

# MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Guardian Heroes  
Fade to Black  
Story of Thor 2  
Krazy Ivan u.v.m...



**Schumi gibt Gummi**

## Formel 1

Das beste Formel 1  
Spiel aller Zeiten

**Realismus pur!**

## Soviet Strike

Der Strategie-Knaller  
für PlayStation und  
Saturn

**Hot Stuff für die PlayStation**

## Squaresoft-Special

News zu Final Fantasy VII,  
Tobal No.1, Zauver  
Saga Frontier u.v.m.

**EXKLUSIV!**

# IRON MAN

Die Superhelden für PlayStation und Saturn!



MANANCHE  
FÜR  
ANDERE  
DEN

RESIDENT

TÖTEN

CAPCOM



IE LIEBE.

FÜR

GHISCORRE

EVIL für PlayStation.

and PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

# Wo bleibt das Sommerloch?

**V**erwöhnt durch die letzten beiden Sommer, kann einem angesichts dieser verregneten Jahreszeit eigentlich nur die Galle hochkommen. Auswirkungen auf das obligatorische Sommerloch haben diese kalten Temperaturen jedoch nicht; sämtliche Wochenmagazine werden



**Terranigma Seite 28**

dünnere, die Nachrichten berichten auch über solche Banalitäten, wie die internationale Standardisierung von Teelichtern und subalterne Politiker rücken sich mit schwachsinnigen Vorschlägen (Handy-Verbot im Auto?!) mal wieder in den Vordergrund. Nicht

jedoch im Videospielebereich: Auch in der tiefsten Ferienzeiten beglücken uns die Softwarefirmen weiterhin mit CD-ROM-Perlen und lassen sich das auch noch etwas kosten. So lud Electronic Arts zur Video-Konferenz in London ein, um uns ihr Mammut-Projekt **Soviet Strike** schmackhaft zu machen, während

Ocean der internationalen Fachpresse im BBC Studio Manchester ihre neuesten Hits, wie beispielsweise den grafisch furiosen Shooter **X2** vorstellte und anschließend in der



**Sonic 3D Seite 33**

prachtvollen City Hall mächtig abfeierte. Darüberhinaus dürfen sich die zuletzt arg geschundenen 16 Bit-User wieder freuen, denn mit zwei hochkarätigen Adventures namens **Lufia** und **Terranigma** für das Super Nintendo sowie dem Comeback des blauen Igels im optisch überragenden **Sonic 3D** sind qualitativ hochwertige Lebenszei-

chen zu vermehren. Bewegung gab es auch in unserer Redaktion: Mit Georg Döller wird unser Redaktionsteam aufgestockt. Nach seinem gerade absolvierten Abi muß der 20jährige Würzburger derzeit seinen Zivildienst verrichten, ohne aber dabei sein Hobby zu vernachlässigen. Als Fan heißer Zweiräder und exotischer Sportarten, wird er sich vornehmlich um den Rennspiel und Sportsektor kümmern, und nimmt damit Franks Platz ein, der uns im Rahmen seines Anglistik-Studiums für die nächsten zehn Monate in Amerika vertreten wird, woraus sicherlich einige heiße Firmen-Specials resultieren werden. Ihr seht also, wir sind für die Zukunft gerüstet!

Viel Spaß beim Lesen,

*Euer Mega Fun Team*



**Soviet Strike Seite 16**





**Zurück in die Zukunft...  
Wipeout 2097**

Ein neuer Überflieger auf der PlayStation?  
Seite 24-25



**Psygnosis' Rennspiel auf der Überholspur  
Formel 1**

Das beste Formel 1-Spiel aller Zeiten  
Seite 38-40



**Um T(h)orheiten zu vermeiden...  
Story of Thor 2**

Wir führen Euch durch die unheimlichen Dungeons  
T&T Seite 4

**Rubriken**

Anzeigenauftrag .....	95
Börse .....	94
Countdown .....	34
Editorial .....	4
Game Over .....	98
Impressum .....	98
Inserentenverzeichnis .....	96
Mega Mail .....	34
Referenzen .....	84
Scene .....	14

**News**

**Super Nintendo**

Lufia .....	30
Die Schlümpfe 2 .....	29
Terranigma .....	28
Tetris Attack .....	31

**Game Boy**

Die Schlümpfe 2 .....	29
Donkey Kong Land 2 .....	32
Tetris Attack .....	31

**Mega Drive**

Sonic 3D .....	33
----------------	----

**PlayStation**

Andretti Racing .....	22
Fist .....	13
Soul Edge .....	12
Soviet Strike .....	16
Supersonic Racer .....	26
Tobal No. 1 .....	20
Wipeout 2097 .....	24

**Saturn**

Ninja Jaja Maru .....	12
Fighting Vipers .....	27
Fist .....	13

**Spieletest .....ab 37**

**Next Level .....ab 43**

(Tips & Tricks)

**Specials**

Gurkensalat (Schrottspele-Special) .....	90
Ocean-Special .....	86
Square-Special .....	6

**Spiele-Index**

3D Lemmings .....	64	Goal Storm .....	T&T 16	Rise 2 Resurrection .....	T&T 14
Alien Trilogy .....	78	Guardian Heroes .....	T&T 6	Shellshock .....	T&T 2
Andretti Racing .....	22	Iron Man .....	60	Sim City 2000 .....	62
Athlete Kings .....	42	Jack Is Back .....	62	Skeleton Warriors .....	77
Blackfire .....	81	Jack Is Back .....	T&T 14	Sonic 3D .....	33
Bombberman .....	76	Keio 2 .....	80	Sonic Wings .....	30
Bust-A-Move 2 .....	T&T 15	Kirby's Block Ball .....	83	Soul Edge .....	12
Chessmaster 3D .....	63	Kirby's Dream Course .....	83	Soviet Strike .....	16
Defcon 5 .....	72	Krazy Ivan .....	T&T 15	Story of Thor 2 .....	70
Die Schlümpfe 2 .....	29	Lufia .....	30	Story of Thor 2 .....	T&T 4
Donkey Kong Land 2 .....	32	Magic Carpet .....	T&T 2	Supersonic Racer .....	26
Dragonheart .....	62	NHL Face Off .....	T&T 16	Terranigma .....	28
Fade to Black .....	T&T 8	NHL Powerplay '96 .....	74	Tetris Attack .....	31
Fatal Fury 3 .....	69	Nights into Dreams .....	66	Titan Wars .....	T&T 15
Fighting Vipers .....	27	Ninja Jaja Maru .....	12	Tobal No. 1 .....	20
Fist .....	13	Olympic Summer Games .....	82	Virtual Golf .....	65
Formel 1 .....	38	Rayman .....	T&T 14	Wipeout 2097 .....	24
Gex .....	T&T 2	Return Fire .....	T&T 14	WWF Wrestlemania .....	T&T 15

Brandheißes von Squaresoft

# Feuer und Flamme für Sonys PlayStation



Gleich fünf neue PlayStation-Titel der japanischen Rollenspielprofis, die sich mehr und mehr zu Allroundkünstlern entwickeln, wollen wir Euch in diesem Special vorstellen. Zwar bleibt Squaresoft mit dem Fantasy-Epos **Saga Frontier** und dem grandiosen **FF VII** dem Rollenspielgenre treu, **Zauver** hingegen bietet Science-fiction-Action vom Feinsten. **Simulationsfreaks** werden mit **Final Fantasy Tactics** bedient und beim **Polygon Beat 'em Up Bushido Blade** werden **Martial Arts-Fans feuchte Hände bekommen**

## Saga Frontier

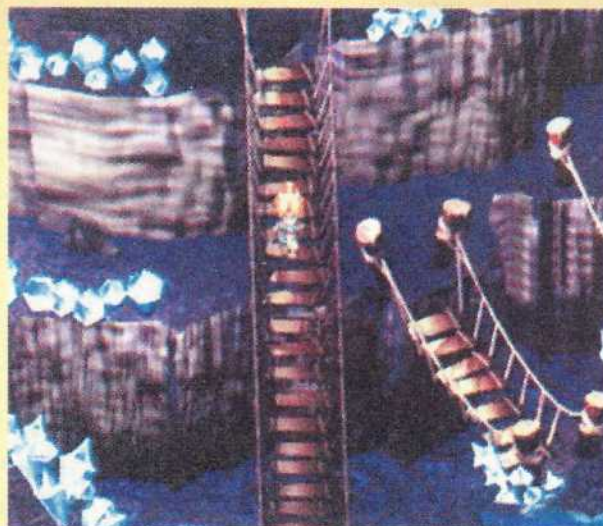
In der jüngsten Fortsetzung der Romancing Saga Serie verschiebt es Euch in eine Welt, in der gleich mehrere Zeitepochen nebeneinander existieren. Das Universum von **Saga Frontier** besteht aus mehreren völlig unterschiedlichen Regionen, zwischen denen Eure Party frei umherwandern darf. Unter anderem werdet Ihr durch die Straßen einer futuristischen Stadt streifen, in deren Zentrum sich gewaltige Hochhäuser auftürmen, durch die düsteren Gewölbe eines Schlosses wandern und in den Wipfeln eines Baumhauses herumklet-

tern. Ein Besuch im Cyberspace steht ebenso auf dem Programm wie ein Gladiatorenkampf in einer antiken Arena. Da die einzelnen Regionen untereinander verbunden sind, können Handlungen, die Ihr an einem Ort ausführt in einer ganz anderen Ecke des Universums eine Reaktion auslösen. Bei der Zusammenstellung der Party habt Ihr die Wahl zwischen vier verschiedenen Rassen: Menschen, Geister, Maschi-



nen und Monster. Jede Rasse zeichnet sich durch spezielle Fähigkeiten aus. Während Menschen und Maschinen sich mit allerlei Waffen und Gegenständen zur Wehr setzen, sind Monster allein auf ihre immensen Körperkräfte angewiesen. Der Verlauf der Story hängt davon ab, für welche Helden Ihr Euch entscheidet. Jeder Abenteurer hat im Spiel unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen und die Handlung nimmt entsprechend einen anderen Verlauf. Die Wahl der Helden hat auch Auswirkungen auf die Zusammenstellung der Party, da nicht alle Charaktere miteinander harmonieren. Sehr vorteilhaft in Kampfsituationen ist die Möglichkeit, die einzelnen Partymitglieder getrennt nach ihren Fähigkeiten in Teams einzuteilen, etwa in eine Gruppe von Magie-begabten Wesen und eine von Kriegerern. Je nachdem welche Angriffsart dem Gegner größeren Schaden zufügt, können die Gruppen

unabhängig voneinander eingesetzt werden. Die Kampfszenen, die bisher immer nach dem gleichen Schema abliefen, die Gegner auf der linken und die Party auf der rechten Seite des Bildschirms, werden wesentlich flexibler gestaltet und vollständig in 3D dargestellt. Trifft die Party bei ihren Wanderungen auf einen Feind, wird nicht in einen speziellen Kampfmodus gewechselt, sondern das Gefecht kann sofort beginnen. Während sich die Helden im typisch japanischen "Wusel-Look" präsentieren, beeindrucken die Gegner durch ihre gigantischen Körpermaße. In Sachen Grafik zeigt sich **Saga Frontier** schon jetzt von der Schokoladenseite, aber auch was Spielumfang und Aktionsmöglichkeiten der Charaktere betrifft, dürfte der vierte Teil der Romancing Saga seine Vorgänger überflügeln. Bleibt zu hoffen, daß sich Squaresoft zu einer deutschen Fassung des Spiels durchringen kann.



Nicht alle Regionen machen einen so einladenden Eindruck wie das sonnige Baumhaus



Anhand Farbe und Größe der grafischen Effekte läßt sich erkennen welchen Schaden man dem Gegner zugefügt hat

## Bushido Blade

In das tiefste japanische Mittelalter versetzt Euch dieses ungewöhnliche Polygon Beat 'em Up, das von Lightweight entwickelt wird, einem kleinen Unternehmen, das seit November letzten Jahres eng mit Squaresoft zusammenarbeitet. Ihr schlüpft in die Rolle ehrenhafter Krieger, die sich voll und ganz der hohen Kunst des Schwertkampfes verschrieben haben. Im Gegensatz zu anderen Spielen des Genres werden die Fights nicht in einem Ring, sondern in einem weiträumigen Areal ausgetragen, innerhalb dessen sich die Akteure relativ frei zwischen den einzelnen Kampfschauplätzen bewegen dürfen. Das abwechslungsreiche Szenario erinnert an eine der vielen Samurai-Serien, die in Japan fast täglich über die Mattscheibe flimmern. Die Helden duellieren sich auf geschwungenen Brücken, im Schatten kleiner Kiefern- und Bambuswälder, auf Treppenstufen und an den Ufern malerischer Teiche. Vermutlich wird es sogar möglich sein in Gebäude einzudringen und sich zwischen dünnen Wänden aus Papier und Holz zu attackieren. Realismus wird bei

Bushido Blade groß geschrieben. Energiebalken und Zeitlimits sucht man vergeblich. Ganz wie im richtigen Leben werden die Klingen so lange geschwungen, bis einer der Krieger tödlich verwundet zu Boden sinkt. Verletzungen während eines Kampfes werden nicht mit dem Abzug abstrakter Hitpoints bestraft, sondern wirken sich negativ auf den Körperzustand aus. Ein Treffer am Bein bei-

spielsweise führt dazu, daß der Charakter sich nur noch mühsam über das Gelände schleppen kann. Wird man dagegen an einer empfindlichen Körperstelle, beispielsweise Kopf oder Brust, getroffen, führt dies unweigerlich zu einem jähen Ende des Kampfes. Um zu vermeiden, daß sich der kalte Stahl bei einem überraschenden Angriff des Gegners in lebenswichtige Organe des Helden bohrt, ist es unerlässlich den

Abstand zwischen den Akteuren immer im Auge zu behalten. Außerdem ist es ratsam, neben der Beherrschung der Angriffstechniken auch einige Defense Moves parat zu haben. Auf die Darstellung klaffender Wunden und Blutlachen wird voraussichtlich verzichtet, verletzte

Gliedmaßen werden nach einem erfolgreichen Zweikampf von Bandagen bedeckt. Sollte es Lightweight gelingen, die edlen Grafiken auch mit brillanten Animationen zu versehen, steht uns Ende des Jahres ein ganz heißes Beat 'em Up ins Haus.

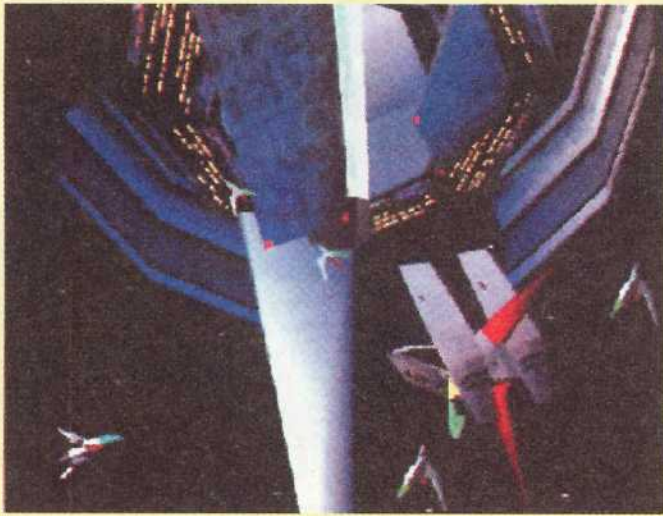


Zu geringer Abstand kann fatale Folgen haben: Eine Blitzattacke und das Match ist für einen der beiden Rivalen zu Ende



## Zauver

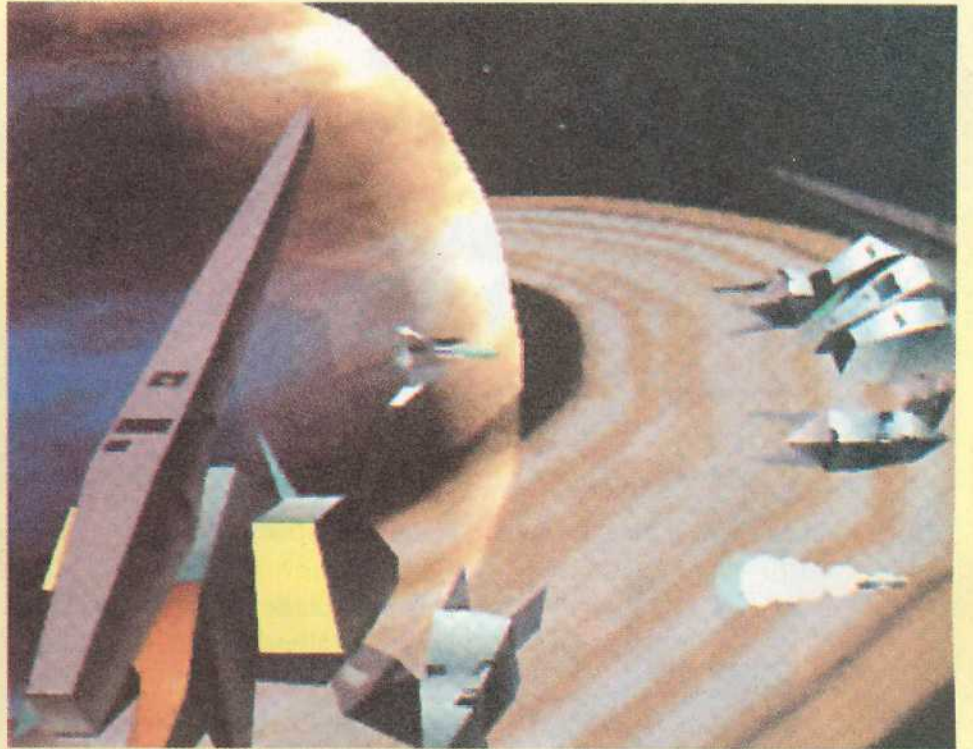
Heiße Lasergefechte und spannende Dogfights im Weltall verspricht die Science-fiction Polygon-Ballerei Zauver, die sich durch einige Besonderheiten aus der Masse der Shoot 'em Ups hervorheben soll. Der Spieler hat die Wahl zwischen mehreren Raumgleitern, die sich in erster Linie hinsichtlich Design, Geschwindigkeit und Bewaffnung unterscheiden: Vom trägen, dafür aber gut bewaffneten Kreuzer bis zum



Gigantische Raumstationen werden durch die weiten des Weltalls treiben

wendigen Jäger steht für jeden Flugstil die geeignete Maschine bereit. Um es mit der feindlichen Armada aufnehmen zu können, sind gute Reaktionen und ein schneller Zeigefinger dienlich, aber auch die kleinen grauen Zellen kommen nicht zu kurz. Wer Lust hat, sich blindlings ins Getümmel zu stürzen und einfach drauf loszuballern ist bei Zauver bestens aufgehoben. Aber auch Taktiker, die es lieben ihre Gegner auszu-manövrieren und in eine Falle zu locken bevor sie zuschlagen, haben gute Chancen, die Weltraumgefechte für sich zu entscheiden. Noch liegen Story und Handlung im Dunkeln, was

bisher jedoch zu sehen ist, läßt auf einen explosiven 3D-Shooter hoffen. Riesenhafte Raumstationen und Zerstörer werden grafisch imposant in Szene gesetzt, durch den Einsatz verschiedener künstlicher Lichtquellen, wirken die Objekte im All äußerst plastisch.



Heiße Dogfights gehören bei Zauver zum Piloten-Alltag

Bevor wir uns jedoch in die nervenaufreibende Schlacht im Weltraum stürzen dürfen, werden leider noch einige Monate

verstreichen. Ein offizieller Erscheinungstermin steht noch nicht fest.



## Final Fantasy Tactics

Taktiker dürfen sich schon mal auf diesen besonderen Leckerbissen freuen, ein Simulation-RPG dem, wie der Name bereits erahnen läßt, Squaresofts Final Fantasy-Reihe zu Grunde liegt. Auf einem 16 x 16 Felder großen Areal treten, größtenteils aus früheren FF-Abenteuern bekannte, Cha-

rakterklassen, wie Ritter, Magier und Samurais im Kampf gegeneinander an. Je nach Charakterklasse können die Figuren mit wachsender Erfahrung neue Fähigkeiten erlernen, von denen es insgesamt mehr als 400 verschiedene geben wird. Durch geschickte Kombination von Klasse und Fähigkeiten, lassen sich schrittweise Supercharaktere aufbauen, z.B. Samurais die über unglaubliche Sprungfähigkeiten verfügen, oder Ritter die schwarze Magie beherrschen. Um zu vermeiden, daß die



Fast alle Charaktere entstammen der Final Fantasy-Serie

Auseinandersetzungen in unübersichtliche Materialschlachten ausarten, wird die Zahl der Charaktere pro Gefecht auf fünf begrenzt. Gefälle und Steigungen, mit denen die abwechslungsreich gestalteten Spielfelder ausreichend versehen sind, wirken sich nicht unerheblich auf das

Kampfgeschehen aus; ebenso Bauwerke, die in zahlreichen verschiedenen Formen auf den Schlachtfeldern zu finden sind. Die Perspektive kann beliebig verändert werden, was notwendig ist, um die Rivalen zu entdecken, die sich hinter einem Gebäude versteckt halten. Sollten die Entwicklungsarbeiten wie geplant vorangehen, ist im Frühling nächsten Jahres mit dem Erscheinen von FF Tactics zu rechnen.

Ein mächtiger Bahamoot ist gerade im Begriff das Spielfeld zu rösten



# PC, Amiga, PSX SAT und Zubehör

# EROS

## Computersystems GmbH

### Ladenverkauf

### Versand

### Ein Hinweis in eigener Sache:

Alle Spiele werden (wenn nicht anders angegeben) in multilingualer Version geliefert. Das heißt, die Anleitung, sowie das Spiel sind u.a. komplett in deutsch. Alle Spiele laufen auf PAL-Geräten!

... oder kommen Sie doch einfach vorbei!

Körnebachstr. 95  
gg. Musikzirkus DO  
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30  
Sa 11.00 - 14.00

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

### Saturn Hardware

SEGA Saturn Konsole	439.-
SEGA Saturn Rally Pack	499.-
6 - Spieler Adapter	69.-
Antennenkabel mit Filter	56.-
Arcade Racer Lenkrad	115.-
Back-Up Memory 512kb	96.-
Control Pad Saturn	44.-
Gamebuster Saturn	84.-
Terminator Pad	29.-
Universal Adapter NTSC/PAL	39.-
Virtua Gun (für Virtua Cop)	79.-
Virtua Stick Joystick	79.-
Voyager Pad	29.-

### Saturn Software

Thunderhawk 2	99.-
Tilt*	89.-
Tunnel B1*	84.-
Valora Valley Golf	86.-
Victory Boxing	86.-
Victory Goal	44.-
Virtua Cop 2*	99.-
Virtua Cop Gun Pack	129.-
Virtua Fighter	44.-
Virtua Fighter 2	89.-
Virtua Racing	84.-
Virtual Golf	84.-
Virtual Open Tennis	79.-
Wing Arms	89.-
Wipe Out	79.-
World Series Baseball 2*	84.-

### PSX Software

Jewels of the Oracle*	84.-
John Madden Football 96	89.-
John Madden Football 97*	89.-
Jumping Flash	84.-
Jumping Flash 2*	94.-
Kileak the Blood	88.-
Konami Open Golf*	88.-
Last Dynasty*	57.-
Lone Soldier	89.-
Magic Carpet	85.-
Mickey's Wild Adventure	84.-
Moto X*	88.-
Myst*	84.-
Namco Museum Piece	92.-
Namco Soccer Prime Goal*	89.-
Nascar Racing*	84.-
NBA in the Zone	94.-
NBA Live 96	84.-
Need for Speed	85.-
NFL Game Day	92.-
NHL Face Off	92.-
NHL Hockey 96	84.-
NHL Hockey 97*	84.-
Novastorm	84.-
Olympic Games	79.-
Olympic Soccer	79.-
Olympic Summer Games*	88.-
Onside Soccer*	88.-
Parodius Deluxe	58.-
PGA Tour Golf 96	79.-
PGA Tour Golf 97*	84.-
Philosoma	84.-
Poed*	89.-
Powerplay Hockey 97*	79.-
Powerserve	94.-
Primal Rage	84.-
Pro Pinball - The Web	86.-
Raging Skies*	92.-
Ran Soccer	89.-
Rapid Reload	84.-
Raven Project	89.-
Rayman	84.-
Resident Evil	89.-
Return Fire*	89.-
Revolution X	79.-
Ridge Racer	92.-
Ridge Racer Revolution	92.-
Road Rash	84.-
Shanghai Great Moments*	84.-
Shell Shock	79.-
Shockwave Assault	84.-
Skeleton Warriors	79.-
Space Hulk	84.-
Spot 3*	89.-
Starblade Alpha	84.-
Streetfighter Alpha	89.-
Striker 96	89.-
Syndicate Wars*	84.-
Tall Ship*	94.-
Tekken	99.-
Tekken 2*	99.-
The Raiden Project	89.-
Theme Park	84.-
Thunderhawk 2	89.-
Tilt*	79.-
Time Commando	84.-
Top Gun	85.-
Total Eclipse Turbo	79.-
Total NBA 96	92.-
Track & Field	94.-
True Pinball	94.-
Tunnel B1*	84.-
Twisted Metal	84.-
Victory Boxing	89.-
Viewpoint	84.-
Virtual Golf	89.-
Warhawk	84.-
Warhammer Schatten..	94.-
Williams Arcade Greatest	55.-
Wing Commander 3	89.-
Wipe Out	92.-
Wipe Out 2097*	99.-
World Cup Golf	88.-
Worms	89.-
WWF Wrestlemania	84.-

### Saturn Software

3D Lemmings	84.-
Alien Trilogy*	89.-
Alone in the Dark 2	94.-
Baku Baku Animal*	59.-
Blackfire*	89.-
Chaos Control	79.-
Clockwork Knight	44.-
Cyberspeedway	44.-
Cyberia	88.-
Dark Savivors*	84.-
Daytona Deluxe*	94.-
Daytona USA	44.-
Deadly Skies	89.-
Defcon 5	69.-
Destruction Derby*	84.-
Die Hard Trilogy*	89.-
Digital Pinball	44.-
Discworld	84.-
Earthworm Jim 2*	89.-
Euro 96 Soccer	84.-
Exhumed*	89.-
FIFA Soccer 96	59.-
Formular One Challenge	89.-
Ghen War*	89.-
Golden Axe - The Duel	84.-
Gun Griffin	84.-
Hang On GP '96	94.-
Heart of Darkness*	94.-
In the Hunt*	88.-
Jewels of the Oracle*	84.-
John Madden NFL 97*	89.-
Johnny Bazoocatone	79.-
Keio Flying Squadron 2	89.-
Mystaria - Realm of Lore	89.-
Mystery Mansion	109.-
NBA Action Basketball	84.-
NBA Live 96	89.-
Need for Speed	89.-
NHL Allstar Hockey	99.-
NHL Hockey 96	89.-
Night Warriors	89.-
Nights*	94.-
Olympic Games*	79.-
Olympic Soccer	79.-
Panzer Dragoon	44.-
Panzer Dragoon 2	89.-
Parodius Deluxe	58.-
Powerplay Hockey*	89.-
Primal Rage	89.-
Pro Pinball - The Web	84.-
Rayman	84.-
Return Fire*	89.-
Rise 2: Resurrection	79.-
Road Rash	84.-
Sea Bass Fishing*	89.-
SEGA Rally	89.-
Shanghai Great Moments*	84.-
Shell Shock	79.-
Shining Wisdom	84.-
Shinobi X	65.-
Shockwave Assault	84.-
Sim City 2000	89.-
Skeleton Warrior*	79.-
Spot 3	89.-
Starfighter 3000*	88.-
Story of Thor 2*	84.-
Street Racer	84.-
Streetfighter Alpha	89.-
Three Dirty Dwarves*	94.-

### PSX Hardware

Controller	55.-
Controller Cyclone	55.-
Euro-Scart-Kabel	24.-
Euro-Scart-Kabel Sony	69.-
Gamebuster Playstation	79.-
HF-Adapter	45.-
Link Kabel	24.-
Link Kabel Sony	45.-
Memory Card	46.-
Memory Disk Drive	179.-
Mouse	55.-
Multi Tap	63.-
NeGcon Joypad analog	79.-
Specialized Joystick	107.-
Specialized ASCII Pad	63.-
Station Master Pad	39.-
Verlängerung für Controller	19.-

### PSX Software

3D Lemmings	79.-
3D Ultra Pinball*	84.-
A-Train*	92.-
Adidas Power Soccer	92.-
Agile Warrior F-111X	85.-
Air Combat	84.-
Alien Trilogy	89.-
Alone in the Dark 2	89.-
Andretti Racing*	89.-
Aquanaut's Holiday	92.-
Assault Riggs	88.-
Ayrton Senna Carts*	84.-
Baphomet's Fluch*	89.-
Battle Arena Toshinden	89.-
Battle Arena Toshinden 2	92.-
Bubble Bobble 2	84.-
Bust a Move 2	84.-
Chaos Control	84.-
Chronicles of the Sword*	84.-
Criticom	89.-
Crusader - No Remorse*	94.-
Cyberia	89.-
Darkstalkers*	89.-
Davis Cup Tennis*	88.-
Deadly Skies*	94.-
Defcon 5	84.-
Descent	84.-
Destruction Derby	94.-
Discworld	84.-
Earthworm Jim 2*	84.-
Extreme Games	84.-
Extreme Pinball	79.-
F1*	99.-
Fade to Black	84.-
FIFA Soccer 96	79.-
FIFA Soccer 97*	84.-
Galaxian 3	84.-
Galaxy Fight	79.-
Gex	84.-
Goal Storm	58.-
Gunship	89.-
Hebereke	89.-
Hi-Octane	79.-
Impact Racing	84.-
In The Hunt*	88.-
Inter. Superstar Soccer*	79.-

### Unsere Spiele des Monats:

## Resident Evil

Capcom's neues Kultspiel!  
Neu für Sony Playstation.

Multi-  
Lingual

nur **89.-**

## Formel 1\*

Das absolute Formel 1 Spiel von Psygnosis!  
Neu für Sony Playstation.

Komplett  
deutsch

nur **99.-**

### Top - Angebote PSX und Saturn

#### SEGA Saturn

Grundgerät

incl.

Controller

nur **429.-**

#### Sony Playstation

Grundgerät

incl.

Controller

nur **389.-**

#### Loaded\*

Top-View Shoot'em Up

Nur

SAT

je nur **99.-**

Playstation Tasche  
mit Memory Card  
und Controller

nur **89.-**

#### Olympic Soccer Games

Holen Sie sich die Olympiade  
nach Hause  
Für PSX  
und SAT je nur **79.-**

#### Euro Scart Kabel Link Kabel

Nur  
PSX

je nur **24.-**

#### Alien Trilogy

3D-Action von Acclaim

Für PSX  
und SAT

nur **89.-**

#### Nascar Racing\*

Action-Rennspiel

Nur  
PSX

nur **84.-**

#### Victory Goal 96\*

Fußball in einer neuen Dimension!

Nur  
SAT

nur **99.-**

#### Konami Open Golf\*

Nur  
PSX

nur **88.-**

#### FIFA Soccer 96 Goal Storm Parodius Deluxe

Nur  
PSX

nur **58.-**

#### Daytona USA Virtua Fighter 1 Panzer Dragoon 1

Nur  
SAT

je nur **44.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!

\* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar - Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen! Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert!



## Final Fantasy VII

Ein furioses Render-Intro mit wilden Kamerafahrten wird den Spieler auf Teil Sieben der namhaften Rollenspiel-Saga einstimmen. Im Mittelpunkt der Handlung steht der Konflikt zwischen zwei Organisationen, der Shinra Company auf der einen und Avalanche, einer Gruppe furchtloser Widerstandskämpfer, auf der anderen Seite. Wie zu erwarten, stehen die Helden des Spiels auf der Seite der Partisanen, die sich unter anderem mit den Truppen der Shinra Company erbitterte Guerillakämpfe liefern. Eine Episode des Abenteuers wird in der hochtechnisierten Großstadt Midgal spielen. Dort werden die Charaktere durch schummrige Gassen streifen, zwischen und auf stählernen Röhren balancieren, tiefe Abgründe überwinden und dabei versuchen Rätsel zu lösen und in Kämpfen Erfahrung zu sammeln, wozu es sicher ausreichend Gelegenheit geben wird. Weit mehr als 150 unterschiedliche Gegner werden sich auf die Heroen stürzen, darunter natürlich auch eine stattliche Anzahl gut gerüsteter

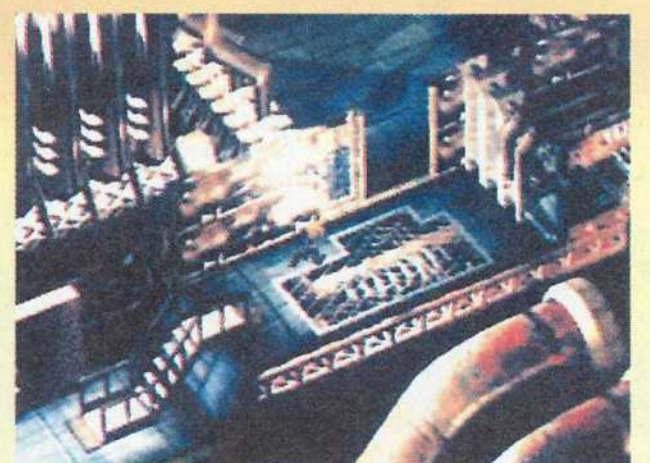
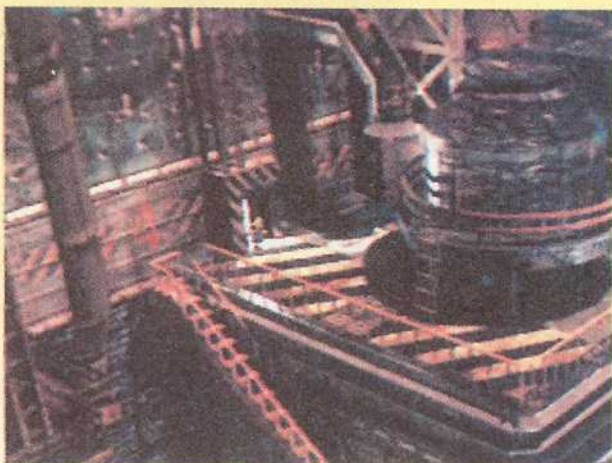
Bosse und Oberbosse, wie etwa die maschinelle Verteidigungseinheit, die auf Schienen angerattert kommt. Eine Besonderheit der FF-Serie liegt in der eindrucksvollen Inszenierung der Zaubersprüche, die für FF VII noch einmal gewaltig aufgebohrt wurde. Wird ein Gegner eingefroren oder mit Hilfe der Schwerkraft zerquetscht, sieht das schon ziemlich eindrucksvoll aus. Wenn dann auch noch ein schlangenartiger Meeresdämon beschworen wird, der die Feinde mit einer gigantischen Flutwelle überschwemmt, geht so richtig die Post ab. Ganz neu ist der "Limit-Meter", eine Energieleiste, die, ähnlich wie bei Beat 'em Ups, mit jedem



Angriff zunimmt. Ist der Energiebalken ganz gefüllt, lassen sich spezielle Limit-Techniken ausführen. Im Verlauf des Spiels wird es jedem Charakter möglich sein, mehr als zehn solcher Spezial-Techniken zu erlernen. Claude beispielsweise wird dann die Fähigkeit besitzen mit seinem überdimensionalen Schwert seine Gegner akkurat in zwei Hälften zu tei-

len, Elise hingegen wird mit ihrem Stab verlorene Hitpoints auffrischen. Während der Kampfszenen wechselt der Blickwinkel automatisch, um das Geschehen aus der jeweils wirkungsvollsten Perspektive zu zeigen. Die Steuerung der Akteure wird um einige Aktionen erweitert. Die Fähigkeit zu rennen etwa ist besonders dann nützlich, wenn Aufgaben unter Zeitdruck erledigt werden müssen. Die Story wird vermutlich in der fernen Zukunft spielen, weshalb auch einige futuristische Fahrzeuge und Fluggeräte zum Einsatz kommen werden. Da zum jetzigen Zeitpunkt erst eine Episode des Spiels komplett fertiggestellt ist, kann man davon ausgehen, daß sich bis Dezember noch einiges am Spielablauf- und design ändern wird. Wir halten Euch auf dem Laufenden. (Guido)

**Nicht nur Treppensteigen ist angesagt, auch Aufzüge können von den Helden benutzt werden**



Stählerne Rohre und Kessel prägen das Stadtbild von Midgal. Die Grafiken wirken sehr räumlich und realistisch

# HEISSE PREISE BEI THEO KRANZ VERSAND

Läden  
91070 Würzburg  
Juliuspromenade 11 & 68

Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofstraße 28

## SEGA SATURN:

JETZT ZUM KNALLERPREIS:  
SEGA SATURN GRUNDGERÄT .....394.-  
(dt. Version; 1 Jahr Garantie;  
incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie, Tips &  
Tricks Buch)

SEGA SATURN (wie oben) MIT SEGA RALLY 469.-  
6-PLAYER ADAPTER .....59.-  
BACKUP MEMORY CARD (8MB) DATEL .....89.-  
MEMORY CARD (SEGA) .....99.-  
MPEG-KARTE .....319.-  
PISTOLE (FÜR VIRT. COP) .....79.-  
JOYPAD (SEGA) .....44.-  
ACT. REPL. SAT. GAME BUSTER .....99.-  
ALIEN TRILOGY (AUG./SEPT.) .....99.-  
ATHLETE KINGS (AUG.) .....89.-  
BLAZING DRAGONS .....94.-  
CLOCKWORK KNIGHT .....49.-  
CYBERIA .....89.-  
CYBER SPEEDWAY .....49.-  
DAYTONA USA .....49.-  
DEADLY SKIES .....99.-  
DESCENT .....89.-  
DESTRUCTION DERBY .....84.-  
DIE HARD TRILOGY (SEPT.) .....89.-  
DIGITAL PINBALL .....49.-  
DISCWORLD .....84.-  
DRACULA .....99.-  
EARTHWORM JIM 2 .....89.-  
EXHUMED (AUG.) .....89.-  
F-1 CHALLENGE .....99.-  
GEX .....89.-  
GHEN WAR (AUG.) .....89.-  
GUARDIAN HEROES .....99.-  
GUN GRIFFON .....84.-  
HANG ON GP .....69.-  
IRON MAN/XO (AUG.) .....89.-  
JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2) .....99.-  
JEWELS OF THE ORACLE .....89.-  
JOHN MADDEN NFL 97 (SEPT.) .....89.-  
KEIO 2 (AUG.) .....89.-  
LEMMINGS 3D .....89.-  
MAGIC CARPET .....79.-  
MYSTARIA REALMS OF LORE .....99.-  
NBA ACT. BASKETBALL (AUG.) .....99.-  
NEED FOR SPEED .....89.-  
NIGHTS (SEPT.) .....94.-  
NIGHTS INCL. 3-D ANALOG PAD (SEPT.) ..129.-  
NIGHTWARRIORS (SEPT.) .....99.-  
OLYMPIC GAMES .....84.-  
OLYMPIC SOCCER .....84.-  
PANZER DRAGOON .....49.-  
PANZER DRAGOON 2 .....89.-  
PARODIUS DELUXE .....69.-  
POWERPLAY HOCKEY .....89.-  
PGA TOUR GOLF 97 (SEPT.) .....89.-  
PRIMAL RAGE .....89.-  
PRO-PINBALL THE WEB .....84.-  
RAYMAN .....79.-  
RETURN FIRE (SEPT.) .....89.-  
RETURN TO ZORK .....99.-  
ROAD RASH .....89.-  
ROBOTICA .....49.-  
ROCK'N ROLL RACING 2 .....99.-  
SEGA RALLY 2 SPIELER .....89.-  
SEGA TENNIS .....99.-  
SHELL SHOCK .....84.-  
SHINING WISDOM .....84.-  
SHINOBI X .....59.-  
SHOCKWAVE ASSAULT .....69.-  
SIM CITY 2000 (DEUTSCH) .....99.-  
SKELETON WARRIORS .....79.-  
SLAM'N JAM .....89.-  
SPACE HULK (SEPT.) .....89.-  
SPOT 3 (SEPT.) .....89.-  
SPYCRAFT .....99.-  
STARFIGHTER 3000 .....99.-  
STORY OF THOR 2 (AUG.) .....84.-  
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) .....79.-  
STREET RACER .....89.-  
THE HORDE .....89.-  
THEME PARK .....89.-  
THREE DIRTY DWARVES (AUG.) .....89.-  
THUNDERHAWK 2 .....89.-  
TILT (SEPT.) .....89.-  
TO SHIN DEN REMIX .....84.-  
THUNDERHAWK 2 .....89.-  
VICTORY GOAL .....49.-  
VIRTUA COP MIT PISTOLE .....139.-  
VIRTUA FIGHTER 1 .....49.-

VIRTUA FIGHTER 2 .....99.-  
VIRTUA GOLF .....89.-  
VIRTUA KIDS .....69.-  
WATERWORLD ACTION .....89.-  
WING ARMS .....79.-  
WIPE OUT .....79.-  
WORLD SERIES BASEBALL 2 (SEPT.) .....84.-  
WORMS .....89.-  
WWF WRESTL. ARC. .....84.-  
X-MEN (AUG.) .....84.-  
ZORK NEMESIS .....89.-

## PLAYSTATION:

jetzt zum Superpreis  
SONY PLAYSTATION .....379.-  
ACTION REPLAY GAME BUSTER .....89.-  
MEMORY CARD .....49.-  
MEMORY CARD 120 BLOCKS .....79.-  
MEMORY DISC DRIVE .....159.-  
neGeon CONTROLLER .....84.-  
STEERING WHEEL (LENKRAD) .....149.-  
AD&D FORGOTTEN REALMS .....99.-  
ADDIDAS POWER SOCCER .....89.-  
ALIEN TRILOGY .....79.-  
ANDRETTI RACING (SEPT.) .....84.-  
AQUANAUT'S HOLIDAY .....89.-  
A-TRAIN .....99.-  
BAPHOMET'S FLUCH (BROKEN WORD) (SEPT.) 94.-  
BEYOND THE BEYOND .....94.-  
BLAZING DRAGONS (AUG.) .....89.-  
BUBSY 3 .....89.-  
BUST-A-MOVE 2 .....64.-  
CRITICOM .....79.-  
CRONICLES OF SWORD .....94.-  
CYBERIA .....89.-  
DARKSTALKERS THE NIGHT W. ....89.-  
DAVIS CUP TENNIS (SEPT.) .....94.-  
DEADLY SKIES .....89.-  
DESCENT .....89.-  
DESTRUCTION DERBY .....94.-  
DIE HARD TRILOGY (SEPT.) .....94.-  
DISCWORLD (KPL. DT.) .....89.-  
EARTHWORM JIM 2 (AUG.) .....89.-  
ECSTASIA (SEPT.) .....94.-  
FADE TO BLACK .....89.-  
FIFA SOCCER 96 .....59.-  
FORMEL 1 (MITTE '96) .....99.-  
GAME DAY .....79.-  
GALAXIAN 3 .....89.-  
GUNSHIP 2000 .....99.-  
GEX .....89.-  
HORNED OWL .....94.-  
INTERNAT. CHAMP. SOCCER .....89.-  
INT. MOTO X .....99.-  
INT. TRACK & FIELD .....89.-  
IRON MAN/XO (AUG.) .....89.-  
JACK IS BACK AL.I.T.D.2 .....99.-  
JEWELS OF THE ORACLE .....89.-  
JOHN MADDEN NFL 97 (SEPT.) .....89.-  
JUMPING FLASH 2 (SEPT.) .....89.-  
JUPITER STRIKE .....69.-  
KONAMI OPEN GOLF (SEPT.) .....89.-  
LEMMINGS PLAY PAINT .....94.-  
MAGIC CARPET .....79.-  
MAYHEM (SEPT.) .....99.-  
MICKEYS WILD ADVENT. ....79.-  
MUSEUM PIECES 1 .....94.-  
NAMCO SOCCER PRIME GOAL (SEPT.) .....94.-  
NBA IN THE ZONE .....84.-  
NBA JAM TOURN. ....69.-  
NBA LIVE 96 .....99.-  
NEED FOR SPEED .....89.-  
NHL FACE OFF .....94.-  
OLYMPIC GAMES .....84.-  
OLYMPIC SOCCER .....84.-  
ONSDIE SOCCER .....89.-  
PARODIUS DELUXE .....69.-  
PO'ED (SEPT.) .....89.-  
POWERPLAY HOCKEY .....89.-  
PRIMAL RAGE .....79.-  
PRO PINBALL THE WEB .....89.-  
PSYCHIC DETECTIVE .....99.-  
RAGING SKIES .....89.-  
RAVEN PROJECT .....89.-  
RESIDENT EVIL (AUG.) .....89.-  
RETURN FIRE (SEPT.) .....89.-  
RETURN TO ZORK .....89.-  
RIDGE RACER REVOLUTION .....94.-  
ROAD RASH .....89.-  
ROCK'N ROLL RACING II .....99.-  
SAMPRAS EXTREME TENNIS .....99.-

SHELL SHOCK .....84.-  
SIM CITY 2000 (KPL. DT.) .....99.-  
SKELETON WARRIORS .....89.-  
SLAM'N JAM .....89.-  
SPACE HULK .....89.-  
SPOT 3 (SEPT.) .....89.-  
STARBLADE ALPHA .....89.-  
STARFIGHTER 3000 .....99.-  
STREETFIGHTER ALPHA (ZERO) .....79.-  
STRIKER '96 (ACCLAIM) .....89.-  
SYNDICATE WARS (MITTE 96) .....99.-  
TEKKEN .....99.-  
TEKKEN 2 (SEPT.) .....99.-  
TENNIS .....99.-  
THEME PARK .....89.-  
THUNDERHAWK II .....79.-  
TILT (SEPT.) .....84.-  
TIME COMMANDO .....89.-  
TOP GUN FIRE AT WILL (AUG.) .....89.-  
TOSHINDEN 2 .....94.-  
TOTAL NBA '96 .....94.-  
TRANSPORT TYCOON (SEPT.) .....99.-  
TRUE PINBALL .....89.-  
TWISTED METAL .....89.-  
VIEWPOINT .....79.-  
VIRTUA GOLF .....89.-  
WILLIAMS ARC. GREATEST HITS .....59.-  
WIPE OUT .....89.-  
WING COMMANDER III .....89.-  
WORMS .....94.-  
WWF WRESTLEMANIA ARC. ....54.-  
X-MEN .....84.-

## MEGA DRIVE

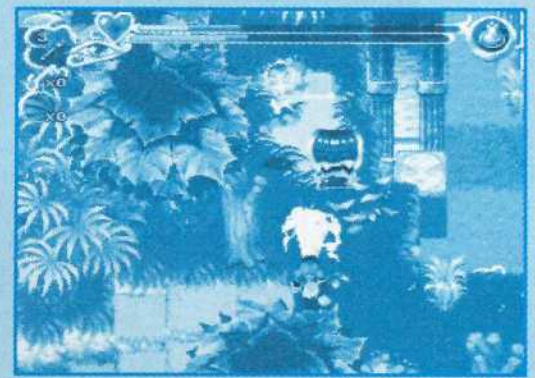
ATARI CLASSICS .....49.-  
COMIX ZONE .....49.-  
INTERNATIONAL S.SOCCER DEL. ....119.-  
LANDSTALKER .....59.-  
MISSION IMPOSSIBLE .....99.-  
OLYMPIC GAMES .....89.-  
SONIC & KNUCKLES .....49.-  
EARTHWORM JIM 2 .....109.-  
TOE JAM & EARL 2 .....39.-  
WORMS (AUG.) .....89.-  
VIELE SPIELE IM ANGEBOT!

## SUPER NINTENDO:

S.N. ACTION PACK (GERÄT M. YOSHI'S ISLAND) 219.-  
ACTION REPLAY PRO 3 .....99.-  
DONALD IN MAUI MALLARD .....129.-  
DONKEY KONG COUNTRY 2 .....119.-  
HEBEREKES POPOITTO .....39.-  
KIRBY'S DREAM COURSE .....79.-  
KIRBY'S GHOST TRAP .....79.-  
KNIGHTS OF THE ROUND (CAPCOM) .....39.-  
MARIO KART .....59.-  
MISSION IMPOSSIBLE .....129.-  
NBA LIVE 96 .....114.-  
NHL HOCKEY 96 .....114.-  
OLYMPIC SUMMER GAMES .....109.-  
PINOCCHIO .....129.-  
SECRET OF EVERMORE (DT. BILD.) .....109.-  
SUPER BC KID .....49.-  
TETRIS & DR. MARIO CLASSICS .....64.-  
TETRIS 2 .....99.-  
TOY STORY .....119.-  
WORMS .....119.-  
YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO W. 2 .....99.-  
X-MEN .....59.-  
ZELDA CLASSICS .....64.-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELEN  
FÜR 3DO, GAME BOY, GAME GEAR, MEGA CD.  
VIELE SPIELE IM TOP ANGEBOT!

**AUSTRIA EXPRESS**  
SCHNELLSERVICE JETZT AUCH  
FÜR UNSERE KUNDEN IN  
ÖSTERREICH  
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN  
PORTO NUR NOCH 6,90 DM  
UMRECHNUNG 1 DM = 7 ÖS  
TEL.: 0049/85173777



STORY OF THOR 2 (SAT)



FORMEL 1 (PS)

**NEU!!!**  
**SEGA TIPS & TRICKS**  
**1996**  
HILFE ZU ÜBER 30 SPIELEN  
ENTSTANDEN AUS DER TÄGLICHEN  
PRAXIS DES SEGA INFO SERVICE  
**NUR 17.- DM**

**FAST  
GESCHENKT!!**  
**MEGA CD  
MIT SPIEL**  
FÜR UNGLAUBLICHE  
**89.- DM**  
AUCH ALS HOCHWERTIGER  
CD-PLAYER EINSETZBAR  
VIELE SPIELE IM ANGEBOT.

**3DO mit FIFA Soccer**  
**199.- DM**  
Nur solange Vorrat reicht.  
Auch Spiele im Angebot!

## 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  
Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen  
liegt dieses natürlich bei.

**0931/5716-01 ODER 06**

# NEWS-SCREEN

PlayStation

## Soul Edge V2

Wer einmal das Arcade-Original dieser martialischen Balgerei genießen durfte, wäre sicherlich schon mit einer 1:1-Umsetzung für die PlayStation hochzufrieden; doch Namco legt sogar noch eins drauf: Da sie mit der Resonanz von Soul Edge nicht zufrieden waren, überarbeiteten sie das Schwertgeklirre noch einmal extra für die Spielhalle und PlayStation. Um es aber klarzustellen, Soul Edge V2 (Version 2) ist kein Nachfolger, sondern eine Art Remix mit Verbesserungen im Detail. Der sicherlich größte Unterschied zum Ori-

ginal ist der neue Mitstreiter im Feld, Hwang, ein ausgewogener Kämpfer mit Samurai-Schwert sowie der nunmehr sofort anwählbare Zwischenboss Cervantes. Gefeilt wurde auch am Gameplay: Unlogische Bewegungsabläufe wurden ausgemerzt, neuartige Special Moves, wie beispielsweise unblockbare Superschläge wurden dazu gefügt. Außerdem könnt Ihr im Update mit größerer Leichtigkeit dem Gegner die Waffe aus der Hand schlagen. Technisch hat sich hingegen kaum etwas verändert; auffällig ist lediglich, daß Super Moves mit



noch größeren Lichteffekten begleitet werden. Wenn Namcos Programmierer sich ins Zeug legen, werden dürfen wir bis Ende des Jahres diese geniale Klopperei in den eigenen vier Wänden genießen können.

**Hersteller:** Namco **Erscheint:** Herbst (Japan) **Genre:** Beat 'em Up  
**Umsetzungen geplant:** Keine



**Die beiden Neuen: Der Pirat und Zwischenboss Cervantes sowie Hwang, ein agiler Samuraischwert-Fighter**



Saturn

## Ninja Jaja Maru

Temporeiche 3D-Action verspricht dieses putzige Jump'n Run von Jaleco. An der Seite eines kleinen Ninjas, der Feinde durch gezielte Sprünge aus dem Weg räumt und mit Shurikens um sich wirft, saust Ihr durch die Polygon-Levels. Die Figur wird sich relativ frei bewegen können, jedoch soll

die Handlung ziemlich geradlinig verlaufen, so daß man eine Stage in nur wenigen Minuten durchspielen kann. Insgesamt wird Ninja Jaja Maru verhältnismäßig unkompliziert aufgebaut sein, also genau das Richtige für Leute, die nicht unbedingt darauf stehen, sich stundenlang

abzumühen, um eine vertrackte Stelle des Spiels zu überwinden. Effektvolle Licht- und Schattenspiele werden durch die Verwendung verschiedener virtueller Lichtquellen erzielt, durch Gouraudshading erhalten die Ecken und Kanten der Polygone ein gerundetes Aussehen.



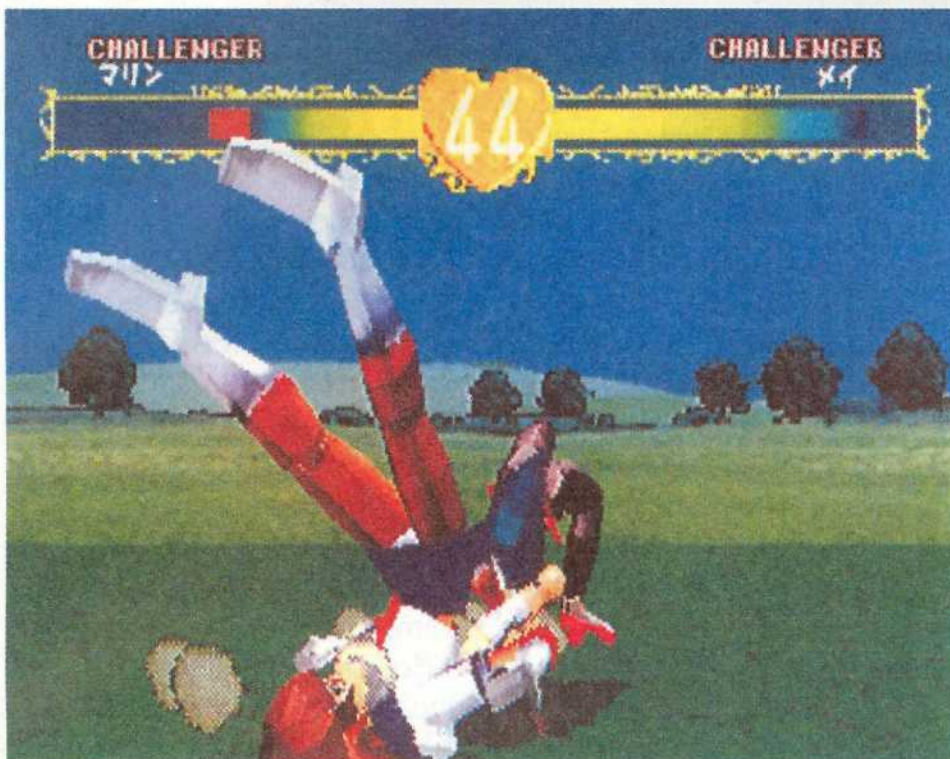
**Hersteller:** Jaleco **Erscheint:** Herbst **Genre:** Jump 'n Run  
**Umsetzungen geplant:** Keine

Saturn/PlayStation

**Fist**

Bei Imagineer hatte man wohl die Nase voll von kraftstrotzenden Kampfkolossen, die im Ring ihre üppigen Muskeln spielen lassen, denn bei der Polygon-Prügelei Fist turnen in erster Linie zartgliedrige Mädels durch die Arena. Technisch gesehen wird im wesentlichen gewohnte Beat 'em Up-Kost ge-

boten. Acht Charaktere treten im Spiel auf, die alle neben den grundlegenden Punch-, Kick- und Guard Moves sowie Wurf-techniken auch über jeweils drei verschiedene Spezialtechniken verfügen. Mit den Special-Moves werden auch weniger geübte Spieler keine Probleme haben, da sie ziemlich unkompliziert auszuführen sind, und es nicht notwendig sein wird, ellenlange Tastenkombinationen in Bruchteilen von Sekunden



**Trotz ihrer süßen Verkleidung sollte man Dotsuki nicht unterschätzen**

einzugeben. Werden einzelne Moves zu Combos zusammengefaßt, kann dem Gegner enormer Schaden zugefügt werden. Neben dem Versus Modus, in dem Ihr einen Freund zum Zweikampf herausfordern dürft, steht auch ein Story-Mode zur Wahl, bei dem Ihr ganz auf Euch alleine gestellt seid.

Schafft Ihr es, alle Gegner auszuschalten, winkt als Belohnung ein hübscher Abspann. Saturn- und PlayStationversion werden beinahe identisch sein, einzig die Animation der Charaktere wird auf der PlayStation vermutlich einen Hauch flüssiger ausfallen.

**Auf's Kreuz gelegt: Nach diesem gekonnten Überwurf zeigt sich Marin von einer ganz neuen Seite**

**Hersteller:** Imagineer **Erscheint:** November (JP) **Genre:** Beat 'em Up **Umsetzungen geplant:** Keine

**Game Shop**

Paul-Hindemith-Str. 10

37574 Einbeck

Tel./Fax:

05561/3094

Laden und Versand

**Ankauf,  
Verkauf,  
Tausch –  
laufend!!**

**SATURN, PLAYSTATION, ULTRA 64  
SNES, NES, GB  
MEGA DRIVE, MASTER, GAME GEAR**

**Wir nehmen auch Sammlungen  
dieser Systeme in Zahlung, beim Kauf  
einer Playstation, Saturn oder  
Nintendo - Ultra 64**

**Alle Neuheiten für die PSX, SAT oder  
Nintendo - Ultra 64 lieferbar!**

Ladenlokal

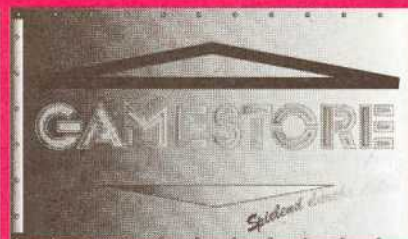
45131

**Essen**

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal

40211

**Düsseldorf**

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

**SONY PLAYSTATION**

Sony Playstation dt.	389,-
Pad	59,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	49,90
Memorycard Plus	89,90
Link-Kabel	49,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Alien Triologie e.PAL	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90
NBA Live 96 dt.	99,90
Cyberia dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Return Fire dt.	99,90
Road Rash dt.	89,90
Magic Carpet dt.	89,90
F1 dt. (ab 6.9)	109,90
Need for Speed dt.	89,90
Street Fighter Alpha	89,90
Resident Evil PAL	99,90
Krazy Ivan dt.	89,90

R.R. Revolution dt.	99,90
Discworld kompl. dt.	89,90
Lone Soldier e.PAL	79,90
Po'ed dt.	99,90
A-Train dt.	99,90
Transport Tycoon dt.	99,90
Olympic Games dt.	89,90
Sampres Tennis	89,90
NHL Powerplay us.	119,90
Beyond T. Beyond us.	119,90



**Monatlich neu**  
Die aktuelle Ausgabe  
des Sony Playstation  
Magazine inklusive

**DEMO - CD (PAL)**

Jetzt bestellen zum Preis von  
**24,90 DM** zzgl. Versandk. 9,- DM  
Das Magazine ist in englisch

**NEU NEU NEU NEU NEU**  
**DAS E3 '96 MESSE VIDEO**

ALLE NEUHEITEN 96/97  
FÜR SONY / SATURN / N64  
120 MIN \*\*\* VHS  
SOFORT BESTELLEN  
**NUR 29,90 DM**

**ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!**  
<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

**SONY PLAYSTATION**

Gunship dt.	99,90
Track & Field dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Primal Rage dt.	79,90
X-Men dt.	89,90
Power Sp. Soccer dt.	99,90
NHL Face Off dt.	99,90
Shell Shock dt.	89,90
True Pinball dt.	99,90
Worms dt.	99,90
Fade to Black dt.	89,90
Space Hulk dt.	89,90
Namco Museum 1 dt.	99,90
Myst dt.	99,90
W. Commander 3 dt.	99,90
Tohshinden 2 dt.	99,90
Tekken 2 dt. (ab 20.9)	109,90
NFL Gameday dt.	99,90
X-COM dt.	89,90
Raging Skies dt.	99,90
Chr. of the Sword dt.	99,90
Darkstalkers dt.	99,90
Pro Pinball dt.	89,90
Olympic Soccer dt.	89,90
T. Highway Battle us.	119,90

**SATURN**

**ACHTUNG ACHTUNG !!!**

Ab Ende August

Saturn Mag. + Demo CD (PAL)  
in englisch

**24,90 DM**

zzgl. Versandk. 9,- DM

Alle Neuen Spiele auf Lager

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

**0201 / 777235**

## Nintendo 64-News

Der Abverkauf in Japan lief erwartungsgemäß gut, die hohe ausgelieferte Stückzahl (man hat aus dem Super Nintendo-Launch gelernt) verhinderte jedoch einen völligen Ausverkauf. Kurios: Lediglich die farbigen Joypads, die man separat kaufen konnte, sind ausverkauft; und daß, obwohl es noch kein Modul mit Zwei-Spieler-Modus gibt. Als nächstes sollen nun die USA und Kanada am 30. September 1996 erobert werden. Das Grundgerät schlägt nach wie vor mit 249 Dollar (ohne Spiel) zu Buche, während die Module zwischen 50 Dollar (Tetrisphere) und 80 Dollar (Shadow of the Empire) kosten. Weitere Preise: extra Joypad in fünf verschiedenen Farben 30 Dollar, Memory Pack 10 Dollar. Auch die Peripherie-Spezialisten haben übrigens bereits Joypads bzw. Joysticks angekündigt, beispielsweise aus dem Hause Interact Accessories. Neuig-

keiten aus dem Software-Sektor: Rare soll Gerüchten zufolge eifrig an Donkey Kong 64 für das neue Flaggschiff werkeln. Nach einem Disput mit Sony plant Capcom zudem nun einige N 64-Titel. Mit von der Partie könnte eine 3D-Variante von Mega Man werden sowie Resident Evil 2, das von der Grafik her geradezu maßgeschneidert ist für die N 64-Hardware. Inzwischen ist auch schon der Nachfolger zu Cruis 'n USA bekannt: Bei Cruis 'n the World verläßt Ihr die amerikanischen Highways, um auch in den anderen Kontinenten Rennerfahrten zu sammeln. Als fahrbare Untersätze gibt es diesmal coole Roadster, Oldtimer und F-1 Boliden. Durch eine Link-Option dürfen auch zwei Widersacher gleichzeitig gegeneinander antreten. Last but not least erreichte uns noch die Nachricht, daß das französische Softwarehaus Titus die Nintendo 64-Lizenz erwarb, konkrete Projekte sind aber noch nicht bekannt.



Heiß begehrt: die farbigen Joypads sind in Japan kurioserweise ausverkauft

## Das M2 kommt

Nach der weltweiten 3DO-Schlappe holt Panasonic nun mit ihrem mysteriösen M2-Projekt zum Gegenschlag aus. Die ersten offiziellen technischen Angaben sind schlichtweg der Hammer: 8 Megabyte RAM, Quadrospeed-Laufwerk und zwei Power PC 620 CPUs sollen ein wahres Grafik-Feuerwerk entfachen, und das bei einem anvisierten Verkaufspreis von nur 300 Dollar (ca. 450 DM). Die Premiere wird auf der Tokio Game Exhibition im

Oktober sein, wo auf dem großen Messestand insgesamt 70 spielbare Geräte die Fachwelt von den Fähigkeiten des 64 Bit-Monsters überzeugen sollen. Im Frühjahr '97 wird es dann in Japan schließlich ernst, während die Amerikaner sich noch bis Ende '97 gedulden müssen. Zu den ersten möglichen Software-Titeln zählen: ein Advanced Dungeons & Dragons-Spiel, D 2, sowie Clayfighters 3. Über einen Launch in Europa ist derzeit noch nichts bekannt.



Tekken 3: Die neue Arcade-Hardware macht eine 1:1 Umsetzung für die PlayStation unwahrscheinlich

## Tekken 3

Sega hat mit den ersten Demos zu Virtua Fighter 3 bereits für Furore gesorgt, nun möchte Namco mit der dritten Auflage ihrer Vorzeige-Prügelei nachziehen. Doch vor dem Frühjahr '97 wird das Mega-Projekt nicht fertig werden. Grund: Wie schon AM2 damals, müssen auch die Datenverarbeiter von Namco noch auf eine Hardware-Basis warten. System 33 heißt das neue Zauberwort, das ein High Tech-Board mit Videologics Power VR-Architektur bestückt darstellt. Dadurch sollen in puncto Grafik neue Dimensionen ermöglicht werden. Nachteil für alle PlayStation-Besitzer: eine 1:1-Konvertierung dürfte dann nicht mehr möglich sein.

## Sega Releases

Sega Deutschland gibt die offiziellen Veröffentlichungsdaten ihrer kommenden Produkte an. Die PlayStation-Konvertierungen erscheinen im August, während die deutsche Version von Victory Goal '96 im

Oktober unter dem Titel Worldwide Soccer '97 erhältlich. Auch Daytona Champion Edition soll noch dieses Jahr erscheinen (November). Mit dabei: insgesamt fünf Strecken, Zwei-Spieler-Split-Screen sowie eine völlig überarbeitete Grafik und Musikuntermalung. Weitere potentielle Hits: Das Grafikspektakel Mr. Bones (November), die Roboterschlacht Virtual On (Dezember), das Motorradrennen Manx TT (Dezember) sowie das aufwendige Jump 'n Shoot Heart of the Darkness (Ende '96). Wer hingegen ein paar Oldies preiswert erstehen möchte, erhält durch das "Hot price"-Label ab August die Gelegenheit. Für 49,95 könnt Ihr folgende CD-ROMs erstehen: Daytona USA, Virtua Fighter I, Victory Goal, Panzer Dragoon I, Digital Pinball, Robotica, Cyper Speedway und Clockwork Knight I.

## Psygnosis Demo CD

Einen Appetizer für alle PlayStation-User bietet demächst Psygnosis an. Für 9,95 DM könnt Ihr Ende September in allen Fachge-



Bald auch in Deutschland erhältlich: das brillante Victory Goal '96 heißt hierzulande Worldwide Soccer '96 und könnte ein Referenz-Kandidat werden



**WipEout 2097 für 9,95 DM? Auf der Psygnosis Demo CD dürft Ihr demnächst beim Nachfolger reinschnuppern**

schäften eine geniale Demo CD mit insgesamt vier spielbaren Demo-Versionen erwerben. Namentlich: Formel 1, WipEout 2097, Destruction Derby 2 sowie Monster Truck Rally.

### Gewinner der Leserumfrage aus der Mega Fun 05/96

Je ein **Breath of Fire 2** geht an: Sven Spiegel aus 22111 Hamburg, Ralf Hambücker aus 52477 Alsdorf. Ein **Mega Man X3** erhält: Harry Strauss aus 40667 Meerbusch. Je ein **Lothar Matthäus Super Soccer** erhalten: Stephan Forkel aus 96242 Sonnefeld-2, Simon Gerhard aus 24149 Kiel, Thomas Kastenhuber aus 84513 Töging, Michael Schmelzer, aus 78054 Schwenningen. Je ein **Lord of the Rings** haben gewonnen: Tobias Perlet aus 06847 Dessau, Oliver Fiebrandt aus 31582 Nienburg, Michael Schaub aus CH-8055 Zürich,

Katrin Kühn aus 50171 Kerpen, Jens-Oliver Weinl aus 35463 Fernwald, Karsten Schröder aus 15741 Bestensee. Je ein **Waterworld** geht an: Frank Stock aus 90411 Nürnberg, Max Weber aus 90459 Nürnberg.

### Olympia Gewinnspiel Mega Fun 07/96

Den 1. Preis, die **Reise nach Atlanta** hat Gerlinde Fruth aus 85276 Hettenshausen gewonnen. Je ein Game Boy-Modul **Track & Field** geht an Wolfgang Apel aus 44388 Dortmund, Sven Reinholz aus 36043 Fulda, Marc Schouren aus 47798 Krefeld, Mario Budweg aus 06526 Sangerhausen, Claudius Brauer aus 13353 Berlin, Petra Kitzinger aus 47918 Tönisvorst, Oliver Hermann aus 59075 Hamm, Bernd Gerstner aus 97072 Würzburg, Dirk Lorenz aus 44379 Dortmund, Ugur Ister aus 85716 Unterschleißheim.



**Mirko Macije, 19 Jahre jung aus Dortmund hatte gut Lachen: Er gewann beim Primal Games-Gewinnspiel ein Nintendo 64 samt Umbau und den beiden Modulen Super Mario 64 und Pilotwings 64, wodurch sich seine gesamte Freizeitplanung schlagartig veränderte**

### Release Schedule Nintendo 64 (Japan)

**September:** Waverace 64  
**Oktober:** Tetrisphere, Shadow of the Empire  
**November:** Mario Kart 64, Golden Eye 007, Blast Corps, Body Harvest  
**Dezember:** Kirby's Air Ride, Star Fox 64, F-Zero 64, Buggie Boogie, Yoshies Island 64  
**1997:** Ice Climber 64, Golf

### Tom Kalinske verläßt Sega

Nach einem finanziell unbefriedigenden Jahr (55,8 Millionen Dollar Verlust) wechselte der langjährige Präsident von Sega of America Tom Kalinske die Firma. Neuer Chairman: der Japaner Shoichiro Irimajiri, der auch gleichzeitig ein neues Managerteam, bestehend unter anderem aus ehemaligen Mitarbeitern der Firma Atari und Sony um sich schart.

### Neues Super Nintendo Bundle Set

Um den Durchverkauf des Super Nintendo wieder etwas anzukurbeln, macht Big "N" Euch ein verlockendes Angebot. Für 229,- DM erhaltet Ihr den 16 Bit-Oldie samt Mr. Miyamos Geniestreich Yoshi's Island. Ihr spart damit rund 100 DM gegenüber den Einzelpreisen.



**Wer noch kein Super Nintendo besitzt, dem macht Nintendo jetzt ein verlockendes Angebot**

### Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

1. Mario Kart 64 (N 64)
2. Daytona USA Ch. (SAT)
3. Soul Edge (PS)

### Schon Gehört

+++ Nach dem ersten Versuch 1992 steigt Sony in Japan zum zweiten Male ins PC-Geschäft ein. Geplant sind für den August einige Pentium-PCs, die allesamt Windows '95 tauglich sind.

+++ Segas Vectorman wird ein Filmstar: Die kampferprobte Blechdose soll Ende '97 als Hero in einem vollkommen computergerenderten Trickfilm die Massen begeistern. Verantwortlich für die technische Umsetzung: Tribal Tech (Independence Day).

+++ Sega bringt demnächst Audio CDs mit den Soundtracks von bekannten Videospiele (z.B. Ecco) auf den Markt.

+++ Acclaim goes Internet: Unter der Adresse [www.acclaimnation.com](http://www.acclaimnation.com) könnt Ihr ab sofort die neuesten Infos über den US-Konzern abrufen.

+++ Ab August wird die legendäre Spielhölle Trocadero (Picadilly Circus, London) in ein "Sega World" umfunktioniert. Wir berichten in der nächsten Ausgabe darüber.

+++ Ein neuer Grafik-Tool-Satz für den Saturn aus dem Hause Alias/Wavefront - eine unabhängige Tochtergesellschaft von Silicon Graphics - soll dank dem Power Animator 3D vor allem dreidimensionalen Grafiken auf die Sprünge helfen.

+++ Gerüchten zufolge soll auch Sony an einem Internet-Device für ihre PlayStation werkeln.

+++ Auf der brandneuen Messe CeBit Home Electronics vom 28. August bis 1. September 1996 in Hannover werden die neuesten Trends im Bereich Multimedia, Kommunikationstechnik sowie Unterhaltungselektronik vorgestellt. Mit dabei: das neue Wundermedium Digital Video Disk (DVD).

+++ Interplay (Clayfighters) wird durch die neugegründete Abteilung Interplay Pictures demnächst ins Film- und Fernsehgeschäft einsteigen.

PlayStation

# Soviet Strike

EAs Strategie/Action-Knaller hebt erstmals auf den beiden Next Generation Konsolen ab. Der Aufwand ist gigantisch: das Mammutprojekt wird nach rund zwei Jahren Entwicklungszeit, an dem insgesamt 50 Mann beteiligt waren (!), vom Stapel gelassen und verspricht eines der heißesten Action-Games aller Zeiten zu werden. Per Video-Konferenz in London konnten wir den Machern die wichtigsten Infos abluchsen



Ein fettes Landungsboot hat bereits seine Schuldigkeit getan. Sobald solch ein dicker Brocken auf dem Screen erscheint, wird sofort eine dramatische Musik eingespielt

Sign of the Times: Statt sich Aug' in Aug' mit den Programmierern von Soviet Strike zu unterhalten, starrt man in einem nahezu leeren Konferenzraum auf zwei normale Fernseher, wo man durch ein spezielles Kamerasystem die Macher im sonnigen Kalifornien

(San Mateo) an einem Tisch versammelt sieht und nun die Fragen stellen darf. So geschehen im englischen EA Hauptquartier, gelegen in einem Londoner Vorort. Auch wenn solch eine Video-Konferenz im ersten Augenblick etwas befremdlich wirken mag (schließlich handelt es sich um einen Zeitunterschied von rund neun Stunden), überwog schon bald das Interesse an diesem herausragenden Produkt, das bereits zu rund 85% fertiggestellt ist. "Stop war before it begins!", lautet der Slogan zu diesem Action-Knaller und ist gleichzeitig ein Hin-

**Ein technisch und spielerisch ausgefeilter Action/Strategie-Knaller bahnt sich seinen Weg auf PS und SAT**

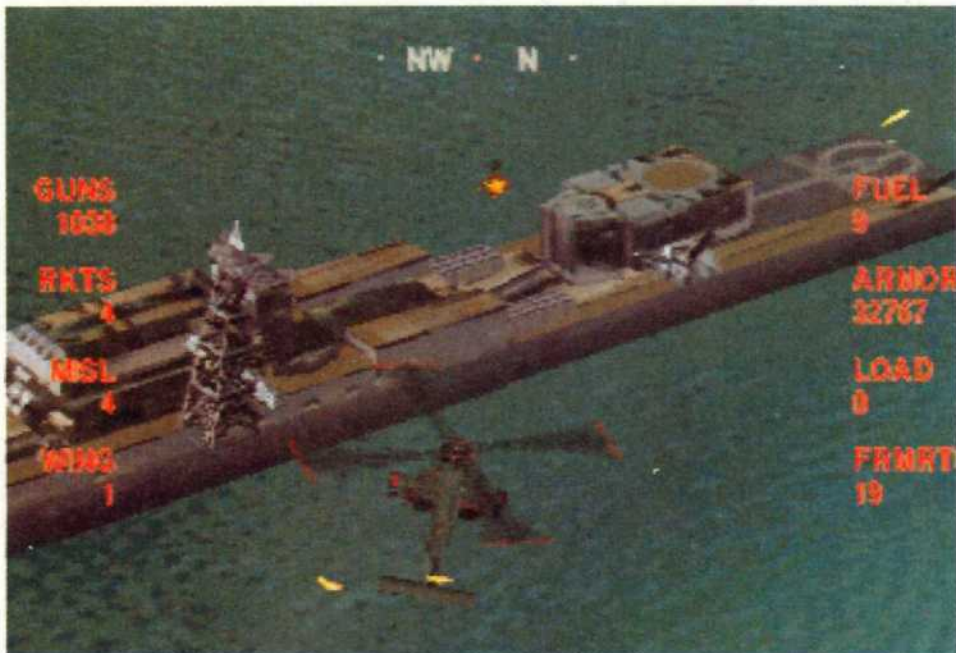
weis zu der besonders brisanten Hintergrundstory. Schauplatz sind die ehemaligen Ostblock-Staaten: Ein Ex-KGB-Mann mit dem Pseudonym "Shadow Man" nutzt die derzeitige Führungsschwäche Rußlands skrupellos aus, baut sich hinter den politischen Kulissen eine schlagkräftige Söldner-Truppe auf und versucht nun



Die Polygon-Objekte verabschieden sich nach vernichtendem Beschuß durch eine deftige Explosion, wo Euch die Einzelteile um die Ohren fliegen







Bei der Vernichtung größerer Zielobjekte ist etwas Taktik gefragt, sprich, zuerst die Waffeneinrichtungen anpeilen, bevor man sich den Rumpf vorknöpft

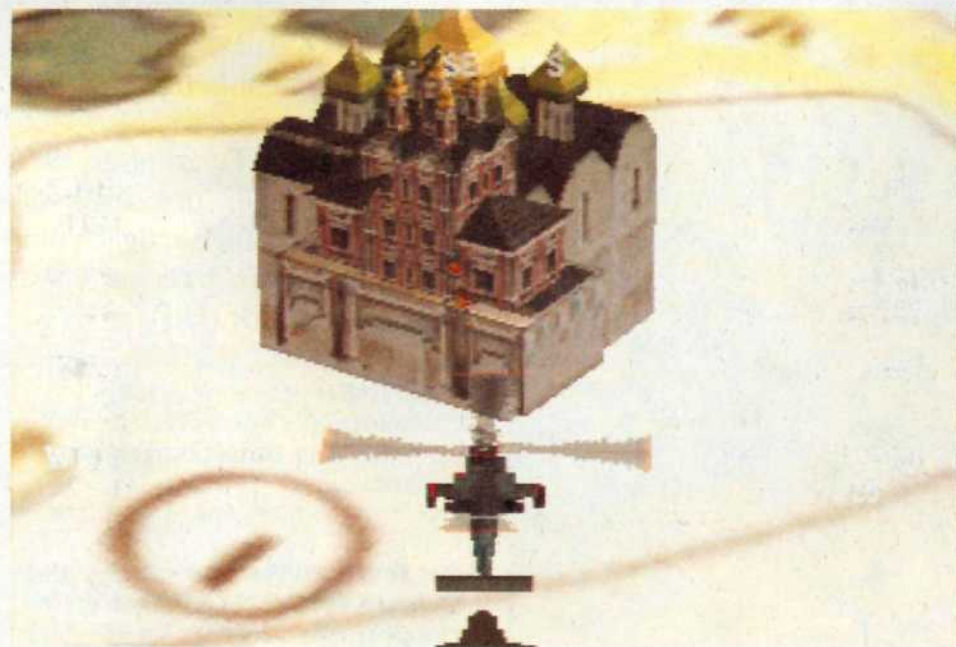
mit allen Mitteln, die Macht an sich zu reißen. Es ist somit Mal wieder Zeit für einen Helden, der sich als ausgebildeter Top-Agent erneut in das Cockpit des schwerbewaffneten Apache-Helikopters setzt, um in einer Geheim-Mission die drohende Gefahr gleich im Keim zu ersticken. An der genialen Mixtur aus Action- und Strategie-Elementen hat sich im Prinzip nichts verändert.

Wie bei der Mega Drive-Trilogie fliegt Ihr mit dem Hubschrauber über die feindlichen Gebiete, nehmt feindliche Stellungen ins Visier, bewältigt eine Vielzahl an kleineren Aufträgen und müßt die ganze Zeit über ständig den Treibstoff-Vorrat und den Zustand der Panzerung im Auge behalten und gegebenenfalls rechtzeitig die entsprechenden Power Ups aufsammeln. Die Designer, die sich teilweise auch schon für die 16-Bit-Module verantwortlich zeigten, unterteilten das Action-Epos in insgesamt fünf Locati-

**Ohne Nachladezeiten! Original-Luftaufnahmen dienten als Vorlage für die fotorealistischen Hintergrundgrafiken**

ons, wo Ihr jeweils zehn Aufträge in loser Reihenfolge absolvieren müßt. Für viel Spannung sorgen im Vorfeld bereits die Co-Piloten, die Euch im Laufe der Mission zugeteilt werden und jeweils unterschiedliche Stärken und Schwächen aufweisen. Der Charakter des jeweiligen Co-Piloten wird dabei durch zahlreiche FMV-Sequenzen (gesamte Laufzeit ca. zwei Stunden!!!) mit realen Schauspielern noch stärker herausgestellt, was sich wiederum sehr positiv auf die gesamte

Atmosphäre auswirkt, schließlich versprechen die Macher Film-Einlagen in Hollywood-Qualität. Der ständig wechselnde Co-Pilot greift überhaupt viel stärker ins Geschehen mit ein. Beispielsweise verläßt der zweite Mann manchmal auch das Cockpit, um am Boden in einem feindlichen Gebäude eine Zeitbombe zu plazieren. Taktik spielt auch bei der Wahl der Waffen eine



Hier ein Blick auf das erste fertige Teilstück des Kremls



Das Briefing vor jeder Mission ist durch viele Film-Schnipsel und anschauliche Karten eine unterhaltsame Angelegenheit. Die Sprachausgabe ist übrigens komplett in deutsch

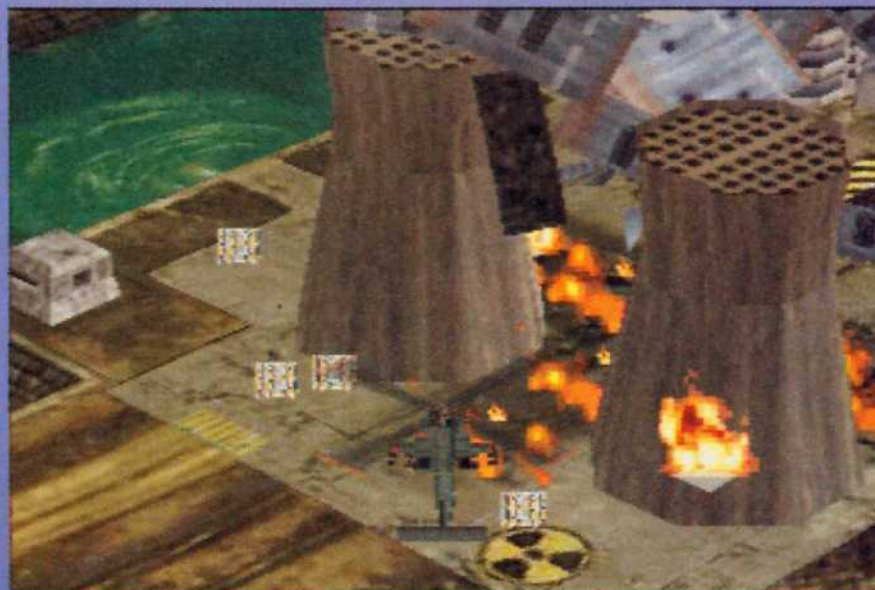
## Wie man am schnellsten ein Kernkraftwerk zerlegt



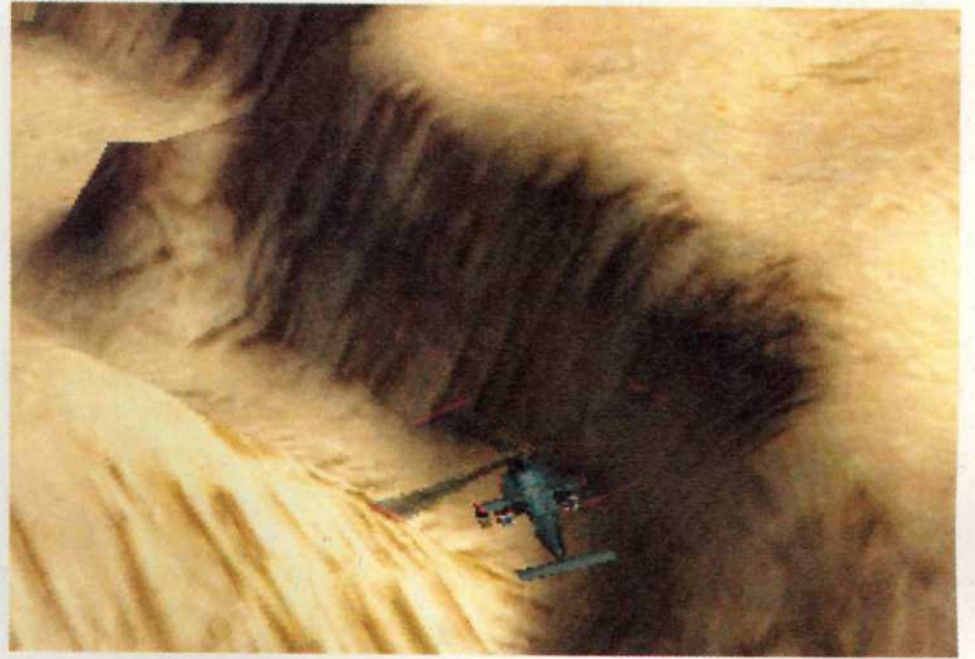
Die umständlichere Methode wäre bis zum bitteren Ende auf das Hauptgebäude draufzuhalten...



...die elegantere: einfach zum Ende der Abfluß-Pipeline fliegen und dort mit einem präzisen Schuß eine Missile versenken...



...was eine verheerende Kettenreaktion auslöst und eine Menge verstrahlte Mitarbeiter auf einen Schlag arbeitslos macht



**Technische Meisterleistung: Die geradezu fotorealistisch texturierten Landschaften wurden größtenteils anhand von Original-Luftaufnahmen erstellt und wiederholen sich deshalb niemals**

gewichtige Rolle. Diesmal steht Euch zwar nur der Helikopter als Vehikel zur Verfügung, dafür könnt Ihr aber vor jeder Mission das Waffen-Arsenal nach eigenen Bedürfnissen verändern. Neben der Bordkanone und Hellfire-Missiles gibt es neuerdings auch defensive Waffen, wie beispielsweise Luft/Luftraketen ("Sidewinders"), die feindliche Missiles vernichten sollen. Spielerisch ist zudem ein weiterer dicker Pluspunkt zu vermerken. Durch eine neuartige künstliche Intelligenz reagieren die Gegner individuell auf Eure Aktionen. Beispiel: Sobald Ihr ein Haus unter Beschuß nehmt, flüchten die Bewohner und versuchen möglichst schnell ein nahegelegenes Fahrzeug zu erreichen, um gegebenenfalls zur Gegenoffensive überzugehen. All diese spielerischen Feinheiten rücken aber angesichts des unglaublichen technischen Aufwandes fast schon in den Hintergrund. So wurden für die Landschaften



**Ein UN-Panzer-Konvoy entpuppt sich unerwarteterweise als Widersacher; weshalb ist leider noch ein Geheimnis**

Original-Luftaufnahmen verwendet und Stück für Stück zu fotorealistischen Texturen verarbeitet (Auflösung 320 x 240 Pixel, 20 bis 30 Frames/Sekunde). Ein mörderischer Aufwand, mit dem ein Teil der 50

Mann-Crew pro Level für drei bis vier Monate beschäftigt war. Doch der Aufwand lohnte sich: Neben dem hohen Grad an optischem Realismus gibt es keinen Fleck, der sich im Laufe des Spiels wiederholt. Nicht minder

aufregend sehen die zahlreichen Polygon-Häuser, -Fahrzeuge etc. aus, die allesamt mit einem äußerst feinen Texture-Outfit überzogen wurden und nach der Zerstörung durch eine Rakete sich in tausend Polygon-Fetzen auflösen - beeindruckend! Unglaublich ist ferner, daß es den versierten Programmierern gelang, daß die Hintergrundgrafiken während des Herumfliegens direkt von der CD geladen werden, sprich, Ihr habt eine völlige Bewegungsfreiheit. Eine kleine Revolution stellt auch das neuartige interaktive Soundsystem dar,

**Ständige Überraschungsmomente: Dank künstlicher Intelligenz passen sich die Gegner Euren Handlungen an**

das sich automatisch der jeweiligen Spielsituation anpaßt. Ist kein Feind in Sicht, erklingen beruhigende Melodien, während bei einem Showdown mit einer großen feindlichen Stellung sofort eine dramatische Musik angestimmt wird, und das alles wird der Abwechslung wegen per Zufallsgenerator geregelt. Abschließend sei noch angemerkt, daß die Saturn-Version ohne technische Abstriche (abgesehen von den FMV-Sequenzen) am 12. Dezember 1996 erscheinen soll, und daß die deutsche Version bezüglich einiger makaberer Szenen etwas entschärft wird. (Ulf)



**Hersteller:** Electronic Arts **Erscheint:** 20. Oktober 1996 **Genre:** Shoot 'em Up **Umsetzungen geplant:** Saturn

**Bei Soviet Strike sind nahezu alle Objekte vernichtbar, selbst dieses romantische Bergdorf im Kaukasus dürfte Ihr mit größeren Kalibern bearbeiten**

# mehr power

mit

game<sup>tm</sup>  
buster

für saturn<sup>tm</sup> oder playstation<sup>tm</sup>

unp...higher  
Bigger  
faster  
un...hard  
better  
more

game<sup>tm</sup>  
buster

legt die power in deine hände

• länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen

- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor:

**DATAFLASH** GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email <http://www.dataflash.com>

versandkosten DM 10



SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISE LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.

PLAY + SAT 3





Chuji, der Beste im Feld, vollführt einen akrobatischen Fußfeger, der entfernt an Breakdance erinnert



Und Tschübi! Wie bei Virtua Fighter könnt Ihr den Kontrahenten von der Spielfläche kicken

Fast bekommt man den Eindruck, daß Squaresofts Kreativität unter dem Nintendo-Korsett jahrelang arg gelitten hatte. Anders kann ich mir nicht erklären, warum sie nach der vorläufigen Trennung von Big "N" plötzlich ein halbes Dutzend Neuheiten ankündigen und neuerdings auch gewagte Experimente eingehen. Zu solch einem Experiment zählt natürlich ihr erster Klopfer, dessen Ankündigung sich wie ein Lauffeuer in der

PlayStation

# Tobal No. 1

Nun wird es ernst: Buchstäblich in letzter Sekunde flatterte Squaresofts erster Seitensprung ins Beat 'em Up-Gefilde in unsere geweihten Redaktionsräume, so daß sich im Prinzip nur eine Frage stellt: Erwartet uns hier eine ähnliche Virtuosität wie bei ihren RPG-Hammern?

Szene ausbreitete und Verwunderung auslöste, schließlich hat man dem Non-Action-Spezialisten niemals ein Prügelspiel zuge-  
traut; doch soviel sei bereits jetzt schon verraten: die Jungs haben bei ihrem Beat 'em Up-Einstand eine gute Arbeit abge-

liefert. Zum Spiel: Squaresoft belastet die Zocker glücklicherweise nicht mit einer allzu konstruiert wirkenden Hintergrundgeschichte: Ein schrulliger König versammelt eines Tages die acht fähigsten Figh-  
ter, um denjenigen auszumachen, der die Ehre hat, sich mit

**Ein gelungener Einstand: einwandfreie Spielbarkeit und handwerklich sauber gestaltete Technik**



Der Quest-Modus: In Adventure-Manier absolviert Ihr hier einige prügellastige Aufgaben und einen Trainingskurs

den drei finalen Obermotzen zu messen. Das Kämpferfeld - und hier schon das erste Lob - bildet ein äußerst illustrier Kreis, mit teilweise sogar absolut neuen Kreationen. Mary ist zum Beispiel eine dralle Wrestlerin, deren Oberweite sogar Dolly Buster übertrifft, Oliems eine muskulöse Kreuzung zwischen einem Hahn und einem Menschen und Ill-Goga eine Art Gargoyle, der die unangenehme Eigenschaft besitzt, die Kontrahenten mit einem mächtigen Schwanzhieb einfach umzunieten. Geprügelt wird in bester Virtua Fighter-Tradition: Mittels



Toll gelöst: Kommt Ihr einer Attacke zuvor, klappt der Gegner wie ein nasser Sack zusammen





Vor III-Gogas kräftigen Schwanzhieb müßt Ihr Euch besonders in acht nehmen



Im herangezoozten Replay bekommt Ihr mehr vom schönen Hintergrundlayout mit

drei offensiven Aktionstasten (Schlag, Tritt, Supermove) dezimiert Ihr mit viel Geschick die gegnerische Energieleiste oder befördert den Widersacher einfach von der Spielfläche, um vorzeitig die Runde zu beenden. Mit der oberen L- und R-Taste kommt zudem noch die Sprungaktion und die Block-Abwehr ins Spiel. Aus der Blockstellung habt Ihr zudem noch die Möglichkeit, den Gegner mittels einer beliebigen Aktionstaste am Kragen zu packen und anschließend durch einen akrobatischen Wurf auf den Boden zu befördern, wobei Euch mit dem Steuerkreuz unterschiedliche Techniken zur Auswahl stehen. Viele werden sich jetzt sicherlich fragen, warum man zum Springen eine Extra-Taste benötigt? Squaresoft entschied sich für diese Lösung, damit Ihr durch das Steuerkreuz den Akteur auch in die Tiefe des Bildschirms, bzw. nach vorne bewegen könnt. Ihr habt also die Möglichkeit, wie bei Toshinden, den gegnerischen Attacken durch einen schnellen Seitschritt auszuweichen, was natürlich viel Freiraum für taktische Spielereien eröffnet. Die Kehrseite der Medaille: Um einen Angriffssprung nach vorne zu aktivieren, müßt Ihr zwei Tasten gleichzeitig drücken plus zweimal das Steuerkreuz in die jeweilige Sprungrichtung - umständlich! Von der Spielmechanik erinnert der Klopfer



Die stramme Wrestlerin Mary hat wie ihre männlichen Kollegen eine Vorliebe für schmerzhaft Würfe



Im kurzen Intro erlebt Ihr bemerkenswert realistische Animationen

stark an Tekken; Combos entstehen durch schnelles Drücken einer oder mehrerer Angriffstasten, während Special Moves meistens durch vergleichsweise simple Kombinationen möglich sind. Dieses Gameplay kommt dem Original-PlayStation-Pad sehr entgegen, das sich bei komplexeren Bewegungsabläufen, wie beispielsweise Ryos Feuerball bekanntlich schwer tut. Zur Technik: Die Grafik ist zwiespältig: Auf der einen Seite muß man die dreidimensionalen Hintergründe mit teilweise sehr schönen Polygon-Objekten und netten Animationen sowie die

absolut flüssigen Bewegungsabläufe positiv hervorheben, auf der anderen Seite fehlen den meisten Akteuren jedoch eindeutig einige Polygone, so daß ihre Körper (vor allem die Beine) sehr kantig bis abstrakt wirken. Zum Teil wurde dieses Manko aber durch ein schönes Gouraud Shading gelöst (Texturen wurden nur selten verwendet). Insgesamt ist die Programmierung aber sehr sauber, denn in keiner Phase des Spiels ploppen irgendwelche Polygone weg. Im Umfeld gibt es übrigens einige interessante Ideen: Durch die Survival-Option geht

der Gegner beispielsweise mit weniger Energie in die nächste Runde, wenn Ihr ihn in der vorigen besiegt habt, und im brandneuen Quest-Modus müßt Ihr Euch in Adventure-Manier in einem Dungeon-System von einem Kämpferfeld zum nächsten 'vorkämpfen. Erster Eindruck: Eine handwerklich sauber gestaltete Kloperei mit optimaler Spielbarkeit, vielen Aktionsmöglichkeiten und einer sauberen Technik - ein guter Einstand für Squaresoft! (Ulf)

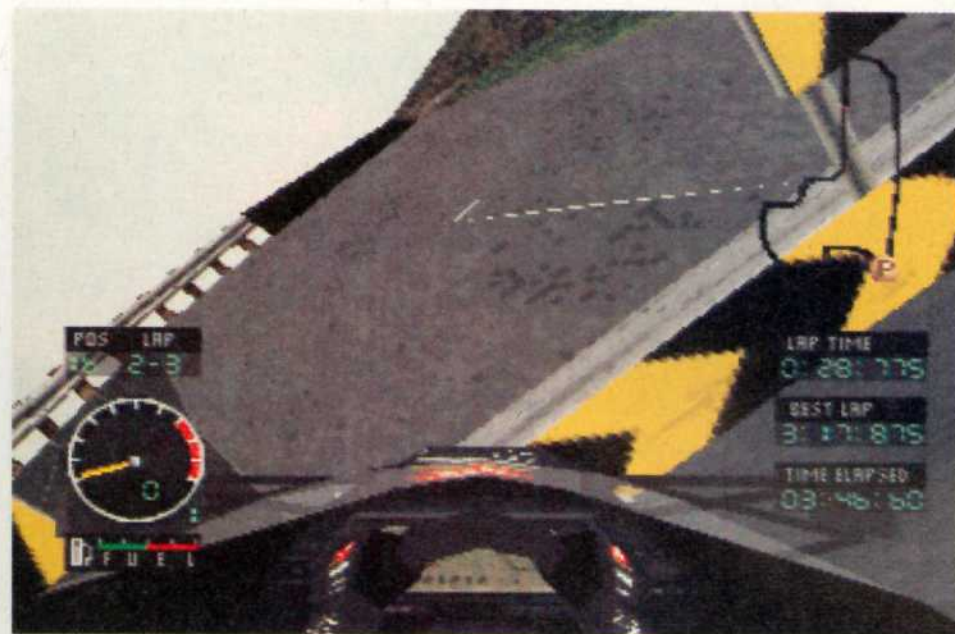
Testmuster von Games Garden  
Tel. 0911/7418185

**Hersteller:** Squaresoft **Erscheint:** 1997 **Genre:** Beat 'em Up **Umsetzungen geplant:** Keine





Wenn man mit über 200 Sachen frontal gegen die Wand prescht, entstehen solche spektakulären Aufnahmen. Links die Außenansicht...



...und rechts der Crash aus der Sicht des Piloten

PlayStation

# Andretti Racing '97

**Röhrende Motoren, qualmende Reifen und schnelle Flitzer aus der amerikanischen Stock- und Indy-Car-Serie erwarten Euch bei EAs neuestem Rennspektakel**

Immer wieder stellt sich die Frage, welcher Name für ein Game wohl der verkaufsstrategisch beste ist. So entscheidet man sich im Falle von Sport- und Rennspektakeln meist für eine bekannte Persönlichkeit des Genres. Auch bei EAs neuester High-Speed-Flitzerei ist dies der Fall. Der ehemalige Formel-1-Champion und mehrmaliger Gewinner der Indy-Car-

finden in Form eines Frage-Antwortspiels zwischen einem Reporter und dem Meister selbst statt, die jeden Freund des Rennsports höchst erfreuen werden. Nun geht's aber auf die Piste! Entweder steigt Ihr in einen Formel-1-artigen Flitzer oder nehmt einen vollverkleideten Wagen aus der Stock-Car-Serie. Bei den 16 Strecken handelt es sich um die Originalen: so



Tuning à la Manta Manta: kleinere Spoiler sorgen für höhere Geschwindigkeit, wirken sich aber negativ auf die Bodenhaftung aus

gibt es den einfachen Rundkurs Thunderdome, aber auch die Kurvenorgie von Cincinatti. Bevor Ihr startet, könnt Ihr Euren Rennboliden noch tunen, um eine bessere Straßenlage zu bekommen oder die Endgeschwindigkeit zu erhöhen. Jedoch muß bedacht werden, daß sich Verbesserungen an einer Eigenschaft auf eine andere negativ auswirken. Im Qualify befindet Ihr Euch alleine auf der Piste und müßt schon jetzt fast fehlerfrei fahren, um eine gute Startposition zu erreichen. Wer seine Fahrfähigkei-



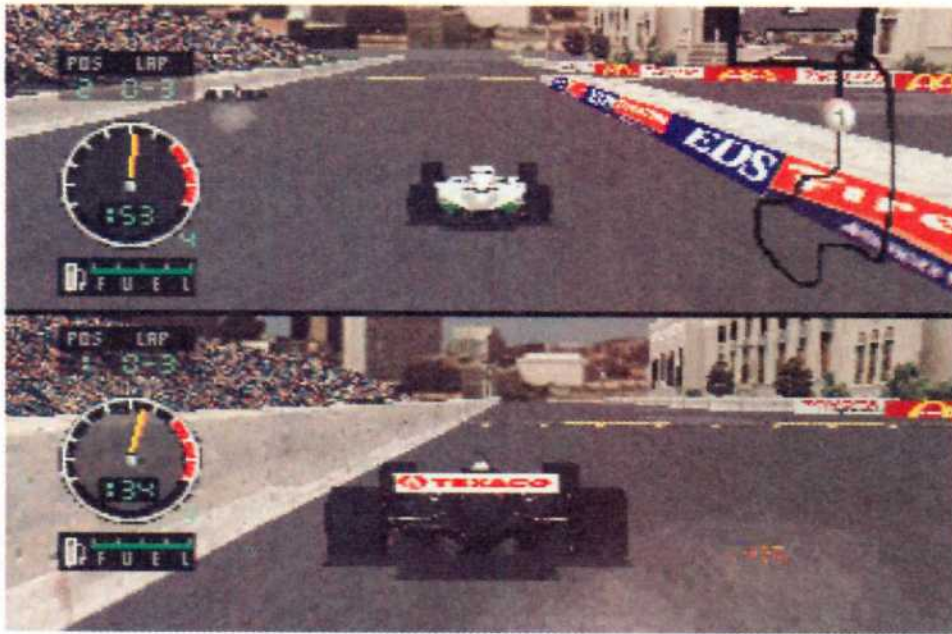
Oben die NASCAR-Variante und unten der Flitzer für die Indy-Car Serie

## EAs Asphaltrennerei als Konkurrenz zu Formula 1 von Psygnosis?

Serie, Mario Andretti gibt dem Produkt nicht nur seinen Namen, sondern tritt mit seinen beiden Familienmitgliedern Michael (über 30 Siege in der Indy-Serie) und Jeff (Rookie of the Year) auch in Szene. So müßt Ihr nicht nur gegen die drei im Motordrome antreten, sondern bekommt in der Racing-School zu Dutzenden Rennsituationen nützliche Tips und Tricks. Die FMV-Sequenzen

Im nächtlichen Kurs von Birmingham wirkt die Skyline der Stadt beeindruckend





Um Andretti Racing auch zu zweit genießen zu können, braucht man nicht unbedingt ein Link-Kabel, der Split-Screen tut's auch

Fahrt heraus, wobei man erst in das Geschehen eingreifen kann, sobald der erste Wagen die Ziellinie überquert hat. Die Pistenhitz läuft rasant ab, und Ihr könnt drei Perspektiven auswählen. Der Pilotenblickwinkel wird durch zwei Außenpositionen ergänzt, die den Flitzer in einem feinen und farbenprächtigen Texturengewand zeigen. Die Härte des Fahreralltags wird Euch sofort bewußt, wenn Ihr kurz nach dem Start versucht, durch geschickte Überholmanöver, Plätze gut zu

### Stock- und Indy-Car-Serie sollen für doppelten Spaß sorgen

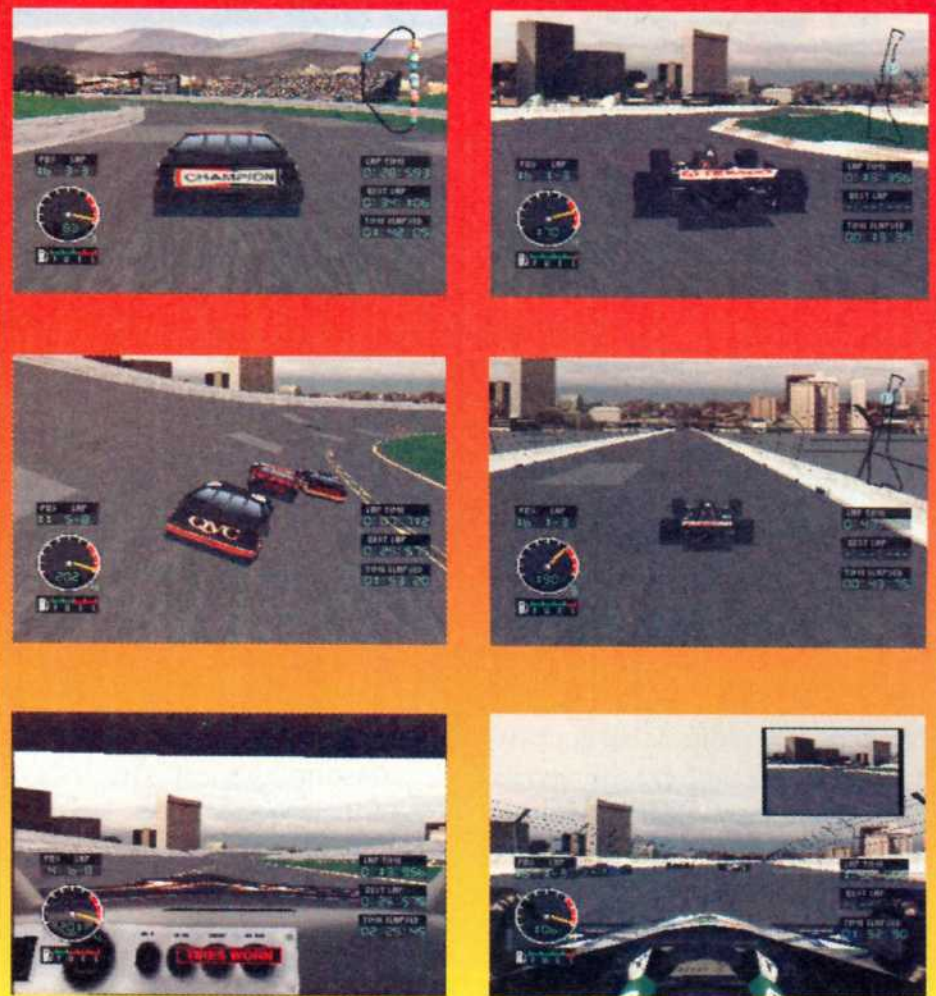
machen (die gegnerischen Fahrer sind keine Statisten, sondern knallharte Konkurrenten). Da kann es schon mal passieren, daß bei leichtem Touchieren mit einem gegnerischen Wagen ein Spoiler oder die Seitenverkleidung durch die Gegend fliegen. Bei solch kleinen Problemchen hilft ein kurzer Boxenstopp. Wenn man

mit der Streckenbegrenzungen kollidiert oder in einen verunglückten Konkurrenten prescht, wird meistens die Rad-aufhängung beschädigt oder man verliert gleich ein oder mehrere Reifen. So erlebt man zwar einen spektakulären Crash, das Rennen ist aber gelaufen. Für Anfänger empfiehlt sich daher die Damage-Option auszuschalten, denn dann wird man nur kurzzeitig gebremst und kann mit einem runderneuerten Wagen wieder auf die Piste gehen. Auf die Grafik wurde sehr viel Energie verwendet: die Rennboliden wurden mit schillernden Farben und unterschiedlichster Werbung versehen, was ihnen ein reales Aussehen gibt. Auch die Asphaltstrecken unterscheiden sich stark voneinander und beeindrucken mit verschiedensten Gestaltungselementen. So gibt es Stadtkurse, in deren Hintergrund die nächtliche Skyline schimmert oder farblich stumpf gehaltene Strecken, die graue Betonwände als Begrenzung besitzen und nur den blauen Himmel als Hintergrund haben. Andretti Racing könnt Ihr mit einem Split-Screen auch ohne



In der Boxengasse wartet das Serviceteam schon, vorher bestimmt man aber noch, was gemacht werden soll

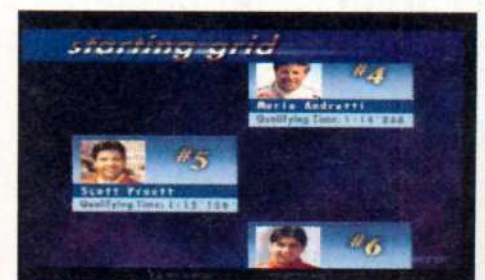
## Die drei Perspektiven



Die direkte Position hinter dem Flitzer (oben), eine erhöhte Kameraperspektive (mitte) und der Fahrerblickwinkel (unten).



Im Menu Racing School tritt Meister Andretti als Lehrer auf und informiert Euch über die verschiedenen Probleme eines Rennfahrers



Nach den Qualifikationsrunden, die Ihr ohne Konkurrenz bestreitet, wird das Startfeld mit den Fahrern und ihrer Qualifikationszeit gezeigt

Link-Kabel zu zweit genießen. Wer zwei PS miteinander verbindet, kann dann auch zu viert gegeneinander über den Asphalt brettern. In puncto Sound muß allerdings noch einiges zugelegt werden, um mit

Formula One von Psygnosis konkurrieren zu können. (Georg)

**Hersteller:** Electronic Arts **Erscheinung:** September **Genre:** Rennspiel **Umsetzung geplant:** Saturn



Wer als Geisterfahrer agiert und auf einen entgegenkommenden Wagen fährt, wird wild durch die Luft gewirbelt

PlayStation

# WipEout 2097

Das Programmiererteam "The Designer Republic" hatte kurz nach der Fertigstellung des Originals mit dem Weggang der beiden Hauptprogrammierer zu kämpfen. Dennoch gelang dem neustrukturierten 16-köpfigen Team eine bemerkenswert gute Fortsetzung der High Tech-Raserei mit einigen interessanten Neuheiten

**4** 5 Jahre sind ins Land gegangen: die Anti-Schwerkraft-Klasse F3600 gehört nunmehr der Vergangenheit an; fortan liefern sich die futuristischen Flitzer in der noch schnelleren F5000 Renn-Liga mit einem umfangreicheren Waffenarsenal beinhardt Gefechte. Eine knappe Story, die aber viel

**Überarbeitete Steuerung, bessere Grafik, viele sinnvolle Extra-Features - der Nachfolger stellt eine Rundum-Verbesserung dar**

Spielraum für neuartige Features läßt. The Designer Republic legen auch großen Wert darauf, daß es sich bei WipEout 2097

um einen waschechten Sequel und keinen Remix oder eine Revolution handelt. An der groben Spielmechanik hat sich aber freilich nichts verändert. Nach wie vor düst Ihr mit einem Anti-Schwerkraftgleiter über die High-Speed-Kurse und versucht mit fahrerischem Können und etwas Waffengewalt die Konkurrenz in die Schranken zu weisen, wobei das Arsenal diesmal auf insgesamt elf Power Ups aufgestockt wurde. Neben den "Klassikern", wie beispielsweise dem Schutzschild, eine Lenkrakete oder dem Turbo-Booster sorgen Thunder Bombs (hat die Wirkung einer Smart Bomb), ein aufladbarer Laser oder eine Erdbebenwelle für wesentlich mehr Abwechslung in der Offensive. Eine gute Idee stellt zudem der Autopilot dar, der Euch nach der Aktivierung (Po-



Die zweite Bonusstrecke erinnert durch den Regen und die riesigen Neon-Werbeschriftzüge etwas an den Film Blade Runner; bei den Sprungschancen müßt Ihr übrigens während der Flugphase bereits umlenken!

wer Ups können neuerdings auf Knopfdruck auch einfach abgelegt werden) selbst bei Höchstgeschwindigkeit sicher durch die Kurven bringt. Noch mehr Abwechslung gibt es auch beim Streckendesign: Insgesamt hat der virtuelle Pilot diesmal sechs völlig neue Rundkurse mit einer durchschnittlichen Polygon-Anzahl von 400 000, plus zwei spektakuläre Bonus-Tracks zur Auswahl, deren Schwierigkeitsgrad von "Easy" bis "Very Hard" eingestuft wurde. Apropos "Schwierigkeitsgrad", damit Anfänger und Vollblutprofis gleichermaßen bedient werden, gibt es diesmal vier unterschiedliche Rennklassen. Greenhorns haben in der Vector-Liga gute Chancen, die insgesamt zwölf Konkurrenten (vormals acht) einzuholen, während erfah-

renere Flitzer sich an den beiden bereits bekannten Klassen Venom und Rapier versuchen sollten. Gelingt es Euch schließlich, in sämtlichen Klassen siegreich hervorzutreten, winkt zum Dank die noch schnellere



Inmitten eines gigantischen Röhrensystems bleibt während der Fahrt leider keine Zeit, die coolen 3D-Grafiken näher zu betrachten







Ein heller Düsenstrahl (toller Transparenz-Effekt!) hilft Euch dabei, in dunklen Passagen nicht die Übersicht zu verlieren



In der Cockpit-Perspektive erfordern die Kurven ein genaueres Timing als in der Außenansicht

Phantom-Class samt den zwei erwähnten Bonus-Strecken. Hier habt Ihr es schließlich mit 15 Konkurrenten zu tun und peitscht mit einer geradezu schwindelerregenden Geschwindigkeit über den Rundkurs (der Bildschirmaufbau liegt bei 30 Frames pro Sekunde) - eine echte Herausforderung!

### Geschwindigkeitsrausch! Wipeout 2097 ist das rasanteste Rennspiel aller Zeiten!

Daß der Sequel einen exzellenten Eindruck hinterließ, liegt vor allem daran, daß sich die Designer sichtlich Gedanken gemacht haben, wie man das Rennen noch spannender gestalten kann. Als Ergebnis wurde die Raserei diesmal im Arcade-Stil gehalten, bei dem Ihr, wie in der Spielhalle, immer Checkpoints erreichen müßt, ehe das Zeitlimit abläuft; gröbere Fehler werden somit nicht nur mit einer

schlechten Platzierung sondern sogar mit einem vorzeitigen Game Over bestraft. Gleiches passiert auch, wenn Ihr die neuartige Energie-Anzeige außer acht laßt. Diese sinkt auf Null ab, wenn Ihr allzu oft Bekanntschaft mit den Absperrungen macht. Um die Kiste wieder auf Vordermann zu bringen, müßt

Ihr, wie bei F-Zero (SNES), einfach über eine abgelegene Pit Lane düsen, wo die Energie wieder auf Maximum gebracht wird. Zur Technik: Grafisch gesehen wurden Fortschritte erzielt, da die Strecken noch schönere und größere Details am Straßenrand bieten, wobei aber immer noch leicht ein Bild-

schirmaufbau erkennbar ist. Insgesamt wurde aber vor allem im Bereich der Kreativität Großes geleistet. Beispielsweise düst Ihr bei einem Kurs in einer High Tech-City durch ein gigantisches Röhrensystem. Soundtechnisch sorgen wieder einmal pumpende Rave-Tracks von Chemical Brothers oder The Future Sound of London für eine stilgerechte Musikuntermalung. Als Krönung dürft Ihr sogar den Nummer 1-Hit "Firestarter" von The Prodigy während der Fahrt genießen! Ein separater Soundtrack erscheint übrigens ebenfalls wieder auf CD. Bleibt abschließend noch anzumerken, daß es den Programmierern zudem gelang, die Ladezeiten merklich zu verkürzen, und daß die futuristische Raserei auch wieder per Link-Modus zu zweit gleichzeitig spielbar ist. (Ulf)



Heißes Rennen, niedrige Außentemperaturen: Beim zweiten Teil werden sogar Witterungsumstände berücksichtigt; die Schneeflocken fliegen direkt auf Euch zu!

**Hersteller:** Psygnosis/The Designer Republic  
**Erscheint:** Ende Oktober  
**Genre:** Rennspiel  
**Umsetzungen geplant:** Derzeit keine



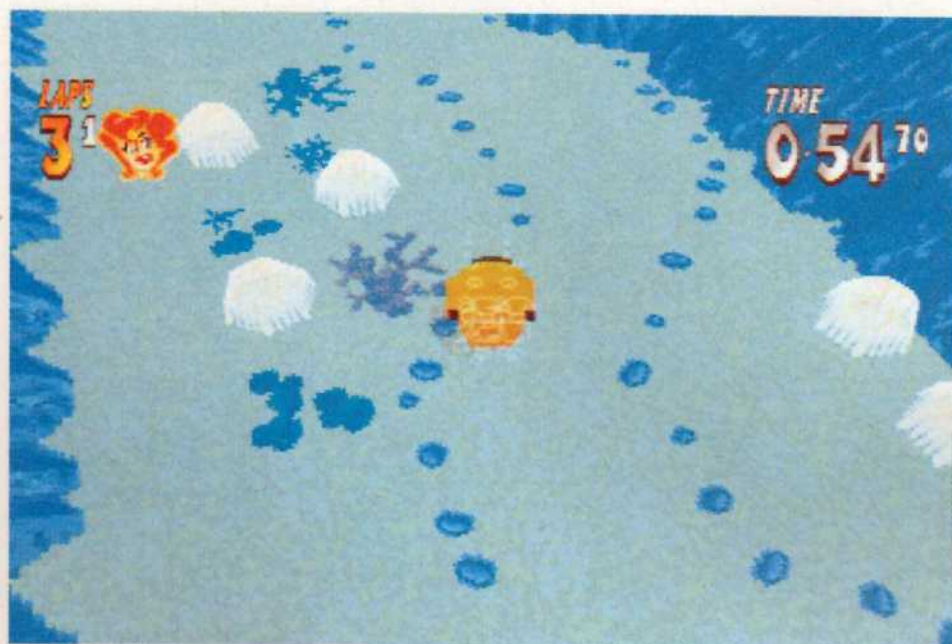
Die erste Bonusstrecke: Auf diesem schweren Rundkurs gibt es gelegentliche Weg-Gabelungen und große Sprungschancen



F-Zero läßt grüßen: Um den Flitzer wieder zu reparieren, müßt Ihr einfach nur über eine Pit Lane düsen



Über den Wolken... Während unter Euch die Landschaft vorbeizieht weicht Ihr Wolken und Vögeln aus



Mit Eurem blasenspeienden U-Boot müßt Ihr in der Tiefsee höllisch aufpassen: Quallen und Felsen sind tödlich

PlayStation

# Supersonic Racers

**Mindscape goes Supersonic! Bei Supersonic Racers fliegt, schwimmt oder fahrt Ihr auf über 30 Strecken gegen die Uhr oder gegen bis zu sieben menschliche Gegner!**

**S**upersonic Racers kann mit beeindruckenden Daten aufwarten: 30 (DreiBig!) Strecken in zehn abgedrehten Umgebungen, acht verschiedene Fahrer, bis zu acht Mitspieler dank Multi-Tap, und atemberaubende Rennen zu Wasser, zu Lande und in der Luft. Verantwortlich für die Miniatur-Rennorgie ist das selbe Team, welches auch schon Micro Machines 2 für das Mega Drive geschrieben hat. Diese Erfahrung und die eineinhalb Jahre Entwicklungsarbeit sieht man dem Game an. Ihr könnt bei Supersonic Racers einen von acht Charakteren steuern, der mit seinem Gefährt an den Rennen teil-

nimmt. Der Gag bei der Sache: Je nachdem, ob Ihr durch die



Achtung, Zug fährt ab! Auf dem Kippwaggon fahrt Ihr ein Stück mit

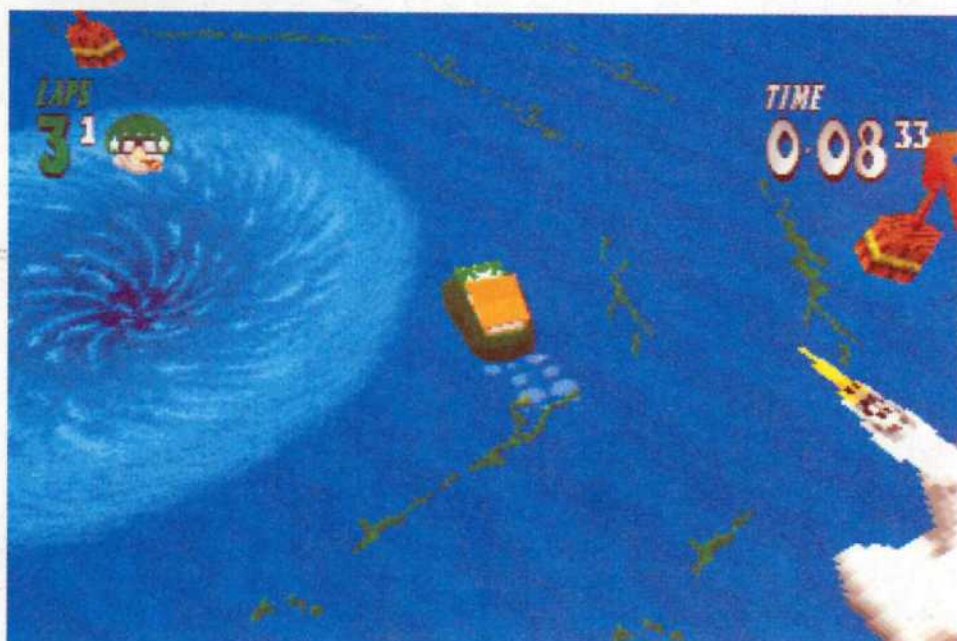
Wüste brettet, auf oder unter den Wellen des Ozeans surft oder über den Wolken oder gar im Weltraum die grenzenlose Freiheit sucht, verändert sich Euer Gefährt im Aussehen. Obwohl die Grundform ziemlich gleich bleibt könnt Ihr entweder mit einem flotten Auto, einem Speedboat, einem Zepelin und, und, und über den Track bretteln. Eine unglaubliche Vielzahl an verschiedenen Spielmodi sorgt zusätzlich für Laune: So könnt Ihr in Ausscheidungsrennen gegen alle anderen Computergegner

antreten, oder im Duell gegen einen nach dem anderen. Oder Ihr startet beim Grandprix, der Euch durch mehrere Rennen auf den verschiedensten Strecken führt. Es macht jedesmal wieder Spaß gegen ein paar Freunde ein zünftiges Rennen zu fahren. Der positive Eindruck, den das Gameplay machte, wird durch die tolle Grafik abgerundet. Die zehn verschiedenen Umgebungen, in denen die Strecken liegen (so beispielsweise ein Geisterhaus, der Wilde Westen oder eine Piratenlagune) wurden liebevoll gestaltet und mit netten Gags ausgestattet (im Wilden Westen müßt Ihr z.B. auf einem Zug mitfahren und über Canyons springen). Durch diese Landschaften düst Ihr mit Euren irren Boliden die im tollen 3D-Look gestaltet wurden. Über den Sound kann noch nicht viel gesagt werden, bis zum Release im Oktober sollen aber neben den Motorgeräuschen auch noch wütende Schreie der Gegner und ähnliches eingefügt werden. (Frank)

**Hersteller:** Mindscape **Erscheint:** Oktober **Genre:** Rennspiel **Umsetzungen geplant:** K.A.



Im Knockout-Modus hetzt die gesamte Meute über die Strecke



Die Piratenbucht wartet mit dümpelnden Fässern und Riesenstrudeln auf

Saturn

# Fighting Vipers

Seit gut einem dreiviertel Jahr prügeln sich AM2s Schlangen auf den Automaten, nun sollen auch Saturnbesitzer in den Genuß der rasanten Kampforgie kommen

**D**a die Fans von Virtua Fighter 2 noch lange auf den dritten Teil warten müssen, wird ihnen das Warten mit der Umsetzung der Automatenversion von Fighting Vipers ver-süßt. Bei der Prügelorgie von AM2 müßt Ihr erst sieben Kontrahenten aus dem Weg räumen, um dann in luftiger Höhe dem agilen Endgegner die Stirn bieten zu können. Die einzelnen Charaktere bieten eine Vielfalt an Tritten, Schlägen und Special-Moves, die auf ihr jewei-

liges Aussehen abgestimmt sind. So sorgt die Rollerbladfahrerin Grace mit schnellen Beinfegern für einen umwerfenden Eindruck oder der Skater Picky rollt auf seinem Board liegend durch die Beine seiner Gegner und überrascht diese dann von hinten. Der Axel Rose Verschnitt Raxel benutzt seine Gitarre nicht zur fröhlichen Unterhaltung, sondern drischt mit ihr auf lästige Gegner ein. Die rasanten Kämpfe finden in einer von Zäunen, Mauern oder Fenstern eingerahmten Arena statt. So könnt Ihr Eure Kontrahenten gegen die Begrenzungen schmettern, was noch einmal Energie kostet, oder sie in die Ecke treiben und dann Stück für Stück auseinandernehmen. Das könnt Ihr ruhig wörtlich nehmen, da Ihr durch Extremschläge die Panzerung Eures Widersachers zerstören könnt, der dann für die restlichen Kampfunden ein leichtes Opfer darstellt. Spektakulär sind die Extremschläge noch in einer anderen Hinsicht: Ihr könnt mit ihnen Eure Gegner kraftvoll durch die Ringabgrenzungen befördern (zerspringende Scheiben und berstende Zäune sind die Folge) und somit einen schnellen Sieg erreichen. Bei der Gestaltung der einzelnen Kontrahenten wurde Gouraud Shading verwendet. Diese Darstellungsform sorgt dafür, daß

## Die Technik des Gouraud Shading



Die kantigen Polygone wirken doch etwas abschreckend (oben), wohingegen das Ergebnis des Gouraud Shading (unten) der Realität viel näher kommt



Da fliegen die Fetzen!! Der Rollerbladfahrerin Grace wird die Panzerung vom Körper gesprengt. Danach hat sie nur noch ein kleines, wenig schützendes Top an



Der Gitarrist Raxel sorgt auf einem anderen Weg für süße Träume: statt schöne Töne erleben die Kontrahenten Kopfschmerzen, wenn die Klampfe auf ihren Schädeln zerschellt

Körperteile und Rüstungen ein runderes und somit noch plastischeres Aussehen bekommen. Die Prügelorgie läuft extrem schnell und rasant ab und sorgt mit seiner Bedienungs-freundlichkeit für viel Spielspaß. Alle sechs Aktionsknöpfe des Pads sind belegt; Schläge und Tritte warten durch gleichzeitiges Drücken des Steuerkreuzes mit unterschiedlichsten Varianten auf. Auch die Extremschläge und Special-Moves (meist Griff-

techniken, mit denen Ihr Euren Gegner an die Wände schleudern könnt) sind leicht anzuwenden. Nun werden die Technik-Freaks unter Euch wahrscheinlich laut aufschreien und sagen: "Bedienungsfreundliche Prügeleien bieten keine Herausforderungen und sind nur etwas für Weicheier". Zugegeben, bei Fighting Vipers ist der Reiz, einen menschlichen Kontrahenten durch größeres Wissen über Specialmoves regelrecht vorzuführen, kaum vorhanden. Erstens aber liegt nur eine Vorabversion vor, bei der sich noch allerhand ändern kann und zweitens soll Fighting Vipers (wahrscheinlich) kein Konkurrenzprodukt zu Virtua Fighter 2 darstellen, sondern eine Ergänzung mit Augenmerk auf schnellen Prügel-spaß. (Georg)

Hersteller: AM2/Sega Erscheint: Oktober Genre: Beat 'em Up Umsetzungen geplant: Keine



Mirror-Match: der agile und kräftige Endgegner Mahler präsentiert sich in einem Tigerkostüm



Schon einmal an einem Skateboard geschnuppert?! Bei Fighting Vipers passiert Euch das bestimmt



Das ausgeklügelte Inventory-Menü wird durch mehrere Kellerräume dargestellt



Für die Oberwelt wurden zwei Mode 7-Ebenen erstellt, die flüssig scrollen

Super Nintendo

# Terranigma

**Konkurrenz für Zelda: Die Erfinder von Illusion of Time liefern mit diesem Action-Adventure ein grafisch atemberaubendes Produkt mit vielen Überraschungsmomenten ab**

**E**nix zählt - freilich im Schatten von Squaresoft - mit zu den renommiertesten japanischen RPG-Schmieden, die sich vor allem durch einige kindgerechte Action-Adventures einen Namen gemacht hat. Das 32 Mbit starke Terranigma-Modul dürfte sicherlich Ihr größter Hit werden. Held ist erneut ein knabenhafter Junge mit ungemeinem Tatendrang, der viele Jahrtausende nach einem zermürenden Kampf zwischen Gut und Böse in einem besonnenen Dorf sein Dasein fristet. Sein besonderes Augenmerk richtet er dabei auf eine mysteriöse, verriegelte Tür, die in den Keller führt. Eines Tages zerstört er diese Pforte und macht im Kellergewölbe Bekanntschaft mit einem

surrilen Wesen namens Fluffy, das Ihr aus einem Kristall befreit habt. Dieses Treffen hat zur Folge, daß das Siegel der Unterwelt gebrochen ist und, bis auf den Dorfältesten, alle Einwohner zu Eis erstarrt sind. Um das Gleichgewicht wieder herzustellen, müßt Ihr nun die fünf Türme des Bösen erklimmen... Mit einem vielseitigen Zauberstab ausgerüstet, geht es in typischer Zelda-Manier auf die Reise. Die Aktionsmöglichkeiten beschränken sich dabei auf diverse Angriffstechniken und einem eleganten Sprung, der durch die Y-Taste auch in vollem Lauf vollführt werden kann. Die Türme sind natürlich gespickt mit zahlreichen Monstern, Rätseln und Items, wie beispielsweise den



Im Shop dürft Ihr glücklicherweise die Menge der begehrten Items mitbestimmen

**Hersteller:** Enix/Nintendo **Er-scheint:** Oktober **Genre:** Action-Adventure **Umsetzungen geplant:** Keine

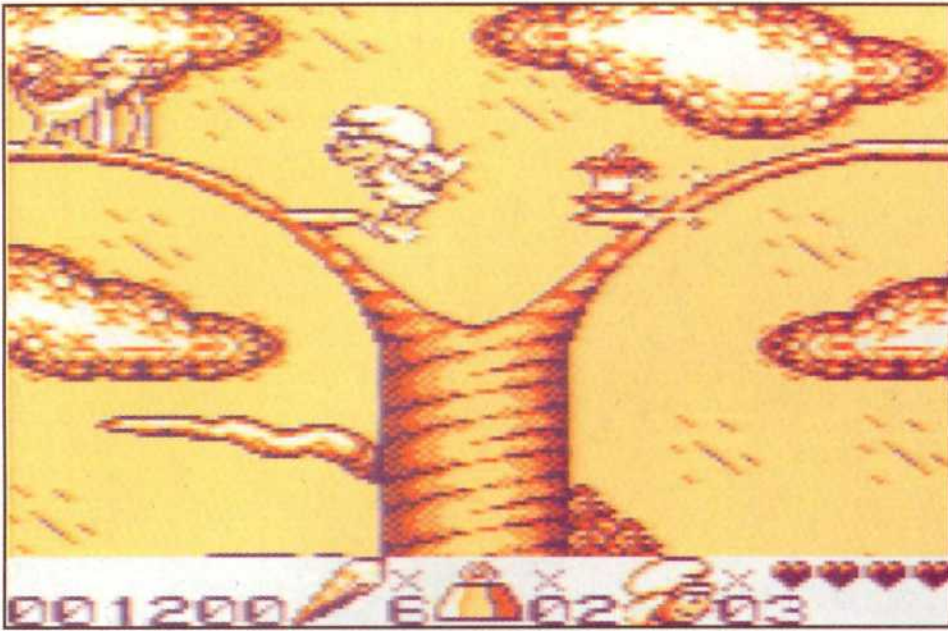
blauen Kristallen, die Ihr in einem Magieshop in wirksame Zaubersprüche einlösen könnt. Bemerkenswert bei diesem Adventure ist vor allem der technische Bereich: die glasklar klingenden Kompositionen sind wunderbar beruhigend und atmosphärisch und die aufwendige Grafik bietet eine Reihe von Überraschungsmomenten, wie beispielsweise ein trickreicher Mode 7-Effekt auf der Oberwelt. Positiv ist zudem die übersichtlich gestaltete Benutzeroberfläche, in Form eines Kellergewölbes und der nicht-lineare Spielverlauf, sprich, die Handlung paßt sich Euren Aktionen an und nicht umgekehrt. Das Modul mit deutschen On Screen-Texten wird im Bundle mit einem umfangreichen Spieleberater ausgeliefert. (Ulf)



Auch an der Außenfassade eines Turmes müßt Ihr Euch zum Teil entlanghangeln



Im Space Center erhaltet Ihr nähere Angaben zur bewegten Geschichte des Planeten



Auf dem Game Boy wurde der Schlumpf-Sprite angenehm groß gestaltet



Obacht: Den herumfliegenden Kiementieren des eifrigen Anglers solltet Ihr tunlichst ausweichen

Afrika, Nordamerika und an den Nordpol führt. Soweit zur Story; spielerisch entpuppt sich die zweite Schlumpferie erneut als absolute Mainstream-Hopserie. Wahlweise mit Schlumpfine oder dem Neugierschlumpf durchquert Ihr insgesamt 19 Levels voller Geschicklichkeitsproben, bei denen Ihr die facettenreiche Feindeschar entweder mit einem kräftigen Kick oder mit der bewährten Po-Attacke aus dem Weg räumen könnt. Im Gegensatz zum Vorgänger reicht es allerdings nicht, einfach den Ausgang zu erreichen. Diesmal müßt Ihr zuvor in jedem Level eine bestimmte Anzahl von Kristallstücken einsammeln, ehe es weitergeht. Bonusgegenstände gibt es natürlich auch: Neben den obligatorischen Energieauffüllern und Freileben liegen in jedem Abschnitt drei Schlüssel herum. Entdeckt Ihr alle, winkt zum Abschluß eines Levels eine gewinnbringende Bonusrunde. Neben dem schlichten Gameplay fällt die streckenweise sehr bunte Comic-Grafik auf, die vor allem beim hübschen Hintergrundlayout Pluspunkte sammelt. Angemerkt sei noch, daß der Schwierigkeitsgrad glücklicherweise etwas herabgesenkt wurde. (Ulf)

Super Nintendo / Game Boy

## Die Schlümpfe 2

Die Schlümpfe reisen um die Welt - und Ihr dürft dank Infogrames neuester Hopserie rund um die blauen Zwerge mitreisen

Der Neugierschlumpf und Schlumpfine begehen einen kapitalen Fehler: Eines Nachts stöbern die beiden Zwerge in Papa Schlumpfs Labor herum und zerbrechen

dabei den Zauberkristall, der die Macht über Zeit und Raum enthält. Was folgt ist eine unbeabsichtigte Reise rund um den Globus, die die beiden Schlümpfe unter anderem nach



Schwer: Der große, aber faule Oberfisch muß erst einmal mit kleineren Artgenossen gefüttert werden, ehe er Platz macht



Schlumpf-Surfen: Mit Schlenkerbewegungen entgeht Ihr der Welle, während Ihr den Haien ausweicht und den herumschwimmenden Müll einsammelt

**Hersteller:** Infogrames/Nintendo  
**Erscheint:** 6. Oktober 1996  
**Genre:** Jump 'n Run  
**Umsetzungen geplant:** Keine

### COMPUTERKUDAK



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

### NINTENDO 64

WEGEN DER GROßEN NACHFRAGE BITTEN WIR UM RECHTZEITIGE UNVERBINDLICHE VORBESTELLUNGEN / RESERVIERUNGEN

### SEGA SATURN

SEGA SATURN kpl. u. Sega Rally	DM 469,00
Athletic Kings	dt. DM 79,95
Blazing Dragons	dt. DM 89,95
Destruction Derby	dt. DM 79,00
Discworld	dt. DM 79,00
Earthworm Jim 2	dt. DM 87,95
Exhumed	dt. DM 87,95
Ghen War	dt. DM 88,00
Gun Griffon	dt. DM 79,95
Need for Speed	dt. DM 89,00
Nights + 3D-Analog-Pad	dt. DM 138,00
Night Warriors	kpl. dt. DM 99,95
NHL Powerplay Hockey	dt. DM 89,00
Panzer Dragon 2	dt. DM 87,95
Road Rash	dt. DM 99,00
Shell Shock	kpl. dt. DM 79,95
Skeleton Warriors	dt. DM 87,00
Space Hulk	dt. DM 89,95
Spot 3	dt. DM 88,00
Story of Thor 2	dt. DM 88,00
Tomb Raider	dt. DM i.V.
Nightwolf, Smoke, Kitana...	DM 79,00
Virtua Fighter Kids	dt. DM 64,00
...und weitere Angebote für	DM 49,00

### SEGA MEGA DRIVE

Atari Classics	dt. DM 49,00
Comix Zone	kpl. dt. DM 59,00
Sonic & Knuckles	dt. DM 49,00
Vector Man	dt. DM 49,00
Worms	dt. DM 89,00

### SEGA MEGA 32 X

ALLE SPIELE - SOLANGE DER VORRAT REICHT - dt. DM 49,00

### SUPER NINTENDO

POWER STATION	dt. DM 179,00
Pinocchio	dt. DM 119,95
The Legend of Zelda	kpl. dt. DM 59,00
Terranigma+Sp.berater	kpl. dt. DM i.V.
Toy Story	dt. DM 119,95

### SONY PLAYSTATION

Playstation+Resident Evil Demo	dt. DM 389,00
A -Train	kpl. dt. DM 98,00
B. A. Toshinden 2	dt. DM 94,95
Bust A Move 2	dt. DM 69,00
Chronicles of the Sword	dt. DM 89,00
Darkstalkers	dt. DM 89,00

Fade to Black	dt. DM 89,95
Formula 1	dt. DM 99,00
Myst	dt. DM 89,00
Pete Sampras Tennis	dt. DM 98,00
Pro Pinball - The Web	dt. DM 88,00
Resident Evil	kpl. dt. DM 89,00
Ridge Racer Revolution	dt. DM 94,95
Shell Shock	kpl. dt. DM 79,95
Sim City 2000	kpl. dt. DM 97,95
Skeleton Warriors	kpl. dt. DM 84,00
Space Hulk	dt. DM 88,00

### IHRE VORTEILE

#### TOP - PREISE

Original deutsche Versionen  
 Kostenlose Gesamtpreislisten  
 Versandkosten NN DM 5,95  
 Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr  
 Inklusive Garantie, Schnellservice, Sicherheitsverpackung und Transportversicherung  
 Ab 3 Artikeln > DM 150,- liefern wir ohne Versandkosten  
 Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert  
 Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich  
 Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager  
 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.



Die irrsinnig vielen Zaubersprüche wurden sehr aufwendig animiert



Das Kampfmenü wurde recht übersichtlich gestaltet, eine Auto-Funktion fehlt allerdings

Super Nintendo

# Lufia

Nintendo Deutschland hat doch ein Herz für Rollenspiel-Freaks: Mit Taitos Lufia erscheint das wohl umfangreichste und komplexeste RPG in deutschen Landen

Wenn schon, denn schon, dachte sich wohl Nintendo und sicherte sich mit Lufia ein in Japan überaus erfolgreiches RPG, daß eine geschickte Mischung aus Final Fantasy und Dragons Quest darstellt und zudem eine ungewöhnliche Storyline bietet, die auch Erwachsene ansprechen dürfte. Als kampferprobter Jüngling Maxim (Namen können auch verändert werden) eines kleinen Dorfes geht Ihr dem Geheimnis eines roten Lichtballs auf den Grund, der in

Verbindung mit dem Auftauchen vieler Monsterhorden gebracht wird. Schon bald wird klar, daß die Fürsten der Dunkelheit Sinistral die Eroberung des Planeten planen. Als der Monsterjäger der Prophezeiung, startet Ihr nun ein episches Abenteuer. Im Gegensatz zu manchem infantilen Adventure, wird hier viel Herz, Schmerz und Dramatik geboten. Beispielsweise verschmäht Ihr als Held Eure langjährige Jugendgefährtin und heiratet stattdessen später eine andere



Nur in den Dungeons sind Monster sichtbar, die Euch sofort attackieren, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt



Trickreich: Insgesamt sieben Monster stoßen als treue Begleiter zu Euch, die Ihr in vier Stufen durch das Verfüttern von Items aufpeppeln könnt

Frau, was zu einer rührseligen Szene führt... Spielerisch wird geradlinige RPG-Kost vom Feinsten geboten, sprich, Kämpfe werden stets abstrakt und rundenweise durchgeführt. Eure vierköpfige Party kann dabei auf eine ganze Riege an Waffen, Items und Zaubersprüchen zurückgreifen, wobei Ihr Letzteres käuflich erwerben müßt, statt sie wie üblich zu erlernen. Neu ist zudem der Zorn-Balken, der mit jedem kassierten Treffer

steigt und je nach Energie einige besonders verheerende Angriffstechniken bietet. Der absolute Clou sind vor allem die insgesamt sieben "Kapsel-Monster", die Ihr im Laufe des Abenteuers entdeckt und durch das Verfüttern von Items und Waffen großzuchten könnt. Das 20 MBit-RPG-Monster ist übrigens rekordverdächtig umfangreich: Um die insgesamt rund 75 (!) Städte zu erkunden, sind ungefähr 80 Spielstunden nötig. Deshalb wird dem komplett in deutsch gehaltenen Modul auch ein 76seitiger Spieleberater beigelegt. (Ulf)

**Hersteller:** Taito/Nintendo **Erscheint:** Ende '96 **Genre:** Rollenspiel **Umsetzungen geplant:** Keine



Im Shop kann man ohne Umstände einkaufen und sich gleichzeitig einkleiden; mit der "Strongest"-Option erhaltet Ihr zudem automatisch die beste Waffen/Kleider-Kombination

In einem Casino könnt Ihr mit eingewechselten Spielmünzen mächtig abkassieren



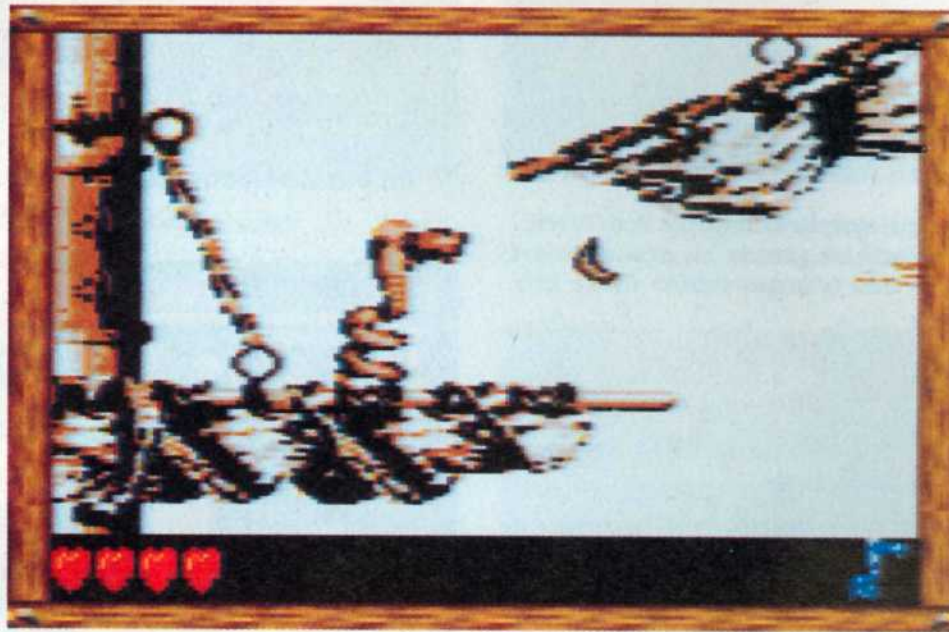
Game Boy

# Donkey Kong Land 2

## - Diddy's Kong Quest

Render-Wahnsinn auf dem Game Boy: Rares Top-Programmierer quetscht Donkey Kong Country 2 auf ein 4 MBit-Modul

Wobei es sich natürlich nicht um eine 1:1-Umsetzung handelt! Insgesamt wurden aber fast alle Tugenden des großen 16 Bit-Bruders übernommen und lediglich mit einem leicht abgespeckten Leveldesign abgerundet. Erneut seid Ihr somit mit Diddy und Dixie unterwegs, die Ihr durch die SELECT-Taste je nach belieben abwechselnd durch die zahlreichen Levels dirigieren dürft, um Donkey Kong aus den Klauen des Dauerschurken King K. Rool zu befreien. Mit von der Partie sind auch sämtliche animalischen Helfer, wie beispielsweise die Klapperschlange Rattly, die Supersprünge drauf hat oder die freundliche Spinne Squitter, die durch ihr Netz-Sekret kurzzeitig Plattformen erstellen kann sowie alle Donkey Kong Verwandten. Der Surffreak Funky bringt Euch zum Beispiel mit seinem kuriosen Fluggerät von einer Oberwelt zur nächsten, wobei solche Dienstleistungen aber diesmal Coins kosten, was sich natürlich spürbar auf den Schwierigkeitsgrad auswirkt. Der hat es ohnehin in sich: Wie bei allen Donkey-Hopsereien erfordern die trickreichen Levels wieder einmal ein hohes Maß an Geschicklichkeit und ein sicheres Timing, manchmal sogar einen Hauch Strategie, da beide Affen über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. Dixies langer Blondschopf fungiert nämlich auch



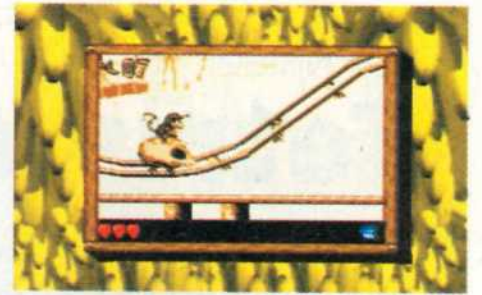
Mit der Klapperschlange Rattly geht es besonders hoch hinaus

prima als Propeller, während Diddys Radschlag die Gegner in Windeseile aus dem Weg räumt und er die besseren Sprungeigenschaften hat.

Neben dem bekannt guten Gameplay (optimale Steuerung!), gehören natürlich die ACM-Grafiken mit zu den hervorragendsten



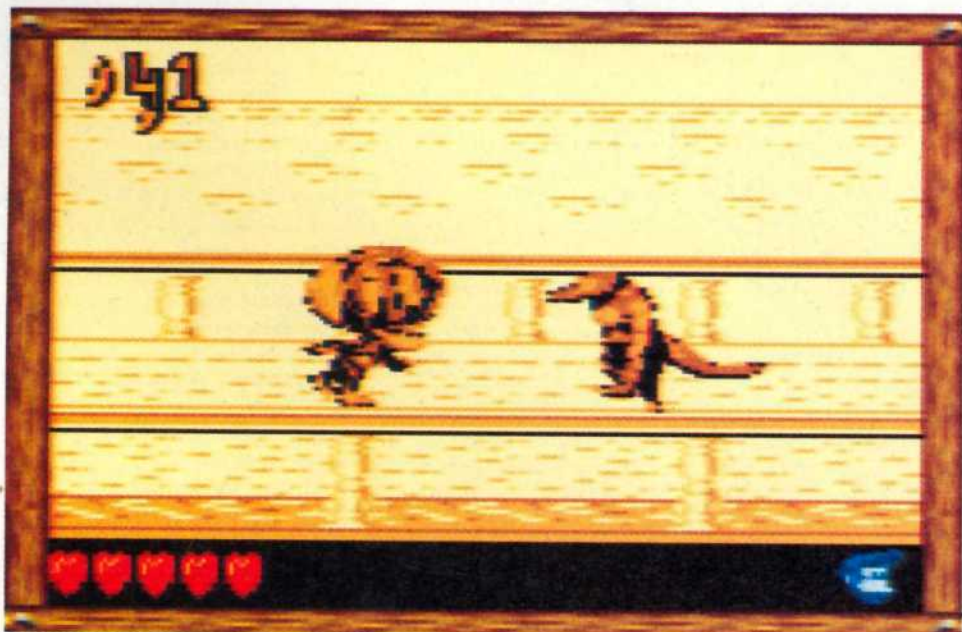
Der Papagei Squawks bringt Euch sicher durch das Bienennest



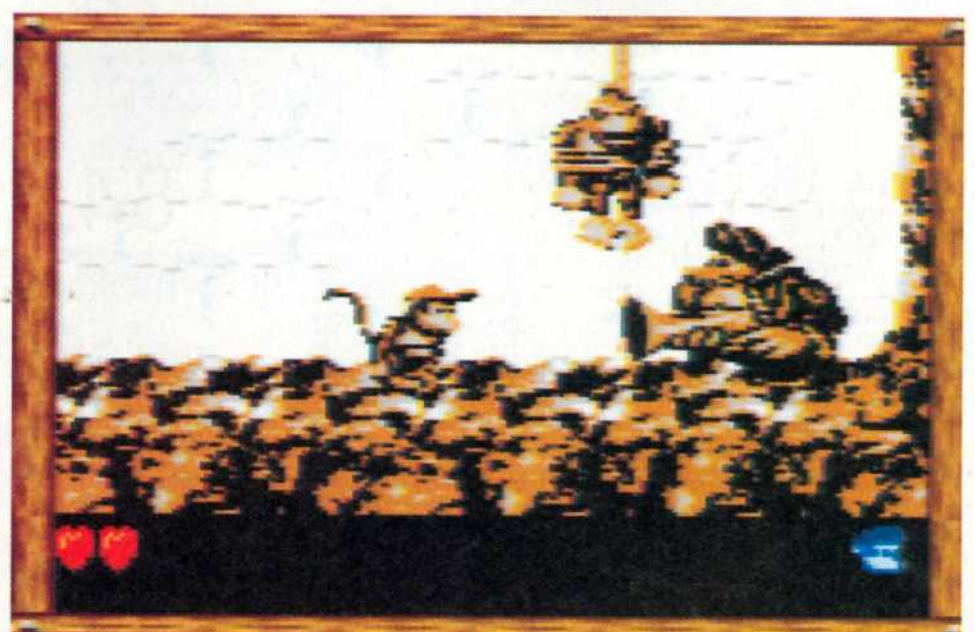
Beim Achterbahnfahren kommt es vor allem darauf an, daß Ihr zum richtigen Zeitpunkt zur nächsten Kabine springt

Eigenschaften dieser affigen Hopserei. Auf ein opulentes Hintergrundlayout mußte zwar weitgehend verzichtet werden (was ohnehin die Übersicht gefährdet), dafür gehören aber die gerenderten Sprites und die unglaublich detailliert gezeichneten Spielobjekte mit zum Besten, was man je auf dem kleinen Screen erblickt hat. Dank Speicheroption sicherlich der perfekte Jump 'n Run-Spaß für unterwegs. (Ulf)

**Hersteller:** Rare/Nintendo **Erscheinung:** Anfang Oktober **Genre:** Jump 'n Run **Umsetzungen geplant:** Keine



Wenn Ihr die Schlagtaste gedrückt haltet, könnt Ihr auch Wurffässer aufnehmen



Gestellt: Noch zappelt Donkey Kong an einem Seil, doch der finale Kampf gegen King K. Rool soll den Affen wieder in die Freiheit führen



Mega Drive

# Sonic 3D

**Segas blaues Nadelkissen meldet sich nach langem Tiefschlaf wieder mit einem neuartigen Spielprinzip und eindrucksvoller Render-Grafik zurück!**

Insgesamt vier hüpfelastige Abenteuer absolvierte Segas Zugpferd auf dem betagten 16-Bitter, ehe es urplötzlich sehr still um den blauen Igel wurde. Der Grund dürfte klar ersichtlich sein: das Spielprinzip war nach dem krönenden Abschluß durch das innovative Kombi-Modul völlig ausgelutscht. Neue Ideen waren nun gefragt, damit das Maskottchen einen weiteren Etappensieg feiern kann. Wie die Konkurrenz flüchtet Sonic daher in die dritte Dimension, ohne aber den Wiedererkennungswert zu verlieren. Wie bei den vier Vorgänger-Modulen müßt Ihr nämlich immer noch Ringe einsammeln, um nach einem Feindkontakt nicht gleich den Löffel abzugeben. Auch seine enorme Lauffähigkeiten, inklusive dem Spin Attack, hat er in der Zwischen-

zeit nicht verlernt. Völlig neu gestaltet sich aber die Hauptaufgabe in den einzelnen Stages. In jedem dreidimensionalen Areal müßt Ihr eine vorgegebene Anzahl von mechanischen Tieren durch eine gezielte Attacke in kleine Piepmätze verwandeln. Diese Vogelschar gilt es danach gleich einzusammeln (sie verfolgen Euch fortan, wie beim Rattenfänger von Hameln), um sie dann am Checkpoint, in Form eines großen Ringes, abzuliefern. Nach mehrfacher Erledigung dieses Jobs, habt Ihr es zum Abschluß eines jeden Levels schließlich wieder einmal mit Dr. Robotnik zu tun, der in puncto Angriffskreativität mal wieder einiges auf dem Kasten hat. Neben dem erfrischend neuen Spielverlauf brilliert Sonics Abenteuer vor allem in technischer Hinsicht.



**Traveller's Tales ("Mickeymania") macht es möglich: Diese gerenderte Steinfigur hätte man dem Mega Drive in dieser Qualität gar nicht zugetraut**

Während im Hintergrund die gewohnt fröhlichen Melodien erklingen, rast Ihr mit Eurem Render-Sonic durch bemerkenswert farbenprächtige Landschaften, die ebenfalls zuhauf wunderschön gerenderte Objekte bieten. (Ulf)



**Hersteller:** Sega/Traveller's Tales  
**Erscheint:** Oktober **Genre:** 3D-Jump 'n Run **Umsetzungen geplant:** Keine



**Rotierende Gummireifen sorgen im ersten Level für genügend Anschub bei einer bevorstehenden Steigung**

**Sonic dreht durch! Durch einen Propeller wird Sonic in einen Kreisel verwandelt und kann dadurch selbst größere Gesteinsbrocken aus dem Weg räumen**



**Dr. Robotnik hat mal wieder zum Abschluß eines Levels seinen berühmt-berüchtigten Auftritt**



**In diesem überdimensionalen Chemielabor, dienen Luftdüsen als Transporter, um höher gelegene Plattformen zu erreichen**

# MEGA MAIL SCREEN

Querbeet

## Panzer Dragoon 3

Hallo Mega Fun, ich habe mich endlich durchgerungen, einen Brief zu schreiben, da mich zur Zeit etliche Fragen beschäftigen:

1. Gibt es zwei unterschiedliche Versionen von Thunderhawk 2, die sich im Grafikaufbau unterscheiden? Wurde die deutsche Version zudem zensiert?
2. Stimmt es, daß Sega bereits an Panzer Dragoon 3 arbeitet?
3. Welches Golfspiel könnt Ihr mir für den Saturn empfehlen?
4. Gibt es bereits einen Nachfolger für das Spiel "D"?
5. Wird Lucas Arts in naher Zukunft seine Star Wars-Trilogie auch für den Saturn umsetzen?

**Hakam Erwin, München**

1. Die einzigen beiden Versionen, die existieren sind die PlayStation- und die Saturn-Version. Der einzige nennenswerte Unterschied besteht darin, daß das PS-Intro im JPEG-Format abläuft und daher qualitativ besser wirkt. Die deutsche Version wurde im übrigen nicht zensiert.

2. Ja. Es soll diesmal ein aufregendes Rollenspiel werden. Näheres ist allerdings noch nicht bekannt.

3. Pebble Beach Golf Links (Fun 75%) ist ein rundum gelungenes Golfspiel, verfügt allerdings nur über 18 Löcher. Wenn Du es etwas abgedrehter (Special Shots, Vulkanlandschaften) magst, kann ich Dir auch das spaßige Valora Valley Golf (Fun 78%) empfehlen.

4. Der offizielle Nachfolger zu "D" erscheint höchstwahrscheinlich für das M2 und soll sogar diesmal in Echtzeit realisiert werden.

5. Da Lucas Arts die Saturn-Li-

zenz hat, wäre ein dergleiches Projekt möglich. Derzeit wurde aber außer Herc's Adventures noch kein weiterer Lucas Arts-Titel für den Saturn angekündigt.

Informationspflicht

## Wo bleibt 16-Bit?

Es ist schon erstaunlich mit welcher Wucht Ihr das neue Nintendo 64 vorstellt. Kann es sein, daß Ihr Eure Begeisterung über die Möglichkeiten dieser Konsole den noch nicht mitspielenden Usern in Deutschland näher bringen wollt? Es ist zwar Eure Zeitschrift, aber Ihr habt auch einen Leserauftrag, und der lautet: Information! Kommt bitte wieder der Informationspflicht nach und informiert die Leserschaft über die derzeit verfügbaren Spiele der verschiedenen Systeme. Übel: Berichte über das Super Nintendo habe ich in der Ausgabe 8/96 überhaupt nicht mehr gefunden, über den Game Boy nur eine winzige Meldung. Eine sogenannte Fachzeitschrift lebt von der Vielfalt und Tiefe ihrer angebotenen Themen. Wenn das Nintendo 64 auf den Markt kommt, könnt Ihr gerne darüber berichten, laßt aber auch bitte einen Raum für die "alten" Konsolen!

**Brigitte Engel, Kaltenkirchen**

Mit den angemerkteten Kritikpunkten stimmen wir voll überein: Die Zeitschrift lebt natürlich von der Informationsvielfalt, und wir haben selbstverständlich den Auftrag den Leser über alle Branchen-Interna zu informieren, dies schließt aber auch ausführliche Vorberichte über das Nintendo 64 mit ein. Daß dies auch im Inter-

esse der Leserschaft ist, bewies das Shoshinkai-Special über den ersten öffentlichen Auftritt der neuen 64-Bit Maschine in der Ausgabe 1/96, das damals einen Zuwachs unserer verkauften Auflage in deutlicher, zweistelliger Höhe bewirkte. Würden wir nur über Konsolen und Software berichten, die hierzulande erhältlich sind, hätten wir gegenüber der Konkurrenz einen deutlichen Marktnachteil. Zum zweiten Kritikpunkt: Der Ärger über den Mangel an Reviews an Super Nintendo- und Game Boy-Spielen ist verständlich, unterliegt aber in keinem Fall einer Politik. Fakt ist, daß der Software-Austoß an 16-Bit-Titeln rapide absank. Die E3-Messe sprach eine deutliche Sprache: Die 16 Bit-Produkte von Third Party-Entwicklern konnte man an zwei Händen abzählen. Nur noch Sega und Nintendo unterstützen weiterhin ihre Konsolen-Oldies. Im Falle von Nintendo kommen zudem zwei Dinge erschwerend hinzu, warum wir nur noch über wenige Super Nintendo und Game Boy-Produkte berichten. Erstens bringt Big "N" im Verhältnis zu Sega nur relativ wenige Neuheiten auf den Markt, und zweitens gibt die Firma keine Vorabversionen an die Presse weiter, so daß wir auf Import-Spiele bzw. fertige deutsche Versionen zurückgreifen müssen. Super Mario RPG ist zudem ein deutlicher Beweis dafür, daß wir auch in jüngster Vergangenheit regelmäßig und umfassend über 16-Bit Produkte berichtet haben.

Was kann der Saturn?

## Technisches Allerlei

Hi Boyz 'n Girlz from Mega Fun! Ihr seid ganz doll dufte, brah, brah, brah... So, nun gleich zu meinen essentiellen Fragen:

1. Ist der Saturn nun in der Lage, transparente Polygone darzustellen oder nicht?

2. Gibt es eine (angekündigte) Konsole, die in der Lage ist, gerenderte Grafiken in Echtzeit zu berechnen?

3. Sind außer Command & Conquer noch andere Konsolen-Umsetzungen von PC-Echtzeit-Strategie-Hits in Aussicht (Warcraft II, "Z")?

4. Wenn Ihr ein Spiel erst kurz vor Redaktionsschluß erhaltet, testet Ihr es dann aus Aktualitätsgründen noch kurzfristig oder verschiebt Ihr den Test lieber auf die nächste Ausgabe, um ihn ausführlicher zu ge-

stalten?

**Matthias Pentke, Bielefeld**

1. Dem Saturn stehen drei mehr oder weniger praktikable Möglichkeiten zur Verfügung: Die offizielle Transparenz-Funktion bietet nur wenige Möglichkeiten, da er nur bei ruhenden, rechtwinkligen Polygonen einwandfrei funk-

## Countdown

### Leserhits PlayStation

#### 1. Resident Evil

(1) 2. Monat **Adventure** Capcom

#### 2. Alien Trilogy

(2) 4. Monat **Shoot 'em Up** Probe Software

#### 3. Tekken II

(4) 2. Monat **Beat 'em Up** Namco

#### 4. WipEout

(-) 1. Monat **Rennspiel** Sony Interactive Ent.

#### 5. Tekken

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

### Leserhits Saturn

#### 1. Sega Rally

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

#### 2. Virtua Fighter 2

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

#### 3. X-Men

(4) 2. Monat **Shoot 'em Up** Capcom

#### 4. Theme Park

(-) 1. Monat **Strategie** Bullfrog

#### 5. Mystaria

(-) 1. Monat **Strategie** Sega

### Leserhits Super Nintendo

#### 1. Donkey Kong Country 2

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

#### 2. Secret of Evermore

(2) 5. Monat **Adventure** Squaresoft

#### 3. Super Mario Kart

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

#### 4. WWF Wrestlemania

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

#### 5. Toy Story

(-) 1. Monat **Jump 'n Run** Walt Disney Interactive

### Leserhits Mega Drive

#### 1. NHL '96

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

#### 2. Story of Thor

(4) 2. Monat **Action-Adv.** Sega

#### 3. Super Street Fighter 2

(2) 5. Monat **Beat 'em Up** Capcom

#### 4. NBA Jam T.E.

(-) 1. Monat **Funsport** Acclaim/Iguana

#### 5. Sonic

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



Bereits in der Mache: Panzer Dragoon 3 verspricht ein ungewöhnliches RPG zu werden



**Streitpunkt Transparenzen: Der Saturn kann sie darstellen, größtenteils aber nur mit Abstrichen, wie im Falle von Toshinden Remix**

tioniert. Er wird daher meistens nur bei hellen Objekten, wie beispielsweise bei Schüssen, verwendet. Die am häufigsten verwendete Methode ist der sogenannte MESH-Modus im VD-1-Chip. Hier werden nebeneinander gelegene Pixel quasi einfach an- und ausgeschaltet, wodurch das bekannte, unschöne Transparenz-Raster entsteht. Mit viel Programmiergeschicklichkeit erzielt man durch die Verwendung von Playfields sicherlich die besten Transparenz-Ergebnisse. Der Aufwand ist allerdings beträchtlich, da in diesem Fall die Polygone "zu Fuß programmiert" werden müssen.

2. Glaubte man den technischen Daten von M2, dürfte dieses 64-Bit-Monster aufregende Render-Grafiken in Echtzeit berechnen können. Der erste Titel, der diese Fähigkeit unter Beweis stellen soll, ist übrigens D.

2. Im Zusammenspiel mit dem Nintendo Drive könnte das Nintendo 64 unter Umständen auch Gleiches vollbringen. Angeblich erlaubt jedoch der geringe Speicherplatz keine minutenlangen Spielsequenzen.

3. Z ist selbst auf dem PC noch taufersch und über Warcraft II ist nichts in dieser Richtung bekannt. Du kannst aber davon ausgehen, daß es bei erfolgreichen PC-Titeln nur eine Frage der Zeit ist, bis sie auch für Konsolen umgesetzt werden.

4. Das hängt stark von der Güte der Software ab. Flattert überraschenderweise noch kurz vor Filmabgabe ein Knaller in unsere Redaktionsräume, kann es schon einmal vorkommen, daß wir noch kurzfristig zwei bereits layoutete Seiten rausschmeißen.

(Nur über meine Leiche! Die Layouterin)

Leser, ledig, jung sucht...

**Wrestler-Gilde & Humor-Einlagen**

Wow, ich liebe Mega Fun! Ich bin ein Fan der ersten Stunde und habe noch keine Ausgabe verpaßt. Ich schreibe Euch bereits zum fünften Mal, Ihr habt aber leider noch keinen Brief abgedruckt. Tut es endlich oder Ihr werdet mich nie wieder los! Zu meinen Fragen:

1. Wißt Ihr etwas Neues über das Wrestling-Spiel WWF in your House

(Welche Wrestler, Sprachausgabe, Videosequenzen...)?

2. Arbeiten Namco, Konami und Capcom für das N 64, und was ist mit Squaresoft?

3. Gibt es bei NHL Powerplay '96 die Originalnamen, und ist auch Österreich dabei?

4. Wann erscheint die PlayStation und der Saturn in Somalia? War nur ein Scherz! (Anmerkung der Redaktion: das hätten wir jetzt nicht gedacht)

5. Sucht Sandrie einen Freund? Ich bin 1,80 groß und gut gebaut.

**Sandro Colazzo, Kühnsdorf (Österreich)**

1. Logisch: Die neueste Knochenbrecherei aus dem Hause Acclaim erscheint gegen Ende des Jahres und umfaßt insgesamt zehn Wrestler. Neu dabei sind: Gold Dust, Ultimate Warrior, British Bulldog, Ahmed Johnson sowie Helmsley. Der Spielablauf ähnelt dem von Wrestlemania, jedoch mit einigen technischen Verbesserungen. So sind die Digi-Sprites wesentlich größer und statt einem gibt es insgesamt elf Hintergründe, immer passend zum jeweiligen Wrestler. Der Undertaker kämpft beispielsweise stilgerecht auf einem Friedhof. Ein Live-Kommentator, mehr Voice Samples und viele FMV-Einlagen runden das Catch-Vergnügen ab.

2. Namco pflegt nach wie vor seine langjährige Intim-Feindschaft mit Nintendo und bleibt der PlayStation bis auf weiteres treu. Konami hat einige Projekte, unter anderem eine Int. Superstar Soccer-Variante, für das N 64 in der Pipeline. Capcom soll Gerüchten



Formula 1: Wer die ersten bewegten Bilder sehen möchte, braucht sich einfach nur die RTL-Übertragungen anzusehen

zufolge auch derzeit etwas in der Mache haben, konkrete Angaben sind hier allerdings noch nicht möglich. Squaresoft geht immer noch mit Nintendo getrennte Wege. Vielleicht können sie die guten Verkaufszahlen aber wieder zum Einlenken bewegen.

3. NHL Powerplay '96 wird nun

endlich im Oktober auf dem deutschen Markt erscheinen. Geht man von der Preview-Version aus, ist Österreich mit von der Partie, allerdings ohne die Original-Spielernamen, diesen Luxus gibt es nur in der NHL-Liga.

5. Immer! Schriftliche Bewerbungen mit Foto sind an die Redaktion zu schicken. Spaß beiseite: ein Brief von ihr ist bereits auf dem Weg (bloß nicht nervös werden!).

RTL/Psygnosis Deal

**Formula 1 Special Edition**

Ich möchte Euch nur einen Tip geben. Wer schon jetzt einmal bewegte Bilder von Formula 1 für die PS sehen möchte, sollte sich einmal die Formel 1-Übertragungen auf RTL ansehen. Dort wird vor jedem Rennen die jeweilige Strecke anhand einer Computersimulation vorgestellt. Am unteren Bildschirmrand ist der Schriftzug Sony/Psygnosis zu lesen, man kann also davon ausgehen, daß es sich um die besagte PlayStation handelt.

**Andreas Heide, Bad Frankenhausen**

Deine Annahme ist korrekt. Es handelt sich tatsächlich um Original-Spielgrafiken aus dem PS-Formula 1, mit Ausnahme des aufwendigen Kamera-Anfluges vor dem Rennen. Bei der speziellen RTL-Version - die sogar von Schumi kommentiert wird - wurden des weiteren sämtliche On Screen-Anzeigen entfernt.

**HOTLINE-FRAGEN**

Warum wurde Formula 1 nicht unter die Top 5 in Euren E3-Showlights aufgenommen?

Die Top 5 sollte in erster Linie die interessantesten Neuheiten auflisten und nicht bereits hinlänglich bekannte Titel.

Warum ist Resident Evil nicht Eure neue Action Adventure-Referenz?

Der Hauptgrund ist schlichtweg der, daß wir aufgrund der dargestellten Gewalt davon ausgehen müssen (die deutsche Version ist ungeschnitten!), daß dieser Titel bald indiziert wird.

Gibt es ein PlayStation-Spiel, das mit einer Auflösung von 640 x 480 Pixel arbeitet?

Total NBA läuft auf einer ähnlich hohen Auflösung.

Ist der Saturn auch über den Antennenausgang an den Fernseher anschließbar?

Nein. Nur über das beigelegte Scart-Kabel.

An wen kann ich mich mit meinen kaputten Ascii-Pad wenden?

Versuch Dein Glück beim Umbau-Spezialisten Wolfsoft (Tel.: 02622/83517).

Leidet meine PlayStation durch solche Cheat-Module, wie beispielsweise den Game Buster eigentlich?

Durch solche Peripherie-Geräte werden lediglich die Parameter verstellt, die Software, geschweige denn die Hardware nimmt dadurch keinen Schaden.

Wie kann ich meinen US-Saturn auch in Österreich benutzen?

Du benötigst als erstes einen Strom-Transformator (110/220 Volt). Das ist äußerst wichtig, ansonsten schmoren Dir sämtliche Sicherungen durch! Wenn man dann das Gerät über ein normales Scart-Kabel an den Fernseher anschließt, dürften keine Probleme auftauchen.

Ist die Sega Magazin-Redaktion eigentlich identisch mit der von der Mega Fun?

Nein. Bis auf den Doppel-Verdiener Ulf gibt es in der Redaktion keine Gemeinsamkeiten. Meinungen und Wertungen können sich daher auch stark unterscheiden.

Wir sind dankbar für Anregung und Kritik

**Schreibt uns!**

Schickt Eure Briefe an folgende Adresse:  
Redaktion Mega Fun  
Mega Mail  
Pleicherschulgasse 2  
97070 Würzburg

# MEGA FUN im Abo!

Jederzeit  
kündbar!

## MEGA FUN - das Videospiele- magazin - im Abo:

- Das Videospielemagazin für alle Konsolen und Handhelds. Brandaktuell, 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

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

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.

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**.

# TEST-SCREEN

*Ein grafisches Meisterwerk*



**Formel 1**  
 Das beste  
 Formel 1-Spiel  
 aller Zeiten  
 S. 38



<b>PlayStation</b>	Alien Trilogy ..... 78	Nights ..... 66	<b>Game Boy</b>
Chessmaster 3D ..... 63	Athlete Kings ..... 42	Skeleton Warriors ..... 77	Dragonheart ..... 62
Formel 1 ..... 38	Blackfire ..... 81	Sonic Wings ..... 80	Kirby's Block Ball ..... 83
Iron Man ..... 60	Bomberman ..... 76	Story of Thor 2 ..... 70	<b>Mega Drive</b>
Sim City 2000 ..... 62	Defcon 5 ..... 72	<b>Super Nintendo</b>	Olympic Summer Games ..... 82
Virtual Golf ..... 65	Fatal Fury 3 ..... 69	Kirby's Dream Course ..... 83	
<b>Saturn</b>	Iron Man ..... 60	Olympic Summer Games ..... 82	
Alone in the Dark - Jack is Back 62	Keio Flying Squadron 2 ..... 80		
3D Lemmings ..... 64	NHL Powerplay Hockey 96 ..... 74		



# Formel 1

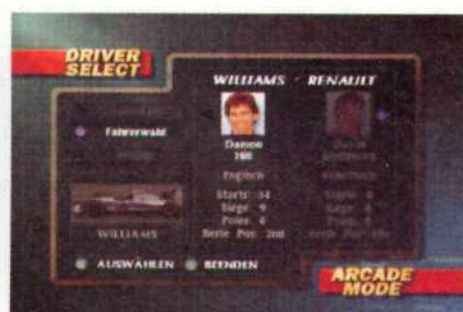
**Mehrfach verschoben und nun endlich fertig - Psygnosis' bahnbrechende Formel 1-Simulation mit allen 17 Original-Strecken! Für Fans pfeilschneller Boliden bedeutet dies ein besonderes Festessen, denn es gibt derzeit wohl keine genauere Simulation des faszinierenden Motorsports. Eine Gefahr für Sega Rally?**

## PLAYSTATION

Rennspiel / 1-2 Spieler

Auf den 16-Bit-Maschinen buhlten eine ganze Reihe von Formel 1-Simulationen, wie beispielsweise Segas Super Monaco GP, um die Gunst der Käufer. Auf den Next Generation-Konsolen mußten sich die Besitzer hingegen lange Zeit in Geduld üben, ehe das erste Rennspiel rund um Schumi & Co. erschien. Hauptgrund ist natürlich schlichtweg die Tatsache, daß eine 32-Bit-Simulation mit einem hohen technischen Aufwand verbunden ist, will man alle 17 Rundkurse auf Polygon-Basis realisieren. Dies war auch der Grund, warum Segas halbherzige Simulation F-1

Challenge zwar die F.O.C.A.-Lizenz bietet, insgesamt aber nur auf gerade einmal drei Strecken kam. Nicht so bei Psygnosis Formel 1: Hier ist nahezu alles authentisch, angefangen von der Pistenanzahl, über die Rennställe bis hin zu den fachkundigen Kommentaren von Jochen Maas. Wer in das heißumkämpfte Geldgeschäft Formel 1 einsteigen möchte, sollte zunächst einmal die Quick Option anwählen, sich den geeigneten Piloten aussuchen und auf einer Strecke nach Wahl einige Runden drehen. Wer hingegen eine längerfristige Herausforderung sucht, sollte im Arcade- oder Simulations-Modus eine komplette Saison absolvieren, wobei die erste Option einsteigerfreundlich



Alle 13 Rennställe und ihre Fahrer wurden aus der für Schumacher so erfolgreichen 95er Saison übernommen. Als kleines Bonbon gibt es zu jedem Fahrer auch eine kurze Vita



**Ulf:** Formel 1 stellt für die Simulation dieser Sportart ein Meilenstein dar. Noch nie zuvor wurde ein so großer technischer Aufwand für eine F-1-Simulation betrieben. Alle Strecken ähneln dem Original bis auf das kleinste Detail; eine Leistung, die einem vor allem dann klar wird, wenn man sich die Fernsehübertragungen ansieht. Die Polygon-Grafik sieht dabei nicht so spektakulär wie bei Sega Rally aus (Ausnahme: Monaco), was bei den eher schlichten Rennstrecken-Vorbildern aber auch nicht verwundert. Dafür geht es bei der Soundkulisse voll zur Sache: Vor dem Start dröhnen die Original-Motorengeräusche mit voller Wucht aus den Boxen, während Jochen Maas mit einigen

Kommentaren das Flair einer TV-Übertragung rüberbringt. Spielerisch wird die Motivation durch die sensible Steuerung, den opulenten technischen Rahmen und dem hohen Grad an Authentizität in schwindelnde Höhen getrieben, wobei Lust und Frust eng beieinander liegen. Hinter dem Lenkrad des Mad Catz sitzend (fast schon ein Muß bei dieser Raserei) steigt der Adrenalinpegel vor dem Start in die Höhe, doch die Ernüchterung folgt schnell, denn bereits nach der ersten Runde merkt man, daß der Simulationgedanke im Vordergrund stand, sprich, Unfälle sind bei Anfängern an der Tagesordnung. Doch vielfältige Einsteigerhilfen sorgen glücklicherweise für ein allmähliches Herantasten an die Formel 1-Spitze, so daß dieser Silberling für alle Rennspiel-Freaks ein Must-Buy darstellt.

gestaltet wurde. Wie bei Spielhallen-Flitzereien üblich, müßt Ihr hier innerhalb eines Zeitlimits Checkpoints erreichen, um weiterhin beim Kampf um gute

Platzierungen mitmischen zu können. Gefahren wird hier nach der Qualifizierung jeweils drei Runden lang, wobei das Zeitlimit relativ großzügig



Die Polygon-Boliden wurden mit sanftem Gouraud-Shading überzogen und auch das Problem der eckigen Reifen wurde sehr gut gelöst



Fünf Perspektiven sind via L- und R-Taste einstellbar, angefangen von der übersichtlichen Außenkamera...



...bis hin zur Cockpit-Ansicht, die das "Schumi-Feeling" am besten wiedergibt, aber sehr anspruchsvoll ist

bemessen wurde. Eine spezielle Herausforderung bietet zudem der Challenge-Modus; hier habt Ihr es auf allen Rundkursen jeweils mit einem herausgepickten Rivalen zu tun, dem Ihr bei der Zieleinfahrt unbedingt zuvorkommen müßt, um die nächste Runde zu erreichen (Euch stehen nur drei Conti-



Pit Stop: Die Prozentzahl gibt jeweils den Grad der Beschädigung an, was sich wiederum auf die Reperaturzeit auswirkt - ein Abwägen zwischen Nutzen und Zeit ist somit wichtig

die Werkeinstellungen vor, wo Ihr die Bodenhaftung Eures Boliden (Antrieb), die Tankfüllung (gehe ich einmal oder mehrmals an die Box?) oder die Reifenart (wetterabhängig) bestimmen könnt. Dieses Vorgeplänkel sollte mit Bedacht durchgeführt werden, denn

**Tolle Grafik, realistische Motorengeräusche, optimale Spielbarkeit und vielfältige Optionen: Bei Formel 1 wurde an jedes Detail gedacht**



**Frank:** Respekt, Respekt! Die Realitätsnähe dieser Rennsportsimulation wird wohl nur mit äußerster

Anstrengung zu überbieten sein, hat Psygnosis doch bis auf das kleinste I-Tüpfelchen genau den Formel 1 Rennzirkus auf der PlayStation umgesetzt. Angefangen vom charakteristischen Motorheulen bis zur Einblendung der Uhrzeit wirkt alles an diesem Game durch und durch real. Und genau das ist der Knackpunkt: Euer Bolide verzeiht Euch zumindestens im Grand-Prix-Modus nicht den kleinsten Fehler (wie Wirklichkeit auch), einmal zu spät gebremst und Ihr spielt im Sandkasten Wirbelwind. Mit Hilfe der vom Programm zur Verfügung gestellten Lenkhilfen hat dann allerdings auch Otto-Normalfahrer eine reelle Chance einen Platz unter den ersten zehn zu erreichen (zumal man herrlich drängeln und schieben kann). Die Grafik ist vom Allerfeinsten, Eure Polygon-Flitzer brettern über sauber gestaltete Rennpisten und das alles vom tollen Motorensound untermalt. Für echte Formel 1 Fans gibt es keine Alternative!

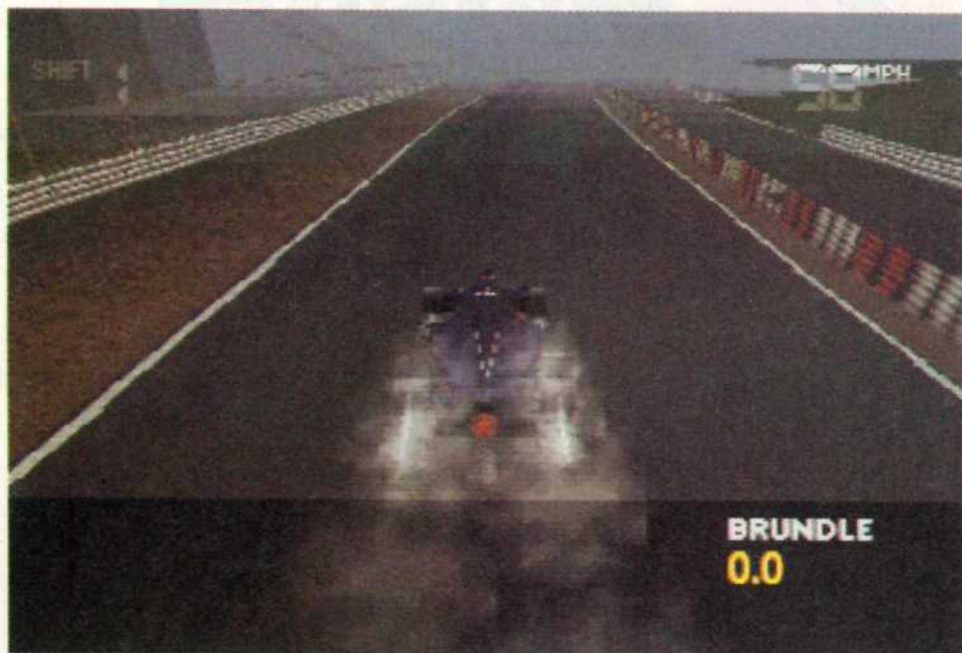
nues zur Verfügung). Für die wahren Freaks unter Euch kommt allerdings nur eine Spielvariante in Frage - der Simulations-Modus. Hier fehlt bis auf den Benzingeruch im

Prinzip kein Original-Detail aus dem harten F-1-Geschäft. Als erstes sucht Ihr Euch den geeigneten Rennstall und Fahrer aus (angeboten wird die Original-95er Saison). Danach nehmt Ihr

eklatante Fehleinschätzungen werden sofort bestraft. Beispiel: Seid Ihr bei Regen mit den falschen Reifen unterwegs (die Wetterbedingungen sind einstellbar), dreht Euer Bolide



An der Nadelöhrkurve in Monaco solltet Ihr versuchen innen vorbeizuziehen, um einige Plätze gutzumachen



Bei starkem Regen habt Ihr ohne die geeigneten Reifen nicht mehr den Hauch einer Chance



Der Monaco-Stadtkurs mit dem einzigen Tunnel in der gesamten F-1-Serie bietet die schönsten Polygon-Grafiken

schon beim ersten starken Antippen des Gaspedals durch und ist im Prinzip nahezu unkontrollierbar. Um es Green-

**Die mit Abstand realistischste Formel 1-Simulation, die derzeit auf den Markt erhältlich ist**

horns und Profis gleichermaßen recht zu machen, bietet diese Simulation glücklicherweise aber eine Menge Konfigurationsmöglichkeiten. Neben dem einstellbaren Schwierigkeitsgrad von EASY bis HARD, die

die Stärke der Konkurrenz bestimmt, gibt es speziell für den Anfänger einige nützliche Einsteigerhilfen. Damit Ihr schnell ein Gefühl für die sensible Steuerung bekommt, dürft Ihr beispielsweise eine Lenk- und Bremshilfe aktivieren, die vor jeder Kurve automatisch in die entsprechende Richtung lenkt bzw. die Geschwindigkeit senkt. Speziell für den Punkt Pit Stop sind zudem die Optionen Reifenverbrauch und Schäden relevant. Wenn Ihr den Reifenverschleiß berücksichtigt, müßt Ihr im Laufe des Rennens (Ihr

könnt 5% bis 100% der original Rennstrecke absolvieren) gegebenenfalls in die Box fahren. Gleiches gilt auch beim simulieren von Schäden, wenn Ihr bei einem riskanten Überholmanöver zum Beispiel den Heckflügel verliert oder durch das Rammen einer Absperrung um das Vorderteil erleichtert werdet, was sich selbstverständlich auch negativ auf die Fahreigenschaften des Boliden auswirkt. Solch eine Karambolage ist übrigens keine Seltenheit, denn die Konkurrenz fährt bisweilen rücksichtslos und drückt Euch bei-

spielsweise beim Überholen von der Piste. Um solche (frustrierenden) Mißgeschicke zu vermeiden, bedarf es einer gefühlvollen Steuerung. Das beste Rennfeeling erhaltet Ihr dabei durch das Mad Catz-Lenkrad, mit ein paar Abstrichen durch das Negcon-Pad von Namco, während ein einfaches Pad noch mehr Training vonnöten macht. Abschließend sei noch angemerkt, daß man sich via Link-Kabel auch zu zweit heiße Plazierungsgefechte liefern kann.

Start: Gebt Ihr aus dem Stand Vollgas, qualmen die Reifen und hinterlassen eine lange Reifenspür



Kein Rückspiegel: Um einen Blick auf die Verfolger zu werfen, müßt Ihr das Pad nach unten drücken



Detailverliebt: Auf dem Nürburgring werden auf den Zuschauerrängen deutsche Fahnen geschwungen



Bei einer Kollision mit einem anderen Boliden oder einer Absperrung fliegen schnell die Fetzen, mit der Folge eines deftigen Blechschadens, was sich merklich auf die Fahreigenschaften auswirkt

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: PSYGNOSIS  
 DATENTRÄGER: CD ROM DEUTSCH  
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MITTE SEPTEMBER  
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE  
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SEHR SCHWER  
 LEVELS: 17 STRECKEN  
 BESONDERHEITEN: MAD CATZ, NEGCON-PAD, LINK-KABEL  
 CA. PREIS: 119,- DM





Telefon: 05 21/6 42 34

# M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

## SUPER NINTENDO:

Big Sky Trooper	79,95	DV
Blackhawk	59,95	DV
Brainlord	79,95	US
Breath of Fire 2	109,95	DV
Chrono Trigger	139,95	US
Dragon View	89,95	US
Earthbound	129,95	US
FIFA Soccer 96	109,95	DV
Final Fantasy III	139,95	US
Front Mission	79,95	JP
Front Mission 2	129,95	JP
Ghoul Patrol	49,95	PV
Hagane	59,95	PV
Hole in one Golf	49,95	DV
Illusion of Time	109,95	DV
Jungle Strike	89,95	DV
King Arthur & Knights of	129,95	US
Lady Stalker	49,95	JP
Legend of Zelda	89,95	DV
Lord of Darkness	89,95	US
Mark Davis Fishing Master	129,95	US
Mario Basler Fever Pitch Soccer	109,95	DV
Mega Man X3	119,95	DV
NBA Live 96	119,95	DV
NHL 96	99,95	DV
Olympic Summer Games	104,95	DV
Punch Out	49,95	DV
Robotrek	99,95	US
Romance of the 3 Kingdoms IV	139,95	US
Secret of Evermore	109,95	DV
Secret of Mana	109,95	DV
Shadowrun (dt. Texte)	99,95	DV
Super Adventure Island 2	49,95	DV
Sim City	89,95	DV
Super Mario Kart	69,95	DV
Superstar Soccer Deluxe	129,95	DV
Tetris & Dr. Mario	64,95	DV
Theme Park	109,95	DV
Unirally	49,95	DV
Utopia	49,95	DV
Urban Strike	59,95	DV
Wizardry V	79,95	US
Yoschi's Island	109,95	DV

## MEGA DRIVE:

Micro Machines 96	49,95	DV
Mighty Max	49,95	DV
NFL Quarterback Club 96	49,95	DV
Olympic Summer Games	109,95	DV
Slammasters	39,95	DV
Vectorman	49,95	DV
Worms	99,95	DV

## SEGA SATURN:

3D Lemmings	84,95	DV
Alone in the Dark	94,95	DV
Baku Baku	64,95	DV
Bases Loaded 96	119,95	US
Battle Arena Toshinden	99,95	DV
Bomberman	129,95	JP
Bug!	89,95	DV
College Slam	109,95	US
Creature Shock	114,95	US
Cyberia (dt. Texte)	109,95	US
Clockwork Knight 2	99,95	DV
Darius 2	114,95	JP
Darius Gaiden	69,95	JP
Darius Gaiden	89,95	DV
Daytona USA	84,95	DV
Digital Pinball	89,95	DV
D	89,95	DV
Decathlete	109,95	US
Defcon 5	119,95	US
Earthworm Jim 2	99,95	US
Euro 96	89,95	DV
Fatal Fury 3	134,95	JP
F1 Challenge	99,95	DV
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Galactic Attack	89,95	DV
Gale Racer	39,95	JP
Gebockers	119,95	JP
Gex	94,95	DV
Ghen War	109,95	US
Gradius Deluxe	119,95	JP
Guardian Heros	84,95	DV
Gunbird	129,95	JP
Gungriffon	84,95	DV
Heberkes Popoitto	89,95	DV

King of Fighters 95	139,95	JP
Hang On 95	59,95	US
Hang On 96	99,95	DV
Hi Octane	69,95	DV
High Velocity	109,95	US
In the Hunt	109,95	US
Iron Storm	119,95	US
Johnny Bazookatone	79,95	DV
Lode Runner	119,95	JP
Magic Carpet	89,95	DV
Mansion of the Hi. Souls	129,95	DV
Myst	89,95	DV
Mystaraia	99,95	DV
NBA Action	109,95	US
NBA Jam T.E.	89,95	DV
Need for Speed	89,95	DV
NHL All Star Hockey	99,95	DV
NHL Powerplay 96	114,95	US
NHL Quarterback Club 96	109,95	US
Nights	114,95	JP
Off World Interceptor	89,95	DV
Panzer Dragoon	84,95	DV
Panzer Dragoon 2	89,95	DV
Parodius Deluxe	89,95	DV
Pebble Beach Golf	89,95	DV
Powerfull Baseball	89,95	JP
Puzzle Bobble 2	109,95	JP
Race Drivin'	39,95	JP
Rayman	89,95	DV
Slam'n Jam	89,95	DV
Road Rash	89,95	DV
Robotica	89,95	DV
Romance of the 3 Kingdom	119,95	US
Sega Rally	99,95	DV
Shanghai Triple Threst	79,95	US
Shellshock	89,95	DV
Shining Wisdom	89,95	DV
Shinobi X	99,95	DV
Shockwave Assault	69,95	DV
Sim City 2000	89,95	DV
Sonic Wings	129,95	JP
Space Harrier	89,95	JP
Striker 96	89,95	DV
Strikers 1945	129,95	JP
The Horde	89,95	DV
Theme Park	89,95	DV
Thunderhawk 2	89,95	DV
Titan Wars	99,95	DV
True Pinball	89,95	DV
Vampire Hunter	79,95	JP
Vallera Valley Golf	89,95	DV
Victory Boxing	89,95	DV
Virtua Cop	139,95	DV
Virtua Fighter 2	99,95	DV
Virtua Fighter Remix	69,95	DV
Virtua Fighters Kinds	109,95	JP
Virtua Ilydride	89,95	DV
Virtual Open Tennis	139,95	JP
Virtual Open Tennis	79,95	US
Virtua Racing	89,95	DV
Wing Arms	89,95	DV
Winning Post	119,95	US
WipEout	89,95	DV
Wrold Adv. Mil. Comm 2	99,95	JP
World Series Baseball	89,95	DV
Worms	89,95	DV
WWF: The Arcade Game	89,95	DV
X-Men	89,95	DV

## SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	389,95	DV
3D Lemmings	84,95	DV
Adidas Power Soccer	94,95	DV
Agile Warrior	69,95	DV
A-Train (dt. Texte)	109,95	US
Air Combat	79,95	DV
Alone in the Dark	99,95	DV
Alien Trilogy	89,95	DV
Assault Riggs	59,95	DV
Battle Arena Toshinden	79,95	DV
Battle Arena Toshinden 2	99,95	US
Battle Arena Toshinden 2	94,95	DV
Bust A-Move 2	84,95	US
Cyberia	69,95	US
Cyber Sled	89,95	DV
D	84,95	DV
Darkstalkers	119,95	US
Destruction Derby	94,95	DV
Descent	79,95	DV

Discworld	84,95	DV
Drift King	139,95	JP
Dynasty Wars 2	149,95	JP
Extreme Games	84,95	DV
Extreme Pinball	59,95	DV
Fade to Black	84,95	DV
Falcata	69,95	JP
FIFA Soccer 96	79,95	DV
Firemen	139,95	JP
Galaxian 3	139,95	JP
Gex	69,95	DV
Goal Storm	99,95	DV
Ground Stroke	99,95	JP
Gunship	89,95	DV
Heberkes Popoitto	64,95	DV
Hi-Octane	69,95	DV
Hyper Formation Soccer	99,95	JP
Impact Racing	79,95	DV
Johnny Bazookatone	79,95	DV
Jumping Flash	89,95	DV
Jumping Flash 2	139,95	JP
Jupiter Strike	59,95	DV
Kileak	89,95	DV
Kings Field	109,95	US
Kings Field III	144,95	JP
King of Fighters	139,95	JP
Krazy Ivan	84,95	DV
Loaded	89,95	DV
Lone Soldier	84,95	DV
Magic Carpet	84,95	DV
Mickeys Wild Adventure	84,95	DV
Motortoon Grand Prix 2	139,95	JP
Namco Museum Vol. 2	149,95	JP
Namco Museum Vol. 3	144,95	JP
NBA in the Zone	89,95	DV
NBA Live 96	84,95	DV
NeGCon	79,95	DV
Need for Speed	84,95	DV
NFL Game Day	94,95	DV
NHL Face Off	84,95	DV
Novastorm	89,95	DV
Off World Interceptor	59,95	DV
Olympic Games	84,95	DV
Olympic Soccer	84,95	DV
Parodius Deluxe	89,95	DV
PGA Tour Golf 96	89,95	DV
Philosoma	59,95	DV
Po'Ed	89,95	DV
Pro Pinball	89,95	DV
Psychic Detective	84,95	DV
Rapid Reload	89,95	DV
Rayman	84,95	DV
Resident Evil	109,95	US
Return Fire	109,95	DV
Ridge Racer	79,95	DV
Ridge Racer Revolution	94,95	DV
Rise of the Robots 2	119,95	US
Road Rash	89,95	DV
Romance of the 3 Kingdome IV	109,95	US
Sidewinder	139,95	JP
Silverload	109,95	US
Slam'n Jam	89,95	US
Shellshock	79,95	DV
Sim City 2000	109,95	US
Space Hulk	84,95	DV
Starblade Alpha	59,95	DV
Street Fighter Alpha	89,95	DV
Striker 96	84,95	DV
Shock Wave Assault	69,95	DV
Tecmo World Golf	114,95	US
Tekken	99,95	DV
Tekken 2	139,95	JP
The Hive	99,95	US
Theme Park	84,95	DV
Thunderhawk 2	89,95	DV
Top Gun	109,95	US
Total Eclipse	89,95	DV
Total NBA	94,95	DV
Track & Field	94,95	DV
True Pinball	84,95	DV
Twisted Metal	89,95	DV
Viewpoint	84,95	DV
Warhawk	84,95	DV
Wing Commander 3	89,95	DV
Wipout	94,95	DV
World Cup Golf	59,95	DV
Worms	89,95	DV
WWF: The Arcade Game	79,95	DV
X-Com	89,95	DV

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

# M.C. Game

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

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

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

# Athlete Kings

Die Olympischen Spiele in Atlanta sind zwar vorbei, dank Athlete Kings von Sega Sports bleibt der Spaß am Sport aber erhalten

## SATURN

Sportspiel / 1-2 Spieler

Vor wenigen Tagen noch hätte man sie live on TV erleben können, die Athlete Kings, die Könige der Athleten. Daß die Zehnkämpfer diesen Titel allesamt verdient haben, ist angesichts der Vielzahl und Vielfalt der Disziplinen wohl offensichtlich. Wer zumindest vor der heimischen Flimmerkiste zum Athletenkönig werden will, bekommt jetzt dazu die Chance - vorausgesetzt er nennt einen Saturn sein eigen. Von Sega Sports erscheint endlich die



Vor jeder Disziplin wird Euch die Steuerung auf das Genaueste erklärt



**Frank:** Was für ein Spiel! Was für eine Grafik! Ich ziehe meinen Hut vor den Programmierern von Sega Sports, was sie hier auf die Beine

gestellt haben sucht in puncto Realismus seinesgleichen. Wenn nicht das etwas eckige Äußere (nicht negativ gemeint) der Athleten wäre, könnte man meinen man steuere echte Menschen über die virtuellen Rennstrecken. Hinzu kommt die einfache Steuerung: Zwar kommt man auch bei Athlete Kings um das obligatorische Tastengehämmere nicht herum, die krampfartigen Daddelorgien vergleichbarer Games bleiben den geplagten Fingern aber glücklicherweise erspart. Stattdessen ist hier vor allem Timing gefragt. Zum Sound kann man nicht viel sagen. Auch bei Segas Produkt unterstützt er die Atmosphäre durch eine nette Stadionkulisse und den ein oder anderen Kommentar der Sportler zu ihren Leistungen. Fazit: Ein Sommer der Sportspiel-Höhepunkte geht standesgemäß mit einem echten Tophit zu Ende. Uneingeschränkte Kaufempfehlung!



Karl Vain (zu deutsch: eitel) grüßt seine Fans

PAL-Version des schon in Japan sehr erfolgreichen Athlete Kings (siehe auch Preview Heft 08/96), in der insgesamt zwei Heimsporler einen virtuellen Zehnkampf gegeneinander austragen können. Ihr habt die Wahl zwischen drei Spielmodi, Wettkampf, Qualifikationsrunde und Training. Vor Beginn jeder Disziplin wird Euch anhand einer kleinen Animationssequenz die Steuerung für den jeweiligen Sprung, Wurf oder Lauf erläutert. Daß Athlete Kings ursprünglich als Arcade-Titel aus den Spielhallen kommt, merkt man am Wettkampfmodus: Auch wenn Ihr eine Höhe beim Hochsprung erfolgreich überspringt, habt Ihr insgesamt nur drei Versuche höher zu springen als Euer Gegner. Die Bewegungen der Polygon-Athleten wurden derart realistisch dargestellt (dank Motion Capture), daß man einen echten Sportler auf dem Platz wähnt. Durch den ständigen Perspektivenwechsel und die bei jeder Disziplin variierende Anlauf- und Absprungtechniken (mal zählt die Winkelanzeige schnell rückwärts, mal beginnt sie bei Null und wird dann langsam schneller)



Ist der Sprung besonders gelungen, kann man den Ablauf in allen Einzelheiten gut nachbetrachten

entsteht auch bei mehrmaligem Kräftermessen keine Langeweile. Selbst die sonst eher öden Langstreckendisziplinen wurden mit der Einführung eines Konditionmessers aufgepeppt. Besonders interessant ist die Möglichkeit, sich beim 1500 Meter-Lauf von den Gegnern anschieben zu lassen, um so Ausdauer zu sparen, jedes Rennen bekommt so eine taktische Komponente. Beim Sound tut sich nichts Neues: Stadionklänge und Äußerungen der Sportler zu ihren Leistungen gehören mittlerweile zum Standard. Bei der Steuerung hielt Sega teils an Altbewährtem fest,

teils wurden Neuerungen eingebaut. So müßt Ihr z.B. beim Kugelstoßen Euren Abwurf so timen, daß der hin- und herpendelnde Powerbar am höchsten Punkt der Skala steht, um eine große Weite zu erreichen.



Ein schneller Anlauf und der richtige Winkel sorgen für Bestleistungen



Hoch mit der Faust: Jeder Sieg wird von Euren Athleten heftig bejubelt



Sieht gut aus, aber man sollte lieber über die Hürden springen

## TEST SATURN

**HERSTELLER:** SEGA SPORTS  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM DEUTSCH/JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** AUGUST  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 10 DISZIPLINEN  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** GALAXY 089/7605151



# Next Level



Next Level-Inhalt

## Tips & Tricks 9/96

### PlayStation

B. A. Toshinden 2 .....	3
Bust-A-Move 2 .....	15
Goal Storm .....	16
Krazy Ivan .....	15
Magic Carpet .....	2
NHL Face Off .....	16
Rayman .....	14
Return Fire (US) .....	14
Rise 2 .....	14
WWF Wrestlemania .....	15

### Saturn

Alone in the Dark - Jack is Back .....	14
Gex .....	2
Rayman .....	14
Rise 2 .....	14
Shellshock .....	2
Titan Wars .....	15

## Players Guides 9/96

### Saturn

Guardian Heroes .....	6-7
Story of Thor 2 .....	4-5

### PlayStation

Fade to Black .....	8-13
---------------------	------

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

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

Gesamt DM \_\_\_

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

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

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

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag  
Leserservice  
Postfach  
90327 Nürnberg**

Name .....

Straße .....

PLZ, Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

## JETZT SAMMELN!

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



**VON SPIELEPROFIS  
FÜR SPIELEPROFIS!!!**

PlayStation

# Magic Carpet

Levelanwahl / Alle Zaubersprüche

Startet die Teppichfliegerei und begeben Euch in das Optionsmenü. Dann wird folgende Tastenkombination eingegeben:

**▲, ▲, ○, ○, ▲, ○, ▲, ○.**

Es eröffnet sich eine neue Option, in welcher Ihr nun die Level anwählen dürft. Sucht Euch einen aus und fliegt los. Während des Spiels öffnet Ihr dann Eure Zauberspruchleiste. Das Spiel wird pausiert und die **○** Taste gedrückt. Kehrt wieder in den normalen Spielverlauf zurück. Ihr werdet feststellen, daß Euch nun die Zauberspruchleiste voll zur freien Verfügbarkeit steht.

Aber wo kriegen wir jetzt das ganze Mana her?

Daniel Joost aus Velbert schreibt uns, daß nachdem der Cheat im Optionsmenü eingegeben wurde, im Pausenmodus per **○**-Taste der Manavorrat erhöht wird und die **○**-Taste dafür sorgt, daß das Gute wieder im Level herrscht.



Saturn

# Shellshock

Levelselect / Unverwundbarkeit / Upgrades

Um den Frieden besser erhalten zu können, solltet Ihr, nachdem Ihr das Spiel gestartet habt, mit dem Fadenkreuz auf den Besprechungsraum rechts gehen und folgende Tastenkombination eingeben:

**○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, A, A, A.**

Es eröffnet sich ein Levelselect sowie die Möglichkeit der Unverwundbarkeit und des vollen Upgrades. Übrigens, benutzt die **C-Taste** um alles nach Wunsch einzustellen.

Also los geht's... keep the peace!



# Tip des Monats

## Gewinnt drei Mega CDs inklusive zweier Spiele!!!

Diesen Monat gibt es zwar keinen Warengutschein von Theo Kranz Versand Würzburg zu verlosen aber ersatzweise wirft Theo drei Mega CD inklusive zweier Spiele unter das fleißig schreibende Publikum. Die drei Gewinner sind: Daniel Joost aus Velbert, Michael Polklesener aus Berlin sowie Max Kofalck aus Bremen. Wie man liest, kann es sich schon rentieren uns seine Erkenntnisse in Sachen Paßwörter, Cheats und Tricks zukommen zu lassen. Also, nicht lange rumfackeln sondern an uns schreiben!



Redaktion Mega Fun  
Kennwort: Next Level  
Pleicher Schulgasse 2

Saturn

# Gex

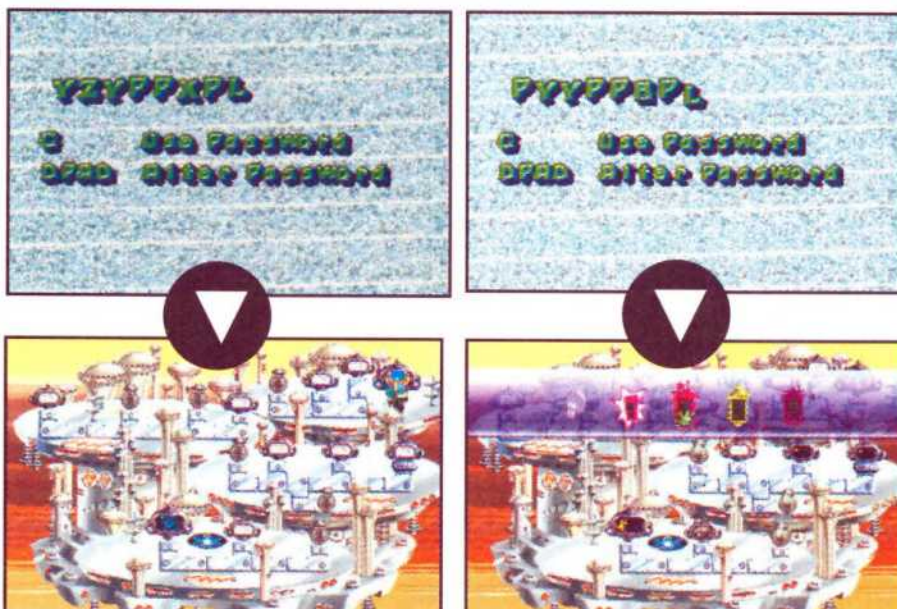
Paßwörter / Cheats

Michael Polklesener aus Berlin scheint Gex mehrere Stunden seines Lebens gewidmet zu haben. Auf alle Fälle hat er uns zwei Paßwörter geschickt, die wie Euch nicht vorenthalten wollen.

**YZYPPXPL:** Mit diesem Paßwort ist das gesamte Spiel gelöst, inklusive der versteckten Welt "Planet X"! (Planet X erreicht man übrigens nur, wenn die Bonusrunden im Spiel mit 100% gemeistert wurden!). Um sich nun den ultralangen Abspann ansehen zu dürfen, muß allerdings noch der Oberfiesling Rez bezwungen werden. Wer allerdings Lust darauf hat, die Level des "Planet X" selbst zu lösen, gibt als Paßwort **PYYPPBPL** ein.

Und damit Euch die Gegner in diesem Spiel nicht zu arg das Leben schwer machen können, verraten wir Euch noch ein paar hilfreiche Cheats. Gebt die Tastenkombinationen im Pausenmodus während des Spiels ein. Während der gesamten Eingabe muß die **R-Taste** gedrückt gehalten werden. Hat es geklappt, springt das Spiel wieder zurück ins Geschehen. Und verknotet Euch nicht die Finger!

- 99 Leben: ..... **○, ○, ○, ○, A, ○**
- Feuerbälle: ..... **C, ○, ○, ○, Y, B, ○, ○, ○**
- Eisbälle: ..... **○, Y, ○, ○, ○, ○, B, ○, ○, ○**
- Elektrischer Schuß: **○, ○, Start, ○, ○, Z, A, Start, Start, ○, ○**
- Geschwindigkeit: ... **○, X, L-Taste, ○, A, ○, Start, ○, ○, ○**
- Sprungkraft: ..... **○, ○, Start, ○, ○, ○, L-Taste, ○, Start**
- Unverwundbarkeit: ..... **B, A, ○, A, ○, ○, ○, ○, ○, ○**



PlayStation

# B. A. Toshinden 2

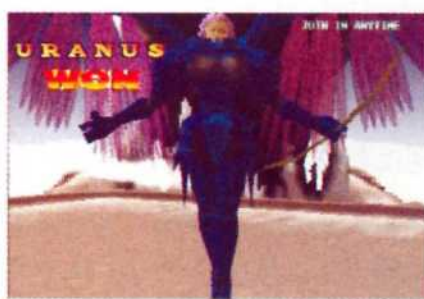
Moves der versteckten Charaktere

In unserer letzten Ausgabe haben wir Euch verraten wie Ihr die vier versteckten Kämpfer in Battle Arena Toshinden 2 selbst lenken dürft. Aber was nützt der beste Fighter ohne die entsprechenden Moves. Hierbei läßt Euch die Spielanleitung alleine sitzen - aber hier kommt die ultimative Hilfe à la Mega Fun. Ein Dank soll von dieser Stelle auch an Max Kofalck aus Bremen gehen, der uns die Moves zukommen ließ. Die Moves müssen in einer schnellen, flüssigen Bewegung eingegeben werden

## Uranus



- Forward Arrow Shot: **▲**
- Low Forward Arrow Shot: **▲** geduckt
- Upward Forward Arrow Shot: **○** geduckt
- Single Shot: **↓, ↘, ←, □**
- Double Shot: **↓, ↘, ←, ▲**
- Single Low Shot: **↓, ↘, ←, ×**
- Double Low Shot: **↓, ↘, ←, ○**
- Flight: **○** in der Luft
- Air Downward Shot: **□** in der Luft
- Air Diagonal Down Shot: **▲** in der Luft
- Swan Swipe: **→, ↓, ↘, ×** oder **○**
- Firehawk: **→, →, →, →, □** oder **▲**



## Master



- Shred: **→, ↘, ↓, ↙, ←, □** oder **▲**
- Erase Forward: **↓, ↘, →, ▲** oder **□**
- Erase Upward: **↓, ↘, ←, ▲** oder **□**
- Reset: **→, ↓, ↘, ▲** oder **□**
- Delete: **→, →, →, →, ▲** oder **□**
- Plasma Ball Kick: **→, →, ○** oder **×**



## Vermillion



- Shotgun Blast Forward: **▲**
- Pistol Shot Forward: **□**
- Upward Shotgun Blast: **↓, ↘, ←, ▲**
- Upward Pistol Blast: **↓, ↘, ←, □**
- Downward Air Shot: **▲** oder **□** in der Luft
- Dark Powder Toss: **→, ↓, ↘, ▲** oder **□**
- Rolling Kick: **↓ + ×** oder **○**
- Pistol Puff: **□ + ×** sobald der Gegner am Boden liegt
- Spider Drop: **○** in der Luft
- Air Roll: **×** in der Luft



## Sho



- Fireball: **↓, ↘, ←, □** oder **▲**
- Vertical Sword Uppercut: **→, ↓, ↘, □** oder **▲**
- Diagonal Sword Uppercut: **→, ↓, ↘, □** oder **▲**
- Charging Overhead Strike: **↓, ↘, ←, □** oder **▲**
- Split Kick: **↓, ↘, ←, ○** oder **×**
- Flying Flip Kick: **↓, ↘, ←, ×**
- Flying Flip Kick/Thrust Kick: **↓, ↘, ←, ○**
- Downward Air Thrust Kick: **↓, ↘, ←, ×** oder **○** in der Luft
- Air Flip Kick: **↓, ↓, ×** oder **○** in der Luft
- Sliding Ground Thrust Kick: **↘ + ×** oder **○**



Saturn

# Story of Thor 2

Players Guide

In Segas Action-Adventure geht die Hatz nach Geistern weiter. Dazu einige hilfreiche Tips zu den ersten beiden Levels



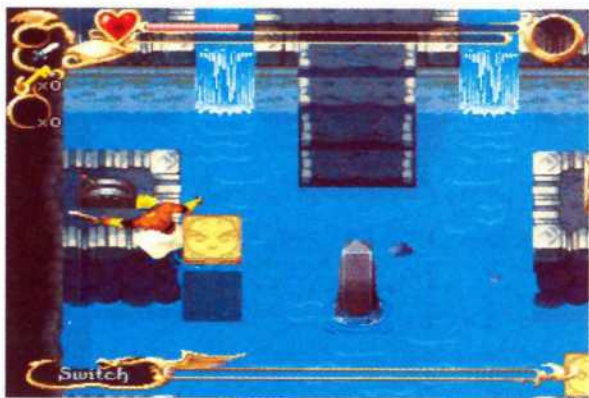
Wie es sich bei so einem Genre gehört, sprecht Ihr mit den Einwohnern, bevor Ihr die Stadt verläßt.



2. Vor dem Stadttor geht's nach rechts hinter in den Wasser-Schrein. Um ihn betreten zu können, muß der Schalter betätigt werden, was auch für die Zukunft wichtig ist.



3. Dann rüstet Ihr Euch mit dem Bogen aus. An den kommt Ihr, indem die Schlüssel davorgesoben wird. Dann lauft Ihr oben rechts weiter, bekämpft den Soldaten um die nächste Tür zu öffnen.



4. Betätigt den Schalter, um die Plattform in Bewegung zu setzen und springt dann von der Treppe aus darauf, um an die oben gelegenen Gegenstände und den Schalter hinter dem Busch zu kommen.



5. Weiter unten seht Ihr hinter den Flammen einen Schalter, der die Tür öffnen wird. Dieser wird mit einem gezielten Bogenschuß umgelegt.



6. Im nächsten Abschnitt redet Ihr dann mit der "Statue of Rehard", die Euch von einem Spirit Ball erzählt, mit dem wir die Statue auch gleich anschießen, um nochmals mit ihr sprechen zu können. Diese Statuen, die überall verteilt sind, geben Euch später weitere wichtige Informationen.



7. Der Busch wird hier mit dem Bogen weggeschossen. Damit wird ein Schalter freigelegt, der wiederum ein Podest erscheinen läßt, mit dem Ihr nach oben kommt und die Scroll of Sound mitnehmt. Mit dem Golden Orb wird noch der Bogen aufgeladen. Für den entsprechenden Orb muß die entsprechende Waffe ausgerüstet sein um eine Wirkung zu erzielen, und es geht auf die gegenüberliegende Seite, wo Ihr durch das Metalltor auf den Schalter schießt. Dahinter verbirgt sich noch ein Scroll of Sound.



8. Hinter der Statue kommt Ihr in Maneeks Reich, der mit einigen Rundumschlägen leicht zu besiegen ist. Danach kommt Ihr zum Wassergeist, der sich Euch gleich anschließt.



9. Dytto's Zauber ist die Bubble Bazooka (A-Knopf 1 x drücken), die mehrere Gegner kurzfristig einfrieren kann oder Fontänen einfriert. Beides kann als Treppe benutzt werden, um höher gelegene Ebenen zu erreichen. Flammen, die sich uns in den Weg stellen, können mühelos ausgelöscht werden. Die Healing Field Magie gibt Euch etwas Lebensenergie zurück (A-Knopf 2 x drücken) Mit Magic Vortex erzeugt Ihr einen eisigen Wirbelsturm, der sämtliche Gegner in seinen Bann zieht (A-Knopf halten und wieder loslassen).

Saturn

# Story of Thor 2

Players Guide



10. Wieder zurück zum Haupttor und mit der Wache sprechen, die uns erzählt, daß Ordan uns sehen will, also tun wir ihm den Gefallen. Dort mit ihm gesprochen gibt es ein Erbeben und...



11. ...er schickt uns gleich los in den Feuer-Schrein um Efreet, den Feuergeist zu suchen. Jetzt folgt Ihr dem Steinweg bis zum Feuerschrein. Davor findet Ihr in einem Busch noch einen Speicherpunkt.



12. Mit Hilfe des Felsens kommt Ihr an die Kiste mit dem Zauberstab.



13. Robbt hier zur Kiste rüber, die eine Magic Potion beinhaltet. Auf der gegenüberliegenden Seite ist dann der Schalter platziert, der mit einem Sprung zu erreichen ist. Damit wird die darunter befindliche Tür geöffnet.



14. Im nächsten Raum tötet Ihr die Skelette, geht in den nächsten Abschnitt und könnt hier erst einmal Eure Magie aufladen.



15. Um an den Schlüssel zu kommen, benötigt Ihr Dyttos Hilfe.



16. Ihr geht hinein, nach links, schlägt die Bäume mit dem neu erlernten Kick kaputt und springt dann mit der Kugel links hoch, wo drei Kisten zu leeren sind. Hinter einem Baum findet Ihr den Schlüssel. Auf der rechten Seite werden die Flammen gelöscht und Ihr kommt zum nächsten Endgegner.



17. Schießt erst die Flammen ab (Dytto einsetzen) und kümmert Euch danach um den Ogre Tank, den Ihr mit dem Rundumschlag auch schnell besiegt habt. Stellt Euch am besten in eine Ecke und wirbelt herum, so kann er kaum erfolgreich zuschlagen.

Fortsetzung folgt...



Saturn

# Guardian Heroes

Players Guide

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe die ersten zwölf Stages gezeigt haben, wollen wir unseren Players Guide über die Guardian Heroes in dieser Ausgabe abschließen. Auf dem Levelplan könnt Ihr nun auch genau ersehen, welche Wege Ihr beschreiten dürft



### 1. Stage-13 An Opening

Hier wird eine kurze Unterhaltung geführt und Ihr müßt Euren Weg wählen.



### 2. Stage-14 A Clan Charges

Ihr müßt Euch durch die Soldaten und Passanten kämpfen. Am Ende der Stage erwarten Euch erneut drei Möglichkeiten.



### 3. Stage-15 Wizard Fort

In dieser Stage dürft Ihr Euch den Weg durch einen Schloßhof bahnen. Setzt hier fleißig Eure Feurbälle ein.



### 4. Stage-16 Dark Labyrinth

Am Ende steht Euch Kanon gegenüber und der Levelplan zeigt Euch den weiteren Weg.



### 5. Stage-17 Revenge

Hier trifft Ihr auf den König, der erst einmal Kanon besiegt, um Euch den weiteren Weg zu öffnen.



### 6. Stage-18 Resistance Wing

Han sollte sich hier auf seine Feurbälle besinnen und sie einsetzen.



### 7. Stage-19 New Beat

Durchschlagen! Die Gegner lassen sich prima in die Zange nehmen.



### 8. Stage-20 Determination

In dieser Stage entscheidet ihr Euch gegen die Erdgeister anzutreten.



### 9. Stage-21 Battle in the Castle Town

Der Weg unserer Helden führt durch düstere Verliese.



### 10. Stage-22 Steel Fort

Versucht den Hexen auszuweichen. Am Ende der Stage gibt es ein Wiedersehen mit Lucia.



### 11. Stage-23 Truth

Versucht die Gegner zum Bildrand zu drängen oder nehmt sie in die Zange.



### 12. Stage-24 Fate

Den Endgegner bezwingt Ihr, indem Ihr ihn zwischen den Untoten und Euch drängt. Der goldene Krieger wird erlöst und es folgt ein Abspann in einer Himmelstadt.



Saturn

# Guardian Heroes

Players Guide



**13. Stage-25 Insane Dance Party**  
Ihr trefft am Ende der Stage auf zwei alte Bekannte und müßt diese niederringen. Daraufhin seht Ihr einen unspektakulären Abspann.



**14. Stage-26 Scenario of Destruction**  
Durch die Hölle der Geister bahnt Ihr Euch Euren Weg.



**15. Stage-27 Clockwork Strategy**  
Vergeßt bei der ganzen Prügelei nicht, daß Ihr Euch mit dem A-Knopf schützen könnt.



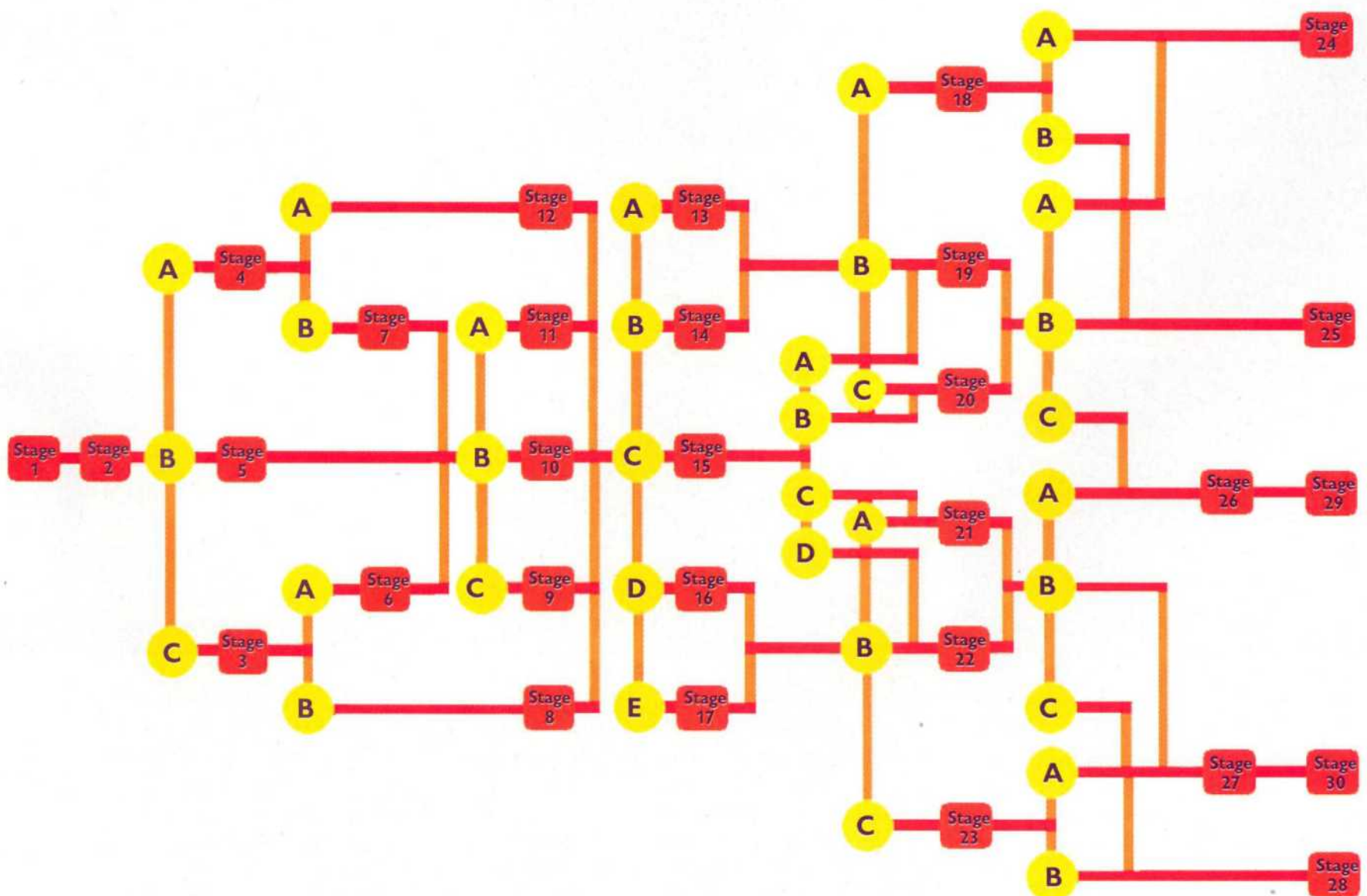
**16. Stage-28 Warrior in the Light**  
Einer der bösen Gehilfen wandelt sich zum Guten und Ihr bekommt einen kurzen Abspann vorgesetzt.



**17. Stage-29 Paradise**  
Nehmt den Endgegner in die Mitte. Der folgende Abspann offenbart einige Lebensweisheiten.



**18. Stage-30 A New Journey**  
Ihr steht dem letzten Gegner gegenüber. Bezwingt Ihr ihn, habt Ihr Lucia gerettet und es folgt das Happy End.



PlayStation

# Fade to Black

Players Guide

Das gesamte Sonnensystem wird von den außerirdischen Morphs tyrannisiert. Welches Glück, daß wir unseren Conrad haben, der diesen Aggressoren zeigt wo's langgeht, und wenn Ihr mal ein Problem mit Conrad habt, schaut doch mal hier rein



1. Nachdem der Professor sich in Sicherheit befindet, geht Ihr zurück in den Maschinenraum und benutzt den Würfel mit der Konsole. Lauft dann wieder zum Teleporter, um in den nächsten Level teleportiert zu werden.



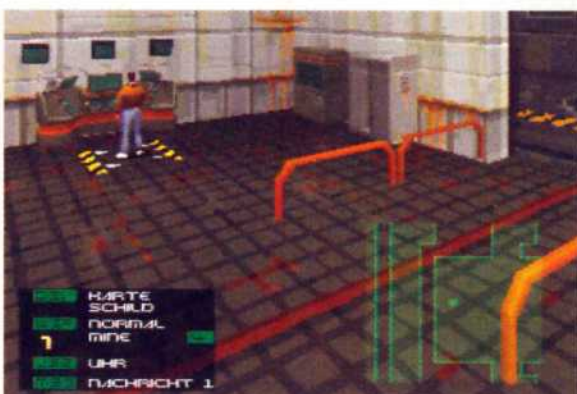
2. Verläßt den Starraum und schießt alle Gegner in den Gängen ab. Jetzt lauft Ihr in den Raum gegenüber der Startposition und holt die Mine aus dem Schrank. Verläßt nun den Raum, geht dann weiter nach links und hoch bis Ihr an den Fahrzeugen angekommen seid, die mit einem Druck auf den roten Knopf in Bewegung gesetzt werden.



3. Folgt dem Gefährt bis in das nächste Zimmer, wo ein paar nützliche Sachen in den Schränken zu holen sind. Dann verläßt Ihr den Raum, geht gleich nach links in den nun folgenden Raum, und springt dort über die elektrischen Platten. Aus dem Schrank nehmt Ihr dann die Risidium Patrone und verläßt die Räumlichkeiten.



4. Links vor der großen Tür wartet Ihr dann auf das Fahrzeug, welches die beiden nächsten Türen öffnet. Was mit den hier befindlichen Schränken zu tun ist, liegt wohl auf der Hand.



5. Im Raum davor benutzt Ihr die Konsole und öffnet den einen Schrank. Verläßt den Raum und geht ganz nach unten, wo nochmals auf das Fahrzeug gewartet wird.



6. Hier leert Ihr sämtliche Schränke und verläßt den Raum nach oben durch die zweite Tür.



7. Wurde das Risidium aus dem Schrank geholt, aktiviert Ihr den Strahlungsschild und lauft dann sofort zurück in den östlichen Raum. Von da aus so schnell wie möglich nach unten in den nächsten Raum laufen, um den Schutzschild nur kurz aktiviert zu lassen.



8. Seid Ihr am Bohrer angelangt, benutzt Ihr das Risidium, bis er sich in Bewegung setzt. Folgt ihm, bis er stehen bleibt und benutzt dann nochmals das Risidium. Diese Prozedur wird so oft wiederholt, bis Ihr in den Raum mit der Minenkönigin kommt, die vom Bohrer in ihre Einzelteile zerlegt wird.



9. Leert dann die Schränke und schaut Euch die Erste der beiden Nachrichten an. Bevor der Level beendet wird, nehmt Ihr noch die panzerbrechende Munition im Komplex 5 mit, welcher sich im Südwesten befindet.

PlayStation

# Fade to Black

Players Guide

**Level 4**

10. Gleich zu Anfang wird das Gerät an der rechten Wand zerstört, damit sich keine weiteren Morphs mehr bilden können. Geht dann nach links durch die erste Tür und die darauffolgenden zwei Türen.



11. Seid Ihr im Raum mit der Konsole angekommen, schießt Ihr den Morph ab, bevor er sie benutzt. Damit aktiviert Ihr den Aufzug.



12. Wieder Schränke leeren und anschließend die Tür im Westen benutzen. Im oberen Teil wird dann der Teleporter benutzt.



13. Im kommenden Raum geht Ihr durch die hintere Tür an der Mine und dem Schrank vorbei, bis Ihr in einen Raum mit mehreren Minen kommt. Lauft geschickt daran vorbei und öffnet die Schränke, wonach ein paar Morphs hinter Euch auftauchen werden, die Ihr dann abschießt.



14. Habt Ihr den Feldscanner und die Mine eingesammelt, geht Ihr zurück zur oberen Brücke. Hier benutzt Ihr den Feldscanner, damit einige rote Quadrate sichtbar werden, die bei Berührung die an der Wand befindlichen Kanonen aktivieren.



15. Lauft daran vorbei in den nächsten großen Raum, wo Ihr auf Ageer stoßen werdet, den Ihr mit ein paar Schüssen auf die Konsole, die sich rechts von ihm befindet, befreit. Sobald Ageer losläuft, folgt Ihr ihm.

**Level 5**

### Der grüne Edelstein

16. Lauft durch die zwei rechten Türen und merkt Euch die blauen Felder, die Euch volle Lebensenergie spenden. Im nächsten Raum trifft Ihr auf einen Golem der wie eingefroren dasteht. Den nächsten Golem, müßt Ihr dann zum vorderen locken, bis beide zum Leben erweckt werden. Hierdurch werden die elektrischen Felder im Raum mit den zwei Statuen deaktiviert. Übrigens enthalten die Beiden ein paar nützliche Dinge sowie einen grünen Edelstein.



### Der graue Edelstein

17. Lauft nun zum Anfang zurück und benutzt den rechten Lift. In einem der Schränke findet Ihr dann auch gleich den grauen Edelstein.



18. Geht jetzt durch die drei Türen im Osten bis zu einem langen Flur, den Ihr entlanglauft bis zu der Halle mit dem Bassin. Nachdem alle Morphs erledigt wurden, drückt Ihr den roten Knopf.



### Der rote Edelstein

19. Im Westen betretet Ihr einen Raum, in dem sich der rote Edelstein in einem der Schränke befindet.



20. Lauft nun zum anderen Ende des Flurs bis zu den zwei Statuen, mit denen sich jeweils ein Geheimgang öffnen läßt. Schiebt Ihr erst die obere Statue zurück wird ein Golem freigelassen.

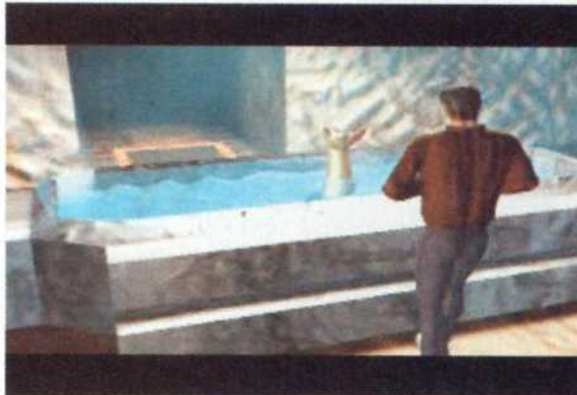
PlayStation

# Fade to Black

Players Guide



21. Der Golem wird bis an die Laserfelder gelockt, die durch die Bodenplatte aktiviert werden. Ist der Golem in sämtliche Atome zerlegt, hinterläßt er ein Auge,...



22. ...welches Ihr zur Hand im Bassin bringt, um einen Code zu erhalten.



## Der gelbe Edelstein

23. Öffnet jetzt den zweiten Geheimgang, und holt Euch den gelben Edelstein von der Statue mit dem Block in der Hand.



24. Draußen benutzt Ihr dann den Aufzug nach unten, um dort mit dem nächsten Aufzug nach oben zu fahren. Geht dann weiter bis Ihr in das Vogelzimmer kommt.



25. Im hinteren Teil des Raumes tretet Ihr auf die Bodenplatten, um einen Schuß auszulösen, mit dem die Vögel abgeschossen werden. Nehmt dann einen toten Vogel mit in den Gang,...



26. ...dessen Eingang sich in der Mitte der Halle befindet. Am Ende des Ganges findet Ihr einen Golem, dem Ihr die Morphs vom Hals schafft.



27: Ist das passiert, wird Einiges an der Südwand geändert (groß, klein, mittel und schleimig).



## Der orangene Edelstein

28. Hinter der westlichen Tür befindet sich das orangene Schmuckstück.



29. Geht jetzt nochmal zurück zu den beiden Golems und gebt über den nun deaktivierten, elektrischen Feldern den Code ein.



30. Geht durch die rechte Tür und benutzt den Lift. Hier weiter nach oben in den Raum der Pyramide, wo die mühevoll eingesammelten Edelsteine eingesetzt werden. Ihr solltet auf die Reihenfolge achten (gelb, grün, rot, blau, orange und grau).



31. Nach einer kleinen Zwischensequenz geht es in den Osten, um dann weiter durch die nördliche Tür zu gehen. Hier findet Ihr im Schrank zwölf Einheiten der wärmesuchenden Munition.



32. Habt Ihr den Raum verlassen, geht Ihr nach unten weiter und benutzt den Lift. Ihr lauft weiter bis zu Ager und benutzt dann den Teleporter um den Level zu beenden.

PlayStation

# Fade to Black

Players Guide

**Level 6**

33. In diesem Raum findet Ihr nur das Raumschiff für Level 7.

**Level 7**

34. Im Fluglevel versucht Ihr einfach den Ausgang durch das gefährliche Labyrinth zu finden.

**Level 8**

35. Habt Ihr den Fluglevel unbeschadet überstanden, geht Ihr rechts durch die Tür und dann weiter mit dem mittleren Lift in die nächste Ebene.



36. Die Kanone wird gleich mit der Druckplatte funktionsunfähig gemacht. Lauft durch die nächste Tür und zerstört die Sonde und den Morph.



37. Hinter der rechten Tür schießt Ihr den Tentakulat ab, springt dann über die Druckplatte und entnehmt den Schlüssel.



38. Ihr verläßt den Raum wieder und lauft geradeaus weiter. Im nächsten Raum nehmt Ihr noch einen Schlüssel aus dem Schrank und geht wieder zurück nach unten, dann wieder links durch die östliche Tür.



39. Weiter nach links und oben durch die rechte Tür. Nehmt das Ladegerät aus dem Schrank und schießt dann auf den Knopf, um den Laser zu deaktivieren.



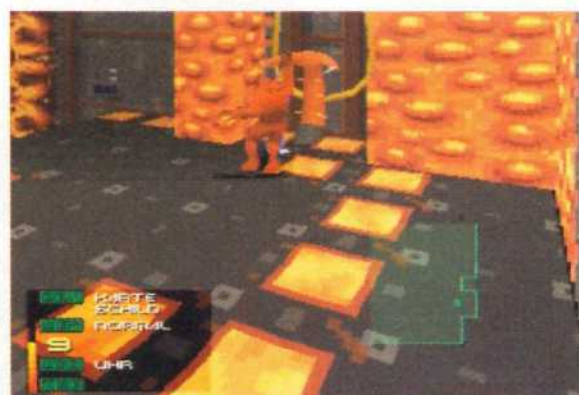
40. Wieder raus, nach oben und nach rechts in der Sackgasse auf ein unsichtbares Feld treten, welches den Laser ausschaltet.



41. Dann wieder rechts raus und die erste Tür rechts, tretet hier auf die zwei Druckplatten und rennt schnell zur unteren Tür.



42. Ihr geht weiter nach unten durch eine der Türen bis Ihr an eine Scheibe kommt wo Ihr Euch davorstellt. Vorher könnt Ihr Eure Energie im Raum links vom Aufzug aufladen.



43. Danach wird der Morph abgeschossen und Ihr benutzt schnellstens den Teleporter in den nächsten Level.



PlayStation

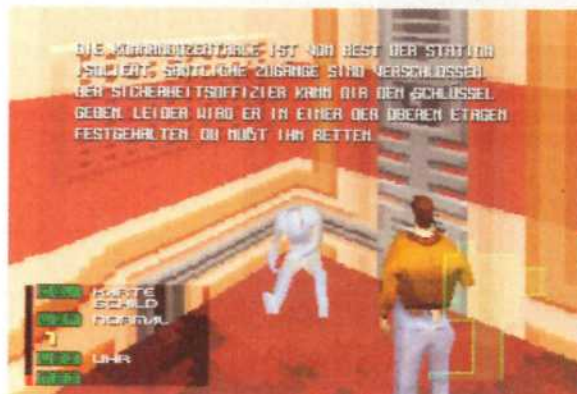
# Fade to Black

Players Guide

**Level 9**



44. Durchsucht die Schränke und lauft zur westlichen Tür, wo Ihr eine Aufladestation findet.



45. Ein Raum weiter redet Ihr mit dem verwundeten Soldaten und benutzt danach den Lift. Geht durch die linke Tür und dann weiter bis zum Aufzugsraum.



46. Bewegt Euch weiter in den Westen bis Ihr in einen Gang kommt, wo sich ein weiterer Soldat aufhält. Von ihm bekommt Ihr dann einen Schlüssel. Damit geht es wieder in die erste Ebene und weiter nach oben.

**Level 10**



47. Folgt dem Soldaten am Aufzug links in die Waffenkammer und nehmt hier alles mit. Es geht weiter nach Westen zur Zentrale, wo Ihr mit dem Commander ein paar Worte redet. Im Nebenraum wird dann der Teleporter benutzt.

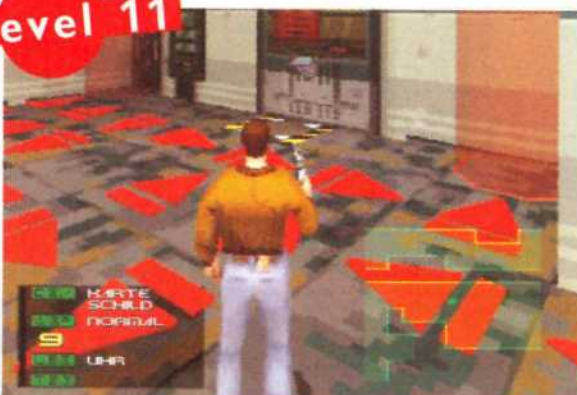


48. Paßt auf die Morphs auf, die sich jetzt als Soldaten getarnt haben. Geht durch die rechte Tür bis zum Schlafraum, wo Ihr auf Eure gekidnappte Freundin trifft.



49. In einem anderen Schlafraum habt Ihr zuvor einem Soldaten geholfen, der sich jetzt bei Euch mit einem Schlüssel bedankt, den Ihr im gleichen Raum einsetzt, um an einen Objektschanner und Munition zu kommen.

**Level 11**



50. Lauft nun mit dem Schlüssel der Freundin zurück zum Anfang, durch die nächste Tür, die in größere Räume führt, bis zu dem Aufzug. Im Norden wird dann noch die Konsole benutzt, um die Tür zum Generatorraum zu öffnen.



51. Beim Generator angelangt, lauft Ihr über die drei Bodenplatten und geht dann zum Schrank, der mit einer Bombe geöffnet wird.

**Level 12**



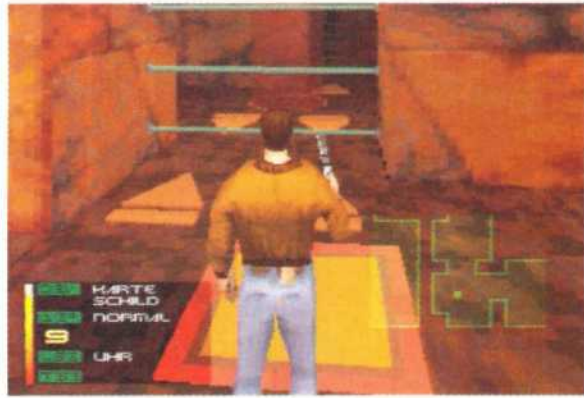
52. Ihr lauft immer weiter nach oben, bis Ihr in einen größeren Raum kommt, geht dann nach rechts und dann immer weiter nach unten in den nächstgrößeren Raum.  
(Bild rechts)



PlayStation

# Fade to Black

Players Guide



53. Im Raum danach auf die Druckplatte treten und schnell durchrennen bevor der Laser wieder aktiviert wird. Oben links angekommen, habt Ihr einen Raum mit Blick auf das Weltall vor Euch.



54. Lauft weiter, bis Ihr hinter einer Tür einen Teleporter findet, der benutzt wird. Weiter im Osten kommt dann der nächste Teleporter.



55. Nach einer kleinen Kampfszene betretet Ihr den alten Raum nochmals und geht durch die bis dahin verschlossene Tür.



56. Nehmt Euch vor der vertraut wirkenden Stimme in acht, es könnte ein Monster dahinterstecken, also nehmt Eure Beine in die Hand und lauft schnell zum Raumschiff.



### Cheat Mode

Startet ein Spiel und beendet es mit "Quit Game". Mit X kommt Ihr ins Optionsmenü um dann weiter im Paßwortmenü folgendes eingeben zu können:

Cheat Mode aktivieren: **□, ▲, ○, X, ○, ▲**

Movie Player: .....**□, X, ○, ▲, ○, X**

Unendliches Schild: **□, ○, ○, ○, ○, ▲, X**

Unsterblichkeit: ...**▲, X, ▲, ▲, ○, ○**

Im Unsterblichkeits-Modus könnt Ihr, sobald die Energieleiste auf Null ist, keine Türen mehr öffnen. Dafür muß sich Conrad davor mit der L1 Taste ducken und schon klappt's wieder.



### Paßwörter

- Level 1: .....**□, ○, ▲, X, ○, ○**
- Level 2: .....**▲, ○, X, ○, ○, X**
- Level 3: .....**X, ○, X, ○, ▲, X**
- Level 4: .....**X, ○, ▲, ○, ○, ▲**
- Level 5: .....**○, ○, ▲, X, X, ▲**
- Level 6: .....**▲, X, X, X, X, ○**
- Level 7: .....**○, ○, ▲, X, ▲, X**
- Level 8: .....**X, X, X, ▲, ○, ○**
- Level 9: .....**▲, X, X, ▲, ○, ▲**
- Level 10: .....**X, ▲, ○, ○, ▲, X**
- Level 11: .....**○, ○, X, X, ○, X**
- Level 12: .....**○, ▲, X, ○, ○, X**
- Level 13: .....**X, X, ○, ▲, ○, ▲**



PlayStation (US)

## Return Fire

Paßwörter

Das Ergebnis nächtelanger, exzessiver Zockerei wollen wir Euch hiermit kundtun, wertes Mega Fun Volk! Leider steht zur Zeit nur die US-Vollversion zur Verfügung, aber das soll keinen Abbruch tun. Sollten sich die Paßwörter in der deutschen Version ändern, erfahrt Ihr das selbstverständlich auch auf diesen Seiten.

Here we go...



PlayStation/Saturn

## Rise 2 Resurrection

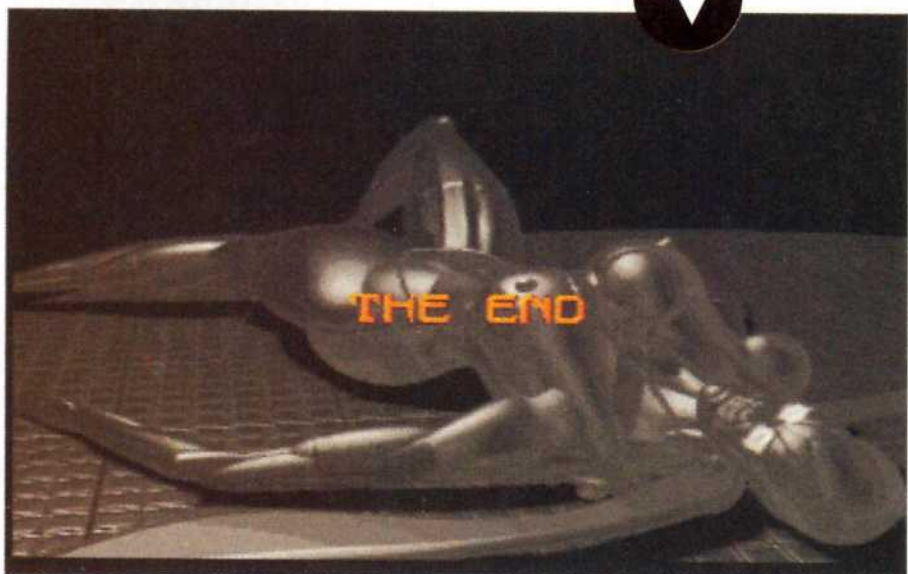
Vitriol anwählen

Armer Björn, jetzt mußte er auch noch die Saturn-Version testen. Naja, wer von Euch die PlayStation-Version bzw. Saturnversion des Spiels hat, sollte mal im Kämpferauswahlbildschirm

⊖, ⊖, ⊖, ⊕, ⊕, ⊕, ⊖, ⊖, ⊕, ⊕

eingeben. Nun dürft Ihr Euch mit dem Vitriol-Blechkopf herumlangweilen. Naja, am Ende stehen Euch dann noch so traurige Blechbüchsen mit den Namen Anil 8 und Supervisor gegenüber.

Wir haben es uns echt angetan!



Saturn

## Jack is Back

Cheatmenü

Um etwas besser vorbereitet in das Spiel gehen zu können, solltet Ihr Euch das versteckte Cheatmenü bei Alone in the Dark 2 zu nutze machen. Ihr benötigt allerdings zwei Pads, um den Cheat eingeben zu können. Im Spiel-Start-Screen drückt Ihr auf dem ersten Pad nacheinander die **L-und R-Taste**. Auf dem



zweiten Pad wird nun auch nacheinander die **L-und R-Taste** betätigt. Zusätzlich wird auf dem zweiten Pad **Start** gedrückt. Nun drückt auch auf dem ersten Pad **Start**. Es eröffnet sich daraufhin ein hilfreiches Cheatmenü.



PlayStation

## Rayman

10 Continues / 99 Leben

Rayman scheint mit seinem Schwierigkeitsgrad noch immer einigen Lesern auf die Nerven zu gehen. Grund genug Euch darauf hinzuweisen, daß Ihr die Möglichkeit besitzt, Euch zehn Continues anzueignen. Hierzu braucht Ihr lediglich im **"Game Over/Continue-Screen"** ⊕, ⊕, ⊖, ⊖ einzugeben. Habt Ihr darauf geachtet, daß nur noch drei Continues zur Verfügung standen, bekommt Ihr nun zehn Continues gutgeschrieben.

Im Spiel, während das Spiel pausiert ist, solltet Ihr nun folgendes probieren. Drückt und haltet nacheinander die folgenden Tasten in dieser Reihenfolge: **L2, RI, LI, R2**. Nun werden die Tasten in dieser Reihenfolge wieder losgelassen: **LI, L2, R2, RI**. Drückt daraufhin einmal ⊕. Nun drückt und haltet Ihr nacheinander diese Reihenfolge: ⊖, ⊕, ⊕, ⊗. In dieser Reihenfolge werden die Tasten losgelassen: ⊖, ⊗, ⊕ + ⊕. Habt Ihr alles richtig gemacht, stehen Euch nun 99 Leben für Raymans Gehopse zur Verfügung. Wer auf solche durchgeknallten Cheateingaben kommt, dürft Ihr mich allerdings auch nicht fragen.

Saturn

## Rayman

10 Continues / 20 Leben

Auch auf Segas Schlachtschiff haben wir für Euch einen Cheat. Sobald Rayman nur noch drei Continues zur Verfügung stehen, solltet Ihr im **"Game Over/Continue-Screen"** ⊕, ⊕, ⊖, ⊖ drücken. Nun stehen zehn Continues zum fröhlichen Verpressen parat.

Etwas komplizierter wird es Rayman zwanzig Leben zu spendieren. Während des Spiels muß pausiert werden. Haltet nun die **A-Taste** während der gesamten Eingabe gedrückt. Betätigt **B+⊖**, dann **R+⊕**, nun **C+Y+Z**. Jetzt dürft Ihr die A-Taste wieder loslassen und ins Spiel zurückkehren. Rayman stehen nun zwanzig Leben zur Verfügung. Das dürft Ihr so oft wiederholen wie Ihr wollt.



PlayStation

# Bust-A-Move 2

Zauberer / Mehr Continues

Die Knobelei Bust-A-Move 2 erweckt teilweise die gleichen Suchterscheinungen, die bisher nur das gute alte Tetris zustandegebracht hat. Um etwas mehr von der Computergegnerschaft zu Gesicht bekommen zu können, solltet Ihr einmal im Titelscreen, in welchem der kleine grüne Dino durch die Gegend marschiert, folgende Tastenkombination auf dem Pad drücken. **RI, O, L2, O.**

Wurde die Kombination richtig eingegeben seht Ihr jetzt einen kleinen Zauberer über Eurer Credit-Anzeige tanzen. In einem regulären Spiel erlebt Ihr nun eine kleine Überraschung.

Wer allerdings sein Credit-Konto etwas aufmotzen will, geht folgendermaßen vor: Im Optionsmenü gibt man **O, O, RI, R2, L2, LI, O, O** ein.

Ihr seht nun oben links eine rückwärts laufende Zeitanzeige. Markiert nun die Kredit-Anzeige und hämmert permanent auf die **O**-Taste ein. Je öfter Ihr die Taste betätigt, desto mehr Credits werden Eurem Kontostand gutgeschrieben und stehen Euch im späteren Spielverlauf zur Verfügung.

Thanks an Alex Zwack aus Fürth.



Saturn

# Titan Wars

Cheats

Pausiert das Game während einer Mission und gebt folgende Kombinationen ein. Als Zeichen, daß es funktioniert hat, hört Ihr einen Jingle.

- Waffen und Schilder: **O, O, O, O, A, O, O**
- Neun Credits: **O, O, O, O, B, O, O, O, Y**
- Unverwundbarkeit: **O, O, O, O, B, O, O, O, Y**
- Cloak: **O, O, O, O, O, O, A, C, O, O, A**
- The Trench: **O, O, O, O, O, O, O, O, O**
- Fade to Black: **O, O, O, O, X, Y, Z, Z, Y**
- Frost Bite: **O, O, O, O, B, O, O, O**



PlayStation

# Krazy Ivan

Der allerletzte Gegner

Nachdem sich die Nachfragen zum letzten Gegner bei Krazy Ivan langsam auf unseren Tischen stapeln, wollen wir Euch hier schnell erläutern, wie Ihr diesen zu Gesicht bekommt und bezwingt. Sobald die Gegner in Japan ausgemerzt wurden und Ihr Euch am Energiegenerator vergeht, solltet Ihr die Energieanzeige des Kerns im Auge behalten. Sobald die Pegelanzeige zu Null hin tendiert und er kurz vor der Explosion steht, rennt Ihr auf ihn zu. Ihr steht nun dem Black Knight gegenüber. Besiegt Ihr ihn, dürft Ihr einen anderen Abspann bewundern.



PlayStation

# WWF Wrestlemania

Cheats

Pausiert mal ein Kämpfchen und gebt die folgenden Cheats ein. Als Zeichen für die richtige Eingabe blinkt der Bildschirm kurz auf.

- Unverwundbarkeit: **X, O, R2, O**
- Timer stoppen: **X, O, R2, O**
- Cheats deaktivieren: **O, O, O, X**

So macht Wrestling erst richtig Spaß!



## Frage & Antwort



Nachdem im vergangenen Monat unsere Frage und Antwort Rubrik ein wenig mager ausgefallen ist, wollen wir diesen Monat in die Vollen gehen. Noch einmal eine kurze Gebrauchsanweisung dieses kleinen Kastens: Egal zu welchem Spiel aus dem Konsolenbereich Ihr eine Frage haben solltet, her damit! Egal wie wage eine Antwort sein sollte, her damit!

### Fragen, die uns beschäftigen:

- ?- **Panzer General (PS)** Taner Cetintürk aus Unterschleißheim sucht hierzu hilfreiche Cheats.
- ?- **Soleil (MD)** Marcel Crudering aus Dresden braucht hier Hilfe. "Ich habe Schloß Eisig Insel und den Wurzelpalast hinter mir gelassen. Die Raupe beginnt sich zu verpuppen und hängt am Turm von Babel. Wie geht es weiter?" Wer kann ihm weiterhelfen?
- ?- **Wing Arms (SAT)** Uwe Schröder aus Höchst sucht verzweifelt nach Cheats oder ARP-Codes zu dieser Ballerei.
- ?- **Sim City 2000 (SAT)** Hat jemand etwas Hilfreiches auf Lager?
- ?- **Samurai Shodown (SNES)** gehört zwar nicht mehr zu den neuesten Spielen, aber wer uns ein paar Cheats zuschicken kann, sei hiermit dazu aufgefordert.
- ?- **D (PS/SAT/3DO)** Wie kommt man exakt an die Kiste, die im Brunnen herumschwimmt, heran? Wir brauchen dafür eine genaue Beschreibung.
- ?- **Mega Man X3 (SNES)** Wie werden die vier großen Roboterteile benutzt, bzw. was kann man damit anfangen?
- ?- **Discworld (PS)** Peinlich, peinlich...wie und woher bekommt man das Sahnetörtchen?
- ?- **Breath of Fire 2 (SNES)** ARP-Codes für die Pal-Version gesucht.
- ?- **Way of the Warrior (3DO)** Ja, es gibt sie wirklich noch! Fans mit dem 3DO. (Ist schon O.K., habe ja selber einen). Um den Warrior auf seinem Weg ein bißchen das Leben zu erleichtern hätten wir gerne ein paar Cheats.

### Antworten, die uns nicht mehr beschäftigen:

- ?- **Need for Speed (PS)** Mehrere Leser fragten an, wozu die Paßwörter aus der Ausgabe 6/96 dienen würden. Unser Vorschlag: Gebt die Paßwörter einmal ein und schaut unter der Wettbewerbsserie nach. Einige Strecken sind durch die Siegfalge als gewonnen gekennzeichnet und andere nicht. Alles klar?
- ?- **Wing Commander 3 (PS)** Mehrere Leser scheinen anscheinend Probleme zu haben, die letzte Mission bei der Weltraumsaga zu beenden. O.K. können wir natürlich nicht zulassen! In der letzten Mission, bevor Ihr Euch dazu aufmacht den Kilrathis den Todesstoß zu verpassen, solltet Ihr vor jedem Missionsabschnitt die Anweisungen, die Ihr im jeweiligen Raumfeldplan bekommt, lesen. Vor dem Heimatplaneten der Kilrathi muß das Tarnungsschild aktiviert werden. Über Kilra solltet Ihr ihn wieder deaktivieren und die gegnerischen Schiffe so lange aus dem Weltraum blasen, bis sich Hobbs Euch stellt. Dann müßte eine automatische Sequenz folgen, in der die

Megabombe abgeworfen wird. Anschließend dürft Ihr Euch eine der drei Happy End-Szenen betrachten. So viel vom Krieg in der Milchstraße, zurück zur Erde.

- ?- **FIFA Soccer '96 (SAT)** Die interne Uhr im Saturn soll dafür sorgen, daß man im Optionsmenü, zu verschiedenen Uhrzeiten, auch verschiedene Videosequenzen zu sehen bekommt. Probiert es doch einmal aus.
- ?- **WipEout (PS)** Der Trick war zwar schon in der Ausgabe 11/95 zu lesen, aber nachdem immer wieder danach gefragt wird, drucken wir ihn eben noch einmal ab. Die folgenden Tastenkombinationen müssen im One/Two-Player-Menü ausgeführt werden. Firestar Strecke: Um die Firestar-Strecke fahren zu können, gebt Ihr folgendes ein: (Alle Tasten müssen gleichzeitig gedrückt werden!) **R1, L1, Ⓞ, Start, Ⓞ, Ⓞ** und **Ⓞ**.  
Rapier Klasse: **R2, L2, Ⓞ, Start, Select, und Ⓞ**.
- ?- **Jack is Back (PS)** Bug? Unser Leser Volker Mühlner aus Bremen schrieb uns folgende Zeilen: "Beim Spielen von Alone in the Dark 2 ist mir folgendes aufgefallen: Um das Haus betreten zu können, muß man normalerweise durch das Labyrinth zur Statue gehen. Einfacher geht es folgendermaßen: Geht bis zum Haus, dann links. Dort liegt eine Platte am Boden. Betretet die Platte und versucht durch die Hecke zu gehen. Eure Spielfigur beginnt zu schweben und nach kurzer Zeit findet Ihr Euch im Keller wieder. Seltsamerweise habt Ihr plötzlich alle Dinge, die Ihr benötigt, um die dortige Tür zu öffnen." Tja, ausprobieren heißt die Devise!
- ?- **Space Hulk (3DO)** Im Raum mit den zwei Türen (The Antechamber) gebt Ihr bei gedrückter **L-Taste** diese Kombination ein: **A, B, Ⓞ, A, C, A, Ⓞ, A, B, Ⓞ, A**. Es öffnet sich nun ein hilfreiches Cheatmenü, in dem sich einige praktische Sachen einstellen lassen.
- ?- **Johnny Bazookatone (3DO)** Die Levelpaßwörter zu Johnnys Trip durch den Hades lauten folgendermaßen: Level 1: **SOFTCELL**. Level 2: **LOVES-HAK**. Level 3: **STIRITUP**. Level 4: **LIVEAID**. Level 5: **PLEKTRUM**.

Solltet Ihr außerdem das unwiderstehliche Verlangen haben einmal einen unserer Redakteure persönlich an die Telefonstrippe zu bekommen, habt Ihr am 29. September 1996 von 14-18 Uhr dazu ausreichend Gelegenheit. Fragen zu Spielen beantworten wir selbstverständlich auch.

PlayStation

## NHL Face Off

Tip

Wer von Euch einmal das realistische Liga-Feeling zur Seite legt und lieber einmal so gut wie alle Ligenspiele abzocken will, sollte sich einige starke Spieler erstellen. Setzt die Punkte ruhig alle auf 99 herauf. Und nehmt einen Linkshänder in den Sturm auf.

PlayStation

## Goal Storm

Komische Köpfe

Gebt im Titelbild **Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ** ein. Die Spieler Eurer Mannschaft betreten das Spielfeld nun mit recht eigenartigen Teilen auf dem Hals.



Damit Sie immer

im Spiel bleiben:

SEGA MAGAZIN!



EXKLUSIV AUF SATURN!  
WORLD WIDE SOCCER '97  
VIRTUA FIGHTER KIDS  
FIGHTING VIPERS  
ATHLETE KINGS

VIR  
SCHNEL  
SCHN

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.

SEGA Magazin prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig und sagt Ihnen

welche Programme ihr Geld wert sind. Jetzt NEU mit 32 Seiten SEGA SATURN-Magazin!

Daneben gibt es umfassende Berichte, Specials, aktuelle News und Reportagen direkt aus den Entwicklungslabors. Nicht zu vergessen auch die umfangreichen Kom-

plettlösungen, Tips und Cheats zu allen Top-Spielen in jeder Ausgabe. Außerdem: informative Serien zum Sammeln!

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

COMPUTEC VERLAG Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!

# Iron Man

## X-O Manowar: in Heavy Metal

Reiht sich dieser Vertreter aus der Comic-Sparte nur in die Reihe der Enttäuschungen ein oder gibt es Positives zu berichten?

SAT / PS

Jump 'n Shoot / 1-2 Spieler

Wer hätte in den 60er Jahren, als das goldene Zeitalter der Comics durch den amerikanischen Marvel-Verlag eingeläutet wurde daran gedacht, daß sich Tony Stark mit seiner Rüstung, die damals

noch als Herzschrittmacher gedacht war, im Jahre 1996 auf der PlayStation und dem Saturn durchprügeln muß? Wohl niemand. Aber zurück in die Gegenwart. Acclaim liefert mit Iron Man X-O Manowar in Heavy Metal ein reinrassiges Jump 'n Shoot in der Tradition von Probotector und Super Metroid ab. Wieder einmal bedrohen böse, außerirdische Mächte unsere Erde und so schlüpft Ihr entweder in die Gestalt des Iron Man oder des

X-O Manowar. Ihr habt hierbei die Wahl den Kampf für Recht und Ordnung mit einem Freund zusammen aufzu-

nehmen und somit den gnadenlosen Rettungsfeldzug mit geballter, doppelter Kraft zu starten oder allein das Böse zu bekämpfen. Kaum im ersten Level angekommen, attackieren Euch Unmengen von stumpfsinnig agierenden Außerirdischen, die es zu bezwingen gilt. Das erledigt Ihr mit Standardbewegungen wie Schlagen und Treten oder aber mit durchschlagenderen Moves wie Spinning



Nicht nur Gefangene müssen befreit werden; auch die verschiedenen Hindernisse wie elektronische Zäune müßt Ihr zerstören (SAT)

Kicks, Running Uppercuts und vernichtenden E.M.P.-Megaharten Punch Kombinationen.

Zusätzlich beinhalten die High-Tech Rüstungen der beiden Heroen

Waffen wie Fauststrahler oder einen gewaltigen, alles

last. Das elektronische Spielzeug kostet allerdings reichlich Energie, welche nach Verbrauch natürlich wieder durch Aufnahme verschiedenster Power

**Auch Köpfchen ist bei diesem Spiel gefragt**

Verbrauch

natürlich wieder durch Aufnahme verschiedenster Power



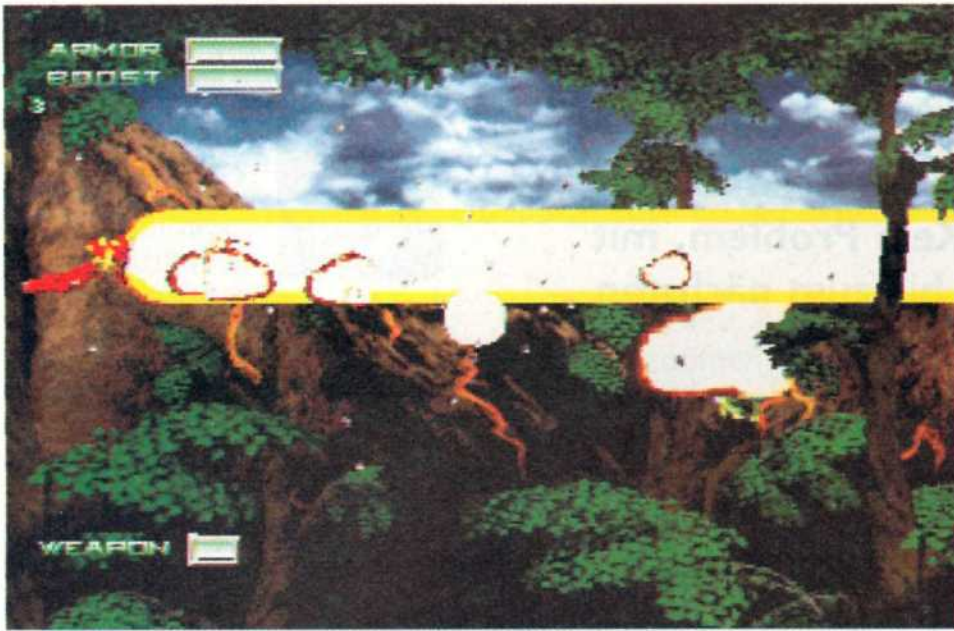
**Guido:** Iron Man X-O Manowar zeigt seine Stärken zwar nicht in dreidimensionalen, grafischen Orgien wie sie bei vielen Games zu finden sind, vielmehr ist es die Abwechslung und der Spielspaß welcher gut umgesetzt wurde. Der bombastische Soundtrack unterstützt das Abräumen auf dem Bildschirm hierbei zusätzlich. Desweiteren gefällt das unterschiedliche Design der Levels. Einmal wird durch ein Fabrikgelände

marschiert, ein anderes mal befindet Ihr Euch im Weltraum und dürft Asteroiden und feindliche Raumschiffe ausschalten oder Ihr bekommt es mit einem überdimensionalen Drillbohrer zu tun, dem Ihr die Bohrarme abballern müßt. Mit einem Freund zusammen im Bunde macht das Spiel allerdings so richtig Laune. Fazit: Zwar nicht der absolute Überhammer aber für alle Freunde des Genres, schon wegen des derzeitigen Mangels solcher Games auf den Next Generation Konsolen, zu empfehlen.

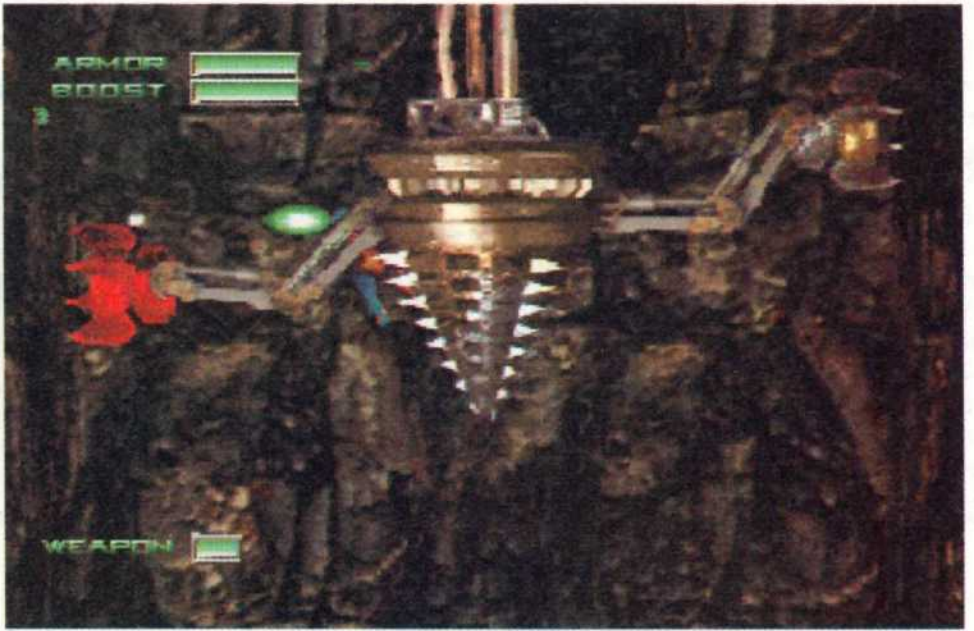


Auch im Dschungel dürft Ihr Euch mit den Außerirdischen herumprügeln. Diese Käfer laßt Ihr Euren Laser spüren (PS)





Mit dem Megalaser läßt sich gewaltiger Schaden anrichten (PS)



Diesem gewaltigen Bohrer müßt Ihr die Greifarme wegschießen (PS)

Ups regeneriert werden kann. Und so bahnt Ihr Euch Euren Weg durch die nach allen Seiten hin scrollenden und abwechslungsreichen Levels. Ihr bezwingt das normale Kanonenfutter, befreit Gefangene, fliegt mit der Hilfe Eurer Düsenpacks an höher gelegene Stellen und laßt verschiedenste Zwischen- und Endgegner Eure



Vor jedem Level erhaltet Ihr eine ausführliche Missionsbeschreibung (SAT)



Dieses atomare Goodie verstärkt den Standardlaser von Iron Man (PS)

### Abwechslungsreiches Jump 'n Shoot in der guten alten Tradition

geballte Wut und Kraft spüren. Einige Levelabschnitte wurden so angelegt, daß Ihr erst einmal gewisse Schalter zerstören bzw. betätigen müßt, bevor Ihr an anderen Stellen an schier

unüberwindlichen Barrieren vorbei könnt. In anderen Spielparts fliegt Ihr gegen übermächtige Kampfubschrauber, Asteroiden, gegnerische Raumschiffe und feindliche Raketen an. Aus dem Weg räumen oder ausweichen heißt hier die Kampffregel. Unterstützt von einem monumentalen, wahnsinnig motivierenden Heavy Metal

Sound, der einfach dazu zwingt den Lautstärkeregler voll aufzudrehen, genießt Ihr den Kampf. Anfangs bahnt Ihr Euch den Weg noch relativ leicht durch. In den höheren Levels zieht der Schwierigkeitsgrad allerdings rapide an und fordert somit Euer ganzes Geschick. Auch werden alle Comic-Fans voll auf Ihre Kosten kommen, da viele bekannte Charaktere aus der Sparte ihren Auftritt haben. Als da wären z.B. Goliath, Melter, Blackout, Yellowjacket und Mistress Crescendo, um nur einige zu nennen. Habt Ihr einen Level, der in verschiedene "Maps" aufgeteilt ist, erfolgreich gemeistert, erhaltet Ihr ein Paßwort bzw. habt Ihr die Möglichkeit, den Spielstand einer Memory Card bzw. dem Backup-Booster anzuvertrauen.

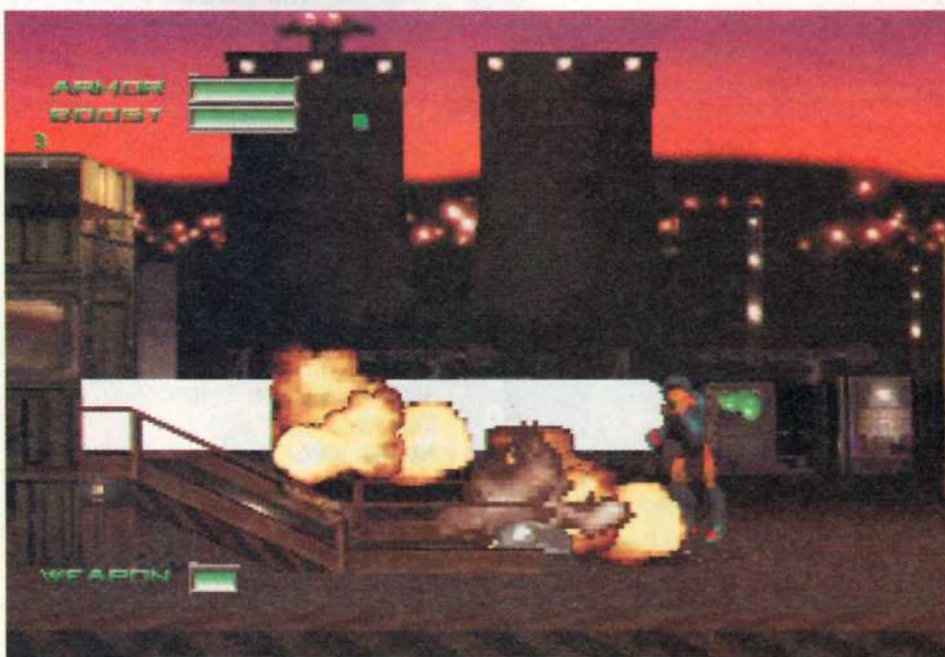


**Georg:** Anfangs war ich skeptisch. Schon wieder eine 2D-Balgerei auf den Next Generation Konsolen, die sich auf den

ersten Blick nicht gerade als der Brüller präsentierte. Grund dafür war wohl die recht ordentliche, aber wenig spektakuläre Grafik: mannigfaltige Explosionen wirken pixelig und auch größere Gegner bekommen ein kantiges Aussehen, wenn die Szenerie gezoomt wird. Hier hat die PS-Version gegenüber der Umsetzung auf dem Saturn ein paar Punkte voraus: die Figuren bewegen sich geschmeidiger und auch die Hintergrund-Grafik ist feiner. Aber genug der Kritik, denn es läßt sich auch viel Positives von der Comic-Front berichten. Unterschiedliches Hintergrund-Design, eine Vielfalt an Gegnern und der fetzige Hardcore-Sound (kann ruhig bis zum Anschlag aufgedreht werden), sorgen für Abwechslung und schließen Langeweile nahezu aus. Desweiteren wird durch den verschiedenartigen Levelaufbau, nicht nur stupide 2D-Balgerei geboten sondern auch rasante Shoot 'em Up-Abschnitte, die den Spielspaß deutlich erhöhen. Und wie Guido schon sagte: zu zweit macht die Bildschirmprügelei noch einmal so viel Spaß.



Hier die beiden Superhelden mit denen einige lange, durchzockte Nächte garantiert sein dürften



X-O Manowar macht hier dank seines gewaltigen Panzerlasers mit dem Gegner kurzen Prozeß (SAT)

#### TEST SATURN

**HERSTELLER:** REALTIME ASSOCIATES INC.  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT BIS SCHWER  
**LEVELS:** 8+  
**BESONDERHEITEN:** BACKUP-BOOSTER, PASSWORT  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** ACCLAIM



#### TEST PLAYSTATION

**HERSTELLER:** REALTIME ASSOCIATES INC.  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT BIS SCHWER  
**LEVELS:** 8+  
**BESONDERHEITEN:** MEMORY CARD, PASSWORT  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** ACCLAIM



Game Boy  
Adventure/1 Spieler

## Dragon Heart

Bei Dragon Heart ergreift Ihr einen ebenso ungewöhnlichen wie reizvollen Beruf: Ihr verdient Eure Brötchen als Drachentöter. Dazu streift Ihr durch mittelalterliche Städte und Wälder, sprecht mit Gnomen und Greisen und laßt ab und zu auch Eure Klinge sprechen. Gegenstände wie Münzen oder ein Beil müssen gesucht und an entsprechender



Stelle eingesetzt werden - womit wir auch schon beim eigentlichen Manko dieses Spiels wären: Die Handlung verläuft extrem linear, will sagen: jeder einzelne Handlungsschritt muß in genau der Reihenfolge vollzogen werden, wie die Programmierer sich das ausdachten. Beispiel: Man kommt erst zum Drachen, wenn man erstens das Geld gefunden und zweitens sich seine Klinge hat davon schärfen lassen. Ansonsten wäre Dragon Hearts recht gut geworden, so artet das Spiel leider in einer Hin- und Herlatscherei auf der Suche nach dem nächsten Item aus. (Christoph)

**FUN**  
**64%**

Saturn  
Adventure/1 Spieler

## Alone in the Dark - Jack is Back

Infogrames liefert nun auch für den Saturn Ihr 3D-Adventure ab. Die Geschichte ruht um den legendären Privatdetektiv



Edward Carnby ist schnell erzählt. Ted Striker informiert den Helden darüber, daß die kleine Grace Saunders entführt wurde. Der üble Ort an welchem sie gewaltsam festgehalten wird, soll sich in einem kalifornischen Landhaus, dem sogenannten Hell's Kitchen, befinden. Bevor Ihr in üblicher Adventure-Manier (Gegenstand finden, ausprobieren und benutzen) der Kleinen zu Hilfe eilt, müßt Ihr Euch zuerst mit der doch sehr gewöhnungsbedürftigen Steuerung und Inventurführung auseinandersetzen. Sobald Ihr den Bogen heraus habt, dürft Ihr Euch an einem Adventure mit recht knackigen Rätseln erfreuen. Das Spiel erblaßt zwar im direkten Vergleich mit 3D-Spielen wie Resident Evil, wird aber wegen der derzeitigen mangelnden Auswahl in diesem Genre, auch auf dem Saturn seine Freunde finden.

**FUN**  
**64%**

# Sim City 2000

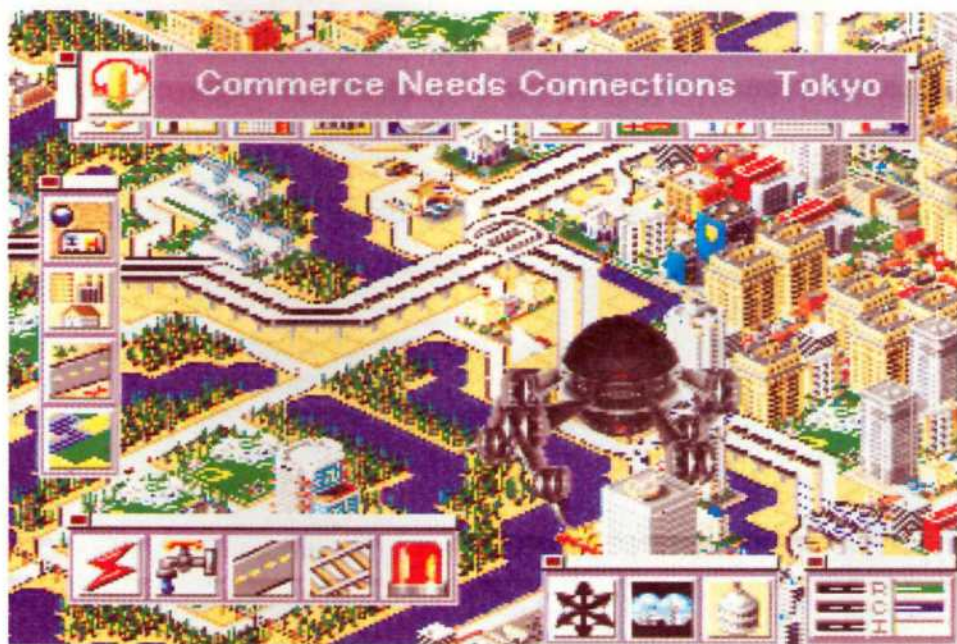
Ihr seid bei der letzten Bürgermeisterwahl nur Zweiter geworden? Kein Problem, mit Sim City 2000 könnt Ihr bis zum nächsten Urnengang schon mal üben

**PLAYSTATION**

Strategie / 1 Spieler

Guten Morgen, Herr Bürgermeister. In Downtown herrscht das übliche Verkehrschaos, vor dem Rathaus demonstrieren 20.000 Bürger gegen die Steuererhöhung und ein außerirdisches Raumschiff zerstört gerade zwei Vororte." Dies ist nicht die kurze Story eines billigen B-Movie, nein, mit Sim City 2000 wird diese Situation grausame Simulationsrealität auf der PlayStation. Das Spielprinzip ist dabei folgendermaßen: Als Bürgermeister einer aufstrebenden Stadt sorgt Ihr für die Entwicklung Eures Gemeinwesens, indem Ihr Industriegebiete ausweist, Geschäftszentren plant und Wohnraum für Eure Bürger schafft. Ganz nebenbei verlangen die Sims (so heißen die Bewohner Eures Städtchens) auch noch Strom, Wasser und eine Verkehrsanbindung, Parks, einen Jachthafen, einen Flughafen und das alles für möglichst wenig Steuern bitte. Mittels des Gamepads oder der PlayStation-Mouse (Empfehlenswert!!) klickt Ihr Euch durch diverse Pull-Down Menüs, mit denen Ihr alle möglichen Infos einholen könnt (so z.B. die Verbrechensstatistik oder eine kurze Entwicklungsgeschichte Eurer Industrieparks). Ihr könnt natürlich

auch schon vorgefertigte Städte übernehmen oder Szenarien spielen, in denen Ihr z.B. die Folgen einer nuklearen Kernschmelze in einem AKW beseitigen oder eine Stadt nach einem Erdbeben möglichst fix wieder aufbauen müßt. Die Ausstattung Eurer Gemeinde ändert sich im Lauf der Jahre erheblich. Könt Ihr im Jahr 1900 nur Kohle, Öl oder Wasser als Energielieferant verwenden, so sind später auch Solar- oder Mikrowellen-Kraftwerke möglich.



**Frank:** Bau' ich meinen Bürgern jetzt das Fußball-Stadion oder nicht? Die Finanzbuchhaltung meiner Stadt versucht zwar ver-

zweifelt mich von der Grundsteinlegung abzuhalten, aber was soll's es, macht halt zu viel Spaß Gebäude aufzubauen und Geld für teure Prestigebauten wie den Jachthafen auszugeben. Ganz so einfach wie es sich hier vielleicht anhören mag ist Sim City 2000 leider nicht. Man benötigt schon ein geschicktes Händchen, um einerseits ein blühendes Städtchen zu errichten und andererseits die Geldreserven nicht zu sehr zu dehnen, ansonsten ist man ruck zuck pleite und die Luftschlösser zerplatzen. Durch seine unglaubliche Komplexität kann Sim City praktisch eine Ewigkeit motivieren. Deshalb fallen auch die knallbunte und etwas unübersichtliche Grafik und die sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung (wie gesagt, eine Maus ist zu empfehlen) nicht zu heftig ins Gewicht. Für Fans des Genre heißt es also zugreifen.

**Einmalig bei der PlayStation-Version: Die 3D-Fahrt durch Eure Stadt ist ein netter Extra-Gag**

**Wo paßt ein solches Monster besser hin als nach Tokio? Hier hilft nur Schadensbegrenzung**

**TEST PLAYSTATION**

**HERSTELLER:** MAXIS  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM USA  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** OKTOBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT BIS SCHWER  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** 3D-RUNDFAHRT, MAUS  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** GAMES GARDEN 0911/7418185

schlecht mittel gut sehr gut super

**72% GRAFIK**

**60% SOUND/FX**

**84% FUN**



**Ich bau' mir ein Industriegebiet - die richtige Mischung von Industrie, Kommerz und Wohngebieten ist äußerst wichtig**

# Chessmaster 3D

Auch nach Jahren der PC- und Konsolenpräsenz will der Schach-Veteran noch nicht in Rente

**PLAYSTATION**

Denkspiel / 1 Spieler

Nun ist es fast 10 Jahre her, daß der Chessmaster auf meinem Amiga-Monitor flimmerte - und im Detail hat sich einiges an diesem Programm verändert: In der vorliegenden PlayStation-Version kann man

das Schachbrett beliebig rotieren und zoomen lassen. Wer mit den klassischen Figuren nicht zurecht kommt, bedient sich der Fantasy- oder Metallvarianten. Außerdem wird - je nach gewählter Spielstärke - das Konterfei eines dieser Stärke gerecht werdenden imaginären Spielers eingeblendet: vom Kleinkind, das gerade so halb-



**Christoph:**

Besonders für Einsteiger und auch für mittelstarke Spieler ist Chessmaster 3D auf der PlayStation eine gute Wahl. Durch die Lernfunktion kann man sich alle möglichen Schritte jeder einzelnen Figur und alle Drohungen durch gegnerische Figuren anzeigen lassen. Dabei verhalten sich die ersten Gegner so dämlich, daß selbst der blutigste Anfänger noch zu seinem Erfolgserlebnis kom-

men kann. Die optische Präsentation ist recht ansprechend gestaltet (verschiedene Figurensätze, frei rotier- und zoombares Schachbrett), wenn auch die Darstellung in 2D etwas lieblos ausfiel. Schachprofis werden sich allerdings schnell zum Duell mit dem stärksten Computergegner - dem Chessmaster - durchgespielt haben, und obendrein noch Features wie eine Abspeichermöglichkeit für mehrere Partien oder klassische Matches zur Analyse auf der CD vermissen.



Chessmaster 3D bietet eine Reihe von Hilfen an: grün beleuchtete Felder können angesteuert werden, Figuren auf roten Feldern sind in Gefahr, geschlagen zu werden

wegs die Regeln gerafft hat, bis zum Chessmaster persönlich. Chessmaster 3D verfügt über mehrere Lernfunktionen für Anfänger und ein reichhaltiges Optionsmenü: Beliebige Züge können zurückgenommen werden, eine Bibliothek mit den wichtigsten Eröffnungen ist zuschaltbar, und im 2D-Modus werden alle Spielzüge - die eigenen und die des Gegners - genauestens notiert. Das Spiel kann jederzeit zwischengespeichert werden.

**TEST PLAYSTATION**

**HERSTELLER:** MINDSCAPE  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTLICH  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** SEHR LEICHT BIS SCHWER  
**LEVELS:** 12  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 99,-DM  
**MUSTER VON:** MINDSCAPE



## HIGHWAY TO HELL

### Der Spieltempel

BERLINS NO. 1 IN GAMES

SEGA SATURN IBM CD-ROM PlayStation NINTENDO 64

**ACHTUNG!! ACHTUNG!! ACHTUNG!!**  
 Täglich Neuheiten - täglich bessere Preise  
**Über 5000 verschiedene Games am Lager**

030/886 82 964  
 030/885 47 92 Faxline  
**Kurfürstendamm 195**  
**10707 Berlin im spielbrett**

PC-CD +++ TRADING CARD GAMES +++ SEGA SATURN +++ NINTENDO 64 +++ SONY PLAYSTATION +++ BRETTSPIELE

Versandpauschale 11,- DM - Express 8 DM - Sicherheitskarton 3 DM - Softwaretest 3 DM - Versandkostenfrei ab 250 DM  
 - Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Bearbeitungsgebühr von 25,- DM - Bitte Sendungen an uns frankieren, unfreie Sendungen werden nicht angenommen - Es gelten unsere AGB - Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - i.V. bzw. \*: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich Anzeigenschluß 16.07.96. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

## DOUBLE-T ARCADE STORE

Obere Badersgasse 4  
 97769 Bad Brückenau  
 Tel.: 0 97 41/39 77  
 Fax: 0 97 41/39 77  
**Öffnungszeiten:**  
 Mo-Do 10.00-21.00  
 Fr 10.00-19.00  
 Sa 10.00-15.00

Ständig Neuheiten! Besuchen Sie unser neues Ladenlokal!  
 Ladenpreise können variieren!

NINTENDO 64 (JP) inkl. Super Mario 64 + Pilot Wings 64  
**jetzt erhältlich, Preis auf Anfrage!**

### SEGA SATURN

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad .....399,00  
 Joypad .....44,95  
 Arcade-Racer .....125,00  
 Antennenkabel mit Bildfilter .....49,90  
 Game Buster .....89,90  
 Aftermath .....99,90  
 Alien Trilogy (US) TOP-HIT !!! .....114,90  
 Casper .....94,90  
 Olympic Soccer .....89,90  
 Discworld (kpl dt!) .....auf Anfrage  
 Athletic Knight .....89,90  
 Sega Rally .....89,90  
 Nights (inkl. Analog Joypad) (JP) .....149,90  
 Destruction Derby .....99,90  
 Road Rash .....99,90  
 Virtua Cop + Gun .....138,00  
 Virtua Fighter 2 .....95,00  
 Worms .....89,90  
 Virtua Fighter Kids (JP) .....119,90  
 Shockwave Assault .....auf Anfrage  
 Streetfighter Alpha .....94,90  
 Daytona Championship deluxe (JP) .....119,90  
 Primal Rage (endlich PAL) .....89,90  
 Olympic Games .....89,90

### SONY PLAYSTATION

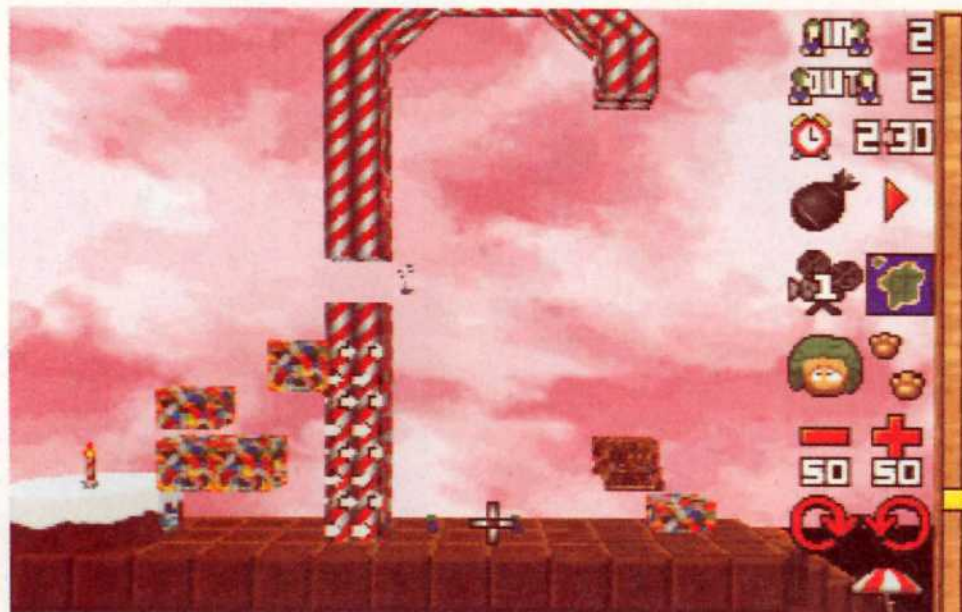
Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad .....399,00  
 Grundgerät + Universal-Umbau dt/us/jp .....499,00  
 Playstation Universal Umbau dt/us/jp .....99,90  
 Memory Card Plus (120 Speicher) 79,90  
 HF-Adapter .....59,00  
 Mad Catz Lenkrad .....139,90  
 Memory Disk Drive .....169,90  
 Die Hard Trilogy .....auf Anfrage  
 adidas Power Soccer .....99,90  
 Casper .....95,00  
 Moto Toon G.P. 2 (JP) .....134,90  
 Space Hulk .....99,90  
 Battle Arena Toshinden 2 .....99,90  
 Olympic Games .....89,90  
 Wing Commander 3 .....99,90  
 NHL Powerplay Hockey .....89,90  
 Tekken 2 (JP) .....145,00  
 Resident Evil .....94,90  
 FIA Formula 1 .....auf Anfrage  
 Chronicles of the Sword .....99,90  
 Int. Track and Field .....99,90  
 Sampras Extreme Tennis .....99,90  
 Beyond the Beyond .....99,90  
 Gunship .....99,90

### SUPER NINTENDO

Action Replay MK 3 .....79,90  
 Universaladapter us/jp .....34,90  
 Breath of Fire 2 .....119,90  
 Chrono Trigger (US) .....139,90  
 Civilisation (US) .....134,90  
 Donald on Maui Mallard .....129,90  
 Donkey Kong Country 2 .....129,90  
 FIFA Soccer 96 .....119,90  
 Final Fight (US) .....109,90  
 Int. Superstar Soccer deluxe .....124,90  
 Kawasaki Superbikes .....104,90  
 Mechwarrior 3050 .....99,90  
 NHL Hockey 96 .....109,90  
 Pinocchio .....129,90  
 Power Rangers Arcade .....129,90  
 Primal Rage .....79,90  
 Secret of Evermore .....114,90  
 Secret of Mana (US) .....119,90  
 Secret of Mana 2 (JP) .....199,90  
 Spwan .....49,90  
 Super Mario World 5 (US) .....134,90  
 Toy Story (US) .....129,90  
 Utopia (dt. Text) .....79,90  
 Yoshi's Island .....119,90

Sony PlayStation getestet werden ■ Preisänderungen + Irrtümer vorbehalten ■ Versandkosten per Nachnahme mit UPS oder Post ca. 12,- DM ■ Ab DM 300,- portofreit ■ Fragen zu Neuankündigungen und weiteren Produkten? ■ Anruf genügt!!!

LIEFERBEDINGUNGEN: Bestellungen über Anrufbeantworter + FAX auch außerhalb der Geschäftszeiten ■ Vorbestellungen werden gerne entgegengenommen ■ Bei uns auch US- und Jp.-Import-Games ■ Vor Ort können Spiele für Sega Saturn und



Klettern ist angesagt im Schlaraffenland, da es ein Durchbomben durch diesen Riesenlutscher nur oberhalb der Pfeile gibt



In der Arena habt Ihr nur Blocker und Umlenker, um die grünhaarigen Männchen zu steuern

# 3D Lemmings

Revolte bei Psygnosis: Selbstmörder beanspruchen dritte Dimension - sollen die Offiziellen nachgeben?

**SATURN**

Denkspiel / 1 Spieler

**T**atort: Psygnosis. Wie Nachforschungen ergeben haben, sind eine Schar Lemmings aus ihrem Computer ausgebrochen und haben sich in der Realwelt verschanzt. Wie X.Y., der Chef des Computers, mitteilte, sei man mit den Ausbre-

chern in Verhandlung getreten und hätte auch schon einen überraschenden Kompromiß erzielt. Diese Annäherung soll in einem Probespiel auf seine Zweckmäßigkeit überprüft werden: Damit es den Lemmings nicht so schwer fällt, sich an die neue Dimension zu gewöhnen, ist das Spielprinzip gegenüber den weit verbreiteten Flachversionen im wesentlichen gleich geblieben. Die kleinen Männchen mit den grünen Haaren müssen durch einen mit Hindernissen gespickten Parcours bugsiert werden. Dabei werden einzelne Individuen zu Spezialisten ausgebildet. Sie buddeln Löcher, bauen Treppen, sprengen sich in die Luft, et cetera. Neu sind unter anderem die Umleiter, die andere Lemmings in eine neue Richtung lenken. Um den richtigen Durchblick durch die texturgemappten 3D-Welt zu bekommen gibt es verschiedene Kameraperspektiven an wichtigen Stellen, die sich aber per



Im Schloß müßt Ihr die Lemmings mit Treppenbauern über die Schloßmauer lotsen



Bevor Ihr eine Mission beginnt, wird Euch ein gerendertes Titelbild präsentiert

Knopfdruck frei verschieben und zoomen lassen - alles ohne merkliches Ruckeln. Neben einem Practice-Mode für das erste Ausprobieren gibt es fünf Schwierigkeitsstufen à 20 Missionen. Die insgesamt 100 und nicht gerade einfachen Levels

spielen in kleinen Schlöbchen, Schlaraffenländern, Wüsten, Arenen und vielen anderen Locations mehr. Je nach Stimmung werden zu den allgegenwärtigen Fistelstimmchen der Selbstmörder passende Soundtracks eingespielt.



**René:** Gut ein dreiviertel Jahr nach der PS-Version werden nun auch die Saturner mit den kniffligen 3D Lemmings versorgt. Niedliche Grafik und zu Beginn recht einfache Missionen sorgen für einen problemlosen Einstieg in die teilweise recht unübersichtlichen Welten. Das ist auch nötig, weil die Steuerung für Neulinge etwas gewöhnungsbedürftig ist - die frei steuerbare Kamera ist eine gute Idee, die Ihr Euch jedoch erst verinnerlichen müßt. Habt Ihr alles begriffen, dann geht es erst richtig los. Der Zeitdruck und der knackige Schwierigkeitsgrad führen gleichermaßen zu Gewitterwolken und Sonnenschein - je nach dem, ob Ihr ein Level packt oder nicht. Werdet Ihr von diesen typischen Symptomen heimgesucht, dann könnt Ihr Euch wohl auch als von dem Lemmings-Virus infiziert betrachten. Vergleicht Ihr mit der PS-Version, so findet Ihr auf dem Saturn eine 1:1-Umsetzung vor. Fazit: 3D Lemmings ist eine hübsche Knobelei, die viel Spaß macht, und eine Empfehlung, weil es keine gesunde Konkurrenz gibt.

Die frei steuerbare Kamera ist eine gute Idee, die Ihr Euch jedoch erst verinnerlichen müßt. Habt Ihr alles begriffen, dann geht es erst richtig los. Der Zeitdruck und der knackige Schwierigkeitsgrad führen gleichermaßen zu Gewitterwolken und Sonnenschein - je nach dem, ob Ihr ein Level packt oder nicht. Werdet Ihr von diesen typischen Symptomen heimgesucht, dann könnt Ihr Euch wohl auch als von dem Lemmings-Virus infiziert betrachten. Vergleicht Ihr mit der PS-Version, so findet Ihr auf dem Saturn eine 1:1-Umsetzung vor. Fazit: 3D Lemmings ist eine hübsche Knobelei, die viel Spaß macht, und eine Empfehlung, weil es keine gesunde Konkurrenz gibt.



Dieser Waldlevel kann ausschließlich mit Bombern bewältigt werden



Klickt Ihr am Rand auf den Menüpunkt Nuke, dann begehen die Lemmings gemeinschaftlichen Selbstmord

**TEST SATURN**

**HERSTELLER:** PSYGNOSIS  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL BIS SCHWER  
**LEVELS:** 100 MISSIONEN  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**PREIS:** 89,- DM  
**MUSTER VON:** SEGA





# Virtual Golf

Im Genre der 32-Bit-Action-Games hat sich Core Design schon einen Namen gemacht, nun erfolgt der Angriff auf den PS-Sportsektor

**PLAYSTATION**

Sportspiel / 1-4 Spieler

Willkommen auf der britischen Insel, wo sich die Golfereignisse um Cores neuestes Produkt abspielen. Zwei der vier Anlagen sind für Amateure bestimmt und die beiden professionellen Kurse können erst bezwungen werden, wenn

man in die Riege der Profi-Golfer aufgestiegen ist. Wer nun richtig gerechnet hat, weiß, daß dem Bildschirmsportler 72 Löcher zur Verfügung stehen, aber durch die Flip-Map-Option wird die Anzahl verdoppelt. Wer keine Lust hat, an einer langwierigen Golferkarriere herumzubasteln (65 CPU-Gegner und max. vier Fleischlinge), kann sich erst einmal bei Skin-



**Georg:** Das Golf-Debüt von Core Design auf der PS kann man als rundum gelungen bezeichnen. Hier wurde genau die richtige Mischung zwischen Summations- und Anfängerfreundlichkeit gefunden. Es gibt den obligatorischen Practice-Modus und während des Ballgefechts selbst bekommt man Hilfestellungen. So zeigen zwei Markierungen auf dem Schlagdosierungs-Balken einen Richtwert für einen fast optimalen Schlag an. Es gilt jedoch den

Wind und Hindernisse weiterhin zu beachten. Dafür, daß keine Langeweile aufkommt, sorgen vor allem die große Anzahl an Bahnen (144!). Die Grafik ist einwandfrei - schöne Texturen überziehen die Landschaften und Bäume, außerdem vervollständigen Zuschauer das Ambiente - aber es gibt keine spektakulären Highlights, wie z.B. verschiedene Spielererscheinungen. Als weiterer Grund für den verpaßten Referenztitel ist die oben genannte Hilfestellung zu nennen, die Golf-Profis einfach zu wenig Herausforderung bietet.

Games, Derby Scramble oder Shoot Out gegen bis zu drei Gegenspieler (CPU oder Kumpels) auf die Schlagorgie einstellen. Sechs Kameraperspektiven unterstützen Euch und Euren Polygon-Spieler in den detaillierten Landschaftsszenarien. Bevor Ihr zum Abschlag kommt, gibt's beim Kameraflug über das Gelände vom Kommentator noch die letzten hilfreichen Infos. Dieser meldet sich auch während der Golferei ständig zu Wort und kommen-

tiert Eure Aktionen mit Lob und Kritik.

**TEST PLAYSTATION**

**HERSTELLER:** CORE DESIGN  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** SATURN  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT BIS SCHWER  
**LEVELS:** 144 LÖCHER  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 89,- DM  
**MUSTER VON:** CENTREGOLD



**Stärkedosierung einfach gemacht: die beiden Punkte sind Richtwerte für einen (fast) perfekten Schlag**

**VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11 Waltrop**

SONY PSX	SUPER NES	SEGA SATURN	PC-Engine jp
Tekken II 129,-	Einzelstücke ab 19,-	Victory Goal 96 109,-	Castlevania X 119,-
Gradius Deluxe 129,-	Joypad, turbo, slow 19,-	Metal Black 109,-	Gradius II 119,-
Puzzle Bobble II 129,-	BC Kid II 59,-	Gun Griffon 109,-	Chooniki II 119,-
Tetris X 129,-	Choaniki + CD 79,-	Irem Arcade 99,-	Neo Nectaris 119,-
Irem Arcade 129,-	Donkey Kong II 129,-	Gradius Deluxe 99,-	HU-Cards ab 9,-
Jumping Flash II 129,-	Donald M. Mallard 129,-	Megaman X3 99,-	Raritäten lieferbar!
Motortoon II 129,-	Breath Fire II 129,-	Vampire Hunter 89,-	<b>GAME GEAR</b> ab 9,-
Megaman X3 129,-	Front Mission II 129,-	Shellshock 89,-	Aladdin 19,-
Vampire 99,-	Langrisser 139,-	Jonny Bazookatone 89,-	Daffy Duck 19,-
Sidewinder 99,-	Bomberman 4 149,-	Thunderhawk II 89,-	True Lies 29,-
Toshinden II 99,-	Mystic Ninja 4+5 149,-	Panzer Dragoon II 69,-	Legend of Illu. 39,-
Wipe Out 79,-		Galactic Attack 59,-	
Streetf. Alpha 79,-	<b>SEGA MEGA DRIVE</b>	Hang On 95 49,-	
Lemmings 3D 59,-	Cds ab 9,-	Darius Gaiden 49,-	<b>NEO-GEO-CD jp</b> ab 29,-
Novastorm 59,-	Joypad, turbo, slow 9,-	Twinbee Deluxe 49,-	Sup. Sidekicks II 39,-
Two Tenkaku 59,-	60 Hz Adapter 9,-	Wing Arms 49,-	Riding Hero 39,-
Twinbee Deluxe 49,-	Scartkabel 9,-	Steamgear Mash 49,-	Puzzled 49,-
Hermie Hopperhead 49,-	Einzelstücke ab 19,-	Dark Legends 49,-	W. Heroes II Jet 59,-
Hyper Form. Soccer 39,-	Dschungelbuch 29,-		Aero Fighters II 59,-
Goalstorm 39,-	True Lies 29,-	<b>VIRTUAL BOY</b> 249,-	Power Spikes II 59,-
Zeitgeist 39,-	WWF Arcade 59,-	Teleroboxer 29,-	Ninja Com. 69,-
Zero Divide 39,-	Langrisser II 129,-		Sup. Sidekicks II 69,-

**WIR KÖNNEN AUCH SÄMTLICHE JAPANTITEL LIEFERN! Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!**

**GAMES** Laden & Versand  
 Gunter Zilch - Games  
 Bauerngasse 101  
 97421 Schweinfurt  
 Tel: 09721/21623

Sony Playstation:	Händleranfragen erwünscht	Sega Saturn:
Grundgerät 389,00	Fax: 09721/16982	Grundgerät 429,00
Resident Evil DV unz 89,00	NEU:	Guardian Heroes DV 89,00
Fade to Black DV 89,00	GZ GAMES E-MAIL	Shining Wisdom DV 89,00
To-Shin-Den 2 DV 99,00	für Bestellungen	Skeleton Warriors DV 89,00
Track & Field DV 99,00	GZGAMES@mailbox.de	Destruction Derby DV 89,00
Formel 1 (Sept.) 109,00		<b>Nintendo 64:</b>
Olympic Games DV 89,00		Grundgerät jp. call
Namco Museum Vol.1 99,00		incl. 2 Spiele + Spannungswandler + Pad + NTSC Kabel
Galaxian 3 DV 89,00		RGB Umbau 99,00
Playstation Umbau 129,00		<b>Manga/Anime:</b>
Neu !!!	Lieferbedingungen:	Riding Bean dt. 39,95
Playstation Airbrush ab 80 DM (Eigenentwürfe möglich)	Versand 9.-+3.-NN	Ghost In The Shell e 39,95
Irrtümer u Preisänderungen vorbehalten	Annahmeverweigerer 20 DM Gebühr.	Armitage III dt. Ut. 39,95
Ladenpreise können variieren.		Lily C.A.T. dt. Ut. 39,95
		weitere Titel lieferbar

Wir führen auch SNES, MD u. 3DO sowie PC Software

**Telefon: (02622) 83517**

**WOLFSOFT** Scart-Umschalter

**MAK**  
 MAK die Automatenkonsole 549,99 DM  
 Sparset (+Stick & Spiel) 799,99 DM  
**Sonderangebote solange Vorrat reicht**  
 Top Games Lieferbar wie z.B.:  
 Truxton 2, Three Wonders, Trog, Captain Amerika, Knights of the Round, SF 2 ...

**Sony PSX**  
**NEU!!! Umbau für Importspiele**  
 Kein lästiger CD Tausch!!! 129,99 DM  
 Einfach CD einlegen und Spielen  
 PSX+Umbau+Spiel+RGB Ka. 649,99 DM  
 Joypad Verlängerung 29,99 DM  
 Spiele ab 79,99 DM

**SEGA**  
 Saturn+Umbau+ Spiel+RGB 649,99 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 (bei 60Hz 20% schneller!) 75,75 DM

**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**  
 Turbo GrafX +Spiel+RGB 119,99 DM  
 Joypad Verlängerung 29,99 DM  
 Japan Umbau T. Duo/GrafX/ 99,99 DM  
 Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM  
 RGB Umbau PC-Engine/Duo 99,99 DM

**HARDWARE SOFTWARE & SERVICE**  
 HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

**ANSCHLUßKABEL**  
 N64 S-VHS Kabel+Hifi 89,99 DM  
 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  
 Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß 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 45,99DM

**Nintendo + 64**  
 N 64 RGB Umbau+Booster (TOP BILDQUALITÄT)+Hifi 99,99 DM  
 N 64 jp. Gerät+Umbau+2 Spiele lieferbar  
 Umbau SNES dt/us/jp 50/60Hz 99,99 DM  
 mit Schalter & Modulportvergrößerung (bei 60Hz 20% schneller!)

**JAGUAR**  
 Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 249,99 DM  
 RGB Kabel inc. Hifianschluß 39,99 DM  
 Umbau 50/60Hz mit Schalter 75,75 DM  
 Spiele ab 59,99 DM

**Hard- & Software für alle Systeme Lieferbar**  
 Druckfehler und Preisänderung vorbehalten  
**Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583**



Im prächtigen Spiegelsaal offenbaren die Grafiker ihre ganze Klasse; solch spektakulär texturierte 3D-Grafiken gab es noch nie auf dem Saturn!



Nach solch einem bunten Ring winken Bonuspunkte, wenn Ihr besonders gelungene Flugmanöver vollführt

# Nights into Dreams

Sonic-Erfinder Yuji Naka holt zum Paukenschlag aus: Mit Nights liefert der Fernöstler das wohl ungewöhnlichste Spielprinzip des Jahres für den Saturn ab und demonstriert "nebenbei" was im 3D-Bereich auf dem 32-Bitter so alles machbar ist



**SATURN**

Flug-Action / 1 Spieler

Eine wahrhaft traumhafte Story bildet den Hintergrund zu diesem Geschicklichkeitsspiel, das sich so recht in kein Genre einordnen läßt: Schauplatz der Handlung ist die Nacht-Dimension Nightopia, Austragungsort aller angenehmen Träume, doch wie lange noch? Ein allgemein anerkanntes Ekelpaket namens Wiseman versucht nämlich, das Reich mit Alpträumen zu verseuchen. Diese unangenehme Erfahrung

machen auch zwei verträumte Teenager aus dem Städtchen Twin Seed. Elliot Edwards wird bei seinem Lieblingstraum, ein-

**Spielerische Feinheiten, versteckte Levels und nicht zuletzt die phantastischen Grafiken sorgen für Dauermotivation**

mal ein berühmter Basketball-Profi zu werden, plötzlich von monströsen Gestalten bedroht



**Ulf:** Obwohl Nights nicht der angekündigte Mario-Killer ist (keine Chance!), beeindruckte mich dieses ungewöhnliche Flugaction-Game doch in mehrfacher Hinsicht. So gibt es grafisch gesehen momentan nichts Besseres auf dem Saturn. Noch nie habe ich eine derart farbenprächtige und aufwendige Texture-mapping-Polygongrafik in Echtzeit erlebt, die zudem gespickt ist mit zahlreichen, phantastischen Effekten. Man muß es einfach erlebt haben, wie wunderbar das Fluggefühl überkommt, wenn einem die Landschaften bei einem Sturzflug (sauber) entgegenscrollen! Apropos "Fluggefühl", dank gefühlvoller Steuerung und dem neuartigen 3D-Pad sorgt bereits die bloße

Herumfliegerei für mächtig Laune. Für zielloses Fliegen bleibt jedoch keine Zeit, denn um die Kurse mit einem guten Rating abzuschließen, ist viel Übung und höchste Konzentration erforderlich, was sich letztendlich auch sehr positiv auf die Dauermotivation auswirkt, denn bis man erst einmal die letzten beiden Runden zu Gesicht bekommen hat, vergehen erst unzählige Flugstunden. Abgerundet wird das Gameplay zudem durch bemerkenswert viele Feinheiten und absolut spektakuläre Endgegner. Fazit: Kein Mario-Killer, aber eine weitere mittlere Evolution vom Sonic-Erfinder Yuji Naka!



und die niedliche Claris Sinclair wird bei ihrer Wunsch-Vorstellung, als begnadeter Musical-Star die Welt zu begeistern, bereits beim Vorsingen durch eklige Mutanten verjagt. Durch diese Hetzjagd landen sie eines abends jedoch plötzlich beim fliegenden Harlekin Nights, in dessen Gestalt sie die Welt doch noch retten können,



Cooler Effekt: Wenn Ihr in der Soft Museum-Welt nahe über der Oberfläche fliegt, verformen sich die Texturen zu einer Bodenwelle



Achtung! Wenn Ihr zu Fuß unterwegs seid, werdet Ihr ständig von diesem Wecker verfolgt, der Euch wieder aus den Schlaf reißen möchte

wobei wir auch schon beim Spiel wären: In einer farbenprächtigen, vollkommen texturierten 3D-Welt müßt Ihr zunächst zur Basis laufen, um Euch dort in den fliegenden Nights zu verwandeln. Danach

begeht Ihr Euch gleich in die Lüfte und absolviert in acht verschiedenen Welten insgesamt 32 Rundkurse plus Endgegner. Euer angestrebtes Ziel ist es dabei, innerhalb eines Zeitlimits eine vorgegebene Anzahl von

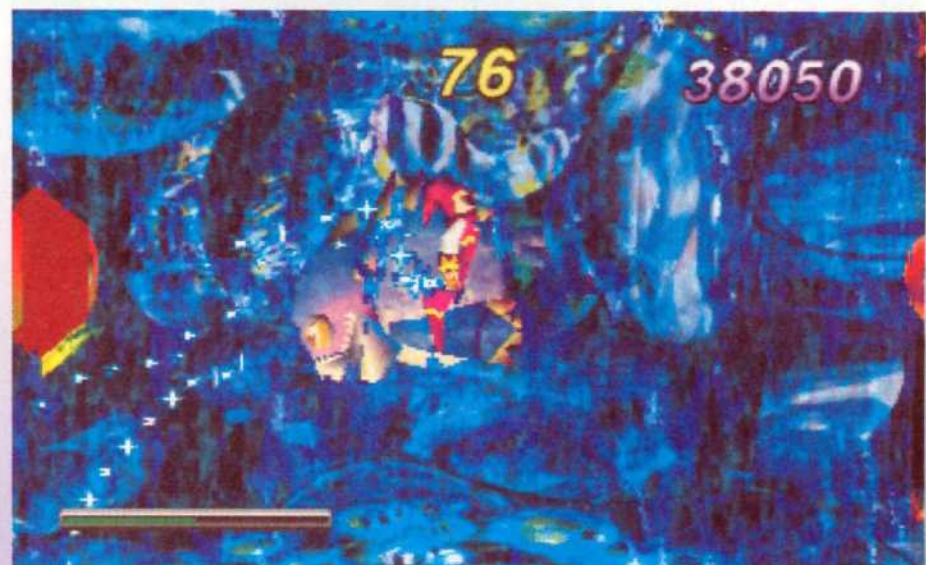
blauen Lichtkugeln an einem Checkpoint abzuliefern und anschließend wieder zur Basis zurückzufliegen. Gelingt Euch dieses Spielchen vier Mal, habt Ihr es schließlich mit einem riesigen Endgegner zu tun. Die

Steuerung ist einfach zu erlernen: Mit dem beigelegten 3D-Pad könnt Ihr gefühlvolle Loopings vollführen und mit einer Aktionstaste den Turbo einschalten, der so manchen Gegner ausknockt. Während der

## Die sechs Endgegner der Vorrunde



Die riesige Regenbogen-Echse ist noch einfach zu besiegen. Packt sie mittels einer Turbo-Attacke einfach am Kopf und schleudert sie zu Boden, bis zum Schluß der Schwanz vollständig verschwunden ist



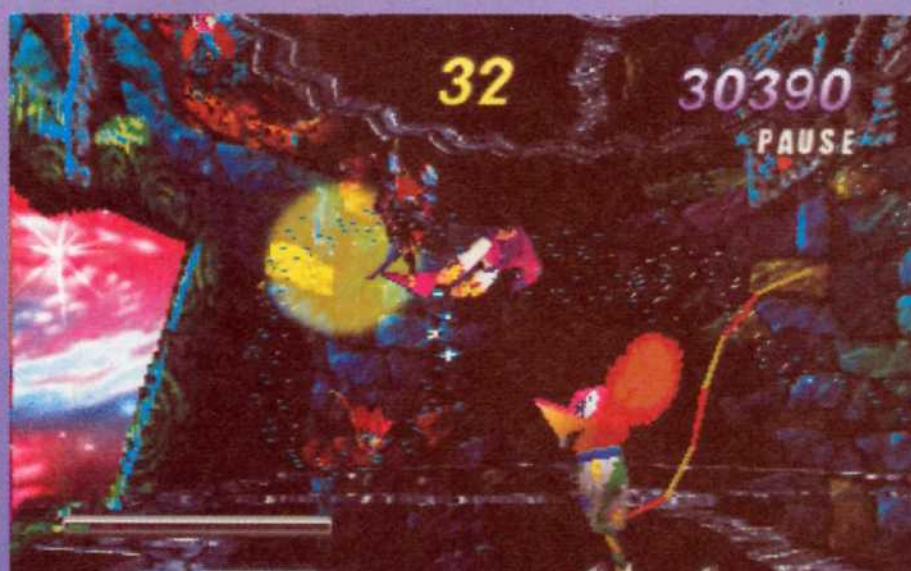
Der grimmige Boss befindet sich in einer Art Aquarium, das Ihr nur mittels der kleinen Transporter-Fische durchqueren könnt. Achtet bei der Reise durch das Aquarium einfach darauf, daß sich der große Fisch auf der selben Ebene wie der Transporter befindet, damit Ihr ihn beim Durchflug auch berührt



Diese fliegende Spielzeugpuppe ist ein harter Gegner, da sie Euch ständig mit Spielkarten bewirft, während Ihr auf sie zufliegt. Versucht das Flugmuster der Karten herauszufinden, um sie am Schliffchen packen zu können. Tip: Wenn sie Euch einmal getroffen hat, solltet Ihr mit der Anflugphase noch einmal von vorne beginnen



Dieses fette Stehaufmännchen müßt Ihr einfach packen und durch die jeweiligen brüchigen Mauerstellen werfen. Timing ist hier gefragt, denn sobald Ihr den Widersacher im Griff habt, drehen sich beide Figuren im Kreis herum; wartet immer den richtigen Winkel ab und schon dürfte dieser Boss bald besiegt sein



Eine Katze springt bei diesem obskuren Mäuse-Karussell von einem Nager zum nächsten, um sie in eine gefährliche Zeitbombe zu verwandeln. Behaltet den Kater ständig im Auge und zerstört nacheinander die explosiven Mäuse, bis alles leer geräumt ist



Dieser Harlekin ist ein äußerst flinker Bursche, der Euch durch seine ständigen Attacken permanent Zeit abzieht. Versucht ihm beizukommen, indem Ihr im richtigen Augenblick zur Gegenattacke startet. Mit einem geübten Auge und etwas Glück erwischt Ihr ihn oft genug



## Träumereien



**Die beiden jungen Spielhelden Elliot Edwards und Claris Sinclair haben noch Träume, die sich aber im Intro schon bald in Alpträume verwandeln. Elliots Ambitionen, einmal als berühmter Basketball-Profi zu glänzen, werden durch böse Mutanten empfindlich gestört, während sich die Juroren bei Claris Vorsingen zu einem Musical schon bald als Monster entpuppen.**

**Eine Kanone ballert Euch zwischenzeitlich in eine neue Richtung, in der es ziemlich rasant zugeht**

Der grobe Spielablauf noch relativ simpel erscheint, machen sich im Laufe der Fliegerei viele Feinheiten bemerkbar. Euer Heroe hinterläßt beispielsweise einen Sternenschweif, der bei einem geschlossenen Kreis (einfach einen Looping vollführen) ein Vakuum erzeugt und dadurch alle Items innerhalb dieses Kreises einsaugt. Eine elegante Technik, um möglichst schnell alle Items einzusammeln und so mächtig Punkte zu erzielen, was in diesem Spiel enorm wichtig ist. Je nach Punktestand werdet Ihr nämlich nach Abschluß eines Kurses mit einer Wertung von F (schlecht) bis A (sehr gut) bewertet. Gelingt es Euch, alle sechs Welten mit mindestens einem C-Rating abzuschließen, erhaltet Ihr Zugang zu den beiden letzten, besonders aufwendigen End-Welten. Die nötigen Punkte erzielt Ihr dabei durch mehrere Techniken. Zunächst müßt Ihr möglichst viele Stern- und Kugel-Symbole einsammeln, desweite-

**Um einen Link-Bonus zu erzielen, solltet Ihr die Ringe möglichst in einem Rutsch durchfliegen**

ren die zahlreichen Ring-Kombinationen an einem Stück durchfliegen ("Link-Bonus") und last but not least möglichst schnell wieder die Basis erreichen, um Euch einen hohen Time-Bonus zu sichern. Die höchsten Punktzahlen jeder Strecke werden dabei im Backup-Booster anhand eines Rankings gespeichert. Euer Held verfügt übrigens nicht über die obligatorische Lebensenergie-Anzeige. Das Leben hängt einzig und alleine von der vorgegebenen Zeit ab. Schafft Ihr es einmal nicht, innerhalb des Zeitlimits wieder die Basis zu erreichen, bedeutet dies aber nicht das frühzeitige Aus, vielmehr verwandelt Ihr Euch danach wieder in die menschliche Gestalt zurück und müßt fortan zu Fuß wieder zurück zur Basis latschen. Verfolgt werdet Ihr dabei allerdings von einem Wecker, der Euch wieder höchst unsanft aus dem Schlaf reißen möchte.



### Sandrie:

Nights bietet Spielspaß pur. "Träume werden wahr" könnte der Untertitel für Yuji Nakas Geniestreich lauten.

Endlich wird uns in einer beeindruckenden Grafikorgie und Detailfülle gezeigt, was die Prozessoren des Saturns wirklich zu leisten vermögen. Auch die wunderschöne, verträumte und gewaltfreie Handlung versetzt den Spieler in ein entzücktes Staunen. Das Handling der Spielfigur geht erfreulich exakt von der Hand. Hierzu trägt auch das neue, wohldurchdachte Pad, welches einfach hervorragend in der Hand liegt und auch für andere Games herrlich zu gebrauchen ist, bei. Nights verzaubert einen derartig, daß man das Gefühl und den hervorgerufenen Schwindel kaum in Worte zu fassen vermag. Der einzige negative Aspekt wird durch das Zeitlimit in den einzelnen Abschnitten verursacht. Da man aufgrund dessen nicht ewig in die Levels abtauchen und versinken darf.



**Wenn Ihr nach unten abtaucht, kommt Ihr am besten in den Genuß der farbenprächtigen Landschaften**

### TEST SATURN

**HERSTELLER:** SONIC TEAM  
**DATENTRÄGER:** CD ROM JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 40 +  
**BESONDERHEITEN:** ANALOG-PAD, BACKUP-BOOSTER  
**CA. PREIS:** 150,- DM (INCL. ANALOG-PAD)  
**MUSTER VON:** EIGENIMPORT



# Fatal Fury 3



Prügeln ohne Reue - jetzt darf auch auf dem Saturn zugeschlagen werden

**SATURN**

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Schon über ein Jahr ist es her, daß die Bogard-Brüder und Konsorten in Fatal Fury 3 auf dem Neo Geo die Fäuste sprechen ließen. Bei der Saturn-Version ist alles beim alten geblieben: In bester Street Fighter-Manier kämpft Ihr gegen jeweils einen Gegner; wer zuerst zwei Fights gewinnt, kommt eine Runde weiter. Dabei kann man sich nicht nur nach rechts und links bewegen, sondern sich auch nach vorne



Reisboiler Sokaku hat einige fiese Tricks mit seinem Stock parat

oder hinten in beziehungsweise aus dem Bild rollen, um zur Konterattacke anzusetzen. Natürlich stehen auch bei Fatal Fury 3 Special Moves zur Verfügung, und einige Gegner setzen Nunchakus und anderes Kampfgerät ein. Der Kampfstil wird durch die Vergabe von Noten (acht verschiedene) bewertet; im Optionsmenü können Padbelegung, Spielzeit und Levels frei eingestellt werden.



**Christoph:** Mit Fatal Fury 3 belegt SNK, daß der klassische 2D-Prügler noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Neben den Topgames von Capcom (Street Fighter Zero, Vampires Hunter) und der Konkurrenz aus eigenem Hause (Samurai Shodown, Art of Fighting) behauptet sich auch Fatal Fury 3 in der Spitzengruppe dieses Genres - wobei es sogar das einzige der eben genannten Games auf dem



Ein Schlag in die Magengrube sorgt für großen Energieverlust

Saturn ist, bei dem die Klopperei auf drei Spielebenen stattfindet. Die tollen Animationen und Posen der Fighter vor, während und nach dem Kampf, die hervorragende Sounduntermalung und die Rückmeldung für ästhetischen und effektiven Einsatz in Form von Noten sorgen auch langfristig für Motivation. Wer ganz genau hinsieht, bemerkt gelegentlich ein leichtes Ruckeln auf dem Bildschirm, und die Ladesequenzen sind etwas zu lang - das ist auch schon das einzige Negative, was man bei Fatal Fury 3 finden kann.

**TEST SATURN**

**HERSTELLER:** SNK  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** IMPORT  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** PLAYSTATION  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT BIS SEHR SCHWER  
**LEVELS:** 10 KÄMPFER  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** K.A.  
**MUSTER VON:** GAMES GARDEN 0911/7418185



Call 05621 / 71944 **NEU: PC-CDROM** Fax 05621 / 5834

Topauswahl an DEUTSCHEN, US und JAPAN Titeln!!!

**SCHNELLER**  
 FORMULA  
 ONE  
**109,-**  
 S/D/S  
 SCHUMI

Zubehör: z.B. ASCII PAD Spec. 69,-  
 Mad Catz Lenkrad + Pedale 149,-

**UNZENSIERT!!**  
**Resident**  
**EVIL 99,-**

**Wechseltrick..???**  
 PSX - Umbau: Chip  
 mit Einbauanleitung 69,-  
**MADE!!!** RGB  
 Kabel 35,-



HOME ENTERTAINMENT

**NINTENDO 64**  
**+ Mario 799,-**  
 Pilot Wings 198,-

**US. VORBESTELLEN!!**

**Nights 129,-**  
 dt. mit Analogpad

**Mach dich**  
**ULTIMATE**  
 für Saturn **99,-**  
**LOCKER!!!**

PSX-Software:  
 Cyberia 89,-  
 Pete Sampras Tennis 89,-  
 Stahlfeder jp. 139,-  
 Die Hard Trilogy us. 129,-  
 Addidas Power Soccer 89,-  
 Tekken 2 neu + gebr. ab  
 Aquanaut's Holidays us. 139,-  
**Mäuse? PSX + SAT 69,90**

**DIE LEGENDE:**  
 Super  
 Nintendo us. **259,-**

# Story of Thor 2



**René:** "Das schaut gut aus", war mein erster Eindruck und ich wurde nicht enttäuscht. Schon in den technischen Details kann sich

Story of Thor 2 sehen lassen: Statt der üblichen Knuddelhelden aus dem Land der Morgensonne haben wir es hier mit einem elegant anmutenden Orientalen zu tun, der in zarten Pastelltönen in einer filigranen Landschaft seine Abenteuer auslebt. Unterstrichen werden diese Feinheiten durch niveauvolle Spezialeffekte: Eine Explosion klingt wie eine solche, und Wasser auf der linken Seite hört Ihr auch im linken Lautsprecher rauschen. Als Hintergrundmusik wurde eine dezente, klassische Melodie gewählt, die die allgemeine Atmosphäre passend verstärkt. An den spielerischen Details wurde ebenfalls nicht gespart: An die umfangreiche Steuerung des Helden und seiner Gehilfen muß man sich zwar erst gewöhnen, sie läßt jedoch keine Wünsche offen. Die Story selbst ist interessant gestaltet, besitzt aber einen Makel: Mir erscheint sie zu kurz - vergleicht nur einmal mit Breath of Fire. Es liegt wohl daran, daß die Rätsel im Großen und Ganzen recht einfach sind - zu wenig für ein Action-Adventure dieser Kategorie und ein Fehler, der aus dem ersten Teil übernommen wurde. Trotzdem erhält Story of Thor 2 aufgrund seiner überragenden Handlungsvielfalt von mir ein ausgezeichnetes "Prima".

Nach dem viel zu kurzen ersten Teil auf dem Mega Drive hat sich das gleiche Team an den zweiten Teil für den Saturn gemacht - hoffentlich mit längerwährendem Spielspaß

## SATURN

Action-Adventure / 1 Spieler

Zwei alte Amulette gibt es in Oasis. Wie es so üblich ist, ein goldenes, das für Sonne, Tag und das Gute steht, und ein silbernes, das für Mond, Nacht und das Böse steht. Da die Helden für gewöhnlich auf der "sunny side" stehen, übernehmt Ihr den jungen Leon, dem das güldene Amulett in die Hände gedrückt wird. Weil Fantasy-Helden immer einen bössartigen Gegner haben, muß auch Leon besser sein als sein Widerpart, Agito, ein Magier, der unbedingt die Macht über Oasis



Abgespeichert wird nur an speziellen Savepoints, eine dauerhafte Speichermöglichkeit ist in dem Spiel unnötig



Habt Ihr diesen ekligen Mistkerl erledigt, so könnt Ihr zum Feueraltar vordringen, wo Efreet, der Feuergeist, schon auf Euch wartet

Eigenschaften: Dytto, die Wassernixe, friert die Gegner ein. Leon kann so in aller Ruhe ausholen und durchschlagende Hiebe anbringen. Dytto's zweites Talent ist die Heilung, eine

sehr nützliche Eigenschaft. Auch die anderen Elementals haben äußerst brauchbare Talente: Der Feuerdschinn Efreet schießt - na, mit was wohl? - mit Feuer und Airl, der

## Eines der komplexesten Action-Adventures weit und breit

erringen will. Um dieses Vorhaben zu vereiteln, muß Leon vor allem drei Kristallwürfel finden, die den Zugang zum Endgegner öffnen. Dabei steht er nicht allein da: Sechs Elementargeister, die in ihren Altären gefangen sind, kommen ihm zu Hilfe. Leon muß also in monsterverseuchte Dungeons vordringen und mit dem Amulett die Geister erlösen. Sie unterstützen ihn dann mit nützlichen

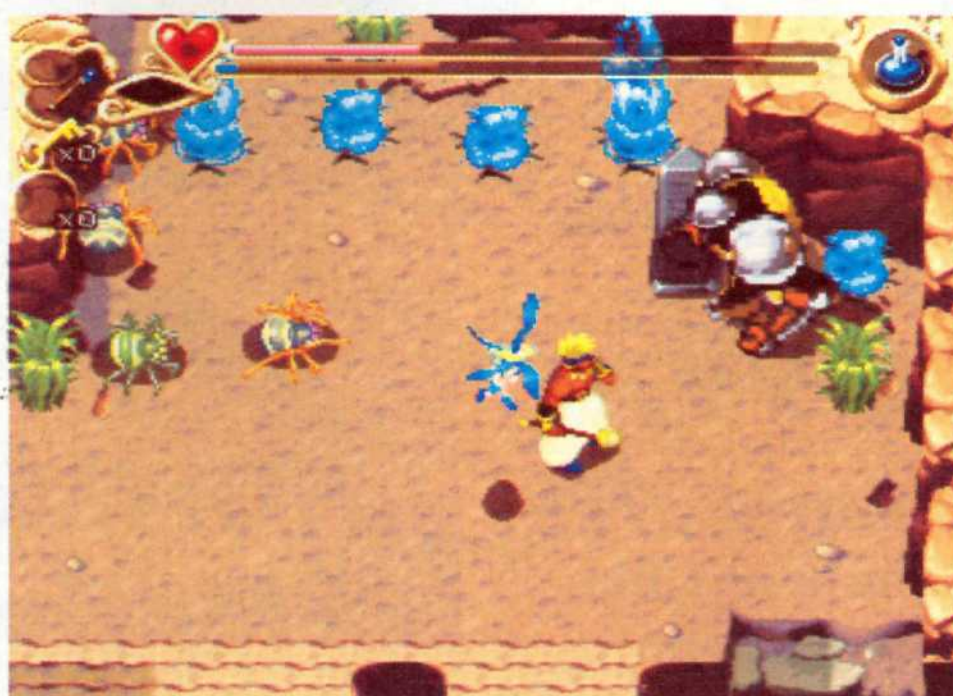


Lest Euch die Schilder und die Inschriften an den Obeliskendurch - oft geben sie nützliche Tips

letzte der Geister, kann als Helikopter verwendet werden. Leider sind die Elementals mit einem Makel behaftet: Da sie magische Wesen sind, benötigen sie logischerweise auch magische Energie, so daß sie



Gegen den ersten Endgegner gibt es ein einfaches Rezept: Bei einer Wasserwelle hochspringen und sonst mit dem Bogen aus der Entfernung auf das Wesen schießen, so habt ihr genug Zeit zum reagieren



Nehmt Euch vor den Wächtern in acht: Manche neigen dazu, Molotow-Cocktails zu werfen - mit deren Explosion Ihr den Feuergeist beschwören könnt



Vor dem viertem Dungeon, der Arena, liegt eine riesige Eisenkugel, die der Pflanzengeist von Herzen gern verspeist



"Im Licht liegt der Weg" wurde Euch am Eingang des Dungeons gesagt - also löscht das Licht und Ihr habt einen Teil des Dungeons gelöst



**Ulf:** Man darf sich durch die vielen Parallelen zum Mega Drive-Original nicht täuschen lassen; der 32 Bit-Sequel hat es faustdick hinter

den Ohren! Wer nämlich glaubt, daß es bis auf zwei neue Geister kaum Neues gibt, irrt sich gewaltig. Aufladbare Waffen, unzählige anwendbare Aktionsmöglichkeiten der Geister (allen voran das coole Fliegen mit Airl) sowie Dutzende Power Ups verleihen diesem Abenteuer eine ungemaine Komplexität. Zusammen mit dem wesentlich trickreicheren (und umfangreicheren!) Dungeon-Design werden sich vor allem Freaks sehr wohl fühlen. Grübelar-

beit und Taktik (welchen Geist nehme ich?) stehen nämlich diesmal klar im Vordergrund. Positiv ist zudem, daß Ihr mit dem Mehr an Fähigkeiten auch immer mehr Kisten öffnen könnt, so daß Ihr ständig hin- und herreisen müßt, wollt Ihr alle Power Ups erstehen. Auch die Technik gefällt: Die farbenprächtigen Grafiken bieten viel Abwechslung und die orchestrale Musik von Yuzo Koshiro ist sehr stimmungsvoll und hält sich angenehm dezent im Hintergrund. Einziges Manko: Sprites werden einfach gezoomt, statt sie noch einmal zu zeichnen, dadurch sehen sie grobpixelig aus. Ansonsten ein rundum gelungenes Adventure für mehr als 30 vergnügliche Stunden Spielspaß.



Im Statusbildschirm erfahrt Ihr mehr über Eure Verfassung, die wichtigen Items, die Ihr gesammelt habt, und die Geister, die Euch helfen



Wenn Ihr Euren Stab mit Hilfe des Wassergeistes blau auflöst und dann auf eine dieser Pflanzen prügelt, so wird diese in eine Sprungfeder umgewandelt

nur eine begrenzte Lebensdauer haben. Zu Anfang muß sich Leon allein auf seine Kraft und Kampftechniken verlassen. Mit einem Dolch bewaffnet ist

er zudem in der Lage, tödliche Tritte auszuteilen. Sein Waffenarsenal wird im Laufe der Handlung um einen Säbel, einen Bogen und einen Stab erwei-

tert. Hier kommen wieder die Elementals ins Spiel: Sie haben die Eigenschaft, die Waffen aufzuladen. Dazu sind bestimmte farbige Kristalle und Scrolls nötig. Die Waffen nehmen dann die Farbe des Kristalls an und erhalten neue Fähigkeiten: ein Säbel, der von Efreot rot aufgeladen wurde, verbrennt z.B. Feinde und ein gelb aufgeladener Bogen zerstört Eisen, was sonst nicht funktionieren wür-

de. Außer dieser Handlungsvielfalt - es gibt Schalter, Knöpfe, Pflanzen, die, berührt von einem blau aufgeladenen Stab, bestimmte Pflanzen zu Sprungfedern aktivieren, und natürlich tausende Truhen mit nützlichen Items - sind ab und zu Pentagramme auf dem Boden, an denen mal die Magie oder die Lebensenergie wiederaufgefüllt oder Spielstände abgespeichert werden können. Zum Schluß noch ein Schmankerl: Um den Soundtrack hat sich Yuzo Koshiro gekümmert, der bereits in Teil 1 auf dem Mega Drive überzeugen konnte.

**Paßt auf:** Nicht jede Truhe ist echt - diese Imitation ist sehr beweglich und vor allem gefräßig



TEST SATURN

**HERSTELLER:** SEGA/ANCIENT  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** SCHWER  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** SEGA





Einer von sechs Rocket-Turrets, von wo Ihr anfliegende Alienraumschiffe mit Hochexplosivgeschossen und Zielraketen beharken könnt



An den blauen Terminals könnt Ihr alle Informationen über die Bergwerksstation abrufen: Map, Status, Waffen- und Dronenkontrolle etc.

## Defcon 5

Dunkle Gänge in der 3D-Perspektive, die Wumme im Anschlag, Weltraum-Mutanten fallen ein - stimmt alles, aber Defcon 5 ist ein Spiel für Planer und Strategen

### SATURN

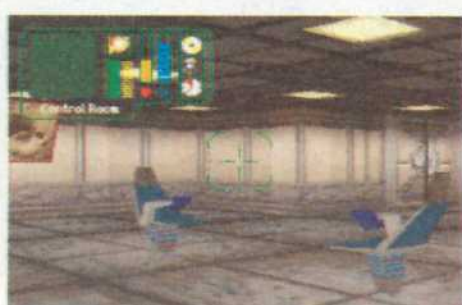
Shoot 'em Up / 1-2 Spieler

Wir befinden uns im 23. Jahrhundert auf dem Bergbau-Planeten MRP-6F, Millionen von Kilometern entfernt von der nächsten Zivilisation. Ihr seid Computeringenieur, und als einziges lebendes Wesen auf diesem öden Planeten habt Ihr die ehrenvolle Aufgabe erhalten, Software für die automatischen Verteidigungsanlagen zu installieren. Zuvor müßt Ihr Euch aber noch mit den besonderen Gegebenheiten der Raumstation vertraut machen: Der gesamte Gebäudekomplex ist durch ein unterirdisches Transportsystem verbunden, mit dem Ihr Euch schnell zu jedem gewünschten Ort chauffieren lassen könnt. Alle wesentlichen Funktionen auf MRP-6F werden über ein zentrales Betriebssystem, das VOS, gesteuert. Durch Auf sammeln verschiedener Zugangsberechtigungen und durch Ausprobieren gewinnt

Ihr nach und nach die Kontrolle über Droidensteuerung, Gefechtstürme, das Kommunikationssystem und die Informationsarchive. Immer wieder versuchen Invasoren aus dem All, in die Raumstation einzudringen. Zur Verteidigung macht man sich am besten die



Die Limo, kein Getränk, sondern das Bahnsystem, das Euch zu den verschiedenen Terminals und Verteidigungstürmen bringt



Eine komfortable und abwechslungsreiche Raumgestaltung kann man auf einem menschenleeren Planeten nicht erwarten



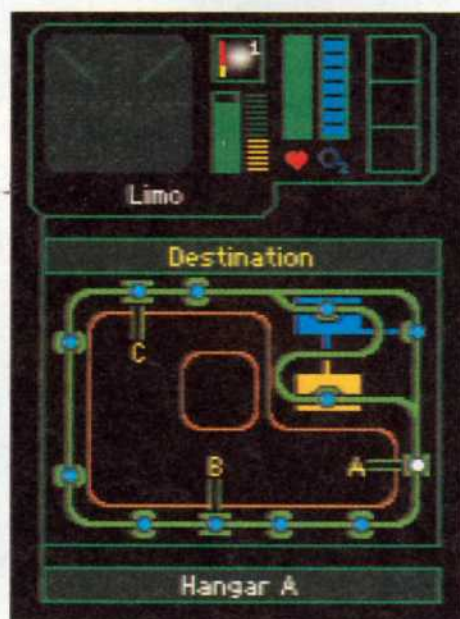
**Christoph:** Defcon 5 ist nur für Spieler zu empfehlen, die bereit sind, vor dem Zocken eine ganze Weile im Handbuch herumzulesen. Denn was man eigentlich auf diesem öden Planeten zu bewerkstelligen hat, wird man kaum durch bloßes Probieren herausfinden. Außerdem ist zu bedenken, daß die Action ganz klar im Hintergrund steht - während strategische Elemente, wie Auf-

klärungsdroiden dirigieren und das Lernen der einzelnen Funktionen des Computersystems zu Euren eigentlichen Aufgaben gehören. Also wenig Ballern und viel Denken. Wer jedoch komplexere Spiele dieser Machart mag, trifft mit Defcon 5 eine gute Wahl. Die Atmosphäre ist wie in einem Science-fiction Film - vor allem durch die ständigen Kommentare und Anweisungen der weiblichen Stimme des Bordcomputers und die spärliche, aber spannende Hintergrundmusik.

Finger gar nicht erst schmutzig, sondern läßt seine Angriffsdroiden ausschwär-

men: Ausgelöschte Eindringlinge hinterlassen nämlich ein Atemgift, das Euch die Sinne raubt, den Droiden aber nichts anhaben kann. Die Aufklärungsdroiden können auch zu jedem beliebigen Punkt auf der Station geschickt werden und wichtige Informationen für das weitere Vorgehen zusammentragen. Nach und nach gewinnt man immer tiefere Einblicke in die mysteriösen Gegebenheiten auf diesem Planeten.

Wenn Ihr mit den Gefechtstürmen nicht alle gegnerischen Raumschiffe abgeschossen habt, können solche Aliens in Scharen in den Gebäudekomplex eindringen



### TEST SATURN

**HERSTELLER:** MILLENIUM  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** SCHWER  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 99.-DM  
**MUSTER VON:** THEO KRANZ 0931/571601

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
<b>74% GRAFIK</b>					
<b>79% SOUND/FX</b>					
<b>74% FUN</b>					





Copyright © 1996 McDonnell Douglas Corporation. All rights reserved under the copyright laws.

# Bei Gunship hat der Gegner **KEINE CHANCE!**



Gunship ist die ultimative Hubschraubersimulation für die **PlayStation**. Fliegen Sie so dicht über dem Boden, daß der kleinste Fehler Ihr letzter wäre, weichen Sie Gebirgsketten aus, oder tauchen Sie in Flußtäler ab. Klemmen Sie sich in heißen Konflikten in der Golfregion und Mitteleuropa hinter den Steuerknüppel der fünf modernsten und gefährlichsten Helikopter, um mit infrarotgesteuerten oder radargelenkten Waffen Ihre Gegner auszuschalten. Fliegen Sie Gunship, und geben Sie dem Gegner keine Chance!

**MICRO PROSE**

“PS” and “PlayStation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
MicroProse World Wide Web Site: <http://www.microprose.com>

# NHL Powerplay '96



**Ulf:** Perfekt! Man muß Virgin für dieses herausragende 32-Bit Sportspiel einmal kräftig auf die Schulter klopfen.

Dem Programmiererteam ist es erstmals gelungen, sämtliche Tugenden von EAs legendärem NHL Hockey auf 32-Bit-Niveau zu trimmen. Wie beim Eishockey-Klassiker, gelingen Euch nach kurzer Spielpraxis bereits sichere Pass-Kombinationen und traumhafte One-Timer-Tore; die Computer-Mitspieler agieren zudem äußerst intelligent und die vom CPU kontrollierten Teams stellen selbst für erfahrene Profis eine Herausforderung dar. Die Optik sucht ohnehin ihresgleichen: Absolut realistische Motion Capture-Animationen und ein aufwendiges Polygon-Gewand lassen die Akteure ungemein realistisch aussehen. Nach einem durchgezockten Tag war für mich deshalb auch klar: das ist die neue Eishockey-Referenz! Bemerkenswert ist zudem, daß ich bereits beim Erstlingswerk keinen echten Schwachpunkt erkennen konnte. O.k., die Zuschauerkulisse könnte noch etwas lebhafter sein und der Torwart nicht ganz so unüberwindbar, aber all diese Punkte gehören zum Bereich Feintuning. Also Sportfans, wer nur etwas auf Eishockey gibt, muß hier einfach zugreifen!

Ohne große Werbetrommel werfen die Jungs von Virgin nun doch die 96er Version ihrer glänzenden Eishockey-Version auf den Markt und übertrumpfen damit den Sport-Spezialisten EA, der den Referenz-Titel bereits seit Gedenkzeiten inne hatte!

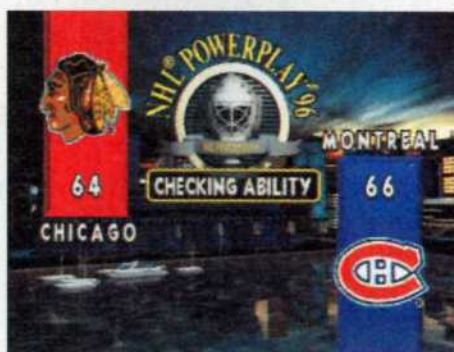
**SATURN**

Sportspiel / 1-6 Spieler



**Neu: Erstmals könnt Ihr bei einem Eishockeyspiel sogar die Spielstrategie selber bestimmen, und was das Schönste dabei ist: die Einstellungen wirken sich tatsächlich auf die Spielweise aus!**

keine Lust auf Options-Wühlei hat, kommt durch den Quick Start sofort auf das Eis. Zuvor solltet Ihr aber noch die Spielbedingungen konfigurieren (sogar die 2-Linien-Pass-Regel ist einstellbar) oder Euer Team coachen. Bei letzterem Menüpunkt stehen Euch insgesamt zwölf Spielstrategien für die Offensive und Defensive zur Wahl, deren Vor- und Nachteile sogar "On Screen" knapp erörtert werden. Wer Lust hat, kann sich sogar seine eigenen Traum-



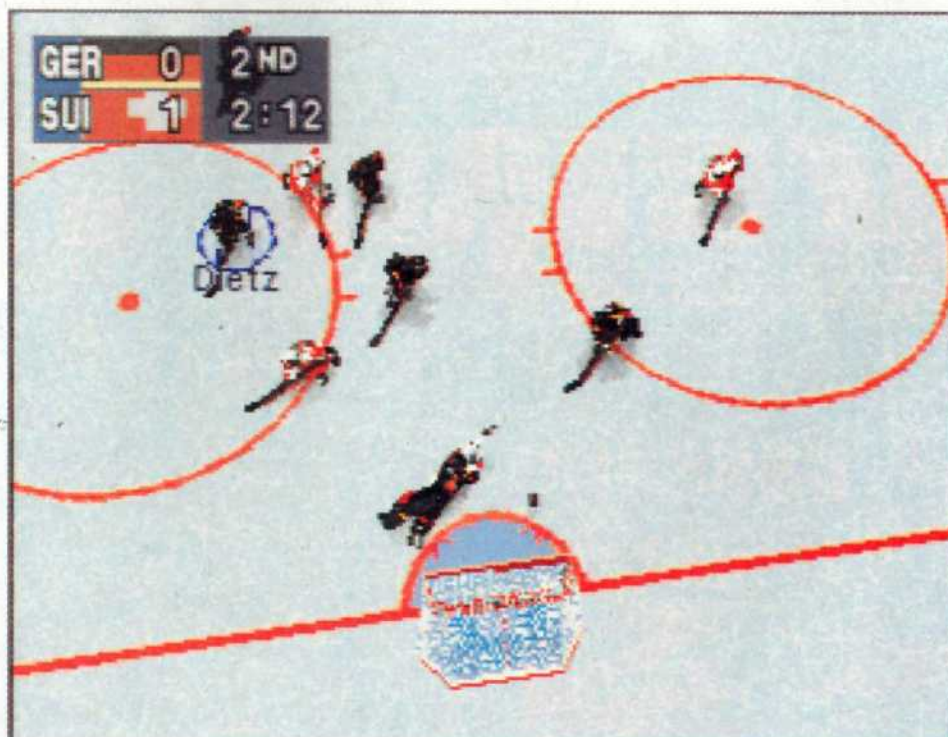
**Jedes Team wird in allen Einzelheiten bewertet und die absolute Teamstärke von 0 bis 100 Punkte eingestuft; schwächere Mannschaften haben dabei gegen Topteams nicht den Hauch einer Chance**

blöcke zusammenstellen und sie per R-Taste während des Spiels manuell ein- und auswechseln. Ein regelmäßiger Blockwechsel ist dabei enorm wichtig, da die Kondition der Jungs, wie in der Wirklichkeit rapide absinkt. Einmal auf dem künstlichen Eis angekommen, werdet Ihr gleich nach dem Face Off mit vielfältigen Aktionsmöglichkeiten konfrontiert, die alle sechs Tasten in Beschlag nehmen. Neben den Grundtechniken, wie beispielsweise Schlag-schuß, Passen oder Bodycheck,

**Die exzellente Polygon-Optik sucht in diesem Genre ihresgleichen**



Die einzige Perspektive ist nicht statisch, sondern paßt sich automatisch dem Spielgeschehen an. Im mittleren Spieldrittel überblickt Ihr zum Beispiel die gesamte Spielfläche....



...während in der Angriffszone das Geschehen aus einer leicht versetzten Vogel-Perspektive betrachtet wird

könnt Ihr den Puck sogar auf einen von hinten heranstürmenden Mitspieler elegant ablegen oder per X-Knopf in der Verteidigung rückwärts skaten. Habt Ihr Euch mit der Steuerung vertraut gemacht, müssen nun natürlich Tore her, die man bei Virgins-Simulation nur mit viel



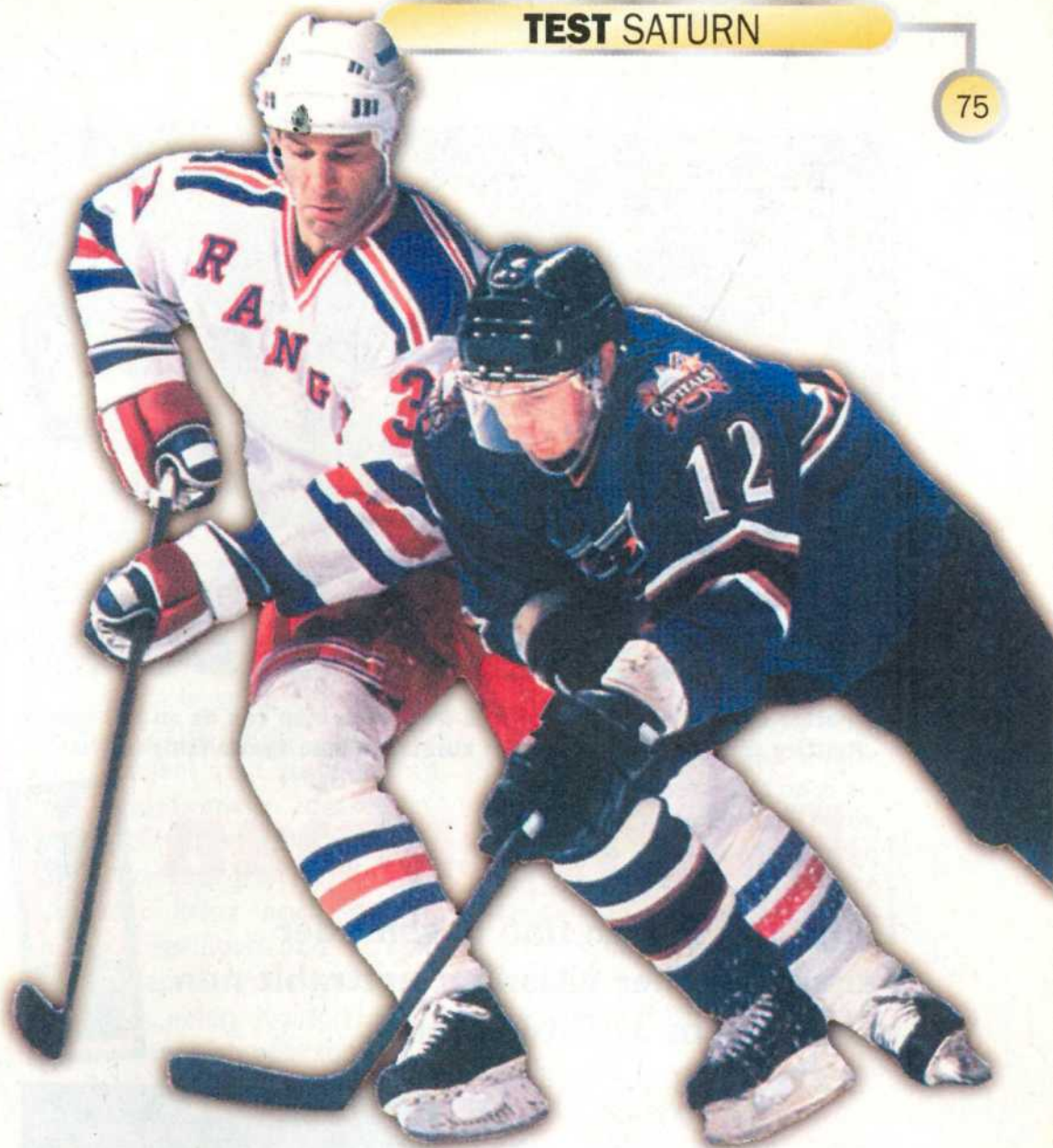
Beim Bully oder Face Off ergattert Ihr, sobald Ihr einmal das Timing durchschaut habt, relativ einfach den Puck



**Georg:** Hut ab und bravissimo! Virgin präsentiert uns mit NHL Powerplay '96 eine Eisbalgerei der Spitzenklasse, die ohne wenn

und aber die No. 1 des Genres ist. Der Grund, warum die Konkurrenz das Nachsehen hat, liegt in den von Ulf schon genannten Features. Desweiteren verdient die variable Kameraperspektive noch ein Extralob. In jeder Situation der rasanten Schlittschuhorgie hat man einen exzellenten Überblick über das Spielfeld und kann den Puck sicher zu den Mitspielern gleiten lassen. Das hilft vor allem dann, wenn man mit zwei Akteuren und eleganten Doppelpässen einen Tempoge-

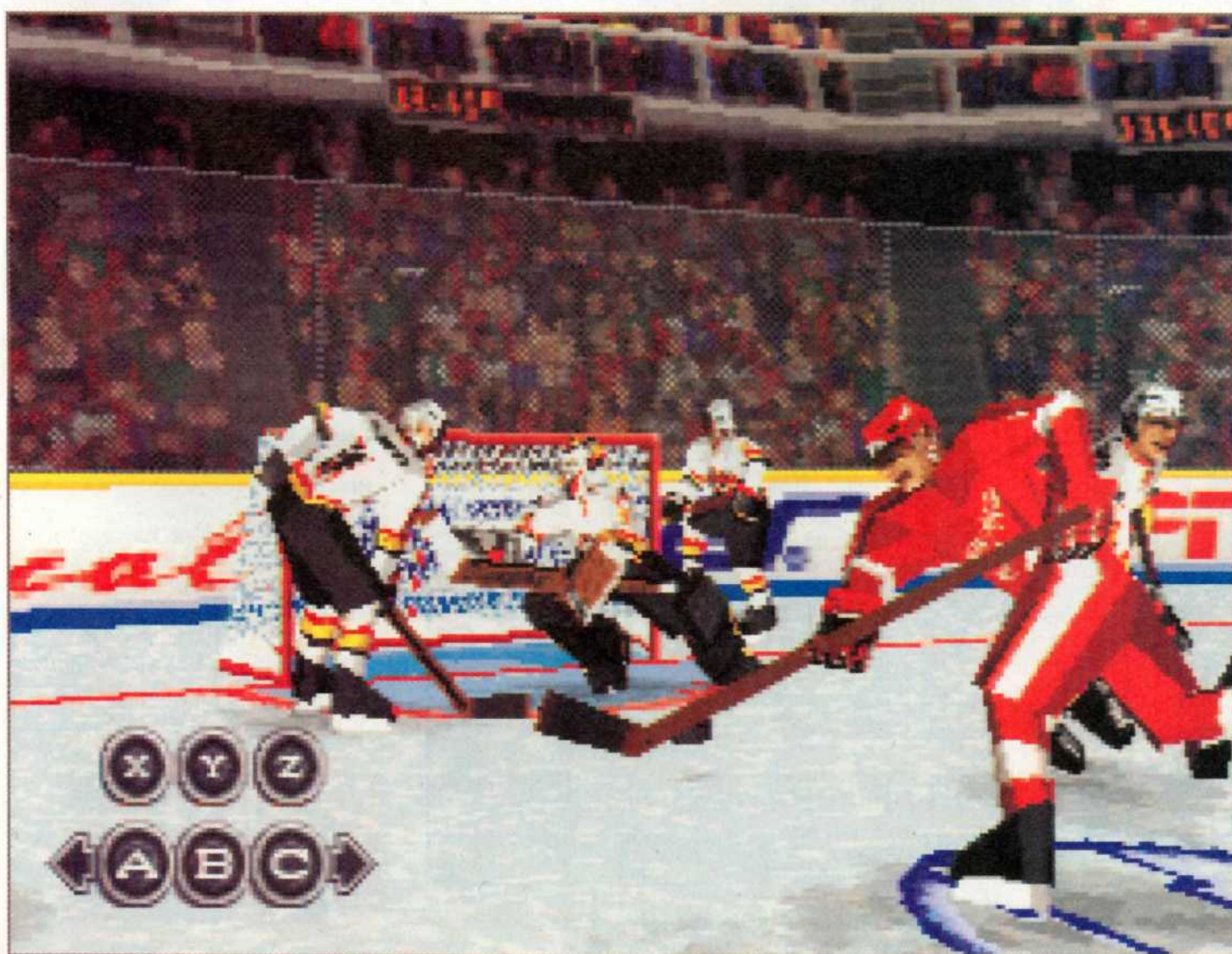
genstoß startet. Auch die Möglichkeit eigene Angriffsblöcke zu editieren, erhöht die Spiel- und Langzeitmotivation enorm. Apropos Blöcke: man sollte darauf achten, daß man immer frische Männer auf dem Eis hat, da der Gegner zu jedem Drittel neue Spieler bringt, die es verstehen, Euch die Plastikscheibe um die Ohren zu hauen (auffällig: die meisten Gegentore kassiert man am Anfang eines Drittels). Trotz aller Euphorie gibt es trotzdem etwas Kritik anzumerken. Man braucht schon seine Einspielzeit, um in der Schlacht um den Puck erfolgreich zu sein, da die CPU-Gegner knallhart sind. Aber das wird wohl erst recht jeden Sportfanatiker reizen und dürfte auch Anfänger angesichts der Qualität nur zusätzlich motivieren.



Übung erzielen wird. Glücklicherweise werdet Ihr aber tatkräftig von Euren computergesteuerten Mitspielern unterstützt, die in der Defensive den puckführenden Akteur attackieren und im Angriff nicht dumm ins Abseits laufen, sondern sich stattdessen geschickt in Schußstellung bringen, wodurch Ihr von einer Flankenposition aus herrliche One-Timers erzielen könnt. Den nötigen Überblick für solche Aktionen verschafft Euch eine varia-

ble Kameraführung, die im Mittelfeld automatisch das gesamte Spielfeld überblickt, während die Angriffszone immer aus einer versetzten Vogel-Perspektive präsentiert wird, wodurch die Polygon-Sportler beinahe fotorealistisch aussehen. Soundmäßig werdet Ihr von einem typischen Heim-Publikum angefeuert, Tore vom Gästeteam werden somit mit keinem Beifall belohnt. Dafür gibt es aber Informationen von einem Reporter, der in diesem Fall aber eher als Hallensprecher fungiert und beispielsweise den Torschützen und die Vorbereiter mit Namen nennt.

**Die Replay-Funktion gibt Aufschluß darüber, wie die Treffer entstanden sind. Durch eine freie Kamerafahrt könnt Ihr die aufwendig gestalteten Polygon-Recken hier einmal aus der Nähe betrachten, ohne unangenehme Grobpixeligkeit!**



## TEST SATURN

**HERSTELLER:** VIRGIN  
**DATENTRÄGER:** CD ROM USA  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** OKTOBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** PS  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** ALLE NHL TEAMS + NATIONALMANN-SCHAFTEN  
**BESONDERHEITEN:** MULTITAP  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** FLYING ARTS 0208/855612

schlecht mittel gut sehr gut super

82% GRAFIK

73% SOUND/FX

90% FUN



Ein nettes Extra: Sprengt man ein Ei frei, kann man von da an mit einem Reittier weiterbomben, welches zusätzlich eine Spezialfähigkeit hat

# Bomberman

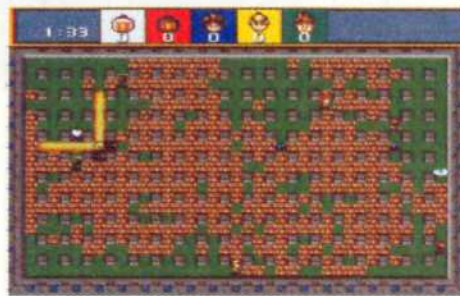
Laßt alles stehen und liegen - der Feuerigste aller Klassiker erstrahlt nun in aktuellem 32-Bit-Gewand



SATURN

Geschicklichkeit / 1-10 Spieler

**B**omberman, der Superheld des Sprengstoffes ist wieder da - oder, besser gesagt, immer noch da. Und glücklicherweise hat Hudson seinem Vorzeigespiel in der Saturn-Version gleich haufenweise Neuigkeiten eingebaut, doch dazu später mehr. Nachdem man das actiongeladene, im Manga-Stil präsentierte Intro genossen hat, darf man zunächst unter drei Spielmodi wählen. Das Normal-Game bietet eine kleine Abwandlung des traditionellen Bomberman, d.h. hier geht es nicht primär um die Vernichtung aller Monster, sondern bestimmte Symbole sind es, die Euch den Level-Exit (nach Zerstörung derselben) öffnen. Im Normal-Modus könnt Ihr auch schon wahlweise allein oder zu zweit (simultan im Team) zum Bombenlegen antreten. Im sogenannten Master-Game sind es dann ausschließlich Gegner, die von Euch weggebombt werden sollen. Besonderheit hier: man hat zwar nur ein Leben, verkräftet jedoch mehr als einen Bombentreffer. Zusätzliche Symbole erhöhen dabei die Widerstandskraft. Da der Zeitdruck im Master-Modus zum Teil echt Schwierigkeiten machen kann, verlangt diese Spiel-Variante eher Strategie als Sprengmeister-Action. Und last but not least: der Battle-Modus. Um es gleich vorwegzunehmen: die Optionen, die hier auf den Spieler warten, sind nahezu unermeßlich, daher kann ich hier nur



Gigantisch: Die Wide Stage sorgt im Battle-Modus für Beschäftigung

die wichtigsten nennen: es gibt z.B. acht verschiedene Arenen mit jeweils eigenen Gags (Fließbänder, Trampolins, Bomben-Umlenk-Felder etc.) und dazu die gigantische Wide-Stage im HiRes-Modus mit 21 mal 37 Feldern; neben der Einstellung von Zeit, Runden und Anzahl der Spieler (wer zwei Multitaps besitzt, kann bis zu zehn Bomber gleichzeitig antreten lassen!) lassen sich auch einzelne Teilnehmer zu Teams zusammenfassen. Dadurch werden hitzige Mannschaftsduelle möglich, die eigentlich nur in einem Massaker enden dürften.



Die ersten Levels finden in einem Vergnügungspark statt. Dementsprechend bunt stellt sich auch die Grafik dar



**Björn:** Is it a bird? Is it a plane? No, it's Bomberman! Man kann sagen, was man will - Hudson hat einfach ganze Arbeit geleistet.

Zwar kitzelt Bomberman grafisch nicht das Allerletzte aus dem Saturn heraus, aber jeder weiß, daß ein so geniales Konzept nicht vom visuellem Aspekt lebt. Selbst derjenige, der angesichts der Japan-Bonbon-Grafik die Augen verschließt, sollte dafür die Ohren umso weiter öffnen: die im Jungle-

Sound remixten Tracks und Themen Bombermans klingen, wenn auch zum Teil etwas psychedelisch, absolut sahnig. Der Überknüller am Saturn-Bomben-Knirps ist jedoch der obergeniiale Battle-Mode. Was sich hier nicht einoder umstellen läßt, braucht man nicht. Daß sich der Spielspaß mit der Anzahl der Mitspieler potenziert, brauche ich wohl nicht extra zu erwähnen (die Multitap-Schlacht endet sowieso im absoluten Adrenalin-Chaos). Unterm Strich bleibt mir daher nur noch zu sagen: Bomberman - nie war er so wertvoll wie heute!



Insgesamt acht Kampf-Arenen bietet Bomberman den kampfhungrigen Spreng-Kandidaten

TEST SATURN

HERSTELLER: HUDSON SOFTWARE  
 DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN  
 ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.  
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.  
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SEHR LEICHT BIS SEHR SCHWER  
 LEVELS: 10+  
 BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER, MULTITAP  
 CA. PREIS: 99,- DM



# Skeleton Warriors

Das Fantasy-Jump 'n Run von Playmates sorgte bereits auf der PlayStation für einige Begeisterung und darf nun auch von den Saturn-Fans angetestet werden

## SATURN

Jump 'n Run / 1 Spieler

**K**ristalle gelten im allgemeinen ja als sehr hart. Trotzdem ist es den beiden Erzfeinden Prinz Justice (gut) und

Unholden herum. Sein Schwert ist sein einziger Reisebegleiter, aber immerhin kann er damit auch Energieblitze abfeuern. Da deren Vorrat jedoch nicht unerschöpflich ist, müssen Kristallsymbole eingesammelt werden, die dahingegangene Gegner

zurücklassen. Apropos Gegner: Habt Ihr einen der Skelett-Fuzies mit dem Schwert bedient, löst er sich in seine Glieder auf unter Aufgabe seines Lebenskristalls. Zögert man zu lange mit dem Einsammeln desselben, setzt sich Euer Feind erneut zusammen und greift an. Ferner kann der Prinz noch joggen, natürlich springen und sich an Plattformen entlanghangeln. Hat man einen Komplex von Levels hinter sich gebracht, folgt eine 3D-Sequenz, in der sich der Prinz auf sein Luftkissen-Bike schwingt und durch eine Landschaft rauscht. Hier ballert man dann entweder mit Kanone oder Raketen Hover-Zombies ab und sammelt Kristalle.

Die Skelette zerfliegen regelrecht in ihre Einzelteile; sammelt Ihr nicht rechtzeitig die Kristalle ein, setzen sie sich wieder zusammen

Auf dem Luftschiff wird es manchmal sehr haarig; bloß nicht abstürzen heißt die Devise



In den Air-Bike-Levels könnt Ihr Eure Energie und Munition auffrischen

Donkey Kong läßt grüßen: Affen in Rendergrafik gibt's auch bei Skeleton Warriors

Baron Dark (böse) gelungen, den mächtigen Light Star-Crystal zu zerbrechen. Dabei wurden dessen Kräfte entfesselt und machten den Helden zum Prinzen Light Star, und den schattenhaften Baron zum lebenden Skelett. Um Rache zu nehmen und den Spieler zu beschäftigen, sprintet nun der Königssohn los und schlägt sich dabei mit allerlei



**Björn:** Jeder hat es bereits geahnt: Skeleton Warriors gleicht sich auf den beiden 32-Bit-Konsolen wie ein Ei dem anderen. Den einzigen (unbedeutenden) Unterschied, den ich feststellen konnte, war, daß Prinz Light Star im Endbildschirm eines Levels nicht sein Schwert Highlander-mäßig in die Höhe reckt. Ansonsten sind Render-Grafik und Conan-Sound, der wirklich besondere Erwähnung verdient, völlig gleich. Skeleton Warriors bleibt auch auf dem Saturn das technisch einwandfreie Jump 'n Run, das aber im Spielverlauf noch ein paar neue Ideen vertragen hätte. So aber ist das Zombie-Spalten auf Dauer gesehen nicht der totale Hit, da zu eintönig. Freilich werden Genre-Fans ihren Spaß mit Skeleton Warriors haben, das steht fest. Lediglich der Gold Game-Award kann hier nicht mehr vergeben werden aus den genannten Gründen.

Auf dem Luftschiff wird es manchmal sehr haarig; bloß nicht abstürzen heißt die Devise



## TEST SATURN

**HERSTELLER:** PLAYMATES  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** SEHR LEICHT BIS SEHR SCHWER  
**LEVELS:** 20  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 89,- DM  
**MUSTER VON:** VIRGIN



## Ihr Fachgeschäft für:

Sega Saturn  
 Sony Playstation  
 PC CD-ROM  
 Nintendo 64

Super Nintendo  
 Mega Drive  
 Game Gear  
 Manga Videos

3 DO  
 Game Boy  
 Laser Video NTSC  
 CD-i Video CDs

US & Japan Import Games • Dragon BallZ T-Shirts & Toys • Gundam & Patlabor Bausätze

Steinenvorstadt 42 ■ 4051 Basel (Schweiz) ■ Tel/Fax: 061 2817363

# Alien Trilogy



Endlich zeigen uns die Entwickler von Probe, daß auch auf dem Saturn würdige 3D-Ego-Shooter möglich sind

## SATURN

Shoot 'em Up / 1 Spieler

Mit einiger Verspätung dürfen sich nun auch alle Saturnjünger auf die adrenalinfördernde Alienhatz begeben. Probe liefert endlich den Alien Dreierpack ab. In 33 Levels, deren Aufgaben an die drei bisher abgedrehten Alienfilme angelehnt sind, schlüpft Ihr in die Rolle der Hauptfigur und Heldin Ripley. Die drei einstellbaren Schwierigkeitsstufen, das zuschaltbare Schwanken, welches das Gehen bzw. Laufen realistischer erscheinen läßt, sowie die wohldurchdachte Padbelegung und die exakte Steuerung lassen das Herz eines jeden Liebhabers dieses Genres höher schlagen. Sobald Ihr Eure zu bewältigende Order erhalten habt, geht der knallharte Überlebenskampf auch schon los.

### Der beste 3D-Shooter, den man zur Zeit für den Saturn erhält

Mit nur einer 9mm Automatik bewaffnet, startet Ihr in den düsteren, von Aliens verseuchten Gängen des Kolonieplaneten LV-426. Es gilt zunächst einmal Türmechanismen zu aktivieren, um verschlossene Räume betreten zu können. Dabei werdet Ihr von säureverspritzenden Aliens in brutaler Weise bedrängt. Zum einen versuchen die Face Hugger ihre Keimlinge in Eurem Rachen zu



Die Videosequenzen stimmen richtig auf die kommenden Levels ein. Leider wirken sie auf dem Saturn etwas pixeliger als auf der PS

versenken, zum anderen bedrängen Euch intelligent agierende Aliens. Dem nicht genug, Ihr dürft Euch auch noch Euren Weg durch lebensbedrohende Dampffontänen und besessene Kolonisten bahnen. Gut, daß Ihr auf Euren Erkundungsgängen in den dunklen Stahlkatakomben verschiedenste Ausrüstungsgegenstände, Waffen und entsprechende Munition aufnehmen und verwenden dürft. Sobald Ihr Euch die entsprechenden Goodies unter den Nagel gerissen habt,



Eine Videosequenz zeigt die Space Marines bei ihrem aussichtslosen Kampf gegen die übermächtigen Aliens

steht Euch die Möglichkeit offen, weitere Abschnitte und Geheimgänge zu erschließen. Ihr könnt z.B. explosive Fässer oder spezielle Kisten zerschließen, die Überraschungen in Form von üblen Aliens oder weiterem hilfreichen Equipment beinhalten. Eingesetzte Sprengminen öffnen Euch geheime Räumlichkeiten, in denen Ihr meist die Luxusgerätschaften wie Flammenwerfer, Pulse Rifle und Smart Gun vorfindet. Auch kommt das leibliche Wohl nicht zu kurz. Entwe-



Der Kontrollraum, den wir bereits von Aliens gesäubert haben, zeugt von wahrer Detailliebe



Auch heiße Dampffontänen zehren an Eurer Lebensenergie - versucht sie zu umgehen



Mit der richtigen Ausrüstung läßt sich...



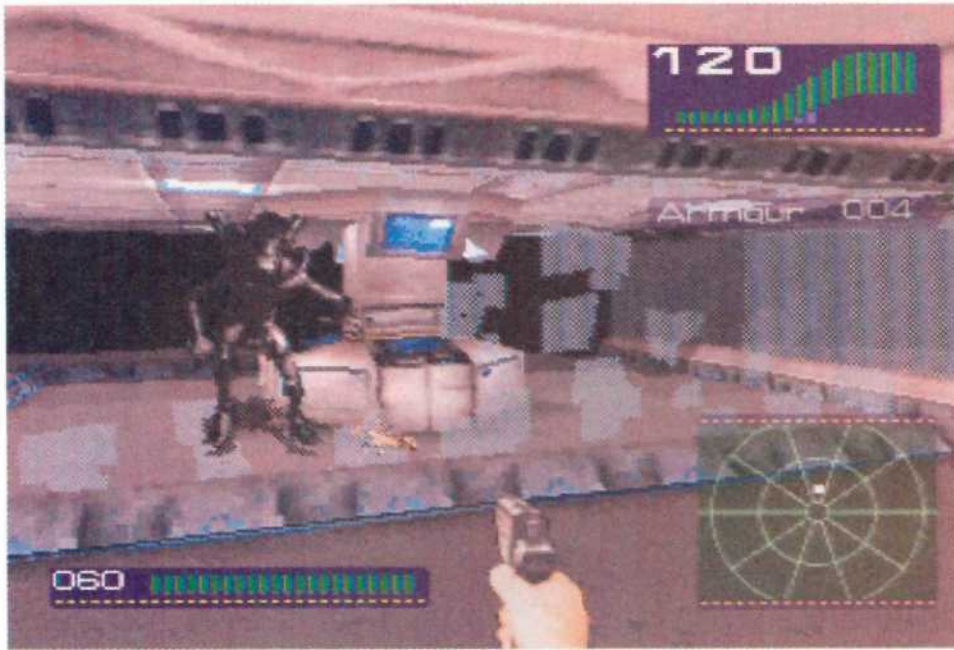
...so manches Hindernis überwinden



**Sandrie:** Mein Tip an alle Alienjäger und Space Marines dort draußen: Saturn an einen großen Fernseher

anschießen und abtauchen in die klaustrophobische Atmosphäre der Alien Trilogy! Die Gänsehaut und der überhohe Blutdruck stellt sich schon nach wenigen Augenblicken von alleine ein. Auch wenn der grafische Detailreichtum der Saturn-Version nicht ganz an die Qualität der PlayStation herankommt, wird einem trotzdem der derzeit beste für den Saturn erhältliche 3D-Ego-Shooter geboten. Da für den deutschen Markt eine separate Version mit deutscher Sprachausgabe und Texten herauskommt, kann man davon ausgehen, daß diese wie auch schon auf der PS einige Entschärfungen beinhalten wird (Kolonisten, Sterbeszenen). Aber ich glaube, daß dies dem Spiel nicht schaden wird. Dafür ist es einfach zu fesselnd. Klar nach dem Motto: Das Game ist gut, auch ohne Blut.

der schützt Ihr Euch, indem Ihr Acid Boots bzw. eine Acid Weste anlegt oder Ihr frischt Eure Lebenspunkte mit Derm Patches, Medical Kits und Hypo Packs auf. Sobald Ihr in den Besitz des Auto Mappers gelangt seid, erhaltet Ihr einen hervorragenden Überblick über das zu erkundende



In einigen Levels dürft Ihr fleißig Scheiben zerschießen. Das Zerbersten klingt äußerst realistisch

Gebiet. Nach mehreren erfolgreich absolvierten Missionen erwarten Euch Bonusrunden, in denen Ihr Eure kargen Munitionsvorräte auffrischen könnt. Allerdings wird das Einsammeln

der Boni durch ein knüppelhartes Zeitlimit begrenzt. Am Ende eines jeden Teils der Trilogie darf natürlich die Vernichtung der obligatorischen Alienqueen nicht fehlen. Als besonderen



**Uwe:** Die Alien-Jagd kann nun endlich auch auf dem Saturn als eröffnet erklärt werden. Klar muß man gewisse Abstriche in Kauf nehmen -

Transparent-Effekte waren noch nie die Stärke des Saturns - aber dennoch haben es die Programmierer von Probe verstanden, eine grafisch ordentliche Konvertierung auf Segas 32 Bit-Konsole abzuliefern. Klarer Kritikpunkt - Saturn-User können es zwar nicht mehr hören - ist beispielsweise beim Intro auszumachen. Hier werden Farbbrisse und -armut sehr deutlich. Was aber das eigentliche Spiel angeht, und auf das kommt es schließlich auch an, kann man von einer nahezu

identischen Umsetzung sprechen. Die Spielbarkeit kann man mit der der PlayStation gleichsetzen: Auch hier bereitet der Höllentrip, untermalt von düsterer Musik und dem nervenaufreibenden Bewegungsmelder, mächtig Nervenkitzel.

Wild-um-sich-schießende-Heim-Rambos werden sich schwer tun. Gezieltes Vorgehen ist auch hier oberstes Alien-Gebot, denn der Munitionsvorrat ist sehr begrenzt. Später gilt es dann auch noch kleinere Rätsel zu lösen. Freunde von 3D-Shootern und vor allen Dingen Alien-Liebhaber kann ich diesen Silberling nur wärmstens empfehlen. Kleiner Tip am Rande, um Herzstillstand, ect. zu vermeiden: Telefon abstöpseln, Tür verschließen und den Freunden sagen, man sei verweist.



Leckerbissen stimmen Euch herrliche Videosequenzen auf die drei unterschiedlichen Themenbereiche (Kolonieplanet, Gefängnis und Raumschiff) ein. Gilt eigentlich nur noch zu erwähnen, daß Ihr Eure Erfolge dem Backup-Booster Eures Saturns anvertrauen dürft, oder Ihr notiert Euch, falls dieser überfüllt sein sollte, ein Paßwort.



Ein Alien auf Konfrontationskurs. Auf dem Radar rechts unten werdet Ihr glücklicherweise schon vorher gewarnt

TEST SATURN

**HERSTELLER:** PROBE SOFTWARE  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** NINTENDO 64  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL BIS SCHWER  
**LEVELS:** 33  
**BESONDERHEITEN:** PASSWORT, BACKUP-BOOSTER, DT. SPRACHAUSGABE U. TEXTE  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** ACCLAIM



# Sonic Wings



**Ballern auf dem Saturn: Der gute, alte Vertikal-scroller hat noch lange nicht ausgedient**

## SATURN

Shoot 'em Up / 1-2 Spieler

Vor Beginn des Baller-Spektakels darf man sich einen von zwölf teils abgedrehten Piloten auswählen: Neben dem gehörnten Wikinger Kowful steht der aufziehbare Roboter T.B. A-ten oder der mit bebrillter Motorradhaube versehene

Delphin Whity zur Verfügung. Deren Fluggeräte sind dann allerdings weniger phantasievoll: Realistische Kampfflugzeuge, wie der F-117 Seahawk, F-104 Starfighter oder Helikopter Ka 50 Hokum werden über den Bildschirm gesteuert. Gebäude und Panzer bläst man mit Bomben weg, feindliche Raumschiffe (und teilweise auch deren Schüsse) sowie die End-



**Mannigfaltige Explosionen und eine Vielzahl an Gegnern und Waffen-Upgrades sind die Seele bei Sonic Wings**

gegner löscht man mit der Bordkanone aus. Diese läßt sich durch Aufsammeln von Power-Ups in mehreren Stufen aufrüsten. Außerdem gibt es noch die so beliebten Smart-Bombs, die je nach gewähltem Fluggerät eine andere Wirkung entfalten - vom flächendeckenden Bombenhagel bis zum konzentrierten Energiestrahle. Man kann auch zu zweit gleichzeitig in den Kampf ziehen.



**Christoph:** Vom Haus- und Hofmaskottchen des Hauses Sega hat Sonic Wings Special leider nur den Namen und nicht den Spielwitz

gebort. Hier herrscht Mittelmäßigkeit in allen Belangen: einfalllose, von leichtem Ruckeln befallene Gegnerformationen, schon tausendmal gesehene Waffensysteme, zweckmäßige 08/15-Grafik ohne Highlights. Im Vertikalmodus wird Euch fast die

Hälfte des Bildschirms durch schwarze Balken weggeknipst, und wer sich pfißig glaubt und in die horizontale Darstellung wechselt, wird mit praxisuntauglicher Steuerung (Kreuz nach rechts = Fighter nach unten, Kreuz nach oben = Fighter nach rechts) "belehrt". Was Sonic Wings Special vor einer schlechteren Wertung rettet, ist der Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus und die Spielvariante "Time Attack", bei der man nur gegen die Endgegner antritt und die Bestzeiten festgehalten werden.

## TEST SATURN

**HERSTELLER:** VIDEO SYSTEM  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** IMPORT  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** PS  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 6+  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** K.A.  
**MUSTER VON:** GAMES GARDEN 0911/7418185



# Keio Flying Squadron 2

**Wer es leid ist mit Igel- oder Klempern durch die virtuelle Welt zu rennen, ist bei Keio 2 genau richtig**

## SATURN

Jump 'n Run / 1 Spieler

Ein kurzer aber sehr gut animierter Comic-Film informiert Euch über die trockene Hintergrundstory: Einem kleinen blonden Mädchen wird eine

Kristallkugel geklaut. Das Mädel verwandelt sich dank verzauberter Plüschohren und Stummelschwänzchen in einen verwegenen Bugs-Bunny-Ver-schnitt. Nun gilt es nicht nur klassische Plattform-Runden zu bestehen, um den gemeinen Dieb zu stellen, es erwarten



**Georg:** Na endlich mal was anderes! Im Zeitalter des Klempners haben es Underdogs doch recht schwer sich gegen die übermächtige

Konkurrenz durchzusetzen. So muß man für Innovationen sorgen, um erfolgreich zu sein, was den Jungs von JVC beim zweiten Teil von Keio sichtlich gelungen ist. Das abwechslungsreiche Leveldesign hat nicht nur kunterbunte Wald- und Wiesenlandschaften zu bieten, son-

dern auch dunkle und mit Lavaströmen ausgestattete Underground-Stages. Die angesprochenen Bonusrunden, wie z.B. Shoot 'em Up Runden und die Vielfalt an Gegnern sorgen dafür, daß niemals Langeweile auftreten kann. Auch die Musik und Sound-Effekte können sich hören lassen; sie sind zwar nicht so spektakulär wie bei den Top-Sellern, gehen einem aber auch nicht auf den Wecker. Durch seine einfache Spielbarkeit ist Keio 2 vor allem für Genre-Neulinge zu empfehlen, sollte aber hart gesottene Mario-Freaks nicht abschrecken.

Euch auch Shoot'em Up-Levels oder eine Fahrt auf der Achterbahn. Auf Eurer Suche begegnet Ihr allerlei Fabelwesen, wie z.B. bogenschießenden Bären, oder schaufelschwingenden Maulwürfen. Um sich gegen diese störende Brut zu wehren, kann unsere Heldin ihren Super-sprung und Waffen, wie Hammer, Regenschirm oder Wegweiser benutzen. Die skurrile Hasen-Hatz findet in knallbunten Levels statt, die mit viel Liebe zum Detail gestaltet und durch eine schöne, mit japani-

schen Elementen versehene Musik untermalt wurden.

## TEST SATURN

**HERSTELLER:** JVC  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** AUGUST  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 10+  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** VIRGIN



**Im Bergwerk-Level wimmelt es nur so von aggressiven Maulwürfen und Fledermäusen**





# Blackfire

..unternimmt den Versuch, Thunderhawk 2 den Thron unter den Heli-Simulationen streitig zu machen

**SATURN**

Shoot 'em Up / 1 Spieler

Das Intro führt den Spieler bereits mit kriegerischen Hubschraubergefechten in die Materie dieses Games ein: nach alter Gunship- bzw. Thunderhawk-Tradition darf hier geballert werden. Zu diesem Zwecke steuert man daher einen (fiktiven) ultramodernen Helikopter, von dem man jedoch nur die Cockpit-Sicht kennenlernt. Insgesamt fünf Waffensysteme, deren Munition aufgefrischt werden kann, stehen Euch für den Job zur Verfügung (Gun, un gelenkte, Luft-Luft- und Luft-Boden-Raketen). Ein Briefing geht jedem Kampfauftrag voraus, welches Euch über Zweck und Umstände des Ein-

satzes aufklärt. Startet Ihr in eine Mission, so geben Euch Instrumente Flughöhe, Treibstoff, Munition und die Ortung des Hauptzieles an. Bevor Ihr dieses jedoch erreicht, müssen zahlreiche Angreifer ausgeschaltet werden, die sowohl aus der Luft wie vom Boden aus angreifen. Zusätzlich erschwert ein Zeitlimit die gesamte Aktion, so daß Trödler mit Mißerfolg rechnen müssen. Jeweils drei Missionen sind bei Blackfire zu einem Level zusammenge-



**Björn:** Ich werde den Verdacht nicht los, daß bei Blackfire einige Anfänger unter den Programmierern saßen. Die Grafik der Landschaften baut sich nämlich eher müde auf und bietet auch kaum Details außer den Bodenzielen selbst. Auch beim Sound wurde geschlundert, was sich vor allem in den technisch mangelhaften Musikstücken äußert (sie klingen, wie mit einem Billig-Keyboard produziert). Die sich ständig wie-

derholenden Sprüche von Copilot oder Flugüberwachung sind auch nicht gerade eine Wonne für die Ohren des Spielers. Blackfire bietet quasi nichts weiter, als eine technisch sehr schlechte Version von Thunderhawk, die mit keinen Neuerungen aufwarten kann. Außer dem Trainings-Modus und drei Schwierigkeitsgraden hat Blackfire nämlich nichts zu bieten. Die Missionen gestalten sich dabei auch kaum abwechslungsreich und bieten höchstens stupides Draufhalten. Echte Heli-Fans sollten also einen weiten Bogen um diesen "Supercopter" machen.



faßt, derer es dann insgesamt fünf gibt.

**TEST SATURN**

**HERSTELLER:** SEGA  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM USA  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** AUGUST  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT BIS SEHR SCHWER  
**LEVELS:** 15  
**BESONDERHEITEN:** BACKUP-BOOSTER  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** GAMES GARDEN 0911/7481815



Im Trainings-Modus bekommt man einen Vorgeschmack auf den Ernstfall im Luftkampf

## E3 Video 29,85

# GAMERS POINT GAMERS POINT

<p><b>PSX</b></p> <p>Chessmaster 3D 89,85              Chronicle of the Sword 89,85              Criticom 59,85              Cyberia 94,85              Cyberspeed 69,85              Deadly Skies 89,85              Descent 69,85              Double Dragon 94,85              Earthworm Jim 2 89,85              Ecstastica 89,85              F1 99,85              F.T. Big H. Baseb. 89,85              Galaxian 3 89,85              Gun Law 89,85              Int. MotoX 89,85              Iron Man /XO 89,85              J.M. NFL Football 96 89,85              Jumping Flash 2 89,85              Legacy o. Kain 89,85              Lemmings Play Paintb. *              Mayhem 89,85              Mega Race 89,85              Monster Truck Rally 89,85              Myst 89,85              Museum Piece 1 94,85              Museum Piece 2 89,85              NFL Quar. Club 96 89,85              PGA Tour Golf 97 *              Poed 89,85              P. P. Hockey 79,85              Prime Gold E.C. 89,85              Project Overkill 99,85              Raging Skies 94,85              Raven Project 89,85</p>	<p><b>PSX</b></p> <p>Raw Pursuit 89,85              Resident Evil 89,85              Return Fire 89,85              Sampr. E. Tennis 89,85              Silverload *              Skeleton W. 79,85              Slam &amp; Jam 89,85              Slayer AD &amp; D 89,85              Starfighter 3000 99,85              Starwinder 89,85              Steel Harbinger 89,85              Street Racer 89,85              Syndicate Wars 119,85              Tekken 2 99,85              The City o. t. l. Ch. 89,85              Tilt Pinball 79,85              Time Commando 89,85              Top Gun 89,85              Transport Tycoon 89,85              Tunnel B1 89,85              Victory Boxing 89,85              Viper 89,85              Virtual Golf 89,85              Warhammer 89,85              Will. Arc. Great. Hits</p>	<p><b>SAT</b></p> <p>Deadly Skies 104,85              Destruction Derby 84,85              Die Hard Trilogy 89,85              Discworld 84,85              Earthworm Jim 2 89,85              Endorfun 89,85              F.T. Big Hurt Baseb. 89,85              Gex 89,85              Heart o. Darkness 89,85              Int. Victory Goal 39,85              Iron Man /XO 89,85              J.M. Football NFL 97 89,85              Legacy of Kain *              Loaded 89,85              NBA Action Baseball 89,85              Night Warriors 104,85              Nights incl. Pad 109,85              Olympic Games 79,85              Olympic Soccer 79,85              Panzer General 89,85              PGA Tour Golf 97 89,85              Power Play Hockey 89,85              Primal Rage 89,85              Pro Pinball 89,85              Raw Pursuit 89,85              Return Fire 89,85              Skeleton Warriors 79,85              Space Hulk 84,85              Starfighter 3000 99,85              Story of Thor 89,85              Street Racer 89,85              Tilt Pinball 89,85              Viewpoint 89,85              Virtual Golf 89,85</p>		
<p><b>PSX</b></p> <p>Konsole dt. 369,85              Gamebuster 79,85              Memory Card 44,85              Memory 8MEG 69,85              Joy&amp;Mem Paket 84,85              Joypad Original 54,85              Infrarot Pad 6B (2st.) 79,85              Joypad Verlängerung 19,85              RGB-Kabel 29,85              Lenkrad MadCatz 149,85              Mouse 54,85              A-Train 94,85              Actua Golf 89,85              Agile Warrior 49,85              Alien Trilogy 79,85              Andretti Racing 89,85              Aquanauts Holiday 94,85              Area 51 *              Baphomets Fluch 89,85              B.A. Toshinden 2 89,85              Blazing Dragons 89,85              Brain Dead 13 89,85              Bust-a-Move 2 89,85              Casper 94,85              Cent. Tennis 89,85              Chaos C. 89,85              Cheesy *</p>	<p><b>N64</b></p> <p>Konsole 799,00              Memory Card *              RGB Kabel *              Cruisn USA *              Pilot Wings 64 199,85              Super Mario 64 199,85              Wave Racer *</p>	<p><b>3DO</b></p> <p>Konsole incl.              Total Eclipse 249,85              Bladeforce 29,85              Corpse Killer 99,85              Fifa Soccer 29,85              Flying Nightmares 29,85              Gex 29,85              Hell 34,85              Microcosm 29,85              Olympic Games 84,85              Olympic Soccer 99,85              Out o.t. World 29,85              Return Fire 2 59,85              Slam &amp; Jam 29,85              Soccer Kid 29,85              Star Control 2 29,85              Total Eclipse 29,85              World Cup Golf 29,85</p>		
<p><b>Games</b>              PSX ab 39,85              3DO ab 29,85 - 32X ab 79,85              GB ab 19,85 - SNES ab 19,85</p>			<p><b>SAT</b></p> <p>Konsole incl. Sega Rally 469,85              Action Replay 84,85              Backup Memory 79,85              Alien Trilogy 94,85              Aquazone 94,85              Area 51 94,85              Batman Forever 89,85              Black Fire 89,85              Blazing Dragons 89,85              Bubsy 3 *              Casper 94,85              Command &amp; Con. 99,85              Cyberia 94,85              Dark Savior 89,85</p>	<p><b>NeoGeo</b></p> <p>Rally Chase 44,85              Soccer Brawl 34,85              S. Bas. 2020 34,85              Viewpoint 34,85</p>

**GAMERS POINT**

0721 - 339 44

**Kriegsstr. 27-29**  
**76133 Karlsruhe**

**GAMERS POINT**

0721 - 339 45

\* = auf Anfrage  
 - ab 3 Spielen Portofrei -  
 - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -  
 - Fragt nach unseren aktuellsten Games -  
 - Umbauten kein Problem -  
 - Bestellungen werden am selben Tag versendet -  
 - Bei Annahmeverweigerung, berechnen wir 50,- DM -  
 - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -  
 - Ladenpreise können abweichen -  
 - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

# Olympic Summer Games

Auch das SNES und der Mega Drive dürfen bei der derzeitigen Olympia-Mania nicht zu kurz kommen - Olympic Summer Games schickt Euch an den Start

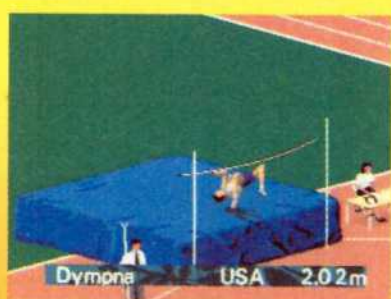
SNES / MD

Sportspiel / 1-8 Spieler

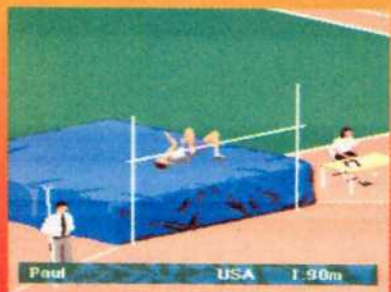
Mit ungebremsster Urgewalt brechen zur Zeit die Spiele zum Thema Olympia 1996 über uns Spieletester herein. Nachdem in den letzten Ausgaben schon die 32 Bitter zu ihrem Recht kamen, erwischt es in dieser Ausgabe alle SNES und Mega Drive-Besitzer. T-HQ setzte U.S. Golds (fast) gleichnamiges Produkt für die Next Generation Konsolen auf die 16 Bit-Maschinen von

Nintendo und Sega um. Ihr habt bei Olympic Summer Games die Möglichkeit mit Euren Pixelathleten in zehn verschiedenen Disziplinen an den Start zu gehen, als da wären 100 Meter-Lauf, 110 Meter Hürden, Weit-, Hoch-, Stabhoch- und Dreisprung, Speer- und Diskuswurf sowie Bogen- und Tontaubenschießen. Gegenüber der zuletzt getesteten PlayStation-Version fehlen also fünf Disziplinen. Insgesamt acht Sesselsportler können sich gemeinsam vor den Bildschirm klemmen und auf altbekannte Weise Ihr Gamepad malträtieren (ein Mittel gegen Sehnscheidenentzündung verschreibt Euch Euer Hausarzt). Neben einer (logischerweise) extrem abgepeckten Grafik, fehlen bei den 16 Bit-Versionen leider auch der sehr hilfreiche Kraftmesser und die Winkelanzeige beim Absprung oder Abwurf, so daß ein großer Teil der Disziplinen eher zufällig mit Erfolg abgeschlossen werden kann. Ihr habt wie immer die Möglichkeit, entweder jede Disziplin einzeln zu trainieren oder in einem Wettkampf anzutreten. Erreicht Ihr besonders tolle Ergebnisse, werden diese Rekorde in die Bestenliste eingetragen. Beide Versionen gleichen sich in puncto Gameplay und Steuerung aufs Haar, lediglich bei der Grafik hat das Mega Drive die Nase vorn.

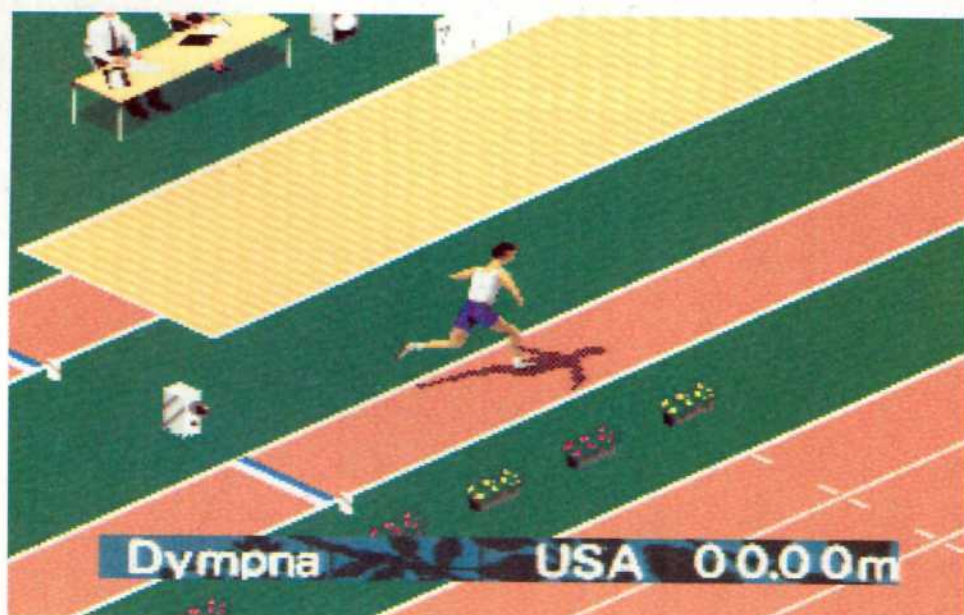
## Die zwei Versionen im grafischen Vergleich



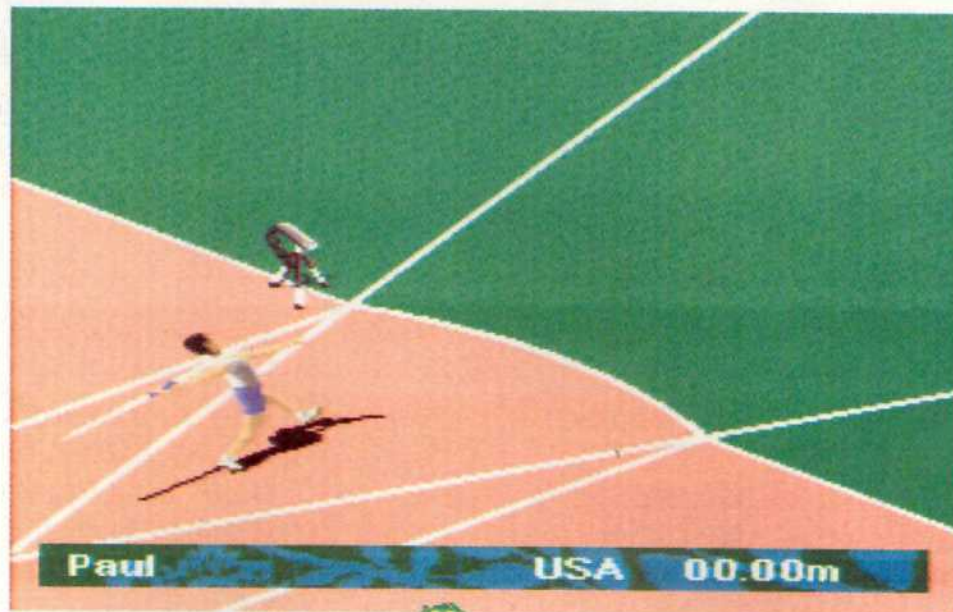
Hier die Mega Drive Olympiade...



... und hier die SNES Konkurrenz



Der Dreisprung ging leider in die Hose - trotz emsiger Bemühungen gelang uns nicht ein einziger Sprung (MD)



Besonders in den Wurfdisciplinen macht sich das Fehlen der Winkelanzeige negativ bemerkbar (SNES)



**Frank:** Das schlägt dem Faß doch den Boden ins Gesicht! Da will wohl jemand auf der Erfolgswelle der PlayStation-Version von Olympic Games mitreiten und mit wenig Arbeit einen guten Schnitt machen! Was T-HQ hier abgeliefert hat kann man getrost als eine bodenlose Frechheit bezeichnen. Beide Versionen gleichen sich abgesehen von der Grafik - die auf dem Mega Drive noch einigermaßen erträglich ist - wie ein (faules) Ei dem anderen. Die wenig

durchdachte Steuerung ist ein besonderes Ärgernis; man hat das Gefühl, daß der Bildschirmathlet auch ohne unsere Hilfe zurecht käme. Der nervige Sound trägt dazu bei, daß man als geplagter Spieler nach kurzer Zeit frustriert das Gamepad in die Ecke feuert und sich über das schöne Geld ärgert, das man mit dem Erwerb dieses Games in den Sand gesetzt hat. Auch die Möglichkeit zu acht an der Olympiade teilzunehmen rettet Olympic Summer Games nicht vor dem Absturz, findet erst mal acht Dumme, die sich so etwas freiwillig antun.



Der 100 Meter-Lauf wird wie immer durch energisches Daddeln gewonnen (MD)

### TEST SUPER NINTENDO

**HERSTELLER:** KONAMI/ T-HQ  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** GAME BOY  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT BIS SCHWER  
**LEVELS:** 10 DISZIPLINEN  
**BESONDERHEITEN:** MULTITAP  
**CA. PREIS:** 139,- DM  
**MUSTER VON:** THEO KRANZ 0931/571601



### TEST MEGA DRIVE

**HERSTELLER:** KONAMI/ T-HQ  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** GAME BOY  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT BIS SCHWER  
**LEVELS:** 10 DISZIPLINEN  
**BESONDERHEITEN:** MULTITAP  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** THEO KRANZ 0931/571601



# Kirby's Dream Course

Nintendos pummeliger Superheld Kirby ist nicht totzukriegen - sein neuestes Abenteuer erfordert allerdings besondere Geschicklichkeit

## SUPER NINTENDO

Geschicklichkeit / 1-2 Spieler

Der finstere und absolut brutale König Nickerchen hat alle Sterne vom Himmel des Dreamlandes geklaut. Da ein solch infames Verbrechen nicht ungestraft bleiben kann, eilt

Kirby sofort los, um die verlorenen Himmelskörper wieder zurückzubringen. Dies geht folgendermaßen vor sich: Kirby's Dream Course ist eine Mischung aus Billard und Mini-golf mit Kirby als Golfball. In jeder Runde gibt es eine Anzahl von Bonussymbolen, die der Spieler durch überrollen ein-



Vor jedem "Schlag" wird Euch die Flugbahn von Kirby skizziert

## TEST SUPER NINTENDO

**HERSTELLER:** NINTENDO  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT BIS SCHWER  
**LEVELS:** 64+  
**BESONDERHEITEN:** BACKUP-BOOSTER  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** NINTENDO

schlecht mittel gut sehr gut super

64% GRAFIK

54% SOUND/FX

61% FUN



**Björn:** Kaum zu glauben, daß jetzt noch jemand Energie in die Produktion von SNES-Games investiert, wo doch daß Nintendo 64 beinahe

vor der Tür steht. Auf der anderen Seite hätte es Kirby's Dream Course nicht geschadet, wenn man sich doch noch etwas mehr Mühe gegeben hätte. Schon von der Spielidee konnte mich das

Game nicht sonderlich fesseln; das gemächliche Einlochen von Kirby bietet einfach weder Höhen noch Tiefen, nur ruhige Mittelmäßigkeit. Fans dieses Genres könnten allerdings Gefallen an Kirby finden, vorausgesetzt sie lassen sich durch die Beschaulichkeit des Spielablaufs nicht abschrecken. An Grafik und Programmierung läßt sich nämlich kaum etwas bemängeln, lediglich der Sound geht mit seinem Japano-Gedudel recht bald auf die Nerven.

sammeln muß. Sind alle eingesackt, erscheint der Levelausgang, ein Loch in dem Kirby versenkt werden muß. Die Spielenebene wird dabei in Iso-Perspektive dargestellt. Um Kirby durch die Landschaft zu bugsieren, kann man ihn entweder rollen oder hüpfen lassen. Bei ersterem wird Richtung, Kurvenneigung und Stoßstärke eingestellt, bei letzterem auch der Winkel, in dem Kirby in die Luft gehen soll. Doch damit nicht genug, denn Kirby hat noch Spezialfähigkeiten, mit denen er z.B. höher springen oder Hindernisse wie Bäume zerstören kann.

# Kirby's Block Ball

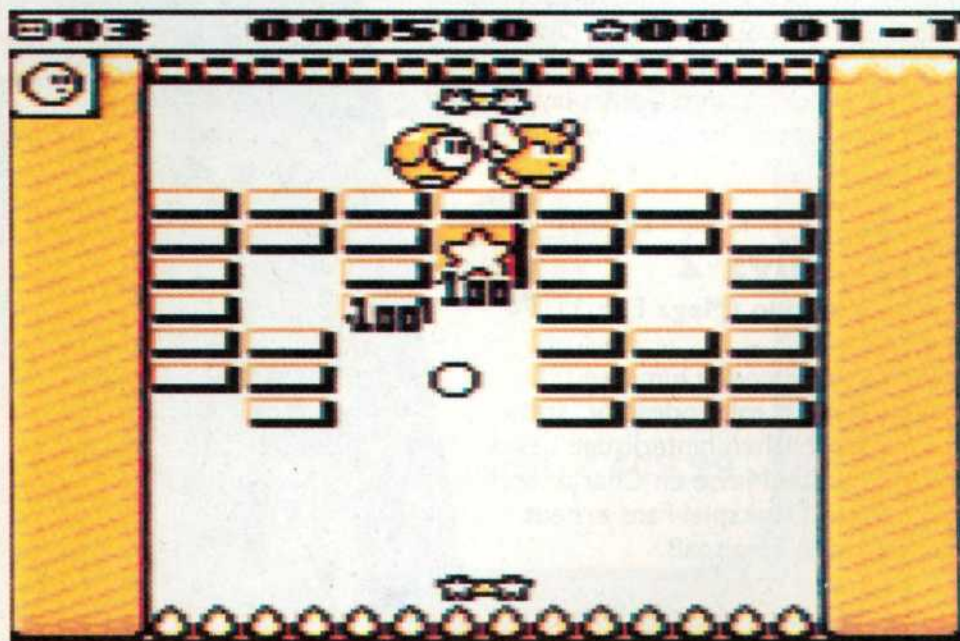
Das Hardcore-Duell Kirby gegen König Nickerchen ist diesmal Gegenstand eines Breakout-Klons

## GAME BOY

Geschicklichkeit / 1 Spieler

Da der gute Kirby ja rund ist, eignet er sich geradezu perfekt als Spielball für eine Breakout-Version. Wie Ihr sicher schon erraten habt, muß

man daher bei Kirby's Block Ball alle auf dem Bildschirm befindlichen Klötzchen vernichten, indem man sie mit dem runden Helden abschießt. An der unteren Kante des Schirms kann der Ball jedoch ins Aus fliegen, weswegen Ihr dort ein Kissen hin- und herbewegen könnt,



Drückt man im richtigen Moment den B-Knopf, so wird Kirby "elektrisiert" und haut noch mehr Blöcke weg

um Kirby zu reflektieren. Neben diversen Arten von Blöcken schwirren auch manchmal Monster umher, die bei Abschluß ebenfalls Punkte bringen. Außerdem hat Kirby - wie so oft - Spezialfähigkeiten und kann z.B. zum Elektro-Ball werden, der für kurze Zeit auch hartnäckige Klötze zerstört. Neben Bonusrunden mit Zeitlimit, in denen auch Extraleben erspielt werden können, muß Kirby auch Endgegner überstehen, wo dann nicht selten alle vier Seiten des Screens ins gefürchtete Aus führen.

## TEST GAME BOY

**HERSTELLER:** NINTENDO  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT BIS SCHWER  
**LEVELS:** 20+  
**BESONDERHEITEN:** BACKUP-BOOSTER  
**CA. PREIS:** 69,- DM  
**MUSTER VON:** NINTENDO

schlecht mittel gut sehr gut super

64% GRAFIK

57% SOUND/FX

71% FUN



**Björn:** Der umtriebige Kirby versucht sich nun auch als Breakout-Kugel - ob das gutgeht? Ja, denn Kirby's Block Ball ist ein durchaus

gelungenes Game, das einem dank der originellen, wenn auch betagten Spielidee einige launige Stunden verschaffen kann. Durch diverse Extras und vor allem mit den Endgegnern hat man dem Spielkonzept noch etwas Pep verliehen, der den Klon unterhaltsam

macht. Aber wir wollen nicht übertreiben - der absolute Action-Smash-Hit ist Kirby's Block Ball auch wieder nicht, dazu ist die Idee wohl zu alt; aber für die spontane Partie zwischendurch ist es allemal tauglich. Grafisch bietet Kirby guten Durchschnitt, der Sound animierte mich jedoch schnell zum Wegdrehen. Erfreulich ist die Tatsache, daß die Scores gespeichert werden können. Alles in allem können also bei diesem Modul nicht nur eingeschworene Kirby-Fans, sondern auch Otto-Normal-Gameboy-Besitzer zugreifen.

# DIE BESTEN VIDEOSPIELE

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!

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.

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!

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.



Virgin Eishockey 90%

**NHL Powerplay '96**

Saturn (Mega Fun 09/96 S. 72)

Aufwendige Polygon-Grafik, optimale Spielbarkeit mit vielfältigen Aktionsmöglichkeiten, intelligent aufspielende Computergegner und eine packende Rasananz - die Parade-CD ROM dringt in EAs langjährigen Hoheitsbereich ein!

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.

Codemasters Tennis 86%

**Sampras Extreme Tennis**

PlayStation (Mega Fun 08/96 S. 42)

Detailverliebte Tennis-Simulation mit originellen FMV-Sequenzen und einer Zuschauerkulisse, die individuell auf die Ballwechsel reagiert. Die gefühlvolle Steuerung erlaubt Ballwechsel vom aggressiven Serve & Volley bis hin zum spannenden Grundlinienspiel.

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.

Sony Basketball 88%

**Total NBA'96**

PlayStation (Mega Fun 3/96 S. 68)

Die komplett durchgestylte Präsentation, geschmeidig animierte Polygon-Sportler und eine ausgewogenen Mischung aus Basketballaction und -simulation machen Sonys erste Korbwerferei gleich zum Vorzeige-Produkt in diesem Genre.

Probe Software/Acclaim Shoot'em Up 90%

**Alien Trilogy**

PlayStation (Mega Fun 3/96 S. 40)

Acclaims Adrenalin-Schocker besticht durch eine fesselnde Atmosphäre, bedingt durch flüssige texture-mapping-Grafiken und realistische Sound-Samples aus den Film-Vorlagen. Der 3D-Shooter ist zudem äußerst umfangreich und verbindet gekonnt Action- mit Strategie-Elementen. Diese geniale Ego-Ballerei läßt niemanden kalt!

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 Leveldesign, 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 89%

**Theme Park**

PlayStation/Saturn (Mega Fun 1/96 S. 72)

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



# HEISSE ZEITEN!

## Sony Playstation – Spiele

Adidas Power Soccer	99,99
Alien Trilogy	89,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Chaos Control *	89,99
Cheesy *	89,99
Complete Onside Soccer *	89,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia *	89,99
<b>Darkstalkers *</b>	<b>89,99</b>
Deadly Skies *	89,99
Descent	89,99
Destruction Derby	99,95
Die Hard Trilogy *	89,99
Discworld (dt.)	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Formel 1 *	99,99
Fade to Black	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galaxian 3 *	89,99
<b>Gunship (engl.)</b>	<b>89,99</b>
Impact Racing	89,99
International Track & Field	99,99
Jewels of the Oracle *	89,99
Krazy Ivan	89,99
Loaded	89,99
Madden '97 Football *	89,99
Magic Carpet	89,99
Moto X *	89,99
<b>Namco Museum Pieces 1 *</b>	<b>99,99</b>
NBA Live 96	89,99
Necrodrome *	99,99
Need for Speed	89,99
NHL Face Off	99,99
Olympic Games	89,99
Olympic Soccer	89,99
Pitball *	99,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage	AKTIONSPREIS! 69,99
Pro Pinball	89,99
<b>Resident Evil (dt.) *</b>	<b>89,99</b>
Return Fire *	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Shell Shock	89,99
Skeleton Warriors *	89,99
Slam 'n Jam *	79,99
Space Hulk	89,99
Spot 3 *	89,99
<b>Starfighter 3000 *</b>	<b>89,99</b>
Starwinder *	99,99
Steel Harbinger *	99,99
Street Fighter Alpha	89,99
Supersonic Racer *	99,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken	99,95
Thunderhawk 2	89,99
Tilt! *	89,99
Time Commando *	89,99
Top Gun – Fire At Will *	89,99
Total NBA 96	99,99
True Pinball	89,99
<b>Tunnel B1 *</b>	<b>89,99</b>
Virtual Open Tennis *	79,99
Warhammer *	89,99
Wing Commander 3	99,99

## Sony Playstation – Zubehör

Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card (1 Meg)	49,95
<b>Memory Card (8 Meg)</b>	<b>79,99</b>
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad)	89,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

## Sega Saturn – Spiele

<b>Alien Trilogy *</b>	<b>89,99</b>
Baku Baku (Tetris-Variante)	59,99
Blackfire *	89,99
Blazing Dragons *	79,99
Burn Cycle *	89,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Deadly Skies *	89,99
Destruction Derby *	89,99
Discworld (dt.) *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Euro Soccer '96	89,99
F1 Challenge	99,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galactic Attack	79,99
Gex	79,99
Ghen War *	89,99
Guardian Heroes	89,99
Hi-Octane *	89,99
Horde	79,99
Keio 2 *	89,99
<b>Madden '97 Football *</b>	<b>89,99</b>
Magic Carpet	89,99
Myst	109,95
Mystaria – Realms of Lore	99,99
Need for Speed	89,99
Night Warriors *	109,99
Olympic Games *	89,99
Olympic Soccer *	89,99
Panzer Dragoon 2	89,99
<b>PGA Tour Golf '97 *</b>	<b>89,99</b>
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
Powerplay Hockey **	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	89,99
Raven Project *	89,99
Real Yumene (dt.) *	129,99
Return to Zork *	89,99
Rise 2: The Resurrection	79,99
Road Rash *	89,99
Sega Rally	99,99
Shell Shock	109,99
Shining Wisdom	89,99
Shock Wave Assault	89,99
Sim City 2000	99,99
Skeleton Warriors *	89,99
<b>Space Hulk *</b>	<b>89,99</b>
Spot 3 *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Street Fighter Alpha	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Striker '96 *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
Tilt! *	89,99
True Pinball	89,99
<b>Tunnel B1 *</b>	<b>89,99</b>
Virtua Cop	149,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Wipe Out	89,99
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99
X-Men: Children of the Atom	79,99

## Sega Saturn – Zubehör

6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Control Pad	44,95
<b>Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe</b>	<b>39,99</b>
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Video-CD MPEG-Karte	349,95
Virtua Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

SONY



Playstation

Grundgerät 399,99  
incl. Control Pad



SEGA  
SATURN™

Grundgerät 449,99  
incl. Control Pad

Media Point

Wo Sie uns  
finden:

Seit  
02.08.96  
endlich  
auch in  
Bremen

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 inclusive 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 zzgl. 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 Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



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

**Media Point**  
Bremen  
Hanseatenhof 5  
Fußgängerz./im Lloydhof  
Am Parkhaus Am Brill  
Straßenbahn 2,3 Am Brill

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

**Media Point**  
Berlin – Spandau  
Nonnendammallee 82  
Tel.: (030) 383 02 191  
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**  
Koblenz  
Rizzastraße 44  
Tel.: (0261) 914 10 85  
alle Bahnbusse  
KEVAG-Bus 9, 10

Ocean Special

# Buy British!

Das englische Traditions-Softwarehaus lud wie jedes Jahr zur Konferenz in Manchester mit anschließender Party ein, und rund 200 internationale Gäste aus dem Videospiegelbusiness folgten dem Ruf, um die neuesten Software-Hits zu begutachten und einen Einblick in ihre höchst unorthodoxe Marketingpolitik zu erhalten



Die Präsentation fand im Manchester BBC-Studio statt, 10.30 Uhr, bei bedecktem Himmel, ca. 16 Grad



Jung, kreativ, provokativ: Marketing Director Simon Alty (r.) und "Julian" erläutern ihre Firmen-Philosophie

Ocean ließ sich nicht lumpen: Nahezu alle Gäste wurden im uralten Palast-Hotel untergebracht, das über eine derart imposante Eingangshalle verfügt, daß ich erst einmal unsicher fragte, ob ich hier überhaupt richtig sei. Nicht minder beeindruckend war auch die professionelle Ocean-Präsentation, die im nahegelegenen BBC-Studio stattfand. In

einem schneeweißen Raum wurde eine Show abgezogen, die eindrucksvoll die Werbekreativität der Engländer unter Beweis stellte. Anhand einer Video-Leinwand und einer geradezu ohrenbetäubenden Musikkulisse wurden sämtliche kommenden Hits vorgestellt und ihre eigenwillige Auffassung von Marketing zum Besten gegeben, die durch den Vergleich von Videospiele und Drogen

alles andere als politisch korrekt war. Es ging für deutsche Verhältnisse ohnehin erschreckend derb zu:

Wörter mit "F" gehörten zum Sprachgebrauch dazu, und um einen Actionreißer noch mehr aufzupeppen wurden brutale Filmszenen beigemischt, in denen unter anderem einem Menschen aus nächster Nähe der Kopf weggeblasen wird - harter Tobak! Doch man darf sich nicht täuschen lassen: hinter der flippigen Fassade steckt ein durchdachtes Kalkül, denn mit den deutschen Jungs aus

Darmstadt NEON (Tunnel B1) und Team 17 (Worms) haben die Engländer zwei Hitfabriken unter Vertrag. Dementsprechend hoch wurden auch die Ziele gesteckt: Eine Million CD-ROMs sollen noch bis Ende des Jahres weltweit über die Ladentische gehen - angesichts der guten Software-Qualität ein durchaus denkbares Unterfangen. (Ulf)

Saturn/PlayStation

## Guts 'n Garters



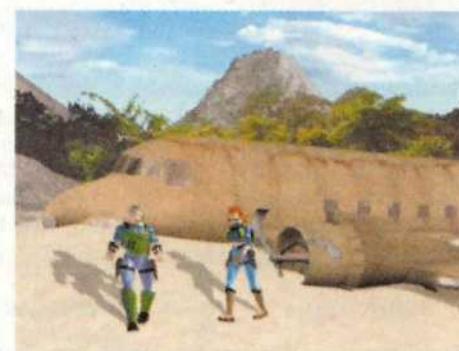
In dieser Grafikstudie seht Ihr einige aufwendig animierte Render-Sprites im Überblick

Mit diesem cinematisch aufbereiteten Action-Game hat Ocean sicherlich das derzeit aufwendigste Projekt in der Mache. In der Hauptrolle agiert ein knallhartes Action-Duo, daß mit Allerlei großkalibrigen Argumenten im Gepäck per Fallschirm auf einer Insel landet und nun eine geheime Terror-Organisation gehörig aufmischen soll. Das Spielprinzip ist recht simpel: Mit gezielten Salven auf die feindlichen Einwohner kämpft Ihr Euch Bild für Bild (über 100 Szenarien!) bis zur Hauptzentrale vor. Technisch gesehen bleibt einem beim Anblick der SCI-gerenderten Landschaften ("Terrainanimation") zunächst die Spucke weg. Sämtliche Objekte muten geradezu photorealitisch an und

der Tiefeneffekt, auch bedingt durch realistische Schatten-Effekte, ist absolut verblüffend. Nicht minder beeindruckend ist der extrem hohe Grad an Interaktivität, denn nahezu alles kann in Schutt und Asche zerlegt werden. Doch mit bloßen Explosionen begnügten sich die Programmierer nicht: Statt, daß sich die zerschossenen Objekte einfach in Wohlgefallen auflösen, können sie systematisch zerstört werden - kleine Einschußblöcher bei der MG, größere Schäden bei Handgranaten. Wenn es den Designern auch noch gelingen sollte, der furiosen Ballerei spielerische Tiefe einzuverleiben, dürfen wir ein Top-Game erwarten.



Die gerenderten Landschaften wurden auf Silicon Graphics-Rechnern erstellt und sehen ungemein plastisch aus



Die Schatteneffekte gehorchen tatsächlich den Gesetzen der Natur





Selbst kleinere Widersacher wurden durch butterweiche Rotationseffekte animiert

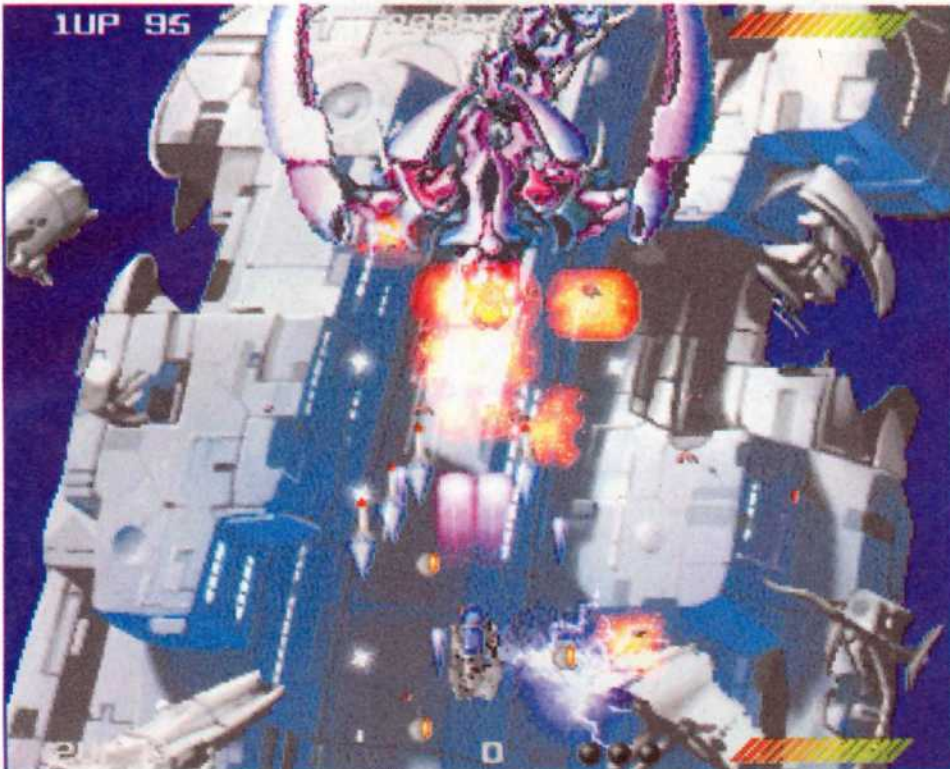
Saturn/PlayStation

## X2

Comeback des traditionellen Weltraum-Shooters: Bei Team 17s grafisch opulenter Ballerorgie wird endlich mal wieder nach Herzenslust auf außerirdische Flugobjekte geschossen, ohne daß sich alsbald Langeweile einstellt



Das Waffenarsenal läßt keine Wünsche offen: 14 Wummen sind einsetzbar



Das japanisch angehauchte Design einiger größerer Obermotze erinnert etwas an Thunder Force



Die plastischen Hintergründe werden direkt von CD geladen und bieten größtenteils mehrere Parallax-Scrolling-Ebenen

Ein bißchen Geschichtsstunde vorweg: Amiga-Besitzer dürfte noch das Original Project X aus dem Jahre 1993 in guter Erinnerung geblieben sein, jener Shooter, der die betagte Kiste damals bis auf das Letzte ausreizte. Dank den kraftvollen NG-Konsolen hat die Jungs von Team 17 nun noch einmal der Ehrgeiz gepackt, ein packendes Shoot'em Up-Game abzuliefern. Thunderforce,

R-Type, Last Resort - nahezu alle Baller-Klassiker wurden dafür bemüht und in ein grafisches Outfit gepackt, das in diesem Genre seinesgleiches sucht. Die Feind-Formationen wurden größtenteils gerendert und mit 256 Farben sehr bunt in Szene gesetzt, wodurch die metallischen Oberflächen unglaublich realistisch aussehen. Größere Obermotze, die vielfach japanisch-exotisch anmuten, wur-

den zum Teil auch per Hand gezeichnet und durch aufwendige Animationen (700KByte Speicherplatz!) imposant präsentiert. Grandios auch die farbenprächtigen gezeichneten Hintergründe, die direkt von der CD geladen werden und mit vielen Ebenen sauberstem Parallax-Scrolling aufwarten. Neben dieser geballten Grafikorgie wurde aber glücklicherweise auch das Gameplay nicht vernachlässigt: Alle zehn Levels bieten einen einfalls- und abwechslungsreichen Aufbau. In einer Stage düst Ihr beispielsweise durch ein Asteroidenfeld und könnt per R-Taste die Spielebene wechseln, um bei Gefahr unter den Feindformationen schnell abzutauchen. Wer hingegen lieber auf Konfrontationskurs gehen möchte, dem stehen insgesamt 14 verschiedene Waffensysteme zur Verfügung (insofern Ihr die entsprechenden Power Ups eingesammelt habt), angefangen vom einfachen Missile bis hin zum gewaltigen Lasergewitter, der sich an die Feindobjekte

festklammert (superbe Transparenz-Effekte!). Vielleicht das größte Plus von X2 ist jedoch, der Zwei-Spieler-Modus, bei dem zwei Schießwütige gleichzeitig durch die Galaxien fliegen können. Shoot'em Up-Fans, die zudem auch noch auf pumpende House- und Techno-Tracks stehen, kann ich daher nur raten: vormerken!



Die Laserwaffen wurden durch verblüffende Transparenz-Effekte in Szene gesetzt





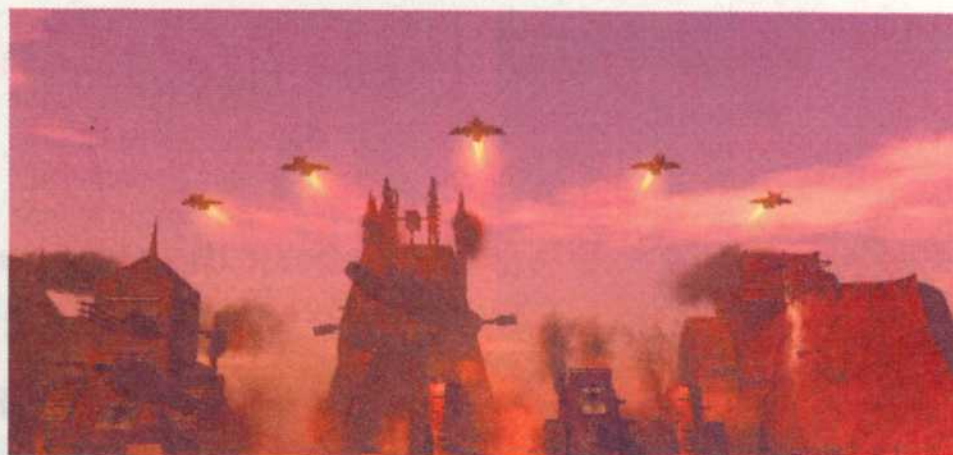
Atmosphärische FMV-Einspielungen bringen Euch die Handlung näher

Saturn/PlayStation

## Dreadnought

Eine futuristische Kriegssimulation der ganz besonderen Art verspricht diese Polygon-Orgie. Wir befinden uns auf dem Mars im Jahre 2025: das englische Empire kämpft einen verzweifelten Kampf gegen die Barons, eine mächtige Nation mit nahezu unerschöpflichen Ressourcen (Erinnerungen an Deutschland sind natürlich rein zufällig). Als Offizier eines Dreadnought, eines riesigen Landfahrzeugs, beladen mit Panzern und Flugzeugen, müßt Ihr es mit viel taktischem und spielerischem Geschick mit der

feindlichen Armada aufnehmen. Auffällig ist zunächst einmal das ungewöhnliche Design: Alle Fantasy-Fahrzeuge wurden den Kriegsgeräten aus dem Anfang dieses Jahrhunderts nachempfunden, so daß dieses Game ein ganz besonderes Flair verbreitet, das durch zahlreiche FMV-Einspielungen noch verstärkt werden soll. Obwohl das Projekt sich noch im Anfangsstadium befindet, verspricht es jetzt schon, eine interessante Mischung aus Kriegs-Strategie und heißen Actiongefechten zu werden.



Kriegs-Simulation auf dem Mars: Ein CD-ROM für Taktiker und Actionfans gleichermaßen



Future meets first Worldwar: Sämtliche Fantasy-Kriegsgeräte erinnern an den Beginn des 20. Jahrhunderts

## Was kommt noch?

Freunde von Alien Trilogy sollten **Dawn of Darkness** (SAT/PS) im Auge behalten, ein beinharder Ego-Shooter, das eine beklemmende Atmosphäre verspricht. Geschossen wird dabei auf schweineähnliche Mutanten, während Ihr Euch unter anderem durch düstere, gekachelte Räume ballert - beängstigend! Harmloser geht es bei der 3D-Hopserei **Cheesy** (PS) zu, wo Ihr mit einem Mäuserich 30 Levels erkunden müßt. Interessanterweise arbeitet dieses ver-

gnügeliche Plattform-Spiel mit einer individuellen Kamerafahrt und bietet darüberhinaus imposante Endgegner - sehenswert! Wer lieber auf den Filzball eindreschen möchte, wird mit **Breakpoint Tennis** (SAT/PS) bedient. Intelligent agierende Computer-Gegner, Motion Capture-Animationen, individuelle Schlagtechniken und viele grafische Details, wie beispielsweise Balljungen sollen unsere Referenz in Bedrängnis bringen. Lust auf die Hanna Barbera-Charak-

tere? Dann dürfte das Zeichentrick-Adventure **Zoiks!** genau das Richtige für Euch sein. Mit Fred Feuerstein und Konsorten müßt Ihr Prof. Pat Pendings gestohlene Sound Maschine zerstören, bevor alle Stimmen und Geräusche vernichtet werden. Hochauflösende Comic-Grafiken und die Original-Stimmen machen dieses Game zu einem Muß für Fans.



Endlich einmal mit Balljungen: Breakball Tennis



Futuristische Kaliber gegen mutierte Schweinehorden



Konkurrenz für Clockwork Knight: Cheesy



Hanna Barbera-Charaktere geben sich beim interaktiven Grafik-Adventure Zoiks! ein Stelldichein



Persönliche Bestellannahme  
Mo.-Fr. 8.00-22.00 Uhr Sa. 10.00-18.00 Uhr

# FREAK'S SHOP

An- / Verkauf von Gebrauchtspielen  
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

**MEGA DRIVE:**

3 SPORT-GAMES PACK:  
Super Monaco GP & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer 79,95  
AAHI REAL MONSTER 49,95  
ALIEN SOVIET 49,95  
ARCADE CLASSIC 7/8.96 59,95  
DISNEY 49,95  
LARA CRICKET <A> 69,95  
COMIX ZONE 59,95  
CUTTHROUT ISLAND 49,95  
DAS DSCHUNGBUCH 49,95  
Death & Return of Superman 49,95  
DEMOLITION MAN 59,95  
DEVIL'S COURSE GOLF <j> 39,95  
Donald Duck in Maui Mallard 79,95  
DRAGON BALL Z <j> 39,95  
DRAGONS REVENGE 59,95  
E.A. Boxing-Toughman C. 49,95  
E.A.Hockey & John Madden 49,95  
**EARTH WORM JIM 49,95**  
EARTHWORM JIM 2 69,95  
EXO SQUAD 49,95  
FIFA SOCCER '96 89,95  
FOREMAN FOR REAL 49,95  
Int. Superstar Soccer 7/8.96 79,95  
KAWASAKI SUPERBIKES 59,95  
KÖNIG DER LÖWEN 79,95  
**LANDSTALKER 59,95**  
LIGHT CRUSADER <A> 59,95  
MARSUPLAMI 59,95  
**MEGA BOMBERMAN 49,95**  
MICRO MACHINES '96 <A> 49,95  
MS. PACMAN 49,95  
NBA Action Basketball '95 49,95  
NBA LIVE '96 79,95  
NHL HOCKEY '96 89,95  
OLYMPIC SUMMER GAMES 79,95  
OUT RUNNERS <j> 39,95  
PETE SAMPRAS TENNIS 49,95  
PGA EUROPEAN Tour Golf 49,95  
PGA TOUR GOLF '96 79,95  
PHANTOM 2040 49,95  
POWER RANGERS 49,95  
PRIMAL RAGE 49,95  
**PROBOTECTOR 49,95**  
PUZZLE & ACTION <j> 49,95  
**RISTAR 49,95**  
ROAD RUNNER 49,95  
PGA TOUR GOLF 3 49,95  
SAMURAI SHODOWN 89,95  
SD VALIS <j> 29,95  
SHADOWRUN <A> 59,95  
SKELETON KREW 49,95  
SOLEIL 49,95  
Sonic 1 & 2 & Dr.Robotnik's SONIC 2 49,95  
**SONIC 3 69,95**  
SONIC & KNUCKLES 49,95  
SONIC SPINBALL <A> 49,95  
STORY OF THOR 119,95  
STRIKER 59,95  
SUBTERANIA 49,95  
SUPER SKIDMARKS 49,95  
**S. STREETFIGHTER 2 <A> 69,95**  
THEME PARK 89,95  
TOTAL FOOTBALL 59,95  
**TOY STORY 89,95**  
TRUE LIES 49,95  
VECTORMAN 59,95  
**VIRTUA RACING 59,95**  
VOLFIELD <j> 29,95  
VR TROOPERS 69,95  
Waiale Country Club Golf <j> 39,95  
**WORMS 7/8.96 89,95**  
...weitere Titel vorhanden !!!!!!!!!!!!!

**SONDERANGEBOTE!**

**MEGA DRIVE:**

ADV. of MIGHTY MAX 29,95  
AERO THE ACROBAT 2 39,95  
ANIMANIACS 39,95  
BALLZ 3D 29,95  
**BATMAN FOREVER 39,95**  
BIG HURT <F. Thomas> 39,95  
BRUTAL - Paws of Fury 39,95  
BUBBLE & SQUEAK 29,95  
CASTLEVANIA 39,95  
CHAKAN 29,95  
CLAYFIGHTER 39,95  
DAVIS CUP TENNIS 39,95  
DYNAMITE HEADY 39,95  
ECCO THE DOLPHIN 2 39,95  
Eternal Champions <gebraucht> 19,95  
FLINK 39,95  
Funny World & Balloon Boy 29,95  
GAIRES 39,95  
GAUNTLET 4 39,95  
HARD DRIVIN 39,95  
HYPERDUNK 29,95  
**J.Madden Football '94 19,95**  
**JUDGE DREDD 39,95**  
Jurassic Park Rampage Edit. 39,95  
JUSTICE LEAGUE 39,95  
KING OF MONSTERS 29,95  
Marko's Magic Football 29,95  
**MEGA MAN Willy Wars 39,95**  
MEGA SWIV 39,95  
Mike Ditka FOOTBALL 39,95  
**MR. NUTZ 39,95**  
**NBA Jam T. E. 39,95**  
NFL Quarterback '96 39,95  
NHL Hockey '95 39,95  
PAGEMASTER 39,95  
PITFALL 39,95  
**PUGGSY 19,95**  
RANGER X 39,95  
RASENMÄHERMANN 29,95  
REVOLUTION X 39,95  
RISE OF THE ROBOTS 39,95  
Rolo to the Rescue <gebraucht> 29,95  
RUGBY WORLD CUP '95 39,95  
SHAQ FU 29,95  
**SLAM MASTERS 39,95**  
SONIC 1 <gebraucht !!> 19,95  
SPACE HARRIER 2 29,95  
SPARKSTER 39,95  
Super Fantasy Zone 29,95  
**Tiny Toons Acme All Stars 39,95**  
TOE JAM & EARL 1 & 2 je 39,95  
TRUXTON 29,95  
TWIN HAWK 39,95  
WARLOCK 39,95  
W. GRETZKY ICEHOCKEY 39,95  
WARLOCK <gebraucht !!> 29,95  
World of Illusion <gebraucht> 39,95  
WRESTLE WAR 29,95  
ZERO THE KAMIKAZE SQ. 39,95

**SATURN:**

3D LEMMINGS 7/8.96 79,95  
ACTUA GOLF 7/8.96 79,95  
ALONE IN THE DARK 2 89,95  
ASTAL <j> 39,95  
BAKU BAKU ANIMAL 59,95  
Battle Arena Toshinden Remix 69,95  
**BATTLE MONSTER <j> 39,95**  
BLAZING TORNADOS <j> 39,95  
BLUE SEED <j> 39,95  
BREAK THRU <j> 79,95  
CLOCKWORK KNIGHT 49,95  
CYBER SPEEDWAY 49,95  
CYBERIA 7/8.96 79,95  
D 79,95  
DARIUS GAIDEN 69,95  
**DAYTONA U.S.A. 49,95**  
DEFCON 5 79,95  
Funny Derby 7/8.96 89,95  
**DIGITAL PINBALL 49,95**  
EURO SOCCER '96 89,95  
FIFA SOCCER '96 59,95  
FORMULA 1 89,95  
GALACTIC ATTACK 69,95  
GALAXY FIGHT 59,95  
GALE RACER <j> 39,95  
GEX 79,95  
GOLDEN AXE - THE DUEL 79,95  
GUARDIAN HEROES 79,95  
GUN GRIFFON 7/8.96 89,95  
HANG ON GP '96 89,95  
HEBEREKE 2 69,95  
HI OCTANE 59,95  
HORDE, THE 79,95  
**IRON STORM US 109,95**  
JOHNNY BAZOOKATONE 59,95  
LAYER SECTION 2 <j> 79,95  
MAGIC CARPET 79,95  
Magic Knight Ray Earth <j> 39,95  
Military Commander 2 <j> 89,95  
MYST 89,95  
**MYSTARIA 79,95**  
**NBA JAM TOURNAMENT 59,95**  
NEED FOR SPEED 89,95  
NFL QUATERBACK '96 79,95  
NHL ALL STAR HOCKEY 79,95  
NHL P. Hockey '96 <US> 109,95  
NIGHTS & Analogpad <j> 139,95  
Off World Interceptor 69,95  
**PANZER DRAGON 49,95**  
**PANZER DRAGON 2 89,95**  
PARODIUS DELUXE 59,95  
PEBBLE BEACH GOLF 69,95  
Pro Baseball Greatest 9 <j> 49,95  
QUANTUM GATE <j> 89,95  
RAYMAN 79,95  
REVOLUTION X 59,95

**SUPER NINTENDO:**

90 Minutes "PRIME GOAL" 79,95  
ACME ANIMATION 59,95  
ALIEN Vs PREDATOR <j> 49,95  
ANIMANIACS 99,95  
ART OF FIGHTING <j> 49,95  
ASTERIX 79,95  
**ASTERIX & OBELIX 99,95**  
BIG SKY TROOPER 59,95  
BIOMETAL <A> 59,95  
BOOGERMAN 69,95  
**BREATH OF FIRE 2 89,95**  
BUBSY 2 69,95  
Chrono Trigger US 129,95  
Chrono Trigger Hintbook 39,95  
CUTTHROUT ISLAND 49,95  
DAZE BEFORE CHRISTMAS 49,95  
DEMONS CREST 49,95  
DIRT TRAX FX 59,95  
Donald Duck - Maui Mallard 129,95  
DONKEY KONG COUNTRY 99,95  
**Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung> 99,95**  
DRAGON VIEW US 79,95  
EARTHWORM JIM 2 79,95  
EYE of the BEHOLDER <US> 59,95  
FIFA SOCCER 59,95  
FIFA SOCCER '96 99,95  
Final Fantasy 3 <US> 129,95  
F.F.3 Spielberater <A> 39,95  
FINAL FIGHT 3 89,95  
ILLUSION OF TIME 99,95  
**International Superstar Soccer Deluxe 109,95**  
ITCHY & SCRATCHY 59,95  
IZZY'S OLYMPIC QUEST 69,95  
JOE & MAC 3 59,95  
**JUDGE DREDD 59,95**  
JUNGLE STRIKE 59,95  
JUSTICE LEAGUE 59,95  
KAWASAKI SUPERBIKES 89,95  
KIRBY'S GHOST TRAP 69,95  
**LUFIA 2 <US> 08.96 139,95**  
MARIO PAINT CLASSIC 64,95  
**MARIO RPG <US> 139,95**  
MARIO & WARIO <j> 39,95  
MASK, THE 79,95  
MEGA MAN X 2 79,95  
MEGA MAN X 3 99,95

**SONDERANGEBOTE!**

**SUPER NINTENDO:**

ACTRAISER 2 49,95  
AERO THE ACROBAT 2 <A> 49,95  
AXELAY <A> 39,95  
**BATMAN FOREVER 49,95**  
**BIG HURT BASEBALL - Frank Thomas 39,95**  
BLACKHAWK <A> 49,95  
BRAINIES 39,95  
BRAWL BROTHERS 39,95  
CAPTAIN COMMANDO 39,95  
CLAYFIGHTER <A> 39,95  
CLAYFIGHTER 2 49,95  
CLAYMATES <A> 29,95  
CYBERNATOR 34,95  
Earth Defense Force <A> 39,95  
EEL THE CAT 29,95  
ESPN Baseball 39,95  
Fifa Soccer <ohne Verp.> <A> 39,95  
FUN 'N GAMES 39,95  
Ghoul Patrol - Zombie 2 39,95  
GODS 39,95  
HAGANE 49,95  
HEBEREKE POPOON 1 & 2 je 39,95  
HOLE IN ONE GOLF <A> 39,95  
HURRICANES 39,95  
JACK NICKLAUS GOLF <A> 39,95  
JELLY BOY <A> 39,95  
Kid Clown in Crazy Chase 49,95  
LEGEND 39,95  
LETHAL WEAPON <A> 39,95  
Magical Quest <M.Mouse> 49,95  
**MARIO BASLER SOCCER - Fever Pitch <A> 49,95**  
Mario is Missing <A> 29,95  
MARKOS MAGIC FOOTBALL 39,95  
MEGA MAN X <A> 39,95  
MICHAEL JORDAN CHAOS 39,95  
NFL Quarterback '96 39,95  
**PINBALL Dreams <A> 49,95**  
POP'N TWIN BEE <A> 49,95  
PRINCE OF PERSIA <A> 39,95  
PUTTY SQUAD <A> 49,95  
RISE OF THE ROBOTS 39,95  
S.O.S. - Sink or Swim 49,95  
SAILORMOON <A> 39,95  
Schöne & das Blest 49,95  
SHAQ FU <A> 39,95  
SLAM MASTER 49,95  
SONIC BLASTMAN <A> 39,95  
**SPAWN 49,95**  
STARGATE 49,95  
SUPER BATTLE TANK <A> 49,95

**PLAY STATION:**

5 Spieler MULTI TAP 59,95  
ACTION REPLAY PRO 89,95  
**ANTENNENKABEL 39,95**  
INFAROT-JOYPADS 89,95  
**JOYPAD 29,95**  
JOYPad "Ascii" 59,95  
JOYPAD "Original" 49,95  
JOYPAD VERLÄNGERUNG 19,95  
LENKRAD 119,95  
LENKRAD "Mad Catz" 139,95  
**LINK KABEL 29,95**  
MEMORY CARD 49,95  
MEMORY CARD <8 MB> 79,95  
**MOUSE 49,95**  
neGcon 79,95  
PSX STABILE TRAGETASCHE 19,95  
PSX STABILE TRAGETASCHE & Memory Card & Original Pad 99,95  
**RGB-SCART KABEL 29,95**  
STICK "Ascii" 99,95  
HAGANE 49,95  
Actua Soccer <A> 79,95  
ADIDAS POWER SOCCER 89,95  
AGILE WARRIOR - F 111 69,95  
AIR COMBAT 79,95  
ALIEN TRILOGY 79,95  
**Alien Trilogy <A>"uncut" 79,95**  
ALONE IN THE DARK 2 99,95  
ASSAULT RIGS 79,95  
Battle Arena Toshinden 79,95  
Battle Arena Toshinden 2 89,95  
CHESSMASTER 3D 89,95  
CRITICOM 69,95  
CYBERIA 7/8.96 79,95  
CYBERSLED 79,95  
**CYBERSPEED 59,95**  
D 79,95  
D <A> (uncut) 69,95  
DEFCON 5 79,95  
DESCENT 79,95  
DESTRUCTION DERBY 89,95  
DISK WORLD "deutsch" 79,95  
EXTREME GAMES 79,95  
EXTREME PINBALL 79,95  
FIFA '96 79,95  
**GALAXY FIGHT 69,95**  
GEX 79,95  
**GOAL STORM 59,95**  
GUNSHIP 2000 89,95  
HI OCTANE 59,95  
INT. TRACK & FIELD 89,95  
JOHNNY BAZOOKATONE 59,95  
JUMPING FLASH 79,95  
JUPITER STRIKE 69,95  
KILEAK THE BLOOD 79,95  
KRAZY IVAN 79,95  
**LEMMINGS 3D 59,95**  
LONE SOLDIER 69,95  
MAGIC CARPET 79,95  
Mickey's Wild Adventure 79,95  
NBA - IN THE ZONE 79,95  
NBA JAM TOURNAMENT 49,95  
NBA LIVE '96 79,95  
NEED FOR SPEED 79,95  
NFL GAME DAY 89,95  
NFL FACE OFF 89,95  
NIGHT STRIKER <j> 89,95  
NOVASTORM 79,95  
OFF WORLD INTERCEPTOR "Autorennen" 69,95  
**OLYMPIC GAMES 7/8/96 79,95**  
OLYMPIC SOCCER 79,95  
PARODIUS DELUXE 69,95  
PGA TOUR GOLF '96 79,95  
PHILOSOMA 79,95  
POWER SERVE <Tennis> 79,95  
PRIMAL RAGE 89,95  
PRO PINBALL 89,95  
PSYCHIC DETECTIVE 79,95  
RAIDEN PROJECT 69,95  
RAN SOCCER <A> 79,95  
RAPID RELOAD 69,95  
RAYMAN 79,95  
**RESIDENT EVIL 8/96 89,95**  
Resident Evil Spielberater <A> 39,95  
REVOLUTION X 59,95  
RIDGE RACER 89,95  
Ridge Racer Revolution 89,95  
RISE 2 - RESURRECTION 69,95  
ROAD RASH 79,95  
SHELL SHOCK 79,95  
SHOCKWAVE ASSAULT 79,95  
SPACE HULK 89,95  
STARBLADE ALPHA 79,95  
STREETFIGHTER - Movie 59,95  
STREETFIGHTER ALPHA 79,95  
STRIKER 96 69,95  
TEKKEN 89,95  
TEKKEN 2 <j> 139,95  
THEME PARK 79,95  
THUNDERHAWK 2 79,95  
Thunderhawk 2 <A> <uncut> 79,95  
TOTAL ECLIPSE TURBO 69,95  
TOTAL NBA '96 89,95  
TRUE PINBALL 79,95  
TWISTED METAL 79,95  
VIEW POINT 79,95  
WARHAWK 79,95  
**WING COMMANDER 3 89,95**  
WIPE OUT 89,95  
WORLD CUP GOLF 59,95  
WORMS 89,95  
WRESTLEMANIA Arcade 69,95  
X-COM ENEMY UNKNOWN 79,95  
ZERO DIVIDE 59,95  
**PLAYSTATION MAGAZINE mit Demo-CD 24,95**

**E3 Messe-Video <ca. 90 min. Laufzeit> mit ausführlichen Infos & Neuheiten 29,95**

**FINANZIERUNGSKAUF MÖGLICH - Nähere Infos über 0251 / 52 55 22 oder 52 78 54**

**GAME GEAR:**

ACTION REPLAY 39,95  
NETZTEIL 19,95  
Asterix - Secret & T-Shirt 49,95  
CHESSMASTER 29,95  
DEVILISH 29,95  
ERNIE ELS GOLF 29,95  
ECCO THE DOLPHIN 2 29,95  
FANTASY ZONE 29,95  
G.Foreman's KO Boxing 29,95  
G-LOC 29,95  
KLAX 29,95  
MARBLE MADNESS 29,95  
MASTER OF DARKNESS 29,95  
NFL QUATERBACK 29,95  
PENGO 29,95  
PGA '96 29,95  
RETURN OF JEDI 29,95  
STRIDER RETURNS 9,95  
SURF NINJAS <A> 29,95  
WORLD CLASS GOLF 29,95  
...und viele andere !!!

**SUCHEN LADENGESCHÄFTE:**  
in Osnabrück & Bochum <ab 100 qm aufwärts>

**MEGA CD:**

Mega CD <gebr> & 3 Games 179,95  
ADAPTER US / PAL 59,95  
5 Games in One 39,95  
AFTERBURNER 3 29,95  
ANIMALS 29,95  
BATMAN RETURNS 19,95  
**BATTLE FRENZY 19,95**  
BATTLECORPS 29,95  
BEAST 2 29,95  
BRUTAL - Paws of Fury 29,95  
CHUCK ROCK 1 & 2 je 29,95  
Cobra Command & Sol Feace 39,95  
Cobra Space Adventure 49,95  
DRAGON'S LAIR 49,95  
**DUNE 29,95**  
DUNGEON EXPLORER 2 49,95  
DUNGEON MASTER 2 49,95  
ECCO THE DOLPHIN 29,95  
FAHRENHEIT 69,95  
FATAL FURY SPECIAL 59,95  
FINAL FIGHT 29,95  
JURASSIC PARK 49,95  
KEIO FLYING SQUAD 49,95  
KIDS ON SITE 19,95  
LORD OF THUNDER 49,95  
Markos Magic Football 29,95  
MICROCOSM 29,95  
MYSTERY MANSION 39,95  
NBA JAM 39,95  
**NHL '94 19,95**  
POWER RANGERS 59,95  
SAMURAI SHODOWN 59,95  
SEWER SHARK 29,95  
Sherlock Holmes 1 & 2 je 29,95  
**SHINING FORCE 49,95**  
SLAM CITY 19,95  
SOULSTAR 29,95  
STARBLADE 49,95  
SURGICAL STRIKE 59,95  
TOMCAT ALLEY 29,95  
WOLFCHILD 19,95  
WONDERDOG 29,95

**MEGA DRIVE:**

RISE 2 - The Resurrection 69,95  
**ROBOTICA 49,95**  
SEGA RALLY 79,95  
**SHELL SHOCK 79,95**  
SHINOBI X 69,95  
SHINING WISDOM 89,95  
SHOCKWAVE ASSAULT 69,95  
**SIM CITY 2000 79,95**  
Sonic Wings Special <j> 139,95  
STEAMGEAR MASH <j> 79,95  
STREETFIGHTER ALPHA 79,95  
STREETFIGHTER - MOVIE 59,95  
STRIKER '96 69,95  
TENSAI VAGABOND <j> 79,95  
THEME PARK 79,95  
THUNDERHAWK 2 89,95  
Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95  
Thunderst. & Road Blast. jp. 119,95  
TITAN WARS 79,95  
**Toshinden Remix 69,95**  
TRUE PINBALL 79,95  
ULTIMATE 3 7/8.96 89,95  
VALORA VALLEY GOLF 69,95  
VF CG Portrait <versch.> <j> je 39,95  
VICTORY BOXING 79,95  
**VICTORY GOAL 49,95**  
VIRTUA COP & GUN 129,95  
VIRTUA FIGHTER 49,95  
VIRTUA FIGHTER 2 89,95  
VIRTUA FIGHTER REMIX 49,95  
VIRTUA RACING 69,95  
VIRTUAL HYDLIDE 79,95  
VIRTUAL OPEN TENNIS 79,95  
WING ARMS 79,95  
**WIPE OUT 79,95**  
WORLD CUP GOLF 59,95  
WORMS 79,95  
Wrestlemania Arcade Game 79,95  
X-MEN 79,95

**PUZZLE BOBBLE 59,95**

REVOLUTION X 49,95  
SCHLÜMPFE, DIE 99,95  
SECRET OF EVERMORE 109,95  
SECRET OF MANA 109,95  
SHADOWRUN 79,95  
SPIDERMAN Separation Anx. 59,95  
STAR TREK Deep Space Nine 99,95  
STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung> 89,95  
STAR TREK Starfleet A. <A> 79,95  
STUNT RACE FX <A> 59,95  
S.MARIO ALL STAR CLASSIC 64,95  
SUPER MARIO KART 64,95  
**S. MARIO WORLD 2 99,95**  
SUPER STREETFIGHTER 2 <j> 109,95  
TETRIS & DR. MARIO Classic 69,95  
TETRIS 2 109,95  
**THEME PARK 89,95**  
TIM IN TIBET <A> 99,95  
**TOY STORY 109,95**  
Ultima The False Prophet US 79,95  
Ultima - Runes of Virtue 2 US 79,95  
VAL D'Isere 59,95  
**WATERWORLD 79,95**  
WEAPON LORD <A> 99,95  
WORMS 7/8.96 109,95  
**Wrestlemania Arcade 89,95**  
WWF RAW Video 9,95  
**WWF RAW & VIDEO 59,95**  
X-MEN 59,95  
**ZELDA CLASSIC 69,95**

**GAME BOY:**

GAME BOY "farbig" 89,95  
AKKULADER & Ladegerät 39,95  
ADVENTURE ISLAND 2 29,95  
ALIENS 3 39,95  
ALLEYWAY 39,95  
ANIMANIACS 49,95  
ASTERIX & OBELIX 59,95  
DARUNAN BUSTERS 29,95  
DONKEY KONG LAND <A> 39,95  
F1 RACE 29,95  
GALAGA & GALAXIAN 39,95  
KING OF THE RING 39,95  
KIRBY'S DREAMLAND 2 49,95  
MATCH MANIA 29,95  
**Mickey Mouse Zauberstäbe 49,95**  
Milton's Secret Castle <A> 29,95  
MR. DO 39,95  
MS PACMAN 39,95  
NINJA SPIRIT 29,95  
PGA Tour '96 39,95  
R-TYPE 2 29,95  
STREETFIGHTER 2 <A> 49,95  
SUPER BATTLE TANK 39,95  
S.MARIO LAND 1 & 2 & 3 je 39,95  
TENNIS <A> 29,95  
TERMINATOR 2 Arcade Game 39,95  
TETRIS 39,95  
WWF RAW 39,95  
WWF Superstar 1 & 2 je 39,95  
ZELDA <A> 29,95

**URBAN STRIKE 49,95**

UTOPIA 49,95  
U.N. SQUADRON <A> 49,95  
VORTEX 39,95  
WARLOCK 49,95  
World League Basketball <A> 39,95  
Zero the Kamikaze Sqrl. <A> 49,95  
ZOMBIES 39,95

**ZUBEHÖR M D:**

MD 1 <über RGB> 149,95  
MD 2 Konsole "gebraucht" 99,95  
3 / 6 BUTTON PAD je 29,95  
6 But. Pad mit kl. Stick 29,95  
6 Button-Infarot Joyad Set 69,95  
ACTION REPLAY 2 79,95  
ADAPTER 24,95  
Antennenkabel MD 1 24,95  
Infarot-Joypads <2er Set> 49,95  
Joypad-Verlängerung 9,95  
JOYSTICK MX 241 Megagrip 29,95  
NETZTEIL MD 1 & 2 je 19,95  
RGB MD 2 <Cinch> 19,95  
RGB MD 1 & 2 <Scart> je 19,95  
SV 401 "Joystick" 19,95  
SV 433 Megastar Joystick 29,95  
SV 437 "Programmable" 39,95

**SEGA 32 X:**

**32 X Erweiterung & 5 Games 199,95**  
Spiele <verschiedene> ab 19,95

**MANGA:**  
verschiedene Filme ab 19,95  
Große Auswahl vorhanden !

**SATURN HARDWARE:**

**SATURN 399,95**  
Act. Replay / Game Buster 79,95  
ADAPTER 39,95  
ANTENNENKABEL 39,95  
BACK UP MEMORY 79,95  
INFAROT-PAD 69,95  
JOYPAD <versch.> je 39,95  
JOYPAD "Original" 49,95  
JOYPAD-Verlängerung 19,95  
Lenkrad - Arcade Racer 109,95  
MOUSE 69,95  
PHOTO CD 39,95  
RGB KABEL 29,95  
Virtua Cop. - 2. Gun 79,95

**S-NES ZUBEHÖR:**

2 INFAROT-PADS 69,95  
**5 SPIELER Adapter 29,95**  
6 BUTTON PAD 29,95  
ACTION REPLAY 3 79,95  
ADAPTER US / PAL 29,95  
ANTENNENKABEL 9,95  
ANTENNEN-UMSCHALTER 2,95  
Diverse Spieleberater ab 19,95  
JOYPAD VERLÄNGERUNG 9,95  
NETZTEIL 19,95  
SCART / RGB KABEL 19,95  
SV 338 Topfighter 59,95

**VIRTUA BOY:**

VIRTUA BOY & 3 GAMES 349,95

**NINTENDO 64:**

NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 und Spannungswandler <j> 1299,-

**WICHTIG! WICHTIG! WICHTIG!**  
Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !!  
Nutzen Sie unseren Vorbestellservice !!

Die schlechtesten Spiele

# Gurkensalat

## FIFA Soccer (Game Boy)

Noch nie klafften Welten so weit auseinander wie bei FIFA Soccer: Während die Mega Drive-Version damals über 90% Fun-Wertung einsackte, wurde die Variante auf dem Game Boy mit 9% als schlechtestes Spiel aller Zeiten gebrandmarkt - zu recht, denn hier ist dem Vertrieb wohl ein verpackungstechnischer Fehler unterlaufen: Eigentlich sollte FIFA Soccer auf

dem Game Boy als reinrassiges Glücksspiel und direkter Konkurrent zu Roulette, Black Jack und den so beliebten Einarmigen Banditen auf den Markt geworfen werden. Denn ob Ihr Tore schießt oder nicht, ob Eure Pässe beim Teamkollegen oder beim Gegner ankommen - nicht Euer Können, sondern einzig die Laune Fortunas entscheidet, über wem sich das goldene Füllhorn entleert. Wenigstens für sportliche Fairneß ist gesorgt, denn die Chance zu gewinnen beträgt für beide Parteien fünf-

## Rise of the Robots (Super Nintendo)

Es kommt nicht oft vor, das ein Videospiel für nahezu alle Konsolen umgesetzt wird - und dann auch noch durch die Bank ausnahmslos schlecht. Rise of the Robots ist ein waschechter Vertreter dieser Gattung, und muß seit seinem Erscheinen als Paradebeispiel für armseliges Gameplay herhalten. Alleine oder mit einem Leidenschaftsge-

schlagt Ihr Euch gegenseitig die Roboter-Birne weich - wobei Ihr aus einem gigantischen Pool von einem Schlag, einem Tritt und zwei "Super Moves" schöpfen dürft. Man gewinnt sehr schnell den Eindruck, daß hier wohl ein gewisser Gleichklang zwischen den schwerfälligen, umnebelten Hirnen der plumphen Blechbüchsen und denen ihrer Schöpfer bestehen muß; und, kaum zu glauben: Letztere besaßen tatsächlich den Mut, mit The Resurrection einen Nachfolger dieses morbiden Machwerks auf den Markt zu bringen. Empfehlung: Als Son-

Es gibt für die Redakteure zwei Kategorien von Lieblingsspielen: die besonders guten und die besonders schlechten, denn es bereitet der schreibenden Zunft eine sadistische Freude, böswillige Verisse zu schreiben, um die Leserschaft vor solch faulen Eiern zu bewahren. Christoph nahm eine erlesene Selektion solcher Gammel-Videospiele unter die Lupe und betrachtet diese Softwarer-Ausrutscher gleichermaßen aus der humorvollen und der ernsthaften Perspektive

zig Prozent. Empfehlung: Als Frustkiller für alle, die sonst bei Sportspielen immer verlieren.

**Faszinierende Unspielbarkeit: Die lausige Dribblei beinhaltet solche Bonusspiele, wie "Eins, zwei, drei, wer hat den Ball!"**



## Revolution X (PlayStation)

Herzlichen Glückwunsch zu dieser Automaten-Adaption! Hier ist eine Umsetzung gelungen, die Euch alle Features des Original-Spielhallenautomaten nahezu 1:1 ins Haus bringt: Die Horden von Gegnersprites fallen über Euch her wie ein ausgehungertes Mückenschwarm, und selbst, wer wie Lucky Luke schneller schießt als sein eigener Schatten, wird unweigerlich mit Blei vollgepumpt. Toll auch, daß man den Abwechs-

lungsreichtum bei der Erstellung der feindlichen Charaktere auf Play-



dermüll ("Elektronikschratt" oder "gebrauchte Batterien") entsorgen.

**Der Klassiker unter den Gurken: Die willenslose Blechdosen-Rauferei war auf allen Konsolen ein Flop**



**Zappenduster: Die Erfindung der Hintergrundgrafik ist scheinbar nicht jedem Programmierer geläufig**

Station unverändert ließ: Den Programmierern scheint das perfekte Klonen menschlicher Individuen gelungen zu sein, denn die vielen tausend absolut identischen Bösewichte, die im Laufe des Spiels tumb auf Euch einballern, gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Nimmt man noch die debile Hintergrund-

story und die aufgrund der zahllosen Continues minimale Spieldauer hinzu, so bleibt nur noch zu sagen: Revolution X ist ein Spiel, das neue Maßstäbe gesetzt hat. Empfehlung: Ausschließlich als Audio-CD (wegen der guten Aerosmith-Songs) benutzen.

### Gale Racer (Saturn)

Dieses Rennspektakel gehört zu den japanischen Exoten, die den Weg über den großen Teich nicht geschafft haben - Gott sei's gedankt, denn mit Gale Racer liegt eine programmiertechnische Jugendsünde aus der Anfangszeit des japanischen Saturn vor, die einen damals an den Hardwarefähigkeiten des Sega-32-Bitters zweifeln ließ: Ihr "flitzt" mit Eurem Rennmobil über ein pistenähnliches Gebilde, das entfernt an eine Straße erinnert - wenn da nur nicht

diese schuppenartigen, karzinomähnlichen Asphalt-schollen wären. Man hat den Eindruck, die Programmierer hätten das Modell der Straße zerschnitten und im Vollrausch wieder zusammengeklebt. Voraussetzungen für das Überholmanöver wird zum Lotteriespiel, da wohldosierte Lenkmanöver durch die Holperstrecke vereitelt werden. Selbst für Sonic, das pfiffige Sega-Maskottchen, war Gale Racer wohl zu viel: Der arme Kerl baumelt mit einem Strick um den Hals am Rückspiegel. Empfehlung: Nur für Sony-Besitzer (um die



Konkurrenz-Konsole schlecht zu machen).

Da gibt sich selbst Sonic den Strick: Segas technische Jugendsünde auf dem Saturn

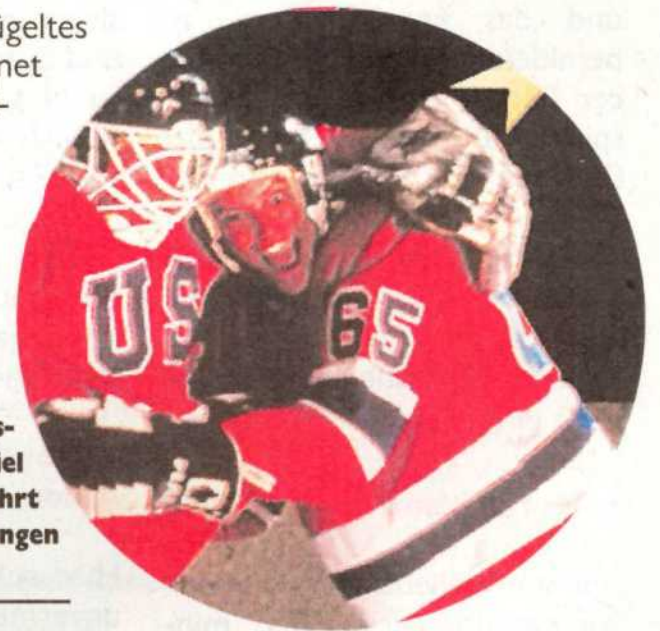
### Championship Hockey (Game Gear)

Fast könnte man glauben, der gute alte Winston Churchill hätte vor seiner historischen Äußerung "No sports" eine Runde Championship Hockey auf dem Game Gear gezockt. Von der Spielqualität her ist Championship Hockey das auf dem Eis, was FIFA Soccer (Game Boy) auf dem Rasen ist:

ein absoluter Flop. Hier kommen bisweilen Gefühle wie Ostern auf, nämlich dann, wenn die Scrollgeschwindigkeit des Spielfeldes 'mal wieder mit der Fluggeschwindigkeit des Pucks nicht mithalten konnte und die fröhliche Suche nach der schwarzen Scheibe beginnt. Ist man dann endlich fündig geworden, beginnt ein zweites unfreiwilliges Spiel im Spiel: das Nachlaufen, denn die eigenen Teamkollegen bieten sich nicht an

und sind für ausgeklügeltes Paßspiel so gut geeignet wie Zucker zur Kariesprophylaxe. Empfehlung: An Freunde verschenken, mit denen Ihr brechen wollt (Im doppelten Sinne!).

Der debile Gesichtsausdruck sagt alles: Zuviel Championship Hockey führt zu Gesichtsentgleisungen



Die Polygon-Katastrophe: Bei diesem FX-Machwerk mit der miserablen Steuerung waren die Macher scheinbar pathologische Sadisten

### Dirt Racer (Super Nintendo)

Tja, da wollte man wohl vom Bonus des FX-Spieles Stunt Race FX profitieren, und diesen Spezialchip im Herzen des Super Nintendos gehörig zum Dampfen bringen. Doch Fehlangezeige: Der einzige Dampf beim Spielen von Dirt Racer ist derjenige, den Ihr gerade abgelassen habt - vor Ärger! Wenn es einen Preis für mißlungene Steuerung gäbe, Dirt Racer stünde mit Sicherheit auf dem Siebertreppchen. Selbst in den seichtesten Kurven verliert Ihr

unweigerlich die Kontrolle, und sobald Ihr auf eine noch so kleine Seitenbande prallt, macht es "batz" und die Karre ist ein Fall für den Schrotthändler. Folgt bloß nicht den Orientierungspfeilen, sonst schaukelt sich das Gefährt hoffnungslos auf und Ihr fühlt Euch wie beim Riesenslalom. "Es ist unmöglich, die Finger vom Joypad zu lassen", steht auf der Verpackung. Stimmt, weil man es vor Frust und Ärger unaufhörlich gegen die Wand schmettern möchte. Empfehlung: Einsatz in der Psychotherapie, um die Artikulation unterdrückter Haßgefühle zu evozieren.

## Die sechs Todsünden der Spieleprogrammierer

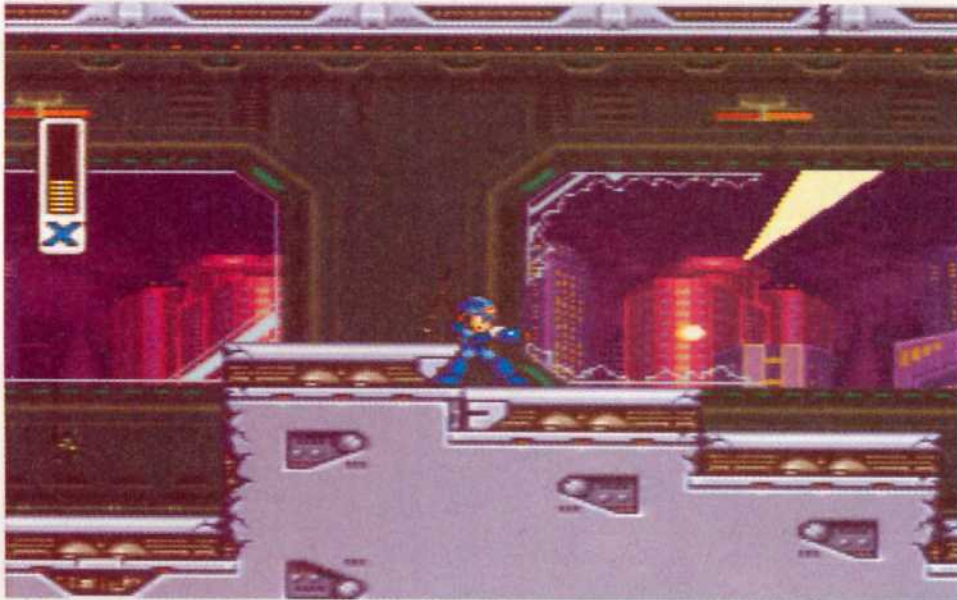
Das ist bestimmt schon jedem von Euch passiert: Ihr wart ganz heiß auf ein bestimmtes Game, habt endlich nach wochenlangem Warten Euer sauer verdientes Geld darin investiert. In hoffnungsvoller Erwartung wandert das Game in den Port - doch schon nach kurzer Zeit stellt Ihr ernüchtert fest: Diese Game ist absoluter Schrott! Erstaunlich, wieviele

schlechte bis mittelmäßige Spiele produziert und teilweise in nicht unerheblicher Auflage auch verkauft werden. Erstaunlich aber auch, daß es fast immer dieselben Fehler sind, die ein Spiel zur zweiten Wahl werden lassen - die sechs Todsünden der Spieleprogrammierer.

### 1. Chronische Ideenarmut und fehlendes Gameplay

Sicher die Grundübel und häufigsten Merkmale schlechter Spiele. Ob man nun bei Cyber-

speed (PS) mit einem an einem Seil hängenden Gleiter exakt vorgegebene Strecken nach Abwechslung und dem nicht vorhandenen Spielwitz ab-sucht, bei Rise of the Robots



**Auf Nummer sicher gehen: Mega Man hüpf und ballert schon seit Jahren ohne jegliche Innovation**

(nahezu alle Systeme) die spärlichen Aktionsmöglichkeiten und das kranke Gameplay bemitleidet, oder bei FIFA Soccer (Game Boy) zum Glücksspiel-Fanatiker wird, weil das Drücken der Tasten ohnehin keine Auswirkung auf den Spielverlauf hat - diese beiden Krebsübel der Konsolen-Software haben sich bislang als äußerst permanent und resistent erwiesen.

## 2. Teure Lizenz - billiges Spiel

Eine sehr beliebte Methode der Software-Industrie, mit minderwertiger Ware die schnelle Mark zu machen. Ob die Helden der Star Wars Trilogie, Arnie Schwarzenegger als Terminator oder putzige Animal-Funnies wie Schweinchen Dick: Jeder kennt sie, die meisten finden sie toll, und viele laufen in den Laden und kaufen das gleichnamige Spiel in der Erwartung, es sei genau so gut wie der (Kino)-Film. Die böse Enttäuschung kommt dann meist zu spät: Zu Hause vor dem Monitor entpuppt sich der gestählte Kevin Costner als Held eines wirren Wasserspek-

takels (Water World, Game Boy, Super Nintendo), quälen sich (und den Spieler!) Beavis und Butthead durch Levels voller Magergrafik und -gameplay (Beavis & Butthead, Mega Drive), fragt sich Chewbacca, was er eigentlich in einem dermaßen hirnlosen, zusammengeschaubten Jump 'n Run verloren hat (The Return of the Jedi, Game Boy).

## 3. Abgespeckte Automatenadaptionen

Hier soll ja gar nicht auf den unvermeidlichen grafischen Defiziten der Heimkonsolen gegenüber dem Top-Automaten herumgeritten werden. Nein, es geht um Umsetzungen, bei denen Hardware-Features durch das pure Joypad ersetzt werden müssen - wer tauscht schon gerne eine Plastikwumme oder ein Lenkrad gegen das profane Pad. Bestes Beispiel ist hier Revolution X: Macht das Massen-Massaker in der Spielhalle dank des ratternden Schießeisens in der Hand noch halbwegs Spaß, merkt man bei den Konsolenversion (Saturn, PlayStation) erst, wie



**Tolles PC Vorbild, halbwegs gelungene Umsetzung: Civilization stößt auf dem Super Nintendo an Hardware-Restriktionen**



**Dauerproblem langweilige Filmumsetzungen: Auch der Pixel-Costner bei Waterworld kann davon ein Lied singen**



**Technisches Unvermögen: Bei Urban Strike auf dem Super Nintendo haben die Programmierer beim Scrolling mächtig geschlampt**

dumpf und unausgegoren die hirnlose Schlachtereier eigentlich ist. Den Rest geben diesem Machwerk dann noch die abgespeckte Grafik und die Hektik, die durch die träge Joypadsteuerung entsteht. Weitere Kandidaten dieser Kategorie: Gale Racer (Saturn) und T2-The Arcade Game (Super Nintendo)

## 4. Technische Laienstücke

Ein besonders bedauerlicher Mangel, da hier oft eigentliche Top-Titel durch programmier-technische Inkompetenz zum Mittelmaß degradiert werden. Als wahrer Meister dieser Disziplin hat sich in jüngster Zeit vor allem die Software-Schmiede THQ profiliert. So wurde die SNES-Konvertierung von Urban Strike, ein Gold Game auf dem Mega Drive, dermaßen stümperhaft zusammengeschustert, daß es dem unbedarften User ungläubiges Staunen ins Gesicht und Tränen in die Augen treibt: Im fröhlichen Sekundentakt gefriert das Bildschirmgeschehen zur Bewegungsstarre, da der Datentransfer aus dem Modul mit der ohnehin nur mäßigen Scroll-Geschwindigkeit überfordert ist und ständig hinterherhechelt. Gerade in der Anfangszeit des Super Nintendo waren solche technischen Defizite wie permanentes Ruckeln und Spriteflackern (Super R-Type, Gradius 3, U.N. Squadron) gang und gäbe; daß es auch heute noch geht, beweisen uns Spiele wie Final Fight 3.

## 5. 1:1 Konvertierungen von schwächeren Konsolen und vom PC

Eine Krankheit, welche das Siechtum der einst so stolz präsentierten Raubkatze aus dem Hause Atari einleitete und Mitschuld für deren vorzeitiges Ableben trägt. Man nenne es

Faulheit, Ideenarmut oder Sparmaßnahme - wenn jemand 16-Bit-Spiele wie Bubsy, Raiden oder Sensible Soccer quasi unverändert auf einer 64-Bit-Konsole präsentiert, stellt sich automatisch die Frage nach der Berechtigung dieses Hi-Tech-Spielzeuges. Doch auch andere Konsolen leiden unter dieser verbreiteten Unsitte: So ist das enttäuschende Extreme Pinball auf der PlayStation nichts weiter als eine identische Kopie des PC-Vorbildes mit all seinen Mängeln (mittelmäßige Grafik, ruckelndes Scrolling, einschläfernder Spielverlauf), und auf dem PC geniale Simulationen wie Civilization (SNES) büßen einiges an Spielwert ein, wenn die Steuerung nicht praxisgerecht von der Tastatur auf das Pad übertragen wurde.

## 6. Die unendliche Fortsetzungs-Geschichte

Der Traum aller Spieleproduzenten: Einen Top-Hit landen, und dann das dicke und mühe-lose Geschäft mit den unendlichen Sequels einfahren. Oft geht das gut, und sogar die Qualität verbessert sich (NHL Hockey, SNES, Mega Drive); oft geht die Sache aber auch in die Hose - und zwar für den Käufer. Paradebeispiel hierfür ist die Fortsetzungs-Orgie der Mega Man Abenteuer: Innovation gleich Null; kauft ein Spiel, und Ihr habt alle. Bei PGA Tour '96 auf dem Mega Drive war sogar ein eindeutiger Rückschritt gegenüber unserer Referenz PGA Tour Golf III auszumachen, und Freund Bomberman geht auf dem Super Nintendo auch schon in die x-te Runde, ohne daß grundsätzliche Entwicklungsfortschritte erkennbar wären. Fazit: Auch wenn die Sequels gut sind, oft werdet Ihr mit der Ur-Version genauso glücklich und könnt das Geld in ein wirklich anderes Spiel investieren. (Christoph)

# 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	PS	SAT	3DO	N64	GB	GG	Frage 2
Andretti Racing			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
Broken Helix			<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>
Bushido			<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>
Contra: Legacy of War			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
Daytona USA Champ. C. E.			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
Destruction Derby 2			<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>
Die Hard Trilogy			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
Donkey Kong Country 3	<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Donkey Kong Land 2							<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
FIFA '97			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Fighting Vipers			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
Final Fantasy VII			<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>
Lufia	<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>
Mario Kart 64						<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Micro Machines V3			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
NHL Hockey '97			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
Rebel Assault 2			<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>
Sonic 3D		<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>
Sonic X-Treme			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
Soul Edge			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
Soviet Strike			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
Star Gladiator			<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>
Star Wars: S.o.t.E.						<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Starfox 64						<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Super Mario 64						<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Terranigma	<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>
Tobal No.1			<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>
Turok						<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
WipEout 2097			<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>

**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 .....

**5. Welches System möchtest Du Dir in nächster Zeit zulegen?**

- Saturn .....
- PlayStation .....
- 3DO .....
- 3DO M2 .....
- Super Nintendo .....
- Mega Drive .....
- 32X .....
- Mega CD II .....
- Game Boy .....
- Game Gear .....
- Nintendo 64 .....

**6. Welche Schulnote hat Deiner Meinung nach die aktuelle Mega Fun- Ausgabe verdient?**

Note: .....

**7. Was gefällt Dir an dieser Ausgabe besonders?**

**8. Was hat Dir an der Mega Fun 9/96 nicht gefallen?**

**9. Was würdest Du generell an der Mega Fun ändern?**

**10. Wie würdest Du die Titelseite in Schulnoten bewerten?**

Note: .....

**11. Wie alt bist Du?**

..... Jahre

**12. Wieviel Geld geht monatlich für Videospiele drauf?**

cirka ..... DM

**13. Du bist?**

männlich..... weiblich.....

**Most Wantend-Gewinner aus MF 4/96**

- Olaf Kothe aus Hannover
- Florian Baron aus Röthenbach
- Frank Kröger aus Hamburg

Name, Vorname

Straße

Wohnort

Telefonnummer

Schickt diese Seite mit ausgefüllten Coupon an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun  
Kennwort: Most Wanted  
Pleicherschulgasse 2  
97070 Würzburg

# BORSE-SCREEN

Videospiel-Club sucht Mitglieder

## GAME BOY

**Verk.** 150 in 1 GB-Spiele. Suche billige PS-Spiele. Verk. auch Genius Leader quadro und Module. Suche auch PS-Zubehör. Alles höchstens 100 DM. Tel. 03435/931060 (Denny)

**Suche** Final Fantasy Legend II und II für Game Boy. Biete pro Spiel 100 DM. Tel. 05404/1858, ganztägig erreichbar (Manfred)

**Verkaufe** Game Boy (transp.) + 2 Spiele und Überraschung. Im Preis auch Akkulader u. Netzadapter, Preis 220 DM. Infos bei: Martin Loose, Kantstr. 56, 04275 Leipzig

## JAGUAR

**Verk.** Jaguar mit 2 Joypads, RGB-Kabel + 7 Spiele (Tempest, Pinball, Hover Strike usw.) für 320 DM. Tel. 034296/41464, ab 18 Uhr

**Verk.** Jaguar mit CD-Aufsatz, 2 Joypads, Team Pad, 9 (!) Spielen (AvP, Dragon - Bruce Lee, Cybermorph, Whitemen Can't Jump (Streetball), Sensible Soccer, Iron Soldier, Vid Grid und Blue Lightning und weiteres Spiel) Neupreis: happige 1200 DM, bei mir 690 DM. Ruft an: Tel. 03994/222541, 14-21Uhr

**Verkaufe** Jaguar, 2 Joypads + 4 Spiele für 400 DM (kaum gebraucht). Günstig: verkaufe MD, 2 Joypads, über 40 Spiele, Action Replay + Megaconverter für 1635 DM. Tel. 040/826124, ab 16 Uhr

## 3DO

**Suche** für 3DO Renegade u. Cyclones. Zahle gut. Tel. 07424/85836, ab 17 Uhr

## NES

**Verk.** NES-US + 50 Spiele für 590 DM. Tel. 04529/624, ab 18 Uhr

## NEO GEO

**Verkaufe** Neo Geo CD 2 mit Samurai Shodown 2, Art of Fighting, 1 Pad, Netzteil + RGB-Kabel! Alles 2 Monate alt. 550 DM oder 500 Sfr. Ruft an! Tel. 071/3853586 (Schweiz)

**Verk.** Neo Geo CD & Spiele. Spiele: Savage Reign, Viewpoint, Fatal Fury III, Galaxy Fight, Street Hoop, King of Fighters '95, jedes Spiel 60 DM. Tel. 04529/624, ab 18 Uhr

**Suche** für Neo Geo - Modul: Windjammers, Puzzle Bobble, Fatal Fury 3 oder King of Fighters '95. Tel. 0921/511028, falls nicht da AB

**Verk.** CDs: Samurai 2 60 DM, F. Fury Special 50 DM, Art of Fighting 2 60 DM, King of Monster 2 40 DM, Football Fr. 40 DM, Baseball 2 50 DM, Karnous Revenge 60 DM. MAK Grundgerät 300 DM, Platinen: Popeye 80 DM, Raiden 100 DM,... Tel. 02166/187881

**Neo Geo**, 2 JB, 2 MC, 21 Module (nur Spitzengames), z.B. Pulstar, King of Fighters 94/95, Sam. Shodown II/III etc., auch einzeln. Nintendo 64 + Spiele, 100% neu, auf

Vorbestellung. Aus Gewinn: PlayStation (Seriennummer <56...) + 15 Spiele, 100% neu, zu verk., alles auch einzeln, 1A Zustand. Tel. 02161/894148, ab 18 Uhr (André). Kaufe + verk. gebrauchte (nur gut erhaltene) PS-Spiele

## MEGA DRIVE

**Günstig:** verkaufe MD, 2 Joypads, über 40 Spiele, Action Replay + Megaconverter für 1635 DM. Verkaufe Jaguar, 2 Joypads + 4 Spiele für 400 DM (kaum gebraucht). Tel. 040/826124, ab 16 Uhr

**Verk.** Mega Drive-Spiele, über 100 Stück, z.B. FIFA Soccer, Desert Strike, Musha Aleste, NBA Jam, Wonder Boy II, Stargate, Chuck Rock, Aladdin, Pitfall, Fatal Rewind, Gunship, Tale Spin, True Lies, Steel Talons, Super Street F. II, Cool Spot, Dracula, Dune II usw. Tel. 04529/624, ab 18 Uhr

**Verkaufe** MD II, 2 Pads, 1 6 Button-Pad, + 12 Spiele, z.B. Pitfall, Virtua Racing, NBA Jam, FIFA Soccer usw. für 440 DM. Tel. 02375/2640 (ab 15 Uhr)

**Verk.** Davis Cup Tennis, Jungle Strike, NHL Hockey '94, FIFA Soccer International, Ecco I, Stargate, Wonderboy in Monsterworld, EA Hockey '91, Sonic Spinball, Taz Mania II, Crueball, Flashback, Asterix Great Rescue, Story of Thor, Phantasy Star II, Might and Magic, Sonic I, Toe Jam & Earl (jp), Curse (jp), 30-50 DM, Tel. 05846/777

**Verkaufe** Multi Mega CD, 2 Pads, Batman Returns, Brutal Paws of Fury, Rise of the Dragon, mit Verpackung, 200 DM. Tel. 0203/287103

**Verkaufe** Sega 32X, Virtua Racing Deluxe + 2 Pads (3 Button), Neupreis 250 DM! Verkaufe für 100 DM oder 100 Sfr. Tel. 071/3853586 (Schweiz), ab 18.30 Uhr

**Halt!!!** Verkaufe Mega Drive I Sammlung, Joypad + 15 Spiele für nur 170 DM VB. Ruf an unter: Tel. 0172/6229503, Der Thomas!

**Verk.** MD mit 32X und MCD 2 mit 15 Spielen: MD: Syndicate, T2, Landstalker, Batman Returns, Flashback, König der Löwen, Super Thunder Blade, Earthworm Jim, Sonic, MCD: Road Avenger, Soulstar, 32X: Star Wars Arcade, Virtua Racing Del., Metalhead, incl. 6 Button-Pad, insgesamt: 660 DM. Tel. 04401/72096

## SATURN

**Indy 500** (alle Strecken), Fighting Vipers (mehrere Stages), Manx TT, Virtual On sowie Namco und vieles mehr auf 35 min. Video in Dolby Surround Qualität für 29.90 DM + Porto u. Versand. Alle reden davon, Ihr könnt es haben! Tel. 09931/71114

**Saturn:** V-T-K Spiele!!! Habe z.B. VF 2, T. Park, S.F. Zero, V. Cop,... Suche dringend: alle (!!!) RPG/Action Adv., Nights, Bomberman, K.o.F '95, Alien Tr.... Zahle gut oder tausche!!! Verk. CDs zu je 30-60 DM!!! Tel. 0721/689689 (Bernd)

**Suche** Neuheiten + Geräte + Modulsammlungen für Saturn, Sony PS, SNES, GB, NES... Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970436 (Monika)

**Tausche** Saturn-Spiele: Bug, Golden Axe Duel, Thunderhawk 2, Outlaws, Layer Section, Sega Rally, VF Remix etc. Tel. 07744/5187, von 18-20 Uhr

**Verk.** Saturn (jp), 4 Spiele, Import-Adapter: Sega Rally, Virtua Fighter 2, Military Commander 1+2, alle jp., nur kompl zu verk. Preis 680 DM. Tel. 02931/13350

**Suche** Neuheiten für Saturn + PlayStation und Strategie- und Rollenspiele für SNES, auch Tausch möglich. Kaufe auch günstige PC-Spiele. Tel. 04774/991104 (Rainer)

**Kaufe und verkaufe** Saturn-Spiele, z.B. Thunderhawk 2, X-Men usw. Einfach alles anbieten! Tel. 04931/15648, ab 14 Uhr (Holger)

**Tausche** Spiele für Saturn, z.B. Thunderhawk 2, Bug, VF Remix, Layer Section, Guardian Heroes, Sega Rally, Outlaws - The Last Dynasty. Tel. 07744/5187, von 18-20 Uhr

**Verk.** Saturn mit 2 Pads, Sega Rally, Virtua Fighter 2, Panzer Dragoon 2, Slam 'n' Jam für 600 DM. Tel. 02666/1446. Verk. auch Spiele u. Konsole einzeln.

**Tausche/verkaufe/kaufe** Games für PlayStation und Saturn! Tel. 09331/7630, bis 24 Uhr (Christian). Postweg 100% zuverlässig, bitte keine Abzocker! Suche günstigen Saturn mit Sega Rally oder ohne Game. Ruf an, es lohnt sich bestimmt!

## PLAYSTATION

**Indy 500** (alle Strecken), Fighting Vipers (mehrere Stages), Manx TT, Virtual On sowie Namco und vieles mehr auf 35 min. Video in Dolby Surround Qualität für 29.90 DM + Porto u. Versand. Alle reden davon, Ihr könnt es haben! Tel. 09931/71114

**Verk., tausche** ständig Software für Nintendo 64 + PlayStation. Suche PlayStation und Nintendo 64 Grundgerät. Verkaufe Major Title Platine für VHB 250 DM. Tel. 07802/7773 od. 0172/7614905

**Verk.** f. PS: Battle Arena Toshinden 45 DM, Thunderhawk II 50 DM, Fade to Black 70 DM. Tel. 0541/709522 (Oli)

**Verkaufe/tausche.** Habe Fade to Black, Resident Evil, FIFA '96, Alien Trilogy, WipEout, Destruction Derby, X-Com, Rayman, Warhawk, Tekken, Novastorm, Philo-soma, Air Combat, Jumping Flash, Konami Soccer, Panzer General, Agile Warrior, In the Hunt usw. Suche Motor Toon 2, Jumping Flash 2, Track & Field. Tel. 07805/59328

**Suche** Neuheiten für Saturn + PlayStation und Strategie- und Rollenspiele für SNES, auch Tausch möglich. Kaufe auch günstige PC-Spiele. Tel. 04774/991104 (Rainer)

**Tausche/verkaufe/kaufe** Games für PlayStation und Saturn! Tel. 09331/7630, bis 24 Uhr (Christian). Postweg 100% zuverlässig, bitte keine Abzocker! Suche günstigen Saturn mit Sega Rally oder ohne Game. Ruf an, es lohnt sich bestimmt!

**Suche** Konsolen + Modulsammlungen + Neuheiten für Sony PS, Saturn, SNES, GB,

usw. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970436 (Monika)

**Sony PlayStation!** Kaufe, verkaufe und tausche ständig Spiele, Konsolen und Zubehör. Ruft an unter: Tel. 034903/31510, ab 18 Uhr

**(Ver-)Kaufe/tausche** PS-Games. Habe Res. Evil, Tekken 2. Suche PS-Games aller Art (US/jp/dt). Suche Track & Field, NegCon Pad und aktuelle Spiele. Verkaufe außerdem N64 mit Mario, Preis VB od. Tausch gegen PS mit Modulsammlung. Tel. 0172/4126043 (Hamburg)

**Verkaufe** PS + Action Replay pro, Tekken, Ridge Racer Revolution, Alien Trilogy, Road Rash, Memory Card, RGB-Kabel, alles Pal, zus. 650 DM. Tel. 06131/470380

**Hallo!** Suche Tauschpartner(in) für PS-Games! Wer gebrauchte Games vertickt, meldet sich bitte unter: Tel. 0177/2472740, ab 18 Uhr o. schreibt an: M. Schmitz, Raymannsgrund 18, 46539 Dinslaken

**Verkaufe:** PS: D. Derby, WipEout, Ridge Racer, Tekken, Toshinden, 50-70 DM, SNES: D.K. Country, Zelda, Star Wing, Samurai Shodown, 40-60 DM. Tel. 09643/424198

**Verkaufe** Alien Trilogy (Pal) für PS für 60 DM. Suche Alien Trilogy (uncut). Tausche auch! Tel. 033841/31085, habe Anrufbeantworter (Sven)

**Verk.** Sony PlayStation (6 Monate alt, dt.), 2 Pads, Maus, 2 Speicherkarten, 11 Top Spiele (mit Infos + Tricks), 2 Demo CDs + 2 CD-Boxen (Neupreis komplett 2000 DM), VB nur 1000 DM. Tel. 03341/314012

**Suche, tausche!** Ich suche dringend Resident Evil und Impact Racing. Zahle 78-80 Sfr. Bin auch zum Tausch bereit, z.B. Starblade alpha, Rapid Reload und Total Eclipse. meldet euch möglichst schnell bei mir! Tel./Fax 065354410

**Verkaufe/tausche:** Kileak the Blood, Theme Park, Road Rash, Discworld, je 70 DM, Memory Card (40 DM), Wing Commander 3, Alien Trilogy, NBA Live '96, je 80 DM (alles Pal mit Packung und Anleitung!!) oder tausche gegen Resident Evil, NHL Face Off, NFL Game Day, RRR, Shellshock, Descent usw. Postweg 100% seriös! Ruft an! Tel. 02236/40793 (David)

**Verkaufe, tausche** Battle Arena Toshinden für 45 DM. Tel. 03541/802910

**Suche** Sony PS (Pal) mit Spielen. Suche auch Modulsammlungen + Geräte für Saturn, SNES, GB, MD usw. Suche auch Neuheiten für Sony PS, Saturn, SNES etc. Tel. 0641/970424

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

**Tausche** immer wieder Games für PlayStation und Saturn! Tel. 09331/7630, bis 24 Uhr (Chris)! Verk. Bug 50 DM, VF 2 60 DM, Vampire Hunter 70 DM, Virtua Cop + Gun 90 DM, FIFA Soccer '96 60 DM, Resident Evil 75 DM! Ruf an!

**Verk.** Sony PS-Spiele, z.B. Striker '96, Krazy Ivan, Warhawk, Toshinden, Ridge Racer, Discworld, WipEout, Destruction Derby, Theme Park, Shellshock, Novastorm, Galaxy Fight, Criticom, Agile Warrior 111, Parodius, Rapid Reload, Starblade alpha. Tel. 04529/624, ab 18 Uhr

**Verk.** PS-Wechseltrick-Umbau (Wolfsoft) + 6 Spiele: R. Racer, NHL Face Off, 2 3D-Shooter, alle Pal, Alien Trilogy, Resident Evil, US, nur komplett zu verk., Preis 600 DM, Tel. 02931/13350

**Verkaufe:** Ridge Racer 1+2, 3x3 Eyes, Jumping Flash, Johnny Bazookatone, Toshinden 1, Geom Cube, Jumping Flash, Destruction Derby, Twin Bee Puzzle, Winning 11; neue Action Replay pro, NegCon Pad, Pad-Verlängerung, Mad Catz + Pedale, Maus, Preis ab 30 DM. Tel. 08621/64096, abends (Manfred). Auch 3DO-Spiele, Street Fighter II Turbo... günstig, 1 Pad, VB.

**Tausche, verkaufe** PS-Spiele: Discworld (dt. Untertitel) 40 DM, Warhawk 50 DM, Lone Soldier 40 DM, Toshinden 40 DM, Wing Commander 3 (kompl. dt.) 60 DM, alle Pal, Gundam (jp) 30 DM. Tel. 09973/1213 (Georg)

**Verkaufe oder tausche** True Pinball für PS 69 DM oder gegen RRR. Suche ferner: NegCon, Mad Catz, Action Replay, 8 Meg Memory Card usw. Tel. 04821/43273 (Frank)

**Verk.** für PS: R. Racer Rev. (jp), NHL Face Off (US), Krazy Ivan, Rayman, Total NBA, Warhawk, X-Com, Theme Park, PGA '96, Tekken, FIFA '96, je 60 DM, Ridge Racer, SF Movie, NBA Jam, WWF, Air Combat, Starblade (jp), je 50 DM. Tausch möglich! Tel. 02156/77827

**Kaufe** Spiele für Sony PS und SNES, bevorzugte Komplettsammlungen, zahle gut und schnell! Suche Konsolen, Pads, Memory Cards, Zubehörteile. Tel./Fax 04401/69616

**Tausche:** FIFA '96, WipEout, Toshinden, Ridge Racer und ran Soccer (alles Pal). Suche alles (PlayStation, Pal). Tel. 04503/5375 (Patrick)

**Dringend!** Suche für PS die Spiele Sidewinder, Resident Evil, Return Fire und andere Top Spiele, die über 80% Spielspaß bekommen haben. Zahle, wenn Spiel komplett (Anleitung, CD-Gehäuse) bis 80 DM! Achtung: nur Pal-Versionen anbieten! Also, holt Eure PS-Spiele aus den Schubladen und macht Eure Angebote! Ruft an: Tel. 02801/4071 (fragt nach Nils, ab 14 Uhr)

**Sony PS-US** + Resident Evil, Beat 'em Up, Road Rash, M. Card, Stick, 3D-Shooter,

Street Fighter alpha, Alien 3, VB 800 DM. Tel. 02166/87881. Außerdem MAK + Platinen u. Neo Geo CDs, 50-60 DM.

**Suche** Tauschpartner für PS-Spiele (Raum Leipzig). Habe Toshinden, Warhawk, Discworld, Air Combat. Tel. 034296/41464, ab 18 Uhr

**Verkaufe (tausche)** für PS: Rapid Reload (z.B. gg. Raiden Pr.), Thunderhawk 2, Twisted Metal, Total NBA, WipEout, VIP-Demo, Preis VHS. Angebote an: RPailer@ninto4.htwm.de

**Verkaufe** PS-Spiele: Tekken, WipEout, Ridge Racer Revolution u.v.m., sehr guter Zustand, kaum gespielt. Tel. 0921/511028, evtl. AB

**Dringend!** Suche für PS die Spiele Sidewinder, Resident Evil, Return Fire und andere Top Spiele, die über 80% Spielspaß bekommen haben. Zahle, wenn Spiel komplett (Anleitung, CD-Gehäuse) bis 80 DM! Achtung: nur Pal-Versionen anbieten! Also, holt Eure PS-Spiele aus den Schubladen und macht Eure Angebote! Ruft an: Tel. 02801/4071 (fragt nach Nils, ab 14 Uhr)

**Verk.** PS-Spiele für 45 DM: Alien T., Need f. Speed, Discworld (dt), Destruction D., Tekken, Battle A.T., Worms, Ridge Racer, WipEout, NBA Jam. Tel. 0345/651385

**Suche** PS-Spiele, z.B. Resident Evil, PO'ed, Fade to Black, Kompletliste mit Preis an: Groß Michael, Zerrstr. 32, 66839 Schmelz

**Verkaufe** PS-Spiele (Pal, 100% o.K.) NHL Face Off, NBA Live '96, je 50 DM, FIFA Soccer '96, Destruction Derby, je 40 DM, Memory Card 20 DM (Preis + Versandkosten). Tel. 02562/26897 (Sven)

**Verkaufe** PS-Spiele, z.B. Road Rash, Wing Commander 3, ran Soccer, Alien Trilogy, Worms usw. Eventuell Tausch. Kompletliste gegen 2 DM in Briefmarken. Groß Michael, Zerrstr. 32, 66839 Schmelz

**Habt Ihr Probleme in Ankh Morpok?** Biete Komplettlösung für Discworld. 10 DM in bar oder Briefmarken + 2 DM Porto. C. Luttenbacher, Trendelenburgstr. 3, 23562 Lübeck, Tel. 0451/595219, ab 16 Uhr

**Tausche** PS-Spiele!! Habe z.B. Worms, Ridge Racer 2, WC 3 usw. Suche Tilt, R. Evil u.v.m. Tausche Kileak the Blood (jp) gegen irgendein Spiel (dt). Verk. Komplettsammlungen von Zeitschriften oder Tausch gegen PS-Spiele. Tel. 07354/1487, ab 17 Uhr

**Top Angebot!** Ridge Racer Revolution (75 DM), Tekken + WipEout (nahezu neuwertig) je 50 DM. Tel. 05121/39248 (abends)

**SUPER NINTENDO**

**Verkaufe:** Rise of the Robots (Pal) 35 DM, Hunt of Red October (US) 25 DM, Cybernator (US) 30 DM oder tausche gegen Secret of Evermore (alle Spiele). Tel. 034343/54555 (Christian)

**Erhaltet die 16 Bit-Generation:** SNES Club - Tauschbasar, Moduleinkaufsmöglichkeit, Cheats zu den Modulen. Info gegen 1 DM Rückporto bei Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurth

**Suche** Neuheiten, Geräte + Modulsammlungen für SNES, GB, MD, NES usw. Suche auch Sony PS und Saturn mit Spielen. Tel. 0641/970424

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

**Suche** Neuheiten + Modulsammlungen + Geräte für SNES, NES, GB, MD usw. Suche auch Sony PS und Saturn mit Spielen. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

**Kaufe** Spiele für Sony PS und SNES, bevorzugte Komplettsammlungen, zahle gut und schnell! Suche Konsolen, Pads, Memory Cards, Zubehörteile. Tel./Fax 04401/69616

**Verk.** Breath of Fire II für 50 DM. Tel. 0361/7460216

**Verk./tausche** über 25 Spiele, z.B. King Arthur, Lemmings I, Turn + Burn, Starwing, Vortex, Pop 'n' Twinbee, Parodius, Phalanx, Pilotwings, Cybernator, Hulk, Star Trek TNG, Actraiser II, Super Conflict, Sat. Slammaster, R.o. Robots, Spiderman, Warlock, Jur. Park I, Batman F., EWJ I, 2 Programm-Pads. Tel. 02501/58613

**Verkaufe:** WWF Raw, (mit Video) 80 DM, ISS Soccer 70 DM, F-Zero 30 DM, Super Tennis 40 DM, WL Basketball 40 DM. Auch zusammen für 220 DM. Außerdem 6 Spieler-Adapter mit 2 Joypads für 85 DM. Tel. 030/4137378 (Oliver) Mo-Fr 15-20 Uhr

**Verkaufe:** SNES mit 23 Games, davon 5 Top Games, z.B. DKC 1+2, So.E, S.o.M., Prügelspiel, 4 Pads, ARP, NP 2500 DM, jetzt nur noch 900 DM!!! Mega Drive mit 3 Games 200 DM. PC-Engine mit 2 Spielen 150 DM. Master System und 1 Spiel 80 DM. PS und Resident Evil, Tekken 2 und Warhawk 600 DM. Alle Preise VB. Alles zusammen 1830 DM. Tel. 04952/4332

**Suche:** Breath of Fire 1+2, Mario RPG, Final Fantasy 3, Chronotrigger, Final Fight 3, programm. Adapter, Action Replay 3. Verk.

Indiana Jones, Streetcombat, Imperium, je 25 DM. Außerdem MAK, Stick, 2 Platinen für 350 DM, auch Tausch gegen SNES + Spiele möglich. Tel. 036766/87864

**Verk./tausche** SNES-Games, z.B. DKC 1 60 DM, DKC 2 80 DM, EWJ 60 DM, Flashback 40 DM, Yoshi's Island 70 DM, NHL '96, NBA Give 'n' Go 60 DM, NBA Live '96 70 DM, Jungle Strike 70 DM, Starwing 40 DM u.v.m. Verk./tausche auch PS-Spiele, z.B. Tekken, FIFA '96, D.D., Theme Park, WWF Arcade, Kileak the Blood u.a. Tel. 09331/89334

**Verkaufe** SNES mit 5 Top Spielen und 2 Joypads für nur 150 DM. Tel. 0971/99760, fragt nach Markus

**SNES**, umgeb. 50/60 Hz, JB King Joypad, ascii-Pad, 4 Spiele, RGB-Kabel für 250 DM incl. Porto und per NN! Tel. 04931/15648, ab 14 Uhr (Holger)

**Verkaufe** mein SNES und Spiele mit US/jp-Adapter und auch NES-Spiele und Controller vorhanden + Zeitschriften, z.B. Mega Fun, Video Games, Playtime + US-Comics, Batman etc., Preise VB. Tel. 0172/2922428

**Verkaufe/tausche:** Spiele für SNES. Habe Prügelspiele, F-Zero, Super Meroid, Utopia. Tel. 0721/695450 (Marc). Ruft an Ihr NES-EXPERTEN!

**Verkaufe** SNES, 3 Pads, Importspiele-Adapter, 6 Spieler-Adapter + 11 Spiele: SSF II, Prügelspiel (+ Spieleberater und CD), Dragonball Z 3, SMW, S. Probotector, Zelda, Starwing, Secret of Mana, Bubsy, Mega Man X, Earthworm Jim, NP ca. 1700 DM, nur komplett für VB 1000 DM. Tel. 05251/409706, ab 19 Uhr (Sebastian)

**Verk.** SNES mit 8 Neuspielen (Mario Kart, Mario World 2,...) u. einem Joypad. Alles 100% O.K., orig.-verpackt. Preis nach Vereinbarung. NP 920 DM. Verk. auch MD. Verk. nur komplett. Tel. 05922/4564 (Schneider)

**Du(!) bist hier genau richtig!** Verkaufe SNES mit 2 Pads + 3-4 Spielen (ohne Verpackung) für 260 DM. Spiele: Lufia, Soulblazer, Shadowrun für 60 DM o. mit Adapter 170 DM, Zelda 30 DM, Blackhawk 60 DM, S.R. FX 40 DM, Beat 'em Up 100 DM, Flashback 40 DM, Pitfall 60 DM, SMW 2 70 DM, S. Shadowrun 60 DM, Sim City 40 DM, Desert Fighter 50 DM, Striker 45 DM oder alles zusammen (17 Spiele) + Zeitschriften f. 850 DM. Tel. 030/6357471

**Verk.** SNES, 2 Pads, US/jp-Adapter 130 DM, Brett Hull (US) 40 DM, Stanley Cup (US) 40 DM, G. Foreman 20 DM, Seaquest 50 DM, ISS I 70 DM, Beat 'em Up (US) + CD 80 DM, EWJ I 40 DM, Street Fighter II

**Meine Adresse:**

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

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

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

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**Rubrik für Kleinanzeige** (bitte ankreuzen)

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

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

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Meckerkasten**

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

Software News	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Scene	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Previews	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Spieltests	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Helpline	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Mega Mail	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Squaresoft-Special	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Gurkensalat-Special	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Titelseite	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Editorial	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Inside	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Insert Coin	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Gesamtnote	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>

**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. Desweiteren 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. Außerdem dürfen wir leider aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele mehr in die Börse aufnehmen.

10 DM, S. Bomberman 2 40 DM, Jungle Strike 70 DM, Utopia 40 DM, Vortex 20 DM, Jimmy Connors 70 DM, Return o.t. Jedi 50 DM, Super Formation Soccer (jp) 10 DM, Pinballdreams 40 DM, oder alles komplett nur VB 649 DM. Tel. 02171/53970, ab 20 Uhr oder Sa/So

**Verkaufe** Mario Paint, Actraiser 2, Dinocity, Cool Spot, fe 40 DM. **Verkaufe PlayStation:** WipEout, Thunderhawk 2, je 65 DM. Tel. 02244/4415, ab 18 Uhr (René)

**Verkaufe:** Super NES-Spiele. Pilotwings, Zelda 3, Home Alone 2, Star Trek SASBS und the Secret Missions, je 45-60 DM. Mystic Quest 70 DM. Tel. 06673/713

**Dringend gesucht!** Für Super NES: GP-I. Zahle gut. Außerdem: Exhaust Heat 2, Shadowrun. Game Boy: Winter Gold. PS: Extreme Games, Rock 'n' Roll Racing 2. Tel. 030/4128173

**VERSCHIEDENES**

**Suche:** Sony PlayStation mit 2 Spielen bis 150 DM oder Nintendo 64 mit 2 Spielen bis 600 DM sowie Spiele für Sony PlayStation bis 40 DM. Tel. 0208/877628. Biete: Super Nintendo, Spiel: Beat 'em Up. FP 100 DM

**Indy 500** (alle Strecken), Fighting Vipers (mehrere Stages), Manx TT, Virtual On sowie Namco und vieles mehr auf 35 min. Video in Dolby Surround Qualität für 29.90 DM + Porto u. Versand. Alle reden davon, Ihr könnt es haben! Tel. 09931/71114

**Kaufe/verkaufe** Games und Konsolen für N64, PlayStation + Saturn. Suche Neo Geo Module. Tel. 02154/40096, ab 18 Uhr. Verk. diverse Videospiele-Zeitschriften.

**Verkaufe:** GB.-Sp.: Turtles I-II (je 15 DM), Zool 20 DM, Mickey's D. Chase (20 DM), Darkwing Duck (20 DM). Außerdem: SNES-Sp.: Alfred Chicken (30 DM), WWF Royal Rumble (30 DM), alles deutsch, mit Anleitungen bzw. Spieleberater. Verk. auch US-Adapter (10 DM). Tel. 02066/370302, Dennis anfordern.

**Suche** billig PS-Spiele (20 DM). Ruft einfach 'mal an! Tel. 0821/452472. Suche auch PS für 200 DM (18-20 Uhr). **Verkaufe** neue Station für VB 800 DM.

**Tausche SAT-Spiele:** V. Fighter 2, Mystaria, NHL All-Star Hockey u.a. gegen SAT-Games oder alle 3 Spiele gegen SNES-Konsole. Michael Kaubach, Kettelerstr. 18, 63500 Seligenstadt

**Zeitschriften zu verkaufen.** Evtl. Tausch gegen PS-Spiele. Habe alle gängigen dt./US/engl wie EGM, EGM 2, Gamefan, Fusion, Edge, Total, Mega Fun, Maniac, Video Games, Fun Generation, Next Level usw. Tel. 07805/59328

**Flipper Turtles** Bj. 91 mit Grafikdisplay + Sprachausgabe, Multiball usw. für 950 DM sowie verschiedene Automatenplatinen ab 50 DM. Löse meine komplette Sammlung auf. Tel. 02872/8550, abends o. AB

**Tausche/verkaufe/kaufe** Games für PlayStation und Saturn! Tel. 09331/7630, bis 24 Uhr (Christian). Postweg 100% zuverlässig, bitte keine Abzocker! Suche günstigen Saturn mit Sega Rally oder ohne Game. Ruf an, es lohnt sich bestimmt!

**Sony PlayStation!** Kaufe, verkaufe und tausche ständig Spiele, Konsolen und Zubehör. Ruft an unter: Tel. 034903/31510, ab 18 Uhr

**Verkaufe:** SNES mit 23 Games, davon 5 Top Games, z.B. DKC 1+2, So.E, S.o.M., Prügelspiel, 4 Pads, ARP, NP 2500 DM, jetzt nur noch 900 DM!!! Mega Drive mit 3 Games 200 DM. PC-Engine mit 2 Spielen 150 DM. Master System und 1 Spiel 80 DM. PS und Resident Evil, Tekken 2 und Warhawk 600 DM. Alle Preise VB. Alles zusammen 1830 DM. Tel. 04952/4332

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

**Tausche** immer wieder Games für PlayStation und Saturn! Tel. 09331/7630, bis 24 Uhr (Chris)! Verk. Bug 50 DM, VF 2 60 DM, Vampire Hunter 70 DM, Virtua Cop + Gun 90 DM, FIFA Soccer '96 60 DM, Resident Evil 75 DM! Ruf an!

**Verkaufe:** SNES mit 23 Games, davon 5 Top Games, z.B. DKC 1+2, So.E., S.o.M., Prügelspiel, 4 Pads, ARP, NP 2500 DM, jetzt nur noch 900 DM!!! Mega Drive mit 3 Games 200 DM. PC-Engine mit 2 Spielen 150 DM. Master System und 1 Spiel 80 DM. PS und Resident Evil, Tekken 2 und Warhawk 600 DM. Alle Preise VB. Alles zusammen 1830 DM. Tel. 04952/4332

**Verk.** Mega Drive I, 2 Pads, US/jp-Adapter, 29 Spiele, z.B. NHL '96, FIFA '95, NBA '95, Urban Strike, Dune II, nur komplett VB 690 DM. Für PlayStation: FIFA '96, Warhawk, Air Combat, je 60 DM oder komplett 160 DM. Tel. 02171/53970, ab 20 Uhr oder Sa/So

**Verkaufe** Mega Drive + Mega CD mit über 50 Spielen, VB 1200 DM und Neo Geo + 3 Spiele, VB 400 DM. Tel. 0931/65389, ab 18-21 Uhr (Thomas)

**Löse meine MD- und MCD-Sammlung auf.** Viele Top Spiele für 30 DM. Verk. viele Top Spiele für 3DO und SNES und Game Gear. Verk. Super Scope (US) mit 6 Spielen für 70 DM. Verk. MD und MCD für 200 DM. Verk. Lenkrad für SAT für 90 DM. Verk. und tausche Spiele für SAT und PS. Tel. 0511/414899 (Thomas)

**Turbo Duo 2 CDs** 2 Karten VB 450 DM. Sega 32X mit Virtua Racing und 3D-Shooter VB 250 DM. CD 32 mit 4 CDs VB 220 DM. Atari 2600-Module, originalverpackt, Stck. 12 DM. Vectrex 1 Modul VB 200 DM. Tel. 06834/697326

**Tausche** Raum Karlsruhe: V. Hyldide, Victory Boxing, C. Night, Magic Carpet und Cyberia. Suche: King of Spirit, Virtua Cop +

**Inserentenverzeichnis**

Brainstorm .....	69
Centregold .....	U4
CompuTec Verlag .....	36, 59, 97
Computertreff Kudak .....	29
Cross .....	9
Dataflash .....	19, U3
Double-T Arcade Store .....	63
Fair Play Software .....	77
Freak's Shop .....	89
Gamerspoint .....	81
GameShop .....	13
Gamestore .....	13
GZ Games .....	65
Highway to Hell (Partner WA) .....	63
Jetstream .....	31
M.C. Game .....	41
Media Point .....	85
Microprose .....	73
Theo Kranz Versand .....	11
Videospiel Baier .....	65
Virgin .....	U2, 3
Wolfsoft .....	65

Gun, Sim City 2000, Shellshock, Off World Interceptor. Tel. 07251/87480, ab 17 Uhr (Alex verlangen)

**Verk./tausche** Spiele für SNES, bekomme ständig neue. Ruft an, es lohnt sich. Montags und Donnerstags erst ab 18 Uhr. Tel. 05251/280919. Tausche auch Neo Geo CD (Pal) mit 2 Pads und 6 Top Spielen gegen PlayStation.

**Suche PC-Engine/Turbo Duo-Spiele** u.a.: Record of Lodoss War, Xanadu, Warsong, Bable, Blood Gear, Y's 4, Burai 1, Warsong, Cyber City Odeo 808, Flash Hiders, Xak, Cardangel, Götzendienner, Hart of Stone, Lady Phantom, Monstemaker, PC-Enginefx, Speichercard, Ranma1/2, Stay With You, Ultra-Box, Faerie Dust Story, Saverangel, Cal, Sylphia, Engine-Fan/Engine Freak Hefte (jp). Tausche oder (verkaufe) HU-Cards & CDs (jp. + US). Tel. 04102/56941 (Holger)

**Kaufe/verkaufe:** SNES-, Saturn-, Mega Drive-, PlayStation-, GB-Spiele und Konsolen, nur deutsch und mit Original-Verpackung. sendet Eure Listen mit Preis an: R. Lingner, Hasenwinkel 15, 31061 Alfeld

**Bitte melden!** Derjenige, der am Mittwoch, den 12.06.96, ca. 15.30 Uhr angerufen hatte wegen der Anime-Serien auf Tele 5 und sich nicht mehr gemeldet hat. Tel. 0871/26883, ab 19 Uhr zu erreichen

**Verk.** PlayStation mit Discworld, WipEout + RGB-Kabel für 450 DM. Verk. Saturn, Daytona, Sega Rally, Parodius + 2 Pads für 650 DM. Tel. 07351/21242, 18-19 Uhr

**Tausche** ständig PS-Spiele und suche günstig Neo Geo CD mit Spielen. Tausche auch Saturn-Spiele. Bin immer ab 14 Uhr zu erreichen unter: Tel. 0228/322775 (Joachim)

**Verkaufe** preiswert meine SNES-, NES-, GB-Spiele. Gratisliste von: S. Nilson, Gedelitzer Weg 19, 29471 Gartow

**Verkaufe** PS- und SAT-Spiele: Toshinden (PS 35 DM), Alien Trilogy (PS 50 DM), Sega Rally (SAT 50 DM). VK. außerdem SNES, 2 Spiele, SGB, 2 GB-Spiele, Action Replay MK II für zus. 130 DM. VK. noch für NG-CD: SS II, KoF '94, AoF II, je 20-40 DM. Tel. 07232/6238

**Verkaufe + kaufe** Spiele und Hardware für Duo + Engine. Einige Platinen + 3DO-Spiele günstig abzugeben. Tel. 02374/850355, ab 17 Uhr.

**Saturn Wolfsoft-Umbau**, Lenkrad, 2 Joypads, 8 Spiele für 850 DM. Verschiedene 3DO-Spiele, 3DO-Adapter für SNES-Pads. Tel. 09131/52816, Tim verlangen.

**Tausche** Discworld (PS) gegen Angebote, z.B. Ridge Racer, adidas P. Soccer u.m. Suche für Game Boy Mystic Quest (mit Anleitung), Pinball, Revenge o.t. Gator, Dynablaster (auch ohne Anleitung). Tel. 05681/2523 (habe Anrufbeantworter)

**Kaufe** Game Boy, je nach Zustand für 30-40 DM, Game Boy-Spiele, NES-Spiele, SNES-Spiele und Mega Drive-Spiele, nur komplett mit Verpackung und Anleitung. Tel. 03634/38495, nur von 18.30-200 Uhr oder am Wochenende (Peter)

**Verkaufe** Mario Paint, Actraiser 2, Dinocity, Cool Spot, fe 40 DM. **Verkaufe PlayStation:** WipEout, Thunderhawk 2, je 65 DM. Tel. 02244/4415, ab 18 Uhr (Rene)

**Löse meine MD- und MCD-Sammlung auf.** Viele Top Spiele für 30 DM. Verk. viele Top Spiele für 3DO und SNES und Game Gear. Verk. Super Scope (US) mit 6 Spielen für 70 DM. Verk. MD und MCD für 200 DM.



Verk. Lenkrad für SAT für 90 DM. Verk. und tausche Spiele für SAT und PS. Tel. 0511/414899 (Thomas)

**Verkaufe/tausche:** Kileak the Blood, Theme Park, Road Rash, Discworld, je 70 DM, Memory Card (40 DM), Wing Commander 3, Alien Trilogy, NBA Live '96, je 80 DM (alles Pal mit Packung und Anleitung!!) oder tausche gegen Resident Evil, NHL Face Off, NFL Game Day, RRR, Shellshock, Descent usw. Postweg 100% seriös! Ruft an! Tel. 02236/40793 (David)

**Verk.** Jaguar mit CD-Aufsatz, 2 Joypads, Team Pad, 9 (!) Spielen (AvP, Dragon - Bruce Lee, Cybermorph, Whitemen Can't Jump (Streetball), Sensible Soccer, Iron Soldier, Vid Grid und Blue Lightning und weiteres Spiel) Neupreis: happige 1200 DM, bei mir 690 DM. Ruft an: Tel. 03994/222541, 14-21Uhr

**Verk.** Davis Cup Tennis, Jungle Strike, NHL Hockey '94, FIFA Soccer International, Ecco I, Stargate, Wonderboy in Monsterworld, EA Hockey '91, Sonic Spinball, Taz Mania II, Crueball, Flashback, Asterix Great Rescue, Story of Thor, Phantasy Star II, Might and Magic, Sonic I, Toe Jam & Earl (jp), Curse (jp), 30-50 DM, Tel. 05846/777

**Verk.** MD mit 32X und MCD 2 mit 15 Spielen: MD: Syndicate, T2, Landstalker, Batman Returns, Flashback, König der Löwen, Super Thunder Blade, Earthworm Jim, Sonic, MCD: Road Avenger, Soulstar, 32X: Star Wars Arcade, Virtua Racing Del., Metalhead, incl. 6 Button-Pad, insgesamt: 660 DM. Tel. 04401/72096

**Verkaufe/tausche.** Habe Fade to Black, Resident Evil, FIFA '96, Alien Trilogy, WipEout, Destruction Derby, X-Com, Rayman, Warhawk, Tekken, Novastorm, Philo-soma, Air Combat, Jumping Flash, Konami

Soccer, Panzer General, Agile Warrior, In the Hunt usw. Suche Motor Toon 2, Jumping Flash 2, Track & Field. Tel. 07805/59328

**Verkaufe:** Ridge Racer 1+2, 3x3 Eyes, Jumping Flash, Johnny Bazzokatone, Toshinden 1, Geom Cube, Jumping Flash, Destruction Derby, Twin Bee Puzzle, Winning 11; neue Action Replay pro, NegCon Pad, Pad-Verlängerung, Mad Catz + Pedale, Maus, Preis ab 30 DM. Tel. 08621/64096, abends (Manfred). Auch 3DO-Spiele, Street Fighter II Turbo... günstig, 1 Pad, VB.

**Dringend!** Suche für PS die Spiele Sidewinder, Resident Evil, Return Fire und andere Top Spiele, die über 80% Spielspaß bekommen haben. Zahle, wenn Spiel komplett (Anleitung, CD-Gehäuse) bis 80 DM! Achtung: nur Pal-Versionen anbieten! Also, holt Eure PS-Spiele aus den Schubladen und macht Eure Angebote! Ruft an: Tel. 02801/4071 (fragt nach Nils, ab 14 Uhr)

**Verkaufe:** SNES mit 23 Games, davon 5 Top Games, z.B. DKC 1+2, So.E, S.o.M., Prügelspiel, 4 Pads, ARP, NP 2500 DM, jetzt nur noch 900 DM!!! Mega Drive mit 3 Games 200 DM. PC-Engine mit 2 Spielen 150 DM. Master System und 1 Spiel 80 DM. PS und Resident Evil, Tekken 2 und Warhawk 600 DM. Alle Preise VB. Alles zusammen 1830 DM. Tel. 04952/4332

**Verkaufe:** Rise of the Robots (Pal) 35 DM, Hunt of Red October (US) 25 DM, Cybernator (US) 30 DM oder tausche gegen Secret of Evermore (alle Spiele). Tel. 034343/54555 (Christian)

**Verk./tausche** SNES-Games, z.B. DKC 1 60 DM, DKC 2 80 DM, EWJ 60 DM, Flashback 40 DM, Yoshi's Island 70 DM, NHL '96, NBA Give 'n' Go 60 DM, NBA Live '96 70 DM, Jungle Strike 70 DM, Starwing 40 DM

u.v.m. Verk./tausche auch PS-Spiele, z.B. Tekken, FIFA '96, D.D., Theme Park, WWF Arcade, Kileak the Blood u.a. Tel. 09331/89334

**Du(!) bist hier genau richtig!** Verkaufe SNES mit 2 Pads + 3-4 Spielen (ohne Verpackung) für 260 DM. Spiele: Lufia, Soulblazer, Shadowrun für 60 DM o. mit Adapter 170 DM, Zelda 30 DM, Blackhawk 60 DM, S.R. FX 40 DM, Beat 'em Up 100 DM, Flashback 40 DM, Pitfall 60 DM, SMW 2 70 DM, S. Shadowrun 60 DM, Sim City 40 DM, Desert Fighter 50 DM, Striker 45 DM oder alles zusammen (17 Spiele) + Zeitschriften f. 850 DM. Tel. 030/6357471

**Verk.** SNES, 2 Pads, US/jp-Adapter 130 DM, Brett Hull (US) 40 DM, Stanley Cup (US) 40 DM, G. Foreman 20 DM, Sequest50 DM, ISS I 70 DM, Beat 'em Up (US) + CD 80 DM, EWJ I 40 DM, Street Fighter II 10 DM, S. Bomberman 2 40 DM, Jungle Strike 70 DM, Utopia 40 DM, Vortex 20 DM, Jimmy Connors 70 DM, Return o.t. Jedi 50 DM, Super Formation Soccer (jp) 10 DM, Pinballdreams 40 DM, oder alles komplett nur VB 649 DM. Tel. 02171/53970, ab 20 Uhr oder Sa/So

**Verkaufe:** GB.-Sp.: Turtles I+II (je 15 DM), Zool 20 DM, Mickey's D. Chase (20 DM), Darkwing Duck (20 DM). Außerdem: SNES-Sp.: Alfred Chicken (30 DM), WWF Royal Rumble (30 DM), alles deutsch, mit Anleitungen bzw. Spieleberater. Verk. auch US-Adapter (10 DM). Tel. 02066/370302, Dennis anfordern.

**Verkaufe:** SNES mit 23 Games, davon 5 Top Games, z.B. DKC 1+2, So.E, S.o.M., Prügelspiel, 4 Pads, ARP, NP 2500 DM, jetzt nur noch 900 DM!!! Mega Drive mit 3 Games 200 DM. PC-Engine mit 2 Spielen 150 DM. Master System und 1 Spiel 80 DM. PS und Resident Evil, Tekken 2 und War-

hawk 600 DM. Alle Preise VB. Alles zusammen 1830 DM. Tel. 04952/4332

**Löse meine MD- und MCD-Sammlung auf.** Viele Top Spiele für 30 DM. Verk. viele Top Spiele für 3DO und SNES und Game Gear. Verk. Super Scope (US) mit 6 Spielen für 70 DM. Verk. MD und MCD für 200 DM. Verk. Lenkrad für SAT für 90 DM. Verk. und tausche Spiele für SAT und PS. Tel. 0511/414899 (Thomas)

**Suche PC-Engine/Turbo Duo-Spiele** u.a.: Record of Lodoss War, Xanadu, Warsong, Bable, Blood Gear, Y's 4, Burai 1, Warsong, Cyber City Odeo 808, Flash Hiders, Xak, Cardangel, Götzendienner, Hart of Stone, Lady Phantom, Monstemaker, PC-Enginefx, Speichercard, Ranma1/2, Stay With You, Ultra-Box, Faerie Dust Story, Saverangel, Cal, Sylphia, Engine-Fan/Engine Freak Hefte (jp). Tausche oder (verkaufe) HU-Cards & CDs (jp. + US). Tel. 04102/56941 (Holger)

**Günstig:** verkaufte MD, 2 Joypads, über 40 Spiele, Action Replay + Megaconverter für 1635 DM. Verkaufe Jaguar, 2 Joypads + 4 Spiele für 400 DM (kaum gebraucht). Tel. 040/826124, ab 16 Uhr

**Verk.** für PS: R. Racer Rev. (jp), NHL Face Off (US), Krazy Ivan, Rayman, Total NBA, Warhawk, X-Com, Theme Park, PGA '96, Tekken, FIFA '96, je 60 DM, Ridge Racer, SF Movie, NBA Jam, WWF, Air Combat, Starblade (jp), je 50 DM. Tausch möglich! Tel. 02156/77827

**Verkaufe:** Super NES-Spiele. Pilotwings, Zelda 3, Home Alone 2, Star Trek SASBS und the Secret Missions, je 45-60 DM. Mystic Quest 70 DM. Tel. 06673/713

**Verkaufe** SNES mit 5 Top Spielen und 2 Joypads für nur 150 DM. Tel. 0971/99760, fragt nach Markus

# NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

N

der letzten

F

3 Monate

W

nachbestellen!

S



06/96



07/96



08/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> MEGA FUN 06/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 07/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 08/96	zu DM 5,80	
	zugänglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

# DAS LEST IHR IN DER NÄCHSTEN

# MEGA FUN

## Tekken 2 (PS)

Kampf der Prügel-Giganten: Kurz vor dem Release des begehrten Beat 'em Up-Sequels von Namco, kommt es zum großen Zweikampf Tekken 2 gegen unsere aktuelle Beat 'em Up-Referenz Virtua Fighter 2 - schwenkt Namco bald das Zepter?



## Time Commando (PS)

Adeline liefert mit diesem Titel ein interessantes Grafik-Adventure à la Alone in the Dark ab. In der Rolle von Stanley, einem Computer-Spezialisten, müßt Ihr durch die Zeit reisen, um einen außer Kontrolle geratenen Mega-Computer zu stoppen.



## Die Hard Trilogy (PS/SAT)

Three in One: Nach Alien Trilogy wird eine weitere Blockbuster-Filmserie für die NG-Konsolen umgesetzt. Macht Euch auf eine CD ROM voller geballter Action gefaßt, die angeblich sogar Virtua Cop in die Schranken verweisen soll.



Mega Fun 10/96 erscheint am  
**18. Sept. 1996**

## 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:**  
 Uwe Kraft, Silke Schneider, Sandrie Souleiman

**Redaktion:**  
 Uwe Kraft, Ulf Schneider

**Hotline - Mega Fun:**  
 Sonntag, d. 29. September 96, 14 - 18 Uhr  
 Tel: 09 31 / 15 51 8

Wir weisen darauf hin, daß der Verlag leider keine Tips & Tricks/Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann; bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft/auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

**Freie Mitarbeiter:**  
 Georg Döller  
 Frank Fischer  
 Björn Harhausen  
 Guido Hofmann  
 Christoph Pütz  
 René Schneider  
 Gerd Sebök  
 Sandrie Souleiman

**Layout:**  
 Uwe Kraft, Silke Schneider, Gerd Sebök

**Rendering 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 73-77, 47 058 Duisburg  
 Telefax 02 03 / 3 05 11 555  
 Telefon 02 03 / 3 05 11 -552

**Verkauf:**  
 Thomas Kammer -551  
 Oliver Diemers -554  
 Thomas Diel -552

**Disposition:**  
 Gregor Eicker -553  
**Anzeigenleiter:** Thomas Kammer

**Anzeigenverkauf:**  
 Computec Verlagsbüro Nürnberg  
 Isarstraße 34, 90 451 Nürnberg  
 Telefon 09 11 / 9 68 32 -0

**Media-Beratung:** Thorsten Szameitat - 19  
**Media-Beratung:** Wolfgang Menne - 43  
**Disposition:** Tanja Kaiser - 32  
**Verantwortlich:** Thorsten Szameitat

Telefax: 09 11 / 6 42 78 60  
 CompuServe: 101647,2432  
 D-Netz 01 71 / 6 21 31 46

**Verantwortlich für den Anzeigenteil:**  
 Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

**Druck:**  
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg

**Titel:** Acclaim

**Abonnement:**  
 Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 62,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.  
 Fragen zum Abonnement: Tel. 09 11 / 53 25 179

Heftnachbestellungen (können nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar, erfolgen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden)  
 Bitte wenden Sie sich nur schriftlich an:  
 CP Verlag & Agentur GmbH  
 Leserservice  
 Isarstr. 32-34  
 90 451 Nürnberg

**Manuskripte:**  
 Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in der von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikation. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

# 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 LEVELS STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.**  
**ERHÄLTlich FÜR FAST ALLE SPIELKONSOLEN**

## ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH



**NEU !!**

- ★ **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBaute CODES** - Tausende eingebauter Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während Du spielst. Mit Hilfe des Codefinder's findest Du direkt Codes für die neuesten Games!
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf 10% verringern.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- ★ **JETZT MIT DEUTSCHER MENÜ-FÜHRUNG!**

## ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

- ★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **MEHR ALS 500 EINGEBaute CODES** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
- ★ **ISHIDO-GAME** - Wenn Du Dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" und einer Uhr ausgeliefert!!
- ★ **ACTION REPLAY™, "ISHIDO"-GAME UND UHR ALS KOMPLETT-PAKET** - DM 99,-

**INKLUSIVE GAME !!**



**ACTION-REPLAY-UHR**  
 Wenn Du dein Action Replay direkt bei Dataflash bestellst, ist die Action-Replay-Sportwatch im Preis inbegriffen. Diese Sportwatch gibt Dir die Möglichkeit, Deine genauen Spielzeiten zu messen und zu stoppen.  
 Paketinhalt: Action Replay und Action-Replay-Sportwatch (bis 30m wasserdicht).  
 Abbildung kann abweichen.  
**Nur für Endkunden.**

## ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

- ★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast Du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- ★ **FÜR MASTER SYSTEM™ ODER GAME GEAR™** - DM 79,-
- ★ **FÜR GAME BOY™** - DM 59,-
- ★ **FÜR NES™** - DM 99,-

**NUR FÜR MEGADRIVE™-BESITZER**



**ACHTUNG!!**  
 Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's™ sind ORIGINAL DEUTSCHE VERSIONEN, die komplett mit Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (Hotline für Tips & Tricks, Sprachcomputer, technische Unterstützung, Angebote u.s.w.), deutscher Anleitung und EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel ausgeliefert werden.

**NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER!**  
 Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Clubmitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.  
**WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.**



**3DO™ Speedpad**  
 Joypad-Ersatz; für die Benutzung mit jedem 3DO™ Interaktiv-Multiplayer™-System.  
  
 DM 49,-

**TV SYSTEM CONVERTER**  
 Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W.  
  
 DM 139,-

**ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN**  
 für SNES™ DM 39,- für Mega CD™ DM 59,- für Megadrive™ DM 39,- für SNES™ (PROGR.) DM 59,- für Megadrive™ DM 59,- (für den Einsatz von Master System™-Games)

**24-STD.-BESTELLSERVICE**  
 TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547  
 24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)  
**DATAFLASH GmbH**  
 WASSENBURGSTR. 34  
 46446 EMMERICH  
 VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

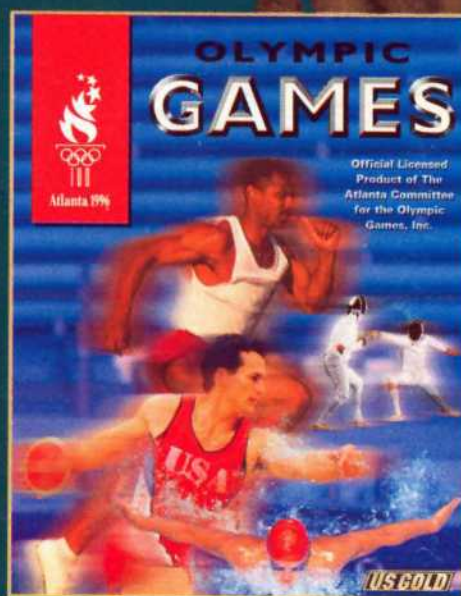
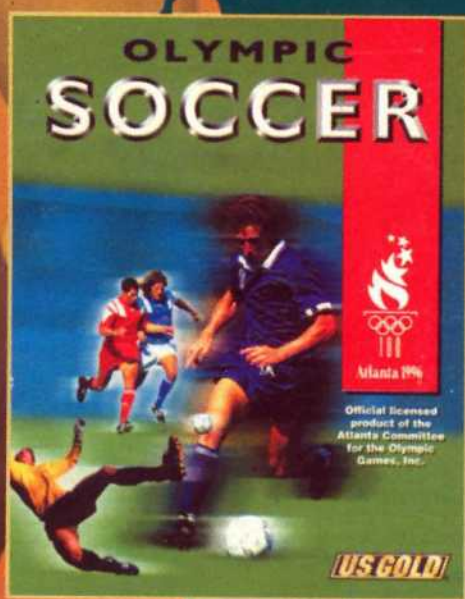
"SEGA", "MEGA DRIVE", "GAME GEAR", "MASTER SYSTEM" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.  
 "NINENDO", "GAMEBOY", "NES" UND "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINENDO OF AMERICA.  
 "PLAYSTATION" IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORP.

# Zuschauen ist Silber, Spielen ist Gold!

KMF, Hamburg



100  
Atlanta 1996



Alle Logos sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber  
© 1996 U.S. GOLD Limited. Alle Rechte vorbehalten.

Atlanta '96 – die besten Sportler der Welt haben sich Jahre auf die Olympischen Spiele vorbereitet. Die 40 Entwickler von Silicon Dreams auch. Das Ergebnis: 100% Fun, unterstützt durch extrem flüssige 3D-Grafiken in Echtzeit und verschiedene Spielmodi. Fernsehreife Kameraperspektiven, super Soundtracks und echte Stadengeräusche sorgen für eine eindrucksvolle Live-Atmosphäre. Das Spielgeschehen bei **Olympic Soccer** wird von Johannes B. Kerner (SAT1 / ran) mit rund 2.000 verschiedenen Sätzen kommentiert. Bis zu 8 Spieler ermitteln simultan in den **Olympic Games** unter 15 Disziplinen ihr Gold.

