

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



Neue Tips & Tricks zu
**Donkey Kong
Country II
& Breath of Fire**

nur DM
5,80

TEPPICH-SURFEN AUF 32 BIT

Magic Carpet
Bullfrogs orientalisches
Ballervergnügen

DIE 32 BIT-FORTSETZUNG

Final Fantasy VII
Squaresofts Echtzeit-
Polygon-RPG

VÖLLIG ABGEDREHT

**Zu Besuch bei
Codemasters**

Die Geheimprojekte der MicroMachines-Erfinder



TOY STORY

**DER KINOHIT
JETZT FÜR DIE
KONSOLE**

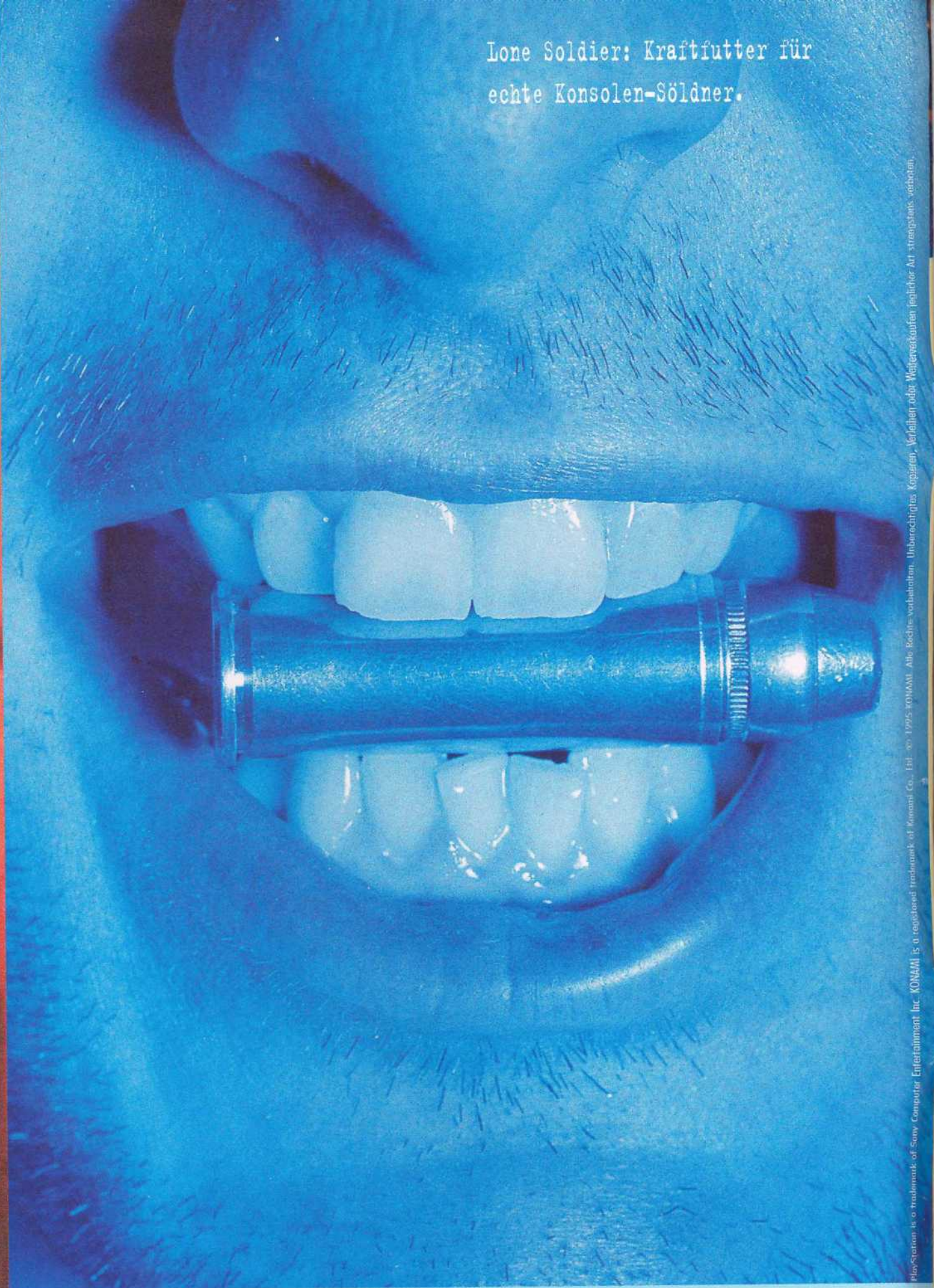
**ACTION PUR VON
DISNEY INTERACTIVE**

20% aller Jungs haben regelmäßig die Hosen voll.



BOESCH, STENDEL & PARTNER

Lone Soldier: Kraftfutter für echte Konsolen-Söldner.



PlayStation 4 is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberichtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Lone Soldier. Blei fressen statt Bettnässen.

Du bist stark. Du bist mutig. Du bist schnell. Du bist Lone Soldier. Als mächtiger Cyborg kämpfst Du gegen das Böse. Und weil Du gut bist, wirst Du gewinnen. Auch wenn es hart ist: Im „Dschungel“ hast Du es mit einem miesen Terminatoren-Regime zu tun. Im „Canyon“ mußt Du tückische Schluchten überwinden. „Middle Eastern City“ verschlägt Dich in eine gefährliche Stadt im Nahen Osten. Und in „Alien Situation“ begegnest Du weiteren Außerirdischen. Der reinste Dauer-Thrill in 32-bit-3D. Macht süchtig!



Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Alles unter Kontrolle! Seite 94

Zubehör-Special

Super 320 PlayStation
 Auch für Spieler, die sich nicht nur für das Spiel selbst, sondern auch für die Ausstattung ihrer PlayStation interessieren, gibt es eine große Auswahl an Zubehör. Wir haben hier eine Auswahl an den besten Produkten zusammengestellt, die Sie für Ihre PlayStation gebrauchen können.

Super 320 PlayStation Infrared Pad System
 Ein Infrarot-Steuerungssystem, das Ihre PlayStation mit einem Infrarot-Controller verbindet. Das System besteht aus einem Infrarot-Controller und einem Infrarot-Empfänger, der an Ihre PlayStation angeschlossen wird. Das System ermöglicht es Ihnen, Ihre PlayStation von einem beliebigen Ort aus zu steuern.

Wired Controller
 Ein kabelgebundenes Controller-System, das Ihre PlayStation mit einem kabelgebundenen Controller verbindet. Das System besteht aus einem kabelgebundenen Controller und einem Kabel, das an Ihre PlayStation angeschlossen wird. Das System ermöglicht es Ihnen, Ihre PlayStation von einem beliebigen Ort aus zu steuern.

Mad Catz
 Ein Controller-System, das Ihre PlayStation mit einem Controller verbindet. Das System besteht aus einem Controller und einem Kabel, das an Ihre PlayStation angeschlossen wird. Das System ermöglicht es Ihnen, Ihre PlayStation von einem beliebigen Ort aus zu steuern.

Spezialpad JoyStick
 Ein Controller-System, das Ihre PlayStation mit einem Controller verbindet. Das System besteht aus einem Controller und einem Kabel, das an Ihre PlayStation angeschlossen wird. Das System ermöglicht es Ihnen, Ihre PlayStation von einem beliebigen Ort aus zu steuern.

Super 320 PlayStation Arcade Stick
 Ein Controller-System, das Ihre PlayStation mit einem Controller verbindet. Das System besteht aus einem Controller und einem Kabel, das an Ihre PlayStation angeschlossen wird. Das System ermöglicht es Ihnen, Ihre PlayStation von einem beliebigen Ort aus zu steuern.

Spezialpad
 Ein Controller-System, das Ihre PlayStation mit einem Controller verbindet. Das System besteht aus einem Controller und einem Kabel, das an Ihre PlayStation angeschlossen wird. Das System ermöglicht es Ihnen, Ihre PlayStation von einem beliebigen Ort aus zu steuern.

Super 320 PlayStation Arcade Stick
 Ein Controller-System, das Ihre PlayStation mit einem Controller verbindet. Das System besteht aus einem Controller und einem Kabel, das an Ihre PlayStation angeschlossen wird. Das System ermöglicht es Ihnen, Ihre PlayStation von einem beliebigen Ort aus zu steuern.

Spezialpad
 Ein Controller-System, das Ihre PlayStation mit einem Controller verbindet. Das System besteht aus einem Controller und einem Kabel, das an Ihre PlayStation angeschlossen wird. Das System ermöglicht es Ihnen, Ihre PlayStation von einem beliebigen Ort aus zu steuern.

MEGA FUN

Micro Machines & Geburtstagsstimmung

Es ist jetzt an der Zeit, unseren treuen Lesern einmal ein dickes, fettes Dankeschön zu sagen. In diesem Fall hat das auch einen sehr erfreulichen Grund: Innerhalb von nur drei Ausgaben (11/95 - 1/96) konnte unsere verkaufte Auflage um über 40% gesteigert werden - einfach Klasse! Diese Zahl beweist zweierlei Dinge: Zum einen habt Ihr unser neues Team akzeptiert und zum anderen scheint unser etwas veränderter Redaktionsstil sehr gut anzukommen, denn durch die neue Most Wanted-Seite bestimmt Ihr direkt, welche Themen wir groß aufziehen, bzw. welche Bereiche eher irrelevant sind. Diese positive Entwicklung ist um so erfreulicher, als wir in der kommenden Ausgabe unser dreijähriges Bestehen feiern (damit sind wir die zweitälteste Videospielezeitschrift auf dem deutschen Markt). Verraten wollen wir zwar noch nicht, was für die 5/96 alles geplant ist, aber eines ist sicher: Die nächste Ausgabe wird es in sich haben - laßt Euch überraschen! Redaktionelle Höhepunkte im aktuellen Heft lesen sich wie folgt: Ulf war zu Besuch bei Codemasters, um einen ersten Blick auf Micro Machines V3 zu werfen sowie in den Genuß ihres bahnbrechenden 32-Bit Tennisspiels mit Pete Sampras zu kommen (jeweils PlayStation). Der Blick hinter die Kulissen war dabei höchst interessant und amüsant zugleich, was auch kein Wunder ist, denn schließlich liegt das Durchschnittsalter der Firma bei 23 Jahren. Für die größte Überraschung sorgte aber die Palastrevolution von Squaresoft, dessen langersehntes Final Fantasy 7 nun doch nicht für das Nintendo 64 erscheinen wird (lest dazu unser spannendes 2-Seiten Preview). Highlights auf CD-Format sind ferner das bleihaltige Need for Speed-Vergnügen (PS), die opulente Polygon-Ballerei Panzer Dragoon Zwei (SAT) sowie die neuesten Infos zu Formula One (PS). Da dürfte wohl für jeden etwas dabei sein. Vergnügliche Lesestunden wünscht Euch

Euer Mega Fun Team

Breath of Fire 2

Das Spiel Breath of Fire 2 ist ein Action-RPG, das von Capcom entwickelt wurde. Es ist das zweite Spiel in der Breath of Fire-Serie. Das Spiel spielt in der fiktiven Welt von Sulfon. Die Spieler steuern die Charaktere in einer Welt, die von Vulkanen und Magie geprägt ist. Das Spiel bietet eine Vielzahl von Fähigkeiten und Items, die die Spieler bei ihrer Reise durch die Welt unterstützen. Das Spiel ist für PlayStation 2, Saturn und PC verfügbar.

Breath of Fire 2

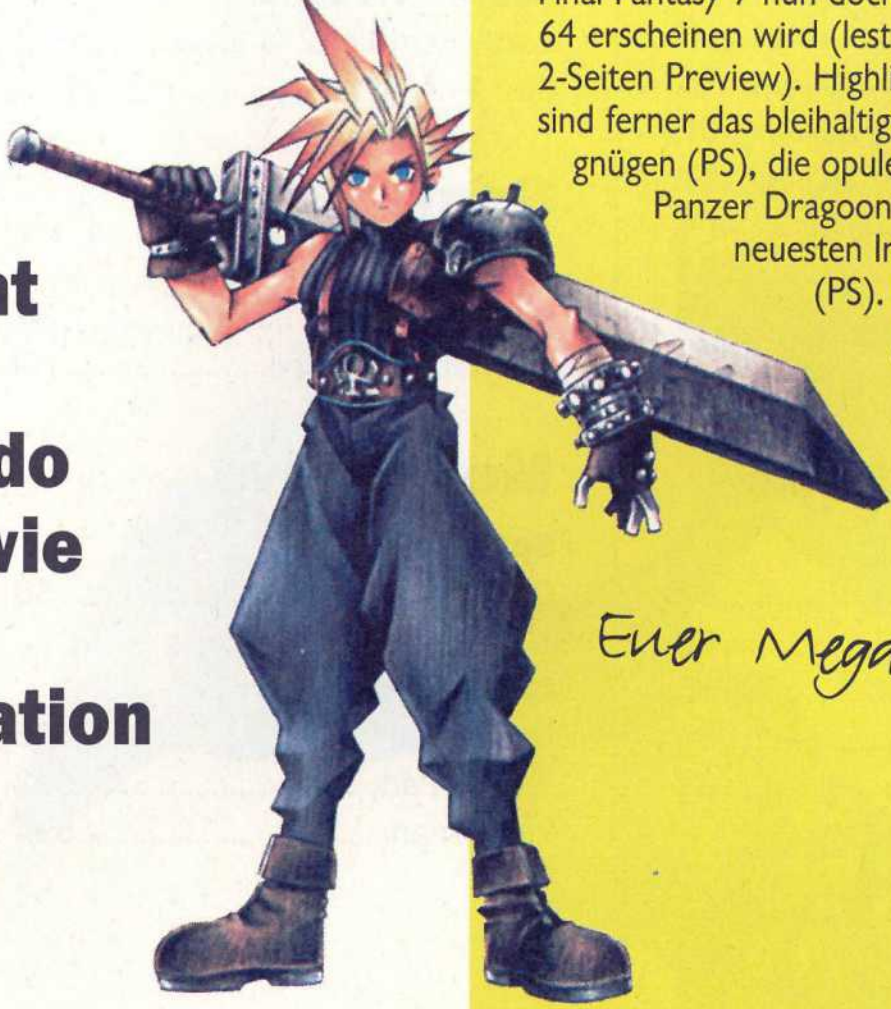
Das Spiel Breath of Fire 2 ist ein Action-RPG, das von Capcom entwickelt wurde. Es ist das zweite Spiel in der Breath of Fire-Serie. Das Spiel spielt in der fiktiven Welt von Sulfon. Die Spieler steuern die Charaktere in einer Welt, die von Vulkanen und Magie geprägt ist. Das Spiel bietet eine Vielzahl von Fähigkeiten und Items, die die Spieler bei ihrer Reise durch die Welt unterstützen. Das Spiel ist für PlayStation 2, Saturn und PC verfügbar.

Da bleibt Euch der Atem weg! Der Mega Players Guide zum RPG-Knaller. Seite 54

Mario-Gewinnspiel

Das Gewinnspiel ist ein Wettbewerb, bei dem die Spieler durch das Sammeln von Siegeln an Mario-Gewinnspielen teilnehmen können. Die Spieler müssen die Siegeln in den Gewinnspielen sammeln und diese in den Gewinnspielen einlösen. Das Gewinnspiel ist für PlayStation 2, Saturn und PC verfügbar.

Gewinnt ein Nintendo 64, sowie eine PlayStation uvm. Seite 90

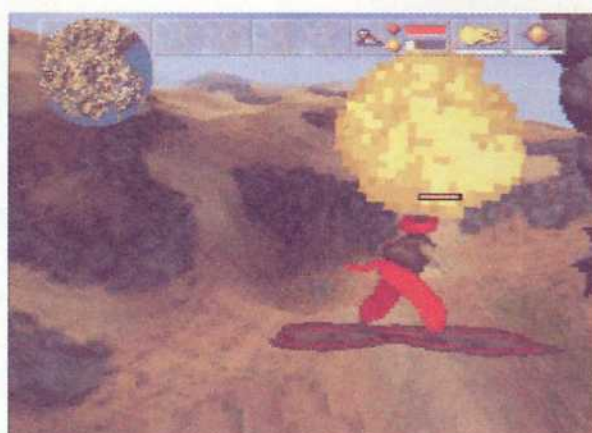




Spektakuläre 32-Bit-Fortsetzung

Final Fantasy VII

Squaresofts
Echtzeit-Polygon-RPG
Die ersten Bilder und Infos zum Mega-Projekt.
Seite 14/15



Teppich-Surfen auf 32-Bit

Magic Carpet

Bullfrogs orientalisches Märchen aus 1001 Nacht
PlayStation und Saturn auf Höhenflug.
Seite 78/79

Rubriken

Anzeigenauftrag	60
Börse	59
Countdown	66
Editorial	3
Game Over	98
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	62
Mega Mail	64
Referenzen	34
Scene	12
Start	33

Super Nintendo

Spieletests

Civilization	82
Cutthroat Island	88
Final Fight 3	86
Mega Man X3	80
Toy Story	84

Players Guide

Breath of Fire 2	604
Donkey Kong Country 2	596

Codes + Freezers

Earthworm Jim 2	593
Star Trek - TNG	608

Game Boy

Spieletests

Cutthroat Island	88
Top Ranking Tennis	89

Mega Drive

Spieletests

Cutthroat Island	88
------------------------	----

Codes + Freezers

Boogerman	595
Theme Park	593
Vectorman	594

Saturn

Software News

King of Fighters '95	10
Titan Wars	10

Previews

Baku Baku Animal	28
Blazing Dragons	31
Night Warriors	22
Panzer Dragoon Zwei	20
Power Play Hockey	23
Skeleton Warriors	26
The Story of Thor	30
WipEout	24

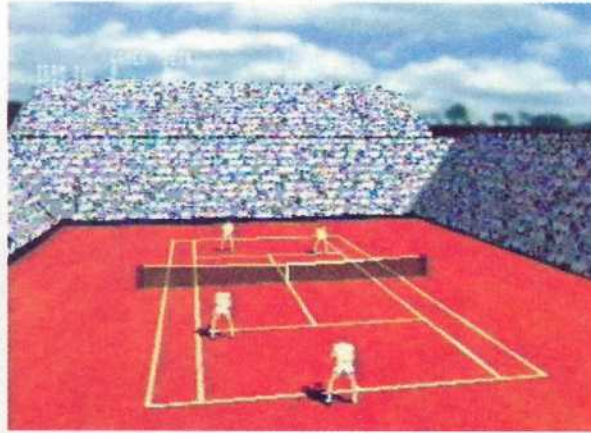
Spieletests

Cyberia	76
Gex	76
Magic Carpet	78
Street Fighter Zero	72
Valora Valley Golf	74
World Cup Golf	74



Back to the Roots
Street Fighter Zero

Der 2D-Prügler im Härtestest
 Außerdem der Nachfolger im Anmarsch: Brandheiße Infos über Street Fighter Zero 2, der Arcade-Fortsetzung.
Seite 72/73 sowie 32



Völlig abgedreht:
Zu Besuch bei Codemasters

Die Geheimprojekte der Micro Machines-Erfinder
 Pete Sampras Extreme Tennis und Micro Machines M3, demnächst für PlayStation.
Seite 6/7



Origins Mega-Space-Opera jetzt für PlayStation
Wing Commander 3

Hollywood-reife Filmsequenzen mit Action-Einlagen
 Die opulente 10 Million-Dollar-Produktion kommt auf nicht weniger als vier CDs daher
Seite 81

Codes + Freezers

FIFA Soccer 96	608
Johnny Bazookatone	608
Sega Rally	595
Vitua Cop	594

PlayStation

Previews

Final Fantasy 7	14
Formula One	17
Impact Racer	19
Power Soccer	18
Resident Evil	16

Spieletests

Battle Arena Toshinden 2	68
Floating Runner	40
Kings Field	41
Magic Carpet	78
Mickey's Wild Adventure	38
Namco Museum 2	75
Need for Speed	36

NFL Gameday	38
Ridge Racer Revolution	71
Shockwave Assault	35
Wing Commander 3	81

Codes + Freezers

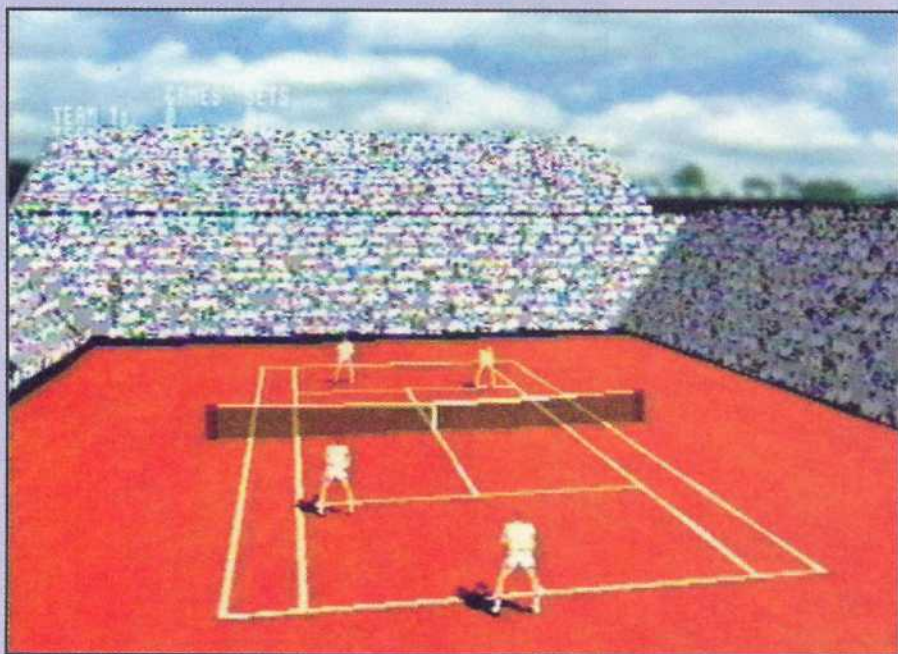
Assault Rigs	608
Battle Arena Toshinden 2	595
ESPN Extreme Games	593
Loaded	594
Twisted Metal	595
WWF Wrestlemania	594

Zero Divide	608
-------------------	-----

Specials

Codemasters-Special	6
Most Wanted	97
Primal Games Gewinnspiel	90
Street Fighter Zero 2	32
Zubehör-Special	94





Via Mult-Adapter ist natürlich auch ein Doppel möglich

Völlig

Abgefahren

Zu Besuch bei Codemasters

Warwickshire, ein beschaulicher Ort zwischen London und Birmingham, ist der Sitz von Codemasters. In einem umgebauten und äußerst schmucken Landhaus-Komplex tüfteln die Micro Machines-Erfinder an ihren neuesten Hits. Die Mega Fun war live vor Ort, um den Programmierern über die Schulter zu schauen und entdeckte dabei zwei absolute Highlights!

Pete Sampras Extreme Tennis

Codemasters verfolgen bei ihrem ersten 32 Bit-Projekt ein einfaches Ziel: Die beste Tennis-Simulation aller Zeiten, auf die Beine zu stellen. Ein gewagtes Unterfangen, hält man sich vor Augen, daß ihre bisherigen Spiele alles andere als technische Meisterleistungen waren! Doch bereits nach wenigen Gesprächen mit den Programmierern wurde deutlich, daß die englischen Jungs nicht nur Sprüche klopfen: Motion Capture-Technik, über 150 Sound-Samples sowie rund 15 Minuten feinste FMV-Sequenzen, sprechen eine deutliche Sprache! Doch alles der Reihe nach, ...

Arcade- & Simulationsanspruch

Als Zugpferd wurde, wie schon bei den beiden 16-Bit Spielen (das Modul hat sich übrigens

rund 250.000 mal verkauft), erneut der Schwiegermütter-Traum Pete Sampras eingespannt. Als Polygon-Sportler mit texturiertem Original-Gesicht, muß sich der US-Strahlmann mit 23 anderen virtuellen Tenniscracks auseinandersetzen. Die Figuren wurden allesamt durch das geniale Motion



Neben drei statischen Perspektiven, ist auch ein Spiel in der Ego-Ansicht möglich

Capture-Verfahren in Szene gesetzt. Rachel England betonte in diesem Zusammenhang, daß ein absolut modernes Studio, welches auch für Walt Disney arbeitet, für die Realisierung zuständig war. Um die Sprites möglichst authentisch agieren zu lassen, wurden nicht weniger als 160 Animationen per Computer eingefangen. Dieser Aufwand garantiert laut Projektleiter Gavin Raeburn, daß die Spieler den Filzball individuell annehmen und nicht immer nach dem selben Muster in die Luft schlagen. Das Ergebnis ist beeindruckend: Egal ob Becker's Hechtflugrolle oder ein



Wie bei Jimmy Connors Tennis, dirigiert Ihr beim Aufschlag ein Pfeil-Symbol, um die Trefferfläche zu bestimmen



ärgerliches Armerudern - jedes Detail wirkt ultra realistisch. Der technische Aufwand erfüllt auch einen weiteren Zweck, und zwar den anvisierten Anspruch einer artificial intelligence (AI), also einer künstlichen Intelligenz, die die Computer-Recken mit ins Spiel bringen sollen. Nicht nur, daß der Gegner den Ball naturgetreu annimmt, auch seine Spielweise soll sich automatisch Eurer Taktik anpassen. Schema F-Spieler haben somit keine Chance. Auch beim Gameplay wurden die Maßstäbe hoch angesetzt: Es wird versucht, eine Mixtur aus simplem Arcade-Style (zum Beispiel Namcos Smash Tennis) und handfester Simulation zu erzielen. So könnt Ihr beispielsweise, mittels der vier Aktions-tasten, das volle Schlagreper-toire ausspielen, ohne aber genervt das Handbuch wälzen zu müssen.

TV-Präsentation & Live-Atmosphäre

Ein wichtiger Punkt bei Extreme Tennis ist die Soundunterma-lung. Der Aufwand, den Code-masters hier betrieben hat, ist wohl nahezu einzigartig. Musi-kus Tim Bartlett hat sage und schreibe über 50 MByte Soundsamples in seinen Rechner gespeichert und editiert. Diese Vielzahl von Geräuschku-



Computerberechnete Bilder präsentieren die acht unterschiedlichen Austragungsorte

lissen ermöglicht natürlich eine individuelle akustische Kom-mentierung der Geschehnisse auf dem Court: Ässe werden zum Beispiel mit einem gefälligen Applaus begleitet, lange Ballwechsel, je nach Ausgang, mit einem lauten "Ooh" (bei einem eklatanten Fehler) oder

einem lang anhaltenden und frenetischen Beifall. Selbst das Geräusch, wenn der Ball das Netz trifft, ändert sich, je nach-dem, mit welcher Geschwindig-keit der Filz die Netzkante berührt. Hinzu kommt, daß der Unparteiische das Spiel in der jeweiligen Landessprache kom-mentiert (es gibt acht Austragungs-or-te), inklusive deutscher und sogar chinesischer Sprache. Das gesamte Game wird witziger Weise in TV-Form präsen-tiert, wobei sich im fiktiven Sport-Studio ein ehemaliger US-Profi, ein englischer Tennis-Greis sowie der Moderator mit hitzigen Wortgefechten bekämpfen - gespickt mit aller-lei englischem Humor, versteht sich. Um das ganze abzurun-den, gibt es neben vielfältigen Spielmodi (Championship, Doppel, mit bis zu vier Perso-nen gleichzeitig) auch einen Super Tournament (erst anwählbar, wenn Ihr eine Saison erfolgreich abgeschlossen habt) mit versteckten Charakteren, wie dem coolen Jimmy Flax im

70er Jahre Afro-Look und neu-en, ungewöhnlichen Austragungs-or-ten (Bronx und FKK-Strand!!!!). Tja, es scheint so, als seien die Tage von Jimmy Con-nors Tennis entgültig gezählt. (Ulf)

Brilliant Animation



Die Animationen wurden durch modernste Motion Capture-Technik realisiert

Live aus dem Fernsehstudio



FMV-Sequenzen präsentieren die Tennis-Übertragung in TV-Form. Im virtuellen Studio liefert sich der, noch namenlose Reporter, mit dem englischen Tennis-Experten Major Duffer und Ex-Profi Jim Smash, hitzige Debatten.



Bild links: Das Pete Sampras-Team: Philip Hindle (PC-Programmierung), Gavin Raeburn (Projektleiter) und Lee Metcalf (PS-Hauptprogrammierer)



Tim Bartlett verwaltet über 150 Samples zu Pete Sampras Extreme Tennis

Bild links: Gavin Raeburn: "Pete Sampras Extreme Tennis wird neue Maßstäbe setzen!"



Dichtgedrängt: Das Micro Machines V3-Team, bei der Arbeit

Bild links: Ein Grafiker beim Editieren von Pete Sampras' digitalisiertem Texture-Gesicht

Völlig Abgefahren

Zu Besuch bei Codemasters

Micro Machines V3

Als erste Zeitschrift überhaupt, durften wir konkrete Fragen zur PlayStation-Version von Micro Machines stellen! Fast konnten sie einem leid tun: Fünf Programmierer saßen dichtgedrängt in einem einzigen Raum, um den nächsten potentiellen Codemasters-Hit fertigzustellen: Micro Machines V3, die Fortsetzung der Mega Drive-Erfolgsstory. Unter der Leitung von Andrew Graham, einem schüchtern wirkenden Lockenkopf mit Bubi-Charme, wird hier mit Hochdruck an der Fertigstellung des 32 Bit-Titels gewerkelt. Kurz nachdem ich die erste fertige

stellte Strecke bewundern durfte, packte ich die Gelegenheit beim Schopfe und stellte Graham zu dieser Fun-Raserei einige Fragen. Nach einer kurzen Unsicherheit - schließlich erhielten noch nicht einmal die englischen Magazine nähere Infos - gab er dennoch bereitwillig

Auskunft. Am groben Spielprinzip hat sich nichts geändert: Wie auf dem Mega Drive, fährt Ihr in der Vogel-Perspektive mit Mini-Karren über Frühstückstische und andere kuriose Strecken. Die Steuerung ist erwartungsgemäß ziemlich simpel, wird aber durch die beiden L- und R-Tasten, die für ein beson-

ders schnelles Wenden sorgen, erweitert. Des Weiteren verfügt jedes Spielzeugauto über neuartige Waffen, wie beispielsweise einen Klebstoff. Das wirklich interessante Feature ist jedoch die Optik. Die Kamera fängt die muntere Raserei nämlich individuell ein: Fallt Ihr zum Beispiel vom Tisch, geht die Kamera mit, während bei der Fahrt über eine Brücke, das Auto automatisch vergrößert wird. Zahlreiche dreidimensional dargestellte Objekte, in Form von Bechern, Cornflakes-Packungen oder einer animierten Miezekatze, sorgen zudem für eine ansprechende Grafik. Das Game soll insgesamt 50 Strecken und Spielspaß für bis zu acht Personen gleichzeitig bieten (zwei Multiadapter oder Joypad-Split). Neu hinzugekommen ist ein spezieller Trainingsmodus sowie die Möglichkeit, bereits erworbene Matchbox-Autos als fahrbaren Untersatz einsetzen zu dürfen.



Andrew Graham, Projektleiter, beim Spielen der ersten fertigen MM V3-Strecke



Im Interview mit Rachel England von Codemasters:

Mega Fun: Was ist Dein Job?

Rachel England: Ich bin die europäische Marketing Managerin von Codemasters Software Company Limited.

MF: Kannst Du uns etwas über die Entstehungsgeschichte von Codemasters erzählen?

RE: Die beiden Gründer David und Richard waren schon seit Anfang der achtziger Jahre mit der Entwicklung von Computerspielen beschäftigt, ehe sie 1986 die Firma Codemasters ins Leben riefen. Mit frischen Ideen, wie der J-Kart, Game Genie oder Micro Machines, stellte sich dann schon recht bald der Erfolg ein. Derzeit verfügen wir über einen Stab von insgesamt 30 Mitarbeitern, plus einigen freien Programmieren und Grafikern.

MF: Habt Ihr ursprünglich Konsolen- oder PC-Titel produziert?

RE: Wir begannen zunächst mit der Entwicklung von Titeln für Konsolen, wollen jetzt aber das Angebot um einige Bereiche erweitern (Windows'95).

MF: An welchen Spielen arbeitet Ihr gerade?

RE: Die zwei größten Projekte, die gerade in Entwicklung sind, lauten Pete Sampras Extreme Tennis und Micro Machines V3.

MF: Habt Ihr schon Ideen für eine neue Micro Machines-Version für das Mega Drive?

RE: Momentan ist in dieser Hinsicht nichts geplant, da wir zunächst einmal abwarten wollen, wie der Markt reagiert, bevor wir eine konkrete Entwicklung anvisieren.

MF: Wie würdest Du die Lage des englischen Videospieldmarktes beschreiben? Glaubst Du, daß die 16 Bit-Maschinen in diesem Jahr noch eine reelle Überlebenschance haben?

RE: Der englische Markt ist äußerst spannend. Die Videospiele kennen sich hierzulande sehr gut aus, in Sachen Gameplay und Spieldesign. Die lassen

sich nicht durch Lizenzen und Grafiken beeindrucken, wenn kein vernünftiges Gameplay dahintersteckt. Die 16 Bit-Maschinen laufen noch ganz gut, wobei die Software aber immer mehr limitiert wird, da mehr Entwickler die Möglichkeiten der Next Generation-Konsolen entdecken.

MF: Glaubst Du, daß das Nintendo 64 den Markt verändern wird?

RE: Das Nintendo 64 ist sicherlich eine weitere Evolution für den Videospieldbereich und wird die gesamte Industrie weiter vorantreiben.

MF: Habt Ihr denn schon konkrete Pläne für das N 64?

RE: Sorry, kein Kommentar.

MF: Wer glaubst Du, wird den Zweikampf zwischen PlayStation und Saturn gewinnen?

RE: Das ist kein Kampf der Hardware, sondern ein Kampf in punkto Software-Qualität. Während die ersten Saturn-Titel noch nicht sehr gut waren, sorgen solch' exzellente Titel, wie Sega Rally oder Virtua Cop dafür, daß die Saturn-Hardware wesentlich kraftvoller erscheint. Beide Maschinen haben

sicherlich noch ein spannendes Jahr vor sich, aber Sonys PlayStation hat sich momentan zur begehrenswerteren Konsole gemausert.

MF: Im Vergleich zu Deutschland, arbeiten eine Menge Frauen in der englischen Videospieldindustrie - glaubst Du, daß die englischen Frauen mehr Spaß am Videospielen haben?

RE: Videospielen ist keine Frage des Geschlechts, sondern hängt eher mit dem Konkurrenzverhalten der jeweiligen Person zusammen - und wenn englische Frauen Konkurrenz haben, werden sie richtig ehrgeizig!!!

MF: Was ist momentan Dein Lieblingsspiel?

RE: Magical Drop von Data East für den Saturn - ein japanischer Import und absolut brilliant!

MF: Last but not least: Kannst Du uns etwas über Eure zukünftigen Projekte erzählen?

RE: Ich glaube, es reicht zu wissen, daß wir gerade an zwei der coolsten Videospieldprojekte überhaupt arbeiten!!! (Anmerkung der Redaktion: Ein Designer erzählte, daß derzeit noch zwei Geheimprojekte in Entwicklung sind, bei denen es sich nicht um ein Fußball- oder Rugby-Spiel handelt. Immerhin etwas...)

Vielen Dank für das Gespräch.



Auge in Auge mit Deinem
schlimmsten Alptraum!
Und du bist ganz allein...

„Wer eine PlayStation
besitzt, kommt an diesem
Spiel nicht vorbei!“

WERTUNG 87% (VIDEO GAMES 3/96)

„Dieses geniale 3D Spiel dürfte
ein Megahit werden, zu dem
ich nur sagen kann: kaufen!!!“
WERTUNG 90% (MEGA FUN 3/96)

„Neben Star Wars die verkaufs-
trächtigste Lizenz schlechthin und
auch ein potentieller Longseller.“
WERTUNG 90% (FUN GENERATION 3/96)

ALIEN™ TRILOGY



DEMNÄCHST AUCH FÜR SATURN UND PC CD-ROM

Alien, Aliens, Alien 3,™&© 1979,1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited.
Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights reserved.
"PlayStation" and the "PS" logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.





Auch stationäre Gefechtsstürme nehmen Euch auf's Korn



Dieses Gegnergeschwader stellt sich Euch in den Weg

SAT
SATURN

Titan Wars

Shoot 'em Up/1 Spieler/März

Ballerfreunde werden mit Crystal Dynamics neuem Schießspiel bedient! Ihr fliegt mit einem Raumgleiter, entweder in der Cockpit- oder Ego-Perspektive, durch eine mit Texturen überzogene 3D-Polygonlandschaft, in der Ihr den vorgegebenen Weg, abgesehen von gegentlichen Abzweigungen, nicht verläßt. Ihr dürft dabei allerlei feindliche Horden, angefangen von Lasertürmen, über Raumschiffe u.s.w., zu intergalaktischem Weltraumschrott verwandeln. Vor jeder Mission erklärt Euch die flotte

Tante aus Babylon 5 in einer kurzen digitalisierten Videosequenz (= Einsatzbesprechung), was zu tun ist und schon stürzt Ihr Euch mit drei weiteren Kollegen in den Kampf.



Auch in der texturenüberzogenen Landschaft lauern Euch die Feinde hinterrücks auf

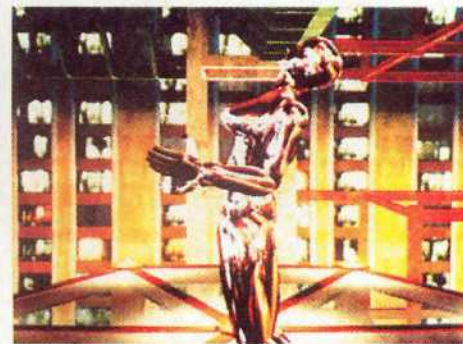
ARC
ARCADE

Virtua Fighter 3

Beat 'em Up/1-2 Spieler/Ende '96

Mit der Fertigstellung der langersehten Model 3-Platine konnten sich Yu Suzuki und seine Mannen von AM2 endlich an die Arbeit machen, die dritte Auflage, der in Japan überaus populären Prügelserie zu programmieren. Auf einer japanischen Arcademesse wurden dem staunenden Puplicum erste Grafikstudien präsentiert, die man nur mit einem Wort kommentieren kann: sensationell! Durch das neuartige Real Time Computer Graphics (CG) System sehen die Polygon-Fighter noch realistischer aus. Weder auf dem Gesicht noch am Körper sind

irgendwelche Kanten zu erkennen und die Detailfülle ist zudem atemberaubend. Durals Körper wurde beispielweise mit genialen Lichtreflexen übersät. Neben der bekannten Truppe präsentierten die Designer auch ein erstes Bild einer neuen Kämpferin im klassischen Kimono-Gewand.



SAT
SATURN

King of Fighters '95

Beat 'em Up/1-2 Spieler/März (Japan)



Knapp fünf Monate ist es her, daß Sega und SNK sich gegenseitig Konvertierungen von Spielen zugestanden haben, schon steht mit KoF '95 die erste Saturn-Umsetzung eines Neo Geo Spiels vor der Tür. Allem Anschein nach steht Besitzern von Segas 32 Bit-Konsole ein nahezu identisches

Beat 'em Up-Erlebnis bevor. Angefangen von den detaillierten Hintergründen, über das reichhaltige Angriffsrepertoire, bis hin zu Guard-Moves und Counter-Attacks finden sich alle Elemente der Neo Geo-Fassung von SNKs Prügelschlagwerk auch in der Saturn-Version wieder. Natürlich malträtiert



sich auch auf dem Saturn sowohl Art of Fighting als auch Fatal Fury Kämpfer. Um die, aufgrund der geballten Grafikpracht, sehr langen Ladezeiten zu reduzieren, wird dem Spiel neben der CD auch eine ROM-

Cartridge beiliegen. Während Sound und Hintergründe von der Silberscheibe geladen werden, werden sich auf der Cartridge vermutlich die Daten für die einzelnen Fighter befinden.



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11 & 68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

SEGA SATURN:

JETZT ZUM KNALLERPREIS:
SEGA SATURN GRUNDGERÄT 599,-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie;
incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)

6-PLAYER ADAPTER 59,-
BACKUP MEMORY CARD (8MB) DATEL 109,-
MEMORY CARD (SEGA) 99,-
MPEG-KARTE 329,-
VIDEOFILME AUF ANFRAGE

JOYPAD (SEGA) 44,-
LENKRAD 119,-
ACTION REPLAY SAT. 99,-
3-D PITFALL (APRIL) 89,-
AFTERMATH 99,-
ALIEN TRILOGY (JUNI) 99,-
BAKU BAKU ANIMAL 89,-
BLACKFIRE (APRIL) 99,-
CASPER (MAI) 94,-
CYBERIA 99,-
D 89,-
DAYTONA USA 109,-
DEADLY SKIES 109,-
DESCENT 99,-
DESTRUCTION DERBY 89,-
DISCWORLD (MÄRZ) 89,-
DRACULA 99,-
ENDORFUN 89,-
EURO 96 SOCCER (APRIL/MAI) 99,-
FIFA SOCCER 96 89,-
FORMULA ONE 109,-
GEX 99,-
GOLDEN AXE THE DUEL 99,-
GUARDIAN HEROES 99,-
HANG ON GP 99,-
HYPERBLADE (APRIL) 99,-
JEWELS OF THE ORACLE 99,-
LEMMINGS 3D 89,-
MAGIC CARPET 89,-
MYST (KPL. DEUTSCH) 99,-
MYSTERY MANSION (KPL. DEUTSCH) 119,-
MYSTARIA REALMS OF LORE 109,-
NBA ACT. BASKETBALL 99,-
NFL QUARTERBACK CLUB 96 89,-
PANZER DRAGON 99,-
PANZER DRAGON 2 (MAI/JUNI) 99,-
PARODIUS DELUXE 89,-
PRIMAL RAGE (MÄRZ) 89,-
PROBOTECTOR K.A.
PRO-PINBALL THE WEB (APRIL) 89,-
RAYMAN 79,-
RETURN TO ZORK 99,-
REVOLUTION X 89,-
RISE 2: THE RES. 89,-
ROAD RASH (MAI) 99,-
ROCK'N ROLL RACING 2 99,-
SEGA RALLY 2 SPIELER 99,-
SEGA TENNIS 99,-
SHELL SHOCK 104,-
SHOCKWAVE ASSAULT (MAI) 99,-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH) 99,-
SLAM'N JAM 99,-
SPYCRAFT (APRIL) 99,-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) 94,-
STREET RACER 89,-
THE HORDE 109,-
THEME PARK 89,-
TITAN WARS 99,-
TO SHIN DEN REMIX 99,-
THUNDERHAWK 2 104,-
TRUE PINBALL 99,-
VIRTUA COP MIT PISTOLE 144,-
VIRTUA FIGHTER 2 99,-
VIRTUA SNOOKER 99,-
VIRTUA SOCCER 109,-
VR BASEBALL 99,-
WATERWORLD ACTION 94,-
WING ARMS 94,-
WIPE OUT 89,-
WORLD CUP GOLF 99,-
WORLD SERIES BASEBALL 94,-
WORMS 94,-

X-MEN 99,-	WORMS 94,-
ZORK NEMESIS 99,-	X-MEN 89,-

PLAYSTATION:

jetzt zum Superpreis

SONY PLAYSTATION 549,-
ACTION REPLAY PRO 109,-
MEMORY CARD 49,-
neGcon CONTROLLER 99,-
STEERING WHEEL (LENKRAD) 159,-
AD&D FORGOTTEN REALMS (MAI) 99,-
ADDIDAS POWER SPORTS (APRIL) 99,-
AGILE WARRIOR 89,-
AIR COMBAT 89,-
ALIEN TRILOGY 99,-
ASSAULT RIGS 89,-
BEYOND THE BEYOND (MAI) 99,-
CHAOS CONTROL (MÄRZ) 89,-
CHESSMASTER 3D 99,-
CRITICOM 89,-
CRONICLES OF SWORD (APRIL) 99,-
CYBERIA 99,-
D 89,-
DESCENT 99,-
DESTRUCTION DERBY 99,-
DISCWORLD 89,-
ENDORFUN 89,-
EXTREME PINBALL 99,-
FIFA SOCCER 96 89,-
GALACTIC ATTACK 99,-
GEX 99,-
HORNED OWL 94,-
IMPOSSIBLE MISSION 99,-
INTERNAT. CHAMP. SOCCER 99,-
JACK IS BACK AL.I.T.D.2 109,-
JUPITER STRIKE 89,-
KRAZY IVAN 89,-
LOADED 89,-
LONE SOLDIER 89,-
MAGIC CARPET 89,-
MICKEYS WILD ADVENT. 89,-
MUSEUM PIECE 1 (APRIL) 99,-
MYST (APRIL) 99,-
NBA IN THE ZONE 99,-
NBA JAM TOURN. 89,-
NBA LIVE 96 (APRIL) 99,-
NEED FOR SPEED 89,-
NHL FACE OFF (APRIL) 99,-
OFF WORLD INTERC. EXTR. 99,-
PANZER GENERAL 89,-
PARODIUS DELUXE 89,-
PHILOSOMA 89,-
PRIMAL RAGE 89,-
PSYCHIC DETECTIVE 99,-
RAVEN PROJECT (APRIL) 89,-
RAYMAN 89,-
REVOLUTION X 99,-
RIDGE RACER 94,-
RIDGE RACER REVOLUTION (APRIL) 99,-
RISE 2: THE RESURRECTION 89,-
ROAD RASH 89,-
ROCK'N ROLL RACING II 99,-
RUN SOCCER 89,-
SHELL SHOCK 99,-
SHOCKWAVE ASSAULT 89,-
SPACE HULK 99,-
STARBLADE ALPHA 89,-
STREETFIGHTER ALPHA (ZERO) 89,-
STREETRACER 99,-
TEKKEN 99,-
THEME PARK 89,-
THUNDERHAWK II 89,-
TOSHINDEN 2 (APRIL) 99,-
TOTAL NBA'96 99,-
TRUE PINBALL 99,-
TWISTED METAL 89,-
VIEWPOINT 89,-
VIRTUA SNOOKER 99,-
WATERWORLD 99,-
WIPE OUT 99,-
WING COMMANDER III 99,-
WORLD CUP GOLF 89,-

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II 169,-
MEGA DRIVE II TOY STORY SET 239,-
MEGA DRIVE 1 SET (Sonic 1 & 2 Pads) 149,-
6-BUTTON CONTROLLER 39,-
ACTION REPLAY PRO 2 89,-
BUBSY II 39,-
BUGS BUNNY 109,-
COMIX ZONE 89,-
DONALD DUCK MAUI MALL. 109,-
EARTH WORM JIM II 114,-
ECCO II 39,-
FIFA SOCCER 96 99,-
INTERNATIONAL S.SOCCER DEL. (APRIL) 84,-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT) 109,-
MEGA MAN WILY WARS 49,-
MISSION IMPOSSIBLE 114,-
NBA ACTION 95 39,-
NBA LIVE 96 109,-
NHL HOCKEY 96 109,-
PHANTASY STAR IV 109,-
POCAHONTAS 109,-
SCHLÜMPFE 99,-
STORY OF THOR 119,-
STRIKER 2 109,-
TINY TOON ADV. 29,-
TOE JAM & EARL 2 39,-
TOY STORY 99,-
VECTOR MAN 89,-
VIRTUA RACING 99,-
WATERWORLD 109,-
WEAPON LORD 114,-
WWF WRESTLEMANIA ARC. 114,-
WORMS 109,-
X-PERTS 109,-

SUPER NINTENDO:

S.N. POWER STATION 189,-
ACTION REPLAY PRO 3 99,-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE) 129,-
BREATH OF FIRE II 129,-
CASPER 119,-
CIRCUIT USA 109,-
DONALD IN MAUI MALLARD (APRIL/MAI) 129,-
DONKEY KONG COUNTRY 2 129,-
EARTH WORM JIM 2 114,-
FIFA SOCCER 96 114,-
FINAL FIGHT 3 109,-
INTERN. SUP. SOCCER DELUXE 129,-
KIRBY'S DREAM COURSE (APRIL) 89,-
KIRBY'S GHOST TRAP (APRIL) 89,-
KNIGHTS OF THE ROUND 49,-
LOST VIKINGS 2 109,-
MARIO KART 59,-
MEGA MAN X3 99,-
MECHWARRIOR 3050 114,-
NBA GIVE'N GO 119,-
NBA LIVE 96 114,-
NHL HOCKEY 96 114,-
PINOCCHIO (APRIL/MAI) 129,-
PAC MAN 2 99,-
REALM 119,-
SECRET OF EVERMORE (DT. BILDT.) 109,-
SUPER BC KID 59,-
SUPER TURRICAN 2 119,-
TIM IN TIBET (DT. BILDT.) 129,-
TOY STORY (APRIL/MAI) 129,-
WATERWORLD 109,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE 114,-
WORMS 119,-
YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO W. 2 109,-
X-MEN 59,-

GAME GEAR SPIELE und MEGA CD SPIELE
AB 9,-
FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN
ANGEBOTEN FÜR GAME BOY, GAME GEAR,
MEGA CD, 3DO und JAGUAR



STREET FIGHTER ALPHA
(SAT/PS) 94,-/89,-



SECRET OF EVERMORE (SN)
109,-



MAGIC CARPET (SAT/PS)
89,-



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

0931/5716-01 ODER 06

BTX: KRANZ #

VERSAND PER NN DM 6,- zzgl. NN; BEI VORK (NUR EUROSHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN-
PREISRÜCKER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-; Ladenpreise
können von den Versandpreisen abweichen

Primal Games noch schöner

Der Importhändler Primal Games aus Bochum öffnet nach längerer Umbauphase wieder seine Pforten. Inhaber Martin Jasy bietet hier seit Anfang März alles was sich das Videospieleherz wünscht: Zeitschriften, Animes, PC CD-ROM, Next Generation Konsolen, sowie Software-Importe aller Art. Damit Ihr das gewünschte Game gleich vor Ort genießen könnt, wurden einige spielbereite Konsolen aufgestellt. Um die Wiedereröffnung zu feiern, veranstaltet Primal Games in Zusammenarbeit mit Mega Fun ein tolles Gewinnspiel, bei dem Ihr ein Nintendo 64 gewinnen könnt (siehe Seite 90). Ladenadresse: Dr. Ruer-Platz 1b, 44787 Bochum, Tel.: 0234/916063-0 oder -1

Neues Futter für Polygon-Schläger

Last Bronx heißt die neueste Arcade Entwicklung von AM3. Als Mitglied einer Street Gang nehmt Ihr an einem Wettkampf teil, bei dem entschieden werden soll, wer Anführer Eurer



Gang wird. Im wesentlichen entspricht das Game Play dem von Virtua Fighter, mit dem Unterschied, daß nicht in einem Ring gekämpft wird und Ihr Euch unter anderem traditionelle chinesische Waffen, wie Nunchakus und Tonfas, um die Ohren haut. Als Stages dienen verschiedene Stadtteile Tokyos, die absolut wirklichkeitsgetreu ins Spiel übertragen werden sollen. Wann der Automat in den Spielhallen zu finden sein wird, steht allerdings noch nicht fest

Stirbt die Raubkatze?

Zahlreiche Entlassungen und der plötzliche Zusammenschluß mit dem PC Festplatten-Spezialist JTS ließen es bereits erahnen: Die Produktion von Ataris Jaguar-Konsole wird wahr-

scheinlich eingestellt werden. Damit würde der Branchen-Ol die die Konsequenz aus den schlechten Abverkäufen vor und vor allem nach dem Erscheinen der beiden Konkurrenten aus dem Hause Sony und Sega ziehen.

Squaresoft trennt sich von Nintendo

Was für die Engländer die Scheidung von Prinz Charles und Lady Di ist, dürfte für die Japaner die Trennung von RPG Spezialist Square Soft von ihrem langjährigen Partner und Ziehvater Nintendo sein. Nach unzähligen Erfolgstiteln (Final Fantasy I bis VI, Chrono Trigger...) kündigte Square Soft an, künftig KEINE Titel mehr für Nintendo-Konsolen zu produzieren. Über die Gründe kann man nur spekulieren. Laut Insider-Informationen waren die Entwickler nicht mit Nintendos Entwicklungssystem für das Nintendo 64 zufrieden und schickten es daher postwendend zum Hersteller zurück. Ein weiterer möglicher Grund könnte das speicherarme Modul-Format sein, da es den Designern nicht genug Freiheiten bei der Programmierung von 64 Bit-Titeln bietet. Viele glauben indessen, daß Square Softs erfolgreicher Gang an die Börse der wahre Grund sei, da sie dadurch nicht mehr so stark von Nintendo abhängig sind. Die übrigen noch in Arbeit befindlichen Super Nintendo-Projekte werden jedoch noch vertragsgemäß fertiggestellt: Bahamut Lagoon, Front Mission II, Gun Hazard, Super Mario RPG, sowie zwei noch namenlose Werke für April und Mai. Danach widmen sich die Fernöstler allerdings zunächst der PlayStation, um bis zum Ende des Jahres Ihren potentiellen Megaseller Final Fantasy VII fertigzustellen

Videogames go Dancefloor

Gleich drei Maxi-CDs von und mit Videospiele-Unterstützung sollen demnächst die Discotheken erobern. Groovigen Deutsch-Rap bietet die Shellshock Nummer "Sei friedlich, Mann!", bei dem Ihr im Gegensatz zum Spiel höchstgradig pazifistische Töne zu Ohren bekommt. Beim Videoclip zu

O.N.B.s (One Better Note) Cover-Version des alten Desmond Dekker Reggae-Klassikers "Israelites" läuft im Hintergrund der Vorspann zu Clockwork Knight ab. Ein flottes Stück mit Hit-Qualität. Last but not Least darf auch Sonic ans Micro. Mit typisch, verzerrter Piepsstimme trällert er zu stampfenden Techno-Rhythmen "They call me Sonic".

WipEout-Musik-Sampler

Ganze vier Monate sind vergangen, ehe der langerwartete Techno-Sampler zum Videogame erschienen ist. Gerade 'mal vier Videospiele-Original-Tracks haben die Verspätung zum Musik-Sampler überlebt. Man hat dieses kleine Übel jedoch mit so schweißtreibenden Dancefloor-Einlagen wie "One Love" von The Prodigy, "When" von Sunscreen oder mit dem "Blue Monday"-Remix (Hardfloor Mix) von New Order, mehr als wettgemacht. Kurzum: WipEout-Sympathisanten müssen auf jeden Fall zugreifen - ein toller Rave-Sampler; besonders für unterwegs. Und da uns soviel um Euer Wohl gelegen ist, verlosen wir gemeinsam mit Psygnosis, fünf dieser abgespacten CDs. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte mit dem Kennwort: "Chemical Beats" an die bekannte Adresse und Ihr nehmt automatisch an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags sowie von Psygnosis dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Der Einsendeschluß ist - ratet mal! - nicht in vier Monaten, sondern am 6. April 1996.



Most Wanted

1. Super Mario 64
2. Dark Saviour
3. Formula 1

Schon Gehört

+++ Der Preis des Super Famicons soll in Japan um 23% reduziert werden (von 9,880 Yen auf 7,500 Yen). Diese Preissenkung gilt als Vorbereitung für den kommende Release des Nintendo 64. Damit dürften auch Titel wie Super Mario RPG preiswerter werden als zunächst angekündigt.

+++ Druckfehler bei Total NBA '96: Statt 139,- DM kostet der Basketballspaß nur 109,- DM.

+++ Zwei PlayStation RPGs werden derzeit für den Nicht-japanischen Markt produziert: das klassische Adventure Beyond the Beyond mit ausgeklügeltem Kampfsystem, sowie das grafisch beeindruckende Arc the Lad von den ehemaligen Front Mission-Designern.

+++ Working Design soll Gerüchten zufolge das überaus aufwendige Saturn Strategie-Epos Dragon Force mit 3D Battlefields und über 100 Charakteren ins Englische übersetzen.

+++ Nintendo werkelt möglicherweise seit über zwei Jahren an einem SGI gerenderten Zelda-Spiel für das Super Nintendo, bei dem alte NES Werke noch einmal grafisch aufgemotzt werden ("All Star Zelda"). Denkbar wäre aber auch ein brandneues Abenteuer.

+++ M2 steht noch nicht einmal in den Läden, schon wird bereits der Name der übernächsten High Tech-Konstruktion genannt: Unter dem Codenamen "MX" wird schon jetzt an der Videospielezukunft für das Jahr 1998 gewerkelt. Technische Grundlage: die Digital Video Disc (DVD). Apropos M2: geplant sind zwei kompatible Konsolen: Eine Sparvariante für 299 \$ sowie eine Multimedialiste für 400 - 450 \$.

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.
ERHÄLTICH FÜR FAST ALLE SPIELKONSOLEN

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH



- ★ **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 EINGABEMETHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad auswählen.
- ★ **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 die Spielgeschwindigkeit von 100% bis 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.

NEU !!



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.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **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!!

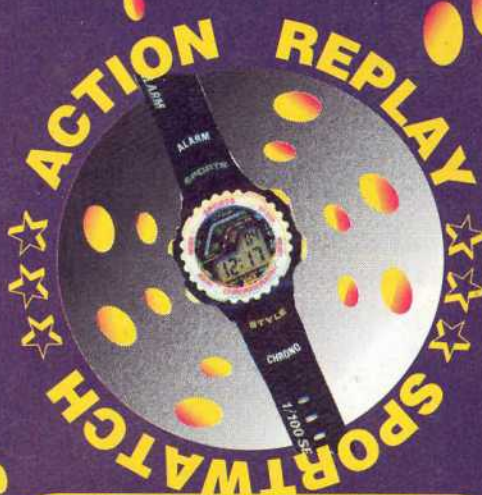
INKLUSIVE GAME !!



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™ DM 79,-**
FÜR GAME BOY™ DM 59,- **FÜR NES™ DM 99,-**
ALLE PREISE SIND KOMPLETT-PREISE, INKLUSIVE ACTION-REPLAY-TAUCHERUHR

NUR FÜR MEGADRIVE™-BESITZER



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.

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 den Einsatz von Master System™-Games

24-STD.-BESTELLSERVICE
TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547
 24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)
DATAFLASH GmbH
 WASSENBERGSTR. 34
 46446 EMMERICH
 VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

"SEGA", "MEGA DRIVE", "GAME GEAR", "MASTER SYSTEM" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" UND "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA. "PLAYSTATION" IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORP.



Mit dem Schwert könnt Ihr Euch einige Gegner vom Leibe halten...



... gegen dieses gehörnte Monster solltet Ihr aber schon etwas mehr zu bieten haben

Auf dem SNES begeisterte Squares Rollenspielepos durch tolle 3D-Sequenzen, ausgefeiltes Gameplay und eine gut durchdachte Story. Heute entlocken Mode 7-Effekte und Bitmapgrafiken 32 Bit-verwöhnten Spielernaturen nur

Bombastische Datenflut: FF VII bringt es auf über ein Gigabyte

noch ein müdes Lächeln. Auch die Adventure Profis aus dem fernen Osten haben die Zeichen der Zeit erkannt und für ihr neuestes Werke das Polygonzeitalter eingeläutet. Eine kleine Kostprobe, wie man sich bei Square die Rollenspielzukunft vorstellt, gab es ja bereits während der letztjährigen Siggraph

FINAL FANTASY VII

Erscheint Dezember (Japan)/PlayStation
Squaresoft/1 Spieler

Während Rollenspielfans hierzulande noch immer auf das erste Final Fantasy-Abenteuer warten, oder notgedrungen zu US-Importen greifen, öffnet sich in Japan schon zum siebten Mal das Tor zu Squares Final Fantasy-Welt. Erste Bilder lassen eine spektakuläre Fortsetzung der überaus erfolgreichen Rollenspiel-saga erwarten

Computer Messe, auf der einige überwältigende Animationen gezeigt wurden. Um FF VII mit ähnlich eindrucksvollen Grafiken realisieren zu können, ent-

schloß man sich bei Square dazu, das Spiel zunächst für die PlayStation und nicht wie allgemein angenommen für das Nintendo 64 zu entwickeln, da Sonys Konsole einerseits über die notwendige Rechenpower verfügt, andererseits für die gewaltige Datenmenge von mehr als 1 Gigabyte, auf die es das Spiel bringen soll, das geeig-



Mit den bisherigen 2D-Fights, werden die Kämpfe in FF VII kaum noch etwas gemeinsam haben



Im Vergleich zu FF VI werden die Gegner noch eindrucksvoller in Szene gesetzt



Ein geheimnisvoller Kristall könnte von zentraler Bedeutung sein



Ähnlich wie in FF VI, wird man wohl auch wieder durch die Lüfte schweben dürfen



Die Heldentruppe wird sich auch durch finstere Schluchten schlagen müssen



Die stimmungsvollen Grafiken, mit tollen Licht- und Schatteneffekten, sehen sehr vielversprechend aus



nete und vor allem kostengünstige Speichermedium CD-ROM zur Verfügung stellt. Die Entwicklungsarbeiten befinden sich derzeit in einem sehr frühen Stadium, weshalb sich zu Story und Gameplay noch kaum etwas sagen läßt. Die Handlung spielt in einer fernen Zeit, an einem fernen Ort. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines wagemutigen Helden, in dessen Händen das Schicksal eines Planeten, oder vielleicht sogar des ganzen Universums liegt. Natürlich stehen ihm bei seinem Abenteuer einige außergewöhnliche Kampfgenossen tatkräftig zur Seite. Der muskelbepackte Baret beispielsweise, der anstelle seiner rechten

Hand eine großkalibrige Kanone mit sich herumschleppt, oder die zierliche Elise, die sich vermutlich gut auf den Umgang mit Magie versteht. Gegen die teilweise gigantischen Gegner, setzt sich die Party nicht nur mit Schwert, Axt und ähnlichen mit-

Mit Echtzeit-Polygon-Grafik setzt Square Maßstäbe im RPG-

telalterlichen Kampfwerkzeugen zur Wehr, auch hochmoderne Waffen stehen zur Verfügung. Überhaupt erwartet den Spieler bei FF VII eine bunte Mischung aus Fantasy- und Science Fiction-Elementen. Alte Pyramiden und modrige

Dungeons gilt es ebenso zu erkunden wie die Geheimnisse einer düsteren, futuristisch aussehenden Stadt. Da sämtliche Sequenzen im Spiel in Echtzeit berechnet werden, kann das Spielgeschehen aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden, wodurch, besonders während der Kampfszenen eine packende Atmosphäre erzeugt wird. Ob sich die Perspektiven völlig frei wählen lassen ist jedoch noch unklar. Auch wenn die Unterschiede zu den bisherigen Final Fantasy-Abenteuern - vor allem im grafischen Bereich - recht groß sind, soll es zumindest inhaltlich einige Parallelen geben. Die besten Elemente der früheren Spiele, bei-

spielsweise die Flugszenen in FF VI (US-Version Teil III), wird man auch in FF VII wiederfinden. Übrigens, bei der Entwicklung der gerenderten Zwischensequenzen im Spiel ließ man sich von den Spezialisten für Computeranimation bei Digital Domain und ILM helfen unter die Arme greifen, was kann da noch schief gehen?



	LIMIT	MP	MP	TIME
クラウド	<input type="checkbox"/>	1540/2500	120/150	<input type="checkbox"/>
エアリス	<input type="checkbox"/>	1468/1930	270/310	<input type="checkbox"/>
バレット	<input type="checkbox"/>	2590/3540	000/000	<input type="checkbox"/>

Selbst solche Kleinigkeiten, wie das Tattoo an Baretts linkem Arm, werden detailliert ausgearbeitet



Seltsame und makabre Dinge spielen sich in der Villa ab ...



Auf der Herrentoilette: Selbst auf dem Klo ist man in diesem Landhaus nicht sicher

Resident Evil

Erscheint Juni/ PlayStation
Capcom/1 Spieler

Alle Adventure-Fans, die Games wie "Alone in the Dark" vergöttern, sollten aufhorchen: Capcom schickt Euch demnächst ein reinrassiges Horror-Abenteuer auf der PlayStation ins Haus

Scharfschützen, oder Jill Valentine, die ihres Zeichens Abbruch(Demolition)-Expertin ist. Zusammen mit drei anderen Spezialagenten werdet Ihr bei dem Auftrag, eine Helikopter-Absturzstelle zu untersuchen, von Monstern angegriffen. Nach der Flucht zum Landhaus beginnt dort Eure Suche nach einem entführten Kameraden. Mit Eurem Polygon-Helden erforscht Ihr daraufhin die gerenderte Umgebung des Landhauses, meidet Fallen, entdeckt Items und löst Rätsel. Während der ganzen Zeit heißt es außerdem, sich mit Wumme wilder Zombies und allerlei mutierter Kreaturen zu erwehren. Resident Evil beeindruckt den Spieler vor allem durch eine dichte Atmosphäre, die durch ungewöhnliche Kameraperspektiven und einen gruseligen Soundtrack unterstützt wird. (Björn)



Die Dusche sieht aus, als wäre Norman Bates persönlich hier seinem Lieblingshobby nachgegangen ...



Je nachdem, wo Ihr geht und steht, ändert sich die Perspektive auf den Ort des Geschehens

Bei ihrem neuesten Produkt hat sich die Software-Schmiede, die sich jüngst erst mit einer weiteren Street Fighter-Variante verdient gemacht hat (Test in dieser Ausgabe!), weit von ihrem üblichen Stil entfernt. Schließlich legt Capcom mit Resident Evil ein Adventure vor, das nichts mehr mit Special Moves oder Supercombos zu tun hat. Ein kurzer Blick auf die Hintergrundstory: Mitten im "Raccoon Forest", einem abgeschiedenen Wäldchen im amerikanischen Mittelwesten, steht ein unheimliches Landhaus. Doch der Psycho-mäßige Schauplatz allein reicht noch nicht

aus. Zusätzlich fanden dort auch noch streng geheime biotechnologische Experimente statt, die nicht ganz mit rechten Dingen zuzuging. Kürzlich ist der Kontakt zu dem Anwesen abgebrochen, weswegen es nun Eure Aufgabe ist, die Lage zu checken. Ihr könnt dabei zwischen zwei Charakteren wählen: entweder Chris Redfield, einen lässigen Piloten und

Angriff der Monster-Spinne



... und selbst nachdem sie verendet ist, will Euch ihre Brut ans Leder!



Das scheußlich-schön animierte Untier spritzt Euch Giftsalven in die Augen, ... (links)

Frei nach Hitchcock's "Die Vögel" werdet Ihr von gemeingefährlichen Raben angegriffen



Allgegenwärtig im Horror-Landhaus sind blutrünstige Zombies, die sich jedoch mit der Automatik ruhigstellen lassen

Formula 1

Erscheint Juli/PlayStation
Psygnosis/1-2 Spieler

Die neuesten Facts zu Psygnosis' unglaublicher Formel 1-Simulation!

Die Programmierer von Psygnosis haben gerade alle Hände voll damit zu tun, ihr neuestes und bisher aufwendigstes Projekt bis zum Hochsommer fertigzustellen. Das ehrgeizige Anliegen der Jungs ist es, alle 17 offiziellen WM-Kurse des Formel 1-Zirkusses, auf CD-ROM zu bannen. Realitätsnähe ist dabei höchstes Gebot: Durch das Studium von Videoaufnahmen konnten alle Streckendetails akribisch genau nachempfunden werden, inklusive der Bandenwerbung aller Sponsoren (abgesehen von Zigarettenfirmen). Die Polygonzahl bewegt sich dabei von 60.000 bis 90.000 Polygonen pro Strecke. Dank FOCA-Lizenz sind selbstverständlich

geringeren als Jochen Maas gesprochen wird) übrigens immer im Bilde. Damit Greenhorns und F1-Spezialisten gleichermaßen Zugang zu dieser Raserei finden, gibt es mehrere Schwierigkeitsabstufungen. Während bei leichter Gangart kleinere Kollisionen keine Auswirkungen haben, gibt es bei einem höher gewählten Grad an Realismus beim Fahren in der Auslaufzone schnell kleinere Schäden an Eurem Boliden. Und wie fährt sich das Ganze? Äußerst vielversprechend: Die sensible Steuerung vermittelt bei 25 Frames pro Sekunde (NTSC 30 FPS) gut das Gefühl, mehrere 100 PS unter der Motorhaube zu

Realitätsnähe wurde besonders groß geschrieben

auch alle Original-Fahrer, Boliden und Rennställe in Bild und Schrift mit dabei. Um den Simulationsgedanken auf die Spitze zu treiben, wurde sogar das komplette Regelwerk übernommen, wie zum Beispiel das Fahnen-System. Fahrt Ihr beispielsweise zu schnell in die Boxen, erhaltet Ihr prompt eine drei Sekunden-Strafe. Über solche Ereignisse am Rande des Geschehens seid Ihr durch einen deutschen Kommentator (der in diesem Fall von keinem



Das absolvierte Rennen darf man in der Wiederholung auch aus anderen Blickwinkeln betrachten



Die realistische Soundkulisse kann man sogar im speziellen Q-Sound erleben



Jochen Maas kommentiert das digitale Rennen fachkundig und wortgewandt



haben. Gebt Ihr beispielsweise aus dem Stand zu viel Gas, dreht sich die Karre um 180 Grad und hinterläßt dabei eine lange Bremsspur. Um die Strecken zu meistern, bedarf es zudem gut getimter Bremsmanöver - Bleifuß-Künstler à la Ridge Racer landen da gleich in die Gummireifen-Absperrungen. Es steht nunmehr auch fest, daß man via Link-Kabel gegeneinander um die Pole Position fahren darf. (Ulf)

Durch eine künstliche Intelligenz passen sich die Computergegner den jeweiligen Gegenbenheiten an und entwickeln sogar eine eigene Strategie



Geplant sind vier unterschiedliche Perspektiven, inklusive der Cockpit-Ansicht



Die Wagen wurden mit fast allen original Sponsoren-Werbefchriften versehen



Die Steuerung wird Euch mit Unterstützung von tollen Animationssequenzen erklärt - hier ein ganz normaler Schuß

Jetzt brechen wirklich rosige Zeiten für alle Fußball-Fanatiker an. Kaum hat Electronic Arts mit FIFA Soccer '96 eine der besten Soccer-Simulationen für die PlayStation herausgebracht, gibt es auch schon mehr als genug Herausforderer, die EA vom Treppchen stoßen wollen. Psygnosis stellt jetzt mit Adidas Power Soccer einen mit eindrucksvollen Features ausge-

adidas Power Soccer

Erscheint März/ PlayStation
Psygnosis/1-4 Spieler

Psygnosis packt die Grätsche aus! Adidas Power Soccer soll der Konkurrenz das Fürchten lehren

dernten Fußball-Eleven doch von echten Sportlern kaum mehr zu unterscheiden, so realistisch wurden ihre Bewegungen eingefangen. Im Spiel selbst könnt Ihr zwischen Freundschaftsspiel, Liga- und Turniermodus wählen. Selbstverständlich stehen Euch alle hochkarätigen europäischen Fußballteams zur Verfügung, so daß Ihr jede mögliche Begegnung simulieren



Dieser Torwart hat tausend Hände" - so meint zumindestens der Kommentator

Theorie & Praxis



So foult man richtig und formschön - mit beiden Beinen in den Mann



Das eben Gelernte soll sofort in die Tat umgesetzt werden



Bayern-Hasser wird es freuen: Andi Hertzog (kleiner Schreibfehler der Programmierer) liegt vom Gegner niedergestreckt auf dem Rasen



Der Tormann bei der Arbeit - wer ein Tor erzielen möchte, muß sich teuflisch anstrengen

statten Kandidaten an den Anstoßpunkt. Schon das Intro sorgt für äußerst hochgesteckte Erwartungen, sind die geren-

können. Jetzt noch schnell die Spieltaktik gewählt und es kann losgehen! Was gleich zu Beginn ins Auge sticht, sind die realisti-

schen Bewegungen der Akteure, die mit einem neuartigen Motion-Capture-Verfahren programmiert wurden. Die Spieler bewegen sich genauso, wie ihre echten "Kollegen" auf dem Bildschirm (halt, nicht ganz: die Computer-Kicker wirken immer motiviert). Sie spielen kurze Pässe und lange Flanken, verwirren ihre Gegner mit Hakentricks und Okocha-mäßigen Hebern, schießen und köpfen aus allen Lagen auf's Tor und sogar Fallrückzieher sind in ihrem Repertoire. Zum Geschehen auf dem Rasen äußert sich natürlich ein Kommentator, wobei Ihr zwischen männlicher oder weiblicher Stimme wählen könnt. Ein neuartiges Feature sind spezielle Foul-Möglichkeiten, das heißt, mit einigen Tastenkombinationen kann man, außer mit der

obligatorischen Grätsche, den Gegner auch mit Trikotziehen und sogar mit hohen Kopftritten vom Ball trennen. Allerdings sollte man mit diesen unfairen Mitteln eher sparsam umgehen, denn der Schiri kennt keine Freunde bei der Kartenverteilung. Fazit: Auf die Vollversion dieses Spiels darf man gespannt sein, dann wird sich weisen, ob FIFA '96 weiterhin die Nummer Eins unter den Fußball-Simulationen bleibt. (Sandrie)



Der Torwart beim Abschlag. Auf dem Radarschirm unten habt Ihr die Positionen aller Spieler im Blick



Eine Szene aus dem Intro: Die hier gezeigten Animationssequenzen lassen Tränen der Freude ins Auge steigen

IMPACT RACING

Erscheint Mai/PlayStation/Funcom/1 Spieler

Die bislang völlig unbekannte Programmier-Truppe Funcom aus Irland will Euch demnächst mit einer Kreuzung aus Renn- und Ballerspiel beglücken

Impact Racing könnte man etwa mit "Aufprall-Rennen" übersetzen. Dabei bekommt man schon einen leichten Eindruck von der rauen Beschaffenheit dieses Games. Wie schon bei zahllosen Vertretern der Gattung "Battle-Racing" steuert Ihr auch bei Impact Racing eine Karre, die mit diversen Waffen ausgerüstet ist und versucht, die anderen Teilnehmer des Rennens elegant aus dem selben zu befördern. Bevor Ihr loslegt, muß jedoch erst der passende fahrbare Untersatz unter sechs möglichen ausgesucht werden. Diese unterscheiden sich hauptsächlich durch Beschleunigung und Endgeschwindigkeit. Habt Ihr Euch entschieden, erhaltet Ihr

vor jedem Level eine bestimmte Anzahl von Gegnern, die zerstört werden müssen, um einen Bonus-Level zu erreichen. Erfüllt man die Vorgaben und betritt den Extra-Level, heißt es auch hier wiederum 'Autos rösten', zur Belohnung erhält der Sieger jedoch ein neues Waffensystem oder -upgrade (z.B. einen stärkeren Laser). Apropos Waffensysteme: neben besagtem Laser stehen Euch noch Minen zur Verfügung, die hinter Euch befindliche Fahrzeuge beschädigen, Missiles, die unliebsame Vorfahrer zerfetzen oder auch Flammendüsen, die ähnlich den Minen hinter Euch aufräumen. Jeder abgeschossene Widersacher hinterläßt ein Item wie



In späteren Leveln hinterlassen einige unachtsame Autofahrer auch Napalm-Brände auf der Straße

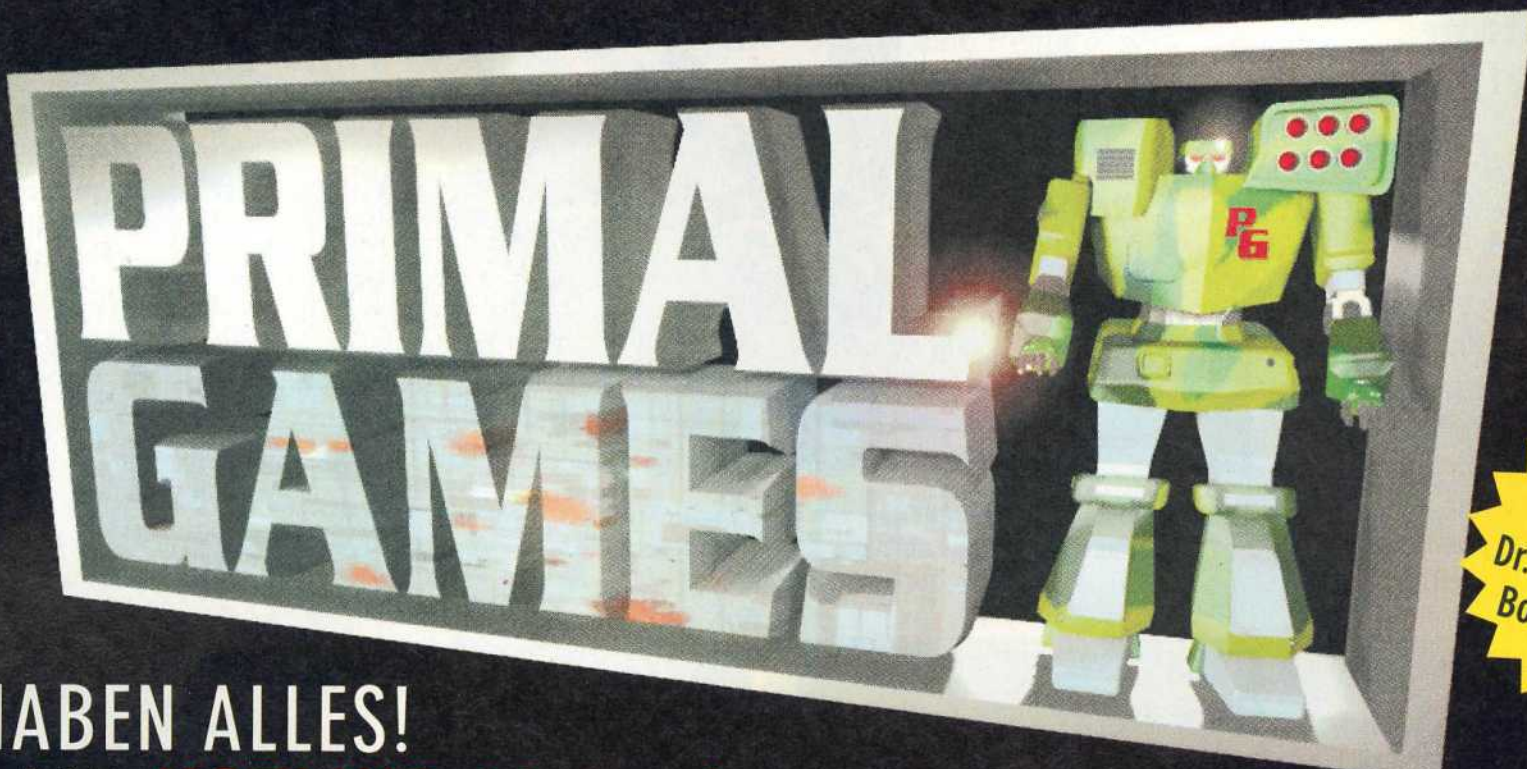
zum Beispiel Extra Time-Symbole, Aufstockung der Minenbestände oder Energieboni. Bei Impact Racing steht die Baller-Komponente deutlich im Vordergrund des Geschehens. Zwar ist die Grafik sehr flott geraten, bei einer äußerst schmalen Straßenführung jedoch beschränkt sich das eigentliche Fahren aufs Gasgeben, zumal man auch bei Höchstgeschwindigkeiten nicht aus den Kurven getragen wird. Impact Racing bietet sowohl

Passwörter als auch die Memory Card als Speichermöglichkeiten an, sobald man einen Bonuslevel geschafft hat. (Björn)



Auch wilde Tunnelfahrten gibt's auf den Strecken von Impact Racing

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versand per Nachnahme. Porto & Verpackung 10,- DM + NN. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,-



Schaut im Ladenlokal Dr. Ruer-Platz 1b, Bochum vorbei

WIR HABEN ALLES!

RUFT AN: **HOTLINE 02 34 / 91 60 630** 02 34 / 91 60 631 FAX 91 60 632

SONY PSX

	JAP/US	DT		JAP/US	DT
Grundgerät	699,00	539,90	Wing Commander 3		99,90
Alien Triologie		89,90	Street Fighter Zero		99,90
Krazy Ivan		89,90	X-Men		99,90
Jack Is Back		109,90	Primal Rage		89,90
Tekken 2	139,90		Resident Evil	119,90	109,90
To Shin Den II		99,90	Projekt Overkill	119,90	109,90
Chronic O.T. Sword		99,90	Twisted Metal		79,90
Jonny Bazooka Toon		89,90	Ridge Racer Revolution		99,90
Viewpoint		99,90	Micky Mania		89,90

SEGA SATURN

	JAP/US	DT
Grundgerät	699,00	599,90
Sega Rally		99,90
Virtual Fighter II		99,90
Dark Stalker II	129,90	
Mysteria		99,90
Darius Gaiden		89,90
Primal Rage		89,90
Raiden Trilogy	129,90	
Thunder Hawk II		99,90

NINTENDO 64

	JAP	DT/US
Grundgerät	21.4.96	21.9.96
Mario 64	21.4.96	21.9.96
Pilot Wings 64	21.4.96	21.9.96
Mario Kart 64	21.4.96	21.9.96
Wave Racer 64	21.4.96	21.9.96

SUPER NES

	DT/US
Secret Of Evermore	129,90
Diddy's Quest	119,90
Breath Of Fire II	119,90
Tetris II	99,90

Desweiteren auf Lager: PC-CD ROM, Animes, Zeitschriften!

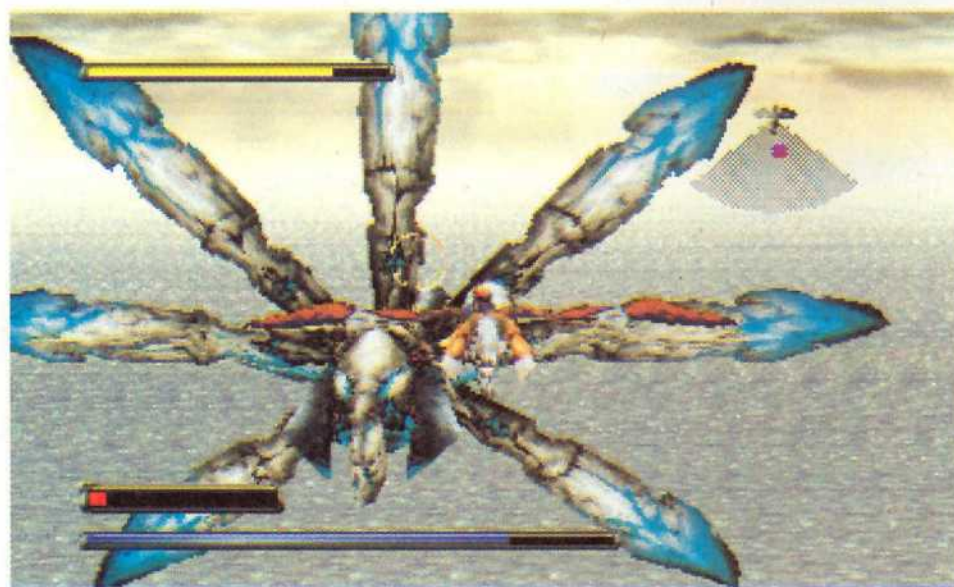


Im Opening bekommt Ihr zwar das putzige Drachen-Baby zu Gesicht, von der Qualität her kann sich das Intro aber nicht mit dem des ersten Teils messen



Erscheint Mai/Saturn/Sega/1 Spieler

Nachdem uns Sega für die letzte Ausgabe eine "Schnupper"-Version zukommen ließ, erhielten wir nun eine nahezu fertige Drachen-Ballerei, mit allen sechs Episoden, die zweierlei Dinge beweist: eindrucksvolle 3D-Effekte sind sehr wohl auch auf dem Saturn möglich und Segas Level-Designer verstehen, wie kaum ein anderes Team, ihr Handwerk! - Hebt ab, zum ultimativen Drachen-Flug!



Der finale Endgegner sieht aus, wie eine Vogel/Blumen-Mischung und ist ein alter Bekannter, der im Laufe der Auseinandersetzung sein Angriffsschema ändert



Neu: Im Player Data werden Eure bisherigen Baller-Leistungen (Trefferquote, Highscore...) im Backup-Booster festgehalten

Leider, leider ist immer noch nichts über die Hintergrundstory von Panzer Dragoon Zwei (die Japaner haben scheinbar einen Faible für deutsche Wörter) zu unseren mitteleuropäischen Ohren vorge drungen, so daß ich mich bei der Beschreibung auf die Action-Elemente beschränken muß. Soviel ist jedenfalls bekannt: Unser junger Held erhält in Part 2 einen neuen fliegenden Untersatz, in Form eines noch äußerst jungen und unerfahrenen Drachens, der erst im Laufe der Ballerei stolze Maße annimmt und damit gleichzeitig auch seine Laserstrahl-Waffe

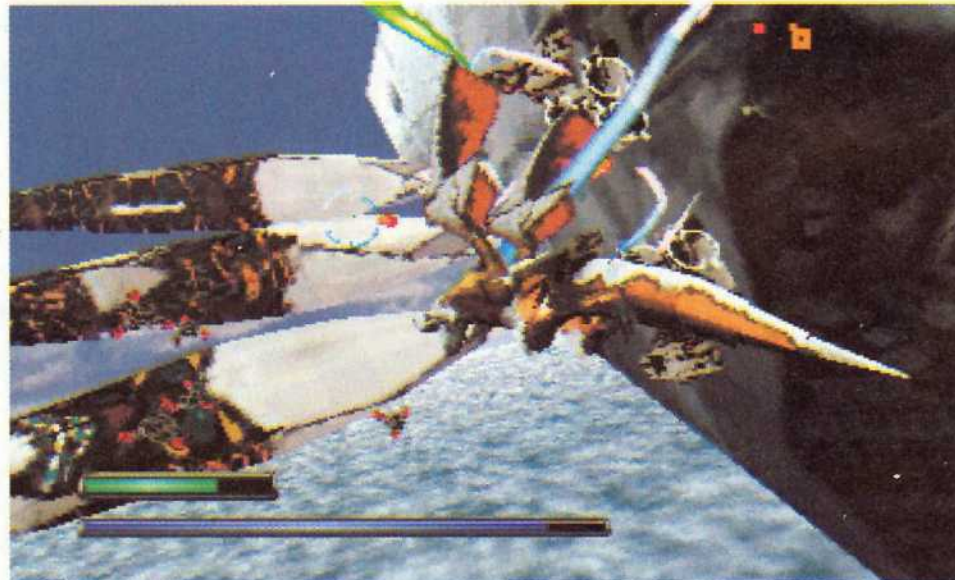
Sega brennt erneut ein grafisches Feuerwerk ab!

stetig verbessert. Dieser Umstand erklärt auch, warum Ihr anfangs noch auf den Boden entlangschreitet, ehe die gegnerische Armada den kleinen Drachen quasi dazu zwingt, erste Flugerfahrungen zu sammeln. Dieser Neuanfang mit dem kleinen Reittier hat aber auch seine guten Seiten, da das exotische Reptil über ein verbessertes Waffensystem verfügt. Als

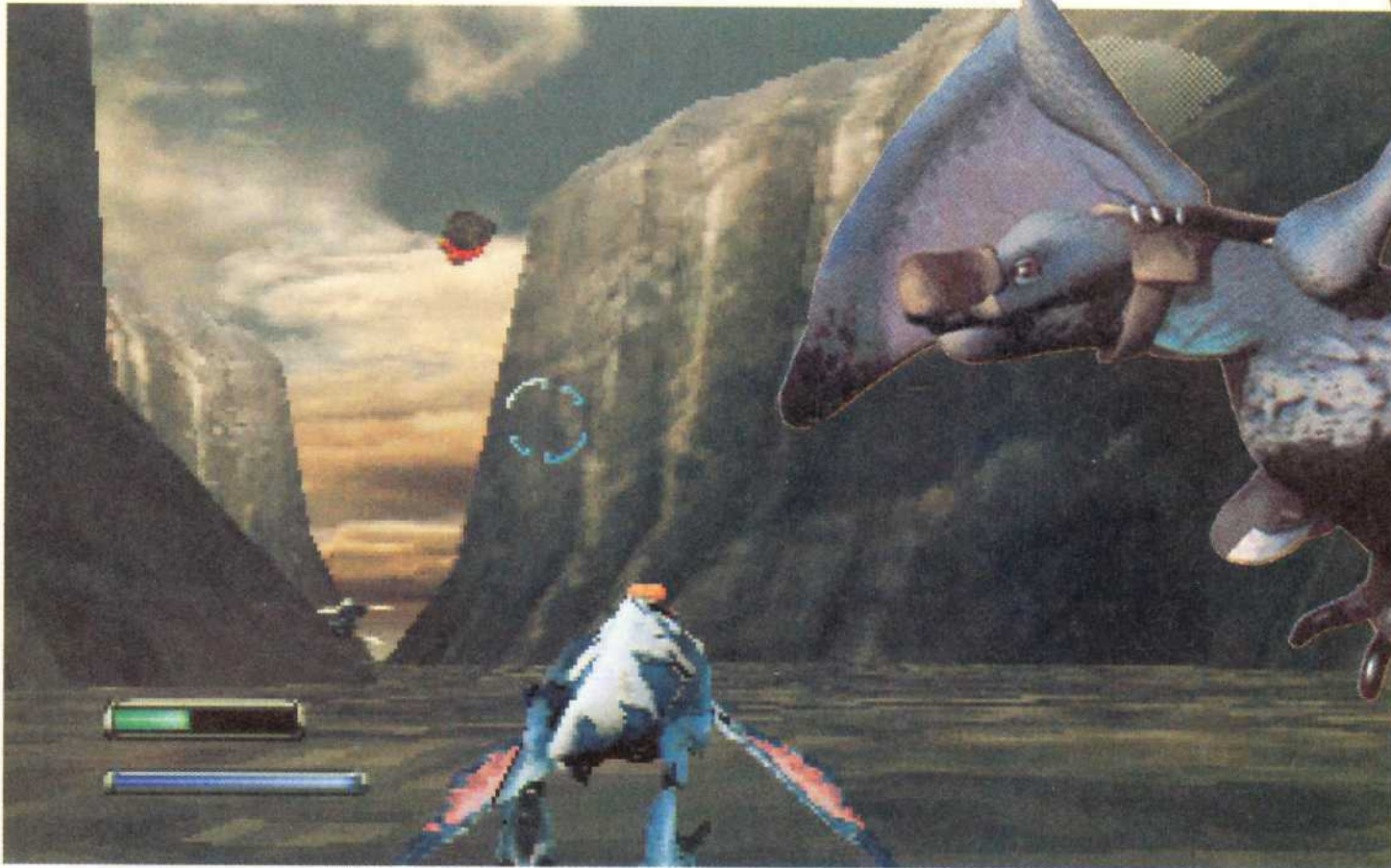
Standardwaffe fungiert zwar erneut ein leicht modifizierter Laserstrahl, der sich bei gedrückt gehaltenem Feuerknopf an den Gegner "festklammert" (Lock On) und somit wie eine Home-Missile funktioniert. Hinzugekommen ist jedoch eine brandheiße Super-Wumme namens Berserk-Shot, die durch eine spezielle Energieleiste geregelt wird. Durch niedergestreckte Feindobjekte läßt sich dieser Balken kontinuierlich auf. Wechselt die Farbe von rot auf gelb, dürft Ihr, mittels der X-Z-Tasten, ein furioses Bildschirm-Feuerwerk vom Stapel lassen, bei dem sich ein Stakato von Laser-Blitzen automatisch auf jedes bewegliche Objekt stürzt (eine Art Smart-Bombe). Die restlichen Neuheiten äußern sich in einer verbesserten Bewegungsfreiheit. Neben der bekannten Rundumsicht per L- und R-Taste, dürft Ihr neuerdings auch über und unter Euch nach Feinden herumstöbern - was teilweise sogar lebensnotwendig ist. An wenigen Stellen bieten die einzelnen Episoden sogar Abzweigungen, was sich sehr positiv auf die Motivation auswirkt, sich nach einmaligem Durchspielen erneut vor das Pad zu klemmen. Die jedoch wichtigste Erkenntnis, die man bei Panzer Dragoon Zwei schnell gewinnt, ist die Tatsache, daß die Designer und Grafiker sich noch mehr ins Zeug gelegt haben, als



Dieser obskure Raumschiff-Parasit streut gleich ein gutes Dutzend von Laserstrahlen über den Bildschirm



In Episode 6 nehmt Ihr ein gigantisches Raumschiff unter Beschuß, das Ihr zunächst um seine Steuerruder erleichtert



Die Canyon-Grafiken sehen durch feinste Texturen einfach brilliant aus, zumal kaum ein Grafikaufbau zu erkennen ist



Diese überdimensionalen Tausendfüßler attackieren Euch in der Mitte der dritten Episode



In diesem Tunnel-System erlebt Ihr schwindelerregende Sturzflüge und waghalsige Kurventurns



Beim allesvernichtenden Berserk-Shot blitzt der Bildschirm auf, während sich viele Laserstrahlen über den Screen schlängeln

Schuppiger Endgegner



Dieser schlechtgelaunte Steinfisch zerstört zunächst mit mächtigen Klauenhieben den schmalen Wegpfad, auf dem Ihr Euch befindet...



... und taucht anschließend ins Wasser ab, ohne aber dabei hinterhältige Minen zu vergessen

bei ihrem Debüt. Neben dem bereits beschriebenen Lauf durch ein grafisch eindrucksvolles Canyon-Tal, bieten die restlichen fünf Episoden ein Fülle von optischen, wie spielerischen Highlights.

Im dritten Level fliegt Ihr beispielsweise durch einen Dschungel hindurch (Rückkehrer der Jedi-Ritter läßt grüßen!) und ballert auf überdimensionale Tausendfüßler und andere obskure Kriechtiere. In späteren Stages kommt



es zum Beispiel noch zum obligatorischen Flug durch einen Tunnel mit schwindelerregenden Kurventurns und einem tollen Wasserspiegel-Effekt.

Apropos "Grafik", die Grafiker blieben ihrem Stil treu: Auch beim zweiten Teil wurden sämtliche Widersacher mit einem schuppigen Stein-Outfit versehen und durch unzählige, texturierte Polygon-Gliedmaßen eindrucksvoll animiert. Zum Abschluß noch eine gute Nach-

richt, für alle Spürnasen: Gerüchteweise bietet der Sequel eine Reihe von Secrets, in Form von zusätzlichen Levels

Das Fluggefühl kommt beim Sequel noch besser rüber

(Special-Zone, Episode 0) und einigen grafischen Spielereien (geheime Drachen-Outfits). Kurzum: Ich freue mich schon, die fertige Version in aller Ruhe durchzocken zu dürfen. (Ulf)



Malerische Bilder im Abspann



Dieser Endgegner hüpfert permanent um Euch herum oder verzieht sich einfach im Dickicht der Gebüsch, um tödliche Bomben fallen zu lassen



Spielt ein Veteran gegen einen Neuling, kann man die unterschiedliche Spielstärke mit der Handicap-Funktion neutralisieren



Wählt einen von 14 abgedrehten Charakteren

Gerade einen Monat ist es her, daß wir Euch den Spielhallenhit Darkstalkers als Preview für die PlayStation vorstellten, und schon schickt sich der Nachfolger Vampire Hunter - Darkstalkers' Revenge an, Saturn-Territorium zu erobern. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert: Vampire Hunter ist ein klassischer Klopfer im 2D-Stil, Bitmapping statt Polygonen und witzigen Cartoon-Grafiken. Dabei hat sich Capcom 'mal wieder nicht allzuweit aus dem Fenster der Innovation herausgelehnt, denn Vampire Hunter unterscheidet sich im Spielprinzip nicht von dem Verkaufsgaranten Street Fighter. Die Spielfiguren und vor allem die Specialmoves sind jedoch um einiges abgefahrener: Zu

Das Intro



Das Intro ist - genau wie auch das eigentliche Spiel - im Cartoonstil gehalten

VAMPIRE HUNTER

Darkstalkers' Revenge

Erscheint Mai/Saturn
Capcom/1-2 Spieler

Wer ein Beat 'em Up á la Streetfighter, nur mit größeren Sprites und abgedrehteren Specialmoves sucht, sollte sich Vampire Hunter schon jetzt vormerken



Mit dieser Kette kann sich Lei Lei an der Decke festklammern und hin und her schwingen

Beginn bestimmt Ihr aus 14 Figuren Euren Fighter. Zur Wahl steht zum Beispiel der Pharao Anakaris, der den Gegner kurzerhand in ein Mumienbündel einwickelt und mit Brachialgewalt zu Boden schmettert. Oder der Schönling Dono-

van, aus dem eine überdimensionale Feuergestalt entweicht und dem Gegner kräftig einheizt. Alle Bewegungen sind dabei äußerst detailliert und amüsant in Szene gesetzt. Dasselbe gilt auch für die Hintergrundgrafiken. Wer sich mit



Besonders die Special-Moves erreichen imposante Größe



Um einen Eindruck von Kampftechnik und Effekten wiederzugeben, lassen wir lieber Bilder statt Worte sprechen...

der Steuerung von Street Fighter auskennt, wird bei Vampire Hunter keine Probleme haben: Special Moves, wie unten-rechts unten-rechts-Punch oder der Dragon Punch Ryus, zeigen bei vielen der Charaktere Wirkung. Manchmal ist sogar der erzielte Bewegungsablauf mit dem bei Street Fighter identisch. Die variierenden Rahmenbedingungen sind großzügig einstellbar. So kann man im Zwei-Spieler-Modus das Handicap von 1 bis 8 wählen, damit man Chancengleichheit bei zwei unterschiedlich starken Spielern hat. Wem die Originalgeschwindigkeit nicht reicht, darf eine der vier Turbestufen aktivieren und selbstverständlich hat man freie Auswahl bei der Belegung der Buttons auf dem Joypad. Freunde von Prügelspielen herkömmlichen Stils können sich schon jetzt freuen, denn Vampire Hunter ist eine ausgezeichnete Umsetzung. (Christoph)





Erscheint August/Saturn/Virgin/1-6 Spieler

Aufwendige Polygon-Grafik, freibewegliche Kamera und viele Aktionmöglichkeiten: Virgin bläst zum Angriff auf den Referenz-Thron!

Neben Sony, EA und Konami möchte auch Virgin im Sportsektor kräftig mitmischen. Daß es sich bei ihrem Saturn-Game um ein Eishockeyspiel handelt, ist durchaus mutig, schließlich hat EA hier die Meßlatte besonders hochgelegt. Doch NHL Powerplay '96 braucht sich augenscheinlich nicht zu verstecken. Neben den NHL-Team stehen Euch beispielsweise auch alle relevanten Nationalteams zur Auswahl und vor Spielbeginn dürft Ihr

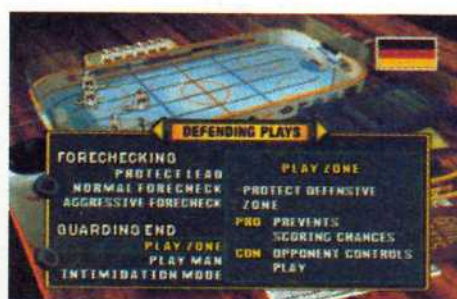
erstmalig eine Spielstrategie festlegen. Ein Novum auch bei den Optionen: diesmal pfeift der Herr in Schwarz/Weiß sogar einen 2-Linien-Pass ab. Auch beim Gameplay gibt sich der Silberling üppig: Egal ob Schlag-schuß, Bodycheck, Puck ablegen oder sogar Rückwärts gleiten, durch die Belegung sämtlicher Aktionstasten bleiben keine Wünsche offen. Bei der Grafik gab man sich zudem besonders viel Mühe: Die Schlittschuh-Cracks wurden



Die Kamera ist nicht statisch, sondern paßt sich permanent dem Spielgeschehen an

aufwendig textuiert und bieten eine Vielzahl von realistischen Bewegungen (z.B. dreht ein gefoulter Spieler auf dem Eis Pirouetten). Aussagen über die

Spielbarkeit kann man zwar bei der Preview-Version noch nicht treffen, aber ein ist sicher: das "Ding" scheint verdammt interessant zu werden. (Ulf)



Vorbildlich: Spielstrategien werden bezüglich Ihrer Stärken und Schwächen kommentiert



Die textuierten Polygon-Sprites sehen auch beim nahen Zoom nicht übermäßig pixelig aus

Ultra 64 a. A.

GAMERS POINT GAMERS POINT

<p>PSX PSX dt. 579,00 PSX dt. incl. Game 649,00 ECHTES Action Replay 89,85 Alone in the Dark 1+2 109,85</p> <p>PSX Total NBA 96 99,85 Myst 89,85 NHL - Face Off 89,85 Ravan Project 89,85 True Pinball 94,85 ALIEN TRILOGY 94,85 Horned Owl 89,85 NBA - In the Zone 99,85 Return Fire 89,85 Road Rash 94,85 TEKKEN 2 144,85 X-Men 89,85 Magic Carpet 94,85 Shellschock 89,85 Air Land Battle 144,85 Street Fighter Alpha 89,85 Need for Speed 94,85 ALIEN TRILOGY 94,85 Deadly Skies 89,85 D's Dinner 89,85 Casper 89,85 Descent 99,85 Silverload 89,85 Ridge Racer 2 99,85 Poed 89,85</p> <p>PSX Agile Warrior 89,85 Syndicate Wars 94,85 NFL Game Day 89,85 Military Commander 144,85 Addidas Power Soccer 89,85 WING COMMANDER 3 99,85 Resident Evil 139,85 Battle Arena ToShinDen 2 89,85 Chronicles of the Sword 89,85 Mickys Wild Adv. 89,85 Bejond the Bejond. 89,85</p> <p>SAT Saturn incl. Game 688,00 Street Fighter Alpha 89,85 Guardian Heroes 2 129,85 PANZER DRAGON 2 94,85 Dark Savior 139,85 King of Fighter 95 139,85 WWF - The Arcade 99,85 Deadly Skies 89,85 Magic Carpet 94,85 Sim City 2000 94,85 Toshinden Remix 94,85 Skeleton Warriors 129,85 Thunderhawk 2 99,85 Johnny Bazookatone 84,85 Virtua Cop 139,85 Shellshock 109,85 Darkstalkers 139,85 D's Dinner 89,85</p> <p>SAT THE HORDE 99,85 Mystaria 94,85 Sega Rally 94,85 X-Men 99,85 FORMULA ONE 94,85 Cyberia 109,85 Casper 99,85 Worms 99,85</p> <p>SNES SNES incl. Game 214,00 Int. S.S. Soccer Deluxe 129,85 Super Mario World 2 109,85 BREATH OF FIRE 2 129,85 Kirbys Ghost Trap 89,85 Kirbys Dream Curse 89,85 Secret of Evermore 109,85 Micro Machines 2 119,85 Fifa Soccer 96 119,85 Lost Vikings 2 109,85 Chrono Trigger 139,85 NHL 96 Hockey 119,85 NBA 96 Live 119,85 D.K. Country 2 139,85 TOY STORY 129,85 Worms 119,85</p> <p>NEO-GEO NeoGeo CD 399,00 Raguy 49,85 Pulstar 129,85 Ghost Pilots 49,85 3 Count Bout 49,85 Fatal Fury 49,85 Fatal Fury 3 109,85 Kabuki Klash 129,85 Mahjong 39,85 NAM 1975 89,85 King of Monsters 2 59,85 King of Fighters 94 49,85 Alpha Mission 2 49,85 Baseball Stars Prof. 39,85 Crossed Swords 59,85 Aero Fighters 2 59,85 Power Spikes 2 49,85 Riding Hero 49,85 Galaxy Fight 89,85 Street Hoop 49,85 Top Golf 49,85 VIEWPOINT 49,85 Trash Rally 59,85</p> <p>NEO-GEO Super Sidekicks 2 89,85 World Heroes 2 Jet 59,85 World Heroes Perfect 129,85 Super Baseball 39,85 Super Sidekicks 49,85 Wind Jammers 89,85 Samurai Shodown 3 129,85 Samurai Shodown 89,85 Savage Reign 119,85 Soccer Brawl 39,85 2020 Super Baseball 39,85</p> <p>3DO Myst 89,85 Slayer 64,85 Starblade 89,85 Battlesport 109,85 JURASIC PARK 49,85 Shockwave 2 109,85 Dragon Lore 99,85 Bladeforce 89,85 Space Hulk 94,85 Novastorm 99,85 Rebel Assault 99,85 Mega Race 59,85 Battle Chess 49,85 Cyberia 104,85 Shock Wave 49,85 Soccer Kid 49,85 Road Rash 79,85 Rise o. t. Robots 49,85 Hell 79,85</p> <p>3DO 3DO incl. Game 629,00 GAME GUN 99,85 FLIGHTSTICK 139,85 Scramble Cobra 99,85 Psychic Detectiv 109,85 Ultraman Powred 69,85 FLYING NIGHTMARES 79,85 Digital Dreamware 69,85 Alone in the Dark 1+2 109,85 Escape f. Monster Manor 49,85 JOHNNY BAZOOKATONE 84,85 Incredible Mashine 59,85 Return Fire 2 69,85 Captain Quazar 99,85 Fifa Soccer 49,85 Corpse Killer 99,85</p> <p>3DO SYNDICATE 89,85 Iron Angel 49,85</p> <p>3DO Primal Rage 114,85 Slayer 2 109,85</p> <p>Infrarot Joypads (2 Stück) PSX 99,85 SAT 99,85 3DO 89,85</p> <p>NeoGeo Games ab 39,85</p>	<p>Games PSX ab 69,85 3DO ab 69,85 - 32X ab 79,85 GB ab 19,85 - SNES ab 19,85</p> <p>Games SAT ab 39,85 JAG ab 19,85 - MD ab 19,85 NeoGeo ab 39,85 - PC ab 9,85</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Umbauten kein Problem -
- Bestellungen bis 16 Uhr werden am selben Tag versendet -
- Bei Annahmeverweigerung, berechnen wir 20,- DM -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

0721 - 826 338 **Roonstr. 5** **0721 - 816 121**
76137 Karlsruhe



Zwischen diesen drei Rennmodi dürfen wir uns am Anfang entscheiden



Vier Teams stehen zur Auswahl

In naher Zukunft liefern sich raketenangetriebene Fluggleiter, die jeden derzeit bekannten cw-Wert in den Schatten stellen, unbarmherzige Antischwerkraft-Rennen! Der konkurrenzvernichtende und nervenzerfetzende Wettkampf wird mit vier auswählbaren Teams bestritten. Beim folgenden Rennen habt Ihr die

Erscheint März/Saturn/Psygnosis/1 Spieler

Die fetzige Luftkissenrennschlacht, die den Saturn-Jüngern bisher vorenthalten wurde, hält nun auch bald auf Segas CD-Schleuder Einzug!



Eine ausführliche Streckenbeschreibung informiert uns vor dem Rennen ausführlich



Die Gestaltung sowie der Streckenablauf sind praktisch identisch mit den anderen Versionen



Die unterschiedlichen Werbeplakate sind fast nicht mehr zu entziffern

Wahl zwischen einer Außen- sowie einer Egoperspektive. Das Pad will exakt bedient werden, denn anfangs schrammen die Flieger noch recht häufig an den Seitenwänden entlang. Auch Verengungen der Flugstrecke müssen, unter Einsatz der L- und R-Buttons für Extremkurvenlage, perfekt gemeistert werden. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase ist

der Gleiter allerdings fest in unserer Hand. Während der Auseinandersetzung gilt es, durch Überfliegen einzeln markierter Punkte, Waffen- und Verteidigungssysteme aufzunehmen und sinnvoll einzusetzen. Diese Auseinandersetzungen werden zu Beginn im

"Championship Race" ausgetragen. Etwas ruhiger geht es hingegen in den Renn-Optionen "Time Trial" sowie "Single Race" zur Sache. Elf verschiedene, dem Geschehen mehr als angepaßte fetzige Technosounds, puschen bei diesem Game den Adrenalinausstoß nach oben. Unsere Vorabversion wies noch mehrfach kleine Aufbau-probleme der Streckengrafiken auf und die Spielgeschwindigkeit

schien auch noch nicht das letzte aus dem Saturn herauszukitzeln. Des Weiteren fielen uns sofort die etwas störenden schwarzen Balken der Pal-Version ins Auge. Leider mußten wir auch feststellen, daß die gesamten Polygramme verwischener als auf der PS wirkten, was dazu führt, daß zum Beispiel die Werbeplakate sowie die Zuschauertribünen, schlechter erkennbar sind. Alles in allem trübte das den ersten, an sich, guten Gesamteindruck ein wenig. Wir hoffen, daß diese kleineren Schnitzer noch bis zur Endversion beseitigt werden. (Sandrie)



So stellt sich die Rennpiste aus der Ego-Perspektive dar



Die Außenansicht im harten Renngeschäft

SKELETON WARRIORS

Erscheint Juni/ Saturn/Virgin/1 Spieler

Mit Render-Grafik und bombastischen Soundeffekten versucht Playmates die Herzen der Hack & Slash-Fans zu erobern. Prinz Justice wird seiner Rolle als Skelett-Aufräumer mehr als gerecht

Es ist verdammt kalt geworden in Luminicity: der König hat soeben das Zeitliche gesegnet und sein mutmaßlicher Nachfolger, Prince Justice ist gar so blind vor Trauer, daß er Gerüchten über die Entwendung des Light Star Crystals nicht im geringsten Glauben



Die Hintergrundgrafiken sind sehr abwechslungsreich

schenkt. Schließlich kommt es wie es kommen muß: Der hinterhältige Schurke Baron Dark nutzt die Gunst der Stunde und bricht in die heiligen Räume des Königs ein, um die lebensnotwendige Energiequelle von

Luminicity zu stehlen. Von den Sirenen des Eindringlings geweckt, eilt der aufgeschreckte Prinz zum Ort des Geschehens, um sich des Eindringlings zu erwehren. Der übereifrige Justice macht jedoch erneut einen folgenschweren Fehler und kann nur eine Hälfte des Kristalls an sich reißen. Durch die Teilung des Kristalls werden immense Kräfte freigesetzt, die selbst für den gestandenen Baron Dark Überraschendes bereit halten: er wird kurzerhand in ein lebendiges Skelett transformiert. Der mutige Prinz Justice hingegen ist zu jenem Sterblichen mutiert, der genug Kraft besitzt, um gegen die Macht des Barons und dessen Gebeine-Kriegern zu bestehen. Und genau hier kommt Ihr ins Spiel: denn die andere Hälfte des Kristalls will erst einmal gefunden und das Ganze wiedervereint werden. Ihr macht Euch also auf, der Skelett-Streitmacht im



Ob Boxer oder Schwertkämpfer; Skeleton Warriors hat ein reichhaltiges Angebot an Gegnern anzubieten



Dieser wurmige Gegner traut sich erst am Ende des Abschnitts aus dem Hinterhalt anzugreifen



Der Weg in den 3D-Runden ist leider vorgeschrieben



Auch aus dem Hintergrund werdet Ihr von Feinden gnadenlos attackiert

Kampf mittels Hi-Tech-Schwert - mit dem auch geschossen werden kann - entgegen zutreten. Schließlich gilt es 20 gefährliche Levels zu bestehen, die größtenteils in gewohnter Hack & Slash-Manier zu bewältigen sind - pompöse Endgegner inklusive. Das Geschehen wird größtenteils aus der 2-D-Perspektive dargestellt, die mit räumlichem Tiefeneffekt aufgepeppt wurde. Das kennen wir bereits von Mickey Mania und Toy Story. Das Heldensprite, sowie die Gegnerschar wurde aufwendig gerendert, um dann im Spiel mit flüssigen Bewegungsabläufen zu glänzen. Zwischendurch sorgen aufwendige 3-D-Runden, in denen man mit einem Skybike rumballern darf, für Abwechslung. Witziger

Gag: Die zersplitterten Widersacher hinterlassen Symbole die es rasch einzusammeln gilt; vereinen sich diese erneut mit den Knochen, regenerieren sich somit die totgeglaubten Kontrahenten wieder zu neuem Leben. Grafisch, aber auch akustisch (Preisträger Tommy Tallarico zeichnet sich für den Soundtrack verantwortlich) gibt sich Skeleton Warriors von seiner besten Seite. Allein schon die atmosphärische Musik - muß man unbedingt gehört haben! - nährt das Verlangen nach mehr. Wer jetzt seine Neugier stillen will, wie sich Skeleton Warriors im Langzeittest schlägt, liest den ausführlichen Test in einer der nächsten Ausgaben. (Uwe)



Dieser Jedi-Verschnitt will uns doch tatsächlich den Weg versperren.... Er scheint aber noch nichts von Prinz Justices Wunderwumme gehört zu haben



Im Zwei-Spieler-Modus kann jeder die Fallgeschwindigkeit von 1 bis 5 selbst bestimmen



Pause drücken und in Ruhe denken, läuft nicht - bis auf die gerade fallenden Symbole, verschwindet alles vom Bildschirm



So sieht eine bilderbuchmäßig geplante Kettenreaktion aus

Baku Baku Animal

Erscheint Mai/Saturn
Sega/1-2 Spieler

Spielefutter für Logikfreunde: Baku Baku Animal entpuppt sich als kurzweiliges Denkspiel für jung und alt

Schon einige Jahre hat es auf dem Buckel, das gute, alte Tetris; und auch heute noch, im Zeitalter von Saturn und PlayStation (und hoffentlich bald auch Nintendo 64!) werden in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen Denkspiele auf den Markt geworfen, die auf dem Tetris-Prinzip basieren und damit ein wenig Glanz des genialen Klassikers abzubekommen hoffen. Baku Baku Animal auf dem Saturn ist das jüngste Beispiel dieser Kategorie: Vom Spiele-Himmel fallen diesmal allerdings nicht Quader und Quadrate, nein, putzige kleine Tiere, im Comic-Stil gezeichnet, sind 's, und das jeweils passende Futter fällt sinnigerweise gleich mit, Richtung Erdboden. Doch zur Qual der Tiere ist alles kunterbunt gemischt: Hund frißt Knochen, Affe Bananen, Hase Möhren, Maus Käse und Panda-Bär Bambus - aber Kollege Zufall läßt immer zwei dieser Symbole gleichzeitig herabschweben, egal, ob sie zusammenpassen oder nicht. Eure Aufgabe ist es nun, die Tiere mit



Wer besonders schnell den Level beendet, erhält einen Time-Bonus

ihrem Futter zu versorgen. Sobald beispielsweise die Maus zum Käse kommt, verschwinden beide von der Bildfläche. Dabei verputzt die gierige Maus sämtliche Käsestücke, die sich gegenseitig berühren. Das herabfallende Symbolpaar kann

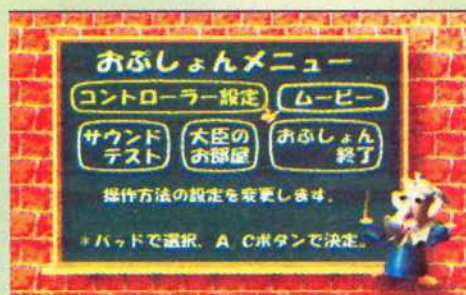
man natürlich rechts oder links herum rotieren lassen und nach rechts oder links verschieben. Clevere Jongleure können so regelrechte Kettenreaktionen planen, denn es kann durchaus passieren, daß, nachdem die Maus zum Käse kam, durch die

nachsackenden Symbole dann auch Hund und Knochen zusammenkommen - und sich ebenfalls von der Bildfläche verabschieden. Eine gewisse Voraussicht wird sogar noch vom Spiel unterstützt, denn die nächsten fünf Symbole werden ständig oben eingeblendet. Manchmal fallen auch Bonusmünzen herunter, die man auf die schon angesammelten Symbole dirigieren kann. Trifft man zum Beispiel Hund und Hase, so lösen sich alle Hunde und Hasen auf und Ihr habt wieder etwas Platz. Sobald der obere Bildschirmrand überschritten wird, ist die Partie verloren. Das passiert oft schneller, als einem lieb ist, denn alle eliminierten Symbole werden dem Gegner noch zusätzlich aufgepackt. Man kann entweder gegen die zehn Computergegner nacheinander antreten, oder das spannendere Duell gegen einen menschlichen Mitstreiter, ausfechten. Fallgeschwindigkeit und Anzahl der vorkommenden Gegenstände, lassen sich einstellen.

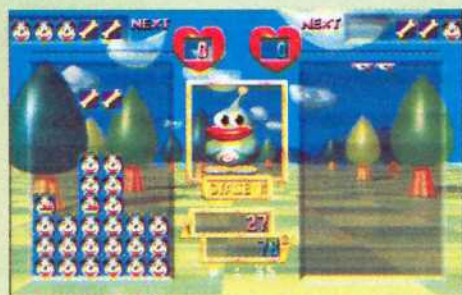
(Christoph)



Baku Baku Animal beginnt mit einem aufwendigen Full-Motion-Video



Wenn der weise Magister uns nur sagen könnte, was die umfangreichen Menüs genau bedeuten!



Hier fallen nur Hunde und Knochen vom Himmel. Bis zu fünf Symbolpaare lassen sich einstellen



Bis zu fünf Namen werden gespeichert - für Langnasen auch in lateinischen Buchstaben



Wer verliert, gerät ins Löwenmaul; wer nicht Continue drückt, wird zermalmt

Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 34

SUPER NINTENDO:

Addams Family Values (dt. Texte)	79,95	DV
Acro the Acrobat 2	59,95	DV
Asterix & Obelix	119,95	PV
Batman Forever	99,95	PV
Big Hort Baseball	59,95	DV
Brainlord	69,95	US
Breath of Fire II	129,95	US
Chrono Trigger	139,95	US
Circus Mistery	99,95	DV
Civilisation	129,95	US
Cutthroat Island	119,95	DV
Das Dschungelbuch	59,95	DV
Demolition Man	109,95	PV
Donkey Kong Country 2	129,95	DV
Dragon View	89,95	US
Earthbound	119,95	US
Earthworm Jim 2	119,95	DV
Eye of the Beholder	69,95	US
FIFA Soccer 96	119,95	DV
Final Fantasy III	139,95	US
Ghoul Patrol	49,95	PV
Hagane	59,95	PV
Illusion of Time	109,95	DV
Indiana Jones	59,95	DV
Int. Superstar Soccer Deluxe	129,95	DV
Jungle Strike	89,95	DV
King Arthur	129,95	US
Kirby's Dream Course	89,95	DV
Kirby's Ghost Trap	89,95	DV
Lord of Darkness	89,95	US
Madden 96	119,95	DV
Mario Basler Fever Pitch Soccer	109,95	DV
Mega Man 7	119,95	US
NBA Give'n Go	129,95	DV
NBA Live 96	119,95	DV
NHL 96	99,95	DV
Pinball Dreams	79,95	DV
Power Rangers Fighting	129,95	DV
Primal Rage	119,95	DV
Puzzle Bobble	69,95	DV
Robotrek	79,95	US
Romance of the 3 Kingdoms IV	139,95	US
Secret of Evermore	109,95	DV
Secret of the Stars	119,95	US
Shadowrun	99,95	DV
Sim City	89,95	DV
Soulblazer (dt. Texte)	119,95	DV
Super Bombermann 2	49,95	DV
Super Bombermann 3	109,95	DV
Super Mario Allstars	69,95	DV
Super Mario Kart	69,95	DV
Super Mario 2: Yoshi's Island	109,95	DV
Super Protector	49,95	DV
Super Turrican 2	99,95	DV
Tecmo Super Baseball	99,95	US
Tetris & Dr. Mario	89,95	DV
Tetris 2	109,95	DV
Theme Park	109,95	DV
Tim in Tibet	119,95	DV
UN Squadron	49,95	DV
Unirally	109,95	DV
Urban Strike	89,95	DV
Weapon Lord	109,95	DV
Wild Guns	119,95	DV
Wizardry V	79,95	US
World Masters Golf	109,95	DV
Zero the Kamikaze Saurirel	59,95	DV
Zoop	99,95	US

MEGA DRIVE:

Batman Forever	99,95	PV
Comix Zone	119,95	DV

Demolition Man	99,95	DV
Die Schlümpfe	109,95	DV
Donald in Maui Mallard	119,95	DV
Dune II	109,95	DV
Earthworm Jim 2	99,95	DV
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Garfield	119,95	DV
Gargoyles	119,95	US
Light Crusader (dt. Texte)	119,95	DV
Mario Basler Fever Pitch Soccer	109,95	DV
Marsupilami	99,95	DV
Mega Man - Wily Wars	119,95	DV
Micro Machines 96	99,95	DV
NBA Live 96	99,95	DV
NHL 96	99,95	DV
Pac Panic	69,95	DV
Pete Sampras Tennis 96	109,95	DV
Phantasy Star IV	129,95	DV
Psycho Pinball	89,95	DV
Shadowrun	69,95	US
Spirou	109,95	DV
Story of Thor	119,95	DV
Super Skidmarks	99,95	DV
Theme Park	109,95	DV
Vectorman	99,95	PV
X-Men 2	99,95	DV

ATARI JAGUAR:

Alien vs Predator	109,95
Defender 2000	119,95
Flashback	109,95
Iron Soldier	109,95
NBA Jam T.E.	119,95
Pitfall	119,95
Power Drive Rally	109,95
Rayman	119,95
Ruiner Pinball	109,95
Super Burn Out	109,95
Ultra Vortex	119,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole (ohne Sp.)	619,95	DV
Bug!	99,95	DV
Galactic Attack	99,95	
Glockwork Knight 2	99,95	DV
Digital Pinball	99,95	DV
FIFA Soccer 96	99,95	DV
Hang On GP 96	99,95	DV
Hang On GP 96	89,95	US
Hebereke's Popoito	89,95	DV
Hi-Octane	89,95	DV
Johnny Bazookatone	84,95	DV
Mansion of Hidden Souls	109,95	DV
Myst	89,95	DV
Mystaria	99,95	DV
NBA Jam T. E.	89,95	DV
NHL All Star Hockey	99,95	DV
Pebble Beach Golf	99,95	DV
Parodius Deluxe	89,95	
Pebble Beach Golf	89,95	
Rayman	89,95	DV
Robotica	89,95	DV
Sega Rally	89,95	DV
Shellshock	99,95	DV
Shinobi X	99,95	DV
Sim City 2000	99,95	DV
Theme Park	99,95	DV
Thunderhawk	89,95	DV
Victory Boxing	89,95	DV
Virtua Fighter Remix	69,95	DV
Virtua Fighter 2	99,95	DV
Virtua Racing	89,95	
Virtual Hydhide	89,95	DV

Wing Arms	89,95	DV
World Cup Golf	89,95	DV
World Series Baseball	89,95	DV
Worms	89,95	DV

SEGA SATURN IMPORT:

Alone in the Dark 2	119,95	JP
Corpse Killer	99,95	US
Creature Shock	129,95	JP
Darkstalkers Revenge	129,95	JP
F1 - Live Information	119,95	JP
Galaxy Fight	119,95	JP
Layer Section (Ray Force)	119,95	JP
Minnesota Fats Pool Legend	119,95	US
Street Fighter Zero	119,95	JP
Toh Shin Den „S“	119,95	JP
Virtua Racing	109,95	US
World Advanced Military Comm.	149,95	JP

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	569,95	DV
3D Lemmings	59,95	DV
Alien Trilogy	99,95	DV
Air Combat	89,95	DV
Assault Riggs	89,95	DV
Battle Arena Toshinden	89,95	DV
Casper	99,95	DV
Cyber Sled	89,95	DV
Defcon 5	89,95	DV
Destruction Derby	99,95	DV
Discworld	89,95	DV
Extreme Games	89,95	DV
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Johnny Bazookatone	84,95	DV
Jumping Flash	89,95	DV
Hi-Octane	89,95	DV
Kileak - the Blood	89,95	DV
Madden 96	89,95	DV
NBA Jam T.E.	89,95	DV
NFL Quarterback Club 96	89,95	DV
Novastorm	89,95	DV
PGA Tour Golf 96	89,95	DV
Philosoma	89,95	DV
Raiden Project	89,95	DV
Rapid Reload	89,95	DV
Revolution X	89,95	DV
Ridge Racer	99,95	DV
Road Rash	89,95	DV
Shellshock	89,95	DV
Shock Wave	89,95	DV
Starblade Alpha	89,95	DV
Striker 96	89,95	DV
Tekken	109,95	DV
Theme Park	89,95	DV
Thunderhawk	89,95	DV
Total Eclipse	89,95	DV
Twisted Metal	89,95	DV
Viewpoint	89,95	DV
Warhawk	89,95	DV
Wing Commander III	99,95	DV
WipEout	99,95	DV
World Cup Golf	83,95	DV
WWF: The Arcade Game	89,95	DV
X-Com: UFO Defense	89,95	DV
Zero Divide	89,95	DV

SONY PLAYSTATION IMPORT:

Hermie Hopperhead	89,95	JP
Hyper Formation Soccer	89,95	JP
In the Hunt	149,95	JP
Metal Jacket	89,95	JP
V-Tennis	99,95	JP

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

M.C. Game

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

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

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



THOR

Story of Thor

Erscheint August/Saturn/Sega/1 Spieler

Mach's noch einmal, Sam: Sega sorgte zusammen mit Musiker Yuzo Koshiro, für eine stilgerechte Saturn-Umsetzung des prügellastigen Action-Adventures



Ein Blick auf das üppig gestaltete Inventory-Menü, in dem Ihr sogar nachlesen könnt, wieviele Gegner Eurem Schwert zum Opfer fielen



Neu: Mit dem Bogen - und unendlich vielen Pfeilen - dürft Ihr diesmal auch in die Luft schießen, um fliegende Gegner zu erwischen



Zelda-links: Holt Ihr Gebüsch ab, winken hin und wieder praktische Items



Einige Widersacher, wie beispielsweise diese Ratten, kennen wir bereits vom Mega Drive



Der erste Endgegner Undine hat nichts mit einer schönen Wassernixe gemein

Mit Story of Thor lieferten Segas Programmierer letztes Jahr ein interessantes - aber leider viel zu kurzes - Action-Adventure für das Mega Drive ab, bei dem man, neben den obligatorischen RPG-Elementen, auch handfeste Klopereien ins Gameplay integrierte. Für die Saturn-Variante konnte man das selbe Team gewinnen, inklusive der Soundlegende Yuzo Koshiro, der zu diesem Adventure feierliche Klassik-Kompositionen beisteuerte, die mich persönlich stark an Mahler erinnern. Daher ist es auch nicht verwunderlich, daß es viele Parallelen zum

16-Bitter gibt. Die gleichgebliebene Comic-Grafik sieht beispielsweise ganz nett aus, wurde aber nur dezent auf 32-Bit Niveau getrimmt (größere Sprites, mehr Farben, flüssigere Animationen). Auch unser Held Leon hat in der Zwischenzeit wenig dazugelernt: Mit seinen Hieb- und Stichwaffen kann er, per Joypadkombination, diverse Schlagtechniken durchführen (die meisten sind bereits bekannt), Hüpfen bzw. Treten, Laufen und Ducken oder mittels Magie diverse Elemente heraufbeschwören. In diesem Bereich sind zwei neue hilfreiche Geister dazugekom-

men: Brass, ein metallischer Drache und Meister der Geräusche sowie die aufgeblähte Airl, Herrin der Luft. Mit diesen sechs Kumpanen ausgestattet, macht sich der schicke Blondschopf auf dem Weg, um mit der Hilfe seines Meisters Ordan, seine heißgeliebte Myra, aus den Klauen einer bösen Macht, zu befreien (nähere Infos über die Story sind noch nicht bekannt). Der Geschicklichkeitsanspruch ist dabei auch auf dem Saturn recht hoch: Neben präzisen Attacken gegen zahlreiche Monsterhorden, müßt Ihr zum Beispiel Schalter umlegen bzw. Türen öffnen, kleinere

Knobelaufgaben entschlüsseln sowie renitente Obermotze niederstrecken. Erster Eindruck: Ein spaßiges Action Adventure, mit wenig neuen Ideen und dezentem Face-Lifting. (Ulf)



Überall Abspeichern ist nicht mehr: Nur an speziellen Save-Points verrichtet der Backup-Booster seinen Dienst



Mit der A-Taste veranlaßt Ihr Eure Geister dazu, wirkungsvolle Attacken oder andere Aktionen zu vollführen, was aber eine Menge Mana kostet

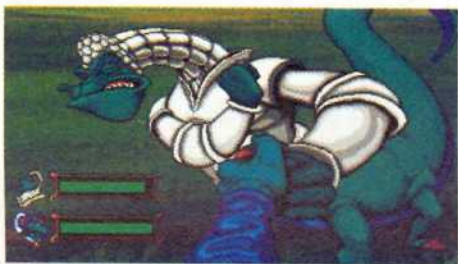
BLAZING DRAGONS

Erscheint Juni/Saturn
Crystal Dynamics/1 Spieler

Wußtet Ihr schon, daß Drachen sechs Arme und Beine haben? Nach Discworld versucht nun Blazing Dragons den Comic-Markt zu erobern

Im Drachenreich ist der Königsthron zu vergeben. Selbstverständlich gibt es mehr als genug Anwärter dafür. Deshalb soll der neue King in einem Turnier ermittelt werden. Dabei rechnet sich der böse

Herrscher von Manlandia - das Menschenreich hatte schon immer was gegen Drachen - gute Chancen aus. Natürlich übernehmt Ihr jetzt einen loyalen Feuerspucker, der um jeden Preis den Wettkampf gewin-



Dem Drachenritter müßt Ihr den Daumen zerquetschen, sonst macht er es mit Eurem



Der böse Herrscher von Manlandia und sein Stab planen die Übernahme der Drachenreiches



Eine Katze hat neun Leben: bei Cat-a-pult verliert zehn, wenn Ihr mit ihr Soldaten beschießt - danach könnt Ihr die halbtote Katze einstecken

nen, oder zumindest die Invasion der Menschen, verhindern muß. Das gesamte, durchweg englischsprachige Game, ist in comic-ähnlicher Grafik gehalten - der schwarze Humor, der im Laufe der Handlung zutage tritt, wäre zu rabiat für realitätsnahe

Figuren. Jedes der Objekte ist sehr detailverliebt und ein wenig verschnörkelt gezeichnet - grafisch sehr vielversprechend! Musikalisch solltet Ihr nicht all zu viel erwarten: Der Sprecher unseres Haupthelden hat eine nicht enden wollende Klappe. So sollten wir erst einmal abwarten, ob das Game ins Deutsche übersetzt wird - viele der Jokes lassen sich kaum übersetzen. Fazit: Ist die im Handel erscheinende Fassung genau so witzig und technisch überzeugend, wie die Preview, wird Blazing Dragons ebenso viele Fans, wie Discworld haben. (René)



Wenn Ihr keine Lust zum Abwaschen habt, baut Euch einfach eine Spülmaschine

<p>GAMES GUNTER ZILCH - GAMES Versand & Ladengeschäft</p>		Bauerngasse 101 97421 Schweinfurt Tel: 09721/21623	
<p>PSX: Sony Playstation dt. 559,00 DM Lenkrad + Pedale 149,00 DM Alien Trilogy US 109,90 DM Road Rash DV 89,00 DM Wing Commander 3 DV 99,00 DM Total NBA DV 89,00 DM Ridge Racer Revolution DV 99,00 DM Philosoma DV 89,00 DM</p> <p>SNES: Secret of Evermore DV 115,00 DM Donkey Kong II 129,00 DM Breath of Fire II PAL 109,00 DM</p> <p>Wir führen auch Spiele f. MD und 3DO.</p>	<p>Saturn: Saturn Grundgerät 629,00 DM Sega Rally 99,00 DM Virtua Fighter II 99,00 DM Sim City 2000 99,00 DM Hang On GP 99,00 DM Formula 1 99,00 DM Wing Arms DV 95,00 DM</p> <p>Manga: Plastic Little dt. Untertitel 39,95 DM Bounty Dog 29,95 DM Streetfighter Animated 39,95 DM Bubblegum Crisis 1-2 dt. Untertitel 49,95 DM Manga T-Shirts, Zeitschriften, Poster lieferbar</p>	<p>Neu !! PC CD-Rom im Angebot. Liste anfordern. Wing Commander 4 DV 99,00 DM Command & Conquer Mission CD 29,90 DM NBA Live 96 89,00 DM</p>	
<p>Händleranfragen erwünscht. Fax: 09721/16982 Versand 9 DM+ NN. Ab 300 DM frei. Annahmeverweigerer 20 DM Gebühr. Ladenpreise können variieren.</p>			

<p>Merkur - Software - Versand Kapellenstraße 12/04315 Leipzig/Tel.:0341/6892943/Fax:0341/6898602</p>			
<p>Saturn: John. Bazookatone 605,00 Mystaria-Realms of Lore 109,90 Sim City 2000 102,90 Wing Arms 95,90</p>	<p>SNES: Fifa Soccer 96 195,90 114,90 Primal Rage 117,00 Yoshi's Island 112,90</p>	<p>- NEU - NEU - KEINE VERSANDKOSTEN - NEU - NEU -</p>	
<p>Mega Drive: Fifa Soccer 96 194,00 Light Crusader 93,00 Phantasy Star IV 112,90 Virtua Racing 102,90</p>	<p>Playstation: Alien Trilogy 575,00 Shell Shock 102,00 Wing Comd. III 105,00 Worms 93,00 94,00</p>	<p>alle Neuheiten auf Lager / auch MCD,GG,GB / Fragen Sie nach SNES-Spielen / Vorbestellungen möglich / alle Titel dt.Version / persönliche Bestellannahme 8,30-20,00 Uhr / Anrufbeantw. 20,00-8,30 Uhr Bei Hardwarekauf günstige Software im Paket möglich</p>	

<p>Jet-Stream inh. Kühl Postfach 1243 76346 Linkenheim Auch am Wochenende! Tel.: (07247)1254 (07247)1031 Call now! (07247)1032 Fax: (07247)3549 BTX Neuheitenservice: *kühl#</p>	<p>SONY Playstation 559,00 Alien Trilogy *89,99 Cyberia *89,99 Defcon 5 *84,99 Descent *89,99 FIFA Soccer 96 84,99 Krazy Ivan 84,99 NBA Jam Tournament 89,99 Rapid Reload 84,99 Rise of the Robots 2 *84,99 War Hawk 84,99 WWF Wrestle Mania 89,99</p>	<p>SEGA Saturn 649,00 Clockwork Knight 2 94,99 Cyberia *89,99 FIFA Soccer 96 84,99 Mystery Mansion 114,99 NBA Jam Tournament 89,99 Panzer Dragoon 99,99 Rise of the Robots 2 *84,99 SEGA Rally *94,99 Sim City 2000 *94,99 Streetfighter the Movie 89,99 Thunderhawk 2 94,99</p>	<p>Wir führen 3DO, S-NES und Zubehör ausserdem PC CD Rom's</p>
	<p>Ab DM 250 Portofrei Nachnahme DM 10.50 Vorkasse DM 6.90 Euroscheck bis DM 400 Für Druckfehler keine Haftung</p>		

STREET FIGHTER ZERO 2

Beat'em Up/1-2 Spieler/K.A.

Der Beginn einer neuer Erfolgsserie: Nach diversen Street Fighter II-Sequels, geht auch der erfolgreiche Zero-Ableger in Serie

Es scheint fast so, als sei Capcoms Street Fighter-Serie in eine Art Endlosschleife geraten, aus der es kein entkommen mehr gibt. Kaum halten PlayStation- und Saturn-User die SF Zero-Umsetzungen in ihren Händen, laufen die Arbeiten am

Arcade Nachfolger schon auf Hochtouren. Zweifellos wird auch

Capcoms jüngster Prüfgelbespaß gewohnte SF-Qualität bieten, ein Feuerwerk an Innovationen und Originalität darf man sich aber nicht erwarten. Eine interessante Neuerung gibt es allerdings. Bei SF Zero 2 ist der Spieler beim Ausführen von Super-Combos nicht mehr nur

an die vorgegebene Auswahl gebunden, sondern er kann den Gegner auch mit selbst entwickelten Combo-Varianten ins Land der Träume schicken. Wird durch "normale" Attacken die spezielle Combo-Energieleiste ganz

gefüllt, verdunkelt sich der Bildschirm. Nun hat man einige

Sekunden Zeit, um eine beliebige Schlag- und Trittkombination einzugeben, bevor sich der Screen wieder aufhellt und die Combo ausgeführt wird. Je nachdem, wie geschickt man bei der Zusammenstellung der Moves vorgeht, hat das Ergebnis für den Gegner mehr oder

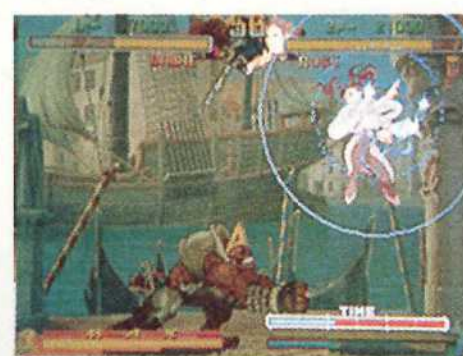


Ist die untere Energieleiste ganz gefüllt, könnt Ihr Euch eine eigene Super-Combo zusammenbasteln



Die neue Heroine Sakura hat einen mächtigen Feuerball im Angriffsrepertoire

weniger verheerende Folgen. Sämtliche Hintergründe im Spiel werden neu gezeichnet, der comicartige Grafikstil aber wird ebenso beibehalten, wie die bunte Mischung aus Street Fighter und Final Fight Charakteren. Zumindest zwei neue Fighter werden das Team verstärken: das russische Schwergewicht Zangief und der Final Fight-Endgegner Rolent. (Guido)



Super-Combos können auch gestartet werden, wenn sich die Spielfigur in der Luft befindet



Der Einzelkämpfer Rolent und der etwas träge Zangief bereichern die SF Zero 2-Truppe

Wertung, so läuft's...

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

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

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

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

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

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

Kauf-Empfehlung:

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



Leser-Steckbrief:

Name: Alexander Zwack
Wohnort: Fürth
Geboren: 11.09.1980
Hobbies: Squash, Videospiele, Videos sammeln (Mangas)
Lieblingsspiele: Tekken, Chrono Trigger, Battle Arena Toshinden 2
Jeden Monat laden wir einen Leser in die Redaktion ein. Schickt einfach ein aktuelles Paßbild an unsere Adresse, Stichwort "Ich will".

TEST MEGA CD II



Shining Force CD

Auf diesem Silberling wurden gleich drei eigenständige Abenteuer gebannt

MEGA CD II
Strategie / 1 Spieler
Bei Shining Force CD hat sich Sega die Arbeit im Prinzip recht einfach gemacht. Statt ein eigenständiges Spiel zu entwickeln, hat man die beiden Game Gear-Welten, die bisher nur in Japan erschienen sind, in ein 16-Bit-Format gebracht und als zusätzlicher Anreiz noch ein neues Mini-Abenteuer "Angelspitze". Dieser Silberling, der sich übrigens inhaltlich stark an seinen Mega Drive-Vorläufer anlehnt, ist mit über 50 (!) Schachfiguren das mit Abstand umfangreichste Shining Force-Spektakel. Zu Beginn trifft er auf die beiden Helden, die er zuvor schon in den beiden anderen Teilen gesehen hat. Sie sind nun zu neuen Helden geworden. Jeder Charakter verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten, die sich durch Erlebnisse bei Kämpfen stetig verbessern. So lernen beispielsweise Zerberus neue offensive Fähigkeiten, während die anderen Charaktere neue defensive Fähigkeiten erlernen. Interessanterweise werden

Mit der Shining Force-CD wird ein Spiel angeboten, das sich über Wochen hinweg spielen lässt. Die Spieler können hier ihre Fähigkeiten verbessern und können dabei bei den über 5000 verschiedenen Missionen auf die verschiedensten Arten der CD-Verwertung zugetriebe werden. Die Spieler können hier ihre Fähigkeiten verbessern und können dabei bei den über 5000 verschiedenen Missionen auf die verschiedensten Arten der CD-Verwertung zugetriebe werden.



Geschmackssache

	Ridge Racer Revolution PS	Cutthroat Island MD	Final Fight 3 SN	Captain Quazar 3DO	Battle Arena Toshinden 2 PS	Street Fighter Zero PS/SAT
Leser des Monats						
	sehr gut ●●●●	schlecht ●	gut ●●●	mittel ●●	super ●●●●●	sehr gut ●●●●
	sehr gut ●●●●	schlecht ●	- ■	- ■	sehr gut ●●●●	sehr gut ●●●●
	sehr gut ●●●●	schlecht ●	mittel ●●	mittel ●●	sehr gut ●●●●	super ●●●●●
	sehr gut ●●●●	- ■	- ■	- ■	sehr gut ●●●●	gut ●●●

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, ausgetüfelte Steuerung, technisch voll auf der Höhe, EA demonstriert Fußball realistisch bis zum gehtnichtmehr, mit ebenbürtigen 16 Bit-Versionen.

Electronic Arts **Golf** 90%

PGA Tour Golf III

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

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

Acclaim/Iguana Fun Sports 85%

NBA Jam T.E.

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

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

Psygnosis/DMA Design **Denkspiel** 87%

Lemmings 2

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

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

Squaresoft **Rollenspiel** 91%

Final Fantasy III

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

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

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

Landstalker

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 14)

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



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!

Ubi Soft **Tennis** 88%

Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

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

Electronic Arts **Eishockey** 93%

NHL '96

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

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

Electronic Arts **Fußball** 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 ausgewogene Mischung aus Basketballaction und -simulation machen Sonys erste Korbwerferei gleich zum Vorzeige-Produkt in diesem Genre.

AM3 **Rennspiel** 92%

Sega Rally

Saturn (Mega Fun 01/96 S. 32)

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

Nintendo **Jump'n Run** 93%

Super Mario World 2 - Yoshi Island

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

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

Nintendo **Jump'n Shoot** 92%

Super Metroid

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 4)

Innovative Extras, tadellose Spielbarkeit, intelligentes 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.





Ihr müßt unter solchen schwebenden Auftankstationen hindurchfliegen, um wieder volles Programm zu haben

PLAYSTATION

Shoot'em Up / 1 Spieler

Sollten sich dabei Kenner des 3DO-Originals über das Namens-Anhängsel "Assault" wundern, so können diese ganz beruhigt sein. Bei dem vorliegenden Game handelt es sich nämlich um die Zusammenfassung der Titel "Shockwave" und dessen Fortsetzung "Operation Jumpgate", die beide jedoch völlig unabhängig voneinander spielbar sind. Um die Verwirrung komplett zu machen, gibt es außerdem noch den "echten" Nachfolger für das 3DO, Shockwave 2, der jedoch nicht mit Shockwave Assault zu verwechseln ist. Spielerisch jedenfalls ist Shockwave Assault völlig identisch mit der



Im Hollywood-reifen Mission-Briefing werden die Stärken und Schwächen der Feinde erörtert

Shockwave Assault

Den Hyper-Raum-Sprung vom 3DO auf die PlayStation hat die Space-Opera wohlbehalten überstanden



Vorsicht: fliegt Ihr einmal aus Eurem Einsatzgebiet hinaus, wird ein solcher Fehler mit Abzug von Schildenergie bestraft

3DO-Version: nachdem im Jahr 2019 Außerirdische eine verheerende Invasion der Erde beginnen, werdet Ihr als Flieger einer Kampfstaffel beauftragt, den Eindringlingen den Hahn abzdrehen. Mit Laser und Raketen bewaffnet, versucht Ihr Euer Glück in diversen Missionen, deren Einsatzgebiete sich über das gesamte Erdenrund erstrecken. Innerhalb einer Mission gibt es oft mehrere Ziele, die zerstört werden müssen (z.B. Befestigungen der Aliens, Konvois etc.). Um den tapferen

Zocker zu unterstützen, sind auch Auftankstationen im Einsatzgebiet verteilt, die Euren Vorrat an Munition, Schildenergie und Treibstoff auffrischen. Außerdem steht Euch der Bordcomputer I.C.E. mit hilfreichen Tips zu Taktik und Kampfgeschehen zur Seite (darüberhinaus kommentiert er auch amüsanterweise ungefragt Eure (Miß-)Erfolge). Alle Missionen bei Shockwave Assault sind Wing Commander-like mit FMV-Sequenzen verbunden, die den Kampf der Menschheit



Björn: Bei der Konvertierung vom 3DO hat das Sci-Fi-Epos glücklicherweise keinen Schaden genommen, die FMV-Sequenzen sind einfach tadellos und erreichen auch auf der PS nahezu TV-Qualität. Die Macher verstanden es dabei wirklich ausgezeichnet, eine spannende Atmosphäre à la "Krieg der Welten" zu schaffen. Nach jeder Mission erwartet man gespannt, was es Neues von den Aliens gibt. Die Kampfeinsätze an sich sind zwar unterhaltsam, kommen jedoch nicht ganz an das Niveau der Aufmachung heran. Die Landschaften, über die man hinwegdüst, sind allzu oft recht flach und etwas abwechslungslos gehalten. Weiterhin hätten etwas mehr Waffen oder auch gewisse grafische Verbesserungen nicht geschadet. Trotzdem kommt durchaus Action auf, wenn der Luftraum mit Feinden überfüllt ist und sich die Schildenergie bedenklich der Null-Marke nähert. Lobenswert erscheint mir außerdem die Tatsache, daß der PS-Besitzer "zwei Games in einem" erhält (auch wenn sie spielerisch identisch sind).

gegen die Aliens zusätzlich dramatisieren (im Verlauf werden immer mehr Geheimnisse der Fremden gelüftet).



Einige Gegner versuchen, Euch mit Kamikaze-Angriffen außer Gefecht zu setzen

Den Endgegner der ersten Mission solltet Ihr vor allem mit Raketen bearbeiten und ihm dabei nicht zu nahe kommen

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 6+
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/571601

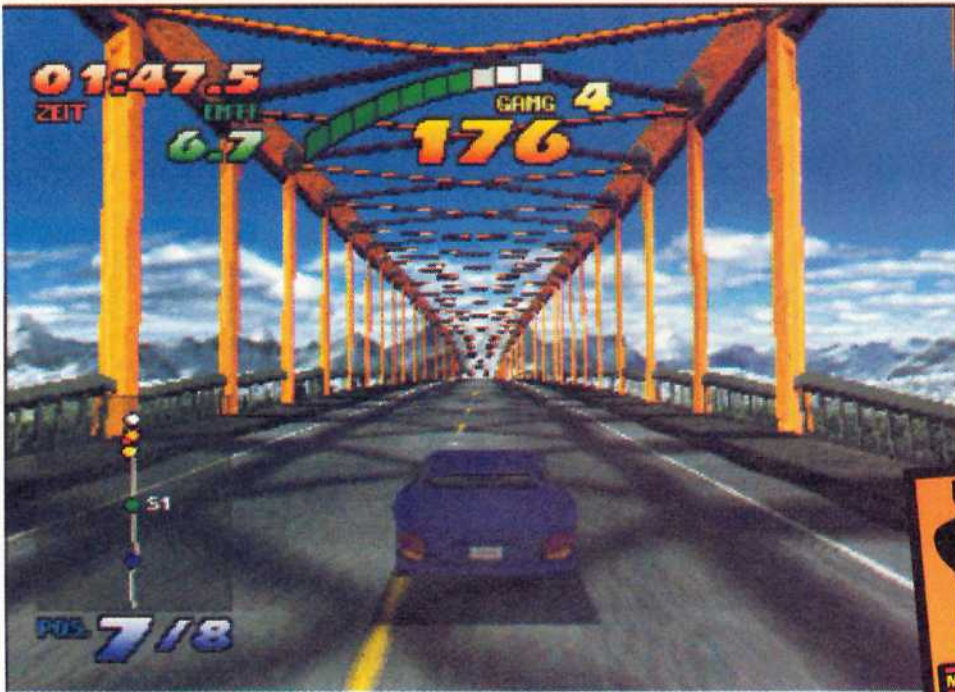
schlecht mittel gut sehr gut super

76% GRAFIK

72% SOUND/FX

84% FUN





Über sieben Brücken muß Du fahren ...



Solche Naturspektakel erwarten einen in Rusty Springs



PLAYSTATION

Rennspiel / 1-2 Spieler

Need for Speed

Glühende Hitze, glitzernder Asphalt, vom Pazifik weht eine leichte Brise salzige Meeresluft herüber, als Du in Deinen Lamborghini Diablo steigst. Eine kurze Drehung des Zündschlüssels läßt alle 492 Pferdestärken des Motors erwachen. Langsam drückst Du das Gaspedal nach unten und fühlst die Vibrationen des Wagens, spürst, wie er sich gegen die

Super Renn-Action auf sechs Strecken und mit acht Traumflitzern

Bremsen auflehnt, bereit sofort loszusprinten. Ein Blick nach rechts und Du siehst Deinen Gegner angespannt in seinem Testarossa sitzen. Als das Startsignal ertönt, läßt Du die Bremse los und sofort beschleunigt der Wagen - 100, 150, 200, 250 km/h! Riech' an meinem Auspuff, Baby - der Testarossa verschwindet aus Deinem Rückspiegel. Allen PlayStation-Besitzern, die bei dieser Beschreibung leuchtende Augen und feuchte Hände bekommen haben, sei gesagt: Bald. Bald ist es soweit und Ihr könnt in Euren



Nur Fliegen ist schöner - dieser Lambo überwindet gerade die Schwerekraft

Wer träumt nicht davon, mit einem Ferrari Testarossa entlang der kalifornischen Küste zu cruisen, oder mit einem Lamborghini Diablo sein fahrerisches Können auf einer kurvenreichen Gebirgstrecke unter Beweis zu stellen? Endlich können auch PlayStation-Besitzer diese Träume ausleben, Need For Speed macht 's möglich

Ferrari, Diablo, Porsche oder was auch immer einsteigen und losbrettern. Need For Speed von Electronic Arts macht's möglich. Auf sieben verschiedenen Strecken könnt Ihr mit

acht der schnellsten Autos der Welt Euer Können unter Beweis stellen. Dabei fahrt Ihr nicht nur auf den obligatorischen Rundkursen, auch auf normalen Straßen gebt Ihr Gas und habt dort mit Gegenverkehr und aufdringlichen Verkehrspolizisten zu kämpfen. Ihr könnt zwischen vier Spielmodi wählen: Duell - hier fahrt Ihr nur gegen einen Gegner, Zeitfahren - alleine gegen die Uhr, Einzelrennen - ein Rennen auf einer



Eine Viper zischelt ins Ziel - leider zu spät



Björn: Hurra, Need for Speed gibt es jetzt auch auf der PlayStation! Neidisch blickte ich vor kurzem noch auf das 3DO, wo der

Flitzer ja bereits eine schicke Figur machte. Die Umsetzung kann man auch nur als gelungen bezeichnen; selbst auf dem Split-Screen im Zwei-Spieler-Modus ist die Grafik noch schön schnell. Gut, die Spritzigkeit eines Ridge Racers kann Need for Speed zwar nicht ganz aufweisen, dafür bietet es aber eine ordentliche Streckenvielfalt (inklusive der verschiedenen Tageszeiten) und den wohl edelsten Fuhrpark, den man sich wünschen kann. Außerdem ist dieses Game auf der PlayStation immer noch das realistischste Rennspiel. Für Fans der Nobelkarossen hat Need for Speed sogar noch das "Auto-Schaufenster" parat, in welchem der Sprecher der lustigen Verkehrslektionen "Der 7. Sinn", die Technik beschreibt. Schon deswegen ist der Racer für mich ein Hit!

Die Renner



Lamborghini Diablo VT



Porsche 911



Chevrolet Corvette



Mazda RX7 Turbo



Ferrari 512TR



Dodge Viper RT/10



Acura NSX



Toyota Supra Turbo

beschleunigt eine Viper zwar besser, als ein Lamborghini, aber auf einer langen Geraden wird dem Reptil wohl nur noch ein Blick in den Auspuff des Italo-Sportwagens bleiben. Um solche Schwächen auszugleichen, habt Ihr die Möglichkeit, Eure Gegner von der Straße abzudrängen oder durch dezentes Hupen zum Beiseitefahren zu bewe-

Wem Need For Speed zu öde ist, ist entweder Astronaut oder Lavataucher

gen. Alle Autos sind mit hochauflösender Polygon-Grafik dargestellt, die ebenso mit Texturen überzogen ist, wie die rasant scrollende Landschaft. Apropos Landschaft: Vor dem entzückten Auge des Fahrers ziehen neben kargen Wüsten auch Traumstrände, saftige Wälder und nebelverhangene Steilküsten vorbei, welche man allerdings nicht zu genau betrachten sollte, wenn man nicht vor hat, seinen Traumwagen zum Fliegen zu bringen. Zusätzliches Schmankerl für die Augen sind die unzähligen FMV-Sequenzen, in denen jedes Wägelchen mit samt technischen Einzelheiten vorgestellt wird, untermalt vom knackigen 16-Bit Sound, der das Rennfeeling so richtig hervorhebt.



Der italienische Hengst setzt zum Überholen an



Gnadenlos läßt ein Lamborghini einen Porsche stehen - Im Hintergrund die Lichter der Großstadt

Die Rennstrecken



Vertigo Ridge



Die Stadt



Die Küste



Das Gebirge



Rusty Springs



Autumn Valley



Uwe: Selten hat mich ein Rennspiel so an die PlayStation gefesselt, wie Need For Speed von Electronic Arts! Es fängt schon mit den genialen FMV-Sequenzen und den einzelnen Video-Portraits für jedes Auto an und es geht weiter mit der großen Auswahl an Strecken und Wagen, die ihresgleichen sucht. Die Landschaft ist mit wunderschönen Texturen überzogen und scrollt rasend schnell, wie

überhaupt das ganze Spiel äußerst rasant ist. Die Flitzer wirken zwar etwas klobig, aber die Zeit, sein Gefährt zu bewundern, bleibt einem bei der hohen Geschwindigkeit auch nicht. Gut, das Fahrverhalten ist nicht unbedingt realistisch, aber was soll's, schließlich geht es hier um die Action, und die stimmt bei diesem Game auf alle Fälle. Das Ganze wird dann noch vom rassigen 16-Bit Sound untermalt, der für eine tolle Atmosphäre sorgt. Mein Tip: Get it, it's hot!

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: März
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 6 STRECKEN
BESONDERHEITEN: DIRECT-LINK OPTION
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
88% GRAFIK				
85% SOUND/FX				
88% FUN				

Mickey's Wild Adventure

Disneys Comicstar treibt nun auch auf Sonys CD-Schleuder sein hüpfplastiges Unwesen

PLAYSTATION

Jump'n Run / 1 Spieler

Mickey Mania dürfte zwar jedem bekannt sein, aber für alle Nichtwissenden, hier noch ein paar kurze Worte zu der Hintergrundstory. Die

Comic-Adaption beschreibt in sieben abwechslungsreichen "Haupt"-Levels, die nochmals unterteilt sind, je einen Mickey Mouse-Kurzfilm, angefangen vom noch in schwarz-weiß gehaltenen "Steamboat Willie" (1928!), bis hin zu dem farbenfrohen Aquarell "The Prince



Björn: Wer schon vor über einem Jahr der "Mickey-Manie" auf SNES oder MD verfiel, wird auch gegen die PS-Version nicht immun bleiben. Disneys Held schlägt sich wacker durch alle Episoden seiner ruhmreichen Filmgeschichte, die alle mit dem Soundtrack der Movies versehen wurden und somit perfekt zu jeder Stage passen. Vor allem die 3D-Level machen, aufgrund ihrer Realitäts-

nähe (der Riese jagt zum Beispiel die Maus, umgeben von Nebel-schwaden), sehr viel Spaß. Als Manko dieses Spiels muß leider wieder einmal gesagt werden, daß man den Hardware-Voraussetzungen erneut nicht gerecht werden konnte. Die dritte Dimension hätte, dank der hervorragenden Fähigkeiten der PS, noch besser und vor allem häufiger ausgenutzt werden sollen. Die Vorgänger-Versionen wurden fast einfach nur "kopiert", als wäre man sich nicht bewußt, daß man es hier mit einer 32-Bit Konsole zu tun hat.

and the Pauper" (1990). Die Maus hüpfert sauber animiert durch Disneys Fantasiewelten und trifft unter anderem auf den berüchtigten Schurken Kater Karlo, oder auf seinen treuen Gefährten Pluto, mit dem Ihr auch einen Level bestreitet. Habt Ihr einige Level gemeistert, gelangt Ihr zu einem dreidimensionalen Acker, wo Ihr stetig Äpfel auf-sammeln müßt, um einem auf-gescheuchten Elch oder Riesen zu entkommen. Manchmal muß unser Held auch kleinere Kno-
Allein bei den 3D-Levels überarbeiteten die Programmierer Mickey Mania, um der 32-Bit-Technik etwas gerecht zu werden

beleien lösen, um anschließend in den Armen von Minnie Maus einen Schmatzer zu empfangen.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: TRAVELLERS' TALES/ PSYGNOSIS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 15
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: SONY COMPUTER ENTERT.



NFL Gameday

Bringt Sony Computer Entertainment nun auch den American Football-Referenztitel zu Fall?

PLAYSTATION

Sportspiel / 1-6 Spieler

Hierzulande haben sich erst wenige Firmen an einer Simulation dieser rauen US-Sportart versucht. Bei Sonys

CD-ROM merkt man sofort, daß die Designer ausgiebig John Madden Probegespielt haben, da sich das Gameplay in vielen Punkten gleicht. Nach wenigen Optionen (drei Spielmodi, Spieler-Transfers, Wetterbedingungen) begeben Sie sich ins virtu-



Ulf: Sonys deutliche Anlehnung an John Madden mag zwar simpel sein, doch der Erfolg gibt ihnen recht. NFL Gameday ist ein hochkarätiger Vertreter seines Genres. Durch eine sehr übersichtliche Perspektive, authentisch animierte Footballer-Sprites und vielfältige Soundkulisse, stellt sich schnell eine angenehme Live-Atmosphäre ein. Auch dem Gameplay muß man viel Lob zollen: Die Vielzahl an Spielzügen

lassen keine Wünsche offen, das Tempo ist weder schleichend, noch allzu hektisch, und die Tastenbelegung klug gewählt. Allerdings geht es bei NFL Gameday knallhart zu: Riskante Pässe werden schnell (zu oft?) mit einer Interception bestraft (Tip: kurze Pässe auf die Flügel), während man mit Laufspielen recht erfolgreich ist. Für Greenhorns dürfte das Game deshalb ziemlich frustrierend sein. Störend ist zudem, daß die Erhöhung nach dem Touchdown des öfteren daneben geht und Kicks im Zeitraffer vollzogen werden.

elle Stadion, das Ihr aus vier verschiedenen Blickwinkeln betrachten dürft. Um das Spiel taktisch zu gestalten, könnt Ihr mit den oberen drei Tasten unterschiedliche Aufstellungen bzw. Spielzüge anwählen. Nach dem Snap steht ein Lauf- oder Passspiel zur Auswahl, wobei alle Actiontasten mit Anspielstationen belegt sind. Die Aktionen fielen standardmäßig aus: Sprung nach vorn, Übersteiger sowie 360 Grad-Drehung, sind in der Offensive möglich, während die Abwehr durch einen

Blocksprung und Tackling versucht, die Touchdown-Zone sauber zu halten.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: SONY COMPUTER ENTERT.
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: ALLE NFL-TEAMS
BESONDERHEITEN: CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: SONY COMPUTER ENTERT.



Detailgetreu: Um die Pille zu ergattern, hechten die Receiver sogar dem Ball hinterher

КРАЗЫ ИВАН

Die 30 Tonnen schwere, russische Revolution



"...beeindruckend flüssige 3D-Grafik..." - Fun Generation 1/96, Wertung: 9/10

"...spielerisch...hervorragend..." - Megafun1/96, Wertung: 81%

"...Krachendes Action-Inferno...Schnell, schwer und motivierend..."
Maniac 1/96, Wertung: 77%





Viele Teile des Spiels bestehen aus Hüpfereien über Plattformen



Man hat beliebig viele Continues, nur nach Ablauf des Timers ist Schluss



So sehen tote Helden aus - ein Glück, daß man abspeichern kann

PLAYSTATION

Jump 'n Run / 1 Spieler

Bei Floating Runner ist im Prinzip alles, wie bei jedem Jump'n Run - "nur", daß sich das Spielgeschehen in der dreidimensional dargestellten Ebene abspielt. Zu Beginn wird eine Spielfigur (Männlein oder Weiblein) gewählt, und der Kampf durch acht verschiedene Welten kann beginnen. Ihr müßt Plattformen erklimmen, auf schmalen Pfaden wandeln, giftiger Gülle ausweichen - immer den Absturz ins Bodenlose vor Augen. Man kann sich quasi frei in alle Richtungen bewegen. Einige Abschnitte sind allerdings nicht passierbar und in dem Dickicht von Röhren



Nachdem man Gegner erlegt hat, erscheinen punktebringende Kristalle



Gewinner dürfen sich in die Highscoreliste eintragen

Floating Runner



Endlich ist es soweit: Die ersten 3D-Jump'n Runs trudeln auf den Next Generation-Konsolen ein

und Brücken ist oft sowieso nur eine Richtung möglich. Anfangs steht eine Wumme zur Verfügung, die eine Art Plasmakugeln verschießt; später wird das Waffenarsenal um Bomben, Bumerang und Ähnliches aufgestockt. Damit Ihr auf dem rechten Weg bleibt (was, wie im richtigen Leben auch, garnicht so einfach ist), zeigen ab und zu Richtungspfeile dessen weiteren Verlauf an. Die Feinde sind zahlreich (Maus, Maulwurf, Biene etc.) und hartnäckig pazifistisch Veranlagte können dem Kampf aber auch ausweichen - entweder durch einfaches Rück- oder Seitwärtsgehen, oder durch einen gezielten Druck auf die R1- oder L1-Taste, der den Charakter eine Seitwärtsrolle ausführen läßt. Auf diese Art kommt man allerdings nicht in den Besitz der verschiedenfarbigen

-großen Kristalle, die vernichtete Feinde hinterlassen. Also: keine Feinde eliminieren, keine Punkte! Anfangs häufig und später spärlich tauchen auch Schatztruhen in der Polygonlandschaft auf, die zum Beispiel Herzen (längerer Lebensbalken) oder Heiltränke (Auffüllung des Lebensbalkens) bergen. Es stehen unbegrenzt Continues zur Verfügung, aber: sobald der Timer abgelaufen ist, ist das Spiel beendet.



Auch eine Eiswelt darf nicht fehlen: Die Eisschollen werden von Bösewichten gesteuert



Maulwürfe, Frösche, Mäuse - die Designer haben sich wohl auf Kleingetier spezialisiert



Christoph:

Wer die ersten Bilder vom 3D-Mario auf dem Nintendo 64 gesehen hat, weiß, wo die Zukunft der Konsolenspiele liegt. Floating Runner ist nur ein Stein in der Brücke dorthin. Auf den ersten Blick ist man beeindruckt, sich (mehr oder weniger) frei in alle Himmelsrichtungen bewegen zu können, während sich die Grafik treu, brav und vor allem ruckelfrei den Richtungskommandos fügt. Der zweite Blick ist schon etwas kritischer: alle Objekte sind aus Polygonen zusammengesetzt und werden in Echtzeit berechnet. Das kostet Rechenpower und die Grafik fällt dementsprechend grob aus. Die Spielereisenschaft wirkt dadurch kalt und steril; man hat wenig Anhaltspunkte, an denen man sich optisch orientieren kann. Nach längerer Testphase schleicht sich nach und nach ein Gefühl der Monotonie ein, denn Floating Runner fehlt es eindeutig an Abwechslung. Es gibt kaum Überraschungsmomente, witzige Einfälle oder sonstige Ideen, die zur Langzeitmotivation beitragen könnten. Floating Runner ist ein nettes Pionierstück, doch meine Empfehlung: das Geld sparen, es kommt sicherlich noch wesentlich Besseres.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: XING
 DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
 ERSCHEINUNGSTERMIN: IMPORT
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
 LEVELS: 8+
 BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: EIGENIMPORT

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
72% GRAFIK					
69% SOUND/FX					
66% FUN					

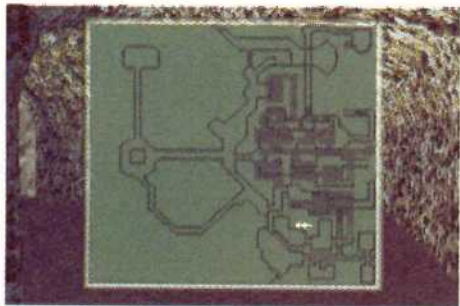
King's Field

Auf der Suche nach einem magischen Schwert - King's Field ist eines der wenigen 3D-Rollenspiele für die PlayStation

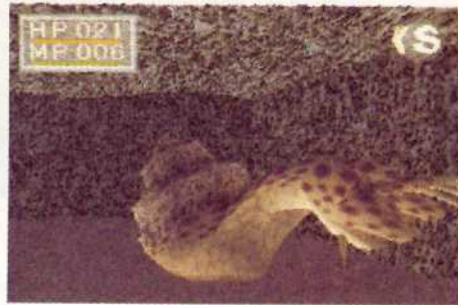
PLAYSTATION

Rollenspiel / 1 Spieler

Draußen vor der Küste des Königreiches Verdite liegt die Insel Melanat, die von einer unbekanntem Kraft kontrolliert wird. Die Bevölkerung behauptet, daß sie entweder ein guter Gott oder ein teuflischer Demon sei. Die Monster, die diese Insel bewohnen, griffen in einer Kette von Ereignissen das Festland an und können nur mit Hilfe des magischen Moonlight-Schwertes besiegt werden. Des Königs bester Freund Alexander brach auf, um die mystische Waffe auf Melanat zu suchen. Wie Ihr Euch sicherlich vorstellen könnt, übernehmt Ihr nun die Rolle von Alexander und betrachtet die Welt durch seine Augen. In Echtzeit lauft Ihr durch das mit Texturen überzogene Höhlensystem. Von allen Seiten angegriffen, bleibt Euch keine andere Wahl, als zu kämpfen. Zwar könnt Ihr anfangs nur einen Dolch benutzen und seid deswegen relativ schwach, doch finden sich bessere Ausrüstungsgegenstände, so daß Ihr bald größere Erfolge vorweisen könnt. Für jeden

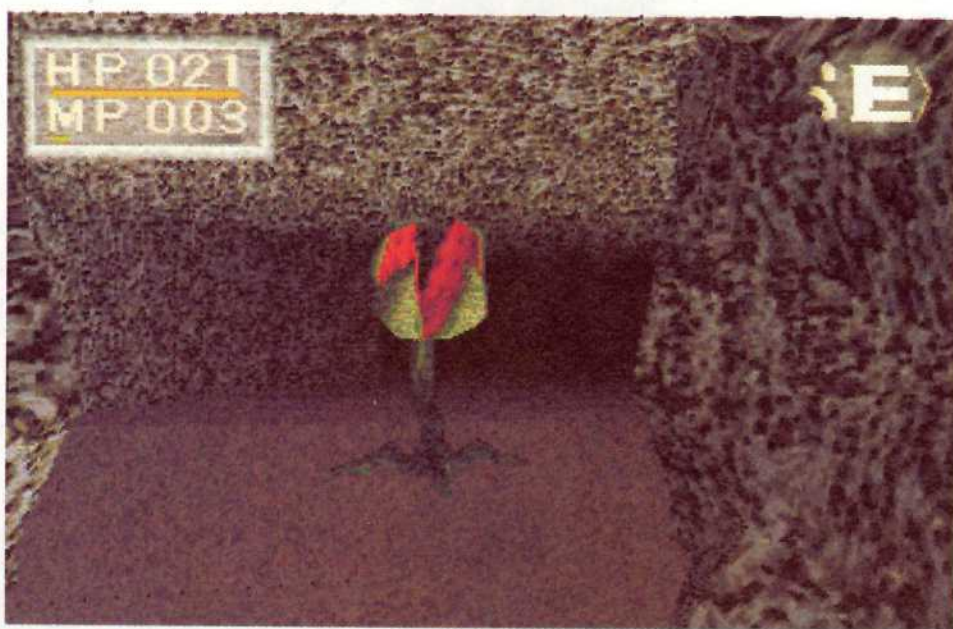


In jedem guten Rollenspiel darf eine Karte natürlich nicht fehlen - nur schade, daß Ihr sie immer zuletzt findet.

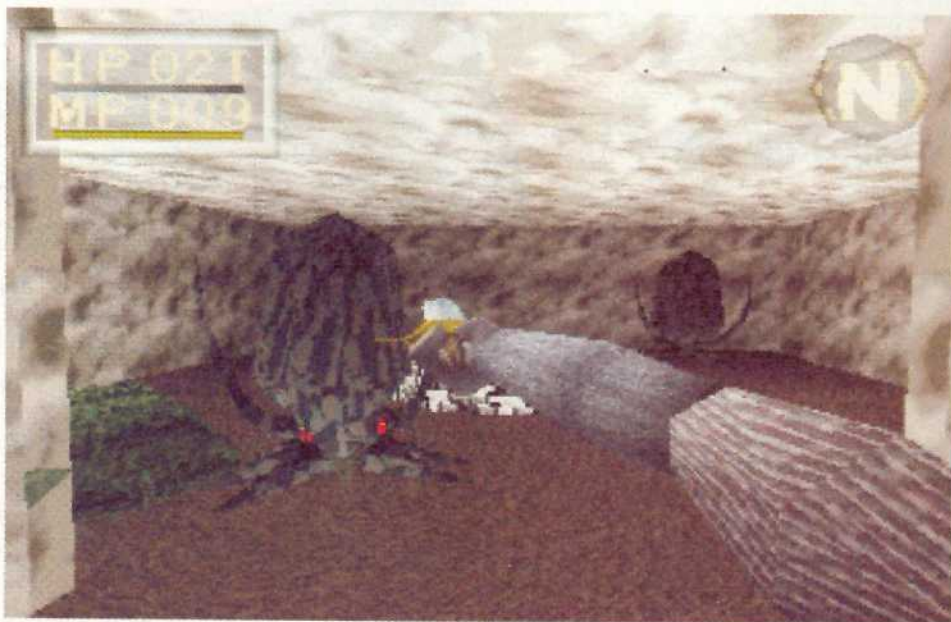


Die zweiköpfige Riesenschnecke solltet Ihr von der Seite angreifen, so kann sie Euch nicht mit Gift bespucken

besiegten Gegner sammelt Ihr Punkte, die sich schnell in Erfahrungsstufen widerspiegeln. Sind die Biester Euch im Nahkampf zu schwierig, könnt Ihr Magie einsetzen - nur muß die erst erlernt werden. Unterwegs trifft Ihr neben den allgegenwärtigen Monstern ab und zu auf friedliche Wesen, mit denen Ihr handeln und sie nach Hinweisen ausfragen könnt. Die Polygon-Objekte dürft Ihr dabei aus beliebigem Winkel betrachten: Ihr dreht Euch nicht nur frei um 360 Grad, sondern blickt je nach Bedarf von senkrecht nach oben bis senkrecht nach unten.



Gefräßige Pflanzen, denen Menschen schmecken - "Ein kleiner Horrordamen" läßt grüßen



Am Anfang habt Ihr nur einen Dolch und somit gegen die Kraken echte Probleme



René: Jetzt gibt es auf der PlayStation endlich Futter für die 3D-Rollenspiel-Fans. King's Field bietet neben dem riesigen Spielfeld

den nötigen Schwierigkeitsgrad, so daß Ihr Euch auch auf lange Sicht in dem Labyrinth richtig austoben könnt. Die allgemein harten Gegner fördern immer wieder den Gang zu den Savepoints. In punkto Grafik gibt es nichts zu meckern: durch die mit Texturen überzogenen Polygone wirken die Figuren zwar etwas eckig und kantig, doch die Flüssigkeit der Animation und die realistisch aussehenden Texturen lassen sämtliche Objekte wie echt aussehen. Nur die unterschwellige Musik ist etwas zu kurz gekommen. Da sie sich kaum ändert, dient sie mehr als Basis für die wirklichkeitsnahen Geräusche, die das kämpferische Feeling erst richtig zur Geltung bringen. Die Story geht zwar am Anfang in dem ganzen Gefighte verloren, doch spätestens bei den Endgegnern wird sie auch dem letzten wieder bewußt. Fazit: Grafik, Sound und Motivation stimmen - also ein Spiel, das alle Chancen hat, sich gut zu verkaufen.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ASCIWARE
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GALAXY 089/7605151



COMPUTERKUDAK



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

SEGA SATURN

SEGA SATURN-kpl.dt.Version	DM629,00
Deadly Skies	dt. DM 84,95
Endorfun	dt. DM 86,95
Formula One	dt. DM 96,00
Golden Axe - The Duel	dt. DM 94,00
Guardian Heroes	dt. DM 96,00
SEGA Rally	dt. DM 89,95
Shell Shock	dt. DM 98,95
Sim City 2000 kpl.dt.	dt. DM 94,95
Thunderhawk 2 kpl.dt.	Textdt. DM 89,95
To Shin Den Remix	dt. DM 94,95
Virtua Fighter 1	dt. DM 59,95
Virtua Fighter 2	dt. DM 89,95
Wing Arms	dt. DM 88,00

SEGA MEGA DRIVE

Int.Superstar Soccer DeLuxe	dt. DM 79,00
Mission Impossible	dt. DM 108,95
Phantasy Star IV	dt. DM 109,00
Spot goes to Hollywood	dt. DM 114,00
Theme Park kpl.dt. Text	dt. DM 109,00
Weapon Lord	dt. DM 109,95
Worms	dt. DM 109,00

SEGA MEGA 32 X

FIFA Soccer '96	dt. DM 109,95
NBA Action	dt. DM I.V.
Virtua Fighter	dt. DM 109,00

SEGA MEGA CD II

Battle Frenzy kpl.dt.Text	dt. DM 89,95
Soulstar	dt. DM 39,95
Thunderhawk	dt. DM 59,00

SUPER NINTENDO

POWER STATION	dt. DM 189,00
Action Replay MK 3	dt. DM 89,95
Breath of Fire 2	dt. DM 127,00
Donald in Maui Mallard	dt. DM 127,95
Donkey Kong Country 2	dt. DM 129,00
Int. Superstar Soccer Deluxe	dt. DM 124,00
Pinocchio	dt. DM 126,95
Power Rangers-Fight.Edition	dt. DM 128,00
Secret of Evermore dt.T.	dt. DM 109,00
Sim City	dt. DM 89,00
Super Mario World 2	dt. DM 109,00
Tetris 2	dt. DM 109,00
Toy Story	dt. DM 128,00
Unirally	dt. DM 107,95
Weapon Lord	dt. DM 119,00
Worms	dt. DM 116,95

SONY PLAYSTATION

Alien Trilogy	dt. DM 94,95
Battle Arena Toshinden	dt. DM 84,00
Chaos Control	dt. DM 85,95
Jack is Back-Alone i.t.D.2	dt. DM 108,95
Krazy Ivan	dt. DM 86,95
NBA - In the Zone	dt. DM 97,95
Panzer General	dt. DM 87,95
Parodius Deluxe	dt. DM 84,95
Shell Shock	dt. DM 87,95
Striker '96	dt. DM 79,95
Thunderhawk 2	dt. DM 89,95
Wing Commander 3	dt. DM 99,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
 Original deutsche Versionen
 14 Monate Garantie
 Versandkosten Vorkasse DM 3,95
 auch bei Bestellungen per Telefax /
 Anrufbeantworter am Wochenende
 Versandkosten NN DM 4,95
 Inklusive Schnellservice und
 Transportversicherung
 Ab 3 Artikeln liefern wir
 ohne Versandkosten
 Vorbestellungen für Neuheiten
 werden bevorzugt ausgeliefert
 Kostenlose Gesamtpreislisten
 Wir führen auch original GAMEBOY,
 Game Gear, CD-I und PC-SPIELE
 Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die
 aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankun-
 gen und Einkaufsvorteile: Fragen Sie deshalb nach!

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.
 Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

MEGA FUN

DIE **COMPUTEC** VERLAG POWERTIPS 4/96



PLAYERS GUIDE

Super Nintendo

Donkey Kong Country 2

Letzter Teil Seite 596-603



Breath of Fire 2

Erster Teil Seite 604-607



CODES

+

FREEZERS

Super Nintendo

Earthworm Jim 2 593
Star Trek-TNG 608

Mega Drive

Boogerman 595
Theme Park 593
Vectorman 594

PlayStation

Assault Rigs 608
Battle Arena Toshinden 2 595
ESPN Extreme Games 593
Loaded 594
Twisted Metal 595
WWF Wrestlemania 594
Zero Divide 608

Saturn

FIFA Soccer '96 608
Johnny Bazookatone 608
Sega Rally 595
Virtua Cop 594

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!!!



Frage & Antwort

Hier die Fragen, die wir diesen Monat mit Eurer Hilfe lösen wollen:

-?- Urban Strike (SNES) Paßwörter gesucht und zwar zu allen Missionen.

-?- Battle Arena Toshinden (PS) Gaia und Sho sind ja mittlerweile jedem bekannt; wie wir die zwei von Anfang an anwählen können, auch. Aber was ist mit diesem ominösen Kerl namens Cupido, der sich in dem Spiel noch verstecken soll? Hat jemand einen Tip, wie man ihn auswählen kann?

-?- Phantasy Star 2 (MD) Thomas Buschmann sucht die Colourcards. Wer kann ihm etwas unter die Arme greifen? Wieviele von den Dingen gibt es und wo, oder wie sind sie zu finden?

-?- Parodius (PS) Levelanwahl und Powercheats gesucht.

-?- Jurassic Park (MegaCD) Wo gibt es die rote Schlüsselkarte und die Brechstange?

-?- Ghen War (Saturn) Level 2, Mission 1. Wie wird die fette Spinne erledigt?

-?- Secret of Evermore (SNES) Wie kommt man an die Diamantenaugen, die der Professor von uns fordert?

-?- Wo ist der Cursed Ring in Final Fantasy 3 (SNES) zu finden?

Ihr seid im Besitz der Antworten? Also nix wie los und an uns geschickt! Es gilt nach wie vor, den Verwertern Eurer Zuschriften das Leben zu erschweren.



Earthworm Jim 2

Batman-Cape / ARP-Codes

Von Masiar Farahani aus Westerland/Sylt stammt folgendes:

Ein kleiner Tip zu Earthworm Jim 2: Haltet während des Spiels die Taste **X** sowie **0** gleichzeitig gedrückt. Jim ist nun kurzfristig von einem schützenden Batman-Cape umhüllt.

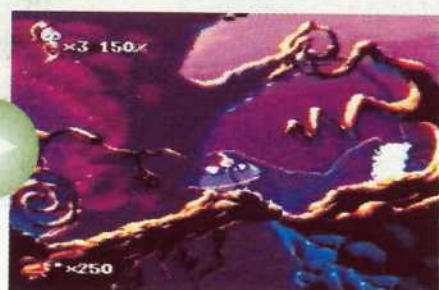
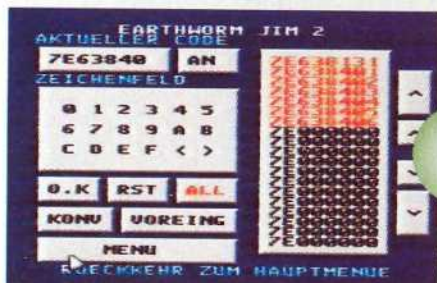
Ein paar ARP-Codes habe ich auch noch für Euch:

Gebt für unendlich Energie **7E63B131** ein.

Für optimale Bewaffnung gebt folgende sechs Codes gleichzeitig ein:

7E638401, 7E638402, 7E638403, 7E638404, 7E638405, 7E638406.

Von uns gibt's dafür ein heftiges "Groovy"!



TIP DES MONATS

Gewinnt 500,-DM!

Der Warengutschein in Höhe von DM 500,- von Theo Kranz Versand Würzburg wird diesen Monat Markus Scheffler aus Wiesbaden ermöglichen, ein bißchen Software-Nachschub bei Theo zu ordern. So, einigen von Euch ist aufgefallen, daß wir wieder ARP-Codes aufnehmen. Klar, warum auch nicht. Sollte also der eine oder andere Code bei Euch zu Hause vor sich hin vegetieren und solltet Ihr den Drang verspüren, ihn uns mitzuteilen, dann laßt Euch nicht davon abhalten. Willkommen ist alles an MD-, SNES-, GB- und, falls schon jemand etwas hat, auch PS- und Saturn-ARP-Codes. Sollte jemand einen Code suchen, habt Ihr ja mittlerweile die Möglichkeit, Euch schriftlich an die Frage & Antwort Ecke zu wenden. Wir werden schon 'was rauswählen können. Ihr seid also alle erneut aufgefordert, unseren Tips & Tricks-Verwertern 'mal wieder das Leben mit unzähligen Zuschriften zu versauen. Sämtliche Fragen, Antworten, Codes, Tips & Tricks in ein Kuvert gepackt, eine Briefmarke (außen) befestigt und an: Redaktion Mega Fun, Codewort: Helpline, Pleicher Schulgasse 2, 97070 Würzburg geschickt. Ach ja, Pflaster nicht vergessen!

MULTIMEDIA, SEGA & NINTENDO
MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOGAMES-PLUS FÜR ALLE SYSTEME

Theo
KRANZ
VERSAND



ESPN Extreme Games

Trick

Mist, schon wieder gegen eine Laterne geknallt! Der Mountainbiker hat mich umgetreten! - Ja, die Liste der Stürze und somit der Zeitverluste ist lang bei ESPN Extreme Games auf der PlayStation. Das muß nicht so sein. Wählt ein **"One-Player Exhibition Game"**. Nun wechselt in den Raum mit **"Equipment Selection"**. Setzt das Mikrofon auf den Fernseher und ruft mit der **X-Taste** die CPU-Player auf. Klickt nun die Icons der vier unterschiedlichen CPU-Gegner, links vom TV, mit **X** aus. Wir kehren in den Main Room zurück und starten das Rennen. Kein Gegner attackiert uns mehr, weil wir allein auf der Rennpiste sind! Jetzt haben wir alle Zeit der Welt, jedes Tor zu durchfahren. Die Zeituhr kann uns auch nicht belasten, da wir mangels Gegner automatisch immer den ersten Platz innehaben. Die ganze Kohle, die wir nun einsacken, setzen wir natürlich gleich in besseres Equipment um.

Go Race!



Theme Park

10.000.000

Startet das Spiel mit dem Namen **ZARKON**. Euer Kontostand weist nun 10.000.000 auf.

Dank an den Geldspender Johannes Wintering aus Wilhelmshafen.





Vectorman

Cheats

Hier noch das ganze Material, daß wir in den letzten Tagen zu der Blechbüchse erhalten haben.

Energieaufladen: Spiel pausieren und schnell **A, B, ⬇, A, C, A, ⬆, A, B, ⬇, A** eingeben. Bei Wiederaufnahme des Spiels ist Eure Energieanzeige komplett aufgefüllt.

Slowmotion: Spiel pausieren und **⬆, ⬇, A, C, ⬆, ⬇, A** eingeben. Wird Vectorman im Spielverlauf von einem Gegner getroffen, erfolgt eine Slowmotion.

?: Spiel pausieren und **A, B, A, C, A, B, B** eingeben. Es erscheinen vier Punkte um Vectorman. Wozu das Gut sein soll, können wir Euch leider auch nicht sagen.

Wer von Euch zuviel Zeit hat, kann diese im Anfangsscreen vergeuden. Wenn das Sega-Logo erscheint bewegt Ihr Vectorman sich nach rechts und ballert auf den Monitor, der oben zu sehen ist. Habt Ihr ausreichend auf ihn gefeuert, explodiert das Sega-Logo. Auch besteht im Anfangsscreen die Möglichkeit, ein kleines Sammelspielchen zu zocken. Geht mit Vectorman unter das Sega-Logo und schießt exakt 24 mal auf die Buchstaben, dann müßt Ihr 12 mal nach oben springen, wobei sich Vectorman jedesmal den Kopf an den Lettern anhauen muß. Es erscheint nun eine Anzeige und es beginnen S', E's, G's und A's herunterzufallen. Versucht, so viele wie möglich aufzufangen. Ein extra Bonus winkt Euch, wenn Ihr einen Highscore erreicht.



WWF Wrestlemania

Random-Select / Dauer-Combo

Falls Ihr vor der Frage "Welches Schweinerl hätten's denn gern?" bzw. "Welchen Catcher hätten's denn gern?" steht, solltet Ihr im Wrestlerauswahlmenü gleichzeitig **⬆** und **Start** drücken. Solltet Ihr jedoch mehr Lust darauf haben, Euren Gegner mit einer Combo nach der anderen zum Ringboden zu bringen, müßt Ihr im Kämpferauswahlscreen, bevor Ihr einen Wrestler gewählt habt, folgende Kombination eingeben:



Gebt, während Ihr **L1** und **R2** gedrückt haltet **⬆, X, ⬆, ⬆** ein.

Habt Ihr es richtig gemacht, erscheint die Anzeige "Combo" unter dem Catcherbild. Nun dürft Ihr im Fight eine Combo nach der anderen auf Euren Gegner ablassen.



Virtua Cop

Mirror Mode

Nehmt die Plastik-Überknarre und ballert folgende Kombination auf dem Stage-Select-Screen ab:

Schießen, Reload, Schließen, Schließen, Schließen, Reload, Reload, letzter Schuß auf die gewünschte Stage.

Der Mirror-Mode ist nun auf der gewählten Stage spielbar.

Have Fun!



Loaded

Cheats

Während des Spiels **Start** drücken, um ins Optionsmenü zu gelangen. Dann ungefähr 10 Sekunden **L1** und **L2** gedrückt halten. Bei immer noch gedrückten L1- und L2-Tasten geben wir nun folgendes ein.

Health:⬇, ⬇, ⬇, ⬆, ⬆, ⬆, ⬆, ⬆, ⬆.
 Ammo:⬆, ⬇, ⬆, ⬆, ⬇, ⬇, ⬆.
 Power:⬆, ⬇, ⬆, ⬇, ⬆, ⬆.

Diese drei Optionen erscheinen nun auch im Menü. Mit der X-Taste können nun die genannten Optionen aufgefüllt werden und zwar immer wieder im Spielverlauf. Ihr solltet Euch bei der Munition mit höchstens 10000 begnügen, da das Spiel sonst Bugs aufweisen kann.

So, der Haftbefehl wegen Begünstigung irrer Gefängnisausbrecher geht an Dietmar Schettgen aus Mühlheim. Ratatatatatatatata!

Und den Rest liefert Johannes Kienle vom Rödelsee.

Leben:⬇, ⬆, ⬇, ⬆, ⬆, ⬆, X, ⬆.
 Smart Bombs:R1, R2, X, ⬆, ⬆, ⬆, R1, R2, ⬆, ⬆, ⬆.
 Level-Select:X, R1, ⬆, R1, ⬆, ⬆, R2, R2, X, ⬆, ⬆, X.

Ihr könnt alles nacheinander eingeben und nicht vergessen, die L-Tasten müssen gedrückt bleiben!

Let's break out!





Twisted Metal

Paßwörter

Wer von Euch Lust hat, Minion auf dem Rooftop zu erledigen, gibt als Paßwort

▲X○○○▲
ein.

Wer ein bißchen Spaß versteht und sich mal selber auf den Arm nehmen will, benutzt

▲X▲▲○
als Paßwort.



Boogerman

Levelscan

Drückt während des Spiels auf dem zweiten Pad gleichzeitig **A+B+C+Start**. Boogerman verharrt in seiner Pose und Ihr dürft ihn mit dem Steuerkreuz des ersten Pads durch die Level steuern. Feindkontakt ergibt keinen Energieabzug mehr, aber die Boni können alle einkassiert werden. Wollen wir den Klojumper wieder absetzen, um weiterzuzocken, drücken wir auf dem zweiten Pad erneut **A+B+C+Start** gleichzeitig.

Einen schleimig-grünen Gruß an Johannes Wintering aus Wilhelms-hafen.

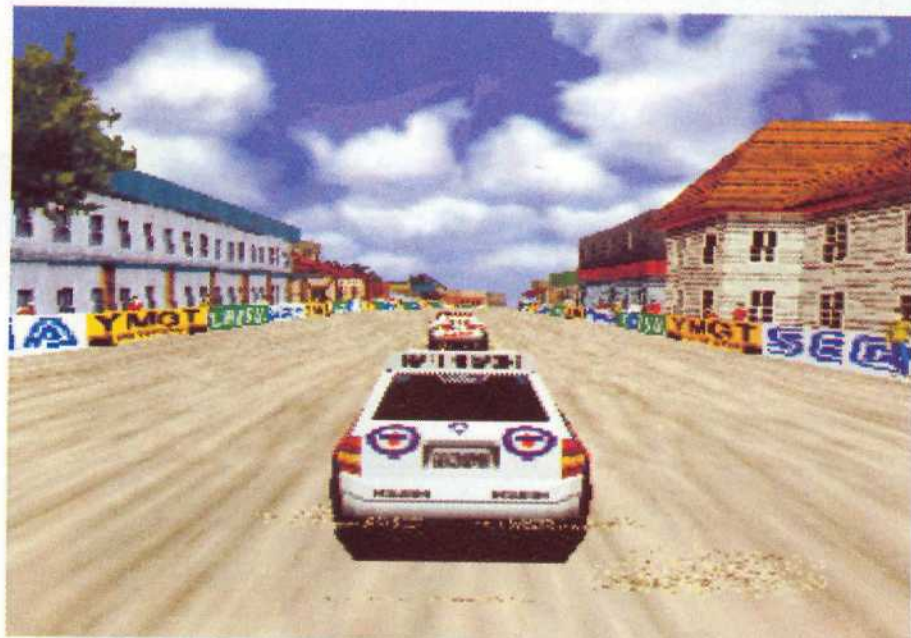


Sega Rally

Freier Bildschirm

Wen Tachometer, Rundenzeit etc. im Bildschirm beim Rennen nerven, sollte während der Auswahl **A+C+X+Z** gedrückt halten und die Wagen mit **Start** aussuchen.

Ein Brumm, Brumm, Quietsch geht an Stefan Grybowski aus Neu-Ulm.



Battle Arena Toshinden 2

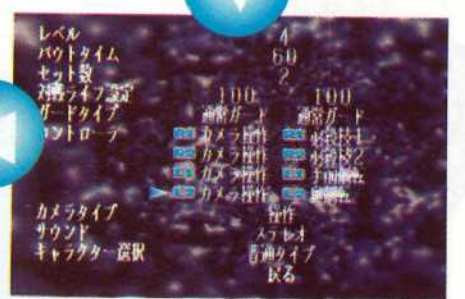
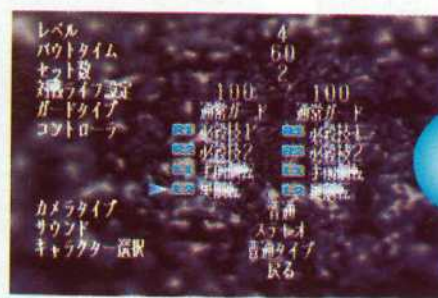
Farbwahl / Kampfperspektive

Wie man Uranus und Master bekommt, haben wir ja in der letzten Ausgabe verraten. Thomas Timm aus Herne teilte uns mit, daß wir die Farben, in welchen die beiden den Kampfschauplatz betreten, variieren können. Wählt die beiden mit den Tasten und der entsprechenden Farbe, wie unten aufgeführt, an. Aber vorsicht! Beware of Farbflash!

Master:
▲: lila-weiß
○: grün-gelb
×: gelb-weiß
○: rot-grau

Uranus:
▲: weiß
○: rot
×: blau
○: schwarz

Abgefahren wird es erst, wenn der Fight in einer "Auf dem Kopf-" bzw. "Von unten-" Perspektive bestritten wird. Geht in das Optionsmenü und stellt die Zeichen der Reihe nach so ein, wie Ihr es auf den Bildern sehen könnt. Startet ein Match und zoomt mit **L1, L2, R1, R2** was das Zeug hält. Kommt gut! Habt Ihr Euch "verzoomt", kann durch gleichzeitiges drücken der L- und R-Tasten das Bild wieder auf "null" gestellt werden. Wow, was sehen wir dort unten denn?



Cyberspeed

Die Kuh fliegt

Werner Breu aus Cham rät uns allen, als Paßwort vierzehnmal die **"3"** einzugeben. Nun sind wir mit einer Kuh unterwegs. Probiert doch auch, vierzehnmal **"V"**, **"B"**, oder **"L"** einzugeben!





Donkey Kong Country 2

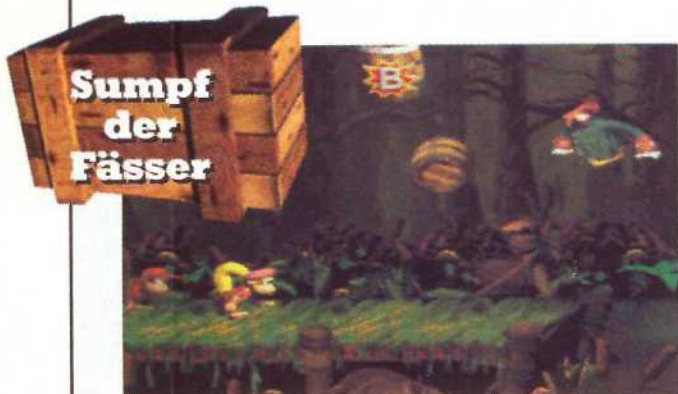


Es ist soweit: Im dritten und letzten Teil erfahrt Ihr wo die letzten Münzen zu finden sind. Somit sollte es kein Problem mehr sein, DKC 2 mit 102 % durchzuspielen



1. Die Kiste auf der rechten Seite mit der einsamen Banane davor, schwimmt Ihr mit Enguardes Stechattacke an, um in einen Bonuslevel zu kommen.

2. An der obersten Stelle seht Ihr rechts von dem Kanonenfaß Kannon auf einem Podest stehen. Was er da bewacht, bringt Euch sicher noch eine Krem-Münze.



3. Nach dem G seht Ihr schon das zweite Bonusfaß.

4. Bevor Ihr das Schiff betretet, sollte erst der obere Bereich erkundet werden. Ein unsichtbares Faß wird Euch dort hin schießen.



5. Kannon verteidigt hier ein Ausrufezeichen-Faß. Mit der Unverwundbarkeit geht's jetzt wieder nach unten, in den Schleim. Folgt den Bananen, um zu einem Bonusfaß zu gelangen.



Donkey Kong Country 2

Geister-Grube



6. Nach den zwei blauen Krunchas ist der nächste Eingang in einen Bonuslevel versteckt.



Spuck-Halle



7. Wo sich der erste Bonuslevel befindet, ist aus Mega Fun 2/96 bekannt. Springt Ihr aber über den Eingang hinweg, wird Euer Gefährt, über die Bretter fahrend, noch einen Bonuslevel entdecken.

Eisiger Abgrund



8. Die erste Krem-Münze bekommt Ihr links von den beiden Bananen. Die Wand dahinter wird mit Enguardes Hilfe aufgebrochen.



9. Den zweiten Bonuslevel findet Ihr in der linken oberen Ecke des Levels. Nachdem Ihr das Freileben erhalten habt, schwimmt Ihr wieder nach rechts durch die Wand. Am Tierstoppschild werdet Ihr im Tausch für Enguarde noch ein Freileben bekommen.

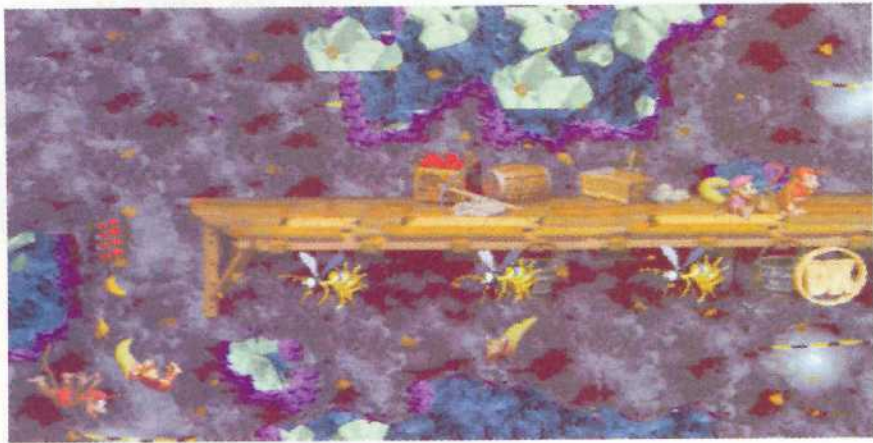
Wind-höhle



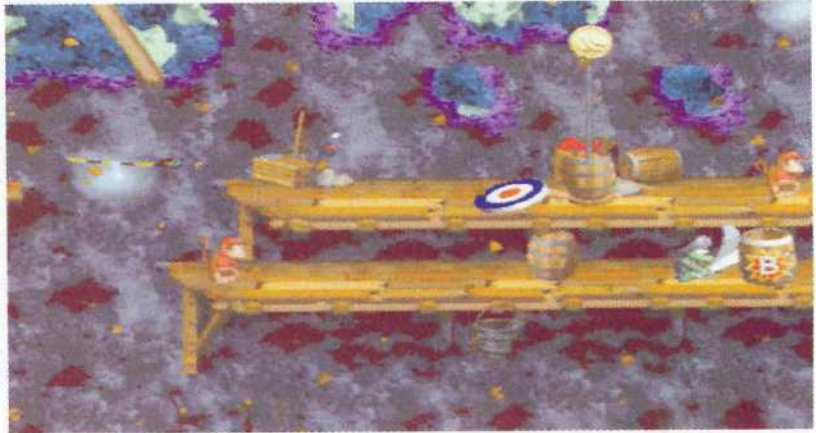
10. Fliegt unter den Zingern links durch, um ein Bonusfaß zu erreichen.



Donkey Kong Country 2



11. Die drei Zinger bewachen eine DK-Münze, die sich nach dem ersten Stern-Faß befindet.



12. Am Ende des Levels müßt Ihr erst die beiden Gegner ausschalten, um an das zweite Bonus-Faß zu gelangen.



14. Die Stelle mit dem Pfeil soll Rambi mit Anlauf einrennen.



15. Nach dem Stern-Faß geht Ihr nach links durch die Wand. Das tierische Faß wird Euch in Squawks verwandeln.

13. Rambi wartet nach dem ersten DK-Faß auf Euch.



Donkey Kong Country 2

**Clappers
Höhle**



17. Mit der Huckepack-Methode geht's am Anfang des Levels sofort nach oben, in den ersten Bonusraum.



16. Vor dem Tierstoppschild gibt es dann die DK-Münze zu finden. Das TNT-Faß, welches Ihr danach für Squawks bekommt, werft Ihr links gegen die Wand.



19. Vor dem nächsten Tierstoppschild schwimmt Ihr mit Enguarde links in den Gang hinein. Am Ende des Ganges ist die entscheidende Stelle mit einer Banane markiert.



**Ketten-
Kletten**



18. Wenn Ihr aus der Bonusrunde heraus seid, springt mit der gleichen Methode nach oben zur DK-Münze.



20. Die lästigen Krockts verteidigen eisern eine Kanone zur Rechten und weiter oben zur Linken die passende Kanonenkugel.



Donkey Kong Country 2



21. An der Stelle, wo die Kanonenkugeln von oben auf Euch herunterfallen, gibt es einen Gang nach rechts durch die Wand zur DK-Münze.



22. Zu den beiden Kannons weiter oben kommt Ihr gleich danach. Kämpft Euch den Weg in den nächsten Bonuslevel frei.



24. Sobald Ihr die Spinne bekommt, müßt Ihr Euch nach rechts oben spinnen. Der Zinger an der Wand zeigt Euch, wo sich der Geheimgang befindet.



25. Die Rettung scheint nah, oder?



26. Nachdem Ihr an der Li-
ane vor dem Speicherpunkt
hochgeklettert seid, geht
Ihr mit der Huckepack-
Methode weiter nach oben,
wo auch schon eine Kano-
nenkugel bereit liegt.



Donkey Kong Country 2



27. Ab hier müßt Ihr mit einem Raben um die Wette fliegen. Ihr solltet Euch den Weg gut einprägen, wenn Ihr den Level als Sieger beenden wollt.



28. Auf dem Weg zum Ziel könnt Ihr an dem ersten nach unten zeigenden Pfeil einen Abstecher nach rechts machen, um auch hier die DK-Münze mitzunehmen.

**K. Rool
Duell**



29. Bevor Ihr, falls nicht schon geschehen, die verlorene Welt in Angriff nehmt, kämpft erst gegen K. Rool, von dem Ihr auch die letzte Krem-Münze bekommt.

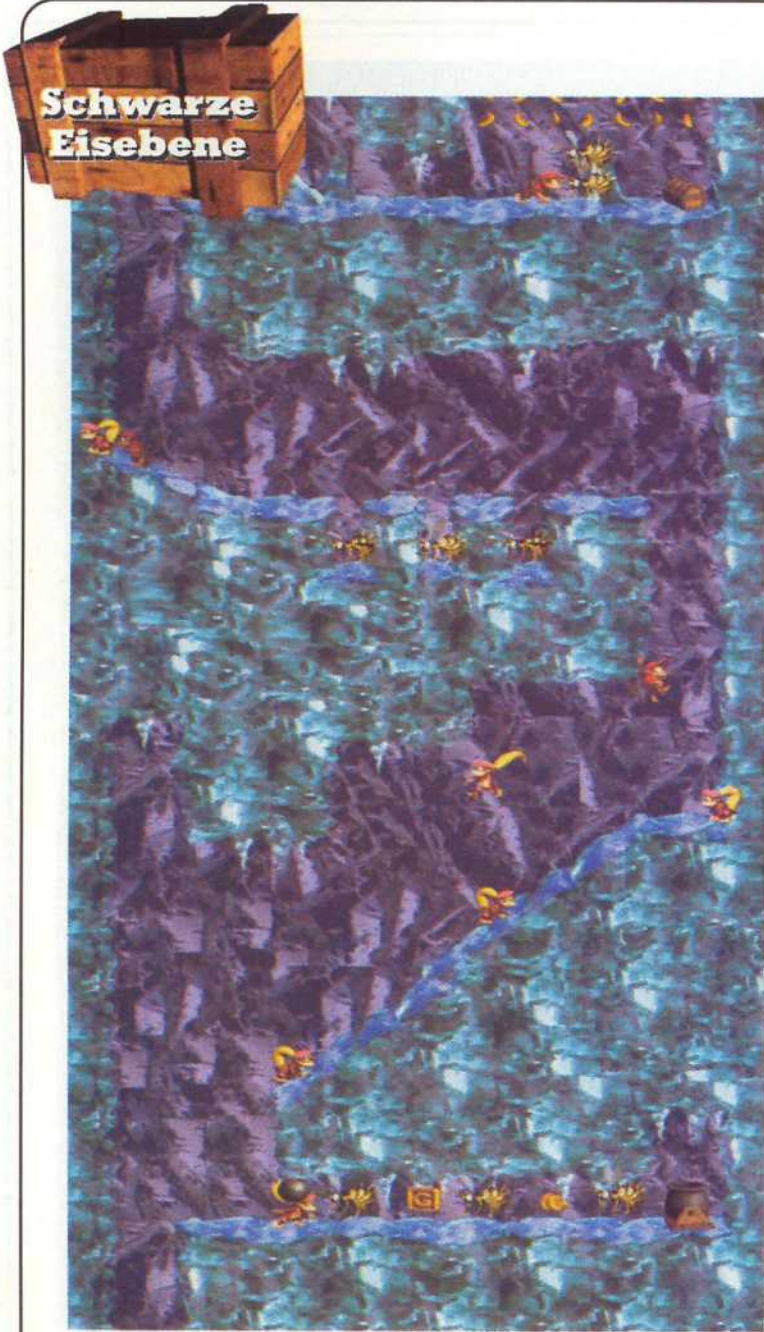
**Dschungel-
zauber**



30. Nach der zweiten Brücke liegt hier ein gut verstecktes Bonusfaß.



Donkey Kong Country 2



32. Nehmt das Unsichtbare Faß am Ende des Levels, das Euch in den Bonuslevel bringt.



31. Die nächste DK-Münze findet Ihr nach dem Speicherpunkt. Die Kanonenkugel nehmt Ihr von oben schon mal mit und tragt sie ein Stück hinunter, bis zur Kanone.



33. Am Ende des Levels werdet Ihr auf ein paar Powercats stoßen. Darüber befindet sich ein Faß, das Euch bei Benutzung in noch ein Bonuslevel fährt.



Donkey Kong Country 2

Tierische Show



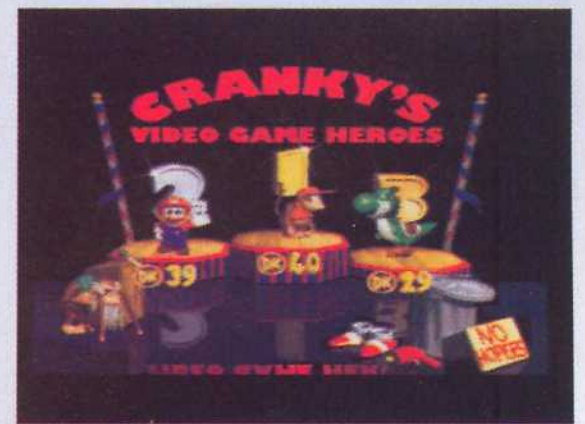
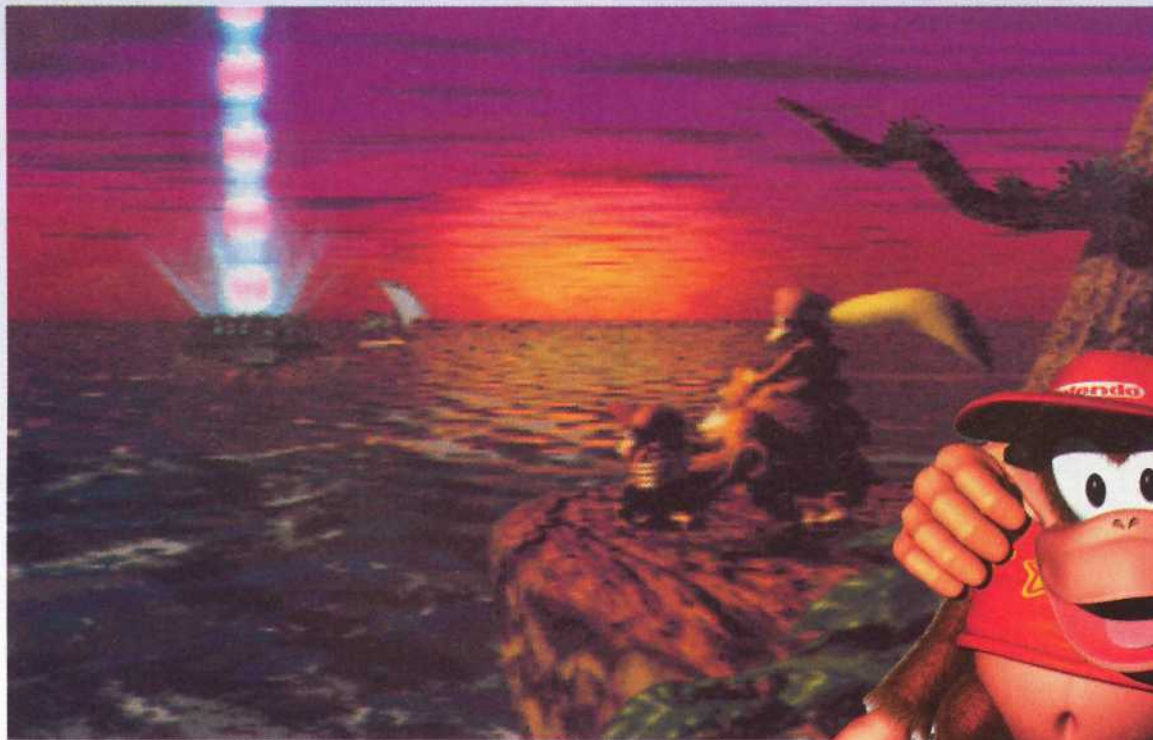
34. Am Ende des dritten Abschnitts befindet sich ein Faß, das Euch in den nächsten Abschnitt bringt. Da spinnst Ihr Euch geschickt darüber hinweg und lauft nach rechts in den allerletzten Bonusraum.



Der Abspann



Habt Ihr Euch erfolgreich durch die verlorene Welt gekämpft, öffnet sich das Krokodilmaul und der Weg zur geheimen Fluchtstätte von K. Rool wird frei. Bei der ersten Begegnung müßt Ihr ihn neun mal mit seiner Kugel treffen, diesmal reicht ein einziger Schuß um ihn endgültig in die DK-Jagdgründe zu schicken.





Breath of Fire 2



Capcom versucht zu beweisen, daß nicht nur Squaresoft RPG's abzuliefern weiß. Wir wollen Euch mit diesem Breath of Fire 2-Games Guide gleich ein bißchen unter die Arme greifen

Die Vorgeschichte:

Ryu wird von Ganer beauftragt, Yua wiederzufinden (oben in der Kommode TreePole mitnehmen). Wir erfahren von den Dorfbewohnern, daß ein Drache noch immer in den "Back Mountains" schläft. Auf dem Weg nach Norden besuchen wir noch das erste Haus und erhalten im ersten Stock bei der Kommode Herb. Nachdem wir das Dorf nördlich verlassen haben, werden wir von einem Beah attackiert. Ganer verhindert jedoch schlimmeres. Sobald wir in das Dorf zurückkehren, kennt uns dort niemand mehr. Also schauen wir in der Kirche vorbei und reden mit dem Priester. Wir lernen Bow kennen und verlassen das Dorf. Danach flüchten wir vor dem Unwetter in die Höhle und werden von dem Barubary besiegt. Nun beginnt die Geschichte..., zehn Jahre später.



3. Nehmt auf jeden Fall jede Jagd- und Fischmöglichkeit wahr! Roast bringt zum Beispiel 200 Coins. Fisch und Wild taugen auch wunderbar, um Hitpoints aufzufüllen.



7. Nach dem Gebirge treffen wir auf die "Ruins". Wir retten den Bewohner vor den Käfern und bekommen Suzy.



1. In Home Town bekommen wir den Auftrag, Mina's Schmusetier Suzy zu finden. Vorher empfiehlt es sich jedoch, alle Häuser zu untersuchen und mit jeder Person zu sprechen (Informationen!). Jedes Regal untersuchen!



4. Das Roast beim Händler im Shop versetzen und beim Waffenschmied Schwert, Bogen, Rüstung, Helme sowie Schilder kaufen. Alle alten Waffen verkaufen.



8. Wir kehren nach Home Town zurück und geben Suzy ab. Wir erhalten noch den Hinweis, uns einmal in Windia sehen zu lassen.



5. Vergesst nicht, Energie durch Rastpausen zu tanken. Regelmäßig bei den Drachenstatuen speichern!



9. Bow besteht auf seine Nachtruhe, die wir annehmen. Nun erhalten wir auch unsere nächste Aufgabe von Kilgore.



2. Bevor wir uns ins Abenteuer stürzen, poweren wir Bow und Ryu erst einmal mit vielen Kämpfen rings um Home Town auf.



6. Habt Ihr Euch bis auf Level 6 hochgearbeitet, kauft mindestens fünf mal Herb und fünf mal Antdt in Home Town ein. Begebt Euch zum Gebirge südöstlich von Home Town und durchquert es.

Strategische Hinweise:

- Die Geschichte variiert, je nachdem wie Ihr Euch entscheidet. Dieser Guide kann somit keine EXAKTE Komplettlösung darstellen.
- Mit jeder Person unterhalten.
- Die Kämpfer immer mit der besten Ausrüstung ausstatten.
- Den Kämpfern nicht aus dem Weg gehen (Run-Befehl). Es ist wichtig die Abenteurerer hochzuleveln.
- Immer einige Leerplätze im Inventar offenhalten. Den Banken im Game darf ruhig Vertrauen entgegengebracht werden.

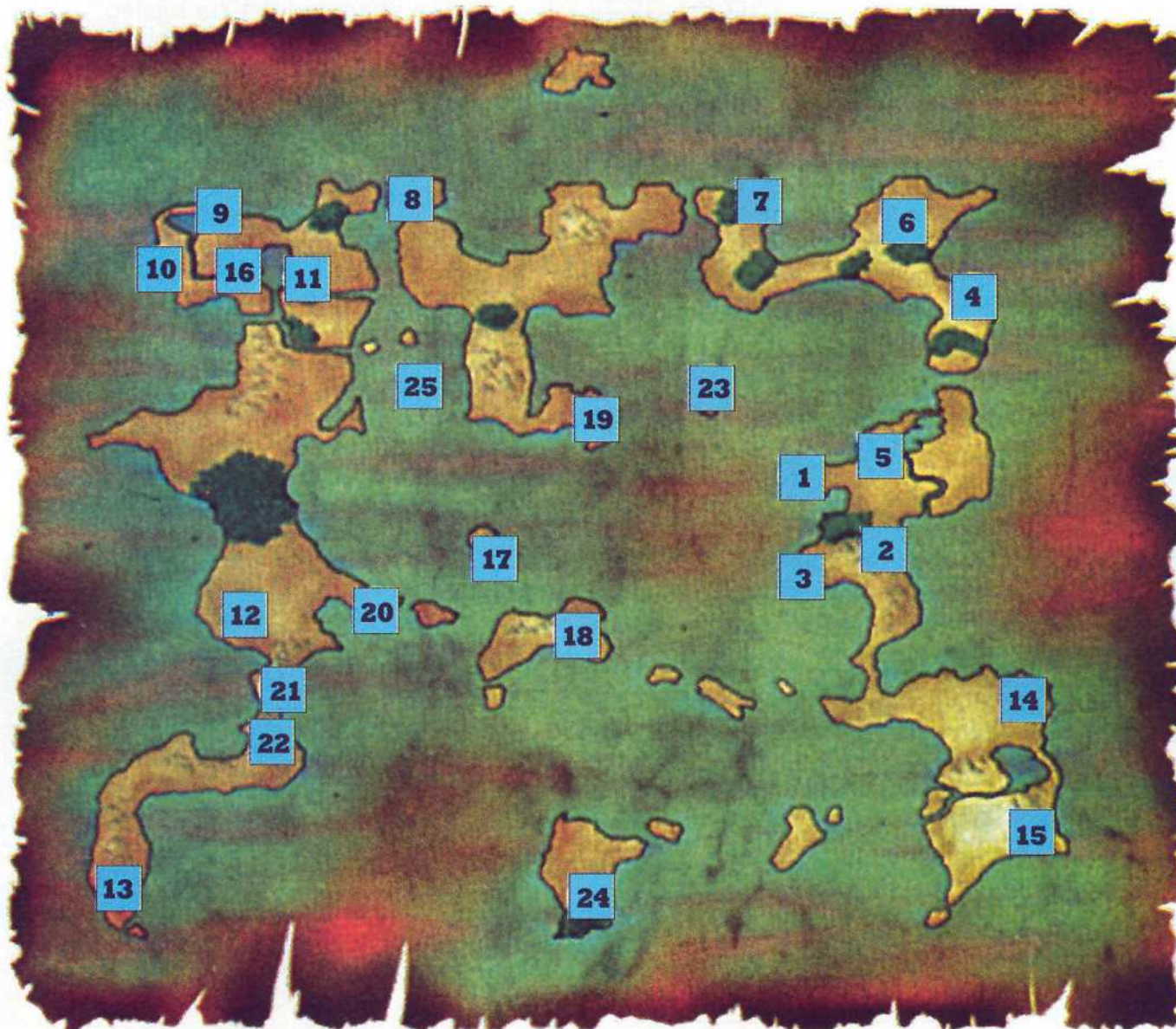


Breath of Fire 2

10. Bow begibt sich auf Diebestour. Nach dem Erwachen wird erstmal alles befragt, was so in Home Town herumläuft. Dabei wird in Erfahrung gebracht, daß in Trout's House eingebrochen wurde. Wir unterhalten uns mit Kilgore, kehren in unseren Raum zurück und stellen Bow zur Rede. Bow versteckt sich nun in der Mülltonne und wir bringen ihn zu Niro, bei den Ruins. Da jetzt, um Bow's Unschuld zu beweisen, der wahre Dieb gefunden werden muß, unterhalten wir uns erneut mit den Einwohnern von Home Town. Wir bekommen den Hinweis auf ein Colloseum in Coursair. Also machen wir uns auf den Weg dorthin. Wir überqueren die Brücke östlich von Home Town und passieren dann die nördliche Brücke. In Coursair angekommen, wird in der Armory erst einmal Ranger CL und Bronze HT eingekauft. Wir sprechen mit jeder Person und durchforsten die Kommoden in den Häusern. Im Pub verbringen wir die Zeit bis zum Abend. Nachdem allerlei weitere Informationen erfragt wurden,

steht fest, daß Baba in den Tagwoods besucht werden muß. Besagte Tagwoods befinden sich nördlich von Coursair. Mindestens zehn Herb gekauft und losgelegt! Wir räumen alle Schatztruhen in den Tagwoods leer und bekämpfen Baba, was mit mehreren Standardaktionen schnell erledigt ist. Danach steht die Rückkehr nach Coursair an. Speichern und ab ins Pub, um dort die Zeit zu überbrücken. Der Weg ins Colloseum ist jetzt frei. Dank der Ax, die wir Baba abgenommen haben, hält uns jeder für diesen. Wir folgen den Hinweisen der Wachen und der Sekretärin, holen den Paß und suchen den Direktor auf. Er will uns bestechen. (So sehen also Gladiatorenkämpfe aus) Nun wird die Sequenz mit Rand in den linken Räumen durchgespielt. Nach absolviertem Kampf begrüßen wir Rand in unserer Party. August wird auch noch erledigt (während des Kampfes immer wieder mal Herb benutzen!). Wir verlassen das Colloseum und nehmen Katt in die Gruppe auf. Nun sollte die Gruppe in der Armory

bestmöglichst ausgerüstet werden. Dann ist die Rückkehr zu Bow bei den Ruins angesagt. Rand und Bow verweilen zu Instandsetzungsarbeiten, während Ryu und Katt Home Town aufsuchen. Bei der Magie School werden wir Zeuge, wie die Joker Gang Nina erpreßt. Ganz klar, es muß Einhalt geboten werden! Also mischen wir die Gang in ihrem Unterschlupf, nordöstlich von Coursair, auf. Die Familienverhältnisse des Jokers sollten im Gedächtnis bleiben! Somit können wir das erste Tor passieren. Jetzt muß die Höhlenanlage Stück für Stück durchsucht werden. Bevor Mina erlöst wird, muß sichergestellt werden, daß die Hitpoints vollständig durch Herb aufgefrischt sind. Nachdem Joker alle vier von sich gestreckt hat, schließt sich Nina uns an und es wird gemeinsam Richtung Windia marschiert. Nicht vergessen, den Schatz des Jokers einzustreichen!



1. Home Town
2. Fubi Mountains
3. Ruins / Township
4. Coursair
5. Joker's Hideout
6. Tag Woods
7. Windia
8. Capitan
9. Wichtower
10. Wild Cat Restaurant
11. Sima Fort
12. Namada
13. Brando
14. Highfort
15. Oasis
16. Sima Fort
17. Tunlan
18. Guntz
19. Gate
20. Whale Cave
21. Farm Town
22. Cot Land
23. Doctor's Island
24. Evrai
25. Sky Tower



Breath of Fire 2



Windia liegt westlich von den Tagwoods. Dort eingetroffen, überredet Nina die Wache, uns hereinzulassen. Innen unterhalten wir uns mit den Einwohnern, bevor wir die Treppe des Palastes erklimmen. Kaum im Palast angekommen, werden wir von der Königin und ihren Wachen unsanft vor die Tür gesetzt. Auf dem Dorfplatz müssen wir die magische Show über uns ergehen lassen, nach deren Ende Sten sich unserer Party anschließt. Nach reichlicher Konversation setzen wir schließlich unsere Reise westwärts fort. Wichtig ist es hierbei, die Gruppe vorher mit den besten verfügbaren Gegenständen aus der Armory auszurüsten! Sollte unser Geldbeutel die erforderlichen Coins dafür nicht enthalten, müssen wir uns das nötige Kleingeld außerhalb Windia's erst durch Kämpfe verdienen. Mit dieser Aktion füllen wir nicht nur unseren Geldbeutel, sondern leveln so unsere Charaktere auch hoch. Außerdem bietet sich hier die Gelegenheit, die Magiesprüche unserer Helden einmal auszuprobieren, um auf spätere Kämpfe besser vorbereitet zu sein. Von diesem Zeitpunkt an sollten jeweils zwanzigmal Herb sowie Antdt ständig im Inventar zur Verfügung stehen!

Wenn wir unsere Mannen ausgerüstet haben, marschieren wir westwärts, umgehen das Gebirge und statten den Monster Hunttern einen Besuch ab. Nordwestlich von diesen geldgierigen Zeitgenossen liegt die Hafenstadt Capitan. Dort angekommen, erfahren wir, daß ein kleiner Junge vermißt wird und man bittet uns, ihn zu suchen. Wir springen in den ausgetrockneten Brunnen hinter dem Shop und erkunden die Höhle. Dort treffen wir auf Ray, der uns bei der Suche hilft. Der Junge ist schnell gefunden. Um das Kind zu erreichen, müssen die Schildkröten benutzt werden. Dann betritt Terapin die Szene, und während Ryu, Katt und Sten ihn attackieren und sich mit Herb am Leben halten, jagt Nina ihren Ag Down und Power Down Zauber auf ihn los. Ist der unangenehme Kerl erledigt, versuchen wir die Höhle wieder zu verlassen.

Hierbei stellt sich schon unsere nächste Aufgabe, die daraus besteht, die Villagers zu retten. Dazu benutzen wir nicht die Auto-Attack, sondern greifen nur die Chirou's, die die Dorfbewohner zu Besessenen machen, an. Haben wir das geschafft, marschieren wir zurück zu Ray, der die einstürzenden Wassermassen bis jetzt zurückgehalten hat - nun ist eine schnelle Flucht wirklich nötig! Übernachten, Speichern und zurück zu den Ruins.

Um diese zu erreichen, muß Sten an der Spitze der Gruppe postiert und südlich von Windia, wo die beiden Pflöcke zu sehen sind, die Y-Taste gedrückt werden. Sten fährt daraufhin seinen Arm aus und zieht uns so auf die andere Seite. In den Ruins angekommen, dürfen wir sodann die Arbeitsergebnisse von Bow und Rand bestaunen. Ray offeriert uns nun ein Geschenk, das wir einem Partymitglied geben dürfen. Diesen magischen Bonus verleihen wir Rand. Die Ruins haben sich mittlerweile zu Township gemausert. Haben wir die ganze Siedlung erforscht, setzen wir unsere Reise mit Ryu, Sten, Rand und Nina nach Windia, unserem nächsten Ziel, fort. Dort angekommen, wird erst einmal Rand richtig ausgerüstet! Da uns die sture Palastwache nicht passieren läßt, setzen wir wieder die Teleskoparme von Sten ein und schon geht es weiter nach Capitan. Wir unterhalten uns mit Sana, die gleich am Stadteingang, zwischen den Häusern steht. Sie bringt uns zu Granny die uns einiges über die Kraft des Drachen sowie der Shamanen erzählt. Dabei werden versehentlich Ryu's magische Kräfte aktiviert. Nachdem die Behausung der beiden niedergebrannt ist, fordern sie eine neue Unterkunft von uns. Zurück in Capitan reden wir mit dem Mann, der nun an Sana's Stelle wartet und werden dann nach Township zurückbeamt.

Dort angekommen, ist erst einmal Unterhalten mit den Leuten, die mittlerweile dort wohnen, angesagt. Erneut machen wir uns auf den Weg nach Capitan wo ein Zimmermann zum Ausbau Township's angeheuert wird. Das Design der Häuser ist übrigens von der Wahl des Holztechnikers abhängig. Wir haben die Auswahl zwischen dem Tempelstil links, dem Baumhausstil in der Mitte oder dem biedereren Landhausstil rechts. Wir vergeben den Auftrag an einen der drei. Ryu besitzt mittlerweile die Zauberkategorie Puppy, deren Einsatz zwar unsere Magiepunkte

auf Null setzt, aber ungeheuer effektiv ist. Betreten wir nun den Hafen in Capitan. Wir erfahren, daß die von uns gesuchte Person nach Simafort gesegelt ist und folgen ihr daraufhin mit dem Schiff. Auf dem westlichen Kontinent angekommen, durchqueren wir die Wälder. Nachdem wir den verzauberten Jean gefunden haben und er uns um Hilfe bittet, gehen wir zum westlich gelegenen Witchtower, um der Hexe Nimufu die Lösung zu Jeans Problem zu entlocken. Sobald wir die Halle mit den drei Statuen betreten haben, plündern wir die Truhe, die im linken Gang, nach der Treppe auf uns wartet. Nach getaner Arbeit heißt es dann: zurück zur Halle und den rechten Ausgang benutzen. In dem Raum, der über dem mit den Truhen liegt, benutzen wir die zweite Platte von rechts, um die Kisten leerräumen zu können. Die rechte Platte bringt uns zum linken Gang und die linke zum rechten. Ab hier setzen wir Nina an die Spitze unserer Weltenretter. Sollten wir jetzt versehentlich in einen Abgrund stürzen, flattern wir nämlich mit ihrer Hilfe wieder zurück. Die Hexe Nimufu wird, während Nina nacheinander Power Down, Defense Down und Ag Down einsetzt, von den anderen dreien attackiert. Ist sie besiegt, erhalten wir die benötigte Information über Jean. Bevor wir den Tower durch den Raum mit den zwei Truhen rechts verlassen, entledigen wir Nina ihres Amtes an der Gruppenspitze.

Ist das erledigt, begeben wir uns zu Jean, der nun von Nina geküßt werden muß. Damit wir Jean daraufhin in unserem Team aufnehmen können, ist es nötig, Rand heimzuschicken. Mit unserem neuen Mitglied an der Spitze und der Y-Taste können wir jetzt das Quartett in einen Frosch verwandeln. Dies beschleunigt die Marschgeschwindigkeit und ermöglicht uns gleichzeitig, Stellen zu erreichen, an die wir ohne die Verwandlung nicht herangekommen wären. Nach dieser Gruppenumverteilung machen wir uns wieder auf den Weg



Breath of Fire 2



nach Witchtower, wo wir über dem Raum mit den Truhen die rechte Platte benutzen, um so zu Seso, dem Wassershamanen zu gelangen. Bei ihm angekommen, hat dieser nichts besseres zu tun, als zu Granny abzuhaufen! Bevor wir uns in weitere Abenteuer stürzen, marschieren wir erst einmal zurück nach Township und sammeln auf der Reise einige der Personen ein, die uns bisher Hinweise darauf gaben, an einer neuen Behausung interessiert zu sein - und zwar Leminton im Inn in Capitan, Kay in Coursair in St. Eva und Azusa in der Höhle bei Mt. Fubi.

In Township eingetroffen, besuchen wir dessen neue Bewohner. Kay spritzt uns ein Anti-Poison-Serum, die Armory wartet mit erheblich besserer Ausrüstung auf und Azusa verrät uns seine wertvollen Jagdgründe. Beim Stadtschreiner ordern wir für 1000 Coins eine Stadterweiterung. Alles ausprobiert? - Also wieder zurück zum Witchtower, die Gruppe in einen Frosch verwandeln und in den westlichen See springen. Wir lassen uns den Wasserfall hinunter treiben und landen in einer versteckten Höhle, in der wir die Truhen leerräumen. Wenn wir dort nichts mehr finden, verlassen wir sie und gehen in die linke Höhle, dem Wild Cat Restaurant. Nachdem wir die ganzen Anweisungen befolgt haben, werden wir vom Koch angegriffen! Zur Verteidigung jagt Nina ihren Power Down und Def. Down Zauber auf ihn los, während der Rest normal angreift. Gibt er dann letztendlich doch auf, vergeben wir ihm und lassen Jean den angebotenen Trick erlernen. Nun wird es auch schon Zeit, Simafort, in der Mitte des Sees, östlich der Höhle, aufzusuchen. Wir genießen die automatische Szene, widerstandslos willigen wir ein, das Schloß gleich wieder zu verlassen. Denkste - nachdem die Wachen fort sind, durchstöbern wir erst einmal den rechten Raum und erkunden danach das ganze Gebäude. Sind wir damit fertig, spielen wir die Szene vor dem Tor durch und gehen dann nach rechts, um unter Wasser zum Kerker zu gelangen. Wir suchen Jean und lassen uns unsere nächste Aufgabe erklären.

Der königliche Ring muß wiederbeschafft werden. Ihn hat Jean einst Nimufu geschenkt. Also heißt es für uns, wieder zum Witchtower. Die Hexe ist jedoch auf einem Treffen beim Koch im Wild Cat Restaurant. Logo, daß es dann auch dorthin geht! Vorher nehmen wir

allerdings beim Bootslandeplatz, per Drachengott, Rand wieder mit. Sobald wir angekommen sind, unterhalten wir uns mit den ganzen Zauberinnen. Eine sieht hier aus, wie die andere. Nimufu befindet sich im Waschraum. In einem depressiven Anfall wirft sie den Ring fort. Sten schnappt ihn sich jedoch mit Hilfe seiner Teleskoparme. Zurück nach Simafort, um den Ring an Jean zu übergeben. Die wahre Blaublütigkeit wird jedoch auch nicht durch den königlichen Ring bewiesen, da es auf einmal einen zweiten gibt. Eine neue Herausforderung wird Jean gestellt. Er soll durch einen Kochwettbewerb seine wahre Abstammung beweisen.

Um die Zutaten hierfür zu erhalten, müssen wir erst durch das Bild im Prinzenzimmer, von wo aus wir die einzige Möglichkeit haben, auf das Dach zu gelangen. Der dort angekettete Frosch bittet uns, ihn zu befreien. Wir sind die guten Jungs in diesem Spiel, also lautet unsere Antwort selbstverständlich ja. Nach dieser Rettungsaktion unterhalten wir uns mit der Froschlady, die im Hof dem Maler posiert. Haben wir diese kleine Konversation beendet, gehen wir wieder hinauf. Als Dankeschön bekommen wir einen Schlüssel ausgehändigt. Zuerst wird links der Schatz eingekassiert, dann gehen wir durch die mittlere Tür und springen in die Schaufeleimer. Diese transportieren uns in das Kellergewölbe. Die goldene Fliege, die uns dort erwartet, greifen wir mit der Auto-Attack an. Sie flüchtet angeschlagen und wir verfolgen sie natürlich! In den folgenden Kämpfen setzen wir immer erst die Mimic's außer Gefecht, da diese recht unangenehme Zauberattacken an uns ausprobieren. Hitpoints frischen wir nach jedem Fight auf, um schlechte Überraschungen, wie beispielsweise am letzten Speicherpunkt neu anfangen zu müssen, zu vermeiden. Kurz darauf treffen wir auf den Wurm, bei dem Zauber nicht viel ausrichten. Er wird von uns mit normalen Attacken in die Knie gezwungen. Haben wir den Dungeon weiterdurchforstet, treffen wir erneut auf die freche Fliege, die uns einen ganzen Stapel unangenehmer Zeitgenossen auf den Hals hetzt. Durchschlagen heißt die Devise. Nach kurzer Zeit erscheint ein neuer Brocken in der Szene. Gegen ihn, den G. Roach, setzen wir Sten's Flamme Zauber ein. Noch einmal ist die Fliege anzutreffen

und diesen Endfight kürzen wir mit Ryu's Fire Puppy Zauber erheblich ab. Raus aus dem Keller und dann erst einmal schlafen und speichern. Danach bringen wir die Zutaten zu Jean in die Küche. Nach der Geschmacksprobe der Speisen, in deren Verlauf sich nichts gutes für uns anbahnt, marschieren wir in die Feuchtzelle bei der Küche und drücken auf den Schalter. Das WC erweist sich als Toilettenlift. Unten angekommen, lassen wir Kuwadora Nina's Power-, Def-, und Ag. Down Zauber spüren. Ist er besiegt, sacken wir das Schwert ein und wählen Ryu, Rand, Jean und Sten als Gruppe. Im Kerker räumen wir natürlich noch die Truhen leer und nehmen Patty, die im Verlies bei der Froschwache einsitzt, mit. Die Höhle hinter dem Wasserfall wird erneut von uns aufgesucht und Ryu führt diesmal die Unterhaltung. Jetzt ist die Rückkehr nach Hometown, wo wir Trout's Haus aufsuchen, angesagt. Der wahre Verbrecher (Patty) wird übergeben. Draußen treffen wir auf Kilgore. Er will sich mit Bow unterhalten.

Wir holen also den Bogenschützen aus Township und besuchen Kilgore. Erneut erfolgt eine automatische Sequenz. Bow erklärt sich bereit, nochmals in Trout's Haus einzubrechen. Ohne weiteres Zutun werden Ryu und er dorthin gebracht. In dem Haus prügeln wir uns dann erst einmal möglichst lange mit dem Wachpersonal herum. Dieses hinterläßt nämlich viele Coins. Dann verstecken wir uns in dem Zimmer mit dem Treppenabsatz. Kurz darauf betritt der Hausbesitzer den Raum und läßt die Geheimtür geöffnet. Von Neugier geplagt, erkunden wir den Geheimkeller. Der Hausbesitzer kommt kurz darauf hinzu, was einen Kampf zur Folge hat. Trout bekommt Ryu's Fire Puppy Zauber übergeben. Die nächsten Szenen laufen abermals automatisch ab. In der Gilde erfahren wir etwas über das Gate ... und Ihr den Rest des Abenteuers, mit der Hilfe von St. Eva, im nächsten Heft.





Star Trek - The Next Generation

Level-Codes

Hier die gesuchten Level-Codes zu Captain Picard und seiner Crew:

- Level 2: **BGTTBTBV**
- Level 3: **CGTTBTBB**
- Level 4: **DKTTBTBB**
- Level 5: **DJTTBTBV**
- Level 6: **JFTTBTBB**
- Level 7: **JDTTBTBV**
- Level 8: **KDTTBTBB**
- Level 9: **KFTTBTBV**
- Level 10: **LRTTBTBB**

Beam me up, Scotty!



Assault Rigs

Cheats / Paßwörter

Waffencheat: Während des Spiels

⊖, ⊖, ⊖, ⊖, ⊖, ⊖, ⊖, ⊖, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, eingeben. Eine Meldung bestätigt die richtige Eingabe.

Unverwundbarkeits-Cheat: Während des Spiels

⊖, ⊗, ⊖, ⊗, ⊖, ⊖, ⊗, ⊖, ⊗, ⊖, ⊗, ⊗, eingeben. Eine Meldung bestätigt die richtige Eingabe.

Paßwörter:

- Level 05: **⊙⊙⊙⊙⊙⊙**
- Level 10: **⊙⊙⊙⊙⊙⊙**
- Level 15: **⊙⊙⊙⊙⊙⊙**
- Level 20: **⊙⊙⊙⊙⊙⊙**
- Level 25: **⊙⊙⊙⊙⊙⊙**
- Level 31: **⊙⊙⊙⊙⊙⊙**
- Level 35: **⊙⊙⊙⊙⊙⊙**
- Level 40: **⊙⊙⊙⊙⊙⊙**
- Level 41: **⊙⊙⊙⊙⊙⊙**
- Level 42: **⊙⊙⊙⊙⊙⊙**

Also Leute, ab in die Levels, die Cheats eingegeben und fleißig Punkte sammeln.



Zero Divide

Verstecktes Spiel

Wer von Euch keinerlei Lust darauf verspürt sich mit den Blechbüchsen in Zero Divide herumzuprügeln, sollte, während Sony's CD-Schleuder startet, auf dem zweiten Pad "Start" und "Select" zusammen gedrückt halten. Bleibt solange auf den Tasten bis Ihr das Titelbild von Phalanx seht.

Nun ja, ballert mal schön.



Johnny Bazookatone

Diverses

Johnny hat es gar nicht leicht, seinen Weg durch den Hades zu gehen. Markus Scheffler aus Wiesbaden hilft ihm und uns dabei mit seinen Paßwörtern.

- Level 2: **Walker**
- Level 3: **Overtime**
- Level 4: **Villa**
- Level 5: **Endboss**

Letzte Meldung! Martin Schmidt aus Bremen schickte uns das ultimative Paßwort zu. Gebt "TAEHC" ein und Ihr besitzt unendlich Leben. Drückt während des Spiels "Start" und dann die X-Taste, schon befindet Ihr Euch im nächsten Level.

Tja, nur spielen müßt Ihr noch selber.



FIFA Soccer '96

Cheats

Auch auf der Saturn-Version von diesem Fußballgame finden sich einige Cheats. Startet ein Freundschaftsspiel, geht in die Options und gebt per Pad die Kombinationen ein. Ein Klicken bestätigt die richtige Eingabe. Geht zurück ins Spiel, pausiert erneut und drückt die A-Taste. Die Cheats sind nun anwählbar.

- Invisible Walls: **B, B, B, Z, A, A, A, Z**
- Curve Ball: **Z, A, B, Z, B, B**
- Super Power: **Z, A, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z**
- Super Goalie: **A, A, A, A, A, Z, Z, Z, Z, Z**
- Super Offense: **A, A, A, A, A, Z, B**
- Super Defense: **Z, Z, Z, Z, Z, B, Z**
- Shootout: **A, Z, A, B, A, Z**
- Dream Team: **A, A, Z, Z, B, B, A, A**
- Stupid Team: **A, Z, B, A, Z, B**



MASTER SYSTEM

Hallo! Sega Game Gear TV-Tuner Freund. Wenn Du willst, baue ich Dir in Deinen TV-Tuner eine Antennenbuchse ein. Damit wird Dein Tuner kabeltauglich und Du kannst alle Kabelprogramme empfangen. Toll, oder? Ruf doch 'mal an: Tel. 0171/8119477

Tausche: Daytona + Shinobi oder Adv. Military Com. Suche: X-Men, Virtual Open Tennis, Mystaria. Verkaufe und tausche auch MD-Spiele, Tel. 089/492592 (nur München, nach Shahpur fragen) Vers. Master System-Spiele

GAME BOY

Suche mit dt. Anleitung: Lemming 1+2, Mr. Nutz, Sword of Hope, Radar Mission, Baby T-Rex, Pop'n Twin Bee, Earthworm Jim, Final Fantasy 1, Pac in Time, Kirby's Dream Land 2, Donkey Kong Land, Pac Panic; VHB, Tel. 0841/77213, Roland verl., oder schreibt an: Pohl Roland, Lechermannstr. 11, 85051 Ingolstadt

Hallo: Verkaufe Game Boy, Game Boy Tragetasche, einen Spieleradapter und 12 Spiele z.B. Donkey Kong, Battleship, Jurassic Park, Terminator 2 (beide Versionen) und Super Mario Land 3 für zusammen 500 DM. Tel. 030/9323167, fragt nach Oliver

Suche dringend Kwirk für Game Boy. Tel. 0821/431478

JAGUAR

Atari Jaguar (dt) + 4 spiele (z.B. Alien vs Predator, Iron Soldier, Theme Park,...) Alles o.-verpackt u. 1 A Zustand für 330 DM! Tel. 04271/5239

Int. Lynx-Jaguar Club. Clubzeitschrift, Tauschbasar Moduleinkaufsmöglichkeit,

Cheats zu den Modulen. Neu: Lynx T-Tris, Info bei Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz, Tel.+Fax (0043)0732/778930

Verk.: Atari Jaguar, ein Pad, 6 Spiele: Cybermorph, Raiden, C. Galaxy, Tempest, Alien vs. Predator, Kasumi Ninja. Preis 400 DM. Tel. 06872/4497

3DO

Verkaufe Panasonic FZ-10, 8 Button Control Pad, Starblade, Space Hulk, Return Fire, Po' ed, Samurai Shodown für zusammen 350 DM. Werner Klein, Röntgenstr. 25 a, 30163 Hannover, Tel. 0511/624773

Verk. 3DO Panasonic mit 8 Spielen u. Extras für nur 620 DM. Auch einzeln. Tel. 0551/67482

Verkaufe 3DO FZ1 mit RGB Umbau, 2 Pads, SNES Pad Adapter + 10 Top Spielen, Preis VB. Tel. 0871/79877

Verkaufe 3DO-Spiele, ca. 20 Stück. Tel. 04529/624

NES

Die 32-Bit Generation ist da und Ihr sitzt noch auf Euren 8-Bittern herum? Jetzt die einmalige Chance: Biete zum Tausch für MD + SNES: Castlevania, Probotector, Boxing, Mazin Wars (alle MD), Super Soccer, Royal Rumble, Vortex, Star Wars. Suche noch: alle Mega Man Spiele (besonders ältere) und Double Dragon III. Tausche 1-2 oder kaufe (Ausnahme). Einmalige Chance!! Tel. 02582/5844 (Ronny) Ruft jetzt an, oder...

NEO GEO

Verkaufe Neo Geo mit 2 Joypads und 3 Spielen: Samurai S. 1+2, und Fatal Fury S. +

Memory Card für 400 DM und verkaufe SNES und 2 Joypads und 7 Spiele: Zelda 3, Kampfspiel, Sengoku, Paladin's Quest, Super Metroid, Super Mario World, Street Fighter 2 für 400 DM. Tel. 06095/8352 (Daniel)

Verk. Neo Geo CD-RGB, 1 Joypad, Fatal Fury für 320 DM. Neo Geo Konsole, Board, Joypad + 10 Spiele: S. Sidekicks 1+2, C. Swords, Art of Fighting usw. für 820 DM. Tel. 02861/1544

Verkaufe Neo Geo mit jp/US Schalter + 50/60 Hz, Joyboard + Games: NAM 75, FF Special, Samurai S. 1+2, King of F. '95. Nur komplett für 500 CHF. Die Ware muß abgeholt werden. Lancelotti Pero, Kirchstr.6, 8807 Freienbach, Schweiz, Tel. 055481573 (ab 18 Uhr)

Supergünstig!!! Neo Geo (RGB) incl. 2 Joypads + 3 Spiele (Art of Fighting I+II & Super Sidekicks)! Dazu gratis: Original-SNK Neo Geo Transporttasche (extrem gepolstert) + Clubmagazine 1, 2, 3 (von Maro). Sofort anrufen, es lohnt sich! Tel. 0172/4309938

Verk. Neo Geo CD (RGB) + 1 Pad 222 DM (NP: 399 DM), Joyboard 50 DM (NP: 129 DM) und einige Spiele (Pulstar, F. F. 3, KoF '94,...) zu je nur 45-75 DM!!! Tausche auch Spiele! Oder tausche alles gegen Saturn (Pal) + Zubehör! Tel. 0721/689689 (Bernd)

SATURN

Kaufe, tausche Spiele für Saturn! Für die Saturn-Spiele zahle ich bis max. 30 DM. Kaufe auch alte Games. Ich verkaufe ein Diktiergerät (mit eingebautem Mikro und Lautsprecher) für 45 DM + Versandkosten. Verkaufe auch noch einen AIWA-Walkman + Kopfhörer für 45 DM + Versandkosten. Oder verkaufe die beiden Sachen für 80

DM + Versandkosten. Tel. 0209/379062 (Lukas)

Kaufe, tausche Spiele für SNES, PlayStation, Saturn, MD + Neo Geo-CD, auch Sammlungen mit Konsole. Habe Sega Rally, FIFA '96, D. Kong 2 u.a. Suche günstig 3DO mit Spielen. Tel.: 04774/1789 (Rainer)

Tausche SNES 17 Spiele (SMW 2, DKC 2, WWF Arcade usw.) US-/jp-Adapter, Action Replay 3 und Super Game Boy gegen Saturn mit 3 Spielen und 2 Joypads oder verkaufe für 950 DM. Tel. 06022/9779 (Bernd)

Verk. Saturn (jp) + Adapter, 8 Spiele (X-Men, Sega Rally, Thunderh. 2, Rayman...) alles 100% O.K., 6 Monate alt + Verpackung NP 1700 DM, VB 990 DM. Angebote u. Teln. an Nuri Sungur, Augustlöschstr. 17, 89522 Heidenheim

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

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele für SN, MD, PS, Saturn, auch Sammlungen mit Konsole z.B. Theme Park, Thunderforce IV (MD), Sega Rally, VF 2, M. II+III, Labyrinth Spiele. Habe aktuelle Titel. Schreibt an: Mark Grote, Marktplatz 5 A, 45527 Hattingen oder Tel. 02324/33262 ab 14 Uhr. Antworte auf alle Briefe (Porto)

Tausch, Verk.: Saturn- + PS-Spiele z.B. Virtua Cop, Sega Rally (US) m. Adapter, FIFA Soccer, Air Combat, Goalstorm, Striker '96 u.v.m. Suche alles außer Prügelspielen. Tel. 05261/16061, Mo-Fr 15-18 Uhr

Suche Sega Saturn!!! Zahle für Konsole und ein Pad ca. 380 DM, für K. (50/60 Hz-Umbau, US,jp,dt), RGB-Kabel + 1 Pad für ca.

Richard Wagner Str.35*59269 Beckum
PSX,SATURN,SNES,3DO,MD
Mangas,Comics,HomeCinema
call now! **GRATIS**
02521-4453 Preislisten!

Sony Playstation

SEGA SATURN

Agile Warrior	92,-	Deadly Skies	89,70
Alien Trilogy	92,-	Formula One	94,30
BattleArenaToshi.2	call	Johnny Bazookatone	80,50
Cosmic Race jap	79,35	Magic Carpet	88,55
Descent	92,-	Mysteria Realms of Lore	97,75
JohnnyBazookatone	79,35	Shell Shock	98,90

Game Shop

Paul-Hindemith-Str. 10

37574 Einbeck

Tel./Fax:

055 61/3094

Laden und Versand

Ankauf,
Verkauf.

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

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

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

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

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

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

COMPUTEC
VERLAGDeutschlands großer Fachverlag für
Computer- und Videospielemagazine.

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!

Suche SNES-Spiele alt und neu, auch große Mengen, auch PS und Game Boy mit Spielern. Tel./Fax 023317/688645 (Sigi)

Verkaufe/tausche über 30 Spiele z.B. Star Wars II (US), Parodius, Starwing, Vortex, Dracula, Pac-Attack, Super Conflict, Dungeon Master (US), Streetf. II, Robocop vs Terminator, Super Smash TV (US), Amazing Tennis, Rummenigge, Paperboy 2, Action Replay 2, Tetris + Dr. Mario, Tel. 02501/58613

Verkaufe für SN: Young Merlin 50 DM, Ninja Warriors 40 DM, Turtles Tournament Fighters 50 DM, Dragon 45 DM, Starwing 40 DM, Street Fighter II Turbo 40 DM, Turtles in Time 35 DM, Super Probotector 30 DM, alle Spiele in Top Zustand. Ruft mich an, ab 18 Uhr, Tel. 08389/1253

Verkaufe SNES-Spiele: Donkey Kong Country 2, Earthworm Jim (US), NBA Give 'n Go, NBA Jam, Plok, Mr. Nutz, Super Probotector, Street Fighter 2, Zelda, Barkley Shut Up and Jam (je 35-70 DM) Tel. 08021/7814 (Sascha) Mario Paint 35 DM, Super Mario W. 1 + SNES Konsole: 140 DM (2 Controller), komplett für: 600 DM!!

Verk. Shadowrun, Lost Vikings, Stunt Race FX je 60 DM, Judge Dredd, X-Men, Earthworm Jim 2, Warlock je 80 DM etc., suche Spiderman (animated), Wild Guns, Captain Commando, Final Fight 3, PlayStation + Saturn Konsole + Spiele. Tausche NES mit Joystick gegen SNES-Spiel. Tel. 04627/1618

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

Verk. SNES/RGB, US/dt, 50/60 Hz, UFO, Joysticks, Pads + 15 Originalspiele für 700 DM. Tel. 0731/76634 P.S.: Kaufe auch Spiele für SAT/PS

Tausche: (nur Raum Karlsruhe) für Saturn: (jp) Tohshinden Remix, Victory Goal. Suche NHL All-Star Hockey (Pal, US,jp) egal. Tel. 07251/87480, ab 17 Uhr, Alex verlangen

Suche SNES-Verpackungen von Secret of Mana (US), Secret of Evermore (US), Super Mario World I (dt) zu kaufe oder tausche gegen Spiel oder Anime. Tel. 04621/29396, ab 19 Uhr

Verk. SN u. viel Zubehör + 13 Spiele z.B. Yoshi's Island, Donkey Kong 2, VB 600 DM, auch Tausch gegen Saturn-Spiele möglich. Tel.0271/3937330

Verkaufe 150 Komplett-Lösungen für SN, MD, Sony, Saturn, GB für 25 DM in bar, sowie SN-Spiele (neu) Donkey Kong 2 für 90 DM, FIFA Soccer 90 DM, Earthworm Jim 2 90 DM und viele andere. Bernhard Bernd, Zum Altenforst 33, 53840 Troisdorf

Verkaufe SN-Spiele z.T. (neu) Asterix & Obelix 80 DM, Illusion of Time 90 DM, Sim City 30 DM, Super Bomberman 3 80 DM, Theme Park 90 DM. Kaufe gebrauchte Spiele für SN, MD, Sony PlaySt., Bernhard Bernd, Zum Altenforst 33, 53840 Troisdorf

Verk. SNES, Super Game Boy, 10 Spiele, 2 Pads, Spiele z.B. SMW, DKC, Illusion of Time, SM Kart, Street Fighter II Turbo u.v.m. für 700 DM (NP 1330 DM) + SMW Spielberater. Tel. 02151/398155 (Christian)

Tausche: Final Fantasy III, Earthbound + Spieleber. (A/A), Tazmania, Goof Troop, Obi (US) (Rollenspiel), Sparkster gegen: Adams F. Value, Adven. Island 2, Secret of Evermore, oder geg.: MD II, MCD II + mind. 2 Spiele. Tel. 03994/631143 (ab 18 Uhr), habe auch NES

Verkaufe Super Nintendo (US) mit 14 Spielen (Superstar Soccer, Super Street Fighter

2 usw.) und 2 Joypads, 2 Adapter für 600 DM. Konsole umschaltbar 50/60 Hertz, Tel. 07461/15777

Suche SNES-Spiele Turn and Burn, Puzzle Bobble und Desert Strike. Tel. 09721/49262 (von 19-21 Uhr)

Verkaufe/tausche Power Drive, Cybernator, Turtles 4, Turtles Tournament Fighters, Plok oder tausche gegen NHL '94, NHL '95 oder NBA Live '95. Tel. 04471/4788 (Ralf)

Verkaufe für SNES: Lufia 1, Breath of Fire 1, Earthbound, Arcana, Illusion of Gaia, Ogre Battle, Final Fantasy 2+3, Might + Magic 3, Ultima 6, Lagoon, Secret of Mana, Brainlord, Lord of the Rings. Für MD: Light Crusader, Super Hydlide, Warlock, Shining in the Darkness. Preise 50-80 DM. Evtl. Tausch. Tel. 04763/7940 (Volker)

Suche Spielesammlungen mit Konsolen für SNES, NES, GB, Sony PS, Saturn etc. Suche auch aktuelle Titel wie z.B. DKC 2, Alone in the Dark 2, Sega Rally, Worms etc. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Verkaufe SNES, 4 Spieleradapter, 4 Pads, US Adapter, Donkey Kong 2, NBA Jam T.E., Fatal Fury Special, Streetracer, Stuntrace, Coolspot, NFL Quarterback Club, Dropzone, Star Wars, Battletank 2, Chuck Rock, NBA All-Stars zusammen o. einzeln, Preise VB. Tel. 07571/4818

Verk.: ca. 60 SNES-Spiele. Theme Park, Final Fantasy II+III, Breath of Fire. Tel. 04529/624

Tausche/verkaufe Rollenspiele (US-Versionen), habe z.B. Paladin, Secret o. t. Stars, 7th Saga u.a. Suche Final Fantasy II oder III für GB. Tel./Fax 0511/757516

Tausche Tiny Toon, Roadrunner, Bart's Nightmare, James Bond, Royal Rumble und Wrestlemania. Suche Striker, Mario Kart, Sim City usw. Tel. 02841/72620 (Rene)

Tausche: Super Star Wars, I. S. S. D., Fatal Fury 2 (NL), Secret of Mana (NL) gegen Chronotrigger. Tel. 02933/7145

Verkaufe: SNES, 2 Joypads und 9 Spiele: Theme Park, DKC, Pitfall, Starwing, Sim City, Earthworm Jim, Zelda 3, Super Mario Kart, Actraiser 2 für 550 DM VB, Tel. 030/5591711, ab 17 Uhr (Ali)

Suche SNES, zahle 120 DM, SNES + 2 Pads, zahle 145 DM, suche F1 Pole Position, zahle 70 DM, verkaufe Earthworm Jim (35 DM) + F-Zero (15 DM), alles mit Verpackung + Anleitung. Schreibt an: Thomas Müller, Dorfstr. 20, 04916 Wildenau

Verkaufe ca. 20 US-SNES-Spiele und Zubehör (alles in Originalverpackung und mit Anleitung) z.B. ein 4-Spieler Adapter (S. Multitap), Game Genie, 2 Ascii-Pads, System Reiniger Kassette, Super Scope 6 mit Spiel -alles US- u.a. Jungle Strike, NBA Jam T.E., Stunt Race FX, Actraiser, NHL Stanley Cup, Allen 3, Clayfighter usw. Tel. 02232/680021 (14-21 Uhr, Thomas), Bezug per Nachnahme.

Verk. SN mit 17 Spielen (FF III, C. T., FF II, SMW 2, Mario Kart, SOE, SO Mana, Mystic Quest, Shadowrun, Metroid 3, Madden '95, Powermonger, Frontmission, Magical Quest, Aerobiz SS, Mario's Picross), Super GB, 2 Joypads, RGB-Kabel, 3 Taschen, 3 Spieleberater (FF III), Adapter usw. für zusammen nur 1400 DM (NP 2500 DM) Torsten Krutwa, Stettiner Str.3, 86381 Krumbach, Tel. 08282/61439

Verkaufe SNES, 1 Pad, 1 Ascii-Pad, Stereo/AV-Kabel für 130 DM, Blackhawk 60 DM, NHL '94 50 DM, Int. Superstar Soccer 75 DM oder zusammen + 1 Extraspiel für FP 355 DM. Tel. 09836/1609, Basti!!!

Inserentenverzeichnis

Acclaim	9	GZ-Games	31
Apoplexy	59	Jetstream	31
Brainstorm	89	Kinderschutzbund	63
Centregold	U4	Konami	U2
Chupa Chups	83	Kraschl	63
Computec Verlag 61, 85, 91		Kudak	41
Cybersoft	25	M.C. Game	29
Dataflash	13, 7	Media Point	67
Double T-Arcade	91	Merkur	31
Freak's Shop	27	Primal Games	19
Gamers Point	23	Psygnosis	39
Game Shop	59	Sexualaufklärung	87
Gamestore	75	Sony	U3
Gamezone	93	Theo Kranz Versand	11

BITTE BEACHTEN !

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

VERSCHIEDENES

Einen Weg Geld zu verdienen, um sein Taschengeld aufzubessern sucht doch jeder. Ich habe ihn gefunden und es ist total easy! Infos gegen 20 DM bei: Rene Bock, Trommstr. 56, 64689 Grasellenbach. It really works!

Suche "deutsche" Atari VCS 2600-Spiele z.B.: Raumroboter, Tanzende Teller, Bobby geht nach Hause usw. Biete 5 DM pro Modul (Label muß intakt sein) Suche auch Philips Videopac-Module. Schreibt an: M. Zandt, Hölderlinstr.7, 73084 Salach oder ruft an. Tel. 07162/41059 (abends)

Jetzt kostenlos Mitglied werden im Next-Generation-Club. Bereits über 250 Mitglieder für Sony Playstation, Sega Saturn und Atari Jaguar. Infos gegen 1 DM Rückporto bei Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel. 02307/61532

Biete Lösungen, Game Guides, Specials -zum größten Teil mit Tricks, Shorties, Paßw., AR-Codes dazu- für jede Menge Spiele fast aller Systeme. 10 DM Plus Porto. Verk. auch 7 Master-Sp. 15-20 DM und GB "Schlumpfe" für 25 DM. Tel. 030/6740766

Verkaufe Vectrex Konsole + 1 Overlay + Multi Modul auf dem sich alle erschienenen Spielen + 1 Extra Minestorm Spiel + Demos + Virtual Brille, Games/ 3D Minestorm + 3D Coaster für 400 DM. Tel. 0621/331786 (Michael) oder 06303/54731

Suche guterhaltene Manga Comics und Akira Soundtrack. Tel. 0911/673416, ab 18 Uhr (Matthias)

Hi Fans! Teilauflösung meiner Anime-Video-Sammlung. Habe z.B. Streetfighter, Patlabor 1+2, Guyver 1-12, Heroic Legend of Arislan 1-3 usw. ruft an unter Tel. 08803/5559, ab 15 Uhr, Christian verlangen!!!

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

Verkaufe und kaufe Spiele + Hardware für Turbo-Duo/PC-Engine. Tel. 02374/850355 (ab 17 Uhr)

Hallo! Sega Game Gear TV-Tuner Freund. Wenn Du willst, baue ich Dir in Deinen TV-Tuner eine Antennenbuchse ein. Damit wird dein Tuner kabeltauglich und Du kannst alle Kabelprogramme empfangen. Toll, oder? Ruf' doch 'mal an: Tel. 0171/8119477

Tauschangebot! Meine Sammlung amerik. Raumschiffmodelle aus Star Wars/Alten/Star Trek (10 fertig gebaut und bemalt + 10 neue Rohbausätze, Neupreis mind. 700 DM) gegen eine der folgenden Next-Gen. Konsolen: Sony PS/Ultra 64/Sega Saturn (mit oder ohne Spiele) Tel. 07763/6147, nach Horst II fragen! Oder Fax: 07763/5711

Verkaufe für SNES: R-Type, Super Ghouls 'n Ghosts, Road Runner je 30 DM oder alle zusammen 70 DM, füe Game Boy: Mega Man 1 (20 DM), Burai Fighter, Fortress of Fear, R-Type je 15 DM, Dragons Lair (10 DM), alle zusammen 60 DM. Tel. 06782/6692

Löse meine Mega Drive Sammlung auf. Verk. viele Top Spiele für 30 DM. Habe auch Spiele für MCD, PS, Saturn, 3DO, Neo Geo CD, Game Gear, Master. Verk. 32X (US) + 2 Spiele für 200 DM. Verk. 3DO FZ1, 2 CDs + Pal Konverter für nur 499 DM. Verk. für PC-Engine Street Fighter (jp) 40 DM, TV Sports Basketball 30 DM. Verk. Superscope für SNES mit Spielen für 70 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Verk. CBS-Colecovision incl. Zexxon, Looping, Donkey Kong, Moonsweeper, Time Pilot; Mattel Intellivision incl. Boxing, Frog Bog, Skiing, Space Armada, Tribble Action, Soccer, incl. Originalverpackungen, alles auch einzeln. Tel. 06431/3553

Verkaufe 3DO FZ1 mit RGB-Umbau, 2 Pads, SNES Pad-Adapter + 10 Top Spielen, Preis VB, Tel. 0871/79877

Verkaufe/tausche Spiele, Geräte und Zbh. für alle möglichen Systeme (neue und alte), z.B. 3DO für 350 DM, Neo Geo CD für 300 DM, SNES (US) für 140 DM, MCD für

170 DM. Habe auch PS und Saturn; Pal Konverter für 100 DM. Tel. 0711/5490703, ab 17 Uhr

MD-, SNES-, PS-Besitzer aufgepaßt! Move-Listen/Cheats für bekannte Beat 'em Ups (20 DM). Test/Info von: F. R., Schulstr.9, 74921 Helmstadt-Ba. Rückporto!

Verk.: SNES-, MD-, MCD-, 3DO-, Jaguar-Spiele. Tel. 04529/624

Suche zum Kaufen: SNES-/PlayStation-Spiele. Reste und Neuheiten. Nur mit Hülle. Kaufe, wenn der Preis O.K. ist, alles. Bitte mit Preisangabe an: Klaus Braun, Heimstättenstr.7, 95195 Röslau

Super Mario Club sucht Mitglieder! Clubkarte, T-Shirts, Verbindung zu anderen Fans u.v.m. Schickt Eure Briefe mit 2 DM Rückporto (in Briefmarken) an: Fatih Tonsulu, Stichwort: "Super Mario", Geleits. Str. 17, 63065 Offenbach, Ciao!

Suche: Secret of Evermore (SN), Secret of Mana (SN), Illusion of Time (SN), EWJ 2 (SN), DCK 2 (SN), Landstalker (MD) (alle deutsch), Verkäufe/tausche: Mega Man X (45 DM), EWJ (50 DM), Mystical Ninja (45 DM), Mario Allstars (45 DM). Tel. 04941/64014 (Marc)

Suche SNES-, MD-, GB-, MS-, NES-, Saturn-, PlayStation-, Neo Geo-, 3DO-Spiele und geräte, auch komplette Sammlungen! Zahle 1/3 vom momentanen Verkaufspreis, falls alles komplett und in sehr gutem Zustand ist. Verkaufsangebote per Fax oder per Tel. an: 02202/42937. Anrufbeantworter 24 h. Einfach anrufen - faxen und wir sind uns bald einig!

Kaufe/tausche Spiele für SNES, PlayStation, Saturn, MD + Neo Geo CD, auch Sammlungen mit Konsole. Habe Sega Rally, FIFA '96,

D. Kong 2 u.a. Suche günstig 3DO mit Spiel. Tel. 04774/1789 (Rainer)

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele für SN, MD, Saturn, PlayStation und anderen Systemen, nehme auch Konsole + Spiele, suche z.B. ISS Deluxe (SN), FIFA '96, M II+III, Loaded, Earthworm Jim 2, Sega Rally, VF 2 u.v.m. Habe Mii+ III, Sega Rally, VF 2 u.v.m. Mark Grote, Marktplatz 5a, 45527 Hattingen, Tel. 02324/33262, 14 Uhr

Verkaufe Sony PlayStation (Pal) mit Raiden Projekt, Tekken, Tohshinden, " Joypads, Memory Card für 800 DM, nur zusammen. Verk. für Jaguar Rayman (originalverpackt) 50 DM. Tel. 08282/7259, ab 22 Uhr

Tausche PS-/Saturn-Spiele! Tausche/verk. gegen PS-, Saturn-Spiele: Jaguar, RGB, 1 Spiel, 2 Pads für 200 DM, Multi-SNES (US), RGB, Spiele, Zubehör 500 DM oder gegen andere Konsole, Saturn, RGB, Multi-Umbau, Spiele für 900 DM oder gegen gleichwertige PS. Tel. 07354/2873

PlayStation Cheats zu fast jedem PS-Spiel! Komplettlösungen (Discworld), Preis: verschieden. (Movelisten). Außerdem SNES-, MD-, MCD- und PS-Spiele zu verkaufen. Suche RRR (PS), Resident Evil (PS), Road Rash (PS), Assault Rigs (PS) usw. Bietet lles an. Tel. 0911/5188880, ab 14 Uhr

Kaufe Saturn, Turbo Express, W Adv. Military Comm., Pulstar, Sam. Shod. 3. Verk. Neo Geo 15 Module (CD), 3DO, PC-Engine, Turbo GrafX, Mega Drive-Spiele, SNES-Spiele, Art of Fighting 2, Viewpoint, Sam. Shod., Bonk's Rev., Tiger Helli, Saturn-Spiele, MD Boards - Pads. Tel. 0821/555168

Verkaufe PS-Spiele King of Bowling (jp) u. Nightstriker (Rennspiel, jp) je 60 DM, MD-Spiel Micro Machines 1 50 DM, SNES Firepower (US) 50 DM. Alle Spiele neuwertig

mit Verpackung und Aneitng. Helmut Heiland, Schwalbenweg 9, 93413 Cham, Tel. 09971/32769

Verk. u. tausche PS-, SAT-, 3DO- und Neo Geo CD-Spiele. Verk. 3DO, 2 Joypads + 14 Spiele. Verk. SNS, Fireadapter, 4 Player Adapter + 3 Joypads. Verk. Game Gear, 10 Spiele, TV Tuner + Adapter für Master System. An 16 Uhr, Tel. 0621/28987

Verkaufe, tausche Spiele und Konsolen der folgenden Systeme: Sega Saturn, Sony PlayStation, SNES, Philips CD-i, Neo Geo CD sowie Video CDs. Suche Virtual Boy, Nomad Turbo Duo, FM Towns Marthy günstig! Tel. 06894/384305

Suche SNES Verpackungen von: Secret of Mana (US), Secret of Evermore (US), Super Mario World (dt) zu kaufen! Oder Tausch gegen Spiel oder Anime. Tel. 04621/29396, ab 19 Uhr

Achtung: Suche PlayStation (Pal) mit einem Joypad (o. 2) mit irdeneinem Spiel. Biete 200 DM ind ein SNES mit 2 Joypads und 7 Spielen, z.B.: Yoshi's Island (SMW 2), Secret of Mana, Donkey Kong C., Jimmy Connor Tennis,... (alle Pal), Habt Ihr noch ein Antennenkabel? Wenn ja, lege ich noch 35 DM dazu. Oder verkaufe das SNES für 450 DM / MD + 4 Sp. u. ARP für 230 DM!! Ruft gleich an! Tel. 0345/2022879

Verkaufe MAK-Platinen. Raiden 360 DM, Toki 300 DM, Carrier Airwing 260 DM, Asterix 300 DM, Thunder + Lightning 220 DM, Rainbow Island, Bubble Bobble etc... Werner Konrad, Tel. 0043/316271671 (abends) (Graz/Österreich)

Kaufe PS-, 3DO-, Saturn-Spiele und Geräte. Verkäufe auch. Kaufe alle Spiele! Tel. 08586/5222 (Michael)

Verk. für PC Ultima Underworld, Dark Sun, X-Wing je 30 DM, als CD: Al-Quadim + Nascar Racing je 50 DM, Power Play 1/88-12/92 je 30 DM pro Jahr. Tel. 04627/1618

Computerclub sucht neue Mitglieder. Leistungen: monatliche Clubzeitung, Spielerverleih, Tips und Tricks Service, Spiele Service usw.

Infos gegen 2 DM Rückporto bei Marcus Gerresheim, Donaust.9, 46395 Bocholt

Verkaufe Dir Titel für das 3DO ab 20 DM, sowie verschiedene Spiele für die Sony PlayStation und das Sega Saturn ab 50 DM. Tel. 0621/553900 (abends oder am Wochenende) Biete Panasonic 3DO (FZ 1) mit 3 Spielen, Joypad + Zubehör für nur 400 DM.

Verkaufe, tausche, kaufe PS-, Saturn-, 3DO-Spiele und Geräte, kaufe jederzeit und jedes Spiel. Los, einfach anbieten. Tel. 08586/5222 (Michael)

Suche SNES-, MD-, GB-, MS-, NES-, Saturn-, PlayStation-, Neo Geo-, 3DO-Spiele und Geräte, auch komplette Sammlungen! Zahle 1/3 vom momentanen Verkaufspreis, falls alles komplett und in sehr gutem Zustand ist. Verkaufsangebote per Fax oder per Tel. an: 02202/42937. Anrufbeantworter 24 h. Einfach anrufen - faxen und wir sind uns bald einig!

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele für SN, MD, Saturn, PlayStation und anderen Systemen, nehme auch Konsole + Spiele, suche z.B. ISS Deluxe (SN), FIFA '96, M II+III, Loaded, Earthworm Jim 2, Sega Rally, VF 2 u.v.m. Habe Mii+ III, Sega Rally, VF 2 u.v.m. Mark Grote, Marktplatz 5a, 45527 Hattingen, Tel. 02324/33262, 14 Uhr

Verk.: SNES-, MD-, MCD-, 3DO-, Jaguar-Spiele. Tel. 04529/624

DRAUFHAUEN, ABHAUEN ODER WAS?



**0 1 3 0 8 /
1 1 1 0 3**

Die Nummer gegen Kummer
Das Kinder- und Jugendtelefon:
Wir hören zu - solange Ihr wollt,
und alles bleibt unter uns.
Montags bis freitags 15 - 19 Uhr



BundesArbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendtelefon im Deutschen Kinderschutzbund e. V.

AUSTRIA VIDEO GAMES VERSAND
Postgasse 1, 6200 Jenbach

Alle Neuheiten (auch US-Versionen)
Exklusiv für Österreicher Tel. 0 52 44/49 59
aus Deutschland Tel. 00 43 52 44/49 59

S-NES		Sony	
Pinocchio	ÖS 998,- DM 139,-	Playstation Pal	ÖS 3848,- DM 549,-
Donald Duck	ÖS 998,- DM 139,-	Zero Divide	ÖS 698,- DM 99,-
Secret of Evermore dt.	ÖS 898,- DM 129,-	Wing Commander 3	ÖS 698,- DM 99,-
Donkey Kong II	ÖS 998,- DM 139,-	Shell Shock	ÖS 698,- DM 99,-
Breath of Fire II	us ÖS 998,- DM 139,-	Road Rash	ÖS 698,- DM 99,-
Lufia II	us Vorb.	Primal Rage	ÖS 698,- DM 99,-
The 7. Saga II	us Vorb.	Tekken II	jp Ende März

Auch Sega Mega Drive + Saturn Spiele lieferbar.

Liste anfordern.

Versandkosten ÖS 70,-. Gebrauchtspele ab ÖS 200,-. Tausch ab ÖS 100,-.

**Call me
(02622)
83517**

MAK

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

Sony PSX

Sony PSX Grundgerät dt. 599,99 DM
Sony PSX Umbau 75,75 DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
RGB Kabel dt/us/jp 49,99 DM
Spiele ab 79,99 DM

SEGA

Saturn+Umbau+Spiel+RGB 799,99 DM
Saturn Umbau jp/usa/dt/50/60 99,99 DM
3 Stck. SMD Spiele ab 79,99 DM
Joypadverlängerung 29,99 DM
SMD 1,2 Umbau 50/60Hz 75,75 DM
(bei 60Hz 20% schneller!)
und ja/dt. mit Schalter

NEO GEO

Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz 499,99 DM
und "SCHWEIB" Modus+Spiel
Joypadverlängerung 2m 49,99 DM
Umbau 50/60 Hz 75,75 DM
Umbau Samurai mit Schweiß 99,99 DM
auch Toploader CD !!!

PC-ENGINE

Spiele ab 4,99 DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
Japan Umbau T. Duo/GrafX/ 99,99 DM
Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM
RGB Umbau PC-Engine/Duo 99,99 DM

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren

Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



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

**WOLFSOFT
Scart-Umschalter**

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?
Dann haben wir die Lösung für Sie!!!
Der RGB-taugliche Umschalter für Video-
spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
3-fach Umschalter 139,99 DM
4-fach Umschalter 159,99 DM
7-fach Umschalter 249,99 DM
Audiokabel 5m 7,99 DM

Anschlußkabel

Ultra 64 RGB Kabel + Hifi 69,99 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
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

SUPER NES

Spiele !!!!! ab 39,99DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
Umbau SNES dt/us/jp 50/60Hz
mit Schalter & Modulportvergrößerung
(bei 60Hz 20% schneller!) 99,99 DM

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
3DO RGB Umbau 299,99 DM

Hard- & Software für alle
Systeme Lieferbar

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten



Kein Soundsterben beim Neo Geo CD: Auch auf CD ROM bieten neue SNK-Produkte sämtliche Soundeffekte

Neo Geo CD

Keep the Sound-F/X Alive!

Hallo Mega Fun! Eure Antwort zum Brief "Soundsterben" (MF 2/96) war leider nicht ganz korrekt: Sicherlich gibt es auf der CD-Version von Samurai Shodown ein paar Soundeffekte weniger (Feuerknistern & Wassergeräusche), als auf dem Modul und meistens wird auch der Original Soundtrack auf die CD-Version gepackt. Daß deswegen aber überall Sound-F/X fehlen, ist nicht wahr. Vielmehr ist Samurai Shodown eher eine Ausnahme, da die Soundeffekte, wie beispielsweise Stimmen oder Geräusche, in der Regel vom Gerät selbst erzeugt werden (siehe King of Fighter '95) - Vorspanne 'mal teilweise ausgenommen. Bei neueren Neo Geo-Produkten, wie zum Beispiel Samurai Shodown 2 (von dem ich beide Versionen besitze!) konnte ich jedenfalls kein "Soundeffektsterben" feststellen.

Andreas Pohler, Sulingen

Börse I

Geniale Kleinanzeigen

"Liebe Redakteure"! Als erstes ein ganz großes Lob für Euer Mag: Die Mega Fun war meines Erachtens schon immer die Pflichtlektüre No. 1. Nachdem die halbe Welt der Videospiele nun ihre Kleinanzeigenrubrik aufgegeben hat, konntet Ihr Euren Vorsprung weiter ausbauen! Ich finde es sehr leserfreundlich, daß Eure Anzeigen nur 5,- DM kosten und zusätzlich nicht ultra-penibel auf Zeile und Zeichen begrenzt wurden. Man muß daher sagen: Macht weiter so und Ihr werdet Eure Auflage im Next Generation-Zeitalter kontinuierlich steigern. PS: Eure Rubriken Szene, Börse, Mega Mail und die Tests sind absolute Spitzenklasse

Matthias Kipp, Oldenburg

Börse II

Weg mit den Kleinanzeigen!

Hallo Mega Fun! Eure Zeitschrift ist super, war aber schon einmal besser. Wieso bringt Ihr keine informativen Interviews oder warum warte ich seit den 93er Ausgaben vergeblich auf ein RPG-Special? Außerdem könntet Ihr der Zeitschrift ruhig ein paar Leserpostseiten mehr gönnen. Der Platz dafür sollte eigentlich da sein, wenn man ein, zwei oder sogar alle Kleinanzeigen rauschmeißt (schlechteste Idee, die Ihr jemals hattet!).

Die Börse war eine der ersten in diesem Bereich und erfreut sich seit geraumer Zeit großer Beliebtheit (wir kriegen längst nicht alle Kleinanzeigen unter). Da wir zudem glauben, daß diese Rubrik eine gute Gelegenheit ist, andere Leser näher kennenzulernen, denken wir nicht daran, die Börse komplett rauszuschmeißen. Dennoch stellen wir dieses Thema natürlich gern zur Diskussion. Zu Deiner Kritik sei ferner angemerkt, daß wir in letzter Zeit vornehmlich mit Messen beschäftigt waren und deshalb Firmenbesuche etwas vernachlässigt haben. Das Codemasters-Special dürfte Dich aber sicherlich wieder freundlicher stimmen. Daß Du ein RPG-Special vermißt, liegt vielleicht daran, daß Du die Ausgabe 10/95 nicht besitzt, wo wir auf mehreren Seiten alle Action-Adventures und einige RPGs vorgestellt haben.

Mehr 3DO

Foes of 3DO?

Hi Mega Fun! Im Gegensatz zu den unverschämten 3DO-vernachlässigten Ausgaben vergangener Zeit, waren die letzten beiden Mega Funs in diesem Bereich recht zufriedenstellend. Allerdings habt Ihr es immer noch nicht fertigge-

bracht, die 3DO-Charts wieder einzuführen. Außerdem war der Wertungskasten zu Foes of Ali fehlerhaft, denn das Spiel ist weder von Kaze Software, noch das Testmuster von Sega und 59% sind ja wohl ein Witz

Marco Lohschleder, Mühlheim

Daß wir in letzter Zeit mehr 3DO-Produkte getestet haben, liegt vor allem daran, daß der Software-Ausstoß erheblich zugenommen hat. Daher planen wir auch für unsere dreijährige Jubiläumsausgabe "The Return of the 3DO-Charts" (Yeah!). Tja, bei Foes of Ali hast Du natürlich Recht, hier ist uns ein Druckfehler unterlaufen. Die richtigen Daten lauten selbstverständlich: Hersteller Electronic Arts, Muster von Theo Kranz. Damit halten wir die dumpfe Boxerei aber immer noch nicht für ein besseres Spiel.

Nintendo 64

Eure Meinung

Moin Mega Fun! Ich möchte hier mal meine persönliche Meinung über das N 64 ablassen! Ich denke, die Hardware hat echt gute Reserven, jedoch ist es doch etwas Augenwischerei, eine Konsole anzubieten und wenig später noch ein Speichermedium nachzuschieben, nur um die Leute mit einem Preis zu locken, der auf PS- oder Saturn-Niveau liegt. Rechnet man beides zusammen, wird das ganze doch teurer sein, oder etwa nicht? Die Software (ich hasse Mario!!!) ist ja wohl auch bescheiden. Die Grafiken sind, um es vorsichtig auszudrücken, kaum besser als die Konkurrenz (ja, ja, Hochmut kommt vor dem Fall!). Die Aussage von Big N, die Zielgruppe sei bis 16 Jahre, könnte ein verhängnisvoller Fehler sein. Auch andere großspurige Aussagen von Big N (die letztendlich teilweise nicht eingehalten werden konnten) sind wohl ein weiterer großer Fehler gewesen. Ich werde jedenfalls nicht länger warten und dem Saturn den Vorrang geben. Übrigens schätze ich Eure Neutralität und Spieletests sehr, auch wenn ich hier und da anderes bewertet hätte, aber das nennt man ja persönlichen Geschmack. Bleibt so, Ihr seid wirklich gut!

Michael Minet, Rhelnu-Honau



Immer noch Gesprächsthema Nummer 1: Nintendos neuestes Werk. Einige Leser trauen der Geschäftspolitik von Nintendo jedoch nicht mehr

Nintendo 64 II

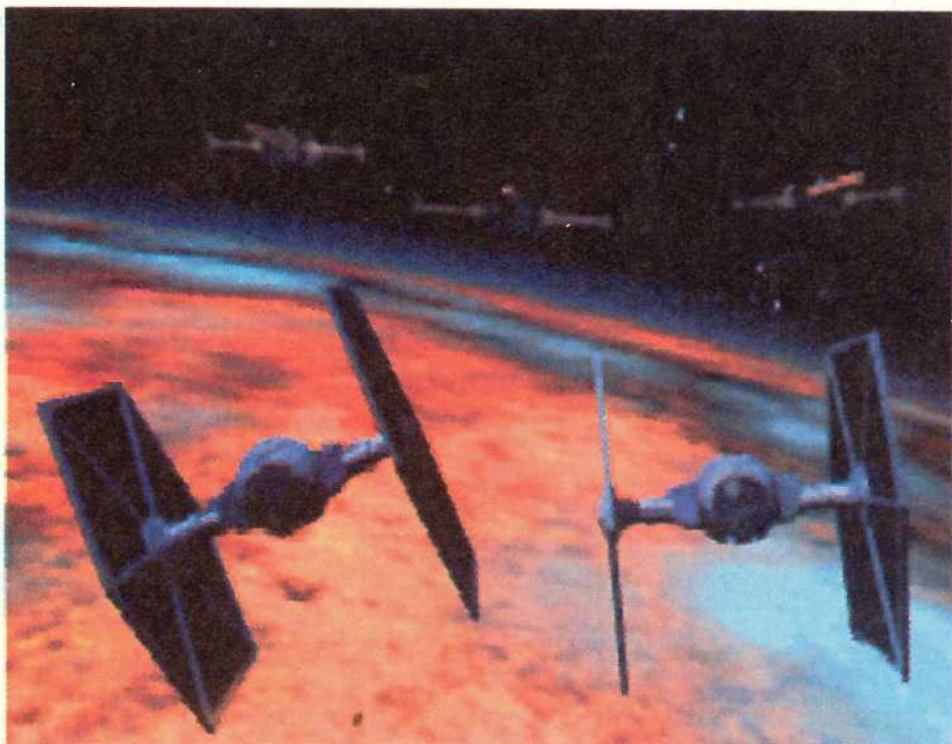
Fertige Spiele

Hallo Mega Fun! Erinnert Ihr Euch noch an den Brief von Andre Urbaniak? Er ist derjenige, der in Ausgabe 2/96 geschrieben hat, daß Ihr das Nintendo 64 zu stark gelobt habt. Damit hatte er gar nicht so Unrecht. Wußt Ihr denn nicht, daß Super Mario 64, Pilotwings und Kirby in Wahrheit schon fast fertig programmiert waren. Nintendo kann doch ganz klar nicht zugeben, daß das Nintendo 64 eben doch nicht so toll ist. Außerdem könnt Ihr mir doch nicht verklickern, daß Mario 64 nicht auf der PlayStation machbar wäre. Für mich hat WipEout die viel eindrucksvollere Grafik. Daher bleibt für mich auch ganz klar die PlayStation an der ersten Stelle, denn Edelprodukte, wie beispielsweise Ridge Racer oder Tekken soll das N 64 erst einmal schlagen. Trotzdem seid Ihr aber das beste Magazin auf Erden.

Martin Haster, Zürich (Schweiz)

Das Thema Nintendo 64 erhitze nach wie vor Eure Gemüter, wobei vielen kritischen Briefen aber leider die nötige konstruktive Objektivität fehlt. Es scheint fast so, als seien einige Leser einfach nur beleidigt (Stichwort: "Konsole-Patriotismus"), daß eine andere Konsole gelobt wird, oder ist es gar die nackte Angst vor Big N? Wie könnt Ihr Euch zum Beispiel ein Urteil über ein Gerät erlauben, daß Ihr noch nicht leibhaftig gesehen habt? Natürlich wußten wir, daß Nintendo auf der Shoshinkai-Messe keine fortgeschrittenen Spiele gezeigt hatte, schlichtweg aus dem Grund, daß die Konkurrenz bis zum Release keinen Ideen-Klau betreiben würde. Im Prinzip kann ich mich daher nur wiederholen: wir wollen weder die PlayStation oder Saturn schlecht machen (Ich liebe Virtua Fighter 2!), noch Nintendos Gerät künstlich hypen, sondern einfach nur einen objekti-





ven Journalismus betreiben. Wartet daher am besten, wie wir auch, gespannt auf die fertigen Spiele und bildet dann Euer eigenes Urteil.

PS-Fragen

Lucas Arts-Projekte

Hallo Mega Fun! Wir sind zwei durchgeknallte Videospiefreaks und haben einige Fragen:

1. Ist was wahres dran am Gerücht, daß Lucas Arts jetzt auch für die PlayStation Spiele programmiert?
2. Wird Toshinden II auch für den Saturn erscheinen?
3. Es dürfte selbst für einen Laien verständlich sein, daß man zwei verschiedene Generationen nicht miteinander vergleichen kann. Warum vergleicht Ihr also das N 64 (64 Bit) mit der PlayStation und dem Saturn (beide 32 Bit)?
4. Könnt Ihr wirklich so gut spielen, daß Ihr den schwarzen Ferrari (Ridge Racer) und den Lancia Stratos (Sega Rally) selbst bekommen habt, oder sind das alles Bilder vom Hersteller?

Peter & Rene Sermond, Göttingen

1. Ja, zumindest läßt die Firma in ihrem Namen für die PS pro-



grammieren. Factor 5 werkelt beispielsweise an einem Geschicklichkeitsspiel namens Ballblazer X, einer Konvertierung eines ehemaligen Atari Klassikers. Desweiteren ist eine Transplantation von Rebell Assault geplant.



2. Es ist noch ein bißchen zu früh, um diese Frage beantworten zu können. Takara ließ jedenfalls noch nichts in dieser Richtung verlautbaren.

3. Moment mal: Der Saturn war das Nachfolgegerät vom Mega Drive und das Nintendo 64 wird das Nachfolgemodell vom Super Nintendo sein, daher gehören beide Geräte zu der neuesten Generation und werden somit zwangsläufig miteinander verglichen. Übrigens: auch der Jaguar ist eine 64 Bit-Konsole und kann trotzdem nicht an der Leistung einer PlayStation klingeln.

4. Diese Frage grenzt schon an eine Frechheit! Natürlich erspielen wir unsere sämtlichen Spielstände selber, oder zweifelt Ihr etwa daran?

Lob

Informative Hotline

Hallo Mega Fun! Mein Brief betrifft Eure Hotline, die man per Telefon immer Mittwochs gegen 19-20 Uhr erreichen kann. Da muß ich Euch einmal ein ganz dickes Lob aussprechen! Wir, das heißt mein Sohn Sven und meine Wenigkeit spielen liebend gerne RPGs. Diesmal hat es uns Breath of Fire 2 angetan, nachdem wir den ersten Teil bereits durchgezockt haben. Ich wollte mich nur mal bei Euch bedanken, weil wir einmal nicht weiterkamen und Ihr uns weiterhelfen konntet. Wir hatten schon alle Hotlines ob von der Zeitschrift XXXXX oder XXXXX XXXXX angerufen, aber entweder konnte oder wollte man uns nicht weiterhelfen. Ihr wart unsere letzte Hoffnung, und siehe da: Ihr wußtet die Lösung!

Bald auf der PlayStation: Rebel Assault II; noch ein unsicherer Kandidat für eine Saturn-Konvertierung: Toshinden II

Nochmals vielen Dank und macht weiter so! Mega Fun ist echt spitze und wir werden Eurer Zeitschrift auf jeden Fall treu bleiben.

Manfred & Sven Jakubat, Bochum

Danksagung

Gerendertes Logo

Hi Mega Fun-Redaktion! Dieser Brief soll, um es vorweg zu nehmen, eine Danksagung (man klingt das kirchlich) sein. Ein Dankesbrief für die super tolle Betreuung, die super Spieletests und natürlich den riesigen Spaß, den ich an diesem Tag (die Mega Fun 3/96 wurde heute "verspeist") hatte. Ihr seid für mich die Videospielezeitschrift Nummer 1 in Deutschland. Dies ist jetzt an alle Leser, die die letzte Mega Fun nicht so aufmerksam gelesen haben: Schaut euch mal das schöne gerenderte Logo auf dem Cover an! Ich denke, das muß ja auch einmal gesagt werden, oder? Damit schließe ich dieses Briefchen ab und bemerke nur noch einmal, daß es ruhig ein paar Stündchen mehr hätten sein können, was aber verschmerzlich ist.

Alexander Olma, Stuhr



So stellt sich Sebastian Schütz aus Lippoldberg unser zukünftiges Mega Fun-Cover vor: bunt und hellere Farben - Was meint Ihr?

Wir sind dankbar für Anregung und Kritik

Schreibt uns!

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

HOTLINE-FRAGEN

+++ Was ist der Unterschied zwischen dem mitgelieferten Scartanschlußkabel und dem RGB-Scartanschlußkabel?

Beim mitgelieferten Kabel handelt es sich um ein Composite-Kabel (drei Cinch-Ausgänge, ähnlich wie beim Super Nintendo-Kabel), das lediglich mit einem Scart-Adapter anschlussfähig ist. Es liefert somit im Gegensatz zum teureren Scartanschlußkabel kein vollständiges RGB-Signal.

+++ Wißt Ihr etwas über Sonys Datenhandschuh, einer 3D-Brille oder über einen ASCII-Stick mit Schubkontrolle?

Die genannten Peripherie-Geräte sind momentan nicht für den deutschen Markt geplant.

+++ Wird Wing Commander III für die PlayStation und Saturn komplett in deutsch sein?

Die PS-Version, die am 22. März ausgeliefert wird, bietet deutsche Sprachausgabe und Texte on Screen. Man kann davon ausgehen, daß auch die Saturn-Version rein germanisch sein wird.

+++ Wird es für die PS demnächst ein Pinball geben?

Ja. Electronic Arts plant für den März die Ballschieberei Extreme Pinball, eine Simulation mit vier Spielflächen (siehe auch Game Over).

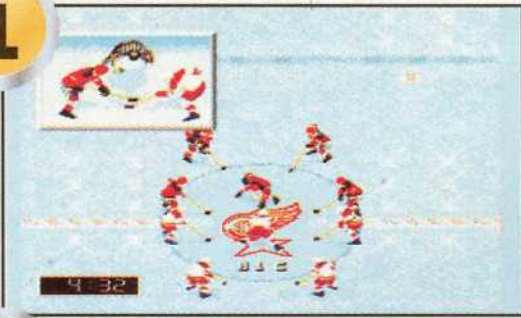
+++ Wird Time Crisis von Namco auch für die PlayStation erscheinen?

Eine Konvertierung ist auf jedem Fall geplant, ein mögliches Release-Datum ist aber noch nicht bekannt.

+++ Stimmt es, daß der zweite Teil von Secret of Mana nur als japanische Version erhältlich sein wird?

Nintendo of Europe hat noch kein Veröffentlichungsdatum, was aber nicht heißen soll, daß es keine deutsche Version geben wird. Es dürfte wahrscheinlich sein, daß es zumindest eine US-Konvertierung früher oder später zu kaufen gibt.

1



2



3



Leserhits Mega Drive

1. NHL '96

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

2. Landstalker

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

3. Super Street Fighter 2

(4) 3. Monat **Beat 'em Up** Capcom

4. Dune 2

(9) 3. Monat **Strategie** Working Designs

5. Theme Park

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

6. Shining Force 2

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

7. Shining Force 1

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

8. FIFA Soccer '96

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

9. Eternal Champions

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

10. Tomcat Alley CD

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



Mitmachen und gewinnen!

Mitmachen und gewinnen! Gewinnen könnt Ihr ganz einfach: Schickt uns einfach eine Liste Eurer derzeitigen drei Lieblingstitel zu! Einen Vordruck dazu findet Ihr im Börsenteil. Diesmal verlosen wir in Zusammenarbeit mit Playcom dreimal Alien Trilogy für Saturn oder PlayStation. Vergesst also nicht anzugeben, welches Spiel Ihr gerne hättet, falls Ihr gewinnt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Hier die glücklichen Gewinner der letzten Ausgabe: Mathias Dehdasht aus Braunschweig, Mark Grote aus Hattingen und Matthias Steininger aus Bad Füssing. Die Anzeige von Playcom findet Ihr übrigens auf Seite 25.

Verkaufshits

Playcom
Software Vertriebs GmbH

PlayStation	- Krazy Ivan
Saturn	- FIFA 96
SNES	- Secret of Evermore
Mega Drive	- FIFA 96

Leserhits Super Nintendo

1. Yoshi's Island

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

2. Donkey Kong Country 2

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

3. Chronotrigger

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

4. Final Fantasy 3

(10) 14. Monat **Rollenspiel** Squaresoft

5. Theme Park

(6) 4. Monat **Strategie** Bullfrog

6. Illusion of Time

(-) 1. Monat **Action-Adventure** Nintendo/Enix

7. Int. Superstar Soccer

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

8. Super Mario Kart

(4) 35. Monat **Rennspiel** Nintendo

9. NBA Live

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

10. Secret of Mana

(9) 6. Monat **Rollenspiel** Squaresoft

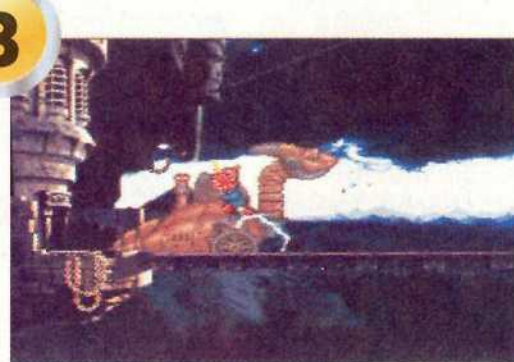
1



2



3



Leserhits Alle Systeme

1. Sega Rally

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

2. Tekken

(8) 7. Monat **Beat 'em Up** Namco

3. Virtua Fighter 2

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

4. Yoshi's Island

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

5. Donkey Kong Country 2

(4) 3. Monat **Jump 'n Run** Nintendo/Rare

6. Ridge Racer

(2) 6. Monat **Rennspiel** Namco

7. Daytona USA

(10) 10. Monat **Rennspiel** Sega

8. WipEout

(-) 1. Monat **Rennspiel** Sony Interact.

9. Chronotrigger

(-) 1. Monat **Rollenspiel** Squaresoft

10. Rayman

(6) 3. Monat **Jump 'n Run** UBI Soft

Leserhits PlayStation

1. Tekken

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

2. Ridge Racer

(1) 7. Monat **Rennspiel** Namco

3. Rayman

(2) 3. Monat **Jump 'n Run** UBI Soft

4. WipEout

(-) 1. Monat **Rennspiel** Sony Interact.

5. Krazy Ivan

(-) 1. Monat **Shoot 'em Up** Sony Interact.

Leserhits Saturn

1. Sega Rally

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

2. Virtua Fighter 2

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

3. Daytona USA

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

4. Virtua Cop

(3) 3. Monat **Shoot 'em Up** AM2

5. Mystaria

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

Leserhits Jaguar

1. Alien vs. Predator

(3) 24. Monat **Shoot 'em Up** Rebellion

2. Highlander

(-) 1. Monat **Adventure** Atari

3. Rayman

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

4. Iron Soldier

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

5. Tempest 2000

(2) 23. Monat **Shoot 'em Up** Llamasoft

AUSGEBRÜTET!

Sony Playstation – Spiele

Agile Warrior F111 *	89,99
Alien Trilogy *	89,99
Assault Fligs	89,99
Battle Arena Toshinden	89,95
Casper *	89,99
Chaos Control *	89,99
Criticom *	89,99
Cyberia *	89,99
Defcon 5	89,99
Destruction Derby	99,95
Discworld	89,95
Extreme Games	89,95
Extreme Pinball *	89,99
Fade to Black *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galaxy Fight *	89,99
Hebereke Popoitto *	89,99
International Championship Soccer *	89,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2) *	109,99
Johnny Bazookatone	79,99
Jupiter Strike	79,99
Krazy Ivan	89,99
Lemmings 3D	AKTIONSPREIS 69,95
Loaded	89,99
Lone Soldier	89,95
Magic Carpet *	89,99
Mickey's Wild Adventure *	89,99
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NBA in the Zone (US)	119,99
NBA Live 96 *	89,99
Need for Speed *	89,99
Off World Interceptor Extreme *	109,99
Panzer General *	89,99
PGA Tour Golf 96	89,99
Power Serve Tennis	89,99
Primal Rage *	89,99
ranSoccer *	89,99
Rayman	89,95
Raiden Project	89,95
Ridge Racer	99,95
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash *	89,99
Shell Shock *	79,99
Shock Wave Assault	89,99
Starblade Alpha	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99
Street Fighter – Movie	AKTIONSPREIS 69,95
Street Racer *	89,99
Striker 96	89,95
Syndicate Wars *	89,99
Tekken	99,95
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	89,99
Time Commando *	89,99
Total Eclipse Turbo *	109,99
Total NBA 96 *	99,99
True Pinball *	89,99
Twisted Metal	89,99
Warhammer *	89,99
Warhawk	89,95
Wing Commander 3 *	99,99
WipEout	99,95
Worms	99,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game	89,95
X-COM: Enemy Unknown (dt.)	79,95
Zero Divide	89,99

Sony Playstation – Zubehör

Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,95
Control Pad (Sony)	59,95
Joypad mit Turbo und Auto-Feuer	49,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card	49,95
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad) *	89,99
RGB-Scart-Kabel	69,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Sega Saturn – Spiele

Allen Trilogy *	89,99
Bug	109,95
Casper *	89,99
Clockwork Knight 2	109,95
Corpse Killer (Import)	109,99
Cyberia *	89,99
Cyber Speedway	99,95
D *	79,99
Darius Gaiden *	79,99
Daytona USA	119,99
Deadly Skies *	89,99
Digital Pinball	109,95
Endorfun *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Formula One *	99,99
Galactic Attack	79,99
Galaxy Fight *	89,99
Hebereke Popoitto	89,99
High Velocity (Import) *	119,99
Hi-Octane *	89,99
Johnny Bazookatone	79,99
Magic Carpet *	89,99
Maximum Surge (Import) *	119,99
Myst	109,95
Mystaria – Realms of Lore	99,99
Mystery Mansion (dt.)	129,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NHL Allstar Hockey	109,95
Panzer Dragoon	109,95
Parodius Deluxe	89,99
Pebble Beach Golf	99,95
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
Primal Rage *	89,99
Raven Project *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash *	89,99
Robotica	99,95
Sega Rally	99,99
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock *	99,99
Shinobi X	109,95
Shock Wave Assault *	89,99
Sim City 2000	99,99
Space Hulk *	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
True Pinball *	89,99
Victory Boxing	89,99
Victory Goal	119,99
View Point *	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter 2	99,99
Virtua Hang On Grand Prix *	99,99
Virtual Hydlide	109,95
Virtua Racing	AKTIONSPREIS 69,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms (Import)	109,99
World Cup Golf *	89,99
World Series Baseball *	109,95
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99

Sega Saturn – Zubehör

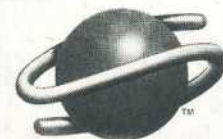
6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory *	109,99
Control Pad	44,95
Joypad mit Turbo und Auto-Feuer	39,99
MPEG-Karte	349,95
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Virtua Stick	89,95

SONY



Playstation

Grundgerät 499,99
incl. Control Pad



SEGA
SATURN™

Grundgerät 649,00
incl. Control Pad

Media Point

Wo Sie uns
finden:

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

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

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

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

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

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

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NN-Gebühr ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Battle Arena Toshinden 2

Größer, schneller, härter, besser! Mit Takaras Sequel zu ihrem Virtua Fighter-Pendants, zeigt der Nippon-Konzern AM2 die Zähne



PLAYSTATION

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Takara ist scheinbar kein Konzern der großen Worte. Bezeichnend dafür ist Toshinden 2: statt das Booklet mit einer unsinnigen Vorgeschichte vollzustopfen, heißt es schlichtweg, daß ein Haufen kampfeslustiger Burschen und Mädels erneut an einem sagenumwobenen Turnier teilnehmen, um in fröhlicher Balgerei den Besten unter ihnen auszumachen. Gegenüber dem ersten Teil hat sich das Feld der Aspiranten etwas erweitert. Neben den acht ursprünglichen Charakteren, stießen Tracy und Chaos

gen geschützt, während eine überdimensionale Plakette ihre Brust ziert. Alles andere als putzig präsentiert sich Chaos, ein kaltblütiger Henker aus Sri Lanka, der seine Opfer am liebsten mit seiner Sense blutig schlägt. Die Designer haben sich hier mächtig ausgetobt: mit seinen

Die Spieldynamik hat sich spürbar erhöht

dürren Armen, 2,35 Meter Körpergröße und orientalischer Bekleidung wirkt er geradzu außerirdisch. Auch Gaia, der ehemalige Boss aus Part One, mischt im dichtgedrängten Hauptfeld mit. Diesmal allerdings ohne seinen obskuren



In der Disco-Stage sorgt das Lichtgewitter für beeindruckende Schatteneffekte auf den Polygon-Körpern

zwei versteckte Charaktere namens Vermilion und Sho, der bereits bei der Saturn-Version als Joker fungierte. Zum Gameplay: Die Veränderungen hier halten sich insgesamt in Grenzen. Erneut dürft Ihr die Gegner mittels der vier Aktionsknöpfe mit Schlägen und Tritten malträtiert, während die lin-

ken L- und R-Tasten für das seitliche Wegrollen zuständig sind. Durch die beiden gegenüberliegenden Tasten dürft Ihr zudem Special Moves aktivieren, deren Belegung Ihr zuvor festgelegt habt. Neu ist allerdings die sogenannte Overdrive-Energieleiste: einmal voll aufgeladen, sind besonders wirkungsvolle



Im mit FMV-Szenen verzierten Intro sehen wir die Tänzerin Ellis aus Fleisch und Blut



Mit einem Trick läßt sich das Kämpferfeld auch um vier weitere Charaktere erweitern

dazu. Bei Tracy handelt es sich um eine amerikanische Polizistin, die mit ihren 21 Jahren erstaunlich elegant mit beiden elektrischen Schlagstöcken umgehen kann. Witzig ihr Outfit: wie bei einer Skateboard-Fahrerin, sind ihre Ellenbogen und Knie mit modernen Banda-

Kopfschmuck und noch muskelbepackter, so daß ihn die Aura eines mächtigen Shoguns umgibt. Um das Feld komplett zu machen, warten noch zwei brandneue Endgegner auf Eure Herausforderung (der geflügelte Uranus und das androgyne Wesen Master), sowie



Der kautzige Greis Fo überrascht seine Gegner erneut mit seinen Energiekugeln



Rungos Steinkeule bekommt hier der neue Emporkömmling Chaos schmerzhaft zu spüren



Ulf. Man muß Takara ein dickes Kompliment machen, denn nahezu alle Schwachpunkte des ersten Teils konnten ausge-merzt werden. So wurde beispielsweise die Spieldynamik noch einmal angehoben, wodurch das Gameplay noch mehr Rasan-erhält. Der verschärfte Schwierigkeitsgrad sorgt zudem für eine zünftige Herausforderung, auch bei selbsternannten Joypad-Profis. Daß mir die zweite Auflage besser

gefällt, liegt aber vor allem an der präziseren Steuerung, die einem Special Moves auch ohne stundenlanges Training ermöglicht (vorausgesetzt Ihr habt ein Joypad mit durchgehendem Steuerkreuz). Desweiteren habe ich mich in die Grafik regelrecht verliebt: die Bewegungsabläufe sind superb und einfallsreich, jeder Figur wurde mit unzähligen Texturen und Schatteneffekte zusätzlich verfeinert und die dreidimensionalen Hintergründe lenken teilweise von der deftigen Auseinandersetzung ab. Für 99,- DM sollte man sich diesen Titel nicht entgehen lassen.



Entfernen sich die Kombattanten, wirken sie in der Totalen geradezu mickrig



Abgeschaut: Wie bei Virtua Fighter 2 richtet sich die Polygon-Visage immer direkt auf den Gegner



Kein Engel: Der geflügelte Endgegner Uranus trackiert seine Widersacher mit gezielten Flugattacken

Super Moves möglich - für Anfänger auch direkt anwählbar durch gleichzeitiges Drücken der rechten L- und R-Tasten. Sonstige Veränderungen sind quantitativ Natur: mehr Special Moves und vor allem mehr Bewegungsabläufe. Hinterrücks angreifende Kontrahenten werden beispielsweise diesmal mit überraschenden Konterattacken überwältigt und wer am Boden liegt, erhält Virtua Figh-

Die Animationsphasen wirken geradezu verschwenderisch



Malerisch: Die Siegerpose wird stets aus anderen Blickwinkeln präsentiert

ter-mäßig durch eine spezielle Sprungtechnik kräftige Bauchschmerzen. Apropos Bewegungsabläufe, die Polygon-Kameraden agieren noch geschmeidiger als im ersten Teil: niedergestreckte Gegner machen zum Beispiel nicht einfach "einen langen Mann", sondern drehen sich mehrfach um ihre eigene Achse, ehe sie theatralisch die Beine in die Luft strecken.



Björn: Battle Arena Toshinden 2 wartet mit elf, teils bekannten, teils neuen, Kämpfern auf. Zählt man die zwei Geheimfigh-ter und die später spielbaren Endbosse dazu, sind es sogar fünfzehn zur Verfügung stehende Charaktere. Jeder dieser grafisch wunderbar in Szene gesetzten Teilnehmer verfügt über seine eigenen Waffen und Specialmoves. Gegenüber dem ersten Part stechen besonders die tollen Schatteneffekte ins Auge, aber auch die grafischen Feinheiten der Recken wurden sichtlich aufgemotzt. Die Steuerung läßt keine Wünsche offen und bedienungstreu werden die befohlenen Bewegungen ausgeführt. Die einzelnen Musikstücke fetzen so richtig gut ab, gehen sofort ins Ohr und untermalen die Auseinandersetzung treffend. Die dritte Dimension mit einzukalkulieren und für sich zu nutzen, ist ein weiterer interessanter Aspekt der Scheibe. Kurzum, eines der schönsten Beat 'em Up's, das mir von Sony bisher untergekommen ist.

Frauensache: Ellis Sternentanz contra Tracys elektrisch geladener Schlagstöcke

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: TAKARA
DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 15
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: EIGENIMPORT





Eine Verbesserung besteht in der Darstellung der eingeschlagenen Räder



Ab und zu macht Euer Rennbolide Luftsprünge

Ridge Racer Revolution

Das heißersehnte Sequel zum Dauerbrenner Ridge Racer ist da! Der folgende Test auf Herz und Nieren sagt Euch, was verbessert, was beibehalten wurde - und vor allem, ob sich der Kauf lohnt!



Einige alte Titel von RR wurden aufgemotzt, einige neue hinzugefügt

Die "drei" Strecken



Die Belegung der Steuerknöpfe kann konfiguriert werden

PLAYSTATION

Rennspiel / 1-2 Spieler

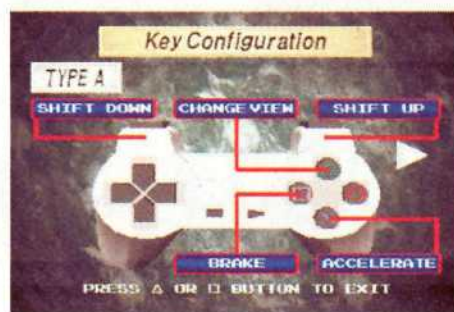
Mehr als ein Jahr liegt es nun schon zurück, daß die ersten japanischen PlayStation in Deutschland angeboten wurden - knapp 2000,- DM mußten die ersten Spielesüchtigen auf die Ladentheke blättern, um zum auserwählten Kreis der Besitzer emporzusteigen. Mit zu diesem Deal gehörte eine kleine, unscheinbar schwarze Compact Disc, revolutionären Inhalts: Ridge Racer von Namco! Dieses Spiel stand lange ganz oben in der Liste der beeindruckendsten PlayStation-Spiele und dürfte als Killer Application maßgeblichen Anteil an der weiten Verbreitung der PlayStation in Deutschland gehabt haben. Mit Ridge

Racer Revolution versucht Namco jetzt, an den großen Erfolg anzuknüpfen. Im Prinzip wird nur eine komplett neu gestaltete Strecke geboten. Dabei wurden einige Einzelobjekte, wie die Palmen am

Mit RRR versucht Namco an alte Erfolge anzuknüpfen

Straßenrand, die Darstellung der Rennwagen oder das Japan-Mädel beim Start, von Teil 1 übernommen. Durch zweifachen Ausbau der Grundstrecke erhält man insgesamt drei direkt anwählbare Rennbahnen, die dann auch den drei Schwierigkeitsgraden entsprechen: Novice ist die Grundstrecke; Advanced der erste Ausbau, der Euch mit ständi-

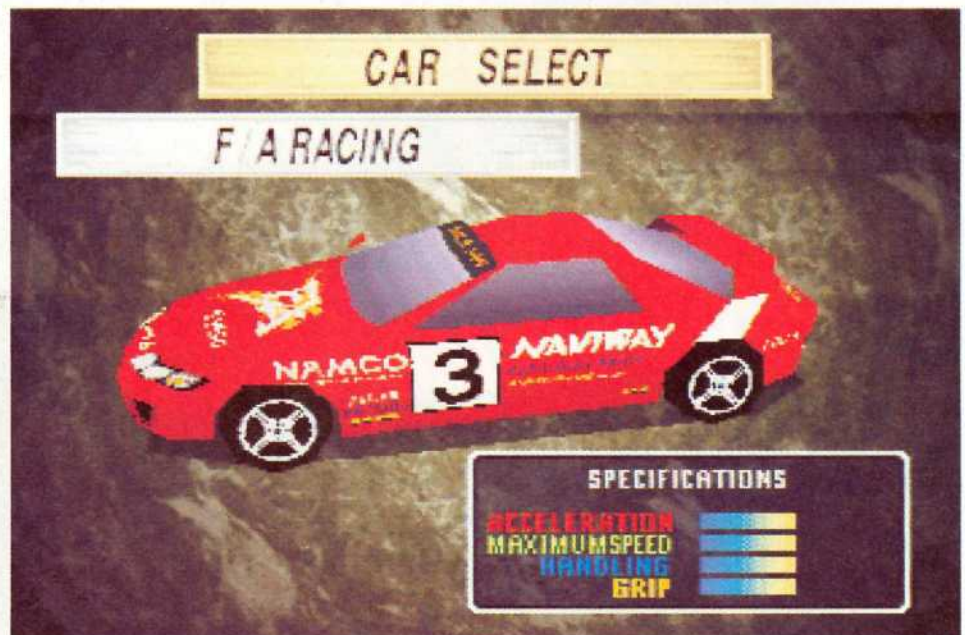
gem Auf und Ab durch eine Berglandschaft führt; Expert schließlich ist die umfangreichste Strecke, die zu den oben genannten Features noch wilde Verfolgungsfahrten in engen, kurvenreichen Tunnels bietet. Anfangs stehen vier Flitzer zur Verfügung, die sich in der Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Steuerfähigkeit und Bodenhaftung unterscheiden. Wer im Vorspann beim



Christoph: Vor einem Jahr war Ridge Racer das Game schlechthin, keine Frage. Ridge Racer Revolution ist immer noch sehr gut, vor allem

die Sache mit dem Rückspiegel ist ein deutlicher Pluspunkt. Über ein Jahr Zeit hätte aber reichen müssen, den Kardinalfehler zu beheben: die niedrige Anzahl von Strecken. Man kann es drehen und wenden, wie man will, am Ende bleibt

immer noch nur ein einziger (wenn auch langer und abwechslungsreicher und im Mirror-Mode spielbarer) Kurs, der auf Dauer nicht die nötige Abwechslung bietet. Auch einen Split-Screen-Modus für zwei Spieler sucht man leider vergeblich (daß es auf der PS geht, sieht man bei Extreme Games), und die Steuerung hat sich durch das ineffektiv gewordene Sliden verschlechtert. Also, Namco, beim nächsten Sequel bitte etwas mehr Fleiß an den Tag legen, wenn ich bitten darf!



Die Wagen unterscheiden sich in Beschleunigung, Geschwindigkeit, Handling und Bodenhaftung



Das beste Feature an RRR: der Rückspiegel



Diese Brücke ist Teil des RRR-Grafik-Liftings



die Rempel-Taktik bei RRR häufiger zum Erfolg als beim ersten Teil: wird der Bolide der Konkurrenz von hinten touchiert, so stellt er sich quer und kann meistens überholt werden. Dagegen ist das Sliding in den Kurven schwieriger geworden und in den meisten Fällen unefektiv. RRR läßt sich via Link-Kabel zu zweit gleichzeitig spielen; man braucht allerdings zwei Monitore, zwei PlayStations und zwei Mal RRR zur gleichen Zeit, am gleichen Ort.



Björn: Wahrscheinlich, als Revolution würde ich den neuen Ridge Racer nicht gerade bezeichnen. Wer den Vorgänger kennt

und ein brandneues Spiel erwartet, wird wohl enttäuscht. Scheinbar nahm man bei Namco das Original, lifte die Grafik und remixte die Techno-Tracks. All das macht sich auch durchaus positiv bemerkbar, doch die Rückspiegelidee allein macht noch kein neues Spiel. Neu hingegen ist die Link-Option, die Euch heiße Kopf-an-Kopf-Rennen ermöglicht. Mit Hilfe des Spiegels den Kontrahenten, der sich vorbeimogeln will, abzublocken, macht schon einen Heidenspaß. Doch dazu braucht man leider zwei Konsolen und zwei Bildschirme, und wer hat die schon? Meiner Meinung nach verstärken sich obendrein die Grafikfehler der Texturen, wenn auch nur recht schwach. Für die absoluten RR-Freaks jedoch kann die "Revolution" trotzdem eine lohnenswerte Anschaffung sein.

Galactic Dancing nicht patzt, bekommt weitere acht Rennwagen zur Auswahl. Auch bei Ridge Racer Revolution kann man sich wieder den weißen McLaren F1 und den schwarzen

Link-Option und Rückspiegel; ist das alles?

Lamborghini erkämpfen. Alle Fahrzeuge haben jetzt endlich den heißersehten Rückspiegel, mit dessen Hilfe man allzu hartnäckigen Verfolgern die Überholspur abschneidet und sie auflaufen läßt. Überhaupt verhilft



Highscores werden dauerhaft im RAM der Memory Card verewigt



Der Applaus von der Zuschauertribüne ist schon von Teil eins bekannt



Die Grafik ist noch einen Deut besser als bei Ridge Racer

Der Hubschrauber ist ein typisches RR-Kennzeichen



TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: NAMCO
DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: DREI STRECKEN
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD/LINK-KABEL
CA. PREIS: 109,- DM
MUSTER VON: EIGENIMPORT



Street Fighter Zero

Der Straßenkampf nimmt kein Ende. Capcom gibt den Klassiker nicht so schnell auf und setzt den Fans nun die "Null-Version" vor

PS / SAT

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Entgegen der Sitte anderer Softwarehäuser, zünftige Klappereien nur noch in der dritten Dimension stattfinden zu lassen, besinnt sich Capcom auf seine Tradition. Kein Wunder, wenn man bedenkt, welche Erfolge der Spielhallen-Konzern mit den 2-D-Beat 'em Ups der Street Fighter-Serie in den letzten Jahren verbuchen konnte. Und so ist auch der neueste Sproß der großen Fighter-Familie stark an das Originalkonzept (Cartoon-Kämpfer vor Comic-artigen Hintergründen) angelehnt. Die deutlichste Neuerung fand dabei erwartungsgemäß auf dem Gebiet der Charaktere statt: unter den insgesamt zehn Straßenkämpfern findet man aus SF 2 die klassischen Prügelnaben Ryu, Ken, die flinke Turnerin Chun Li und den Kickbox-Athleten Sagat; aus Final Fight kennt man den gabelschwingenden Sodom und den Karateka

Guy, während Birdie, der kloßige Straßenschläger, aus SF 1 stammt. Bislang völlig unbekannt waren lediglich Rose, Adon und Nash. Darüber hinaus gibt es noch Endgegner Vega, der in deutschen Landen General Bison heißt, und Akuma, einen monströs aussehenden Mönch. Die beiden letzten Kameraden kann der Spieler jedoch erst mit Hilfe einiger Tricks anwählen. Weitere Innovationen im Klapp-Schema fiele eher bescheiden aus: neben bekannten Special Moves und

Street Fighter-Fans werden sich sofort wie zu Hause fühlen

Super Combos (mit bis zu acht Serien-Treffern,) wurde eine Superleiste mit maximal drei Leveln eingebaut. Diese bietet die Möglichkeit, je nach Level, mehr Treffer pro Attacke zu erzielen, wobei aber auch die Ausführung des jeweiligen Moves erschwert wird (getreu dem Motto, "ohne Fleiß kein



Hat Sagat sein unglückseliges Opfer erst einmal am Schlafittchen, folgen sogleich ein paar heftige Punches in die Rippen (PS)



Den Büffel-General könnt Ihr auch anwählen - vorausgesetzt Ihr wißt, wie (SAT)



Eat this, Kleiner: Sodom bringt dem unverschämten Sagat höflichere Umgangsformen bei (PS)

Preis"). Selbstverständlich wird der Spieler bei sämtlichen Mehrfach-Treffern, Super-Finish-Combos und Special-Attacks mit deftigen Bonuspunkten gehuldigt. Um sich in aller Ruhe mit diesen Features vertraut zu machen, gibt es, neben dem klassischen Arcade-beziehungsweise Versus-Mode, auch einen Trainings-Modus. Dort könnt Ihr nach Belieben ausprobieren, welcher Kämpfer sich mit wem



Zum ersten Mal darf sich auch die elegante Rose am bitterbösen General Bison versuchen (PS)



Mit der Replay-Funktion im Trainingsmodus könnt Ihr Euch einen Kampf anschauen, so oft Ihr wollt (SAT)



Ulf: Ansich müßte man mit Capcom hart ins Gericht gehen und ihnen vorhalten, daß sie pure Geldmacherei betreiben,

statt den langersehnten dritten Teil endlich in die Spielhalle zu stellen. Die Zero-Variante bietet nämlich wenig neues: Special Moves wurden 1:1 übernommen und selbst der neue Charakter Nash, wurde augenscheinlich von Guile unterrichtet. Angesichts der perfekten Spielbarkeit nimmt man aber die mangelnde Innovation gerne in Kauf, was allerdings auch nicht verwundert, schließlich hatte Capcom schon mehrfach Gelegenheit gehabt, daß Gameplay zu Verfeinern. Die Spezial-Attacken gehen beispielsweise locker von der Hand und Traum-Combos vermitteln schnell das Gefühl, Herr des Joypads zu sein. Bei der Technik gibt es allerdings eine Schelte. Über den typischen Capcom-Dudelsound habe ich mich schon des öfteren mokiert, daß aber diesmal das Hintergrundlayout derart flach ausfiel (teilweise ohne jegliche Animation) ist schon eine kleine Frechheit. Trotzdem: Spielerisch die sicherlich bisher stärkste SF-Variante.



Der hünenhafte Sagat versucht vornehmlich, Euch mit Hilfe seiner Energieschüsse auf Distanz zu halten (SAT)



Björn: Da haben wir's: noch ein Street Fighter! Ich schätze, das ist der Beweis dafür, daß dieses Beat 'em Up absolut zeitlos ist. Alle Saturn- bzw. PS-Besitzer, die nach dem Street Fighter - The Movie berechtigterweise etwas enttäuscht waren, werden jetzt endlich mit einem würdigen Capcom-Prügler versorgt. Technisch werden dabei wohl allenfalls die Traditionalisten unter den SF-Fans verwöhnt. Wer sein Lieblings-Beat 'em Up in neuem 32-Bit-Gewand erwartet, wird ent-

täuscht: lediglich die Animationen der Charaktere wurden, wenn auch nur geringfügig, verbessert, die Hintergrundgrafiken jedoch werden mit ihrer Farbarmut der vorhandenen Next-Generation-Hardware kaum gerecht. Doch das wichtigste hat Capcom bei der neuesten Street Fighter-Version glücklicherweise nicht vergessen: die optimale Spielbarkeit, die den Prügler so berühmt gemacht hat. Sowohl Fans als auch Neueinsteiger werden daher ihre Freude an SF Zero haben, auch wenn Capcom technisch auf der Stelle tritt. Deswegen ist Street Fighter Zero für mich noch lang keine Null!



Schafft man eine erfolgreiche Multi-Hit-Combo, werden sofort Trefferzahl und Punkte-Belohnung eingeblendet (PS)



Der "Schrank-Punk" Birdie spielt gerne 'mal mit seiner Kette herum (PS)



Der schrille Adon wechselt ständig zwischen Kichern und Kicken (SAT)



Bison spielt gerne Verstecken; er wird plötzlich unsichtbar, um dann genau hinter Euch wieder aufzutauchen (SAT)



Hier hat Nash soeben ein Freiflug-Ticket zur anderen Ecke des Screens spendiert (SAT)



Ken ist ein Street Fighter der ersten Stunde - sein Alter sieht man ihm gar nicht an (SAT)



Sogenannte "Tech-Boni" werden für besonders komplizierte oder ausgefällte Angriffstaktiken vergeben (PS)

am besten verdreschen läßt. Dabei kann man unter anderem auch angeben, wie sich der Computer-Gegner verhalten soll (stehen, ducken oder sprin-

Optimale Spielbarkeit trotz technischem Stillstand

gen), um für jede Situation die richtige Attacke auszuknobeln. Außerdem lassen sich verschiedene Spieltempi einstellen (Normal, Turbo 1 und Turbo 2). Für die hartnäckigsten und brutalsten Schläger gibt es dann noch die Möglichkeit, mit der

Backup-Funktion ihre größten Erfolge abzusaven, die dann in Hi-Score- und Master-Ranking eingeteilt werden (auf der PS natürlich nur mit Memory-Card). Selbst in punkto Sound ging man bei Capcom kein Risiko ein: Die meisten der Tunes sind Remixe der alten Street Fighter-Musikstücke, die etwas aufgepeppt wurden. Im Übrigen gleichen sich Saturn- und PS-Version technisch wie auch spielerisch aufs Haar, wobei sich bei der Sega-Variante aufgrund der Pad-Belegung etwas besser prügeln läßt.



Aufgrund seiner Größe ist Birdie ein bißchen träge. Langt er jedoch einmal kräftig zu, dann ... (PS)



TEST PS / SAT

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 10+
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: VIRGIN INTER. ENT.

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
57% GRAFIK				
69% SOUND/FX				
88% FUN				

Valora Valley Golf

Wolltet Ihr schon immer einmal zwischen aktiven Vulkanen Golf spielen?

SATURN

Sportspiel / 1-4 Spieler

Willkommen auf Valora Valley, dem Paradies für alle abenteuerlustigen Golfer! Statt den bekannten PGA-Bahnen bietet Vic Tokai Euch 18 ungewöhnliche Phantasie-

Kurse mit Lava-Meeren, fliegenden Gesteinsbrocken oder gähnenden Abgründen an. Normal sind bei dieser verrückten Golferei eigentlich nur die Optionen: Fly-Bye-Modus, vielfältige Turnier-Modi (Skins-Match, Devils Open, Trainings-Modus, etc.) oder digitale Kursbeschreibung, alle



Ulf: Valora Valley ist in der Tat das etwas andere Golfspiel. Wer daher eine handfeste Simulation erwartet, wird hier schnell enttäuscht sein: bei dieser Golferei steht nämlich eindeutig der Fun im Vordergrund. Die abstrakten Kurse, die manchmal an Minigolf-Bahnen erinnern, sind teilweise eine echte Herausforderung, da man oftmals kleine Grün-Oasen treffen muß, da sonst der Ball in einem

Abgrund stürzt. Das Putten ist hingegen dank großzügiger Kollisionsabfrage ein regelrechtes Kinderspiel. Witzig sind zudem die vier "Special Shots", die dieser Golferei zusätzliche Motivation geben. Abseits von soviel Action hat Vic Tokais-Werk sogar eine gut durchdachte Optionsvielfalt zu bieten (mit der man ohne Orientierungsprobleme die Bahn lesen kann), sowie herrlich gestochen scharfe, flüssig animierte Digi-Sprites. Wer also nach einer kurzweiligen Fun-Golferei sucht, wird mit VV Golf gut bedient.



wichtigen Golf-Features sind vertreten. Auf dem Grün bestimmt Ihr mittels vielfältiger Kameraeinstellungen und einem Winkelkreis die geeignete Schlägerwahl, korrekte Beinstellung und Fluglinie. Auch die Swing Zone funktioniert wie gewohnt: Durch den ersten Tastendruck legt Ihr die Schlagstärke, mit dem zweiten Knopfdruck den Trefferzeitpunkt fest. Gelingt es Euch bei 100% zu stoppen, stehen Euch beim Rückschwung spezielle Schläge, wie beispielsweise dem Warp Shot (der Ball wird weggebeamt) zur Auswahl.

Gelingt Euch ein perfekter Abschlag, stehen Euch beim Backswing vier Special Shots zur Verfügung

TEST SATURN

HERSTELLER: VIC TOKAI
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 18 LÖCHER
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: VIRGIN



World Cup Golf

US Gold, Sportspielexperte vergangener Jahre, versucht sich mit Golf auf dem Saturn

SATURN

Sportspiel / 1-4 Spieler

World Cup Golf führt Euch an den wunderschönen Hyatt Dorado Beach, in Puerto Rico. Im Spiel sieht man davon leider nicht viel und die insgesamt 18 Bahnen sehen im Prinzip aus, wie bei jedem anderen Golfspiel auch. Vor dem Match

kann man sich das zu spielende Loch von einem Kommentator vorstellen lassen. Hat man genug geübt, entscheidet man sich für eines der Turniere. Beim World Cup Golf-Turnier treten ausschließlich Profis an. Insgesamt 32, aus je zwei Spielern bestehende Teams, spielen vier Tage lang jeden Tag eine Runde - die Punkte werden am Ende addiert. Andere Turniere



Christoph: Wer, bitteschön, soll World Cup Golf kaufen? Selbst PGA Tour '96, das mit drei Kursen nicht gerade den Vogel abschoß, wird hier mit einer peinlichen, ja frechen Leistung unterboten: Ein einziger Kurs mit insgesamt 18 Löchern wurde auf die unendlichen Weiten der CD-Kapazität gebannt - allein schon Grund genug, von diesem Spiel abzuraten. Doch auch der Rest bewegt

sich auf mittlerem Durchschnittsniveau: Will man beispielsweise die Stellung des Golfers verändern, so kann man das nicht etwa durch einen Druck rechts oder links auf das Joypad bewerkstelligen, nein, man muß sich extra in ein Untermenü begeben und darf dort die Fußstellung nach eigenem Gutdünken justieren - umständlich! Die Geräuschkulisse ist dürftig (zum Beispiel kein "Plumps", wenn der Ball ins Wasser fällt). Selbst der (rucklige) Fly By-Mode kann hier nichts mehr retten - nicht empfehlenswert!



Haare, wie Hose und Gesicht, wie Hemd - die Farbe ist hier leider etwas verunglückt

sind Medal, Matchplay, Fourball Medal, Skins, Foursome Medal und One Club & Putter. Natürlich kann auch angeschnitten werden und für die zwei Geschlechter gibt es auch zwei Tees in verschiedener Entfernung zum Loch. Für linkshändige Konsolengolfer stehen entsprechende Spielfiguren zur Verfügung. Einmal erschaffene Spielfiguren werden auf Wunsch abgespeichert.

TEST SATURN

HERSTELLER: US GOLD
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 18 LÖCHER
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/571601



Namco Museum Vol. 2



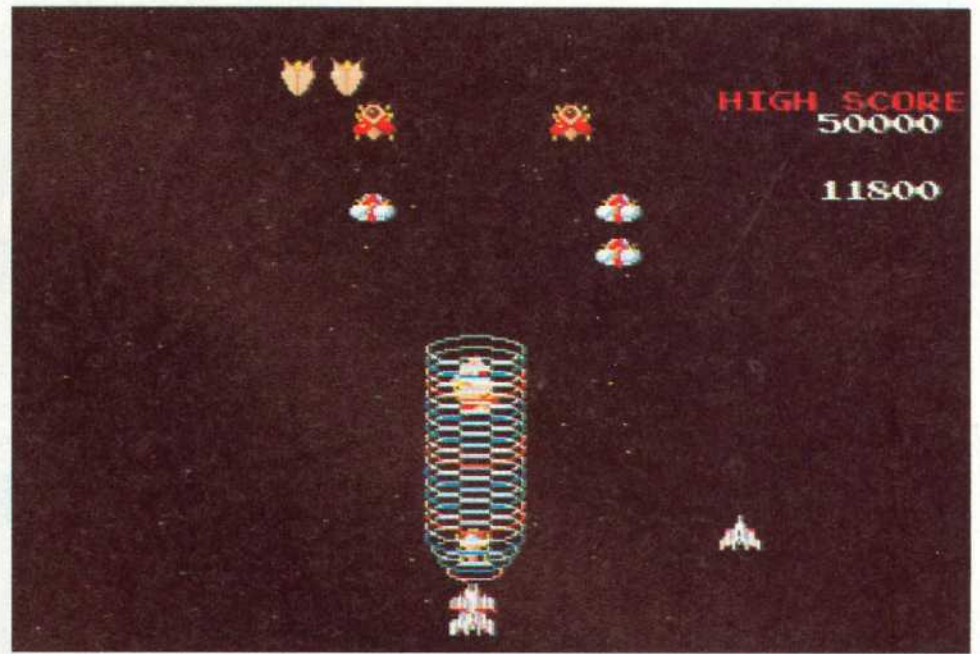
Sechs "neue" Titel aus Namcos Klamottenkiste sollen Nostalgiker erfreuen

PLAYSTATION

Genre-Mix / 1-2 Spieler

Das Namco Museum öffnet erneut seine Pforten und präsentiert Euch sechs weitere Arcade-Frühwerke, vornehmlich aus den Jahren 1983-1984.

Here we go! Bei Cutie Q handelt es sich um eine simple Breakout/Flipper-Mixtur, mit primitiver Blockgrafik und einer Steuerung per L- und R-Taste. Gapius ist ein weiterer Vertreter der Galaga-Serie, mit dem Unterschied, daß Ihr Euch auch nach oben bewegen dürft und



Mittels eines Trichters dürft Ihr bei Gapius Gegner einfangen

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: NACMO
DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: HERBST
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: ENTFÄLLT
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: SECHS SPIELE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: EIGENIMPORT



Ulf: Ich gebe zu, daß Oldies einen gewissen Reiz haben, leider aber nur für kurze Zeit. Drei Games sind meines Erachtens überhaupt nicht zu gebrauchen: Bei Cutie Q wird einmal kräftig gelacht, bevor Ihr Reset drückt, Grobda ist nicht ohne Grund ein unbekannter Namco-Titel (es hat ein völlig dämliches Gameplay) und Dragon Blaster verbreitet soviel Abenteuer-Atmosphäre, wie die Innenarchi-

tektur von Mc Donald's-Restaurants. Wenigstens sorgt das putzige Mappy durch das simple, aber gut durchdachte Gameplay, kurzzeitig für Laune. Xevious ist indessen ein Shooter, mit einem nach wie vor gelungenen Leveldesign und einem Feature, daß leider keine Nachahmer fand: Der Schwierigkeitsgrad paßt sich Euren Leistungen an! Gapius wäre der beste Titel, da Formationsballereien nahezu zeitlos sind. Der hektische Spielablauf und der viel zu harsche Schwierigkeitsgrad, verteilen aber die Langzeitmotivation.

Feinde einsaugen könnt. Xevious ist ein Baller-Klassiker mit bahnbrechender Metall-Gratik und individuellem Schwierigkeitsgrad. Bei Grobda müßt Ihr Euch mit Laserkraft- und Schutzschild-Einsatz, in einem Mini-Frontszenario, gegen Panzerhorden durchsetzen. Mappy ist ein putziges Geschicklichkeitsspiel, bei dem Ihr durch geschickte Trampolin-Hüpferei alle Items in einem Raum wegräumen müßt. Dragon Blaster darf als einfaches Hüpf- und Schlagspiel, mit dezentem Action Adventure-Einschlag, bezeichnet werden.

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.	579,-	Rayman dt.	99,90
Pad	59,90	Raiden dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Joy Board	119,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Mouse	59,90	Actua Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	WWF Wrestlem. dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	89,90
Action Replay dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrad + Pedale	159,90	Worms dt.	99,90
Alien Triologie e.PAL	99,90	Twisted Metall dt.	89,90
NBA Total dt.	99,90	Assault Rigs dt.	89,90
NBA In the Zone dt.	99,90	Defcon 5 dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90	Namco Museum dt.	89,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 2 dt.	79,90
Alone in the Dark dt.	99,90	Tohshinden dt.	89,90
Road Rash dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Magic Carpet dt.	99,90	Wipeout dt.	99,90
J. Bazooka dt.	89,90	X-COM dt.	99,90
Need for Speed dt.	99,90	PGA Tour Golf dt.	89,90
Street Fighter Alpha	99,90	Parodius Del. dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Goal Storm dt.	89,90
Krazy Ivan dt.	89,90	FIFA 96 dt.	89,90
Panzer General dt.	89,90	Warhawk dt.	89,90
Destruction Derby dt.	99,90		
Discworld kompl. dt.	89,90		
Lone Soldier e.PAL	99,90		
Theme Park dt.	99,90		
Loaded dt.	99,90		
Ridge Racer Rev. dt.	99,90		

NEU NEU NEU NEU NEU

Darauf haben alle gewartet!

Über 90 Seiten geballte Infos



Sofort Lieferbar, monatlich neu

Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive DEMO - CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

von **24.90 DM**

zzgl. Versandk. 9,- DM

Unter anderem sind für die Playstation u. Saturn folgende Magazine erhältlich: Playstation Plus, PSX Pro, Saturn Magazine, Game Fan, EGM, EGM 2. (Alle engl.). Weiter Infos bitte telefonisch erfragen.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!

<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

SNES

Action Replay 3 dt.	89,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90
Batman Forever dt.	79,90
Breath of Fire us.	139,90
Breath of Fire 2 us.	139,90
7th Saga 2 us.	vorb.
Chrono Trigger us.	139,90
Crazy Chase dt.	99,90
Donkey Kong 2 dt.	139,90
Demolition Man dt.	119,90
Earthbound us.	99,90
Castlevania 2 dt.	139,90
Final Fantasy 3 us.	149,90
Fifa Soccer dt.	119,90
Secret of Ever. dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90
Jungle Strike dt.	99,90
Theme Park dt.	119,90
Civilization us.	139,90
Lufia 2 us.	vorb.
Yoshi Island dt.	109,90
Bombemann 3 dt.	119,90
NBA Life 96 dt.	119,90
NHL 96 dt.	119,90

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Ralley dt.	99,90
V. Cop + Gun us.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Hang On GP. dt.	99,90
Wing Arms dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Worms dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Parodius Del. dt.	89,90
Street Fighter Alpha	99,90
True Pinball dt.	99,90
J. Bazooka dt.	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragron 2	vorb.
Theme Park dt.	89,90
Layer Section dt.	99,90
Dark Stalkers	vorb.
Rayman dt.	99,90
F1 Live	vorb.
Shinobi X dt.	99,90

0201 / 777235

Gex

Wer schon immer einmal in die Haut eines fernsehsüchtigen Geckos schlüpfen wollte, wird mit Crystal Dynamics' Game gut bedient

SATURN

Jump'n Run / 1 Spieler

Gex wurde von Rez, dem Herrscher des Medienimperiums, beim TV-Glotzen eingesaugt, da ihn dieser gerne als Maskottchen für seine Fernsehgesellschaft hätte. Ihr könnt nur wieder aus Rez's Reich entkom-

men, indem Ihr Fernbedienungen in seiner verrückten Fernsehwelt einsammelt. Anfangs befindet Ihr Euch in der Media Dimension Map, in der Ihr vier Bildschirme seht, von denen jeder einen unterschiedlichen Abschnitt darstellt und wo stets eine morbide Atmosphäre herrscht. Da jeder dieser Levels nochmals unterteilt ist, sieht



Sandrie: Crystal Dynamics' Gex überzeugt vor allem durch seinen Innovationsreichtum beim Leveldesign und die tolle Spielidee.

Leider wurden diese Ideen jedoch nicht bis zu Ende gedacht, wodurch sich der Spielspaß manchmal verliert. Ein an sich guter Ansatz war das Feature der Power-Up-Bälle, das aber leider auch nur unwesentlich zur leichteren Levelmeisterung beiträgt. Die Echsenhopserei wurde zwar, im

Gegensatz zu der 3DO-Version, um einige Videosequenzen aufgestockt, aber auch diese täuschen keinesfalls über den, nur so dahinplätschernden, Sound oder die Überbelegung des Pads und die somit gewöhnungsbedürftige Steuerung der Spielfigur, hinweg. Summa summarum: wahre Genre-freaks und Kompletlisten können hier getrost zugreifen, aber allen anderen rate ich, aufgrund der minimalen Hardwareausnutzung von Sega's CD-Schleuder - vor allem in Sachen Farbpalette - Gex erst einmal selber anzuzocken.

man sich einem umfangreichen Game gegenüber. Neben den obligatorischen Goodies, kann man auch gewisse Power Up-Bälle aufsammeln. Nun kommt es hierbei aber darauf an, auf welche Art und Weise man letztere einsammelt. Denn schlägt unsere Echse mit ihrem Schwanz danach, so erhöht sich die Healthpower. Futtert Ihr diese hingegen auf, erhält Euer Gecko Extraboni oder Special Moves. Das bedeutet entweder einen Feuerschuß, ein Zusatzleben oder verbesserte Sprung-

kraft, die unser Held mit seinem, zu einer Feder geformten Schwanz, ausnutzt.

TEST SATURN

HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: PS
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 12+
BESONDERHEITEN: PASSWÖRTER
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: TEST 'N TAKE 030/62709154



Der Schwanz der Echse findet diverse Anwendungsmöglichkeiten

Cyberia

Welcome to Cyberia: Interplay verbindet gekonnt Adventure- und Shoot 'em Up-Elemente

SATURN

Shoot 'em Up / 1 Spieler

Hacker Zak sitzt, als Spion, im Knast. Dort kommt er nur heraus, wenn er mit seinen Bewachern zusammenarbeitet. Seine Mission: Er soll die Basis eines kriminellen Kartells sturmreif schießen... Die Handlung von Cyberia ist nur so gespickt mit Rätseln in Adventu-

re-Manier und Shoot 'em Up-Szenen, in denen Ihr Euch auf festgelegter Flugroute, mit feindlichen Hovercrafts herumprügelt. Fairerweise dürft Ihr zu Beginn die Gewichtung des Schwierigkeitsgrades festlegen. Wählt Ihr einen einfachen Arcade-Modus, beißt Ihr Euch an den Rätsel die Zähne aus und umgekehrt. Solltet Ihr einmal hinüber sein - was bei Cyberia sehr häufig vorkommt - hat das



Im Hangar beginnt Eure Mission, die viel interessanter ist, als dieses Boot

Spiel automatisch an sogenannten Milestones abgespeichert, bei denen Ihr immer wieder einsteigen könnt. Die vorberechnete Grafik ist übrigens cinematisch ausgelegt: Mal steuert Ihr Euren Akteur durch diverse Kameraeinstellungen oder Ihr seht die Welt durch Zaks High-Tech-Sonnenbrille.

In Eurem Fighter fühlt Ihr Euch so wohl, daß Ihr mit ihm sogar durch einen Tunnel fliegen würdet

TEST SATURN

HERSTELLER: INTERPLAY
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: PS/3DO
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SAUSCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 109,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/571601



René: Bei Interplay herrscht wohl Endzeitstimmung - sonst würde ein solches Game wohl kaum zustande kommen! Aber eines muß man den Interplayern lassen: Sie konnten diese Stimmung gut vermitteln. Es wurde mit streckenweise verschwenderischer, wenn auch vorberechneter Grafik, gearbeitet - dabei hätten aber die Details mehr beachtet werden können. Die rhythmische Musik

wird von vielen realistischen Soundeffekten begleitet. Nur der Game Over-Akkord kann mit der Zeit nervend sein - man wird einfach zu oft gekillt! Das ist meines Erachtens auch das große Manko von Cyberia. Es bleibt Euch nur die Möglichkeit, in bekannter Trial & Error-Manier, den Lösungsweg zu suchen. Macht Ihr einen Fehler, dann heißt es nur noch "Peng, Du bist tot". Schafft Ihr es aber einmal, ein Rätsel zu knacken oder die Gegner zu überlisten, dann motiviert das für die nächsten zwanzig Versuche, der folgenden Aufgabe.

JETZT AUCH FÜR SATURN UND PLAYSTATION

ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

ACTION REPLAY - 3 MODULE IN EINEM!

* CHEAT-MODUL * IMPORT-SPIELE-ADAPTER * SPIELSTAND-BACKUP

Einfache Wahl aus einer ganzen Reihe von eingebauten Cheats für die neuesten Spiele. Durch die neueste Flashrom-Technologie kann man weitere Cheats (z.B. für neue Spiele) einfach in die eingebaute Cheatliste hinzufügen.

MIT MEMORY BACKUP

Der 'SPIELSTAND BACKUP' bietet die Möglichkeit, den ganzen Saturn-Speicher aufzubewahren, um beim nächsten Mal ab dem abgespeicherten Punkt weiterzuspielen!!
1MEG KAPAZITÄT!! DAS BEDEUTET EINEN 5 MAL !! GRÖßEREN SPEICHER ALS DER SATURN SELBST.

ACTION REPLAY bietet die Möglichkeit, 'IMPORTIERTE SPIELE' auf den Saturn einzusetzen. Jetzt kann man sofort die neuesten Spiele auf jeden SATURN spielen.

ACTION REPLAY hat für zusätzliche Erweiterungen eine Hochgeschwindigkeits-Kommunikations-Schnittstelle. Mit dem zusätzlichen "PC-LINK"-Paket kann man den Saturn an einem PC anschließen, Cheats selbst herausfinden und weitere Untersuchungen vornehmen.



SPIELE MIT DEM UNIVERSAL-ADAPTER IMPORT-GAMES AUF DEM SATURN.

Dieses steckbare Modul ermöglicht den Einsatz von allen möglichen CD's- und Konsolen-Kombinationen. Kein langes Warten mehr auf die länder-spezifischen Versionen. Mit diesem Adapter sofort die neuesten Games spielen.



DM 69,-

ACTION REPLAY™ FÜR SEGA™ SATURN™



DM 119,-

DEUTSCHE VERSION!!
Deutsche Menü-Führung,
Anleitung und
Registrierkarte für
den ACTION-REPLAY-CLUB.



NEU !!

Jetzt erhältlich



8 MEG Backup Cartridge für SEGA SATURN **DM 99,-**

ACTION REPLAY™ FÜR SONY™ PLAYSTATION™

ECHT UNGLAUBLICH! UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, EXTRA LEVELS, VERBORGENE LEVELS UND VIELES MEHR

ACTION REPLAY™ PROFESSIONAL VERSION



Das Gamefreak-Modul



DEUTSCHE VERSION!!
Deutsche Menü-Führung,
Anleitung und
Registrierkarte für
den ACTION-REPLAY-CLUB.

ACTION REPLAY™ STANDARD VERSION

Jedes ACTION-REPLAY-Modul enthält Cheat-Sätze für die TOP-PLAYSTATION-GAMES. Es werden mehrere Standard-Versionen vom ACTION REPLAY erscheinen.



Einfach vom Menü aus den Mogel-Cheat für das betreffende Spiel wählen. Siehe die Games-Auflistung für Ausgabe 2 (nur für die PAL-Ausführung).

NUR DM 79,-

VOLUME 2	
Ridge Racer™ Fahre alle Strecken vorwärts und rückwärts. Auswahl von ALLEN Rennwagen inklusive des geheimen Black Griffin CAR und unendliche Power.	Tekken™ Wähle alle versteckten Fighters.
Kileak™ Aktiviere alle Waffen plus unendliche Power.	Air Combat™ Wähle jede Mission und jedes Flugzeug.
Destruction Derby™ Der Wagen nimmt keinen Schaden.	Wipeout™ Rapier-Modus auf allen Strecken.
Jumping Flash™ Wähle jede Welt plus Super-Hochsprung.	Lemmings 3D™ Wähle jedes Level.
	Rayman™ 255 Leben.

PLUS ANDERE NEU-ERSCHEINUNGEN!

✓ Action Replay Professional ist funktionsgleich mit der Standardversion für Playstation
plus:

DM 129,-

- ✓ Hunderte von eingebauten Cheats, welche direkt aus der Action-Replay-Cheatliste einsetzbar sind.
- ✓ Action Replay ist zukunftsorientiert; bei neu erschienenen Spielen kann man weitere Cheats einfach in die eingebaute Cheatliste hinzufügen.
- ✓ ACTION REPLAY hat für zusätzliche Erweiterungen eine Hochgeschwindigkeits-Kommunikations-Schnittstelle. Mit dem zusätzlichen PC-LINK-Paket kann man die Playstation an einem PC anschließen, um selbst fantastische Cheats zu finden und Untersuchungen vorzunehmen. Das PC-Link ist ein echtes 'HACKING TOOL'!



GAME SAVE CARTRIDGE



Mit diesem "Game save"-Modul kann man das Spiel an einem selbst gewählten Punkt abspeichern, um es später wieder ab diesem Punkt weiterzuspielen. Speichermöglichkeit für 15 verschiedene Spielstände.

DM 49,-

ACTION REPLAY IST KEIN OFFIZIELLES SONY-PRODUKT.

ACTION REPLAY CLUB
Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's werden mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB ausgeliefert, für Tips & Tricks, Computer-Hotline, Angebote, usw. ACHTEN SIE AUF DAS EUROSYSTEMS-GARANTIE-SIEGEL!

BESTELL HOTLINE
02822 / 68545



SCHRIFTLICHE BESTELLUNGEN: SIEHE ADRESSE

VISA MasterCard E

24-STD.-BESTELLSERVICE
TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547
24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

Magic Carpet

Fahrt nun mit Bullfrog in den zauberhaften Orient von 1001 Nacht - aber bleibt auf dem Teppich!

PS / SAT

Action-Strat.-Mix / 1 Spieler

Die Zocker aus der PC-Riege kennen ihn ja längst, aber nun darf der Wunder-Bettvorleger auch auf der PlayStation seine Runden drehen. Doch bevor wir abheben, ein paar Worte zur Hintergrund-Story, die Euch stimmungsvoll im Intro dargeboten wird. In der Fantasiewelt, in die Bullfrog uns verschleppt, zählt nur eines: Mana. Dies ist nicht etwa ein neuer Babybrei, sondern Energie, die in allen Dingen steckt und die unverzichtbar für die Ausübung von Magie ist. Wen

Ein Teppichritt, der Strategie- und Actionkomponenten miteinander verbindet

wundert's also, wenn sich die Zauberer des Märchenlandes nur so die Haare vom Kopf reißen, für das Zeug. Der paranoideste dieser Magier beschwört folglich einen mächtigen Spruch, um seine Konkurrenten verschwinden zu lassen. Doch der Bann gerät fatal außer Kontrolle und verwüstet das Land, wobei nebenbei auch der Urheber selbst getötet wird. Und so ist es nun die Aufgabe des Lehrlings, dessen Part an Euch fällt, alles wieder ins rechte Lot zu bringen. Ihr schwingt Euch also auf den Magic Carpet und surft los, um die Welt zu retten! Für dieses



Überall in den Magic Carpet-Welten finden sich solche Hügelgräber (PS)

heere Ziel müßt Ihr jedoch soviel Mana wie möglich sammeln. In der Praxis bedeutet dies dann etwa folgendes: Man schwebt mit dem Teppich über eine Insel-Landschaft hinweg, die mit Menschen (samt ihrer Zeltdörfer) und allerlei Getier bevölkert ist. Anfangs besitzt Ihr zwei Zaubersprüche: Einen Feuerball, zum Töten von Geg-



Ein Zauber des Kollegen: Ein Vulkan erhebt sich und verwüstet die Landschaft (PS)

nern und ein Geschöß, das alles, was es trifft, quasi in Euren Besitz bringt (ein Zelt zum Beispiel erhält eine weiße Fahne zum Zeichen, daß es von nun an Euch "geweiht" ist). Verendete Gegner lassen neutrale gelbe Mana-Kugeln zurück, die durch den "Besitz"-Spruch weiß gefärbt werden müssen. Erst dann sind sie nämlich für Euch



Björn: Mit Magic Carpet hat sich Bullfrog wieder alle Mühe gegeben, ein Spiel zu schaffen, daß sich hartnäckig gegen alle

Definitionsversuche wehrt. Dennoch macht das Game mit dem fliegenden Teppich und dem orientalischen Charme echt Laune. Wer das Spielprinzip etwas mißtrauisch beäugt, kann beruhigt sein, denn trotz der Anzahl von taktischen Elementen, findet man sich schnell zurecht, im Lande des Mana. Gerade wenn es darum geht, andere Magier beim Wettbewerb um das kostbare Zeug auszustechen, sind actionlastige Teppich-Surfer-Duelle angesagt. Ein technischer Wermutstropfen trübt jedoch ein wenig die Freude am Fliegen: Zwischen den Texturen kommt es öfter zu Linien, die durchsichtig sind und so aufblitzen. Musikalisch gibt es jedoch kaum etwas zu meckern. Mystische Klänge aus dem Morgenland untermalen das gesamte Geschehen auf sehr stimmungsvolle Art und Weise. Je nach Situation wechselt die Musik von "geheimnisvoll" zu "dramatisch".



Hemmungslos schürt der Magier auch innerhalb geschlossener Ortschaften (PS)



Je früher Ihr eure Festung gründet, desto eher gehen die Ballons auf Mana-Suche (SAT)



Diese finsternen Dämonen sind glücklicherweise nur aus Stein (SAT)



Erst, wenn die Festung vergrößert wurde, starten die Ballonfahrer zu neuen Sammelaktionen (PS)



Ulf: Peter Molyneux ist bei seinen Werken immer um Innovationen bemüht, wobei gerade bei dieser 3D-Fliegerei einige Populous-Anleihen nicht zu leugnen sind. Das Anwerben von Landsleuten und der Einsatz von Zaubersprüchen durch Mana-Kraft, war auch bei seinem berühmten God-Spiel, ein wichtiger Bestandteil. Magic Carpet aber als eine Art 3D-Populous zu bezeichnen, wäre allerdings falsch - vielmehr steht eine wohlthuende Mischung aus Strategie- und Action-Elementen im Vordergrund. Die taktische Ballerei spielt sich dabei durch eine

semi-automatische Zieleinrichtung recht unkompliziert, während das etwas schwammige Flugverhalten jedoch gewöhnungsbedürftig ist. Bei der Schießerei ärgert es mich zudem etwas, daß man die kleinen und flinken Feind-Objekte recht schwer ins Visier nehmen kann ("Wo ist er?!"). Lobenswert ist indessen der Aufbau: Der Schwierigkeitsgrad steigt in angenehmen Etappen, so daß Ihr genug Zeit habt, Euch mit den Zaubersprüchen vertraut zu machen, bevor feindliche Zauberer schließlich für Hektik sorgen. Fazit: Nicht der genialste Titel von Bullfrog (Theme Park bleibt unerreicht), jedoch ein gelungener Versuch, handfeste Action mit Taktik zu würzen.



Nach jedem abgeschlossenen Level klärt man Euch über Trefferquote und sonstige Erfolge auf (PS)



Hier ein Teppich-Surfer von der Konkurrenz. Schnell abballern! (PS)



Wenn Ihr über die Zeltdörfer hinweg fliegt, hört Ihr ein Stimmengewirr, wie auf dem Basar von Bagdad (SAT)

von Nutzen. Mit einem weiteren Zauberspruch könnt Ihr Euch ferner einen Turm erschaffen, von dem aus dann Fesselballons starten, die die weißen Mana-Kugeln in Euer

Hauptquartier bringen. Das gehortete Mana dient dann als Kraftquelle für all' Eure Zauberkünste, Kampf- und Verteidigungssprüche eingeschlossen. Eure Burg hat jedoch nur eine

begrenzte Mana-Kapazität, weswegen sie bald vergrößert werden muß (fünf Ausbaustufen sind möglich). Habt Ihr ein Gebiet komplett unter Eurem weißen Banner vereint und genug Mana gesammelt, geht es ab in den nächsten Level. Wer meinen Beschreibungen bis hierher folgen konnte, hat sicher gemerkt, daß es bei Magic Carpet nicht nur um pure Action, sondern auch um einen

Bullfrog sorgte mit Magic Carpet für echte Innovationen

guten Teil Strategie geht. Schon über den Standort seiner Festung sollte man sich Gedanken machen, will man nicht inmitten von Gegnerscharen oder fernab jeder Mana-Kugel sitzen. Nach den ersten Levels bereits schalten sich auch andere Zauberer mit ein, die wie besessen versuchen, Eure Mana-Kugeln rot zu färben und Euch damit abzuschwatzen. Oft hilft da nur der beherzte Einsatz von geballter Feuerkraft.

Eure Ballons sind eifrig damit beschäftigt, sämtliche weißen Mana-Kugeln aufzunehmen (SAT)



TEST PS / SAT

HERSTELLER: BULLFROG
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 75
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: BULLFROG



Mega Man X3

Kaum hat sich Mega Man vom Kampf gegen den ewigen Gegner Dr. Wily erholt, schickt Capcom seinen Verkaufsgaranten erneut an die Front

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

Greg Ballard, Präsident von Capcom Entertainment, zum Thema Mega Man: "Wir sehen, daß Mega Man Millionen von Super Nintendo-Fans hat, die ihn nicht verschwinden sehen wollen - und wir wollen es auch nicht." Kein Wunder, denn die Millionen von Fans kaufen brav und bieder eine Mega Man-Cartridge nach der anderen, und frei nach dem Motto "never change a winning team", wird der gute Mega Man zusammen mit seinen Maverick-Gegnern, ohne ein Quentchen Innovation, ein viertes Mal in den Kampf geschickt. Ja, Ihr habt schon richtig gelesen: Das aktuelle Modul heißt zwar Mega Man X3, ist aber das vierte - nach dem etwas aus der Reihe tanzenden Vorgänger Mega Man 7. Genug der Zahlenspielerie... Diesmal geht es gegen den Oberbösewicht Doppler. Ein Virus ist in Doppler-Town ausgebrochen und verbreitet sich mit rasender



Den Jewells nächsten Level darf man selbst bestimmen

Geschwindigkeit - in Werk des Schurken Doppler. Zusammen mit Eurem Freund Zero zieht Ihr schießend und hüpfend in den Befreiungskampf. Das Abenteuer führt Euch durch 13 Levels. Wird ein Endgegner besiegt, bekommt man ein spezielles Waffensystem, das sich jederzeit aktivieren läßt: Den Blizzard Buffalo (ein Eisschild), das Toxic Seahorse (eine Säureattacke) und den Crush Crawfish (eine rotierende Klinge). Mega Mans Standardwaffe ist ein Schuß (Y-Taste), den man bei Bedarf aufladen kann (Y-Taste gedrückt halten). Eine Dash-Attacke und die Fähigkeit, an Wänden hochzuklettern, gehören ebenfalls zu seiner Grundausstattung. Die besiegten Gegner hinterlassen oft Energiekugeln, die nach dem Aufsammeln entweder den Powerbalken oder bestimmte Rüstungen wieder erstarken lassen. Wurde der erste Endgegner eliminiert, so darf auf der Übersichtskarte eins von neun Levels frei angewählt werden. Einmal pro Spiel hat man die Möglichkeit, Freund Zero zu Hilfe zu holen.

Schußstärke



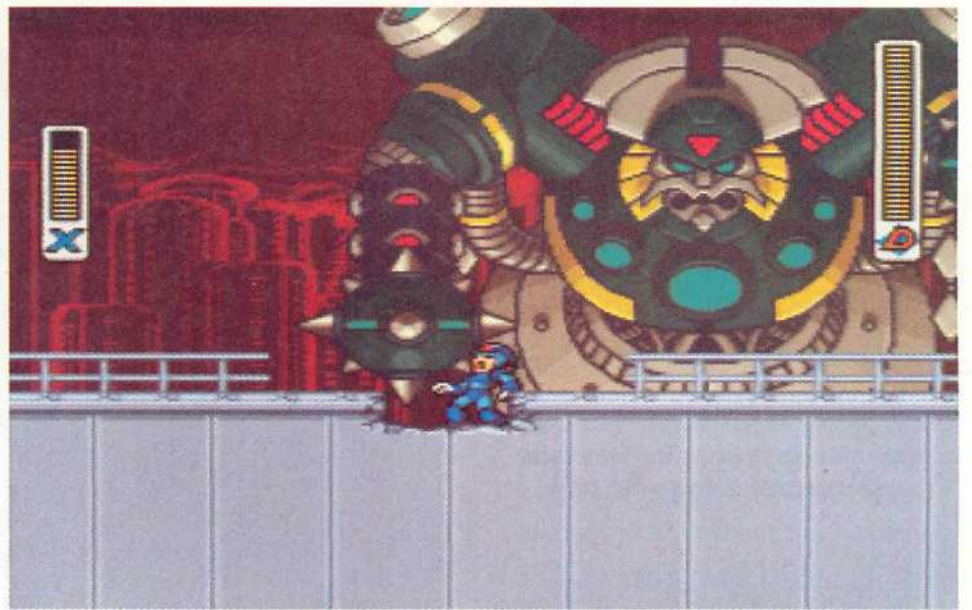
Je länger man den A-Knopf drückt, desto kräftiger fällt der Schuß aus



Christoph: Es mag ja Millionen von Mega Man-Fans geben, wer aber dermaßen penetrant auf der Stelle tritt wie

Capcom, muß sich nicht wundern, wenn der Zahn der Zeit langsam am Mega Man-Mythos nagt! Vor allem die Kardinalfehler wurden auch in Mega Man X3 nicht ausgemerzt: Ihr könnt entweder nach rechts oder nach links schießen - die Fähigkeit, nach oben/unten oder schräg nach oben/unten zu ballern, wird Mega Man angesichts fortgeschrittenem Altersstarrsinn wohl nicht mehr lernen. Auch die Beweglichkeit

nimmt im Alter bekanntlich nicht zu, so daß ein simples Ducken zum Ausweichen vor Schüssen wohl auch (im mit Sicherheit noch folgenden Abenteuer) Mega Mans Kräfte übersteigen wird. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad recht happig und nicht einstellbar, es gibt keine Continues, aber dafür genügend Stellen, an denen man bei Berührung nicht nur Lebensenergie abgezogen bekommt, sondern ohne Umschweife ins Gras beißt. Die Millionen Mega Man-Puristen werden sicherlich auch Version X3 lieben; bei mir macht sich hingegen langsam eine gewisse Gleichgültigkeit gegenüber dem Maverick-Killer breit.



Die Endgegner beeindrucken teilweise durch bildschirmfüllende Größe



Aufsammeln dieser Symbole frischt den Powerbalken auf



Mega Man und Zero werden abwechselnd gesteuert

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 13
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: HIGH SCORE 08442/966066



Wing Commander III

Origin hat den wohl berühmtesten Interactive Movie mittlerweile auch für die PS produziert

PLAYSTATION

Shoot'em Up / 1 Spieler

Schon auf dem PC schlug der dritte Teil der Space Opera, der mit zehn Millionen Dollar Budget auch der Aufwendigste ist, wie eine Bombe ein. Die 3DO-Gemeinde genossen das Game in ähnlicher Weise, und nun sind die PS-Besitzer an der Reihe, in todesmutigen Einsätzen die Menschheit vor den Kilrathi zu retten. So nämlich heißt die außerirdische Kriegerrasse, die sich geschworen

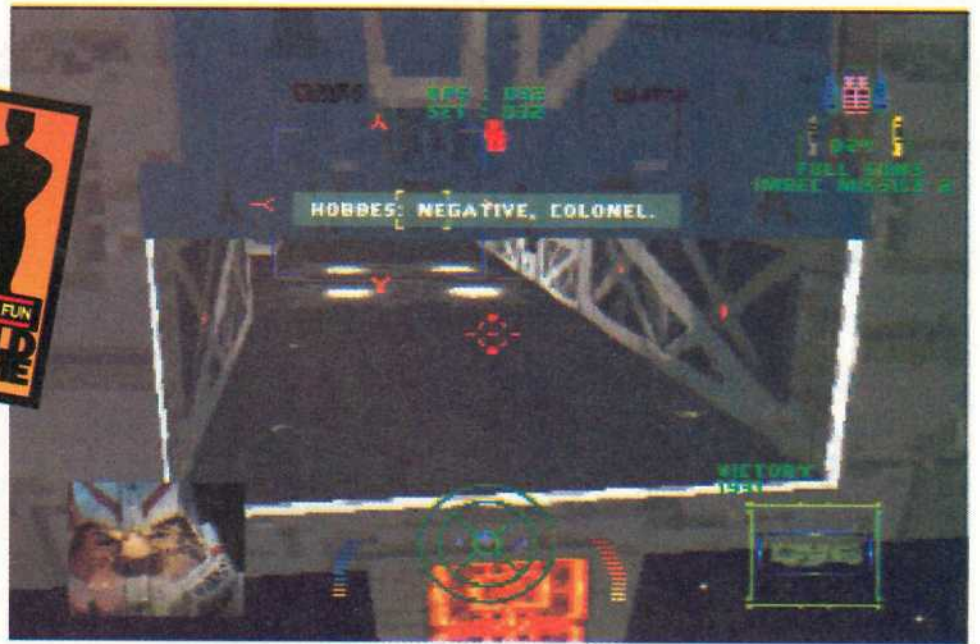
hat, das Reich der Erdenbewohner für immer zu vernichten. Das gesamte Szenario der Wing Commander-Saga ist dabei insgesamt eine große Mischung aus beinahe allen bekannten Sci-Fi-Opern. So ist der Protagonist im dritten Teil kein geringerer als Mark "Luke Skywalker" Hamill, der extra für Origins Space-Shooter abgefilmt wurde, neben anderen Schauspiel-Profis wie z.B. auch Malcolm McDowell. Außerdem wurden Anleihen bei Kampfstern Galactica gemacht (die Abschlußrampen der Kampfjäger)



Durch verschiedene Perspektiven behaltet Ihr ständig den Überblick im Kampfgeschehen



Bevor Ihr die Feinde mit Raketen bedienen könnt, muß der Zielcomputer sie erst im Fadenkreuz erfassen



Im Kampfeinsatz könnt Ihr dem Flügelmann über Funk mitteilen, ob und wann er angreifen soll



Auf der Brücke im Raumkreuzer könnt Ihr zur Übung jederzeit an den Flug-Simulator



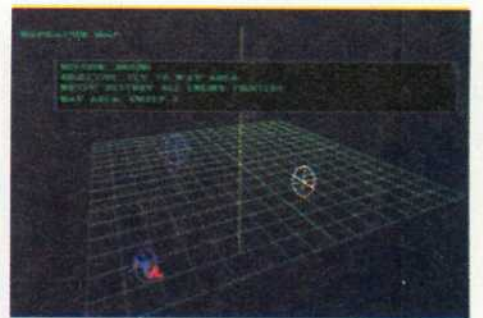
Björn: Daß die Wing Commander-Serie auch außerhalb der PC-Szene zu höchsten Ehren und der dritte Teil geradezu als Klassiker gelten kann, wundert einen kaum, wenn man sich ansieht, mit welcher Liebe zum Detail das "Game" in Szene gesetzt wurde (man traut sich schon gar nicht mehr, das Teil so zu nennen). Sämtliche Sci-Fi-Klischees wurden in den exzellenten Video-Sequenzen bemüht um den Zuschauer/Spieler in Atem zu halten. Aber auch spielerisch hat Wing Commander III einiges zu bieten. Die Missionen in schmackhafte Nav-Point-Häppchen aufzuteilen ist nur eine gute Idee im Gesamtkonzept. Den Feind mit Laser und Raketen durch den Weltenraum zu jagen und dabei den Flügelmann mit Funksprüchen herumzukommandieren ist schon ein Feeling für sich. Der ständig veränderbare Ablauf der Handlung ist dabei außerdem ein echter Garant für anhaltende Spannung und ein Anreiz, WC III mehr als einmal durchzuspielen. Holt Euch das CD-Paket!

ger) oder Buck Rogers. Das gesamte Spielgeschehen bei WC III besteht also in der Verteidigung der Menschheit. Ihr seid dabei ein Flieger-As, das in Kampfeinsätzen im Weltraum an der Grenze zum Kilrathi-Reich Aufträge erfüllen muß. Solche Missionen können schlicht in der Suche und Vernichtung feindlicher Kriegsschiffe oder aber auch in der Begleitung eines Konvois bestehen. Im Einsatz wird dabei eine

bestimmte Route von Euch abgeflogen, die von sogenannten Nav-Points vorgegeben ist. An jedem dieser Punkte hat man meist ein Gefecht zu überstehen oder einfach nur die Lage zu checken. Ist die "Luft" rein, wird der Autopilot aktiviert und zum nächsten Point geflogen. Je nach dem, wie erfolgreich eine Mission abgeschlossen wird, ergeben sich Konsequenzen auf den weiteren Verlauf der Handlung und

folglich auch auf Eure nächsten Missionen.

Sollte man einmal den Überblick verloren haben, kann man jederzeit im Bordcomputer nachsehen, welchen Nav-Point man als nächsten anfliegen muß



Sollte man einmal den Überblick verloren haben, kann man jederzeit im Bordcomputer nachsehen, welchen Nav-Point man als nächsten anfliegen muß



Auch die größten Raumkreuzer - sowohl der Menschen, als auch der Kilrathi - sind sehr detaillreich und entsprechen SVGA-Niveau auf dem PC

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ORIGIN SYSTEMS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 15++
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
91% GRAFIK				
85% SOUND/FX				
90% FUN				

Civilization



Schöne Grüße von Gott sendet Euch Sid Meier - er läßt Euch sagen, daß Ihr zu dem auserwählten Volk gehört, welches die Herrschaft über die - noch - leere Erde übernehmen soll

SUPER NINTENDO

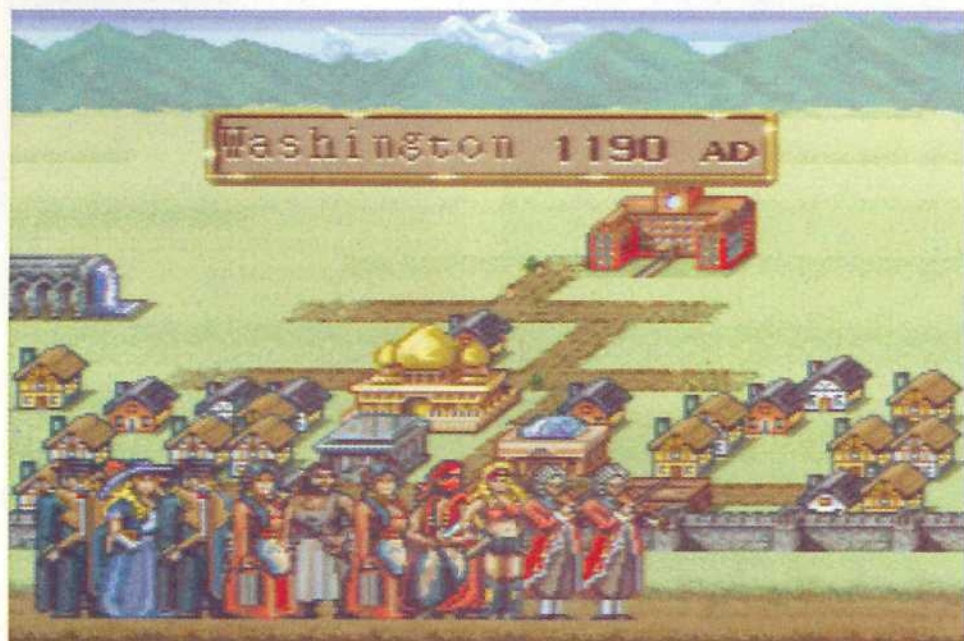
Strategie / 1 Spieler

Ugh", sagte Frederick, der große Häuptling des kleinen Urwald-Stammes namens Germany, im Jahre 4000 v. Chr. und meinte damit, daß sich etwas ändern soll. Schließlich war ihm letzte Nacht im Traum eine hübsche Göttin erschienen und hatte seinem kleinen Geist erklärt, wie man Städte errichtet, den Boden urbar macht und Straßen baut. So steckte Frederick nun voller Ideen und piff seine zwei mal viele-viele Untertanen (das sind ungefähr: eins...zwei...viele!) zusammen und gründete einige Tagesreisen voneinander entfernt die Dörfer Berlin und Leipzig, die später zu den Zentren seiner Macht avancieren sollten. Und schon ist das durch ein Quadratraster betrachtete Civilization voll im Gange, einzig mit dem Ziel, entweder die Weltherrschaft zu erringen oder mit dem gesamten Volk zum Alpha Centauri auszuwandern. Von Anfang an könnt Ihr Eure Stadt

mit allerlei Gebäuden vollstopfen, wie beispielsweise mit Kasernen und Kornspeichern, später dann mit Kernkraftwerken sowie Bahnhöfen für den ICE (oder besser gesagt, Transkontinentalexpreß). Jedes Bauwerk hat eine gesonderte Bedeutung für die Stadt, die sich mit anderen Häusern im Laufe des Spiels ergänzt. So hebt die Bibliothek die Intelligenz um 50% und später die Universität um 100% (sehr gut zum Erfinden!). Genauso wichtig ist die Verteidigung der Städte - mindestens zwei sehr gute Einheiten pro Siedlung sind ein Muß. Ihre Stärke läßt sich durch Kasernen, die Elite-Truppen hervorbringen, erhöhen. Doch einfach auf's Geld warten und dann bauen ist bei Civ nicht möglich: Um ein bestimmtes Gebäude, eine neue Einheit, herstellen zu können, müßt Ihr eine entsprechend hohe Entwicklungsstufe erreichen. Habt Ihr einmal in einer Stadt kein Haus zu bauen, verfügt aber über ausreichend Truppen, könnt Ihr eines der Sieben Weltwunder erschaffen, wie zum Beispiel die Große Mauer von China (oder vielleicht die von Deutschland?). Sie ist bei anderen Völkern ein zwingendes Argument für Frieden. Eine interessante Idee ist die Revolution: Habt Ihr ein effizienteres Gesellschaftssystem entwickelt, so könnt Ihr per Menüpunkt eine Revolution auslösen - jedes System hat natürlich seine Vor- und Nachteile. Der Wechsel ist aber nicht unbedingt not-



Wolltet Ihr nicht schon immer mal gegen Euch selbst eine Revolution anzetteln?



Washington im schönsten Barock - dabei schreiben wir erst das Jahr 1160!



René: Kaum ein Strategiespiel kann so begeistern, wie Civilization. Während es auf dem PC und dem Amiga für viele noch immer unumstritten die Nummer Eins ist, bietet die SNES-Version leider nur durchschnittliches. Die ungeheure Spieltiefe, die sich auch nach zigmaligem Zocken kaum erahnen läßt und auf den anderen Systemen für Begeisterungsschreie sorgte, kann über die technischen Mängel nicht hinwegtäuschen. Die schlechte Grafik wirkt teilweise unübersichtlich, die Musik stellt

Ihr sicherlich schon nach wenigen Minuten wieder ab (es ist über weite Strecken des Spiels immer die selbe Leier) und die Steuerung, die gerade bei den Hit-Versionen als sehr simpel gelobt wurde, wirkt ziemlich umständlich: So kann man mit dem Pad nicht effizient arbeiten - eine Maus ist ein Muß. Nehmt Ihr diese, habt Ihr das Problem, daß nicht alle Funktionen des Pads verfügbar sind - wo es doch schon so wenig sind! Fazit: Eigentlich ein Spiel ersten Grades, wäre es technisch besser umgesetzt worden (die Konsole hat einfach mehr zu bieten). So ist das Spiel nur etwas für Liebhaber.



Schon im Jahre 300 v. Chr. steht Amerika kurz vor der Erfindung von Universitäten



Hier dürft Ihr Euer Einkommen verteilen: Luxus beruhigt die Bevölkerung, Steuern finanzieren den Staat und die Forschung erhält auch Ihren Teil

wendig, Ihr könnt die Weltherrschaft natürlich auch im Despotismus, der untersten Gesellschaftsstufe, erringen.



Alle paar Runden erscheint eine Rangfolge, in der Euer Volk mit den anderen Nationen verglichen wird

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: MICROPROSE
DATENTRÄGER: 24-MBIT MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SAUSCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BATTERIE, MAUS
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GALAXY 089/7605151



JOYLECK!



Dafür
brauchst
Du weder

Bits noch
Bytes

- nur eine

**Hochleistungs-
Zunge!**



Chupa Chups

LUTSCHER VON
Die muß man einfach lecken!





Befreit Ihr im ersten Abschnitt die Mini-Soldaten, verlassen sie den Tisch durch einen Fallschirmflug



Komplett durchgestylt: Selbst das Pad im Options-Menü wurde gerendert



Rammt, mittels des R. C. Karts, Buzz Lightyear, um ihn so von einer wichtigen Batterie-Kapsel zu befreien

Toy Story

Am 28. März ist endlich soweit: Der erste vollkommen computerberechnete Zeichentrickstreifen erobert die deutschen Kinos - und etwas später auch als Videospieleure Konsole

SUPER NINTENDO

Jump 'n Run / 1 Spieler

Steve Jobs, Inhaber der amerikanischen Computeranimationsfirma Pixar sowie Walt Disney machen derzeit kräftig Kasse: In den USA ist ihr Film Toy Story der Renner der Saison (die Internet-Adresse wurde zum Beispiel innerhalb kürzester Zeit rund 500.000 mal angewählt). Zu verdanken haben sie es einem virtuellen Helden namens Woody, eine Cowboy-Puppe und niedlicher Protagonist des Computer-Streifens. Jene Figur lebt als Spielzeug friedlich mit unzähligen anderen Kameraden

zusammen in Andy's Kinderzimmer, bis zu jenem Tage, wo er durch eine hyper-moderne Actionfigur namens Buzz Lightyear, von seinem Lieblingsplatz verdrängt wird! Wer den Film nicht gesehen hat, sollte sich die deutschen Bildschirmtexte zu Gemüte führen, denn die Videospieldaption hält sich sehr dicht an das Drehbuch. Im ersten Level müßt Ihr beispielsweise eine Horde von kleinen Spielzeugsoldaten aus einer

Schachtel befreien, damit sie auf Erkundungstour gehen. Das Gros von Toy Story wurde dabei im dichtgedrängten Jump'n Run-Gefilde angesiedelt. Der schlanke Woody-Sprite hüpfert artig durch das Spielzeugzimmer, setzt mit einem gekonnten Lasso-Wurf aggressive Spielkameraden für kurze Zeit außer Kraft (absolut kindergerecht: es wird nichts getötet) und muß nebenbei kleinere Aufgaben erledigen. Hin

und wieder bringt aber auch ein Genre-Wechsel Abwechslung ins Spiel. In einigen Runden seid Ihr zum Beispiel mit einem ferngesteuerten Racer unterwegs und müßt die Karre mittels Batterien auf Trab halten und eine spezielle Boom-Stage bietet ferner ein dreidimensionales Environment, wo Ihr grüne Außerirdische kollektivieren müßt. Die deutsche Version bietet übrigens als einzige Version ein Paßwortsystem.



Woodys Konkurrent Buzz Lightyear macht einige Faxen, während Ihr Euch unter größter Anstrengung durch das Kinderzimmer wühlt



Das Sparschwein Ham kann durch einen Sprung auf die Luftpumpe in die Kiste befördert werden



Ulf: Toy Story ist ein Gehopse, das einen zunächst vollauf begeistert! Die gerenderten Grafiken erreichen zwar nicht das Niveau von Donkey Kong Country (das Hintergrundlayout ist zu simpel), dafür verwöhnen aber tolle 3D-Effekte à la Mickey Mania (die Hintergrundobjekte wirken sehr plastisch) Euer Auge. Auch das Gameplay ist lobenswert: Die Aufgaben wechseln ständig und krasse Genre-Sprünge sorgen für zusätzliche Abwechslung. Insbesondere die

grafisch äußerst ansprechende Micro Machines-Runde kann man als gelungen bezeichnen. Der Schwierigkeitsgrad zieht allerdings leider urplötzlich ein paar Gänge an und in den späteren Runden nutzen sich die Jump'n Run-Runden etwas ab - hier wäre etwas mehr Feingefühl bei der Dramaturgie von Nöten gewesen. Insgesamt kann man aber nicht meckern: Spielspaß und Technik (nur die Traller-Musik stört etwas) stimmen. Aber Achtung: Für 149,-DM ist der Umfang nicht sonderlich üppig, zumal das Paßwortsystem eine enorme Durchspielhilfe darstellt.

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: WALT DISNEY INTERAKTIVE
DATENTRÄGER: 32 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 18
BESONDERHEITEN: PASSWORT, DEUTSCHE TEXTE
CA. PREIS: 149,-DM
MUSTER VON: NINTENDO



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

Ich erhalte das MF-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Dazu erhalte ich als Dankeschön abgebildeten Tips&Tricks-Sammelordner (Art.-Nr: 995), den ich in jedem Fall behalten darf, auch im Falle des Widerrufs.

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- Gegen Rechnung
 Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

3150

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Final Fight 3

Der einstige Vorzeige-Klopfer aus dem Hause Capcom geht in die dritte Runde - mit satten 24-MBit Speicherpower

SUPER NINTENDO

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Wer glaubt, Bürgermeister seien eloquente Schlipsträger, die für das Wohl ihrer Stadt die Kraft des Wortes walten lassen, wird bei Final Fight 3 eines besseren belehrt. Mike Haggar, aus den Vorgängerspielen schon als schlagfertig im ursprünglichen Sinne des Wortes bekannt, läßt 'mal wieder Fäuste fliegen und Knochen brechen. Die gefürchtete Skull Cross-Bande überzieht die einst friedliche Metro-City mit blankem Terror. Das Maß ist voll, und Bürgermeister Haggar

Die Kämpfer



Der Dollarsack bringt Punkte - genau wie herumliegende Schmuckstücke, Edelsteine etc.



Mit dem Rundumschlag macht sich Haggar Luft, wenn die Angreifer zahlreich und penetrant werden

zieht persönlich los, um die üblen Schurken aufzumischen. Durch Straßenschluchten, Hinterhöfe, durch die U-Bahn und auf Hochhäuser führt Euch die Mission. In Final Fight 3 gibt es verschiedene Wege, um einen Level zu beenden. Neben Haggar könnt Ihr noch Freund Guy (aus dem heute schon als Sammlerstück gehandelten Final Fight Guy bekannt), den hünenhaften Dean oder die grazile Lucia in den Kampf schicken. Dabei praktiziert jeder der vier Charaktere seinen eigenen Kampfstil. Auch diesmal lassen sich wieder zwei Figuren gleichzeitig steuern. Wer keinen zweiten Spielpartner zur Hand hat, kann diesen auch vom



Christoph:

Final Fight begeisterte mich schon auf meinem japanischen Super Famicom, als das deutsche Super Nintendo noch in der Entwicklungsphase stand. Doch der Glanz der Pioniertage ist mit der Zeit stumpf geworden: Die einst beeindruckende Grafik ist heute nur noch Mittelmaß, und das damalige Spriteflimmern ist anno 1996 nicht mehr zu verzeihen. Besonders im Zwei-Spieler

Modus verschwindet manchmal die Hälfte Eurer Spielfigur durch Spriteüberlagerungen vom Bildschirm. Auch das Waffenarsenal gefiel mir im ersten Teil besser - vor allem das Messer, mit dem man sich (als Cody) so schön als Schlitzer betätigen, aber auch als Distanzwaffe (Wurfgeschöß) einsetzen konnte, vermisste ich schmerzlich. Nur, wer die ersten beiden Teile mochte und des Spielprinzips noch nicht überdrüssig geworden ist, kommt bei Final Fight 3 voll auf seine Kosten.

Es gibt keine Übersichtskarte, wie bei Final Fight 1, dafür wird die Story mit Bildern kommentiert



Once the battle had been won, it quickly became clear that the riot was simply a smoke screen.



Zerschlagt die Oil-Drums und Extrawaffen und -items sind die Belohnung

Computer simulieren lassen. Und endlich darf auch eingestellt werden, daß man sich im Zwei-Spieler-Modus nicht gegenseitig verprügelt. Diverse

Bonusrunden, ein spezieller Knock Out-Schlag und herumliegende Zusatzwaffen, wie Tchakos und Ofenrohr, stehen ebenfalls zur Verfügung.



Endgegner Dave scheint ein Verwandter von Edi E. aus Teil 1 zu sein



Es wird eine ganze handvoll Sprites gleichzeitig dargestellt - leider nicht ohne Ruckeln

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: 24-MBIT-MODUL
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 139.-DM
MUSTER VON: LAGUNA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
60% GRAFIK				
61% SOUND/FX				
60% FUN				

Wenn Du etwas

Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

»Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft.«
Broschüre

»Empfängnisverhütung – Methoden und Möglichkeiten.«
Broschüre

»Verhüten – null Problemo?«
Kurzinformatio im Comicstil

Absender:

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, aufkleben und ab an die
BZgA, 51101 Köln

Liebe/76

... frag Conny, hieß es immer in der Klasse. Aber dann stellte sich heraus, daß Connys blumige Beschreibungen aus ihrem neuesten Liebesroman stammten.

Wenn Du Dir Deine eigene Meinung über Liebe, Sexualität und Verhütung bilden willst, bestell' Dir unsere kostenlosen Info-Broschüren.

Süßer Sex wissen willst...

Cutthroat Island

Piraten, heiße Schwertgefechte und hinterlistige Schurken in Acclains neuester Prügelei

MD / SN / GB

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Wir gehen zurück ins Jahr 1688, in das Zeitalter, in dem abenteuerlustige Piraten unter schwarzer Flagge mit Totenkopf die sieben Weltmeere unsicher machten. Der begehrteste Schatz dieser Zeit ist auf Cutthroat Island, einer unbekanntenen Insel, zu der es aber eine dreiteilige Karte gibt, versteckt. Als Morgan Adams oder William Shaw müßt Ihr noch zwei Teile der Landkarte finden (einen Teil habt Ihr von Eurem verstorbenen Vater geerbt). Bevor es losgeht, dürft Ihr Euch entweder für's Schwertkämpfen oder für's Raufen entscheiden. Das Spiel beginnt in einem Gefängnis auf Jamaica, in dem man entweder Morgan oder William befreien muß, um sich anschließend gemeinsam auf die Suche zu machen. Diese Aufgabe ist



Die Landkarte zeigt Euch, wo das nächste Abenteuer wartet (MD)

nicht einfach, da Ihr es mit vielen Haudegen und finsternen Gestalten zu tun bekommt, die Euch ans Leder wollen. Die obligatorischen Goodies (Schlüssel, Nahrung, Extra-Leben und Schatztruhen) fehlen hier ebenso wenig, wie Zusatzwaffen (Messer, Pistolen, Bomben und Fackeln) oder Endgegner. Eine Landkarte zeigt Euch nach jedem Level an, wo es weitergeht und nach jeder zweiten Stage erhaltet Ihr einen Special Move, um Eure Feinde leichter ins Jenseits schicken zu können.



Auch übelst aussehende Schurken greifen Euch an (SN)



Die stark abgespeckte Game Boy-Version zeigt Euch nur einen Hauptbösewicht im Endbild



Nach jedem zweiten Level erhält Euer Kämpfer einen Special Move (MD)

Der Zwei-Spieler Modus zählt aufgrund des höheren Spielspaßes zu den wenigen positiven Aspekten des Games (MD)

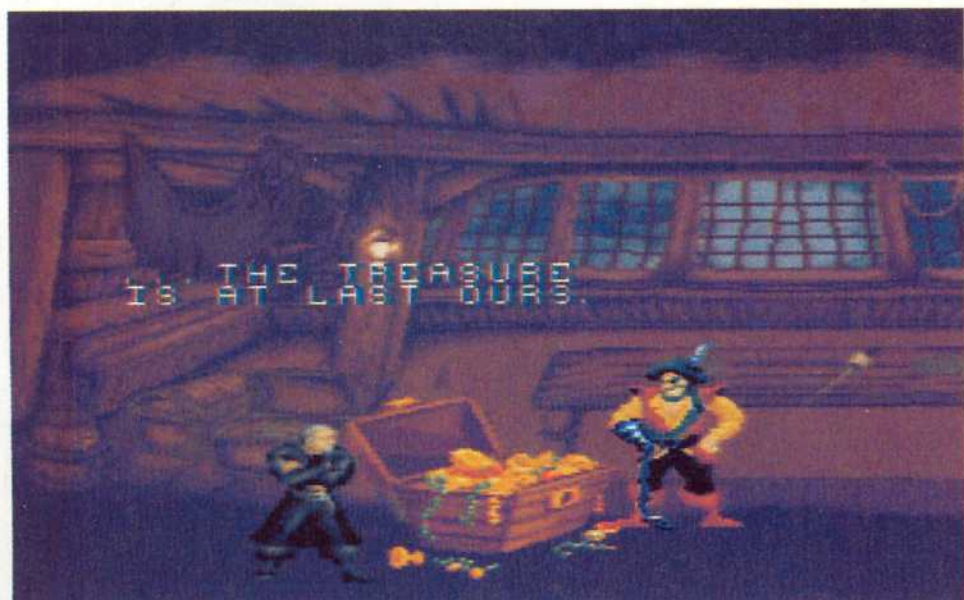


Sandrie:

Acclaim

bescherte uns mit Cutthroat Island ein mittelmäßiges Beat'em Up, das nur durch die Verknüpfung mit der rauhen Piraten-thematik davor bewahrt wird, ins bodenlose abzustürzen. Die Innovationsarmut des Games beginnt bei den nicht sonderlich gut animierten Spielfiguren, zieht sich hinüber zu den, immer nach gleichem Strickmuster agierenden Obermotzen und endet schließlich bei einem Sound, der nicht weiter ins Gewicht fällt. Lediglich der Zwei-Spieler-Modus weiß zu gefallen, denn hier ist taktisches Hantieren gefragt. Im Systemvergleich nimmt das SNES dem MD einige Prozentpunkte, da die Musik flotter ist und die Charaktere detaillierter gestaltet wurden. Bei der Game Boy-Version stimmen nur noch Titel und Hauptfigur mit den anderen beiden 16-Bitern überein, denn man bekommt hier ein Geprügel der übelsten Sorte serviert. Durch die Überbelegung der Knöpfe wird ein gezielter Angriff der kaum zu unterscheidenden Figuren zum russischen Roulette.

Die stark abgespeckte Game Boy-Version zeigt Euch nur einen Hauptbösewicht im Endbild



Die Grafik des SNES ist der des MD überlegen



Im Steinbruch müßt Ihr Hindernissen ausweichen und Wachen überfahren (MD)

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: ACCLAIM
 DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
 LEVELS: 5+
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 139,- DM
 MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/571601



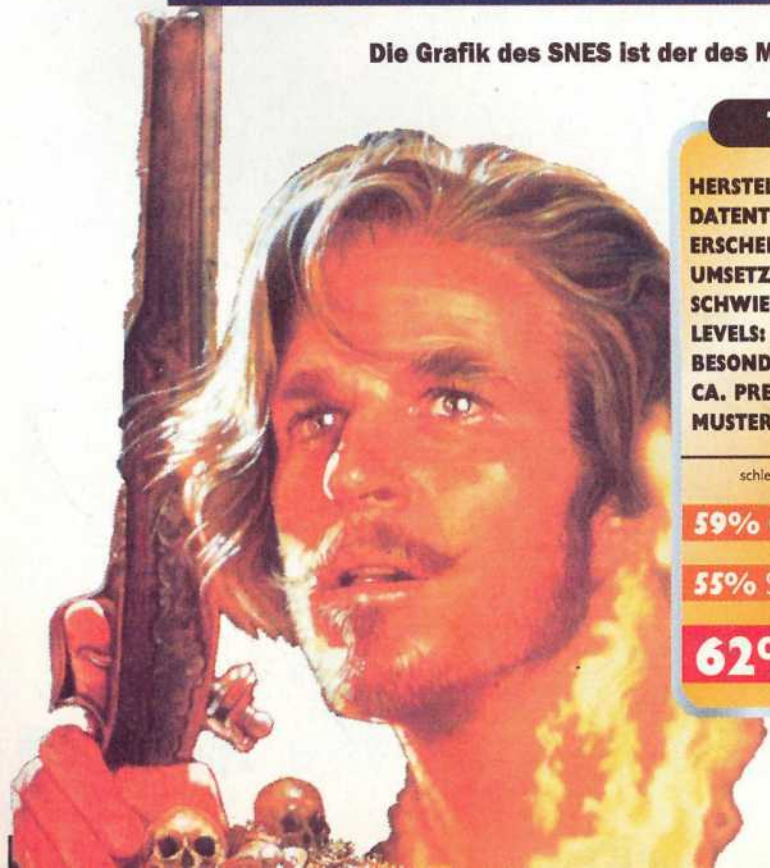
TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: ACCLAIM
 DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
 LEVELS: 5+
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 139,- DM
 MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/571601



TEST GAME BOY

HERSTELLER: ACCLAIM
 DATENTRÄGER: MODUL-DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
 LEVELS: 5+
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 69,- DM
 MUSTER VON: ACCLAIM



Top Ranking Tennis

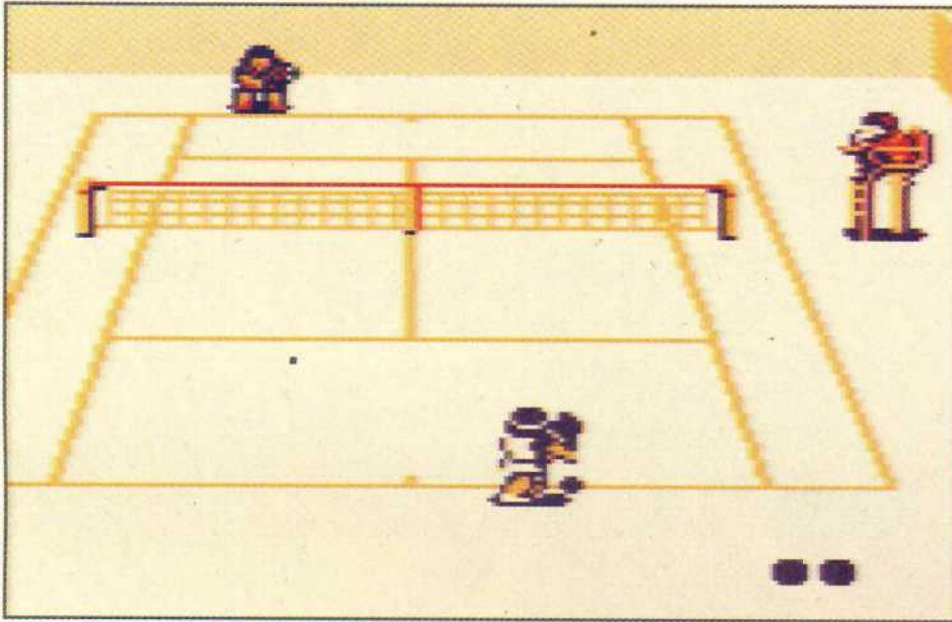
Tennis auf dem Game Boy - kramt Euren Vier-Spieler-Adapter heraus oder startet eine Solokarriere gegen die Top 100-Asse!

GAME BOY

Sportspiel / 1-4 Spieler

Noch vor dem eigentlichen Spielbeginn kann eine Spielfigur mit beliebigem Namen und Fähigkeiten (Laufgeschwindigkeit, Schlagstärke,

Aufschlag) kreierte und gespeichert werden. Dann fällt die Entscheidung: Gruppen- oder Einzelspiel. Im Mehr-Spieler-Modus können bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten (Achtung: Ihr braucht dann neben vier Game Boys auch vier Spielmodule!), Solokämpfer



Christoph:

Wenn mehrere Spieler gleichzeitig antreten können, steigt der Fun-Faktor fast jeden Spieles - so auch von Top Ranking Tennis. Doch hier machen auch die Solospiele fast genauso viel Spaß: Das Auf und Ab in der Bestenliste gibt mindestens solange Motivationsschübe, bis man endlich den ersten Platz erreicht hat - vor allem auch, weil der komplette Spielstand durch die eingebaute Batterie gesichert

wird. Wer Endgegner Master Joe mit links schlägt, kann ja mit schlechterem Spielerprofil erneut in den Kampf ziehen. Die Tatsache, daß alle vier Knöpfe des Game Boys mit Schlagvarianten belegt sind, erlaubt ein gewisses Maß an Strategie, welches man bei den späteren Kontrahenten auch benötigt. Die Grafik ist schlicht, aber zweckmäßig; die kaum zu verstehende Sprachausgabe ist ein Schuß in den Ofen und belegt nur, daß der kleine Game Boy aus heutiger Sicht doch etwas schwach auf der Brust ist.

stürzen sich in das Ringen um Platz 1 der Top 100. Dazu müssen 12 Gegner nacheinander ausgeschaltet werden. Der Fight (1-5 Sets sind möglich) findet auf Rasen, Hallenboden oder Ascheplatz statt. Keiner der vier Steuerknöpfe des Game Boys wurde ausgelassen: Top Spin (A), flacher Schlag (B), Slice (Start) und Lob (Select) stehen zur Verfügung; beim Aufschlag gibt es ebenfalls vier Varianten. Volleys werden automatisch ausgeführt, wenn man am Netz schlägt. Der Schieds-

richter sagt nach jedem Schlag den aktuellen Punktestand an.

TEST GAME BOY

HERSTELLER: NINTENDO
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS MITTEL
LEVELS: 12 GEGNER
BESONDERHEITEN: 4-SPIELER-ADAPTER
CA. PREIS: 69,-DM
MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/571601

schlecht mittel gut sehr gut super

60% GRAFIK

63% SOUND/FX

78% FUN

Die Grafik ist unspektakulär und übersichtlich

BRAINSTORM

HOME-ENTERTAINMENT

Tel.: 05621 / 71944 Fax: 05621 / 5834

RIESENAUSWAHL UND ABSOLUTE TIEFSTPREISE AN IMPORT HARD- UND SOFTWARE

ACHTUNG: Japanische Produkte sind bis zu 20% leistungsfähiger!!!!

SEGA SATURN	PLAYSTATION	SUPER NINTENDO	3DO
Konsole jp 689,- (220V, Joypad+Spie)	Konsole jp 639,- (220V, Joypad)	Konsole jp + Mario World 259,-	Panasonic FZ10 + Joypad + 2Spiele 649,-
Konsole US 689,-		Konsole + Super Gameboy +Mario All Stars 395,-	Panasonic FZ1 + Joypad + 1 Spiel 649,-
Battle Monster 69,95	TOSHIDEN 2 149,95	Alladin 99,90	Goldstar 3DO mit 3 Spielen 649,-
Blue Seed 89,90	Graduation 119,95	Batman Forever 109,90	Blade Force 79,90
Crystal Legend 89,90	Cyberwar 109,90	Brain Lord 89,90	Braindead 13 109,90
Darius Gaiden 119,90	Exector 109,90	Cliffhanger 89,90	Jurassic Park 69,90
Panzer Dragoon 99,90	Graduation 2 109,90	NHL Hockey 99,90	Who shot Johnny Rock 79,90
Daytona USA 109,90	Metal Jacket 109,90	Bonkers 89,90	Dragons Lore 109,90
Rayman 99,90	Zubehör	Battle Clash 59,90	Primal Rage 99,90
Sega Rally 109,90	Wir führen weiterhin	König der Löwen 89,90	Foes of Ali 109,90
Robit Pit 149,95	eine große Auswahl	Mega Man X 89,90	Pebble Beach Golf 69,90
Graduation 2 99,90	an Joypads, Adaptoren	Super Bomberman 99,90	Total Eclipse 79,90
Grandchaser 69,90	und sonstigen Zubehör	Super Punch Out 99,90	Ice Breaker 69,90
Slam Dunk 99,90	ANFRAGEN LOHNT	Big Sky Trooper 99,90	Mazer 69,90
Gardian Heroes 129,90	SICH!!	Adams Family Values 69,90	Phoenix 3 109,90
			Starfighter 109,90

...und viele weitere Spiele sowie **BRANDAKTUELLE JAPAN TOPHITS** auf Anfrage!!

Brainstorm Home - Entertainment Gut Eilm 3 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten: DM 12,- Versandart: Vorkasse oder Nachnahme / Annahmeverweigerung: DM 20,- / IRRTÜMER SOWIE PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN
 Umtausch nur bei Falschliefereung / Mögliche Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir haften nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukte keine Garantie
 Bankverbindung: Dresdener Bank Kassel BLZ 52080080 Konto Nr.: 374478400

MEGA FUN

&



präsentieren

PRESS START

PRESS START

Das Mega-Gewinnspiel:
 In Zusammenarbeit mit Primal Games verlosen wir ein Nintendo 64 samt Spiel, das der glückliche Gewinner bereits kurz nach dem voraussichtlichen Japan-Release am 21.04.1996 sein Eigen nennen kann. Ausserdem zu gewinnen: Eine PlayStation, sowie zahlreiche Spiele.

PRESS START

PRESS START

Mario-Gewinnspiel



Einsendeschluss: 21.04.1996
 Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags und der Firma Primal Games dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

Einsendungen an:
 Primal Games
 Stichwort: Mario Gewinnspiel
 Dr. Ruer Platz 1B
 D 44787 Bochum

PRESS START

PRESS START

1. Preis:
 Nintendo 64
 -Grundgeraet
 plus Spiel

2. Preis:
 PlayStation
 -Grundgeraet

Die Gewinne:

3.-10. Preis je ein
 Spiel nach Wahl:
 Alien Trilogy (PS)
 Krazy Ivan (PS)
 Sega Rally (SAT)
 Virtual Fighter 2 (SAT)



Die Frage:
 Wie heisst der
 Entwickler von
 Super Mario 64?

TIPS&TRICKS zum Sammeln
gibt es in allen Zeitschriften
mit diesem Zeichen:



COMPUTEC
VERLAG

DOUBLE-T ARCADE STORE

Obertor 22
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

SATURN

Grundgerät inkl. Scartkabel,	599,-
Netzteil + Joypad	44,95
Adapter us/jp.....	55,-
RGB-Kabel.....	49,90
HF Adapter	49,90
Action Replay	89,90
Virtua Stick	79,95
Casper	95,-
Creature Shock (jp.)	119,90
Cyberia.....	99,90
Daytona USA.....	95,-
FIFA Soccer 96	95,-
Formula 1 Challenge	99,90
Mystaria.....	95,-
Panzer Dragoon 2	auf Anfr.
Rayman	89,90
Sega Rally Ch.....	89,95
Shellshock.....	104,90
Sim City 2000.....	99,-
Tohshinden Remix.....	auf Anfr.
True Pinball	84,90
Virtua Cop + Gun.....	138,-
Virtua Fighter 2	95,-
Wing Arms	99,90
Worms	89,90

...und alle sonstigen älteren Titel!

PLAY STATION

Grundgerät inkl. Scartkabel,	579,-
Netzteil + Joypad	89,-
Action Replay II	59,-
HF-Adapter	54,-
Joypad Standard.....	139,90
Mad Catz Lenkrad	49,-
Memory Card.....	59,-
Mouse	89,90
Alien Trilogy.....	95,-
Casper	95,90
Cyberia.....	95,-
Destruction Derby.....	99,-
NBA in the Zone	109,90
NHL-Face Off (us.)	92,90
Primal Rage.....	89,-
Rayman	99,90
Ridge Racer Revolution.	91,90
Rise 2	89,90
Shellshock	94,90
Shockwave Assault	auf Anfr.
Tohshinden 2	99,90
Total NBA.....	89,90
War Hawk	99,90
Wing Commander 3	89,90
Worms	89,90
X-Men.....	89,90

...und alle sonstigen älteren Titel!

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

Händleranfragen erwünscht.

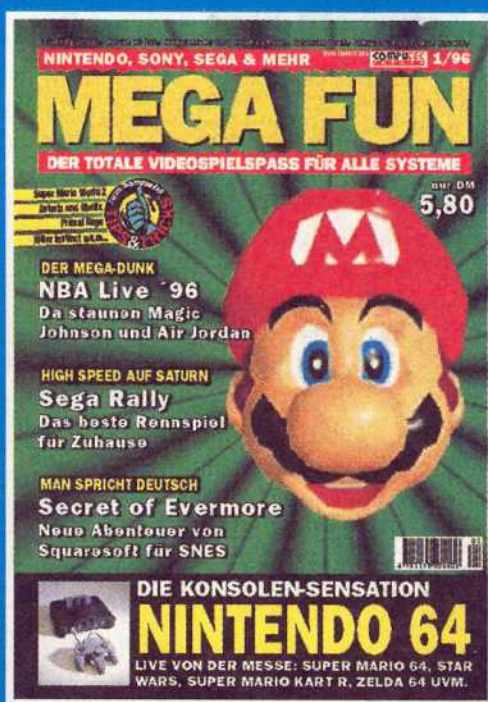
NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!



01/96



02/96



03/96

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 01/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 02/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 03/96	zu DM 5,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC
VERLAG

Captain Quazar

In Studio 3DOs neuestem Game erfahren wir, daß es auch in fernen Dimensionen Verbrechersyndikate gibt

3DO

Shoot 'em Up / 1-2 Spieler

Eine Verbrecherorganisation, die stark im illegalen Waffenhandel mitmischt, hat ein Netzwerk des Terrors über die gesamte Milchstraße aufgebaut, und nun muß ein muskelbepackter Held mit einer dicken

Wumme her, der den Kriminellen das Handwerk legt. Da gibt es nur eine Lösung: Captain Quazar! Bei dieser Ballerei steuert Ihr den Superpolizisten aus der isometrischen Vogelperspektive nacheinander durch die Spice-Fabriken, durch Kesh, den Dschungelplaneten sowie durch den vulkanischen Mond Moog. In jedem dieser Abschnitte gilt



Sandrie: Hände hoch, denn hier kommt Studio 3DOs Captain Quazar! Ein Spacecop mit überdimensionaler Wumme, der auf Anhub sympathisch wirkt. Seine ballerlastigen Abenteuer werden von einem realistischen FX-Sound, der der einfallslosen Hintergrundmusik leicht den Rang abläuft, angenehm untermalt. Allerdings ist die Steuerung unseres Helden (aufgrund der gewählten Perspektive) in punkto

Präzision leicht problematisch. Das heißt, gezieltes Auslösen der witzig aussehenden Gegner, wird vom Glück beeinflusst. Die Tatsache, daß der Schwierigkeitsgrad relativ kernig ausgefallen ist und das Spiel sehr umfangreich gestaltet wurde, trägt in großem Umfang dazu bei, daß man durch taktisches Hantieren mehr erreicht, als durch sinnloses Munitionsverschwendung. Das wird vor allem bei den geständigen Sträflingen klar, denn wenn Ihr hier einen nervösen Finger am Abzug habt, geht die wertvolle Information für immer flöten.

es, bestimmte Aufgaben zu erfüllen (wie zum Beispiel alle feindlich stationierten Raketen in die Luft sprengen), die Ihr in der Einsatzbesprechung kurz von Euren Chief erklärt bekommt. Auf Euren Missionen trifft Ihr manchmal auf entflozene Sträflinge, die sich, wie alle Boni (First Aid Kits, Keycards u. s. w.), hinter Kisten oder Fässern verstecken. Diese "Überläufer" geben Euch die Zugangscodes für die Teleporter, die quer über die Levels ver-

streut sind und Euch helfen, zu abgelegenen Stellen einer Stage zu gelangen.

TEST 3DO

HERSTELLER: STUDIO 3DO
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 10
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS



Wenn Ihr einen Gefangenen seht, heißt es Finger vom Abzug, denn sie versorgen Euch mit nützlichen Informationen

Tecmo World Soccer '96

Tecmo versucht mit seiner Neo Geo-Kickerei Super Sidekicks vom Thron zu stoßen

NEO GEO

Sportspiel / 1-2 Spieler

In altbekannter Manier, kommt auch dieses Neo Geo-Modul, ohne großen Optionsreichtum aus. Nachdem Ihr Euch für eine (es stehen vier zur

Wahl) Nationalmannschaft entschieden habt, geht es ohne Umschweife direkt hinaus auf's satte Grün. In der Arena verfolgt Ihr das Geschehen aus der Sicht der Seitenlinienkamera, wobei mit eingestreuten Zoomeffekten gearbeitet wird, sobald Ihr einen knallharten Schuß



Ulf: Tecmo lehnt sich mit dem Modul an Super Sidekicks an. Sprich: Die Steuerung ist einfach, aber gut. Der Zoomeffekt verwirrt allerdings ein wenig. Die eingebrachte Idee des Fintenlegens unterbricht den Spielfluß zudem unnötigerweise und ist gegen den Computer sowieso sinnlos, da sich nicht einmal im Ansatz erkennen läßt, was dieser vor hat. Zu Beginn stellt sich der Torerfolg schnell ein, da der Goalie das Ei oft

nur abklatschen läßt und das Tor sperrangelweit offen steht. Der Schwierigkeitsgrad ist in den ersten Spielen sehr leicht, steigt dann aber rapide nach oben und wird zum Schluß einfach unfair! Aufgrund des aggressiven Forecheckings und der Mandekung, bleibt einem kein Raum, für freie Entfaltungsmöglichkeiten. Der Zwei-Spieler-Modus macht hingegen mehr Laune! Übrigens: Die Ausnutzung der Farbpalette läßt stark zu wünschen übrig, dies wird vor allem bei den grobpixeligen Sprites deutlich.

vom Stapel läßt. Neben den obligatorischen Paß- und Schußvarianten, wird Euch auch die Möglichkeit, Finten zu legen, angeboten. Habt Ihr den Pixelkicker danach erfolgreich ausgedribbelt, rennt Euer Spieler mit kurzzeitiger Special Power, auf den Kasten des Kontrahenten zu. In der Defensive gibt es keine Alternativen: Es existiert lediglich die Blutgrätsche, um dem Gegenspieler das begehrte Leder abzulutschen. Solltet Ihr einmal dem Computer unterlegen sein, stellt dieser Euch einen Extrapunkt zur Ver-

fügung, mit dem Ihr die Stärken Eurer Truppe aufbessern dürft.

TEST NEO GEO

HERSTELLER: TECMO
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: SOMMER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: NOVA



Die farbarmen Sprites klicken oft hektisch vor dem Kasten hin und her



Jetzt auch Versand nach Österreich per Nachnahme! (DM 1.- = ÖS 7.-)

Tel.: 0049-89-480 29 13

MEGA DRIVE

- Action Replay 89,90
- 6 Button Joypad 29,90
- Joypad Verlängerung 9,90
- 4 Spieler Adapter 69,90
- Aero the Acrobat 2 d 29,90
- Aliensoldier d 79,90
- Andretti Racing d 39,90
- Arch Rivals d 29,90
- Ariel d 49,90
- Arrowflash d 29,90
- Art of Fighting d 89,90
- Asterix Power of Gods d 79,90
- Atomic Runner d 29,90
- Balljacks d 29,90
- Ballz d 29,90
- Barkley Jam d 39,90
- Baseball 2020 39,90
- Batman Forever d 49,90
- Batman Return d 29,90
- Battletoads d 29,90
- Beavis & Buttthead d 49,90
- Bill Walsh d 19,90
- Bankers d 49,90
- Bubsy 2 d 39,90
- Captain America 29,90
- Captain Planet d 29,90
- Castlevania d 29,90
- Chakan d 29,90
- Chiki Chiki Boy d 29,90
- Chuck Rock d 49,90
- Chuck Rock 2 d 49,90
- Cool Spot us o. Verp. 9,90
- Corporation d 19,90
- Crackdown d 29,90
- Crudedudes d 29,90
- Cyborg Justice d 29,90
- Death & Ret Superman d 69,90
- Demolition Man d 69,90
- Dino Dini Soccer d 29,90
- DJ Boy d 29,90
- Donald Duck Maui M. 99,90
- Double Clutch d 39,90
- Double Dragon d 39,90
- Double Sports d 49,90
- Dracula 39,90
- Dragon Bruce Lee d 39,90
- Dschungelbuch d 79,90
- Dynamite Duke d 39,90
- Dynamite Headdy d 39,90
- EA Tennis d 49,90
- Ecco 2 d 39,90
- Empire of Steel 39,90
- Eternal Champions d 49,90
- Ex Mutants d 19,90
- Fatal Fury d 49,90
- Fatal Rewind d 29,90
- Fire Shark d 49,90
- Flink d 39,90
- Galahad d 29,90
- Generations Lost d 39,90
- Grand Slam Tennis d 49,90
- Havoc d 39,90
- International Soccer Deluxe 89,90
- Izzy's Quest d 79,90
- Jewel Master d 29,90
- John Madden '92 d 29,90
- John Madden '93 d 39,90
- Judge Dredd d 39,90
- Jurassic Park 2 d 39,90
- Justice League d 39,90
- King of Monsters d 39,90
- Last Battle d 39,90
- Lemmings d 49,90
- Maximum Carnage d 39,90
- Megalomania d 39,90
- Megaman Wily Wars d 29,90
- Megaturrican d 39,90
- Mickey Mania d 49,90

- Mighty Max d 29,90
- Micro Machines '96 99,90
- MissPacman d 49,90
- Mr. Nutz d 49,90
- Mutant League Football d 29,90
- Mystic Defender d 29,90
- NHL '96 d 99,90
- Normy's Beach Babe d 29,90
- Ottifanten d 39,90
- Paperboy d 29,90
- Paperboy 2 29,90
- Paws of Fury 29,90
- Pete Sampras d 49,90
- Pete Sampras '96 99,90
- PGA Tourgolf '96 99,90
- Phelios d 29,90
- Pirate of Dark Water d 49,90
- Pitfall d 39,90
- Pro Move Soccer d 19,90
- Psycho Pinball d 79,90
- Radical Rex d 39,90
- Ranger X d 39,90
- Revolution X d 79,90
- Rise of the Robots d 39,90
- Risky Woods d 39,90
- Robocop vs Terminator d 49,90
- Rocket Knight Adv. d 39,90
- Rock'n Roll Racing d 79,90
- Samurai Showdown d 89,90
- Sepp Maier Soccer d 29,90
- Shadow of Beast d 29,90
- Shadow of Beast 2 d 29,90
- Shaq Fu d 49,90
- Skidmarks 89,90
- Skitchin d 29,90
- Slam Master d 39,90
- Sonic & Knuckles d 49,90
- Sonic d 29,90
- Space Harrier d 29,90
- Sparkster d 29,90
- Spot goes to Hollywood d 99,90
- Stargate d 39,90
- Steel Talons d 29,90
- Subterrania d 49,90
- Sylvester & Tweety d 49,90
- Syndicate d 49,90
- Talmit's Adventure d 29,90
- Tazmania 2 d 39,90
- T2 Arcade 39,90
- Themepark d 89,90
- Thunderforce 4 d 99,90
- Tiny Toons d 59,90
- Toe, Jam & Earl d 49,90
- Toe, Jame & Earl 2 d 49,90
- Toki d 49,90
- Toughman Boxing 39,90
- True Lies d 49,90
- Two Crude Dudes 29,90
- Vectorman d 99,90
- Vermillion 39,90
- Virtua Racing d 99,90
- Wani Wani World I 19,90
- Warpspeed d 39,90
- Winterchallenge 19,90
- World Class Soccer d 29,90
- World Cup USA d 39,90
- World Cup Soccer d 99,90
- WWF Wrestlemania d 99,90
- Xenon 2 d 29,90
- Zero the Kamikaze d 39,90
- Zombies d 39,90

SATURN

- Saturn d 599,90
- Action Replay 89,90
- Adapter us/jp 69,90
- Bug d 99,90
- Clockwork 2 d 99,90
- Clockwork d 89,90

- Daytona d 79,90
- Digital Pinball d 99,90
- FIFA '96 d 79,90
- Galactic Attack d 79,90
- Hang On GP 99,90
- Hebereke 79,90
- Hi-Octane d 89,90
- Johnny Bazookatone d 79,90
- Mansion of Hidden Souls 99,90
- Myst d 109,90
- Mystaria d 99,90
- Mystery Mansion d 119,90
- NBA TE d 79,90
- NHL Allstars d 99,90
- Panzer Dragoon d 79,90
- Pebble Beach Golf d 89,90
- PGA Golf d 89,90
- Rayman d 89,90
- Robotica d 89,90
- Sega Rally d 99,90
- Shanghai us 79,90
- Shinobi d 89,90
- Sim City 2000 d 99,90
- Streetfighter d 69,90
- Victory Boxing d 89,90
- Themepark d 79,90
- Thunderhawk 2 d 99,90
- Virtua Fighter 2 d 99,90
- Wing Arms d 89,90
- World Cup Golf d 89,90
- World Series Baseball d 99,90

SUPER NES

- Action Replay MK3 89,90
- Gamemage d 19,90
- Super Gameboy d 69,90
- Joypad/Dauerfeuer 19,90
- 5 Spieler Adapter 49,90
- 50/60 Hz Adapter 29,90
- Infrarot Joypad 79,90
- Actraizer eu 49,90
- Actraizer 2 d 69,90
- Aero the Acrobat 2 eu 49,90
- Art of Fighting d 69,90
- Axlay eu 49,90
- Batman Forever d 49,90
- Battleclash eu 49,90
- BC Kid d 39,90
- Beavis & Buttthead d 49,90
- Big Hurt Baseball d 49,90
- Big Sky Trooper d 69,90
- Biker Mice from Mars d 69,90
- Bomberman 2 eu 49,90
- Bomberman 3 d 99,90
- Brainlord us 69,90
- Breath of Fire 2 us 129,90
- Bubsy d 49,90
- Bugs Bunny eu 69,90
- Captain Comando d 49,90
- Castlevania Vampire d 109,90
- Chronotrigger us 139,90
- Clayfighter 2 eu 59,90
- Claymates eu 49,90
- Crazy Chase d 49,90
- Crazy Sports eu 49,90
- Cybernator eu 49,90
- Xenon 2 d 29,90
- Daze before Christmas d 49,90
- Demolition Man d 89,90
- Demons Crest d 39,90
- Dino Dini Soccer d 29,90
- Dirt Trax FX d 79,90
- Donkey Kong Country eu 89,90
- Donkey Kong Country 2 d 129,90
- Dragon Bruce Lee d 69,90
- Dragon View us 79,90
- Dr. Franken us 39,90
- Dropzone eu 49,90
- Dschungelbuch eu 79,90
- Earthworm Jim d 59,90
- Earthworm Jim 2 d 109,90
- Eye of Beholder us 79,90
- Fever Pitch Soccer d 69,90
- Final Fantasy 3 us 139,90
- FIFA '96 109,90
- Flintstones the Movie eu 69,90
- Gemfire us 99,90
- Ghoulpatrol d 39,90
- Gods d 49,90
- Gooftroop d 69,90
- Hagane d 39,90
- Hebereke Popoitto d 39,90
- Hulk d 39,90
- Humans d 59,90
- Hungry Dinosaurs d 69,90
- Hunt for Red October us 29,90
- Hurricanes d 29,90
- Illusion of Time eu 49,90
- Illusion of Time d 119,90
- Indiana Jones d 39,90
- International Soccer Deluxe 129,90
- Izzy's Quest d 79,90
- James Pond 3 d 49,90
- John Madden '95 d 59,90
- Junglestrike d 99,90
- Judge Dredd eu 69,90
- Kawasaki Superbikes d 89,90
- Kirby's Ghost Trap d 89,90
- Legend d 49,90
- Lemmings 2 49,90
- Lion King us 39,90
- Looney Toons Factory d 49,90
- Lords of Darkness us 79,90
- Lord of the Rings d 79,90
- Lothar Mathäus Soccer d 89,90
- Lufia us 99,90
- Magic Boy eu 29,90
- Marko's Magic Football eu 49,90
- Mario 2 d 119,90
- Mario Allstars d 59,90
- Mario Basler Fussball 69,90
- Mariokart d 99,90
- Mariopaint d 59,90
- Mechwarrior 3050 d 89,90
- Megaman 7 d 89,90
- Megaman X d 49,90
- Megaman X 2 d 89,90
- Metroid eu 59,90
- Mickeymania d 39,90
- Mickey & Minnie d 89,90
- Micromachines d 49,90
- Mighty Max d 39,90
- Mr. Nutz d 49,90
- NBA live '96 d 99,90
- NBA Give'n Go d 139,90
- NFL Quarterback d 49,90
- NHL '96 d 109,90
- On the Ball d 49,90
- Pagemaster eu 39,90
- Parodius d 49,90
- Pinball Dreams d 69,90
- Pocky & Rocky 2 d 69,90
- Powerrangers Fighting us 99,90
- Prehistoric Man d 89,90
- Probotector eu 69,90
- Punch Out d 89,90
- Puzzle Bobble d 99,90
- Radical Rex d 69,90
- Rainbow Bell 49,90
- Return of Jedi d 49,90
- Revolution X d 89,90
- Robocop Terminator d 59,90
- Robotrek us 89,90
- Sailor Moon d 49,90
- Secret of Evermore us 139,90
- Secret of Mana d 119,90
- Shadowrun d 99,90
- Simcity eu 59,90
- Soulblazer d 89,90
- Sparkster d 39,90
- Spawn d 49,90

- Spiderman Separation d 99,90
- Spindizzy World eu 49,90
- Stargate d 49,90
- Startrac Next Gener. d 99,90
- Streptracer d 49,90
- Syndicate d 49,90
- Tetris 2 d 109,90
- Themepark d 119,90
- Timeslip eu 39,90
- Time in Tibet d 119,90
- Tiny Toons d 39,90
- Turbo Toons d 59,90
- Turrican 2 - 69,90
- Ultima Ruines us 99,90
- Urban Strike d 99,90
- Unirally d 49,90
- Utopia d 49,90
- Vortex d 39,90
- Warlock d 49,90
- Waterworld d 89,90
- Weaponlord eu 99,90
- Wingcommander 39,90
- Wings II eu 39,90
- Wizardry V us 59,90
- Wolverine eu 49,90
- World Heroes d 49,90
- WWF Wrestlemania d 99,90
- WWF Raw inkl. Video d 59,90
- Young Merlin d 69,90
- Zero the Kamikaze d 49,90
- Zombies d 39,90
- Yoshi's Island 119,90

PLAYSTATION

- Playstation d 549,90
- Action Replay d 59,90
- Joypad d 55,90
- Joypad Dauerfeuer 39,90
- Memory Card 45,90
- RGB Kabel 39,90
- Air Combat d 99,90
- Assault Rigs d 89,90
- Cyberled d 99,90
- Cyber Speed d 89,90
- Defcon 5 89,90
- Destruction Derby d 99,90
- Disc World d 89,90
- Extreme Games d 99,90
- FIFA '96 89,90
- Hi-Octane d 59,90
- Johnny Bazookatone d 79,90
- Jumping Flash d 89,90
- Kileak d 89,90
- Lemmings 3d 89,90
- Loaded d 89,90
- Lone Soldier d 89,90
- NBA TE 79,90
- Novastorm d 89,90
- PGA '96 d 89,90
- Rapid Reload d 89,90
- Raiden d 99,90
- Rayman d 99,90
- Ridgeracer d 99,90
- Starblade Alpha d 89,90
- Streetfighter d 69,90
- Striker d 99,90
- Thunderhawk 2 d 89,90
- Warhawk d 89,90
- Wipeout d 99,90
- World Cup Golf d 69,90
- Worms d 79,90
- WWF Raw Arcade d 99,90
- Zero Divide 79,90

Info-Gutschein !!!
(Gültig bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Zone und was das bedeutet)

Name: _____

Anschrift: _____

System: Nintendo Sega MS-DOS

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.
 Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWST. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90
X - Games Spielwaren Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089 / 488074

Zubehör-Special

Noch kein Jahr ist es her, daß wir mit Sonys PlayStation und Segas Saturn beglückt wurden und schon gibt es eine Fülle von Sticks, Pads, Lenkrädern und sonstigen Steuereinheiten, die von Fremdanbietern auf den Markt geworfen wurden. Sicherlich gibt es qualitativ bessere und schlechtere Geräte, vieles hängt aber von den persönlichen Vorlieben des Users ab: kurzer oder langer

Super Ufo PlayStation Infrarot Pad System

PS/Fire 79,- DM



Von der Optik her ist, bis auf das fehlende Kabel, kein Unterschied zum Super Ufo PlayStation auszumachen; es fehlen aber sämtliche Slow-, Turbo- und Buttonkonfigurationen. Freundlicherweise liegen gleich zwei Controller samt Empfangsstation (wird in die beiden Ports am Gerät eingesteckt), bei. Ihr braucht also nur noch je zwei 1,5 Volt Batterien und ab geht's in die Welt des drahtlosen Zockens. Im Praxistest gab es keine Probleme mit der Übertragung - selbst, wenn man das Pad im 90-Grad-Winkel zum Empfänger aktiviert. Wer meint, mit Kabelpads nicht spielen zu können, greift zu - aber beachtet die exotische Padbelegung.

Wired Controller

PS/Game Partner 34,- DM



Wer sich dieses Joypad zulegt, verfügt über eine rund zehn Zentimeter längere Schnur, als Besitzer des Originals. Die Anordnung der Tasten und die Form unterscheiden sich nur marginal vom Sony-Pad, allerdings ist der Winkel der Griffhörnchen etwas größer und das Steuerkreuz besteht nicht aus vier einzelnen, sondern einem einzigen Segment - ein Vorteil bei Spielen wie Street Fighter, da die Special-Moves besser von der Hand gehen. Thema Dauerfeuer: Alles ist einstellbar, allerdings nur über einen einzigen Programmierknopf. Das Highlight dieses Controllers liegt im Slow Motion-Knopf, den man jederzeit während des Spiels unproblematisch aktivieren und deaktivieren kann.

Hebelweg, große oder kleine Buttons sind reine Geschmacksfragen. Daher wollen wir mit der folgenden Produktübersicht weniger werten, sondern mehr die Besonderheiten der einzelnen Items herausstellen

Muster von: Theo Kranz Versand 0931/571601

Sony Multitap

PS/Sony DM 69,- DM



Vor allem Freunde von Sportspielen werden Sonys bumerangförmigen Vier-Spieler-Adapter zu schätzen wissen. Jeder der vier Monitor-Athleten kann nicht nur sich, sondern auch seine gleich mitgebrachte Memory-Card einklinken und die kostbaren Spielstände wieder mit nach Hause nehmen. Frei nach dem Baukastenprinzip lassen sich auch zwei Multitaps parallelschalten und bis zu acht Spieler können dann gleichzeitig antreten - bisher leider nur beim Basketballspiel Total NBA '96.

Controller

PS/K.A. 39,- DM



Kein Wunder, daß der Hersteller seinen Namen nicht auf der Verpackung vermerkt, denn dieses Steuerteil ist der dreisteste Clone des Sony-Originals: Form, Farbe, ja, sogar die Lage der Schrauben - alles 100 %ig identisch. Einziger Unterschied: die Steuerknöpfe haben kaum Widerstand (was kein Nachteil, sondern nur eine Geschmacksfrage ist) und auf der Hinterseite des Pads befinden sich zwei Schieberegler für Slow-Motion und Dauerfeuer (leider nicht individuell einstellbar). Trotzdem - wer zum Lager der "widerstandslosen" Joypadakrobaten gehört, wird mit diesem Pad glücklich, spart obendrein noch 20 Mark und hat Dauerfeuer/Slow Motion als zusätzlichen Bonus.

roby rob pad

PS/SOWADE 34,- DM



Was beim roby rob pad als erstes ins Auge sticht, ist die bananengelbe Signalfarbe. Wie die Farbe, ist auch die Form (erinnert etwas an das 3DO-Pad) ungewöhnlich. Gewöhnungsbefähigt ist dagegen die Anordnung der Steuerknöpfe: es gibt nur zwei hintere Taster (R1 und R2), die anderen beiden sind mit auf die Frontplatte draufgepackt worden. Apropos Taster: Start und Select sind viel zu dicht nebeneinander, so daß man in 90% der Fälle beide gleichzeitig erwischt. Positiv: Turbo- und Autofeuer, sowie die Slow Motion-Funktion sind ebenfalls vorhanden.

Super Ufo PlayStation

PS/Fire 39,- DM



Auch hier haben wir es wieder mit einer Spezies von Controller zu tun, die eine Verwandtschaft mit dem 3DO-Pad vermuten läßt. Der Abstand zwischen Steuerkreuz und Buttons ist enorm groß. Es gibt nur zwei hintere Taster, dafür sechs vordere Controllknöpfe. Als störend muß aber angekreidet werden, daß die vorderen drei Knöpfe zu groß, die hinteren zu mickrig sind. Dafür ist dieses Joypad das einzige, bei dem man auf das Steuerkreuz wahlweise einen kleinen Stick aufschrauben kann (liegt bei). Außerdem gibt es zwei verschiedene Konfigurationen der Buttons. Slow Motion und Turbo (nicht individuell) sind vorhanden.

Specialized JoyStick

PS/ASCIIWARE 119,- DM



Wer sich wie in der Spielhalle fühlen möchte, liegt mit dem Joyboard, aus dem gleichen Hause wie obiges Pad, richtig. Auch die Funktionen sind mit denen des Pads identisch; man kann den Turbo aber zusätzlich noch stufenlos regulieren, so daß bis zu 36 Knopfdrücke pro Sekunde simuliert werden. Der Steuerknüppel hat einen angenehm kurzen Hebelweg, und die acht Mikroschalter lassen bei Betätigung des Sticks ein deutliches und definiertes "Klick" vernehmen.

Super Ufo PlayStation Arcade Stick

PS/Fire 109,- DM



Dauer- und Turbofeuer, Slow Motion und zwei verschiedene Buttonkonfigurationen sind das einzig positive, was von diesem Board zu vermelden ist - okay, vielleicht noch die Saugfüße, mit denen eine sichere Fixierung auf glatter Oberfläche möglich ist. Der Rest ist enttäuschend: angefangen beim billigen Plastik (dubiose Rappelgeräusche), bis hin zum Steuerknüppel, dessen Hebelweg zu lang und Steuerung zu ungenau ist. Mit dem Specialized JoyStick von ASCII trifft Ihr eindeutig die bessere Wahl.

Sunstation Pad

PS/Sunsoft k.A.



Mit Abstand die größte Anzahl an Features bietet das Sunstation Pad von Sunsoft. Der Hauptunterschied zu den anderen Pads besteht darin, daß man jeden Knopf beliebig definieren kann. Darüberhinaus lassen sich auch Kombinationen zusammenfassen und durch einen einzigen Druck auslösen - besonders interessant für Prügelspielneulinge, die mehr mit den Special Moves als mit dem Gegner zu kämpfen haben. Das Steuerkreuz läßt sich allerdings gut dirigieren, so daß ehrliche Kämpfer mit schnellen Kombinationen keine Probleme haben werden (im Gegensatz zum Sony-Pad).



Mad Catz

PS/Mad Catz 159,- DM

Ein absolutes Novum für heimische Konsolenspieler ist das Mad Catz Lenkrad - wobei "Lenkrad" schon untertrieben ist, denn eine Kombination aus Brems- und Gaspedal sowie ein integrierter Schaltknüppel werden gleich mitgeliefert. Die Schaltung beschränkt sich allerdings auf oben und unten - der Hebel hat also nicht etwa vier Stellungen, wie aus der Spielhalle gewohnt. Die Verarbeitung ist noch im Bereich des Annehmbaren, wenn auch außer den Schrauben und der Lenksäule alles aus Plastik besteht. Die Fußpedale können im Eifer des Gefechtes schon 'mal verrutschen und das Lenkrad läßt sich nicht (wie beim Sega Arcade Racer) zwischen die Beine klemmen. Trotzdem kann Mad Cats guten Gewissens empfohlen werden. Wer mit den Fußpedalen nicht klarkommt, benutzt eben nur das Lenkrad (alle Knöpfe - auch zum Gasgeben und Bremsen) sind hier nocheinmal vorhanden), außerdem stimmt das Preis-Leistungsverhältnis.

NeGcon

PS/Namco 99,- DM (Apr./Mai)



Namcos NeGcon ist die genialste Erfindung seit der, des (Lenk)-Rades! Das Pad besteht aus zwei Teilen, die zwar miteinander verbunden sind, sich aber um jeweils eine halbe Drehung nach oben und unten bewegen lassen. Diese Bewegung simuliert die Bewegung eines Lenkrades nach links und rechts. Das lästige Tippen auf das Steuerkreuz eines herkömmlichen Pads, gehört damit der Vergangenheit an. Bei vielen Rennspielen (zum Beispiel Need for Speed) kann man sogar noch den Grad des Winkels einstellen, den man für einen maximalen Lenkeinschlag auf dem NeGcon drehen muß. Dieser Lenkradersatz ist ein absoluter Kauf-tip für Rennspiel-freunde, vor allem, da die bald erscheinende deutsche Version bei 99,- DM liegen wird.

Specialized asciiPad

PS/ASCIIWARE 69,- DM



Das Besondere an diesem Pad ist die Tatsache, daß man alle acht Steuerknöpfe (die vier Frontknöpfe und die vier hinteren Taster) individuell mit zwei verschiedenen Dauerfeuern belegen kann. Einmal Dauerfeuer, bei Druck auf die belegte Taste und einmal automatisches Dauerfeuer, bei dem fortwährend automatisch das Signal getriggert wird. So kann man sich ganz auf die eigentliche Steuerung konzentrieren. Für schwierige Stellen im Spiel gibt's noch eine Slow Motion-Funktion, die die Spielgeschwindigkeit auf gut die Hälfte abbremst - dann flakert's allerdings etwas. Wer Wurstfinger hat, sollte dieses Pad meiden, denn die hinteren Taster liegen sehr eng beieinander.

Sony Maus

PS/Sony 59,- DM



Konsolenspieler mit PC-Erfahrung, aber auch alle Rollenspiel- und Simulationsfanatiker, freuen sich über dieses Item. Leider ist viel mehr als Vorfreude momentan auch nicht angebracht, da nur wenige Spiele die Maus unterstützen - selbst Simulationsperlen, wie Theme Park, verweigern die Zusammenarbeit. Doch angesichts der bevorstehenden Flut von PC-Spielumsetzungen wird die Schonzeit der Sony Maus mit hoher Wahrscheinlichkeit schon bald abgelaufen sein.

Super Ufo Turbo SAT Joypad

SAT/Fire 39,- DM



Was den dreisten Ideenklau anbelangt, so kann sich dieses Pad mit dem oben erwähnten Sony-Pad ohne Herstellerangabe die Hand geben! Auch hier absolute Identität, mit dem Original Sega-Pad - allerdings mit dem japanischen. Deshalb lege ich dieses Plagiat jedem wärmstens ans Herz, denn das japanische Pad liegt bestens in der Hand, das deutsche hingegen (welches standardmäßig zusammen mit der Konsole verkauft wird, scheint für Holzfällerhände entwickelt worden zu sein). Niedriger Preis und Slow Motion/Dauerfeuer, als Gratisbeigabe, erleichtern die Kaufentscheidung.

Sega Tap

SAT/Sega 79,- DM



Auch bei diesem Mehr-Spieler-Adapter dürften vor allem die Sportfreunde angesprochen sein. Die quadratische Box hat sechs Ausgänge, in die man seine Pads einstöpseln kann. Slots für Memory Cards sind nicht vorhanden; sie sind aber auch unnötig, da Spielstände automatisch im internen RAM des Saturns abgespeichert werden. Der momentane Mehr-Spieler-Rekord wird mit Segas NHL Hockey Allstars aufgestellt: bei der Verwendung von zwei Sega Taps können 12 (zwölf!) Spieler gleichzeitig kämpfen.

Sega Arcade Racer

SAT/Sega 139,- DM



Mit dem Arcade Racer kommt ein Hauch von Spielhallenflair auf, vor allem, wenn man Arcadeumsetzungen, wie Daytona USA, spielt. Alle Bedienelemente sind ins Lenkrad integriert, zusätzliche Gas-, Brems- oder Schaltelelemente entfallen. Der Winkel des Lenkrades läßt sich verstellen, so daß von Fernfahrer- bis Rennfahrerfeeling alles möglich ist. Überzeugend ist auch die solide Verarbeitung: viel Metall, wenig Plastik.

Super Ufo SAT Arcade Stick

SAT/Fire 89,- DM



Zu diesem Gerät kann man sich jeglichen Kommentar schenken, da alles (bis auf das Anschlußkabel) - und vor allem die miese Qualität - mit dem Super Ufo PlayStation Arcade Stick identisch ist.

Saturn-I8 Professional

SAT/Honey Bee 39,- DM



Platzsparen lautet die Devise dieses in China hergestellten Steuerteils. Wer die Anleitung lesen will, muß die Verpackung auseinanderreißen, um den Text freizulegen. Das Pad selbst ist aber durchaus solide und verfügt über Slow Motion, Turbo- und Autofeuer. Die Form ist etwas gewöhnungsbedürftig, die hinteren Taster sind Kippschalter, die man sowohl oben, als auch unten herunterdrücken kann. Neben der herkömmlichen Haltung ist daher auch die "Reisstäbchen-Methode" möglich, bei der man das Pad zwischen Kleinem- und Ringfinger ein-klemmt und die hinteren Taster oben aktiviert werden.

Super Ufo SAT Infrarot Pad System

Fire 99,- DM



Bis auf die Farbe, die dem Original Sega-Pad "nachempfunden" ist, auch hier kein Unterschied zum PlayStation-Pendant - außer dem Turbofeuer. Die Sega-Variante ist trotzdem eher zu empfehlen, da die Padbelegung der, des normalen Controllers, entspricht und umdenken somit entfällt. Den Batterieverbrauch kann man ja durch den Einsatz von Akkus reduzieren.

Virtua Gun

SAT/Sega (zur Zeit nur zusammen mit dem Spiel Virtua Cop) 139,- DM



Die blaue Plastik-Wumme macht friedfertige Gewaltverächter zu blutrünstigen Rambo-Imitatoren. In Kombination mit dem Simple-Spiel Virtua Cop kommen die niederen Instinkte, eine genetische Veranlagung der Spezies Mensch, voll zur Entfaltung. Leider gibt es bisher nur ein einziges Spiel, doch Virtua Cop 2 ist schon in der Mache. Da Virtua Cop ein großer Verkaufserfolg war und die Pistole somit relativ weit verbreitet ist, besteht berechnete Hoffnung auf Nachschub. Achtung: Die Virtua Gun funktioniert nicht mit 100 Hertz-, Pal Plus- und LCD Fernsehern.



Wie Basketball im Fernsehen: mit den bekanntesten Spielern in voll besetzten 3D-Arenen, total natürlichen Bewegungsabläufen, Wahnsinns-Action, verschiedenen Perspektiven, Review und Slow Motion, Kommentaren und Live-Soundeffekten. Nur – ihr spielt selbst!



Hey. Wenn

dir Total NBA '96

zu viel Action ist,

spiel doch hiermit!



PLAYSTATION VON SONY
DAS IST KEIN SPIEL

Spielehotline: Deutschland 069-66 54 34 00
Schweiz 052-157 11 33 (86RP./Min)

**DIE LEGENDE
KEHRT
ZURÜCK...**

THUNDERHAWK 2 FIRESTORM

„Das 3D-Action-
Spiel des Jahres!“
Sega Magazin 1/96

93%

„Was für eine
Action-Simulation!“
Video Games 1/96

83%
Video
Games
Classic

„Mut ab vor Mark
Avory und seiner
Crew.“
Maniac 1/96

80%

- Actiongeladene Hubschrauber-simulation
- 26 packende Missionen
- Deutsche Sprachausgabe

**...MIT
BODEN-
UNTERSTÜTZUNG**

SHELLSHOCK

„...hat dieser Titel gar das Zeug
zu einem absoluten Highlight.“
Fun Generation 3/96

„Wer wissen will, wie es den Pan-
zern ergeht, die man in Thunder-
hawk 2 locker in die Luft jagtet,
muß sich Shellshock besorgen.“
Sega Magazin 3/96

- 3D-Panzer-Action-Simulation
- Durchgängig SGI-gerenderte Grafik
- Komplett in Deutsch!



**SOUNDTRACK
AUF MAXI-CD**

PC
CD-ROM

PlayStation

SEGA
SATURN

CORE
DESIGN LIMITED

CENTRE GOLD