

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR COMPUTEC
VERLAG **6/96 DM 5,80**

MEGA FLIN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Interaktiver Zombie-Streifen

Resident Evil

Der Echtzeit-Schocker
für starke Nerven

3D-Hit vom Sonic-Team

Nights into Dreams

Raffiniertes Action-
Spektakel mit Edelgrafik

Sei friedlich, Mann!

Shellshock

Die Panzersimulation
im Thunderhawk-Stil

TEKKEN 2

Virtuelle Knochenbrecherei – alle 25
Charaktere im 7-Seiten-Mega-Special



**Gewinnt einen von drei
3D0-Multiplayern!**



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, 1982, 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 "P" logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.



Die Ruhe vor dem Sturm

Die **ECTS** in London macht es deutlich: Für zwei Videospiel-Messen mit nur einem Monat Abstand ist definitiv kein Platz. Sega und Nintendo kehrten der traditionsreichen Frühjahrs-Show daher den Rücken zu, um sich gezielt auf die E3 in Los Angeles vorzubereiten, der wichtigsten Branchen-Messe des Jahres überhaupt. Alle



ECTS S.84

Augen richten sich Mitte Mai sicherlich auf Amerika, denn hier werden Trends gesetzt, Millionen-Deals unterzeichnet, Geheim-Projekte erstmals vorgestellt und - was sicherlich vom größten Interesse sein dürfte - das sagenumwobene Nintendo 64 mit einigen Beta-Versionen

der ersten Softwarewelle der hungrigen Presse-Meute zum Fraß vorgeworfen. Wir werden selbstverständlich mit zwei Redakteuren vor Ort sein, um über dieses Großereignis gebührend zu berichten. Apropos "Redakteure", Frank Fischer, stockt unser Team um einen weiteren fleißigen Schreiberling auf. Als Fußball-Liebhaber (aktiv & passiv) und Kenner gelungener Flugsimulationen, kümmert er sich vornehmlich um FIFA '96, Thunderhawk & Konsorten. Und was tummelt sich so alles an der Software-Front? Sega fordert mit ihrem ehrgeizigen **Nights into Dreams**-Projekt Nintendos Klempner heraus, während wir Sonys Edel-Balgerei **Tekken 2** sage und schreibe sieben Seiten widmen. Soviel Seiten sind nämlich nötig, um alle 25 (!) virtuellen Fighter vorzustellen. Ach ja, vielen Dank an alle treuen Leser, die uns mit Glückwünschen und Komplimenten zur Jubiläums-



Nights into Dreams S.12

ausgabe förmlich überschüttet haben; es ist wirklich sanfter Balsam auf die Nerven unserer streßgeplagten Redakteure. Bleibt uns nur noch übrig, Euch ein paar vergnügliche Stunden beim Mega Fun-Schmökern zu wünschen.

Viel Spaß!



Tekken 2 S.16

Euer Mega Fun Team





Interaktiver Zombie-Streifen

Resident Evil

Capcoms Echtzeit-Schocker für starke Nerven

Seite 38-40



Virtuelle Knochenbrecherei

Tekken 2

Alle 25 Charaktere im Überblick

Seite 16-23



Komplettlösung des
3D-Shining Force-Ablegers

Mystaria

So kämpft Ihr Euch erfolgreicher durch die
Mystaria-Welt

T&T Seite 4-5

Rubriken

Anzeigenauftrag	95
Börse	94
Countdown	34
Editorial	3
Game Over	98
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	96
Mega Mail	34
Referenzen	82

News

Mega Drive

Arcade Classics	8
X-Perts	8

Nintendo 64

Pilotwings 64	6
---------------------	---

PlayStation

BLAM! Machinehead	26
Fade to Black	32
Space Hulk	27
Syndicate Wars	24
Tekken 2	16
Time Commando	8

Saturn

Euro '96 Soccer	30
Heart of Darkness	7
Road Rash	31
Shöckwave Assault	28
Syndicate Wars	24

Spieletests ab Seite 37

Tips & Tricks ab Seite 43

Specials

Gewinnspiel	83
Kampf der Titanen	12
Back to the Future	92

Spiele-Index

3D Lemmings T&T	2	Gradius Deluxe Pack	77	Space Hulk	27
Agile Warrior F-111X T&T ..	14	Hang On GP '96 T&T	3	Super Skidmarks T&T	15
Alien Trilogy T&T	12	Heart of Darkness	7	Syndicate Wars	24
Alone in the Dark 2	67	Kirby's Ghost Trap	78	Tekken 2	16
Arcade Classic	8	Krazy Ivan T&T	15	Tetris Blast	79
Big Hurt Baseball	76	Magic Carpet T&T	13	Theme Park T&T	14
BLAM! Machinehead	26	Mystaria T&T	4-5	Time Commando	8
Bust A- Move 2	62	NBA Jam T.E. T&T	11	Titan Wars	75
Congo	72	Need for Speed T&T	13	Toshinden	80
Criscom	71	NHL All-Star Hockey T&T ..	15	Total Eclipse Turbo T&T	3
D	68	Off-World Intercept. T&T	3	Total NBA '96 T&T	10
Darius Galden T&T	15	Pilotwings 64	6	Toy Story (US) T&T	3
Darkstalkers	60	PO'ed	70	Twisted Metal T&T	10
Defcon 5 T&T	10	Raiden Project T&T	3	Urban Strike T&T	14
Destruction Derby T&T	12	Return Fire	64	Vampire Hunter T&T	15
Discworld T&T	6-9	Resident Evil	38	Victory Goal '96	76
Earthworm Jim 2 T&T	11	Revolution X	74	Virtua Cop T&T	12
Earthworm Jim 2 T&T	12	Road Rash	31	Virtua Fighter 2 T&T	11
Extreme Pinball	66	Road Rash T&T	16	Virtua Fighter 2 T&T	14
F-1 Challenge T&T	10	Rockman X3	73	Virtual Hydlide T&T	12
Fade to Black	32	Shellshock	41	Virtual Open Tennis	74
FIFA Soccer '96 T&T	2	Shockwave Assault	28	Warriors of Fate 2	66
Gex T&T	2	Sidewinder (JAP) T&T	12	X-Perts	8

INTERNET: <http://www.nba.com> · INTERNET: <http://www.nba.com> · INTERNET: <http://www.nba.com>

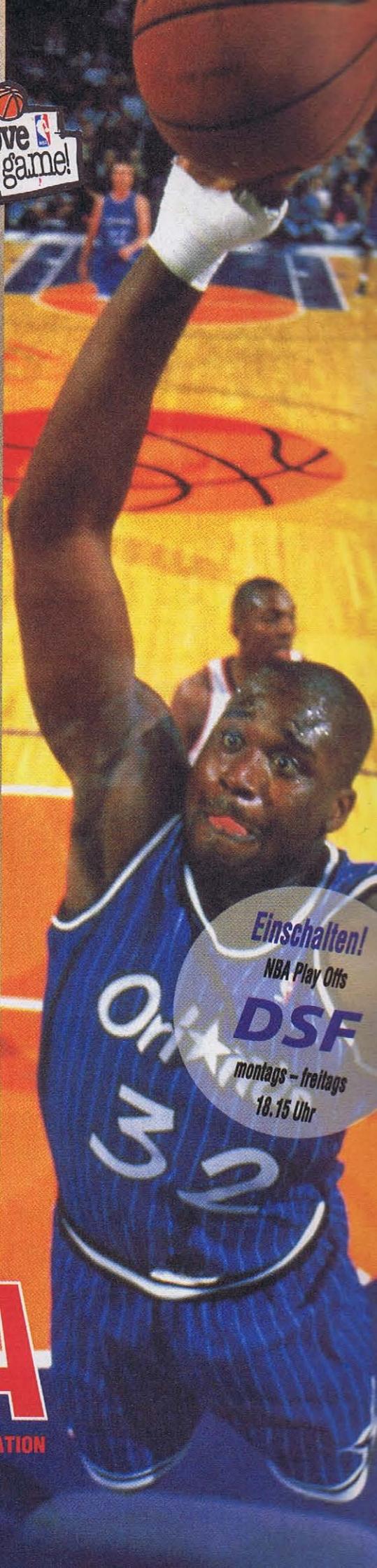
i love  this game!

„Mit
2 Meter 17 und
135 Kilo hab'
ich jede Situation
im Griff.“

SHAQUILLE O'NEAL
ORLANDO MAGIC



NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION



Einschalten!
NBA Play Offs
DSF
montags - freitags
18.15 Uhr

AGENTA

NEWS - SCREEN

Nintendo 64

Pilot Wings 64

In Japan kursierte eine Zeit lang das ebenso abwegige wie unwahre Gerücht, daß nach Erscheinen von Pilot Wings auf dem SNES die Zahl der Bewerber für eine Pilotenausbildung sprunghaft angestiegen sei. Tatsache ist jedoch, daß das Spiel in kurzer Zeit viele Freunde fand, und das nicht zuletzt aus dem Grunde, daß es eine originelle Mischung aus Flugsimulation und Action bot.

men des World Trade Centers hindurch, oder unternimmt einen "Spaziergang" durch einen Freizeitpark und vollführt die verrücktesten Flugmanöver. Dabei sollte man es jedoch möglichst vermeiden, der Schönheit von Natur und Bauwerken zu viel Aufmerksamkeit zu schenken, um die gewagte Luftakrobatik nicht mit einer Bruchlandung zu beenden. An Sehenswertem haben



Daran wird sich vermutlich auch beim Remake für das Nintendo 64 nicht viel ändern, wohl aber an der Optik. War man beim Vorgänger noch auf eng begrenzte Areale, schlichte Hintergründe und Mode 7 Effekte beschränkt, will der Nachfolger durch edle 3D-Grafik und weiträumige Szenarien dem Spieler ein völlig neues Fluggefühl vermitteln. Wieder stehen verschiedene Luftfahrzeuge zur Wahl, darunter Jet Pack, Gyrocopter und Hanglider. Mit diesen Geräten erhebt man sich in die Lüfte, fliegt beispielsweise zwischen den Tür-



Welch ein Anblick: Vier geniale Köpfe in Stein gemeißelt

die Landschaften eine ganze Menge zu bieten: Unter anderem hat man Gelegenheit, bedeutende amerikanische Wahrzeichen aus nächster Nähe zu bestaunen,

darunter natürlich die Freiheitsstatue und die monumentalen Präsidentenköpfe von Mount Rushmore. Bleibt nur zu hoffen, daß bei aller Detailliebe die auf



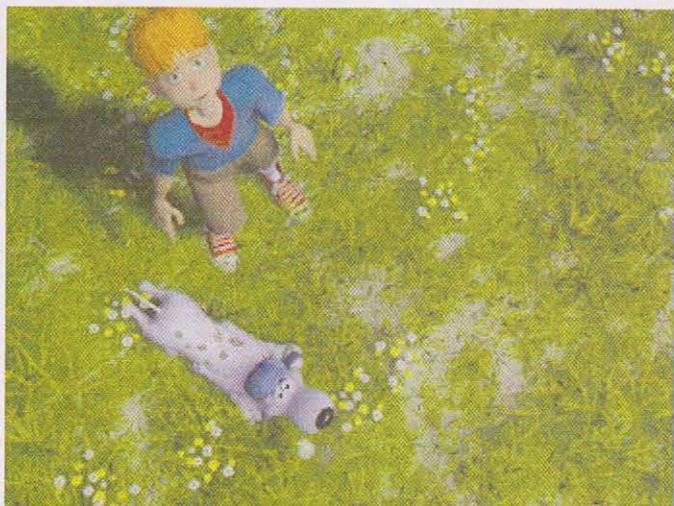
Beim Jetpack-Flug sollte man sich vor Windböen in acht nehmen



die Grafiken verwendet wurde auch das Gameplay nicht zu kurz kommt.

Hersteller: Nintendo
Erscheint: Juni (Japan) **Genre:** Sportspiel/Simulation
Umsetzungen geplant: Keine





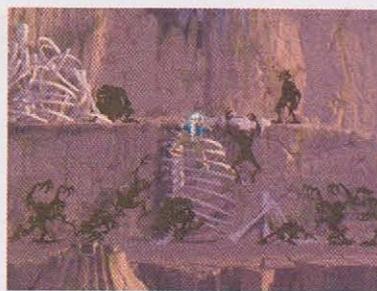
Die insgesamt 27 Minuten langen CG-Sequenzen warten mit einem coolen Charakterdesign auf

Saturn

Heart of Darkness

Erinnert Ihr Euch noch an die actionreichen Adventures Another World und Flashback? Ihre Schöpfer Eric Chahi und Frederic Savor arbeiten seit 1992 mit zehn weiteren Programmierern der französischen Firma Amazing Studio zusam-

men, um eines der spektakulärsten Jump'n Run-Erlebnisse auf die Beine zu stellen. Wie schon bei den besagten Frühwerken, legten die Designer dabei besonders viel Wert auf die grafische Gestaltung der Edel-Hopserei. Alleine dem



Die Jump 'n Run-Szenarien bieten Hintergründe mit geradezu verschwenderischer Detailpracht

Spielhelden Andy, einem vorlauten Jungen, der vor seinem mysteriösen Lehrer geflohen ist, wurden über 1600 Animationsphasen spendiert. Das Hintergrundlayout bietet zudem plastische Render-Grafiken vom Allerfeinsten. Die 27 Minuten CG-Sequenzen verleihen der Hüpferei ein Adventure-Anstrich. In den insgesamt 256 Schauplätzen dürft Ihr zudem alles interaktiv benutzen, was die Szenarien zu bieten haben - Ein Hammerspiel!

Hersteller: Amazing Studio/Virgin
Erscheint: Juli **Genre:** Adventure-Jump'n Run **Umsetzungen geplant:** PlayStation

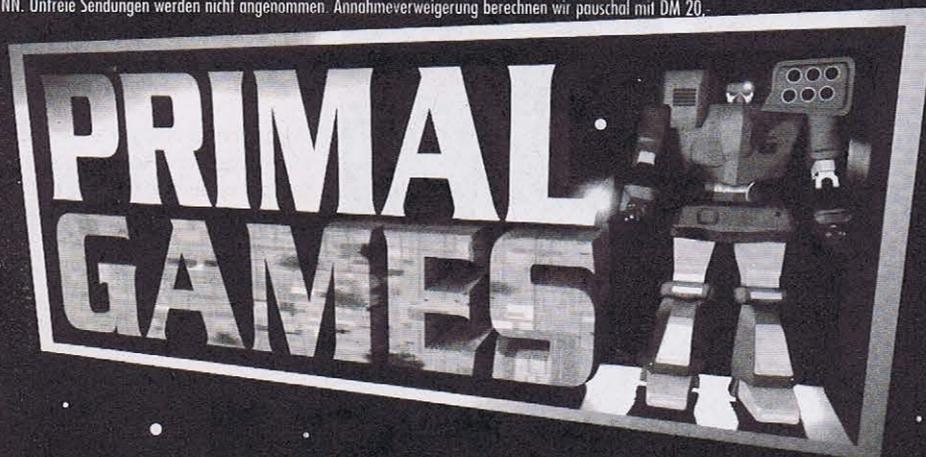


Zu Beginn flüchtet Eure Spielfigur Andy aus der Schule vor einem gemeingefährlichen Lehrer

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

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

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



Handlaranfragen erwünscht!

RUFT AN: HOTLINE (02 34) 91 60 630 - 91 60 631 - FAX 91 60 632

SONY PSX

	JAP/US	DT		JAP/US	DT
Grundgerät	699,00	499,00	Darkstalker	139,95	Juni
Alien Triologie		89,95	Resident Evil	119,95	Juni
NHL Face off '96		99,95	Magic Carpet		89,95
Jack Is Black		109,95	Ridge Racer Revolution		99,95
Tekken II	159,95	Okt.	Shellshock		89,95
To Shin Den II	149,95	Juni	True Pinball		89,95
Chronic O.T. Sword		99,95	NBA Live '96		89,95
Viewpoint		99,95	Silver Load		99,95
Skeleton Warrior		Juni	Street Fighter Alpha	109,95	89,95
Beyond the Beyond		99,95	Earth Worm Jim II		Juni
Extrem Pinball		99,95	AD & D Slayer		Juni
NHL Powerhockey '96		Juni	Warhammer		Juni

SEGA SATURN

	JAP/US	DT
Grundgerät	699,00	499,95
Sega Rally		99,95
Virtual Fighter II		99,95
Dark Stalker II	129,95	89,95
Street Fighter Alpha	109,95	89,95
Destructions Derby		99,95
Panzer Dragoon II	119,95	99,95
Wipe Out		99,95
Disc World		99,95
Magic Carpet		99,95
Skeleton Warrior		89,95
Guarden Hero		99,95

NINTENDO 64

Vorbestellungen erwünscht!
Erscheinungsdatum so Nintendo will!

	JAP/US	DT
Grundgerät	21.06.96	21.09.96
Mario 64	21.06.96	21.09.96
Pilot Wings 64	21.06.96	21.09.96
Mario Kart 64	21.06.96	21.09.96
Wave Racer 64	21.06.96	21.09.96

SUPER NES

	JAP/US	DT
Secret Of Evermore		119,95
Breath Of Fire II		119,95
Mario RPG	119,95	
Secret Of Mana III	119,95	

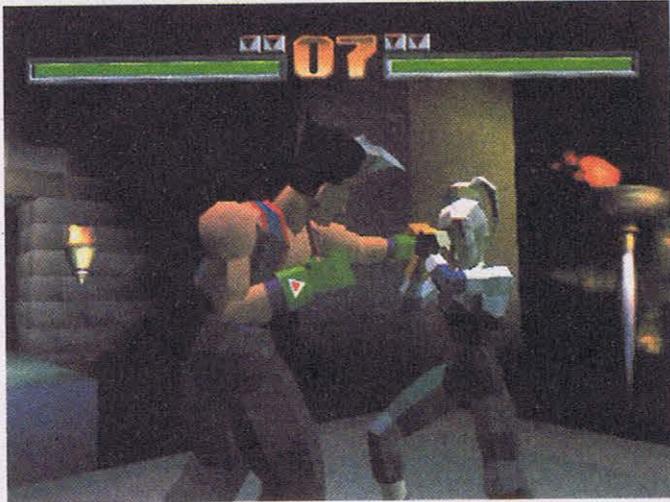
Desweiteren auf Lager: PC-CD-ROM, Animes, Zeitschriften

PlayStation

Tobal No. 1

Wer hätte das gedacht? Das erste Squaresoft-Game, das für die PlayStation erscheinen wird ist weder Adventure noch RPG: Ausgerechnet mit einem reindrassigen Prügelspiel wollen die japanischen Abenteuerspezialisten ihr Debüt auf Sonys 32-Bit-Konsole geben. Zwar gibt es gerade in diesem Genre schon eine wahre Flut von Spielen für die PlayStation, Tobal No.1

könnte es aber durchaus schaffen in die Oberliga der Beat 'em Ups vorzustoßen. Die Programmierarbeiten werden in erster Linie von Dream Factory geleistet, absoluten Profis was Beat 'em Ups angeht. Unter anderem waren sie an der Entwicklung solcher Mega-Knaller wie Virtua Fighter und Tekken beteiligt. Die Charaktere entstammen der Feder von Akira



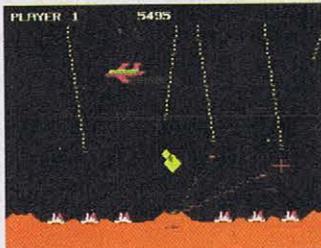
Die Charaktere können sich frei über die Kampffläche bewegen. Vor allem ist es wichtig die Entfernung zum Gegner richtig einzuschätzen, um dann einen geeigneten Move zu starten

Toriyama, ein Name der Fans japanischer Mangas ein Begriff sein sollte. Die Story spielt auf dem Planeten Tobal. Alle 200 Tage wird auf diesem Planeten ein Turnier veranstaltet, um den wahren Meister unter den Kämpfern zu ermitteln. Da sich der Sieger nicht nur mit Ruhm, sondern auch mit einem ansehnlichen Preisgeld schmücken darf, finden sich auf Tobal die besten Fighter des Sternensystems zum Wettkampf ein... Ebenso wie die Konkurrenzprodukte von Sega und Namco setzt auch Tobal No.1 auf realistische Polygongrafiken und eindrucksvolle Animationen der Charaktere.

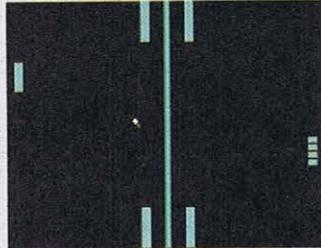
Das wichtigste an einem Beat 'em Up sind natürlich die Moves und Special Moves: Die Charaktere in Squaresofts Prügelspiel sollen über erstaunliche Angriffstechniken verfügen, die sich teilweise aus mehreren Einzelphasen zusammensetzen und gutes Timing erfordern. Beispielsweise ist es notwendig einen Gegner zunächst am Arm oder Schulter zu packen, bevor man ihn im nächsten Schritt auf den Boden schleudern kann. In ca. acht Wochen wird sich zeigen, ob Squaresoft ganze Arbeit geleistet hat und die PlayStation sich mit einem neuen Beat 'em up-Hit schmücken darf.

Neben dem Einsatz verschiedener Angriffstaktiken ist es wichtig die Guard-Moves perfekt zu beherrschen

Hersteller: Squaresoft **Erscheint:** Juli (Japan) **Genre:** Beat 'em Up **Umsetzungen geplant:** k.A.



Gute Reaktionen und ein sicheres Händchen sind bei Missile Command ein Muß

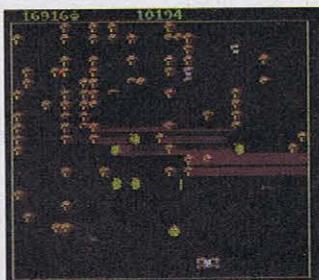


Auch dabei: Das erste Massen-Videospiel der Welt Pong

Mega Drive

Arcade Classics

Auch Sega mischt nun fleißig beim fröhlichen Oldie-Revival mit. Für den betagten 16-Bitter erscheint demnächst eine Ar-



Bandwürmer und anderes Krabbelgetier machen Euch bei Centipede das Leben schwer

cade-Kollektion mit insgesamt drei Frühwerken. Ataris strategisches Fadenkreuzspiel Missile Command darf ebenso in seiner Urform genossen werden wie das insektoide Shoot 'em Up-Erlebnis Centipede. Obendrein steckten die Designer noch jeweils eine aufgemotzte Version beider Spielhallen-Veteranen sowie das Ur-Videospiel Pong unter die Modulhaube.

Hersteller: Sega **Erscheint:** Frühling (USA) **Genre:** Mix **Umsetzungen geplant:** Keine

Mega Drive

X-Perts

Segas schon seit geraumer Zeit angekündigter Actionknüller mit gerenderter Grafik, entpuppt sich als seitlich scrollendes Beat 'em Up mit einer vielversprechenden Grafik. Als Elite Agent - einem X-Pert - müßt Ihr eine Unterwasser-Station von gemeingefährlichen Terroristen säubern. Während der Keilerei könnt Ihr zwischen drei unterschiedlichen Charakteren hin- und herschal-

ten, um deren individuelle Vorzüge nutzen zu können. Coole Render-Grafiken, ein umfangreiches Schlagrepertoire (inklusive einem gefügig machenden Torture Move) sowie eine neuartige Auto-Save-Funktion sind die herausragenden Features von X-Perts.

Hersteller: Sega **Erscheint:** Sommer '96 (USA) **Genre:** Beat 'em Up **Umsetzungen geplant:** Keine



Auch eine schnecke Frau zählt zum dreiköpfigen X-Pert-Team

ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI
UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVELS STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.
ERHÄLTlich FÜR FAST ALLE SPIELKONSOLEN

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH



- ★ **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 Spieltelle.
- ★ **NEUE EINGABE-METHODE** - 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), EUROSYSTEMS-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 die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spieltelle.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
- ★ **ISHIDO-GAME** - Wenn Du Dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" und einer Uhr ausgeliefert!!

INKLUSIVE GAME !!



ACTION REPLAY™ SPORTWATCH



ACTION-REPLAY-UHR

Wenn Du dein Action Replay direkt bei Dataflash bestellst, ist die Action-Replay-Sportwatch im Preis inbegriffen. Diese Sportwatch gibt Dir die Möglichkeit, Deine genauen Spielzeiten zu messen und zu stoppen. Paketinhalt: Action Replay und Action-Replay-Sportwatch (bis 30m wasserdicht).

Abbildung kann abweichen.
 Nur für Endkunden.

ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

- ★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast Du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

DM 99,-



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

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 EUROSYSTEMS-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 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.

Virtuelles Aquarium

Kürzlich witzelten wir noch mit Neon-Programmieren über ein



In Japan bald Realität: virtuelle Goldfische im Saturn-Aquarium

virtuelles Aquarium, und bereits wenige Wochen später wird mit Aquazone der entsprechende Silberling für den Saturn angekündigt. Bei diesem Baukasten könnt Ihr Euer Traum-Aquarium auf den Screen zaubern und anschließend im Backup-Booster archivieren. Ein feuchtfröhlicher Spaß für Goldfischliebhaber.

Multinorm PlayStation

Nachdem selbst Dataflash (Action Replay) am Sicherheitschip der PS verzweifelte, bietet der Umbau-Profi Klaus Wolf von der Firma Wolfsoft in Neuwied endlich die Lösung für das Abspielen von Import-Spielen an. Ein zusätzlich eingebauter IC aus Japan unterdrückt die Ländererkennung, so daß man jedes CD-ROM ohne Probleme



Ein neuartiger Umbau macht es möglich: Sämtliche Import CDs sind auf der PS problemlos spielbar

auf der PS abspielen kann (keine Musikfehler). Der Eingriff ist von außen nicht sichtbar, dauert 3-4 Werkstage und kostet 129,99 DM. Zwei Dinge sind allerdings zu beachten: Da die Ländererkennung auf der CD erfolgt, laufen Japan- und US-Games stets auf 60 Hz (kein 50/60 Hz-Umschalten möglich!). Um solche Silberlinge in Farbe genießen zu können, bedarf es eines speziellen RGB-Kabels (49,99 DM). Bei Interesse oder weiteren Fragen meldet Euch einfach unter der Rufnummer 02622/83517 bei der Firma Wolfsoft.

Gewinner des Primal Games Preisausschreibens

Mirko Maciej aus 44357 Dortmund dürfte vor Freude nun dreimal um den Block laufen, denn er ist der strahlende Gewinner eines Nintendo 64s, gratuliere!

Über eine PlayStation wird sich sicherlich auch Karl-Heinz Meister aus 48555 Witten freuen. Je ein 32-Bit Spiel erhalten ferner: Marco Wortis, 12045 Berlin (Krazy Ivan), Bernhard Froehlich, 34596 Bad Zweisten (Krazy Ivan), Christoph Wiesen, 53940 Hoccerath (Krazy Ivan), Matthias Thomas, 66424 Homburg (Virtua Fighter II), Gerhard Reiners, 26639 Wiesmoor 1 (Krazy Ivan), Robin Heitz, 66780 Siersburg (Krazy Ivan), Dennis Tomzig, 14542 Werder/Havel (Alien Trilogy), Oliver Zühlke, 25524 Itzehoe (Alien Trilogy).

Neue Squaresoft-Kracher

Die RPG-Giganten der Firma Squaresoft haben drei neue Titel angekündigt. In Zusammenarbeit mit den Fernöstlern der Programmierschmiede Quest (Ogre Battle) entsteht ein RPG/Strategie-Mix namens Final Fantasy Tactic (SN), einer weiteren Fortsetzung der Erfolgsserie. Fortgesetzt wird auch der Mega-Hit Chrono Trigger (2,5 Millionen Mal ging das Modul allein in Japan über die Ladentische). Die größte Überraschung dürfte aber der angekündigte 3D-Prügler Tobal sein, ihr erster reinrassiger Action-Titel. Damit Squaresoft bei diesem ehrgeizigen Projekt nicht gänzlich Neuland betritt,

konnten sie Gerüchten zufolge einige Tekken- bzw. Virtua Fighter-Mitentwickler für sich gewinnen. Zum Abschluß noch eine schlechte Nachricht: Die amerikanische Division ihres Softwarehauses (Secret of Evermore) stellt ihre Tätigkeiten bis auf weiteres ein, so daß die 25 bis 30 Programmierer sich wohl nach einer neuen Arbeitsstelle umsehen müssen.

Williams dreht auf

Die Arcade-Profis von Williams schlachten ihre Top-Lizenzen weiter aus. Boom 64, sowie die "Plus" Version eines indizierten Prügelspiels erscheinen in exklusiven Versionen für das N64. Die Arcade-Konvertierung eines weiteren Basketballspiel namens NBA Hangtime sowie Ataris gerenderter Lightgun-Shooter Area 51 sind jeweils für das N64 und die PS geplant. Williams hat mit einem indizierten Prügelspiel jedoch noch mehr vor: eine Trilogy für die PlayStation, sowie jeweils eine zusätzlich aufgemotzte Version für den Saturn, Mega Drive und Super Nintendo sind derzeit in der Mache. Last but not least arbeitet die US-Firma noch am Eishockeyspiel NHL Open Game sowie an einer Neuauflage des Arcade-Oldies Robotron in isometrischer Perspektive.

PC-Anschlußmöglichkeit für SAT & PS

Dataflash bietet mit ihrem PC-Link-Paket (89,-DM) allen Saturn-Besitzern die Möglichkeit, die Konsole via Action Replay Modul an den PC anzuschließen. Durch mitgelieferte Software dürft Ihr beispielsweise dank des Cheatfinders die Spielparameter nach eigenen Wünschen verändern und sie durch einen Speichermanager verwalten. Das PlayStation-Pendant kommt aus dem Hause General Equipment Consulting. Das 98,-DM teure Power Link wird einfach in den Memory Card-Slot gesteckt und durch den Druckerport mit dem PC verbunden. Nun könnt Ihr sämtliche Spielstände auf Disketten, Festplatten oder anderen Speichermedien archivieren oder mittels eines Editors eigenhändig Cheats herausfinden.

Nintendo 64-News

Keine Mega Fun ohne die neuesten Facts rund um Nintendos Sorgenkind und Hoffnungsträger zugleich. Laut Hersteller werden die RGB-Kabel des Super Nintendos und N 64 nicht untereinander kompatibel sein. Außerdem wird das Gerät inklusive eines grauen Pads Ende Juni in Japan ohne einem Pack-In Spiel ausgeliefert. Bekannt sind ferner die entgültigen Preise der Peripherie-Geräte: Die zusätzlichen Kabel (AV, S-Video...) kosten umgerechnet rund 12 bis 25 Dollar (ca. 20 - 37 DM). Ein weiterer Controller in den Farben schwarz, blau, grün, rot und gelb schlägt ebenfalls mit 25 Dollar zu Buche. Für eine 256K Memory Card namens Controller Paks muß man zudem schlappe 10 Dollar (ca. 15 DM) hinblättern. Zwei neue Lizenznehmer sind zum in letzter Zeit etwas lädierten Dream Team hinzugestoßen: Ocean setzt traditionsgemäß zunächst eine Film-licence um. Mission: Impossible mit Tom Cruise in der Hauptrolle (Regie: Brian de Palma, US-Filmstart 22. Mai 96), wird von den Engländern stilgerecht auf den Screen gebannt. Das Spionage-Drama soll ein Echtzeit 3D-Actionspiel im Stile von Fade to Black wer-



den, jedoch mit einer phantastischen Grafik und einer cinematicen Kameraführung. Bei Time Warner Interactive geht es hingegen sportlich zu: Wayne Gretzky darf in einem gleichnamigen Eishockeyspiel den Schläger schwingen. Es handelt sich dabei um eine actionreiche Arcade-Konvertierung, die in diesem Frühling noch in den Spielhallen stehen soll. Im Spiel 3 gegen 3 plus Torwart, treten hier gerenderte Puck-Jäger gegeneinander an. An der Entwicklung des Gameplays war der Meister übrigens höchstpersönlich beteiligt. Zum Abschluß noch etwas Kurioses: Um zu verhindern, daß fanatische Nintendo-Fans die Fenster von Kaufhäusern einschlagen, werden die Werbe-Displays zum 64-Bit Gerät erst am 14. Juni 96 aufgestellt.



Sonic Compilation

Sonic mausert sich zum Pop-Star: Auf der gleichnamigen CD



Sonic-Futter für Euren CD-Spieler: elf Mal Traller-Techno, der harmlosen Sorte

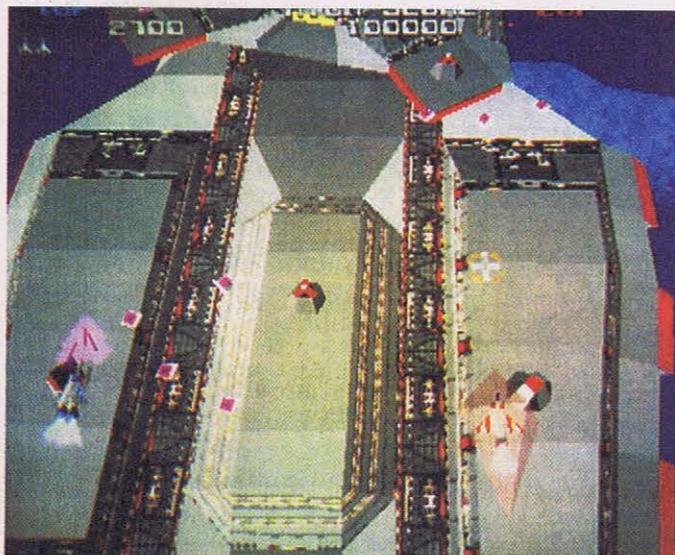
befinden sich insgesamt elf fröhliche Techno-Tracks, mal mit etwas Trance oder Acid garniert oder von einer Pieps-Stimme unterlegt. Neben diesem zweifelhaften Hörgenüß gibt es oben drauf im CD-ROM-Teil ein kleines Sonic-Video, eine spielbare PC Demo-Version von Comix Zone sowie eine Software-Übersicht.

Xevious in 3D

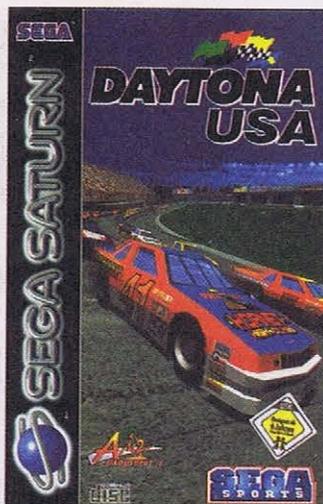
Namcos Shoot'em Up Klassiker Xevious wird noch einmal neu aufgelegt. Mit dem Zusatz 3d/G soll er demnächst erneut die Spielhallen erobern. Auffälligstes Feature: Sämtliche Objekte scrollen in 3D an Euch vorbei, während Ihr die Polygon-Objekte mit Euren Bomben bzw. Laserstrahl ins Visier nehmt. Bildschirmfüllende Endgegner und neuartige Power Ups geben dem Gameplay zusätzliche Würze. Da der Shooter auf System 11-Basis entwickelt wurde, ist eine PlayStation-Konvertierung höchstwahrscheinlich.

Daytona Remix

Nun ist es amtlich: AM2 werkelt derzeit unter Hochdruck an der Fertigstellung von Daytona Remix, einer völlig überarbeiteten Version des Rennspiel-Klassikers. Der Remix bietet neben einer völlig neuen Grafik-Engine ohne den berüchtigten Polygonfehlern, neue Karren, neue Strecken sowie einem Track-Editor, mit dem Ihr Eure eigenen Traumstrecken zusammenbasteln dürft! Damit dürfte dieser Titel ein heißer Anwärter auf den Referenztitel sein, zumal Yu Suzuki und seine Mannen noch eine Rechnung mit der Inhouse-Konkurrenz AM3 (Sega Rally) offen haben. Auf der E3 wird die Raserei erstmals der Öffentlichkeit präsentiert. AM2 hat außerdem noch Daytona 2 für die Arcade in der



Baller noch einmal Xevious: Namcos Klassiker im aufwendigen Polygon-Gewand



Bald als Remix erhältlich: Daytona USA mit neuen Strecken, verbesserter Grafik und einem Editor

Mache. Am Spielprinzip wird sich voraussichtlich nicht viel ändern, an der Technik umso mehr: Durch das Modell 3-Board sind texturierte Polygon-Grafiken und komplexe Schatteneffekte in nie gekanntem Detailfülle möglich. Ein Rennspiel, das sicherlich neue Maßstäbe setzen wird.

Neuer Prügelhammer von Konami

Unter dem Titel Kumite wird in Amerika gerade ein brandneuer 3D-Prügler für die PlayStation und den Saturn produziert. Das Team unter der Leitung von Derek Mitchell (stolzer Inhaber des dritten Dan in Tae Kwon Do) achtet dabei vor allem auf den Realismus. Sämtliche Protagonisten vollführen ihre Bewegungsabläufe exakt nach bekannten Martial Arts-Techniken. Die Hintergrundgrafik wird bei der Balgerei zudem mit ins Spiel einbezogen, so rollen in einer Stage beispielsweise Steinbrocken herunter. Außerdem soll Kumite ein intelligentes Gameplay bieten, bei dem auch der angegriffene Spieler stets die Möglichkeit zu Kontertechniken hat - wir halten Euch auf dem Laufenden.

Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

1. Daytona USA Remix (SAT)
2. Super Mario 64 (N64)
3. Soul Edge (PS)

Schon Gehört

+++ Infogrames und Ocean werden demnächst fusionieren, um noch größere Projekte in Angriff nehmen zu können. Damit ist das französisch/englische-Gespann eines der größten Multimedia Konzerne Europas.

+++ Sony verbessert die Kundenbetreuung! Alle registrierten Käufer einer PS erhalten demnächst exklusiv und kostenlos eine VIP Demodisc mit einigen spielbaren Demos, wie beispielsweise Total NBA '96.

+++ Durch Viacom's MTV-Lizenz kommen PS-Owner demnächst in den Genuß von Aeon Flux, einem 3D Action-Spiel nach der Heavy Metal-esque-Zeichentrickserie.

+++ Twentieth Century Fox Home Entertainment vereinbarte mit EA einen Deal, durch den einige interessante Softwaretitel zustande kommen werden. Neben dem ersten, bereits angekündigten Titel Die Hard Trilogy sind folgende Titel geplant: The Simpsons: Virtual Springfield, Aliens Vs. Predators, The X-File (Akte X), sowie zwei Filmumsetzungen namens Independence Day (Regie Roland Emmerich) und Planet der Affen, einem Remake mit Arnold Schwarzenegger.

+++ The Horde (Saturn) erscheint hierzulande mit deutschen Texten.

+++ GT Interactive erhielt durch Atari die Rechte zu den Produkten Return Fire, Area 51 und T-Mek, allesamt 32/64-Bit sowie PC.

+++ Das quierlige Jump'n Run-Spiel Gex (Crystal Dynamics) wird demnächst für die PlayStation (99,- DM) veröffentlicht.

+++ Nach dem Preissturz des Saturns wurden in Japan innerhalb von nur vier Tagen 70 000 Geräte an den Mann gebracht.



Der Countdown läuft: Bei Nintendo steht Super Mario in den Startlöchern zu seinem ersten Polygon Abenteuer und mit Segas Nights zieht ein neuer Star am Saturn-Himmel herauf. 1996 verspricht ein ganz heißer Sommer zu werden



KAMPF DER TITANEN

Nintendo 64 Super Mario 64

Bereits in Heft 1/96 berichteten wir im Rahmen des Nintendo 64 Specials über Marios erstes 3D-Polygon Abenteuer. Am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich zwischenzeitlich nichts verändert, jedoch wurden einige interessante neue Levels, Gegner und Fallen fertiggestellt. Unter anderem wird es

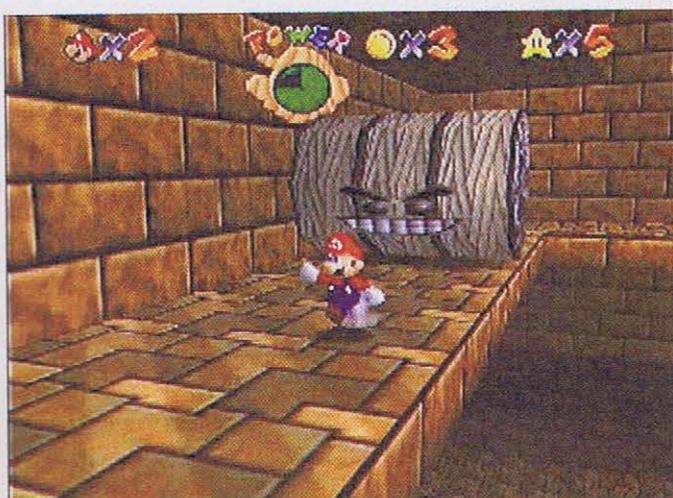
Mario in eine Wüstenstase verschlagen, wo er sich vor heimtückischem Treibsand in acht nehmen muß, und in den verwinkelten Gängen und prunkvollen Grabkammern einer Pyramide auf die Suche nach Goldmünzen und Extras geht. In Indiana Jones Manier

muß er einer Reihe hinterhältiger Mechanismen ausweichen, um nicht plattgewalzt oder zerstampft zu werden. Nicht weniger gefährlich gestaltet sich der Aufstieg am Yuki Yama, dem Schneeberg. Dort sind es beispielsweise riesige Schneebälle,

die den schnauzbärtigen Klempner zu zerquetschen drohen, während dieser über wackelige Hängebrücken und schmale Pfade in frostige Höhen klettert. Ganz gruselig geht es im Geisterhaus

zu, in dessen dunklen Gemäuern Mario auf einige besonders schauerliche Gestalten und Fallen trifft. Die Abenteuer führen Mario bis hinauf über die Wolken, wo er auf einem Teppich über regenbogenfarbene Schienen gleitet. Viele grafische Details tragen zur Atmosphäre des Spiels bei: Düstere Fenster, hinter denen nur das schummrige Licht einer Kerze zu erken-

In Indiana Jones Manier auf der Suche nach Münzen und Extras



Mario auf der Flucht: Die Poweranzeige gibt über den Zustand des Helden Auskunft





Furchtlos stellt sich Mario allen Gefahren und schreckt selbst vor den gewaltigsten Gegnern nicht zurück

nen ist, ein Aquarium in dem sich allerlei Meeresgetier tummelt, oder glänzende Glasoberflächen in denen sich Mario spiegeln kann. Wie schon in den bisherigen Abenteuern von Nintendos kleinem Superhelden wird es Extras und nützliche Gegenstände geben, die für das Vorankommen Marios äußerst hilfreich, meist aber nur schwer zu erreichen sind. So zum Beispiel ein Schlüssel, der sich deutlich sichtbar im "Bauch" eines Gespenstes befindet, dessen grimmiger Gesichtsausdruck jedoch nicht gerade darauf schließen läßt, daß Mario kampflos in den Besitz des Schlüssels kommen wird. Noch scheint das Polygon Jump'n Run nicht ganz fertiggestellt zu sein, aber nachdem der Erscheinungstermin für das Nintendo

erneut verschoben wurde, bleiben Miyamotos Entwicklerteam ja noch einige Wochen, um letzte Hand an das Spiel zu legen. Bisher deutet alles darauf

hin, daß Super Mario 64 nicht nur eindrucksvolle 3D-Grafiken zu bieten hat, sondern auch, was Umfang und Originalität betrifft, die Tradition der erfolg-

reichen Mario Jump'n Runs fortsetzen wird. Warten wir's ab, spätestens Ende Juni wird Mario zeigen müssen, was wirklich in ihm steckt.



Hersteller: Nintendo **Erscheint:** 23. Juni (Japan) **Genre:** 3D-Jump'n Run **Umsetzungen geplant:** k.A.



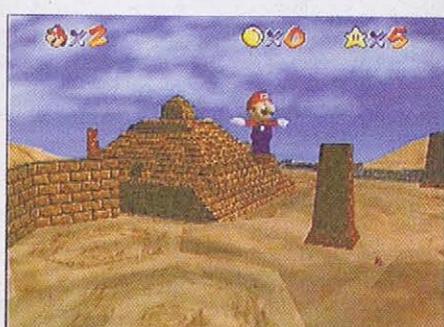
Der Aufstieg auf den Yuki Yama gestaltet sich äußerst beschwerlich



Metal-Mario! Im Geisterhaus wartet Überraschendes



Marios heißer Ritt auf dem fliegenden Teppich



In der Wüste lauern tödliche Treibsandfallen

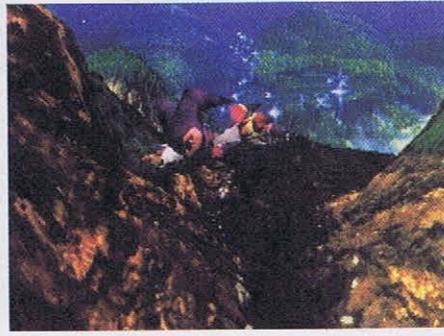
Saturn Nights into Dreams...

Bis jetzt ließ Sega es vor allem mit Umsetzungen von Arcade Hits wie Sega Rally und Virtua Fighter auf dem Saturn krachen und setzte im Bereich von Simulationen und Beat'em Ups neue Maßstäbe. Nun will man mit dem grafisch opulenten 3D-Actionspiel Nights, das vom erfolgreichen Sonic-Team speziell für den Saturn entwickelt wird, der Konkurrenz erneut einen saftigen Dämpfer verpassen. Nights entführt Euch in das mystische Land der Träume

Nighttopia, das, wie könnte es auch anders sein, von dem ebenso bössartigen wie gefährlichen Wiseman, dem Herrscher des Alptraumlandes Nightmare, bedroht wird. Dieser sendet seine dunklen Armeen aus, um sich das idyllische Nighttopia Stück für Stück unter den Nagel zu reißen. Zu allem Unglück ist es Wiseman bereits gelungen, den wagemutigsten Helden Nighttopias Nights in eine abgelegene Ecke des Traumlandes zu verbannen.



Der Traum vom Fliegen - Nights läßt ihn auf dem Saturn zur Realität werden



Völlig losgelöst: Mit atemberaubender Geschwindigkeit schießt Nights durch die Lüfte und geht auf Jagd nach schlechten Träumen

Rettung naht in Gestalt der beiden Teenager Elliot und Claris, die über eine beinahe zügellose Phantasie und natürlich eine dicke Portion Mut verfügen. Wahlweise als Elliot oder Claris macht sich der Spieler auf, um Wisemans finstere Pläne zu durchkreuzen und Nighttopia davor zu bewahren von entsetzlichen,

Nights verbindet Sonic-Speed mit phantastischen Grafiken

grauennerregenden Träumen heimgesucht zu werden. Bevor das eigentliche Abenteuer beginnt, besteht die erste Aufgabe darin, Nights zu finden, da sich viele Situationen im Spiel nur mit dessen Hilfe meistern lassen. Sobald Elliot oder Claris auf Nights treffen, können die Teenies dessen Gestalt annehmen und sich insbesondere dessen Fähigkeit zu fliegen zu Nutze machen. Obwohl noch nicht alle Details der Handlung bekannt sind, läßt sich doch zumindest sagen, daß sich ein Großteil der Action in der Luft abspielen wird. Der Spieler fliegt mit dem tapferen Nights über die prächtigen Landschaften Nighttopias, durchstreift die schaurigen Gefilde Nightmares und versucht die Schergen Wisemans aufzuhalten. Um es mit den riesenhaften Endgegnern aufnehmen zu können, ist neben List und Tücke auch fliegerisches Können gefragt. Nights kann sich nicht nur völlig frei in jede beliebige Richtung bewegen, er versteht sich auch ganz gut auf Luftakrobatik, wie Loopings und Schrauben. Um dem Spieler die Steuerung von Nights in der dreidimensionalen Welt zu erleichtern, wird zeitgleich mit dem Spiel auch ein neuartiges Analog-Joypad erscheinen, das, ähnlich dem geplanten Nintendo 64 Pad, über einen Mini-Stick verfügt. Die Sonic-Macher um Yuji Naka ließen sich für ihr neuestes Werk nicht nur eine bezaubernde Story einfallen, im technischen Bereich wurde

ebenfalls nicht gekleckert: Edle, in Echtzeit gerenderte 3D-Polygon Welten, flüssig animierte Charaktere, uneingeschränkte Bewegungsfreiheit des Helden Nights, zahlreiche verschiedene Kameraperspektiven,

vermitteln schon jetzt einen hervorragenden Eindruck, es verbindet Sonic-Speed mit fantastischen Grafiken. Großer Aufwand wird auch in Sachen Hintergrundmusik betrieben, die sich der Atmosphäre der jeweiligen Spielsituation anpaßt. Von Rock über Jazz bis hin zu klassischen Orchesterklängen reicht das musikalische Spektrum. Schon in wenigen Wochen wird sich zeigen, ob Nights das Zeug dazu hat, an die Erfolge der Sonic Abenteuer anzuknüpfen und der Konkurrenz den Wind aus den Segeln zu nehmen. Die ersten Bilder jedenfalls sehen schon ziemlich vielversprechend aus.

Hersteller: Sega **Erscheint:** Sommer **Genre:** Action **Umsetzungen geplant:** k.A.



Einige Abenteuer müssen zu Fuß bewältigt werden



Im Kampf gegen alptraumhafte Widersacher stellt Nights seine Flugkünste unter Beweis



Über den Wolken: Schade nur, daß Claris nicht die Zeit bleiben wird, den herrlichen Anblick zu genießen...

Die Charaktere von Nights



Claris Sinclair



Elliot Edwards



Nights

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Läden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11 & 68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

SEGA SATURN:

JETZT ZUM KNALLERPREIS:
SEGA SATURN GRUNDGERÄT 499,-
(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 89,-
BLAZING DRAGONS (JUNI) 94,-
AFTERMATH 99,-
ALIEN TRILOGY (MAI/JUNI) 99,-
BAKU BAKU ANIMAL 69,-
CYBERIA 99,-
D 89,-
DAYTONA USA 109,-
DEADLY SKIES 99,-
DESCENT 99,-
DESTRUCTION DERBY 89,-
DIGITAL PINBALL 79,-
DISCWORLD 89,-
DRACULA 99,-
ENDORFUN 89,-
EURO 96 SOCCER (MAI) 99,-
F-1 CHALLENGE 109,-
FIFA SOCCER 96 89,-
GEX 99,-
GOLDEN AXE THE DUEL 99,-
GUARDIAN HEROES 99,-
HANG ON GP 89,-
HYPERBLADE 99,-
JEWELS OF THE ORACLE 99,-
LEMMINGS 3D 89,-
MAGIC CARPET 79,-
MYST (KPL. DEUTSCH) 79,-
MYSTARIA REALMS OF LORE 109,-
NBA ACT. BASKETBALL 99,-
NEED FOR SPEED 89,-
NFL QUARTERBACK CLUB 96 89,-
PANZER DRAGOON 79,-
PANZER DRAGOON 2 (MAI/JUNI) 99,-
PARODIUS DELUXE 79,-
POWERPLAY HOCKEY (JUNI) 89,-
PRIMAL RAGE 89,-
PRO-PINBALL THE WEB 89,-
RAYMAN 79,-
RAVEN PROJECT 89,-
RETURN FIRE 89,-
RETURN TO ZORK 99,-
ROAD RASH (MAI) 99,-
ROCK'N ROLL RACING 2 99,-
SEGA RALLY 2 SPIELER 89,-
SEGA TENNIS 99,-
SHELL SHOCK 104,-
SHINING WISDOM (JUNI) 99,-
SHINOBI X 79,-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH) 99,-
SKELETON WARRIORS (JUNI) 89,-
SLAM'N JAM 99,-
SPACE HULK 99,-
SPOT 3 89,-
SPYCRAFT (APRIL) 99,-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) 94,-
STREET RACER 89,-
THE HORDE 109,-
THEME PARK 89,-
TILT (JUNI) 89,-
TITAN WARS 99,-
TO SHIN DEN REMIX 99,-
THUNDERHAWK 2 104,-
TRUE PINBALL 99,-
VIRTUA COP MIT PISTOLE 139,-
VIRTUA FIGHTER 2 99,-
VIRTUA GOLF (MAI) 89,-
VIRTUA SOCCER 109,-
VR BASEBALL 99,-
WATERWORLD ACTION 94,-
WING ARMS 79,-
WIPE OUT 89,-
WORLD CUP GOLF 79,-
WORLD SERIES BASEBALL 89,-
WORMS 94,-
WWF WRESTL. ARC. 99,-
X-MEN 99,-
ZORK NEMESIS 99,-

PLAYSTATION:

jetzt zum Superpreis
SONY PLAYSTATION 499,-
ACTION REPLAY PRO 109,-
MEMORY CARD 49,-
neGcon CONTROLLER 99,-
STEERING WHEEL (LENKRAD) 159,-
AD&D FORGOTTEN REALMS (MAI) 99,-
ADDIDAS POWER SOCCER (3.5) 99,-
AGILE WARRIOR 89,-
ALIEN TRILOGY 89,-
ASSAULT RIGS 89,-
A-TRAIN (MAI) 99,-
BEYOND THE BEYOND (MAI) 99,-
BUSBY 3 (MAI) 89,-
BUST-A-MOVE 2 89,-
CHAOS CONTROL 89,-
CHESSMASTER 3D 99,-
CRITICOM 89,-
CRONICLES OF SWORD (MAI) 99,-
CYBERIA 99,-
D 89,-
DARKSTALKERS THE NIGHT W. (JUNI) 89,-
DEADLY SKIES 89,-
DESCENT 99,-
DESTRUCTION DERBY 94,-
DISCWORLD (KPL. DT.) 89,-
EARTHWORM JIM 2 (JUNI) 89,-
ENDORFUN 89,-
EXTREME PINBALL 99,-
FADE TO BLACK (JUNI) 99,-
FIFA SOCCER 96 89,-
FIA FORMULA ONE (MITTE '96) 99,-
GALAXY FIGHT 99,-
GEX 99,-
HARDBALL 5 89,-
HORNED OWL 94,-
IMPOSSIBLE MISSION 99,-
INTERNAT. CHAMP. SOCCER 99,-
JACK IS BACK AL.I.T.D.2 109,-
KRAZY IVAN 89,-
LOADED 89,-
LONE SOLDIER 89,-
MAGIC CARPET 84,-
MICKEYS WILD ADVENT. 79,-
MUSEUM PIECES 1 99,-
MYST 94,-
NBA IN THE ZONE 89,-
NBA JAM TOURN. 89,-
NBA LIVE 96 99,-
NFL GAME DAY (FOOTBALL) MAI 99,-
NFL QUARTERBACK CLUB 89,-
NEED FOR SPEED 89,-
NHL FACE OFF 99,-
PANZER GENERAL 89,-
PARODIUS DELUXE 89,-
PHILOSOMA 89,-
PO' ED 89,-
POWERPLAY HOCKEY (JUNI) 89,-
PRIMAL RAGE 89,-
PSYCHIC DETECTIVE 99,-
RAN SOCCER 89,-
RAVEN PROJECT 89,-
RAYMAN 89,-
RESIDENT EVIL (JUNI) 89,-
RETURN FIRE (MAI) 89,-
RETURN TO ZORK 89,-
RIDGE RACER 94,-
RIDGE RACER REVOLUTION (MAI) 99,-
ROAD RASH 89,-
ROCK'N ROLL RACING II 99,-
SHELL SHOCK 99,-
SILVERLOAD (MAI) 99,-
SIM CITY 2000 (KPL. DT./JUNI) 99,-
SKELETON WARRIORS (JUNI) 89,-
SLAM 'N JAM (MAI) 89,-
SPACE HULK 99,-
STARBLADE ALPHA 99,-
STREETFIGHTER ALPHA (ZERO) 89,-
STREETRACER 99,-
TEKKEN 99,-
TENNIS (MAI) 99,-
THEME PARK 89,-
THUNDERHAWK II 89,-
TILT (JUNI) 89,-
TOTAL NBA'96 99,-
TRUE PINBALL 99,-
TWISTED METAL 89,-
VIEWPOINT 89,-

VIRTUA GOLF (MAI) 89,-
VIRTUA SNOOKER 99,-
WATERWORLD 99,-
WIPE OUT 99,-
WING COMMANDER III 94,-
WORLD CUP GOLF 89,-
WORMS 94,-
X-MEN (JUNI) 89,-

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II 169,-
MEGA DRIVE II TOY STORY SET 239,-
6-BUTTON CONTROLLER 39,-
ACTION REPLAY PRO 2 89,-
BUGS BUNNY (MAI/JUNI) 69,-
COMIX ZONE 69,-
DONALD DUCK MAUI MALL 79,-
DUNE 2 49,-
EARTHWORM JIM II 114,-
ECCO II 39,-
FIFA SOCCER 96 99,-
INTERNATIONAL S.SOCCER DEL. (JUNI) 119,-
LANDSTALKER 59,-
MEGA MAN WILY WARS 49,-
NBA ACTION 95 29,-
PHANTASY STAR IV 109,-
POCAHONTAS 109,-
SOLEIL 49,-
SONIC COMPILATION 69,-
SONIC & KNUCKLES 49,-
STORY OF THOR 119,-
STRIKER 2 (APRIL) 109,-
TOE JAM & EARL 2 39,-
TOY STORY (APRIL/MAI) 99,-
VECTOR MAN 49,-
VIRTUA RACING 79,-
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,-
DONALD IN MAUI MALLARD (MAI) 129,-
DONKEY KONG COUNTRY 2 119,-
DSCHUNGELBUCH 69,-
EARTHWORM JIM 2 114,-
FINAL FIGHT 3 109,-
INTERN. SUP. SOCCER DELUXE 119,-
KIRBY'S DREAM COURSE 89,-
KIRBY'S GHOST TRAP 84,-
KNIGHTS OF THE ROUND (CAPCOM) 49,-
LOST VIKINGS 2 109,-
MARIO KART 59,-
MEGA MAN X3 99,-
NBA GIVE'N GO 99,-
NBA LIVE 96 114,-
NHL HOCKEY 96 114,-
PINOCCHIO (MAI) 129,-
PAC MAN 2 99,-
SECRET OF EVERMORE (DT. BILDT) 109,-
STAR TREK: DEEP SPACE 9 114,-
SUPER BC KID 59,-
SUPER TURRICAN 2 119,-
THEME PARK 99,-
TIM IN TIBET (DT. BILDT.) 129,-
TOY STORY (MAI) 129,-
WORMS 119,-
YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO W.2 109,-
X-MEN 59,-

32X

SOLANGE VORRAT REICHT:
ALLE SPIELE 49,-

FRAGEN SIE AUCH NACH
UNSEREN SPIELEN FÜR 3DO,
GAME BOY UND GAME GEAR,
MEGA CD.

VIELE SPIELE IM
TOP-ANGEBOT.



SHELLSHOCK (PS)



DARKSTALKERS (SAT/PS)



RESIDENT EVIL (PS)



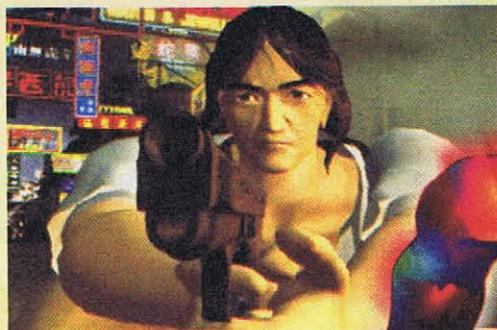
SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

Austria Express
Schnellservice jetzt auch für unsere Kunden
in Österreich
Lieferung in 1-2 Tagen
Tel. 0049/85 17 37 77

0931/5716-01 ODER 06

RTX: KRANZ #



Namcos Programmierer sind äußerst fleißig: Nicht einmal ein Jahr hat es gedauert, bis die Fortsetzung ihrer erfolgreichen Prügellorgie in den Spielhallen stand. Bis zur gleichnamigen PlayStation-Version vergingen hingegen noch einige Monate, die die Mächer sinnvoll nutzten, um beispielsweise einige neue Spieloptionen hinzuzufügen. Während Tekken in diesem Punkt geradezu spartanisch anmutende, stehen Euch diesmal eine ganze Riege an Spielmodi zur Auswahl. Bekannt dürfte der bewährte Team Battle-Kampf sein, wo zwei Parteien mit bis zu vier

Anspruchvolles Gameplay: Zerfetzt den Widersacher mit zehn schnellen Hit-Combos!

Fightern gegeneinander antreten. Einzelkämpfer, die eine besondere Herausforderung suchen, steuern hingegen entweder den Survival-Modus (wie viele Gegner schlägt Ihr mit einem Leben?) oder die Time Attack (wie schnell legt Ihr alle Kontrahenten aufs Kreuz?) an. Der absolute Clou ist jedoch die neue und hervorragend konzipierte Trainingsoption, in der Eure Aktionen parallel On-Screen angezeigt werden, während Ihr auf den hilflosen Computer-"Sandsack" einprügelt - eine tolle Trainingshilfe. Die

PlayStation Tekken 2

Mit geballter Kraft rüttelt Namco am Beat 'em Up-Referenzthron; 25 Charaktere, unzählige Bewegungsabläufe und ein dezentes Face-lifting sollen den Sequel ihrer Vorzeige-Knochenbrecherei ganz noch oben katapultieren

restliche Innovation hält sich indessen in Grenzen und ist vornehmlich quantitativer Natur. Der Grundstock an Fightern, die erneut am hochdotierten Mishima-Turnier teilnehmen, wurde beispielsweise um zwei brandneue Aspiranten aufge-

stockt. Lei ist ein japanischer Superbulle, dessen Aussehen sicherlich nicht unbeabsichtigt am Martial Arts-Star Chuckie Chan erinnert. Die zierliche Jun mutet hingegen wie die Unschuld vom Lande an, was man von ihrem kunstvollen

Kampfstil allerdings nicht behaupten kann. Interessanterweise mimt Kazuya diesmal den vorletzten Boss, während sein verhaßter Vater Heihachi Mishima dafür seinen Platz im Vorfeld einnimmt. Zu den zehn offiziellen Charakteren gesellt sich, wie schon beim Vorgänger, eine Reihe von zusätzlichen Fightern

Ab ins virtuelle Trainingslager



Um der Vielzahl an Bewegungsabläufen Herr zu werden, spendierten die Macher der Fortsetzung eine geniale Trainingsoption. Alle Aktionen werden hier gleichzeitig am unteren Bildschirmrand On-Screen eingeblendet, so daß Ihr Eure Combos präzise einstudieren könnt. Eine Liste von allen Special-Moves kann zudem jederzeit aufgerufen werden. Weitere Features: Die Trefferfläche und -wirkung sowie Größe einer Combo werden gleich mit angegeben. So muß eine Trainingsoption aussehen, dann klappt es auch mit dem Knochenbrechen!



Chuckie Chan-Verschnitt Lei vollführt gerne aus dem Liegen überraschende Attacken



Auch ein boxender Dino mischt diesmal mit - hier seht Ihr Alex bei seinem vernichtenden Super-Punch



Neu: Habt Ihr genug Platz zum Anlauf, könnt Ihr dem Widersacher einfach Reinspringen und zu Boden drücken

dazu. Spielt einfach den Arcade-Modus mit einem Kämpfer durch und schon erhaltet Ihr als Belohnung einen weiteren Helden dazu. Wiederholt Ihr diese Prozedur mit jedem Charakter, stehen Euch zum Schluß, inklusive der beiden Endgegner sowie der zusätzlichen grafischen Variationen, sage und schreibe 25 Knochenbrecher zur Auswahl (Achtung: Stellt die Memory Card-Option unbedingt auf Auto-Save, sonst gehen sie Euch wieder verloren). Diese Zahl ist beeindruckend, zumal es auch genauso viele, qualitativ hochwertige FMV-Abspänne im JPEG-Format zu sehen gibt. Viele wirklich neue Bewegungsabläufe darf man allerdings von den vermeintlich "neuen" Charakteren

Die Kanten des Vektorgerüsts sind leider erkennbar, die Programmierung ist aber insgesamt "sauberer"

nicht erwarten, da sie teilweise eher grafische Variationen als eigenständige Spielfiguren darstellen. Zum Gameplay: Die schnelle Spielmechanik blieb nahezu unangetastet. Durch schnelle Tastenkombinationen sind erneut verheerende Combos möglich. Ein gutes Beispiel dafür ist Jun: Habt Ihr einmal den Bogen raus, könnt Ihr Euch durch schnelles Tastengehämmer sekundenlang unermüdlich in Bewegung halten und den Gegner mit einem wahren Stakato an Angriffstechniken eindecken. Da die Designer auf komplizierte Joypad-Techniken à la Dragon Punch weitestgehend verzichtet haben, spielt sich Tekken 2 auch mit dem Original-Pad sehr gut. Beste Ergebnisse erzielt man aber mit einem Joyboard, da man hier die Knöpfe bequemer gleichzeitig drücken kann. Ein Vorteil, der Euch vor allem bei den Wurftechniken zugute kommt. Insgesamt wurde die Anzahl an Combos, Würfen sowie Special Moves nahezu verdoppelt, so daß stundelange Trainingseinheiten vonnöten sind, wenn man wenigstens eine Figur einigermaßen perfekt beherrschen will. Zum Abschluß noch ein Wort zur Technik: Die Anzahl der Polygone wurde merklich angehoben, wobei die Fighter diesmal allerdings ungewöhnlich kantig wirken. Dafür wur-



den die Proportionen wesentlich verbessert (keine Wespen-Taillen mehr) und das lästige Wegplop-pen von Polygonen, vor allem beim Replay, wurde nahezu 100% beseitigt, sprich, die Programmierung ist insgesamt viel sauberer. Das Hintergrundlayout wurde zudem erneut zweidimensional gestaltet und bietet teilweise ein geradezu photorealistisches Panorama. (Ulf)

Hersteller: Namco **Erscheint:** Herbst '96 **Genre:** Beat'em Up **Umsetzungen geplant:** Keine



Halte einfach die Select-Taste beim Player Select gedrückt und schon habt Ihr den Baby-Modus inklusive einer Piepsstimme aktiviert



Würfe und Griffe sehen erneut besonders spektakulär aus. Makaber: Bei manchen Nahkampftechniken vernehmt Ihr nach der Vollendung ein lautes Knacken der Knochen



Angel ist das gute Pendant zu Devil und hat wie sein Widersacher eine Vorliebe für Laserstrahlen



Beim obligatorischen Replay stören keine wegplappenden Polygone mehr

PlayStation

Tekken 2

Alle Kämpfer im Überblick

Kunimitsu

Sie dürfte wohl die kleine mechanische Schwester der Blechbüchse Yoshimitsu sein. Statt eines Samurai-Schwertes bedient sie sich allerdings eines kleinen Dolches, wodurch ihre Agilität natürlich steigt. Der Kampfstil ist aber ähnlich: Schnelle, schwindelerregende Pirouetten sowie flinke Japs und Kicks sind ihre herausragenden Stärken.



Jun

Die zierliche Jun gehört zu den wenigen brandneuen Charakteren und ist von Beginn an anwählbar. In braver Schuluniform oder knapper Jeansshorts vermöbelt sie ihre Gegner in geradezu kunstvoller Manier. Mit ein wenig Übung produziert Jun coole Schlag/Tritt-Kombinationen, die fast schon wie ein Tanz anmuten. Für Anfänger und Profis gleichermaßen geeignet.



Anna

Ninas direkte Konkurrentin hat in puncto Sex-Appeal klar die Nase vorn. Mit edlem Pagenschnitt und langem Abendkleid sieht sie eher wie ein männermordender Vamp als wie eine eiskalte Martial Arts-Spezialistin aus. Wer auf Ninas schnelle Trittkombinationen und explosive Handkantenschläge steht, erhält mit Anna eine äußerst coole Alternative.



Baek

Dieser Fighter scheint ein Verwandter von Law zu sein. Sein Outfit und die akrobatischen Beintechniken erinnern etwas an Robert Garcia aus Art of Fighting. Sein Kampfstil ist dem von Law sehr ähnlich, insgesamt wirken seine Schläge aber noch etwas kräftiger. Besonders fies: sein Hacken-Kick aus unmittelbarer Nähe, der dem Widersacher nahezu 50% der Lebensenergie abzwackt.



Kazuya

Die einstige Vorzeigefigur aus Part One mimt in der Fortsetzung zunächst den vorletzten Endgegner, ehe Ihr auch mit ihm ins Feld ziehen dürft. Wie sein Vater Heihachi, beherrscht er kurze, aber effektive Schlagfolgen mit hoher Trefferwirkung. Seine Schnelligkeit liegt dabei auf mittelprächtigem Niveau, wobei aber viele seiner Combos mit einem Niederschlag enden.



Jack-2

Der russische Kampfroboter trägt beim Sequel die fortlaufende Seriennummer 2. Der Kampfstil blieb aber unverändert: Gegner werden durch sein enormes Körpergewicht einfach zu Fall gebracht und anschließend mit Schlägen malträtirt. Seine besondere Spezialität: Der mechanische Kosaken-Tanz, bei dem er aus der Hocke die Feinde mit Tritten eindeckt.

Wang

Der Oldie im breitgefächerten Kämpferfeld war beim Original der vorletzte Boss. Der greise Fighter ist zwar nicht mehr der allerschnellste, sein unauffälliger Kampfstil birgt aber einige üble Überraschungen. Die Griffe sind zum Beispiel schmucklos, aber äußerst schmerzhaft. Gewinnt Wang, verneht Ihr ein hämisches Lachen aus Euren Boxen.



Yoshimitsu

Die nach wie vor ausgefallenste Figur im Feld: Eine Ninja-Maschine, mit einem schaurigen Teufels-Gesicht und unbekannter Herkunft. Dank ihrer ausgeklügelten Mechanik vollführt sie ihre Dreh-Techniken in einem atemberaubenden Tempo, doch Vorsicht: Dreht Ihr Euch zu oft um die eigene Achse, legt Yoshimitsu erst einmal ein kleines Püschchen ein.



Nina

Die blonde Auftragskillerin mit dem eiskalten Charme erscheint diesmal auch im sexy Strapse-Gewand. Dem Gegner bleibt allerdings kaum Zeit, ihre langen Beine zu bewundern, denn die Schnelligkeit mit der sie ihre Kicks vollführt ist rekordverdächtig und vor allem schmerzhaft. Lästigen Widersachern packt sie zudem an den Kragen und bricht ihnen danach das Genick.



Roger

Vorhang auf für das boxende Känguru Roger! Mit seinen Boxhandschuhen mutet das Beuteltier wie eine Zirkusattraktion an, doch zu Spaß ist Roger beileibe nicht aufgelegt. Kontrahenten müssen sich vor seinen wilden Schlag-Serien in acht nehmen, die oftmals mit einem verherrenden Superpunch enden. Das kämpferische Vorbild war übrigens King.

Devil

Der finale Bösewicht ist von einer schaurigen Gestalt: dunkel-lila, geflügelt und komplett mit Muskeln bepackt. Körpereinsatz hat er allerdings nicht immer nötig, da er sich bei Bedarf einfach in die Lüfte schwingt und einen lähmenden Laserstrahl vom Stapel läßt. Ansonsten erinnert sein Kampfstil stark an Heihachi: schnell, kraftvoll und skrupellos.



Michelle

Das schöne Halbblut muß noch immer den Tod ihrer Eltern rächen. Die Chancen dafür stehen gut, denn wie bei Nina sind schnell aufeinanderfolgende Bewegungsabläufe ihre absolute Stärke. Als Kontrastprogramm verfügt sie nach kurzer Konzentrationsphase zudem über einen Super-Up-percut mit anschließender Fluggarantie.



Alex

Seit Jurassic Park sind Raptoren mega-in. Der fäusteschwingende Dino ist allerdings im Prinzip nichts anderes, als Roger in einem anderen Texture-Outfit. Neben den kleinen aber flinken Armen verfügt auch das urzeitliche Tier über zwei starke Beine, die selbst dann noch zum Einsatz kommen, wenn Alex auf dem Rücken liegt.

Armor King

Mit seinem farbenprächtigen Outfit wirkt der hühnenhafte King-Kollege geradezu majestätisch. Neben seinem reichhaltigen Angriffsrepertoire hat der Paradiesvogel noch einen coolen Trick auf Lager. Mit etwas Übung läuft Ihr durch einen Special Move einfach am Widersacher vorbei und attackiert ihn anschließend von hinten.



Lei

Hinter diesem kurzen Namen verbirgt sich ein hochinteressanter Typ, der einen Superbullen darstellen soll. Mit einer Pistole um die Brust gespannt, werden die Kontrahenten durch akrobatische Flik-Einlagen, wie Roundhouse-Kicks oder Flik-Flak-Einlagen auf die Bretter geschickt. Ahnungslose Feinde überrascht er zudem aus dem Liegen heraus mit flinken Kicks.



Tel. 089/5460 300
Playcom GmbH

Gameboy

Animanics	dt	54.00
Asperix & Obelix	dt	59.00
Donald in Maui Ma.	dt	64.00
Earth Worm Jim	dt	49.00
Kirbys Block Ball	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Lucie	dt	49.00
Micro Machines 2	dt	49.00
NBA Live 96	dt	49.00
NFL Quarter.Club 95	dt	49.00
NHL Hockey 96	dt	49.00
Pinocchio	dt	59.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt	59.00
Streetfighter 2	dt	59.00
Tetris Blast	dt	64.00
Tim in Tibet	dt	59.00
Toy Story	dt	64.00
True Lies	dt	44.00
Waterworld	dt	49.00
Worms	dt	59.00

Gameboy-Sonderangebote

Addams Family 2	uk	39.00
Addams Family 1	dt	39.00
Cool Spot	dt	29.00
Dennis	dt	39.00
Glücksrad	dt	39.00
Huckback	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Lamborghini	dt	39.00
Lemmings	dt	39.00
Mega Man 3	dt	39.00
Mr. Do!	dt	39.00
Page Master	dt	24.00
Sequessie SV (SGB)	dt	39.00
Stargate	dt	29.00
USHAR Monster Truck	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy Energy Pack	dt	29.00
Game Boy Linkkabel	dt	17.00
Game Boy FM-Tuner	dt	24.00
Game Boy Netzteil	dt	17.00

Mega Drive

Addams Family Values	dt	109.00
Animanics 2	dt	109.00
Clay Fighter	dt	69.00
Cut Throat Island	dt	79.00
Donald Duck Maui Ma.	dt	109.00
Earth Worm Jim 2	dt	109.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Int. S. Soccer Delux	dt	79.00

Gameboy-Zubehör

Light Crusader	dt	109.00
Lion King	dt	99.00
Lobo	dt	114.00
Micro Machines 2	dt	99.00
NBA Live 95	dt	99.00
Neym.-Haas Indy Car	dt	69.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Phantasy Star 4	dt	109.00

Pocahontas

Revolution X	dt	89.00
Star Trek/Deep Space	dt	109.00
Stargate	dt	99.00
Toy Story	dt	99.00
Waterworld	dt	99.00
Weapon Lord	dt	99.00
Worms	dt	99.00
WWF Wrestling Arcade	dt	89.00

Mega Drive-Sonderangebote

Bram Stoker Dracula	dt	39.00
Bugs Bunny	dt	59.99
Dino Dini Soccer	dt	34.00
Dschungelbuch	dt	49.00
Dynamite Headdy	dt	39.00
Earth Worm Jim	dt	59.00
Ecco the Dolphin 2	dt	44.00
Hulk (Video)	dt	54.00
Huic	dt	49.00
Humancans	dt	39.00
Hyperdunk	dt	29.00
Incredible Hulk	dt	29.00
John Madden 95	dt	39.00
Jurassic Park Ramp.	dt	49.00
Justice League	dt	39.00
Mario Basler Soccer	dt	59.00
Mario's Magic Footb.	dt	49.00
Mega Man Willy Wars	dt	39.00
Mighty Max	dt	44.00
NBA Basketball	dt	49.00
NBA Jam Tournament	dt	49.00
NFL Quarterback 96	dt	39.00
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Normy's Beach Babe	dt	39.00
Ostinars	dt	29.00
Page Master	dt	39.00
Paws of Fury-Brutal	dt	39.00
Pitfall!	dt	44.00
Puggsy	dt	29.00
Punscher	dt	39.00

Super NES

8 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	dt	89.00
Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Game Gage 2	dt	69.00
Gamma Wizard	dt	49.00
Infrant Joypad	dt	49.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Speleib.Mario Worl.2	dt	24.00
Speleib.Donkey 2	dt	24.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Top Secret Speleib.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
Ultra 2 in 1 Joypad	dt	25.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	19.00
WWF Raw Video VHS	dt	9.00

Rise of the Robots	dt	29.00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	39.00
Sonic & Knuckles	dt	49.00
Sparkster	dt	49.00
Sword of Vermilion	dt	29.00
Syndicate	dt	59.00
Talespin	dt	34.00
Talmis Adventure	dt	29.00
Tazmania 2	dt	39.00
Terminator 2	dt	39.00
Tiny Toon 2	dt	38.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Wonder Boy 3	dt	54.99
Yogi Bear	dt	44.00
Zero the Kamikaze	dt	44.00

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad Docs	dt	24.00
6 Button Joypad	dt	39.00
ASCI II 6 But. Joypad	dt	29.00
Infrant Joypad 6 B.	dt	69.00

Mega Drive o. Spiel

Mega Drive o. Spiel	dt	159.00
Program Pad SV-443	dt	59.00

Alone in the Dark 1	dt	89.00
Geox	dt	59.00
Gridders	us	69.00
Gridders	us	69.00
Out of this World	us	49.00
Rebel Assault	dt	49.00
Return Fire Map o.D.	dt	49.00
Sesame Street Numbr.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00
Shadow War of Succ.	us	59.00
Station Invasion	uk	39.00
Syndicate (DA)	dt	69.00
Zhadnost	uk	59.00

3-DO-Zubehör

Joypad Adapter S.NES	dt	39.00
Goldstar Joypad	dt	59.00

Jaguar

Alari Kart	dt	99.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Defender 2000	dt	109.00
Double Dragon IV	uk	109.00
Fight For Life	dt	109.00

Jetzt bestellen per Internet
Infos unter E-Mail-Adresse:
INFO@PLAYCOM.DE

Mega-CD

Beast 2	dt	69.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	79.00
Jurassic Park	uk	69.00
Theme Park	dt	79.00

Mega-CD-Sonderangebote

Battle Frenzy	dt	19.00
Bill Walsh Football	dt	24.00
Chuck Rilly-B.C.Rac.	dt	24.00
Kids on Site	dt	19.00
Marko's Magic Footb.	dt	19.00
NBA Jam	dt	44.00
NHLPA Hockey '94	dt	19.00
Powermonger	dt	19.00
Siam City	dt	19.00
Soul Star (komp. dt)	dt	44.00
Supreme Warrior	uk	19.00
Syndicate	dt	29.00

Mega-CD-Zubehör

Mega CD 2 & Road Av.	dt	229.00
Mega CD - Buch	dt	9.95

Sega 32X

Fahrenheit (CD)	dt	129.00
Kolton	dt	109.00
Motocross	dt	89.00
Space Harrier	dt	79.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.00
T-Mek (CD)	dt	109.00

Sega 32X-Sonderangebote

Fifa Soccer 96	dt	49.00
Knuckles Chaotix	dt	49.00
Metal Head	dt	49.00
NFL Quarterback Club	dt	19.00
Siam City (CD)	dt	19.00
Star Wars Arcade	dt	44.00
Stellar Assault	dt	49.00
Virtual Fighter	dt	49.00
Virtual Racing Deluxe	dt	49.00

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X	dt	189.00
----------------	----	--------

3-DO

Alone in the Dark 2	dt	89.00
Battle Sport	dt	79.00
Captain Quazar	dt	79.00

Casper	dt	99.00
Creature Shock	dt	94.00
Cyberia	dt	84.00
Deflepp	uk	84.00
Dragon Lore	dt	79.00
Foes of Ali	dt	79.00
Guardian Wars	us	99.00
John Madden Football	dt	79.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Killing Time	dt	79.00
Lemmings	us	79.00
Parzingergeneral	dt	79.00
PGA Tour Golf 96	dt	79.00

3-DO-Sonderangebote

3-Do Demo Sampler 4	uk	3.00
Poed	dt	79.00
Shockwave 2	dt	79.00
Slam N Jam '95	uk	89.00
Starfighter	dt	79.00
Theme Park kompl.dt.	dt	89.00
Wing Commander 3	uk	89.00

Hover Strike (CD)

Hover Strike (CD)	dt	109.00
Iron Soldier	dt	69.00
Missie Command	dt	99.00
NBA Jam Tournament	dt	129.00
Ruiner Pinball	dt	109.00
Space War 2000	dt	99.00
Supercross 3D	dt	99.00
Tempest 2000	dt	79.00
Zool 2	dt	79.00

Jaguar-Sonderangebote

Club Drive	dt	49.00
Dino Dudes	dt	39.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar CD-Rom	dt	299.00
---------------	----	--------

Sony PSX

A Train	dt	99.00
Actua Golf	dt	89.00
Adidas PS Soccer	dt	94.00
After Shock	dt	89.00
Apelle Warrior F111	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	79.00
Alien Trilogy	uk	89.00
Alien Trilogy	uk	89.00
Alens	dt	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Assault Ridge	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	94.00

Battle A. Toshinden 2

Beyond the Beyond	dt	94.00
Casper	dt	84.00
Chaos Control	dt	89.00

Chessmaster 3D

Chronicles o.L.Sword	dt	94.00
Criticom	dt	89.00
Cyberia	dt	89.00
Cyberised	dt	84.00
D (Dining Table)	dt	84.00
Darkstalkers	dt	89.00
Deadly Skies	dt	89.00
Defcon 5	dt	89.00
Descent	dt	89.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld kp.dt.	dt	89.00
Double Dragon	dt	89.00
Dracula X	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
Epsilon Indl	dt	89.00
Extreme Pinball	dt	89.00
Fade to Black	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galaxy Fight	dt	89.00
Geom Cube (Blockout)	dt	89.00
Car	dt	89.00
Grid 3D (Konami)	dt	89.00
Hardball 5	dt	89.00
Heberere's Popoito	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	83.00
Homad Owl	dt	94.00
Impact Racing	dt	89.00
Int. Champ. Soccer	dt	89.00
Jewels of the Oracle	dt	89.00
John Madden 96	dt	79.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00

Jupiter Strike

Crazy Ivan	dt	89.00
Lemmings Play Paint.	dt	94.00
Lone Cyborg	dt	89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Mickey's Wild Adven.	dt	89.00
Museum Piece J	dt	94.00
Myst	dt	94.00
Basketball 3D	dt	99.00
NBA Live 96	dt	89.00
NFL Game Day	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Face Off	dt	99.00

Onside Soccer	dt	89.00
Parzingergeneral	dt	89.00
Parasite	dt	94.00
Parodius Deluxe	dt	89.00
PGA Tour Golf 96	dt	84.00
Philosoma	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt	99.00
Poed	dt	89.00
Powerplay Hockey	dt	84.00
Primal Rage	dt	89.00
Overkill	dt	89.00
Psychic Detective	dt	84.00
Ran Soccer	dt	89.00

Raven Project

Raven Project	dt	89.00
Rayman	dt	89.00
Resident Evil	dt	89.00

Return Fire

Return Fire	dt	89.00
Return to Zork	dt	89.00
Revolution X	dt	84.00

Ridge Racer Revol.

Ridge Racer Revol.	dt	94.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	89.00
Roll Cage	dt	99.00
Sentient	dt	94.00

Shock Wave Assault

Shock Wave Assault	dt	89.00
Sidewinder	dt	99.00
Silverload	dt	94.00
Sim City 2000 kp.dt.	dt	94.00
Slam N Jam	dt	89.00
Slayer	dt	

Lee

Mich persönlich erinnert dieser Law-Ableger durch seine graue Haarpracht etwas an Andy Warhol, wobei sein neues Outfit diesmal allerdings deutlich kerniger ausgefallen ist als beim Original. Anfänger werden mit dieser Figur schnell zurecht kommen, denn schnelle und effektive Kick-Combos sind auch ohne intensive Trainingseinheiten möglich.



Kuma

Der Bär ist los! Im Gegensatz zu Tekken 1 dürft Ihr dem mächtigen Tatzentier auch ein braunes Grizzly-Fell verpassen. Seine Art zu kämpfen ist schnörkellos: "Opfer" werden gepackt und durch seine bloßen Kräfte so lange gequetscht bis das Rückgrat laut hörbar knackt. Besonders erfreulich: das riesige Polygon-Geschöpf leidet nicht mehr unter groben Grafikfehlern.

Ganryu

Bei einem erlesenen Kämpferfeld darf natürlich ein feister Sumo-Ringer nicht fehlen. Namcos halbnackter Fernöstler ist dabei noch vergleichsweise schnell. Während seiner skurrilen Hüpfenlage auf einem Bein, teilt er beispielsweise flugs eine Tüte Ohrfeigen aus. Liegende Gegner werden zudem mit einem konzentrierten Stampfer ausgenockt.



Bruce

Der coole Bruce ist ein absoluter Geheimtip unter den Neuen. Als austrainerter Kickboxer hält er die Widersacher durch seine Ellenbogen- und Knie-Checks pausenlos in Atem. Kann er zudem einen Griff ansetzen, bekommt sein Gegenüber eine saftige Kopfnuß verpaßt. Erfreulicherweise bietet dieser Charakter total neue Bewegungsabläufe.



Law

Er ist so etwas wie der "Klassiker" im Feld der zahlreichen Aspiranten. Durch seine unglaublichen Beintechniken kommt man nur schwer an den Besitzer einer eigenen Kampfschule heran. Sein Abspringen von der gegnerischen Brust mit anschließender Bauchlandung ist zudem nach wie vor die reinste Augenweide. Mit dieser Figur erzielen selbst Greenhorns schnell Erfolge.

Heihachi

Der Ausrichter und Namensgeber des legendären Mishima-Turniers mischt zur Abwechslung diesmal von Beginn an mit. Sein kraftvoller und präziser Kampfstil ist sicherlich der meist kopierte von allen. Besonders berüchtigt: die vielfältigen Nahkampftechniken, mit denen er jeden Knochen einzeln brechen kann. Beispiel: der Todes-Schwitzkasten.





Paul

Der amerikanische Straßenkämpfer mit dem blonden Schopf hat immer noch eine Rechnung mit dem Mishima-Clan offen. Opfer kennen bereits seine Stärken: Ansatzlose Kicks, verbunden mit schnellen Box-Kombinationen. Wer in den "Genuß" seines tödlichen Ellenbogen-Hammers kommt, fliegt außerdem meterweit nach hinten weg und macht erst einmal ein Nickerchen.

P-Jack

Die grafische Variation von Jack-2 stapft mit cooler Sonnenbrille und Arbeiterkluft über den Screen. Wie sein mechanischer Kollege fackelt er nicht lange bei seinen Aktionen: Plattwalzen und stures Nachsetzen ist sein Credo. Packt er einen Menschen am Schlafittchen, wird dieser zudem kurzerhand in die Luft befördert und ihm die Gurgel zugeedrückt.



King

Der Tigermensch ist stärker als je zuvor! Mit der Kraft einer Raubkatze zelebriert er seine Schlagtechniken förmlich. Aber auch das Wrestling beherrscht er problemlos. Mit den Beinen voran springt er z.B. in den Widersacher oder packt ihn mit beiden Armen und wirbelt ihn mit einem 360 Grad-Schwung durch die Luft (der sogenannte Jeffrey-Move).

Angel

Wenn Ihr bei Devil das X oder O-Symbol anklickt, erhaltet Ihr zu Eurer Überraschung diesen wunderschönen Engel an Stelle des erwarteten Teufels. Statt des Harfenspiels beherrscht die blonde Maid allerdings knallharte Martial Arts-Techniken im Stile von Heihachi. Wie bei Devil wurde ihr Repertoire zudem mit einem Laserstrahl abgerundet.





Das Syndicate Wars-Team (v.l.n.r.): Ian Shaw, Sean Masterson, Russell Shaw, Mike Diskett, Peter Molyneux, Mike Man

Saturn / PlayStation

Syndicate Wars

Kultspiele schreien förmlich nach Fortsetzungen, so auch bei Syndicate: Knapp zwei Jahre nach Bullfrogs erstem Konsolen- und PC-Triumphzug stapft Ihr erneut durch düstere Endzeit-Szenarien, um Eurer Organisation zur globalen Macht zu verhelfen

Bullfrog und sein Firmengründer Peter Molyneux erarbeiteten sich durch stets innovative Produkte ein weltweites Renommee. Die Liste von Credits ist lang: Populous I + II, Magic Carpet, Theme Park sowie Syndicate gehören zu ihren berühmtesten Werken.

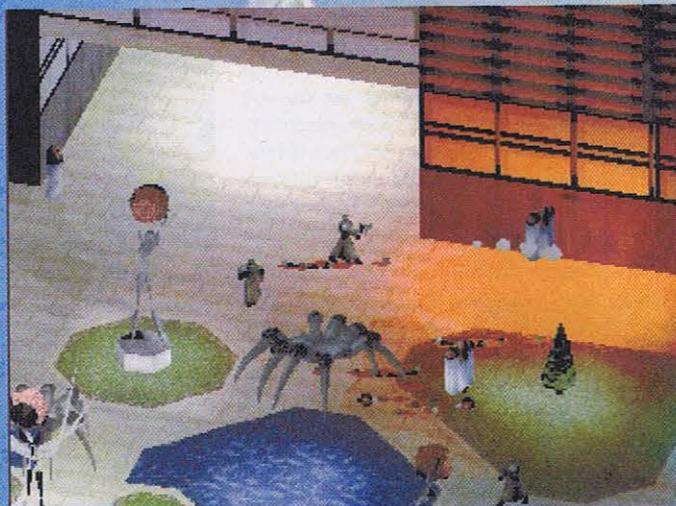
Eine motivierende Mischung, die Lust auf mehr macht. Der Sequel schließt handlungstechnisch direkt am Original an: Rund hundert Jahre nachdem "Die Corporation" die globale Führungsrolle übernahm, wurde die Organisation selbstherrlich und faul. Als



Düstere Großstadt-Szenarien sind wieder der Schauplatz von Syndicate Wars



Insgesamt 24 Waffensysteme sind später anwählbar - sehr effektiv: der Flammenwerfer



Die Palette an Aggressoren ist größer geworden: Neben anderen Menschen bzw. Robotern, versuchen auch gigantische Metall-Spinnen, Euch das Licht auszulöschen

die allesamt etwas gemeinsam haben: Bullfrog-Produkte besitzen immer einen strategischen Anspruch, teilweise kombiniert mit Action-Elementen (Magic Carpet), teilweise auch pure Taktik (Theme Park). Zur ersten Spezies zählt Syndicate, das 1994 für Aufsehen sorgte. Als Kopf eines Syndicates mußtet Ihr in einer sterilen High Tech-Welt mit viel taktischem Geschick alle 50 Bezirke von gegnerischen Organisationen säubern und nebenbei allerlei sekundäre Missionen erfüllen.

Strafe dieses Laisser-faires spielten viele Chips, die die Gehirne der gesamten Population kontrollierten plötzlich verrückt. Den Einwohnern wurde keine Traumwelt mehr vorgegaukelt, sondern sie sahen die wahre sterile Realität. Das Chaos nahm schnell seinen Lauf: Überall sprossen religiöse Sekten und anarchistische Motorrad-Gangs wie Pilze aus dem Boden und übernahmen mit roher Gewalt schnell die Kontrolle über einzelne Bezirke. Inmitten dieser blutigen Ban-

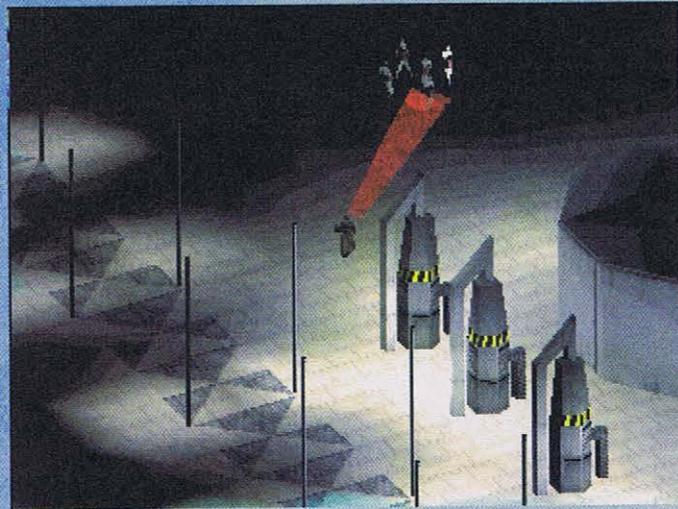
denkriege kommt Ihr ins Spiel: Wahlweise als Agent der Corporation, Sektenführer, oder Kopf einer Motorrad-Gang müßt Ihr versuchen, die jeweilige Partei zur Weltherrschaft zu führen. Ihr dirigiert dabei den Party-Leader durch eine isometrisch dargestellte 3D-Landschaft, während Eure Helfers-helfer vom CPU gesteuert wer-

den und auf Eure Befehle warten. Das Gameplay blieb zum größten Teil unangetastet, im Gegensatz zur vollkommen überarbeiteten Technik: Das dreidimensionale Environment ist um 360 Grad drehbar und sämtliche texturierte Polygon-Objekte wurden mit aufwendigen Lichtquellen aus unterschiedlichen Richtungen verziert, wäh-

Rivalisierende Organisationen, neue Waffentypen und umfangreichere Missionen erhöhen die Komplexität



Neonröhren an den Häuserwänden sorgen für exzellente Lichtspiele



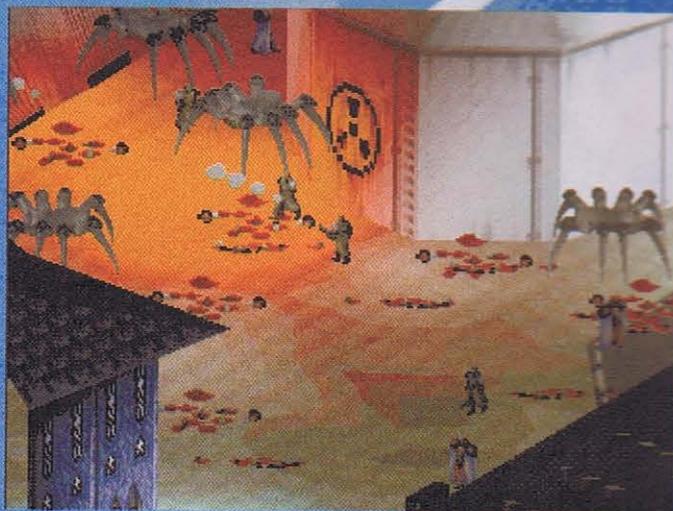
Achtung: Eine computergesteuerte Truppe mit ähnlichen Zielen ist im Anmarsch!



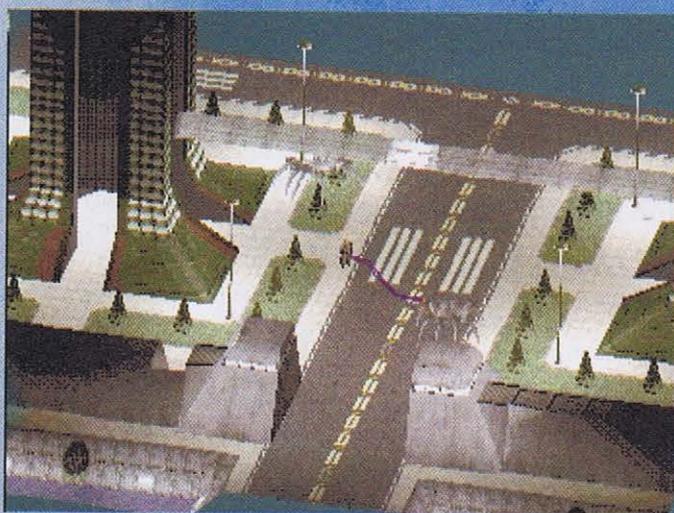
rend die Feind-Sprites wie Metall-Spinnen oder Mechs **gerendert** wurden. Beeindruckend ist auch der hohe Grad an Interaktivität: Laut Hersteller könnt Ihr eine komplette Stadt in Schutt und Asche legen, vorausgesetzt Ihr verfügt über genug Energie für Eure großkalibrigen Argumente. Apropos "Waffen", das

Aufwendige grafische Spielereien, wie Filmleinwände an Häuserfronten sorgen für Atmosphäre

Arsenal an Todmachern wurde auf 24 aufgestockt. Neben den Standardwaffen, wie beispielsweise der Uzi- oder Mini-Gun gibt es eine Reihe von neuen, äußerst netten Kriegsspielzeugen. Ein Handheld-Laser verabschiedet dem Gegner zum Beispiel einen Elektroschock, Napalm-Bomben sorgen für einen fieseren Flächenbrand und heimtückische, rasierklingenscharfe Drähte trennen sauber den



Verfügt Ihr über genug Munition, könnt Ihr die virtuelle City komplett in Schutt und Asche legen



In der Großaufnahme besonders gut erkennbar: der hohe Detailreichtum beim Leveldesign

Torso des durchlaufenden Feindes ab. Auch das Gameplay bietet einige interessante neue Feinheiten: Durch die drei rivalisierenden Organisationen wird der Spieler noch stärker gefordert, da auch andere aggressive Truppen durch die Städte ziehen und jede Partei zudem eine andere Taktik vonnöten macht. Die Missionen sind außerdem nicht mehr so geradlinig wie beim Original. Entkommt Euch beispielsweise bei einem Auftrag Euer Gefangener, ändert sich der Missionsablauf komplett (Verfolgungsjagd), statt daß Ihr wie zuvor noch einmal von vorne anfangen müßt. Auch die Komplexität nahm zu: So sind bei manchen Aufträgen auch Reisen zu anderen Schauplätzen notwendig, um eine Mission zu erfüllen. (Ulf)

Stichwort: Gerenderte Grafik

Die Seele von dreidimensionalen Grafiken sind nackte Vektorengerüste (englisch: Frame Wire), simple, miteinander verbundene Striche, durch die man geometrische Figuren, wie z.B. Quadrate, anschaulich erstellt. Hat man durch ein feines Drahtgerüst die Form des 3D-Objektes festgelegt, wird das Gebilde anschließend mit einer Oberflächenstruktur (Gesicht, Kleidung,...) überzogen, die im Gegensatz

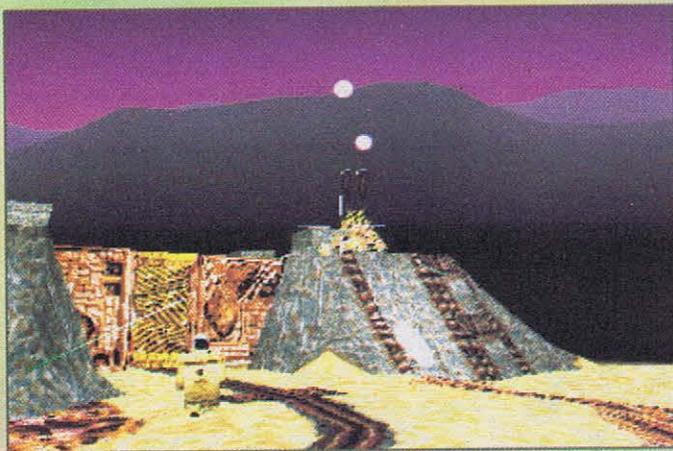
zu normalen texturierten Polygon-Objekten (z.B. Tekken) im Computer vorberechnet werden und sich daher nicht den äußeren Lichteinflüssen anpassen können bzw. nicht vergrößerbar sind. Der Vorteil davon: Auch bei wenig Rechenpower erzielt man mit diesem Verfahren ein äußerst plastisch wirkendes Aussehen, wie im Falle von Donkey Kong Country.



Die großen Explosionen in der Dunkelheit wirken besonders auf der PlayStation spektakulär

Hersteller: Bullfrog **Erscheint:** September **Genre:** Action/Strategie **Umsetzungen geplant:** Keine





Dieser Geschützturm schießt wie ein Artilleriegeschütz; Ihr habt also die Möglichkeit, den Schüssen auszuweichen



Mit dem Flammenwerfer bekämpft Ihr am besten kleinere Gegner - an solchen Brocken verpufft er wirkungslos

Im Rahmen eines Besuchs in unserer Redaktion präsentierte Beco Mulderij, Product-Manager bei CentreGold, dem deutschen Vertreiber von Core Design, das neue Action-Epos der Thunderhawk-Schöpfer. **BLAM! Machinehead** ist ein knallhartes Ballerspiel, bei dem auch strategische Elemente nicht zu kurz kommen sollen. Die uns vorgelegten Spielszenen konnten einen tollen Eindruck hinterlassen. Ganz kurz zur abgedrehten Background-Story: In nicht allzu ferner Zukunft scheint der Machinehead Virus alles Leben auf der Erde vernichtet zu haben. In einem unterirdischen Forschungslabor arbeiten Wissenschaftler an einem Mittel gegen

Saturn

BLAM! Machinehead

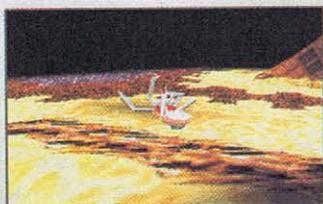
Core Design präsentieren ihr neuestes Action-Opus im Stile eines klassischen B-Movies: halbnackte Frauen, verrückte Wissenschaftler und ein außer Kontrolle geratenes Virus bilden die Hintergrundstory für **BLAM! Machinehead**

ihr aber einen Strich durch die Rechnung, indem er sie überwältigt und auf die Bombe fesselt. Der Spieler muß nun in der Rolle von Kimberley die Aufträge des Verrückten ausführen, schließlich hat dieser die Macht, die Bombe mit einem Knopfdruck zu zerstören. So abgefahren diese Story klingt,

ist auch die technische Ausstattung des Games, welches mit vollständig mit Texturen überzogenen 3D-Polygon Landschaften und vollkommener Bewegungsfreiheit in jeder Karte protzen kann. Auf den Spieler stürzen Horden von mutierten Gegnern ein, darunter Monsterspinnen und grin-

sende Zombies, die mit einer breiten Palette von Waffen (darunter so nette Säckelchen wie Flammenwerfer und Luftminen) zu ihrem Schöpfer zurückgeschickt werden dürfen. Auch diverse in der Gegend verteilte Geschütztürme und Minen sind für Eure Gesundheit nicht gerade förderlich. Auf **BLAM!** dürfen sich alle PlayStation und Saturn-Besitzer ab Juni '96 freuen. (Frank)

Hersteller: Core Design **Erscheint:** Juni 1996 **Genre:** Shoot 'em Up **Umsetzungen geplant:** PlayStation



Du hast Deinen letzten Faden gesponnen, Baby - die Spinne stellt eine Art Standard-Gegner dar

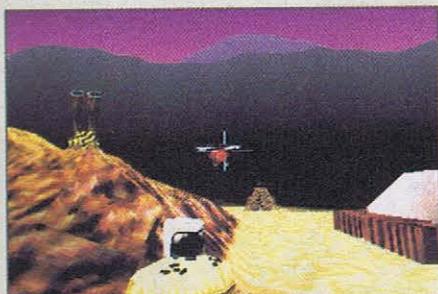
den Virus, unter ihnen Dr. Kimberley Stride, die eine spezielle nukleare Flugbombe entwickelt hat, mit dem sie den Kern des Virus zerstören will. Ihr wahnsinniger Assistent Orville macht



Die Spinnen sind toll animiert und jagen ängstlichen Naturen einen Schauer über den Rücken



Die Explosionen in **BLAM!** wurden sehr realistisch dargestellt



Bei einer solchen Gegnerfülle droht der Finger am Abzug heißzulaufen



Sieht aus wie ein Hubschrauber, ist aber ein besonders fieser Mutant



Eine wohlplazierte Rakete beendet das Leben des Geschützes

PlayStation

Space Hulk

Ein Brettspiel diente Electronic Arts als Vorlage: Space Hulk ist ein 3D-Shooter der besonderen Art

Der Weltraum, ...unendliche Weiten. Wir schreiben das 21. Jahrtausend. Die Menschheit hat sich im All ausgebreitet. Doch das Aufblühen der Gesellschaft wird unsanft gebremst. Eine Alienrasse, die Genestealers, hat dem intergalaktischen Imperium den Krieg erklärt, in dem vor allem die terminatorähnlichen Space Marines zum Einsatz kommen. Ihr übernehmt die Rolle eines

Blood Angels, die als Elite-Einheit für besondere Infanterie-Einsätze vorgesehen sind. Space Hulk besteht aus zwei miteinander kombinierten Genres: Im Action-Screen bewegt Ihr Euch wie in einem 3D-Shooter durch die verschlungenen, düsteren Gänge, aus denen Euer Spielplatz besteht. Dabei müßt Ihr Waffen und bedeutende Gegenstände einsammeln und die Horden von gerenderten



Die Genestealers sehen wie Echsen aus - wenn Ihr sie aus der Nähe wahrnehmen könnt, ist es fast zu spät zum Reagieren



Von außen sehen die Blood Angels alle gleich aus, nur durch den Namen oder die Stimme der Terminators könnt Ihr sie unterscheiden



Euer Spielfeld besteht nur aus dunklen Gängen, ein wenig Farbe kommt aber mit dem Blut Eurer Gegner ins Game

Außerirdischen aus Eurer Umgebung verbannen. Eure Waffen sind übrigens nicht nur zum Ballern da. Der Flammenwerfer wird beispielsweise verwendet, um verseuchte Räume zu reinigen. Zum zweiten gibt es den Tactical Screen. Hier sind sowohl Eure Kollegen als auch Eure Gegner nur schematisch dargestellt. In ihm plaziert Ihr Eure Einheit so, daß Ihr nach vorn und hinten gesichert seid.

Für den strategischen Teil habt Ihr nur wenig Zeit, die durch eine Laufleiste am unteren Rand dargestellt wird. Daß es insgesamt sehr hektisch zugeht, liegt vor allem daran, daß die Aliens sehr rasant auf Euch zugestürzt kommen und all Eure Reaktion gefordert ist. (René)

Hersteller: Electronic Arts
 Erscheint: Juni Genre: Action-Strategie
 Umsetzungen geplant: k.A.

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.	499,-	Gex dt.	99,90
Pad	59,90	D kompl. dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Negcon dt.	89,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Mouse	59,90	Power Sp. Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	NHL Face Off 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	89,90	Twisted Metall dt.	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90	Assault Rigs dt.	89,90
NBA Live 96 dt.	99,90	Namco Museum 1 dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Alone in the Dark dt.	99,90	Tohshinden 2 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Magic Carpet dt.	99,90	NFL Gameday dt.	99,90
Die Hard Trio dt.	verb.	X-COM dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90	Beyond the Beyond dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90	Chr. of the Sword dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Goal Storm dt.	79,90
Krazy Ivan dt.	89,90	FIFA 96 dt.	89,90
Panzer General dt.	89,90	Warhammer dt.	verb.
R.R. Revolution dt.	99,90		
Discworld kompl. dt.	89,90		
Lone Soldier e.PAL	99,90		
Po'ed dt.	99,90		
Loaded dt.	99,90		
Mickey W. Adv. dt.	89,90		

NEU NEU NEU NEU NEU

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.) Weitere Infos telefonisch bitte 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.	verb.
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.	verb.
Yoshi Island dt.	109,90
Bomberman 3 dt.	119,90
NBA Life 96 dt.	119,90
NHL 96 dt.	119,90

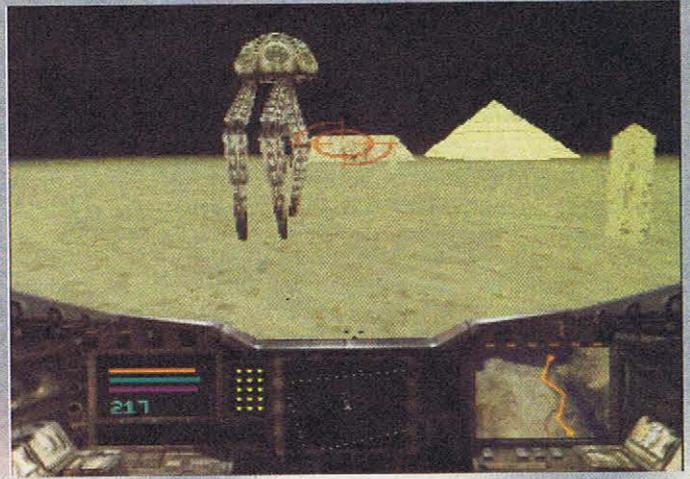
SATURN

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 dt.	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. Bazoooka dt.	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragoon 2	verb.
Theme Park dt.	89,90
Layer Section dt.	99,90
Dark Stalkers	verb.
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Shinobi X dt.	99,90

0201 / 777235



Der Endgegner der ersten Mission: Abstand halten und Raketen benutzen heißt das Motto



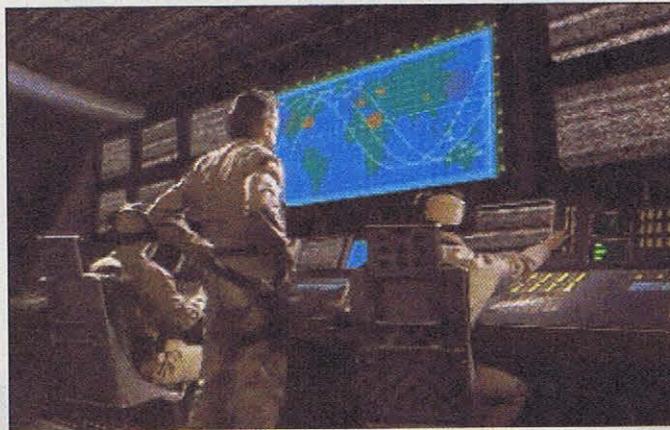
Neben der Story erinnern auch diese Kampfmaschinen an den Sci-Fi-Klassiker "Krieg der Welten"

Panik und Hysterie regieren die Welt im Jahre 2019: eine außerirdische Übermacht taucht urplötzlich im Erdenorbit auf und beginnt, den ganzen Planeten mit Krieg zu überziehen. Schon nach der ersten Angriffswelle sind sämtliche Verteidigungseinrichtungen der Erde außer Gefecht gesetzt, lediglich die Raumschiffe im erdnahen Orbit sind verschont geblieben. Darunter befindet sich auch die Omaha, ein Trägerschiff, auf dem Ihr als Kampfpilot Euren Dienst tut. Die Welt ist auf Euch angewiesen, und daher startet Ihr in verschiedenen Missionen den Angriff auf die Invasoren, die sogar damit beginnen, Brutstätten zu errichten und die Erdbevölkerung als Futter verwenden. Diese Kampfeinsätze sind folgendermaßen konzipiert: Ihr sitzt im Cockpit Eures Fighters (Außenansichten gibt es keine) und düst über eine Landschaft hinweg, die von den Aliens besetzt wurde. Dabei muß eine bestimmte Route abgeflogen und komplett von Außerirdischen gesäubert werden. Der

Saturn

Shockwave Assault

Nachdem die Weltraum-Knallerei schon auf 3DO und PlayStation Furore machte, soll nun mit dem Saturn auch die dritte CD-Schleuder versorgt werden



Auch Einsatzbesprechungen werden in feinstem FMV dargestellt

Bordcomputer gibt Euch dabei hin und wieder nützliche Tips zur Vernichtung des Feindes. Habt Ihr schließlich alle Aliens vertilgt, bzw. alle Missionsziele erreicht, geht's ab zum nächsten Einsatz. Nach jeder erfolgreichen Mission wird automatisch die Position gesichert, so daß man nach einem Mißerfolg wiedereinsteigen kann. Shockwave Assault wartet dabei, vom Intro angefangen zu Sequenzen zwischen den Missionen, durchweg mit Video-Einlagen auf. Die Bezeichnung "Interactive Movie" trifft hier jedoch nicht ganz zu, da dem Spieler kein Eingriff in den Handlungsablauf gestattet wird. Spielerisch ist Shockwave Assault auf dem Saturn absolut identisch mit den Vorgänger-Fassungen von 3DO und PlayStation. Technisch läßt sich ein leichter Qualitätsverlust bei den Video-Sequenzen feststellen, was beim Saturn ein altes Kriegseliden zu sein scheint. (Björn)

Hersteller: Electronic Arts **Er-scheint:** Juni **Genre:** Shoot 'em Up **Umsetzungen geplant:** Keine



Diese Dinge sind überdimensionale "Staubsauger" der Aliens, die arme Erdenbewohner einsaugen



Ein Bauwerk der Außerirdischen, in dem gefangene Menschen "gelagert" werden

TEUFLISCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

Adidas Power Soccer *	99,99
Agile Warrior F111 X	89,99
Alien Trilogy	89,99
Assault Rigs	89,99
Battle Arena Toshinden	89,95
Chaos Control *	89,99
Criticom	89,99
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Darkstalkers *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Defcon 5	89,99
Descent *	89,99
Destruction Derby	99,95
Discworld (dt.)	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Extreme Games	89,95
Extreme Pinball	89,99
Fade to Black *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Gex	89,99
Hebereke Popolito	89,99
International Championship Soccer *	89,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2)	109,99
Krazy Ivan	89,99
Loaded	89,99
Lone Soldier	89,95
Madden '96 Football *	89,99
Magic Carpet	89,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
NBA in the Zone	99,99
NBA Live 96 *	89,99
Need for Speed	89,99
NHL Face Off *	99,99
Off World Interceptor Extreme	79,99
Panzer General *	89,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	79,99
ranSoccer	89,99
Rayman	89,95
Resident Evil (dt.) *	89,99
Return Fire *	89,99
Ridge Racer Revolution *	99,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash	89,99
Shell Shock *	79,99
Skeleton Warriors *	89,99
Slam 'n Jam *	79,99
Space Hulk *	89,99
Starblade Alpha	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99
Street Racer *	89,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken	99,95
Thunderhawk 2	89,99
TIKI!	89,99
Top Gun – Fire At Will *	99,99
Total NBA 96	99,99
True Pinball *	89,99
Twisted Metal	89,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Warhammer *	89,99
Wing Commander 3	99,99
Wipe Out	99,95
Worms	99,95
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	49,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Sega Saturn – Spiele

Alien Trilogy *	89,99
Baku Baku (Tetris-Variante) *	59,99
Battle Arena Toshinden Remix	99,99
Blazing Dragons *	79,99
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Darius Gaiden	79,99
Deadly Skies *	89,99
Destruction Derby *	89,99
Discworld (dt.) *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Euro Soccer '96 *	89,99
F1 Challenge	99,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galactic Attack	79,99
Galaxy Fight	89,99
Gex *	79,99
Golden Axe	89,99
Guardian Heroes *	89,99
Hi-Octane *	89,99
Horde	79,99
Magic Carpet	89,99
Myst	109,95
Mystaria – Realms of Lore	99,99
Mystery Mansion (dt.)	129,95
NHL Allstar Hockey	109,95
Night Warriors *	109,99
Off World Interceptor Extreme	79,99
Panzer Dragoon 2 *	89,99
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	79,99
Raven Project *	89,99
Raw Pursuit *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash *	89,99
Sega Rally	99,99
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock *	99,99
Shock Wave Assault *	89,99
Sim City 2000	99,99
Skeleton Warriors *	89,99
Space Hulk *	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,99
Striker '96 *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
Tilt! *	89,99
True Pinball *	89,99
Valora Valley Golf	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter 2	99,99
Virtua Hang On Grand Prix	99,99
Virtua Open Tennis *	79,99
Virtua Racing AKTIONSPREIS	69,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Wipe Out	89,99
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
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Video-CD MPEG-Karte	349,95
Virtua Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

SONY



Playstation

Grundgerät 499,99
incl. Control Pad



SEGA
SATURN™

Grundgerät 529,99
incl. Control Pad

Media Point

Wo Sie uns
finden:

Seit
03.05.96
auch in
Koblenz

<p>Media Point</p> <p>Berlin – Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144</p>	<p>Media Point</p> <p>Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182</p>	<p>Media Point</p> <p>Hamburg – Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluffbrücke Bus 35, 102</p>	<p>Media Point</p> <p>Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: in Vorbereitung! alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10</p>
<p>Media Point</p> <p>Berlin – Friedrichshain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 37 11 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Bersarinplatz</p>	<p>Media Point</p> <p>Berlin – Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204</p>	<p>Media Point</p> <p>Berlin – Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222</p>	<p>.... to be continued. Demnächst auch in Ihrer Nähe!</p>

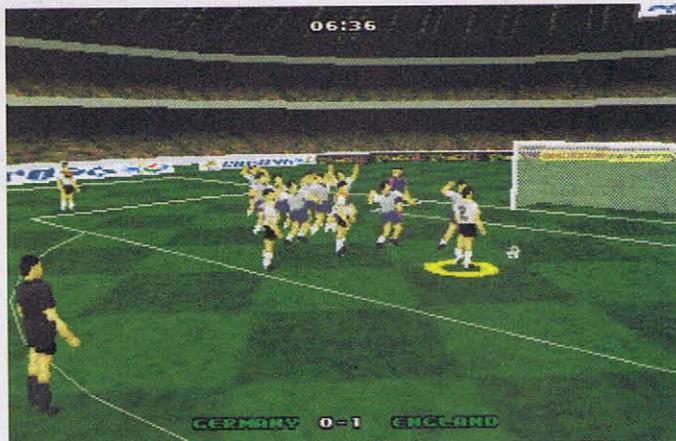
Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111

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 zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.





Tore erzielt man am sichersten, indem man den gegnerischen Keeper einfach umspielt



Jubel, Trubel, Heiterkeit - Englands Kicker-Elite im Freudentaumel

Saturn

EURO '96 Soccer

Die Europameisterschaft zieht ihre Kreise: Mit EURO '96 SOCCER von Gremlin sollen Saturn-Besitzer in die Fußstapfen von Bertis Jungs treten können

Nachdem sich die PlayStation-Besitzer in den letzten Monaten vor der Flut neuer Fußballspiele kaum retten konnten, scheint nun der Sega Saturn dran zu sein. Ganz im Zeichen der bevorstehenden Europameisterschaft in England präsentiert sich das neue Produkt aus der englischen Softwareschmiede Gremlin, welches den schönen

Namen Euro '96 Soccer trägt. Ihr steuert, wie sollte es auch anders sein, eine europäische Nationalmannschaft auf ihrem Weg durch das Turnier. Natürlich könnt Ihr Euch vor dem "Ernstfall" mit Freundschafts- und Übungsspielen auf selbigen vorbereiten. Die Zusammenstellung der Gruppen kann man entweder per Zufall auslösen lassen,

oder man übernimmt die tatsächliche Konstellation, wie sie auch bei der realen Europameisterschaft zustande gekommen ist. Vor dem Match hat man wie üblich die Möglichkeit die Aufstellung seines Teams zu verändern, wobei erfreulicherweise die Originalnamen der jeweiligen Nationalkicker verwendet wurden. Nachdem Ihr die Aufstellung und die Taktik Eurer Truppe festgelegt habt, geht es in die Vollen. Auf den ersten Blick kann Euro '96 Soccer eine gewisse Ähnlichkeit mit ran Soccer für die PlayStation nicht leugnen (zufälligerweise auch aus dem Hause Gremlin), ein Eindruck, der auch nach dem zweiten und dritten Blick bestehen bleibt. So ähneln sich die Spieler nicht nur von ihrem Aussehen, nein, auch die Bewegungen und die Aktionsmöglichkeiten scheinen aus ran Soccer übernommen wor-



Nach einem weiten Abstoß kommt es zum Mittelfeldgeplänkel

den zu sein. Das Geschehen auf dem Rasen kann aus sechs verschiedenen Positionen beobachtet werden, bei manchen bleibt aber leider die Übersicht auf der Strecke. Sollte Gremlin die noch sehr grobe Grafik und die wenig gelungene Steuerung in der Vollversion verbessern, könnte Euro '96 Soccer zu einem interessanten Titel auf dem Saturn werden. (Frank)

Hersteller: Gremlin **Erscheint:** Mai 1996 **Genre:** Sportspiel **Umsetzungen geplant:** k.A.

Sechs Kameraperspektiven stehen zur Wahl



Die Goalline-Camera gibt den Blick auf die gegnerische Hälfte frei



Isometric-Camera: Sehr übersichtlich, aber Probleme mit der Steuerung



Touchline-Camera: Hier verliert man leicht seine Mitspieler aus den Augen



Far-Camera - wohl die beste Perspektive



Plan-Camera: Hier bleibt die Übersichtlichkeit auf der Strecke



Wire-Camera: Wie an einem Draht hängt die Kamera am Ball

Saturn

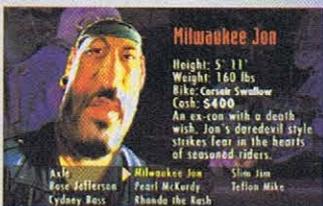
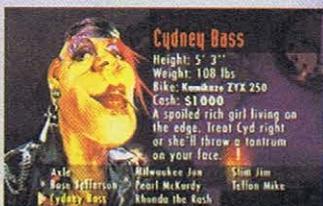
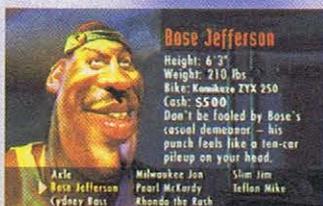
Road Rash

Biker Deutschlands schont die Umwelt! Laßt Eure Feuerstühle in der Garage und schmeißt den Saturn an! Hier kommen die abgedrehtesten Typen, die je mit über 240 km/h über den Asphalt gedonnert sind!

Wir hoffen, daß Ihnen Road Rash genauso gut wie uns gefällt. Das Spiel dient nur zur Unterhaltung. Ereignisse im Game und den Videosequenzen sind frei erfunden und sollen in keiner Weise als Vorbild bzw. zur Nachahmung dienen...". Diese Sätze lassen sich auszugswise der Anleitung entnehmen. Daran solltet Ihr Euch auch auf alle Fälle halten! Sich gegenseitig von den Feuerstühlen zu schlagen und zu treten, oder mit Eisenketten und Baseballschlägern nachzuhelfen, überlaßt Ihr lieber den acht total kaputten und abgedrehten Gestalten in deren Rolle Ihr schlüpfen dürft. Habt Ihr Euch also für einen der mit unterschiedlichen Vorzügen ausgestatteten Rocker entschieden, darf der rauhe Wind der fünf verschiedenen Rennpisten geschnuppert werden. Während

des Rennens solltet Ihr allerdings den Gashahn mit Bedacht betätigen, da Ihr ansonsten unliebsame Bekanntschaften mit Häuserwänden, unschuldigen Passanten, sowie dem starken Straßenverkehr macht. Rabiate Gesetzeshüter stellen eine weitere Behinderung im harten Renngeschäft dar, da sie unerbittlich die permanenten Geschwindigkeitsübertretungen zu ahnden versuchen und Euch dabei auch schon 'mal ihren Knüppel spüren lassen. Ist es den Highwaymen einmal gelungen Euch zum Anhalten zu "überreden", dürft Ihr Euch die wirklich abgedrehten Verhaftungs-Videosequenzen 'reinziehen. Würde jedoch eine Strecke im "Big Game Modus" erfolgreich absolviert, gibt es Cash, welches Ihr bei "Oly's Shoot-A-Rama" Motorradshop gleich in schnellere und bes-

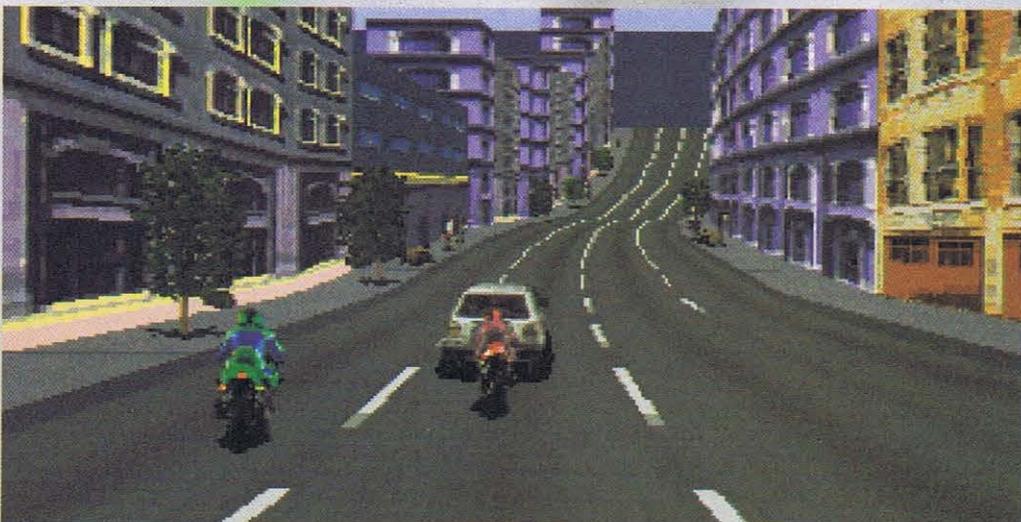
Hier die ganze kaputte, verrückte und abgedrehte Rockerclique im Überblick



Nicht nur Autos und Öllachen sondern auch Passanten behindern das Rennen. Hier hat sich ein Fußgänger zu weit auf die Straße gewagt



Auf dem Pacific Highway solltet Ihr schon zu Streckenbeginn so viele Biker wie möglich über die Leitplanke ins Meer befördern. Merke: Ist der Gegner im Meer, behindert er uns nicht mehr!



sere Feuerstühle umsetzen dürft. Ihr werdet nicht daran vorbei kommen, Euch eine bessere Maschine zuzulegen, da der Schwierigkeitsgrad im Verlauf des Spiels enorm zunimmt. Soviel zum reinen Game. Ansonsten gilt es noch die abwechslungsreichen Videosequenzen zu erwähnen, die je nach Strecke und Platzierung zu bewundern sind. So weit, so gut, die fertige Version wird in einer der nächsten Ausgaben einem gnadenlosen Test unterworfen. (Frank)

Hersteller: Electronic Arts
Erscheint: Mai **Genre:** Rennspiel
Umsetzungen geplant: Keine



Treffer nehmt Ihr durch ein Stöhnen Eurer Spielfigur wahr



Mit Hilfe des Radars kann der Gegner schnell lokalisiert werden

Wir schreiben das Jahr 2190, und der Raumfahrer Conrad kehrt nach einer Reise durch den endlosen Raum mit seinem kleinen Gleiter wieder Richtung Erde zurück. Doch fast am Ziel angekommen, wird seine freiwillige Einsamkeit im All unvorhergesehen unterbrochen: Die außerirdische Rasse der Morphs lauert dem ahnungslosen Conrad auf und sie saugen sein kleines Raumschiff wie eine Nußschale in ihren riesigen, fischförmigen

PlayStation

Fade to Black

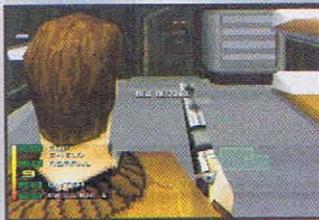
Flashback, als spektakuläres Action-Adventure auf den 16-Bitern bekannt, wird bald auf Sonys PlayStation fortgesetzt - in zeitgemäßer Aufmachung und mit aufgemotzter, völlig neuer 3D-Engine

Sternengleiter. Er verliert das Bewußtsein. Als er aufwacht, traut er seinen Augen nicht: Echsenähnliche Gestalten halten

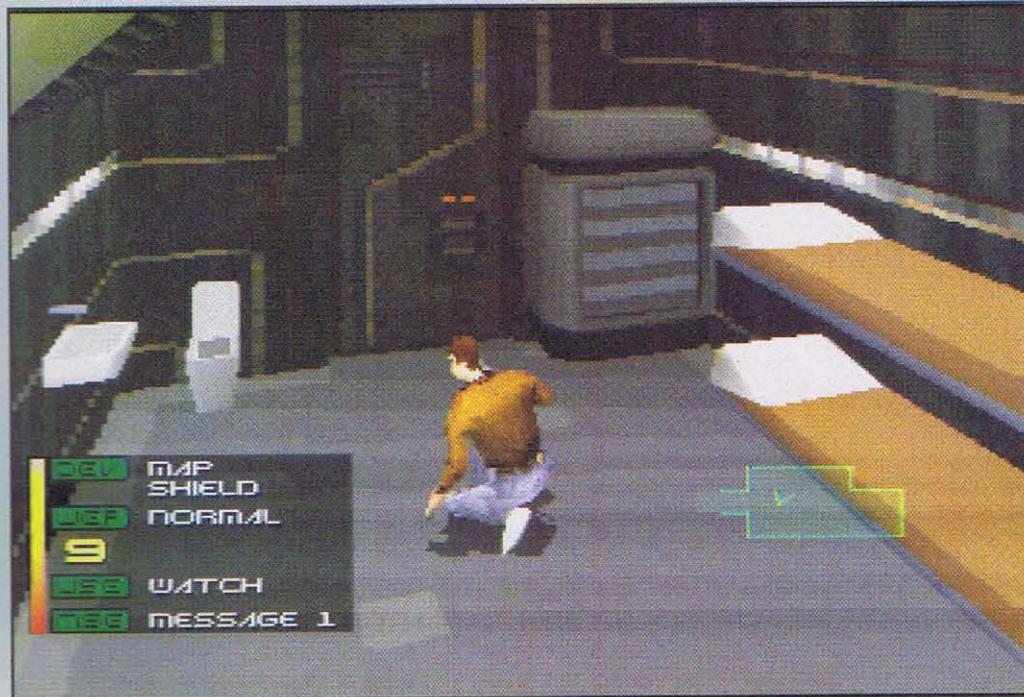
das eigentliche Abenteuer. Ihr schlüpft in die Rolle Conrads und müßt versuchen, aus der Zelle auszubrechen. Im Laufe des Spiels verlagert sich die Handlung in eine Weltraumstation, auf ein Raumschiff der Morphianer, den Planeten Pluto und auf Mutter Erde. Der erste Eindruck der uns vorliegenden Vorab-Version war schon recht vielversprechend. Das Intro (siehe Bilder) könnte aus einem Science-Fiction-Film stammen, und die space-mäßige Hintergrundmusik sorgt zusätzlich für

Das Intro könnte aus einem Science-Fiction-Film stammen

Ihm ihre Galakto-Wumme an die Stirn, um ihn auf unbestimmte Zeit in einer Zelle zu internieren. Dieses futuristische Alcatraz befindet sich auf dem Mond, und dort beginnt auch



Diese Knarre ist Eure erste, bescheidene Waffe



Das Intro

They saw my shuttle and beamed me aboard

Das Raumschiff Conrads wird von dem riesigen Schiff eingesaugt

Anschließend böses Erwachen...

...in der Zelle

Conrads Grundausrüstung: Knarre und Sender

In dieser Gefängniszelle beginnt Euer Abenteuer



Die Spinne scheint aus einem anderen 3D-Shooter ausgeliehen zu sein

die passende Atmosphäre. Die Steuerung Conrads ist etwas gewöhnungsbedürftig, da eine Vielzahl von Bewegungen zur Verfügung steht: Gehen, Laufen, Springen, Ducken etc. Vor allem die Sache mit dem Ballern geht anfangs mit schöner Regelmäßigkeit in die Hose, da man mit einem Knopf die Knarre ziehen, dann zielen, mit einem

Ein würdiger Nachfolger zu Flashback

nächsten Knopf abdrücken und mit wieder einem anderen nachladen muß. Doch Übung macht den Meister, und schon bald hat man die Padbelegung internalisiert. Bei Fade to Black sind logische Rätsel verschiedener Schwierigkeitsgrade genauso wichtig wie die Metz-

lei: Zum Beispiel Bodenschalter, die Türen für eine bestimmte Zeit öffnen (deshalb die Lauffunktion Conrads), oder Roboter, die man auf eine bestimmte Fläche locken muß, damit sich Lichtbarrieren aus-

schalten. Außerdem lohnt es sich oft, einen Blick in Schränke und Schubladen zu riskieren, da hier allerlei nützliche Items versteckt sind. Damit man nicht die Übersicht in den sechs riesigen Levels (plus zahlreiche Unterle-



Der Koch schlottert vor Angst - gebt ihm die Kugel, und er verwandelt sich in einen Schleimhaufen

Die Padbelegung



Hier kann man seine Energie wieder auffrischen

vels) verliert, gibt's Automapping als Orientierungshilfe. Außerdem wird die Handlung immer wieder durch stimmungsvolle FMVs aufgelockert. Die komplexe Handlung und die Effekte, die die vollkommen neue 3D-Engine möglich macht, lassen Fade to Black einen würdigen Nachfolger zu Flashback werden. (Christoph)

Hersteller: EA **Erscheint:** August
Genre: 3D-Action-Adventure **Umsetzungen geplant:** k.A.



Eine Gefängniskantine sorgt für das leibliche Wohl



Es lohnt sich, in Schränken nach Items zu suchen

MEGA MAIL - SCREEN

Klassisch schlicht

Zu wenig Szene

Zuerst einmal: Ihr seid mit dem Aufbau Eurer Zeitschrift und speziell dem Layout schon verdammt nah an die Idealform einer Videospielezeitschrift herangekommen. Die Testberichte präsentieren sich klassisch schlicht, die Previews und Berichte sehr kompetent und ausführlich, die Screenshots sind durchgehend sehr gut ausgewählt und Eure Redakteure verstehen etwas von ihrem Geschäft (Ich bin vor allem ein Fan von Björn und Christoph). Die Tips & Tricks-Rubrik übertrifft zudem alles, was ich in vergleichbaren Blättern bisher gesehen habe. Kritik wäre allerdings auch anzubringen: Die Rubriken "Scene" und "Schon gehört!" sind viel zu kurz und trocken. Hier wären ein paar Screenshots bzw. Bilder mehr angebracht. Ich halte es zudem nicht für sinnvoll einer fast identischen Umsetzung wie WipEout eine ganze Seite zu

widmen. Weiterhin ist die Rubrik "Referenzen" eher eine Farce, die keiner braucht und es wäre schön, noch mehr Specials à la Saturn/PS-Zubehör zu bringen. Nichtsdestotrotz seid Ihr auf jeden Fall das kompetenteste Magazin in diesem Genre. Habt Ihr schon einmal daran gedacht, eine spezielle Next Generation-Zeitschrift für PS und/oder Saturn herauszubringen?

Stephan Forkel, Sonnefeld

Vielen Dank für Deine ausgesprochen schmeichelnden Worte. Wir hoffen, daß durch unsere kleinen grafischen Veränderungen die Mega Fun Deiner Idealvorstellung noch ein zusätzliches Stück nähergekommen ist. Doch nun gleich zu Deiner Kritik: In punkto "Scene" gebe ich Dir Recht: In den letzten Ausgaben war das Text/Bilder-Verhältnis nicht immer optimal, so daß wir in Zukunft die "Scene"-Seite bei Bedarf noch erweitern werden. "Schon Gehört"

Wann kommt was?

Release-Daten

Puhh! In dieser Ausgabe habt Ihr uns förmlich mit Anfragen über deutsche Erscheinungsdaten bombardiert, daher beantworte ich an dieser Stelle einmal in übersichtlicher Reihenfolge die wichtigsten Anfragen:

Cyber Cycles (Namco, PS)
Nach dem mäßigen Erfolg von Cyber Sled kaum eine Chance auf eine Konvertierung.

Street Fighter Alpha 2 (Capcom, PS/Saturn)
Noch nichts bekannt. Warten wir erst einmal ab, wann überhaupt die Arcade-Version in den Spielhallen stehen wird.

Parasite (PS)
Dieser Flashback-Verschnitt wird derzeit innerhalb der Vertriebsfirmen herumgereicht, so daß man noch keine Angaben machen kann.

Urban Decay (PS/Saturn)
Dieses Mammut-Projekt in 3D-Echtzeit (ein Polizist geht auf Verbrecherjagd in einer virtuellen Stadt) wurde für den PC Weihnachten '97 angekündigt. Eine Konsolen-Konvertierung ist aufgrund der enormen Speicheranforderung eher unwahrscheinlich.

FI (Psygnosis, Saturn)

Aufgrund der teuren Lizenz steht eine Saturn-Version noch in den Sternen.

Tekken 2 (Namco, PS)

Nicht vor August.

Soul Edge (Namco, PS)

Wahrscheinlich erst nächstes Jahr (leider, schluchz!).

WipEout 2 (Psygnosis, PS)

Die Fortsetzung der Raserei wurde für den Oktober angekündigt; rechnet allerdings mit einer Verspätung (Weihnachten).

Rave Racer (Namco, PS)

Derzeit ließ Namco noch nichts verlautbaren. Dürfte aber sicherlich irgendwann einmal kommen.

Earthworm Jim 2 (PS)

Der Release wurde gekippt. Nur Saturn-Besitzer dürfen sich auf Jim freuen.

Time Crisis (Namco, PS)

Das Virtua Cop-Erlebnis wurde noch nicht für die PS angekündigt.

Horned Owl (SCE, PS)

Die Ballerei wird unter dem Titel Gun Law (inklusive der Knarre) im Spätsommer erscheinen.

bleibt indessen reines Scene-Geplüster im Telegrammstil und wird daher in dieser Form beibehalten. Bei Konvertierungen gebe ich Dir nur zum Teil recht: Bei der x-ten Umsetzung eines Titels schenken wir dem Nachzügler in der Regel weniger Beachtung (1/2 oder 1/8 Seite). Manchmal - wie im Falle von WipEout - können Konvertierungen aber auch hochinteressant sein: Wie gelang die technische Umsetzung, spielt es sich genauso gut wie auf der PlayStation? Themawechsel: Referenzen sind unserer Ansicht nach überhaupt keine Farce (hier hättest Du konstruktiver argumentieren sollen), sondern stellen für uns und für Euch eine wichtige Meßlatte bzw. Kaufhilfe dar, durch die nachfolgende Produkte optimal verglichen werden können, so daß mitunter spannende Software-Zweikämpfe entstehen. Specials garnieren selbstverständlich auch in Zukunft die Mega Fun. Falls Ihr hier spezielle Wünsche habt, dann schreibt uns doch einfach, wir haben für Anregungen stets ein offenes Ohr! Das Thema Next Generation Heft steht für uns übrigens derzeit nicht zu Debatte, zumal sich bei der Mega Fun bereits jetzt fast alles um die 32- bzw. 64-Bitter dreht. Durch das allmähliche "Absterben" der alten Kisten, besteht unser Ansicht nach auch kein Handlungsbedarf.



Keine Revolution: RRR enttäuschte einige Leser aufgrund lediglich einer neuen Strecke

Der Profi spricht

Back to the Roots!

Hallo Mega Fun! Ich wollte nur einmal wieder ein heißes Thema entfachen: Das leidige Thema Next Generation..., würg! Oft ist es so, daß viele Kids regelrecht verarscht werden von der Augenwischerei der großen Systemführer; da wird rumgeprotzt mit Megabits, bzw. die Bit-Angaben so verfremdet, daß der Jaguar zum Beispiel eine 64-Bit Konsole sei - Aua! Dabei hat er "nur" zwei

32-Bit Chips intus. Demnach müßte der Saturn auch eine 64-Bit Konsole sein, und so gehen die wirren Informationen weiter, nee, nee. Ich besitze zwar auch eine neue Konsole - eine PlayStation - nachdem ich zuvor auf einem 3DO, Mega Drive und diversen anderen Konsolen herumgeritten bin. Mann, ich weiß wovon ich rede! Ich gehöre der Spiele-Szene

Countdown

Leserhits Saturn

1. Sega Rally

(1) 6. Monat Rennspiel Sega

2. Virtua Fighter 2

(2) 5. Monat Beat'em Up Sega

3. Mystaria

(3) 3. Monat Strategie Sega

4. Panzer Dragoon

(1) 1. Monat Shoot'em Up Sega

5. Daytona USA

(1) 1. Monat Rennspiel Sega

Leserhits PlayStation

1. Ridge Racer Revolution

(2) 2. Monat Rennspiel Namco

2. Alien Trilogy

(1) 1. Monat Shoot'em Up Probe Software

3. Wing Commander 3

(1) 1. Monat Shoot'em Up Origin Systems

4. WipEout

(3) 3. Monat Rennspiel Psygnosis

5. Tekken

(1) 7. Monat Beat'em Up Namco

Leserhits Mega Drive

1. NHL'96

(1) 1. Monat Sportspiel Electronic Arts

2. Super Street Fighter

(2) 2. Monat Beat'em Up Capcom

3. FIFA 95

(1) 1. Monat Sportspiel Electronic Arts

4. Story of Thor

(1) 1. Monat Action-Adv. Sega

5. Theme Park

(1) 1. Monat Strategie Bullfrog

Leserhits Super Nintendo

1. Donkey Kong Country 2

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

2. Secret of Evermore

(5) 2. Monat Adventure Sqaesoft

3. Secret of Mana

(1) 1. Monat Action-Adv. Sqaesoft

4. Chrono Trigger

(3) 6. Monat Rollenspiel Sqaesoft

5. Yoshi's Island

(2) 7. Monat Jump'n Run Nintendo



Technisch veraltet, aber trotzdem immer noch optimale Spaßmacher: Arcade-Oldies haben derzeit wieder Hochkonjunktur; zurecht meint Christoph Dabelstein

seit über 15 Jahren an und habe von der Palladium-Konsole über den C64er und Amiga alle Kultsachen mitgemacht, so daß ich glaube, hier anmerken zu dürfen, daß die besten Zeiten der Videospiele schon längst vorbei sind. Anstatt sich mit den neuen Konsolen und deren Daten zu brüsten, sollten wir lieber "Back to the Roots" gehen. Ich ertappe mich immer öfter dabei, wie ich mit meinen Freunden die neue Konsole aus lasse und statt dessen den verstaubten C64 raushole, um mit einer Runde Mule oder Archon einen zünftigen Abend zu verbringen, mit Oldies die mehr Spielspaß und Flair als beispielsweise Ridge Racer oder Alien Trilogy bieten. Daher mein Appell an alle Softwarehersteller: Denkt mal ein wenig um! Was nützen mir Grafik- und Soundorgien, wenn oftmals der "Spielegeist" fehlt.
Christoph Dabelstein, Groß Wittensee

Großer Meister, auch wenn Du meiner Meinung nach mit der Behauptung, die goldenen Zeiten seien vorbei, völlig übertreibst, sprichst Du mit Sicherheit aber einen wahren Punkt an. Oftmals fällt es den Designern tatsächlich schwer, vor technischer Verliebtheit das Gameplay nicht zu vernachlässigen. Insbesondere die öden, sogenannten Interaktive FMV-Spiele, gehen dabei in eine völlig falsche Richtung. Daß technischer Fortschritt dennoch nicht zwangsläufig einen Rückschritt bei der Spielbarkeit bedeutet, beweist beispielsweise Virtua Fighter 2. Hier gelang es geradezu vorbildlich, spielerische Tiefe mit einer aufwendigen 3D-Optik zu kombinieren. Der Trend "Oldies but Goldies" ist dennoch nicht von der Hand zu weisen, wie zahlreiche Classic Compilations beweisen. Klassiker wie Galaga oder Bomberman sind einfach unverwundlich und immer noch Spaßmacher erster Kajüte. Vielleicht ist es aber auch nur der latente Wunsch, sich damit einfach in den guten alten Zeiten zu wiegen. Was meint Ihr zu diesem Thema?

Sega-Ignoranten

Vergessene Tests

Der Grund aus dem ich Euch schreiben ist der, daß Ihr einige (teilweise) gute Spiele speziell für die Sega-Systeme nicht getestet habt. Wo bleiben beispielsweise die Berichte über ExoSquad (MD), Fatal Fury Special (MCDII), Samurai Shodown (MCDII) oder Primal Rage (32X). Ich hätte nichts dagegen, wenn Ihr diese Titel noch nachtesten würdet. Ich habe dann noch eine Frage: Kommen Rayman und Soulstar noch für das 32X raus?

Andreas Kessler, Kerpen

Keine Panik, wir haben alle genannten Titel nicht verachtet, um Sega eins auszuwischen. Zum Zeitpunkt, als diese Spiele aktuell waren (tiefste Weihnachtszeit), waren die Mega Fun-Ausgaben mit über 40 Spieletests restlos ausgebucht, so daß die unserer Ansicht nach unattraktiven Titel unter den Tisch fallen mußten, wie im Falle Deiner angeführten Beispiele. Nachfolgend nun jeweils eine Kurzkritik: ExoSquad beinhaltet zwei ziemlich dürrtige Actiongames und wäre über das untere Wertungsdrittel nicht hinausgekommen. Fatal Fury Special CD bietet gegenüber der modularen Version, mal abgesehen von der besseren Hintergrundmusik, nichts Neues. Gleiches gilt auch für Samurai Shodown CD, wobei auch dem Silberling der schwergewichtige Kämpfer Earthquake fehlt - äußerst schwach! Die 32X-Version von Primal Rage befindet sich technisch gesehen auf einem besseren Super Nintendo-Niveau und spielt sich genauso mittelprächtig wie die X anderen Konvertierungen. Zufrieden? Zum Abschluß noch die Antwort zu Deiner Frage: Beide genannten Projekte wurden scheinbar auf Eis gelegt.

Querbeet

Fragenkatalog

Ja, hallo erst einmal! Die übliche Schleimerei lasse ich jetzt mal,

denn daß Ihr die beste Videospielezeitschrift im Lande seid, weiß eh jeder. Ihr solltet allerdings keine bunteren Cover machen, da ein Topblatt wie die Mega Fun so etwas nicht braucht. Nun zu den Fragen:

1. Wieso können Firmen wie Namco nicht drei Strecken auf eine CD bannen, ist das wirklich so zeitraubend? Sega schafft das doch auch!
2. Stimmt es eigentlich, daß Namco auch für den Saturn und Nintendo 64 programmiert?
3. Sony bringt doch viele Titel auf dem Saturn heraus. Werden auch Sega-Titel für die PlayStation erscheinen?
4. Wird auch Mortal Kombat - The Movie für die Konsolen geplant? Wann erscheint die Fortsetzung?
5. Was ist eigentlich aus Batman Forever und Judge Dredd für die PlayStation geworden?

Andy Bovenschulte, Westerkappeln

1. Du spielst natürlich auf Ridger Racer samt Nachfolger an. Der Grund für den Solo-Kurs ist, daß es sich bei diesem Spiel um eine 1:1 Arcade-Konvertierung handelt, wobei das Automatenvorbild halt nur eine Strecke bietet (was allerdings nicht den Streckenmangel bei RR Revolution entschuldigt). Ein komplett neues Streckendesign in 3D ist nicht nur sehr zeitaufwendig, sondern vor allem teuer. Bei Raver Racer (wenn es denn eines Tages kommen sollte) wird es aber mehr Strecken zur Auswahl geben (voraussichtlich drei).
2. Auf der E3 wurde letztes Jahr Cyber Sled für den Saturn vorgestellt, ein Ausnahme Namco-Produkt, das allerdings nie erschienen ist. Durch einen Exklusiv-Vertrag mit Sony wird es auch in Zukunft reine PS-Only Namco-Spiele geben.
3. Vorsicht! Es handelt sich dabei um Psygnosis-Lizenzen und keine Sony-Produkte. Anyway, Sega-Hits für die PlayStation sind auf jeden Fall äußerst unwahrscheinlich.
4. Derzeit ist nichts dergleichen in der Mache. Eine Fortsetzung des Kinostreifens ist aber denkbar, Konkretes ist aber noch nicht bekannt.
5. Batman Forever wurde in einer Neuauflage für den Saturn und die PlayStation angekündigt, Judge Dredd darf hingegen nicht noch einmal ausrücken.

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

+++ Braucht man bei Link-Games nur zwei PlayStations plus Game oder gar zwei Mal den selben Silberling?

Alle Link-Games laufen nur bei zwei Geräten mit jeweils demselben Spiel im CD ROM-Laufwerk.

+++ Gibt es eine abgespeckte Version von Virtua Fighter für das Neo Geo CD?

SNK hat sich durch eine Vereinbarung mit Sega die Rechte erworben. Daraus soll ein Klopfer mit klassischer Comic-Grafik und Original-Virtua Fighter Charakteren resultieren.

+++ Muß man seine PlayStation auf 70 Hz umrüsten, um Alien Trilogy genießen zu können?

Nonsens!

+++ Gibt es irgendein Jumanji-Videospiel?

Uns ist darüber noch nichts bekannt.

+++ Wird Wing Commander 3 für den Saturn durch das MPEG-Modul unterstützt?

Leider nicht.

+++ Kann man mit dem Link-Kabel eine japanische und eine PAL-PlayStation zusammenschließen?

Nein. Aufgrund unterschiedlicher Hz-Zahlen laufen die Spiele nicht synchron. Lediglich das Koppeln einer US- und Japano-PlayStation dürfte keine Probleme bereiten.

+++ Kann es schaden, wenn man seine Spiele-CDs häufig putzt?

Wenn man die Silberlinge vorsichtig mit einem Tuch abwischt, dürften keine Probleme auftreten.

+++ Wurde schon ein neues Wrestlinggame von Acclaim angekündigt?

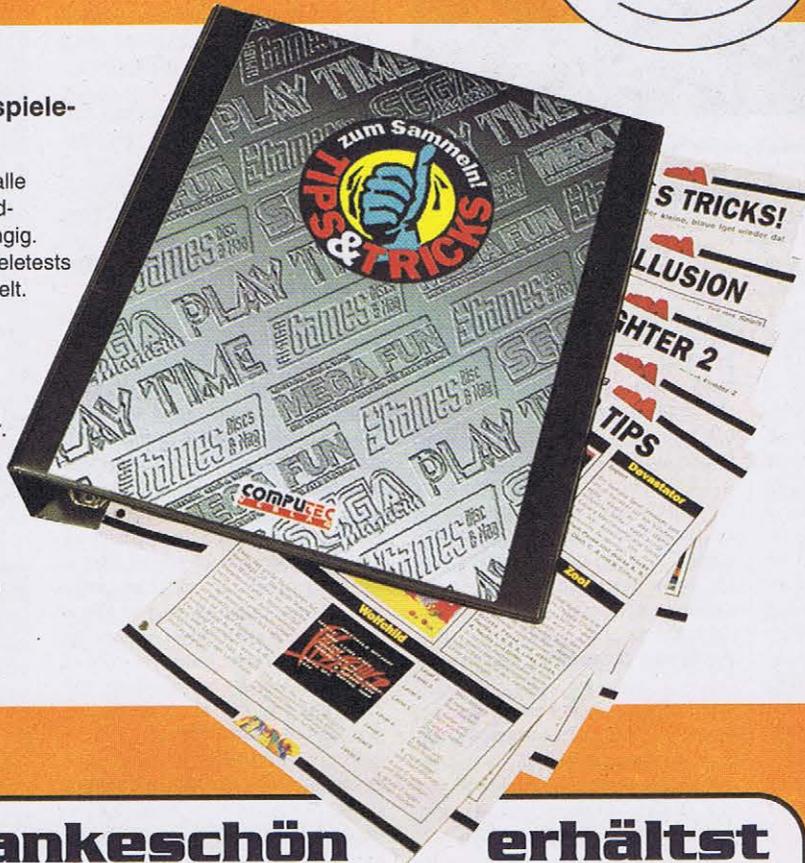
Jawohl. Das neue Motion Capture-Spektakel trägt den Arbeitstitel WWF - The New Generation. Mehr ist leider noch nicht bekannt.

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

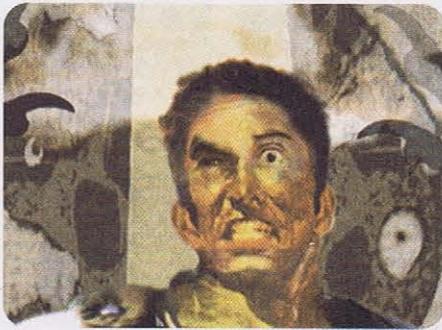
Konto.-Nr.

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.**

TEST-SCREEN



Resident Evil
Interaktiver
Thriller der
Spitzenklasse
S. 38



PlayStation

Alone in the Dark 2 67
Bust-A-Move 2 62
D 68
Darkstalkers 60
Extreme Pinball 66
PO'ed 70

Resident Evil 38
Return Fire 64
Revolution X 74
Warriors of Fate 2 66

Saturn

Big Hurt Baseball 76
Congo 72

Criticom 71
D 68
Gradius Deluxe Pack 77
Revolution X 74
Rockman X3 73
Shellshock 41
Titan Wars 75
Victory Goal '96 76

Virtual Open Tennis 74

Super Nintendo

Kirby's Ghost Trap 78

Game Boy

Tetris Blast 79
Toshinden 80

Resident Evil

Unverhofft kommt oft: Capcom weicht von seinem üblichen Prügel-Programm ab und präsentiert ein reinrassiges Horror-Adventure

PLAYSTATION

Adventure / 1 Spieler

Im Raccoon Forest ist die Hölle los: zuerst wird in dem Wäldchen eine Touristin aufgefunden, die offensichtlich von kräftigen Kiefern mit scharfen Zähnen getötet wurde. Andere Passanten berichten außerdem von seltsamen, hundeartigen Monstern. Um die Sache zu klären, wird das Bravo-Team der S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squad) zum Schauplatz geschickt. Doch kurz nachdem die Spezialeinheit ein mysteriö-

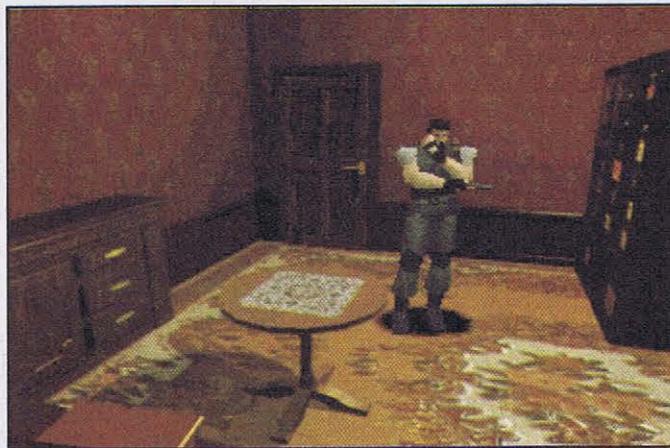
könnt. Als sich Euer Team nämlich unter Lebensgefahr zu jener Villa durchgeschlagen hat, ist es an Euch, das Anwesen und die nähere Umgebung nach Spuren der Kameraden abzusuchen. Schon bald wird klar, daß es in dem Landhaus nicht mit rechten Dingen zugehen kann: in Korridoren tummeln sich Zombies, die es auf Menschenfleisch abgesehen haben, oder riesenhafte Monsterspinnen, die an der Decke lauern. Um Euch solcherlei Ungeziefers zu erwehren, gibt es auch Waffen, deren Munition jedoch äußerst begrenzt ist. Desweiteren war-

ten neben Monstern natürlich auch jede Menge Rätsel auf den Spieler. Zu Anfang sind z.B. noch viele Türen verschlossen, die erst mit dem richtigen Schlüssel geöffnet werden können. Doch auch härtere Nüsse müssen vom Adventure-Freak, der bei

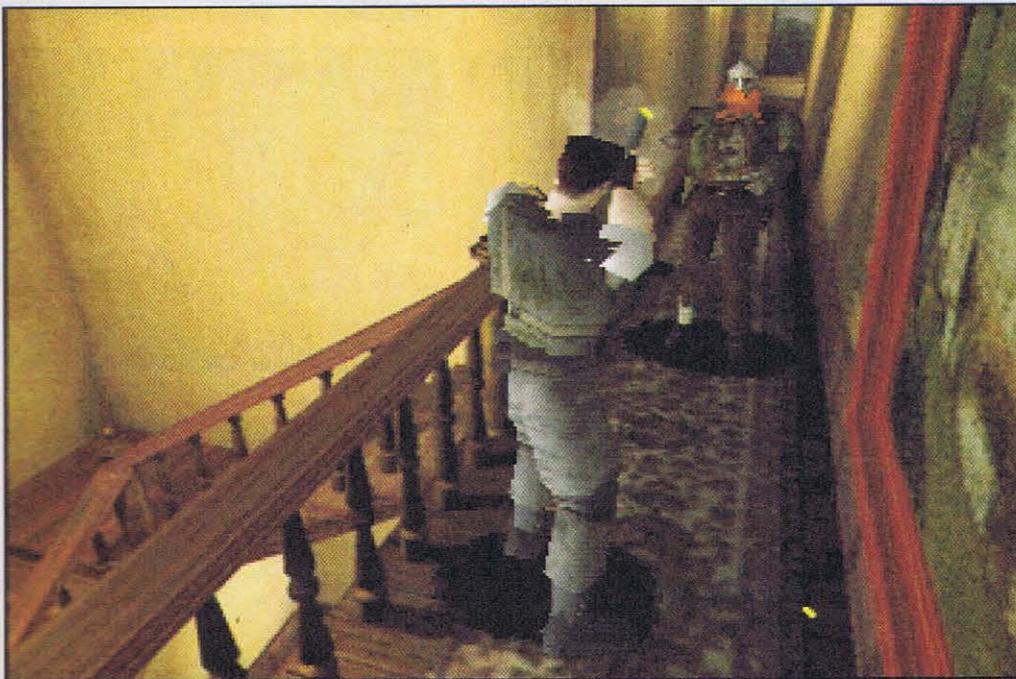


Ein ganzes Landhaus voller schleimtriefender grauenvoller Monster - und Ihr seid mittendrin!

ses Landhaus mitten im Wald entdeckt, bricht auch schon der Kontakt ab. Folglich wird eine weitere Truppe, das Alpha-Team nämlich, beauftragt, die Verschollenen zu suchen und weitere Nachforschungen anzustellen. Zu eben diesem Alpha-Team gehören auch Chris Redfield und Jill Valentine, die beiden Charaktere zwischen denen Ihr bei Resident Evil wählen



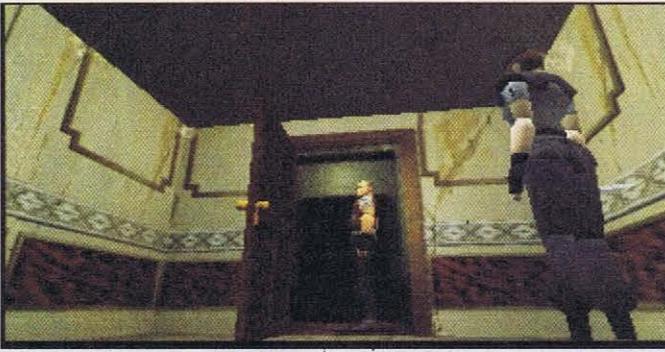
Dieses Arbeitszimmer ist eine der wenigen Oasen der Ruhe in Resident Evil



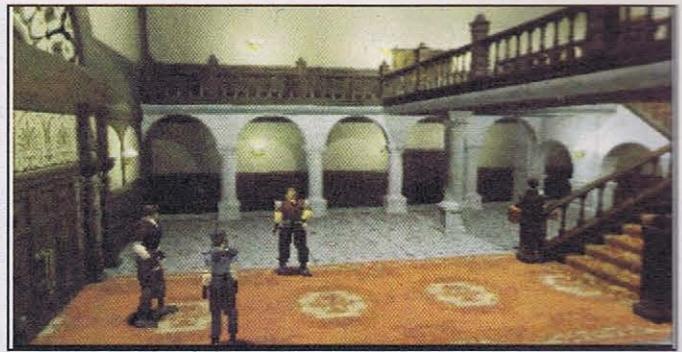
Christoph:

Wow! Dieses Spiel hat mich wirklich beeindruckt. Resident Evil ist meiner Meinung nach zur Zeit das spannendste 3D Action-Adventure, das auf dem (Import-)Markt erhältlich ist. Das liegt vor allem an der unglaublich dichten Atmosphäre und der realistischen Darstellung der Monster, die teilweise schon ins Makabere abgleitet. So sorgt gleich Eure erste Bekanntschaft in dem Bio-Labor für Gänsehaut: Ein Zombie knabbert genüßlich am Körper Eures (ehemaligen) Teamkollegen, es macht laut "knurps" und eine Blutlache breitet sich langsam auf dem schönen Dielenteppich aus. Danach dreht sich der Untote auf Euch zu (Großaufnahme!) und läuft Euch, händfuchtelnd und Grunzlaute von sich gebend, hinterher. Absolut filmreif! Weitere Begegnungen dieser Art mit immer neuen Monstern, wie mutierten Vögeln, Spinnen, Schlangen und die Tatsache, daß man sämtliche Einrichtungsgegenstände des Gebäudes nach nützlichen Items absuchen kann, halten Euch langfristig bei Spiel-laune und machen Resident Evil zur ersten Wahl.

Das gesamte Landhaus ist eine einzige Zombie-WG! Habt Ihr einmal einen niedergestreckt, freut Euch nicht zu früh...



In letzter Sekunde: Der Team-Leiter rettet Jill vor dem sicheren Tod durch die sich senkende Decke

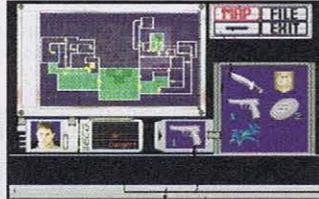


Anfangs hört Ihr in der Villa Schüsse und macht Euch verzweifelt auf die Suche nach Euren Kameraden



Björn: Mit Resident Evil hat Capcom wirklich ein erstklassiges Adventure-Debüt hingelegt. Wem zum Beispiel Alone in the Dark gefallen hat, der wird um dieses Horror-Spektakel nicht herumkommen. Von der Aufmachung angefangen über die Grafik bis hin zur stimmungsvollen Grusel-Musik wurde hier ganze Arbeit geleistet. Mir blieb fast das Herz stehen, als ich mit Jill einen knarrenden Flur hinunterging und hinter

mir mit lautem Klirren ein mutierter Hund durch's Fenster sprang! Aufgrund solcher Effekte und dem Blut, das reichlich in Resident Evil fließt, sollte man kräftige Nerven mitbringen, zumal das Game hierzulande (in eingedeutschter Fassung) unzensuriert (!) erscheinen wird. Allerdings scheint mir auch der Schwierigkeitsgrad recht hoch angesetzt, so daß auch Genre-Profis sich ihre Zähne ausbeißen können. Durch die Tatsache, daß man zwei Charaktere zur Auswahl hat, bietet Resident Evil auch auf längere Sicht noch Abwechslung.



Im jederzeit abrufbaren Inventar kann auch der Lageplan zur Orientierung studiert werden



Überall im Landhaus findet sich dieses grüne Kraut, welches Euch wertvolle Lebensenergie spendet

Resident Evil schon genug mit dem nackten Überleben zu tun hat, bewältigt werden. Geheime Räume wollen enttarnt, Gegenstände gefunden, kombiniert und angewandt werden, um dem Spielziel näherzukommen. Zu Anfang stehen Euch auch noch andere Mitglieder des Alpha-Teams hilfreich zur Seite, dann seid Ihr jedoch schnell auf Euch allein gestellt. Was die ganze Sache zusätzlich erschwert, ist die Tatsache, daß Ihr nicht jederzeit absaven

Harte Nüsse warten auf rätselhungrige Adventure-Fans

könnt. In der Villa sind an verschiedenen Stellen Schreibmaschinen aufgestellt, die als Speicher-Punkte dienen. Dort läßt sich der Spielstand nur dann speichern, wenn man bereits auch ein Farbband sein Eigen nennt. Da diese aber nicht in unbeschränkter Anzahl verfügbar sind, sollte man sich schon genau überlegen, wo und wann man speichert. Strategisches Geschick ist auch bei

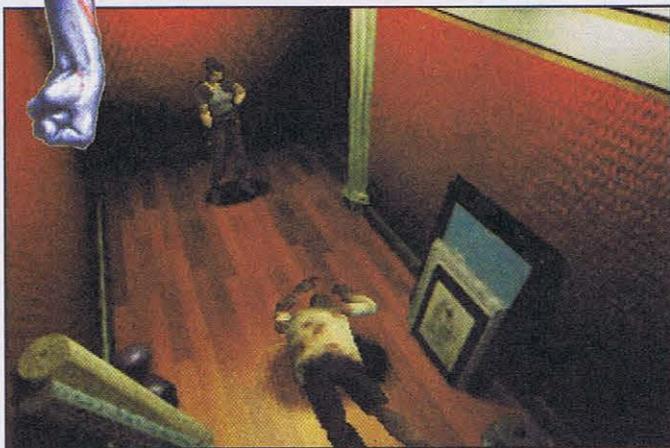


Anfangs trifft man noch gelegentlich auf andere Team-Mitglieder, die oft Hilfe leisten können





Dieser Hausbewohner hat offenbar kein Verständnis für Besuch



Vorsicht! Dieser Zombie spielt nur den "toten" Mann

der Aufnahme von Gegenständen vonnöten, da auch das Inventory sehr begrenzt ist (Jill hat Platz für acht, während Chris gar nur sechs Dinge tragen kann). Um gefundene Items daher

irgendwo zu deponieren, gibt es im Haus einige Kisten, die quasi als "Vorratskammer" genutzt werden können. Euer Charakter bei Resident Evil wird als Polygon-Figur ähnlich den Kämpfer von Tekken o.ä.,

Mit Musik geht alles besser!



Diese lauschige Piano-Bar hat ein kleines Geheimnis:



Mit der richtigen Musik...



...tun sich völlig neue Möglichkeiten auf!

der sich durch gerenderte Bitmap-Grafiken bewegen läßt. Dabei wird der Sichtwinkel je nach Eurem Standort im Raum verändert, so daß man das Geschehen in teilweise filmreifen Perspektiven überblickt.

Um an die Karte zu kommen, müßt Ihr erst eine Eisentreppe in Position rücken



TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: CAPCOM
 DATENTRÄGER: CD-ROM USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ENDE JUNI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
 CA. PREIS: 99,- DM
 MUSTER VON: PRIMAL GAMES 0234/9160630



Shellshock

Black Power! In Shellshock machen es sich fünf farbige Rapper zur Aufgabe, den Weltfrieden zu retten. Yo, man!

SATURN

Shoot 'em Up / 1 Spieler

Im Jahr 1994 herrscht in dem an der Adria gelegenen Land Mostavia Watzka Bürgerkrieg (kommt uns das etwa bekannt vor?). Bei dem Versuch einen Flüchtlingskonvoi in Sicherheit zu bringen, gerät eine US-Spezialtruppe in einen Hinterhalt und wird bis auf fünf Mann aufgerieben. Drei Jahre später: In New York haben sich in einer stillgelegten Fabrik fünf

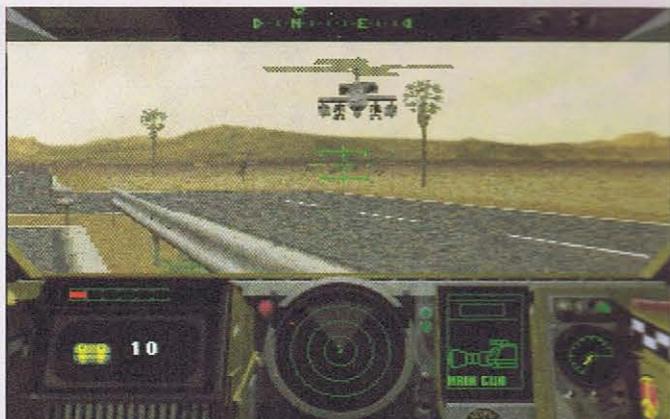
Ein knallhartes Shoot 'em Up im Stile von Thunderhawk

schwarze Söldner eingeknetet, die sich selbst Da Wardenz nennen. Unter dem Motto "Just keepin' da peace" haben sie sich der Bekämpfung von Krieg, Korruption und Unrecht in der Welt verschrieben. Von "The Man", einer geheimnisvollen Figur, erhält die Truppe ihre Aufträge. Ihr schlüpfst nun in die Rolle von Holmes, dem Neuzugang bei den Wardenz, der ihnen bei der Erfüllung ihrer Aufgaben helfen soll. Zu Beginn befindet Ihr Euch in einer



Das Motto des Söldnerhaufens erklärt sich so: Wo alles plattgemacht wurde, stört auch nichts den Frieden

Fabrikhalle, die den Wardenz als Hauptquartier dient. Hier könnt Ihr Euch mit allen Söldnern unterhalten, die Euch wichtige Tips geben. Da wäre z.B. Props, der Ausrüster, der Euch zusätzliche Waffen und Equipment für Euren Panzer, den M-13, verkauft. Oder 9-1-1, den alle nur "Nine" nennen: Er ist für die Luftunterstützung zuständig (diese kann, wie alle Ausrüstungsgegenstände, bei Props gekauft werden, kostet aber ein Heidengeld). Nachdem Ihr Euch das Briefing angehört habt, in dem Ihr selbstverständlich über die Missionsziele aufgeklärt werdet, findet Ihr Euch in Eurem Panzer wieder. Um die Navigation zu erleichtern, seht Ihr am oberen



Die Hubschrauber sind schon sehr störend, SAMs und MG sorgen hier für Abhilfe



Bei Props, dem Ausrüster, könnt Ihr Zusatzausrüstung, wie z.B. den Luftangriff, erwerben

Bildschirmrand einen Kompaß, auf dem ein grüner Pfeil auf das nächste Missionsziel hinweist. Dazu kommen natürlich der obligatorische Radarschirm und ein Waffenbildschirm, auf dem die von Euch gerade verwendete Wumme zu sehen ist. Ihr brettet jetzt mit Eurem noch recht schwerfälligen Ket-



Christoph:

Die Anspielung von Core Design ist eindeutig: Wem die internationale Politik der letzten Jahre zu lasch war, darf im ehemaligen Jugoslawien die Dnge selber in die Hand nehmen und zum Beat grooviger Rapmusik Panzer knacken und Helis vom Himmel holen. Klingt makaber, macht aber ewig Spaß! Die Steuerung ist einfach und geht glatt von der Hand, denn die Action hat hier eindeutig über die Simulation gesiegt. Stehen Euch Bäume, Laternenmasten oder kleinere Gebäude im Weg? Einfach wegballern, und weiter geht die Fahrt. Dabei sorgen die vielen unterschiedlichen Missionen und Szenarien nachhaltig für Spiellautne. Am besten gefiel mir die Rahmenhandlung, in die das eigentlichen Spiel gebettet wurde: Vor, während und nach den Missionen könnt Ihr Euch mit Teamkollegen unterhalten, bekommt fürsorgliche Tips oder einen Anschluß, wenn 'mal was nicht so optimal lief. Shellshock zu Lande steht Thunderhawk 2 in der Luft meiner Meinung nach in nichts nach.



Das sieht kein Matrose gern: Ab hier heißt es Wassertreten!



Hier seht Ihr die Fabrikhalle, von der aus Ihr die verschiedenen Teile Eures Hauptquartiers erreicht



Mitten in der Stadt treffen wir auf einen bald sehr unglücklichen Schützenpanzer



Frank: Leider kann ich mich Christophs Euphorie nicht vollständig anschließen. Laut Centre-Gold soll Shellshock nichts anderes sein als ein Ballerspiel, welches man ganz einfach zwichendurch zocken kann, ohne sich mit allzu vielen strategischen Elementen herumschlagen. Meiner Meinung nach gelingt dies dem Spiel, mehr aber auch nicht. Versteht mich bitte nicht falsch: Ich halte Shellshock für ein solide programmiertes und durchaus gelungenes Shoot 'em Up, aber es reißt mich auf keinen Fall vom Stuhl. Dazu sind die Texturen auf den

Polygon-Objekten einfach zu grob und die Gegner sind zu einfallslos gestaltet. Dem Sound mit seinen eintönigen Dröhn- und Explosionsgeräuschen fehlt ebenfalls das nötige Etwas, um Shellshock von anderen Programmen des Genres abzuheben. Positiv sind dafür die vielen, unterschiedlichen Missionen (25!), in denen das Ballern nicht zu kurz kommt. Auch die verschiedenen Aufträge wissen zu motivieren. Noch ein Wort zur Hintergrundstory: Es ist schon ein bißchen dreist, die knallharten Kriegseinsätze mit dem Mäntelchen des Friedenseinsatzes schön zu wollen, eine weniger scheinheilige Geschichte hätte mir besser gefallen.



In solchen Kisten findet man Zusatzmunition

tenfahrzeug (Ihr könnt es mit Upgrades wendiger machen) entweder durch eine mit Bäumen verzierte Landschaft oder durch die Straßen einer Stadt, wobei alle Oberflächen, sowohl die der Landschaft als auch die der Gegner mit Texturen überzogen wurden. Die zunächst

noch nur vereinzelt auftauchenden Gegner lassen sich in den ersten Missionen recht einfach beseitigen, doch schon nach kurzer Zeit gleicht Eure Fahrt einem Höllenritt, auf dem Ihr geschickt den Geschossen der Gegner ausweichen müßt. Besser ist allerdings, wenn Ihr

sie vor dem ersten Schuß erledigt. Damit Euch das Ballern in den 25 Missionen nicht zu eintönig wird, habt Ihr neben puren Vernichtungsaufträgen auch so unterschiedliche Aufgaben wie Geisel befreien, gegnerische Camps dem Erd-

boden gleichmachen und Ausrüstungsboxen einsammeln. Apropos Boxen: Ab und zu findet man in der Gegend verteilte Kisten, die Munition enthalten - in höheren Levels ein dringend benötigtes Extra!

Wenn die Panzerketten quietschen und die Kugeln fliegen, kommt Freude auf



Dieser riesige Panzer ist der härteste Gegner im Spiel, in den höheren Levels taucht er gleich im Rudel auf

TEST SATURN

HERSTELLER: CORE DESIGN
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI 1996
UMSETZUNGEN GEPLANT: PLAYSTATION
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 25
BESONDERHEITEN: keine!
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: CENTRE GOLD

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
78% GRAFIK				
62% SOUND/FX				
82% FUN				

HELP - SCREEN



Players Guides 6/96

Saturn

Mystaria 4-5

PlayStation

Discworld 6-9

Help-Inhalt

Tips & Tricks 6/96

PlayStation

3D Lemmings	2
Agile Warrior F-111X	14
Alien Trilogy	12
Defcon 5	10
Destruction Derby	12
FIFA Soccer '96	2
Gex	2
Krazy Ivan	15
Magic Carpet	13
Need for Speed	13
Off-World Intercept	3
Raiden Project	3
Rayman	10
Road Rash	16
Sidewinder (JAP)	12
Total Eclipse Turbo	3
Total NBA '96	10
Twisted Metal	10

Saturn

Darius Gaiden	15
F-1 Challenge	10
FIFA Soccer '96	2
Hang On GP '96	3
Magic Carpet	13
NBA Jam T.E.	11
NHL All-Star Hockey	15
Off-World Intercept	3
Theme Park	14
Vampire Hunter (JAP)	15
Virtua Cop	12
Virtua Fighter 2	11
Virtua Fighter 2	12
Virtual Hydlide	12

Super Nintendo

Earthworm Jim 2	11
Urban Strike	14

Mega Drive

Earthworm Jim 2	12
Super Skidmarks	15
Toy Story (US)	3

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

__ St. HELP-Sammelordner "Mega Fun" je DM ____

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ____
 bar (Geld liegt bei)
 per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

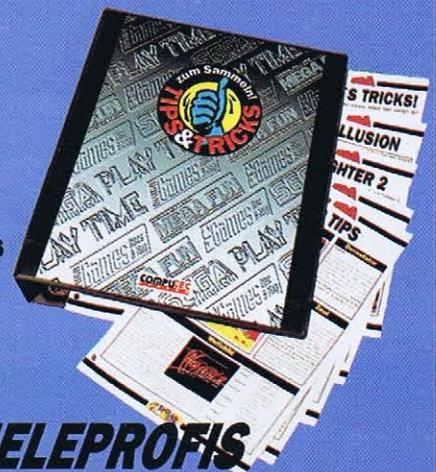
Straße

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

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



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS!!!

PlayStation
Gex

Cheats / Geheime Bonuslevel

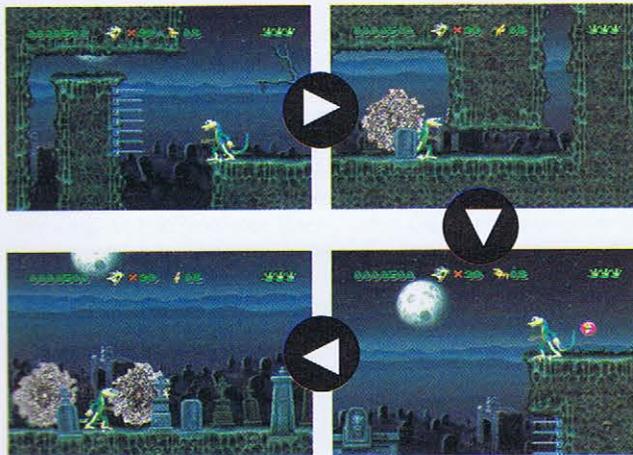
Jaja, das kleine, freche, grüneschuppte Teil könnte direkt aus Jurassic Park entsprungen sein. Und wir müssen Gex auch noch aus der Patsche helfen. Daß dies gar nicht so einfach ist, wird schon so mancher von Euch festgestellt haben. Aber damit ist jetzt Schluß.

Pausiert das Spiel und haltet während der gesamten Eingabe die **RI-Taste** gedrückt. Wurde der entsprechende Cheat richtig eingegeben, springt das Game direkt von der Pause wieder zurück ins harte Gexgeschehen.

- 99 Leben : Ⓛ, ○, △, Ⓛ, ⊖, ○, Ⓛ
- Feuerbälle : ⊗, Ⓛ, ⊖, Ⓛ, ⊖, ⊖
- Eisbälle : ○, ○, ⊖, Ⓛ, ○, Ⓛ, ⊖
- Supersprung : ⊗, ○, Ⓛ, Ⓛ, Ⓛ, ⊖, ⊖
- Unverwundbarkeit: ⊗, ○, Ⓛ, Ⓛ, Ⓛ, Ⓛ, ⊖

So, und wer Lust darauf verspürt, sich etwas in versteckten Bonilevels auszutoben, hält sich an den Weg der Marke Mega Fun.

Beginnt das Game im Cemetery-Level und lauft nach rechts, wie auf den Bildern zu sehen ist. Nach einem kurzen Stück kann Gex in den linken, verborgenen Teilabschnitt hinein klettern. Benutzt nun den Teleporter; Ihr findet Euch in einem anderen Levelabschnitt wieder. Nun führt Euch der Weg nach rechts, bis ein weiterer Teleporter sich öffnet. Anstatt ihn zu benutzen, erklimmt doch den rechten Mauersprung (Vorher den Supersprung-Cheat eingeben!). An der Stelle, die auf dem Bild zu erkennen ist, lassen wir Gex weit im 45 Grad Winkel nach links jumpen. Klappt alles, befindet Ihr Euch nun in einem Abschnitt, in dem Ihr Euch in einigen Bonusrunden so richtig austoben dürft.



Saturn

FIFA Soccer '96

Schattenrick

Was die PS kann, kann Segas Großer schon lange, oder? Während eines Spiels pausieren, **"Instant Replay"** markieren und die **C-Taste** drücken. Die **R-Taste** gedrückt halten und mit dem Steuerkreuz den Jungs auf dem Rasen Schatten verpassen. So einfach geht das.



Tip des Monats
Gewinnt DM 500,00

Der Gewinner in diesem Monat ist Andre Bohn aus Dettmansdorf-Közlzow. Der Warengutschein über den Betrag in Höhe von 500.- DM ist bei Theo Kranz Versand Würzburg bereits für Dich hinterlegt! So, daß die Hotline sich ein wenig gewandelt hat, ist Euch sicherlich nicht entgangen. Das kommende Datum, das es im Kalender zu notieren gilt, ist der 09. Juni von 14 bis 18 Uhr! Übrigens nimmt auch die Frage & Antwort-Ecke mittlerweile gewaltige Ausmaße an. So viele positive Zuschriften hatten wir nicht erwartet. (Warum ist keiner früher auf die Idee gekommen?) Ach ja, noch einmal für alle: Es ist uns zeitlich leider nicht möglich, Euch zurückzuschreiben, also spart Euch das Rückporto! Ein riesengroßes Dankeschön an alle, die uns die tollen Tips, Tricks und Codes zugeschickt haben! Aber wir wollen noch mehr! Also, alles verwertbare an: Redaktion Mega Fun, Kennwort: Helpline, Pleicher Schulgasse 2, 97070 Würzburg



PlayStation

3D Lemmings

Paßwort

Die kleinen dummen Lemminge treiben mit ihrer, zum Selbstmord neigenden, individuellen Art so manchem Spieler die Schamesröte ins Gesicht. Doch schon naht die ultimative Hilfe in Form des Paßwortes **"LAMPWICK"**. Eingeben und sich wohlfühlen, da alle Level nun anwählbar sind.



PlayStation

FIFA Soccer '96

Schattenrick

Manchmal muß man sich wirklich fragen, ob wir die Hotline machen oder Ihr. So manch einer von Euch verrät uns am Telefon wirklich erwähnenswerte Sachen, so wie diesen Trick zu FIFA Soccer '96. Also: Startet ein Spiel und öffnet die Optionen. Nun markiert **"Instant Replay"** und drückt **○**. Haltet die **RI-Taste** gedrückt und bewegt das Steuerkreuz. Schon haben die Kicker auf dem Rasen Schatten. Diese dürft Ihr Euch nach Lust und Laune einstellen. Kehrt dann zum Spiel zurück und siehe da, fortan wirkt das Spiel noch realistischer.



PlayStation

Raiden Project

Missionen anwählen

Wir begeben uns in das Setting Menü und markieren "Difficulty". Auf dem nun folgenden "Difficulty Screen" drücken wir **L1 + L2 + R1 + R2** sowie **Start**. Es öffnet sich ein "Missions Select Screen". Und was wir da einstellen dürfen, brauche ich Euch wahrscheinlich nicht zu verraten.



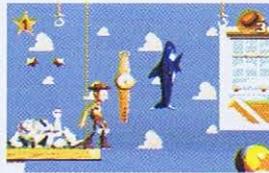
Mega Drive (US)

Toy Story

Levelwahl / Unverwundbarkeit

Um sich bei dem Spiel zum ersten, allein auf dem Computer animierten Film, das Leben etwas zu vereinfachen, verpetzen wir Euch ersteinmal die Levelwahl. Und zwar gibt man im Titelbild, bei der Aufforderung "Press Start", **A, B, O, A, C, A, O, A, B, O, A** ein. Während des Spiels darf nun per Pause und A-Tastenbetätigung in den nächsten Level gebeamt werden.

Unverwundbar sein wäre Euch lieber? O.K., ab in den zweiten Level "**Red Alert**" und sieben Sterne aufsammeln (nicht mehr und nicht weniger!) dann marschieren wir nach links und springen in die Kiste (Vorsicht, über der Kiste sind vier Sterne!). Nun drücken wir das Steuerkreuz so lange nach unten bis der große Stern links oben im Screen anfängt, sich zu drehen. Schon ist der kleine Cowboy unverwundbar und kann alle schwierigen Stellen des Spiels meistern.



Saturn

Hang On GP '96

Streckenauswahl

Unter die Optionen am Spielbeginn gehen und die Option "**Sound Mode**" markieren. Nun B-Taste drücken um das Menü zu verlassen. Im folgenden Bild diese Kombination eingeben: **R, R, L, R, R**.

Als Zeichen daß es funktioniert hat, beginnen die Buchstaben des Optionsmenüs sich zu drehen, außerdem ist ein Jingle zu vernehmen. Nun darf man von Beginn an alle Strecken auswählen und befahren.



Saturn

Off-World Interceptor Extreme

Unheimliche Geldvermehrung

Tja, ohne gute Ausrüstung ist das Zockerleben bei Off-World Interceptor Extreme recht hart. Und die Ausrüstung geht auch noch ganz schön auf den geplagten Geldbeutel. Was soll's, Ihr habt Euch ja die Mega Fun geholt und gebt im Optionsmenü sechsmal hintereinander **A, B, C** ein. Abschließend wird die **L-Taste** belästigt. Der kurze Jingle, der nun ertönt, setzt Euch darüber in Kenntnis, daß der Geldpegel auf einem akzeptableren Stand gesetzt wurde.



PlayStation

Total Eclipse Turbo

Megacheat

Startet das Spiel und pausiert. Es erscheint ein Menü in dem Ihr "**Options**" wählt. Im nun folgenden Bereich gebt Ihr folgende Tastenkombination ein:

O, O, O, O, O, O, L1, L1+R1, Select, Select.

Es erscheint nun ein Schädel auf der linken Seite (Sam Raimi läßt grüßen!).

Dann drückt Ihr diese Kombination:

O, O, L1, L1, L1, O, O.

Hat alles geklappt, fährt das Spiel an der Stelle fort, an der pausiert wurde. Nun ist es an der Zeit, sich der tollen Features, die man nun besitzt, zu erfreuen.



PlayStation

Off-World Interceptor Extreme

Cash-Cheat

Kohle scheffeln leicht gemacht! Einfach im Optionsmenü sechsmal hintereinander **O, O, O** eingeben und dann noch schnell mit dem schweißnassen, geldgierigen Finger auf die **L1-Taste** drücken, und siehe da... Kooohle!



Saturn

Mystaria

Players Guide

Mystaria beißt sich zur Zeit gewaltig in unseren Lesercharts fest. Grund genug für uns, Euch einen leichtverdaulichen Game Guide á la Mega Fun vorzusetzen...

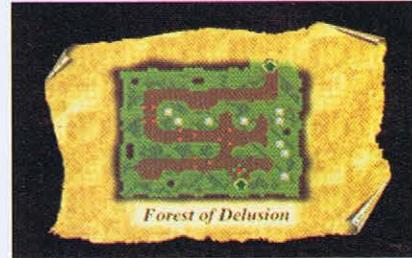


1. Aaragon und seine Begleiter Saura, Hector und Ferral stehen anfangs Lord Bane und seinen Schergen auf dem Schlachtfeld "Ruins of Old Battle" gegenüber.

4. Im Wald habt Ihr reichlich Gelegenheit das Ziehen der Spielfiguren zu üben. Bekämpft so viele Gegner wie möglich. Es genügt völlig, wenn ein Abenteurer übrig bleibt und dieser das hintere Stück des Waldes erreicht. Je mehr Gegner den Styx begrüßen, desto mehr Erfahrungspunkte bekommt Ihr gutgeschrieben. Dies gilt auch in vielen späteren Abschnitten des Spieles. Sobald eine Meldung erfolgt, daß ein Kämpfer eine neue Technik erlernt hat, müßt Ihr diese im T-Menü Eurem Ringmenü hinzufügen.



2. Egal, was Ihr unternimmt, der böse Lord Bane überschwemmt das Kampffeld mit einer gewaltigen Feuerwelle.



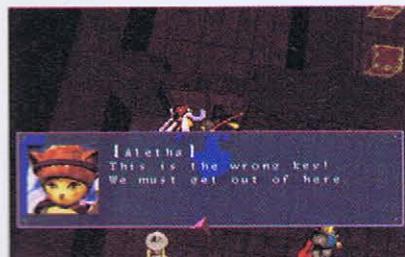
3. Eure Party erwacht kurz darauf im "Forest of Delusion", dort schließt sich Euch der Ninja Raiko an. Ein kurzer Blick auf die Karte zeigt Euch wohin Ihr Euch durchschlagen müßt.



5. Juza, ein weiterer Gehilfe Lord Banes stellt sich Euch am Ende des Waldes entgegen. Egal, was Ihr unternimmt, er besiegt Euch.



6. Im Kerker Banes kommt Ihr wieder zur Besinnung. Hier schließen sich nun Aletha und Katzhai der Gruppe an. Bei der nun folgenden Ausbruchsaktion das Kistenleeren nicht vergessen!



7. Juza stellt sich Euch erneut in den Weg. "Checkt" mit allen Partymitgliedern die obere, linke Tür bis Ihr durch sie entkommen könnt.



8. Wendet Euch nun erst einmal der Stadt "Queenshart" zu, und kauft sovielen Ausrüstungsgegenstände wie es der geringe Geldvorrat zuläßt. Speichern!



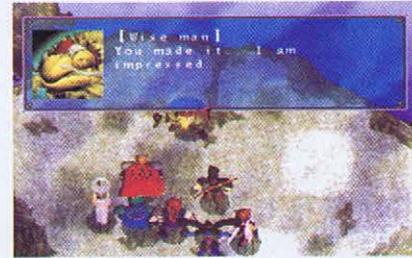
9. Nordwestlich von "Queenshart" liegt der Berg Burgeon. Er ist Euer nächstes Ziel.



10. Gegen die Monster, die den Berg besiedeln, empfiehlt es sich, die beiden Bogenschützen Hector und Aletha per STR.SHT einzusetzen. Achtet darauf, daß sämtliche Attacken aus einem Feld Entfernung getätigt werden.



11. Zu Anfang ist der Aufstieg noch recht hart. Ist nur noch ein Partymitglied am Leben, solltet Ihr per "Retreat" flüchten. Das erbeutete Geld setzt Ihr am besten gleich wieder in Ausrüstung um.

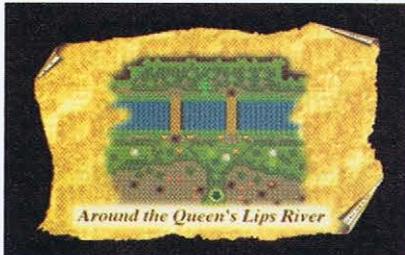


12. Schließlich auf dem Gipfel angelangt, erklärt Euch der weise Mann, was zu tun ist. Es gilt eine kampfstärke Truppe aus zwölf edlen Kämpfern zusammenzusuchen.

Saturn

Mystaria

Players Guide



13. Also gilt es nun fünf weitere Freiwillige zu finden. Wendet Euch zuerst der westlichen Stadt von Queensland zu. Banes Truppen belagern jedoch das Vorfeld, also müßt Ihr Euch den Weg freikämpfen...

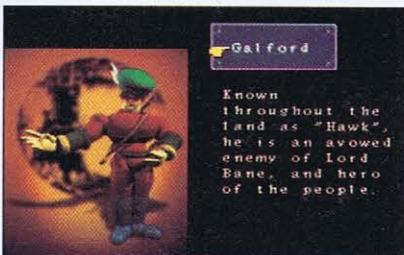


14....haltet hierbei Aletha stets im Hintergrund und nutzt ihre magischen Heilkräfte, um den anderen Gruppenmitgliedern neue Kraft zu spenden.

15. In Sibone angekommen, solltet Ihr Euch mehrmals mit dem Wirt unterhalten und die Anschlagtafel lesen. Verlaßt daraufhin die Stadt und betretet sie erneut. Der geheimnisvolle Hawk will sich nun mit Euch am Fluß treffen. Dort müßt Ihr allerdings zuerst die vier Killer erledigen. Sodann betritt der Dieb die Szene. Zunächst will er allerdings nichts mit Euch zu schaffen haben. Er hat nur seine Diebestour im nahegelegenen Schloß im Kopf. Automatisch gelangt auch Ihr ins Gemäuer. Dort müssen erst einmal einige wertvolle Kisten geplündert werden.



16. Oben angelangt, müßt Ihr dem unvorsichtigen Hawk sofort zu Hilfe eilen. Stirbt er, bevor Ihr ihn beschützt, müßt Ihr die Sequenz wiederholen!



17. Habt Ihr den Meisterdieb gerettet, schließt er sich dankbar der Party an.



18. Nun solltet Ihr einen Abstecher zum "Spirit Forest" machen. Dieser liegt im westlichen Abschnitt von Dragoon.



19. Auch der "Ingress Forest" wird beehrt. Er liegt im südöstlichen Teil von Rossam.

20. In den beiden genannten Wäldern bei Bild 18 und 19 solltet Ihr Eure Charaktere fleißig hochleveln. Leert alle Kisten und rüstet die Kämpfer mit den Gegenständen aus. Laßt Hawk fleißig seine Diebekräfte einsetzen. Dadurch erlangt Ihr so manchen zusätzlichen Gegenstand. Sollte die Gruppe unerwartet stark dezimiert werden, solltet Ihr auch mal die Flucht in Erwägung ziehen.



21. Sammelt in den Städten des Landes Informationen und betretet dann "Dragoon Castle", nordwestlich der Stadt "Zarma".



22. Im Inneren der Mauern begegnet Ihr Ashe, der gerade mit seinen Männern gegen dunkle Schergen aufläuft.



23. Ashe schließt sich dankbar der Party an. Nun gilt es, das Schloß zu erobern.

24. Beim Eroberungsfeldzug ist es wichtig Ashes Drachenkräfte im T-Menü zu aktivieren. Der Kleine kann ganz schön Schaden anrichten. Zusätzlich solltet Ihr versuchen die Mitstreiter Arshes solange am Leben zu halten wie irgend möglich. Hierdurch habt Ihr eine zusätzliche Hilfe und die Soldaten danken Euch mit so manchen energispendenden Zauberspruch. Hierzu empfiehlt es sich die Party in zwei Gruppen aufzuteilen...

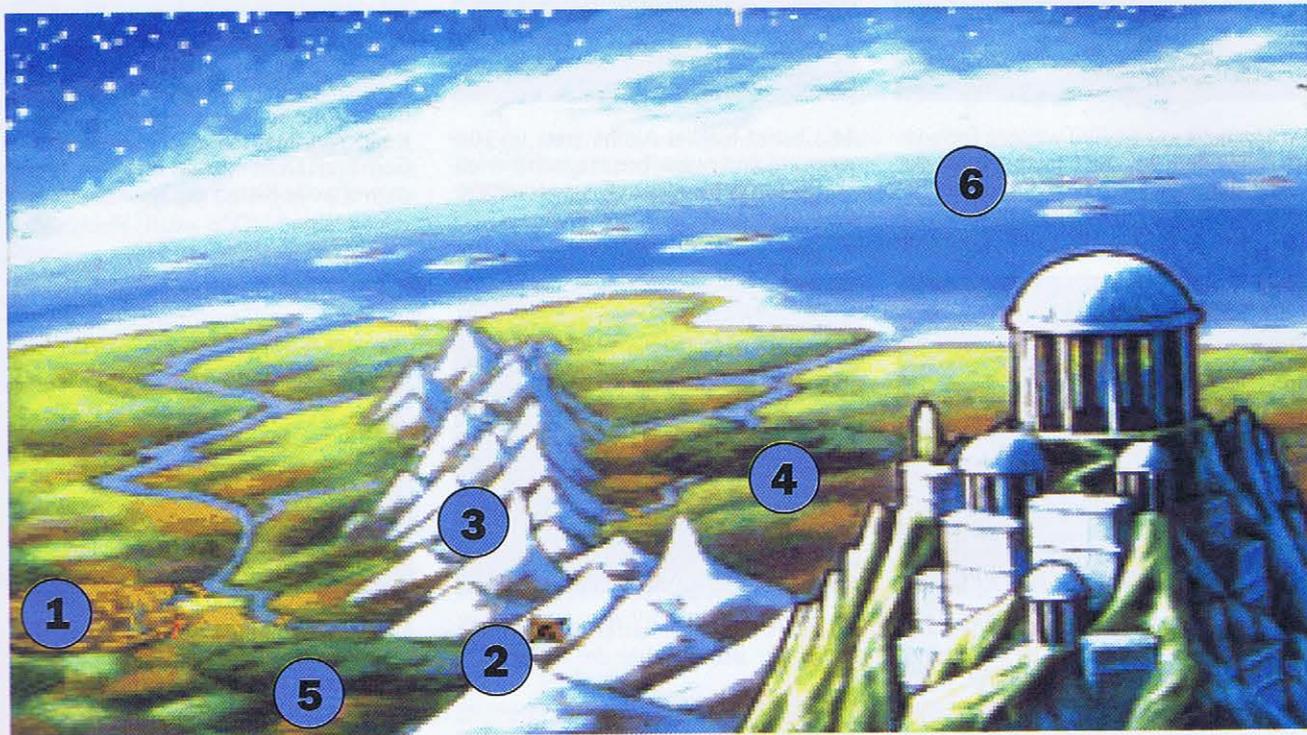
O.K. See ya' next month!!!

PlayStation

Discworld

Players Guide

Die Abenteuer des kleinen Zauberers gehen weiter. Nachdem er, gutgläubig wie er nun einmal ist, dem Drachen geholfen hat, muß er einen Weg finden, um denselben zu vernichten. Im zweiten Teil unserer Komplettlösung erfahrt Ihr, wie Rincewind an sämtliche Gegenstände kommt, die ihn seinem Ziel näherbringen. Und wieder gilt es auf der Scheibenwelt einige Sachen zu organisieren, bis er im vierten Kapitel dem Drachen gegenübersteht.



1. **Ankh-Morpork**
2. **Mine**
3. **Schlucht**
4. **Dunkler Wald**
5. **Wald**
6. **Rand der Welt**



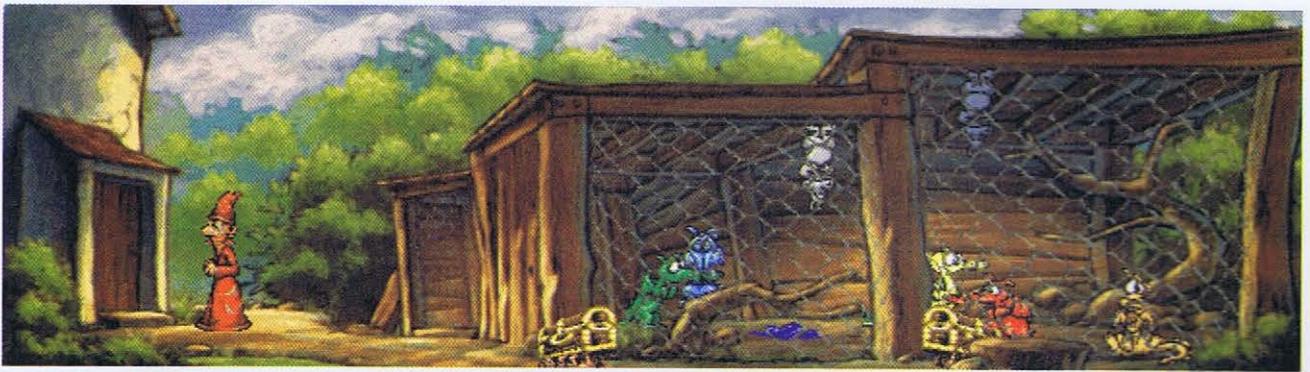
Im ersten Teil haben sich leider zwei Fehler eingeschlichen, die es zu berichtigen gilt. Die Krake wird, wie Ihr sicher schon bemerkt habt, nicht etwa mit einem Zahn zusammengeknotet, sondern mit dem Zwirn. Zum zweiten muß Sally während der letzten Nacht aufgesucht werden, tagsüber ist sie nämlich nicht sehr gesprächig.

Nachdem wir das geklärt haben, machen wir weiter mit dem zweiten Teil. Am Stadttor kann Rincewind von den Wachen die nötigen Antworten bekom-

men zu der Frage, was einen richtigen Helden ausmacht. Als nächstes befragt er andere Bewohner, die ihm einige wichtige Informationen zukommen lassen. Danach geht er zum Platz, wo er beim Schnapper eine Tüte erhält, die er sofort auspackt. In dieser Tüte findet er einen Blutegel. Dann nimmt er sich vom Stand ein Ei, das er fallen läßt. Aus dem Ei schlüpft dann eine Schlange, die der Zauberlehrling gleich einfängt. Die Schlange wird dann mit der Stärke steif gemacht und bildet dann mit dem Dünger einen Stab.

Das Schwert

Danach ab in die **Kaputte Trommel**, mit dem Barkeeper gesprochen, einen Drink bestellt und den Krug, falls Ihr nicht schon einen habt, eingesteckt. Wenn Ihr Euch die Getränke an der Bar anschaut, entdeckt Ihr eine Flasche mit Klatschianischem Kaktussaft, in dem sich etwas bewegt. Nachdem Rincewind dieses Etwas haben will, bestellt er sich den Saft beim Wirt und findet darin einen Wurm, der dann auch in der Kiste landet.



Und weiter geht's in den Palast. Nach einem kurzen Gespräch gibt Rincewind der Wache den Blutegel, woraufhin die beiden wieder einmal in ein Streitgespräch geraten. Rincewind kann nun passieren. Im Badezimmer findet er eine Bürste auf der Badewanne und marschiert umgehend zu dem Kerker, der sich hinter der Rauchmaschine befindet.

Er findet wieder einmal ein Mauselloch. Also nimmt er nach der alten Methode den Wurm, bindet ihn an den Zwirn und angelt sich damit eine Ratte. Beim genaueren Betrachten befreit sich aus dem Rattenkostüm unser Kobold.

Ein Stück weiter gelangt unser Held in die Folterkammer, durchsucht hier das Skelett und findet zwischen den Überresten einen Knochen. Rincewind kann der Versuchung nicht widerstehen die Kurbel an Lachis Streckbank anzusetzen und den armen Kerl in die Länge zu kurbeln. Heraus rutscht ein leicht verstimmtes Schwert.

Wieder zurück zum **Stadttor**. Dort erzählen die Wachen Rincewind, wo man ein solches Schwert stimmen kann. Wir gehen also in die Mine und zeigen dem Zwerg unser Schwert. Als Gegenleistung verlangt dieser ein Glas Holunderbeerwein.

Rincewind geht zur **Kaputten Trommel**, redet mit dem Wirt, der ihm sagt, wo er den Wein finden kann. Allerdings traut sich unser Zauberlehrling vor lauter Mäusen nicht in den Keller. Nun ja, dann schau wir halt 'mal in die **Wirtschaft** und reden mit dem schwarzen Mann, der sich in dem Raum links vom Bett, hinter der geöffneten Tür versteckt. Wir reden ein paar Worte mit ihm, um anschließend die Tür mit dem Schraubenzieher abzumontieren.

Ist der schwarze Mann endlich wegelaufen, folgen wir ihm in die **Kaputte Trommel** und steigen dort die Falltür runter. Wir nehmen den Krug und füllen ihn mit Wein, stecken ihn aber in die eigene Tasche, da die Truhe den Wein sonst austrinken würde. Euer nächstes Ziel ist nun wieder die Mine. Dort übergibt Ihr dem Zwerg den Wein. Danach wird er das Schwert stimmen.

Das Muttermal

Auf der **Straße** geht Rincewind dann in den Spielzeugladen, steckt ein Dino Plüschtier ein und benutzt den Knochen mit dem Leim, den er auf dem Tresen findet und gibt ihn dann dem Hund in der Wirtschaft. Rincewind kann dann mit dem Seemann reden, bestellt ihm ein Glas Milch, um an mehr Informationen zu kommen. Er schaut sich dann das Tatoos auf dem Arm des Seemannes genauer an und spricht noch einmal mit diesem. Der gibt ihm daraufhin eine Pfeife, mit der sein verlorengegangener Papagei gerufen werden kann. Rincewind geht wieder in die **Universität** und besucht diesmal Windel Poon. Dort tauscht er den Schlangenstab gegen seinen Besen. Da er schon mal da ist, geht er auch in des Erzkanzlers Zimmer, wo er sich seinen Hut holt und sich diesen noch genauer anschaut. In der Küche holt er sich dann den Spachtel und geht dann weiter zum **Rand der Welt**.

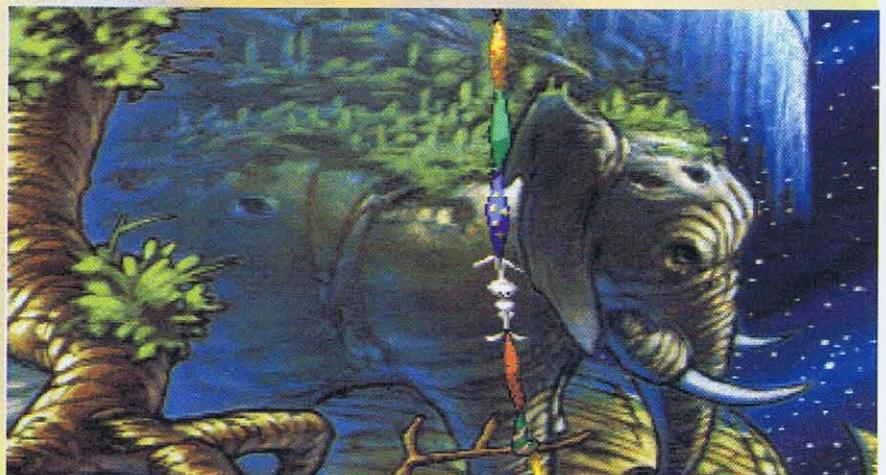
Sobald er die Pfeife benutzt, erscheint der Papagei, dem er einen Knallkörper entgegenwirft. Rincewind nimmt den Besenstiel, benutzt ihn mit dem Schmetterlingsnetz und fischt damit den Papagei aus dem Wasser. Dummerweise verliert er bei der Aktion seine Pfeife, die runter auf die Schildkröte gefallen ist. Er setzt also den Hut auf die Gabel, dort wo er sich vorher schon die Laterne geholt hat, und zieht ein endloses Seil aus dem Hut, an dem er heruntersteigt, um die Pfeife auf dem Panzer der Schildkröte zu suchen. An der Stelle wo das

Glitzern erscheint, ist sie dann auch zu finden.

Nun wieder zurück zur **Wirtschaft**. Hier übergibt er dem Seemann seinen geliebten Papagei und die Pfeife. Als Belohnung wird ihm von dem tätowierenden Friseur erzählt. Diesen findet er auf der **Straße**. Das kleine Buch und die Schere nimmt er mit und stattet danach dem Psychiater auf dem **Platz** einen Besuch ab. Hier spricht er mit dem Troll, geht raus, um dann gleich wieder reinzugehen. Danach spricht er mit dem Milchmädchen und gibt ihr dann das Notizbuch. Sie gibt ihm ein Ottogramm und übergibt das Notizbuch dem Friseur, der schon ungeduldig auf seine Holde im **Wald** wartet. Bevor er den Wald verläßt, wird der Topf mit Wasser aus dem Brunnen gefüllt.

Im **Schatten** schaut er sich in der Diebeshöhle um und findet in dem Beutel ein Messer, das er mitnimmt. Jetzt folgt er dem Friseur in seinen Laden in der **Straße** und fragt ihn nach einer Tätowierung. Dieser schickt ihn dann zu seinem Sohn, dem kleinen Gassenjungen auf dem **Platz**.

Leider will der Junge ihm nicht sein Tatoos überlassen, also geht er zur Abflußreinigungsmaschine in der kleinen Gasse. Hier schneidet er das Gummiband ab und geht damit weiter zur **Gasse**. Dort läßt er sich auf's Dach katapultieren, klettert zum Turm hinauf, bindet das Band an die Turmspitze und ergattert in feinsten Bungee-Manier das Abziehbild (Tatoos).



PlayStation

Discworld

Players Guide

Der Schnurbart

Wieder unten bei seiner Truhe, nimmt er das Messer mit auf das Dach und schneidet die Leiter los, die dann in der Truhe landet. Der Assassin stürzt daraufhin wieder auf die Gasse. Rincewind besucht dann den Alchimisten, den er dazu überredet das Haus zu verlassen, um dann in aller Ruhe den kleinen Kasten einstecken zu können. Er setzt den Kobold in den Kasten hinein und hat damit eine funktionstüchtige Kamera.

Sein nächstes Ziel ist die **Wirtschaft**. Dort begibt Rincewind sich ins Bad. Hier benutzt er den Topf Wasser mit der Seife. Nachdem das geschehen ist, geht er zum **Stall**, nimmt die Bürste und den Topf und putzt damit die Stoßstange des Karrens. Die nun lesbaren Schilder schaut er sich an. Daraufhin erscheint Lady Käsedicks Drachenheim auf der Karte. Dem Assassin verrät er, was auf den Schildern des Karrens stand.

Er geht zum **Platz** und schneidet da dem Esel den Schwanz mit der Schere ab.

Die Tarnung

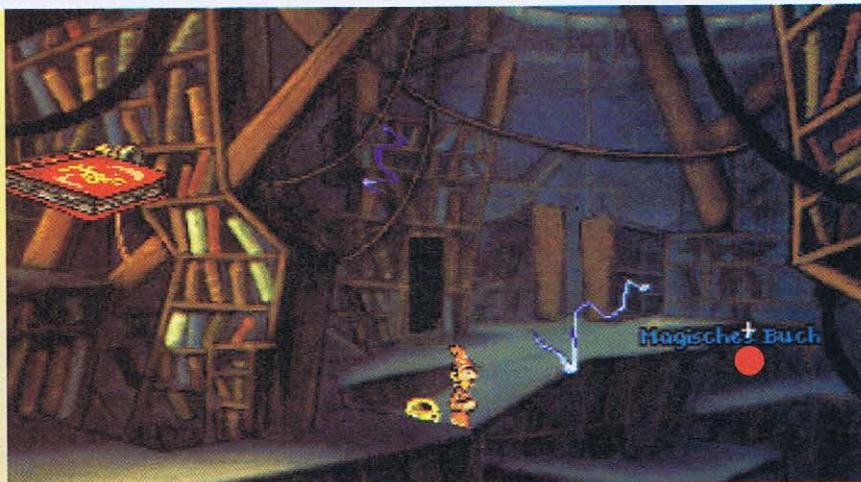
Er begibt sich nun ins Schattenviertel und spricht mit Sally. Dann geht er zum Wandgemälde und kratzt es mit dem Spachtel ab.

Das Zauberbuch

Das magische Buch findet Rincewind zwischen dem leeren Platz und der Stelle, wo vorher der schäbige Bursche stand.

Der Talisman

Rincewind macht sich gleich auf den Weg zu **Lady Käsedicks Drachenheim**. Hier klopft er an die Tür und geht um das Haus herum in den



An dem roten Punkt findet Rincewind das magische Buch

Garten, um sich mit der Dame zu unterhalten. Anschließend läuft er wieder zur Vordertür, klopft nochmals an und rennt schnell wieder hinter das Haus, wo er jetzt ganz ungestört die Rosette, die Leine und den darunter befindlichen Nagel an sich nehmen kann. Damit hat er die gute Frau ausgetrickst und er kann weiter zu Nanny Oggs Haus in den **Dunklen Wald**.

Was entdeckt er denn da? Auf dem Tisch steht ein Wahrheitsserum, das er sich genauer anschaut. Danach redet er wieder mit Nanny über das Serum. Auf den Zaubertrank angesprochen, will die Hexe einen Kuß. Stattdessen beißt Rincewind lieber zuerst in das Sahnetörtchen, während Nanny ihren Kußmund bereithält und gibt sich ihr danach hin, um an das kostbare Elixier zu bekommen.

Nach solch anstrengenden Maßnahmen kommt sein Spieltrieb zum Vorschein. Diesen läßt er dann an der Wolle aus. Rincewind versucht das Knäuel zu fassen, verheddert sich darin und entdeckt so eine kleine Luke, die ihn hinter das

Haus, mitten in den Schafverschlag führt. Hier pappt er dem Schaf die Rosette an, macht dann ein Foto von diesem Schaf und klemmt es dann in den Rahmen des Krakenbildes.

Auf dem Weg zurück ins Haus nimmt er sich vom Holzhaufen noch den Scheit mit, spaziert damit an der Hexe vorbei und macht sich auf den Weg zum Stadtor.

Nachdem er nun von allen möglichen Leuten Informationen über den Helden zusammengetragen hat, gelingt es ihm nun, mit Hilfe des kleinen Wächters zu erfahren, wie ein richtiger Held ausgerüstet sein muß. Demnach benötigt er einen Zauberspruch, die Tarnkleidung, einen Schnurbart, ein Muttermal, das Schwert und den Talisman, den er sich als nächstes holen wird.

Nun raus aus dem Wald in die **Kleine Trommel**, wo er mit dem Scheit den Nagel in den Balken neben dem Angeber schlägt und das Bild daran hängt. Jetzt spricht er den Angeber an, bestellt dann zwei Maß Bier, schüttet das





Verliebte Hexen können einem Zauberlehrling wie Rincewind nicht gefährlich werden

Wahrheitsserum einen Krug und erfährt nach einigem Hin und Her, wie er an den Talisma in Offler's Tempel herankommen kann.

Sofort läuft er zur **Schlucht** und trifft an der Brücke vor dem Tempel auf den Mönch, der nicht gut auf ihn zu sprechen ist. Also sucht er nach einer Möglichkeit an ihm vorbei zu kommen. Er legt den Teppich auf die Brücke und trickst so den Mönch aus. Nun ist der Weg in den Tempel frei.

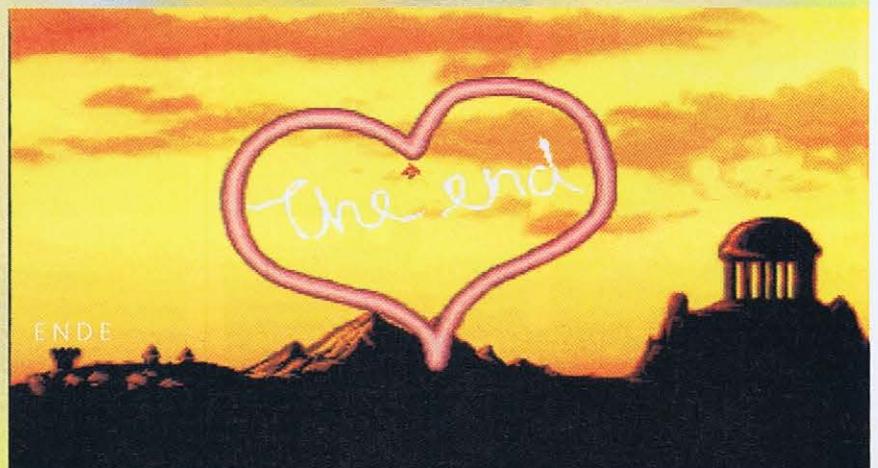
Als erstes fällt ihm ein Tuch auf, das er einsteckt. Dieses entpuppt sich dann als Augenbinde. Nun bindet er die Truhe mit der Leine aus dem Drachenheim fest und mit der Augenbinde verbindet er sich die Augen. So tastet er sich bis an den Altar vor, nimmt den Geldbeutel aus seiner eigenen Tasche und füllt ihn mit Sand, den er unter dem Altar findet. Den Beutel tauscht er dann gegen das Offlerauge und hat damit den Talisman.



"Und siebewegt sich doch!"
Galileo ist umsonst gestorben:
Die Welt ist eine Scheibe

Jetzt nachdem er alle Sachen zusammen hat, stehen seine Chancen 1 : 1 000 000, das müßte genügen, um ihn als Drachentöter durchgehen zu lassen.

Damit begibt er sich zum Platz, wo er dem Drachen gegenübersteht. Leider reicht das nicht aus, um die Drachenlady zu bekämpfen. Darum muß Rincewind sich schnell was anderes einfallen lassen.



Am **Platz** nimmt er sich von Frau Käsedick, die gefesselt auf einem Stein liegt, den Schlüssel und eilt damit zum Drachenheim.

Hier öffnet er die Tür zum Drachenstall und geht bis nach hinten zu Mambo, dem Drachen, den er mitnimmt. Das Tier entpuppt sich als wirkungsvolle Waffe, die aber noch geladen werden muß. Rincewind stopft ihm dann auch gleich einen angezündeten Feuerwerkskörper in den Rachen, füttert ihn mit glühenden Kohlen, die er in der **Zwergenmine** findet, schüttet ihm den Kessel aus Nanny Oggs Haus im **Dunklen Wald** noch ins Maul und wenn das noch nicht reicht, findet er auch noch ein paar Kohlen im **Palastkerker**.

Nachdem jetzt aus Mambo eine M16 geworden ist, kann er so ausgerüstet zurück zum Platz. Er schießt ein paar Mal auf das rote Monstrum, kann ihn aber immer noch nicht erledigen. Erst als Rincewind dem Drachen das Sahnetörtchen in den Rachen wirft, entbrennt in ihm die Liebe zum kleinen Mambo.

Beide fliegen dann in die untergehende Sonne und wenn sie nicht gestorben sind, dann lieben sie sich auch heute noch.

PlayStation

Defcon 5

Verstecktes Spiel

Am Anfang des Spiels befindet Ihr Euch im Hangar A. Von hier aus fährt Ihr mit dem "LIMO-SYSTEM" in die Verwaltungsebene 2. Hier benutzt Ihr den Aufzug in die Verwaltungsebene 6. Jetzt geht es weiter mit dem Aufzug in die Kommandozentrale. Hier schalten wir uns in das VOS-Terminal ein. Unter dem File "Kommunikation" gehen wir per X-Taste auf "interne Gespräche". Nun betätigen wir erneut X. Es erscheint ein Emblem mit der Nachricht, daß wir keinen Zugang hätten... aber wir drücken frecherweise auf die **○**-Taste und dürfen jetzt ein verstecktes Weltraumspiel zocken.



PlayStation

Twisted Metal

Gegner abfragen

Marco Schweigel aus Garlsen hat herausgefunden daß während einer Auseinandersetzung die Namen der Gegner, die noch nicht das Zeitliche gesegnet, haben per **Start + ○ + ×** abgerufen werden können.

PlayStation

Total NBA '96

All-Star-Team wählen

Christian Reifers aus Gelsenkirchen schickte uns den Tip mit den All-Star-Teams zuerst zu. Und so funktioniert es: Im **"Play Game"-Screen** betätigen wir das PlayStation-Pad folgendermaßen: **R1, R1, R2, R2, L1, L2, L1, L2**. Der Menüpunkt "All-Stars" erscheint nun.



Saturn

F-1 Challenge

Startplatz / Rundenauswahl

Die folgenden Tastenkombinationen, die uns auf dem Saturnspiel F-1 Challenge die Festlegung des Startplatzes sowie der Rundenanzahl ermöglichen, stammen allesamt von Andre Bohn aus Dettmannsdorf-Közlzow. Diese Tastencheats funktionieren nur im Arcade-Modus. Haltet im Auswahlbildschirm "Getriebetyp" die folgenden Tasten auf dem Pad gleichzeitig gedrückt und bestätigt anschließend mit der Start-Taste.

- 1. Startplatz: **L + X + Y + Z**
- 4. Startplatz: **L + X + Y**
- 7. Startplatz: **L + X + Z**
- 10. Startplatz: **L + X**
- 13. Startplatz: **L + Y + Z**
- 16. Startplatz: **L + Y**
- 19. Startplatz: **L + Z**
- 22. Startplatz: **L + ○**

Die Rundenanzahl legen wir im Auswahlbildschirm "Fahrstrecke" fest. Zuerst geht man mit den Richtungstasten auf die gewünschte Rennstrecke, dann wird die untenstehende Tastenkombination gedrückt und mit der Start-Taste bestätigt.

- 1 Runde: **R + X + Y**
- 2 Runden: **R + X + Z**
- 3 Runden: **R + X**
- 4 Runden: **R + Y + Z**
- 5 Runden: **R + Y**
- 6 Runden: **R + Z**
- 7 Runden: **R + ○**

So, es gilt nur noch hinzuzufügen daß die Auswahlmöglichkeiten auch kombiniert eingesetzt werden können. Etwas haben wir noch! Und zwar ein leicht getunttes Fahrzeug. Dieses erhalten wir, indem wir das Team Tyrrell mit dem Fahrer U. Katayama wählen und die B-Taste gedrückt halten. Erneut per Start zum Rennen durchschalten. Nun düst der Rennwagen ein wenig schneller über die Piste.



PlayStation

Rayman

ARP-Codes

Wurde auch langsam Zeit, daß ein paar Codes für die Action Replay Module aus dem Hause Dataflash bei uns eintrudeln. Die zwei Codes kommen übrigens von Stefan Patzke aus Monheim am Rhein. Wie die Codes eingetragen werden, entnehmt Ihr der Gebrauchsanweisung des ARP.

- 801E42300003** = unendlich Leben
- 801F8EB00004** = unendlich Energie

Saturn

Virtua Fighter 2

Dural / Andere Kleidung

Ich liebe dieses Beat 'em Up! Die Scheibe hat nicht umsonst die Referenzstellung unter den Prügelspielen in unserem Magazin verdient. Aber Schluß mit dem Lobgesang und ab zum Game. Der Endgegner Dural kann schon von Anfang an als Fighter gewählt werden und zwar drückt man einfach im Kämpferauswahlscreen **1, 1, 2, 2 + A**.

Soll der Knabe in seinem goldenen Outfit die Kampfarena betreten, drückt man **1, 1, 2, 2 + A**. So, soviel zu dem Blechkopf.

Etwas Interessantes gibt es noch zu erwähnen: Wählt Euren Kämpfer während Ihr das Steuerkreuz nach oben gedrückt haltet, so erscheint dieser in einem anderem Look. Und weil's so schön ist hier auch gleich die entsprechenden Bilder:



Saturn

NBA Jam T.E.

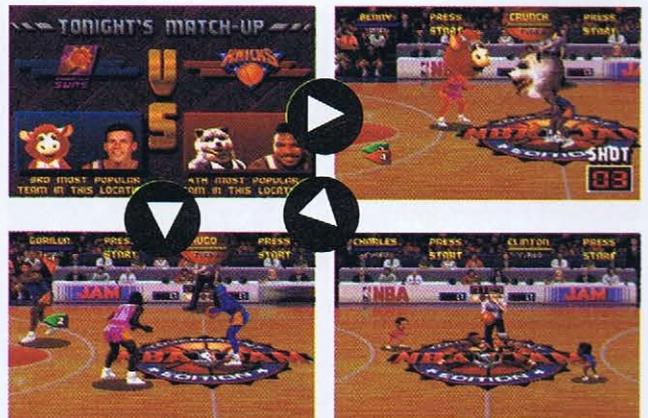
Versteckte Spieler / Gags

Die versteckten Spieler, die Ihr per Eingabe dreier Buchstaben, Monat sowie Tag bei der PS-Version eingeben konntet, sind auch in der Saturnversion so gut wie alle anwählbar. (Probiert es aus Leute!) Zur Erinnerung: Bei den gesamten Eingaben die R- und L-Taste gedrückt halten! Also, die Mega Fun Ausgaben 2/96 und 3/96 rauskramen und fleißig eingeben. Für diejenigen unter Euch, die die Tips & Tricks-Seiten sammeln, heißt es die Seiten 575 und 579 zu lesen. Und für diejenigen, die die Ausgaben verpaßt haben, hier nochmal die witzigsten versteckten Spieler:

Die Kuh Benny : **BEN / SEP / 20**
 Prinz Charles : **CHA / MAY / 4**
 Bill Clinton : **BIL / JUN / 3**
 Crunch, der Wolf: **WOL / MAR / 7**
 Gorilla Phönix : **APE / APR / 2**
 Marsmensch Hugo: **HOR / JUN / 12**

Und damit etwas Pfeffer ins Spiel kommt, gebt Ihr im "Tonight's Match Up" Screen diese Tastencheats ein.

Riesenwasserköpfe: **Fünfmal B, A, Y, C**
 Minispieler : **Fünfmal B, Y**
 Megakörper : **Fünfmal A, C**



Super Nintendo

Earthworm Jim 2

Cheats

Zu Jim und seinem Abenteuer im Land der Kühe und sonstigem obskuren Getier erreichten uns in den letzten Tagen mehrere Cheats, die wir Euch nicht vorenthalten wollen. Pausiert das Spiel an einer beliebigen Stelle und gebt die folgende Tastenkombination ein:



Munitionsbeschaffung: **Select, X, X, X, X, X, X, Select**
 Plasma Gun: **X, X, X, X, A, A, A, Select**
 Drei-Finger-Gewehr: **X, X, X, X, A, A, X, Select**
 Homing-Missiles: **X, X, X, X, A, A, B, Select**
 Bubble Gun: **X, X, X, X, A, B, A, Select**
 Mega-Wumme: **X, X, X, X, A, B, X, Select**

Durch diesen Cheat dürfte das obligatorische Prinzessin-Retten leichter ausfallen.

Mega Drive

Earthworm Jim 2

Cheats

Jim treibt sich auch schon seit längerem auf Segas 16 Bitter herum. Grund genug ihm mit diesen Cheats ein bißchen unter die Arme zu greifen. Ihr pausiert das Gehopse einfach und gebt die folgenden Tastenkombinationen per Pad ein:



- Cheatmenü: A, C, C, A, B, A, B, ⓪
- Ende: C, A, C, A, B, A, A, ⓪
- Unverwundbarkeit: A, A, A, A, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪
- Munitionsbeschaffung: C, B, B, A, C, B, A, A
- Levelscan: A, C, C, B, A, A, B, ⓪
- Mega Wumme: C, C, C, C, A, A, B, C
- Bubble Gun: C, C, C, C, A, A, B, B
- Homing Missiles: C, C, C, C, A, A, B, A
- Drei-Finger-Gewehr: C, C, C, C, A, A, A, C
- Plasma Gun: C, C, C, C, A, A, A, B

PlayStation

Destruction Derby

Verstecktes Foto

Während des Ladevorganges der Playstation hält man auf dem ersten Pad gleichzeitig die Tasten **L1 + ⓪ + ⓪** gedrückt. Nach dem Psynosis Screenbild bekommt Ihr dann sechs nackte, wunderschöne Frauen zu sehen. Quatsch, sind nur die Jungs von Reflections.



PlayStation (Jap)

Sidewinder

Außenansicht wählen

Dieter Kochanek aus Waiblingen scheint zur Zeit die Kampffligersimulation Sidewinder mehr als nur in sein Herz geschlossen zu haben. Auf alle Fälle hat er herausgefunden, wie man sich während des Dogfights der praktischen Außenansicht bedienen kann. Im Menü, in dem das Fluggefährt ausgewählt wird, drücken wir feste und gleichzeitig die Tasten **L1 + L2 + R1 + R2**. Wir halten die Luft an und bleiben vor allem auf den vier Knöpfchen bis der Flieger gewählt ist. Erscheint auf dem Bildschirm die Meldung **"Now Loading"** lassen wir die Tasten los und holen wieder Luft. Im Gefecht kann nun per Select-Taste die Außenansicht aufgerufen werden. Sieht heiß aus und erleichtert einem die Arbeit ungemein.

Danke Dieter!



PlayStation

Alien Trilogy

Cheatmenü

Eigentlich sollten an dieser Stelle die Paßwörter zur Alienhatz stehen. Aber kurz vor Redaktionsschluß traf die ultimative Cheatanwahl von Ingo Bäcker aus Leichlingen bei uns ein. Kurzerhand wurde unsere Layout-Fee Silke "freundlich" dazu überredet, die Seite umzuschmeißen. Und hier ist es, das Mega-Paßwort:

IGOTPINK&CIDBOOTSON.

Nach der Eingabe muß **"Akzeptieren"** bestätigt werden. Geht dann zurück ins Hauptmenü und wählt die neue Option **"Cheats"**. Hiermit läßt sich der 3D-Shooter noch actionreicher gestalten.



Saturn

Virtual Hydlide

Paßwörter

Gibt man als Paßwort **SWORD, ARMOR** oder **HYDLIDE** ein, findet man am Spielanfang auf dem Friedhof zusätzliche Ausrüstung. **SWORD** zaubert uns ein magisches Schwert auf den Leichenacker. **ARMOR** läßt uns ein Dark Sword und (manchmal!) eine zusätzliche Rüstung finden. Und das Paßwort **HYDLIDE** deponiert eine Plate Armour auf den Platz der Toten. Leider sind die Paßwörter nicht kombinierbar.

Saturn

Virtua Cop

Ranking Mode

Wie bei Virtua Cop auf Segas Flaggschiff von Anfang an der "Ranking Mode" anzuwählen, verraten wir Euch hier. Startet ein Spiel und laßt Euch erschießen. Die Continues laßt Ihr ebenfalls verstreichen. Nun erscheint kurz darauf das Sega- sowie das AM2-Logo. Während das Sega-Logo zu sehen ist, gebt Ihr mehrmals **⓪, ⓪, ⓪, ⓪** ein. Während der Eingabe muß die C-Taste gedrückt gehalten werden! Ertönt ein Schuß, hat es geklappt und der "Ranking Mode" steht Euch offen.



Saturn / PlayStation

Magic Carpet

Hinweise zum Fliegen / Strategie- + Kampftips

Für alle Besitzer von Magic Carpet hat uns Bullfrog einige allgemeine strategische Tips zugesandt.

Beginnen wir mit den **Hinweisen zum Fliegen**:

- **Macht Euch mit den R2- und L2- Tasten vertraut**, die in Verbindung mit den Beschleunigungsknöpfen recht geschickte Manöver zulassen.
- Benutzt beim Angriff auf ein feindlichen Schloß die R2- und L2-Tasten, um den Pfeilen der Bogenschützen zu entkommen.
- Um schnell nach links zu fliegen, drückt R2- und die Beschleunigungstaste rückwärts und umgekehrt.
- Sitzt Euch einmal ein Gegner im Nacken, dreht Euch nicht gleich um, sondern versucht, hinter ihn zu gelangen, um ihn dann von hinten vom Himmel zu holen. Wenn Ihr dabei schnell noch den Beschleunigungsspruch rückwärts anwendet, um so besser!
- Nutzt die Landschaft zu Eurem Vorteil.
Z. B.: Wenn eine feindliche Burg am Fuße eines Berges steht, versteckt Euch dahinter und feuert wahllos auf die Burg. Die Bogenschützen können Euch nicht treffen und der Gegner ist gezwungen im offenem Kampf gegen Euch anzutreten.
- Wenn ein Krater zu tief ist, um hinunterzufliegen, dann **benutzt Euren Teppich wie ein Skateboard**, d. h., fliegt an den Wänden spiralförmig hinunter und Ihr erreicht sicher den Boden des Kraters.
- Wenn eine Schlucht zu eng ist, um hinunterzufliegen, müßt Ihr über ihr stehenbleiben (benutzt R2 und L2, um Euch optimal zu positionieren) und Ihr sinkt langsam nach unten.
Aber Vorsicht: Wenn Ihr nach unten sinkt, dürft Ihr die Beschleunigungstasten nur ganz vorsichtig einsetzen, da Ihr sonst wieder oben an der Schlucht steht.

So, und jetzt zu den angesprochenen **Strategie- und Kampftips**:

- Geht Euch das Mana aus, besetzt alle Gebäude. Dies kann Euren Manabesitz erhöhen.
- Baut Eure Burg nie nah an einer Mauer oder in der Nähe eines anderen Spielers, denn Ihr benötigt später vielleicht Platz, um Eure Burg zu erweitern.
- **Der Schloßbauzauber kann auch im Kampf sehr hilfreich sein.**
Z. B.: Wenn Ihr von einem großen Schwarm Bienen angegriffen werdet, kann ein wohlplazierter Schloßbauzauber verheerenden **Schaden** anrichten und Euch zu einer **Menge Mana** verhelfen. Diese Taktik wendet Ihr so lange an, bis alle Feinde zerstört sind, und da das Mana in der Nähe Eurer Burg liegt, sammeln es Eure Ballons schnell ein und Ihr werdet in kürzester Zeit sehr mächtig. Diese Vorgehensweise ist vor allem bei folgenden Gegnern sehr nützlich: **Skelette, Bogenschützen, Geier und Riesenbienen.**
- Ist das Mana nur an einem Ort frei zu ergattern und Ihr streitet Euch mit anderen Zauberern darum, geht wie folgt vor: Fliegt zum nächsten Gegner, zerstört ihn, besetzt das Mana und kehrt zu den anderen Zauberern, die sich immer noch um das "freie" Mana streiten, zurück. Diese stellen natürlich sofort fest, daß Ihr viel Mana besetzt habt und fliegen zu dieser Stelle um es in ihren Besitz zu bringen. Sobald alle anderen Zauberer weggeflogen sind, besetzt das Mana und beschützt es bis Euer Ballon es einsammelt.
- Steht Ihr einem viel stärkeren Gegner gegenüber, müßt Ihr als erstes sein Schloß verkleinern. Am besten ist, Ihr sucht Euch eine Gruppe von **Würmern, Drachen etc.** aus und

lockt sie zu dem Schloß Eures Feindes. Schießt kurz auf sie, begeben Euch anschließend über die Mitte der Burg und Ihr dürft zusehen, wie die **Würmer das Schloß Eures Feindes zerstören**. Ist das gelungen, schnappt Euch das Mana und haut ab.

- Greifen Euch Kreaturen aus dem Wald an, empfiehlt es sich nicht auf die einzelnen Gegner zu schießen, sondern den Wald in Brand zu stecken. Sind die Feinde tot, gilt auch hier wieder: **Bunkert das Mana!**
- Nähert Euch beim Angriff auf ein feindliches Schloß am besten unsichtbar (Unsichtbarkeitszauber!) und landet mit Eurem Teppich direkt vor einer Mauer, denn so können Euch die Bogenschützen nicht treffen und der gegnerische Burgherr findet Euch nicht so schnell.
- Beim Angriff auf eine gegnerische Burg könnt Ihr auch den **Teleportzauber** gut verwenden. Fliegt über die Burg Eures Feindes und benutzt ihn, das bedeutet, immer wenn Ihr dieses Schloß zerstören wollt, benutzt Ihr den Teleportspruch und schon seid Ihr da. Seid Ihr mit Eurer Energie fast am Ende, teleportiert Euch zurück zu Eurer Burg, füllt die Mana bestände auf und kehrt zur Burg des Feindes zurück. Diesen Vorgang wiederholt Ihr solange bis das andere Schloß zerstört ist.
- Habt Ihr einem anderen Schloß schweren Schaden zugefügt und das Mana ist freizugänglich, dann besetzt es umgehend. Da der andere Magier oft damit beschäftigt ist seine Burg wieder aufzubauen, kann er Euch das Mana nicht wegnehmen, und wenn doch, dann **greift seine Burg an**.

Wir quaken ein herzliches Dankeschön an die Ochsenfrösche für ihre freundliche Unterstützung.

PlayStation

Need for Speed

Paßwörter

Von Michael Paul Schürn aus Dortmund stammt folgendes Fax: Hi Freaks! Habe für Euch heiße Paßwörter für Need for Speed auf der Playstation.

01. WRDRTY
02. ZDPBWN
03. MTQRZP
04. JVPZLL
05. ZYMN LH
06. WMRPGZ
07. YXGSJJ
08. KJQPND
09. SDQWCG
10. SLZXDH
11. GDTCCX
12. ZVGRGX
13. XJHVCK

Hi Michael Paul, wir haben die Paßwörter gecheckt und für brauchbar befunden. Ach ja, wenn die Anzeigen im Rennen stören, der drückt das Steuerkreuz einfach ca. 3 Sekunden nach unten. Schon ist der Bildschirm frei. Wiederholen wir das, sind die Anzeigen wieder vorhanden.



PlayStation

Krazy Ivan

Kampftaktik

Hier einige Zeilen unseres Lesers Frank Lindermann aus Hamburg: "Die einzelnen Levels bei Krazy Ivan sollte man auf jeden Fall nach steigender Schwierigkeit angehen. Nach Möglichkeit sollte man im Zeitlimit immer bei einem Wächter eintreffen - so wird vermieden, daß einem der schwarze Ritter auf die Pelle rückt. (Der Kerl nervt mich auch laufend, selbst Drohungen mit der blauen Virtua Cop Mega-Wumme schüchtern ihn nicht ein! Anm. d. Red.). Beim Kampf mit den Wächtern immer in Bewegung bleiben und niemals im Stillstand den Kampf suchen. Gegen sie erst die Spezialwaffe einsetzen und anschließend so lange mit Raketen beharken bis sie das Zeitliche segnen. Danach erstmal ein paar Drohnen vom Himmel holen und dadurch Waffensysteme und Schild aufladen. Sind die Wächter in einem Level erledigt, machen wir uns an den Schildgenerator heran. Wird das eigene Schutzschild hierbei zu schwach, muß das Generatorgebiet zunächst verlassen werden und erneut dienen einige freundliche Drohnen von nebenan als Waffen- und Schildauffrischer. (Ist O.K. und deswegen lassen wir es 'mal so stehen. Thanx! Anm. d. Red.)"

Mega Drive

Super Skidmarks

Paßwörter

Von Patrick Cano aus Ehingen stammen folgende Paßwörter zum Geflitze der Codemasters.

SPRINTER: Pro League-Modus (Schneller & Härter)**GUARDIAN:** Acid Grand Prix-Modus (Formel 1 Rennwagen)**CHOCMILK:** Bovine Warrior-Modus (Kühe!?!)**SPACEMAN:** Kein Modus (Das Fahrzeug zeigt anderes Springverhalten)

Wir haben es gelesen, ausprobiert und für gut befunden. Mehr davon!



Saturn (Jap)

Vampire Hunter

Appendix Option

Für alle 2D Beat 'em Up Freaks unter Euch, die bereits im Besitz dieses Spiels sind, hier ein kleiner Tip. Konsole anschmeißen und in die Optionen gehen. Configuration aufleuchten lassen und sehr schnell **B, X, O, A, Y** eingeben. Es erscheint die nun anwählbare **"Appendix Option"**. Wie auf dem Bild zu sehen ist, lassen sich in ihr einige feine Sachen einstellen.

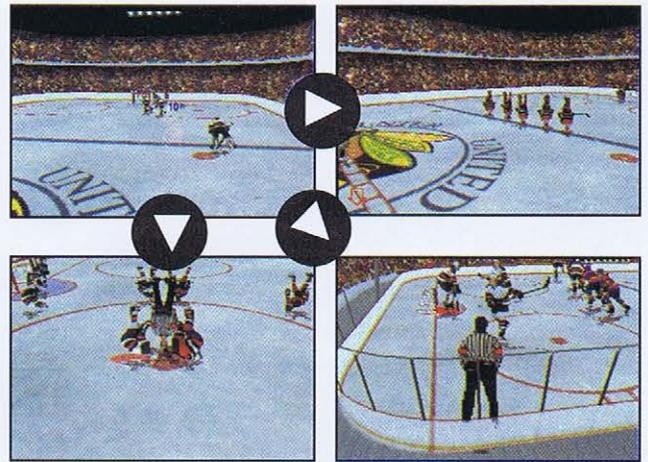


Saturn

NHL All-Star Hockey

Cheats

Um das Geknüppel auf dem Eisplatz ein bißchen lustiger und abwechslungsreicher zu gestalten, wenden wir die folgenden Cheats an. Sobald ein Spiel in der Saison gestartet wird, werden die einzelnen Spieler vom Stadionsprecher vorgestellt. In dieser Zeit drücken wir gleichzeitig die Tasten **X + Y + Z + L + R**. Nun drücken wir die **Taste C**. Die Zuschauer werden gebeten aufzustehen und die Nationalhymne ertönt. Während diese zu vernehmen ist, dürfen wir folgende Eingaben tätigen:

Große Spieler: **L + R**Auf dem Kopf stehende Spieler: **A + Y + Z**Kleine, fette Spieler: **A + B**Spezial Puck (Ist das Teil nicht am Mann, läuft es wieder zum Mittelzentrum zurück!): **A + X**

Saturn

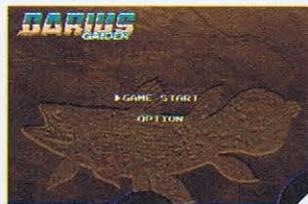
Darius Gaiden

Very Easy / Abnormal / Stärkere Feuerkraft

Um die Dauerballerei Darius Gaiden ein wenig abwechslungsreicher zu gestalten, gibt man im "Game Start/Options"-Menü folgende Tastenkombination ein:

X-Taste gedrückt halten und dann **Z, C, L, B, O, R, L** eingeben. Unter den Optionen darf nun der Schwierigkeitsgrad "Very Easy" sowie "Abnormal" angewählt werden.

Wer seine Feuerkraft wesentlich erhöhen will, gibt im "Game Start/Options"-Menü diese Tastenkombination ein: **B-Taste** gedrückt halten und **Y, O, O, X, Z, L, R** eingeben.



Frage & Antwort



Yoooooh! Klasse, die Ecke scheint ja super anzukommen. Jedenfalls hat noch keiner gemeckert, und das will etwas heißen. Also weiterhin sämtliche Fragen & Antworten an die Helpline schicken.

Fragen, kurz und bündig:

- ?- **X-Com, Enemy Unknown (PS)** Cheats gesucht. Hat denn noch niemand etwas herausbekommen?
- ?- **Lone Soldier (PS)** Nur ein paar Cheats, bitte, bitte!
- ?- **Brainlord (SNES)** Na, wo sind die Importspezialisten? Komplettlösung gesucht.
- ?- **Theme Park (SNES)** Wir können es nicht glauben, daß es keinen geheimen Tastencheat für die Simulation gibt.
- ?- **Asterix and the Great Rescue (MD)** Monika Jägerhuber aus Neumarkt fragt, wie der dritte Endgegner (der Römer auf dem Baumstamm) besiegt werden kann.
- ?- **Light Crusader (MD)** Wie lassen sich die Gitter in der Ebene B3 öffnen? Angelika Oster würde dies gerne wissen.
- ?- **Mega-La-Mania (SNES)** Wer hat für diesen Klassiker Paßwörter bzw. Cheats parat?
- ?- **Secret of Mana (SNES)** Sascha Wihns ist verzweifelt auf der Suche nach dem Rubindiadem. Wer verrät ihm, wo sich dieser verbirgt?
- ?- **WipEout (SAT)** Wie die Firestar-Strecke und sonstiges der Anti-Schwerkraft Raserei in der PS-Version aufzustöbern ist, wissen wir ja alle bereits, aber wie funktioniert es auf dem Saturn?
- ?- **Alien Soldier (MD)** Paßwörter gesucht, und zwar alle!
- ?- **Robotrek (SNES)** Wie wird der falsche Bürgermeister in Rokoko entlarvt?
- ?- **Final Fight 2 (SNES)** ARP-Codes an die Helpline schicken!
- ?- **Rayman (Jaguar)** Wer hat ein paar Cheats bzw. eine Levelwahl parat?
- ?- **Super Mario World 2 / Super Mario Kart (SNES)** Cheats!
- ?- **Thunderhawk 2 (SAT)** Wenn nicht bald einmal ein paar ARP-Codes für unendliche Missiles oder ein paar Cheats erscheinen, werfe ich das Game in den Müllschlucker! Rolf Hejny. Also Leute, dem Kerl muß geholfen werden!
- ?- **Wizardy V (SNES)** Wer kann Mike Sergeant aus Düsseldorf bei seinen zwei Problemen helfen, und zwar:
1. Das ALIGNMENT (Gesinnung) scheint sich willkürlich von "good" oder "neutral" auf "evil" zu ändern. Woran liegt das?
2. Wie bekommt man die Tür (East 14/North 11 - Face West) im ersten Level auf?
- ?- **X-Men (SAT)** Ayhan Turan aus Berlin sucht einen Weg, um den Juggernaut und Magneto anzuwählen zu können. John Byrne hat es nicht gewußt, also müßt Ihr ran!
- ?- **Magic Carpet (PS/SAT)** Ein Spiel von den Ochsenfröschen und kein Cheat? Können wir gar nicht glauben.
- ?- **WWF-Wrestlemania (MD/PS/SNES)** ARP-Codes gesucht!

Antworten, kurz und bündig:

- ?- **Jurassic Park (SNES)** Und zwar hat Patrick Bisten aus Köln einen geheimen Bonusraum im Gebirge entdeckt. Dieser verbirgt sich kurz vor dem Ende des Bergpfades. Dort müßte eine Rechtskurve auftauchen, an deren Klippe ein Raptor wartet. Aber anstatt Dinofutter zu spielen, laufen wir mehrfach in diesem Bereich an die Felswände bis wir in den Bonusraum eindringen können. Das Beste dabei ist, daß man es zum Energieauffüllen mehrfach wiederholen kann. Ach ja, ARP auspacken und mal **7E02A304** ausprobieren.
- ?- **Secret of Evermore (SNES)** Die gesuchten Diamantenaugen befinden sich in der Pyramide. Sollte eigentlich im Spieleberater stehen. Naja.
- ?- **Bug (SAT)** Tja, der Level-Skip stand zwar schon in der Mega Fun 10/95, aber wenn uns jemand so verzweifelt bittet. Im Titelmü auf Option gehen und **B, A, B, Y, O, A, L-Taste, O** einhämmern. Ein kurzes "Yip" bestätigt die richtige Eingabe. Nun wird das Spiel normal gestartet und per **L-Taste** sowie **O** bzw. **O** von Level zu Level gebeamt. Mega Fun sammeln lohnt sich eben.
- ?- **Soleil (MD)** Roland Haas hatte das Problem, daß er den Gepard "Charlie" nicht in seine Party aufnehmen konnte. Unser Sega-Man Ulf weiß als alter Dauerzocker Rat. Und zwar müßt Du die Raubkatze zuvor beim Wettrennen besiegen. Das ist nicht leicht, aber mit ein bißchen Übung müßtest Du es schaffen.
- ?- **König der Löwen (MD)** Johannes Wolf scheint nicht im Besitz der Mega Fun 4/95 zu sein, sonst wüßte er, daß die Levelwahl im Optionsmenü mit **O, A, A, B, Start** zu aktivieren ist.

PlayStation

Road Rash

Tip

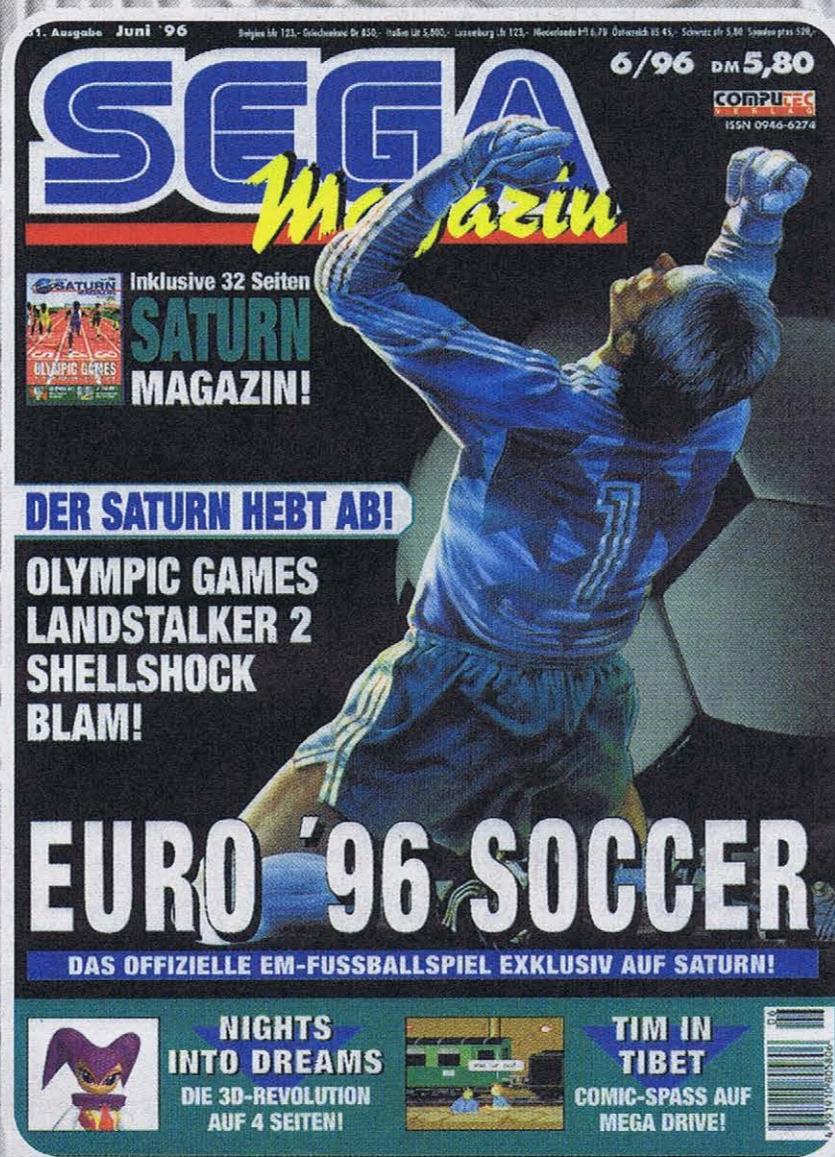
Nix Weltbewegendes, aber doch eine kleine Hilfe. Solange Ihr Euch noch im **Level 1** des **"Big Game Mode"** befindet, solltet Ihr nur permanent vier der fünf Strecken beehren. Habt Ihr Euch für eine Strecke qualifiziert, dürft Ihr diese ruhig mehrfach befahren und dabei jedesmal Kohle einsacken. Ist das Guthaben soweit angewachsen, daß es für ein Sport Bike reicht, heißt es rüber zu **"Olley's Skoot-A-Rama"** Shop und kaufen. Jetzt läßt sich der **Level 2** viel einfacher bestreiten. Vor dem **Level 3** empfiehlt es sich, auch wieder nur vier der fünf Strecken zu nutzen. Sobald man die Knete für die Ultimative 1000cc Diabolo Vipera N zusammen hat, sollte das Bike gekauft werden. Die nächsten Level lassen sich nun viel lockerer angehen. Noch etwas. Nach jeder Fahrt speichern! Werden wir nun von freundlichen Polizeikräften in die Mangel genommen, brechen wir das Spiel ab und laden neu. Somit läßt sich so manches Strafmandat vermeiden!

1000cc Diabolo Vipera N
King of the Supers, the nitro Vipera is the most monstrous production bike ever to rule the road.
\$40000
160 HP/490 LBS
HANDLING: Orgasmic
ACCELERATION: Lethal
TOP SPEED: Blinding
Axle Cash+Trade: \$1824 Bike: Swallow
Buy Exit

Damit Du weißt,

was gespielt wird:

SEGA MAGAZIN!



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

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

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

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

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

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

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!

Darkstalkers The Night Warriors

Ein 2D-Prügler in Spielhallenqualität auf der PlayStation, mit Darkstalkers - The Night Warriors macht Capcom es möglich

Night Warriors sind riesige Sprites und Effekte beim Ausführen der Special Moves - und oft auch der Standard Moves. Zu Beginn des Spiels kann aus acht Kämpfern ausgewählt werden. Sasquatch, der kugelförmige Schneemensch, kann zum Beispiel mit Schneemännern um sich spucken. Oder die Mutation L. Raptor: Gezielte

Stromstöße lassen den Gegner bis aufs Skelett verkohlen, und durch geschicktes Teleporting kann man sich hinter den Kontrahenten beamen und den Ahnungslosen von hinten niedermetzeln. Beim Kampfgeschehen lassen sich die Anleihen beim Konkurrenzprodukt aus dem eigenen Hause nicht verleugnen: Wohlbekannte Tasten-

kombinationen von Street Fighter II verhelfen oft auch bei Darkstalkers zum Sieg. Paradebeispiel ist hier Vampir Demitri, der durch "unten-rechts-unten-rechts-punch" ein Chaosflare und durch "unten-links-unten-links-kick" einen Batspin vollführt - Ken und Ryu lassen mit einem dreifachen Feuerball und Hurricane Kick grüßen! Auch

die Belegung des Joypads ist bekannt: Fußtritte in drei Stärken (Short, Forward, Roundhouse) und Schläge ebenfalls (Jab, Strong, Fierce), wobei die stärkeren Schläge den Nachteil haben, daß man nicht so schnell erneut zulegen kann. Unterschiede in Feinheiten sind jedoch trotzdem auszumachen: So kann zum Beispiel auch in



Spielt Ihr zu zweit, so könnt Ihr unterschiedliche Spielstärken durch das einstellbare Handicap ausgleichen

Die animierten Hintergründe sehen exzellent aus



Christoph:

Von der technischen Warte aus betrachtet, liegt mit Darkstalkers eindeutig das hochwertigste

Produkt aus der Prügler-Riege des Hauses Capcom vor - gefolgt von X-Men und Street Fighter Zero. Die Größe der Sprites und die bombastischen Spezialeffekte sind allererster Güte. Ob das Spiel dadurch allerdings besser wird als die Inhouse-Konkurrenten, muß jeder für sich entscheiden - weniger kann auch mehr sein. Was die reine Spielbarkeit anbelangt, befinden sich alle drei Produkte auf hohem Niveau: Es gibt vernünftige Blocking-Strategien, und die Abstimmung der einzelnen Schläge ist ausgewogen. So wird man beispielsweise durch das ständige Ausführen ein und derselben Spezialattacke schnell ins Gras beißen anstatt zu gewinnen. Wer angesichts der zahlreichen hochkarätigen 3D-Beat 'em Ups noch nicht abtrünnig geworden ist, wird mit Darkstalkers spannende Prügel-Sessions erleben.

PLAYSTATION

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Und schon wieder ein 2D-Prügler aus dem Hause Capcom. Um Euch durch die Namen der in den letzten Ausgaben der Mega Fun schon vorgestellten Spiele nicht zu verwirren, nur soviel: das in der letzten Ausgabe getestete Darkstalkers für den Saturn, wird in Deutschland unter Darkstalkers' Revenge in den Handel kommen. Die PlayStation-Version stellt somit den Vorläufer dazu da. Markenzeichen von Darkstalkers - The



Sasquatch Gliedmaßen wachsen bei Special Moves auf eine aberwitzige Größe an



In einem Spiegelkampf wird nur bei der Farbpalette etwas variiert



Mit jedem ausgeführten Schlag wächst der Balken in der Special-Leiste



Ein Markenzeichen von Darkstalkers sind die teilweise wuchtigen Explosionen, die durch das Aufeinanderprallen von Gliedmaßen oder Energiebällen entstehen



der Luft geblockt werden, und bei einer Combo-Attacke von oben lassen sich gleich zwei Treffer während der Flugphase anbringen. Bei jedem Schlag, der ausgeführt wird - egal ob man den Gegner trifft oder nicht -, füllt sich die Special-Lei-

ste weiter an. Bei voller Leiste kann man eine besonders wir-

Abgedrehte Special Moves sorgen für Turbulenzen beim Fighiten

kungs- und eindrucksvolle Spezialattacke ausführen. Erwähnenswert sind noch die animier-

ten Hintergründe: fliegende Gegenstände, die anfeuernde Meute und ähnliches sorgen für noch mehr Action auf der Mattscheibe. Natürlich können auch die Rahmenbedingungen individuellen Bedürfnissen angepasst werden: verschiedene Turbo-stufen, Schwierigkeitsgrad im Spiel gegen den Computer oder Handicap beim Kampf Mann gegen Mann, speichern des Highscores etc.



Uwe: Mit Darkstalkers erweitert Capcom die Zahl der 2D-Prügler auf der PlayStation um einen weiteren Titel. Das Spiel

kann sich gegenüber altbekannten Keilereien wie Street Fighter Zero oder X-Men auf jedenfall behaupten. Wie von Capcom gewohnt, wird auch hier erfolgreich der altbewährte Comic-Strip-Stil verwendet. Zum einen begeistert das breite Spektrum an unterschiedlichen skurrilen Figuren, zum ande-

ren sorgen die schaurig-lustigen Hintergrundbilder für die entsprechende Prügelatmosphäre. Die Vielfalt an Schlag-, Tritt- und Verteidigungskombinationen lassen jedem Beat' em Up Fan das Herz höher schlagen. Während der Klopferi wirken sich die komplex dargestellten und impulsiven Special-Moves teilweise unerfreulich aus, da der Kampfplatz unüberschaubar wird. Aber was soll's: Darkstalkers ist ein Beat' em Up alter Schule, das sich jeder Freak des Genres ohne Bedenken zulegen kann.

Das Intro



Genau wie das eigentliche Spiel ist auch das Intro im comicartigen Cartoonstil gehalten

Das Sprungverhalten ist gewöhnungsbedürftig, da einige Figuren in der Luft förmlich schweben

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 10 KÄMPFER
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: VIRGIN

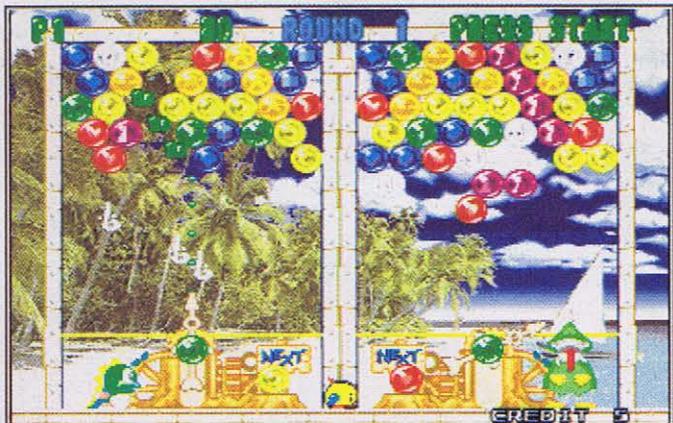
schlecht mittel gut sehr gut super

78% GRAFIK

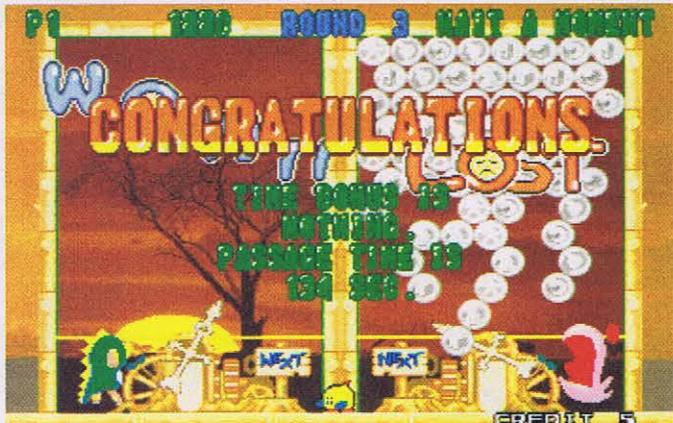
75% SOUND/FX

85% FUN





Bei Puzzle Bobble 2 könnt Ihr solo, zu zweit oder auch gegen den Computer zum Knobeln antreten



Sobald die gestapelten Kugeln eine bestimmte Grenze erreichen, heißt es "Game Over" für den Betroffenen

Bust-A-Move 2

Der Nachfolger zu Taitos Knobel-Game Puzzle Bobble erscheint nun für die PlayStation

PLAYSTATION

Geschicklichkeit / 1-2 Spieler

Wer sich bei dem Namen an frühere Taito-Produkte erinnert fühlt, hat nicht ganz Unrecht. Vor langer, langer Zeit nämlich war das Jump 'n Run Bubble Bobble sowohl in der Spielhalle als auch zu Hause ein echter Hit. Mit dem alten Klassiker freilich hat das brandneue Puzzle Bobble 2 nur die erste Hälfte des Namens und den Helden, einen kleinen grünen Drachen nämlich, gemein. Außerdem handelt es sich hier um ein waschechtes Geschicklichkeitsspiel à la Tetris und Co, bloß geht es hier nicht um kleine Klötzchen, sondern um bunte Kugel, die vom oberen Bereich des Spielfeldes entfernt werden müssen. Dazu müßt Ihr, ähnlich wie bei Columns, immer



Abwechslungsreich: Nach jedem bestandenen Level kann man im Solo-Mode zwischen zwei Möglichkeiten wählen

mindestens drei derselben Farbe zusammenbringen, damit sie sich auflösen. Am unteren Rand des Screens habt Ihr dafür eine Art Kanone, mit der Ihr die Blasen einzeln nach oben schießen könnt. Außerdem wird gleichzeitig die Farbe der nächsten Kugel angezeigt. Da die Dinger an den Seiten abprallen, könnt Ihr auch quasi "über Bande" spielen, um die gewünschte Stelle zu treffen.



Räumt man eine ganze Leiste von Blasen ab, verschwinden auch alle weiteren, die damit verbunden sind



Björn: Gerade auf dem Gebiet der Geschicklichkeitsspiele herrscht ja bekanntlich chronischer Ideenmangel. Um so erfreulicher, daß mit Puzzle Bobble 2 ein wirklich originelles Spielprinzip seine Verwirklichung fand. Zwar wird das Game nicht unbedingt den Status eines Tetris erreichen, trotzdem kann es einen durchaus stundenlang vor den Schirm fesseln, dieses unscheinbare Kugel-Abschießen. Was aber den ultimativen Kick bei Puzzle Bobble 2 ausmacht, ist, wie könnte es anders

sein, der Zwei-Spieler-Modus. Gameboy-Tetris-Zocker" können sich in etwa vorstellen, welchen Spaß es macht, dem Gegner eine zünftige Portion der eigenen Kügelchen aufzubrummen. Die Grafik wurde bei alledem zwar eher zweckmäßig gestaltet, so das die Hintergrundbilder nicht sonderlich vom Spielgeschehen ablenken. Bei einem Game dieses Genres fällt so etwas jedoch weniger ins Gewicht. Die Musik kann dagegen überzeugen, untermalt sie doch mit netten, teils hektischen Melodien das flotte Spielgeschehen. Puzzle Bobble 2 bietet also nicht nur für Knobelfans Unterhaltung pur!

"Vertilgt" man mehr als drei Kugeln auf einmal, oder hingen am beseitigten Kugeltrio noch andere mit dran, winken dem Knobel-Fan natürlich Bonuspunkte. Sobald ein Screen komplett von den farbigen Bläschen gesäubert wurde, geht es in den nächsten Level und das Spielchen beginnt von Neuem. In einigen Levels gibt es außer den "normalen", farbigen Kügelchen gelegentlich auch leuchtend blaue im Feld, die bei einem Treffer z.B. von einer roten auch gleich alle weiteren roten Murmeln im Spielfeld auslöschen (man sollte also möglichst die am häufigsten vertretene Farbe als "Geschoß" wählen). Doch damit nicht genug: In einem anderen Spielmodus haben die Kugeln außer ver-

schiedenen Farben noch unterschiedliche Symbole verpaßt bekommen, was das Ganze noch komplizierter (unterhalt-samer?) macht. Noch eine zusätzliche Komponente enthält Puzzle Bobble 2 im Zwei-Spieler-Modus (von dem es übrigens noch einmal drei, wenn auch geringe Abstufungen gibt): Die Blasen nämlich, die Euer Widersacher auf dem benachbarten Spielfeld abgeräumt hat, fliegen munter in Euer eigenes und machen Euch so das Leben schwer (Gameboy-Tetris läßt schön grüßen!).



Zwei typische Taito-Helden: der grüne Drache und das Bubble-Monster geben sich wieder einmal ein Stelldichein

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: TAITO/ACCLAIM
 DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SEHR LEICHT BIS SCHWER
 LEVELS: 30++
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 99,- DM
 MUSTER VON: EIGENIMPORT



NUR 0.2% ALLER MENSCHEN WOLLEN
WIEDER IN DIE ZONE.



BORSCH-STENGELE PARTNER

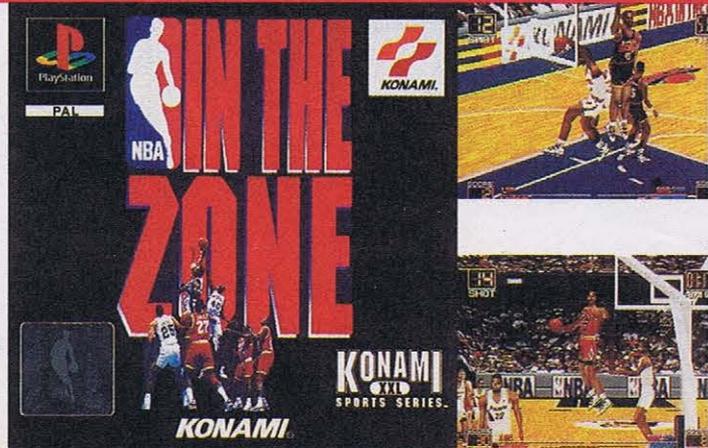
BEI NBA IN THE ZONE
WOLLEN ALLE HIN.



WELCOME IN THE ZONE.

KONAMI goes XXL! Mit Sport-Titeln, die Power machen. Neuestes Spektakel: NBA In the Zone, das erste Basketballspiel für die Playstation. 32 Bit und 8-Spieler-Modus lassen Deine Konsole heißlaufen. Im „technisch und optisch besten Next-Generation-Sportspiel“ (Maniac 3/96) erlebst Du hyperrealistische Animationen, harte Action und rasante Spielzüge. Natürlich in 3D und mit irren Kameraperspektiven. Ab in die Zone – Slam it!

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



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unterhaltungsprogramm. Weiterhin alle Warenzeichen und/oder Art-Strongmarks vorbehalten. KONAMI-Konsole gibt es für Super Nintendo, Game Boy, Nintendo Entertainment System, Sega Saturn, Sega Mega Drive und Sega Dreamcast.

Return Fire

Genialer Genre-Mix aus Shoot 'em Up und Taktikschieberei. Irgendwie erinnert Return Fire an die Hektik von Fangenspielen und den Klassiker Battle Isle aus dem Computerbereich

PLAYSTATION

Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Als vor Jahren bei dem Wort PlayStation noch eher an Disneyland als an eine Konsole gedacht wurde, feierte der PC-Sektor das Spiel "Battle Isle", welches den Entwicklern von Return Fire anscheinend ein klein wenig Pate gestanden hat. Zu Beginn des Spiels habt Ihr die Wahl gegen die CPU oder einen Freund anzutreten. Kriegsschauplatz bildet entweder eine einzelne Insel oder eine durch Holzbrücken verbundene Inselgruppe. Anfangs besitzt jeder Spieler ein unterirdisches Headquarter, in dem jeweils drei Einheiten der vier verschiedenen Waffengattungen wie Hubschrauber, Kampfpanzer, Schützenpanzer und Jeeps zum



Hier das unterirdische Hauptquartier und das (noch) volle Waffenarsenal. Hubschrauber, Panzer, Schützenpanzer und Jeeps

aktiv in die Feuergefechte eingreifen. So gilt es sich erstmal einen Weg durch die gegenerischen Linien zu bahnen. In Kurzform: Gegner knacken, Fahrzeuge ausschalten und Banner klauen (Aber Achtung, der Gegner versucht seinerseits Eure Fahne zu bekommen!). Außerdem greifen noch wild um sich schießende Flugdrohnen, hinterhältige Granaten und



Björn: Return Fire zählt zur Kategorie der Spiele, in der zum Beispiel auch Worms anzusehen ist. Grafik, Sound und Präsentation sind eigentlich "nur" Mittelmaß, aber das Spiel ist vom Gameplay und der Bedienung her ausgezeichnet spielbar, wahnsinnig motivierend und gerade im 2-Spieler-Modus einfach süchtig machend (Vorsicht! An Return Fire können Freundschaften schei-

tern!). Das Kriegsgerät ist nach kurzer Eingewöhnungsphase präzise, umfangreich und vor allem exakt einsetzbar. Durch verschiedene Zoomeinstellungen verliert man so gut wie nie den Überblick über das jeweilige Schlachtfeld. Außerdem veranlaßt einen die theatralische, aus verschiedenen War-Movies stammende, abwechslungsreiche Musik mehr als nur zu einem schmutzigen Grinsen. Mein Rat heißt daher, sich beim freundlichen Softwarehändler von nebenan ein Exemplar zu sichern, bevor es ein Anderer tut.



Um diese Türme dreht sich alles, in ihnen verbirgt sich die Fahne, die es zu mopsen gilt. Der Turm verbirgt noch seine Trophäe...



...aber heftiger Panzerbeschuss bringt die Fahne ans Tageslicht. Jetzt muß nur noch ein Jeep zwecks Überführung geschickt werden

Panzerfaust einsetzende Minisoldaten und Wasserfahrzeuge in die streßige Wuselei ein. Habt Ihr eine Mission

erfolgreich hinter Euch gebracht, dürft Ihr die Erfolge auf Memorycard sichern oder ein Paßwort notieren.

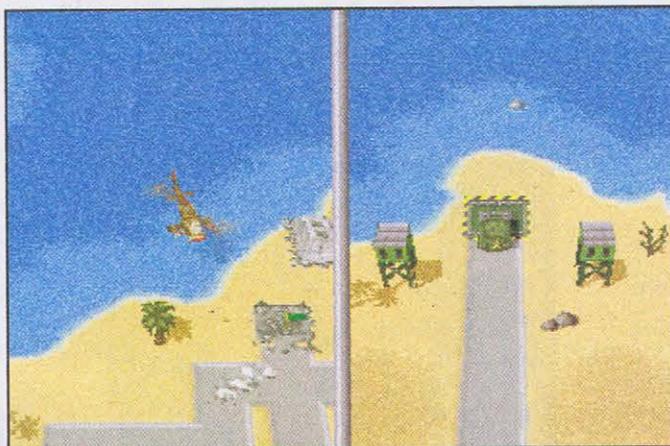


Hier der Split-Screen des Zwei-Spieler-Modus. Ihr seht die Standardeinstellung...



...und hier der Vergleich bei ausgeschalteter Munitions- und Treibstoffübersicht und Fernzoom

Einsatz bereit stehen. In der Nähe befindet sich der jeweilige Flaggenturm, in dem der Gegenstand der Auseinandersetzung (Eure Fahne) verborgen ist. Ziel des Spiels ist nun, die gegnerische Verteidigung unter Einsatz und Ausnutzung der verschiedenen Vehikel auszuschalten und deren Fahne per Jeep zum eigenen Stützpunkt zu überführen. Dies erweist sich als nicht gerade einfach, da in den höheren Levels regelrechte Kriegsforts der jeweiligen Gegner mit Panzertürmen



Was haben alle Helden gemeinsam! Sie sind tot! Also, nicht den Helden spielen, sondern sobald die Vorräte zu Neige gehen, zum Stützpunkt zurückkehren und auftanken

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: PROLIFIC/SILENT SOFTWARE
 DATENTRÄGER: CD-ROM
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN
 SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
 LEVELS: 100+
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 99.- DM
 MUSTER VON: EIGENIMPORT



Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

SUPER NINTENDO:

Addams Family Values	79,95	DV
Asterix & Obelix	119,95	PV
Bass Tournament	129,95	US
Battle Soccer	39,95	JP
Big Sky Trooper	119,95	DV
Brainlord	79,95	US
Chrono Trigger	139,95	US
Civilisation	129,95	US
Crash Dummies	49,95	DV
Demolition Man	109,95	PV
Dragon View	89,95	US
Earthbound	129,95	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
Frank Thomas Big Hurt	59,95	DV
Front Mission 2	129,95	JP
Ghoul Patrol	49,95	PV
Great Circus Mystery	99,95	DV
Hagane	59,95	PV
Illusion of Time	109,95	DV
Indiana Jones	49,95	DV
Jungle Strike	89,95	DV
King Arthur & Knights of	129,95	US
Legend of Zelda	89,95	DV
Lord of Darkness	89,95	US
Lufia	99,95	US
Mario Basler Fever Pitch Soccer	109,95	DV
Mario Paint	69,95	DV
Markos Magic Football	59,95	DV
Mega Man 7	99,95	DV
Mega Man X	99,95	DV
Micro Machines 2	99,95	DV
NBA Give 'n Go	129,95	DV
NBA Live 96	119,95	DV
NHL 96	199,95	DV
Pac in Time	69,95	DV
Power Rangers Movie	109,95	DV
Power Rangers Fighting	129,95	DV
Prehistorik Man	109,95	DV
Robotrek	99,95	US
Romance of the 3 Kingdoms IV	139,95	US
Secret of Evermore	109,95	DV
Secret of Mana	109,95	DV
Shadowrun (dt. Texte)	99,95	DV
Super Adventure Island 2	49,95	DV
Super BC Kid	59,95	DV
Sim City	89,95	DV
Super Bomberman 3	109,95	DV
Super Mario Allstars	69,95	DV
Super Mario Kart	69,95	DV
Super Putty	49,95	DV
Superstar Soccer Deluxe	129,95	DV
Super Turrigan 2	99,95	DV
Swat Cats	109,95	US
Tetris & Dr. Mario	89,95	DV
Tetris 2	119,95	DV
Theme Park	109,95	DV
Tiny Toons	49,95	DV
Troddlers	79,95	US
Tuff E Nuff	79,95	DV
Turbo Toons	69,95	DV
Utopia	59,95	DV
Urban Strike	59,95	DV
Wild & Wacky Sports	129,95	DV
Wizardry V	79,95	US
Wolverine	49,95	DV
WWF Arcade Game	99,95	DV
Yoschi's Island	109,95	DV
Zombies	49,95	DV
Zoop	69,95	DV

SEGA SATURN:

Battle Arena Toshinden	99,95	DV
Bug!	99,95	DV
Cyberia (dt. Texte)	119,95	US
Clockwork Knight 2	99,95	DV
Darius Gaiden	69,95	JP
Darius Gaiden	89,95	DV
Daytona USA	89,95	DV
Digital Pinball	99,95	DV
D	89,95	DV
Dead Heat	119,95	JP
Defcon 5	119,95	US
F1 Challenge	99,95	DV
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Galaxy Fight	119,95	JP
Gebockers	119,95	JP
Ghen War	109,95	US
Gunbird	129,95	JP
Gungriffom	119,95	JP
Heberkes Popoitto	89,95	DV
King of Fighters 95	139,95	JP
Hang On GP 96	99,95	DV
Hi Octane	69,95	DV
High Velocity	109,95	US
In the Hunt	139,95	JP
Johnny Bazookatone	79,95	DV
Lode Runner	119,95	JP
Magic Carpet	89,95	DV
Mansion of the Hi. Souls	129,95	DV
Myst	89,95	DV
Mystaraia	99,95	DV
NBA Jam T.E.	89,95	DV
NHL All Star Hockey	99,95	DV
Panzer Dragoon	89,95	DV
Panzer Dragoon 2	109,95	JP
Parodius Deluxe	89,95	DV
Pebble Beach Golf	89,95	DV
Powerfull Baseball	89,95	JP
Rayman	89,95	DV
Robotica	89,95	DV
Sega Rally	99,95	DV
Shanghai Triple Threst	79,95	US
Shellshock	APRIL	DV
Shinobi X	99,95	DV
Side Pocket	89,95	JP
Sim City 2000	99,95	DV
Slam Dunk	69,95	JP
Theme Park	99,95	DV
Thunderhawk 2	89,95	DV
The Horde	89,95	US
Vampire Hunter	129,95	JP
Vallera Valley Golf	89,95	DV
Victory Boxing	89,95	DV
Victory Goal	109,95	JP
Virtua Fighter 2	99,95	DV
Virtua Fighter Remix	69,95	DV
Virtual Open Tennis	139,95	JP
Virtua Racing	89,95	DV
Winning Post	119,95	US
WipEout	89,95	DV
World Adv. Mil. Comm 2	99,95	JP
World Series Baseball	89,95	DV
Worms	89,95	DV
X-Men	89,95	DV

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	489,95	DV
3D Lemmings	89,95	DV
A-Train (dt. Texte)	109,95	US
Actua Soccer	89,95	PAL
Air Combat	89,95	DV

Alone in the Dark	89,95	US
Alien Trilogy	94,95	DV
Assault Riggs	79,95	DV
Battle Arena Toshinden	89,95	DV
Criticom	79,95	US
Cyberia	109,95	US
Cyber Sled	89,95	DV
D	89,95	DV
Destruction Derby	99,95	DV
Defcon 5	89,95	DV
Descent	119,95	US
Discworld	89,95	DV
Extreme Games	89,95	DV
Extreme Pinball	89,95	DV
Falcata	69,95	JP
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Gex	89,95	DV
Goal Storm	99,95	DV
Ground Stroke	99,95	JP
Heberkes Popoitto	89,95	DV
Hi-Octane	69,95	DV
Hyper Formation Soccer	99,95	JP
In the Hunt	109,95	US
Iron Slam (Wrestling)	149,95	JP
Johnny Bazookatone	79,95	DV
Jupiter Strike	89,95	DV
Kings Field	109,95	US
Lone Soldier	89,95	DV
Magic Carpet	89,95	DV
Metal Jacket	49,95	JP
Mickeys Wild Adventure	89,95	DV
Namco Museum Vol.1	139,95	JP
Namco Museum Vol.2	149,95	JP
NBA in the Zone	89,95	DV
Need for Speed	89,95	DV
NHL Face Off	109,95	US
Novastorm	89,95	DV
Panzer General	99,95	US
Parodius Deluxe	89,95	DV
PGA Tour Golf 96	89,95	DV
Philosoma	89,95	DV
Powerfull Baseball	59,95	JP
Power Serve (Tennis)	89,95	DV
Primal Rage	109,95	US
Puzzle Bobble II	149,95	JP
Rapid Reload	89,95	DV
Rayman	89,95	DV
Resident Evil	109,95	US
Ridge Racer	99,95	DV
Ridge Racer Revolution	139,95	JP
Rise of the Robots 2	119,95	US
Romance of the 3 Kingdome IV	109,95	US
Sidewinder	139,95	JP
Shellshock	89,95	DV
Starblade Alpha	89,95	DV
Street Fighter Alpha	119,95	US
Shock Wave Assault	89,95	DV
Tekken	99,95	DV
Theme Park	89,95	DV
Toshinden 2	139,95	JP
Total Eclipse	89,95	DV
Total NBA	94,95	DV
Twisted Metal	89,95	DV
Warhawk	89,95	DV
World Cup Golf	89,95	DV
Wing Commander 3	99,95	DV
WipEout	99,95	DV
Worms	89,95	DV
X-Com: UFO Defense	89,95	DV
Zero Divide	89,95	DV

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

M.C. Game

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

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

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

Warriors of Fate II



Capcoms neuestes Beat'em Up:
Fantasykeilerei à la Final Fight

PLAYSTATION

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Capcom setzt bei Warriors of Fate II auf eine altbewährte Story: fünf wackere Helden wurden beauftragt, eine Prinzessin aus den Klauen eines Bösewichtes zu befreien. Die Charaktere reichen vom Muskelprotz über den geschickten Schwertkämpfer bis hin zum agilen Bogenschützen. Jedoch besitzen alle Recken die gleichen Angriffsmethoden: diverse Schlag- und Trittkombinationen und eine spektakuläre Grifftechnik, mit der man Gegner auf andere Feinde schleudern kann. Außerdem zwei Angriffsarten mit Waffen, von denen eine ein Rundumschlag ist, der zwar viele Feinde umhaut, aber dem Recken Energie raubt. Bei der Reise durch die sechs Levels

finden die Helden Extrawaffen, mit denen man die Gegner bestens bearbeiten kann. Dazu gehört auch ein Pferd, mit dem alle Kontrahenten niedergertren werden. Um den eigenen Energievorrat aufrecht zu erhalten, sollte man die Nahrungsboni auf sammeln, die sich in Fässern und Truhen finden lassen.



Guido: Mit dem Spielprinzip von WOF II bringt Capcom keine Innovation auf den Markt, sondern eine Keilerei in bekannter Final Fight Manier. Glücklicherweise bietet die Balgerei jedoch durch die hohe Zahl an verschiedenen Gegnern, Waffen und der Auswahl zwischen fünf Charakteren, große Variationsmöglichkeiten. Der Sound verspricht zudem genau das, was man von einer Capcom-Prüge-



Hoch zu Roß wird die Nahkampfwaffe gegen eine Lanze getauscht, mit der man die Gegner gut auf Distanz halten kann

lei erwartet: Waffengeklirr, Todesschreie und hämmernde Explosionen, wenn eine vorsintflutliche Bombe hochgeht. In puncto Grafik erlebt man hingegen nichts Spektakuläres: nett gestaltetes Hintergrundgeschehen in Tempeln und Wäldern sowie recht gut animierte Figuren und Gegenstände. Die gute Spielbarkeit wird nur durch einen Aspekt gemindert: Im Zwei-Spielermodus stört es, wenn sich zu viele Gestalten auf dem Bildschirm tummeln, da man schnell den Überblick verliert und leicht seinen eigenen Gefährten niederstreckt.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: K.A.
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: EIGENIMPORT



Extreme Pinball

Die Flipperwelle auf der PS rollt - doch wie diese PC-Adaption beweist, ist aller Anfang oft schwer

PLAYSTATION

Flipper / 1-4 Spieler

Nach True Pinball in der letzten Ausgabe, findet das Spiel mit der silbernen Kugel eine Fortsetzung auf der PlayStation. Mit Extreme Pinball erwerbt Ihr vier thematisch verschiedene Konsolen-Flipper: Mediaeval Knights, Monkey Mayham, Urban Chaos und Rockstar. Es gibt eine Vielzahl von Missionen, die je nach ausgewähltem Spieltisch variieren. Auffällig bei Extreme Pinball ist,

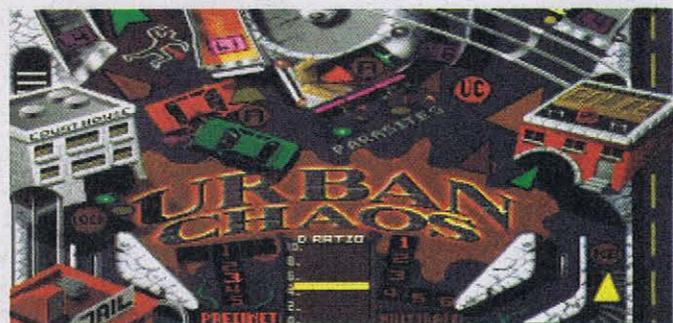


Vier verschiedene Tische stehen zur Auswahl

daß oft nicht nur mit zwei Flipperfingern gespielt wird. So gibt es zum Beispiel auch seitliche Flipper, mit denen man die Kugel in eine der Lanes befördern kann oder einen Mini-Finger, mit dem die Kugel vor dem Seitenaus gerettet wird. Wie bei modernen Pinballs üblich, befindet sich am unteren



Christoph: Schon auf dem PC machte Extreme Pinball keine gute Figur, doch was uns hier für die PlayStation aufgetischt wird, ist schlichtweg eine Frechheit. Es wurde nicht im Traum daran gedacht, Grafik, Sound und Gameplay den Fähigkeiten der PlayStation anzupassen; durch die Konvertierung wurden damit genau diejenigen Schwachstellen mit eingeschleust, die Extreme Pinball zu einem Schnarch-Flipper



Der Bildausschnitt scrollt mit der Kugel mit

Bildausschnitt eine Anzeige, die die nächsten Aufgaben erklärt und Informationen über das aktuelle Spielgeschehen gibt. Eine 3D-Perspektive ist nicht

vorhanden; stattdessen sieht man einen Spielausschnitt, der mit der Kugel nach oben und unten mitscrollt.

des unteren Mittelmaßes machen: ruckeliges Scrolling der Spielfläche und der Kugel, mangelnde Übersicht und definitive Action-Armut. Extreme Pinball präsentiert sich zudem äußerst hausbacken und macht von den Möglichkeiten, die sich im Gegensatz zu einem echten Flipper theoretisch auftun (Explosionen, mutierende Objekte etc) keinen Gebrauch. Wenigstens die Ladezeiten werden dem "Extreme" des Spieltitels gerecht: Vom Einlegen der CD bis zum ersten Flipper vergehen exakt 2 Minuten und 32 Sekunden. Nein danke!

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT:
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 4 SPIELTISCHE
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,-DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS



Alone in the Dark 2

H.P. Lovecraft-Feeling: Die Gruselmär um Edward Carnby geht in die Fortsetzung

PLAYSTATION

Adventure / 1 Spieler

Als Ende 1992 der erste Teil von Infogrames Gruselroman erschien, galt Alone in the Dark als Wegbereiter der 3D-Spiele. Im zweiten Teil könnt Ihr wieder mit dem wohlvertrauten Detektiv Edward Carnby auf die Pirsch gehen. Diesmal ist es eine mysteriöse Kindesentführung. Der Pirat One Eyed Jack kidnappte die kleine Grace Saunders. Kriminalisten-Kollege Striker wurde



Mit einem Thompson-Gewehr bewaffnet, stellt sich der Detektiv den Gefahren

bei einem Befreiungsversuch hinterrücks ermordet. So nehmt Ihr Eure 38er und geht zur Jack-Villa. Dort warten dann allerlei Zombies, die Euch mit Maschinengewehren an den Kragen wollen. Also könnt Ihr nur noch um Euch schießen. Ihr seht Euren mit Texturen belegten Polygonhelden durch vordefinierte Kamera-Einstellungen.



René: Wenn ich schreibe, daß sich Alone in the Dark 2 nahtlos an den ersten Teil anschließt, dann betrifft das nicht nur die Story. Völlig unverändert wirkt zum Beispiel die Grafik auf mich: Was 1992 als gut eingestuft wurde, sieht heute auf der PlayStation eher schwach aus. Die groben Polygone lassen unseren Detektiv nur aus Ecken bestehen. Weiterhin wirken die Farben zu aggressiv - wie soll da

eine düstere Krimi-Atmosphäre zustande kommen? Doch das ist noch nicht alles: Obwohl die Aktionen auf das Notwendigste reduziert wurden, lassen sie sich nur relativ umständlich über ein Textmenü anwählen. Die Bewegungen unseres Helden sind sehr träge - in der Zeit vom Knöpfchendrücken bis zur Aktion könnt Ihr einkaufen gehen. Trotz dieser groben Mängel findet man positive Punkte: Die düstere Musik paßt zum Thema und die interessante Story baut zwar auf dem ersten Teil auf, ist aber völlig eigenständig.



Im Labyrinth findet Ihr allerlei Gegenstände, die Ihr gebrauchen könnt, doch warten auch unangenehme Charaktere auf Euch

So befindet sich der Detektiv immer zentral im gezeichneten Bild. Aktionen und Gegenstände werden durch ein Menü

angewählt, wobei besondere Aktionen erst aktiv werden, wenn Ihr das passende Item gefunden habt.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: INFOGRAMMES
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER BIS SAUSCHWER
LEVELS: KEINE
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/571601

schlecht mittel gut sehr gut

62% GRAFIK

71% SOUND/FX

66% FUN

Game Shop

Paul-Hindemith-Str. 10

37574 Einbeck

Tel./Fax:

05561/3094

Laden und Versand

Ankauf,
Verkauf,
Tausch –
laufend!!

SATURN, PLAYSTATION

SNES, NES, GB,

Philips CDi, CDi Spiele u. Filme

Wir nehmen auch Sammlungen dieser Systeme in Zahlung, beim Kauf einer Playstation oder Saturn

Wir liefern auch Neuheiten (dt.) für die Playstation u. Saturn

Telefon:
(02622)
83517

MAK

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

Sony PSX

NEU!!! Umbau für Importspele
Kein lästiger CD Tausch!!! 129,99 DM
Einfach CD einlegen und Spielen
PSX+Umbau+2 Spiele+RGB 799,99 DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
Spiele ab 79,99 DM

SEGA

Saturn+Umbau+ Spiel+RGB 799,99 DM
Saturn Umbau Jp/usa/du/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!)

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

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

An- und Verkauf von Gebrauchtgutern
Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



WOLFSOFT Scart-Umschalter

HARDWARE
& SOFTWARE
SERVICE
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

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.

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
Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß 39,99 DM
Probleme mit dem Anschluß der Konsole an
ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!!
Adapterkabel für fast alle Commodore-
Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM

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 249,99 DM

Hard- & Software für alle

Systeme Lieferbar

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

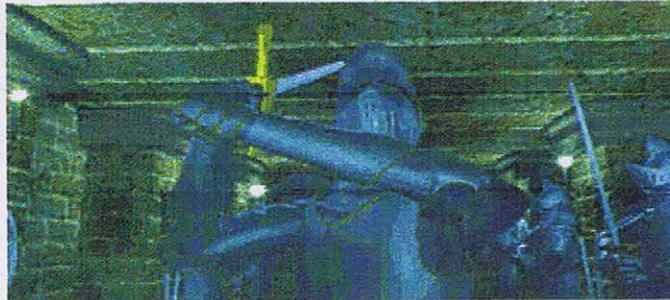
D

Der Nachfolger soll der erste Titel für den 64-Bitter M2 werden, doch zunächst muß das Original in den Versionen für Saturn und Playstation durch unsere Kritik

SAT / PS

Grafikadventure / 1 Spieler

Nachdem D auf Panasonics 3DO positiven Anklang gefunden hatte, bereitet sich die Softwareschmiede Warp nun auf einen zweiten Teil für die fast schon mystizierte M2-Konsole vor. Doch zunächst einmal soll das Original einer breiteren Spielerschaft zugänglich gemacht werden. Die Geschichte spielt in L.A., 1997: Richter Harris, der Direktor eines Hospitals, dreht völlig unerwartet durch und richtet ein Massaker unter Patienten und Besuchern an. Da seine Tochter Laura wahrscheinlich die einzige ist, auf die er noch hören könnte, bittet die Polizei sie, in das Gebäude einzudringen und mit ihm zu verhandeln. In 3D-Perspektive betretet Ihr als Laura die Eingangshalle und findet Euch plötzlich im Thronsaal eines mittelalterlichen Schlosses wieder. Ihr habt zwei Stunden Zeit, Euren Vater zu finden. Doch was Euch in diesen Gemäuern erwartet, ist alles andere als angenehm. Von Stacheln aufgespießte Menschen



Als ob die Fallen nicht genug wären: Laura muß dem Ritter ausweichen und ihn anschließend in einen Graben schubsen

kommt nicht nur durch die denkbar einfache Steuerung und die eingeschränkte Bewegungsfreiheit unserer Heldin zum Tragen, sondern letztend-

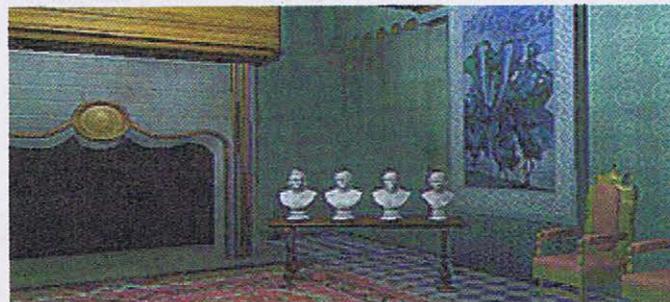


Sehr unangenehm: eine halbverrottete Leiche hat einen wichtigen Schlüssel fest im Griff



Wenn Ihr das Tablett in die richtige Stellung dreht, könnt Ihr eine weitere Tür öffnen

lich schlichtweg durch die Tatsache, daß Ihr keine Gelegenheit habt, an irgendeiner Stelle abzuschleichen.



Birgt vielleicht dieses Zimmer den Ausweg aus diesem Spukschloß?



Laura öffnet die Tür und betritt das nachfolgende Treppenhaus...

und thrillerhafte Visionen sind noch das Harmloseste. Immer wieder stellen sich kleine Schocker-Sequenzen in Euren Weg, um Euch von den Rätseln, die Ihr zu lösen habt, abzulenken. Schließlich sitzt Euch ein ziemlich knapp bemessenes Zeitlimit im Nacken. Die gerenderte Grafik erlebt Ihr aus der Ego-Perspektive. In den häufig eingespielten Zwischensequenzen wird Laura hingegen von einer Außenkamera aus hunderterlei Blickwinkeln verfolgt. Der filmhafte Charakter des Games



...plötzlich erscheint eine riesige Steinkugel und poltert auf sie zu - es gibt kein Zurück...



...zumal die überdimensionierte Kugel in der Türöffnung stecken bleibt



René: Was auf 3DO funktioniert, das muß auch auf Saturn und Playstation gehen, hat sich wohl Warp gesagt. Deshalb

gibt es auch keine offensichtlichen Unterschiede zwischen den drei Versionen. Die allgemein gute Render-Grafik wirkt flüssig und die musikalische Untermalung vervollständigt das Gefühl eines Horrorstreifens. Das einzige woran ich hierbei zu mäkeln habe, ist das zu langsame Scrolling, wenn Laura sich mal um die eigene Achse drehen soll. Das stört insbesondere deshalb, weil wie erwähnt der Countdown bis zum Time Out unerbittlich ist. Die fortlaufende Story wird durch Rätsel aufgelockert, die im Prinzip jeder lösen kann. Dadurch wirkt D mehr wie ein Film, aber hier stellt sich die Frage, was Ihr davon habt. Das CD-Paket könnt Ihr durchaus mehrmals spielen, doch spätestens nach dem zweiten Anlauf dürftet Ihr Euch an der Endsequenz satt gesehen haben - es sei denn, Euch gefällt die Musik der nachfolgenden Credits so gut, daß Ihr sie nicht mehr missen möchtet. Warum auch nicht?

TEST SAT / PS

HERSTELLER: WARP/ACCLAIM
DATENTRÄGER: 2/3 CD-ROMS DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: SAT: 2CDs / PS: 3 CDs
CA. PREIS: 109,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM



Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.00-22.00 Uhr

Sa. 10.00-18.00 Uhr

FREAK'S SHOP

An- / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

Main advertisement grid containing product listings for MEGA DRIVE, SATURN, SUPER NINTENDO, SONDERANGEBOTE I SUPER NINTENDO, PLAY STATION, GAME GEAR, and ZUBEHÖR M D. Includes various game titles and prices.

PO'ed

Erinnern wir uns noch an den abgedrehten 3D-Shooter für das 3DO? Jetzt ist es an den PS-Jüngern, die Aliens mit der Bratpfanne zu verscheuchen

PLAYSTATION

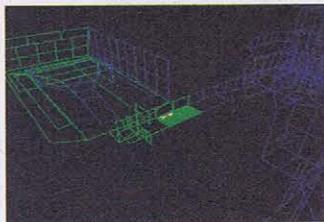
Shoot 'em Up / 1 Spieler

Aufgepaßt, die Sache ist ernst: Ihr steht als Koch in der Bordküche eines Raumschiffs und bereitet gerade ein wunderschönes Soufflé zu, als plötzlich Aliens das Schiff entern. Das bedeutet im Klartext: Euer Soufflé könnt ihr vergessen. Wutentbrannt schnappt Ihr Euch die nächste Bratpfanne und geht auf Rachezug. So beginnt das abgedrehte Ballerspiel in der Ego-Perspektive PO'ed (steht übrigens für Pissed Off). 25 Levels lang geht es also darum, die außerirdischen Soufflé-Killer zu rösten, Munition und Erste-Hilfe-Päckchen zu sammeln und ab und zu einen Schalter umzulegen. Bis zu zehn Waffen bilden dabei Euer Arsenal, angefangen bei der besagten Bratpfanne, über Strahlenkanonen oder einer Bohrmaschine bis hin zur Panzerfaust. PO'ed hat aber noch mehr zu bieten: Neben gehen



Björn: Mit PO'ed hat Any Channel in Sachen Originalität wohl den Vogel abgeschossen. Alien-Klatschen mit Pfanne

oder Bohrmaschine - das hat schon was. Aber auch die Idee, mit dem Jetpack auf luftige Höhen steigen zu können, wurde gut ins Gameplay integriert, so daß sich PO'ed durchaus vom Einheitsschema der 3D-Shooter abzuheben vermag. Neu ist außerdem die Möglichkeit zu springen, so daß manche Abschnitte mehr an ein Jump 'n Run erinnern als an ein Shoot 'em Up. Im Vergleich mit der 3DO-Version fallen eigentlich keinerlei Unterschiede ins Auge, abgesehen von der Tatsache, das PO'ed auf der PS vielleicht einen Tick flotter scrollt. Texturen und Leveldesign sind absolut identisch, Boden- und Deckenflächen, die teilweise unverzerrt geblieben sind, eingeschlossen. Hier wäre auf der PS wahrscheinlich noch etwas mehr machbar gewesen, wenn man nur gewollt hätte. Ansonsten jedoch ganz empfehlenswert.



Die stufenlos dreh- und zoombare 3D-Karte verschafft verschollenen Köchen wieder Durchblick

und rennen könnt Ihr auch springen (außerdem könnt Ihr Euch mit einem Bruce Lee-mäßigen Salto hinter Eure nächsten Gegner befördern und sie von dort angreifen), und sobald Ihr einmal den Jetpack gefunden habt, fliegt Ihr beim Ballern auf und ab. Teilweise seid Ihr darauf sogar angewiesen, da die Levels bei PO'ed oft hallenartig gestaltet sind und in ihrer Räumlichkeit beeindruckend. Dort warten die verschiedensten Monster auf Euch (und Eure Kanone), die vom üblichen Mutantenschema abweichen. Schon der erste Level hat Hintern-artige Gebilde auf zwei Beinen zu bieten, ganz zu schweigen von späteren Schleim-Monstern, die sich durch Spaltung vermehren. Als Endgegner erwartet Euch ferner eine riesige Giftspinne, gegen die Ihr nur mit vollem Arsenal antreten solltet. Wer noch nicht den Mut gefunden hat, in die "richtige" Action einzusteigen, kann sich zuvor auch im Boot Camp, einer Art Train-



Gegen den abgefahrenen Rest der Gegner wirken diese Roboter geradezu langweilig



Für jede Gelegenheit die passende Knarre - von der Pfanne bis zur Bazooka findet der Sammler alles



Dieser große Bursche wirft mit Felsen nach Euch! Seitliches Ausweichen heißt hier die Devise

ningsmodus, mit einigen Waffen vertraut machen. Für den Ernstfall bietet PO'ed außer-

dem drei Schwierigkeitsgrade, von denen aber auch der niedrigste noch knackig genug ist.



Die Räumlichkeiten bei PO'ed sind ungeheuer vielfältig - vom Verließ bis zur schmucken Marmorhalle ist alles vertreten



Solche grünen Schwabbel-Monster spalten sich unter Beschuß in zwei Neue

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ACCOLADE
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 25
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: WARNER INTERACTIVE



Criticom



Die Programmier-Truppe von Kronos bringt ihren 3D-Prügler jetzt auch auf Saturn

SATURN

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Das Spielkonzept der PlayStation-Fassung wurde kompromißlos übernommen, so daß Euch mit Criticom ein 3D-Prügel-Klon nach Vorbildern wie Tohshinden etc. beschert wird. Acht verschie-

dene Charaktere stehen zur Wahl, sowohl menschlicher als auch außerirdischer Herkunft, mit oder ohne Waffen. Zwei Spiel-Modi geben dann die Möglichkeit, einen Widersacher auf die Matte zu legen: im Tournament muß ein Spieler alle übrigen Kämpfer besiegen, um danach einen Level-Upgrade zu erhalten (bessere Special-



Die Grafik der Polygon-Helden hat sich gegenüber der PS-Version etwas verschlechtert



Björn: Nachdem Criticom schon auf der PlayStation nicht gerade ein Gold-Game war, enttäuscht die Saturn-Version erst recht durch dürrtägere Grafik sowohl bei Intrals als auch Spiel-Sequenzen. Zwar kann die PS dank JPEG-Modul Videoeinspielungen besonders gut darstellen, doch auch auf Segas 32-Bitter wäre mehr herauszuholen gewesen als die unschön-groben Pixel-Bilder. Im Spiel selbst können die Hintergründe zwar

überzeugen, die Polygon-Kämpfer jedoch sind qualitativ kaum konkurrenzfähig zu den meisten Beat 'em Ups, geschweige denn Virtua Fighter 2. Da die Gliedmaßen der Charaktere kaum oder nur schlecht schattiert sind, fällt das optische Niveau doch noch unter das der PS. Spielerisch wird nichts Weltbewegendes geboten: Abgesehen von der Idee, die Eigenschaften der Kämpfer levelweise zu verbessern, gibt's biederste Prügelkoll, zumal die Auswahl der Schläge bzw. Special-Moves alles andere als befriedigend ist.

Moves). Ein Passwort erleichtert dabei den Wiedereinstieg, sobald alle Gegner besiegt sind. Insgesamt zwei Level-Upgrades sind im Tournament möglich. Der Zwei-Spieler-Modus hingegen bedarf wohl kaum großer Worte. Beiden Modi gemeinsam ist folgendes: beide Kontrahenten haben eine doppelte Energieleiste; und geht die zweite Hälfte derselben zur Neige oder ist ein Charakter aus der Arena geprügelt worden, hat jeweils der andere gewonnen.

TEST SATURN

HERSTELLER: VIC-TOKAI
 DATENTRÄGER: CD-ROM USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN: IMPORT
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SAUSCHWER
 LEVELS: 8+
 BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: FLYING ARTS 0208/855612



GAMERS POINT GAMERS POINT

Ultra 64 a.A.

PSX

- Exector 89,85
- F1 Championship * 89,85
- Fade to Black 89,85
- Falcata 59,85
- F. T. "Big Hurt" Baseball 89,85
- Galaxien 3 89,85
- Hardball 5 89,85
- Hermie Hopperhead 89,85
- Impact Racing 89,85
- Jumping Flash 2 * 89,85
- Kings Field * 89,85
- Lone Soldier 79,85
- Mickey Wild Adv. 89,85
- Military Commander 89,85
- Motor Toon GP 89,85
- Museum Piece 1 89,85
- Myst 89,85
- NBA Live 96 89,85
- NFL Quarterback Club 96 89,85
- Night Striker 89,85
- Over Blood * 89,85
- Panzer General 89,85
- Philosoma 84,85
- Poed 89,85
- Power Play Hockey 79,85
- Prime Goal EX 89,85
- Pro Pinball 89,85
- Raging Skies 89,85
- Raven Project 89,85
- Raw Pursuit 89,85
- Resident Evil 89,85
- Return Fire 89,85
- Ridge Racer Revolution 94,85
- Rise 2 89,85
- Romance 4 109,85

PSX

- Shellshock 89,85
- Sidewinder 89,85
- Silverload 89,85
- Sin City 2000 89,85
- Stealth Warriors 89,85
- Stun & Jam 89,85
- Stun Team 96 89,85
- Stun Traps 89,85
- Space Griffin 109,85
- Space Hulk 89,85
- Starblade 79,85
- Steel Harbinger 89,85
- Street Fighter Alpha 89,85
- Street Wars 89,85
- Strike 2 * 89,85
- Tennis Masters 89,85
- Tilt Pinball 79,85
- Time Commando 89,85
- Top Gun 89,85
- Transport 89,85
- Victory Beyond 89,85
- Viewpoint 89,85
- Virtual Golf 89,85
- Virtual O. Tennis 89,85
- X-Men 89,85

SAT

- Raw Pursuit 89,85
- Return Fire 89,85
- Rise 2 89,85
- Road Flash 89,85
- Shellshock 89,85
- Side Pocket 79,85
- Skeleton Warriors 79,85
- Steargear Mash 99,85
- Street Fighter Alpha 89,85
- Striker 96 94,85
- Suiko Enbo 79,85
- Tilt Pinball 89,85
- Ultimate Mark Three * 89,85
- Victory Goal 69,85
- Victory Goal 96 * 89,85
- Virtua Fighter 39,85
- Virtua Golf 89,85
- Virtual Open Tennis 89,85
- Winning Post 109,85
- WWF Wrestlingmania 94,85
- X-Men Children o. t. Atom 89,85

SNES

- C. Trigger 139,85
- F. Mission 2 139,85
- Illusion of Time 109,85
- Kirb. Dream Curse 89,85
- Kirb. Ghost Traps 89,85
- Lost Vikings 2 104,85
- Lufia 2 * 89,85
- Secret of Evermore 109,85
- Secret of Mana 109,85
- Super Mario RPG * 89,85
- Toy Story 129,85
- Warios Woods 84,85
- Worms 114,85

E3 Video 29,85

Jede Menge PC-GAMES im Sortiment

Jede Menge Zubehör, wie Joypads in ZIG Versionen, T-Shirts, Baseball Caps, Spieleberater, Zeitschriften

Games

PSX ab 39,85

3DO ab 29,85 - 32X ab 79,85

GB ab 19,85 - SNES ab 19,85

Games

SAT ab 39,85

JAG ab 19,85 - MD ab 19,85

NeoGeo ab 39,85 - PC ab 9,85

Secret of Evermore - Secret of Mana - Illusion of Time

Zusammen 299,85

0721 - 826 338 Roosstr. 5 0721 - 816 121

76137 Karlsruhe

Congo



Das Spiel hat, Gott sei Dank, außer dem Grundplott nicht viel mit dem Film zu tun. Es erwartet Euch vielmehr ein reiner 3D-Shooter der Marke Alien Trilogy. Ob es trotzdem reicht?

SATURN

Shoot 'em Up / 1 Spieler

Von jeder Hilfe abgeschnitten befindet Ihr Euch im tiefen Dschungel rund um die geheime Stadt Zinj wieder. Die einzigen, die Euch aus dieser Patsche helfen können, sitzen auf der anderen Seite des Erdballs und gewähren Euch diese Hilfe in Form eines Waffenbonus nur, wenn Ihr brav alle versteckten Diamanten eines Levelabschnitts



Euer elektronisches Tagebuch ruft Euch Eure Gedanken ins Gedächtnis. Einfach sinnlos durch den Dschungel zu metzeln nützt wenig, vielmehr gilt es ein fiebersenkendes Mittel zu finden

tes einsammelt. Diese Sammlung erweist sich als 3D-Shoot 'em Up Jagd in deren Verlauf es gilt, sich unter Einsatz aller eingesamelter Feuerpower (wie z.B. 9mm-Pistole, Shotgun, MP,

Bazooka und Laserwaffe) den Weg zur verlorenen Stadt Zinj durch Unmengen von Dschungelgetier und Fallen zu bahnen. Die Widersacher rekrutieren sich hierbei aus dummen Riesenspinnen und Mosquitos, deren Überreste bald Euren Weg säumen. Die andere Kategorie der Gegner besteht aus unterschiedlichen Totems, die Geheimnisse und vor allen manchmal wertvolle Diamanten bergen. An manchen Stellen müssen besagte Totems allesamt aus dem Weg



Hier seht Ihr die Padbelegung. Zusätzlich zu den üblichen Ego-Shooter-Elementen dürft Ihr Euch um die eigene Achse drehen, einen blitzschnellen 180 Grad Turn machen, Springen sowie durch Ducken Euren Kopf schützen

geräumt werden, um versteckte Durchgänge zu öffnen. Außerdem bekommt Ihr es noch mit hinterhältigen, doppelköpfigen Schlangen, aus dem Nichts auftauchende Chamäleons, äußerst



Nicht nur Riesenspinnen und eklige Killermosquitos wollen Euch ans Leder, auch dieses ungemütliche Chamäleon macht Euch das Leben schwer

aggressiven Fledermäusen und mutierten mordlüsternen Gorillas zu tun. Gerade die Gorillas erweisen sich als sehr intelligente, verschlagene Bande. Aus dem Hinterhalt bewerfen sie Euch mit Steinen und sobald sie sich im Fadenkreuz Eurer Waffe befinden, gehen sie sofort in Deckung. Die Hatz wird durch auftretendes Fieber, welches den Screen immer wieder verzerrt, unterschiedlichen Ebenen und den später vorkommenden Erdbeben, die immer wieder neue Wege offenlegen erschwert.



Die pure Angst vor dem Grauen des tödlichen Dschungels ist ihm ins Gesicht gemeißelt



Björn: Congo gehört in die Nische der 3D-Shooter, kann hierbei allerdings die Klasse einer Alienhatz nicht erreichen. Der

Sound wird mit der Zeit zur Plage und lenkt vom Geschehen ab. Gut, daß er von den FX-Geräuschen separiert unterdrückt werden kann, denn die sind wiederum gut gelungen. Die Padbelegung ist gut durchdacht und alle Befehle werden sofort steuerungstreu ausgeführt. Auch ist an Abwechslung gedacht, zum Beispiel in Form der Fieberattacken, die kurzfristig das Bild auf dem Screen verzerren. Die Gegner agieren teilweise sehr geschickt und geben alles andere als reines Kanonenfutter her. Man denke hierbei nur an die Gorillas, die aus dem Hinterhalt mit Steinen werfen und sofort, sobald die Waffe auf sie gerichtet wird, in Deckung gehen. Woran es Congo mangelt, ist einfach die teilweise grobe Grafik, die des öfteren für Verwirrung im Spielverlauf sorgt.

Wo zuhause noch die Fliegenklatsche reicht, muß im Dschungel schon fleißig die 9mm herhalten



TEST SATURN

HERSTELLER: JUMPIN' JACK
DATENTRÄGER: CD-ROM-US
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SAUSCHWER
LEVELS: 4+
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: EIGENIMPORT

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
68% GRAFIK					
65% SOUND/FX					
65% FUN					

Saturn
Shoot 'em Up / 1-2 Spieler

Revolution X

Was kürzlich Christoph noch auf dem SNES 57% Fun-Wertung abringen konnte, weckt in mir bei der nunmehr vorliegenden CD-Version die selben Gefühle wie der Eignungstest bei der Bundeswehr. Was soll das? Revolution X ist ein lahmes, dumpfes Ballerspiel, das weder grafisch noch spielerisch irgendeinen Gedanken abverlangt. Ohne



die Gebrauchsanweisung lesen zu müssen, dürft Ihr loslegen. Ein Knöpfchen macht Bum Bum, das andere schießt ein paar unterschiedliche CD-Scheiben auf das penetrant gleich aussehende Kanonenfutter. Ab und zu kommt mal ein Endgegner. -Das war's. Zeitweise genügt es, den Feuerbutton mit einem Streifen Tesa-Film festzukleben und das Game an sich vorbeiziehen zu lassen. Wäre die Steuerung nicht so unlenkbar schwammig, würde man sogar noch von Spielbarkeit sprechen können, aber so nicht. (Guido)

FUN
16%

PlayStation
Shoot 'em Up / 1-2 Spieler

Revolution X

Das gleiche sinnlose, dumpfe Shoot 'em Up, wie auch auf dem Saturn. Die Grafik ist ein klein wenig sauberer ausgefallen, kann aber auch in keinsten Weise überzeugen. Die Bedienung gibt sich als nicht so schwammig, und somit kann man schon mal einen Treffen landen. Aber sorry, das Game ist viel



zu kurz und langweilig, um daran Gefallen finden zu können. Irgendwie verstehe ich Acclaim nicht. Auf der einen Seite schenken sie unserem Planeten Mega-Spiele wie Alien Trilogy und auf der anderen Seite will man dem Kunden mit einem Mist wie Revolution X die sauer verdiente Kohle aus der Tasche ziehen. Wäre da nicht die Musik der Fun-Rocker von Aerosmith, wäre der Silberling ein Fall für den Sondermüll. Wer aber die Musik genießen will, ist mit einem Kauf bei den "Nice-Price"-Ecken der Supermärkte besser aufgehoben. (Guido)

FUN
20%

Virtual Open Tennis

Imagineer drescht als erste Firma auf dem Saturn den Filzball über das virtuelle Tennisnetz

SATURN

Sportspiel / 1-4 Spieler

Nach insgesamt drei mehr oder weniger mittelpfächtigen Tennis-Simulationen für die PlayStation, dürfen nun auch Saturn-Besitzer den Schläger schwingen. Eine Herrenriege aus insgesamt zehn No Name-Profis steht dabei zur Auswahl (Ähnlichkeiten mit realen Tennis-Cracks sind natür-



In der Trainingsoption dürft Ihr die wichtigsten Techniken einstudieren oder zur Abwechslung mal versuchen, mit einem gezielten Aufschlag, Dosen zu treffen

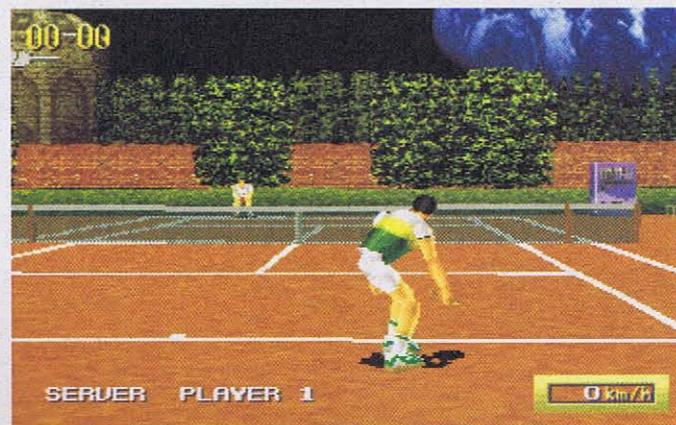
chen, Dosen mit einem plazierten Aufschlag zu treffen (Tin Game). Gut trainiert stehen Euch anschließend beim Ernstfall alle vier Bodenbeläge sowie acht unterschiedliche Perspektiven zur Verfügung, die den Tennis-Court zum Beispiel aus der grafisch ansprechenden "Ich trete Dir in den Allerwertesten"-Ansicht oder dem übersichtlicheren 3/4-Blickwinkel präsentieren.



lich rein zufällig). Bevor Ihr jedoch an einen der beiden Turniere (Challenger's Cup, Imagineer World Championship) teilnehmt oder ein Freundschaftsspiel absolviert, solltet Ihr den Trainings-Court betreten. Hier erfahrt Ihr in vier unterschiedlichen Optionen beispielsweise, daß es drei Geschwindigkeitsabstufungen beim Aufschlag gibt und die X- bis Z-Tasten für den Lob zuständig sind, während die untere Knopf-Leiste für einen Slice, eine knallharte Vor- bzw. Rückhand sowie einen Top Spin-Schlag sorgen. Als kleine Dreingabe dürft Ihr außerdem bei einem Mini-Game versu-



Auf Wunsch zeigt Euch der Computer immer den Aufschlagpunkt des Balles an



Viele Perspektiven gehören zur Kategorie "Schön anzusehen, aber unspielbar"



Ulf: Auch der insgesamt vierte Ausflug auf einen Tennis Court einer Next Generation-Konsole konnte mich nicht überzeugen.

Imagineer gelang es zum Beispiel nicht, eine adäquate Atmosphäre zu erzeugen. Die jazzig angehauchte Hintergrundmusik könnte auch in einem Supermarkt zum Einkaufen motivieren und die Zuschauerkulisse klatscht erst Sekunden nachdem der Schiedsrichter den Zwischenstand verkündet hat (unlogisch!). Auch die schlichte Grafik mit wenigen Details erzeugt nur ein mäßiges Tennis-Ambiente. Vom Gameplay her kann man mit Virtual Open Tennis sicherlich leben, wenn man einige Spielpraxis gesammelt hat. Für meinen Geschmack wurde das Tempo aber etwas zu hoch angesiedelt, da man im Grunde immer nur darauf bedacht ist, den flinken Filzball überhaupt noch zu erreichen, zumal die sensible Steuerung Euch des öfteren einen Strich durch die Rechnung macht. Das alles mag zwar realistisch sein, doch lange Ballwechsel mit herausgespielten Punkten sind mir lieber.

TEST SATURN

HERSTELLER: IMAGINEER/ACCLAIM
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT: PS
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: MULTITAP
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
58% GRAFIK				
55% SOUND/FX				
66% FUN				

Titan Wars

...bietet das gleiche Spielprinzip wie Total Eclipse für das 3DO

SATURN

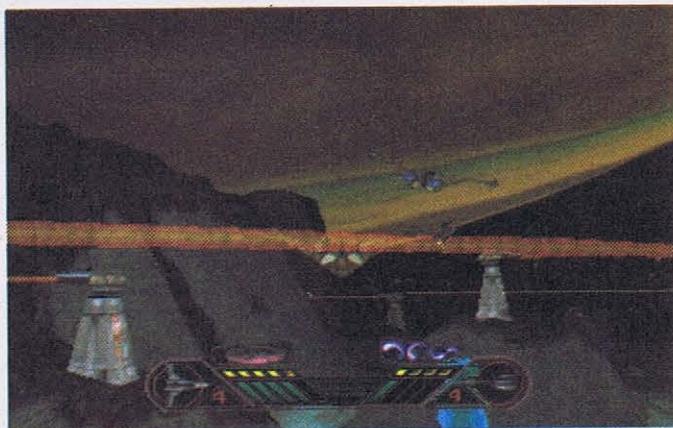
Shoot 'em Up / 1 Spieler

Crystal Dynamics entführt Euch mal wieder in den zappendusteren Weltraum: Auf dem Planeten Lagrange wurde vor geraumer Zeit eine Minenkolonie errichtet, die seitdem erfolgreich wertvolle Erze fördert. Eines dunklen Tages empfängt die internationale Förderation plötzlich einen verzweifelten Hilferuf eines Erkundungsraumschiffes dieser besagten Kolonie. Die sichtbar geschockte Pilotin stammelte gerade noch ein entsetztes "Oh my God!", ehe die Verbindung entgültig abbrach. Nach einem schnell einberufenen Krisenrat und kurzer Analyse war klar: Dieser Akt stellt eine klare Aggression einer fremden und schwer bewaffneten Armada dar. Um eine weitere Expansion zu verhindern, wurde eiligst eine intergalaktische Top Gun-Einheit zusammengestellt, die mit ihren Starfightern ins feindliche Gebiet fliegen soll. Einen dieser tapferen Heroen mimt Ihr natürlich. Hauptsächlich düst Ihr wahlweise in der Außenansicht- oder Cockpit-Perspektive durch die kosmischen Szenarien, die Euch durch das gesamte Saturn-Sternensystem führen. Die dreidimensionalen Grafiken scrollen dabei stets von hinten nach vorne, wobei die Flugroute, abgesehen von diversen Abzweigungen, vorgegeben ist. Die an Euch gestellte Anforderung ist schnell erklärt: Versucht sämtliche feindlichen Objekte, in Form von Bodenstationen oder Raumschiffen, in Euer Zielkreuz



Die anderen Piloten aus der Flieger-Einheit werden hin und wieder unten rechts eingeblendet und geben mehr oder weniger hilfreiche Tips

zu nehmen, damit die Bordwaffen (Lasergun, Home-Missile) erfolgreich zum Einsatz kommen und Ihr den plötzlich auftauchenden Barrikaden reaktionsschnell ausweichen könnt. Herumschwirrende Power Ups, wie beispielsweise Schutzschilde, Lenkflugkörper oder Tarnkappen stellen hierbei eine lebenswichtige Hilfe dar. Zwischen den insgesamt acht Missionen gibt es zur Unterhaltung noch 40 Minuten FMV-Sequenzen zu bewundern, in denen vornehmlich Eure hübsche Vorgesetzte zu Wort kommt.



Den plötzlich vorzischenden Laserstrahlen kann man nur schwer ausweichen



Ulf: Vielleicht hat der eine oder andere Leser anhand meines reichlich ausgeschmückten Haupttextes bereits gemerkt,

daß Titan Wars ein ziemlich dünnes Gameplay bietet. Fliegen, Ballern und Power Ups einsammeln reicht heutzutage nicht mehr aus, um einen Next Generation-Zocker längerfristig vor das Pad zu locken. Da muten die - zugegebenermaßen qualitativ hochwertigen - 40 Minuten langen FMV-Sequenzen wie ein reiner Blender an, zumal sie nicht, wie bei Wing Commander III, die Handlung interaktiv untermalen. Die Ballerei ist zudem für meinen Geschmack viel zu hektisch; gerade in höheren Missionen muß man zwangsläufig die Weltraumschleuder permanent in Bewegung halten, um nicht ständig Opfer eines zuckenden Laserstrahls zu werden. Da jeder erfolgreich absolvierte Level automatisch abgesaved wird, hält die Motivation bestenfalls nur mittellang vor, zu abwechslungsarm und eintönig präsentiert sich Crystal Dynamics 3D-Shooter auf Dauer.



Zwischendurch muß auch ein dichtes Asteroidenfeld durchkreuzt werden

TEST SATURN

HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 30
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: BMG



COMPUTERKUDAK



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

NINTENDO 64

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

SEGA SATURN

SEGA SATURN kpl. u. Demodisk	DM 499,00
Baku Baku Animal	dt. DM 58,00
Deadly Skies	dt. DM 104,95
Destruction Derby	dt. DM 79,00
Discworld	dt. DM 79,00
Golden Axe - The Duel	dt. DM 79,95
Myst	dt. DM 69,00
Night Warriors	dt. DM 104,00
Panzer Dragoon 2	dt. DM 87,95
SEGA Rally	dt. DM 89,95
Shell Shock kpl.dt.	dt. DM 98,95
Sim City 2000 kpl.dt.	dt. DM 94,95
Streetfighter Alpha	dt. DM 89,00
To Shin Den Remix	dt. DM 94,95
Virtua Fighter 2	dt. DM 89,95
Virtua Hydlide	dt. DM 69,00
WipEout	dt. DM 79,00
X-Men:Children of the Atom	dt. DM 89,95

SEGA MEGA DRIVE

Donald in Maui Mallard	dt. DM 69,00
Int.Superstar Soccer DeLuxe	dt. DM 79,00
Phantasy Star IV	dt. DM 109,00
Toy Story	dt. DM i.V.
Weapon Lord	dt. DM 109,95
Worms	dt. DM 109,00

SEGA MEGA 32 X

FIFA Soccer '96	dt. DM 49,00
Metall Head	dt. DM 49,00
Virtua Fighter	dt. DM 49,00

SEGA MEGA CD II

Battlecorps kpl.dt	dt. DM 29,00
Dune kpl.dt	dt. DM 19,95
Soulstar	dt. DM 19,95

SUPER NINTENDO

POWER STATION	dt. DM 179,00
Action Replay MK 3	dt. DM 89,95
Breath of Fire 2	dt. DM 127,00
Final Fight 3	dt. DM 114,00
Pinocchio	dt. DM 126,95
Secret of Evermore dt.T.	dt. DM 109,00
Sim City	dt. DM 89,00
Toy Story	dt. DM 128,00
Worms	dt. DM 116,95

SONY PLAYSTATION

B. A. Toshinden 2	dt. DM 94,95
Criticom	dt. DM 89,00
Extreme Pinball	dt. DM 89,95
Jack is Back-Alone I.t.D.2	dt. DM 108,95
Magic Carpet	dt. DM 89,00
NBA - in the Zone	dt. DM 97,95
Resident Evil	dt. DM 89,00
Ridge Racer Revolution	dt. DM 94,95
Shell Shock	dt. DM 87,95
Streetfighter Alpha	dt. DM 89,00
True Pinball	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 und PC-CDROM SPIELE
 Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die
 aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankungen
 und Einkaufsvorteile. Fragen Sie deshalb nach!
 Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
 Preisanpassungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.



Victory Goal '96



Die Entwickler haben beim dritten Anstoß fast ein Traumtor erzielt

SATURN

Sportspiel / 1-4 Spieler

Nachdem der kaum verbesserte Nachzügler zu Victory Goal hierzulande kaum Beachtung erntete, legten sich die Entwickler bei ihrem dritten Streich mächtig ins Zeug. Bereits das computergerenderte Intro mit Actionszenen aus der J-League (unterlegt mit kitschigem Japan-Pop) zeigt, daß die Designer sichtlich Freude am Soccer haben. Im Hauptmenü winken anschließend als erste Neuheit einige neue Spielmodi, in Form von diversen Turnieren. Ohne Umschweife betretet Ihr dann die grafisch aufgemöbelten Stadien, in denen Ihr auch nachts und bei strömenden Regen spielen könnt. All dieser technische Schnickschnack verblaßt aller-

dings beim Anblick der zahlreichen neuen Aktionsmöglichkeiten. Egal ob schnelle Spurts mit Sidesteps (zweimal hintereinander in die selbe Laufrichtung drücken), gewitzte Doppelpässe oder coole Hackentricks, nahezu jedes technische Kabinettstückchen kann man hier via Joypad vollführen.



Ulf: Da kommt Freude auf! Victory Goal '96 ist ein Fußballspiel, das sofort begeistert. Schon alleine die exzellenten Kicker-Sprites, realistisch animiert durch das Motion Capture-Verfahren sowie das aufwendig gestaltete Stadium sorgen für eine angenehme Atmosphäre. Übertroffen wird die Technik jedoch noch vom Gameplay: Optimal spielbare Perspektiven, vielfältige und dennoch



Im technisch grandiosen Stadium darf man sogar zu später Stunde kicken

nicht verwirrend viele Aktionsmöglichkeiten dank sinnvoller Pad-Belegung sowie eine grandiose Spielbarkeit mit packenden Torraum-Szenen machen diesen Silberling zum Import-Tip Nummer 1 für Dribbel-Freaks. Die bereits jetzt schon hohe Wertung ist übrigens noch nicht das letzte Wort, denn einige Features (Coach-Modus, Live-Kommentar...) kann man als normaler Mitteleuropäer noch nicht nutzen, so daß die deutsche Version wohl eine noch bessere Wertung erhalten dürfte... vielleicht sogar den Referenztitel!

TEST SATURN

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: ENDE '96
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: MULTITAP
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: EIGENIMPORT



Big Hurt Baseball

Baseball die Zweite! Nachdem Sega mit World Series Baseball die US-Sportart auf den 32-Bitter brachte, zieht Acclaim nun nach

SATURN

Sportspiel / 1-2 Spieler

Acclaims Big Hurt Baseball hält nahezu an dem Spielbau von Segas Eigenprodukt und anderen Games des Genres fest. Man darf sich seine Mann-

schaft unter den 30 Top-Teams der US-Profiliga wählen und dann entweder gegen einen Kumpel oder den Computer antreten. Der Gambler wählt aus zwischen altbekannten Spielvarianten: Exhibition, Saison-Modus, Play-Offs und Homerun Derby. Ein neues Feature ist jedoch das



Christoph: Mit Big Hurt Baseball hat Acclaim, wie schon gesagt, weitgehend die Features von World Series Baseball übernommen.

Nichtsdestotrotz bietet das Spiel auch einige Innovationen: man kann sich für drei Wurfarten entscheiden und den Ball auch während seiner Flugphase beeinflussen. Desweiteren besticht der Schlagballwettkampf durch seine Realitätsnähe - genaue Spielerdaten und Regeltreue

- und der vorhandenen Live-Atmosphäre eines richtigen Stadions. Die Qualität des Sounds muß man allerdings unterschiedlich betrachten: zwar verhält sich das Publikum äußerst ruhig, dafür entschädigt der Sprecher jedoch mit seinen außergewöhnlich guten Kommentaren. Desweiteren bietet auch dieses Sportspiel eine beeindruckende Optik mit sauber animierten Sprites. Anfängliche Schwierigkeiten werden wohl das Schlagen und Laufen von Base zu Base machen, was aber durch längeres Training in Fleisch und Blut übergeht.



Batting Practice, wo man seine Schlagfähigkeiten mit dem in Motion-Capture-Technik animierten Batter bestens trainieren kann. Vor dem Spiel entscheidet man, ob der Showdown bei Tag oder Nacht und in welchem der 30 möglichen Stadien stattfindet. Desweiteren wählt man zwischen Regulate- oder Quickplay-Modus und legt die Anzahl der Innings fest, wobei letzterer das Spielgeschehen wesentlich verkürzt, da jeder Schläger nur einen Versuch hat. Übrigens

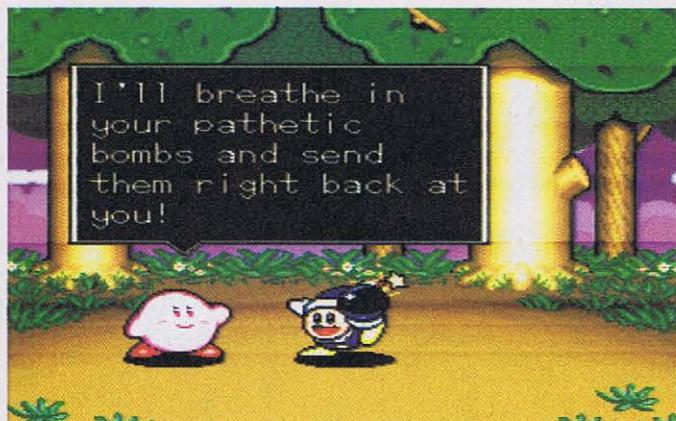
sorgt der Sprecher mit seinen ausführlichen Kommentaren für eine gute Liveatmosphäre.

TEST SATURN

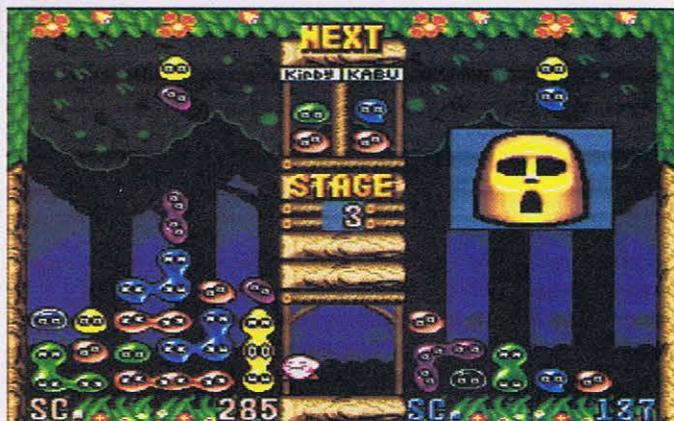
HERSTELLER: ACCLAIM
DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM



Nach einem erfolgreichen Schlag heißt es für den Batter: Beine in die Hand genommen und auf zur nächsten Base



Vor dem Kampf wird noch schnell der Gegner angestärkert



Gut geplante Kettenreaktionen sind der Schlüssel zum Sieg

Kirby's Ghost Trap

Frech geklaut: Das Dr. Robotniks Mean Bean-Spielprinzip gibt es nun auch für das Super Nintendo

SUPER NINTENDO

Denkspiel / 1-2 Spieler

Und wieder 'mal trifft ein Tetris-Klon in der Redaktion ein, diesmal mit Nintendos Zweitmaskottchen Kirby. Das Spielprinzip ist simpelst: Von Kirbys Traumland-Himmel fallen paarweise Blobs zu Boden. Diese runden, glibbrigen Gesellen gibt es in fünf verschiedenen Farbtönen. Eure Aufgabe besteht nun darin, gleichfarbige Blobs zusammenzubringen. Dazu müßt ihr die gerade herunterfallenden Blobs mit dem Steuerkreuz nach links oder rechts verschieben; außerdem kann man das Blob-Paar auf Knopfdruck um die eigene Achse rotieren lassen - ebenfalls nach links oder rechts. Sobald sich mehr als drei gleichfarbige



Der Schwierigkeitsgrad wird durch die Schärfe von Paprikaschoten symbolisiert - von mild bis "cajun" (höllisch)

Blobs am Grund des Spielfeldes berühren, macht es "blob" und die haribofarbenen Schleimkugeln lösen sich in Wohlgefallen auf. Als Lohn für eure Koordinationskünste fallen beim Spiel-

gegner gleichzeitig graue Geister herunter (werden kurz vorher am oberen Spielfeldrand angezeigt), die dessen Vorarbeiten meist zunichte machen und lautstarkes Protestverhalten oder ungläubige Sprachlosigkeit auslösen. Die einzige Art, diese vom Gegner gerufenen Geister wieder loszuwerden, ist mühsam: Wenn gleichfarbige Blobs

durch vorherige Stapel-Arbeit des Joypad-Künstlers eliminiert werden, verschwinden nur diejenigen Geister, die unmittelbar an die ausgelöschten Blobs angrenzen. Man kann auch gegen den Computer spielen. Dann muß man sich durch 16 Levels kämpfen und trifft auf typisch japanische Cartoon-Gegner, wie das knaben-blaue und mädel-rosane Pärchen Lololo und Lalala.



Christoph:

Sollte es tatsächlich immer noch Leute geben, die sich zum Lager der Denkspiel-Freunde zählen, ein Super Nintendo besitzen und immer noch keinen Tetris-Verschritt ihr eigen nennen? Wer diese Frage für sich bejaht, trifft mit Kirby's Ghost Trap eine gute Wahl. Vor allem Minimalisten kommen auf ihre Kosten: Keine Extrasymbole wie Münzen oder Bomben fallen vom Himmel, keine verschiedene Formen, die geordnet werden müßten - in Kirbys Welt gibt es nur runde Blobs und Geister. Beim Feintuning wurde dagegen nicht gespart. Durchdachte Kleinigkeiten wie die folgenden fallen positiv auf: Sobald mindestens zwei Blobs der gleichen Farbe nebeneinander am Boden liegen, verwachsen diese zu einer Einheit und dienen damit dem Spieler als optische Hilfe. Und: Wenn das eigene Spielfeld schon bis oben hin voll ist und man schon fast verloren hat, gibt einem das Programm trotzdem noch genügend Zeit, das vermeintlich letzte Blob-Paar richtigerum zu drehen und in die letzte Lücke zu dirigieren. Einziger Wermutstropfen: Man kann die Stages nicht einzeln anwählen.



Je mehr Blobs man zum Verschwinden bringt, desto heftiger fällt der Ghost-Regen auf der Seite des Gegners aus



Dank der Continues muß man nicht immer wieder von vorne anfangen

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO
 DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 16
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: NINTENDO

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
49% GRAFIK				
68% SOUND/FX				
73% FUN				

Tetris Blast

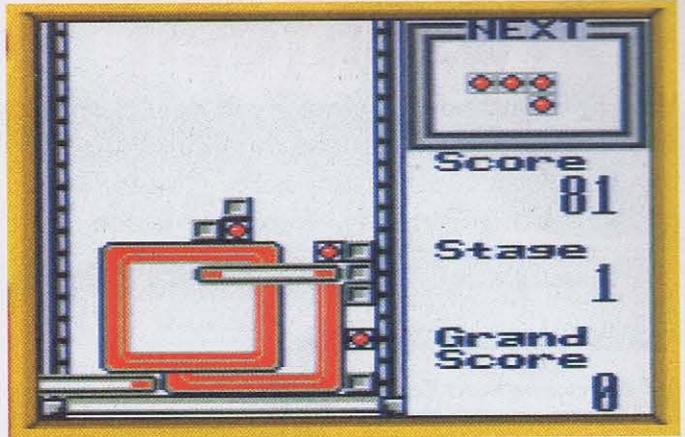
Die unendliche Geschichte: Tetris gibt es zur Abwechslung mal mit Bomben

GAME BOY

Geschicklichkeit / 1-2 Spieler

Wie heißt es so schön: Ein Game Boy ohne Tetris ist wie ein Fisch ohne Fahrrad (oder so ähnlich zumindest). Auf jeden Fall haben wir es hier mit der Eine-Million-und-ersten Umsetzung des Dauerbrenners zu tun. Das Spielprinzip müßte

eigentlich jeder kennen: Wie üblich fallen Steinchen von oben nach unten und Ihr wartet, daß vollständige Zeilen verschwinden. Die Bezeichnung Blast rührt daher, daß immer wieder kleine Sprengkörper in die Figuren eingebaut wurden. Wenn Ihr nun eine Reihe voll habt, ist nicht wie gewohnt die gesamte Zeile weg, sondern die Bömbchen der Ebene explodieren.



Ist in einer fertigen Ebene eine Mega Bomb, dann wird eine extra große Explosion ausgelöst

TEST GAME BOY

HERSTELLER: NINTENDO
DATENTRÄGER: 4BIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 25
BESONDERHEITEN: LINK-KABEL
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: NINTENDO

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
73% GRAFIK					
71% SOUND/FX					
74% FUN					

Weil diese aber eine beschränkte Reichweite haben, kommt es vor, daß nur ein Teil der Reihe verschwindet - im Extremfall habt Ihr kein Dynamit darin, so daß diese gemeinsam stehen bleibt. Habt Ihr eine Stage geschafft, erhaltet Ihr einen Levelcode, womit Ihr immer wieder an dessen Anfang einsteigen könnt. Im Contest kämpft Ihr gegen ein Biest, daß Euch Eure Reihen versaut. Ein Zwei-Spieler-Modus ist ebenfalls vorhanden. Gewonnen habt Ihr, wenn der Gegner besiegt oder Ihr die sichtbaren Bauklötze auf Null reduziert habt.



René: Die unendliche Geschichte um die Tetris-Serie hat eine würdige Fortsetzung gefunden. Tetris Blast besitzt neben der zwar einfachen, jedoch zügigen Grafik ein paar interessante Ideen, wie z.B. das Wegsprengen von nur einem Teil einer fertigen Zeile, das Verschmelzen mehrerer TNT-Murmeln zu einer Mega-Bombe sowie Biester, die im Contest dazwischengurken. Sogar das Ori-

ginal ist mit eingebaut - als Trainingsmodus. Es mangelt auch nicht an Dauerspaß, insbesondere wenn man im Zwei-Spieler-Modus gegeneinander antritt. Als zu lasch betrachte ich allerdings die 25 vorgegebenen Levels, die einen Tetris-Freak nicht lange aufhalten - bis Stage 20 ging's im ersten Anlauf und nach einer Stunde hatte ich alle Zeilen versenkt. Fazit: Durch die solide technische Umsetzung und den bombigen Ideen gehört Tetris Blast in jede gute Game Boy-Sammlung, die noch kein Tetris beinhaltet.

AUSTRIA VIDEO GAMES VERSAND

Postgasse 1, 6200 Jenbach

Tel. für ÖSTERREICHER 0 52 44/49 59
für DEUTSCHE 0043 - 52 44/49 59

ALLE NEUHEITEN (auch US-Versionen) für

SONY SATURN S-NES MEGA DRIVE

Liste anfordern!

GEBRAUCHTSPIELE ab ÖS 200,- (DM 30,-) An + Verkauf.

UFO GAMES

Ankauf, Verkauf und Tausch

Super Nes, Nintendo, Sony, Saturn, Mega Drive, Mega CD, Gameboy, Game Gear, 3 DO, PC usw. Spiele und Konsole

Es lohnt sich einmal anzurufen

Telefon/Fax: 0 30/8 59 36 35
Bundesallee 71 • 12161 Berlin

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.

GAMES
GUNTER ZILCH - GAMES
Versand & Ladengeschäft

Bauerngasse 101
97421 Schweinfurt
Tel: 09721/21623

PSX:		Saturn:	
Sony Playstation dt.	499,00 DM	Saturn Grundgerät	499,00 DM
Lenkrad - Pedale	149,00 DM	Sega Rally	99,00 DM
Adidas Power Soccer DV	89,00 DM	Magic Carpet	89,00 DM
Shellshock DV	99,00 DM	To-Shin-Den Remix	89,00 DM
Wing Commander 3 DV	99,00 DM	Destructin Derby	89,00 DM
Total NBA DV	99,00 DM	X-Men DV	89,00 DM
Ridge Racer Revolution DV	99,00 DM	Wing Arms DV	89,00 DM
Resident Evil US	109,90 DM	Manga:	
SNES:		Riding Bean (dt. Untertitel)	39,95 DM
Secret of Evermore DV	115,00 DM	Bounty Dog	29,95 DM
Donkey Kong II	129,00 DM	Streetfighter Animated	39,95 DM
Breath of Fire II P.A.L.	109,00 DM	Bubblegum Crisis 1-2 dt. Untertitel	49,95 DM
Weitere Titel Lieferbar. Anruf lohnt.		Manga T-Shirts, Zeitschriften, Poster	lieferbar
Händleranfragen erwünscht. Fax: 09721/16982		Neu !! PC CD-Rom im Angebot. Liste anfordern.	
Versand 9 DM - NN. Ab 300 DM frei.		Duke Nukem 3D	79,00 DM
Annahmeverweigerer 20 DM Gebühr.		Command & Conquer Level Editor	29,90 DM
Ladenpreise können variieren.		Siedler II	69,00 DM

Toshinden

Was hat Nintendos Kleinster mit der PS und dem Saturn gemeinsam? Auch auf ihm dürft Ihr nun Eiji, Kayin, Sofia, Rungo, Fo, Mondo, Duke und Ellis sich gegenseitig vermöbeln lassen

GAME BOY

Beat 'em Up / 1 Spieler

Konvertierung ist zur Zeit das Zauberwort aller Softwarefirmen, da sich nur so die teilweise enormen Entwicklungskosten einspielen lassen. Meistens werden bzw. wurden jedoch 16 Bit-Spiele aufgemotzt und dem Softwareangebot der 32-Bitter hinzugefügt. Eine Konvertierung vom bisherigen PlayStation-Titel Battle Arena Toshinden zum Game Boy ist neu. Dementsprechend wurde das bisher einmalige 3D-Geknüppel rapide auf nur zwei Dimensionen reduziert. Genauso wurde die Erscheinungsform der acht Fighter zum Japano-Knuddel-Grafik modifiziert. Die Größe der Köpfe nimmt hierbei immerhin ein Drittel der gesamten Körperlänge in Anspruch. Die Bewegungsabläufe, sowie die Specialmoves wur-



Im Optionsmenü dürft Ihr vier verschiedene Schwierigkeitsstufen wählen, sowie die Rundenzeit und Anzahl festsetzen

Ghaia 2 und Uranus eingefügt. Vor der Auseinandersetzung dürft Ihr wie gewohnt die Rundenanzahl und die Zeit des Kampfes festsetzen. Habt Ihr mit einem der Recken alle Euch vorgesetzten Gegner, im "Easy" bis "Hard"-Modus, aus dem Screen gefegt, verrät die Cartridge Euch einige interessante Geheimnisse wie z.B. die Anwahl der Endgegner oder aber die Aktivierung des "Jet-Mode", in dem die Teilnehmer irrwitzig schnell über die Kampffläche fetzen.



Ähnlich wie bei der Saturnversion betreiben die Kämpfer vor dem Kampf Konversation



Sandrie: Um es gleich vorweg zu nehmen, wer Battle Arena Toshinden auf der PS oder dem Saturn kennt, wird wahrscheinlich nur müde über die Game Boy-Version lächeln. Aber als objektiver Spielebewerter darf man Äpfel nicht mit Birnen vergleichen, sprich, man muß die technische Ausnutzung der Hardware beurteilen. Was Takara aus dem Handheld von Nintendo herausgeholt hat, verdient schon Beachtung. Alle Kämpfer, ihre Moves und Spe-

zialattacken, die Hintergründe sowie die Musikstücke wurden "Game-Boy-Like" umgesetzt. Die Bedienung erweist sich als sehr befehlstreu und sauber steuerbar. Die Tatsache, daß die Kämpfer sich gegenseitig über den Rand der Kampffläche stoßen können, ist sehr putzig animiert. Ebenso muß erwähnt werden, daß sich sogar zwei neue Fighter im Kampfmenge verstecken. Dies trägt ein weiteres zum positiven Erscheinungsbild bei. Wer das kleine Beat 'em Up für zwischendurch auf dem Game Boy zu schätzen weiß, darf hier bedenkenlos zugreifen.



Auch in der GB-Version zieht sich Sofia die Gegner an die Silikonbrust und verteilt tüchtig Ohrfeigen

den genauso wie die Hintergründe und die den Beat 'em Up-Teilnehmern zugeordnete Musik "Game-Boy-mäßig" eingebaut. Jeder Kämpfer verfügt während der Auseinandersetzung über die üblichen Standardmoves und bis zu neun unterschiedlichen Spezialattacken, durch die Ihr die Möglichkeit habt, Eurem Kontrahenten ausgiebig niederzuringen. Um dem Game eine kleine Besonderheit zu geben, wurden außer den beiden bekannten Endgegnern Ghaia und Sho noch zwei geheime Fighter namens



Die kleine Ellis hat wieder ihre Sai-Messer mitgebracht und trackiert hier Kayin



Wie Ihr an den drei unteren Bildern sehr schön erkennen könnt, kann die Hauptfarbe per X-Taste verändert werden

TEST GAME BOY

HERSTELLER: LAGUNA
DATENTRÄGER: CARTRIDGE
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS MITTEL
LEVELS: 8+
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: LAGUNA



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
Animaniacs d	49,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Ariel d	49,90
Arrowflash d	29,90
Art of Fighting d	89,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballz d	29,90
Baseball 2020	39,90
Batman Return d	29,90
Battleloads d	29,90
Bill Walsh d	19,90
Bonkers d	49,90
Boogerman d	49,90
Bugs Bunny d	69,90
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
Comix Zone d	109,90
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
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
Dschungelbuch d	79,90
Dune 2 komp. deutsch	89,90
Dynamite Duke d	39,90
Dynamite Headdy d	39,90
Ecco 2 d	39,90
Empire of Steel	39,90
Eternal Champions d	49,90
Ex Mutants d	19,90
F 117 Night Hawk d	39,90
Fatal Fury d	49,90
Fatal Rewind d	29,90
Fifa '96 d	99,90
Galahad d	29,90
Generations Lost d	39,90
Grand Slam Tennis d	49,90
Havoc d	39,90
Izzy's Quest d	79,90
Isido d	39,90
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
Landstalker komp. deutsch	99,90
Last Battle d	39,90
Lemmings d	49,90
Lemmings 2 d	49,90
Maximun Carnage d	39,90
Megaman Willy Wars d	29,90
Megaturrican d	39,90
Mickey Mania d	49,90
Mighty Max d	29,90
MissPacman d	49,90
Mr. Nutz d	49,90
Mutant League Football d	29,90
Mystic Defender d	29,90

NBA TE d	49,90
NBA Allstar d	49,90
NHL '93 d	39,90
NHL '96 d	99,90
Normy's Beach Babe d	29,90
Ottifanten d	39,90
Paperboy d	29,90
Paws of Fury	29,90
Pete Sampras d	49,90
PGA Tourgolf '96	99,90
Phellos d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	39,90
Primal Rage d	79,90
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
Risque Woods d	39,90
Robocop vs Terminator d	49,90
Rocket Knight Adv. d	39,90
Rock'n Roll Racing d	79,90
Schlümpfe eu	69,90
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
Soleil komp. deutsch	89,90
Sonic & Knuckles d	49,90
Sonic d	29,90
Sparkster d	29,90
Speedy Gonzales d	99,90
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
Talmit's Adventure d	29,90
Tazmania 2 d	39,90
ThemePark d	89,90
Tiny Toons d	59,90
Toe, Jam & Earl d	49,90
Toe, Jame & Earl 2 d	49,90
Toughman Boxing	39,90
Total Football d	109,90
Two Crude Dudes	29,90
Vectorman d	99,90
Vermillion	39,90
Vitua Racing d	99,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	39,90
Winterchallenge	19,90
World Class Soccer d	29,90
Worms d	99,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	39,90
Zombies d	39,90

SATURN

Saturn d	549,90
Action Replay	89,90
Adapter us/jp	69,90
Bug d	99,90
Clockwork 2 d	99,90
Cyberia d	89,90
Daytona d	79,90
D	79,90
Disc World d	89,90
Deconstruction Derby d	89,90
FIFA '96 d	79,90
Formula One d	99,90
Galaxy Fight d	89,90
Galactic Attacjk d	79,90
Hi-Octane d	89,90
Johnny Bazookatone d	79,90
Lemmings 3D d	89,90
Mansion of Hidden Souls	99,90

Magic Carpet d	89,90
Mystaria d	99,90
NBA TE d	79,90
Panzer Dragon d	79,90
Pebble Beach Golf d	89,90
PGA Golf d	89,90
Rayman d	89,90
Revolution X d	79,90
Rise of Robots 2	79,90
Sega Rally d	99,90
Shinobi d	89,90
Shellshock d	99,90
Streetfighter d	69,90
Thunderhawk 2 d	99,90
ThemePark d	79,90
Vitua Hang On d	99,90
Virtua Cop d	149,90
Victory Boxing d	89,90
Virtua Fighter 2 d	99,90
Wipe Out d	89,90
Worms d	89,90
World Advanced Military 2 jp	99,90
World Cup Golf d	89,90
WWF Arcade Game	89,90

SUPER NES

Action Replay MK3	89,90
Super Gameboy d	69,90
Joypad/Dauerfeuer	19,90
5 Spieler Adapter	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Infrarot Joypad	79,90
Infrarot Pad Hyperbeam	49,90
Actraizer eu	49,90
Actraizer 2 d	69,90
Adventure Island 2 d	69,90
Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Art of Fighting d	69,90
Asterix & Obelix d	129,90
Axlay eu	49,90
Batman Forever d	49,90
Battleclash eu	49,90
Battletank 2 eu	69,90
BC Kid d	39,90
Beavis & Buttthead d	49,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Biker Mice from Mars d	69,90
Bombberman 2 eu	49,90
Bombberman 3 d	99,90
Breath of Fire 2 d	99,90
Bubby d	49,90
Bugs Bunny eu	69,90
Captain Comando d	49,90
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
Daze before Christmas	49,90
Demons Crest d	39,90
Dirt Trax FX d	79,90
Donkey Kong Country eu	89,90
Donkey Kong Country 2 eu	99,90
Donald Duck Maui M.	129,90
Dr. Franken eu	39,90
Dropzone eu	49,90
Dschungelbuch eu	79,90
Fever Pitch Soccer d	69,90
Final Fantasy 3 us	139,90
Flintstones eu	89,90
Flintstones the Movie eu	69,90
Frantic Flea d	69,90
Ghoulpatrol d	39,90
Hagane d	39,90
Hebereke Popoito d	39,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hungry Dinosaurs d	69,90
Hurricanes d	29,90
Illusion of Time eu	49,90
International Soccer Deluxe	129,90

Izzy's Quest d	79,90
James Pond 3 d	49,90
John Madden '95 d	59,90
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
Looney Toons Factory d	49,90
Lord of the Rings d	79,90
Lothar Mathaus Soccer d	89,90
Lost Vikings 2	99,90
Marko's Magic Football eu	49,90
Mario Basler Fussball	69,90
Mechwarrior 3050 d	89,90
Megaman X eu	49,90
Megaman 7 d	89,90
Megaman X 2 d	89,90
Megaman X 3 d	89,90
Mickeymania d	39,90
Mickey & Minnie d	89,90
Mighty Max d	39,90
Mr. Nutz d	49,90
NBA live '96 d	99,90
NFL Quarterback d	49,90
NHL '96 d	109,90
On the Ball d	49,90
PageMaster eu	39,90
PGA Golf 96	109,90
Pinball Dreams d	69,90
Pinocchio d	129,90
Pocky & Rocky 2 d	69,90
Protector eu	69,90
Puzzle Bobble d	99,90
Punch Out d	69,90
Radical Rex d	69,90
Return of Jedi d	49,90
Sailormoon d	49,90
Schlümpfe eu	99,90
Shadowrun d	99,90
Simcity eu	59,90
Spiderman Separation d	99,90
Spindizzy World eu	49,90
Stargate d	49,90
Star Trek Next Gener. d	99,90
Star Trek Deep Space 9 d	129,90
Streetracer d	49,90
Syndicate d	49,90
Tetris 2 d	109,90
Tetris & Dr. Mario d	79,90
Timeslip eu	39,90
Tiny Toons d	39,90
Tom & Jerry d	99,90
Toy Story d	129,90
Turbo Toons d	59,90
Urban Strike d	99,90
Unirally d	49,90
Utopia d	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Waterworld d	79,90
Wayne Gretzky Hockey d	129,90
Wings II eu	39,90
Worms d	129,90
WWF Wrestlingmania d	99,90
WWF Raw inkl. Video d	59,90
Zero the Kamikaze d	49,90
Zombies d	39,90

Assaukit Rigs d	89,90
Big Hurt Baseball d	79,90
Casper d	89,90
Cyberled d	99,90
Cyberia d	89,90
Deconstruction Derby d	99,90
Descent d	89,90
Disc World komp. deutsch	89,90
Extreme Games d	99,90
Extreme Pinball d	89,90
FIFA '96	89,90
Gex d	89,90
Hebereke Popoito d	79,90
Hi-Octane d	59,90
Johnny Bazookatone d	79,90
Lemmings 3d	89,90
Loaded d	79,90
Lone Soldier d	89,90
Magic Carpet d	89,90
Need for Speed d	89,90
NBA TE	79,90
NBA In the Zone d	99,90
NFL Quarterback Club 96 d	79,90
PGA '96 d	89,90
Primal Rage d	89,90
Philosoma d	89,90
Psycho Detective d	79,90
Raiden d	99,90
RAN Soccer d	89,90
Rayman d	99,90
Revolution X d	79,90
Resident Evil us	109,90
Rise of the Robots 2 d	79,90
Ridgeracer d	99,90
Road Rash d	89,90
Shell Shock d	89,90
Starblade Alpha d	89,90
Striker d	99,90
Thunderhawk 2 d	89,90
Total NBA d	99,90
Warhawk d	89,90
Wipeout d	99,90
Wing Commander 3 d	99,90
World Cup Golf d	69,90
Worms d	79,90
WWF Raw Arcade d	99,90

LIEFERBEDINGUNGEN
us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, l = 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

PLAYSTATION

Playstation d	499,90
Mad Catz Lenkrad & Ped.	159,90
Action Replay Pro d	89,90
Joypad d	55,90
Joypad Dauerfeuer	39,90
Memory Card	45,90
Memory Card 10 fach	89,90
RGB Kabel	39,90
Alien Trilogy d	89,90
Alien Trilogy eu	89,90
Air Combat d	99,90

Info-Gutschein !!!
(Der Kunde bekommt für die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazu gehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Nintendo Sega Sony MS-DOS

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 Grafikaufklärung 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 ausgewogenen Mischung aus Basketballaction und -simulation machen Sonys erste Korbwerfer 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 Level-design, 24 Megs Umfang, da kann man über die nicht so berauschende Grafik locker hinwegsehen. Metroid ist selbst auf 16 Bit noch Kult.

Electronic Arts/Bullfrog **Strategie/Simulation** 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.



CD Media-Gewinnspiel

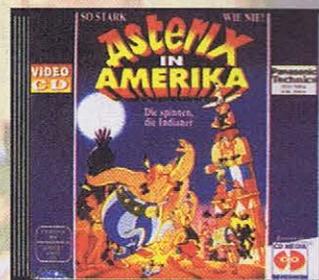
Mit ein bißchen Wissen könnte demnächst ein 3DO FZ-10 von Panasonic in Euren eigenen vier Wänden stehen. Die Firma CD Media Euro Club, der Spezialist für Laser Disc- und MPEG-Filme, verlost gleich drei 3DO-Multiplayer mit dem integrierten Zusatzadapter FZ-FV10, durch den Ihr sämtliche Video CD-Streifen in lupenreiner Qualität genießen könnt. Um Letzteres unter Beweis zu stellen, gibt es fünf Mal das phantastische Zeichentrick-Abenteuer **ASTERIX IN AMERIKA**, sowie fünf Mal **LÉON DER PROFI** zu gewinnen.

Und wie? Völlig simpel: Um einen dieser Super-Preise einzuheimsen, müßt Ihr einfach nur den Namen des Schöpfers der Asterix-Figur angeben.

Den Coupon mit der Lösung schickt Ihr bis zum 31.05.95 (Einsendeschluß) an folgende Adresse:

CD Media Euro Club
Stichwort: CD Media
Postfach 32 34 55
20119 Hamburg

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags sowie CD Media Euro Club dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

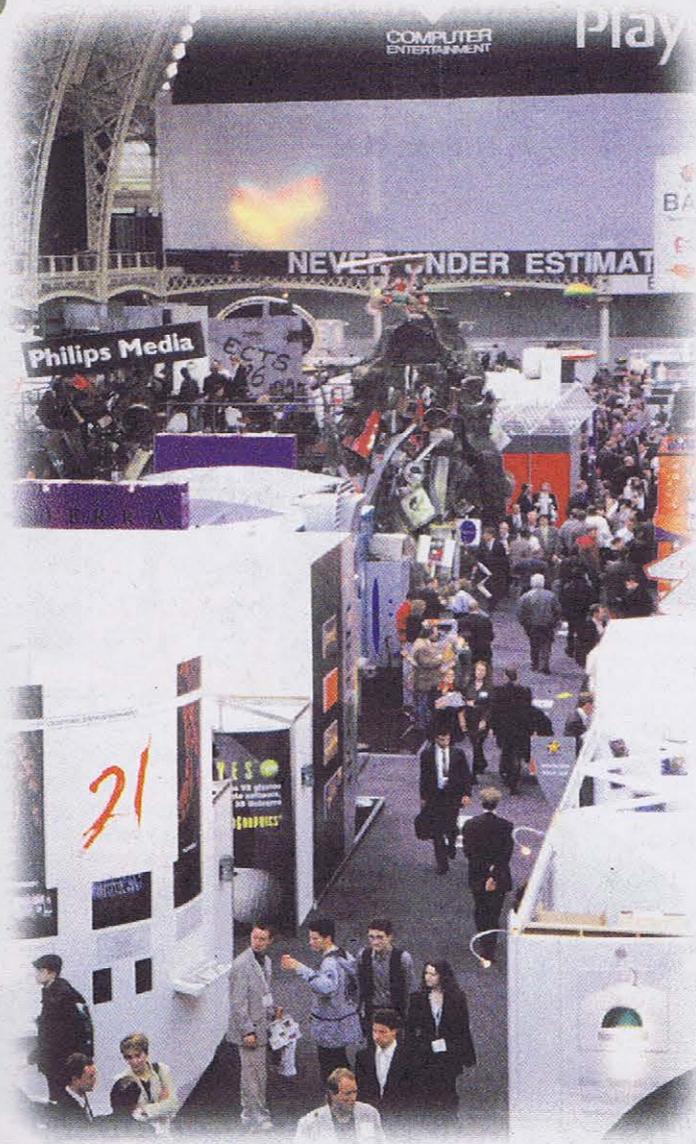


Ich besitze folgende Geräte:

- PC mit MPEG-Karte
- Laser Disc-Player
- 3DO mit Videokarte
- Sega Saturn mit MPEG-Karte
- Sony PlayStation

Meine Anschrift lautet:

Lösung: _____



Spielenachschub aus der Olympiahalle

ECTS Frühjahr '96

London, Olympia hatte wieder eingeladen und sie kamen, und das zahlreicher als vor einem Jahr. An die 10.000 Besucher wurden registriert, 16% Steigerung zum Vorjahr, mehr Entwickler, mehr Händler und mehr Interessenten aus Übersee. Doch warum war es dann trotzdem die letzte im Frühjahr stattfindende ECTS? Fragte man nach den ganz großen Soft- oder Hardwareneuigkeiten oder suchte die eine oder andere bedeutende Firma, wurde man desöfteren auf die E3 in Los Angeles verwiesen. Die Branchenriesen Nintendo und SEGA ließen sich in der Messehalle erst gar nicht blicken. Gleich zwei große Spielemessen innerhalb eines Monats können nicht nebeneinander existieren, und wie es aussieht haben in diesem Falle die Kalifornier London den Rang abgelaufen. In Zukunft wird es die ECTS nur noch im Herbst geben, dafür jedoch größer gleich auf zwei Hallen ausgeweitet

Der Branchen-Oldie hielt sich bedeckt

Activision

Die guten alten Sportarten haben ausgedient: Cybersports ist im Kommen! Im Sommer wird man sich auf den 32-Bit Konsolen mit **HyberBlade** vergnügen, einer Art Hockey auf Inline-Skatern. Mit bis zu vier Spielern können in futuristischen 3D-Arenen heiße Gefechte ausgetragen werden. Weihnachten geht es gleich weiter mit dem neuartigen Actionspiel **Blast Chamber**, das einen drehbaren Kubus als Spielfläche

bietet. In dieser Hatz gegen die Zeit, die mit vielen Knobelementen durchsetzt ist, begibt man sich mit bis zu vier Spielern auf die Jagd nach einem Diamanten, und wenn man diesen ergattert hat, zum Ausgang. Das Grafikadventure **Zork Nemesis** wurde auf dem PC



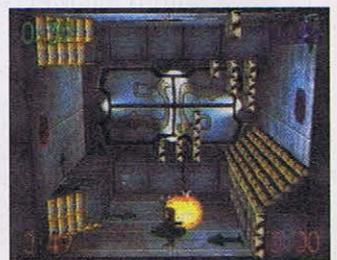
Das Grafikadventure **Zork Nemesis** öffnet die Tür in eine surreale Phantasiewelt voller versteckter Geheimnisse



HyberBlade läßt die Szene-Sportart Rollerblading im Polygongewand nacherleben

vorgestellt, soll aber für Saturn und PlayStation im Oktober erscheinen. Mit photorealistischen Grafiken und anschaulichen Videosequenzen entführt es in das geheimnisvolle Zork Universum.

Blast Chamber präsentiert eine "rundum" neue Spielidee





Die Schergen des fiesen Swagman rauben Hannah und Zak den Schlaf



Richard Barclay, Marketing Director von Core Design, vor der Saturn-Version von Tomb Raider

In einer Suite des noblen Hilton wurden einige Neuigkeiten feilgeboten. So zum Beispiel Blam!, Swagman, Ninja und Tomb Raider von Core Design. Blam! wird Euch in dieser Ausgabe als Preview vorgestellt, also werfen wir einen Blick auf den Rest. Der böse Swagman hat die Traumfliege gekidnappt, die für die guten Träume zuständig ist. Die Zwillinge Zak und Hannah (simultan steuerbar) machen sich in diesem Action-Adventure in Draufsichtperspektive auf, um diese zu befreien. Swagman wird im kommenden Sommer auf den 32-Bit Geräten sein



Trotz eisiger Kälte stapft Lara Croft leicht bekleidet durch detailliert texturierte Polygon-Grüfte

Das Atlanta '96 Fieber ist ausgebrochen

Centregold

Unwesen treiben. Ebenso das Beat'em Up **Ninja**, in dem der junge Ninja Kuwoswa gegen das Böse loszieht. Gegen immer stärker werdende Feinde eignet er sich in 15 Levels über 50 verschiedene Kampftechniken an. Endlich 'mal wieder eine Frau

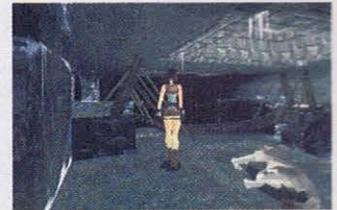
und verbindende FMV-Sequenzen weisen auf einen stimmigen Spielfluß hin. Erhältlich für Saturn und PlayStation im Herbst. US Gold hat sich die verkaufsträchtigen Lizenzen für Atlanta 1996 gesichert und liefert mit **Olympic Soccer** und **Olympic**

Games Olympia-Feeling für die Wohnzimmer von PS-, SAT-, und 3DO-Besitzern. In 15 olympischen



Die ersten Studien samt den riesenhaften Gegnern des Polygon-Prüglers Ninja

als Heldin! Lara Croft, Abenteurerin des 3D-Action-Adventures **Tomb Raider**. Gut animiert kämpft sie sich elegant durch zahlreiche Welten, löst Rätsel und verteidigt sich gegen furchteinflößende Monster. Wechselnde Kameraperspektiven



Was lauert hinter der nächsten Ecke von Tomb Raider!?

Disziplinen wie Sprinten, Hammerwerfen, Gewichtheben, Fechten u.v.m. können Couch-Athleten parallel zu den Spielen in Atlanta Wettkämpfe auf dem Pantoffelkino austragen, und das alles höher, weiter und schneller!



Aber bitte mit Smoking

ECTS Awards 1996

Am Sonntag, den 14. April 1996 wurden im Rahmen der ECTS die Gewinner des ECTS "Oscars" bekanntgegeben. In der Porchester Hall war Abendkleidung und Sektempfang angesagt. Die Veranstalter haben anscheinend zu viele Oscarverleihungen aus Hollywood konsumiert, so daß sie dem Event meines Erachtens eher krampfhaft einen Schein

von Glanz und Glamour zu geben suchten. Umrahmt von zwei langbeinigen Beauties im Glitterkleid wurden in 17 verschiedenen Kategorien, unter anderem die interessanteste Neuerscheinung des Jahres (Worms), das Spiel des Jahres in Deutschland (Command & Conquer) und der Software-Vertrieb des Jahres (Virgin) prämiert.

Als bester Entwickler wurde Psygnosis gekürt (rechts: Ian Hetherington)



Chris Deering (Sony) ist stolz auf seine PlayStation (beste Hardware)



Virtua Fighter 2 wurde als bestes Videospiel prämiert, Malcolm Miller (Sega Europe) freut sich

Spiel, Satz - Sieg?

Codemasters

Auf dem Mega Drive hatten wir das Vergnügen schon, Pete Sampras "hautnah" kennenzulernen. Jetzt gibt der rassige



Spitzenspieler auf den 32-Bit Konsolen sein Debüt. Das wichtigste Produkt, das Codemasters vorgestellt hatte, war **Sampras Extreme Tennis**, das noch rechtzeitig vor Wimbledon im Juni erscheinen soll. Es verspricht realistische 3D Grafiken, 360 Grad Rundumsicht,

Ob sich Sampras Extreme Tennis so wie der Namensgeber auf den oberen Listenplätzen tummeln wird?



Hier sind erste Bilder zu **Micro Machines V3** für PlayStation

Vier-Spieler-Modus, intelligente Gegner, die Schwächen sofort erkennen und ausnutzen und eine weite Bandbreite an individuellen Soundeffekten. Ein ausführliches Preview folgt in der

nächsten Ausgabe. **Micro Machines V3**, das Sequel zu Codemasters Vorzeigespiel wurde leider noch nicht gezeigt. Vielleicht ist das ein typischer Fall von "Erst auf der E3!".

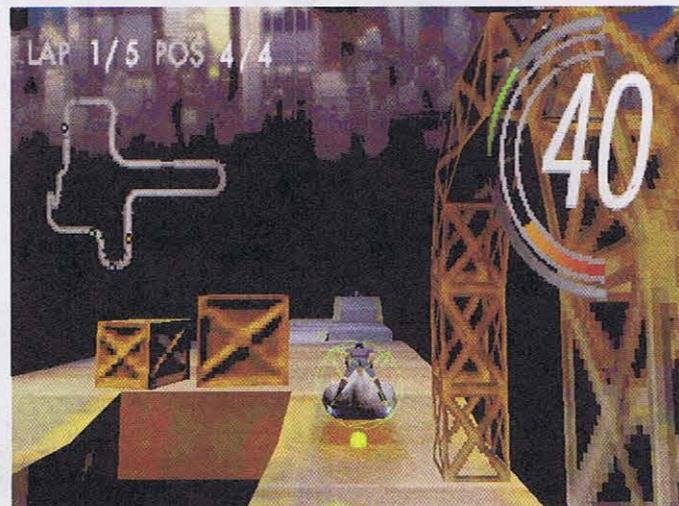
Wann kommen diese Games endlich?

GT Interactive

Der Stand von GT Interactive wurde beherrscht vom Rummel um id Softwares neuesten 3D-Shooter **Quake**, weshalb auch alles in dunklen Dungeons untergebracht war. Begleitet von düsteren Klängen stieg man herauf in das schwarze Softwarereich und wurde auch schon fündig. Das von den PC-Fans heiß ersehnte Quake ist nämlich auch schon für PlayStation, Saturn und N64 geplant. Die ersten Impressionen auf dem PC gestalten sich durchaus beeindruckend. Darauf sind wir schon gespannt, und auf das andere, im gleichen Genre angesiedelte Game **Hexen**, ebenfalls von id Software. Andere Highlights bei GT waren die im Vorfeld hochgelobten Scavenger-Produkte **Amok** und **Scorcher**, die leider beide nur auf dem PC zu sehen waren, doch auch für den Saturn in Arbeit sind. **Scorcher** ist ein futuristisches Motorradrennspiel, das mit klasse Grafiken, gutem Spieldesign und einer flotten Geschwindigkeit besticht. Genauso beeindruckend stellt sich das Shoot'em

Up **Amok** vor. In Zukunfts-Szenarien des Jahres 2047 hat sich der Pilot durch detailliert gezeichnete Polygonwelten zu kämpfen und gegen erschreckend realistisch wirkenden Gegner anzugehen. Alle Bilder in diesem Artikel sind von PC-Versionen gemacht.

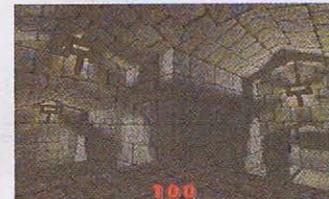
Gefährliche Haarnadelkurven in Scorcher erfordern enormes Fahrgeschick



Diese "erfreulichen" Aussichten erwarten Euch in dem Shooter **Amok**



Mit dem flotten **Cyber-Motorrad** durch diverse Tunnelstrecken und dabei fleißig nützliche Items einsammeln



Steigen wir hinab in die düster-gruselige Gewölbe von **Quake**



In mehr als 20 Levels geht es um die Vernichtung der Könige des Todes. **Hexen** bietet packende Fantasy-Atmosphäre

DIE WELTMEISTER.

**SPORT
REPORT**

Diethelm Straube und Sabine Köhne
informieren in „**Sport Report**“ – Sportnews
aus aller Welt. Jeden Tag, 22:15. Im DSF.

DSF

Mittendrin statt nur dabei



Exhumed - auf den Fersen der miesen Grabschänder vom Nil



Firo & Klawd säubern die U-Bahn

Walk like an Egyptian

BMG Interactive

Am BMG Stand war Basketball angesagt. Nachdem Crystal Dynamics Slam'n Jam '95 für das 3DO gute Noten ernten konnte, präsentierten sie diesmal **Slam 'n Jam '96** Featuring Magic & Kareem für PlayStation (Juni) und Saturn (Juli). Wir stellen Euch diese Dribblelei in der vorliegenden Ausgabe im Preview vor. Das Rennspiel **Grand Theft Auto** ist der erste Titel, den DMA, die Programmierer von Lemmings, in Zusammenarbeit mit BMG vorstellen. In mehr als zwölf verschiedenen Fahrzeugen (Autos, Busse, LKWs und Motor-

räder), die Ihr vorher stehlen oder beschlagnahmen könnt, geht es über Stock und Stein durch drei unterschiedliche Städte, immer auf der Flucht vor den Gesetzeshütern. Diese illegale Raserei in Draufsicht-Perspektive, die von einem rockigen Sound begleitet wird, ist für Oktober (PS, SAT) geplant. Mit dem 3D-Shooter **Exhumed** versuchen sich die Programmierer von Lobotomy auf die Erfolgswelle der Boomlike Spiele einzuklinken. Bis an die Zähne bewaffnet (Machete, 357 Magnum, Magie, etc.) geht es in das alte Ägypten, wo

das Grab des Königs Ramses samt seiner mumifizierten Überreste ausgeraubt worden ist. In der Ego-Perspektive geht es durch das ganze Karnak Tal, über Berge, durch Tempel und Paläste, sogar durch wasserdurchflutete Plätze, wo der Spieler nur schwimmend weiterkommt. Kommt für PlayStation und Saturn im September.

Die New Yaker Polizisten Firo, ein übergewichtiger Orang-Utan und sein Kollege Klawd, ein witziger Kater kämpfen im Adventure **Firo & Klawd** gegen Straßenverbrecher in Big Avocado. Der Release dieses auch simultan zu zweit spielbaren Games ist für den Herbst (PS/SAT) angesetzt.



Grand Theft Auto bietet eine Menge Großstadt-Action

Optimistisch und mit Vollgas in die Zukunft

Psygnosis

Sehr selbstbewußt zeigte sich Psygnosis in London. Sie erweitern ihr Entwicklerteam von 350 auf rund 500 Leute und haben sich für die Zukunft hohe Ziele gesteckt. Sichtlich stolz präsentierten sie ihre herausragende Rennsimulation **Formel 1**, das noch rechtzeitig zum Hockenheim-Rennen im Juli

erscheinen soll (Preview MF 4/96). Auch die Lemminge tummeln sich wieder auf der PlayStation, diesmal in kunterbunter Jump 'n Run Manier, gespickt mit typischen Puzzle-Elementen. **Adventures of Sir Lummoxx** könnte dieser kindergerechte Titel bei Erscheinen heißen, der genaue Titel steht noch nicht fest. Seit anderthalb Jahren wird an diesem Vorhaben gearbeitet, das im kommenden Herbst erhältlich sein wird. Ein weiteres ehrgeiziges Projekt ist **Sentient**, ein interessanter Rollenspiel/Adventure-Mix, bei dem nicht die Waffen, sondern die Menschen sprechen. Die Besatzung besteht

aus über 50 verschiedenen Mitgliedern, die alle charakteristische Eigenheiten aufweisen, so daß zum Beispiel den Worten des notorischen Lügners irgendwann kein Glaube geschenkt wird. Auf den Faktor Künstliche Intelligenz wurde besonderen Wert gelegt, denn der Plot entwickelt sich dynamisch weiter, ohne, daß der

Spieler direkt darauf Einfluß nimmt. Mal sehen, ob wir uns nächstes Weihnachten schon in die Gerücheküche des Raumschiffs einklicken können?



Das Raumschiff steuert unkontrolliert auf eine Sonne zu, gibt es eine Rettung?



Sir Lummoxx in seinem kunterbunten Abenteuerland



Einer der berühmten Strecken im Formel 1-Zirkus



Die geschäftige Besatzung von Sentient auf der Brücke

Während andere große Firmen sich gar nicht erst auf der ECTS blicken ließen, ging Sony so wieder richtig ran. Auf einer gesamten Wandbreite der Halle wurden PlayStation-Knaller en masse geboten. Zum einen die stark belagerten Namco Produkte, die da wären **Tekken 2 - Return of the Iron Fist** (Preview in dieser Ausgabe), **Ridge Racer Revolution**, **Namco Museum**, **Galaxian 3** und **Smash Court Tennis**, die Adaption von Smash Tennis auf SNES.

Eine Art witziges Knuddeltennis, in dem die Charaktere Cartoonmäßig aufgemacht sind. Mit einem Vier-Spieler-Modus, 10 Plätzen zur Auswahl und einem Feature für ganz gemeine Zeitgenossen, die kleine Steinchen am Spielfeldrand plazieren und so dem Gegner das Leben schwer machen können, ist gute Laune vorprogrammiert. Geplant für September. Zum anderen selbstverständlich auch **Battle Arena Tohshinden 2**, Takaras Vorzeigepilger, dessen magische Anziehungskraft auf die Massen



Groß vertreten

Sony Computer Entertainment



Die witzigen Fahrzeuge von Supersonic Racers unterwegs auf der Wüstenetappe



Spacig-nervige Gegner des 3D-Hüpfspiels Jumping Flash 2

Crash Bandicoot stellt sich als neues PlayStation Maskottchen vor



Ballerei per Lightgun in Gun Law



Arena frei für Besuchermagnet Tohshinden 2



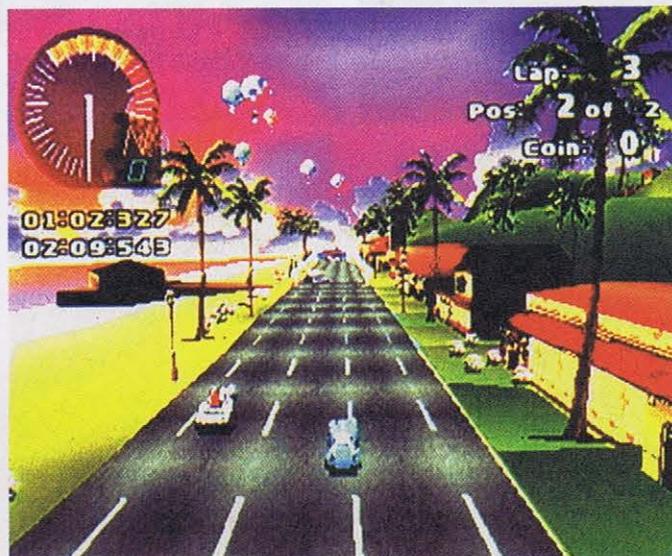
Erster Aufschlag für Smash Court Tennis

nicht zu übersehen war. Aber auch die Produkte von SCE selber mußten sich nicht verstecken. Da wäre **Jumping Flash 2**, das größere Levels und härtere Herausforderungen verspricht als sein Vorgänger und das witzige Rennspiel **Motor Toon Grand Prix 2**, das mit neuen Tracks und einwandfreien Gouraud Shading Grafiken wieder eine Menge Spielspaß bieten soll. Beide Spiele sind erst für September geplant. Genauso verhält es sich auch mit **Gun Law** (jap. Horned Owl), ein 3D-Shooter in düsterem Apokalypse-Szenario, das die Lightgun unterstützt. Zu bewundern war auch das Jump'n Run **Crash Bandicoot**, dessen Held



Sony hatte den Besuchern in ihrer riesigen PlayStation-Area viel zu bieten

als neues Maskottchen für die PlayStation gehandelt wird. Weiterhin zu sehen war Mindscapes **Supersonic Racers**, ein Fun-Rennspiel mit spaßigen Cartoonfiguren, das mit bis zu acht Spielern auf 30 heimtückischen Strecken zu lustigen Wettrennen einlädt.

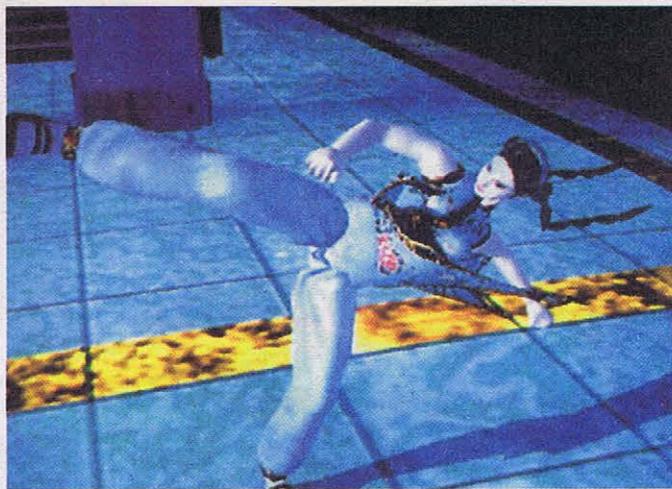


Motor Toon Grand Prix 2 hat neue Strecken zu bieten

Vielversprechende Virtua Fighter

SEGA

Ohne eigenen Stand hielt sich SEGA auf der Messe eher dezent im Hintergrund. Auf einer internen Pressekonferenz für die Händler wurde ein Demo vom heißersehten **Virtua Fighter 3** gezeigt. Unterstützt vom neuen Model 3-Board wird der dritte Teil der Prügelserie neue Maßstäbe im Arcadebereich setzen. Unheimlich detaillierte und lebendig ani-



Pai hat sich für **Virtua Fighter 3** ein unschuldig-weißes Outfit zugelegt, zu spaßen ist immer noch nicht mit ihr

mierte Charaktere lassen uns gespannt dem Sommer entgegenfeiern. Andere Highlights waren **Heart of Darkness**, ein Action-Adventure mit Jump'n Run-Elementen, das für Juli geplant ist und nach Erscheinen drei Monate exklusiv die Saturn-Besitzer beglücken wird. Desweiteren **Nights**, das wir Euch in dieser Ausgabe bereits vorstellen. Die 2D-Variante von Segas Prügelserie, nämlich **Virtua Fighter Animations** für Game Gear wird uns erst im Oktober erreichen und anders als erwartet nur mit einem Einzeler-Modus aufwarten.

Malcolm Miller, SEGA Europe, im Gespräch mit ECTS-TV (Auszüge)

Frage: Welches sind die wichtigsten Regionen bezüglich der Geschäfte, die sie einbringen?

Malcolm Miller: Das Vereinigte Königreich und Frankreich sind die Haupt-Beiträger. Auch Spanien, obwohl das ein kleinerer Markt ist. Deutschland war immer schon ein sehr harter Kampf für jede Firma, die im Bereich der Unterhaltungselektronik angesiedelt ist; für

gewöhnlich sind dort die Preise niedriger, die Händler unachgiebiger und die Bedingungen sind oftmals sehr, sehr schwierig. Also, ist es ein sehr harter Markt, aber es ist ein sehr wichtiger Markt.

Frage: Muß sich die Videospielindustrie die Unterstützung und die Begeisterung der allgemeinen Öffentlichkeit vom PC zurückerobern?

MM: Ich denke, daß wir in der Übergangsphase an Land verloren haben. Die Lücke zwischen den 16 und 32-Bit Märkten dau-

erte zu lange und hat den PC-Markt bereichert. Jetzt nachdem 32-Bit da ist, können die Leute ziemlich deutliche sehen, daß es unterschiedliche und bessere Spiele auf Konsole gibt, die auf dem PC nicht kopiert werden können.

Frage: Glauben Sie, daß N64 in Europa vor Weihnachten erscheinen wird?

MM: Nein. Aber wenn Sie es tun, wird es in dermaßen kleinen Mengen sein, daß es für unser Geschäft dieses Jahr nicht von Bedeutung sein wird.



Jacky und Sarah liefern sich auf dem Game Gear ein "abgehobenes" Duell

Die Bikes aus dem Keller geholt und ab

Warner Interactive

Schon wieder ein Sportspiel, welches sich nicht in die konventionellen Kategorien einreihen läßt. **Pitball** ist ein Beat'em Up, das sich an Basketball orientiert. Wenn man einmal im Ballbesitz



ist, muß man diesen mit roher Gewalt gegenüber den bis zu vier Mitspielern verteidigen, um ihn schließlich im Korb plazieren zu können. Ein interessantes Spielprinzip, das für PlayStation im September geplant ist. **International Moto X**, ein 3D Rennspiel basierend auf der beliebten Cross-Variante des



Die gefährlichen Kombattanten von Pitball in Angriffsposition



In International Moto X rast Ihr über Stock und Stein

Motorsports kündigt sich im Juli für PS an. Durch die schottischen Highlands bis zu eisbedeckten Schollenlandschaften der Arktis bietet es eine Menge Abwechslung und hat auf der Messe einen guten Eindruck hinterlassen. Das Shoot 'em Up **Return Fire** haben wir bereits in der aktuellen Ausgabe dem Test unterzogen (Seite 64). Weiterhin geplant im Verlauf dieses Jahres sind **Hardball 5** und **Hardball 6**, zwei Baseballsimulation für die 32-Bit Konsolen.



Petra Bedford führte uns charmant über den Stand von Warner

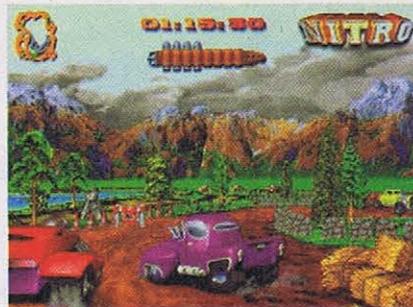
Unendliche Weiten, der Weltraum...

Telstar Interactive Studios

Alles drehte sich um den neuen Flugshooter **Starfighter 3000**. Keith Sloan, verantwortlich für die PR, führte ganz stolz das schon fast fertige Spiel vor. Die Weltraum-Simulation mit dem bekannten Namen geht in eine neue Runde. Einmal vom Mutterschiff ausgesetzt, schwebt Ihr mit Eurer wendigen Schüssel

über die texturierten Polygonlandschaften und müßt im harten Lasergefecht Bodenstationen und andere Flugkörper aufmischen sowie kleinere Missionen erfüllen. Der enorme Umfang (50 Aufträge) und das hohe technische Niveau lassen auf einen guten 3D-Shooter hoffen, der uns in ein paar

Monaten erreichen wird. In ferner Zukunft warten die Abenteuer des Rettichs **DJ Fresh** in dem gleichnamigen Adventure auf Euch. In einer Reise durch die Traumwelt versucht er die Kinder von ihren Alpträumen zu befreien. Dieses und das nächste Spiel sind für die 32Bit-Konsolen erst Ende des Jahres angekündigt. In **Opposite Lock** kann man beispielsweise in einem 1957er Chevrolet gegen Ford Pickups antreten, dem Gegner kurz 'mal Nitro reinwerfen oder Offroad ein paar Stunts absolvieren. Abwarten!



Diese urigen Fahrzeuge stehen bei **Opposite Lock** zur Auswahl



DJ Fresh behauptet sich frech gegen die schlafwandelnden Monster



Keith Sloan vor SF 3000



Die Fliegerei **Starfighter 3000** erscheint für PlayStation und Saturn

The Best of the Rest

Sonstige Highlights

Ich wußte es schon immer, Männer und Frauen sind verschieden wie Tag und Nacht. Oder warum müßten sie sich sonst bekriegen? **Gender Wars** von SCI liefert Ende des Jahres den letzten Kampf der Geschlechter auf die PS. In diesem Strategie/Action-Mix kann man wahlweise die "männliche" oder "weibliche" Rolle übernehmen und die jeweils andere Spezies bekämpfen. Ja, und dann? Dann kämpfen wir lieber in **Aftermath** Seite an Seite mit dem anderen Geschlecht gegen das Böse. Das 3D Shoot 'em Up bietet vor dem Hintergrund komplett gerenderter Grafiken ein

packendes Zukunfts-drama mit zahlreichen Levels. Laut Interplay soll es demnächst erhältlich sein für Saturn und PlayStation. Für die gleichen Systeme wird Domark im Herbst das Action-Adventure **Death-trap Dungeon** herausbringen, welches auf den Fighting Fantasy Büchern von Ian Livingstone basiert. In sechzehn 3D-Levels lauern dem Spieler 55 verschiedene blutrünstige Gegner auf, denen er sich tapfer in einem Schwertkampf stellen kann. Beim nächsten Titel ist die Rede von **Top Gun**, doch weit und breit keine Spur von Tom Cruise. Der ist in der gleichnamigen Flugsimulation

Top Gun "Fire at Will" für die PS leider nicht vertreten. Das auf dem erfolgreichen Spielfilm der 80er Jahre basierende Spiel legt besonderen Wert auf "Plug 'n Play", d.h. langwierige Gewöhnungszeiten an die Bedienung sollen vermieden werden. Im Gegensatz zum PC wurde für die PlayStation-Version mehr Gewicht auf Actionelemente gelegt.



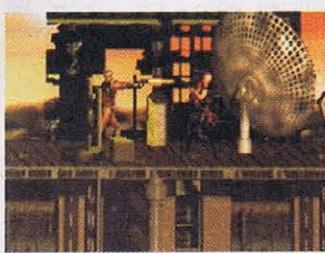
Wie auch im Film, muß vor der **Flugaction** trockene Theorie gepaukt werden



Elite-Pilot **Maverick** in seiner High-Tech F-14 Tomcat



Im **Gender Wars** geht es heiß her



Spezialagent **Vic** in **Aftermath**



Die Rückkehr der Arcade-Klassiker

Back to the Future

Fest steht jedenfalls, daß sich in den Augen der Hersteller in jüngster Zeit keine Tränen, sondern Dollar-Zeichen widerspiegeln, denn mit Compilations beliebter Automaten-Klassiker wird versucht, das schnelle

Geld mit wenig Aufwand zu scheffeln. Bleibt die Frage, inwieweit solche Produkte eine Daseinsberechtigung haben: Die meisten Titel wandern, nachdem man seine nostalgischen Gefühle ausgelebt hat, auf

Für so manchen betagten Videospiele-Veteranen genügt es schon, die krächzenden Schußsalven des Space Invaders Automaten zu hören oder eine an Pac Man erinnernde Spalt-Tablette zu sehen, schon sammeln sich unweigerlich Tränen der Rührung in den mit verklärtem Blick rollenden Augen - ja, damals, da war die Videospiele-Welt noch in Ordnung - meint man!

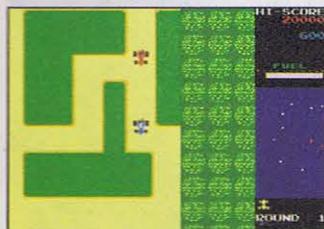
nimmer Wiedersehen zurück in die Box. Zu schlecht sind Grafik und Sound, und zudem waren die Spiele früher extrem schwer - oder ist man mit dem Alter nur langsamer geworden? Wer zu den geschichtlich Inter-

essierten oder der handvoll unverbesserlicher Nostalgiker gehört, wird allerdings mit diesem Griff in die Geschichte sicher das große Los ziehen. (Christoph)

Namco Museum Vol. 1

Pac Man (1980)

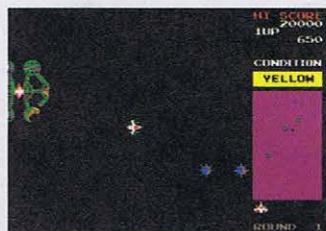
Das Kultgame schlechthin: Ihr steuert Pac Man durch ein Labyrinth, in dem lauter kleine weiße Kugeln ausgelegt sind. Für jede Kugel, die gefressen wird, gibt es zehn Punkte; Nachdem alle Kugeln vom Bildschirm verschwunden sind, geht's in die nächste Runde. Leider machen Geister das Pac Man-Leben schwer, denn sie heften sich an Eure Fersen und blasen bei Berührung eines der Bildschirmleben aus. Mit Energiepilzen wird der Spieß für eine kurze Zeit umgedreht, so daß die Geister die Gejagten werden. Die Spielgeschwindigkeit wird mit der Zeit höher, und die Geister werden aggressiver. Pac Man ist ein Klassiker, der auch heute noch für Kurzweil sorgen kann.



Rallye X (1980)/ New Rallye X (1980)

Im Prinzip handelt es sich hier ebenfalls um ein Labyrinth wie bei Pac Man, es wird aber nach allen Seiten

gescrollt und es gibt einen Scanner zur Orientierung. Ihr steuert einen Rennwagen und müßt verschiedene Flaggen einsammeln. Alles Rote auf dem Monitor ist dabei feindlich: Die roten Rennwagen jagen Euch, um Euren Flitzer aus dem Rennen zu rammen; die roten Felsen, die herumliegen, sind bei einer Kollision ebenfalls tödlich. Beim Fahren verbraucht Ihr kontinuierlich Brennstoff, dessen Menge ständig an einem Balken ablesbar ist. New Rallye X ist das selbe in grün, nur die Grafik wurde ein wenig verbessert und es gibt als Zusatzflagge noch den Lucky Check, bei dem Ihr Punkte für den verbleibenden Fuel kassiert - spaßig.



Bosconian (1981)

Bosconian ist ein Weltraum-Ballschpiel mit folgenden Besonderheiten: Das Raumschiff schießt immer gleichzeitig nach vorn und hinten. Man kann nach rechts/links, oben/unten und diagonal steuern, wobei der Bildausschnitt ständig mitscrollt. Ziel ist, die feindlichen

grünen Raumbasen zu vernichten, die von Runde zu Runde besser bewacht werden. Ein großer Pluspunkt: Es gibt unendlich viele Continues, so daß Bosconian eines der wenigen Oldie-Spiele ist, bei dem man die späteren Level zu Gesicht bekommt.



Galaga (1981)

Neben Pac Man ist Galaga das Juwel auf dieser Collection. Ihr steuert Euer Raumschiff am unteren Bildschirmrand und zwar ausschließlich horizontal. Oben bewegen sich allerlei geflügelte Insekten in verwirrenden Flugmustern, um sich im passenden Moment auf Euch zu stürzen oder Euren Gleiter mit Bomben zu attackieren. Ausweichen und abballern heißt hier die Devise. Ab und zu kommt ein besonders großes Weltrauminsekt nach unten, um mittels eines Traktorstrahls Euer Raumschiff einzusaugen. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht ganz so harsch, so daß Galaga auch heute noch als Paradebeispiel für gutes Leveldesign und dauerhaften Spielspaß gilt.

Pole Position (1982)

Gerade an Rennspielen nagt der Zahn der Zeit besonders eifrig, wie man an Pole Position sehen kann. Innerhalb eines Zeitlimits muß eine vorgegebene Strecke abgefahren werden. Gesteuert wird nach rechts und links; sogar eine Gangschaltung mit den Stellungen High und Low steht zur Verfügung. Ihr seid aber nicht die einzigen auf der Piste. Pole Position läßt sich mit dem Pad kaum vernünftig spielen, da man bei höheren Geschwindigkeiten keine Kontrolle mehr über sein Gefährt hat. Dieses Spiel ist eindeutig die Gurke im Namco Museum.

Toypop (1986)

Erfreulich, das es auch noch Spiele gibt, bei denen Teamwork honoriert wird. Bei Toypop könnt Ihr zu zweit gleichzeitig in den Kampf ziehen. Auf dem bildschirmgroßen Spielfeld liegen Geschenke verstreut, die nach dem Beschuß Items freigeben, vor allem Waffen, die man speziell für die verschiedenen Gegner braucht. Man muß eine gewisse Anzahl an Herzen einsammeln. Mit jedem Herz öffnet sich das Ausgangstor ein Stückchen; hat man das letzte Herz geborgen, ist der Weg zum nächsten Level frei. Trotz des lobenswerten Teamgedankens ist Toypop nur ein mittelmäßiges Spielchen.

Namco Museum Vol. 2**Cutie Q (1979)**

Das älteste Spiel dieser Compilation ist eine Mischung aus Break Out und Flipper. Das Spielfeld entspricht dem eines Flipper: Es gibt Targets, Lanes und sogar einen Spinner im Zentrum des Feldes. Die "Kugel" bewegt sich streng nach dem physikalischen Prinzip "Einfallswinkel = Ausfallswinkel". Gesteuert wird nicht mit zwei Flipperfingern, sondern mit zwei parallelen Balken, die sich nach rechts und links dirigieren lassen. So wird die "Kugel" wieder ins Spiel zurückgetrieben - im Prinzip wie bei Pong, nur eben horizontal. Mit dem Sony Controlpad hat man wenig Freude an Cutie Q, da die Steuerung zum Glücksspiel wird.

**Xevious (1982)**

Bei diesem klassischen Shoot 'em Up seid Ihr Pilot eines Raumschiffes und müßt Eure Feinde zu Boden und in der Luft bekämpfen. Zwei Feuerknöpfe sind belegt: Mit dem ersten bedient Ihr Eure Bordkanone

(Luftziele), mit dem zweiten werden Bomben abgeworfen (Bodenziele). Der Schwierigkeitsgrad nimmt kontinuierlich zu bzw. stellt sich auf Eure Leistungen ein (revolutionär!). Ab und zu tauchen regelrechte Endgegner auf, die fast ein Viertel der gesamten Spielfläche einnehmen. Leveldesign und Feindformationen sind ausgeklügelt, für damalige Verhältnisse ein Hit!

**Mappy (1983)**

Bei Mappy steuert Ihr eine kleine Maus und seit hinter Wertgegenständen her, die überall in einem Gebäude verstreut herumliegen. Gleichzeitig ist die Katzenbande hinter Euch her. Der Clou an der Sache ist folgender: Die einzelnen Stockwerke werden nicht etwa über Treppen erreicht, sondern über Schächte, an deren unterem Ende sich ein Trampolin befindet. Auf diesem Trampolin könnt Ihr herum-springen und beim gewünschten Stockwerk nach links oder rechts "aussteigen". Durch Türknallen kann man Schallwellen erzeugen, welche die aufdringlichen Katzen

vom Bildschirm pusten. Mappy bietet Horizontalscrolling, Bonusrunden und ein spielerisches Potential, das einen zumindest anfangs bei Spiellaune hält.

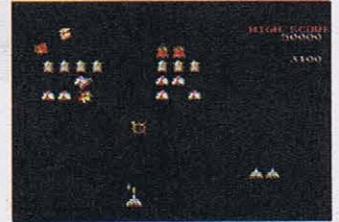
Grobda (1984)

Panzerschlacht anno 1984: Ein Spielfeld in der Größe des Bildschirms, auf dem sich wild verstreut quadratische Würfel befinden. Es gibt Euren Panzer und die des Gegners. Ziel des Spiels: alle gegnerischen Panzer vernichten. Eine Prise Taktik ist auch mit dabei, denn Ihr könnt hinter den Würfeln Deckung suchen. Außerdem steht ein gewisser Energievorrat zur Verfügung, den Ihr bei Bedarf mit einem Knopfdruck anzapft und der sich dann als Schutzschild um Euren Panzer legt. Grobda ist ein hektisches Gemetzel, dessen Schwierigkeitsgrad schnell zu- und Motivationsfaktor ebensoschnell abnimmt.

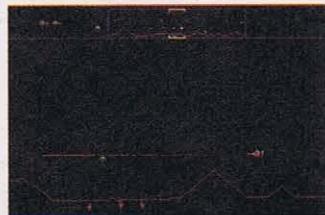
Dragon Buster (1984)

Dragon Buster ist eines der ersten Action-Adventures: Ihr steuert den mit Schwert und Energieleiste bewaffneten Helden des Spiels auf einer Übersichtskarte zu diversen Zielen: Höhlen, Gruften, Schlösser etc. Dort angekommen, fällt Ihr durch eine Röhre in das Gebäude und müßt gegen allerlei Widerlinge die Klinge schwingen. Extrawaffen, wie Feuerbälle und Bomben, aber auch Heilränke zur Energieauffrischung können aufgesammelt werden. Im jeweils letzten Gebäude der

Oberwelten muß man sich als Dra-chentöter betätigen. Insgesamt hat Dragon Buster einen gemäßigten Schwierigkeitsgrad und mittelprächtiges Gameplay.

**Gaplus (1984)**

Auch bei Gaplus tretet Ihr - aus einem Raumschiff am unteren Spielfeldrand ballernd - Galaga-mäßig gegen geflügeltes Weltraum-Geschmeiß an, das sich in vertrackten Flugformationen auf Euch stürzt und zusätzlich noch mit Bomben attackiert. Wie bei Galaga kann ein Zusatzschiff abgeschossen werden, zusätzlich darf man dann aber noch mittels eines Traktorstrahls gegnerische Insekten vom Himmel saugen, die dann fortan an Eurer Seite kämpfen. Gaplus ist enorm schwer, vor allem durch seine hohe Geschwindigkeit. Die herumschwirrenden Viecher sind oft kaum zu treffen, so daß bisweilen regelrechte Haßgefühle in einem aufsteigen und man diesen Weltraum-Ab-scham am liebsten mit der Paral-Dose vom Bildschirm fegen würde.

Williams Arcade's Greatest Hits**Defender (1980)/ Defender II (1981)**

Bei Defender wird stets nach links oder rechts geschossen, wobei man sein Raumschiff horizontal und/oder vertikal über eine mehrere Bildschirme umfassende, scrollende Weltraumlandschaft steuert. Feindlichen Invasoren versuchen dabei, die Einwohner des Planeten zu entführen; Eure Aufgabe besteht darin, die Bevölkerung zu schützen. Bei Defender kamen erstmalig die sogenannten Smart Bombs zum Einsatz, die sämtliche Feinde zu galaktischem Staub zerbröseln. Die Flucht in den Hyperspace war allerdings schon von Ataris Asteroids bekannt. Das ein Jahr später nachgeschobene Defender II wartete mit kleinen Änderungen auf; so gab es neue Gegner und die Möglichkeit, sich an bestimmten Stellen durch ein Raumschiff in andere Welten zu begeben.

**Joust (1982)**

Bei Joust steuert man einen Kämpfer, der auf einem Strauß sitzt. Drückt man den Steuerknopf, bewegt der Strauß seine Flügel und kann über den Bildschirm dirigiert werden. Die Feinde steuern ebenfalls einen fliegenden Strauß. Der Zweikampf ist gewonnen, wenn man sich bei der Kollision höher befindet als der Gegner. Der besiegte Strauß legt dann noch ein Ei, welches man auf sammeln sollte. Sind alle Eier aufgesammelt, wartet die nächste Runde. Der hohe Reiz von Joust liegt in dem äußerst simplen Spielprinzip und dem Zwei-Spieler-Modus.

Sinistar (1982)

Ihr steuert erneut ein Raumschiff in eine der vier Himmelsrichtungen; geschossen wird immer in die Flugrichtung. Nehmt Ihr die zahlreichen Asteroiden unter Beschuß, so geben diese Sini-Bomben frei, die fleißig gehortet werden müssen, denn: Während Ihr voller Eifer Bomben aufklaubt, setzt sich der Bösewicht Sini langsam an Einzelteilen zusammen, die von den geg-

nerischen Schiffen herbeigebracht werden. Habt Ihr genügend Bomben beisammen, könnt Ihr zum Angriff auf den in der Zwischenzeit erstarkten Sini blasen. Sinistar ist definitiv zu schwer, so daß der ansatzweise vorhandene Spielspaß im Keim erstickt wird.

Bubbles (1982)

Eine abgedrehte Idee wurde bei Bubbles als Hintergrundstory gewählt: Das Spielfeld ist ein riesiges Waschbecken, in dessen Mitte sich ein Abfluß befindet. Ihr betätigt Euch als Saubermann und steuert eine Seifenblase, die gnadenlos Jagd auf Bakterien und andere unschöne Dinge macht. Manchmal färbt sich der Abfluß grün, wenn man ihn dann berührt, wird die Seifenblase doppelt groß und stark. Mit dieser Doppelblase kann man dann einige Gegner - wie den attackierenden Badeschwamm - einfach aus dem Becken kicken. Ist endlich alles spiegel-sauber gewienert, spült der Wasserhahn das Waschbecken aus und

die nächste Runde beginnt. Die Grundidee zu Bubbles ist wirklich witzig; das Spiel allerdings weniger, weil man im Prinzip nichts weiter machen kann, als sich nach oben/unten und rechts/links zu bewegen.

Robotron 2084 (1983)

Im Jahr 2084 herrschen aggressive Roboter, und Ihr seid die einzigen, die die letzte menschliche Familie retten könnt. Es gibt zwei Hauptaufgaben: Einmal die Familienmitglieder durch Berührung retten sowie alle Robos zu eliminieren, denn nur dann geht's ins nächste Level. Mit den vier Buttons schießt man in die vier Richtungen, mit dem Steuerkreuz bewegt man den Helden in selbige. In der Spielhalle wurde Robotron mit zwei Sticks gespielt, doch auch die vorliegende PlayStation-Variante bietet die vorteilhafte Möglichkeit, in eine andere Richtung als die Gehrichtung schießen zu können. Ein netter Bezerk-Verschnitt, der Vorbild für Smash TV war.

Weitere Compilations im Anmarsch:

Arcade Classics (Mega Drive) Missile Command, Pong, Centipede

Namco Museum Vol. 3 (PlayStation) Galaxian, Dig Dug, Phozon, The Tower of Druaga

Saturn Classic (Saturn) Space Harrier, Afterburner, Out Run

Irem Arcade Classics (Saturn/PlayStation) 10-Yard Fight, Zippy Race, Kung Fu Master

Atari Compilation (Jaguar) Tempest 2000, Arkanoid, Missile Command

BÖRSE SCREEN

GAME BOY

Verkaufe (nur in Essen) Game Boy "durchsichtig" Special Edition, komplett mit Verpackung und Batterien, unbenutzt (Gewinn!) für 65 DM. Tel. 0201/690940 (Stephan)

Verkaufe (neu) Game Boy Transparent Special Edition mit Donkey Kong Country für 120 DM + NN. Ruft jederzeit an unter Tel. 0171/3651568

JAGUAR

Verkaufe Jaguar mit 14 Spielen + 2 Joypads. Ruft an! Tel 07391/51778, ab 18 Uhr

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

Verkaufe Jaguar (Pal) mit 2 Joypads und 4 Spielen, nur komplett, für schlappe 250 DM. Tel. 02604/6310, nur ab 18.30 Uhr, nach Uwe fragen

VK: Jaguar (Pal) + 1 Joypad, Buch "Atari JAG Gamers Guide". Spiele: Alien vs. Predator, Cybermorph, Dragon, Kasumi Ninja + weiteres Spiel. Nur komplett mit Orig.-Verp. für 360 DM abzugeben. Tel. 06268/1609, ab 17 Uhr

Verkaufe Atari Jaguar 60 Hz mit RGB-Kabel, Joypad und den Spielen Alien vs. Predator, Tempest 2000, Kasumi Ninja, Cybermorph und Iron Soldier für 350 DM VHB oder tausche gegen Saturn- oder PlayStation-Spiele. Marc Slusarz, Portugieserstr. 12, 55278 Mommenheim, Tel. 06138/8539

Verkaufe Jaguar mit 14 Spielen + 2 Joypads. Ruft an! Tel 07391/51778, ab 18 Uhr

3DO

3DO Pal FZ-1, Pad, Flightstick, Foto CD, Sampler CD 1 u. 4, Kabel, S-VHS Kabel + 11 Games (FIFA, Need for Speed, Road R., Theme P., WC 3, Syndicate u.a.). Kein Tausch, nur komplett zu verkaufen. Preis VB. Tel. 040/7005367

Biete 10 Games für das 3DO: WC 3, Seal of the Pharaoh, FIFA S., Immercenary und Iron Angel für je 45 DM. Syndicate, Twisted t. Gameshow, Jurassic Park, S. Wing Commander und Crash 'n' Burn für nur je 40 DM. Komplett nur 400 DM. Evtl. auch Tausch. Tel. 040/7005367

Verk.: (US) Goldstar 3DO mit Zubehör und zwei Pads 700 DM (1 A Zustand) + Game. Tausche auch gegen Panasonic 3DO. Tel. 07581/8621

Verkaufe, kaufe u. tausche 3DO und PlayStation-Spiele; große Anzahl an 3DO Titeln vorhanden, kein Spiel teurer als 50 DM. Tel. 039932/14654

Verk.: Sanyo 3DO (jp) mit 1 Joypad, 3 Spielen (FIFA Soccer, Road Rash, Need for Speed) für VB 550 DM! Wenn Ihr jetzt anruft, bekommt Ihr noch einen Pal-Konverter dazu! Es lohnt sich! Sascha Dinkel, Auf Landern 18, 71706 Markgröningen

NEO GEO

Suche dringend billige Memory Card für Neo Geo, auch Module wie Sengoku II, Super Spy, NAM '75, Top Hunter, Miracle Adventure, King of Fighters '94 u.a. Titell! Angebote an meine Adresse. Gulyas Steve, Hauptstr.24, 09618 Brand-Erbisdorf

Neo Geo CD: V-T-K Spiele!!! Habe ca. 20 Titel!!! Suche: K. Klash, F. F. Real Bout, Fof '95, W. H. Perfect, D. Dragon,... Verkaufe CDs zu je 40-70 DM oder Tausch!!! Tel. 0721/689689 (Bernd)

Super Angebot: Verkaufe Neo Geo Pal mit 2 Joyboards, Memory Card, Samurai Showdown und Blue's Journey für VB 300 DM, Neupreis über 850 DM! Suche auch günstigste PlayStation-Spiele. Ruf' an unter Tel. 07141/707040

Verk. Neo Geo RGB, Memory Card, 2 Pads + 4 Spiele (Samurai Showdown, Super Sidekicks 2, NAM 75, Baseballstars 52), Preis 510 DM, Master System, Lichtpistole, 2 Pads + 7 Spiele, Preis 250 DM VHS, Benjamin Gimbert, Gartenweg 2, 69427 Mudau

MEGA DRIVE

Verkaufe: MD II mit 2 Joypads (Pro-Pad) für 120 DM. Spiele: NHL '96 60 DM, PGA Tour III 60 DM, Shining Force 60 DM und Shadowrun (US) mit Adapter 80 DM. Tel. 08821/57648 (Chris)

Verk. 60 MD-, 10 MCD-, 32X-Spiele, z.B. Phantasy Star, Desert Strike, Shadowrun, Earthworm Jim, Lunar II usw. Tel. 04529/624 (Sönke)

Verkaufe Mega Drive, Mega CD und 10 Spiele für 250 DM. Tom Schetelich, Holbeinstr. 22, 01307 Dresden

Verkaufe MD II mit 5 Spielen für 250 DM, MCD II mit 3 CDs für 270 DM, MD-Spiele im Pack: 1. Sonic Spinn. + NBA T.E., 2. WWF Raw, WWF Rumble, 3. Dyn. Headdy + Theme Park, 4. NHL '96 + Pitfall. Pack 1+2 110 DM, Pack 3+4 110 DM. Adapter + Joypads 60 DM. Adrian Torri, C. Zschokkestr. 35, CH-5312 Döttingen, Tel. 0041562454116

Verk. MD, MCD, 7 Module, 7 CDs, RGB-Kabel, 2 Pads; MD: Landstalker, M. Bomberman, Syndicate etc. MCD: Lunar II (US), FIFA, B.C. Racers etc. Preis nach Vereinbarung. Tel. 04101/65877, ab 18 Uhr. Suche SAT + Daytona, tausche auch.

Verk.: MD, MCD, 5 Pads, 19 Module + 6 CDs, Earthworm Jim, Micro Machines II, NHL '95, Snatcher CD, Formula 1 CD, VB 600 DM. Sega Saturn Lenkrad 80 DM. Tel. 02133/470477 (ab 20 Uhr)

Verkaufe MCD II mit 8 Spielen, komplett für 300 DM und 32X Aufsatz für MD mit 2 Spielen für 250 DM, alles nur komplett. Tel. 02604/6310, nur ab 18.30 Uhr, nach Uwe fragen

VK.: MD, MCD I+II, Arcade Stick, Zub., ca. 140 Spiele, IR-Pads, ARP-Modul (nagelneu), CDX-Adapt., Prügelspiele! MS-Converter! Noch Wünsche! Ruft an, Tel. 02421/770061, bis 22 Uhr. PS.: Suche Multi-Mega bis 160 DM! Saturn bis 300 DM!

32X bis 50 DM! PSX bis 270 DM! Nachnahme kein Problem. Rolf Hildebrandt, Gneisenastr. 152, 52351 Düren

Verk. Mega Drive RGB Umbau Konsole 50/60 MHz mit Contra (Probotector), Warlock & Joe Montana Football 2 für 300 DM; Tausch gegen Sega Saturn, Sony PlayStation, und/oder Spiele möglich (mit Zuzahlung). Suche z.B. Raiden, Wing Commander 3, Shinobi, Alien Trilogy, Die Hard, Rapid Reload usw. Tel. 04627/1618

Verk. MD, Joypad, Adapter für US-Spiele, 4 Spiele z.B. Shining Force u. Gods für 145 DM. Tel. 07744/428

Tausche/verkaufe MD + 32X-Spiele: Virtua Racing, Story of Thor, SSF II, Terminator, Jurassic Park 1+2, Eternal Champions, NHL '96, Soleil, WWF Raw, Vectorman, Landstalker... Suche: Sonic 3, Theme Park, Earthworm Jim 2, Batman Forever, Jungle Strike, FIFA '94, '95, Dragon Fury,... Kaufe auch Spiele an. Tausche auch SN-Spiele wie: Street Racer, Stargate, ... Suche FIFA '94,'96, DKC 2, Mario Kart. Tel. 02237/8905

Verkaufe Mega Drive, 2 Spiele + 32X Aufsatz, dazu 5 Spiele z.B. Virtua Racing, Shoot 'em Up. Alles dt., nur komplett, für 460 DM VB. Tel. 0841/65557

Verkaufe MD II, 2 Joypads, Action Replay + 6 Spiele (FIFA '95, König d. L., WWF, Asterix, Micro M. 2, W. Olympics), VB 350 DM. Außerdem: Sega CD + 6 Spiele (World Cup USA '94, Star Wars, Road Av., Jur. Park, Dune, Jaguar XJ. 220), VB 350 DM, beides zusammen FP 600 DM. Tel. 0221/5002620 (ab 10 Uhr)

VK.: MD 2, MCD 2, Scart- + Antennenkabel. Spiele MD: Mega Games, F 1 (Demark), Turtle Tournament Fighters, Ishido; Action Replay 1+2. Außerdem Joystick-/padverlängerungen und Buch "Sega Genesis Secrets" und einige Sega-Magazine. MCD: Thunderhawk, Battlecorps, Dune, Soulstar, Rebel Assault, F-1 Beyond... Nur komplett für 470 DM. Tel. 06268/1609, ab 17 Uhr

Verkaufe Mega Drive II mit 2 Pads (1 6-Button Pad) und 8 Spielen u.a. NBA Jam, Jurassic Park T. 2, zusammen für VB: 350 DM. Außerdem: Sega Game Gear mit Netzteil, 12V Car Adapter, TV Tuner und 7 Spielen für VB: 320 DM. Tel. 02192/5794 (16-20 Uhr)

SATURN

Biete Saturn für 450 DM sowie Saturn-Spiele: Panzer Dragoon, Clockwork Knight 2, Digital Pinball, Bug, Golden Axe Duel, Daytona je 60 DM. Shinobi, F1 Live, Information, Virtua Fighter je 50 DM. Lenkrad 80 DM. Suche PS-Games!! Call now!! Tel. 02156/77827

Gut erhaltener Saturn mit Sega Rally, Virtua Fighter, Daytona USA, Victory Goal, 1 Pad, mit Originalverpackung, NP 1200 DM, für 520 DM. Tel. 02604/8194 (Daniel)

Virtua Fighter 2 (US), Hi-Octane (Pal), Wing Arms (jp), Johnny Bazookate (Pal), Hang On '95 (jp), Bug (US), Panzer Dragoon (jp), Virtua Fighter Remix (jp), Street

Fighter (Pal) günstig zu verkaufen, evtl. Tausch. Tel. 0931/886759 (öfters probieren)

Sega Saturn: V-T-K Spiele!!! Habe z.B. VF 2, Sega R., X-Men, In The Hunt usw. Suche dringend alle (!) RPG/Action Adv., Panzer Dragoon 2, Vampire H.... Zahle gut oder tausche!!! Verk. auch CDs zu je 30-70 DM!!! Tel. 0721/689689 (Bernd)

Verkaufe Mega Drive, Mega CD II, 3 Spiele, CDx Adapter, 15 CDs z.B. Samurai Showdown und Lunar - E.B. usw., komplett für nur 700 DM jetzt!! Tel. 05141/42825. Ruft an!!

Verkaufe neuwertiges Lenkrad für SAT (75 DM) oder tausche gegen 2 Gebrauchtspiele. Suche u.a. Virtua Cop, X-Men (US), King of Fighters '95. Verkaufe auch einige. Suche günstig Neo Geo Module. Tel. 09146/440 (Frank) P.S.: tausche Mangas

Kaufe/tausche Spiele f. Sony PlayStation, Saturn, SNES. Habe Alien III, Road Rash, Sega Rally u.a. Suche Neuheiten, auch Sammlungen. Suche günstig Neo Geo CD m. Spielen. Tel. 04774/1789 (Rainer)

Verkaufe: Sega Saturn, 11 Spiele, US-jp Adapter + 2 Pads. Spiele: VF 1+2, Daytona, NHL Hockey usw. für 900 DM und Sony PlayStation, Memory Card + 6 Spiele z.B. Zero Divide, Discworld, Rayman usw. für 700 DM. Verkaufe und tausche auch einzeln: Tel. 06253/21626

Suche Neuheiten und komplette Sammlungen für Saturn, SNES, NES, MD usw. Suche auch Sony PlayStation mit Spielen. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/970436 (Monika)

Suche für Saturn: Virtua Fighter 2 (jp), Mystaria (dt); für PlayStation: Tekken, Tohsinden (jp), Destr. Derby, Discworld (dt); Animes: Wings of Honneamise, Doomed Megalopolis. Verkaufe RGB-Video-kabel für PS (25 DM). Tel. 02246/5735 (17-19 Uhr)

PLAYSTATION

Verkaufe PS-Games: Loaded, Twisted Metal, Warhawk, FIFA '96, Williams, Rayman, Thunderhawk 2, Theme Park, Destruction Derby je 60 DM. Tekken 70 DM, Magic Carpet 80 DM, NHL Face Off (US) 90 DM. Suche Saturn-Games!! Tel. 02156/77827

Sony PlayStation mit Umbau für Import-Spiele, RGB-Kabel, Memory Card, Joypad und 5 CDs z.B. Ridge Racer Revolution, 1000 DM VB. Arcade Automat mit 4 Platinen 500 DM. Mega Drive mit Spielen VB. Tel. 05037/2854

Verk., tausche ständig Software für Saturn und PlayStation. Suche Saturn + PlayStation bis 300 DM. Verk. Major Title Platine für 250 DM. Suche Nintendo 64. Tel. 07802/7773

Ridge Racer (jp), FIFA Soccer (US), Jumping Flash (jp), Kileak (jp), Johnny Bazookate (Pal) günstig zu verkaufen, evtl. Tausch. Tel. 0931/886759 (öfters probieren)

Verk. PlayStation (dt), 2. Pad, Mem. Card, Ridge Racer, Wipe Out, NBA Jam, Destr.

BITTE BEACHTEN !

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

SNES + Spiele zu verkaufen! SNES, 2 Ascii Pads, 5 Player Ad. für 125 DM. Spiele: NBA Live '95 40 DM, NBA Live '96 50 DM, Super Mario W. 2 45 DM, NHL '95 35 DM, NHL '96 45 DM, Madden '95 35 DM, FIFA Soccer 35 DM, FIFA '96 40 DM, NBA Give 'n' Go 45 DM, Zubehör: Fighter Joystick 30 DM, außerdem: Spieleberater 5 DM. Tel. 07551/60840

Verkaufe Sony PlayStation mit 15 Spielen und 2 Joypads für 650 DM (600 Fr.). Tel. 01/3226637, Marco Chung, Kronwiesenstr. 72, CH-8051 Zürich

Verkaufe Super Nintendo-Spiele 30-50 DM (30-50 Fr.) z.B. NBA Live '96, Parodius, Mega Man X, Top Gear 2, Fatal Fury Special, Fatal Fury 2, Super Pang, R-Type usw. Tel. 01/3226637, Marco Chung, Kronwiesenstr. 72, CH-8051 Zürich

Verkaufe SNES mit 2 Pads + 6 Spielen: Mega Man X, Donkey Kong Country 1+2 (Spieleberater für DCK 2), Super Mario World 2, Streetfighter 2, Sensible Soccer für 430 DM, alles 100% O.K., Tel. 0621/312561 (Matthias), ab 17 Uhr oder Anrufbeantworter

Tausche: Star Wars 1-3, Demons Crest, Batman Forever, Lost Vikings, Pitfall, Street Racer, NBA Jam T.E. Suche: Donkey Kong 2, Mario 2, NBA Live '96, Radical Rex, Maui Mallard u. neue Spiele. Tel. 0391/714309 (Ronald)

Suche für SNES! günstig Zelda, Secret of Evermore, Paperboy 1+2, Illusion of Time (mit deutschem Bildschirmtext). Suche auch billigen Mega Drive II. Birthe Schrader, Heidhorst 17, 21031 Hamburg

Suche Neuheiten, Modulsammlungen + Konsolen für SNES, MD, Saturn, GB usw. Suche auch Sony PS mit Spielen. Tel. 0641/970436 (Monika)

Verkaufe Theme Park 80 DM. Earthworm Jim, Sim City, Smash Tennis je 60 DM. Mario Kart 50 DM. M. All-Stars 30 DM. Universal Adapter 25 DM. Alles neuwertig. Tel. 02232/44551, ab 15 Uhr

Verk./tausche über 30 Spiele (alle Pal) z.B. Mech Warrior, Megalomania, Star Trek N.G., Starwing, Dracula, Eek the Cat, Pr. v. Persien, Pac Attack, Another World, Flashback, Syndicate, Hulk, Rasenmähermann, Zool, Ghoul's + Ghosts, Samurai Sh., GB-Adapter, 13 GB-Spiele, Tristar-Adapter für NES-Spiele, Zeitschriften. Tel. 02501/58613

Verk./tausche über 30 Spiele z.B. Stunt Race, Lemmings, Pinball, Joe + Mac II, Bubby, Kirby, Bizyland, L. Vikings, Tennis, NHL '93, Madden '93, UN Squadron, Gradus, Desert Strike, Pop 'n' Twin Bee 1, Star Wars II, Shadowrun, Batm., Valis IV, Cyb., Smash TV, Rushing Beat, Chess, Spanky, Adams F., 7. Saga, Simearth, Robotrek (alle US). Tel. 02501/58613

Verkaufe (ohne Verpackung): Street Fighter 2 Turbo, F-1 Pole Position 2, WWF Royal Rumble, Mickey Mouse - Magical Quest,

WWF Super Wrestlemania, Simpsons - Bart's Nightmare, alle SN - je 50-80 DM. Tel. 069/657410

Verkaufe: Super NES, 9 Spiele, Super Game Boy, Action Replay, Pro 3, 4 Joypads, 4 Spieler Adapter, US + jp-Adapter für 900 DM. Tausche auch alles gegen PlayStation mit 2 Spielen. Christian Tesch, Vogelsangstr. 30, 18437 Stralsund, Tel. 03831/493035, ab 18 Uhr

Super Nintendo, 2 Pads, Super Game Boy, ARP 2, 12 Spiele z.B. DKC 2, ISS Deluxe, Yoshi's Island, NBA Jam T.E., mit Originalverpackung, NP 1540 DM, für 790 DM zu verkaufen. Außerdem Game Boy mit 8 Spielen z.B. Donkey Kong Land, Zelda 4, Wario Blast, NP 610 DM, für 270 DM. Tel. 02604/8194 (Daniel)

Verk. F1 Pole Position 2, Aladdin, Wing Commander, T. S. M je 52 DM, Star Wars 2 57 DM, Judge Dredd, Street Racer je 60 DM oder Tausch gegen Front Missions, Secret of Evermore, EWJ 1, Mega Man X2. Tel. 09201/79319

Verkaufe SNES mit 12 Spielen und Super Game Boy, AV-Kabel, 2 Pads, 2 Spieleberater. Tel. 05062/1263, Preis VB 600 DM, 12-22 Uhr

Verkaufe SNES + 22 Spiele (z.B. SMW 2, Secret of Mana, Jungle Strike, FIFA Soccer, Bomberman 2 u.v.m.), 6 Spieler-Adapter, 4 Joypads + AsciiPad für nur 1500 DM (Neupreis ca. 2500 DM), auch Einzelverkauf. Vollständige Preisliste unter Tel. 05971/84223 (Mario)

Suche Super Nintendo-Spiele alt und neu, auch Game Boy mit oder ohne Spiele, auch große Mengen günstig. Tel./Fax 02331/688645

Suche günstig SNES und PlayStation-Spiele. Kaufe so ziemlich alle Spiele, evt. Tausch. Bitte schickt Eure Listen an: Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt

Verkaufe für SNES: NBA Jam T.E., Aladdin und SMWI Bis dann!!! Tel. 02303/51539 (Tobias)

Hallo, hallo, hallo SNES-Fans!!! Ich löse meine Spielesammlung auf, über 40 tolle SNES-Spiele und alle in sehr gutem Zustand. EWJ, DKC 1+2, Theme Park, Super Metroid u.a. Preise liegen zwischen 40-60 DM. Also, ruft an! Es lohnt sich. Tel. 02521/12925 (Fabian)

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

VERSCHIEDENES

Verk. Chuck Rock 2, Boogerman, Batman, Mega Games MM 2, MS 2 mit folgenden Spielen: Donald Duck, Land of Illusion, Lemmings, Ottifants, Alex Kidd (auch einzeln). SNES: EWJ, All-Stars, Lemmings 2 und Spieleberater. GB: Wario Land, DK

Inserentenverzeichnis

Acclaim	U2
Computec Verlag	36, 59, 97
Computertreff Kudak	75
Dataflash	9, U3
Double T Arcade Store	73
DSF	87
Freak's Shop	69
Game Shop	67
Gamerspoint	71
Gamestore	27
Gamezone	81
GZ Games	79
Hall of Games	73
Jetstream	77
Kinderschutzbund	79
Konami	63, U4
M.C. Game	65
Media Point	29
Nouveau Monde	5
Playcom	21
Primal Games	7
Theo Kranz Versand	15
Ufo	79
Videospiele Kraschl	79
Wolfsoft	67

Land, Mega Man, Gremlins 2, Game Boy Gallery. Tel. 06081/8497

Verk. Neo Geo RGB, Memory Card, 2 Pads + 4 Spiele (Samurai Shodown, Super Sidekicks 2, NAM 75, Baseballstars S2), Preis 510 DM, Master System, Lichtpistole, 2 Pads + 7 Spiele, Preis 250 DM VHS, Benjamin Gimbert, Gartenweg 2, 69427 Mudau

Kaufe/tausche alle möglichen Systeme (ab 16 Bit, Konsole oder Spiele) - zahle sehr gut- Postweg per NN, alle Tauschkombinationen möglich, bin ehrlich, schnell und zuverlässig. Tel. 0711/546362 (ab 18 Uhr) Ruf' an, jetzt!!!

PlayStation-Cheats zu fast jedem Spiel z.B. Komplettlösungen (Discworld), Movelisten, Tips & Tricks. Außerdem Release-Listen, Infos usw. Sogar ein engl. PS-Magazin mit Cover-CD (Pal) gibt es bei Max Zeitig, Welsersstr. 2, 90562 Heroldsberg, Tel. 0911/5188880, ab 15 Uhr

Verk.: MD-, MCD-, 32X-, SNES-, 3DO-, Neo Geo- usw.-Spiele zu verkaufen. Tel. 04529/624 (Sönke)

Kaufe Nintendo 64, Saturn, PlayStation, Turbo Express. Verkäufe: 3DO FZ-1 + 2 Spiele 449 DM, Viewpoint 220 DM, Turbo Grafx + Bonk 139 DM, Neo Geo + viele Module u. Neo Geo CD, 60 Hz umgebaut 349 DM + Sidekicks 2, Mega Drive, SNES umgebaut + 10 Spiele 349 DM, Boards u. Pads für MD, Saturn, PC-Engine, auch viele Games dazu. Viele neuere Games für Mega Drive u. Super NES, 3DO. Kaufe Dragon Force, Alien Trilogy, Panzer Dragoon 2, Tel. 0821/555168

Verk. MD II, MCD II, 3 Pads (Program Pad, Pro Pad, 3 Button-Pad), 11 Module (Sonic 2, Boogerman, Landstalker), 4 CDs (Sonic CD, Snatcher, Road Avenger, Mystery Man-

sion (US)), Universal Adapter MD, CDx Adapter MCD, Game Genie incl. Codebooks, 2 Demo CDs. Preis 1600 DM VB. Tel. 05137/6124 (Dennis), ab 14.30 Uhr

Suche-Suche-Suche-Suche Saturn + PlayStation möglichst ohne Spiele, Bomberman '94 für PC-Engine, Lords of Thunder, Heavenly Symphony, Lunar the Silver Star für MCD, Illusion of Time, Parodius 2+3 für SNES. Tel. 07351/21242, 18-19 Uhr

Kaufe, tausche, verkaufe Spiele für SNES, PS, Saturn, MD, auch Sammlungen mit Konsole. Suche Nomad PS u. SAT Konsolen. Habe VC, Sega Rally, VF 1+2, M 1, 2, 3 u.v.m. Mark Grote, Marktplatz 5 a, 45527 Hattingen. Tel. 02324/33262, ab 14 Uhr

Kaufe, tausche, verkaufe Spiele für SNES, PS, Saturn, MD, auch Sammlungen mit Konsole. Suche Nomad PS u. SAT Konsolen. Habe Sega Rally, Loaded, VC, Worms, VF 1+2, M 1, 2, Rigde Racer R. u.v.m. Mark Grote, Marktplatz 5 a, 45527 Hattingen. Tel. 02324/33262, ab 14 Uhr

Suche günstige Neuheiten für PlayStation und Saturn, egal ob dt, Us, Jp. Tel. 02173/30120

Suche SNES und Master System-Spiele. Tel. 04261/82244 (Thilo)

Verkaufe SNES mit sehr vielen Spielen (Verhandlungspreis). Verkäufe Zeitschriften: alle Mega Funs von '95 für 22 DM, 25 Maniacs für 40 DM und 20 Video Games für 32 DM, (alles gut erhalten). Tel. 06253/4039 (Dominik)

Verk. für PC Ultima-Underworld, Dark Sun, X-Wing je 25 DM, als CD: Al-Quadim + Nascar Racing je 40 DM; Power Play 1/88-12/92 je 25 DM pro Jahrgang, dazu Sonderhefte kostenlos. Habe auch amerika-

nische Comics. Suche Sony PlayStation oder Sega Saturn. Tel. 04627/1618

Suche Sega Saturn oder Sony PlayStation und/oder Spiele: Suche z.B. Raiden, Wing Commander 3, Shinobi, Alien Trilogy, Die Hard, Rapid Reload usw. Tausche gegen Mega Drive mögl. Tel. 04627/1618

Yo! Verk. US-Marvel + Image-Comix z.B. X-Men, Wolverine, Punisher, Fant. Four, Savage Dragon, Spider-Man (auch dt), Ghost Rider, Iron Man, Nick Fury, Spawn, What If!?, 2099 und viele mehr. Preis! 1,50 pro \$!!! Tel. 04627/1618

Suche: Komplettlösung zu dem Spiel "Discworld" auf der PlayStation. Verzweifelle schon an diesem Spiel. Tel. 03594/701860

Verkaufe: MD 2 + 2 Game Boys mit Lupen; Spiele für MD: Micro Machines, Power Rangers, Eternal Champions, NBA Jam T.E. + Pro ARP, Spiele für Game Boy: Double Dragon + Battle Toads, Raging Fighter, Dr. Franken 2, Zen Intergalactic Ninja, Darkwing Duck, Speedy Gonzales; Hardware MD: 2 6 Button-Pads mit Zeitlupe + Turbo, 2 3 Button-Pads

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

Verkaufe/kaufe Spiele und Hardware T-Duo/Engine, auch Tausch gegen ältere jp PS. Tel. 0212/208689, ab 18 Uhr (Wolfgang)

Verk. 3DO Frontlader limitiert zwecks Doppelkauf + Verp. 1 A Zust. + Spiele Pr. VB. Tausche auch gegen andere Konsole + Spiele z.B. PlayStation o. Saturn! Verk. und tausche auch Neo Geo Mod. und CDs, über 35 Titell! Suche für Neo Geo Ninja Com.,

Sengocu usw. Suche günstig Neo Geo CD Konsole!!! Tel. 08431/41991 o. 2564

Tausche PS-/Saturn-Spiele! Tausche/verk. gegen PS-/Saturn-Spiele: Multi-SNES, US, RGB, Spiele, Zubehör für 500 DM, Jaguar, RGB, 1 Spiel, 2 Pads für 200 DM. Tausche gegen dt PlayStation: PS, jp, RGB mit Spielen oder Multi-Saturn, jp, RGB, 50-60 Hz mit Spielen (oder 900 DM). Tel. 07354/2873, ab 18 Uhr

Verk., tausche und kaufe Saturn-, PS- und Neo Geo CD-Spiele. Verkäufe 3DO, 30 Spiele, 2 Joypads, auch einzeln. Verk. 2x Game Gear, 20 Spiele, TV-Adapter, Battery Pack + Netzteil. Verk. alles auch einzeln. Tel. 0621/28987 (Tribi verlangen)

Verk. Game Boy Cass. 68 in 1 z.B. Slam Duck, Dragon Ball, Mickey Mouse usw. o. Game Gear Cass. 68 in 1 z.B. Simpson, Spion u. Spion, Chopflifer usw. günstig o. Tausch gegen SNES Konsole, Super Game Boy, und o. Game Gear Konsole. Kai Janzen, Schwernerstr. 5, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/62636

Verkaufe PlayStation + 6 Spiele, 14 SNES-Spiele, 15 Mega Drive Spiele. Tel./Fax 0711/8566253

Verkaufe + kaufe Hard- + Software für PC-Engine/Turbo Duo. Habe noch einige 3DO Games für 20-50 DM abzugeben. Tel. 02374/850355, ab 17 Uhr

Verkaufe: MD 2 + 2 Game Boys mit Lupen; Spiele für MD: Micro Machines, Power Rangers, Eternal Champions, NBA Jam T.E. + Pro ARP, Spiele für Game Boy: Double Dragon + Battle Toads, Raging Fighter, Dr. Franken 2, Zen Intergalactic Ninja, Darkwing Duck, Speedy Gonzales; Hardware MD: 2 6 Button-Pads mit Zeitlupe + Turbo, 2 3 Button-Pads

Suche, verk., tausche Sony Games. Habe viele Neuheiten z.B. Shell Shock, Worms, Alien Trilogy, Resident E., Wipe Out, Krazy I., Cybersled usw., ab 40 DM. Sendet Eure Listen an: Müller Iris, Brand 2, 96317 Kronach. Habe Sony Mags: PSX Play, X-Gen, Official PSX engl.

Chronotrigger 80 DM, Ogre Battle 80 DM, Castlevania (US) 25 DM, Soul Blazer 50 DM, Robotrek 50 DM, SF II 30 DM, NBA Jam 50 DM, Lunar II CD 80 DM, Vay 60 DM, Phantasy Star II, III, IV 140 DM, Story of Thor 50 DM, Mystaria 70 DM, Battlecorps CD 40 DM, X-Com 50 DM, Destruction Derby 50 DM, 3-D Lemmings 50 DM, alles plus 10 DM Versand. Tel. 06771/2842 (Marcus) ab 20 Uhr

Verkaufe Spiele für diverse Systeme. Suche Club von Konsolenspielen. Suche Amiga 500 bis 50 DM. Suche Rollenspiel/Adventure bis 20 DM für SNES, dt oder US egal! Info + Angebote per 1 DM Rückporto bei: Wolfgang Wickenhagen, Mühlenstr. 22, 38685 Langelsheim, Fax 05326/86588

Suche: Anime Club (Manga Club). Tel. 0345/5800481

Suche Konsolen!!! Zahle für MD 2 70 DM, SNES 80 DM, 32X 80 DM, MCD 2 100 DM, Sony PS (Pal) + 2 Pads 350 DM, Sega Saturn (Pal) + 2 Pads 400 DM, (...!!! Suche dazu auch Spiele und Zubehör!!! Zahle gut!!! Tel. 0721/689689 (Bernd)

Tausche Wipe Out, Destr. Derby, FIFA '96, VIP CD, Tekken, Twisted M. gegen RRR, Worms, Need f. Speed, Wing C. 3, Alien Trilogy, Toshinden 2, Streetfighter Zero usw., egal, ob dt. oder Import. Verkäufe, tausche auch SNES-Spiele z.B. DKC, Dragon, Jimmy C., I. S. Soccer, S. Metroid (US), Mario P., Mario Allst., Rise o. t. Robots usw. Suche: Mario RPG, DKC 2. Tausche 2 SNES-

Spiele gegen 1 PS-Spiel. Tel. 030/8616203, ab 14 Uhr, Jens

Tausche/verkaufe MD + 32X-Spiele: Virtua Racing, Story of Thor, SSF II, Terminator, Jurassic Park 1+2, Eternal Champions, NHL '96, Soleil, WWF Raw, Vectorman, Landstalker... Suche: Sonic 3, Theme Park, Earthworm Jim 2, Batman Forever, Jungle Strike, FIFA '94, '95, Dragon Fury,... Kaufe auch Spiele an. Tausche auch SN-Spiele wie: Street Racer, Stargate, ... Suche FIFA '94,'96, DKC 2, Mario Kart. Tel. 02237/8905

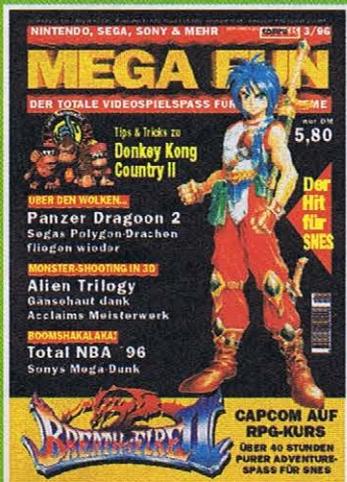
Kaufe Nintendo 64, Saturn, PlayStation, Turbo Express. Verkäufe: 3DO FZ-1 + 2 Spiele 449 DM, Viewpoint 220 DM, Turbo GrafX + Bonk 139 DM, Neo Geo + viele Module u. Neo Geo CD, 60 Hz umgebaut 349 DM + Sidekicks 2, Mega Drive, SNES umgebaut + 10 Spiele 349 DM, Boards u. Pads für MD, Saturn, PC-Engine, auch viele Games dazu. Viele neuere Games für Mega Drive u. Super NES, 3DO. Kaufe Dragon Force, Alien Trilogy, Panzer Dragoon 2, Tel. 0821/555168

Verkaufe MD II, 2 Joypads, Action Replay + 6 Spiele (FIFA '95, König d. L., WWF, Asterix, Micro M. 2, W. Olympics), VB 350 DM. Außerdem: Sega CD + 6 Spiele (World Cup USA '94, Star Wars, Road Av., Jur. Park, Dune, Jaguar XJ. 220), VB 350 DM, beides zusammen FP 600 DM. Tel. 0221/5002620 (ab 10 Uhr)

VK: MD 2, MCD 2, Scart- + Antennenkabel. Spiele MD: Mega Games, F 1 (Domark), Turtle Tournament Fighters, Ishido; Action Replay 1+2. Außerdem Joystick/-padverlängerungen und Buch "Sega Genesis Secrets" und einige Sega-Magazine. MCD: Thunderhawk, Battlecorps, Dune, Soultstar, Rebel Assault, F-1 Beyond... Nur komplett für 470 DM. Tel. 06268/1609, ab 17 Uhr

Jetzt die Knaller
der letzten
3 Monate
nachbestellen!

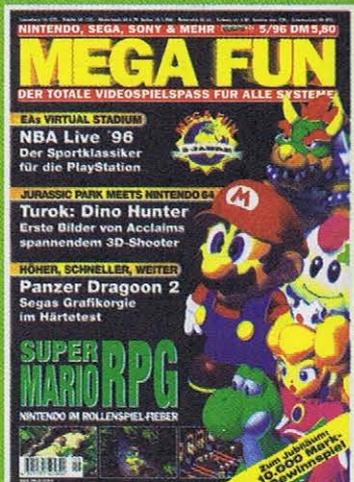
NACHBESTELLEN!



03/96



04/96



05/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> MEGA FUN 03/96	zu DM 5,80
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 04/96	zu DM 5,80
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 05/96	zu DM 5,80
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	
	DM 3,-

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!



DAS LEST IHR IN DER NÄCHSTEN

MEGA FUN

MEGA FUN

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:
 Computec Verlag GmbH & Co. KG
 Innere Cramer-Klett-Straße 6
 90 403 Nürnberg
 Telefon 09 11 / 53 25 20

Anschrift der Redaktion:
 Redaktion Mega Fun
 Pleicherschulgasse 2
 97 070 Würzburg
 Telefon 09 31 / 15 51 8
 Telefax 09 31 / 15 51 9

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Geltenpoh

Stellvertretender Chefredakteur:
 Uwe Kraft

Textkorrektur:
 Cornelia Contini, Sandrie Souleiman

Redaktion:
 Uwe Kraft, Ulf Schneider

Hotline - Mega Fun:
 Sonntag, d. 09. Juni '96 von 14 bis 18 Uhr,
 Tel: 09 31 / 15 51 8

Freie Mitarbeiter:
 Frank Fischer
 Björn Harhausen
 Guido Hofmann
 Christoph Pütz
 René Schneider
 Gerd Sebök
 Sandrie Souleiman

Layout:
 Uwe Kraft
 Silke Schneider

Rendering des Mega Fun-Logos:
 Binärdesign, Würzburg

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
 Stefanie Geltenpoh

Vertrieb:
 Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
 Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
 VECTOR Medienmarketing GmbH
 Falkstraße 45-47, 47 058 Duisburg
 Telefax 02 03 / 3 05 11 34
 Telefon 02 03 / 3 05 11 -11

Verkauf:
 Thomas Kammer -51
 Oliver Diemers -54
 Thomas Diel -52
Disposition:
 Gregor Eicker -53
Anzeigenleiter: Thomas Kammer

Anzeigenverkauf:
 Computec Verlagsbüro Nürnberg
 Isarstraße 34, 90 451 Nürnberg
 Telefon 09 11 / 9 68 32 -0

Media-Beratung: Thorsten Szameitat - 19
Media-Beratung: Wolfgang Menne - 43
Disposition: Tanja Kaiser - 32
verantwortlich: Thorsten Szameitat

Telefax: 09 11 / 6 42 78 60
 Compuserve: 101647,2432
 D-Netz 01 71 / 6 21 31 46

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
 Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck:
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Namco

Abonnement:
 Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 62,-. E
 Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte:
 Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt
 der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in
 den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikation
 en. Eine Gewähr für die Richtigkeit der
 Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
 Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urhe
 berrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion
 oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen
 Genehmigung des Verlages.

ISSN 0946-6282
 Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche
 Unterstützung bei: Acclaim, Binärdesign, CIC
 Interact, Electronic Arts, Galaxy, Konami, Theo Kra
 Versand, Laguna, Klaus Lönhoff, Microprose
 Nintendo, Nova, Sony Interact, Europe, Sega, Virgin
 Warner Interact, Entertainm.



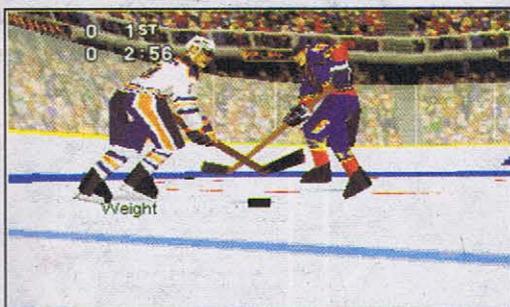
E3

Die Spannung steigt: Vom 16. bis zum 18. Mai 1996 werden auf der E3-Messe in Los Angeles sämtliche Highlights des Jahres präsentiert. Nintendo wird hier in Amerika erstmals Farbe bekennen und ihre 64 Bit-Wunderkiste samt spielbaren Modulen der ersten Generation präsentieren. Die Softwareflut dürfte auf der E3 nahezu unüberschaubar sein. Beispiel gefällig? Alleine Acclaim zeigt 19 neue PS-, 15 Saturn- und zwei 3DO-Produkte sowie zwei brandheiße Arcade-Projekte und einen spielbaren Level von ihrem ersten N64-Knaller Turok. Ulf und Uwe haben bereits ihre Koffer gepackt, um in einem Mega-Special darüber in aller Ausführlichkeit zu berichten.



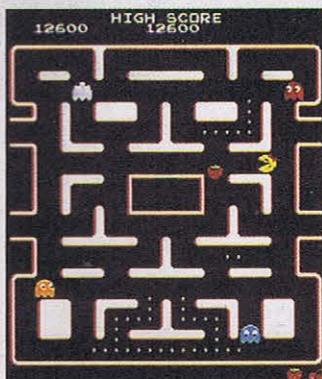
NHL Powerplay '96 (SAT)

Virgins coole Eishockey-Simulation ist ein heißer Kandidat für ein Gold Game. Vor allem die ungewöhnlich aufwendige Polygon-Grafik und das reichhaltige Repertoire an Aktionsmöglichkeiten zeichnen dieses rasante Sportspiel aus. Eine Herausforderung für EAs NHL Hockey '96?



Namco Museum Vol. 3 (PS)

Die Oldie-Parade geht weiter. Namco serviert zum dritten Mal sechs Arcade-Klassiker auf einer CD. Unter anderem mit von der Partie: Die gefräßige Mrs. Pac Man, der motivierende Geschicklichkeitsspaß Dig Dug sowie die Formationsballerei Galaxian.



Mega Fun 7/96 erscheint am
19. Juni 1996

mehr

power

saturn oder playstation

jump higher
 BIGGER
 live forever
 faster
 punch harder
 skip levels
 better
 more

gametm buster

legt die power in deine hände

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

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

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor:

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Telefon: 0 28 22/6 85 45. Fax: 0 28 22/6 85 47.

Website and Email: [HTTP://WWW.DATAFLASH.COM](http://WWW.DATAFLASH.COM)

versandkosten DM 10



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

PLAY + SAT 2

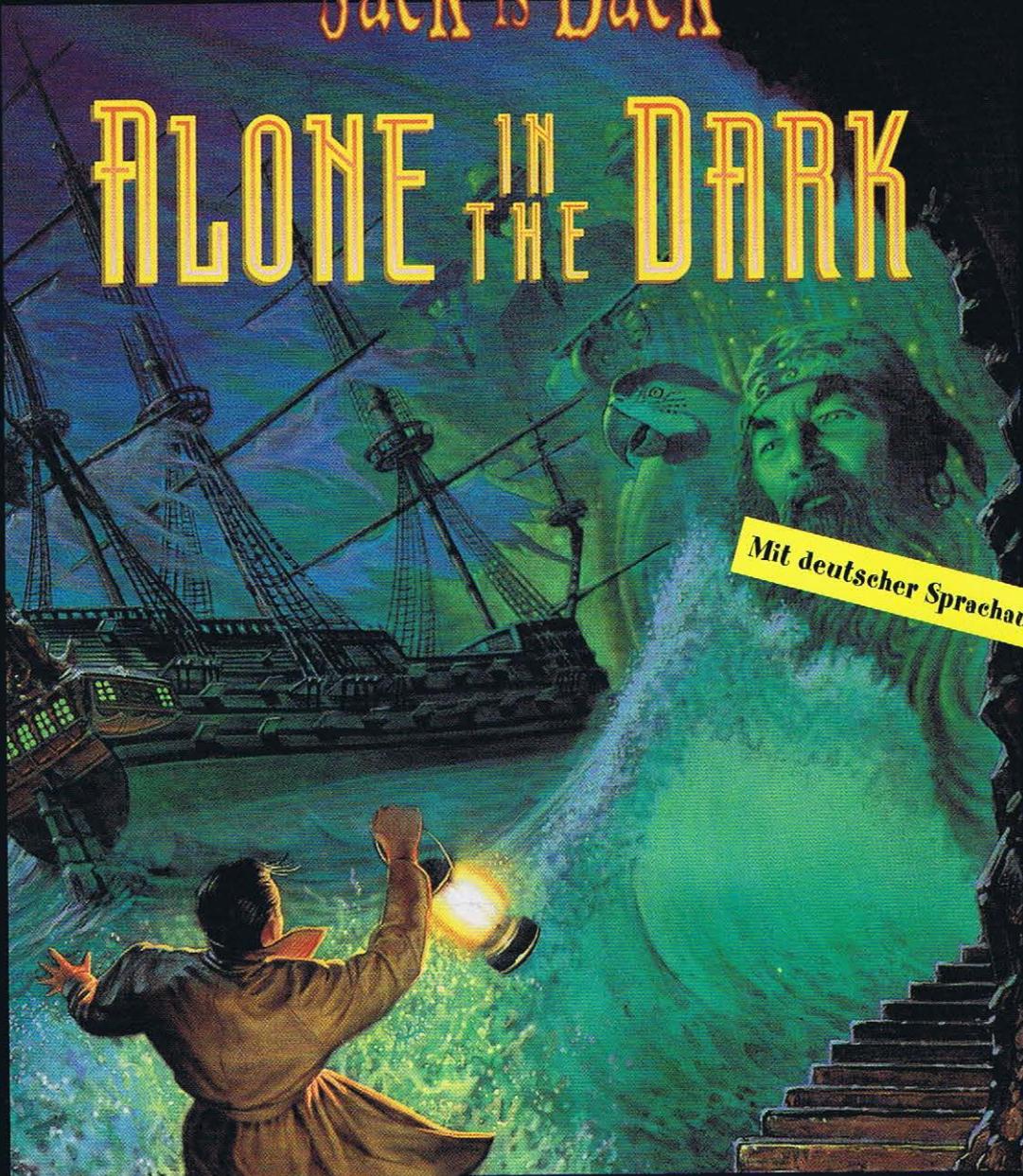


Distributed by



Jack is Back

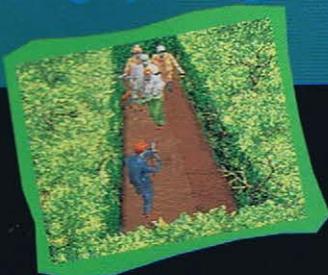
ALONE IN THE DARK



Mit deutscher Sprachausgabe



You are alone - Alone in the dark!



Du bist ganz allein. Und nur Du kannst die kleine Grace aus den Händen des miesen Jack befreien! Kult-Adventure mit 1000 3D-Animationen, 230 Backgrounds, 600 modellierten Objekten und echten Video-Sequenzen. Alles komplett in deutscher Sprache. Was willst Du mehr?



© 1996, Infogrames Multimedia. All rights reserved. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI ist ein eingetragenes Warenzeichen von Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI ist ein eingetragenes Warenzeichen von Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.