

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR COMPUTEC VERLAG **8/96 DM 5,80**

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

zum Sammeln!

TIPS & TRICKS

Resident Evil
Guardian Heroes
Fade to Black
u.v.m...




PlayStation-Raserei

Motor Toon GP 2
Super Mario Kart läßt
 grüßen **PlayStation**

Der Geheimtip

Tomb Raider
 Jump & Shoot-Spaß für
Saturn und **PlayStation**

Die Referenzspiele

Nights und Exhumed
 3D-Action im Doppelpack
 für **Saturn**

Jetzt da! Das Mega-Preview von

Super Mario 64





Spiele-Hotline:

D 069-66 54 34 00

CH 157 11 33
(86 RP/Min)

Woomm tschackk boom und nichts wie weg ... Bei Battle Arena Toshinden 2 kannst du mit Fäusten, Füßen, Schwertern, Peitsche, Lanze, Sense, Nunchakus und weiterem Gerät mächtig austeilen – wenn du kannst. Wenn nicht, bettel um Gnade!



**Oh Mann!
Wenn
dir Battle**

**Arena Toshinden 2 zu
hart ist, dann spiel
doch hiermit. →**



**PLAYSTATION
IT'S NOT A GAME**

Nintendo 64 & Vorurteile

Nun ist es endlich da: Nach diffusen Gerüchten und Spekulationen, monatelanger Wartezeit und mehreren Verschiebungen, dürfen wir endlich in den eigenen vier Redaktionswänden Nintendos neuesten Coup auf Herz und Nieren untersuchen, und schon bald war wirklich jedem Mitarbeiter klar, daß **Super Mario 64** das



Beat 'em Up-Special Seite 83

Jump 'n Run-Genre völlig neu definiert. Es war wie verhext, selbst arbeitswütige Redakteure wurden von der Mario-Seuche befallen: hinsetzen, spielen, staunen. Worte, die nicht jedem Leser schmecken. Einige Leser werfen uns immer wieder vor, daß wir scheinbar

von Nintendo gesponsert werden. Besondere "Spezis" bezeichnen sich sogar selbst als unverbesserliche Mario-Hasser und wollen unseren Eindrücken keinen Glauben schenken. Unverständlich! Da werden windige Urteile über Produkte gefällt, obwohl man noch nicht einmal das Joypad in der Hand hatte. Wir hassen hingegen weder Mario, Sonic oder Street Fighter, sondern lediglich schlechte Software. Es dürfte vielmehr die Angst vor Big "N" sein, die einige patriotische PlayStation- und Saturn-Besitzer zu solchen emotionalen



Sampras Extreme Tennis Seite 42

Entgleisungen bewegt hat. Aber warum? Tatsache ist, daß Super Mario 64 ein Wahnsinnsspiel ist; Tatsache ist, daß das restliche N 64-Softwareprogramm weit dahinter

steht; Tatsache ist, daß der 64-Bitter und vor allem die Software eine kostspielige Angelegenheit sein werden, und Tatsache ist ferner, daß mit **Nights** und **Crash Bandicoot** die Konkurrenz nach wie vor einige Jump 'n Run-Trümpfe in der Hand hat. Fronten geklärt? Abseits vom N64-Rummel hat die August-Ausgabe noch weitere Leckerbissen zu bieten: Codemasters Tennis-Simulation **Sampras Extreme Tennis**, mit dem vorgenannten in der Hauptrolle, überzeugt durch eine ausgewogene Spielbarkeit und mit liebevollen Details, während Prügelfans in unserem **Beat 'em Up-Special** alles über die kommenden Hits erfahren. Wie wünschen allen Lesern fröhliche Lesestunden und einen guten Urlaub.

Euer Mega Fun Team

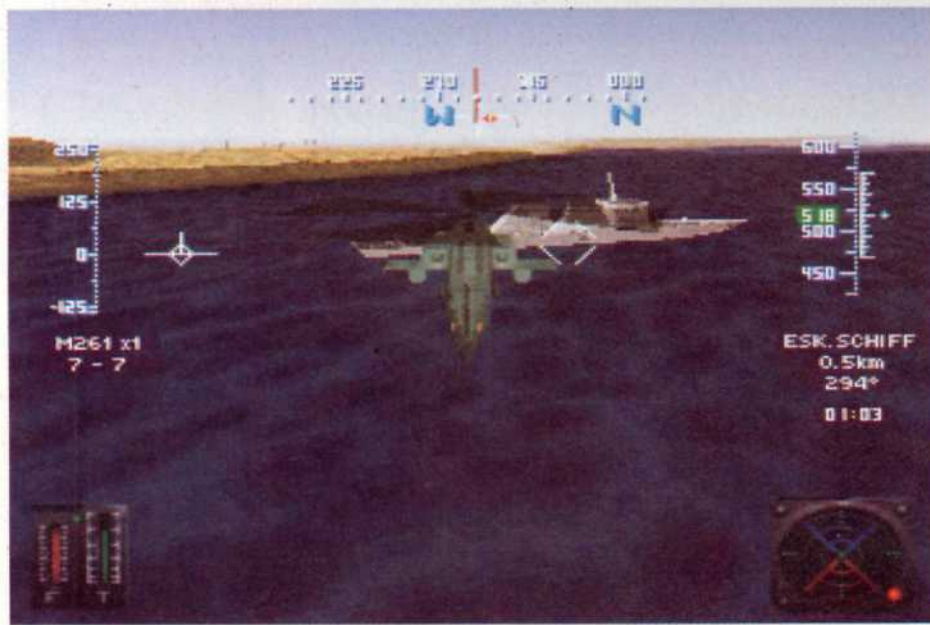


Nintendo 64-Special Seite 6



Segas Antwort auf Super Mario 64
Nights

Super Spielspaß dank neuem Analog-Pad
Seite 20-22



Hubschrauber-Action auf der PlayStation
Gunship

Ausgereifte Flugsimulation vom PC auf die PlayStation
Seite 60-61



Wir helfen Conrad, die Morphs zu besiegen

Fade to Black

Der erste Teil unserer Komplettlösung
T&T Seite 46-47

Rubriken

Anzeigenauftrag	95
Börse	94
Countdown	34
Editorial	3
Game Over	98
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	96
Mega Mail	34
Referenzen	82
Scene	16

News

Nintendo 64

Cu On Pa	15
Freak Boy	14
Pro Baseball King	15

Saturn

Virtua Cop 2	14
--------------------	----

Spieletests ab Seite 37

Next Level ab Seite 43
 (Tips & Tricks)

Specials

Beat 'em Up-Special	83
Core Design-Special	88
Nintendo 64-Special	6



Spiele-Index

Athlete Kings	26	Lone Soldier	15	Starfighter	63
A-Train IV E.G.	64	Motor Toon GP 2	32	Star Trek DS 9	T&T 2
B. A. Toshinden	T&T 16	NBA Action	77	Striker '96	79
Burning Road	29	Nights	20	The Need for Speed	80
Crash Bandicoot	30	Olympic Games	40	The Need for Speed	T&T 15
Discworld	74	Olympic Soccer	62	Three Dirty Dwarves	28
Earthworm Jim 2	T&T 3	Pinocchio	66	Tim in Tibet	66
Exhumed	24	Primal Rage	72	Top Gun	66
Fade to Black	T&T 4	Pro Pinball - The Web	65	Toshinden Remix	T&T 2
Guardian Heroes	70	Resident Evil	T&T 8	Toy Story	81
Guardian Heroes	T&T 6	Road Rash	76	Virtua Fighter 2	T&T 15
Guardian Heroes	T&T 15	Sampras Extreme Tennis	42	Worms T&T	3
Gun Griffon	38	Shellshock	T&T 15	WWF Wrestlemania	68
Gunship	60	Shockwave Assault	78		
Krazy Ivan	T&T 3	Space Hulk	67		

mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

jump higher
faster
BIGGER
live forever
better
skippable levels
more
harder

gametm
buster

legt die power in deine hände

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

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

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: **DATAFLASH**

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

versandkosten DM 10



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

PLAY + SAT 3





Expansion, die wohl als Backup-Booster für das Nintendo Drive fungiert. An der Rückseite befindet sich ein Multi-Out-Stecker, ähnlich dem Super Nintendo, sowie Platz für ein externes Netzteil, daß wie ein Modul in das Gerät eingepaßt wird. Last but not least, dürfte der Slot an der Unterseite des Gerätes für das besagte Peripherie-Gerät bestimmt sein, das erstmals Ende des Jahres in Japan vorgestellt wird. Zum Lieferumfang gehört ferner das vielgelobte Joypad, das sich selbst nach längeren Spielsessions als äußerst durchdacht erweist. Ihr habt mit den insgesamt drei Griffhörnchen, zwei Sticks (analog, digital) und neun Knöpfen unzählige Möglichkeiten, und was noch erstaunlicher ist: das Pad liegt sensationell gut in der Hand. Sensationell im Sinne von Quantität ist allerdings nicht das Softwareprogramm der ersten Stunde. Neben dem Zugpferd Super Mario 64, gibt

In Japan ticken die Videospiele-Uhren anders: da gibt der Staat Schulfrei, damit sich die Kids in aller Ruhe den neuesten Sequel einer populären RPG-Saga zulegen können (kein Witz!), da gehen Geschäftsmänner in Anzügen während der Mittagspause in die nächste Spielhalle, um gepflegt Virtua Fighter zu zocken oder legen sich besondere Hardcore-Freaks mit einem Schlafsack vor das Kaufhaus, um am nächsten Tag auch wirklich einen Saturn zu ergattern. Die gleiche Ehre dürfte auch dem Nintendo 64 zuteil gekommen sein, bedenkt man, daß bereits die Super Nintendo-Veröffentlichung, wie eine militärische Nacht & Nebel-Aktion durchgeführt wurde und bei den Fernöstlern für eine regelrechte Hysterie sorgte. Das Objekt der Begierde ist in diesem Fall erstaunlich klein (in etwa die selbe Abmessung wie eine PlayStation), anthrazit-farben (Gottlob: keine "kindlichen" Farb-Kombinationen) und sieht durch die extra herausgearbeiteten Vorderfüße sehr elegant aus. Die meisten Ausgänge wurden dezent versteckt. So befindet sich zwischen dem Power- und Reset-Knopf die Memory

Nintendo 64

Tag der Wahrheit

Feiertagstimmung in Japan: Am 23. Juni mußten sich die japanischen Konsolen-Besitzer wieder einmal geduldig anstellen, um zum erlesenen Kreis der Nintendo 64-Besitzer der ersten Stunde zu gehören. Ob sich das stundenlange Ausharren gelohnt hat, erfahrt Ihr auf den folgenden sechs Seiten



es eine Neuauflage von Pilotwings sowie das exotische GO-Brettspiel, das zwar eine

unglaublich kurze Denkzeit seitens des Computers bietet, hierzulande aber wohl kaum jemanden interessieren dürfte. Und wann kommt der 64-Bit Spaß endlich nach Deutschland? Nintendo Deutschland ist vom amerikanischen Markt abhängig: Sind bei Produktionsbeginn im August noch Kapazitäten für Europa frei, dürfen wir vielleicht noch vor Weihnachten Super Mario 64 genießen. Andernfalls müssen wir uns noch eventuell bis spätestens Ostern '97 gedulden. (Ulf)

Das Gerät und die Software wurde uns freundlicherweise von Primal Games zur Verfügung gestellt (Tel.: 0234/ 9160630)



Mario hat den Sprung von 16- auf 64-Bit blendend überstanden und definiert das Jump 'n Run-Genre neu



Dieser kleine Affe klaut Mario die geliebte Mütze; als Entschädigung hilft er Euch später dabei, einen Stern zu erreichen



Hier seht Ihr den Kellerabschnitt des Palastes, den Ihr betreten dürft, sobald Ihr acht Sterne eingesammelt habt



Das Reflektieren dieser dunklen Wasseroberfläche sieht einfach unglaublich aus

Es gab wohl kein anderes Videospiel, worüber im Vorfeld so viel diskutiert wurde, wie beim neuesten Abenteuer des putzigen Klempners. Lange Zeit war es ein bloßes Gerücht, doch Ende letzten Jahres kam auf der Shoshinkai-Messe endlich die Gewißheit: Mario hüpf in der dritten Dimension und läutet damit laut Hersteller eine neue Ära ein. Was etwas über-

Super Mario 64 revolutioniert das Jump 'n Run-Genre in jeglicher Hinsicht

trieben klingt, entpuppt sich nach kurzer Spielzeit als die volle Wahrheit: Super Mario 64 ist - um es gleich vorwegzunehmen - ein Klasse für sich, ein Videospiel, daß den Markt weiter vorantreiben wird. Doch



In einigen versteckten Bonusstages geht es auf halsbrecherischen Rutschbahnen steil bergab

Nintendo 64 Super Mario 64

"Mario sells hardware!", so lautet Nintendos bisherige Verkaufspolitik, mit der der Konzern bereits erfolgreich alle bisherigen Systeme (außer dem Virtual Boy-Flop) zu einem guten Start verhalf. Drei Jahre Entwicklungszeit, Shigeru Miyamoto-Erfindungsgeist und die Kraft von 64-Bit waren die Voraussetzungen, herausgekommen ist das wohl spektakulärste Videospiel aller Zeiten

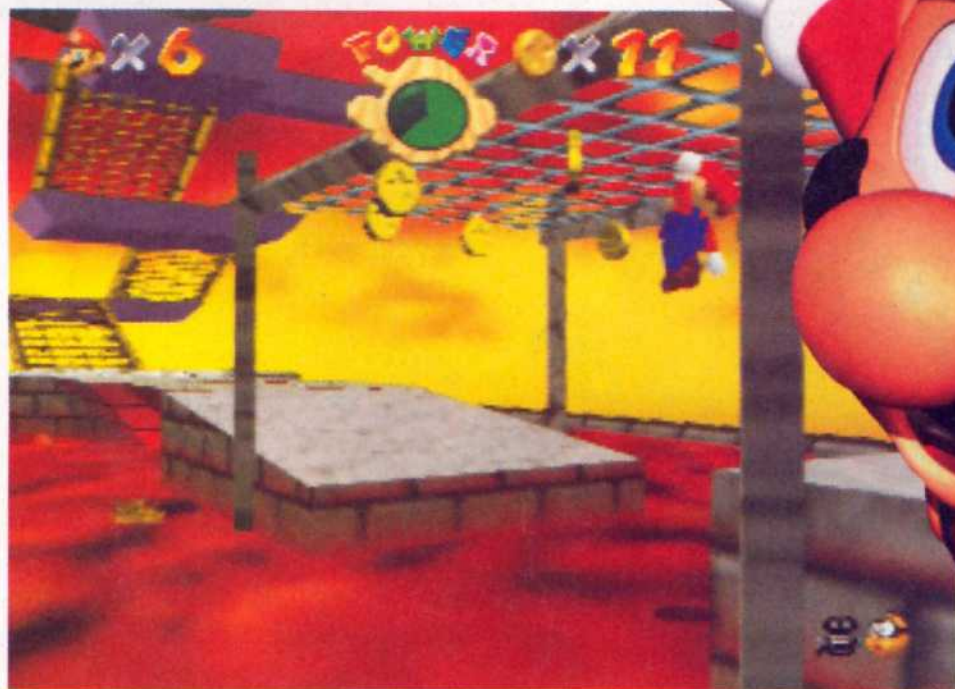
genug der Lobeshymne, fangen wir mit den nackten Tatsachen an: Die Story ist noch nicht im Detail bekannt, dürfte aber vom üblichen Schema "Mario rettet Prinzessin Toadstool aus den Klauen von Bowser" kaum abweichen. Schauplatz ist ein märchenhaftes Schloß, das inmitten einer unberührten Natur residiert. Nach einer kurzen Rück-

sprache mit Eurem Kameramann, der Mario stets ins rechte Licht rückt, begeben Ihr Euch gleich in den Palast, der aus prächtigen Treppenhallen, mysteriösen Bildern, vielen Türen und anderem Inventar besteht. Worum geht es nun? Shigeru Miyamoto hat sich wieder einmal ein geniales Konzept aus-



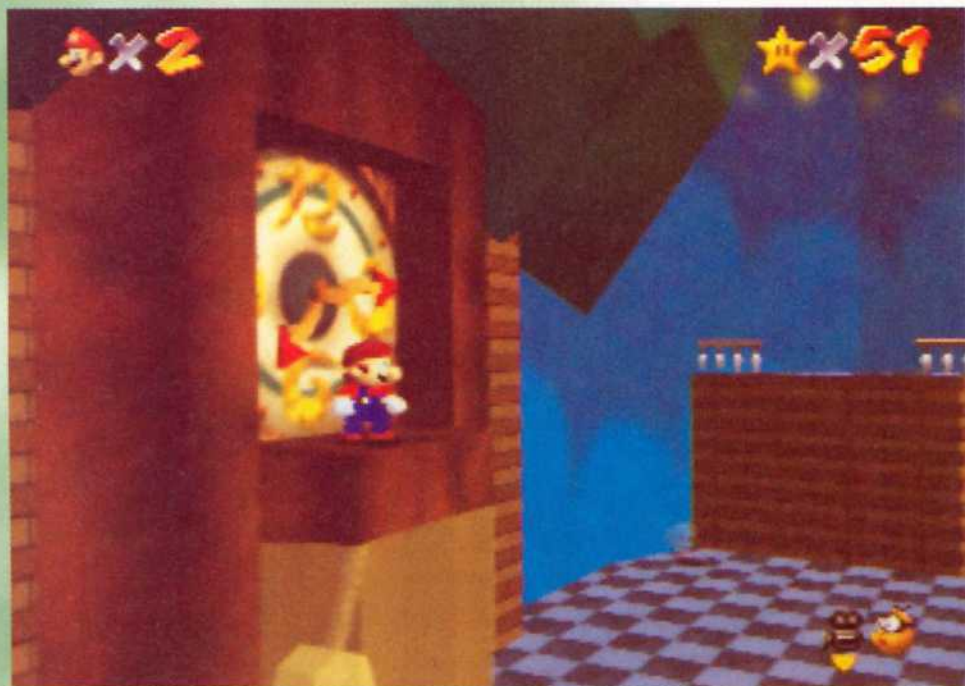
Durch die vier Richtungstasten des Pads könnt Ihr den Blickwinkel während des Spiels verstellen. Mit dem oberen Knopf zoomt Ihr dabei an Mario heran und könnt so das Umfeld genau studieren

gedacht: Prinzipiell ist Euer primäres Ziel daraus, Sterne einzusammeln, die sich in unterschiedlicher Anzahl in den rund 20 Welten befinden. Nahezu jede Tür zu einem oder mehreren Levels kann nur geöffnet werden, wenn Ihr die entsprechende Anzahl an Sternen auf Eurem Konto verbuchen könnt. Das Abenteuer startet zunächst in der mächtigen Empfangshalle, wo Ihr nur wenige Sterne benötigt, um die Türen zu öffnen. Später sind aber 30, 50 und noch mehr Sterne vonnöten, um bis zur Turmspitze vordringen zu können. Außerdem erhaltet Ihr jeweils



Reine Nervensache: Beim Hangeln über die Lavaglut kostet jeder Fehlgriff gleich drei Energieabzüge





Mit einem akrobatischen Saltorückwärts könnt Ihr durch das Ziffernblatt der Standuhr einen weiteren Level betreten



Der prunkvolle Spiegelsaal ist die einzige Gelegenheit, Euren Kameramann bei seiner Arbeit zu Gesicht zu bekommen

einen Schlüssel, nachdem Ihr zwischendurch Bowser im Zweikampf besiegt habt, was Euch wiederum Zugang zu völlig neuen Räumlichkeiten verschafft. Die Motivation, Sterne einzusammeln, um zu neuen Levels zu gelangen, ist dadurch enorm hoch. Sobald Ihr einen Level betretet, werden Mr. Miyamotos phantastische Vorstellungen von Abenteuer sichtbar. Mal taucht Ihr in einem tiefen See ab und entdeckt dort eine unterirdische Grotte, mal springt Ihr in einen Vulkan hinein und müßt von Mini-Plattform zu Mini-Plattform hüpfen, während unter Euch die Lavaglut bedrohlich kocht. Um hier nun an die begehrten Sterne zu gelangen, gibt es unterschiedliche Wege:

Manchmal müßt Ihr einen Endgegner besiegen oder knackige Rätsel lösen. Es reicht aber auch, sämtliche acht rote Münzen einzusammeln, die in jeder Welt verstreut herumliegen. Die coole Idee: Habt Ihr einen Stern ergattert, wirkt sich dies auch auf die jeweilige Stage aus.



Wasser spielt bei SM 64 eine wichtige Rolle. In vielen Stages darf Mario sein relativ elegantes Brustkraulen demonstrieren und unter Wasser nach Schatztruhen suchen. Die Transparenz-Effekte sind übrigens bemerkenswert gut

Betretet Ihr beispielsweise eine Welt zum zweiten Male, stehen plötzlich schußbereite Kanonen herum, Ausrufezeichen-Blöcke sind nun aktivierbar (sie spenden besondere Fähigkeiten, wie z.B. Fliegen) oder eine Schildkröte lädt auf einmal zum Wettrennen ein. Um sämtliche

Sterne innerhalb einer Stage zu erhalten, müßt Ihr sie daher mehrmals aufsuchen. Zur Steuerung: Wie bei den anderen Mario-Titeln kommt Ihr mit wenigen Knöpfen aus, die trotz Mehrfachbelegung nicht überladen sind. Das Standard-Repertoire besteht aus Boxen bzw. Greifen sowie unterschiedlichen Sprungvarianten (normaler Sprung, Supersprünge, Angriffssprung...), während



"The Marionator": Durch ein Power Up-Symbol verwandelt sich der Klempner in einen unverwundbaren Metall-Mario. Die reflektierende Oberfläche muß man einfach erlebt haben!

spezielle Aktionen, wie beispielsweise Hangeln oder Klettern automatisch erfolgen. Prädikat "simpel aber genial gelöst". Das Prunkstück von SM64 ist aber natürlich die Grafik: Wenn man schon bei anderen 3D-Werken von einer perfekten Illusion sprach, muß man sich nun korrigieren: es gibt nicht einmal ansatzweise ein

Dauerzocker sind gefragt: Auch nach über 50 Stunden Spielzeit seid Ihr noch nicht am Ziel

Produkt, daß ein derart perfektes 3D-Environment auf den Screen zaubert. In der Totalen könnt Ihr selbst kleinere Details im Hintergrund wunderbar erkennen, während beim Zoom dank des automatischen Unschärf-Zeichnens der Texturen ("Texture-Blurring") die unangenehme Grobpixeligkeit wegfällt. Die Programmierung wirkt zudem wahnsinnig sauber und flüssig (kaum wegplappende Polygone oder CPU-Bremse) und bietet viele Details sowie sehenswerte Effekte im Transparenz-Bereich. Fazit: Ich bin restlos begeistert: Die bahnbrechende Optik, gepaart mit dem exzellenten Gameplay, liebevollen Details und über 50 Stunden Spielzeit sorgen selbst bei absoluten Laien für gebannte Blicke auf den Screen, oder wie hat es unser Dauerzocker Gerd so schön formuliert: "SM 64 ist schlimmer als Rauchen, eine absolute Sucht!" (Ulf)



Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH

VORSICHT!!! UNGLAUBLICHE, ABER WAHRE PREISE

Panasonic 3DO + Starblade 229.00 DM

Goldstar 3DO + FIFA 229.00 DM

SEGA 32x inkl. 3 Spiele 129.00 DM

Super NES

Animaniacs 2	dt	124.00
Breath of Fire 2	dt	109.00
Civilization	us	129.00
Donald in Maui Malls	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Earth Worm Jim 2	dt	109.00
Final Fight 3	dt	99.00
Hebereke 2	dt	79.00
Illusion of Time	dt	109.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbikes	dt	89.00
Kirbys Dream Course	uk	89.00
Kirbys Ghost Trap	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Lothar Matthäus	dt	99.00
Mario World 2	dt	109.00
Mega Man X 3	dt	99.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	109.00

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

Pac Man 2	dt	109.00
-----------	----	--------

Pinocchio	dt	129.00
-----------	----	--------

Secret of Evermore	dt	109.00
Shadowrun kp.dt.	dt	79.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Tim in Tibet	dt	129.00

Toy Story	dt	129.00
-----------	----	--------

Turrican 2	dt	89.00
Unirally	dt	79.00
Waterworld	dt	89.00
Worms	dt	104.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	89.00

Super NES-Sonderangebote	dt	69.00
Actraiser 2	dt	69.00
Beauty and the Beast	dt	49.00

Beavis and Butthead	dt	39.00
---------------------	----	-------

Captain Commando	dt	59.00
Clay Mates	dt	39.00
Flievel Mauswanderer	dt	69.00
Ghoul Patrol	dt	44.00
Hebereke Popoon	dt	44.00
Hurricanes	dt	46.00
Incredible Hulk	dt	34.00
John Madden 95	dt	39.00
Mario Kart Classic	dt	59.00
Marko's Magic Footb.	dt	39.00
Powerdrive	dt	59.00
Revolution X	dt	59.00
Rise of the Robots	dt	49.00
Robocop vs. Termina.	us	39.95
Shaq-Fu	dt	44.00
Tiny Toon 2	dt	69.00
Tiny Toon	dt	39.00
Urban Strike	dt	59.00
Zero the Kamikaze	dt	44.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Zubehör	dt	19.00
-------------------	----	-------

6 Button Pro Joypad	dt	49.00
6 Spieler Adapter	dt	89.00
Action Replay Pro 3	dt	89.00
Antennenkabel SNES	dt	19.00
Game Mage 2	dt	69.00
Game Wizard	dt	39.00
Infrarot Joypad	dt	49.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Performer Lenkrad	dt	99.99
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spielebr.Mario WorL2	dt	24.00
Spielebr. Donkey 2	dt	24.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Top Secret Spielebr.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
Universal Adaptor	dt	39.00

Gameboy	dt	54.00
Asterix & 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
NBA Live 96	dt	49.00
NHL Hockey 96	dt	49.00

Pinocchio	dt	59.00
-----------	----	-------

Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
Toy Story	dt	64.00
Waterworld	dt	49.00

Worms	dt	59.00
-------	----	-------

Gameboy-Sonderangebote	dt	39.00
Addams Family 1	dt	39.00
Addams Family 2	uk	39.00
Allen 3	dt	34.99
Cool Spot	dt	29.00
Double Dragon 3	dt	34.99

Ferrari Grand Prix	dt	34.99
Hunchback	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Lamborghini	dt	39.00
Lemmings	dt	39.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
Mega Man 3	dt	39.00
NBA Jam	dt	34.99
Sequest DSV (SGB)	dt	39.00
Spider-Man/X-Men	dt	34.99
Stargate	dt	34.99
Terminator 2 (Judge)	dt	34.99
Track & Field	dt	39.00
USHAR Monster Truck	dt	39.00
WWF King of Ring	dt	34.99

Mega Drive

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

Int. S.Soccer Deluxe	dt	79.00
----------------------	----	-------

Light Crusader	dt	109.00
Lion King	dt	99.00
Lobo	dt	114.00
Micro Machines 2	dt	99.00
NBA Live 96	dt	89.00
Newman-Haas Indy Car	dt	69.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
Phantasy Star 4	dt	109.00

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

Revolution X	dt	69.00
--------------	----	-------

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
-------	----	-------

Mega Drive-Sonderangebote

Bram Stoker Dracula	dt	39.00
Dino Dini Soccer	dt	34.00
Dschungelbuch	dt	49.00
Ecco the Dolphin 2	dt	49.00
Havoc	dt	44.00
Hurricanes	dt	39.00
Hyperdunk	dt	29.00
Jurassic Park Ramp.	dt	49.00
Mario Basler Soccer	dt	59.00
Marko's Magic Footb.	dt	49.00

Mega Man Wily Wars	dt	39.00
--------------------	----	-------

Mighty Max	dt	44.00
NBA Basketball	dt	49.00
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Page Master	dt	39.00
Paws of Fury-Brutal Pitfall	dt	44.00
Pitfall	dt	44.00
Puggys	dt	29.00
Punischer	dt	39.00
Rise of the Robots	dt	29.00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	39.00
Sparkster	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	29.00
Talespin	dt	34.00
Talms Adventure	dt	29.00
Tazmania 2	dt	39.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Yogi Bear	dt	44.00
Zero the Kamikaze	dt	44.00

Mega Drive-Zubehör	dt	39.00
--------------------	----	-------

6 Button Joypad	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	29.00
Infrarot Joypad 6 B.	dt	69.00
Mega Drive o.Spiel	dt	159.00

Performer Lenkrad	dt	99.99
-------------------	----	-------

Mega-CD

Beast 2	dt	69.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	79.00

Mega-CD-Sonderangebote

Battle Frenzy	dt	19.00
Bill Walsh Football	dt	24.00
Chuck Rilly-B.C.Rac.	dt	44.00
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

Sega 32X

Space Harrier	dt	79.00
---------------	----	-------

Sega 32X-Sonderangebote

Cosmic Carnage	dt	29.00
----------------	----	-------

Fifa Soccer 96	dt	49.00
Knuckles Chaotix	dt	49.00
Kolibri	dt	29.00
Metal Head	dt	29.00
Mother Base	dt	29.00
Motocross	dt	29.00
NFL Quarterback Club	dt	19.00
Siam City (CD)	dt	19.00
Star Wars Arcade	dt	44.00
Stellar Assault	dt	49.00
Virtua Fighter	dt	49.00
Virtua Racing Deluxe	dt	49.00

Sega 32X-Zubehör

Sega 32X incl. 3 Sp.	dt	129.00
----------------------	----	--------

3-DO

Alone in the Dark 2	dt	89.00
---------------------	----	-------

Battle Sport	dt	79.00
Casper	dt	99.00
Creature Shock	dt	89.00

Cyberia	dt	99.00
---------	----	-------

Descent	dt	99.00
Guardian Wars	us	99.00
Hell	dt	79.00
John Madden Football	dt	79.00

PGA Tour Golf 96

Shockwave 2	dt	79.00
Slam 'N Jam '95	uk	69.00
Starfighter	dt	79.00
Theme Park kompl.dt	dt	89.00
Waterworld Action	dt	99.00

3-DO-Sonderangebote

3-Do Demo Sampler 4	uk	3.00
Deathkeep	uk	29.00
Dragon Lore	dt	29.00
Gex	uk	59.00
Griders	uk	69.00
Killing Time	dt	29.00
Mega Race	dt	29.00
Out of this World	us	49.00
Panzergeneral	dt	29.00

Rebel Assault	dt	49.00
---------------	----	-------

Return Fire Map o.D.	dt	29.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00
Shadow War of Succ.	us	59.00

Syndicate (DA)	dt	69.00
----------------	----	-------

Wing Commander 3	uk	69.00
Zhadnost	uk	59.00

3-DO-Zubehör

Joypad Adapter S.NES	dt	39.00
Goldstar Joypad	dt	59.00
Goldstar 3-Do + Fila	dt	229.00

Panasonic 3-Do+Star.	dt	229.00
----------------------	----	--------

Sony PSX

A-Train	dt	99.00
---------	----	-------

Aaron vs. Ruth	dt	89.00
Actua Golf	dt	89.00
Adidas PS Soccer	dt	94.00
After Shock	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	79.00

Alien Trilogy	uk	79.00
---------------	----	-------

Alien Virus	dt	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Aquanaut's Holiday	dt	99.00

Battle A.Toshinden 2	dt	94.00
----------------------	----	-------

Battleground	dt	89.00
Beyond the Beyond	dt	94.00
Blazing Dragons	dt	89.00
Bloodfist	dt	89.00
Casper	dt	84.00
Chessmaster 3D	dt	89.00
Chronicles o.L.Sword	dt	94.00
Converse Hard Core H	dt	99.00
Crifloom	dt	89.00

Cyberia	dt	89.00
---------	----	-------

D (Dining Table)	dt	84.00
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	89.00
Deadly Sides	dt	89.00
Descent	dt	84.99

Demolition Derby	dt	94.00
Demolition Derby 2	dt	99.00
Die Horde	dt	89.00
Die Horde	dt	89.00
Dimm & Witt	dt	89.00
Discworld kp.dt.	dt	89.00
Double Dragon	dt	89.00
Dream 18 Golf	dt	89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Ecstasy	dt	89.00
Entomorph	dt	89.00
Epsilon Indi	dt	89.00
Extreme Pinball	dt	89.00

F1	dt	99.00
----	----	-------

Fade to Black	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
G-Police	dt	99.00

Galaxian 3	dt	89.00
------------	----	-------

Galaxy Fight	dt	89.00
Geom Cube (Blockout)	dt	89.00
Gex	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	83.00
Impact Racing	dt	89.00
Int. Champ. Soccer	dt	89.00
Int.Superstar Soccer	dt	99.00
Intern. Motocross	dt	89.00

Jewels of the Oracle	dt	89.00
John Madden 96	dt	89.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Jumping Flash 2	dt	99.00

Kurs 6:**Die unterirdische Grotte**

Die feuchte Grotte gehört zu den weitläufigsten Levels des gesamten Spiels. Das düstere Szenario beinhaltet zudem eine Abwechslung: Um an die roten Münzen zu gelangen, müßt Ihr beispielsweise eine Plattform mittels vier Richtungsknöpfen steuern, Indiana Jones-mäßig riesigen Steinkugeln ausweichen oder einen friedlichen Dinosaurier als Sprungbrett mißbrauchen. Ihr habt außerdem die Möglichkeit, Euch in einen Metall-

Mario zu verwandelt. Diese Unverwundbarkeitsphase solltet Ihr dazu nutzen, den gefährlichen grünen Gasen auszuweichen.

**Kurs II: Der trickreiche Wasser-Level**

In einem relativ klein abgesteckten Areal, der in etwa an eine Baugrube erinnert, hat es Mario mit einem Problem ganz besonderer Art zu tun: Um an die begehrten Stern-Symbole zu gelangen, müßt Ihr den Wasserpegel ständig regulieren. Beispiel: Zunächst müßt Ihr wie gehabt alle roten Münzen einsammeln, um einen Stern sichtbar zu machen. Danach aktiviert Ihr einen Schalter nahe eines Stahlgitters, den Ihr nur unter Wasser betreten könnt;

die steigende Wasserflut wird Euch anschließend zum begehrten Item hochschwemmen. Attackiert werdet Ihr dabei von "Bagger-Käfern", die Mario im wahrsten Sinne des Wortes auf die Schippe nehmen wollen.

**Kurs 12:****Die Pilz-Welt**

In diesem Gebirge habt Ihr es mit vergleichsweise vielen kleinen Gegner zu tun, die den kleinem Klempner ans Leder wollen. Nicht ans Leder, aber wenn Ihr nicht aufpaßt, an die Mütze will Euch zudem ein kleiner Affe. Gelingt es ihm, muß Mario fortan ohne seine geliebte Kopfbedeckung auskommen. Die Hauptschwierigkeit dieser Stage bleiben aber die aggressiven Widersacher. Eine Wolke (dargestellt durch einen coolen Transparenz-Effekt) versucht

Euch beispielsweise wegzublasen, während ein fliegender Koopa rote Feuerbälle auf Euch schießt. Grafisch macht übrigens ein schöner Wasserfall mächtig etwas her, hinter dem sich ein weiterer Stern befindet.

**Kurs 15:****Der fliegende Teppich**

In dieser Stage greift Shigeru Miyamoto ein beliebtes Thema auf. Über den Wolken vollführt Ihr hier einen riskanten Tanz auf kleinen Plattformen - Fehlsprung = Exitus! Ihr bewegt Euch dabei mittels eines fliegenden Teppichs fort, der sich an einem Regenbogen entlangbewegt. Der Geschicklichkeitsanspruch ist enorm, denn immer wieder müßt Ihr versiert über Barrikaden hüpfen oder Feuerstrahlen ausweichen (ein ständiges Wechseln der Perspektive

ist nötig). Wollt Ihr zudem alle acht roten Münzen einsammeln, müßt Ihr Kopf und Kragen riskieren und zwischendurch den sicheren Teppich verlassen, um auf vorbeiziehende Plattformen zu hüpfen - eine Runde für Profis!



Kurs 5: Das Geisterhaus

Die berühmte Geisterhaus-Stage darf natürlich in keinem Mario-Spiel fehlen. Durch die Dreidimensionalität wirkt alles natürlich deutlich schauriger. Wie bei Poltergeist fliegen Euch plötzlich Bücher und Stühle um die Ohren, während sich ein schwarzes Piano auf einmal als reißende Bestie entpuppt. Geheimnisse gibt es hier en masse: In der düsteren Bibliothek müßt Ihr beispielsweise drei Bücher in der richtigen Reihenfolge ins Regal schieben, um eine Geheimpassage freizule-

gen. In puncto Sound wurde hier ganze Arbeit geleistet: eisige Winde dröhnen im Hintergrund, bedrohliche Synthiklänge hängen in der Luft und im Keller ertönt eine unheimliche Kirmesmusik.



Kurs 14: Das Uhrenwerk

Noch eine Stage für besonders starke Nerven. In einem riesigen Uhrenwerk müßt Ihr Euch mittels kleiner Plattformen bis zur Turmspitze durchwühlen. Gestört werdet Ihr dabei durch hin- und herschwingende Riesen-Pendel, hinterhältige Laufbänder und kleine Würfel, die gemeinerweise in einem bestimmten Rhythmus kippen, so daß sich Mario nur noch mit Glück an ihnen festhalten kann (ich hasse sie!). In dieser Welt verwendeten die Programmierer einen netten Nebel-effekt,

wodurch einige Objekte erst allmählich aus der Nebelsuppe auftauchen. Es lohnt sich übrigens hier ständig mit der Perspektive zu spielen, um für die komplizierten Hüpf-Arien die beste Stelle zu lokalisieren.



Kurs 8: In Ägypten

Ein Level der es in sich hat. Jeder Schritt kann aufgrund tückischen Treibsandes Euer letzter sein. Ihr seid deshalb gezwungen, auf kleinen Pfaden entlangzulaufen. Doch auch hier gibt es unterschiedliche Gefahren: Beispielsweise purzeln hohle Metall-Container herum, die nur an einer Seite offen sind! In der Mitte steht zudem eine große Pyramide, die Mario selbstverständlich auch betreten darf. Der Aufstieg bis zur Spitze ist zwar mühselig, wird aber durch einen

Stern belohnt. Einen weiteren gibt es zudem, wenn Ihr einen kreisenden Geier verscheucht. Bemerkenswert ist hier vor allem die Musik: Indische Sitar-Klänge von exzellenter Qualität erzeugen eine passende Atmosphäre.



Die Bowser-Runden

Mit dem stacheligen Dauerschurken Bowser habt Ihr es im Spiel des öfteren zu tun. Der Weg zu ihm ist stets beschwerlich, die spannende Auseinandersetzung mit der Panzerechse entschädigt Euch aber dafür. Der Fight findet immer auf einer kreisrunden Plattform statt. Euer Ziel ist es, Bowser von hinten zu attackieren, um ihn mittels der "Hammerwurftechnik" von der Spielfläche zu befördern. Beim ersten Aufeinandertreffen ist es noch kein Problem, Bowser an seinem Schwanz zu

packen und ihn anschließend herumzuwirbeln. Beim zweiten Male, springt der Bösewicht jedoch hoch und bringt dadurch die Plattform (und Euch) zum kippen, so daß Ihr höllisch aufpassen müßt, nicht von der Spielebene herunterzufallen.





Waghalsige Flugmanöver unter Brücken



Wunderschöne Schneelandschaften locken zum ausgiebigen Erkundungsflug



Auch in Städten sind Tore zum Durchfliegen verborgen

Nintendo 64

Pilotwings 64

SNES-Besitzern wird der Titel vielleicht bekannt vorkommen, vor ca. vier Jahren gab es auf dieser Konsole ein Produkt gleichen Namens. Was sich zwischenzeitlich getan hat, und ob Nintendo dem Spiel Flügel verleiht, lest Ihr im nachfolgenden Preview

Als Teilnehmer an einem Flugkursus habt Ihr die Aufgabe mit zunächst drei Fluggeräten (einem Drachenflieger, einem Jetpack und einem Leichthubschrauber) bestimmte Aufgaben zu erledigen, um eine Fluglizenz zu bekommen. So müßt Ihr mit Euren Flugmaschinchen durch am Himmel hängende Tore fliegen und danach eine sichere (oder punktgenaue) Landung hinlegen, erst dann könnt Ihr in die nächste Stage vorrücken. Dabei müßt Ihr bei Jetpack und Gyrocopter auf die Benzinanzeige schauen, damit Ihr nicht mit leerem Tank eine Bruchlandung hinlegt. Beim Drachenflieger hingegen seid Ihr auf Aufwinde angewiesen, um in der Luft zu bleiben. Ihr habt die Wahl zwischen sechs Charakteren, von denen jeder verschiedene Vor-

und Nachteile hat. Sollte es Euch gelingen eine Pilotenlizenz mit einem silbernen oder goldenen Abzeichen zu bestehen (es kommt hierbei auf die Punktzahl an), warten einige

Bonusspielchen auf Euch. Ihr könnt Euch dann im Fallschirmspringen versuchen, als Kanonenkugel fungieren (wie im Zirkus), mit gefederten Stiefeln wie ein Hase durch die Gegend springen oder mit zwei, an die Arme geschnallten Flügeln wie Ikarus durch die Lüfte düsen. Die Grafik, obwohl nicht so schön wie bei Super Mario 64, verschlug mir trotzdem den Atem: Die Landschaften wurden mit großer Liebe zum Detail programmiert (sogar die Schornsteine rauchen) und ein Flug durch eine Nebelwand sorgt für vor Staunen geöffnete Münder ob der realistischen Darstellung. Atemberaubend ist auch der feurige Start eines

Space-Shuttles oder der überdimensionalen Riese, der durch geschickte gezielte Raketenentfer (der Rübezahverschnitt schlägt schnelle Haken und bewirft Euch mit Felsbrocken) aus dem Verkehr gezogen werden muß. In punkto Sound gibt es keine großen Überraschungen, Motoren- und Schußgeräusche sind halt kein Maßstab für die Fähigkeiten einer Konsole. (Frank)



Aus diesen acht Charakteren könnt Ihr einen auswählen



Diesen Goliath müßt Ihr beschließen, während er Euch mit Steinen bewirft

Endlich könnt Ihr am eigenen Leib spüren, wie vogelfrei sich Ikarus wohl gefühlt haben muß



Auch ein Zirkus hat seine Zelte auf der Insel aufgeschlagen



Mit dem Jetpack kann man am besten manövrieren

HEISSE PREISE BEI THEO KRANZ VERSAND

Läden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11 & 68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

SEGA SATURN:

JETZT ZUM KNALLERPREIS:

SEGA SATURN GRUNDGERÄT	419.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)	
SEGA SATURN (wie oben) MIT SEGA RALLY	479.-
6-PLAYER ADAPTER	59.-
BACKUP MEMORY CARD (8MB) DATEL	89.-
MEMORY CARD (SEGA)	99.-
MPEG-KARTE	319.-
PISTOLE (FÜR VIRT. COP)	79.-
VIDEOFILME AUF ANFRAGE	
JOYPAD (SEGA)	44.-
ACT. REPL. SAT. GAME BUSTER	99.-
ALIEN TRILOGY (AUG./SEPT.)	99.-
ATHLETE KINGS (AUG.)	89.-
BAKU BAKU ANIMAL	59.-
BLAZING DRAGONS	94.-
CLOCKWORK KNIGHT	49.-
CYBERIA	89.-
CYBER SPEEDWAY	49.-
DEADLY SKIES	99.-
DESCENT	99.-
DESTRUCTION DERBY (JULI)	89.-
DIGITAL PINBALL	49.-
DISCWORLD	84.-
DRACULA	99.-
EARTHWORM JIM 2 (JULI)	89.-
EURO 96 SOCCER	99.-
EXHUMED (AUG.)	89.-
F-1 CHALLENGE	99.-
FIFA SOCCER 96	59.-
GEX	99.-
GUARDIAN HEROES	99.-
GUN GRIFFON (JULI)	84.-
HANG ON GP	79.-
HYPERBLADE	99.-
IRON MAN/XO (AUG.)	89.-
JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2)	99.-
JEWELS OF THE ORACLE	89.-
LEMMINGS 3D (JULI)	89.-
MYSTARIA REALMS OF LORE	99.-
NBA ACT. BASKETBALL (AUG.)	99.-
NEED FOR SPEED	89.-
NIGHTWARRIORS	99.-
OLYMPIC GAMES (JULI)	84.-
OLYMPIC SOCCER	84.-
PANZER DRAGON	49.-
PANZER DRAGON 2	89.-
PARODIUS DELUXE	69.-
POWERPLAY HOCKEY	89.-
PRIMAL RAGE	89.-
PRO-PINBALL THE WEB	84.-
RAYMAN	79.-
RETURN TO ZORK	99.-
ROAD RASH (JULI)	99.-
ROBOTICA	49.-
ROCK'N ROLL RACING 2	99.-
SEGA RALLY 2 SPIELER	89.-
SEGA TENNIS	99.-
SHELL SHOCK	84.-
SHINING WISDOM	89.-
SHINOBI X	79.-
SHOCKWAVE ASSAULT	84.-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	99.-
SKELETON WARRIORS	79.-
SLAM'N JAM	89.-
SPACE HULK	99.-
SPOT 3	89.-
SPYCRAFT	99.-
STARFIGHTER 3000	99.-
STORY OF THOR 2 (AUG.)	84.-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	89.-
STREET RACER	89.-
THE HORDE	109.-
THEME PARK	89.-
THREE DIRTY DWARVES (AUG.)	89.-
THUNDERHAWK 2	89.-
TILT	89.-
TO SHIN DEN REMIX	84.-
THUNDERHAWK 2	89.-
TRUE PINBALL	84.-
VICTORY GOAL 96 (JULI)	49.-
VIRTUA COP MIT PISTOLE	139.-
VIRTUA FIGHTER 1	49.-
VIRTUA FIGHTER 2	99.-
VIRTUA GOLF	89.-
VIRTUA KIDS	69.-
VIRTUA SOCCER	109.-
VR BASEBALL	99.-

WATERWORLD ACTION	89.-
WING ARMS	79.-
WIPE OUT	79.-
WORMS	89.-
WWF WRESTL. ARC.	99.-
X-MEN (AUG.)	84.-
ZORK NEMESIS	89.-

PLAYSTATION:

jetzt zum Superpreis

SONY PLAYSTATION	389.-
ACTION REPLAY GAME BUSTER	89.-
MEMORY CARD	49.-
neGcon CONTROLLER	99.-
STEERING WHEEL (LENKRAD)	149.-
AD&D FORGOTTEN REALMS	99.-
ADDIDAS POWER SOCCER	89.-
ALIEN TRILOGY	79.-
AQUANAUT'S HOLIDAY	99.-
A-TRAIN	99.-
BEYOND THE BEYOND	99.-
BLAZING DRAGONS (AUG.)	89.-
BUBSY 3	89.-
BUST-A-MOVE 2	89.-
CHESSMASTER 3D	99.-
CRITICOM	79.-
CRONICLES OF SWORD (JULI)	99.-
CYBERIA	89.-
DARKSTALKERS THE NIGHT W.	89.-
DEADLY SKIES	89.-
DESCENT	89.-
DESTRUCTION DERBY	94.-
DISCWORLD (KPL. DT.)	89.-
EARTHWORM JIM 2 (AUG.)	89.-
FADE TO BLACK	99.-
FIFA SOCCER 96	59.-
FIA FORMULA ONE (MITTE '96)	99.-
GAME DAY	79.-
GALAXIAN 3	89.-
GOAL STORM	69.-
GUNSHIP 2000	99.-
GEX	89.-
HORNED OWL	94.-
INTERNAT. CHAMP. SOCCER	89.-
INT. MOTO X (JULI)	99.-
INT. TRACK & FIELD (JULI)	89.-
IRON MAN/XO (AUG.)	89.-
JACK IS BACK ALI.I.T.D.2	109.-
JEWELS OF THE ORACLE	89.-
JUPITER STRIKE	69.-
LEMMINGS PLAY PAINT	94.-
LONE SOLDIER	69.-
MAGIC CARPET	84.-
MICKEYS WILD ADVENT.	79.-
MUSEUM PIECES 1	94.-
NBA IN THE ZONE	89.-
NBA JAM TOURN.	69.-
NBA LIVE 96	99.-
NEED FOR SPEED	89.-
NHL FACE OFF	94.-
OLYMPIC GAMES (JULI)	84.-
OLYMPIC SOCCER	84.-
ONSDER SOCCER	89.-
PANZER GENERAL	89.-
PARODIUS DELUXE	69.-
PO'ED (AUG./SEPT.)	89.-
POWERPLAY HOCKEY (JULI)	89.-
PRIMAL RAGE	89.-
PRO PINBALL THE WEB	89.-
PSYCHIC DETECTIVE	99.-
RAGING SKIES	89.-
RAN SOCCER	69.-
RAVEN PROJECT	89.-
RAYMAN	89.-
RESIDENT EVIL (JULI/AUG.)	89.-
RETURN FIRE (AUG./SEPT.)	89.-
RETURN TO ZORK	89.-
RIDGE RACER REVOLUTION	94.-
ROAD RASH	89.-
ROCK'N ROLL RACING II	99.-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	99.-
SHELL SHOCK	84.-
SIM CITY 2000 (KPL. DT.)	99.-
SKELETON WARRIORS	89.-
SLAM 'N JAM	89.-
SPACE HULK	89.-
STARBLADE ALPHA	89.-
STARFIGHTER 3000	99.-
STREETFIGHTER ALPHA (ZERO)	89.-
STRIKER '96 (ACCLAIM)	89.-
SYNDICATE WARS (MITTE 96)	99.-

TEKKEN	99.-
TENNIS	99.-
THEME PARK	89.-
THUNDERHAWK II	89.-
TILT	84.-
TIME COMMANDO (JULI)	89.-
TOP GUN FIRE AT WILL (AUG.)	99.-
TOTAL NBA '96	94.-
TRUE PINBALL	89.-
TWISTED METAL	89.-
VIEWPOINT	89.-
VIRTUA GOLF	89.-
WATERWORLD ACTION	94.-
WILLIAMS ARC. GREATEST HITS	79.-
WIPE OUT	89.-
WING COMMANDER III	89.-
WORMS	94.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	54.-
X-MEN	84.-

MEGA DRIVE

ALIEN SOLDIER	59.-
ANIMANIACS	49.-
ATARI CLASSICS	49.-
COMIX ZONE	69.-
EARTHWORM JIM 2	89.-
INTERNATIONAL S.SOCCER DEL.	119.-
LANDSTALKER	59.-
MISSION IMPOSSIBLE	99.-
OLYMPIC GAMES	89.-
POCAHONTAS	109.-
SONIC & KNUCKLES	49.-
STRIKER 2	109.-
THEME PARK	99.-
TOE JAM & EARL 2	39.-
TOY STORY	99.-
WORMS (AUG.)	109.-

VIELE SPIELE IM ANGEBOT!

SUPER NINTENDO:

S.N. ACTION PACK (GERÄT M. YOSHI'S ISLAND)	219.-
ACTION REPLAY PRO 3	99.-
DONALD IN MAUI MALLARD	129.-
DONKEY KONG COUNTRY 2	119.-
KIRBY'S DREAM COURSE	89.-
KIRBY'S GHOST TRAP	84.-
KNIGHTS OF THE ROUND (CAPCOM)	39.-
MARIO KART	59.-
MEGA MAN X3	99.-
MISSION IMPOSSIBLE	129.-
NBA LIVE 96	114.-
NHL HOCKEY 96	114.-
OLYMPIC SUMMER GAMES	119.-
PINOCCHIO	129.-
POPOITTO	49.-
SECRET OF EVERMORE (DT. BILDT.)	109.-
SUPER BC KID	59.-
SUPER TURRICAN 2	119.-
TETRIS & DR. MARIO CLASSICS	64.-
TETRIS 2	99.-
TIM IN TIBET (DT. BILDT.)	129.-
TOY STORY	129.-
WORMS	119.-
YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO W. 2	99.-
X-MEN	59.-
ZELDA CLASSICS	64.-

32X

SOLANGE VORRAT REICHT:
ALLE SPIELE 49.-

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

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE JETZT AUCH
FÜR UNSERE KUNDEN IN
ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
PORTO NUR NOCH 6,90 DM
UMRECHNUNG 1 DM = 7 ÖS
TEL.: 0049/8517377



INT. TRACK & FIELD (PS)



GUN GRIFFON (SAT)

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



Fußball EM-Sonderaktion
3DO mit FIFA Soccer
199.- DM

Nur solange Vorrat reicht.
Auch Spiele im Angebot!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

0931/5716-01 ODER 06

NEWS - SCREEN

Nintendo 64

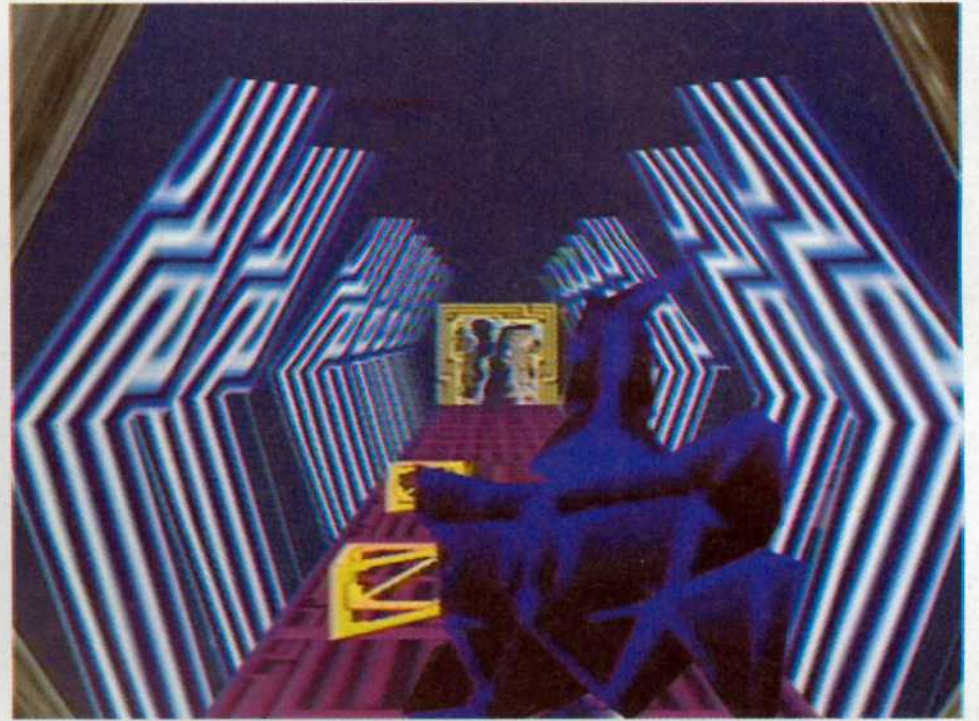
Freak Boy

Virgins erstes Produkt für das Nintendo 64 verspricht äußerst interessant zu werden. In einem abgegrenzten 3D-Areal mit völliger Bewegungsfreiheit hat Eure Spielfigur es mit rund 50 verschiedenen Feinden zu tun. Statt sie zu eliminieren, saugt der Freak Boy sie einfach auf und übernimmt dadurch ihre Eigenschaften. Bis zu drei unterschiedliche Fähigkeiten kann der Verwandlungskünstler auf einmal aufnehmen

(Kopf, Brust, Beine), wodurch sich unzählige spielerische Möglichkeiten ergeben. Grafisch werdet Ihr dabei durch SGI gerenderte Grafiken und beeindruckende Morphing-Effekte unterstützt.

Hersteller: Burst/Virgin **Erscheint:** Anfang '97 **Genre:** Jump'n Shoot
Umsetzungen geplant: Keine

Spektakuläre Morphing-Effekte und unzählige Verwandlungsmöglichkeiten sind die Hauptfeatures von Freak Boy



Eine Attraktion von VC2 ist die wilde Verfolgungsjagd der ersten Stage

Saturn

Virtua Cop 2

Drei brandneue, bleihaltige Missionen erwarten das Virtua Cop-Police Department. Bereits in der ersten Stage wird eine Verbesserung spürbar:

AM2 drückt beim Sequel mächtig auf's Tempo. Mitten in der Großstadt liefert Ihr Euch im Auto heiße Verfolgungsjagden mit einer Terrorbande.

Das korrekte Zielen auf die Autoscheiben wird dabei durch die Schlängel-Bewegungen der Fluchtkarre erschwert. Auch in den anderen Missionen geht die Post ab. Äußerst spannend gestaltet sich die Rettung des

Bürgermeisters aus den Klauen von Verbrechern, während der Showdown in einer U-Bahn-Station Euch höchste Konzentration abverlangt. Gegenüber dem ersten Teil wurden noch mehr und vor allem besser definierte Texturen verwendet. Der Begriff Arcade-Qualität trifft dabei den Kern, denn Unterschiede zum Spielhallen-Original waren bereits bei einer frühen Version kaum bemerkbar.

Hersteller: AM2 **Erscheint:** Ende '96 **Genre:** Shoot'em Up **Umsetzungen geplant:** Keine



Anhand der Farbe erkennt Ihr, wann der Gegner losballert





Die Figuren sind im typisch japanischen Knuddel-Stil gehalten

Nintendo 64

Pro Baseball King

Seit Gründung der J-League in Japan erfreut sich Fußball zunehmender Beliebtheit. Volkssport Nummer eins aber ist und bleibt wohl auch weiterhin Baseball. Wen wundert es da, daß Imagineer schon eifrig dabei ist, diese Sportart auch für das Nintendo 64 umzusetzen. Wie es sich für ein 64 Bit-Spiel gehört, wurden sowohl für Stadion als auch Spieler, mit Texturen bemalte Polygongrafiken verwendet. Das bietet den Vorteil, daß sich die virtuelle Kamera während das Spiels völlig frei über das Spielfeld bewegen

kann. 14 original Teams der japanischen Baseball-Liga stehen zur Auswahl, bis zu vier menschliche Mitspieler dürfen sich gleichzeitig auf die Jagd nach dem kleinen, runden Ball machen. Neben Trainings- und Exhibitiongame besteht die Möglichkeit, im Pennant Mode eine ganze Saison durchzuspielen und im Edit Mode stellt man sich ganz nach Wunsch eine Top-Mannschaft zusammen.

Hersteller: Imagineer **Erscheint:** Herbst **Genre:** Sportspiel **Umsetzungen geplant:** keine

Nintendo 64

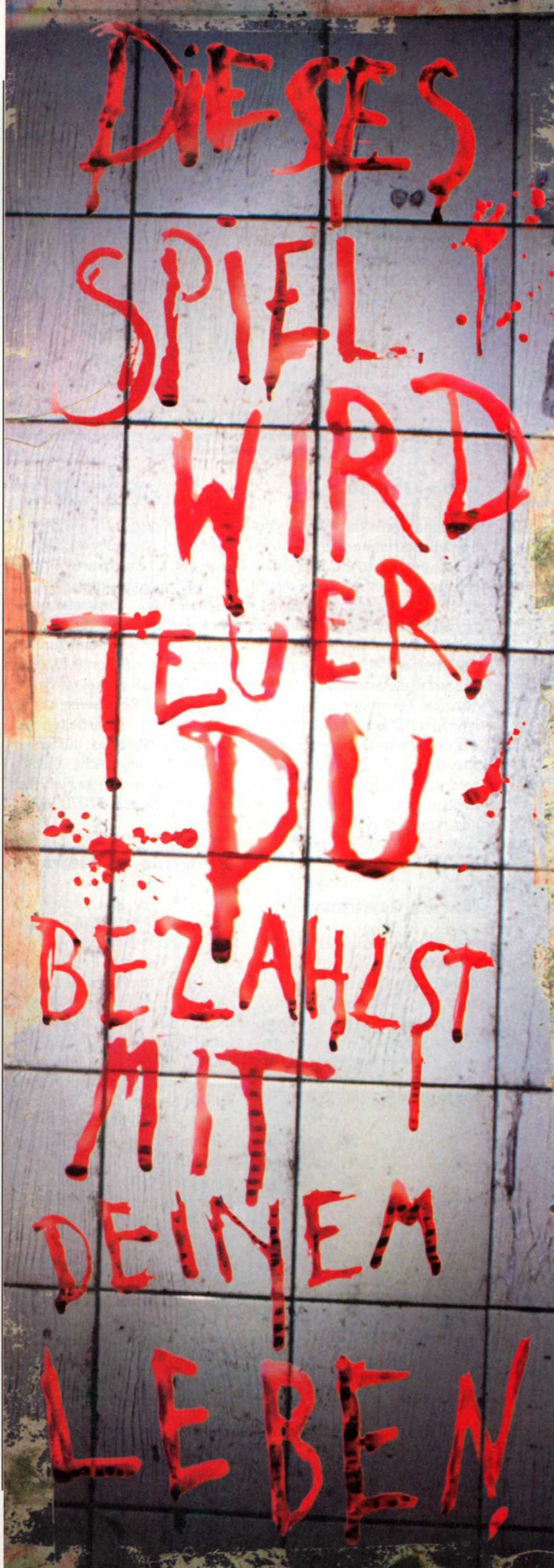
Cu On Pa

Ebenso, wie viele andere Knobelspiele beruht auch Cu On Pa auf einem relativ simplen Spielsystem, das es aber ganz schön



in sich hat. Der Spieler steuert einen sechsfarbigem Würfel über ein, aus einzelnen Quadraten zusammengesetztes Spielfeld. Ziel des Spiels ist es, nacheinander Quadrat für Quadrat verschwinden zu lassen. Dazu ist es notwendig, den Würfel mit der Seite auf einem Feld zum Liegen zu bringen, das die gleiche Farbe hat: Ein rotes Quadrat kann also nur mit der roten Würfelseite ausgelöscht werden, ein blaues nur mit der blauen usw.. Um es dem Spieler nicht zu einfach zu machen über das Spielfeld zu rollen, geben einige Quadrate den Weg nur dann frei, wenn die Farben von Feld und Würfelseite übereinstimmen. Schließlich erschwert ein knappes Zeitlimit das Vorankommen.

Hersteller: T&E Soft **Erscheint:** September **Genre:** Denkspiel **Umsetzungen geplant:** keine





Wer auch hierzulande Super Mario 64 erleben möchte, braucht ein S-VHS-Kabel und einen NTSC tauglichen Fernseher oder läßt es einfach bei Wolfsoft auf RGB umrüsten

N 64-Umbau

So schnell geht das: Kaum sind hierzulande die ersten Importgeräte des Nintendo 64 erhältlich, bietet Wolfsoft auch schon einen praktischen Umbau an. Um die bestmögliche Bildqualität zu erhalten, wird der 64-Bitter mit einem RGB-Kabel ausgestattet, dessen Signal jeder normale Fernseher problemlos empfängt. Das neue Kabel wird aus dem Multi-Out-Stecker herausgeführt, so daß von außen kein Eingriff sichtbar ist. Der Umbau dauert 1-2 Werktage und kostet 99,99.- DM. Kontakt: Fa. Wolfsoft Tel.: 02622/83517

Marvel Gewinnspiel

Der Kampf des Jahrhunderts! Um frischen Wind in die Comic-Szene zu blasen, treten erstmals die Marvel-Helden (X-Men, Hulk, ...) gegen die Supertruppe von DC Comics (Spiderman, Superman, ...) an. Wenn



DC versus Marvel: 30 Jahre mußte die Fangemeinde auf diesen Mega-Kampf warten

Ihr die erste Ausgabe plus einer limitierten Sonderedition (hoher Sammlerwert!) Euer Eigen nennen wollt, müßt Ihr einfach unter dem Stichwort "Marvel Comics" an die untenstehende Adresse eine Postkarte schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir insgesamt fünfmal dieses begehrte Comic-Doppelpack. Einsendeschluß ist der 1. August (Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.). Mitarbeiter des Computec Verlages dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Redaktion Mega Fun, Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg

Nintendo 64 News

Seit dem 23. Juni zocken die Japaner nun fleißig Super Mario 64, während die restlichen weltweiten Konsolen-Freaks mal wieder auf dem Trockenen sitzen (Importgeräte kosten in Deutschland um die 1000 DM). Nicht so in Kanada: Quasi als Appetitmacher verkaufen drei Spielzeugläden offiziell japanische N 64, um die Verkaufszahlen Ende September noch stärker anzukurbeln. Apropos "Verkaufszahlen": Nintendo gab seine Verkaufsprognose ab: Bis Ende Juni sollen 500 000 N 64 über die Ladentische gegangen sein, Ende August eine Million und bis Ende März '97 sogar 3,6 Millionen. Zum Vergleich: In Japan stehen derzeit 2,5 PlayStations und drei Millionen Saturns in privaten Haushalten. Auch aus dem Softwaresektor gibt es einiges zu vermelden: Zuerst die schlechte Nachricht: Shadow of the Empire wird nicht wie ursprünglich geplant mit dem Konsolen-Debüt in den USA ausgeliefert, sondern erst



Clayfighters 3: Ursprünglich für das M2 konzipiert, balgen sich die Knetfiguren nun doch auf Nintendos 64-Bitter

im Dezember. Stattdessen dürfte Cruisin' USA das dritte Modul sein, daß zeitgleich mit der Konsole erhältlich sein wird. Um Softwarenachschub braucht sich Nintendo dennoch keine Sorgen machen. Konami hat derzeit drei Titel in der Mache: Ein Fußballspiel à la International Superstar Soccer, eine Baseball-Simulation sowie ein kunterbuntes Denkspiel. Interplay steuert hingegen den 3D-Weltraum-Shooter Descent Ultra bei, der völlig neue Features bieten soll (Sommer '97) sowie die Knetfiguren-Balgerei Clayfighters 3 bei. Letzterer Titel wurde ursprünglich für das M2 angekündigt und ist bereits zu zwei Drittel fertig (Dezember).

Neuer Marketing-Manager bei Sega

Nach knapp vier Jahren Tätigkeit im Bereich Marketing ver-

läßt Torsten Oppermann Ende August Sega Deutschland, um sich neuen Herausforderungen in der Computer-Branche zu stellen. Der Nachfolger wird an September Andreas von Gliszczynski werden, der zuvor bei Hudson Soft und Philips in diesem Bereich Erfahrungen sammelte.

Segas "Fab Four"

Sega geht noch stärker in die Software-Offensive und setzt dabei vor allem auf ihre Arcade-Konvertierungen. Für Juni/Juli wurden in Japan folgende Titel angekündigt: das neue Sonic Team Meisterwerk Nights (28.06.), die technisch herausragende Olympiade Decathlete (07.06.), der Klassiker Bomberman (13.07.) sowie Virtua Fighter Kids (20.07.). Richtig krachen wird es aber vor allem mit Segas "Fab Four"-Pro

3DO Gewinnspiel

Die Mega Fun gibt einen aus! Wir verlosen einen Goldstar 3DO-Player (inklusive FIFA Soccer), den uns der Hersteller freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat. Außerdem legen wir noch drei weitere CD-ROMs bei, damit keine Langeweile aufkommt, falls Ihr der glückliche Gewinner seid.



Zu gewinnen: ein Goldstar 3DO-Player plus Software

Apropos Gewinner: Uum diesen tollen Preis einheimen zu können, müßt Ihr einfach nur folgende Frage beantworten: Wieviel Sportspiele haben wir in dieser Ausgabe getestet? Die Lösung schickt Ihr an die bekannte Adresse:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Goldstar
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

Einsendeschluß ist der 1. August 1996 (Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.). Mitarbeiter des Computec Verlages dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

CAPCOM



UND HEUTE IST ZAHLTAG

Video Games 5/96 über **RESIDENT EVIL:**

keine Spielspaß-Wertung wegen übler Gewaltszenen.

Unzensurierte deutsche version demnächst im Handel. Aber wie lange?

© Capcom Co., Ltd. 1995, 1996. All rights reserved. PlayStation and PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

jekten. Den Anfang macht im Sommer Virtual On, ein packender Roboter-Zweikampf mit viel Tempo und Strategie, der auch mit einem speziellen Virtua Stick Pro spielbar ist. Der angekündigte Preis dieses Twin-Joystickboards ist allerdings mit umgerechnet rund 350 DM horrend. Im Herbst geht es schließlich mit dem Motorradspiel Manx TT weiter, der im Arcadebereich bereits für Aufsehen sorgte. Actionreich wird es dann gegen Ende des Jahres: Mit dem Sequel Virtua Cop 2 und dem neuen Beat 'em Up-Kracher von AM2 Fighting Vipers sind zwei absolute Must Buys im Anmarsch.

Super Puzzle Fighter II

Wenn einem gar nichts mehr einfällt, wechselt man einfach das Genre, wie im Falle von Street Fighter II. Die weltberühmte Balgerei wurde von den Designern kurzerhand zum Denkspiel umgemünzt, das an eine Mischung aus Columns und Baku Baku Animals erinnert. Vom Himmel fallen verschiedenfarbige Kristalle herunter, die Ihr zu größeren Edelsteinen miteinander verbinden könnt. Zerstört Ihr solch ein Gebilde, erzeugt es beim Kontrahenten eine Menge Chaos. Um das Street Fighter-Feeling nicht zu vernachlässigen, treten insgesamt acht Charaktere aus SF II und Darkstalkers gegeneinander an, die jeweils einen Special Move bei bestimmten Edelstein-Kombinationen vollfüh-

ren. Erwartet werden 32-Bit Konvertierungen gegen Ende des Jahres.

Neues zum Internet-Paket für den Saturn

Wie wir schon in der letzten Ausgabe berichteten, wird Ende Juli zunächst in Japan für die Sega Konsole ein Internet Kit erscheinen, wodurch es Saturnbesitzern ermöglicht wird, durchs Internet zu surfen, oder ein Online Spielchen zu wagen. Um Daten downloaden und abspeichern zu können, wird zu einem Preis von umgerechnet etwa 140 DM ein 3,5" Diskettenlaufwerk angeboten. Mit einer eigens für Modem Spiele entwickelten Virtua Fighter Remix Version darf ab Ende August gerechnet werden. Später sollen spezielle Fassungen von Daytona USA, Sega Rally und Virtual On folgen.

Headmountdisplay von Takara

Takaras "Dino Visor" wird einfach in den Videoausgang von Fernseher oder Spielkonsole eingesteckt und soll eine ähnliche Bildqualität erzielen wie ein 120 Zoll Monitor aus einer Entfernung von drei Metern. Der Visor bietet jedoch den Vorteil, daß alle störenden äußeren Einflüsse (wie z.B. die Oma, die beim Spielen ständig durchs Bild läuft) ausgeschaltet werden und man sich ganz auf das Spiel konzentrieren kann. Der integrierte Stereokopfhörer sorgt dafür, daß die Spiel-



Virtual Reality-Brillen: Schon oft probiert, schon oft gescheitert; Takaras Dino Visor soll diesem Markt endlich zum Durchbruch verhelfen

freude auch durch den quäken den kleinen Bruder nicht mehr beeinträchtigen wird. Ein Problem gibt es allerdings, nämlich das satte Gewicht von derzeit noch 600 Gramm. Stramme Halsmuskeln könnten also nicht schaden. Der "Dino Visor" wird in Japan ab 14. September zum Preis von 39.800 Yen (ca. 560 DM) erhältlich sein.

Neue Konami-Hits

Zwei neue Spielhallen-Projekte sind derzeit bei Konami in der Mache. Winding Heat ist der inoffizielle Nachfolger zum City-Rennen Midnight Run. Schauplatz sind atemberaubende Highways, die vor allem reichlich Naturschönheiten bieten. Insgesamt stehen Euch unterschiedliche 14 Sportflitzer sowie drei Rundkurse mit wechselnden Anforderungen zur Auswahl. Erste "Testfahrer" loben vor allem das wunderschön gezeichnete Hintergrundlayout und das ordentliche Fahrgefühl (Erscheint: September). Auch bei Wave Shark wird kräftig Gas gegeben, diesmal jedoch auf dem Wasser. Mit einem flotten Jet Scooter braust bzw. hüpfet Ihr über Wellen verschiedenen Ausmaßes, passiert Check Points und haltet die Konkurrenz in Schach. Dank eines speziellen Gas-Hebels könnt Ihr gefühlvoll die Geschwindigkeit verändern. Die Raserei bietet feine Polygon-Grafiken und insgesamt drei Stecken, wobei bis zu vier Personen gleichzeitig gegeneinander antreten können (Erscheint: August).

Schon Gehört

+++ Der Action Abenteuer-Hit für den Saturn Dark Savior (Erscheint in Japan August) wird durch das neue 3D-Pad unterstützt, das dank Analog-Stick eine gefühlvollere Steuerung erlaubt.

+++ Square Soft hat bis auf weiteres keine Nintendo 64-Projekte angekündigt.

+++ Syndicate Wars (PS/SAT) wird nicht vor Weihnachten '96 erscheinen.

+++ Der Simulations-Guru Sid Meier (Civilization) verläßt die von Spectrum Holobyte aufgekaufte Firma Microprose, um mit zwei weiteren Designer in seiner neugegründeten Software-Schmiede Piraxis neue Projekte auszutüfteln.

+++ Die für solche FMV-Machwerke, wie bei spielsweise Corpse Killer berühmt berüchtigte Firma Digital Pictures steigt aus den Konsolen-Geschäft aus.

+++ Auch die Spezialisten für digitale Schießbuden American Laser Games treten zunächst im Arcadebereich kürzer und entließen rund 1/3 ihrer Mitarbeiter.

+++ Acclaim wird, abgesehen von den auf der E3 angekündigten Titeln, keine weiteren Module mehr für den 16-Bit-Bereich produzieren.

+++ Brandaktuell: Die Hardware des Nintendo Drives wurde laut Firmenangabe jüngst fertiggestellt. Der Speicherplatz der speziellen Mini-Disketten beträgt anfangs 64 Megabyte (512 MBit).

+++ Matsushita ("M2") geht neue Wege: Der Riesenkonzern hat ein Konzept für einen Low Budget PC für 500 Dollar entwickelt, der speziell zum Surfen im Internet designed wurde und an jeden TV angeschlossen werden kann.



Grübeln statt Prügeln: Bei Super Puzzle Fighter II kommt es vor allem auf gute Reaktionen und Überblick an

Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

1. S. Mario Kart R (N64)
2. Soul Edge (PS)
3. Fighting Vipers (SAT)

Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

FREAK'S SHOP

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

MEGA DRIVE: 3 SPORT-GAMES PACK: Super Monaco GP & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer...

SONDERANGEBOTE! MEGA DRIVE: ADV. of MIGHTY MAX 29,95 AERO THE ACROBAT 2 39,95 ANIMANIACS 39,95...

SATURN: ALONE IN THE DARK 2 89,95 ASTAL <j> 49,95 BATTLE MONSTER <j> 39,95...

SUPER NINTENDO: ACME ANIMATION 69,95 ALIEN Vs PREDATOR <j> 49,95 ANIMANIACS 99,95...

SONDERANGEBOTE! SUPER NINTENDO: ACTRAISER 2 49,95 AERO THE ACROBAT 2 <A> 49,95 AXELAY <A> 39,95...

PLAY STATION: PLAY STATION 379,95 ACTION REPLAY PRO 89,95 ANTENNENKABEL 39,95...

SONIC 3 69,95 SONIC & KNUCKLES 49,95 SONIC SPINBALL <A> 49,95...

MEGA CD: Mega CD 2 <geb> & 3 Games 179,95 ADAPTER US / PAL 59,95...

E3 Messe-Video <ca. 90 min. Laufzeit> mit ausführlichen Infos & Neuheiten 29,95 SEGA RALLY 79,95...

MARIO RPG <US> 139,95 MARIO & WARIO <j> 49,95 MASK, THE 79,95...

MARIO BASLER SOCCER - Fever Pitch <A> 49,95 Mario is Missing <A> 29,95...

GAME BOY: GAME BOY & TETRIS 99,95 GAME BOY "farbig" 89,95...

ZUBEHÖR M D: MD 2 Konsole "gebraucht" 109,95 3 / 6 BUTTON PAD je 29,95...

DUNE 29,95 DUNGEON MASTER 2 69,95 ECCO THE DOLPHIN 39,95...

SATURN HARDWARE: SATURN 419,95 Act. Replay / Game Buster 79,95...

S-NES ZUBEHÖR: 2 INFAROT-PADS 69,95 5 SPIELER Adapter 29,95...

VIRTUA BOY: VIRTUA BOY 249,95 MARIO TENNIS 79,95...

NINTENDO 64: NINTENDO 64 & Pilotwings ~ Mario 64 & <j> 1299,-

Die aufgeführten Spiele sind NEU!!!

Händleranfragen erwünscht!!! WICHTIG! WICHTIG! WICHTIG! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen!!!

Saturn

Nights into Dreams

Kampf der Spieledesigner: Während sich Shigeru Miyamoto nach seinem bahnbrechenden Super Mario 64 erst einmal um Super Mario Kart R kümmert, liefert der Sonic-Designer Yuji Naka sein mysteriöses Flugspiel Nights ab, das der Konkurrenz das Fürchten lehren soll. Und tatsächlich: Von der Innovation und technischem Aufwand her, gibt es auf dem Saturn momentan nichts Vergleichbares

Sega hat aus der Vergangenheit gelernt: Während sie früher auf dem Mega Drive Sonic-Hüpfereien im Fließbandtempo ablieferten, wickeln Nintendo nicht vom ihren Kurs "Weniger ist oftmals mehr" ab, so daß man beispielsweise geschlagene sechs Jahre warten mußte, bis Super Mario World 2 endlich fertiggestellt wurde (Reine Entwicklungszeit: ca. drei Jahre).

Neuerdings macht sich auch der blaue Igel bei Sega rar. Logisch: ein neues System erfordert grundlegende Überlegungen,

wie man das bisherige Gameplay den neuen technischen Gegebenheiten anpassen muß. Eile mit Weile war auch scheinbar das Credo von Segas Star-Programmierer Yuji Naka, der sich für das großangelegte Geheimprojekt Nights ungewöhnlich viel Zeit nahm. Der Konzern

bezeichnet dieses außergewöhnliche Flugspiel gerne als einen Alptraum für die Konkurrenz, schließlich

wurden neuartige Tools verwendet, die erstmals die volle Prozessor-Power des Saturns ausnutzen sollen. Zur Story:

Phantastische 3D-Grafiken, einfallsreiches Gameplay, tolle Steuerung - Nights schickt sich an ein Mega-Hit zu werden!



Dank neuer Grafik-Tools erlebt Ihr bei Nights in Echtzeit berechnete 3D-Grafiken mit hohem Detailreichtum



Beim Kurs 4 der ersten Welt werdet Ihr durch eine Strömung auch unter das Wasser gespült, so daß Ihr beim Durchfliegen der Ringe gute Reaktionen benötigt

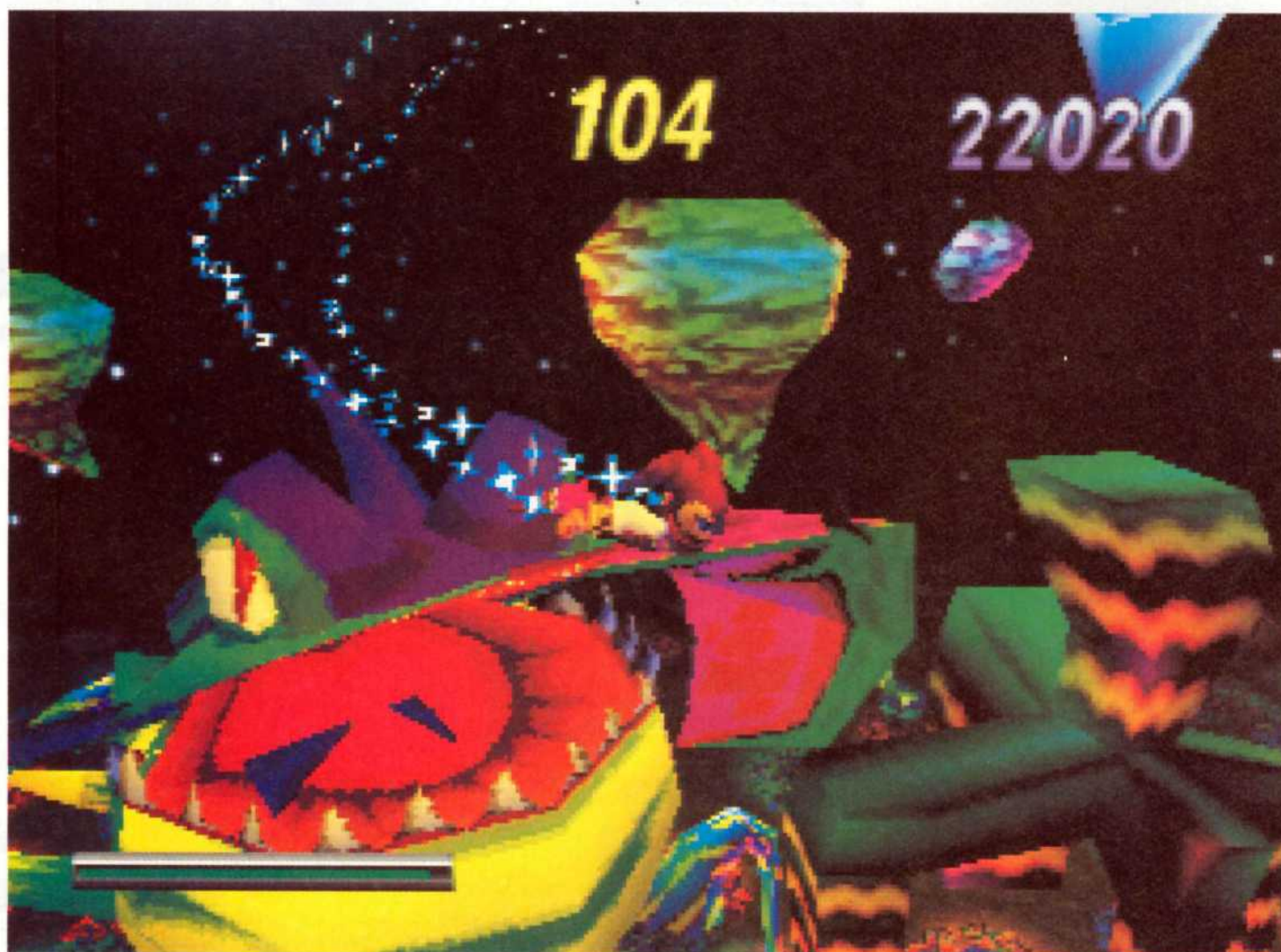


Die beiden Helden des Spiels Claris und Elliot sind zwar höchst verschiedene Charaktere, unterscheiden sich aber bezüglich ihrer Aktionsmöglichkeiten nicht

Die Geschichte zu diesem kuriosen Flug-Action-Game ist gleichermaßen philosophisch wie abstrakt: Schauplatz ist die Nacht-Dimension, die alle Schläfer dieser Welt vereint. Was wir nicht wissen: Ein Übeltäter namens Wiseman plant, die Herrschaft über Nightopia - so der Name des Schlafreichs -

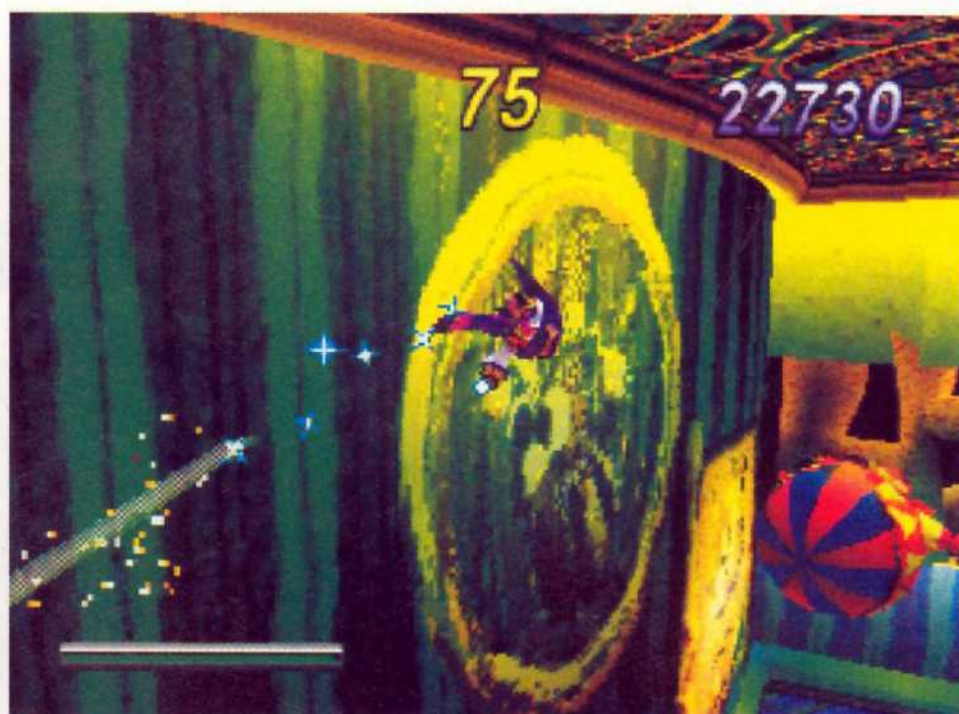
zu übernehmen. Zu diesem Zwecke überzieht er das gesamte Reich mit Alpträumen und verdrängt dadurch peu à peu die gutmütigen Träume. Doch es gibt noch Hoffnung: Zwei 15jährige Teenager aus dem beschaulichen Städtchen Twin Seed tragen noch genug Mut in ihrem Herzen, um das vollkommene Unglück abzuwenden. Elliot Edwards ist ein temperamentvoller Knabe, der von einer Basketball-Profi-Karriere träumt, während die zierliche Feuerlocke Claris Sinclair sich sehnlichst wünscht, einmal als Musicalstar auf der Bühne zu stehen. Eines nachts werden ihre schönen Vorstellungen jedoch durch schreckliche Alpträume empfindlich gestört, so daß sie hilflos durch das Schlafreich irren. Zur ihrer Rettung entdecken sie jedoch Nights, einen fliegenden Harlekin, der als einziges Nachtwesen noch über die Macht verfügt, Nightopia vor dem Untergang zu bewahren. Auch das Gameplay ist, wie die Backgroundstory, sehr ungewöhnlich und läßt sich nur grob als Flug-Action-Game umschreiben: Inmitten des

Ich weiß zwar nicht, was für ein Tier dieses kunterbunte Wesen darstellen soll, phantastisch sieht es aber auf jeden Fall aus





Nach der ersten Welt habt Ihr es inmitten eines gemütlich eingerichteten Raumes mit diesem weiblichen Stehaufmännchen zu tun ...



... Packt sie einfach mittels irgendeiner Aktionstaste und werft sie immer durch die Absperrungen, die sie anschließend in tausend Polygon-Scherben auflösen. Der Tiefeneindruck und der technische Aufwand, der hier betrieben wurde ist unbeschreiblich gut!

Traumreiches startet Ihr wahlweise als Elliot oder Claris das nächtliche Abenteuer. Sie können sich wie normale Jump'n Run-Charaktere völlig frei durch die dreidimensionalen texturierten Landschaften bewegen. Um die Gestalt von Nights anzunehmen, müßt Ihr zunächst zum nahegelegenen Tempel joggen. Von hier aus beginnt das eigentliche Flugspiel: Mit dem brandneuen 3D-Pad (liegt dem CD-ROM in Deutschland für einen Bundlepreis von 150 DM bei) dirigiert Ihr den fliegenden Akteur gefühlvoll durch die Lüfte, dreht Kapriolen oder schaltet mittels der Aktionstasten A bis C den Turbo ein. Euer Ziel ist es, auf jeder vorgegebenen Flugroute eine bestimmte Anzahl von blauen Lichtkugeln einzusammeln, die Ihr zwischen-

Checkpoint abliefern. Habt Ihr die vorgeschriebene Menge registrieren lassen, müßt Ihr zum Abschluß schnellstmöglich die Basis erreichen, um zum nächsten Kurs zu gelangen. Tempo ist dabei das A und O, denn sobald das Zeitlimit abgelaufen ist, verwandelt Ihr Euch wie-



Im Intro werden die drei Hauptakteure mit ihren Vorgeschichten vorgestellt



In der Dream Data werden Eure jeweiligen Highscores aller Strecken abgesaved



Ein kurioses Mäuse-Karussell stellt den dritten Endgegner dar. Wie man dieses Vehikel überlistet, bleibt zunächst Eurer Phantasie überlassen

der in die kindliche Gestalt zurück und müßt wieder per pedes zur Basis zurückklatzen. Ein mühevoll und vor allem gefährliches Unterfangen, da Ihr in dieser Situation ständig von einem Wecker verfolgt werdet, der Euch wieder unsanft aus der Traumwelt befördern möchte. Jede Traumwelt wurde in insgesamt vier Kurse unterteilt, die in direkter Reihenfolge absolviert werden. Nach jeder Runde erhaltet Ihr abschließend eine Wertung nach dem amerikanischen Schulsystem (Von F bis A). Dieses Rating hat Auswirkung auf den weiteren Spielverlauf, in Form von anderen Levels bzw. unterschiedlichen Endgegnern. Apropos "Obermotze", der finale Kampf geriet zu einem absoluten grafischen, wie spielerischen Leckerbissen. Beispielsweise befindet Ihr Euch plötzlich in



Während der Flugphase habt Ihr keinen direkten Einfluß auf die Flugroute, wundert Euch also nicht, wenn das Geschehen plötzlich aus der Vogelperspektive dargestellt wird



Bei Nights wechselt das Szenario im Achterbahntempo: erst schwebt Ihr elegant durch die Lüfte und plötzlich befindet Ihr Euch auf einer Bobbahn, wo Ihr gegen die Fliehkraft ankämpft

einem Raum mit barockem Interieur, wo Ihr es mit einem gigantischen Stehaufmännchen zu tun habt. Diese Gestalt müßt Ihr am Kragen packen und anschließend quer durch das Zimmer befördern, so daß die Polygon-Mauern oder -Fenster

geradezu über vor poppigen Farben, so daß ich mir sicher bin, daß hier mehr als nur 16 Farben pro Texture verwendet wurden. Überraschend ist zudem die Tatsache, daß nahezu alle 3D-Objekte mit Texturen überzogen wurden,

ohne daß der CPU beim rasanten Flug zeitweise in die Knie geht. Am beeindruckendsten ist jedoch, wie es den Programmierern gelang, daß Fluggefühl zu vermitteln. Auf Eurer luftigen Reise saust Ihr vorbei an Berg und Tal, vollführt Sturz-

flüge oder werdet plötzlich von einer Windböhe erfaßt und über die Wipfel getragen - schnell, flüssig, kurzum: einfach klasse! Die Designer bedienen sich dabei eines einfachen aber, sehr wirkungsvollen Tricks: Sie spiegelten einfach das 3D-Szenario auf horizontaler Ebene, so daß der obere und untere Bildschirmausschnitt mit feinsten 3D-Grafiken vollgestopft wurde. Mein erster Gesamteindruck ist daher auch äußerst positiv, zumal das neuartige Gameplay hochgeradig motiviert und die Steuerung, wie schon damals bei Sonic, genial gelöst wurde. PS: Das gelungene 3D-Pad (Liegt exzellent in der Hand!) gibt durch die Möglichkeit, das Kabel abzustecken noch einige Rätsel auf. Vielleicht ist es ja bereits kompatibel zum 64-Bit Saturn? (Ulf)

Neue Grafik-Tools machen es möglich: die bisher spektakulärsten 3D-Grafiken auf dem Saturn!

zerbersten, und das sieht wirklich mächtig beeindruckend aus. Die Grafik geriet neben dem einfallsreichen Spielprinzip überhaupt zum Prunkstück des neuesten Naka-Werkes. Zwar bietet die Optik nicht die selbe hohe Auflösung und Perfektion wie Super Mario 64, dafür punktet Nights aber in den Kategorien Farbenpracht und Texturen-Vielfalt. Wie schon bei Sonic quillt der Bildschirm



Nights geizt nicht mit grafischen Spielereien: In der Frozen Bell-Welt tuckert beispielsweise diese Eisenbahn an Euch vorbei

Hersteller: Sonic Team **Erscheint:** September **Genre:** Flugaction **Umsetzungen geplant:** Keine



Nur in der Gestalt der beiden Teenager könnt Ihr Euch völlig frei durch die bemerkenswert farbenprächtige, texturierte Polygon-Welt bewegen



Der reißen Wasserfall sieht durch das fließende Wasser sehr realistisch aus

BRANDHEISS!

Sony Playstation – Spiele

Adidas Power Soccer	99,99
Alien Trilogy	89,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Chaos Control *	89,99
Cheesy *	89,99
Complete Onside Soccer *	89,99
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Darkstalkers *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Descent	89,99
Destruction Derby	99,95
Discworld (dt.)	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
F1 *	99,99
Fade to Black *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Gunship *	99,99
International Championship Soccer *	89,99
International Track & Field	99,99
Jewels of the Oracle *	89,99
Krazy Ivan	89,99

Madden '96 Football *	89,99
Magic Carpet	89,99
Moto X *	89,99
NBA Live 96	89,99
Necrodrome *	99,99
Need for Speed	89,99
NHL Face Off	99,99
Olympic Games *	89,99
Olympic Soccer *	89,99
Panzer General	89,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage	89,99
Pro Pinball *	89,99
Rayman	89,95
Resident Evil (dt.) *	89,99
Return Fire *	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Road Rash	89,99
Shell Shock	89,99
Skeleton Warriors *	89,99
Slam 'n Jam *	79,99
Space Hulk *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Starwinder *	99,99
Steel Harbinger *	99,99
Street Fighter Alpha	89,99
Street Racer *	89,99
Supersonic Racer *	99,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken	99,95
Thunderhawk 2	89,99
Tilt! *	89,99
Time Commando *	89,99
Top Gun – Fire At Will *	89,99
Total NBA 96	99,99
True Pinball	89,99
Tunnel B1 *	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

Sony Playstation – Zubehör

Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card (1 Meg)	49,95
Memory Card (8 Meg)	79,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGoon (Control Pad)	89,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	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
Burn Cycle *	89,99
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Deadly Skies *	89,99
Destruction Derby *	89,99
Discworld (dt.) *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Euro Soccer '96	89,99
F1 Challenge	99,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galactic Attack	79,99
Gex *	79,99
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
Need for Speed *	89,99
NHL Allstar Hockey	109,95
Night Warriors *	109,99
Olympic Games *	89,99
Olympic Soccer *	89,99
Panzer Dragoon 2	89,99
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	89,99
Raven Project *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,99
Return to Zork *	89,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash *	89,99
Sega Rally	99,99
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock	109,99
Shock Wave Assault *	89,99
Sim City 2000	99,99
Skeleton Warriors *	89,99
Space Hulk *	89,99
Starfighter 3000 *	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
Tunnel B1 *	89,99
Valora Valley Golf	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter 2	99,99
Virtua Hang On Grand Prix	99,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Wipe Out	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 Auto-Feuer und Zeitlupe	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 399,99
incl. Control Pad



SEGA SATURN

Grundgerät 449,99
incl. Control Pad

Media Point

Wo Sie uns finden:

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

Bremen
Hanseatenhof 5
Fußgängerz./im Lloydhof
Am Parkhaus Am Brill
Straßenbahn 2,3 Am Brill

Media Point

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

Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

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

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Ab 02.08.96 endlich auch in Bremen

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

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

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





Der Geist des verstorbenen Pharaos Ramses klärt Euch über Eure Aufgabe auf



Hervorragend gelöst. Die Levelkarte kann nach Wunsch...



...in den Hauptscreen eingeblendet werden

Eine Stimme aus den Tiefen des Totenreiches spricht zu Euch. Sie erzählt von einer teuflischen Kraft, die grauenvolles mit den Gebeinen des Pharaos Ramses vorhat. Nur ein Held aus dem Reich des Lichts kann die schrecklichen Pläne des absolut Bösen aufhalten. Die Hölle muß zurückgedrängt werden. Und nur einer ist dazu imstande... Du! Mit der Aufgabe, das Böse zurückzudrängen,

lungsreichen Riesenlevels aufzunehmen. Mit acht unterschiedlichen Waffenarten ausgestattet, bewegt Ihr Euch vorsichtig durch die verschachtelten Bauten, hinter jeder Ecke kann der Tod in Form eines anderen grauenvollen Vasallen des Bösen lauern. Die riesenhaften Käfer, Adler und Wespen lassen sich noch mit der Machete, dem Revolver oder dem schweren M-60 Maschinengewehr erledigen.

Ruckelfreies, butterweiches Scrolling verwöhnt das Auge

findet Ihr Euch im Tal der Pharaonen wieder. Dort gilt es in guter alter 3D-Ego-Shooter Art den Kampf in fünf abwechs-



Die Handlung findet auf mehreren Ebenen statt, die man durch Aufzüge oder Klettern erreichen kann



Mit dem schweren Maschinengewehr lassen sich fliegende Gegner schnell vom Himmel holen

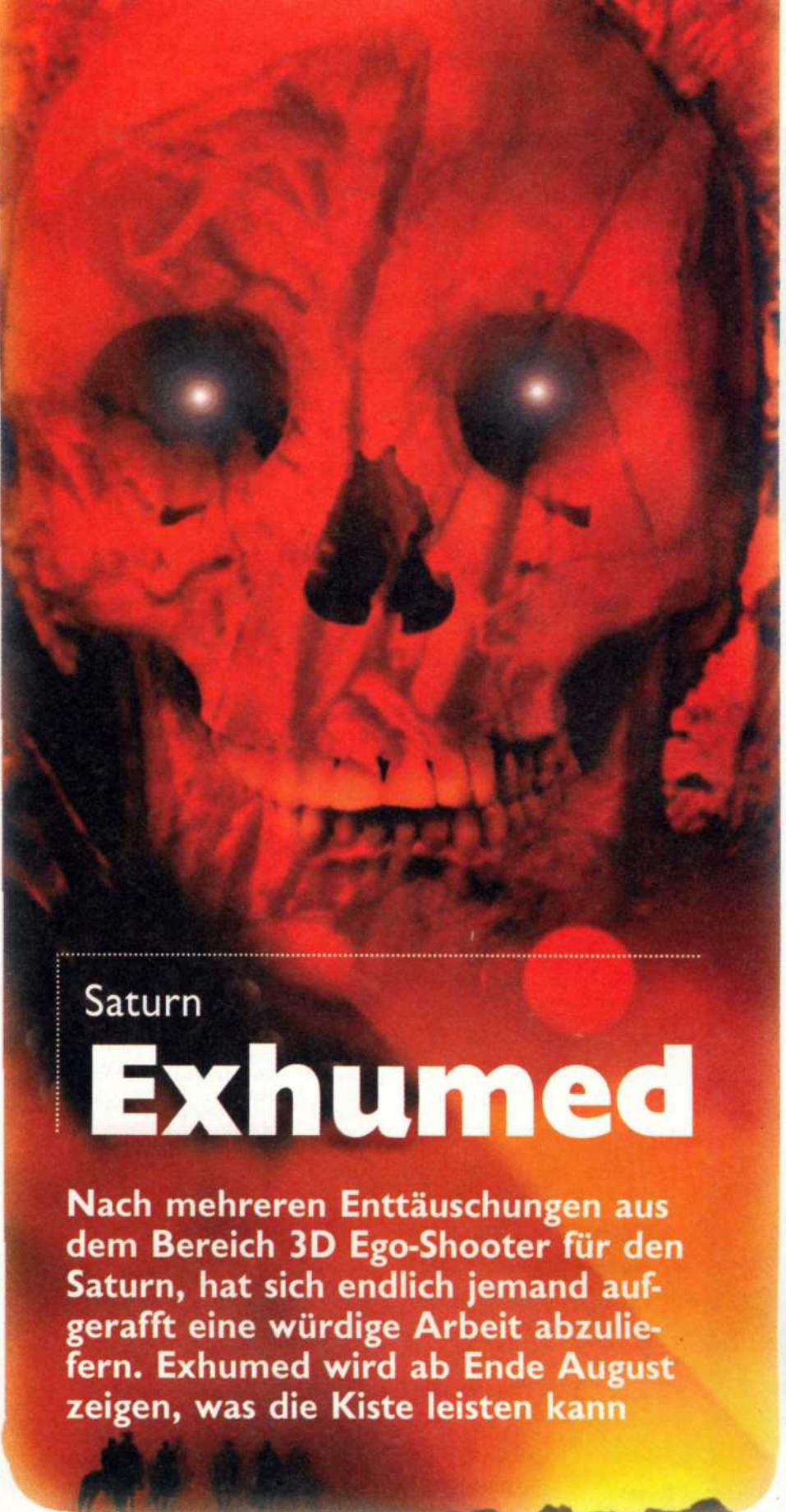
gen. Bei den später auftauchenden Teufelsklaven mit Hundeköpfen sowie den teleportierenden Katzenfrauen, die durchwegs intelligent handeln, müßt Ihr Euch aber schon eine kleine Kampfstrategie zurechtlegen. Es gilt den Feind zu reizen, zurückzugehen und sich hinter Weggabelungen sowie



Nicht nur das Scrolling sondern auch die tollen Lichteffekte bringen einem zum Staunen



Ein butterweiches Scrolling verwöhnt das Auge. Dieser Hof wirkt schon erschreckend real



Saturn

Exhumed

Nach mehreren Enttäuschungen aus dem Bereich 3D Ego-Shooter für den Saturn, hat sich endlich jemand aufgerafft eine würdige Arbeit abzuliefern. Exhumed wird ab Ende August zeigen, was die Kiste leisten kann



Aggressiven, gewaltigen Wespen begegnet Ihr mit schwerem Kaliber

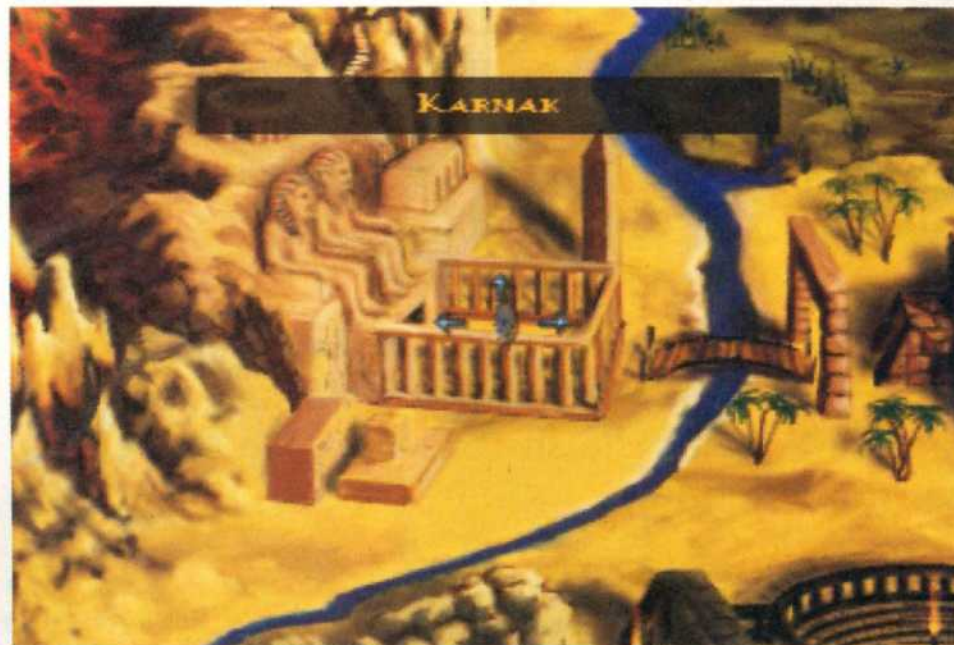


In Karnak dringt Ihr in die Grabstätten ein



Manche Orte sind nur zu erreichen, indem Ihr durch das Wasser wadet

Mauervorsprüngen auf die Lauer zu legen. Die schmutzige Arbeit der Vernichtung vollbringen hierbei mitgeführte Amun Granaten, die man unterschiedlich weit werfen kann oder aber auch die vernichtenden Wirkungen der magischen Waffen Cobra Stab, Manacle sowie der Ring des Ra. Die Feuerleistungen der Waffen bzw. deren Munitionsvorrat ist logischerweise begrenzt, und so heißt es haushalten oder aber die Power Ups, die erledigte Gegner und zerschossene Gegenstände hinterlassen, zu nutzen. Um sämtliche Räume der altägyptischen Bauten erschließen zu können, gilt es in jedem Level verschie-



Fünf Level stehen Euch im Tal der Pharaonen zunächst zur Auswahl. Eine Stimme die einem einen richtigen Schauer über den Rücken jagt klärt Euch über die Hintergründe auf

dene Schlüssel aufzufinden, um mit ihrer Hilfe an das Ziel zu gelangen. Dabei müßt Ihr unterschiedliche Abgründe durch Springen überwinden oder aber auch mal durch seichtes Gewässer waten. Aber Vorsicht, sobald Ihr die seichten Stellen verläßt, ertrinkt Ihr. Gut, daß eine Automappingfunktion im

Spiel verfügbar ist, und die Karte jederzeit in das aktuelle Geschehen eingeblendet werden darf, um Übersichtlichkeit zu garantieren. In den Räumen und Gängen der Bauten verwehnt ein ruckelfreies, butterweiches Scrolling Euer Auge. Überall verteilte Feuerstellen und Lichtkegel werfen gespen-



"Sobeks Pass" verlangt Euer Springgeschick. Zu Beginn des Levels stürmen mehrere Riesenkäfer und Killeradler auf Euch ein

stische Schatten auf die wunderbar fein definierten Steinwände. Solche Lichteffekte habt Ihr auf dem Saturn noch nicht zu sehen bekommen. Schießen zum Beispiel die Gegner Lichtblitze auf Euch ab, werfen diese einen ebenso realistischen Schatten an die Wände, wie die Explosionen Eurer Granaten. Kein Wunder, wurde Exhumed doch basierend auf derselben DN-En-

Absolut realistische Lichteffekte verbreiten eine gespenstische Atmosphäre

gine programmiert wie es schon bei Duke Nuke'm der Fall war. Wobei mir die Vorabversion von Exhumed (beziehungsweise Powerslave) jetzt schon ein wenig besser gefällt als der "olle" Duke auf dem PC. Sobald wir die Vollversion in unseren schweißnassen, aufgeregten Händen halten dürfen, werden wir Euch einen ausführlichen Testbericht präsentieren. Gilt zu hoffen daß der Monat August nicht mehr solange auf sich warten läßt. (Guido)

Hersteller: Lobotomy Software Inc.
Erscheint: August **Genre:** Shoot 'em Up **Umsetzungen geplant:** PlayStation

Üble Diener des Bösen schleudern Energieblitze auf Euch. Das helle Licht spiegelt sich wunderbar auf den Gemäuern wider





Yeah! Wenn Ihr als Erster ins Ziel geht, freut sich auch Euer Athlet mächtig



Und mit welchem Arm soll ich werfen?

Saturn

Athlete Kings

Dank sei den olympischen Göttern! Aus aktuellem Anlaß erscheinen mehr und mehr Video-Games, die sich mit Atlanta 1996 und seinen sportlichen Folgen beschäftigen - wenn alle so aussehen wie Athlete Kings von Sega, dürfen wir uns freuen

Am 19. Juli 1996 ist es wieder einmal soweit: Im amerikanischen Atlanta treffen tausende von Athleten aus aller Welt zusammen, um in den unterschiedlichsten Disziplinen, von Beach-Volleyball über Fechten bis hin zu Tontaubenschießen olympisches Metall zu erringen. Zu den wichtigsten Disziplinen zählen auch bei einhundertsten Olympischen Spielen der Neuzeit wieder die der Leichtathletik, allen voran der Zehnkampf der Herren (die Damen bestreiten ja nur einen Siebenkampf). Dabei müssen die Teilnehmer zehn Sportarten (ach wirklich?) absolvieren, nämlich 100 Meter-Lauf, Weitsprung, Kugelstoßen, Hochsprung, 400 Meter-Lauf, 110

Meter Hürden, Diskuswurf, Stabhochsprung, Speerwurf und 1500 Meter-Lauf. Nach die-

sem Mammutprogramm kann sich der Sieger (natürlich auch die anderen Teilnehmer) dann



Diese Hürde wurde nicht ideal genommen, was die Gesamtzeit natürlich beeinträchtigt



Bei längeren Laufstrecken spielt die Ausdauer (Stamina) eine Rolle; Ihr solltet immer ein Auge darauf haben

wirklich als König der Athleten fühlen. Mit Sportereignissen wie diesem läßt sich natürlich sehr gut Geld verdienen, so z.B. mit dem Verkauf von passenden T-Shirts, Olympia-Büchern oder (Tataa!) Videospiele. In der letzten Ausgabe haben wir Euch schon ausführlich von Konamis International Track & Field

Hochauflösende Grafik, hervorragendes Gameplay - Herz, was willst Du mehr?

berichtet. In diesem Heft wollen wir einen Blick auf das neue Produkt von Sega Sports werfen, welches wir Euch in unserem Olympia Special als DecAthlete vorgestellt haben. Die Version



Der 100 Meter-Lauf wird durch schnelles Gehämmere auf die A-Taste gewonnen



Mit Anlauf geht es besser: Beim Hochsprung kann man auch die Straddie-Technik wählen

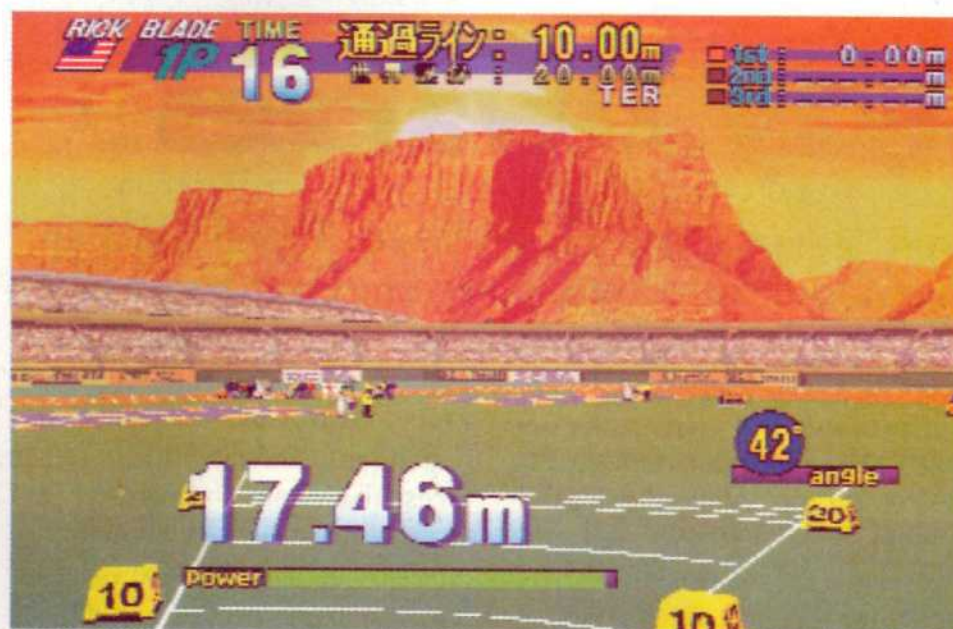


Die Einsamkeit des Langstreckenläufers - daß ich nicht lache! Der 1500 Meter-Lauf artet zum Massenspektakel aus



Ein Absprung-Winkel von 25 Grad erwies sich beim Weitsprung als vorteilhaft

für den europäischen Markt wird dann unter dem Namen Athlete Kings auch bei uns ab August oder September zu haben sein. Wie nicht anders zu erwarten (bei der Einleitung), bestreitet Ihr mit einem von acht Sportlern einen olympischen Zehnkampf. Eure Recken stammen dabei aus acht verschiedenen Staaten und verfügen über unterschiedliche Stärken. So ist beispielsweise der deutsche Vertreter eher für Sprung-Disziplinen begabt, während die Chinesin Laufsportarten bevorzugt (Moment mal, wieso Chinesin? Tja, Leute, bei Athlete Kings herrscht völlige Emanzipation, d.h. Männer und Frauen treten gegeneinander an, wobei sich die Frauen auch nicht schlechter verkaufen als das vermeintlich starke Geschlecht). Insgesamt zwei Spieler können gleichzeitig Ihr Joypad ruinieren. Natürlich muß nicht immer ein vollständiger Zehnkampf absolviert werden, Ihr habt wie gewohnt die Möglichkeit einzelne Disziplinen



Die Hintergrundgrafiken sind teilweise ein Augenschmaus

auszuwählen und beliebig oft zu üben. Die uns vorliegende Japan-Version konnte mit ihrer hochauflösenden Grafik, dem Sound und der tollen Spielbarkeit voll überzeugen, vor allem hat Sega auf eine User-freundliche Steuerung Wert gelegt, was hauptsächlich den Händen und Fingern leidgeprüfter Video-Sportler zugute kommt. Ach ja, die Grafik: Durch die mittler-

weile zum Standard gewordene Motion-Capture Technik gelang es den Programmierern, den Bewegungen der Pixel-Athleten eine höchst realistische Note zu verleihen (So fällt ein Sportler, der sich beim Diskuswurf zu stark dreht auch ganz naturgetreu auf den Hintern). Dazu gesellen sich äußerst detaillierte Hintergrundbilder und Stadiongrafiken, die, gekoppelt mit dem

tollen Sound (die Wettkämpfer äußern sich verärgert über schlechte Leistungen und freuen sich lautstark über gute) zu der Superatmosphäre beitragen, die das Game zu einem ersten Konkurrenten für Konamis Athletik-Produkt werden lassen könnten. Programmiert wurde das Stadion-Spektakel auf dem ST-V Board, der eine 1:1

Ein heißer Anwärter auf den Thron der Leichtathletik-Spiele

Umsetzung von den gleich ausgestatteten Spielhallen-Automaten zuläßt. Alle Saturn Besitzer, die planen sich Athlete Kings zuzulegen, können in Bälde einen Blick darauf werfen - das Game steht demnächst in den Spielhöhlen. (Frank)

Hersteller: Sega Sport **Erscheint:** August/September **Genre:** Sportspiel **Umsetzungen geplant:** keine

Die Helden der Tartanbahn



Rick Blade, USA



Karl Vain, GER



Jeff Jansens, GBR



Aleksei Rigel, RUS



Joe Kudou, JAP



Femi Kadiena, JAM



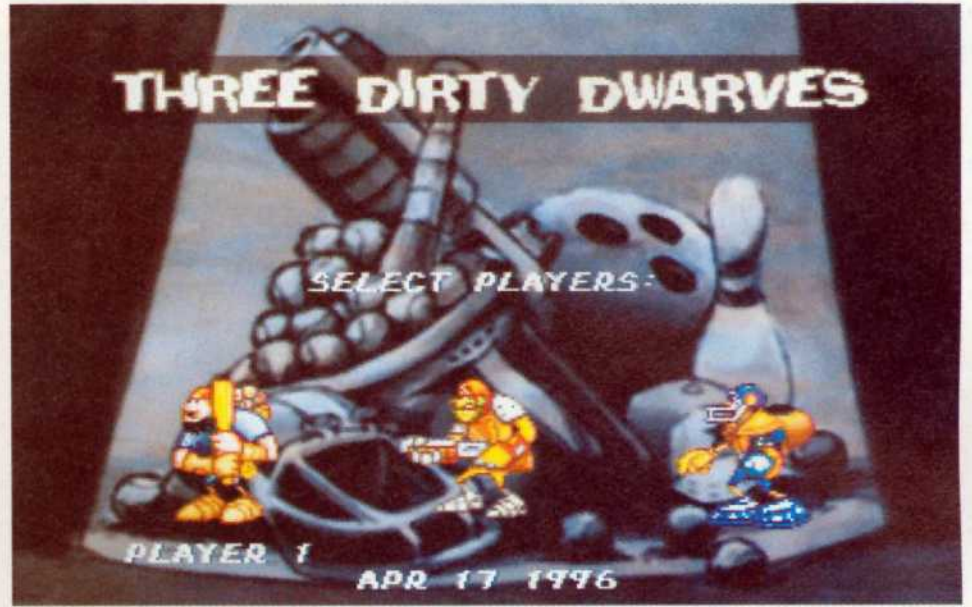
Ellen Regiani, FRA



Li Huang, CHN



Jeder der drei Dwarves hat unterschiedliche Vorzüge, diese gilt es gezielt einzusetzen



Um diese drei giftigen, dreckigen Typen dreht sich die ganze Sache: "Three Dirty Dwarves"

Saturn

Three Dirty Dwarves

Let's save the world! Gesagt, getan - Drei abgefahrene Typen machen sich auf, unseren geliebten Globus zu retten. Allerdings mit recht ausgefallener Bewaffnung, wie beispielsweise Baseballschläger, Shotgun oder Bowlingkugel

Es war einmal vor langer Zeit, Schneewitchen und die sieben Zwerge lebten glücklich und zufrieden in den Tag hinein... Sorry, Märchen sind out. Das müssen sich auch die Jungs von der Entwickler-Crew bei einem der bisher bizarrsten Beat 'em Ups im guten, alten Final Fight-Stil gedacht haben, als sie den

mit ihren Waffen eine völlig befremdende Welt, die irgendwie an den Kultstreifen Fritz the Cat erinnert, zu retten. Hierbei bedienen sie sich einer Baseballkeule, mit der man auch prima Bälle verschießen kann, einer schlag- und schießtüchtigen Schrotflinte und einer, die Widersacher aus dem Screen

fegenden, Bowlingkugel nebst dreschbarem Kegel. Das Ganze hört sich schon irre an, und so gestaltet sich die Balgerei auch. Betrachtet man sich einmal die skurrilen Gestalten, die sich unseren drei Helden in den Weg stellen, wird das Beat 'em Up nämlich noch absonderlicher. Neben glupschäugigen Monstern



Beilewerfende Marsbabys mit vollen Windeln. Das Spiel weist einige der abgedrehtesten Gegner der Videospiegelgeschichte auf

und hackebeilwerfenden Marsbabys (die ganz nebenbei erwähnt, die Windeln sichtlich voll haben) lauern auf das Trio noch allerlei Fallen, in Form von radioaktiven, toxischen Müllern, aus dem Gully greifenden Riesenschleimhänden oder hantelwerfenden Anabolikajunkies. Um das jeweils rettende Ende der fünfzehn Stages zu erreichen, müßt Ihr Eure Gehirnzellen planend in Gang setzen, da jeder der Gesellen mit seinen unterschiedlichen Fähigkeiten eine andere Wirkung bei den Hindernissen des Levels auslöst (Lost Vikings läßt grüßen!). Unterstützt von einem, dem Geschehen mehr als angemessenen Soundtrack, dürft Ihr Euch am Ende einer Etappe ein Paßwort notieren. Gilt nur noch zu erwähnen, daß wir auf die Endversion mehr als gespannt sind. (Guido)



Die Anabolikajunkies werfen Eure drei Helden mit sämtlichen Hantelteilen, die sie finden können. Ausweichen ist hier angesagt

Three Dirty Dwarves digitales Leben einhauchten. Schneewitchen mußte völlig draußenbleiben und von den sieben Zwergen sind nur drei übrig geblieben. Die drei haben es allerdings in sich. Sie machen sich auf, um



Im Level "Pit Bully" müßt Ihr Euch einer ganzen Meute von Hunden erwehren. Schmankerl hierbei ist, daß man den Eindruck hat, um den freundlichen Herrn im Hintergrund herum zu laufen

Hersteller: Appaloosa Interactive **Erscheint:** August **Genre:** Beat 'em Up **Umsetzung geplant:** Keine



Der Erste von Dreien erwehrt sich seiner Gegner mit einer Baseballkeule, außerdem verschießt er rasante Bälle



Der Zweite unserer Zwerge hat eine Shotgun dabei. Mit harten Kolbenschlägen und Schrotmunition bahnt er sich seinen Weg



Der Dritte scheint ein Bowlingfan zu sein. Er drischt mit einem Kegel auf die Gegner ein und räumt mit der Kugel den Weg frei

PlayStation

Burning Road

Wie landet man einen garantierten Racing Hit? Ganz einfach: man wartet erst einmal ab, was die Konkurrenz so treibt, stiehlt die besten Ideen, wirft sie in einen Topf und fertig ist der potentielle Verkaufsschlager!

Wie man so eine derartige Politik erfolgreich betreibt, demonstriert eindrucksvoll die Firma Toka. Als Grundidee verwendeten die Fernöstler dabei Daytona USA. Wahlweise mit einem Stockcar, Monster Truck oder zwei umgebauten Pick Up-Cars geht es in den Trainings-Modus oder auf den ellenlangen Grand Prix-Kurs, bestehend aus allen drei Einzelstrecken, die Ihr hintereinander absolviert, falls Ihr die Qualifikationszeiten jeweils schafft (die Sega Rally-Komponente). Das Streckendesign stellt eine gelungene Mischung aus sämtlichen Rennspiel-Hits dar. Auf der ersten Strecke begegnet Ihr beispielsweise der bekannten Felsbrücke aus Daytona USA, während Witterungseinflüsse, wie Regen oder Schnee auf den anderen beiden Strecken wir auch schon bei Namcos Dirt Dash gesehen haben. Doch wollen wir nicht stänkern: die Grafiken sind ungewöhnlich abwechslungsreich und überzeugen zudem durch einen ordentlichen Grafikaufbau. Soundtechnisch wurde wiederum Daytona USA bemüht: Während beim AM2 Klassiker die ewigen Daytona-Gesänge nervten, trällert hier eine junge Japanerin den Titelnamen unweit zu der plätschernden Pop-Musik. Spiele-



Das führende Auto wird stets mit einem Pokal markiert

risch sieht es da wieder deutlich besser aus: Wie bei Sega Rally kommt man nur durch ein geschicktes Wechselspiel aus Gasgeben und sanftem Bremsen sicher um die Kurven, der meist naturbelassenen Streck-



In der Cockpit-Perspektive baumelt immer ein Maskottchen am Innenspiegel herum - eine grafische Spielerei, die man erstmals bei Segas Rad Mobile sah



Alte, aber funktionfähige Windmühlen charakterisieren den ersten Rundkurs



Nach einem Unfall fangen die Räder an zu eiern, was sich negativ auf die Beschleunigung auswirkt



Die drei auswählbaren Strecken können im Grand Prix-Modus auch hintereinander bewältigt werden

ken. Gefühlvolles Driften, kleinere Sprung-Einlagen (der imaginäre Kommentator gerät dabei stets in Verzückung) sowie derbe Karambolagen mit anschließend eiernden Rädern dürfen da natürlich genauso wenig fehlen wie das Umfahren von Absperrungshütchen. Die Schlamm Schlacht darf man via Dialogkabel übrigens auch zu zweit genießen, und wem die drei Strecken nicht ausreichen, der sollte im Mirror-Modus die Rundkurse einmal in entgegengesetzter Richtung absolvieren. (Ulf)

Hersteller: Toka/Funsoft **Erscheinung:** September **Genre:** Rennspiel **Umsetzungen geplant:** Keine



Tunnel gibt es bei Burning Road zuhauf - dieser erinnert stark an den aus Ridge Racer



Auf dem zweiten Rundkurs fängt es in einer Passage plötzlich an zu schneien - Rutschgefahr!

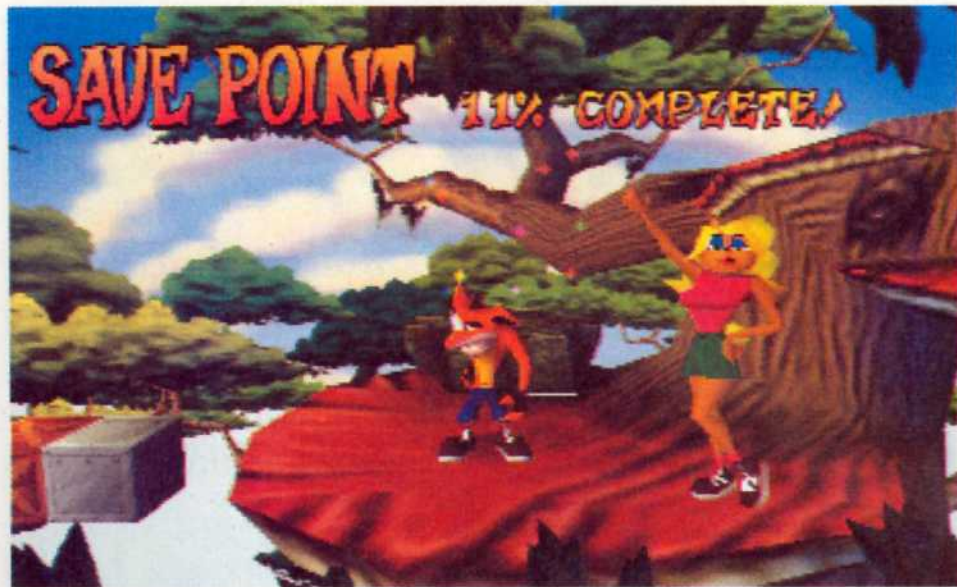
PlayStation

Crash Bandicoot

Ein rasanter Kojote schickt sich an, Sonys Maskottchen-Figur und das erste exzellente Exklusiv-Jump 'n Run für die PlayStation zu werden. Die fast fertige Preview-Version hinterließ bereits einen hervorragenden Eindruck

Während Hobby-Rennfahrer und virtuelle Knochenbrecher auf der PlayStation voll auf ihre Kosten kommen, sieht es für Fans gelungener Hopsereien nach wie vor immer noch recht düster aus. Um auch diese Soft-

ware-Lücke mit einem qualitativ hervorragenden Produkt zu schließen, wurde das eher unbekanntes US-Programmiererteam Naughty Dog (entwickelte zuvor für das 3DO) mit der Exklusiv-Entwicklung eines glänzenden Jump 'n Run-Silber-



In der Bonusrunde gibt es nicht nur eine Menge Freileben zu holen, auch eine Spielstandsicherung ist hier möglich, die allerdings beim Ausschalten des Gerätes wieder verloren geht

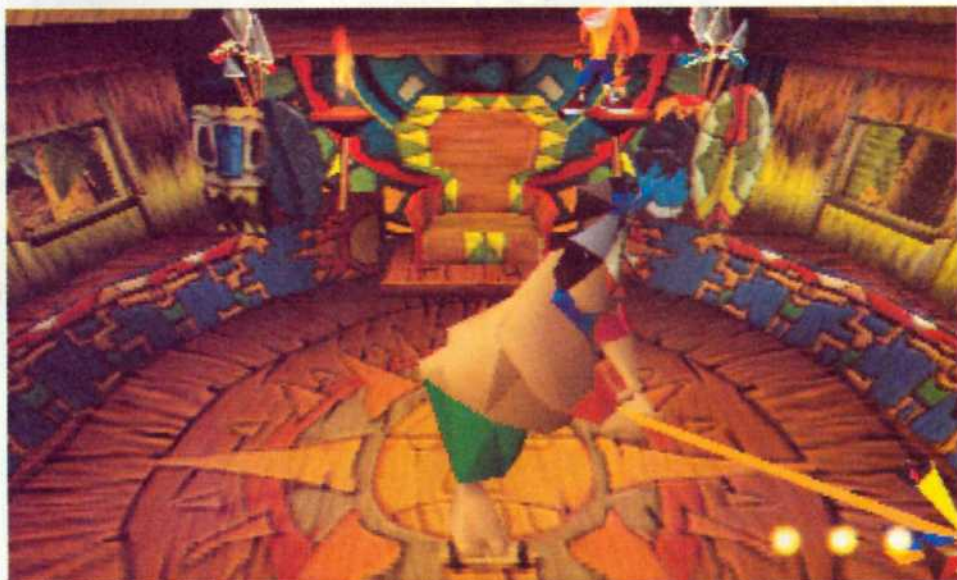


In einigen Stages wird die Hopserei aus der klassischen Seiten-Perspektive dargestellt

lings beauftragt. Herausgekommen ist das blendende Crash Bandicoot, das auf der E3-Messe erstmals mit stolzer Brust der Öffentlichkeit präsentiert wurde. Als Protagonist wurde ein Comic-Kojote ins Leben gerufen, der mit seiner blauen Hose und absurd großen Turnschuhen ein wenig an Sonic erinnert. Dieser agile Vierbeiner wird eines Tages an einer karibischen Inselgruppe angeschwemmt und muß sich dort mit einem gewissen Professor N samt animalischer Sippe auseinandersetzen. Mehr läßt sich zur Zeit noch nicht über die eh' unbedeutende Hintergrundstory

Die detaillierte Texture-mapping-Polygon-Grafik gehört zum Feinsten, was man je auf der PlayStation gesehen hat

sagen. Das Gameplay erinnert frappierend an Tazmania auf dem Super Nintendo. Wie auf dem 16-Bitter joggt Ihr in den meisten Stages unermüdlich von vorne nach hinten die engen Trampelpfade entlang, quasi in die Tiefe des Screens, springt dabei über Abgründe und andere Barrikaden, sammelt Power Up-Holzboxen ein und vernichtet die aggressive Dschungelplage. Zur Feindvertilgung steht Euch neben der klassischen Po-Attacke auch eine Spin-Attacke zur Verfügung. Wie der tazmanische Teufel wirbelt der Wolfshund sich dabei Tornado-gleich um seine eigene Achse, um so die



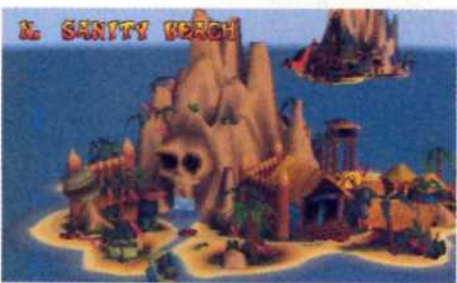
Der dickbäuchige Papu Papu-Obermotz muß drei Kopfnüsse verpaßt bekommen. Stellt Euch einfach auf den Fackelständer, und schon entgeht Ihr elegant seinen Stockschlägen



Das ewige Indiana Jones-Problem mit der Steinkugel wird auch hier erneut aufgewärmt



Diese Seerosenblätter können nur kurzzeitig die Körperlast des Kojoten tragen



Frech von Super Mario World 2 abgekupfert, aber dennoch sehr ansehnlich: eine Insel-Oberwelt im Überblick

Gegnerschaft in Windeseile auszuknocken. Der Weg ist dabei streng vorgegeben, lediglich sporadische Gabelungen geben Euch einen kleinen Spielraum. Die Palette an spieleri-



Nach dem ersten Boss wird es ernst: Riesige Abgründe und rollende Steinplatten erfordern höchste Konzentration



Pitschnaß, aber immer noch lauffreudig: der Comic-Kojote bereitet sich auf das Abenteuer vor, kurz nachdem er angespült wurde; man beachte die genialen Polygon-Objekte im Hintergrund

Ein wahres Freudenfest für alle Freunde gut gestalteter Hüpfspiele

schon Aufgaben ist zwar größtenteils bekannt, dafür aber sehr facettenreich. Mal müßt Ihr mit exakt getimten Sprüngen gähnende Fallgruben

überwinden, mal auf Seerosenblättern entlangbalancieren oder auf dem Rücken eines Wildschweins durch einen Level galoppieren. Um für noch mehr Abwechslung zu sorgen, wechselt in einigen Stages auch die Perspektive, so daß Crash Bandicoot passagenweise einer aufgemotzten Version von Clockwork Knight gleicht. Neben

dem mühevoll gestalteten Leveldesign, überzeugt diese Edel-Hopserei aber vor allem in grafischer Hinsicht. Während nahezu alle Polygon-Akteure mit sauberen Gouraud-Shadings überzogen wurden, bieten die Szenarien eine Fülle von texturierten Objekten, die in puncto Farbigkeit und Detailreichtum mit zum Besten

gehört, was man bisher auf Sonys 32-Bitter erlebt hat. Obwohl der gesamte Bildschirm mit grafischen Details überzogen wurde, zoomen sämtliche Objekte dennoch sauber und pixelfrei auf Euch zu, wodurch die genialen Schatteneffekte besonders gut zum Tragen kommen. Aber auch das auditive Vergnügen kommt nicht zu kurz: Im Hintergrund trommeln in jedem Abschnitt dezente aber sehr witzige Rhythmen, während sämtliche Soundeffekte, wie beispielsweise das unentwegte Zirpen in einer bemerkenswert guten Qualität aus den Boxen schallen. Erster Eindruck: Zwar betrieb Naughty Dog hier gelegentlich Ideenklau, das abwechslungsreiche Leveldesign und vor allem die ungewöhnliche sowie grandiose Optik machen dieses Manko aber mehr als wett. PS-Besitzer dürfen sich somit auf ein wahres Jump 'n Run-Highlight freuen, dessen Hauptakteur das Zeug zum neuen Serienstar hat. (Ulf)



Hersteller: Naughty Dog **Erscheint:** September **Genre:** 3D-Jump 'n Run **Umsetzungen geplant:** Keine

Wildschwein gehabt: Mit einem wildgewordenen Stück Rollbraten geht es im Dauerlauf durch den Dschungel - gute Reaktionen sind hier ein Muß

PlayStation

Motor Toon Grand Prix 2

Bonbon-Farben, Gouraud Shading und Cartoon-Karren waren die Markenzeichen des ersten Teils, der zwar hierzulande Aufsehen erregte, aber niemals offiziell erhältlich war. Dieses Schicksal bleibt dem aufgemotzten Sequel aufgrund der guten Qualität, vielen Extras und einem neuartigen Service, der Schule machen sollte, glücklicherweise erspart

Neben Choro Q zählt Motor Toon GP zu den Cartoon-Rasereien, die das ansonsten eher ölige Geschäft nicht so bierernst nehmen wie Daytona USA & Co. Statt mit aufgemotzten

PS-Boliden düst Ihr mit knuddeligen Wägelchen über zahlreiche Phantasie-Strecken, die sich bei Kurventurns mächtig in die Länge ziehen. An die-

sem Konzept hat sich auch beim Nachzügler nichts geändert. Wer nun aber denkt, daß die Fortsetzung eine rein quantitative Steigerung darstellt, liegt verkehrt; vielmehr wurden einige Optionen übernommen und ausgebaut, andere hingegen komplett rausgestrichen

Zahlreiche Extraspielchen und eine beigelegte Extra-CD für die Zwei-Spieler-Modi sind geradezu vorbildliche Features des Sequels

(z.B. die Dural Race-Option) sowie einige Extras-Features hinzugefügt. Doch alles der Reihe nach: Das ehemalige Piloten-Quintett rund um Captain Rock und Princess Jean mit ihrer Zirkus-Kutsche erhält als erste Neuheit des Nachfolgers stärkere Konkurrenz, in Form von drei neuen Aspiranten (siehe Extrakasten). Auch die Anzahl der

Strecken wurde auf zehn anwählbare Rundkurse aufgestockt (die letzten Pisten müssen allerdings zuvor erspielt werden). Kenner des Originals werden jetzt zwar widersprechen, schließlich waren es beim Teil 1 summa summarum 13 Strecken, doch meine Anzahl



Durch das neuartige Item-Glücksrad könnt Ihr 17 unterschiedliche Power Ups ergattern

bezieht sich ausschließlich auf die ausgefeilten Grand Prix-Kurse und nicht auf irgendwelche eher öden Start-Ziel-Pisten wie beim Dural-Modus. Die ausschließlich neu gestalteten GP-Kurse sind überhaupt eine

Klasse besser als beim ersten Teil. Diesmal säumen erheblich mehr Objekte den Straßenrand und Texturen sind wesentlich häufiger vertreten. Auch in puncto Strecken-Design wurden beachtliche Fortschritte



Mit viel Liebe zum Detail wurden die Strecken mit einigen aufregenden Polygon-Objekten am Straßenrand verziert





Im prächtigen Luftschloß müßt Ihr höllisch aufpassen, um bei den zahlreichen Sprüngen nicht danebenzuspringen



Die stimmungsvolle Schneelandschaft bei der Snow Village-Strecke wurde mit einigen animierten Kirmes-Fahrgeschäften versehen



Das coole Opening stellt in CG-Filmchen alle Protagonisten der Raserei vor

erzielt: Beim Extra-Kurs Heavenly Castle düst Ihr beispielsweise durch ein märchenhaftes Luftschloß hindurch, verziert mit schwindelerregenden Hügel- und Talfahren, während bei der Haunted Castle-Piste riesige Polygon-Drachen (sie erinnern mich persönlich etwas an Elliott das Schmunzelmonster) über Euch schweben. Begeben wir uns nun auf die

Die Grafik sieht durch das Mehr an Objekten und Texturen noch aufregender aus

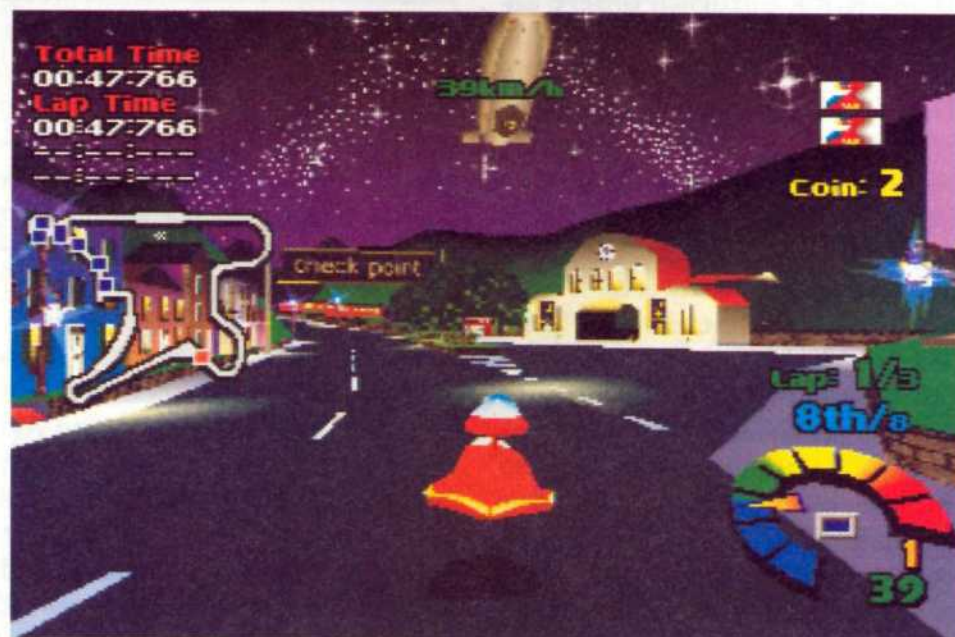
Piste: Auch hier haben sich die Designer einige Gedanken gemacht, wobei die Macher scheinbar eine Schwäche für Super Mario Kart haben. Neuerdings dürft Ihr nämlich über Beschleunigungsfelder flitzen oder Goldmünzen einsammeln. Letztere benötigt Ihr, um das Item-Karussell in Schwung zu bringen, was Euch ein hilfreiches Power Up einbringt, das Ihr während des Rennens einsetzen könnt. Stolze 17 unterschiedliche Items können erworben werden, angefangen vom Super Shield über die Wonder Clock (friert alle Gegner für kurze Zeit ein) bis hin zum 32 Tonnen Gewicht, das

auf Kommando einem Widersacher direkt auf die Birne fällt. Die größten Überraschungen gibt es allerdings im Umfeld zu vermeiden: Durch erfolgreiches Flitzen könnt Ihr fernab vom Geschwindigkeitswahn bis zu vier Extra-Spielchen anwählen. Bei Tank Combat ballert Ihr beispielsweise in der Cockpit-Perspektive in einem abgesteckten Areal auf den Widersacher (Erinnerungen an Ataris Battle Zone werden wieder wach),

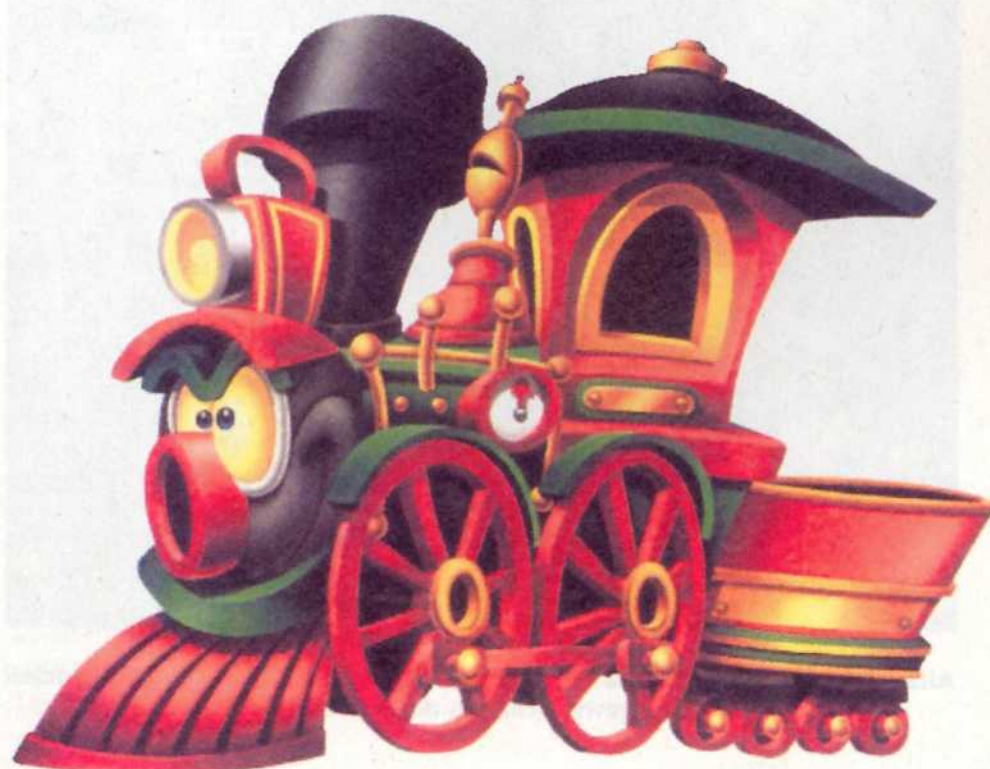
während Submarine X eine grafisch aufgemotzte Schiffe versenken-Version darstellt. Toll ist ferner die neuartige Möglichkeit, sämtliche absolvierten Rennen auf die Memory Card abzuspeichern, um die Topleistung auf einem Kurs immer wieder genießen zu können. Der absolute Clou ist jedoch die zweite beigelegte CD, die sämtliche Zwei-Spieler-Modi unterstützt. Durch diesen tollen Service müßt Ihr beim Rennen via

Dialog-Kabel gegen einen Freund nicht extra ein zweites Motor Toon GP 2 erstellen - vorbildlich! (Ulf)

Hersteller: Poly/Sony **Erscheint:** Oktober **Genre:** Rennspiel **Umsetzungen geplant:** Keine



Die Grafik wirkt durch mehr Objekte und farbenprächtigere Texturen wesentlich ausgereifter als der erste Teil



Das brandneue Motor Toon-Trio



Vanity: Die Blondine mit der Harley ist vom Handling, Beschleunigung und Endgeschwindigkeit her nur Mittelmaß.



Billy the Tough: Die Dampflokomotive schnauft zwar witzig vor sich hin, bei engen Kurven könnt Ihr aber das träge Gefährt nur schwerlich rechtzeitig abbremsen und schnell wenden.



Chin Tong Shang: Der futuristische Flitzer geht ab wie eine Rakete, die sensible Steuerung ermöglicht aber nur absoluten Profis Topzeiten

MEGA MAIL-SCREEN

Arrogante Kids

Golden Oldies

Hier meine Meinungen zum Thema "Back to the Roots". Ich besitze einen Saturn, habe aber damals mit Segas Master System angefangen. Nach jedem Alex Kidd zocken habe ich mit zitternden Händen dagesessen und von Wonderboy habe ich sogar geträumt. Wo bekommt man noch solche Grafiken zu Gesicht: unten Wasser, darüber den Boden mit Bäumen und der blaue Himmel mit ein paar Wolken. Für mich war es immer ein Ereignis, einmal im Jahr ein neues Modul zu spielen und den Druckduft von den Anleitungshäften zu schnuppern - ach ja... Heute wissen die Kids ein Spiel gar nicht mehr zu schätzen, sprich es verschwindet schon bald in der nächsten Ecke. Später holte ich mir noch das Mega CD als Import und spielte mit Begeisterung Sewer Shark, denn so schlecht ist es nicht. Road Avenger hat zudem einen Vorspann, der seines gleichen sucht. Bei solchen Produkten taucht man wirklich noch in andere Welten ab. Heute nimmt sich jeder 12-jährige das recht über die alten Spiele zu lästern, was mir sehr wehtut. Und warum stänkern sie, weil sie die PlayStation von Mami und Papi bekommen haben. Worauf es aber bei Videospiele wirklich ankommt können sie nicht sagen! Noch etwas in eigener Sache: Macht weiter so, nur die Scene-Seiten könnten erheblich vergrößert werden.

C. Krause

Zu gewalttätige Schreibe?

Unzensurierte Videospiele

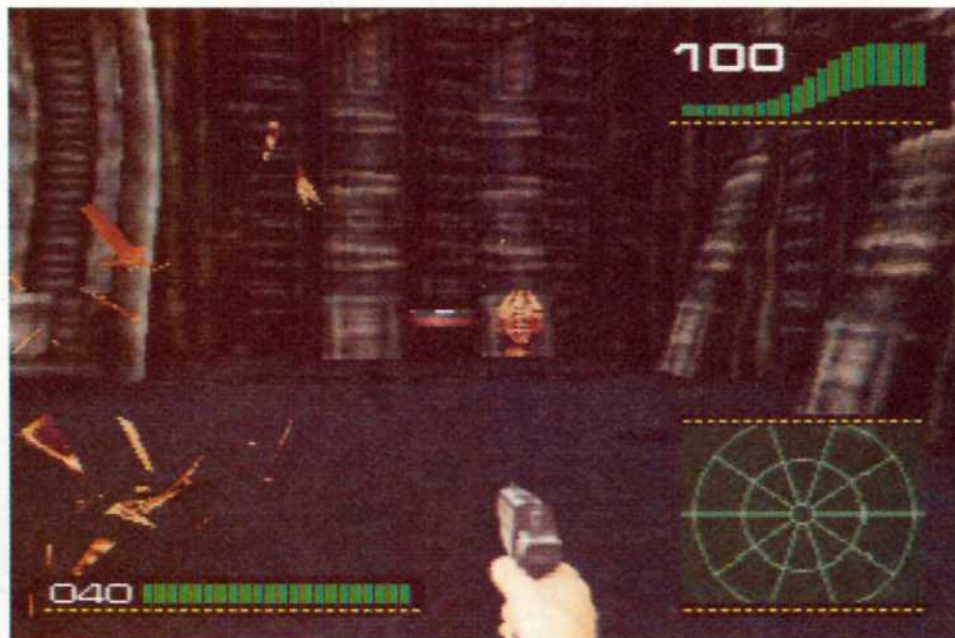
Da Ihr wißt, wie gut Ihr seid, könnt Ihr wohl auch etwas Kritik verschmerzen, oder? Mir ist aufgefallen, daß Ihr zur Zeit zu etwas überschwenglichen Gewaltdarstellungen neigt. Ich bin in dieser Richtung zwar nicht besonders empfindlich und habe beim dritten Teil des indizierten Prügelspiels immer noch Spaß an der fast schon ironisch dargestellten Gewalt, aber Phrasen, wie beispielsweise "Der Koch schlottert vor Angst - gebt ihm die Kugel..." als Bildunterschrift oder auch Special Move-Beschreibungen von Soul Edge klingen ziemlich kraß, zumal Ihr auch einige jüngere Leser habt. Ich weiß, daß dieses Thema uralt ist, und daß die Kids

bereits sonntags morgen im TV Ähnliches zu sehen bekommen, dennoch finde ich, daß Ihr momentan etwas übertreibt...Bla, bla, bla. So, nun noch zwei Fragen:

1. Unterscheidet sich die UK-Version von Alien Trilogy von der deutschen, in Form einer Art "uncut" Version?
 2. Funktioniert das Mad Catz-Lenkrad auch mit Ridge Racer und WipEout?
- Apropos "uncut"; ich halte es schlicht für eine Konsumentenverarschung, daß immer mehr Produkte für den deutschen Markt umgeändert werden und ungekennzeichnet verkauft werden. Wenn das so weitergeht, werde ich meine Software in Zukunft wohl aus England importieren. Spiele sollten nicht zensiert werden, nur um sie ab 16 verkaufen zu können (Beispiel Lone Soldier).

Oliver Brose, Hamburg

Deine Kritik bezüglich unsere angeblichen Gewaltverherrlichung ist sicherlich diskussionswürdig, in Deinem Falle aber auch etwas scheinheilig. Da kritisierst Du unsere, zugegebenermaßen teilweise etwas rüde Ausdrucksweise, regst Dich aber im nächsten Atemzug über zensierte Videospiele auf und beschreibst Dein Vergnügen bei solch "ironischer" (da hast Du es Dir aber ziemlich leicht gemacht) Gewaltdarstellung, wie im Falle des indizierten Prügelspiels von Williams. Wir berichten im Gegensatz zu anderen Magazine nicht über jedes gewalttätige Produkt und verzichten weitestgehend auf Blutbilder. Wenn wir in einigen Textpassagen etwas härter zur Sache gehen, soll dies in der Regel nur dem Leser



Alien Trilogy: Ein typisches Beispiel für ein entschärftes Produkt, speziell für den gewaltscheuen deutschen Markt

zeigen, daß dieses Produkt nicht für zimperliche Gemüter geeignet ist. Was meinen die anderen Leser zu diesem Thema?

Zu Deinen Fragen:

1. Kaum. Lediglich die feindlichen Marines tauchen in höherer Anzahl auf.

2. Selbstverständlich.

Zum Thema "uncut" muß ich Dich zum Schluß noch etwas belehren. Du kannst Dir ziemlich sicher sein, daß die deutschen Softwarefirmen nur in seltensten Fällen ein Interesse daran haben, ihre Produkte freiwillig zu entschärfen. Oftmals, wie im Falle von Alien Trilogy, arbeiten die Firmen sehr eng mit der USK bzw. BPjS zusammen, um schon vor dem Release zu erfahren, welches Rating das fertige Spiel bekommt. Ein "Ab 16" ist dabei äußerst wichtig, um einer möglichen Indizierung vorzubeugen.

Üben, üben, üben!

Virtua Fighter 2

Ich möchte mich wie fast jeder Leser über die Next Generation "unterhalten". Ich habe mir vor kurzem einen Saturn gekauft (lang lebe Sega!), und schon kommt die 1. Frage: Warum bewertet Ihr die 32-Technik (nicht alle, aber die meisten) so hoch? Ich besitze zur Zeit Bug! und Sega Rally, während ein Freund von mir Virtua Fighter 2 und Rayman sein eigen nennt. Keine Frage, diese vier Games sind Top, jedoch nicht jedem zu empfehlen. Wo Bug! und Rayman noch korrekt bewertet wurden, grenzt die Sega Rally bzw. VF 2 Wertung an einen schlechten Scherz. Sega Rally ist sicherlich die unumstrittene Rennspiel-Referenz,

doch 86% für die Grafik? Nö! Dafür gibt es zuviele Programmierfehler (meine Wertung 73%). Und dann die viel zu niedrige Sound-Bewertung (meine Wertung 82%). Last but not least Virtua Fighter 2. Bei der Grafik staunt wirklich jeder PC-Besitzer, beim Sound hört zudem jedes musikalische Wesen des Planeten Erde zu; leider reichte es

Countdown

Leserhits PlayStation

1. Resident Evil

(-) 1. Monat Adventure Capcom

2. Alien Trilogy

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

3. Ridge Racer Revolution

(-) 1. Monat Rennspiel Namco

4. Tekken 2

(-) 1. Monat Beat 'em Up Namco

5. Tekken

(5) 9. Monat Beat 'em Up Namco

Leserhits Saturn

1. Sega Rally

(1) 8. Monat Rennspiel Sega

2. Virtua Fighter 2

(2) 7. Monat Beat 'em Up Sega

3. Shellshock

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

4. X-Men

(-) 1. Monat Shoot 'em Up Capcom

5. Daytona

(-) 1. Monat Rennspiel Sega

Leserhits Super Nintendo

1. Donkey Kong Country 2

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

2. Secret of Evermore

(4) 4. Monat Adventure Squaresoft

3. Super Mario Kart

(-) 1. Monat Rennspiel Nintendo

4. Secret of Mana

(-) 1. Monat Action-Adv. Squaresoft

5. Theme Park

(-) 1. Monat Strategie Bullfrog

Leserhits Mega Drive

1. NHL' 96

(1) 3. Monat Sportspiel Electronic Arts

2. Super Street Fighter 2

(2) 4. Monat Beat 'em Up Capcom

3. FIFA 95

(5) 3. Monat Sportspiel Electronic Arts

4. Story of Thor

(-) 1. Monat Action/Adv. Sega

5. Sonic & Knuckles

(-) 1. Monat Jump 'n Run Sega



Magere 70% ist Daniel Freitag Virtua Fighter 2 wert - wir sind völlig anderer Meinung

dann nur noch für ein vermatschtes, schlampiges Gameplay. Dies liegt wahrscheinlich an den komplizierten Moves, die kein 10-Finger-Wesen ohne Probleme ausführen kann. Ich persönlich würde nur 70% Fun für so etwas geben. **Daniel Freitag, Schönbeck**

Grrrr! Daniel, mache uns nicht wütend. Wie kannst Du es wagen, unser geliebtes Virtua Fighter 2 derart schlecht zu machen.... Ok, ok, Adrenalinpegel gesenkt, um konstruktiv Deiner Kritik zu begegnen. Die Unstimmigkeiten bei der Technik-Wertung zu Sega Rally liegen noch im Rahmen des Bereiches "Geschmackssache", wobei 80% bei der Grafik das Minimum ist, bedenkt man, wie abwechslungsreich und aufwendig sie gestaltet wurde. Bei Virtua Fighter 2 stimmen wir Dir aber in keinem Falle zu. Bei diesem herausragenden Produkt ist sich die deutsche Fachpresse (und nicht nur diese) ausnahmsweise einmal einig, sprich, es gab kein einziges Rating unter 85%. Auch das Ausland sah das so, denn nicht umsonst wurde VF 2 in Europa zum Spiel des Jahres gekürt und die Japaner sind sowieso VF 2-verrückt, widmen sie doch AM2s Meisterwerk eine regelmäßige Rubrik, wo die neuesten Tricks & Taktiken besprochen werden. Deine angeführte Kritik ist ohnehin windig. Die Balgerei ist nicht zu kompliziert, Du bist scheinbar nur nicht gut genug! Es gibt Fernöster, die hauen selbst auf schwierigster Stufe die Computergegner mit unglaublicher Fingerfertigkeit wie Streichhölzer um. Kleiner Tip am Rande: Trainiere noch kräftiger und spiele mit dem Joyboard, um die Tasten besser gleichzeitig drücken zu können.

Kalte Wut

Capcom-Verbrechen

Falls ich irgendwann einmal einem Capcom-Mitarbeiter begegne, trete ich ihm in seinen Allerwertesten - stellvertretend für die gesamte Firma. Was die mit uns europäischen Street Fighter-Fans machen, ist schlichtweg zum Kotzen. Warum glauben sie, daß wir ein anderes SF Zero wollen als die japanischen Fans? Das fängt schon beim Namen an: Street Fighter Alpha. Jetzt be-

steht überhaupt kein Zusammenhang mehr mit dem "Zorro-2" vor jedem Fight. Genauso wurden erneut die Kämpfernamen geändert. Nash heißt Charlie, aus Gouki wird Akuma. Irgendein Hirni war zudem der Meinung, wir hätten eine Menge Spaß damit, die Move-Kombinationen selber herauszufinden, im Gegensatz zum japanischen Booklet wurde nämlich nur jeweils ein Super Combo beschrieben, Vega und Gouki fehlen ganz, AAAAHHHH! Was meint Ihr dazu?

Frank Thommen, Ludwigs-hafen

Mensch Frank, mach doch kein Drama aus so einer Lapalie. Zugegeben: Mir ist der Sinn und Zweck dieser Namensänderung auch nicht ersichtlich, der Spielspaß leidet darunter aber wohl kaum. Als Prügel-Freak gibt es zudem sicherlich Mittel und Wege auch anderweitig an die fehlenden Super Moves zu gelangen. Du sprichst allerdings ein interessantes Thema an; die Japaner geben sich nämlich in der Tat mehr Mühe bei der Gestaltung der Booklets. Das fängt bei der Farbigkeit an und hört beim Informationsgehalt auf. In Deutschland muß man sich in der Regel mit schlichten Schwarz-eiß-Beleitheftchen begnügen, was vor allem daran liegt, daß sie aufgrund der mehreren Übersetzungen unwesentlich dicker sind.

Flaches Gebolze

FIFA Soccer vs. Striker

Hiermit prangere ich, stolzer Besitzer einer PlayStation, ein Testergebnis von Euch an und bitte Euch, darüber noch einmal nachzudenken. Es geht um FIFA Soccer '96. Ihr und noch einige andere Zeitschriften sind der Ansicht, daß es sich hierbei um das beste Fußballspiel aller Zeiten handelt. Ich bin hingegen der Meinung, daß diese Dribbeleien ver-



Gerangel um den Fußballthron: Ist Striker '96 wirklich besser als FIFA Soccer '96?

dammt schlecht ist. Striker '96 beispielsweise ist viel besser. Jedem dürfte das ungewöhnliche langsame Spieltempo aufgefallen sein, sowie die teilweise unvollständig animierten Bewegungsabläufe. So etwas gibt es bei Striker '96 nicht: Das Spieltempo ist flott und vom Fallrückzieher bis hin zum Okocha-Trick sind alle Bewegungsabläufe

perfekt animiert. FIFA Soccer '96 hat einen weiteren Nachteil: Es gibt sehr viele zufällige Kombinationen, da die Tasten im Gegensatz zu Striker mehrfach belegt sind. Striker hat hingegen den Nachteil, daß die Optionsvielfalt sehr stark begrenzt ist und Originalnamen fehlen. Abschließend kann ich zu Ulf nur noch sagen: EA doesn't know sports!

Oliver Look, Goch

Zu diesem Thema äußert sich unser selbsternannter Fußballexperte Frank "Katsche" Fischer höchstpersönlich: Erstmal eine kleine Klarstellung: Ich glaube nicht, daß wir FIFA '96 als das "beste Fußballspiel aller Zeiten" bezeichnet haben. Wir können nämlich nur eine begrenzte Zeit in die Zukunft sehen und wissen also nicht, ob 1997 oder 1998 ein besseres Programm herauskommen wird (was allerdings sehr wahrscheinlich ist). Ich muß Dir allerdings Recht geben, wenn Du sagst, daß FIFA '96 langsamer ist als Striker '96. Von den unvollständigen Bewegungsabläufen, von denen Du sprichst, haben wir in der Redaktion noch nichts bemerkt (auch bei neuerlichem Nachsehen nicht). Du wirst aber hoffentlich zugeben, daß EAs Produkt in punkto Spielaufbau um Längen besser ist, bei Striker ist eine gelungene Kurzpaßkombination im Spiel gegen den CPU eher ein Zufallsprodukt. Außerdem solltest Du nicht vergessen, daß wir nicht den Anspruch auf Unfehlbarkeit erheben, abgesehen davon, daß ein Spieletest die persönliche Meinung von, je nach Testgröße, zwei bis vier Redakteuren widerspiegelt, die ja nicht unbedingt mit der Meinung jedes Lesers übereinstimmen muß. Ein kleiner Tip von mir: Wirf doch mal einen Blick auf Olympic Soccer von U.S. Gold, dieses Spiel ist meiner Meinung nach nämlich besser als Striker und FIFA zusammen (aber mich fragt ja hier keiner).



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

Welche Art von Programmiersprache verwenden die Programmierer von Sony Interactive?

Es werden die Maschinensprachen C+ bzw. C++ benutzt.

Stimmt es, daß man die Augen der Zombies bei Resident Evil von echten Leichen abfotografiert hat?

Dieses Gerücht kursiert tatsächlich, kann aber von uns weder verneint noch bestätigt werden.

Wieviel Stunden arbeitet Ihr am Tag eigentlich so im Schnitt?

Schwer zu sagen: Kurz nach dem Abgabetermin, sind erst einmal ein paar freie Tage fällig, zwischendurch haben wir normale Bürozeiten (Von 9 bis 6) und ab der letzten Woche sind dann Abendschichten bis 22 Uhr und länger unvermeidlich.

Braucht man für Super Mario RPG wirklich eine US-Konsole?

Nein. Mit dem Super Key SK 30-Adapter wird der trickreiche Sicherheitschip überlistet. Er kann unter anderen bei Hofmann Spieleshop bestellt werden (Tel.: 0931/16810). Übrigens: Ein 50/60 Hz Umbau bringt nicht viel.

Habt Ihr nähere Infos zum Spiel Onside Soccer?

Natürlich: Onside Soccer von Elite verbindet als erste Konsolen-Dribbeleien Fußball-Action mit einem Managerteil, sprich, Ihr dürft aktiv Kicken oder hinter den Kulissen die Geschäfte abwickeln und die Mannschaft trainieren. Das Game dürfte diesen Sommer für die PlayStation erhältlich sein.

Was für ein Genre ist eigentlich Tunnel B1 von NEON?

Tunnel B1 ist eine interessante Mischung, bestehend aus WipEout-Rennspielaction mit vielfältigen Baller-Elementen im Stile von Crazy Ivan oder Alien Trilogy.

Was bedeutet die Framerate bei Videospiele?

Die Zahl zeigt an, wie oft sich die Grafik auf dem Screen pro Sekunde aufbaut.

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.**

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O

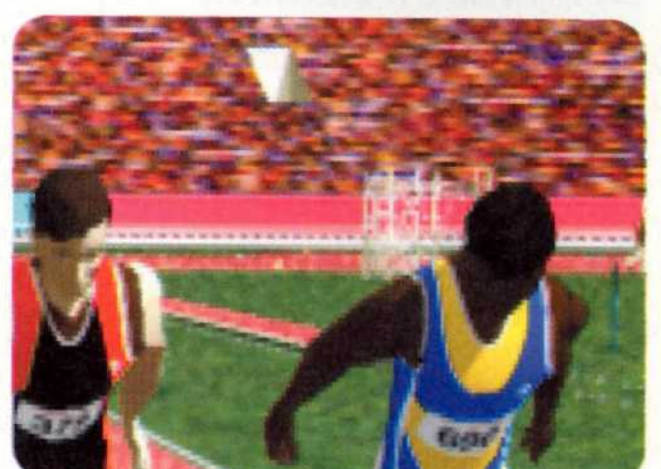
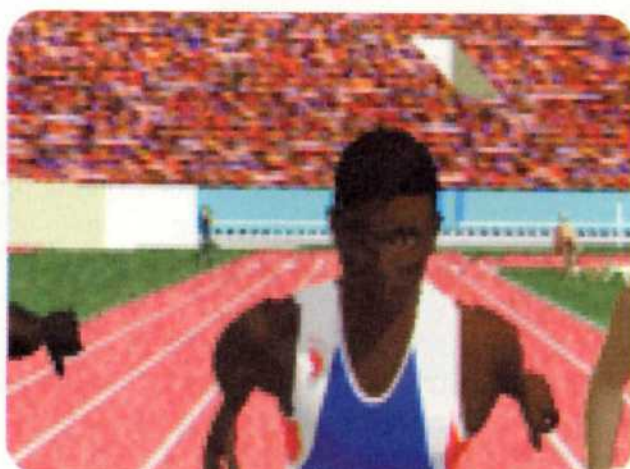
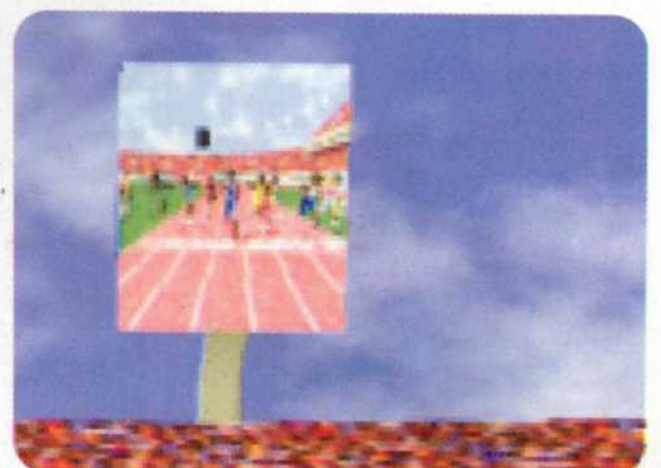
WEST-SCREEN

Ein grafisches Meisterwerk

Olympic Games

Rekordjagd auf der
PlayStation

S. 40



PlayStation

A-Train IV Evolution Global	64
Gunship	60
Olympic Games	40
Olympic Soccer	62
Pro Pinball The Web	65
Sampras Extreme Tennis	42
Space Hulk	67

Starfighter	63
Top Gun	66

Saturn

Discworld	74
Guardian Heroes	70
Gun Griffon	38
NBA Action	77

Primal Rage	72
Road Rash	76
Shockwave Assault	78
Striker 96	79
The Need for Speed	80
WWF Wrestlemania	68

Game Boy

Pinocchio	66
Tim in Tibet	66
Toy Story	81

Gun Griffon

Schon die japanische Version bereitete uns schlaflose Nächte und entfachte harte Diskussionen wer das Game zocken durfte. Lest weiter und erfahrt warum Gun Griffon Euer Blut in Wallung bringen wird

SATURN

Shoot 'em Up / 1 Spieler

In einer gar nicht so abwegigen Zukunft, sind sämtliche Rohstoffvorräte der Erde völlig ausgebeutet worden und endgültig erschöpft. Den vier großen Organisationen der Erde bleibt nichts anderes übrig, als um die letzten Reserven einen unerbittlichen, alles entscheidenden Krieg zu führen.

Der Saturn zeigt hier, was er zu leisten vermag

ren. In die Defensive gedrängt, wirft die UAC (United American Countries) ihren letzten Joker in die große Schlacht, den High-Mac, Typ: MDM. In der Steuerzentrale einer dieser gewaltigen Kampfmaschinen nehmt Ihr Platz. Es geht nun um die Zukunft und das Überleben



Die taktischen Besonderheiten der jeweiligen Schlachtfelder werden vor Missionsantritt dargelegt

Eures Landes! Zu Beginn des Spiels stehen Euch vier unterschiedliche, abwechslungsreiche Missionen zur Auswahl. Vor den jeweiligen Einsätzen werdet Ihr exakt darüber in Kenntnis gesetzt, in welcher strategischen Weise der Feind angreift, und an welchem Ort Ihr zum

Einsatz kommt. Bewaffnet mit vier unterschiedlichen Waffensystemen, die verschiedene panzerbrechende Auswirkungen aufweisen, müßt Ihr Euer taktisches Geschick unter Beweis stellen. Dabei solltet Ihr allerdings den knappen Munitionsvorrat immer im Auge



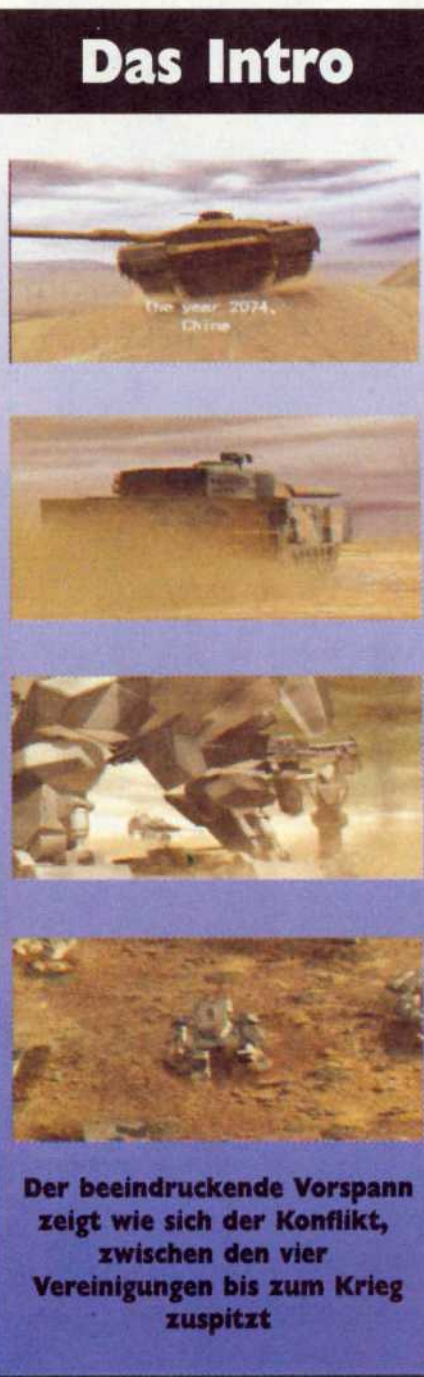
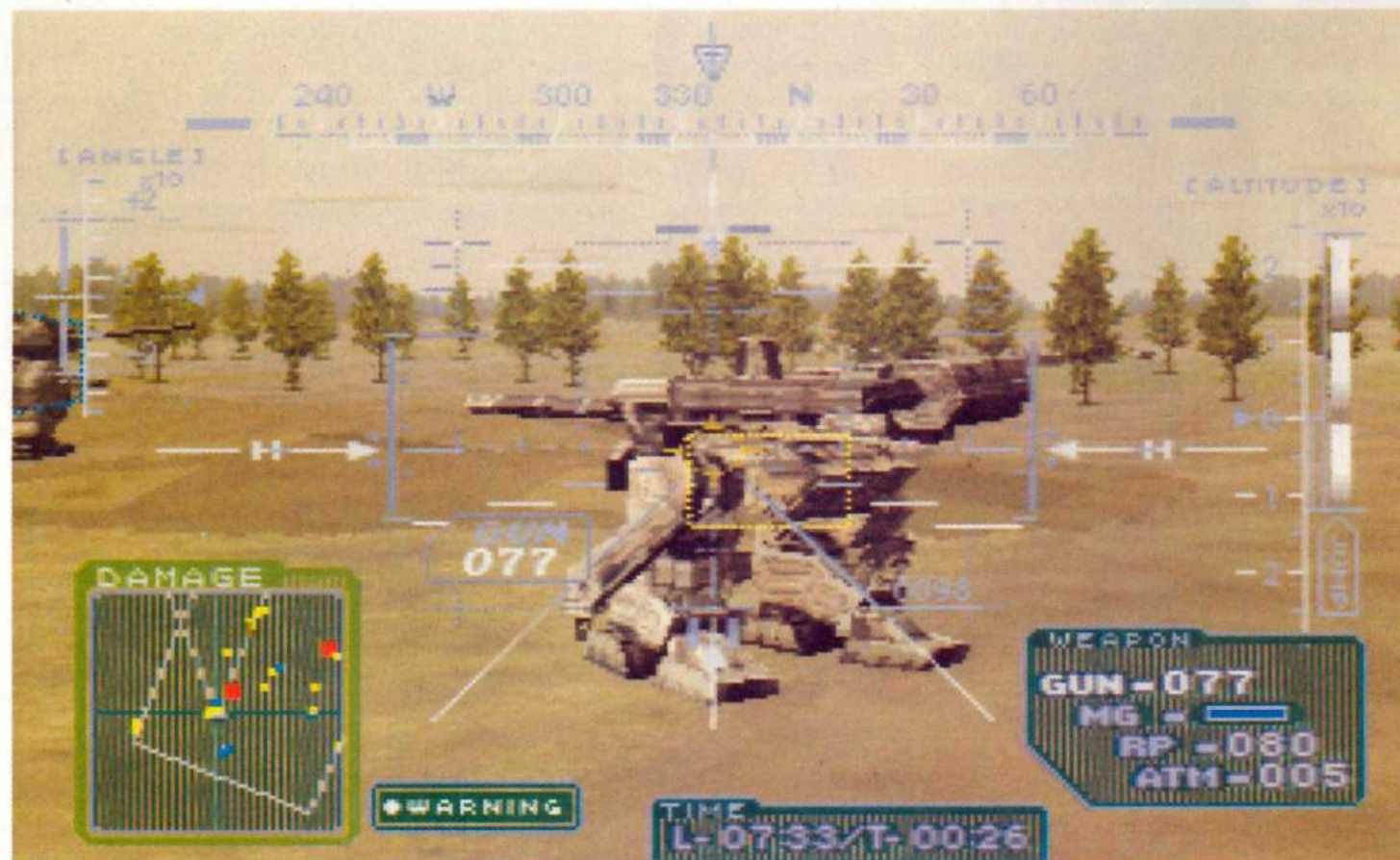
Durch das Düsenpack dürft Ihr Euren Robi in die Luft befördern. Von oben lassen sich die gegnerischen Einheiten schneller orten und ausschalten



Beeindruckende Nebeneffekte lassen ein absolut realistisches Feeling aufkommen. Langsam tauchen die Gegner vor Euch aus der Dunstsuppe auf



Im Exercise Mode dürft angehende Griffonisten erstmalig die Besonderheiten der Steuerung trainieren



Das Intro



Der beeindruckende Vorspann zeigt wie sich der Konflikt, zwischen den vier Vereinigungen bis zum Krieg zuspitzt



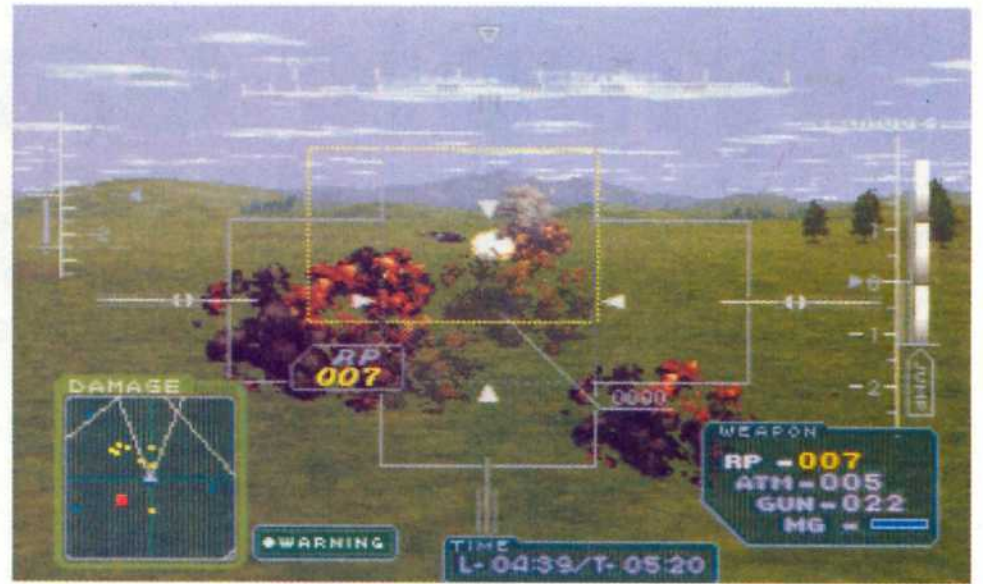
Björn: Nach dem PS-Troubleshooter Krazy Ivan steht nun den Saturn-Besitzern auch ein russischer Ballermann zur Verfügung. Wo jedoch Krazy Ivan aufhörte, fängt Gun Griffon erst an. Dank solcher Gags wie Nebeneffekte oder Nachtmissionen, wirken die Szenarios nämlich äußerst realistisch. Objekte wie Bäume, Zuggleise oder Windmühlen, die man bei Krazy Ivan vermisst, bereichern die Landschaften bei Gun Griffon und sorgen für die richtige Optik. Im Kampfgeschehen selbst fightet man sich motiviert durch die Einsätze. Lediglich das Anvisieren von Luftzielen wie den flinken Helikoptern, hat mich etwas genervt, da diese ziemlich schwer zu treffen sind. Auch Anfänger sollten sich auf eine gewisse Eingewöhnungszeit einstellen, denn die Missionen sind mit einem Zeitlimit versehen, welches den Spieler auch auf "Easy" zur Eile gemahnt. Hat man jedoch den Bogen 'raus, stellt man fest, daß acht Einsätze schnell durchgespielt sind.

Eure eigenen Kampfmaschinen werden durch ein blaues Sechseck markiert. Diese dürft Ihr selbstverständlich nicht attackieren



Guido: Gun Griffon ist eines der wenigen Spiele, die mir bisher den nächtlichen Schlaf raubten. Anfangs müßt Ihr Euch zwar an die Steuerung gewöhnen, aber schon nach kurzer Zeit erweist sich diese als überlegt und durchdacht. Die einzelnen Elemente aus kriegslüsternem Schlachtgetümmel und überlegtem strategischen Vorgehen vereinen sich bei Gun Griffon zu einer perfekten Mischung und

versetzen Euch in die Lage, eiskalt und abgebrüht agierender Kriegsherrn. Auf den Schlachtfeldern müßt Ihr Euch mit so realistischen Gegebenheiten wie Häuserkampf und schlechtem Wetter auseinandersetzen. Die beeindruckenden Nebeneffekte gilt es hierbei zusätzlich zu erwähnen. Gun Griffon ist für jeden, der reif genug ist, Krieg nicht als Spiel anzusehen, absolut empfehlenswert. Lediglich die geringe Anzahl von nur acht Missionen verhinderte eine höhere Wertung.

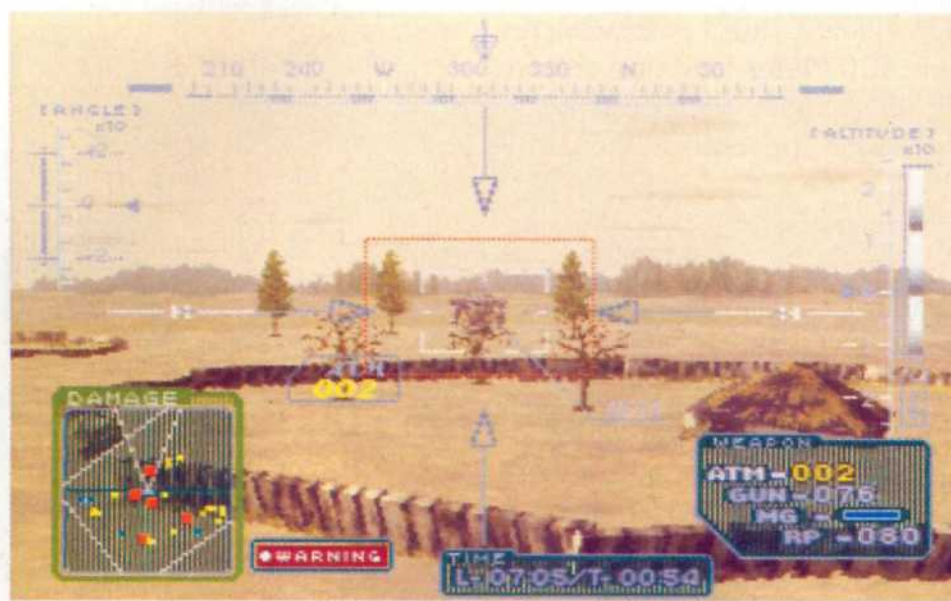


Mit dem Rocket Pod legt Ihr einen regelrechten Granatenteppich vor die Angreifer. Leider ist der Vorrat der Pods stark begrenzt



Diese vier Missionen stehen zunächst zur Auswahl

behalten und haushalten. Die Grundbewegungen Eures High-Macs wie Laufen, schnelles Gleiten, per Düsenpack in die Luft jagen und von dort die Gegner zu orten und unter Beschuß zu



Der Einsatz der Anti Tank Missiles erfordert etwas Übung. Allerdings ist ihre Wirkung für Panzer verheerend



Das Pad des Saturn ist komplett belegt. Mehr als fünf verschiedene Belegungen dürft Ihr wählen.

benheiten könnt Ihr Euch allerdings auch zunutze machen, da die Widersacher Euch nicht beschießen können solange Ihr Euch hinter einem Hügel oder Gebäude verbergt. Auch schlechte Wetterverhältnisse erschweren den Kampfeinsatz. Dichte Nebelschleier verhindern Sichtkontakt mit den Gegnern und Ihr seid völlig Eurem Radargerät ausgeliefert. Aber Vorsicht, zu dichte Bauman-sammlungen legen den Radar außer Gefecht und Ihr tappt fast völlig blind durchs Gelände. Sobald Ihr eine Mission erfolgreich zu Ende gebracht habt, dürft Ihr Euren Highscore dem Backup Booster des Saturns anvertrauen. Habt Ihr die ersten vier Einsätze geschafft, erwarten Euch vier weitere anspruchsvollere Herausforderungen. Möge der Bessere gewinnen!

Die Aufträge



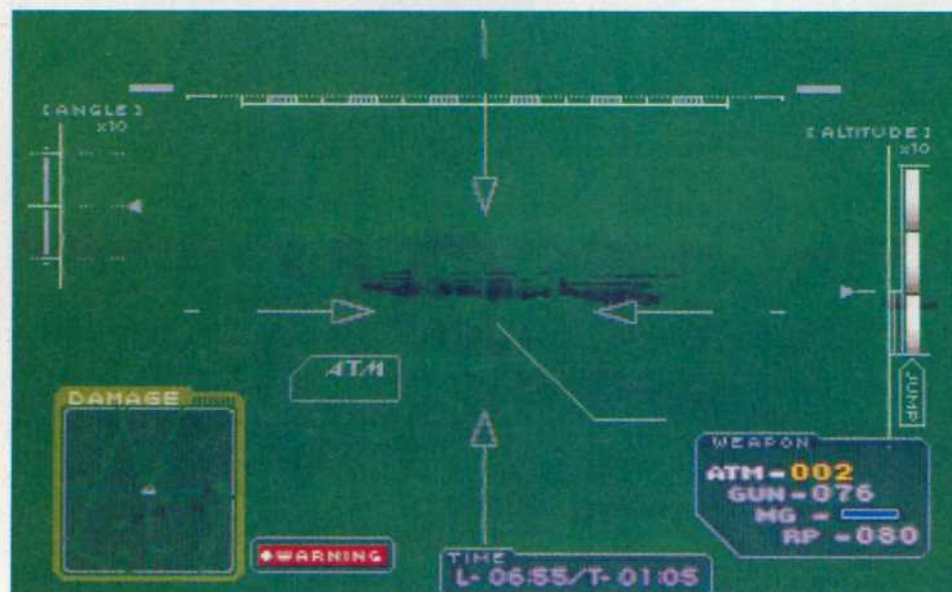
Hier die ersten vier Missionen im Überblick

nehmen, sind schnell trainiert und beherrschbar. Nun gilt es per übersichtlichem Radarschirm die feindlichen Einheiten aufzuspüren und gezielt auszuschalten. Der Radarschirm zeigt Euch hierbei genau an, wo Eure Einheiten agieren. Die gegnerischen Kriegsmaschinen werden als gelbe Einheiten markiert. Sobald ein Feind zu einer Bedrohung für Euch wird bzw. Euch gerade angreift, wechselt die Radaranzeige in rot über und macht Euch darauf aufmerksam, welchen Gegner es zuerst zu Knacken gilt. Im

Schlachtgetümmel müßt Ihr allerdings darauf achten, Euren Einheiten Rückendeckung zu gewähren und sich zurückziehende Einheiten zu schützen.

Die Kriegshandlung ist erschreckend realistisch

Unterschiedliche Gegebenheiten der Einsatzgebiete müßt Ihr durch Zuschalten eines Nachtsichtgerätes bzw. Steuern durch engste Straßenschluchten berücksichtigen. Diese Gege-



Sogar ein Nachtsichtgerät wurde dem Kampfroboter verpaßt. Es erleichtert das Aufspüren gegnerischer Einheiten bei Dunkelheit ungeheuer

TEST SATURN

HERSTELLER: GAME ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 8
BESONDERHEITEN: BACKUP BOOSTER
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: GAMES GARDEN 0911/7418185



Olympic Games

Atlanta und kein Ende! Als Teil der Olympic Series, in deren Rahmen z.B. auch Olympic Soccer erscheint, präsentiert uns U.S. Gold Olympic Games, einen äußerst vielversprechenden Leichtathletik-Titel

PLAYSTATION

Sportspiel / 1-8 Spieler

Für mich als Mega Fun "Sportreporter" war das Jahr 1996 bisher eine ständige Jagd nach Worten. Warum? Stellt Euch vor, Ihr müßt fünf Fußball- oder Leichtathletikspiele testen, da wollt Ihr ja auch nicht andauernd die selben

Phrasen dreschen und immer die gleichen Floskeln verwenden, oder? Als besonders schwierig erwiesen sich dabei Programme zum Thema Atlanta 1996, da die Softwareschmieden sich bei der Umsetzung der verschiedenen Disziplinen auf Altbewährtes wie 100 Meter-Lauf und diverse Sprung- und Wurfarten verließen (eigentlich verständ-

lich, einen Playstation-Marathonlauf würde sowieso keiner durchhalten und potentielle Käufer für 10 km Gehen auf dem Saturn sind eher in der Minderheit), so daß selbst der wortgewandteste Redakteur



Frank: Mit Wehmut denke ich an die Zeiten, als ich auf meinem C64 Klassiker wie Summer Games, Winter Games oder World Games

gezockt habe. Eine große Vielfalt von Disziplinen, die bewies, daß es nicht immer nur Hüpfen und Rennen sein mußten, innovative Steuerung und nette Features wie beispielsweise das Abspielen der Nationalhymnen machten diese Spiele zu Evergreens. Meiner Meinung nach kommt Olympic Games in punkto Spielspaß schon sehr nahe an diese alten Größen des Sportspielgenres heran. Viele und abwechslungsreiche Disziplinen,

sehr gutes Handling der Steuerung, tolle Stadionatmosphäre und die Möglichkeit mit insgesamt acht Mann gemeinsam die Joypads zu mißhandeln, machen Olympic Games zu einem echten Hit. Die Wertung wäre sogar noch höher ausgefallen, wenn die Herren Programmierer sich bei der Grafik ein bißchen mehr Mühe gegeben hätten - die Konkurrenz kann es doch auch! So sehen die Bildschirm-Athleten leider mehr wie Edward mit den Scherenhänden (und Scherengesicht und Scherenbeinen und...) aus, wahrlich kein Hochgenuß. Dennoch kann ich aufgrund der erwähnten positiven Features meine unbedingte Kaufempfehlung aussprechen: Holt Euch das Teil!



Das Olympische Feuer darf ja wohl bei keiner Olympiade fehlen



Die Siegerehrung belohnt Euch für herausragende Leistungen

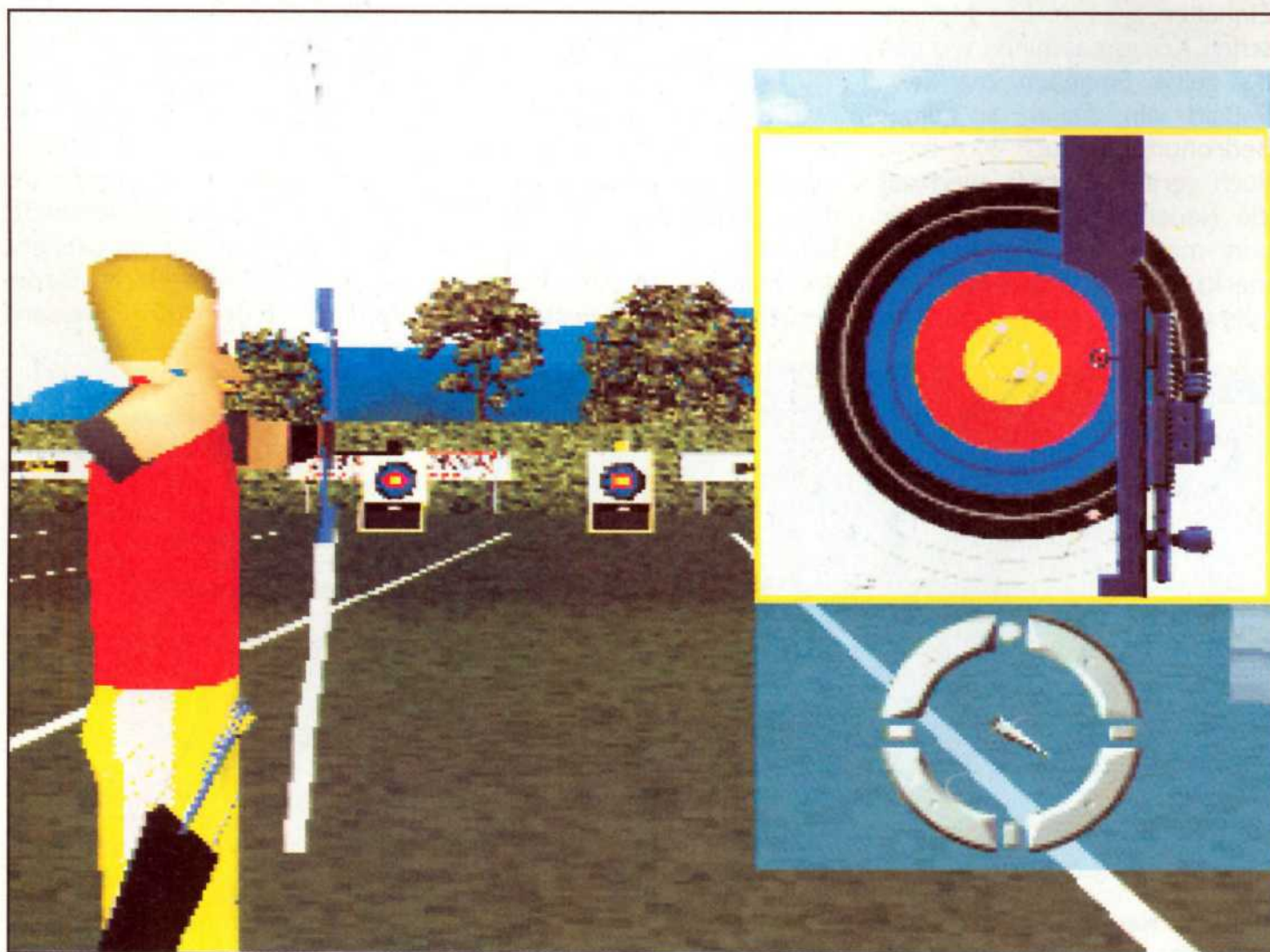
einmal mit seinem Sportlerlatein am Ende angelangt ist. Aus dem Hause U.S. Gold flatterte uns dieser Tage allerdings ein Spiel mit dem Titel Olympic Games in unsere Redaktionsräume, welches den obligatorischen Läufen, Sprüngen und Würfeln einige exotischere Sportarten hinzufügt. Die Goldjüngens pressten nämlich insgesamt fünfzehn verschiedene Disziplinen auf ihren Silberling,

unter diesen beispielsweise Gewichtheben, Bogenschießen und Fechten. Bei der virtuellen Olympiade können bis zu acht (!) Spieler gleichzeitig (Multi Tap macht's möglich) auf die Jagd nach olympischem Gold gehen, ein echtes Novum (der hierbei entstehende "Sportlerduft" definiert den Begriff Realitätsnähe vollkommen neu). Zur Verfügung stehen Euch vier Spielmodi: Training -

Die Möglichkeit mit insgesamt acht Bildschirmathleten antreten zu können, gleicht die schwache Grafik mehr als aus

Übung macht den Meister; Arcade - hier müßt Ihr verschiedene Qualifikationsleistungen überbieten; Wettkampf - einzelne Disziplinen können ausgewählt werden; Olympia - Ihr tretet in allen fünfzehn Sportarten gegen insgesamt 29 Gegner an (kleiner Tip: im Optionsmenü CPU Skip: ja einstellen, sonst dürft Ihr jeden Computerathleten bei seinen Versuchen beobachten), kämpft Euch durch Vorläufe bis in die Finals und werdet für Eure Bestleistungen

Windstärke und -richtung müßt Ihr beim Bogenschießen mit einberechnen



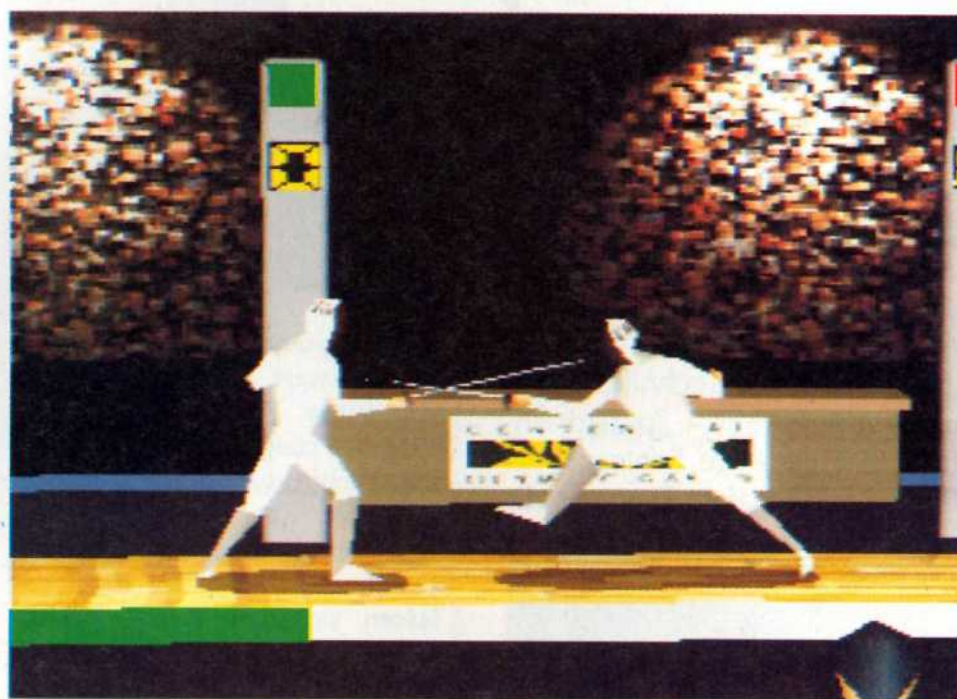


Je schwerer das Gewicht, desto mehr Power benötigt Euer Athlet beim Gewichtheben



100 Meter-Lauf: Wer beim Vorlauf unter die ersten Zwei kommt, erreicht das Finale

mit Siegerehrungen belohnt. Selbstverständlich gibt Euch ein Medallenspiegel Auskunft über Euren aktuellen Punktestand. Dabei fällt vor allem die Steuerung positiv auf: Zwar müssen bei den meisten Disziplinen immer noch rhythmisch die Tasten des Gamepads malträtiert werden, aber beim Timing des Absprungs bzw. des Abwurfs hilft Euch hier ein Kraftmesser: Ein grüner Balken, in dessen Mitte ein kleiner



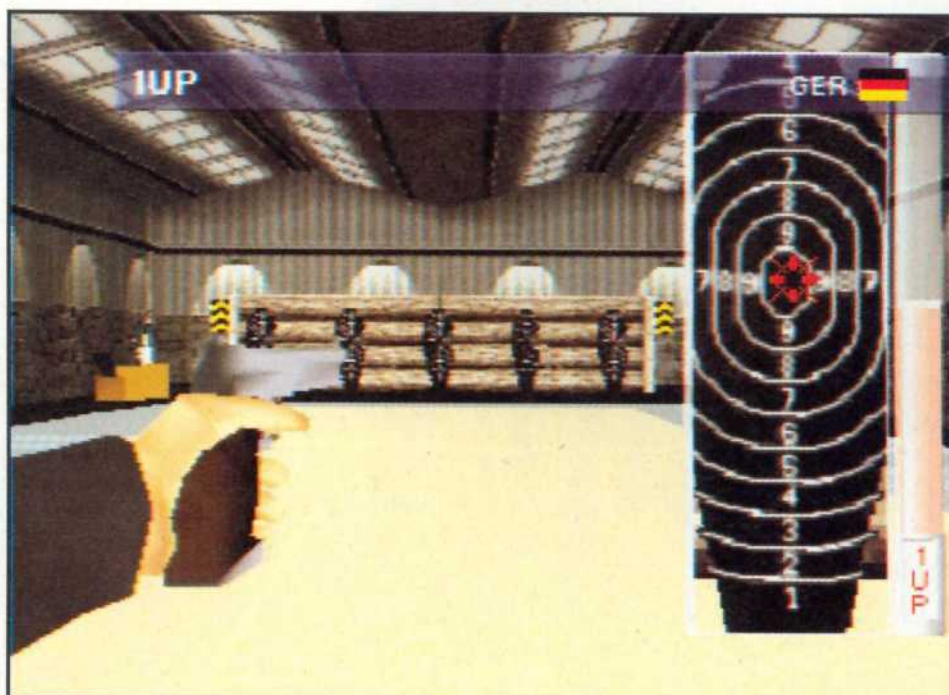
Beim Fechten kommt Ihr mit gewagten Finten zum Sieg



Ulf: Olympic Games stellt zumindest quantitativ die Referenz dar. 15 höchst unterschiedliche Disziplinen, die die komplette Breite an Aktionsmöglichkeiten abdecken, werden hier feil geboten - Konzentration bei den Schieß-Events, wildes Tastengehämmer beim Laufen oder perfektes Timing bei den Sprung-Disziplinen. Zusammen mit solchen Exoten wie beispielsweise Fechten, kommt durch die hohe Abwechslung und gut gelöster Steuerung insbesondere mit ein paar Freunden bei der Jagd auf Olympisches Gold auch langfristig Laune auf. Lediglich die Hochsprung-Disziplinen gefielen mir nicht, da sie viel zu einfach zu bewältigen sind. Abzüge gibt es zudem bei der Optik. Die Athleten leiden unter akuter Farb- und Polygon-Armut und sehen dadurch nicht mehr zeitgemäß aus. Dafür hat aber der britische Kommentator immer ein paar, teilweise lehrreiche Sprüche auf den Lippen, wobei man sich bei seinen Unmutsäußerungen jedoch einen umfangreicheren Wortschatz gewünscht hätte. Trotzdem: Hier kriegt Ihr insgesamt viel Olympic für's Geld.

Abschnitt gelb gefärbt ist. Eine rote Linie wieder in der Mitte der gelben Strecke bezeichnet den optimalen Sprungpunkt. Nähert Ihr Euch der Endzone, läuft Euer Athlet selbsttätig und Ihr könnt Euch ganz auf einen kleinen Cursor konzentrieren, der von links über den Balken fährt. Deckt dieser sich mit dem gelben Abschnitt oder (optimal)

mit der roten Linie drückt Ihr die Aktionstaste und haltet sie solange, bis der Sprung- oder Wurfwinkel stimmt. Klingt kompliziert, ist aber dermaßen einfach, daß sich selbst Otto Normalspieler nach kurzer Zeit in Medallienränge katapultiert. Die grafische Präsentation des Programms kann man wohlwollend als zweckmäßig bezeich-



Von Runde zu Runde verschwinden die Scheiben beim Pistolen-Schießen schneller und Ihr habt somit weniger Zeit zum Zielen



Beim Tontaubenschießen: Treffer! Die Keramikvögel werden mit Schrotsalven eingedeckt

nen, an die tollen Grafiken von Konamis International Track & Field oder Segas Athlete Kings kommt sie nicht im entferntesten heran. Eine weitere Neuerung ist die gelungene Kommentierung der erreichten Leistungen. So jubelt der Kommen-

Eine innovative Steuerung vermeidet die sonst üblichen Krämpfe in den Fingerchen

tator bei guten Leistungen, bei eher mäßigen gibt es immerhin noch einen launigen Spruch. Die obligatorische Stadionatmosphäre wurde gut umgesetzt und paßt sich der Dramatik der Ereignisse an.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: U.S. GOLD
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: SAT, 3DO
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 15 DISZIPLINEN
BESONDERHEITEN: BIS ZU 8 SPIELER
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: CENTREGOLD

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
53% GRAFIK					
58% SOUND/FX					
86% FUN					

Sampras Extreme Tennis

Während "unser" Boris Becker auf dem heiligen Rasen in England um den vierten Turniersieg kämpft, flattert in unsere Redaktion die exquisite Tennis-Simulation von Codemasters ein

PLAYSTATION

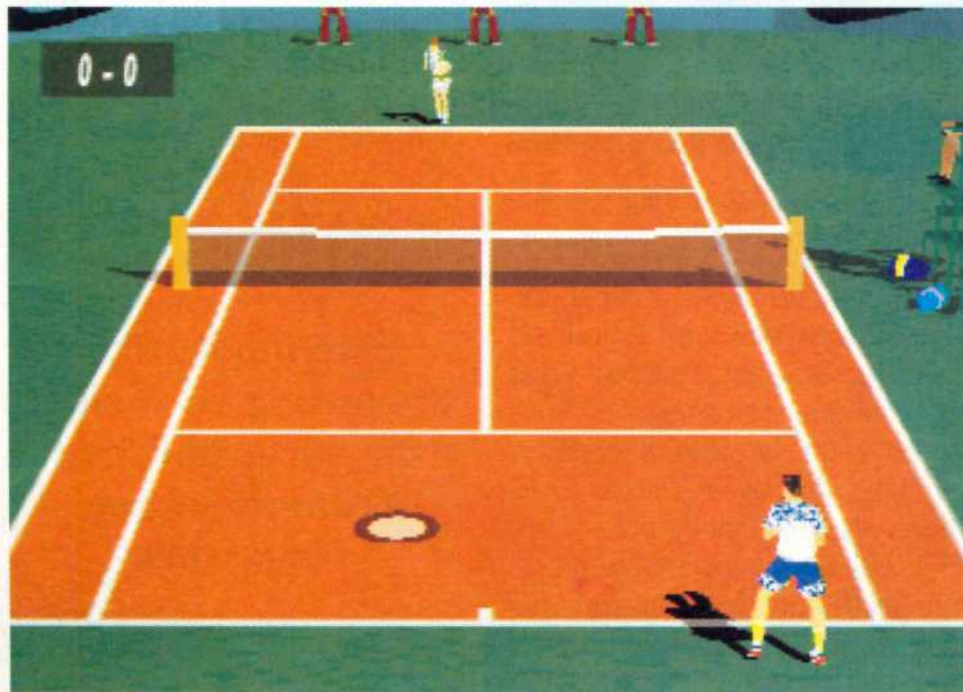
Sportspiel / 1-4 Spieler

Als Zugpferd für diese Filzball-Drescherei wurde erneut der Schwiegermutter-Traum Pete Sampras eingekauft. Das restliche Profifeld aus jeweils zwölf männlichen und weiblichen Kollegen besteht aus No Names, wobei sich auch vier Exoten (Punks, Super Fly Guys) darunter tummeln. Nebst Freundschaftsspiel und einem K.o.-Turnier für mehrere Freunde, dürft Ihr mit Eurem Akteur auch an einer fiktiven Welt-Tour teilnehmen, die Euch zu acht bedeutenden Tur-



Insgesamt 24 Filzball-Künstler stehen zur Auswahl, inklusive Pete Sampras und vier Exoten

beispielsweise das lockere Hin- und Herpendeln des Schlägers wurden beachtet. Die Steuerung fiel konventionell aus und deckt mit vier Techniken plus unterschiedlicher Joypadrichtung das gesamte Schlagreperoire eines realen Tennisprofis

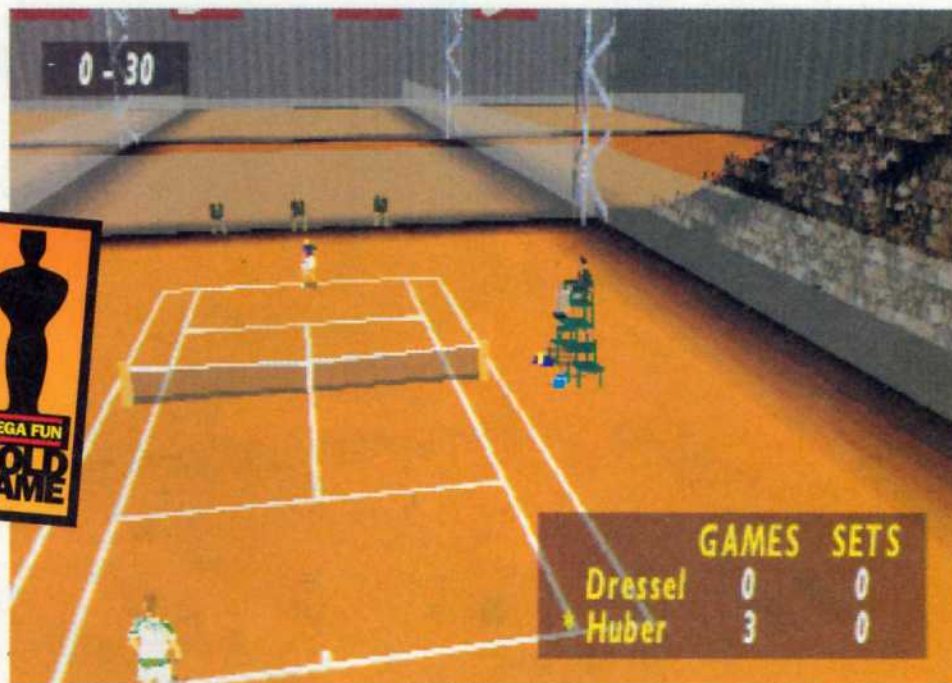


Der Service wird mit einem Punkt markiert, der je nach Härte sich unterschiedlich schnell bewegt

nieren führt (U.S. Open, Frankfurter Hallenmasters, ...). Der Gag dabei: der Schiedsrichter leitet die Partie in der jeweiligen Landessprache. Außerdem wird hier zwischen den Partien in ein Sport-Studio umgeschaltet, wo ein Reporter und zwei Sachverständige Eure gezeigten Leistungen - mit englischem Humor garniert - kommentieren. Solche Liebe zum Detail ist auch auf dem Court erkennbar. Die Polygon-Sportler wurden durch das Motion Capture-Verfahren realistisch animiert und selbst kleinste Feinheiten, wie



Die Perspektiven wurden sehr sorgfältig gestaltet, die Ego-Ansicht gehört allerdings zur Kategorie "Spielerei"



Beim Frankfurter Hallenturnier kommentiert der Unparteiische sogar in hochdeutsch



Ulf: Jimmy Connors darf endlich in Rente, denn fortan besteigt der dynamische Pete unseren Referenzthron. Es war schon beeindruckend mitanzusehen, wie sich Codemasters Tennis-Simulation von einer Preview-Version zur nächsten steigerte. Anfänglich von der Fachpresse lediglich als gut bewertet, überzeugt die endgültige Version nun auf ganzer Linie. Durch die gefühlvolle Steuerung lassen sich schon bald spektakuläre Returns oder lange Ballwechsel erzielen. Der Spagat zwi-

schen Spielgeschwindigkeit und Spielbarkeit gelang dabei hervorragend. Dies liegt auch an einigen optimal konzipierten Perspektiven, die eine gute Übersichtlichkeit bieten, ohne daß die grafische Atmosphäre darunter leidet. Technisch gefällt der Silberling ohnehin: das Publikum reagiert hochgradig differenziert auf die Ballwechsel (vom gefälligen Klatschen bis hin zu frenetischem Beifall) und die liebevollen Animationen gehören mit zum Besten des Genres. Abgerundet durch das virtuelle Sport-Studio und vielfältigen Optionen, kann mein Urteil daher nur lauten: gekauft!

ab. Ungewöhnlich gestalten sich hingegen die Aufschläge: Wie bei unserer Ex-Referenz Jimmy Connors Tennis wird Euer Service durch einen steuerbaren Punkt markiert, der sich je nach Härte schneller bewegt. Als erstes Tennis-Produkt wurde den Computerakteuren eine künstliche Intelligenz eingehaucht. Serviert Ihr beispielsweise den Aufschlag des öfte-

ren cross, deckt das Gegenüber beim nächsten Mal geschickt die linke Seite ab.



Auf acht internationalen Turnieren mit unterschiedlichen Belägen dürft Ihr Euer Können mit der Konkurrenz messen

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: CODEMASTERS
DATENTRÄGER: CD ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 8 TURNIERE
BESONDERHEITEN: MULTITAP
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: CODEMASTERS



Tips & Tricks Next Level



Next Level-Inhalt

Tips & Tricks 8/96

Saturn

Earthworm Jim 2 (US)	3
Guardian Heroes	15
NBA Jam T.E.	16
Toshinden Remix	2
Virtua Fighter 2	15
Worms	3

PlayStation

B. A. Toshinden 2	16
Krazy Ivan	3
Lone Soldier	15
Need for Speed	15
Shellshock	15
Worms	3

Mega Drive

Star Trek DS Nine	2
-------------------------	---

Super Nintendo

Star Trek DS Nine	2
-------------------------	---

Players Guides 8/96

Saturn

Guardian Heroes	6-7
-----------------------	-----

PlayStation

Fade to Black 4-5	
Resident Evil	8-14

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

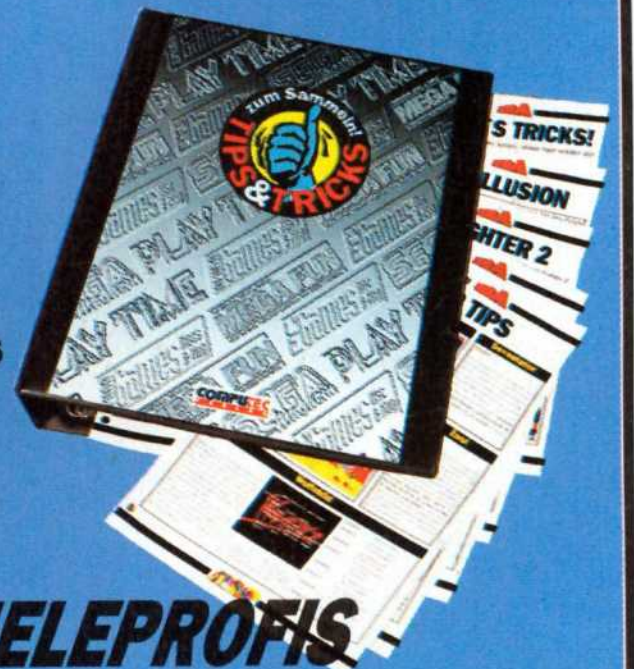
Datum/Unterschrift

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!!!**

Saturn

Toshinden Remix

Gaia, Sho und Cupido anwählen / Alternatives Outfit

Drückt im Startscreen in dem die Aufforderung "Press Start" zu lesen ist, schnell

O, O, X, B, A, Y, C, Z, Start.

Haben Eure Patschfinger schnell genug die Kombination auf dem Pad eingehämmert, sind Gaia und Sho direkt anwählbar. Jetzt hat uns Alfred Ertl aus Edelsfeld verraten, daß es ausreicht bei Sho das Steuerkreuz **O** zu halten und die Wahlta-
ste zu drücken. Schon steht Cupido auf der Arenafläche und ist bereit, sich von Euch durch den Kampf führen zu lassen.



Alternatives Outfit erhält derjenige Fighter, der mit der Taste **X, Y** oder **Z** gewählt wird. Eiji, Sofia und Ellis sind sogar noch in einem dritten Outfit zu bewundern. Dieses erhält man, indem man **O** gedrückt hält und dann mit **X, Y** oder **Z** bestätigt.

Und weil es so schön ist hier die entsprechenden Bilder:



Tip des Monats

Gewinnt DM 500,00

Yeah! Ein Warengutschein im Wert von 500,- DM von Theo Kranz Versand Würzburg beglückt diesen Monat Daniel Grimm aus Plauen. Sowas kann auch Euch zustoßen! 500,- DM sinnlos für Spiele rausschmeißen! Jo! Wie das funktioniert? Ganz einfach. Schreibt einen tollen Trick, Tip oder Cheat zu einem Spiel (leserlich) an unsere Helpline, und mit etwas Glück werdet Ihr von unserem staatlich geprüften und kontrollierten Tips und Tricks Auswertungsfachpersonal zum Tip des Monats erwählt. Also, sämtliches verwertbares Material an die Redaktion Mega Fun
Kennwort: Helpline
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg
geschickt, und mit ein bißchen Glück erhaltet Ihr den Gutschein.



Mega Drive

Star Trek DS Nine

Cheatmenü

Auch die Helden der Raumstation Deep Space Nine brauchen mal Hilfe, und die bekommen sie in Form des Paßwortes **DAVIDL**. Ist das Wort unter Paßwort eingegeben worden, eröffnen sich unter den Optionen doch recht praktische Möglichkeiten.



Super Nintendo

Star Trek DS Nine

Paßwörter

- Mission 01: **NUHHOM**
- Mission 02: **SEPLOS**
- Mission 03: **YOSMIS**
- Mission 04: **VANDAQ**
- Mission 05: **BIQPUM**
- Mission 06: **DISYIB**
- Mission 07: **NUDJIB**
- Mission 08: **VESDUJ**
- Mission 09: **YOTHOM**
- Mission 10: **QUVMOH**

Die Paßwörter könnten glatt aus der klingonischen Sprache entstammen. Versucht doch einmal, sie laut auszusprechen.



Saturn (US)

Earthworm Jim 2

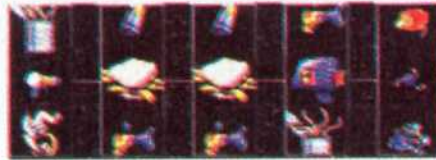
Paßwörter

Daniel Grimm aus Plauen hat uns freundlicherweise die Paßwörter zur Wurmerei überlassen. Hier sind sie:

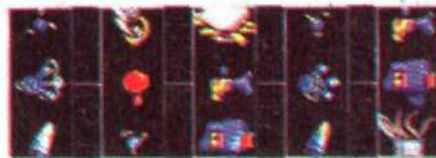
2. **Lorenzo's Soil**



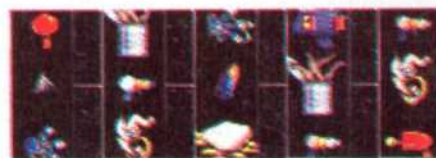
3. **Puppy Love Part 1**



4. **Villi People**



5. **The Flyin King**



6. **Puppy Love Part 2**



7. **Udderly Abducted**



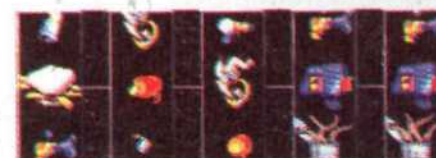
8. **Inflated Head**



9. **ISO 9000**



10. **Puppy Love Part 3**



11. **Level Ate**



12. **See Jim run, run Jim run**



Saturn

Worms

Waffencheat

Genau wie bei der PlayStation-Version lassen sich auch auf dem Saturn die Megawaffen anwählen. Schaut Euch auf den Tips & Tricks Seiten in dieser Ausgabe den PlayStation-Cheat an und gebt schnell **C, Z, Z, C, Z, Z, C, Z, Z** ein.

PlayStation

Worms

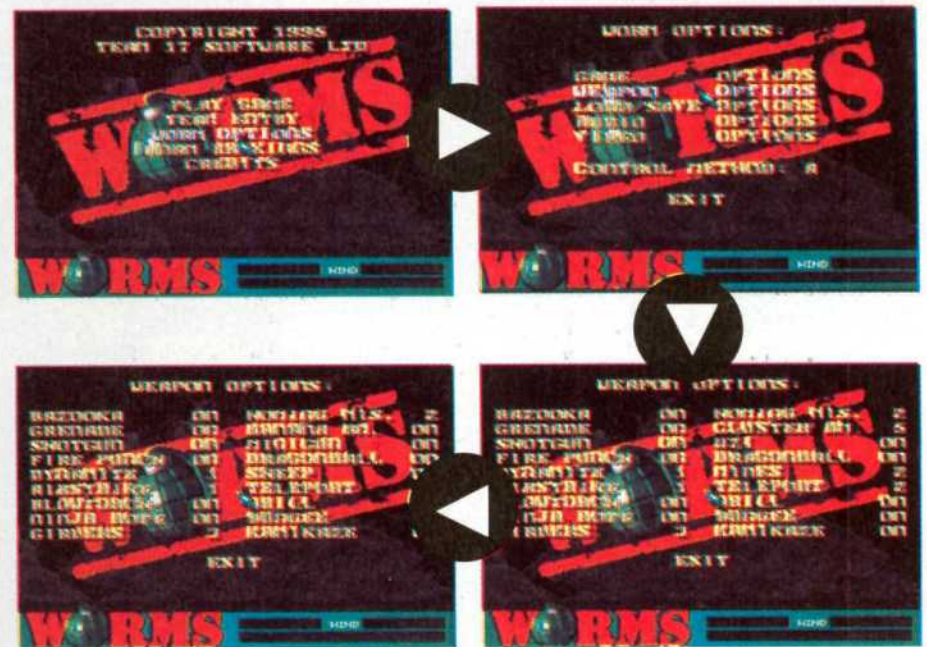
Diverses

Werft die PS an und klickt auf den **"Worms Option Screen"**. Nun klickt Ihr Euch in den **"Weapons Option Screen"**. Bewegt dort den Cursor in die Mitte der Waffenliste. Aber Vorsicht, es darf kein Wort aufleuchten! Gebt nun **⊗, ○, ○, ⊗, ○, ○, ⊗** schnell ein. Die Optionen "Cluster Bombs", "Uzi" und "Mines" verwandeln sich nun in die Optionen "Banana Bombs", "Minigun" und "Sheep". Sollte der Trick nicht gleich auf Anhieb klappen, gebt die Tastenkombination so lange schnell ein, bis es funktioniert.

Happy Wormkilling!

Ach ja, probiert doch mal die Paßwörter aus, die uns Matthias Radtke aus Moers zuschickte:

BEACH, DESERT, FOREST, HADES, TROPICS, CANDY, ARCTIC, ALIEN, MARS.



PlayStation

Krazy Ivan

Levelselect

Krazy Ivan gehört zwar zu den älteren Titeln auf Sonys PlayStation ist aber dennoch hin und wieder für ein Spielchen gut. Haltet ab dem Hauptmenü doch **⊖** und **⊗** gedrückt. Im folgenden Screen, in dem die Erdkugel zu sehen ist, drückt Ihr nun zusätzlich **Select** und laßt **⊖** und **⊗** los. Ihr gelangt nun auch in die normalerweise noch nicht anwählbaren Levels.



PlayStation

Fade to Black

Players Guide

Conrad ist wieder zurück. Noch mehr Action, noch mehr Spannung und noch spektakulärere Rettungsaktionen. Die Morphs sind nicht leicht zu besiegen, aber Ihr werdet nicht alleingelassen, dank dieser Komplettlösung!!

Level 1



1. Erst sehen wir uns die Nachricht an, nehmen die Mine aus dem Schrank und verlassen daraufhin den Raum. Im Gang läuft Conrad über die Druckplatte und rennt so schnell wie möglich zur oberen Tür, die dadurch geöffnet wurde.



2. Im neuen Raum geht Ihr auf die linke Druckplatte und wartet bis der Roboter durch die Schranke gelaufen ist. Danach sofort zur rechten Druckplatte und warten bis der Roboter die Lichtschränke deaktiviert.



3. Ist die nächste Tür geöffnet, schießt erst die rechte Wandkanone und den Morph ab und benutzt den Aufzug in die nächste Etage. Hier zwei mal nach rechts, Richtung Speiseraum laufen, bis Ihr in einen Raum mit zwei Schränken kommt.



4. Noch ein Stück weiter kommt Ihr in den Speisesaal. Hier findet Ihr ein Energieladegerät. Einen Raum weiter trifft Ihr auf einen Koch, der sich als Freund ausgibt. Geht erst zur linken Tür, bis sie sich öffnet und schießt dann den Koch ab.



5. Anschließend werden die beiden Morphs außer Gefecht gesetzt und die Konsole benutzt, um den Geheimgang im Speiseraum zu öffnen. Nachdem man in einem Schrank etwas Munition gefunden hat, verläßt man diesen Abschnitt.



6. Ihr lauft in den Sanitätsraum (der mit dem Kreuz) bis zum ersten Faß und wartet auf die Spinne, die jeden Moment auftauchen wird. Ist diese erledigt, öffnet Ihr den Schrank und benutzt die Konsole, um noch einen Geheimgang zu öffnen.



7. Die Tür davor öffnen und geradeaus in den nächsten Raum, dann rechts laufen. Hinter einer Säule findet Conrad einen roten Knopf, den man drücken muß, um den Laser vor der Tür am anderen Ende des Raumes auszuschalten.



8. Dahinter liegt ein Verwundeter auf einem Bett, der auch gleich erledigt wird. Der Schlüssel und ein Medicube werden aus dem Schrank geplündert, um danach wieder zurück in die Wachhalle zu laufen.



9. An der Aufladestation angelangt, öffnet Ihr die Tür, die sich auf der anderen Seite des Lifts befindet. Wir kommen in einen Computerraum, gehen hier weiter nach links und benutzen die Konsole, um die Tür zum Cayoraum zu öffnen.

PlayStation

Fade to Black

Players Guide



10. Ein Raum weiter schießt Ihr die beiden Morphs ab und geht dann in einen der Aufzüge. Oben angelangt, wird der rote Knopf gedrückt, um die Bodenplatten zu deaktivieren. Hinter der Tür am Ende des Ganges wird noch ein Schrank geöffnet.



11. Mit dem Schlüssel geht Ihr über den linken Aufzug zurück. Unten geht's dann in den rechten Raum. Weiter rechts wird die Konsole aktiviert. Jetzt wieder zurück zum Anfang, Energie aufladen und mit dem rechten Aufzug in die nächste Ebene fahren.



12. Benutzt die Tür, die sich hinter dem Fahrzeug befindet, und lauft immer weiter bis Ihr in einen Raum mit zwei Türen gelangt. Hinter der linken Tür findet Ihr eine Konsole, die benutzt wird, um das Cartrack zu aktivieren.



13. Benutzt die Konsole am Cartrack. Diese setzt sich in Bewegung und öffnet eine Tür. Folgt nun dem Gefährt. Am Aufzug wird nun der Knopf gedrückt, welcher den Aufzug im Kontrollraum öffnet.



14. Fahrt mit dem Aufzug nach oben. Springt erst über die Bodenplatten, dann weiter über den Raum mit dem Bildschirm. Dahinter kommt Ihr ins Büro des Direktors, den Ihr mit einer Mine erledigt.



15. Danach wird noch der Morph getötet, der ein Extra hinterläßt, welches die Schranktür öffnet. Darin findet Ihr den Hangarcode, der im davor liegenden Raum in den Computer eingegeben wird.



16. Im Hangar angekommen, steigt Ihr in den Raumgleiter und freut Euch auf den nächsten Level.



17. Geht erst nach unten, bis Ihr in einen Gang mit Blick aufs Weltall kommt und räumt hier die Schränke aus. Im nächsten Raum wird über die Bodenplatte gelaufen, um die Tür zu öffnen



18. Den Morph schießt Ihr ab und bearbeitet den Computer, um für später die Befugnis zum Öffnen der Zelle zu bekommen.



19. Lauft in den nächsten Raum und Ihr trefft auf zwei Morphs und einen Roboter, die erst getötet werden müssen.



20. Benutzt die Konsole, um den Laser auszuschalten und den Professor Bergsteun zu befreien.



21. Der Professor wird jetzt zum Teleporter geleitet. Achtet aber auf sein Leben, er sollte nicht getötet werden.

Fortsetzung folgt...

Saturn

Guardian Heroes

Players Guide

Willkommen zu unserem Game Guide für die Guardian Heroes. Han und seine Freunde machen sich auf, um gegen die Vasallen der Finsternis anzutreten. Und um Licht in die Dunkelheit zu bringen, wollen wir Euch auf der Reise begleiten

1. Zunächst einmal ein Hinweis. Haltet Ihr die R-Taste gedrückt und bestätigt Ihr mit der C-Taste, lassen sich die Texte im Schnelldurchlauf aufrufen. (Ist ungeheuer praktisch). Wer von Euch ein ARP-Modul besitzt, darf mit den folgenden Codes den Charakter hochpuschen:

Master Code:
F6000914 C305
B6002800 0000

Unendlich HP Pl. 1:

16033C5E 270F
16033C60 270F

Unendlich MP Pl. 1:

16033C62 270F
16033C64 270F

Die unterschiedlichen Wege bis zur zwölften Stage verraten wir Euch selbstverständlich auch.



2. Stage-01 Awakening

Kämpft im Lager solange wie möglich gegen die Soldaten (Erfahrungspunkte)



3. Auf der Straße solltet Ihr das Springen zwischen den drei Bewegungsebenen üben. Übrigens, auch zerschlagene Fässer bringen Erfahrungspunkte.



4. Auf dem Friedhof erwartet Euch bereits Valgar. Er hetzt Euch einen gewaltigen Kampfroboter auf den Hals.



5. Da der Roboter unbesiegbar scheint, erklärt sich Han bereit, sein gefundenes Schwert auszuliefern.



6. In der nun ablaufenden Sequenz erwacht ein untoter, goldener Krieger und eilt Euch zu Hilfe.



7. Eure erworbenen Bonuspunkte solltet Ihr zunächst in der Spalte Strength einsetzen.



8. Stage-02 Prelude to Hope

Die Gruppe bemerkt, daß der Untote ihren Befehlen folgt. Kurz darauf kommt es zu neuen Kämpfen.



9. Sobald Ihr zwischen den Kraftfeldern gefangen seid, solltet Ihr den Riesen angreifen und niederstrecken.



10. Die daraufhin angreifenden Hexen solltet Ihr durch Springen auf den drei Bewegungsebenen ins Leere laufen lassen. Euer untoter Freund erledigt den Rest.



11. Am Ende der zweiten Stage steht Ihr erstmalig im Verlauf der Geschichte vor der Wahl, Euch für einen Weg entscheiden zu müssen. Folgende Wege ergeben sich:

- Möglichkeit A:** Stage-04/Bild 12
- Möglichkeit B:** Stage-05/Bild 13
- Möglichkeit C:** Stage-03/Bild 14

Saturn

Guardian Heroes

Players Guide



12. Stage-04 Wizard Weapons

Kämpft Euch durch die Stadt und das Schloß. Sobald Ihr die Roboter ausgeschaltet habt, entsteht ein Energiefeld und sie explodieren. Weicht rechtzeitig aus! Anschließend trifft Ihr auf Silver.

Möglichkeit A: Stage-12/Bild 15

Möglichkeit B: Stage-07/Bild 16



13. Stage-05 Powerless Resistance

Hier helft Ihr dem Widerstand aus der Patsche. Die Zwischengegner kann man mit Hans Feuerbällen prima rösten. Drei Möglichkeiten ergeben sich, diese seht Ihr in Bild 17.



14. Stage-03 Monster in the Forest

Schlagt Euch durch den Wald. Achtet auf die Pflanzen die erst aktiv werden, wenn Ihr auf ihrer Ebene seid. Zwei Wege stehen nun offen.

Möglichkeit A: Stage-06/Bild 18

Möglichkeit B: Stage-08/Bild 19



15. Stage-12 Head on Charge

Ihr müßt Euch durch Hundertschaften von Soldaten schlagen. Bild 23 zeigt Euch wie es weitergeht.



16. Stage-07 Captured Kingdom

Hier heißt die Devise durchprügeln. Die Zwischengegner bekommen Hans Feuerbälle zu spüren. Lest weiter in Bild 17.



17. Das Ende von Stage-05/06/07

Möglichkeit A: Stage-11/Bild 20

Möglichkeit B: Stage-10/Bild 21

Möglichkeit C: Stage-09/Bild 22



18. Stage-06 Royal Trab

Hier trifft Ihr auf die rauflustigen Muscle-Heads. Dieser Fight wird aber von königlichen Truppen unterbrochen. (Bild 17)



19. Stage-08 Earth in Sorrow

Besiegt den Untoten auf dem Schlachtfeld und er schenkt Euch ein gewaltiges Schwert. Sodann steht Ihr in Bild 23.



20. Stage-11 Uncertain Messenger

Hier gilt es die blauen Ritter zu besiegen. Außerdem verhindert Ihr eine Entführung. Nun lest Ihr in Bild 23 wie es weitergeht.



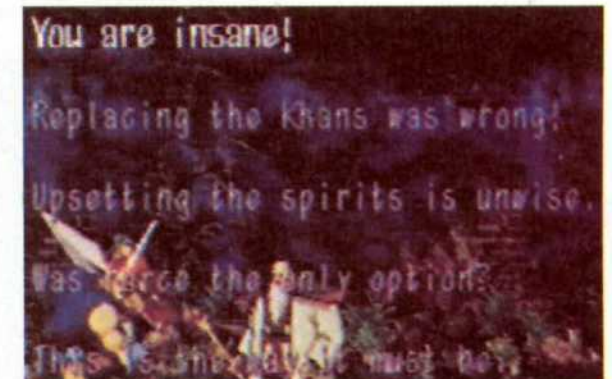
21. Stage-10 Town of Traitors

Achtet bei dieser Prügelei darauf, keinen der Stadtbewohner zu verletzen. Am Ende der Stage erwartet Euch Bild 23.



22. Stage-09 Den of Thieves

Erwehrt Euch hier mit Hans Feuerbällen der Gegner. Es folgt ein Smalltalk mit einer Diebesbande. Es steht nun Bild 23 offen.



23. Die fünf Möglichkeiten die Ihr hier seht stehen Euch zur Wahl. Wie es von hier aus weitergeht, verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe.

PlayStation

Resident Evil

Players Guide

Angefangen hat alles noch recht harmlos, es wird aber durch zahlreiche Rätsel kontinuierlich schwieriger aus diesem unheimlichen Haus zu flüchten, immer mehr und stärkere Gegner sind zu besiegen. Mit der vorliegenden Komplettlösung haben wir Euch ein gutes Stück Arbeit abgenommen. Viel Spaß beim Durchzocken!!!



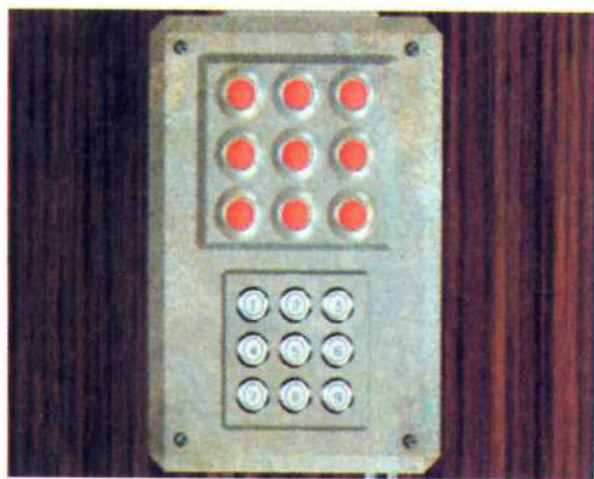
1. An der blinkenden Stelle (C5) findet Ihr noch ein Dormitory Key und etwas Munition in den Regalen. Dann wieder zurück zur Leiter und weiter zu 11 B, um die Flame Rounds abzuholen. Mit dem Dormitory Key öffnet Ihr jetzt die Tür zu 10B, nehmt das Farbband aus der verschlossenen Kommode mit sowie das weiße Buch aus dem Regal. Das rote Buch wird an der gleichen Stelle wieder eingesetzt, worauf sich eines der Bücherregale verschiebt und eine Tür freigibt, die Ihr aber erst einmal nicht betreten solltet.



3. Drinnen liegen vier leere Flaschen, die Ihr sofort einsteckt. An der Wand steht etwas geschrieben.
 $1+2=3, 3+4=7, 2+4=6, 6+7=13$
 $13+3=16$
 An der anderen Wand steht "Water = 1, Red = 2, Purple = 3 und Green = 4. Das alles sind chemische Kombinationen um einen "V-Jolt" zu mixen, wie es auch im "V-Jolt" Report beschrieben ist. Die erste Flasche wird mit Wasser gefüllt und eine mit UMB. No. 2. Kombiniert die beiden miteinander und erhaltet dafür eine Flasche NP-003. Eine Flasche wird dann mit UMB. No. 4. gefüllt und mit NP-300 kombiniert, das ergibt UMB No. 7. Die nächste Flasche wird nochmals mit UMB. No. 4. gefüllt und mit UMB. No. 2. kombiniert. Jetzt habt Ihr eine Flasche Yellow-6. Die Flasche mit dem Yellow-6 wird mit UMB. No. 7 kombiniert und schon habt Ihr UMB. No. 13. Mixt Euch noch ein NP-003 zusammen und kombiniert das ganze mit dem UMB. No. 13. Jetzt erst habt Ihr das gesuchte "V-Jolt".

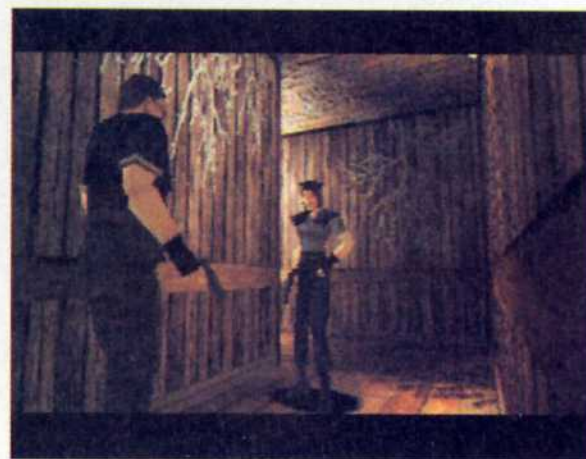
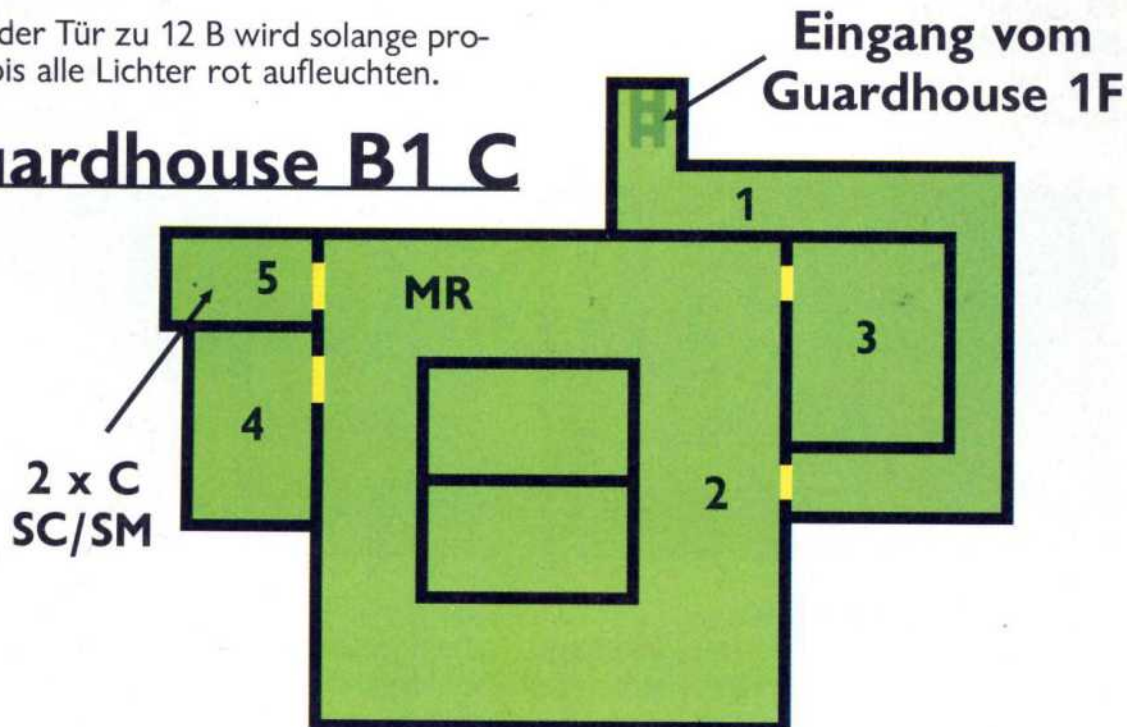


4. Zurück zu 8B und die Leiter herunter, in 3C wird die Pflanze erst mit dem V-Jolt besprüht und danach in B2 abgespeichert. In 10B kann jetzt die Geheimtür benutzt werden. Nehmt die Bazooka mit den Flame Rounds mit, um die darin befindliche Pflanze zu erledigen. Paßt hierbei auf die herunterfallenden Säuren auf. Haltet also auch gleich ein "First Aid Spray" bereit. Nach einem erfolgreichen Kampf sucht Ihr im Kamin nach dem Mansion Key. Braucht Ihr für das Vieh zu lange, wird Barry auftauchen und Euch mit seinem Flammenwerfer hilfreich zur Seite stehen.



2. An der Tür zu 12 B wird solange probiert bis alle Lichter rot aufleuchten.

Guardhouse B1 C



5. Verläßt Ihr den Raum, trifft Jill auf Wesker. Das "Radio", das klingeln sollte, sobald das Guardhouse verlassen wurde, schaltet Ihr ein. Danach geht's weiter zu Mansion 2F, wo einige neue Gegner Jills Weg kreuzen werden. Vor dem Savepoint 2F-11 hat Barry einen Zettel hinterlassen. Er hat im Raum nebenan einige lebensnotwendige Sachen hinterlegt.

Achtung: In der letzten Ausgabe wurden die Bezeichnungen der Karten Mansion 1F und 2F vertauscht. Wenn also in der vorliegenden Lösung 1F angegeben wird geht Ihr in das eigentlich richtige 2F das auf der Karte (Ausgabe 7/96) als 1F bezeichnet wurde. Zum zweiten ist es natürlich möglich in Mansion 1F von Raum 41 über 39 nach oben zu gelangen. Die untere Nr. 42 sollte eigentlich 40 lauten. Sorry!!!

PlayStation

Resident Evil

Players Guide



6. Mit dem neuen mansion Key verläßt Ihr M2F-10 und betretet den Raum zu Jills Rechten. Auf dem Tisch ist ein Schalter angebracht, der das Licht einschaltet. Darauf befinden sich Magnum Rounds. Im Regal liegt das "Doom Book 1", das bei näherem Betrachten eine "Eagle Medal" beinhaltet.

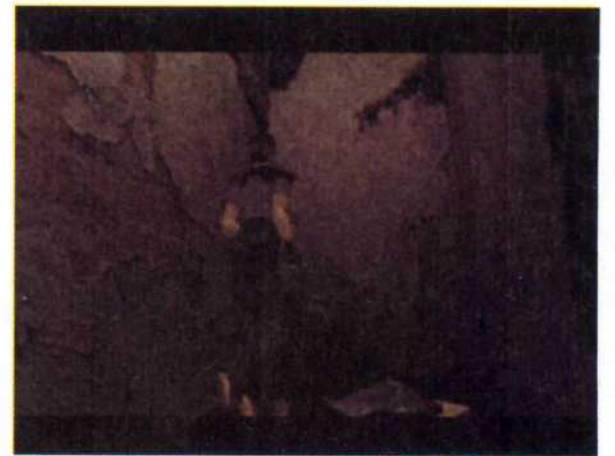
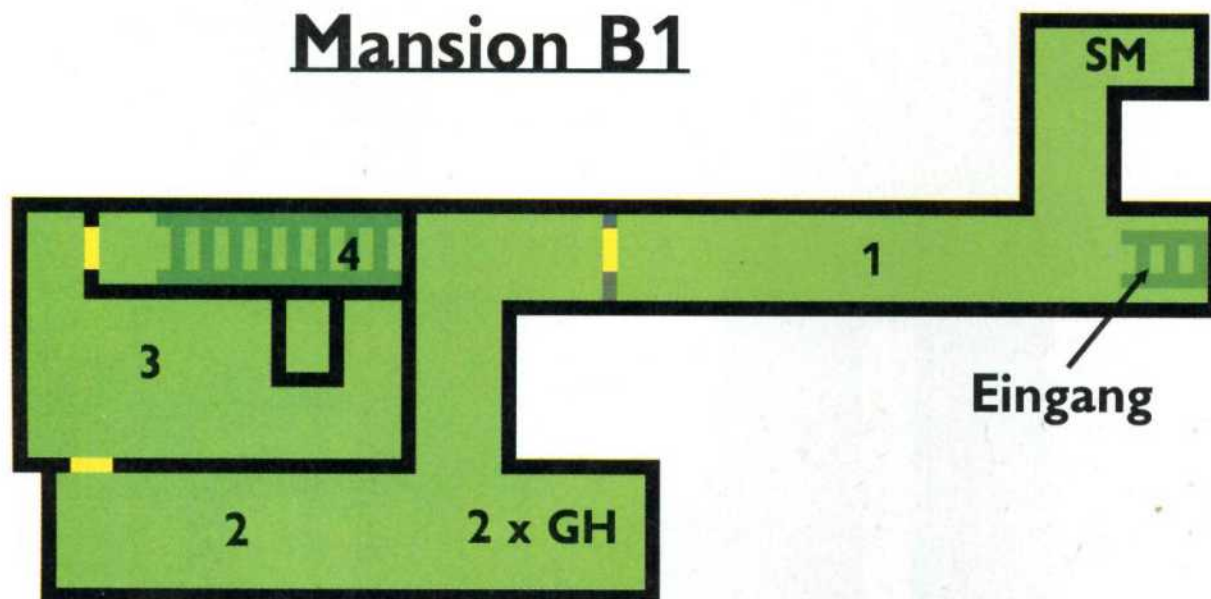


7. Es wird wieder abgespeichert, bevor es zu M1F-21 geht. Es sollte auch sicher gestellt werden, daß sich der Mansion Key in Eurem Besitz befindet. Seid Ihr auf einen Kampf eingestellt, geht doch mal rüber zum Klavier und schon habt Ihr die Schlange angelockt.



8. Sobald die Schlange in die ewigen Jagdgründe befördert ist, inspiziert Ihr das Loch. Barry wird mit einem Seil herbeikommen und Jill nach unten lassen. Leider geht das Seil verloren, was ihn dazu veranlaßt, ein neues zu holen. Zwischenzeitlich schaut Jill sich den Grabstein an, drückt den Knopf, sollte aber keinesfalls die Leiter hinuntersteigen, bevor Barry zurück ist. Er bringt ein neues Seil und eine "Pass Number". Damit kann die Tür zu M1F-36 geöffnet werden. (Bild unten)

Mansion B1



9. Erst jetzt geht Jill runter zum Grabstein und betätigt den Schalter, falls noch nicht geschehen. Dann steigt sie die Leiter herunter. In Mansion B1 angekommen, schießt Ihr die Zombies ab und geht weiter nach MB1-3. Hier öffnet Ihr eine Tür, hinter der sich eine Treppe befindet, die direkt nach M2F-3 führt. Benutzt den Aufzug am anderen Ende des Raumes, der zu M1F-39 fährt.



10. In M1F-40 (Auf unserer Karte irrtümlicherweise 42) findet Ihr eine Batterie für den Aufzug im Courtyard und zwei Explosive Rounds. Auf dem Tisch in M1F-38 liegt ein Scrapbook, rechts von der Tür in der Schublade Magnum Rounds. Das Regal auf der rechten Seite wird nach oben geschoben und siehe da, noch eine Geheimtür. Die öffnet den Raum M1F-42.



11. Schaut mal zum Fenster hinaus und Ihr seht einen Hubschrauberlandeplatz. Ein Farbband und etwas Munition ist hier auch noch zu finden.

PlayStation

Resident Evil

Players Guide



12. Weiter in M1F-37 steht eine Statue. Der Schalter rechts davon wird betätigt, um in der rechtesten Ecke eine Lampe einzuschalten. Schiebt die Statue unter den Lichtkegel und wieder wird ein Regal bewegt. Dahinter natürlich eine Geheimtür hinter der eine "Mo Disc" zu finden ist. Jetzt wird es langsam Zeit die nächste Wumme zu finden.



13. Kämpft Euch zunächst zu M1F-29 durch und weiter zu M1F-35. Auf der Kommode liegt Munition und auf dem Tisch sammelt Ihr noch die "Orders" auf. Die Hirschtrophäe hat hier noch etwas zu bieten. Schaltet erst das Licht aus, um den roten Diamanten an der Wand zu erkennen. Schiebt die Treppe vor die Trophäe und nehmt ihn mit. Geht dann weiter zu M2F-30 und setzt dem Tiger das rote Teil ein. Was da zum Vorschein kommt, ist ein "Colt Python".

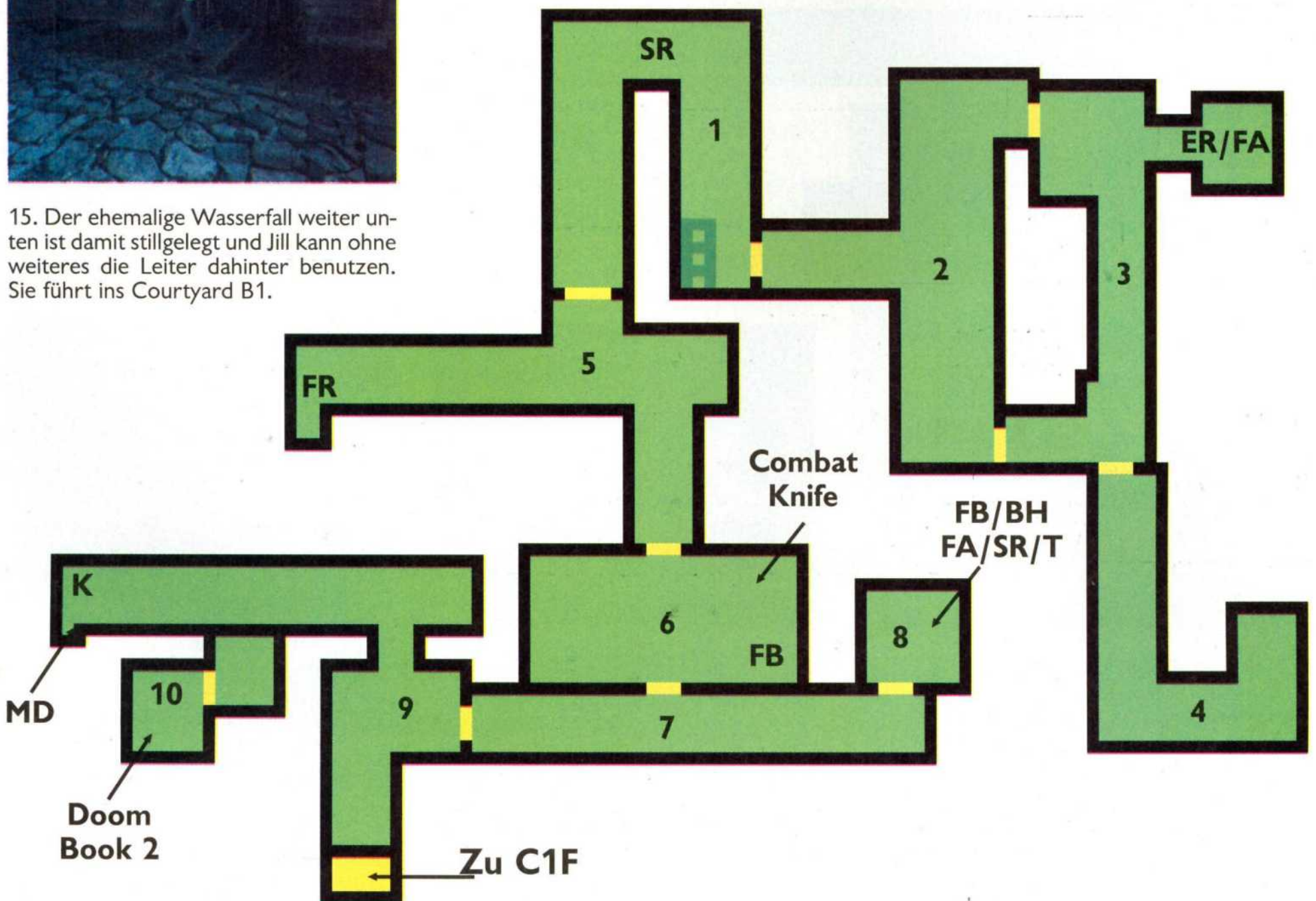


14. Mit der Batterie und einer Kurbel (Vorsicht: es gibt zwei verschiedene!) schaut Ihr zu M2F-33 und macht den Hunter kalt. Danach weiter zum Courtyard 1F-2. Die Batterie wird am zweiten, bisher nicht funktionierenden Aufzug eingesetzt, mit dem Ihr dann nach oben fahren könnt. Lauft oben außen herum bis an die Stelle wo vorher schon einmal das Wasser mit der Kurbel abgelassen wurde. Diesmal wird sie eingesetzt, um den Pool zu füllen.



15. Der ehemalige Wasserfall weiter unten ist damit stillgelegt und Jill kann ohne weiteres die Leiter dahinter benutzen. Sie führt ins Courtyard B1.

Courtyard B1



PlayStation

Resident Evil

Players Guide



16. Nehmt jetzt die Tür zu Jills Rechten und Barry wird Euch begegnen. Auf keinen Fall solltet Ihr mit ihm mitgehen oder auf ihn warten, wenn er danach fragt. Barry verschwindet und Ihr hört einen Schuß. Geht weiter zu Courtyard B1-3 und Ihr werdet nochmals auf Barry treffen.



17. Wenn Ihr weiter zu CB1-4 geht, findet Ihr Enrico verletzt auf dem Boden liegend. Nach seinem Ableben werden viele Hunter in den Gewölben auftauchen. Immerhin hinterläßt er noch etwas Munition, die auch dringend benötigt wird. Auf dem Rückweg findet Ihr noch eine Kurbel auf dem Boden.



18. Lauft in Richtung CB1-5 und Ihr kommt an eine erst einmal unüberwindbare Stufe. Davor befindet sich auf der linken Seite ein Loch in der Wand, in der die davor gefundene Kurbel paßt. Dreht daran, um diesen Abschnitt passieren zu können.



19. Vor Euch befindet sich nun ein massiver Felsen, der ins Rollen kommt, sobald sich Jill in seiner Nähe aufhält. Da hilft nur noch eins, wegrennen. Dahinter findet Ihr jetzt ein Flame Rounds. Als Nächstes geht's durch die durchbrochene Mauer, wo Ihr trifft auf einen weiteren Hunter trifft.



20. CB1-6 wird von einer Spinne bewacht. Nach ihrem Ableben findet Jill in der linken Ecke ein "Combat Knife" und ein Farbband auf der gegenüberliegenden Seite. Das Messer setzt Ihr ein, um die Spinnweben vor der Tür wegzuschneiden.



21. Im nächsten Raum erst mal nach links in CB1-8 gehen. Hier wird das Farbband, ein First Aid Spray und ein blaues Herb mitgenommen. Auf dem Weg in CB1-9 werden Euch ein paar Schlangen begegnen.



22. Benutzt vor dem nächsten Felsbrocken erst dreimal die Kurbel, drei mal bis die Öffnung sich auf der linken Seite befindet. Den Fels laßt Ihr dann vorbeierollen, während sich Jill in der Öffnung versteckt. In der Sackgasse dahinter findet Ihr eine Karte vom Courtyard B1 und eine "Mo Disc" an der Wand links davon.



23. In CB1-10 schiebt Ihr die Statue Richtung Tür und setzt dann mit der Kurbel eine Mauer in Bewegung, die diese in die Raummitte schiebt. Jetzt wieder weg mit der Mauer. Die Statue wird dann über den Schalter geschoben, der eine Klappe öffnet hinter der das "Doom Book 2" versteckt war. Darin liegt die "Wolf Medal".



24. Die Wolf und Eagle Medals solltet Ihr mitnehmen und dann mit dem Aufzug ins Courtyard 1F fahren. Hier findet man einige Herbs. Die beiden Medals werden am Brunnen an der entsprechenden Stelle eingesetzt, wonach sich der Boden in Bewegung setzt und eine Treppe erscheinen läßt die zu einem Aufzug führt, den Ihr gleich benutzt und damit ins Labor B1 fahrt. Hier benutzt Ihr die nächste Leiter nach B2.

PlayStation

Resident Evil

Players Guide



25. Weiter unten in B3 schaltet Ihr in B3-10 das Licht an und geht zum Bücherregal, das weggeschoben wird, um den dahinter verborgenen Schalter zu betätigen. Dann hinter zum Gemälde, auf dem ein paar Worte zu erkennen sind, die Ihr Euch merken solltet. Danach schaltet Ihr das blaue Licht wieder aus und durchsucht den Schreibtisch ...

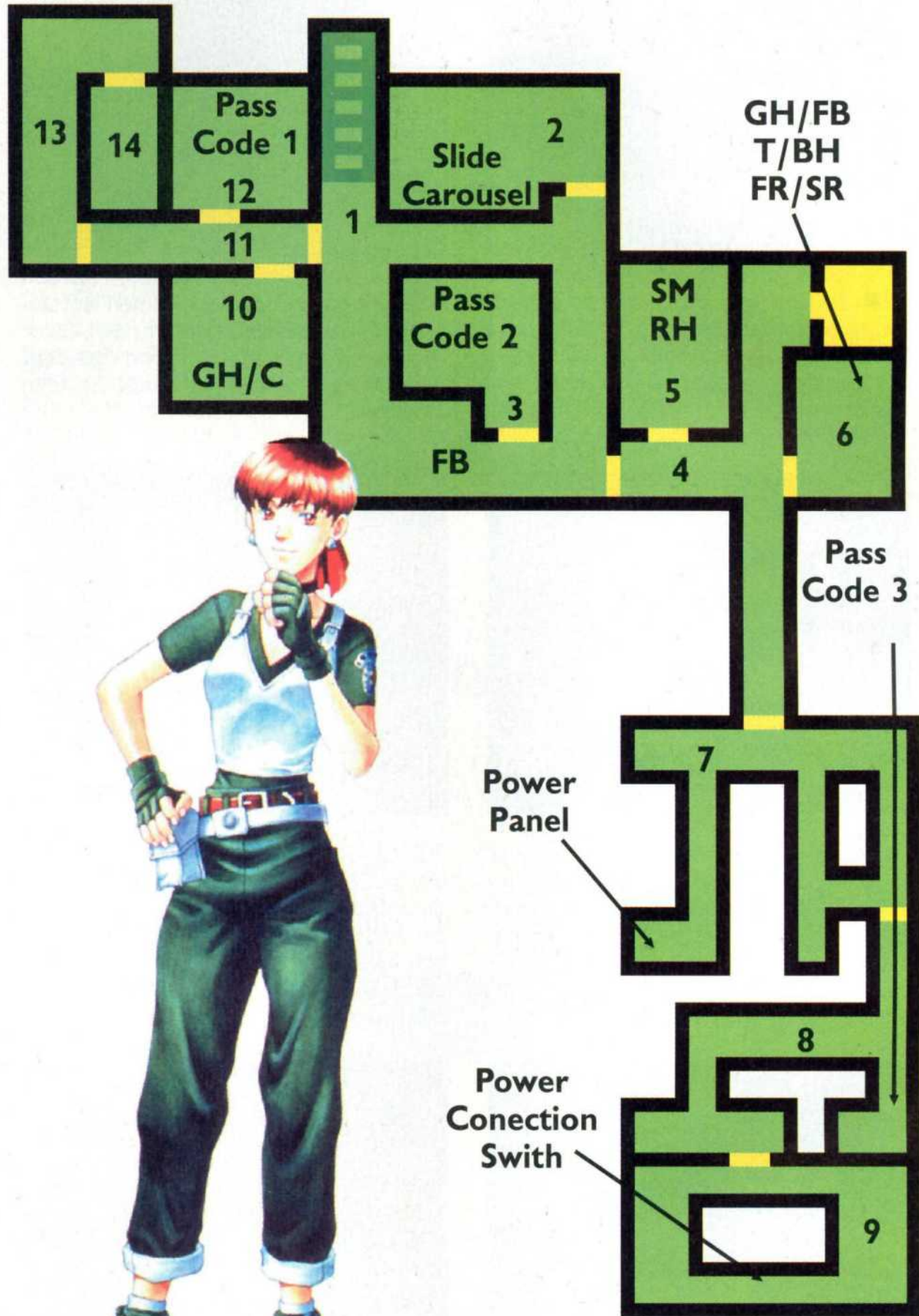


26. ... auf dem das "Research Letter" zu finden ist. Ein Clip und ein Herb sind hier auch noch zu finden. Jetzt lest Ihr den Brief, der einige wichtige Informationen beinhaltet. Das Paßwort am Ende des Briefes wird mit den Zeichen am Gemälde verglichen und ergibt dann ein Paßwort, das Ihr im Computer in B3-2 eingibt. (MOLE)

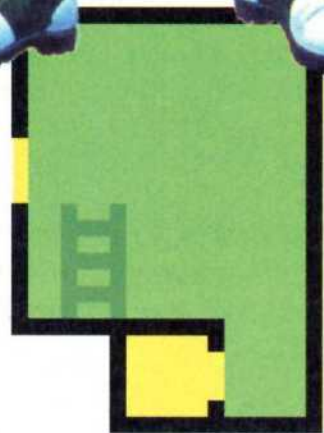


27. Davor aber erst Login: John und Paßwort: Ada eingeben. Damit öffnen wir die Türen in B2 und B3. Auf dem Boden liegt da noch die Slide Cartridge, die für die nächste Aktion benötigt wird.

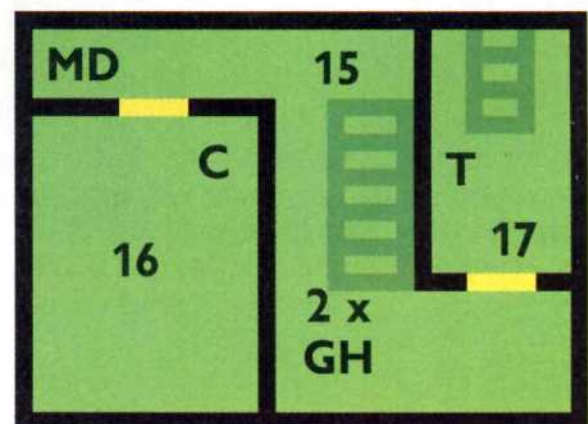
Laboratory B3



Laboratory B1



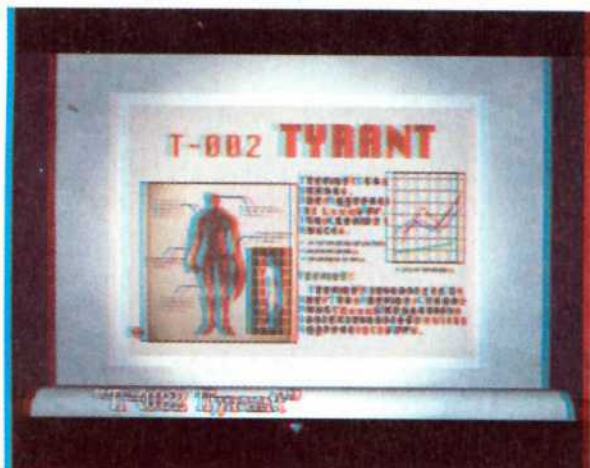
Laboratory B2



PlayStation

Resident Evil

Players Guide



28. Im Gang B2 steht ein Schreibtisch, auf dem sich eine weitere Mo Disc befindet. Danach in B2-17 die Slides in den Projektor schieben, um diesen zu aktivieren.



29. Danach wird die Klappe an der Wand geöffnet und der Knopf gedrückt was auch bewirkt, daß sich eine Säule wegbewegt, hinter der ein Regal zu finden ist, in dem der "Lab Key" liegt.



30. Unser nächstes Ziel ist B3-12. Hier warten viele Zombies auf ihre Opfer. Links an der Wand ist ein Fax und in den Kartons ein Farbband. Die "Pass Code-machine" wird mit einer Mo Disc gefüttert, um an das erste Paßwort zu kommen. Verläßt den Raum, geht dann nach rechts und gibt es gleich ein.



31. Mit dem Lab Key öffnen wir die Tür zu B3-4 und gehen weiter zu B3-5. Die Kisten werden über die beiden Ventile auf dem Boden geschoben und die Treppe zwischenrein, um in den Luftschacht zu kommen. In LB3-3 kann noch Munition eingesammelt und das zweite Paßwort mittels Mo Disc herausgefunden werden.



32. Dann B3-6 aufsuchen zum Abspeichern. Seid Ihr erst einmal in B3-7 angekommen, geht sofort rechts hinter zum Power Panel und schaltet diesen ein. Das letzte Paßwort gibt's in B3-8 zu finden. Im letzten Raum B3-9 betätigt Ihr den "Power Connection Swith", um danach wieder zu B3-6 zu gehen.

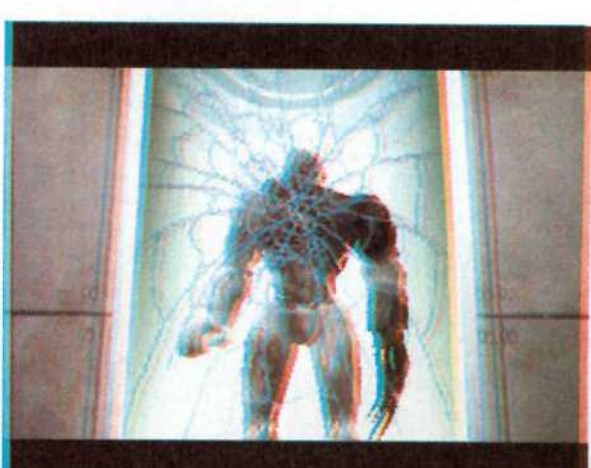
Das Finale



33. Der Aufzug in B3-4 wird eingeschaltet. Barry und Wesker werden Euch begeben.



34. Ja, dann kommt Ihr zu Tyrant, der aus seinem Gefängnis befreit, sofort auf die beiden losgeht.



35. Ist er besiegt, geht Ihr erst zu Barry und spricht ein paar Worte mit ihm. Nach dem anstrengenden Kampf gehen die beiden (Barry muß nicht mehr am Leben sein) zu B3-11 und befreien Chris.



PlayStation

Resident Evil

Players Guide



36. Die Pass Codes werden an der Tür eingegeben, um die Zellentür zu öffnen. Folgt nun Chris auf dem Weg nach draußen.



37. Unterwegs findet Ihr eine Batterie, die gleich darauf an der Tür verwendet wird.



38. Nach einer kurzen Verschnaufpause im Aufzug kommt Ihr auf den Hubschrauberlandeplatz. Gleich rechts in der Kiste holt Ihr das "Flare" heraus und ruft damit den Hubschrauber. Aber, Tyrant ist noch nicht tot! Versucht ihm erstmal nur aus dem Weg zu gehen, bis Euer Kumpel aus dem Hubschrauber eine alles vernichtende Wumme abwirft.



39. Damit habt Ihr die Welt von einem grauenhaften Wesen befreit und einem Freiflug in die Heimat steht nichts mehr im Weg. Lehnt Euch gemütlich zurück und genießt Jills oder Chris' Heimflug.



Diese Komplettlösung ist einzig und allein als Lösungsvorschlag und als hilfreicher Ratgeber gedacht, der nicht immer dem individuellen Spielverlauf entspricht. Resident Evil kann auf verschiedenste Art und Weise durchgespielt werden und beeinflusst dadurch den Ausgang der Geschichte.

Ende



Ein Tip von Alexander Zwack aus Fürth! Wenn Ihr es schafft mit mindestens zwei Mitgliedern aus Jills Team im Hubschrauber zu sitzen, bekommt Ihr einen "Master Key" mit dem jetzt die ewig verschlossene Tür zu öffnen ist. Dann stellt sich allerdings heraus, daß dieser Raum ein begehbarer Kleiderschrank ist, in dem man Chris oder Jill ein neues Outfit verpassen kann. Jill läuft dann in Top und Jeans herum, Chris in Lederjacke und Jeans.



Um in ein Options Menü zu kommen, drückt Ihr während eines Spiels Start und Select gleichzeitig.

Alexander Zwack schreibt uns auch noch, daß er es geschafft hat in weniger als drei Stunden durchzukommen, wofür er den Rocket-Launcher bekommen hat. Außerdem gibt es dafür auch unendlich Munition.

PlayStation

Lone Soldier

Cheats

Folgende Cheats für die ermüdende Söldnertätigkeit auf der PlayStation können wir Euch bieten:

- Mean Mode (Unverwundbarkeit): **○, ○, ○, △, ○, ○**
- Level Done (100%): **○, ○, ○, △, ○, ○**
- Weapons (Waffen): **○, ○, ○, △, ○, ○**

Das müßte eigentlich jedem müden Krieger weiterhelfen.



Saturn (Jap)

Guardian Heroes

Cheats

Zunächst einmal vorweg: Der Cheat funktioniert nur bei der japanischen Version von Guardian Heroes! Startet das Spiel und geht ins Optionsmenü. Im Optionsmenü drückt Ihr gleichzeitig die Tasten **A, C** und **Y**. Im darauffolgenden **"Dip Switch Menü"** stellt Ihr die neue Option **"Debug"** auf **"On"**. Und siehe da, ... nun stehen einige Charaktere im **"Versus Mode"** zur Verfügung. Startet Ihr allerdings den **"Story Mode"**, habt Ihr ersteinmal die Wahl, in welcher Stage Ihr beginnen möchtet. Halt! Das war noch nicht alles! Wie Euch das letzte Bild zeigt, darf nun die Spielfigur hochgepowert werden. Tja, und wer uns verraten kann, wie das in der Pal-Version funktioniert, ist sich des Dankes der Trickabteilung gewiß.



PlayStation

Shellshock

Levelanwahl / Unverwundbarkeit

Fabian Sirtl aus Ergolding hat uns zu Cores Panzer-Rap-Schlacht folgendes verraten:

Levelanwahl: Im Titelscreen bei der Aufforderung **"Press Start"** **○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○** eingeben. Ein Jingle ertönt und eine Levelanwahl öffnet sich.

Unverwundbarkeit: Startet eine Mission und laßt Euch vernichten. Startet erneut und gebt nun im Titelscreen **○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○** ein. Das Jingle setzt Euch nun darüber in Kenntnis, daß Ihr fortan unverwundbar in die Auseinandersetzungen rollen dürft.



Saturn

Virtua Fighter 2

Buchstaben bekämpfen / "Dural's Striptease"

David Zaadstra aus Winterberg hat herausgefunden, daß man auf Segas Flaggschiff bei Virtua Fighter 2 auch noch die Buchstaben richtig nett vermöbeln kann, sobald man den Ranking Mode erfolgreich durchstanden hat. Sobald Ihr Dural besiegt habt, solltet Ihr entweder **○, A** und **Z** oder aber **X, Y, Z, L** und **R** gleichzeitig gedrückt halten bis der Eingabe-Screen auf dem Bildschirm erscheint.

Und siehe da, ... die Buchstaben erwehren sich jeder Aktion.

Wer allerdings den unspektakulären Strip von Dural betrachten will, sollte sich am **Expert-Mode** auslassen. Habt Ihr ihn erfolgreich durchkämpft, entblättert sich Dural teilweise. Das klappt nicht immer, aber immer öfter.



PlayStation

Need for Speed

Arcade-Modus / Gnadenlos-Modus

Gebt zunächst einmal das Paßwort **XJHVCK** ein und geht wieder aus dem Wettkampfmenü. Markiert Ihr nun die Option **"Duell"** und haltet Ihr die **L1-** sowie die **R1-Taste** gedrückt, dürft Ihr Euch einmal im Gnadenlos-Modus austoben.

Außer im Wettkampfmodus dürft Ihr durch markieren der **Rundenzahl** und gleichzeitiges Halten der **L1-** sowie **R1-Taste** im Arcademodus die Strecken befahren.

Schöne Grüße an Martin Woidicke aus Berlin.





Frage & Antwort

Fragen über Fragen, nix als Fragen...

und zwar suchen wir zu folgenden Spielen alles Brauchbare wie Cheats, Levelanwahlen, Paßwörter, Tips und Tricks, etc. Natürlich sollt Ihr uns auch weiterhin zu allen sonstigen Spielen auf sämtlichen Konsolen Eure Erkenntnisse schreiben. Also nicht, daß einer denkt, daß wir ausschließlich nur zu diesen Spielen etwas suchen! Selbstverständlich freuen wir uns auch über jede Art von ARP-Codes. Aber schickt uns bitte nur solche Codes, die noch nicht auf den Modulen verzeichnet sind! Und schickt uns bitte nur Codes, die auch funktionieren! Wir halten es nämlich für sinnlos, Codes abzdrukken, die schon auf den Modulen fest eingegeben sind oder aber gar nicht funktionieren.

- ?- Skeleton Warrior (PS)
- ?- Panzer General (PS)
- ?- Iron Storm (SAT)
- ?- Shining Wisdom (SAT)
- ?- Road Rash (PS/SAT)
- ?- Shellshock (SAT)
- ?- Guardian Heroes (SAT-Palversion!)
- ?- WipEout (SAT)
- ?- Thunderhawk (PS/SAT)
- ?- Magic Carpet (PS/SAT)
- ?- WWF-Wrestlemania (PS/SAT)
- ?- Return Fire (PS)
- ?- PO'ed (PS)
- ?- Need for Speed (SAT)
- ?- International Track & Field (PS)
- ?- Earthworm Jim 2 (SAT)
- ?- Slam 'n' Jam '96 (PS/SAT)
- ?- Jumping Flash 2 (PS)
- ?- Impact Racing (PS)

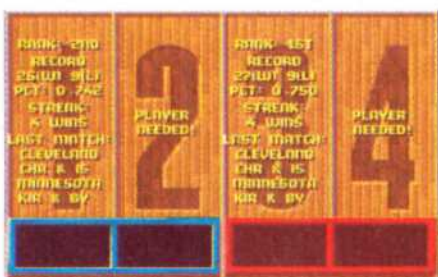
Ach ja, um uns mal persönlich an die Telefonstrippe zu bekommen und uns auszuquetschen, solltet Ihr am Sonntag, den 25. August 1996 von 14-18 Uhr unsere Hotline zum Glühen bringen und zwar unter der Telefonnummer 0931/15518.

Saturn

NBA Jam T.E.

Sieg

Wie auch schon bei der Playstation-Version solltet Ihr mal als Initialen folgendes eingeben (Die L- und R-Tasten müssen während der gesamten Eingabe gedrückt gehalten werden!):



END, JAN, 1: 26 von 27 Teams besiegt
FIN, JAN, 1: 27 von 27 Teams besiegt

PlayStation

B. A. Toshinden 2

Diverses

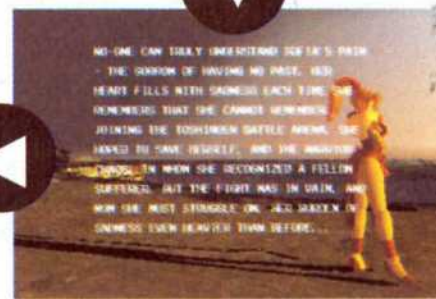
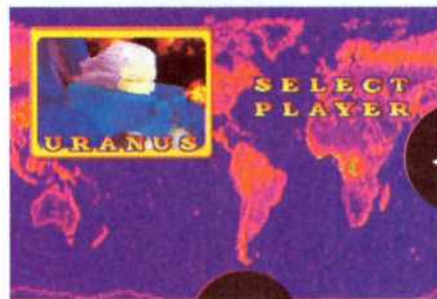
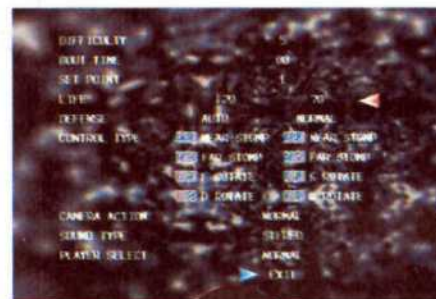
Nachdem die Standardattacken sowie die Overdrive- und Desperationmoves im Begleitheft stehen, wollen wir Euch auf ein paar Sachen hinweisen, die die Anleitung verschweigt. Für diejenigen unter Euch, die die Ausgaben mit den Tips und Tricks zur japanischen Version von Battle Arena Toshinden 2 verpaßt haben (Schande über Euch!), frischen wir hier zusätzlich einiges auf.

Grundsätzliche Taktiken: Battle Arena Toshinden Teil 1 und Teil 2 bauen im Gegensatz zu anderen Beat'em Ups wie Virtua Fighter 2 oder auch Tekken wesentlich stärker auf die dritte Dimension. Umkreist Eure Gegner! Selbst der übermächtige Uranus und Master müssen klein begeben, wenn Ihr während einer Attacke, sofort zur Seite springt und den nächsten Angriff startet.

Energiebalken wegschalten: Während eines Kampfes gleichzeitig O, A, D, X gedrückt halten. Nun die Starttaste betätigen. Das Spiel springt in den Pausescreen. Mehrfaches Drücken der Select-Taste schaltet die Balken und sonstige störende Anzeigen aus dem Bild.



Uranus, Master, Sho und Vermillion auswählen: Zu Beginn der Klopferi sind diese vier Charaktere noch verborgen. Um sie anwählen zu dürfen und mit ihnen die anderen Fighter aufmischen zu können, solltet Ihr zunächst einmal die Einstellung unter den Optionen so vornehmen, wie Ihr es auf dem ersten Bild seht. Nun kämpft Ihr Euch mit einem der Recken durch eine One-Player-Game. Wurde Master erfolgreich bezwungen, solltet Ihr im Kämpferauswahlbildschirm einmal das Fragezeichen markieren und die Select-Taste gedrückt halten. Sobald Uranus und Master auftauchen, können sie angewählt werden. Durchkämpft nun nocheinmal das Spiel mit Master oder Uranus. Wurden die acht Kämpfer bezwungen, läßt sich auf dem Fragezeichen nun auch der coole Vermillion sowie ein alter Bekannter namens Sho anwählen.



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 Kom-

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

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



Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!

Gunship

Seit zehn Jahren erfreuen sich PC-Besitzer an der Gunship-Version von Microprose. MPS hat nun den AH-64 Apache noch einmal entstaubt und grafisch aufgepeppt, damit er auf der PS im zeitgemäßen Outfit durch die Lüfte donnern kann

PLAYSTATION

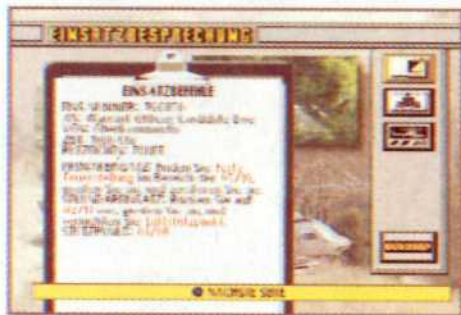
Shoot 'em Up / 1 Spieler

Bei der Chopper-Simulation von MPS müßt Ihr zur Abwechslung keine kolumbianischen Drogenbarone austrüchern oder größenwahnsinnigen Diktatoren das Kriegsspielzeug zerbomben, sondern das

Trotz wahrer Gegnerarmeen bleibt die Grafik angenehm flüssig

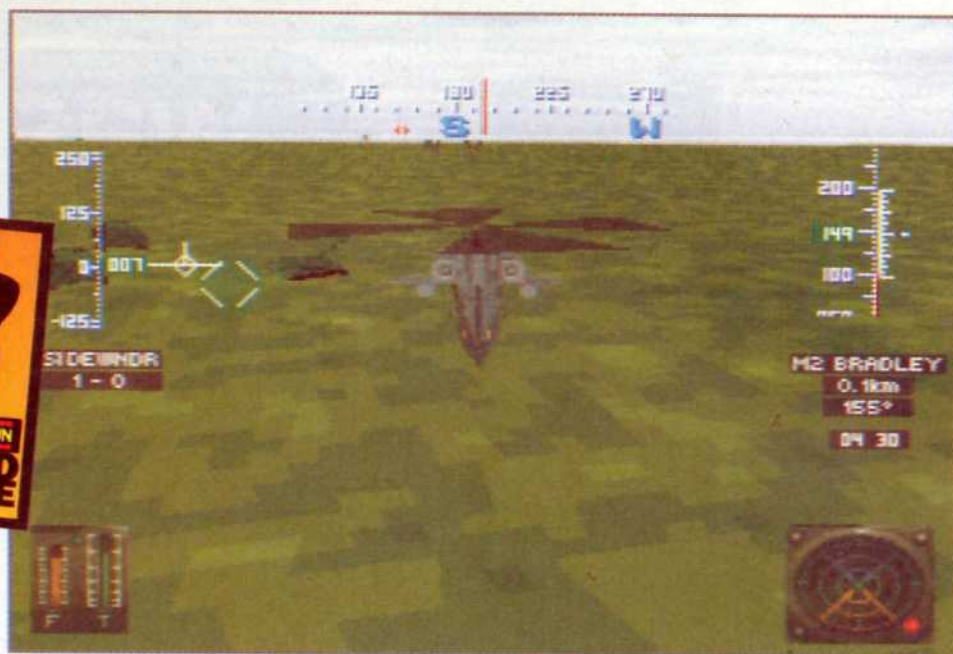
Ziel besteht darin, in der militärischen Rangordnung vom Unterleutnant bis zum Brigadegeneral aufzusteigen. Die Missionen des Rotorenspektakels finden entweder in Mitteleuropa oder im Persischen Golf statt, wobei Ihr zu jeder Tages- und Nachtzeit fliegt. Dabei werden vier Einsatzarten angeboten: Übungs- und Einzelmissionen, die Euer tägliches Brot als Unteroffizier darstellen. Die umfangreichen Verbands- und Operationsmissionen dürft Ihr erst als höherer Offizier

anwählen. Hierbei gilt es, gleich mehrere Hubschrauber auf einmal zu kommandieren. Doch nun zum Fliegeralltag: Nachdem Ihr im Mission-Briefing erfahren habt, was Eure primären und sekundären Missionsziele sind, wie stark der Wind bläst und welche Gegner noch im virtuellen Einsatzgebiet herumschwirren und -schießen,



Beim Missionbriefing bekommt man alle wichtigen Informationen über das Einsatzgebiet: Angriffsziele, Wetter und sonstige Gegner

könnt Ihr mit dem startklaren Vogel sofort abheben oder Euch noch für eine andere Bewaffnung oder Hubschrauber entscheiden. Zur Auswahl stehen 14 verschiedene Waffenarten, die von 30mm-Geschossen bis zu lasergesteuer-



Drei weitere Opfer für die Fire-and-Forget Rakete Hellfire: drei langsame, feindliche Panzer ohne SAM-Abwehr

ten Bomben reichen und acht unterschiedliche Aufklärungs- bzw. Kampfhelikopter, die Ihr aber teilweise erst ab einem bestimmten Rang fliegen dürft.

Weg zu den Targets fliegt Ihr über eine umfangreich gestaltete Texture-mapping-Polygon-Landschaft, die je nach Einsatzort aus Hügeln, Canyons,



Am Anfang und während der Simulation wird man mit FMV-Sequenzen verwöhnt, die echte Copter-Action zeigen

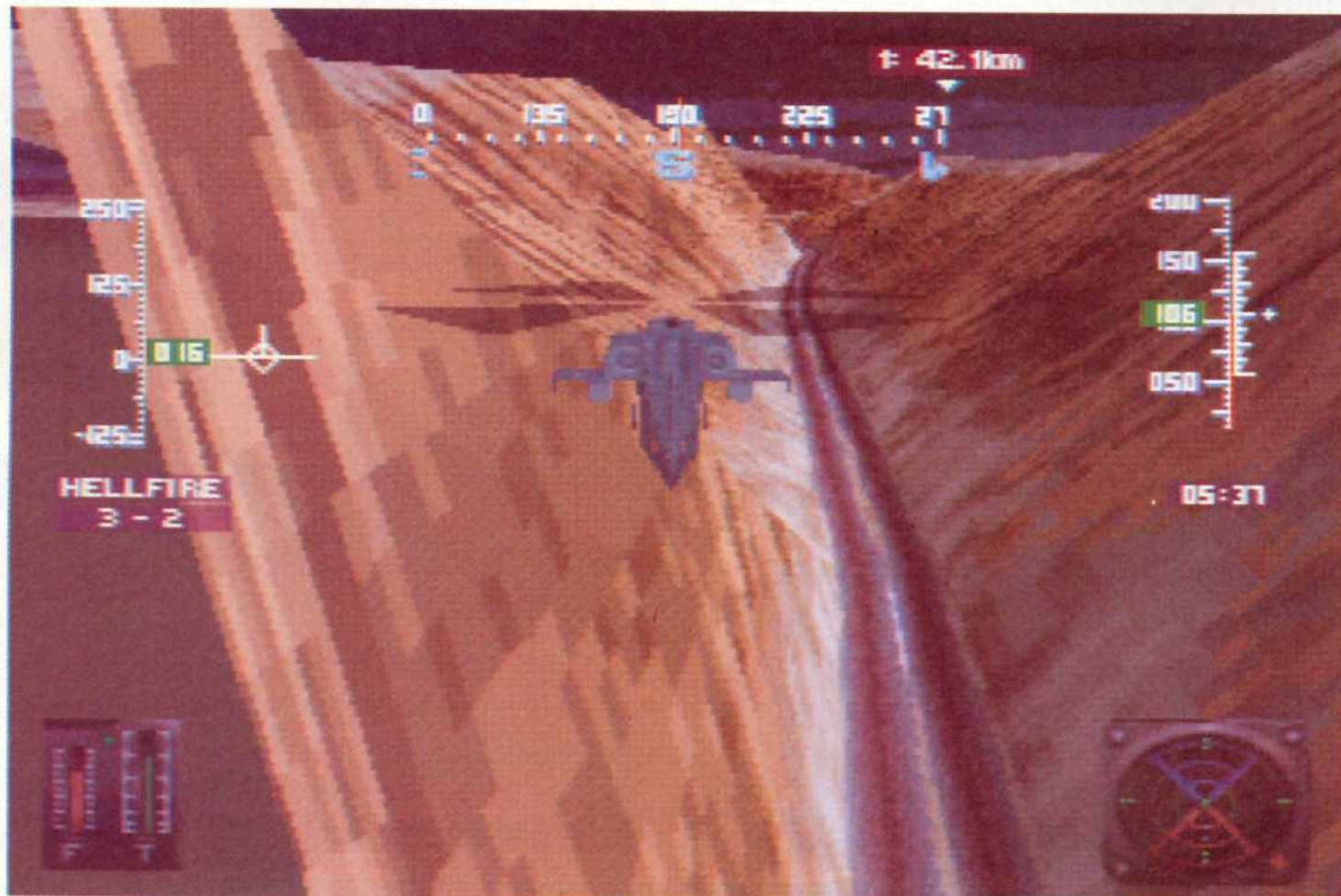
In der Kampfregion angekommen, heißt es erst einmal auf der übersichtlichen Map (siehe Block), die auch über eine Zoom-Funktion verfügt, die Missionsziele mit "Way-Points" zu markieren, um nicht vom Kurs abzukommen. Auf dem

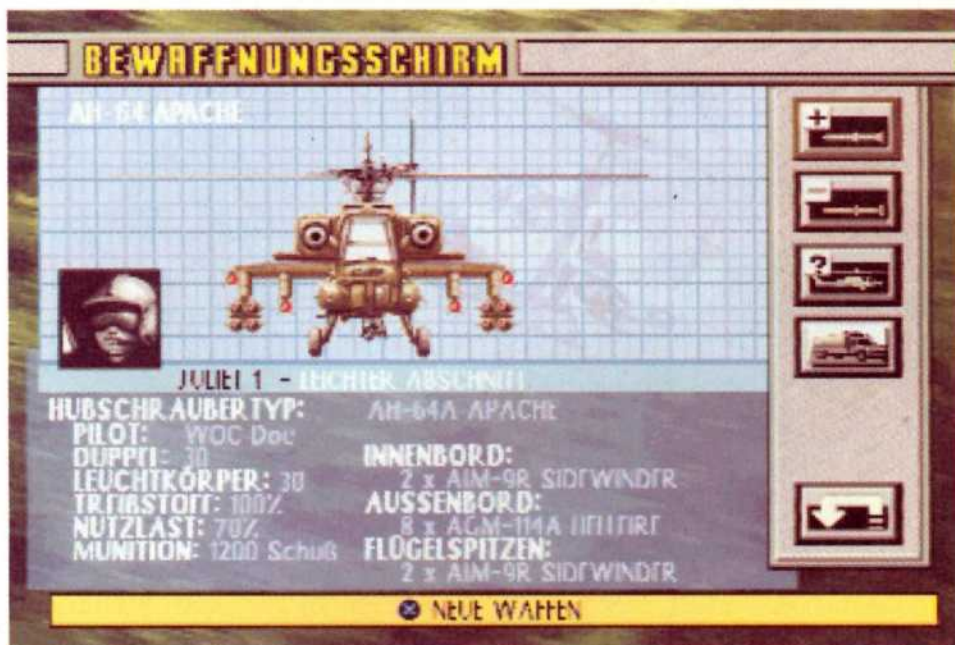


Frank: Mit Gunship landet MPS auf dem Referenzthron der Helikopter-Simulationen und verdrängt den bisherigen Konkurrenten Thunderhawk 2. Als

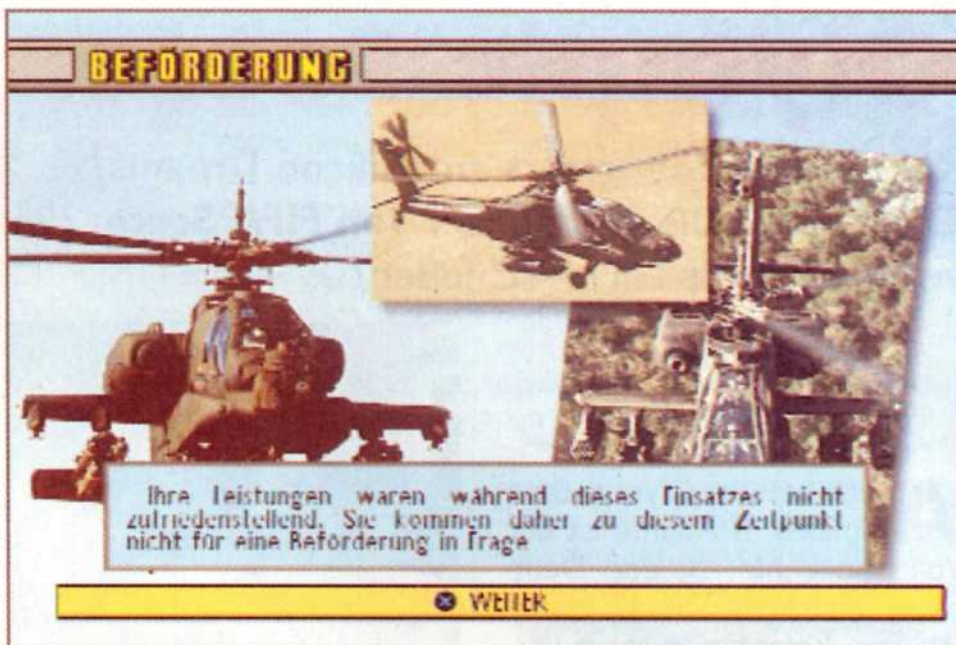
Garant für den Erfolg sind zahlreiche Punkte zu nennen: Die Polygonlandschaft ist mit detaillierten Texturen überzogen, deren hohe Auslösung die bekannte, unangenehme Pixeligkeit ausschließt. Getroffene gegnerische Einheiten verabschieden sich zudem mit mannigfaltigen Explosionen und sorgen anschließend für zahlreiche Brände, die sich durch dicke Rauchschwaden bemerkbar machen. Außerdem donnert Ihr immer noch rasant-flüssig über die Ebenen, selbst wenn der Screen voller Gegner ist und um Euch herum die Granaten detonieren. Auch das Gameplay wurde exzellent gelöst: die einzelnen Helikopter lassen sich einwandfrei steuern und reagieren sensibel auf unterschiedliche Windböen und Raketeneinschläge. In puncto spielerische Abwechslung und Komplexität hat Gunship der Konkurrenz sowieso einiges voraus. Im Simulationsmodus gibt es im Prinzip unendlich viele Missionen, da es keine starre Handlungs-geschichte wie bei Vergleichsprodukten gibt. Die Aufträge bleiben aber immer interessant, da man Gegner, natürliche Einflüsse und Flugverhalten des eigenen Vogels bis in extreme Bereiche einstellen kann.

Nutzt die Landschaft zu Eurem Vorteil; versteckt Euch z.B. in einem Canyon, um von dort einen Angriff (bei gegnerischer Luftwaffe) aus dem Hinterhalt zu starten





Im Waffen-Menü kann man andere Helis auswählen und diese nach Lust und Laune mit tödlicher Fracht neu bzw. nachrüsten



Nach jeder Mission wird man beurteilt und bekommt gegebenenfalls Orden und/oder vielleicht sogar eine Beförderung



Björn: Gunship kann ja mittlerweile auf eine ansehnliche Ahnenreihe zurückblicken, die die verschiedensten Formate miteinschließt. Auch die brandneue PS-Version setzt den hohen Standard der Vorgänger fort und führt den Klassiker gebührend in die Konsolenwelt ein. Damit ist Gunship wohl die bislang einzige reinrassige Helikopter-Simulation auf der PS. Doch auch Leute, die mehr auf Luftkampf-Action als auf Realismus stehen, werden im Quickfire-Modus angemessen

bedient. Ein Lob verdient hierbei auch die Steuerung, die simpel gehalten ist und dennoch alle wichtigen Möglichkeiten offenhält, um die Simulation glaubwürdig zu machen. Und trotz aller konzeptioneller Sorgfalt wurde, wie Frank richtig schreibt, die technische Seite erfreulicherweise nicht vernachlässigt: flotte, detaillierte Grafik und heiße Beats sorgen trotz sachlicher Military-Atmosphäre für den nötigen Adrenalinschub im Gefecht. Alle Airwolf-Blue-Thunder-Fans und Mochteger-G.I.s können mit Gunship auf der PS nun also in ihren ganz eigenen Copter-Fight ziehen.

eigentliche Missionen erreicht. Dies ist aber nicht der Missionsuntergang, da man sich in Supply-Depots und der eigenen Base immer wieder neu bewaffnen kann. Bei den einzelnen Aufträgen werdet Ihr von Eurem Co-Piloten im übrigen tatkräftig unterstützt. Er warnt Euch z.B. vor gegnerischen Einheiten und bedient die Defensivwaffen. Neben dem Karrieremodus (langes Hochar-

beiten in der Rangordnung) gibt es noch die Quick-Fire-Option, bei der die Devise einfach ist: totale Zerstörung! Hier fliegt Ihr der AH-64 Longbow (der beste Vogel im Hangar) und müßt so viel wie nur möglich abballern. Das Ziel lautet auch hier den Rang eines Brigadegenerals zu erreichen, was aber bei weitem schneller geht als beim Karrieremodus.

Die verschiedenen Spielmodi bieten jedem Heli-Fan genug Abwechslung

Flüssen, Oasen und Wäldern besteht. Des weiteren gibt es Städte, Häuser und Brücken, die über die Gegend verstreut sind und im allgemeinen nicht als Ziele deklariert werden. Die

gesamte Region ist mit gegnerischen Einheiten übersät, die von tödlichen SAM-Abschußlafetten, Panzer- und Infanterieverbänden bis hin zu nervenden Hubschraubern und schwer erfaßbaren MIG-29-Überschalljägern reichen. Wie in der Realität ist Euer mitgeführtes Waffenarsenal begrenzt, so daß es schon mal passieren kann, daß die Munition ziemlich zur Neige geht, wenn mal das



Die Satellitenkarte



Mit der Zoom-Funktion der Karte kann man ganz einfach Way-Points legen bzw. verschieben und die Position von Gegnern, Depots, Straßen und Hügeln erkennen. Desweiteren werden hier die Befehle an die anderen Hubschrauber der Einsatztruppe gesandt, um diese im virtuellen Kampfgebiet effektiv einzusetzen. Im Kartenmenü hat man ebenfalls einen Überblick über die erlittenen Beschädigungen am Helikopter und den wichtigen Munitions- und Treibstoffstatus



In der Raketen-Verfolger-Ansicht sitzt man in der ersten Reihe, wenn die Hellfire mit einer röhrenden Explosion einschlägt

In Gunship trifft Ihr auf Gegner zu Lande, zu Wasser und in der Luft

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: MICROPROSE
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI/AUGUST
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 30+
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: MICROPROSE



Olympic Soccer

Können die Youngsters von Silicon Dreams/CentreGold die Profikicker von FIFA Soccer '96 vom Referenz-Thron schießen?

PLAYSTATION

Sportspiel / 1-4 Spieler

Auch bei den Olympischen Spielen in Atlanta ist der Volkssport No. 1 der Deutschen vertreten. Die 32 Mannschaften kämpfen in sechs verschiedenen Stadien um olympisches Gold. Nach dem das schön animierte Intro, das einen Straßenfußballer beim Balljonglieren zeigt, abgelaufen ist, hat man im Hauptmenü die Qual der Wahl, ob man nun im Olympia-, Liga- oder Arcademodus ein längeres Turnier absolvieren soll oder einfach nur ein einzelnes Freundschaftsspiel austragen möchte. Durch die steuerungsfreundliche Tastenbelegung Eures Joypads müßt Ihr keine Fingerverrenkungen erleiden, um die verschiedenen Aktionen, wie Hak-



Im Intro genießt Ihr bei fetzigem Sound einen technisch versierten Straßenkicker, der vom großen Erfolg als Fußballer träumt

Manfred Kalz geschlagen (Gute, alte Zeit!!), und der Stürmer in der Mitte muß nur noch einnetzen. Während der Schlacht auf dem Rasen tritt der SAT 1-Moderator Johannes B. Kerner als Quasseltante in Aktion und kommentiert das Geschehen mit wortgewandten Statements. Durch die obligatorischen Kamerapositionen kann



Durch die einfache Steuerung und das schnelle Spiel, gibt es viele packende Strafraumszenen: hier ein Flugkopfball, der zum Torerfolg geführt hat



Bei der automatischen Wiederholung könnt Ihr Euch zurücklehnen und das gefallene Tor aus der Entstehung heraus noch einmal genießen

kentrick, Volley- oder Beinschüsse auszuführen. Der virtuelle Spieler reagiert unterschiedlich auf den gleichen Tastendruck: So macht er einen spektakulären Flugkopfball, wenn der Ball niedrig hereingespielt wird oder einen Fallrückzieher bzw. "normalen" Kopfball bei einer hohen Flanke. Ein weiteres Novum ist die Flankentaste (R1-Knopf): Wenn man sich in der richtigen Außenposition befindet, wird man eine astreine Bananenflanke à la



Ulf: Mit Olympic Soccer dribbeln sich die Jungs von Silicon Dreams/CentreGold weit nach oben in die Fun-Prozentwertung. Ausschlaggebend dafür ist vor allem das einfache Handling, das es erlaubt, alle Aktionen schnell und präzise zu nutzen. Desweiteren läuft das Ballgetrete rasant ab und statt Mittelfeldgeplänkel gibt es überwiegend aktionsgeladene Strafraumszenen. Die Kick and Rush-Strategie nützt hier nur wenig, da Euch die gegnerischen Spieler durch astreine Tacklings den Ball schnell wieder abjagen können und der reaktions-schnelle Keeper ist durch sein intelligentes Stellungsspiel ebenfalls auf Zack. Für die wirklich pak-

kende Live-Atmosphäre ist aber nicht nur das Gameplay verantwortlich, sondern auch die zahlreichen und ausgewogenen Kommentare von Johannes B. Kerner, der mit bekannten Aussprüchen wie "Das hätte meine Oma noch besser gemacht!" den Spieler immer wieder zum Schmunzeln bringt. Die Grafik ist hingegen weniger gut ausgefallen: Die Kicker wirken etwas abgehakt in ihren Bewegungen und warten mit blassem und eckigem Aussehen bei Nahaufnahmen auf (zum Glück nur beim Torjubel und Verwarnungen durch den Schiri). Der Olympionike kann den Referenzthron dadurch nicht erklimmen, ist dem König von EA aber zumindest im Bereich Sound durch die deutsche Sprachausgabe ebenbürtig.

man das Spielgeschehen aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten. Standardmäßig wurde Motion-Capture-Technik und Polygongrafik verwendet, um die virtuellen Kicker darzustellen.



Standardsituationen in Strafraumnähe sind immer gefährlich und können leicht zu Toren führen.



Wenn der Schiri gelbe oder rote Karten verteilt, sieht man das größte Defizit von Olympic Soccer: die Grafik

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: CENTREGOLD
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ENDE JUNI
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: CENTREGOLD



Starfighter

Auch im Jahre 3000 A. D. spielen Düsenjets noch eine Rolle bei gewaltsamer Konfliktlösung... kaum zu glauben!

PLAYSTATION

Shoot 'em Up / 1 Spieler

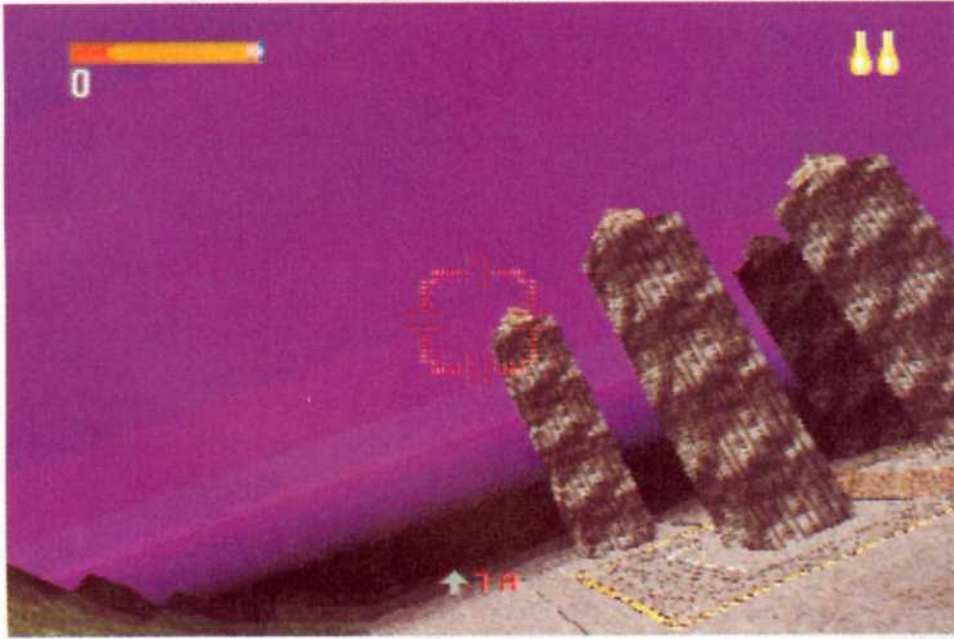
In einem langatmigen Intro wird er Euch vorgeführt - der modernste, leistungsfähigste und überhaupt beste

Kampffäger, den die Welt je gesehen hat. Diesen nämlich sollt Ihr, als ausgebildeter, staatlich geprüfter Kampfschiff-Tester probefliegen. In virtuell erstellten Landschaftsszenarien muß der Spieler daher bestimmte Missionen



Björn: Die PS-Version des Shooters vom 3DO steht dem Original in nichts nach. Das bedeutet zwangsläufig auch, daß das Spieltempo genauso gemächlich ist wie bei der Konkurrenzkonsole. Die Grafik des z.T. stark hügeligen Terrains ist zwar detailreich und flüssig, dafür aber eben recht langsam. Daher werden von Starfighter wohl eher jene Hobby-Flieger angesprochen, denen furiose Luftkämpfe im Geschwindigkeits-

rausch zu hektisch sind. Dagegen macht das Flugverhalten des Fighters einen durchaus realistischen Eindruck. Man kann sogar von der Planetenoberfläche abheben und gen Weltraum rasen - die Sterne kommen dann hervor und der Himmel verdunkelt sich. Am Sound läßt sich wenig bemängeln: die Düsen röhren ordentlich, und die Raketen fetzen lautstark über den Himmel. Die Synthi-Musik paßt ebenfalls zu dem ruhigen Flugerlebnis. Dennoch fehlt Starfighter der richtige Pep, sprich, Abwechslung, den der wahre Weltraum-Baller-Hit einfach braucht.



Neben der "Afterburner"-Perspektive bietet die Cockpit-Perspektive die größte Übersicht über das Terrain

erfüllen, die die verschiedenen Anforderungen an den Testpiloten stellen. Anfangs wird z. B. verlangt, heil auf dem Mutterschiff anzudocken, später sind Boden- oder Luftziele auszusuchen. Dies bewerkstelligt Ihr mittels der Laserkanone, Luft-Luft- oder Luft-Boden Raketen, deren Vorrat begrenzt ist, aber aufgefüllt werden kann: zerstörte Ziele hinterlassen Kristalle, die der Pilot eifrig einsammelt. Um den Überblick nicht zu verlieren, kann man verschiedene Perspektiven des eigenen Gleiters anwählen (z.B. Chasepla-

ne, Cockpit und diverse Außenansichten).

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: TELSTAR
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 15
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD, DT., SPRACHAUSGABE
CA. PREIS: 99.-DM
MUSTER VON: TELSTAR



Ach wie niedlich...



Herberts beste Leistung
beim Weitsprung: 1,75m.

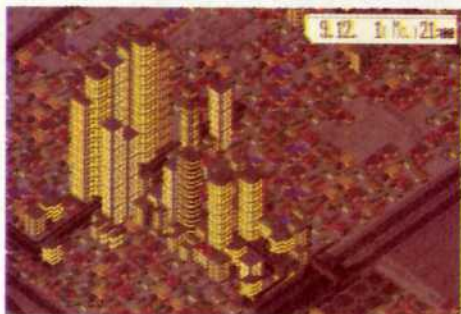
A-Train IV Evolution Global

Tuff, tuff, tuff, die Eisenbahn: Maxis Modellbahn entpuppt sich als knallharte Wirtschaftssimulation

PLAYSTATION

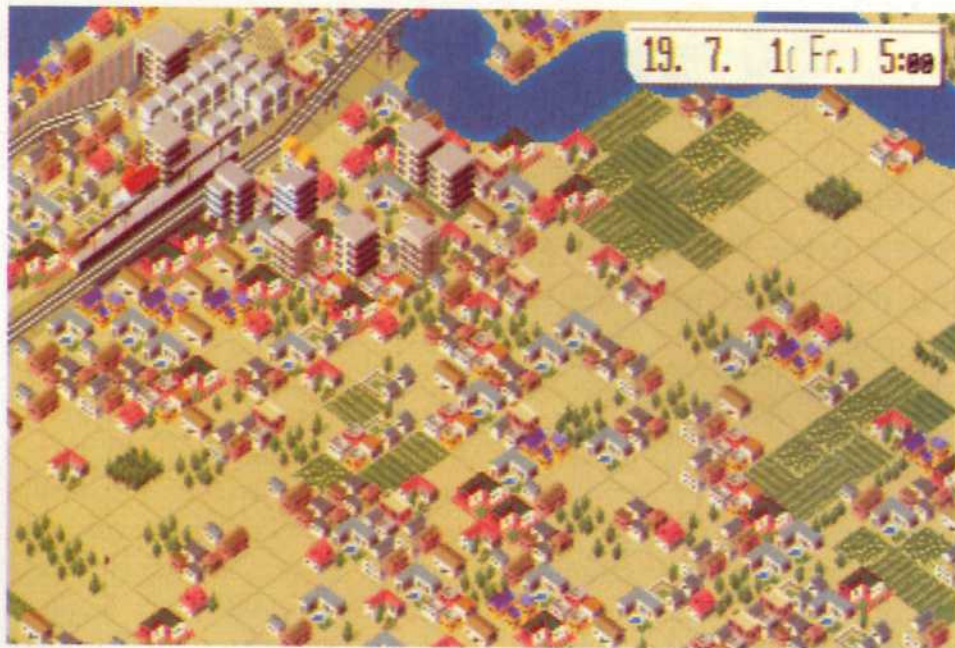
Simulation / 1 Spieler

Als "Spiele ohne Ende" werden Simulationen gern von jenen bezeichnet, die mit dem Genre nicht so viel anfangen können. Daß das nicht stimmt, zeigt A-Train, der jüngste Sproß aus der Hitschmiede Maxis: Wenn Ihr pleite seid, dann ist auch das Spiel vorbei. Das sagt auch schon viel über die Idee von A-Train aus. Hier geht es nur um Geld und wie man es sinnvoll investieren kann. Dazu gehört unter anderem die Gründung von Tochterfirmen, der Aufbau eines Schienennetzes und die Spekulation an der Börse. So müßt Ihr zunächst einmal Land kaufen und Gebäude errichten. Es gibt Mietshäuser, Kaufhäuser,

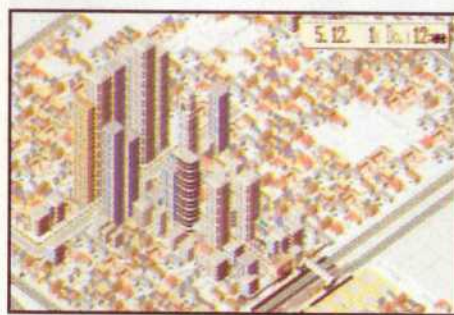


Wenn im Winter die nächtlichen Lichter aufleuchten, sieht die Stadt am schönsten aus - fast wie Weihnachten

Freizeit- und Sportstätten sowie Häfen und Flughäfen. Was Ihr baut, bleibt Euch bzw. Euren Finanzen überlassen. Als nächstes gilt es, ein Bus- und Schienennetz einzurichten. Dabei ist Vorsicht angesagt. Ist Euer Netz zu groß, dann zahlt Ihr Euch dumm und dämlich. Außer Personentransport hat es noch eine zweite Bedeutung: Die Eisenbahn transportiert die zum Bauen dringend benötigten Rohstoffe. So müßt Ihr z.B. eine Güterzugstrecke von Euren Fabriken zu Euren Lagern bauen, von denen die Materialien dann ausgeliefert werden. Auf die greifen auch die sogenannten freien Bauherren zu - sie siedeln auf Land, was nicht Euch gehört. Diese Leute kaufen dann bei Euch ein usw. Da kommen die Bushaltestellen ins Spiel: vor allem im Umkreis derer wird gern gesiedelt, was Euch zusätzliche Einnahmen beschert. Habt Ihr ein einigermaßen großes Imperium aufgebaut, könnt Ihr Eure Geld-



Baut Ihr einen Bahnhof und ein Materiallager mitten in die Prärie, dann ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis ein Vorort entsteht



Winter kehrt ein in Eure Stadt: Rings herum wird alles weiß



Eure Züge und Busse veraltet Ihr mit einem Fahrplan

menge an der Börse vermehren. Paßt aber auf, es ist wie im richtigen Leben eine riskante Sache. Gesteuert wird A-Train per Maus. In den auf 37 erwei-

terten Szenarien (in der getesteten US-Version waren es 22) öffnet sich auf einen Click ein Menü, von dem aus alle Aktionen ausgeführt werden.



René: Wer hat nicht schon mal davon gehört: Sohnemann bekommt eine Modelleisenbahn und Papi spielt dann damit. Das

könnte man voll auf A-Train übertragen. Die durch die Stadt tuckelnden Züge und Busse sind ganz witzig anzusehen, doch die knallharte Wirtschaftssimulation, die dahinter steht, ist eher etwas für die Erfahreneren unter Euch: Die allumfassende Komplexität berücksichtigt die Größe der Stadt, das tagtägliche Verhalten der Einwohner und vieles andere mehr. Wo anfangs vor allem durch Fehlinvestitionen Probleme und entsprechender Mißmut auftreten, kommt mit den positiven Bilanzen auch die nötige Motivation, um weiterzuspielen. Die übersichtliche Grafik ist eher zweckdienlich, doch kleine Feinheiten wie der Wechsel zwischen Tag und Nacht, Regen, Schnee und Sonnenschein und ähnliches fehlen nicht. Als Geräusche hört Ihr für gewöhnlich die Busse und Züge, die Bahnhöfe und Haltestellen passieren. Als Hintergrunddelelei habt Ihr zwölf verschiedene Titel, die von ruhig bis aufputschend reichen - meines Erachtens ist die Musik trotzdem nicht der große Renner.



Fabriken bauen ist die schnellste und billigste Methode, um an Baumaterialien zu kommen



Ihr habt die Qual der Wahl, welche Gebäude Ihr baut - Geld bringen sie alle

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: MAXIS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 37 SZENARIEN
BESONDERHEITEN: MAUS
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: SONY COMPUTER ENTERT.

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
61% GRAFIK				
43% SOUND/FX				
76% FUN				

Pro Pinball - The Web

Flipper ist unser bester Freund, ... versucht uns diese Pinball-Simulation einzureden

PLAYSTATION

Flipper / 1 Spieler

Beinahme jeden Monat schneit ein neues Flipper-Game für die PlayStation herein. Der diesmalige Kandidat hat, im Gegensatz zu früheren Spielen mit

vier Automaten, nur einen Tisch zu bieten. "The Web" ist dabei vom Szenario her eine bunte Mischung aus verschiedenen Sci-Fi-Elementen. Der Tisch selbst bietet eine gewöhnliche Ansammlung von Traps, Lanes und Bonus-Schildern, die von Euch auf geschickteste



Björn: Die nahezu regelmäßige Versorgung der PS mit Flippern ist mir als Pinball-Fan eigentlich nur recht.

Wenn aber eine dünn bis durchsichtige Produktion wie "The Web" daherkommt, nehme ich lieber doch das Original in der Spielhalle. Dabei gibt es an der Technik wenig zu bemängeln, ist doch die Grafik in höchster Auflösung gehalten, um auch alle Details darstellen zu können. Soundmäßig geht's schon bergab,

da die Musik unmotiviert irgendwelche Hard-Rock-Bands zu imitieren versucht, und die Sprachausgabe kaum zu verstehen ist. Frustrierend aber ist vor allem die unfaire Konzeption des Flippers: scheinbar magisch wird der Silberball von der linken Sidelane angezogen, ganz zu schweigen von der Häufigkeit, mit der die Kugel außerhalb der Klappenreichweite ins Hauptloch rollt. Bedenkt man dabei, daß andere Flippersimulationen vier mindestens gleichwertige Tische bieten, fällt es schwer, sich für "The Web" zu begeistern.



Eine von sechs möglichen Perspektiven des Spieltisches, die den Automaten aber allesamt in 3D darstellen.

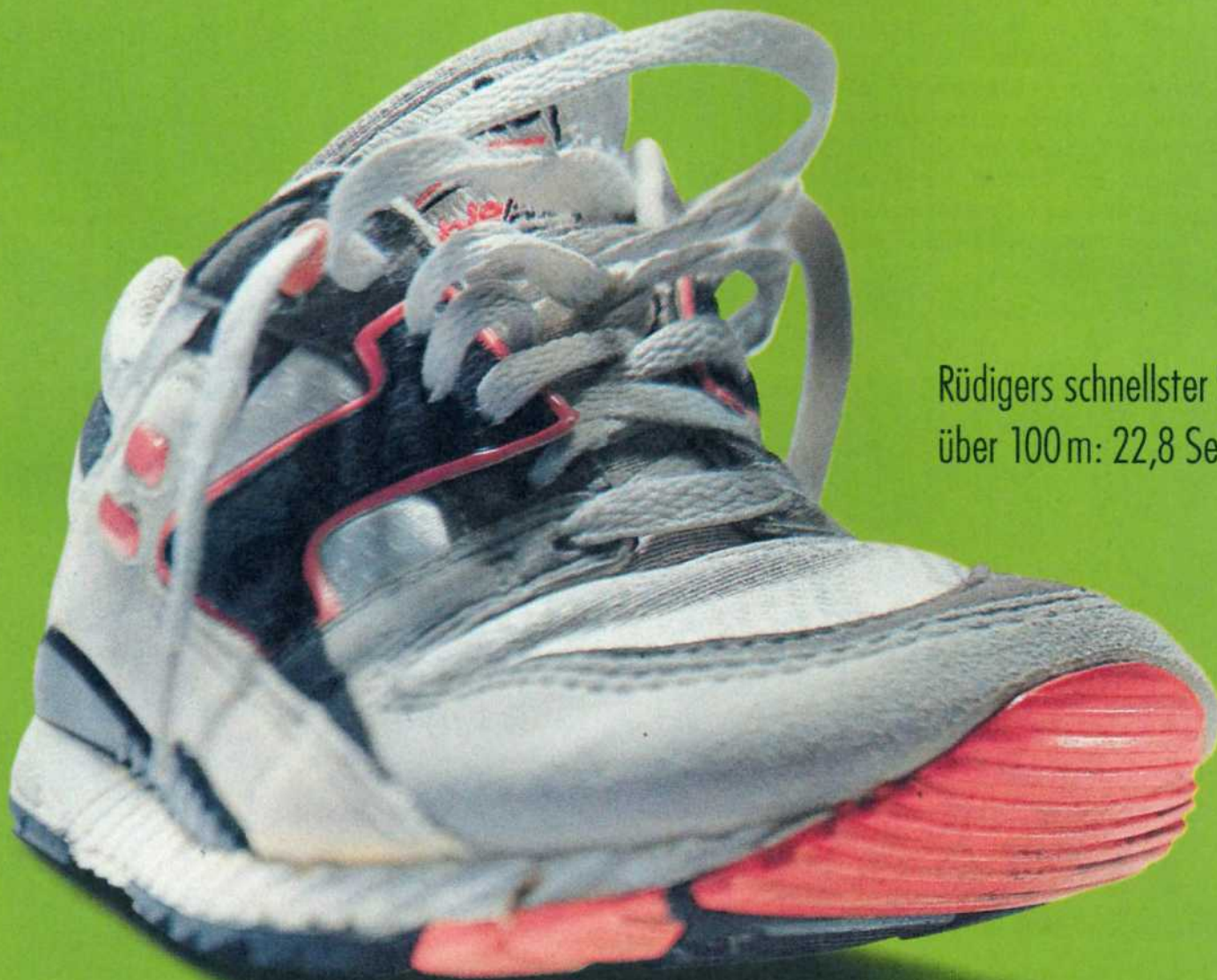
Weise angespielt werden wollen. Neben den drei Klappen kann die Bewegung der Kugel auch durch Anstoßen des Tisches beeinflusst werden. Wer davon jedoch zu häufig Gebrauch macht, wird mit einem "Tilt" bestraft. Auch ein Display wurde nicht vergessen, das die meisten Bonus-Ereignisse mit kleinen Filmchen kommentiert. Bemerkenswert bei Pro Pinball ist das Optionsmenü, das sechs Perspektiven des Spieltisches bereithält sowie grafische Detailstufen oder auch zwei Modi für das Display.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: EMPIRE
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN
SCHWIERIGKEITSGRAD: SEHR SCHWER
LEVELS: 1
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: LAGUNA



Netter Versuch...



Rüdigers schnellster Sprint
über 100m: 22,8 Sekunden.

Game Boy
Jump 'n Run/1 Spieler
Pinocchio

Nun tritt Meister Geppettos langnasige Holzpuppe auch auf dem Game Boy an, um sich durch tugendhaften Einsatz die Medaillen der Wahrheit, des Mutes und der Selbstlosigkeit zu verdienen. Dazu muß sich Pinocchio durch sieben sehr unterschiedliche Levels kämpfen: Auf dem Schulweg in einer Stadt, im Inneren eines Walfisches, oder auch bei einer rasanten



Achterbahnfahrt auf der Kirmes. Anfangs kann er nur springen, doch mit dem Aufsammeln von Buchseiten erwirbt das hölzerne Bengel die Fähigkeit, eine Wirbelattacke auszuführen und höher springen zu können - letzteres sehr nützlich, um an versteckte Bonusgegenstände (Mütze: Extraleben, Buch: Continue, Feenstab: Energie) heranzukommen. Pinocchio ist ein gutes Jump 'n Run herkömmlicher Machart, das einen moderaten Schwierigkeitsgrad hat und durch abwechslungsreiche Levels überzeugt. (Christoph)

FUN 61%

Game Boy
Jump 'n Run/1 Spieler
Tim in Tibet

Tim-Liebhabern der als Vorlage benutzten französischen Comic-Serie besser als TinTin bekannt - schiebt dieser bei seinem Urlaub in der Schweiz die ruhige Kugel, bis er hört, daß sein Freund Tschang in einem Flugzeug über den Gebirgen Katmandus abgestürzt ist. Sofort reist Tim ab, um den verschollenen



Tschang zu suchen. Bei seinem langen und beschwerlichen Rettungsweg stehen Klettereien an Felswänden, Plattformspringereien und Schwimmmeilen auf dem Plan. Tim kann Objekte aufheben und mit Figuren im Spiel sprechen. Gelegentliche Spezialsequenzen im Lamakloster (Tonfolgen nachspielen, Bücher ordnen etc.) sollen das Spielgeschehen auflockern; ein Passwortsystem erlaubt es, schon bewältigte Levels zu überspringen. Tim in Tibet krankt an dem harschen Schwierigkeitsgrad, gepaart mit einigen unfairen Stellen im Spiel. (Christoph)

FUN 60%

Top Gun

Lang, lang ist's her, da gab's Top Gun im Kino...nun hat es das Fliegerspektakel auf die PlayStation geschafft

PLAYSTATION

Shoot 'em Up / 1 Spieler

Welcher Luftkampf-Fan, der den Action-Reißer damals auf der Leinwand gesehen hat, hätte nicht gern einmal in der F-14 Tomcat platzgenommen. Jetzt ist die Zeit gekommen. Als Kampfpilot Maverick müßt ihr Euch nun



Björn: Der dritte Flugi auf der PS nach Air Combat und Sidewinder schlägt vom Spielprinzip her exakt in dieselbe

Kerbe wie die Konkurrenz. Lediglich die Aufmachung fiel aufwendiger aus als bei den Vorgängern. Üppig mit FMV-Sequenzen ausgestattet, läßt Top Gun durchaus ein wenig von der Atmosphäre des Kino-Vorbildes 'rüberkommen. In den Kampfeinsätzen selbst wird gewohnte Action-Kost geboten, wie sie aus den genannten Titeln bekannt ist. Grafisch hat man bei Top Gun die Latte noch etwas nach oben geschoben: der Boden ist ganz mit Texturen überzogen und bietet z.T. steiles Relief, und am Himmel türmen sich ganze Wolkenmassen verschiedenster Erscheinungsformen auf. Etwas schade scheint mir die Tatsache, daß dem Spieler nur die Tomcat zur Verfügung steht, auch die Auswahl der Perspektiven beschränkt sich aufs Notwendigste.

der Top Gun School der US-Navy ("Die Besten der Besten...") würdig erweisen. Daher werdet Ihr in diverse Kampfeinsätze geschickt, die in vier Gebieten stattfinden: Miramar Airforce Base, Kuba, Korea und Libyen. Nach einem Briefing in FMV mit allerlei Standpauken vom Vorgesetzten findet sich der Pilot sofort in der Luft wieder. Dort gilt es dann selbstverständlich, allen garstigen Migs u.a. den Garaus zu machen. Später stehen auch



Die Fans des Hollywood-Streifens kommen bei Intro- und Zwischensequenzen voll auf ihre Kosten



Solche Außenansichten gibt's leider nur nach jeder geschafften Mission zu bewundern

Bodenziele auf dem Plan oder die Begleitung bzw. Verteidigung eines Bombers. Als schlagkräftige Argumente unterstützen Euch die Bordkanone und sechs Kategorien von Raketen (anfangs Standard-Air-to-Air u. Boden-Raketen, später MIRV oder Nukes für mehrere Ziele gleichzeitig). Zum Abschütteln von Feindprojektilen stehen noch Chaffs und Flares zur Verfügung. An Perspektiven Eures Fighters hat Top Gun neben der Cockpit-Sicht auch die klassische Afterburner-Variante zu bieten, wobei hier die wichtigsten Instrumente mit eingebledet werden. Außer den sichtbaren Anzeigen gibt auch der Co-Pilot (oder "Radar Intercept Officer") via Sprachausgabe Warnungen oder Hinweise.

Bandits auf zwölf Uhr: die Maschinen-Kanone macht alle nieder

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: SPECTRUM HOLOBYTE
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SEHR LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 10+
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: GAMES GARDEN 0911/7418185



Natürlich werden auch Bodenziele nicht verschont; Schub drosseln, Sinkflug antreten und ...gib' ihm!

Space Hulk

Aus einem Brettspiel machte Electronic Arts einen 3D-Shooter mit Strategie-Elementen

PLAYSTATION

Strategie / 1 Spieler

Die Genestealers, eine Alienrasse, haben den Terranern den Krieg erklärt, in welchem vor allem die terminatorähnlichen Space Marines zum Einsatz kommen. Ihr übernehmt die Leitung einer Elite-Truppe und müßt mit dieser

verschiedene Missionen erfüllen, immer mit dem Ziel, die Aliens zurückzudrängen und den Terranern zum Sieg zu verhelfen. Space Hulk ist aus zwei Genres zusammengesetzt: Ihr bewegt Euch in einem 3D-Shooter durch düstere Gänge und sammelt dabei verschiedene Gegenstände, säubert verseuchte Räume und ballert nicht zuletzt ganze Horden von



René: Zunächst sieht alles nach einer hübschen Ballerei aus, bis Ihr feststellt, daß ohne die strategischen Elemente überhaupt nichts

läuft. Wo Ihr in den einfacheren Missionen noch selbst Hand bzw. die Kanone anlegt, habt Ihr später kaum noch Zeit dafür. Ihr findet Euch dann hauptsächlich im Tactical Screen wieder, wo Ihr Eure Marines in Stellung bringt. Da habt Ihr kaum noch die Mög-

lichkeit, die exzellente Spielgrafik zu bewundern. Gerade hier ist der Aufwand beträchtlich: Die gerenderten Aliens (es gibt leider nur vier verschiedene Arten) laufen sauber animiert durch die mit Texturen verzierten Schächte - es sieht einfach klasse aus! Musik und Geräusche halten sich dezent im Hintergrund. Das einzige, was immer wieder im Ohr verhallt, sind Schüsse und Schritte. Fazit: Intelligente Mischung aus Ballerei und Strategie, der taktische Fehler übel nimmt.



Die Marines sehen aus wie Terminator: Ein Exoskelett und jede Menge Waffen

Außerirdischen ab. Zum zweiten gibt es einen Tactical Screen, wo Eure Truppe und die Gegner nur schematisch dargestellt sind. In ihm kommt mehr ein strategisches Element zum Tragen: Ihr plaziert Eure Mannschaft so, daß Ihr in alle Richtungen gesichert seid. Da dieser Screen eine Zeitbeschränkung hat, gibt es am unteren Bildrand eine Laufleiste mit der Restzeit zum Befehle geben.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSDATUM: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 15+
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
79% GRAFIK				
64% SOUND/FX				
74% FUN				

Fit für Olympia.

International Track & Field. Die gigantische Leichtathletik-Simulation für Sony Playstation:

- 11 olympische Disziplinen
- **4 Spieler-Option** für Olympia-Partys bis zum Morgengrauen
- hyperrealistisch animierte Athleten verschiedener Nationen
- berausende Stadion-Atmosphäre
- Speicherung der Weltrekorde und Spielernamen auf Memory Card
- Replay-Funktion für alle Weltrekorde
- Trainings-Modus



Videogames 6/96: „Üielen Dank, KONAMI.“ 87%.
 Fun Generation 6/96: „... International Track & Field wird... nicht leicht zu schlagen sein.“ Wertung 9/10.



WWF Wrestlemania

Nach gut einem halben Jahr Pause schickt Acclaim den dickbäuchigen Yokozuna, den narzistischen Lex Luger und sechs weitere Wrestling-Kollegen wieder in den Ring - diesmal auf dem Saturn

SATURN

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

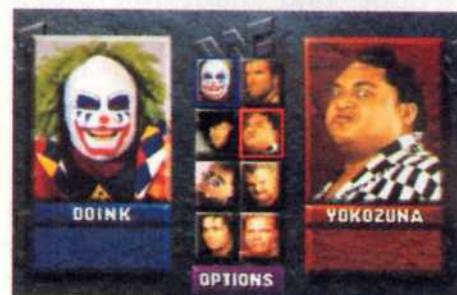
Die skurrilen Gestalten der WWF selbst auf dem Monitor dirigieren - dieses Vergnügen bleibt nun auch Saturn-Besitzern nicht länger verwehrt. Mit Bam Bam Bigelow, Doink, Bret "Hit Man" Hart, Lex Luger, Shawn Michaels, Razor Ramon, The Undertaker und Yokozuna

gibt sich die Elite der Zunft ein Stelldichein. Vor Beginn des Spiels muß man entscheiden, ob der Kampf um den Intercontinental Title (Abfolge der Fights: einer gegen einen, einer gegen zwei, einer gegen drei) oder den World Wrestling Federation Title (zwei gegen einen, drei gegen einen, Royal Rumble) gehen soll. Man kann auch zu zweit gleichzeitig spielen - und sich entweder gegenseitig ver-



Habt Ihr den Kontrahenten in diese hilflose Position gebracht, könnt Ihr bequem zu einem Wurf ansetzen

nur nach rechts und links, sondern auch nach vorne und hinten in der Arena dirigiert. Mit A wird getreten, mit X geschlagen, C vollführt einen Supertritt, Z einen Superschlag, Blocken kann man mit B, und mit Y setzt Euer Heroe zum Spurt an - zum Beispiel, um sich von den Seilen wieder abprallen zu lassen. Natürlich hat jeder Wrestler auch eine Auswahl spektakulärer Special-Moves im Angebot: Mit rechts, rechts, C setzt der Clown Doink zum Happy Hammer-Slam an, und Proleten-Gesicht Shawn Michaels traktiert seinen Gegner durch die Kombination unten, rechtsunten, rechts, A mit einem



Kein Zuwachs: Nach wie vor müßt Ihr Euch trotz CD ROM mit acht Wrestlern begnügen

Speed Kick. Die Moves fallen manchmal etwas übertrieben aus - wenn zum Beispiel der Gegner meterweit in die Höhe geprügelt wird oder die Kontrahenten mit Grabsteinen aufeinander losgehen.



Hier verpaßt Doink Yokozuna gerade einen "feurigen Nackenschlag"

TEST SATURN

HERSTELLER: ACCLAIM
 DATENTRÄGER: CD ROM USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 8 KÄMPFER
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 99.- DM
 MUSTER VON: GALAXY 089/7605151



Christoph:

Wer schon immer einmal in die Haut des fetten Yokozuna schlüpfen und seine Gegner einfach plattsitzen wollte, wird dieses Spiel mögen: Alle Spielfiguren haben Optik und Eigenschaften der Original-Kämpfer. Die Atmosphäre bei WWF Wrestlemania kommt dem exotischen Treiben bei den Wrestling-Fernsehübertragungen ziemlich nahe: Der Einlauf der Heroen, die Sprüche des Reporters, die Hymne nach dem Sieg - alles authentisch in Szene gesetzt. Zwar geht schon 'mal ein Gegner in Flammen auf oder fliegt in meterhohem Bogen aus der Arena, doch solche Übertreibungen geben dem Spielgeschehen erst die richtige Würze. Die Figuren lassen sich prima steuern, und die Vielzahl der Schläge, Tritte und Griffe sorgen für einen abwechslungsreichen Spielverlauf. WWF Wrestlemania ist das beste Wrestling-Game auf dem Markt.

"Pin him, Pin him!", diesen hartnäckigen Aufforderungen der Zuschauer könnt Ihr in dieser Situation ohne Probleme nachkommen

möbeln oder gegen die Computergegner verbünden. Ist man endlich in die Rolle seines Lieblings-Fighters geschlüpft, gilt es, sich mit der Joypadbelegung vertraut zu machen: Mit dem Steuerkreuz wird der Wrestler nicht



Auch ein Tag Team Match mit oder gegen einen Freund ist selbstverständlich möglich

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.

Paul-Hindemith-Str. 10
37574 Einbeck
Tel./Fax: 05561/3094

Game Shop

Laden und Versand

Ankauf, Verkauf, Tausch – laufend!!

SATURN, PLAYSTATION
SNES, NES, GB

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

Wir liefern auch Neuheiten (dt. und
Import-Spiele für die PSX und SAT)

Import-Spiele, 2 Tage nach Erscheinen
in den USA, bei uns erhältlich!

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

<p style="text-align: center;">Ladenlokal 45131 Essen Rüttenscheider Str. 181 Tel. 0201 / 777225 <small>Ladenpreise können abweichen</small></p>	 <p style="text-align: center;">GAMESTORE <small>Spiele sind unser Leben</small></p>	<p style="text-align: center;">Ladenlokal 40211 Düsseldorf Kölner Str. 25 Tel. 0211 / 1649409 <small>Ladenpreise können abweichen</small></p>																																																																																																																												
<p>SONY PLAYSTATION</p> <table border="0"> <tr><td>Sony Playstation dt.</td><td>389,-</td></tr> <tr><td>Pad</td><td>59,90</td></tr> <tr><td>Padverlängerung</td><td>24,90</td></tr> <tr><td>Negcon dt.</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>Memorycard</td><td>49,90</td></tr> <tr><td>Mouse</td><td>59,90</td></tr> <tr><td>Link-Kabel</td><td>49,90</td></tr> <tr><td>RGB-Kabel</td><td>39,90</td></tr> <tr><td>Action Replay dt.</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>Lenkrad + Pedale</td><td>159,90</td></tr> <tr><td>Alien Triologie e.PAL</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>Total NBA 96 dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>NBA Live 96 dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Cyberia dt.</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>Decent dt.</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>Return Fire dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Road Rash dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Magic Carpet dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Die Hard Trio. dt.</td><td>vorb.</td></tr> <tr><td>Need for Speed dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Street Fighter Alpha</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Resident Evil PAL</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Krazy Ivan dt.</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>Panzer General dt.</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>R.R. Revolution dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Discworld kompl. dt.</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>Lone Soldier e.PAL</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>Po`ed dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Transport Tycoon dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Olympic Games dt.</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>Top Gun dt.</td><td>vorb.</td></tr> </table>	Sony Playstation dt.	389,-	Pad	59,90	Padverlängerung	24,90	Negcon dt.	89,90	Memorycard	49,90	Mouse	59,90	Link-Kabel	49,90	RGB-Kabel	39,90	Action Replay dt.	89,90	Lenkrad + Pedale	159,90	Alien Triologie e.PAL	89,90	Total NBA 96 dt.	99,90	NBA Live 96 dt.	99,90	Cyberia dt.	89,90	Decent dt.	89,90	Return Fire dt.	99,90	Road Rash dt.	99,90	Magic Carpet dt.	99,90	Die Hard Trio. dt.	vorb.	Need for Speed dt.	99,90	Street Fighter Alpha	99,90	Resident Evil PAL	99,90	Krazy Ivan dt.	89,90	Panzer General dt.	89,90	R.R. Revolution dt.	99,90	Discworld kompl. dt.	89,90	Lone Soldier e.PAL	89,90	Po`ed dt.	99,90	Transport Tycoon dt.	99,90	Olympic Games dt.	89,90	Top Gun dt.	vorb.	 <p style="text-align: center;">Monatlich neu Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive DEMO - CD (PAL) Jetzt bestellen zum Preis von 24.90 DM zzgl. Versandk. 9,- DM <small>Das Magazine ist in englisch</small></p> <p style="text-align: center;">NEU NEU NEU NEU NEU DAS E3 '96 MESSE VIDEO ALLE NEUHEITEN 96/97 FÜR SONY / SATURN / N64 120 MIN *** VHS SOFORT BESTELLEN NUR 29,90 DM</p> <p style="text-align: center;">ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!! http://members.aol.com/gamestores/index.htm</p>	<p>SONY PLAYSTATION</p> <table border="0"> <tr><td>Gex dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Track & Field dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Thunderhawk 2 dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Primal Rage dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>X-Men dt.</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>Power Sp. Soccer dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>NHL Face Off dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Shell Shock dt.</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>True Pinball dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Worms dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Fade to Black dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Space Hulk dt.</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>Namco Museum 1 dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Myst dt.</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>W. Commander 3 dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Tohshinden 2 dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Tekken dt.</td><td>109,90</td></tr> <tr><td>NFL Gameday dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>X-COM dt.</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>Beyond the Beyond dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Chr. of the Sword dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Darkstalkers dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>FIFA 96 dt.</td><td>79,90</td></tr> <tr><td>Warhammer dt.</td><td>vorb.</td></tr> </table> <p style="text-align: center;">SATURN</p> <table border="0"> <tr><td>Action Replay dt.</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>Alien Triologie</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>Olympic Games</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>True Pinball</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>Shellshock dt.</td><td>89,90</td></tr> <tr><td>Panzer Dragoon dt.</td><td>99,90</td></tr> <tr><td>u.v.m.</td><td></td></tr> </table>	Gex dt.	99,90	Track & Field dt.	99,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90	Primal Rage dt.	99,90	X-Men dt.	89,90	Power Sp. Soccer dt.	99,90	NHL Face Off dt.	99,90	Shell Shock dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90	Worms dt.	99,90	Fade to Black dt.	99,90	Space Hulk dt.	89,90	Namco Museum 1 dt.	99,90	Myst dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90	Tohshinden 2 dt.	99,90	Tekken dt.	109,90	NFL Gameday dt.	99,90	X-COM dt.	89,90	Beyond the Beyond dt.	99,90	Chr. of the Sword dt.	99,90	Darkstalkers dt.	99,90	FIFA 96 dt.	79,90	Warhammer dt.	vorb.	Action Replay dt.	89,90	Alien Triologie	99,90	Olympic Games	89,90	True Pinball	89,90	Shellshock dt.	89,90	Panzer Dragoon dt.	99,90	u.v.m.	
Sony Playstation dt.	389,-																																																																																																																													
Pad	59,90																																																																																																																													
Padverlängerung	24,90																																																																																																																													
Negcon dt.	89,90																																																																																																																													
Memorycard	49,90																																																																																																																													
Mouse	59,90																																																																																																																													
Link-Kabel	49,90																																																																																																																													
RGB-Kabel	39,90																																																																																																																													
Action Replay dt.	89,90																																																																																																																													
Lenkrad + Pedale	159,90																																																																																																																													
Alien Triologie e.PAL	89,90																																																																																																																													
Total NBA 96 dt.	99,90																																																																																																																													
NBA Live 96 dt.	99,90																																																																																																																													
Cyberia dt.	89,90																																																																																																																													
Decent dt.	89,90																																																																																																																													
Return Fire dt.	99,90																																																																																																																													
Road Rash dt.	99,90																																																																																																																													
Magic Carpet dt.	99,90																																																																																																																													
Die Hard Trio. dt.	vorb.																																																																																																																													
Need for Speed dt.	99,90																																																																																																																													
Street Fighter Alpha	99,90																																																																																																																													
Resident Evil PAL	99,90																																																																																																																													
Krazy Ivan dt.	89,90																																																																																																																													
Panzer General dt.	89,90																																																																																																																													
R.R. Revolution dt.	99,90																																																																																																																													
Discworld kompl. dt.	89,90																																																																																																																													
Lone Soldier e.PAL	89,90																																																																																																																													
Po`ed dt.	99,90																																																																																																																													
Transport Tycoon dt.	99,90																																																																																																																													
Olympic Games dt.	89,90																																																																																																																													
Top Gun dt.	vorb.																																																																																																																													
Gex dt.	99,90																																																																																																																													
Track & Field dt.	99,90																																																																																																																													
Thunderhawk 2 dt.	99,90																																																																																																																													
Primal Rage dt.	99,90																																																																																																																													
X-Men dt.	89,90																																																																																																																													
Power Sp. Soccer dt.	99,90																																																																																																																													
NHL Face Off dt.	99,90																																																																																																																													
Shell Shock dt.	89,90																																																																																																																													
True Pinball dt.	99,90																																																																																																																													
Worms dt.	99,90																																																																																																																													
Fade to Black dt.	99,90																																																																																																																													
Space Hulk dt.	89,90																																																																																																																													
Namco Museum 1 dt.	99,90																																																																																																																													
Myst dt.	89,90																																																																																																																													
W. Commander 3 dt.	99,90																																																																																																																													
Tohshinden 2 dt.	99,90																																																																																																																													
Tekken dt.	109,90																																																																																																																													
NFL Gameday dt.	99,90																																																																																																																													
X-COM dt.	89,90																																																																																																																													
Beyond the Beyond dt.	99,90																																																																																																																													
Chr. of the Sword dt.	99,90																																																																																																																													
Darkstalkers dt.	99,90																																																																																																																													
FIFA 96 dt.	79,90																																																																																																																													
Warhammer dt.	vorb.																																																																																																																													
Action Replay dt.	89,90																																																																																																																													
Alien Triologie	99,90																																																																																																																													
Olympic Games	89,90																																																																																																																													
True Pinball	89,90																																																																																																																													
Shellshock dt.	89,90																																																																																																																													
Panzer Dragoon dt.	99,90																																																																																																																													
u.v.m.																																																																																																																														

Telefon: (02622) 83517
MAK

HARDWARE & SERVICE
& SERVICE
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

WOLFSOFT

Scart-Umschalter

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 ...

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

Sony PSX

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

SEGA

Saturn+Umbau+ Spiel+RGB 649,99 DM
Saturn Umbau jp/usa/dt/50/60 99,99 DM
3 Stck. SMD Spiele ab 79,99 DM
 Joypadverlängerung 29,99 DM
 SMD 1,2 Umbau 50/60Hz 75,75 DM
 (bei 60Hz 20% schneller!)

NEO GEO

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

PC-ENGINE

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

ANSCHLUßKABEL

N64 S-VHS Kabel+Hifi 89,99 DM
 Sony PSX RGB Kabel dt/us/jp 49,99 DM
 Sega Saturn RGB Kabel + Hifi 49,99 DM
 SNES RGB Kabel + Hifi 39,99 DM
 Neo Geo, CD Stereo 49,99 DM
 Mega Drive 1,2 RGB Stereo 45,99 DM
 Hifi Adapter für RGB Kabel 39,99 DM
 Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß 39,99 DM

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

Nintendo + 64

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

JAGUAR

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 249,99 DM
 RGB Kabel inc. Hifianschluß 39,99 DM
 Umbau 50/60Hz mit Schalter 75,75 DM
 Spiele ab 59,99 DM
3DO RGB Umbau 249,99 DM
Hard- & Software für alle
Systeme Lieferbar

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren Druckfehler und Preisänderung vorbehalten
Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM
Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

0201 / 777235



Diese mächtige Blechbüchse kann eine Menge einstecken



Zwischendurch sorgen längere Dialoge für etwas RPG-Feeling

Guardian Heroes

Sega gibt sich schöpferisch: Guardian Heroes ist das erste seitwärtscrollende Prügelgame mit Rollenspieleinlagen

SATURN

Beat 'em Up / 1-6 Spieler

Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Arten, Guardian Heroes zu spielen: Einmal den Versus Mode, in dem Ihr mit bis zu sechs Spielern in einer Arena gegeneinander

der antretet. Hier kann man sich bestens mit den einzelnen Charakteren und deren Eigenschaften vertraut machen. Weitaus umfangreicher jedoch ist der Story Mode. Über zehn abwechslungsreiche Levels (Wald, Feld, Stadt, etc.) müssen von Euch solo oder zu zweit durchkämpft werden. Das Spielfeld scrollt dabei brav von rechts nach links, und ab und zu kommt auch der 3D-Chip zum Einsatz - zum Beispiel dann, wenn Ihr Eure Spielfigur zwischen den drei vorhandenen Spielerebenen hin- und herspringen laßt. Die Zahl der Gegner ist gewaltig: Nicht selten tummelt sich eine Spritean-



Das minutenlange Comic-FMV-Intro ist von bemerkenswert guter Qualität



Durch Attribut-Punkte baut Ihr Eure Helden-Sprite nach eigenen Vorlieben systematisch aus

sammlung von mehr als zehn Kontrahenten gleichzeitig auf dem Monitor. Neben den Standardschlägen und -tritten stehen noch Spezialattacken zur Verfügung, die durch Tastenkombinationen ausgelöst werden: Der junge Hexer Randy M. Green vollführt zum Beispiel mit unten, oben+B einen dreifachen Schädelstamper, und der Ninja Ginjiro Ibushi mutiert durch unten, rechtsunten, rechts+B zum menschlichen Vakuumkreisel. Außerdem hat jeder der vier anwählbaren Kämpfer Zauberkräfte, die ebenfalls durch Tastenabfolgen

zum Einsatz kommen. Je mehr Gegner im Kampf besiegt werden, desto mehr Erfahrungspunkte erhält man. Diese können nach jedem Level nach Belieben zum Aufbau der einzelnen Charaktereigenschaften wie Stärke, Behendigkeit, Glück und Lebenskraft verteilt werden.



Dieser Golden Warrior wird vom CPU kontrolliert; durch die X-Taste könnt Ihr ihm aber konkrete Befehle geben



Christoph:

Da hat sich Sega sichtlich bemüht, innovativ zu sein: Einen Final Fight-Clone, bei dem man auf Knopfdruck

in den Vorder- und Hintergrund des Spiels springen kann und wie bei Rollenspielen Punkte für Agility, Luck etc. verteilt, hat es bisher noch nicht gegeben. Leider verlor man bei aller Innovation die Spielbarkeit etwas aus dem Auge. Es mag ja ein technisches Meisterstück sein, Horden von Gegnersprites ruckelfrei auf dem Monitor antreten zu lassen. Doch wer mit Köpfchen kämpfen will, wird durch die zahlenmäßige Überlegenheit hoffnungslos überrannt. So artet das Ganze dann in einem tumben Geprügel auf dem Joypad á la Hyper Olympics aus - oder man überläßt seinem computergesteuerten Mitstreiter die Drecksarbeit (und wundert sich dann, daß man beim Verteilen der Erfahrungspunkte leer ausbleibt). Schade, daß aus der guten Idee nur Mittelmaß hervorging.



Im Versus-Modus dürfen sich bis zu sechs Schlächter gleichzeitig austoben. Fehlende Miteiferer können auch durch einen Computer-Recken ersetzt werden

TEST SATURN

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 10+
BESONDERHEITEN: 6-SPIELER-ADAPTER
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/571601



E3 Video 29,85

GAMERS POINT GAMERS POINT

- PSX**
- Chronicles o.t. Sword 89,85
 - Cyberia 94,85
 - Darkstalkers 89,85
 - Deadly Skies 89,85
 - Earthworm Jim 2 89,85
 - Fifa Soccer 96 69,85
 - Galaxian 3 89,85
 - Gunship 89,85
 - Impact Racing 89,85
 - International MotoX 89,85
 - Internat. Track & Field 94,85
 - Iron Man /XO 89,85
 - J.Madden NFL Footb. 96 89,85
 - Lemmings Play Paintball 89,85
 - Magic Carpet 79,85
 - Mega Race 89,85
 - Namco Museum Piece 1 89,85
 - NFL Quarterback Club 96 89,85
 - Poed 89,85
 - Power Play Hockey 79,85
 - Prime Goal Euro Ch. 89,85
 - Pro Pinball 89,85
 - Raven Project *
 - Raw Pursuit 89,85
 - Resident Evil 89,85
 - Ridge Racer Rev. 89,85
 - Shellshock 74,85
 - Sidewinder 89,85
 - Silverload 89,85
 - Skeleton W. 79,85
 - Slam & Jam 89,85
 - Space Hulk 89,85
 - Starwinder 89,85
 - Street Racer 89,85
- N64**
- Konsole JP *
 - Memory Card *
 - RGB-Kabel *
 - Body Harvest *
 - Cruisn USA *
 - Room 64 *
 - Mario Kart 64 *
 - Pilot Wings 64 *
 - Super Mario 64 *
 - Wave Racer 64 *
- PSX**
- Konsole dt. 369,85
 - Gamebuster 89,85
 - Memory 8MEG 79,85
 - Infrarot Pad 6B (2st.) 69,85
 - Joypad Verlängerung 17,85
 - RGB-Kabel 39,85
 - Adidas Power Soccer 89,85
 - Alien Trilogy 84,85
 - Aqua. Holiday 89,85
 - B.A. Toshinden 2 94,85
 - Beyond the B. 89,85
 - Blazing Drag. 89,85
 - Bust-a-M. 2 89,85

- PSX**
- Syndic. Wars 89,85
 - Tennis Namco 89,85
 - Tilt Pinball 79,85
 - Top Gun 89,85
 - Tunnel B1 89,85
 - Viper 89,85
 - Williams Great. H. 59,85
- SAT**
- Konsole incl. Sega Rally 479,85
 - Action Replay 79,85
 - Univ. Adapter 39,85
 - The Enforcer 79,85
 - Joyp. Verlängerung 19,85
 - 3D Lemmings 84,85
 - Aquazone 94,85
 - Baku Baku 59,85
 - Blazing Dragons 89,85
 - Cyberia 94,85
 - Dark Savior 89,85
 - Deadly Skies 104,85
 - Defcon 5 74,85
 - D. Derby 84,85

- SAT**
- Discworld 84,85
 - Earthworm Jim 2 89,85
 - F1-Live Inform. 94,85
 - Gun Griffon 84,85
 - Gunbird 89,85
 - Int. Victory Goal 39,85
 - Iron Man /XO 89,85
 - Legacy of Kain *
 - Magic Carpet 79,85
 - NBA Action Basketb. 89,85
 - Need for Speed 99,85
 - Nights incl. Analog Joy 109,85
 - Panzer General 89,85
 - Return Fire 94,85
 - Road Rash 89,85
 - Shining Wisdom 89,85
 - Shockwave Assault 89,85
 - Skeleton Warriors 79,85
 - Space Hulk 84,85
 - Story of Thor 89,85
 - Street Racer 89,85
 - Streetfigh. A 89,85
 - Tilt Pinball 89,85
 - Ulti. Morkom 79,85

- SAT**
- Viewpoint 89,85
 - Virtua Cop 139,85
 - WWF Wrestlemania 89,85
- 3DO**
- Konsole 299,00
 - Infr. Joyp. 6B (2st) 79,85
 - Bladeforce 49,85
 - Captain Quazar 79,85
 - Corpse Killer 99,85
 - Cyberia 49,85
 - Escape f. M. Manor 49,85
 - Fifa Soccer 49,85
 - Flying Nightmares 39,85
 - Gex 49,85
 - Hell 49,85
 - Incredible Machine 49,85
 - Killing Time 59,85
 - Microcosm 29,85
 - Off Road Intercept. 49,85
 - Out of this World 49,85
 - Poed 49,85
 - Return Fire 79,85
 - Return Fire 2 79,85
 - Samurai Shodown 49,85
 - Slam & Jam 49,85
 - Soccer Kid 49,85
 - Space Hulk 59,85
 - Star Control 2 49,85
 - Syndicate 79,85
 - Theme Park 49,85
 - Total Eclipse 89,85
 - Ultraman Powred 69,85
 - W.C. Golf 39,85

- NeoGeo**
- Alpha Miss. 2 39,85
 - Baseballs. Prof. 39,85
 - Double Dragobn 99,85
 - Fatal Fury 3 99,85
 - Galaxy Fight 69,85
 - Mahjong 39,85
 - Power Spikes 39,85
 - Pulstar 99,85
 - Puzzled 59,85
 - Rally Chase 59,85
 - Riding Hero 39,85
 - Samurai Shodown 39,85
 - Savage Reign 99,85
 - Soccer Brawl 39,85
 - Super Baseball 2020 39,85
 - Super Sidekicks 2 79,85
 - Super Sidekicks 3 99,85
 - Viewpoint 44,85
 - W. Heroes Perf. 99,85
- NeoGeo**



Games
PSX ab 39,85
3DO ab 29,85 - 32X ab 79,85
GB ab 19,85 - SNES ab 19,85

* = auf Anfrage
 - ab 3 Spielen Portofrei -
 - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
 - Fragt nach unseren aktuellsten Games -
 - Umbauten kein Problem -
 - Bestellungen werden am selben Tag versendet -
 - Bei Annahmeverweigerung, berechnen wir 50,- DM -
 - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
 - Ladenpreise können abweichen -
 - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Games
SAT ab 39,85
JAG ab 19,85 - MD ab 19,85
NeoGeo ab 39,85 - PC ab 9,85



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



Internet: <http://members.aol.com/jetstream/jetwelco.htm>

Soft & Hardware Versand
 Postfach 1254 - 76351 Linkenheim

Öffnungszeiten:
 Mo-Fr 9.30-19.30
 Sa 9.30-13.00

Bestell Telefon:
 Tel: (07247) 94617-0
 FAX: (07247) 3549
 BTX: *kühl#

<p>SONY</p> <ul style="list-style-type: none"> Magic Carpet 79,99 Mega Race *79,99 Mickey's Wild Adventure 84,99 NBA - In the Zone 89,99 NBA Jam Tournament 89,99 NBA Live 96 79,99 Need for Speed 79,99 NFL Game Day Football 89,99 NFL Quarterback Club 96 *74,99 NHL Face Off 89,99 Novastorm 84,99 Off World Interceptor Extreme 74,99 Olympic Soccer *74,99 Panzer General 79,99 Parodius - Deluxe 84,99 PGA Tour Golf 96 79,99 Philosoma 84,99 Poed *84,99 Power Play Hockey *74,99 Powerserve 89,99 Primal Rage 84,99 Pro Pinball - The Web *79,99 Psychic Detective 89,99 Rapid Reload 84,99 Raven Projekt 79,99 Rayman 84,99 Ridge Racer 89,99 Ridge Racer Revolution 89,99 Rise of the Robots 2 74,99 Road Rash 79,99 Shell Shock 69,99 Shockwave Assault *79,99 Slam'N Jam *74,99 Space Hulk *89,99 Starblade Alpha *84,99 Stiel Harbinger *79,99 Street Racer 84,99 Streetfighter Alpha 84,99 Streetfighter the Movie 89,99 Striker 96 84,99 	<p>Playstation</p> <ul style="list-style-type: none"> Controller 54,99 Memory Card 49,99 Link - Kabel 49,99 Multi Tap 64,99 Specialized ASCII Pad 64,99 Specialized Joystick 99,99 neGeo 94,99 Game Buster/Cheatmodul 89,99 <p>385,00</p>	<p>SEGA Saturn</p> <ul style="list-style-type: none"> Olympic Soccer *74,99 SEGA Saturn *74,99 SEGA Saturn Olympic Soccer *74,99 SEGA Saturn Alien Triologie *89,99 SEGA Saturn Panzer Dragoon 2 *89,99 SEGA Saturn Discworld *84,99 	<p>Battle Arena</p> <ul style="list-style-type: none"> Toshinden 2 89,99 Fade to Black *79,99 International Track & Field *89,99 SEGA Saturn *425,00 Grundgerät 	<p>SEGA Saturn</p> <ul style="list-style-type: none"> B. A. Toshinden Remix 94,99 Baku Baku Animal *59,99 Blazing Dragons *84,99 Bug 99,99 Clockwork Knight 2 94,99 Cyber Speedway 89,99 Cyberia *89,99 Daytona USA 114,99 Destruction Derby *84,99 Discworld *84,99 Euro 96 Soccer 89,99 FIFA Soccer 96 84,99 Galactic Attack 84,99 Galaxy Fight 79,99 Golden Axe - The Duel 84,99 Hang-On GP 94,99 Hebereke 79,99 Hi-Octane 84,99 Int. Victory Goal 114,99 Johnny Bazookatone 74,99 Magic Carpet *84,99 Mysteria - Realms of Lore 94,99 Mystery Mansion 114,99 NBA Jam Tournament 89,99 NHL Allstar Hockey 99,99 Off World Interceptor 84,99 Olympic Games *74,99 Panzer Dragoon 99,99 Panzer General *79,99 Pebble Beach Golf 89,99 Poweplay Hockey *84,99 Rayman 84,99 SEGA Rally 94,99 Shell Shock 74,99 Shinobi X 94,99 Shockwave Assault *84,99 Sim City 2000 94,99 Slam'N Jam 84,99 Streetfighter the Movie 89,99 Theme Park 84,99 Thunderhawk 2 94,99 Tilt *84,99 Titan Wars 84,99 True Pinball 89,99 Victory Boxing 84,99 Virtua Cop 129,99 Virtua Fighter 2 94,99 Virtua Racing 84,99 WipeOut *84,99 World Series Baseball 89,99 Worms 79,99 WWF Westle Mania *89,99 X-Men: Children o. t. Atom *84,99
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ab 250DM Spielebestellwert versenden wir Versandkostenfrei.
 Vorkasse o. 90DM pro Paket-Nachnahme 10,50DM zzgl. 3DM Zahlkartengebühr.
 Bei Hardware fallen immer Versandkosten an.
 Für Druckfehler keine Haftung, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
 Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.
 * - gekennzeichnete Produkte waren zur Drucklegung noch nicht erschienen.
 Fragen Sie nach aktuellen Erscheinungsterminen. Nutzen Sie unseren Vorbestellservice.



Per englischer Sprachausgabe und einem kurzen Porträtfilm werden die Gegner jeweils vorgestellt



Eine Weltraumkatastrophe macht es möglich, ...die Dinos sind wieder da und erobern unsere gute Mutter Erde

Primal Rage

Ab sofort ringen die sieben Dinos nun auch auf dem Saturn um die Weltherrschaft. Mengenweise fieser Moves und abgefahrene Fatalities erwarten Euch

SATURN

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Durch eine gewaltige Katastrophe wird unsere gute alte Erde verwüstet. Fortan hat der Homo Sapiens nichts mehr zu melden. An seine Stelle tre-



Sandrie: Primal Rage auf dem Saturn gleicht der PS-Version wie ein Ei dem anderen. Auch hier wurde der Bildausschnitt

gegenüber den 16-Bit-Versionen "herangezogen". Die Szenarien werden zwar links und rechts beschnitten, aber die Dinos wirken wesentlich größer und gewaltiger. Und obwohl es sich um ein klassisches 2D-Beat'em Up handelt, wirken die Kampfszenen durch die herumhuschenden Flugsaurier und zurückgesetzten Landschaften ungeheuer plastisch. Hört sich klasse an. Wo liegt denn nun bitte das Manko des Games? Nun ja, nehmen wir ersteinmal die grauenhaft miserable Kollisionsabfrage her, die streckenweise für Frust sorgt. Ein weiterer Kritikpunkt wäre die geringe Anzahl der Fighter. Auf einer CD-ROM dürfte man doch ein paar zusätzliche Kämpfer unterbringen können. Außerdem ärgert es uns immer häufiger, daß einige Softwareschmiedern immer noch nicht registriert haben, daß beim Saturn Highscores problemlos gespeichert werden können.

ten gewaltige Saurier, die mit eiserner Gewalt regieren. Und wie das bei Tyrannen so ist, bekämpfen sie sich bis aufs Blut. Und der Preis für den Sieger? Der ehemalige Planet Erde, der nun Urth genannt wird! Sobald die CD gebootet hat, zeigt Euch der Vorspann obige Zusammenfassung in opulenten Bildern. Sodann gilt es erst einmal, sich im Training die verschiedenen Moves der Kämpfer anzueignen und beherrschen zu lernen. Ist das erfolgt, geht es in den Arcade Mode, in dem die Eroberung einzelner Kontinente ansteht. Habt Ihr den Schwierigkeitsgrad, der in 16 einzelnen Stufen sehr fein variiert werden kann, die Rundenanzahl und Dauer festlegt, sowie bei einem Zwei-Spieler-Game das

Handicap, dürft Ihr loslegen. Jeder der zu verprügelnden Gegner wird noch kurz in einem animierten Porträt und englischer Sprachausgabe vorgestellt. Unter Anwendung der Standard- und Specialmoves wird im Kampf auf den Gegner eingedroschen, was das Zeug hält. Habt Ihr die sogenannte "Gruselstufe" nicht deaktiviert, werdet Ihr Zeuge eines brutalen, bestialischen Zweikampfes, der mit Blut nicht geizt. Zufällig in die Bahn

geratene Anhänger der einzelnen Echsen dürfen als kleiner Happen für Zwischendurch bzw. zur Energieregenerierung mißbraucht werden. Habt Ihr Euren Gegner in die Knie gezwungen, dürft Ihr einen Fatality Move, den Ihr selbst herausfinden müßt, bei ihm ansetzen. Nach jeder siegreichen, blutigen Runde wird Euch im Anschluß der Kontinent des Besiegten zugesprochen.



Nach jedem gewonnenen Fight im Arcade Mode gilt es ausführlich die Statistiken zu studieren



Die Prügelei findet nur in zwei Dimensionen statt. Durch die herumrennenden Anhänger und vorbeifliegenden Flugechsen wirkt der Kampfscreen jedoch recht plastisch

TEST SATURN

HERSTELLER: WARNER INTERACTIVE ENTERT.
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 7
BESONDERHEITEN: DT. TEXTE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: WARNER INTERACTIVE ENTERT.



Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

SUPER NINTENDO:

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

MEGA DRIVE:

Micro Machines 96	49,95	DV
Mighty Max	49,95	DV
NFL Quarterback Club 96	49,95	DV
Slammasters	39,95	DV
Stargate	39,95	DV
Vectorman	49,95	DV

SEGA SATURN:

Alone in the Dark	94,95	DV
Baku Baku	64,95	DV
Bases Loaded 96	119,95	US
Battle Arena Toshinden	99,95	DV
Bug!	89,95	DV
College Slam	109,95	US
Corpse Killer	109,95	US
Creature Shock	114,95	US
Cyberia (dt. Texte)	109,95	US
Clockwork Knight 2	99,95	DV
Darius 2	114,95	JP
Darius Gaiden	69,95	JP
Darius Gaiden	89,95	DV
Daytona USA	84,95	DV
Digital Pinball	89,95	DV
D	89,95	DV
Defcon 5	119,95	US
Earthworm Jim 2	99,95	US
Euro 96	89,95	DV
F1 Challenge	99,95	DV
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Galactic Attack	89,95	DV
Gebockers	119,95	JP
Ghen War	109,95	US
Golden Axe	84,95	DV

Gradius Deluxe	119,95	JP
Guardian Heros	84,95	DV
Gunbird	129,95	JP
Gungriffon	114,95	DV
Heberekes Popoitto	89,95	DV
King of Fighters 95	139,95	JP
Hang On 95	59,95	US
Hang On 96	99,95	DV
Hi Octane	69,95	DV
High Velocity	109,95	US
In the Hunt	109,95	US
Iron Storm	119,95	US
Johnny Bazookatone	79,95	DV
Lode Runner	119,95	JP
Magic Carpet	89,95	DV
Mansion of the Hi. Souls	129,95	DV
Myst	89,95	DV
Mystaraia	99,95	DV
NBA Action	109,95	US
NBA Jam T.E.	89,95	DV
NHL All Star Hockey	99,95	DV
NHL Quarterback Club 96	109,95	US
Off World Interceptor	89,95	DV
Panzer Dragoon	84,95	DV
Panzer Dragoon 2	89,95	DV
Parodius Deluxe	89,95	DV
Pebble Beach Golf	89,95	DV
Powerfull Baseball	89,95	JP
Rayman	89,95	DV
Rlam'n Jam	119,95	US
Robotica	89,95	DV
Romance of the 3 Kingdom	119,95	US
Sega Rally	99,95	DV
Shanghai Triple Threst	79,95	US
Shellshock	89,95	DV
Shinobi X	99,95	DV
Sim City 2000	89,95	DV
Striker 96	89,95	DV
Theme Park	89,95	DV
Thunderhawk 2	89,95	DV
The Horde	89,95	US
Titan Wars	99,95	DV
True Pinball	89,95	DV
Vampire Hunter	129,95	JP
Vallera Valley Golf	89,95	DV
Victory Boxing	89,95	DV
Virtua Cop	139,95	DV
Virtua Fighter 2	99,95	DV
Virtua Fighter Remix	69,95	DV
Virtua Ilydlide	89,95	DV
Virtual Open Tennis	139,95	JP
Virtua Racing	89,95	DV
Wing Arms	89,95	DV
Winning Post	119,95	US
WipEout	89,95	DV
Wrold Adv. Mil. Comm 2	99,95	JP
World Series Baseball	89,95	DV
Worms	89,95	DV
WWF: The Arcade Game	89,95	DV
X-Men	89,95	DV

SONY PLAYSTATION:

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

Destruction Derby	94,95	DV
Defcon 5	89,95	DV
Descent	79,95	DV
Discworld	84,95	DV
Dynasty Wars 2	149,95	JP
Extreme Games	84,95	DV
Extreme Pinball	84,95	DV
Falcata	69,95	JP
FIFA Soccer 96	79,95	DV
Galaxian 3	139,95	JP
Gex	69,95	DV
Goal Storm	99,95	DV
Ground Stroke	99,95	JP
Heberekes Popoitto	64,95	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
Jumping Flash	89,95	DV
Jumping Flash 2	139,95	JP
Jupiter Strike	59,95	DV
Kileak	89,95	DV
Kings Field	109,95	US
Krazy Ivan	84,95	DV
Lone Soldier	84,95	DV
Magic Carpet	89,95	DV
Mickeys Wild Adventure	89,95	DV
Motortoon Grand Prix 2	139,95	JP
Namco Museum Vol.2	149,95	JP
NBA in the Zone	89,95	DV
NBA Live 96	84,95	DV
NeGCOn	74,95	DV
Need for Speed	89,95	DV
NFL Game Day	94,95	DV
NHL Face Off	84,95	DV
Novastorm	89,95	DV
Off World Interceptor	84,95	DV
Parodius Deluxe	89,95	DV
PGA Tour Golf 96	89,95	DV
Philosoma	59,95	DV
Po'Ed	89,95	DV
Power Serve (Tennis)	84,95	DV
Psychic Detective	84,95	DV
Rapid Reload	89,95	DV
Rayman	84,95	DV
Resident Evil	109,95	US
Return Fire	109,95	DV
Ridge Racer	94,95	DV
Ridge Racer Revolution	94,95	DV
Rise of the Robots 2	119,95	US
Road Rash	89,95	DV
Romance of the 3 Kingdome IV	109,95	US
Sidewinder	139,95	JP
Slam'n Jam	109,95	US
Shellshock	79,95	DV
Starblade Alpha	59,95	DV
Street Fighter Alpha	89,95	DV
Striker 96	84,95	DV
Shock Wave Assault	69,95	DV
Tekken	99,95	DV
Tekken 2	144,95	JP
Theme Park	84,95	DV
Thunderhawk 2	89,95	DV
Top Gun	109,95	US
Total Eclipse	89,95	DV
Total NBA	94,95	DV
True Pinball	84,95	DV
Twisted Metal	89,95	DV
Viewpoint	84,95	DV
Warhawk	84,95	DV
Wing Commander 3	89,95	DV
Wipout	94,95	DV
World Cup Golf	59,95	DV
Worms	89,95	DV
WWF: The Arcade Game	89,95	DV
X-Com	89,95	DV
Zero Divide	69,95	DV

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

M.C. Game

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

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

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



Kommt Ihr auf den Markt, dann schaut die Amazone nicht so gierig an - sie muß Euch sonst umbringen!!!



Über den Dächern von Ankh-Morpork: Hier oben trifft Ihr so allerlei interessante Gestalten wie Assassinen, Schornsteinfeger, den Tod...

Discworld

Schrill, bunt, total verrückt und doch ein bißchen weise: Das Kultspiel des englischen Fantasy-Autors Terry Pratchett gibt es nun auch auf dem Saturn

SATURN

Adventure / 1 Spieler

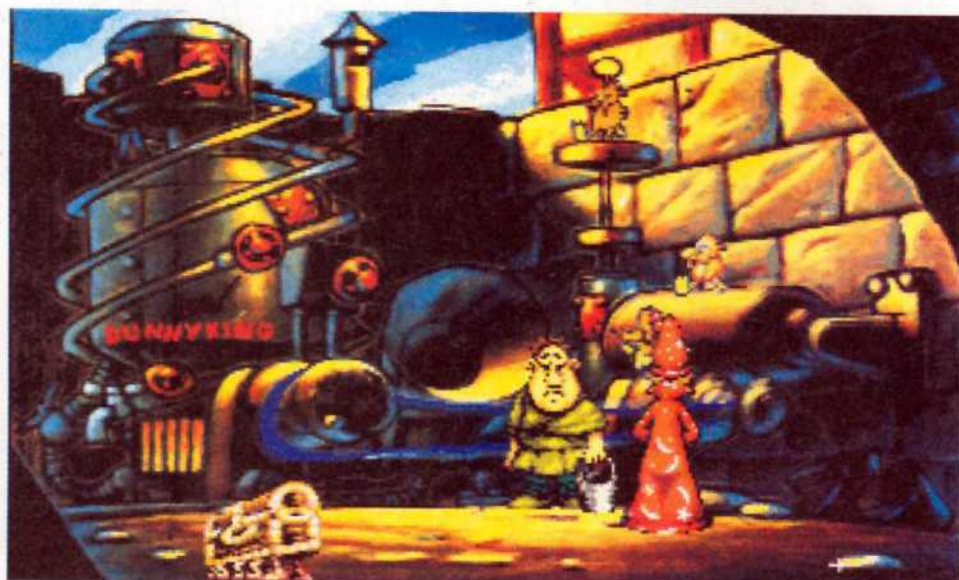
Es war früher Morgen in Ankh-Morpork, der ältesten, größten und schmutzigsten aller Städte der Scheibenwelt. Ratten verschiedener Art gingen ihren nächtlichen Ange-

zeiten Rincewind hat das Pech, die Bestie exorzieren zu müssen. Doch bis ihm das gelingt, ist es ein weiter Weg, auf dem unser Held sein einziges Talent - in mißliche Situationen zu geraten und immer noch am Leben zu sein - kunstvoll einsetzt. Unterstützt wird er dabei von einer anhänglichen



Wozu braucht man Zauberer? Keine Ahnung, aber sie brauchen fünf warme Mahlzeiten am Tag

legenheiten nach. Mörder mordeten im Schutz der Dunkelheit; Räuber raubten, Huren hurten... und so weiter. Wenn nun ein Drache auftaucht und die halbe Stadt abfackelt, müßten die allgemeinen Verhältnisse eigentlich besser werden. Doch als wirklich eine solche Kreatur beschworen wird, sehen sich sogar die weltfremden Zauberer, die hier ihre größte Universität haben, gezwungen, etwas dagegen zu unternehmen: Der wohl unfähigste Zauberer aller



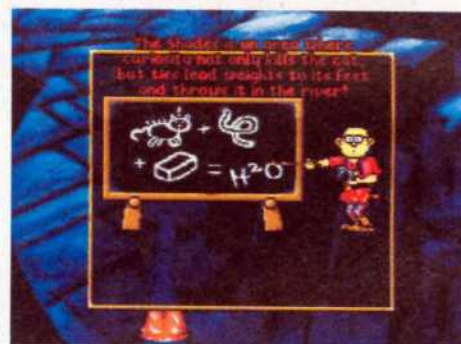
Laut Terry Pratchett steht die Scheibenwelt kurz vor der Erfindung der Dampfmaschine - noch muß man sich mit Hühnermotoren behelfen



René: Ein halbes Jahr hat es gedauert, bis Pygnosis Discworld für den Saturn umgesetzt hat. Diese Version ähnelt der der PlayStation: Die umfangreiche und witzige Story läßt kein Auge trocken, erfordert aber Geduld und ein helles Köpfchen (oder die Mega Fun mit der Komplettlösung), denn die Logik der Rätsel ist teilweise weit hergeholt. Deshalb und auch für das bessere Verständnis von Anspielungen solltet Ihr ruhig einmal in den Romanen blättern. Habt Ihr eines

der vielen Puzzles gelöst, erwarten Euch neue witzige Szenen. Technisch kann sich die Scheibe ebenfalls sehen lassen: Die Comic-Grafik ist keine Saturn-Spitze, kann sich aber durch Liebe zum Detail und Dynamik in den Animationen durchsetzen - man merkt an allen Ecken und Kanten, daß Josh Kirby, der unmittelbar mit Terry Pratchett zusammenarbeitet, die Finger im Spiel hatte. Eine Sache ist gegenüber der PlayStation-Version wesentlich verbessert worden: Die störenden Nachladezeiten haben sich auf ein Minimum reduziert.

Truhe mit hundert Beinen, die mit ihrer Aggressivität sogar einem Tiger Angst einjagt. Ihr seht die zwei als große, detailliert animierte Gestalten. In der Stadt und über Land reisen sie jedoch als ameisengroße Figuren zwischen den Szenarien hin und her wie auf einer Karte. Ihr steuert Rincewind mit Point & Click - die Truhe rennt Euch einfach nur hinterher. Das ist auch gut so, sonst hättet Ihr ein Problem mit den ganzen Gegenständen, die Ihr mitnehmen könnt. Rincewind vermag gerade mal einen davon in seine Taschen stop-



Kommt Ihr an eine Stelle, die nicht so ganz einleuchtet, gibt es eine Unterrichtsstunde zu diesem Thema

fen. Klickt Ihr auf die Truhe oder Rincewind, öffnet sich ein Inventar-Fenster, in dem Ihr die Items ohne Probleme anwählen könnt.

TEST SATURN

HERSTELLER: PYGNOSIS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: SEGA



Dino COMICS PRÄSENTIERT:

NEU

DER KAMPF DES JAHRHUNDERTS!



GEGEN MARVEL COMICS



WER IST STÄRKER? WER IST HÄRTER? WER IST COOLER?
WER WIRD GEWINNEN?

RUNDE ZWEI AB 17. JULI IM HANDEL!

Copyright © 1996 DC Comics and Marvel Characters Inc. All Rights Reserved. DC Logo © DC Comics. Marvel Logo © Marvel Characters, Inc.

Road Rash

Frauen, Freiheit und Feuerstühle! Dieser Leitspruch dürfte den Entwicklern von Electronic Arts Pate gestanden haben, als sie der "abgedröhnten" Handlung von Road Rash Leben einhauchten

SATURN

Rennspiel / 1 Spieler

Die Handlung bei Road Rash ist schnell umrissen. Ihr schlüpft in die Rolle eines abgedrehten Bikers, dessen einziges Lebensmotto "Live to Ride" ist. Und um der Rollenwahl den richtigen Touch zu geben, stehen Euch acht Rocker mit verschiedenen Eigenschaften zur Auswahl. Habt Ihr Euch für einen Charakter entschieden, marschiert Ihr umgehend in die Stammkneipe der Clique. Dort dürft Ihr Eure Erfolge dem Speicher Eures Saturns anvertrauen oder Euch ein wenig mit den anderen Anwesenden unterhalten. Auf diesem Wege bekommt Ihr heraus, ob Euch die Rennbrüder wohlgesonnen sind oder, ob sie Euch beim nächsten Rennen am liebsten im Straßengraben liegen sehen wollen. Wichtigste Option in der Kneipe bildet das Rennboard, auf dem Ihr die Strecke für das nächste Rennen aussuchen dürft. Fünf Strecken stehen hierbei zu Auswahl. Sie führen durch hügelige Landschaften, dichten Straßenverkehr und an Strandserpentinaen entlang. Im Laufe des Spiels verlängern sich die Strecken um jeden Level den Ihr aufsteigt. Nun gilt



Die Anfangssequenz erfreut nicht nur Eure Herzen. Auch sämtliche Reifenhersteller freuen sich über solch hohen Reifenverschleiß

es im allgemeinen Renngeschehen einen der ersten Plätze zu ergattern. Dies gestaltet sich allerdings keineswegs einfach. Zum einen attackieren Euch die gegnerischen Rennteilnehmer mit Tritten, Schlägen, Knüppeln und Ketten, zum anderen verlangt der Gegenverkehr Eure gesamte Aufmerksamkeit. Da Ihr hierbei jede



Sandrie: Durchwachsene Kost, die uns hier vorgelegt wird. Einerseits erweist sich Road Rash als wirklich lustiges Motorradrennen,

vorausgesetzt man erkennt den schwarzen Humor, der sich hinter der Story verbirgt. Auch tragen die Videosequenzen rund um das Renngeschehen klasse zum Feeling bei. Zudem ist das Handling der Bikes nach kurzer Eingewöhnungs-



Bevor Ihr mit einem dieser Superbikes ein Rennen bestreiten dürft, müßt Ihr Euch ersteinmal die Kohle durch Siegen verdienen

Straßenverkehrsordnung mißachtet, bekommt Ihr natürlich Ärger mit der Polizei, die Euch auch sofort versucht in die Mangel zu nehmen. Erwischt sie Euch, dürft Ihr Euch ersteinmal eine der abgedrehten Verhaftungsszenen als Video reinziehen. Aber leider werdet Ihr auch zur Kasse gebeten und die schöne Kohle könnte man besser in ein neues, schnelleres Bike investieren.

phase prima beherrschbar. Road Rash gehört in die Kategorie der Spiele, der auch Worms angehört. Grafik und Sound halten sich in Grenzen (Der Saturn kann wirklich mehr), aber der Fun stimmt. Der Spielspaß würde allerdings wesentlich höher liegen, dürfte man sich mit einem Kumpel gleichzeitig via Splitscreen auf den Rennpisten austoben. Ein wirklich gravierender Kritikpunkt, der sich auch schon auf die Wertung der PS-Version auswirkte.

Die fünf Strecken



Hier die fünf Strecken inklusive Kurzbeschreibung im Überblick. Für jeden Level den Ihr aufsteigt, verlängern sich die Strecken.

In der Stadt behindern Euch nicht nur die anderen Rocker; auch der starke Autoverkehr fordert Eure Reaktionsfähigkeit



TEST SATURN

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SAUSCHWER
LEVELS: 25 STRECKEN
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS



NBA Action

Nach dem mittelprächtigen NHL All-Star Hockey und dem ganz passablen World Series Baseball findet die Sega Sports-Serie nun auf dem heißumkämpften Boden der Basketball-Simulationen ihre Fortsetzung

SATURN

Sportspiel / 1-10 Spieler

Es gehört mittlerweile schon zum guten Ton, Basketballspiele nur mit original NBA-Lizenz zu veröffentlichen - wie



Christoph: So viel ist klar: Im grafischen Bereich sieht NBA Action im Vergleich mit den unmittelbaren Konkurrenzprodukten (Total NBA '96, NBA In the Zone) ziemlich alt aus. Die Kämpfer scheinen alle zum selben Friseur zu gehen, und geschmeidige Bewegungen durch Motion-Capturing standen wohl nicht auf dem Trainingsplan. Doch man sollte sich von der grafischen Verpackung nicht blenden lassen - vom spielerischen und von der Präsentation her weiß NBA Action durchaus zu überzeugen. Nicht spektakuläre Dunkings, sondern ausgewogene Aktionsmöglichkeiten bestimmen das Bild. Alle vier Kameraperspektiven sind brauchbar und es gibt eine Vielzahl von einstellbaren Spielstrategien, die dann im Match auch wirklich als solche erkennbar sind. Die Fülle der Spieloptionen, Tabellen und Charakterwerte der einzelnen Spieler ist Spitzenklasse und machen NBA Action für Freunde solcher Features zum Kaufkandidaten.

Sega mit seinem neuesten haus-eigenen Produkt unterstreicht. Alle 29 NBA-Teams stehen für Exhibition-Quickies, Play Off-Turniere oder auch komplette Seasons bereit. Bis auf die hinteren Tasten sind alle Knöpfe mit verschiedenen Aktionsarten belegt: Passen, Schießen, Täuschen, Ballabnehmen, Blocken - alles, was man bei einer Basketball-Simulation erwartet. Das Besondere bei NBA Action sind die vielen Einstellmöglichkeiten und Tabellen: Man kann Spieler tauschen, verkaufen und kreieren - wobei jede Spielerpersönlichkeit durch sage und schreibe 25 verschiedene Merkmale definiert wird: von Passgenauigkeit, Laufgeschwindigkeit und Ballgefühl bis zur Wendigkeit, Dunking-Reichweite und Sprungkraft. Auch über die tat-

sächliche Leistung in den einzelnen Spielen wird peinlich genau Buch geführt: Versuchte Drei-Punkt-Würfe, verwandelte Drei-Punkt-Würfe, Field-Goals, Steals und Blocks, und, und, und. Das Regelwerk läßt sich nach eigenem Gusto interpretieren: Ob Goaltending, 3-Second-Rule oder Shot Clock, ob Fouls, Verletzung oder Time Outs - das Optionsmenü macht alles möglich. Noch zwei Besonderheiten: Wenn man Role Playing einstellt, kann man während des gesamten Spiels einen einzigen (frei wählbaren) Spieler steuern - den Rest erledigen die Teamkollegen. Und wenn der Fatigue-Mode aktiviert wird, verlieren die Spieler auf dem Feld je nach Einsatz ihre Energie.



Die Abwehr postiert sich klug und unterstützt Euch tatkräftig beim Abblocken von Würfeln

TEST SATURN

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 29 MANNschaften
BESONDERHEITEN: MULTITAP
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: DYNATEX 0231/556140

schlecht mittel gut sehr gut super

58% GRAFIK

63% SOUND/FX

76% FUN



Das Intro: Das Mittel ist bewährt und gut, die Umsetzung in diesem Fall aber schlecht, da die FMV-Sequenzen etwas schwammig wirken

COMPUTER KUDAK



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 419,00

SEGA SATURN kpl. u. Sega Rally DM 469,00

Athletic Kings dt. DM 79,95

Baku Baku Animal dt. DM 58,00

Destruction Derby dt. DM 79,00

Discworld dt. DM 79,00

Exhumed dt. DM 87,95

Fifa Soccer '96 dt. DM 69,95

Gun Griffon dt. DM 79,95

Need for Speed dt. DM 89,00

NHL Powerplay Hockey dt. DM 89,00

Olympic Games dt. DM 79,95

Olympic Soccer dt. DM 79,95

Panzer Dragoon 2 dt. DM 87,95

Return Fire dt. DM 88,00

Road Rash dt. DM 99,00

Shell Shock kpl. dt. DM 79,95

Shining Wisdom dt. DM 89,00

Skeleton Warriors dt. DM 87,00

The Horde dt. DM 89,95

Virtua Cop + Pistole dt. DM 129,95

SEGA MEGA DRIVE

Comix Zone kpl. dt. DM 59,00

Donald in Maui Mallard dt. DM 69,00

Marsupilami dt. DM 59,95

Sonic & Knuckles dt. DM 49,00

Vector Man dt. DM 49,00

Worms dt. DM 89,00

SEGA MEGA 32 X

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

REICHT - dt. DM 49,00

SUPER NINTENDO

POWER STATION dt. DM 179,00

Action Replay MK 3 dt. DM 89,95

Pinocchio dt. DM 119,95

Tetris & Dr. Mario dt. DM 59,00

The Legend of Zelda kpl. dt. DM 59,00

Toy Story dt. DM 119,95

Worms dt. DM 116,95

SONY PLAYSTATION

A-Train dt. DM 98,00

Action Replay Gamebuster dt. DM 89,00

B. A. Toshinden 2 dt. DM 94,95

Bust A Move 2 dt. DM 79,00

Darkstalkers dt. DM 89,00

Fade to Black dt. DM 89,95

Int. Track & Field dt. DM 98,00

Olympic Games dt. DM 84,00

Olympic Soccer dt. DM 84,00

PO'ED dt. DM 88,00

Pro Pinball - The Web dt. DM 88,00

Resident Evil dt. DM 89,00

Return Fire dt. DM 88,00

Ridge Racer Revolution dt. DM 94,95

Shell Shock kpl. dt. DM 79,95

Sim City 2000 kpl. dt. DM 97,95

Viewpoint dt. DM 89,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen

Kostenlose Gesamtpreislisten

Versandkosten NN DM 5,95

Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr

Inklusive Garantie, Schnell-

service, Sicherheitsverpackung

und Transportversicherung

Ab 3 Artikeln > DM 150,- liefern wir ohne Versandkosten

Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert

Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich

Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager

Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankungen und Einkaufsvorteile: Fragen Sie deshalb nach!

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



Es werden wieder einmal eine Menge Perspektiven angeboten, die 3/4-Ansicht spielt sich dabei fast am besten

Shockwave Assault

Astronomie pur: Um die Erdenbewohner zu retten, müssen nun auch Saturn-Besitzer eingreifen

SATURN

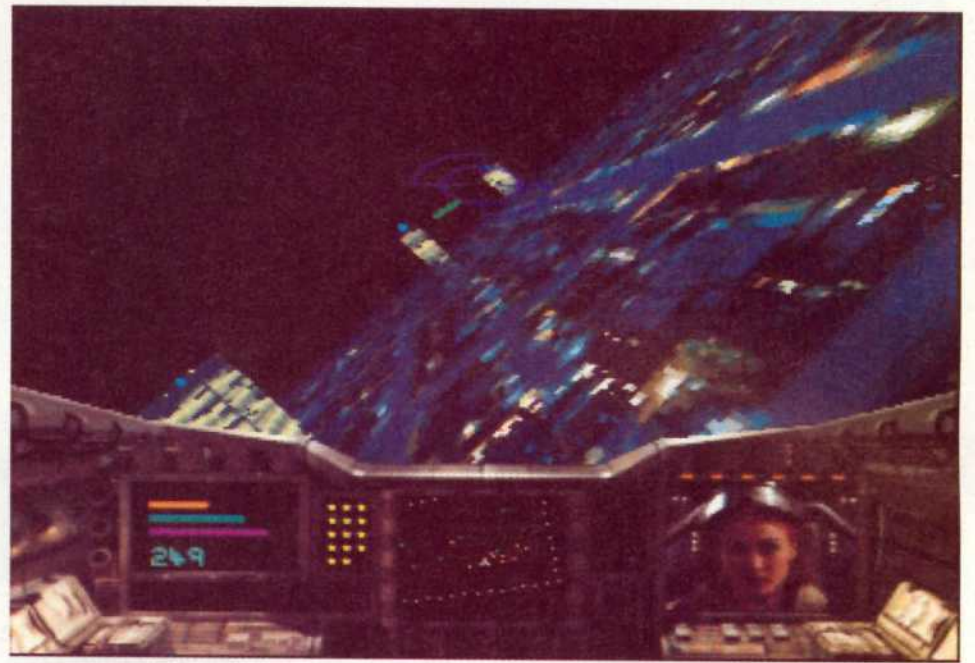
Shoot 'em Up / 1 Spieler

Anfangs sahen die zahllosen Objekte auf dem Radarschirm noch aus wie ein harmloser Asteroidenschauer. Ein bitterer Irrtum: schon bald entpuppen sich die UFOs als Außerirdische, deren erster Angriff gleich nahezu alle Verteidigungsanlagen der Erde lahmlegt. Im Orbit befindet sich nur noch die Omaha, ein Trägerschiff mit Kampffägern und Euch an Bord. Das Schicksal der Welt ruht also folglich auf Euren Schultern, und so startet Ihr todesmutig zur Vernichtung der Aliens. Die Rückeroberung gliedert sich in Missionen, die jeweils in einer anderen Nation stattfinden. Nach einer kurzen Beschreibung der wichtigsten Ziele des Einsatzes folgt Ihr einer Flugroute, entlang derer



Horch' was kommt von draußen 'rein, ...eine außerirdische Übermacht auf Erdkurs

schiffen ersetzt werden. Hat man es einmal versäumt, alle Außerirdischen zu zerstören, muß man den entsprechenden Abschnitt noch einmal durchfliegen. Ähnlich wird vorgegangen, wenn der erfahrene Kampfpilot doch einmal von der Übermacht der Aliens außer Gefecht gesetzt wird. Nach einer Video-Sequenz, in der der Schiffsarzt der Omaha eine Diagnose über Euren Zustand stellt, startet man erneut in diesen Teil der Mission.

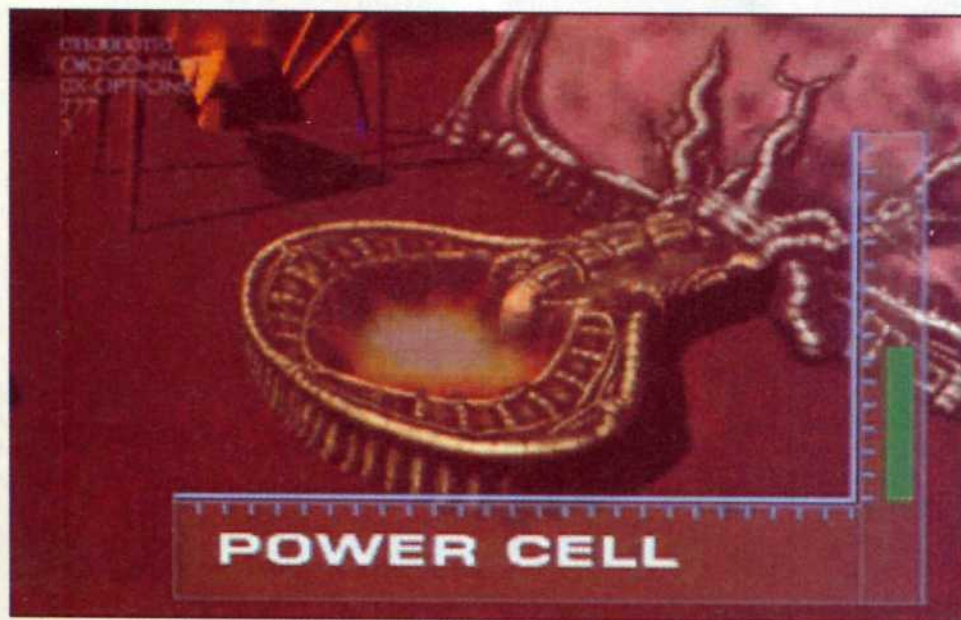


Aliens in der Spielhölle: Auch vor Las Vegas machen die Invasoren nicht halt!



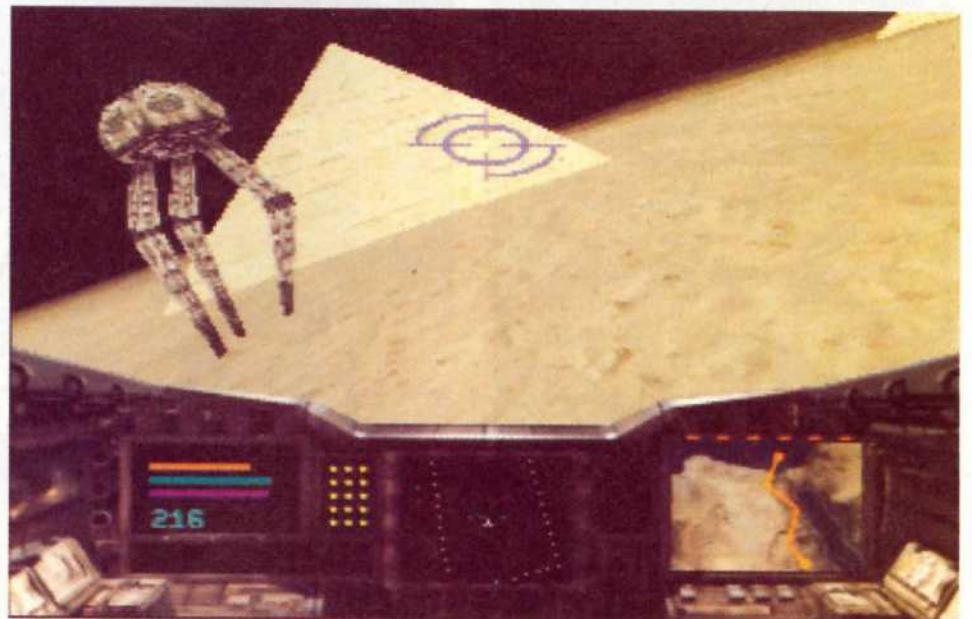
Björn: Seit der Preview-Version vom letzten Monat hat sich (wie wohl zu erwarten war) nichts mehr verändert. Das bedeutet im Klartext, Shockwave Assault spielt sich genau so gut wie schon auf 3DO bzw. PS. Man findet sich, dank der einfachen Handhabung, sofort zurecht in dem gut inszenierten Sci-Fi-Epos. Lediglich die Einsätze könnten etwas abwechslungsreicher sein: das Konzept "Vernichte alle Fein-

de" wird einfach kaum variiert. In technischer Hinsicht kann die Saturn-Version aber dennoch einige Punkte machen. Man kommt hier mit nur einer CD aus, und die Ladezeiten sind angenehm kurz gegenüber der PS, außerdem hat man z.B. den dreibeinigen Kampfläufers der Aliens ein ansprechenderes Texturen-Kostüm verliehen. Wer also beide Maschinen besitzt, kann ruhigen Gewissens dem Saturn den Vorzug geben, zumal die Video-Sequenzen denen der PS-Version ausnahmsweise in nichts nachstehen.

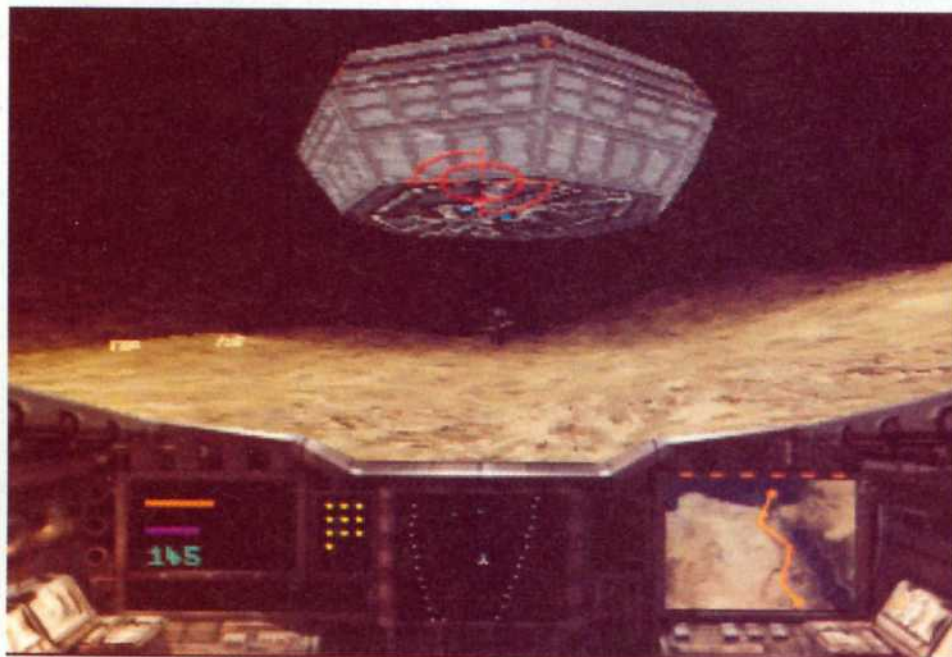


Hin und wieder werden neue Gegner und Ziele in Taktik-Infos vorgestellt

alle Eindringlinge abzuknallen sind. Euer Pfad gleicht dabei einer Einbahnstraße, denn ein zurückfliegen ist nicht möglich. Das Fluggerät sieht man stets aus er Cockpit-Sicht, Außenansichten gibt es nicht. Das Ding hat zwei verschiedene Flugeschwindigkeiten und kann auch Seitwärts-Loops drehen. Zum Ballern habt Ihr eine Laserkanone und eine Anzahl von ziel-suchenden Raketen; die Munition von beidem ist beschränkt, kann jedoch an speziellen Tank-



Die Kampfläufers sind grafisch aufwendiger als auf der PS



Unter dem Refueling-Pod können alle Reserven (Treibstoff, Schilde u. Munition) aufgefrischt werden

TEST SATURN

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 6+
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS



Striker '96

Jetzt schlagen auch die Amerikaner zu!
Acclaim schickt uns Striker '96 für den Sega Saturn über den Teich

SATURN

Sportspiel / 1-4 Spieler

Ende 1995 war Striker '96 auf der PlayStation ein Pionierprodukt in Sachen Fußball. Da sich das ganze wohl recht gut verkaufte, kommt von

Acclaim jetzt -etwas verspätet- die Sega Saturn Version von Striker '96 in die Läden. Die virtuelle Rasenschlacht aus den USA präsentiert sich in einem hübschen grafischen Gewand (wenn auch etwas grober als auf der PS), bei dem die flüssigen Bewegungen der Spieler



Je nachdem wie lange Ihr den Schußknopf gedrückt haltet, desto stärker ist der Schuß



Frank: Obwohl ich mir jetzt sicherlich den Unmut einiger Leser zuziehen werde, sage ich es gerade heraus: Striker '96 gehört

nicht zur Spitze des Genres, es gehört gerade mal zum Mittelfeld. Die schlechte Wertung hat nichts mit der Grafik zu tun, nein, die Akteure sind schön animiert und die Texturen auf dem Rasen und auf den Trikots sind über dem Durchschnitt. Aber das allein macht nun mal kein gutes Fußballspiel aus. Die Kommentierung

läuft in jedem Match nach Schema F ab und ödet nach kurzer Zeit extrem an. Der Ball hüpfert wie eine Gummikugel und verhält sich insgesamt sehr unrealistisch. Von einem planvollen Spieldaufbau kann sowieso keine Rede sein, die Übersicht in jeder Perspektive geht gegen Null, so daß ein wildes Gekicke und Gegrätsche die Folge ist (mancher kennt Fußball vielleicht nur so). Auch so nette Gags wie das Abspiele der Nationalhymne oder das selbständige Aufwärmen der Mannschaften vor dem Spiel können Striker '96 nicht vor dem Mittelmaß retten - schade.

und das schnelle Scrolling besonders angenehm auffallen. Ihr könnt entweder ein Freundschaftsspiel oder einen Wettbewerb (Liga, Pokal) gegen den CPU oder einige Freunde austragen oder Ihr spielt die Europameisterschaft 1996 in England mit den Originalgruppierungen nach. Auf dem Rasen tut sich nichts Neues: Ihr habt selbstverständlich wieder mehrere Kamerapositionen zur Wahl, könnt Eure Spieler aus- und einwechseln und als besonderen Gag dürft Ihr auch in der Halle

wird von einem englischen Sprecher kommentiert.

TEST SATURN

HERSTELLER: ACCLAIM
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: DYNATEX 0231/556140



DOUBLE-T ARCADE STORE

Obere Badersgasse 4
97769 Bad Brückenau

Tel.: 0 97 41/39 77
Fax: 0 97 41/39 77

Öffnungszeiten:

Mo-Do 10.00-21.00
Fr 10.00-19.00
Sa 10.00-15.00

Ständig Neuheiten! Besuchen Sie unser neues Ladenlokal!
Ladenpreise können variieren!
Nintendo 64 (JP) inkl. Super Mario 64 + Pilot Wings 64 jetzt erhältlich - Preis auf Anfrage!

SONY PLAYSTATION

- Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad399,-
- Playstation Universal Umbau dt/us/jp99,90
- Memory Card Plus (120 Speicher).....79,90
- HF-Adapter59,-
- Grundgerät + Universal-Umbau dt/us/jp499,-
- Mad Catz Lenkrad139,90
- Memory Disk Drive169,90
- Alien Trilogy89,90
- Adidas Power Soccer99,90
- Casper95,-
- Moto Toon G.P. 2 (jp)134,90
- Ridge Racer Revolution99,90
- Battle Arena Toshinden 299,90
- Primal Rage89,90
- Wing Commander 399,90
- True Pinball (Extra Klasse)89,90
- Tekken 2 (jp)145,-
- Resident Evil94,90
- FIA Formel 1auf Anfrage
- Chronicles of the Sword99,90
- Int. Track and Field99,90
- NBA Live '9689,90
- Shell Shock89,90
- Top Gun109,90
- ...und alle sonstigen älteren Titel!

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

SATURN

- Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad419,-
- Joypad44,95
- Arcade-Racer125,-
- Antennenkabel mit Bildfilter49,90
- Game Buster89,90
- Aftermath99,90
- Alien Trilogy (us) TOP-HIT!!!114,90
- Casper94,90
- Olympic Soccer89,90
- Discworld (kpl. dt.) auf Anfrage
- Panzer Dragoon 299,90
- Sega Rally89,90
- Nights (inkl. Analog Joypad)149,90
- True Pinball89,90
- Sonic Wings Special (jp).....auf Anfrage
- Virtua Cop + Gun138,00
- Virtua Fighter 295,00

SUPER NINTENDO

- Action Replay MK379,90
- Universaladapter us/jp34,90
- Breath of Fire 2119,90
- Chrono Trigger (us)139,90
- Civilization (us)134,90
- Donald in Maui Mallard129,90
- Donkey Kong Country 2129,90
- Fifa Soccer 96119,90
- Final Fight (us)109,90
- Int. Superstar Soccer Deluxe124,90
- Kawasaki Superbikes104,90
- Killer Instinct99,90
- Mechwarrior 305099,90
- NHL Hockey 96109,90
- Pinocchio129,90
- Power Rangers Arcade129,90
- Primal Rage79,90

Bestellungen über Anrufbeantworter + FAX auch außerhalb der Geschäftszeiten möglich ■ Bei Bestellungen werden gerne entgegengenommen ■ Bei Bestellungen über Anrufbeantworter + FAX auch außerhalb der Geschäftszeiten möglich ■ Bei Bestellungen werden gerne entgegengenommen ■ Bei Bestellungen über Anrufbeantworter + FAX auch außerhalb der Geschäftszeiten möglich ■ Bei Bestellungen werden gerne entgegengenommen

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

Laden & Versand

Bauerngasse 101
97421 Schweinfurt
Tel: 09721/21623

Sony Playstation:

- Grundgerät399,00
- Resident Evil PAL89,00
- Enduro Black DV89,00
- To Shin-Den 1 DV99,00
- Track & Field DV99,00
- Skeleton Warriors DV89,00
- Olympic Games DV89,00
- Namco Museum Vol. 1 DV89,00
- Williams Acc. Classic DV79,00
- Playstation Mag. engl. CD24,90
- Playstation Umbau129,00

Wiederanfragen erwünscht
Tel: 09721/46982

Sega Saturn:

- Grundgerät429,00
- Guardian Heroes DV89,00
- Shining Wisdom DV99,00
- Alone In The Dark 1 DV89,00
- Skeleton Warriors DV89,00
- Destruction Derby DV89,00

SNES:

- Pinocchio DV129,90
- Kirby's Dream Course119,90

Manga/Anime:

- Riding Beam in Germany39,95
- Ghost In The Shell engl.39,95
- Radlitzheim Crisis 1 dt.49,95
- Life39,95
- weitere Titel lieferbar



Neu!!!
Playstation Alpha Disk ab 80 DM
(Eigentümergebiet möglich)
Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten
Ladenpreise können variieren



Lieferbedingungen:
Lieferzeit ca. 3-5 Werktage
Abholung vorbestellbar
20 DM Gebühr

Wir führen auch... (small text)

The Need for Speed



Quietschende Reifen, dröhnende Motoren, der Geruch von Gummi auf heißem Asphalt - The Need for Speed startet auf dem Saturn voll durch!

SATURN

Sportspiel / 1-2 Spieler

Stellt Euch folgendes vor: Ihr sitzt am Steuer eines Traumautos, welches so viele Pferde unter der Haube hat, daß man einen mittelgroßen Indianerstamm damit ausstatten könnte. Vor Euren Augen schlängelt sich ein endloser Highway durch eine idyllische Berglandschaft, in der Ferne glitzert ein Gletscher. Ein Blick nach links: Ein roter Ferrari steht bereit gegen Euch sein Glück zu versuchen. Als das



Bei einem Crash fliegen die Fetzen



Frank: Mit der Androhung von Gewalt mußte man mich zum Verfassen dieses Textes zwingen, ansonsten hätte ich mich nie von

The Need For Speed losreißen können! Was schon auf der PS voll überzeugen konnte, ist auch auf dem Saturn ein Megahit! Die mindere Qualität der FMV-Sequenzen auf dem SAT wird durch die kürzeren Ladezeiten locker wieder wettgemacht. Features wie ein abschaltbares Cockpit oder die Möglichkeit, sich nach dem Rennen alle Highlights zeigen zu lassen, runden den Super-Eindruck dieses Games ab und tragen zur Langzeit-Motivation bei. Den einzigen echten Ansatz zur Kritik bietet der Sound: Auf der PlayStation dröhnten Euch die fetzigen Gitarrenrhythmen noch in voller Lautstärke in die Ohren, auf dem Saturn verkommt die Musik zum leisen Hintergrundgedudel, deshalb gibt es hier Abzüge bei der Wertung. Ansonsten kann ich nur sagen: Holt es Euch, es ist heiß!!!



Beim Bremsen hinterlaßt Ihr massig Gummi auf der Straße

Startsignal gegeben wird, sprintet Euer Wagen los, nur noch ein Crash oder ein Verkehrspolizist kann Euch jetzt noch den Tag vermiesen! Saturn-Besitzer aufgepaßt, mit The Need For Speed kommt ein heißer Konkurrent für Sega-Rally auf Eure Maschinchen. Was schon auf der PlayStation unendlich Laune machte, kann jetzt auch auf dem SAT voll überzeugen! Die Boliden-Oper wurde 1:1 umgesetzt, angefangen bei der Musik über die Hintergrundgrafiken zu den Videosequenzen. Mit acht verschiedenen Traumautos (beispielsweise ein Lamborghini Diablo, ein Porsche 911 oder eine Dodge Viper) könnt Ihr auf sechs Strecken (drei Rundkurse plus drei Etappen-Rennen) die Sau rauslassen. Ihr habt die Wahl, ob Ihr lieber ein Duell gegen die CPU oder einen Freund fahrt, ein Einzelrennen gegen von Euch gewählte Gegner, ein Rennen gegen die Uhr oder einen Wettkampf bestreitet. Beim Duell-Modus fahrt Ihr zwar nur gegen einen Gegner, dafür machen Euch Gegenver-



Wenn man in dieser Perspektive und ohne Cockpit fährt, gerät man direkt in einen Geschwindigkeitsrausch



Beim Zieleinlauf seht Ihr, ob Ihr eine Rekordzeit gefahren seid



Für zu schnelles Fahren gibt Euch dieser Herr ein Ticket; noch eines und Ihr wandert in den Bau



Bei den Rennen ist vor allen Dingen beim Überholen Vorsicht geboten

kehr, lästige Schleicher (wer fährt schon Tempo 80?) und gerissene Cops das Leben schwer, die Folge sind spektakuläre Crashes und wilde Verfolgungsjagden mit den Hütern des Gesetzes, die Euch gnadenlos aus dem Verkehr ziehen,

wenn sie Euch zweimal erwischen! Vor allem das Fahren gegen einen menschlichen Gegner artet zu einem regelrechten Straßenkrieg aus, da Ihr mit hinterhältigem Drängeln und Schieben Euren Mitfahrer von der Straße zwingen könnt.



Die Hintergründe sind vom Feinsten

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS



Toy Story

Cowboy Woody läßt nun auch auf dem Kleinen von Big "N" sein Lasso tanzen: Die Toy Story auf dem Game Boy

GAME BOY

Jump 'n Run / 1 Spieler

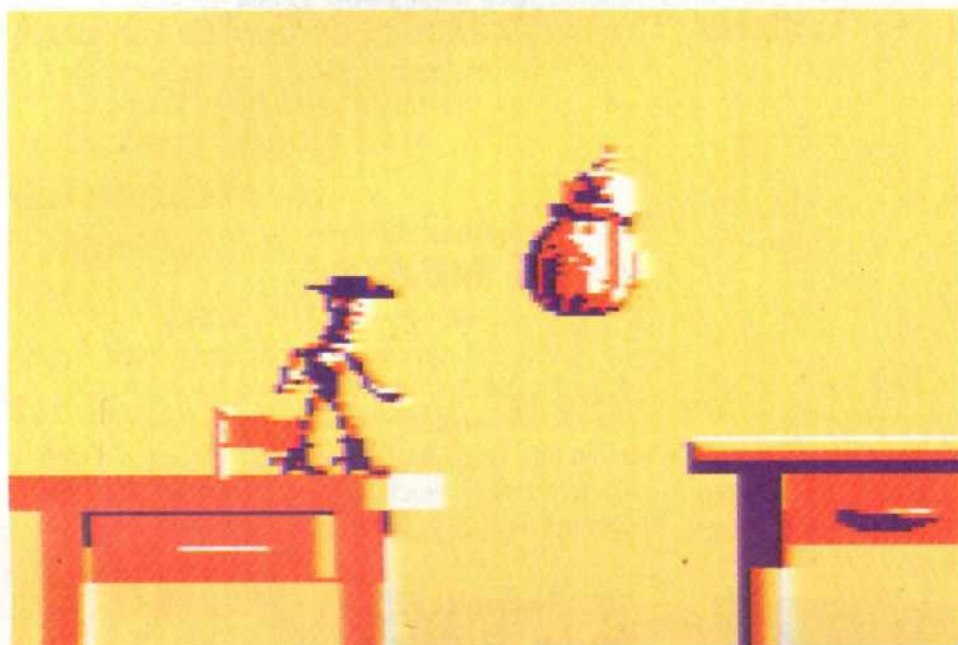
Die Handlung des gleichnamigen Films dürfte inzwischen zu allen vorgedrungen sein: Lieblingsspielzeug Woody ist eifersüchtig auf den modernen Spaceman Buzz

Lightyear und versucht diesen zunächst kalt zu stellen. Doch als der Weltraumer aus dem Fenster fällt, erntet der Lassoschwinger harsche Kritik von seinen Spielzeug-Kollegen: Er soll Buzz nun zurückholen. In den zehn Levels muß der Cowboy verärgertem Spielzeug ausweichen, Schächte



René: Disney Interactive hat ganze Arbeit geleistet: Die aus den SNES- und MD-Versionen übernommenen Levels sind 1:1 übertragen worden und auch technisch braucht sich Toy Story nicht zu verstecken. Schade ist zwar, daß gerade die Besonderheiten wie die Go-Kart-Stages keine Berücksichtigung fanden - das Game bietet dadurch nicht ganz so viel Abwechslung wie die anderen Versionen - aber Spaß macht's trotz-

dem. Einen großen Anteil daran hat die gute Grafik. Die Figuren sehen zumindest schemenhaft wie die Originale aus - mit genauem Hinsehen und viel Phantasie läßt sich sogar das Rendering nachvollziehen. Beim Scrolling bleiben die Objekte klar und deutlich, was besonders im Hinblick auf die langsame LCD den Programmierern oft ein Bein stellt. Das einzige Problem sind sehr kleine Sachen wie die einzusammelnden Sterne: Sie sind kaum zu sehen, so daß die Jagd auf sie zu einem Glücksspiel wird.



hinaufklettern, über Abgründe hangeln, etc., einzig und allein mit seinem Lasso bewaffnet, das er wie ein Jo-Jo handhabt. Im Vergleich zu den "großen Brüdern" von SNES und MD ist die GB-Version um acht Stages verkürzt worden. Nebenbei sammelt Woody glitzernde Sternchen ein, die Gesundheit, Extraleben oder einfach nur Bonuspunkte verkörpern. Wenn Ihr es wünscht, wird Euch vor den einzelnen Levels

Woody hat die Spielzeuge verärgert, deshalb muß er aufpassen, daß er keinem zu nahe kommt

die Toy Story-Geschichte erzählt.

TEST GAME BOY

HERSTELLER: WALT DISNEY INTERACTIVE
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 10
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/571601



Call 05621 / 71944

NEU:
PC-CDROM

Fax 05621 / 5834

Topauswahl an DEUTSCHEN, US und JAPAN Titeln!!!

Playstation dt. 399,- NINTENDO 64 Sega Saturn jp. 549,-

PSX - Umbau: Chip
mit Einbauanleitung 69,-

+ Spiel 1399,-

NIGHTS incl. Analog-Pad 149,-

Sonic Wing Special jp. 129,-

Kings Field III jp. (RPG) 129,-

Olympic Games 89,-

Olympic Soccer 89,-

Track and Field 99,-

Arcade Gr. Hits 85,-

Impact Racing 89,-

Darkstalkers 89,-

Toshinden2 99,-

Deadly Skies 89,-

View Point 89,-

Cheesy 3D (SHT) 99,-

Die Hard Trilogy us. 119,-

Addidas Power Soccer 95,-

FORMULA ONE vorbestellen!!

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

Brainstorm

HOME ENTERTAINMENT

Nintendo 64 Software:

z. B. Cruis'n USA

Pilot Wings 64

Shadows of the Empire

Turok: Dinosaur Hunter

Super Nintendo us. 259,-

Mario RPG us. 139,-

Incantation (Adv.) us. 139,-

Dixies Double Trouble 139,-

AUF VORBESTELLUNG:

PC ENGINE FX (32 BIT) 849,-

sowie Software und Zubehör

als Japan - Direkt - Import!!!

Brainstorm - Home Entertainment Gut Elim 3 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten DM12,- / Vorkasse oder Nachnahme / Annahmeverweigerung DM 30,- / Irrtümer sowie Preisänderungen vorbehalten / Umtausch nur bei Falschlieferung / Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir haften nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukte keine Garantie /

DIE BESTEN VIDEOSPIELE

AM2 **Beat'em Up** 92%

Virtua Fighter 2

Saturn (Mega Fun 01/96 S. 36)

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

Electronic Arts **Fußball** 91%

FIFA Int. Soccer

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 10)

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 10)

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

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!

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)

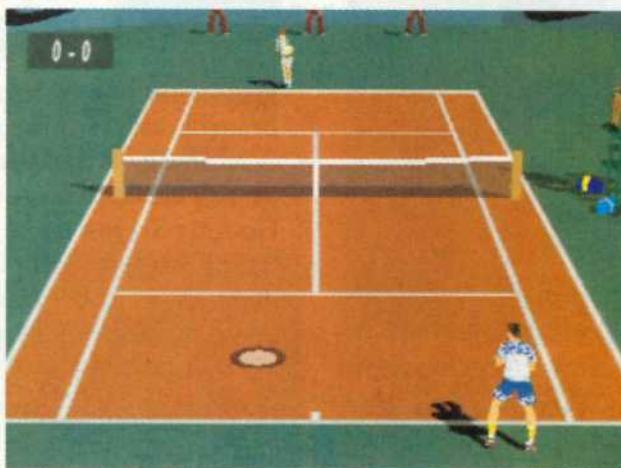
Unheimlich komplex, atmosphärisch sehr gut in Szene gesetzt, benutzerfreundlich und technisch voll auf der Höhe, das sind die Rollenspiele wie wir sie lieben.

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.



Codemasters **Tennis** 86%

Sampras Extreme Tennis

PlayStation (Mega Fun 08/96 S. 42)

Detailverliebte Tennis-Simulation mit originellen FMV-Sequenzen und einer Zuschauerkulisse, die individuell auf die Ballwechsel reagiert. Die gefühlvolle Steuerung erlaubt Ballwechsel vom aggressiven Serve & Volley bis hin zum spannenden Grundlinienspiel.

Electronic Arts **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.

Electronic Arts **Eishockey** 93%

NHL '96

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

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

Electronic Arts **Football** 87%

Madden NFL '94

Super Nintendo (Mega Fun 02/94 S. 38)

Madden NFL '95

Mega Drive (Mega Fun 12/94 S. 128)

Die beiden EA-Titel teilen sich brüderlich den Referenztitel; bessere Grafik sowie Sound auf dem SNES, minimal ausgereifteres Gameplay auf dem MD.

Sony **Basketball** 88%

Total NBA'96

PlayStation (Mega Fun 3/96 S. 68)

Die komplett durchgestylte Präsentation, geschmeidig animierte Polygon-Sportler und eine ausgewogene Mischung aus Basketballaction und -simulation machen Sonys erste Korbwerferei gleich zum Vorzeige-Produkt in diesem Genre.

AM3 **Rennspiel** 92%

Sega Rally

Saturn (Mega Fun 01/96 S. 32)

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

Nintendo **Jump'n Run** 93%

Super Mario World 2 - Yoshi Island

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

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

Nintendo **Jump'n Shoot** 92%

Super Metroid

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 4)

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

Electronic Arts/Bullfrog **Strategie/Simulation** 89%

Theme Park

PlayStation/Saturn (Mega Fun 1/96 S. 72)

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



Ring frei für die virtuellen Kämpfer der kommenden zwölf Monate! Nach der Beat 'em Up-Flut auf der E3 und vielen Ankündigungen wird es wieder einmal Zeit für eine Gesamtübersicht, die die interessantesten Next Generation-Kloppereien kurz vorstellt. Um eine etwaige Kaufentscheidung zu erleichtern, haben wir eine Hit-Einschätzung abgegeben, differenziert von einem Symbol ("Für Freaks") bis hin zu fünf Symbolen (absolutes Muß). (Ulf/Guido)



Das haut Euch um!

Virtual Fighters '96



Dynamite DEKA führt als erster 32-Bit Titel die Streets of Rage-Tradition weiter und erweitert sie um einige neue Spielelemente

Dynamite DEKA (ARC.)

Bei AM1 legt man derzeit letzte Hand an diese knallharte Mischung aus Beat 'em Up und Shoot 'em Up. Die Handlung spielt in San Francisco. Dort hat eine Gruppe von Terroristen ein Hochhaus besetzt und Party-Gäste, die sich noch im Gebäude befanden, in ihre Gewalt gebracht. Nun liegt es am Spieler, entweder als Einzelkämpfer oder zusammen mit einem Freund, in die Rolle des obercoolen Bullen zu schlüpfen, die Geiseln zu befreien und die Gang-

ster zur Strecke zu bringen (Hoppla, irgendwoher kenne ich das doch!). Wie es sich für ein Beat 'em Up gehört, müssen sich die Polygon-Helden Raum für Raum vorarbeiten und dabei Horden von Übeltätern durch Schlag-, Tritt- und Wurf-Attacken ausschalten. Das ist aber

noch nicht alles. Unterwegs findet man hin und wieder auch Items und Schußwaffen, die das Vorankommen unheimlich erleichtern: Auf einen laserbestückten Roboter mit bloßen Fäusten einzudreschen ist zwar ziemlich abgefahren, die Überlebenschancen steigen jedoch erheblich, wenn man sich den Blechkameraden mit einem durchschlagskräftigen Raketenwerfer vornimmt. Hat man

eine Stage vollständig von Terroristen gesäubert und dort alle Aufgaben erledigt, darf man in die nächste vorrücken. Im Gegensatz zu manchen anderen Prügelgames scrollt bei Dynamite DEKA der Bildschirm nicht, sondern es wird Bild für Bild umgeschaltet, wenn man neue Räume betritt. Da das Spiel für das ST V-Board entwickelt wurde, scheint es mehr als wahrscheinlich, daß schon bald eine Saturnumsetzung folgen wird.

Hit-Einschätzung:





Obwohl die Fighting Vipers Umsetzung erst zu etwa 50% fertig ist, können sich die ersten Saturn-Screenshots durchaus schon sehen lassen. Für die Darstellung der Charaktere werden neue Programmieretechniken zum Einsatz kommen, wodurch sich eindrucksvolle Licht- und Schatteneffekte erzeugen lassen. Durch Gouraud Shading werden die kantigen Figuren "abgeschliffen", Arme, Beine und Rüstungen erhalten ein weiches, rundes Aussehen. Um Rechenzeit zu sparen wurde die Polygonzahl etwas verringert, was aber nicht allzu sehr ins Gewicht fallen soll. Abstriche wird man wohl auch hinsichtlich der Qualität der



Fighting Vipers (SAT)

Hintergrundgrafiken machen müssen, insbesondere was bewegte Objekte wie Trucks und Flugzeuge betrifft. Dafür soll sich am Spielablauf aber so gut wie nichts ändern. Auch auf dem Saturn wird man also seinen Gegner in eine Ecke des Käfigs drängen, oder gegen die Wand schleudern können, um ihn dann genüsslich Stück für Stück aus seiner Rüstung zu schälen. Und während bei anderen Spielen der Kampf mit einem einfachen K.o. oder Ring

Out beendet wird, befördert man bei Fighting Vipers den Gegner mit einem kraftvollen Finishing Move aus der Arena, wobei er geräuschvoll die Ringbegrenzung durchbricht und krachend auf den Käfigrümern zum Liegen kommt. Wie das Bersten von Rüstung und Wänden grafisch in Szene gesetzt wird, ist noch nicht klar. Im Vergleich zum Original wird es aber sicher einige Unterschiede geben. Wie schon in der Arcade Version werden

besonders schöne Szenen noch einmal aus verschiedenen Blickwinkeln gezeigt. Speziell für die Saturnfassung des Beat 'em Ups ist unter anderem ein besonderer Trainingsmodus geplant, über den es zur Zeit aber noch keine näheren Informationen gibt.

Hit-Einschätzung:



Durch Verwendung von Gouraud Shading sehen die Kämpfer fast noch besser aus als in der Spielhalle



Last Bronx (ARC)

In den Straßen von Tokyo spielt dieses Polygon Beat 'em Up, für das sich AM3 verantwortlich zeichnet. Dort kämpfen die besten Fighter aus acht verschiedenen Street Gangs um den Titel des Champions und damit um die Vorherrschaft in Tokyos Unterwelt. Daß es dabei nicht gerade zimperlich zugeht, versteht sich von selbst. Der blonde

Hüne Zaimoku beispielsweise, der entfernt an Hulk Hogan erinnert, schlägt seine Gegner mit einem wuchtigen Holzhammer zu Brei, Joe dagegen ist im Umgang mit Nunchakus ein wahrer Meister. Die übrigen Kämpfer prügeln und stechen mit Stöcken, Eisenstangen und Messern gnadenlos aufeinander ein. Die Charaktere sehen nicht

nur gut aus, sie bewegen sich auch sehr realistisch durch die Arenen. Neben zahlreichen verschiedenen Schlag- und Tritt-Techniken besteht die Möglichkeit einen Angriff plötzlich abbrechen und auf diese Weise den

Gegner zu täuschen. Sehr gut gelungen sind die Hintergrundgrafiken, die den Originalschauplätzen verblüffend ähnlich sehen. Ob das Arcade-Spiel auch für den Saturn konvertiert wird, ist momentan noch nicht bekannt.

Hit-Einschätzung:





Street Fighter Zero 2 (PS/SAT/SNES)

Kaum hat der Arcade Automat seinen Weg in die Spielhallen gefunden, stehen auch schon die Konsolenfassungen kurz vor der Fertigstellung. Den Programmierern ist es gelungen auf allen drei Systemen eine nahezu identische Umsetzung des Arcade Originals abzuliefern. Insgesamt warten 18 Charaktere darauf sich gegenseitig mit Combos und Supercombos zu malträtieren. Neu dabei: Die süße kleine Sakura, die so aussieht als ob sie kein

Wässerchen trüben könnte. Anfängern bietet SF Zero 2 als Hilfestellung einen Auto Mode. Ist dieser Modus gewählt, geht der Charakter automatisch in Guard-Stellung, wenn er angegriffen wird. Besonders reizvoll ist die Möglichkeit, selbst eine Supercombo zu kreieren. Zu diesem Zweck muß zunächst eine spezielle Supercombosteile aufgeladen werden. Anschließend darf der Spieler innerhalb eines vorgegebenen

Zeitlimits seine Wunsch-Combo zusammenstellen, die dann von der Figur ausgeführt wird. Im Vergleich zum Vorgänger stehen den Charakteren einige zusätzliche, spektakuläre Moves zur Verfügung. Ansonsten bietet das Spiel im wesentlichen das übliche SF-Mix.

Hiteinschätzung:



Street Fighter 3

Obwohl sich auch Capcom mit Titeln wie Star Gladiators langsam in Richtung 3D-Beat 'em Ups bewegt, wird SF 3 noch im gewohnten 2D-Gewand präsentiert. Dafür wird das Spiel bunter, denn für jede Figur werden anstelle von bisher 16 nun 64 verschiedene Farben verwendet. Um den Bewegungen der Kämpfer ein natürlicheres Aussehen zu verleihen, werden pro Charakter 500 verschiedene Bewegungsphasen gezeichnet, bei SF Zero waren es nur 150. Außerdem soll die Riege der Fighter grundlegend verändert werden. Aber keine Angst, Ken und Ryu werden auch in SF 3 ihren Auftritt haben.

Kurz notiert...



Tobal No.1

Square Softs erster Ausflug ins Prügelgelände verspricht erfolgreich zu werden. Ausgefallene Charaktere, geschmeidige Bewegungsabläufe und eine ausgeklügelte Steuerung sorgten bereits beim Erproben einer frühen Version für zufriedene Gesichter.

Hit-Einschätzung:



Battle Arena

Toshinden Kids (PS)

Sega machte es wieder einmal vor, prompt zieht die Konkurrenz nach. Wie bei Virtua Fighter Kids balgen sich die Heroen der Toshinden-Saga im Baby-Look mit Riesen-Köpfen und Piepsstimmen. Nur etwas für Freaks.

Hit-Einschätzung:



Ein
GUTER
TAG
im
BÜRO





Tekken 2 (PS)

Bei vielen Lesern hoch im Kurs, Namcos Neuauflage des PS-Erfolgstitels. In quantitativer Hinsicht stellt das Produkt momentan die Referenz bei den 3D-Kloppern dar. Sage und schreibe

25 verschiedene Charaktere bzw. unterschiedliche Texturen-Outfits gehen an den Start. Aber auch die Qualität ist über jegliche Kritik erhaben: Durch das schnelle Wechselspiel aller

Schlagtasten zelebriert man förmlich die ellenlangen Combos, die grafisch schön durch elegante und einfallsreiche Animationen umgesetzt wurden. Die vielfältigen, aber größtenteils einfach zu erlernenden Moves sprechen dabei Anfänger und Vollblutprofi gleichermaßen an.

Hit-Einschätzung:



Tekken 2 bietet die vielleicht schönsten Nahkampftechniken



Soul Edge (PS)

Namcos neuester Geniestreich ist in mehrfacher Hinsicht ein absoluter Kracher. Die Technik zeichnet sich beispielsweise durch große Polygon-Klopper aus, deren Texturen-Outfit in puncto Detailverliebtheit und Aufwand auf der PlayStation neue Maßstäbe setzen wird. Dem Barbar Rock wurde beispielsweise ein aufwendiges Bärenfell über sein Haupt gestülpt, das mächtig etwas hergibt. Gleiches gilt auch für die stets dreidimensional gestalteten Hinter-

gründe, die durch zahlreiche Polygon-Objekte technisch voll auf der Höhe sind. Die Spielmechanik wurde sehr durchdacht gestaltet: Durch zwei Schlagtechniken (horizontal und vertikal) und die passenden Abwehrtechniken (Blocken, Ducken, seitlich Ausweichen) können höchstinteressante Taktiken entwickelt werden. Die präzise Kollisionsabfrage, das ausgewogene Spieltempo und das weite Spektrum an Kämpfern machen aus dieser Prügelnummer ohnehin einen



Spaßmacher allererster Kajüte.

Hit-Einschätzung:



Soul Edge sammelt Punkte durch die Möglichkeit von vertikalen und horizontalen Angriffstechniken

Anfangs eher als April-Scherz belächelt, ist es nun doch Arcade-Realität geworden: Sonic und seine Toon-Kumpanen schwingen in der dritten Dimension die Fäuste. Stilgerecht verpackten die Mannen von AM2 die Klopperi in ein herrlich abgedrehtes Comic-Gewand (auf Grundlage der Model 2-Technik). In einer Stage - es wird stets in einem Käfig gefightet - schwebt Ihr beispielsweise auf einem fliegenden Teppich durch die Wüste. Als



Kämpfer wurden sämtliche Charaktere der Mega Drive-Abenteuer verwendet, sprich, sein Kumpane Tails, Erzfeind Dr.



Sonic-The Fighters (ARC)

Robotnik samt seiner üblen Schöpfung Metalsonic, die süße Amy, der freche Knuckles sowie neue Gestalten in Form des bombenwerfenden Erpels Bean und dem Sheriff-Fuchs Fang. Spielerisch wird, wie bei den Hopseerien viel Tempo geboten: über-

raschende Special Moves, aberwitzige Würfe und rasante Combos erfordern selbst bei Prügel-Profis höchste Konzentration.

Hit-Einschätzung:



Virtua Fighter 3 (ARC)

Das Spiel mit der vielleicht weltweit größten Erwartungshaltung. Zwei Gründe sind dafür entscheidend: AM2 und die jüngst fertiggestellte Model 3-Hardware. AM2 Frontmann Yu Suzuki, berühmt für technisch bahnbrechende Produkte, ließ sich bewußt viel Zeit für die dritte Auflage der erfolgreichen Knochenbrecherei, denn eine neue Hardware mit mehr Möglichkeiten war die Grundvoraussetzung für den Sequel. Das Warten hat sich gelohnt: Bereits das erste Demo war eine grafische Offenbarung: Texturierte

Polygon-Fighter mit schier unglaublicher Detailfülle, atemberaubende Licht & Schatten-Effekte, die man bisher nur vom Kino her kannte, sowie eine aberwitzige Dynamik, lassen einen nur in Superlativen schwärmen.



Aber auch in puncto Gameplay soll die Konkurrenz übertrumpft werden. Mit den neuen technischen Möglichkeiten sind solche Features, wie beispielsweise Abspringen von Wänden oder Aufheben von Gegenständen und Waffen möglich. Das VF-Team wird zudem um zwei weitere Heroen aufgestockt: Ein fettleibiger Sumo-Ringer namens Taka-Arashi sowie das zierliche Kinomo-Girl Aoi erweitern das Kämpferfeld. Laut Sega soll das Wunderwerk mittels zusätzlicher Hardware auch eines Tages für den Saturn erscheinen.

Hit-Einschätzung:





Battle Arena Toshinden U.R.A. (SAT)

Die Saturn-Fortsetzung von Takaras edlem Beat 'em Up basiert im wesentlichen auf dem System von BAT 2, an dem sich seit kurzem PlayStation-Besitzer erfreuen dürfen. Mit anderen Worten: BAT U.R.A. bietet unter anderem hochauflösende Grafiken, erlesene Texturen und beeindruckende Backgrounds. Zwar wird man, was Polygonzahl und Spielmodi betrifft, im Ver-

gleich zum PlayStation-Spiel einige Abstriche hinnehmen müssen; an der Tatsache, daß BAT U.R.A. auch auf dem Saturn schon einen exzellenten Eindruck macht, ändert das aber nichts. Natürlich wurde auch die Overdrive-Leiste nicht vergessen, die (wenn voll aufgeladen) es den Kämpfern erlaubt, äußerst verheerende Special Moves auszuführen. Obwohl

viele Elemente aus BAT 2 übernommen wurden, ließen es sich die Entwickler nicht nehmen, auch einige Veränderungen an der Saturnfassung vorzunehmen. Zwei alte Kampfgenossen werden sich aus der Arena verabschieden, an ihrer Stelle werden zwei geheimnisvolle neue Fighter auftreten. Ebenso neu: Die Hintergrund-Story, die mit der PlayStation-Version nichts mehr gemein haben und in der ein rätselhafter künstlicher Mensch eine wichtige Rolle spielen wird. Was es damit auf sich hat, werden wir im September erfahren, denn dann soll das Spiel in den Handel kommen.

Hit-Einschätzung:



Kurz notiert...



Samurai Shodown III (SAT/PS)

Auch der dritte Titel von SNKs fernöstlicher Schwerfuchtelei bietet wieder 2D-Action in gewohnter Manier, erreicht aber nicht mehr die Klasse der beiden Vorgänger. Technisch gesehen präsentiert sich der Silberling zudem nicht mehr auf zeitgemäßen Niveau.

Hit-Einschätzung:



Fatal Fury 3 (SAT/PS)

Noch 'ne Comic-Klopperei von SNK. Diesmal rückt die Kämpferriege um die beiden Bogard-Gebrüder noch einmal aus und präsentiert sich dabei in Höchstform. Spielerisch und technisch betrachtet, die beste Fatal Fury-Variante.

Hit-Einschätzung:

Lehnen Sie sich zurück

und genießen Sie

IHREN FLOG



Zu Besuch bei Core Design

Core Design holt zum 3D-Rundumschlag aus

Bei der englischen Softwareschmiede Core Design wird der dritten Dimension besondere Aufmerksamkeit geschenkt. So wird auf die Besitzer von Saturn und PlayStation in den nächsten Monaten eine 3D-Lawine zurollen

Auch die Mega Fun stand auf der Liste von Vincent Pargney, PR-Manager bei CentreGold, dem deutschen Vertrieb von Core Design. Im Mittelpunkt der Präsentation standen die neusten Projekte der englischen Programmierer von Core Design: die fast fertige Version des Ego-Shooters Blam! Machinehead, das 3D-Action-Adventure Tomb Raider und das Puzzle-Jump 'n Run Swagman - the

Dreamworld. Bei einem Besuch in England konnte Gastautor Hans Ippisch ebenfalls Demoversionen von Ninja, einem fernöstlichen Beat 'em Up-Adventure und einer 3D-Prügelei à la Streets of Rage sehen und spielen. Desweiteren unterhielt er sich mit dem Programmierer Marc Avory und der Tomb Raider Crew über ihre neuesten Projekte.



Keine Ruhepause wird einem gegönnt: links und in der Mitte beharken uns Plasmageschütze und rechts krabbelt eine Mutantenspinne



PlayStation

Blam!

Machinehead

Von Blam! Machinehead haben wir Euch schon in der MF 6/96 die ersten Bilder gezeigt und über die Backgroundstory berichtet. An dieser hat sich auch nichts mehr geändert: als Dr. Kimberley Stride müßt Ihr mit dem Vorpall-Blade durch 15 ultraschnelle Levels einer durch einen Virus zerstörten und nun von Polygon-Mutanten bevölkerten Welt jagen. Dabei gilt es aus einer 3D Ego-Perspektive die

verschiedensten Aufgaben zu erfüllen. Diese weisen eine große Bandbreite auf, so müßt Ihr z.B. einen Energiegenerator wieder zum Laufen bringen, einen Geheimagenten aufspüren oder einfach nur den Mutantenaufstand niederschlagen. Das Missionbriefing und die fortlaufende Handlung sollen in der fertigen Version durch FMV-Sequenzen dargestellt werden. Um in den skurrilen Landschaften, die eine



Die Welt in Blam! vermittelt eine schaurige Untergangsstimmung



Mit dem Flammenwerfer lassen sich die Spinnen wunderbar rösten



Beeindruckend: die Ionen-Sturm-Waffe erzeugt eine Reihe von grellen Blitzen, die jeden Gegner unter Strom setzen

gelungene Weltuntergangsstimmung vermitteln, gegen die zahlreichen und unterschiedlichen Gegner wie z.B. giftige Spinnen, grinsende Zombis oder Wissenschaftler mit Jetpacks zu bestehen, wurde der Vorpall-Blade mit einem Waffenarsenal bestückt, das Rambo zu einem Waisenknaben degradiert. Flammenwerfer, Zwilling-MG, Luftminen und Ionen-Sturm, um nur einige zu nennen. Die 360 Grad-Baller-Orgie

läuft rasant und flüssig ab und stellt sich auf die gleiche Stufe wie ein anderer bekannter 3D-Ego-Shooter. Wenn der Zeitplan eingehalten werden kann, wird uns mit Blam!, ein heißes und explosives Shoot 'em Up, im Sommer so richtig einheizen. (Georg)

Hersteller: Core Design **Erscheinung:** August **Genre:** 3D-Shoot'em Up **Umsetzung geplant:** Saturn

Ein

~~schöner~~

Sonntagsausflug



Interview mit der Tomb Raider-Crew

MF: 3D-Action-Spiele werden zwangsläufig immer mit den Werken von id-Software verglichen; mit welcher Absicht habt Ihr Tomb Raider konzipiert?

Toby Gard, Designer: Wir waren der Ansicht, daß Spiele wie Quake in einer Sackgasse angekommen sind. Die Games von id Software haben jegliche Möglichkeit aus diesem Genre genommen.

MF: Der Hauptcharakter ist sehr ungewöhnlich, wie seid Ihr auf diese Idee kommen?

TG: Nun, auf wen man auch immer während des ganzen Spiels schauen muß, man sollte den Charakter mögen, und deswegen haben wir Lara erfunden.

MF: Wolltet Ihr mit der neuartigen Perspektive Tomb Raider von anderen Action-Spielen abgrenzen?

TG: Wir wollten nicht nur eine

andere 3D-Engine haben, die Kamera-Perspektive erlaubt uns auch, Dinge zu tun, die woanders nicht möglich wären. Beispielsweise cinematische Effekte und die deutlichere Darstellung von Lichteffekten.

MF: Lara Croft besitzt eine Vielzahl von Fähigkeiten wie man sie aus normalen Beat 'em Ups kennt...

TG: Ja, das stimmt! Damit man die Steuerung erlernen kann, haben wir als Anfangs-Level eine richtige Turnhalle in Lara Crofts Haus eingebaut, in der man Sprünge, Salti, Klimmzüge und ähnliches ausgiebig trainieren kann.

MF: Welchem Genre würdet ihr dieses Spiel zuordnen?

TG: Ich denke, es ist ein Action-Adventure. Es hat sehr viele Puzzles und Plattform-Elemente. Der Fighting-Aspekt macht nur einen kleinen Teil des Spiels aus. Die Levels sind zudem alle unterschiedlich designt, einer ist eher zum Knobeln, ein anderer ist eher zum Ballern.

MF: Welche besonderen



Saturn-Programmierer Jason Gosling, Map-Designer Neal Boyd, Map-Designerin Heather Gibson, FMV-Grafiker Lee Pullen, Designer Toby Gard und Programmierer Paul Douglas arbeiten an Tomb Raider.

Tricks habt Ihr bei der Grafik angewendet?

Heather Gibson, Neal Boyd (Map-Designerin):

Wir haben nicht besonders viele Texturen, unser 3D-Editor läßt uns aber sehr viele Freiheiten bei der Lichtquellen-Positionierung und Gestaltung. Der Wassereffekt wird beispiels-

weise mit sich verändernden Texturen erzeugt. Das schönste ist, daß wir sogar im Level-Editor schon richtig feststellen können, wie das Ganze im Spiel aussehen wird.

Das Interview führte Hans Ippisch.

PlayStation

Tomb Raider

Bei Tomb Raider, einem Puzzle-Plattform-Action-Adventure, schlüpfen Sie in die Rolle der attraktiven Abenteurerin Lara Croft, die auf der Suche nach dem alten Artefakt "The Scion" ist. Der weibliche Indiana Jones reist dafür an die entlegensten Plätze der Welt. Bei der Schatz-Hatz trifft Sie in den alten Tempeln und den düsteren Gewölben auf tödliche Fallen, komplexe Rätsel und eine große Bandbreite von Gegnern. Lara begegnet den unter-

schiedlichsten Personen, die sie einerseits mit Informationen versorgen, aber sie auch auf dem Weg zum Erfolg behindern. Während die Abenteurerin durch die Levels streift, findet sie nützliche Gebrauchsgegenstände wie z.B. Munition für ihre beiden Pistolen, explosive Dynamitstangen und Medipacks, um ihre Wunden zu heilen. Die Landschaften bei Tomb Raider sind mit einer 3D-Engine programmiert worden und erzeugen somit ein 100%-iges



Eines von vielen grafischen Highlights: verzierte Bodenplatten im türkisfarbenen Wasser

Reality-Feeling. Verstärkt wird dies noch durch die exzellente Gestaltung der einzelnen Levels: Schlingpflanzen, die von der



Ein Rudel ausgehungertter Wölfe bedroht unsere Abenteurerin. Diese wehrt sich mit ihren beiden großkalibrigen Pistolen



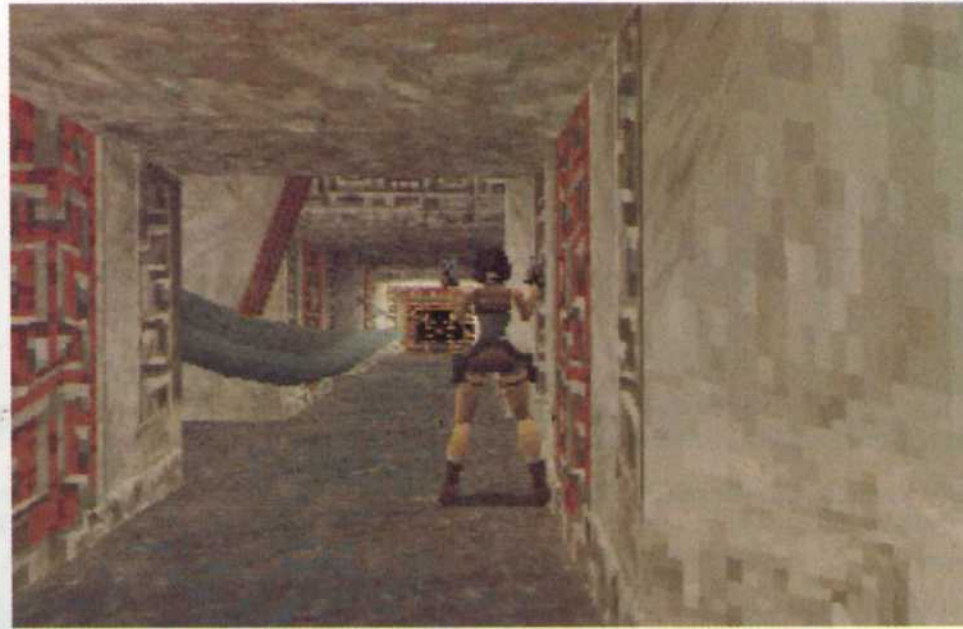
... das Ergebnis: drei tote Raubtiere, die alle Viere von sich strecken



Auch in vollem Sprint verliert Lara die Gegner nie aus dem Fadenkreuz

Decke hängen, starrblickende Steinstatuen, dunkle Höhlen, farbenprächtige Tempel oder überflutete Gänge, die von Lara durchschwommen werden müssen. Die Schatzsuche betrachtet

Ihr aus einer Dritten-Person-Perspektive, die durch eine hervorragende und schnell wechselnde Kameraführung flüssig abläuft. Mehr als 2000 (!) Animationsstufen und interessant



Eine von vielen tödlichen Fallen: hier das Model Schwingbeil

gesetzte Lichtquellen lassen Lara richtig lebendig wirken, wenn sie rennt, springt oder klettert. Diese große Anzahl an Details wurde bei den zahlreichen Polygon-Gegnern zwar

nicht übernommen, dennoch agieren diese in realistischen und nahezu fließenden Bewegungen. Zwischen den einzelnen Levels sollen FMV-Sequenzen dem heimischen Bildschirm-Abenteurer Tips und weitere Hintergrundinformation für die weitere Schatzsuche liefern. Diese waren aber, genauso wie die digitalisierten Soundeffekte, bei der gezeigten Demoversion noch nicht vorhanden. (Georg)



Diese aggressiv dreinschauenden Schlangen sind zum Glück nur aus Stein



Dieser wilde Braunbär kann ganz schön viel Blei schlucken und sorgt mit seinen Pranken für Gefahr



Durch die mit Wasser überfluteten Gänge schwimmt Lara in eleganter Manier

Hersteller: Core Design **Erscheint:** November **Genre:** 3D-Action-Adventure **Umsetzung geplant:** Saturn

play
HARD. DIE
hard.

DIE TRILOGY HARD



ERSCHEINT IM
SEPTEMBER

Für PlayStation, Sega Saturn und Windows 95

DIE HARD TRILOGY © 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten.





Die kleinen, schwarzen, spinnenartigen Wesen heißen Zees und versorgen die Zwillinge mit Lebensenergie



Die Feen-Befreiungsaktion beginnt im Schlafzimmer der beiden Zwillinge, wo schon die Schergen von Swagman warten



Jetzt ist Schluß mit lustig! Zak wird gleich mit seinem Frisbee den lästigen Kobolden zu Leibe rücken

PlayStation

Swagman - the Dreamworld

Das Puzzle-Jump 'n Run Swagman - the Dreamworld entführt Euch in eine (Alp-)Traumlandschaft. Der böse Swagman hat die zehn guten Feen, die die guten Träume jede Nacht zu den Menschen bringen, entführt und ist nun drauf und dran, die Kontrolle über unsere Welt zu erlangen. Ihr steckt in der Rolle der beiden Zwillinge Zak und Hannah, die gegen den Vater der Alpträume und dessen skurrile Schergen antreten. So müßt Ihr an den beiden Hauptschauplätzen, Paradise Falls (die Heimat der Geschwister) und der schrägen Un-Welt von Swagman Rätsel lösen und die Feen befreien, um das Unheil abzuwenden. Dabei treffen die beiden Kids auf abgedrehte Gegner, wie z.B. grüne Kobolde, die rot-weiß gestreifte Strümpfe und eine Schlafmütze in den gleichen Farben tragen, schemenhafte Gespenster und

explosive Feuerwürmer. Ihr erlebt die Geschehnisse aus einer schrägen 3D-Vogelperspektive. Hier fällt sofort die beängstigende Gestaltung der beiden Welten auf, die mit viel Liebe zum Detail gefertigt wurde. So sind die einzelnen Räume meist mit viel Inventar ausgestattet, die für grafische Abwechslung sorgen und einen tristen Spielverlauf erst gar nicht zulassen. Hierzu tragen auch feine Soundeffekte und die schöne Backgroundmusik bei, die Euch dabei begleitet, wenn Ihr mit Zak und Hannah durch die Räumlichkeiten rennt oder hüpfet. Um sich gegen die nervenden Gegner zu wehren sind



die beiden mit Spezialwaffen und -fähigkeiten ausgestattet: Das fantastische Frisbee, die schnellen Super-Pantoffeln, die grelle Taschenlampe (gut gegen Geister) und die knallenden Bomben stehen Euch in Paradise Falls zur Verfügung. Wenn die Zwillinge jedoch durch die Warp-Spiegel in die Welt von Swagman treten, durchlaufen sie eine Metamorphose: aus den niedlichen Kindern werden reisende Alptraumbestien, die mit

großen Kräften ausgestattet sind. Das Intro, so wurde uns gesagt, soll auf einer Silicon Graphics Workstation programmiert worden sein, die vollständig 3D-gereimte Modelle verwendet. Leider konnten wir dies bei der vorliegenden Demoversion noch nicht betrachten. (Georg)

Hersteller: Core Design **Erscheint:** Spätherbst **Genre:** Puzzle-Jump 'n Run **Umsetzung geplant:** Saturn



Durch den Spiegel in der linken Ecke kann man zwischen den beiden Welten hin- und herreisen



Die grünen Männchen mit den gestreiften Mützen und den lustigen Strümpfen sind alles andere als freundlich zu Zak

Interview mit Marc Avory (Core Design)

Nur wenige europäische Projekte haben weltweiten Erfolg. Das von Sega als bestes 3rd-Party-Produkt ausgezeichnete Thunderhawk 2 ist eines davon. Bei einem Besuch in England unterhielt sich Hans Ippisch exklusiv mit dem Programmierer Marc Avory über sein neuestes Projekt.

MF: Eigentlich erwartete man ein neues Thunderhawk-Game, nun entwickelt ihr allem Anschein nach ein Prügelspiel in der Art von Streets of Rage. Wie kam es dazu?

Marc: Wir wollen tatsächlich so etwas wie Streets of Rage machen, nur eben in 3D und mit viel besserer Grafik.

MF: Auf welchem System entwickelt ihr dieses Spiel?

Marc: Derzeit wird das Spiel ausschließlich auf dem Saturn entwickelt, und ich werde natürlich sehr viele Saturn-Tricks nutzen, deshalb wird es auch keine 1:1-Umsetzung für



Marc Avory (links) und Roberto Cirillo (rechts) arbeiten für Core Design an dem Streets of Rage-ähnlichen Projekt mit dem Arbeitstitel 'Fighting'.

die PlayStation geben.

MF: Wieso bevorzugt ihr den Saturn?

Marc: Nun, ich habe mit der PlayStation rumprobiert, was aber ein bißchen langweilig ist, denn sie kann nur schnell Polygone zeichnen, das ist alles. Playfields sind beispielsweise nicht möglich, was eine Menge Rechenzeit kostet, da alles mit Polygonen gemacht werden

muß. Der Saturn bietet hier viel mehr Möglichkeiten! Das Spiel läuft in der normalen Saturn-Auflösung mit 30 Bildern pro Sekunde, dadurch können wir sehr viele Hintergrundobjekte und Charaktere auf den Screen bringen. Es werden wohl bis zu fünf Personen gleichzeitig zu sehen sein. Mit den Playfields können wir die Hintergründe ohne jeglichen Rechenaufwand

in höchster Auflösung zeigen, außerdem werden wir so Regen erzeugen können. Sämtliche Objekte werden in echtem 3D dargestellt.

MF: Welche Schauplätze sind im Augenblick geplant?

Marc: Wir wollen einen fahrenden Glas-Aufzug haben, in dem sich die bösen Buben befinden, so daß man rausblicken kann. Außerdem kann man die Gegner auch gegen die Scheiben schmettern, die daraufhin zersplittern. Dann denken wir noch an einen Wolkenkratzer-Schauplatz, einen Parkplatz, einen Lastwagen und lauter solche Sachen.

MF: Gibt es Pläne für ein drittes Thunderhawk-Game?

Marc: Ja, wir haben schon mit einigen Ideen rumgespielt, aber erst müssen wir unser aktuelles Projekt fertigmachen. Ein neues Thunderhawk würde beide Prozessoren für das Zeichnen von Objekten nutzen, so daß man keinen flachen Boden mehr in einer gewissen Entfernung hat.

Saturn

Ninja

Fans fernöstlich angehauchter Arcade-Games wie Shinobi oder Golden Axe steht mit dem neuesten Projekt von Core Design ein unterhaltsames 32 Bit-Revival ins Haus. Wir konnten während des Besuchs bei Core Design die erste Version probieren! Kein 32-Bit-Remake ohne 3D-Grafik! Unter diesem Motto machen sich Programmierer Martin Jensen und sein Team derzeit auf dem Saturn an die Entwicklung ihres ambitionierten Beat 'em Up-

Spektakels, das sich spielerisch an Klassiker wie Shinobi oder Golden Axe anlehnt. Insgesamt teilt sich das Spiel auf vier Stages mit jeweils drei Levels auf, wobei am Ende immer ein riesiger Obemotz wartet. Dazwischen darf man die unterschiedlichsten Gegner normaler Größe vermöbeln. Vier verschiedene Samurai-Typen, vier Ninja-Varianten, Dämonen, Würmer, Zombies und Baumgeister warten unter anderem auf den mit zahlreichen Fähig-

keiten ausgestatteten Spieler-Ninja. Fünf Basic-Moves, sechs Special-Moves und wirkungsvolle Zaubersprüche wie Blitze, Rauchbomben oder Feuerschwert erleichtern dem Spieler das Leben. Das Geschehen wird in der Regel aus einer Art Schrägansicht gezeigt, bei Bedarf wird jedoch auf die weitaus spektakulärere Seitenansicht umgeschaltet, in welcher die Polygon-Charaktere in ihrer ganzen Pracht zur Geltung kommen. Die Spezialfähigkeiten werden bei Ninja ausgiebig genutzt. Dank des Einsatzes von Playfields wirken nicht nur die Böden extrem detailliert, man kann sogar wesentlich mehr Polygone als

üblich für die Gestaltung der Charaktere verwenden. Ähnlich eindrucksvoll sehen die Nebelschwaden in der Vulkanstage aus, die ebenfalls mit Rechenzeit-sparenden Playfields inszeniert werden. Zahlreiche echte Transparenzeffekte gibt es zudem beim Einsatz von Specials-Moves zu sehen. Die Krönung des Spiels sind ein motivierender 2-Spieler-Modus und ein neuartiges Intro, das beim Betrachten mit einer Rot/Grün-Pappbrille richtig dreidimensional wirkt. (Hans Ippisch)

Hersteller: Core Design
Er-scheint: Anfang '97 **Genre:** 3D-Beat 'em Up
Umsetzungen geplant: PlayStation



Und er kann sie doch! Dank dieser Zaubersprüche sieht man, daß der Saturn sehr wohl Transparenz-Effekte beherrscht.



Im Kampf gegen die zahlreichen Samurais kann der Ninia auf Special Moves zurückgreifen.



Dank Playfields gibt es in der Vulkanstage diesen wunderbaren Nebel-Effekt zu sehen.

BORSE-SCREEN

Suche Winter... Tausche, kau...
und Street...
Videospiel-Club sucht Mitglieder...
Verkaufe Super Nintendo...
S... und Z...

MASTER SYSTEM

Sehr billig! Verkäufe GG mit Netzteil, ARP und 39 Spielen (FIFA Soccer, Star Wars, WWF Raw, Road Rash usw.) für VB 380 DM! Super erhalten! Oder für PS Tekken: 65 DM! Tel. 05806/214, ab 16 Uhr, nach Elke fragen.

Verkaufe Master System, 2 Joypads, 9 Spiele, VB 199 DM + Porto. Tel. 07181/83569 (Torsten), 15-18 Uhr.

GAME BOY

Verkaufe Game Boy (neu), schwarz, mit 14 Spielen (WWF Raw, Tennis, NBA Jam T.E., Wario Land, Street Fighter 2 usw.) mit Action Replay und Adapter für 80 DM (70 FR). Tel. 01/3226637 (Marco)

Suche günstigen Game Boy und jede Menge Spiele (keine Multimodule). Suche auch Sega Game Gear mit Spielen! Kauf oder Tausch. Tel. 0172/4309938

Verkaufe MD 2 + 2 Game Boys mit Lupen. Spiele für MD: Beat 'em Ups, Micro Machines 2, Power Rangers, Eternal Champions, NBA Jam T.E. + Pro ARP 2. Spiele für Game Boy: Double Dragon, Beat 'em Up, Battle Toads, Raging Fighter, Dr. Francken 2, Zen Intergalactic Ninja, Darkwing Duck, Speedy Gonzales, Hardware MD: 2 6-Button-Pads mit Zeitlupe + Turbo, 2 3-Button Pads. Stefan Görting, Rotfuchsstr. 39, 04329 Leizig, Tel. 0341/2520986

NES

25 NES-Spiele zu verkaufen für 750 DM. Nur komplett. Tel. 04529/624, ab 18 Uhr

Tausche NES mit 3 Spielen, Earthworm Jim 2, Super Bomberman 2, Turrican 2 (D) gegen Neo Geo mit 2+3 Spielen, Fatal Fury, Real Bout, Samurai Shodown 3, World Heroes Perfect. Tel. 0511/431847

NEO GEO

Neo Geo, 2JB, 21 Module (nur Spitzengames), z.B. Pulstar, King of Fighters 94/95, Sam. Shodown II/III etc., auch einzeln. Nintendo 64/Ultra 64 + Spiele, 100% neu, auf Vorbestellung. Aus Gewinn: PlayStation (Seriennummer <56...) + 15 Spiele, 100% neu, zu verkaufen, alles auch einzeln, 1A Zustand. Tel. 02161/894148, ab 18 Uhr (Andre). Kaufe und verkaufe gebrauchte (nur gut erhaltene) PS-Spiele.

Verk. für Neo Geo CD Burning Fight 30 DM, Top Hunter 40 DM, Savage Reign 60 DM, Art of Fighting 2 50 DM, King of Fighters '94 40 DM, King of Fighters '95 70 DM, World Heroes Perfect 50 DM, Samurai Sh. 240 DM, Fatal Fury 3 50 DM und 1 Joypad 30 DM u. 1 Scart-Kabel 15 DM VB. Tel. 02307/69456

Tausche SNK Neo Geo CD Games Ninja Combat u. Mutation Nation, Fatal Fury 3 gegen Sengoku 1, Viewpoint, Fatal Fury 1. Erreichbar nur am Wochenende ab 17 Uhr, Markus, Tel.0231/673268

Verkaufe Neo Geo CD, 2 Pads, 1 Board mit 11 Spielen, z. B. SS 2+3, KOF 94+95, FF3 usw. VB 650 DM. Suche auch alles von Star Wars. Tel. 0261/22663, Frank

Suche jede Menge Module (alles anbieten). Kauf oder Tausch. Habe: Samurai S. II, Art of F. II, S. Sidekicks II uva. Verk. Neo Geo (RGB) incl. Memory Card, 2 Joyboards, SNK-Tasche (limited Edition) + Art of Fighting für 280 DM VHB. Habe auch Neo Geo Poster etc. Tel. 0172/4309938

Verk. Neo Geo-Spiele: Fatal Fury III 60 DM, Viewpoint 70 DM, Savage Reign 60 DM, Agressor of Dark Combat 60 DM, Street Hoop 60 DM, Galaxy Fight 60 DM, King of Fighter '95 80 DM, Neo Geo CD-Gerät für 300 DM. Tel. 04529/624, ab 18 Uhr

Neo Geo RGB (jp) + Samurai Shodown (US) und Samurai Shodown 2 (jp) für 400 DM. Tel. 0251/212846. Verkäufe auch Spiele für PlayStation und Sega Saturn.

3DO

Verkaufe Goldstar 3DO mit 8 Spielen (FIFA Soccer, Return Fire, Samurai Shodown, Gex, Need for Speed, Road Rash, Wing Commander 3, Slam 'n Jam) und 2 Joypads für 600 DM. Tel. 0381/7680909, ab 19 Uhr

JAGUAR

Suche Spiele aller Art für Atari Jaguar. Zahle entsprechend gut. Angebote an: Thorsten Krech, H.d. Schule 11, 34260 Kaufungen.

Suche komplette (z.B. Verpackung, Anleitung, Overlay,...) Module und CDs für Jaguar und Vectrex. Bitte schickt Eure Listen an: Michael Zandt, Hölderlinstr. 7, 73084 Salach

Verk. Jaguar mit 7 Spielen, 2 Pads für 450 DM mit AvP, Iron Soldier, Burn Out usw. Tel. 06303/5473, ab 19 Uhr

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

Suche für Jaguar und CD Power D. Rally, Syndicate, Ultra Vortex, Braindead 13, Dragon's Lair 1, Sensible Soccer, Attack of the Mutant Penguins, Atari Karts, zahle bis 50 DM. Tel. 06303/6147, nach Marcel fragen.

Jaguar (Pal) mit RGB-Kabel und Spielen (Iron Sol., Kasumi Ninja, AVP, D, Defender 2000, Tempest 2000 und Cyberm.) zu verkaufen. Preis 300 DM. Tel. 0202/403500, ab 17 Uhr

MEGA DRIVE

VK: 110 MD-Sp., MD I, MCD I, ARP, viel Zub.,MS-Converter, Neo Geo CD! Suche: Multi Mega bis 160 DM, Saturn bis 220 DM, PS bis 200 DM, 32X bis 45 DM, 3DO bis 130 DM, TV-Tuner zu Game Gear, Nomad bis 90 DM!!! Tel./Fax. 02421/770061! Bis dann!

Verkaufe MD 2 + 2 Game Boys mit Lupen. Spiele für MD: Beat 'em Ups, Micro Machines 2, Power Rangers, Eternal Champions, NBA Jam T.E. + Pro ARP 2, Spiele für Game Boy: Double Dragon, Beat 'em Up, Battle Toads, Raging Fighter, Dr. Francken

2, Zen Intergalactic Ninja, Darkwing Duck, Speedy Gonzales. Hardware MD: 2 6-Button-Pads mit Zeitlupe + Turbo, 2 3-Button Pads. Stefan Görting Rotfuchsstr. 39, 04329 Leizig, Tel. 0341/2520986

100 Mega Drive-Spiele für 3800 DM zu verkaufen. Nur zusammen. Alle Spiele mit Verpackung und Anleitung (dt/US/jp). Tel. 04529/624, ab 18 Uhr.

Verk. Mega Drive mit 8 Spielen für 350 DM und Game Gear mit 2 Spielen für 150 DM. Tel. 06303/6147, nach Marcel fragen.

Verkaufe MD, MCD 2, 4 Pads, 16 Module + 6 CDs für VB 750 DM. Nur alles zusammen oder tausche gegen PS (Pal), 2 Pads + 2 Spiele. Tel. 02156/1687 (Marco)

VK: Jede Menge MD- + MCD-Spiele + MCD 1 (Rarität) + ARP + Zub.! 3DO + Sp.! Suche: Multi-Mega + Sat + PS! Suche: Back Up für MCD, MD-Spiele: Sidepocket + Pool + Snooker, Lunar etc. für MCD! Tel./Fax: 02421/770061, bis 22 Uhr. Bis dann.

VK: MD 1 (50/60Hz), MCD 1 (jp), Zub. + jede Menge Spiele von A-Z! Goldstar 3DO (neu) + 10 Spiele! 32X-Spiele! Neo Geo CD, 1 Spiel + 2 Pads!! Kurz gesagt, alles was das Spielherz höher schlagen läßt! Tel./Fax: 02421/770061! PS.: Suche Multi-Mega, Saturn, PS! Postweg-NN-Sendung möglich!

Verkaufe MD-Konsole, habe Story of Thor, Theme Park, Landstalker usw., VHB. Habe auch Game Boy mit 16 Spielen, VB. Ruft an! Tel. 06841/72166, ab 20 Uhr (Christian)

Tausche/verkaufe: NHL '96, FIFA '95, WWF Arcade, V.R., SSF 2, WWF Raw, Story of Thor, Skeleton Krew, Jurassic Rark 1, General Chaos,... Suche EWJ 2, Sonjc 3, NBA Live '95, '96, Theme Park,... Tausche auch alles gegen Saturn mit Spielen! Ruft an unter: Tel. 02237/8905, Andi. Tausche auch Game Gear-Spiele.

Verkaufe Mega Drive, 20 Spiele (z.B. PGA Golf 3, MM 2, NBA Jam T.E., ...), MD-Buch, 2 Pads, 2 Verlängerungskabel, viele Zeitschriften für nur 950 DM (NP 2200 DM). Master System + 10 Spiele für nur 300 DM. Beides zusammen 1100 DM. Game Boy + Spiel für 50 DM. Tel. 07329/6186 (Björn)

Verkaufe Super Nintendo + Adapter u. Mega Drive + Adapter für je 100 DM und Rollenspiele: Shining Force II, Phantasy Star IV, Story of Thor, Illusion of Gaia, Breath of Fire II, Chronotrigger, Earthworm Jim oder alle zusammen für 560 DM. Gaby, Tel. 0221/404932

Verkaufe MD 2, 15 Spiele, 2 Pads (Garantie bis Juli '96), z.B. Theme Park, Syndicate für 550 DM. Tel. 09544/2761, täglich bis 21 Uhr erreichbar.

Suche Hang On, Panzer Dragoon 2, Gradus Deluxe, High Velocity, In the Hunt, Darius, Wipe Out, Spiele möglichst dt. oder US. Tel. 07351/21242, 18-19 Uhr

Tausche NG-CD mit 10 Spielen, wie z.B. Samurai Shodown 2, Fatal Fury 3, NAM 75, S.S.K. II und MD II mit 14 Spielen, wie z.B. NHL '96, V.R., SSF II, Story of Thor, U.

Strike, FIFA '96, WWF Arcade,... gegen Saturn mit Spielen, wie V.F. 2, Daytona, Sega Rally,... oder PS mit Spielen. Verkäufe/tausche auch GG-Spiele. Ruft an unter: Tel. 02237/8905, Andreas. Es lohnt sich!!!

Löse meine Mega Drive- und Mega CD-Sammlung auf! Viele Topspiele für 30 DM. Verk. Mega CD 2 für nur 100 DM. Verk. Super Scope mit 6 Spielen (US) für nur 70 DM. Verk. und tausche Spiele für SNES, Game Gear, 3DO, Saturn und PS. Verk. Lenkrad für Saturn für 90 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Verkaufe Master System, 2 Joypads, 9 Spiele, VB 199 DM + Porto. Tel. 07181/83569 (Torsten), 15-18 Uhr

Verkaufe MD II, 2 Joypads, ARP, 20 Spiele, VB 899 DM + Porto (neu 2250 DM). Tel. 07181/83569 (Torsten), 15-18 Uhr.

SATURN

Verkaufe folgende Importspiele: SAT: Panzer Dragoon 2, Daytona, Galaxy Fight, Golden Axe, K.o.F. '95, VF Remix + VF II Video CD. PS: Toh Shin Den II, NBA Jam, Primal Rage, Ridge Racer, SF Alpha, 2x Tekken, Winning Eleven & WWF Arcade. Tel. 07221/70443 (ab 14 Uhr)

Verk. US & jp. Saturn-Spiele. Galactic Attack US 75 DM. Theme Park US 65 DM, Myst US 75 DM, Defcon 5 US 65 DM, Sim City 2000 US 65 DM, Mystaria US 65 DM, Hi Octane US 55 DM, Shinobi US 65 DM, NHL Allstar Hockey US 65 DM, Gradus jp. 80 DM, Panzer Dragoon 2 jp. 75 DM, In the Hunt jp. 80 DM, Darius Gaiden jp. 55 DM, Parodius jp. 65 DM, V. Fighter Remix jp. 40 DM, Galaxy Fight jp. 55 DM. Tel. 04529/624, ab 18 Uhr

Verkaufe: Sega Saturn (US), 2 Joypads, 1 Demo-CD, Virtua Fighter 2 (US) für VB 530 DM, erst 1,5 Monate alt! Steven Fischer, Tel. 02772/54826

Kaufe Spiele für Saturn, PS + SNES, auch Sammlungen mit Konsole. Suche vorrangig Neuheiten. Suche für SNES Strategie- und Rollenspiele. Tel. 04774/1789, ab 18.30 Uhr (Rainer)

Suche Saturn und Sony PS mit Spielen. Suche auch komplette Sammlungen für SNES, GB, MD usw. Suche auch Neuheiten für alle Systeme von Nintendo und Sega. Tel. 0641/970436, Monika

Verkaufe aktuelle Saturn-Spiele. Tel. 08845/9547

Verkaufe: Twinbee Deluxe Pack jp. für 50 DM, Darius Gaiden jp. für 55 DM, Solar Eclipse US für 60 DM, Mystaria RGB US für 60 DM, Mystery Mansion dt. für 55 DM oder zusammen für 300 DM. Anrufen unter Tel. 0611/601691, ab 17 Uhr (nach Alex fragen)

(Ver-)Kaufe SAT- u. PS-Games. Habe X-Men, Shinobi, Nightwarriors, F-1 (jp.), SF Alpha, V. Racing, Panzer, FIFA '96, Sega Hockey (US). Habe auch PS-Games Trilogy, Biohazard, Rayman, SF-Movie, Tekken 2 usw. Ruft an: Tel. 06271/5873. Habe keine Pal-Games!

PLAYSTATION

Verkaufe/tausche für PS: Twisted Metal 65 DM, Johnny Bazookatone 65 DM, Tekken 70 DM. Bei Gesamtkauf 190 DM + 1 Demo CD + Paßwörter. Suche: RRR, Darkstalkers, Rock 'n' Roll Racing II. Ruft an! Tel. 02041/58620

Tausche PS-Games!! Suche z.B.: RRR, Tilt, NegCom Joypad. Verk./tausche gegen PS-Spiele oder Zubehör. Komplettsammlungen von Videozeitschriften. Tel. 07354/1487, ab 17 Uhr.

Tausche: Defcon 5, Shellshock, Criticom, Crazy Ivan, Discworld. Suche: Twisted Metal, Warhawk, Rayman, Starblade - alpha, Chronicles of the Sword und Fade to Black. Tel. 0511/735989, Fax: 0511/739845

Verkaufe PlayStation mit Demo-CD 1, Theme Park, Extreme Games, Antennen-Adapter, 2 Pads und Memory Card für 550 DM. Marc Heinzelmann, Lindenstr. 3, 88371 Ebersbach, Tel. 07584/3955

Verk. Sony PS-Spiele (alle dt.): Loaded 70 DM, Theme Park 65 DM, Destruction Derby 70 DM, Ridge Racer 70 DM, Wing Commander III 75 DM, Striker '96 70 DM, Mickey's Wild Adv. 70 DM, Warhawk 70 DM, Krazy Ivan 70 DM, FIFA Soccer '96 75 DM, NBA Jam T.E. 65 DM, Toshinden 70 DM, Goal Storm 70 DM, Galaxy Fight 75 DM, Criticom 75 DM, RGB-Kabel 30 DM. Tel. 04529/624, ab 18 Uhr

Suche Mitglieder zwecks Clubgründung in Steinfurt und Umgebung (max. 60 km). Euch erwarten: Clubzeitung, Tips & Tricks, monatliche Treffs, Tausch etc. Mehr Infos unter: Tel. 02551/80842, nach Benjamin fragen. Oder unter: Tel. 02551/80228, ab 19 Uhr nach Björn fragen.

Verk. Sony PS-Spiele: Actua Soccer, Krazy Ivan, Alien Tr., Worms, Novastorm, Thunderhawk 2, D, Johnny Baz., 3 Prügelspiele, NBA Jam, 3D-Shooter, 5 weitere Spiele 45-65 DM. PSX Pro Mag + CD 16 DM, Sony Controller 35 DM. Tel. 09261/93104, ab 18 Uhr.

Löse meine PS-Sammlung auf! Krazy Ivan (60 DM), Wing Commander III (60 DM), Theme Park (60 DM), Wipe Out (60 DM), Discworld (dt.-sprachig) (70 DM), Rayman (60 DM), FIFA Soccer (60 DM). Alle Spiele sind Pal-Versionen und 100% in Ordnung. Tel. 07131/253984 (Andreas) Peaze!!!

Hallo! K. VK. T Animes und PS-Spiele (hauptsächlich Importe)! Suche auch evl. NG-CD (günstig). Habe sehr viel Animes und Neuheiten für PS. Suche u.a. für PS Horned Owl und 3x3 Eyes. Ruft an: Tel. 0221/738979! (Gabriel)

Verkaufe Road Rash (60 DM), Warhawk (50 DM), Ridge Racer (50 DM), B.A. Toshinden (60 DM), alles Pal. Tel. 06732/4257, Christoph

Verk./tausche für PS. Habe Warhawk, Thunderhawk, Worms, Battle Arena Toshinden. Suche NHL Face Off, X-Com. Tel. 0373564801, ab 16 Uhr (Lars)

Tausche/verk. PS-Spiele!! Suche True Pinball, RRR, NegCom Pad, Lenkrad usw. Verk. Komplettsammlung von Videomagazinen ab 100 DM oder PS-Spiele. Tel. 07354/1487, ab 17 Uhr

Verkaufe SNES mit 2 Joypads und US-Adapter Fire. 7 Spiele Lufia (US), Final Fight 2 (US), Actraiser 1, SMW 2, Secret of E., Secret of M., Metal Marines und Ausgaben Total sowie 27 Ausgaben Video Games. NP 1450 DM, VB 750 DM oder Tausch gegen PS mit Mem. Card m. 1 Spiel. Tel. 0212/201843, Markus

Suche Neuheiten + Komplettsammlungen + Konsolen für Sony PS, Saturn, SNES, GB usw. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970424, Kirsten

Suche: Resident Evil, Need for Speed, Wing. 3, Toshinden 2, alles Pal. Tel. 03562/663915, nach 14 Uhr (Silvio). Zahle sehr gut!

Aufgepaßt! Verkaufe Sony PlayStation, 4 Spiele, 2 Joypads, z.B. Ridge Racer, Destruction Derby, Extreme Games, Rapid Reload, (nur komplett). VB 900 DM, neu 1100 DM. 2,5 Monate alt. Tausche auch gegen Sega Saturn, 2 Joypads, 2 Spiele. Also ruft an unter: Tel. 07631/74641 (Patric)

Suche Viewpoint, Raiden Project, Ridge Racer Revolution, Need for Speed, Myst. Thomas Beck, Eichendorffweg 37, 88400 Biberach.

Verkaufe PlayStation-Spiele zu fairen Preisen. Tel. 0166/10022443

Verk. PS, 2 Pads, M. Card, TV-Adapter, CD-Box, 9 Spiele: Ridge Racer, Raiden P., Cybersled, Rayman, Toshinden, Worms, Parodius, Thunderhawk 2, The Need for Speed, Demo-CD für 1500 DM VB. Tel. 02043/62419 (Robin)

Kaufe Spiele für Saturn, PS, SNES, auch Sammlungen mit Konsole. Suche vorrangig Neuheiten. Suche für SNES Strategie- und Rollenspiele. Tel. 04774/1789, ab 18.30 Uhr (Rainer)

Verkaufe PlayStation mit 1 Pad, 1 Memo Card, RGB-Kabel, Destruction Derby und FIFA Soccer '96, Preis n. VB. Tel. 0365/31488, Andreas.

Verkaufe für PlayStation: Alien Trilogy (70 DM), Discworld (65 DM) und total NBA '96 (70 DM), nur in Hamburg! Tausche auch gegen Resident Evil! Tel. 040/7150247 (Daniel)

Suche PlayStation-Spiele, unter anderem: Road Rash, Rayman, Worms, Namco Museum 1, Gex, Galaxy Fight, Zero Divide, WipeOut, Streetfighter Alpha, Toshinden 2, bis 50 DM. Nina Wuchterl, Am Friedrichstein 30, 34537 Bad Wildungen.

Verk. PS mit 57 Spielen und Zubehör (2. Pad, Memory Card usw.) für VB 3300 DM. Tel. 0261/73982, ab 23 Uhr (Thomas)

Verkaufe PS-Spiele: Krazy Ivan, Theme Park, Panzer General (US), je 60 DM; Actua (ran) Soccer, Magic Carpet, je 70 DM. Tel. 09851/1731

Verkaufe/tausche für PS: Wipe Out, Destr. Derby, Extreme Games und FIFA '96, je nur 50 DM, bei Tausch auch evtl. 2:1!! Tel. 07056/1556

Sony PlayStation mit 7 Spielen (z.B. Wipe Out, Ridge Racer, ...), Memory Card, Joypads für 1000 DM zu verkaufen. Tel. 02572/97780 (evl. Anrufbeantworter)

Verkaufe/tausche: Loaded, Thunderhawk 2, Twisted Metal, Krazy Ivan, FIFA Soccer '96, ESPN Extreme Games und Theme Park für je 70 DM und Alien Trilogy für 80 DM (alles komplett, Pal und 100% o.k.) oder tausche gegen Road Rash, Discworld (dt.), Shellshock, NFL Game Day, Descent, Agile Warrior, Air Combat oder andere! Verkaufe für SNES: NFL Quarerback Club, Troy Aikman Football je 40 DM. Ruft an!!! Tel. 02236/40793 (David)

Verkaufe/tausche PS-Spiele: Habe z.B. Fade to Black, BAT, PGA, Resident Evil, Rayman, Alien Trilogy, Discworld, Tekken 2, Return Fire. Suche z.B. Formula 1, Syndicate Wars und weitere neue Spiele. Habe außerdem noch über 100 Konsolenzeitschriften. Tel. 02552/80842

Tausche/kaufe/verkaufe alles für PlayStation und Saturn. Suche Neuheiten und Sammlungen + Konsole. Suche Tekken 2,, Syndicate Wars! Tel 09331/7630 (Chris, bis 24 Uhr) 100% zuverlässig! Suche gebrauchtes Nintendo 64 und PC-Engine + Final Match Tennis!

Kaufe PlayStation für 400 DM. Kaufe auch Spielsammlungen für PS und Saturn. Pierre Jahn, Karlsbaderstr. 126, 09465 Sehma, Tel. 03733/66973

Verk. PS (4 Monate alt) mit Tekken und Need for Speed (alles dt.) für 500 DM. Tel. 02522/60537

Verkaufe für PS Alien Trilogy für 75 DM. Tel. 036624/20584 (Ronny)

Verkaufe: PlayStation mit Umbau (Pal + NTSC) u. RGB-Kabel, incl. 2 Joypads, Memo Card, Mouse und 8 Spielen (u.a. Discworld, Ridge Racer Rev., Philosoma u. King's Field (US) + Demo-CD m. 5 Titeln (!) (100% legal) für 900 DM! Tel. 06435/1254 (Kent). Verhandlung möglich!

Verkaufe 2x Discworld (kompl. deutsch) je 50 DM, Defcon 5 (kompl. deutsch) und Kileak the Blood je 40 DM. Tausche auch gegen Shockwave Assault, Shellshock oder Thunderhawk 2. M. Burr, Dorfstr. 17, 17309 Brietzig.

Suche Sony PlayStation mit Joypad. Tel. 07623/5146

Verk.: PS-Spiele D. Derby, Magic Carpet, Discworld, FIFA '96, Striker '96, X-Com, Alien Trilogy für je 69 DM und Wing Com. 3 für 79 DM, alles dt. und ohne Kratzer. Tel. 08581/1217 (Eduard)

Verkaufe: Alien Trilogy Pal, "uncut", 69 DM, Road Rash 60 DM, Beat 'em Up 69 DM, Ridge Racer 49 DM, WC 3 79 DM, alle Spiele dt./Pal und 100%ig o.k. Außerdem: MD 1 mit 3 Spielen 90 DM. Movelisten für Beat 'em Ups für 10 DM, Cheatlisten für Beat 'em Ups für 5 DM. Tel. 02721/941133, ab 15 Uhr.

Suche Worms, tausche gegen Discworld. Tel. 08142/6755, 14-20 Uhr.

Verk. 2 Monate alte PlayStation, 1 Joypad, 1 Maus, 7 Spiele, z.B. FIFA '96, Total NBA '96, Tekken etc. und 2 Demos im Wert von 1300 DM für 970 DM. Tel. 05659/1299 (ab 18 Uhr). Verlangt Steffen.

Wing Commander 3 verkaufe ich für 70 DM oder tausche gegen Ridge Racer Rev. Clockwork Knight (SAT) 50 DM oder Tausch gegen Ridge Racer 1. Tel. 0621/555871

PlayStation (Pal), 2 Pads, Memory Card, RGB-Kabel, 18 Spiele für VB 1500 DM zu verkaufen. Tel. 07731/53431

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

Suche günstig PlayStation und Spiele (Kauf oder Tausch). Habe: Tekken, Twisted Metal & Discworld. Suche auch günstigen Saturn mit Spielen! Tel. 0172/4309938

Suche Choro Q für die PlayStation. Tel. 08032/1746, ab 16 Uhr, Tel. 08642/60124 bis 15 Uhr

Meine Adresse:

**An Redaktion Mega Fun
 Stichwort Börse
 Pleicher Schulgasse 2
 97070 Würzburg**

**Meine derzeitigen drei
 Lieblingstitel:**
 (bitte auch das System angeben)

1. _____
 2. _____
 3. _____

Rubrik für Kleinanzeige (bitte ankreuzen)

- | | |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Mega Drive | <input type="checkbox"/> Saturn |
| <input type="checkbox"/> Super Nintendo | <input type="checkbox"/> Master System/Game Gear |
| <input type="checkbox"/> 3DO | <input type="checkbox"/> Nintendo NES |
| <input type="checkbox"/> Neo Geo | <input type="checkbox"/> Game Boy |
| <input type="checkbox"/> Jaguar | <input type="checkbox"/> Verschiedenes |
| <input type="checkbox"/> PlayStation | |

Anzeigentext (bitte in Druckbuchstaben)
 (pro Kleinanzeige bitte 5,- DM in bar beilegen)

Meckerkasten

**Wie findest Du folgende Rubriken?
 Wertung von 1 (Super) bis 6
 (schlecht).**

Software News	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Scene	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Previews	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Spietests	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Helpline	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Mega Mail	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Core Design-Special	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Beat 'em Up-Special	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Titelseite	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Editorial	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Inside	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Nintendo 64-Special	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Gesamtnote	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>

BITTE BEACHTEN !

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

Verkaufe PlayStation (dt.), Pad + WipeOut für nur 449 DM. Verkäufe außerdem Neo Geo, 1 Joyboard + 3 Spiele: Sidekicks, Fatal Fury Special, Last Resort für 349 DM oder tausche Neo Geo + die drei Spiele gegen Super Nintendo mit Spielen. Tel. 08122/6239, fragt nach Gazi!

Suche Multi-PS sowie Games z.B. Resident Evil, Ridge Racer Rev., Shellshock, Return Fire, Track & Field, Namco Museum, PP Hockey, Die Hard Trilogy, Gex, Descent, Tekken 2, Pinball, NBA In the Zone, Mickey Mania,... Tel. 02156/77827.

SUPER NINTENDO

Wahnsinn! Verk. Yoshi's Island (70 DM), EWJ 2 (70 DM), Tiny Toon 2, S.F. 2, W.C., Striker, NFL Q.b. Club, Nigel Mans. Indy Car, Stargate, Jurassic P. 2, Indiana Jones, je nur 30 DM!!! 3 Spiele nach Wahl für zus. 80 DM!!! WWF Royal Rumble u. S. Soccer zus. 40 DM, WWF Wrestl. - The Arcade Game 60 DM. Tel. 03303/401224 (Tom)

Verkaufe Theme Park für 80 DM und Street Fighter 2 für 30 DM o. tausche gegen Secret of Evermore. Tel. 03431/613094, fragt nach Jens (ab 18 Uhr)

Verk. SNES mit 2 Pads, US-Adapter und 15 Spielen (Yoshi's Island, NBA '95, EWJ, WWF Raw, SSF II, I.S. Soccer Deluxe, Diddy's Kong Quest,...) für 700-600 DM. Tel. 0831/16044, ab 18 Uhr.

Verkaufe SNES mit 2 Pads und 12 Spielen: Stunt Race FX, Streetracer, T.T. Fighters, Pitfall, Dschungelbuch, Shagful, Actraiser 2, alles Originalverpackungen, für nur 500 DM VHB. Tel. 05052/3277

Verk. für SNES. Scart-Kabel 20 DM, Infrarot Joypad von Konami 60 DM, Batman Forever 60 DM, Young Merlin 60 DM, US-Adapter 30 DM, Vortex 40 DM, Turbo Toons 65 DM, Super Dropzone 50 DM, Robotrek 80 DM, Run Saber 50 DM, Hulk 50 DM und viele Kampfspiele. Tel. 04529/624, ab 18 Uhr

Verkaufe: Madden NFL '94, SM World 1, Prince of Persia, Syndicate, PGA Tour Golf je Spiel 30 DM, Super M. Allst., Flashback, King Arthur's World, Madden NFL '95, Out of this World, Act. Repl. Pro 2 je 40 DM, Adapter für US-Spiele 15 DM. Tel. 08821/57648, Chris

Verkaufe SNES mit 2 Joypads und US-Adapter Fire, 7 Spiele Lufia (US), Final Fight 2 (US), Actraiser 1, SMW 2, Secret of E., Secret of M., Metal Marines und Ausgaben Total sowie 27 Ausgaben Video Games. NP 1450 DM, VB 750 DM oder Tausch gegen PS mit Mem. Card m. 1 Spiel. Tel. 0212/201843, Markus

Suche Neuheiten + Sammlungen + Konsolen für SNES, MD, GB usw. Suche auch Sony PS und Saturn mit Spielen. Tel. 0641/970436, Monika

Verkaufe Super Nintendo + Adapter u. Mega Drive + Adapter für je 100 DM und

Rollenspiele: Shining Force II, Phantasy Star IV, Story of Thor, Illusion of Gaia, Breath of Fire II, Chronotrigger, Earthworm Jim oder alle zusammen für 560 DM. Gaby Tel. 0221/404932

Verkaufe folgende Spiele: SF 2 Turbo 50 DM, Parodius 50 DM, Pitfall 45 DM, Starwing 50 DM, Earthworm Jim 2 90 DM, Super Metroid 65 DM, Rise of the Robots 15 DM. Tel. 089/773188, nach Björn fragen.

Suche SNES-Spiele: Ultima - False Prophet, The 7th Saga, Ogre Battle. Tel. 03448/410517 (Holger)

Verkaufe Super NES mit 2 Pads und 8 Spielen (z.B. Mario World 2, Mr. Nutz, Starwing) für 450 DM. Tel. 07391/1690.

Verkaufe/tausche SNES, 2 Joypads, Fire Adapter u. 13 Spiele, z.B. NBA Jam T.E., Samurai Shodown, Primal Rage, Turrigan 2, Rock 'n' Roll R., Wing Commander,... zusammen o. einzeln, Preise VB. Tel. 07571/3565 (Thomas)

Biete ca. 100 DM für Shanghai oder Shanghai 2 - SNES oder VB. Tel. 09382/1471

Verkaufe SNES Spielesammlung (alle Mega Fun "Gold Games") von SM World bis DKC II..., auch einzeln. Tel. 08225/787 (ab 17 Uhr), Thomas

Verkaufe SNES, 3 Pads, Super Game Boy, Action Replay, 12 Spiele (Street Fighter II, Turrigan, Super Probotector, Castlevania IV, Gods, R-Type, Aladdin, Bob, Actraiser, Super Ghouls 'n' Ghost, Shaq-Fu, Battletoads, alles Pal-Versionen, originalverpackt, VB 1000 DM. Tel. 0931/661418

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

Verk./tausche über 20 Spiele, z.B. UN-Squadron, Cybernator, Vortex, Wing Commander 1, Hulk, Spiderman - X-Men, Probotector, Captain America, Starwing, Turn + Burn, Pop 'n' Twinbee 1, Lemmings 1, King Arthur, Rise of the Robots, Saturday Night, Slam Master, Streetf. II Turbo, 4 GB-Spiele. Ab 17 Uhr, Tel. 02501/58613

Verkaufe: WWF Raw, D.K. Country, Alien 3, SSF 2, SMV 1+2, Batman Forever, Blackhawk, Final Fight 3, Schlümpfe, True Lies, Castlevania 4, SF 2, F-Zero, Primal Rage, Super Ghouls 'n' Ghosts, Super Soccer, Secret of Evermore, Asterix + Obelix, Breath of Fire 1+2. Kaufe auch SNES-Spiele für einen guten Preis, verkaufe zwischen 30 u. 60 DM. Tel. 07581/8972, ab 18 Uhr (Andreas)

Tausche Bahamoot Lagoon (jp) gegen Secret of Mana 2 (jp) oder Romancing Saga (jp) - evtl. auch noch mit Aufpreis. Tel. 02237/51534 oder 02237/51828, Torsten

Tausche/verkaufe ständig SNES-Spiele. Habe zur Zeit Ogre Battle, Lord of Dar-

Inserentenverzeichnis

Brainstorm	81
Codemasters	U4
CompuTec Verlag	36, 59, 97
Dataflash	5, U3
Dino Verlag	75
Double T Arcade Store	79
Electronic Arts	85, 87, 89, 91
Freak's Shop	19
Gamerspoint	71
Games Shop	69
Gamestore	69
GZ Games	79
Jetstream	71
Kinderschutzbund	79
Konami	63, 65, 67
Kudak	77
M.C. Game	73
Media Point	23
Playcom	9
Sony	U2
Theo Kranz	13
Ufo Games	69
Videospiele Kraschl	69
Virgin	15, 17
Wolfsoft	69

kness, Lord of Rings. Suche, kaufe, tausche auch Saturn-Spiele. Tel. 037343/7120, Ronny

Verkaufe SNES mit 7 Spielen + SGB und 4 GB-Spielen und einem 2. Joypad (Spiele z.B.: Pitfall, Probotector, Syndicate etc.). Verkäufe auch einzeln! Günstig! Tel. 039208/24533, Tangermünder Str. 38 a, 39326 Rogätz/Elbe

Verk. Kampfspiele für SNES, Fatal Fury dt. 50 DM, Fatal Fury II dt. 80 DM, Art of Fighting dt. 70 DM, Rise of the Robots dt. 70 DM, Paws of Fury 60 DM, Street Fighter II dt. 50 DM, World Heroes US 50 DM, X-Men 60 DM u.v.a. Tel. 04529/624, ab 18 Uhr

Verkaufe SNES mit 11 Spielen, z.B. Theme Park, ISS D, Flashback, Mario Allstars, Zelda 3, 1 Ascii Pad, 1 normales Pad, Stereo-AV-Kabel für 450 DM. Tel. 04823/6081 (Birger)

Verk.: SNES More Fun Set mit Zelda, Secret of Mana, Illusion of Time, Secret of Evermore, Tiny Toon und Game Boy Zelda für 450 DM. Adrian Kwiatkowski, Holzstr. 106, 45479 Mülheim

VERSCHIEDENES

Kaufe/verkaufe: SNES, Saturn, Mega Drive, PlayStation, GB, Spiele und Konsolen, nur deutsch mit Original-Verpackung. Sendet Eure Listen mit Preis an: R. Lingner, Haseb-winkel 15, 31061 Alfeld

Verkaufe MD 2 + 2 Game Boys mit Lupen. Spiele für MD: Beat' em Ups, Micro Machines 2, Power Rangers, Eternal Champions, NBA Jam T.E. + Pro ARP 2. Spiele für Game Boy: Double Dragon, Beat' em Up, Battle Toads, Raging Fighter, Dr. Francken 2, Zen Intergalactic Ninja, Darkwing Duck,

Speedy Gonzales, Hardware MD: 2 6-Button-Pads mit Zeitlupe + Turbo, 2 3-Button Pads. Stefan Görting, Rotfuchsstr. 39, 04329 Leipzig, Tel. 0341/2520986

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele für PlayStation, Saturn, SNES, Game Boy, Game Gear, u. Neo Geo (nur Modul!). Habe auch Anleitungen, Kabel (RGB-, Stereo- usw.) und über 500 Videospiele-Magazine (Video Games, Mega Fun, Maniac, Total usw.) Sofort anrufen unter: Tel. 0172/4309938. Suche auch Comics und Mangas!

Hallo! K. V. T. Animes und PS-Spiele! Hauptsächlich Importe. Suche auch evtl. NG CD (günstig!). Habe sehr viel an Amiga und Neuheiten für PS. Suche u.a. für PS Horned Owl und 3x3 Eyes. Ruft an unter: Tel. 0221/738979 (Gabriel)

Tausche 3 SNES-Spiele: Streetfighter II, Virtual Soccer, Batman Returns, 3 Game Boy-Spiele: World Cup, Raging Fighter, Tiny Toons, 4 SNES-Spiele: Ice Hockey, Nigel Mansells, Alien 3, The Battle of Olympus. Suche SNES-Spiele: International Superstar Soccer Deluxe, FIFA Soccer '96. Tel. 03928/845823 (Steven Barrera)

20 Sega Master-Spiele für 450 DM zu verkaufen, Spiele auch einzeln. Tel. 04529/624, ab 18 Uhr

Verkaufe Amiga CDTV + ca. 50 Spiele, Maus, CD-Laufwerk, Musikpr. f. 600 DM u. Game Gear + 8 Spiele f. 200 DM. Tel. 0172/8631896

Verkaufe, tausche Spiele für Saturn, MD, MCD. Habe u.a. V.F. II, Sega Rally, F-1, Vic. Boxing, Panzer Dragoon, Mystery Mansion. Verkäufe Tips, Tricks und Cheats zu fast allen Spielen. Suche u.a. neue Importspiele. Angebote an: Enrico, Tel. 0341/4126144 (ab 16 Uhr).

Verkaufe Move-, Kombo- und Fatalitylisten für aktuelle Prügelspiele und Arcade-Hits. Infos gegen frankierten Rückumschlag bei: A. Purzer, Edlingerstr. 22, D-81543 München

Tausche/verk. PS-Spiele!! Suche True Pinball, RRR, NegCon Pad, Lenkrad usw. Verk. Komplettsammlung von Videomagazinen ab 100 DM oder PS-Spiele. Tel. 07354/1487, ab 17 Uhr

Biete für MD: Eternal Champions, NBA Jam T.E., Power Rangers, 2 Drei-Button-Pads; für GB: Speedy Gonzales, Darkwing Duck, Zen Intergalactic Ninja, Double Dragon + Battle Toads, Raging Fighter, Dr. Franken 2, außerdem 2 Lupen. Tel. 0341/2520968 (Stefan oder Christian), ab 15 Uhr.

Verk.: Platinen: Vendetta + Double Dragon II (zus. 400 DM). Suche für Neo Geo Modul: Double Dragon, Kabuki Clash, Mo-Do: Tel. 0941/561557, Fr-So: Tel. 09922/6220 (Michael)

Verkaufe, tausche, suche! Spiele für SNES, MD, GB, zahle 30-40 DM. Verk. oder tausche Asterix & Obelix (SNES) und Die Simpsons (SNES), tausche auch gegen MD-Spiele. Tel. 04261/82244

!!Achtung!! Kaufe MD, MCD, 32X, SNES und besonders wichtig: Sega Nomad (alle Import o. dt.). Kaufe auch Spiele u./o. Zubehör aller Art. Call now!!! Tel. 04131/791573 (ab 19 Uhr, Filip)

Verkaufe preiswert meine SNES-, NES- und GB-Spiele. Gratisliste von S. Nilson, Gedlitzer Weg 19, 29471 Gartow.

Löse meine Mega Drive- und Mega CD-Sammlung auf! Viele Topspiele für 30 DM. Verk. Mega CD 2 für nur 100 DM. Verk.

Super Scope mit 6 Spielen (US) für nur 70 DM. Verk. und tausche Spiele für SNES, Game Gear, 3DO, Saturn und PS. Verk. Lenkrad für Saturn für 90 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Neo Geo RGB (jp) + Samurai Shodown (US) und Samurai Showdown 2 (jp) für 400 DM. Tel. 0251/21846. Verkaufe auch Spiele für PlayStation und Sega Saturn.

Tausche/verkaufe/kaufe alles für PlayStation und Saturn. Suche Neuheiten und Sammlungen + Konsole. Suche Tekken 2, Syndicate Wars! Tel. 09331/7630 (Chris, bis 24 Uhr) 100 % zuverlässig! Suche gebrauchtes Nintendo 64 und PC-Engine + Final Match Tennis!

Verkaufe oder tausche (gegen PlayStation mit Sp.) Super Nintendo, 9 Spiele + 2 Pads (Secret of Mana, Secret of Evermore, Zelda (alle mit Sp.-Ber.), True Lies, Aladdin, World L. Basketball, Super Game Boy, Action Replay 2, Lemmings, Super Punch Out. S.M. World) für 1000-1400 DM, Originalpreis 1939 DM. Meldet Euch bei mir (Mathias), Tel. 0345/4820145

Verkaufe Game Boy (neu), schwarz, mit 14 Spielen (WWF Raw, Tennis, NBA Jam T.E., Wario Land, Street Fighter 2 usw.) mit Action Replay und Adapter für 80 DM (70 FR). Tel. 01/3226637 (Schweiz), Marco

Suche: das alte Wrestlemania für Super Nintendo mit Verpackung: Zahle oder tausche. Habe 20 Games. Ruft bitte an. Wichtig!!! Tel. 01/3226637 (Schweiz), Marco.

Suche PCFX-Games! Biete um 100 DM Pro (!) Game. Suche PC-Engine Soft (CDs!). Verk. La Blue Girl 3+4 auf CD. Tausche Turbo Grafix (mit Schalter) + Game gegen 1 PCFX-Game! Tel. 02381/57319, Fax: 02381/161459, ab 16 Uhr.

Verkaufe für SNES Super Metroid mit engl. Spieleberater für 50 DM, Street Racer 40 DM, Sim City (ohne Verpackung) 30 DM. Für MD jede Menge Spiele von 30-65 DM, z.B: MM2, PGA Golf 3 50 DM, Aladdin 40 DM usw. Alles ist 100% in Ordnung. Tel. 07329/6186 (Björn)

Verkaufe für PS: FIFA '96 60 Fr, Kileak 45 Fr, Need for Speed 60 Fr, Air Combat 50 Fr, Thunderhawk 60 Fr, für SNES: DKC 2 50 Fr, Jungle Strike 30 Fr, Top Gear 2 30 Fr, Asterix 20 Fr, Olympics 30 Fr o. tausche gegen Alien Trilogy, alle Pal. Auch verhandeln. Nur Schweiz. Tel. 031/8395551 (Maniel)

Verkaufe/tausche Commodore 64 mit 500 Spielen und viel Hardware für VB 180 DM oder tausche gegen 1-2 Spiele für Saturn, z.B. Gala Racers, Sega Rally, Road Rash und suche beide Demo CDs für Saturn. Tel. 07522/4963.

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

Nintendo 64 mit Game, Heftsammlungen, Video Games, Maniac, Mega Fun, Game Pro. Sony-Video, -Datenprojektor, Top Zustand, NP 19.000 DM für 4300 DM. Suche PS mit Mad Katz und F-1. Tel.+Fax 07263/2489

Verk.: Neo Geo CD mit 3 Spielen (King of Fighters '95, Pulstar, Viewpoint), 2. Pad für 400 DM. Verk.: Mega Drive mit 8 Spielen, 3. Pad für 300 DM und Game Gear für 150 DM mit 2 Spielen. Tel. 06303/6147, nach Marcel fragen.

Verkaufe und kaufe Spiele + Hardware für PC-Engine/Turbo Duo. Habe außerdem noch diverse Spiele-3DO und einige Auto-

maten-Platinen. Tel. 02374/850355, ab 17 Uhr.

Hi, Chummers! Ein Videospiele-Freak möchte sich im Rollenspieluniversum umsehen. Suche eine Gruppe, die mich in die Regeln usw. einweiht. Shadowrun bevorzugt. Kommt Ihr aus Ludwigshafen oder extrem naher Umgebung, dann ruft an! Tel. 0621/555871 (Frank)

Suche für MAK die Platinen Grayzor und Chopflifer. Tel. 04131/65645, ab 17.30 Uhr.

Verk. Johnny Bazookatone (dt) 45 DM, Victory Goal (dt) 35 DM, Myst (dt) 45 DM, Bug (US) 45 DM, Virtua Fighter 2 (US) 50 DM, Off World Interceptor 45 DM, Extreme Games (US) 55 DM, Ace Combat (jp) 50 DM, Cyberspeed (dt) 35 DM, Alien Trilogy (UK) 60 DM, Warhawk (dt) 55 DM, Thunderhawk 2 (dt) 70 DM. Tel. 02154/40096, ab 18 Uhr.

Verkaufe: WWF Raw, D.K. Country, Alien 3, SSF 2, SMW 1+2, Batman Forever, Blackhawk, Final Fight 3, Schlümpfe, True Lies, Castlevania 4, SF 2, F-Zero, Primal Rage, Super Ghouls 'n' Ghosts, Super Soccer, Secret of Evermore, Asterix + Obelix, Breath of Fire 1+2. Kaufe auch SNES-Spiele für einen guten Preis, verkaufe zwischen 30 un 60 DM. Tel. 07581/8972, ab 18 Uhr (Andreas).

Verkaufe folgende Spiele: SF 2 Turbo 50 DM, Parodius 50 DM, Pitfall 45 DM, Starwing 50 DM, Earthworm Jim 2 90 DM, Super Metroid 65 DM, Rise of the Robots 15 DM. Tel. 089/773188, nach Björn fragen.

Suche für MAK die Platinen Grayzor und Chopflifer. Tel. 04131/65645, ab 17.30 Uhr.

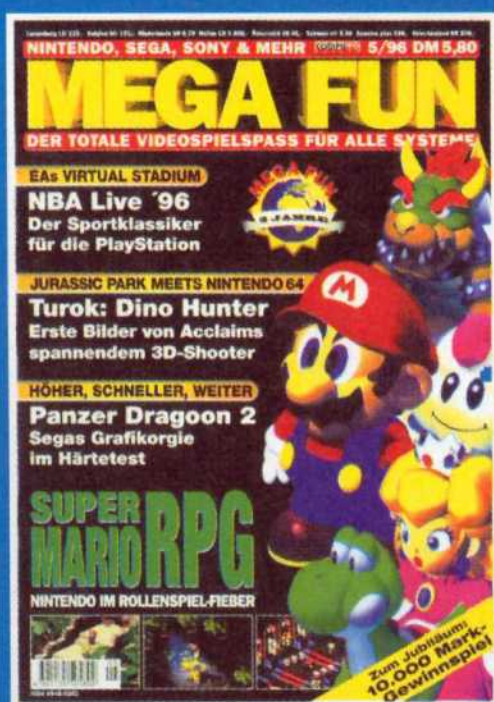
NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

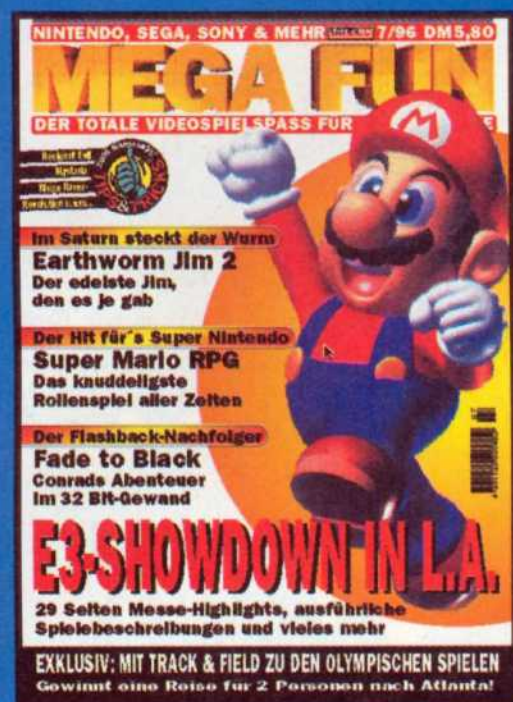
nachbestellen!



05/96



06/96



07/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> MEGA FUN 05/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 06/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 07/96	zu DM 5,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

DAS LEST IHR IN DER NÄCHSTEN

MEGA FUN

Tobal No. 1 (PS)

Die Spannung steigt: Wie wird sich das erste 3D-Prügelspiel der RPG-Spezialisten aus der Affäre ziehen? Eins ist bereits jetzt sicher: Die Balgerei bietet sehr ungewöhnliche Charaktere und einfallsreiche Bewegungsabläufe. In der nächsten Ausgabe erfahrt Ihr in einem ausführliches Preview mehr.



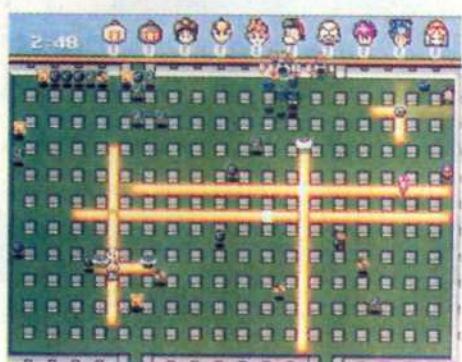
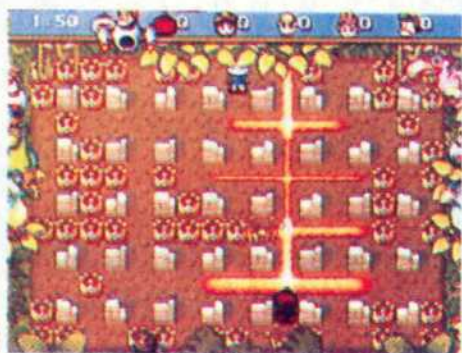
Virtua Fighter Kids (SAT)

Falls Ihr von AM2s kampfprobtter Horde immer noch nicht genug bekommen könnt, dürfte die Kids-Variante genau das Richtige für Euch sein: Knuddel-Grafik, viele Gags, Bonbonfarben und neue Moves sollen auch den insgesamt vierten VF-Aufguß zum Hit machen.



Bomberman (SAT)

Seit seinem Computer-Debüt 1986 und dem Durchbruch auf der PC Engine zwei Jahre später sind Hudson Soft knuddelige Sprengmeister nicht mehr aus der Videospielezene wegzudenken. Auf dem Saturn soll Bomberman dank neuer Spielelemente, verbesserter Grafik und dem wahn-sinnigen Zehn-Spieler-Modus nun einen weiteren Etappensieg feiern.



Mega Fun 9/96 erscheint am
21. Aug. 1996

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25 0

Anschrift der Redaktion:
Redaktion Mega Fun
Pleicherschulgasse 2
97 070 Würzburg
Telefon 09 31 / 15 51 8
Telefax 09 31 / 15 51 9

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur:
Uwe Kraft

Textkorrektur:
Silke Schneider, Sandrie Souleiman

Redaktion:
Uwe Kraft, Ulf Schneider

Hotline - Mega Fun:
Sonntag, d. 25. August 96, 14 - 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
Gerd Sebök

Rendering des Mega Fun-Logos:
Binärdesign, Würzburg

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 73-77, 47 058 Duisburg
Telefax 02 03 / 3 05 11 555
Telefon 02 03 / 3 05 11 -552

Verkauf:
Thomas Kammer -551
Oliver Diemers -554
Thomas Diel -552
Disposition:
Gregor Eicker -553
Anzeigenleiter: Thomas Kammer

Anzeigenverkauf:
Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34, 90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 / 9 68 32 -0

Media-Beratung: Thorsten Szameitat - 19
Media-Beratung: Wolfgang Menne - 43
Disposition: Tanja Kaiser - 32
verantwortlich: Thorsten Szameitat

Telefax: 09 11 / 6 42 78 60
Compuserve: 101647,2432
D-Netz 01 71 / 6 21 31 46

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Nintendo, Sega, Sony

Abonnement:
Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 62,-.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte:
Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

ISSN 0946-6282
Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Binärdesign, CIC Interact., Electronic Arts, Galaxy, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Klaus Lönhoff, Microprose Nintendo, Nova, Sony Interact. Europe, Sega, Virgin, Warner Interact. Entertainment.

ACTION REPLAY™

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

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH



NEU!!

- ★ **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebaute Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während Du spielst. Mit Hilfe des Codefinder's findest Du direkt Codes für die neuesten Games!
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du die Spielgeschwindigkeit von 100% bis auf 10% verringern.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.



ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

INKLUSIVE GAME!!

- ★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer 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!!

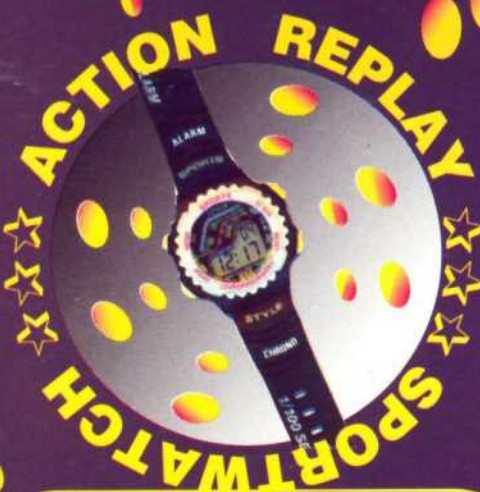
ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

- ★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast Du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
 - ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
 - ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- FÜR MASTER SYSTEM™ ODER GAME GEAR™ DM 79,-**
FÜR GAME BOY™ DM 59,- FÜR NES™ DM 99,-

**ALLE PREISE SIND KOMPLETT-PREISE,
 INKLUSIVE ACTION-REPLAY-TAUCHERUHR**

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.



ACTION-REPLAY-UHR

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

Abbildung kann abweichen.
Nur für Endkunden.

ACHTUNG!!

Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's™ sind ORIGINAL DEUTSCHE VERSIONEN, die komplett mit Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (Hotline für Tips & Tricks, Sprachcomputer, technische Unterstützung, Angebote u.s.w.), deutscher Anleitung und EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel ausgeliefert werden.

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 den Einsatz von Master System™-Games)
 für Megadrive™ DM 39,- für SNES™ (PROGR.) DM 59,-

24-STD.-BESTELLSERVICE
 TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)

DATAFLASH GmbH
 WASSENBERGSTR. 34
 46446 EMMERICH

VISA
 MasterCard

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.



Total realistisch!

Hört sich echt an, sieht echt aus, ist echt.
Sampras Extreme schlägt in Ihrem Wohnzimmer auf.



"Wahrscheinlich die beste und realistischste
Tennis-Simulation, die es jemals gab."
PC Games



Ab 24. Juni
Codemasters

SAMPRAS EXTREME TENNIS™

