

MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR **COMPUTEC** **3/97 DM 5,80**
VERLAG

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



Ausführlich gespielt

**INTERNATIONAL
Superstar Soccer 64**
Das beste Fußballspiel?

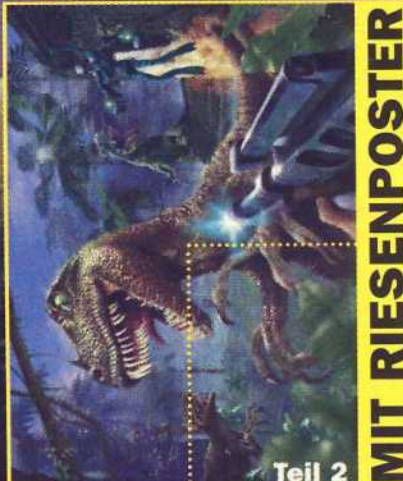
Kampf der Titanen

**Fighters Megamix
vs Soul Blade**
Was ist die neue Referenz?

Über 20 Seiten Facts zum Deutschlandstart

NINTENDO 64-SPECIAL

Im Test: Turok, Super Mario 64, Wave Race 64, Star Wars, Pilotwings 64 und Kl Gold



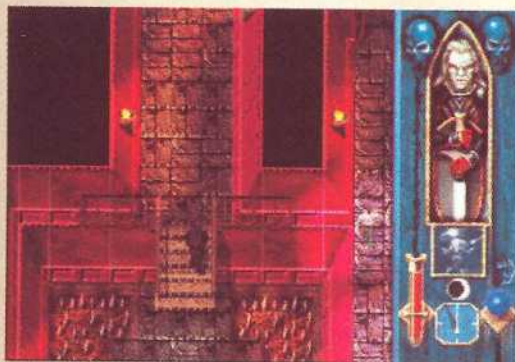
MIT RIESENPOSTER

Teil 2

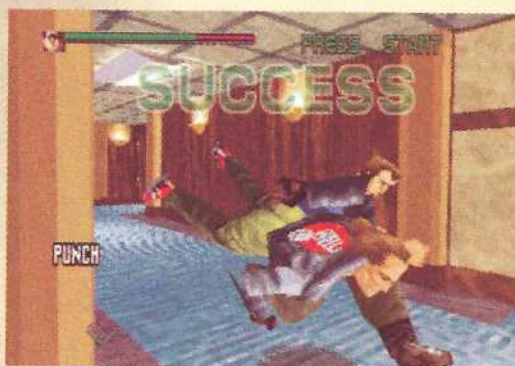




DARK SAVIOR
(SATURN) 84,- DM



LEGACY OF KAIN
(SATURN/PLAYSTATION) 89,- DM



DIE HARD ARCADE
(SATURN) 94,- DM



INTERN. S. SOCCER DELUXE
(PLAYSTATION) 94,- DM



TOMB RAIDER
(SATURN/PLAYSTATION) 89,- DM



NHL 97
(PLAYSTATION/SATURN) 84,- DM

TEL. 0931/5716-01

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

SEGA SATURN

- SEGA SATURN 379,-
- DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CDS UND CHRISTMAS NIGHTS
- SEGA SATURN PRO-SET 449,-
- WIE OBEN, INKL. COMMAND & CONQUER
- SEGA SATURN SEGA RALLY SET 449,-
- WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY
- CONTROL PAD - ORIGINAL 44,-
- EXPLORER PAD 19,-
- FIGHTER PAD 34,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
- ARCADE RACER - LENKRAD 109,-
- PREDATOR GUN - PISTOLE 69,-
- GAME BUSTER - ACTION REPLAY 89,-
- MEMORY CARD 4 MBIT - ORIGINAL 99,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-
- 4-4-2 FUSSBALL (MÄR.) 89,-
- ALIEN TRILOGY 89,-
- AMOK (MÄR.) 84,-
- ANDRETTI RACING (FEB.) 89,-
- AREA 51 (FEB.) 94,-
- ATHLETE KINGS 89,-
- BEDLAM (FEB.) 94,-
- BLACK DAWN (FEB.) 89,-
- BLAZING DRAGONS 79,-
- BUG TOO !! (FEB.) 84,-
- COMMAND & CONQUER 89,-
- CONTRA LEGACY OF WAR (MÄR.) 99,-
- CROW CITY OF ANGELS (FEB.) 89,-
- CRUSADER NO REMORSE (FEB.) 84,-
- DARK SAVIOR (FEB.) 84,-
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 94,-
- DESTRUCTION DERBY 84,-
- DIE HARD ARCADE (ENDE FEB.) 94,-
- DISCWORLD 79,-
- DRAGONHEART FIRE & STEEL 89,-
- EARTH WORM JIM 2 79,-
- EXHUMED 89,-
- FIFA SOCCER 97 (MÄR.) 84,-
- FIGHTING VIPERS 79,-
- FRANKENSTEIN (FEB.) 89,-
- GRID RUN (FEB.) 94,-
- GUN GRIFFON 79,-
- HARDCORE 4X4 89,-
- HEART OF DARKNESS (FEB.) 99,-
- HEXEN (FEB.) 84,-
- INDEPENDENCE DAY (MÄR.) 84,-
- IRON & BLOOD (FEB.) 89,-
- KRAZY IVAN 94,-
- LAST DYNASTY 99,-
- LEGACY OF KAIN (MÄR.) 89,-
- LOST VIKINGS 2 (FEB.) 89,-
- MADDEN NFL 97 84,-
- MAGIC THE GATHERING (MÄR.) 89,-
- MANIC KARTS (FEB.) 89,-
- MANX II (MÄR.) 94,-
- MEGA MAN X3 (FEB.) 94,-
- NBA JAM EXTREME 79,-
- NBA LIVE 97 (MÄR.) 84,-
- NEED FOR SPEED 89,-
- NHL 97 84,-
- NHL POWERPLAY '96 (FEB.) 89,-
- NIGHTS INKL. 3D PAD 129,-
- PANZER DRAGON 2 89,-
- PGA TOUR 97 89,-
- PINBALL GRAFFITI (FEB.) 94,-
- PRO PINBALL THE WEB 84,-
- RELOADED (MÄR.) 89,-
- RETURN FIRE 89,-
- ROAD RASH 84,-
- SCORCHER (MÄR.) 89,-
- SEGA AGES - 3 SPIELE 84,-
- SHREDFEST (MÄR.) 84,-
- SIM CITY 2000 94,-
- SONIC 3D BLAST (FEB.) 94,-
- SONIC THE FIGHTERS (FEB.) 84,-
- SOVIET STRIKE (FEB.) 89,-
- SPACE JAM (FEB.) 89,-
- SPOT GOES TO HOLLYWOOD (FEB.) 89,-
- STORY OF THOR 2 84,-
- STREET FIGHTER ALPHA 2 79,-
- STREET RACER 89,-

Theo Ver

- SUPER MOTOCROSS 89,-
- S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO (MÄR.) .. 69,-
- TEMPEST 2000 (FEB.) 89,-
- TOMB RAIDER 89,-
- TOSHINDEN URA 84,-
- TRASH IT (FEB.) 89,-
- TUNNEL B1 79,-
- VIRTUA COP 2 84,-
- VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN 129,-
- VIRTUA FIGHTER 2 94,-
- VIRTUAL ON 84,-
- WORLD SERIES BASEBALL 2 84,-
- WORLDWIDE SOCCER 97 79,-
- WWF IN YOUR HOUSE 79,-
- X2 - PROJECT X 99,-

PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION 389,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD
- CONTROL PAD - ORIGINAL 54,-
- CONTROL STATION PAD 29,-
- STATION MASTER PAD 34,-
- TURBO STATION DIX PAD 54,-
- NEGCON PAD 79,-
- ANALOG JOYSTICK 129,-
- MAUS INKL. MAUSPAD 54,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
- PER4MER TURBO - LENKRAD 109,-
- VRE1 - LENKRAD 109,-
- PREDATOR GUN - PISTOLE 69,-
- GAME BUSTER - ACTION REPLAY 89,-
- GAME KILLER 54,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS 39,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIGINAL 44,-
- MEMORY CARD PLUS 120 BLOCKS 69,-
- MEMORY CARD PLUS 360 BLOCKS 99,-
- ANTENNENKABEL 39,-
- 2XTREME (FEB.) 89,-
- 4-4-2 FUSSBALL (MÄR.) 89,-
- A-TRAIN 99,-
- ALIEN TRILOGY 79,-
- ANDRETTI RACING 79,-
- AREA 51 (FEB.) 94,-
- BALLBLAZER CHAMPIONS (MÄR.) 89,-
- BAPHOMET'S FLUCH 89,-
- BATTLE STATIONS (MÄR.) 84,-
- BATMAN FOREVER 84,-
- BEDLAM (FEB.) 89,-
- BLAST CHAMBER 89,-
- BLAZING DRAGONS 79,-
- BREAKPOINT TENNIS 79,-
- BUBBLE BOBBLE 2 (MÄR.) 79,-
- BURNING ROAD 89,-
- CHRONICLES OF THE SWORD 89,-
- COMMAND & CONQUER 99,-
- CONTRA LEGACY OF WAR (MÄR.) 99,-
- COOL BOARDERS 89,-
- CRASH BANDICOOT 109,-



NINTENDO 64 399,- DM

Kranz sand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28



REBEL ASSAULT 2
(PLAYSTATION) 99,- DM

CROW CITY OF ANGELS (FEB.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (FEB.)	84,-
DARKLIGHT CONFLICT (MÄR.)	84,-
DESCENT 2 (FEB.)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DEVIDE ENEMIES WITHIN (FEB.)	89,-
DISRUPTOR	79,-
DRAGONHEART	89,-
EXHUMED (MÄR.)	89,-
FIFA SOCCER 97	84,-
FORMEL 1	99,-
GRID RUN (FEB.)	89,-
HARDCORE 4X4	89,-
HERC'S ADVENTURE (MÄR.)	89,-
HEXEN (FEB.)	94,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	79,-
INDEPENDENCE DAY (MÄR.)	84,-
INT. MOTO X	84,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	94,-
INT. TRACK & FIELD	89,-
JET RIDERS (FEB.)	89,-
KING'S FIELD (FEB.)	89,-
LAST DYNASTY	89,-
LEGACY OF KAIN (MÄR.)	89,-
LOMAX	89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	89,-
MAGIC THE GATHERING (MÄR.)	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MANIC KARTS (FEB.)	84,-
MEGA MAN X3 (FEB.)	89,-
MOTOR TOON 2	89,-
MYST	89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3 (FEB.)	89,-
NANOTEK WARRIOR	89,-
NASCAR RACING 96	89,-
NBA HANGTIME (FEB.)	89,-
NBA IN THE ZONE 2	94,-
NBA JAM EXTREME	84,-
NBA LIVE 97	84,-
NECRODROME	94,-
NEED FOR SPEED	84,-
NEED FOR SPEED 2 (MÄR.)	84,-
NFL QUARTERBACK CLUB '97	84,-
NHL 97	84,-
NHL POWERPLAY '96 (FEB.)	84,-
ONSHORE SOCCER	89,-
PERFECT WEAPON (MÄR.)	84,-
PGA TOUR 97	84,-
PLAYER MANAGER (FEB.)	89,-
PORSCHE CHALLENGE (MÄR.)	99,-
POWER MOVE PRO WRESTLING	89,-
PRO PINBALL THE WEB	79,-
PROJECT OVERKILL	84,-
RAGE RACER (MÄR.)	99,-
REBEL ASSAULT II (FEB.)	99,-
RELOADED	84,-
RETURN FIRE	89,-
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
ROAD RAGE (FEB.)	89,-
ROAD RASH	84,-
ROBOTRON X	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SAMURAI SHODOWN (FEB.)	89,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE (MÄR.)	109,-
SOVIET STRIKE	84,-
SPACE JAM (FEB.)	89,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (FEB.)	89,-
STAR GLADIATOR	94,-
STARWINDER	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
STREET RACER	79,-
SUIKODEN (FEB.)	89,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO (MÄR.)	69,-
SUPERSONIC RACERS	84,-
TEKKEN 2	99,-
TEMPEST X3	89,-
TIME COMMANDO	84,-
TOBAL NO. 1	99,-
TOMB RAIDER	89,-
TRANSPORT TYCOON (FEB.)	99,-
TRASH IT (FEB.)	89,-
TUNNEL B1	84,-
TWISTED METAL 2 (FEB.)	89,-
VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL TENNIS (FEB.)	84,-
VR POOL (FEB.)	89,-
WARHAMMER	79,-
WING COMMANDER III	89,-

WING COMMANDER IV (MÄR.)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WWF IN YOUR HOUSE	84,-
X2 - PROJECT X	89,-
XCOM TERROR FROM THE DEEP	89,-

NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN! DURCH DIE GROSSE NACHFRAGE MUSS BEI ERSCHEINEN DES N64 MIT LIEFERENGPÄSSEN GERECHNET WERDEN. VORBESTELLUNGEN WERDEN CHRONOLOGISCH NACH BESTELLEINGANG UND VERFÜGBARKEIT BEI NINTENDO AUSGELIEFERT. WER ZUERST VORBESTELT, SPIELT ZUERST!

NINTENDO 64 (MÄR.)	399,-
DT. VERSION, INKL. AV-KABEL UND SCART-ADAPTER	
CONTROL PAD (MÄR.)	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY (FEB.)	99,-
GAME KILLER	79,-
MEMORY CARD 1 MEG	69,-
MEMORY CARD 8 MEG	89,-
ANTENNENKABEL (MÄR.)	49,-
GOEMON (MÄR.)	139,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄR.)	139,-
PILOTWINGS 64 (MÄR.)	119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE (APR.)	139,-
SUPER MARIO 64 (MÄR.)	99,-
MARIO SPIELEBERATER (APR.)	24,80
WAVERACE 64 (APR.)	99,-

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE SIXPACK 2	219,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. 6 SPIELEN UND CONTROL-PAD	
FIFA SOCCER 97	109,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	79,-
MADDEN NFL 97	109,-
MICRO MACHINES MILITARY	109,-
NBA LIVE 97	109,-
NHL 97	109,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	99,-
VIRTUA FIGHTER	99,-

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO ACTION PACK	219,-
DT. VERSION, INKL. SUPER MARIO WORLD 2 UND CONTROL PAD	
DONKEY KONG COUNTRY 3	129,-
FIFA SOCCER 97	119,-
KIRBY'S FUN PAK	114,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	69,-
LUZIA (FEB.)	114,-
NBA LIVE 97	119,-
NHL 97	119,-
PGA TOUR 97	129,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
SUPER STAR WARS (FEB.)	59,-
TERRANIGMA	114,-
WINTER GOLD	109,-

TOPSPIELE ZU KNALLERPREISEN!!

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	49,-
BUST-A-MOVE 2	64,-
FIFA SOCCER 96	39,-
GHEN WAR	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
JOHNNY BAZOOKATONE	49,-
MIGHTY HITS	64,-
NBA ACTION	59,-
NIGHTS - AUS SET	69,-
ROBOTICA	39,-
STARFIGHTER 3000	59,-
STREET FIGHTER ALPHA	59,-
STRIKER '96	49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	69,-
VIRTUAL GOLF	59,-
VIRTUAL HYDELIDE	39,-

SONY PLAYSTATION

BUST-A-MOVE 2	59,-
CRITICOM	39,-
DARKSTALKERS	59,-
EARTHWORM JIM 2	69,-
FLOATING RUNNER	49,-
GALAXY FIGHT	39,-
IN THE HUNT	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
KILLING ZONE	39,-
KONAMI OPEN GOLF	59,-

SKELETON WARRIORS	69,-
SLAM'N'JAM '96	49,-
WWF WRESTLEMANIA	39,-

PANDEMONIUM!
(PLAYSTATION)
74,- DM



SEGA RALLY
(SATURN)
64,- DM

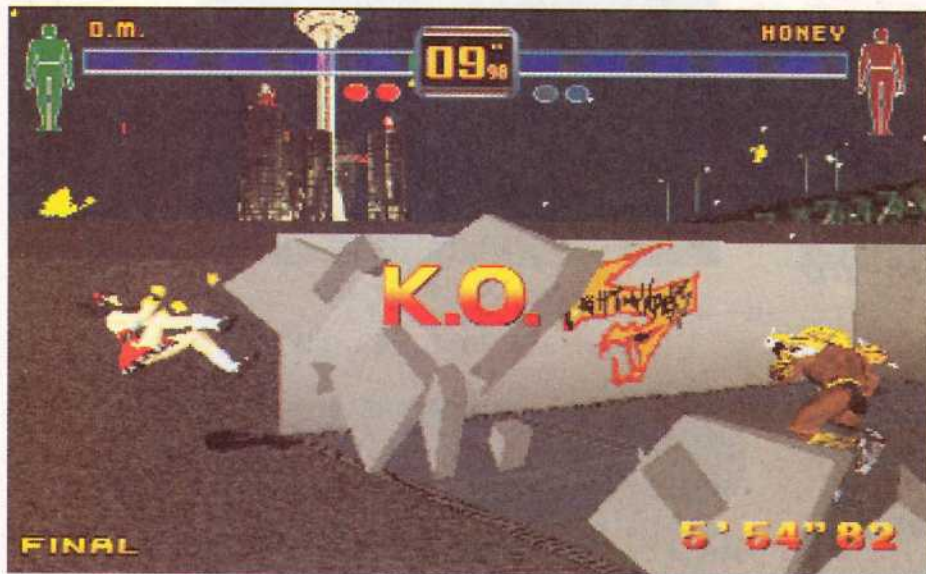
SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

AUSTRIA EXPRESS

Schnell-Service jetzt auch für unsere Kunden in Österreich
Lieferung in 1-2 Tagen
Porto nur noch 6,90 DM
Umrechnung: 1,- DM = 7,5 OS
Tel.: 0049/85173777

VERSAND PER NACHNAHME DM 6,90 ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHHECKS) DM 4,-; UPS 15,-; PORTO AUSLAND 18,-; PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN; LADEN UND VERSAND. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR; HANDLERANFRAGEN ERWUNSCHT; FAX 0931/57 16 02

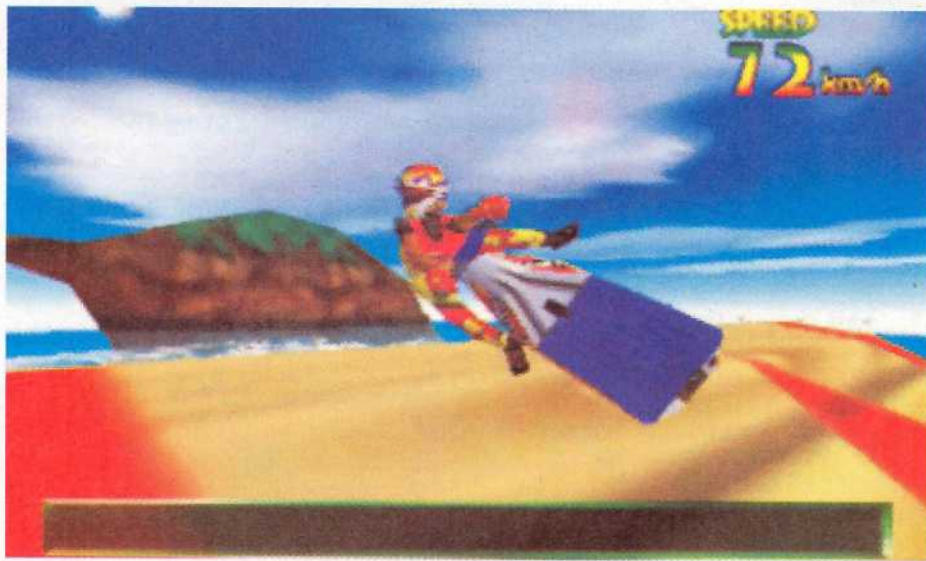


32 auf einen Streich

FIGHTERS MEGAMIX

AM2s Mammut-Klopper im Test

Seite 70



Bekommt die Konkurrenz nasse Füße?

Wave Race 64

Nintendos feucht-fröhliches Jetski-Vergnügen

Seite 66



Endlich offiziell erhältlich!

Super Mario 64

Die Jump 'n Run-Revolution im Härtestest

Seite 36 und T&T 4

Rubriken

Anzeigenauftrag	95
Börse	94
Countdown	32
Editorial	3
Game Over	98
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	96
Mega Mail	32
Referenzen	92
Scene	18

News

Arcade

Street Fighter 3	16
Street Fighter EX	17
Tekken 3	14

Nintendo 64

International Superstar Soccer 64	12
Sonic Wings Assault	17

PlayStation

Battle Arena Toshinden 3	24
Exhumed	28
Independence Day	22
Porsche Challenge	26
Spider	27
Time Crisis	16
Tobal 2	17
Winning Eleven '97	25

Saturn

Advanced World War	14
Castlevania X	16
Cyberbots	17
Elevator Action Returns	16
Independence Day	22
Pandemonium	16
Shining the Holy Ark	30

Spieletests ab Seite 35

Next Level ab Seite 43
(Tips & Tricks)

Specials

Nintendo 64-Special 6

Spiele-Index

3D Lemmings	T&T 13	Killer Instinct Gold	42	Spider	27
Advanced World War	14	Killer Instinct Gold	T&T 15	Star Gladiator	T&T 15
Andretti Racing	91	King's Field 2	80	Star Wars S.o.t.E	64
Andretti Racing	T&T 12	Legacy of Kain	T&T 12	Street Fighter 3	16
Area 51	81	Lomax	T&T 16	Street Fighter Alpha 2	85
Batman Forever	86	Namco Museum Vol.2	T&T 12	Street Fighter Alpha 2	T&T 12
Battle Arena Toshinden 3	24	Namco Soccer Prime Goal	83	Street Fighter EX	17
Blast Chamber	T&T 3	Nanotek Warriors	82	Super Mario 64	36
Bubble Bobble	T&T 14	NFL '97	90	Super Puzzle Fighter	89
Bubble Bobble 2	86	Pandemonium	16	Tecmo's Deception	80
Bubsy 3D	77	Pandemonium	T&T 14	Tekken 3	14
Castlevania X	16	Persona	78	Tetris Attack	86
Chaos Control	91	PGA Tour '97	84	Tilt	78
Christmas Nights	T&T 13	Pilotwings 64	60	Time Crisis	16
Command & Conquer	T&T 16	Pilotwings 64	T&T 15	Tobal 2	17
Contra	68	PO'ed	T&T 16	Tomb Raider	T&T 12 & 13
Crime Wave	91	Porsche Challenge	26	Tunnel B1	87
Crusaders	78	Power Move Pro Wrestling	84	Tunnel B1	T&T 14
Cyberbots	17	Power Piggs	82	Turok Dinosaur Hunter	62
Die Hard Arcade	88	Raging Skies	T&T 2	Virtua Fighter Kids	T&T 3
Earthworm Jim 2	T&T 13	Rebel Assault 2	T&T 14	Virtual On	T&T 13
Elevator Action Returns	16	Riot	79	Warhammer	80
Exhumed	28	Sampras Extreme Tennis	T&T 2	Wave Race 64	66
FIGHTERS MEGAMIX	70	Shining the Holy Ark	30	Whizz	82
Galaxy Fight	T&T 14	Slamscape	T&T 2	Winning Eleven '97	25
Hardcore 4x4	84	Sonic Wings Assault	17	Winter Gold	90
Independence Day	22	Soul Blade	74	X2	T&T 3
Int. Superstar Soccer 64	12	Soul Edge	T&T 12		
Iron & Blood	T&T 15	Soviet Strike	90		

Von Null auf Drei!

Am 1. März ist es bekanntlich soweit: In Europa fällt endlich der Startschuß für die Einführung des **Nintendo 64**, was wir mit einem über 20 Seiten langen Special würdigen. Ohne Zweifel ein wichtiges Ereignis für die gesamte Videospielebranche, die durch die Einführung



Star Wars - Shadows of the Empire
Seite 64

einer neuen Nintendo-Hardware stets einen enormen Pusch erhalten hat. Viele Briefe im Vorfeld haben jedoch deutlich gemacht, daß einige PS- und SAT-User diesen neuen & alten Konkurrenten eher mit Angst gegenüberstehen.

Diese Skepsis dürfte jedoch unbegründet sein. Durch den komfortablen Zeitvorsprung konnten der momentane Marktführer Sony sowie der Branchenoldie Sega einen großen Stamm an Konsolen-Besitzern um sich scharen, so daß die Nachfrage nach neuer Software gedeckt sein dürfte. Im Endeffekt profitieren die Endverbraucher sogar von der neuen Konsole, denn Konkurrenz belebt bekanntermaßen das Geschäft, sorgt für Preissenkungen und eröffnet dem Konsolen-Liebhaber Zugang zu



Pilotwings 64 Seite 60

einer noch größeren Bandbreite an Software, zumal der moderate Preis von 400 DM zum Kauf einer Zweitkonsole einlädt. Apropos "Software", gleich mit der ersten Software-Welle gelang es dem 64-Bitter auf Anhieb drei Referenztitel zu erobern -

ein einmaliger Rekord! Aber auch die renommierte PlayStation- und Saturn-Konkurrenz bietet selbstverständlich auch weiterhin Silberlinge der Spitzenklasse an. Mit dem Mammut-Klopper **FIGHTERS MEGAMIX** sowie der langersehnten Konsolen-Transplantation des Namco-Beat

'em Up Soul Edge alias **Soul Blade** buhlen gleich zwei Kandidaten um Referenz-Ehren, und dieser Zweikampf der Titanen ist in der Tat äußerst spannend. Also PS- und SAT-User, heißt den neuen Konkurrenten willkommen und seid friedlich untereinander. Viel Spaß beim Lesen!



FIGHTERS MEGAMIX Seite 70

Euer Mega Fun Team



Soul Blade Seite 74



Anti-Aliasing

Eine Methode, um die "Treppenstufen" zu beseitigen, die die an sich quadratischen Pixel bilden, wenn schräge Linien dargestellt werden sollen. Dabei werden in die Treppenstufen an den Hintergrund angepaßte Pixel gesetzt, die den Kontrast und damit die Kanten der Pixel mildern.

Bilderwiederholungsrate

siehe Frames per Second

Controller-Pak

Separates Speichermedium, das in den Controller gesteckt wird, um Spielstände abzusaven.

Digitales Steuerkreuz

Herkömmliche Steuermethode. Es wird nur zwischen gedrückt und nicht gedrückt unterschieden, während die analoge Steuereinheit noch ein vielfaches an Abstufungen erkennt.

Extention Port

Hier lassen sich Peripherie-Geräte, wie das 64DD, anschließen

Frames per Second

Die Anzahl wieviel neu berechnete Bilder pro Sekunde angezeigt werden. Es ist damit ein Muß für die Flüssigkeit von Bewegungen. Oberes Limit ist dabei die Anzahl, die der Monitor überhaupt darstellen kann (bei Fernsehgeräten 50 Bilder pro Sekunde - wird aber von fast keinem 3D-Spiel erreicht).

Genyo Takeda

Chefentwickler der Nintendo 64-Konsole

Hauptprozessor

64Bit-R4300 RISC-CPU mit einer Taktfrequenz von 93,75 MHz

Interaktion

Einbezug des Spielers in das Spielgeschehen. Geringe Interaktion bieten bspw. Spiele wie Rebel Assault II - der Weg ist größtenteils vorgegeben. Super Mario 64 stellt das Gegenteil dar - Mario läßt sich völlig frei bewegen und kann mit den grafischen Objekten interagieren.

Joystick (analog)

Im Gegensatz zum digitalen Steuerkreuz, reagiert das Objekt individuell auf eure Richtungsbeefehle, d.h. tippt ihr das Pad nur an, tastet sich bspw. Mario langsam vor, während er beim vollen Durchdrücken des Sticks losrennt. Außerdem sind 360-Grad-Bewegungen möglich.

Kompatibilität

Das deutsche Nintendo 64-Gerät ist vorerst nicht kompatibel mit der japanischen- oder amerikanischen Konsole, es ist aber nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Lösungen angeboten werden.

Laufwerk 64DD

Externes 3 3/4 Magnetic Disc-Drive, welches große Datenmengen (64MByte) bereithält sowie magnetisch aufzeichnen kann.

Nintendo verläßt sich bei der Markteinführung einer neuen Hardware auf eine Strategie, die sich bereits beim Super Nintendo bewährt hat. Wieder ließ Big "N" der Konkurrenz den Vortritt, ehe sie mit einer technischen Evolution (Revolution?!) zuschlugen, wieder wurden brav die drei großen Weltmärkte in der Reihenfolge Japan, USA und Europa beliefert, wieder sorgte die Markteinführung stets für sensationelle Durchverkäufe und Lieferengpässe und wieder besteht die erste Software-Palette aus wenigen, dafür aber hochwertigen Spielen. Doch alles der Reihe nach...



Nintendo 64 - Die Hardware

64 gute Gründe

Am 1. März setzt Nintendo seine weltweite N 64-Erfolgstour fort und beliefert ganz Europa mit der neuen Wunderkiste, die vor drei Jahren als "Project Reality" erstmals in die Schlagzeilen einging. Vor dem offiziellen Start wollen wir noch einmal alle wichtigen Fakten zusammenfassen und Euch gleichzeitig einen Ausblick in die N 64-Zukunft gewähren

Es war einmal...

Die Entwicklungsarbeit für die Nintendo 64-Hardware, bzw. das "Project Reality", wie der 64-Bitter damals noch genannt wurde, nahm über drei Jahre in Anspruch. Um die adäquaten technischen Voraussetzungen zu schaffen, arbeitete Nin-



Frank Glaser,
Produkt Manager LAGUNA

Wir glauben an den Erfolg des N64 und werden schon bald unser großes Produktangebot dem deutschen Markt vorstellen können.

tendo Japan, unter der Leitung von Genyo Takeda eng mit den beiden US-Firmen Silicon Graphics und Rambus zusammen. Die Fachwelt war es mittlerweile gewohnt, vollmundige Verspre-



chen von Nintendo zu hören, doch in Bezug auf das N 64 muteten die Ankündigungen eher wie Utopie an. Laut Nintendo wird eine rund 100 000 Dollar teure SGI Workstation die Hardware-Basis bilden, um letztendlich eine technisch-ebenbürtige Konsole

für 250 Dollar verkaufen zu können. Die typische Nintendo-Geheimnistuerei, gepaart mit dem Umstand, daß Sega und Sony mit ihren beiden NG-Konsolen weltweit große Erfolge erzielten, ließen die Vermutung zu, daß es sich um reine Täuschung oder Durchhalteparolen handeln würde, doch die Kritik verstummte jäh, als Nintendo auf der Shoshinkai-Messe im November 1995 endlich die Bombe platzen ließ - das N64 war Realität geworden und seit seiner, mehrfach verschobenen Japan-Einführung am 23. Juni sind auch die Nippons wieder mit der Firma versöhnt.

Die Hardware

Als Kernstück dient eine äußerst flotte 64-Bit-R4300 RISC-CPU, die zusammen mit



Jürgen Fröhlich,
Produkt Manager KONAMI

„Schauf man sich die N64-Topptitel an, so wird deutlich, daß Nintendo mit der Hardware tatsächlich eine neue Videospiele-Dimension anbietet. Ich bin mir sicher, daß sich Nintendo mit dem N64 mittel- bis langfristige in Deutschland wieder als Marktführer etablieren wird. Konami programmiert bereits an einer Reihe von Titeln, die auch für den europäischen Markt geeignet sind. Für Deutschland können wir mit ISS64 und Goemon bereits zwei Hit-Titel ankündigen. Weitere bedeutende Projekte sind in Planung.“

weiteren Co-Prozessoren, die ihr erhebliche Rechenarbeit abnehmen, wahre Grafikwunder vollbringt. 3D-Konstruktionen mit völliger Bewegungsfreiheit in nie zuvor gesehener Perfektion sorgten bei Super Mario 64 selbst bei den mißgünstigsten Kritikern für staunende Augen. Die Hardware beherrscht außerdem eine Vielzahl von Grafik-Features, die man bisher nur - wenn überhaupt - aus der Spielhalle kannte. So wird beispielsweise durch die beim N64 standardmäßige Texture Blurring- & Anti Aliasing-Programmierung die lästige Grobpixeligkeit verhindert. Aufregende Effekte, wie Nebel oder diffuse Lichteinfälle bewerkstelligt die Hardware-Architektur zudem mit einer scheinbar spielerischen Leichtigkeit. Zum Outfit: Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern wirkt das Gehäuse nicht mehr so verspielt, sondern futuristisch-ausgereift und durch die schwarze Farbe "seriöser". Die Abmessung ist erfreulich kompakt und durch das Konzept, das externe Netzteil in das Gerät einzufassen, werden aufwendige Reparaturen beispielsweise durch Überhitzung elegant vermieden. Auffällig und genial sind zudem die vier Controller-Eingänge an der Frontseite, durch die Multispieler-Freuden auch ohne einen speziellen Adapter möglich sind -

absolut vorbildlich. Die Schnittstellen genügen zudem anspruchsvollen Anforderungen. Unter dem N 64 befindet sich eine Anschlußmöglichkeit für das bereits in Japan vorgestellte neue Speichermedium 64 DD. Außerdem bietet der Memory Card Port Möglichkeiten für weitere externe Erweiterungen.

Der Controller

Lange Zeit hielt Nintendo das N64-Joypad geheim - zurecht wie die zahlreichen Kopierversuche der Konkurrenz belegen. Mit dem ergonomisch geformten Drei-Griffhörnchen-Pad ist Nintendo in der Tat der große Wurf gelungen, der derart viele Anwendungsmöglichkeiten bietet, daß ich mir momentan kaum vorstellen kann, wie man diese Steuereinheit in Zukunft noch verbessern kann. Der Clou: Erstmals wurde neben dem normalen Digital-Steuerkreuz auch ein kleiner Analog-Stick integriert, durch den man vor allem bei Flug-Simulationen sehr feinfühlig und individuell agieren kann. Die Anzahl der Aktionstasten läßt keine Wünsche offen: zwei große Buttons plus vier gelbe C-Tasten in der "Street Fighter II"-Anordnung, zwei L- und R-Tasten sowie ein Extra-Z-Knopf unterhalb des Joypad. Durch die drei Griffhörnchen kann man bei der Haltung des Joypads geschickt variieren und zum Beispiel mit dem Analog-Stick und dem Steuerkreuz agieren oder aber ganz normal die sechs Aktionstasten beim Spiel miteinbezie-

Technische Daten

Hauptprozessor: 64-Bit-R4300 RISC-CPU, Taktfrequenz 93,75 MHz

Co-Prozessoren: Sound-, Grafik- und DP- (Pixeldrawing) Prozessoren, Taktfrequenz 62,5 MHz

Speicher: RAMBUS D-RAM 36-MBit, maximale Übertragungsrate 4 500 MBit/Sekunde

Grafik: 256 x 224 - 640 x 480 Punkte, 16,7 Millionen Farben, flimmerfreier Interlace-Modus

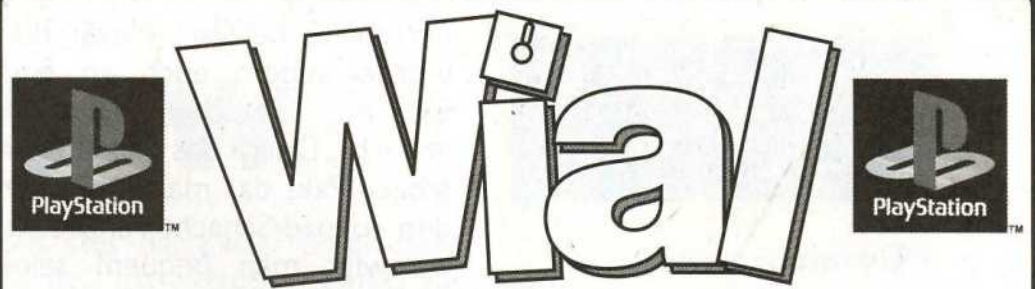
Besondere Funktionen: Z-Buffering, Anti Aliasing, realistisches Texture Mapping, Perspektiven-Korrektur

Sound: 16-Bit PCM Stereo mit 24 Kanälen, 44,1 KHz

Schnittstellen: Anschluß für 64 MB, 3 3/4" Magnetic Disc-Drive, Memory Card Port

Maße: 260 x 190 x 73 mm

Gewicht: 1,1 Kilogramm



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell
Telefon: 08142/59640 Fax: 08142/54654
Bestellannahme: Mo. - Do. 9⁰⁰-18⁰⁰ Uhr, Fr. 9⁰⁰-17⁰⁰ Uhr

WIAL SHOP KASSEL:

Fünfensterstraße 9

Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 18⁰⁰
Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP AUGSBURG:

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ u. 13³⁰-18⁰⁰
Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

SONY Playstation

<input type="checkbox"/> ADVENTURES OF LOMAX	KD 89,90	<input type="checkbox"/> RAGE RACER*	KD 99,90
<input type="checkbox"/> ALIEN TRILOGY	DA 79,90	<input type="checkbox"/> RAGING SKIES	KD 99,90
<input type="checkbox"/> ANDRETTI RACING	DA 79,90	<input type="checkbox"/> RAYMAN	KD 85,90
<input type="checkbox"/> AREA 51*	DA 85,90	<input type="checkbox"/> REBEL ASSAULT 2*	DA 95,90
<input type="checkbox"/> A-TRAIN*	DA 99,90	<input type="checkbox"/> RESIDENT EVIL	DA 85,90
<input type="checkbox"/> BAPHOMET'S FLUCH	KD 89,90	<input type="checkbox"/> RIDGE RACER REVOLUTION	DA 95,90
<input type="checkbox"/> BEDLAM	DA 89,90	<input type="checkbox"/> R.I.O.T.*	DA 85,90
<input type="checkbox"/> BEYOND THE BEYOND*	DA 89,90	<input type="checkbox"/> ROAD RASH	DA 85,90
<input type="checkbox"/> BLACK DAWN*	DA 89,90	<input type="checkbox"/> ROBOTRON X*	DA 89,90
<input type="checkbox"/> BLAM! MACHINEHEAD	DA 89,90	<input type="checkbox"/> SAMPRAS EXTREME TENNIS	DA 79,90
<input type="checkbox"/> BLAZING DRAGONS	DA 79,90	<input type="checkbox"/> SHOCKWAVE ASSAULT	DA 85,90
<input type="checkbox"/> BREAKPOINT TENNIS	DA 79,90	<input type="checkbox"/> SIM CITY 2000	KD 95,90
<input type="checkbox"/> BROKEN HELIX*	KD 99,90	<input type="checkbox"/> SKELETON WARRIORS	DA 79,90
<input type="checkbox"/> BUBBLE BOBBLE 2	DA 79,90	<input type="checkbox"/> SOVIET STRIKE	KD 85,90
<input type="checkbox"/> BUST A MOVE 2: THE ARCADE	DA 69,90	<input type="checkbox"/> SPACE HULK	DA 75,90
<input type="checkbox"/> CASPER	KD 89,90	<input type="checkbox"/> SPACE JAM*	KD 85,90
<input type="checkbox"/> CRASH BANDICOOT	DA 99,90	<input type="checkbox"/> SPOT GOES TO HOLLYWOOD	DA 85,90
<input type="checkbox"/> CHRONICLES OF THE SWORD	DA 89,90	<input type="checkbox"/> STAR GLADIATOR	DA 89,90
<input type="checkbox"/> COMMAND & CONQUER	KD 99,90	<input type="checkbox"/> STEEL HARBINGER	DA 89,90
<input type="checkbox"/> COOL BOARDERS*	KD 85,90	<input type="checkbox"/> STREET FIGHTER ALPHA 2	DA 85,90
<input type="checkbox"/> CROW: CITY OF ANGELS*	DA 85,90	<input type="checkbox"/> STREET FIGHTER - THE MOVIE	DA 59,90
<input type="checkbox"/> CRUSADER - NO REMORSE*	KD 85,90	<input type="checkbox"/> SUIKODEN*	KD 99,90
<input type="checkbox"/> DARKSTALKERS	DA 79,90	<input type="checkbox"/> SUPER SONIC RACERS	DA 85,90
<input type="checkbox"/> DAVIS CUP TENNIS	DA 85,90	<input type="checkbox"/> TEKKEN 2	DA 99,90
<input type="checkbox"/> DEATHDROME*	DA 85,90	<input type="checkbox"/> TEMPEST X3*	DA 85,90
<input type="checkbox"/> DESCENT	DA 79,90	<input type="checkbox"/> THE DIVIDE: ENEMIES WITHIN*	DA 85,90
<input type="checkbox"/> DESTRUCTION DERBY 2*	DA 99,90	<input type="checkbox"/> TIME COMMANDO	DA 85,90
<input type="checkbox"/> DISCWORLD	KD 89,90	<input type="checkbox"/> TILT!	DA 79,90
<input type="checkbox"/> DISRUPTOR	DA 85,90	<input type="checkbox"/> TOMB RAIDER	KD 89,90
<input type="checkbox"/> EARTHWORM JIM	DA 75,90	<input type="checkbox"/> TOP GUN	DA 85,90
<input type="checkbox"/> ESPN EXTREME GAMES	DA 79,90	<input type="checkbox"/> TOSHINDEN	DA 89,90
<input type="checkbox"/> EXHUMED*	DA 89,90	<input type="checkbox"/> TRANSPORT TYCOON*	DA 99,90
<input type="checkbox"/> FADE TO BLACK	KD 85,90	<input type="checkbox"/> TRASH IT*	DA 85,90
<input type="checkbox"/> FIFA SOCCER 97	KD 85,90	<input type="checkbox"/> TRUE PINBALL*	DA 85,90
<input type="checkbox"/> FIRO & KLAWD	DA 89,90	<input type="checkbox"/> TUNNEL B1	DA 85,90
<input type="checkbox"/> FLOATING RUNNER	DA 85,90	<input type="checkbox"/> VICTORY BOXING*	DA 79,90
<input type="checkbox"/> FORMULA 1	DA 99,90	<input type="checkbox"/> VIRTUA GOLF	DA 89,90
<input type="checkbox"/> GALAXIAN 3*	DA 89,90	<input type="checkbox"/> VIRTUA TENNIS*	DA 85,90
<input type="checkbox"/> GALAXY FIGHT*	DA 59,90	<input type="checkbox"/> WARHAMMER: SCHATTEN DER RATTE	KD 85,90
<input type="checkbox"/> GEX	DA 65,90	<input type="checkbox"/> WING COMMANDER 3	KD 89,90
<input type="checkbox"/> GRID RUN*	DA 89,90	<input type="checkbox"/> WIPE OUT 2097	DA 95,90
<input type="checkbox"/> HARD CORE 4x4	DA 85,90	<input type="checkbox"/> WORMS	DA 89,90
<input type="checkbox"/> HEXEN	DA 89,90	<input type="checkbox"/> WWF IN YOUR HOUSE	DA 85,90
<input type="checkbox"/> HYPER FINAL MATCH TENNIS	DA 79,90	<input type="checkbox"/> X2	DA 85,90
<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL MOTO X	DA 85,90	<input type="checkbox"/> X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD 99,90
<input type="checkbox"/> INT. SUPER STARS SOCCER DELUXE*	DA 85,90	<input type="checkbox"/> X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA 89,90
<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL TRACK & FIELD	DA 89,90	<input type="checkbox"/> ZORK NEMESIS	KD 85,90
<input type="checkbox"/> IRON & BLOOD	DA 85,90	<input type="checkbox"/> ACTION REPLAY 1 SONY PSX	DA 69,90
<input type="checkbox"/> JUPITER STRIKE	DA 59,90	<input type="checkbox"/> ANALOG JOYSTICK SONY PSX	DA 119,90
<input type="checkbox"/> KONAMI OPEN GOLF	DA 85,90	<input type="checkbox"/> ANTENNENKABEL SONY PSX	DA 49,90
<input type="checkbox"/> KILLING ZONE	DA 79,90	<input type="checkbox"/> EURO SCART KABEL SONY PSX	DA 69,90
<input type="checkbox"/> LAST DYNASTY*	DA 89,90	<input type="checkbox"/> JOYPAD SONY PSX	DA 59,90
<input type="checkbox"/> LEGACY OF KAIN	DA 89,90	<input type="checkbox"/> JOYPADVERLÄNGERUNG SONY PSX	DA 29,90
<input type="checkbox"/> LOST VIKINGS 2*	KD 89,90	<input type="checkbox"/> LINK KABEL SONY PSX	DA 49,90
<input type="checkbox"/> MADDEN 97	DA 85,90	<input type="checkbox"/> MAD CATZ LENKRAD SONY PSX	DA 149,90
<input type="checkbox"/> MAGIC CARPET	KD 39,90	<input type="checkbox"/> MAUS SONY PSX	DA 59,90
<input type="checkbox"/> MAGIC THE GATHERING*	KD 89,90	<input type="checkbox"/> MEMORY CARD (DATEL) SONY PSX	DA 49,90
<input type="checkbox"/> MAYHEM*	DA 99,90	<input type="checkbox"/> MEMORY CARD (SONY) SONY PSX	DA 49,90
<input type="checkbox"/> MEGA MAN X3*	DA 85,90	<input type="checkbox"/> MEMORY CARD 8MB/120 BLOCKS	DA 69,90
<input type="checkbox"/> MOTOR TOON GRAND PRIX 2	DA 85,90	<input type="checkbox"/> NETZKABEL SONY PSX	DA 19,90
<input type="checkbox"/> MYST	KD 85,90	<input type="checkbox"/> PLAYSTATION GRUNDGERÄT (PAL)	DA 399,00
<input type="checkbox"/> NAMCO PRIME GOAL SOCCER	DA 85,90	<input type="checkbox"/> PREDATOR LICHTPISTOLE SONY PSX	DA 69,90
<input type="checkbox"/> NAMCO MUSEUM PIECE VOL. 2	DA 89,90	<input type="checkbox"/> RGB SCART KABEL SONY PSX	DA 29,90
<input type="checkbox"/> NAMCO SMASH COURT TENNIS	DA 85,90	<input type="checkbox"/> TASCH + MEMORY CARD + JOYPAD	DA 89,90
<input type="checkbox"/> NASCAR RACING 96*	DA 89,90		
<input type="checkbox"/> NBA JAM EXTREME	DA 85,90		
<input type="checkbox"/> NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA 59,90		
<input type="checkbox"/> NBA HANGTIME*	DA 89,90		
<input type="checkbox"/> NBA LIVE 96	DA 49,90		
<input type="checkbox"/> NBA LIVE 97	DA 85,90		
<input type="checkbox"/> NEED FOR SPEED	KD 89,90		
<input type="checkbox"/> NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA 79,90		
<input type="checkbox"/> NHL HOCKEY 97	DA 85,90		
<input type="checkbox"/> ONSIDE SOCCER	DA 85,90		
<input type="checkbox"/> OLYMPIC GAMES	DA 79,90		
<input type="checkbox"/> OLYMPIC SOCCER	DA 79,90		
<input type="checkbox"/> PANDEMONIUM	DA 89,90		
<input type="checkbox"/> PENNY RACERS	DA 85,90		
<input type="checkbox"/> PGA TOUR GOLF 96	DA 49,90		
<input type="checkbox"/> PGA TOUR GOLF 97	DA 85,90		
<input type="checkbox"/> PITBALL*	DA 85,90		
<input type="checkbox"/> PORSCHE CHALLENGE*	KD 95,90		
<input type="checkbox"/> POWER MOVE PRO WRESTLING	DA 85,90		
<input type="checkbox"/> PROJECT OVERKILL	DA 85,90		

NINTENDO⁶⁴ (März)

NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	DA 429,90
ANTENNENKABEL N ⁶⁴	DA 55,90
MEMORY CARD 1 MB N ⁶⁴	DA 65,90
JOYPAD JT 376 TRIDENT N ⁶⁴	DA 59,90
JOYPAD JT 377 TRIDENT PRO N ⁶⁴	DA 65,90
JOYPADVERLÄNGERUNG N ⁶⁴	DA 29,90
GOEMON 5 N ⁶⁴ *	KD 139,90
INT. SUPER STAR SOCCER N ⁶⁴ *	DA 139,90
PILOTWINGS N ⁶⁴	KD 119,90
SUPER MARIO N ⁶⁴	KD 95,90
SUPER MARIO N ⁶⁴ SPIELEBERATER	KD 24,80
STAR WARS: SHAD. O. T. EMPIRE	KD 139,90
TUROC N ⁶⁴ *	KD 129,90
TUROC N ⁶⁴ ENGL. VERSIONS	E 139,90
WAVERACER N ⁶⁴	KD 89,90

KD = KOMPLETT DEUTSCH, DA = DEUTSCHE ANLEITUNG, * = VORANKÜNDIGUNG
Preisirrtümer + Druckfehler vorbehalten, Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.
Mindestbestellwert: 30 DM; Versandkosten: Nachnahme 9,90 DM, Vorkasse 8,00 DM,
Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich.
Software ab 200 DM (Warenwert der Sendung) im Inland versandkostenfrei !!!
FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT



Miyamoto Shigeru

Gilt als weltbesten Spieledesigner. Auf sein Konto gingen unter anderen Megahits wie Donkey Kong, Super Mario-Serie sowie Zelda.

November 1995

Weltpremiere des N64 auf der Shoshinkai-Messe

Online Gaming

Das 64DD soll es ermöglichen, N64-Module im Netz spielen zu können.

Perspektiven-Korrektur

Beim Zeichnen eines einzelnen Polygons wird auch die Lage im 3D-Raum und nicht nur die Positionierung am Bildschirm berücksichtigt. Texturen von Polygonen, die sehr stark von der Parallelen zum Bildschirm abweichen, werden trotzdem korrekt gezeichnet und verzerren sich nicht wie zum Beispiel bei PlayStation (Texture-warping genannt).

Qualitätssicherung

durch Zusammenarbeit mit Topfirmen (Dream Team)

Rambus

US-Firma, die Ihr Know-How beim Speichertransfer in die N64-Entwicklung miteinfließen ließ.

Silicon Graphics

Die US-Firma, bekannt durch Hochleistungsrechner mit denen Blockbuster wie Terminator 2 und Jurassic Park realisiert wurden, lieferte die N64-Technologie.

Texture Blurring

Beim Zeichnen von Texturen werden die scharfen Kanten zwischen den Pixeln verwischt, so daß Texturpunkte, auch wenn sie deutlich vergrößert auf dem Bildschirm zu sehen sind, nicht zu kantigen Quadraten werden, sondern einen weichen Verlauf bilden.

Ultra 64

Unter diesem Arbeitstitel war die Konsole anfangs bekannt.

Vibration Pack

Ein Peripherie-Gerät, das Vibrationen auf das Joypad überträgt.

Weichzeichnung von Texturen

siehe Texture Blurring

XXL

Mit den gegebenen Voraussetzungen hat das N64 noch eine XXL-Zukunft vor sich

Yamauchi Hiroshi

Der Chef von Nintendo Japan. Er hat bei relevanten Entscheidungen das letzte Wort.

Z-Buffering

Beim Überlappen von Polygonen wird punktweise bestimmt, welches Polygon zu sehen ist und nicht polygonweise. Falsch sortierte Polygone oder gar solche, die ihre Sortierung ständig fehlerhaft ändern, gehören mit dieser Hardware-Routine der Vergangenheit an.

hen. Wie bei der PlayStation wurde zudem auch an eine externe Speichermöglichkeit gedacht. Durch das kleine Controller Pak, das man einfach in den Joypad-Schacht reinsteckt, verewigt man bequem seine Spielstände und kann bei einem Freund weiterzocken.

Die Software

Hier sieht es für deutsche N64-Besitzer zunächst, zumindest was die Quantität betrifft, traditionsgemäß schlecht aus. Nintendo liefert das Gerät (399,- DM) mit den zwei separat erhältlichen Modulen Super Mario 64 (99,- DM) und Pilotwings 64 (129,- DM) aus, während Acclaim den Ego-Shooter Turok Dinosaur Hunter (159,- DM) beisteuert. Ende März stoßen dann Wave Race 64 (99,- DM) und Star Wars: Shadow of the Empire (149,- DM) hinzu und für den April wurden bereits die beiden Fun Sports-Spiele NBA Hang Time und Wayne Gretzky's 3D-Hockey angekündigt. Aufgrund der vielen Dritthersteller

und zahlreichen Ankündigungen dürfte sich der Software-achschub danach recht dynamisch entwickeln. Wem dieser erste Softwareausstoß dennoch zu mickrig erscheint, dem sei zum Trost gesagt, daß die Qualität des ersten Modul-Trios überragend ist und der Spielumfang von Super Mario 64 und Turok über einen größeren Zeitraum fesseln dürfte.

Und die Zukunft?

...sieht äußerst rosig aus. Die derzeit überlegene Hardware, das bekannt starke Nintendo Know-how, gepaart mit zahlreichen Software-Ankündigungen der Extraklasse (z.B. Mario Kart 64, Doom 64, Yoshis Island 64, uvm.) machen das Nintendo 64 zu einer absolut zukunftsicheren Konsole. Durch das angekündigte 64 DD Speichermedium mit der raffinierten Optical Disc-Drive-Technologie dürfte zudem auch das Speicherproblem der Module gelöst werden - vielleicht sogar auch das Kostenproblem, denn mit

bis zu 159,- DM Verkaufspreis sind die Module im Vergleich zu den CD-ROMs sündhaft teuer.



Jens Klüver,
PR Manager EIDOS

„EIDOS Interactive sieht mit den Fähigkeiten dieser Konsole eine Möglichkeit, die Spieleprogrammierung völlig neu zu gestalten. EIDOS plant jetzt noch keine Titel auf Nintendo 64 zu veröffentlichen, schließt aber die Produktion von Nintendo 64-Titeln nicht aus. Ich persönlich sehe gute Erfolgchancen für das N64 aufgrund der spektakulären Technik und dem dafür günstigen Preis. Entscheidend für den weiteren Erfolg wird aber auch sein, ob der schon jetzt hohe Softwarestandard gehalten werden kann.“

Statement von

NEON

Wie es mit der technischen Seite aussieht, verrät uns Peter Thierolf, ein Gründungsmitglied der deutschen Programmiertruppe Neon. Sie zeichnen sich für das beeindruckende Tunnel B1 auf PlayStation und Saturn verantwortlich.

Die Spiele und die N64-Technologie

Super Mario 64

Verschiedene der speziellen N64-Features können bei Mario 64 beobachtet werden. Da wäre zuerst einmal der Z-Buffer. Wenn man einen Baum hoch klettert und sich dann dreht, kann man beobachten, daß sich Mario pixelweise mit dem Baum schneidet. Ohne Z-Buffer würde man Polygone ploppen sehen. Die Perspektiven-Korrektur kann man an den Zäunen gleich im ersten Level sehen. Schaut man nicht auf die Zäune drauf, sondern daran entlang, verjüngen dich die Polygone stark perspektivisch. Allerdings behält der Zaun trotzdem seine Form

und verzieht sich nicht, obwohl die Gitterstäbe nicht modelliert, sondern nur Lücken in der Textur sind. Ein gerades Stück Zaun dürfte aus lediglich zwei Polygonen bestehen, was auf anderen Systemen zu deutlich sichtbaren Verzerrungen der Gitterstäbe führen würde.

Pilotwings 64

Bei Pilotwings fällt vor allem die unheimlich große Sichtweite auf. Man kann eigentlich nie beobachten, daß Polygone auf dem Bildschirm erscheinen, und obwohl man anfangs sehr hoch über dem Boden schwebt, kann man die Wellen an den Strand laufen sehen. Das bedeutet, es wird eigentlich immer das komplette Szenario dargestellt. Das N64 macht es durch Z-Buffer und Perspektiven-Korrektur möglich, sehr große Polygone darzustellen, und damit kann die Polygonanzahl in erträglichen Maßen gehalten werden. Die Anzahl der insgesamt darstellbaren Polygone ist nämlich beim N64 nicht wesentlich höher als bei der

PlayStation. Allerdings muß bei der PlayStation auch ein einfaches Objekt in viele relativ kleine Polygone zerlegt werden, da es ansonsten zu unschönen Effekten wie Polygon-Clipping (Polygone verschwinden, obwohl sie noch sichtbar sein müßten). Texture-warping und Sortierproblemen (Objekte überschneiden sich falsch, z.B. Objekt ist vor statt hinter einer Wand) kommen.

Wave Race 64

im Gegensatz zu Mario werden bei diesem Spiel sehr viele kleine Polygone zur Darstellung der Wasseroberfläche benutzt. Die Polygone benutzen ein auf Gouraud-shading produziertes Reflektion-mapping. Auffallend ist vor allem mal wieder der Z-Buffer, der es erlaubt, daß der Racer die Wasseroberfläche sauber schneidet. Außerdem wurde ein realistisches Gefühl von "im Wasser schwimmen" erzeugt, was eine aufwendige Programmierung und damit große Rechenleistung voraussetzt.

Interview mit
Shigeru Miyamoto (Nintendo)

Mega Fun: Herr Miyamoto, Sie haben ja schon viele Charaktere erfunden. Gibt es irgendwelche neuen Charaktere, die Sie in Ihre Spiele einbringen möchten?

Shigeru Miyamoto: Sicher, es gibt jede Menge davon und ich denke, daß es an der Zeit ist für neue Charaktere. Die Charaktere sind ja keine selbständigen Kreaturen, sondern sie werden für die Spiele entwickelt, d. h. bei den neuen Spielen möchte ich schon neue Charaktere benutzen.

MF: Denkt man bei neuen Charakteren erst einmal wie sich die Figur bewegen soll oder wie kommt man eigentlich auf neue Charaktere?

SM: Ja, das ist so ungefähr richtig, wir entwickeln zuerst die Spiele und dann machen wir die Charaktere, deren Bewegungsabläufe natürlich optimal ins Spiel passen müssen. Sofern ist Ihre Vermutung schon richtig.

MF: An welchen Projekten wird momentan gearbeitet?

SM: Ja, ich habe schon zugegeben, daß es meine Schuld war, daß das Nintendo 64 nicht rechtzeitig im Ausland eintraf und das liegt wohl daran, daß ich an vielen - zu vielen - Projekten arbeite. Zur Zeit arbeite ich an mehr als 20 verschiedenen Projekten. Ich arbeite direkt, also mit der ganzen Planung und Entwicklung an derzeit 5 Objekten. Für die anderen bin ich mehr oder weniger Projektleiter.

MF: Bleibt bei diesem ganzen Streß auch noch Zeit sich beim Spielen inspirieren zu lassen?

SM: Die Zeit dazu habe ich leider nicht. Ich habe nur die Zeit meine eigenen Produkte zu spielen. Ich entwickle die Spiele eigentlich nur für mich selbst (lacht).

MF: Spielen Ihre Töchter eigentlich auch Videospiele?

SM: Ja, sie spielen genauso wie andere Kinder.

MF: Verstehen Sie Eltern, die Angst haben vor Videospiele und daß ihre Kinder zulange vor dem Bildschirm sitzen?

SM: Die Eltern sollen in gewisser Weise Angst vor Videospiele haben. Das ist nur natürlich und das ist auch gut so. Die Eltern sollten nur nicht versuchen die Kreativität der Kinder einzuschränken. Im Idealfall begrenzen die Eltern die Spielzeit ihrer Kinder.

MF: Haben ihre Eltern auch damals bei Ihnen aufgepaßt, daß Sie nicht zuviel Comics lesen? Wie sind Sie eigentlich aufgewachsen, haben

Interview

Ihre Eltern Ihnen Raum für Kreativität gegeben?

SM: Das ist richtig, und das ist auch für die Kreativität sehr wichtig. Als Kind muß man sich immer etwas einfallen lassen, um die Regeln zu brechen, um heimlich etwas zu tun. Dafür ist eine sehr große Kreativität erforderlich und insofern ist das schon wichtig. Ich habe in meiner Kindheit auch Comics gelesen, während ich vorgab ich würde lernen. Wenn meine Eltern dann kamen, habe ich schnell die Comics unter den Tisch gesteckt.

MF: Was viele Deutsche fasziniert, ist, daß in den USA Mario Mickey Maus ablöst. Warum ist Mario bes-

sen, was die Kinder ansprechen würde. Ich versuche etwas zu machen, was mir selber Spaß macht. Überhaupt hasse ich Dinge, die nur für Kinder gemacht sein sollen. Ich möchte keine Spiele machen, die nur für Kinder sind, denn ich hasse Produkte, die nur für Kinder gemacht wurden, weil das für mich eine Verachtung der Kinder darstellt. Ich mag Dinge die Erwachsene genauso gut gebrauchen können wie Kinder auch.

MF: Bekommen Sie Fanpost?

SM: Nicht so viel, aber immer wenn ich etwas Neues herausgebracht habe, dann kommen schon



„ Ich habe nur die Zeit meine eigenen Produkte zu spielen. Ich entwickle die Spiele eigentlich nur für mich selbst (lacht) „

ser als Mickey Maus?

SM: Ich bin selber ein großer Mickey Maus-Fan und Mario ist bei weitem nicht so gut wie Mickey Maus. Was gut ist an Mario ist, daß man interaktiv mit ihm spielen kann, aber bei Mickey Maus stecken 50 Jahre Geschichte und Erfahrung dahinter und das kann man nicht so schnell nachholen. In 50 Jahren kann man sagen wer besser war: Mario oder Mickey Maus.

MF: Warum fällt es der Konkurrenz so schwer eine Gegenfigur zu entwickeln, was machen sie falsch?

SM: Ich habe nicht das Gefühl, daß unsere Konkurrenz da so viel falsch macht. Wir müssen selbst höllisch aufpassen, sonst werden wir unseren Erfolg nicht fortsetzen können.

MF: Woher wissen Sie, was die Kinder zur Zeit mögen, worauf sie anspringen? Lassen Sie Umfragen durchführen, oder wie informieren Sie sich?

SM: Das wissen wir nicht, und ich versuche auch nicht daran zu den-

viele Briefe. Aus dem Ausland kommen täglich ungefähr 4 - 5 Briefe.

MF: Was war denn das Tollste, was Sie geschickt bekamen? Hat da mal jemand was gebastelt? War da irgendetwas dabei, was Ihnen besonders gefallen hat?

SM: Das nicht unbedingt, aber ich bin schon froh, daß ich überhaupt Post bekomme.

MF: Wie sieht eigentlich ein typischer Arbeitstag von Ihnen aus?

SM: Sie können sich das ungefähr so vorstellen, wie ein Tiger im Zoo. Die meiste Zeit verbringe ich damit zwischen den einzelnen Projekten und Abteilungen hin- und herzulaufen. Ich spreche zehn bis zwanzig Minuten mit dem Projektleiter und gehe dann zum nächsten. Ansonsten sitze ich vor dem PC und kommuniziere über unser Netzwerk mit meinen Kollegen und in der wenigen Zeit, die mir da noch bleibt, betätige ich mich kreativ, d. h., ich male oder zeichne.

MF: Sie sind ja weltweit so etwas wie eine Kultfigur. Können Sie in Japan überhaupt noch ganz normal über die Straße gehen, ohne angesprochen zu werden?

SM: Damit habe ich überhaupt kein Problem. Ich bin ja auch keine solche bekannte Persönlichkeit, denn in Japan muß man viel im Fernsehen auftreten, um bekannt zu werden. Außerdem sehe ich auch nicht so auffällig aus, so daß man sich auch nicht an mich erinnern würde.

MF: Sie haben ja Mario erfunden, ich nehme an, daß Sie auch das Copyright an der Figur besitzen?

SM: Die Firma hat das Copyright, ich bin nur Angestellter der Firma. Ich besitze nur ein persönliches Urheberrecht.

MF: Gibt es dennoch Angebote von der Konkurrenz?

SM: Sehr viele. Ich unterscheide allerdings privates Geld und das Geld, das ich für meine Arbeit ausbebe. Man kann persönlich sehr reich sein, aber wenn man in der Firma keine finanziellen Mittel hat, kann man nicht frei und kreativ tätig sein. Ich bin lieber privat arm, kann aber in der Firma über ausreichend finanzielle Mittel verfügen, um gute Produkte zu entwickeln.

MF: Wurde bei Ihnen sozusagen der amerikanische Traum "Vom Tellerwäscher zum Millionär" ins japanische übertragen "Vom Klempner zum Millionär" wahr?

SM: Wie gesagt, ich bin kein Millionär. Ich bin ein ganz normaler Angestellter und verdiene auch nicht mehr. Ich bin nur zusätzlich ein in der Geschäftswelt bekannter Mann.

MF: Sie haben sich mit Super Mario 64 wieder einen Traum erfüllt. Was ist Ihr nächstes großes Ziel, was kommt nach 2D-, 3D-Spielen, was ist die Zukunft?

SM: Ziele gibt es unbegrenzt, damit habe ich keine Schwierigkeiten. Mit Super Mario selbst kann man noch sehr viele Dinge erreichen, aber ich denke überhaupt mit dem Computer kann man noch sehr viel mehr Dinge anstellen.

MF: Sie sind das erste Mal in Deutschland und Sie bleiben noch einige Tage, worauf freuen Sie sich besonders?

SM: Ich würde gerne die vielen Schlösser anschauen, darauf freue ich mich.

MF: Heißt das: Schloß Neuschwanstein in Super Mario 4?

SM: Kann sein.

MF: Herr Miyamoto, wir bedanken uns für das Gespräch.



Nintendo 64

Software-Nachschub

Hier eine Auswahl der heißesten Titel für 1997. Ihr seht, auch für die Zukunft sind hochprozentige Softwaretitel angekündigt



Yoshi's Island 64

Auch der Knuddelcharakter Yoshi hat den Sprung auf die 64-Bit-Plattform geschafft. Es handelt es sich hierbei allerdings um ein Jump'n Run im 2D-Look, mit einer ungemein plastisch wirkenden Grafik. Dieser Eindruck wird noch durch heranzoomende Gegner und Schüsse unterstützt. Erscheinungstermin in Japan: März '97.



Doom 64

Die Mutter aller Ego-Shooter wurde auf dem N 64 noch einmal auf Hochglanz poliert. An der nach heutigen Maßstäben simplen Spielmechanik hat sich nichts verändert. An der Technik wurde jedoch mächtig gefeilt. Die 30 Levels bieten ein butterweiches Scrolling, bemerkenswerte Lichteffekte sowie einen neuen Soundtrack.

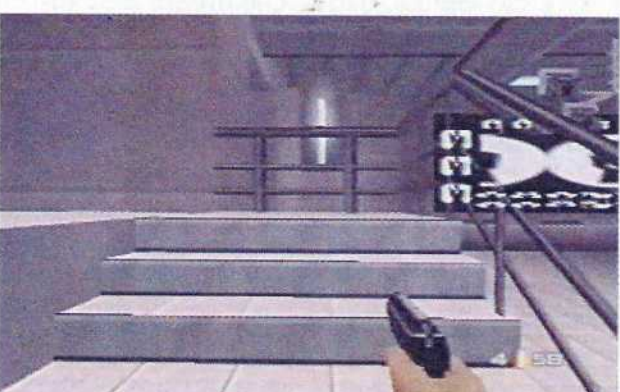
Mother 3

In einer dreidimensionalen Polygonwelt wird sich der Spieler in eine haarsträubende Geschichte voller Rätsel und spannender Kampfszenen stürzen dürfen. Um eine ebenso ungewöhnliche wie fesselnde Story wird sich erneut Shigesato Itoi bemühen, der schon an den vorherigen NES- und SNES-Teilen federführend war.



Zelda 64

Der Action Adventure-Klassiker soll die Verkaufszahlen des 64 DD-Speichermediums kräftig ankurbeln. Ähnlich wie bei Super Mario 64 erledigt Link seine Abenteuer in einem völligen 3D-Environment mit unzähligen Gegnern, Dungeons, Rätseln und Städten. Der japanische Veröffentlichungstermin soll bereits April sein.



Goldeneye 007

Ein Spiel ganz im Stil von Virtua Cop scheint Rares James Bond-Adaption Goldeneye 007 zu werden. Durch die hochauflösende Grafikdarstellung (640x480 Bildpunkte) wirkt der Shooter dazu noch sehr realistisch. Eine Plastikwumme würde sich geradezu anbieten, ist bisher aber noch nicht angekündigt.



Release Schedule Nintendo 64 (Alle Angaben ohne Gewähr)

Ace Driver	Namco
Alien Trilogy	Koei
Area 51	Williams
64 Big Sumo	Bottom Up
Big Hurt Baseball	Acclaim
Blade & Barrel	Kemco
Blast Corps	Nintendo
Blood	GT Interactive
Body Harvest	Nintendo
Bomberman 64	Hudson Soft
Buggie-Buggie	Angel Studios
Cavalry Battle 3000	NSS
Chameleon Kid	Nihon Systems
Clay Fighters 3	Interplay
Climber 64	Nintendo
Contra 64	Konami
Creator (64DD)	Nintendo
Cruis'n USA	Nintendo
Cu-On-Pa	T&E Soft
D64	Williams
Dark Rift	Vic Tokai
Dead Ahead	Optical
Descent 64	Interplay
Die Schlämpfe 64	Infogrames
Donkey Kong World	Nintendo
Doom 64	Williams
Doraemon	Epoch
Dragon Quest VII (64 DD)	Enix
Dual Heroes	Hudson Soft
Duke Nukem 64	K.A.
Dynamite Soccer	Imagineer
F-Zero 64	Nintendo
FIFA Soccer '97	EA
The Final Round 64	Konami
Frank Thomas Baseball	Acclaim
Freak Boy	Virgin
Goldeneye 007	Rare
Golf	Nintendo
Go Go! Troublemakers	Eni/Treasure
Hexen 64	GT Interactive
Holy Magic Century El.	Imagineer
Human GP	Human
Jikenbo	Hudson Soft
Jikkyo Golf Tournam. '97	K.A.
J-League Perfekt Str.	Konami
Jungle Emperor	Nintendo/Tezuka Prod.
Jungle Strike	Electronic Arts
Ken Griffey Jr. Baseb.	Rare
Kid Icarus 64	Nintendo
Killer Instinct Gold	Rare
Kirby's Air Ride	Nintendo
Lamborghini American Ch.	Titus
Legend of Zelda 64 (64DD)	Nintendo
Macross - Another Dimension	Tomy
Magnum	Atari
Mahjong Master	Konami
Maximum Force	Atari
Mega Man 64	Capcom
Metroid 64	Nintendo
Mission: Impossible	Ocean
MK Trilogy	Williams
Mother 3/Earthbound 3 (64DD)	Nintendo
Multi-Racing	Imagineer
NBA Hangtime	Williams
64 Oozumo	K.A.
POD	Ubi Soft
Power Baseball	Konami
Power League 64	Hudson Soft
Prey	3D Realms
Pro Baseball King	Imagineer
Quake 64	Williams
Rev Limit	Seta
Robotech: Crystal Dreams	Gametek
Robotron X	Williams
Saint Andrews Golf	Seta
San Francisco Rush	Atari
Shadows of the Empire	Nintendo
Shogi	Seta
Shokugan Nighter	Imagineer
Silicon Valley	BMG
Sonic Wings Assault	Video System
Soul Storm	Virtual Hollywood
Star Gladiator	Capcom
Star Wing 64	Nintendo
Street Fighter Alpha Heroes	Capcom
Street Fighter EX	Capcom
Super Mario Kart	Nintendo
Super Mario RPG 2(64DD)	Nintendo
Super Robot Spirits	Banpresto
Superstar Soccer 64	Konami
Super Power League Baseball	Hudson Soft
Tales of Phantasia 2 (64DD)	Namco
Tetrisphere	Nintendo
The Mystical Ninja 64	Konami
Top Gear Rally	Kemco
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim
Ultimate Racer	Acclaim
Ultra Descent	Interplay
Unirally 64	DMA Designs
War Gods	Williams
Wet Corpse	Vic Tokai
Wild Choppers	Seta
Wonder Project J2	Enix
WCW 64	THQ
World Stadium 64	Namco
Yoshi's Island 64	Nintendo



Mystical Ninja 64

In Japan als Goemon bekannt, wuselt der kleine Knuddel-Teenager schon seit Jahren auf Nintendo-Konsolen umher. Es handelt sich dabei um eine motivierende Mischung aus Action-Adventure und Action-Elementen, garniert mit zahlreichen Überraschungseffekten. Das fertige Modul wird voraussichtlich eine 3D-Welt mit völliger Bewegungsfreiheit bieten.



Rev Limit

Aus über zehn verschiedenen Vehikeln dürft Ihr eine passende Kutsche aussuchen, um Euch anschließend auf einem von fünf Kursen auszutoben. Drei Spielmodi und zahlreiche Optionen sorgen für Abwechslung. Im Simulation-Mode steht die Jagd nach Preisgeldern im Mittelpunkt, mit denen Ihr anschließend Euren Wagen kräftig tunen dürft.



Starwing 64

Fox Mc Cloud und Konsorten gehen im März, zumindest in Japan, in die Lüfte. Austragungsorte sind beispielsweise das Weltall, ein Wüstelevel (man steuert einen Panzer) oder eine Wasserrunde. Bildschirmfüllende Endgegner, ein Feuerwerk an Effekten, sowie die Premiere des Vibration Pack lassen auf einen Hit schließen.



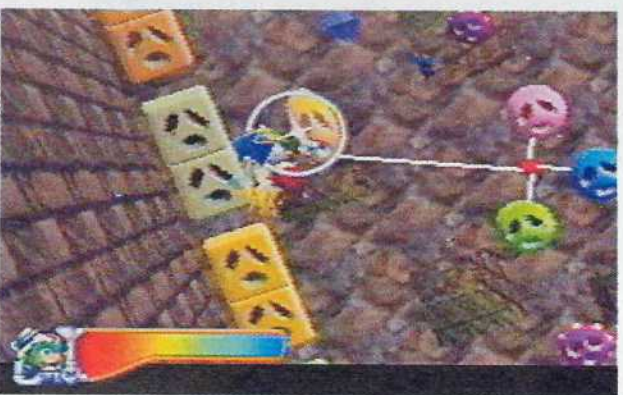
Blast Corps.

Zerstörungswütige Zeitgenossen dürfen Ihre Neigung in Blast Corps. ausleben, und durch Hinzunahme des Vibration Packs sogar am eigenen Körper mitspüren. Sinn des Spiels ist es, einem nuklearen Transporter den Weg frei zuräumen. Diverse Fahrzeuge, Roboter und sonstige Fantasie-Erfindungen der Rare-Leute stehen bereit.



Mario Kart 64

Die Fortsetzung der Kult-Raserei hat nichts von ihrer Faszination eingebüßt. Auf 16 gut designten Rundkursen heizt Ihr alleine oder mit drei weiteren Freunden (hochgradig motivierend!) mit Eurem Go Kart umher. Die geniale Steuerung und viele andere Extras laden zu nächtelangen Spielsessions ein.



Go Go Troublemakers

Für Enix programmierten die Fernöstler von Treasure ein actiongeladenes Jump'n Shoot-Game im Stile von Gunstar Heroes oder Dynamite Headdy. Die plastisch wirkenden Render-Graifken und das witzige Charakterdesign lassen auf ein tolles Spiel auf gewohnt gutem Treasure-Niveau hoffen.



Die Grätsche ist das wirkungsvollste Mittel, um den Gegner höchst unsanft vom Ball zu trennen; zwei von drei Fällen werden allerdings geahndet



Torschüsse sehen ziemlich spektakulär aus, zumal sich der Schlußmann mit vollem Risiko stets in den Schuß wirft

Nintendo 64

International Superstar Soccer 64

Für Konamis Nintendo 64-Einstand setzten die Fernöstler auf eine herausgeputzte Version ihrer renommierten Fußball-Simulation; das Ergebnis monatelanger Entwicklungsarbeit steckt dabei die gesamte Konkurrenz locker in die Tasche

Was zunächst als hartnäckiges Gerücht kursierte, wurde schon bald offiziell - Konami wählte als N 64-Debüt eine Luxus-Ausgabe von International Superstar Soccer. Eine Entscheidung, die bei Freunden gepflegter Dribbeleien sicherlich Freudenschreie hervorrief, schließlich sorgte die feine Simulation bereits vor Jahren auf dem Super Nintendo dank ausgefeiltem Gameplay, ungeheurer Detailliebe und unzähligen Optionen für Furore. Tugenden, die - soviel sei schon

vorweggenommen - auch auf die N 64-Variante voll und ganz zutreffen. Fangen wir mit den Optionen an, die aufgrund japanischer Schriftzeichen allerdings für Mitteleuropäer nicht allesamt verständlich sind. Da aber viele Features bereits von der SN-Variante bekannt sind, kommt man mit ein bißchen Probierfreude auch so zurecht. Die Möglichkeiten in diesem Bereich sind im Prinzip nahezu unerschöpflich. Trainingsmöglichkeiten ohne Gegner? - kein Problem, Mann- und Raumdek-

kung? - logisch, und selbst das Abwehrverhalten und einige offensive Spielstrategien können vor dem Anpfiff definiert werden und durch simple Tastenkombination im Spiel angewendet

werden. Natürlich wurde auch der Szenario-Modus nicht vergessen, wo Ihr in vorge-



Das individuelle Abwehrverhalten kann eingestellt werden und wird anhand einer kleiner Animation anschaulich erläutert



Anhand des farbigen Pfeils könnt Ihr Schußstärke und -winkel bestimmen

Ein Musterbeispiel für die Detailliebe: Wenn Ihr Euch seitlich vom Strafraum befindet, dreht der ballführende Spieler seinen Oberkörper in Richtung Tor - die Flanke kann somit kommen





Bei Standardsituationen habt Ihr die Wahl, ob Ihr direkt einen Mitspieler anvisieren oder lieber den Ball in einem bestimmten Winkel auf das Tor zirkeln wollt



Das Elfmeterschießen wurde völlig neu konzipiert: Um einen Elfer zu parieren, müßt Ihr versuchen, Euren Cursor mit dem des Elfmeterschützen zur Deckung zu bringen - spannend!



Nach einem Tor vollführen die Feldspieler eine ganze Reihe von aktuellen Shuffles, inklusive dem "St. Pauli-Wurm"

fertigten Spielsituationen direkt einsteigt, um beispielsweise in letzter Sekunde doch noch das Siegtor zu erzielen. Altbewährte Features und neue Ideen zeichnen hingegen die Steuerung aus. Freunde des SN-Originals werden sich sicherlich schnell zurechtfinden und beispielsweise den Ball mit der Spurtaste elegant über den Rasen jagen oder präzise Flanken schlagen. Völlig überarbeitet wurden allerdings die Passmöglichkeiten. Standardmäßig könnt Ihr zunächst den Ball pixelgenau zum anvisierten Mann passen. Ungemein elegant muten die anderen Varianten an, wo Ihr den Ball in den Lauf eines Mitspielers paßt oder durch simplen Knopfdruck einen Doppelpaß aus dem Ärmel schüttelt. Während solche Schmankerl bei anderen



Es wurde einfach an alles gedacht: Selbst die in Mode gekommenen Weitwurf-Einwürfe sind per B-Taste - der Spieler läuft an - möglich

Fußball-Simulationen jedoch mehr schlecht als recht oder nur mit großem Aufwand funktionieren, gehen solche Aktionen bei Konamis Dribbelei spielend einfach von der Hand, wodurch der Spielverlauf sich ungemein abwechslungsreich gestaltet. Es ist überhaupt faszinierend, wie es den Designern diesmal gelang,

eine anspruchsvolle Fußball-Simulation zu entwerfen, die sich trotz sechsfacher Tastenbelegung so ungemein pflegeleicht und übersichtlich spielt. Das liegt auch am vernünftig gewählten Spieltempo und den intelligent agierenden CPU-Akteuren. Trotz zwanzig Feldspielern kommt nicht die bekannte Unübersichtlichkeit und Hektik auf. Neben der phä-

nomenalen Spielbarkeit, zeichnet sich die Edel-Kickerei auch durch die fast schon übertriebene Detailgenauigkeit aus. Den Polygon-Sportlern wurde durch allerfeinste Motion Capture-Animationen Leben eingehaucht, die wahrlich keine Wünsche offen lassen - Bei-

Die Steuerung ist sensationell: ungemein vielfältig und trotzdem spielend einfach zu erlernen

spiele gefällig? Nach einer Blutgrätsche hilft der Übeltäter dem gefoulten Spieler wieder auf die Beine, wenn der Schiedsrichter eine Karte zeigt, heuchelt der betroffene Ballkünstler herzerweichend und selbst der Torwart hat nach einem mißglückten Torschuß über die Latte noch die Muse, sich beispielsweise am Gehäuse festzuhalten, um lässig hin- und herzu pendeln. Dies sind aber nur einige von vielen Beispielen, mit welcher Akribie die Macher bei dieser Simulation zu Werke gingen. Wenn jetzt noch die exotische J-League gegen bekannte Nationalteams ausgetauscht wird, muß sich die gesamte Fußball-Konkurrenz ziemlich warm anziehen. (Ulf)



Die Optionsvielfalt befindet sich auf ähnlichem Niveau wie beim SNES-Original



Die Qualitäten der Schlußmänner sind erfreulicherweise als realistisch einzustufen, sprich nur die wenigsten Spiele enden mit dem "zuschauerunfreundlichen" 0:0



Der Doppelpaß wird völlig automatisch durch einen einfachen Knopfdruck aktiviert; um das Leder wieder möglichst schnell am Fuß kleben zu haben, solltet Ihr zwischendurch die Spurtaste betätigen

Hersteller: Konami **Erscheint:** Ende März **Genre:** Sport **Umsetzungen geplant:** Keine

FIRST LOOK

LEGIEREN

super

Grandiose Fußball-Simulation in der ISS-Tradition mit dem besten Motion Capture aller Zeiten

NEWS-SCREEN

Arcade

Tekken 3

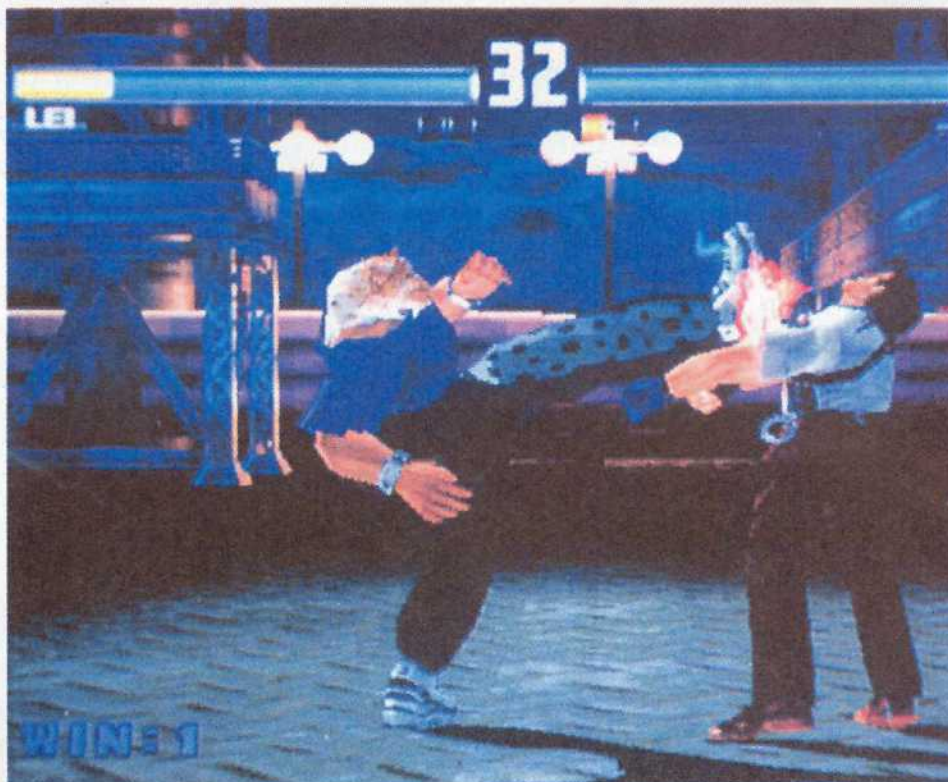
System 12 heißt das neue Zauberwort bei Namco, denn es ist die Grundlage für das visuelle Feuerwerk, das bei Tekken 3 entzündet wird. Schon auf den ersten Blick sind die wesentlichen Veränderungen gegenüber dem zweiten Teil bemerkbar. Die Hintergründe bestehen nicht mehr nur aus



Die letzten Sekunden vor dem K.o. dürfen wieder im Replay bestaunt werden



zweidimensionalen Zeichnungen, sondern werden, genauso wie die Charaktere, komplett in 3D-Polygongrafiken erstellt, wodurch die Stages einheitlicher wirken und der Eindruck größerer räumlicher Tiefe entsteht. Auch das etwas kantige Aussehen der Kämpfer wurde überarbeitet und besonders an Gliedmaßen und Gelenken wurden störende Ecken geglättet. Außerdem werden Treffer



Komplett mit Polygongrafiken erstellt, wirken die Stages wie aus einem Guß

bei Special Moves mit noch imposanteren Special Effects inszeniert. Die Handlung spielt einige Jahre nach dem zweiten Teil, die ehemals jugendliche Kämpferriege ist mittlerweile etwas älter und noch ein ganzes Stück cooler geworden. Besonders Paul sieht mit seinem fescen Bart ziemlich entspannt aus. Als Hauptakteur wird Jin, der Sohn von Kazuya und Jun, seine martialischen

Fähigkeiten im Ring unter Beweis stellen. Neben den gnadenlosen Kampfmaschinen aus den beiden Vorgängern, darf also sicher noch mit ein paar neuen Draufgängern gerechnet werden und zweifellos werden wir auch in den Genuß einiger frischer Angriffstechniken kommen.

Hersteller: Namco **Erscheint:** K.A. **Genre:** Beat'em Up **Umsetzungen geplant:** K. A.

Saturn

Advanced World War Last of the Millenium

Neben Rollenspielen erfreut sich in Japan vor allem das Genre taktischer Simulationen großer Beliebtheit, und zwar besonders solche, die auf hi-



storischen Gegebenheiten beruhen. So auch Segas neuestes Werk aus der Advanced World War Serie, das vor dem Hintergrund des zweiten Weltkriegs spielt. Im Wesentlichen geht es darum, auf einer dreidimensionalen Landkarte die eigenen Truppenverbände geschickt zu manövrieren und so in Stellung zu bringen, daß die gegnerischen Einheiten soweit wie möglich dezimiert werden. Mehr



Auf der dreidimensionalen Karte werden die Truppenbewegungen geplant

als 700 verschiedene Einheiten und zahlreiche Kampfschauplätze sorgen für Abwechslung und eröffnen dem Spieler eine Vielzahl taktischer Variationsmöglichkeiten. Zudem beein-

flussen unterschiedliche Wetterbedingungen das Geschehen auf den Schlachtfeldern.

Hersteller: Sega **Erscheint:** Frühjahr '97 (Japan) **Genre:** Strategie **Umsetzungen geplant:** K. A.

069 - 332 353

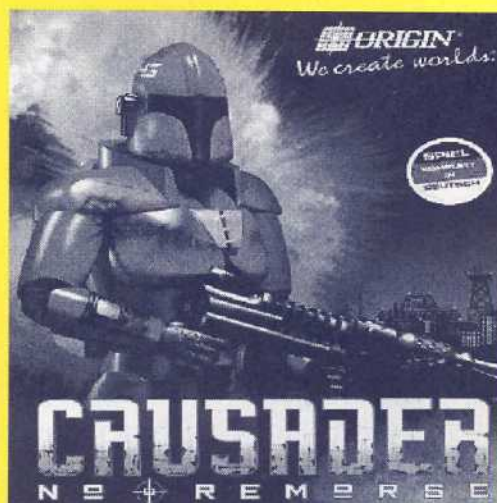
Mo-Fr. 09.30-19.30 Uhr

Fax 069-30851087 T-Online *soco#

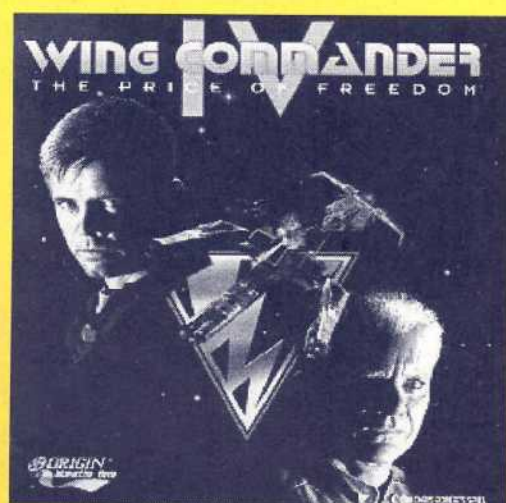
Software the original Company

PLAYSTATION!

2Extreme Games*	89,90	NBA Jam Extreme	84,90
4-2-2 Fußball	89,90	NBA Live 97	84,90
A-Train	99,90	Necrodome*	94,90
Alien Trilogy	89,90	Need for Speed	84,90
Andretti Racing	84,90	Need for Speed 2*	89,90
Area 51	89,90	NFL Quarterback Club 97	84,90
Batman Forever	84,90	NHL 97	84,90
Battle Station*	84,90	NHL Powerplay Hockey*	84,90
Bedlam	89,90	Pandemonium	79,90
Black Dawn	89,90	Perfect Weapon*	84,90
Blast Chamber	89,90	PGA Tour 97	84,90
Blazing Dragons	79,90	Pitball	89,90
Breakpoint Tennis	89,90	Player Manager*	89,90
Bubble Bobble 2*	79,90	Po'Ed	89,90
Burning Road	89,90	Porsche Challenge*	99,90
Bust a Move 2	64,90	Power Move Pro Wrestling	99,90
Caspar	89,90	Project Overkill	84,90
Command & Conquer	94,90	Rage Racer*	99,90
Cool Boarders	89,90	Raging Skies	89,90



Steig ein in das explosivste
HI-TECH Adventure aller
Zeiten, und das schon bald
für
DM 84,90* (PS)



Der Preis der Freiheit ist
ewige Wachsamkeit. Und
die ist demnächst zu haben
für
DM 84,90* (PS)



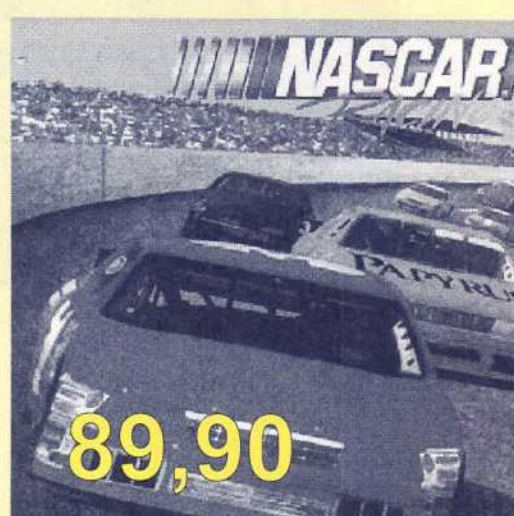
89,90



84,90



89,90*



89,90

Crash Bandicoot	99,90	Rebel Assault 2*	89,90
Creation	84,90	Reloaded	84,90
Crow: City of Angels*	84,90	Return Fire	89,90
Deathdrome*	89,90	Ridge Racer Revolution	99,90
Descent 2*	84,90	Road Rage*	94,90
Destruction Derby 2	99,90	Robotron X	89,90
Devide Enemies within*	89,90	Sampras Extreme Tennis	89,90
Discworld	89,90	Samurai Shodown	89,90
Disruptor	84,90	Sim City 2000	89,90
Dragonheart	84,90	Smash Court Tennis	89,90
Earthworm Jim	89,90	Soul Blade*	99,90
Exhumed*	89,90	Soviet Strike	84,90
Fifa Soccer 97	84,90	Spot Goes to Hollywood*	89,90
Firo & Klawd	89,90	Star Gladiator	89,90
Formel 1	99,90	Street Fighter Alpha 2	84,90
Grid Runner*	89,90	Streetfighter The Movie	59,90
Hardcore 4*4	89,90	Street Racer	89,90
Hexen*	89,90	Super Motocross	89,90
Hyper Final Match Tennis	84,90	Supersonic Racers	84,90
Int. Moto X	84,90	Syndicate wars*	84,90
Int. Superstar Soccer	94,90	Tekken 2	99,90
Int. Track & Field	89,90	Tempest X3*	89,90
Iron & Blood	84,90	The Devide: Enemies within*	89,90
Jet Rider*	89,90	Theme Park	89,90
Kings Field*	89,90	Tilt*	84,90
Last Dynasty	89,90	Time Commando	84,90
Legacy of Kain*	89,90	Tobal No. 1	89,90
Lomax	89,90	Tunnel B1	84,90
Lost Vikings 2*	84,90	Twisted Metal 2*	89,90
Magic the Gathering*	89,90	Victory Boxing	84,90
Madden NFL 97*	84,90	Viewpoint	39,90
Manic Karts*	84,90	Virtual Tennis	84,90
Mega Man X3*	89,90	VR Pool*	84,90
Motor Toon 2	89,90	Williams Arcade Great. Hit's	64,90
MTV's Aeon Flux*	84,90	Wing Commander 3	84,90
MTV's Slamscape*	89,90	Wipeout 2097	99,90
Myst	89,90	WWF: The Arcade Game	49,90
NBA Hangtime*	89,90	X2-Projekt X	89,90
NBA in the Zone*	94,90	X-Com 2	99,90

Playstation

Playstation	389,90
inkl. Control-Pad	
Analog Joystick	119,90
Controler	54,90
HF-Adapter	44,90
Lösung Baphomet	14,90
Lösung Myst	14,90
Lösung Resident Evil	14,90
Lösung Tomb Raider	14,90
NeGcon	79,00
Maus inkl. Pad	54,90
Memorycard 15	34,90
Memorycard 15(Sony)	44,90
Memorycard 120	69,90
Memorycard 360	99,90
Lichtpistole Avenger	64,90

Nintendo 64

Nintendo 64*	399,90
inkl. 3D-Controlstick	
Control-Pad Verlängerung	19,90
Memory Card 1MB	69,90
Fifa International Soccer*	i.Vorb.
Internatinal Star Soccer*	i.Vorb.
Pilotwings*	119,90
Shadow of the Empire*	139,90
Star Fox 64*	i.Vorb.
Super Mario 64*	99,90
Super Mario Kart 64*	i.Vorb.
Turok: Dinosaur Hunter*	129,90
Wayne Gretzky H.*	i.Vorb.
Waverace 64*	99,90

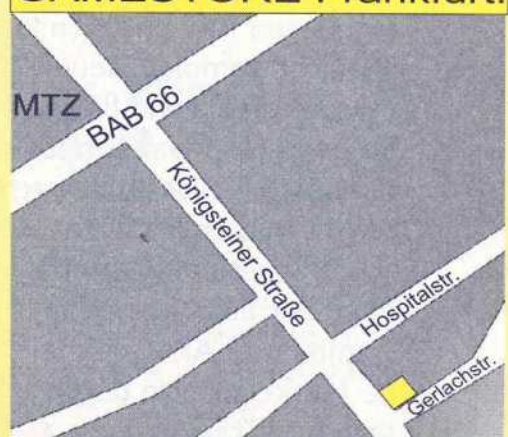
Wir führen auch Spiele, Lern-, Wissen- und Anwendungssoftware für PC-CD Rom. Preise bitte telefonisch erfragen.

MEGASTORE Mainz-Wiesbaden:

IN KÜRZE!

Adresse in Vorbereitung.

GAMESTORE Frankfurt:



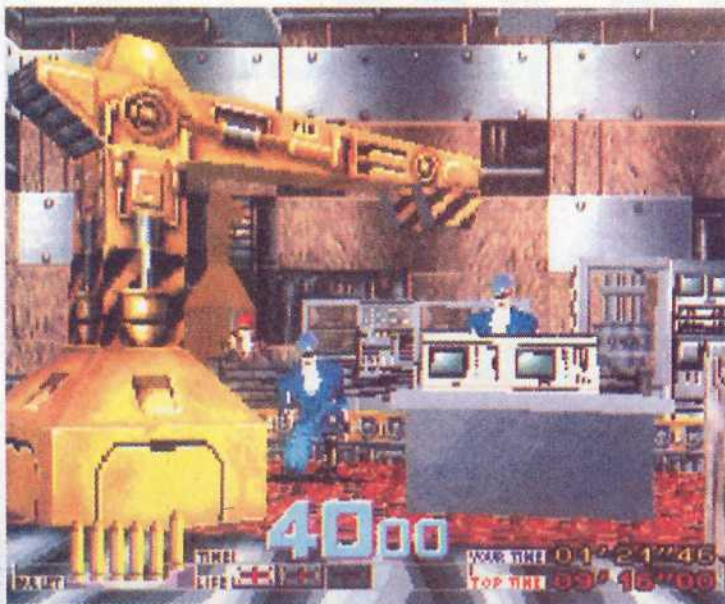
Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr.
TEL: 069 - 30 851 069

PlayStation

Time Crisis

Frisch aus der Spielhalle läßt Namcos 3D-Shooter jetzt auch auf der PlayStation die Fetzen fliegen. Eure Aufgabe besteht unter anderem darin, die Pläne einer Verbrecherorganisation zu durchkreuzen, deren Hauptquartier sich im male- risch gelegenen Lakeside Hotel befindet. Mit einer dicken Wumme ausgerüstet macht Ihr Euch also auf den Weg, den Gangstern eine bleihaltige Lek- tion zu erteilen. Speziell für die PlayStation-Version hat man sich nicht nur neue Levels ausgedacht, sondern auch eini-

ge Verände- rungen am Gameplay vorgenom- men. Je nachdem, wie erfolg- reich Ihr Euch durch die einzel- nen Stages ballert, ändert sich der Spielab- lauf und wird entsprechend einfacher oder schwieriger. Damit auch in den heimischen vier Wänden Spielhallenatmo- sphäre aufkommt, liegt dem



Game, ähnlich Segas Virtua Gun, eine "echte" Knarre bei.

Hersteller: Namco **Erscheint:** März **Genre:** Shoot 'em Up **Umsetzungen geplant:** K.A.

Shorties



PlayStation

Castlevania X

Lange, lange angekündigt, er- scheint in Japan am 14. März endlich die Fortsetzung zu Konamis Peitsch 'n Run-Klassi- ker. Diesmal mimt ein barocker Edelmann den Titelhelden. Die Grafik mutet trotz dezenter Überarbeitung immer noch wie ein besseres Super Nintendo- Spiel an. Wahre Fans dürfte das aber nicht abschrecken.



Saturn

Elevator Action Returns

Abwärts geht es im wahrsten Sinne des Wortes bald mit dem Remake Elevator Action Re- turns. Wie beim Vorgänger gilt auch hier durch geschicktes Aufzugfahren gegnerische Sprites auszuschalten - sie sind dies- mal futuristischer und vor allem kleiner ausgefallen. Vor gut ei- nem Jahr konnten wir bereits die Platine probespieren - spie- lerisch und grafisch konnte die- se jedoch nur Mittelmaß bieten.



Saturn

Pandemonium

Saturn-User haben gut Lachen: Das putzige 3D-Hüpfespektakel von BMG Interactive erscheint in Kürze auch für Segas Flagg- schiff. Trotz der aufwendigen, dreidimensionalen Grafik-Archi- tektur lassen die ersten Screenshots auf eine 1:1 Versi- on des PS-Original hoffen. Auf- fallend ist vor allem die ex- zellente Ausnutzung der Farb- palette und der wunderschöne Tiefeneffekt.



Arcade

Street Fighter III New Generation

Bevor Capcom mit SF Infinity demnächst die Street Fighter Heroen im Polygongewand in die Arena schickt, kommt noch einmal ein Beat 'em Up im gewohnten 2D-Look auf uns zu. Und damit sich nicht nur hartgesottene SF-Jünger an Capcoms jüngster Schöpfung berauschen, wird die Prügelei einige taufische Features ent- halten. Neben den beiden Haudegen Ryu und Ken las- sen acht komplett neue Cha- raktere die Fäuste fliegen. So etwa die Japanerin Ibuki, die unter Ninjas aufgewach- sen ist und einige heimtücki- sche Moves auf Lager hat, oder der aus Manhattan stammende Alex, der sei- ne Muskelgebirge durch tägliches Training in Form hält. Jeder Figh-

ter besitzt drei sogenannte Su- per Arts, Special Moves von denen aber während eines Kampfes jeweils nur einer an- gewendet werden darf. Vor ei- nem Duell müßt Ihr Euch des- halb für eine der drei zur Wahl stehenden Techniken

entscheiden. Neu ist die Fähigkeit der



Die beiden neuen unter sich: Der muskulöse Alex sowie die pfeilschnelle Ibuki (oben)

Kämpfer, gegnerische Attacken völlig abzublocken, um an- schließend sofort zum Gegen- schlag ausholen zu können. Auch grafisch hat sich einiges getan, und sowohl Charaktere als auch Hintergründe flim- mern nun noch detaillierter, farbenfroher und schöner ani- miert über den Bildschirm. Ob diese Verbesserungen aller- dings ausreichen, um sich ge- gen die mächtige Polygon-Kon- kurrenz behaupten zu können, wird sich erst noch zeigen müssen. Bei Capcom wird sich deshalb aber kaum jemand beunruhigen, schließlich darf man auf eine große Zahl treu- er Fans vertrauen, die dem Spiel sicher zum Erfolg verhel- fen werden.

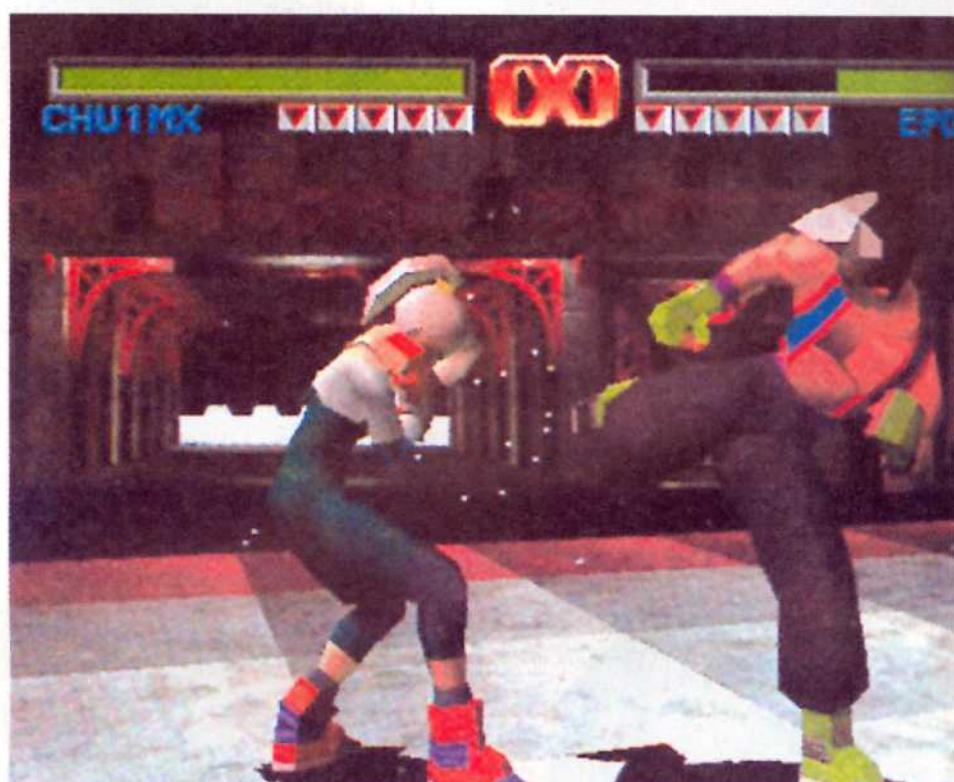
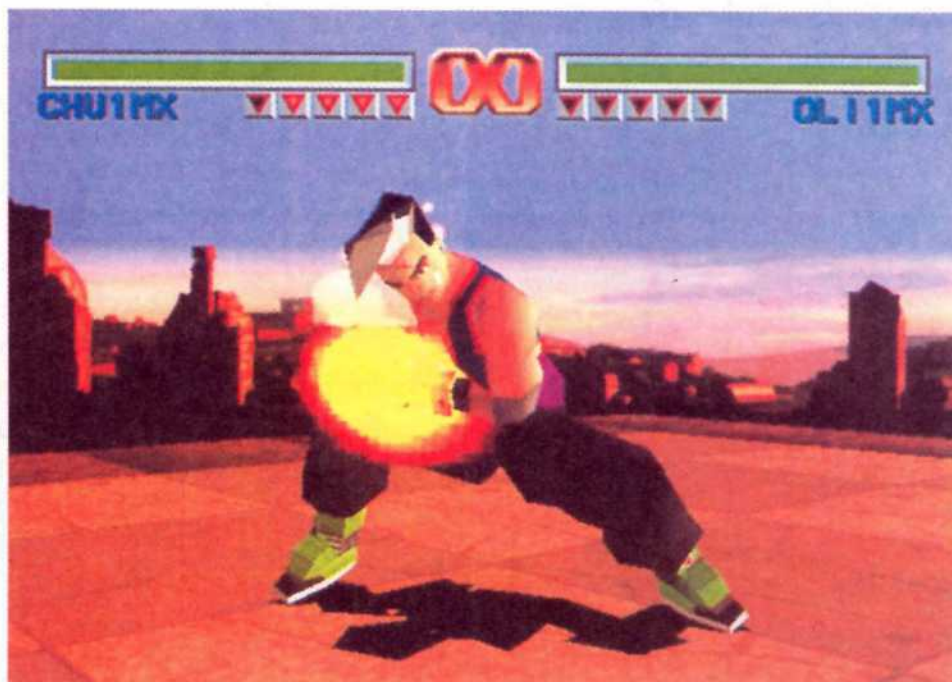
Hersteller: Capcom **Erscheint:** K.A. **Genre:** Beat 'em Up **Umsetzungen geplant:** K.A.



PlayStation

Tobal 2

Nach einem gelungenen Einstieg ins Beat 'em Up Genre versucht Square Soft nun mit dem Nachfolger den Erfolg von Tobal No. 1 zu toppen. Um dieses Ziel zu erreichen, ging man zunächst daran, die Schwachstellen des ersten Teils konsequent auszumerzen, was besonders an den Grafiken der Kämpfer deutlich wird, deren kantiges Aussehen merklich



abgerundet wurde. Zudem fallen die schöneren Texturen auf, mit denen im Gegensatz zum Vorgänger nicht ganz so sparsam umgegangen wurde. Das "360° Free Battle System", das den Kämpfern Bewegungen in alle drei Dimensionen erlaubt, wird beibehalten, ob sich allerdings etwas an der gewöhnungsbedürftigen Steuerung ändert, ist noch unklar. Der Quest-Modus, eines der Square-typischen Schmanckerl im Spiel, bei dem es darum geht ein weitläufiges Dungeon von Gegnern zu säubern, wird weiter ausgebaut und mit zusätzlichen Rollenspielelementen versehen. Neben den Fights, die natürlich nach wie vor im Mittelpunkt



dieser Spielvariante stehen, erwarten Euch noch einige andere Herausforderungen: Zahlreiche Rätsel gilt es zu lösen, Abgründe müssen durch Sprünge überwunden werden, und vermutlich wird es auch eine Reihe todbringender Fallen und heimtückischer Mechanismen geben. Selbstverständlich dürft Ihr Euch auch wieder allein oder zu zweit in Arcade- und Versus-Mode prügeln. Die



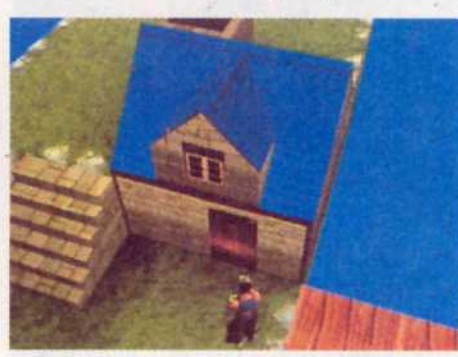
Das Repertoire an Special Moves wird beim Sequel um einige Feuerbälle erweitert

originelle Kämpferriege des ersten Teils wird um einige neue, zum Teil recht bizarre Kreaturen erweitert. Neben menschlichen Charakteren werden sich beispielsweise Raubkatzen, Dinosaurier und sogar feuerspeiende Drachen in der Arena an die Gurgel gehen. Dabei bleibt abzuwarten, mit welchen Attacken die neuen Fighter über ihre Gegner herfallen werden. Sicher ist zumindest, daß das vergleichsweise magere Schlagrepertoire aus Tobal No. 1 kräftig aufgestockt und mit neuen grafischen Effekten eindrucksvoll in Szene gesetzt wird. Alle Fighter werden zudem über eine ganz besondere Form des Angriffs, einen "Mysterious Move" verfügen. Bei dieser Technik handelt es sich um einen mächtigen Energieblitz, der auf den Rivalen abgefeuert wird, sich also vor allem bei größerer Entfernung zum Gegner eignet. Die Wirkung dieser Energieattacke ist derart gewaltig, daß Euer Widersacher in hohem Bogen durch die Arena katapultiert wird, was unter Umständen zum frühzeitigen Ende eines Kampfes durch Ring Out führen kann. (Guido)

Hersteller: Square Soft **Erscheint:** Frühjahr '97 **Genre:** Beat 'em Up **Umsetzungen geplant:** K.A.



Der Story-Modus verdient diesmal den Titel "RPG" und wird sogar einige Rätsel und Fallen bieten

**Shorties**

Arcade

Street Fighter EX

In japanischen Spielhallen ist es bereits soweit: Ryu und seine schlagkräftige Truppe lassen im Ring wieder einmal die Fäuste fliegen. Diesmal jedoch im Polytongewand. Aber nicht nur grafisch hat sich eine ganze Menge getan. Ihr dürft Euch auf einige neue Kämpfer wie z.B. den Knochenmann Skulomania und eine Reihe neuer Moves gefaßt machen. Nicht zuletzt durch das neuartige 3D-Design bringt SF EX frischen Wind in Capcoms SF-Serie.



Saturn

Cyberbots

Capcom, Weltmeister in der Wiederverwertung ihrer eigenen Spiele, schickt demnächst einen neuen Beat 'em Up-Titel ins Rennen. Cyberbots stellt eine Parodie auf die 1970 erschienenen Roboter-Animes dar, und soll durch ein ausgeklügeltes Combo-System herausstechen.



Nintendo 64

Sonic Wings Assault

Das japanische Softwarehaus Video Systems war scheinbar so von Paradigms-Simulation Pilotwings 64 und dessen Grafik-Routinen beeindruckt, daß sie sich gleich eine Lizenz gesichert haben. Im 3D-Shooter Sonic Wings Assault soll die Technik erstmals zum Einsatz kommen.



Französischer Spielspaßhelfer - Guillemot-Peripherie-Geräte

Nach großen Erfolgen werden die Peripherie-Geräte des Schwesterunternehmens von Ubi Soft, Guillemot International durch Konami auch in Deutschland seit kurzem verkauft. Die Palette ist äußerst vielfältig und umfaßt neben einer Tragetasche oder Lupe für den Game Boy, eine ganze Riege neuer Pads (SAT, PS), eine graue Lightgun (SAT), ein Arcade-Lenkrad (PS) sowie anderes nützliches Zubehör für die NG-Konsolen. Herausragend ist zudem das aufwendige Joyboard im Arcade-Stil sowie das ergonomisch gestylte Flightstick-Duo für Sonys 32-Bitter.

Mitten durch die Rush Hour: GTI Club (Arcade)

Mit diesem Arcade-Racer beschreitet Konami völlig neue Wege. In einer südfranzösischen Kleinstadt nehmt Ihr mit einem europäischen Sportwagen an einem ungewöhnlichen Rennen teil. Ziel ist es wie



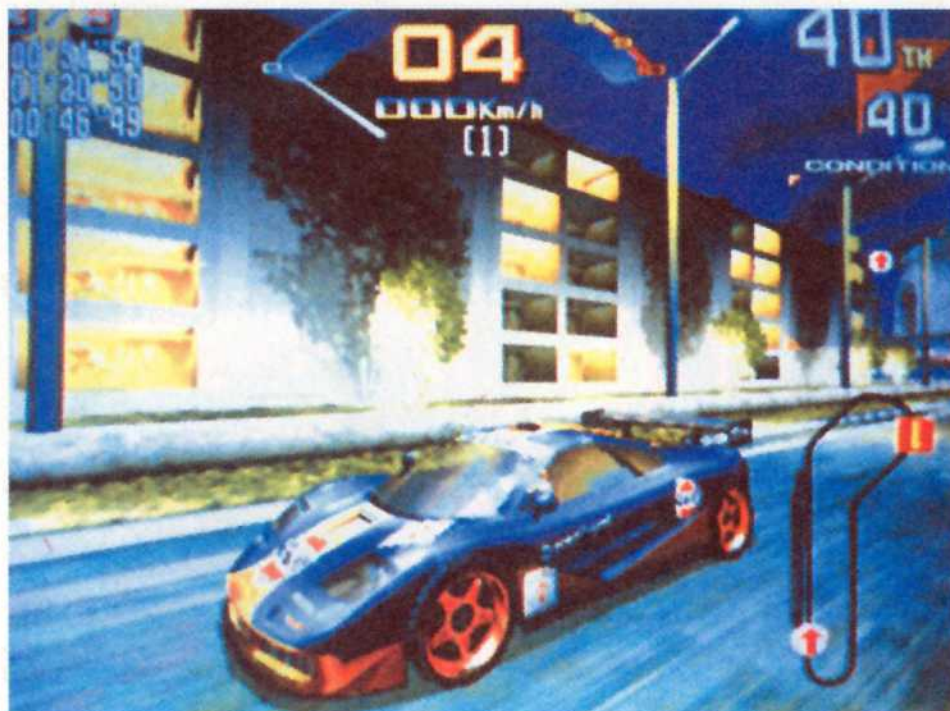
üblich, als erster das Ziel zu erreichen (logisch); es gibt jedoch keinen festen Kurs, daß

heißt Ihr müßt auf dem verzweigten Straßensystem der Stadt selber die möglichst kürzeste Route finden. Neben sieben weiteren Konkurrenten macht Euch dabei vor allem der dichte Gegenverkehr zu schaffen, wenn Ihr durch die engen Gassen heizt - Hektik ist somit vorprogrammiert.

Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

1. Zelda 64 (N64)
2. Virtua Fighter 3 (SAT)
3. Final Fantasy VII (PS)



Die neue Sensation im Rennspielsektor: Scud Race von AM2

Schnell, stark und superteuer, so lassen sich die vier Träume auf Rädern am ehesten beschreiben, die in Segas hyperrealistischer Rennsimulation die Hauptrolle spielen. Doch nicht nur der Reiz hinter dem Steuer eines dieser Wahnsinns-Vehikel zu sitzen, sondern auch das anspruchsvolle Streckendesign machen das Besondere dieses Spiel aus. Vier Kurse stehen zur Wahl, die sich nicht allein hinsichtlich des Streckenverlaufs unterscheiden, auch im Bezug auf die Spielatmosphäre sind sie völlig verschieden. Mitten durchs Meer führt der gläserne "Dolphin Tunnel", eine der beiden Anfängerstrecken, die entzückende Unterwassergrafiken zu bieten hat, jedoch keine allzu hohen Anforderungen an den Fahrer stellt. Geschwindigkeiten von weit über 300 Km/h sind auf dem zweiten Anfängerkurs, dem "Twilight Airport", überhaupt kein Problem. Die langen Geraden laden förmlich dazu ein, das Gaspedal durchzudrücken und sich dem Rausch der Geschwindigkeit hinzugeben. Alte Ruinen, prunkvolle Tempel und prächtige Naturschauspiele machen die Fahrt durch die "Mystery Ruins" zu einem besonderen Erlebnis. Die zum Teil extreme Streckenführung läßt jedoch kaum Zeit, den Blick von der Straße zu nehmen. Profis werden am kurvenreichen "Classic Castle"-Kurs ihre Freude haben, der an den Mauern und Türmen einer mittelalterlichen Burg vorbei führt und sogar mitten durch eine Arena, wo man sich ein Wettrennen mit den Stieren liefern darf. Was die Grafiken betrifft, setzt AM2s Polygonraserei ohne Zweifel neue Maßstäbe. Bleibt zu hoffen, daß sich über Steuerung und Fahrgefühl demnächst das gleiche sagen läßt.

SEGA



Der Dolphin Tunnel stellt einen der zwei Anfängerkurse dar



Schon Gehört

+++ Die Hard Trilogy wurde entgegen einiger Gerüchte nicht beklagt. Die Saturn-Version erscheint allerdings nicht mehr in Deutschland.

+++ Sony plant für ihr Analog-Pad ein Vibration-Pack im Stile von Nintendo, durch das man Erschütterungen lebhaftig spüren kann.

+++ In Zuffenhausen wurde vor kurzem stilgerecht Sonys neuer Racer Porsche Challenge samt original Boxster vorgestellt.

+++ Acclaim setzt voll auf das Nintendo 64. Gerüchten zufolge soll Iguana bereits an Turok 2 arbeiten, mit dem Ziel vor Augen, den Ego-Shooter noch Ende dieses Jahres in den USA zu veröffentlichen. Außerdem sind noch zwei bis vier weitere N 64-Titel (unter anderem ein Rennspiel) für das laufende Jahr geplant.

+++ Aktuelle PS-Verkaufszahlen: Sony zufolge wurden seit September 1995 weltweit 10 Millionen Konsolen ausgeliefert. Der Durchverkauf in Deutschland liegt derzeit bei rund 350 000 PlayStations.

+++ Nun ist es amtlich: Earthworm Jim darf in einem dreidimensionalen Gewand à la Super Mario 64 auch auf dem N 64 herumhüpfen. Shiny überwacht dabei lediglich die Programmierung, während das verantwortliche Team noch unbekannt ist.

+++ Die Firma Paradigm (Pilotwings 64), sonst nur bekannt durch militärische Flugsimulationen, hat eine neue Spiele-Abteilung ins Leben gerufen, die Konsolen-Plattformen, den PC und das Internet beliefern möchte.

Das Ende des Dialog-Kabels



Aufgrund des überaus mangelnden Erfolges des Dialog-Kabels (in den USA gingen gerade einmal 10.000 Stück über die Ladentische), wird die Produktion dieses Peripherie-Zubehörs eingestellt. In Japan ist man bereits einen Schritt weiter: Bei der neuesten PlayStation-Baureihe wurde der **Link-Socket**

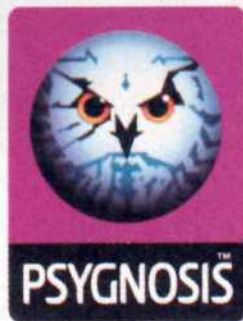
bereits wegrationalisiert, was natürlich Produktionskosten spart. Sony bittet desweiteren alle Dritthersteller von dieser Option abzusehen und stattdessen einen **Split-Screen** zu programmieren. Psygnosis hält sich seit Destruction Derby 2 an diese Marschroute.

Sichert Euch das erste Nintendo 64

Da es beim Deutschland-Start des 64-Bitters zu Lieferengpässen kommen kann, bietet Nintendo Europa den germanischen N 64-Fans einen ganz besonderen Service. Ab sofort könnt Ihr Euch beim Nintendo-Händler um die Ecke einen Bestell-Coupon besorgen. Wer einen solchen ausfüllt und sinnigerweise 64,- DM anzahlt, erhält vom Händler eine Art Besitzurkunde. Er hat damit die Gewißheit, daß er zu den ersten gehört, die ein Nintendo 64 nach Hause tragen dürfen. Die Anzahlung wird natürlich beim Kauf des Gerätes voll angerechnet.

Auch 1997 sind Rennspiele bei Psygnosis dominierend

Ein Jump 'n Run der besonderen Art könnte uns Psygnosis 1997 bescheren. Unter den vorläufigen Arbeitstitel "**Scuffbubbles**" wird derzeit an einem Jump 'n Run gearbeitet, das hinsichtlich Bewegungsfreiheit neue Wege bestreiten soll. Zwei Knuddelcharaktere auf Hoverboard schwebend, sollen in einem 3D-Environment frei steuerbar sein. Der WipEout-Macher höchstpersönlich und ein Großteil des Teams arbeiten seit einem drei-viertel Jahr an der Erstellung des Spiels. Ebenfalls in der Mache befindet sich **F1 97**, das mit Sicherheit ein potentieller Weihnachts-Megaseller werden könnte. Im Vergleich zum Vorgänger dürfen diesmal gleich zwei Mitspieler via **Split-Screen** an den Start gehen. Auch in grafischer Hinsicht darf man einige Neuerungen erwarten: die Grafikengine sowie Wetterbedingungen sollen verbessert werden - ein Gewitter beispielsweise sorgt für helle Aufregung (ob der Blitz auch den Boliden treffen kann, ist bis dato nicht bekannt). Außerdem will man den Simulationsanspruch noch stärker in den Vordergrund stellen. Eine weitere Rennsimulation, diesmal der **Indy Car-Rennzirkus**, wird den Psygnosis-Rennstall weiter ausbauen. Leider liegen zur Zeit keine weiteren Infos vor, wir halten Euch aber auf den Laufenden.



97

HOT JAPAN

1. Sakura Taisen (Kriegssimulation, SAT)
2. Dragon Quest III Special (SNES)
3. Mario Kart 64 (N64)
4. Enemy Zero (SAT)
5. Rage Racer (PS)

Quelle: Famicom Tsushin

HOT USA

1. Star Wars - S.O.T.E. (N64)
2. NFL Gameday '97 (PS)
3. Cruis'n USA (N64)
4. NBA Live '97 (PS)
5. Killer Instinct Gold (N64)

Quelle: Famicom Tsushin

Gewinnspiel

Nintendo®

&

MEGA FUN

präsentieren

Nur noch drei Wochen

Die Tage bis zum Deutschland-Release sind gezählt. Am 1. März ist es endlich soweit, dann dürft Ihr entweder die Läden stürmen, oder schon vorher bei unserem Gewinnspiel teilnehmen, um in den 64-Bit Genuß zu kommen. In Zusammenarbeit mit der Firma Nintendo verlosen wir nämlich ein Nintendo 64-Grundgerät incl. dem Spiel Super Mario 64. Die Teilnahme ist denkbar einfach. Schreibt uns einfach eine Postkarte mit dem Titel, den Ihr gerne auf dem Nintendo 64 spielen möchtet und schickt diese an:

Redaktion Mega Fun

Stichwort: Nur noch drei Wochen

Pleicherschulgasse 2

97070 Würzburg

Der Einsendeschluß ist am 01.03.1997

Mitarbeiter des Computec Verlags

sowie der Firma Nintendo dürfen

nicht teilnehmen. Der

Rechtsweg ist wie immer

ausgeschlossen.





Space Jam - der Film & das Preisausschreiben

Acclaim
entertainment, inc.

Als wenn die Basketball Koryphäe Michael Jordan nicht genug als Chicago Bull-Star verdienen würde (Jahresgehalt 30 Millionen Dollar!), räumt der 1,98 Meter große Superstar auch als Schauspieler kräftig ab. Sein 90 Millionen Dollar teures Film-Debüt spielte gleich in der ersten Woche 30 Millionen Dollar ein. Grund für diesen enormen Erfolg dürften sicherlich nicht die mimischen Talente des Basketballers sein, sondern viel mehr die geniale Verknüpfung aus Real- und Zeichentrickfilm ähnlich wie bei Roger Rabbit. Unter der Leitung des Erfolgsproduzenten **Ivan Reitman** (Ghostbusters, Kindergarten Cop) gelang dem **Regisseur Joe Pytka** ein überaus witziger Film, in dem Michael Jordan in der Toon Welt die Looney Tunes unter der Leitung von Bugs Bunny beim Basketballspiel gegen das fürchterliche Monstar-Team unterstützt. Deutscher Filmstart ist der 21. Februar. Zu diesem Ereignis verlost Acclaim, die das gleichnamige Videospiel (Funwertung 78%) vertreiben, zehn mal den tollen **Soundtrack** (Coolio, Salt-N-Pepa, Spin Doctors, All-4-One...) zum Film. Schickt einfach eine Postkarte mit dem Stichwort

"Space Jam" an folgende **Adresse:** Redaktion Mega Fun, Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg. Einsendeschluß ist der 27. Februar (der Rechtsweg ist ausgeschlossen) Computec- und Acclaim-Mitarbeiter dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



Absolut Exklusiv: Enemy Zero Special Edition

In Japan ließ sich die Softwarefirma Warp ("D") einen besonders skurrilen Marketing-Gag einfallen. Um ihr neuestes Grafik-Adventure ins Gespräch zu bringen,



wurden in einer Auflage von lediglich 20 Stück eine Enemy Zero Special Edition (Saturn) produziert, die gleich mehrere Rekorde bricht. So ist sie nicht nur das seltenste Special Edition-set aller Zeiten, sondern mit umgerechnet **1800 Dollar (!!!!)** zugleich das teuerste. In einer schmackhaften Schachtel befinden sich neben dem Silberling eine Plastik-Pistole, eine Original-Uniform, eine Nachbildung des Monsters sowie eine Überraschung, die in jedem Set anders ist. Damit nicht genug: Jeder Käufer dieses sündhaft teuren Spiels kriegt das Set vom Warp-Chef **Kenji Ino** höchstpersönlich in seiner eigenen Wohnung überreicht! So etwas abgefahrenes ist scheinbar nur im Videospiel-verrückten Japan möglich.

Arcade-Lenkrad jetzt auch für das Nintendo 64 erhältlich

Der **Per4mer** (siehe Scene 2/97) ist nun auch in leicht abgewandelter Bauart für das N 64 erhältlich. Schon beim ersten Mustern wird dabei deutlich, daß es sich um eine Spar-Version handelt. Ein Extra-Steuerkreuz ist ebenso nicht zu finden, wie ein Steuerknüppel. Stattdessen wird mittels grober Plastik-Knöpfe geschaltet. Zum Lieferumfang gehört auch ein **Board mit zwei Pedalen**, das durch ein Kabel mit dem Lenkrad verbunden ist. Erste Gehversuche fielen nicht so überzeugend aus, da es außer Cruis'n USA, momentan noch kein Modul gibt, das den Per4mer völlig unterstützt. Weder Mario Kart 64 (für den Per4mer völlig ungeeignet) noch Wave Race ließ sich mit den Pedalen spielen. Außerdem mutet das leichte Gewicht und die Verarbeitung nicht gerade vertrauensweckend an. Der Verkaufspreis liegt um die **129,- DM**.



Resident Evil - jetzt filmreif

Ihr habt richtig gelesen: Aufgrund des weltweiten Erfolges von Capcoms Splatter-Videospiel kümmern sich **Bernd Eichinger** ("Das Geisterhaus", "Der bewegte Mann") und **Constantin Film** um die cinematische Umsetzung. Nach einem Gespräch in Osaka mit **Capcoms Präsident Kenzo Tsujimoto** stand für Bernd Eichinger fest, daß Resident Evil alles notwendige für einen äußerst spannenden Horror-Thriller bietet. Für das Drehbuch konnte **Alan McElroy** gewonnen werden, der gerade den Plot zu Die Hard 4 geschrieben. Wie stark sich der Film an das Videospiel-Vorbild anlehnen wird und wer die beiden Hauptdarsteller mimen darf, ist leider noch unbekannt.



Virtuelles Tanzen: Digital Dancer Club

Mit diesem interaktiven Silberling bietet Yu Suzuki von AM2 mal etwas völlig anderes. Inspiriert von der in Japan höchst erfolgreichen Virtua Fighter CG-Portrait-Serie engagierte er die populäre Sängerin Amuro Namie und läßt sie in Digi-Format auf dem Saturn fröhlich Trällern und Tanzen. Dem Voyeur stehen drei Optionen zur Auswahl: Entweder genießt Ihr die Tänzerin passiv im Digital Dance Mode, singt beim Karaoke-Modus kräftig mit oder zockt zur Abwechslung vier Mini-Games. In Deutschland wird dieser Exot nicht erhältlich sein.

GAMERS POINT

PSX
Konsole *
 Action Replay 69,85
 Action R. C. JP 19,85
 Game Shark 89,85
 Gamebuster 79,85
 Memory Card 44,85
Memory Card Farbig 44,85
 8Meg Memory Card 69,85
 24Meg Memory Card 89,85
 Multiplayer Tap 59,85
 Tasche, Joypad, Memory 89,85
 Disk Drive 154,85
 AVENGER-Gun 59,85
 FAZOR-Gun 59,85
 JUSTIFIRE-Gun 69,85
 PREDATOR-Gun 79,85
 Ascii Joypad 59,85
Joypad Farbig 49,85
 Infrarot Joypad (2St.) 79,85
 NegCon Pad 79,85
 RacCon 69,85
 Propad SV1100 69,85
 Arcade Board SV1101 89,85
 Propad SV1102 49,85
 Superpad SV1103 39,85
 Programmpad SV1107 69,85
 Joypad Verlängerung 19,85
 Ascii Joystick 99,85
 Analog Joystick 109,85
 Flight Force Pro SV1106 109,85
 HF-Adapter 44,85
 Linkkabel 44,85
 RGB-Kabel 39,85
 Mad Catz Lenkrad 139,85
 Mouse 54,85
 PSX Tasche 19,85
 4-4-2 Fußball 89,85
 Aeon Flux 89,85
 Agile Warrior 49,85
 Alien Trilogy 89,85
 Area 51 89,85
 B.A. ToShinDen 49,85
 Bedlam 89,85
 Beyond the Beyond 89,85
 Black Dawn 89,85
Blam!Mashinehead 79,85
 Blazing Dragons 79,85
 Bogey Dead 6 79,85
 Bubble Bobble 2 79,85
 Bust-a-Move 2 69,85
 Cheesy 74,85
Command & C. 99,85
 Contra 3D *
 Cool Boarder 89,85
 C. Bandic. 109,85
 Criticom 49,85

PSX
Crow-City o. Angels 89,85
 Crusader-No Remorse *
Darkstalkers 79,85
 Davis Cup Tennis 79,85
 Deadly Skies 89,85
 Deathdrome 89,85
 Deception 109,85
 Defcon 5 49,85
Descent 2 89,85
 Descent 79,85
Destruction Derby 2 99,85
 Die Hard Trilogy 89,85
Disruptor 79,85
 Dragonheart 89,85
 Dream 18 Golf 89,85
 Drifted King 89,85
Earthworm Jim 2 69,85
 Exector 39,85
Exhumed 89,85
 Extreme Games 2 89,85
F1 Domark *
 Fifa Soccer 97 89,85
 Floating Runner 79,85
 Formel 1 109,85
 Ganymede 89,85
 Goemen Warrior 89,85
 Grid Run 89,85
 Gundam Mobile 39,85
 Hard War 89,85
 Heavy Heat *
Hexen 89,85
 Hyper F. M. Tennis 74,85
 Hyper F. Soccer 59,85
Int. S.S. Soccer 89,85
 Iron & Blood 79,85
 Iron Man X/O 79,85
 Jet Rider 89,85
 J.M. Football 97 89,85
 Jumping Flash 49,85
 Kid Klown -Crazy Case 2 *
 Killing Zone 89,85
 Kings Fild 89,85
 Konami Open Golf 74,85
Legacy of Kain 89,85
 Lost Vikings 2 89,85
 Magic-The Gathering 89,85
 Maniac Karts 79,85
 Mega Man X3 89,85
 Metal Jacket 49,85
 MLB P.R. Baseball *
 Morkom Trilogy 89,85
 Namco Classic 2 59,85
 Namco Museum 3 89,85
 Nascar Racing *
 NBA-In the Zone 2 99,85
 NBA Hangtime 89,85
 NBA Live 97 89,85
 NCAA Football 89,85

PSX
 Necrodome 89,85
 NFL Quart. Club 97 79,85
 NHL Face o. Hockey 89,85
 NHL Hockey 97 89,85
 NHL Powerplay 79,85
 Night Striker 49,85
 O.W. Interceptor 49,85
 Olympic Soccer 79,85
 Parodius Deluxe 69,85
 Perfect Weapon *
 Persona 109,85
 PGA Tour 97 89,85
 Philosoma 49,85
 Pitball 89,85
 Primal Rage 49,85
 Princess Maker 89,85
 Project Overkill 89,85
 Puzzle Fighter 2 *
 Re-Loaded 89,85
Rebel Assault 2 89,85
Resident Evil 79,85
 Return Fire 89,85
 Revolution X 49,85
 Ridge Racer Revol. 94,85
Rage Racer *
 Riot 89,85
 Road Rage 89,85
 Robo Pit 79,85
 Robotron X 89,85
 Rodney Matthews 89,85
Romance 4 99,85
 Sampras E. Tennis 99,85
 Samurai Showd. 3 89,85
 Shadow Struggle *
 Shockw. Assault 49,85
 Sidewinder 49,85
 Silverload 89,85
 Sim City 2000 89,85
 Slam & Jam 79,85
 Slamscape 89,85
Soul Edge *
 Soviet Strike 89,85
 Space Griffon 89,85
 Space Jam 89,85
 Spiral Saga 89,85
 Spot g. Hollyw. 89,85
 Star General 74,85
 Star Gladiator 79,85
 Starfighter 3000 74,85
 Starwinder 79,85
 Steel Panters 74,85
 Street Fighter A. 59,85
 Tekken 2 109,85
 Tempest X3 89,85
 Ten Pin Alley *
 The Divide 89,85
 The Incredible Hulk *
 Tilt Pinball 69,85
 Time Bokan *
 Titan Wars 74,85
Total No. 1 89,85
Tomb Raider 89,85
 Total Eclipse 49,85
 Transport Tycoon 89,85
 Trash It 89,85
 Twin Bee Del. 99,85
 Twisted Metal 2 89,85
 V-Tennis 89,85
 Viewpoint 49,85
 Virtua Tennis 2 89,85

PSX
 VR-Pool 89,85
 Whizz 79,85
 Wing Commander 3 94,85
 Wipeout 2097 99,85
 Zeitgeist 49,85
SAT
 J.M.Foob. 97 94,85
 Krazy Ivan 89,85
 Loderunner 89,85
 Lost Vikings 2 89,85
 Lunar-Silver S. Story *
 Magic-The Gath. 89,85
 Magic Carpet 94,85
 Maniac Karts 89,85
 Manx TT *
 Mega Man X3 89,85
 Mr. Bones 84,85
 Mystery Mansion 59,85
 NBA Action 69,85
 NBA Live 97 94,85
 NHL Hockey 97 *
 NHL Powerplay 96 89,85
 Night Warriors 99,85
 Ninku 49,85
 Olympic Soccer 69,85
 Pinball Graffiti 89,85
 Project X2 89,85
 Puzzle Fighter 2 *
 Re-Loaded 89,85
 Return Fire 89,85
 Revolution X 69,85
 Rise 2 49,85
 Samurai Showdown *
 Scorcher 89,85
 Sega Ages Comp. 89,85
 Shinoby X 49,85
 Schockw. Assault 49,85
 Skeleton Warriors 69,85
 Sonic-The Fighters 89,85
 Sonic Wings 79,85
 Soviet Strike 94,85
 Space Invaders 94,85
 Space Jam 89,85
 Spot g.t. Hollywood 89,85
 Steamgear Mash 89,85
 Street Fighter Zero 89,85
 Suiko Enbo 59,85
 Tempest 2000 89,85
 Theme Park 39,85
 Thunderforce 2+3 89,85
 Thunderhawk 2 59,85
 Trash It 89,85
 Valora Valley Golf 59,85
 Virtua Cop 2 94,85
 Virtua Fighter Kids 69,85
 Virtua Racing 49,85
 Virtual Golf 79,85
 Whizz 89,85
 WWF-Wrestlem. 69,85
SAT
 Konsole 399,85
 Konsole incl. C&C 449,85
 Action Replay 79,85
 Import Adapter 39,85
 6-Spieler-Adapter 79,85
 Joypad Original 44,85
 Super Pad SV460 44,85
 Eclipse Pad SV461 54,85
 Eclipse Stick SV462 79,85
 Infrarot Joypad (2St.) 79,85
 Joypad-Verlängerung 24,85
 HF-Adapter 39,85
 RGB-Kabel 39,85
 Arcade Racer 119,85
 3D Lemmings 69,85
 4-4-2 Fußball 89,85
 Afterburner 2 69,85
 Alien Trilogy 74,85
 Amok 84,85
Andretti Racing 89,85
 Area 51 89,85
 Batsugun 99,85
 B.A. ToShinDen R. 79,85
 B.A. ToShinDen URA 89,85
 Battle Monsters 74,85
 Bedlam 84,85
 Black Dawn 89,85
 Black Fire 79,85
Blazing Dragons 69,85
 Bubble Bobble 69,85
 Bug Too 84,85
 College Slam 79,85
 Command & Conquer 99,85
 Creature Shock 59,85
 Criticom 59,85
 Crow-City o. Angels 89,85
 Crusader-No Remorse 89,85
 Dark Savior 89,85
 Daytona USA 49,85
 Daytona USA C.E. 94,85
 Dead Heat 2 79,85
 Death Crimson 89,85
 Decathlete 59,85
 Defcon 5 59,85
 Die Hard Trilogy 89,85
 Dragonforce *
 Dragonheart 89,85
 Earthworm Jim 2 79,85
 Euro 96 Soccer E 79,85
 Fatal Fury 3 99,85
 Fifa Soccer 97 89,85
 Fighters Megamix *
 Frankenstein 89,85
 Galaxy Fight 59,85
 Gebockers 59,85
 Gex 59,85
 Ghen War 59,85
 Grid Run 89,85
 Gunbird 79,85
 Hakaider 109,85
 Hebereke 2 109,85
 Hexen 94,85
 Hi Octane 49,85
 In the Hunt 74,85
 Iron & Blood 89,85

N64
Hardware

Konsole 399,85
 Gamebuster *
 Gamekiller *
 1Meg Memory *
 8Meg Memory *
 Joypad farbig *
 Joypad grau 54,85
 RF-Modul. 44,85
 RGB-Kabel *
 Perf. Lenkrad 139,85

Cruisn USA *
 Gememon *
 Int. S.S. Soccer *
 Killer Instinct Gold *
 Morkom Trilogy *
 Pilotwings 64 109,85
 S.Andrews Golf *
 Shadow Emp. 129,85
 Mario Kart 64 *
 Super Mario 64 89,85
 Turok *
 Wave Racer 64 89,85

- Preislisten für die Systeme gegen Rückporto -
 - Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
 - * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
 - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt -
 - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem -
 - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -
 - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
 Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

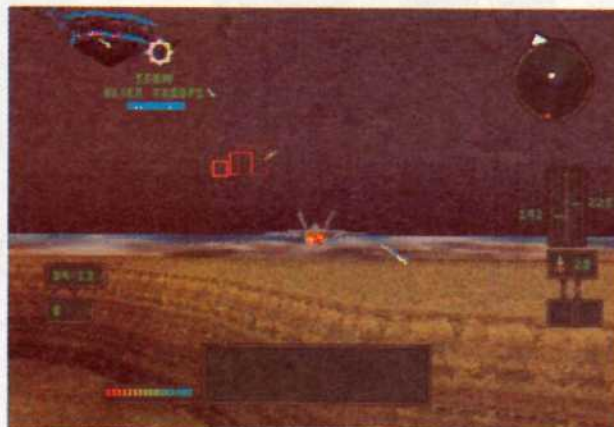
Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44 FAX: 0721 - 374 185 0721 - 339 45





Washington D.C. aus der Innenperspektive. Es fahren sogar Autos durch die Straßen, die man auch abballern kann, aber nicht soll



Outside Camera: Euer Flügelmann befindet sich stets in Eurer Nähe. Auch aus seiner Perspektive kann die Action verfolgt werden



Besonders die Alienhasser unter Euch können per Splitscreen auf die Jagd gehen. Merke: doppelter Flieger = doppelter Schaden

Am 2. Juli begann alles. Binnen weniger Momente waren sie da. Ohne Vorwarnung tauchten ihre gewaltigen Schiffe über unseren Städten auf. Unaufhaltsam, bedrohlich...todbringend! Systematisch starteten sie ihr Armageddon der Vernichtung, ihre Symphonie der Ausrottung. Wie Ungeziefer töteten sie durch gewaltige Energieentladungen millionenfach Leben. Aber heute ist der Tag gekommen, an dem wir zurückschlagen, der Tag an dem die Menschheit sich vereint mit geballter Kraft ihrer Haut erwehrt, heute am Independence Day! In Eurer Hand liegt es nun, ob der Homo sapiens eine Chance hat oder ob unsere Heimat in die gierigen Hände der rücksichtslosen Invasoren fällt. Besteigt Eure Kampfflieger und vernichtet den Feind! Zuerst muß der Verteidigungsring der Abwehrkanonen zerschlagen werden. Achtet auf die angreifenden Feinde! Sobald sich die Gelegenheit bietet zerstört sie! Wir haben im gesamten Kampfgebiet verschiedene Waffensysteme versteckt. Um sie zu aktivieren, reicht es aus, mit Eurer Maschine hindurchzufliegen. Die Power-Ups beinhalten Lebensenergie, Reparaturkits und wichtige Raketensysteme. Selbst die

PlayStation/Saturn

Independence Day

Was Religionen und Philosophen in tausenden Jahren nicht geschafft haben, bringen unfreundliche Aliens in nur einigen Tagen zustande: die Menschheit zu vereinen. Aber jetzt ist es Zeit, gemeinsam die ungebetenen Gästen in die galaktischen Schranken zu verweisen

feindliche Technologie konnten wir kopieren. So erhält Euer Fighter kurzfristig Unzerstörbarkeit. Aber bedenkt, daß das Schutzschild so viel Energie

verbraucht, daß Euer Schutz nach dreißig Sekunden endet. Habt Ihr Eure Maschine mit so vielen Raketen beladen wie sie tragen kann, müßt Ihr den Mit-



PS- und Saturn-Version zeigen Euch noch einmal die Schlüsselszenen des Films

telpunkt der feindlichen Schiffe, welcher die Superwaffe birgt, erreichen. sorgt dafür, daß Ihr ihre Öffnung mit Euren Waffen füttert, bis sie zerbirst und die widerlichen Aliens mit in den Tod reißt. Behaltet Eure Umgebung und Euren Radarschirm stets im Auge. Verliert nicht den Kopf im Schlachtgetümmel! Die Invasoren könnten wieder ein Kraftfeld aufbauen, das Euren Aktionsradius beschränkt. Behaltet deswegen stets Euer Radar im Auge und weicht den unsichtbaren Wänden aus. Bedenkt, daß eine Berührung die Panzerung Eurer Kampfmaschine schwächt und Ihr somit leichte Beute für die Abwehrkanonen und die Jäger des Feindes seid. So lauten Eure Befehle, die Ihr in der neuesten Filmumsetzung von Fox Interactive ausführen müßt. Wahlweise dürft Ihr alleine oder auch via Splitscreen mit einem Freund in die Schlacht ziehen. Auch wurde an eine Link-Option für PS und Saturn gedacht. Gilt es nur noch einen ruhigen Kopf und ein sicheres, schießfreudiges Händchen zu behalten und die Mainorder zu erfüllen: Let's kick some alien ass! (Björn)

Hersteller: Radical Entertainment
Erscheint: März **Genre:** Shoot 'em Up
Umsetzungen geplant: Keine



Über der amerikanischen Hauptstadt gilt es, die Maschine des Präsidenten zu schützen. Ballert auf alles, was sich in der Reichweite befindet



Uuups! Das Kraftfeld, welches das Kampfgebiet begrenzt, zieht bei Berührung gehörig Energie ab

BRANDHEISS!

Nintendo 64

Nintendo 64 incl. Control Pad	399,00*
Antennenkabel	49,99*
Control Pad	59,99*
Fifa International Soccer	i.V.
Goemon	149,99*
International Superstar Soccer Deluxe	149,99*
Pilot Wings	119,99*
Star Wars - Shadows of the Empire	139,99*
Super Mario 64	99,99*
Turok: Dinosaur Hunter	i.V.
Wave Race 64	99,99*

Spiele

	PSX	SAT
2Xtreme	89,99*	
A4 Evolution Global	99,99	
Alien Trilogy	89,99	89,99
Alone in the Dark 2	109,99	99,99
Amok	89,99*	89,99*
Andretti Racing	89,99	89,99*
Ayrton Senna Kart Duel	89,99	
Baphomet's Fluch	89,99	
Batman Forever: Coin-Op	79,99*	79,99*
Battle Arena Toshinden 2	99,99	
Battle Stations	79,99*	
Bedlam	89,99*	89,99*
Black Dawn	89,99*	89,99*
Blast Chamber	99,99	99,99*
Blazing Dragons	79,99	89,99
Bug! Too	89,99*	
Bubble Bobble	79,99	89,99
Bust A Move 2	69,99	69,99*
Casper	89,99	89,99
Chaos Control	89,99*	79,99
Chronicles of the Sword	89,99	
Command & Conquer	109,99	109,99
Constructor	89,99*	
Cool Boarders	89,99*	
Crash Bandicoot	109,99	
Creation	89,99*	
Crow: City of Angels	79,99*	79,99*
Crusader - No Remorse	89,99*	89,99*
Darklight Conflict	89,99*	i.V.
Dark Savior		89,99*
Darkstalkers	89,99	
Daytona USA Championship Edition		109,99*
Deadly Skies	89,99*	89,99*
Deathdrome	89,99*	
Destruction Derby 2	99,99*	
Die Hard Trilogy	89,99	
Discworld (dt.)	89,99	89,99
Disruptor	79,99	
Down in the Dumps	89,99*	
Dragonheart: Fire & Steel	89,99*	89,99*
Earthworm Jim 2	89,99	89,99
Exhumed	89,99*	99,99
Formel 1	99,99	
Fade to Black	89,99	
FIFA Soccer 97	89,99	89,99*
Gex	89,99	79,99
Gunship (engl.)	89,99	
Hardcore 4x4	99,99*	
Hexen	89,99*	89,99*
Internat. Superstar Soccer Deluxe	89,99*	
International Track & Field	99,99	
In the Hunt	89,99*	89,99*
Iron & Blood	79,99	79,99*
Iron Man / XO	79,99*	89,99*
Jet Rider	89,99*	
Jewels of the Oracle		89,99*
Last Dynasty	89,99*	89,99*
Lomax	89,99	
Lost Vikings 2	79,99*	79,99*
Madden '97 Football	89,99	89,99
Magic the Gathering	79,99*	79,99*
Manic Karts	89,99*	89,99*
MegaMan X3	89,99*	89,99*
Motor Toon 2	89,99*	
Mr. Bones		89,99*
MTV's Aeon Flux	89,99*	
MTV's Slamscape	89,99*	
Myst	89,99	109,95
Namco Smash Court Tennis	89,99*	
Namco Soccer Primal Goal	89,99	
Nascar Racing '96	89,99*	
NBA Hangtime	89,99*	
NBA in the Zone 2	99,99*	
NBA Jam Extreme	79,99	79,99*

Spiele

	PSX	SAT
NBA Live '97	89,99	89,99*
Necrodrome	99,99*	
Need for Speed	89,99	89,99
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99	89,99*
NHL Powerplay Hockey	89,99*	89,99*
Nights		99,99
Onside Soccer	89,99	
Pandemonium	79,99	
Perfect Weapon	89,99*	
PGA Tour Golf '97	89,99	89,99*
Pinball Graffiti		89,99*
Po'ed	89,99*	
Power Move Pro Wrestling	89,99*	
Project Overkill	89,99	
Pro Pinball	79,99	89,99*
Re Loaded	99,99	
Resident Evil (dt.)	89,99	
Return Fire	89,99	89,99*
Return to Zork	89,99*	89,99*
Ridge Racer Revolution	99,99	
Road Rage	89,99*	
Road Rash	89,99	89,99*
Sampras Extreme Tennis	99,99	
Scorchers		99,99*
Sega Ages Compilation		89,99*
Sega Worldwide Soccer '97		89,99
Sentient	89,99*	
Shredfest		89,99*
Sim City 2000	89,99	99,99
Sonic The Fighters	89,99*	89,99*
Soviet Strike	89,99	89,99*
Space Jam	79,99*	79,99*
Spot Goes To Hollywood	89,99*	89,99*
Star General	79,99*	
Steel Harbinger	89,99	
Steel Panthers 2	79,99*	
Street Fighter Alpha 2	89,99	89,99
Syndicate Wars	89,99*	89,99*
Tekken 2	99,99	
Tempest X	79,99*	79,99*
Three Dirty Dwarves		89,99*
Tilt!	89,99	89,99
Time Commando	89,99	
Tobal No.1	89,99*	
Tomb Raider	89,99	99,99
Top Gun - Fire At Will	89,99	
Toshinden URA		89,99*
Tunnel B1	89,99	89,99*
Twisted Metal 2	89,99*	
Victory Boxing	89,99	
Virtua Cop 2		109,99
Virtual Open Tennis		79,99*
VR Pool	79,99*	
Warhammer	89,99	
Warwind	79,99*	
Wing Commander 4	89,99*	89,99*
Wipe Out 2097	99,99	
WWF In Your House	79,99*	79,99*
X 2	99,99	99,99*
X-COM: Terror from the Deep	89,99	
Zork Nemesis	89,99*	

Grundgeräte

Sony Playstation incl. Control Pad	389,99
Sega Saturn incl. Control Pad	449,99

Zubehör

6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay Pro	99,99
Analog Joystick	129,99
Antennenkabel	49,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card (8 Meg)	79,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad)	89,99
Original Control Pad	59,95
Predator Lightgun	69,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99
Tasche +Control Pad +Mem.Card	99,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Virtua Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99

Der Countdown läuft!

Nintendo 64

Nintendos neue Wunderkonsole

dt. PAL-Version *

399,-

Super Mario 64

N64 *

99,99

voraussichtlicher Liefertermin: 1.3.97
Vorbestellung ratsam!



Sportliche Highlights:

Nascar Racing '96

Sony PSX *

89,99

Cool Boarders

Sony PSX *

89,99

Media Point

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

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

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

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



Wo Sie uns finden:

Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point
Berlin - Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	Hamburg - Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluffbr. Bus 35, 102	Bremen Hanseatenhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill	Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24 Straßenbahn 404 Heinrichstraße
Berlin - Friedr.hain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Bersarlnpl.	Berlin - Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10	??? ... to be continued. Demnächst auch in Ihrer Nähe!



Pro Runde stehen Euch zwei Power-Moves zur Verfügung. Wendet Ihr diese an, verschwindet der Hintergrund und auf der Mattscheibe geht der Punk ab!



Sofias Gegenstück Zola peitscht sich auch durch die Arenen; allerdings sind ihre Desperation-Moves anders. Übrigens, um Chaos zu besiegen, müßt Ihr seinem Giftatem ausweichen



Alle Kämpfer im Überblick. Die beiden mittleren Leisten zeigen die am Anfang verfügbaren Fighter. Über und unter ihnen seht Ihr deren Gegencharaktere. Von oben nach unten und von links nach rechts seht Ihr: Schultz, Tau, Atahua, Leon, Vermilion, Zola, Toujin, Chaos, Gaia, Ellis, Eiji, Nagisa, Sofia, Mondo, Rungo, Duke, Shizuku, Kayin, David, Tracy, Bayhou, Adam, Balga, Miss Til, Ten Count, Judgement, Rachael, Cuiling

PlayStation

Battle Arena Toshinden 3

Mehr Action, abgefahrenere Desperation Moves und 30(!) Prügelknaben! Der neueste Teil der Toshinden Saga verspricht ein absoluter Hit zu werden!

Wow, Tekken 2 mit seinen 25 Kämpfern scheint die Softwareschmieden für Saturn und PlayStation dazu anzutreiben noch eines draufzusetzen. Gleich 28 spielbare Charaktere und zwei Endgegner stehen Euch im nun dritten Teil der Toshinden Arena zur Verfügung. Aber bis Ihr auf diese zugreifen dürft, hat Takara erst einmal einen langen Weg vorgegeben, denn 14 Charaktere müssen erspielt werden. Neu ist hierbei, daß Ihr dreizehn Runden gegen erspielbare, also versteckte Kämpfer antretet und nicht wie bei Tekken 2 den anfangs verfügbaren Charakteren begegnet und diese vermöbelt. Danach stellt sich Euch der bekannte Sho in den Weg. Habt Ihr ihn niedergelassen, schaltet Ihr den erspielbaren Gegen-Fighter Eurer Spielfigur aus. Nach dieser bekommt der Meister der Kampfkünste eine vor den Latz. Das bedeutet daß, jedesmal 16

Spielrunden zu absolvieren sind. Habt Ihr Euch nach stundenlangen Fingerverknotungen endlich die gesamte Riege angeeignet, dürft Ihr Euch mit den Gegencharakteren durch die vorgegebenen prügeln, was das Zeug hält. Gut, daß alle relevanten Spieldaten endlich auf Memory Card abgespeichert werden können. Jedem Fighter wurde natürlich seine eigene Stage spendiert. Hier gibt es eine weitere Neuerung. Sämtliche Kampfschauplätze sind von Zäunen, Mauern etc. begrenzt. Hiermit entfällt das bekannte "Ring Out". Ihr habt somit die Möglichkeit, Euren Gegner in eine Ecke zu drängen und mit wahren Combo-Salven (bis zu 25-fach) einzudecken. Denn auch Combos wurden dem Spiel beigemischt. Aber Vorsicht, der Gegner kann die Begrenzung auch als Sprungbrett für eine Gegenattacke nutzen. Löst Ihr jedoch einen der verschiedenen Desperati-

on-Moves aus, verschwindet der Hintergrund (ähnlich wie bei Street Fighter Alpha) und Euer Kämpfer läßt eine wahre Salve von abgefahrenen Moves auf sein Opfer niederfahren. Unsere vorliegende japanische Version (NTSC-Version!) hält ein weiteres Schmankerl parat. Normalerweise laufen die Kämpfe mit 30 Frames in der Sekunde ab (das bedeutet, daß 30 Halbbilder beziehungsweise 15 Vollbilder in der Sekunde auf der Mattscheibe dargestellt werden). Schaltet Ihr den Spielmodus auf 60 Frames um, werden die Hintergründe zwar nur noch stark reduziert dargestellt, aber die Kämpfer bewegen sich mit einer bisher noch nicht dagewesenen Geschmeidigkeit. Wir freuen uns schon



Mit der richtigen Technik kann man auch dem Endgegner Abel beikommen. Gnadenlose Desperation-Moves heißt die Lösung!

darauf, Euch diesen Beat 'em Up Hammer in einer der nächsten Ausgaben mit einem Härtestest noch genauer vorstellen zu dürfen. (Björn)

Hersteller: Takara Erscheint: K.A.
Genre: Beat 'em Up Umsetzungen geplant: Keine



Im 60-Frames-Modus sind die Hintergründe stark reduziert dargestellt. Die Bewegungen der Kämpfer sind jedoch geschmeidig wie bei einer Raubkatze



Neu ist, daß der Munitionsvorrat beschränkt ist. Das bedeutet für den schießwütigen Vermilion haushalten



Mit Kettensägen spielt man nicht. David drangsaliert hier Tau mit einem schmetternden Desperation-Move

FIRST LOOK

gut

Neuester Part der Toshinden-Reihe mit durchdachten, interessanten Neuerungen



Die "Blutgrätsche" ist ein gutes Mittel den Gegner am Torschuß zu hindern; leider wird diese Aktion fast immer vom Schieri geahndet



Jedes Tor wird anschließend automatisch im Replay noch einmal eingespielt, wobei Ihr mittels der R-Tasten den Ablauf verändern könnt

PlayStation

Winning Eleven '97

...so lautet der japanische Original-Name von Goalstorm, der sich in der 97er-Auflage anschickt, mit Grafikpower nach dem WM-Titel zu greifen

Spätestens seit NBA In the Zone 2 etablierte sich Konami auch im Sportsektor mit Simulationen hervorragender Qualität. Eines ihrer größten Erfolge in diesem Genre feierten die Fernöstler allerdings mit ihrem Fußball-Klassiker International Superstar Soccer, das einen wahren Siegeszug auf nahezu allen Plattformen absolvierte. Es mag daher etwas ungewöhnlich erscheinen, daß sie mit Winning Eleven eine zweite Fußball-Serie auf den Markt geworfen haben. Doch bereits ein Blick in das Option-Menü macht deutlich, daß Winning Eleven speziell für den japanischen Markt entwickelt wurde. So stehen Euch nur Kicker aus der J-League zur Verfügung und nicht einziger Menüpunkt wird englisch erklärt. Mit ein bißchen Ausprobieren kann man sich trotz dieses linguistischen Hakens ein gutes Bild über das Spielgefühl verschaffen. Den



Für Standardsituationen wird jeweils eine Sonder-Perspektive verwendet

Punkt Menü-Vielfalt kann man allerdings getrost abhaken, zumal die ungewöhnlicheren Spielvariationen, wie das Hyper-Turnier (Play Off) sowieso nur aus den exotischen, japanischen Mannschaften besteht. Begeben wir uns lieber gleich auf den Rasen. Hier wird ein Punkt sofort deutlich: In grafischer Hinsicht hat die Dribbelelei mächtig zugelegt. Die Definition der Polygon-Kicker befindet sich auf einem hohen Niveau. Realismus und eine athletische Figur standen dabei im Vordergrund,



Alle Schlußmänner entpuppen sich als ziemliche Fliegenfänger, die man leicht überwinden kann

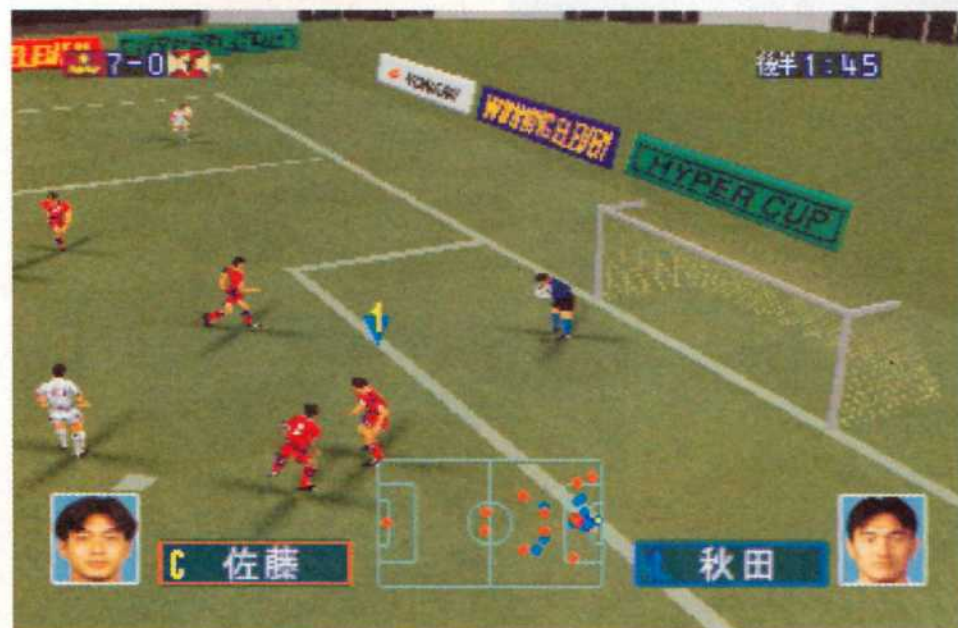
anstatt der farbarmen, unteretzten Pummel-Kicker anderer Simulationen. Realismus war auch bei den Motion Capture-Animationen Trumpf. Vor allem der Torwart wurde mit einer ganzen Fülle von verblüffend authentischen Bewegungsabläufen ausgestattet, zum Beispiel, wenn er rausläuft und sich vor den Ball wirft. Beim Gameplay gestaltet sich die Dribbelelei speziell in puncto Aktionsmöglichkeiten recht konventionell, was der recht einfachen Handhabung natürlich zugute kommt. Lediglich die Lauf-Funktion, die direkt von ISS übernommen wurde, muß erst einmal erlernt werden, will man den Ball gekonnt über den Rasen jagen. (Ulf)

Hersteller: Konami Erscheint: K.A. Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: Keine

First Look

gut

Technisch hochwertiger Nippon-Fußball mit starken CPU-Teams, aber schwachen Torhütern



Es gibt nur eine Perspektive, die das sportliche Geschehen individuell einfängt und für eine gute Übersicht sorgt

COMPUTER KUDAK



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

NINTENDO 64

Nintendo 64 kpl. * dt. DM389,00
Super Mario 64 * dt. DM 89,00
Pilotwings 64 * dt. DM119,00
Star Wars: Shadows of... * dt. DM139,00

SEGA SATURN

SEGA SATURN kpl. + Demo-CD DM 389,95
SEGA SATURN kpl.+Com.&Conquer DM 449,95
2 Infrarot Controlpads SEGA -Neu- DM 119,00
AMOK* dt. DM 88,00
Area 51* dt. DM 88,00
Bedlam* dt. DM 84,00
Black Dawn* dt. DM 88,00
Bug Too II* dt. DM 88,00
Command & Conquer kpl. dt. DM 98,00
Dark Savior dt. DM 84,00
Daytona USA Championship Edt. dt. DM 98,00
Grid Run dt. DM 88,00
Heart of Darkness kpl. dt. DM 98,00
Hexen* dt. DM 79,95
Krazy Ivan* dt. DM 89,00
Mr. Bones dt. DM 94,00
Nights + 3D-Analog-Pad dt. DM138,00
NHL Powerplay Hockey dt. DM 89,00
Three Dirty Dwarves* dt. DM 84,00
Tomb Raider feat. Lara Croft dt. DM 89,00
Toshinden URA* dt. DM 89,00
Scorcher* dt. DM 88,00
Sonic 3 D - Blast!* dt. DM 89,00
Sonic the Fighters* dt. DM 84,00
Virtua Cop 2 mit GUN dt. DM134,00

SEGA MEGA DRIVE

Disney Collection dt. DM 49,95
Int.Superstar Soccer DeLuxe dt. DM 79,00
SONIC 3D dt. DM 99,00
Virtua Fighter 2 dt. DM 99,00

SUPER NINTENDO

Donkey Kong Country 3 dt. DM129,00
Lufia+Spieleberater*kpl. dt. DM104,00
Pinocchio dt. DM119,95
Terranigma+Sp.berater kpl. dt. DM109,00

SONY PLAYSTATION

Playstation+Memory Card 120 Blocks DM444,00
Memory Card 360 Blocks dt. DM 99,00
Area 51* dt. DM 88,00
Command & Conquer kpl. dt. DM 98,00
Cool Boarders* dt. DM 89,00
Crash Bandicoot dt. DM 98,00
Chronicles of the Sword dt. DM 79,95
Destruction Derby 2 dt. DM 89,00
Disruptor dt. DM 88,00
Hexen* dt. DM 88,00
Manic Karts* dt. DM 84,00
Myst dt. DM 89,00
Project Overkill dt. DM 89,00
Soviet Strike kpl. dt. DM 88,00
Star Gladiator dt. DM 88,00
Tekken 2 dt. DM 98,00
Tobal No. 1 dt. DM 99,00
Tomb Raider feat. Lara Croft kpl. dt. DM 86,00
Twisted Metal 2* dt. DM 88,00
Wing Commander 4 dt. DM 89,00
wipEout 2097 dt. DM 98,00
X-Com: Terror f. the Deep dt. DM 89,00

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 liefern wir ohne Versandkosten
Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Ein SEGA-, SONY- u. CDROM Spiele Großlager ist direkt bei uns in Neumünster
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager

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



Der verschneite Alpinen-Kurs ist vor allem etwas für Freunde satter Drifts



Sämtliche, texturierte Grafik-Elemente werden ungewohnt lebensecht präsentiert

Während BMW den James Bond-Streifen Golden Eye geschickt als Werbekampagne nutzte, um ihren eleganten Roadster Z3 zu präsentieren, spendierte Porsche in Kooperation mit SCEE ihrem nagelneuen Boxster-Cabriolet gleich ein komplettes Videospiel. Die Zusammenarbeit erwies sich dabei als äußerst fruchtbar; während Porsche ihr Know-How nutzte, um die Spieldesigner in puncto Fahrverhalten zu beraten, steckten die Grafiker von Sony ihr gesamtes Können in dieses Projekt. Das Ergebnis kann sich in der Tat sehen lassen. Mittels einer normalen und einer noch wirkungsvolleren Handbremse, im Zusammenspiel mit dem Gaspedal dirigiert Ihr die Edel-Boliden äußerst gefühlvoll über Rundkurse. Das authentische Fahrgefühl wird durch das realistische hin- und herschlenkern des Autohecks verstärkt, das vor allem bei scharfen Kurven viel Fingerspitzengefühl verlangt. Beeindruckend präsentiert sich auch die Optik. Eine Fülle von feinsäuberlich texturierten oder mit Gouraud Shading versehenen Polygone zaubern ein ungewöhnlich plastisch anmutendes Boxster-Modell auf den Screen. Gleiches gilt auch für das Strecken-

PlayStation

Porsche Challenge

Dank enger Zusammenarbeit mit dem Zuffenhausener Automobilkonzern dürft Ihr Porschestes jüngstes Baby, den Boxster, über realistisch wirkende Strecken dirigieren

design. Statt auf knallige Comic-Farben setzen die Grafiker auf authentische Farbverläufe und verblüffend lebensechte Objekte am Streckenrand. Apropos "Strecke",



Das Fahrverhalten der CPU-Boliden ist nicht so "steril" wie bei Formel 1, sprich, auch die Gegner verlassen öfter mal die Ideallinie und machen sogar krasse Fehler



In Japan durchquert Ihr zu später Stunde eine Großstadt mit vielen Bürohäusern und Unterführungen

den ambitionierten Boxster-Piloten stehen derzeit vier Grundthemen zur Auswahl: der original Test-Rundkurs in Stuttgart, ein Highway-Kurs in den USA, eine Nachtfahrt in Japan oder fröhliches Driften auf einer verschneiten alpinen Bergstrecke. Jeder Circuit steht Euch dabei, wie bei Ridge Racer, in drei Variationen zur Verfügung; als normaler Rundkurs, durch neue Abzweigungen als längere Version oder im Interactive-Modus, wo Ihr selber die Streckenführung bestimmen dürft. Ein zusätzlicher Split-Screen sorgt zudem für heiße Gefechte gegen einen menschlichen Konkurrenten. (Ulf)

Hersteller: SCEE **Erscheint:** März
Genre: Rennspiel **Umsetzungen geplant:** Keine



In der Cockpit-Perspektive läßt sich der Boxster präziser auf den zumeist schmalen Straßen bugsieren



Viva Las Vegas: Beim USA-Circuit müßt Ihr Euch sogar auf Gegenverkehr gefaßt machen



Wanna take a ride? Im Arcade-Modus müßt Ihr Euch gegen fünf weitere Konkurrenten durchsetzen

PlayStation

Spider

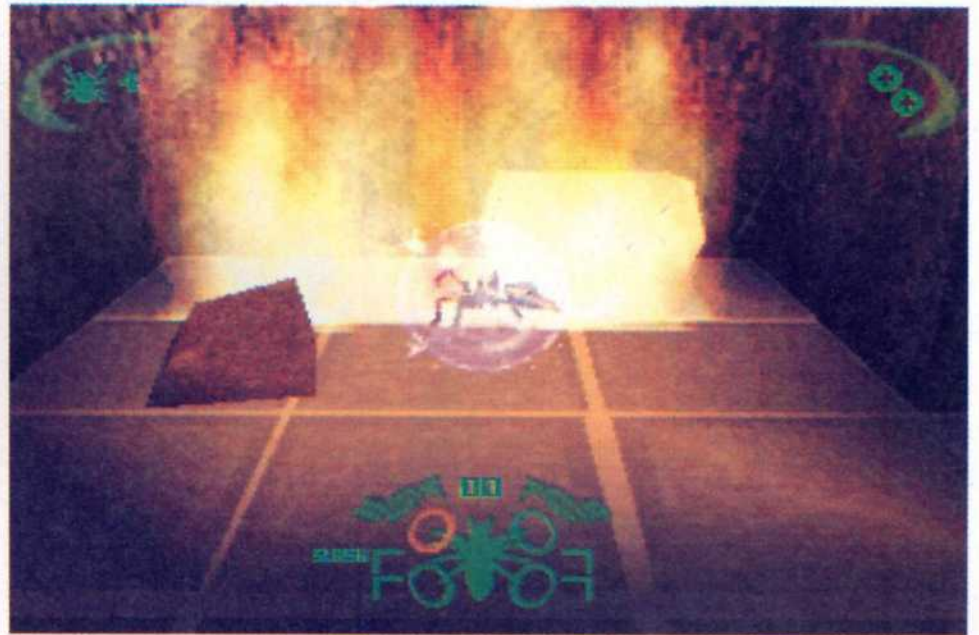
Ein neues Jump 'n Run steht den PS-Besitzern ins Haus, und es scheint als sei es nicht für Arachnophobiker geeignet!

Die Jungs von Boss Game Studios, die für BMG Interactive Software entwickeln, ließen sich nämlich als Protagonisten für ihr neuestes Game etwas Ungewöhnliches einfallen: eine Spinne, und zwar eine ganz Besondere. Wie im Intro deutlich wird, hat es ein genialer Wissenschaftler geschafft, Insekten mit mechanischen Gliedmaßen auszustatten. Ein Terroristen-Team stürmt das Labor, um den Wissenschaftler zu kidnappen, was nicht ohne Folgen bleibt: durch einen Energiestoß wird das Bewußtsein des Forschers in eine Spinne übertragen, und zu allem Übel werden auch alle übrigen Versuchstiere freigelas-



Keine Spinne ohne Faden: das Schwungseil läßt wegen seiner Kürze jedoch keine größeren Sprungaktionen zu

sen, darunter Käfer, Hornissen und sogar Skorpione, selbstverständlich alle bionisch getunt. So beginnt Eure Suche am Boden des Labors, dann geht es nach draußen in eine Fabrik und zu etlichen anderen Orten, bevor Ihr Euren eigenen Körper wiedererlangt und die Terroristen unschädlich machen könnt. Da das achtbeinige Insekt so praktische Fähigkeiten hat wie an Wänden und Decken entlangzukrabbeln und sich am eigenen Faden von Plattformen hinunterzulassen, ist das Leveldesign entsprechend ungewöhnlich. So kann man z.B. zwischen zwei parallelen Flächen hin- und herspringen, oder am Spinnenfaden hin- und herschwingen, um bestimmte Gegenstände zu erreichen. Die



Die sonst recht empfindliche Spinne kann mit dem Schild sogar durch's Feuer gehen

ebenfalls entlaufenen Kriechtiere sind Euch bei alledem natürlich nicht freundlich gesonnen, weshalb verständlicherweise ein Waffenarsenal nötig ist. Im Grundzustand hat man nur die Vorderbeine als Angriffsmittel, die vor allem gegen am Boden befindliche Feinde Wirkung zeigen. In den Levels verteilt liegen jedoch auch Cyber-Spinnenbeine herum, die Thekla einfach gegen ihre eigenen tauscht. Solche Prothesen verleihen dem Tier dann Fähigkeiten wie Flam-

menwerfen, Gift versprühen, Minen legen oder gar Missiles abschießen. Die grafische Darstellung der Spinne sieht wirklich erschreckend realistisch aus, was den Charme dieses Jump 'n Runs ausmacht. Die besonders gut gemachten Videosequenzen und die interessante Spielidee lassen auf ein schönes Jump 'n Run fürs Frühjahr hoffen. (Björn)

Hersteller: BMG Interactive **Er-scheint:** März **Genre:** Jump 'n Run **Umsetzungen geplant:** K.A.

DOUBLE-T ARCADE STORE

Obere Badersgasse 4
97769 Bad Brückenau
Tel.: 09741/3977
Fax: 0 97 41/39 77

Öffnungszeiten:

Mo-Do 11.00-20.00
Fr 11.00-19.00
Sa 10.00-15.00

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

Mailbox Double-T Tel.: 0 82 32/7 87 68

SATURN

Grundgerät inkl. Scartkabel	
Netzteil + Joypad	399,00
Joypad	44,95
Just a Pad	29,90
Arcade-Racer	125,00
Antennenkabel mit Bildfilter	49,90
Game Buster	89,90
Virtua Gun - Pistole	79,90
6-Player-Adapter	75,00
Amok	99,90
Area 51	99,90
Command & Conquer	99,90
Daytona Championship Edition	99,90
Die Hard Trilogy	99,90
FIFA Soccer 97	99,90
Fighting Vipers	99,90
Hardcore 4 x 4	94,90
Mr. Bones	94,90
Sega Worldwide Soccer '97	99,90
Sonic Extreme	auf Anfrage
Tomb Raider	94,90

Tunnel B1	99,90
Virtua Cop 2	99,90
WWF In your House	89,90

NINTENDO 64

Grundgerät inkl. 3D Controlpad	399,00
3D Controlpad	59,00
Controlpadverlängerung	19,90
Memory Card 1 MB	69,90
Antennenkabel	49,90
Super Mario 64	99,90
Pilotwings 64	129,90
Turok	149,90
Shadow of the Empire	139,90
Wave Racer 64	99,90
Int. Superstar Soccer	139,90
St. Andrews Golf (jp)	209,90
Crusin USA (us)	199,90
Wayne Gretzky Hockey (us)	179,90
Mario Kart (jp)	199,90
Perfect Eleven Soccer (jp)	249,90

PLAY STATION

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad	389,00 !!!
Grundgerät + Universal-Umbau dt/us/jp	479,00 !!!
Grundgerät + Universal-Umbau dt/us/jp + 1 Importgame	579,00 !!!
Playstation Universal Umbau dt/us/jp	89,90
Memory Card	49,00
Memory Card Plus (120 Speicher)	79,90
Memory Card (360 Blocks)	94,90
Cobra Gun	79,90
Game-Buster	89,90
HF-Adapter	59,00
Just! a Pad	39,90
Hardcore 4x4	89,90
A-Train IV	89,90
Baphomets Fluch	89,90
Batman Forever	89,90
Int. Superstar Soccer	99,90
Chronicles of the Sword	99,90
Crash Bandicoot	109,90
Cool Boarders	99,90
Command & Conquer	99,90
Destruction Derby 2	99,90
Die Hard Trilogy	94,90
Jet Rider	99,90
Disruptor	89,90
Dragon Heart - Fire & Steel	89,90

2 X-Treme	94,90
FIA Formula 1	99,90
FIFA Soccer 97	94,90
Twisted Metal 2	99,90
Legacy of Kain	94,90
NBA Jam Extreme	89,90
NFL Quarterback Club 97	89,90
NHL Hockey 97 (EA)	94,90
NHL Powerplay Hockey	89,90
Virtual Tennis	94,90
Project Overkill	99,90
Resident Evil	94,90
Sampras Extreme Tennis	94,90
Sentient	99,90
Sim City 2000 kpl. Dt.	94,90
Soul Edge	99,90
Soviet Strike	89,90
Space Jam	89,90
Spot goes to Hollywood	94,90
The Crow - City of Angels	89,90
Tobal No. 1	94,90
Tomb Raider	94,90
Warhammer	99,90
WipEout 2097	99,90
WWF In Your House	89,90
X-Com - Terror from the Deep	99,90

Bei uns 95% aller Importe NUR DM 109,90 z.B. Spot 3, Contra, Crusader - No Remorse...

DOUBLE-T ARCADE STORE

Jetzt auch in NÜRNBERG!!

Fenitzerplatz 4; 90489 Nürnberg/Rennweg zwischen
U-Bahn-Station Schoppershof + U-Bahn-Station Rennweg
Kein Versand, nur Ladenlokal!

LIEFERBEDINGUNGEN: Bestellungen über Anrufbeantworter + FAX auch außerhalb der Geschäftszeiten ■ Vorbestellungen werden gerne entgegengenommen ■ Bei uns auch US- und Jp.-Import-Games ■ Vor Ort können Spiele für Sega Saturn und Sony PlayStation getestet werden ■ Preisänderungen + Irrtümer vorbehalten ■ Versandkosten per Nachnahme mit UPS oder Post ca. 12,- DM. ■ Ab DM 300,- portofrei ■ Fragen zu Neuankündigungen und weiteren Produkten? ■ Anruf genügt!!!



Totenkopfkrüge verbergen geheime Räume und Gänge. Beschießt Ihr sie, geben sie diese frei



Mit dem schweren M-60 lassen sich die Gegner schon einfacher aus dem Weg räumen!

Den Pharaonen widerfährt auch nichts Gutes. Zum einen sind sie schon seit Tausenden von Jahren tot und zum anderen wurden auch noch ihre Gebeine von einer bösen Macht geklaut. Nur gut, daß Ihr gerade in der Nähe seid und helfen könnt. Ramses, oder vielmehr dessen rastlose Seele, weiht Euch in die Sachlage ein und schickt Euch in die Ruinen des Tals der Pharaonen. Zunächst besteht Eure Bewaffnung nur aus einer armseligen Machete. Also heißt es erst einmal nach etwas Brauchbarem zu suchen. Mit der Zeit gesellen sich dann auch herkömmliche Feuerwaffen wie eine Pistole und ein schweres M-60 zu Eurer Waffenleiste. In späteren Abschnitten findet Ihr dann stilgerechte, magische Feuerkraft. So erhaltet Ihr einen Ring, Granaten, sowie ein durchschlagendes Zepter, mit welchem sich die Feinde gut vom Leib halten lassen. Nebenbei müßt Ihr natürlich auch die Levels bzw. Ruinen abklappern. Diese wimmeln nur so vor Skorpionen, Killerbienen, hundsköpfigen Blitzeschleudern und anderen aggressiven Gegnern. Beim Erkunden der Gemäuer findet Ihr immer wieder versteckte Gänge und Räume. Auch steht Ihr des öfteren vor magisch gesicherten Türen, die sich erst öffnen lassen, nachdem Ihr das richtige Schlüsselchen

PlayStation

Exhumed

Es hat sich gelohnt auf den besten Ego-Shooter auf dem Saturn zu warten! Frisches Futter für alle Shooter-Fans und solche die es werden wollen, liefert jetzt Lobotomy ab!

(in Form eines ägyptischen Symbols) vorweisen könnt. Das Besondere an Exhumed besteht darin, daß Ihr nicht einen Level nach dem anderen löst, sondern zwischen den Levels hin und her teleportiert. Um beispielsweise im erstem Abschnitt an alle Geheimnisse zu gelangen, muß im Parallelgebäude erst einmal ein Paar Spring-

schuhe und eine Atemmaske (zum Tauchen) gefunden werden, da Ihr nur durch diese an alle Symbole (Schlüssel) gelangt. Hierbei begleitet Euch ein stilgerechter, gespenstischer, abwechslungsreicher Soundtrack, der einem eine richtige Gänsehaut den Rücken runterjagt. Steuerungstechnisch darf natürlich in id-Tradition



Stilgerecht bereist Ihr das Tal der Pharaonen. Hier die Levelkarte

nach links und rechts geglitten und geballert werden, während die Wände an einem butterweich vorbeiscrollen. Neu ist, daß Ihr per Tastendruck ca. 80 Grad nach oben und unten schauen könnt und dadurch leichter fliegende Feinde vom Himmel holt oder besser erkennt, wo sich denn nun die hilfreiche Plattform in einem Säuresee befindet. Zusätzlich wurde in der uns vorliegenden Vorabversion das Leveldesign gegenüber der Saturn-Version verändert. Somit wird die ganze Hetzerei noch einmal interessanter gestaltet. Exhumed hat locker das Zeug atmosphärisch dichten Ego-Shootern, wie z.B. Alien Trilogy die Stirn zu bieten. Wir hoffen Euch in einer der kommenden Ausgaben mehr durch einen Test der Vollversion berichten zu können. (Uwe)



Nicht nur sinnloses Ballern ist gefordert. Hier müßt Ihr auch Euer Köpfchen einsetzen, um an das Zeichen zu kommen

Hersteller: Lobotomy Software **Erscheint:** März **Genre:** Ego-Shooter **Umsetzungen geplant:** Keine



Diese Symbole gilt es einzusammeln, um weitere Bereiche der Levels zu erreichen



Splatter pur! Auch in der PS-Version reflektieren die Lichtblitze schön an den Wänden



Diese unfreundlichen Gestalten solltet Ihr lieber aus der Entfernung beschießen!

Eigentlich wollten wir hier dafür werben,
daß es International Superstar Soccer Deluxe
jetzt endlich für Playstation gibt.
Aber dieses Spiel braucht keine Werbung.

Fun Generation **9/10**

Mega Fun **87%**

Next Level **85%**

Maniac **84%**





In jeder Ortschaft bieten die Leute ihre Hilfe an - sie stehen Euch vor allem mit Rat zur Seite



Geschlafen wird grundsätzlich in den Tavernen: Auf der Theke befindet sich eine Klingel, mit der die Wirtin gerufen wird



Kampfkraft ist wichtig, wenn Ihr keine Magie mehr habt, denn die ist grundsätzlich stärker als Eure Muskeln

Saturn

Shining the Holy Ark

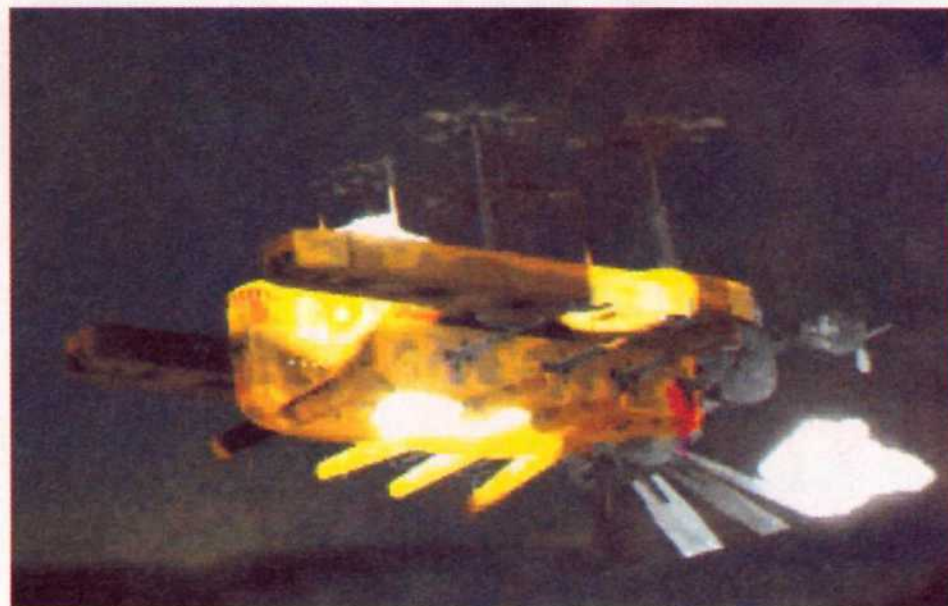
Komischerweise sind Action-Adventures immer noch Mangelware auf den 32-Bitern; um so schöner klingt es, daß ein Jahr nach Mystaria ein Action-Adventure mit Ambitionen zur Extraklasse von Sega vorgestellt wird

Zwar liegt Shining the Holy Ark erst einmal als japanisches Release vor, doch können wir sicherlich im zweiten Quartal dieses Jahres mit einer aussagekräftigeren deutschen oder englischsprachigen Version rechnen. Dieses neueste Heldenepos der Shining-Serie geht wieder back to the roots. So bewegt Ihr Euch mit Eurer Party wie im Shining-Urvater Shining in the Darkness (1991 für Mega Drive) in Egoperspektive durch die feldweise aufgebauten Dungeons und Szenarien. Doch werfen wir erst einmal einen Blick auf die Geschichte: Eure aus drei Charakteren bestehende Party hat ein Luftschiff vom Himmel geholt und will einen Überlebenden fangen, der sich in einer Höhle verschanzt hat. Nur ist leider mit ihm nicht gut

Kirschen essen. Im anschließenden Kampf kommt Magie zum Einsatz, dem der Berg nicht gewachsen ist: Er stürzt teilweise in sich zusammen und Eure Party verliert das Bewußtsein. Im Traum begegnen Euch dann gar seltsame Wesen, die Eure Hilfe brauchen... Daß die Sega-Programmierer auf einige ihrer bewährten Ideen zurückgegriffen haben, ist unübersehbar: Ihr müßt beispielsweise kleine



Zwischen den Dungeons bewegt Ihr Euch auf einer etwas zu klein geratenen Welt



Nuklearer Volltreffer! Das Luftschiff geht in einer glühenden Wolke auf

Feen aus ihren Gefängnissen befreien. Wie in Story of Thor stehen sie dann mit Rat und Tat ihren Rettern zur Seite. Die exzellente Rendergrafik erinnert sehr stark an Mystaria - die Personen wirken dadurch längst nicht so kindlich wie in den anderen Shining-Werken. Dadurch und durch die passende FX-Unterlegung wird eine ernste und eigene Atmosphäre erzeugt. Wir können nur hoffen, daß eine mögliche deutsche Version ebenso überzeugt. Alles in allem macht diese Preview-Version Geschmack auf mehr. (René)

Hersteller: Sonic Planning/Sega Erscheint: 2. Quartal '97 Genre: Action-Adventure Umsetzungen geplant: keine

Aus Shining Force kennen wir es schon: Der Priester gibt Euch die Möglichkeit, Euren Spielstand zu sichern



Prinzipiell solltet Ihr keine Kneipe auslassen, immerhin haben die Trinkfreudigen immer etwas zu sagen



PC, Amiga, PSX SAT und Zubehör

CROSS Computersystems GmbH

Information

Weitere Spiele sind auf Anfrage erhältlich!

Händleranfragen sind erwünscht!

Zweigstelle

Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 20.00
Sa 11.00 - 16.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Importe

Umbau-Chip 39.-
Einbau des Umbau-Chips
direkt bei Cross Computer
zus. nur **88.-**

**Wrecking Crew
Cruisin' USA
Road Rage**
je nur **99.-**

**Racin Groovy
Rage Racer
C1 Circuit**
je nur **139.-**

**Bushido Blade
Toshinden 3
Soul Edge**
je nur **139.-**

**Incredible Hulk
Silverload
Area 51**
je nur **109.-**

**Perfect Weapon
Overblood
Deception**
je nur **109.-**

**Suikoden
Persona
Contra**
je nur **99.-**

**Tukon Retsuden 2
Super Footbal Ch.
J-League**
je nur **139.-**

**Resident Evil 2 *
Raystorm
Air Grave**
je nur **139.-**

**NHL Hockey 97
Allied General
Kileak 2**
je nur **69.-**

PSX Hardware

PlayStation 389.-
Pad 55.- + Memory-Card 46.-
+ Konsolen-Tasche
zus. nur **89.-**

**neGcon
Pad**

79.-

**MAD
Catz**

139.-

**Spezialized
Joystick**

107.-

Analog Joystick 119.-
Padverlängerung 19.-
ASCII-Pad 63.-
Station Masterpad 39.-

**Station
Pad**

29.-

**Mouse+
Mauspad**

55.-

Memory 8 MBit 76.-
Memory 24 MBit 99.-
PC-LinkPaket 84.-
Multiplayer-Box 63.-

**Predator
Gun**

69.-

Gamebuster 84.-
HF-Adapter 39.-
Link-Kabel 24.-
Scart-Kabel 24.-

PSX Software

**Command & Conq.
Crash Bandicoot
Tekken 2**
je nur **99.-**

**P. Sampras Tennis
Destruct. Derby 2
Formel 1**
je nur **99.-**

**Hardcore 4 x 4
Street Racer
Tunnel B 1**
je nur **89.-**

**Power Move Wr.
Star Gladiator
Tobal No.1**
je nur **92.-**

**Project Overkill
Resident Evil
Reloaded**
je nur **88.-**

**Batman Forever
Pandemonium
Iron&Blood**
je nur **79.-**

**Player-Manager
Sim City 2000
X-COM 2**
je nur **89.-**

**Baphomet's Fluch
NBA Live 97
Myst**
je nur **84.-**

**Soviet Strike
Alien Trilogy
Disruptor**
je nur **84.-**

**Tomb Raider
Trash It
Spot 3**
je nur **89.-**

Unsere Spiele des Monats:

NBA In the Zone 2

Das wohl beste Basketballspiel des Jahres.
Neu für Sony Playstation.

Komplett
deutsch

nur

94.-

I. Superstar Soccer

Purer Spielspaß & gute Spielbarkeit garantiert.
Neu für Sony Playstation.

Komplett
deutsch

nur

89.-

Top-Angebote Nintendo 64 & PSX

Nintendo 64

inkl. Controller (59.-), AV-Kabel
& Scart-Kabel

nur **399.-**

Twisted Metal 2

Kings Field*
Jet Moto*

Nur
PSX

je nur **89.-**

Super Mario Wave Race

Nur
N64

je nur **99.-**

Legacy of Kain The Crow

Nur
PSX

je nur **89.-**

Pilotwings Turok

Nur
N64

je nur **119.-**

Cool Boarders 2Xtreme

Nur
PSX

je nur **89.-**

Turok-Dinosaurhunter Shadows o. t. Empire

Nur N64
Importvers.

je nur **229.-**

Micro Machines V3 Nascar Racing

Nur
PSX

je nur **84.-**

J-League Perfect 11 Rev Limit

Nur N64
Importvers.

nur **239.-**

Rebel Assault 2

Nur
PSX

je nur **89.-**

Super Mario Kart inkl. Joypad

Nur N64
Importvers.

nur **299.-**

NHL Powerplay Hockey FIFA Soccer 97 NHL Hockey 97

Für PSX
und SAT

je nur **79.-**

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

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar - Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert!

Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software!

MEGA MAIL SCREEN



Acclaims genialer Ego-Shooter Turok wird in Deutschland in einer leicht veränderten Version erscheinen

Rettung aus England

Indizierungsangst

Ich finde es sehr schlecht von Nintendo, daß sie die besten Module zensieren (z.B. Turok, Shadow of the Empire) oder gar uns vorenthalten wollen (Killer Instinct, Doom 64). Das ist doch wirklich übertrieben, denn bei SOTE zum Beispiel fließt doch weder Blut, noch sind übertriebene Gewaltszenen vorhanden. Wir deutschen Zocker wollen nicht ständig mit zensierten Versionen genialer Spiele abgespeist werden. Notfalls müssen wir uns die Module eben aus England besorgen (Gibt es dort auch eine Zensur?). Wenn Big "N" weiterhin auf ihre Knuddelspiele setzt, wird das Nintendo 64 bei älteren Usern keinen großen Absatz finden. Jüngere User könnten hingegen durch die Preispolitik abgeschreckt werden (Grundgerät 400 DM, 64 DD 300-400 DM, hohe Modulpreise bis 149,- DM). Welcher 10-jährige kann sich denn schon eine Konsole für 800 DM leisten?

Felix Heinrich und Benjamin Schmid, Forchheim

Eine Korrektur vorweg: Nintendo zensiert keine Titel von Drittherstellern. Ob und in welcher Form Turok oder Doom 64 in Deutschland erscheinen, wird daher auch nicht von Big "N" diktiert (sie können aber Auflagen vorgeben, doch das würde jetzt zu weit führen). Im Falle von Shadow of the Empire (woher weißt Du eigentlich, daß es keine Gewaltszenen gibt?) kann ich Dich zudem beruhigen; das eindrucksvolle Star Wars-Spektakel wird unserer Kenntnis nach in der Original-Version veröffentlicht. Im Falle von Turok werden die Menschen aus reinem Selbstschutz gegen Cyborgs ausgetauscht, wodurch der Spielspaß sicherlich nicht leiden wird. Noch mal: Mit dieser Entscheidung hat Nintendo nichts zu tun. Daher wird das Nintendo

64 auch eine Reihe von Modulen bieten, die mit Nintendos familienfreundlicher Politik alles andere als konform laufen. Du hast aber natürlich recht: Ein 10-jähriger wird in der Tat keine 800 DM für das N64-Tandem aufbringen können (das 64 DD dürfte aber nicht mehr als 300 DM kosten). Er wird aber genauso wenig 400 DM oder 500 DM aufbringen können. Ich möchte damit nur ausdrücken, daß es vielmehr darauf ankommt, was die Kinder wollen, bzw. sie sich von ihren Eltern wünschen. Ob die Eltern so gut "erzogen" worden sind, das Geld dafür auszugeben, ist hingegen eine andere Frage - trotzdem: die Module verschlingen gegenüber den CD-ROMs in ungünstigen Fällen tatsächlich bis zu 50% mehr Geld. Zum Abschluß sei noch angemerkt, daß mir noch kein Fall zu Ohren gekommen ist, daß ein Videospiele in England vom Markt genommen werden mußte.

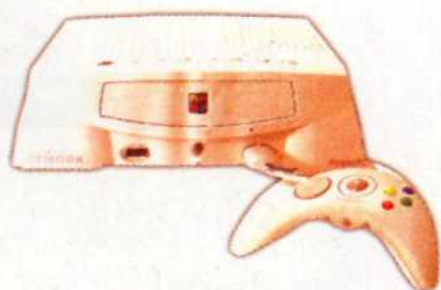
Neue Konkurrenz

Pippin-Konsole

In einem anderen Magazin habe ich gelesen, daß es in Japan und in den USA eine neue Konsole gibt. Die Konsole ist von Bandai und heißt Pippin. Mit dieser Konsole kann man angeblich ins Internet. Was hat es mit dieser Konsole auf sich? Kommt sie in Deutschland auf den Markt und wird sie eine Konkurrenz für die anderen Konsolen werden?

Fabian Steiner, Birsfelden (Schweiz)

Bei dieser Hardware handelt es sich um eine langangekündigte Konsole, die von Apple entwickelt wurde und von Bandai vertrieben wird. Das Herzstück bildet ein leistungsstarker Power PC-Chip sowie ein Quadro Speed-Laufwerk. Vielmehr ist allerdings nicht bekannt, da die Konsole für Europa momentan kein Thema ist. Es darf ohnehin bezweifelt werden, ob diese Konsole im Spiele-Sektor (es sind momentan in Japan rund zehn Titel verfügbar)



Die Pippin-Konsole von Bandai/Apple ist für Europa momentan kein Thema

jemals eine Rolle spielen wird, da der eingebaute Internet-Anschluß eher auf eine Multimedia-Konsole schließen läßt. Eine Konkurrenz für die etablierten Konsolen dürfte der Pippin somit nicht darstellen, zumal ich nicht glaube, daß die Hardware in Deutschland veröffentlicht wird.

Hitzeentwicklung

Problem gelöst

Ich möchte folgendes zur Problematik der PlayStation Wärmeentwicklung loswerden. Ich habe die Konsole seit Monaten und ich muß zugeben, daß ich es häufig vergesse den Stecker herauszuziehen. Jedoch hatte ich bisher noch keinen Ausfall oder eine zu hohe Hitzeentwicklung gehabt. Es hat mir jedoch nach den vielen Berichten in den Print-Medien keine Ruhe gelassen, so daß ich beim Fachhändler einmal nachgefragt habe. Hier sein Kommentar: Das Problem sei bereits seit Monaten bekannt. Damals, als die ersten PS-Einheiten produziert wurden, war ein zu klein dimensioniertes Netzteil schuld an den Ausfällen. Mittlerweile sind diese Netzteile aber in den neueren Geräten nicht mehr eingebaut. Man sollte darauf achten, daß die Geräte eine Seriennummer über 6 Millionen haben. Ich besitze so eine PlayStation und glaube deswegen auch keine Probleme zu bekommen.

Horst Aust, Meckenheim

Es war einmal...

Mega Fun Historie

Wie entstand eigentlich Euer Magazin? Ich weiß, daß damals mit Uwe Kraft an der Spitze ein Magazin mit einer Auflage von 1000 Stück zum Preis von 6 DM erschien. Wie komme ich an die alten Ausgaben noch heran? Warum macht Uwe keine Tests mehr und wie hat er es geschafft, aus der Mega Fun das zu machen, was sie heute ist?

Christoph Schmitt, Kaiserslautern

Erste Erfahrungen sammelte Uwe Ende der achtziger Jahre mit seinem OFF-Videospiel-Club, der aus einem schicken Clubheft (teilweise sogar vierfarbig!) bestand. In einer Anzeige las Ulf von diesem Club und polterte ohne Vorwarnung in seine Wohnung herein - eine Bekanntschaft mit Folgen. 1992 faßte Uwe schließlich den Entschluß, unter dem Namen Mega Fun ein neues Videospiele-Magazin

zu kreieren. Gesagt, getan: Im Sommer '92 war es schließlich soweit. Die Hefte wurden damals nur über Importhändler und einige Bahnhofskioske verkauft, und es war ehrlich gesagt eine ziemliche Arbeit, Anzeigen und Verkäufer für dieses Schwarz/Weiß-Heft zu finden.

Countdown

Leserhits PlayStation

1. Tomb Raider

(-) 1. Monat Action-Adv. Core Design

2. Tekken 2

(3) 4. Monat Beat 'em Up Namco

3. Resident Evil

(2) 8. Monat Adventure Capcom

4. Formel 1

(1) 5. Monat Rennspiel Psygnosis

5. Command & Conquer

(-) 1. Monat Strategie Westwood/Virgin

Leserhits Saturn

1. Tomb Raider

(2) 2. Monat Action-Adv. Core Design

2. Command & Conquer

(4) 2. Monat Strategie Westwood/Virgin

3. Nights into Dreams

(1) 1. Monat Flug-Action Sonic Team

4. Daytona USA C.C.E.

(3) 2. Monat Rennspiel Sega/AM2

5. Sega Rally

(1) 15. Monat Rennspiel Sega

Leserhits Super Nintendo

1. Terranigma

(-) 1. Monat Action-Adv. Enix/Nintendo

2. Int. Superstar Soccer Del.

(-) 1. Monat Sportspiel Konami

3. Chronotrigger

(5) 2. Monat Rollenspiel Squaresoft

4. Donkey Kong Country 2

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

5. Donkey Kong Country

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

Leserhits Mega Drive

1. FIFA '97

(-) 1. Monat Sportspiel Electronic Arts

2. Landstalker

(4) 3. Monat Action-Adv. Sega

3. Dune

(-) 1. Monat Strategie-Adv. Virgin

4. Shining Force 2

(1) 3. Monat Strategie Sega

5. Story of Thor 2

(3) 5. Monat Action-Adv. Sega



So sah die erste "wahre" Mega Fun aus: Schwarz/weiß, 48-Seiten stark und noch mit dem ursprünglichen Schriftzug

Doch die Mühe hat sich gelohnt; das Heft wurde in der Szene immer bekannter und eines Tages rief wie in einem Märchen nicht der edle Prinz, sondern der Compu-tec Verlag (Gehört zur Gong-Gruppe) an. Der Rest ist im Bekannt: In einem Gewaltakt stampften wir innerhalb von nur drei Wochen Produktionszeit die erste, mehr schlecht als rechte Profi-Mega Fun aus dem Boden (5/93). Die legendären Schwarz/weiß-Hefte sind übrigens leider ausverkauft. Zu Deiner letzten Frage: Da Uwe für den redaktionellen Teil verantwortlich ist, muß er sich um viele organisatorische Dinge kümmern und hat leider nicht die nötige Zeit, um regelmäßig Testberichte zu schreiben.

Suikoden

Veraltete Reviews

Als ich nach meinem Erstkauf die Mega Fun durch hatte, war ich positiv überrascht. Endlich einmal ein Videospieldmagazin, welches anscheinend nicht "Vetterwirtschaft" mit einem der drei großen Konsolenhersteller betreibt. Ansonsten überzeugt mich Euer ansprechender Schreibstil. Doch ich muß Euch auch kritisieren: Suikoden ist nicht, wie ich aus Eurem Text herausgelesen habe, ein neues RPG, welches Konami demnächst herausbringt. Ich habe die japanische Version bereits vor einem halben Jahr durchgezockt. Kleiner Tip für alle Fans japanischer Rollenspiele: Kings Field 3 mit Tomb Raider-ähnlichen Grafiken.

Ed Dragon

Danke! Es ist eine wahre Wohltat zu hören, daß Du merkst, daß wir um Objektivität bemüht sind. Dieser Punkt wird von einigen Lesern nämlich allzu schnell unterstellt. Man wird ja schon von den Lesern verdächtigt, wenn man ein Produkt eines Systems besser testet als auf einem anderen - lästig. Zu Suikoden: Uns war es bekannt, daß dieses RPG in Japan bereits ein alter Hut ist, doch da Japan nicht Deutschland ist und wir - von einigen wenigen Ausnahmen einmal abgesehen - keine japanischen RPGs anpreisen, stellt Konamis Produkt für die germanischen Zocker sehr wohl eine Neuheit dar. Nur die wenigsten Freaks spielen nämlich die RPG-Originale aus Fernost.

Harte Bandagen

Werbekrieg I

Laßt mich gleich zum Thema kommen, denn ich möchte mich zum Leserbrief in der Mega Fun 1/97 (Nintendo Arroganz) äußern. Also, erstens ist es nicht auch aggressiv und überheblich in einem US-Werbespot aus dem Jahre 1992/93 ein Super Nintendo, aufgetürmt auf 5-6 Spielen und ein Mega Drive, aufgetürmt auf 40 - 50 Spiele nebeneinander zu stellen, und dann die Frage zu stellen: "Wofür würden sie sich entscheiden?". Wobei man natürlich den "winzigen" Zeitvorsprung des MD von einem Jahr auf dem Markt nicht vergessen darf. Oder die neue Kampagne von Sony, in der man in einem US-Spot den tapferen Crash Bandicoot sieht, wie er einen winzigen Klempner verschluckt, der natürlich aus Ehrfurcht verschwindet. Das sind natürlich alles Beispiele, die im Prinzip nicht zählen, denn manche Firmen sagen es halt frei heraus, andere hingegen lieber hintenrum. Michael Kemper, Mannheim

Keine Fehlbesetzung

Werbekrieg II

Zum Brief von David Radloff aus Braunschweig: Ich denke, Du hast nicht das recht darüber zu urteilen, ob Howard Lincoln eine Fehlbesetzung ist! Um etwas Licht in diese Geschichte zu bringen: Auch die

Konkurrenz arbeitet mit harten Bandagen. Was sich der Vice-President Verkauf & Marketing von Sega USA Ted Hoeff erlaubt hat, haut jedem Faß den Boden aus. Dieser saubere Herr ließ sich bei einer Pressekonferenz genüßlich über Nintendos Probleme beim Absatz und den Mangel an Software nachschub aus. Weiterhin äußerte er, daß man Big N auf dem Felde der Software die Stirn bieten werde. Anschließend nahm er ein N64, das schon Bekanntschaft mit einem Vorschlaghammer gemacht hatte und schleuderte es mit dem Kommentar "This doesn't fly!" in Richtung Journalisten; sehr geschmackvoll, oder? Damit aber nicht genug: Sony mußte auch noch verarscht werden. Nachdem die mangelhaften aerodynamischen Eigenschaften des N64 demonstriert wurden, warb der Konzern in amerikanischen Anzeigen mit einer PlayStation, die gerade von einem Hochhaus geworfen wurde - Untertitel "Fly PlayThing fly!". Hintergrund dieser Anzeige war eine Kampagne für Nights, in der die überlegenen Fähigkeiten der drei Saturn-CPU's in Zusammenhang mit der Qualität des Spiels angepriesen werden. Diese Beispiele dürften veranschaulichen, daß auch Sega zu allen Mitteln greift, um weiterhin im Geschäft der Hardware-Giganten mitmischen zu können. David hat somit für die falsche Seite Partei ergriffen, denn Howard Lincoln hat Sega nur das zurückgezahlt, was sie verdienen.

Hans-Joachim Köppen, Tribsees

David Radloffs Brief hat viel Staub aufgewirbelt. Die beiden Briefe haben sehr anschaulich deutlich gemacht, mit welchen kraßen Mitteln die drei Hardware-Konkurrenten vorgehen - vergleichende Werbung macht es möglich - und das keine Firma, weder Sega noch Nintendo oder Sony, gerade zimperlich mit seinen Konkurrenten umgeht. Die genannten Beispiele möchte ich noch um zwei weitere witzige Anzeigen ergänzen. In einer PS-Kampagne lautete die Unterschrift "If you still have a Saturn, your Head is in Uranus" (gesprochen "your annus"). Fast schon verzweifelt erscheint hingegen eine der letzten Print-Anzeigen für den Jaguar, in der man einen Elefanten hinter einem dünnen Baum sah - Text: "Wenn Du in der Lage bist, denn Elefanten hinter dem Baum zu erkennen, wirst Du auch klug genug sein, zu begreifen, daß es mehr Sinn macht 149 Dollar für einen 64-Bit Jaguar auszugeben als 300 Dollar" (so der damalige Preis für den Saturn und PS) für ein 32-Bit-System.

Wir sind dankbar für Anregung und Kritik

Schreibt uns!

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

HOTLINE-FRAGEN

Was ist der Unterschied zwischen Bits und Bytes?

Beides sind Maßeinheiten für Datenmengen. Ein Byte sind acht Bits. Ein KByte sind 1024 Bytes und ein MByte sind 1024 KByte.

Wieso habt Ihr für die Ausgabe 1/97 ein Test für FIFA '97 angekündigt und doch nicht gebracht?

Das war nicht unsere Schuld. EA rief uns an und erklärte, daß EA England noch keinen Test wollte, da die vorliegenden Review-Versionen noch nicht endgültig seien - sorry.

Was sind Eurer Meinung nach die besten Fußballspiele für die PlayStation?

Wenn Du auf Grafik & Sound verzichten kannst, wirst Du Dich mit Konamis International Superstar Soccer Deluxe gut amüsieren. Ansonsten bist Du noch mit FIFA '97 und Olympic Soccer gut beraten.

Wo bleibt eigentlich NHL Powerplay Hockey '96 für die PlayStation?

Das Spiel ist bereits fertig und könnte im Prinzip ausgeliefert werden. Virgin Amerika überlegt allerdings, ob sie lieber gleich die neue 97er-Version ausliefern soll oder nicht (Der Erscheinungstermin ist noch unbekannt). Außerdem gibt es momentan noch einen Rechtsstreit wegen des Namens.

Könntet Ihr nicht angeben, ob die Spiele deutsche oder englische Texte haben?

Wenn das Spiel über deutsche Texte und Sprachausgabe verfügt, vermerken wir das in der Zeile "Besonderheiten". Ansonsten kannst Du davon ausgehen, daß es nur englische Texte bietet.

Dürft Ihr auch Cheats & Tricks zu indizierten oder beschlagnahmten Spielen abdrucken?

Leider nicht.

Welche Spiele unterstützen momentan die Light Gun (SAT & PS)?

Die Hard Trilogy (SAT, PS), Virtua Cop I + II (SAT), Area 51 (SAT, PS), Horned Owl (PS, Import), Mighty Games (SAT)



Konamis Mammut-RPG Suikoden ist in Japan schon ein alter Hut

MEGA FUN

im Abo

Das Plus für SONY PLAY-
STATION-Besitzer: Demo "Star
Gladiator" für die ersten 1.500
Neuabonnenten.

Der Tips-und Tricks-Sammel-
ordner ist für alle unentbehrlich,
die die MEGA FUN Tips & Tricks
immer griffbereit haben möchten.

Dein Dankeschön: Der ultimative Tips & Tricks- Sammelordner



Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:
COMPUDEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

JA, ich will das Mega Fun-Abo.
(DM 62,-/ Jahr (= DM 5,17/ Ausgabe); Ausland 86,-/ Jahr)
Dazu erhalte ich als Dankeschön abgebildeten **Tips & Tricks-Sammelordner (Art.-Nr: 995)**, den ich in jedem Fall behalten darf, auch im Falle des Widerrufs. **3150**

JA, ich will das Mega Fun-Abo + Demo.
(DM 62,-/ Jahr (= DM 5,17/ Ausgabe); Ausland 86,-/ Jahr)
Dazu erhalte ich als Dankeschön abgebildeten **Tips & Tricks-Sammelordner (Art.-Nr: 995) plus das Demo „Star Gladiator“ (Art.-Nr: 1098)** (gilt für die ersten 1.500 Abonnenten, die Sony PlayStation haben!). Die Prämien darf ich in jedem Fall behalten darf, auch im Falle des Widerrufs. **3180**

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.**

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUDEC 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 _____

MEGA FUN - das Videospiele- magazin - im Abo:

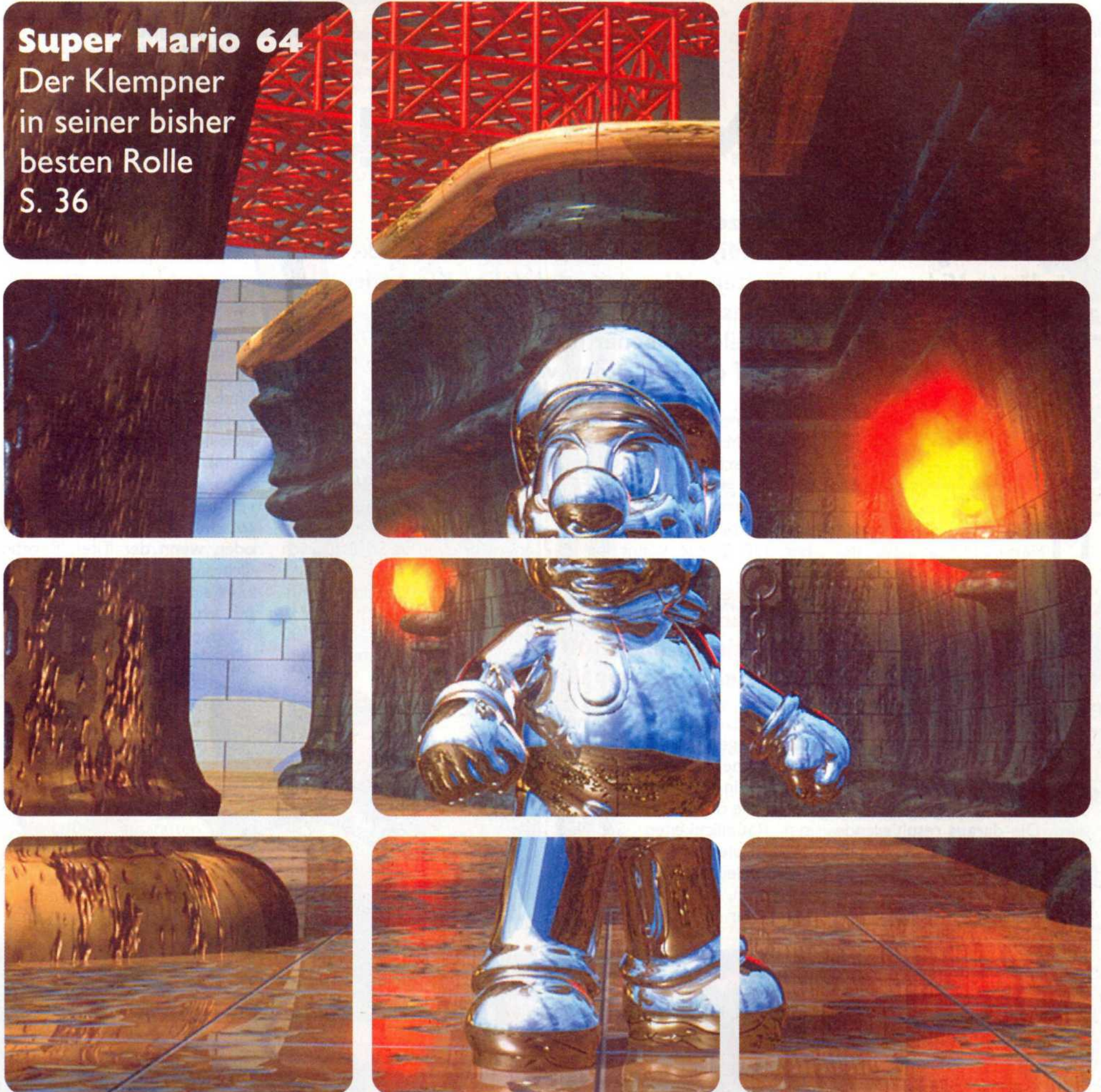
- Das Videospielemagazin für alle Konsolen und Handhelds. Brandaktuell, kompetent und unabhängig.
- Auf 100 Seiten ausführliche Spieltests und Software-News aus aller Welt.
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.
- Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk.

TEST-ÜBERSICHT

Ein grafisches Meisterwerk

Super Mario 64

Der Klempner in seiner bisher besten Rolle
S. 36



Nintendo 64

Killer Instinct Gold	42
Pilotwings 64	60
Star Wars: Shadows o. t. E.	64
Super Mario 64	36
Turok	62
Wave Race 64	66

PlayStation

Area 51	81
Bubble Bobble 2	86

Bubsy 3D	77
Contra - Legacy of War	68
Crusaders	78
Hardcore 4x4	84
Kings Field 2	80
Namco Soccer Prime Goal	83
Nanotek Warriors	82
Persona	78
Power Move Pro Wrestling	84
Riot	79
Soul Blade	74
Tecmo's Deception	80

Tilt	68
Warhammer	80

Saturn

Andretti Racing	91
Batman Forever	86
Chaos Control	91
Crime Wave	91
Die Hard Arcade	88
Fighters Megamix	70
NFL 97	90
PGA Tour 97	84

Soviet Strike	90
Street Fighter Alpha 2	85
Super Puzzle Fighter	89
Tunnel B1	87

Super Nintendo

Power Piggs	82
Whizz	82
Winter Gold	90

Game Boy

Tetris Attack	86
---------------------	----



Der Pinguin im Hintergrund versucht Mario an der Überquerung der Brücke zu hindern



Wenn Ihr in das Iglu reinkriecht, erwartet Euch ein Irrgarten mit gläsernen Wänden, an dessen Ausgang einer der begehrten Sterne zu finden



Wenn dieser Block richtig positioniert wird, kann Mario die höhergelegene Plattform spielend erreichen

Super Mario 64

Nach drei Jahren Entwicklungszeit, der Power von 64-Bit und dem Pioniergeist von Shigeru Miyamoto entstand das wohl spektakulärste Videospiel aller Zeiten. Was der pummelige Klempner in den farnefrohen, dreidimensionalen Welten erlebt, welche Aufgaben er lösen muß und welche Gegner ihm das Leben schwer machen, erfahrt Ihr auf den folgenden vier Seiten



30 verschiedene Moves geben Mario die richtige Bewegungsfreiheit

Turm zu erreichen. Nun stellt sich die Frage, was tun, um die gelben Teile zu erlangen? Grundlegend gibt es in jeder

Welt mehrere Sterne zu finden, die alle einen bestimmten Titel tragen. Dieser gibt Euch Aufschluß darüber, wie Ihr den jeweiligen Stern erlangen könnt. So müßt Ihr beispielsweise beim "Großen Pinguinrennen" eine Fahrt auf einer Eisersutsche siegreich beenden oder, wenn der Titel "Begebe dich in die Pyramide" lautet, wird sich der Besuch derselbigen wohl lohnen. Auch wenn Ihr eine Welt komplett gemeistert habt, könnt Ihr sie jederzeit wieder betreten, um diverse Extraleben ein-

NINTENDO 64

3D-Jump'n Run / 1 Spieler

Mamma Mia - da freut sich Mario auf den bevorstehenden Kaffeeklatsch bei seiner Freundin Toadstool, muß aber bei seinem Eintreffen erfahren, daß sie und alle Bewohner des königlichen Schlosses von Oberbösewicht Bowser gefangen genommen wurden. Durch List und Tücke hat es das stachelige Ungetüm nämlich geschafft alle gelben Sterne zu stehlen, mit denen der Frieden im Königreich gewährleistet wird. Die daraus resultierende Aufgabe klingt ziemlich simpel: findet alle Sterne und legt Bowser das Handwerk. Die Durchführung erweist sich jedoch als

schweißtreibendes und zeitintensives Mammutprojekt, denn die magischen Himmelskörper sind zum größten Teil in 15 Fantasiewelten von Bowser versteckt worden. Die restlichen der 120 Sterne könnt Ihr im

Riesige Levels und knackige Rätsel garantieren über 100 Stunden Freizeitspaß

Laufe des Games in kleinen Extra-Stages finden. Dazu aber später mehr. Das Abenteuer beginnt in der großen Empfangshalle des Schlosses, in dessen Räumlichkeiten Gemälde hängen, die den Eingang zu den unterschiedlichen Welten symbolisieren. Anfangs könnt Ihr aber nur eine der Welten

betreten, da der Zugang zu weiteren Räumen verschlossen ist. Die könnt Ihr erst öffnen, wenn Mario im Besitz der erforderlichen Sternenzahl ist, die auf den jeweiligen Türen angeschrieben ist. So lassen sich die Türen im Erdgeschoß noch relativ schnell mit einer geringen Menge der Power Stars öffnen - später bedarf es 30, 50 und noch mehr Sterne, um Locations im Keller oder im hochgelegenen



Der letzte Bowser präsentiert sich in einem schillernden, regenbogenfarbenen Outfit





Inter-
view



Spiele-
Zukunft



Spiele-
Tests

zusammeln oder einfach nach Lust und Laune durch die Gegend springen. Neben den diversen Aufgaben in einer Stage, könnt Ihr auch durch das einsammeln der Münzen Euer Sternkonto aufbessern. So gibt es bei Super Mario 64 drei Arten von Münzen: die gelben Standardteile, die bei 50 Stück ein Extra-Leben ergeben und bei doppelter Menge (100!) sogar einen der begehrten Sterne. Die roten Münzen, die doppelt so viel wie eine goldene zählen, gibt es in jedem Kurs genau acht Mal. Findet Mario in einem Level alle, wird er ebenfalls mit einem Himmelskörper belohnt. Die blauen Münzen sind eher selten und haben

Super Mario 64 ist eine Revolution, nicht nur im Jump 'n Run-Sektor

außer einer 5-fachen Wertung gegenüber den gelben Münzen keine besondere Bewandnis. Ihr bekommt sie, wenn Ihr spezielle Schalter betätigt oder außerordentliche Gegner besiegt, wie z.B. die fleischfressenden Pflanzen. Alle drei Münzsorten haben allerdings eines gemeinsam: sie geben Mario verlorene Lebensenergie zurück, wenn er sie einsammelt. Desweiteren wirkt sich ein Bad im kühlen Wasser und das Benutzen von gelegentlich auftauchende Herzen positiv auf den Gesundheitszustand unseres Klempners aus. Die zweite wichtige Kategorie von Gegenständen sind die drei unterschiedlichen Mützen, die Mario kurzzeitig mit Superfähigkeiten ausstatten. Den Anfang macht die Terminator-Cap, die Mario zum unverwundbaren, metallenen Mario-

Die drei Mützen



In roten Kisten findet Ihr eine Fliegermütze mit der Mario länger schweben oder sogar fliegen kann



Grüne Kisten beinhalten die Metallmütze, die Mario unverwundbar macht



Die durchsichtige Mütze findet Ihr in blauen Kisten, sie macht Mario unsichtbar für seine Feinde und läßt ihn auch durch bestimmte Wände und Gitter gehen



Die riesige Schildkröte fordert Euch zu einem Wettrennen auf, wenn Ihr siegreich seid, erhaltet Ihr einen weiteren Stern

mehr als 10 Jahre
Spaß an Spielen

Bachler
Computersoftware

SONY PLAYSTATION

4-4-2 Fußball	DA	89,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Andretti Racing	DA	84,95
Area 51	DA	89,95
Baphomets Fluch	DV	89,95
Bedlam	DA	89,95
Black Dawn	DA	86,95
Blast Chamber	DV	89,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble 2	DA	79,95
Bubble Bobble Collection	DA	84,95
Burning Road	DA	89,95
Bust-A-Move 2	DA	64,95
Command & Conquer	DV	99,95
Crash Bandicoot	DA	99,95
Crow: City of Angels	DV	84,95
Crusader - No Remorse *	DV	84,95
Descent 2	DA	84,95
Destruction Derby 2	DA	99,95
Discworld	DV	88,95
Disruptor	DA	84,95
Fade to Black	DA	84,95
FIFA Soccer '97	DV	84,95
Formel 1	DV	99,95
Grid Run	DA	89,95
Hardcore 4x4	DA	89,95
Hexen	DA	89,95
John Madden NFL '97	DV	84,95
Last Dynasty	DV	89,95
Legacy of Kain *	DV	89,95
Lost Vikings 2	DV	84,95
Magic the Gathering	DA	84,95
Motor Toon Grand Prix 2	DA	89,95
Myst	DV	89,95
NASCAR Racing '96	DA	89,95
NBA Live '97	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NHL Powerplay Hockey '96	DA	84,95
NHL Hockey '97	DV	79,95
Pandemonium!	DA	84,95
PGA Tour Golf '97	DA	84,95
Player Manager	DA	89,95
Project Overkill	DA	89,95
Project X2	DA	89,95
Raging Skies	DA	99,95
Rebel Assault 2	US	109,00
Resident Evil 2 (WIR WARTEN!)	JP	V.mö.
Sampras Extreme Tennis	DA	89,95
Sim City 2000	DV	89,95
Soviet Strike	DA	84,95
Star Gladiator	DA	89,95
Streetfighter Alpha 2	DV	89,95
Suikoden	US	99,95
Tekken 2	DA	99,95
Tomb Raider	DV	86,95
Track & Field	DA	99,95
Tunnel B1	DV	89,95
Wing Commander 4 *	DV	84,95
wipEout 2097	DA	89,95
X-COM	DA	89,95
Controller, Memory Card + Tasche		89,95
Gamebuster (Mogel-Modul)		79,95
Lightgun Avenger		59,95
Lightgun Predator		69,95
Memory Card (Sony)		44,95
Memory Card (120 Speicher-Blöcke)		79,95
Memory Card (360 Speicher-Blöcke)		89,95
NeGcon (Joypad)		89,95
Umbausatz für USA + JP-Games		39,95



So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM).

Postfach 1113 46361 Bocholt
oder Blücherstr. 24 46397 Bocholt

Tel.: 028 71 / 18 30 88 + 8631 + 180637 +
18 54 43 Fax: 0 28 71 / 86 31



Wenn Ihr König Bob-Omb besiegt habt, erlauben die rosa Kanonenkugeln Euch ihre Kanonen zu benutzen



Dieser kleine Affe klaut Mario seine geliebte Mütze. Zur Entschädigung hilft er Euch einen Stern zu finden



In einer der Bowser-Runden müßt Ihr extreme Steigungen, viel Feuer und schmale Grade überwinden um Euch dann dem Bösewicht zu stellen

nator werden läßt. Desweiteren gibt es noch die Flugmütze, mit der Ihr in luftige Gefilde abheben könnt und die Tarnkappe, die Euch kurzzeitig unsichtbar macht. Die Mützen lassen sich in farbigen Boxen finden, die über die gesamten Welten verteilt sind. Bevor aber die Boxen von Euch geöffnet werden können, müßt Ihr erst den entsprechenden Schalter umlegen. Diese Schalter sind natürlich in verschiedenen Levels versteckt, aber einmal aktiviert, habt Ihr Zugriff auf alle entsprechenden Kisten im

Die kunterbunt gestalteten Welten und die große Zahl an Figuren sorgen für eine tolle Atmosphäre

Schloß. Selbstverständlich gibt es auch wieder die altbekannten, grünen Pilze, die Mario auf seiner Suche des öfteren findet, und die ihm ein Extra-Leben beschenken. Das Aufsammeln dieser Goodies ist zwingend,

denn wenn Ihr mit einem Spielstand weiterzockt, beginnt Ihr die Suche mit nur vier Leben. Auf die anfangs angesprochenen Extra-Stages, die Euch immer nur einen Stern beschenken, trifft Ihr immer wieder im

Ein intelligentes Kamerasystem hilft fast in jeder Lage den Überblick zu behalten

Verlauf des Games. Anfangs sind sie noch relativ simpel, wie beispielsweise die private Rutschbahn von Prinzessin Toadstool, die Ihr einfach nur erfolgreich meistern müßt, um einen Stern zu ergattern. Später gilt es z.B. einen Hasen zu fangen oder in einem "luftigen Level" geschickte Flugkünste zu zeigen. Beim Durchstreifen der 3D-Welten, die in Echtzeit berechnet werden, habt Ihr völlige Bewe-

gungsfreiheit und könnt den Weg von Mario selbst bestimmen. Dabei ist so ziemlich alles möglich, vom Schwimmen, über das Herumspringen und Rennen bis hin zum Klettern auf Bäume und Felswände. Einzige Einschränkungen sind hierbei nur die Gesetze der Natur, wie z.B. das Erklimmen einer Schräge, bei der Mario immer langsamer wird, bis er dann hinfällt, wenn es zu steil wird und er anschließend den Hang wieder



hinunterrutscht. Die Grafik legt Wert auf realistisches Texture Mapping, bei dem die "nackten" Polygone mit fotorealistischen Texturen überzogen wurden und so eine räumliche Tiefe erzeugt wird. Desweiteren wurden Anti-Aliasing-Effekte verwendet, die harte, eckige Ränder abrunden, um z.B. Mario und den anderen Figuren ein "weicheres" Aussehen zu geben.



Georg: Oh yeah! SM 64 ist schon eine Klasse für sich. Was der "Magier" Shigeru Miyamoto und sein Team hier auf die Beine

gestellt haben, läßt selbst einen wie mich, der sonst nur ungern Jump'n Runs in sein Zockerleben gelassen hat, zu einem nun bekennenden Mariojünger werden. Begeistert hat mich neben der vielseitigen und fehlerfreien Steuerung vor allem das Leveldesign, das mit seiner tollen Grafik und dem vielfältigen Ideenreichtum immer wieder für Staunen gesorgt hat. Die große Bandbreite an Möglichkeiten und auferlegten Missionen läßt erst gar keine Langeweile aufkommen, sondern spornt den Spieler immer mehr an weiter zu suchen oder das Überwinden von schwierige Passagen zu perfektionieren. Dies alles sorgt zusammen mit der stimmungsvollen, zu jedem Level passenden Musik für eine einzigartige Atmosphäre, die einen alles vergessen läßt, was um einen geschieht. Einziger Kritikpunkt ist die Perspektive, auf die der Spieler zwar Einfluß nehmen kann, aber letztendlich nur bedingt. Deshalb kann es schon einmal passieren, daß unser Klempner von Polygonobjekten verdeckt wird und so die weitere Fortbewegung sich kurzzeitig etwas schwierig gestaltet. Aber egal, Super Mario 64 ist einfach genial und alle Krankenversicherungen, Schulen und sonstige Betriebe können sich freuen, daß der 1. März 1997 ein Samstag ist.



Nur dank der vielseitigen Kameraführung ist ein toller Überblick wie dieser möglich



Uwe: Wer hätte das gedacht, wer hätte das für möglich gehalten. Welch ein Spielgefühl, welch eine Grafik. Ich spreche vom besten Spiel aller Zeiten, ich spreche von Super Mario 64. Mir fehlen zwar noch 10 Sterne bis zur Glückseligkeit, aber was ich bisher gespielt habe, läßt mich nur zu einem Entschluß kommen: fantastisch, traumhaft, muß ich haben, koste es was es wolle. Ich gebe zu, mich hat der Miyamoto-Zauber voll in seinen Bann gezogen, und nur das Erlangen aller 120 Sterne kann mich wieder davon befreien. Was also könnte die Qualität eines Spiels besser widerspiegeln als diese 100%ige Sucht? Noch nie war ich in ein Spiel so intensiv vertieft, wie in Super Mario 64. Man vergißt Raum und Zeit, und denkt nur noch in Sternendimensionen. Selbst mein, zugegeben, etwas falsch klingendes Mitpfeifen nahm ich nicht mehr wahr und erst der leidgeplagte Kollege konnte mich wieder zum bloßen Zuhören bewegen - einfach mitreißend. Selbst die 15 Kurse bieten ungemeinen Abwechslungsreichtum. Es stimmt einfach alles. Wer's nicht glauben will, muß spielen!



Eines der skurrilen Levels, die Größer-Kleiner-Welt, bei der Mario seine Gegner zeitweise überragt, manchmal aber auch als Zwerg agiert



Nackte Tatsachen: Wenn Mario der Schildkröte den Panzer abluchst, läuft diese nur noch mit Shorts bekleidet durch die Weltgeschichte. Den Panzer benutzt Mario darüberhinaus als Surfbrett und kann damit cool durch die Gegend brettern



Dieser fliegende Gegner nervt extrem! Mit einem adretten Sprung-Kick kann sich Mario seiner entledigen



Eines der vielen grafischen Highlights: das Spiegelzimmer. Auch der Kameramann auf seiner Wolke ist zu sehen

TEST NINTENDO 64

HERSTELLER: NINTENDO
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: 1. MÄRZ
UMSETZUNG GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 15 WELTEN + EXTRAKURSE
BESONDERHEITEN: DT. TEXTE, BATTERIE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: NINTENDO



Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse [DM 16,- Porto] * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! Wir übernehmen keine Garantie auf Kompatibilität. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!

WICHTIG! WICHTIG! WICHTIG! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

NEUE RUFNUMMERN !!! <6 Bestell-Hotlines>
Tel.: 02504 - 9330 - 0
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr & Sa. 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Service-Hotline
Tel.: 02504 - 9330 - 12 & 14
Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

- Mega Drive games: ALIEN SOLDIER 49,95, Donald Duck Maul Mallard 79,95, DRAGONS REVENGE 49,95, E.A. Boxing-Toughman C. 49,95, FIFA SOCCER '96 59,95, FIFA SOCCER '97 109,95, KAWASAKI SUPERBIKES 49,95, KÖNIG DER LÖWEN 79,95, Micro Machines Military 109,95, NBA Live '97 109,95, NHL HOCKEY '96 59,95, NHL Hockey '97 99,95, OLYMPIC Summer Games 79,95, PETE SAMPRAS TENNIS 49,95, PGA TOUR GOLF '96 69,95, PINOCCHIO 89,95, POCAHONTAS 89,95, PRIMAL RAGE 49,95, PROBOTECTOR 49,95, RISTAR 49,95, SCHLÜMPFE, DIE SHADOWRUN <US> 59,95, SHANGHAI 2 <US> 79,95, SONIC 3D 99,95, SONIC & KNUCKLES 49,95, SONIC SPINBALL <A> 49,95, SUBTERANIA 49,95, S. STREETFIGHTER 2 <A> 69,95, TOTAL FOOTBALL 49,95, VIRTUA FIGHTER 2 99,95, VIRTUA RACING 59,95, WORMS 79,95

- Mega-CD games: BACK UP RAM 69,95, 5 Games in One 39,95, BATMAN RETURNS 19,95, CobraCommand & SolFeace 39,95, ECCO THE DOLPHIN 29,95, FORMULA 1 <US> 39,95, MEGA RACE <US> 59,95, MICROCOSM 29,95, NHL Hockey '95 19,95, POWERMONGER 19,95, REBEL ASSAULT <US> 59,95, WING COMMANDER <US> 59,95

- SEGA SATURN games: STORY OF THOR 2 79,95, Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95, TILT 79,95, TOMBRAIDER 99,95, Toshinden Remix 69,95, TRUE PINBALL 79,95, TUNNEL B1 89,95, VIRTUA COP & GUN 129,95, VIRTUA COP 2 99,95, VIRTUA COP 2 & GUN 139,95, VIRTUA FIGHTER 2 89,95, VIRTUA FIGHTER KIDS 79,95, VIRTUA GOLF 79,95, VIRTUAL ON 79,95, WING ARMS 79,95, WIPE OUT 79,95, World Series Baseball 2 79,95, WORLDWIDE SOCCER '97 89,95, WRESTLEMANIA ARCADE 59,95, WWF In your House 89,95, X-MEN 69,95

- PlayStation games: ASTERIX & OBELIX 99,95, BREATH OF FIRE 2 89,95, Donald Duck Maul Mallard 109,95, DONKEY KONG COUNTRY 99,95, D.K.C. 2 <dt.Anleitung> 99,95, Donkey Kong Country 3 129,95, EARTHWORM JIM 2 79,95, FIFA SOCCER '96 89,95, ILLUSION OF TIME 99,95, INCANTATION 89,95, INT. SUPERSTAR SOCCER 89,95, KAWASAKI SUPERBIKES 89,95, MR. DO 89,95, NBA Live '97 119,95, NHL Hockey '97 119,95, PGA Tour Golf '96 69,95, PINOCCHIO 89,95, PUZZLE BOBBLE 2 59,95, Secret of Evermore/Mana je 109,95, SIM CITY 2000 129,95, STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung> 89,95, Streetfighter Alpha 2 129,95, SUPER MARIO WORLD 2 99,95, S. STREETFIGHTER 2 <j> 69,95, TETRIS ATTACK 89,95, TIM IN TIBET <A> 79,95, TOY STORY 79,95, WEAPON LORD <A> 79,95, WINTER GOLD 109,95, Wrestlemania Arcade 69,95, WWF Raw & Video 59,95

- PSX & Tasche & Pad & Memory Card & F 1 549,95
Action Replay Game Buster 79,95, ANTENNENKABEL 49,95, GUN 79,95, JOYPAD 29,95, JOYPAD 'Original' 49,95, LENKRAD 'Mad Catz' 129,95, LINK KABEL 39,95, MEMORY CARD 49,95, MEMORY CARD <8 MB> neGcon <Analog-Pad> 79,95, PSX stabile Tragetasche 19,95
PSX stabile Tragetasche & Memory Card & Org. Pad 89,95
RGB KABEL 29,95, A-TRAIN -A.IV Evolution G. 99,95, ANDRETTI RACING 79,95, ASSAULT RIGS <Link> 69,95, BAPHOMET'S FLUCH 89,95, BATMAN FOREVER 89,95, BLAM! MACHINEHEAD 89,95, BLAZING DRAGONS 89,95, BLOOD OMEN 89,95, BURNING ROAD 89,95, CASPER 89,95, CHEESY 79,95
Command & Conquer mit Zusatzlevels 109,95
CRASH BANDICOOT 99,95, DARKSTALKERS 79,95, DAVIS CUP TENNIS 89,95, DISRUPTOR 89,95, EARTHWORM JIM 2 79,95, EXTREME GAMES 69,95, FIRO & KLAWD 89,95, FORMULA 1 <Link> 99,95, GALAXY FIGHT 49,95, GEX 59,95, GOAL STORM 49,95, HARDCORE 4x4 89,95, HYPER TENNIS 89,95, INT. MOTO X 89,95, INT. TRACK & FIELD 89,95, IRON & BLOOD 89,95, JUMPING FLASH 2 99,95, LOMAX 89,95, LONE SOLDIER <uncut> 69,95, MOTOR TOON 2 89,95, MYST 89,95, NAMCO MUSEUM 1 & 2 je 89,95, NAMCO SOCCER 89,95, NAMCO TENNIS 89,95, NBA LIVE '96 69,95, NOVASTORM 59,95, Off World INT. 'Autorennen' 59,95

- Game Boy games: PANDEMONIUM 89,95, PITBALL 89,95, PRIMAL RAGE 59,95, PRO PINBALL 69,95, PRO WRESTLING... 89,95, PROJEKT OVERKILL 89,95, PUZZLE BOBBLE 2 59,95, RE-LOADED 89,95, RESIDENT EVIL 89,95, RETURN FIRE 89,95, Ridge Racer Revol. <Link> 89,95, ROBOTIT 79,95, SAMPRAS Extreme Tennis 89,95, SHELL SHOCK <A> 59,95, SIM CITY 2000 89,95, SLAM 'n JAM 59,95, SOVIET STRIKE 89,95, STAR GLADIATOR 89,95, STEEL HARBINGER 89,95, STREET RACER 89,95, Street Fighter Alpha 2 89,95, Streetfighter the Movie 59,95, STRIKER '96 59,95, SUPERSONIC RACERS 79,95, TEKKEN 2 99,95, THUNDERHAWK 'uncut/A' 59,95, TILT 79,95, TIME COMMANDO 89,95, TOMRAIDER 89,95, TOP GUN 89,95, TUNNEL B1 89,95, VICTORY BOXING 89,95, VIEW POINT 69,95, WIPE OUT 2097 <Link> 99,95, WORLD CUP GOLF 49,95, WRESTLEMANIA Arcade 49,95, WWF In your House 89,95, X 2 89,95, X-COM Terror from the D. 89,95, ZERO DIVIDE 49,95
NINTENDO 64 NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 & Spannungs-wandler <jap.> 799,-
NINTENDO 64 <3.97> 399,95, ACTION REPLAY 89,95, ANTENNENKABEL <3.97> 49,95, JOYPAD <3.97> 59,95, JOYPADVERLÄNGERUNG 19,95, MEMORY CARD 1MB 59,95, FIFA SOCCER <3.97> 69,95, GOENOM <3.97> 129,95, Int. Superstar S. D. <3.97> 129,95, Pilotwings 64 <3.97> 119,95, Star Wars Shadow...<3.97> 139,95, Super Mario 64 <3.97> 89,95, TUROK <3.97> 129,95, Wave Race 64 <3.97> 89,95
Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster * Weseler Str. 54

Alle Moves von Mario im Überblick



Boxen



Kick/Sprungkick



Beinfeger



Objekte bzw. Gegner aufnehmen und werfen



Sprungangriff



Bowser schleudern



Langsames Gehen



Schnelles Rennen



vorsichtiges Heranschleichen



Ducken



Auf allen Vieren kriechen



Auf einem Panzer surfen



Rutschen



An Decken hängeln



Festhalten und hinaufklettern



Klettern



Handstand



Schwimmen: kraulen (schnell) und strampeln (langsam)



Einfach-, Zweifach- und Dreifachsprung



Sprung zur Seite



Von der Wand abspringen



Hip Drop: Sprung mit zerstörender Landung



Hoher Rückwärtssalto



Flacher Weitsprung



In alle Richtungen schauen



MLC - Hard & Software

02841-94260

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623

Händleranfragen erwünscht!

Playstation Games

A-IV Evolution	93.95
Adidas Power Sports Soccer	94.95
Adventure of Lomax	84.95
Agile Warrior F111	84.95
Alien Trilogy	89.95
Alone in the Dark 2	99.95
Andretti Racing	79.95
Aquanaut's Holiday	89.95
Assault Rigs	84.95
Baphomets Fluch	82.95
Batman Forever Coin-Op	84.95
Battle Arena Toshinden 2	99.00
Battle Stations	79.95
Bedlam	84.95
Big Hurt Baseball F. T.	84.95
Black Dawn !!!	89.95
Blam!Mashinehead	84.95
Blazing Dragons	84.95
Broken Helix !!!	94.95
Bubble Bobble 2	79.95
Bust a Move 2	69.95
Casper	89.95
Castlevania: The Bloodletting	94.95
Chronicles of the sword	84.95

99.95

DEUTSCH

MARKIERTE TITEL AUFGRUND ERHÖHTER NACHFRAGE UNBEDINGT VORBESTELLEN

Contra: Legacy of War !!!	94.95
Crash Bandicoot	99.95
Creation	79.95
Criticom	85.00
Crow: City of Angels !!!	84.95
Crusader no remorse	82.95
Crypt Killer	94.95
Cyberia	89.95
Cybersled	84.95
D	84.95
Darklight Conflict !!!	79.95
Darkstalkers	84.95
Davis Cup Tennis	84.95
Deadly Skies	85.00
Deathdrome	85.95
Defcon 5	84.95
Descent	89.95
Descent 2	84.95
Destruction Derby	93.95
Destruction Derby 2 !!!!!	97.95
Discworld	84.95
Disrupter	89.95
Dragonheart: Fire & Steel	84.95
Earthworm Jim 2	84.95
Extreme Games	84.95
Extreme Pinball	79.95
Fade to Black	79.95
FIFA 97	79.95
Fifa Soccer 96	54.95
Final Round	94.95
Firo & Klawd	79.95
Floating Runner	84.95
Formel 1	99.95
Galaxian 3	89.95
Galaxy Fight	85.00
Gex	84.95
Grid Run	85.95
Gunship 2000	94.95
Hebereke	85.00
Hexen !!!!!	84.95
Hi-Octane	79.95
Hyper Final Match Tennis	85.95
Impact Racing	85.00
In the Hunt	84.95
Independence Day !!!!!	79.95
Intern. Super. Soccer Delux	84.95
Intern. Track & Field	89.95
International Moto X	79.95
Iron & Blood !!!	84.95
Iron Man XO	84.95
Johnny Bazookatone	79.00
Jumping Flash 2	84.95
Jupiter Strike	59.95
Killing Zone	84.95
Kleak the blood	84.95
Konami Open Golf	84.95
Krazy Ivan	84.95
Kumite: Fighter's Edge	94.95
Legacy of Kain	79.95
Lone Soldier	44.95
Lost Vikings 2	84.95
Magic Carpet	79.95
Magic the Gathering	84.95

Playstation Games

Megaman X3	85.95
Mickey's Wild Adventure	84.95
Midnight Run	94.95
Motor Toon 2	84.95
MTV's Aeon Flux	89.95
MTV's Slamscape	89.95
Myst	84.95
Namco Museum Piece 1	99.00
Namco Museum Volume 3	84.95
Namco Smash Court	84.95
Namco Soccer Prime Goal	84.95
NBA Hangtime	85.95
NBA In the Zone 2 !!!	94.95
NBA Jam Extreme	84.95
NBA Jam Tournament Edition	59.95
NBA Live 96	79.95
NBA Live 97	79.95
NBA-In the Zone	94.95
Need for Speed	79.95
Need for Speed 2 !!!	79.95
NFL Game Day	93.95
NFL Quarterback Club 97	84.95
NHL Hockey 97	79.95
NHL Powerplay Hockey '96	79.95
Novastorm	84.95
Olympic Games	74.95
Olympic Soccer	74.95
Onside Soccer	84.95
Pandemonium	79.95
Penny Racers	82.95
Perfect Weapon !!!!!	79.95
Pete Sampras Tennis	94.95
PGA Tour Golf 96	79.95
PGA Tour Golf 97	79.95
PGA Tour Golf97	81.95
Philosoma	84.95
Pinky and the Brain	94.95

Pitball	85.95
PO'ED	84.95
Porsche Challenge !!!!!	99.95
Powerplay Hockey	78.00
Powerserve	99.00
Primal Rage	84.95
Pro Pinball The Web	84.95
Projekt Overkill	84.95
Psychic Detective	74.95
Raging Skies	93.95
Raw Pursuit	85.00
Rayman	84.95
Resident Evil	84.95
Return Fire	84.95
Revolution X	59.95
Ridge Racer Revolution	99.00
Rise 2 The Resurrection	59.95
Road Rash	79.95
Robo Pit	84.95
Shellshock	79.00
Shockwave Assault	59.95
Sim City 2000	84.95
Skeleton Warriors	78.00
Skeleton Warriors	82.00
Slam 'N Jam 96	79.95
Soviet Strike	79.95
Space Hulk	79.95
Space Jam	84.95
Speed King	94.95
Spot goes to Hollywood !!	84.95

84.95

CAPCOM

Starblade Alpha	84.95
Starfighter 3000	84.95
Street Racer	84.95
Streelfighter Alpha	79.95
Streelfighter Alpha 2	85.95
Streelfighter: The Movie	59.95
Striker 96	74.95
Suikoden !!!!!	94.95
Summer Games	84.95
Syndicate Wars !!!	79.95
Tekken 2 dt	99.95
Tempest X3	84.95
Ten Pin Alley	84.95
The Devide:EnemiesWithin	89.95

Playstation Games

The Raiden Project	85.00
Theme Park	79.95
Thunderhawk 2 - Firestorm	85.00
Tilt	79.00
Time Commando	79.95
Titan Wars	79.95

84.95

RAIDER

SPYGLASS

featuring LARA CROFT EIDOS

Top Gun Fire at Will	89.95
Total NBA	93.95
Trash It	84.95
True Pinball	99.00
Tunnel B1	89.95
Twisted Metal	84.95
Victory Boxing	85.00
Viewpoint	79.95
Virtual Golf	85.00
Virtual Tennis	84.95
VR Pool	84.95
War Hawk	84.95
Whizz	74.95
Williams Arcade Classic	64.95
Wing Commander 3	84.95
Wing Commander IV !!!!!	84.95
Wipeout 2097	89.95
World Cup Golf Prof.	86.00
World Cup Golf-Prof.	85.00
Worms	99.00
WWF: In your house	84.95
X-Com Terror from ...	84.95
Zero Divide	92.00

PSX Import Games

Beyond the Beyond	109.95
Contra: Legacy of War	99.95
Destruction Derby 2	109.95
Jet Moto	109.95
Legacy of Kain	109.95
NBA In the Zone 2	99.95
Perfect Weapon	109.95
Rebell Assault 2	109.95
Resident Evil	119.00
Suikoden	109.95
Soul Edge	129.95

Super NES Games

Akira	133.95
Animaniacs 2	124.95
Aura Interactor	145.95
Big Bad Bee Fighter	133.95
Casper	124.95
Civilization	134.95

134.95

DOUBLE TROUBLE!

SUPER NINTENDO

Dracula X (16 MB)	134.95
Dragon Ballz	124.95
Fifa Soccer 97	124.95
Harrier	124.95
Int. Superstar Soccer	94.95
Lobo	134.95
Lost Vikings 2	109.95
Lufia	114.95
Mario Andretti Racing	124.95
Marvel Super Heroes	109.95
Mission Impossible	124.95
Mr. Tuff	124.95
NBA-,NHL97	je 124.95
Schlümpfe 2	134.95
Scooby Doo	124.95
Shadow	124.95
Spirou	109.95
Streelfighter Alpha 2	134.95
Terranigma	114.95
Tom & Jerry 2	134.95
Total Football	109.95
Wayne Gretzky s NHLPA	124.95
Winter Gold	114.95
Worms	124.95

97.95

Komplett deutsch für PSX

Sony Playstation Grundgerät

Barpreis: **389.95**

oder: **12 X 35.-**

= 420.- DM

Playstation Hardware

Station Pad A/F **24.95**

- 8 Fire Buttons
- Auto Fire Mode
- extra langes Kabel

Predator Gun **69.95**

- für PSX + SAT
- Auto Fire Mode
- extra langes Kabel
- LED Shoot. Effect

Memory Card 24Meg	99.95
Memory Disk Drive	199.95
Org. Link Kabel	19.95
Org. HF-Adapter	49.95
Scart/RGB Kabel	24.95
Org. Controll Pad	54.95
Org. Maus incl. Pad	54.95
NeGcon Pad	79.95
Station Master Pad	34.95
Joypad Verlängerung	19.95
Steering Wheel	169.95
Per4mer Lenkrad	119.95
Mad Catz Lenkrad	139.95
PC-Link Paket	84.95
Org. Playstation Tasche	14.95
Tasche + Pad + MemCard	89.95
Gamebuster Mogell Modul	89.95
Gamekiller Mokelm.. Junior	54.95

1MB Memory Card

PREIS TIP: **24.95**

8MB Memory Card

PREIS TIP: **69.95**

PSX Umbau Chip

KAUF TIP: **39.95**

PSX CD Leerhüllen

20 STÜCK: **11.95**

Nintendo 64 Grundgerät

Barpreis: **399.95**

oder: **12 X 36.-**

= 432.- DM

Nintendo 64 Games

Cruise in USA (us)	189.95
Fifa Intern. Soccer (dt)	139.95
Goemon (dt)	129.95
Mario Kart 64 (jp)	219.95
Pilot Wings 64 (dt)	109.95
Pilot Wings 64 (us)	159.95
Star Wars: Shadows...(dt)	129.95
Super Mario 64 (dt)	89.95
Super Mario 64 (us)	159.95
Turok (dt)	129.95
Wave Racer 64 (dt)	89.95
Wayne Grazky Hockey(us)	164.95

Nintendo 64 Hardware

N64 Trident Pac **49.95**

Trident Pro Pad 64.95

Lenkrad + Pedale 149.95

Joypad Verlänger. 24.95

N64 Antennenkabel 49.95

1Meg Memory Card 54.95

N64 Gamekiller Modul a. Anf

MLC GmbH, Express-Versand

02841-94260

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 20.00 Uhr

Sa: 10.00 - 14.00 Uhr

Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

Alle Preise incl. MwSt zzgl. Versandkosten (ab 250,- Versand frei). Ladenpreise können abweichen.



Mit einem alles zerschmetternden Uppercut schleudert Tusk die arme Kim gen Himmel. Rechtzeitiges Blocken hätte dies verhindert



Bei knallharten Combos zoomt das Game nahe ans Geschehen heran. Nur ein Combobreaker könnte Zusk hier retten



Die Hintergründe sind mit das Feinste, was Ihr bisher im Konsolenbereich gesehen habt. Hier wird Jago gerade von Glacius malträtiert

Killer Instinct Gold



Geköpftes Kind scheut Fallbeil... so lautet eine alte Weisheit. Aus bekannten Gründen wird die Goldauflage des Prügelhammers nicht in Deutschland erscheinen

NINTENDO 64

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Wieder einmal wurden zehn kleine Prügel-freaks in ein handliches graues Modul gestopft. Noch schnell



Guido: Opener-Moves, Auto-Doubles-Moves, End Finishers, Throws, Throw Reversals, Combo

Breakers, Linkers, Super-Moves, Juggles, Throw Combos, Pop-Ups, Top Attack, Fatalities etc... Waaahnsinn! Bis man bei K.I. Gold durchblickt, vergehen schon einige Stunden. Bis man eine Chance hat, alles gezielt aus dem Weg zu räumen, vergehen hingegen schon einige Tage. Das Geprügel ist schnell, sehr schnell, fast schon zu schnell, um gezielt bis in die Obermotzstage zu gelangen. Hierdurch ist der Schwierigkeitsgrad derart hoch angesetzt, daß man sich anfangs schon fragt, ob das wohl nicht zuviel des Guten ist. Aber weit gefehlt. Die Dauermotivation, die hierdurch erzeugt wird, ist derart suchterregend, daß man das Modul Tag und Nacht in Nintendos Wunderkästchen verweilen läßt. Das einzige Manko bei dem Prügler ist, ist lediglich das Fehlen geheimer bzw. erspielbarer zusätzlicher Charaktere.

einen Endgegner hinzugepackt, fertig ist das Beat 'em Up. Killer Instinct Gold bietet vom untoten Klapperskelett Spinal bis zur heißen Lacklady Orchid wirklich Kämpfer die abwechslungsreicher nicht sein könnten. Gekämpft wird entweder allein gegen die CPU oder gegen einen menschlichen Kontrahenten. Vom obligatorischen Trainings- bis zum Turniermodus ist selbstverständlich alles enthalten, was wir mittlerweile von jedem ernstzunehmenden Beat 'em Up bereits zur Genüge kennen. Interessant ist jedoch das Combo-System, bei dem bis



Hier setzt Sabrewulf bei Orchid eine allesvernichtende Master-Combo an. Dadurch verliert die heiße Lacklady rund 50% Lebensenergie



Tja, wer Frauen schlägt bekommt's dick zurück. So wie das Tusk hier gerade schmerzlich erfahren muß

zur vernichtenden 75-fachen-Combo alles möglich ist. Bis man jedoch die Grundmoves bzw. die Kombinationen beherrscht, fließen schon einige Liter Wasser den Rhein hinunter. Ohne reichliches Üben im Trainingsmodus, bis Euch die Finger glühen, habt Ihr selbst auf der leichtesten Spielstufe keine große Chance, jemals die finale Sky-Stage mit dem Obermotz Gargos zu erreichen. Bis zum Erreichen dieser finalen Stage werdet Ihr Zeuge farbintensiver Exzesse, die beweisen was Nintendos kleines Wunderkästchen unter der Haube hat. Fehler- und absolut Ruckelfrei bewegen

sich die Fighter geschmeidig über den Kampfplatz und verrichten brav ihr vernichtendes Tun. Hierbei seht Ihr die Action jeweils von der Seite. Je nach Bedarf zoomt die Kamera nah heran oder zeigt die Kampfansicht aus der Ferne. Apropos Moves, natürlich wartet Killer Instinct Gold mit total abgefahrenen Fatality-Moves auf. Beispielsweise zerschmettert der farbige TJ Combo seinen Gegner mit einem kosmischen Steinregen. Aufgrund solcher Features wird das Modul auch nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Ihr wißt ja alle, daß in unserem freien Land keine Zensur stattfindet. Na ja, als richtiger Freak hat man sowieso seine erlesenen Bezugsquellen für Importware.



Untote Galeerensklaven verrichten brav ihren Dienst, während Fulgore mit TJ Combo das Deck aufwischt

TEST NINTENDO 64

HERSTELLER: NINTENDO/RARE
DATENTRÄGER: MODUL US
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER BIS UNFAIR
LEVELS: 11
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: EIGENIMPORT



Next Level



Next Level-Inhalt

Tips & Tricks 03/97

Nintendo 64	
Killer Instinct Gold	15
Pilotwings 64	15
PlayStation	
Andretti Racing	12
Blast Chamber	3
Command & Conquer	16
Earthworm Jim 2	13
Iron & Blood	15
Legacy of Kain	12
Lomax	16
Namco Museum Vol. 2	12
Pandemonium	14
PO'ed	16
Raging Skies	2
Rebel Assault 2	14
Sampras Extreme Tennis	2
Slamscape	2
Soul Edge	12
Star Gladiator	15
Street Fighter Alpha 2	12
Tomb Raider	12/13
Tunnel B1	14
X2	3
Saturn	
Bubble Bobble	14
Christmas Nights	13
Galaxy Fight	14
Street Fighter Alpha 2	12
Virtua Fighter Kids	3
Virtual On	13
3D-Lemmings	13

Players Guides 03/97

Nintendo 64	
Super Mario 64	4-11

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

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

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

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



VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS!!!

PlayStation -US-

Slamscape

Unverwundbarkeit / Paßwörter

Um sich das harte Leben ein wenig zu vereinfachen, solltet Ihr Euch des Unverwundbarkeitscheats bedienen. Diesen aktiviert Ihr, indem Ihr während eines Spiels die Select-Taste gedrückt haltet und **□, ○, ○, ○, ○, ○, △** eingibt. Als Zeichen, daß der Cheat aktiviert ist, blinkt neben Eurer Lebensenergieleiste ein roter Strich auf.

Level Paßwörter:

Uraniumania: **△X○X○X△X△**
 Repsychler: **X○○○△○○○X**
 Endless Bummer: **X△X○X△○○X**
 Viva Los Vagrantes: **○△X△X○○○**

Movie Paßwörter:

Entrance to Uraniumania: **○○○○△△△△**
 Entrance to Repsychler: **○○○○X△X○**
 Entrance to Endless Bummer: .. **○○○○○○△△X**
 Entrance to Viva Los Vagrantes: **○○○X△X○○**
 Game Over / Death: **○○○○△○○○**
 Game Over / Win: **○○○○X△X△**
 Credits: **○○○○○○X△**
 Exit / Quit: **○○○○△○○○**



PlayStation

Raging Skies

Cheats

Die versteckte Außenperspektive haben wir Euch ja schon verraten. Diesmal erfahrt Ihr, wie Ihr alle Missionen sowie alle Kampfflieger auswählen könnt. Wählt im Game Menu die Missionen aus. Im **Missions-Select** drückt Ihr nun schnell **□, □, □, ○, ○, □, □, △**. Ein Schrei bestätigt Euch die richtige Eingabe. Nachdem Ihr nun eine Mission ausgesucht habt, gelangt Ihr in die Fighterauswahl. Dort drückt Ihr schnell **○, ○, ○, □, □, □, ○, Select**. Erneut teilt Euch ein Schrei mit, daß nun alle Flieger anwählbar sind. Wie schon jedem bekannt sein dürfte, muß nach der Jetauswahl einfach **Select + L1 + L2 + R1 + R2** zusammen gehalten werden bis die Mission beginnt. Per Select-Taste steht Euch dann eine dritte Perspektive zur Verfügung.



Tip des Monats

Games zu gewinnen!

Theo sind die Mega CDs ausgegangen. Deswegen setzt er ab sofort Software für Eure gefräßigen Konsolen als Gewinne aus! Also, unter allen Einsendern unserer Helpline werden jeden Monat einige Spiele durch Theo Kranz Versand Würzburg einen neuen glücklichen Besitzer finden! Schreibt Eure Tips, Tricks und sonstigen Erkenntnisse in Sachen Konsolenkost an: Redaktion Mega Fun, Kennwort: Helpline, Pleicher Schulgasse 2, 97070 Würzburg. Vergesst aber bitte nicht Euren Absender leserlich auf Euren Brief zu schreiben und gebt unbedingt an, welche Systeme Ihr Euer eigen nennt!



PlayStation

Sampras Extreme Tennis

Paßwort

Nach langem Zocken können wir Euch mit dem ultimativen Paßwort für Sampras Extreme Tennis versorgen. Und hier ist es:

ELIBDEANPAOCAAABJGEMIAAACKKKI

Das Paßwort müßt Ihr im Turniermodus unter **"Kennwort"** eingeben, anschließend bestätigen, mit **△** den Turnierscreen verlassen und ein **"Einzelnes Spiel"** anwählen. Das Paßwort ermöglicht Euch nun in der Bronx, sowie mit den vier Geheimcharakteren Jimmy Flex, Solomon Zodiac, Bubbles und Giggles zu spielen. Bevor Ihr Euch die Filzbälle um die

Ohren haut, könnt Ihr noch im Optionsmenü bei der Schiedsrichtersprache den authentischen Slang der Bronx einstellen.

Viel Vergnügen!



Die Spiele-Hotlines in Deutschland

- Acclaim: 0211-5233222/24h/Tag
- Activision: 06107-930100/Mo.-Fr. 10.00-17.00
- BMG Interactive: 0180-5304525/Mo.-Fr. 10.00 -17.00
- Bomico & Laguna: 06107-945145/Mo.-Fr. 15.00-18.00
- Disney Interactive: 069-66568555/Mo.-Fr. 11.00-19.00; Sa. 14.00-19.00
- Electronic Arts: 02408-940-555/Mo.-Fr. 10.00-12.00 und 13.00-17.00
- Infogrames: 0221-4543106/Mo., Di., Do., Fr. 15.00-18.00
- Konami: 0221-612352/Mo.-Fr. 17.00-20.00
- Micropose: 05241-946480/Mo.,Mi. 14.00-17.00
- Mindscape: 0208-89924124/Mo.,Mi. 15.00-18.00
- Nintendo: 0130-5806/Mo.-Fr. 11.00-19.00
- Philips Media: 040-23629100/Mi.,Fr. 14.00-20.00
- Sega: 040-2270961/Mo.-Fr. 10.00-18.00
- Sony C.E./Psygnosis: 0190-578578/Mo.-Fr. 14.00-20.00
- Sony PlayStation (tech. Hilfe): 069-66543300/Mo.-Fr. 9.00-19.00
- Time Warner Interactive: 040-27855306/Di., Mi., Do. 15.00-18.00
- Virgin: 040-391113/Mo.-Do. 14.00-18.00
- Viacom New Media: 0130-820115/Mo.-Fr. 9.00-17.00

Copy-Service

Hier könnt Ihr bei uns Game Guides und Komplettlösungen nachbestellen. Und zwar läuft das folgendermaßen ab: Ihr schickt uns einen DIN A4-Umschlag, der mit 3,- DM frankiert und an Euch adressiert ist. Zusätzlich legt Ihr als Unkostenpauschale 5,- DM in Form eines Geldscheines bei. Das Ganze schickt Ihr in einem ausreichend frankierten Umschlag an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Copy-Service, Pleicher Schulgasse 2, 97070 Würzburg. Wir kopieren dann die gewünschten Lösungen (schwarz/weiß) und schicken sie Euch umgehend zu. Beachtet bitte, daß das Gesamtgewicht der Rücksendung höchstens 500g betragen darf. Das heißt, wir können nur eine Lösung kopieren. Beachtet auch, daß wir nur Bestellungen berücksichtigen können, die die vorgenannten Bedingungen erfüllen. Folgendes bieten wir zur Zeit an:

- Story of Thor (MD/12 Seiten)
- Snatcher (MD/5 Seiten)
- Comix Zone (MD/4 Seiten)
- Asterix und Obelix (SNES/8 Seiten)
- Breath of Fire 2 (SNES/10 Seiten)
- Discworld (PS/8 Seiten)
- Mystaria (SAT/6 Seiten)
- Resident Evil (PS/13 Seiten)
- Fade to Black (PS/8 Seiten)

Wer an älteren Lösungen interessiert ist, meldet sich bitte bei der Hotline am Sonntag, den 02. März 1997 zwischen 14-18 Uhr unter Tel. 0931 / 15 51 8.

!Achtung!

Für unsere Leser aus der Schweiz und aus Österreich!

Legt bitte 10,- DM bei, dafür braucht der Rückumschlag nicht frankiert zu sein. Die 5,- DM Porto ziehen wir logischerweise von den Kosten ab. Und noch etwas in eigener Sache. Kontrolliert bitte, ob Eure Sendung ausreichend frankiert ist. Wir können in Zukunft leider keine Briefe mehr annehmen, bei denen die Post von uns ein Strafporto wegen nicht ausreichender Frankierung verlangt!!!

PlayStation

X2

Cheats

Alexander Stein schickte uns zwei sehr hilfreiche Paßwörter zu.

- Gebt **180771** ein und Euer Schiff ist unzerstörbar.
- Wer **300167** eingibt, darf sich den Abspann reinpfeifen. An dessen Ende gibt es weitere Paßwörter zu sehen!!!



HOOOOOUTLINE!!!

Die nächste Hotline findet am Sonntag dem 02. März 1997 von 14-18 Uhr statt. Unter Tel. 0931/15518 dürft Ihr uns zu Spielen befragen, meckern oder aber auch nur ein wenig quatschen! Alles klar?!

PlayStation

Blast Chamber

Unendlich Leben im Solo-Modus

Drückt im Hauptscreen mit den Optionen "Spiele, Laden, Optionen, Ausbildung, Kammern" folgende Tastenkombination: **0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 1**. Ein leises "Wusch" bestätigt Euch die richtige Eingabe. Im Solo-Modus bekommt Ihr nun sobald die Zeit abgelaufen ist oder falls Ihr in eine Falle geratet, kein Leben mehr abgezogen.



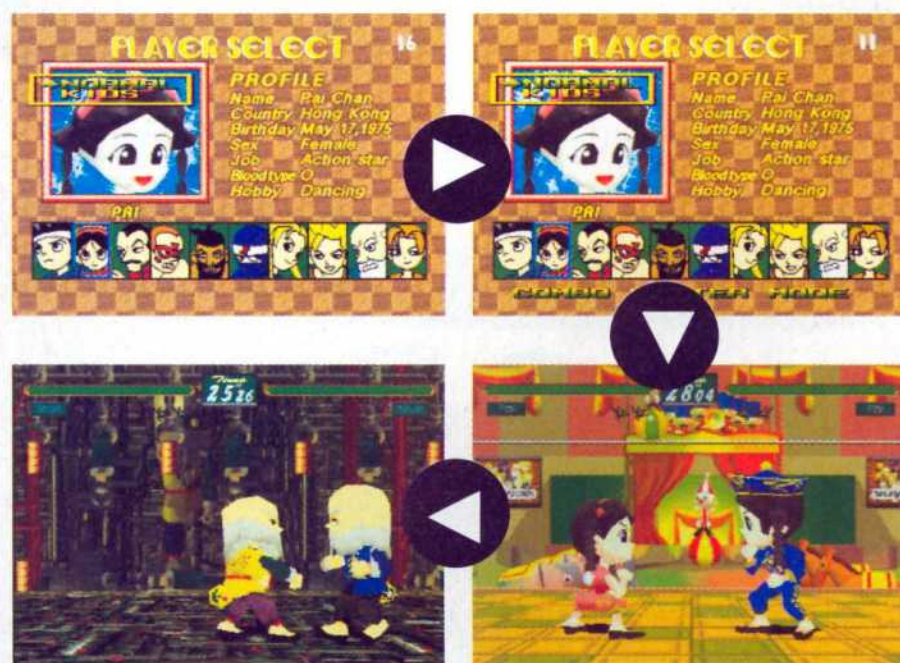
Saturn

Virtua Fighter Kids

Specialstages / Combo Master Mode

Wie auch schon beim legendären Virtua Fighter 2 hat man den Kids zwei spezielle Stages spendiert. Diese bekommt man nur zu Gesicht, wenn ein Fighter gegen sich selbst antritt. Bei den Fightern waren die beiden Stages Jacky und Sarah vorbehalten. Bei den Kids sind es Pai und Shun. Tritt Pai gegen sich selbst an, findet der Kampf in einem Kinderzimmer statt. Beim Egokampf mit Shun hingegen befinden sich die Kontrahenten in einer Art Fabrik.

Wer hingegen, nachdem er einen Fighter ausgesucht hat und sich zwischen Normal und Kids entscheiden soll, stattdessen das Steuerkreuz zehnmal **1** drückt, darf sich im Combo Master Mode austoben.



Gewinner der Next Level-Verlosung

Theo Kranz Versand Würzburg stellte uns fünfmal Christmas Nights zum Verlosen zur Verfügung. Unter den Einsendern an die Helpline haben wir die fünf Scheiben verlost. Die Gewinner lauten: Manuel Mussenbrock aus Rietberg, Sven Uwe Scholz aus Lüchow, Harald Söllner aus Tröstau, Markus Kierst aus Wolfsburg und Martin Scholz aus Halle/Saale. Übrigens, die Absender ALLER Zuschriften an die Helpline wandern in einen Topf. Und aus diesem ziehen wir die Gewinner solcher Aktionen.

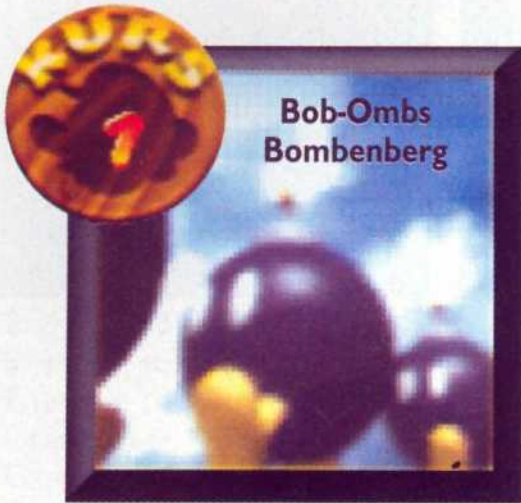


Nintendo 64

Super Mario 64

Players Guide

Pünktlich zum Erscheinungstermin des Nintendo 64 bieten wir Euch den ersten Teil zu Marios ultimativem Abenteuer. Hier zeigen wir Euch wie Ihr an alle 120 Sterne kommt



Besiege König Bob-Omb



Besiege den schnellen Koopa



1. Nach einer kurzen Einleitung schaut Ihr Euch im Schloß um und geht durch die vorerst einzige, unverschlossene Tür. Die findet Ihr links im Schloß.

2. Ihr geht auf die Spitze des Berges, wo eine Riesenbombe darauf wartet, sich Euch im Kampf zu stellen.

3. Den zweiten Stern bekommt Ihr nach einem Wettrennen gegen die Schildkröte zur Spitze des Berges.

Fliege zur schwebenden Insel



Finde die acht roten Münzen



Durchfliege alle Münzenringe



4. In einer gelben Box auf der schwebenden Insel gibt es den nächsten Stern.

5. Fliegt mit dem Flügelhelm durch die Münzringe.

6. Aktiviert erst die roten Kisten und fliegt mit dem Flügelhelm durch die Münzringe und sammelt die fünf Münzen in der Mitte ein.

Befreie den Kettenhund



7. Rammt den Pfahl, an dem das Monster angekettet ist, in den Boden. (Bild links)

100 Münzen



8. Sammelt 100 Münzen. Sobald die roten Kisten aktiviert sind, könnt Ihr mit Hilfe des Flügelhelms die Münzringe anfliegen. (Bild links)



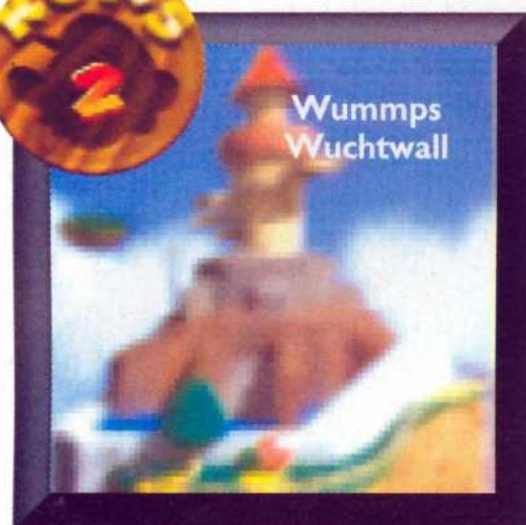
= Warp
 = Start



Nintendo 64

Super Mario 64

Players Guide



Besiege König Wumm



Steige auf die Bergfestung



9. Geht an die höchste Stelle des Turmes und beseitigt den König. Stellt Euch vor ihn, bis er umfällt und springt mit einem Stampfsprung auf seinen Rücken.

10. Ist König Wumm besiegt, erscheint ein Turm, in dem Ihr einen weiteren Stern findet.

Flieg ins Blaue



Finde die 8 roten Münzen



Wecke die Eule



11. Laßt Euch, wie auf dem Bild gezeigt, von der Kanone nach oben schießen.

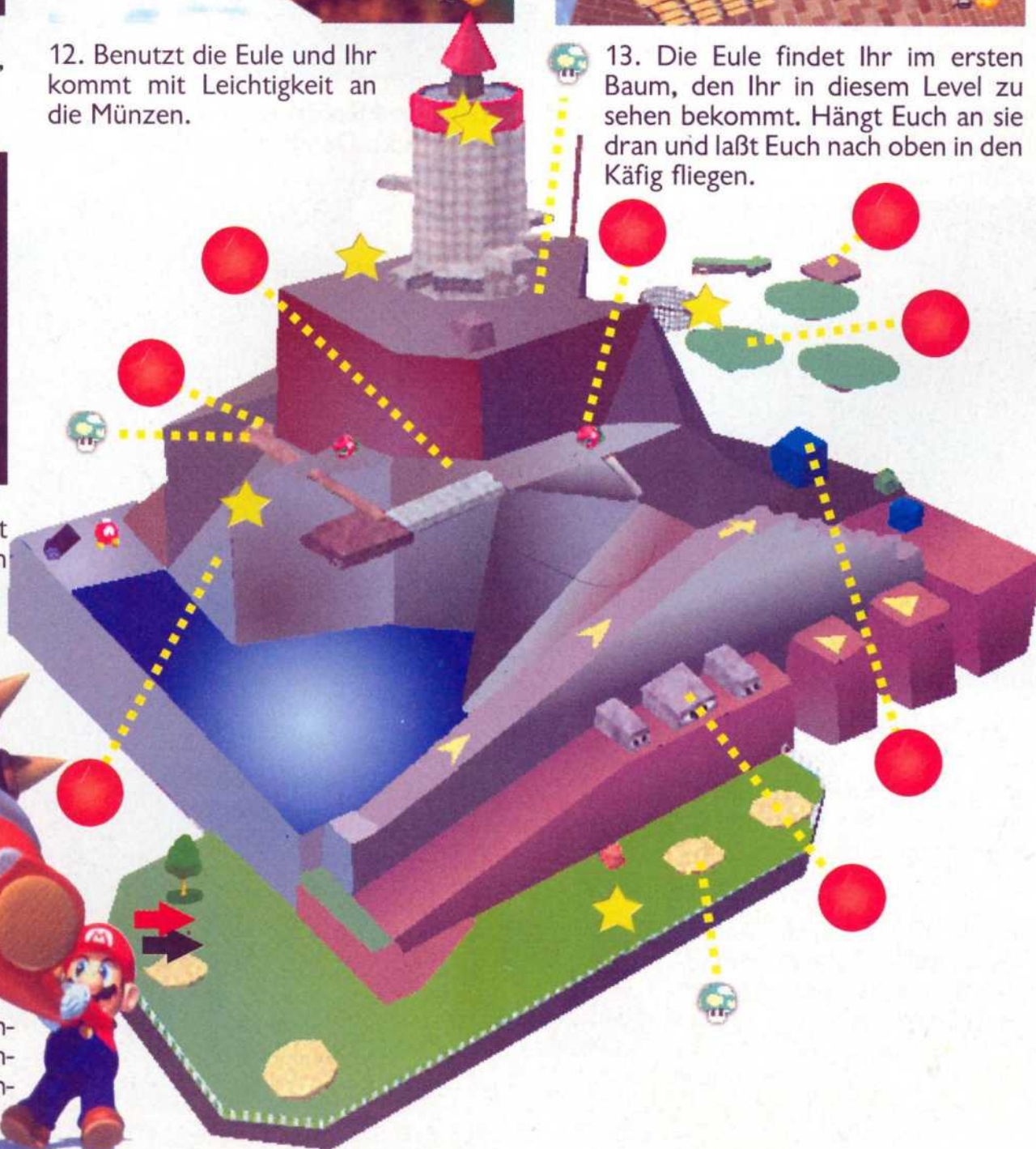
12. Benutzt die Eule und Ihr kommt mit Leichtigkeit an die Münzen.

13. Die Eule findet Ihr im ersten Baum, den Ihr in diesem Level zu sehen bekommt. Hängt Euch an sie dran und laßt Euch nach oben in den Käfig fliegen.

Zerstöre die Felswand



14. Und nochmals in die Kanone. Stellt die Kanone so ein, daß sie die beiden Ecken der Wand abschießt.



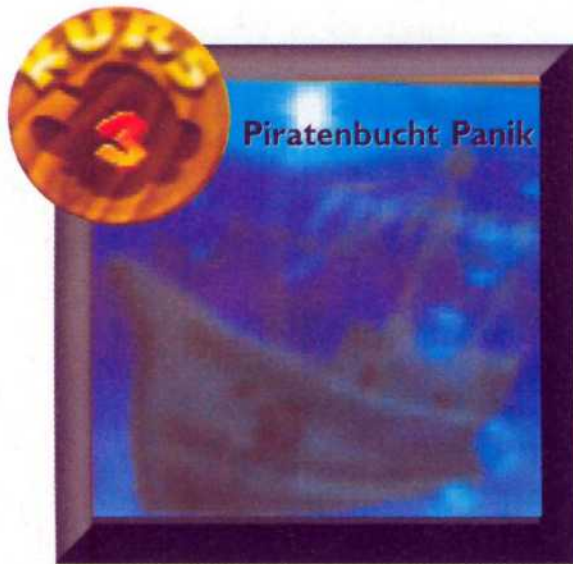
15. Sammelt 100 Münzen. Die fleischfressenden Pflanzen bringen blaue Münzen. Der blaue Schalter bringt auch mehrere blaue Münzen zum Vorschein.



Nintendo 64

Super Mario 64

Players Guide



Piratenbucht Panik

Tauche in das Schiffswrack



1

16. Wenn der Aal das Schiff verlassen hat, schwimmt Ihr in das Wrack. Öffnet die vier Kisten in der richtigen Reihenfolge. (hinten, rechts, links und mitte)

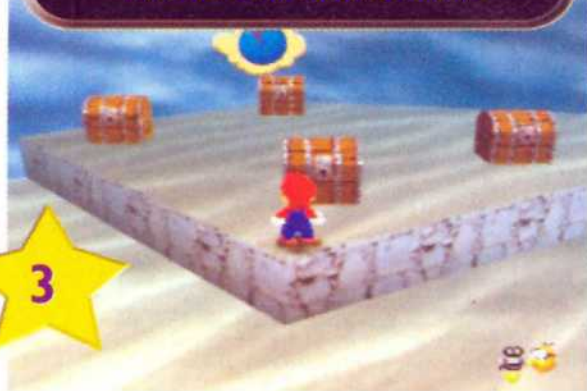
Locke Kano, den Aal, heraus



2

17. Lockt den Aal aus der Höhle und schnappt Euch den Stern, der an seinem Schwanz befestigt ist.

Tauche zur Schatzhöhle



3

18. In der Tiefe führt ein Tunnel in die Höhle, wo Ihr noch vier Schatzkisten findet. Öffnet zuerst die hintere, dann die linke, rechte und die vordere.

Finde die 8 roten Münzen



4

19. Ein Teil der Münzen sind in den Muscheln versteckt. Den Rest findet Ihr auf dem Schiff.

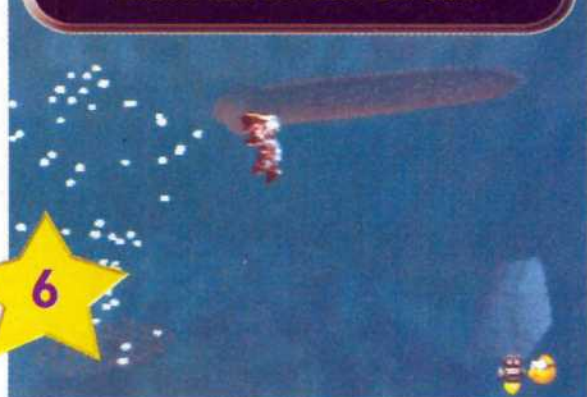
Fliege zu den Steinsäulen



5

20. Wenn Ihr Euch in diese Richtung schießt, findet Mario an der Spitze des Berges Halt und kann von da aus zum Stern springen.

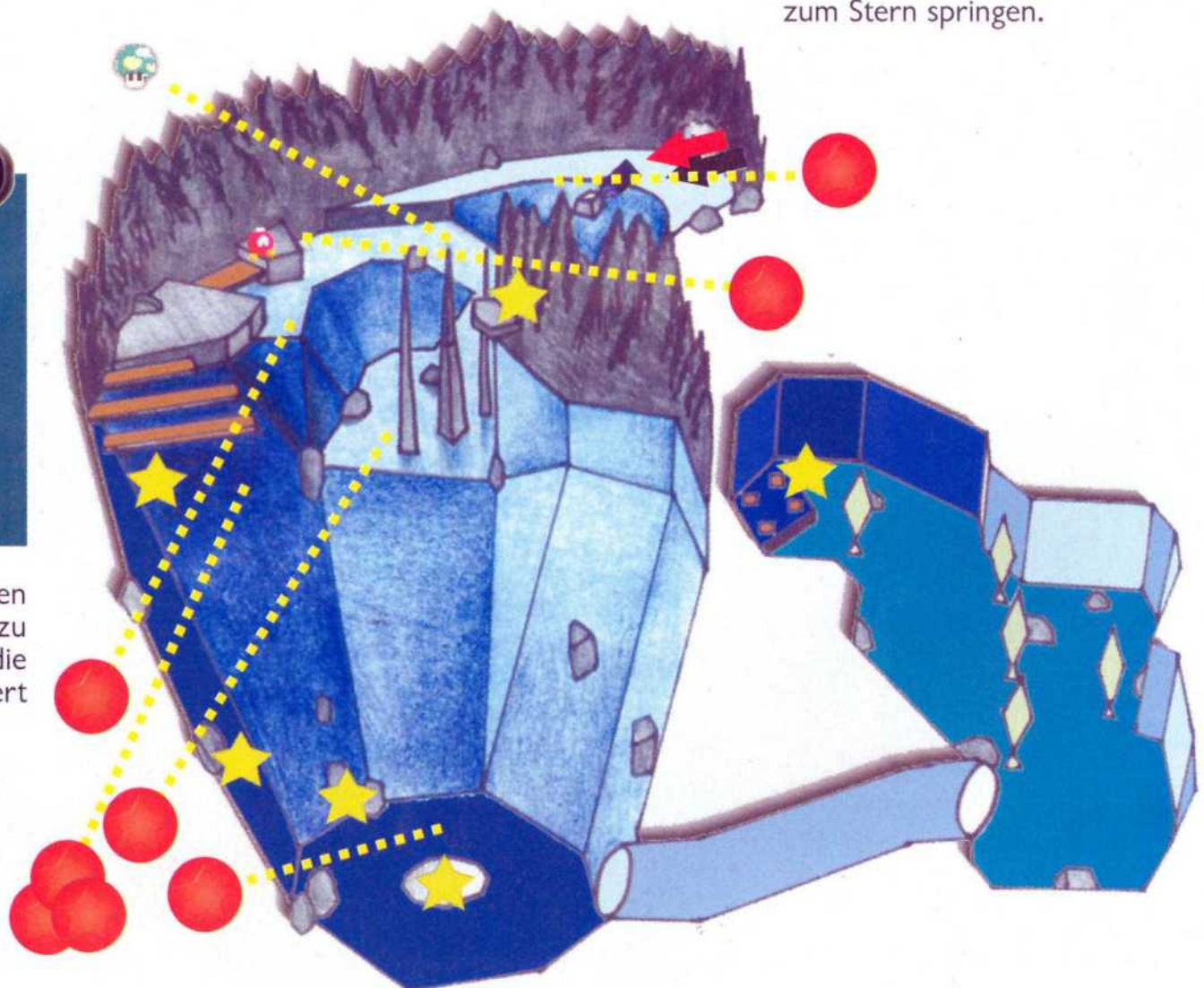
Laufe durch den Strudel



6

21. Benutzt den grünen Würfel um den Klempner in Metall-Mario zu verwandeln. Somit kommt er gegen die Strömung an, die ihn daran gehindert hat an den Stern zu kommen.

22. Sammelt 100 Münzen. Achtet darauf, die beiden Schalter zu betätigen. Schaut Euch auch 'mal unterhalb des fünften Sterns um.



Nintendo 64

Super Mario 64

Players Guide



Big Boos Burg



Rutsche auf der Eisbahn

23. Springt in den Kamin am Anfang des Kurses und rutscht nach unten.



Finde das Pinguinbaby

24. Bringt das Pinguinbaby zu seiner Mutter. Zur Belohnung bekommt Ihr einen Stern.



Besiege den schnellen Pinguin

25. Eine kleine Rutschpartie gefällig? Gewinnt das Rennen gegen das Pinguinweibchen.



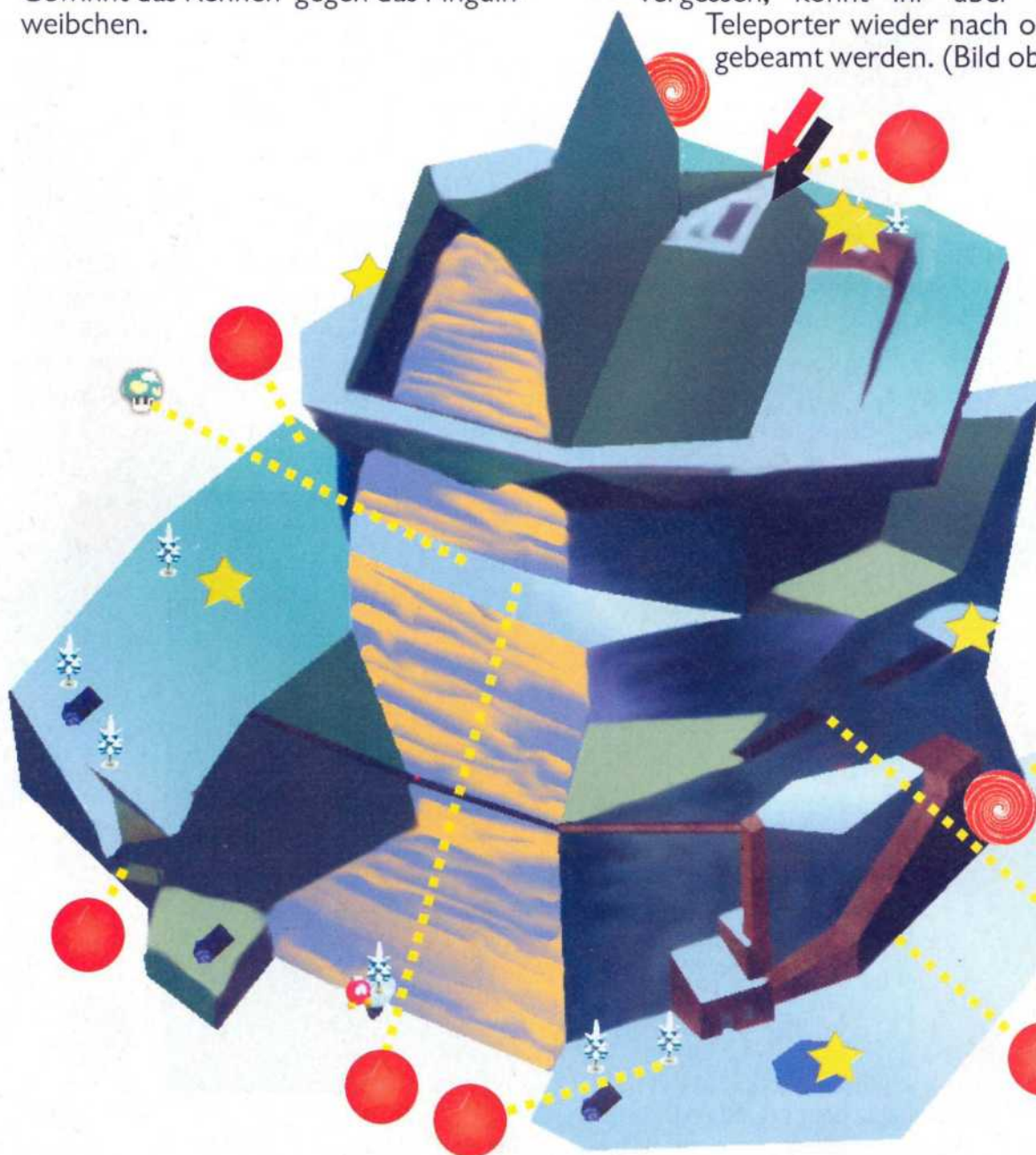
Finde die 8 roten Münzen

26. Solltet Ihr mal eine Münze vergessen, könnt Ihr über den Teleporter wieder nach oben gebeamt werden. (Bild oben)



Baue einen Schneemann

27. Redet mit dem Schneeball, der sich nichts lieber als einen Kopf wünscht. Lauft vor ihm her, er wird Euch folgen. An dem Schneemann-Kopf lauft Ihr an die auf dem Bild gezeigte Stelle.



Denke an den Wandsprung

28. Sprecht mit dem Bob-Omb, der wieder einmal die Kanone für Euch öffnet. Diese stellt Ihr wie auf dem Bild gezeigt ein. Lauft dann den Pfad entlang und springt mit einem gekonnten Sprung wie auf dem Schild beschrieben. (Erfordert viel Übung)

29. Sammelt 100 Münzen. Durchkämmt erst die Rutsche im Kamin und die Rutsche, welche ins Tal führt. Der blaue Schalter aktiviert die restlichen Münzen.



Nintendo 64

Super Mario 64

Players Guide



30. Schaut Euch in den Räumen um und tötet alle Geister. Ist das geschehen, erwartet Euch in der Eingangshalle ein Riesengeist, den Ihr auch vernichten müßt.

31. Im Karussell sollt Ihr wieder alle kleinen Geister vernichten, bis ein großer Geist erscheint. Den müßt Ihr natürlich auch Plattmachen.



32. In der Bibliothek im Obergeschoß werden die drei Bücher in der richtigen Reihenfolge bewegt. (oben, rechts und links)

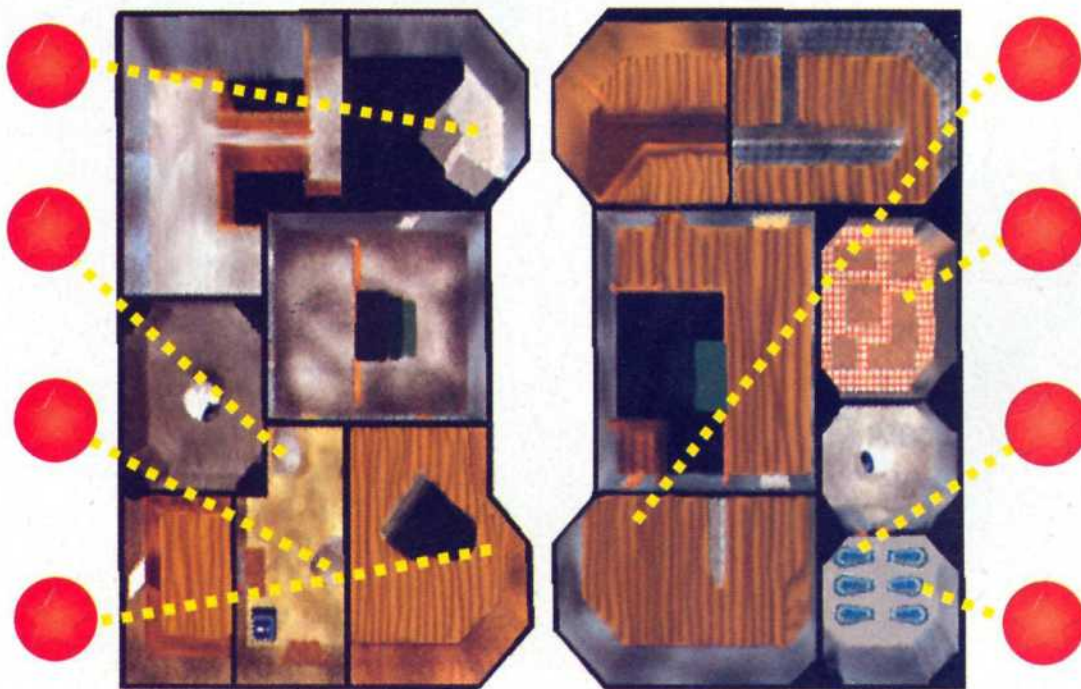
33. Alle roten Münzen sind im Erdgeschoß zu finden.

34. Im Obergeschoß geht Ihr in den rechten Raum. Vom Podest aus schaut Ihr nach oben, wo sich eine weitere Tür befindet. Diese erreicht Ihr mit einem Sprung an die Wand. Vom Raum mit dem blauen Schalter geht Ihr auf den Balkon und kämpft gegen den Geist. Ist das geschehen, erscheint der Stern auf dem Dach. Springt dreimal nach rechts (oder links) auf das Dach und hechtet einmal nach vorne. Das Gleiche wird dann noch in die Richtung des Sterns gemacht.



38. Sammelt 100 Münzen. Hierfür müßt Ihr nur alles gründlich durchsuchen, die Geister erledigen und den Schalter aktivieren.

35. Den Geheimraum findet Ihr vor dem Geist, der Euch den fünften Stern beschert hat. Lauft bis zu der blauen Box und nehmt die Unsichtbarkeit mit. Damit lauft Ihr schnellstmöglich zurück und hoch bis zu dem Balkon. An dem blauen Schalter an dem es die blauen Münzen gibt, biegt Ihr dann rechts ab und lauft in das Geist-Gemälde hinein. Rennt jetzt solange um das Auge herum bis ihm schwindelig wird.





Nintendo 64

Super Mario 64

Players Guide

**Klettere auf Nessis Rücken**

37. Findet Nessi im unterirdischen See. Mit einer Stampf-Attacke springt Ihr auf den Rücken, damit sie den Kopf senkt und Ihr darauf laufen könnt. Nun könnt Ihr das gutmütige Monster steuern.

Finde die 8 roten Münzen

38. Daran kommt Ihr über die motorisierten Podeste und die selbst fahrenden Plattformen.

Laufe auf dem Grund des Sees

39. Auf dem Weg zum See lauft Ihr an einem grünen Würfel vorbei. Damit verwandelt Ihr Euch in den Mariomotor mit dem Ihr schnellstens über den Schalter im See lauft.

Durchsuche das Nebellabyrinth

40. Sucht die Nische im Nebellabyrinth, die Ihr mit einem Rückwärtssalto erreicht. Dahinter folgt Ihr einfach dem Gang.

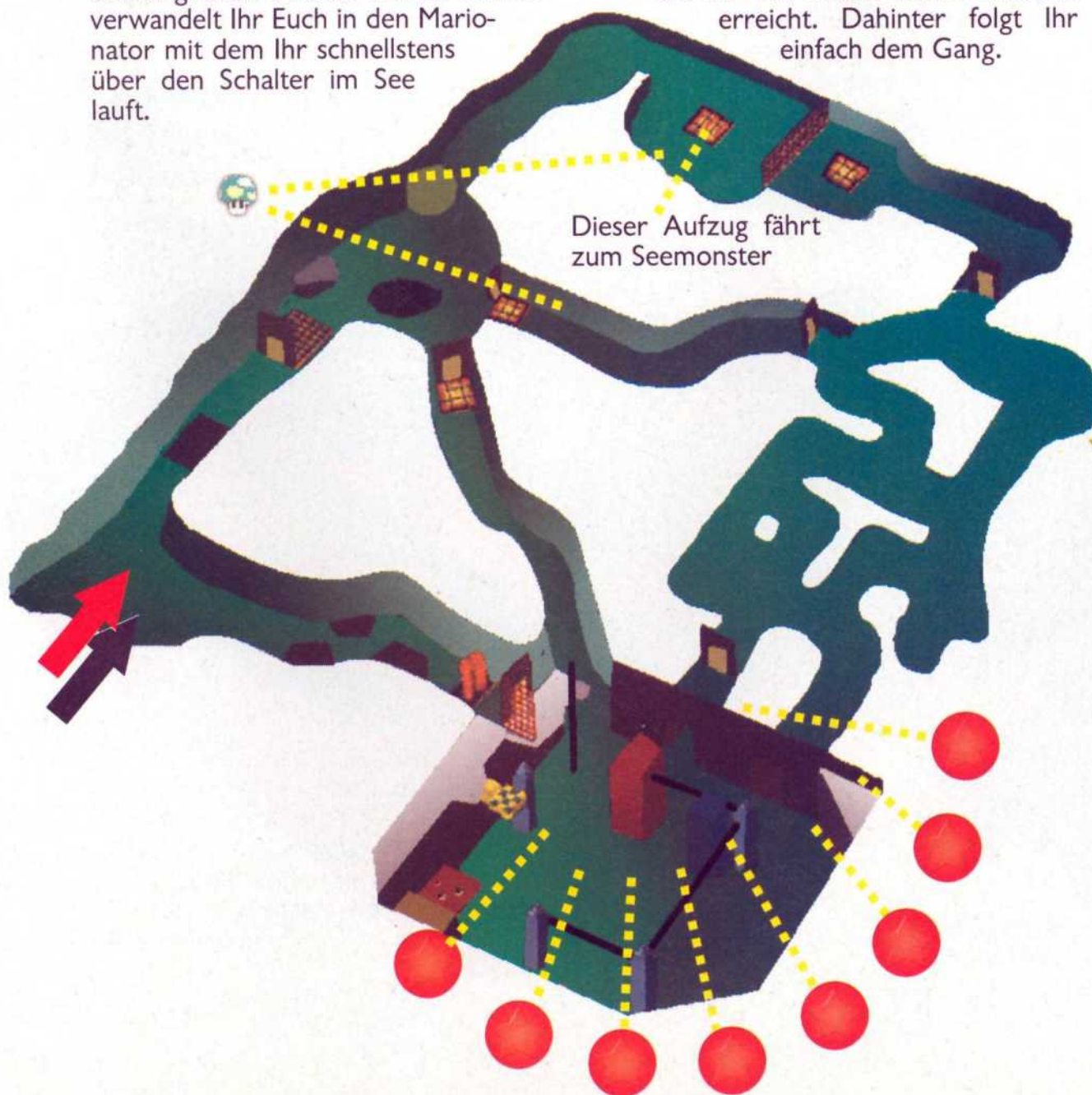
Fliege zu den Steinsäulen

41. Hier kommt Ihr genauso wie an den vierten Stern ran. Schaut Euch die Karte am Eingang an. Die blauen Kreise sind das Ziel.

Laufe durch den Strudel

42. Am Anfang des Levels geht Ihr den linken Pfad an den rollenden Felsen vorbei. Vor der Tür müßt Ihr nur noch über die Wand nach oben springen.

43. Sammelt 100 Goldstücke. In den gasverseuchten Gängen findet Ihr einen blauen Schalter. Dazu erledigt Ihr alle Gegner. Den Rest erledigt Ihr im Raum mit den roten Münzen. Nicht zu vergessen die Münzen im See.



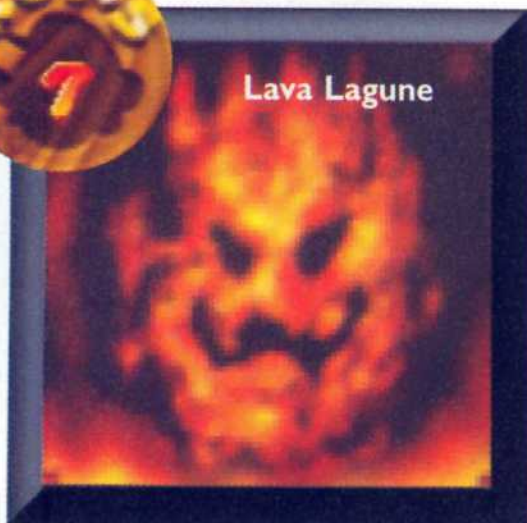
Nintendo 64

Super Mario 64

Players Guide

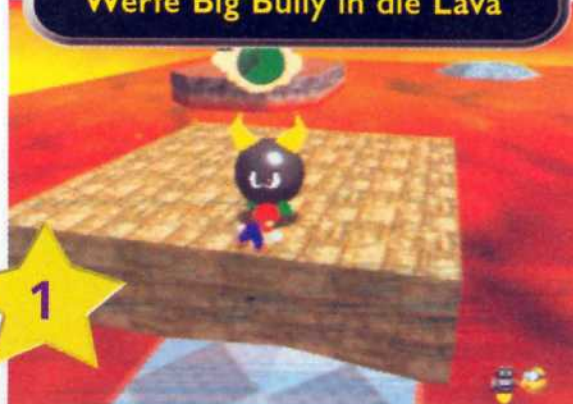


Lava Lagune



Werfe Big Bully in die Lava

1



44. Dieses Höllenwesen erledigt Ihr mit einem Jump Kick, um ihn von der Plattform zu stoßen.

Werfe die Bullys in die Lava

2



45. Wie bereits vor dem ersten Stern, schlägt Ihr erst die drei kleinen Bullys und dann den großen in die Flucht.

Finde die 8 roten Münzen

3



46. Alle roten Münzen sind auf der Puzzle-Plattform positioniert.

Tanze auf dem Baumstamm

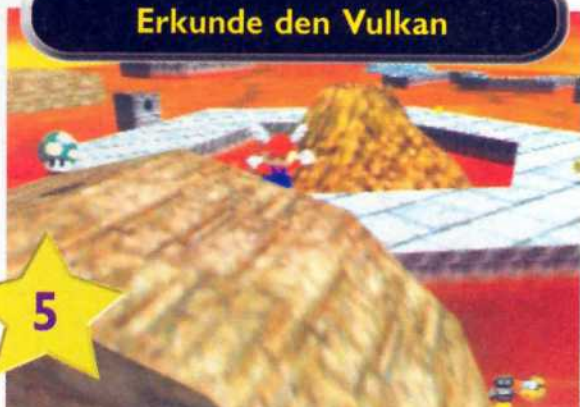
4



47. Rollt mittels dem Baumstamm nach links zur Plattform. Hier liegt dann der vierte Stern.

Erkunde den Vulkan

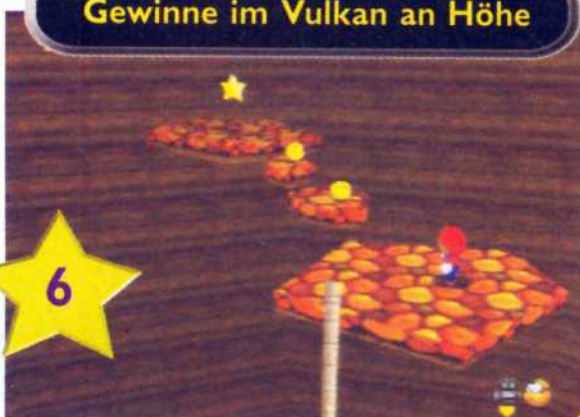
5



48. Springt oder fliegt in den Vulkan, läuft dann an der Wand entlang bis zu den drei Stangen, über die der Stern zu erreichen ist.

Gewinne im Vulkan an Höhe

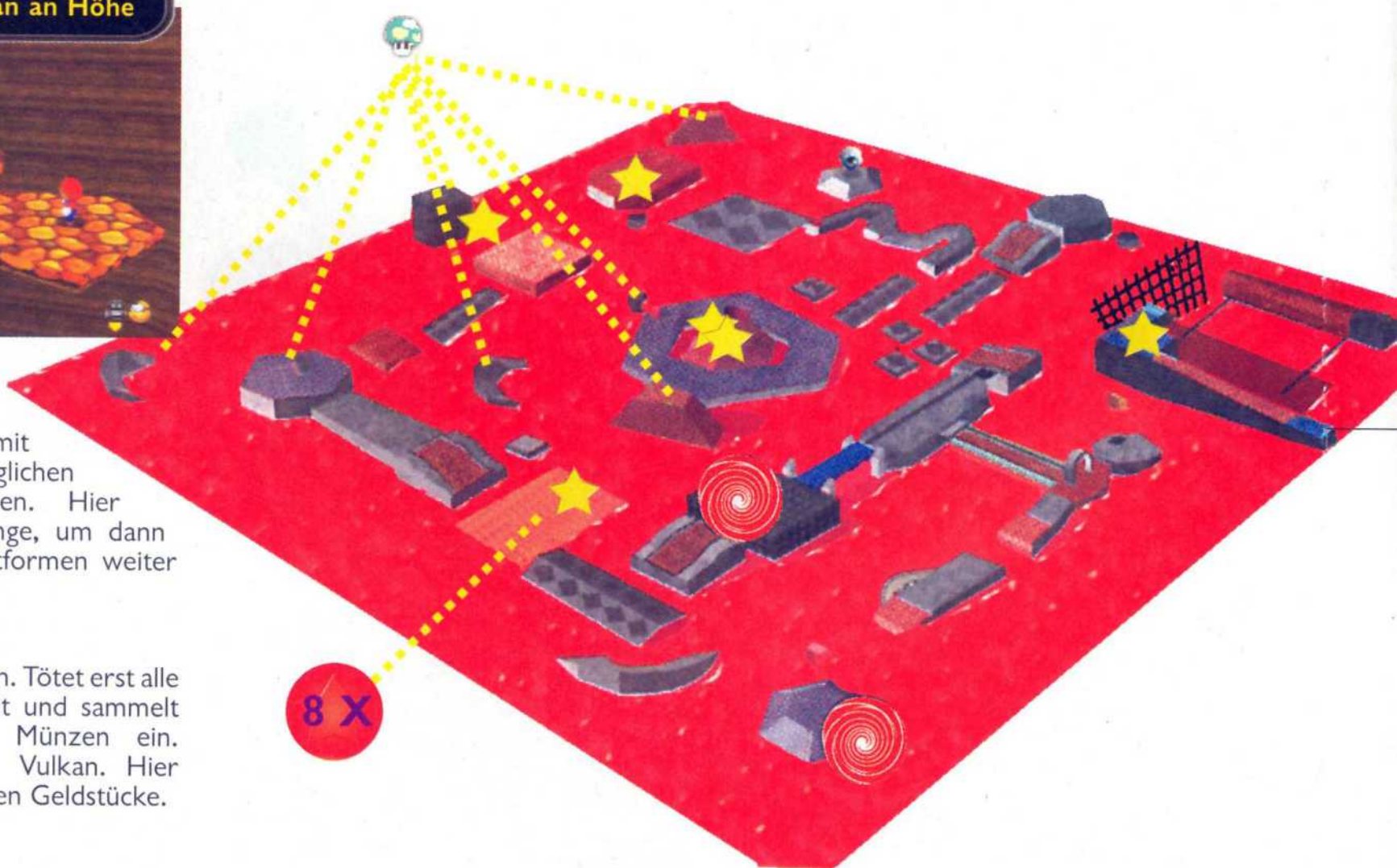
6



49. Nochmals im Vulkan, lauft Ihr in die andere Richtung. Fahrt mit den zwei beweglichen Plattformen nach oben. Hier springt Ihr auf die Stange, um dann über die kleineren Plattformen weiter zum Stern zu springen.

50. Sammelt 100 Münzen. Tötet erst alle Gegner in der Oberwelt und sammelt alle hier befindlichen Münzen ein. Springt danach in den Vulkan. Hier ergattert Ihr die fehlenden Geldstücke.

8 X





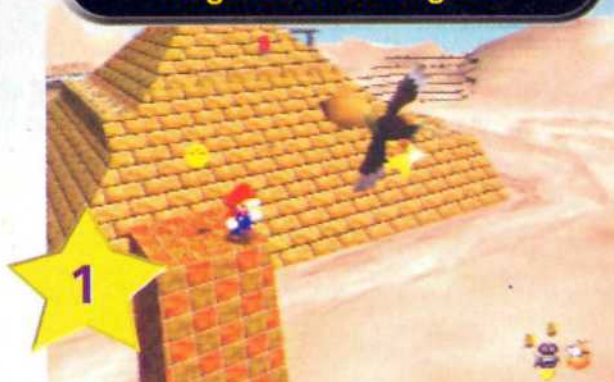
Nintendo 64

Super Mario 64

Players Guide



Folge dem Riesengeier



1

51. Auf einem der Türme wird Euch ein Geier umkreisen. Tretet ihm einfach den Stern aus den Krallen.

Bringe Licht in die Pyramide



2

52. Fliegt einfach zur Pyramidenspitze. In der kleinen Einbuchtung findet Ihr den nächsten Stern.

Begebe Dich in die Pyramide



3

53. Geht in die Pyramide hinein und lauft an der Wand entlang nach oben bis zu dem Stern.

Lande auf allen vier Säulen



4

54. Um die Pyramide sind vier Säulen verteilt, auf die Ihr jeweils einmal draufsteigen müßt. Die vom Treibsand umgebene Säule könnt Ihr leicht mit dem Schildkrötenpanzer besteigen. Ist das bei allen vieren passiert, öffnet sich die Pyramide und Ihr könnt hineinfliegen. Den Boss erledigt Ihr mit einem Schlag auf das Auge, das sich in der Handinnenfläche befindet.

Finde die 8 roten Münzen



5

55. Einige der roten Münzen könnt Ihr nur mit der Flügelmütze erreichen.

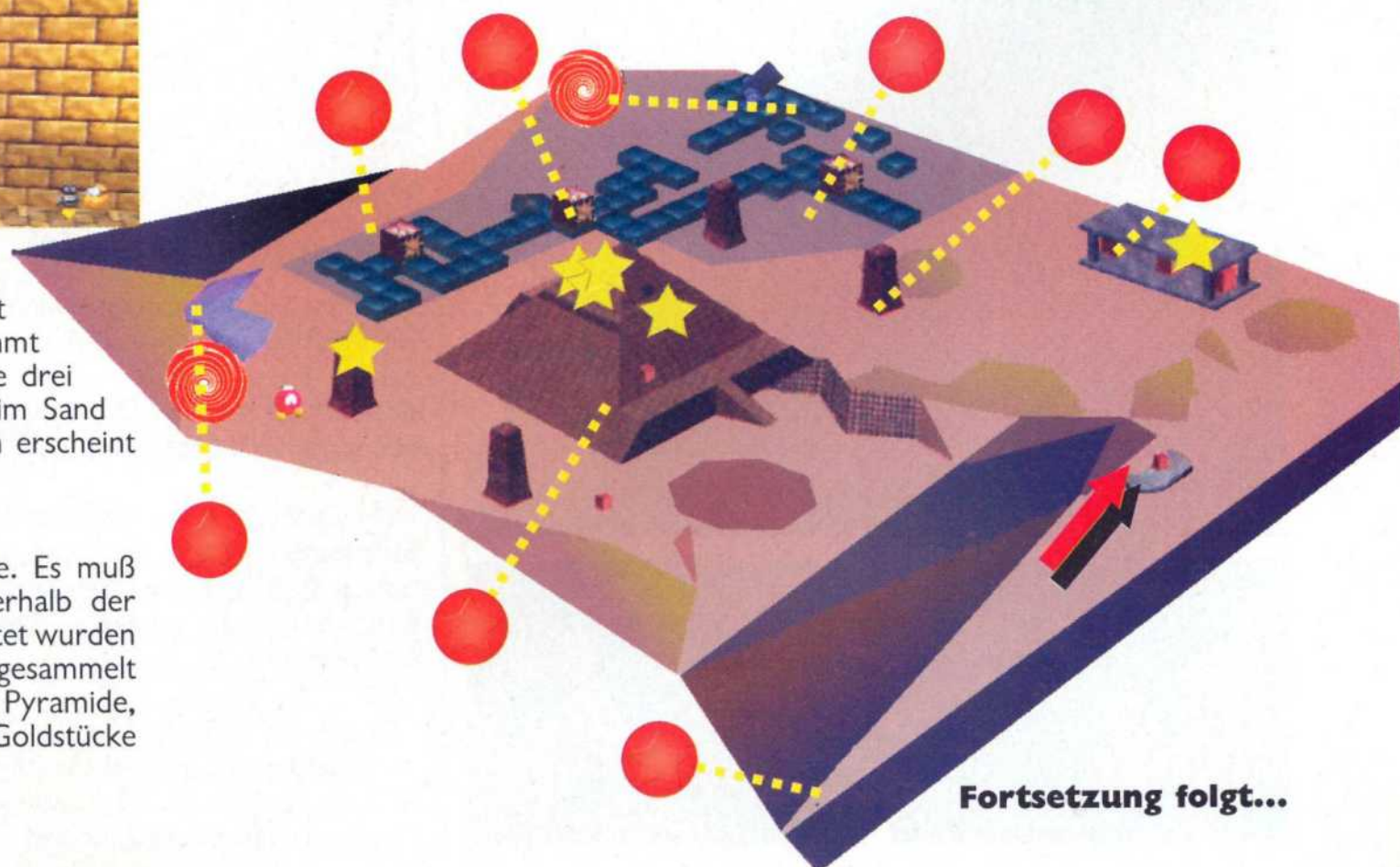
Löse das Pyramidenpuzzle



6

56. Geht den gleichen Weg zum dritten Stern. Davor laßt Ihr Euch hier runterfallen, nehmt auf den kleinen Podesten die drei Münzen mit. Weiter unten im Sand die nächsten zwei und schon erscheint der nächste Stern.

57. Sammelt 100 Goldstücke. Es muß sichergestellt sein, daß außerhalb der Pyramide alle Gegner vernichtet wurden und alle roten Goldstücke eingesammelt sind. Danach könnt Ihr in die Pyramide, um die noch fehlenden Goldstücke mitzunehmen.



Fortsetzung folgt...

PlayStation

Namco Museum Vol.2

Dragon Buster Trick

Wählt auf der Scheibe das Spiel **Dragon Buster** aus. Im Hauptscreen drückt Ihr einmal **Start**. Nun seht Ihr den Startscreen mit der Aufforderung **"To Start Push 1 or 2 Players Button"**. Drückt nun mehrmals die **Selecttaste**. Unten rechts im Screen werden die Credits dadurch aufgestockt. Habt Ihr die Anzahl auf 99 gebracht, dürft Ihr das Spiel starten. Kommt nun der Held in solch arge Bedrängnis, daß seine Lebensenergie unter einen Wert von 32 absinkt, dürft Ihr durch gleichzeitiges Drücken der **L1-** und **R1-Tasten** die Lebensenergie wieder auffüllen. Dies verbraucht jedesmal einen der Credits.

PlayStation -US-

Legacy of Kain

Cheat

Um Eurem Blutvorrat eine Auffrischung zu gönnen, müßt Ihr während des Spiels schnell **1, 1, 0, 0, 1, 1, -, -** eingeben.

Ein Dank geht an Markus W. aus Heilbronn.

PlayStation

Tomb Raider

Waffencheat

Kurz vor Abgabe erreichte uns doch noch ein Cheat, um an alle Waffen zu kommen! Und das Tolle, er funktioniert!!!

Startet das Spiel und drückt im Level einmal **Select**. Nun gebt **L1, 0, L2, R2, R2, L2, 0, L1** ein. Daraufhin hört Ihr einen Seufzer. Geht zurück ins Spiel und drückt dann erneut die **Selecttaste**. Nun stehen Euch neben den Pistolen die Schrotflinte, Magnums und die Uzis zur Seite.

Ein großes Dankeschön geht nach Berlin an Yves Gerlach.



PlayStation -JAP-

Soul Edge

Endgegner

Prügelt Ihr Euch mit allen Kämpfern einmal bis Soul Edge durch und besiegt Ihr diesen, dürft Ihr ihn im Kämpferauswahlscreen anwählen. Es reicht aus, dies auf der Easy-Stufe zu tun.

PlayStation

Andretti Racing

Jede Menge Autos

Startet das Spiel und wählt die Option **"Begin Career"**. Als Registernamen gebt Ihr nun **GO BEARS!** (Stock Cars) oder **GO BRUINS!** (Indy Cars) ein. Hierdurch stehen Euch jede Menge verschiedener Autos zur Verfügung.



PlayStation

Street Fighter Alpha 2

Stärkerer Akuma

Um an einen etwas stärkeren Akuma zu gelangen, geht Ihr folgendermaßen vor:

Markiert in der Kämpferauswahl **Akuma** und drückt einmal die **Selecttaste**. Nun drückt Ihr nacheinander die folgenden Tasten (Die Namen zeigen euch hierbei welches Kämpferbild hierdurch aufleuchtet.):

- | | | | |
|------------|------------|-----------|------------|
| 1 Adon, | - Chun-Li, | - Guy, | 1 Rolento, |
| - Sakura, | 1 Rose, | - Birdie, | 1 Akuma, |
| - M.Bison, | - Dan, | - Akuma. | |

Sobald Ihr Akuma am Ende erreicht habt, haltet Ihr **Select** gedrückt und wählt ihn aus.

Saturn

Street Fighter Alpha 2

Zusätzliche Charaktere

- Evil Ryu: Im Kämpferauswahlscreen **Ryu** markieren, einmal die **Starttaste** drücken und dann auf folgende Kämpfer gehen:

- 1 Adon, 1 Akuma, 1 Adon, - Ryu.

Haltet nun die **Starttaste** gedrückt und bestätigt.

- Originaler Zangief: Markiert **Zangief** und drückt einmal die **Starttaste**. Nun geht Ihr nach unten auf **Sagat**. Nach links bis auf **Charlie**. Nach oben bis auf **Ryu**. Nach rechts bis auf **Ken**. Und wieder runter auf **Zangief**. Haltet **Start** gedrückt und bestätigt.

- Originaler Dhalsim: Markiert **Dhalsim** und drückt einmal die **Starttaste**. Dann drückt folgendes:

- Zangief, 1 Sagat, - Charlie, 1 Dhalsim.

Haltet die **Starttaste** gedrückt und bestätigt.

Saturn

Virtual On

Alternativfarben/Andere Kampfperspektive

- Startet im Spielmodus-Screen den Arcademode indem Ihr die **L-Taste** drückt. Hierdurch haben die Rüstungen der Cyber Troopers andere Farben.



- Wer im Kampfgetümmel gleichzeitig **X + Y + Z** drückt erhält eine andere Kampfperspektive.



Saturn

3D-Lemmings

Paßwörter

Für all diejenigen unter Euch, die an den Lemmings verzweifeln, haben wir hier einige Paßwörter notiert:

Level 05: **ROBINSON**
 Level 11: **SURPRISE**
 Level 15: **BATEMANS**
 Level 20: **WOBEGONE**
 Level 25: **GOLDPEAK**
 Level 30: **BESLAVER**
 Level 35: **GUMMOSIS**
 Level 40: **BIERHAUS (YES!)**

Level 45: **SMARMITE**
 Level 50: **NEXTONES**
 Level 55: **ECRWHNSA**
 Level 60: **FOOTBALL**
 Level 65: **GRANDCRU**
 Level 70: **ENTREATY**
 Level 75: **TWOPOINT**
 Level 80: **BEANCURD**

Und die Zwischenanimationen dürft Ihr mit folgenden Paßwörtern bestaunen:
SPACEXXX / EGYPTXXX / ARMYXXX / MAZEXXXX.



PlayStation

Tomb Raider

Alle Waffen / Levelskip

Drückt während des Spiels **Select**. Gebt nun flüssig **L2, R2, O, L1, L1, O, R2, L2** ein. Daraufhin vernehmt Ihr einen Seufzer. Drückt **Select** und der Levelabschnitt ist beendet. Um alle Waffen zu erhalten, springt Ihr nun von Level zu Level. Nachdem Ihr den VIERTEN Loading-Screen (in welchem sich die Leiste füllt) das fünfte Mal gesehen habt, speichert Ihr und skipt in den Abspann. Startet das Spiel erneut und nun habt Ihr von Anfang an Uzis, Shotgun und die Magnums. Das funktionierte perfekt in der deutschen Vollversion.

PlayStation

Earthworm Jim 2

Paßwörter

Tja, alle Saturnbesitzer haben sicherlich gemerkt, daß die Paßwörter der US-Saturn-Version nicht in der Pal-Saturn-Version funktionieren. Hier warten wir immer noch auf Zuschriften von Euch. Bis diese eintreffen, verwöhnt Euch Matthias Gerlach aus Wächtersbach mit seinen Paßwörtern, die er in der Pal-PlayStation-Version erzockt hat.

Lorenzo's Soil:

Blaue Megawumme / Patrone / 3-Finger-Gewehr / Würmerdose / Würmerdose

Puppy Love Part 1:

Pommes-Stulle / Energie / Würmerdose / Bubble-Gun / Rote Knarre

Villi People:

Energie / Patrone / Energie / Extraleben / Energie

The Flyin King:

Bubble-Gun / Extraleben / Bubble-Gun / Extraleben / Patrone

Puppy Love Part 2:

3-Finger-Gewehr / Rote Knarre / 3-Finger-Gewehr / 3-Finger-Gewehr / Patrone

Udderly Abducted:

Patrone / Blaue Megawumme / Blaue Megawumme / Rote Knarre / Extraleben

Inflated Head:

Würmerdose / Rote Knarre / Würmerdose / Zielraketen-Pistole / Pommes-Stulle

ISO 9000:

3-Finger-Gewehr / Bubble-Gun / Zielraketen-Pistole / Zielraketen-Pistole / Patrone

Puppy Love Part 3:

3-Finger-Gewehr / Extraleben / Zielraketen-Pistole / Zielraketen-Pistole / Rote Knarre

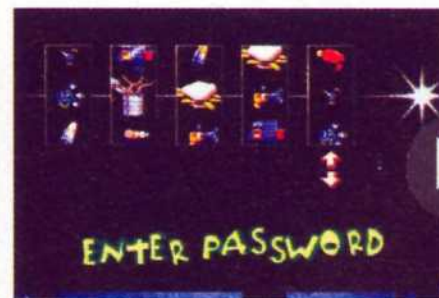
Level Ate:

Zielraketen-Pistole / Energie / Bubble-Gun / Patrone / Würmerdose

See Jim run, run Jim run:

3-Finger-Gewehr / Würmerdose / Pommes-Stulle / Zielraketen-Pistole / Energie

Der Paßwortfall Earthworm Jim 2 zeigt mal wieder, daß es nichts nützt, einfach aus dem Internet abzuschreiben. Der Schrott, der da steht, ist teilweise wirklich nichts wert.



Saturn

Christmas Nights

WAAAHNSINN!!!

Das "Demo" enthält wirklich Unterhaltung pur! Darauf ist nicht nur das weihnachtliche Spiel, sondern noch anderes verborgen! Stellt die innere Uhr in Eurem Saturn auf Dezember ein und Ihr dürft das normale Christmas Nights zocken. Für den Januar startet Ihr als Happy New Year Night. Februar und November warten als Winter Night auf und von März bis Oktober dürft Ihr Summer Nights spielen. Jedesmal gibt es einen anderen Sound und andere Grafik. Nur gut, daß uns Lars Schmucher diese wichtigen News mitgeteilt hat.

PlayStation -US-

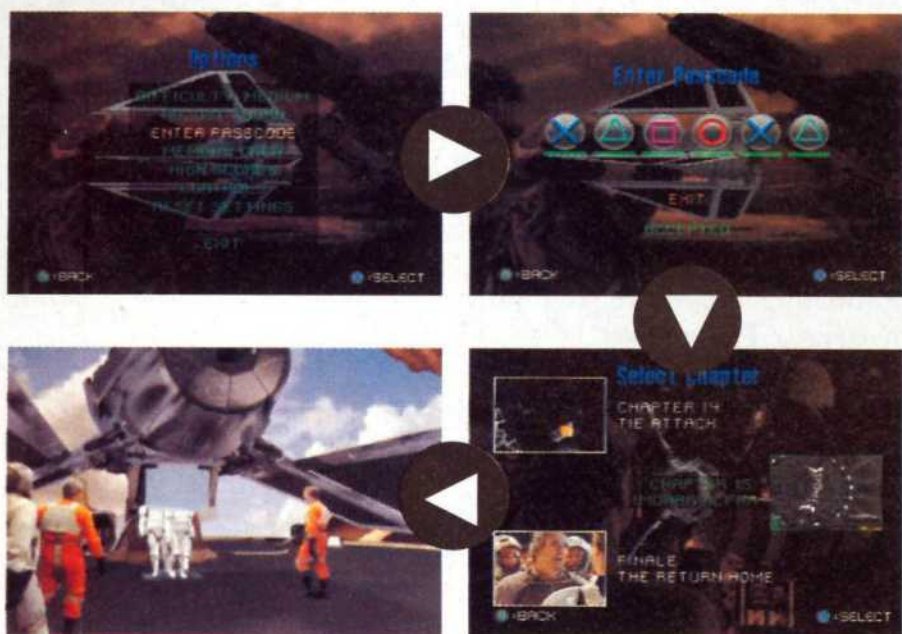
Rebel Assault 2

Paßwörter

Mit Überlichtgeschwindigkeit erreichten uns die folgenden Paßwörter. Der edle Jedi Marcus Bräuker konnte in Wiesbaden allen finsternen Stormtroopers trotzen und die Codes rechtzeitig an uns übermitteln. Wohldenn, lasset uns dem Imperium eins vor den miesen Latz hauen! Gebt das jeweilige Paßwort für den entsprechenden Schwierigkeitsgrad ein. Somit erhaltet Ihr Zugang zu allen Levels.

- Easy:XOXOX△
- Medium: ...X△OX△
- Hard:X△OX△

Hiermit dürfte die Galaxis wohl vorm Untergang gerettet sein.

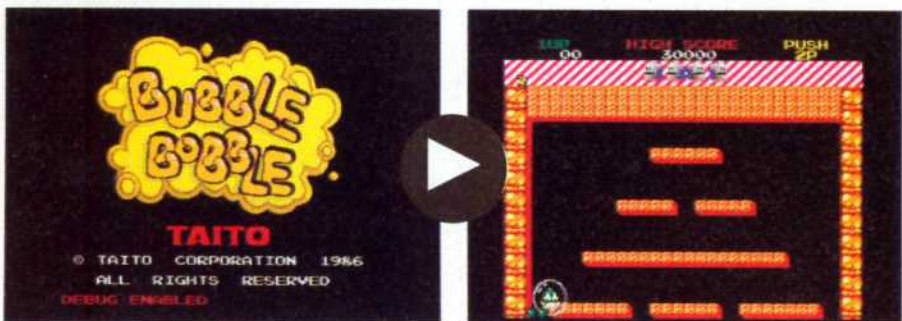


Saturn

Bubble Bobble

Levelskip

Drückt, nachdem Ihr Euch für Bubble Bobble entschieden habt, im Titelscreen mit den Worten "Bubble Bobble" schnell **1, 1, 1, 1, 0, 1, 0, 1, 1**. Es erscheint eine Debugmeldung. Nun dürft Ihr im Game mit der L-Taste die Level nacheinander überspringen.



PlayStation

Tunnel BI

Game Buster Codes

- Wem das Geheze im Tunnel zu streßig wird, gibt für unendliche Lebensenergie den Wert **800C4144 0320** oder **800C414402C4** ein.
- Wem die Zeit zu arg unter den Fingern brennt, behilft sich mit **800C41BA 0001** und **800C41BA 00FF**.

Die Bustercodes funktionierten astrein in unserer Testversion.

PlayStation

Pandemonium!

Diverses

Gebt als Paßwort **ANALAH0Y** ein. Hiermit eröffnen sich alle 18 Levels. Das Schöne daran ist, daß Ihr sie mit 5 Herzen und 31 Leben betreten dürft.

Und hier noch einige cheatige Paßwörter. Gebt sie zuerst ein und bestätigt. Es erfolgt die Meldung unten auf dem Screen, die Ihr in den Klammern lesen könnt. Danach dürft Ihr ein Levelpaßwort verwenden.

- **TWISTEYE** (Rock and Roll): Haltet während des Spiels die -Tasten **L1 + L2** zusammen gedrückt. Nun kann das Geschehen mit dem Steuerkreuz gedreht werden. Wer wieder die normale Ansicht will, hält die Tasten **L1 + L2** gedrückt und betätigt **0** auf dem Steuerkreuz.
- **THETHING** (Mutant Mania!): Haltet **L2** gedrückt und betätigt die **0-Taste** während eines Spiels. Der Held nimmt nun eine recht merkwürdige Körperform an. Mit Halten der **L2-Taste** und kurzem Druck auf **X** seht Ihr ihn wieder normal.
- **HARDBODY** (Can't touch this!): Hiermit ist die Spielfigur unverwundbar.
- **BODYSWAP** (Gender Bender): Per **0-Taste** kann der Spielcharakter im Level gewechselt werden.
- **OTTOFIRE** (Permanent Weapon): Na was wohl?
- **VITAMINS** (Life of the Party): Hiermit erhaltet Ihr 31 Leben.
- **CORONARY** (Hearts Aplenty): Sieben Herzen gehören Euch.
- **BORNFREE** (World's your Oyster): Hierdurch eröffnen sich alle Welten.
- **TOMMYBOY** (Full Tilt): Am Ende eines Levels erwartet Euch eine Flipperrunde.
- **CASHDASH** (Speed Greed): Am Ende eines Levels erwartet Euch die Bonusrunde.

Na, dann jumpt mal schön. Übrigens, die meisten Paßwörter sind kombinierbar. Gebt sie einfach alle hintereinander ein. Viel Spaß bei der Arbeit!



Saturn -US/JAP-

Galaxy Fight

Bosscheat

Um bei der üblen Klopferei vier weitere Kämpfer in die Manege schicken zu können, solltet Ihr folgendes tun: Haltet auf Controller Eins und Zwei zusammen die **L-, R- und Y-Taste** gedrückt. Nun muß nur noch auf dem ersten Pad **Start** betätigt werden. Schon stehen Euch **BONUS, YACOPU, ROUWE** und **FELDEN** zur Verfügung.

PlayStation

Iron & Blood

Endgegner anwählen

Gebt im Kämpferauswahlscreen schnell die folgenden Tastenkombinationen ein:

- Lord of Chaos: **○, ○, ○, ○, ○, △+×**
- Minion of Chaos: **.L1 + L2 + R1 + R2 + ○ + ×**
- Minion of Order: **○ + ○, ○ + ○**
- Strahd: **○, ○, ○, ○, R1, R2, L2, L1**



PlayStation

Star Gladiator

Zoomen / Bilsteins Moves



Zoomen:

Nachdem Ihr einen Kampf gewonnen habt, haltet Ihr einfach **○ + ×** gedrückt, bis die Winnerpose kommt. Jetzt kann mit **○, ○, ○, ○, △** und **○** gezoomt und gedreht werden.

Bilsteins Moves:

- Vertical Sword: **○+○**
- Side Sword: **○+△**
- Kick Break: **○+○**
- Penetrate Sword: **○+○**
- Ground Hell Wind: **○+△**
- Centipede Kick: **○+○**
- Space Sword: **○,○,○+○**
- Blaze Sword: **○,○+○**
- Double Blaze: **○,○+○,○,○+○**
- Hell Wind Sword: **○,○+△**
- Deadly Triple: **○+△,○,○**
- Levitate: **×+○**
- Calamity Dive: erst **..○+×**, dann **○**
- Final Bilstein: .. **○,○,○,○,○+○+△**
- Inviso Man: **○+○**

Nintendo 64 -US/JAP-

Pilotwings 64

Tricks

Nachtanken des Gyrokopters und des Jet-Packs:

Im Level "Little States" gibt es eine Tankstelle, an der Ihr Eure Vehikel auftanken könnt. Fliegt von Cape Canaveral ausgehend die Straße nach Nord-Westen entlang, wo Ihr an der ersten Kreuzung auf der linken Seite auf die Tanke stoßt. Versucht nun vorsichtig unter das Dach zu manövrieren; sobald Ihr ein Geräusch hört, wird Euer Tank gefüllt.

Mit dem Gyrokopter über Stock und Stein fahren:

Versucht mit dem Gyrokopter eine sanfte Landung auf irgendeiner ebenen Fläche hinzulegen. Sobald Ihr Kontakt mit dem Boden habt, sollte Eure Geschwindigkeit nicht mehr als 49 mph betragen und so könnt Ihr mit dem Leichthubschrauber durch Landschaften fahren. Aber Achtung: Diese Fahrten verbrauchen ruck zuck Euer Fuel, also öfters mal tanken gehen.



Nintendo 64 -US-

Killer Instinct Gold

Diverses

- Random Select:

In der Kämpferauswahl einfach **○ + Start** gedrückt halten.

- Stage und Musik wählen:

Geht in den **Zwei-Spieler-Modus** und drückt die folgenden Kombinationen, um Euren Kämpfer auszusuchen. Player One legt hierbei die Stage fest und Player Two die Musik. Hinter der Kombination lest Ihr die entsprechenden Informationen.

- + A** (Stonehenge/Tusk)
- + A** (Dojo/Kim)
- + B** (Castle/Sabrewulf)
- + B** (Bridge/Jago)
- + ○** (Sky/Sky)
- + ○** (Jungle/Maya)
- + ○** (Dungeon/Gargos)
- + ○** (Orchid/Helipad)

Einen Gruß an Alexander Zwack aus Fürth.



PlayStation

Lomax

Paßwörter

Gebt folgende Paßwörter ein, um die Lemminge zu retten:

- Abschnitt 01: X X A A X A O X
- Abschnitt 02: O X O A X A O X
- Abschnitt 03: O X O A X A O X
- Abschnitt 04: A X X A X A O X
- Abschnitt 05: X O A O X A O X
- Abschnitt 06: O O O O X A O X
- Abschnitt 07: O O O O X A O X
- Abschnitt 08: A O X O X A O X
- Abschnitt 09: X O A O X A O X
- Abschnitt 10: O O O O X A O X
- Abschnitt 11: O O O O X A O X
- Abschnitt 12: A O X O X A O X
- Abschnitt 13: X A A X X A O X
- Abschnitt 14: O A O X X A O X
- Abschnitt 15: O A O X X A O X
- Abschnitt 16: A A X X X A O X
- Abschnitt 17: O X A A O A O X
- Abschnitt 18: X X O A O A O X
- Abschnitt 19: A X O A O A O X
- Abschnitt 20: O X X A O A O X
- Abschnitt 21: O O A O O A O X
- Abschnitt 22: X O O O O A O X



PlayStation

Command & Conquer

Paßwörter

Oberfeldstrategie Benjamin Beer aus Ehingen schickte uns seine Paßwörter für die deutsche Version zu. Zur besseren Unterscheidung haben wir kleine Buchstaben verwendet.

- N O D: shdzk2pnh y2bjc72x0 jd3ret4xk shdzlywjh
 Ofidqx5t lwaebulcf b9zqolif7 gcklvf9o8
 8pzs67tj 2710lns37 szn3lpgq3 v3vf49u8j
- Sondereinsätze: 03o5mo802
 - Ausnahmezustand: covertops

- G D I: crywa5o6y wjfgz7k26 wlpvya3so oxl3nynno
 iv8r39hlq wlnmf7x6d
 8ra5t8llb cr0dqrryi
 shv8r8pr9 ui6yet2gz
 2ow6ox80z yo2bjn2er

- Sondereinsätze: sz4vh22ry 878fr0g1m
 - Ausnahmezustand: covertops



PlayStation

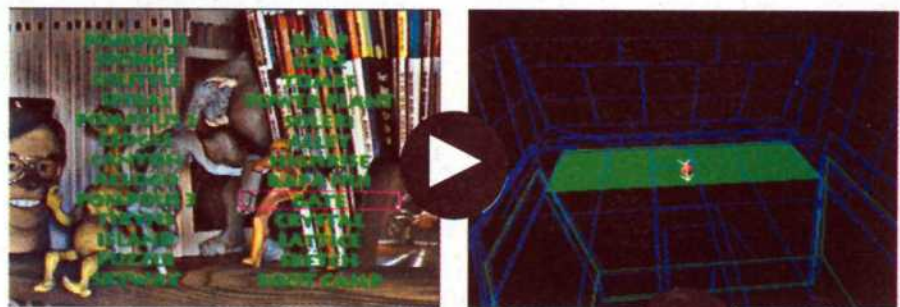
PO'ed

Cheats

- Level Select:
Drückt im Hauptmenü **L1 + L2 + R1 + R2 + O**, gedrückt halten und ein neues Spiel starten. In dem Screen, in welchem Ihr die Schwierigkeit festsetzt, haltet Ihr nun **L1 + L2 + R1 + R2 + O** gedrückt und wählt das gewünschte aus. Daraufhin erscheint eine recht praktische Levelwahl.
- Volles Inventar:
Geht in den **Map Mode** (**Select + O** drücken). Dreht den Pfeil, den Ihr dort seht solange, bis seine Spitze auf Euch zeigt. Drückt die Starttaste, um zurückzugelangen. Während die Szene zoomt, drückt Ihr gleichzeitig **O + X + O + L1**. Drückt erneut **Select**. Nun sind Eure Taschen gefüllt.
- Unverwundbarkeit:
Wendet erst einmal den oberen Cheat an. Nun wählt Ihr den Bohrer als Waffe. Dann ruft Ihr das Waffenmenü auf und markiert die **Bratpfanne**. Drückt **A** als Bestätigung. Drückt erneut **A** und haltet im Menü **R1 + O** solange, bis Euer Energiewert aufblinkt und Ihr nun immer 999 Lebenspunkte habt.
- Munition Auffüllen:
Im **Foot Mode** schlagt Ihr einen Rückwärtssalto, indem Ihr **L2 + O** betätigt. Bevor Ihr landet, drückt schnell **X + O + O**. Hat es geklappt, habt Ihr jetzt einen guten Munitionsvorrat.

- Lebensenergie auffüllen:
Wer den Unverwundbarkeitscheat nicht aktiviert, darf sich ab und zu ein wenig zusätzliche Lebensenergie erschwindeln. Im **Foot Mode** legt Ihr wieder mit **L2 + O** einen Salto hin. Bevor Ihr landet, wird gleichzeitig **R2 + X + O** betätigt.
- Endsequenz anschauen:
Markiert im Hauptmenü die Option **"Spiel Laden"**. Haltet **O** und danach **O**. Drückt nun **A**. Jetzt wird **O + O** betätigt. Drückt wieder **A**. Schon dürft Ihr die Endsequenz anschauen.

- Fuzende Ärsche!!!:
Nein, es tauchen nicht Leute auf, die man als solche bezeichnen kann. Vielmehr wird das Feuergeräusch der Gegner geändert. Wählt die Option **"Spiel Laden"** im Hauptmenü. Dort drückt Ihr gleichzeitig **L1 + L2 + R1 + R2**. Das war's schon.



M.C. GAME

Telefon 05 21 / 6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	379,95
NeGCon	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	84,95
Adventures of Lomax	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	99,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Allied General	US	99,95
Andretti Racing	US	59,95
Area 51	US	109,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Black Dawn	US	109,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blast Chamber	DV	89,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Breakpoint Tennis	DV	89,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bubsy 3D	US	109,95
Burning Road	DV	84,95
Bust A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Cheese	DV	84,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Command & Conquer	DV	99,95
Cool Boarders	JP	139,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crime Wave	DV	i.V.
Crusader	US	99,95
Cyberia	DV	89,95
D	DV	84,95
Darkstalkers	DV	84,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Deathtrap Dungeon	DV	i.V.
Destruction Derby 2	DV	94,95
Descent	DV	84,95
Die Hard Trilogy	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	79,95
Earthworm Jim 2	DV	94,95
Extreme Games 2	US	84,95
F1	DV	99,95
Fade to Black	DA	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Firo & Klawd	DV	89,95
Floating Runner	DV	84,95
Fox Hunt	DV	89,95
Frank Thomas Big H. Baseb.	DV	84,95
Goal Storm	DV	69,95
Gunship	DA	89,95
Hardcore 4*4	DV	89,95
Hulk	US	109,95
Hyper Tennis	DV	89,95
Impact Racing	DV	79,95
In the Hint	DV	84,95
Iron & Blood	DV	84,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Jet Moto	US	104,95
Jumping Flash 2	DV	94,95
Killing Zone	DV	89,95
Kings Field	US	109,95
Kings Field 2	US	109,95
Konami Open Golf	DV	84,95
Lake Masters	JP	129,95
Legacy of Kain	US	99,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
Mickeys Wild ADV.	DV	84,95
Moto X	DV	84,95
Motortoon Grand Prix 2	DV	94,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	DV	84,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
Namco Museum Vol. 4	JP	139,95
Nascar Racing	US	99,95
NBA in the Zone	DV	89,95
NBA Jam Extreme	DV	84,95

NBA Live 97	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Full Contact	US	94,95
NFL Quarterback Club97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Face Off 97	US	109,95
NHL Power Play Hockey 97	US	89,95
Ogre Battle	JP	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Onside Soccer	DV	89,95
Pandemonium	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
Pennant Race	US	109,95
Penny Racers	DV	84,95
Perfect Weapon	US	109,95
Persona	US	109,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	84,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Pitball	DV	89,95
PoEd	DV	89,95
Power Move Wrestling	DV	89,95
Primal Rage	DV	89,95
Project Overkill	DV	84,95
Raging Skies	DV	94,95
Rage Racer	JP	139,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Romance of the 3 Kingd. IV	US	109,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam 'n Jam	DV	89,95
Slam Scape	US	109,95
Shellshock	DV	74,95
Soul Edge	JP	139,95
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DA	84,95
Spot goes to Hollywood	US	104,95
Star Fighters 3000	DV	84,95
Star Gladiators	DV	89,95
Steel Harbinger	DV	89,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Strike Point	US	94,95
Suikoden	US	99,95
Supersonic Racers	DV	89,95
Street Racer	DV	94,95
Tekken 2	DV	89,95
Tetris Plus	US	94,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	89,95
Time Commando	DV	84,95
Tobal No.1	US	104,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Toshinden III	JP	144,95
Total NBA	DV	94,95
Toukon Retsuden 2	JP	139,95
Track and Field	DV	94,95
Trilogy	DV	89,95
True Pinball	DV	84,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal 2	US	104,95
Victory Boxing	DV	89,95
Virtua Golf	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
Williams Arcade Hits	DV	74,95
Wing Commander 3	DV	89,95
Winning Eleven 97	JP	129,95
WipEout 2097	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF in your House	DV	89,95
X-Com 2	DV	89,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole	DV	399,95
3D Lemmings	DV	84,95

Alien Trilogy	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	94,95
Andretti Racing	US	109,95
Area 51	US	109,95
Athlete Kings	DV	84,95
Baku Baku	DA	64,95
Bases Loaded 96	US	89,95
Batman Forever	DV	84,95
Batman Forever	US	49,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Battle Ar. Toshinden Remix	DV	94,95
Black Fire	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Break Point	DV	89,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bug Too	US	94,95
Bust A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Creature Shock	US	114,95
Crime Wave	i.V.	DV
Cyberia	DV	84,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Dark Saviour	US	109,95
Daytona Championship Ed	DV	89,95
Daytona USA	DV	49,95
Destruction Derby	DV	84,95
Digital Pinball 2	JP	109,95
Discworld	DV	84,95
D	DV	89,95
Dragon Force	US	109,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Euro 96 Soccer	DV	89,95
Exhumed	DV	89,95
Fatal Fury Bout	JP	149,95
Fighters Mega Mix	JP	109,95
Fighting Vipers	DV	89,95
Gex	DA	84,95
GhenWar	DV	84,95
Guardian Heroes	DV	84,95
Gungriffon	DV	84,95
Hang ON 96	DV	99,95
Hardcore 4*4	DV	89,95
Hattrick Hero	JP	59,95
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	DV	89,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Jewels of the Oracle	DV	89,95
Jhonny Bazookatone	DV	49,95
Keio 2	DV	84,95
Langrisser III	JP	109,95
Lunar-The Silver Star	JP	119,95
Madden 97	DV	89,95
Magic Carpet	DV	59,95
Mister Bones	US	99,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Action	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NFL 97	DV	89,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Nights incl. Controller	DV	139,95
Nights Warriors	DV	104,95
Ogre Battle	JP	114,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Panzer Dragoon	DV	49,95
Panzer Dragoon 2	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
PTO II	US	109,95
Rayman	DV	89,95
Road Rash	DV	89,95
RigLord Saga	JP	124,95
Romance of the 3 Kingd. IV	US	119,95
Sea Bass Fishing	DV	84,95
Sega Rally	DV	84,95
Sexy Parodius	JP	99,95
Shanghai Triple Threat	US	79,95

Shellshock	DV	89,95
Shining Wisdom	DA	89,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam 'n Jam	DV	89,95
Sonic 3D Blast	US	99,95
Space Hulk	DV	89,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Story of Thor 2	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Street Racer	DV	84,95
The Horde	DV	89,95
Theme Park	DV	59,95
Thunderforce Gold 2	JP	99,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	84,95
Tomb Raider	DV	89,95
True Pinball	DV	89,95
Tunnel B1	DV	89,95
Ultimate	DV	84,95
Virtua Cop 2	DV	134,95
Virtua Cop, ohne Gun	DV	89,95
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Fighter Kids	DV	84,95
Virtual Golf	DV	89,95
Virtual On	DV	89,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
WipEout	DV	89,95
World Adv. Military Comm. 2	JP	99,95
World Series Baseball 2	DV	84,95
World Wide Soccer 97	DV	89,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	89,95
WWF in your House	DV	84,95
X-Men	DV	89,95

SUPER NINTENDO:

Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95
Donkey Kong Country 3	DV	139,95
Dragon View	US	89,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	119,95
Front Mission	JP	79,95
Hole in One	DV	49,95
Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty or Death	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	119,95
NHL 97	DV	119,95
New Horizons	US	129,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Robotrek	US	99,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Sim City	DV	89,95
Sim City 2000	DV	129,95
Street Fighter Alpha 2	DV	129,95
Terranigma	DV	109,95
Ultima: The False Prophet	US	129,95
Ultimate	DV	129,95
Winter Gold	DV	109,95

MEGA DRIVE:

FIFA Soccer 97	DV	109,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	DV	89,95
Micro Machines Military	DV	99,95
NBA Live 97	DV	109,95
NHL 97	DV	109,95
Ultimate	DV	119,95
Worms	DV	99,95

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

M.C. GAME

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist
 Detmolder Straße 64 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



Pilotwings 64

Abgehoben und total abgedreht! Wo die "tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten" aufgehört haben, fängt Pilotwings 64 erst richtig an. Mit außergewöhnlichen Flugmaschinen müßt Ihr in akrobatischen Luftmanövern Euer Können unter Beweis stellen

NINTENDO 64

Simulation / 1 Spieler

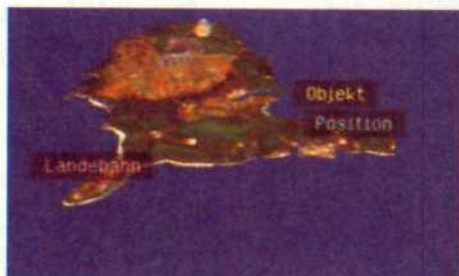
Auf geht's in die Welt von Nintendos abgedrehten Luftkissen. Als Teilnehmer an einem Flugkursus ist es Euer Ziel, in vier unterschiedlich schwierigen Kategorien (von der Beginner- bis zur Pilotenklasse) mit den drei Hauptvehikeln erfolgreich eine Pilotenlizenz zu erlangen. Diese drei Fluggeräte sind ein Drachenflieger, ein feuriges Jetpack und ein Gyrokopter (eine Mischung aus Helikopter und Drachensegler).

Dank 64-Bit Power eine rasante und realitätsnahe Simulation

Jede Kategorie besteht pro Maschine aus einer bzw. zwei oder drei Missionen, durch die sich dann die Gesamtpunktzahl der jeweiligen Flugklasse errechnet. Wird ein erforderliches Punktelimit überschritten, werdet Ihr entweder mit einem bronzenen, silbernen oder goldenen Abzeichen belohnt. Habt Ihr für jede der drei Vehikel in der selben Schwierigkeitsstufe mindestens die silbernen Flügel bekommen, könnt Ihr je nach Kategorie ein Bonusspielchen



Vor dem Start wird Euch Eure Aufgabe genauestens erklärt. Weiterhin könnt Ihr Euch Tips geben lassen, das Scoring, die Karte oder die Pad-Belegung anschauen



Die zoombare Map gibt Euch genau Auskunft über Eure Position, die Ziele und die Landezone bzw. Flugplatz

anwählen. Dazu später aber mehr. Bevor Ihr Euch in die Lüfte schwingt, müßt Ihr erst einen von sechs Charakteren wählen, die mit ihren unterschiedlichen Eigenschaften die Missionen zu Eurem Vor- bzw. Nachteil beeinflussen können. Euer Aufgabengebiet als angehender Pilot ist weit gefächert. So müßt Ihr mit den Flugmaschinen durch Tore fliegen, die sich am Himmel, in Schluchten, zwischen Wolkenkratzern oder unter Brücken befinden. Eine



Georg: "Das schaut gut aus", war mein erster Eindruck und meine Erwartungen wurden vollends erfüllt. Mit Pilot Wings 64 wird uns trotz "Knuddelcharakteren" eine knallharte Flugsimulation präsentiert, die gewaltfrei die pure Lust am Fliegen vermittelt. Dank realistischer Bewegungsabläufe und richtigem Flugverhalten der Vehikel und den naturgetreuen klimatischen und geographischen Einflüssen wird einem so richtig kribbelig, wenn man durch Häuserschluchten, Canyons oder an Flußläufen entlang brettet und akrobatische Flugmanöver vollführen muß. Was wohl am meisten beeindruckt, ist die Liebe zum Detail, mit der die vier Landschaften programmiert worden sind.

So kann man z.B. in eine Scheune reinfliegen oder einem unterirdischen Flußlauf folgen. Desweiteren sorgen rauchende Schornsteine, sprudelnde Springbrunnen oder der feurige Start des Space Shuttels für staunen. Aber auch das Design der Städte, Freizeitanlagen und sonstiger Gebäude ist sehr gut durchdacht und äußerst abwechslungsreich. Als Resümee läßt sich folgendes festhalten. PW 64 wird für jeden Simulationsfreak ein Muß sein, der nicht so leicht die Segel streicht und sich mit guten Ergebnissen (silbernes Abzeichen) nicht zufrieden geben wird. Wichtig zu wissen ist, daß der Drachenflieger und das Jet-Pack viel Übung voraussetzt, um ein Profi zu werden, will sagen, daß Anfänger vielleicht schnell die Lust an Nintendos "fliegenden Männern" verlieren können.

weitere Gemeinsamkeit sind die Landungen, die bei allen drei Vehikeln natürlich so punktgenau und sanft wie möglich absolviert werden sollten. Weiterhin gilt es beispielsweise mit

dem Drachen eine gewisse Flughöhe in einer bestimmten Zeit zu erreichen oder Fotos z.B. von Gebäuden oder einem Space Shuttle zu machen. Als Jet-Pack-Jockey müßt Ihr z.B.



Den Riesenroboter Meca Hawk müßt Ihr zweimal mit Raketen stoppen: zum einen auf dem Lande und zum anderen schwimmend im Wasser



Weißer Tore sind schwerer zu erreichen, bringen aber kräftig Punkte für die Endabrechnung



Uwe: Der uralte Menschheitstraum vom Fliegen geht für mich fast in Erfüllung. Nintendos 64 Bit-Konsole demonstriert eindrucksvoll, wie eine realistische Flugsimulation heutzutage auszusehen hat. Welten, die geradezu zum Erkunden einladen. Wetterbedingungen, die einen fast wetterföhlig machen und eine Steuerung, die extrem präzise ist. Doch wie steht's mit dem Gameplay? Rechtfertigt allein schon das Gefühl der Freiheit den Kauf des Moduls? Mir jedenfalls hat es viel Geschick abgefordert und vor allen Dingen noch mehr Spaß bereitet die doch sehr unterschiedlichen Fluggeföhrt zu steuern. Bedenkt man dann noch den nicht zu unterschätzenden Geschicklichkeitsteil, so kann Pilotwings 64 über Wochen hinweg motivieren, und sei es nur durch das gelegentliche, ziellose Herumfliegen. Wer hinter Paradigms N 64-Debüt eine Kriegssimulation vermutet wird allerdings enttäuscht, daß aufregendste stellt gerade mal das Abschießen von Raketen auf Zielscheiben dar. Um es auf den Punkt zu bringen: Simulationsfans können mit Pilotwings 64 getrost in die Luft gehen, Actionsuchende bleiben besser auf dem Boden.

einen riesigen Ball durch die Gegend stoßen, um ihn so schnell wie möglich in einen Zielbereich zu bringen oder auch mit sehr viel Geschick durch ein enges Höhlenlabyrinth steuern, ohne in den unterirdischen Flußlauf zu fallen. Euer Gyrokopter hingegen ist zusätzlich mit Raketen ausgestattet, mit denen Ihr Zielscheiben zerstören oder den beweglichen Riesenroboter Meca Hawk aufhalten müßt. Wer nun immer noch nicht genug von solchen Luftmanövern hat, sollte einen Blick auf die vier

Alle Disziplinen der Luftkuss auf einen Blick



Jump Hopper



Sky Diving



Jet-Pack



Cannonball



Gyrocopter



Ikarus der Vogelmann



Drachenflieger

Bonusgames werfen. Einerseits gilt es als Mitglied einer Fallschirmspringergruppe bestimmte Figuren in großer Höhe zu bilden oder als Ikarus-verschnitt (mit Flügeln!) nur die Landschaft zu erkunden. Abgedreht hingegen ist es, wenn Ihr mit Sprungfedern an den Füßen durch die Gegend hüpfet oder beim Cannonball-Spiel, bei dem Ihr als Kanonenkugel auf Ziel-

Eine große Bandbreite an Missionen und Flugmaschinen garantiert langes Zocken

scheiben geschossen werdet. Die Missionen finden auf vier verschiedenen Inseln statt: z.B. "Little States", die die USA, mit Ihren markanten Locations (San Francisco, New York etc.) realistisch darstellt. Neben den geographischen Gegebenheiten beeinflusst auch das Klima Eure Flugkünste: so z.B. der Wind,



Zu Beginn der Mission habt Ihr wenig Fuel, dies wird dann wieder aufgefrischt, wenn Ihr auf den Plattformen landet

der die Flugbahn Eurer Raketen und Vehikel verändert oder Eure Sicht ist durch Schneefall oder Dunkelheit eingeschränkt.

Im Antarktis-Level beeinflussen Schneetreiben und starke Böen Eure Flugkünste



Beim Drachenfliegen solltet Ihr die Thermik genau im Auge behalten, denn wenn Ihr in ein Luftloch kommt, ist der Absturz nicht weit



Wenn Ihr durch das Höhlenlabyrinth gleitet, müßt Ihr ebenfalls neben einem tosenden Wasserfall vorsichtig in die Tiefe sinken

TEST NINTENDO 64

HERSTELLER: PARADIGM/NINTENDO
DATENTRÄGER: MODUL
ERSCHEINUNGSTERMIN: 1. MÄRZ
UMSETZUNG GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 27 MISSIONEN + 13 BONUSLEVELS
BESONDERHEITEN: DT. TEXTE, BATTERIE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: NINTENDO



Turok Dinosaur Hunter



Ulf: Turok ist ohne Zweifel der beste Ego-Shooter, den es momentan gibt. Selbst das atmosphärisch dichte Alien Trilogy

Acclaim und seine Mannen von Iguana bewiesen bereits mit dem Action-Kracher Alien Trilogy, daß sie derzeit neben id Software wie kein anderes Softwarehaus es verstehen, die Videospiele durch faszinierende Ego-Shooter zu beeindrucken. Mit dem Mega-Projekt Turok, trieben die Programmierer jedoch einen derartigen Aufwand, als wollten sie das gesamte Genre neu definieren

NINTENDO 64

Ego-Shooter / 1 Spieler

Die muskulöse Rothaut Turok ist in Amerika beileibe kein Unbekannter. Als Comic-Figur feierte der zeitreisende Turok bereits 1954 sein Debüt und wird derzeit durch das Erfolgsduett Fabian Nicieza (X-Men) und Rafael Kayanan (Conan) in Szene gesetzt. Bei der dem Videospiel zugrunde liegenden Story wird dabei nur ein kleiner Abschnitt aus Turoks

Die gigantisch großen Levels garantieren tagelangen Ballerspaß

Comic-Abenteuern angerissen. Turok findet sich nach einer Zeitreise im "Lost Land" wieder, einer trostlosen Gegend, die sich gerade einer Bedrohung großen Ausmaßes gegenüber sieht. Ein mächtiger Übeltäter namens "The Campaigner" möchte mit der Hilfe der uralten Chronosceptor-Maschine die Zeit und somit die gesamte Galaxy beherrschen. Turok bleibt somit nicht viel Zeit als erstes die acht



Die vorbeiziehenden Wolken sehen ziemlich beeindruckend aus, vor allem wenn düstere Gebäude in den Himmel ragen

nötigen Teile dieser Maschine zu finden, ehe sie in die Hände des Bösewichts fallen, zumal sich ihm eine gigantische Armee aus mechanischen Sauriern und Cyborgs entgegenstellt. Soweit zur Story dieses waschechten Vertreters des Ego-Shooter-Genres. Bevor Ihr Euch daran macht, die insgesamt acht Levels zu erforschen, solltet Ihr den Trainings-Level besuchen, um Euch mit der komplexen Steue-

rung vertraut zu machen (deutsche Bildschirmtex te erläutern alle Funktionen). Um Turok durch die Szenarien zu dirigieren, bestimmt Ihr mit dem Analog-Stick den Blickwinkel, während die vier C-Tasten die unterschiedlichen Laufrichtungen markieren. Der Rest ist gehobener Standard: Ballern, Springen, Laufen sowie mit der L-Taste eine äußerst nützliche Karte einblenden. Mit Hilfe dieser vielfältigen Aktionsmöglichkeiten durchstreift in der bekanntesten Manier die gigantisch großen



Beim Showdown trifft Ihr auf den grimmigen Campaigner, der Euch mit Energiestrahlen einheizt und blitzartig Euren Attacken ausweichen kann

kann angesichts dieses enormen Aufwandes, der hier betrieben wurde, nicht einmal ansatzweise mithalten. Fangen wir mit der Quantität an: Alleine die geradezu frustrierend großen Levels, die über 20 verschiedenen Feindkreationen (plus Endgegner) sowie 16 unterschiedliche Waffensysteme stellen einen absoluten Rekord dar. Bis man die umgerechnet 450.000 Quadratmeter großen 3D-Levels abgesehen hat, vergehen unzählige Stunden, zumal das ganze durch zusätzliche Warpzonen garniert wurde. Aber auch die Qualität stimmt. Mittels der ausgefeilten Steuerung könnt Ihr wunderbar vielfältig agieren. Das Leveldesign bietet zudem viele Geheimnisse und raffinierte Gegner, die ähnlich wie bei Alien Trilogy nicht als einfaches Kanonenfutter fungieren. Und dann noch die beeindruckenden Endgegner-Fights! Ihr merkt schon, ich komme allmählich ins Schwärmen. Maßgeblich verantwortlich am überragenden Gesamtbild ist die Technik. Das Texture-Blurring zum Verhindern von Grobpixeligkeit wirkt sich gerade bei diesem Genre, bei dem zahlreiche Extrem-Zooms unvermeidbar sind, sehr positiv aus. Die Programmierer brennen zudem ein Feuerwerk an Special Effects, wie beispielsweise gigantische Explosionen mit Transparent-Effekten ab. Auch der Sound geriet zum Ohrenfest. Neben den absolut dynamischen Soundeffekten trommelt heiße Percussionmusik in CD-Qualität im Hintergrund, die zum Spielverlauf stets wie die Faust auf's Auge paßt. Den einzigen Wermutstropfen stellt der Preis dar, doch für die rund 160 DM bekommt Ihr wie gesagt auch eine Menge geboten.

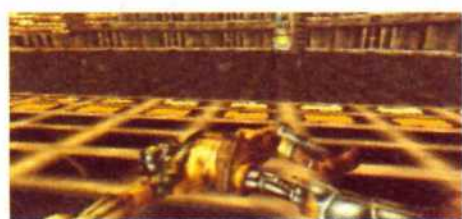




Der mechanische T-Rex nimmt Euch mittels seines roten Laserstrahls in sein Visier und hat einen ziemlich feurigen Atem. Sein intelligentes Verhalten und die realistischen Animationen sind einfach umwerfend



Die gigantische Heuschrecke taucht urplötzlich auf und attackiert Euch mit ihrem ätzenden Schleim. Nach der Hälfte ihrer Energieleiste ändert sie ihr Kampfschema und fängt an zu fliegen!



Der Abspann: Turok hat den Campaigner endlich niedergestreckt und muß nur noch seine Festung im Eilschritt verlassen, ehe sie explodiert

Szenarien (umgerechnet würden die acht 3D-Levels über 450.000 Quadratmeter ergeben), schwimmt durch Gewässer, kraxelt Leitern hoch, löst in alten Tempeln knackige Rätsel, sammelt alle Level-Schlüssel ein und nimmt logischerweise die über

Für die Feinde wurden über 10 000 Animationsphasen verwendet

20 verschiedenen Feindarten mittels eines reichhaltigen Waffenrepertoires (14 unterschiedliche Wummen!) ins Visier. Apropos "Feinde", um nicht mit der gewaltempfindlichen BPJS in Konflikt zu geraten, wurde allen Soldaten, Eingeborenen und anderen menschenähnlichen Objekten eine Cyborg- bzw. Roboter-Textur übergestülpt. Zum Ausgleich spendierten die

Designer der deutschen Version ganz exklusiv neuartige Polygon-Roboter. Um diese Blechbüchsen zu vernichten, bedarf es natürlich einiger Pick Ups. Neben Munition, Energieauffrischern und neuen Waffensystemen entdeckt Ihr auch Rucksäcke zum Transportieren von noch mehr Munition, bessere Schutzkleidung oder sogenannte "Life Force"-Dreiecke, die Euch in der bewährten Mario-Tradition bei hundert Stück ein Freileben spendieren. Noch ein Wort zum Abspeichern: Zugang zu den einzelnen Levels erhaltet Ihr durch ein kurzes Paßwort. Wollt Ihr hingegen abspeichern, ist ein Memory Pack vonnöten. Wenn Ihr auch weiterhin fleißig die Mega Fun lest, dürft Ihr Euch zudem demnächst einige Cheat-Paßwörter notieren, die Euch Zugang zu einem speziellen Cheat Menü gewähren.



Das man Trizeratops auch reiten kann, beweist dieser Cyborg. Es läuft aber Gefahr von dem tonnenschweren Urzeitier zerquetscht zu werden



Diffuse Lichteffekte sowie raffinierte Transparenzen gibt es in Hülle und Fülle zu sehen



Im Ruinenzentrum liefert Ihr alle Schlüssel ab und erhaltet durch Portale im Stile von Stargate Zugang zu den einzelnen Levels



Weg ist er: Manche Roboter verabschieden sich durch bildschirmfüllende Explosionen



Die metallische Oberfläche mancher Blechbüchsen sieht verblüffend echt aus

TEST NINTENDO 64

HERSTELLER: ACCLAIM/IGUANA
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MITTE MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 8
BESONDERHEITEN: DEUTSCHE TEXTE, SPEICHERMODUL, PASSWORT
CA. PREIS: 159,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM





Der Sprung von Waggon zu Waggon verlangt viel Geschick und gutes Timing. Dort sind auch Goodies und Gegner versteckt



Die Flucht von Hoth führt Euch in ein Asteroidenfeld, wo es vor Tie-Fightern wimmelt. In roten Felsen sind CPs versteckt



Georg: Was für ein Game! Was für eine Grafik! Ich ziehe meinen Hut vor den Programmierern von Lucas Arts. Dank feinsten Texturen

und Gouraud-Shading präsentieren sich die Locations und alle Objekte, von den Comandotruppen über den AT-AT-Walker bis hin zum überdimensionalen Sternenerstörer in einem feinen Polygongewand, was ein naturgetreues Aussehen vollends darstellt und somit ein cinematisches Feeling vermittelt. Dies wird noch durch die perfekt simulierten Bewegungen und Verhaltensweisen aller Figuren und Maschinen verstärkt. So sind beispielsweise Wachen auf einen Angriff gefaßt und erwarten Euch in geduckter Haltung, wenn sie Euer Laserfeuer hören können oder die Bodentruppen auf Hoth versuchen Euch ins Kreuzfeuer zu nehmen. Desweiteren bieten die einzelnen Levels eine große spielerische Abwechslung und garantieren zusammen mit der guten Story und den exzellenten Musikstücken totale Kurzweil. Einziger Kritikpunkt sind die Zwischensequenzen, die "nur" aus Standbildern mit wenig Bewegung und Texten bestehen, und somit eine technische Einschränkung deutlich machen: selbst N64-Cartridges können nicht den Speicherplatz einer CD-ROM bieten und so werden in Zukunft die Filmsequenzen wohl etwas unspektakulärer sein. Aber auf das Game kommt es ja bekanntlich an und das ist im Falle von Shadows of the Empire umfangreich und spektakulär.

Star Wars Shadows of the Empire

Pünktlich zum US-Einstand des N64 dürfen die Amerikaner auf der Seite des wohl bekanntesten Rebellenhaufens der Galaxis gegen die Feindschaft des mächtigen Imperiums und den Intrigen neuer Bösewichte kämpfen. Lucas Arts hat sich zwei Jahre mächtig ins Zeug gelegt und präsentiert weit mehr als nur eine Filmumsetzung

NINTENDO 64

Shoot 'em Up / 1 Spieler

Es herrscht wieder einmal Krisenstimmung bei den Rebellen. Kaum hat man sich auf dem Eisplaneten Hoth eingelebt, da rücken einem auch schon die imperialen Streitkräfte auf die Pelle. Um die Evakuierung erfolgreich zu beenden, braucht es Zeit und gute Piloten. Da Ihr, alias Dash Rendar, seines Zeichens Söldner, Händler und guter Kumpel von Han Solo, Euch ebenfalls auf dem Eiswürfel aufhaltet und noch nie "Nein" zu einem Kampf gesagt habt, findet

Ihr Euch in einem kleinen Gleiter wieder und dürft Euch mit den anrückenden Sturmtruppen messen. Diese bestehen aus Aufklärungssonden, zweibeinigen AT-ST-Einheiten und den mächtigen AT-AT-Transportern. Die beiden erstgenannten lassen sich noch relativ leicht mit Euren Laserkanonen aus der Welt schaffen. Die AT-ATs hingegen haben eine bessere Panzerung und sollten deshalb mit Eurem Fangseil zur Strecke gebracht werden. Dazu müßt Ihr nahe genug heranfliegen, eine Harpune losschießen und dann dreimal den Gegner eng umkreisen, der daraufhin

unfreiwillig zu Boden geht. Im folgenden 3D-Ego-Shooter-Level müßt Ihr Euch in der nun von Sturmtruppen verseuchten Basis den Weg zu Eurem Schiff, dem corellianischen Frachter Outrider, freikämpfen. Neben Eurem Blaster, der sich selbst

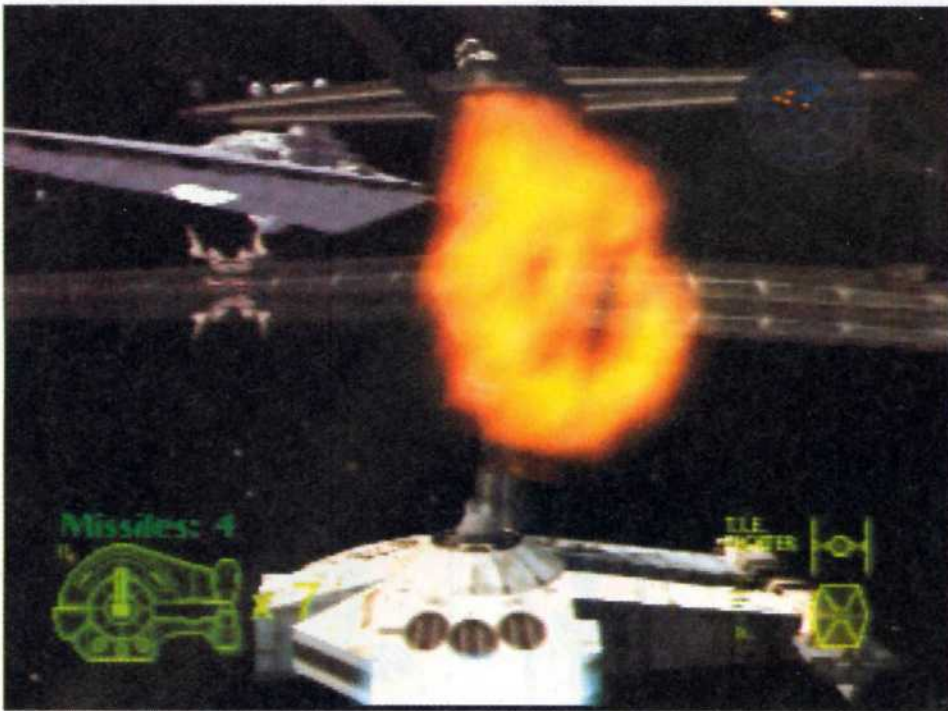
auflädt, könnt Ihr noch allerlei Extrawaffen und Goodies finden: so z.B. zielgesteuerte Raketen, Flammenwerfer oder den Disruptor, der gleich einen großen Bereich mit tödlicher

**Viel Kanonenfutter:
Über 20 verschiedene
Widersacher
tauchen im Laufe des
Games auf**

Energie überflutet. Desweiteren gibt es Health-Pakete unterschiedlichster Stärke, Extra-Leben, ein Jetpack und die wichti-



Wie im Film: mit Eurem Snowspeeder umkreist Ihr den monströsen AT-AT und wickelt ein Kabel um seine Beine



Wieder einen erwischt! In einer herrlich realistischen Explosion verabschiedet sich ein Star Viper



Genial gemacht: neben den Hintergründen wirken alle Objekte sehr realistisch. Hier Dash vor seinem Outrider

gen Challenge Points (CP). Diese sind, abgesehen vom Finale, in allen Levels zahlreich verteilt und bringen einerseits weitere Extraleben, bzw. wenn Ihr alle CPs in einer Schwierigkeitsstufe einsammelt, Spezialgeheimnisse. So z.B. im Easy-Mode, den Leebo Scanner, der es Euch erlaubt, durch Wände und Decken in Eurer näheren

Feinste Texturen und Gouraud Shading sorgen für ein 100%-iges Star Wars Feeling

Umgebung zu blicken. Am Ende jedes Boom-Levels erwartet Euch zudem noch jeweils ein Endgegner, die vom AT-ST-Walker, über den bekannten Bounty-Hunter Boba Fett bis zu dreiteiligen Riesenrobotern reichen. Neben den sechs Ego-Shooter-Abschnitten, müßt Ihr in Mos Eisley (einem Raumhafen) per Speedbike durch die engen Gassen brettern, um die Mitglieder einer Biker-Gang von ihren Flitzern zu stoßen. Desweiteren gibt es drei Shoot

'em Up Sequenzen: der schon genannte Kampf auf Hoth, die Flucht im Outrider vor einem Sternenerstörer durch ein Asteroidenfeld, das von TIE-Fightern und -Bombern nur so wimmelt und das Finale, bei dem Ihr (im Outrider) es neben den imperialen Streitkräften auch mit der Armee des bösen Prinzen Xizors aufnehmen müßt. Die Handlung dreht sich in erster Linie um die Rettung Han Solos aus den Klauen von Jabba the Hut und die Zerschlagung der Geheimorganisation Black Sun, die ebenfalls die Rebellion stoppen will. So wird der Spieler durch Zwischensequenzen, die aus bewegten Standbildern und Bildschirmtexten bestehen, sehr gut in das Geschehen einbezogen. Desweiteren erschallen aus Euren Lautsprechern originale Soundeffekte, wie z.B. Laserfeuer, AT-ST-Bewegungen oder elektronische Drohngeräusche und orchestrale Kompositionen.

Auch ein alter Bekannter ist ein Big Boss: Boba Fett hat selbst ein Jet-Pack und Zielraketen im Marschgepäck. Also Vorsicht!



Ulf: Im Gegensatz zu Georg hält sich meine Euphorie noch in Grenzen. Natürlich: Für Star Wars-Fans stellt dieses Modul momentan das Objekt absoluter Begierde dar. Das cinematische Flair kommt dank original Soundtrack & -effekten sowie den aufwendigen 3D-Grafiken mit teilweise authentischen Schauplätzen perfekt rüber. Die 3D-Engine ist zwar nicht so flüssig und auf-

wendig wie bei Super Mario 64, bietet dafür aber erheblich mehr Realismus und einige tolle Nebel-effekte. Was mich jedoch letztendlich stört, ist die Tatsache, daß SOTE mehr Masse als Klasse bietet. Das Unterteilen in Episoden erhöht zwar den Abwechslungsreichtum, doch weder die Ego-Shooter- noch die Shoot 'em Up-Levels strotzen vor Einfallsreichtum, zumal sich die Spielelemente im Laufe der Star Wars-Saga ständig wiederholen. Ein Genre mit mehr Tiefgang wäre vielleicht sinnvoller gewesen.



Nur mit dem Jet-Pack könnt Ihr auf erhöhte Positionen gelangen, wo sich meist viele Extras verstecken: ein CP und ein Health-Pack



In Mos Eisley gebt Ihr Euch ein heißes Rennen mit einer Speedbike-Gang. Die engen Gassen bieten tolle Hindernisse ...

TEST NINTENDO 64

HERSTELLER: LUCAS ARTS
DATENTRÄGER: MODUL
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNG GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 10 MISSIONEN
BESONDERHEITEN: SPEICHERUNG LEVELWEISE
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: WORLD OF GAMES 06221/184134

schlecht mittel gut sehr gut super

83% GRAFIK

87% SOUND/FX

84% FUN



Nach der zweiten Runde lichtet sich der Nebel beim Drake Lake-Kurs und das Ufer spiegelt sich im Wasser



Eine opulente Kamerafahrt läutet den Start ein. Ein Blitzstart (Maximum Power) ist mit etwas Übung auch möglich



Der Helikopter aus Port Blue gehört mit zum Besten, was ich bis jetzt gesehen habe - sehr fein wirkende Texturen

Wave Race 64



Nintendos Rennspieldebüt - unter Schirmherrschaft von Meister Miyamoto entwickelt - schickt sich an den Rerenzthron zu stürmen. Ob die feucht-fröhliche Wasserraserei genug Power hat, um Sega Rally auf den zweiten Platz zu verweisen, verrät Euch unser ausführlicher Test

NINTENDO 64

Rennspiel / 1-2 Spieler

Rennspiele gibt es zur Zeit recht viele, gute Rennspiele jedoch wenige, solche, die neue Wege bestreiten fast keine. Mit Ausnahme von Jet Moto für die PlayStation und seinem argsten Rivalen Wave Race 64 für das Nintendo 64, der sich nun unserem Härtestest unterziehen



Ulf: Auch Sega Rally muß angesichts dieser genialen, feucht-fröhlichen Raserrei die Segel streichen. Die Vorteile liegen dabei

klar auf der Hand: acht abwechslungsreiche Strecken, eine unheimlich gefühlvolle Steuerung mit zahlreichen Möglichkeiten sowie die überlegene Grafik-Engine des Nintendo 64. Beeindruckend ist vor allem wie man auf der Jagd nach Rekordzeiten immer wieder neue Feinheiten und Abkürzungen entdeckt. Unterstützt wird die Motivation zudem durch ein virtuos gestrecktes Design, das den Jet Ski-Piloten eine gehörige Portion Geschicklichkeit abverlangt. Vom simplen Rundkurs mit heftigem Wellengang bis hin zur anspruchsvollen Eisstrecke wird alles geboten. Und dann die Grafik! Komplexe Wellen und Lichtreflexionen in Echtzeit, kein Grafikaufbau und zahlreiche, wunderschön gezeichnete Objekte am Pistenrand - bei Wave Race 64 läßt das N 64 wieder einmal die Muskeln spielen.



Beim Zwei-Spieler-Modus muß man ein paar grafische Abstriche in Kauf nehmen, was den Spielspaß jedoch nicht mindert

muß. Austragungsort der Bestzeitenjagd ist das Wasser, mit all seinen Tücken wie stürmische Wellen, Ebbe und Flut. Ein weiteres Hindernis stellen Bojen dar, die geschickt umfahren werden müssen. Verpaßt man eine, verliert man die Maximum Power, die durch einen Schnellstart oder durch korrekt genommene Bojen erspielt wurde. Man erhält außerdem einen Punkt aufs Fehlerkonto - ist dieses überschritten, ist auch das Rennen vorzeitig beendet. Als fahrbare Untersätze dienen wendige Water Bikes, von denen vier zur Auswahl stehen. R. Hayamis Eigen-

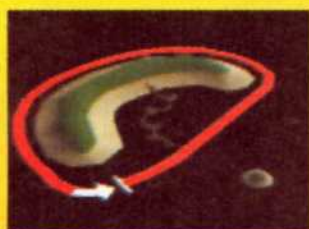
schaften sind eher ausgewogen, sprich durchschnittliche Höchstgeschwindigkeit und brauchbare Steuerung. Die einzige Frau im Rennen, A. Steward, ist zwar wendiger, dafür aber etwas langsamer. M. Jeter hin-

gegen hat die zweitschnellste Endgeschwindigkeit und eine geringfügig bessere Steuerung als seine Kollegin. Den schnellsten, dafür aber auch trügsten Fahrer stellt D. Mariner dar. Sein üppiges Gewicht hilft ihm bei gegnerischen Rempelversuchen. Neben den Standardeinstellungen lassen sich die Bikes auch noch individuell nach Euren Bedürfnissen variieren. Wave Race 64 bietet vier Spielmodi. Zunächst wäre da der Meisterschaftsmodus, der anfangs nur die Schwierigkeitsstufe "leicht", mit sechs Strecken bereithält. Für jedes Rennen bekommt man Punkte, die man benötigt, um sich für die



Besonderheiten beim Sunset Bay-Kurs: blendende Sonne, sowie herumschwimmende Delphine

Alle Kurse



Dolphin Park



Sunny Beach



Sunset Bay



Drake Lake



Marine Fortress



Port Blue



Twilight City



Glacier Coast



Southern Island



Man spricht deutsch: die Bildschirmtexte wurden komplett eingedeutscht

weiteren Runden zu qualifizieren. Befindet man sich bei der Siegerehrung unter den ersten Drei, kann man fortan einen weiteren Schwierigkeitsgrad ("mittel") und die zuvor gespielte siebte Strecke "Twilight City" anwählen. Schafft man auch diese Herausforderung, kommt die Stufe "schwer"

Technisch das beeindruckendste Nintendo 64-Spiel

hinzu, inklusive dem achten Kurs "Glacier Coast". Beim vierten und letzten Schwierigkeitsgrad "extrem" darf man alle Strecken spiegelverkehrt fahren. Doch so einfach, wie sich das anhört, ist es nicht. Gelegenheit zum Üben oder aber



Waghalsige Sprünge sind erforderlich, um eine hohe Punktzahl und somit einen vorderen Platz zu erzielen



Leuchtpfeile und -bojen leiten Euch durch die nächtliche Twilight City



Uwe: Lange habe ich mich mit der schwierigen Frage gequält: ist Wave Race 64 besser als mein Lieblingsracer Sega Rally? Mit Erleichterung

habe ich jetzt eine Entscheidung getroffen, und Sega-Fans dürfen es mir nicht verübeln, es ist besser! Rallyflitzer lassen sich zwar schlecht mit Water Bikes vergleichen, dennoch sind beide nunmal Rennspiele, und nur eines hat den Anspruch auf den Referenzthron. Entscheidend für mich war unter anderem die erstklassige Grafik - Pop-Ups sucht man vergebens, Gefallen an den Effekten findet man hingegen sofort. Fast jede Strecke hat etwas Besonderes zu bieten, und davon gibt es acht an

auch um Bestzeiten aufzustellen, bietet der Spielmodus "Zeitfahren". Ausschließlich um Punktejagd hingegen geht es im Stunt-Modus: für das Durchfahren von Ringen und das Absolvieren von unterschiedlichen Stunts bekommt man Punkte, die am Schluß zu dem Zeitbonus addiert werden und somit Euren Punktescore ergeben. Schließlich rundet ein Zwei-Spieler-Modus, bei dem der

der Zahl. Auch das Handling von Wave Race 64 erweist sich schon allein durch die Analog-Steuerung als besser. Spielerisch ergeben sich durch Wellen, Sprungschancen und Abkürzungen auf Dauer mehr Möglichkeiten. Der Stunt-Modus stellt ebenfalls eine Bereicherung dar. Er macht nicht nur alleine, sondern auch mit Freunden mächtig Spaß - abwechselnd versteht sich. Mittlerweile habe ich mich mit der Musikuntermalung abgefunden, ich könnte mir jedenfalls nichts Passenderes mehr vorstellen - wirklich gut! Nintendos Star-designer Miyamoto hat neben Super Mario 64 mal wieder ein Stück Softwaregeschichte geschrieben. Ich kann Wave Race 64 nur jedem ans Herz legen, der sich für Rennspiele auch nur im Geringsten interessiert.

Bildschirm horizontal geteilt wird, die ganze Sache noch ab. Dafür muß man in grafischer Hinsicht ein paar Abstriche hinnehmen - sie sind jedoch verschmerzbar. Das obligatorische Options-Menü ist auch vorhanden. Hier kann man unter anderem den Wellengang, Fehler- und Rundenanzahl, sowie den Namen des Fahrers ändern - Abspeicherfunktion inklusive.



Beim zweiten Durchgang ermöglicht die eintretende Ebbe das Überspringen des Schiffs, sowie einige andere Abkürzungen

TEST NINTENDO 64

HERSTELLER: NINTENDO
DATENTRÄGER: MODUL
ERSCHEINUNGSTERMIN: ENDE MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 9 KURSE
BESONDERHEITEN: DT. TEXTE, BATTERIE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: NINTENDO





Als Endboss gibt es im "Mountain Stronghold" diesen bewaffneten Rotor, der aber keine große Bedrohung darstellt



Diese Assel hängt sich an ihrem Netz entlang und versucht, Euch mit Dornen abzuschießen



Diese Schildkröte ist alles andere als langsam. Aggressiv schlägt sie mit ihrem Kopf nach Euch

Contra Legacy of War

Vor satten zehn Jahren erblickte die erste Version dieses Jump 'n Shoots das Licht der Spielhalle. Was sich solange im Videospiele-Business hält, macht natürlich auch vor der PlayStation nicht halt

PLAYSTATION

Shoot 'em Up / 1-2 Spieler

Immer dasselbe mit diesen Diktatoren: machthungrig ohne Ende. So ist es auch mit dem fiesen Colonel Bassad, dem es um nichts geringeres geht als um die Weltherrschaft. Zu diesem Zweck hat er sich sogar ein Alien-Embryo aus einem notge-



Björn: Was anfangs noch wie ein nettes, wenn auch hartes Actiongame wirkt, entpuppt sich bei längerem Zocken als Ballerspaß mit kleinen Tücken. Selbst zu zweit kann das Geballere nicht so recht überzeugen, was nicht zuletzt auch auf den beinharten Schwierigkeitsgrad zurückzuführen ist. Wenn man einen gesamten Level inklusive Zwischen- und Endgegner mit einem Leben durchzocken muß und man nur bis zu neun Treffer aushält, sorgt das zuweilen für Frust. Die Grafik ist bei alledem ja noch recht hübsch geworden, der steile Sichtwinkel, in dem man auf den weiteren Weg blickt, ist jedoch sehr ungünstig gewählt. Der Spieler sieht kaum, was als nächstes auf ihn zukommt. Die vier verschiedenen Charaktere, die ihr eigenes Waffenrepertoire haben, sorgen zwar für etwas Abwechslung, doch fehlt Contra noch eine gute Portion Gameplay, um wirklich zu fesseln. Da hilft auch der Gag mit dem 3D-Modus nichts, der zusammen mit der beigelegten 3D-Brille gespielt werden kann.

landeten Ufo besorgen lassen und damit eine ganze Armee von Mutanten geschaffen. Soviel zum Feind. Ihr dagegen spielt einen der vier Mitglieder des Spezial-Teams, das die Weltordnung wiederherzustellen hat: Ray, der Durchschnitts-Rambo, Tasha, ein flinkes Mädel mit weniger Power, CD-288, ein träger Roboter mit fetteren Wummen und schließlich Bubba, ein Außerirdischer mit ähnlichen Qualitäten. Neben der Grundknarre kann jeder Charakter bis zu drei Alternativ-Waffen tragen, Flammenwerfer, Lenkraketen, Laser und dergleichen stehen zur Auswahl. Die Balleraction an sich findet in 3D statt, dennoch hat man kaum Bewegungsfreiheit. Die Landschaft, die man aus einer schrägen Vogelperspektive sieht, scrollt zwar in alle Richtungen, ein Zurück gibt es jedoch nicht. Außer Ballern kann der Spieler noch springen, sich auf den Boden legen und seitwärts

gehen (Strafing). Wer sich noch daran erinnert, findet hier im Prinzip die 3D-Version von Super Probotector auf dem SuperNES vor. Auch einen Zwei-Spieler-Modus hat Contra zu bieten, bei dem die Helden simultan Mutanten grillen können. Sobald ein Level geschafft wurde, kann der Spielstand gespeichert werden, was bei dem gesalzenen Schwierigkeitsgrad auch bitter Not tut. Jede Stage muß nämlich komplett abgeschlossen werden, sofern man nicht ständig ganz vom

beginnen (Strafing). Wer sich noch daran erinnert, findet hier im Prinzip die 3D-Version von Super Probotector auf dem SuperNES vor. Auch einen Zwei-Spieler-Modus hat Contra zu bieten, bei dem die Helden simultan Mutanten grillen können. Sobald ein Level geschafft wurde, kann der Spielstand gespeichert werden, was bei dem gesalzenen Schwierigkeitsgrad auch bitter Not tut. Jede Stage muß nämlich komplett abgeschlossen werden, sofern man nicht ständig ganz vom



Ein erstes kleines Hindernis: die Kanonen können nur im Sprung zerstört werden

Anfang anfangen will. Im Easy-Mode darf der Spieler schließlich nur vier von fünf Levels besichtigen.



Habt Ihr diesen Panzer ausgeschaltet, solltet Ihr die Wand unter Beschuß nehmen, um Extras zu ergattern



Bei den Levelbossen beweisen die Designer durchaus Ideenreichtum. Gerade dieser Raumgleiter wurde nett in Szene gesetzt

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: KONAMI
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR/MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN
SCHWIERIGKEITSGRAD: SEHR SCHWER
LEVELS: 6+
BESONDERHEITEN: 3D-BRILLE, MEMORY CARD
CA. PREIS: 109,- DM
MUSTER VON: GAMES GARDEN 0911/7418185



NEU...NEU...ANKAUF von GEBRAUCHTSPIELEN...NEU...NEU

Turok, Mario Kart R,
Shadows of the Empire...

NINTENDO 64 dt.
JETZT VORBESTELLEN!!!
DM 399,-

Nights 129,-
dt. mit Analogpad

PLAYSTATION
PSX - Umbau:
Chip mit Einbauanleitung 59,-
PSX - Multinorm Umbau 99,-
RGB-Kabel 35,-
PSX - Multinorm Konsole 469,-
PLAYSTATION KONSOLE 389,-
Analog Flight Stick 119,-
Battle A. Toshinden 3 jp. 149,-
Cool Boarders 89,-
Crusader -No Remorse us. 109,-
DESTRUCTION DERBY 2 99,-
Extreme Games 2 89,-
Pandemonium 99,-
Int. Superstar Soccer 89,-
Jet Raider 89,-
King Field 89,-
Namco Museum Piece 3 99,-
NBA LIVE '97 99,-
NHL HOCKEY '97 89,-
Power Move Pro Wrestling 89,-
SOUL EDGE jp. 149,-
Suikoden us. 109,-
TOBAL No. 1 89,-

MEGA SATURN SOFTWARE:

Chumend 89,-
Street Racer 89,-
Bomb Raider 89,-
Asper 99,-
Indretti Racing us. 109,-
PGA Worldwide Soccer 99,-
Virtua Cop 2 109,-
JUG TOO!! us. 109,-
THE HARD TRILOGY us. 109,-
HL Hockey '97 us. 119,-
Tonic Extreme us. 109,-
Daytona USA Camp.Chal. us. 109,-



HOME ENTERTAINMENT

NINTENDO 64
KONSOLE us.
589,-

Perfect Eleven, Waverace, MK,
Cruisn' USA, Mario Kart ab 139,90

ANKAUF von GEBRAUCHTSPIELEN

z.B. Formel 1 40,- Resident Evil 30,- Tekken 2 30,-
Ankauf zwischen 10,- und 40,-

Zubehör:

Pistole für PSX 69,-
Pistole für PSX + SAT 89,-
Mad Catz Lenkrad und
Pedale nur 149,-

Brainstorm - Home Entertainment Gut Elim 3 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten DM12,- / Vorauskasse 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 /
BRESCHNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto.-Nr. 374478400

**Ausstellung für Computer,
Software und Elektronik**

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die
HobbyTronic Computerschau die erfolgreichste
Special-Interest-Ausstellung der Branche, zu der
jedermann Zutritt hat.

Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge
und doch älteste und besucherstärkste Messe ihrer
Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-
Freaks, Funker und Radio-Bastler, sondern auch
an Semi-Profis und Profis.

HobbyTronic
Computerschau
täglich
9-18 Uhr
19.-23.2.97

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media“ mit neuesten Produkten
- Das Highlight in diesem Jahr: **Erlebniswelt 3D**
Sonderschau des weltweit ersten 3-D-Museums,
Dinkelsbühl, und des EXPLORA-Museums für
Wissenschaft und Technik, Frankfurt. Ein wahres
Feuerwerk an faszinierenden und frappierenden
dreidimensionalen Bildern und Phänomenen.



Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf:
02 31 / 12 04-880
(Faxgerät auf „Abruf“ stellen,
„Polling“ stellen,
wählen und
starten.)

Messezentrum Westfalahallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · T-ONLINE: westfalahallen#

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.

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11 Waltrop

SONY PSX	SUPER NES	SEGA SATURN	PC-Engine jp
Rage Racer 129,-	Rendering Ranger 139,-	Langrissier III 109,-	Castlevania X 119,-
Soul Edge 129,-	Front Mission II 139,-	Fighters Megamix 109,-	Gradius II 119,-
Toaplan Sh. Battle 129,-	Langrissier 139,-	Sexy Parodius 109,-	Starparodger 119,-
Sexy Parodius 129,-	Romancing Saga 3 149,-	King Fighter 96 109,-	Devil Crash 119,-
Raystorm 129,-	Bahamut Lagoon 149,-	Samurai Showdown 109,-	HU-Cards ab 9,-
Toshinden III 129,-	Bomberman IV 149,-	Daytona Champ. 109,-	Raritäten lieferbar!
Soviet Strike 99,-	Kirby Deluxe 149,-	Exhumed 99,-	GAME GEAR ab 9,-
Die Hard Trilogie 99,-	Fire Emblem II 159,-	Thunderforce Gold 99,-	Battletoads 19,-
King Fighter 95 79,-	Secret Mana II 159,-	Blazing Dragons 99,-	Ottifants 19,-
Star Gladiator 69,-	Tails Phantasia 159,-	Command+Conquer 99,-	Cool Spot 19,-
Toukon Retsuden 59,-	Treasure HunterG 159,-	Streetf. Zero II 99,-	Hook 19,-
Tetris X 59,-	Star Ocean 159,-	Tomb Raider 99,-	NEO-GEO-CD jp
Samurai Showdown 59,-	NINTENDO 64	Fighting Vipers 69,-	Fatal Fury III 59,-
Overblood 49,-	Waverace 169,-	Feda 69,-	Savage Reign 59,-
Jumping Flash II 49,-	Perfect Eleven 189,-	Nights 59,-	Viewpoint 59,-
Dynasty Wars II 49,-	Mario kart + Pad 199,-	WorldAdv.Mil. I +II 59,-	King Fighter 96 119,-
Bust a Move II 49,-	Turok 199,-	Toshinden URA 49,-	Brikinger 119,-
Raging Skies 39,-	MEGA DRIVE	Fatal Fury III 49,-	Metal Slug 119,-
Megaman X3 29,-	CD-Einzelstücke 9,-	Gradius Deluxe 49,-	Art of Fight. Lim. 119,-
Irem Arcade 29,-	Langrissier II 129,-	Megaman X3 39,-	Sam. Showdown IV 119,-
Jupiterstrike 19,-		Vampire Hunter 39,-	
Hyper Form.Soccer 19,-		Irem Arcade 29,-	

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



Der Abspann besteht aus solch reizvollen CG-Bildern und einem Replay von allen sieben Niederschlägen



In der Trainingsoption wird die jeweilige Härte der Trefferkombination sofort in Zahlen aufgeschlüsselt



Im Solo-Modus stehen neun Kurse mit jeweils sieben Gegnern zur Wahl, wobei nach Abschluß ein versteckter Charakter dazukommt

FIGHTERS MEGAMIX



Aufmarsch der Superlative: Um die Virtua Fighter-Serie zu einem weiteren Etappensieg zu führen, fuhr AM2 schwere Geschütze auf: 32 Charaktere, neue Special Moves, eine völlig überarbeitete Technik und viele andere Extra-Features machen aus dieser Edel-Klopperei ein wahres Mammut-Erlebnis, das zumindest auf dem Papier keine Wünsche offen läßt

SATURN

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Die "Fortsetzung folgt"-Kultur hat sich mittlerweile im Videospiegelgeschäft vollends eta-

bliert. Einmal produzierte Hits, die eine gewünschte Popularität erreicht haben, im besten Fall sogar Kultstatus besitzen, sorgen nicht nur für ein hohes Prestige, sie senken außerdem durch ein geschicktes Marketing erheblich die Entwicklungskosten. Sequels verkaufen sich nämlich selbst bei einer Innovation auf Sparflamme (siehe die unendliche Street Fighter-Geschichte) nicht nur gut, man

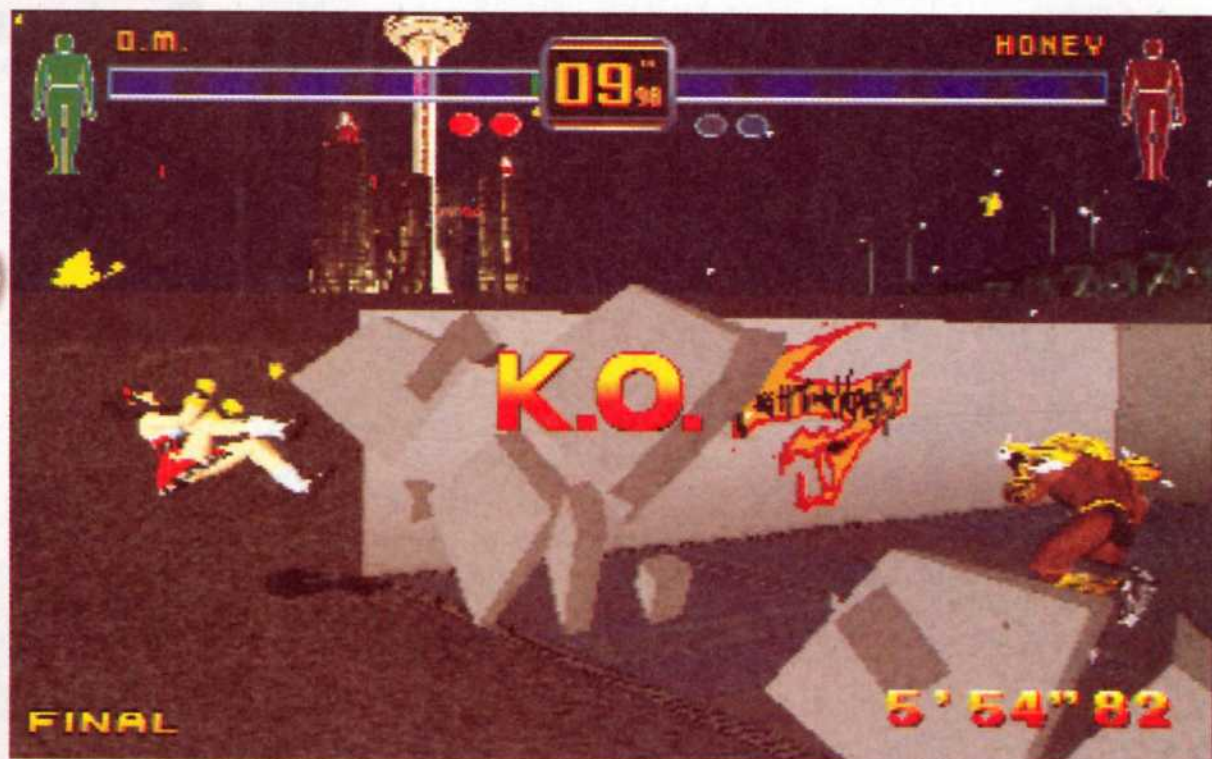
spart auch gutes Geld, da man bei der Entwicklung auf ein bereits fertiges Konzept zurückgreifen kann, was vor allem bei Beat 'em Up-Spielen exzellent funktioniert (man garniere das ganze einfach nur mit ein paar neuen Charakteren...). SNK entwickelte vor geraumer Zeit mit ihrer "King of Fighters"-Serie eine weitere Möglichkeit aus populären Kloppern noch mehr

Durch die neue Ausweichmöglichkeit kommt noch mehr Abwechslung ins Spiel

Geld rauszuschöpfen, indem sie einfach eine Vielzahl von Charakteren aus unterschiedlichen Erfolgserien unter eine Moduhaube steckten. Auch AM2 schlägt in diese Kerbe, oder um konkreter zu werden: bei FIGHTERS MEGAMIX balgt sich die bekannte Virtua Fighter-Gilde gegen die Emporkömmlinge aus Fighting Vipers - wer wollte nicht schon immer einmal wissen, wie Akira gegen den muskulösen Bahn aussieht? Wer aufgrund meiner leicht kritischen Einleitung vermutet, daß es sich bei



Ulf: Yu Suzuki weiß wie man Beat'em Up-Fans glücklich macht. Die Fakten sprechen dabei für sich: Für einen schlappen Hunderter erhaltet Ihr im Prinzip gleich zwei Beat'em Ups (Virtua Fighter 2 & Fighting Vipers), zehn (mit der AM2 Palme sogar elf) versteckte und vor allem eigenständige Charaktere, die nicht nur ein anderes Texture-Kostüm wie bei Tekken 2 aufweisen, eine Vielzahl von neuen Bewegungsmöglichkeiten, eine rundum stimmige Technik sowie coole Extra-Features - mehr Prügel Spaß gibt es momentan nicht für das Geld. Entscheidend für die Euphorie ist aber vor allem die nach wie vor geniale Spielbarkeit, die durch die neuartige Ausweichmöglichkeit und die VF 3-Moves noch zusätzlich verbessert wurde. Das spielerische Potential ist aufgrund des großen Pools an Charakteren und der gigantischen Palette an Bewegungsabläufen enorm. Der einzigen Kritikpunkt, den ich entdecken konnte, ist vielleicht der Umstand, daß die Kämpfe bei solch höchst unterschiedlichen Charakteren nicht immer sehr ausgewogen sind, doch dies macht auch im Prinzip den Reiz bei dieser verrückten Compilation aus - ich liebe diesen Silberling auf jeden Fall.



Da kommt Freude auf: Finished Ihr den Gegner in einem Käfig mit einem Super Move, kracht die gesamte Seite in sich zusammen, oder wird durch ein Seil herauskatapultiert

Die gesamte "Reserve" im Überblick



Die ersten versteckten Charaktere, die Kids Akira & Sarah erhalten gleich im Doppelpack, sie unterscheiden sich aber nicht von ihren Pendants aus Virtua Kids.



URA Bahn ist ein leicht muskulösere Variante von Bruder Bahn. Seine Stärke ist vor allem der unwiderstehliche Ellenbogencheck.



Janet aus Virtua Cop 2 beherrscht sämtliche Moves von Aoi aus Virtua Fighter 3. Ihr Kampfstil ist derart elegant, daß bereits das bloße Zuschauen die reinsten Freude ist.



Bean wurde aus Sonic Fighters entliehen. Der Piepmatz pickt seine Gegner einfach um oder wirft mit ganzen Serien von Bomben umsie.



Bark stammt aus Sonic Fighters. Er ist zwar äußerst träge, doch seine gewaltigen Boxhandschuhe zapfen mächtig Energie ab.



Habt Ihr ihn erkannt? Rentahero ballert sich normalerweise durch Space Harrier. Seine Bewegungsabläufe sind leider nicht sonderlich spektakulär.



Bei Beku haben wir uns auf den Titel "mexikanische Kampfbohne" geeinigt. Er mißbraucht seine Gegner mit Vorliebe als Bowlingkugel und seine Trittsärke ist ohnehin gefürchtet.



Siba gehört zu den Charakter-Entwürfen, die nicht den Sprung in das Virtua Fighter-Feld geschafft haben. Vor allem wegen seines mächtigen Krummsäbels ist der Kampfbeduine ein ernstzunehmender Fighter. Die Hintergrundgrafik stammt übrigens aus VF3.



Zum Abschluß mischt auch die Hornet-Karre aus Daytona USA kräftig mit. Der Kampf findet stilgerecht im Inneren des ersten Rundkurses statt.

diesem Silberling lediglich um eine reine Geldmache handelt, liegt jedoch falsch, da die Entwickler eine Reihe von neuen Ideen auf die CD-ROM gebannt haben, die weit über eine simple Videospiele-Kreuzung hinausgeht. So gibt es bereits beim Kampfmodus einige Verände-

rungen. Kloppt Ihr Euch in einer Virtua Fighter-Stage, findet Ihr Euch in einer malerischen Landschaft wieder, anstatt in einem abgegrenzten Areal; ein "Ring Out" existiert somit nicht mehr; auch nicht in den Fighting Vipers-Runden, da hier wie gehabt, entweder in einem Käfig

oder einem Ring gefightet wird (wodurch sich coole Finish Moves ergeben). Auch bei den grundsätzlichen Aktionsmöglichkeiten gibt es Veränderungen. Mit der L- oder R-Taste dürft Ihr diesmal die Flucht in die dritte Dimension antreten oder Euch nach einem drohenden

Niederschlag vor dem Hinfallen durch einen Luft-Salto wieder in den sicheren Stand manövrieren (die Lebensenergie wird aber dennoch abgezogen). Trotz der ungewöhnlichen Paarungen, die sich durch diesen Charaktermix ergeben, wurden die Eigenschaften aller Fighter beibehalten,



Sämtliche Endgegner, wie z.B. Dural sind von Beginn an anwählbar



Pickys Backbreaker beeindruckt auch hartgesottene Virtua Fighter-Recken



Mit dem bärenstarken Wolf könnt Ihr für einige Sekunden sogar im Clinch liegen



Nur die Fighting Vipers können den Gegner via A + B-Taste packen und anschließend wegschmeißen (macht vor allem in Käfigen Sinn)



Neu: Durch die L- oder R-Taste vollführt Ihr in der Luft einen Salto und landet selbst nach den härtesten Treffern wieder auf beiden Füßen; diese Technik ist allerdings nicht in jeder Situation empfehlenswert, da der Gegner Euch gleich nach der Landung wieder treffen kann



Das bildschirmfüllende CG-Opening erinnert vom Stil her stark an das von Tekken 2; die Qualität ist übrigens auffallend gut



spricht, durch das gleichzeitige Drücken der A- und B-Tasten werfen alle Fighting Vipers-Recken den Gegner gegen die (falls vorhanden) Gitterabsper-rungen, während die Virtua Fighter-Helden lieber eine Wurftechnik bevorzugen. Dafür wurde aber ordentlich am Repertoire der Special Moves gewerkelt, wovon vor allem das Virtua Fighter-Ensemble profitiert. Die beherrschen nämlich fortan auch viele VF3-Techniken (Kage vollführt den Dragon Punch, yeah!!!), sowie Super Moves, mit denen sie, wie die Fighting Vipers-Kollegen, den Gegner höchst unsanft



Guido: Nach dutzenden von Movelisten zu Beat 'em Ups, die ich schon erstellen mußte, fällt einem Fighters Megamix sofort positiv ins Auge. Das Schlag- und Bewegungsspektrum ist allererste Sahne! Endlich dürfen wir mit den Virtua-Klopfern gezielt in die dritte Dimension ausweichen und den Gegner ins Leere laufen lassen. 22 Charaktere stehen anfangs zur Verfügung, um mit ihnen 10 weitere zu erspielen. Nach wie vor halte ich ein solches Feature als sehr motivierend. Der Mix ist einfach klasse abgestimmt. Alleine die

Tatsache als Hornet-Car aus Daytona anzutreten und einen heißen Gummi auf den Gegner abzulassen, finde ich rekordverdächtig. So etwas abgefahrenes ist mir noch nicht untergekommen. Aber trotz aller positiven Aspekte stößt mir die Kollisionsabfrage (im direkten Vergleich zur Edelperle Virtua Fighter 2) etwas negativ ins Auge. Auch vermisse ich den Learning Mode der meiner Meinung nach das revolutionäre Nonplusultra auf dem Beat 'em Up Sektor darstellt. Auch wenn ich mir den Zorn vieler Prügelenthusiasten auflade, halte ich Virtua Fighter 2 für den Prügler schlechthin. Und der vorliegende Mix liegt ein Pünktchen darunter.

aus dem Ring befördern. Sogar die Spielmodi bergen noch mehr Innovationen. Im neukonzipierten Solo-Modus stehen Euch insgesamt neun Kurse zur Auswahl, die jeweils aus sieben Gegnern bestehen und nach unterschiedlichen Kategorien unterteilt wurden. So gibt es eine Girl-Runde mit allen Fighter-Babes, der Kurs "Muscle" mit Wolf & Co oder eine Route, die den vielsagenden Namen "Dirty Fighters" trägt. Das coolste

Keine Luschen: Auch die versteckten Kämpfer sind eigenständige Charaktere

darán ist jedoch der Umstand, daß nach jedem erfolgreich absolvierten Kurs ein versteckter Charakter winkt (siehe Extrakasten). Neben den bekannten Survival-, Versus- und Battle Group-Modi, fällt zudem die neue Trainingsoption auf, in der Ihr Eure Combos gegen einen abstrakten Blasenmann ausprobieren dürft.



Die Auflösung der Texturen ist zwar nicht mehr so hoch wie bei Virtua Fighter 2, dafür gibt es in einigen Stages tolle Schatten-Effekte zu bewundern



Mit den Charakteren Bark und Bean sowie der Sonic-Hintergrundgrafik kommt echtes Sonic Fighters-Feeling auf

TEST SATURN

HERSTELLER: AM2
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 33 CHARAKTERE
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: SEGA



ENJOYSOFTWARE

Das neue Jahr fängt gut an!
Jede Menge toller Überraschungen!

WARUM ?

Jeder Neukunde, der innerhalb der nächsten zwei Monate (15.1.-15.3.97) bei uns bestellt, erhält ein JOYSOFT Überraschungspräsent, das es in sich hat. Schicken Sie einfach diese Anzeige zu oder nennen Sie uns bei Ihrer telefonischen Bestellung Zeitschrift und Seitenzahl der Anzeige. Und falls Sie 'mal Hilfe benötigen steht Ihnen unsere Hotline Di.-Fr. von 16.00-18.00 Uhr zur Verfügung.



SEGA SATURN

Grundgerät & Pad	399.90
6 Player Adapter	79.90
Backup Memory	99.90
Control Pad 3D	69.90
Control Pad Astro	19.90

Andretti Racing (KD)	99.90
Area 51 (DA)	89.90
Bug 2 (DA)	89.90
Command & Conquer (KD)	109.90
Crime Wave (DA)	i.V.
Crusader No Remorse (DA)	99.90
Daytona USA Champ. Ed. (DS)	99.90
Dragonheart (DA)	89.90
Fifa Soccer 97 (KD)	99.90
Hardcore 4x4 (DA)	89.90
Iron & Blood (DA)	89.90
Jewel of Oracle (KD)	99.90
Megaman X (DA) *	89.90
NBA Life 97 (DA)	99.90
NHL Hockey 97 (KD)	99.90
NFL Quarterback 97 (DA)	89.90
Lost Vikings 2 (DA) *	89.90
PGA Tour Golf 97 (KD)	99.90
Project Overkill (DA)	109.90
Soviet Strike (DA)	99.90
Spot 3 (DA)	i.V.
Super Puzzle Fighter (DA)	i.V.
Syndicate Wars (KD) *	99.90
Tilt (DA)	89.90
Tunnel B1 (KD)	99.90
WWF In your House (DA)	89.90

SONY PSX

Playstation & Pad	389.90
Control Board Table Top	69.90
Control Pad	59.90
Control Pad ASCII Stick	129.90
Control Pads Infrarot (2 Stk.)	89.90
Control Pad "Just"	29.90
Gamebuster Mogel Modul	89.90
Memory Card 120 Speicherplätze	89.90
Memory Card 360 Speicherplätze	99.90

4-4-2 Fussball (KD) *	89.90
Area 51 (DA)	89.90
Baphomets Fluch (KD)	89.90
Beyond the Beyond (KD) *	i.V.
Bubsy 3D (DA) *	i.V.
Bubble Bobble 2 (DA)	89.90
Chaos Control (DA)	99.90
Contra: Legacy of War (DA)	i.V.
Cool Borders (DA)	89.90
Crusader No Remorse (KD) *	89.90
Destruction Derby 2 (DA)	99.90
Discworld 2 (KD) *	99.90
Dragon Heart (DA)	89.90
Kings Field 2(KD) *	i.V.
Hardcore 4x4 (DA)	89.90
Independence Day (KD) *	89.90
Jet Rider (DA) *	89.90
Lomax in Lemmingland (DA)	89.90
Magic the Gathering (DA) *	89.90
Manic Karts (DA) *	79.90
MDK (DA) *	i.V.
Nascar Racing 96 (DA)	89.90

NBA In the Zone 2 (DA)	99.90
Need for Speed 2 (DA) *	89.90
NFL Quarterback 97 (DA)	89.90
NHL Hockey 97 (KD)	89.90
Onside Soccer (KD)	99.90
PGA Tour 97 (DA)	89.90
Powermove Wrestling (DA)	99.90
Rebel Assault 2 (KD) *	i.V.
Road Rage (DA)	89.90
Spider (DA) *	i.V.
Spot 3 (DA)	89.90
Starfighter 3000 (DA)	89.90
Syndicate Wars (KD) *	89.90
Tilt (DA)	84.90
Tomb Raider (KD)	89.90
Tunnel B1 (KD)	99.90
Warhammer (KD)	99.90
Wing Commander 4 (KD)	99.90
Wipeout 2097 (DA)	99.90

Über 300 Spiele lagernd,
auch US & Japan Importe.

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus
unserem reichhaltigen Sortiment. Bitte
fordern Sie unseren kostenlosen Katalog
an. Dort finden Sie Beschreibungen und
Informationen über Spiele und Zubehör
aus unserem Angebot.

Wir führen außerdem Spiele für:

- PC
 - Macintosh
 - Amiga
 - Konsolen
- sowie:
- Joysticks
 - Computer Zubehör
 - Lösungsbücher
 - Trading Cards
 - Sport Cards
 - US-Importe
- und vieles mehr

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND UND SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

JOYSOFT SHOP

Bonn
Münster Str. 11

JOYSOFT SHOP

Siegburg
Kaiser Str. 54

JOYSOFT SHOP

Köln
Mathias Str. 24-26

JOYSOFT SHOP

Essen
Viehhofer Str. 17

JOYSOFT POINT Hanau

"DISOFT"
Hospital Str. 16

JOYSOFT SHOP

Frankfurt
Fahrgasse 87

JOYSOFT SHOP

Düsseldorf
Am Wehrhahn 24

JOYSOFT SHOP

Aachen
Blondel Str. 10

JOYSOFT POINT Albstadt

"MYSTIC GAMES"
J.-Mauthe Str. 7

JOYSOFT SHOP

Koblenz
Schloß Str. 16

JOYSOFT POINT Offenbach

"SOFT SITE"
Schloß Str. 20-22

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern.
Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.

Beachten Sie auch unser Internet Angebot für Sie!- <http://www.joysoft.de>- Hier können Sie auch direkt Ihre Bestellung aufgeben. Außerdem können Sie auch in unserer Mailbox die neuesten Updates und Patches downloaden. Natürlich können Sie hier auch bestellen: 0221/9483307(analog), 0221/9483306 (ISDN). Unser Lieferservice im Inland: Sie zahlen per Kreditkarte oder Vorkasse, wir liefern per Post: Versandkostenanteil 6,90 DM oder per UPS: Versandkostenanteil 9,90 DM. Falls Sie Nachnahmelieferung wünschen, beträgt der Versandkostenanteil 9,90 DM bei Post- und 16,90 DM bei UPS-Versand. Ab einem Rechnungsbetrag von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei! Unser Lieferservice im Ausland: Sie zahlen per Kreditkarte oder postbarer Vorkasse, wir liefern per Post. Der Versandkostenanteil beträgt in Europa: 20,- DM für Päckchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versandkostenanteil außerhalb Europas beträgt 25,- DM für Päckchen. Kreditkartenzahlung: Wir akzeptieren die EUROCARD und VISA-CARD. Bitte geben Sie bei der Bestellung an welche Karte Sie benutzen, außerdem benötigen wir Ihre Kartenummer und das Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für evtl. Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen vergessen Sie bitte nicht Ihre Unterschrift.

Soul Blade



... so der offizielle deutsche Titel von Namcos neuestem Prügelkracher Soul Edge, den wir schon vor geraumer Zeit in einem Arcade-Special vorgestellt haben und der sich nun anschickt, den Referenzthron zu erobern

PLAYSTATION

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Noch mehr Kämpfer, noch mehr Special Moves, noch mehr Grafik - was Anfang der Achtziger als simples Karate Champ (Kult-Oldie!) begann und durch Street Fighter II und schließlich Virtua Fighter revolutioniert wurde, entwickelt sich mittlerweile zur absoluten Prestige-Schlacht, bei der die renommiertesten Firmen ihre

Technische Weltklasse: Aufwendige Polygon-Fighter und Donner-Sound verwöhnen Augen und Ohren

besten Programmierer mit der Entwicklung der neuesten High Tech-Klopfer beauftragen. Die Nase vorn haben nach wie vor die Edel-Schmieden Sega und Namco sowie Capcom, die durch das fulminante Star Gladiator wieder aufschließen konnten. Zufall oder nicht, wieder einmal sind es die beiden großen Arcade-Rivalen, die sich mit der fast zeitgleichen Veröffentlichung ihrer neuesten Knochenbrecher erneut einen spannenden Zweikampf in diesem Genre liefern. Während FIGHTERS MEGAMIX eine überraschende Eigenentwicklung darstellt, handelt es sich bei Soul Blade bekanntermaßen um eine langangekündigte Arcade-Transplantation, die dank PS ähnlicher Hardware (System 11-Board) kein Problem darstellen sollte. Vielleicht waren die technischen Schwierigkeiten bei der Konvertierung doch

Eines der ungewöhnlichsten Charakterdesigns im Prügelsektor stellt der komplett zugeschnürte Voldo dar, dessen skurriles Aussehen nur noch durch seine unorthodoxen Kampftechniken übertroffen wird

größer als angenommen, oder lag es einfach an der Tatsache, daß die Resonanz auf den Automaten nicht die hohen Erwartungen von Namco erfüllte, daß wir uns viele Monate gedulden mußten, bis das CD-ROM endlich fertiggestellt wurde? Wie auch immer, Namco hat die Zeit auf jeden Fall gut genutzt und den Silberling mit einigen netten Extras ausgestattet. Die Vorteile der PS-Version fangen schon beim Kämpferfeld an. Der Piratenboss Cervantes steht Euch ohne irgendeinen Cheat stets zur Verfügung und mit dem fernöstlichen Schwertkünstler Hwang wurde das Ensemble um einen weiteren Charakter ergänzt. Zusammen mit dem finalen Bösewicht Soul Edge (eine Cervantes-Variation), den Ihr dann erhaltet, wenn Ihr den Arcade-Modus mit allen Fightern löst, gibt es insgesamt elf Knochenbrecher zu bewundern. Erwartungsgemäß hat sich vor allem bei den Optionen eine Menge Positives getan. Neben den inoffiziellen Standard-Spielvariationen in Form der Arcade-, Versus-, Team Battle- und Survival-



Ulf: Was uns Namco hier auf-tischt ist erneut meisterhaft. Das fängt beim opulenten Intro an und hört bei den vielfältigen Optionen auf. Zu Loben ist aber zunächst einmal der technische Aspekt. Sämtliche Charaktere wurden mit rekordverdächtig vielen Polygonen und farbenprächtigen Texturen in Szene gesetzt, wodurch sie ungemein realistisch anmuten, zumal auch die Animationen superb sind. Nur bei den Hintergründen fallen leere Flächen unschön auf. Maßstäbe setzt auch die fulminante Soundkulisse. Der orchestrale Soundtrack wurde mit hohem Aufwand eingespielt und sorgt für eine angenehme Atmosphäre. Glücklicherweise steht auch die Spielbarkeit dem in nichts nach. Durch Namcos Routine wur-

den Hürden, wie präzise Kollisionsabfrage & Steuerung mit Bravour genommen. Die Aktionsmöglichkeiten sind zudem einfallreich und wirken aufgrund des Einsatzes von Waffen ungemein spektakulär. Den Schuß Genialität besorgt zudem die kluge Unterteilung zwischen horizontalen und vertikalen Schwerthieben, die im Zusammenspiel mit den Ausweichmöglichkeiten faszinierende Möglichkeiten ergeben. Platz zu Kritikpunkten gibt es da nur wenig. Negativ fiel mir nur auf, daß der CPU-Widersacher, einmal in die Enge getrieben, nicht mehr auf eine ganze Serie von Fußlegern reagiert und die Koordinierung der vier Aktionstasten gerade bei Anfängern Hektik verursacht. Bleibt nur zu hoffen, daß die PAL-Umsetzung nicht wie im Falle von Tekken 2 unter argem Geschwindigkeitsverlust leidet.



Der Nunchaku-Meister Li Long präsentiert sich wahlweise mit Glatze oder voller Haarpracht und gehört zu den stärksten Kämpfern im Feld



Der finale Boss Soul Blade stellt die böse Seele von Cervantes dar, und er beherrscht auch in etwa den selben Kampfstil, nur noch aggressiver!

Modi (wieviele Widersacher legt Ihr mit ohne ein Continue flach?) gibt es für den Soul Blade-Profi noch weitere Schmankele. Herausstechend ist vor allem die Story Option namens Edge Master Mode. Ähnlich wie in einem RPG dirigiert Ihr Euren

auserkorenen Charakter über eine Landkarte und legt an jedem Ort die vorgegebenen Aggressoren flach. Untermalt wird das ganze durch Dialoge, denn ein Hauch RPG-Feeling darf natürlich nicht fehlen. Der Clou ist jedoch die Möglichkeit,





Guido: Es gibt zur Zeit drei absolute Pflichtkäufe für Beat 'em Up Freaks mit PlayStation: Tekken 2, Star Gladiator und nun Soul Blade.

Tekken 2 legen wir als körperbetontes Infight-Geprügel einmal zur Seite. Vergleichbar ist Soul Blade zur Zeit nur mit Star Gladiator. Wobei die geschmeidigen Bewegungen der Fighter und deren Darstellung, sowie der gigantische Soundtrack und das geniale Waffengeklirr (selbst bei Conan der Barbar ging es ruhiger zu) von Soul Blade die Sternengladiatoren locker in die Tasche stecken. Aber leider muß ich anführen, daß mir Star Gladiator kampftechnisch etwas besser gefallen hat. Soul Blade ist leider vom Movereichtum nicht so abwechslungsreich gestaltet, hier hatten die Star Gladiatoren ein wenig mehr zu bieten. Als kleinen Kritikpunkt muß ich zusätzlich anführen, daß hektisches Drücken bei Soul Blade auch zum Erfolg führen kann. Und das drückt ein wenig meine Funwertung. Mein Tip für Leute mit dicker Brieftasche lautet daher sich beide Spiele zuzulegen, diejenigen unter Euch, deren finanzielle Mittel exzessiven Spieleinkauf nicht zulassen sollten erst mal beide Scheiben probezocken und sich dann das eigene Lieblingsgame zu kaufen. Die Geschmäcker sind nun einmal sehr verschieden, wie Ulfs und meine Meinung deutlich machen.



Die Trainingsoption verwirrt geradezu durch die enormen Konfigurationsmöglichkeiten

Kampf der Titanen

Titel	FIGHTERS MEGAMIX	SOUL EDGE
Grafik	Die Auflösung der Kämpfer ist nicht sehr hoch und wirkt manchmal sogar etwas pixelig, gegenüber den opulenten Soul Blade-Charakteren wirkt das Kämpferfeld regelrecht schlicht, die 2D-Hintergründe sind dafür hochauflösend und sehr schön gezeichnet, die Programmierung ist insgesamt sehr sauber	Klarer Vorteil für Namco: Der technische Aufwand beim texturierten Polygon-Outfit der einzelnen Kämpfer ist beträchtlich und ergibt ein ungemein ausgeprägtes Charakterdesign, Licht und Schatten bei der Hintergrund-Optik: Neben einigen schönen Polygon-Objekten trüben leider einige leere Flächen und mittelprächtige Farbigkeit den Gesamteindruck
Sound	Sega weicht von ihrer eher harmlosen Pop-Unterhaltung nur selten ab, wobei die bisweilen moderne "Weichspüler-Mucke" aber keinesfalls nervt, die Stöhn und Ächz-Geräusche sind von guter Qualität, ragen aber nicht heraus	Auch dieser Punkt geht an Soul Blade: Die orchestralen Kompositionen klingen teilweise bombastisch und bisweilen sogar raffiniert. Das mächtige Waffengeklirr kommt durch kraftvolle Soundeffekte optimal rüber, ein weiterer Pluspunkt: durch die markige Stimme des Unparteiischen
Ausstattung	Die große Stärke von AM2 Mammutwerk: 32 Charaktere, wobei sich auch unter den versteckten einige Hochkaräter befinden, Kämpfe im Ring oder auf weiter Fläche, innovativer Solo-Modus, gute Trainingsoption, viele Secrets und als Bonbon ein kleines Memory Spiel	Die gerade einmal zehn anwählbaren Schwertkämpfer sind zwar nicht sonderlich viel, das tolle Charakterdesign macht dieses Manko aber wieder etwas wett, bis auf den innovativen Weapon Room und den Story-Modus gibt es bei den Optionen keine Überraschungen, der Trainingsraum dürfte auch Profi-Anforderungen gerecht werden
Spielbarkeit	Hier stimmt beinahe alles: die Aktionsmöglichkeiten sind alleine schon wegen des großen Kämpferfeldes fast unüberschaubar, der spielerische Anspruch ist zudem sehr hoch und der Fight wirkt etwas übersichtlicher als beim Konkurrenten	Durch den Technik-Bonus sehen die Zweikämpfe äußerst spektakulär aus, die gewitzte Unterteilung zwischen horizontale und vertikale Hiebe eröffnet tolle Möglichkeiten, das Gerangel ist durch die vierfache Tastenbelegung und dem hohen Tempo manchmal etwas hektisch, bei Fußfeuern reagieren die CPU-Gegner manchmal nicht mehr
Fazit	Wer auf die Hammergrafik von Soul Edge verzichten kann, erhält hier eine Prügelei, die im Prinzip keine Wünsche offen läßt und von den spielerischen Möglichkeiten her sämtliche Konkurrenten locker in die Tasche steckt	Neben Star Gladiator bietet dieser Klopper die ausgefeilteste Optik, durch den Einsatz von martialischen Waffen, eine Knochenbrecher mit einem höchst rauhen Charme, vom Gameplay her nahezu fehlerlos

jedem Widersacher seine Waffen zu entrauben. Auf diese Art und Weise dürft Ihr jeden Fighter mit unterschiedlichen Hieb- und Stichwaffen, die im speziellen Weapon Room aufbewahrt werden, ausstatten und sie auch

im Arcade-Modus einsetzen! Aufgrund der höchst unterschiedlichen Eigenschaften dieser Schmerzverursacher können Tüftler nach Herzenslust herumexperimentieren. Last but not least dürfte der Trai-

ningsraum vor allem Prügel-Novizen erfreuen. Der Aufbau ähnelt dem von Tekken 2, jedoch sind die Konfigurationsmöglichkeiten noch erheblich umfangreicher geraten. Genug Options-Dschungel, ab zum



Den brutalsten Move beherrscht der weibliche Ninja Taki; sie nimmt den Gegner in den Schwitzkasten und rammt ihm ihren Dolch in den Nacken



Sophitia hat eine Vorliebe für äußerst knappe Röcke, wodurch wir auch manchmal einen Blick auf ihre Unterwäsche erhaschen dürfen



Die Qualität der 3D-Hintergründe variiert von eher lau bis hin zu atemberaubend; die Voldo-Stage gehört sicherlich zu den schönsten



Im Replay könnt Ihr mittels zweier Tasten hin- und herzoomen sowie den Blickwinkel per R-Knöpfe verstellen

Fulminantes Intro



Die Intros werden immer aufregender. Das Mienenspiel und die Animationen der CG-Menschen sind bei diesem langen Opening total ausgefeilt und die Effekte, wie Explosionen sehen realistischer denn je aus. Die ungewöhnliche Pop-Musik, die ständig von einer Violine begleitet wird, ist zudem absolut hörenswert.



Neu: Durch den Edge Master Mode dürft Ihr zur Abwechslung in RPG-Manier die Gegner besiegen und anschließend deren Waffen kassieren, die Euch dann fortan allesamt im Weapon Room zur Verfügung stehen

Gameplay: Gefightet wird in bewährter Virtua Fighter-Tradition, inklusive der Möglichkeit, den Kontrahenten aus dem Ring zu befördern, was allerdings nur durch besonders harte Aktionen gelingt. Die Steuerung wirkt auf den ersten Blick zwar konventionell, entpuppt sich

Durch den Einsatz von Waffen sind die Special Moves von brachialer Schönheit

aber mit etwas Spielpraxis als ziemlich ausgeklügelt. Zum Angriff steht Euch ein horizontaler & vertikaler Waffenhieb sowie eine kräftige Tritt-Technik zur Verfügung, während Ihr in der Defensive die Flucht in die dritte Dimension antreten dürft oder den Schlag einfach abblockt. Hieraus ergibt sich ein

perfektes Offensiv/Defensiv-System, sprich, auf jede Aktion gibt es eine geeignete Reaktion. Vollführt der Gegner einen vertikalen Schwerthieb weicht Ihr einfach seitlich aus, um gleich eine Konterattacke zu starten. Wenn der Widersacher hingegen seine Waffe horizontal schwingt, empfiehlt es sich, sich einfach zu ducken, um den verdutzten Aggressor zum Beispiel mit einem Fußfeger flachzulegen. Garniert wird das technisch aufwendige Waffengeklirre außerdem mit einer Fülle von Combos und Special Moves, begrenzt einsetzbare Super Moves (alle drei Aktionstasten gleichzeitig drücken), Wurftechniken sowie der Option, den Gegner im erbitterten In-Fight um seine Waffe zu erleichtern.



Risikant aber elegant: Wer unter einer horizontalen Attacke abtaucht, kann gleich zum Gegenzug ansetzen



Der Ring Out ist nur durch besonders harte Attacken möglich

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: NAMCO
 DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SEHR SCHWER
 LEVELS: 11 KÄMPFER
 BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
 CA. PREIS: 99,- DM
 MUSTER VON: EIGENIMPORT



Bubsy 3D



Jetzt wagt auch Accolades Konsolen-Katze Bubby den Sprung in dreidimensionale Welten

PLAYSTATION

Jump 'n Run / 1 Spieler

Bubby hat es in die unendlichen Weiten des Welt-raums verschlagen. Um zurück zu Mutter Erde zu gelangen, muß sich der Kater durch 16 dreidimensionale Levels schlagen und Raketenteile zusammenklauen. Dabei kann er nicht nur auf seinen Hinterpfoten laufen, sondern auch schwimmen, einen Raketenwagen benutzen und sich teleportieren lassen. Bubbys Bewegungsrepertoire ist vielseitig: Gehen, Laufen, Ducken, Klettern, flacher Sprung, hoher Sprung, Strafen. Es gilt verschiedene Plattformen zu bezwingen, Schalter für Geheimtüren umzulegen oder ab und zu auch, sich ballend zu betätigen und Wände und Woolies zu eliminieren. Dazu kann Bubby Atome aufnehmen und werfen (200 pro Level) - aber Vorsicht, denn

wenn man das Atom zu lange festhält, beißt man nach einem gewaltigen "rumms" selbst ins galaktische Gras. Die Atome können auch gesammelt werden, dann kassiert Ihr für 100 ein Extraleben, für 150 geht's ab in eine Bonusrunde. Außerdem gibt es noch einen speziellen Zwei-Spieler-Modus (Deathmatch): Einer sammelt Punkte, während der andere versucht, ihn abzuschießen.



Die Spielgrafik fällt leider etwas mager aus



Christoph:

Bubby 3D ist einigermaßen spielbar, und die Hüpfereien in den 3D-Welten haben einen gewissen Unterhaltungswert. Gut gelungen ist die Sprachausgabe, die einem jedes neue Item, auf das man während des Spiels stößt, mit einem eigenen witzigen Spruch erläutert. Ich persönlich kann mich allerdings nicht für Bubby 3D erwärmen: Seit Tomb Raider gelten neue Maßstäbe für

Grafikqualität, und hier muß der freche Kater wohl noch einige Lehrstunden nehmen. Die Polygone sind grob und leiden an Farbarmut; die Woolies und anderen Gegner sehen aus wie die ersten Kartoffeldruck-Versuche eines Dreijährigen. Bei Ausnahme-Spielen wie Tetris konnte die Magergrafik nicht im geringsten am Spielspaß kratzen; bei 3D-Jump'n Runs von der Stange - und mehr ist Bubby 3D nicht - hängt für mich der Spielspaß entscheidend auch von Attributen wie Texturen, Farbverläufen und Grafikauflösung ab.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ACCOLADE
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: IMPORT
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 16
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GAMES GARDEN 0911/7418185

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
51% GRAFIK				
75% SOUND/FX				
56% FUN				

Players Order Club

EINE IDEE SETZT SICH DURCH!

- Gestaltet die Clubzeitschrift selbst mit
- Bestellt eure Games zum Ortstarif
- Tauscht Spiele mit anderen Mitgliedern
- Die neusten Infos an unserer Hotline
- Importe und Umbauten zu TOP-Preisen
- Nur einmalig 10,- DM Beitrittsgebühr
- Keine Abnahmeverpflichtung
- Testet Spiele ohne Zeitlimit in unserem Testlabor



Unser Clubmagazin erscheint alle 6 Wochen KOSTENLOS für unsere Mitglieder!

Wenn Ihr nicht zu uns kommen könnt, dann kommen wir eben zu Euch!

Players Order Club Austria
 Ladestraße 28, A-6300 Wörgl-Tirol
 Telefon 00 43 - 53 32 / 7 02 00

Players Order Club Marktheidenfeld
 Kreuzbergstraße 5, 97828 Marktheidenfeld
 Telefon 0 93 91 / 26 88

Players Order Club Attendorn
 Hofstatt 4, 57439 Attendorn
 Telefon 0 27 22 / 5 39 43

**Jetzt Mitglied werden und dabei sein!
 Kommt einfach vorbei oder ruft an!**

Lerchenauerstraße 145 · 80935 München · 0 89 / 35 73 70 11

PlayStation
Flipper / 1-4 Spieler

Tilt

Bei Tilt liefert Virgin gleich sechs Flippertische ab. Von heißer Weltraumaction bis ins tiefste Mittelalter reicht das thematische Spektrum. In zwei unterschiedlichen Perspektiven dürft Ihr Eure Künste unter Beweis stellen. Die alten Zocker unter Euch werden aufseufzen, da die Primärperspektive an Highlights wie Pinball Fantasy erinnert. Hier



seht Ihr den halben Tisch stets von oben, während die Kugel der jeweilige Mittelpunkt ist und der Tisch nach ihren Bewegungen mitscrollt. Die zweite Perspektive wurde an Flipperscheiben wie The Web angelehnt. Ihr seht den Tisch immer im Ganzen vor Euch. Allerdings wurde ein neues Spielelement eingefügt, das die wüste Punktejagd abwechslungsreicher gestaltet. Schießt Ihr den Ball in eine der zahlreichen Fallen oder Umleitungen, bekommt Ihr eine Liveanimation präsentiert. Hier verfolgt Ihr die Bewegungen der Kugel in Großaufnahme. Fazit: Auch auf der PlayStation bietet Tilt Abwechslung pur und läßt Langeweile keine Chance. (Björn)

FUN
78%

PlayStation
Rollenspiel / 1 Spieler

Persona

Mehrere Teens erfahren, daß ihre Freundin in der Patsche sitzt. Kurzerhand machen sie sich auf, ihr zu helfen. Keiner ahnt, daß sie hierbei auf den fiesen Guido treffen. Der bastelt gerade ein gewaltiges Dimensionstor zusammen, das außer Kontrolle gerät und so liegt es an Euch, die bösen Gestalten, die auftauchen zu verjagen. Bei diesem Kampf steht Euch



Persona, die Kraft die im Inneren steckt, zur Seite. Diese wird im Verlauf des Abenteuers als todbringender Zauber oder aber auch als Heilkraft eingesetzt. Auch verschmelzt Ihr im Spielverlauf Partymitglieder miteinander, hierdurch entstehen wieder andere Kräfte. Euren Weg beschreitet Ihr in verschiedenen Perspektiven. An Hauptschauplätzen bewegt Ihr Euch in isometrischen Räumen. Gebäude hingegen werden in einer 2D-Perspektive beschriftet. Auf den Straßen Eurer Heimatstadt lauft Ihr in einer schlichten dreidimensionalen Vektorgrafik herum. Fazit: Komplexes, durchdachtes Rollenspiel, das mit seinem, orchestralen Sound und dem Abwechslungsreichtum zu gefallen weiß. Doch leider fehlt der letzte Kick. (René)

Muster von: HOSS 0931/16810

FUN
77%

Crusader No Remorse

Wenn in naher Zukunft eine Widerstandsgruppe sich gegen eine korrupte Regierung auflehnt, riecht es förmlich nach heftigen Explosionen, bleihaltigen Schußwechseln und einer guten Story - vor allem dann, wenn die Softwareschmiede Origin heißt.

PLAYSTATION

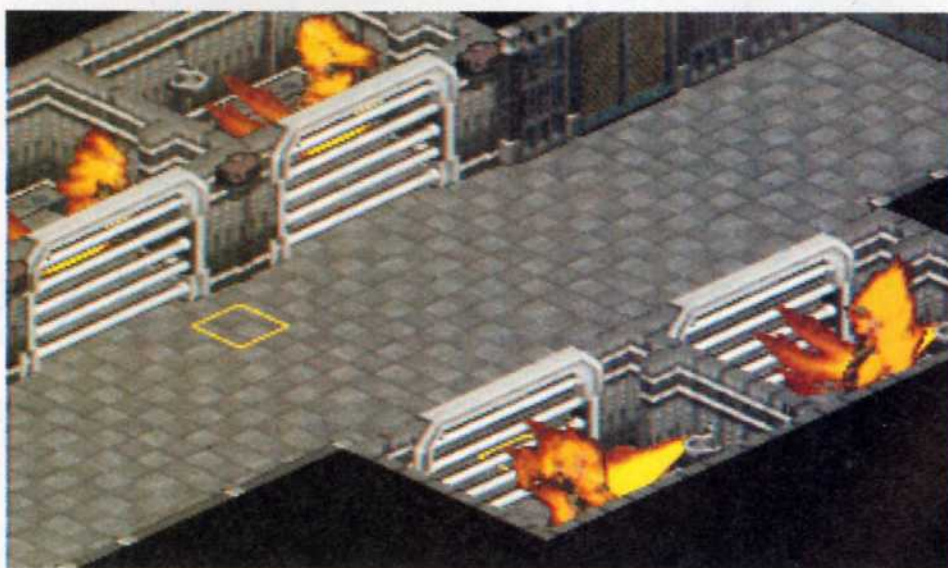
Shoot 'em Up / 1 Spieler

Irgendwann ist bekanntlich jedes Maß voll. So auch bei Euch, einem Agenten (Silencer), der für die korrupte Regierung genügend Schmutzarbeit erledigt hat. Als neuer "Mann von Ehre", wollt Ihr nun die Fronten wechseln und auf Seiten einer Untergrundbewegung mit Euren tödlichen Fähigkeiten für Furore sorgen. Diese könnt Ihr in den 15 Missionen bestens unter Beweis stellen, wenn es darum geht, z.B. E-Werke in die Luft zu jagen, Daten zu klauen oder Geiseln zu befreien. Den Showdown erlebt Ihr aus einer isometrischen Position heraus, die es Euch erlaubt Euren Helden durch Fabriken, Laboratorien bzw. militärische Einrichtungen zu steuern. Die Levels weisen neben einer detaillierten Einrichtung auch eine große Zahl an Gegnern auf, die Euch das Leben zur Hölle machen. Da gibt es z.B. die Überwachungskameras, die nicht nur Alarm schlagen, sondern auch Selbstschußanlagen und Roboter aktivieren. Desweiteren erwarten Euch alle Arten von Wachpersonal und Fallen wie z.B. Bodenminen und Laserbarrieren. Zum Selbstschutz dient ein großes Waffenarsenal (MG, Plasma Rifle,



Das coole Intro stimmt voll auf ein Einzelkämpferfeeling ein. Die folgenden Zwischensequenzen sind in der gleichen guten Qualität

Raketenwerfer etc.) und genügend anderes explosives Equipment (Minen, Bomben). Eure Fähigkeiten beschränken sich nicht nur auf das Drücken von Abzügen, sondern Ihr könnt auch springen, schleichen, Euch ducken und zu allen Seiten rollen. Für die richtige Story sorgen FMV-Sequenzen zwischen den Missionen, wie man sie von Origin gewöhnt ist.



Zu spät: der verrückte Professor tötet mit Feuerstrahlen die Gefangenen, die Ihr befreien solltet



Wenn Ihr Kontrolle über eine Steuereinheit habt, könnt Ihr einen Wachroboter lenken, um damit die Gegner niederzumachen



Georg: Nehmen wir es einmal vorweg, Crusader hat zwar gegenüber anderen Splatter-Games ganz klar die Nase vorn, aber

zu einem Gold Game langt es dann doch nicht. Grund dafür ist die mäßige Steuerung, mit der sich der Held durch die Räume kämpft: beispielsweise dauern Drehungen um die eigene Achse etwas zu lange und Sprünge sind nur schwer zu timen. Nun aber zum Rest, der äußerst positiv aufgefallen ist. Die Transparenz-Option bietet "durchsichtige" Wände, wenn man normalerweise eine verdeckte Sicht hätte. Desweiteren gibt es in den detailliert gestalteten Levels neben der stattlichen Anzahl an Gegnern auch genügend Fallen und kleinere Rätsel, mit denen auch der geübte Einzelkämpfer eine Zeit lang beschäftigt ist. Dies und der Umstand, daß so ziemlich jeder Einrichtungsgegenstand (vom Schrank bis zum Plutoniumfaß) explodieren kann, hat seinen gewissen Reiz: überlegtes Vortasten ist besser als planlose Rambo-Aktionen, denn wer sparsam schießt hat weniger Ärger mit den Wachen, dem fliegen nicht andauernd irgendwelche Teile um die Ohren und er zerstört nicht Wege zu Bonusgegenständen.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ORIGIN/REALTIME ASSOCIATION
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNG GEPLANT: SATURN
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 15 MISSIONEN
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: DYNATEX 0231/5575000



Riot

Beyond Reality bedient die Fun Sports-Fans mit einer futuristischen Sportart, die ein bißchen an Ballblazer erinnert

PLAYSTATION

Fun Sports / 1-4 Spieler

Im Jahre 2078 dürstet es das vergnügungssüchtige Volk nach brutalen Sportarten. Fußball ist da trotz Blutgrätsche zu öde, Basketball zu körperlos und Eishockey eh total out.

Kurzerhand wurde die Idee zur futuristischen Mannschaftssportart Riot geboren, bei denen alle City-Metropolen in einer Welt-Liga kräftig mitmischen. Jedes Team besteht aus vier Feldspielern, die in einer Cyber-Arena um den Besitz eines Plasma-Balles kämpfen. Sobald Ihr diese Energie-Kugel ergattert



Ulf: Nach einigen stutzigen Bemerkungen ("Was ist denn das?") kam ich mit Riot immer besser zurecht und fertigte sogar die anfangs noch unbesiegbaren scheinenden CPU-Teams mühelos ab. Der Fun-Faktor bewegte sich dabei aufgrund des gefälligen, recht neuen Spielprinzips zeitweise auf einem hohen Niveau, flachte jedoch schnell wieder ab. Die Gründe sind vielfältig. So bietet das Gameplay auf Dauer nur wenig

spielerisches Potential, vor allem wenn man gegen die nicht gerade clever agierenden CPU-Teams antritt. Ich finde es zudem schade, daß die angekündigte Brutalo-Sportart, sich eher als seichte Schaumschlägerschlacht entpuppt. Hier hätten sich die Programmierer mehr einfallen lassen müssen, um dem Fun Sports-Charakter stärker gerecht zu werden. Außerdem wirkt das gesamte Drumherum ziemlich schlicht, sprich zweckmäßige Grafik, kaum Optionen und was besonders negativ ist, keine strategische Möglichkeiten.



habt, müßt Ihr zunächst zum gegnerischen Aufladefeld ("Charger") gelangen, um den Plasma-Ball mit Eurer Energie einzufärben. Erst jetzt dürft Ihr Euch auf Torejagd begeben. Das Tor markiert dabei ein rundes Magnetfeld, das sich über der Spielfeldmitte befindet. Der Torerfolg wird unterschiedlich gewertet, je nachdem aus welcher Zone Ihr den Plasma-Ball in das Magnetfeld befördert. In der Defensive versucht Ihr dieses zu verhindern, indem Ihr den ballführenden Athleten umrennt,

auf ihn einschlägt oder als letztes Mittel für kurze Zeit das Magnetfeld schließt.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: BEYOND REALITY/PSYGNOSIS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 16 TEAMS
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: PSYGNOSIS



Im Energiefeld müßt Ihr den Plasma-Ball zunächst "einfärben", ehe Ihr Tore erzielen könnt

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

WOLFSOFT

Scart-Umschalter
 Sind Sie das lästige umstöpseln leid? Dann haben wir die Lösung für Sie!!! Der **RGB-taugliche** Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
 4-fach Umschalter 159,99DM
 7-fach Umschalter 249,99DM
 Audiokabel 2,5m 7,99DM

Anschlußkabel
 NEU! Sony RGB **BESSER!!!** 49,99DM
 N64 S-VHS Kabel+Hifi 89,99DM
 Sega Saturn RGB-Kabel + Hifi 49,99DM
 SNES RGB-Kabel + Hifi 49,99DM
 Neo Geo, CD-Kabel Stereo 49,99DM
 Mega Drive 1,2 RGB Stereo 49,99DM
 Hifi Adapter für RGB-Kabel 39,99DM
 Jaguar RGB-Kabel+Hifi 39,99DM
 Probleme mit dem Anschluß der Konsole an Ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!! Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u. a. Hersteller 49,99DM

Umbau, Tuning
 Nintendo 64 jp,us+RGB+Booster 99,99DM
 Playstation dt.jp,us mit Chip 99,99DM
 Saturn dt.jp,us 50/60Hz 99,99DM
 Super NES dt.jp,us 50/60Hz 99,99DM
 Sega SMD dt.jp,us 50/60Hz 75,75DM
 Jaguar 50/60Hz 75,75DM
 Neo Geo, CD dt.jp,us 50/60Hz 99,99DM

Tips & Tricks
 -durch einen Umbau 50/60Hz laufen die Spiele bei 60 Hz ca. 20% schneller und keine schwarzen Balken oben und unten
 -RGB-Kabel ergeben beste Bildqualität

Telefon:
**(02622)
 83517**

Nintendo 64
 Nintendo 64 dt. Grundgerät +RGB-Umbau+Booster(TOP-Qualität)+Hifianschluß ab März
 N 64 RGB-Umbau+Hifi+Booster (Top Bild)+USA/Jap. Umrüstung 99,99DM
 Joypadverlängerung 2m 29,99DM
 Spiele zB.Mario,Wave Race.. ab 99,99DM
 Shadows of The Empire ab März
 Turok ab März
 Star Fox 64 ab März

SONY PSX
 Neu!! Umbau für Importspiele 99,99DM
 Einfach CD einlegen und Spielen!
 RGB-Kabel für Umbau PSX 49,99DM
 PSX+Umbau+Spie+RGB-Kabel 649,99DM
 Joypadverlängerung 2m 29,99DM

Sega
 Saturn+Umbau+2Spiele+RGB 649,99DM
 Saturn Umbau dt.jp,us./50/60Hz 99,99DM
 Joypadverlängerung 2m 29,99DM
 Spiele lieferbar dt,usa,jap. ab 69,99DM

MAK
 Original Spielhallenspiele für Zuhause!!
MAK, die Arcade-Konsole 549,99DM
 Sonderangebote lieferbar wie z.B.:
 Trog2, Streetfighter2, und viele Oldies
 desweiteren führen wir auch Spiele für:
 PC, Jaguar, Neo Geo CD, SNES, SMD, 3D0

ca. 1000 Spiele für alle Systeme lieferbar
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten
 Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

Silver Star Video Games

Phone:0044385991157 Fax:0085224052650

PSX
 Soul Edge
 Rage Racer
 Blohazard II
 Bushido Blade
 Racing Groovy
 Tenka
 Monster Truck Rally
 Final Fantasy VII

Saturn
 Daytona CCE
 Virtua On
 Sega Rally 2
 Virtua Cop 2
 Magic Card V 2
 Boot Chip 35 DM

Nintendo 64

Nintendo 64 + RGB +
 110/220 V+ Mario 64 +
 Pilot Wings jap.
680 DM

RGB Cable 15 DM
 Joypad 16 DM

**PSX Boot Chip
 15 DM**

**PSX Boot Chip
 15 DM**

**Cruisin USA KI Gold
 Wave Race Mario Kart R
 Turok Golden Eye
 Shadow of the Empire**

Disk Drive für Nintendo 64 !

Preise ändern sich, also anrufen !
 Bank: Deutsche Bank Stuttgart
 Name: Brian Kane
 Kto. Nr: 14 95 44 9
 BLZ: 600 700 70

**Wir sprechen
 Deutsch !**



PlayStation
Rollenspiel / 1 Spieler

King's Field 2

Wie schon im ersten Teil zieht Ihr aus, das Böse zu bekämpfen und die Welt vor einer Katastrophe zu bewahren. In der Ego-Perspektive, nur mit einem Schwert bewaffnet, erkundet Ihr zunächst das frei begehbare Gelände und sammelt Gegenstände und Informationen ein, um Euren Weg zu finden. Das gesamte Gameplay wurde nahezu 1:1 vom ersten Teil über-



nommen. Die Grafik jedoch ist etwas detailreicher gestaltet. Auch Zwischensequenzen, die Euch mit Informationen versorgen, gibt es nun zu bewundern. Ansonsten bleibt alles beim alten. Ihr watschelt durch die Gegend, kiltt Monster und versucht zu überleben. Das ist anfangs gar nicht so einfach und so werden die ersten Stunden des Spiels durch reichliche Frustrationsmomente versauert. Aber wer sich zurechtgefunden hat und sich durch den hohen Schwierigkeitsgrad nicht abschrecken läßt, bekommt dafür gute Unterhaltung für sein Geld geboten. (René)

Muster von:
HOSS 0931/16810

FUN
74%

PlayStation
Rollenspiel / 1 Spieler

Tecmo's Deception

Ihr seid der verrätene Sohn des Königs. Hingerichtet vom eigenen Bruder, nehmt Ihr die Herausforderung der Hölle an. Im Schloß der Verdammnis habt Ihr 27 Kapitel voller untoter Wesen zu überwinden, um zurückkehren zu können. Ähnlich wie bei King's Field bewegt Ihr Euch in



der Ego-Perspektive durch die Räume des mystischen Gebäudes, um Lucifer aufzusuchen. Dutzende Seelen kreuzen Euren Weg. Diese geben Euch Ratschläge und Hinweise. In den diabolischen Mauern ist nahezu jeder Raum mit Fallen gespickt. Diese bilden den Schlüssel zur Lösung des Spiels. Zum einen müssen einige in der richtigen Reihenfolge ausgelöst werden, um in verborgene Räume zu gelangen und zum anderen bekämpft Ihr mit ihrer Hilfe alles, was Euch an den Krallen will. Der düstere bedrohliche Sound, der einem so richtig eine Gänsehaut verpaßt, tut ein übriges, um das gute Erscheinungsbild abzurunden. Übrigens, vor dem Kauf der Scheibe solltet Ihr beachten, daß ein einziger Savestand neun Blöcke einer Memory Card belegt. (René)

Muster von: Hoss 0931/16810

FUN
78%



Sobald sich mehrere Regimenter auf dem Schlachtfeld gegenseitig bekriegen, ist es vorbei mit der Übersicht. Hier kann teilweise nur auf gut Glück geklickt werden



Hier gilt es wichtige Fracht zu schützen. Links unten seht Ihr, welche Befehle Ihr erteilen könnt. Schläuerweise sind sie wie das Pad angelegt

Warhammer

"Command & Conquer light" könnte der Untertitel der Scheibe lauten. Aber ob das angesagte "Light"-Prädikat immer von Vorteil ist, erfahrt Ihr hier

PLAYSTATION

Strategiespiel / 1 Spieler

In der Fantasy-Welt Düsterland braut sich eine gewaltig böse Suppe zusammen. Der gehörnte Rattengott versucht den Menschen mit Hilfe seiner Horden der Hölle das Leben so sauer wie nur irgend möglich zu gestalten. Als Feldherr Dietrich taucht Ihr hier nun auf und schützt das Land mit Euren Regimentern gegen allerlei Goblins, Orks, Kobolde und sonstigen Dämonen. Diesen Schutz bekommt Ihr selbstverständlich in Form klingender Goldmünzen als Aufwandsentschädigung ausgezahlt. Eure Aufträge bewegen sich in den Bereichen der Dorfverteidigung, der gezielten Gefangenbefreiung, Begleitschutz bis hin zum Aufstöbern übler Truppen (= Seek and Destroy). Auf dem Schlachtfeld (dem

Hauptaufgabengebiet des Spiels) postiert Ihr zu Schlachtbeginn Eure verfügbaren Einheiten taktisch geschickt. Hierbei muß natürlich die Geländegegebenheit genau beachtet werden. Auch sollte Euer Augenmerk darauf liegen, daß die Kavallerie logischerweise schneller feindliche Regimenter attackieren kann, als das gemeine Fußvolk. Habt Ihr Euch ein Regiment Bogenschützen angeheuert, beschießen diese anstürmende feindliche Horden erst einmal aus sicherer Entfernung, um diese gezielt zu schwächen und den anderen Einheiten die Vernichtung zu erleichtern. Im gnadenlosen Schlachtgetümmel erhaltet Ihr per Klick absolute Befehlsgewalt über Eure Einheiten. Zur übersichtlicheren Befehlseingabe werden Befehle, die Ihr erteilen könnt (Aufstellung, Zauber, Angreifen, Rückzug, etc.), den PlayStati-



Dorfverteidigung. Hier ist höchste Eile geboten, alle Kobolde auszumerzen, da es für jeden toten Bauern Soldabzug gibt



Björn: Nachdem Command & Conquer als neue Strategie-Referenz feststeht, muß sich die gehörnte Ratte natürlich

einem Vergleich stellen. Leider verliert sie diesen auf weite Sicht. Zugegeben, Warhammer hat seine Vorzüge. So gefällt mir das Fantasyfeeling, das hervorgehoben wird recht gut, aber das eigentliche Gameplay kann mich nicht überzeugen. Die Regimenter lassen sich derart zäh über das Schlachtfeld steuern, daß eine feindliche Einheit Eure Mannen aufgerieben hat, bevor sich diese überhaupt herumdrehen, formieren und verteidigen kann! Auch läßt mich die Cursorsteuerung alles andere als frohlocken. Sie ist einfach zu schwammig, um gezielt Angriffe führen zu können. Eine kleine Rettung stellt die Tatsache dar, daß sich die Aufträge stets ändern. Somit verändert sich der Spielverlauf immer wieder. Ohne das nette Drumherum wie das Jonglieren der Geldmittel und der Abwechslung in der SSI-Welt wäre die Wertung unter die 60%-Marke gerutscht. Ich rate allen erst einmal ein Probespiel, bevor sie sich das Teil zulegen, um einer Enttäuschung vorzubeugen.

onpadtasten entsprechend als Symbole eingeblendet. So muß nicht erst lange gesucht werden, um schnell Instruktionen zu erteilen. Auf dem zoombaren Kampfgebiet werden stets Truppensymbole an den Seiten gezeigt, um Euch über nicht sichtbare Einheiten zu informieren. So erledigt Ihr nun die anstehenden Aufträge, rüstet Eure Truppen mit Erfahrungspunkten und frischen Mannen auf und versucht bis zum finalen Auftrag durch geschicktes jonglieren Eurer Geldmittel den nötigen Feldherrndurchblick zuhalten.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: GAMES WORKSHOP
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 30+
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: EIGENIMPORT

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
62% GRAFIK					
65% SOUND/FX					
61% FUN					

Area 51

Auf dem geheimsten Ufo-Airport der Welt fliegt das Blei jetzt kiloweise durch die Luft

PLAYSTATION

Shoot 'em Up / 1-2 Spieler

Die Außerirdischen nämlich, die mit ihrem Zwölf-Zylinder-Ufo gelandet sind, machen gegen die Menschheit mobil. Daher muß das "STAAR-Team" her, eine Spezialeinheit für Alien-Angriffe, der auch Ihr angehört. Wie es sich für alle Besucher aus dem All so gehört, werden menschliche Opfer in Zombie-Aliens verwandelt, denen Ihr mit der Light-Gun so richtig heimleuchten müßt. Die gesamte Darstellung des Geländes ist vorberechnet, weshalb auch keinerlei Bewegungsfreiheit für den Bildschirm-Schützen besteht. Neben den Gegnern, die in allen Größenordnungen auftauchen, müssen die obligatorischen Munitionssymbole abgeballert werden. Der Schuß auf Radioaktivitäts-Zeichen beschert ferner eine kräftigere

Wumme, die später auch bitter benötigt wird. Auch Granaten tragen zur schnellen Beseitigung von Widersachern bei. Die Zerstörung von Fässern mit Nuklear-Abfall verursacht ebenfalls zweckdienliche Explosionen. Durch geschickte Serientreffer, sogenannte Streaks, die während des Spiels angegeben werden, wird Eure Trefferquote positiv beeinflusst.



Björn: Nach dem überzeugenden zweiten Level der Die Hard-Trilogie hat auch mich das Shooting-Gallery-Fieber gepackt. Doch wer von Area 51 eine ähnlich hohe Qualität erwartet wie von John McClanes Flughafen-Gemetzel oder gar Virtua Cop, kann die Lightgun im Holster stecken lassen. Die gerenderte Grafik mag beim ersten Blick noch recht atmosphärisch und eindrucksvoll

wirken, doch hat man sich schnell sattgesehen. Auch die Soundkulisse erzeugt nicht das nötige Action-Feeling oder gar Spannung. Das Hauptmanko besteht aber gerade in den Gegnern, die über sehr lange Strecken immer gleich aussehen, und als einfallslose Zombies ohnehin kaum für Begeisterung sorgen. Lediglich Lightgun-Süchtige, die unter chronischer Vernachlässigung leiden oder notorische Alien-Terminatoren, die nicht genug vom Sci-Fi-Boom kriegen können, sollten einen Blick in die Area 51 wagen.



Ständig laufen Euch neben infiziertem Personal auch Teamkameraden vor die Flinte, die es zu schonen gilt

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: MIDWAY
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN
SCHWIERIGKEITSGRAD: SEHR LEICHT BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 4+
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: GAMES GARDEN 0911/7418185



Ladenlokal
45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal
40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	The Crow dt.	89,90
Pad	59,90	Supers.Soccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Blazing Dragon dt.	89,90
Memorycard	49,90	Burning Road dt.	79,90
Memorycard 360	99,90	Suikoden us.	109,90
Link-Kabel	49,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Crusader dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	89,90
Andretti Racing dt.	79,90	Comand&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Tunnel B1 dt.	89,90	Streetracer dt.	89,90
Return Fire dt.	89,90	WWF i. y. House dt.	89,90
X-COM 2 dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Biam Mashineh. dt.	89,90	Bust-A-Move dt.	69,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Sampres Tennis dt.	99,90
Need for Speed dt.	89,90	Disruptor dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90	Twisted Metal dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Lomax Adv. dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	PGA Golf 97 dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90	Legacy of Kain dt.	89,90
Discworld kompl. dt.	89,90	Hardcore 4x4 dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90		
Star Gladiator dt.	89,90		
A-Train dt.	89,90		
Jet Rider dt.	89,90		
NHL Powerplay dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



Sofort lieferbar, monatlich neu
 Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD (PAL)**
 Das Magazine ist in englisch
 Jetzt bestellen zum Preis von

24.90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 15:
 Tomb Raider, Reloaded, Porsche Ch., Pandemonium u.a.
Ab 15.2 Ausgabe 16 bei uns erhältlich !!!
 Voraussichtlich mit spielbaren Demos von:
 Warhammer, Victory Box., Onside, Disruptor u.a.

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

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

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu

60 MIN * VHS**

SOFORT BESTELLEN

NUR 19,90 DM

Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu

Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von

24.90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 us. und Spiele lieferbar !!!

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
Worldw. Soccer dt.	99,90
V. Fighter Kids dt.	89,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Streetracer dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
NHL 97 dt.	99,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie dt.	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter A.2	89,90
Fighting Viper dt.	99,90
Destruction Derby dt	89,90
Command&Conq. dt.	99,90
P. Dragoon 2 dt.	99,90
Virtual Cop 2 dt.	109,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

0201 / 777235

Super Nintendo
Jump 'n Run/1-2 Spieler

Power Piggs

Das Schwein Bruno, Mitbesitzer einer mittelalterlichen Donut-Bäckerei, muß um seine süßen Kringel und seinen Schinken bangen, denn der böse Wolf-Zauberer und seine Schergen haben es auf beides abgesehen. Nach der Devise "Angriff ist die beste Verteidigung" zieht Bruno in den Kampf gegen die Pelztiere. Sein Weg führt über Wälder und mittelalterliche



Dörfer bis zum Schloß der Schergen. Immer wieder trifft Bruno auf Windkanäle, mit deren Hilfe er sich in höhere Gefilde transportieren lassen kann. Nicht nur mit des Schwertes Klinge, sondern auch mit puddinggefüllten Donuts kann er sich der Feinde erwehren. Kurzerhand als Wurfgeschosse eingesetzt, ergeben sie eine vorzügliche Distanzwaffe, sind aber in der Anzahl begrenzt und müssen ständig neu aufgeladen werden. Im Prinzip ist Power Piggs kalter Kaffee, die witzige Story und die funky Hintergrundmusik retten aber vor einem Verriß. (Christoph)

FUN
58%

Super Nintendo
Jump 'n Run/1 Spieler

Whizz

Der Held dieses Spiels ist Whizz, ein Hase mit Zylinder, Frack und Fliege. Er hüpft durch isometrisch dargestellte Landschaften, um seinen Ballon zu finden, der ihn zum nächsten Level bringt. Dabei ist Eile angesagt, denn sobald die auf dem Bildschirm eingblendete Sanduhr abgelaufen ist, ist's vorbei mit dem Hasenleben. Zusätzlich schwer wird die Aufgabe



für den armen Whizz durch die zahlreichen Gegner, die bei zu häufiger Berührung ebenfalls zum Ableben des Hasens führen. Whizz besitzt nur zwei Fähigkeiten: das Laufen und eine Wirbelwindtacke. Vor allem von ersterer sollte er während des Spiels viel Gebrauch machen, denn um weiter zu kommen, müssen oft diverse Gegenstände gefunden werden: Schlüssel, Schalter und Symbole aus Glas, Holz, Ziegel, Stein und Stahl, um die aus dem entsprechenden Material gefertigten Mauern einreißen zu können. Außerdem sind in jedem Level vier Raketen versteckt. Wer alle findet, erhält ein Extraleben. (Christoph)

FUN
61%



Das mit Barrikaden gespickte Leveldesign erfordert blitzschnelle Reaktionen



Streß pur: Eine ganze Lawine von Kugeln drohen die Kampfmaschine zu überrollen

Nanotek Warrior

Tetrasons Debüt-Produkt präsentiert als 3D-Shooter mit gelungener Grafik-Innovation

PLAYSTATION

Shoot 'em Up / 1 Spieler

Bei dieser Baller-Orgie wirkt einiges auf den ersten Blick ungewohnt. So wurde der Schauplatz in die mikrokosmische Welt der Computer-Chips verlegt, wo Ihr auf dementsprechend kuriose und ziemlich aggressive Polygon-Objekte trifft. Euer Gleiter fliegt außerdem permanent in die Tiefe des Screens, abwechselnd auf einer Stange oder im Inneren eines Rohres. Die Ausweichmöglichkeiten erfolgen nur auf horizontaler Ebene, wobei das Rohr unter Euch gedreht wird. Mit vertikalen Richtungsbefehlen dürft Ihr ferner die Fluggeschwindigkeit variieren. Droht trotz allen Ausweichbemühungen dennoch eine Kollision mit einer Barrikade, könnt Ihr mit einem großen Satz über die zahlreichen Objekte hüpfen. Zur Verteidigung steht Euch ein Dauerfeuer-Laserstrahl zur Verfü-

gung, der durch verschiedenfarbige Power Up-Medaillen noch ausgebaut werden kann, nebst anderen Superwaffen, die Euch vor allem bei den hartnäckigen Zwischen- und Endgegnern sehr gelegen kommen. Apropos "Endgegner": bei dieser entscheidenden Schlacht umkreist Euer Flieger zur Abwechslung schwerelos das abstrakte Feind-Objekt. Gespeichert wird übrigens erst



Bei den Boss-Fights genießt Ihr in alle vier Himmelsrichtungen völlige Bewegungsfreiheit



Ulf: Leider verbirgt sich hinter der außergewöhnlichen grafischen Fassade nichts sonderlich Gutes. Schon nach kurzer

Spielpraxis offenbart das Gameplay nämlich eine entscheidende Schwäche. Nimmt man das grafische Outfit mit dezenter Tempest-Anleihe weg, bleibt unter dem Strich eine Endlos-Ballerei übrig, die nur wenig Abwechslung bietet. Durch den ziemlich hektischen, bisweilen sogar unfairen Spielverlauf, erscheint die Knallerei bisweilen sogar wie ein reines Reaktionsspiel, bei dem sekundenschnelles Ausweichen das wichtigste Spielelement darstellt. Immerhin verwöhnt die Grafik durch flüssiges Scrolling und sauberes Handwerk, während die dezent technoide Sounduntermalung kaum auffällt. Unangenehm fällt hingegen das permanente Warnsignal auf, das immer ertönt, sobald Eure Raumschüssel nur noch über wenig Lebensenergie verfügt - nervig!

nach dem Verlust aller Leben durch ein kurzes Paßwort.

Die abstrakten Endgegner sind allesamt relativ leicht zu besiegen

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: TETRAGON/VIRGIN
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 7+
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: VIRGIN

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
58% GRAFIK				
54% SOUND/FX				
47% FUN				

POWDER SCHNEE SPEED



Wenn es nicht das Polygon-Stadium geben würde, könnte man meinen, es handele sich um ein SNES-Spiel

Namco Soccer Prime Goal

Klammheimlich schleicht sich diese Fußball-Simulation von Namco auf den deutschen Markt

PLAYSTATION

Sportspiel / 1-2 Spieler

Als Abwechslung zu Namcos High Tech-Allerlei präsentieren uns die Sony-Getreuen eine Fußball-Simulation mit Pixel-Optik. In puncto Optionen gibt sich die Bolzerei



Ulf: Es ist oftmals kein gutes Zeichen, wenn wir vom Hersteller keine Vorab-Version zum Testen erhalten, und tatsächlich:

Dieser üble Kick wirkt technisch wie spielerisch derart antiquiert, daß man schon zweimal auf das Cover blicken muß, um zu glauben, daß tatsächlich Namco dafür verantwortlich sein soll. Peinlichkeiten gibt es in Hülle und Fülle. So sehen die untersetzten Kicker schon beim geringsten Zoom wie undefinierbare Pixelhäufchen aus - bestenfalls Super Nintendo-Niveau. Die dynamische Zuschauerkulisse würde noch in Ordnung gehen, wenn sie nicht im Sumpf aus völlig unpassenden Musikstücken untergehen würde. Das Gameplay ist zudem erschreckend einfältig. Strategische Möglichkeiten bei Standardsituationen? - No Way! Ein durchdachter Spiel-aufbau ist zudem schwer möglich und Tore sind meistens reine Zufallsprodukte. Daher mutet der Verpackungstext "Das aufregendste Soccer-Game.." geradezu grotesk an.

erstaunlich mager. Einstellung der Spiel- & Tageszeit, des Schwierigkeitsgrades sowie ein paar taktische Finessen müssen vor dem Anpfiff als Konfigurationsmöglichkeiten ausreichen. Immerhin stehen noch vier Spielmodi zur Wahl (Liga, K.o.-Verfahren, All Star), an denen Ihr mit Eurer Lieblings-Nationalmannschaft teilnehmen dürft. Die Steuerung dürfte Euch vor keine Übersichtsprobleme stellen. Mittels der vier Grundtasten wird fleißig auf das Tor gedroschen, hohe oder flache Pässe geschlagen oder genaue Flanken gezirkelt. Durch die vier L- und R-Tasten dürft Ihr des weiteren die Spielstrategie verändern oder den Ball anschneiden. Als Gag wird bei Zweikämpfen manchmal auf eine Sonder-Perspektive umgeschaltet, um im Glücksspielverfahren den Sieger auszumachen.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: SONY/NAMCO
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: SONY



PlayStation
Rennspiel/1 Spieler

Hardcore 4x4

Sechs verschiedene der klobigen Vehikel stehen Euch bei diesem Offroad-Spektakel zur Auswahl - mit unterschiedlichen Eigenschaften wie Höchstgeschwindigkeit, Bodenhaftung und Federung. Danach geht's auf eine der sechs sehr unterschiedlichen Pisten: Wüstensand, Wald, Canyon, und auch eine Eislandschaft darf nicht fehlen. Das Fahrgefühl bei Hardcore



4x4 hat einen sehr guten Eindruck hinterlassen: Das Fahrzeug bewegt sich realistisch, und bei dem Geschaukel kann es einem schon fast übel werden - vor allem in der Perspektive, bei der Ihr über das Lenkrad hinweg aus dem eigenen Wagen blickt. Vorbildlich auch die Tatsache, daß die insgesamt sechs verschiedenen Tageszeit- und Wettereinstellungen sich sowohl grafisch als auch spielerisch extrem bemerkbar machen. Nur, wer ein komplettes Turnier gewinnt, kommt in die nächsthöhere Klasse. Wer sich auch nur halbwegs für den ruckeligen Offroad-Spaß begeistern kann, liegt mit Hardcore 4x4 richtig.

(Christoph)

FUN
78%

Saturn
Sportspiel/1-4 Spieler

PGA Tour 97

Vierzehn Golfprofis, fünf verschiedene Spielvarianten (Practice, Stroke, Tournament, Skins und Shootout), drei Schwierigkeitsgrade und zwei Parcours - das sind die Haupteigenschaften von PGA 97. Wie man jetzt schon erkennt, hat sich seit der letzten Version nicht allzuviel getan. Vor allem die traurige Tatsache, daß insgesamt nur 36 Löcher zur



Verfügung stehen, wurde unverständlicherweise nicht abgeändert. Neu sind lediglich die Bild-in-Bild-Kameras, die zusammen mit den Reportercommentaren das Geschehen wie bei einer Live-Übertragung wiedergeben. In PGA 97 gibt es jetzt auch eine Risikoanzeige, die die Gefahr eines Fehlschlages (rot = hohes Risiko, grün = geringes Risiko) anzeigt. Nach wie vor ist PGA Golf sehr gut spielbar, vor allem Anfänger können von der Neuauflage 97 profitieren. Wer allerdings schon eine ältere Version hat, sollte das Geld lieber in den Sparstrumpf stecken.

(Christoph)

FUN
79%

Power Move Pro Wrestling

Endlich beschreiten Wrestling-Titanen ihren Weg dreidimensional auf der PlayStation!

PLAYSTATION

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Auch in Japan klopfen regelmäßig die Wrestler aufeinander ein. Während bei uns mehr die amerikanischen Ligen WWF und WCW bekannt sind, schreien sich die Japaner bei ihren eigenen Wrestling-Heroen die Seele aus dem Leib. Der NTSC Vorläufer (Toukon Retsuden) des vorliegenden Games beinhaltet auch noch die dortigen Profis. Da diese in unseren Breitengraden nicht so sehr bekannt sind, wurden sie kurzerhand durch Phantasiakämpfer ersetzt (Lizenseinsparung?). 12 dieser harten Kerle mit so klingenden Namen wie Area 51 und Zombie buhlen nun um Eure Gunst. Nachdem Ihr so wichtige Optionen wie Einzelkampf, Ligakampf oder Tournament festgelegt habt, sucht Ihr Euch einen Streiter Eurer Wahl aus und legt los. Euer Wrestler schaut hierbei immer in Richtung des Gegners und Ihr braucht mit dem Steuerkreuz nur die gewünschte Richtung zu wählen. Hierdurch entfällt gehetztes Steuern. Mit Standardattacken (Schläge, Tritte) und Spezial-Moves (Überwürfe und sonstige Körperverknüpfungen) versucht Ihr Euer Gegenüber solange weichzuklopfen bis dieses so erschöpft ist, daß Ihr pinnen und somit

siegen könnt. Die Auseinandersetzung findet dabei auch schon mal auf den Ringseilen oder außerhalb des Ringes statt. Erlaubt ist jede Gemeinheit, da der Schiedsrichter, wie im richtigen Wrestling, sehr großzügig alles durchgehen läßt. Bei der ganzen Action dürft Ihr Euren Kämpfer aus einer "Erste-Reihe" oder "Zweite-Reihe" Perspektive steuern. Hierbei seht Ihr immer jeweils eine Längsseite des Rings horizontal vor Euch und diese aus der Nähe oder aus der Ferne. Verdeckt ein Gegner die Sicht, könnt Ihr schnell eine andere Perspektive mit den L- und R-Tasten anwählen, um einen besseren Überblick zu bekommen. Gilt nur noch zu erwähnen, daß Eure Siege und Niederlagen sowie Optionseinstellungen auf der Memory Card abgespeichert werden.

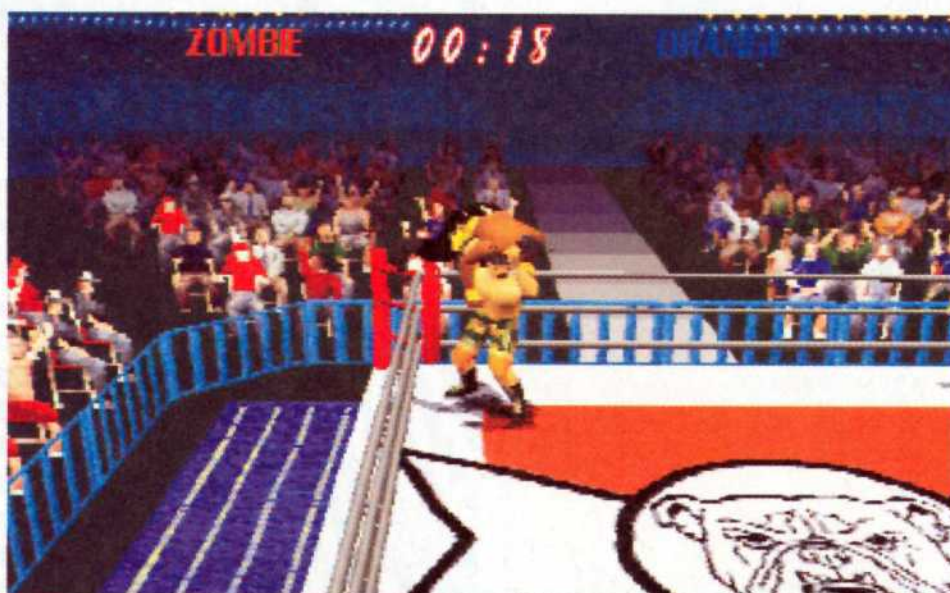


Auch außerhalb des Ringes geht es hart zu. Der Ringrichter zählt Euch währenddessen gnadenlos an

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ACTIVISION
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS MITTEL
LEVELS: 12 KÄMPFER
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 109,- DM
MUSTER VON: LAGUNA

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
70% GRAFIK					
71% SOUND/FX					
78% FUN					



Die Ringseile sind die Heimat jedes guten Technikers. Vorausgesetzt man wird nicht unsanft heruntergeholt



Björn: Knallharte Kost, die uns Activision hier aufischt. Endlich dürfen wir es auch einmal dreidimensional im Wrestlingring krachen lassen!

Die Bodsylams, Tombstones, Überwürfe, Sprünge, Ghettobusters usw., vermitteln ein sehr realistisches Feeling. Auch die Zuschaueremenge, die man durch Winken zum Jubeln auffordern kann, vermittelt den Eindruck live dabei zu sein. Daß im Gegensatz zu den beiden WWF-Teilen (Arcade, In your House) auf übertriebene Attacken verzichtet wurde (Kämpfer fliegen nach einem Treffer meterhoch) halte ich mehr als Bereicherung denn als Verlust. Die Wrestlinggestalten lassen sich gezielt steuern, allerdings ist die Kollisionsabfrage ein wenig gewöhnungsbedürftig. Aber durch den Reichtum an Moves wird so etwas wieder locker ausgeglichen. Wie üblich bekommen wir als Europäer leider mal wieder eine langsamere, mit fetten Palbalken versehene Version aufgetafelt, was ein direkter Vergleich mit der Vorlage Toukon Retsuden bewiesen hat. Und dies schlug natürlich in unserer Funwertung zu Buche. Ansonsten kann ich die Scheibe allen Wrestlingfreaks nur ans Herz legen.



Das neueste Street Fighter-Update ist wieder ein Special-Combo-Paradies

Street Fighter Alpha 2

Mit SF-Alpha 2 geht die Endlos-Saga auch auf dem Saturn in die nächste Runde

SATURN

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Bei Street Fighter Alpha 2 hat sich das Personalkarussell gedreht. Einerseits wurden mit Zangief und Dhalsim betagte Veteranen aus der Uralt-Verion wieder ins Rampenlicht geholt,



Christoph:

Wie nicht anders zu erwarten ist Street Fighter Alpha 2 mit der in der Mega Fun 10/96 getesteten Play-

Station-Version Street Fighter Zero 2 spielerisch identisch. Der cleveren (oder besser unverfrorenen?) Verkaufspolitik Capcoms zufolge wird damit auch das beste zur Zeit erhältliche Street Fighter vorgelegt. Es sind eigentlich nur Marginalien, die dieses Produkt von den Vorgängern unterscheidet: Achtzehn anwählbare Kämpfer, ein paar neue Gesichter, eine leicht verbesserte Präsentation - doch im Prinzip bleibt alles beim Alten. Für Street Fighter-Süchtige ist der Kauf trotzdem ein Muß, und auch, wer noch keine der zahlreichen Versionen sein Eigen nennt, darf unbesorgt zugreifen: Selbst nach unendlichen Faceliftings ist Street Fighter Alpha 2 immer noch ein hervorragendes Kampfspiel, von dessen Spieltiefe sich viele Konkurrenzprodukte noch eine Scheibe abschneiden können.

andererseits gesellen sich neue Gesichter zur Kämpferriege: Das Mädchen Sakura in japanischer Schuluniform, Rolento, ein geisteskrankes Relikt aus dem Vietnamkrieg, der greise, aber nichtsdestotrotz schlagfertige Hong Kong-Mönch Gen. Neben den neuen Hintergrundgrafiken trifft man ansonsten auf Altbewährtes: Jeder Kämpfer verfügt über eine Anzahl an Spezialmoves. Außerdem gibt es noch einen Powerbalken, der sich durch Normal- und Spezialmoves nach und nach auflädt. Hat sich genügend Energie gesammelt, kann man Super-Combos plazieren oder Alpha-Konterschläge ausführen. Die Energiebalken lassen sich einfrieren, und ein beliebiger Kämpfer aus der Riege kann kurzerhand zum unaufhörlich auf- und abspringenden Sparringspartner degradiert werden.

TEST SATURN

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 18 KÄMPFER
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,-DM
MUSTER VON: VIRGIN



JETZT FREI VERKÄUFLICH.



Diesen irren Snowboard-Trip mit garantiertem Geschwindigkeitsrausch gibt es ab sofort ganz legal und exklusiv auf Sony PlayStation: **Cool Boarders** - Der Wettkampf auf den abgefahrensten Brettern seit es Schnee gibt.



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

Game Boy
Denkspiel/1-2 Spieler

Tetris Attack

Auch auf dem Game Boy beginnt jetzt wieder das große Steinerücken: Die CPU schiebt ständig von unten verschiedenformige Klötzchen in eine Röhre: Kreise, Sterne, Rauten, Dreiecke und Herzchen. Eure zumindest theoretisch einfache Aufgabe besteht darin, je zwei Steine zu vertauschen und so gleiche Formen mindestens in einer Dreierreihe zusammen-



zubringen - egal, ob horizontal oder vertikal. Diese verschwinden dann vom LCD. Bei geschicktem Stapeln können Kettenreaktionen ausgelöst werden. Im Zwei-Spieler-Modus via Link-Kabel wird der Gegner mit Steinblöcken zugemüllt, und im Puzzle Game gilt es bestimmte Figuren mit einer vorgegebenen Anzahl an Spielzügen abzubauen. Eine Time Trial- und eine Versus Computer-Variante sorgen für zusätzliche Abwechslung. Tetris Attack ist sehr gut spielbar, vielseitig, liebevoll präsentiert und dauerhaft motivierend. (Christoph)

FUN
80%

Saturn
Beat 'em Up/1-2 Spieler

Batman Forever

Bei dieser Arcade-Adaption handelt es sich um den x-ten Final Fight-Abklatsch mit Digi-Sprites. Alleine oder mit Batmans Kumpanen Robin zu zweit gleichzeitig durchstreift Ihr die dunklen Gassen von Gotham City und vermöbelt via Minimal-Steuerung (Schlagen, Treten, springen) die stets im Rudel auftauchenden Feindgrüppchen. Hilfreiche



Items, wie Batarangs liegen selbstverständlich auch überall herum und werden durch die Schlagtaste aktiviert (warum kein Extraknopf?). Besonders fleißige Tastendrucker erhalten durch die Kloperei beispielsweise Combo- oder Double K.o.-Boni, die zum Abschluß einer Runde abgerechnet werden und gegebenenfalls ein spezielles Power Up einbringen. Spielerisch wie technisch schrammt die stupide Schruberei knapp am Prädikat "Katastrophe" vorbei. Gründe gibt es genug: Die Digi-Sprites pixelieren bis zur Unkenntlichkeit, Zwei-Phasen-Sparanimation, miese Kollisionsabfrage und durch die vielen herumwirbelnden Gegner und Einblendungen bleibt die Übersicht völlig auf der Strecke. (Ulf)

FUN
35%



Versucht Ihr den Endgegner mit Regenbögen zu erlegen, so wird er nahezu unbezwingbar



Sieht eigentlich ganz einfach aus: Die Fische bewegen sich nur hoch und runter - bis sie Missiles abschießen

Bubble Bobble 2

Der Klassiker mit den niedlichen Drachen und ihren Blubberblasen kehrt zurück: Neue Levels, bessere Grafik und noch viel gemeinere Monster

PLAYSTATION

Geschicklichkeit / 1-2 Spieler

Im Oktober letzten Jahres hatte Taito ein gute Idee und brachte eine Neuauflage des Klassikers Bubble Bobble zusammen mit zwei Rainbow Island-Versionen als Oldie-Pack auf den Markt. Nun versucht die japanische Firma mit dem Nachfolger einen neuen Klassiker aufzubauen. Das Ziel des niedlichen Drachengebubbers ist unverändert: Die zwei kleinen Blasenpucker werden in ein Level voller neuer gerendeter Monster gestopft und müssen diese nun mit ihren Seifenkugeln einfangen. Werden danach die in den Blasen gefangenen Kreaturen berührt, so verwandeln sie sich in punktespendierende Gegenstände, die nur noch eingesammelt werden müssen. Das einzige Problem dabei ist, daß über dem gesamten Spiel ein Zeitlimit steht. Wird die erste Stufe



In Bubble Bobble 2 gibt es alle möglichen Arten von Kreaturen, die Hüpfer gehören noch zu den harmloseren

überschritten, so werden die Monster doppelt so schnell und noch ein wenig intelligenter. Nach der zweiten Stufe erscheinen dann Totenschädel, die sich zielgerichtet auf Euren armen Drachen zubewegen und ihm unbedingt ans Leder wollen. Habt Ihr alle Wesen ausgelöscht, dann wartet schon der nächste Level. Die einzelnen Levels sind zu einzelnen Blöcken zusammengefaßt, an deren Ende jeweils ein knüppelharter Endgegner steht, der mit normalen Blasen nicht zu besiegen ist. Speziell dagegen gibt es



Geschafft! Auch der zweite Endgegner muß vor unserer gemeinsamen Blasenpower die Segel streichen



René: Gegenüber all diesen schwer verdaulichen Spielen wie 3D-Shootern, Hack 'n Slays und Action-Simulationen hebt sich

Bubble Bobble 2 wohltuend ab. Es zeigt, daß man auch ohne aufwendige 3D-Engine und exzessive Gewalt ein ansprechendes Spiel programmieren kann, das vor allem zu zweit für ungebrochenen Spielspaß sorgt. Die technische Ausstattung kann als eher solide eingestuft werden, die Figuren sind fein gerendert und die Audiospuren auf der CD sind ganz wie im Original hörens Wert und das Spiel antreibend. Im Vergleich zum Klassiker gibt es nur wenige Neuerungen, aber die sind sehenswert: Die Endgegner tragen zur Abwechslung bei und aufgrund der Auswahlmöglichkeit unter vier verschiedenen Drachen, könnt Ihr mehr Wert auf spezielle Eigenschaften wie schnellere Blasen oder einen flinkeren Blubberer legen. Fazit: Bubble Bobble 2 ist ein einfach aufgebautes, aber trotzdem ansprechendes Geschicklichkeitsspiel, das vor allem für Kinder und all diejenigen geeignet ist, die leicht verdaulichen Stoff suchen.

dann Blasen, aus denen sich dann ein Blitz, ein Wirbelsturm oder ein Regenbogen löst und das Riesenbaby auf Eis legt.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: TAITO
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSDATUM: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH BIS SCHWER
LEVELS: 100
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: VIRGIN

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
57% GRAFIK				
62% SOUND/FX				
74% FUN				

Tunnel B1

Den dunklen Tunnel zwischen PlayStation und Saturn hat dieses Game nun geschafft - fragt sich nur noch, ob etwas davon auf der Strecke geblieben ist

SATURN

Shoot 'em Up / 1 Spieler

Stolz präsentierten wir vor einigen Ausgaben den Tunnel B1, der - "Made in Germany" - auf Sony's Konsole eine sehr gute Figur abgab. Die Sega-Fans wurden dabei natürlich nicht vergessen und dürfen sich

jetzt ihrerseits durch enge Schächte quälen und dabei balieren ohne Ende. Euer Fortbewegungsmittel ist dabei ein schnittiger Gleiter, von dem es leider keine Außenansicht gibt. Anfangs noch mit einer schwächlichen MG ausgestattet, flitzt man nun durch ein verzweigtes Tunnelsystem, in dem pro Level mehrere Missions-



Schon im ersten Level könnt Ihr die Bordkanone mit Dreifachlauf ausstatten



Björn: Ein guter Teil der Atmosphäre von Tunnel B1 auf der PS geht von den eindrucksvollen Lichteffekten aus, die meist komplett auf den Transparenzfähigkeiten der Konsole basieren. Das genau ist ein Schwachpunkt der Saturn-Hardware, was auch schon an einigen Produkten deutlich wurde. So darf man sich nicht wundern, wenn sich die Jungs von Neon der "Rastertechnik" bedienen und nun

jeder Scheinwerferstrahl bzw. Lichtschein in unattraktiver "Fliegengitter-Optik" daherkommt. Die Form der Explosionen hat man daher anders gestaltet, freilich auf Kosten der Transparenz. Das Gameplay an sich leidet freilich kaum darunter, zumal die Geschwindigkeit der Grafik genauso rasant ist wie auf der PS. Wer also Änderungen in Sachen "Grafikdetails" akzeptiert, bekommt dennoch spannende Actionkost geboten, die geschickt Elemente aus Games wie Descent und einiger Ego-Shooter kombiniert.

ziele zu erledigen sind, z.B. die Zerstörung bestimmter Generatoren. Dabei sind jedoch nur die primären Ziele für den Abschluß des Levels von Bedeutung. So erschließt sich der Spieler Stück für Stück das Gebiet aus Gängen, indem durch Lichtschranken gesicherte Tore geöffnet und Barrikaden zerstört werden. Verschiedenste Vehikel und Kanonen behindern dabei den Spieler ganz erheblich, wogegen nur die Extrawaffen (Raketen, Smartbombs etc.) auf Dauer helfen.

TEST SATURN

HERSTELLER: NEON
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/571601



Jet Stream Internet: <http://members.aol.com/jetstream/jetwelco.htm>
 Abholung in der Versandzentrale möglich.
 Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamt Katalog an.
 Öffnungszeiten:
 Mo-Fr 9.30-18.30
 Sa 9.30-13.00
Soft & Hardware Versand
 Postfach 1308 - Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim
 Händleranfragen erwünscht.

Bestell Telefon:
(07247) 94617-0
FAX: (07247) 4248

SONY		Disruptor*	PAL 79,99
4-4-2 Fußball*	PAL 84,99	Dragonheart: Fire&Steel*	PAL 79,99
A - Train	PAL 94,99	Dream 18 Golf*	PAL 79,99
A. Senna Kart Duell	PAL 89,99	Earthworm Jim 2	PAL 84,99
Aaron vs. Ruth*	PAL 79,99	Exhumed*	PAL 84,99
AD & D Slayer*	PAL 79,99	Extreme Pinball	PAL 84,99
Addidas Power Soccer	PAL 89,99	Fade to Black	PAL 79,99
Adventure of Lomex	PAL 84,99	FIFA Soccer 97	PAL 79,99
Air Combat	PAL 84,99	Firo & Klawd	PAL 89,99
Alien Trilogy	PAL 84,99	Formel 1	PAL 99,99
Andretti Racing	PAL 79,99	Gunship	PAL 89,99
Aquanaut's Holiday	PAL 94,99	Hardcore 4x4	PAL 79,99
Area 51*	PAL 84,99	Hexen*	PAL 84,99
Assault Riggs	PAL 84,99	Hyper Final Match Tennis	PAL 84,99
Baphomets Fluch	PAL 84,99	Impact Racing	PAL 84,99
Battle Arena Toshinden 2	PAL 89,99	In the Hunt	PAL 84,99
Bedlam*	PAL 84,99	International Moto X	PAL 84,99
Black Dawn*	PAL 84,99	Int. Track & Field	PAL 89,99
Blam! Machinehead	PAL 84,99	Iron & Blood	PAL 74,99
Blast Chamber*	PAL 89,99	Iron Man XO	PAL 79,99
Blazing Dragons	PAL 79,99	John Madden NFL 97	PAL 79,99
Bubble Bobble 2*	PAL 74,99	Johny Bazookatone	PAL 74,99
Casper	PAL 84,99	Krazy Ivan	PAL 84,99
Cheesy	PAL 89,99	Last Dynasty*	PAL 89,99
Chronicles of the Sword	PAL 84,99	Lone Soldier	PAL 49,99
Crash Bandicoot	PAL 99,99	Lost Vikings 2*	PAL 79,99
Criticom	PAL 84,99	Magic Carpet	PAL 79,99
Crow: City of Angels*	PAL 84,99	Magic The Gathering*	PAL 79,99
Crusader - No Remorse*	PAL 79,99	Manic Karts*	PAL 79,99
Cyberia	PAL 84,99	Marvel 2099*	PAL 84,99
Cybersled	PAL 84,99	Mass Destruction*	PAL 84,99
Cyberspeed	PAL 64,99	Mickeys Wild Adventure	PAL 84,99
Darkstalkers	PAL 84,99	Monster Truck*	PAL 0,00
Deathdrome*	PAL 84,99	Motor Toon 2	PAL 84,99
Destruction Derby 2	PAL 89,99	Myst	PAL 84,99
		Namco Smash Court*	PAL 0,00

94,99
COMMAND & CONQUER
 Teil 1: DER TIBERIUMKONFLIKT

BLOOD OVEN LEGACY OF KAIN
 * **84,99**

STAR WARS REBEL ASSAULT
 Teil 2
 * **94,99**

Sony Playstation Pad AF
 nur **29,99**

RAIDER
84,99

Nascar Racing 96*	PAL 89,99	Street Fighter: The Movie	PAL 89,99
NBA Hangtime*	PAL 84,99	Street Racer	PAL 84,99
NBA Jam Tournament E.	PAL 89,99	Streetfighter Alpha 2	PAL 84,99
NBA Live 97*	PAL 79,99	Striker 96	PAL 84,99
Necrodrome*	PAL 79,99	Supersonic Racer	PAL 79,99
Need for Speed	PAL 79,99	Syndicate Wars*	PAL 84,99
NFL Game Day Football	PAL 94,99	Tall Ship*	PAL 79,99
NFL Quarterback Club 97	PAL 74,99	Tekken 2	PAL 99,99
NHL Face Off	PAL 94,99	The Devide*	PAL 84,99
NHL Powerplay H96*	PAL 74,99	The Raiden Project	PAL 79,99
Onside Soccer	PAL 84,99	Theme Park	PAL 79,99
Pandemonium	PAL 84,99	Time Commando	PAL 79,99
PGA Tour Golf 97	PAL 84,99	Top Gun - Fire at Will	PAL 94,99
Player Manager*	PAL 89,99	Tunnel B1	PAL 89,99
Po'ed	PAL 84,99	Twisted Metal 2*	PAL 0,00
Power Move Pro Wrestling	PAL 89,99	Warhammer -Ratte	PAL 79,99
Pro Pinball - The Web	PAL 79,99	Williams Arcade Greatest	PAL 59,99
Project Overkill	PAL 84,99	Wing Commander 3	PAL 84,99
Rapid Reload	PAL 84,99	Wing Commander 4*	PAL 84,99
Raven Project	PAL 79,99	Wipe Out 2097	PAL 94,99
Rayman	PAL 84,99	WWF In Your House	PAL 79,99
Re Loaded*	PAL 89,99		
Resident Evil	PAL 89,99		
Return Fire	PAL 84,99		
Revolution X	PAL 74,99		
Ridge Racer Revolution	PAL 89,99		
Rise 2	PAL 84,99		
Road Rash	PAL 79,99		
Shellshock	PAL 79,99		
Sim City 2000	PAL 84,99		
Skeleton Warriors	PAL 74,99		
Slam N Jam 96	PAL 74,99		
Soviet Strike	PAL 79,99		
Space Hulk	PAL 84,99		
Star Gladiator*	PAL 84,99		

24-Fach Memory Card 99,99
8 Fach Memory Card 69,99
Control Station Pad A/F 29,99
Game Buster 89,99
Link Kabel 24,99
Predator Gun 69,99
RGB Scart Kabel 24,99
SONY Maus 54,99
SONY Memory Card 49,99
SONY RF-Adapter 49,99
SONY Spec. Joystick 99,99
Station Master Pad 34,99
Verlängerungskabel 19,99
Lenkrad & Pedale 139,99

Ab 250DM Spielebestellwert versenden wir versandkostenfrei.
 Vorkasse 6.90DM pro Paket-Nachnahme 10,50DM zzgl. 3DM Zahlkartengebühr.
 Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir pauschal 20DM.
 Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse (Scheck oder Überweisung).
 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.

Die Hard Arcade

In Windeseile von der Spielhalle direkt auf den Saturn transplantiert - die Titan-Platine macht es möglich

SATURN

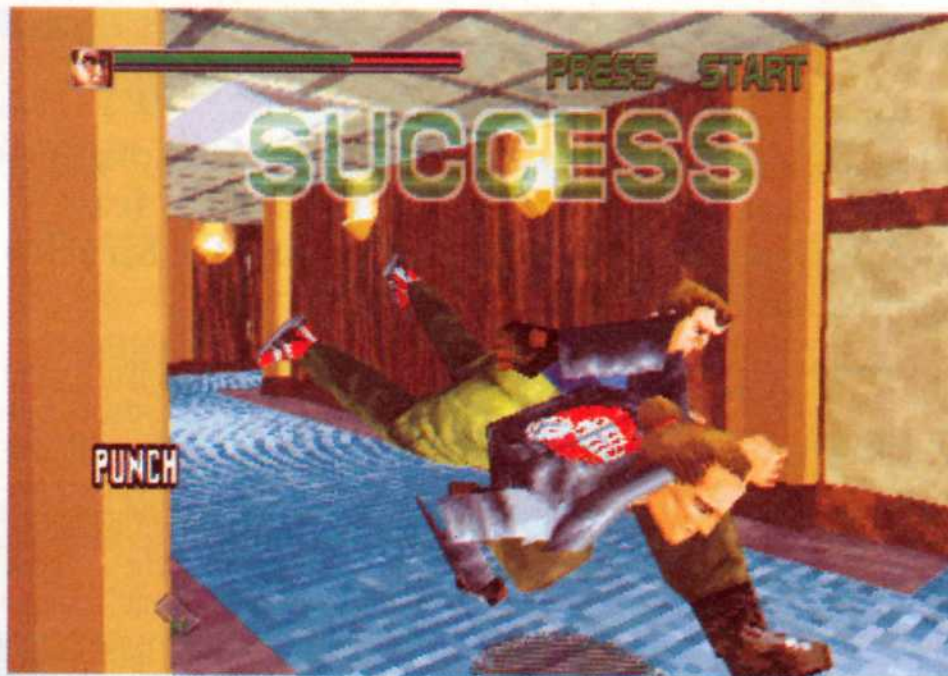
Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Der Titel läßt eine Film-Lizenz vermuten, und doch ist es nur eine halbe. Segas 3D-Kloppler lehnt sich nämlich nur vage an den gleichnamigen Filmerfolg an - ein Pixel-Bruce Willis ist somit nicht mit von der Partie. Dafür aber ein todesmutiges Polizisten-Duo, das im Alleingang eine Terroristenbande unschädlich machen muß, die sich in einem modernen Wolkenkratzer versteckt hält und zu allem Überfluß noch die Tochter des Präsidenten gefangenhält. Vom Gameplay her wurde wieder einmal Capcoms Klassiker Final Fight bemüht. Alleine oder zu zweit gleichzeitig wandelt Ihr von einem Stockwerk zum nächsten



Bonus-Videospiel anno dazumal: Beim 70er Jahre Oldie Deep Scan müßt Ihr mittels Wasserbomben und sicherem Timing U-Boote vernichten

und mischt mittels drei Aktionstasten (Schlagen, Treten, Hüpfen) die Terroristenbrut mächtig auf. Um den rauhen Charme zu verstärken, dürft Ihr zudem noch allerlei Ballermänner und andere Waffen aufsammeln und anschließend einsetzen. Das Repertoire umfaßt neben einer Pistole (deren Munition nach-



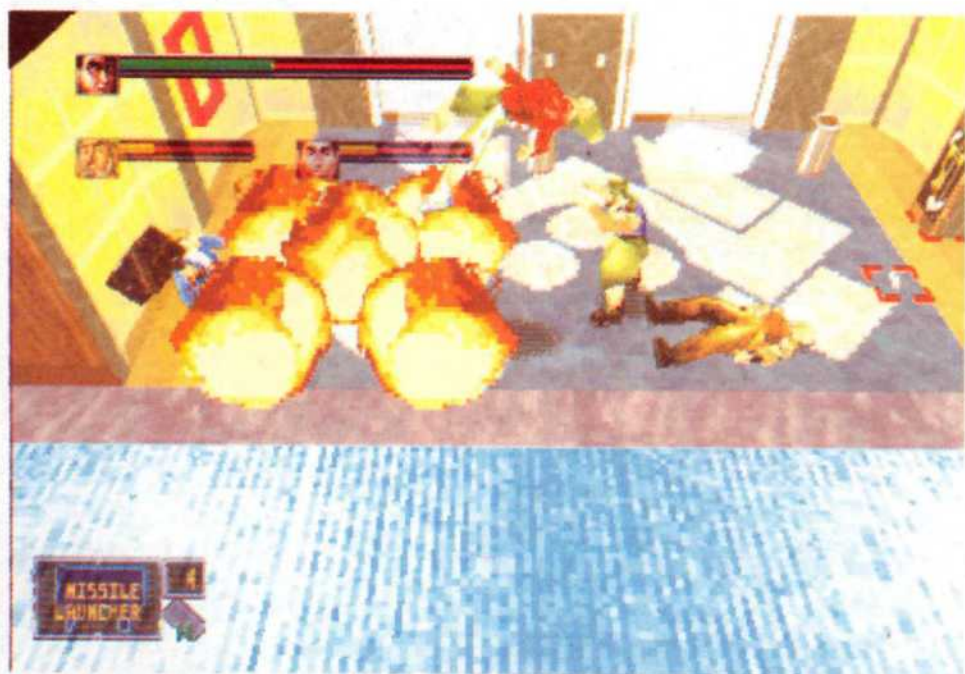
In den eingestreuten Zwischenspielen müßt Ihr rechtzeitig eine vorgegebene Aktionstaste drücken, um beispielsweise einen Widersacher im vollen Lauf umzuknocken



Ulf: Mit diesem Kloppler schließt Sega eine längst überfällige Software-Lücke. Endlich wurde auch das Final Fight-Spielprinzip in ein

schickes Polygon-Outfit gesteckt, das eine willkommene Prügel-Abwechslung zu den ewigen "Mann gegen Mann"-Balgereien darstellt. Das Ergebnis stellt ein Musterbeispiel für eine kurzweilige Unterhaltung dar. Selten wurde Action derart facettenreich regelrecht zelebriert. Maßgeblich daran beteiligt sind die coolen Waffensysteme und wunderprächtigen Motion Capture-Animationen. Es gibt unzählige Situationen, in

denen man sich einfach ein diebisches Lachen nicht verkneifen kann. Beispielsweise, wenn Ihr mit dem Missile Launcher alles in Schutt und Asche zerlegt oder ein Gegner nach einem Tritt zwischen die Beine herzerreißend wimmert - derber Humor kommt nämlich auch nicht zu kurz. Kurzweilig ist aber leider auch der Spielumfang, denn geübte Spieler sind nach rund einer Stunde durch. Glücklicherweise übernahm aber Sega die harte Gangart des Arcade-Originals, so daß mehrere Anläufe vonnöten sind, bis der letzte Widersacher in Gras beißt. Da das Gameplay vor allem zu zweit mächtig Laune macht, wird man zudem gerne zum Wiederholungstäter.



Da wächst kein Gras mehr: Der Missile Launcher ist die wirkungsvollste Waffe im Repertoire

geladen werden darf) unter anderem auch eine fette "Anti Tank-Rifle", wodurch die Gegner im wahrsten Sinne des Wortes umgepusht werden oder aber auch ein simpler Besenstil. Damit die Abwechslung nicht zu kurz kommt, dürft Ihr auch auf Schlagserien à la Virtua Fighter zurückgreifen oder in eingestreuten Reaktionspielen beispielsweise einen Widersacher auf besonders spektakuläre Art und Weise flachlegen. Die gesamte Kloppe-

rei wurde durch eine texturierte Polygon-Grafik in Szene gesetzt, inklusive einer subjektiven Kameraführung, damit Ihr zum Beispiel die In-Fights hautnah erleben dürft. Als Bonbon (und aus schleierhaften Gründen) preßten die Japaner zudem noch den Arcade-Gruf-tie "Deep Scan" auf die CD-ROM, bei dem Ihr mittels explosiver Fässer U-Boote vernichten müßt.



Klein aber fein: Tränengas zieht zwar kaum Energie ab, setzt den Betroffenen aber kurzzeitig außer Gefecht



Doppelte Konzentration wird beim Feuerwagen-Abschnitt verlangt, da Euch hier Gegner und ein Wasserstrahl das Überleben schwer machen

TEST SATURN

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ANFANG MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 3
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: SEGA



Super Puzzle Fighter 2

Capcoms Prügelhelden feiern jetzt ihr Debüt als Akteure in einem Denkspiel

SATURN

Denkspiel / 1-2 Spieler

Die panische Angst vor Neuerungen geht im Hause Capcom sogar soweit, daß selbst für ein Denkspiel alt-

gediente Street Fighter und Darkstalkers-Veteranen erhalten müssen. Zu allem Überfluß wurden diese auch noch auf niedlich getrimmt und ins zarte Kindesalter zurückversetzt. Im eigentlichen Spiel allerdings fliegen nicht Fäuste, sondern fallen



Christoph: An alle Prügelspiel-Enthusiasten: Geht bloß nicht der marketingstrategischen Spielepräsentation der Capcom-Werbefritzen

auf den Leim: Die bekannten Fighter-Heroen können nicht gesteuert werden und zeigen ausschließlich den Erfolg Eurer zuvor geleisteten Hirnakrobatik an. Wer aber auf Denkspiele steht, bekommt einen guten Vertreter dieses Genres geboten. Leider keinen sonder-

lich innovativen, denn fast alle Spielelemente hat man schon einmal in anderen Denkspielen gesehen - Baku Baku, Tetris Attack, Kirbys Ghosttrap und allzuvielen mehr. Einziges Novum: Hat man den Gegner mit einer Ladung Steine bombardiert, so sind diese "Neuankömmlinge" für die nächsten fünf Spielzüge nicht durch gleichfarbige Kraftfelder zerstörbar. Jeder dieser Blöcke ist entsprechend mit einer Zahl von 1 (noch einen Spielzug unzerstörbar) bis 5 (noch 5 Spielzüge unzerstörbar) beschriftet.



Die Kämpfer sind eigentlich nur schmückendes Beiwerk

Klötzchen. Und zwar in altbekannter Manier: paarweise vom Tetris-Himmel, nach rechts oder links rotierbar. Eure Aufgabe besteht darin, gleiche Farben zusammenzubringen und geschickt zu stapeln. Denn ab und zu regnet es Kraftfelder statt Klötzchen. Berührt zum Beispiel ein blaues Kraftfeld ein blaues Klötzchen, so verschwinden diese und sämtliche angrenzenden gleichfarbigen Steine - um kurz darauf auf der Spielfläche des Gegners als Hindernis zu erscheinen. Je mehr Steine man gleichzeitig abräumt, desto härter fällt die Attacke

des Kämpfers in der Mitte des Bildschirms aus.

TEST SATURN

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: PS
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 8 KÄMPFER
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 79,- DM
MUSTER VON: GAMES GARDEN 0911/7418185



HALL OF GAMES

VERSAND, AN- UND VERKAUF
 Ladengeschäft in Fulda, Peterstor 11

air combat	89,90	batman forever	89,90
andretti racing	69,90	command & conquer	109,90
baphomets fluch	89,90	darius 2	89,90
blam machinehead	69,90	daytona usa	109,90
command & conquer	99,90	exhumed	99,90
crusader us	109,90	fighting vipers	99,90
destruction derby 2	99,90	gungriffon	89,90
exhumed	99,90	hardcore 4x4	99,90
joypads zubehör ab	39,90	john madden nfl '97	99,90
nba live '97	89,90	megaman x3	89,90
rapid reload	49,90	nba jam extreme	89,90
soul edge jp	159,90	nhl hockey '97	89,90
suikoden jp	149,90	sega worldw. soccer	99,90
tilt!	89,90	street f. alpha 2	99,90
tomb raider	99,90	street racer	89,90
toshinden 3 jp	149,90	three dirty dwarves	89,90
umbau ic m.anltg.	49,00	tomb raider	89,90
wipEout 2097+neGcon	169,90	virtua cop 2 + gun	139,90

0661-77726

Fax 77736 E-Mail: XFleck@aol.com
 mo-fr 11.00-18.00 uhr, sa 12.00-15.00 uhr

Nintendo 64
 dt. Version, ab 1. März
 mit Super Mario 64 oder Waverace

498.-

Cheat Book
 Tips und Tricks für PSX
 Cheats für über 40 Playstation-Spiele

29,90

Jetzt neu: Bei Vorkasse, Bestellung per Postkarte, Fax oder E-Mail betragen die Versandkosten nur noch DM 5.-, ansonsten DM 8.-, Bestellung werden in der Regel noch am selben Tag im Sicherheitskarton versandt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Keine Haftung für Kompatibilität, Irrtümer und Druckfehler.

Game Shop

Paul-Hindemith-Str. 10

37574 Einbeck

Tel./Fax:

055 61/3094

Laden und Versand

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

*Händleranfragen
 erwünscht!*

**SATURN, PLAYSTATION, ULTRA 64
 SNES, NES, GB, PC CD-ROM
 MEGA DRIVE, MASTER, GAME GEAR**

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

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

Super Nintendo
Sportspiel/1 Spieler

Winter Gold

Pünktlich zum strengen Winter 1997 kommt Nintendo mit einem Modul voller winterlicher Disziplinen auf den Markt: Winter Gold. Zur reinen Übung, oder aber auf der Hatz nach Medaillen, darf man sich beim Snowboardfahren, Skispringen, Bobfahren, Rodeln, bei der Abfahrt und beim Freestyle Skispringen sportlich betätigen. Doch Winter Gold ist kein berühmter Joystick/-padkiller



wie seinerzeit Winter- und Summergames: Der richtige Rhythmus siegt über die Schnelligkeit der Joypadaktionen. Bei einigen Disziplinen - so beim Snowboard und beim Freestyle - steht die Geschicklichkeit besonders hoch im Kurs, denn hier müssen durch Move-Kombinationen Stunts gesprungen werden. Was dem Spiel fehlt, ist ein gewisser Farbreichtum - na ja, es ist eben Winter. Dafür wissen aber die Soundtracks zu überzeugen, und die Jagd nach Medaillen und Bestzeiten hält einen längerfristig bei Laune. Ein gutes Spiel. (Christoph)

FUN
68%

Saturn
Sport/1-8 Spieler

NFL '97

Unter dem Label Sega Sports beschert uns der Saturn-Hersteller eine neue American Football-Variante. Bei dieser Simulation fallen zwei Dinge auf: Erstens die enorme Optionsvielfalt, durch die Ihr erstmals sogar eigene Spielzüge entwickeln und dem Backup-Booster anvertrauen dürft (lobenswert!) sowie zweitens das recht einsteigerfreundliche Kon-



zept. Bei einem Passspiel wird auf Wunsch zum Beispiel die Flugbahn der "Pille" durch eine blaue Linie gekennzeichnet. Die CPU-Teams verhalten sich zudem lange nicht so clever wie bei Madden '97 und lassen sich vor allem bei Run-Spielen schnell austricksen. Stärker zu gewichten ist jedoch das technische Manko. Die farblosen Render-Sportler sehen aufgrund der merkwürdigen Proportionen fast wie Aliens aus und das Scrolling könnte sauberer sein. Fazit: Beileibe keine schlechte Simulation, doch angesichts der hochkarätigen EA-Konkurrenz, dürfte NFL '97 nur wenige Käufer finden. (Ulf)

FUN
75%

Soviet Strike



Der Kalte Krieg ist zwar vorbei, doch das heißt ja noch lange nicht, daß der Westen mit den Russen überhaupt keinen Krieg mehr führen dürfte. Wie dem auch sei, jetzt können jedenfalls auch die Saturn-Fans martialisch im Osten herumballern

SATURN

Shoot 'em Up / 1 Spieler

Nachdem das erste 32-Bit-Game der Strike-Serie bereits eine gute Figur machte, kommt nun auch der Saturn an die Reihe. Als Mitglied der geheimen Anti-Terror-Institution Strike fliegt Ihr in Krisengebiete, die sich allesamt im Ostblock befinden, Helikopter-Einsätze unter dem sinnigen Motto "Kriege verhindern, bevor sie ausbrechen". Die "political correctness" sei einmal dahingestellt, praktisch geht es hier eher ums Ballern. Jedoch kommt jemand, der einfach wild auf die bösen Buben losgeht und seine Magazine leerknallt, bei Soviet Strike nicht einmal durch die erste Kampagne. In jeder dieser Kampagnen sind nämlich eine Reihe von Missionszielen zu erfüllen. In der Praxis sieht das wie folgt aus: zunächst sollen z.B. die Radarschirme vernichtet werden. Als nächstes ist dann die Rettung eines entführten Agenten angesagt und danach das Ausfindigmachen und Zerstören bestimmter Kriegsanlagen. Als Waffensysteme könnt Ihr unter MG, Hydras, Sidewindern und Hellfire-Raketen wählen. Bei alledem ist Euer Super Apache-Chopper nicht mit unbegrenz-



Auf der Übersichtskarte werden neben Feindanlagen auch die lebenswichtigen Treibstoff- und Waffendepots angezeigt

ter Munition, endlosem Sprit und Panzerung ausgestattet. So wird es nach einigen erfolgreichen Angriffen Zeit, einen Blick auf die Karte zu werfen, die jederzeit abrufbar ist, und eines der verstreuten Depots anzu- steuern. Unterwegs werden



Selbst große Gebäude können mit dem Super Apache komplett zerlegt werden



Im Kaspischen Meer müssen Kaianlagen vernichtet werden, die in allen Einzelheiten in Szene gesetzt wurden



Björn: Soviet Strike hat bei der Umsetzung auf den Saturn keine Federn gelassen. Lediglich ein typisches Saturn-Syndrom hat sich

eingestellt: die Video-Sequenzen sind etwas pixeliger geraten als auf der PlayStation, aber das gehört wohl zum Standard. Die Grafik im Spiel dagegen ist ebenso realistisch wie auf Sonys Kiste, und bewegt sich auch mit dem gleichen leichten Ruckeln, was jedoch kaum stört. So bietet Soviet Strike auf dem Saturn den gleichen, hervorragend spielbaren Baller-Action-Strategie-Cocktail, den auch schon Jungle Strike und Urban Strike in Ansätzen boten. Dabei sorgen die Musik, die sich an das Spielgeschehen anpaßt, und die professionellen Videoeinspielungen mit deutscher Sprachausgabe für echte Stimmung. Wer sich nicht an irgendwelchen politischen Untertönen stört (und wer tut das schon?), bekommt technisch und spielerisch überzeugende Actionkost geboten.

Euch auch ständig Funksprüche der Einsatzleitung mitgeteilt, die Euren Erfolg feiern oder Euer Versagen kritisieren.

TEST SATURN

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 5
BESONDERHEITEN: DT. SPRACHAUSGABE, PASSWORT
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS





Vor jedem Rennen wird die Strecke mit all ihren Schikanen und weiteren Infos gezeigt



Die Innenperspektive bietet den größten Geschwindigkeitsrausch, ist aber dafür unübersichtlicher

Andretti Racing

Das Andretti-Trio stellt sich vor - mit einer Indy- und Stock Car-Rennerei auf dem Saturn

SATURN

Rennspiel / 1-2 Spieler

In den Staaten sind die Indy- und Stock Car-Flitzereien wesentlich populärer als in unseren Breiten, deshalb können sich Unwissende vor dem Rennen in die Racing School begeben, wo sie von der Andretti-Family mit den Grundlagen dieses Sports vertraut gemacht werden. Bevor es dann ab auf die Piste geht, sucht man sich noch passende Reifen und Spoiler aus, denn die Anforderungen der insgesamt 16 Strecken (wahlweise je 3, 8 oder 12 Runden) sind sehr unterschiedlich. Schaltfaule dürfen die Arbeit dem automatischen Getriebe überlassen. Ihr habt die Wahl zwischen Einzelrennen oder einer kompletten Rennfahrerkarriere. Nach der Qualifikationsrunde steht eure Startposition fest. Kollisionen sollte man nicht provozieren, denn wenn es entsprechend scheppert, fliegen euch Spoiler und Wagenteile um die Ohren - und oft genug sind eure eigenen dabei. Natürlich leidet bei einem plötzlichen Spoilerver-

lust die Bodenhaftung, und der Aufenthalt in den Pits kostet wertvolle Zeit. Wer's mag, darf allerdings auch in zerstörungsfreien Boliden an den Start gehen. Treten zwei Spieler gleichzeitig an, wird der Bildschirm brüderlich geteilt. Durch die Speed-Compensation im Optionsmenü ist es sogar möglich, dem schwächeren Fahrer Unterstützung vom Kollegen Computer zukommen zu lassen. Für den nötigen Überblick sorgt das Fenster rechts oben auf dem Bildschirm. Dort wird auf Knopfdruck (L1) zwischen



Christoph:

Formel 1 oder Indy-/Stock Car - allein eine Frage der Neigung. Wer bislang einzig auf Formel 1 - Grand Prix-Pisten seine Gummispur hinterließ, wird sich erst einmal an die veränderte Steuerung gewöhnen müssen. Man kann es als Simulationseffekt bezeichnen oder nicht - Tatsache ist, daß die Präzision beim Lenken im Vergleich zu Formel 1 hinterherhinkt und man besonders in engen Kurven leichter die Kontrolle verliert. Ansonsten ist Andretti Racing ein sehr gutes Spiel: Mit 16 verschiedenen Strecken und den beiden unterschiedlichen Wagentypen ist für Abwechslung gesorgt, und auch der linkabelfreie Zwei-Spieler-Modus im Splitscreen trägt seinen Teil zur Langzeitmotivation bei. Bastler kommen auf ihre Kosten, da es schon eine ganze Weile dauert, bis man die optimale Einstellung von Spoilern, Reifen und Chassis gefunden hat. Auch eingefleischte Formel 1-Piloten sollten einmal ein paar Proberunden drehen.

einem Rückspiegel, der Streckenkarte und einer Außenansicht hin- und hergeschaltet.



Wer mit 200 Sachen gegen die Bande rast, legt solche spektakulären Stunts hin

TEST SATURN

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 16 STRECKEN
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: DYNATEX 0231/5575000



Vor Schikanen sollte man am besten den Fuß vom Gas nehmen, da man sonst schnell gegen die Bande crashed

Saturn
 Rennspiel/ 1 Spieler

Crimewave

Ein Racer aus der Abteilung Micro Machines goes Chase H.Q.. In der isometrischen Perspektive düst Ihr mit einer bewaffneten Karre durch Polygon-Städte, um zahlreiche, ebenfalls motorisierte Schurken via MG- oder Missile-Beschuß schrottreif zu ballern. Ein roter Pfeil erleichtert Euch dabei die Verfolgungsjagd, schließlich läuft unerbittlich ein Zeitlimit



ab und auch der Benzinvorrat ist begrenzt. Letzteres sowie andere Schmackerln, wie Turbo-Booster oder neue Waffensysteme hinterlassen die abgeschossenen Fluchtautos. Die texturierte Polygon-Grafik wirkt auf den ersten Blick recht beeindruckend, doch schon bald setzen während der Raserei starke Slow Motion-Effekte ein, die den Spielfluß für Bruchteile von Sekunden zum Erliegen bringen. Auch die Steuerung der Karre leidet unter akuter Trägheit. Es fällt zudem auf, daß den Designer bis auf Ballern, Fahren sowie Items einsammeln nichts Neues mehr einfiel. Schade eigentlich, denn ich stehe im Prinzip auf solche Mini-Flitzereien, und bei Crimewave wäre sicherlich mehr drin gewesen. (Ulf)

FUN 54%

Saturn
 Shoot 'em Up / 1-2 Spieler

Chaos Control

Was ist denn DAS? Im allgemeinen habe ich ja nichts gegen Ballerspiele, aber das ist wohl die größte Verarschung, die ich hier habe testen "dürfen"! Wie in Independence Day (welch riskanter Vergleich) greifen wieder einmal irgendwelche Aliens die Erde an und Ihr seid einer der Mutigen, die den Planeten verteidigen. Dabei



heißt es nur noch feuern, da Euch sogar die Flugarbeit abgenommen wird. Insgesamt gibt es drei Aufträge, die Ihr erfüllen müßt - Schwierigkeitsgrad ist ein Fremdwort: Ihr seid in einer halben Stunde durch... Und die Technik? Wie jetzt!? Na ja: Zumindest von der Grafik ist das Game halbwegs brauchbar, aber ob das wohl die Mängel in der Spielidee ausbügeln kann, bleibt fraglich. Ob es einen Hundertmarkschein wert ist, müßt Ihr schon selbst entscheiden - mehr als abraten kann ich Euch nicht! (René)

FUN 29%

DIE BESTEN VIDEOSPIELE

AM2 Beat 'em Up 93%

FIGHTERS MEGAMIX

Saturn (Mega Fun 03/97 S. 70)

Two in One: Virtua Fighter 2 und Fighting Vipers auf einer CD ROM. Garniert wird das Ganze durch neue Special Moves, die Fluchtmöglichkeit in die dritte Dimension sowie eine ganze Riege von interessanten, versteckten Charakteren.

Electronic Arts American Football 90%

Madden '97

PlayStation (Mega Fun 10/96 S. 64)

Perfekter 32 Bit-Einstand: Übersichtlich und ansprechend gestaltete Grafik, intelligent agierende Computergegner, opulenter Strategieteil sowie eine optimale Spielbarkeit - makellos!

Nintendo Rennspiel 93%

Wave Race 64

Nintendo 64 (Mega Fun 03/97 S. 66)

Hochgradig motivierendes Water Bike Rennen mit insgesamt acht abwechslungsreichen Strecken. Die Steuerung vermittelt ein tolles Fahrgefühl und bietet zudem vielfältige Möglichkeiten und Gags. Eine Luxus-Optik mit aufwendigen Effekten sowie ein genialer Zwei-Spieler-Modus runden das feucht-fröhliche Rennvergnügen ab.

Eidos Action-Adventure 92%

Tomb Raider

PlayStation (Mega Fun 12/96 S. 44)

Eidos' Mammutwerk läßt den Abenteurer in einem kompletten 3D-Environment völlige Bewegungsfreiheit. Gigantische Levels, vielfältige Aktionsmöglichkeiten und eine bisher unerreichte "Indiana Jones"-Atmosphäre sorgen für durchzockte Nächte.

Psygnosis Denkspiel 87%

Lemmings 2

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

Die haarsträubende Dummheit der Nager gepaart mit Todesmut, sowie das ausgesprochen hinterlistige Leveldesign 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.

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.

Neu



Neu

Nintendo Jump'n Run 95%

Super Mario 64

Nintendo 64 (Mega Fun 03/97 S. 36)

Miyamotos neuester Mario-Geniestreich definiert das Jump'n Run-Genre völlig neu. Noch nie gab es derart faszinierende 3D-Environments mit völliger Bewegungsfreiheit auf dem Screen zu sehen. Die 3D-Levels strotzen zudem vor Spielwitz und Einfallsreichtum - wochenlange Suchtgefahr!

Electronic Arts Golf 90%

PGA Tour Golf III

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

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

Codemasters Tennis 86%

Sampras Extreme Tennis

PlayStation (Mega Fun 08/96 S. 42)

Detailverliebte Tennis-Simulation mit originellen FMV-Sequenzen und einer Zuschauerkulisse, die individuell auf die Ballwechsel reagiert. Die gefühlvolle Steuerung erlaubt Ballwechsel vom aggressiven Serve & Volley bis hin zum spannenden Grundlinienspiel.

Virgin Eishockey 90%

NHL Powerplay '96

Saturn (Mega Fun 09/96 S. 72)

Aufwendige Polygon-Grafik, optimale Spielbarkeit mit vielfältigen Aktionsmöglichkeiten, intelligent aufspielende Computergegner und eine packende Rasanz - das Parade-CD ROM dringt in EAs langjährigen Hoheitsbereich ein!

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.

Neu

Acclaim Ego-Shooter 92%

Turok Dinosaur Hunter

Nintendo 64 (Mega Fun 03/97 S. 62)

Probe Softwares Ego-Shooter setzt neue Maßstäbe. Kein anderer Genre-Vertreter bietet derart umfassende Levels, ein reichhaltigeres Waffenarsenal und eine vergleichbar ausgefeilte Grafik. Die Endgegner-Fights sind zudem absolut spektakulär und die treibenden Percussion-Klänge in CD-Qualität untermalen das bleihaltige Geschehen nahezu perfekt.

Virgin Strategie/Simulation 90%

Command & Conquer

PlayStation/Saturn (Mega Fun 1/97 S. 36)

Echtzeit-Strategie gepaart mit fesselnden Missionen - C&C besticht durch einfache Bedienung, eine ausgefeilte künstliche Intelligenz des Gegners, gigantische Motivation und dem Bewußtsein, als Böser einen unsauberen Krieg zu führen - ein hoher Suchfaktor ist garantiert.

Acclaim Fun Sports 86%

NBA Jam Extreme

PlayStation (Mega Fun 1/97 S. 66)

Midways Basketball-Klassiker überzeugt auch im Polygon-Gewand auf ganzer Linie. Spektakuläre Dunks, eine coole Sounduntermalung sowie der gewohnt unkomplizierte, aber fesselnde Spielverlauf lassen vor allem bei mehreren Mitspielern kein Auge trocken.

Sega Fußball 89%

Sega Worldwide

Soccer '97

Saturn (Mega Fun 10/96 S. 39)

Das dritte Update besticht durch realistische Motion Capture-Bewegungsabläufe, vielfältige Optionen, packende Strafraumszenen und einem äußerst anspruchsvollen Gameplay mit vielen Aktionsmöglichkeiten.



SEGA MAGAZIN:

Damit Du immer

im Spiel bleibst!



100 % SEGA in SEGA MAGAZIN. Wir testen für Euch alle Spieleneuerscheinungen aller SEGA-Systeme.

Wer die obige Ausgabe des Sega Magazins noch haben will, sollte schnell zuschlagen, denn ab 12.2.97 gibt es schon die Nummer 3/97 im Zeitschriftenhandel! Dort könnt Ihr beispielweise vierseitige

Riesen-Tests zu der brandaktuellen Spielautomatenumsetzung **Die Hard Arcade** oder zum Rennspielhammer **Mario Andretti Racing** entdecken.

Weitere Highlights: Tests von **Dark Savior** und **Soviet Strike**, wobei letzteres auf dem Saturn sogar der PSX-Version deutlich überlegen ist. Außerdem: ein Preview zu **Shining The Holy Ark!**

Nicht zu vergessen 32 Seiten Tips & Tricks mit Komplettlösungen zu allen Top-Spielen.

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

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

BORSE - SCREEN

Videospiel-Club sucht Mitglieder.

Verkaufe Super Nintendo

Spielen und Zubehör

NINTENDO 64

PlayStation und Nintendo 64 - Kaufe, verkaufe und tausche ständig Spiele, Konsolen u. Zubehör! Tel. 034903/31510, Fax 31511. Bis dann!!!

Tausche/kaufe/verkaufe Games für N64! (jp/US) Habe: Pilotwings, Wave Rave, Cuisi'n USA, Shadows, Perfect Striker, Wayne Gretzky, Mario Kart, Killer Instinct Gold! Suche: Turok, Doom 64, Blastdozer, Golden Eye, Starfox 64 und alles Neue! Suche Kontakte zu Bestellern in den USA, zwecks Sammelbestellungen! Tel. 09331/7630, Chris (bis 24 Uhr), 100% zuverlässig (Nummer merken!)

Verkaufe Cruisi'n USA. 3 Tage alt, gut erhalten für 150 DM. Tel. 0231/804777 (evtl. Anrufbeantworter)

Kaufe/tausche/verkaufe Spiele für Nintendo 64. Suche auch Pads + Memory Card. Original Arcade Automat für 2 Spieler mit 3 Platinen für 400 DM. Suche WWF Figuren und einige Akte X Folgen. Tel. 05037/2854

Tausche/kaufe/verkaufe Games für Saturn-PS-N64! 100% zuverlässig! Suche: Mario Kart, Soviet Strike, NHL Face Off '97, Doom für N64, Motor Toon 1! Hauptsächlich Neuheiten! Tel. 09331/7630, Chris (bis 24 Uhr!) Merkt Euch die Nummer!

Verkaufe Mario Kart R für 200 DM (jp) o. Joypad und tausche Pilotwings (US) gegen KI Gold oder Cruis'n USA oder MK Trilogy 64 (in US-Version bittel!). Tel. 07221/65614, Ferenc Feher

Top Games Club: Basierend auf unserer professionellen Clubzeitschrift bieten wir Infos und Aktionen zu PlayStation und Nintendo 64 sowie gelegentlich auch zu anderen Systemen. 3 DM in Briefmarken sollte Euch das Probe lesen Wert sein. Schickt sie an Daniel Wortmann, Mittelpfad 38, 56377 Nassau

GAME BOY

Verk. Tetris (dt) 9 DM, Revenge of the Gator (Flipper, dt) 9 DM, Turtles (dt) 9 DM, Gargoyles Quest (Capcom, RPG, dt) 20 DM, Operation Contra (US) 20 DM sowie Akkupack (Nintendo) 20 DM!!! Alles (incl. Porto + NN) nur 75 DM!!! Tel. 0721/689689 (Bernd)

Ca. 100 Game Boy-Spiele: Turtles, Super Mario, Motocron, Mickey Mouse, Kid Kiki, Penguin Land, Bowling, Space Invader, Dr. Mario etc. für zusammen nur 198 DM. Tel. 0511/9017917

3DO

Verkaufe 3DO-FZ 10 mit 6 Spielen (Need for Speed, Road Rash, Shockwave 2, Foes of Ali, Monster Manor, Starblade) und 2 Pads für 450 DM (nur komplett, alles 2 Monate alt). Tel. 0172/3429706, Thomas

JAGUAR

Verk. Atari Jaguar, RGB-Kabel, Joypad, Netzteil, Cybermorph, Raiden, Alien vs. Predator, Breakout 2000 (Dez. '96 neu erschienen). Alles neu und originalverpackt für 350 DM (NP: 980 DM). Für PlayStation

(Pal): FIFA '97 85 DM, Formel 1 85 DM, Toshinden 2 70 DM. Tel. 089/6924527

Verkaufe Atari Jaguar, 2 Joypads + 3 Spiele, VB 400 DM. Tel. 02205/6221, nach Christian fragen

MEGA DRIVE

Verk. Mega Drive 2 u. Mega CD 2, 3 Joypads und ca. 20 Spiele und 4 CDs, Top Zustand! 1 Jahr alt. Alles zusammen für 750 DM VHS incl. Porto u. Versand. Tel./Fax 06224/54953, öfters probieren

Sex habe ich keinen, aber ich möchte Gun Law (US) oder Horned Owl (jp) kaufen. Kaufe auch Oldies but Goldies für SNES, MD, Game Boy (z.B. Yugu Hakusho 2, Troubleshooter, Appleseed, Tour de Trash). Danke: Sebi Ebner, Berger Str. 36, 94469 Deggendorf (Listen sind erwünscht!)

VK.: ca. 140 MD-, 40 MCD-, 20 SAT-, 15 3DO- + 10 32X-Spiele!!! MD 1 (50/60 Hz), Philips CDi-210, CDX-Adapter, Antennen-Adapter für SNES & MD (neu 6 DM)!!! Suche: Saturn, PS, MCD 1, MD 1, Multi-mega + Nomad!! Nachnahmesendung ist kein Problem! Tel. & Fax 02421/971596, bis 22 Uhr! Bis dann!

Verkaufe MD II, CD, Infrar.-Pads + 23 Spiele (Landstalker, Lightcrusader, Hockey-Col. u.a.), VB 500 DM. Tel./Fax 07531/77515, Rückruf.

Verkaufe Mega Drive + 2 Pro Pads für 100 DM; NHL Hockey '96 für 60 DM, PGA Tour Golf III für 60 DM. Tel. 08821/57648, Chris

SATURN

Verkaufe Sega Saturn (dt), Universal Adapter, 1 Pad, 20 Games für unglaubliche 1200 DM (Verhandlungsbasis!). Ruft an: Tel. 09331/7630! (Z.B. Panzer Dragoon 1+2, Bug, Thunderhawk, Daytona, FIFA '96, Magic Carpet, Myst, Digital Pinball usw.)

Suche Games und Geräte für Sega (Saturn, MD), Sony PS und Nintendo. Sehr gerne auch komplette Spielesammlungen mit Konsolen + Zubehör. Tel. 0641/970936, Monika

Kaufe/tausche Spiele für Sony PlayStation + Sega Saturn, auch Sammlung mit Konsole. Suche günstig Nintendo 64. Tel. 04774/991104, Rainer

Verkaufe Saturn, Zubehör + 14 Spiele (z.B. VC 1+2, Fighting Vipers), VB: 1400 DM. Verkaufe PS, viel Zubehör (z.B. Lenkrad + Pedale) + 24 Spiele (F1, Die Hard, Tomb Raider), neu: 3500 DM, VB: 2300 DM. Tel. 02133/470477

Verkaufe für Saturn Daytona USA 20 DM, WipEout 35 DM, NBA Jam T.E. 35 DM, FIFA Soccer '96 30 DM, alle Pal und 100% O.K., tausche auch auch 2 Spiele gegen F1 Challenge (Pal). Ruft an unter: Tel. 037298/15110 (Mario), 16-21 Uhr

Verkaufe Sega Saturn mit 3 Spielen: Virtua Fighter Kids, Bomberman SS, Worldwide Soccer '97 und Christmas Nights + 3 Demo CDs und 2 Joypads. Saturn mit jp/US-Umbau für 600 DM. Tel. 07031/809764

Verkaufe Saturn dt. + Wolfsoft-Umbau, RGB-Kabel, 2 Pads, 3D Analog Pad, Action Replay und 10 Spiele (Nights, Daytona CCE, Exhumed, VF 2,...) alles in Top Zustand für VB 849 DM incl. Porto. Tel. 04931/15648, Holger

Verkaufe Christmas Nights CD für 40 DM plus Versandkosten. Tel. 0541/589631

Tausche Saturn (9 Monate Garantie, 2 Pads, Adapter, evtl. 1 Spiel) gegen PS oder 299 DM. Verk. Virtua Cop mit Pistole für 69 DM, Virtua Fighter 2 für 49 DM, Dragon Force (US) für 59 DM. Tel. 0361/7460216

Tausche/kaufe/verkaufe Games für PS, Saturn, N64! (dt/US/jp) Suche günstiges N64 + Color Booster, günstige Games und Zubehör! Verkaufe Saturn: Virtua Cop + Gun 1+2 je 100 DM; Nights + Pad 90 DM; VF Kids, Fighting Vipers, je 65 DM. PS: Street Fighter Alpha (US) 55 DM, NBA In the Zone (US) 50 DM, The Need for Speed (US) 60 DM, Formel 1 (dt) 70 DM, N64: Pilotwings (jp) 100 DM, Mario (jp) 100 DM und viele mehr! Alles Top Zustand, 100% zuverlässig, Versand per Nachnahme + Porto! Tel. 09331/7630, Chris (bis 24 Uhr). (Verkaufe Saturn dt. für 300 DM + Pad.)

Verkaufe Saturn mit jp/US-Umbau und 3 Spielen: Virtua Fighter Kids (jp), Bomberman SS (jp), Worldwide Soccer '97 (dt) und Christmas Nights + 3 Demo CDs und 2 Joypads für 600 DM. Tel. 07031/809764, fragt nach Benjamin. Tausche auch gegen N64!

Verkaufe Sega Saturn-Spiele, z.B. Tomb Raider, Exhumed, Alien Trilogy. Verkaufe auch PlayStation-Spiele. Tel. 05561/982042, ab 16.30 Uhr (Thomas)

PLAYSTATION

Tausche/kaufe/verkaufe Games für PS, Saturn, N64! (dt/US/jp) Suche günstiges N64 + Color Booster, günstige Games und Zubehör! Verkaufe Saturn: Virtua Cop + Gun 1+2 je 100 DM; Nights + Pad 90 DM; VF Kids, Fighting Vipers, je 65 DM. PS: Street Fighter Alpha (US) 55 DM, NBA In the Zone (US) 50 DM, The Need for Speed (US) 60 DM, Formel 1 (dt) 70 DM, N64: Pilotwings (jp) 100 DM, Mario (jp) 100 DM und viele mehr! Alles Top Zustand, 100% zuverlässig, Versand per Nachnahme + Porto! Tel. 09331/7630, Chris (bis 24 Uhr). (Verkaufe Saturn dt. für 300 DM + Pad.)

Verk. FIFA '97, Tekken (PS). Suche: Track & Field, Beyond the Beyond, Power Move Pro Wrestling, NHL '7 (PS) u.v.m. Zahle gut!!! Außerdem: Verkaufe SNES mit Joypad und 4 Spielen (Madden '96 (US), WWF Raw,...) PNV. Tel. 03764/798615, ab 16 Uhr.

Sex habe ich keinen, aber ich möchte Gun Law (US) oder Horned Owl (jp) kaufen. Kaufe auch Oldies but Goldies für SNES, MD, Game Boy (z.B. Yugu Hakusho 2, Troubleshooter, Appleseed, Tour de Trash). Danke: Sebi Ebner, Berger Str. 36, 94469 Deggendorf (Listen sind erwünscht!)

Top Games Club: Basierend auf unserer professionellen Clubzeitschrift bieten wir Infos und Aktionen zu PlayStation und Nintendo 64 sowie gelegentlich auch zu ande-

ren Systemen. 3 DM in Briefmarken sollte Euch das Probe lesen Wert sein. Schickt sie an Daniel Wortmann, Mittelpfad 38, 56377 Nassau

Kaufe/tausche Spiele für Sony PlayStation + Sega Saturn, auch Sammlung mit Konsole. Suche günstig Nintendo 64. Tel. 04774/991104, Rainer

Verkaufe: Soviet Strike 60 DM, RRR 40 DM, Resident Evil mit Hintbook 60 DM, Total NBA '96 60 DM, Alien Trilogy 55 DM, 3D Shooter 50 DM und WipEout 2097 für 60 DM. Tel. 0228/229196, nur Montag u. Freitag

Verkaufe/tausche PS-Spiele. Habe z.B.: Rage Racer, Tekken 2 (jp), Twisted Metal 2, NHL, Power Soccer, Star Gladiator (US) und weitere deutsche. Suche z.B.: WC 4, DD 2, Toukon Retsunden 2, Pandemonium und andere neue. Verkaufe auch 160 dt. Zeitschriften oder tausche gegen 3 PS-Spiele. Tel. 02551/80842, von 15-21 Uhr!

Suche Neuheiten + komplette Modulsammlungen + Konsolen für Sony PS, Saturn, SNES, GB usw. Tel. 0641/970424

Verkaufe PS, viel Zubehör (z.B. Lenkrad + Pedale) + 24 Spiele (F1, Die Hard, Tomb Raider), neu: über 3500 DM, VB: 2300 DM. Verkaufe Saturn, Zubehör + 14 Spiele (z.B. VC 1+2 + Gun, Fighting Vipers), VB: 1400 DM. Tel. 02133/470477

Verkaufe Street Fighter Alpha (50 DM), Ridge Racer (45 DM), Total NBA (50 DM), Formel 1 (70 DM), Disruptor (65 DM), Tekken 2 (40 DM, Hülle fehlt), alle Spiele Pal. Tel./Fax 08167/1684

Suche PS, möglichst ohne oder mit wenigen Spielen. Tel. 07351/21242, 18-19 Uhr

Verk./tausche: Jupiter Strike (US) 40 DM; RR, NBA In the Zone (US), je 50 DM; Fade to Black, NFS, Alone in the Dark 2, Road Rash, Olympic Soccer, Policenauts (jp), Andretti Racing (US), Overblood (jp), Megatudo 2096 (jp), RRR (jp), Soviet Strike (US), je 60 DM; Star Gladiator (US), Tekken 2 (jp), NHL '97 (US), Disruptor (US), je 70 DM oder Tausch gegen NBA Live '97, Firo & Klawd, Command & Conquer, Pandemonium, Madden '97, Tomb Raider. Ruft an!!! Tel. 02236/40793, ab 14 Uhr!! (David)

Verkaufe für PS: Shockwave Assault, Twisted Metal, Int. Track & Field, Ridge Racer, Lone Soldier, Cyber Speed, Strategiespiel, alle Spiele Top in Ordnung, 40-45 DM. Tel. (0043)/07613/3720, ab 17 Uhr (Rainer verlangen)

Suche Tauschpartner für PS. Habe/suche neuere Games! Suche z.B. Tilt, Exhumed und andere neuere Games. Suche Game Boy Pocket, gebe 1-2 PlayStation-Spiele dafür. Tel. 07354/1487, ab 17 Uhr.

Verkaufe Soviet Strike 65 DM, FIFA Soccer '96 45 DM, Wrestlemania 45 DM, Resident Evil 60 DM, NHL Face Off 50 DM, Destruction Derby 45 DM oder tausche gegen andere PS-Games (nur Pal). Habe auch noch SNES-Spiele. Martin Fankhauser, Bleichweg 6, 3360 Herzogenbuchsee, Schweiz

Verkaufe Sega Saturn mit 3 Spielen: Virtua Fighter Kids, Bomberman SS, Worldwide Soccer '97 und Christmas Nights + 3 Demo CDs und 2 Joypads. Saturn mit jp/US-Umbau für 600 DM. Tel. 07031/809764
Komplettlösungen für Baphomets Fluch, Resident Evil, Blazing Dragons u. Discworld für je 10 DM + 2 DM Porto zu verkaufen. Christian Luttenbacher, Trendelenburgstr. 3, 23562 Lübeck., Tel. 0451/595219

Tausche PS-Spiele: Novastorm, WWF Arcade, Theme Park. Suche: Baphomets Fluch. Tausche auch 2 gegen 1. Tel. 04191/4500, ab 18 Uhr. 100% seriös!!!

Verk. PS + 7 Spiele: Formel 1, R. Racer, Die Hard, Final Room, Trilogy, Soviet Strike, Tomb Raider, alles Pal, nur komplett für 600 DM. Tel. 02931/13350

Achtung! Achtung! Probleme mit Resident Evil? Jetzt ist Schluß damit! Ich kopiere Euch eure Memory Card für 5 DM in bar plus 3 DM Porto. Mit Jill und dem Raketenwerfer plus dem Spezialschlüssel. Pal-Version, damit schafft es jeder! Horst Bosbach, Wilhelmstr. 10 A, 90547 Stein, B.NBG

Verkaufe, tausche Software für Nintendo 64 u. PlayStation. Verk. MAK + einige Platinen. Suche PC-Engine Spielesammlungen. Tel. 0172/7630206

Suche Road Rash, Rayman, Need for Speed, Ridge Racer Rev., Star Gladiator, Gex, Track & Field, WipEout 2097 und Olympic Games bis 50 DM. Tel. 05621/2231

Verkaufe PS-Spiele (Pal): Ridge Racer, Tekken, Thunderhawk 2, je 60 DM und Wing Commander 3 für 65 DM. Suche Pro Pinball oder Tilt. Verkaufe auch Camcorder Akkus: 1x 4,8V 1200mAh für 40 DM und 2x 2600mAh für je 65 DM. Ungebraucht und passend für Blaupunkt, Panasonic u. baugleich. Tel. 05734/6706, ab 18 Uhr.

Verk./tausche PS-Games (Pal). Habe z.B. Thunderhawk 2, Blam! Machinehead, Alien Trilogy (uncut), Descent, Assault Rigs, NBA Jam, WipEout, Magic Carpet, Olympic Games, Alone in the Dark 2 u.a. Tel. 036601/40060

Verkaufe 3D-Spiel, X-Com, Formel 1, Soviet Strike, Descent, RRR, Toshinden 2, Tomb Raider, Strategiespiel, Alien (US), R. Evil (US), je Spiel 50 DM. Daniel oder Manuel, Tel. 06648/7214

Tausche PS-Spiele FIFA '96 und Destruction Derby gegen B.A. Toshinden 2, RRR, evtl. auch andere, alle dt. Tel. 0511/2100518

Verkaufe für PS Resident Evil 60 DM. Für SNES Chronotrigger 50 DM u. Action

Replay 3 60 DM. Außerdem GG mit TV Tuner, Videokabel, Battery Pack, Netzadapter u. Columns. Tel. 06639/1616, Wasdith verlangen.

Verk. Arc the Lad II (jp) 62 DM, Genson Suikoden (jp) 49 DM, Lomax in Lemmingland (US) 30 DM, Jumping Flash! 2 (US) 35 DM, Tel. 03834/811747

Verk. PS + Saturn Games ab 25 DM, Super Mario 64 (jp), Killer Instinct 64 (jp). Suche Neo Geo Module, z.B. Samurai 1-3 oder King of Fighters etc. Tel. 02154/40096, ab 18 Uhr

Tausche 2 PS-Spiele für 1. Wing Commander 3 und Strategiespiel gegen Sim City 2000 (Pal) oder verkaufe beide für nur 60 DM. Tel. 0951/296535 (Martin)

Verkaufe PS-Spiele, alles Pal/dt.: Tekken II 75 DM, Worms 60 DM, Tekken 70 DM, Strategiespiel 65 DM, Int. Track & Field 65 DM, Space Hulk 70 DM, DD 60 DM, 3D-Ego Shooter 50 DM, inkl. Nachnahme alle. Tel. 04123/7118 (Nach John fragen)

Tausche: Worldcup Golf, Shooter, Twisted Metal, Kileak, Krazy Ivan, Lone Soldier, FIFA '96 gegen andere Spiele wie: Resident Evil, Shooter, Crash B. usw. Schreibt an: Ralf Mindermann, Liegnitzerstr. 18, 41469 Neuss, Germany.

Verkaufe/tausche: Ridge Racer, Road Rash, DD, Jupiter Strike (US), Shellshock, Need for Speed, Alone in the Dark 2, NHL Face Off, Olympic Soccer, NBA Live '96, NBA in the Zone (US), Policenauts (jp), Fade to Black (US), Darkstalker (jp), RRR (jp), Megatudo 2096 (jp), je 60 DM; Formel 1, Tekken 2 (jp), Andretti Racing, Overblood (jp), je 70 DM, oder tausche gegen: Madden '97, Baphomets Fluch, Soviet Strike, Pandemonium usw. Ruft an!! Tel. 02236/40793 (David), ab 14 Uhr!

Verkaufe für PS: Alien Trilogy, Theme Park und Fade to Black für 150 DM oder einzeln für je 50 DM + p und p. Komplett mit Anleitung und Originalverpackung. Tel. 05132/825577, Marcel Kian

Tausche/kaufe PS- und SAT-Spiele. Suche (PS): WipEout 1+2, Tunnel B1, Tilt, Burning Road, A-Train, Lomax, Chronicles of the Sword, Motor Toon GP II, Baphomets Fluch, Penny Racer, King's Field, u.v.m. Suche (SAT): Daytona 1+2, Virtua Cop 1+2, The Horde usw. Habe (PS): Streetfighter Movie, Blazing Dragons, Warhawk, Iron & Blood u.v.m. Habe (SAT): Klockwork Knight 1+2, F. Vipers, Golden Axe, Guardian Heroes, Shining Wisdom, Mystery Mansion, Shinobi X usw. Tausche auch später noch, also ruft an. Tel. 05241/460370, Marcello.

Verkaufe PS-Spiele Adidas Power Soccer, Global Evolution für je 50 DM. Tel. 05132/56624.

Verkaufe PS mit 6 Spielen (Tomb Raider, Command & Conquer, Burning Road usw.), Pad, Memory Card für 500 DM oder tausche gegen N64 mit einem Spiel (alles Pal) oder auch Sega Saturn. Ruf an! Tel. 09273/1782 oder 01681/9848152

Verkaufe/tausche PS-Spiele. Habe z.B. Baphomets Fluch, Jet Moto. (Motor Toon 2 + Tekken 2 + Adidas Power Soccer für 110 DM). Usw. Suche Bubble Bobble, DD 2, Pandemonium usw. Verkaufe auch dt. Zeitschriften und Mad Catz-Lenkrad. Tel. 02551/80842, 15-21 Uhr.

Suche neuere PS- und Saturn-Spiele (auch Importe). Alles anbieten. Desweiteren suche ich ein Nintendo 64, evtl. mit Spielen. Michael Senderek, Lange Gewann 21, 57299 Burbach, Tel. 0171/6900331 (ab 18 Uhr)

Verkaufe, kaufe und tausche z.B. WipEout 2097, WipEout, Fade to Black, Magic Carpet, Ridge Racer Revolution, NHL Face Off, Air Combat, Andretti Racing, Worms, 50-65 DM. Tausche auch MD und SNES gegen Sony-Spiele. Tel. 07587/761

Kopiere eure Memory Card mit Tomb Raider unendlich Munition sowie Resident Evil mit Raketenwerfer unendlich für zusammen 10 DM plus 5 DM Porto. Tel. 0351/2882281, Jan Keller, E.-Schulze-Knaube-Str. 9, 01219 Dresden

Komplettlösungen von D, Baphomets Fluch, Discworld, Resident Evil u. Blazing Dragons für je 10 DM + 2 DM Porto bar oder in Briemarken, Christian Luttenbacher, Trendelenburgstr. 3, 23562 Lübeck, Tel. 0451/595219

Verkaufe PS (mit Wechseltrick), 10 Spiele (WipEout, WC 3, UFO, BAT 2, Gunship, R.Evil, Alien Trilogy (uncut), Return Fire, Warhammer, Tomb Raider), 2 Pads, 2 Memory Cards + Antennenkabel. Alles 100% in Ordnung! Verkaufe aus finanziellen Gründen. NP ca. 1450 DM, alles für 1100 DM. Meldet Euch! Tel. 05541/32189 (Thomas)

SUPER NINTENDO

Verkaufe SNES mit 2 Pads, 6 Spielen, Super Game Boy und Game Boy-Spielen für 280 DM. Tel. 02653/3257

Verk. SNES mit 6 Spielen ohne Verpackung, z.B. Super Metroid, Street Fighter 2, Pilotwings, Super WWF, Mystic Quest, Super Mario Kart für 200 DM. Tel. 02161/542638

Verk. FIFA '97, Tekken (PS). Suche: Track & Field, Beyond the Beyond, Power Move Pro Wrestling, NHL '7 (PS) u.v.m. Zahle gut!!! Außerdem: Verkaufe SNES mit Joypad und 4 Spielen (Madden '96 (US), WWF Raw,...) PNV. Tel. 03764/798615, ab 16 Uhr.

Sex habe ich keinen, aber ich möchte Gun Law (US) oder Horned Owl (jp) kaufen. Kaufe auch Oldies but Goldies für SNES, MD, Game Boy (z.B. Yugu Hakusho 2, Troubleshooter, Appleseed, Tour de Trash). Danke: Sebi Ebner, Berger Str. 36, 94469 Deggendorf (Listen sind erwünscht!)

Verk. SNES-Spiele, z.B. Final Fight II (jp), Street Fighter II, Syndikat, Mario Paint, Warlock, Breath of Fire II, 3 weitere Spiele. Preis nach Vereinbarung. Tel. 03501/782359, tägl. 19-21 Uhr

Verk. Super Nintendo mit 2 Spielen und Pads (Breath of Fire 2 und Might and Magic 2) für nur 275 DM. Tel. 03447/837295 (Mataika)

Verkaufe SNES mit 11 Spielen, Super Game Boy mit 14 Game Boy-Spielen, 500 DM. Tel. 0521/77583, ab 17 Uhr

Suche SNES-Spiele! Z.B.: DK 2, Civilisation, Sim City 2000, SMW 2, ... (und auch andere!). Verkaufe auch einige Spiele. Auf geht's, meldet Euch! Tel. 0641/84130, ab 14 Uhr

Verk. SNES mit 19 Spielen (davon 2 US mit Adapter, sonst alles dt.) u.a. Super Metroid, Pitfall, Yoshi's Island, Mario Allstars, Street Fighter 2 Turbo, Super Bomberman 2, Starwing, für VB 450 DM. Ruft an: Tel. 040/5601093, Dennis.

Suche SNES mit mindestens 10 Spielen bis ca. 300 DM. Game Boy mit mindestens 7 Spielen bis ca. 100 DM. Kaufe NES-Spiele bis 10 DM. Suche auch DKC 1+2. Tel. 05621/2231

Verkaufe Super NES ganz günstig. Weitere Spiele: Sim City, RAW + Zero, Super Soccer, NBA Jam II, Nigel Mansell, Street Fighter, Super Mario. Wenn's geht nach 19 Uhr anrufen. Tel. 09276/8148

VERSCHIEDENES

Stop!!! Verk. PS: Toshinden 2 (jp) 40 DM, SAT: Bomberman SS (jp) 60 DM u. günstig 4 Teile der Beat 'em Up-Reihe (2x SAT, 1x MD, 1x GB) an Sammler/Liebhaber!!! Tel. 0721/689689 (Bernd). Kaufe (PS): Pandemonium (dt), Suikoden (US) u. Contra (US).

Verkaufe und tausche Spiele für Sony, MD und SNES. Für MD: Street Fighter, Rocket Knight, Megalomania, Lichtpistole mit Spielen, 4 Spieler-Adapter, Joystick. Für SNES:

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"/> Nintendo 64 |
| <input type="checkbox"/> PlayStation | <input type="checkbox"/> Verschiedenes |

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"/>
Spieletests	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Helpline	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Mega Mail	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Nintendo 64-Special	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Soul Blade	↑	<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"/>
FIGHTERS MEGAMIX	↑	<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 Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir leider aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

Mario All Stars, Jurassic Park, Rummenigge Player M., Game Boy-Adapter, Joystick u.a. Scartumschalterbox. Tel. 07587/761

Verkaufe + kaufe Spiele und Hardware für PC-Engine/Turbo Duo. Habe noch einige Automatenplatinen abzugeben. Tel. 02374/850355, ab 17 Uhr.

(Ver-) Kaufe/tausche Vectrex Spielmodule. Habe z.B. Armor Attack, Solar Quest, Scramble, Rip Off, Vectrex Multi-Modul. Suche z.B. Fortress of Narzod, Web Warp. Suche auch Philips G 7000 Module. Tel. 02156/77827

Sex habe ich keinen, aber ich möchte Gun Law (US) oder Horned Owl (jp) kaufen. Kaufe auch Oldies but Goldies für SNES, MD, Game Boy (z.B. Yugu Hakusho 2, Troubleshooter, Appleseed, Tour de Trash). Danke: Sebi Ebner, Berger Str. 36, 94469 Deggendorf (Listen sind erwünscht!)

Top Games Club: Basierend auf unserer professionellen Clubzeitschrift bieten wir Infos und Aktionen zu PlayStation und Nintendo 64 sowie gelegentlich auch zu anderen Systemen. 3 DM in Briefmarken sollte Euch das Probe lesen Wert sein. Schickt sie an Daniel Wortmann, Mittelpfad 38, 56377 Nassau

Suche Turbo Duo: Super Darius II, Faussette Amour, Chooaniki, Image Fight II, Devil's Crush, Xexes, Beyond Shadowgate, Buster Bros. (Pang). Tel. 07351/21242, 18-19 Uhr

Ver-/Kauf/Tausch PCE-Spiele. Habe Parasol Stars, Gunhed u.v.m. Suche Turbo Duo Multi und Neo Geo S2 Windjammers, Top Hunter (MD). Verkauf Jaguar RGB + W3D + Mega Drive 50/60 Hz mit Hellfire, Thunderforce III u.a. Tausch PS. Habe TR, W2. Suche Rage Racer. Tel. 04962/5655, ab 16 Uhr (Frank Hoefs)

Kaufe/verk./tausche Spiele für PS, SAT, MCD, MD, SNES. Biete für MD den Klassiker Tiger Heli, Dragon's Revenge und die Rarität Midnight Resistance. Verkauf Game Boy-Spiele. Verkauf außerdem Anime Soundtracks: Dominion, Please save my earth. Suche Gamemusic CDs. Tel. 0551/371557, Daniel

Sega Saturn (jp), Adapter, 2 Pads, 10 Top Spiele, VB 800 DM. Neo Geo + 6 Module, 450 DM. Atari Jaguar + 7 Spiele, 350 DM. PlayStation-Spiele, z.B. Contra 70 DM. Suche Virtual Boy, Nintendo 64 Spiele. Tel. 06894/384305, ab 16 Uhr

Suche Tauschpartner für PS. Habe/suche neuere Games! Suche z.B. Tilt, Exhumed und andere neuere Games. Suche Game Boy Pocket, gebe 1-2 PlayStation-Spiele dafür. Tel. 07354/1487, ab 17 Uhr.

Tausche/kaufe PS- und SAT-Spiele. Suche (PS): WipEout 1+2, Tunnel B1, Tilt, Burning Road, A-Train, Lomax, Chronicles of the Sword, Motor Toon GP II, Baphomets Fluch, Penny Racer, King's Field, u.v.m. Suche (SAT): Daytona 1+2, Virtua Cop 1+2, The Horde usw. Habe (PS): Streetfighter Movie,

Blazing Dragons, Warhawk, Iron & Blood u.v.m. Habe (SAT): Klockwork Knight 1+2, F. Vipers, Golden Axe, Guardian Heoes, Shining Wisdom, Mystery Mansion, Shinobi X usw. Tausche auch später noch, also ruft an. Tel. 05241/460370, Marcello.

Achtung FCK Fans! Das aktuelle Magazin zum Ende der Vorrunde 96/97 mit tollen Statistiken u.v.v.m. erhaltet Ihr für nur 5 DM in bar bei: Christoph Schmitt, Kurt-Schumacher-Str. 21, 67663 Kaiserslautern.

Suche SNES mit mindestens 10 Spielen bis ca. 300 DM. Game Boy mit mindestens 7 Spielen bis ca. 100 DM. Kaufe NES-Spiele bis 10 DM. Suche auch DKC 1+2. Tel. 05621/2231

Verkaufe Saturn dt. + Wolfsoft-Umbau, RGB-Kabel, 2 Pads, 3D Analog Pad, Action Replay und 10 Spiele (Nights, Daytona CCE, Exhumed, VF 2,...) alles in Top Zustand für VB 849 DM incl. Porto. Tel. 04931/15648, Holger

Verkaufe Sega Saturn mit 4 Spielen und 2 Joypads für 400 DM. Verkauf außerdem Prügelspiel (PS), Primal Rage (PS) zu je 35 DM und King of Fighters '94 (NG CD) für 15 DM. Tel. 07232/6238

Verkaufe Spiele für MD 32X, Sega Saturn und Sony PS. Preise zwischen 30 DM und 50 DM. Alles dt. oder Euro-Versionen. Tel. 03886/712208!

Verkaufe Movelisten, Combos und Finishes zum ultimativen Spiel. Ruft an: Tel. 0214/504583, Ralf verlangen!

Verkaufe für Nintendo 64: Super Mario 64 für 99 DM, Wave Race 64 für 119 DM, Wayne Gretzky's Hockey für 129 DM. Für Super Nintendo: Star Trek - NG für 49 DM sowie versch. Spiele für das 3DO ab 29 DM. Tel. 06221/712609

Stop!! Suche PC-Engine LT, GT, PC-Fx, Lynx, 3DO (FZ-1), CPS Changer (von Capcom), Multi Mega Set, Neo Geo CD (Top, Z), Neo Geo-Module (Windjammers,...) Tel. 0221/699101, 15-22 Uhr (Markus). PS: Suche auch Game Boy-Spiele.

Suche SNES + Spiele oder PS + Spiele, auch große Sammlung, günstig und Game Boy-Spiele mit Game Boy. Tel. 05137/78596

Löse meine MD- und MCD Sammlung auf. Viele Top Spiele für 30 DM. Habe auch günstig Spiele für 3DO, PS, SAT, 32X, SNES und Game Gear. Verk. US-SNES mit Adapter + 2 Spielen für nur 150 DM. Verk. Hori Joystick für SAT für 70 DM. Verk. PS mit 3 Spielen für 450 DM. Suche Resident Evil für PS. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Verk.: 3DO, Neo Geo + Last Resort, Viewpoint, Samurai Shod., Cyber Lip, Trash Rally, Spinmaster, Turbo Grafz u. PC-Engine-Games, Saturn-Spiele (Virtua Fighter 2 + Remix, Panzer Dragoon 1+2, Sim City 2000, Astal, Rayman, Deadalus, Bug, Lenkrad, Mega Drive + 25 Top Games (auch einzeln), Board, Pads, Neo Geo CD, Pulstar,

Inserentenverzeichnis

Bachler	37
Brainstorm	69
Computec Verlag	34, 93, 97
Computertreff Kudak	25
Cross Computer	31
Dataflash	U3
Double T-Arcade Store	27
Freak's Shop	39
Game Shop	89
Gamerspoint	21
Gamestore	81
Hall of Game	89
Hobbytronic	69
Jetstream	87
Jöllenneck	97
Joysoft	73
Kinderschutzbund	69
Konami	29, U4
M.C. Game	59
Media Point	23
MLC	41
Players Order Club	77
Silver Star	79
Software Company	15
Sony	83, 85
Theo Kranz Versand	U2, 3
Videospiele Baier	69
Wial	7
Wolf Soft	79

Sa. Shod. 2, Sidekicks 2, Viewpoint, PC-Games. Tel. 0821/555168, ab 18 Uhr.

Tausche Sega Saturn dt., Joypad, Universal Adapter und 10 Games (z.B. VF 2, Magic Carpet, Daytona, FIFA '96 usw.) gegen Sony PlayStation, Multiumbau + Joypad, Memo Card und 10 Games! Ruft mich an und macht Eure Angebot! Nur Sachen anbieten, die 100% in Ordnung sind! Schnell anrufen: Tel. 09331/7630, Chris. Tausche auch PS-Games!

Tausche 3DO FZ-1 mit 13 Spielen gegen gebrauchten Saturn oder verkaufe auch! Tel. 0511/2100518

Verkaufe für SAT: Iron Storm, Mystaria, Alien Trilogy, Discworld, Virtua Fighter 2. Für SNES: Breath of Fire 2, Final Fantasy 3, Secret of Evermore. Für MD: Shadowrun (US) mit Adapter, Landstalker mit Hintbook, Shining Force 2. Tausch evtl. möglich. Tel. 04627/495

Verkaufe Sega Saturn (dt), Universal Adapter, 1 Pad, 20 Games für unglaubliche 1200 DM (Verhandlungsbasis!). Ruft an: Tel. 09331/7630! (Z.B. Panzer Dragoon 1+2, Bug, Thunderhawk, Daytona, FIFA '96, Magic Carpet, Myst, Digital Pinball usw.)

Tausche/kaufe/verkaufe Games für PS, Saturn, N64! (dt/US/jp) Suche günstiges N64 + Color Booster, günstige Games und Zubehör! Verkauf Saturn: Virtua Cop + Gun 1+2 je 100 DM; Nights + Pad 90 DM; VF Kids, Fighting Vipers, je 65 DM. PS: Street Fighter Alpha (US) 55 DM, NBA In the Zone (US) 50 DM, The Need for Speed (US) 60 DM, Formel 1 (dt) 70 DM, N64: Pilotwings (jp) 100 DM, Mario (jp) 100 DM und viele mehr! Alles Top Zustand, 100% zuverlässig, Versand per Nachnahme + Porto! Tel. 09331/7630, Chris (bis 24 Uhr). (Verkaufe Saturn dt. für 300 DM + Pad.)

Suche PS dt. oder umgebaut mit oder ohne Spiele. Verkauf SNES mit einigen Spielen. Tausche auch, lege dann Geld drauf. Auch PC Interesse. Tel. 05171/590002, ab 18 Uhr bis morgens (Kay Fischer)

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

Verk. ca. 50 Atari 2600-Module (o. Anleitung u. Verp.) für je 10 DM, Konsole 35 DM sowie Module für Schmidt + TVG 2000 für je 20 DM. Auch Tausch gegen Vectrex-Module. Verk. auch Intellivision Konsole mit 2 Spielen. Tel. 02156/77827, evtl. AB!

Vectrex Konsole, Module, Folien, Zubehör sowie alles für Colecovision, Intellivision, Atari 7800 u. 5200, Philips G7000, Microvision sowie Nintendo Game + Watch Spiele gesucht. Evtl. Tausche gegen PS-Spiele. Tel. 02156/77827

Verkaufe über 58 Videospieldmagazine für 70 DM + Porto, WipEout 2097 70 DM, Drift King (jp) 70 DM, für SAT ein Prügelspiel 80 DM. Suche A. Senna Kart Duell und Rage Racer für PS. Suche auch noch 3DO-Spiele wie Drug Wars, Space Pirates, Mazer, MC Kenzie & Co, Shootout at old Tuscon usw. Bitte erst ab 17 Uhr. Tel. 08641/61640, Stephan

Verk. Tetris (dt) 9 DM, Revenge of the Gator (Flipper, dt) 9 DM, Turtles (dt) 9 DM, Gargoyles Quest (Capcom, RPG, dt) 20 DM, Operation Contra (US) 20 DM sowie Akkupack (Nintendo) 20 DM!!! Alles (incl. Porto + NN) nur 75 DM!!! Tel. 0721/689689 (Bernd)

Tausche PS-Spiele: Novastorm, WWF Arcade, Theme Park. Suche: Baphomets Fluch. Tausche auch 2 gegen 1. Tel. 04191/4500, ab 18 Uhr. 100% seriös!!!

CyberSpace

32 BIT



SV 1100 PS PROPAD
Mega-Gamepad mit 8 Spielstasten für Sony Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe
DM 69,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 1102
DM 49,95*



SV 1107 PS PROGRAM PAD
Das programmierbare Pad für Sony-Playstation. Sowohl die zehn Feuertasten als auch das Steuerkreuz sind komplett programmierbar, und all das im transparenten Gehäuse.
DM 69,95*



SV 461 ECLIPSE PAD
Super-Joyypad mit 6 Spielstasten für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe
DM 49,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 460
DM 39,95*

SV 1101 PS ARCADE
Top-Konsole für Sony-Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe.
DM 99,95*



Jöllennebeck

GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Wiertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel
Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega
SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo
Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

Schweiz: ABC SPIELSPASS AG
Bahnweg Nord · Postfach 25
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/750 10 00 · Fax 081/750 10 08

Österreich: ABC SPIELSPASS
Großhandels-GmbH
Vorarlberger Wirtschaftspark
A-68400 Götzis/Österreich
Tel. 0 55 23/56 510 · Fax 0 55 23/64 794

INTERACT

*unverbindliche Preisempfehlung

NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!



12/96



01/97



02/97

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 12/96	zu DM 5,80
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 01/97	zu DM 5,80
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 02/97	zu DM 5,80
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	
DM 3,-	
GESAMTBETRAG	

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC
VERLAG

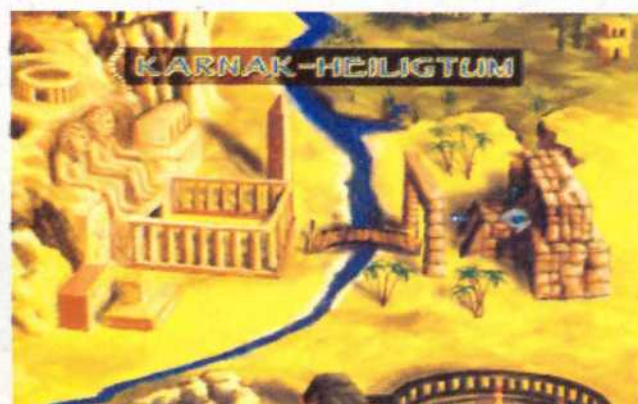
MEGA FUN

DAS LEST IHR IN DER NÄCHSTEN

PlayStation

V-Tennis

Nach dem enttäuschenden ersten Teil soll der Nachfolger endlich den Durchbruch erzielen. Neue Features, eine verbesserte Spielbarkeit und überarbeitete Optik zeichnen die Filzball-Drescherei aus. Ob diese Simulation reif für Wimbledon ist, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.



PlayStation

Exhumed

Auf dem Saturn räumte der ägyptische Ego-Shooter dank exzellenter Technik und Leveldesign kräftig ab. In der April-Ausgabe dürft Ihr im großen Testbericht nachlesen, ob das PS-Pendant sich noch besser schlägt als das Saturn-Original.



Special

IMA '97

Auf der IMA in Frankfurt werden neben zahlreichen Groschengräbern und Flippern auch die allerneuesten Arcadehits präsentiert. Wir sind selbstverständlich live vor Ort, um die zukünftigen Konsolen-Hits unter die Lupe zu nehmen.



Mega Fun 4/97 erscheint am **5. März 1997**

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:
 Computec Verlag GmbH & Co. KG
 Innere Cramer-Klett-Straße 6
 90 403 Nürnberg
 Telefon 09 11 / 53 25 0

Anschrift der Redaktion:
 Redaktion Mega Fun
 Pleicherschulgasse 2
 97 070 Würzburg
 Telefon 09 31 / 15 51 8
 Telefax 09 31 / 15 51 9

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur:
 Uwe Kraft

Textkorrektur:
 Uwe Kraft, Silke Schneider, Sandrie Souleiman

Redaktion:
 Uwe Kraft, Ulf Schneider

Hotline - Mega Fun:
 Sonntag, den 9. Februar 1997, 14 - 18 Uhr
 Tel: 09 31 / 15 51 8

Wir weisen darauf hin, daß der Verlag leider keine Tips & Tricks/Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann; bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft (Seite T&T 2)/auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

Freie Mitarbeiter:
 Georg Döller, Frank Fischer, Björn Harhausen,
 Guido Hofmann, Christoph Pütz, René Schneider,
 Gerd Sebök, Sandrie Souleiman

Layout:
 Uwe Kraft, Silke Schneider, Gerd Sebök

Rendering des Mega Fun-Logos:
 Binärdesign, Würzburg

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
 Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
 Computec Verlagsbüro Nürnberg
 Isarstr. 34, 90 451 Nürnberg

Telefax 09 11 / 64 27 86 0
 Telefon 09 11 / 9 68 32-0

Anzeigenverkauf:
 Thorsten Szameitat 09 11 / 9 68 32-19
 Wolfgang Menne 09 11 / 9 68 32-43

Disposition:
 Tanja Kaiser 09 11 / 9 68 32-32

Computec Verlagsbüro Duisburg
 Falkstraße 73-74, 47 058 Duisburg
 Telefax 02 03 / 3 05 11 555
 Telefon 02 03 / 3 05 11-11

Anzeigenverkauf:
 Thomas Kammer 02 03 / 3 05 11-551
 Oliver Diemers 02 03 / 3 05 11-554
 Thomas Diel 02 03 / 3 05 11-552

Disposition:
 Gisela Borsch 02 03 / 3 05 11-553

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
 Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Acclaim

Abonnement:
 Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 62,-.
 Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.
 Fragen zum Abonnement: Tel. 09 11 / 53 25 179

Heftnachbestellungen (können nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar erfolgen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden)

Bitte wenden Sie sich nur schriftlich an:
 CP Verlag & Agentur GmbH
 Leserservice
 Isarstr. 32-34
 90451 Nürnberg

Manuskripte:
 Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
 Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

ISSN 0946-6282

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Binärdesign, CIC Interact., Electronic Arts, Galaxy, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Klaus Lönhoff, Microprose Nintendo, Nova, Sony Interact. Europe, Sega, Virgin

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlages bei.

mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

mp higher
faster
longer
live forever
better
skippable levels
harder
more

gametm
buster

legt die power in deine hände

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

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

preis dm 99,-

erhältlich in

gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

kt beim exklusiv-distributor: DATAFLASH

GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

3 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email <http://www.dataflash.com>

sten DM 10



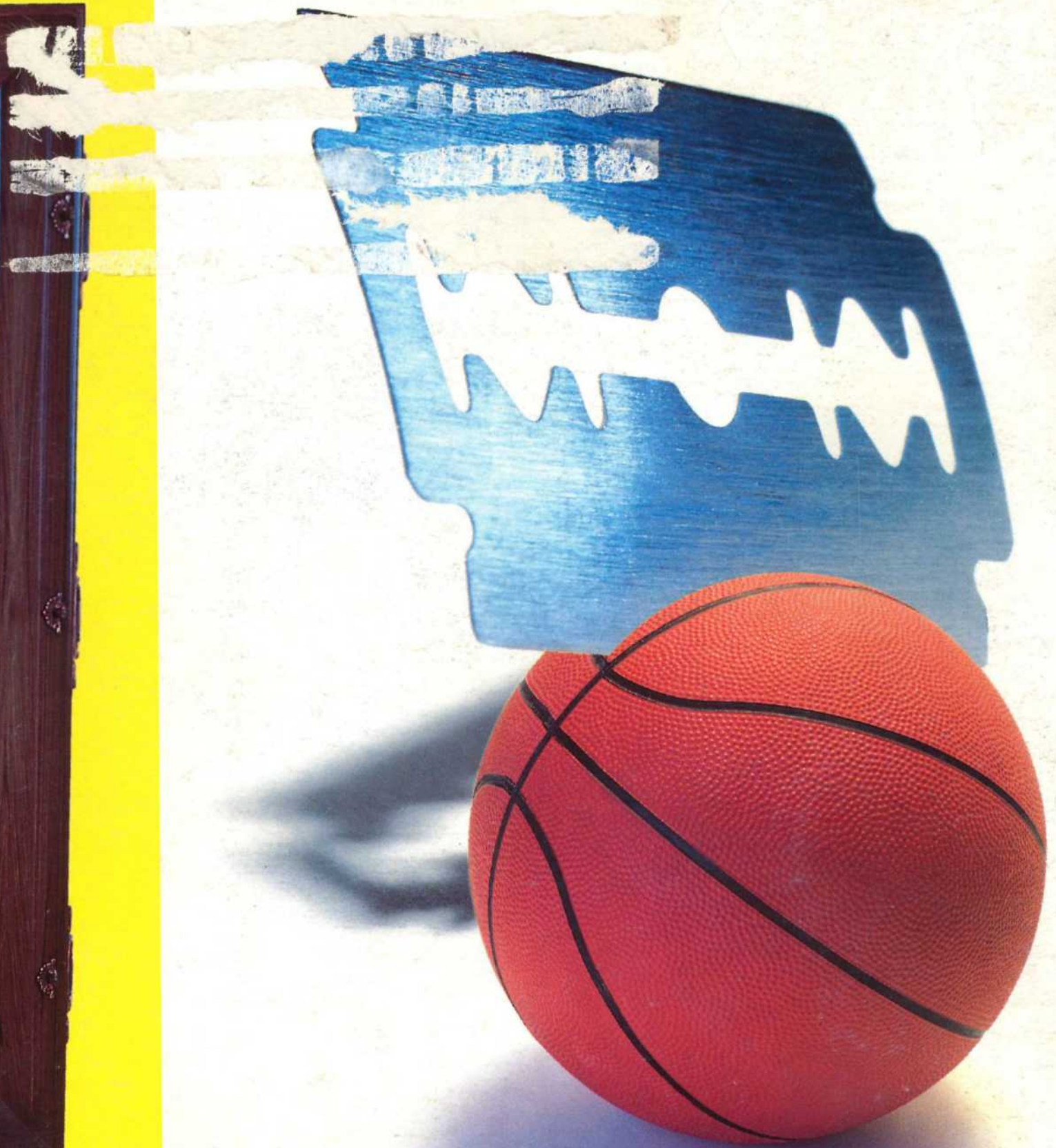
SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISE LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.

PLAY + SAT 3



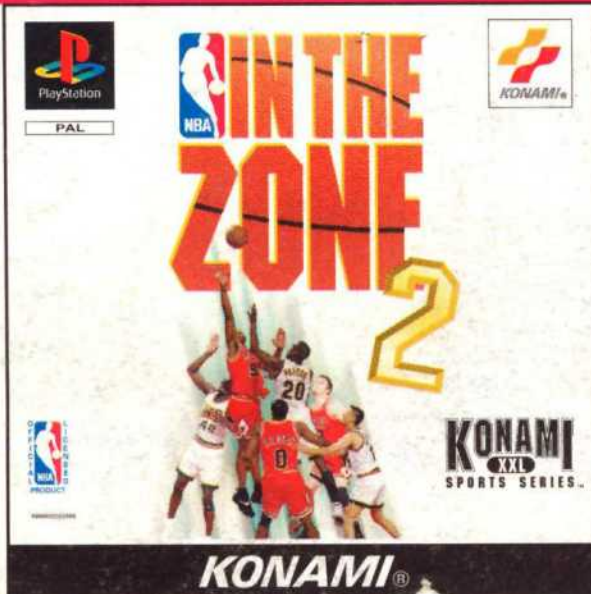
Die meisten Basketballspiele sind **total** sterbenslangweilig.

NBA In the Zone 2 ist **total** scharf.



NBA In the Zone 2. **Total** besser.

Die Legende lebt. NBA In the Zone 2: Das **total** geile 32-Bit-Gameplay mit **total** kompletter NBA-Saison, **total** phantastischer Spielbarkeit, **total** tollen Strategien, **total** vielen Variationsmöglichkeiten, **total** hoher Spielstärke der Teams, **total** spitzenmäßigen Spieleranimationen, **total** realistischen Bewegungsabläufen, **total** starken Spieleffekten und **total** cooler Hip Hop Music. Mega Fun 12/96 meint: „...eine ziemlich geniale Basketballsimulation“. Mega Fun 1/97: „Wertung 90%“. Und Video Games 12/96: „...ein bombastisches Basketball-Highlight...“. **Total**.



OFFICIAL
NBA
LICENSED
PRODUCT

Die NBA sowie die NBA Team-Namen, die dieses Produkt beinhaltet, sind Warenzeichen, geschützte Designs oder sonstiges geistiges Eigentum der NBA Properties, Inc. sowie der jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch in Auszügen ohne vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 1996 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



KONAMI
XXL
SPORTS SERIES™



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt