

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

# MEGA FUN

**DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME**

**EAs VIRTUAL STADIUM**

**NBA Live '96**  
Der Sportklassiker  
für die PlayStation



**JURASSIC PARK MEETS NINTENDO 64**

**Turok: Dino Hunter**  
Erste Bilder von Acclaims  
spannendem 3D-Shooter

**HÖHER, SCHNELLER, WEITER**

**Panzer Dragoon 2**  
Segas Grafikorgie  
im Härtetest

# SUPER MARIO RPG

**NINTENDO IM ROLLENSPIEL-FIEBER**



**Zum Jubiläum:  
10.000 Mark-  
Gewinnspiel**

NUR 0.2% ALLER MENSCHEN WOLLEN  
WIEDER IN DIE ZONE.



BORSCH, STENGEL & PARTNER

BEI NBA IN THE ZONE  
WOLLEN ALLE HIN.



# WELCOME IN THE ZONE.

KONAMI goes XXL! Mit Sport-Titeln, die Power machen. Neuestes

Spektakel: NBA In the Zone, das erste Basketballspiel für die  
Playstation. 32 Bit  
Modus lassen  
heißlaufen. Im



und 8-Spieler-  
Deine Konsole  
„technisch und

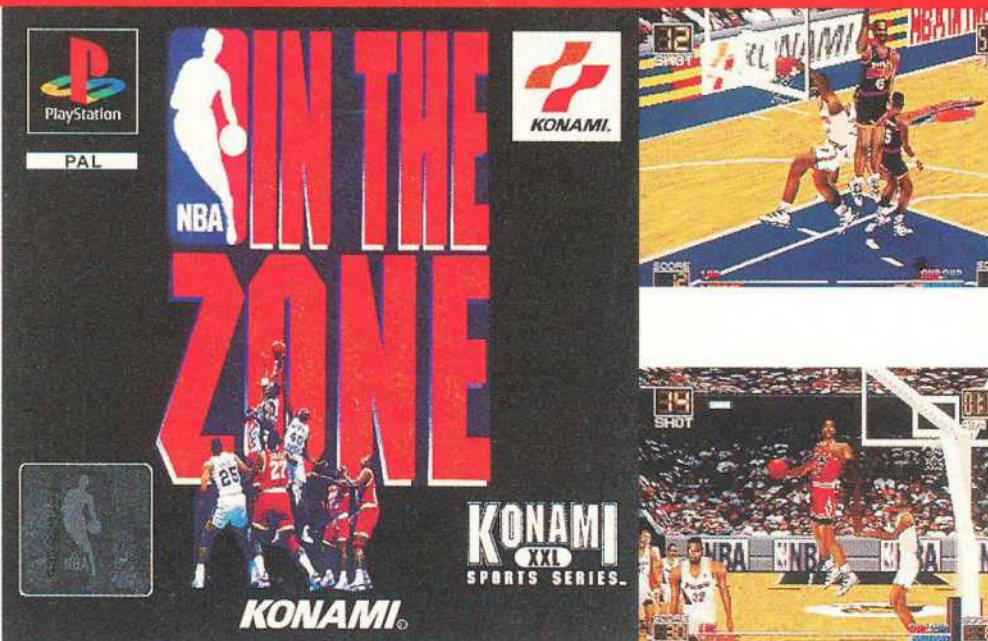
optisch besten Next-Generation-Sportspiel“ (Maniac 3/96) erlebst Du

hyperrealistische Animationen, harte Action und rasante Spielzüge.

Natürlich in 3D und mit irren Kameraperspektiven. Ab in die Zone – Slam it!

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

© 1995 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



KONAMI (Deutschland) GmbH,  
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtiges Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo, Gameboy, Nintendo Entertainment System, Sega Saturn, Sega Mega CD-II, Sega Mega Drive, Game Gear, Sega CD, und Sega Play Station.

# Alle guten Dinge sind drei ... Jahre!



**D**rei Jahre, 36 Ausgaben oder 156 Wochen lang wühlen wir für Euch bereits unermüdlich an der Konsolen-Front, um die neuesten Infos, die heißesten Games zu ergattern, und wir sind noch lange nicht müde! Zu diesem Anlaß haben wir in die Jubiläumsausgabe besonders viel Arbeit reingesteckt. Zunächst dürfte Euch das dezente



**Panzer Dragoon Zwei S.62**

Face-Lifting auffallen, durch das die Mega Fun noch übersichtlicher wird. Des weiteren bietet die aktuelle Ausgabe Software-Highlights in Hülle und Fülle. Angenehme Flugstunden bietet beispielsweise Segas Grafikwunder **Panzer Dragoon Zwei**, während EA mit ihrer 32 Bit-Version von **NBA Live '96** um den Referenz-Thron buhlt. Währenddessen kämpfen wir uns dank Guidos japanischer Sprachkenntnisse durch die Japano-Version von Super Mario RPG. Der absolute Highlight der 5/96 ist allerdings die Soul Edge-Platine, die sämtlichen CD-ROMs glatt die Show stahl. Der neueste Geniestreich von Namco und somit ein potentieller PlayStation-Titel spielt sich derart genial, daß selbst unser Vollblut-Rollenspielerxperte Renè kaum vom



**NBA Live '96 S. 38**

Joyboard wegzuzerren war. Acclaim überraschte uns zudem mit einem Demo-Videotape zu ihrem ersten Nintendo 64-Titel **Turok Dinosaur Hunter**, doch mehr dazu im 3-Seiten-Special. Nicht minder spaßig war zudem der Besuch bei der germanischen Software-Schmiede



**Turok Dinosaur Hunter S. 10**

Neon in Darmstadt. Neben kompliziertem Fachsimpeln wurden zwei technisch überragende PlayStation/Saturn-Produkte vorgestellt, die sich vor keinem Vergleich verstecken brauchen. Negativ überschattet wurde unsere Ausgabe lediglich durch Nintendos Ankündigung, daß sich in Japan der Release ihres 64 Bit-Wunders erneut verschiebt, so daß man wieder spekulieren darf, wann das gute Stück endlich in unseren Regalen stehen wird. Trotzdem wünschen wir Euch ein paar vergnügliche Lesestunden mit unserer Jubiläumsausgabe.

*Euer Mega Fun Team*





Die nächste Spiele-Generation für die PlayStation im Anmarsch

## Soul Edge

Namcos Beat 'em Up-Hammer im ausführlichen Preview

Seite 14-17



Höher, schneller, weiter

## Panzer Dragoon 2

Segas Grafikorgie im Härtetest

Seite 62-64



Wir lüften die letzten Geheimnisse

## Breath of Fire 2

Zweiter und letzter Teil unserer Komplettlösung

T&T Seite 4

## Rubriken

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

## News

### Super Nintendo

Super Mario RPG .....	24
-----------------------	----

### Game Boy

Battle Arena Tohshinden .....	7
-------------------------------	---

### Nintendo 64

Turok: Dinosaur Hunter .....	10
------------------------------	----

### PlayStation

Castlevania .....	6
Choro Q .....	33
Chronicles of the Sword .....	30
Die Hard Trilogy .....	20
Earthworm Jim 2 .....	27
International Track & Field .....	28
Konami Links .....	29
Spot goes to Hollywood .....	6

### Saturn

Dark Savior .....	22
Die Hard Trilogy .....	20
Earthworm Jim 2 .....	27
Spot goes to Hollywood .....	6

## Spieletests ..... ab Seite 37

## Tips & Tricks ..... ab Seite 43

## Specials

Gewinnspiel .....	92
Leserumfrage T&T .....	57
Neon-Special .....	84
Soul Edge .....	14
Top 100 - Die besten Spiele .....	89
Total NBA-Gewinnspiel .....	88
Virtua Fighter 3 .....	18

## Spiele-Index

A-Train .....	76	Discworld T&T .....	10	Sega Rally T&T .....	2
Adidas Power Soccer .....	72	Donkey Kong Country 2 T&T 2 .....	2	Sidewinder .....	78
Allen Trilogy T&T .....	2	Earthworm Jim 2 .....	27	Soul Edge .....	14
Arcade Classic .....	68	Earthworm Jim 2 T&T .....	14	Spot goes to Hollywood .....	6
Baku Baku .....	68	Earthworm Jim 2 T&T .....	3	Stahlfeder .....	78
Batman Forever T&T .....	3	Final Match Tennis .....	79	Street Fighter Zero T&T .....	14
Battle Arena Tohshinden .....	7	Gebockers .....	68	Street Fighter Zero T&T .....	14
Breath of Fire 2 T&T .....	4	Gun Griffon .....	66	Super Mario RPG .....	24
Bugs Bunny .....	80	Intern. Track & Field .....	28	The Horde .....	69
Castlevania .....	6	Johnny Bazookatone T&T .....	3	The Mask T&T .....	2
Choro Q .....	33	King of Fighters '95 .....	61	Toy Story .....	81
Chronicles of the Sword .....	30	Konami Links .....	29	True Pinball .....	70
College Slam .....	67	NBA Live '96 .....	38	Turok: Dinosaur Hunter .....	10
Comix Zone T&T .....	3	Novastorm T&T .....	3	Viewpoint T&T .....	3
Criticom T&T .....	2	Panzer Dragoon 2 .....	62	Virtua Fighter 3 .....	18
Dark Savior .....	22	Psychic Detective .....	75	WipEout .....	60
Darkstalkers .....	41	Ran Soccer .....	74		
Die Hard Trilogy .....	20	Rise 2 .....	73		

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

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

WERTUNG 87% (VIDEO GAMES 3/96)

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

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

# ALIEN™ TRILOGY



**DEMNÄCHST AUCH FÜR SATURN UND PC CD-ROM**

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



# NEWS - SCREEN

Saturn/PlayStation

## Spot goes to Hollywood

Die 32-Bit-Versionen wurden seit nunmehr einem Jahr angekündigt, und erst jetzt lüftet sich allmählich das Geheimnis. Für Saturn und PlayStation wurde das isometrische Hüpfvergnügen komplett überarbeitet. Zwar blieben die meisten Szenarien erhalten, dafür sind jedoch einige neue hinzugekommen. In einer Videospieldwelt erlebt Ihr beispielsweise eine Shoot 'em Up-Runde im Viewpoint-Outfit oder eine Jagd im Geisterhaus auf die vier Pac Man-Gespenter. Die

Grafik sieht äußerst detailliert aus und wird der Hardware vollauf gerecht. Gerüchten zufolge sollen ein CG-Intro sowie Zwischensequenzen in bestechender Qualität das Auge zusätzlich verwöhnen. Neben den 23 offiziellen Levels, in denen Ihr fleißig Spots einsammeln müßt, bietet die Next Generation-Version eine Vielzahl an Geheimlevels sowie neuartigen Mini-Spielen. Beeindruckend ist auch die



Die Grafiker haben scheinbar auch einmal Donkey Kong Country gespielt



Rollende Fässer, ein Ritt auf einer Kanonenkugel - die Abwechslung wird noch größer sein als beim Vorgänger

Soundkulisse: Filmmusik-Legende John Williams unterlegt die CG-Sequenzen mit orchestra-

len Kompositionen, während der In-Game-Sound von Tommy Tallarico stammt.

**Die Ghosthouse-Stage bietet auf beiden Systemen beeindruckende Lichteffekte. Diese Geister erinnern frappierend an Caspers bösen Onkel**

**Hersteller:** Virgin **Erscheint:** Juni (USA) **Genre:** Jump'n Shoot **Umsetzungen geplant:** Keine

PlayStation

## Castlevania

Ohne große Vorankündigungen werkelt Konami derzeit an einer Fortsetzung ihrer weltberühmten Jump 'n Peitsch-Arie. Der Grund des Schweigens ist jedoch ersichtlich: Statt aufwenig texturierter 3D-Grafiken gleicht der PlayStation-Castlevania eher einer weiteren Super Nintendo-Auflage. Das Gameplay bietet bislang abgesehen von ein paar verein-

zelten Dialogen und sporadischer 3D-Effekte kaum irgendwelche neuen Ideen. Nach wie vor hüpfet und peitscht Ihr Euch



durch ein finsternes Gemäuer, sammelt Power Ups ein und vernichtet Untote mit gezielten Hieben. Man kann nur hoffen, daß die Qualität sich noch steigern wird. Ein deutscher Release ist übrigens derzeit nicht in Aussicht.

**Hersteller:** Konami **Erscheint:** Nicht Geplant für BRD **Genre:** Jump'n Shoot **Umsetzungen geplant:** Keine



**Der Spielablauf und Grafikstil erinnert stark an die 16 Bit-Versionen. Lediglich dezent eingestreute Zoom-Effekte und der CD-Sound deuten auf eine Next Generation Konsole hin**

Game Boy

# Battle Arena Toshinden

Während Toshinden 2 auf der PS mittlerweile für Furore sorgt, wird Nintendos Kleinstster mit einer Konvertierung

des ersten Parts bedacht. Das Spiel wartet mit den bekannten acht Kämpfern, den beiden Endgegnern, sowie den dazu-



Rungo schlägt auch auf dem Game Boy mit seiner groben Keule zu und verursacht damit erheblichen Schaden



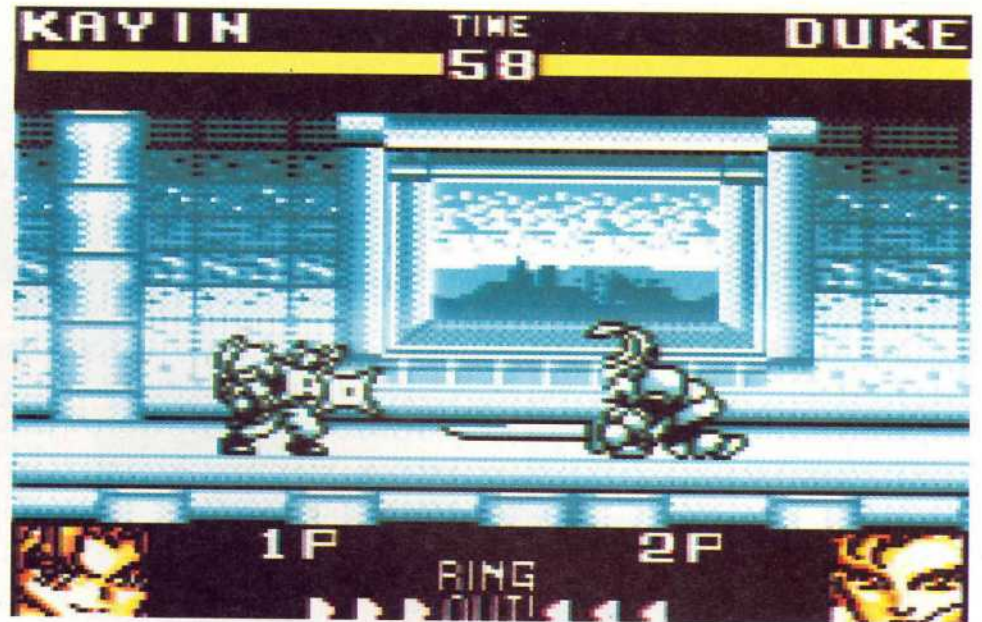
Ist der Easy Modus komplett durchspielt, verrät uns die Cartridge die Anwahl der beiden Endgegner



Die kleine Ellis zeigt Eiji die Zähne, ihre spektakulären Moves wurden "Game Boy like" umgesetzt



So sieht Sofias Russian Revolution in der Game Boy 2D-Perspektive aus



Duke darf seinen gewaltigen Zweihänder tüchtig durch die Arena schwingen

gehörigen Hintergründen und Musikstücken auf. Zusätzlich wurden zwei Geheimcharaktere namens Gaia 2 und Uranus beigemischt. Jedem der Fighter stehen bis zu neun unterschiedliche Special Moves zur Verfügung. Der Kampf um das Gute wird allerdings nur noch in der 2D Perspektive bestritten. Ein zusätzlicher Jet-

Mode läßt die Kämpfer auf dem Super-Game-Boy extraflink über den Bildschirm flitzen.

**Hersteller:** Virgin **Erscheint:** Mai  
**Genre:** Beat 'em Up **Umsetzungen geplant:** Keine



Diese beiden Herren zeigen die Verkünderung der Kämpfer recht deutlich. Der Kopf nimmt bis zu einem Drittel der Körpergröße in Anspruch

AUSTRIA VIDEO GAMES VERSAND  
Postgasse 1, 6200 Jenbach

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

S-NES

Sony

Pinocchio	ÖS 998,-	DM 139,-	Wing Commander 3	ÖS 698,-	DM 95,-
Donald Duck	ÖS 998,-	DM 139,-	Magic Carpet	ÖS 698,-	DM 99,-
Secret of Evermore dt.	ÖS 898,-	DM 129,-	Alien Trilogie	ÖS 698,-	DM 99,-
Breath of Fire II	ÖS 898,-	DM 129,-	Shell Shock	ÖS 698,-	DM 99,-
Toy Story	ÖS 998,-	DM 139,-	Ridge Racer II	ÖS 768,-	DM 109,-
Final Fight III	ÖS 998,-	DM 139,-	Tohshinden II	ÖS 768,-	DM 109,-

Auch Sega Mega Drive + Saturn Spiele lieferbar.  
Liste anfordern.

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

## UFO GAMES

Ankauf, Verkauf und Tausch

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

Es lohnt sich einmal anzurufen

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

**GAMES**  
GUNTER ZILCH - GAMES  
Versand & Ladengeschäft

Bauerngasse 101  
97421 Schweinfurt  
Tel: 09721/21623

<b>PSX:</b>		<b>Saturn:</b>	
Sony Playstation DV	549,00 DM	Saturn Grundgerät	539,00 DM
Lenkrad + Pedale	149,90 DM	Sega Rally	99,00 DM
Need for Speed DV	89,00 DM	Magic Carpet	89,00 DM
Road Rash DV	89,00 DM	To-Shin-Den Remix	89,00 DM
Wing Commander 3 DV	99,00 DM	Hang On GP	99,00 DM
Total NBA DV	99,00 DM	Formula 1	99,00 DM
Ridge Racer Revolution DV	99,00 DM	Wing Arms DV	89,00 DM
Resident Evil US	109,90 DM	<b>Manga:</b>	
<b>SNES:</b>		Riding Bean (dt. Untertitel)	39,95 DM
Secret of Evermore DV	115,00 DM	Bounty Dog	29,95 DM
Donkey Kong II	129,90 DM	Streetfighter Animated	39,95 DM
Breath of Fire II PAL	109,90 DM	Bubblegum Crisis 1-2 dt. Untertitel	49,95 DM
Weitere Titel Lieferbar. Anruf lohnt.		Manga T-Shirts, Zeitschriften, Poster	lieferbar
<b>Händleranfragen erwünscht. Fax: 09721/16982</b>		Neu !! PC CD-Rom im Angebot. Liste anfordern.	
Versand 9 DM+ NN. Ab 300 DM frei.		Wing Commander 4 DV	99,00 DM
Annahmeverweigerer 20 DM Gebühr.		Command & Conquer Mission CD	29,90 DM
Ladenpreise können variieren.		NBA Live 96	89,00 DM

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

<b>SONY PSX</b>	<b>SUPER NES</b>	<b>SEGA SATURN</b>	<b>PC-Engine jp</b>
BioHazard / R.Evil 139,-	Einzelstücke ab 19,-	Virtua Cop 139,-	Castlevania X 119,-
Toshinden II 139,-	Castlevania XX 59,-	Vampire Hunter 119,-	Gradius II 119,-
Streetfighter Zero 139,-	B.C. Kid II 99,-	Streetfighter Zero 119,-	Chooaniki II 119,-
Sidewinder 139,-	Chooaniki + CD 119,-	Darius Gaiden 99,-	Neo Nectaris 119,-
Two Tenkaku 139,-	Donald M. Mallard 129,-	Gunbird 99,-	HU-Cards ab 19,-
Tekken 2 139,-	Donkey Kong II 129,-	Mysteria 89,-	Raritäten Lieferbar!
Namco Museum 2 139,-	Parodius III 139,-	Jonny Bazookatone 89,-	<b>GAME GEAR</b> ab 9,-
Descent 139,-	Shooting Collec. 139,-	Golden Axe Duell 89,-	Battletoads 19,-
Worms 99,-	Arcade Classics 139,-	Virtua Fighter II 79,-	Daffy Duck 29,-
Zero Devide 89,-	Frontmission II 149,-	Hang On 95 79,-	Dynamite Headdy 39,-
Shellshock 89,-	Langrisser 149,-	Twinbee Deluxe 79,-	Legend Illus/Mickey3 49,-
Fifa Soccer 96 89,-	<b>SEGA MEGA DRIVE</b>	Wing Arms 69,-	<b>NEO-GEO-CD jp</b> ab 49,-
Jonny Bazookatone 89,-	Joypad, turbo, slow 9,-	Streamgear Mash 69,-	Aero Fighter II 79,-
Alien Trilogie 89,-	Cds ab 9,-	Victory Boxing 49,-	Robo Army 79,-
Warhawk 89,-	Einzelstücke ab 19,-	Victory Goal 39,-	Riding Hero 79,-
Disc World 79,-	König der Löwen 39,-	Streetf. R. Battle 39,-	Ninja Com. 89,-
Novastorm 79,-	True Lies 49,-	Cyber Speedway 39,-	W. Heroes Jet 89,-
Hermie Hopperhead 69,-	NHL Hockey 96 49,-	Virtua F. Remix 39,-	Fatal Fury III 99,-
Hyper Form.Soccer 59,-	WWF Arcade 99,-	Race Drivin 39,-	W.Heros Perfect 119,-
Goalstorm 49,-	Phantasy Star 4 119,-	<b>VIRTUAL BOY</b> 249,-	Savage Reign 109,-
Zeitgeist 49,-	Langrisser II 129,-	Mario Tennis 49,-	

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

## Saturn-Preissenkung

Mit einer neuen Preisoffensive versucht Sega noch mehr Saturns an den Mann zu bringen. Anlaß: Eine neue Modellpflege des 32-Bitters, die dank einer Mischung aus Massenfertigung und preisgünstigerer Her-



Schneeweiß, funktionsgleich und rund 40 Prozent preiswerter: der "neue" Saturn

stellung wesentlich preiswerter ist als die 1.0-Serie. In Japan wird der schneeweiße und funktionsgleiche Saturn ab April für 20.000 Yen verkauft (rund 200 \$) statt zuvor für circa 35.000 Yen. Die CD-ROM Konsole ist damit sogar preiswerter als das angekündigte Nintendo 64 (circa 250\$). Der "neue" Saturn wird im Herbst wahrscheinlich in Amerika direkt gegen Nintendos neuestes Flaggschiff ins Rennen gehen, der offizielle Preis wird aber erst auf der E3 bekanntgegeben. Auch in Deutschland gibt es eine deutliche Preissenkung: Ab 1. April wird der Saturn für rund 499,- DM erhältlich sein, bei einem unveränderten Aussehen

## M2 im Anmarsch

Der 3D0-Nachfolger M2 ("Das 100 Millionen Dollar Ding") entwickelt sich immer mehr zur 64-Bit Bestie mit schier unglaublichen Specs. Das Herzstück bilden 10 Custom Chips, die zusammen mit einem I/O- und IBM PowerPC602-Prozessor für die Datenverarbeitung verantwortlich sind. Dadurch können problemlos eine Million Polygone pro Sekunde verwaltet werden. Ein 64-Bit Memory

Bus sorgt zudem für einen zügigen Datenfluß, der bei etwa 528 Megabytes pro Sekunde liegen soll. Die grafischen Fähigkeiten werden laut Trip Hawkins alles Bisherige in den Schatten stellen. Komplexe Lichtreflexionen, Mip-Mapping oder Z-Buffer sorgen für eine phantastische Optik, die man bisher nur von Hochleistungsrechnern her kannte. Weitere Features: Das eingebaute Komprimierungsverfahren MPEG 1 für FMV-Sequenzen in bestechender Qualität sowie Memory Cards ähnlich der PlayStation. Erste Geräte sollen Mitte Juni ausgeliefert werden, wobei der Hersteller bereits auf der E3 in Los Angeles die Bombe platzen lassen wird.

## Nintendo 64 erneut verschoben

Bereits letzte Ausgabe haben wir darüber berichtet: Der Japan-Release am 21. April wurde zum Leidwesen aller gecancelt. Der neue offizielle - und laut Nintendo endgültige - Termin ist der 23. Juni. Skeptiker zweifeln allerdings auch diesen Erscheinungstermin an, da ein Release Ende Juli noch mehr Gewinn versprechen dürfte, weil hier für alle Schüler die Sommerferien beginnen. Als Grund für die erneute Verzögerung wurden Chip-Lieferschwierigkeiten genannt, da Nintendo auf Anrieb 500.000 Einheiten ausliefern möchte. Ein weiterer Grund dürften auch Klagen einiger Programmierer sein, die noch etwas mehr Zeit für die Fertigstellung der Produkte benötigen. Bekannt ist allerdings endlich, welche Spiele direkt mit der Konsole ausgeliefert werden: Super Mario 64, Pilot Wings 64 sowie ein Schachspiel zum äußerst teuren Stückpreis von rund 98\$. Und was bedeutet die Verzögerung für uns? Branchenkenner halten ein US-Release um die Weihnachtszeit für wahrscheinlich, während Ostern '97 als

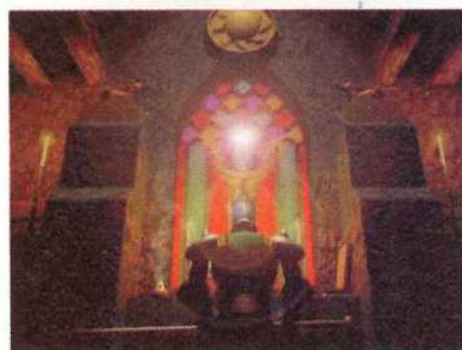
heißer Tip für Europa gehandelt wird.

## Game Boy in Farbe

Nachdem der Virtual Boy sich immer mehr als Flop herauskristallisiert (Gerüchten zufolge erhielt der Erfinder Gumpi Yokoi eine ordentliche Schelte) soll Nintendo nun an einer farbigen Variante des Game Boys werkeln. Zu einem anvisierten Verkaufspreis von 100 - 150 \$ soll der portable Spielspaß einen 32-Bit RISC Chip unter der Haube haben, mit dem man problemlos Zoom- und Rotation-Effekte sowie aufwendige Polygon-Grafiken darstellen kann. Glaubt man den Gerüchten, sollen wichtige Dritthersteller in den nächsten Monaten bereits erste Entwicklungssysteme erhalten. Geplanter Launch: Anfang '97.

## Neue Saturn-Hits

In einem Internet-Interview beantwortete Sega of America bereitwillig die Fragen neugieriger Endverbraucher und nannte dabei einige interessante neue Titel für den Saturn. Fighting Viper, die neueste Prügel-Sensation von AM2, wird demnach derzeit unter Hochdruck für den 32-Bitter konvertiert, und verspricht dank spektakulärer 3D-Effekte eine ganz große Sache zu werden. Auch Eternal Champions, Virtua Cop 2 und der Arcade-Fußballkracher Virtua Striker sollen bis zum Ende des Jahres auf CD-ROM erscheinen. Kommendes Weihnachten haben zudem alle Sonic-Fans Grund zum feiern: Sämtliche Plattformen werden mit einem neuen Abenteuer des flinken Igels versorgt (man munkelt über ein Super Mario 64-Plagiat für den Saturn). Für Rennspiel-Freunde würde indessen Daytona USA - Remix interessant sein, wobei sich Sega darüber noch bedeckt hält. Indy 500 wird hingegen definitiv nicht für Segas Flaggschiff umgesetzt.



Die ersten Grafik-Demos zu einem brandneuen Adventure für das M2 sehen vielversprechend aus

## Schon Gehört

+++ In den USA wird die Produktion des 32X und Mega CD II demnächst eingestellt, um sich voll auf das Mega Drive und den Saturn zu konzentrieren.

+++ In England wurde der Saturn von der Zeitschrift Home Cinema Choice als beste Multimedia Technologie des Jahres gekürt.

+++ Laut eines US-Magazins plant Sony eine tragbare Konsole mit aufstellbarem Screen und CD-ROM-Technik.

+++ In Japan verlor der scheinbar ewige Branchenriese Nintendo letztes Jahr gehörig an Boden. Die neuen Marktanteile lauten in Prozent: Sega 32%, Sony 30%, Nintendo 33% (1994 noch 75%).

+++ Aus gut unterrichteten Kreisen verlautet, daß Nintendo derzeit an einer weiteren Fortsetzung zur Edelhopserei Donkey Kong Country 3 arbeitet.

+++ Sega gelang ein Sponsoring-Deal der besonderen Art: Passend zum Motorrad Arcaderracer Manx TT geht bei Suzuki ein spezielles Sega-Team beim diesjährigen, weltberühmten Isle of Man-Event ins Rennen. Ein Zweirad wurde sogar dem Videospiel-Hobel nachempfunden.

+++ In Japan wurde Super Bomberman 4 für das SNES angekündigt.

+++ Noch 'ne Classic Collection für die PlayStation. Diesmal dürft Ihr sechs Williams Oldies noch einmal genießen: Defender I plus II, Bobbles, Joust, Robotron sowie Sini Star.

+++ Das gruselige Grafik-Adventure D 2 wurde als einer der ersten Titel für die M2 64 Bit-Konsole angekündigt.

## Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

1. Soul Edge (PS)
2. Super Mario 64 (N64)
3. Dark Savior (SAT)



# FRÜHLINGSERWACHEN!

## Sony Playstation – Spiele

Adidas Power Soccer *	99,99
Agile Warrior F111 X	89,99
<b>Allen Trilogy *</b>	<b>89,99</b>
Assault Rigs	89,99
Battle Arena Toshinden	89,95
Casper *	89,99
Chaos Control *	89,99
Criticom *	89,99
Cyberia *	89,99
D (dt.) *	79,99
Defcon 5	89,99
Descent *	89,99
Destruction Derby	99,95
Discworld (dt.)	89,95
Extreme Games	89,95
Extreme Pinball *	89,99
Fade to Black *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galaxy Fight *	89,99
<b>Gex *</b>	<b>89,99</b>
Hebereke Popoitto	89,99
Impact Racing *	89,99
International Championship Soccer *	89,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2) *	109,99
Johnny Bazookatone	79,99
Krazy Ivan	89,99
Loaded	89,99
Lone Soldier	89,95
Madden '96 Football *	89,99
Magic Carpet	89,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
NBA in the Zone *	99,99
NBA Live 96 *	89,99
<b>Need for Speed</b>	<b>89,99</b>
Off World Interceptor Extreme	79,99
Panzer General *	89,99
Philosoma *	89,99
Primal Rage *	89,99
ranSoccer	89,99
Rayman	89,95
Ridge Racer	99,95
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash	89,99
Shell Shock *	79,99
Shock Wave Assault	89,99
Slam 'n Jam *	79,99
Space Hulk *	89,99
Starblade Alpha	89,99
<b>Street Fighter Alpha *</b>	<b>89,99</b>
Street Fighter – Movie	AKTIONSPREIS 69,95
Street Racer *	89,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken	99,95
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	89,99
Time Commando *	89,99
Top Gun – Fire At Will *	99,99
Total Eclipse Turbo	79,99
Total NBA 96	99,99
True Pinball *	89,99
Twisted Metal	89,99
Warhammer *	89,99
Warhawk	89,95
<b>Wing Commander 3</b>	<b>99,99</b>
Wipe Out	99,95
Worms	99,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game	89,95
Zero Divide	89,99

## Sony Playstation – Zubehör

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

## Sega Saturn – Spiele

Alien Trilogy *	89,99
Baku Baku (Tetris-Variante) *	59,99
Blazing Dragons *	79,99
Bug	109,95
Casper *	89,99
Clockwork Knight 2	109,95
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Darius Gaiden	79,99
Deadly Skies *	89,99
<b>Destruction Derby *</b>	<b>89,99</b>
Discworld (dt.) *	89,99
Endorfun *	89,99
F1 Challenge	99,99
FIFA Soccer 96	89,99
Formula One *	99,99
Galactic Attack	79,99
Galaxy Fight	89,99
Gex *	79,99
Golden Axe *	89,99
Guardian Heroes *	89,99
Hebereke Popoitto	89,99
Hi-Octane *	89,99
Horde	79,99
Johnny Bazookatone	79,99
<b>Magic Carpet</b>	<b>89,99</b>
Myst	109,95
Mystaria – Realms of Lore	99,99
Mystery Mansion (dt.)	129,95
NHL Allstar Hockey	109,95
Off World Interceptor Extreme	79,99
Panzer Dragoon	109,95
Parodius Deluxe	AKTIONSPREIS 69,99
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
Primal Rage *	89,99
Raven Project *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
<b>Road Rash *</b>	<b>89,99</b>
Robotica	99,95
Sega Rally	99,99
Shell Shock *	99,99
Shinobi X	109,95
Shock Wave Assault *	89,99
Sim City 2000	99,99
Space Hulk *	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
<b>Toshinden Remix</b>	<b>99,99</b>
True Pinball *	89,99
Victory Boxing	89,99
View Point *	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter 2	99,99
Virtua Hang On Grand Prix	99,99
Virtua Racing	AKTIONSPREIS 69,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Wipe Out *	89,99
World Cup Golf *	89,99
World Series Baseball *	109,95
Worms	79,99
<b>WWF Wrestlemania: Arcade Game *</b>	<b>89,99</b>

## Sega Saturn – Zubehör

6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Control Pad	44,95
<b>Joypad mit Turbo und Auto-Feuer</b>	<b>39,99</b>
MPEG-Karte	349,95
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Virtua Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

SONY



Playstation

Grundgerät 499,99  
incl. Control Pad



SEGA  
SATURN™

Grundgerät 529,99  
incl. Control Pad

Media Point

Wo Sie uns  
finden:

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

Koblenz  
Rizzastraße 44  
Tel.: in Vorbereitung!  
alle Bahnbusse  
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

.... to be continued.  
Demnächst auch  
in Ihrer Nähe!

Ab  
03.05.96  
endlich  
auch in  
Koblenz

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, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.





Auch Eigenkreationen wie dieser überdimensionale Wurm oder das hundartige Wesen gehören zu den zahlreichen Widersachern



Diesem stolz schreitenden Barbar wurde durch die Motion Capture-Technik ein eigener Stil eingehaucht

Die letzten Wochen waren für Nintendo sicherlich alles andere, als erfreulich! Erst trennt sich der RPG-Hoflieferant Squaresoft von ihnen, um zunächst die Konkurrenz zu bedienen und nur wenige Tage später war klar, daß der anvisierte Veröffentlichungstermin

**Die Technik wirkt unglaublich sauber - keine schwammigen Texturen oder Grafikfehler stören**

des Nintendo 64 Ende April nicht mehr eingehalten werden kann. Auch Acclaim hält sich nun nicht mehr an Nintendos restriktive Software-Politik und veröffentlicht, erstmals ohne das Ja-Wort von Big "N", ein Demo-Tape zu ihrem ersten N 64-Knaller Turok: Dinosaur Hunter. Das Game beruht auf einem in Amerika erfolgreichen

## Nintendo 64 Turok: Dinosaur Hunter

Genug der Geheimniskrämerei! Acclaim hebt endlich den Deckmantel der Verhüllung und gewährt der Öffentlichkeit erstmals einen Einblick in ihr erstes Nintendo 64-Projekt, das sich als faszinierender Ego-Shooter der Marke "Boom meets Jurassic Park" entpuppt

- und ziemlich brutalen - Comic-strip aus dem Hause Acclaim Comics. Beim Titelhelden handelt es sich dabei um einen muskulösen Indianer, der in einer Fantasy-Welt durch die Zeit reist und eine Vorliebe dafür hat, lästige Dinosaurier mit seinem Tomahawk zu erledigen.

Sein schlimmster Feind nennt sich "The Campaigner", ein genialer aber leider auch wahnsinniger Haudegen der mittels seiner Erfindung dem Chronocepters, die Zeit beherrschen möchte. Was er allerdings nicht weiß: Durch diese obskure Maschine wird die Zeit zerstört und damit auch die gesamte Menschheit. Nachdem Turok von der Sache Wind bekommen hat, begibt er sich gleich durch das verlorene Tal, um die bevorstehende Katastrophe doch noch abzuwenden. Die komplette Jagd erlebt Ihr wahrweise aus der Ich-Perspektive

oder einer Außenansicht in der Ihr Eure Rothaut in Action erlebt. Die mit feinen Texturen überzogene Figur wurde durch das in Mode gekommene Motion Capture-Verfahren eindrucksvoll in Szene gesetzt. Egal, ob ein satter Schlag mit seinem Jagdmesser oder rasantes Laufen, jede Bewegung sieht einfach ultrarealistisch und flüssig aus. Da Ihr im Laufe der Dino-Hatz durch die Zeit reist, werdet Ihr mit einer Reihe von unterschiedlichen Widersachern konfrontiert. Neben bekannten Urzeitechsen wie beispielsweise einem laut brül-



Cooler Effekt: Auf der metallischen Oberfläche der Axthand dieses Roboters, spiegelt sich die Umgebung wider



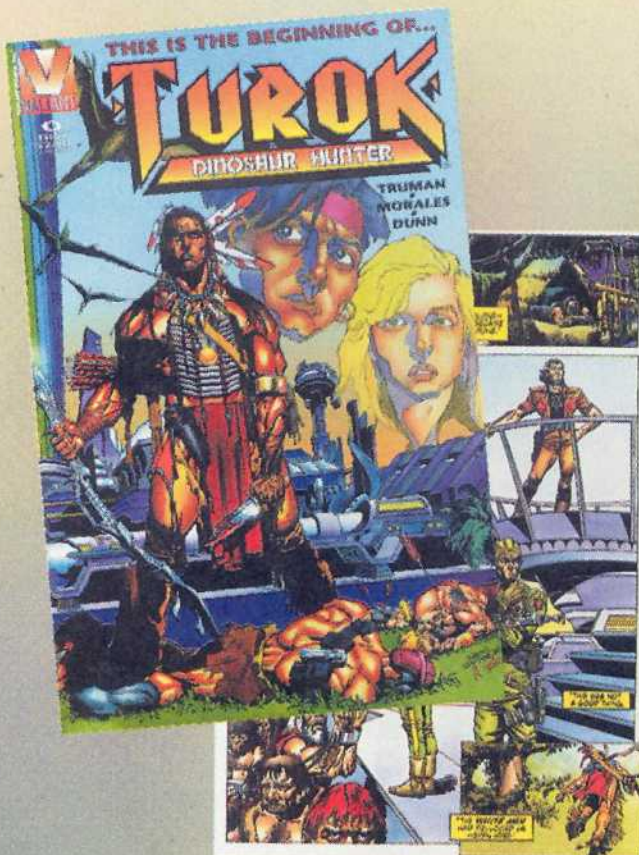
Das erste Szenario gleicht einem Dschungel mit alten Azteken-Relikten. Sämtliche Objekte tauchen aus einer dichten Nebelschwade auf und nehmen erst langsam Konturen an



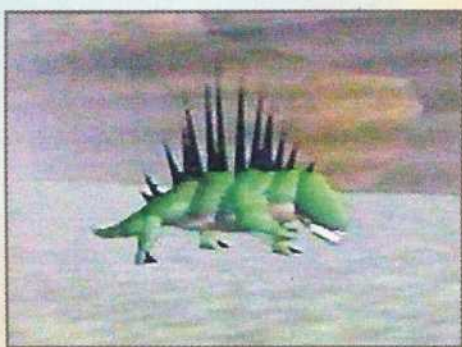
Diese riesige Gottesanbeterin wird Euch in der entgültigen Version voraussichtlich auch aus der Luft attackieren können

lenden T-Rex oder einem gestachelten Stegosaurier, versuchen auch gigantische Sandwürmer, fliegende Gottesanbeterinnen, sowie Barbaren und Space Hulks Eure Energieleiste zu dezimieren. Obwohl die meisten der gezeigten Feind-Sprites erst zu 40% fertiggestellt wurden, kann man sich dennoch wage ein Bild von der Power des Nintendo 64 machen. Neben den äußerst aufwendigen, sowie komplexen Animationen, fallen die schönen Rundungen, viele Details und saubere Gouraud-Shading-Effekte auf. Dem Space Hulk, der bereits zu 80% fertiggestellt war, wurde beispielsweise ein äußerst feines Texture-Kleid übergestülpt, und wenn das bullige Wesen brüllt,

**Turok bietet feinste Bewegungsabläufe durch modernste Motion Capture-Technik**



Eine Comic-Serie aus eigenem Verlag war die thematische Grundlage für Acclams erstes N64-Projekt



Die Designer haben scheinbar in der Fachliteratur geblättert, denn dieser Stegosaurier sieht seinem ausgestorbenen Vorbild sehr ähnlich

kann man ihm sogar in seinen Rachen schauen. Auch das 3D-Environment, obwohl erst in der Entwicklungsphase, hinterläßt bereits einen vielversprechenden Eindruck. Auf dem Videotape stapft Ihr durch eine Dschungelwelt, die grafisch der Jurassic Park-Insel nachempfunden



Der Space Hulk-Charakter ist bereits zu 80% fertig. Phantastisch: Wenn er brüllt und die Arme in die Höhe reißt, könnt Ihr direkt in seinen Schlund hineinsehen



Fliegen diese kleinen Saurier durch den Rückstoß Eurer Wumme gegen die Wand, prallen sie, wie in Wirklichkeit, erst einmal ab, bevor sie zu Boden gehen



Dem T-Rex fehlt zwar noch sein Texture-Outfit, er sieht aber durch die realistisch anmutenden Bewegungsabläufe schon jetzt beeindruckend aus

den wurde. Sämtliche Objekte tauchen butterweich aus den hinteren Nebelschwaden auf, ohne daß irgendein Grafikaufbau zu erkennen ist. Vor allem das virtuose Gouraud Shading-Verfahren, könnte eine Stärke des N 64 werden. Die Landschaften werden nämlich stufenlos immer heller und nehmen, wie in der Realität, erst nach und nach konkrete Formen an. Die Designer verließen sich glücklicherweise nicht nur auf die optischen Qualitäten des Shooters; neben einem reichhaltigen Waffenrepertoire (futuristischer Bogen, Pistole, Missile-Werfer), soll der sogenannte "Warp Generator" für zusätzlichen Spielreiz sorgen.

Diese Art Zufallsgenerator würfelt sämtliche Bonusräume, Power Ups und Tore zu dem nächsten Level immer wieder durcheinander, so daß das Leveldesign bei jedem erneuten Spiel variiert. Leider müssen wir noch bis zur E3-Messe im Mai warten, bis wir Euch auch sagen können, wie sich dieser gigantische Ego-Shooter spielt, doch verwetten wir unseren Allerwertesten darauf, daß dieses Modul ein Überknaller wird. (Ulf)

**Hersteller:** Acclaim **Erscheint:** Weihnachten'96 **Genre:** 3D-Shoot'em Up **Umsetzungen geplant:** Keine



Auch kleine Details wie diese Pflanze sehen durch feinste Texturen und keinerlei Kanten sehr realistisch aus





Taki, ein weiblicher Ninja, kann alles: schnelle Trittkombinationen und überraschende Attacks mit ihren kleinen Dolch gleichermaßen



Der schwerfällige Rock wird hier gerade Opfer eines schnellen Fußfegers

Arcade/PlayStation

# Soul Edge

Ring frei, für Namcos neueste 3D-Prügelei! Mit nie dagewesener Detailflut, spektakulären Bewegungsabläufen und coolen Einfällen, versuchen die Fernöstler, Virtua Fighter 2 den Rang abzulaufen - und um es gleich vorweg zu nehmen: Dieser PlayStation-Titel in späher, wird Euch aus den Socken hauen!!!

Was für den Saturn die ST-V Platine ist, ist für die PlayStation das System 11-Board. Beide Low Budget Arcade-Platinen garantieren nämlich problemlose Konvertierungen für Segas bzw. Sonys Konsole. So auch Namcos neuester Klopper-Streich Soul Edge, der auf dieser speziellen Hardware entwickelt wurde,

und hoffentlich bereits gegen Ende des Jahres 1:1 für Sonys 32-Biter konvertiert wird. Doch alles der Reihe nach - worauf dürfen wir uns denn überhaupt freuen? Soul Edge ist ein weiterer 3D-Prügler in der Virtua Fighter-Tradition -

soweit, so schön. Daß Namco jedoch mit besonders viel Ehrgeiz zu Werke ging, erkennt man bereits an der recht interessanten Hintergrundgeschichte: Im 15. Jahrhundert versammelt sich ein illustrier Haufen von acht kampfwütigen Gesellen, um nach gewonnenem Zweikampfturnier die legendäre Soul Edge-Waffe zu erhalten, die dem besiegten Gegner die Seele raubt und dem

Besitzer dadurch noch mehr Kräfte einverleibt. Die Frage ist nur, ob die Waffe nicht einem bösen Fluch unterliegt! Besiegt den finalen Boss Cervantes (einen Piraten-Zombie) und Ihr erfahrt schließlich die schockierende Wahrheit. Soul Edge bietet gegenüber der Virtua Fighter-Konkurrenz einige hochinteressante Unterschiede. So nimmt beispielsweise jeder Charakter seine Lieblingswaffe (angefangen beim Dolch, bis hin zum riesigen Zweihänder) mit, in die virtuelle Schlacht. Bei der Steuerung wurden gänzlich





Heute schon geduscht: In der Li Long-Stage, wo Ihr auf einem Floß kämpft, könnt Ihr den Widersacher ins Wasser stupsen



neue Pfade beschriften: Neben Kicks und einem Guard-Knopf, zum Abblocken der Schläge, habt Ihr die Wahl zwischen einem horizontal und einem vertikal ausgeführten Schlag. Diese Unterscheidung macht durchaus Sinn, denn um einer horizontalen Attacke auszuweichen, müßt Ihr Euch einfach nur Ducken, während Ihr einem vertikalen Angriff am elegantesten ausweicht, indem Ihr wie bei Toshinden, in die dritte Dimension flüchtet und beispielsweise einen schnellen seitlichen Ausweichschritt vollführt. Diese Manöver sind zwar riskanter als simples Abblocken, haben aber den entscheidenden Vorteil daß Ihr sofort eine

Konterattacke auf den verdutzten Fighter starten könnt, was bei Soul Edge, mit ein bißchen Training exzellent klappt. Noch ein Wort zur Steuerung: Die zahlreichen Special Moves erinnern von der Ausführung her stark an Tekken. Schnelle Kombos aktiviert Ihr zum Beispiel einfach durch mehrfaches Drücken einer Aktionstaste. Das Gameplay ist dadurch besonders dynamisch und man kommt auch als Anfänger schnell ins Spiel. Apropos Special Moves: Um eine besonders verherrende Technik zu vollführen, spendierten die

**Die Animationen sind so abgedreht und flüssig, daß sie zum Teil vom Spiel ablenken**

Designer jedem Charakter eine Extra-Energieleiste, durch die Super Moves aktiviert werden (einfach alle drei Offensiv-Tasten gleichzeitig drücken). Diese Wundermoves sind allerdings streng limitiert, da Euch pro Runde nur ein Energiebalken für rund drei Supermoves zur Verfügung steht (Aufladen, wie bei Art of Fighting, gibt es nicht). Zur Technik: Die visuellen Effekte zeigen, daß die Jungs von Namco, technisch gesehen, voll auf der Höhe sind! Die Charaktere wurden durch aufwendige Texturen, spiegelglatte Rundungen, sowie exzellente Schatteneffekte wunderbar ausgearbeitet. Das Haupt des amerikanischen Barbaren Rock, zierte beispielsweise ein vollkommen detailliert gezeichnetes Bärenfell - superb! Effekte en-

masse, auch beim dreidimensional gestalteten Hintergrundlayout: In der Li Long-Stage kämpft Ihr zum Beispiel auf einem Floß, so daß Ihr den Widersacher zu einem unfreiwilligen Bad verhelfen könnt ("Ring Out"). Auch die Soundkulisse steht der Grafik in nichts nach: In jeder Stage ertönen zumeist orchestrale Stücke, teilweise mit gesampelten Chorgesängen unterlegt und stets passend zum Hintergrundthema. Weiterer cooler Gag: Eine dunkle Stimme kommentiert die Balgerei mit längeren Statements. Siegt Ihr beispielsweise, resümiert die Stimme: "The grueling battle was won by Siegfried". Fazit: Soul Edge ist eines der packendsten 3D-Beat'em Ups überhaupt und DER Hit für das kommende Weihnachtsgeschäft.

**Wildes Tastengehämmer ist angesagt: Wie bei Samurai Shodown verhaken sich die Waffen manchmal, so daß ein spannender In-Fight entfacht wird**

**Replay**



Beim ungewöhnlich langen Replay dürft Ihr hin- und herzoomen

**Hersteller:** Namco **Erscheint:** Ende'96 **Genre:** Beat'em Up **Umsetzungen geplant:** PlayStation



Beim Spiegelkampf wird einem Charakter sogar ein unterschiedliches Outfit spendiert



Vollführt Ihr einen Super Move, wird die Hieb- und Stichwaffe von einem blauen Energiefeld umgeben

Arcade/PlayStation

# Soul Edge - Die Charaktere

Natürlich ist nun jeder begeisterte 3D-Beat 'em Up-Fan gespannt wie ein Flitzebogen, mit welchen Kämpfern er die geheimnisvolle Soul Edge-Waffe erobern darf. Um Euch schon einmal vorab mit den Raffinessen und Special-Moves der Charaktere des neuen Edel-Prüglers vertraut zu machen, hier ein kleines who's who

## Rock

Rock könnte man am ehesten mit Tohshindens Rungo vergleichen: Hünenhafte Gestalt und gigantische Waffe - in Rocks Fall eine Mega-Barbarenaxt. Der Riese sieht wirklich imposant aus, wenn er mit der Axt wilde Hiebe austeilt und dem niedergestreckten Feind den Stiel in den Magen rammt. Flottere Charaktere, wie Taki oder Mitsurugi, haben jedoch gute Chancen den etwas behäbigeren Rock zu schlagen. Gegen Rock tretet Ihr übrigens in einem Getreidefeld an, dessen Halme sich effektiv im Wind wiegen.



Rock - Special Moves

- Tornado Axe: ⬅, A, A, A
- Tornado Spike: ⬅, ⬅, A+B
- Rock Knee: ⬅, K
- Shoulder Tackle: ⬅, ⬅, K
- Axe Volcano: ⬅, B
- Cyclone Axe: ⬅, A
- Rock Crusher: B, B, B
- Typhoon Axe: A, A, B

## Sophitia

Wie eine Walküre sieht sie aus, die schwertschwingende Blondine mit Armschild. Doch der schöne Schein trügt: Ihr gemeinster Move ist ein herzhafter Tritt in die Weichteile, der zumindest jeden männlichen Gegner in die Knie zwingt. Doch auch weibliche Widersacherinnen haben nichts zu Lachen: Mit zielsicherem Klingen-Gefuchtel stürmt sie heran und macht das Blocken schwer.



Sophitia - Special Moves

- Tornado Low Kick: ⬅ ⬅ K
- Upper Heaven: ⬅ B
- Angel Strike: ⬅, ⬅, ⬅, B
- Jumping Angel Kick: ⬅, K
- Stardust Splash: B, B, B
- Reverse Mirage: ⬅, A
- Slide Angel Kick: A, A, K
- Slide Angel Kick: A, A, ⬅ K

## Voldo

Voldo ist ein ziemlich bizarrer Typ. Er ist geknebelt, trägt eine Augenbinde und hat sich die Ohren verstopft. Trotz dieser völligen Aufhebung seiner Sinneswahrnehmung ist Voldo gefährlich und kämpft äußerst eindrucksvoll. In beiden Händen hat er Gabeln mit drei Klingen, mit welchen er seine Widersacher gern aufschlitzt. Außerdem gelingt es ihm erfolgreich, den Gegner durch wilde akrobatische Lufttrollen zu irritieren.



Voldo - Special Moves

- Demon Elbow: ⬅, ⬅, B
- Praying Mantis: A+B
- Gate Opener: ⬅, ⬅, A+B
- Death Rose: A+K
- Rat Chase: ⬅, A, A, A
- Ecstasy: ⬅, B
- Mute Slasher: A, B, A
- Stampede Shredder: B, B

## Siegfried

Wie der Name bereits vermuten läßt, handelt es sich hier um einen Deutschen der obendrein auch noch Ritter ist. Der Zweihänder den er führt ist mindestens ebenso groß wie Siegfried selbst. Aufgrund seines Giga-Schwertes ist der edle Ritter aber etwas träge in seinen Bewegungen, was man gut ausnutzen kann. Dennoch heißt es achtgeben: Da Siegfried (als Computer-Gegner) meist horizontal zuschlägt, hat ein seitliches Ausweichen kaum Sinn.



Siegfried - Special Moves

- Quick Spin-Slash: ⬅, A
- Fatal Drive: ⬅, ⬅, B, B
- Flying Edge: ⬅, ⬅, A+B
- Up-Toss: ⬅, A+K
- Buster Grounder: B, ⬅, A
- Bee-sting Strike: ⬅, B
- Armor Breaker: B, B, B
- Slash Cross: A, A, B



## Li Long

Ein strammer Bursche aus China der fies bewaffnet ist: Mit einem Nunchaku der Klängen an den Enden trägt verteilt er unbarmherzige Schläge. Aufgrund der Flexibilität dieser Waffe ist seine Reichweite nicht zu unterschätzen! Originell: Tretet Ihr gegen Li Long an, kämpft Ihr auf einem Floß das durch eine Felsschlucht treibt. Folglich könnt Ihr den Gegner von dort aus auch ins Wasser stoßen (oder selbst gestoßen werden!).



Li Long - Special Moves

- Fuuso: ○ A
- Honshuu: ○ A
- Gekiho: ○ ○ B
- Senmetsu: A+B
- Sajin: K, ○ K
- Renfuu: K, ○ K
- Gekirin: A, A, A
- Enga: B, B, B

## Taki

Sie ist eine weibliche Ninja-Kämpferin und übertrifft in punkto Schnelligkeit sogar Mitsurugi. Auch Taki hat eine scharfe Schwertklinge um den Gegner in Scheibchen zu schneiden. Ihrem Berufsstand entsprechend hat sie fantastisch-gymnastische Fähigkeiten und schreckt auch nicht vor einer Attacke aus dem Spagat zurück. Mit ihrem Schwert schneidet sie dem Widersacher einmal wie ein orientalischer Attentäter die Kehle durch, ein anderes Mal versetzt sie ihm einen brutalen "Gnadenstoß".



Taki - Special Moves

- Nincho: ○, A
- Gekichu: ○, K, K
- Makatsuha: ○, ○, K
- Shippu Guruma: ○, ○, ○ B
- Tenchu: ○ K
- Sanrenchu: K, K, K
- Soseibatsu: B, B, B
- Sotobatsu: A, A, A

## Seung Mina

Die wohl jüngste Kämpferin von Soul Edge (nach ihrer schrillen Stimme zu urteilen) ist mit einem langen Speiß ausgerüstet (Mondo von Tohshinden läßt schön grüßen). Auch Seung Mina kann mit ihrer Waffe gut umgehen, wie sie in einem ihrer Special-Moves beweist: Sie benutzt den Speiß als Hochsprung-Stab, schwingt herum und kickt den Gegner mit voller Wucht weg.



Seung Mina - Special Moves

- Kaitenshoo: ○, ○, K
- Dangeki Batsusaigi: ○, B, ○ A+B
- Enbu Toshoo: B+K
- Tenshizangeki: ○, A
- Senga Danshujin: B, B, ○, A
- Senjin Funsaiji: A+B
- Haiten Danshujin: B, B, B
- Renga Shippujin: A, A, A

## Mitsurugi

Mitsurugi ist ein äußerst flinker Bursche der ein japanisches Katana schwingt. Neben mächtigen Schwertstreichen vollführt er auch gerne imposante Sprungattacken. Um Mitsurugi standhalten zu können, sollte man häufig von der Möglichkeit Gebrauch machen in die dritte Dimension auszuweichen. Zusammen mit Taki ist Mitsurugi quasi der Haupt-Held von Soul Edge, ähnlich wie Ken und Ryu bei Street Fighter.



Mitsurugi - Special Moves

- Sunemutsuji: ○, A
- Kaza'ana: ○, B
- Inabokari: ○, K, B
- Homuraboe: ○, ○, A+B
- Oborogakura: A+B
- Utsurogakura: ○, ○, B
- Kakegakura: A, A, B
- Tomoegake: A, A, A

## Versteckte Charaktere

### Cervantes

Ein wilder Freibeuter der gewitzten Art erwartet Euch als erster Endgegner bei Soul Edge. In der passenden Stage sieht man ein spanisches Dorf im Hintergrund in dessen Hafen Ihr die Schlacht gegen Cervantes führt. Der Pirat hat ein Langschwert in der einen und einen Säbel in der anderen Hand - und besorgt es Euch damit recht gut! Liegt Ihr am Boden, nutzt Cervantes dies mit tödlicher Sicherheit aus und verpaßt Euch einen Extra-Stoß mit dem Schwert.



### Soul Edge

Habt Ihr Cervantes bezwungen, verlagert sich der Schauplatz des Kampfes unter die Wasseroberfläche. Euer mysteriöser Widersacher stellt wohl die untote Version von Cervantes dar, jedenfalls ist er ähnlich gekleidet und trägt dieselben Waffen. Lediglich sein Körper lodert nun in violetten Flammen - sieht echt scharf aus! Zu allem Übel beherrscht Soul Edge jedoch ein paar Special-Moves, die sich gewaschen haben: In einem blitzartigen Angriff verpaßt er Euch einen deftigen Schwertstreich. Eure beste Chance ist da nur häufiges Umherspringen, um hinter Soul Edge zu gelangen und ihn aus dem Ring zu werfen.



Arcade

# Virtua Fighter 3

**Auf der AOU-Show Ende Februar präsentierte Sega ein eindrucksvolles Demo von Yu Suzukis jüngstem Werk, mit dem man erneut unter Beweis stellte, zu welchen Leistungen AM2 und das neue Model 3-Board fähig sind**

Für den dritten Teil des Polygon Beat 'em Ups legten sich die Mannen aus Segas Virtua Fighter-Schmiede wieder mächtig ins Zeug. Waren die Unterschiede zwischen VF und VF2 schon beachtlich, scheint Sega mit VF3 in Sachen Realismus neue Maßstäbe setzen zu wollen. Das Spielerauge wird von Grafiken verwöhnt, wie man sie bisher nur aus gerenderten Intros und Zwischensequenzen kennt. Schon die kurze Animationsphase wäh-

Kämpfern ein lebendiges Aussehen zu verleihen. Nimmt Jeffrey seine Siegerpose ein, wölbt sich sein imposanter Bizeps und die Brustmuskeln zittern vor Anstrengung wenn er einen Gegner umklammert. Je nachdem wie erfolgreich sich die Fighter in der Arena prügeln, ändert sich deren Miene. Eine gelungene Kombo wird beispielsweise von einem süßen Lächeln oder hämischen Grinsen begleitet, schwere Treffer dagegen äußern sich in einem

zornigen, von Schrammen und Blessuren gezeichneten Gesichtsausdruck. Selbstverständlich wird allen Charakteren ein neues Outfit verpaßt. Besonders hübsch: Die Japanerin Aoi, eine von zwei neuen Akteuren im VF3-Team. In traditionelle japanische Gewänder gehüllt, tanzt sie über die Kampffläche und hält ihre Gegner mit Aikido-Techniken in Atem. Vom zweiten Newcomer ist lediglich bekannt, daß er eine ausgesprochen schwergewich-



## Zwei neue Charaktere verstärken das VF3-Team

rend Dural (ähnlich dem T-1000 aus Terminator 2) vom flüssigen Zustand in seine feste Form übergeht ist eine wahre Augenweide. Die Lichtreflexionen auf der metallenen Haut der stählernen Schönheit wirken umwerfend realistisch. Nicht weniger beachtenswert fallen die "Schönheitsoperationen" bei den menschlichen Charakteren aus. Angefangen von den fein gezeichneten Haaren, über die detaillierten Gesichtszüge, bis hin zu den Bewegungen einzelner Muskeln gibt man sich bei AM2 große Mühe den



**Lau in Action: Die Bewegungen der VF3-Akteure wirken unheimlich kraftvoll**



**Jackys plumpe Annäherung von hinten stößt bei Aoi auf wenig Begeisterung**

tige Figur machen wird. Umfassende Veränderungen werden am Stagedesign vorgenommen. Wände oder vergleichbare künstliche Bauten im Ring sollen den Spielern neue Angriffsvarianten eröffnen. Ob es sich dabei um Fighting Vipers ähnliche Käfige, oder völlig andere Konstruktionen handeln wird,



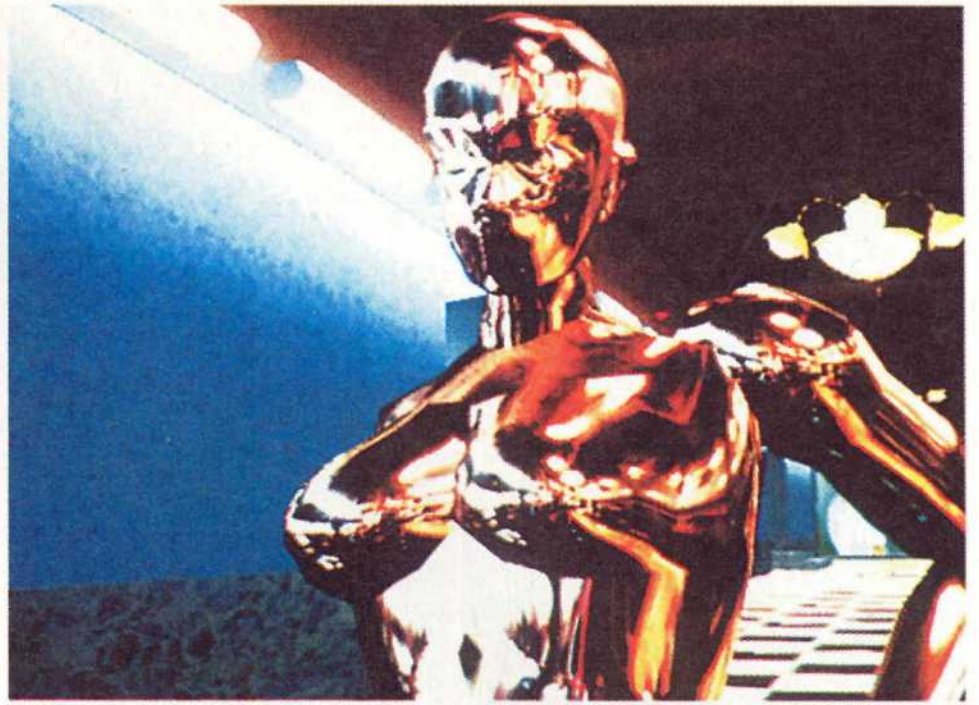
**An Jackys Lederjacke läßt sich sehr schön sehen, mit welcher Liebe zum Detail selbst die Kostüme animiert werden**



**Auch im dritten Teil wird Jacky wieder seinen gefürchteten Elbow-Spin-Kick einsetzen**



Trotz weißem Strand und Südseeclair will Jeffrey nicht so richtig in Urlaubsstimmung kommen



Dural hat wesentlich mehr zu bieten als nur Spiegeleffekte

ist jedoch noch unklar. Ebenso wenig steht fest, vor welchen Hintergründen die Fights ausgetragen werden. Mögliche Orte sind unter anderem ein altes japanisches Schloß, der Bahnsteig einer U-Bahn-Station, oder eine sonnige Südseeinsel. Neue Kameraperspektiven wie sie schon bei VF Kids Verwendung finden und die aus Fighting Vipers bekannten Action-Replays aus verschiedenen Blickwinkeln werden auch bei VF3

zum Einsatz kommen. Um VF3 mit seinen atemberaubenden Grafiken Wirklichkeit werden zu lassen, war ein tiefer Griff in die Hardwarekiste unvermeidlich. Im Inneren des Arcade-Automaten wird das neue Model 3-Board seinen Dienst verrichten, das in der Lage ist, eine Million Polygone pro Sekunde zu berechnen, was etwa der dreifachen

Leistung des bei VF2 und Sega Rally eingesetzten Model 2 Boards entspricht. Bis Ihr Euch selbst von den herausragenden VF3-Qualitäten überzeugen könnt, werden allerdings noch einige Wochen verstreichen. Geplant ist, den Automaten im Sommer auf den Markt zu bringen. (Guido)

**Das neue Model 3-Board setzt neue Grafik-Maßstäbe**



**Hersteller:** Sega **Erscheint:** Sommer **Genre:** Beat 'em Up **Umsetzungen geplant:** wahrscheinlich Saturn

Arcade

# Virtua Fighter Kids

Vor allem für die etwas jüngeren Virtua Fighter-Fans dürfte dieses Beat'em Up im Anime Stil interessant werden. Zwar ist mit Veränderungen am Gameplay nicht zu rechnen, dafür hat man sich bei Sega aber einige grafische Gags einfallen lassen, die es durchaus lohnenswert erscheinen lassen, einen Blick auf den drolligen VF2-Ableger zu werfen. Schon bei der Anwahl der Charaktere wurde mit witzigen Animationen nicht gespart. Fällt die Wahl bei-

spielsweise auf Shun, läßt dieser sich deutlich anmerken, daß er auf seine alten Tage wohl lieber ein Nickerchen halten möchte anstatt in den Ring zu steigen, und kommentiert die Entscheidung des Spielers mit einem griesgrämigen Gesicht. Auf den Titel Drunkenmaster muß der gute Shun wohl auch verzichten, denn anstelle von Schnaps wurde sein Krug ganz kindgerecht mit Tee gefüllt. Während der Kämpfe ist natürlich Action à la VF2, garniert mit einigen witzigen Einlagen, geboten. Ganz so abgebrüht wie die hartgesottenen "großen" Fighter sind die VF Kids natürlich nicht und so stehen ihnen nach einem verlorenen Match schon mal Tränen in den großen Kulleraugen. Neben den gewohnten Perspektiven wird es auch eine Art mobile Kamera geben, die den Bewegungen der Akteure folgt. Während

Wolfs Giant Swing dreht sich die Kamera beispielsweise im Kreis um den Ring. Neben dem in kurze erscheinenden Arcade-Automaten, ist auch eine Umsetzung für den Saturn geplant.



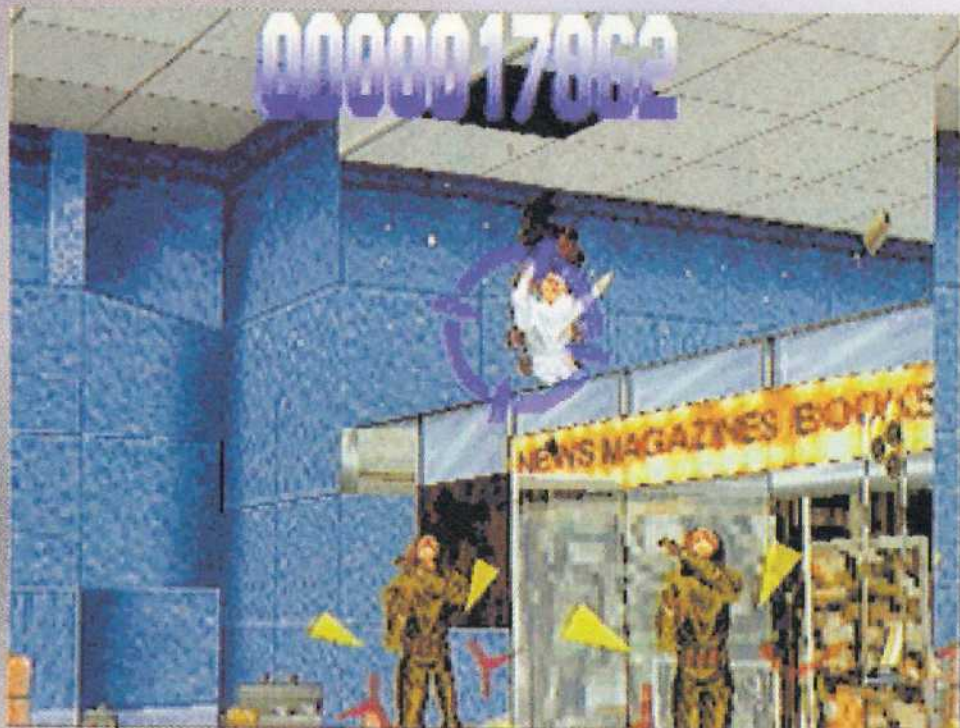
Selbst als "Kid" sieht Akira noch ziemlich cool aus



Von Geschwisterliebe ist bei Jacky und Sarah wenig zu spüren; in der Chicago-Stage lassen sie die Fäuste fliegen



An den großen Gesichtern von Lau & Co läßt sich deren Stimmung deutlich ablesen



Im zweiten Spielabschnitt (Die Harder) frönt Ihr dem Virtua Cop-Spielprinzip



Zum Abschluß bietet die Trilogie eine wüste Taxi-Fahrt durch New York

**F**ox Interaktive, die Video-spiel-Abteilung des Filmriesen, gibt nach Alien III eine weitere Kinoserie zur Videospiel-Adaption frei. Zusammen mit den Actionspiel-Spezialisten von Probe Software wird die gesamte Stirb Langsam-Trilogie auf eine CD gebannt. Das verspricht Action pur, zumal die insgesamt 36 Abschnitte noch abwechslungsreicher sein dürften als bei Alien Trilogy - Grund: Jeder einzelnen Filmepisode wurde ein völlig unterschiedliches Gameplay spendiert. Der erste Teil von Die Hard (Ihr könnt alle drei Teile frei anwählen) erinnert vom Spielablauf her ein wenig an Lone Soldier. Ziel ist es, Euren unbeschuheten Pixel-Bruce Willis durch das von Geiselnern verseuchte Nakatomi Plaza-Hochhaus zu führen. Ihr tastet Euch mit einer simplen Pistole bewaffnet, Stockwerk für Stockwerk vor, bis Ihr schließlich im Penthouse den bitterbösen

PlayStation / Saturn

## Die Hard Trilogy

**Nach Alien steht bereits die nächste Film-Trilogie in den Startlöchern: Probe Software setzt sämtliche Abenteuer des Superbullen John McClane actionreich und blutig um**

Oberschurken zum Endkampf bittet. Zwischenzeitlich müssen lästige Gangster durch gezielte Schüsse liquidiert werden - ohne Rücksicht auf die Inneneinrichtung. Die Kamera verfolgt den Helden dabei in einer isometrischen Ansicht, wobei das Szenario rotiert wenn John die Richtung wechselt. Die Harder stellt hingegen einen waschechten Virtua Cop-Clone dar. Per Fadenzug nehmt Ihr auf dem Washington Airport im Dutzend auftauchende Polygon-Terroristen ins Visier. Das Gameplay kommt zwar ohne Kameraraschwenks und Zooms aus,

dafür dürft Ihr aber das Geschehen etwas nach rechts und links verschieben. Gespielt wird wahlweise mit Joypad oder Maus. Wer sogar im Besitz der Konami- bzw. Sega-Gun ist, erlebt hier das mit Abstand beste Spielgefühl. Beim letzten Teil Die Hard with a Vengeance düst Ihr zum Abschluß mit einem Taxi durch New York, um überall verstreute Zeitbomben zu entschärfen. Die Technik gleicht einer Kreuzung aus Destruction Derby und Twisted Metal, da im Weg stehende Autos kurzerhand unsanft beiseite geschoben und auch

bleihaltige Argumente in Hülle und Fülle eingesetzt werden. Trotz unterschiedlicher Genres haben alle drei Episoden jedoch eines gemeinsamen: Den hohen Blutgehalt. Bei der wüsten Autofahrt können beispielsweise auch unschuldige Passanten überfahren werden, wodurch die Windschutzscheibe kurzzeitig mit Blut verschmiert ist. Daher steht hinter einem deutschen Release derzeit noch ein großes Fragezeichen. (Ulf)

**Hersteller:** Probe Software **Erscheint:** Mai (USA) **Genre:** Mix **Umsetzungen geplant:** Keine



Alle drei Episoden sind frei anwählbar, können aber auch der Reihe nach gespielt werden

Der hohe Grad an Interaktivität ist bemerkenswert: Bei der Autofahrt könnt Ihr die meisten Objekte an- bzw. umfahren





Dieser klebrige Schleim lähmt Euren Bewegungsdrang gehörig



Die Szenarien sind noch einfallsreicher als beim Vorgänger Landstalker

Mit den RPG/Action Adventure-Spezialisten der Firma Climax hat Sega einen sehr wichtigen Softwarelieferanten unter Vertrag. Die Fernöster haben sich durch die in Japan äußerst populäre Dragon Quest RPG-Serie (NES) beliebt gemacht ehe sie Nintendo den Rücken zuehrten und Mega

**Ein Fall für Joypad-Akrobaten: Der Geschicklichkeitsanspruch ist enorm!**

Drive-User mit ihrem bahnbrechenden Landstalker-Epos beglückten. Bei der offiziellen Saturn-Fortsetzung knüpfte man in vielen Punkten am 16 Bit-Oldie an. Hauptdarsteller ist erneut ein junger Abenteurer, namens Ryo-Ya (so der Japano-Name), der einen geflügelten

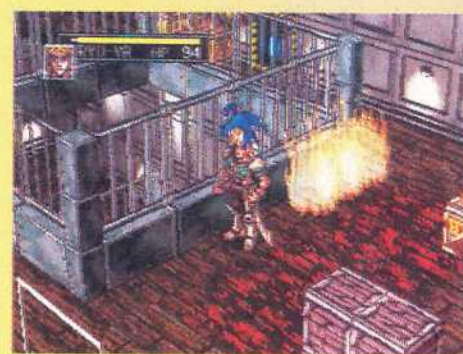
Saturn

# Dark Savior

Climax schlägt wieder zu! Nach ihrem obergeniealen 3D-Action Adventure Landstalker, erscheint nun der offizielle Sequel, der den dreidimensionalen Tiefeneffekt auf die Spitze treibt, auf dem Saturn - die neue Referenz im Anmarsch?

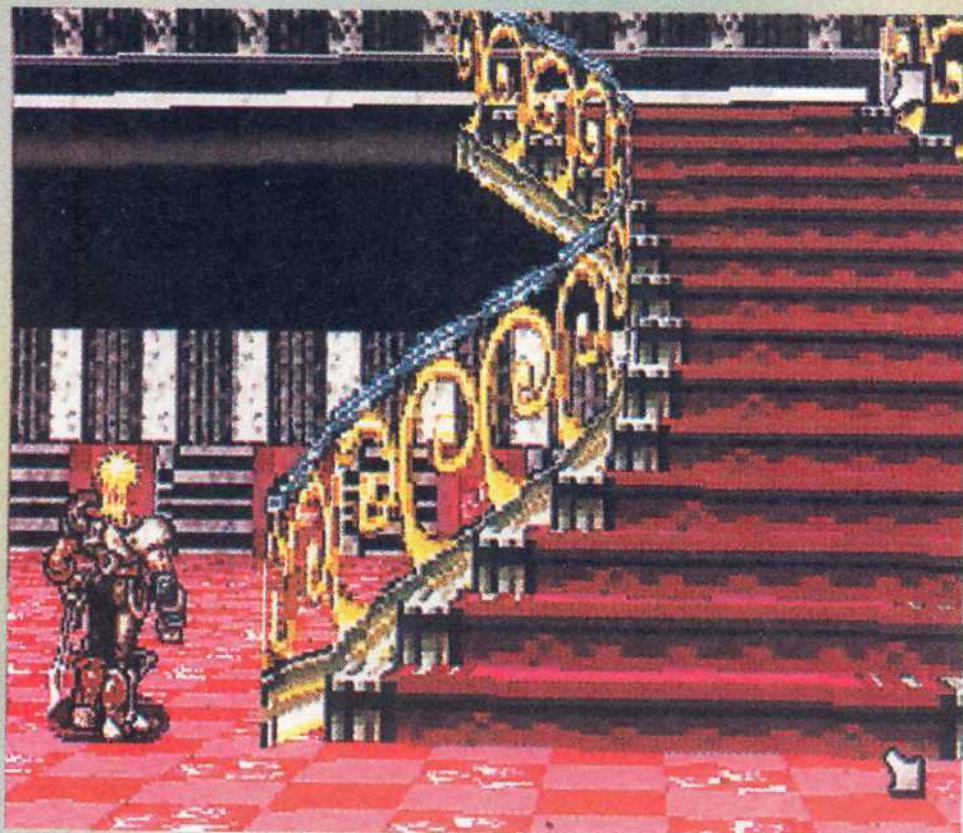
Freund mit auf seine Reise nimmt (in diesem Fall ein blauer Vogel). Über die Hintergrundstory ist noch nicht alles bekannt - durch einen gerenderten Vorspann plus Intro weiß man aber auch als Nicht-Japaner bereits, daß mal wieder viel Herz & Schmerz im Spiel ist,

samt einer bösen Kreatur, die sich auf einem Schiff aus der Gefangenschaft befreien konnte. Euer Held nimmt da natürlich sofort die Jagd auf das gemeingefährliche Vieh auf. An der aufwendigen isometrischen Darstellung, die Landstalker so berühmt machte, hielten die

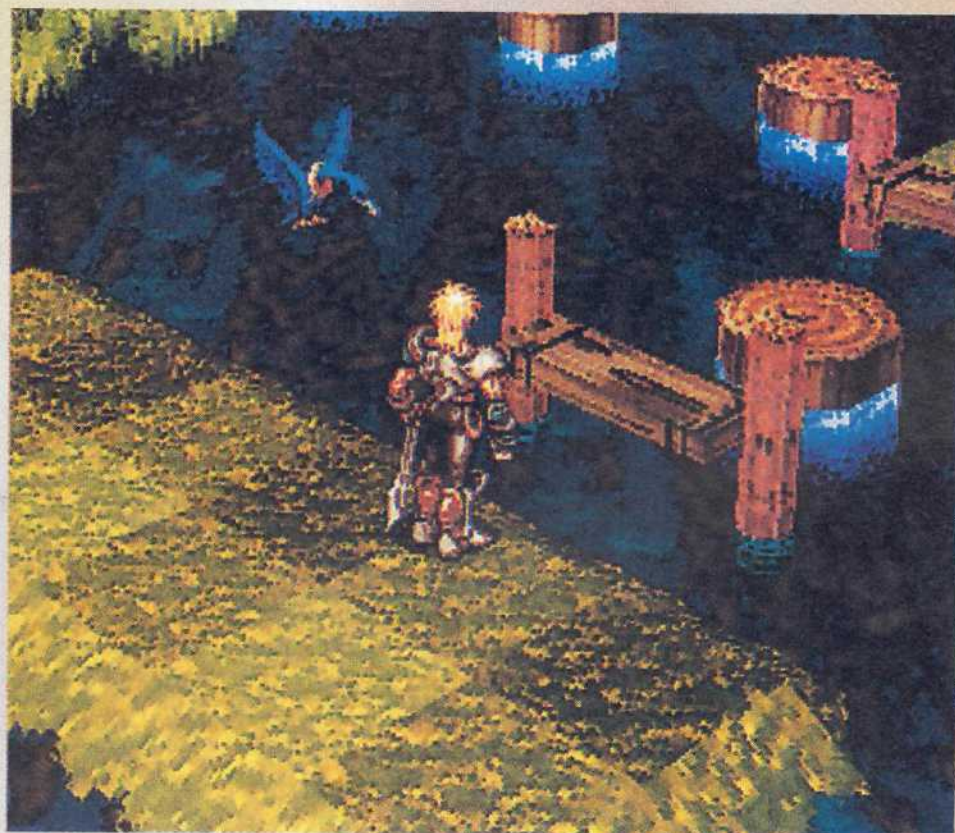


Die Steuerung wurde stark verbessert, da der Held zunächst nur Schritt für Schritt geht wenn Ihr das Pad kurz antippt - pixelgenaues vortasten ist somit kein Problem

Designer auch bei diesem 32-Bit-Titel glücklicherweise fest. Jeder Raum, bzw. Abschnitt (es wird nicht mehr so oft Bild für Bild umgeklappt wie bei Landstalker) wird aus einer übersichtlichen 3/4-Perspektive dargestellt. Durch die L- und R-Taste dürft Ihr die Ansicht diesmal sogar etwas verändern. Während dieses Feature bei anderen Spielen



Das Interieur von diesem prunkvollen Schloß wurde mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt



Auch zwischen den Dungeons wurden sämtliche Naturlandschaften mit vielen Geschicklichkeitsaufgaben gespickt



Kämpfe mit einem Endgegner wurden Street Fighter-mäßig in Szene gesetzt. In dieser Phase des Spiels wurde sogar das Schlagrepertoire Eures Helden erweitert



jedoch meistens zur Kategorie "bloße Spielerei" gehört, hat die veränderbare Darstellungsweise in diesem Fall einen großen Nutzen: Befindet Ihr Euch beispielsweise auf einer von zahlreichen freischwebenden Plattformen, solltet Ihr die Möglichkeit der einstellbaren Kamera-Ansicht auf jedem Fall nutzen, um die Untergründe bezüglich Ihrer Lage genau zu

**Die Illusion ist perfekt: Dark Savior spielt sich in einer virtuellen und logisch aufgebauten 3D-Welt ab**

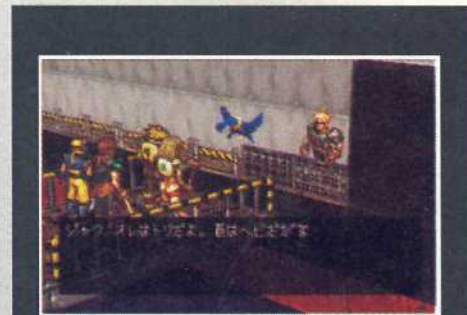


Um solch komplizierte Sprungpassagen zu meistern, empfiehlt es sich, durch die L- und R-Taste kurzzeitig die Perspektive zu verstellen, um die Plattformen bezüglich der Lage besser orten zu können

orten, damit kein nervender Fehlsprung droht. Da die Räume zudem sehr detailliert in Szene gesetzt wurden und beispielsweise große Rohrsysteme die im Vordergrund befindlichen Objekte teilweise verdecken, kann man diese Funktion ferner dazu nutzen jedes Szenario genauer zu inspizieren. Apropos "Detailreichtum": Es gibt kaum ein Spiel bei dem Ihr ein so perfekt ausgearbeitetes 3D-Environment erlebt wie bei

Dark Savior. Der räumliche Tiefeneffekt den die Grafiker hier durch präzise Berechnungen der jeweiligen Lage der einzelnen Objekte erzielen, ist einfach sehenswert. Man hat förmlich das Gefühl, sich mitten in dieser virtuellen Welt zu befinden, zumal die texturierten Polygone auch aus der Nähe nicht unangenehm grobpixelig aussehen. Beim Spielablauf gibt es indessen keine Revolution zu vermelden. Wie schon bei Land-

stalker, kann Euer Sprite brav sein Schwert schwingen, hüpfen oder Gegenstände aufsammeln. Einzig die neuartige Lauf-Funktion ist hinzugekommen. Diese Aktionsmöglichkeit erhöht den ohnehin schon enorm hohen Geschicklichkeitsanspruch noch einmal zusätzlich, da man teilweise nur durch schnelles Rennen abgelegene Plattformen erreicht. Das Gameplay wirkt insgesamt somit recht schlicht: Zwischen den Dungeons gibt es



**Neuer Held, neues Abenteuer:** Im längeren Vorspann werdet Ihr Zeuge wie der stolze Kopfgeldjäger Ryu-Yua seine neueste Beute, eine pflanzenähnliche Kreatur, auf ein Schiff hieven läßt. Leider Gottes verfügt dieses Wesen aber über magische Kräfte, so daß ihr schon bald die Flucht gelingt - mit tödlichen Konsequenzen für die Besatzung! Die Jagd beginnt...



Das schmucklos gestaltete Inventory-Menü ist sehr übersichtlich. Die offenen Menüpunkte geben jedoch noch Rätsel auf - neue Charaktere, die Ihr im Laufe des Spiel kontrollieren dürft?

in der Regel knappe Dialoge, das Inventory ist übersichtlich und beschränkt sich auf das Nötigste und irgendwelche komplexeren RPG-Elemente sind noch nicht auszumachen. Dark Savior ist somit eine faszinierende Geschicklichkeitsprobe mit einem rundum gelungenen 3D-Aufbau und für mich als Landstalker-Liebhaber ganz oben auf der Most Wanted-Liste. (Ulf)

**Hersteller:** Climax **Erscheint:** Juni (Japan) **Genre:** Action Adventure **Umsetzungen geplant:** Keine

**Die räumliche Tiefenwirkung ist vor allem bei bewegten Bildern einfach grandios**



Später gesellt sich der Magier Geno zu Mario - er hat so manchen Zaubertrick auf Lager

Eigentlich müssen wir King Koopa (in Deutschland ist der Geselle als Bowser bekannt) dankbar sein, daß er die kleine Prinzessin Peach (sie kennen wir als Prinzessin Toadstool) erneut hinterrücks entführt hat. Ansonsten dürften wir uns nämlich nicht in diese tolle Mischung aus Adventure und Jump 'n Run stürzen. Um es gleich vorweg zu nehmen: Man muß es Squaresoft neidlos zugestehen, daß das, was die Jungs an RPGs auf den Markt bringen, einsame Spitzenklasse ist. Aber zurück zu Mario und seinen Sorgen: Schmachmend wird die kleine Prinzessin in der finsternen Festung von King Koopa festgehalten und wartet auf Ihre Befreiung. In der Gestalt von Nintendos hauseigenem Klempnermeister Super Mario, eilt Ihr selbstverständlich sofort zu Hilfe. In der Festung angekommen, bahnt Ihr Euch den Weg durch das fiese Wach-

Super Nintendo

# Super Mario RPG

**Squaresoft serviert einen Rollenspiel-Hit nach dem anderen. Kaum hatten wir die japanische Cartridge von Super Mario RPG in unseren Händen, mußte unser Super Nintendo mehrere Tage Dauerdienst verrichten um unsere Neugier zu befriedigen...**

personal und trifft auf den Oberbösewicht. Es kommt zu einem kurzen Gefecht in dessen Verlauf King Koopa besiegt wird. Eigentlich könnte hier schon das Happy End erfolgen, aber eine andere böse Macht in

Form eines gewaltigen verfluchten Schwertes mischt sich ein und zerstört den Zugang zur Festung... Erst jetzt nimmt das eigentliche Abenteuer seinen Lauf. Auf dem Weg durch's Super Mario RPG-Land trifft

Ihr permanent auf üble Gehilfen der dunklen Macht. Diese Gesellen laufen, wie Mario auch, wunderbar animiert durch die isometrische Spieloberfläche. Man hat somit, wie auch bei Chronotrigger die Möglichkeit, ihnen bei Bedarf auszuweichen. Einige von ihnen rücken uns allerdings direkt auf die Pelle. Kommt es dennoch zum Kampf, wechselt die Grafik in einem separaten Kampfscreen über. Die Auseinandersetzung wird anschließend wie üblich rundenweise ausgetragen. Mario kann dabei ganz normale Faustschläge austeilen (diese werden durch den Gebrauch eines Hammers ver-

**Ein Grafik-Feuerwerk: Über hundert verschiedene Feinde im Render-Look**

stärkt) oder aber eine seiner erlernten Spezialattacken (wie z. B. einen Superjump) loslassen. Die Spezialattacken kosten allerdings einiges an mitgeführten "Flowerpoints" (= Magic Points), weswegen der Einsatz auch mit Bedacht erfolgen sollte. Das zu benutzende Kampfmü wurde denkbar einfach und durchdacht konzipiert: Die Befehlsmöglichkeiten werden als Tastensymbole eines SNES-Pads angezeigt. Neigt sich der Lebenspegel beispielsweise während eines Kampfes dem bitteren Ende zu, darf man unter der Rubrik "ETC" die Flucht ergreifen. Diese Option steht allerdings nicht bei jedem Kampf (z. B. bei Endgegnern) zur Verfügung. Im Verlauf des Spiels erkämpft man sich - wie in RPGs so üblich - massenhaft Erfahrungspunkte, so daß der Render-Mario immer stärker wird. Durch das Aufsammeln hilfreicher Pilze und Blumen



Noch ist in Marios Leben alles in Ordnung: Hier sieht Ihr Prinzessin Peach (= Toadstool), um die sich später der ganze Schlamassel dreht...



... und hier naht auch schon der böse König Koopa (= Bowser) und schnappt Mario seine Freundin weg





Auch die detaillierte Oberwelt stellt sich in der isometrischen Perspektive dar. Die Spielfigur kann sich darüber frei bewegen

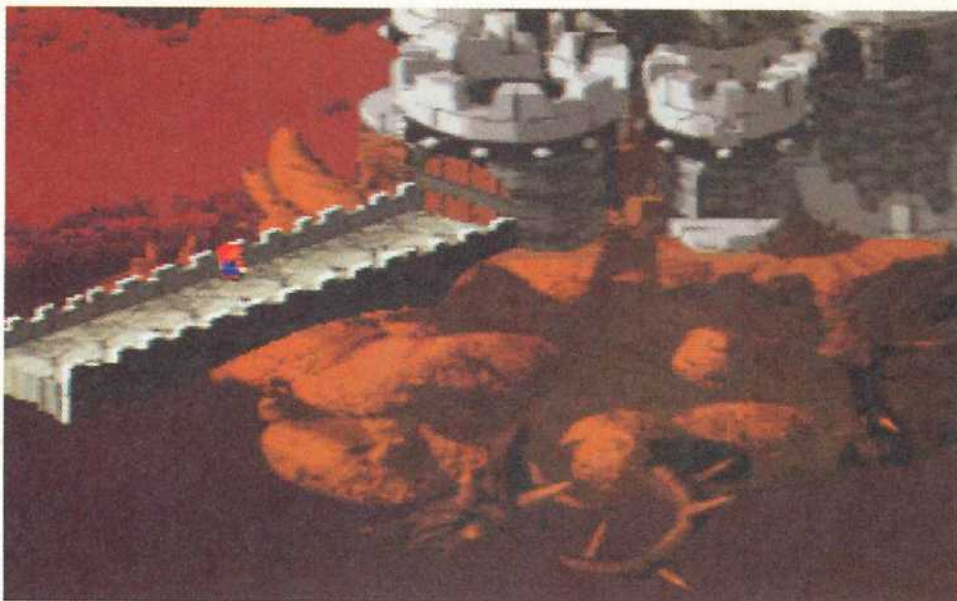
sowie verschiedener Münzen und Sterne werden sämtliche Punktevorräte zudem im positiven Bereich gehalten. Aber auch unterschiedliche Fragezeichen-Truhen bergen so manchen Bonus. Die netten "Tante Emma Läden" von nebenan bieten des weiteren reichlich Einkaufsmöglichkeiten, wie beispielsweise einen Kero Kero-Trank (der Frosch Kero Kero ist in Japan so bekannt, wie bei uns die Mickey Maus). Das Gebräu regeneriert die gesamten Punkte-Konten Eurer Party. Weitere Anleihen aus Marios Hüpforgien gibt es natürlich en masse: Versteckte Bonusstages werden zum Beispiel durch Erkundungsausflüge in offene Röhreneingänge und Baumstümpfe ausfindig gemacht und anschließend leergeräumt, während Kanonen, Wippen sowie Trampoline beim Weiterkommen helfen. Die wirklich gelungenen und abwechslungsreichen Jump 'n Run-Einlagen, wie z. B. das Wettrennen mit Marios altem Kumpel Yoshi oder das

Überqueren eines Flusses auf schwimmenden Fässern sowie die heiße Schienenfahrt in einer Lore sorgen zudem dafür, daß das Modul auch bei Leuten, die nicht unbedingt RPG-Fans sind, Anklang finden wird. Eine Party schließt sich Mario natürlich auch an: Im Verlauf der Geschichte gesellen sich beispielsweise der kampfstärke Mallow sowie der Magiererfahrene Geno zu Eurem Helden und sorgen somit für taktische Überlegungen beim Kampf gegen die teilweise knackigen und derben Zwischengegner. Selbst Koopa macht einen Gesinnungswandel durch und steht Mario mit Giftgasatacken, Schockwellen und Pfeilangriffen zur Seite. Yoshi, der außerdem stilgerecht mit entsprechenden Keksen herbeigerufen wird, verschluckt die



Renneinlagen, wie diese Loren-Reaktionsfahrt, machen Super Mario RPG zu einem richtigen Genre-Mix





In dieser dunklen Festung hält King Koopa die Prinzessin gefangen. Mario eilt ihr selbstverständlich zu Hilfe



Im Pipe House darf Mario sich ausruhen und neue Kräfte sammeln

Gegner dann zur Belohnung und spuckt sie als hilfreiche Items und Power Ups wieder aus (das kennen wir doch

**Ein Spitzen-RPG mit zahlreichen Anleihen aus Marios Hüpf-Organen**

irgendwo her...). Schon nach kurzer Spielpraxis wird deutlich: Die Detailverliebtheit mancher Nintendo-Cartridges (man denke nur an DKC 2) wird mit

Super Mario RPG wieder einmal bestätigt: Ist der kleine Klempner müde, schaltet er in seinem Pipehäuschen die Tischlampe aus und legt sich auf sein Bettchen - einfach putzig! Man merkt, daß es den Machern wirklich Spaß gemacht hat, dem Klempner Leben einzuhauchen. Einziger Wehrmutstropfen: Leider konnten wir es bis heute noch nicht in Erfahrung bringen, ob "good old Germany" je in den Genuß einer eingedeutschten Version kommen wird - Big "N" gibt sich jedenfalls recht bedeckt. Das

Problem könnte natürlich aus den Differenzen zwischen Squaresoft und dem japanischen Modul-Imperium entstanden sein. Mehr als schade wäre es schon, wenn ein weiterer RPG-Meilenstein seinen Weg nicht zu uns finden würde, wie es bei Final Fantasy 3 oder Chronotrigger schon der Fall war. Nintendo wäre aufgrund der hohen Qualität daher angeraten, das Modul herauszubringen, bevor noch mehr Konsumenten zu einer anderen Next Generation-Konsole "konvertieren". (Guido)



Squaresofts Detailverliebtheit ist einfach hinreißend: Legt sich Mario zum Schlafen hin muß nur das Licht der Lampe abgeschaltet werden

**Hersteller:** Nintendo/Squaresoft  
**Erscheint:** Erhältlich (Japan) **Genre:** Rollenspiel **Umsetzungen geplant:** Keine



X-Taste: Hier können Items abgerufen werden, die im Verlauf der Geschichte erkämpft oder auch gekauft wurden



A-Taste: Angreifen pur. Das Ergebnis hängt vom Erfahrungsgrad und der Ausrüstung ab



Y-Taste: Spezielle Fähigkeiten die der Klempner im Laufe des Abenteuers erlernt kommen hier zum gezielten Einsatz (z. B. der Super Jump)



Auf King Koopa treffen wir schon zu Beginn des Spiels. Die Kette gilt es zu bearbeiten



B-Taste: "ETC", sonstiges (unter anderem auch Flucht)

Saturn

# Earthworm Jim 2

**Die entscheidende Frage: Wurde die abgedrehte Hopserei von Shiny Entertainment einfach nur konvertiert, oder gar vollkommen überarbeitet?**

Um gleich die Spannung rauszunehmen: Diese Frage muß mit einem entschiedenen Jein beantwortet werden. Am eigentlichen Spieldesign feilten die Designer (EWJ 2 wird von Screaming Pig umgesetzt) leider nicht herum, sprich: keine neuen Levels, keine neuen Ideen. Für Nicht-Kenner der 16-Bit Jump'n Run-Orgie bedeutet dies erneut eine exzellente, sowie abgefahrene

Hopserei, mit dem wurmigen Protagonisten in der Titelrolle. Glücklicherweise wurde das Werk aber mächtig auf 32-Bit Niveau getrimmt. Das teilweise völlig neugestaltete Hintergrundlayout bietet zum Beispiel tolle Lichteffekte und trägt der erhöhten Farbpalette Rechnung. Hinzugekommen sind ferner (dank aufwendigem Parallax-Scrolling) ein paar gelungene Tiefeneffekte. Im Sound-

bereich klingen sämtliche CD-Tracks nun wesentlich orchesterlicher, als auf den 16-Bit Platt-

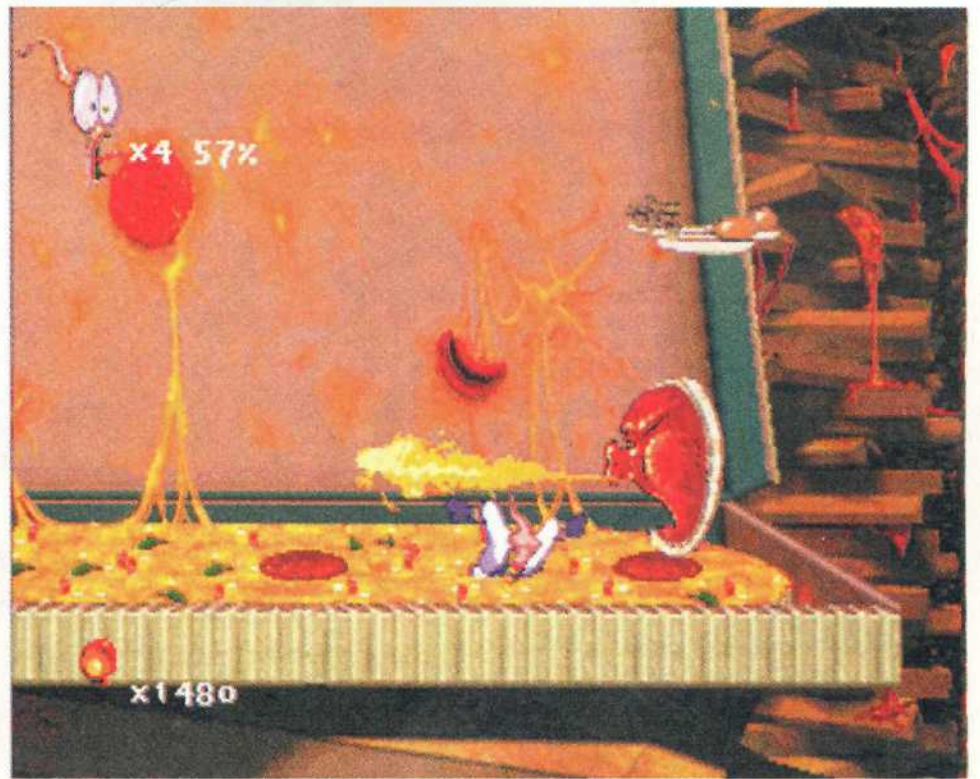
**Hersteller:** Screaming Pig **Errschein:** Anfang Juni **Genre:** Jump'n Run **Umsetzungen geplant:** PlayStation



Das Hintergrundlayout wurde teilweise völlig neu gestaltet



Neue Levels sind auf dem Saturn leider glatte Fehlansage



Kampf mit der Pizza: Eine scharfe Salami setzt zum heißen Atem an

## GAMERS POINT GAMERS POINT

Ultra 64 a.A.

PSX	SAT	SNES	NEOGEO
<b>PSX dt. 539,00</b> ECHTES Action Replay 89,85 Lenkrad MAD CATZ 149,85 Ran Soccer 89,85 NBA-In the Zone 99,85 Total NBA 96 94,85 Alone in the Dark 1+2 104,85 Ridge Racer 2 94,85 ToShinDen 2 89,85 Resident Evil * Panzer General 89,85 Primal Rage 89,85 Syndicate Wars 89,85 Alien Trilogy 89,85 Shellshock 89,85 Philosoma 89,85 Viewpoint 89,85 Horned Owl * NFL Game Day 89,85 Raven Project 89,85 Impact Racing * Street Fighter Alpha 89,85 Descent 99,85 Gex 89,85 A4-Global * Adidas Power Soccer 89,85 Agile Warrior 89,85 Tekken 2 * X-Men 89,85 Magic Carpet 89,85 Air Land Battle * Need for Speed 89,85 Deadly Skies 89,85 D's Dinner 89,85 Casper 99,85 Silverload 89,85	<b>Konsole 499,00</b> Kons. i. Game 539,00 <b>SAT Gun 89,85</b> X-Men 89,85 Alien Trilogy 94,85 Skeleton Warriors * Street Fighter Alpha 89,85 Earthworm Jim 2 * Panzer Dragoon 2 94,85 The Horde 89,85 Construction Derby 89,85 Panzer General 89,85 Romance 4 124,85 Virtua Cop 139,85 Shellshock 104,85 Guardian Heroes 2 Dark Savor King of Fighters 96 WWF-The Arcade 99,85 Magic Carpet 89,85 ToShinDen Remix 94,85 Darkstalkers 89,85 D's Dinner 89,85 Slam'n Jam 96 89,85 Virtual Golf * Congo *	<b>Konsole 189,00</b> Secret of Evermore 104,85 Int. SS Soccer Deluxe 124,85 Earthworm Jim 2 109,85 Donkey Kong Country 1 109,85 Donkey Kong Country 2 129,85 Super Mario World 2 104,85 Chrono Trigger 134,85 Kirby's Dream Curse 89,85 Kirby's Ghost Traps 89,85 Breath of Fire 2 109,85 Lost Vikings 2 104,85 Golden Axe 84,85 NBA Action Baseball 94,85 Black Fire 84,85 Wipeout 89,85 Rise 2 89,85 Casper 84,85 Deadly Skies 104,85 Gun Griffon * Deadworld 89,85 3D Lemmings 89,85 Ninku 99,85 Golden Axe 84,85 NBA Action Baseball 94,85 Black Fire 84,85 Wipeout 89,85 Rise 2 89,85 Casper 84,85 Deadly Skies 104,85 Gun Griffon * Deadworld 89,85 3D Lemmings 89,85 Ninku 99,85 Golden Axe 84,85 NBA Action Baseball 94,85 Black Fire 84,85	Mahjong 39,85 Street Hoop 49,85 Soccer Brawl 39,85 Kabuki Klash 109,85 Galaxy Fight 79,85 Aero Fighters 3 119,85 Fatal Fury 49,85 Riding Hero 59,85 Super Baseball 39,85 Super Sidekicks 39,85 Super Sidekicks 2 89,85 Samurai Showdown 3 119,85 Fatal Fury Real Bout 119,85 Baseball Stars Prof. 39,85 Power Spices 49,85 Rally Chase 74,85 Samurai Showdown 79,85 Crossed Swords 79,85 Aero Fighters 2 59,85 Alpha Mission 2 49,85 Windjammers 89,85 Viewpoint 44,44

**FI Grand Prix 2 109,85**

**GAMERS POINT**

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

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

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

0721 - 826 338

Roonstr. 5  
76137 Karlsruhe

0721 - 816 121

**GAMERS POINT**

**GAMERS POINT**



Beim Kugelstoßen kommt es vor allem auf das richtige Timing und den optimalen Winkel an



Ein flotter Kameraschwenk vor dem Startschuß sorgt für eine nette Optik

Anfang der achtziger Jahre sorgte der Arcade-Kracher Hyper Olympics für volle 1,- DM-Behälter - Ursache: Ein simples, aber fesselndes Spielprinzip, bei dem Ihr eine Auswahl von Leichtathletik-Disziplinen absolviert, indem Ihr möglichst schnell zwei Tasten bearbeitet, bzw. ein Joypad hin- und herrüttelt. Das Sportspiel hatte Folgen: Auf dem VCS 2600 erschien das Modul Decathlon, ein kompletter Zehnkampf, während Konami mit Track & Field nur einen Ableger in die Spielhallen stellte. Pünktlich zu den Olympischen Spielen in Atlanta wärmt Konami das angestaubte Spielprinzip noch einmal auf. Bei International Track & Field dürft Ihr Euch bei rund zehn Disziplinen wunde Finger holen. Neben den bekannten Zehnkampf-Events, dürft Ihr zum Beispiel die 100 Meter kralen, ohne Chlorwasser schlürfen zu müssen. An der Steuerung hat sich im Laufe der Jahre nicht viel getan. Bei den meisten Disziplinen, wie beispielsweise dem 100 Meter Lauf, erzielt Ihr Bestleistungen indem zwei Aktionsknöpfe möglichst schnell abwechselnd gedrückt

PlayStation

# International Track & Field

Legt Euch ein Dutzend Joypads zu! Konamis virtueller Zehnkampf lädt zum Tastengehämmer ein

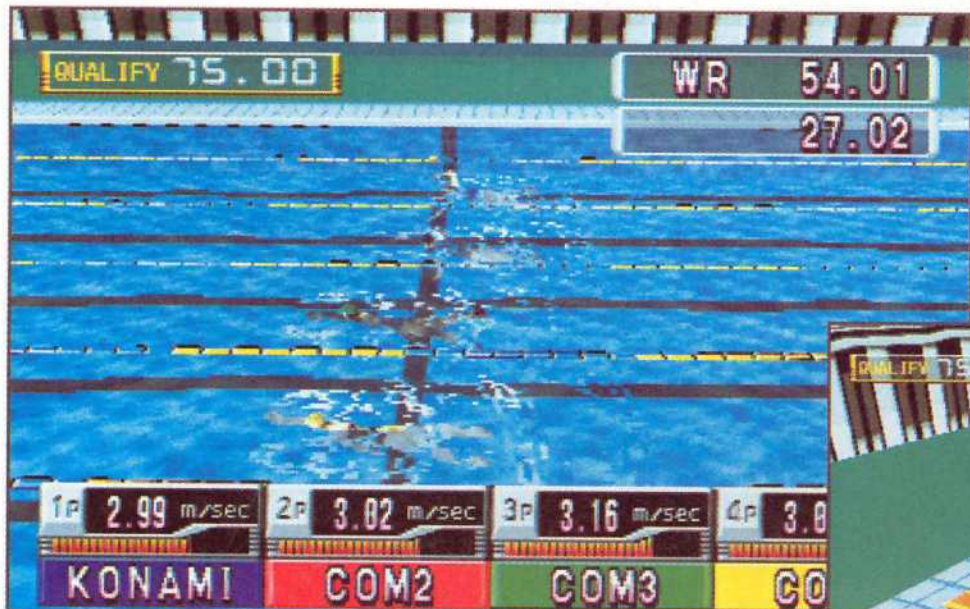


Freude und Enttäuschung: Auf der Anzeigentafel seht Ihr die Polygon-Athleten nach dem Abschluß einer Disziplin

werden (am Besten mit einem harten Gegenstand wie zum Beispiel einem Feuerzeug). Bei manchen Disziplinen kommt es zudem auf ein gutes Timing an. Um beispielsweise die Discus-Scheibe weit hinauszuschleudern, müssen Abwurfzeitpunkt und -winkel stimmen. Das alte Spielprinzip wurde grafisch selbstverständlich auf neuen

glanz poliert. Die virtuellen Leichtathleten kommen zwar mit wenigen Texturen aus, die Oberflächen wurden dafür aber sauber abgerundet. Durch Motion Capture-Technik vollführen die Sportler sämtliche Bewegungsabläufe zudem technisch sauber, wie aus dem Lehrbuch. Für Spaß und Spannung sorgen natürlich vor allem die Wettkämpfe mit bis zu drei weiteren Hobby-Athleten, wobei Weltrekorde per Memory Card feinsäuberlich archiviert werden. (Ulf)

Hersteller: Konami Erscheint: Juli  
Genre: Sportspiel Umsetzungen  
geplant: Keine



Beim Schwimmen kommt der Transparenz-Modus der PlayStation wieder voll zur Geltung



Ready, Steady, Go! Bei den Lauf-Events kommt es vor allem auf schnelles Tastengehämmer an



Bis zu vier virtuelle Athleten dürfen gleichzeitig gegeneinander antreten

PlayStation

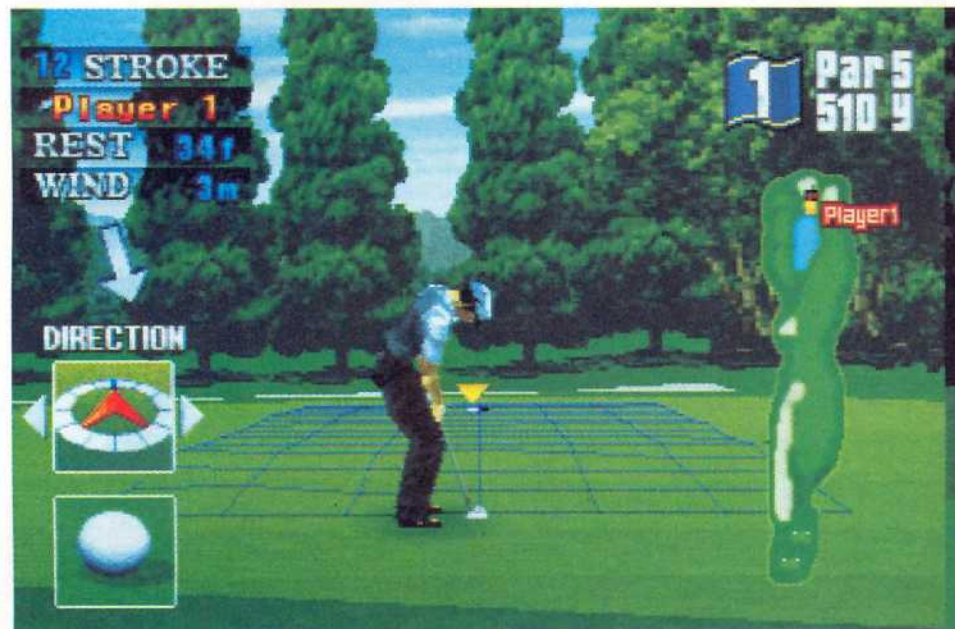
# Konami Links

Die Golfspielwelle geht weiter: Schlagt mit bis zu acht Personen auf den kleinen Ball ein

**F**rei nach dem Motto: "Jeder Firma ihr eigenes Golfspiel", wirft nun auch Konami ihre Simulation des edlen Sports für gesetztere Jahrgänge auf den Markt. In punkto Optionsvielfalt kann sich dieser Vertreter durchaus sehen lassen: Nachdem Ihr Euch einen Golfprofi (von insgesamt sechs) ausgewählt habt, dürft Ihr die insgesamt 18 Löcher nach verschiedenen Regelments bespielen (Stroke-Play, Match-Game,



Der Simulationsgedanke steht klar im Vordergrund: Timing-Fehler werden rigoros bestraft



Das Lesen des Grün fällt durch das Raster recht einfach aus

Skins...). Sämtliche Bahnen werden durch einen Radar immer in der Gesamtansicht angezeigt. Zusammen mit verschiedenen Perspektiven und dem obligatorischen Raster über dem Grün, stehen Euch somit ausreichend viele Orientierungshilfen zur Verfügung. Bei der Schlagtechnik gibt es etwas neues zu vermeiden: Neben der bekannten Swing Zone, müßt Ihr vor dem Abstoß den Trefferpunkt am Ball festlegen, indem Ihr zwei Balken vor einem vergrößerten

Golfball zum richtigen Zeitpunkt abstoppt. Konami Links gibt sich, trotz eines Fly Bye-Modus, technisch gesehen insgesamt recht schlicht. So kommen die Polygon-Sprites zum Beispiel fast ohne Texturen aus. Dafür bietet der Titel aber einen ordentlichen Schwierigkeitsgrad, da Fehler beim Timing gnadenlos bestraft werden. (Ulf)

**Hersteller:** Konami **Erscheint:** August **Genre:** Sportspiel **Umsetzungen geplant:** Keine

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

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



Händleranfragen erwünscht!

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

SONY PSX		SEGA SATURN		NINTENDO 64		
JAP/US	DT	JAP/US	DT	JAP	DT/US	
Grundgerät	699,00	499,90	699,00	499,90	21.6.96	
Alien Triologie	89,90	99,95	Sega Rally	99,95	Mario 64	21.6.96
Krazy Ivan	89,90	99,90	Virtual Fighter II	99,95	Pilot Wings 64	21.6.96
Jack Is Back	109,90	99,90	Dark Stalker II	129,90	Mario Cart 64	21.6.96
Tekken 2	159,95	99,90	Advanced War II	119,90	Wave Racer 64	21.6.96
To Shin Den II	149,90	99,90	Primal Rage	99,95		
Chronic O.T. Sword	99,90	99,90	Panzer Dragoon II	119,95		
Gradius Deluxe	149,90	99,90	Wipe Out	99,95		
Viewpoint	99,90	99,90	Disc World	99,95		
Skeleton Warrior	89,95	89,95	Magic Carpet	99,95		
Beyond the Beyond	89,95	89,95	Skeleton Warrior	89,95		
Extrem Pinball	89,95	89,95	Guarden Hero	99,95		
			Shell Shock	99,95		

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



"Sir, Merlin told me to give this to no-one but Morgana."

**Vor Morganas Gemächern trifft Ihr auf König Arthur. Doch Vorsicht, er ist nur eine Illusion**



"This is not a debating society. For once, you will answer for your crimes."

**"Angeklagte Morgana, Du wirst wegen Deiner Verbrechen von Camelot verbannt!"**

Zuletzt machte Psygnosis mit dem Comic-Adventure Discworld auf sich aufmerksam. Bei ihrem neuesten Abenteuer entführt uns die Software-Schmiede in die Legende von König Arthur und den Rittern der Tafelrunde. Als frisch geschlagener Ritter Gawain, lautet Euer erster Auftrag, dem sagenhaften Zauberer Merlin einen Dienst zu erweisen. Er gibt Euch eine magische Schriftrolle, die Ihr der Hexe Morgana persönlich

**Die detaillierte Grafik ist teilweise beeindruckend**

in die Hand drücken sollt. Doch Morgana schickt Euch eine Illusion von Arthur in den Weg, die Euch nicht in Ihre Gemächer lassen und Euch das Pergament abnehmen will. Als Ihr schließlich die Illusion überwinden könnt, ist die Hexe verschwunden - sie ist auf dem Weg, den echten König zu töten. So bleibt Euch keine Wahl: Ihr werdet der Handlanger Merlins, der als einziger die Magierin stoppen kann. Auf der Suche nach den Zutaten, für dessen Rezepte, durchstreift Ihr die Wälder von Camelot. Daß dies eher nach einem Kamikaze-Einsatz aussieht, ist nur zu natür-

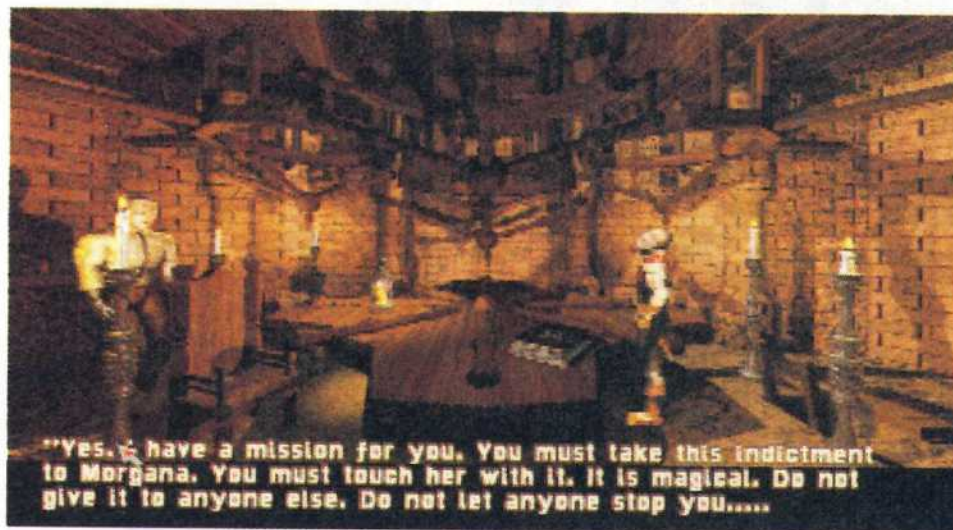
PlayStation

# Chronicles of the Sword

**Die Legende um König Arthur und die Ritter der Tafelrunde: Psygnosis entführt Euch in das mittelalterliche England**



**Sie sieht aus, wie die teuflischste Höhle auf Erden, doch sie ist nur ein Bestandteil der Katakomben von Camelot**

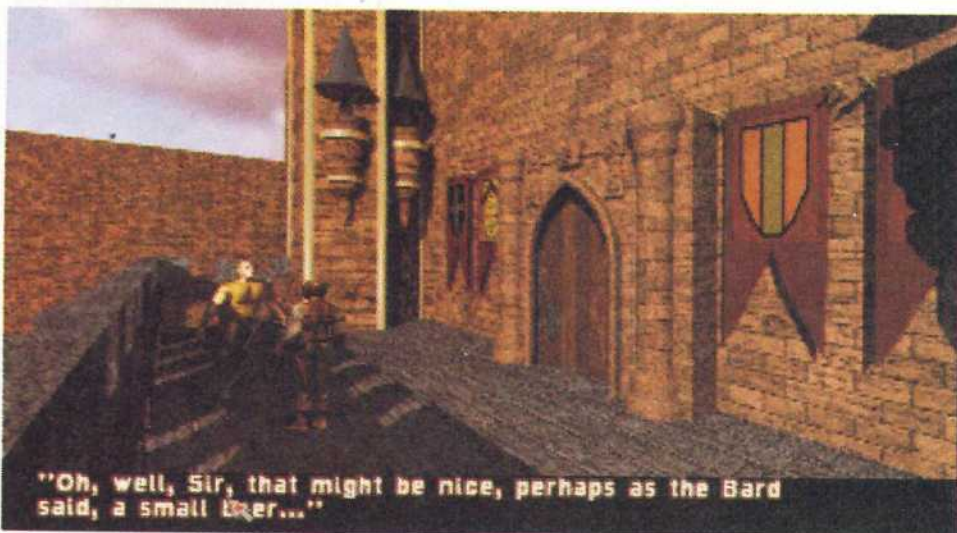


"Yes, I have a mission for you. You must take this indictment to Morgana. You must touch her with it. It is magical. Do not give it to anyone else. Do not let anyone stop you...."

lich, zumal eine der ersten Zutaten mit Drachenblut zu tun hat... Gesteuert wird die Geschichte mit der Maus - Point & Click ist die beste Methode, Gegenstände zu finden und Aktionen auszulösen. Über den rechten Button erreicht Ihr ein Menü, bei dem Ihr Euer Inventar auswählen könnt. Ansehen dürft Ihr es selbstverständlich auch: Die Items werden in Großaufnahme dargestellt und dabei um eine vertikale Achse gedreht, so daß Ihr sie von allen Seiten betrachten könnt. Ansonsten scheint die Disc von hoher grafischer Qualität zu sein. Was aber auffällig ist: Unser Held bewegt sich in der Preview-Version träge durch die einzelnen Bilder des Abenteuers. Vielleicht, weil die Grafiken so detailliert sind? Erster Eindruck: Chronicles of the Sword beeindruckt neben der guten Grafik durch eine mittelalterliche Atmosphäre, die besonders durch den Soundtrack, der problemlos aus dieser Zeit stammen könnte, erzeugt wird. (René)

**Hersteller:** Psygnosis **Erscheint:** Mai **Genre:** Adventure **Umsetzungen geplant:** k.A.

**Der Auftrag, den ihr von dem Zauberer Merlin erhaltet, besteht darin, zur Hexe Morgana gehen und ihr eine Schriftrolle zu überbringen**



"Oh, well, Sir, that might be nice, perhaps as the Bard said, a small bribe..."

**Ein Wächter, der Euch nicht vorbei lassen will? Die Lösung heißt Bestechung!**



"A Faerie ring! I have heard much talk of these!"

**Merlin schickt Euch auf die Suche nach Zutaten, die er für seine magischen Rezepte benötigt**

Telefon: 05 21/6 42 34

# M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

## SUPER NINTENDO:

Addams Family Values	79,95	DV
Asterix & Obelix	119,95	PV
Bass Tournament	129,95	US
Battle Soccer	39,95	JP
Big Sky Trooper	119,95	DV
Brainlord	69,95	US
Brawl Brothers	49,95	DV
Chrono Trigger	139,95	US
Civilisation	129,95	US
Crash Dummies	49,95	DV
Demolition Man	109,95	PV
Dragon View	89,95	US
Earthbound	129,95	US
Earthworm Jim 2	119,95	DV
Eye of the Beholder	69,95	US
FIFA Soccer 96	119,95	DV
Final Fantasy III	139,95	US
Final Fight 3	119,95	US
Frank Thomas Big Hurt	59,95	DV
Front Mission 2	129,95	JP
Ghoul Patrol	49,95	PV
Great Circus Mystery	99,95	DV
Hagane	59,95	PV
Hungry Dinosaurs	99,95	DV
Illusion of Time	109,95	DV
Indiana Jones	49,95	DV
Jungle Strike	99,95	DV
King Arthur & Knights of	129,95	US
Legend of Zelda	89,95	DV
Lion King	119,95	DV
Lord of Darkness	89,95	US
Lufia	79,95	US
Mario Basler Fever Pitch Soccer	109,95	DV
Mario Paint	69,95	DV
Markos Magic Football	59,95	DV
Mega Man 7	99,95	DV
Mega Man X	99,95	DV
Micro Machines 2	109,95	DV
NBA Give'n Go	129,95	DV
NBA Live 96	119,95	DV
NHL 96	199,95	DV
Ninja Gaiden Trilogy	129,95	US
Pac - Attack	49,95	DV
Pac in Time	69,95	DV
Power Rangers Movie	109,95	DV
Power Rangers Fighting	129,95	DV
Prehistorik Man	109,95	DV
Primal Rage	119,95	DV
Puzzle Bobble	69,95	DV
Return of the Jedi	69,95	DV
Robotrek	79,95	US
Romance of the 3 Kingdoms IV	139,95	US
Secret of Evermore	109,95	DV
Secret of Mana	109,95	DV
Shadowrun (dt. Texte)	99,95	DV
Super Adventure Island 2	49,95	DV
Super BC Kid	59,95	DV
Sim City	89,95	DV
Soulblazer (dt. Texte)	119,95	DV
Super Bomberman 3	109,95	DV
Super Mario Allstars	69,95	DV
Super Mario Kart	69,95	DV
Super Putty	49,95	DV
Superstar Soccer Deluxe	129,95	DV
Super Turrican 2	99,95	DV
Swat Cats	109,95	US
Tetris & Dr. Mario	89,95	DV
Tetris 2	119,95	DV
Theme Park	109,95	DV
Tiny Toons	49,95	DV
Troddlers	79,95	US
Tuff E Nuff	79,95	DV

Turbo Toons	69,95	DV
Utopia	59,95	DV
Urban Strike	59,95	DV
Waterworld	109,95	DV
Weapon Lord	109,95	DV
Wild & Wacky Sports	129,95	DV
Wild Guns	119,95	DV
Wizardry V	79,95	US
Wolverine	49,95	DV
WWF Arcade Game	99,95	DV
Yoschi's Island	109,95	DV
Zombies	49,95	DV
Zoop	69,95	DV

## SEGA SATURN:

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

Worms	89,95	DV
X-Men	129,95	JP

## SONY PLAYSTATION:

3D Lemmings	59,95	DV
A-Train (dt. Texte)	109,95	US
Actua Soccer	89,95	PAL
Air Combat	89,95	DV
Alien Trilogy	94,95	DV
All Japan Touring	139,95	JP
Assault Riggs	79,95	DV
Battle Arena Toshinden	89,95	DV
Boxers Road	99,95	JP
Criticom	79,95	US
Cyberia	109,95	US
Cyber Sled	89,95	DV
Destruction Derby	99,95	DV
Defcon 5	89,95	DV
Descent	119,95	US
Discworld	89,95	DV
Extreme Games	89,95	DV
Falcata	69,95	JP
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Gex	89,95	US
Goal Storm	99,95	DV
Ground Stroke	99,95	JP
Heberekes Popoitto	89,95	DV
Hi-Octane	69,95	DV
Hyper Formation Soccer	99,95	JP
Iron Slam (Wrestling)	149,95	JP
Johnny Bazookatone	79,95	DV
Jupiter Strike	89,95	DV
Kings Field	109,95	US
Lone Soldier	89,95	DV
Magic Carpet	89,95	DV
Metal Jacket	49,95	JP
Mickeys Wild Adventure	89,95	DV
Namco Museum Vol.1	139,95	JP
Namco Museum Vol.2	149,95	JP
NBA in the Zone	109,95	US
Need for Speed	89,95	DV
NHL Face Off	109,95	US
Novastorm	89,95	DV
Panzer General	99,95	US
Parodius Deluxe	89,95	DV
PGA Tour Golf 96	89,95	DV
Philosoma	MARZ	DV
Powerfull Baseball	59,95	JP
Power Serve (Tennis)	89,95	DV
Primal Rage	109,95	US
Rapid Reload	59,95	DV
Rayman	89,95	DV
Ridge Racer	99,95	DV
Ridge Racer Revolution	139,95	JP
Rise of the Robots 2	119,95	US
Sidewinder	139,95	JP
Shellshock	89,95	DV
Starblade Alpha	89,95	DV
Street Fighter Alpha	119,95	US
Shock Wave Assault	89,95	DV
Tekken	99,95	DV
Theme Park	89,95	DV
Toshinden 2	139,95	JP
Total Eclipse	89,95	DV
Total NBA	94,95	DV
Twisted Metal	89,95	DV
Warhawk	89,95	DV
World Cup Golf	83,95	DV
Wing Commander 3	99,95	DV
Wipeout	99,95	DV
Worms	89,95	DV
X-Com: UFO Defense	89,95	DV
Zero Divide	89,95	DV

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

# M.C. Game

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

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

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

PlayStation

# Choro Q

**Wrumm, Quietsch, Brems! In Takaras neuem Autorennspiel Choro Q brettert Ihr nicht mit schnittigen Sportflitzern, sondern mit ulkigen Spielzeugwägelchen über die Pisten**

Über alle PlayStation-Besitzer bricht in letzter Zeit eine wahre Flut von Rennspielen herein. Nachdem wir erst in der letzten Ausgabe die Spitzentitel The Need For Speed und Ridge Racer Revolution getestet haben, wollen wir in dieser Ausgabe einen Blick auf ein Produkt der japanischen Softwareschmiede Takara, die sich vor allem durch ihre Neo Geo-Konvertierungen einen Namen gemacht hat, werfen. Wie auch bei den vorher genannten Games habt Ihr bei Choro Q die Wahl zwischen mehreren Flitzern (hier sind es sechs Stück), die sich z.B. in ihrer Höchstgeschwindigkeit oder der Lenkbarkeit unterscheiden. Nach der Wahl des Gefährts kommt natürlich die Festlegung einer Strecke. Es stehen fünf Strecken zur Verfügung: Neben einer in der Stadt gibt es zwei Tracks auf festen Straßen sowie zwei auf unbefestigten Wegen. Bei den Rallye-Strecken rumpeln die Kisten auch durch Flüsse und springen von Wasserfällen. Über das Design der Boliden kann man allerdings streiten. Es ist zwar eine nette Idee einmal von den üblichen Sportwagen abzukommen, aber wenn die Karren dann schon im Comic-Stil gestylt sind, erwartet man natürlich auch ein paar Gags und Extras im Stil von Super Mario Kart. Die Qualität der



**Sail Run Fast - Auf dem Weg in die zweite Runde**

Polygon-Objekte und der Hintergrundgrafiken war in der Preview-Version noch wenig berauschend. Vor allem in Tunnels fielen die Polygonfehler an den Tunnelwänden negativ auf (diese äußern sich als blaue Blitzer an den Wänden). Ein Manko ist zudem, daß die Programmierer dem Game nur zwei Perspektiven spendierten -



**Auto-Dusche: der Sprung in den Wasserfall kann grafisch leider nicht überzeugen**



**Der altbekannte Split-Screen-Modus sorgt auch bei Choro Q für heiße Duelle**



**Überholen ist nicht leicht, denn die Gegner schirmen die Straße gut ab**



**Zwischen diesen Strecken habt Ihr die Wahl - spielt Ihr zu zweit, gibt es einen zusätzlichen Track**

eine oder zwei mehr hätten es schon sein können. Der Sound konnte leider auch nicht unbedingt zu Freudenschreien rei-

zen, denn die Lieder wiederholen sich alle paar Minuten und die Fahrgeräusche provozieren eher zum Abschalten! Die Steuerung der Autos erwies sich als recht schwierig und besonders das Fehlen des Rückwärtsganges erweist sich oft als fatal, da Crashes gegen die Randbegrenzung so unweigerlich zu kaum aufholbaren Rückständen führen. Wie erwartet könnt Ihr Choro Q nicht nur gegen die CPU-gesteuerten Gegner spielen, sondern auch im Split-Screen Modus gegen einen Freund. (Guido)

**Hersteller:** Takara **Erscheint:** k.A.  
**Genre:** Rennspiel **Umsetzungen geplant:** Keine



**In der Stadt fährt Ihr nur durch Tunnels - hier sogar unter dem Meer**



**Die allseits beliebte Brücke darf wohl in keinem Rennspiel mehr fehlen**





In der Vogelperspektive kommt man sich vor wie in der Reporterkabine

Tja Leute, dieses Jahr scheint das Jahr der Sportfreaks zu werden, stehen doch mit der Europameisterschaft in England und den Olympischen Spielen in Atlanta zwei Mega-Sportereignisse ins Haus, die förmlich nach Spielumsetzungen schreien. Silicon Dreams schickte uns dieser Tage eine Vorabversion ihres Fußballspieles Olympic Soccer, welches im Juni für PlayStation, Saturn und 3DO erscheinen soll. Auch wenn laut Centre Gold noch einige zusätzliche Features eingebaut werden sollen, so macht die Vorabversion doch schon einen sehr guten Eindruck. Allein das nette Intro, in dem ein Straßenkicker begleitet von den Klängen der Gruppe Oasis einen Ball jongliert schraubt die Erwartungen in die Höhe. Im Spiel hat man dann die Wahl, ob man lieber ein Freundschaftsspiel absolvieren oder gleich in ein olympisches Turnier einsteigen möchte, wobei der Computer für die nicht von Euch gesteuerten Paarungen per Zufallsgenerator Ergebnisse bereitstellt. Natürlich stehen dabei sämtliche Top-Fußballnationen zur Verfügung, unter anderem Deutschland, Brasilien und Argentinien, man kennt das

PlayStation  
**Olympic Soccer**

Die Flut der Fußballspiele für die PlayStation reißt nicht ab. Silicon Dreams präsentiert ganz im Zeichen von Atlanta 1996 mit **Olympic Soccer** eine vielversprechend aussehende Simulation eines olympischen Turniers

ja aus anderen Fußballspielen. Nach dem Anstoß fangen dann die 22 Spieler an über den Platz zu sprinten. Um bei einem derart ameisenhaften Getümmel die Übersicht zu behalten stehen Euch neben den obligatorischen Kameraperspektiven auch fünf Zoom-Stufen zur Ver-

fügung. Wie immer könnt Ihr aus einer breiten Palette von Aktionsmöglichkeiten auswählen, dabei wirken die Bewegungen der Spieler dank des verwendeten Motion-Capture Verfahrens sehr naturgetreu. Bei Olympic Soccer ist das Problem der vielfältigen Aktions-



Der Fels in der Brandung - während um ihn herum das Chaos tobt, wehrt der Goalie den Ball ab



"Hallo, hier bin ich!" Das verzweifelte Handheben des Mittelstürmers führt hier leider zu nichts



Der Fallrückzieher darf in keinem Fußballspiel fehlen

möglichkeiten, die bei vielen anderen Games des Genres nur mittels fingerverhakender Tastenkombinationen ausgelöst werden können, User-freundlich gelöst worden. So kann man mit derselben Taste flach passen oder köpfen, je nachdem wie man zum Ball steht. Beim Sound dagegen scheint man auf Altbewährtes zu setzen, lediglich der Kommentator kann überraschen, es ist Silicon Dreams nämlich gelungen ran-Moderator Johannes B. Kerner als Sprecher zu gewinnen, somit ist für eine authentische Atmosphäre gesorgt. (Guido)

**Hersteller:** Silicon Dreams **Erscheinung:** Juni 96 **Genre:** Sportspiel **Umsetzungen geplant:** PlayStation, Saturn, 3DO



Action im Anstoßkreis - schon im Mittelfeld wird gekämpft bis aufs Messer



Hier sehr schön zu erkennen: Die aktiven Spieler sind mit einem großen Pfeil gekennzeichnet

# MEGA MAIL SCREEN

Verräter

## PS-Konvertierungen

Tagchen Mega Fun-Redaktion! Ich möchte gleich zur Sache kommen: Ich bin ein großer PlayStation-Fan, und ich muß Euch sagen, ich finde es scheiße, daß die einstigen PS-Only Titel WipEout und Destruction Derby für den Saturn umgesetzt werden. Meiner Ansicht nach beißt sich Sony damit selber in den eigenen Allerwertesten, denn der Exklusiv-Vertrag mit Namco kann auch nicht andauern. Sollten eines Tages auch noch Namco-Titel, wie Tekken 3 oder Soul Edge 2 (wenn diese Spiele jemals erscheinen) auch für den Saturn konvertiert werden, gibt es für die PlayStation bald gar keine Exklusiv-Titel mehr, mal abgesehen von solchen peinlichen Spielen, wie beispielsweise Motor Toon G.P. oder Jumping Flash (Kreisch, Schock Komazustand & Kopfschuß). Wenn es soweit kommt, kauft sich doch keiner mehr eine PS, wenn er auf dem Saturn doch mehr Exklusiv-Titel erhält, oder werden etwa demnächst auch Sega-Titel für die PlayStation umgesetzt? Tschüß, bis bald und Ciao!

**Henning M. Schmidt,  
Henstedt-Ulzburg**

Deine Einstellung kann ich nicht ganz teilen. Ich denke nicht, daß Du wirklich Angst hast, daß sich in Zukunft keiner mehr eine PlayStation kauft, nur weil nun auch Psygnosis-Titel für den Saturn konvertiert werden (unter anderem auch Discworld und Lemmings 3D). Vielmehr nervt es Dich ganz einfach, daß der Saturn dadurch einen besseren Stand hat. Durch Gespräche und Briefe erlebe ich es täglich, daß sich die beiden Konsolen-Lager (PS Vs. Saturn)

sich gegenseitig angiften und stolz sind um jeden Exklusiv-Titel, den ihre Konsole ihr Eigen nennt. Die Objektivität bleibt dabei leider fast immer auf der Strecke. Doch zurück zum Thema: Um die hohen Entwicklungskosten wieder einzuspielen, entschied sich Sony damals zu diesen Schritt, trotz der Tatsache, den Konkurrenten damit zu begünstigen. Man darf aber dabei nicht vergessen, daß es sich größtenteils um reine PlayStation-Entwicklungen handelte, die speziell auf die Hardware zugeschnitten wurden. Deshalb sollte man auch keine ebenbürtigen 1:1 Konvertierungen von WipEout und Destruction Derby erwarten. Bei Namco kann ich Dich zudem beruhigen, denn erst kürzlich wurde der Sony/Namco-Deal um einige Titel verlängert, so daß Saturn-Konvertierungen von Namcos Arcade-Krachern auf längere Zeit gesehen eher unwahrscheinlich sind. Im übrigen gibt es nach wie vor noch genug Exklusiv-Titel von namhaften Drittherstellern, wie beispielsweise Konami oder Codemasters. Also, immer locker bleiben.

Lob

## Cooler Mega Fun-Team

Hi Mega Fun-Team! Erst einmal ein dickes Lob an Euch. In den letzten Ausgaben seid Ihr wirklich konstant besser geworden (Euer neues Mega Fun-Team scheint echt gut zusammenzupassen), die Konkurrenzblätter hingegen weitestgehend schlechter. Eure Kommentare, News, die Auswahl der Fotos (sehr gute Qualität!) und das Layout lassen im allgemeinen momentan die anderen Zeitschriften einfach alt aussehen.

Weiter so! Zum Abschluß meine Mega Fun-Wertung: Tests: 85% News: 90% Fotos: 89% (nicht so blaß und verpixelt, wie in den anderen Magazinen)  
Insgesamt: 92%

**Marco Kapp, Norderstedt**

Most Wanted

## Chancengleichheit?

Ich finde Eure Zeitschrift echt gut. Übersicht, Kompetenz, alles O.K., aber ich habe trotz allem ein Problem: Die Rubrik Most Wanted. Ich finde sie an sich ganz hilfreich, traue mich jedoch nicht mehr sie auszufüllen. Bei der Frage nach dem Alter komme ich nämlich ins Grübeln. Denn wenn ich mein wahres Alter - 37 Jahre - hinschreibe, kann ich das Ding doch sofort in den Mülleimer werfen - Grund: Ich bin der Überzeugung, daß nur Leute unter 20 etwas gewinnen. Lest Ihr 37 Jahre, kommt - das unterstelle ich mal - das typische: "In dem Alter kann man sich seine Videospiele doch selber kaufen; das nötige Geld dazu hat er doch". Meiner Meinung nach ist es jedoch nicht eine Frage des Geldes, es ist vor allem der Spaß, einfach nur mitzumachen. Ich lese Eure Zeitschrift aber weiterhin, weil sie schlichtweg gut ist, aber an irgendwelchen Aktionen teilzunehmen, verkneif' ich mir.

**Uwe P. Wetter**

Ach Uwe, Du hast vielleicht Sorgen. Deine Unterstellung - falls sie überhaupt ernst gemeint war - ist doch an den Haaren herbeigezogen. Mal davon abgesehen, daß die Gewinner eh von einer Glücksfee gezogen werden, gibt es wirklich keinen Grund Dich mit Absicht auszusortieren, da die meisten Leser bereits zwischen 18 und 27 Jahren alt sind (Tendenz steigend). Beim Most Wanted geht es doch zudem nicht um das Preisausschreiben, sondern in erster Linie darum, was Ihr von der Mega Fun haltet, welche Themen Ihr für interessant erachtet bzw. was sich Eurer Meinung nach ändern sollte. Auf diese Weise können wir das Heft optimal nach Euren Wünschen gestalten. Daher freuen wir uns auch über jede Einsendung (Insbesondere von der seltenen "Spezies" der über 30jährigen). Also: Immer fleißig die Most Wanted-Seite ausfüllen, damit die Mega Fun auch in Zukunft Deinen Vorstellungen entspricht.

Tote Katze

## Zu wenig Jaguar

Hallo! Ich bin echt unzufrieden mit Euch und werde mir Eure Zeitschrift wohl nicht mehr kaufen, wenn Ihr nicht mehr über meinen Jaguar bringt. Ihr (fast die gesamte deutsche Presse) seid Atari-feind-

## Countdown

### Leserhits PlayStation

#### 1. Tekken

(1) 6. Monat **Beat 'em Up** Namco

#### 2. Ridge Racer Revolution

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

#### 3. Wipe Out

(4) 2. Monat **Rennspiel** Psygnosis

#### 4. Worms

(-) 1. Monat **Strategie** Team/Ocean

#### 5. Battle Arena Tohshinden

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

### Leserhits Saturn

#### 1. Sega Rally

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

#### 2. Virtua Fighter 2

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

#### 3. Mystaria

(5) 2. Monat **Strategie** Sega

#### 4. FIFA Soccer '96

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

#### 5. Worms

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

### Leserhits Super Nintendo

#### 1. Donkey Kong Country 2

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

#### 2. Yoshi's Island

(1) 6. Monat **Jump'n Run** Nintendo

#### 3. Chronotrigger

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

#### 4. Breath of Fire 2

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

#### 5. Secret of Evermore

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

### Leserhits Mega Drive

#### 1. NBA Jam T.E.

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

#### 2. Super Street Fighter 2

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

#### 3. Earthworm Jim 2

(-) 1. Monat **Jump'n Run** Shiny Entertainment

#### 4. Fantasy Star IV

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

#### 5. NBA Live '96

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



Saturn-Konvertierungen von Psygnosis-Hits eine Gefahr für die PlayStation-Existenz? Einige Leser meinen "Ja"

lich. In den letzten drei Ausgaben zwei (!) tolle Jaguar-Tests und ein CD-Special. Dafür ein 2-Seiten-Preview von Formula 1 und Panzer Dragoon 2. Ich habe das Gefühl, daß Eure Zeitschrift von Konsolenherstellern aufgekauft wurde. Jetzt kommen bestimmt Eure Gegenargumente, aber denen halte ich entgegen:

1. Es stimmt nicht, daß es nur wenige User gibt. Fragt doch bei der Firma Spielraum nach wieviele Kunden dort wieviele Jaguar-Produkte verlangen.

2. Es gibt auch genügend Spiele. Was haltet Ihr beispielsweise von NBA Jam, Baldies, Myst, Magic Carpet...?

Übrigens gibt es wohl Ende 1996/Anfang 1997 den Jaguar II - Modulschacht und CD-ROM in einem, plus Multimedia und Tastatur. Das Gerät ist viermal so leistungsfähig wie eine PlayStation und billiger als das Nintendo 64. Ihr habt den Jaguar II aber bestimmt schon vor seinem Erscheinen abgeschrieben - danke auch!

**André Pollmann, Berlin**

**Gäh!** Immer wieder das Thema: "Meine Konsole, die ich teuer erstanden habe und deshalb auch gut sein muß, wird von Euch mit Ignoranz bestraft". Zu Deiner emotionalen Entgleisung, daß wir von Konsolenherstellern gesponsort werden, brauche ich wohl nichts mehr hinzuzufügen. Jeder Leser, der unser Heft seit geraumer Zeit kennt, weiß, daß wir stets um Objektivität bemüht sind. Ich bin es zwar leid, daß wir uns immer wieder rechtfertigen müssen, so wenige Jaguar-Titel zu testen, doch um das Thema entgeltlich abzuschließen, sei folgendes angemerkt: Daß wir so wenig Jaguar-Spiele testen, hat nichts mit Atari-Feindlichkeit zu tun, sondern hat zweierlei Gründe: Erstens klappt die Bemusterung durch Atari Europe mehr schlecht als recht, da sie uns immer nur eine Cartridge zur Verfügung stellen (wenn überhaupt) und wir deshalb nur wenige Neuheiten direkt vom Hersteller kriegen. Ein CD-ROM wurde uns zudem nicht vom Hersteller gestellt. Natürlich könnten wir uns die Hard- und Software auch privat besorgen, doch wenn man dem allgemeinen Tenor der Most Wanted-Auswertung glauben schenken darf, interessiert sich nur ein Bruchteil unserer Leserschaft für Ataris Raubkatze. Daher werden wir auch in Zukunft lieber guten Saturn- oder PlayStation-Titeln einen ausführlich Preview widmen, zu Lasten eines Jaguars-Spiels, das eh nur die wenigsten Leser interessieren dürfte. Im übrigen sieht es finanziell nicht sonderlich rosig für den Branchen-Oldie aus. Zahlreiche Entlassungen, angekündigte PC-Konvertierungen sowie der Zusammenschluß mit dem Festplatten-Spezialisten JTS zeigen, daß Atari den Jaguar langsam einschläfert, um sich dem lukrativeren PC CD-ROM-Geschäft zu widmen. Daher ist das Jaguar II-

**Projekt eher im Bereich der bloßen Phantasie anzusiedeln.**

### Unterschriften-Aktion **Mehr RPGs**

Hallo Mega Fun-Team! Eure neu eingerichtete Fragen/Antwort-Ecke im Tips & Tricks-Teil ist eine tolle Idee. Doch nun zum Thema: Ich bin ein sehr großer Rollenspiel-Fan, man könnte mich sogar fast schon als Freak bezeichnen, da ich schon einige Nächte durchgezockt habe. Da mich solche Spiele total faszinieren, finde ich es - entschuldigt bitte den Ausdruck - echt scheiße, daß Nintendo so viele tolle Rollenspiele, wie zum Beispiel Secret of Mana 2 für Amerika und somit auch für Europa aus Kostengründen nicht übersetzen läßt. Ich weiß zwar, daß solche Umsetzungen sehr teuer sind, aber vielleicht könnte man ja eine Unterschriftenaktion "zum Wohle europäischer RPG-Liebhaber" starten, damit uns mehr Spiele dieser Art erreichen - das wäre super.

**Ronny Barth, Ingolstadt**

In Japan gehören RPGs zwar mit zu den beliebtesten Videospiele, in Deutschland hingegen sind Action-Spiele des Zockers liebstes Kind. Der Kreis von Rollenspiel begeisterten Freaks wächst aber hierzulande ständig. Daher halte ich die Idee einer Unterschriften-Aktion für sehr gut. Wende Dich aber direkt an Nintendo. Die Adresse: Nintendo Center, Postfach 1501, 63760 Großostheim

### Insider-Infos **Zu deutsch?**

Hallo! Ich bin seit Anfang an in der Videospiele-Szene mit dabei. Ich fing mit dem VCS 2600 an. In der Zeit danach kamen immer wieder aktuellere Konsolen hinzu. Demzufolge lese ich auch diverse Magazine seit der Erstausgabe. Ich hätte nie damit gerechnet selbst einmal einen Brief an Eure Redaktion zu schreiben, aber es gibt nun doch einen Grund, der seit ungefähr zwei Jahren konstant an Gewicht zunimmt. Um gleich zur Sache zu kommen: Es geht um die Veröffentlichung von Spielen und Konsolen in Deutschland. Mir fiel zunehmend auf, daß Ihr Spiele, die hier noch nicht offiziell erhältlich sind, im regulären Testteil gar nicht erst zulaßt. Ferner haltet Ihr es anscheinend nicht für erforderlich (früher war das noch nicht so!), den japanischen oder US-Termin zu nennen. Ebenfalls bewertet Ihr besagte Spiele nicht bzw. testet sie erst, wenn sie erst offiziell erhältlich sind. Endgültig hat mich aber folgende Stelle dazu bewogen, mich einmal zu Wort zu melden: Laut einer anderen Zeitschrift wird das Nintendo 64 nun auf Mitte Juli '97 verschoben, mit dem Vermerk: "Was bedeutet dies für die europäischen Spieler? Ein weiterer Herbst, ein weiterer Winter ohne neue Nin-

tendo-Konsole?" Mit dieser Aussage stehen alle Videospiele Europas nicht nur als völlig dumm, sondern zusätzlich als organisierte Vollinvaliden da. Bei dieser Flut von Inserenten in sämtlichen Heften ist es ja sogar für den letzten Menschen überhaupt kein Problem an irgendeiner Version eines Spiels oder einer Konsole aus den USA oder Japan zu kommen. Wen interessiert bei diesen Möglichkeiten der deutsche Erscheinungstermin? Als persönliches Fazit kann ich leider nur festhalten, daß sämtliche Magazine alles andere als Insiderhefte sind, was sie anfangs waren. Wird die Tendenz beibehalten, kann man gleich das Club Nintendo-Heft lesen.

### **Kein Absender**

Deine harsche Kritik, bezüglich der gesamten deutschen Magazineszene kann ich nur zum Teil nachvollziehen. Sicherlich hast Du ein Recht zu erfahren, wo man welches Produkt als erstes beziehen kann, doch viel wichtiger, als Erscheinungsdaten anzugeben ist es doch erst einmal über einen interessanten Titel möglichst früh zu berichten, und in punkto Aktualität brauchen wir uns sicherlich nicht vor der Konkurrenz zu verstecken. Wenn Du Dich dann für ein Import-Titel interessieren solltest, genügt doch ein Anruf beim Händler, der eh die aktuelleren Release-Daten hat. Im übrigen geben wir bei vielen Software-News und bei Anfragen in der Mega Mail - soweit möglich - den japanischen Veröffentlichungstermin an. Auch regelmäßige Import-Tests von relevanten Titeln sind bei uns gang und gäbe. Daß wir jedoch Spiele, die in Deutschland erscheinen, klar bevorzugen, ist zum einen eine Politik, zum anderen auch eine Notwendigkeit. Der Großteil unserer Leser interessiert sich in erster Linie für Produkte, die sie eines Tages in einem deutschen Otto-Normal-Laden erstehen können, denn nur die wenigsten ließen ihr Gerät auf Multiformat umbauen. Zum anderen arbeiten wir eng mit den Herstellern zusammen, die es in der Regel nicht sehr gerne sehen, wenn wir irgendeine Import-Version bereits ein halbes Jahr vor dem offiziellen Release testen. Dein Hauptproblem ist schlichtweg, daß Du scheinbar ein absoluter Freak bist und zu sehr von Dir selber ausgehst. Dies zeigt sich vor allem in Deiner völlig überzogenen Aussage, daß es keinen interessiert, wann das Nintendo 64 in Deutschland erscheint.

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

+++ Wofür steht die Abkürzung RPG?

Die Abkürzung RPG kommt aus dem Englischen und lautet ausgeschrieben "Role Playing Game", frei übersetzt Rollenspiel.

+++ Lohnt es sich das 32X zu behalten, wenn man einen Saturn besitzt?

Die Softwareaussichten für den 32X sehen recht trübe aus und fast alle Titel stehen zudem im Schatten von qualitativ hochwertigeren Saturn-Spielen. Von einem Verkauf würden wir dennoch abraten, da man nach dem Preissturz nicht mehr viel Geld für den 32-Bit Aufsatz erhält.

+++ Nennt mir ein paar gute Argumente mit denen ich meine Eltern überreden kann mir eine PlayStation zu kaufen.

"Meine schulischen Leistungen werden sich bestimmt nicht verschlechtern", "Ich werde durch Jobs einen Teilbetrag dazu beisteuern", "Es erscheinen auch eine Reihe von tollen Lernspielen für die Konsole", "PlayStation her, oder ich fresse unsere Katze!!!"

+++ Wo kriegt man günstige Videospieleautomaten her und wieviel müßte ich für einen Sega Rally-Doppelsitzer ausgeben?

Preiswerte Arcade-Platinen erhält man unter anderem bei der Firma Wolfsoft in Neuwied. Ansonsten empfiehlt es sich direkt vor Ort bei Videospielehallen mal anzufragen. Der Traum von einem eigenen Sega Rally-Doppelsitzer ist teuer: Wenn Du überhaupt eine gebrauchte Maschine erstehen wirst, mußt Du sicher zwischen 10.000,- DM und 20.000,- DM hinblättern (die Hydraulik ist sehr teuer).

+++ Gibt es auch Saturn Spiele, die man per Dialog-Kabel gegeneinander spielen kann?

Ja! Das japanische Geschicklichkeitsspiel Gebockers unterstützt als erster Titel das neuartige Saturn-Dialogkabel. Der nächste geplante Zwei-Spieler-Spaß trägt den Titel Virtual-On. Eine Roboterschlacht aus der AM3-Schmiede.

# MEGA FUN im Abo!

Jederzeit  
kündbar!

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

■ Das Videospielemagazin für alle Konsolen und Handhelds. Brandaktuell, kompetent und unabhängig. Auf 100 Seiten ausführliche Spieletests und Software-News aus aller Welt.

■ Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

■ Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

■ Keine der 12 Ausgaben wird versäumt und so erhält man ein lückenloses (Tips-&Tricks-) Sammelwerk.



**Als Dankeschön erhältst  
Du abgebildeten  
Tips&Tricks-Sammelordner.**

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

**JA, ich will das Mega Fun-Abo.**  
(DM 62,-/ Jahr (= DM 5,17/ Ausgabe); Ausland 86,-/ Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich erhalte das MF-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Dazu erhalte ich als Dankeschön abgebildeten Tips&Tricks-Sammelordner (Art.-Nr: 995), den ich in jedem Fall behalten darf, auch im Falle des Widerrufs.

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung:  
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- Gegen Rechnung  
 Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_

3150

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

A  
B  
O  
A  
B  
O

# TEST-SCREEN

Ein grandioses Meisterwerk



**Panzer  
Dragoon Zwei**  
Segas genialer  
Drachenflug  
S. 62

## Mega Drive

Bugs Bunny ..... 80  
Toy Story ..... 81

## PlayStation

A-Train ..... 76  
Adidas Power Soccer ..... 72

Arcade Classic ..... 68  
Final Match Tennis ..... 79  
NBA Live '96 ..... 38  
Psychic Detective ..... 75  
Ran Soccer ..... 74  
Rise 2 ..... 73  
Sidewinder ..... 78  
Stahlfeder ..... 78

True Pinball ..... 70

## Saturn

Baku Baku ..... 68  
College Slam ..... 67  
Darkstalkers ..... 41  
Gebockers ..... 68  
Gun Griffon ..... 66

King of Fighters '95 ..... 61  
Panzer Dragoon 2 ..... 62  
The Horde ..... 69  
True Pinball ..... 70  
WipEout ..... 60



In der Wiederholung kann man jede Aktion aus allen 13 Perspektiven betrachten - nach Geschmack auch spiegelverkehrt

**EA schlägt zurück!**  
Nachdem Sonys Total NBA '96 den Referenzthron bestieg, kontert die renommierte US-Firma nun mit einer 32-Bit-Version ihres Erfolgstitels



# NBA Live '96

## PLAYSTATION

Sportspiel / 1-4 Spieler

**B**asketball hat sich nach Golf- und Fußball-Simulationen mittlerweile zur zahlenmäßig stärksten Konsolen-Sportart gemauert. Lange Zeit konnten die Sportspezialisten von EA mit NBA Live '96 für die beiden 16-Bitter bei uns den Titel "Bestes Basketballspiel" verbuchen, ehe Sony ihnen mit Total NBA '96 den Rang ablief. Das soll sich nun aber ändern: EA werkelte lange und im geheimen an einer entsprechenden Fortsetzung für die Next Generation-Konsole, mit einer der

**Der technische Rahmen kann mit Total NBA '96 nicht mithalten**

Hardware angepaßten Technik und einigen neuen Features. Nach einem packenden Intro, bestehend aus rasanten sowie bildschirmfüllenden FMV-Szenen aus NBA-Spielen und passend unterlegt mit flotte House-Beats, befindet Ihr Euch gleich in einem aufgeräumten Options-Menü, das kaum Überraschungen birgt. Wie schon bei den 16 Bit-Versionen dürft Ihr hier markieren, ob Ihr ein Freundschaftsspiel bzw. Saison-Match absolvieren wollt, oder lieber gleich beim Play Off mitmischet. Erfreulich differenziert dürft Ihr des weiteren das Regelwerk verändern und somit festlegen, ob Ihr es lieber

actionbetont oder simulationslastig mögt. Als Wunsch-Team stehen Euch dank offizieller

Lizenz sämtliche NBA-Mannschaften zur Auswahl, deren einzelne Korbwerfer Ihr auch



**Christoph:** NBA Live '96 empfehle ich vor allem Basketball-Neulingen und solchen Spielern, die sich mit anstrengender

Verteidigungsarbeit nicht anfreunden können. Der Grund dafür sind die von Ulf bereits erwähnten Features: Das einfach gehaltene Gameplay, die schnell zu erlernende Steuerung und die vom Computer übernommenen Teamgefährten, die ihre Defensiv- und Offensivaufgaben prompt und solide erledigen. Nennenswert ist zudem, daß durch die etwas entfernte Perspektive das Spielfeld übersichtlich ausfällt, was einen guten Überblick über das Geschehen unter den Körben gibt.

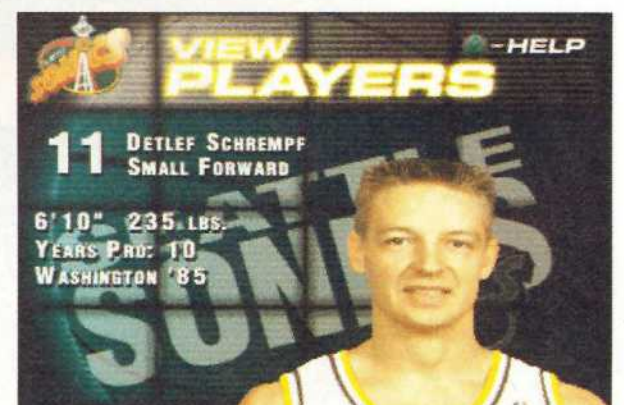
Beim schnellen Vorpreschen eines Spielers jedoch kann es schnell passieren, daß durch den Kammerschwenk etwas Verwirrung entsteht, da der ballführende Spieler sich mitunter im Spielfeld aus statt vor dem gegnerischen Korb wiederfindet. Abstriche gegenüber Total NBA '96 müssen neben der Grafik auch in puncto Sound gemacht werden. So fehlen die bekannt ausführlichen Kommentatorbeiträge nahezu vollständig. Das Publikum hält sich außerdem mit einem geringen Geräuschpegel im Hintergrund und zeigt nur bei Korberfolgen oder Blocks Emotionen. Der Spielspaß wird dadurch zwar kaum gemindert, jedoch kann sich NBA Live '96 nicht auf Platz 1 der Basketballspiele setzen.



Beim Players Trade sind interessante Spieler-transfer-Geschäfte möglich



Der Anflug auf das Stadion sieht durch eine Spiralen-Kamerafahrt beeindruckend aus



Jeder NBA-Star wird beim Player Rooster näher vorgestellt



Bei der vertikalen Ansicht stört das Umschwenken der Grafik um 180 Grad, sobald der Ball das Team wechselt



Nach der Halbzeit werden die Top Performance-Spieler abgebildet



Grafisch bescheiden aber sehr übersichtlich: Die Sky-Perspektive

im Player Rooster samt Digi-Bild studieren könnt. Wer sich noch vor Spielbeginn als Manager oder Trainer betätigen möchte, darf durch Transfer-Geschäfte und individuelle Zusammenstellung der Mannschaften an seinem maßgeschneiderten Dream-Team basteln. Danach geht es in die große US-Sportarena, die durch die "Virtual Stadium"-Technologie realisiert wurde, sprich die dreidimensionale Arena kann aus jedem erdenklichen Winkel betrachtet wer-

### Schnelle Kombinationen sind angesagt: Die Computerspieler verteidigen sehr gut

den. Daraus entstanden 13 unterschiedliche Perspektiven (isometrisch, Seitenlinie, vertikal, Kameraschwenk von der Mittellinie aus sowie versetzte Vogel-Perspektive), die jederzeit im Pausen-Menü anwählbar sind. Wer Total NBA '96 von Sony kennt, wird bei

seinen ersten Angriffsbemühungen zunächst überrascht sein, wie vergleichsweise klein die Sportler-Sprites ausgefallen sind. Im Gegensatz zum Konkurrenten wirken die Sprites eher zierlich und zeichnen sich durch feine Texturen und weiche Farbübergänge aus, während die Bewegungsabläufe "auf der Skizze" entstanden sind. Ihre Aktionsmöglichkeiten litten darunter allerdings nicht: In der Offensive geht Ihr mit wenigen Tasten auf Korbjagd: Werfen, Passen sowie mit der vorderen R-Taste Sprinten reichen aus, um die Abwehr zu überli-



NBA Live '96 bietet wieder eine Reihe von ausgefallenen Dunk-Variationen



**Ulf:** Tja EA, aus dem Referenz-Titel wird leider nichts. Hauptgrund: Im Vergleich zur Konkurrenz wirkt die 32 Bit-Fortsetzung

technisch einfach zu bieder. Während bei Sonys Total NBA '96 riesige Polygon-Recken und feinste Motion Capture-Technik für ein authentisches Spielgefühl sorgen, wirken EAs kleine Basketball-Recken dagegen regelrecht kümmerlich. Vor allem die unfreiwillig komisch wirkenden Lauf-Bewegungen und einige nicht logische Kollisionsabfragen (nach einem Schupser in der Sprungphase "legt sich der gefoulte Spieler in die Luft") sorgen für Einbußen bezüglich der Atmosphäre. Die Spielbarkeit ist indessen sehr gut: Die Steuerung ist einfach zu erlernen und auch mit dem Gameplay kommt man schon nach wenigen Minuten zurecht. Pässe finden fast immer ihre Anspielstation und in der Defensive klappen die Steals und Schups-Einlagen dank guter Übersicht ausgesprochen gut. Ein Lob gilt zudem den computergesteuerten Spielern, die Gegner und Raum sehr klug abdecken, so daß die Körbe schnell herausgespielt werden müssen. Hätte EA das Game mit einer spektakuläreren Technik präsentiert (Motion Capture-Verfahren!) wäre sicherlich noch mehr drin gewesen.

MIDWEST DIVISION	W	L	GB
HOUSTON	5	0	-
SAN ANTONIO	5	0	-
UTAH	5	3	1.5
DALLAS	1	1	2.5
MINNESOTA	0	1	3.0
VANCOUVER	0	1	3.0
DENVER	0	2	3.5

Beim Saison-Modus könnt Ihr Euch auch einfach zurücklehnen und durch die "Simulate"-Funktion die Ergebnisse der Paarungen vom CPU errechnen lassen



Spielwitz ist gefragt: Die Computerspieler decken die Räume stets geschickt ab

sten. In der Defensive stehen Euch mit einem Sprungblock, dem "Steal" sowie einem unfreundlichen Schupser (wird oftmals mit Freiwürfen geahndet) ein gut ausgestattetes Repertoire an Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Der Spielablauf wird dabei stark vom Computer unterstützt. Spielt Ihr beispielsweise einen frei unter dem Korb stehenden Mitspieler an, steigt er bereits während des Passes hoch, um den Gummiball direkt zu versenken (eine Art "One-Timer"). Strategie kommt zudem durch die hinteren L- und R-Tasten ins Spiel: Während des Spiels dürft Ihr auf zuvor festgelegte Taktiken (z. B. Full Court Pressing, Spezialisierung auf drei Punkt-Würfe) zurückgreifen und somit individuell auf die jeweilige Spielphase reagieren, was allerdings eine reine Erfahrungssache ist.



Freiwürfe werden durch das bekannte Zielkreuz erzielt, indem Ihr zweimal gezielt abstoppt - der Spielraum beim Timing ist großzügig

## Im Vergleich



### Total NBA'96

**Grafik:** Klarer Pluspunkt für Sony. Die Polygon-Spieler sind größer, sehen athletischer und individueller aus als beim EA-Konkurrenten. Größter Vorteil: Durch die Motion Capture-Technik wirken die Animationen äußerst realistisch.

**Sound:** Auch dieser Punkt geht an Sony: Quietschende Turnschuhe, "We Will Rock You"-Gestampfe und kleine Hip Hop-Einlagen. In der virtuellen Halle kommt dank vielfältigerer Sounduntermalung eine bessere Atmosphäre rüber. Ein eloquenter Kommentator gibt zudem immer seinen Senf dazu.

**Spielbarkeit:** Kluge Mischung aus Action und Simulation mit geschickt agierenden Computerspielern. Die Spielgeschwindigkeit liegt über der von NBA Live'96. Profis und Anfänger werden dieses Produkt gleichermaßen lieben.



### NBA Live'96

**Grafik:** Die Sprites wirken etwas unteretzt und variieren vom Aussehen her nicht so stark wie beim Rivalen. Die Bewegungsabläufe wirken zudem nicht übermäßig flüssig und realistisch. Abzüge auch bei der Präsentation: Simple Statistiken statt aufwendiger FMV-Zwischensequenzen. Das Stadion wurde allerdings schön in Szene gesetzt.

**Sound:** Die Zuschauer-Kulisse jöhlt in unterschiedlicher Lautstärke, irgendwelche Zwischengesänge gibt es aber nicht zu hören. Dafür dröhnen aber coole House- und Hip Hop-Beats aus den Stadion-Boxen (mit einem schönen Hall-Effekt). Schwach: Keine Live-Kommentierung.

**Spielbarkeit:** Sehr übersichtlich und dank einfach gehaltener Steuerung schnell erlernbar. Die Computer-Spieler unterstützen Euch durch geschicktes Stellungsspiel zudem stark beim Korbwerfen. Keine der insgesamt 13 Perspektiven ist jedoch perfekt spielbar, da das Scrolling teilweise nicht mitkommt.



Treibende House-Beats und schnelle FMV-Sequenzen zeichnen das knapp eine Minute lange Intro aus



### TEST PLAYSTATION

**HERSTELLER:** ELECTRONIC ARTS  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** APRIL  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT BIS MITTEL  
**LEVELS:** ALLE NBA-TEAMS  
**BESONDERHEITEN:** MULTITAP  
**CA. PREIS:** 89,- DM  
**MUSTER VON:** ELECTRONIC ARTS





# Darkstalkers

Bunte Cartoon-Grafik und ungewöhnliche Charaktere im traditionellen Bitmap-Gewand - Capcoms neuester Konsolen-Klopfer ist ein technisches Highlight im Bereich der 2D-Spiele

**SATURN**

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Wer in der letzten Ausgabe der Mega Fun die Previews gelesen hat und schon ganz heiß auf das Prügelspiel Vampire Hunter - Darkstalkers Revenge wurde, ist bei dem vorliegenden Test keineswegs im falschen Märchen: Für den deutschen Markt wurde der Name in "Darkstalkers" geändert, das Spiel ist - Capcom sei

**Die spektakuläre Grafik und das gute Gameplay sind sehr überzeugend**

Dank - mit der Japanversion identisch. Entgegen dem momentanen Trend, 3D-Klopfspele auf den Markt zu bringen (Virtua Fighter, Tekken, Toshinden, etc.), hält sich Capcom an die gute alte 2D-Tradition - wie schon zuvor mit Street Fighter Zero und X-Men. Nur sind es diesmal nicht Ken, Ryu und Konsorten, oder die Helden der obengenannten Marvel Comicserie die in die Arena geschickt werden, nein, abgefahrene Wesen aus der Schattenwelt ("Darkstalkers") finden sich auf der Bildfläche Eures Monitors zum Duell ein. Wer Street Fighter kennt (und wer tut das nicht!), kennt auch schon viel von Darkstalkers: Zu Beginn des Spiels wählt Ihr einen von insgesamt 14 Charakteren. Wer zuerst zwei Kämpfe in



Dracula, alias Demitri, wetzt im Vorspann seine Zähne

Folge gewinnt, kommt in die nächste schwerere Runde. Wer zwei Joypads besitzt kann selbstverständlich auch gegen einen menschlichen Mitspieler antreten. Es gibt jede Menge Special Moves und Combos (wobei ein Großteil mit altbewährten Street Fighter-Tastenkombinationen ausgeführt wird), und auch der Super-Special-Balken wurde übernommen. Das Innovative bei Darkstalkers liegt nicht im Spielprinzip, sondern in der Darstellung der Charaktere und deren Kampftechniken: So gibt es



Donovan gehört zu den zwei brandneuen Charakteren des Sequels



**Christoph:**

Noch vor einem Jahr wäre Darkstalkers so beeindruckend gewesen, daß man es, wie einst Street Fighter II auf dem Super Nintendo, bis zum Abwinken gehyped und ein ganzes Sommerloch damit hätte füllen können. Und im Vergleich zum gegenwärtigen Street Fighter Zero hat Darkstalkers technisch gesehen die Nase vorn. Die Steuerung und das Gameplay sind brillant wie bei Street Fighter, die Gra-

fik ist aber mindestens eine Kategorie besser. Allein die flüssige Animation der Riesensprites und des Hintergrundes gleichzeitig, dürfte die Leistungsfähigkeit des Saturns an die Grenze des Machbaren getrieben haben. Ich persönlich würde - müßte ich mich für eines der beiden Spiele entscheiden - Street Fighter wählen, da mir bei Darkstalkers schon fast zu viel auf dem Bildschirm los ist. Wer aber auf galaktische Blitze, beeindruckende Grafikeffekte und spektakulär in Szene gesetzte Bildschirm-Fights steht, trifft mit Darkstalkers die bessere Wahl.



Wenn die Mumie Anakaris ihren "Sarkophag-Regen" einsetzt, wird sie ihrem Spitznamen "Der Plattmacher" mehr als gerecht

etwa einen Frankenstein-Verschnitt Namens Victor, die Yeti-Mutation Sasquatch oder die Mumie Anakaris, die ihren Sarkophag gleich mit in die Arena nimmt. Auch die riesigen Special Moves sind in dieser Form noch nicht dagewesen: Der Schönling Donovan kann einen Riesenfuß herbeizaubern, der die Hälfte des Bildschirms einnimmt und den Gegner gnadenlos zermalmt. Die zierliche Lei Lei geht mit ihren Kontrahenten nicht gerade zimperlich um: Mit einer langen Eisenkette kann sie



Frei nach der Devise "Cold as Ice" kühlt der aus der Arktis stammende Sasquatch die hitzigen Gemüter seiner Kontrahenten ab



Wer überdimensionale Füße besitzt trifft seine Gegner garantiert und vor allem schmerzhaft ...





**Guido:** Mit Darkstalkers bringt Capcom wieder einmal ein Prügelspiel auf den Markt, das es mit bekannten Beat

'em Ups wie X-Men oder Street Fighter leicht aufnehmen kann. Auch hier wird von den Programmierern konsequent der altbewährte Comicstrip-Stil verwendet. Ebenfalls sorgen die abwechslungsreichen und schaurig-lustigen Hintergrundbilder für eine vertraute Atmosphäre. Weiterhin begeistert das ausgewogene Charakterdesign, das mit 14 skurrilen und abgedrehten Figuren aufwartet. Alle Kontrahenten verfügen über teilweise bildschirmfüllende Special Moves, die jeden Fan des Genres aufgrund der Abstraktheit in Verzückung bringen werden. Beispielsweise der Pharao in Mumiengestalt, der seine Gegner mit Sarkophagen plättet oder mit Bandagen einwickelt, um ihnen dann den Garaus zu machen. Beim Zocken wirken sich die spektakulären und explosiven Special-Moves mitunter negativ aus, da die Kampfarena unübersichtlich wird. Nichtsdestotrotz ist Darkstalkers eine Knochenbrecherei nach bewährtem Rezept die mächtig Laune macht.



Während die Siegerin triumphiert, streckt der am Boden liegende Verlierer alle Viere von sich

sich jederzeit am oberen Bildschirmrand festklammern, sich hin und herschwingen und den unvorsichtigen Feind wie eine lebendige Abrißbirne von den Füßen kegeln. Jeder Kämpfer hat seine Eigenheiten, und für jeden Kämpfer gibt es eine eigene Hintergrundgrafik, die umfangreicher animiert ist als bei den anderen Capcom-Prüg-

lern. Auch das ganze Drumherum läßt sich großzügig einstellen: Wer bei der Normalge-

### Altbewährtes Spielprinzip in neuem Gewand

windigkeit einschläft, aktiviert eine der vier Turbostufen; wer gegen einen stärkeren

menschlichen Gegner antritt, kann im Handicap-Menue eine der acht verschiedenen Einstellungen wählen und die Fähigkeiten einander angleichen. Außerdem kann eine Autoguard-Funktion aktiviert werden, die vor allem Anfänger nutzen, um sich auf das Ausführen der Special Moves konzentrieren zu können.



Übung ist alles: Special Moves führen zu imposanten Ergebnissen



Im Intro-Bild sieht Ihr die Prügler noch in einem harmonischen Gruppenbild



Mit ihren Special-Moves sorgt die katzenhafte Felicia für außergewöhnliche Explosionen

### TEST SATURN

**HERSTELLER:** CAPCOM  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** MAI  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT BIS SCHWER  
**LEVELS:** 14 KÄMPFER  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** EIGENIMPORT





# HELP-SCREEN

Help-Inhalt

## Tips & Tricks 5/96

### PlayStation

Alien Trilogy (US) .....	2
Criticom .....	2
Johnny Bazookatone .....	3
Novastorm .....	3
Street Fighter Zero (JP) .....	14
Viewpoint .....	3

### Saturn

Sega Rally .....	2
Street Fighter Zero (JP) .....	14

### Super Nintendo

Donkey Kong Country 2 .....	2
Earthworm Jim 2 .....	3
The Mask .....	2

### Mega Drive

Batman Forever .....	3
Comix Zone .....	3
Earthworm Jim 2 .....	14

## Players Guide 5/96

### Super Nintendo

Breath of Fire 2 .....	4-9
------------------------	-----

### PlayStation

Discworld .....	10-13
-----------------	-------

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

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

Gesamt DM \_\_\_

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

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

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

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag**  
**Leserservice**  
**Postfach**  
**90327 Nürnberg**

Name .....

Straße .....

PLZ, Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

## JETZT SAMMELN!

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



## VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS!!!

Saturn

# Sega Rally

Ghost Car

Startet das Spiel und geht in die Time Attack. Wagen und Strecke wählen und "3 Laps" aufleuchten lassen. Nun die **X- und Z-Taste** gedrückt halten und **C** betätigen. Schon ist es da, das Ghost Car. Versucht, mit ihm schrittzuhalten!



PlayStation (US)

# Alien Trilogy

Levelanwahl

Kaum auf dem Markt und schon eine Levelanwahl parat. Wir geben als Paßwort **GOLVL** ein. Dabei beachten, daß die Null und nicht das "O" benutzt wird. Dann hängen wir für die Level die Ziffern 01 bis 34 an. Für den Abspann wird die 35 gebraucht. Nun auf **"Quit"** und der gewünschte Level steht uns offen. Die Alien-hatz kann beginnen.



Let's kick some Aliens!

Super Nintendo

# Donkey Kong C. 2

50 Leben

Yooah! Der erste, der uns verraten konnte, was wir im Cheatmenü von Donkey Kong Country 2 aktivieren können, war Robert Kurtanjek aus Stuttgart.

Wir suchen uns einen freien Speicherplatz und gehen in die Spieloptionen.

Zweimal jeweils fünfmal **1** drücken, dann **Y, A, Select, A, 1, 1, A, 1**.

Diddy lacht auf und wir ebenso, da wir das Spiel nun mit 50 Leben antreten!

Und Robert wird sich bald wie Tarzan fühlen, da seine Staude Bananen schon auf dem Weg ist. Wir hoffen, daß wir 'mal ein Foto von Dir und den Schalenfrüchten bekommen.



# Tip des Monats

## Gewinnt DM 500,00

Unsere monatliche "werfen wir 'nen Gutschein über 500,- DM von Theo Kranz Versand Würzburg unter das Mega Fun-Volk"-Aktion, dürfte dieses Mal Alexander Zwack aus Fürth reichlich Softwarenachschub ermöglichen. So, nachdem Ihr ja alle schon lange wißt, daß Ihr immer leserlich schreiben sollt, noch etwas in eigener Sache. Falls Ihr Fragen zu Spielen haben solltet, könnt Ihr uns natürlich schreiben. Wir werden versuchen, Eure Fragen in der Frage & Antwort-Ecke zu lösen. Wir haben leider nicht genug Zeit, Euch direkt zurückzuschreiben (so leid uns das auch tut). Sollten Eure Fragen keinen Aufschub dulden, wendet Euch bitte an die Hotline (Beachtet bitte daß nur noch im April die Hotline Mittwochs von 19-20 Uhr erreichbar ist! Ab dem Mai findet die Hotline nach Ansage statt und zwar dieses mal am 19.05. von 14-18 Uhr! Die nächsten Termine entnehmt Ihr bitte immer dem "Tip des Monats"-Kasten!). Unsere Anschrift lautet: Redaktion Mega Fun, Kennwort: Helpline, Pleicher Schulgasse 2, 97070 Würzburg.



Super Nintendo

# The Mask

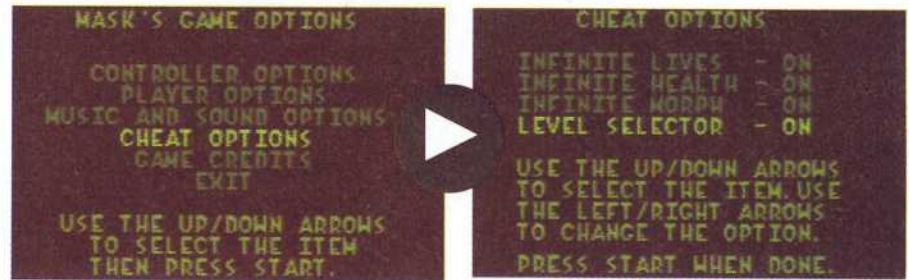
Cheatmenü

Gebt im Optionsmenü folgendes ein:

**A, B, X, Y, L, R, L, A, B.**

Im nun anwählbaren Cheatmenü lassen sich einige feine Sachen einstellen.

Ein Dank an Rainer Wein aus Stuttgart,



PlayStation

# Criticom

Rank-Codes

Für die US-Version von Criticom erst einmal die Rank-Codes. Einfach eingeben und weiterzocken. Die ersten vier Buchstaben sind für Rank 2, die nächsten vier für Rank 3 (irgendwie logisch).

- DAYTON: ..... SIER/ETER
- DELARA: ..... PHAN/KING
- DEMONICA: ..... GONE/WORL
- EXENE: ..... SPHE/WING
- GORM: ..... CHAM/MARV
- S.I.D.: ..... ODTN/BATM
- SONORK: ..... PLAY/CHRO
- YENJI: ..... SPID/STAR

PlayStation

## Novastorm

Levelanwahl

Nachdem man mindestens 1000 Punkte erreicht hat, läßt man sich abschießen. Als Namen in der Rangliste, gibt man nun **TWIRLY\_** ein (Leerzeichen nicht vergessen!). Nun erscheint im Titelbild eine weitere Option, die uns eine Levelanwahl eröffnet.



PlayStation

## Johnny Bazookatone

Unverwundbarkeit / Levelanwahl

Von Mischa Hildebrand aus Bergkamen stammen die zwei Paßwörter, die uns zum einen Unverwundbarkeit beschern und zum anderen eine klasse Levelanwahl eröffnen.

Unverwundbarkeit: .....**PILCHARD**Levelanwahl: .....**KRISTIAN**

Super Nintendo

## Earthworm Jim 2

Levelanwahl / Tagestip / Energie auffüllen

Von Robert Stegner aus München stammen diese beiden Cheats:

Levelanwahl (bzw Überspringen):

Im Pausenmodus **Select, B, X, A, A, X, B, Select** drücken.

Energie auffüllen:

Im Pause-Modus **X, Select, X, B, X, Select, X, A** eingeben.

Und wir geben Euch auch noch einen Tip mit und zwar den Tip des Tages. Drückt im Pausenmodus

**Y, A, B, B, A, Y, A, B.**

Groooovy!



Mega Drive

## Comix Zone

Unverwundbarkeit / Levelanwahl

Mit den zwei folgenden Cheats dürfte der Schwierigkeitsgrad von Comix Zone auf die Stufe Null sinken.

**Unverwundbarkeit:** Wählt unter den Optionen die Jukebox an und drückt bei folgenden Musikstücken die C-Taste:

**3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11.**

Habt Ihr es richtig gemacht, vernehmt Ihr ein bestätigendes "Oh, Yeah!". Startet das Spiel normal und siehe da, Energieverluste gehören der Vergangenheit an.

**Levelanwahl:** Bei der Jukebox mit der C-Taste die Musikstücke **14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6** anwählen, wieder bestätigt uns ein "Oh, Yeah!" die richtige Eingabe. Nun können die einzelnen Seiten unter den Musiknummern 1 bis 6 per C-Taste angewählt werden.

Also Ausreden, daß die Welt nicht gerettet werden kann, werden nicht mehr akzeptiert!

PlayStation

## Viewpoint

Unverwundbarkeit

Um bei diesem ultraschweren Ballerspiel doch auch einmal etwas mehr von den Levelabschnitten zu Gesicht zu bekommen, geben wir den Cheat, den uns Alexander Zwack aus Fürth zusandte, ein.



Wir gehen brav in den Pause-Modus und drücken nacheinander:

**○, ○, ○, ○, △, ×, ○, ○, ○, ○, LI, RI, Select.**

Haben wir das geschafft, dürfen wir uns nun unendlicher Unverwundbarkeit erfreuen.

Mega Drive

## Batman Forever

Cheatmenü

Und im Auftrag von Recht und Gerechtigkeit hier noch ein Tip für alle Fledermäuse und Gummifetischisten von Robert Stegner aus München.

Um die Mission erfüllen zu können, gebt im Startscreen

**○, ○, ○, ○, A, B** ein. Es öffnet sich ein mehr als hilfreiches Cheatmenü, in dem man ein paar feine Sachen einstellen kann.

Somit dürfte wohl die ultimative Weltrettung angesagt sein.



Super Nintendo

# Breath of Fire 2

Players Guide

**Nachdem wir uns in der letzten Ausgabe reichlich in Ryus Welt umgeschaut haben, wollen wir uns diesen Monat die restlichen Shamanen besorgen und das Spiel beenden...**

Unsere nächste Herausforderung besteht darin, Spar den Grassman zu finden. Dieser soll sich im Zirkus, der mittlerweile in **Tunlan** gastiert, befinden. Wir stellen die Gruppe Ryu, Sten, Katt und Jean zusammen und marschieren zunächst Richtung **Sima Fort**. Die Party wird in einen Frosch verwandelt und wir springen südlich von Sima Fort in das Gewässer oder überspringen die Landmassen. Kommen wir an den Wäldern nicht mehr vorbei, schlagen wir den Weg nach Osten ein. Bald darauf taucht **Whale Cave** auf. Nachdem die Kinder so verzweifelt darum bitten, kaufen wir uns eben ein paar Kekse und reden danach mit dem Mann. In der Höhle angekommen, setzen wir Katt an die Gruppenspitze. Per Y-Taste zerschlagen wir den Bretteneingang. Wir begegnen Maiyuru, der uns etwas vom Adams Apple erzählt. Nun müssen wir natürlich das Innere des Wales erkunden, etliche Kämpfe bestreiten und alle Truhen leerräumen. Das Gaumenzäpfchen am Anfang wird von Katt beklopft. Sind wir im Raum mit den drei Ausgängen angekommen, marschieren wir erst durch den rechten Gang. Zurückgekehrt, wandern wir durch den mittleren Gang. Der linke Durchgang ist nicht passierbar und entpuppt sich auch im nächsten Abschnitt als Sackgasse! Also wieder zurück, und den mittleren genommen. Wabblige Durchgänge "überzeugen" wir mit Hilfe von Katt und der Y-Taste, uns durchzulassen. Wir treffen auf eine Steinstatue, deren Name Munmar ist, und die

uns in den ewigen Schlaf schicken will. Denkste - nach einigen Attacken ist sie bezwungen! Wir begeben uns wieder zum Anfang der Höhle, wo das Gaumenzäpfchen ist. Katt klopft höflich an und der Wal Grandpa erwacht. Er schickt uns zu Munmar, um seine Glocke in Empfang zu nehmen. Sobald wir diese haben und an einem Strandstück stehen, dürfen wir ihn mit der Y-Taste herbeirufen. Mit Hilfe der A-Taste bringt er uns nun an jedes gewünschte Ziel. Wir umschiffen die Kontinente und statten **Tunlan** einen Besuch ab. Dort wird erst einmal die Armory geplündert.

Nun erkunden wir mit dem Wal das Meer, wodurch sich die Spielkarte vervollständigt. Ein kurzer Abstecher nach **Township** zeigt uns, daß wieder ein paar Häuser bezugsfertig sind. Holen wir also erst einmal Surfy aus der Hud, östlich der Tagwoods, ab. Sie spielt unsere Hausbank. Mit unserem schwimmenden Untersatz begeben wir uns nun zur südlichen Wüste des Ostkontinents (**Oasis**). Im Wüstensand ist bei genauer Betrachtung ein ovales Stück zu erkennen. Dort kehren wir ein und erfahren von den Geistern, daß Bleu ausgegangen ist. Wo sollte sich ein Magier wohl aufhalten? Die Magic School in **Hometown** birgt für uns die Antwort... Im ersten Stock also die Schüler ausquetschen. Bleu zeigt uns nun seine wahre Gestalt (die Hinweise der Schlangeng lady beziehen sich auf den ersten Teil von Breath of Fire). Bleu tritt unserer Party mit Level 35 und exzellenten Zaubersprüchen bei. Solche Mitstreiter begrüßen wir selbstverständlich freudestrahlend.

O.K. - der Grassman wird gebraucht. In **Tunlan** die Truppe ausrüsten und rein in den Zirkus. Wir führen unsere Gespräche. Nun reisen wir nach **Capitan** und bilden die Gruppe Ryu, Nina, Rand und Bow. Locher, den Maler, laden wir zur Stadtverschönerung ein. Dann geht es zu den Monster Hunttern. Die Hütte können wir nur tagsüber betreten. Neugierig, wie wir sind, lesen wir das Tagebuch durch und stapfen anschließend in den Wald. Es kommt zum Kampf mit Algernon & Co, den wir mit Ryus Dragon-Zauber sowie Ninas Power-down- und Def.-Down-Zaubern bestreiten. Die anderen Beiden halten Ryu und Nina mit Cure 2-Zaubern am Leben bzw.

frischen Ryus Magie-Punkte auf. Alle Angriffszauber lassen wir auf Algernon ab. Ist der Sieg unser, ernten wir die Owl-Fruits und erholen uns in Capitan.

Mit dem Wal schippern wir nun zur **Sea Cave**, welche sich bei der Brücke, südlich von **Coursair**, versteckt. Diese Höhle hat es in sich: Heftige Monster-Attacken schlagen uns entgegen. Zuerst in den linken Durchgang, dann aber gleich durch den rechten. Dahinter treffen wir auf drei Zwerge. Die Kohle, die diese für Informationen oder Uparupa-Lockfutter haben wollen, können wir uns sparen (dafür haben wir ja die aktuelle Mega Fun). Wir kommen nun in einen Höhlenabschnitt mit mehreren Uparupa-Verstecken. Wir legen eine Owlfruit vor einen Eingang und entfernen uns so weit davon, bis die scheuen Tierchen sich die Frucht holen kommen. In dem Moment, in dem das Uparupa die Frucht mit seinem Körper verdeckt, schlagen wir zu: Es kommt zum Kampf! Attakieren, heißt hier die Devise. Wir schicken eines nach dem anderen in die ewigen Jagdgründe! Das wiederholen wir solange, bis sich eines der Tierchen fangen läßt. Natürlich zeigen wir Tierliebe und lassen es wieder frei. Als Dank erhalten wir ein tolles Busterschwert für Ryu.

Raus aus dem Höhlenabschnitt und gleich wieder zurück. In der Schatzkiste ist jetzt noch ein Rüstungsgegenstand zu holen. Nun schwimmen wir mit unserem Wal nach **Tunlan**: ab in den Zirkus. Dort erfahren wir, daß der Grassman von einem Dämon gefressen werden soll. Nun reden wir mit dem Mann vor dem Zirkuskäfig. Geld, oder Uparupa, fordert er! Denkste - außer Prügel kriegt er gar nichts. Er verwandelt sich in den M.C. Tush. Ryus Ice Dragon-Zauber hilft ungeheuer dabei, ihn zu bezwingen. Spar schließt sich uns daraufhin an. Er erzählt etwas über den großen weißen Baum, namens Asap. Wir sehen uns ein wenig in Tunlan um und reisen dann zum **Whale Cape**.

Jetzt durchforsten wir (mit Spar an der Gruppenspitze) den großen Wald. In seiner Mitte ragt ein großer, einzelner Baum heraus - er ist unser nächstes Ziel. Er schickt uns zurück nach Tunlan. Dort sprechen wir mit dem Mann, der jetzt auf dem





Platz steht. Er erzählt uns, daß wir zur Überwindung der Sprachbarriere die "Famous Flute" aus **Highfort** benötigen. Also mit Sten die Stadt der Affen betreten. Sten stellt sich seiner Vergangenheit und wir haben nichts besseres zu tun, als in den Thronsaal zu gehen. Kurz danach werden wir in eine Falle gelockt. Nun übernehmen wir wieder Sten. Zuerst werden die Truhen im Keller geplündert, dann gehen wir Richtung Thronsaal. Turbo stellt sich in den Weg und wir sind gezwungen, ihn zu bekämpfen. Haben die beiden ehemaligen Freunde sich ausgetobt, erfahren wir wie es weitergeht.

Die Prinzessin muß befreit werden! Turbo erklimmt den Turm und wir den linken Weg (aber erst im Turm speichern und von der Quelle trinken!). Wir kämpfen uns nach oben... In der Halle, in der wir die anderen drei gefangenen Partymitglieder sehen können, benutzen wir die zweite Treppe von rechts. Im nächsten Raum durchlaufen wir die mittlere Türe. Teleporter benutzen und dann in den Gängen die Truhen leeren. Automatisch begegnen wir Shupukay, der uns zu unseren Freunden ins Verlies schickt. Wir fliehen gemeinsam und kämpfen uns nach oben durch (in dem Raum im 2. Stock den Teleporter benutzen!). Oben befinden sich drei Teleporter. Der linke bringt uns zurück in den Raum mit der Quelle (im zweiten Stock) der rechte hinunter ins Schloß und der mittlere zu Turbo, zu dem wir wollen. Dem Kraftfeld, das uns am Weiterkommen hindert, rücken wir mit permanenten Attacken zu Leibe. Kurz darauf treffen wir auf Shupukay. Wir zwingen ihn nieder und müssen daraufhin aus dem einstürzenden Schloßteil fliehen. Als Dank für unsere Rettungs-

## Kochkurs à la Breath of Fire 2

In Township reichen wir dem Koch folgende Items zum Brutzeln:

Frizbee + Frizbee	=	Dinker (+ Agil.)
Frizbee + Shave Ice	=	Luck Candy (+ Luck)
Frizbee + F.Spice	=	Luck Candy (+ Luck)
Frizbee viermal	=	Biscuit (HP komplett auffüllen)
Shave Ice + Shave Ice	=	GutsBl (+ Guts)
Shave Ice dreimal	=	Power Food (+ Strength)
Shave Ice + F.Spice	=	Luck Candy (+ Luck)
F.Spice + F.Spice	=	MisoSoup (+ Wisdom)

Drei der zusammengebrauten Aufputzmittel werden hervorragend zu einem Goldbarren gekocht. Dieser läßt sich klasse für 6000 Coins verkaufen. Einkauf = 600 Coins / Verkauf = 6000 Coins, somit lassen sich selbst kleine Geldvorräte verzehnfachen.

aktion erhalten wir von der Prinzessin die "Famous Flute". Turbo begleitet uns aus dem Schloß. Zurück nach **Tunlan**...

Die Einwohner der Stadt können wir jetzt verstehen. Also fleißig Konversation betreiben und ab ins Schloß. Dort treffen wir El, den wir als Wache für Township aufnehmen. Nun in das Schlafgemach ihrer Hoheit. Ged, der Magier, muß gefunden werden, sowie Abhilfe für die Fettleibigkeit dieser Blaublütigen geschaffen werden! Für diese Aktion nehmen wir Katt und Sten in der Gruppe auf. Also, mit unserem Wal-Express zum **Doctor's Island** und in den Höhlenanlagen Ged aufsuchen. Nachdem der alte Doctor nur an holder Weiblichkeit Interesse zeigt, stellen wir Katt an die Gruppenspitze. Dem Magier scheinen die Hormone durchzudrehen und er will unsere Katt abknutschen. Falsch gedacht - mit Dresche wird er überredet! Nun zurück nach Tunlan, zu ihrer fettleibigen Hoheit. Der Diätzauberer stellt leider eine Besessenheit fest. Tja, und wieder müssen wir ran!

Wir werden mit Post zurück zu seinem Assistenten geschickt. Der Zauberlehrling erklärt uns nun genau, was zu tun ist. Wir merken uns das Aussehen des Mushrooms ganz genau und erklimmen mit Sten den Berg (das Leerräumen der Truhen versteht sich ja von selbst!). Haben wir den Pilz in den Händen, werden wir automatisch zum Assistenten zurückgebeamt. Er überreicht uns alles Nötige für unsere Aufgabe in Tunlan. Dort erneut eingetroffen, schickt uns der Magier doch glatt zur Prinzessin hinein. Und zwar zur Hemoglod-Bekämpfung. Da dieses Gemetzel einige Zeit in Anspruch nimmt, sollten wir eine schlagkräftige Truppe zusammenstellen. Ryu, Rand, Sten und Bow bilden hierbei die allererste Kampfelite. Nun heißt es, die vier Fettzonen zu entmonstern. Regelmäßiges Benutzen unseres Monsterdetektors aus dem Inventar, hilft uns festzustellen,

welche Räume gesäubert sind. Ist einer der vier Bezirke entfettet, werden wir darüber regelmäßig von Ged informiert. (Wir machen uns also erst einmal eine Kanne Kaffee bzw. legen uns eine Tüte Chips parat. Der Dungeon dauert und dauert...)

Gut, haben wir das hinter uns, dürfen wir uns an der Schatztruhe des Palastes vergreifen. Den Inhalt, inklusive unseres Grassman, schleifen wir erneut zum schlauen Baum, westlich der Whale Cape. Grandarood lädt uns nun in sein Gehirn ein. Wir treffen in einem Traumland mit drei Städten ein. Die Städte symbolisieren anscheinend die drei Generationen. Zuerst erkunden wir die westliche, dann die östliche und am Schluß die nördliche Stadt. In der nördlichen Stadt haben wir auch Gelegenheit, im Shop das Gehirn des Gandarood zu verlassen. Hier nun der Mega Fun-Tip des Monats: Wir vertrauen unsere sämtlichen Items einer Bank an und gehen in den Itemshop der nördlichen Stadt des Traumlandes. Nun kaufen wir jeweils 16mal Shavelce, Frizbee sowie F-Spice. Dies erfordert 4800 Coins, die wir natürlich besitzen müssen. Dann lassen wir uns aus dem Gehirn hinausbeamen. Wir kehren zurück nach **Township** und stressen den Koch. Für zwei Shavelce erhalten wir GutBL, für zwei Frizbee gibt es Dinker und für zwei F-Spice erhalten wir MisoSoup. Bevor wir aber das Zeug an unsere Abenteurer verfüttern, geben wir jeweils einmal MisoSoup, Dinker und GutBL erneut in Kochauftrag. Als Ergebnis erhalten wir einen Goldbarren, der sich für 6000 Coins verkaufen läßt. Nutzen wir das komplett aus, haben wir acht Goldbarren eingesackt. Diese verkaufen wir beim freundlichen Händler von nebenan. Endergebnis: Aus 4800 Coins lassen sich somit ganz einfach 48000 Coins machen. Geldsorgen dürften somit der Vergangenheit angehören - vorausgesetzt, wir wiederholen es mehrmals.

Super Nintendo

# Breath of Fire 2

Players Guide

Im Traumland geht es dann wieder in die **Weststadt**. Wir unterhalten uns mit den zwei älteren Herren und bezahlen, was sie von uns fordern. Sobald wir uns dann mit ihrer Hilfe im Inneren befinden, schlagen wir uns durch. Am Ende erwartet uns nun Aruhameru, bei dem Attackieren hilft, ihn zu besiegen. Nun verlassen wir diese unangenehme Umgebung mit Hilfe des Exit-Zaubers wieder.

Raus aus den Erinnerungen und den Baum ausgefragt. Nun versuchen wir, die Brücke im Süden zu überqueren. Der extreme Nebel, der dort herrscht, hindert uns jedoch daran, weiterzukommen. Erst muß das Wetter im **Skytowers** verbessert werden, weshalb wir uns dann auch mit dem Wal zum Skytower begeben. Runter ins Gewölbe. Erst rechts alles abräumen, dann links das Labyrinth erkunden und plündern. Jean im Raum, in dem die vier Wasserläufe um die Treppe verlaufen, an den Anfang setzen und hoch marschieren. Spoor, der Windshamane, wird aufgrund allgemeiner Nebelverursachung zu Granny geschickt. Den gleichen Weg schlagen wir auch ein. Im Township testen wir



erst einmal die Shamanenfession bei Granny (Nina ist ein hervorragendes Versuchskaninchen!). Mit Rand, Spar, Nina und Ryu versuchen wir erneut, das Nebelgebiet zu durchqueren. Hurra, es klappt! Wir kehren in die erste Stadt, die wir erblicken, ein. In **Farmtown** unterhalten wir uns (wie üblich), und suchen Daisy auf. Rand an die Spitze stellen. Daisy ist sehr durchsetzungsfähig, denn sie läßt uns zuerst einmal ihr Feld kultivieren. Dann werden wir westlich, nach **Namanda** geschickt. In der Höhle reden wir mit jeder Person, spenden etwas in der hinteren Grotte und merken uns die Glockenspieler. Nordwestlich der Höhle steht ein großer Baum, der uns in Spars Baumsprache darauf hinweist, großzügig zu den Namandas zu sein. Es empfiehlt sich daher, mehrfach in der Höhle zu spenden (mindestens jedoch zwanzigmal!). Jetzt zurück zu Daisy und den Abgesandten besiegen. Sie wird jedoch entführt und nachdem wir ja das Gute verkörpern, müssen wir sie retten. Sie soll sich in der großen Kirche, auf der anderen Seite des Ozeans, befinden. Aber wie gelangen wir dort hin? Die Bewohner von **Farmtown** machen uns ganz eindeutig auf die Bewohner Windias aufmerksam.

Bevor wir jedoch Windia unsicher machen, kehren wir in **Guntz** ein.

Dort füllen wir unsere Items auf und zwar mit Shavelce, F-Spice und Frizbee. Dann vertrauen wir möglichst viel der Bank an. Wir wiederholen das solange, bis die Bank randvoll ist (Sind wir wieder zurück in Township, lassen wir uns hübsche Power Ups zusammenbrauen!).

Anschließend besuchen wir das Haus von Eichichi, dem Maschinisten. Hinter den rechten Regalen nach rechts gehen und im Versteck alles untersuchen. Nach einiger Zeit gesellt er sich zu uns und wir befragen ihn über Maschinen. Eichichi ist nun Feuer und Flamme, die Maschine im Brunnen in Township zu reparieren.

Also machen wir einen Abstecher nach **Township** und puschen beim Koch Nina etwas mit Luck Candy, Dinker,



GutsBL, Misosoup und Powerfood hoch (wer will, kann dies natürlich mit den anderen Partymitgliedern auch machen). Nun ab nach **Windia**, Nina an den Anfang setzen und mit der Palastwache vor dem Schloßtor sprechen. Nina sorgt dafür, daß wir eingelassen und zum König geschickt werden. Dort wird mit Nina ein wenig Vergangenheitsbewältigung betrieben. Sie bittet um Einlaß in das Kellergewölbe, was gewährt wird. In der Empfangshalle betreten wir den rechten Raum und erkunden das Basement. Wir befinden uns anfangs in einem Zick Zack-Gewölbe mit zwei Ausgängen. Zuerst marschieren wir durch den Oberen. Nach mehreren Treppen erreichen wir eine Truhe, in der sich eine mächtige Waffe für Nina befindet. Zurückgehen und (richtig!) den linken Ausgang benutzen. Wir treffen in den Tiefen auf eine Steinstatue (erst Ninas Lebens- und Magiepunkte komplett auffüllen!). Die Statue ansprechen und dem Test zustimmen. Gegen die nun auftauchenden Gegner erweist sich der Death-Zauber als äußerst effektiv. Dem Guardian mit dem Hail-Zauber auf den Pelz zu rücken. Es stellt sich heraus, daß der Wächter ein Vorfahr Ninas ist und wir erhalten das Zeichen der Schwingen. Zurück zum König. Hina ist nun bereit, sich zu unser aller Wohl in den großen Vogel verwandeln zu lassen. Dadurch würde sie ihr Leben aufgeben! Es erfolgt eine automatische Sequenz, in der sich Hina, anstelle von Nina, zum Vogel verwandeln läßt. Nun dürfen wir den Vorzug von "Erster-Klasse-Flughansa" genießen.

Nina an den Gruppenanfang stellen und die Y-Taste betätigen. Zunächst fliegen wir südlich von **Township** auf die kleine Insel mit dem einzelnen Haus und kaufen alles an Rüstung auf, was unsere Finanzen erlauben. Dann fliegen wir gen Westen, auf die nächste Insel. Die Stadt





**Evrai** wird nun in der von uns üblichen Weise heimgesucht. Tja, da man uns nicht in die Kirche einlassen will, verlassen wir Evrai wieder - das geht aber leider nicht. Also, was nun? Wir durchkämmen erneut die Häuser, bis wir auf Claris treffen. Sie sagt uns, was als nächstes zu tun ist: Flucht durch die Toilette! Wir betreten einen großen Dungeon, durch den wir uns durchschlagen müssen. Die Shimaren lassen sich mit dem Death-Zauber recht leicht wegfeigen. Sind wir wieder auf der Landkarte angekommen, heißt unser nächstes Ziel **Cotland**. Um die Steine am Eingang aus dem Weg räumen zu können, setzen wir Katt an unsere Spitze. Dann suchen wir Tiga, den Chef des "Anti-St.-Eva-Clans" auf und erfahren, woran es mangelt: Geld! Der Sponsor muß wieder her. Auf zur **Thieves Tomb**, südwestlich von Highfort. Dort angekommen, räumen wir erst einmal die Truhen im ersten Kellergeschoß leer. Sollten uns die schwarzen Löcher schlucken, müssen wir erneut hoch, bzw. mit dem Exit-Zauber den Keller neu betreten. Im zweiten Kellergeschoß zu Patty durchschlagen und ihr folgen. Die Kiste, die Patty öffnet, untersuchen wir genauer! Im näch-

## Effektive und erfolgreiche Shamanenverbindungen:

**Rand:**  
Sana + Solo  
Solo + Seso  
Solo + Seny

**Nina:**  
Spoo + Seny

**Sten:**  
Sana + Spoo

**Katt:**  
Shin + Sana  
Shin + Spoo  
Shin + Seso

**Jean:**  
Seny + Seso  
Seny + Spoo

**Bow :**  
Seny + Shin

**Spar:**  
Sana + Shin  
Seny + Solo  
Solo + Seso  
Seso + Shin  
Seso + Seny  
Seso + Spoo

sten Raum den Schatz bergen und zurück nach Cotland zu Tiga, der Katt anbaggert. Ryu läßt dies nicht zu und es kommt zu einem Kampf. Ryu wird besiegt.

Am nächsten Morgen marschieren wir in die Schlacht nach **Bando** (südlich von Cotland). Fehlanzeige! Die Anhänger sind geflüchtet, doch Katt entdeckt einen Geheimgang. Bevor wir diesen erkunden, decken wir uns mit so vielen Power Up-Items wie möglich ein. Auch dürfen wir einen anderen vierten Charakter wählen. Gut ausgerüstet, begeben wir uns in den Untergrund. Im zweiten Absatz können wir mit dem Pfeil die Steintüre Stück für Stück versetzen. Wir erkunden jedesmal den entsprechenden Raum, bis wir an eine weitere Treppe gelangen. Nun folgt ein senkrechter Gang. Wir gehen Richtung Norden und treffen auf Manson. Die Zombies, die er auf uns hetzt, sind schnell aus dem Weg geräumt (Manson permanent attackieren!). Ist er bezwungen, erhalten wir Evrai RD, um Evrai ein weiteres Mal betreten zu können. So, nun wieder raus, aus dem Keller. Es folgt eine automatische Sequenz, in der ein Angriffsplan geschmiedet wird.

Zuerst müssen wir jedoch St. Evas Leitspruch erlernen. Ein bißchen in den Häusern von St. Eva spenden, hilft uns dabei. In **Evrai** marschieren wir in Claris' Haus und quatschen mit den Rebellen. Nun geht es automatisch zur großen Kirche. Dort müssen wir, um Einlaß zu erhalten, den Namen Evans nennen. Im Gebäude betreten wir die große Halle und lauschen den Sprüchen Habarukus. Dort soll Claris nun, wie im rauen Mittelalter so Sitte, als Sündenbock ermordet werden. Der Hohepriester betreibt eifrig Telepathie und offenbart Claris' geheim-

ste Gedanken. Tiga erkennt nun seine wahre Liebe zu ihr und versucht sie zu retten. Das Böse, in Form von Habaruku, schlägt nun unbarmherzig zu! Es erfolgt ein grausames "Game Over" für Claris und Tiga.

Rache ist Blutwurst! Wir verfolgen den Priester, der uns Ray auf den Hals hetzt. Ninas Bolt X-Zauber auslösen! Kurz darauf erfolgt eine weitere Aufstockung von Ryus Drachenkräften. Mit diesem, dem G. Dragon, zwingen wir Ray in die Knie. Er überläßt sich nun Ryu. Wir trotten frisch gestärkt den Turm nach oben. Dort befreien wir Daisy, und Rand durchbricht die Wand (Y-Taste). Oben angekommen, verfolgen wir (nach einer Familientragödie, bei der Daisy umkommt) den Alten bis in den Keller. Dort gibt es drei Durchgänge.



Super Nintendo

# Breath of Fire 2

Players Guide

Der rechte birgt einen Schatz, der mittlere eine Truhe und einen Ausgang und rechts haben wir die Möglichkeit, das Gebäude und Evrai, zu verlassen. Wir düsen nach **Farmtown** und marschieren auf das Feld, das wir erst kürzlich bearbeitet haben und Solo, der Earth Shamane, ist nun unser! Zurück zur großen Kirche, durch den mittleren Gang und die Treppe hoch. Wir betreten eine neunteilige Platte. Numeriert hier die Pfeile von links nach rechts und von oben nach unten (von eins bis neun) durch. Damit wir die Truhe erreichen, betreten wir nun Pfeil 7 - 8 - 9 - 4 - 5 - 2 - 1 (über den Rand treten, läßt uns hinunterstürzen!). Wir betreten die Platte erneut und tappen diesmal auf 7 - 4 - 5 - 8 - 9 - 2, um die Treppe zu erreichen. (Hitpoints auffüllen!) Erst dann können wir die Laser passieren, danach Hitpoints sofort wieder auffüllen. Nun haben wir das Vergnügen mit dem Old Man und den Guardeyes. Wir bekämpfen nur die Augen - den alten Mann lassen wir am Leben

Am Ende des Fights löst sich die Kirche in Wohlgefallen auf. Der alte Mann hilft uns bei der Flucht und entpuppt sich prompt als Ganer, Ryus Vater! Es folgt wiederum Vergangenheitsbewältigung. Jetzt fliegen wir per Luft-Express nach **Bando** und schauen uns erneut im Kellergewölbe um. Seny, der Holy Shamane, hat nur auf uns gewartet! Dann fliegen wir zum Gate, bzw. zur Stadt bei den verbrannten Bäumen. Hinter der Stadt befindet sich der schlafende Drache, der gerade von der verängstigten Bevölkerung gesprengt wird. Das erweist sich allerdings als fataler Fehler. Nur eine kann helfen: Patty! Da einige Dämonen freigesetzt wurden und unser Luftexpress somit außer Gefecht gesetzt wurde, dürfen wir per pedes nach **Cotland** aufbrechen. Hierzu Jean als Frosch benutzen, da dadurch der Feindkontakt nicht so häufig eintritt. Tja, in Cotland erfahren wir, daß Patty nicht mehr dort weilt. Der Hinweis, den wir erhalten, führt uns geradewegs zum Wild Cat Restaurant. Dort gibt es wiederum den Hinweis auf die Diebesgruft (südöstlich von Highfort). Dort angekommen, erfahren wir, daß sie etwas von einer neuen Stadt hörte (**Home-town** wird zwar genannt, gemeint ist aber **Township**. Bug!). In Township gehen wir erst einmal in den Brunnen, um mit Eichichi zu reden. Mittlerweile ist klar, daß die Maschine zum Fliegen da

ist. Aber welche Energiequelle nutzt sie? Atomstrom gibt es in diesem RPG nicht, also muß Ganer als Energiequelle herhalten. Patty checken wir im Charakterhaus ab. Sie tritt sodann den Weg zum Gate an. Wir fliegen mit unserer Düsentriebstadt hinterher.

Die Stadt parken wir sauber (im Halteverbot) beim Dorf der verbrannten Bäume und bilden eine schlagkräftige Truppe. Vorher die Partymitglieder mit dem Besten ausstatten, was die Armory östlich von Evrai zu bieten hat, Shamanenverbindungen bilden und vor allem Saven nicht vergessen! Hinein in das Dorf und ab, zum Drachen. Dort erwarten uns schon Hulk und Patty. Der schlafende Drache warnt uns noch kurz, aber zu spät, denn Hulk offenbart seine wahre Identität. Habaruku bezieht jetzt reichlich Dresche von uns (will der Kerl doch einfach die Welt beherrschen). Mit permanenten Attacken wird er jedoch erledigt. Nun bekommen wir vom Drachen einige Informationen. Er fragt uns, ob wir den Dämon gleich hier und jetzt bekämpfen wollen. Logo - machen wir!

Drei Eingänge werden nun freigesetzt. Durch den linken, bzw. rechten, erreicht man den sechsten und letzten Shamanen, den Devil Shamanen. Es stehen noch etliche Monsterbekämpfungsaktionen vor uns, also wird es nötig sein, des öfteren mit Hilfe des Exit-Zaubers zu fliehen und neue Kraft zu tanken. Wir betreten die mittlere Höhle und kämpfen uns bis zur Treppe durch. Darunter leeren wir die Truhen und benutzen zunächst den Gang nach unten. Dort die Truhe leeren und wieder nach oben. Nun benutzen wir den Durchgang und marschieren runter. Nun heißt unsere Devise: Bis zur Mitte durchklopfen und dabei alle Truhen leeren! Und immer tiefer geht es hinab... Wir kommen nach mehreren Etagen an einen Ort, an dem Ryu als das erwählte Kind begrüßt wird.

**Dologany**, die Drachenstadt und der Vertreter des Drachenclans klären uns nun über Deatheaven auf. Als Valerie, Ryus Mutter, spielen wir weiter. Wir reden mit den Personen in der oberen und unteren Stadt und kehren danach in das Haus des Drachenclans zurück. Nun finden wir uns im Gatedorf wieder. In der Kirche unterhalten wir uns mit Ganer. Es laufen einige automatische

Sequenzen ab. Danach gehen wir zurück zum Tor und drücken die A-Taste - Valerie verwandelt sich in den schlafenden Drachen! Nach dieser klärenden Geschichte befinden wir uns wieder in Dologany. Hier decken wir uns reichlich mit Power Ups ein, speichern und betreten dann den unteren Eingang, mit Ryu an der Spitze.

Zuerst die Schatzkiste leeren. Wir haben die Möglichkeit, unten in den Irrgängen jede Menge hervorragende Ausrüstungsgegenstände abzustauben, oder uns mit den Drachenweisen zu unterhalten. Wir befragen die in der weißen Kleidung, bevor wir den in der roten Kleidung ansprechen. Danach müssen wir uns mit unseren Freunden, die sich hinter den Eingängen verbergen, auseinandersetzen. Daraufhin bekommen wir, im nun offenen Durchgang, einige Informationen von uns selbst und werden sodann aufgefordert, einen unserer Freunde für den Anfini-Zauber zu opfern. Aber das kommt gar nicht in Frage! Wir gehen in Ryus Raum und verweigern mehrfach die Opferung! Da wir uns somit als edel genug erwiesen haben, bekommen wir den Zauber. Begeben wir uns also in das Labyrinth, das sich unterhalb befindet. Die finalen Kämpfe stehen uns bald bevor.

Auf folgende Weise lösen wir das Abenteuer: Ryu, Rand, Bow und Nina marschieren bestmöglich ausgerüstet in die Schlacht. Im **Labyrinth** angekommen, haben wir die Möglichkeit, im zweiten Raum jeweils einen Teilbereich der Höhle abzuklären. Sollten unsere Vorräte derart zur Neige gehen, daß ein Weitergehen sinnlos erscheint, gehen wir mit Ninas Exit-Zauber zurück in die Drachenstadt, um uns dort zu erholen. Zuerst müssen die vier Drachenausrüstungsgegenstände für Ryu gefunden werden. Diese befinden sich im Labyrinth. Haben wir Drachenschwert, Helm, Schild und Rüstung, sorgen wir dafür, daß circa 80 HelpBL, und W Fruit vorrätig sind. Nun benutzen wir im zweiten Raum der Höhlenanlage den unteren Ausgang. Wir gehen durch Raum vier, fünf und sechs, tanken am Brunnen neue Kraft und marschieren durch den siebenten in den achten Raum. In diesem befindet sich ein Teleporter. Über ihm gehen wir durch den Durchgang. Ryus Kindheitserlebnisse werden uns abrupt aufgetischt. Diesem

unfreundlichen Monster schleudern wir unsere G. Dragon-Kraft entgegen. Nach kurzer Zeit werden wir aufgefordert, alleine gegen ihn zu kämpfen. Darauf gehen wir natürlich ein.

Der nun folgende Kampf erweist sich mehr als Lebensenergieauffüllungs-Marathon, denn als Kampf. Wir achten präzise auf unsere Hitpoints! Mit mehrfachen G. Dragon-Attacken bezwingen wir ihn! Der Durchgang zum letzten Bösewicht ist somit frei. Im nächsten Raum erneuern wir unsere Kräfte am Brunnen und speichern, bevor wir den Teleporter benutzen. Wir dringen in einen großen Raum ein und plündern (wie schon gewohnt) die Truhe. Die

Ausgangsmöglichkeiten links, rechts und unten lassen wir unbenutzt, da sie uns nur an Orte führen, die nichts mit der Lösung des Spiels zu tun haben. Wir laufen durch den oberen Ausgang und treffen endlich auf den Oberbösewicht Evan. Dieser hat nichts besseres zu tun, als Ryus Begleiter in Kristalle zu verwandeln und zu zerstören. Fassungslos vor Wut, bleibt Ryu bewegungslos stehen (Joypad mehrfach nach unten drücken reißt ihn jedoch aus seiner Bewegungslosigkeit!). Wir laufen nach oben und rennen gegen Evans Attacken an. Es kommt zum Showdown!

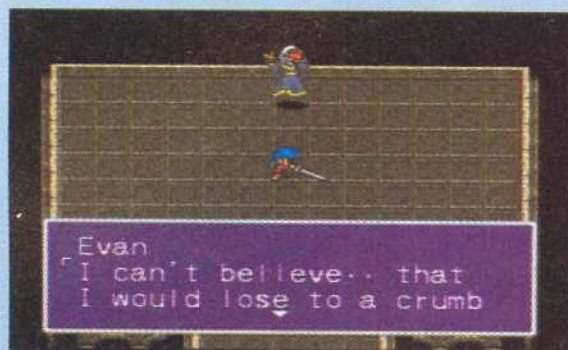
Evan zeigt nun auch sein wahres Gesicht und wir lösen erstmals den Anfini-Zauber aus. Dadurch werden ultimative

Kräfte freigesetzt. Unsere Gefährten eilen uns zu Hilfe und es gilt die Devise: Weg mit Evan, alias Deatheaven! Während wir Ryus Hitpoints im positiven halten, versorgen ihn die anderen mit AP-Points-Nachschub. Wir lösen eine G. Dragon-Attacke nach der anderen aus, bis uns der Abspann verwöhnt...

Und was für ein Abspann, im Gegensatz zum ersten Teil! Wir hoffen Ihr seid gut mit uns durch's Spiel gekommen! Wir sehen uns auf alle Fälle wieder: Nämlich beim dritten Teil von Breath of Fire!

Bye, bye!

## Der Abspann



Das war's dann!

Wir hoffen, es hat Euch genauso viel Spaß gemacht, wie uns. Wer von Euch noch Alternativen oder erwähnenswerte, zusätzliche Hinweise zu Breath of Fire 2 parat hat, wendet sich bitte schriftlich an die Helpline. Sollte es erforderlich sein, werden wir es in der kommenden Ausgabe veröffentlichen.

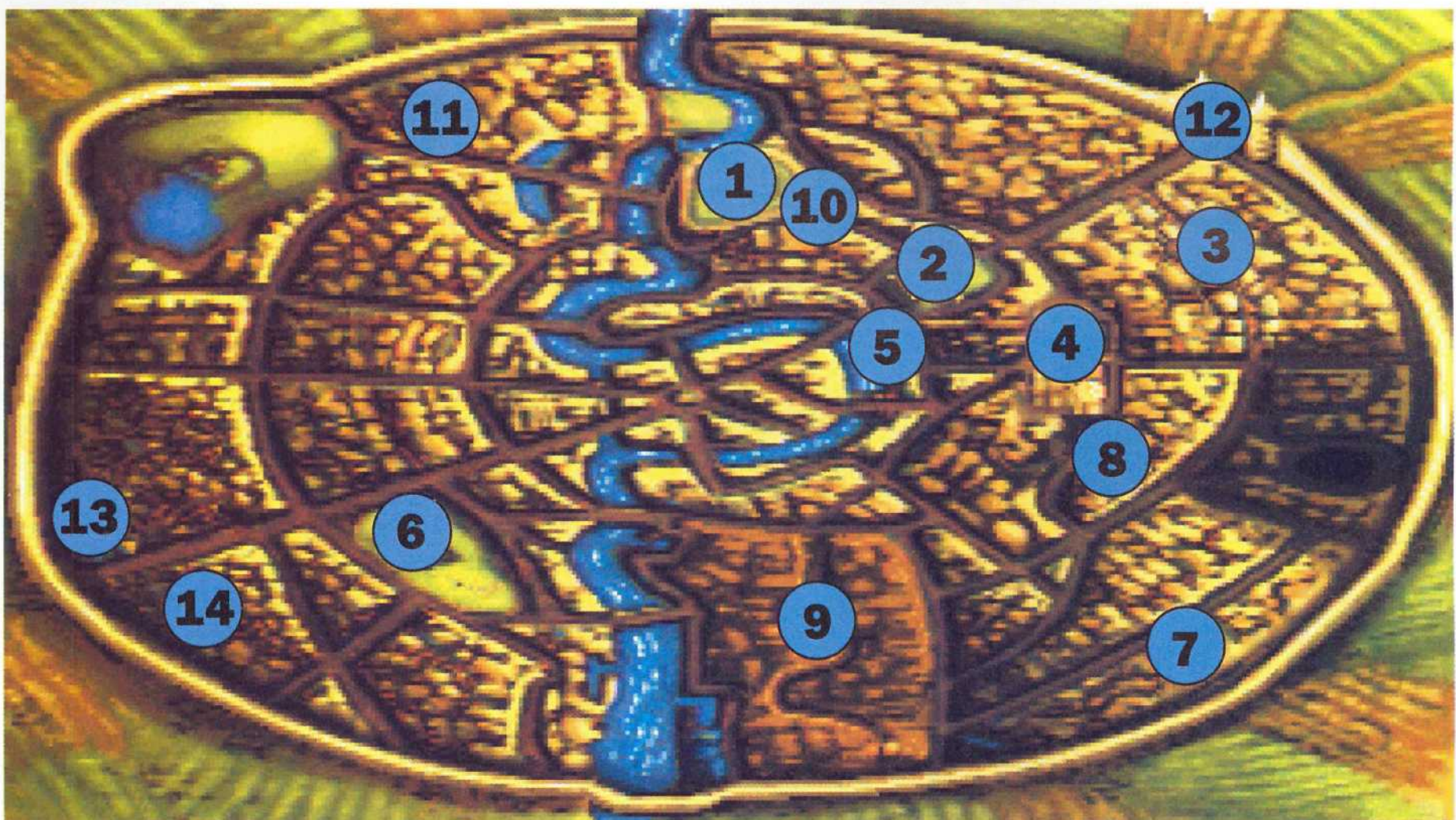
So long...

PlayStation

# Discworld

Players Guide

Der folgende Lösungsweg setzt voraus, daß Ihr mit allen Personen, denen Ihr im Laufe des Spiels begegnet, sprecht. Es kann zwar auch ohne funktionieren, muß es aber nicht. Außerdem werdet Ihr alles Notwendige im nachstehenden Lösungsvorschlag finden. Bei dieser Gelegenheit wollen wir uns bei Kristina Ohmer aus Iggelsheim, Alexander Hohn aus Stuhr, Patrik Schorr aus Riegelsburg und Rafael Janetzek aus Rinteln für Ihre Komplettlösungen bedanken



1. **Unsichtbare Universität**
2. **Palast**
3. **Straße**
4. **Platz**
5. **Trommel**
6. **Park**
7. **Stall**
8. **Gasse**
9. **Schatten**
10. **Loch**
11. **Wirtschaft**
12. **Stadtter**
13. **Versteck**
14. **Scheune**



Unsanft aus dem Schlaf gerissen stapfte Rincewind in das Zimmer des Erzkanzlers. Dieser bittet ihn, aus der Bibliothek ein Buch über Drachenhorde zu besorgen. Aus dem Schrank im Erdgeschoß holt Ihr Euch einen Besen und steigt wieder in sein Zimmer hinauf. Hier öffnet Ihr den Kleiderschrank, holt den Beutel heraus und weckt die schlafende Truhe mit Hilfe des Besens. Dann geht

es gleich wieder hinunter in die Bibliothek, wo Ihr Euch mit dem etwas merkwürdigen Bibliothekar unterhaltet. Gebt ihm die Banane, die sich bereits in der Truhe befindet, und Ihr bekommt daraufhin das Buch ausgehändigt. Dieses bringt Ihr sofort zum Erzkanzler, von dem Ihr den Auftrag erhaltet, fünf bestimmte Teile zu besorgen, die für den Bau eines Drachendetektors notwendig sind.



## Der Stab

Im Speisezimmer angekommen, geht Ihr zu Windel Poon, dem Magier, der den Stab besitzt. Während er seine Hand zum Essen ausstreckt, tauscht Ihr den Besen gegen den Stab des alten Zauberers - und schon haben wir den ersten Gegenstand! Rincewind schaut sich kurz in der Küche um und verläßt daraufhin die Universität. Auf dem Pfad davor findet Ihr ein paar Säcke, deren Inhalt Rincewind als Dünger identifiziert. Einen davon nehmt Ihr dann auch mit. Am Seerosenteig trifft Ihr auf einen Zauberlehrling, der Euch den Toröffnungsspruch beibringt. Vor lauter Aufregung würgt Rincewind beim ersten Versuch einen Frosch hervor, den Ihr schnell in seiner Truhe verschwinden laßt. Am Platz schaut Ihr mal beim Psychiater rein, nehmt vom Stand eine faule Tomate und wendet Euch dann dem am Pranger hängenden Steuereintreiber zu. Durchtrieben, wie Ihr nun einmal seid, pfeffert Ihr dem armen Kerl das verrottete Obst mitten ins Gesicht und holt Euch dann ein neues Exemplar. Diesmal jedoch kommt ein kleiner Wurm herausgekrochen, den Ihr auch einsteckt. Der Gasenjunge nebenan bringt Euch dann auch noch das Stehlen bei, was Ihr bei den alten Männern sofort ausprobiert und so an die Pumphosen kommt. Dann wieder ein Besuch beim Psychiater, unterhaltet Euch mit der Frau und nehmt das Schmetterlingsnetz von der Wand.

## Die magische Spule

Ihr bewegt Euch in Richtung Straße, geht direkt in den Friseurladen und schwatzt ein bißchen mit der Dame. Den Lockenwickler schaut Ihr genauer an, dann wieder mit der Dame sprechen und überredet sie zu einer Frisur mit glatten Haaren. Der Friseur nimmt die Lockenwickler ab und steckt sie in die Tasche. Jetzt wird der Friseur angesprochen worauf er von seinem Milchmädchen erzählt. Während er von seinem Superweib träumt, klaut Ihr, dank der erlernten Diebeskunst, den Lockenwickler aus der Tasche. Damit habt Ihr den zweiten Gegenstand! Es geht weiter die Straße entlang. Ihr begegnet einem Fischhändler, bei dem Ihr das Krakenbild von der Wand nehmt. Im Spielwarengeschäft holt Ihr eine Rolle Zwirn und einen Plüschesel. Wandert weiter bis zum Stadttor

und unterhaltet Euch mit den Wachen, um danach in der kaputten Trommel des Türstehers verprügelt zu werden. Die beiden Mittländer in der Trommel suchen noch einen Gesprächspartner... Beim Wirt bestellt Ihr dann Euer wohlverdientes Bier. Das Glas, sowie die auf der Theke liegende Streichholzschachtel, steckt Ihr natürlich ein. Die Getränke hinter der Theke werden untersucht und dabei entdeckt Ihr einen Wein, von dem Ihr Euch auch prompt ein Glas bestellt. Das Glas landet auch wieder in der Truhe. Ein kleines Schwätzchen mit dem Angeber bringt uns noch zwei Bierkrüge, die beim übrigen Inventar landen. Sprecht noch mit dem ängstlichen Kerl, der interessantes zu berichten hat, und geht dann weiter in den Stall. Dort greift Ihr Euch aus dem Sack ein Maiskorn und lauft weiter.

## Das Drachenodem

Ihr geht weiter zum Palast und hört den Wachen beim Gespräch über Ihre Frauen zu. Fragt die Wachen etwas mit dem ?-Symbol und sie werden in ein Streitgespräch verwickelt. Der Weg in den Palast ist nun frei und Ihr könnt Euch mit den Leuten unterhalten. Dann geht's weiter ins Bad, wo der Spiegel an der Wand noch mitgenommen und dann der Palast verlassen wird. In der Gasse steckt Ihr den kleinen Spiegel in die eigene Tasche, lauft den Weg weiter über eine Steinplatte, die Euch auf die Dächer hinaufschießt. Hier trifft Ihr auf einen Schornsteinfeger und klettert dann weiter zum Turm, wo Ihr Euch geschickt zur Fahnenstangenspitze vorhängt. Den Spiegel hängt Ihr an die Selbige und dreht ihn ein wenig, bis der auf dem Palastdach sitzende Drache von den reflektierenden Strahlen angelockt wird. Nachdem er in den Spiegel gehaut hat, kommt Rincewind in den Besitz des Drachenodems. Naja - der Spiegel fällt von der Stange und wird von der treuen Truhe aufgefangen.

## Der Kobold

Auf dem Weg zurück kommt Rincewind an einer Leiter vorbei, die Ihr herunterwerft und die dann von der Truhe aufgefangen wird. Ihr lauft weiter nach hinten, wo Ihr durch ein offenes Fenster wieder nach unten gelangt. Jetzt, an der Steinplatte vorbei, besucht Ihr den Alchimisten, der sich Eueren

Zauberlehrling einfach nicht in Ruhe umschauen läßt. Da wird doch einfach der Mais in den bruzelnden Glaskolben gesteckt und der arme Alchimist von den herumknallenden Maiskörnern fast zu Tode erschreckt, was zur Folge hat, daß Ihr reichlich Zeit dafür habt, den kleinen Kasten zu untersuchen. Nachdem Ihr den Auslöser betätigt habt, kommt ein kleiner Kobold heraus. Schaut Euch noch ein bißchen um und klickt den Kobold nochmal an, der dann durch die Spülbeckenrohre geradewegs nach außen flitzt. Rincewind eilt hinterher und Ihr entdeckt vor dem Haus ein Mausloch, in dem sich der Kobold versteckt. Als nächstes bindet Ihr den Wurm an ein Stück Zwirn und lockt so den Kobold aus dem Loch, woraufhin sich dieser auch ganz schnell einfangen läßt.

## Der Metallbehälter

Es geht wieder zurück in die Universität, wo Ihr das Schmetterlingsnetz in Rincewinds Tasche steckt und Euch zu dem kleinen Pfad, wo die Leiter an das Fenster gelehnt wird, begeben. Das Schmetterlingsnetz wird dafür verwendet, den Pfannkuchen einzufangen, was dazu führt, daß der Koch verärgert wegläuft. Endlich kann Rincewind sich frei in der Küche bewegen. Ihr nehmt die an der Wand hängende Banane und das letzte Teil für den Detektor, die Bratpfanne, mit. Im Schrank wird die Lampe an der Tür mit den Streichhölzern angezündet. Nachdem Ihr auch den Sack Stärke eingesteckt habt, geht's zum Erzkanzler, um ihm die gefundenen Teile zu übergeben. Sobald er den Stab, den Lockenwickler, das Drachenodem, den Kobold und die Bratpfanne erhalten hat, fängt er damit an, den Drachendetektor zu basteln. Rincewind entwendet diesen geschickt und macht sich damit auf und davon. Auf der Karte lauft Ihr einfach dem Geräusch hinterher. Je schneller der Rhythmus, desto näher ist man dem Drachen. Schließlich findet Ihr ihn links unten in einer Scheune und steckt das viele, viele Gold ein. Als Ihr dann den Drachen erblickt, steht Ihr völlig erstarrt da, erfahrt aber im darauffolgenden Gespräch mit ihm von der magischen Bruderschaft und den sechs goldenen Teilen, die Rincewind besorgen soll, um ihn von seinem Fluch, ständig vernichten zu müssen, zu erlösen.

PlayStation

# Discworld

Players Guide



## Die Drachenbeschwörung

Den Schraubenzieher, der an der Wand der **Scheune** hängt, nehmt Ihr noch mit und danach begeben sich die **Univertsitätsbibliothek**, was ja recht nahe liegt, nachdem Ihr jetzt von der Verschwörung und dem Buch wißt. Hier sprecht Ihr mit dem Affen und geht weiter auf den schäbigen Burschen zu, dem Ihr nach einem Gespräch die vier Goldhaufen übergibt. Dafür bekommt Ihr eine goldene Banane, die Ihr dem Affen gebt. Als Dank dafür öffnet er Euch das Tor in die Vergangenheit, L-Space genannt.

Durch den L-Raum gelangt Ihr wieder in die Bibliothek - allerdings in der vorherigen Nacht! Ihr seht Euch kurz um, wartet aber einen Moment hinter dem Regal, bis ein Dieb durch einen Geheimgang im Bücherregal auftaucht, ein Buch aus dem Regal nimmt und wieder verschwindet. Rincewind folgt ihm geschwind, und um die Tür zu öffnen, müßt Ihr das Buch gleich links vom Geheimgang bewegen. Ihr folgt ihm bis in sein **Versteck**, lauft blitzschnell zur Tür und dreht das Rohr links von der Tür zurecht. Jetzt versteckt Ihr Euch hinter dem Zaun und wartet dort, bis der Dieb auftaucht. Während des Gesprächs holt Ihr das Glas aus der Truhe, haltet es an das Abflußrohr hinter dem Zaun und erfahrt auf diese Weise die Einlaßparole.

Der nächste Weg führt Euch in den **Park**, wo Ihr Euch selbst schlafend auf einer Parkbank vorfindet. Um den flatternden Schmetterling zu erhaschen, steckt Ihr Eurem zweiten Ich den Frosch in den Mund und benutzt das Netz.

Ihr geht zur Straße und stoppt bei dem Töpferladen an der Ecke. Hier heimst Ihr einen Tontopf ein, unterhaltet Euch mit dem Töpfer und setzt dann den Schmetterling in die Laterne. Durch die Schwingungen gibt es eine Klimaveränderung in der Gegenwart, die den Mönch dort naß werden läßt. Was bleibt ihm da schon anderes übrig, als die durchgeweichte Kutte in der Gasse beim Fischhändler zum trocknen aufzuhängen.

Als nächstes besucht Ihr die **Trommel** und denkt an die Worte der Mittländer. Ihr betrachtet das Bild über dem kleinen Burschen und kippt sein Glas um, sobald dieser sich umsieht. Das Unheil nimmt so seinen Lauf und endet in einer riesigen Schlägerei. Der Türsteher mischt sich auch noch in das Geschehen ein, so daß Ihr jetzt nicht mehr daran gehindert werdet, Eure Leiter an das Trommelschild zu stellen und einen Trommelstock zu stehlen.

Durch das **Loch** neben der Universität geht es weiter durch den L-Space, in den Speiseraum. Hier schlagt Ihr mit dem Trommelstock ganz feste den Gong, woraufhin der Zauberehring von außen zum Essen kommt. Ihr verlaßt daraufhin den Raum, holt Euch aus der Küche einen Sack Stärkemehl, vom Pfad eine volle Mülltonne und von der Bank am Teich die Pflaumen, die Ihr mit zum **Stadtter** nehmt. Dort seht Ihr eine Kiste stehen, der ein Pulverfaß und ein paar Feuerwerkskörper entnommen werden. Eine der Stangen zündet Ihr an und geht dann weiter zur **Straße**. Aus dem Spielwarenladen nehmt Ihr eine Weihnachtsmann-Puppe mit und trifft kurze Zeit später auf den, an der Ecke stehenden und vor Nässe triefenden, Mönch. Die Kutte könnt Ihr jetzt bei den Toiletten beim Fischhändler mitnehmen. Nachdem Ihr sie von der Wäscheleine abgenommen habt, verlaßt Ihr die Straße und geht in die **Wirtschaft**. Ihr öffnet die Tür, bemächtigt Euch des Lakens aus dem Schlafzimmer und der Flasche Schaumbad aus dem Badezimmer.



Und weiter geht es durch den L-Space, zurück in die Nacht. Begeben sich die **Wirtschaft**, geht in das Haus, zieht Euch das Laken über den Kopf, versetzt den ängstlichen Kerl in Todesangst, schnüffelt ein wenig am Schmuckkästchen herum und kehrt dann ohne den ersehnten Passierschein zurück in die Gegenwart, wo Ihr den ängstlichen Kerl erneut befragt.

Dann wieder ab durch den L-Space, wo Ihr, wieder in der Vergangenheit, dem ängstlichen Kerl wiederum einen Besuch abstattet. Nochmal das Laken über, das Schmuckkästchen genauer untersucht und den Passierschein für das Stadttor mitgenommen. Damit zurück in die Gegenwart und zu den Wachen am **Stadtter**, denen der Passierschein gezeigt wird. Ihr dürft nun endlich passieren und macht Euch auf den Weg zum **dunklen Wald**.

Unterwegs trifft Ihr auf einer Paßstraße ein rebellisches Huhn, das den Weg versperrt. Das lästige Federvieh wird aber gleich von der getreuen Truhe verjagt, woraufhin der Vogel ein Riesenei und eine Feder hinterläßt, die Rincewind sofort einsteckt.

Es geht weiter in den **dunklen Wald**, wo das Haus von Nanny Ogg zu finden ist. Begeben sich nach innen, füllt Euren Tontopf mit dem im Kessel befindlichen Liebespuding und geht dann zum **Rand der Welt**. Nehmt die Laterne vom Sockel, rüttelt einige Male an der rechten Palme, bis eine Kokosnuß herunterfällt, die Ihr mit dem Netz herausfischt. Mit dem Schraubenzieher bohrt Ihr dann ein Loch in die Kokosnuß, um an die Milch heranzukommen und macht Euch dann auf in den **Wald**.





Hier wird der Wassereimer hochgekurbelt und daraufhin die Kurbel mit dem Schraubenzieher abgeschraubt. In der Vergangenheit besucht Ihr nochmal die Bibliothek, schnappt Euch das Buch aus dem Regal und wartet, bis der Dieb unverrichteter Dinge diesen Ort wieder verläßt. Nachdem dies alles geschehen ist, flitzt Ihr vor ihm in das **Versteck** und wartet, bis der Dieb im Haus verschwunden ist. Nun zieht Ihr die Kutte an und wohnt ebenfalls der geheimen Versammlung bei. Als Ihr danach zwei Mal versucht, mit dem Buch in die Gegenwart zurückzukehren, werdet Ihr Zeuge mysteriöser Gespräche. Also wieder zurück in die Vergangenheit, um das Buch wieder an seinen Platz im Regal zu stellen. Ihr wartet noch, bis der Dieb das Buch geklaut hat und begeben Euch dann durch den L-Space auf den **Platz**.

Vom Schnapper bekommt Rincewind einen Krapfen, den er gleich an den Klomann in der kleinen Gasse weiterreicht. Der gute Mann bekommt daraufhin starke Kopfschmerzen und läuft davon. Beim Psychiater unterhaltet Ihr Euch zum zweiten Mal mit dem Troll und könnt hinterher nach oben in den Behandlungsraum, wo Ihr zwei Tintenklecksbilder erhaltet. Wieder außen auf dem Platz, beschließt Ihr, Euch erneut mit dem Mädchen beim Psychiater zu unterhalten. Sie gibt Euch einen Zettel, für den Ihr später noch Verwendung habt. Wenn Ihr schon in der Gegend seid, geht zum Gassenjungen, der verspricht, Euch eine geheime Handbewegung beizubringen, wenn Ihr ihm beweisen könnt, daß Ihr ein Mann seid. Probiert an der Amazone den Liebespudding aus, woraufhin sie sich auch gleich in einen der alten Männer verliebt.

Es ist an der Zeit, Rincewind zum Friseur in der **Straße** zu führen. Gebt dem Friseur den

Zettel, worauf er freudestrahlend den Laden verläßt. Der schmerzgeplagte Klomann ist nun völlig unserem Freund ausgeliefert. Betätigt den Apparat und zieht dem Leidgeplagten einen Goldzahn. Da habt Ihr auch schon das erste Goldteil.

Das Schicksal führt Euch weiter zum Fischhändler, wo Ihr den Zahn um die Krake in der Auslage knotet und das Tier mit in die hintere Gasse nehmt. Hier steckt Ihr das Meerestier in die Kloschüssel, gefolgt vom Liebespudding, geht wieder zum Fischhändler, schmuggelt ein paar Pflaumen unter dessen Kaviar und wartet ab, was passiert. Schnell geht Ihr wieder in die Gasse, in der Ihr den Gürtel (= das zweite Goldteil) vom Händler stibitzt. Vom Platz aus geht es wieder in die **Gasse**. Nehmt die Weihnachtsmann-Puppe mit hinauf auf das Dach und steckt sie in den Schornstein. Durch den Qualm wird der Alchimist aus dem Haus gejagt. Klettert nun vom Dach und betretet das Haus. Stellt nun das Pulverfaß in den Kamin, bindet den Zwirn daran, verläßt das Haus und zündet die aus dem Abflußrohr ragende Lunte an. Nach einer gewaltigen Explosion kommt Ihr dann an das dritte Goldteil, nämlich die Schornsteinfegerbürste.

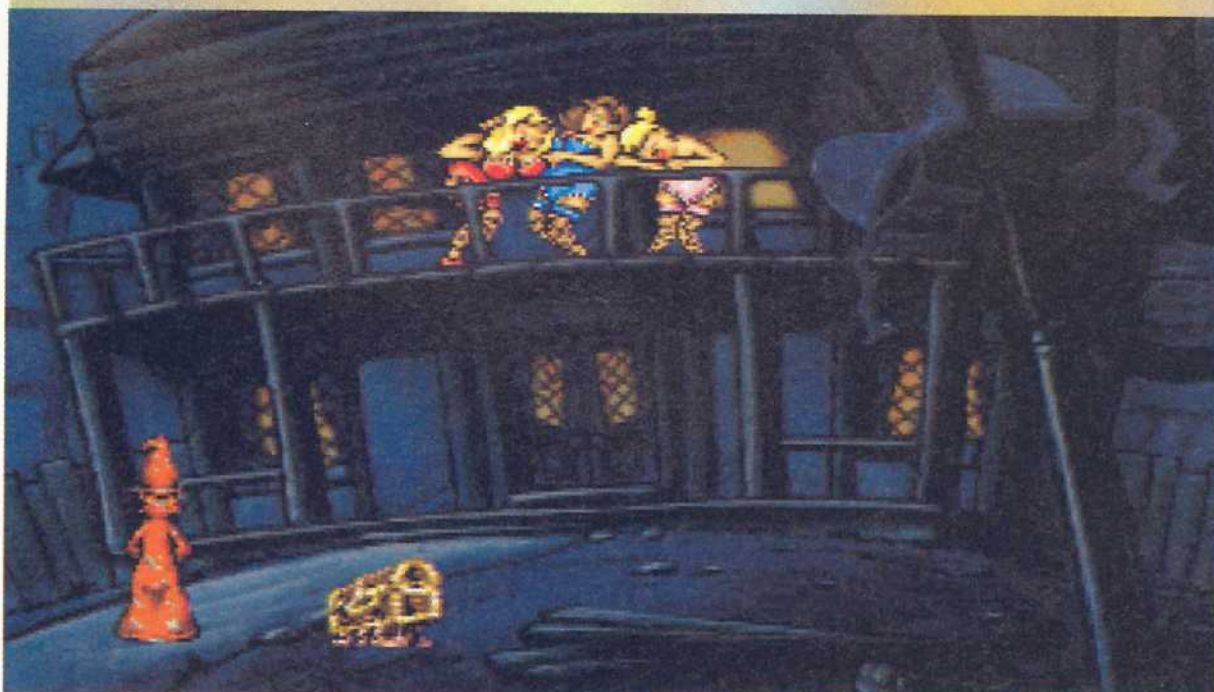
Überreicht dann im **Palast** den Wachen ein Tintenklecksbild, woraufhin diese damit anfangen, sich zu verprügeln. Ihr könnt nun passieren. Geht zum Narren, stülpt ihm die Mülltonne über den Schädel und folgt ihm ins Bad. Schüttet das Schaumbad ins Badewasser und klaut dann die Narrenkappe (= das vierte Goldteil). Unterhaltet Euch beim Hinausgehen mit dem Bauern, der vom **Schatten**, wo es auch gleich danach hinget, erzählt. Aber vorher solltet Ihr noch

das Graffiti auf der Innenseite der Klotür (Ihr wißt schon, in der kleinen Gasse, hinter dem Fischhändler) gelesen haben. Hier erfahrt Ihr von Sally und deren Spezialbehandlung.

Im **Schatten** der Gegenwart angelangt, erreicht Ihr ein Bordell. Sally benötigt jedoch für ihre Spezialbehandlung einige Dinge. Also gebt ihr was sie braucht: Riesenei, Kokosmilch, Stärkemehl - und bekommt dafür (außer der ersehnten Spezialbehandlung) auch noch ihre Pumphosen, die Ihr dann gleich dem Gassenjungen auf dem **Platz** als Beweis mitbringt. Das Wollteil erkennt er dann auch als Mannesbeweis an und bringt Rincewind die besagte Handbewegung bei. Selbige probiert er bei den Alten aus und ergattert dabei einen BH. Damit geht Ihr zum **Schatten** und begegnet dort einem Maurer, den Ihr auch wieder mit der neu erlernten Handbewegung begrüßt und erhaltet dadurch Goldteil Nummer fünf, die goldene Kelle. Etwas weiter rechts hört Ihr aus einem kleinen Raum heraus jemanden schnarchen. Schnell polstert Ihr die Leiter mit dem BH, legt sie als Brücke über den Abgrund und balanciert in den Schuppen, in dem sich der Dieb von seiner anstrengenden Nacharbeit erholt. So sehr Ihr auch möchtet, der Dietrich ist einfach nicht erreichbar. Doch da, ... eine Idee: nehmt eine Feder und kitzelt den Dieb damit an den Füßen. Er dreht sich dann um und der Dietrich ist unser. Nachdem Ihr jetzt alle sechs Teile zusammen habt, macht Euch auf dem Weg in die **Scheune**, um sie beim Drachen abzuliefern.

Enttäuscht läuft Rincewind zum **Platz** und trifft auf Nanny Ogg. Nach einer kurzen Unterhaltung erhaltet Ihr den roten Teppich von ihr. Während sie Euch um einen Kuß bittet, könnt Ihr auch noch das Puddingbuch heimlich vom Stand nehmen. Damit geht es durch den L-Space zur **Universität**, wo Ihr das Drachenbuch aus dem Regal nehmt. Schnell vertauscht Ihr die Cover der beiden Bücher und stellt das "neue" Drachenbuch ins Regal zurück. Wartet, bis der Dieb das Drachenbuch (Puddingbuch) geklaut hat und folgt ihm erneut ins **Versteck**. Zum Schluß heißt es: wieder durch den L-Space in den **Palast** zurück, wo der Drache, der Euch jetzt seine wahren Absichten zeigt, erscheinen wird.

Fortsetzung folgt...



Mega Drive

# Earthworm Jim 2

Schutzschild / Energie auffüllen

Um Jim ein kurzfristiges Schutzschild zu verschaffen, drücken wir auf dem Pad gleichzeitig **A+B+O**. Auf diese Weise ist der Kriecher ca. fünf Sekunden geschützt.

Um dem wirbellosen Teil ein einmaliges Energie-Auffüllen zu spendieren, drücken wir im Pausenmodus **A, B, C, A, B, C, A, B**.

Wollen wir das Würmchen mehrmals mit Energienachschub bedienen, benutzen wir im Pausenmodus **A, B, C, A, B, C, A, A**.

Jim bedankt sich mit einem heftigen "GROOVY!" bei Daniel Freitag aus Schönebeck und Rainer Wein aus Stuttgart.



Saturn (Jap)

# Street Fighter Zero

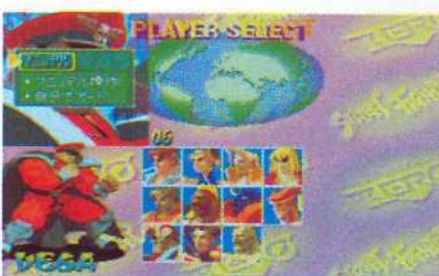
Dan / Vega (Bison) / Gouki (Akuma) wählen

Von Markus Kierst aus Aenzen stammen die Möglichkeiten, wie wir die folgenden drei Charaktere anwählen können. Geht im Kämpferauswahlbildschirm auf das Fragezeichen und gebt folgendes ein:

Bei jeder Eingabe müssen die L- und R-Taste gedrückt gehalten werden!

Dan: .....**Y, X, A, B, Y**  
 Vega (Bison): .... **○, ○, ○, ○, ○, ○, X** + ....**Y**  
 Gouki (Akuma): .... **○, ○, ○, ○, ○, X** + ....**Y**

Die Eingaben müssen sehr schnell getätigt werden. Verzweifelt nicht gleich, wenn es beim ersten Mal nicht funktionieren sollte.



# Frage & Antwort



- ?- **Phantasy Star IV (MD)** Hat schon jemand eine Game Guide-taugliche Komplettlösung parat?
- ?- **Battle Arena Toshinden 2 (PS)** Wer hat umfangreiche Specialmoves erspielt und teilt uns diese mit?
- ?- **D (3DO)** Lösung parat? Her damit!
- ?- **X-Men (PS/SAT)** Specialmoveliste für die Palversionen gesucht!
- ?- **Shockwave Assault (PS)** Wer kennt hilfreiche Cheats?
- ?- **Toy Story (SNES)** Cheats gesucht!
- ?- **Worms (alle Versionen)** Cheats für die Würmerkeilerei nehmen wir gerne entgegen!
- ?- **Wing Commander 3 (PS)** Wo versteckt sich hier das Cheatmenü?
- ?- **Gex (PS/SAT)** We want Cheats!
- ?- **Shockwave 2 (3DO)** Na, wer weiß schon was?
- ?- **Star Wars (32X)** Cheats an die Helpline schicken!

PS: Die Antworten auf unsere gestellten Fragen findet Ihr nach und nach auf den Tips & Tricks Seiten also, check it out!!!

PlayStation (Jap)

# Street Fighter Zero

Dan / Vega (Bison) / Gouki (Akuma) wählen

Von unserem Dauerzocker Alexander Zwack aus Fürth stammen die Tastenkombinationen, um die drei Kämpfer aus dem Beat 'em Up auf den Bildschirm zu locken. Geht bei dem Kämpferauswahlschirm auf das Fragezeichen und haltet während der gesamten Eingabe die L2-Taste gedrückt. Nun nur noch schnell die folgende Tastenkombination in das Pad einhämmern.

Dan: ..... **△, ○, ×, ○, △**  
 Vega (Bison): ..... **○, ○, ○, ○, ○, ○, X** + ....**△**  
 Gouki (Akuma): ..... **○, ○, ○, ○, ○, ○, X** + ....**△**

Nicht gleich verzweifeln. Wie Ihr auch auf den Bildern sehen könnt, klappt es! Viel Spaß beim Durchzocken.





Damit Du weißt,

was gespielt wird:

**SEGA MAGAZIN!**



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

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

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

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

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

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

**COMPUDEC**  
VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für  
Computer- und Videospielemagazine.

**Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!**

# WipEout

Das Antischwerkkraftrennen kommt nun endlich als Konvertierung auf Segas Flaggschiff heraus



**SATURN**

Rennspiel / 1 Spieler

Daß es sich hierbei um ein Antischwerkkraftrennen aus der Formel F3600 des Jahres 2052 handelt, dürfte jedem Leser bereits bekannt sein. Bei der Gleiter-Auseinandersetzung haben wir das Vergnügen aus vier verschiedenen Flugtypen, die mit bis zu 1700 PS starken Nachbrenner-Antriebssystemen ausgestattet sind, zu wählen. Per Pad müssen wir uns zunächst mit genau dosiertem Fingergefühl auf den sechs Strecken beweisen. Hierbei dürfen wir uns mit Dauerschub und exakten Luftbremsungen den Weg durch die Mitstreiter bahnen. Verschiedene Waffenboni (Minen, Missile, Schockwellen) die während des Rennens aufgelesen werden, unterstützen uns beim Wipe Out, indem sie die Konkurrenten oft-



Ein Schutzschild-Bonus legt per Knopfdruck kurzfristig ein schützendes Kraftfeld um unseren Gleiter

bestreiten wir das Rennen gegen ein ganzes Pilotenfeld) und dem Time-Trial (Zeitfahren: Der zu besiegende Gegner heißt Bestzeit!). Haben wir uns in der sogenannten Venom-Klasse erfolgreich behauptet, sprich unser Gleiter steht in der Meisterschaftstabelle abschließend auf Rang eins, dürfen wir uns in der schnelleren Rapier-Klasse beweisen. Übrigens: Sämtliche Techno-Musikstücke lassen sich wie schon auf der PlayStation separat anwählen und genießen.



Habt Ihr den Waffen-Bonus für eine Rakete aufgenommen, dürft Ihr sie den Gegnern im richtigen Augenblick den Hals hetzen



**Guido:** Allen Zweifeln zum trotz hat sich die Vollversion von Wipeout als gute Konvertierung, die die Saturn-Hardware ordentlich ausnutzt, erwiesen. Ein stundenlangem Vergleich auf zwei Fernsehern hat bewiesen, daß die Saturn-Version der PS in nichts abgesehen von ein paar nicht erwähnenswerten Feinheiten nachsteht. Das Gameplay sowie die Geschwindigkeit pendeln sich bei 1:1 ein. Die Steuerung ist sogar

einen Deut exakter und direkter als das eher schwammigere Handling des PlayStation-Originals, wodurch einem allerdings der Eindruck von leichtem Ruckeln vorgegaukelt werden mag. Die elf Musikstücke, von denen drei durch neue ersetzt wurden, steuern ein Weiteres zum sehr guten Allgemeinbild bei. Kurzum: Sobald man den Bogen heraus hat und seinen Anti-Schwerkraftgleiter unverseht durch die Flugpisten jagen kann, stellt sich der Suchtfaktor ein, den man bei solchen Spielen liebt. - Gold Game.



Die kurvenreiche Strecke Karbonis verlangt, daß wir das Pad sowie die L- und R-Tasten mit viel Fingerspitzengefühl behandeln



Die halsbrecherische Arridos-Strecke bietet eine Landschaft die den Rocky Mountains sehr ähnelt

mals kurzzeitig ausschalten, bzw. wir uns selbst beispielsweise durch ein Schutzschild oder den Turbo-Booster einen Vorteil verschaffen. Auf der Piste stehen uns die Cockpit-Perspektive und eine Außen-Perspektive (wir sehen unsere Maschine und deren Flugbewegungen vor uns) zur Verfügung. Die drei Rennmodi bestehen aus dem Championship-Race (Meisterschaft: Hier gilt es, auf sämtlichen Strecken einen Platz unter den ersten drei Rängen zu erkämpfen), dem Single-Race (Einzelrennen: Hierbei



Korodera spaltet sich in zwei Rennteilabschnitte auf

**TEST SATURN**

**HERSTELLER:** PSYGNOSIS  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTLICH  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 14 STRECKEN  
**BESONDERHEITEN:** ARCADE-RACER  
**CA. PREIS:** 89.-DM  
**MUSTER VON:** SEGA



# King of Fighters '95



SNK schickt nun den König der - nein, nicht der Löwen, sondern - Kämpfer auch auf dem Saturn an die Prügel-Front

**SATURN**

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Hier haben wir wieder einmal den Beweis: 2D-Prügler sind noch nicht tot. Trotz exzellenter Polygon-Beat 'em Ups (Virtua Fighter 2, Tohshin-

den) werden immer noch eifrig "flache" Prügel-Games für den Saturn produziert, wie das kürzlich erschienene Street Fighter Zero und nun King of Fighters '95 zeigen. Neo Geo-Jünger sind mit dem Kämpfer-König ja schon seit '94 vertraut und wissen daher, daß einige



Ein Blitz von Kyo der am Boden entlang wandert, läßt den Gegner bei Berührung in Flammen aufgehen

wie bei den Charakteren, ähnlich vielseitig aus: Alles in allem gibt es fünf Möglichkeiten, gegen einen Widersacher anzutreten. Im Single Play-Modus tritt man allein gegen einen der 24 Fighter an, im Team Play-Modus bildet der Spieler ein Kämpfer-Trio nach Wahl und wird mit ebenfalls drei Gegnern (nacheinander) konfrontiert. Dabei muß vor dem Kampf die Reihenfolge bestimmt werden, in der die eigenen Helden die Arena betreten. Für Single vs.- und Team vs.-Mode schließlich gilt im Prinzip das gleiche, nur

eben für zwei menschliche Spieler. Zu guter Letzt könnt Ihr noch den Single All-Modus wählen, der so gut wie identisch mit dem Single Play ist. Lediglich ein Feature des sonst gewöhnlichen Kampfschemas ist nicht völlig alltäglich: Es gibt neben der herkömmlichen Energie-Leiste noch eine Power-Anzeige, die Eure Schlagkraft bestimmt. Drückt man dauerhaft die L-Taste, lädt sich der Kämpfer quasi mit Kraft auf, vorausgesetzt, er fängt während des Aufladens keine Tref-fer des Gegners ein.



Choi Bounge, der aussieht wie Freddy Krueger im Gartenzwerg-Format bekommt die harten Fächerschläge der holden Mai zu spüren



**Björn:** Kurz nach der Veröffentlichung des guten Street Fighter Zero von Prüglergame-Altmeister Capcom hat es King of Fighters '95 nun sicherlich etwas schwerer, ein Bein auf die Erde zu bekommen. Außerdem schreiben wir das Jahr '96, allein deswegen hätte man das Beat 'em Up etwas aufmöbeln können. Tatsächlich schuf man jedoch eine 1:1-Umsetzung vom Neo Geo, bis auf den lobenswerten Einfall mit dem ROM-Modul, das die Wartezeiten zwischen den Fights wirklich angenehm kurz hält. Zugeben muß man trotzdem, daß die Hintergrundgrafik von KoF '95 die von Street Fighter Zero durchaus übertrifft. Es sind viel mehr Animationen zu sehen und außerdem sind manche Hintergründe einfach spektakulärer geraten als die tristen SF Zero-Bilder. Für die Bewegungsabläufe der Kämpfer gilt dagegen genau das Gegenteil: Hier hat der Capcom-Prügler klar die Nase vorn, so daß ich diesem insgesamt auch den Vorzug gebe.

der stolzen 24 Charaktere des Prüglers aus Fatal Fury und Art of Fighting stammen. Jeder der Fighter hat mindestens fünf bis acht Special-Moves. Im Gegensatz zur Neo Geo-CD-Version kommt KoF '95 auf dem Saturn übrigens inklusive eines ROM-Moduls für den Cartridge-Slot daher, was die Ladezeiten drastisch verkürzt. Mit den Spielmodi des Prüglers sieht es,



Der Fleischberg Chang verursacht mit seiner Riesen-Bleikugel gerne blaue Flecken



Der flinke Billy Kane setzt seinen Stab gelegentlich auch zum Stab-Hochsprung ein

**TEST SATURN**

**HERSTELLER:** SNK  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM JAPAN + CARTRIDGE  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** K.A.  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT BIS SEHR SCHWER  
**LEVELS:** 24  
**BESONDERHEITEN:** BACKUP-BOOSTER  
**CA. PREIS:** K.A.  
**MUSTER VON:** EIGENIMPORT

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
60% GRAFIK				
61% SOUND/FX				
73% FUN				

# Panzer Dragoon 2

Die Grafikorgie geht in die zweite Runde: Erneut schufen Segas Designer ein packendes Actionspiel mit edler 3D-Optik, das ein wunderbares Fluggefühl in Eure vier heimischen Wände zaubert - sattet den Drachen!

## SATURN

Shoot 'em Up / 1 Spieler

Mit rund einer Million Dollar Entwicklungskosten, gehört Panzer Dragoon mit zu den teuersten Konsolen-Projekten überhaupt. Der tiefe Griff in die Tasche war notwendig, denn schließlich mußte der Silberling, der zur ersten Softwarewelle gehörte, die gespannt wartenden Kunden endgültig von der Saturn-Technologie überzeugen (was Virtua Fighter damals noch nicht gelang). Das Game wurde deshalb zu 100% auf die komplizierte CPU-Architektur des Saturns zugeschnitten und bietet in erster Linie aufwendige 3D-Grafiken, im bekanntem Arcadestil. Davon rückten die Macher des Sequels auch nicht ab: Erneut sattet Ihr Euren texturierten Polygon-Drachen, um dem "Reich" entgegenzutreten, bzw. zu fliegen. Diese

### Abzweigungen innerhalb der Levels sorgen für erhöhte Langzeitmotivation

Schreckensrasse mit dem kurzen Namen, hat sich erneut die Erfindungen einer längst untergegangenen Kultur zunutze gemacht und eine Armada von biomechanoiden Wesen gezüchtet, um mit ihr die globale Herrschaft zu erzwingen. Zwischen dem ersten und zweiten Teil hat Euren treuen Drachen jedoch leider das Zeitliche gesegnet, glücklicherweise wurde aber auch für Nachwuchs gesorgt. Viel Zeit zum Aufpeppeln bleibt dem jungen Reiter allerdings nicht, denn schon bald kreuzen die ersten Maschinen und exotisch anmutenden Kreaturen auf, um alles niederzumähen, was sich ihnen in den Weg stellt. Daher reitet Ihr gezwungenermaßen zunächst auf einem nicht vollkommen ausgewachsenem Drachen, der aufgrund seiner kleinen Stummelflügel noch nicht in der Lage ist, die Aerodynamik gekonnt auszunutzen. Im Laufe der ballerlasti-



Diesen Luftschiffen begegnet Ihr nur dann, wenn Ihr im zweiten Abschnitt den linken Kurs einschlagt



**Ulf:** In der japanischen Fachzeitschrift Famicon Tsushin Weekly, erhielt die Fortsetzung der Drachenfliegerei im Schnitt die Traumnote 9/10, wobei man wissen muß, daß vor allem technisch herausragende Produkte solch ein hohes Rating erzielen. Panzer Dragoon Zwei ist in der Tat ein optischer Hochgenuß und überflügelt sogar den ohnehin schon technisch bestechenden ersten Teil (höhere Auflösung, schnelleres Scrolling, größere Polygon-Sprites). Vor allem die riesige Canyon-Landschaft in Episode 2

hat es mir angetan. Die feinen Texturen sehen einfach brillant aus und verleiten dazu, die Umgebung näher zu betrachten, anstatt sich auf die Feindformationen zu stürzen. Der Sequel ist zudem zwar nicht umfangreicher oder innovativer als das Original, dafür aber abwechslungsreicher und hat dank der Gabelungen, vor allem im punkto Dauermotivation mehr zu bieten, da die Abzweigungen teilweise völlig neue Szenarien bieten - mehrfaches Durchzocken ist somit Pflicht. Alles in allem erhält man für sein Geld somit erneut eine technisch perfekte 3D-Ballerei im 100% Arcade-Stil - guten Flug!

gen Auseinandersetzung ändert sich das aber, denn nach jeder Episode häutet sich das schuppige Tier, um eine kräftigere Gestalt anzunehmen. Diese

Evolution ist nicht nur ein grafischer Gag, denn auch die Energieleiste vergrößert sich mit jedem neuen Lebensabschnitt. Gleiches gilt auch für den Extra-



Die Grafiken in der Dschungel-Stage beeindrucken durch den Detailreichtum. Lediglich die grobgerasterten Lichtstrahlen, die vereinzelt durch das Buschdickicht dringen, trüben die Optik etwas



Weiß ist die dominierende Farbe im fünften Level



**Umzingelt:** Von allen Seiten tauchen in der dritten Episode plötzlich diese Steinwesen auf



**Dieses gigantische Raumschiff müßt Ihr um seine zahlreichen Gefechtsstationen erleichtern**



**Der Abspann verwöhnt Euch mit einem kurzen CG-Film und wunderschönen Bildern**



**Der erste Endgegner wird Stück für Stück in seine Bestandteile zerlegt, wobei Ihr den herunterpurzelnden Wrackteilen reaktionsschnell ausweichen müßt**



Balken, der den Superschuß reguliert. Diese neuartige Angriffsform zählt zu den wenigen Innovationen des Nachzüglers. Durch jeden niedergestreckten Gegner lädt sich diese Energieanzeige Stück für Stück auf. Geratet Ihr schließlich in eine besonders brisante Situation, dürft Ihr via X- bis Z-Taste eine Smart-Bombe zünden, die

jegliches Leben durch ein Laser-Inferno vernichtet. Ansonsten

**Freunde gut gemachter 3D-Shoot'em Ups müssen hier einfach zuschlagen!**

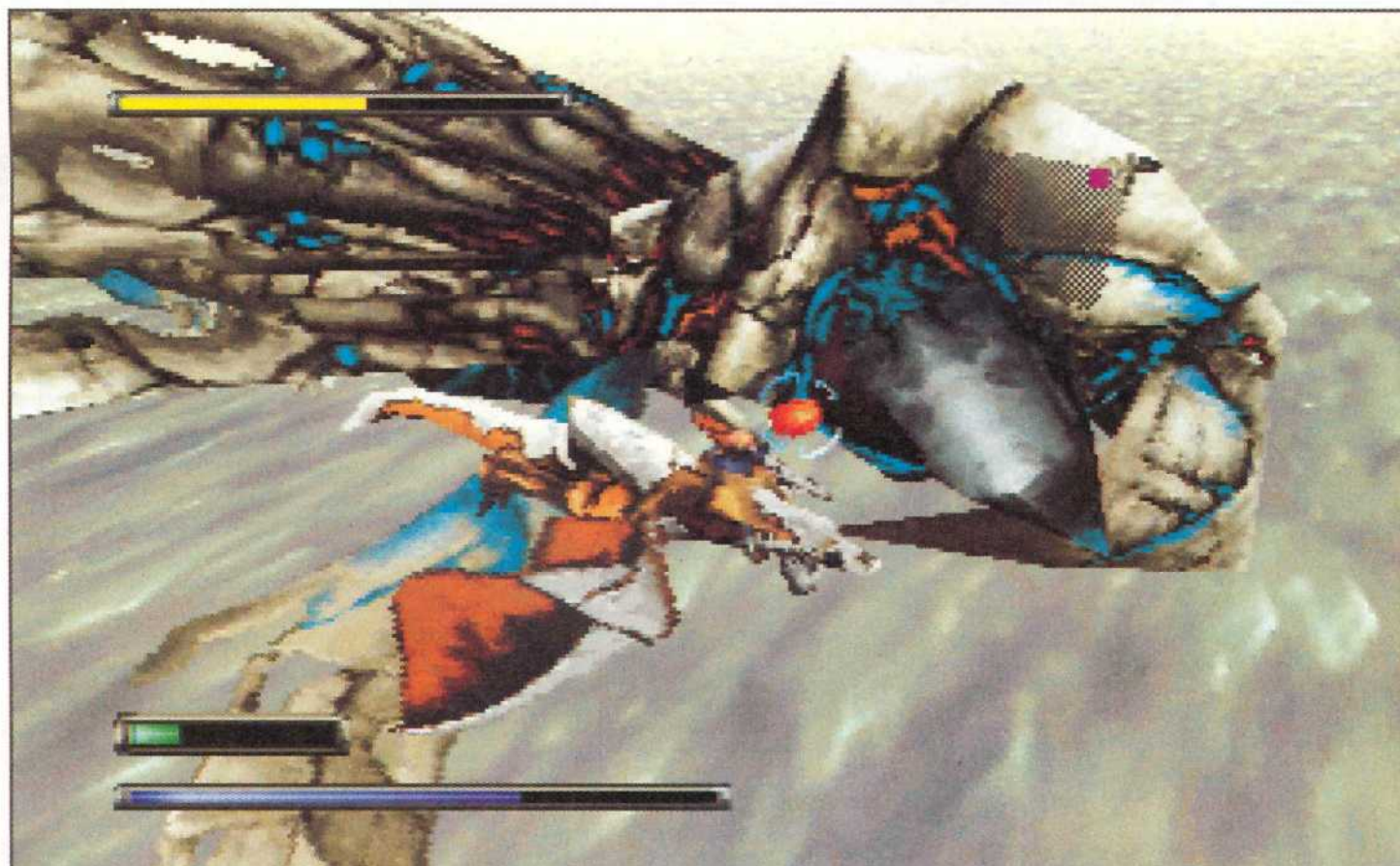
greift Ihr auf die bewährte Standardwaffe zurück, die sich, wie

schon beim ersten Teil, an ein Feindobjekt "festklammert", sobald Ihr es mit dem Zielkreuz touchiert und gleichzeitig die Feuertaste gedrückt haltet. Auch am restlichen Spielverlauf hat sich nicht sonderlich viel geändert: Alle sechs Episoden durchfliegt Ihr durch einem zwar vorgegebenen, aber nicht vorberechneten Weg. Durch



**Björn:** Wenn es einen Preis für die atemberaubendsten 3D-Effekte bei einem Videospiel gäbe, Panzer Dagoon Zwei hätte ihn

sich redlich verdient. Schon im ersten Teil wirkte der rasante Drachenritt ja durchaus realistisch, nun aber hat Sega noch einen draufgesetzt. Es ist einfach unvergleichlich, mit der Flugechse zum Beispiel durch einen exotischen Urwald zu flitzen, durch dessen Blätterdach das Sonnenlicht bricht. Ebenfalls bemerkenswert: In einem Level erwartet Euch ein gigantischer Fisch, der durch die schimmernde Wasseroberfläche verschwommen erkennbar ist und zum Angriff empor springt. Zugegeben - am Spielprinzip wurde nichts Wesentliches verändert, so daß diejenigen, die sich konkrete Innovationen erhofften, enttäuscht werden. Meines Erachtens hat auch die Qualität der Musik etwas gelitten, wobei der erste Teil jedoch auch besonders stark war. Für mich ist PD Zwei dennoch der beeindruckendste 3D-Shooter, den die gesamte Konsolenwelt zu bieten hat!



**Der letzte Boss ist ein zäher Gegner, da er seine Angriffsstrategien ständig ändert und zudem ohne Vorwarnung auf Konfrontationskurs geht**



**Zu Beginn des zweiten Levels habt Ihr es zunächst mit kosmischen Krabbenwesen zu tun, die plötzlich aus dem Erdreich schießen**



**Indiana Jones läßt grüßen: Die große Steinkugel droht Euch zu überrollen, wenn Ihr sie nicht schnell genug mit dem Laser zerstört**

die L- und R-Taste dürft Ihr nämlich in alle vier Himmelsrichtungen blicken, und so auch hinterrücks attackierenden Feinden zuvorkommen. Neu ist zudem die Möglichkeit, auch in den Himmel bzw. nach unten zu gucken, was teilweise sehr hilfreich ist, um fliegende, respektive aus dem Erdreich

auftauchende Objekte frühzeitig ins Visier zu nehmen. Damit die Drachenfliegerei auch zum mehrmaligen Durchspielen verlockt, bietet jeder Abschnitt neuerdings Abzweigungen, wodurch Ihr sporadisch den Kurs selber bestimmen dürft. Nehmt Ihr beispielsweise in Episode 2, beim Canyon die linke



**Im vierten Abschnitt schneit es sogar, während von unten permanent zahlreiche Bodenstationen wild um sich ballern**



**Wenn Ihr den Blick nach oben richtet, kommt Ihr in den Genuß von teilweise sehr imposanten Grafiken**

Abzweigung, bekommt Ihr im ersten Luftkampf zahlreiche alte Bekannte zu Gesicht, während der Drache beim rechten Kurs am Boden bleibt und sich mit dick gepanzerten Bodenstationen auseinandersetzen muß. Last but not least verrichtet neuerdings der Backup-Booster



**Das fulminante Waldmonster verdünnt sich hin und wieder in den Baumwipfeln und bombardiert Euch von dort aus mit Minen**



bei dieser Ballerei seinen Dienst und speichert unter anderem akribisch genau die bisher beste Trefferquote, die Ihr in jedem Abschnitt erzielt habt.



**In der ersten Episode stolpert der junge Drache noch etwas unbeholfen durch die Landschaften**

TEST SATURN

**HERSTELLER:** SEGA  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** MAI  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 6  
**BESONDERHEITEN:** BACKUP-BOOSTER  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** DYNATEX 0231/556140

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
89% GRAFIK				
77% SOUND/FX				
87% FUN				



# Gun Griffon



Nur ein weiterer Kampfroboterver-schnitt, wie Mechwarrior 3050, Vortex oder Krazy Ivan? Lest weiter und erfahrt die Antwort...

**SATURN**

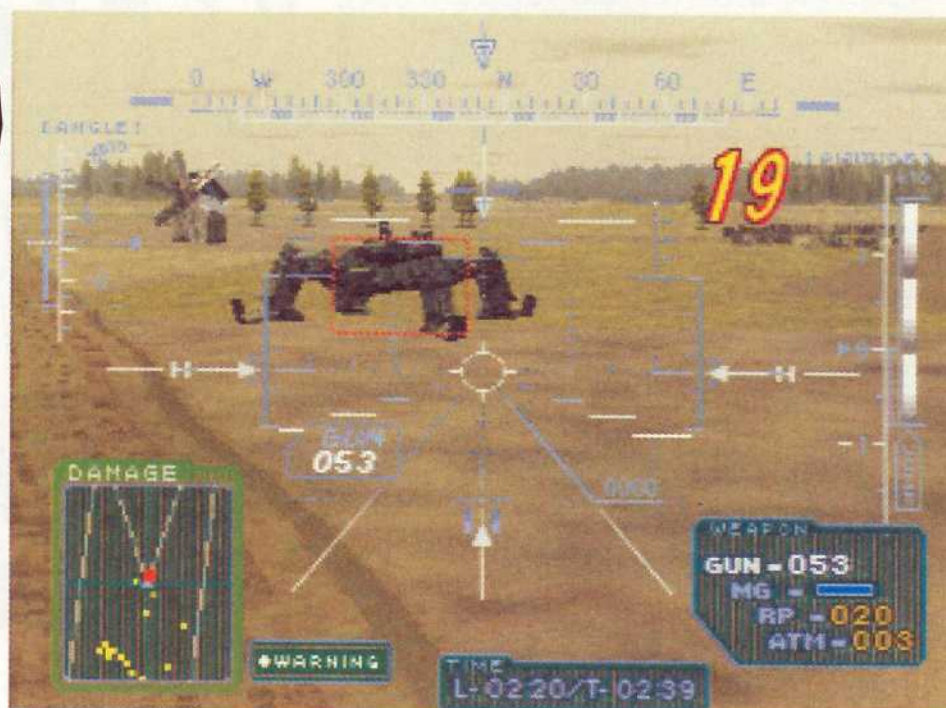
Shoot'em Up / 1 Spieler

**W**ir schreiben das Jahr 2015. Nach katastrophalen Klimaveränderungen, den daraus resultierenden Hungersnöten und Energiekrisen, spitzt sich die Auseinandersetzung im eurasischen Raum immer mehr zu. Die PEU (Pan European Union), die AFTA (American Freedom Trade Association), sowie die APC (Asia Pacific Community) und die OAU (Organization of African Unity), führen einen verzweifelten Krieg, um die letzten Ressourcen der Erde. In diese High-Tech-Schlachten greifen

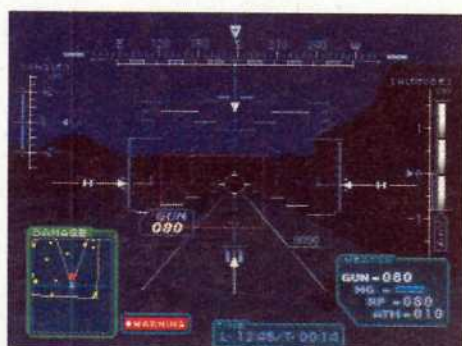


Der ausgelöste Krieg wird im beeindruckenden Vorspann Klasse in Szene gesetzt

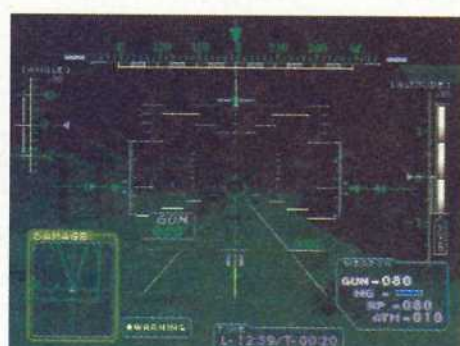
wir als High-Mac MDM II Kampfroboter ein. Haben wir im Exercise-Modus die Steuerung, sowie die unterschiedlichen panzerbrechenden Wirkungen der verschiedenen Waffensysteme erlernt, dürfen wir uns an einem aktiven Kampfeinsatz in Eurasien betei-



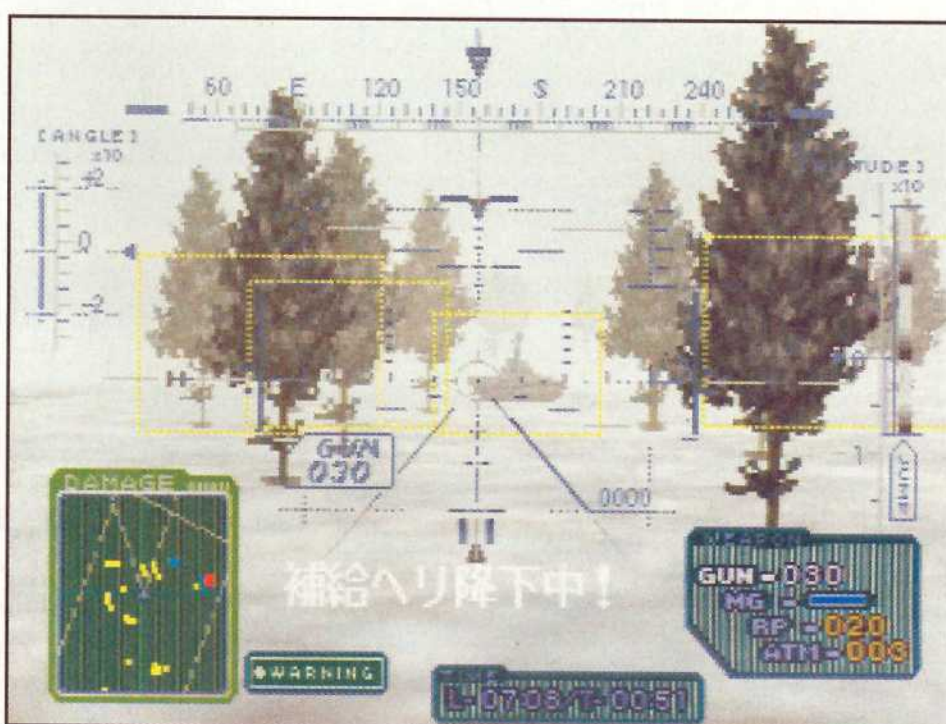
Es ist sehr ratsam, permanent das Radar im Auge zu behalten und ausfindig gemachte gegnerische Mechs sofort zu attackieren



In Kiev muß man Straße für Straße erobern. Da es Nacht ist, ...



...schalten wir unser Nachtsichtgerät ein



Beeindruckend ist der Nebel-effekt in Novosibirsk. Erst kurz vor Euch taucht der Gegner langsam aus der Dunstsuppe auf



**Sandrie:** Gun Griffon führt Euch mit seinem beeindruckenden Vorfilm sehr stimmungsvoll in die Krisenlage ein. Hat man sich nach kurzer Zeit im Optionsmenü zurechtgefunden und für eine optimale Padbelegung entschieden, darf man sich in eine grafisch gelungene Auseinandersetzung stürzen. Gerade die tollen Nebel- und Landschaftseffekte wissen zu gefallen. Die einzelnen Missionen stellen sich als teilweise sehr strategie-lastig heraus. Einfach nur alles Abzuballern bringt nicht viel. Und das ist gut so, denn hierdurch ist eine Langzeitmotivation garantiert. Gun Griffon erweist sich zwar als Pendant zu Krazy Ivan, wirkt aber spielerisch ausgereifter. Grund: Die Steuerung ist gut durchdacht und ermöglicht jederzeit eine absolute Kontrolle über unseren Roboter. Die Landschaften wirken zudem fast schon erschreckend real und zeigen, was im Saturn steckt.

ligen. Auf dem Schlachtfeld bewegen wir unseren Kampfroboter durch Laufen oder Rollen. Ein kurzer Schub aus unseren Flugraketen-system läßt uns für einige Sekunden unsere Gegner aus der Luft bekämpfen. Die verschiedenen Waffengattungen, angefangen beim

schweren MG, über eine Bordkanone, bis hin zum Raketensystemen, ermöglichen es, den Gegner gezielt auszuschalten. Im Kampfgebiet treffen wir auf verschiedene wetterbedingte Voraussetzungen. So muß in Kiev erst einmal Straße bei Nacht erobert wer-

den. Hierbei erweist es sich als ausgesprochen nützlich, daß unsere Kampfeinheit mit einem Nachtsichtgerät ausgestattet ist. In Novosibirsk dürfen wir uns den Weg durch undurchsichtige Nebelschleier bahnen. Zum Glück kann man jederzeit auf eine strategische Landschaftskarte, die gleichzeitig ein Automapping durchführt, zurückgreifen. Jetzt gilt es nur noch, den Krieg zu gewinnen...



In der Mission um Ulan Batol haben wir zwei zusätzliche Kampfroboter zur Verfügung. Sie unterstützen uns, so gut sie können

**TEST SATURN**

**HERSTELLER:** GAME ARTS  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** K.A.  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** 4+  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** K.A.  
**MUSTER VON:** EIGENIMPORT







# College Slam

Nach den Profis aus NBA Jam, kommen jetzt die Nachwuchstalente aus der College League, auf den Bildschirm



**SATURN**

Fun Sports / 1-4 Spieler

College Jam könnte (vom Spielprinzip her) der eineiige Zwilling von NBA Jam sein! Je zwei Spieler aus einem Colle-

ge-Team, messen ihre Kräfte darin, wer die meisten Bälle in der Reuse versenkt - ob nun mit technisch perfekten Sprungwürfen, oder durch spektakuläre Dunks. Der Spielablauf kann durch das Einschalten von Hot Spots und Power-Up-Icons,



**Guido:** Mit College Slam hat Acclaim seinem Hit NBA Jam einfach eine neue Fassade gegeben, um damit ein zweites Mal groß abzusahnen. Neu ist lediglich, daß die Power-Ups von sieben auf 14 erhöht wurden und daß man statt einem, drei Spieler auf der Bank sitzen hat. Außerdem besitzen die Spieler keine Namen, sondern nur die Abkürzungen ihrer Positionen im Spiel. Der Hallensprecher ist

somit dazu verdammt, seinen Kommentar nur zu den erzielten Körben abzugeben, ohne die Akteure beim Namen nennen zu können. Aber was soll's, dadurch wird der Spielspaß nicht gemindert: Die Grafik, der Sound und das Gameplay bewegen sich auf dem selben Level, wie bei NBA Jam. College Slam bietet somit alles in allem den bekannt rassigen Fun Sport für jedermann, mit einem Pep Action. Nun stellt sich aber die Frage, wer für ein Spiel Geld ausgeben wird, das kaum Innovationen bietet und mit einer unattraktiven Lizenz aufwartet.

verändert werden. Erstere erhöhen die Punktzahl des erzielten Korbes, während die bekannten Power-Ups Eurem Spieler übernatürliche Kräfte verleihen - wie beispielsweise: Monsterdunks, sichere drei Punktewürfe, oder neu: Die Verwandlung in einen Wirbelwind, der jeden Gegenspieler eine Runde Karussell fahren läßt. Durch den Juice-Mode könnt Ihr nach Belieben die Spielgeschwindigkeit stufenweise erhöhen. Wie schon bei NBA Jam, dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig ein

Match bestreiten, wobei jedem Team drei Ersatzspieler zur Verfügung stehen.

**TEST SATURN**

**HERSTELLER:** ACCLAIM  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM USA  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** NICHT GEPLANT  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** PS/SN/MD  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT BIS SCHWER  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** 4-SPIELER-ADAPTER  
**CA. PREIS:** K. A.  
**MUSTER VON:** EIGENIMPORT



**Nur Fliegen ist schöner: Ein Sprungwurf wie aus dem Bilderbuch**

# Jet Stream

Hard & Software Versand  
 Postfach 1243  
 76346 Linkenheim

Call now!  
**WIR FÜREN  
 AUCH PC-CDROM**

Händleranfragen erwünscht

Abholung zu Versandpreisen nur in der Versandzentrale Linkenheim möglich.  
 Ladenlokal: Bahnhofplatz 3, 76646 Bruchsal

Internet: <http://www.trv.de/Jet-Stream>  
**Bestellannahme rund um die Uhr, auch am Wochenende.**

BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE: KÜHL#

TEL: (07247)946170

(07247)946171

(07247)946172

FAX: (07247)3549

<b>SONY</b>	Jumping Flash 84,99	Striker 96 84,99	Digital Pinball 99,99	Sim City 2000 99,99	PGA Tour Golf 96 89,99
3D Lemminge 84,99	Jupiter Strike 84,99	Tekken 99,99	Endorfun *84,99	Slam 'N Jam *89,99	Phoenix 89,99
Agile Warrior - F 111 84,99	Kileak the Blood 84,99	The Raiden Project 84,99		Streetfighter Alpha *84,99	POED 89,99
Air Combat 84,99	Krazy Ivan 84,99	Theme Park 79,99	<b>FIFA Soccer 96 89,99</b>	Streetfighter the Movie 89,99	Shockwave 2 89,99
	Lone Soldier/Lone Cyb. 84,99	Thunderhawk 2 84,99		The Horde *84,99	Slam 'N Jam 94,99
	Magic Carpet 79,99	Top Gun - Fire at will *79,99	Galactic Attack 84,99	Theme Park 89,99	Star Fighter 89,99
<b>Alien Triologie 84,99</b>		Total Eclipse Turbo *84,99	Galaxy Fight 84,99	Thunderhawk 2 99,99	
	<b>Mickey's Wild Adventure *84,99</b>		Gex *84,99	Titan Wars *84,99	<b>Theme Park 89,99</b>
Alone in the Dark 2 *99,99	NBA - In the Zone 89,99	True Pinball *89,99	Hebereke 84,99	True Pinball *89,99	Zhadnost 69,99
Assault Rigs 84,99	NBA Jam Tournament 89,99	Twisted Metal 84,99	Hi-Octane 89,99	Victory Boxing 84,99	
Battle Arena Toshinden 84,99	NBA Live 96 *84,99	View Point *89,99	Int. Victory Goal 119,99		<b>SNES</b>
Chaos Control *84,99		War Hawk 84,99	Johnny Bazookatone 74,99	<b>Virtual Fighter 2 99,99</b>	Breath of Fire 2 119,99
Chessmaster 3D *79,99	<b>Need for Speed *89,99</b>	Warhammer - F Battle *79,99			Cut Throat Island 109,99
Criticom *84,99	NFL Quarterback Club 96 *74,99		<b>Magic Carpet 89,99</b>	Virtual Fighter Remix 69,99	FIFA Soccer 96 109,99
Cyberia *84,99	Novastorm 84,99	Wipeout 89,99	Myst 99,99	Virtual Racing 84,99	Final Fight 3 109,99
Cybersled 84,99	Off World Intercept. Extr. 74,99	World Cup Golf *84,99	Mysteria - Real. of Lore 99,99	Virtual Hydride 99,99	Jungle Strike 99,99
Cyberspeed 64,99	Panzer General *79,99		Mystery Mansion 119,99	World Cup Golf 84,99	Megaman X2 109,99
	Parodius - Deluxe 84,99	<b>Total NBA 94,99</b>	NBA Jam Tournament 94,99	World Series Baseball 94,99	NBA Live 96 109,99
<b>D 74,99</b>	PGA Tour Golf 96 79,99	<b>Wing Commander 3 89,99</b>	NFL Quarterb. Club 96 *84,99	Worms *84,99	NHL Hockey 96 99,99
<b>Defcon 5 84,99</b>	Philosoma *84,99		NHL Allstar Hockey 104,99		Revolution X 109,99
Descent *84,99	Powerserve 89,99	<b>Worms 89,99</b>	Off World Interceptor *84,99	<b>3 DO</b>	Star Trek - Deep Sp. N. 109,99
Destruction Derby 94,99	Primal Rage *84,99		Panzer Dragoon 104,99	Battle Sport 89,99	Star Trek - T. N. G. 104,99
Discworld 84,99	Psychic Detective *89,99	<b>Saturn</b>	Panzer General *79,99	Captain Quazar 89,99	Theme Park 109,99
Extreme Games 84,99	Rapid Reload 84,99	Bug 104,99	Parodius - Deluxe 84,99	Casper 99,99	
Extreme Pinball *89,99	Raven Projekt *79,99	Clockwork Knight 94,99	Pebble Beach Golf 94,99	<b>Cyberia 99,99</b>	<b>Megadrive</b>
	Rayman 84,99	Clockwork Knight 2 99,99	Photo-CD Betriebssystem 54,99	Death Keep 84,99	Donald D. in Maui Mall 109,99
<b>FIFA Soccer 96 79,99</b>		Cyber Speedway 94,99	Rayman 84,99	Dragon Lore 84,99	Earthworm Jim 2 109,99
Galaxy Fight 84,99	<b>Revolution X 74,99</b>	Cyberia *94,99	Revolution X *84,99	Earth Worm Jim 99,99	FIFA Soccer 96 99,99
Goal Storm *94,99	Ridge Racer 94,99			GEX *94,99	Int. Superstar Soc. Del. *74,99
Hebereke *84,99	Road Rash 79,99	<b>D 84,99</b>	<b>Rise of the Robots2 *84,99</b>	Gridders 79,99	NBA Live '96 104,99
Hi Octane 79,99	<b>Shell Shock *84,99</b>	Darius Gaiden 84,99	Robotica 94,99	John Madden NFL 94 89,99	NHL Hockey '96 99,99
<b>Int.Championship Soccer 89,99</b>	Shockwave Assault 79,99	Daytona USA 119,99	<b>SEGA Rally 99,99</b>	Killing Time 89,99	Star Trek - Deep Sp. N. *99,99
Johnny Bazookatone 74,99	Starblade Alpha 84,99	Deadly Skies *84,99	<b>Shell Shock *99,99</b>	Panzer General 84,99	Weapon Lord *99,99
	Streetfighter Alpha *84,99		Shinobi X 99,99		
	Streetfighter the Movie 89,99			<b>Zubehör</b>	Play Station 509,00

Vorkasse DM6,90 (Baroscheck (bis DM400,-) oder Überweisung). Bei Nachnahme (DM10,50) zzgl. Nachnahmegebühr (DM 3,-).  
 Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20,- pauschal!  
 Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Bei Hardware fallen immer Versandkosten an. **Ab DM 250 keine Portokosten** Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern.

Sega Saturn  
Shoot 'em Up / 2 Spieler

## Gebockers

Was Riverhillsoft hier abliefern ist, gelinde ausgedrückt, eine Frechheit. Das nette, gerenderte Intro bereitet Euch in keiner Weise auf den programmier-technischen Offenbarungseid vor, den Gebockers ganz sicher darstellt. Ganz kurz zum Game: Ihr steuert eines von acht undefinierbaren Wesen, die auf dubiosen Fluggeräten durch eine lieb-



los gestaltete Landschaft düsen. Euer erklärtes Ziel ist es, den ebenfalls durch die Gegend flatternden Gegner, über den Jordan zu blasen. Dazu stehen Euch die Bordkanone und verschiedene Sonderwaffen zur Verfügung, die Ihr durch spezielle Tastenkombinationen auslösen könnt. Das einzig Erwähnenswerte stellt die, für den Saturn neuartige, Link-Option dar. Daß allerdings zwei Leute im Umkreis von weniger als 6000 Kilometern diese Spiel besitzen, ist unwahrscheinlich. Fazit: Nur für Spieler am Rande der Deblität geeignet!

**FUN**  
32%

PlayStation  
Mix / 1-2 Spieler

## Nichibutsu

### Arcade Classics

... und noch 'ne Oldie-Sammlung, die auf CD gepreßt, zu neuen Ehren kommen soll. Diesmal aus dem Hause Nichibutsu, das Anfang der achtziger Jahre mit einigen Hits auf sich aufmerksam machte, ehe es wieder in der Versenkung verschwand. Sechs Titel werden angekündigt, real sind es jedoch nur drei, da jeder Oldie noch in



einer leicht aufgemotzten Neuauflage spielbar ist. Moon Cresta ist ein primitiver Weltraum-Shooter, bei dem Ihr witzigerweise, durch geschicktes Andocken, Euren Raumschiff-Sprite vergrößern könnt. Frisky Tom gleicht einem merkwürdigem Geschicklichkeitsspiel, wo Ihr als Klempner Rohre reparieren und einer Mäuseplage Herr werden müßt. Bei Crazy Climber müßt Ihr ein Hochhaus (an der Außenfassade entlang) hochklettern. In der Spielhalle bot der Titel eine ausgeklügelte 2-Joystick-Steuerung, auf der PS ist die Handhabung hingegen der völlige Murks. Abgesehen vom halbwegs brauchbaren Moon Cresta, bietet diese Collection nur nostalgische Gefühle. (Ulf)  
Muster von Galaxy 089/7605151

**FUN**  
50%

# Baku Baku

**Nicht nur für Tierliebhaber - Segas Baku Baku ist vielseitiges und hochwertiges Knobelfutter für alle Denkspielfreunde**

**SATURN**

Denkspiel / 1-2 Spieler

Wenn geometrische Figuren oder sonstige Symbole vom Himmel fallen, drängt sich meist ein Vergleich mit dem genialen Klassiker Tetris auf - so auch bei Baku Baku Animal. Wie der Name des Spiels schon andeutet, ist die Handlung von abstrakter Klötzchengrafik, kurzerhand in das Land unserer geliebten Zwei- und Vierbeiner verlegt worden: Affen und Bananen, Hunde und Knochen, Hasen und Möhren, Waschbären und Bambus, Mäuse und Käse, bewegen sich anfangs langsam, und später immer schneller vom oberen zum unteren Bildschirmrand - zwar paarweise, aber leider nicht immer in der passenden Kombination. Denn - wie sich wohl jeder denken kann - die Symbole verschwinden nur von der Bildfläche, wenn das Tier mit seinem richtigen Futter versorgt wird. Man kann zum Beispiel Bananen sammeln, und sobald ein Affe eine Banane berührt, verschwindet er (unter genüßlichen Kaugeräuschen und witzig animierten Kaubewegungen) samt aller angrenzenden Bananen. Die gleiche Anzahl an Gegenständen wird dem Spielgegner dann aufgebürdet. Haben die aufgetürmten Klötzchen eine gewisse Höhe erreicht, so ist das Spiel verloren. Bei geschickter Spielweise sind auch Kettenreaktionen ausführbar. Während das Symbolpaar vom Himmel fällt,



Erhalten die Tier-Symbole das entsprechende Essen, mampfen sie sich quer über die Spielfläche

kann es sowohl nach links als auch nach rechts verschoben und selbstverständlich auch rechts- und linksherum gedreht werden. Im Gegensatz zu Tetris sind immer zwei Spielfelder gleichzeitig sichtbar: Entweder Eures und das eines menschlichen Mitspielers, oder Eures und das, des Computergegners (Story Mode). Außerdem kann man die Anzahl der vorkommenden Tiere (und Nahrungen) nach eigenem Gutdünken zwischen eins und fünf einstellen.



Bonus-Münzen fegen alle Symbole einer Sorte vom Screen



Grafisch gesehen gestaltet sich die Arcade-Umsetzung für ein Denkspiel recht aufwendig



**Christoph:**  
Man darf sich von der zuckersüßen Bonbongrafik und der kindlichen Aufmachung nicht täuschen lassen:

Baku Baku hat es in sich! Die meisten Tetris-Klone sind ein mittelmäßiger Abklatsch, ohne spielerischen Tiefgang - Baku Baku hingegen ist ein Ableger von solider Qualität. Nach und nach entdeckt man Spielstrategien, die den Rekord weiter nach oben schrauben: Läßt man zum Beispiel eine Banane auf ein einzelnes Affensymbol fallen, verschwinden Banane und Affe; dirigiert man die Banane hingegen zwischen zwei Affensymbolen, so verschwindet die Banane und beide Affen. Das gezielte Planen und Ausführen von Kettenreaktionen ist die Seele dieses Spiels und verleiht ihm eine besondere Note. Dabei ist positiv zu vermerken, daß vorausschauendes arbeiten möglich ist, denn die jeweils fünf nächsten Symbole werden immer am oberen Spielfeldrand angezeigt. Gut ist auch, daß man die Anzahl der verschiedenen Symbole von eins bis fünf selbst festlegen kann. Der Story-Mode und die gesamte Aufmachung unterstreichen den guten Eindruck, den Baku Baku hinterläßt. Knobelfreunde sollten sich dieses Spiel einmal ansehen.

### TEST SATURN

**HERSTELLER:** SEGA  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** MAI  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 10  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 89,- DM  
**MUSTER VON:** SEGA

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
<b>58% GRAFIK</b>					
<b>67% SOUND/FX</b>					
<b>74% FUN</b>					

# The Horde

Crystal Dynamics schickt ganze Horden von roten Teufeln auf Euch los

**SATURN**

Strategie / 1 Spieler

Auf einem Bankett verschluckt sich seine Majestät - nur das schnelle Eingreifen von Chauncey, dem "Mädchen für alles", verhindert einen Regierungswechsel im Königreich Franzpowanski. Der Lebensretter wird zum Ritter geschlagen und bekommt ein Stück Land geschenkt. Dieses müßt Ihr nun in eine blühende Provinz verwandeln, denn am Ende eines jeden Jahres müssen Steuern abgeführt werden - schafft Ihr es nicht die Steuern zu zahlen, dann landet Chauncey im Schuldnerurm. Deshalb solltet Ihr Euren Kuhbestand erweitern und vor allem in Verteidigungsanlagen investieren, denn in jedem Quartal wartet auf Euch eine bössartige Überraschung: Eine Horde grausamer Monsterlinge will Euer Dorf in Grund und Boden stampfen,

und alles was irgendwie freßbar aussieht ihren Mägen zuführen. Anfangs locker mit einem Schwert schlagbar, bekommt Ihr bald mit den gemeineren Verwandten der Biester Probleme. Zum Glück könnt Ihr nach jedem Jahr nützliche Utensilien kaufen (z.B. Flammenwerfer) und Paladine anheuern. Dies solltet Ihr auch tun, ansonsten erwartet Euch ein äußerst trauriges Ende.



Nur das Schwert schützt Chauncey und das Dorf vor der roten Horde



**René:** Man nehme ein bißchen Strategie, ein wenig Action und einen Hauch Wirtschaftssimulation, und würze dies mit witzigen Filmsequenzen. Das alles wird gut vermischt - und heraus kommt die Horde. Das technisch wohl-schmeckende Gericht von Crystal Dynamics überzeugt vor allem durch die einfache Steuerung (mit zwei Buttons läßt sich alles ausführen) und ein für Strategiespiele

simples Gameplay. Doch sämtliche Positiva werden durch einen Makel belastet: Habt Ihr einmal herausbekommen, wie Ihr die roten Schlimmlinge kleinhacken könnt, tritt ihre katastrophale Wirkung auf Eure Wirtschafterei ziemlich in den Hintergrund. Ob das so gut für die Langzeitmotivation ist? Ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad hätte etwas für sich gehabt. Fazit: Der Silberling ist mehr für die Freizeit-taktiker unter Euch, die schon immer mal so etwas ausprobieren wollten. Dauerspieler sollten sich etwas "Härteres" suchen.

**TEST SATURN**

**HERSTELLER:** CRYSTAL DYNAMICS  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM USA  
**ERSCHEINUNGSDATUM:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** PS  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 5 WELTEN  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** PRIMAL GAMES 024/9160630



Telefon:  
(02622)  
83517

**MAK**

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

**Sony PSX**

PSX+Umbau+2 Spiele+RGB 799,99 DM  
 Sony PSX Umbau 79,99 DM  
 Joypad Verlängerung 29,99 DM  
 RGB Kabel dt/us/jp 49,99 DM  
 Spiele ab 79,99 DM

**SEGA**

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

**NEO GEO**

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

**PC-ENGINE**

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

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren

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

**WOLFSOFT**  
Scart-Umschalter

HARDWARE & SERVICE  
HARDWARE-TUNING  
REPAIR-SHOP

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

**Anschlußkabel**

Ultra 64 RGB Kabel + Hifi 69,99 DM  
 Sony PSX RGB Kabel dt/us/jp 49,99 DM  
 Sega Saturn RGB Kabel + Hifi 49,99 DM  
 SNES RGB Kabel + Hifi 39,99 DM  
 Neo Geo, CD Stereo 49,99 DM  
 Mega Drive 1,2 RGB Stereo 45,99 DM  
 Hifi Adapter für RGB Kabel 39,99 DM  
 Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß 39,99 DM  
 Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!!  
 Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM

**SUPER NES**

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

**JAGUAR**

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 249,99 DM  
 RGB Kabel inc. Hifianschluß 39,99 DM  
 Umbau 50/60Hz mit Schalter 75,75 DM  
 Spiele ab 59,99 DM  
 3DO RGB Umbau 249,99 DM

Hard- & Software für alle Systeme Lieferbar

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

**Game Shop**

Paul-Hindemith-Str. 10

37574 Einbeck

Tel./Fax:

05561/3094

Laden und Versand

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

**SATURN, PLAYSTATION  
SNES, NES, GB, MD, MS, 32 X,  
JAGUAR, PHILIPS CDi,  
CDi Spiele und Filme**

Telef. Anfrage: Mo - Fr. 12 - 20 Uhr

# True Pinball

Digital Illusions nennt sich das Software-Haus, das der PS ihren ersten Flipper stiftet

SAT / PS

Flipper / 1-8 Spieler

Wer kennt sie nicht, die bunten Kisten in den Spielhallen und Kneipen, die effektiv dafür sorgen, daß man auch ja kein Kleingeld mehr mit zurück nach Hause nimmt: Die allseits beliebten Flipper-Automaten. Wer sein Kleingeld jedoch lieber gespart und in eine PlayStation bzw. einen Saturn investiert hat, kommt nun auch in den Genuß, ohne Münzeinwurf flippeln zu können. Dabei werden die Flipper-Fans bei True Pinball gleich mit vier Spieltischen beglückt, was wohl zur allgemeinen Sitte bei den Simula-

tionen geworden ist (siehe Pinball Fantasies auf Jaguar, oder Digital Pinball für Saturn). Bei "Law n' Justice" geht es um Polizisten, die rauhe Gangster in einer Judge Dredd-mäßigen Zukunftsmetropole stellen; am "Babewatch"-Tisch dürfen Playboys zeigen, wieviele Girls sie mit Muskeln, Autos oder Charme abstauben können; der dritte Flipper im Bunde ist "Extreme Sports", wo es gilt, die waghalsigsten Stunts mit Skateboards oder Mountainbikes möglichst lebendig zu überstehen; bei den "Vikings" zieht eine brandschatzende, plündernde Horde Barbaren quer durch Europa und verbraucht dabei jede Menge Bier. Allen vier Flip-



**Björn:** Mit einem guten Flipper sollte es dem süchtigen Hobby-Zocker eigentlich problemlos möglich sein, die Nächte absolut schlaflos zu verbringen. Bei True Pinball habe ich jedoch in dieser Hinsicht einige Zweifel. Technisch wurden die vier Flipper einwandfrei in Szene gesetzt, keine Frage. Die Tische wirken im HiRes-3D-Modus nahezu fotorealistisch. Zu bemängeln wäre da eher die teilweise etwas seltsame Konzeption

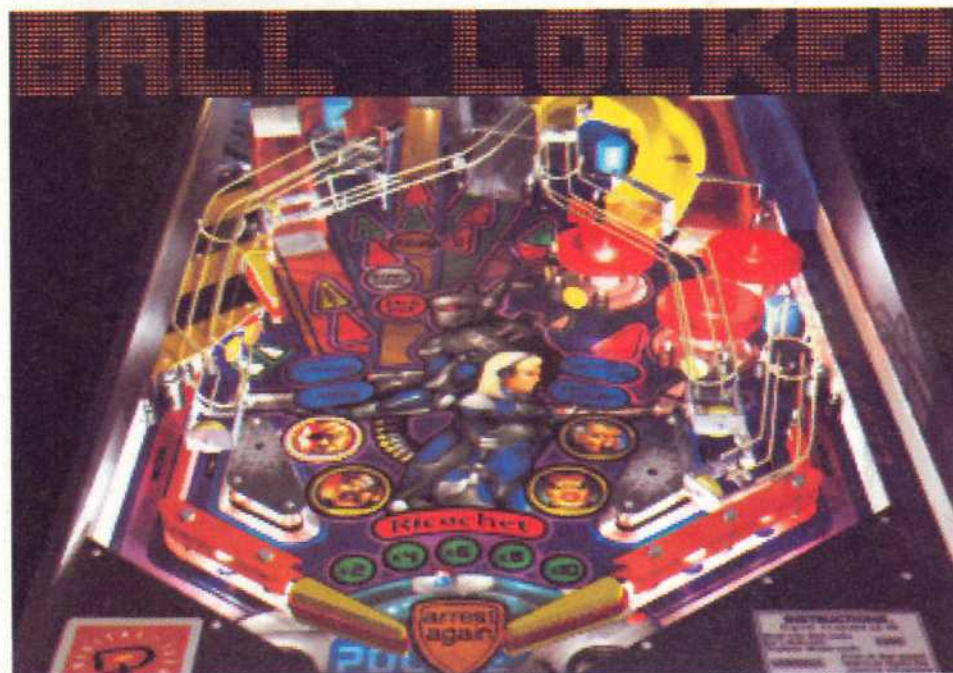
der Flipper: Manche Lanes sind, egal in welchem Modus, aufgrund der Farbgebung schwer zu erkennen, was das Anvisieren folglich nicht gerade erleichtert. Auch die Soundeffekte, die beim Flipper ja stark zur Atmosphäre beitragen, sind mir nicht originell genug. Lediglich die "Vikings" machen hier mit gröhrenden Barbaren und klirrenden Schwertern Spaß. Summa summarum reicht True Pinball also höchstens dem Gelegenheits-Spielhallen-Besucher. Der anspruchsvollere Flipper-Fan verwendet seine Münzen lieber auf das "real thing".



Wer mit der 3D-Perspektive nichts anfangen kann, wechselt einfach zur Top-View (PS)

pern gemeinsam ist folgendes: Ihr habt drei Flipper-Klappen zum Schießen der Kugel; eine weitere Möglichkeit, das Spiel zu beeinflussen, ist das Anstoßen des Tisches nach rechts, links oder oben. Um die heißbegehrten Punkte zu ergattern, gibt es

natürlich auf jedem Tisch haufenweise Bonus-Traps, Buchstabenreihen, die es zu erleuchten gilt. Extrabälle und Multiball-Optionen fehlen ebenso wenig, wie das Display, das in witzigen Animationen die Score-Erfolge des Spielers zelebriert.



Bevor man in den Genuß von Multibällen kommt, muß man zuerst mindestens einen Ball in einer Speicher-Falle versenkt haben (SAT)

Um bei "Babewatch" an einen Extraball zu kommen, müßt Ihr zuerst alle "Dude Accessoires" wie z.B. eine Baseball Cap, erspielen (PS)



TEST SAT / PS

**HERSTELLER:** DIGITAL ILLUSIONS  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 4  
**BESONDERHEITEN:** MEMORY CARD, BACKUP-BOOSTER  
**CA. PREIS:** 109,- DM  
**MUSTER VON:** LAGUNA



# ACTION REPLAY™

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

## ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH

- ★ **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebauter Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad auswählen.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während Du spielst. Mit Hilfe des Codefinder's findest Du direkt Codes für die neuesten Games!
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du die Spielgeschwindigkeit von 100% bis auf 10% verringern.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.



**NEU !!**



## ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

- ★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
- ★ **ISHIDO-GAME** - Wenn Du Dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" und einer Uhr ausgeliefert!!

**INKLUSIVE GAME !!**



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

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

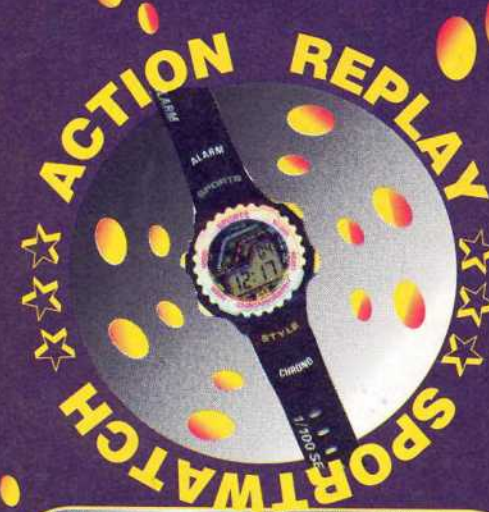
**DM 99,-**



**ALLE PREISE SIND KOMPLETT-PREISE, INKLUSIVE ACTION-REPLAY-TAUCHERUHR**

**NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER!**

Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Clubmitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.  
**WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.**



### ACTION-REPLAY-UHR

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

Abbildung kann abweichen.  
**Nur für Endkunden.**

### ACHTUNG!!

Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's™ sind ORIGINAL DEUTSCHE VERSIONEN, die komplett mit Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (Hotline für Tips & Tricks, Sprachcomputer, technische Unterstützung, Angebote u.s.w.), deutscher Anleitung und EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel ausgeliefert werden.

### 3DO™ Speedpad

Joypad-Ersatz; für die Benutzung mit jedem 3DO™ Interaktiv-Multiplayer™ System.



**DM 49,-**

### TV SYSTEM CONVERTER

Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W.



**DM 139,-**

### ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN

für SNES™ **DM 39,-** für Mega CD™ **DM 59,-** für Megadrive™ **DM 59,-**  
 für SNES™ (PROG.) **DM 59,-** für den Einsatz von Master System™-Games **DM 59,-**

### 24-STD.-BESTELLSERVICE

TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)

**DATAFLASH GmbH**

WASSENBERGSTR. 34  
 46446 EMMERICH



VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

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

# adidas Power Soccer

Eine breite Palette von verschiedenen Fouls verleiht Psygnosis' Fußballspiel das Flair eines Beat 'em Ups

**PLAYSTATION**

Sportspiel / 1-4 Spieler

Nachdem Electronic Arts die Meßlatte für Fußballspiele mit FIFA Soccer '96 recht hoch gelegt hat, treten nichtsdestotrotz einige Softwarehäuser unverzagt an, um EA von ihrem Thron zu stürzen. Nachdem die Preview-Version von adidas Power Soccer einen insgesamt ordentlichen Eindruck hinterlassen konnte, waren wir natürlich auf die Vollversion gespannt. Das hervorragend gemachte Intro versetzt einen sofort in die rich-

tige Fußball-Stimmung. Im Hauptmenü habt Ihr die Wahl, ob Ihr nur ein Freundschaftsspiel absolvieren wollt, oder in eine Liga bzw. ein Pokalturnier einsteigt. Eure Mannschaft könnt Ihr aus den ersten Ligen Englands, Frankreichs oder Deutschlands wählen. Selbstverständlich dürft Ihr die Tastenbelegung Eures Joypads selbst bestimmen. An dieser Stelle erwartet Euch ein besonderes Schmankerl, denn die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten werden anhand toller Videosequenzen erläutert. Neben dem reinen Simulationsmodus gibt es bei Power Soccer



Die Steuerung wird per eingespieltem Beispiel anschaulich erklärt



Auf dem blassgrünen Rasen habt Ihr Eure Kicker stets im Auge



Beim Freistoß habt Ihr die Möglichkeit, kurz bzw. weit zu passen oder direkt zu schießen



Die Steuerung des Torwarts übernimmt stets der Computer, abgesehen vom Abstoß



**Guido:** So leid es mir tut: Psygnosis, das reicht leider nicht! Na schön, die Spieler bewegen sich sehr realistisch, leider ähneln sie aber halslosen Kleiderschränken, die man in den diversen Vereinsfarben bemalt hat. Während des Spiels vermißt man die Übersichtlichkeit, nur bei einer Kameraposition ist ein einigermaßen planvolles Paßspiel möglich. Der Sound reißt einen auch nicht gerade vom Hocker, immer dasselbe Zuschauer-Rauschen und die drögen, teilweise sogar unpassenden Kommentare reizen eher zum Lachen, als daß sie für eine Original-Atmosphäre sorgen. Ein Pluspunkt sind allerdings die vielen Aktionsmöglichkeiten (Special Moves) im Arcade-Modus: Hakentricks à la JJ Okocha, unauffälliges Ziehen am gegnerischen Trikot und brutale Tritte, verleihen dem Geschehen auf dem virtuellen Rasen einen derben Charme mit Gaudi-Atmosphäre, aber das allein wirkt sich auf Dauer auch nicht motivierend aus.

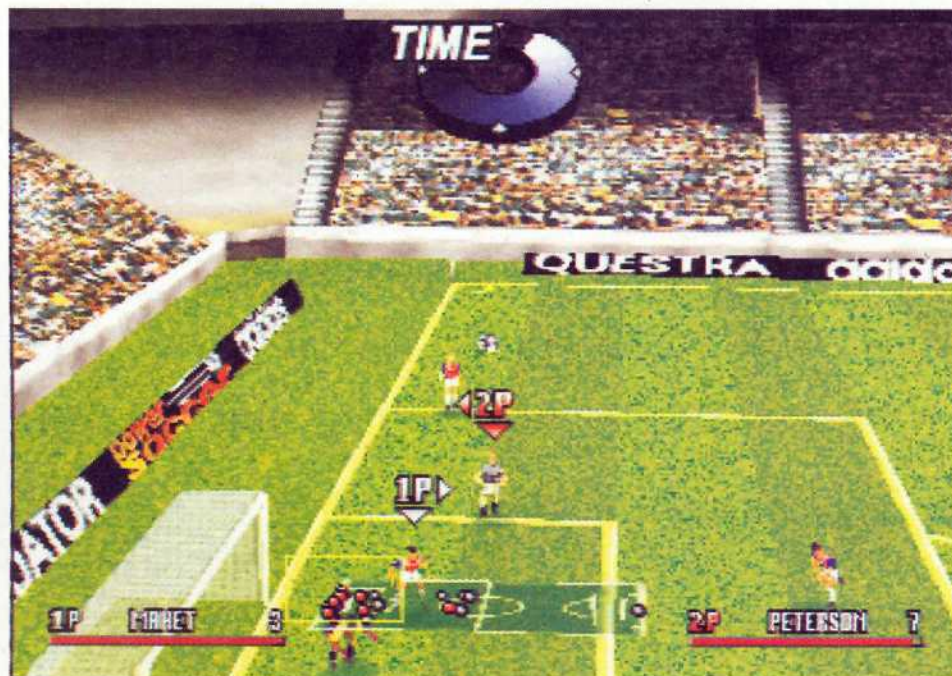
noch den Arcademodus, der mit mehr Aktionsmöglichkeiten auch mehr Spaß verspricht. Aber jetzt auf in den Kampf: Nach dem Anpfiff fallen sofort die realistischen Bewegungen Eurer Mannen auf, die sich dank Motion-Capture-Verfahren naturgetreu gestalten. Mit einer breiten Palette von Paß-, Schuß- und Foulspielvarianten ausgestat-

tet, toben die 22 Kicker über den Rasen, angefeuert von ihren Fans und kommentiert von einem wahlweise in Englisch, Französisch oder Deutsch parlirendem Moderator. In der Halbzeitpause erfahrt Ihr dann auch, woher das Spiel seinen Namen hat: Vor dem Auge des Spielers flimmern nämlich Promotion-Videos eines bekannten deutschen

Sportartikel-Herstellers über den Bildschirm.



Der fast unüberwindliche Keeper rettet zur Ecke



Eine hohe Flanke bringt Sturm und Abwehr in Verlegenheit - wo ist die Pille?

**TEST PLAYSTATION**

**HERSTELLER:** PSYGNOSIS  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM-DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** MAI  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** PSYGNOSIS

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
<b>63% GRAFIK</b>					
<b>52% SOUND/FX</b>					
<b>68% FUN</b>					

# Rise 2 - Resurrection

Acclaim schiebt doch tatsächlich zu "Rise of the Robots" eine Nachfolger-Klopperei hinterher - ob sich was geändert hat?

**PLAYSTATION**

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Die Blechbüchsen fighten wieder! Wer sich noch dunkel an den ersten Teil des Sci-Fi-Prüglers erinnern kann, weiß Bescheid: Mäßige Grafik,

noch mäßigere Animation und nahezu nicht vorhandenes Gameplay waren die Merkmale des Robo-Beat 'em Ups. Trotzdem: Neues Spiel, neues Glück - Rise 2 soll nun die Mängel ausbügeln. Dem Prügel-Fan stehen diesmal stolze 18 Kampfmaschinen zur gegenseitigen Demolie-



**Björn:** Trotz größter Anstrengungen der Kritiker die Mängel beim Vorgänger aufzuzeigen, ließ sich Mirage nicht beirren. Rise 2 weist genau dieselben Fehler auf wie schon der erste Teil. Die Grafik der Roboter allein könnte man gerade noch als akzeptabel bezeichnen (obwohl die Blechbüchsen etwas klein geraten sind), die Hintergründe sind eher einfallslos und trist gehalten. Das Schlimmste an Rise 2 ist jedoch

eindeutig die unglaubliche Trägheit der Blechdosen: durch ständige, oftmals vergebliche Versuche des Spielers endlich 'mal einen Special-Move oder Combo zu landen, entwickelt sich die Klopperei zu einem dämlichen Herumgehüpfe bzw. -gehampel. Einzig die Musik ist einigermaßen gelungen, schließlich stammt sie von Queen-Gitarrist und Star-Musiker Brian May. Da aber selbst die 18 Roboter nicht für die nötige Abwechslung sorgen können, heißt die Devise: Auch beim zweiten Versuch hat man bei Mirage kläglich versagt.

rung zur Verfügung. Neben echten Stahl-Kolosse wie z. B. Loader oder Detain, die auch entsprechend träge sind, gibt es auch menschenähnliche Androiden (Cyborg oder Hyper, in Terminator-1000-Optik). Nach der Auswahl geht es auch schon in eine der verschiedenen Kampfformen, die sämtlich in düsterem Zukunfts-Look gehalten sind. Dort versucht man dann in alter Beat 'em Up-Tradition den Gegenüber schrottreif zu schlagen. Special-Moves sowie Com-

bos (bis zu 50 Hits) erweitern hier die Grundauswahl an Schlägen und Tritten.

**TEST PLAYSTATION**

**HERSTELLER:** MIRAGE  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM USA  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** SATURN  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL BIS SCHWER  
**LEVELS:** 18  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** PRIMAL GAMES 0234/9160630



**Der tonnenschwere Loader hat einen Hochspannungsblitz auf Lager, mit dem er auch auf Entfernung Schaden anrichtet**

**Merkur - Software - Versand**  
 Kapellenstraße 12/04315 Leipzig/Tel.:0341/6892943/Fax:0341/6898602

<b>Saturn:</b>	605,00	<b>SNES:</b>	195,90
John. Bazookatone	89,00	Fifa Soccer 96	114,90
Mystaria-Realms of Lore	109,90		
Sim City 2000	102,90	Primal Rage	117,00
Wing Arms	95,90	Yoshi's Island	112,90

**- NEU - NEU - KEINE VERSANDKOSTEN - NEU - NEU -**

<b>Mega Drive:</b>	194,00	<b>Playstation:</b>	575,00
Fifa Soccer 96	93,00	Alien Trilogy	102,00
Light Crusader	112,90	Shell Shock	105,00
Phantasy Star IV	112,90	Wing Comd. III	93,00
Virtua Racing	102,90	Worms	94,00

alle Neuheiten auf Lager / auch MCD,GG,GB / Fragen Sie nach SNES-Spielen / Vorbestellungen möglich / alle Titel dt.Version / persönliche Bestellannahme 8,30-20,00 Uhr / Anrufbeantw. 20,00-8,30 Uhr  
 Bei Hardwarekauf günstige Software im Paket möglich

**DOUBLE-T ARCADE STORE**  
 Obertor 22  
 97769 Bad Brückenau  
 Tel.: 0 97 41/39 77  
 Fax: 0 97 41/39 77

**Öffnungszeiten:**  
 Mo-Do 10.00-21.00  
 Fr 10.00-19.00  
 Sa 10.00-15.00

**ständig Neuheiten**

**PLAYSTATION**

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad	569,-
Action Replay II	89,-
HF-Adapter	59,-
Joypad	54,-
Mad Catz Lenkrad	139,90
Memory Card	49,-
Alien Trilogy	89,90
Adidas Power Soccer	84,90
Casper	95,-
Cyberia	95,-
Discworld (kpl. dt.)	89,90
Primal Rage	92,90
Ridge Racer Revolution	99,90
Rise 2 - The Resurrection	91,90
Magic Carpet	89,90
Shockwave Assault	94,90
Tohshinden 2	auf Anfrage
Total NBA	99,90
Wing Commander 3	99,90
Worms	89,90
Philosoma	89,90
Tekken 2	auf Anfrage
Resident Evil	auf Anfrage
FIA Formel 1	auf Anfrage

...und alle sonstigen älteren Titel!

**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.

**SATURN**

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad	579,-
Joypad	44,95
Arcade-Racer	119,90
Antennenkabel mit Bildfilter	49,90
Action Replay	89,90
Aftermath	99,90
Alien Trilogy	94,90
Casper	94,90
Descent	99,90
Discworld (kpl. dt.)	auf Anfrage
Cyberia	99,90
King of Fighters '95	auf Anfrage
Magic Carpet	89,90
Panzer Dragoon 2	auf Anfrage
Primal Rage	89,90
Sega Rally	89,90
WipeOut	89,90
Tohshinden Remix	93,90
True Pinball	89,90
X-Men	89,90
Victory Goal '96	auf Anfrage
Virtua Cop + Gun	138,00
Virtua Fighter 2	99,00
Worms	89,90
Shellshock	104,90

...und alle sonstigen älteren Titel!

**LIEFERBEDINGUNGEN**

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

**Händleranfragen erwünscht.**



Perfekter Goalie: Auch Schüsse aus nächster Nähe sind für den computergesteuerten Torwart kein Problem



Formschön und effektiv: Mit der Grätsche erobert Ihr den Ball vom Gegner zurück

# ran Soccer

Fußball und kein Ende! ran Soccer ist eine Co-Produktion von SAT.1 und Gremlin aus England

PLAYSTATION

Sportspiel / 1-2 Spieler

Wer kennt es nicht, das samstägliche Ritual um 18 Uhr? Glotze an, SAT.1 einschalten und Bundesliga schauen. Eben mit diesem Sender hat sich nun die Firma Gremlin zusammengesetzt, um eine möglichst perfekte Simulation der Fußballwelt zu erschaffen. Bei ran Soccer habt Ihr die Wahl zwischen 44 Nationalmannschaften, die Ihr in Freundschaftsspielen und im Liga- oder Pokalmodus gegeneinander antreten lassen könnt. Ein besonderer Gag bei der Festlegung der Spieloptionen besteht darin, daß man unter verschiedenen Schiedsrichtern wählen kann, die unterschied-



Von diesem Menü aus gelangt Ihr zur Teamaufstellung, wobei Ihr pro Mannschaft aus über 20 Spielern wählen könnt

lich gut sehen und mehr oder weniger streng pfeifen. Hat man sich für sein Team entschieden, darf man natürlich die Aufstellung verändern (Original-Spielernamen!). Es versteht sich natürlich von selbst, daß die Jungs unterschiedliche Eigenschaften haben, die sich (laut Hersteller) auch auf ihre Spielweise auswirken. Beim Gebolze

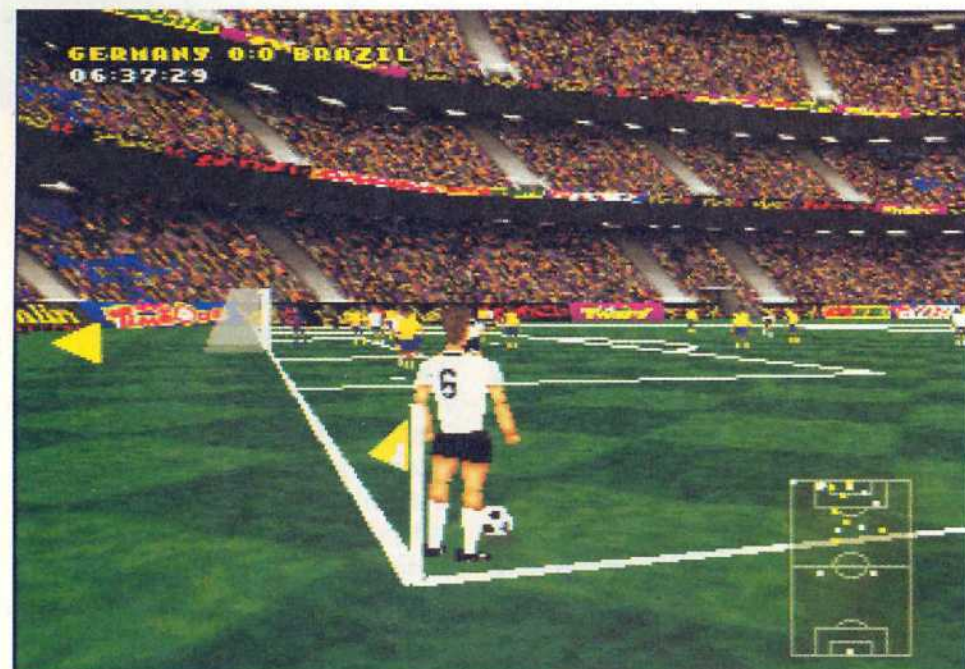


**Uwe:** Also, wenn ich bei SAT.1 etwas zu sagen hätte, würde ich meinen Namen nicht für dieses Spiel hergeben. Gut, die Grafik ist gar nicht schlecht, zwar hätte man den Fußballern wenigstens ein paar Texturen spendieren können, dafür bewegen sie sich aber recht realistisch und auch die Original-Trikotfarben sorgen für Pluspunkte. Ein großes Manko sind aber die verschiedenen Kameraperspektiven. Die isometrische Perspektive bietet

zwar die größte Übersicht (die sich dennoch in Grenzen hält), aber der Spieler läuft hier nur diagonal über den Rasen, was das Toreschießen in diesem Fall zum Glücksspiel macht. Außerdem: Beim Original-Pad funktionieren die diagonalen Richtungen nicht optimal!!! Die Vogelperspektive beseitigt das Steuerungsproblem zwar, an dessen Stelle treten aber gravierende Orientierungsschwierigkeiten. Einzig und allein die Kommentare Jörg Wontorras retten das Spiel vor dem Abgleiten ins Wertungs-Aus. Dieser Angriff auf FIFA Soccer '96 ist leider fehlgeschlagen!

selbst könnt Ihr mittels des Joypads zwischen den verschiedenen Kamerapositionen hin- und herschalten. Unter anderem gibt es eine isometrische Ansicht, sowie die Vogelperspektive. Zum Spielablauf selbst gibt es nicht viel Neues zu berichten: Ihr steuert jeweils einen Spieler Eurer Mannschaft, den Ihr an einem Kreis, Dreieck, Viereck oder Stern um seine Füße erkennt. Die Form dieses Zeichens verrät Euch

gleichzeitig etwas über die Handlungsmöglichkeiten des Fußballers, also zum Beispiel ob er in Schußposition ist oder einen Querpass schlagen kann. Die obligatorischen Standardsituationen wie Freistöße, Einwurf und Eckball, sowie Elfmeter sind natürlich ebenso im Spiel enthalten wie Strafkarten. Ein weiteres witziges Feature ist die Kommentierung durch den bekannten SAT.1-Moderator Jörg Wontorra.



Beim Eckstoß könnt Ihr mit der RI und der LI-Taste die Flugbahn des Balles beeinflussen



Ein fulminanter Schuß auf den Kasten der Brasilianer

So leicht wie hier, ist der Tormann nicht immer zu überlisten

TEST PLAYSTATION

**HERSTELLER:** GREMLIN  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** ABC SPIELSPASS

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
64% GRAFIK				
59% SOUND/FX				
58% FUN				



# Psychic Detective

Electronic Arts will mit diesem interaktiven Thriller eine neue Spiele-Ära einleiten

**PLAYSTATION**

Adventure / 1 Spieler

Auf den drei CDs übernehmt Ihr die Rolle des Eric Fox, der mit seinen paranormalen Fähigkeiten gut durchs Leben gekommen ist: Er kann die Gedanken der

Menschen lesen. Eines Tages stößt er auf die hübsche Laina: Er soll einen Mordfall lösen der sich in ihrer Umgebung abspielte. Doch das ist schwerer als er dachte: Ein paar Irre bringen ihn an den Rand der Verzweiflung. Er sieht keinen anderen Ausweg als gegen die Bande in einem psychopathischen Brett-



Der Rand wird für Icons genutzt, die Personen, Reaktionen, etc. darstellen



**René:** Laut EA, war Psychic Detective die erste CD-ROM, die auf einem Filmfestival ausgezeichnet wurde. Aus dieser Sicht gibt es auch

nichts auszusetzen: Die professionellen AFTRA-Schauspieler wirken überzeugend und natürlich. Die Horrorsequenzen empfinde ich als lächerlich, jedoch schließe ich bei weniger Abgehärteten gewisse unangenehme Gefühle nicht aus. Hat Eric sich mit seinen Fähigkeiten

ein wenig übernommen, wird der Film mit unschönen Wirbeln verschmiert und damit teilweise fast unkenntlich. Spielerisch läßt das Movie fast alle Wünsche offen: Mit kaum Eingriffsmöglichkeiten in die Handlung, ist es im Extremfall schon nach einer dreiviertel Stunde gegessen - trotz fünf Stunden Gesamtdauer auf den Discs. Auch wenn sich die Story aus anderer Leute Sicht betrachten läßt, bleibt sie doch immer die gleiche. Doch seid mal ehrlich: Wer von Euch will 89 Marker für einen Film ausgeben?

spiel anzutreten, das das Ende der Story bestimmt. Eure Aufgabe ist es, Hinweise zu den Spielsteinen, die eine Person oder einen Gegenstand mit dessen speziellen Eigenschaften verkörpern, zu sammeln. Ihr betrachtet die Geschichte in cinematischer Form, nur daß Ihr immer mal wieder durch anderer Leute Augen blicken und ein oder zwei Mal unterschiedlich reagieren könnt. Gesprochen wird englisch - eine deutsche Übersetzung wird es nicht geben.

**TEST PLAYSTATION**

**HERSTELLER:** ELECTRONIC ARTS  
**DATENTRÄGER:** 3 CD-ROMS USA  
**ERSCHEINUNGSDATUM:** ERHÄLTLICH  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K. A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 89,- DM  
**MUSTER VON:** ELECTRONIC ARTS



**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.	549,-	Gex dt.	99,90
Pad	59,90	Psycho Detectiv dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Joy Board	119,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Mouse	59,90	Actua Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	WWF Wrestlem. dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	89,90
Action Replay dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrad + Pedale	159,90	Worms dt.	99,90
Alien Triologie e.PAL	99,90	Twisted Metall dt.	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90	Assault Rigs dt.	89,90
NBA In the Zone dt.	99,90	Defcon 5 dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Alone in the Dark dt.	99,90	Tohshinden dt.	79,90
Road Rash dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Magic Carpet dt.	99,90	Wipeout dt.	99,90
J. Bazooka dt.	89,90	X-COM dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90	PGA Tour Golf dt.	89,90
Street Fighter Alpha	99,90	Parodius Del. dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Goal Storm dt.	79,90
Krazy Ivan dt.	89,90	FIFA 96 dt.	89,90
Panzer General dt.	89,90	Warhawk dt.	89,90
Destruction Derby dt.	99,90		
Discworld kompl. dt.	89,90		
Lone Soldier e.PAL	99,90		
Theme Park dt.	99,90		
Loaded dt.	99,90		
Mickey W. Adv. dt.	89,90		

**NEU NEU NEU NEU NEU**

Über 90 Seiten geballte Infos



**Sofort Lieferbar, monatlich neu**

Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive DEMO - CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von

**24.90 DM**

zzgl. Versandk. 9,- DM

Brandheiss im April !!!

Saturn Magazine inkl. Demo CD inPAL. Preis: 24,90 zzgl. Vk. 9,- (spielbare Demo von Ultimate MK3)

Unter anderem sind für die Playstation u. Saturn folgende Magazine erhältlich: Playstation Plus, PSX Pro, Saturn Magazine, Game Fan, EGM, EGM 2. (Alle engl.). Weiter Infos bitte telefonisch erfragen.

**ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!**

<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

**SNES**

Action Replay 3 dt.	89,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90
Batman Forever dt.	79,90
Breath of Fire us.	139,90
Breath of Fire 2 us.	139,90
7th Saga 2 us.	vorb.
Chrono Trigger us.	139,90
Crazy Chase dt.	99,90
Donkey Kong 2 dt.	139,90
Demolition Man dt.	119,90
Earthbound us.	99,90
Castlevania 2 dt.	139,90
Final Fantasy 3 us.	149,90
Fifa Soccer dt.	119,90
Secret of Ever. dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90
Jungle Strike dt.	99,90
Theme Park dt.	119,90
Civilization us.	139,90
Lufia 2 us.	vorb.
Yoshi Island dt.	109,90
Bombermann 3 dt.	119,90
NBA Life 96 dt.	119,90
NHL 96 dt.	119,90

**SATURN**

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Ralley dt.	99,90
V. Cop + Gun us.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Hang On GP. dt.	99,90
Wing Arms dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Worms dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Parodius Del. dt.	89,90
Street Fighter Alpha	99,90
True Pinball dt.	99,90
J. Bazooka dt.	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragon 2	vorb.
Theme Park dt.	89,90
Layer Section dt.	99,90
Dark Stalkers	vorb.
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Shinobi X dt.	99,90

**0201 / 777235**



Gönnt Euch 'mal eine Verschnaufpause und fahrt mit Bus oder Bahn durch die Metropole

# A-Train



Es sieht zwar fast wie Sim City 2000 aus, deckt aber mehr den wirtschaftlichen Sektor ab: A-Train ist eine neue Stadt-Simulation von Maxis

**PLAYSTATION**

Simulation / 1 Spieler

Mit Titeln wie z.B. Sim City hat sich die Softwareschmiede Maxis einen Namen für intelligente Simulationen gemacht. Gewinnen oder verlieren ist zweitrangig, das Experimentieren mit verschiedenen Taktiken und deren Auswirkungen stehen im Vordergrund.

sen. Abgesehen von den teilweise immens hohen Baukosten verschafft Euch jedes Haus einen Batzen Geld. Verluste kommen nur zustande, wenn Ihr Euch beim Bauen verkalkuliert. Das trifft anfangs vor allem auf den Verkehr zu. Setzt Ihr zu viele Züge oder Busse ein, ist die Bevölkerung zwar sehr mobil, aber Euch treibt es eventuell in den Ruin. Günstige Routen, die Geld bringen könnten, legt Ihr



Mietshäuser können besonders hoch gebaut werden und verschandeln die City dementsprechend



Die Nacht wird zum Tage: Die Wolkenkratzer leuchten auf, wenn der Rest der Welt zu Bett geht

Dieses findet man auch bei A-Train. Es bietet gleich drei Spielansätze: Zunächst gibt es ein Schienennetz zu bauen, die Stadtentwicklung gilt es zu fördern und nicht zuletzt könnt Ihr an der Börse spekulieren. 22 Szenarios stehen zur Auswahl: sie reichen von einem Gleis mit Bahnhof und drei Häuschen bis hin zur Metropole mit Hafen, Flugplatz und allem Pipapo. A-Train hat nur ein Ziel: Geld, Geld, Geld. So müßt Ihr Land kaufen und Gebäude errichten. Es gibt Mietshäuser, Villen, Kaufhäuser, etc. Was Ihr baut, bleibt im wesentlichen Euch überlas-



Auf den Schienen und Straßen herrscht reger Verkehr, der über Weichen und Fahrpläne gesteuert werden kann



**René:** A-Train ist keine liebevolle, leicht verständliche Simulation, wie Sim City. Das gut 50 Seiten starke Handbuch will erst einmal verdaut sein, bevor sich der große Spielerfolg einstellt. Und selbst dann schmeißt A-Train nicht gerade mit Spielwitz um sich. Die durch die Stadt tuckelnden Züge zum Beispiel, gewinnen Gelegenheitsstrategen nur ein müdes Lächeln ab. Bei Obertüftlern dürfte die Simulation hingegen besser ankommen: Die umfassende Komplexität deckt den ver-

kehrstechnischen und den wirtschaftlichen Bereich voll ab. Habt Ihr Euch erst einmal festgebissen, kommt mit den positiven Bilanzen auch die nötige Motivation, dem kleinen Städtchen zur Blüte zu verhelfen. Die übersichtliche Grafik nimmt nicht für sich in Anspruch, das Auge blenden zu wollen, ist aber zweckdienlich und übersichtlich. Kleine optische Gags, wie der Wechsel von Tag und Nacht, oder der Weihnachtsmann, der Heiligabend über den Himmel saust, wurden nicht vergessen. Alles in allem ist A-Train durch seinen ziemlich komplizierten Aufbau "nur" ein Silberling für Experten geworden.



Ihr habt die Qual der Wahl: Die große Anzahl von Gebäuden hat unterschiedlichste Auswirkungen auf Verkehr, Wirtschaft und Zuwanderung in die Stadt

mit Weichen und Abfahrtszeiten fest: Ein Pendlerbus, der die Leute zur Arbeit in die City bringt, fährt idealerweise um 7 Uhr morgens ins Zentrum und um 17 Uhr wieder zurück. In der Rushhour werden Verkehrsmittel verständlicherweise stärker genutzt als mitten in der Nacht. Gesteuert wird A-Train per Maus. Point & Click, und schon werden alle Aktionen ausgeführt, oder zumindest seid Ihr dann im Menü, von wo Ihr alles anwählen könnt. Wollt Ihr mal

ein kurzes Päschen einlegen oder einfach nur Eure Baumaßnahmen aus nächster Nähe betrachten, dann schaut Euch im "Zugfenster-Modus" die Stadt beim Durchfahren an.

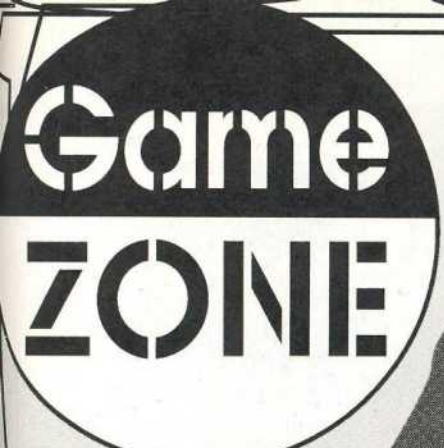


Kredite könnt Ihr nur während der Öffnungszeiten bei der Bank aufnehmen

**TEST PLAYSTATION**

**HERSTELLER:** MAXIS  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM USA  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** MAI  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** SCHWER  
**LEVELS:** 22 SZENARIEN  
**BESONDEHEITEN:** MAUS  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** EIGENIMPORT





Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München  
Laden und Versand

10.00 - 18.30  
Samstag: 10.00 - 13.00

Jetzt auch Versand nach Österreich per Nachnahme! (DM 1.- ≈ ös 7.-)

Tel.: 0049-89-480 29 13

MEGA DRIVE

Table listing MEGA DRIVE games including Action Replay, 6 Button Joypad, Joypad Verlängerung, etc.

Table listing Sega Genesis games including Toki d, Toughman Boxing, True Lies d, etc.

SATURN

Table listing Saturn games including Saturn d, Action Replay, Adapter us/jp, etc.

SUPER NES

Table listing Super NES games including Action Replay MK3, Gamemage d, Super Gameboy d, etc.

Table listing Atari 2600/7000 games including Dirt Trax FX d, Donkey Kong Country eu, etc.

Table listing Atari 2600/7000 games including Weaponlord eu, Wings II eu, Worms d, etc.

PLAYSTATION

Table listing PlayStation games including Playstation d, Action Replay Pro d, Joypad d, etc.

MEGA CD

Table listing Mega CD games including MEGA CD 2 m. Spiel, Batman Return d, Battle Frenzy d, etc.

Table listing Sega Saturn games including Sensible Soccer d, Slamcity d, Son of Chuck, etc.

GAME GEAR

Table listing Game Gear games including Alien Syndrome d, Arliel j, AX Battler d, etc.

LIEFERBEDINGUNGEN
us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, l = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache. Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90. X - Games Spielwaren Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089 / 488074

Info-Gutschein !!!
(Dafr bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)
Name: \_\_\_\_\_
Anschrift: \_\_\_\_\_
Systeme: Nintendo, Sega, Sony, MS-DOS

# Stahlfeder

Ein weitere 1942-Verschnitt findet seinen Weg aus Japan, direkt auf unsere CD-Schleuder



**PLAYSTATION**

Shoot 'em Up / 1 Spieler

Zu Beginn des Spiels dürft Ihr zwischen vier zur Verfügung stehenden Flugzeugen und deren Piloten wählen. Sobald Ihr Euch im Einsatzgebiet befindet, habt Ihr ein von unten nach oben scrollendes Shoot 'em Up vor Augen. Die Gegner fliegen teilweise von oben und unten kommend auf Eure Flughöhe, so daß Ihr die Möglichkeit habt sie mit einem von insgesamt drei Waffen-Systemen zu Boden zu zwingen. Der Flieger besitzt



Zur Auswahl stehen vier verschiedene Flieger mit zugehörigen Piloten. Hier seht Ihr die kleine "Lippenstift"

anfangs einen Phasen- und Dauerlaser, der im Verlauf des Spiels durch Aufsammeln bestimmter Power Ups aufgerüstet werden kann. Eine begrenzte Anzahl von Mega-Bomben erlaubt es Euch den Kampfschirm komplett von Feinden zu säubern. Verschiedene bodenstationierte Gegner, wie z.B. rotierende Flammenwerfer erschweren die Mission zusätzlich.



**Guido:** Stahlfeder erweist sich als ein langweiliges, schon tausendfach auf den 16-Bit Konsolen gesehenes Shoot 'em Up ohne nennenswerte Höhen und Tiefen. Außer der Farbvielfalt und dem leichtem Tiefeneffekt hat das Spiel nichts besonderes an Action zu bieten. Die drei lahmen Waffensysteme tragen nicht unbedingt zur Motivation bei. Der niedrig ange-setzte Schwierigkeitsgrad bezieht sich weder auf die Anzahl, noch auf



Neben Dauer- und Phasenlaser, stehen uns eine begrenzte Anzahl von Megabomben, die den gesamten Kampfscreen leerfegen, zur Verfügung

die Stärke der Gegner, sondern lediglich auf die Menge der Continues. Auch die Endgegner und Soundeffekte können zudem nicht großartig gefallen. Lediglich die fetzigen Musikstücke helfen ein wenig das Spiel zu ertragen. Mein Tip: Nur für exzessive Alleskonsumentler geeignet. Wer diese Art von Ballerspielen mag, sollte sich lieber Zero Divide zulegen und das darauf versteckte Phalanx zocken. Damit erhält man für seine sauer verdiente Kohle wenigstens ein Beat 'em Up, plus dem besagten Ballerspiel.

**TEST PLAYSTATION**

**HERSTELLER:** SANTOS  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** K.A.  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT  
**LEVELS:** 6  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** K.A.  
**MUSTER VON:** GALAXY 089/7605151



# Sidewinder

Auf stählernen Schwingen sollt Ihr mit Asmiks neuem Flugsimulator den Himmel erobern

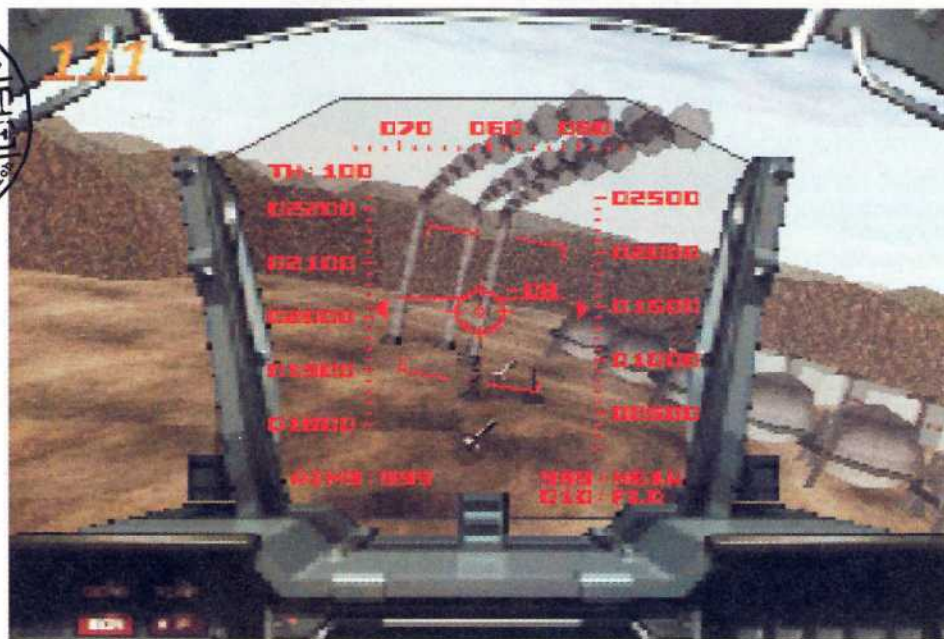


**PLAYSTATION**

Shoot 'em Up / 1 Spieler

All diejenigen Kampfpiloten, die sich seit Air Combat ein wenig vernachlässigt fühlen, haben nun Nachschub erhalten. Sidewinder nennt sich der neue Himmelstürmer und ist vom Spielprinzip her stark an Namcos Flieger-As orientiert,

so daß Euch auch hier ein Flugsimulator mit starker Action-Komponente erwartet. Habt Ihr das Top Gun-mäßige Intro genossen, wählt Ihr im Eingangsmenü den Spielmodus. Startet Ihr das Training, so könnt Ihr in drei Szenarien Luftkampfverfahren (innerhalb eines Zeitlimits) mit jedem der sechs Jäger sammeln. Unter den Fliegern befinden sich dabei



vom Phantom über die F-16 bis zur Schwenkflügel-Tomcat alle namhaften Kisten. Steigt man sofort in die erste Mission ein, startet man jedoch mit der Phantom; erst im Laufe mehrerer Einsätze kann man seinen Traumflieger anwählen, wobei man ebenfalls freie Hand bei der Bewaffnung hat (faule Piloten wählen die Auto-Bewaffnung). Im Briefing erfährt man alles Wissenswerte über Feind und Szenario, dann geht's mitten ins Getümmel. Der dritte Modus ist der Zwei-Spieler-Mode, der jedoch Link-Kabel-Besitzern vorbehalten bleibt.

Im Golfkrieg-Szenario sollt Ihr Ölraffinerien bombardieren, doch die Luftabwehr schläft auch nicht

**TEST PLAYSTATION**

**HERSTELLER:** ASMIK  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** K.A.  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT BIS SCHWER  
**LEVELS:** 6+  
**BESONDERHEITEN:** MEMORY CARD  
**CA. PREIS:** K.A.  
**MUSTER VON:** EIGENIMPORT



**Björn:** Asmik hat sich bei Sidewinder nach dem Motto "gut geklaut, ist halb gewonnen" wirklich schamlos beim Vorbild Air Combat bedient. Und in punkto Grafik muß sich der neue Flugi auch nicht hinter dem Original verstecken; die detaillierte Landschaft scrollt flott unter dem Jet hinweg, und auch Witterungseinflüsse wie Nebel wurden überzeugend dargestellt. Für die ersten Stunden ist

Sidewinder daher durchaus unterhaltsam, auf die Dauer wird das Schema der Missionen relativ eintönig, da sich nichts wesentliches ändert: Wenn die Zielautomatik der Luft-Luft-Raketen den Piepton sendet, Knopf drücken und weg ist der Gegner - fertig. Neben den guten hat man also auch die schlechten Seiten von Air Combat übernommen. Schwach sind außerdem die läppischen zwei Perspektiven: Cockpit mit und ohne Armaturen; Außenansichten wären sicher kein Problem gewesen!

# Hyper Final Match Tennis



**Ulf:** Ein neues System, ein neuer Klassiker? Leider nein. Humans Sequel spielt sich zwar ordentlich, doch die Fehlerliste ist zu lang für

einen Platz am Spiele-Olymp. Die Technik geriet beispielsweise schlicht bis lieblos. Die platte Zuschauer-Texture sieht billig aus, alle Spieler vollführen auch nach einem Doppelfehler des Gegenübers wilde Shuffles, während der Applaus immer gleich stark ausfällt. Keine Perspektive ist zudem optimal spielbar. Je stärker Ihr Euch der grafisch unattraktiveren Vogelperspektive nähert, desto besser ist zwar die Übersicht, doch teilweise entschwindet dadurch auch der Ball beim Aufschlag aus dem Screen. Apropos "Aufschlag", der Spielraum beim Timing ist denkbar knapp, wodurch keine großen Variationen möglich sind. Gleiches gilt auch für die Ballwechsel: Die oftmals zu langsamen Sportler geben dem Ball trotz zusätzlicher Joypadrichtung beim Schlag kaum eine Richtung mit über das Netz. PS: Musik ist während eines Tennisspiels fehl am Platz!

## Die Fortsetzung der legendären 8-Bit Tennis-Simulation auf der PC-Engine

### PLAYSTATION

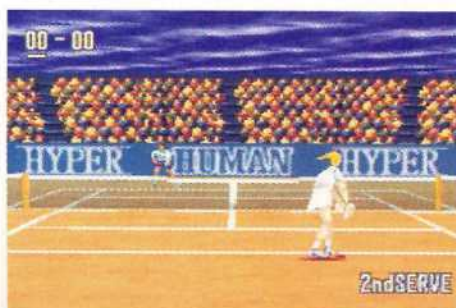
Sportspiel / 1-4 Spieler

Das japanische Softwarehaus Human Entertainment gilt als Sportspiel-Spezialist und lieferte mit Final Match Tennis sowie Formation Soccer einige Perlen auf Hu-Card für die PC-Engine ab, ehe es beispielsweise auf dem Super Nintendo mit Super Soccer auch hierzulande bekannt wurde. Bei der 32 Bit-Fortsetzung ihres Tennis-Klassikers hat sich fast alles verändert: Polygon-Sprites statt Knuddel-Sportler, Motion

weder dürft Ihr mit bis zu drei weiteren Kameraden einen Schaukampf veranstalten, oder aber als einsamer Tennis-Crack in der Welttour zu allen bedeutenden Turnieren jetten und um wichtige Ranglistenpunkte kämpfen. Auf dem Court stehen Euch insgesamt neun Perspektiven zur Auswahl, die die Spielfläche in verschiedenen Höhen isometrisch bzw. vertikal darstellen. Das volle Schlagrepertoire wird durch die vier Aktionstasten abgedeckt, angefangen von der schnellen Vor- bzw. Rückhand über angeschnittene Slice-Bälle bis hin zum Lob.



Die Vogel-Perspektive spielt sich fast am besten, wobei beim Aufschlag der Ball teilweise nicht mehr zu sehen ist

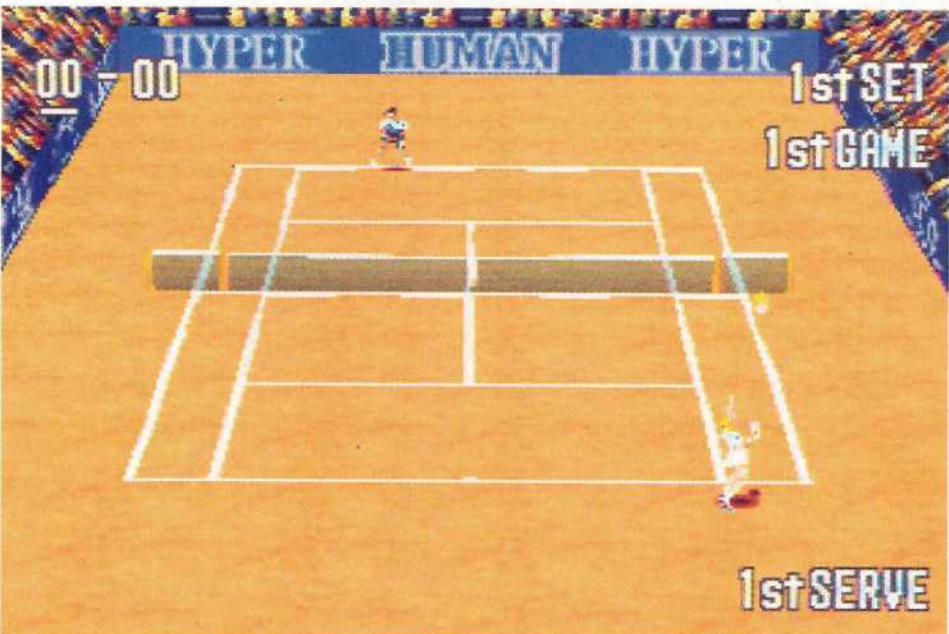


Alle flachen Perspektiven sind nahezu unspielbar

Capture-Technik statt sparsame zwei-Phasen Animationen. Insgesamt zwölf männliche respektive weibliche Filzball-Akteure stehen zur Auswahl. Original Tennis-Größen wurden zwar nicht verpflichtet, doch sämtliche Namen und Gesichter-Porträts erinnern nicht unbeabsichtigt an diverse reale Vorbilder. Die Optionsvielfalt ist vornehm ausgedrückt übersichtlich: Ent-



Mit dem Vier-Spieler-Adapter ist auch ein Doppel möglich



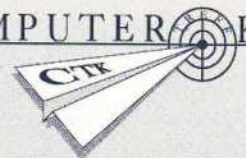
Der Aufschlag ist reine Nervensache: Eine zehntel Sekunde zu spät und schon wird er als Foul gegeben

### TEST PLAYSTATION

**HERSTELLER:** HUMAN ENTERTAINMENT  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** IMPORT  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** MULTITAP, MEMORY CARD  
**CA. PREIS:** K.A.  
**MUSTER VON:** EIGENIMPORT

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
56% GRAFIK				
55% SOUND/FX				
67% FUN				

### COMPUTERKUDAK



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

### SEGA SATURN

SEGA SATURN-kpl.dt.Version	DM529,00
Baku Baku Animal	dt. DM 58,00
Deadly Skies	dt. DM 104,95
Destruction Derby	dt. DM 79,00
Discworld	dt. DM 79,00
Euro 96 Soccer	dt. DM 89,00
Golden Axe - The Duel	dt. DM 94,00
SEGA Rally	dt. DM 89,95
Shell Shock kpl.dt.	dt. DM 98,95
Sim City 2000 kpl.dt.	dt. DM 94,95
To Shin Den Remix	dt. DM 94,95
Virtua Fighter 1	dt. DM 59,95
Virtua Fighter 2	dt. DM 89,95
WipEout	dt. DM 79,00

### SEGA MEGA DRIVE

Donald in Maui Mallard	dt. DM109,00
Int.Superstar Soccer DeLuxe	dt. DM 79,00
Mr. Nutz 2	dt. DM 89,00
Phantasy Star IV	dt. DM109,00
Spot goes to Hollywood	dt. DM114,00
Toy Story	dt. DM i.V.
Weapon Lord	dt. DM109,95
Worms	dt. DM109,00

### SEGA MEGA 32 X

FIFA Soccer '96	dt. DM109,95
NBA Action	dt. DM109,00
Virtua Fighter	dt. DM109,00

### SEGA MEGA CD II

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

### SUPER NINTENDO

POWER STATION	dt. DM 179,00
Action Replay MK 3	dt. DM 89,95
Breath of Fire 2	dt. DM 127,00
Donald in Maui Mallard	dt. DM 127,95
Donkey Kong Country 2	dt. DM 129,00
Final Fight 3	dt. DM 114,00
Int. Superstar Soccer Deluxe	dt. DM 124,00
Pinocchio	dt. DM 126,95
Power Rangers-Fight.Edition	dt. DM 128,00
Secret of Evermore dt.T.	dt. DM109,00
Sim City	dt. DM 89,00
Super Mario World 2	dt. DM109,00
Tetris 2	dt. DM109,00
Toy Story	dt. DM128,00
Weapon Lord	dt. DM 119,00
Worms	dt. DM 116,95

### SONY PLAYSTATION

Alien Trilogy	dt. DM 94,95
B. A. Toshinden 2	dt. DM 94,95
Extreme Pinball	dt. DM 89,95
Jack is Back-Along i.t.D.2	dt. DM108,95
Magic Carpet	dt. DM 89,00
Mickey's Wild Adventures	dt. DM 89,00
NBA - In the Zone	dt. DM 97,95
Need for Speed	dt. DM 89,95
Ridge Racer Revolution	dt. DM 94,95
Shell Shock	dt. DM 89,95
True Pinball	dt. DM 89,95
Wing Commander 3	dt. DM 99,00

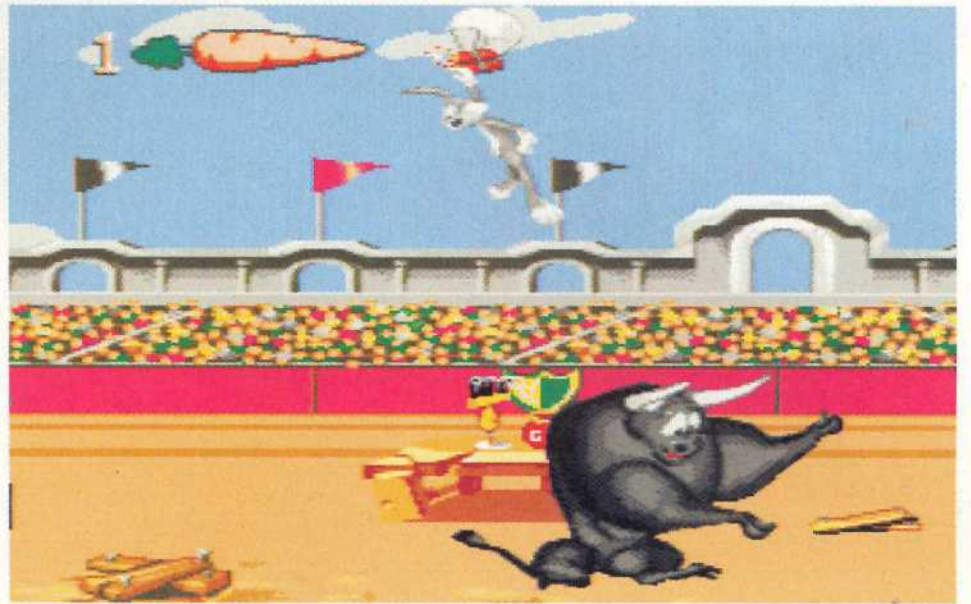
### IHRE VORTEILE

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

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



Das MD sah in punkto Innovation und Animation auch schon einmal bessere Tage



Bei Bugs Bunny hängt der Himmel nicht voller Geigen, sondern voller Dynamit, das benötigt wird um die Höhleneingänge freizusprennen

# Bugs Bunny

Nachdem der alte "Fernsehase" durch sämtliche Nachmittagsprogramme gehoppelt ist, treffen ihn jetzt die Besitzer des MD auf Ihrer Konsole wieder

## MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

Wieder einmal will ein verrückter Professor die Weltherrschaft an sich reißen... Das ist nichts Neues, diesmal werden aber mutierte Riesenmöhren eingesetzt, um das Unheil zu erreichen. Das kann und will unsereiner, seines Zeichens alter Fernsehase, natürlich nicht zulassen, und Ihr dürft ihn bei seinem gefährlichen Unterfangen zur Seite ste-

hen. Vor jeder Mission befindet Ihr Euch vor einem "Televisor". Hier dürft Ihr zwischen zwei Aufgaben wählen, die dann im unteren Teil des Gerätes näher erläutert werden. Allerdings müssen die beiden Aufträge erst erfolgreich absolviert werden, ehe man zwei neue erhält. Die Schauplätze der einzelnen Stages versetzen Euch unter anderem in den Dschungel oder ins düstere Mittelalter. Bei einer Mission befindet Ihr Euch z.B. in

einer Stierkampfarena, wo in unterirdischen Höhlen diverse Werkzeuge eingesammelt werden müssen. Um den Höhlen-Effekt zu erzeugen, seht Ihr durch eine Fackel nur die unmittelbare Umgebung, während der Rest sich in Dunkelheit verhüllt. Besagte Gerätschaften werden dafür benötigt, den Stier anschließend auf witzige und friedvolle Art zu besiegen; schließlich handelt es sich hier um ein gewaltfreies, kindgerechtes Game, in dem die Gegner mit pazifistischen Mitteln zur Strecke gebracht werden. Da es sich um eine Comic-Adaption handelt, treffen wir natürlich auch alle Cartoonfigu-

ren der Serie, wie Daffy Duck oder Elmar an. Bei der Joypad-belegung ging man kein Risiko ein und griff auf das altbewährte "Rennen, Springen, Aufheben"-Schema zurück.



Am "Televisor" könnt Ihr zwischen den Missionen wählen und erhaltet auch noch Tips zu deren Durchführung



**Guido:** Auch die x-te Comic-Adaption zeigt wieder einmal, daß sich der Hersteller fast nur auf den Bekanntheits-

und Beliebtheitsgrad der Hauptfigur verlassen hat und diese als Garant für hohe Absatzzahlen benutzte. Die Technik geht dabei noch in Ordnung: Unser Hase hoppelt recht ansehnlich animiert durch die farbenreich gestalteten Levels. Er wird dabei von einem häufig wechselnden Sound, der von poppig bis hin zu Trompetenklängen reicht, begleitet. Spielerisch allerdings tragen der kernig ausgefallene Schwierigkeitsgrad und das undurchsichtige Gameplay eher zum Verdruß als zum Genuß bei. Fazit: Nur wer Bugs und seine Cartoonfreunde liebt, wird hier nicht enttäuscht, aber alle anderen sind mit dem ein Jahr älterem Mickey Mania besser bedient.



Die umherstreunenden Löwen bewachen die zu suchenden Gegenstände und können in den bereitstehenden Käfigen gefangen werden



Bei der "Hasenjagd" müßt Ihr mit Daffys Hilfe die Schilder der Jagdsaison auf "Ente" stellen



Die Bildschirmverdunkelung wirkt in der Höhle nur störend

## TEST MEGA DRIVE

**HERSTELLER:** SEGA  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SOMMER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** SCHWER  
**LEVELS:** 4+  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 69,- DM  
**MUSTER VON:** SEGA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
60% GRAFIK				
59% SOUND/FX				
62% FUN				

# Toy Story

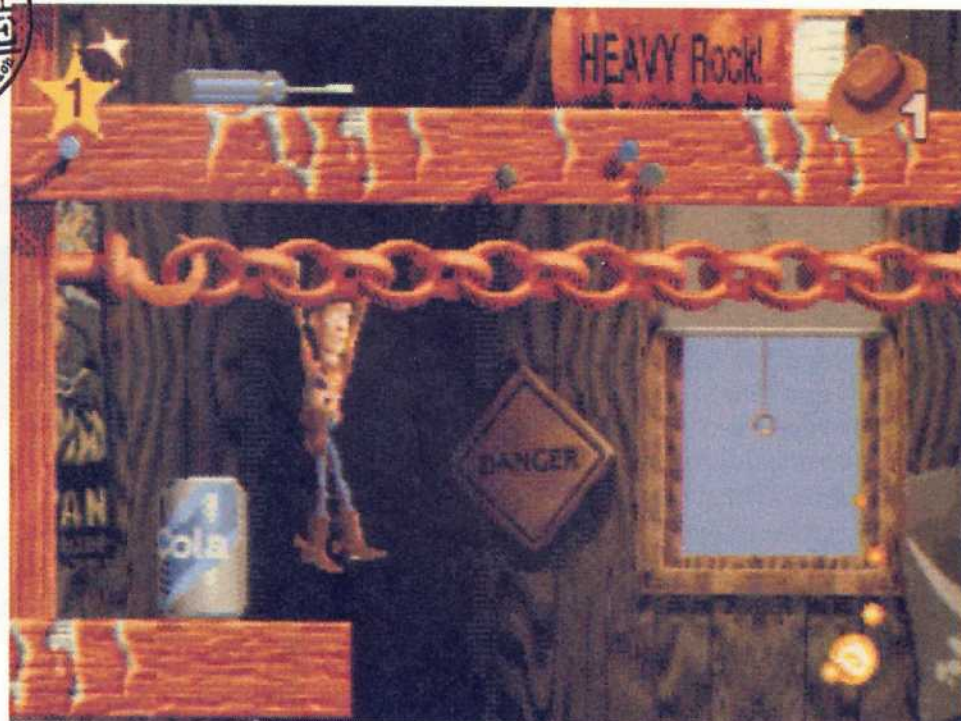


Die Mega Drive-Version der Filmumsetzung ist nur als Import erhältlich, ...

**MEGA DRIVE**  
Jump'n Run / 1 Spieler

... da sich Nintendo für Deutschland die Exklusiv-Rechte gesichert hat. Dennoch dürften einige Händler eine englische Import-Version führen. Die Handlung des ersten Trickfilms, der vollständig in einem Großrechner berechnet wurde,

dürfte bekannt sein: Woody, eine Cowboy-Spielzeugfigur und einstiger Liebling seines Besitzers Andy, wird durch das moderne Actionmännchen Buzz Lightyear verdrängt. Nach mehreren Machtproben befördert der neidische Woody seinen Konkurrenten aus Versehen durch das Fenster und somit in die Welt der Erwachsenen, so daß der smarte Cowboy helfen muß. Die



In Sids Raum werdet Ihr von allerlei ekligen Insekten attackiert

meisten Abschnitte bieten bekannte Jump 'n Run-Kost. Mit einem gerenderten Woody-Sprite joggt Ihr hüpfender- und Lasso-schwingenderweise durch die Szenarien, in denen 'Psygnosis' Grafikroutinen aus Mickey Mania für einen Tiefeneffekt sorgen. Hin und wieder steuert Ihr auch ein Spielzeugauto oder befreit in einer 3D-Runde kuschlige Alien-Puppen aus einem Plüschtier-Automaten.



**Ulf:** Gerenderte Grafiken sind auf dem Mega Drive eher selten zu finden, so daß Toy Story sich durch die gelungene Optik von der Masse hervorheben kann. Die Grafik fiel zwar nicht ganz so farbenprächtig aus wie auf dem Super Nintendo, dennoch erfreuen insbesondere die großen Render-Sprites immernoch das verwöhnte Auge. In punkto Sound verbucht die Mega Drive-Version zudem

Pluspunkte, da einige zusätzliche Voice Samples zu hören sind. Die Spielbarkeit bewegt sich indessen auf gleichem Niveau. Die insgesamt 18 Abschnitte bieten eine ungewöhnlich gute Abwechslung, von ruhigen Jump 'n Run-Passagen, über eine knuddelige Boom-Stage, bis hin zu hektischen Rennspiel-Runden. Während die Super Nintendo-Version dank Passwortsytem recht schnell ad acta gelegt werden kann, fehlen auf dem Mega Drive die Codewörter, so daß bis zum Happy End viele Anläufe von Nöten sind.

TEST MEGA DRIVE

**HERSTELLER:** WALT DISNEY INTERACTIVE  
**DATENTRÄGER:** 32 MBIT-MODUL USA  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** NICHT GEPLANT  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** SCHWER  
**LEVELS:** 18  
**BESONDERHEITEN:** GERENDERTE GRAFIKEN  
**CA. PREIS:** K.A.  
**MUSTER VON:** EIGENIMPORT



# NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!



02/96



03/96



04/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> MEGA FUN 02/96	zu DM 5,80
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 03/96	zu DM 5,80
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 04/96	zu DM 5,80
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	
DM 3,-	
GESAMTBETRAG	

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

# DIE BESTEN VIDEOSPIELE

AM2 Beat'em Up 92%

## Virtua Fighter 2

Saturn (Mega Fun 01/96 S. 36)

Gigantisch gute Konvertierung der aufwendigen Arcade-Balgerei. Technische Perfektion dank höchster Grafikauflösung und 60 Frames. Spielerische Tiefe durch über 1 000 verschiedene Bewegungsabläufe. Ein Muß für Saturn-Besitzer!

Electronic Arts Fußball 91%

## FIFA Int. Soccer

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 10)

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 10)

Detailverliebt, spielerisch extrem ausgereift, stets übersichtlich, ausgetüftelte Steuerung, technisch voll auf der Höhe, EA demonstriert Fußball realistisch bis zum gehtnichtmehr, mit ebenbürtigen 16 Bit-Versionen.

Electronic Arts Golf 90%

## PGA Tour Golf III

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

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

Acclaim/Iguana Fun Sports 85%

## NBA Jam T.E.

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

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

Psygnosis/DMA Design Denkspiel 87%

## Lemmings 2

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

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

Squaresoft Rollenspiel 91%

## Final Fantasy III

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

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

Sega/Climax Action-Adventure 91%

## Landstalker

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 14)

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



Probe Software/Acclaim Shoot'em Up 90%

## Alien Trilogy

PlayStation (Mega Fun 3/96 S.40)

Acclaims Adrenalin-Schocker besticht durch eine fesselnde Atmosphäre, bedingt durch flüssige texture-mapping-Grafiken und realistische Sound-Samples aus den Film-Vorlagen. Der 3D-Shooter ist zudem äußerst umfangreich und verbindet gekonnt Action- mit Strategie-Elementen. Diese geniale Ego-Ballerei läßt niemanden kalt!

Ubi Soft Tennis 88%

## Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

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

Electronic Arts Eishockey 93%

## NHL '96

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

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

Electronic Arts Football 87%

## Madden NFL '94

Super Nintendo (Mega Fun 02/94 S. 38)

Madden NFL '95

Mega Drive (Mega Fun 12/94 S. 128)

Die beiden EA-Titel teilen sich brüderlich den Referenztitel; bessere Grafik sowie Sound auf dem SNES, minimal ausgereifteres Gameplay auf dem MD.

Sony Basketball 88%

## Total NBA'96

PlayStation (Mega Fun 3/96 S.68)

Die komplett durchgestylte Präsentation, geschmeidig animierte Polygon-Sportler und eine ausgewogene Mischung aus Basketballaction und -simulation machen Sonys erste Korbwerferei gleich zum Vorzeige-Produkt in diesem Genre.

AM3 Rennspiel 92%

## Sega Rally

Saturn (Mega Fun 01/96 S. 32)

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

Nintendo Jump'n Run 93%

## Super Mario World 2 - Yoshi Island

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

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

Nintendo Jump'n Shoot 92%

## Super Metroid

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 4)

Innovative Extras, tadellose Spielbarkeit, intelligentes Leveldesign, 24 Megs Umfang, da kann man über die nicht so berauschende Grafik locker hinwegsehen. Metroid ist selbst auf 16 Bit noch Kult.

Electronic Arts/Bullfrog Strategie/Simulation 89%

## Theme Park

PlayStation/Saturn (Mega Fun 1/96 S. 72)

Die Vorzeige-Simulation besticht durch hohen Benutzerkomfort, gigantisches Motivationspotential und einer Spielkultur, die ihresgleichen sucht.







Wie Basketball im Fernsehen: mit den bekanntesten Spielern in voll besetzten 3D-Arenen, total natürlichen Bewegungsabläufen, Wahnsinns-Action, verschiedenen Perspektiven, Review und Slow Motion, Kommentaren und Live-Soundeffekten. Nur – ihr spielt selbst!



# Hey. Wenn

# dir Total NBA '96

# zu viel Action ist,

# spiel doch hiermit!



**PLAYSTATION VON SONY**  
**DAS IST KEIN SPIEL**

Spielehotline: Deutschland 069-66 54 34 00  
Schweiz 052-157 11 33 (86RP./Min)

Die Jungs von Neon (Durchschnittsalter 23 Jahre) präsentieren sich so, wie man sich als Normalsterblicher Videospiel-Freaks vorstellt. Statt rotem Teppich und pompöser Empfangshalle, befindet sich die geweihte Programmierstube in einem etwas heruntergekommenen mehrstöckigem Haus, abseits von Darmstadt-City. Kurz unter dem Dach verrät lediglich ein kleiner Aufkleber auf der Tür, daß hier die Neon-Programmierer hausen. Passend dazu das karge Interieur: Die Fenster wurden mit schwarzen Tüchern verdunkelt, an den Wänden simple Holzregale festgedübelt und technisches Equipment überall, soweit das Auge reicht. Auch die insgesamt rund 20 Mitarbeiter (fast ausschließlich männlich) präsentieren sich passend zum spartanischen Ambiente: locker, spontan, witzig - und ohne Vorwarnung befindet man sich mit ihnen gleich in einem

Fachgespräch zwischen Bits und Frames. Vorgestellt wurden zwei Titel: Tunnel B1, eine geniale Mixtur aus Boom und WipEout, sowie Helikopter-Action, mit dem Titel Viper. Beide Produkte sehen technisch blendend aus und beweisen, daß sich Deutschlands Programmierer nicht vor den Amis und Japanern zu verstecken brauchen.



Tore öffnen sich teilweise nur kurzzeitig und bergen oftmals hilfreiche Items



Beim Flug über die Wolkenkratzer kommt ein schwindelerregendes Tiefengefühl auf

Zu Besuch bei Neon

# High Tech-Games Made in Germany

Im Schatten der bekannten Kölner Programmierschmiede Factor 5, machen seit geraumer Zeit die Jungs von Neon aus Darmstadt, durch technisch herausragende PlayStation-Titel auf sich aufmerksam. Mega Fun war vor Ort, um sich ein Bild von ihren Programmierkünsten zu machen, und kann mit Gewißheit sagen: Neon hat es einfach drauf!





Statt mit Menschen habt Ihr es mit zahlreichen Bodenstationen, Panzern oder anderen militärischen Fahrzeugen zu tun



Setzt Ihr Energiefelder außer Kraft, solltet Ihr nach neuen Wegen Ausschau halten

## Tunnel B1

"Wir entwickeln Spiele, die einfach Spaß machen", so lautet das simple Credo von Neon und wenn man das Gameplay von Tunnel B1 erklärt bekommt, merkt man schnell, daß die Firma darauf bedacht war, ein Produkt zu entwerfen, das möglichst viele Anforderungen miteinander verbindet. Scheinbar von Boom und WipEout inspiriert, spielt sich das gesamte Action-Game in unterirdischen High Tech-Katakomben ab. Mit einem düsenangetriebenem und schwer bewaffnetem Einsatzfahrzeug, müßt Ihr insgesamt fünf komplexe Abschnitte von intelligenten Gegnern säubern, die irgendein verrückter Diktator installiert hat, um die Weltherrschaft anzutreten. Die Ballerei wird aus der Ego-Perspektive dargestellt, wobei Eure installierte Wumme nur am oberen Bildschirmrand zu sehen ist. Der Spielverlauf ist so simpel, wie vielfältig: Es gilt primäre und sekundäre Aufgaben zu erledigen, sowie zum Abschluß den rettenen Ausgang zu erreichen, bevor das Zeitlimit abläuft. Neon verstand es jedoch, viel Abwechslung ins



**Lockere Truppe (v.l.n.r.): Boris Triebel, Jan Jöckel, Antony Christoulakis, Michael Büttner, Bernhard Gehrke**  
Vorne: Peter Thierolf, Andreas Samland, Matthias Wiederwach

Gameplay zu bringen, indem der Spielablauf variiert und es einige Extra-Features gibt. Um das Rennspiel-Element in den Vordergrund zu stellen, müßt Ihr beispielsweise hin und wieder durch einen Tunnel rasen und versuchen, ein gegnerisches Raumschiff einzuholen, um es in seine Einzelteile zu zerlegen. Für geübte Spieler gibt es im unterirdischen Labyrinth zudem einiges zu entdecken, indem man Energiefelder außer Kraft setzt; um geheime Türen zu öffnen, Umwege in Kauf nimmt, oder man besonders schnell

durch die Gänge heizt und so noch vor dem Ablauf des Zeitlimits Bonusräume erreicht. Tunnel B1 verblüfft außerdem durch die sich intelligent verhaltenden Gegnerscharen. Löst Ihr zum Beispiel den Alarm aus, strömen alle Feinde herbei, die sich in der Nähe befinden. Was Tunnel B1 letztendlich auszeichnet ist jedoch die schier unglaubliche Optik: Im Gegensatz zu Boom seht Ihr riesige ausgeschmückte Hallen, deren Detailreichtum geradezu verschwenderisch wirkt. Bahnbrechend sind zudem die Licht- und Schat-



In der Endversion dürft Ihr zwischen fünf verschiedene Waffensysteme hin- und herschalten

ten-Effekte: Ballert Ihr mit dem Laser durch die Gegend, erhellt sich die gesamte Umgebung. Sämtliche Objekte tauchen außerdem langsam aus der Dunkelheit auf, bei einem sehr flüssigen Scrolling.

Kurzum: Tunnel B1 bietet eine erstaunlich ausgereifte Grafik, die mit zum Besten zählt, was man bisher auf der PlayStation gesehen hat. Um den Sound kümmert sich übrigens Chris Hülsbeck, der die Ballerei mit einigen düsteren Filmmusiken à la Aliens oder Total Recall passend untermalt. Zeitgleich wird auch an einer 1:1 Saturn-Version gewerkelt, bei der man allerdings voraussichtlich ein paar Abstriche bezüglich der Grafik und Geschwindigkeit machen wird.



Das 3D-Environment mit den vielen ausgeschmückten Hallen sieht atemberaubend aus



Die teilweise bildschirmfüllenden Explosionen wirken sich farblich auf die gesamte Umgebung aus und sorgen so für beeindruckende Farbspiele



Zu Besuch bei Neon

## High Tech-Games Made in Germany

### Viper

Neons zweiter Konsolen-Titel (für Saturn und PlayStation) befindet sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Es handelt sich dabei um eine Helikopter-Ballerei in der versetzten Vogelperspektive. Mit einem futuristischen Hubschrauber schwebt Ihr über diverse Szenarien, wie beispielsweise einen Canyon oder eine Großstadt und feuert in üblicher Manier feindliche Objekte ab. Auch bei diesem Titel spielt die atemberaubende Grafik wieder eine Schlüsselrolle. Getroffene Gegner verabschieden sich mit einer beeindruckenden Explosion und einer sich kreisförmig ausbreitenden Rauchwolke. Das Fluggefühl kommt bei diesem actionlastigen Titel zudem ungewöhnlich realistisch rüber. Beim nächtlichen Flug über eine Großstadt mit zahlreichen Wolkenkratzern, könnt Ihr zum Tiefflug ansetzen und fast schon zwi-



Nach erfolgreichen Beschuss wird eine sich kreisförmig ausbreitende Rauchwolke freigesetzt

schen den Gebäuden fliegen. Auch bei diesem Titel sorgt Chris Hülsbeck für die musikalische Untermalung.



Durch Zoom-Effekte paßt sich die Grafik Eurem Flugverhalten an



### Interview mit Peter Thierolf (Neon)

**Mega Fun:** Erzähl zunächst einmal etwas über Dich und die Entwicklungsgeschichte von Neon.

**Peter Thierolf:** Ich bin neben den anderen fünf Gründungsmitgliedern ein Gesellschafter der Firma Neon, wobei wir alle gleichberechtigte Teilhaber sind. Mein erstes Spiel habe ich 1987 veröffentlicht. Es handelte sich dabei um eine Spielesammlung für den C64. Später folgten noch einige Tools für den Amiga, sowie Programme in Zusammenarbeit mit Chris Hülsbeck, die im Sommer 1991 unter dem Label Kaiko erschienen. Nach der Bundeswehrzeit kam immer stärker der Wunsch auf, ein eigenes Geschäft zu gründen, da ich mit den programmiertechnischen, sowie finanziellen Möglichkeiten der Firma, sehr unzufrieden war. Letztendlich nahm meine Zusammenarbeit mit der Firma Kaiko ein unschönes Ende. Danach hatte ich einen ziemlichen Durchhänger, bis ich 1993 mit den anderen Jungs die Firma Neon ins Leben rief.

Unsere ersten Projekte waren Mr. Nutz 2 für den Amiga sowie für den Mega Drive, wobei letzteres Werk leider nie erschienen ist.

**MF:** Im internationalen Vergleich steckt die deutsche Programmiererszene noch in den Kinderschuhen; wie war denn damals der Support seitens der Industrie?

**PT:** Unterstützung kam vor allem von der uns wohlgesonnenen Presse, die unsere Demo-Tapes zu Messen mitnah-

men und sie einigen Firmen zeigten. Es ist in Deutschland allerdings nicht einfach, mit anderen Firmen zusammenzuarbeiten, da es viele schwarze Schafe gibt. Sprich: Wir sind des öfteren ziemlich auf die Schnauze gefallen. Daher haben wir auch derzeit keine Lust mehr auf Deutschland und sind froh über unseren Deal mit Ocean.

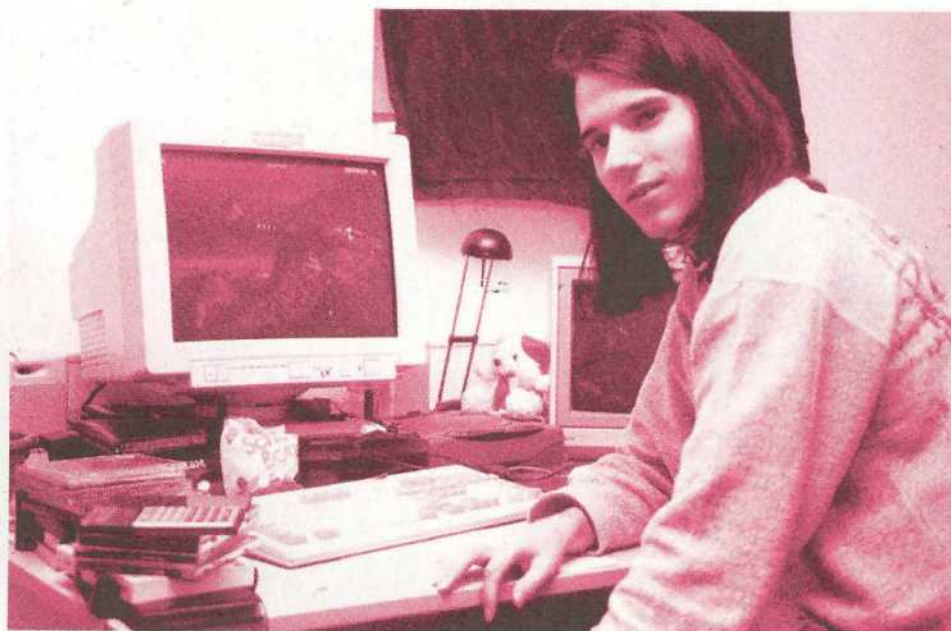
**MF:** Bedeutet das, daß Ihr eines Tages Deutschland verlassen werdet?

**PT:** Es gibt bei den meisten Neon-Programmierern Tendenzen, eines Tages 'mal ins Ausland zu gehen. Momentan glaube ich aber nicht, daß Neon die Sachen packt und fortzieht. Wir haben hier unsere Basis und letztendlich kommen wir auch hier mit den Leuten am besten klar - was natürlich auch an der besseren Verständigung durch die deutsche Sprache liegt.

**MF:** Gibt es in Deutschland denn viele gute Programmierer?

**PT:** Die Frage läßt sich nur schwierig beantworten. Ich kenne zwar viele gute Programmierer, aber nur wenige gute Spieleprogrammierer. Wir haben jedenfalls Schwierigkeiten, geeignete Leute zu finden, die sich ein Herz nehmen und nach Darmstadt ziehen. Wir haben sogar schon Plakat-Aktionen an Universitäten durchgeführt.

**MF:** In Japan, Amerika und sogar in England gibt es fundierte Ausbildungsmöglichkei-



Neon-Mitbegründer Peter Thierolf äußert sich kritisch über die deutsche Software-Industrie

ten für Spieleprogrammierer. Wie sieht es in Deutschland aus?

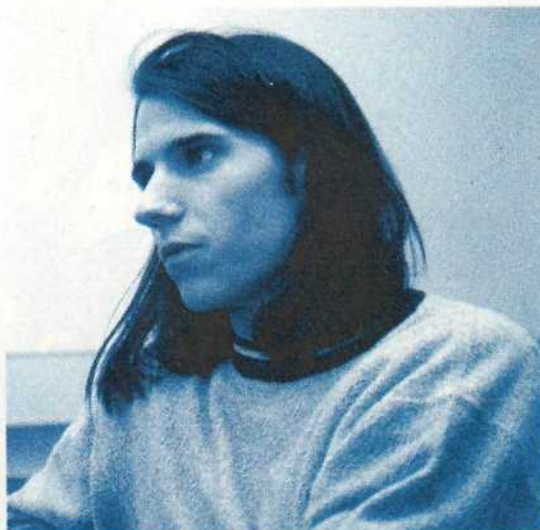
**PT:** Es gibt im Prinzip überhaupt keine Ausbildungsmöglichkeiten in Deutschland, denn das Informatikstudium geht in eine völlig andere Richtung. Besser ist da schon eine Ausbildung zum Programmierer, wobei ein Spieleprogrammierer aber vor allem eine Menge Enthusiasmus mitbringen sollte. Es reicht nämlich nicht, gut programmieren zu können, man muß den Willen haben, das absolut Beste auf den Bildschirm zu bringen, und das ist eine reine Erfahrungssache, die mehrere Jahre dauert.

**MF:** Was mir bei Euren beiden ersten Titeln auffiel, ist die technische Perfektion. Wie habt Ihr Euer "Know-how" erarbeitet?

**PT:** Für mich ist technische Perfektion etwas anderes als für einen Otto-Normal-Spieler. Eine gute Technik bedeutet meiner Meinung nach, daß das Programm so gestaltet wurde, daß man nicht mehr herausholen kann, und das ist definitiv bei unseren Titeln nicht so. Wir haben einfach für jeden Arbeitsschritt die beste Methode eingesetzt. Der Schlüssel zum Erfolg war vielleicht, daß einmal betretene Programmier-Pfade in Frage gestellt wurden, um nach einer besseren Alternative zu suchen. Es ist sicherlich nicht so, daß hier die genialen Programmierer sitzen, denn ich weiß, daß einige Routinen im Programm sicherlich noch schneller sein könnten. Wir haben meiner Meinung nach aber einfach das Talent, den richtigen Ansatz zu wählen.

**MF:** Probe Software hat bei Euch schon angeklingelt, Euer Spiel Tunnel B1 wurde in Japan auf einer Demo-CD veröffentlicht, was bedeutet, daß dieses Produkt zu den vier interessantesten Titeln des Monats zählt. Wird man da nicht stolz, bis übermütig?

**PT:** Natürlich schmeichelt es einem, wobei Stolz meiner Meinung nach positive und negative Seiten hat. Durch die Anerkennung fühle ich mich auf der einen Seite natürlich bestätigt und gehe noch motivierter an die Arbeit, auf der anderen Seite verleiten diese Lobgesänge dazu, überheblich zu werden. Die Leute die hier arbeiten haben sicherlich ein gesundes Selbstbewußtsein,



**"Der Saturn ist zwar die perfekte Arcade-Maschine, hat aber.. den großen Nachteil im Bereich der Transparenzen."**

was vor allem am Ausleseverfahren liegt, bei dem zu nette Leute einfach auf der Strecke bleiben. Jeder der sechs Gründungsmitglieder wurde zuvor beschissen und von sogenannten Firmenchefs um ihr Gehalt betrogen, was uns in Deutschland leider regelmäßig passierte, bevor wir uns zusammenschlossen. Außerdem haben sich durch den Erfolg unsere Zukunftsaussichten verändert, da wir jetzt die Sache gelassener angehen können und der "schaffen wir es, schaffen wir es nicht"-Druck nicht mehr da ist. Insgesamt haben wir uns aber nicht großartig verändert.

**MF:** Vergleiche doch bitte einmal den Saturn mit der PlayStation.

**PT:** Der Saturn ist zwar die

perfekte Arcade-Maschine, hat aber für uns leider den großen Nachteil im Bereich der Transparenzen. Um Polygon-Grafiken transparent darzustellen, hat der Saturn leider nur sehr wenig zu bieten. Für mich ist es daher völlig unbegreiflich, wie die Entwickler auf die Idee kommen konnten, daß diese Routinen ausreichen würden. Auf der PlayStation nutzen wir die vier Transparenz-Modi hingegen exzessiv aus, um eine völlig neue grafische Qualität zu erzielen. Ansonsten bieten beide Konsolen ähnlich gute Möglichkeiten.

**MF:** Hast Du eigentlich Vorbilder?

**PT:** Ich bewundere unter anderem Produkte von Sid Meier oder Bullfrog, weil diese den Eindruck erwecken, daß sie sich überlegen, "welches Spiel macht Spaß?", statt zu grübeln, "welches Spiel würde sich toll verkaufen?".

**MF:** Und welches Spiel bewunderst Du wegen seiner genialen Technik?

**PT:** Wegen seiner technisch herausragenden Leistung bewundere ich momentan kein Produkt. Alle C-Programmierer kochen letztendlich nur mit Wasser, und Du siehst des öfte-

ren böse Grafik-Bugs. Bei WipEout zum Beispiel, kannst Du

im Tunnel durch die Wände sehen und hin und wieder ploppen ein paar Polygone weg, aus Gründen, die ich allerdings verstehen kann. Ich würde deshalb aber nicht behaupten, daß WipEout technisch schlechter programmiert sei als unsere Produkte. Ich bewundere eigentlich mehr die Ideen, die im Spiel stecken.

**MF:** Zum Beispiel?

**PT:** Command & Conquer hat mir in letzter Zeit sehr viel Freude bereitet. Auf Konsolen kann ich leider nur wenig anführen. Auf der PlayStation hat mich noch nichts begeistern können, wobei ich mit dieser Meinung allerdings ziemlich alleine dastehe. Auf dem Saturn fand ich Virtua Fighter ziemlich genial, sowie das japanische Jump 'n Run-Game Astal.

**MF:** Was ist Dein Eindruck vom Nintendo 64?

**PT:** Die Specs hören sich zwar sehr vielversprechend an, doch an den bisherigen Screenshots konnte ich nichts beeindruckendes finden. Die Texturen waren sehr klein und wiederholten sich ständig. Die Bilder sehen meiner Meinung nach daher deutlich schlechter aus als die, die ich auf der PlayStation gesehen habe. Ich könnte mir vorstellen, daß das Nintendo 64 einen Pferdefuß hat. Allerdings habe ich noch keine bewegten Bilder gesehen und gehe zudem davon aus, daß diese Konsole eine tolle Maschine sein muß, da Nintendo niemals ein schlechtes Gerät auf den Markt bringen würde.

**MF:** Ihr seid ja ein ziemlich lockerer und offener Haufen. Gibt es noch Chancen, bei Euch einzusteigen?

**PT:** Ja, wir suchen noch selbständige Leute, die im grafischen-, programmiertechnischen- oder auch im Bereich des Spieledesigns arbeiten wollen, wobei wir aber keine bezahlte Ausbildung anbieten können. Interessenten sollen sich einfach unter folgender Adresse bewerben: Neon Software GmbH, Hindenburgstr. 36, 64295 Darmstadt.

**MF:** O.K., vielen Dank für das interessante Interview und weiterhin viel Glück!

PS: Peter Thierolf sah nach diesem Interview noch ein Demo von Super Mario 64 und war sehr beeindruckt.



# Total NBA- Gewinnspiel

Basketball- und Rennspiel-Fans aufgepaßt: Anlässlich unseres 3-jährigen Bestehens verlosen wir in Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment tolle Preise. Mit so schweißtreibenden Spielen wie Total NBA '96 und Ridge Racer Revolution habt Ihr jetzt die Gelegenheit, Eure müden Knochen wieder auf Vordermann zu bringen, um fit in den Sommer zu starten.

Beantwortet einfach folgende Frage: Welche Fun-Wertung hat Total NBA '96 in der Mega Fun bekommen?

Schickt die Antwort an:  
**Redaktion Mega Fun**  
**Stichwort: Total NBA-Gewinnspiel**  
**Pleicherschulgasse 2**  
**97070 Würzburg**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags und der Firma Sony Computer Entertainment dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

**Einsendeschluß ist der 15.05.1996**



**1. Preis:**  
1 PlayStation  
2 Multitaps  
7 Controller  
1 Total NBA '96-Spiel

**2.-3. Preis:**  
je 1 Ridge Racer Revolution  
plus Negcon-Drehregler

# TOP 100

## DIE HIGHLIGHTS AUS DREI JAHREN MEGA FUN



Wohl jeder von Euch kennt die folgende Situation: Die Konsole im trauten Heim reißt ihren Modulport wie einen gierigen, nach Futter lechzenden Schlund auf, doch Ihr könnt mit der Nahrungsbeschaffung 'mal wieder nicht nachkommen - permanente Ebbe in der Kasse. Denjenigen unter Euch, die nicht unbedingt das neueste vom Neuesten haben müssen, kann trotzdem geholfen werden: Als besonders Jubiläums-Schmankerl hat das Mega Fun-Team sämtliche Ausgaben der vergangenen drei Jahre durchstöbert und die Creme

de la Creme der Videospiele herausgefiltert. Viele dieser Spiele können günstig als Restbestände bei Versandhändlern (lest unsere Anzeigen!) oder als Gebrauchtspele beschafft werden. Alle aufgeführten Titel heimsten seinerzeit mindestens 87% Fun-Wertung ein. Ihr könnt also sicher sein, daß keine Gurken dabei sind. Um den "Zahn der Zeit" zu berücksichtigen, wird immer auf das Heft verwiesen, in dem das entsprechende Spiel getestet wurde

### COUNTDOWN

TITEL	SYSTEM	GENRE	FUN	TEST IN						
FIFA International Soccer	SN	Sportspiel	93	Sonderh./01	Wing Commander 3	3DO	Shoot 'em Up	89	08/95	
FIFA International Soccer	MD	Sportspiel	93	Sh/01	WipEout	PS	Rennspiel	89	10/95	
NHL '96	MD	Sportspiel	93	10/95	Aladdin	MD	Jump 'n Run	88	11/93	
Street Fighter 2 Special	MD	Beat 'em Up	93	Sh/01	Bug!	SAT	Jump 'n Run	88	09/95	
Street Fighter 2 Turbo	SN	Beat 'em Up	93	Sh/01	FIFA Soccer '95	MD	Sportspiel	88	12/94	
Super Mario Kart	SN	Rennspiel	93	Sh/01	Mario's Picross	GB	Denkspiel	88	06/95	
Super Mario W.2 - Yoshi's Island	SN	Jump'n Run	93	09/95	Mega Turrican	MD	Jump'n Shoot	88	05/94	
Donkey Kong Country	SN	Jump'n Run	92	12/94	NBA Jam	SN	Funsport	88	03/94	
NHL '94	MD	Sportspiel	92	04/94	NBA Live '95	SN	Sportspiel	88	12/94	
Sega Rally	SAT	Rennspiel	92	01/96	NBA Live '95	MD	Sportspiel	88	11/94	
Super Metroid	SN	Jump'n Shoot	92	Sh/01	NBA Live '96	SN	Sportspiel	88	11/95	
Virtua Fighter 2	SAT	Beat 'em Up	92	01/96	NBA Live '96	MD	Sportspiel	88	01/96	
Earthworm Jim 2	SN	Jump'n Run	91	12/95	Need for Speed	PS	Rennspiel	88	04/96	
Earthworm Jim 2	MD	Jump'n Run	91	12/95	Need for Speed	3DO	Rennspiel	88	08/95	
Final Fantasy III	SN	Rollenspiel	91	12/94	NHL '96	SN	Sportspiel	88	11/95	
Landstalker	MD	Action-Adventure	91	Sh/01	PGA European Tour	MD	Sportspiel	88	04/94	
Lemmings 2	SN	Denkspiel	91	11/94	Ridge Racer	PS	Rennspiel	88	09/95	
Starwing	SN	Shoot 'em Up	91	Sh/01	R-Type III	SN	Shoot 'em Up	88	04/94	
Striker	SN	Sportspiel	91	09/93	Secret of Mana	SN	Action-Adventure	88	01/94	
Super Mario All Stars	SN	Jump 'n Run	91	Sh/01	Street Fighter Zero	PS	Beat 'em Up	88	04/96	
Super Street Fighter 2 Turbo	3DO	Beat 'em Up	91	03/95	Street Fighter Zero	SAT	Beat 'em Up	88	04/96	
Viewpoint	NG	Shoot 'em Up	91	Sh/01	Super Turrican	SN	Jump'n Shoot	88	08/93	
Alien Trilogie	PS	Shoot 'em Up	90	03/96	Theme Park	MD	Strategie	88	06/95	
Donkey Kong Country 2	SN	Jump'n Run	90	11/95	Theme Park	3DO	Strategie	88	08/95	
Intern. Superstar Soccer	SN	Sportspiel	90	02/95	Total NBA '96	PS	Sportspiel	88	03/96	
Intern. Superstar Soccer Deluxe	SN	Sportspiel	90	11/95	Virtua Fighter	32X	Beat 'em Up	88	11/95	
Lemmings 2	MD	Denkspiel	90	11/94	Virtua Racing	MD	Rennspiel	88	04/94	
NHL '94	SN	Sportspiel	90	Sh/01	Worms	PS	Strategie	88	01/96	
PGA Tour Golf III	MD	Sportspiel	90	12/94	Worms	SAT	Strategie	88	03/96	
Super Mario World	SN	Jump'n Run	90	Sh/01	Cosmo Gang - The Puzzle	SN	Denkspiel	87	06/93	
Super Street Fighter 2	SN	Beat 'em Up	90	09/94	Daytona USA	SAT	Rennspiel	87	08/95	
Tekken	PS	Beat 'em Up	90	09/95	Earthworm Jim	SN	Jump 'n Run	87	11/94	
Virtua Fighter Remix	SAT	Beat 'em Up	90	10/95	FIFA Soccer '96	PS	Sportspiel	87	01/96	
Virtua Racing	32X	Rennspiel	90	01/95	FIFA Soccer '96	SAT	Sportspiel	87	02/96	
Wing Commander 3	PS	Shoot 'em Up	90	04/96	Flashback	MD	Action-Adventure	87	06/93	
Zelda III - A Link to the Past	SN	Action-Adventure	90	Sh/01	King of Fighters '95	NG	Beat 'em Up	87	11/95	
Art of Fighting 2	NG	Beat 'em Up	89	04/94	Madden '95	MD	Sportspiel	87	12/94	
Donkey Kong Land	GB	Jump 'n Run	89	09/95	NBA Jam T.E.	32X	Funsport	87	06/95	
Earthworm Jim S.E.	MD-CD	Jump 'n Run	89	06/95	NFL '94	SN	Sportspiel	87	02/94	
NBA Jam T.E.	SN	Funsport	89	03/95	NHL Face Off	PS	Sportspiel	87	03/96	
NBA Jam T.E.	MD	Funsport	89	03/95	Probotector	MD	Jump'n Shoot	87	11/94	
Puzzle Bobble	SN	Denkspiel	89	06/95	Puzzle Bobble	NG	Denkspiel	87	03/95	
Rider's Spirits	SN	Rennspiel	89	12/94	Rayman	PS	Jump 'n Run	87	09/95	
Samurai Shodown	NG	Beat 'em Up	89	10/93	Road Rash	3DO	Rennspiel	87	08/95	
Samurai Shodown 2	NG	Beat 'em Up	89	01/95	Secret of Evermore	SN	Action-Adventure	87	01/96	
Stunt Race FX	SN	Rennspiel	89	09/94	Shining Force II	MD	Strategie	87	10/94	
Super Castlevania IV	SN	Jump 'n Run	89	12/93	Sim City 2000	SAT	Strategie	87	01/96	
Super Street Fighter 2	MD	Beat 'em Up	89	09/94	Snatcher	MD	Adventure	87	01/95	
Theme Park	SAT	Simulation	89	01/96	Soleil	MD	Action-Adventure	87	01/95	
Theme Park	PS	Simulation	89	01/96	Zelda - A Link to the Past	GB	Action-Adventure	87	11/93	

# Happy Birthday Mega Fun!



**Jürgen Krenz, Sony Computer Entertainment:** "Happy Birthday Mega Fun und alles Gute zum dritten Geburtstag! Zwar ist die Mega Fun noch nicht so alt wie die Maus (die mit der Sendung), aber drei Jahre zählen im unserem Business ungleich mehr als in anderen Branchen. Wir freuen uns mit den Lesern und allen Konsolen-Freunden über ein Heft, das mühelos den Sprung in den nächsten Level in die Next Generation geschafft hat."



**Reza Memari, Acclaim:** "Meine herzlichen Glückwünsche an Uwe, Ulf, Sandrie, Renè, Christoph, Silke, Guido, Björn, Gerd und alle, die ich vergessen habe! Die Mega Fun war und ist auch heute noch immer aktuell mit dabei, wenn es über neue Spiele und Konsolen etwas zu berichten gibt. Ich weiß, wie hart das Leben als Redakteur sein kann und unter welchem Zeitdruck man arbeiten muß. Gerade deswegen kann die Mega Fun auf ihre drei Jahre stolz sein. Viel Erfolg auch weiterhin Jungs und Mädels!"



**Rachel England, Codemasters:** "Herzlichen Glückwunsch, liebe Mega Fun! Ihr mögt das zweitälteste Magazin sein, seid aber stets die ersten, wenn es um die neuesten Infos geht. Ich freue mich schon auf die kommende Zusammenarbeit."

## Top 3 Saturn

### 1. Sega Rally

Mit dem Erscheinen von Sega Rally (und von Virtua Fighter 2) wurde auch dem letzten Zweifler klar, daß die 3D-Fähigkeiten von Segas Next Generation-Konsole keineswegs denen der hochgelobten PlayStation hinterherhinken. Dabei konnten üble Clipping-Effekte beim Aufbau der Hintergrundgrafik - wie noch bei Daytona USA vorhanden - gänzlich eliminiert werden. Sega Rally bietet vier völlig verschiedene Strecken (Wüste, Wald, Berge; Bonusstrecke für Sieger im Championship: See); eine detaillierte und flüssige Grafik, die einen zu ungläubigem Staunen veranlaßt; eine perfekte Steuerung, die mit der des Originals aus der Spielhalle quasi identisch ist; einen Splitscreen, der das Duell mit einem Gegner aus Fleisch und Blut ohne Link-Kabel, zweitem Saturn und zweiter Sega Rally-CD möglich macht; und vor allem: Ein Suchtpotential, das einen auch nach wochenlangem Spiel immer wieder vor den Monitor treibt.

### 2. Virtua Fighter 2

Auch bei Virtua Fighter 2 ist der Unterschied zum Spielhallen-Original geringfügig: Eine Rate von 60 Frames pro Sekunde und die Auflösung von 704 x 480 Bildschirmpunkten lassen Eure Kämpfer geschmeidig wie Gazellen auf dem Bildschirm agieren. Nur bei Kleinigkeiten mußte das Eliteteam AM2 passen: So fehlt beispielsweise die Floßfahrt unter der Brücke, und die Hintergründe sind nicht mit Texturen überzogene Polygone, sondern zwei zoomende Playfields.

### 3. Theme Park

Unsere Strategie-Referenz aus dem Hause Bullfrog ist im Prinzip eine reinrassige Wirtschaftssimulation. Als Manager eines Freizeitparks müßt Ihr sämtliche Geschicke in die Hand nehmen: Buden aufstellen, Fahrgeschäfte entwickeln und errichten sowie die Finanzen in Ordnung halten. Die komplexe Simulation ist dabei witzig und lehrreich zugleich und auf alle Fälle höchstgradig süchtigmachend.



## Top 3 PlayStation

### 1. Alien Trilogie

Bei Alien Trilogie schlüpft Ihr in die Haut von Commander Ripley und blast zur fröhlichen Alien-Hatz in der 3D-Perspektive. Gewisse Ähnlichkeiten mit einem Spiel namens Boom sind vermutlich weder zufällig noch unbeabsichtigt. Doch zumindest grafisch ist Alien Trilogie noch eine Stufe besser geraten - und gerade bei einem Shooter dieses Genres trägt die Grafik einen hohen Teil zur Atmosphäre und damit zum Reiz des Spiels bei. Auch von der Taktik her seid Ihr vor allem in späteren Levels voll gefordert: Wer wie ein wilder um sich ballert, wird mangels Munition schon bald den frühen Heldentod sterben. Genaues Zielen und die richtige Wahl der Waffe sind hier der Schlüssel zum Erfolg. Beeindruckend bei Alien Trilogie ist auch die künstliche Intelligenz, mit der die Programmierer die Alien-Brut ausgestattet haben: Einmal aufgescheucht, verstecken sich die Viecher oder versuchen, sich unbemerkt von hinten an Euch 'ranpirschen. Mein Spielertipp: Licht aus, nah an den Monitor, Kopfhörer auf volle Lautstärke, und aufpassen, daß bei der nächsten Alien-Attacke nicht der Kreislaufkollaps droht.

### 2. Tekken

Ein 3D-Kloppspiel, das Fans dieses Genres in zwei Lager spaltet: Tekken- und Virtua Fighter-Jünger. Tekken hat bessere Hintergrundgrafiken als VF Remix und außerdem stehen Euch nach einer komplett durchgespielten Partie 16 Kämpfer zur Verfügung - bei VF nur 9. Im Vergleich mit VF 2 muß allerdings auch das hervorragende Tekken die Segel streichen.

### 3. Wing Commander 3

Diese Konvertierung des gleichnamigen PC-Klassikers belegt eindrucksvoll, wie weit sich Videospielekonsolen und High End-PCs mittlerweile angenähert haben. Der Verlauf der Spielhandlung hängt von Euren jeweiligen Entscheidungen ab; bei mehrmaligem Durchzocken kann das Spiel also einen völlig anderen Ausgang nehmen. Allein die Grafik reicht, um Freunde dieses Genres zu beeindrucken.



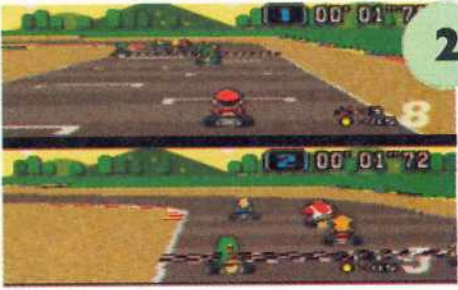
## Top 3 Super Nintendo

### 1. Super Mario World 2

Vier Jahre der Entwicklung hatte es gedauert, und die Zeit hat sich gelohnt: Mit Super Mario World 2 - Yoshi's Island gelang Shigeru Miyamoto ein Meilenstein der Videospiele-Geschichte. Der kleine Yoshi-Drache aus Teil eins von SMW ist diesmal der Hauptakteur. Auf der Suche nach dem vom bösen Koopa entführten Luigi bewegt Ihr Euch in sechs Oberwelten, von denen jeweils acht verschiedene Stages anwählbar sind. Inklusiv Bonusstages (nur spielbar, wenn eine Oberwelt mit 100 Punkten abgeschlossen wurde) führt Euch das Abenteuer durch 60 verschiedene Levels. Teil eins war schon ein Klassiker, das Sequel setzte noch eins







2

drauf: Ein dampfender FX2-Chip, der bildschirmfüllende Endgegner und beeindruckende Zoom- und Rotationseffekte auf den Monitor zaubert; die geniale Smarties-Grafik, die dem Spiel einen unverwechselbaren Stil gibt; neue Ideen, wie das Eierlegen und -werfen, gepaart mit optimal ausbalanciertem Schwierigkeitsgrad und einem Feintuning, das seinesgleichen sucht, sorgen für wochenlangen ungetrübten Spielspaß.

### 2. Super Mario Kart

Auch der zweite Platz gehört Klempner Mario - diesmal in einem Rennspiel mit Go-Kart-Feeling. Die Rennpiloten stammen aus Teil eins von Super Mario World - vom Pilz bis zur Prinzessin. Durch das realistische Fahrverhalten und die Mode 7 Grafikeffekte ist Super Mario Kart auch heute noch ein uneingeschränkter Kauf-tip.



3

### 3. Street Fighter 2 Turbo

Gleich vorweg: Das bessere Spiel ist Super Street Fighter 2, das später herauskam und mangels Innovation "nur" 90% bekam. Street Fighter 2 - auch die erste Ausgabe - ist ein Kultspiel, das von der Steuerung und vom Spielspaß her zu 100 Prozent mit dem Spielhallenoriginal identisch ist und damals als erstes 16 MBit-Modul eine kleine Revolution auf dem SNES war.

## 1 Top 3 Mega Drive



1

### 1. FIFA International Soccer

Ich kann die Leute verstehen, die FIFA Soccer '96 gespielt haben und sich fragen, warum soviel Wirbel um das Gebolze in der isometrischen Perspektive gemacht wird. Mit den zahlreichen Sequels ist FIFA Soccer nämlich jedes Mal schlechter geworden. Wer ein Exemplar der Urversion auf dem Gebrauchtmart ergattern kann, wird jedoch die damalige Euphorie nachvollziehen können: Ein Konsolenfußball mit einem dermaßen hohen Grad an Realitätsnähe, einer höchst sensiblen, ausgereiften Steuerung und als Gratisbeigabe tonnenweise Einstellmöglichkeiten hatte es bis dato auf dem Markt noch nicht gegeben. Auch das Getrommel und Gejohle, das sich auf dem Pixel-Rasen abspielt, ist für Mega Drive-Verhältnisse außergewöhnlich und trägt einen guten Teil zur Spielatmosphäre bei. FIFA International Soccer ist etwas für Leute, die die totale Kontrolle haben wollen. Wer eher auf Actionfußball steht, sollte besser auf Konamis International Superstar Soccer Deluxe warten.



2

### 2. NHL '96

Electronic Arts die Zweite: Im Gegensatz zur FIFA-Serie wurden bei NHL die Fehler nach und nach ausgemerzt, so daß mit der 96er Ausgabe auch die beste vorliegt. Gute Spielbarkeit und Übersicht, vor allem aber ein schier unerschöpfliches Potential von Schüssen, Bewegungen und Optionen konnten dem Mega Drive-NHL '96 bislang den Platz als bestes Eishockeyspiel aller Zeiten sichern.



3

### 3. Street Fighter 2 Special

Street Fighter 2 auf dem SN war mit 16 MBit eine Sensation, Street Fighter 2 Special auf dem MD packte noch 8 Meg zusätzlich drauf und stieß auch für Mega Drive-Besitzer das Tor in die Capcom-Welt von Ken, Ryu und Konsorten auf. Im Gegensatz zur SN-Version konnte man sogar in einem Optionsmenü Feinheiten wie Special Moves an- oder abstellen.

## 1 Top 3 3DO



1

### 1. Super Street Fighter 2 Turbo

Anfang '95 war das 3DO die einzige 32-Bit Konsole, die offiziell auf dem deutschen Markt erhältlich war. Außerdem hatte sich der Street Fighter-Kult noch nicht durch endlose Sequels selbst Richtung Abstellgleis geschoben - wie heute zu beobachten ist. Entsprechend war die Begeisterung über das im Vergleich zum SN grafisch überlegene Super SF 2 Turbo groß. Im Vergleich zum Spielhallen-Vorbild mußte man lediglich auf das Parallax-Scrolling und einige Animationen verzichten. Auf dem 3DO wurden der Original-Vorspann, die Powerleiste zum Ausführen der Shadow-Combos und eine ganze Reihe neuer Animationen und Schläge geboten. Begeisterung riefen auch die tolle Soundausgabe und die kurzen Nachladezeiten hervor. Wer heute noch auf dem 3DO gegen Ken und Co in den Ring steigen will, sollte sich allerdings ein Six-Button-Pad besorgen, da mit dem Original-3DO-Joyypad die Authentizität des Spiels verlorengeht.



2

### 2. Wing Commander 3

Mehr als ein halbes Jahr bevor das Spiel auf der PlayStation erschien konnte man auf dem 3DO den Kampf gegen die Kilrathi aufnehmen. Das Epos erstreckt sich über vier CDs, die Nachladezeiten sind gering. Nachteil: Im Vergleich zur PC-Version kann man den Schwierigkeitsgrad nicht einstellen, so daß ungeübte Commander bei späteren Missionen unweigerlich ins Gras beißen.



3

### 3. Need for Speed

Eines der wenigen Rennspiele auf dem 3DO, und dazu noch ein überaus gutes. Die Stärken des Spiels sind der edle Fuhrpark (Corvette, Porsche 911, Ferrari 512TR etc.) und die abwechslungsreichen Strecken. Die vor kurzem erschienene PlayStation-Version spielt sich allerdings noch spritziger und man kann das Mad Catz Lenkrad und die Link-Option nutzen.

Ingo Zaborowski, Psygnosis: "Wow, schon drei Jahre, 36 Hefte und 3600 Seiten voller Videospiele! Ich bedanke mich bei Uwe, Ulf & Co. für die tolle Zusammenarbeit und wünsche allen Mega Fun-Lesern und -Machern weiterhin viel Spaß beim Schmökern und Schreiben."



Herr Rudolph, Nintendo: "Drei Jahre interessante, ausgewogene Berichterstattung! Drei Jahre "Mega Fun" in der Videospielezene! Herzlichen Glückwunsch zum Jubiläum und weiterhin viel Erfolg."

Torsten Oppermann, Sega: "Liebes Mega Fun-Team, wir von Sega wünschen Euch alles Gute zum Dreijährigen und hoffen auch weiterhin auf Eure kritische Schreibe, die den Leser sachlich und kompetent durch den Videospiele-Dschungel führt. An Uwe Kraft & Co ein großes Lob für die stets hervorragende Zusammenarbeit!"



Jürgen Fröhlich, Konami: "Herzlichen Glückwunsch zum dreijährigen Bestehen. Daß sich das Magazin über diesen für die Videospielebranche relativen Zeitraum etabliert hat, spricht für das hervorragende Heftkonzept. Wir wünschen der Mega Fun auch in Zukunft alles Gute und freuen uns auf eine weiterhin gute Zusammenarbeit."



# Ach, du

## CENTRE GOLD



Ok, Ok, Ostern ist zwar schon vorbei, dennoch möchten wir Euch nachträglich ein schönes Präsent in Eurem nichtvorhandenen Garten verstecken. Statt der ewigen Schokolade spendierten sechs namenhafte Hersteller über 120 Videospieldelikatessen, so daß die Gewinnchance enorm ist. Und wie kommt man an die verspäteten Oster-Präsente heran? Ganz simpel: Auf einer Seite haben wir ein kleines Ei versteckt, nennt uns einfach die Seitenzahl und schon könntet Ihr zu den glücklichen Gewinnern zählen.

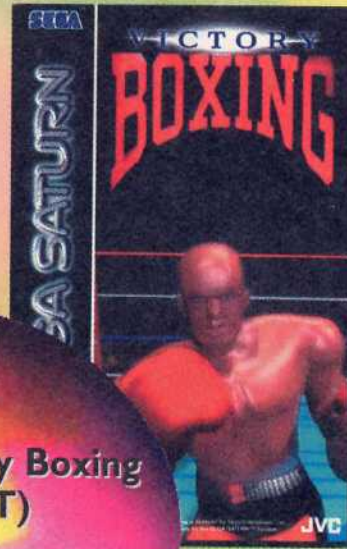
**PS:** Es wäre hilfreich, wenn Ihr das von Euch gewünschte System mitangebt.

Schickt Eure Lösung einfach an die bekannte Adresse:

**Redaktion Mega Fun**  
**Stichwort: Oster-Freuden**  
**Pleicherschulgasse 2**  
**97070 Würzburg**

Einsendeschluß ist der 15.05.96

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags sowie aller beteiligten Firmen dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.



4 x Victory Boxing (SAT)

20 x Defcon 5 Skimützen

10 x Defcon 5 Rucksäcke

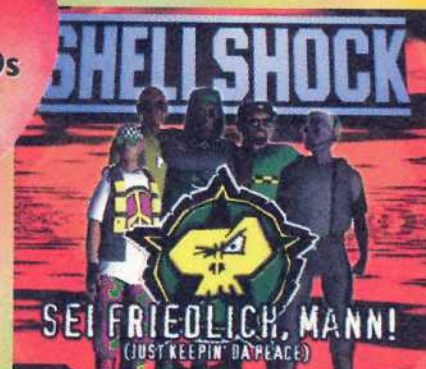
3 x Gex (3DO)

2 x Probotector (GB)

5 x Shellshock (PS oder SAT)

10 x Konami XXL-Sport Caps

10 x Maxi CDs "Shellshock"



10 x Konami Bauchtaschen

10 x T-Shirts "Shellshock"

# dickes Ei!



**Nintendo®**



3 x Nintendo  
More Fun-Sets

5 x Rayman  
Uhren

1 x Ascii Pad  
(PS)

4 x Criticom  
(PS)

10 x Novastorm  
(PS)

10 x Discworld  
(PS)

6 x Off World  
Interceptor Extreme  
(SAT/PS)

4 x Earthworm Jim 2  
(SN)

1 x International  
Superstar Soccer  
Deluxe (SN)

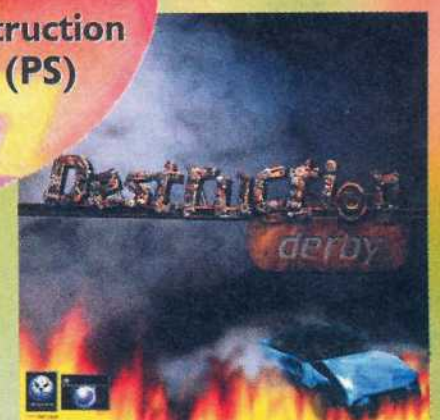
3 x Total Eclipse  
Turbo (PS)

4 x Super Return  
of the Jedi (SN)

1 x Tiny Toons  
Buster Busts  
Loose (SN)

3 x The  
Horde (SAT)

10 x Destruction  
Derby (PS)



# BÖRSE - SCREEN

Video-Spiel-Club sucht Mitglieder

nationaler Tausche, Kauf  
Verkaufe Super Nintendo

## MASTER SYSTEM

**Verkaufe** GG, Action Replay, Lupe + 33 Spiele (FIFA Soccer, Cool Spot, Power Strike 2, Star Wars, NBA Jam, Road Rash...), VB: 750 DM. Verkäufe auch Tohsinden für PS, VB: 60 DM. Ruft an: Tel. 05806/214, fragt nach Eike, erst ab 16 Uhr anrufen

## GAME BOY

**Verkaufe** Game Boy (Special Edition), 3 Monate alt, mit 4 Spielen (Streetfighter II, Mystic Quest, Galaga, Prehistoric Man) + Netzteil, für 200 DM + NN. Tel. 07702/2623

**Ich verkaufe Game Boy mit 6 Spielen**, darunter 4 japanische z.B. Tiny Toon, Marioland, Mario und Yoshi, Bugs Bunny und andere. Dazu kommt noch der Light Boy und die Game Boy-Gürteltasche. Alles zusammen für 185 DM (Wir können auch verhandeln!). Dafür ist alles nur zusammen zu verkaufen! Tel. 07248/8217 (Yumi)

**Suche** dringend Great Greed, Puzznic, Wave Race, Starhawk, Parasol Stars, Hammerin' Harry, Bubble Ghost, Batman 2. Biete Höchstpreise bei Top Zustand. Tel. 08225/1038 (Thorsten)

**Gelegenheit!** Verkäufe mehrere Final Fantasy Legend-Spiele günstig! Tel. 0831/91696 (Wolfgang)

## JAGUAR

**Habe** noch Exemplare eines Jaguar-Fanzines ("Jaguar Total") abzugeben. Kostenpunkt: 5 DM. U. Adam, Teichrosenpfad 9, 12347 Berlin

## 3DO

**Verkaufe o. tausche** 3DO (Goldstar), 5 Spiele u. 2 Joypads gegen Sega Saturn + 4-5 Spiele o. PlayStation + 3-4 Spiele. Tel. 03525/893783 (Stephan), tägl. ab 15 Uhr

**Tausche** Commodore PC mit viel Zubehör und weit über 1000 Spielen wie: Mario, Tetris, Defender, Arcanoid, Pitfall, Blackhawk, Catchen, Hudson Hawk, Maniac Mansion, Pitstop II, Conan, Ace of Aces, Bundesliga Manager,... gegen 3 DO + mind. 5-7 Spiele, wie z.B.: Road Rash, Need for Speed, S. S. Fighter II Turbo, Wing Commander 1,3 usw. oder gegen Jaguar mit mind. 6 Spielen oder Neo Geo CD mit 8 Spielen. Tel. 02237/8905 (Andi)

**Kaufe und tausche** Spiele für PS u. 3DO. Suche Toshinden II u. Wipe Out. Für 3DO: Po'ed, "D" und 3-Decathlon. Tel. 08823/94110

**Verkaufe** 3DO FZ-10 Panasonic, NP: 1200 DM, mit 6 Top Spielen für 800 DM. Tel. 08823/94110

**Verk.** 3DO FZ-10, 21 Spiele, 1 Joypad, 1 Flightstick Pro, 1 Maus mit Mausplatte für 900 DM, z.B. Wing Commander III, Space Hulk, Road Rash, Return Five, Need for Speed, FIFA Soccer '95, Theme Park, Hell, John Madden Football, Slam 'n' Jam, Crash and Burn, Alone in the Dark 1, The Horde, ab 14 Uhr anrufen, Tel. 06032/87421

## NEO GEO

**Neo Geo CD:** V-T-K Spiele! Suche dringend: F. Fury 3/Real Bout, Samurai S., King of F. '95, W.H. Perfekt, usw. Zahle je 60-80 DM oder tausche!!! Habe ca. 10-15 Titel!!! Verkäufe auch viele CDs günstig zu je nur 35-70 DM!!! Tel. 0721/689689 (Bernd)

**Neo Geo** (Modulvers., RGB, jp.), 2 JB, 9 Topspiele wie z.B.: A. of Fighting II, Sam. Shod. II, Fatal Fury Special E. etc. + div. Zubehör, 1250 DM, Tel. 02161/894148; verk. Manga Videos u. andere Filme und Kombo-/Move-Listen für Prügel-Spiele unter folgender Adresse (Briefe mit Rückporto): Andre Müllers, Grossheide 369, 41063 M. Gladbach

**Gelegenheit!** Tausche Neo-CD mit 2 Spielen (NAM und Samurai 2) gegen SNES mit 2/3 Spielen (NHL '95 o. '96, NBA Jam T.E., Chronotrigger). Tel. 0039/0471/797385, Mo, Mi, Do, Sa von 13-14.30 (Nach Janmatia fragen)

**Verkaufe** Neo Geo CD (Pal) mit 2 Joypads und 4 Spielen: Samurai Shodown 2+3, King of Fighters '94 und Art of Fighting 2. VHB 600 DM. Tel. 07232/6238

**Tausche:** Commodore PC mit über 100 Spielen und viel Zubehör. Spiele z.B.: Mario, Tetris, Defender, Pitfall, Blackhawk, Conan 1+2, Int. Soccer, Asterix 1,2, Batman, Pitstop II, Hudson Hawk, Maniac Mansion, Ace of Aces, Bundesliga Manager, Defender of the Crown, Wrestling,... gegen Neo Geo/Neo Geo CD mit ca. 7-9 Spielen wie Fatal Fury 2,3, Samurai Shodown 1,2, Super Sidekicks. Tausche auch gegen Jaguar. Tel. 02237/8905 (Andreas)

**Verkaufe** Neo Geo, 2 Joypads, Memorycard + Viewpoint, Art of Fighting, World Heroes I+II, NAM 75, FP: 500 DM. Tel. 06023/4986 (Michael)

**Verk.** Neo Geo-CD mit 2 Pads und 5 Spielen (z.B. King of Fighters 95, Fatal Fury 3, Samurai Shodown II,...), VHB 580 DM, Tel. 04392/1724 (Jan)

**Verkaufe** Sony-US, 3 Mon. alt, Road Rash + 2 weitere Spiele, 2 M.-Cards, Stick, Top Zustand. Neo Geo CDs Samurai 2, A. o. F. 2, F. Fury Special, Karnor's Revenge, King of M. 2, Baseball 2, Footballfr., zw. 40-70 DM. Tel. 02166/187881

## MEGA DRIVE

**Verkaufe** MD II, Japan-Adapter, 3 Joypads, Scartkabel, Zeitschriften + 6 Spiele (z.B. SF II Special), VB 250-275 DM + Porto. Call: Tel. 07746/2505 (von 19-21 Uhr, nach Victor fragen). Tausche auch gegen Saturn, zahle 150 DM dazu.

**Verkaufe** MD, 3 Joypads, Adapter (US + jp), 18 Spiele (z.B. SSF 2, SF 2 Special, SOR 1,2,3 usw.) VB 699 DM + Porto. Tausche auch gegen SNES mit mind. 13-14 Spielen. Call: Tel. 07746/2505 (von 19-21 Uhr, nach Victor fragen). See you later!

**Verkaufe** Mega Drive 2 mit 5 Spielen, wie Warlock, True Lies, FIFA '95, NHL '96, Quarterback Club für sage und schreibe nur 350 DM. Tel. 0221/123844 (Thorsten)

**Verk.** MD 1, MCD II, 6 MD-Spiele + 4 CD-Spiele. Preis ca. 300 DM. Norman Beil, Karpfenstieg 1, 24619 Bornhöved, Tel. 04323/6794

**Verkaufe** Mega Drive mit 4 Spielen (Bussy, Lemming 2, Mickey Mania 4, Warp Speed), Action Replay, 2 Joypads, 1 Mega Stick und Zeitschriften (Video Games, Sega Pro, Mega Fun u. Sega Magazin) für 350 DM, sowie Lemmings 2 einzeln für 40 DM + Versandkosten. Tel. 0534/6706 ab 18 Uhr

**Verkaufe** Mega Drive-Spiele (Top Zustand) Side Pocket, Dschungelbuch, WWF, Klax, FIFA Soccer '95+'96, Sensible Soccer, Aladdin, Sonic, M. Mouse - World of Illusion, Kevin allein zu Haus, 30-55 DM, 2 Infrarotfernbedienungen Sega 80 DM, 1 Mega Drive II 110 DM, alles zus. 500 DM (in Originalverpackung). Tel. 0202/604383 (Jörg)

**Verkaufe:** MD 1 + 10 Spiele (Thunderforce II+ III, Gynoug, Aleste, Midnight Resistance, Dragon's Fury, PGA Tour Golf, Toki, Kid Chameleon, Sonic), alles zusammen 350 DM. Tel. 039601/22814

**VK.** MD + MCD 2 + Zub. + ca. 70 MD + 20 CD, 32X (neu), (Spiele teilw. - nagelneu), z.B. Dune II, Sh. Force 1, Sonic 3, div. Rollenspiele, Prügel- + Act./Adv.-Spiele!!! Suche Saturn bis 350 DM + div. Spiele!! Ruft an, Tel. 02421/770061, bis 22 Uhr! PS.: Nachn.-Sendung kein Problem!!

**Ja, hallo erst 'mal...** Habe 1 Multi Mega, 2 6-Button-Pads + 5 Spiele (4 CDs, 1 Cart-ridge) zu verkaufen. Preis? 180 DM! (Wer mehr zahlt, wird auch nicht abgewiesen). Tel. 09544/4256 (fragt nach Matthias)

**Stop!** Verkäufe Mega Drive mit 4 Joypads (2mal 6-Button) und 15 Top Spielen wie z.B. Story of Thor, Earthworm Jim 1+2, Sonic 3, Sonic und Knuckles, SSF II, Micro Machines II und, und, und. Alles in Top Zustand für nur schlappe 750 DM (neu 1450 DM). Faxt am Besten oder ruft an, und zwar: 06171/86537 (Florian)

**Verk., tausche** Spiele für SAT, MD, MCD, 32X, SNES, 3DO. Suche z.B. auch: Contra (MD, jp), Po'ed (3DO), Drei (MD), Sega Rally, V. F. 2, Toshinden Remix, Eternal Champions CD. Einfach alles anbieten. Suche auch Neo Geo-CD ohne Spiel bis ca. 150 DM, sowie PlayStation bis ca. 300 DM. Tel. 06035/6512, ab 15 Uhr

**Verkaufe** Mega Drive 1 mit einem Pad + RGB-Kabel (65 DM), FIFA '96 (60 DM), NHL '96 (60 DM), NBA '96 (60 DM), J. Madden '94 (30 DM), M. Schmid, Hauptstr. 7, 72488 Sigmaringen

## SATURN

**Verk.** VF. Remix 30 DM, Streetfighter Zero 60 DM, Daytona 40 DM, RGB-Kabel f. PlayStation 30 DM. Tel. 08845/9547

**Verk.** Sega Saturn (dt), 1 Joypad, RGB-Umwandler, Sega Rally (dt), (6 Monate alt), komplett für 600 DM, Tel. 09331/7630 (Christian) Tausche auch PS-Games.

**Suche** Konsolen und Modulsammlungen für Saturn, Sony PS, SNES, GB usw. Suche Neuheiten und auch ältere Titel. Tel. 0641/970436 (Monika)

**Suche** Sega Saturn!!! Zahle für Konsole (Pal) + 1 Pad ca. 400 DM, für Konsole 50/60 Hz-Umbau + Schalter, US-jp-dt, RGB-Kabel + 1 Pad ca. 500 DM!!! Suche auch Spiele + Zubehör (Virtual Stick, Adapter, Antennenkabel,...) Einfach alles anbieten!!! Tel. 0721/689689 (Bernd)

**Tausche** Saturn-Spiele: V. F. Remix, Bug, Virtua Cop, Layer Section, Victory Goal, etc. Tel. 07744/5187, von 18-20 Uhr

**Kaufe/tausche** Spiele für Saturn, PS, SNES. Suche Neuheiten, auch Sammlungen. Habe Sega Rally, Sim City 2000, Panzer General u.a. Suche günstig Turbo Duo, Neo Geo CD oder 3DO m. Spielen. Tel. 04774/1789 (Rainer)

**Verkaufe** FIFA '96, Bug, Virtua Racing, Virtua Hydlide, Virtua Fighter, Int. Vict. Goal, NHL All Star Hockey und Panzer Dragoon für je 50 DM oder zusammen für 350 DM. Tel. 02433/51142

**Tausche** FIFA '96, Bug, Virtua Fighter, Virtua Hydlide, Int. Vict. Goal, NHL All Star Hockey, und Panzer Dragoon. Suche Mystaria, Wing Arms, Theme Park, Digital Pinball, World Series Baseball. Tel. 02433/51142

**Verkaufe** japanische Saturn-Konsole (umbaut) + 9 Spiele für 1100 DM (Cyberia, Rayman, Mystaria, FIFA '96, Pebble Beach, Daytona, Victory Goal, Virtua FR). Tel. 02323/34285 (Spiros)

## PLAYSTATION

**Kaufe und tausche** Spiele für PS u. 3DO. Suche Toshinden II u. Wipe Out. Für 3DO Po'ed, "D" und 3-Decathlon. Tel. 08823/94110

**Verkaufe** 3DO FZ-10 Panasonic, NP: 1200 DM, mit 6 Top Spielen für 800 DM. Tel. 08823/94110

**Verkaufe** für PS: NBA Jam T.E. (50 DM) oder tausche gegen Worms. Suche alle möglichen WWF Figuren je 5-7 DM. Tel. 033207/52005 (ab 16 Uhr)

**Verk.** NBA Jam T.E., D. Derby, Ridge Racer, Tohsinden für je 60 DM. Tel. 03672/352269. Preis auch nach Vereinbarung.

**Suche** komplette Sammlungen + Geräte für Sony PS + alle Systeme für Nintendo und Sega. Suche Saturn mit Spielen. Suche auch Neuheiten. Tel. 0641/970436 (Monika)

**Verk., tausche** ständig Software für Sony PlayStation. Suche PlayStation und Saturn Grundgerät bis 300 DM. Verk. MAK + Platine. Suche Nintendo 64. Tel. 07802/7773

**Verk.** Tekken für PS (wegen Doppelschenkung unbenutzt) für 80 DM. Tel. 033841/31085 (Sven), jederzeit, habe Anrufbeantworter.

**PlayStation-Club.** Wollt Ihr alle Tips und Tricks für jedes PS-Spiel und auch noch die monatlichen Mega News rund um die PS? Dann einfach beim PS-C anrufen und einen Infobrief anfordern. PlayStation-Club: Max Zeitz, Welsersstr. 2, 90562 Heroldsberg, Tel. 0911/5188880

**Verk.** Sony PlayStation (jp), 2 Joypads (1 Ascii-Dauerfeuerpad), 1 Memory Card, 1 Maus, 1 Joystick (PS-Fighting Stick), 10 Games, z.B. D. Derby, Ace Combat, E. Games. NP 2500 DM, VK 1300 DM. Ruft an: Tel. 09331/7630 (Christian)

**Verk. - tausch und kaufe** PS- und Saturn-Games + Hardware. Suche dringend das Twin Bee Puzzle Game. Suche Anime-Filme aller Art und Uncut-Filme (auch Laserdiscs). Kaufe alle Animanica von 0-8. Tel. 08621/645073 (Ingo), ab 18 Uhr oder vormittags

**Tausche** FIFA Soccer '96 gegen Wipe Out (nur Pal). Tel. 06629/6533

**Verk./tausch** Battle Arena Tohshinden, Destruction Derby. Tel. 0711/816978, ab 14 Uhr

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

**Suche** günstig PS-Spiele, zahle 40-70 DM. Suche besonders Striker '96, NBA Jam T.E., Alien Trilogy, NBA In the Zone, NHL Face Off, PGA Tour '96, Primal Rage, Thunderhawk, Tekken, Air Combat und andere gute Spiele. Kaufe fast alles. Tel. 0202/604383 (Jörg)

**Verkaufe** PS-Spiele, 4x für je 60 DM. Unter Tel. 0211/674433 (Stephan), ab 17 Uhr

**Verkaufe, kaufe und tausche** Spiele für Sony PlayStation, auch ganze Spielesammlungen. Original Arcade-Automat für 2 Spieler mit 4 Spielen für 500 DM. Suche Star Wars-Spielzeug und WWF-Figuren. Tel. 05037/2854

**Kaufe/tausch/verkaufe** alles für PS und Saturn. Am liebsten ganze Sammlungen (auch Geräte!). Anrufen lohnt sich bestimmt! Tel. 09331/7630 (24 Uhr), Christian Ehrbar, Hauptstr. 17, 97252 Frickenhausen

**Verkaufe** PS-Spiele: B. A. Tohshinden, NBA Jam T.E., Destruction Derby, Loaded, FIFA Soccer '96, Wipe Out, 40-55 DM. Tel. 07735/724 (frag' nach Thomas)

**Verk. oder tausche** PS-Spiele: Tekken, Raiden Project, Theme Park, PGA Tour '96, X-Com. Tel. 08331/65867

**Kaufe/verkaufe/tausch** SNES, MD, SAT, PS, 3DO, Neo Geo CD u.v.m., egal, ob einzelne Spiele oder ganze Sammlung mit Gerät. Anrufen und fragen, denn fast alles ist möglich. Habe große Auswahl an neuen und alten Spielen. Postweg 100% seriös. Tel. 0172/8588721, ab 16.30

**Verkaufe** für PS: Destruction Derby, Rayman, Tohshinden, Theme Park, Raiden Project, Wipe Out, Thunderhawk 2 (alles dt Versionen) und Sony Joyboard (neu). Für SNES: Secret of Mana, Alien 3, Donkey Kong Country 1, Lemmings 2. Preise nach VB. Tel. 05451/14862, Mo,Di,Mi 18-22 Uhr, nach Malte fragen

**V.T. kaufe** PS-Spiele, z.B. Tohshinden 2, Alien Trilogy, Resident Evil, Tekken 2, Panzer General, Floating Runner, Robopit, Descent, Stahlfeder, Total NBA '96 usw. PS-Umbau (keine Soundprobleme mehr) jp, US, dt nur 39 DM. Verkauft Nintendo 64, Eigenimport, VHB, auch Spiele wie Mario 64 und Mario Kart 64 VHB. Tel. 08621/627995 (nach Ilyas fragen)

**Verkaufe/tausch/kaufe** PS-Spiele. Habe z.B.: DD, Rayman, Bat, Wipe Out, Ridge Racer. Suche z.B.: RRR, Worms, Discworld, PGA, Bat 2, J. Bazookatone. Habe auch über 120 Konsolen-Zeitschriften. Tel. 02551/80842 (Benjamin)

**Verk.** PS, 2 Controlpads, RFU-Adapter mit 4 Spielen, z.B. Rayman, Tekken, Warhawk, Destruction Derby für 1000 DM (1 Monat alt). Ruf' an! Tel. 07025/2815 (ab 18 Uhr, Benjamin)

**Verk.** Sony PlayStation, 2 Pads, Memory Card, Scart-Kabel, FIFA Soccer '96, 3 Monate alt, für 600 DM. Tel. 09642/3294

**Verkaufe** für PS Tohshinden, Parodius, Warhawk, Raiden, Twisted Metal, Lone Soldier, Wipe Out, Destruction Derby, Air Combat, Ridge Racer, Crazy Ivan, alle Pal. Für je 60 DM + VK. Tel. 06721/42786 (ab 20 Uhr täglich)

**SUPER NINTENDO**

**Verkaufe:** Super Bombern. 3 (85 DM), Mega Man X3 (US) (115 DM), Spawn (US) (90 DM), Hagane, Starwing, Aleste, Tiny Toon (35-50 DM), 2 Beat 'em Up-Spiele. 3D Shooter 95 DM, Donkey K. C. 60 DM u.a. Magazine USA, engl. je 5 DM. Tel. 09261/93104 (ab 18 Uhr)

**Suche** Modulsammlung + Neuheiten für SNES, NES, GB, MD usw. Suche auch Neuheiten, Sammlungen + Konsolen für Saturn, Sony PS u. 3DO. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

**Verkaufe** SNES, Adapter, 24 Spiele z.B.: DK. Country 2, Int. Superstar Soccer Deluxe, Yoshi's Island, Super Street Fighter 2, Earthworm Jim usw., nur komplett 1200 DM. Tel. 030/6923100 (Manuel)

**Verkaufe** SNES mit 15 Spielen und Zubehör für 1250 (nur komplett). Tel./Fax 09134/9536 (Stefan)

**Verkaufe:** SNES, 2 Pads + 12 Spiele, sowie NES-Spiele (7). Tel. 09351/2129 (ab 18 Uhr, Martin)

**Verkaufe** 28 SNES-Spiele für 10-40 DM, z.B. Jurassic Park 2, Secret of Mana, Young Merlin, Shadowrun, Stuntrace FX, Starwing, Wing Commander, Mario Paint (mit Maus), Super Game Boy. Außerdem Virtua Fighter (neu und unbenutzt/Gewinn) für 30 DM. Tel. 02161/641274 (Mike, ab 17 Uhr)

**Verkaufe** SNES, 1 G. Pad, 1 Ascii-Pad, 1 Super Game Boy-Adapter, 1 Converter + 32 SNES-Spiele, dazu jede Menge Zeitschriften für 1500 DM. Tel. 09072/1343

**Verkaufe** meine gute, alte SNES-Sammlung: Super Metroid - 50 DM, Claymates - 40 DM, Tiny Toon - 25 DM, Desert Fighter - 45 DM, Soulblazer (der Illusion of Time-Vorgänger) - 55 DM, Another World (jp) - 30 DM, Illusion of Time - 55 DM. Lasse mit mir handeln! Mengenrabatt!!! Tel. 0351/2549007, Ihr müßt nach Alex fragen! Oder sprecht auf den Anrufbeantworter!

**Verk.** SNES mit 33 Spielen, ARP 2 und 2 Joypads für VB 990 DM. Die Spiele sind z.B. NBA Live '96, Secret of Mana, S. Conflict, Flashback u.v.m. Tel. 02103/44975 (Christian)

**Achtung!** Verkauft 20 SNES-Spiele, z.B. Donkey Kong Country, Blackhawk, Alien 3, Rock 'n' Roll Racing, Judge Dredd. Tel. 09187/6876 (ab 15 Uhr, Boris verlangen)

**Verkaufe** für SNES: Dschungelbuch (50 DM), Art of Fighting (50 DM), Karl H. R. Player Manager (40 DM), Mega Man X2 (60 DM), Zombies (40 DM), (alle Pal) und Tecmo NBA (US) (50 DM), S. Street Fighter 2 (jp) (50 DM). Alle Preise VB. Tausche auch gegen andere Spiele. Suche außerdem einen Tauschpartner im Kreis Köln-Bonn. Rainer Janke, Rotdornweg 10, 50389 Wesseling, Tel. 02236/1358

**Verkaufe oder tausche:** Für SNES z.B. Super Ghouls 'n' Ghosts, Road Runner, Super Mario World 1, Super Castlevania IV, Magic Boy. Alle Spiele sind original mit Anleitung verpackt und kosten 30 DM, zusammen 130 DM. Tel. 06451/21593, ab 18 Uhr

**Verkaufe** Tim in Tibet, Mech Warrior 3050, Donkey Kong 2, Stück 95 DM, Stargate 50 DM, Secret of Evermore 100 DM, Torsten Höhrmann, Hornheimer Weg 15, 24113 Kiel, Tel. 0431/641886

**Das Angebot!** Verk. SNES (Pal) mit 10 Pal-Spielen u. 4 US-Spielen. Alle Spiele haben in der MF eine Wertung von über 90%, 4 davon über 80%. Zubehör: Action Replay,

3 US/jp-Adapter, 6 Spieler-Adapter, 1 prog.b. Pad, 2 mit Auto-Feuer, 3 normale Pads - für den unglaublichen Preis von nur 980 DM. Kein Einzelverkauf! Tel. 02371/60306

**Verkaufe** SNES mit 2 Pads + 9 Spielen (z.B. Secret of Evermore, Earthworm Jim 2, Weapon Lord, Demon's Crest u.a.) für 550 DM, Tel. 06541/3288 (Dennis)

**Verk. oder tausch** Secret of Evermore (dt) und Ogre Battle (US). Suche Final Fantasy III und Chronotrigger. Suche auch Sega CD-Player, Shining Force CD, Lunar Silverstar CD. Tel. 03831/290770 (nach 18 Uhr, Deutschmann)

**Stop!** Suche Rollenspiele für SNES. Habt Ihr: Final Fantasy III, Chronotrigger, Breath of Fire II, Illusion of Gaia, Secret of the Stars, Breath of Fire, Final Fantasy II, Gehe bis 60 DM oder tausche gegen Sim City. Ruft doch 'mal an. Meine Nummer ist: Tel. 07931/7831 (13-20 Uhr)

**Kaufe** SNES für 90 DM. Kaufe auch Sammlungen von Spielen für SNES. Pierre Jahn, Karlsbaderstr. 126, 09465 Sehma, Tel. 03733/66973

**Verk./tausch** Super Nintendo-Spiele, z.B. (alle Pal): Pac Attack, Pink Panther, Madden '93, Vortex, Another World, Flashb., Might + Magic II, Syndicate, King of Monster, Rushing Beat, Rise of the Robots, Hulk, Cybernator, Rasenmähermann, Lethal Weapon, Batman. Tel. 02501/58613

**Verk./tausch** Super Nintendo-Spiele (alle US): z.B. Shadowrun, Valis IV, Smash TV, Star Wars II, Gadius, NHL '93, UN-Squadron, Tennis, L. Vikings, Cocomo Knight Bizyländ, Kirby's Avalanche, Bubsy, M. Mouse, Stuntrace, Desert Strike, Joe + Mac II, 8 Game Boy-Spiele. Tel. 02501/58613

**Verkaufe** F-Zero (30 DM), Super Tennis (50 DM), Pilotwings (50 DM), WL Basketball (50 DM), WWF Raw (70 DM), ISS (70 DM), auch komplett für 250 DM. Tel. 030/4137378 (Oliver, Mo-Do 15-20 Uhr)

**Verkaufe** SNES, 1 G. Pad, 1 Ascii-Pad, 1 Super Game Boy-Adapter, 1 Converter + 32 SNES-Spiele, dazu jede Menge Zeitschriften für 1500 DM. Tel. 09072/1343

**Das Angebot!** Verk. SNES (Pal) mit 10 Pal-Spielen u. 4 US-Spielen. Alle Spiele haben in der MF eine Wertung von über 90%, 4 davon über 80%. Zubehör: Action Replay, 3 US/jp-Adapter, 6 Spieler-Adapter, 1 prog.b. Pad, 2 mit Auto-Feuer, 3 normale Pads - für den unglaublichen Preis von nur 980 DM. Kein Einzelverkauf! Tel. 02371/60306

**Meine Adresse:**

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**An Redaktion Mega Fun  
 Stichwort Börse  
 Pleicher Schulgasse 2  
 97070 Würzburg**

**Meine derzeitigen drei  
 Lieblingstitel:**

(bitte auch das System angeben)

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**Rubrik für Kleinanzeige (bitte ankreuzen)**

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Mega Drive     | <input type="checkbox"/> Saturn                  |
| <input type="checkbox"/> Super Nintendo | <input type="checkbox"/> Master System/Game Gear |
| <input type="checkbox"/> 3DO            | <input type="checkbox"/> Nintendo NES            |
| <input type="checkbox"/> Neo Geo        | <input type="checkbox"/> Game Boy                |
| <input type="checkbox"/> Jaguar         | <input type="checkbox"/> Verschiedenes           |
| <input type="checkbox"/> PlayStation    |  |

**Anzeigentext** (bitte in Druckbuchstaben)  
 (pro Kleinanzeige bitte 5,- DM in bar beilegen)

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Meckerkasten**

**Wie findest Du folgende Rubriken?  
 Wertung von 1 (Super) bis 6 (schlecht).**

Software News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Previews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spietests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Helpline	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mega Mail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die besten Spiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Soul Edge	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Titelseite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Editorial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inside	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Insert Coin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gesamtnote	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

↑ Redaktioneller Teil      ↑ Layout

## BITTE BEACHTEN !

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

## VERSCHIEDENES

**Löse meine Mega Drive- und Mega CD-Sammlung auf.** Viele Top-Spiele für 30 DM. Verk. 3DO FZ-1-RGB mit 3 Spielen für 500 DM. Verk. 32X (US) mit 3 Spielen für 250 DM. Verk. Super Scope (US) für SNES mit Spielen für 70 DM. Habe auch Spiele für SNES, 3DO, Game Gear, PS, Saturn, 32X. Verk. für PC-Engine Street Fighter 2 (jp) 40 DM + TV-Sports Basketball (US) 30 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

**Verk.** MCD II, Lunar I+II, Popful Mail, Monkey Isl., CD Plus Adapt., Snatcher, Shining Force, Rebel Assault, Road Avenger, nur kompl. 600 DM VB. Verk. auch MD-Spiele, NBA Jam T.E., Soleil, D&D, SN-Spiele, Syndicate, Star Wars I, alles 100% O.K. Suche Final Fantasy III. Tel. 04621/29396 (ab 19 Uhr) Ruft an!

**Löse meine Sammlung auf!** Verkäufe SNES-, MD-Spiele, sehr guter Zustand 40-80 DM. MD, jedes Spiel 30 DM. Außerdem 3DO-Spiele für 40 DM, Saturn-Spiele ab 50 DM. Habe ca. 300 Spiele. Anruf lohnt sich! Tel. 08669/9697

**Nintendo 64** mit Game Wildcand DX 2, Laserdiscs NTSC aus USA, Japan und Hongkong, Laserdisc-Player Pioneer CCD-704, Dolby AC3 Hardware im Tausch. Angebote unter: 07263/2489 (Phone + Fax)

**Kaufe/tausche** Spiele SAT, PS, Neo-Modul jp/US/Pal. Habe Vampire Hunter, Alien Trilogy usw. Suche Neo-Modulmaschine + 2 Boards. Verkäufe Jaguar 50/60 Hz, Pad, AvP, Syndicate, Raiden, Cybermorph für 250 DM. Tel. 02403/24233 (Jörg)

**Tausche PS-/Saturn-Spiele!** Tausche PS, jp, RGB, Spiele oder Mult-Saturn, jp, RGB, 50/60 Hz, Spiele gegen gleichwertige deutsche PS. Tausche/verk. gegen PS-/Saturn-Spiele: Jaguar, RGB, 1 Spiel, 2 Pads 200 DM. Multi-SNES, RGB, Spiele, Zubehör (auch einzeln) für 500 DM oder gegen andere Konsole. Tel. 07354/2873

**Tausche** Saturn-, PS-, Neo Geo-CD-Spiele. Verk. 3DO, 2 Joypads + 14 Spiele, VHB, auch einzeln, sowohl auch 3x Game Gear + TV-Tuner, MS-Adapter + 20 Spiele, auch einzeln. Verkäufe und kaufe auch manchmal Spiele. Tel. 0621/28987, ab 19 Uhr

**Verkäufe** TV-Automaten-Platinen (MAK), sowie TV-Spielautomat Orion (großes Gehäuse). Suche auch Neo Geo-CD-Konsole und Games bis halben Neupreis. Tel. 02872/8550, abends oder AB

**Verkäufe** für Game Gear GG Aleste geg. Gebot, für PC Knights of Xentar (Dragon Knight 3) für 85 DM, für Mega Drive Yu Yu Hakusho (Adventure) 70 DM, für SNES Illusion of Gaia 70 DM. Tel. 04441/4258 (Andre) P.S.: für SAT Panzer Dragoon 70 DM

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

**Kaufe/tausche/kaufe** alles für PS und Saturn, am liebsten ganze Sammlungen (auch Geräte!). Anrufen lohnt sich bestimmt! Tel. 09331/7630 (24 Uhr), Christian Ehrbar, Hauptstr. 17, 97252 Frickenhausen

**Verk.** Turbo Duo mit Umbau + Arcade-Card und Save-Card. Habe 53 Spiele, wie z.B. Warsong, Dracula, Dragonslayer, Cosmic Fantasy 2, Beyond Shadowgate und viele mehr. Preis nach Vereinbarung. Andreas Hofmann, Tel. 07141/484142, ab 19 Uhr

**Suche** Modulsammlungen (auch ältere Spiele) + Konsolen f. SNES, Sony PS, Saturn, GB, NES, MD usw. Suche auch Neuheiten für alle Systeme. Bitte melden unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

**Verkäufe** 3DO FZ-10 Panasonic, NP: 1200 DM, mit 6 Top Spielen für 800 DM. Tel. 08823/94110

**Kaufe und tausche** Spiele für PS u. 3DO. Suche Toshihinden II u. Wipe Out. Für 3DO Po 'ed, "D" und 3-Decathlon. Tel. 08823/94110

**Kaufe/tausche** Spiele für Saturn, PS, SNES. Suche Neuheiten, auch Sammlungen. Habe Sega Rally, Sim City 2000, Panzer General u.a. Suche günstig Turbo Duo, Neo Geo-CD oder 3DO m. Spielen. Tel. 04774/1789 (Rainer)

**Kaufe/verkaufe** Games und Konsolen für Saturn, PlayStation. Suche Neo Geo Module. Suche Nintendo 64. Verkäufe 32X-Games (US). Sony PS + Ridge Racer 350 DM (jp). Mega CD-Games zu verk. Tel. 02154/40096 (Klaus)

**Verk.** 3DO, Neo Geo u. viele Module, PC-Engine, Turbo Grafx, SNES, Mega Drive, Amiga-Spiele, Saturn, Neo Geo-CD. Kaufe Turbo Express, PlayStation, u. Spiele für diverse Geräte, Alien Trilogy usw. Verk. Viewpoint, Gex, Tiger Heli, Return Fire, Samurai Sho. 2, viele SNES- u. MD-Games. Tel. 0821/555168

**Suche:** Advanced MC für MD, Castlevania IV CD und weitere japanische Musik CDs; Turbo Duo wird auch gesucht. Meldet euch bei Martin\*. Tel. 06441/26740 oder per Post: Martin Jahn, Im Winkel 3, 35578 Wetzlar. Danke, schon im voraus!

**Verkäufe + kaufe** Spiele + Hardware für Turbo Duo/PC-Engine. Kaufe evtl. auch ganze Sammlungen. Suche günstig Spiele für 3DO + Saturn. Tel. 02374/850355 (Peter), ab 17 Uhr

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

**NEC Turbo Duo/PC-Engine-Spiele** u. Geräte gesucht. Bin auch an Sammlungen interessiert. Verkäufe MB Vectrex u. 9 Spiele (mit Farbfolien) gegen Gebot. Tel. 06071/5274

## Inserentenverzeichnis

Computec Verlag .....	59, 81, 83
Dataflash .....	71, U3
Double T Arcade Store .....	67
Freak s Shop .....	65
Game Shop .....	69
Gamers Point .....	27
Gamestore .....	75
Gamezone .....	77
GZ Games .....	7
Jetstream .....	67
Konami .....	U2
Kudak .....	79
M.C. Game .....	31
Media Point .....	9
Merkur .....	73
Playcom .....	21
Primal Games .....	29
Sexualaufklärung .....	97
Theo Kranz Versand .....	13
Ufo Games .....	7
Videospiel Baier .....	7
Videospiel Kraschl .....	7
Wolf Soft .....	69

**Turbo Duo/Engine, Hard- u. Software,** Kauf u. Verkauf/Tausch. Tel./Fax 0212/208689 (Wolfgang), ab 18 Uhr

**Kaufe/verkaufe/tausche** SNES, MD, PS, 3DO, Neo Geo-CD usw., egal, ob einzelne Spiele oder ganze Sammlung mit Gerät. Anrufen und fragen, denn fast alles ist möglich. Habe große Auswahl an neuen und alten Spielen. Postweg 100% seriös. Tel. 0172/8588721, ab 16.30 Uhr

**Verk., tausche** Spiele für SAT, 32X, SNES, 3DO. Suche z.B. auch: Contra (MD, jp), Po 'ed (3DO), Drei (MD), Sega Rally, V. F. 2, Toshihinden Remix, Eternal Champions CD. Einfach alles anbieten. Suche auch Neo Geo CD ohne Spiel bis ca. 150 DM, sowie PlayStation bis ca. 300 DM. Tel. 06035/6512, ab 15 Uhr

**Suche** Spiele für Atari 2600/7800, Vectrex, Colecovision, Philips G 7000/7400, Intellivision Interton. Tausche bzw. verkaufe auch. Suche auch Jaguar-CD-Aufsatz. Zahle 150 DM für ein 100% funktionstüchtiges Teil. Tel./Fax 07162/41059 (Michael)

**Kaufe** Games für alle Systeme von Nintendo und Sega. Sehr gerne auch komplette Sammlungen u. Konsolen. Evtl. Tausch möglich. Habe z.B. DKC 2, Sega Rally u.a. Suche auch Sony PS mit Spielen. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

**MAKs, H. Olympic, H. Sports, Bomb Jack, Kangaroo, Crazy Kong, Raiden - 1 Pl., Rolling Thunder, Bank Panic, Popeye, Rock 'n' Rope, Kung Fu Master, Match It, Klax o. Ton.** Neo Geo Joyboard, Verlängerung, alles günstig abzugeben. Tel. 02166/187881

**Tausche** nur Raum Karlsruhe: Für Saturn Victory Goal (dt). Suche: Bug, Sim City 2000 u.a. Tel. 07251/87480, ab 17 Uhr, Alex verlangen

**Verkäufe** Sega Saturn mit 2 Spielen, VHB 700 DM. Außerdem Super Nintendo mit 8 Spielen, VHB 400 DM. Saturn übrigens 3 Monate alt! Beide zusammen VHB 1000 DM. Tel. 06753/3593 (Patrick)

**Tausche** nur Raum Karlsruhe: Für Saturn Victory Goal (dt). Suche: Bug, Sim City 2000 u.a. Tel. 07251/87480, ab 17 Uhr, Alex verlangen

**Hi Fans!** Teilauflösung meiner Anime-Video-Sammlung. Habe z.B. Overfiend II 1-4, Streetfighter, Patlabor 1+2, Guyver 1-12, Heroic Legend of Arislan 1-3 usw. Ruft an unter Tel. 08803/5559, ab 15 Uhr, Christian verlangen!!!

**Verkäufe, kaufe, tausche** alte und neue Jaguar-Spiele. Habe: Highlander CD, Theme Park, Pinball Fantasies, Primal Rage CD, Iron Soldier... Suche u.a. Myst CD, Syndicate, Fever Pitch Soccer, Rayman u.v.m. Tausch bevorzugt. Verkäufe auch Animes! Call: Tel. 03542/43062

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

Verk. 3DO, Neo Geo u. viele Module, PC-Engine, Turbo Grafx, SNES, Mega Drive, Amiga-Spiele, Saturn, Neo Geo-CD. Kaufe Turbo Express, PlayStation, u. Spiele für diverse Geräte, Alien Trilogy usw. Verk. Viewpoint, Gex, Tiger Heli, Return Fire, Samurai Sho. 2, viele SNES- u. MD-Games. Tel. 0821/555168

**Kaufe und tausche** Spiele für PS u. 3DO. Suche Toshihinden II u. Wipe Out. Für 3DO Po 'ed, "D" und 3-Decathlon. Tel. 08823/94110

**Irgendwie  
denk'**

**ich**

**immer**

Klaus ist in seiner Clique angeblich der einzige, der noch nicht mit einem Mädchen geschlafen hat. Die anderen belächeln ihn schon und machen dumme Witze, denn schließlich sei er schon 17! Nun denkt er ständig daran, wie er »nachziehen« kann. Dabei ging es ihm eigentlich bisher ganz gut so. Der Funke ist

eben noch bei keiner übergesprungen.

Vieles über das »erste Mal«, über Freundschaft und Sexualität, aber auch über Themen wie Verhütung, Selbstbefriedigung und mehr findest Du in unseren kostenlosen Broschüren.

**an**

**das  
Eine!**

**Ich will's wissen!**

Bitte schicken Sie mir

»Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft«

Broschüre

»Empfängnisverhütung – Methoden und Möglichkeiten«

Broschüre

»Verhüten – null Problemo?«

Kurzinfo im Comicstil

Absender:

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, aufkleben und ab an die **BZgA, 51101 Köln**

# DAS LEST IHR IN DER NÄCHSTEN

# MEGA FUN

# MEGA FUN

## Tekken 2 (PS)

Ganz oben auf Eurer Most Wanted-Liste: Namcos Fortsetzung ihrer actiongeladenen 3D-Balgerei. Neue Charaktere, spektakuläre Special Moves und eine überarbeitete Grafik sollen den Sequel noch spannender machen. Wir nehmen die Arcade-Umsetzung auf mehreren Seiten unter die Lupe.



## Shining Wisdom (SAT)

Der offizielle Shining Force-Nachfolger führt Euch zur Abwechslung ins Action Adventure-Gefilde und erinnert nicht ohne Absicht an den Mega Drive-Klassiker Soleil. Erlebt putzige Dialoge, eine Vielzahl von Monsterhorden sowie knackige Dungeons. Freut Euch auf ein tolles Preview zu diesem Spitzen-Adventure mit gerenderten Knuddel-Grafiken.



## Nights (Sat)

Segas sagenumwobenes 3D-Spiel vom Sonic-Erfinder Yuji Naka wird laut Hersteller den Videospieldmarkt revolutionieren. Das Spiel verbindet auf ungewöhnliche Weise Rennspiel-Elemente mit einer waschechten Flugsimulation (unterstützt von einem neuartigen Analog-Stick!) und soll in puncto Technik bahnbrechende 3D-Echtzeit-Grafiken bieten.



## ECTS'96

Vom 14.-16. April öffnet die ECTS, Europas wichtigste Videospieldmesse, in London wieder ihre Pforten. Unser weibliches Aushängeschild Sandrie wird sich für Euch umsehen und die neuesten Infos zu Papier bringen.



Mega Fun 6/96 erscheint am  
**15. Mai 1996**

## Impressum Mega Fun

**Anschrift des Verlages:**  
Computec Verlag GmbH & Co. KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90 403 Nürnberg  
Telefon 09 11 / 53 25 0

**Anschrift der Redaktion:**  
Redaktion Mega Fun  
Pleicherschulgasse 2  
97 070 Würzburg  
Telefon 09 31 / 15 51 8  
Telefax 09 31 / 15 51 9

**Geschäftsführer:**  
Adolf Silbermann

**Chefredakteur:**  
Christian Geltenpoth

**Stellvertretender Chefredakteur:**  
Uwe Kraft

**Textkorrektur:**  
Cornelia Contini, Sandrie Souleiman

**Redaktion:**  
Uwe Kraft, Ulf Schneider

**Hotline - Mega Fun:**  
Mittwoch 19 - 20 Uhr, Tel: 09 31 / 15 51 8

**Freie Mitarbeiter:**  
Björn Harhausen  
Guido Hofmann  
Christoph Pütz  
Rene Schneider  
Gerd Sebök  
Sandrie Souleiman

**Layout:**  
Uwe Kraft  
Silke Schneider  
Gerd Sebök  
Katja Sommerkamp

**Rendering des Mega Fun-Logos:**  
Binärdesign, Würzburg

**Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:**  
Stefanie Geltenpoth

**Vertrieb:**  
Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**  
Roland Bollendorf

**Anzeigenverkauf:**  
VECTOR Medienmarketing GmbH  
Falkstraße 45-47, 47 058 Duisburg  
Telefax 02 03 / 3 05 11 34  
Telefon 02 03 / 3 05 11 -11

**Verkauf:**  
Thomas Kammer -51  
Oliver Diemers -54  
Thomas Diel -52  
**Disposition:**  
Gregor Eicker -53  
**Anzeigenleiter:** Thomas Kammer

**Anzeigenverkauf:**  
Computec Verlagsbüro Nürnberg  
Isarstraße 34, 90 451 Nürnberg  
Telefon 09 11 / 9 68 32 -0

**Media-Beratung:** Thorsten Szameitat - 19  
**Media-Beratung:** Wolfgang Menne - 43  
**Disposition:** Tanja Kaiser - 32  
**verantwortlich:** Thorsten Szameitat

Telefax: 09 11 / 6 42 78 60  
Compuserve: 101647,2432  
D-Netz 01 71 / 6 21 31 46

**Verantwortlich für den Anzeigenteil:**  
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

**Druck:**  
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

**Titel:** Squaresoft / Nintendo

**Abonnement:**  
Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 62,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

**Manuskripte:**  
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht:**  
Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

**ISSN 0946-6282**  
Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Binärdesign, CIC Interact., Electronic Arts, Galaxy, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Klaus Lönhoff, Microprose Nintendo, Nova, Sony Interact. Europe, Sega, Virgin, Warner Interact. Entertainm.



# JETZT AUCH FÜR SATURN UND PLAYSTATION

# ACTION REPLAY™

**DAS MOGELMODUL .... NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI**

**UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.**

"SEGA" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.

## ACTION REPLAY - 3 MODULE IN EINEM!

\* CHEAT-MODUL \* IMPORT-SPIELE-ADAPTER \* SPIELSTAND-BACKUP

Einfache Wahl aus einer ganzen Reihe von eingebauten Cheats für die neuesten Spiele. Durch die neueste Flashrom-Technologie kann man weitere Cheats (z.B. für neue Spiele) einfach in die eingebaute Cheatliste hinzufügen.

## MIT MEMORY BACKUP

Der 'SPIELSTAND BACKUP' bietet die Möglichkeit, den ganzen Saturn-Speicher aufzubewahren, um beim nächsten Mal ab dem abgespeicherten Punkt weiterzuspielen!!  
**1MEG KAPAZITÄT!! DAS BEDEUTET EINEN 5 MAL !! GRÖßEREN SPEICHER ALS DER SATURN SELBST.**

ACTION REPLAY bietet die Möglichkeit, 'IMPORTIERTE SPIELE' auf den Saturn einzusetzen. Jetzt kann man sofort die neuesten Spiele auf jeden SATURN spielen.

ACTION REPLAY hat für zusätzliche Erweiterungen eine Hochgeschwindigkeits-Kommunikations-Schnittstelle. Mit dem zusätzlichen 'PC-LINK'-Paket kann man den Saturn an einem PC anschließen, Cheats selbst herausfinden und weitere Untersuchungen vornehmen.



## SPIELE MIT DEM UNIVERSAL-ADAPTER IMPORT-GAMES AUF DEM SATURN.

Dieses steckbare Modul ermöglicht den Einsatz von allen möglichen CD's- und Konsolen-Kombinationen. Kein langes Warten mehr auf die länderspezifischen Versionen. Mit diesem Adapter sofort die neuesten Games spielen.



DM 69,-

## ACTION REPLAY™ FÜR SEGA™ SATURN™



DM 119,-

DEUTSCHE VERSION!!  
Deutsche Menü-Führung,  
Anleitung und  
Registrierkarte für  
den ACTION-REPLAY-CLUB.



## NEU !!

Jetzt erhältlich

8 MEG Backup Cartridge für SEGA SATURN DM 99,-



## ACTION REPLAY™ FÜR SONY™ PLAYSTATION™

ECHT UNGLAUBLICH ! UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, EXTRA LEVELS, VERBORGENE LEVELS UND VIELES MEHR

## ACTION REPLAY™ PROFESSIONAL VERSION



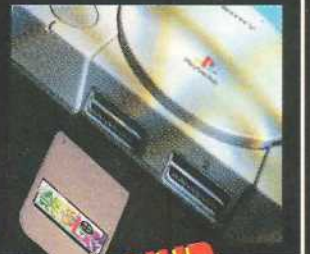
### Das Gamefreak-Modul



DEUTSCHE VERSION!!  
Deutsche Menü-Führung,  
Anleitung und  
Registrierkarte für  
den ACTION-REPLAY-CLUB.

## ACTION REPLAY™ STANDARD VERSION

Jedes ACTION-REPLAY-Modul enthält Cheat-Sätze für die TOP-PLAYSTATION-GAMES. Es werden mehrere Standard-Versionen vom ACTION REPLAY erscheinen.



Einfach vom Menü aus den Mogel-Cheat für das betreffende Spiel wählen. Siehe die Games-Auflistung für Ausgabe 2 (nur für die PAL-Ausführung).

NUR DM 79,-

VOLUME 2	
<b>Ridge Racer™</b> Fahre alle Strecken vorwärts und rückwärts. Auswahl von ALLEN Rennwagen inklusive des geheimen 'Black Griffin CAR' und unendliche Power.	<b>Tekken™</b> Wähle alle versteckten 'Fighters'.
<b>Kileak™</b> Aktiviere alle Waffen plus unendliche Power.	<b>Air Combat™</b> Wähle jede Mission und jedes Flugzeug.
<b>Destruction Derby™</b> Der Wagen nimmt keinen Schaden.	<b>Wipeout™</b> Rapier-Modus auf allen Strecken.
<b>Jumping Flash™</b> Wähle jede Welt plus Super-Hochsprung.	<b>Lemmings 3D™</b> Wähle jedes Level.
	<b>Rayman™</b> 255 Leben.

PLUS ANDERE NEU-ERSCHEINUNGEN

- ✓ Action Replay Professional ist funktionsgleich mit der Standardversion für Playstation
- plus: **DM 129,-**
- ✓ Hunderte von eingebauten Cheats, welche direkt aus der Action-Replay-Cheatliste einsetzbar sind.
- ✓ Action Replay ist zukunftsorientiert; bei neu erschienenen Spielen kann man weitere Cheats einfach in die eingebaute Cheatliste hinzufügen.
- ✓ ACTION REPLAY hat für zusätzliche Erweiterungen eine Hochgeschwindigkeits-Kommunikations-Schnittstelle. Mit dem zusätzlichen PC-LINK-Paket kann man die Playstation an einem PC anschließen, um selbst fantastische Cheats zu finden und Untersuchungen vorzunehmen. Das PC-Link ist ein echtes 'HACKING TOOL' !

## GAME SAVE CARTRIDGE



Mit diesem "Game save"-Modul kann man das Spiel an einem selbst gewählten Punkt abspeichern, um es später wieder ab diesem Punkt weiterzuspielen. Speichermöglichkeit für 15 verschiedene Spielstände.

DM 49,-

ACTION REPLAY IST KEIN OFFIZIELLES SONY-PRODUKT.

## ACTION REPLAY CLUB

Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's werden mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB ausgeliefert, für Tips & Tricks, Computer-Hotline, Angebote, usw. ACHTEN SIE AUF DAS EUROSISTEMS-GARANTIE-SIEGEL !

## BESTELL HOTLINE

02822 / 68545



SCHRIFTLICHE BESTELLUNGEN: SIEHE ADRESSE



## 24-STD.-BESTELLSERVICE

TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)



## DATAFLASH GmbH

WASSENBERGSTR. 34  
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 29,-

**DIE LEGENDE  
KEHRT  
ZURÜCK...**

**THUNDERHAWK 2  
FIRESTORM**



„Das 3D-Action-  
Spiel des Jahres!“  
Sega Magazin 1/96

**93%**

„Was für eine  
Action-Simulation!“  
Video Games 1/96

**83%**  
Video  
Games  
Classic

„Hut ab vor Mark  
Avory und seiner  
Crew.“  
Maniac 1/96

**80%**

- Actiongeladene Hubschrauber-simulation
- 26 packende Missionen
- Deutsche Sprachausgabe

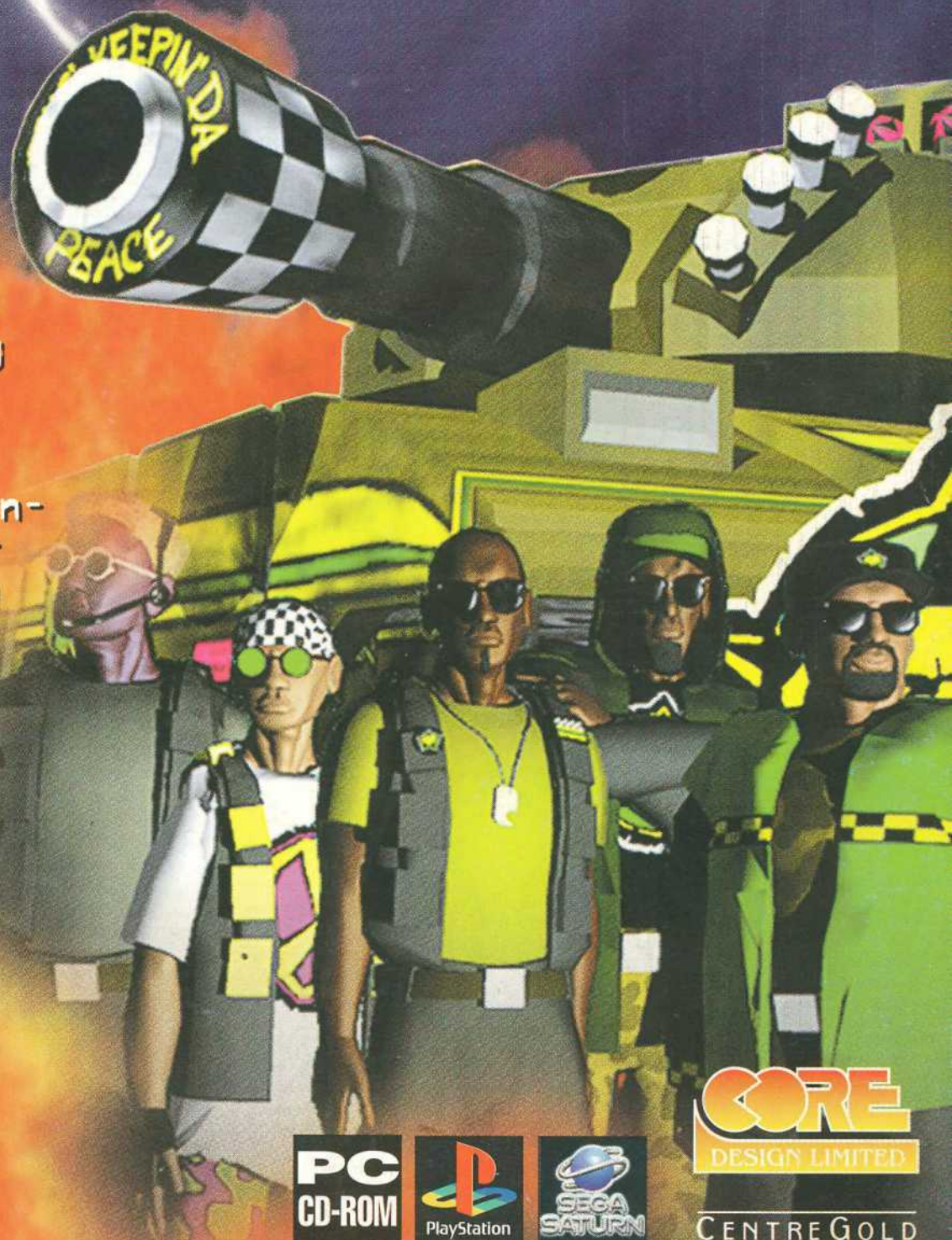
**...MIT  
BODEN-  
UNTERSTÜTZUNG**

# SHELLSHOCK

„...hat dieser Titel gar das Zeug  
zu einem absoluten Highlight.“  
Fun Generation 3/96

„Wer wissen will, wie es den Pan-  
zern ergeht, die man in Thunder-  
hawk 2 locker in die Luft jagte,  
muß sich Shellshock besorgen.“  
Sega Magazin 3/96

- 3D-Panzer-Action-Simulation
- Durchgängig SGI-gerenderte Grafik
- Komplett in Deutsch!



Alle Logos sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber  
© 1996 Core Design Limited. Alle Rechte vorbehalten.



**SOUNDTRACK  
AUF MAXI-CD**

**PC  
CD-ROM**

**PlayStation**

**SEGA  
SATURN**

**CORE  
DESIGN LIMITED**

**CENTRE GOLD**