

# MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR **ALLE SYSTEME**



Tips & Tricks zu  
**Donkey Kong  
Country II**

nur DM  
**5,80**

**Der  
Hit  
für  
SNES**

**ÜBER DEN WOLKEN...**

**Panzer Dragoon 2**  
Segas Polygon-Drachen  
fliegen wieder

**MONSTER-SHOOTING IN 3D**

**Alien Trilogy**  
Gänsehaut dank  
Acclains Meisterwerk

**BOOMSHAKALAKA!**

**Total NBA '96**  
Sonsys Mega-Dunk



**CAPCOM AUF  
RPG-KURS**

**ÜBER 40 STUNDEN  
PURER ADVENTURE-  
SPASS FÜR SNES**

## Spielwaremesse-Hits

Auf der weltweit größten Spielwarenmesse in Nürnberg wurden neben unzähligen Variationen von Kuscheltieren auch einige Videospiele-Neuheiten präsentiert. Auf dem Stand von Sony durften wir Mickeys Wild Adventure (vormals Mickey Mania) begutachten, eine zauberhafte Disney-Hopserei allerdings mit wenigen Verbesserungen gegenüber den 16-Bit-Versionen (erschient März). Ridge Racer Revolution (April, 109 DM) war ebenso fertiggestellt wie Toshinden II (April, 99 DM). Nintendo pritzte mit einem riesigen Stand, an dem man bereits Toy Story begutachten konnte, das übrigens auch für den Game Boy erscheinen wird. Für Nintendos "Kleinsten" wurde ferner präsentiert: die Knuddel-Hüpferei Pinocchio, Top Ranking Tennis, Jump 'n Run pur mit Tim in Tibet, eine Breakout-Variante namens Kirby's Block Ball, vetrackte Puzzle-Aufgaben in Adventure of Lolo, sowie Tetris Blast. Angekündigt wurde zudem erstmals das abwechslungsreiche Geschicklichkeitsspiel Kirby Super Deluxe, das in Deutschland den Titel Kirby's Ghost Trap tragen wird. Konami war als einziger Dritthersteller vertreten. Gezeigt wurde die Gradius-Compilation für den Saturn, ein erstes Demo zu International Track & Field (PS), ein Leichtathletikspiel, das einen guten Eindruck hinterließ sowie Konami Golf (PS) mit guten 3D Grafiken und vielen Optionen. Sega präsentierte seine PC-Konvertierungen hingegen nicht auf dem Messegelände sondern in einem nahegelegenen Hotel. Konsolen-Neuheiten gab es hier allerdings nicht zu sehen.

## Player Orders Club

Einen tollen Service für alle Konsolen- und PC-Freaks bietet der Player Orders Club in Ottobrunn (nahe München). Für eine einmalige Aufnahmegebühr von 10 DM (Euch winkt dafür eine schicke Clubkarte), dürft Ihr mit anderen Mitgliedern Sammelbestellungen aufgeben, wodurch Ihr preiswerte Sonderkonditionen (keine Abnahmeverpflichtung!) erhaltet. Zur Orientierung erscheint monatlich ein Info-Blatt mit News, Listen von Neuerscheinungen sowie einer Gebrauchtbörse. Damit Ihr ausführlich Probespielen könnt und ferner Kontakt zu anderen Clubmitgliedern erhaltet, gibt es ab Ende März zudem einen eigenen Clubraum. Kontakt: Michael Roschu 089/608 602 17

**In Amerika machen ganzseitige Anzeigen bereits jetzt auf das Nintendo 64 aufmerksam**



Virtua Fighter-Ableger zum ersten: Prügel im "Big Head-Modus"

## Virtua Fighter Kids

Für unverbesserliche Virtua Fighter-Liebhaber und den jüngsten Zockern spendiert AM2 eine ganz besonderen Remix dieser Prügelorgie mit großen Köpfen im knuddeligen Anime-Stil. Dieser Exot wird im Frühjahr voraussichtlich nur in einigen japanischen Spielhallen auftauchen. Neue Charaktere bzw. Ideen darf man nicht erwarten und eine Saturn-Konvertierung gilt als unwahrscheinlich.

## Neuheiten über das Nintendo Disc

Peter Main, Vice President Sales & Marketing von Nintendo of America äußerte sich in einem offenen Mail zum Thema Nintendo 64. Seiner Einschätzung nach werden bis zum Ende des Jahres circa acht bis zwölf Titel verfügbar sein. Interessant waren vor allem seine Angaben über die sagenumwobene Nintendo Disc. Bei diesem Gerät handelt es sich um ein spezielles Laufwerk mit wiederbeschreibbaren Disketten, das wie das Mega CD I unter den N 64 geklemmt wird. Die Disketten bie-

ten Speicherplatz für 64 Megabyte (512 MBit) und die Hardware soll die Daten etwa doppelt so schnell in den RAM-Speicher (1-2 Megabyte groß) schaufeln wie bei der PlayStation oder dem Saturn. Das Gerät wird als reine Erweiterung angesehen und soll deshalb auch deutlich preiswerter werden als die 64 Bit-Konsole. Der anvisierte Veröffentlichungstermin liegt nach wie vor bei Ende '96.

## Virtua Sonic

...noch ein Prügelspiel aus dem Hause AM2. Diesmal dürfen sich Sonic, Knuckles, Tails und Konsorten im schicken Polygon-Design in bester Virtua Fighter-Manier gegenseitig auf die Knuddelnasen hauen. Das Spiel basiert auf der Model 2-Technik, über den Veröffentlichungstermin ist derzeit noch nichts bekannt.



Virtua Fighter-Ableger zum zweiten: Im noch namenlosen Sonic Game machen drei Toons demnächst Jacky & Co Konkurrenz

**Most Wanted**

Darauf wartet die Mega Fun:

1. Super Mario 64 (N 64)
2. Dirt Dash (PS)
3. Frühling!!!

## Schon Gehört

+++ Namco verlängert ihr Exklusivabkommen mit Sony, so daß auch weiterhin eine Reihe von PlayStation-Only Titeln produziert werden. Sony sichert sich dadurch die Rechte für mehr als zehn Namco-Titel für das laufende Jahr, darunter Tekken 2, Prime Goal EX, ein neues Tennisspiel, sowie Galaxian 3D.

+++ Die Firma Dataflash bringt den angekündigten Adapter für die PlayStation wegen technischer nicht überwindbarer Probleme nun doch nicht auf den Markt. Dafür erscheint demnächst aber für Sonys 32-Bitter ein Action Replay Professional, mit dem Ihr auch Anschlußmöglichkeit an den PC habt.

+++ Philips Media (CD-i) bringt bis Ende des Jahres ihren ersten PlayStation-Titel heraus.

+++ Sega Rally bricht in England alle Verkaufskorde: Innerhalb eines Tages setzte sich AM3s Meisterwerk bereits an die Spitze der CD-ROM-Charts.

+++ Es sieht schlecht aus für den Virtual Boy: Takaras und Taitos geplante Software-Titel für den 3D-Kasten wurden ersatzlos gestrichen. Mit einem "Re-Launch" und neuen Titeln soll das Gerät ab Mai noch einmal gepushed werden.

+++ Nintendo 64 wird in den Staaten voraussichtlich am 30. September erscheinen (Japan: 21. April).

+++ Konami entwickelt künftig ihre Arcadetitel auf der Grundlage der M2-Technik. Das erste Produkt soll noch bis Ende dieses Jahres fertig sein.

+++ Jeff Minter (Tempest 2000) hat die Firma Atari verlassen.