

**NINTENDO, SEGA & MEHR**

ISSN 0946-6282

**COMPUTEC**  
VERLAG

**5/95**

# MEGA FUN

**DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME**

**ROLLENTAUSCH**

**Chaotix**  
Knuckles als  
neuer 32X-Held

nur DM  
**5,80**

**SNES IM BRENNPUNKT**

**Fireman**  
Heldenepos im  
Miniformat

**TOP SECRET**

**Studios Day**  
Acclaim enthüllt  
geheimes Spielelabor

**MIT MEGA-GEWINNSPIEL**

**1 NBA JAM T.E.**  
Spielautomat zu  
gewinnen

**GIB GAS, ICH WILL SPASS**

# DAYTONA USA

**AM2 TUNING FÜR DEN SATURN**







## Nothing in this world has prepared you for this Mortal Kombat III

Die PlayStation-Version soll noch vor Weihnachten erscheinen, alle anderen Umsetzungen (Ultra 64, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive) erst 1996

Shao Kahn geht aus dem zweiten MK-Turnier siegreich hervor und macht sich daran die Erde zu unterwerfen. Nur einige wenige Auserwählte entgehen dem darauf folgenden Blutvergießen, und ihre Aufgabe ist es nun, Shao Kahn in Mortal Kombat III die Stirn zu bieten, um das Portal zur Unterwelt für immer zu schließen; soweit zur Hintergrundstory des neuen Williams-Automaten. Ganze 14 Charaktere sind diesmal vertreten, darunter sieben alte Figuren (Liu Kang, Shang Tsung, Sonya Blade, Kano, Jax, Kung Lao, Sub-Zero) sowie sieben neue Vertreter (Cyrax, Sektor, Night Wolf, Kurtis Stryker, Sheeva, Sindel, Kabal). Während Jade und Smoke versteckt, aber anwählbar sind, läßt sich Shao Kahn hingegen nicht von Euch steuern. Zu den einzelnen altbekannten Charakteren (mit ihren Martial Arts-Darstellern): Liu Kang - Neuer Schauspieler (kaum Veränderungen), Shang Tsung - John Turk (etwas älter), Sonya Blade - Kerri Hoskins (neues Outfit), Kano - Richard

Divizio (Glatzkopf), Jax - John Parrish (cybernetische Arme), Kung Lao - Tony Marquez (neues Outfit), Sub-Zero - John Turk (mehrere Freeze-Moves). Die sieben neuen Kämpfer sind da schon interessanter: Cyrax - Sal Divita (Ninja mit Predator-Zügen), Sektor - Sal Divita (Ninja mit Predator-Zügen), Night Wolf -

ebenfalls Sal Divita (Bogenschütze), Kurtis Stryker (Schlägertyp, mit Granaten bewaffnet), Sheeva (Goros Tochter), Sindel - Lia Montelongo (Shao Kahns Gefährtin, setzt ihre Haare als Waffe ein), Kabal - Rich Divizio (mit Hakenschwernern ausgerüstet), Sal Divita, seines Zeichens einer der NBA Jam-Entwickler, ist Euch si-

cherlich noch durch die zahlreichen Cheats bekannt, Ex-Playmate Kerri Hoskins feierte als Cheerleader ebenfalls einen Gastauftritt in Williams' NBA Jam-Coin-op. Neben den neuen (und alten) Figuren wurden natürlich auch etliche andere Neuerungen integriert: So wurden bspw. sämtliche zehn Hintergründe mit SGI-Workstations berechnet, zu den bisherigen Buttons ist nun eine Run-Taste (samt Run-Leiste) hinzugekommen. Eine Statusmeldung gibt Euch zudem Aufschluß über die Zahl Eurer bei Combos angebrachten Treffer sowie deren angerichteten Schaden. Geplanter Erscheinungstermin: 15. April (Coin-op-Fassung). Heimversionen sind bislang für PlayStation, Ultra 64, Jaguar, Super Nintendo und Mega Drive angekündigt.



Station, Super Nintendo und Mega Drive die neueste Software anspielen. Im Zusammenhang mit der Eröffnung im März verlosen wir mit Game Express eine Fujitsu FM Towns Marty RGB-Konsole inkl. dem Spiel Tiger Heli, sowie 20 Street Fighter II Schlüsselanhänger-Sets, die jeweils vier Kämpfer beinhalten. Ihr seht also, es lohnt sich die Feder zu schwingen und uns unter dem Stichwort "Anhänger" zu schreiben. Die Adresse lautet: Redaktion Mega Fun, Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg. Zuvor solltet Ihr Euch noch einen Satz, in dem die Worte Street Fighter II, Mega Fun sowie Anhänger vorkommen, einfallen lassen. Die originellsten Zuschriften nehmen an der Verlosung teil. Ein-

sandeschluß ist der 28. April. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlages und von Game Express sind von der Teilnahme ausgenommen.

### Virtual Boy im Detail

Als Reflection Technologies vor knapp drei Jahren ihr Headmount Display System Private Eye auf dem japanischen Markt vorstellte, zeigte Nintendo natürlich sofort Interesse und beteiligte sich später auch an der US-Firma. Aus Kostengründen entschloß sich Big N jedoch, auf das Headmount-Prinzip bei ihrem geplanten Virtual Reality-System zu verzichten; aus naheliegenden Gründen, schließlich wäre man auch

sonst gezwungen Sensoren einzubauen, die die Bewegungen des Kopfes registrieren und an die beiden CPUs weiterleiten, die diese Bewegungen wiederum auf die integrierten Bildschirme übertragen. Zudem wären deutlich leistungsfähigere Prozessoren von Nöten, um das Ganze synchron ablaufen zu lassen. Das erforderliche höhere Gewicht des Gerätes stellte einen weiteren Grund dafür dar, daß Nintendo schließlich das Tabletop System propagierte, obwohl der Virtual Boy mit 760g allerdings auch nicht gerade ein Fliegengewicht darstellt. Ursprünglich war sogar ein LCD-Display im Gespräch. Die Idee wurde allerdings fallengelassen als sich herausstellte, daß der Stromver-

brauch deutlich höher ausfallen würde und hochentwickelte, teure LCDs nötig wären, um den räumlichen Eindruck entsprechend zu vermitteln. LED-Displays zu verwenden, war aus ökonomischen Gründen sicherlich sinnvoll, zumal man hier auf eine zusätzliche Lichtquelle verzichten kann. Nur, wie kam es zu der Entscheidung für die Farbe Rot? Rote LEDs weisen von allen Farben den geringsten Energieverbrauch auf.



Ob und wann der Virtual Boy in Deutschland erscheint, steht noch nicht fest





PRO

PlayStation, Saturn, Ultra 64, 3DO, Jaguar, das ist die Zukunft der Videospiele. Der 16-Bit Markt wird mit Jump'n Runs zugemüllt, wirklich gute Titel gibt es nur selten. Dank des neuen Speichermediums CD sind auf Next Generation-Konsolen deutlich aufwendigere Titel möglich, die in dieser Form nicht auf einem 16-Bit Format zu verwirklichen sind, wie bspw. Daytona USA oder Ridge Racer. Gebt doch einfach zu, daß Ihr lieber ein Saturn- als ein olles Mega Drive-Spiel zockt.

Robert Bucker



CONTRA

Die wenigsten Eurer Leser dürfen über die finanziellen Mittel verfügen, sich für 700-800 DM (momentan noch weitaus mehr!) eine PlayStation oder einen Saturn zuzulegen. Konzentriert Euch lieber auf Massenmarktaugliche Geräte wie das Super Nintendo oder das Mega Drive, die sich beide bewährt haben. Selbst wenn die Next Generation-Konsolen einschlagen, werden sie nicht vor '97 zu zivilen Preisen erhältlich sein.

Manuel Scharfing

Gegensatz zu den USA und Europa, selbst teure Hardware verkaufen läßt. Zudem tummeln sich schon zu viele Next Generation-Konsolen auf dem Markt, als daß vom Virtual Boy viele Impulse zu erwarten sind.

5. Wir haben ganz bestimmt nichts gegen brutale Spiele, nur sind nicht alle Games für jedes Alter geeignet.

1. Acclaim gesellte sich zwar kürzlich zu den Atari-Licensees, geplant sind derzeit allerdings nur drei Spiele: NBA Jam T.E., Big Hurt Baseball und ein weiteres Spiel, dessen Titel noch nicht bekanntgegeben wurde.

2. Leider noch nicht. Rebellion hat allerdings ein weiteres Projekt in der Mache, Legions Of The Undead, das sowohl auf Cartridge als auch auf CD erscheinen



**Haß-Liebe:** Immer wieder heißbegehrt sind Konsolenumsetzungen rund um die mit einer seltsamen magischen Anziehungskraft versehenen Aliens

Anonym

### Alien-Freak

Ich bin's, der ohne Absender inder Mega Fun 3/95 (Beweis liegt bei).

1. Kommt Alien Trilogy für das JAG CD-ROM?

2. Könnt Ihr mir mehr über AvP 2 CD verraten?

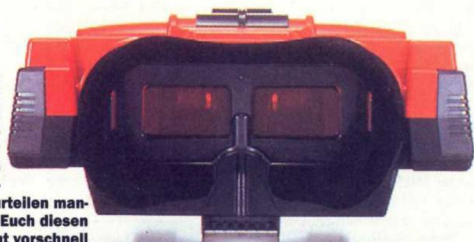
3. Angeblich kommen T-Mek und Primal Rage für den JAG, stimmt das?

**Rene Rapold, Trögern Österreich**

soll, und auf einer überarbeiteten AvP Grafik-Engine basiert. Vom Gameplay her soll das Spiel ein Mix aus AvP, Doom und Dungeon Master werden.

3. T-Mek und Primal Rage sollen beide auf CD erscheinen, des weiteren sind von Time Warner geplant: Power Drive Rally von Rage (Cartridge) und Wayne Gretzky NHLPA All Stars (CD). Anm. d. Red.: Der Jaguar ist doch ein 64-Bit System. Die Betonung liegt auf dem Wort "System", da nicht jede Komponente 64-Bit ist, aber die Systemarchitektur

**Gespalten:** Während die einen Nintendos Virtual Boy eine faire Chance geben, verurteilen manche von Euch diesen recht vorschnell



als Ganzes. Schließlich wird das Mega Drive auch nicht als 8-Bit Format abgetan, weil zusätzlich ein 8-Bit Z80A in Segas 16-Bitter werkelt. Neben den beiden Chips Tom & Jerry, die vier Prozessoren in sich vereinigen, hat Atari einen 16-Bit M68000 (13.3 MHz) integriert, um Entwicklern einen vom Amiga bzw. dem Atari ST bekannten Prozessor an die Hand zu geben. In Tom & Jerry werkeln allerdings sowohl ein 64-Bit RISC Object Processor als auch ein 64-Bit Blitter. Die RISC Graphics Processing Unit (GPU) und der Digital Signal Processor (DSP), die beide mit jeweils 26.6 MHz getaktet werden, sind dagegen 32-Bit. Sorry wegen der diesbezüglichen Fehlinformation im Booklet aus Mega Fun 4/95.

You win

### Neo Geo Gewinnspiel

... und hier noch die Gewinner aus unserem Neo Geo-Gewinnspiel (Mega Fun 4/95):

Der Hauptpreis, ein Neo Geo CD Top Loader inkl. einem Spiel, geht an Stefan Neudecker aus München.

Jeweils ein King Of Fighters '94 CD haben gewonnen:

Anne Schneider aus Metten  
Mike Schremberg aus Uelzen  
Stefan Markwitz aus Allendorf  
Sascha Erle aus Frankfurt  
Frank Bechtold aus Waldbrunn  
Barbara Schütz aus Augsburg  
Ingrid Schurig aus Augsburg  
Alexander Kuhn aus Gerolzhofen  
Sebastian Ebner aus Deggen-dorf  
Gerald Laner aus Volders (Österreich).



Dankbar für Anregung und Kritik

### Schreibt uns

Schickt Eure Briefe an folgende Adresse:

**Redaktion Mega Fun  
Mega Mail  
Pleicherschulgasse 2  
97070 Würzburg**



HOTLINE-FRAGEN

+++ Welche Hersteller entwickeln für das Ultra 64?

Bislang hat Nintendo 16 Licensees unter ihren Fittichen: Acclaim, Alias Research, Angel Studios, DMA Design, Gametek, Hudson Soft, MultiGen, Paradigm, Rambus, Rawware, Sierra, Silicon Graphics, Software Creations, Spectrum Holobyte, Virgin und Williams.

+++ Was ist eigentlich aus dem Jaguar CD-ROM geworden?

Atari stellte zwar zur Londoner ECTS-Show ihr CD-Laufwerk für den Jaguar vor, ausgeliefert werden soll ihre Add-on Hardware allerdings nicht vor Anfang Mai, da die zehn auf der Messe vorgestellten CD-Titel noch nicht fertiggestellt waren.

+++ Atari-Licensee Bullfrog wurde kürzlich von Electronic Arts aufgekauft. Bedeutet das, daß wir in Zukunft auch mit EA-eigenen Titeln auf dem Jaguar rechnen können?

Electronic Arts arbeitet an drei CD-Titeln für den Jaguar: FIFA Soccer, Need For Speed und Wing Commander III: Heart Of The Tiger.

+++ Weshalb erscheinen z.Zt. so wenig EA-Titel für das 3DO?

Derzeit sind bei Electronic Arts 10-15 3DO-Titel in Entwicklung, die allesamt noch in diesem Jahr auf den Markt kommen sollen, wenn die kalifornische Company ihre Termine nicht überzieht. Geplant sind u.a. Space Hulk (vgl. Software News in dieser Ausgabe), Wing Commander III: Heart Of The Tiger (Origin), NHL '96, FIFA Soccer '96, Syndicate (Bullfrog), Virtual Baseball und Shock Wave 2. Über neue Strecken zu Need For Speed und ein Road Rash-Update wird ebenfalls nachgedacht.

+++ Weshalb haben die Handheld-Versionen von Stargate (GB/GG) unterschiedliche Fun-Wertungen bekommen, obwohl das Spielprinzip eigentlich identisch ist?

Sorry, unser (Layout)fehler. Die GG-Version sollte eigentlich, wie die GB-Fassung, ebenfalls eine Fun-Wertung von 72% (statt der abgedruckten 62%) bekommen.