

Luxemburg Lfr 123,-

Belgien bfr 123,- Niederlande hfl 6,70 Italien Lit 5.800,- Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,80 Spanien ptas 485,-

NINTENDO

, SEGA & MEHR

ISSN 0946-6282

COMPUTEC  
VERLAG

11/95

42 SPIELETESTS

# MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

nur DM

5,80

Super Mario World 2

Tekken

Super Turrican 2

und viele mehr...



2 MEGA-COMPETITIONS

PlayStation zu gewinnen!

DIREKT AUS DER SPIELHALLE

WWF Wrestlemania  
Handgemenge auf dem  
Super Nintendo

SCHNALLT EUCH AN!

Rennspiel '95  
Sega Rally, Ridge Racer  
Revolution und andere  
Next-Generation-Rasereien



DER AFFENTANZ GEHT WEITER!

# DONKEY KONG COUNTRY 2

Das Grafikwunder im ausführlichen 4-Seitentest



## Sonic satt!

Vier Jahre nach seinem sensationellen Debüt wird es laut Segas Marktstrategen wieder Zeit, Sonic der neu aufrückenden Generation von Videospielern vorzustellen. Zu diesem Zwecke wurde ein Modul namens Sonic Compilation erstellt, mit dem Ihr zu einem günstigen Preis die ersten beiden Abenteuer des flinken Igels noch einmal erleben dürft. Als zusätzlichen Schmankerl rundet die geniale Grübelei Dr. Robotniks Mean Bean Machine das "Three in One"-Modul ab.



## Saturn goes Online

Nach Photo CD und dem MPEG-Cartridge wird der Saturn durch eine Internet-Verbindung via Modem noch ein deutliches Stück seinen multimedialen Ansprüchen gerecht. Bereits Mitte 1996 soll der Saturn durch ein spezielles Modem-Peripherie-Gerät mit auf dem Daten-Highway mitmischen dürfen. Diese Internet-Verbindung ist selbstverständlich ohne Computer möglich, da sämtliche Texte einfach vom Fernsehschirm abgerufen werden. An zusätzlichen Kommunikationsanwendungen, wie zum Beispiel dem Anschluß eines Keyboards wird derzeit fieberhaft gearbeitet. Wann auch Ihr mit dem Saturn Online gehen könnt, ist derzeit ungewiß; erster möglicher Termin: Ende 1996.

## Sega macht Disney Konkurrenz

Die US-Stadt Seattle wird nächstes Jahr um eine Attraktion reicher sein. Bis Juli '96 eröffnet Sega im "The Meridian" ein weiteres Interactive Entertainment



Center (IEC), wo auf rund 2500 qm sämtliche Neuheiten in der elektronischen Unterhaltung präsentiert werden. Auch die Nachbarn von Sega können sich sehen lassen, neben einem 16 Leinwände starken Cineplex Kino, könnt Ihr Euch im riesigen Niketown (ebenfalls 2500 qm) sportlich einkleiden oder im Planet Hollywood (1700 qm) kulinarische Genüsse zu Euch nehmen. Damit wird das Meridian in Seattle mit zu den aufregendsten Unterhaltungszentren in den USA gehören. Damit aber noch nicht genug. Bis zum Jahre 2000 möchte Sega sage und schreibe 150 (!) IECs sowie die über 3500 qm großen Amusement Theme Parks (ATP) in Nordamerika errichten. Tatkraftig unterstützt wird Sega dabei durch den Filmkonzern MCA sowie Steven Spielbergs Firma Dreamworks. Auch die Europäer kommen demnächst in den Genuß eines IECs. Sega of Europe hat bereits erste Pläne für London.

## Nomad in den USA erhältlich

Sega of America kündigte für den Oktober den Release des portablen Mega Drives namens Nomad an. Das handliche Gerät ist zu 100% kompatibel mit der 16-Bit Konsole und wird knapp unter 200\$ kosten. Mittels eines speziellen Kabels kann der Nomad sogar am Fernseher angeschlossen werden. Insgesamt sechs AA-Batterien sollen für circa drei Stunden Spielspaß sorgen und via Dialogkabel sind auch Spiele zu zweit gleichzeitig möglich. Eine Veröffentlichung in Deutschland ist derzeit nicht vorgesehen.

## Alles unter Kontrolle

Die englische Firma Spectravideo hat gleich fünf verschiedene Pads für den Saturn entworfen. Die ergonomisch geformten Joypads bieten allesamt Autofire- und Slow Motion-Funktionen sowie ein extra langes Kabel. Die Preise liegen bei ca. 39 bis 69 DM.

## Neues über Ultra 64

Die Gerüchteküche über Nintendos sagenumwobene 64-Bit-Konsole brodeln weiter. Die neueste Information aus Japan: Square und die Firma Just System Corp sollen derzeit an einem speziellen Modem werken, daß es einem ermöglicht, in den eigenen vier Wänden Home-Banking bzw. -Shopping zu betreiben. Ferner dürfen gesangsmutige Videospieler ihre Gesangskünste mittels einer Karaoke-Funktion unter Beweis stellen. Trotz fehlender offizieller Angaben nimmt das erste Software-Paket für das Ultra 64 immer konkretere Formen an. Folgende Nintendo-Titel gelten als wahrscheinlich: Ein Super Mario Kart-Verschnitt, ein weiteres Donkey Kong Country-Abenteuer, ein brandneues Jump'n Run-Spiel mit Mario in der Hauptrolle, Killer Instinct II sowie ein weiteres Final Fantasy RPG von Square, wobei es nun fast als sicher gilt, daß deren jüngst gezeigten Bilder keine reinen Grafikstudien waren. Und noch eine erfreuliche Nachricht: Auch Capcom und Konami werden künftig Nintendos Traumkonsole unterstützen. Konamis erster U64-Titel soll eine grafisch und spielerisch aufgebohrte Version ihrer erfolgreichen Kickerei Fighting Eleven werden.

## Schon Gehört

Super Mario World 2 entwickelt sich zum Megaseiler. Weltweit ging der Sequel bereits über eine Million mal über den Ladentisch. Zum Vergleich: Super Mario World 1 wurde insgesamt 3,4 Millionen mal verkauft.

Das langangekündigte Spiel Star Fox 2 wurde endgültig auf Eis gelegt. Wahrscheinlicher Grund: Auf dem U64 dürfte dieser Weltraum-Shooter eine weitaus bessere Figur abgeben.

Am 4.11. findet in Würzburg, Kolpinghaus eine große Videospiel Tausch- und Kaufbörse statt. Die Platzgebühr beträgt 15 DM pro qm, der Eintritt 4 DM. Anmeldung unter der Nummer 0931/571601 oder 09381/3630.

Street Fighter und keine Ende: In Zusammenarbeit mit Graz (The Tick, X-Men) wird künftig Street Fighter: The Animated Series produziert. Neben der Zeichentrickserie ist sogar ein gleichnamiger Kinofilm in Arbeit. Weitere geplante Capcom Zeichentrickhelden: Darkstalkers und Mega Man.

High Tech-Game Gear: Durch neuentwickelte Programmiertricks, mit denen auch flüssiges Zoomen in Echtzeit und extra große Sprites möglich sind, soll Segas Kleinsten zu neuen Ehren kommen. Die bisher für unmöglich gehaltenen Effekte sollen erstmals in einem bisher unbekannten Beat'em Up-Spiel verwendet werden.

Auch in Amerika findet der Virtual Boy keinen besonders guten Anklang. Die ersten Verkaufszahlen liegen circa 50% unter ihren Erwartungen. Damit sinken auch die Chancen, daß Nintendos 3D-Handheld jemals deutschen Boden erreichen wird.