

SEGA

10/96 DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274

23 SATURN-HITS!

NHL POWERPLAY

SONIC XTREME

TOMB RAIDER

EXHUMED

U.V.A.

VIRTUA FIGHTER 3

Die geheimen Saturn-Pläne von AM 2 im Detail!

INKLUSIVE SATURN MAGAZIN



ALIEN TRILOGY

**Endlich! Acclaims
Saturn-Schocker!**



MICROMACHINES 3

**Das Mega Drive-
Finale im Preview!**



10

4 391910 805806



**SEIT JAHREN DER
SEGA-SPEZIALIST**

Läden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11 & 68

Theo Ver



ATHLETE KINGS 89.- DM



STORY OF THOR 2 84.- DM



DIE HARD TRILOGY 89.- DM



FIGHTING VIPERS 89.- DM

SEGA SATURN

Jetzt zum Knallerpreis
Sega Saturn-Grundgerät 394,-
dt. Version, 1 Jahr Garantie, inkl. RGB-
Kabel, Control Pad, Batterie, Demo-CD
und Tips & Tricks-Buch
Sega Saturn 464,-
(wie oben, inkl. Sega Rally)
Control Pad 44,-
Joypadverlängerung 19,-
Explorer Pad - Logic 3 19,-
Arcade Racer - Lenkrad 119,-
Game Buster - Action Replay 89,-
Memory Card 8 MBit 79,-
Alien Trilogy 89,-
Athlete Kings - Decathlete 89,-
Battle Monsters 84,-
Blackfire 99,-
Blazing Dragons 94,-
Bubble Bobble - 3 Spiele 84,-
Bust-A-Move 2 Arc. (Sept.) 69,-
Casper 89,-
Cyberia 84,-
Daytona USA Champ. Ed. (Nov.) 94,-
Descent 89,-
Destruction Derby 84,-
Die Hard Trilogy (11.10.) 89,-
Discworld 84,-
Earthworm Jim 2 (Okt.) 89,-
Exhumed (Sept.) 89,-
Fighting Vipers (Nov.) 89,-
Ghen War 89,-
Gun Griffon 84,-
In The Hunt (Okt.) 94,-
Iron Man/XO 89,-
Keio 2 (Sept.) 89,-
Lemmings 3D 89,-
Madden NFL 97 (27.09.) 89,-
Manx TT (Nov.) 94,-
Mr. Bones (Okt.) 94,-
NBA Action Basketball 99,-
NBA Live '97 (08.11.) 94,-
NHL '97 (18.10.) 94,-
Night Warriors (Okt.) 99,-
Nights inkl. 3D-Analog Pad 129,-
Olympic Games (Sept.) 84,-
Olympic Soccer (Sept.) 84,-
PGA Tour Golf 97 (25.10.) 89,-
Primal Rage 89,-
Pro Pinball The Web 84,-
Return Fire (Okt.) 89,-
Sega Rally 89,-
Shellshock 84,-
Shining Wisdom 84,-

"DAS" TRICKS & TIPS BUCH!
Gleich zugreifen, nur DM 15,-

(nur solange Vorrat reicht)
Entstanden aus der täglichen
Praxis des Sega Infoservice.

Tricks & Tips-Inhalt:

SEGA SATURN:
MYST, MYSTARIA, VIRTUA HYDLIDE, BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX, BUG!,
CLOCKWORK KNIGHT, CLOCKWORK KNIGHT 2, DAYTONA USA, DIGITAL PINBALL, F-1
CHALLENGE, HANG ON GP '96, JOHNNY BAZOOKATONE, NHL ALL-STAR HOCKEY,
PANZER DRAGON, ROBOTICA, SEGA RALLY, SHELLSHOCK, SHINOBI X, THUNDERHAWK
2, VIRTUA FIGHTER 2 U.A.

MEGA DRIVE:
LIGHT CRUSADER, PHANTASY STAR 4, SHINING FORCE 2, SOLEIL, STORY OF THOR,
ALADDIN, ASTERIX THE GREAT, RESCUE, BATMAN & ROBIN, COMIX ZONE, D. DUCK IN
MAUI MALLARD, ECCO 2 - TIDES OF TIME, KÖNIG DER LÖWEN, LANDSTALKER,
MARSUPIAMI, SCHLÜMPFE, SPIROU, VECTORMAN, TOY STORY.

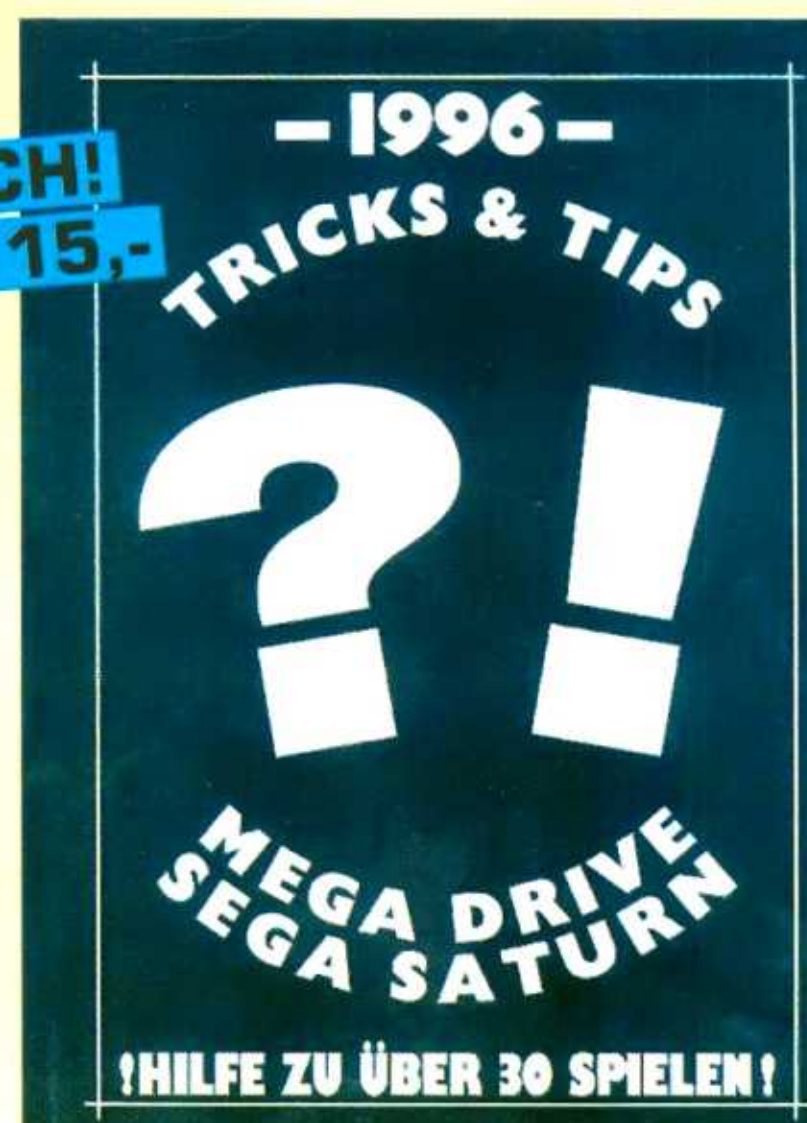
Sim City 2000 99,-
Soviet Strike (06.12) 94,-
Space Hulk 89,-
Spot III (Sept.) 89,-
Starfighter 3000 (Okt.) 89,-
Striker 89,-
Syndicate Wars (18.10.) 94,-
The Need For Speed 89,-
The Story Of Thor 2 84,-
Three Dirty Dwarves (Sept.) 89,-
Thunderhawk 2 89,-
Tomb Raider (Okt.) 89,-
Toshinden URA (Okt.) 89,-
Tunnel B1 (Okt.) 89,-
Victory Boxing 84,-
Virtua Cop 2 (Nov.) 94,-
Virtua Fighter 2 99,-
Virtual Golf (Sept.) 89,-
Virtual On (Nov.) 89,-
Worldwide Soccer '97 (Okt.) 89,-

MEGA DRIVE

Bugs Bunny (Sept.) 84,-
Int. Superstar Soccer Del. (Okt.) 79,-
Madden NFL '97 (25.10.) 89,-
NBA Live '97 (01.11.) 89,-
NHL '97 (27.09.) 89,-
Olympic Games 79,-
Pinocchio (Okt.) 84,-
Pocahontas (Sept.) 84,-
Worms 89,-

PLAYSTATION

Sony PlayStation 384,-
dt. Version, inkl. Control Pad und
Demo-CD
Alien Trilogy 79,-
Burning Road (Sept.) 89,-
Crash Bandicoot (Okt.) 99,-
Die Hard Trilogy (11.10.) 94,-
Formel 1 99,-
International Track & Field 89,-
Mario Andretti Racing (20.09.) 89,-
Resident Evil 89,-
Tekken 2 (Sept.) 99,-



Kranz Versand

TEL. 0931/5716-01
ODER 06

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28



BUST-A-MOVE 2 69.- DM



EXHUMED 89.- DM



NIGHTS MIT ANALOG PAD 129.- DM



ALIEN TRILOGY 89.- DM



WORLDWIDE SOCCER '97 89.- DM

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT



JETZT ZUM ABSOLUTEN
KNALLERPREIS:

SEGA SATURN
394,- DM

(INCL. RGB-KABEL, CONTROL
PAD, BATTERIES, DEMO CD, UND
TIPS & TRICKS-BUCH)

TOPSPIELE ZU KNALLERPREISEN!!

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

Baku Baku Animal	59,-
Clockwork Knight 2	59,-
Daytona USA	49,-
Hang On GP	69,-
Myst	79,-
NHL All-Star Hockey	59,-
Panzer Dragoon	49,-
Parodius DeLuxe	69,-
Robotica	49,-
Shinobi X	59,-
Shockwave Assault	69,-
Skeleton Warriors	79,-
Street Fighter Alpha	79,-
Victory Goal	49,-
Virtua Fighter	39,-
Virtua Fighter Kids (Sept.)	64,-
Virtua Fighter Remix	69,-
Virtua Hydlide	59,-
wipEout	79,-

Mega Drive

Mega Drive II inkl. 6 Spielen	219,-
Animaniacs	49,-
Atari Classics	49,-
Comix Zone	49,-
Disney Collection	44,-
Dynamite Headdy	29,-
Jurassic Park	29,-
Justice League	39,-
Madden NFL Football 96	49,-
Mighty Max	39,-
Olympic Games	79,-
Toe Jam & Earl 2	29,-

Mega CD

Afterburner III	29,-
Battlecorps	34,-
Cobra Command & Sol-Feace	29,-

Dune	19,-
Ecco The Tides Of Time	29,-
Fahrenheit	59,-
Final Fight	19,-
Jurassic Park	19,-
Make My Video INXS	7,-
NHL Hockey	19,-
Powermonger	19,-
Robo Aleste	29,-
Silpheed	29,-
Soul Star	19,-
Space Adventure	39,-
Spiderman vs. Kingpin	19,-
Starblade Alpha	49,-
Thunderhawk	29,-
Time Gal	9,-
Tomcat Alley	19,-
Wolfchild	14,-
Wonderdog	19,-

Mega Drive 32X

Alle Mega Drive 32X-Spiele für nur
44,-!

Fragen Sie auch nach unseren Spie-
len für PlayStation, 3DO, Super Nin-
tendo, Game Boy und Game Gear!



VIRTUA FIGHTER KIDS 64.- DM

NUR SOLANGE VORRAT REICHT

FAST
GESCHENKT!!

MEGA CD
MIT SPIEL

FÜR UNGLAUBLICHE

89.- DM

AUCH ALS HOCHWERTIGER
CD-PLAYER EINSETZBAR

VIELE SPIELE IM ANGEBOT,
SIEHE KNALLERPREISE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT

Schnell, schneller, Theo Kranz Versand

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis
18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am glei-
chen Tag unser Haus (Bei Paketen bis 16.30)
und ist in der Regel schon am nächsten Morgen
bei Ihnen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar
portofrei. Sie können auch unser kostenloses
Preislisten-Magazin mit frankiertem (3.- DM),
adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei
Bestellungen liegt dieses natürlich bei.

AUSTRIA EXPRESS

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

VERSAND PER NACHNAHME DM 6,90 ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-; UPS 10,-; PORTO AUSLAND 18,-; PREISÄNDERUNGEN,
IRRÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN; LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.

HEISSE PREISE!

Sony Playstation – Spiele

A4 Evolution Global *	99,99
Alien Trilogy	89,99
Andretti Racing *	89,99
Aquanaut's Holiday *	99,99
Baphomet's Fluch *	89,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Chaos Control *	89,99
Cheesy *	89,99
Chronicles of the Sword *	89,99
Complete Onside Soccer *	89,99
Constructor *	89,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia	89,99
Darkstalkers *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Descent	89,99
Destruction Derby	99,95
Die Hard Trilogy *	89,99
Discworld (dt.)	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Formel 1 *	99,99
Fade to Black	89,99
FIFA Soccer 96	AKTIONSPREIS! 59,99
Galaxian 3 *	89,99
Galaxy Fight	SONDERPREIS! 69,99
Gunship (engl.)	89,99
International Track & Field	AKTION! 79,99
Jewels of the Oracle *	89,99
Jumping Flash 2 *	99,99
Madden '97 Football *	89,99
Motor Toon 2 *	89,99
Moto X *	89,99
Myst *	89,99
Namco Museum Pieces 1	99,99
Namco Museum Pieces 2 *	89,99
Namco Soccer Primal Goal *	89,99
Necrodrome *	99,99
Need for Speed	89,99
NHL Hockey '97 *	89,99
Olympic Games	89,99
Panzer General	89,99
Parodius Deluxe	AKTIONSPREIS! 59,99
PGA Tour Golf '97 *	89,99
Pitball *	99,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage	AKTIONSPREIS! 69,99
Pro Pinball	79,99
Raging Skies *	99,99
Resident Evil (dt.)	89,99
Return Fire *	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Sentient *	89,99
Skeleton Warriors *	89,99
Siam 'n Jam *	79,99
Space Hulk	89,99
Spot 3 *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Starwinder *	99,99
Steel Harbinger *	99,99
Supersonic Racer *	99,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken 2 *	109,99
Tilt! *	89,99
Time Commando *	89,99
Top Gun – Fire At Will *	89,99
Tunnel B1 *	89,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Warhammer *	89,99
Wing Commander 3	99,99
Wipe Out 2097 *	99,99

Sony Playstation – Zubehör

Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card (1 Meg)	49,95
Memory Card (8 Meg)	79,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad)	89,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Sega Saturn – Spiele

Alien Trilogy *	89,99
Athlete Kings	89,99
Baku Baku (Tetris-Variante)	59,99
Blackfire *	89,99
Blazing Dragons *	79,99
Burn Cycle *	89,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia	89,99
D (dt.)	79,99
Deadly Skies *	89,99
Destruction Derby *	89,99
Die Hard Trilogy *	89,99
Discworld (dt.) *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Euro Soccer '96	89,99
Exhumed *	99,99
F1 Challenge	99,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galactic Attack	79,99
Gex	79,99
Ghen War *	89,99
Guardian Heroes	89,99
Gun Griffon	89,99
Hi-Octane *	89,99
Keio 2 *	89,99
Madden '97 Football *	89,99
NBA Action Basketball *	89,99
Need for Speed	89,99
NHL Hockey '97 *	89,99
Nights (incl. 3D Control Pad) *	139,99
Night Warriors *	109,99
Olympic Games *	89,99
Olympic Soccer	89,99
Panzer Dragoon 2	89,99
PGA Tour Golf '97 *	89,99
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	89,99
Raven Project *	89,99
Real Yumene (dt.) *	129,99
Return to Zork *	89,99
Rise 2: The Resurrection	79,99
Road Rash *	89,99
Sega Rally	99,99
Sega Worldwide Soccer '97 *	89,99
Shell Shock	109,99
Shining Wisdom	89,99
Shock Wave Assault	89,99
Sim City 2000	99,99
Skeleton Warriors *	89,99
Soviet Strike *	89,99
Space Hulk *	89,99
Spot 3 *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Story of Thor 2 *	89,99
Street Fighter Alpha	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Striker '96 *	89,99
Syndicate Wars *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
Tilt! *	89,99
Tomb Raider *	99,99
Tunnel B1 *	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99
X-Men: Children of the Atom	79,99

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
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Video-CD MPEG-Karte	349,95
Virtua Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

SONY



Playstation

Grundgerät 399,99
incl. Control Pad



SEGA
SATURN™

Grundgerät 449,99
incl. Control Pad

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

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



Wo Sie
uns finden:

Media Point

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 Hoheluftbr.
Bus 35, 102

Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9
im Lloydhof / P am Brill
Tel.: (0421) 160 80 80
Str.-bahn 2,3 Am Brill

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: in Vorbereitung!
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Ab
04.10.96
endlich
auch in
Dortmund

Media Point

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

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

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

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



Aktuell, informativ, objektiv, ideenreich, zuverlässig und gut gelaunt! So soll das Sega Magazin sein! Ob uns das gelungen ist, könnt ihr anhand der aktuellen Ausgabe nachprüfen. Das umfangreiche Special zu **Virtua Fighter 3**, die brandaktuellen Previews zu **Tomb Raider** und **Micro Machines Military**, sowie die kritischen Tests von **Alien Trilogy**, **NHL Powerplay** und **World Wide Soccer '97** warten neben der neuen **'Es war einmal...'**-Rubrik und vielen anderen Artikeln auf euch. Übrigens, CD-Abonnenten erhalten mit **Wrestlemania** die erste spielbare Saturn-Demo-CD! Auf der CD-Ausgabe 12/96 gibt es dann Demos zu **Nights**, **Fighting Vipers** und anderen Hits!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

DAS HEFT IM HEFT!

36 SEITEN SATURN MAGAZIN!

ZUM SAMMELN!

32 SEITEN TIPS & TRICKS!

RUBRIKEN

Es war einmal...	96
Hitseekers	89
Impressum	98
In Progress	82
Inserentenverzeichnis	98
Service-Nummern	93
Vorschau	98

ZUM MITMACHEN!

Charts	86
Kleinanzeigen	90
Mailbox	94
Score Attack	88

COMPETITON

10 Mega CD II zu gewinnen!	84
----------------------------	----

SPECIALS

MicroMachines Military	10
Virtua Fighter 3	6

NEWS

Baseball von Konami	15
Broken Helix	13
Bubsy jetzt in 3D	14
Contra-News	12
Der Sega Rally-Nachfolger	12
Hulk ist zurück!	16
Iron & Blood schlägt zu!	16
Last Dynasty von Sierra	14
Schon gewußt?	12-16

TIPS & TRICKS

Action Replay Codes	329
Cheats & Codes	324
Helpline	325
Lesertips	330
Tips & Tricks ABC	352
Verkaufshits-Tips	328

KOMPLETTLÖSUNGEN

Athlete Kings	345
Guardian Heros	331
Need For Speed	349
Nights	342
Shining Wisdom	336
Worms	322

PREVIEWS: SATURN

Fatal Fury 3	26
Sonic Xtreme	24
Tomb Raider	20
Virtua Fighter 3	6
X2	25

TESTS: SATURN

Alien Trilogy	72
Battle Monsters	80
Black Fire	80
Blazing Dragons	78
Bubble Bobble	27
Bust A Move 2	67
Defcon 5	79
Exhumed	76
Ghenwar	79
Ironman	34
Keio Flying Squadron	81
NFL Quarterback '97	33
NHL Powerplay '96	28
Olympic Soccer	32
Super Bomberman	68
Star Fighter 3000	78
World Wide Soccer '97	30

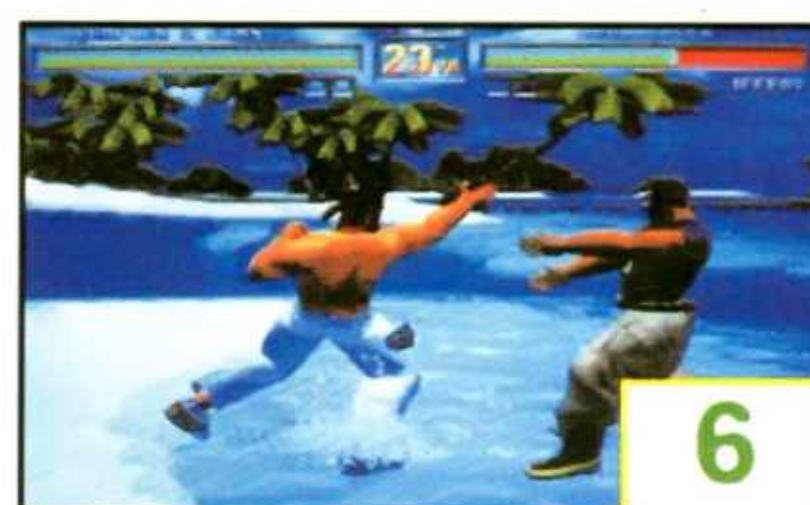
NEWS: MEGA DRIVE

FIFA Soccer '97	83
Int. Superstar Soccer	83
Sonic 3D	83
Vectorman 2	83

PREVIEW: MEGA DRIVE

MicroMachines Military	10
------------------------	----

VIRTUA FIGHTER 3



Sensationelle Bilder & Saturn-Infos!

6

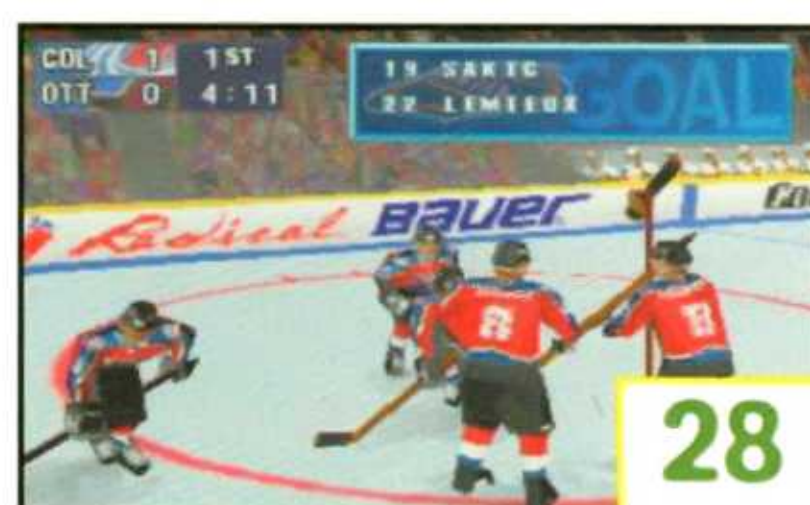
TOMB RAIDER



Der Mega Knüller von Core!

20

NHL POWERPLAY '96



Die Eishockey-Referenz.

28

World Wide Soccer '97



Die Euro-Version im Test!

30

ALIEN TRILOGY



Der 3D-Hit endlich im Test!

72

Virtua Fighter

MITTE SEPTEMBER WIRD AUF DER JAMMA-SHOW IN TOKIO ERSTMALS DIE ZU 100 PROZENT FERTIGGESTELLTE ARCADE-VERSION VON VIRTUA FIGHTER 3 VORGESTELLT. WIR HABEN SCHON JETZT SPEKTAKULÄRE BILDER AUS ALLEN STAGES UND VERRATEN, WIE YU SUZUKIS AM2-GARDE EINE 1:1-UMSETZUNG AUF DEN SATURN SCHAFFEN WILL. VON HANS IPPISCH

Wenn Spiele-Genius Yu Suzuki die Gelegenheit bekommt, sich auf einer neuen Arcade-Hardware auszutoben und das erste Spiel dafür zu entwickeln, zittert die gesamte Konkurrenz und zückt nebenbei den Notizblock, um bekanntgewordene Details für künftige Projekte zu nutzen. Die Auswirkungen von Virtua Fighter und Virtua Racing (Model 1), Daytona

USA und Virtua Fighter 2 (Model 2) sind hinlänglich bekannt. Sie gelten als Wegbereiter der aktuellen 3D-Welle und waren Vorbild für alle bekannten Spieledesigner. Umso schwieriger ist es nun, hier noch einen draufzusetzen und die Spielwelt abermals nachhaltig zu beeinflussen.

Die Herausforderung schlechthin!

Seit fast zwei Jahren tüftelt Yu Suzuki mittlerweile schon an der Model 3-Hardware und zugehörigen Spielen. Einmal davon abgesehen, daß die Gerüchte über einen Daytona USA-Spielhallen-

Nachfolger nicht verstummen wollen, wurde augenblicklich nur Virtua Fighter 3 als erstes Model 3-Projekt offiziell angekündigt. Wie sensationell dieses Projekt im Virtua Fighter-verrückten Japan wirklich ist, kann man in Deutschland kaum nachvollziehen. Ein Virtua Fighter-Nachfolger ist in Japan ungefähr genauso bedeutend, wie wenn in Deutschland Wing Commander 5, Rebel Assault 3 und Command & Conquer 2 gemeinsam mit offiziellem Michael Schumacher-Geheimvideo ausgeliefert würden. Entsprechend hartnäckig sind die japanischen Journalisten auch hinter noch so unbedeutenden Infos her und treten diese dann in regelmäßigen 10-Seiten-Rubriken breit. Wir liefern euch in diesem umfangreichen Special alle derzeit bekannten Informationen über die Arcade-Version und die 1997 anstehende Saturn-Version!

Die Hardware

Da die Model 2-Hardware schon bei Daytona USA und Virtua Fighter 2 bis an das Limit ausgenutzt wurde, begann Yu Suzuki als erstes damit, die technischen Eckdaten der Model 3-Hardware zu festzulegen. Das nun endlich vorliegende Ergebnis ist ohne Übertreibung das leistungsfähigste Stück Spielehardware, das die



Neuzugang & Sumo-Ringer Taka-Arashi wird zweifellos die meiste Aufmerksamkeit erregen.



Die bekannten Charaktere bekamen ein neues Outfit und ein überarbeitetes Schlag-Repertoire.



Oben links: Auf Jeffrys Insel kann man schon einmal in das Wasser geraten. Es ist davon auszugehen, daß dadurch die Bewegungen verlangsamt werden. Oben rechts: Den romantischen Sonnenuntergang kann man leider nur beschränkt bewundern. Rechts: Ninja Kage darf einmal mehr im Garten eines prächtigen Klosters antreten.



Effekt in 32 Stufen, der insbesondere für Wasser-, Schatten- und Nebel-Simulationen genutzt werden kann. Daß Lichtquellen für die möglichst perfekte Simulation der Realität unabdingbar sind, wurde natürlich auch berücksichtigt. So können nun vier individuelle Lichtquellen platziert werden, welche in Echtzeitberechnung die gesamte Grafik beleuchten oder entsprechend schattieren. Die gesamte Rechenkapazität liegt bei unglaublichen 60 Millionen Pixeln pro Sekunde, während die möglichen Auflösungen zwischen 496 x 384 und 640 x 480 Pixeln gewählt werden können. Der Saturn kann zwar auch Auflösungen bis zu 640 x 480 Pixeln darstellen, erreicht jedoch



aufgrund geringerer Farbenanzahl und der im Vergleich zu Arcade-Monitoren minderwertigen TV-Qualität niemals diese grafische Brillanz. Schlechte Fernseher zeigen beispielsweise bei Virtua Fighter 2 auf dem Saturn ein erkennbares Flackern der Energie-Anzeigen, was jedoch nicht auf die Saturn-Hardware, sondern auf die niedrige Bildwiederholfrequenz handelsüblicher TV-Geräte zurückzuführen ist.

Welt jemals gesehen hat. Pro Sekunde können sagenhafte 1 Million Polygone mit allen nur denkbaren Effekten auf den Screen gebracht werden; setzt man lediglich texturierte Polygone ein, sind es sogar

knapp zwei Millionen Polygone. Zum Vergleich: Der Saturn schafft rund dreihunderttausend Polygone pro Sekunde, und dies nur, wenn man auf jegliche Effekte verzichtet. Zur Verzierung der Polygone bietet das Model 3 Gourad Shading, Flat Shading, Fix Shading und farbenprächtige 24 Bit-Texturen. Als weiteres nützliches Feature gibt es den Transparenz-

Nur 32 Bit-Technologie!

Daß die Bitanzahl nicht ausschlaggebend für die technische Leistungsfähigkeit eines Systems ist, beweist die Chip-Zusammenstellung von Virtua Fighter 3. Als Hauptprozessor verichtet ein extraflinker 32 Bit-Power PC 603er-Prozessor seine Arbeit, unterstützt wird er dabei von zwei R3D/PRO

Das Dachzenario gehört zu den interessantesten Schauplätzen. Wenn man nicht aufpaßt, kugelt man runter und fällt auf den Boden.



1000-Chips, die ebenfalls nur einen 32 Bit-Datenbus besitzen. Die Soundhardware erfüllt ebenfalls modernste Anforderungen. Zwei SCSP-Soundchips, welche übrigens auch im Saturn ihren Dienst verrichten, ermöglichen 64 Stimmen mit 2 Stereopaaren für Q-Sound und eine Verwendung von Original-MIDI-Daten. Zusätzlich steuert eine Motorola 68000er-CPU (wie im Mega Drive) das Sampling bei einer Rate von 44,1 kHz.

Die Kämpfergarde

Wie beim Vorgänger findet man auch in Virtua Fighter 3 zwei neue Charaktere, womit mittlerweile (inklusive Dural) dreizehn Kämpfer zum sportlichen Wettkampf antreten. Aoi Umenokoji verstärkt die weibliche Fraktion. Dank ihrer eleganten Erscheinung inklusive Seiden-Kimono und Fächer

wurde sie als Star des allerersten Virtua Fighter 3-Demos ausgewählt, das im Februar auf der Arcade Operator's Show in Tokio gezeigt wurde. Ihre Kampffertigkeiten bezieht sie aus umfangreichen Aikido-Fähigkeiten. Der wohl schwergewichtigste Kämpfer dürfte der zweite Neuzugang sein. Taka-Arashi ist ein typischer Sumo-Ringer, der vor allem seinen massigen Körper als Waffe einsetzt. Die restlichen, bereits aus Virtua Fighter 2 bekannten Kämpfer wurden allesamt überarbeitet und mit neuen Moves und aufwendigerem Outfit ausgestattet. Shun scheint etwas kleiner geworden zu sein und trägt zeitweise eine Kappe. Sarah wurde nun mit einem Latex-Oberteil bekleidet und setzt ihre langen Beine noch geschickter ein, während Pai in einen kurzen Mantel gesteckt wurde.



Welche neuen Features Jacky, Lion, Jeffry, Kage, Wolf, Akira und Lau zu bieten haben, wurde noch nicht bekanntgegeben.

Die Stages & Special Moves

Im Gegensatz zu den Vorgängern sind die Szenarios nun nicht mehr nur reine Zierde, sondern für den Kampfverlauf unter Umständen enorm wichtig. Der Schlagabtausch mit Taka-Arashi findet beispielsweise auf einem abschüssigen Dach statt, von dem man herunterfallen kann. Die Auseinandersetzung auf Jeffrys Insel kann unter Umständen auch schon einmal im Wasser ausgetragen werden. Aoi tritt bevorzugt in einer wunderschönen Winterlandschaft zum Kampf an, wo ein Wasserfall, ein kleines Bächlein und leise rieselnde Schneeflocken die Grafikpower der Model 3-Hardware ausnutzen. Die durchsichtige Plexiglas-Arena auf einer Hochhausbaustelle dient als Szenario für Jackys Prügeleien. Hier sieht man übrigens die Transparenz-Effekte in ihrer vollen Pracht. In Stages mit der Chinesischen Mauer kann man die Hintergründe am besten in die Kampftaktik integrieren. Sarah ist beispielsweise in der Lage, ihre Gegner gegen die Mauer zu drücken, während Lau sie zu einer speziellen Sprungtechnik nutzt. Eine U-Bahn-



Oben: Jacky prügelt sich vorzugweise auf einer Hochhausbaustelle mit Plexiglasboden. Diesen Schauplatz gibt es vermutlich sogar in einer Tag- und Nacht-Variante. Links: Der wunderschön animierte Bach in der Schneelandschaft garantiert schöne grafische Special Effects.

Haltestelle, ein unglaublich detailliertes Kloster, eine vermoderne Höhle, ein Käfig und ein Sonnenuntergang in der Wüste dienen als weitere Szenarios. Von den ursprünglich angekündigten Möglichkeiten, Gegenstände aufzunehmen und als Waffe einzusetzen, gab es in der jüngsten Version nichts zu sehen; möglicherweise behält sich AM2 dieses Extra als Überraschung für die Jamma-Show vor.

Überragende Optik!

Hält man sich vor Augen, daß der Kopf eines einzelnen VF3-Kämpfers aus so vielen Polygonen zusammengesetzt ist wie ein kompletter Charakter in Virtua Fighter 2, kann man sich in etwa vorstellen, welcher Qualitätsprung zu erwarten ist. Sämtlichen Fightern wurde nun eine umfangreiche Mimik verpaßt, die sie lebendiger als jeden Spielecharakter erscheinen läßt. Beispielsweise huscht ein kurzes Grinsen über Pais Gesicht, wenn sie ihren Kontrahenten auf den Boden geworfen hat. Jeffry posiert

vorzugsweise in bester Bodybuilder-Manier, wobei sich seine Augäpfel und Muskeln bis zum Zerbersten aufblähen. Ähnlich detailliert sind die Bewegungen von Aoi Kimono, der flüssigst animiert im Wind flattert.

Die Saturn-Geheimpläne

Als Tom Kalinske (der Sega zum 30.9.96 verläßt) während der E3 Kick Off-Show im legendären House Of Blues behauptete, daß Virtua Fighter 3 auf dem Saturn als einziger Konsole möglich ist, erntete er viel Spott. 'Dies ist niemals auf irgendeiner Konsole möglich!', so war das einhellige Urteil. Tja, die bekannten Dauernörgler bedachten allerdings nicht, daß Sega für die Saturn-Umsetzung von Virtua Fighter 3 einige Tricks in petto hat. Die für Herbst 1997 angekündigte Heimversion wird definitiv mit einem Zusatzmodul ausgestattet sein, auf dem sich eine 8 MBit-RAM-Erweiterung und zwei flinke Zusatzprozessoren befinden. Die Speichererweiterung ermöglicht vor allem detail-



Selbstverständlich sind sämtliche Hintergründe komplett in 3D gestaltet worden.

lierte Grafiken in höherer Auflösung, während die zwei Zusatzprozessoren (möglicherweise Power PC-CPU's) die grafische Leistungsfähigkeit des Saturn enorm aufbohren und ihn damit zur führenden Konsole machen. Der Preis dieses Spiels wird inklusive Modul im Bereich zwischen DM 150,- und DM 200,- angesiedelt sein. Diese Erweiterung kann auch von weiteren Spielen genutzt werden und ermöglicht dann eine deutlich bessere Performance als in der Standardversion. Man darf

davon ausgehen, daß auch Touring Car Racing von Sega Rally-Macher Tetsuya Mizuguchi diese Erweiterung unterstützen wird.



Die Helden von VF3



Aoi Umenokoji



Taka-Arashi



Akira Yuki



Pai Chan



Wolf Hawkfield



Lau Chan



Kage Maru



Jeffry McWild



Sarah Bryant



Jacky Bryant



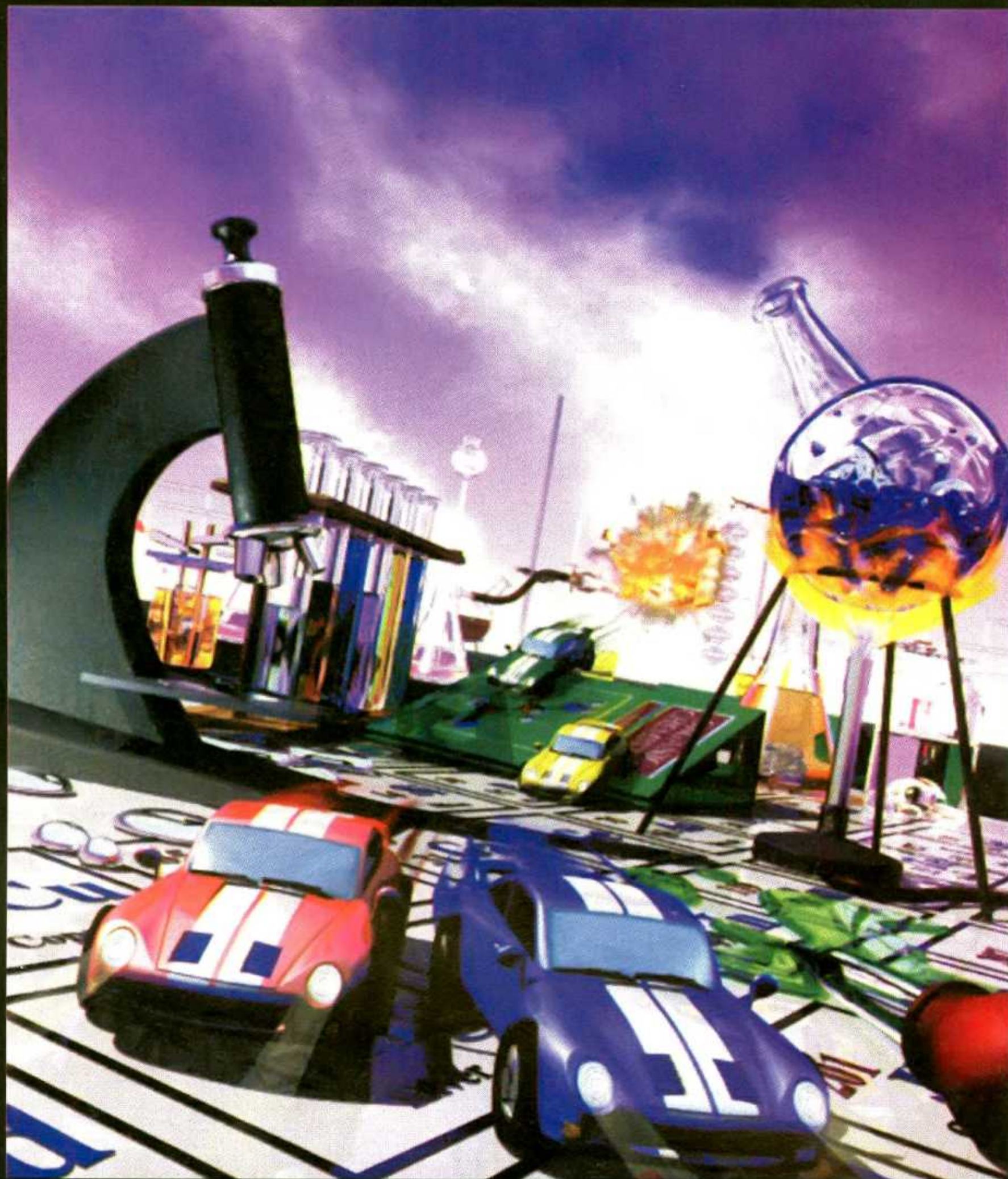
Shun Di



Lion Rafale

MicroMachines

DIE WOHL
ERFOLGREICHSTE
RENNSPIELSERIE
ÜBERHAUPT GEHT IN
DIE LETZTE 16 BIT-
RUNDE. WELCHE
NEUERUNGEN DIE
GAMEPLAY-
ORIENTIERTEN
PROGRAMMIERER VON
CODEMASTERS IN IHR
LETZTES J-CART-MODUL
STECKTEN, KÖNNEN WIR
NACH DEN ERSTEN
AUSGIEBIGEN
PROBERUNDEN
VERRATEN!
VON HANS IPPISCH

i
l
i
t
a
r
y

Der MicroMachines-Serie von Codemasters kann eine Beschreibung nur mit Superlativen gerecht werden. Zum einen ist es wohl das am

häufigsten unterschätzte Rennspiel überhaupt, zum anderen wurde es so oft wie kein anderes 16 Bit-Modul eines europäischen Herstellers verkauft. Der Erfolg ist

vor allem auf das nach wie vor unübertroffene Gameplay zurückzuführen. In keinem anderen Top View-Rennspiel lassen sich die Rennwagen geschickter über die furiosen Pisten steuern, im Mehrspieler-Modus gilt MicroMachines neben Bomberman gar als das Party-Spiel schlechthin. Daß die diversen Neuauflagen durchaus ihre Daseinsberechtigung haben und keineswegs unter der Rubrik Geldschneiderei eingeordnet werden müssen, erhöhte das Ansehen der MicroMachines-Reihe weiter! Die nun vorliegende 16-Bit-Abschiedsgala von Codemasters soll den Mega Drive zum wohl letztenmal in den Mittelpunkt der

Rennspielfans befördern. Mit einer Träne im Auge drehen wir unsere Testrunden!

MicroMachines 3?

Erwartungsgemäß handelt es sich natürlich um keine völlige Neuauflage. Nach wie vor flitzen bis zu acht Autos gleichzeitig über die extrem abwechslungsreichen Rennstrecken und versuchen sich gegenseitig aus dem Bildschirm zu drängen. Je nach Spielmodus hat dies unterschiedliche Auswirkungen: Spielt man alleine im Time Trial-Modus, kann man einen Fehler wieder ausbügeln, während man im Mehrspielermodus einen Punkt abgezogen bekommt.



In den Battle Arenas, die ohne Scrolling auskommen, muß man möglichst lange auf dem Screen bleiben.



Die futuristischen Gleiter names Crick Capers sind am flottesten unterwegs.

Wer keine Punkte mehr hat, scheidet aus dem Spiel aus. Dank J-Card-Modul können sogar ohne Mehrspieleradapter bis zu acht Spieler gleichzeitig antreten, wobei in diesem Falle an jedem Joy-pad zwei Personen spielen. Dafür schlüpft jeder Spieler in eines von sechzehn wählbaren Alter egos, die witzig animiert ihr Urteil nach Ende des Rennens abgeben.

Was ist neu?

Der martialische Untertitel 'Military' paßt bestens zum Spiel. Im Gegensatz zu den Vorläufern darf man nun mit der C-Taste die Gegner beschießen und diese somit für kurze Zeit außer Gefecht setzen oder von der Strecke schieben. Dieses neue Element läßt auch den fahrerisch ungeschickteren Teilnehmern eine Chance auf den Gesamt-



Das aktuelle Fortbewegungsmittel und die Strecke werden vor Spielstart angezeigt.



Selten hat man niedlichere und schnellere Panzer gesehen!

sieg, verändert aber das Spielgefühl im Vergleich zu den Vorgängern deutlich. Noch drastischer wird der Unterschied in den sogenannten Battle Arenas, die lediglich einen einzigen Bildschirm groß sind. Hier muß man versuchen, solange wie möglich auf dem Spielfeld zu bleiben, ohne von einem Gegner 'rausgeschubst zu werden.

Grafik & Sound

Der Fuhrpark und das Grafikdesign wurden ebenfalls auf militärischen Stil getrimmt.

Nun fährt man mit einem Panzer durch den Dschungel, rutscht mit einer Pistenraupe über die Schneepisten oder fliegt mit einem Helikopter durch das Desert Storm-Einsatzgebiet. Die bereits bekannten Spielecharaktere tragen jetzt konsequenterweise alle olivgrüne Uniform, während im Hintergrund etwas blechern klingende Marschmusik aus den Lautsprechern tönt. Insgesamt gesehen wirkt MicroMachines Military nicht so liebevoll designt, wie man es eigentlich erwartet hätte, echte



Im Desert Storm-Level fliegt man mit den Helikoptern durch die Wüste.



Mit flotten Pistenraupen darf man über die Schneelandschaft heizen.

Multiplayer-Fans wird dies wohl aber kaum davon abhalten können, dem Mega Drive die verdiente Abschiedsparty zu gönnen, bevor auf dem Saturn ganz neue MicroMachines-Dimensionen auf uns zukommen.

Facts

- Mega Drive, 16 MBit
- Hersteller: Codemasters
- Genre: Top View-Rennspiel
- Release: Oktober
- Levels: 30

Besonderheiten

- Shoot 'em Up-Einlagen
- bis zu 8 Spieler gleichzeitig

First Look

Bevor die MicroMachines auf dem Saturn ihre ersten 3D-Rennen bestreiten dürfen, liefern sie auf dem guten alten Mega Drive ein furioses Abschiedsrennen.

Schon gewußt?

Resident Evil 2

kommt! Capcom hat bestätigt, daß Resident Evil 2 zeitgleich für Saturn und Playstation erscheinen wird. Ob der erste Teil noch umgesetzt wird, steht nicht fest.

Square entwickelt für den Saturn!

Die Rollenspielerexperten arbeiten an zwei exklusiven Saturn-Entwicklungen. Zum einen soll eine Fortsetzung der Secret Of Mana-Reihe kommen, zum anderen ein actionorientiertes Game. Ob Spiele wie Final Fantasy VII, F.F. Tactics oder Tobal Nr.1 für den Saturn umgesetzt werden, ist noch nicht entschieden.

Neues von den Lunar-Machern!

Game Arts, die Firma, die den Mega CD II-Klassiker entwickelt hat, arbeitet neben Lunar: Director's Cut an einem brandneuen Saturn-Rollenspiel namens Granadia. Vor Sommer 1997 ist jedoch nicht mit diesem Titel zu rechnen.

Sonic-Schock!

Kurz nach Redaktionsschluß wurde mitgeteilt, daß Sonic Xtreme nicht kommen soll, stattdessen erscheint eine Umsetzung des MD-Spiels Sonic 3D, entwickelt von Yuji Naka! Mehr Infos gibt es in der nächsten Ausgabe!

Neues vom Sega Rally-Macher!

Tetsuya Mitzugichu, ehemaliger Kopf von AM3 und Producer von Sega Rally, hat seine eigene Sega-Entwicklungsabteilung gegründet. Das erste Projekt dieser AM Annex genannten



Ex-AM3-Mastermind Tetsuya Mitzugichu hat mit AM Annex seine eigene Abteilung gegründet!

Gruppe ist das Spielautomatenspiel Sega Touring Car Racing, das auch für den Saturn umgesetzt werden wird. In diesem fantastisch aussehenden Rennspiel dreht sich alles um

die Deutsche Tourenwagen-Meisterschaft. Die Saturn-Umsetzung - so das Gerücht - wird das mit zwei schnellen Prozessoren ausgerüstete Zusatzmodul unterstützen, das Virtua Fighter 3 beiliegt. Vorher darf man sich noch auf Manx TT und das internetfähige Sega Rally plus freuen.



Dank Original DTM-Lizenz kommt die deutsche Fernseh Zeitschrift 'TV Spielfilm' zu Sega-Ehren. Die Qualität der Fahrzeugdarstellung ist überragend.

Contra schlägt zurück!

Es gibt zwar noch immer keine Preview-Version von Konamis 32 Bit-Fortsetzung der legendären, in Deutschland als Probotector bekannten Action-Serie, die neuen Bilder, die uns erreichten, machen jedoch einen hervor-



Contra: Legacy Of War überzeugt mit tollen, rotierenden Hintergrundgrafiken.



Wie gehabt kann man aus der unteren Bildschirmleiste eine Menge verschiedener Waffen wählen.

ragenden Eindruck. Ein oder vermutlich sogar zwei Spieler dürfen durch abwechslungsreiche Kriegsszenarien stapfen und die abgefahrensten Gegner bekämpfen. Ähnlich wie in Soviet Strike dreht sich die Grafik flüssig in echtem 3D! Spätestens Anfang 1997 soll Contra: Legacy of War als Spiel auch in Deutschland erscheinen. Ob der ungewöhnliche 3D-Modus für die Rot/Grün-Pappbrillen enthalten ist, steht noch nicht fest.



An abgefahrenen Gegnern im besten Probotector-Stil wurde selbstverständlich nicht gespart.

Schon gewußt?

- Nights immer noch Nummer 1!** Selbst zwei Monate nach seinem Japan-Release hält sich das Spiel von Sonic-Erfinder Yuji Naka noch immer auf Platz 1 der Verkaufscharts, die prominente Konkurrenz ist nicht mehr in den Top 10 vertreten.
- Ein Radio Drama von Warp!** Die Macher von D scheuen auch nicht vor abgefahrenen Ideen zurück. Ihr Real-Sound-Projekt für den Saturn wird ausschließlich Sound mit Sprachausgabe bieten, per Joypad kann man die Handlung beeinflussen, Grafik gibt es keine zu sehen. Dieses als Radio Drama bezeichnete Projekt soll 1997 erscheinen.

- Neuer Joystick kommt nicht?** Der in der vorletzten Ausgabe vorgestellte Dual Joystick für Virtual On wird aufgrund des hohen Preises möglicherweise nicht in Europa oder Amerika erscheinen.

- Destruction Derby gestrichen?** Die Gerüchte mehren sich, daß Destruction Derby von Psygnosis aufgrund schlechter Qualität nicht veröffentlicht wird. Der Release wurde wieder einmal verschoben, diesmal auf den 28. August.

Weltraum-Opus von Sierra!

Nachdem von Wing Commander III für den Saturn weit und breit immer noch nichts zu sehen ist, will Sierra mit seinem recht ähnlich konzipierten Weltraum-Shooter Last Dynasty in die Bresche springen. Zwischen den einzelnen Missionen gibt es aufwendig gefilmte Videosequenzen zu sehen, deren Handlungsverlauf man beschränkt beeinflussen kann.

Aufgrund mächtiger Konkurrenz war das Spiel auf den PCs nicht sonderlich erfolgreich, die Bewertungen der Fachpresse waren jedoch in Ordnung. Neben Last Dynasty möchte Sierra demnächst auch Urban Runner für den Saturn umsetzen, wobei uns NASCAR Racing von der Tochterfirma Papyrus wohl vorenthalten bleibt.



Zünftige Laser-Schlachten im lautlosen All gehören zu jedem guten Wing Commander-Clone!



Zahlreiche bewohnte Planeten können von der letzten Dynastie angefliegen (und ausgenommen) werden.



Riesige Weltraumstationen, die eindrucksvoll gestaltet wurden, schweben in Last Dynasty durch das All.

Bubsy nun in 3D!

Die kultige Wildkatze Bubsy von Accolade wird möglicherweise noch dieses Jahr ihr 32 Bit-Debüt geben. Die ersten Screenshots machen einen durchaus ansprechenden Eindruck, wenn auch die eigentliche Landschaft nur aus simplen Polygonen besteht. Die Detailtreue soll dafür mehr bei Bubsy und sämtlichen Gegnern zu finden sein, was das Spiel laut Entwickler Mike Berlyn auch übersichtlicher macht. Komplette Bewegungsfreiheit und durchdachtes Leveldesign lauten die Qualitätsmerkmale.



Absolute uneingeschränkte Bewegungsmöglichkeiten hat Bubsy im ersten 3D-Spiel!



Sämtliche Landschaftselemente wurden mit kargen, einfarbigen Flächen gestaltet.



Bubsy darf sich auf dem Saturn in einer riesigen 3D-Landschaft austoben.



Einzig und alleine die Figuren wurden detaillierter gestaltet und mit Gourad Shading verziert.

Baseball im Aufschwung?

Es scheint doch mehr Baseball-Fans in Deutschland zu geben, als man bislang angenommen hat; immerhin will Sega demächst World Series Baseball 2 veröffentlichen. Konami hat zufällig einen Konkurrenten namens Bottom Of The Ninth in Vorbereitung, der mit interessanter 3D-Engine erstaunen will. Ob Konami sein Werk in Deutschland veröffentlicht, steht noch nicht fest, in der Zwischenzeit kann man seine Innings ja mit World Series Baseball bestreiten.



Konami steigt endlich in den Saturn-Sportspiele-Markt ein! Ihr erstes Projekt, **Bottom Of The Ninth**, unterscheidet sich deutlich von konkurrierenden Games wie **Big Hurt Baseball** oder **World Series Baseball**. Als besonders geschickt erweisen sich die zahlreichen Grafikfenster, in denen man die wichtigsten Bases ständig beobachten kann. Die grafische Aufmachung entspricht ansonsten modernem 32 Bit-Standard.

Schon gewußt?

Tunnel B1 verspätet! Eigentlich sollte Tunnel B1 ja für vier Wochen exklusiv auf dem Saturn erhältlich sein, nachdem die Darmstädter Neon-Jungs jedoch trotz des Einsatzes aller verfügbaren Kräfte nicht fertig werden, wird sich der Release auf Anfang 1997 verschieben. Ihr Hubschrauberspiel **Viper** und das Rollenspiel liegen derzeit komplett auf Eis.

Virtua Cop 2 erst 1997? Da der Japan-Release vom neuen

Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

SEGA SATURN:

3D Lemmings	DV 84,95	FIFA Soccer 96	DV 89,95	Panzer Dragoon	DV 49,95	True Pinball	DV 89,95
Alone in the Dark 2	DV 94,95	Galactic Attack	DV 89,95	Panzer Dragoon 2	DV 89,95	Valora Valley Golf	DV 89,95
Athlete Kings	DV 84,95	Gex	DV 84,95	Parodius	DV 69,95	Vampire Hunter	JP 79,95
Baku Baku	DV 64,95	Ghen War	DV 84,95	Pro Pinball	DV 84,95	Victory Boxing	DV 89,95
Bases Loaded 96	US 119,95	Gradius Heroes	DV 84,95	Puzzle Bobble 2	JP 109,95	Victory Goal 96	JP 114,95
Batt. Arena Tosh Remix	DV 89,95	Gun Griffon	DV 84,95	Race Drivin	JP 39,95	Virtua Fighter 2	DV 99,95
Black Fire	DV 84,95	Gun Griffon	US 79,95	Rayman	DV 89,95	Virtual Open Tennis	DV 89,95
Blazing Tornado	JP 39,95	Gunbird	JP 99,95	Road Rash	DV 89,95	Virtua Racing	DV 79,95
Bomberman	JP 129,95	Hang On GP 96	DV 99,95	Rockman X3	JP 114,95	Winning Post	US 94,95
Bug!	DV 89,95	Hang On GP 96	US 59,95	Rom. of the 3 Kingd. IV	US 119,95	WipEout	DV 89,95
Chase HQ 2	JP 104,95	Hi-Octane	DV 69,95	Sega Rally	DV 99,95	World Adv. Milit. Comm.2	JP 99,95
Clockwork Knight 2	DV 99,95	High Velocity	US 109,95	Shanghai	US 79,95	World Heroes Perfect	JP 114,95
College Slam	US 109,95	Irem Arcade Classics	JP 109,95	Shellshock	DV 89,95	World Cup Golf	US 49,95
Congo	US 109,95	Iron Storm	US 119,95	Shining Wisdom	DV 89,95	World Series Baseball	DV 89,95
Cyberdoll	JP 124,95	King of Fighters 95	JP 139,95	Shinobi X	DV 89,95	Worms	DV 89,95
Cyberia	DV 84,95	Legend of Oasis (Thor2)	US 119,95	Shockwave Assault	DV 69,95	WWF: Arcade Game	DV 89,95
D	DV 89,95	Magic Carpet	DV 89,95	Sim City 2000	DV 89,95	X-Men	DV 89,95
Darius Gaiden	DV 89,95	Mans. o. Hidden Souls	DV 49,95	Skeleton Warriors	US 104,95		
Darius Gaiden	JP 49,95	Mystaria	DV 99,95	Slam'n Jam	DV 89,95		
Daytona USA	DV 49,95	NBA Action	US 109,95	Sonic Wings	JP 129,95		
Death Crimson	JP 109,95	NBA Jam T.E.	DV 79,95	Street Fighter Alpha	DV 89,95		
Digital Pinball	DV 49,95	Need for Speed	DV 89,95	Strikers 1945	US 129,95		
Earthworm Jim 2	US 99,95	NFL Quarterback Club 96	US 109,95	Sword & Sorcery	JP 119,95		
Euro 96 Soccer	DV 89,95	NHL Powerplay 96	US 114,95	The Horde	DV 89,95		
F1 Challenge	DV 89,95	Nights incl. Pad	DV 139,00	Theme Park	DV 89,95		
Fatal Fury 3	JP 134,95	Off World Interceptor	DV 89,95	Thunderhawk 2	DV 89,95		
Feda	JP 119,95	Olympic Soccer	DV 84,95	Titan Wars	DV 89,95		

Händleranfragen erwünscht! • Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele • Ladenpreise können variieren

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/ 6 42 34, Tel. + 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

Lieferung erfolgt lt. unseren Geschäftsbedingung

Schon gewußt?

AM2-Shoot 'em Up-Hit auf Dezember verschoben wurde, kann man davon ausgehen, daß dieses Game nicht vor 1997 in Deutschland erscheinen wird.

Darauf freuen wir uns!

Diesen Monat liefern wir euch eine Übersicht über vielversprechende Titel, die bis Mitte 1997 erscheinen sollen!

Rennspiele

Daytona USA
ChampionshipAM2
Manx TTSega
M. Andretti Racing . .E.A.
Street Racer Deluxe . .UBI
Soft

Beat 'em Ups

Fighting VipersAM2
Dead Or AliveTecmo
Iron & BloodAcclaim
Sonic The Fighters . .Sega
Toshinden URA . .Takara
Virtua Fighter 3 . .AM 2

Jump & Runs

Bug! TooSega
Heart Of Darkness .Virgin
Rayman 2UBI Soft
Sonic XtremeSega
Wild 9'sShiny

RPG & Strategie

Command &
ConquerWestwood
Dark SaviorClimax
Dungeon Keeper .Bullfrog
Herc's
AdventureLucasArts
Mystaria 2Sega
Panzer Dragoon 2 . .Sega
Syndicate Wars . .Bullfrog

Sport

FIFA Soccer '97E.A.
NBA Jam
ExtremeAcclaim
NHL Hockey '97E.A.
PGA Tour '97E.A.

RPG-Beat 'em Up von Acclaim!

Bislang wurde die Advanced Dungeons & Dragons-Lizenz logischerweise nur für Rollenspiele genutzt, da es sich ja schließlich um ein Brett-Rollenspiel handelt. Acclaim ist aber nie um Einfälle verlegen und entwickelt auf Basis der populären AD & D-Charaktere ein interessantes 3D-Beat 'em Up namens Iron & Blood, das grafisch beeindruckend gelungen ist. 18 gothische Arenen, 16 gefährliche Kämpfer, über 64 Waffen und mehr als 250 abgefahrene Moves werden versprochen. Ein ausführliches Preview gibt es in einer der nächsten Ausgaben.



Wo gehobelt wird, fallen Späne, und wo gekämpft wird, gibt es Verletzungen.



Iron & Blood ist eines der wenigen Prügelspiele, in denen man Waffen einsetzen darf.



Der kleine grüne Kobold hüpfst ständig hin und her.

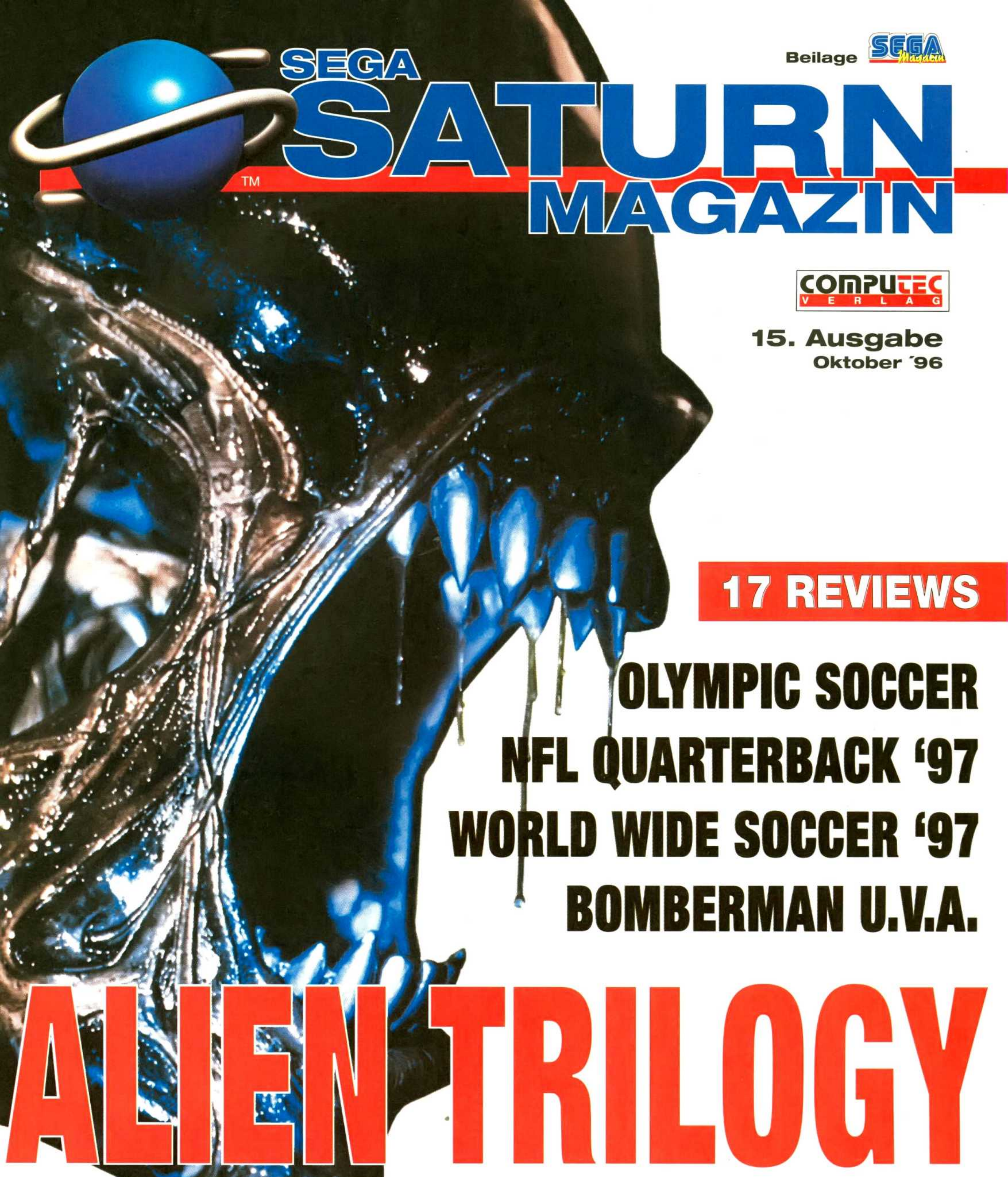
Hulk probiert es noch einmal!

Bislang waren die Videospieleinsätze des zum grünen Monster mutierenden Wissenschaftlers noch nicht von sonderlich viel Erfolg gekrönt, das neue Hulk-Projekt von EIDOS könnte dank

fesch aussehenden 3D-Levels und actionreichem Gameplay auf mehr Anklang stoßen. Der Release ist noch für dieses Jahr unter dem Label U.S.Gold geplant.



Das neue Hulk-Game für den Saturn verspricht handfeste Action im 3D-Stil.



SEGA

Beilage **SEGA**
Magazin

TM

SATURN MAGAZIN

COMPUTEC
VERLAG

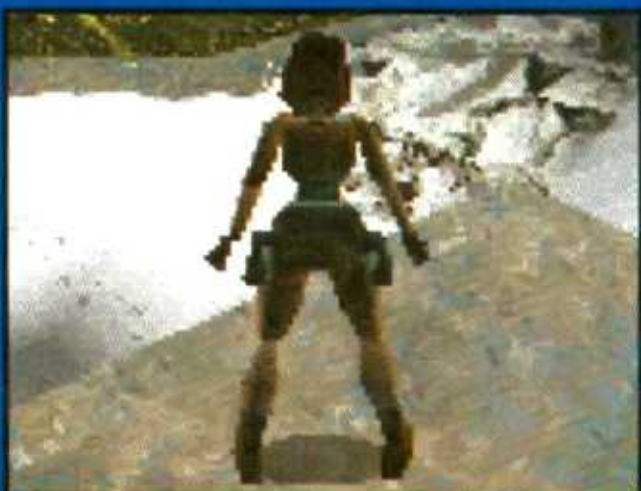
15. Ausgabe
Oktober '96

17 REVIEWS

OLYMPIC SOCCER
NFL QUARTERBACK '97
WORLD WIDE SOCCER '97
BOMBERMAN U.V.A.

ALIEN TRILOGY

ENDLICH! ACCLAIM EROBERT DEN SATURN!



TOMB RAIDER

CORES GRAFIK-EPOS
AUF 4 SEITEN!



NHL POWERPLAY

VIRGIN FEGT ÜBER
DAS EIS!

O.I.T.

Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

SATURN

Saturn ohne Spiel	419.90
Saturn mit Sega Rally	469.00
MPEG-Karte	319.90
Photo CD	54.90
Game Buster	89.90
Sega Game Gun	89.90
Advanced Military Com. 2 jap	99.90
Alien Trilogy us	109.90
Alone In The Dark 2	89.90
Baku Baku Animal	69.90
Black Fire	79.90
Bombberman jap.	109.90
D's Dinner	89.90
Darius Gaiden jap	29.90
Darkstalkers 2 jap	59.90
Daytona USA	49.90
Deadly Skies	89.90
Destruction Derby	79.90
Discworld	79.90
Exhumed	99.90
F1 Live Information	89.90
Fatal Fury 3 jap	109.90
Fighting Vipers jap 26. August	129.90
Galaxy Fight jap	29.90
Ghen War	79.90
Golden Axe The Duell	79.90
Gungriffon	79.90
Guardian Heroes	79.90
Gunbird jap	59.90

Hang On GP 95	84.90
Impact Racing	89.90
Iron Storm (AMC 1) us	109.90
Johnny Bazookatone	29.90
High Velocity us	89.90
King Of Fighters 95 jap	99.90
Lemmings 3D	79.90
Loaded	89.90
Mystaria	99.90
Off Road Interceptor	79.90
Olympic Soccer	89.90
Panzer Dragoon	49.90
Panzer Dragoon 2 dt/jap	89.90/49.90
Pro Pinball - The Web	79.90
Rayman	79.90
Road Rash	89.90
Romance IV us	109.90
Sega Rally	99.90
Shanghai us	79.90
Shellshock	89.90
Shining Wisdom	79.90
Shockwave Assault	69.90
Sim City 2000	89.90
Skeleton Warriors	89.90
Slam'n Jam 96 us	99.90
Sonic Wings jap	109.90
Story Of Thor 2	79.90
Street Fighter Alpha	89.90
Strikers 1945 jap	129.90
The Need For Speed	99.90
Thunderhawk 2	89.90
Toshinden Remix	89.90
True Pinball	89.90

Ultimate III	79.90
Virtua Cop inkl. Gun	129.90
Virtua Fighter Kids	79.90
Virtua Fighter 2	99.90
Virtua Golf	89.90
WWF Wrestlemania dt/us	79.90/59.90
wipEout	79.90
Wing Arms	89.90
Worms	89.90
X-Men	89.90
Joypad	39.90
Virtua Stick	89.90
Lenkrad	109.90
Memory Card 8MB	89.90
Konverter für Importspele	39.90

Sega Tips und Tricks-Buch 1996
 Hilfe zu über 30 Saturn- und MD-Spielen 17.90

Neuheiten für September

Blazing Dragons	89.90
Dark Savior us	109.90
Athlete Kings	79.90
Die Hard Trilogy us	109.90
Exhumed us	109.90
NBA Action	79.90
Nights & Special Controller jap	139.90
Olympic Games	89.90
Samurai Shodown jap	129.90
Three Dirty Dwarves	89.90
World Heroes Perfect jap	109.90

MEGA DRIVE

Action Replay 2	79.90
Atari Classics	109.90
Earthworm Jim 2	89.90
FIFA Soccer 96	89.90
Int. Superstar Soccer Deluxe	79.90
Light Crusader	109.90
Landstalker	59.90
Nigel Mansell	89.90
NBA Live 96	89.90
NHL 96	89.90
Madden 96	89.90
Olympic Games	99.90
PGA Tour 96	89.90
Phantasy Star IV	109.90
Pete Sampras 96	89.90
Story Of Thor	109.90
Theme Park	99.90
Toy Story	79.90
Worms	89.90

Ausverkauf !!!
 Restposten ab 49.90

MEGA CD

Fatal Fury Special	79.90
Lunar Eternal Blue	89.90
Samurai Shodown	79.90
Shining Force	49.90
Thunderhawk	29.90
Tomcat Alley	29.90
Soulstar	29.90
Battlecorps	29.90
Dune	29.90
Formula 1 World Champ.	29.90
Silpheed	29.90
Sonic	49.90
Mystery Mansion	49.90

32X

Chaotix	49.90
Darxide	109.90
Golf	49.90
Kolibri	49.90
Metal Head	49.90
Motherbase	49.90
Virtua Racing	49.90
FIFA Soccer 96	49.90
Virtua Fighter	49.90
Stellar Assault	49.90
Afterburner	49.90
Star Wars	49.90

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ***
Täglich Neuheiten *** Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Saturn Fan - englisches Magazin mit Demo-CD für 25,- DM

Tei

0711-613758
oder 616485

Großhandel • Inland / Im- und Export • nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45 • Fax: 0711 / 6 13 80 7



HERBSTZEIT! SPIELEZEIT!

Angesichts der zahlreichen Neuveröffentlichungen kamen wir gar nicht um eine Erweiterung des Saturn Magazins auf 36 Seiten herum. Unter den 17 Tests befinden sich mit Alien Trilogy, World Wide Soccer '97, NHL Powerplay '96, Olympic Soccer und Exhumed gleich eine ganze Reihe langerwarteter Titel. Ebenso spannend ist der Preview-Abschnitt, der mit Tomb Raider, Sonic Xtreme und Fatal Fury 3 glänzen kann. Übrigens möchte ich euch danken, daß ihr unser Konzept 'Gute Spiele = Großer Bericht, Rest vom Fest = Kleiner Test!' akzeptiert!

Hausgeist

PREVIEWS



Ist Tomb Raider das beste 3rd-Party-Spiel des Jahres?

FATAL FURY 3	26
Krönender Abschluß?	
SONIC XTREME	24
Neue Bilder!	
TOMB RAIDER	20
Live aus Kairo!	
X2	25
Project X für Saturn	

REVIEWS



Alien Trilogy endlich im Test!

ALIEN TRILOGY	72
Der 3D-Hit von Acclaim	
BATTLE MONSTERS	80
Prügel-Drama	
BLACK FIRE	80
Thunderhawk für Arme!	
BLAZING DRAGONS	78
Das Adventure von BMG	
BUBBLE BOBBLE	27
32 Bit-Comeback	
BUST A MOVE 2	67
Der Knobelmegahit!	
EXHUMED	76
id läßt grüßen!	
DEFCON 5	79
Interessanter Genre-Mix	
GHENWAR	79
3D ohne Klasse	
KEIO FLYING SQUADRON 2	81
Vom Mega CD zum Saturn	
IRONMAN	34
Marvel-Helden auf Achse	
NFL QUARTERBACK '97	33
Back in America	
NHL POWERPLAY '96	28
Virgin schlägt E.A.!	
OLYMPIC SOCCER	32
Wo landet U.S.Gold?	
STAR FIGHTER 3000	78
Flug-Action für Anfänger	
SUPER BOMBERMAN	68
Die 10-Spieler-Sensation	
WORLD WIDE SOCCER '97	30
Sega schlägt E.A.!	

Die Hits der Leser

Sega Rally erkämpft sich die Spitzenposition zurück! Panzer Dragoon 2 kämpft weiter!



1.	(2)	Sega Rally	95%	8
2.	(1)	Panzer Dragoon 2	95%	4
3.	(3)	Virtua Fighter 2	95%	8
4.	(6)	Thunderhawk 2	93%	9
5.	(9)	Need for Speed	91%	2
6.	(7)	Daytona USA	90%	13
7.	(4)	Virtua Cop	80%	7
8.	(Neu)	Sim City 2000	90%	1
9.	(8)	Magic Carpet	93%	4
10.	(-)	Bug!	88%	8

Was geht ab?

Da denkt man, daß der Nummer 1-Dauerbrenner Sega Rally in Panzer Dragoon 2 endlich seinen Meister gefunden hat, dann wachen die Rennspielfans auf und ermöglichen dem AM3-Klassiker im achten Monat eine Rückkehr an die Spitze der Charts. Need For Speed überholte in der aktuellen Racing-Euphorie erstmals Daytona USA und platzierte sich auf einem respektablen fünften Platz. Virtua Cop verlor erheblich an Boden und hielt den arg verspäteten Neueinsteiger SimCity 2000 nur knapp in Schach. Magic Carpet konnte sich verdientermaßen schon zum viertenmal in Folge in den Top 10 platzieren, während Bug! überraschenderweise zurückkehrte und Shellshock auf Platz 11 verwies.

Mach mit!

Eure Meinung ist gefragt! Schickt eine Postkarte, auf der ihr eure fünf aktuellen Lieblingsspiele von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse.

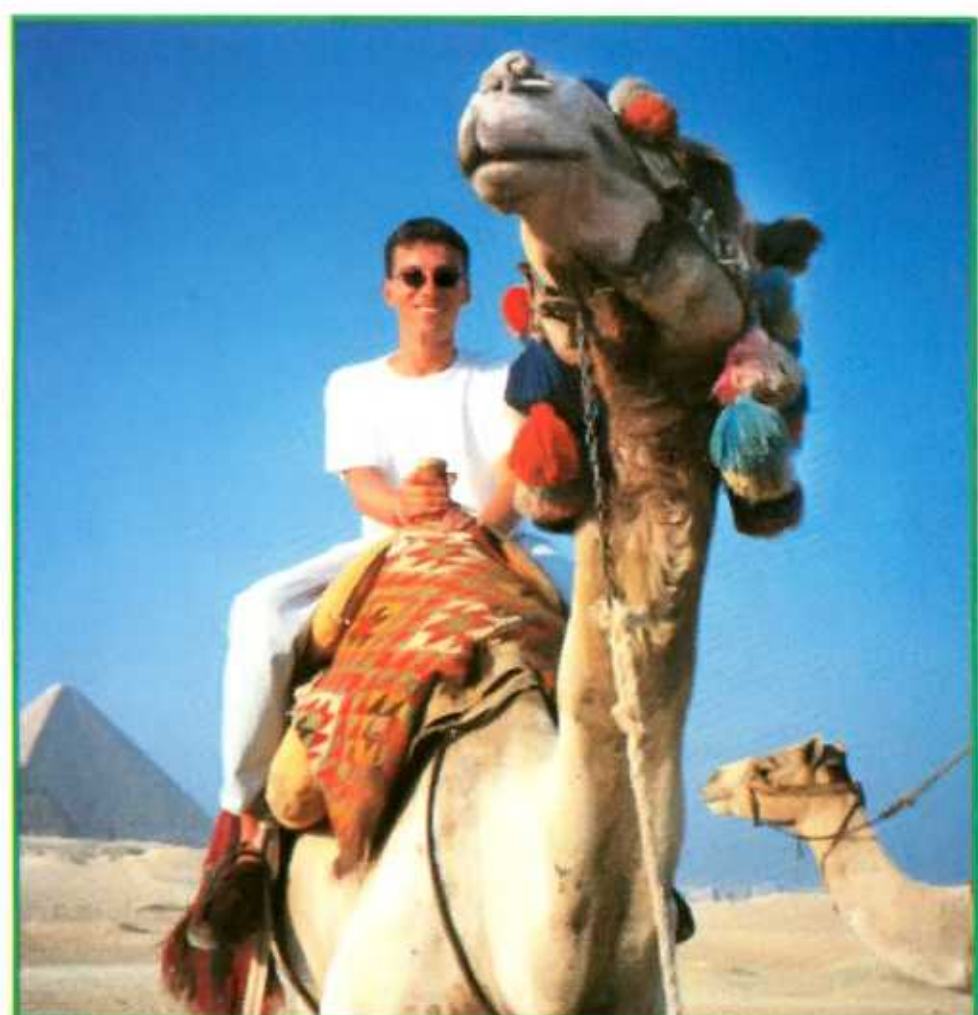
SEGA Magazin
Kennwort: Saturn-Charts
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

TOMB RAIDER

Die Menschheit fürchtet die Zeit, die Zeit fürchtet die Pyramiden und die Konkurrenz hat Angst vor Tomb Raider, dem neuen Action-Hit von Core Design. Unter diesem Motto lud EIDOS rund dreißig Vertreter europäischer Magazine (darunter nur zwei deutsche Konsolenmagazine) zum megaaufwendigen, viertägigen Spektakel nach Kairo. Wir waren selbstverständlich auch anwesend und brachten beim Kamelritt durch die Wüste die neuesten Infos in Erfahrung!

Von Hans Ippisch

Tomb Raider ist nicht nur ein weiteres 3D-Game von Core Design, es ist ein sensationelles Meisterwerk, dem der Titel „Bestes 3rd Party-Produkt des Jahres“ kaum noch streitig gemacht werden kann. Der Qualität des Spiels angemessen ließ man sich für die Präsentation von Tomb Raider etwas ganz Besonderes einfallen: Man lud fast dreißig Vertreter der europäischen Fachpresse zum Abenteuertrip nach Kairo ein und zeigte ihnen die 18



Zur Einstimmung schickte Core Design Hans Ippisch in die Wüste.



Im Notfall schießt Lara Croft sogar beidhändig auf einen Gegner.

Millionen-Einwohner-Metropole in aller Deutlichkeit. Davon abgesehen, daß eine Autoscooter-Fahrt auf einem Rummelplatz wohl friedlicher ist als ein Trip über die Straßen von Kairo, gab vor allem das krasse Aufeinandertreffen von Armut und Reichtum in dieser Stadt zu denken. Auf der einen Seite stehen Luxushotels und Straßenunterführungen aus Marmor, auf der anderen Seite fristen zigmillionen Menschen in der City Of Dead direkt über den Gräbern der Vergangenheit ihr Dasein. Wer sich in Deutschland möglicherweise über Kleinigkeiten wie eine Benzinpreiserhöhung oder den kalten Sommer ärgert, sollte einmal der City Of Dead einen Besuch abstatten, und ihm wird deutlich, wie gut es uns in Deutschland geht.

Das siebte Weltwunder

Die bewegenden Momente nahmen hiermit jedoch noch keine Ende! Eine Nilrundfahrt, ein zweistündiger Kamelritt durch die Wüste und eine aufregende Light Show mit der Sphinx und der Cheops-Pyramide als Hauptdarstellern rundeten den Ägypten-Trip ab, der



Die 3rd-Person-Kamera verfolgt Lara auf Schritt und Tritt.

mehr Abenteuer-Urlaub als Promotion-Tour war. Die Präsentation von Tomb Raider wurde im 23. Stock des Sheraton-Hotels unter der tropischen Dunstglocke vorgenommen, die den Journalisten den Atem ebenso raubte wie Lara Croft, die Haupt-Actrice des Spiels. Seit unserer exklusiven 4-Seiten-Reportage in der Ausgabe 8/96 hat sich allerhand getan, fast alle Levels wurden mittlerweile fertiggestellt, und die Spielgeschwindigkeit auf dem Saturn wurde deutlich erhöht. Um die Vorfreude auf den Release (angekündigt für den 1. Oktober) noch etwas zu steigern, liefern wir Euch in diesem umfassenden Special alle wichtigen Informationen.

Das neue Saturn-Wunder?

Genretechnisch platziert sich Tomb Raider zwischen Spielen wie Alien Trilogy und Alone in The Dark oder Resident Evil. Im Vergleich zu beiden letzteren wird die Grafikengine hier jedoch deutlich mehr gefordert, denn man hat es nicht mit vorberechneten Standgrafiken zu tun, in denen flüssig animierte Polygon-Figuren herumturnen. Die Gemeinsamkeit mit diesen Titeln liegt darin, daß man das Geschehen aus der Perspektive einer dritten Person verfolgt, das heißt, man sieht seine Spielfigur, in diesem Falle die reizende Lara Croft, auf dem Bildschirm herumhüpfen. Die Perspektive der Kamera wird in der Regel automatisch an das Geschehen angepaßt, wobei hier mit Schwenks und Zooming gearbeitet wird. Bei Bedarf kann man an einem Abgrund oder auf einem



Der kleine Gorilla auf dem Steinquader beeindruckt Lara nicht sonderlich.

'Resident Evil in Echtzeit und noch besser!' Diese Charakterisierung beschreibt Tomb Raider wohl am besten!

Felsvorsprung die Kameraperspektive jederzeit ändern und sich somit einen Überblick verschaffen. Im Gegensatz zu Resident Evil handelt es sich nicht um feststehende Kameras, zwischen denen hin und her geschaltet wird. Läuft man beispielsweise nach vorne, scrollt das gesamte Szenario ähnlich wie bei Alien Trilogy flüssig mit, wobei man deutlich weiter als in Acclaims Vorzeige-Titel sieht und die Dreidimensionalität besser genutzt wird. Generell ist die grafische Gestaltung von Tomb Raider augenblicklich konkurrenzlos gut gelungen. Die Entwickler verzichteten



Diese Körperhaltung macht es mehr als deutlich: Vietnam-Veteran John Rambo würde dieses Spiel lieben.



Dieser Abschnitt erinnert spielerisch am ehesten an alte Jump & Run-Tage.



Zum erfrischenden Bad in diesem Schwimmbecken hat Lara leider keine Zeit.

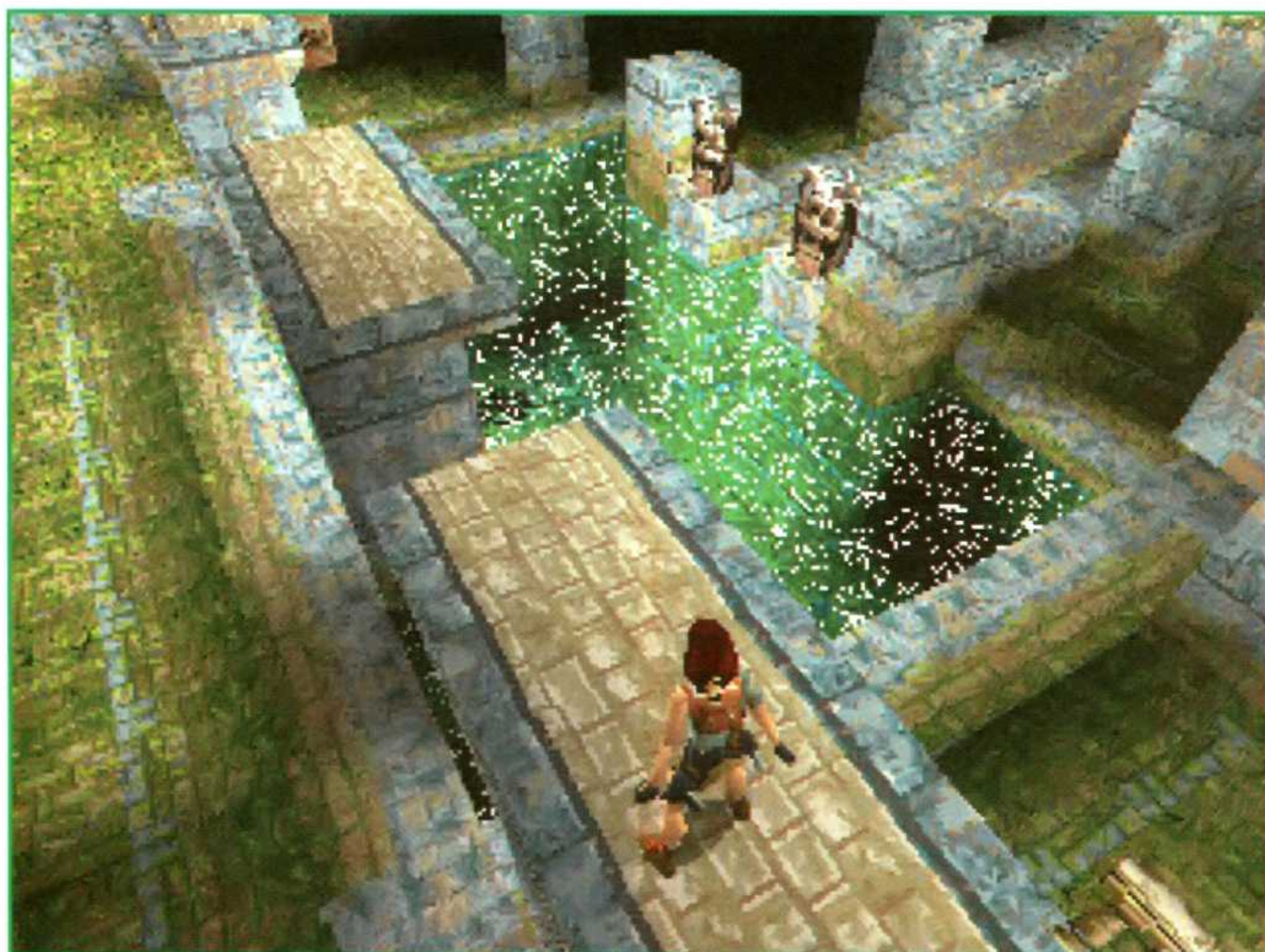


Bei Bedarf kann man die Kamera bewegen und sich so einen Überblick verschaffen.

auf Standard-Texturen, wie man sie in jedem 3D-Spiel zu sehen bekommt, und verwendeten Foto-Vorlagen für die Gestaltung. Das Ergebnis sind realistische Grafiken, wie sie derzeit nur Soviet Strike zu bieten hat. Dies ist auch auf die exzessive Verwendung von Lichteffekten zurückzuführen. Da eine Echtzeitberechnung unterschiedlicher Lichtquellen die Detailvielfalt und Sichtweite deutlich einschränken würde, setzten die Leveldesigner mittels neuartiger 3D-Leveleditoren die zahllosen Lichtquellen einzeln und hellten die Umgebung entsprechend auf. Die Monotonie ewig gleich aussehender Texture-Tapeten, wie man sie aus früheren 3D-Titeln kennt, gehört damit der Vergangenheit an. Die geschickte Kombination der Felsen und die unberechenbaren Mauerverläufe steigern den Realismus noch.



Diesem wolfsartigen Ungeheuer entkommt man besten durch einen Sprung in das hinten zu erkennende Tunnelsystem.



Die 3D-Engine überzeugt mit erstaunlichen Sichtweiten.

Tauchen wie nie!

So schön die restliche Grafik auch sein mag, ganz klar am eindrucksvollsten sind die Tauchabschnitte, die es so noch nie zu sehen gab. Die sich ständig ändernden Texturen imitieren die ständige Unruhe des Wasser perfekt, aufsteigende Luftblasen und ein zarter Blauton über der gesamten Grafik, solange die Kamera im Wasser ist, perfektionieren den optischen Eindruck. Im Gegensatz zu bisherigen Wasserlevels aus älteren Spielen handelt es sich nicht um einen selbständigen Abschnitt, in dem das Wasser mit einem komplett verzerrten Bildschirm nachempfunden wird, die Tauchsequenzen gibt es fast in allen Levels zu bestaunen. Ob man nun in ein Schwimmbecken springt oder über ein Tunnelsystem einen entfernten Tempel erreichen will, diese Sequenzen wurden optimal in das Leveldesign eingepaßt und wirken nicht aufgesetzt.

A star ist born?

Lara Croft, die reizvolle Heldin des Spiels, trägt zweifellos auch ihr Scherflein zur herausragenden Qualität des Spiels bei. Dank perfektem Motion Capturing und feinem Gourad-Shading steht sie den Charakteren aus Virtua Fighter 2 in nichts nach. Wenn sie ihre Salti schlägt, sich kraftvoll eine gerade noch erreichte Mauer hochzieht oder per Salto die Distanz zwischen zwei Plattformen überwindet, kommt jeder



Befindet sich die Kamera unter Wasser, wird die Grafik mit einem leichten Blauton überzogen.



Wenn Lara eine Plattform nicht ganz erreicht, kann sie sich immer noch hochziehen.

Grafikfetischist ins Schwärmen. Freunde des gepflegten Ballerns werden es sehr bald zu schätzen wissen, daß sie ständig zwei Waffen mit sich herumträgt, die man aus dem jederzeit abrufbaren, kreisförmigen Menü auswählen kann. Einem geschickten Gameplaydesign hat sie es zu verdanken, daß sie in der Lage ist, einen Raum zu durchqueren und rechts und links von ihr stehende Gegner gleichzeitig auszuschalten. Im ganzen Spiel soll es insgesamt 600 verschiedene Gegner geben, die sich größtenteils in Form von Tieren präsentieren und die sich allesamt unterschiedlich verhalten. Wölfe hetzen aufgeregt durch die Gegend, Bären trotten langsam vor sich hin und werden erst gefährlich, wenn sie sich aufbäumen, Fledermäuse stören die Konzentration und Krokodile schnappen mit ihren riesigen Mäulern nach Lara. Selbst anständige T-Rex-Saurier machen Lara das Leben schwer.

Was ist Tomb Raider?

Tomb Raider in eine bekannte Spiele-schublade zu stecken, fällt ausgesprochen schwer. Das bekannte 3D-Corridor-Shooter-Prinzip trifft wohl man ehesten zu, zielgenaue Sprünge von Plattform zu Plattform erinnern aber auch an Jump & Run-Spiele, und verschiedene



Hier befindet sich Lara Croft in einer Art Kirche.



Die liebevolle Gestaltung ist einzigartig: Links erkennt man wunderbare Texturen an der Mauer, rechts überzeugen geschickt platzierte Felsen.



Die abwechslungsreichen Texturen wirken nie pixelig.



Diese wacklige Hängebrücke gilt es zu überqueren.

kleine Rätsel sorgen für einen Prise Adventure-Kost. Um die Orientierung in den überaus großen Levels nicht zu verlieren, sollte man auf die exzellente 3D-Karte zurückgreifen, die sich per Rotation problemlos von allen Seiten betrachten läßt. Die grafische Gestaltung ist insgesamt sehr abwechslungsreich. Ob man nun im Einstiegslevel in der Turnhalle alle Fertigkeiten von Lara ausprobieren, durch die Pyramiden saust oder im Azteken-Dschungel auf Tempelsuche geht, selten hat man mehr Abwechslung geboten bekommen. Bis zum Schluß feilten die Entwickler am Leveldesign, so

daß leider auch bei Redaktionsschluß die genaue Anzahl an Szenarios und Leveldesigns noch nicht feststand. Daß es vor jedem Level sehenswerte Videosequenzen gibt, trägt zwar nichts zum Spielspaß bei, sorgt aber für die passende Stimmung! Möglicherweise wird noch das brandneue 3D-Analog-Pad unterstützt!

Saturn-User bevorzugt!

Das Potential dieses Spiels blieb auch Sega nicht verborgen. Als einer von wenigen Titeln wird Tomb Raider von Sega höchstpersönlich vermarktet und vertrieben! Als kleine Gegenleistung wird die Saturn-Version schon am 1. Oktober ausgeliefert (sofern die Programmierer sich an ihre Schedules halten), während die anderen Formate erst im November bedient werden.

Tomb Raider ist eine einzigartige Kombination aus 3D-Corridor-Shooter, Jump & Run-Game und Action-Adventure, die kaum reizvoller sein könnte.

Facts



Titel:	Tomb Raider
Genre:	3D-Action-Adventure
Hersteller:	Core/EIDOS/Sega
Release:	1. Oktober
Levels:	10+
Schwierigkeitsgrad:	hoch
Besonderheiten:	Bislang Bestes 3rd-Party-Spiel, 4-wöchige Saturn-Exklusivität

First Look

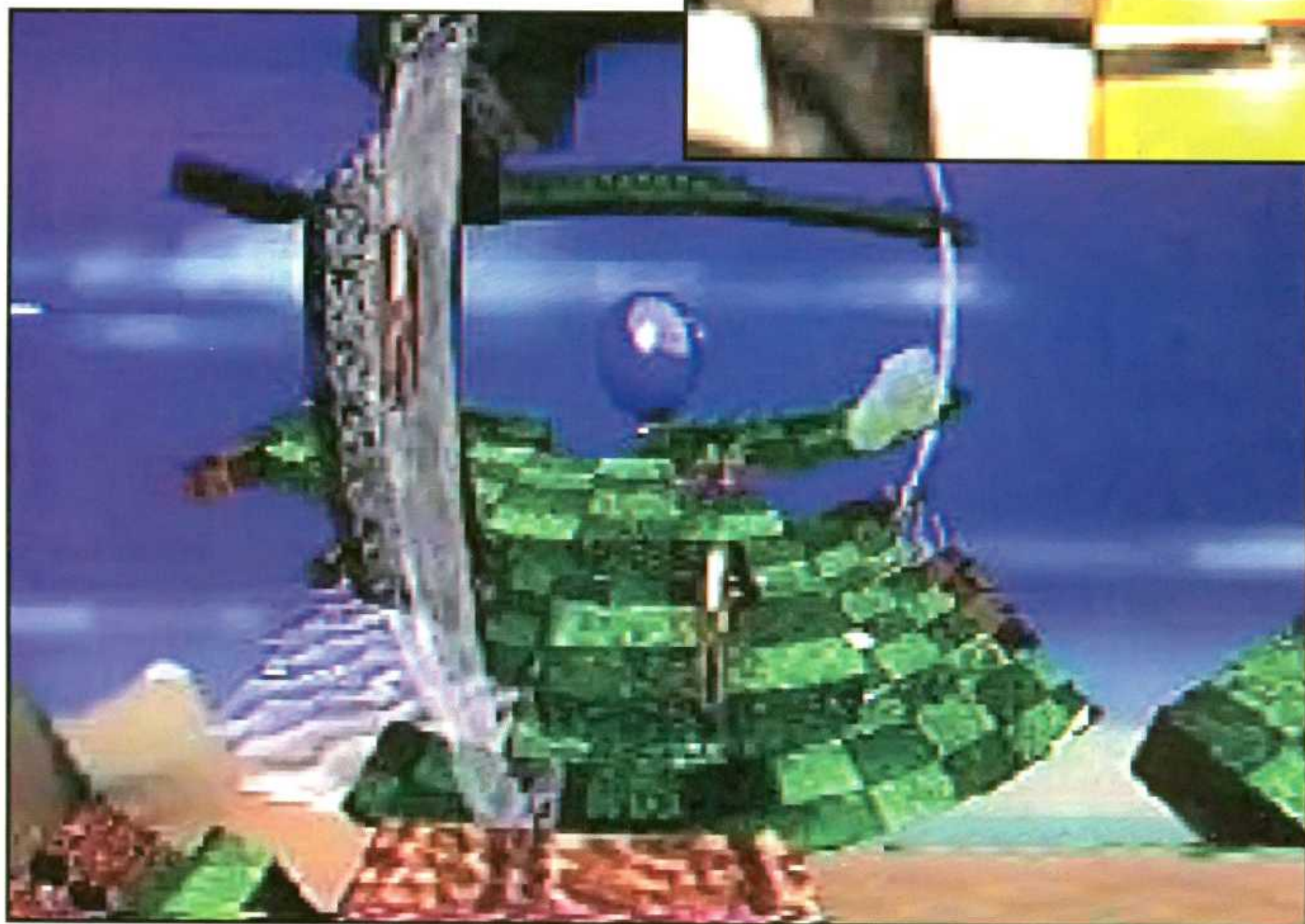
Kein Zweifel! Tomb Raider ist einer der Must Buy-Titel der kommenden Spiele-saison. Grafik, Gameplay und technische Perfektion lassen Resident Evil mehr als veraltet aussehen!

PREVIEW

Das amerikanische Entwicklungsteam hat sich für das erste Saturn-Sonic-Game hohe Ziele gesteckt! Sie wollen das bis dato technisch eindrucksvollste 3D-Jump & Run auf die Beine stellen! Gelingt es ihnen?



Die neu entwickelte 3D-Engine von Sonic Xtreme fasziniert mit gebogenen Polygonen und flinkem Scrolling (links). Wenn Sonic die Schrägen hinaufflitzt, beginnt der Screen flüssig zu rotieren (unten).



Die Wasserfälle machen von der Transparenz-Fähigkeit des Saturn Gebrauch (oben). Die Sonnenstrahlen werden im imaginären Kamerobjektiv reflektiert (rechts).



SONIC XTREME

Es dürfte derzeit wohl kaum eine herausforderndere Aufgabe für einen Programmier geben, als für den Saturn das erste Sonic-Jump & Run zu entwickeln, immerhin wanderten bereits rund 15 Millionen Sonic-Module für Mega Drive, Master System und Game Gear über die Ladentheken. Die Erwartungen an ein 32 Bit-Sonic-Game sind natürlich dementsprechend hoch gesteckt. Dieses Game muß beweisen, daß es sich lohnt, vom Mega Drive auf den Saturn umzusteigen. Daß dies im 32 Bit-Zeitalter nur mit einem 3D-Game möglich ist, weiß auch das amerikanische Programmiererteam, das seit fast einem Jahr an der Entwicklung von Sonic Xtreme arbeitet. Die neueste Version, welche Mitte August auf dem Sega Gamers Day Event gezeigt wur-

de, machte einen vielversprechenden Eindruck. Der gerenderte Sonic flitzt durch eine rasant scrollende und rotierende Plattform-Landschaft, sammelt Ringe und setzt seine bekannten Special-Moves ein. Erwartungsgemäß muß man Dr. Robotnik jeweils am Ende der mindestens sechs Zonen in bildschirmfüllenden Polygonfahrzeugen besiegen. Neben den bereits bekannten gebogenen Grafikdarstellungen überraschte der Lens Flare-Effekt, der das Spiegeln der Sonne in einem Kameraobjektiv simuliert. In einer der nächsten Ausgaben präsentieren wir Euch ein ausführliches Preview, sobald uns eine spielbare Version vorliegt. Ein Demo wird es übrigens auf der Abo CD 2/97 geben!

Hans Ippisch ■

Facts



Titel:	Sonic Xtreme
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Release:	Dezember/Januar
Levels:	6 Zonen
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	Neuartige 3D-Effekte, gerenderte Sprites

First Look

Flinkes Scrolling, gute Spielbarkeit, knallbunte Aufmachung, zahlreiche Ringe - diese Grundelemente werden auch in Sonic Xtreme zu finden sein. Der erste Level und das Bonus-Game waren schon einmal sehr eindrucksvoll.

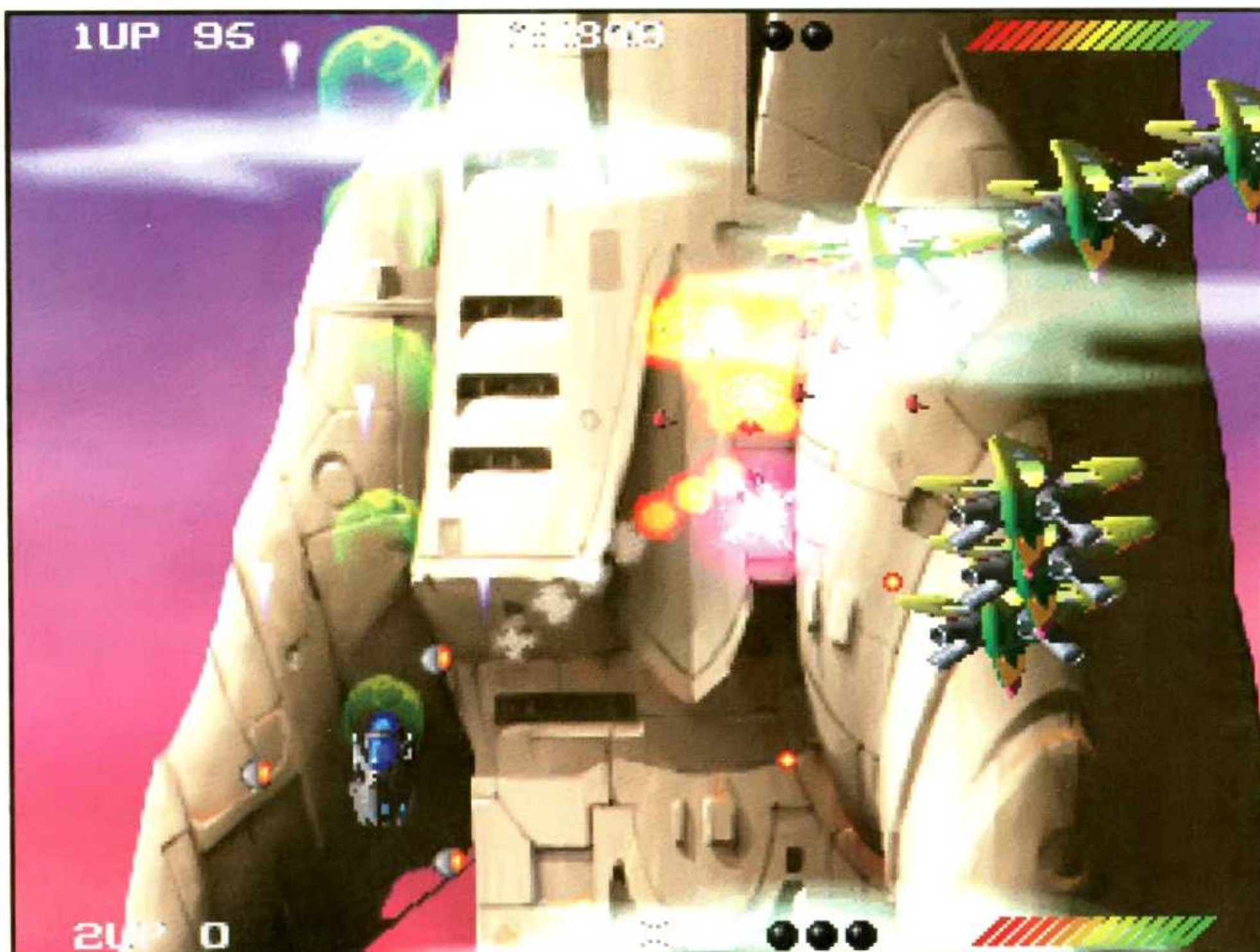
X2

Wollt Ihr mal wieder zünftig losballern, ohne Bonbon-Grafik á la Parodius oder eine antiquierte Bitmap-Grafik? Dann dürfte Team 17s grafisch aufregender Weltraum-Shooter genau das richtige Laufwerk-Futter für Euch sein.

Die englische Programmierstube Team 17 („Worms“) sammelte bereits 1993 auf dem Amiga mit Project X erste Shooter-Erfahrungen. Diese Ballerei blieb vielen Amiga-Usern wegen der aufregenden optischen Effekte überaus positiv im Gedächtnis. Knapp drei Jahre später wollten die Jungs es noch einmal wissen, schließlich bietet der Saturn, dank seiner überragenden 2D-Fähigkeiten, genug Möglichkeiten für neue grafische Effekte. So verwundert es auch nicht, daß X2 einer einzigen Grafikorgie

gleichet. Selbst kleinere metallische Flugobjekte wurden mit 256 Farben äußerst plastisch gerendert, oberflächlich rotiert oder aufwendig animiert. Damit Ihr euch eine Vorstellung von dem technischen Aufwand machen könnt, hier ein kleines Beispiel: Die Animation größerer Obermotze, die aufgrund des japanischen Designs teilweise an den Mega Drive-Shooter Thunder Force erinnern, nimmt sage und schreibe 700 KByte Speicherplatz in Anspruch! Nicht minder aufregend sehen auch die äußerst farbenprächtigen Hintergründe aus, die direkt von der CD geladen werden und oftmals mehrere Parallax-Scrolling-Ebenen bieten. Auch spielerisch wird einiges geboten: 14 Waffensysteme können beispielsweise durch das Aufsammeln von Power Ups eingesetzt werden, angefangen vom Triple-Missile bis hin zum Laser-Gewitter, das sich an die Feind-Objekte quasi automatisch festklammert. Außerdem ließen sich die Engländer beim Leveldesign einiges einfallen: In einer Stage düst Ihr zum Beispiel durch ein Asteroidenfeld und habt dabei die Möglichkeit, per R-Taste die Spielebene zu wechseln, um so geschickt unter den Feindformationen abzutauchen. Abgerundet wird der Ballerspaß durch einen erstklassigen House- und Techno-Soundtrack, der auch als normale Audio-CD in den Läden erhältlich sein soll.

Ulf Schneider ■



Dank 14 Waffensystemen könnt Ihr den gerenderten Flugobjekten mächtig Saures geben.



Grafisch perfekt: Die Gegnersprites!



Bei den Hintergründen wurden über 32.000 Farben eingesetzt.



Feindformationen stürzen sich gleich im Dutzend auf euer Schiff.

Facts



Titel:	X2
Datenträger:	1 CD-ROM
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Team 17/Ocean
Release:	Herbst '96
Levels:	10
Schwierigkeitsgrad:	schwer
Besonderheiten:	Tonnenweise gerenderte Sprites, die plastischen Hintergründe werden direkt von der CD geladen, mitreißende House-Tracks, 14 Waffensysteme

First Look

Das grafisch atemberaubende X2 beweist: Weltraum-Shooter sind noch lange nicht tot! Was hier an optischen und akustischen Effekten aufgeföhren wird, ist äußerst beeindruckend; ungemün plastisch wirkende metallische Objekte, butterweiche Animationen sowie Techno- und House-Tracks mit Hit-Charakter machen diesen Shooter zu einem Erlebnis.

FATAL FURY 3

ROAD TO THE FINAL VICTORY

Fatal Fury zum vierten (?) und letzten (!) Mal: Die Gebrüder Bogard müssen sich erneut gegen neue und alte Widersacher durchsetzen, um das Ober-ekel(muskel)paket Gesse Howard endgültig in die Knie zu zwingen.

Das waren noch Zeiten, als alle Prügelspiele flach waren und Capcom mit dem Neo Geo-Hersteller SNK im Wettstreit stand. Street Fighter II vs. Samurai Shodown, Art of Fighting und Fatal Fury lautete damals - und auch heute noch - das Duell. Ein Prügelvertreter verabschiedet sich Gerüchten zufolge nun aber aus dem Geschäft, denn mit der insgesamt vierten Auflage von Fatal Fury dürfen Terry Bogard & Co. endgültig in den Ruhestand treten. Zum vermeintlichen Abschied fliegen aber noch einmal kräftig die Fäuste: Insgesamt 13 durchtrainierte Fighter stellen sich euch in den Weg, darunter auch sechs neue Aspiranten. Der Kleiderschrank Franco Bash im rustikalen Arbeiterlook gehört ebenso dazu wie der junge Nunchaku-Meister Hon Fu. Gegenüber den Vorgängern gibt es diesmal eine größere Veränderung beim Gameplay: Das Prügeln auf zwei Spielebenen wurde nicht mehr übernommen, stattdessen habt ihr neuerdings die Möglichkeit, per Knopfdruck kurzzeitig seitlich nach hinten oder nach vorne auszuweichen, so daß der Kontrahent ins Leere läuft bzw. schlägt. Eine gute Gelegen-



Jede gewonnene Runde wird mit einer Note bewertet, die von euren gezeigten Prügelleistungen abhängt.

heit, um gleich danach zum Konterangriff anzusetzen. Diese Veränderung stellt eine klare Verbesserung dar, da sich so in der Defensive mehr Möglichkeiten ergeben (einfaches Blocken oder riskanteres Ausweichen?). Gelingt es euch außerdem, den finalen Schlag von der Seite aus zu landen, fliegt der Widersacher entweder aus dem Bildschirm oder direkt in das Hintergrundlayout (mit unterschiedlicher Wirkung). Apropos „Hintergrundlayout“: Während sich die Sprites - vor allem für das von Virtua Fighter verwöhnte Auge - etwas eckig animiert bewegen, wurden bei den Hintergrundgrafiken farbenprächige Landschaften gezeichnet, die sich auch von einer Runde zur nächsten verändern.

Ulf Schneider ■



Dank seiner Nunchakus hat der junge Fernöstler Hon Fu eine enorme Reichweite.



Der mysteriöse Sokaku verdrischt seine Widersacher mit einem langen Stab und einer Portion Magie.



Die Hintergrundgrafik verändert sich innerhalb einer Stage von Runde zu Runde (erst Tag, dann Nacht).

Facts



Titel: Fatal Fury 3 -Road to the Final Victory
Genre: Beat 'em Up
Hersteller: SNK
Release: tba.
Levels: 13 Kämpfer
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Besonderheiten: Neo Geo-Konvertierung

First Look

Typischer SNK-Klopfer mit interessanten Charakteren, gewohnt guter Spielbarkeit und farbenprächigem Hintergrundlayout. Zusätzlicher Prügel Spaß bringt die neuartige seitliche Fluchtmöglichkeit mit anschließender Konterattacke.

BUBBLE BOBBLE & RAINBOW ISLAND

Zwei echte Klassiker der Spielegeschichte erleben dank Acclaim ihre verdiente Rückkehr in das 32 Bit-Zeitalter! Wir wetzten mit den blasenspuckenden Drachen durch die Plattform-Levels!

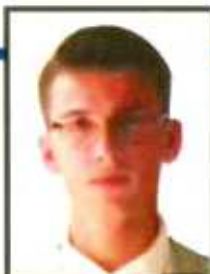
Seit zehn Jahre haben die beiden putzigen Drachen von Taito mittlerweile auf dem Buckel, in Sachen Spielspaß sind sie so manchem Renderhelden jedoch immer noch einen Blasendurchmesser voraus, wovon man sich anhand der aktuellen Bubble Bobble-Neuaufgabe von Acclaim überzeugen kann. Das Spielprinzip des Urahn Bubble Bobble kann Ähnlichkeiten mit Mario Bros nicht verleugnen. In simpel aufgebauten Plattform-Levels, die jeweils genau einen Bildschirm groß sind, besteht die Aufgabe des Spielers darin, herumwuselnde Feinde mit einer Blase zu bespucken, woraufhin diese für kurze Zeit durch die Luft schweben und so von den beiden Drachen geschnappt werden können.



In Rainbow Island wandert man über schnell vergängliche Regenbögen.

Word Up

Zugegeben, Technik, Grafik und Sound sind alles andere als zeitgemäß, der ungebrochene Charme von Bubble und Bobble und das simple, aber gelungene Gameplay machen jedoch heute noch eine Menge Spaß. Nostalgiker müssen zugreifen!



Hans Ippisch ■



Rainbow Island Enhanced erreicht optisch immerhin schon 16 Bit-Niveau.

Je mehr Schätze man erbeutet, umso größer wird der Score. Grafisch opulenter geht es in Rainbow Island zu. Hier muß man seinen kindlichen Helden an die Spitze des vertikal scrollenden Levels bugsieren, wozu man sich per Regenbögen Treppen bauen kann. Diese Regenbögen, die leider nach wenigen Sekunden zerbröseln, lassen sich als Waffe gegen die zahlreichen Gegner-Sprites einsetzen. Die Krönung sind große Schatzkisten am Ende des Levels, die zahlreiche Süßigkeiten ausspucken. Die erweiterte Version von Rainbow Island erreicht optisch dank parallax scrollender Hintergründe und gerenderter Sprites immerhin schon 16 Bit-Niveau.



1986 sorgte Bubble Bobble in den Spielhallen noch für Aufsehen!

Check Up



Titel:	Bubble Bobble
Genre:	Arcade
Hersteller:	Acclaim
Tel.:	0211-5233222
Release:	September
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1-2
Levels:	unzählige
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	3 Spiele in einem! Echte Klassiker!

Grafik 38%

Die Grafikqualität reicht von 'Schauderhaft!' (Bubble Bobble) bis 'Nett!' (Rainbow Island Enhanced), was dem Spielspaß aber nicht schadet.

Sound 48%

Echte Düdelmusik, wie man sie vom 3 Kanal-SID-Soundchip des C64 pausenlos zu hören bekam.

Gesamt 77%

Das unverwüsthliche Spielprinzip kann insbesondere im 2-Spieler-Modus überzeugen, 3D-Fetischisten sollten ihr Geld aber besser woanders anlegen. Übrigens, Uridium-Erfinder Andrew Braybrook schuf die Umsetzung!



Im Replay-Modus steht euch eine einstellbare Kamera-Ansicht zur Verfügung, so daß ihr die herrliche Polygon-Grafik in aller Ruhe einmal aus der Nähe betrachten könnt.

Da Electronic Arts ihre 1991 erstmals erschienene Eishockey-Referenz NHL Hockey Jahr für Jahr verbesserte, galt diese Sport-Bastion als nahezu unbezwingbar. Doch klammheimlich startete Virgin dieses Jahr mit geballter 32-Bit-Power einen vielversprechenden Angriff auf den Referenzthron - Eroberung geglückt?



NHL POWERPLAY '96

Um die Veröffentlichung dieser Eishockey-Simulation gab es lange Zeit ein Verwirrspiel. Ursprünglich für den Sommer angekündigt, hieß es plötzlich, daß aufgrund der Verzögerung gleich eine Nachfolger-Version auf den Markt kommen soll. Letztendlich entschied man sich aber doch noch dafür, die 96er-Version auf den Markt zu werfen und den Nachfolger wahrscheinlich gegen Ende des Jahres nachzuschieben - eine weise Entscheidung, denn so kommen wir früher in den Genuß

dieser brillanten Simulation, die keine Sportler-Wünsche offen läßt.

Alles drin, alles dran

Im Hauptmenü habt ihr mal wieder die Qual der Wahl: Entweder bestreitet ihr mit einem NHL-Team (Original-Namen!) eine komplette Saison bzw. steigt sofort in die spannenden Play Off-Finalrunden ein oder ihr absolviert mit einer Nationalmannschaft ein fiktives Turnier, wo ihr euch in zwei Achter-Gruppen gegen die Konkurrenz

durchsetzen müßt. Wer hingegen eine schnelle Partie gegen Mensch oder Maschine austragen möchte, wird mit der Quick-Option ohne größere Options-Wühlerei zum Stadion gebracht. Vor dem ersten Face Off solltet ihr aber auf jeden Fall kurz den Trainerjob übernehmen und der Mannschaft durch die Coach-Option eine Taktik mit auf das Eis geben. Insgesamt stehen zwölf unterschiedliche Offensiv- und Defensiv-Spielstrategien zur Auswahl, deren Vor- und Nachteile löblicherweise gleich auf dem Screen erläutert wer-

den. Wenn Ihr euch etwas Zeit nehmt, dürft Ihr auch eure eigenen Blöcke zusammenstellen und sie durch die R-Taste manuell einwechseln lassen (durch die Auto-Funktion übernimmt der Computer diese Rolle). Ein reibungsloser Wechsel der Blöcke ist übrigens enorm wichtig, da die Kräfte

der Spieler, wie in der Wirklichkeit, sehr schnell erlahmen, so daß die Torschüsse mit einer Leichtigkeit vom Torwart gefangen werden können. Apropos „Torschuß“: Neben den Standard-Aktionsmöglichkeiten Passen, Schlagschuß und Bodycheck gibt es für Profis noch einige besondere Techniken, wie beispielsweise das coole Ablegen des Pucks auf einen Mitspieler oder das Rückwärts-Skaten, um in der Defensive nicht kopflos zu agieren.

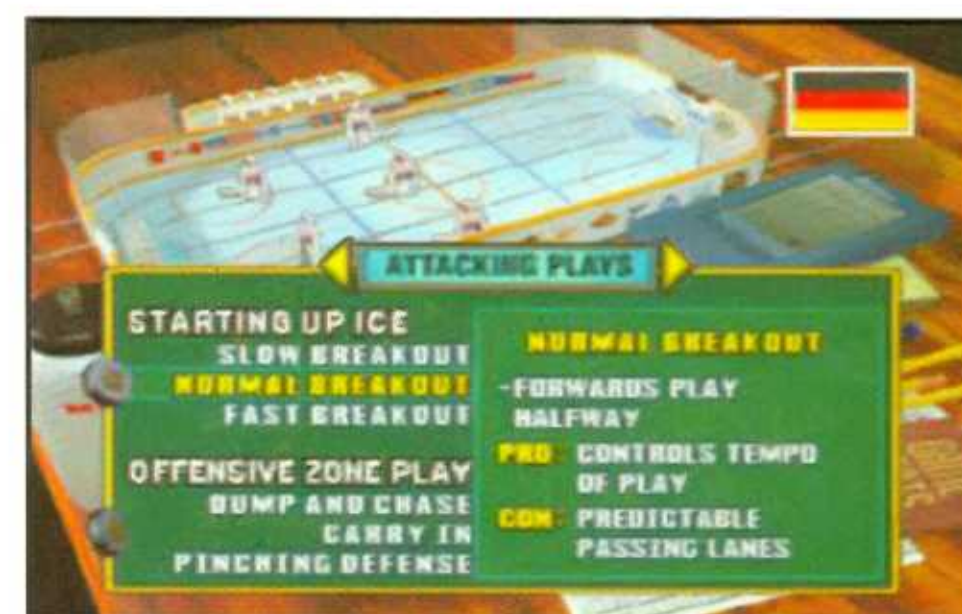
Intelligente Mitspieler

Tore erzielt man bei Virgins Erstlingswerk nur schwerlich, was zum einen an den starken Schlußmännern, zum anderen an den stark aufspielenden Computer-Teams liegt. Alle vom CPU kontrollierten Puckjäger agieren nämlich intelligent, sprich, sie laufen nicht ständig ins Abseits, formieren sich in der Defensive klug um das eigene Tor und attackieren frühzeitig den puckführenden Spieler. Außerdem bieten sie sich klug für einen schnellen One-Timer an, bei dem der angespielte Mitspieler sofort abzieht. Ein sehr proba-

Aufgrund der starken Schlußmänner sind Gewaltschüsse in den Winkel sowie schnelle One-Timers die besten Mittel, um Tore zu erzielen (links).



Im Angriffsdrittel wird das Geschehen stets aus einer versetzten Vogel-Perspektive dargestellt... während ihr im mittleren Drittel durch eine tiefere Einstellung optimal einen Angriff aufbauen könnt.



Beim Welt-Turnier treten insgesamt 16 Nationalteams in zwei Gruppen gegeneinander an. Die Namen sind leider fiktiv (oben). In der Coach-Option könnt ihr die Spielstrategie festlegen (unten).

tes Mittel, um die reaktionsschnellen Torhüter zu überlisten. Solche Aktionen dürft Ihr euch anschließend natürlich auch in der Wiederholung noch einmal ansehen.

Ulf Schneider ■

Word Up



Es ist schon fast erschreckend, wie perfekt Virgins Eishockey-Debüt gelungen ist. Schnelle „One Timers“, satte Schlenzer oder trickreiche Doppelpässe, das Gameplay ist so variabel wie optimal spielbar. Neben der konkurrenzlos guten Polygon-Grafik fallen zudem die intelligenten CPU-Mitspieler auf, die sich immer klug anbieten oder euch als Gegenspieler das Leben schwermachen, denn der Schwierigkeitsgrad ist, auch bedingt durch das hohe Maß an Realismus, gepfeffert, was sich aber nur positiv auf die Dauermotivation auswirkt.

Check Up



Titel:	NHL Powerplay '96
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Virgin
Tel.:	040-391113
Release:	Oktober
Preis:	ca. DM 119,95
Spieler:	1-6
Levels:	16 Nationalteams + NHL Liga
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Hängt vom gewählten Team ab
Besonderheiten:	Multitap

Grafik 85%

Für ein Sportspiel eine geradezu verschwenderisch aufwendige Polygon-Grafik, hoher Detailreichtum auch beim Stadion und der Zuschauerkulisse

Sound 73%

Realistisch, aber ungewohnt: Bei Auswärtstoren bleiben die Zuschauer stumm, insgesamt etwas verhaltene Gröl- und Johl-Kulisse, sparsame Kommentare des Reporters.

Gesamt 90%

Hier stimmt einfach alles: Spielbarkeit, Technik und Dauermotivation - Virgin stößt EA vom Eishockey-Referenzthron!

WORLD WIDE

Electronic Arts stehen schwere Zeiten bevor! Die gewohnte Sportspiele-Dominanz aus dem 16 Bit-Bereich gehört nämlich endgültig der Vergangenheit an. Virgin besetzt mit NHL Powerplay den Eishockey-Thron, und Sega sichert sich mit dem fantastischen World Wide Soccer '97 den Titel 'Fußball-Referenz'!



Das Elfmeterschießen ist fast so spannend wie in der Realität.



Diese Perspektive und Zoom-Stufe hat sich als am spielbarsten erwiesen.

Können 1 Million verkaufte Einheiten lügen? So viel wurden nämlich von Victory Goal '96, der japanischen Version dieses Spiels, in Fernost schon abgesetzt. Selbst Virtua Fighter 2 und Sega Rally verdrängte es von der Spitze der Lesercharts aller Magazine. Wer das Spiel einmal live erlebt hat, versteht auch, warum dieses Spiel im Gegensatz zu seinem wenig beeindruckenden Vorgänger für dermaßen viel Furore sorgt!

Was bietet die Euro-Version?

Die japanische J-League mit ihren Original-Teams wurde in der europäischen Version durch 48 National-Teams ersetzt. Leider sind die Aufstellungen nicht originalgetreu, sondern glänzen mit fiktiven Namen. Im deutschen Tor steht zum Beispiel ein völlig unbekannter Keeper namens Ippisch, während ein gewisser Oppermann die Abwehr organisiert. Glücklicherweise kann man jedoch die Spieler problemlos editieren, ihre jeweils fünf Fertigkeiten wunschgemäß ausbalancieren und sich so die echte National-Mannschaft mit Scholl, Sammer & Co. auf das interne Back Up-Memory (oder die Memory Cartridge!) brennen. An die Implementierung der Bundesliga dachte man unerfreulicherweise auch nicht, weshalb man FIFA Soccer '96 hier einen Vorteil zugestehen muß. Die fünf verschiedenen Spielmodi sollten den Groll etwas mildern. Im Exhibition-Modus absolviert man ein einziges Spiel, in der World League darf man eine ganze Saison mit 16 frei wählbaren Mannschaften bestreiten, im World Wide Cup kämpft man um die Weltmeisterschaft, und im Cup-Tournament dürfen bis zu sechzehn per Computerchip oder Menschenhand kontrollierte Teams um den Pokal spielen. Das obligatorische Elfmeterschießen wartet als fünfte und letzte Spielvariante. Das Optionsmenü und der Spielereditor komplettieren das Hauptmenü.

Anstoß!

Um keine Langeweile aufkommen zu lassen, integrierte man drei verschiedene

SOCCER '97



Im Replay kann man die Position der Kamera fast beliebig verändern.

Stadien, Spiele bei Tag und Nacht und zwei unterschiedliche Witterungen in das Game. Für ein Freundschaftsspiel darf man diese Komponenten einzeln wählen, während in den anderen Spielmodi die Wahl automatisch vorgenom-

World Wide Soccer '97 ist mit Abstand das beste Fußballspiel, das derzeit verfügbar ist. Geniale Grafik und phantastisches Gameplay begeistern restlos.

men wird. Der recht unterhaltsame englische Kommentar kann ebenso wie die Übersichtskarte jederzeit abgeschaltet werden. Drei Kamerawinkel (von schräg

links, von vorne, von schräg rechts und von der Seite) und drei Zoom-Stufen (Close Up, Normal und Long Shot) lassen sowohl Grafikfetischisten als auch Übersichtsfanatiker zu ihrem Recht kommen. Beim Close Up-Zoom kommen die genialen Grafiken natürlich am besten zur Geltung, während sich die Einstellung Normal-Zoom und 'Schräg-Rechts'-Perspektive als am spielbarsten erwiesen hat. Sieben verschiedene Taktiken (Offensiv bis Konterangriff), 12 verschiedene Spielsysteme (3-3-4 bis 4-3-3) und zwei verschiedene Verteidigungsarten erfreuen das Herz des Fußball-Strategen, der stumpfsinniges Kick & Rush-Gameplay verabscheut. Die unglaublich vielfältigen Fertigkeiten der Spieler und ihre realistischen Verhaltensweisen auf

dem Platz machen World Wide Soccer '97 zum bislang realistischsten Fußball-Game. Daß man jederzeit ein- und auswechseln kann, ist da nur selbstverständlich. Auffällig faul herumstehende Spieler kann man übrigens per Coaching wieder auf Trab bringen, und auf Wunsch kann man dem Computer die Wahl des aktiven Spielers automatisch vornehmen lassen. Daß bis zu vier Spieler gleichzeitig teilnehmen dürfen, setzt diesem Game die Fußball-Krone auf!

Hans Ippisch ■

Word Up



Keine Frage, World Wide Soccer '97 ist das mit Abstand beste Fußballspiel, das es gibt. Grafik, Sound und Gameplay schlagen die Konkurrenz um Längen, und wer denkt, FIFA Soccer '96 hätte die geringste Chance gegen dieses Meisterwerk, liegt falsch. Dieses Spiel gehört in jede Saturn-Bibliothek!

Check Up



Titel:	World Wide Soccer '97
Genre:	Fußballspiel
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Juni/Juli
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1-4 (-16)
Levels:	5 Modi
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	fair
Besonderheiten:	Englischer Kommentar, Editiermöglichkeiten

Grafik 93%

So schön animierte Spieler und realistische Effekte konnte noch kein Fußballspiel bieten. Der Replay-Modus hat einen Extra-Preis verdient.

Sound 86%

Erstklassiger Stadionsound, jedoch leider nur englische Kommentare.

Gesamt 90%

Phantastisch! World Wide Soccer '97 platziert sich in der ersten Garde der Saturn-Spiele direkt neben Sega Rally, Nights und Virtua Fighter 2! Unbedingt



48 Mannschaften aus acht Gebieten der Erde stehen zur Wahl.



Per Editor kann man die Namen und Fähigkeiten der Spieler ändern.

OLYMPIC SOCCER

Können 6-Spieler-Modus, deutsche Kommentierung durch Johannes B. Kerner und echte 3D-Spieler das erste Saturn-Fußball-Game von U.S.Gold auf den Referenzthron hieven?

Wieso das offizielle Fußballspiel zur Olympiade erst sieben Wochen nach Beendigung des letzten Wettkampfs erscheint und man auf die Multidisziplinen-Variante noch länger warten muß, verstehe, wer will; schließlich stehen die Termine schon seit etwa drei Jahren fest. Immerhin trudelte die Saturn-Version ohne Vorankündigung pünktlich zum Saison-Start der Bundesliga ein und eroberte dadurch zumindest vorübergehend den Referenzthron, trotz eines nicht gerade reichhaltigen Optionsmenüs. Es stehen eben mal Arcade, Olympia, Liga und Testspiel zur Auswahl, während die Spiele mit den fiktiven Nationalspielern aller relevanten Länder abgehalten werden. Per Mehrspieler-Adapter dürfen sich an der Saturn-Version immerhin vier gleichzeitig Spieler beteiligen, Spielstände werden im internen Memory gespeichert. Die Grafik schreckt durch die schlichten,



Das actionreiche Gameplay ist überzeugend gelungen.

aber gut animierten Spieler und das leicht ruckelige Scrolling zunächst etwas ab, aber das wirklich gelungene Gameplay überzeugt mit tollen Finten und erstaunlichen Kombinationsmöglichkeiten. Der leicht krächzende Kommentar von ran-Moderator Johannes Baptist Kerner ist erfreulich abwechslungsreich und paßt durchaus zum Spiel. Die sekundenlange Pause zwischen dem Erscheinen und Verschwinden des Optionsmenüs ist übrigens etwas gewöhnungsbedürftig.

Hans Ippisch ■



Der Torwart legt ab und zu sehr sehenswerte Paraden hin.



Die Replay-Option ist vorbildlich gelungen.



Zahlreiche Perspektiven stehen zur Auswahl, sogar eine Vogelansicht.

Word Up

Sieht man von der etwas mageren und ruckeligen Grafik ab, entpuppt sich Olympic Soccer als spielerisch gelungene und gut durchdachtes Fußball-Game, das Konkurrenz wie FIFA Soccer und Striker '96 durchaus in Schach halten kann. Ich empfehle ein Probespielchen!



Bis auf die Spieler ist die Grafik hervorragend gelungen.

Check Up



Titel:	Olympic Soccer
Genre:	Fußballspiel
Hersteller:	U.S.Gold
Tel.:	—
Release:	August
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1-4
Levels:	4 Modi
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	deutsche Kommentierung

Grafik 69%

Schöner Rasen, schlichte Spieler, ruckeliges Scrolling.

Sound 86%

Der Glanzpunkt des Spiels: Hervorragender deutscher Kommentar, guter Stadionsound, fetzige Techno-Tracks in den Menüs.

Gesamt 78%

Olympic Soccer ist eines der Spiele, deren wahren Wert man erst nach ausgiebigem Testspiel erkennt, denn dann merkt man, daß echte Fußball-Fanatiker an der Entwicklung beteiligt waren.

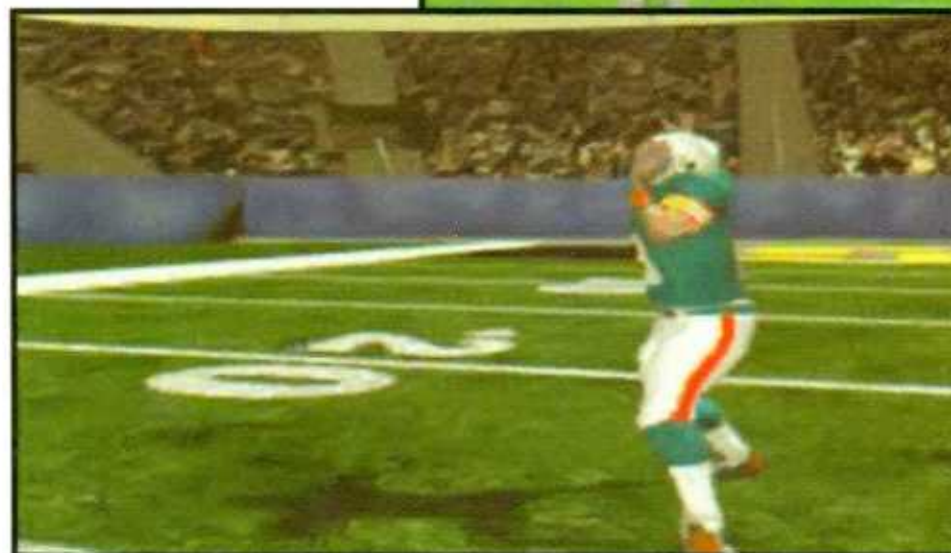
NFL QUARTERBACK CLUB '97

Zum zweiten Mal geben sich die weltbesten Quarterbacks der NFL bei Acclaims American Football-Simulation ein Stelldichein - reicht es diesmal, um John Madden in die Schranken zu weisen?



Wie man welchen Receiver steuert, wird auf der Spiel-Skizze angezeigt.

Acclaim liefert Sportspiele im Fließbandtempo ab: Gerade einmal acht Monate nach dem Saturn-Debüt schickt sich bereits der Nachfolger an, noch ein höheres Rating zu ergattern. Wie zu erwarten, wurde vor allem im quantitativen Bereich geklotzt. So gibt es im Strategie-Teil noch mehr (unzählige) Spielzüge, die Ihr vor dem Snap mittels vier Schaufenster anklicken und selber zusammenstellen könnt. Auch an der Steuerung wurde gefeilt: In der Offensive und Defensive stehen euch bis zu acht (!) verschiede-



Halbe Bildschirmgröße, doppelter Augenschmaus - das CG-Intro bietet rasante Spielszenen.

ne Aktionsmöglichkeiten zur Auswahl, durch die besonders das Run-Spiel noch attraktiver gestaltet werden soll. Diesmal habt Ihr nämlich die zusätzliche Möglichkeit, die Abwehrspieler durch einen flinken Sidestep elegant auszuweichen oder ein Tackling durch einen ausgestreckten Arm abzuwehren. Mit ein bißchen Übung und Timing sind dadurch Soli über den gesamten Platz möglich. Ergänzt wird die Innovation durch neue Perspektiven und eine Vielzahl an Übungsszenarien im Simulationsmodus. Übrigens: Laut Acclaim wird man bei der 98er Version das alte Konzept völlig über den Haufen werfen und etwas gänzlich Neues entwerfen - wir sind gespannt.

Ulf Schneider ■



Es stehen Euch geradezu unüberschaubar viele Spielzüge zur Auswahl, die sich aus der Aufstellung, dem Laufbereich der Receiver und der Taktik zusammensetzen.

Word Up



Abgesehen von ein paar zusätzlichen Optionen, Spielzügen und neuen Aktionsmöglichkeiten beim Run-Spiel gibt es keine Steigerungen gegenüber dem Original. Nach wie vor pfeift der Schiri allzu schnell ein Pass Interference, und bei der Grafik hätte man sich wirklich mehr Mühe machen können. Ärgerlich ist zudem, daß beim CPU-Team der ballführende Spieler nicht markiert wird. Mein Tip daher: In der Defensive die Computerspieler agieren lassen. Gesamturteil: gut.



Die Vogelperspektive bietet erfahrungsgemäß die beste Übersicht, sieht dafür aber äußerst unattraktiv aus.



Die Sprites wurden zwar authentisch animiert, wirken aber beim Zoom pixelig und farbarm.

Check Up



Titel:	NFL Quarterback Club '97
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Acclaim
Tel.:	0211-5233222
Release:	September
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-12
Levels:	Alle NFL Teams
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Anfänger - Profi
Besonderheiten:	Unterstützt zwei Multitaps

Grafik 63%

Schlechter als beim Vorgänger: Die Sportler-Sprites wirken farblos und selbst mit Wohlwollen viel zu pixelig, die Animationen sind dafür aber gelungen.

Sound 61%

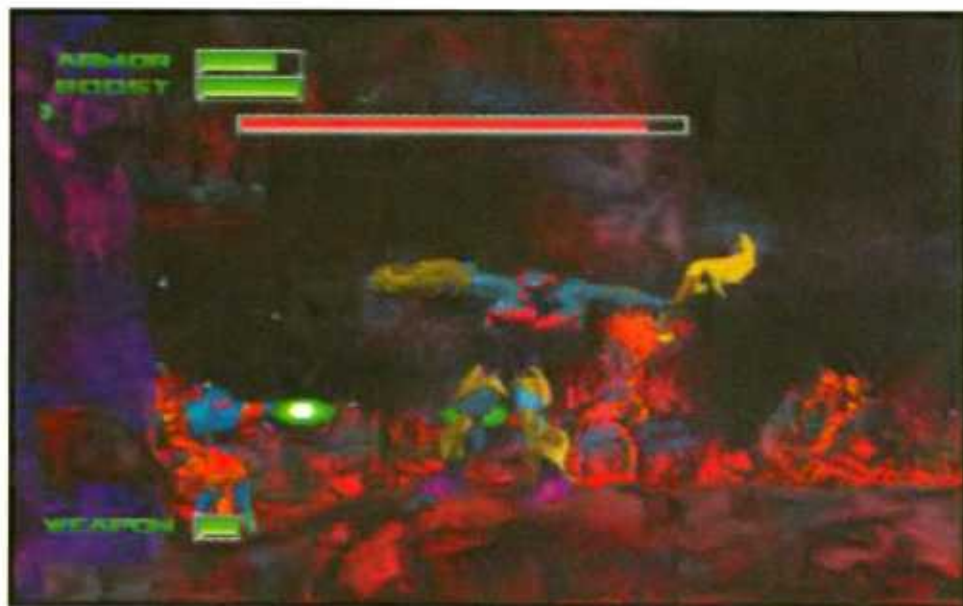
Die Zuschauerkulisse hält sich äußerst vornehm zurück und macht nur durch gelegentliche Shuffles auf sich aufmerksam; wenig Soundeffekte.

Gesamt 75%

Einfach zu erlernende Simulation der Sportart mit interessanten Optionen, der noch etwas Feinschliff fehlt.

IRON MAN

Ein schlagkräftiges Marvel-Duo aus den 60er Jahren wirbelt nun grafisch aufgepeppt mit viel gerenderter Grafik und geballter Laserpower auf dem Saturn herum.



Showdown in einer Lavagrube: Dieser Obermotz schwingt mit frecher Leichtigkeit seine Riesenkeule auf Euren Schädel.

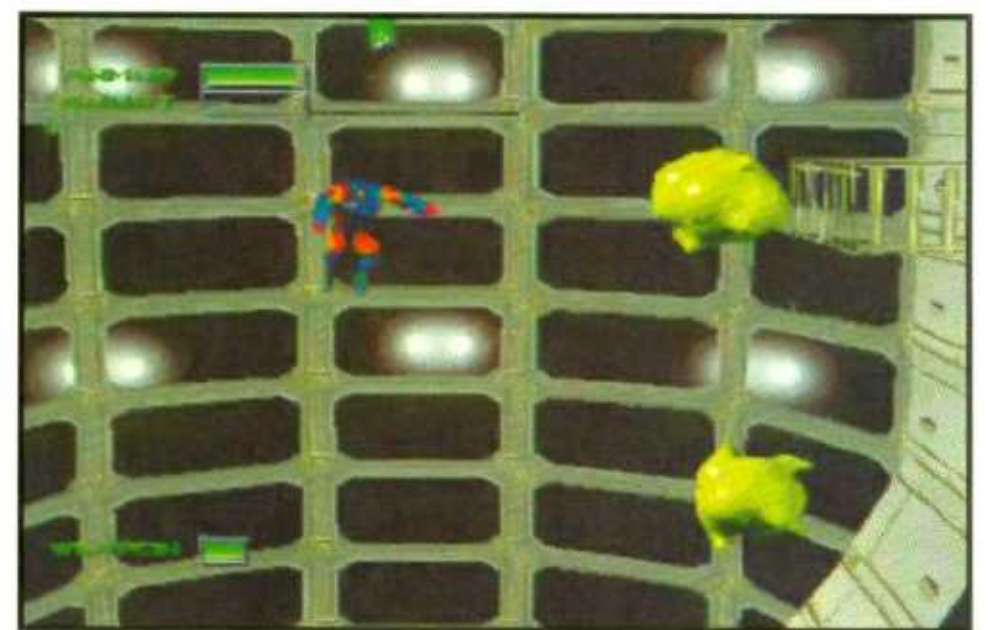
Bei Marvel-Produkten geht es im Prinzip immer um das gleiche Thema: Wieder einmal bedrohen außerirdische Horden unseren geliebten Erdball...Bla, Bla, Bla. Daher gleich zum Wesentlichen: Um das Unheil abzuwenden, stehen Euch freundlicherweise die beiden Superhelden Iron Man und X-O Manowar zur Verfügung, die alleine oder zu zweit durch die futuristischen Szenarien ziehen dürfen. Jeder Marvel-Held hat seine Vor- und Nachteile: So ist Iron Man sicherlich etwas schwächer auf der Brust als sein Kollege, kann dafür aber durch einfaches Hinhocken den meisten Schüssen ausweichen. Spielerisch wird geradlinige Jump & Shoot-Kost geboten, wobei Euch ein geradezu un-

übersichtliches Repertoire an Aktionsmöglichkeiten zur Auswahl steht. Neben den Standardbewegungen Laufen, Springen und Ballern könnt Ihr Euch auch per Jet Pack durch die Lüfte begeben, bis der Sprite ausgeht, oder Items aufsammeln und anschließend als Wurfgeschöß mißbrauchen. Durch Joypad-Kombinationen sind außerdem noch Special Moves möglich. Beispielsweise könnt Ihr durch die Kombination Oben, Oben + Schuß eine Feuersalve in den Hintergrund ballern, um so den von hinten heranstürmenden Feinden zuvorzukommen.

Ulf Schneider ■

Word Up

Eine Menge Spielelemente wurden hier auf das CD-ROM gebannt: Shoot 'em Up-Runden, ausbaufähige Waffensysteme, kleinere Rätsel-Einlagen und eine Vielzahl an Aktionsmöglichkeiten. All diese Features können aber nicht über kleinere Mängel beim Gameplay hinwegtäuschen. So wirkt die Steuerung etwas überladen und das Leveldesign nicht sonderlich ausgereift, mitunter sogar etwas unfair. Aufgrund des Abwechslungsreichtums und des relativ großen Umfangs insgesamt dennoch empfehlenswert.



Dank eines Jet Packs werdet Ihr sogar durch die Lüfte getragen, allerdings nur so lange, wie die sich immer wieder regenerierende Energie ausreicht (oben). Hin und wieder werden auch reinrassige Shoot 'em Up-Stages eingestreut, die allerdings recht eintönig gestaltet sind (links).

Check Up



Titel:	Iron Man
Genre:	Jump & Shoot
Hersteller:	Realtime/Acclaim
Tel.:	0211-5233222
Release:	September
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-2
Levels:	8
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	schwer
Besonderheiten:	Paßwortsystem, zwei Spieler gleichzeitig

Grafik 68%

Licht und Schatten: Teilweise plastisch wirkende Render-Sprites, insgesamt jedoch zu wenig Farbenpracht und Grobpixeligkeit beim Heranzoomen.

Sound 70%

Harte Gitarrenriffs und satte Heavy Metal-Klänge peitschen Euch durch die Levels, den Explosions- und Schußgeräuschen fehlt hingegen etwas Biß.

Gesamt 70%

Abwechslungsreicher Actiontitel mit hohem Schwierigkeitsgrad und etwas zäher Spielbarkeit.



“

Diesen Monat starten wir die Komplettlösung des besten RPG, das bisher für den Saturn erschienen ist, nämlich *Shining Wisdom*. Dieses Spiel ist in jeder Beziehung verdammt groß und benötigt mit Sicherheit mehrere Ausgaben, um es detailliert zu beschreiben. Außerdem findet Ihr die ersten Folgen von *Nights*. Die brillanten Grafiken, die Mega-Sounds und das aufregende Gameplay machen dieses Spiel zu einem wahren Leckerbissen. Weiterhin entdeckt Ihr alle Geheimnisse von *Athlete Kings* und könnt die Charaktere in *Guardian Heroes* ausprobieren. Wir rasen durch das fabelhafte *Need for Speed*, und wenn das noch nicht genug ist, findet Ihr als weiteren Leckerbissen noch *Worms* für den Mega Drive. Wie haben wir das gemacht!? Bis bald!”

”

SEGA Magazin Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 10/96

KOMPLETTLÖSUNG

322 Worms

324 CODES

325 Helpline

328 CHART-TIPS

329 ACTION REPLAY

330 LESER-TIPS

SATURN TIPS

345 Athlete Kings
331 Guardian Heroes
349 Need for Speed
342 Nights
336 Shining Wisdom

224 TIPS & TRICKS ABC

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine SEGA Magazin-Tips bestellen:

___ St. HELP-Sammelordner „SEGA Magazin“ je 10,- 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

◀ ZUM SAMMELN!



- für deine Power-Tips aus dem SEGA Magazin
- für die wichtigsten 384 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

WORMS

Ernsthafte Strategien, kombiniert mit unbeschwertem Spaß, machen dieses Spiel zu einem echten Gewinner und endlich, nach langem Warten, gibt es das auch für den Mega Drive. Die Basis des Games bilden Vier Wurm-Teams, von denen zwei auf einem großangelegten Schlachtfeld stationiert sind. Diese Schlachtfelder, große Waffenarsenale und Multiplayer-Funktionen sorgen dafür, daß Ihr nie das gleiche Spiel zweimal spielt. Somit bietet sich Euch immer wieder eine neue Herausforderung.

WAFFEN



AIRSTRIKE



Diese tödliche Waffe ist am effektivsten, wenn sich feindliche Würmer zusammengerottet haben. Ein einziger Treffer kann alle auslöschen. Benutze diese Waffe klug, sie ist mengenmäßig begrenzt.

Damit kannst Du die Landschaft verändern.

Du kannst Dir entweder den Weg durch die Bäume oder durch andere Hindernisse brennen, um dem Gegner schneller gegenüberzustehen.



BLOWTORCH

BANANA BOMBS



Damit Du mit dieser Waffe die größtmögliche Zerstörungskraft erreichst, mußt Du auf den Mittelpunkt einer feindlichen Gruppe zielen. Am Anfang steht diese Waffe jedoch noch nicht zur Verfügung. Du findest sie später auf Deinem Weg in den Waffenkisten.

Um diese hier korrekt anwenden zu können, mußt Du lernen, wie man mit dem Distanzmeter und dem Windmesser umgeht. Der Wind hat großen Einfluß auf die Bazooka-Shells; dies kann jedoch ein Vorteil für Dich sein. Wenn sich z. B. ein Feind unter einem Vorsprung versteckt, kann die günstige Windrichtung nämlich Deine Waffe unter den Überhang tragen.



BAZOOKA

DYNAMITE



Diese Waffe benötigst Du, wenn der Feind in unmittelbarer Nähe ist. Sie wird nicht geworfen, sondern lediglich fallengelassen. Du hast danach fünf Sekunden Zeit, Dich vor der Explosion in Sicherheit zu bringen.

Das Ziel dieser Schläge ist es, den Feind zurückfliegen zu lassen, hoffentlich aus dem Bildschirm oder ins Wasser oder auch auf eine Mine. Wenn Dein Ziel weniger als 30 Punkte hat, hast Du den Feind unter Garantie gekillt.



DRAGON BALL

CLUSTER BOMB



Diese Waffe explodiert und zerspringt in viele einzelne Bomben, die sich in der Landschaft verteilen. Verwende sie gegen feindliche Würmer, die sich in den Löchern verstecken.

Ähnlich dem Dragon Punch kann dies gegen einen Feind mit weniger als 30 Punkten eingesetzt werden, z. B. einem Feind in Ufernähe oder in kurzer Distanz zum Rand des Bildschirms.



FIRE PUNCH

GRENADES



Es gibt auch Waffen, die vom Wind nicht beeinflußt werden, diese hier zum Beispiel. Verwende sie, um Dein Ziel einzuschätzen, bevor Du die stärkeren Banana- und Cluster-Bomben einsetzt, die ebenfalls windunabhängig sind. So verschwendest Du keine Waffen.

Sehr hilfreich, wenn es darum geht, eine Gegend zu säubern, Würmer auf der anderen Seite von Hindernissen zu sprengen oder Munitionskisten zu entleeren. Du solltest einen Teamgefährten nur opfern, wenn er gleich zwei oder mehr feindliche Würmer zerstören kann.



KAMIKAZE

MINIGUN



Das hier findest Du nur in den Munitionskisten, jedoch hat es mehr Power als die Uzi. Völlig unabhängig vom Wind, tötet diese Waffe auch die Gegner in den Ecken.

Benutze diese Waffe, um Tunnel zu durchdringen und um Vorsprünge zu durchschneiden, um auf die Plattformen darunter zu gelangen. Sie ist ebenfalls perfekt, wenn Du kleine Bunker graben willst, um Deinen Truppen größtmöglichen Schutz zu gewähren.



PNEUMATIC DRILL

SHEEP



Wenn Du die Waffenkisten durchsuchst, findest Du auch diese Waffe. Bringe den Träger in Position, so daß das Sheep nach dem Abschuß den Feind trifft.

Die zwei Tonnen ermöglichen es Dir, zwei effektive Angriffe auszuführen. Mit dem ersten schießt Du einen Wurm herunter, der sich auf einem Vorsprung über Dir befindet. Mit dem zweiten erledigst Du den so nun geschwächten Feind entgültig.

TELEPORT



Mit dieser Waffe kannst Du Barrieren sprengen und die sich auf der anderen Seite versteckenden Feinde angreifen. Hast Du einen Wurm gefangen, bohre ihn mit der Uzi in Grund und Boden und verteile ihn in der Landschaft.



SHOTGUN



UZI

EXTRA WAFFEN

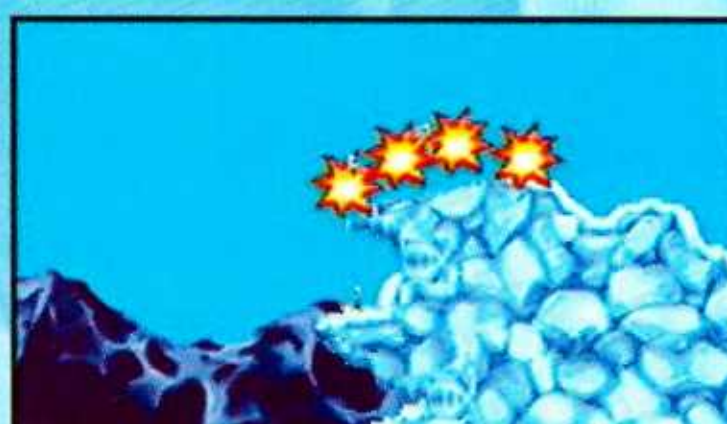
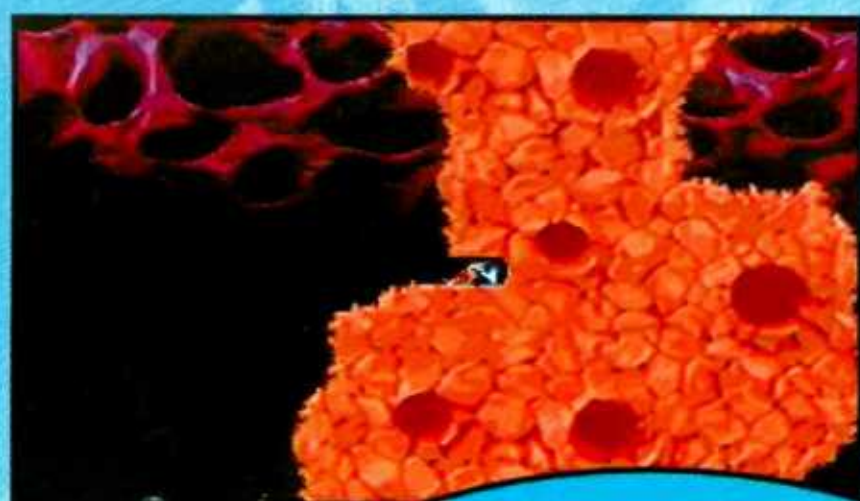
Wird verwendet, um einen feindlichen Wurm ins Wasser, vom Bildschirm oder auf eine Mine zu schießen. Du mußt Dich davon überzeugen, daß der Feind auch ganz bestimmt futsch ist, weil Deinem Wurm sonst das gleiche Schicksal widerfährt.

PROD

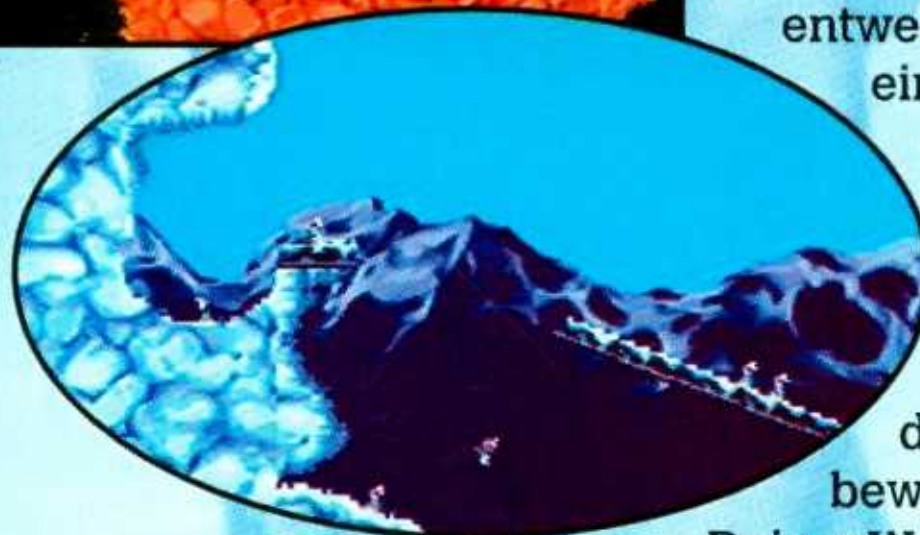
MINES

Mit den Minen kannst Du strategisch wichtige Tunnels bewachen, oder Du kannst sie dort platzieren, wo Du glaubst, daß ein feindlicher Wurm landen wird. Aber Vorsicht: Setze sie möglichst sparsam ein, sie können Dir nämlich ebenso gefährlich werden, wenn Du drauftrittst.

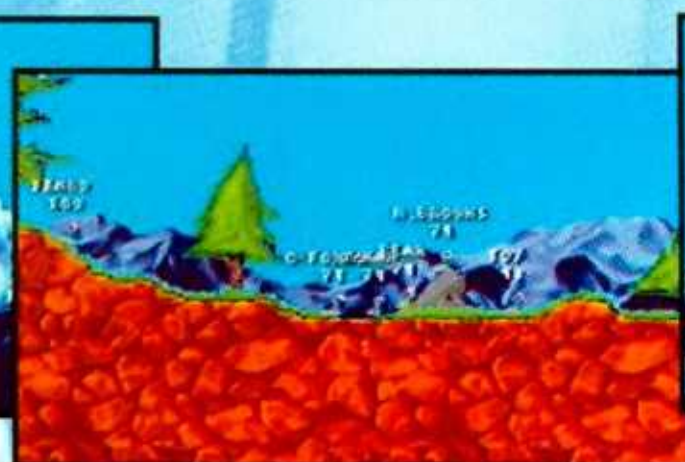
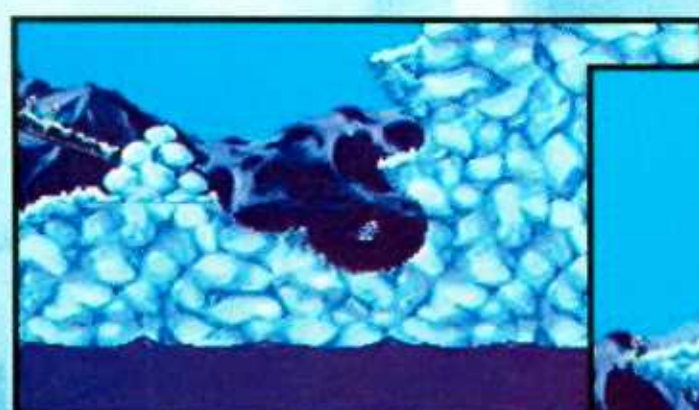
STRATEGIEN



Befindest Du Dich auf einem Vorsprung (neben dem Wasser oder am Rand des Bildschirms) oberhalb eines feindlichen Wurms, setze den Bohrer oder den Blowtorch ein, um Dich durchzubohren und auf dem Kopf des Wurmes zu landen. Damit hast Du Dein Opfer entweder vom Bildschirm oder ins Wasser geschleudert. Falls Du eine Rakete abschießt, stelle Dich nicht zu nahe an den Gegner, sonst verliert auch Dein eigener Wurm wertvolle Punkte. Am besten lernst Du die Reihenfolge der Kampf-bewegungen Deiner Würmer



auswendig. Dies ist besonders hilfreich, wenn Deine Kampfreihen vom Feind ausgedünnt werden. Du weißt dann nämlich genau, wann Du Dich dem Gegner nähern kannst, um den ersten Schlag auszuführen. Schieße Minen mit der Shotgun ab, die fliegen nämlich zuerst in die Luft, bevor sie explodieren. Auf diese Weise kannst Du auch schwer erreichbare Würmer killen. Deine schwächsten Würmer sollten Kamikaze-Taktiken anwenden. Wirf Granaten in Richtung der feindlichen Gegner, die auf schmalen Vorsprüngen stehen. Grabe ein Loch und verstecke einen Deiner Würmer darin. Auf diese Weise ist er quasi unverwundbar (außer natürlich bei Angriffen aus der Luft). Wenn Du den Wurm einsetzen willst, teleportiere ihn aus dem Loch mitten ins Spielgeschehen hinein. Greife auf jeden Fall immer die Brücken an! Zerstöre beide Seiten, um die feindlichen Würmer gestrandet und wehrlos zurückzulassen.



CODES

Hier kommen noch mehr von den allseits begehrten Codes, die natürlich jeder haben will!

SATURN

BUG

CONTINUES WIEDER AUFFÜLLEN

Ernte zuerst 3 Continues, indem Du alle Insekten-Stages vollständig absolvierst. Hast Du alle Continues verbraucht, gehe zum Drücke Start-Screen zurück und drücke Rechts und Start, danach im Hauptmenü erneut Rechts und Start.

VIRTUA FIGHTER KIDS



SPIELE ALS DURAL

Wähle die Charakter-Auswahl, klicke Akira an und drücke Unten, Oben, Rechts und dann Links und A gleichzeitig. Nun kannst Du als Dural spielen.

FMV ENDINGS

Spiele im Arcade Modus und Du erlebst einen FMV Deines Charakters. Danach öffnet sich eine Mini-Movie-Theater-Option im Options-Bildschirm, und Du kannst Dir jeweils das Ende der Charaktere, mit denen Du nicht gewonnen hast, anschauen.

GOLD DURAL

Highlight Akira und drücke Unten, Oben, Links und dann Rechts und A gleichzeitig.

WIRE FRAMED MODUS

Halte den linken Shift-Knopf gedrückt, während Du einen Charakter anwählst, und halte den Knopf gedrückt, bis das Spiel beginnt. Eventuell muß Du Dir das Ende aller Charaktere ansehen, damit dieser Code funktioniert.



ETWAS IN DURAL'S KOPF

Nachdem Du den Dural Code im Auswahl-Menü eingegeben hast, drücke bzw. halte Knopf C (wenn Du zwischen dem normalen und dem Kids-Code auswählst), bis das Spiel beginnt. Du siehst einen roten Fisch in der Nähe von Dural's Kopf, der während der Kämpfe lustige Äußerungen von sich gibt.



AUSWAHL DER KAMERA-EINSTELLUNG

Im Beobachtungs-Modus kannst Du zwischen 7 verschiedenen Kameraeinstellungen auswählen. Drücke zuerst X für eine Gesamtauswahl und dann einen der anderen Knöpfe (L, R, X, Y, Z, A, B, C).

CLOCKWORK KNIGHT 2

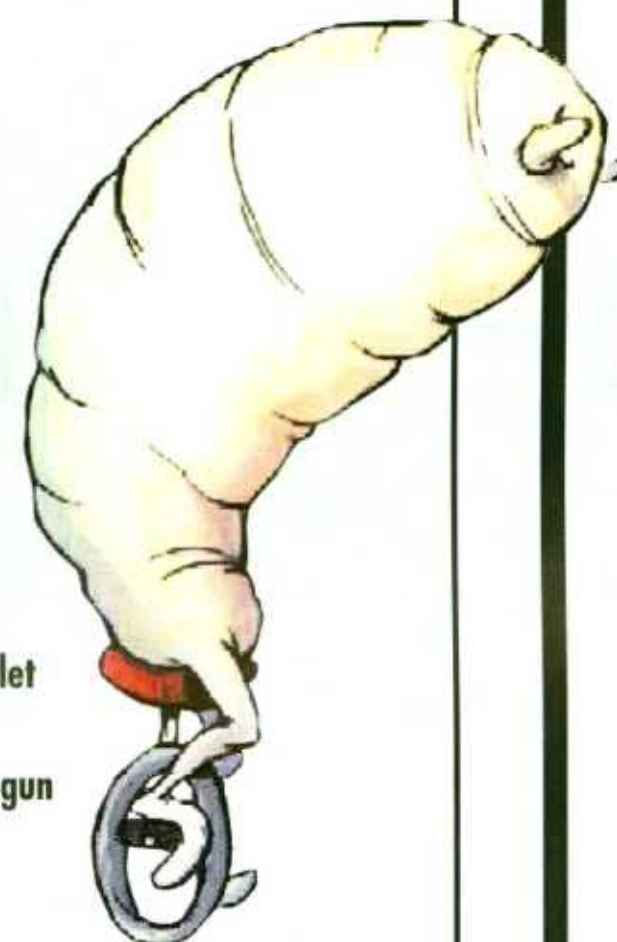
VERSTECKTES MOVIE

Nachdem Du die Bosse mit einer Reihe von Expert oder Master vernichtet hast, gehe zum Movies-Menü. Das Movie Nr. 16 trägt nun kein „???“ mehr - Wähle und genieße!

EARTHWORM JIM 2

PASSCODES

- Level 2: (normal) gun - energy - blue gun - sandwich - canned worms
- Level 3: bubblegun - sandwich - sandwich - bubble gun - energy
- Level 4: 3'way gun - gun - missile gun - 3'way gun - blue gun
- Level 5: energy - bubble gun - bullet - canned worms - Jim
- Level 6: bullet - sandwich - gun - Jim - gun
- Level 7: missile gun - blue gun - bubble gun - bullet - sandwich
- Level 8: blue gun - canned worms - bullet - missile gun - Jim
- Level 9: bullet - gun - missile gun - bullet - Jim
- Level 10: sandwich - gun - Jim - blue gun - blue gun
- Level 11: 3'way gun - bullet - bubble gun - energy - bubble gun
- Level 12: missile gun - energy - bullet - energy - energy



IRON STORM

KONTROLLE ÜBER DEN DINOSAURIER

Während der achten Eröffnungs-Demonstration, wenn der Dinosaurier erscheint, drücke hintereinander X, Y, Z auf dem 1. Controller (der Bildschirm pausiert). Drücke das Richtungspad und den linken und rechten Shiftknopf, um den Standpunkt zu wechseln.

SHELLSHOCK

CHEAT MENÜ

Im Hangar muß Du Unten, Oben, Unten, Oben (7 mal), Unten, Unten, A, A, A, drücken. Ein Cheat-Menü mit einem Level-Select und Unsichtbarkeit erscheint.



LEGEND OF THOR

Spin Attack (mit Schwert) 360-Grad-Drehung und Knopf B
Triple Flip Kick (mit Schwert) Zum Gegner, Weg vom Gegner, Zum Gegner, drücke mehrmals hintereinander Knopf B.

ATHLETE KINGS

KONTROLLE ÜBER DAS KLEINLUFTSCHIFF

Wenn das Blimp (Kleinluftschiff) sichtbar ist, drücke einfach den rechten Shift-Knopf auf dem 2. Controller, um die Flugrichtung zu wechseln.

Jonny Gray

Die folgenden Cheats funktionieren definitiv bei den Importversionen, vielleicht sogar auch auf dem europäischen Äquivalent. Leider habe auch ich nur die Importversionen, wenn also jemand bestätigen könnte, daß sie auch bei der europäischen Version funktionieren, wäre das stark. Egal wie, die Tips für Gun Griffon laufen auf jeder Version.

GOLDEN AXE-THE DUEL

ZWEI SPIELER QUICK-START

Nachdem im Versus-Modus einer der Spieler zum Sieger erklärt wurde, drückst Du auf einem der Controller Start, um das Spiel zu unterbrechen. Drücke nun die Knöpfe Rechts und Links. Mit Rechts und Links kannst Du die einzelnen Charaktere wählen. Drücke nun wieder den Rechts- bzw. Linksknopf, damit das Spiel weitergeht. Das nächste Duell findet nun zwischen diesen beiden gewählten Charakteren statt, und es wird nicht in den Charakter-Auswahl-Schirm gewechselt; auch die Stages werden nicht geändert. Das spart viel Zeit.

GUN GRIFFON

CODES

Drücke auf dem Titelschirm B, B, B, C, Start für unbegrenzt Munition, auf dem Press Start-Bildschirm Links, Rechts, C, A, Start für Kein Ziel, Unten, C, C, A, Start für Doppelte Stärke Feindangriffe, B, B, B, Unten, C, Start für Nur Verbündete auf Radar drücken.

Tips

Vergiß nicht, daß Du oben auf den Gebäuden entlanglaufen kannst. Deine Schüsse haben doppelte Stärke, wenn Du beim Springen aus der Luft nach unten schießt. Wenn Du an eine Stelle mit vielen Bodenfahrzeugen gelangst, gibt es üblicherweise auch einige Fahrzeuge am Horizont desselben Levels. Wenn Du stehenbleibst und Deine Kanone benutzt, kannst Du herumwirbeln und die Feinde mit Links-/Rechts- und Oben-/Unten-Bewegungen vernichten. Wenn Du einen verbündeten Helikopter erreichst, ist die Refuelling-Message eventuell durch eine andere Nachricht verdeckt. Behalte die Munitionsanzeige im Auge, damit Du auch wirklich auftankst. Dein Radar erkennt Vernichtungen schneller als Du. Wenn Du auf ein Zielfeuerst, behalte den Radar im Auge. Auf dem Radar siehst Du, ob das Ziel verschwindet. Wenn ja, kannst Du das Feuer auf ein anderes Ziel richten und mußt nicht warten, bis es vor Deinem Hauptfenster explodiert. Beim Springen oder am Boden kannst Du Dich mit den X- und A-Knöpfen nach vorn oder zurück bewegen.

Lieber Albin,
Ich habe Gerüchte gehört, daß man in SimCity 2000 Zugang zu einer Früchtemaschine bekommen kann. Stimmt das? Und wenn ja, wie kann ich dieses sonderbare Feature aufrufen!

Jimbo Blockhead

Ja, es gibt einen Code, hier ist er.

Starte eine neue Stadt, baue eine Marina und legalisiere Glücksspiele. Warte, bis das Boot herauskommt, hüpfе auf das Boot und drücke den linken Shift-Knopf. Du erhältst eine Slot-Machine, auf der ein Spiel 10 kostet. Du kannst jedoch unendlich spielen!



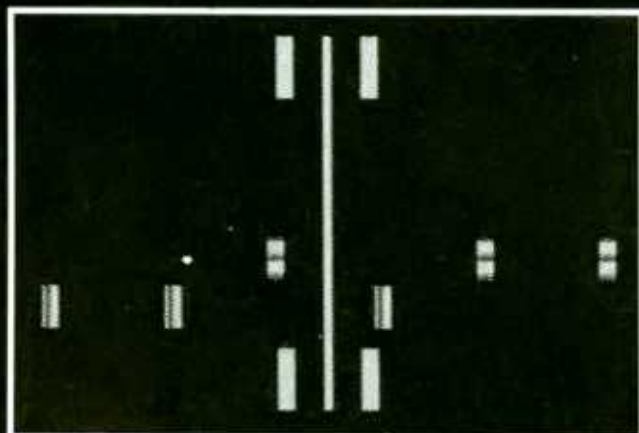
Sim City 2000

[illegible]

Ultrapong



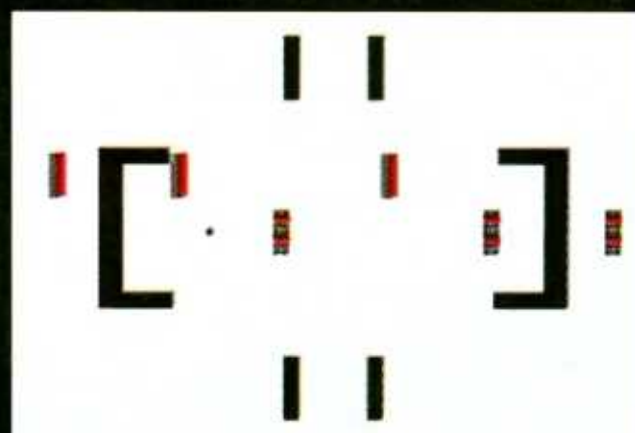
Wenn Du ein Spiel mit Barrieren spielst, ziele immer auf diese, damit der Ball von Deinem Gegner abgelenkt wird.



Bei den schwierigeren Sequenzen hast Du mehr als einen Schläger für den Ball. Versuche, den Ball von Deinem ersten auf den zweiten Schläger zu schlagen, um die Geschwindigkeit und Richtung des Balles zu beeinflussen.



In der Hockey-Version mußst Du den Ball hinter dem Tor vorbeischießen, das sorgt für Verwirrung. Wenn das nicht reicht, den Ball ins Tor zu bringen, hast Du noch einen weiteren Schuß vor Deinem Gegner.



Wenn Du Pong im Ultramodus und mit Hindernissen spielst, versuche, den Ball von einem Schläger auf den anderen und dann auf ein Hindernis zu schlagen. Dadurch erzeugst Du viel Verwirrung und schießt mit Sicherheit ein Tor.

CHART-TIPS



- | | |
|--------------------------|--------------------------------|
| 1. Virtua Fighter Kids | 11. X-Men Children of the Atom |
| 2. Panzer Dragoon Zwei | 12. Alone in the Dark II |
| 3. Baku Baku Animals | 13. Cyberia |
| 4. Shining Wisdom | 14. 3D Lemmings |
| 5. Guardian Heroes | 15. Sega Rally |
| 6. Shellshock | 16. D |
| 7. The Need for Speed | 17. Virtua Cop |
| 8. Skeleton Warriors | 18. EURO'96 Soccer |
| 9. Virtua Fighter 2 | 19. FIFA Soccer '96 |
| 10. Street Fighter Alpha | 20. Gex |



- | | |
|----------------------|---------------------------------|
| 1. Worms | 6. FIFA Soccer '96 |
| 2. Cutthroat Island | 7. The Ooze |
| 3. PGA Tour Golf '96 | 8. Garfield - Caught in the Act |
| 4. Theme Park | 9. Spot goes to Hollywood |
| 5. Toy Story | 10. Brian Lara Cricket '96 |



1. Thunderhawk
2. Mickey Mania
3. Sonic CD
4. Jurassic Park
5. FIFA Int. Soccer



1. Baku Baku Animals
2. PGA Golf '96
3. Garfield
4. Arena
5. Sonic Triple Trouble



JOHNNY BAZOOKATONE

ZUSÄTZLICHE LEBEN UND LEVEL SELECT
Gebe auf dem Passcode-Screen das Wort taehe (Cheat rückwärts) ein. Damit kommst Du in den Cheat-Modus. Starte das Spiel wie gewohnt; Johnny hat dann 24 Leben, die sich nicht vermindern. Um einen Level anzuwählen, unterbrich das Spiel einfach und drücke X.

PASSCODES



PASSCODES

LEVEL	EASY	NORMAL	HARD
Ship Deck	-	-	-
Ship Hold	NVUN488U	LRM72HFS	LFOOTFNM
Under Water	PV504X3U	PR57ZXCS	N6VP87JA
The Haunted House	HU5MYX8T	FEWNQ6VL	AUAPILID
The Haunted House Cellar	JVE84PLW	FMXJU5TX	DYN37GZ8
The Pumkin Castle	LVM54HMW	4PPEVEUX	H56K5W08
The Temple	PR518X8T	N6VZZ7F8	LBOKXFL
Under the Temple	EQQJO43D	CQIKODQD	GUYMT5H
The Mine-Cart Ride	JFHNTM3Q	JRFF6ZOCW	NJWXV65S

SPOT GOES TO HOLLYWOOD



ACTION REPLAY

More Action Replays form around the world!



ALONE IN THE DARK 2 (JAP)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendliche Gesundheit 102C8770 0064
Unendliche Revolverkugeln 102C8772 0006

BATTLEARENA TOSHINDEN REMIX (EUROPE)

Master Code F6000924 C305
B6002800 0000

Unendliche Gesundheit Spieler 1 16065720 0380
Keine Gesundheit Spieler 2 16066B58 0000
Unendliche Energie Spieler 2 16066B58 0380
Unendlich Zeit 1605F3E4 0065

BUG (EUROPE)

Master Code F6017588 C304

Unendliche Leben 0602556E 0009
Unendliche Energie 0602552E 0009

BUG (USA)

Master Code F6017588 C304

Unendlich Zap 060272E0 0009
16053F30 00FF
Unendliche Leben 0602556E 0009
Unendliche Energie 0602552E 0009
Level überspringen 16053F4A 0001
256 Gems pro Level 16053F14 0100
Ständiger Zugang zu Spezial-Stage (Daddy Long Legs) 16053F3C 0001
Ständig „Stunt Bug!“ 16053F2E 029C
16054A3A 029C
*Wird am Bildschirm nicht als Stunt Bug angezeigt.

D (USA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendliche Spiegel-Tips 1601F842 0001
Unendlich Zeit 1601F80A 1A60

Detana Twinbee Yahho! Deluxe Pack (JAP)
Master Code F6000914 C305

TWINBEE YAHHO!

Unendliche Leben Spieler 1 1606DCCA 0009

Unendliche Leben Spieler 2 1606DD0E 0009

DETANA TWINBEE

Unendliche Leben Spieler 1 360460F5 0009
Unendliche Leben Spieler 2 360460F6 0009

DIGITAL PINBALL (EUROPE)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendliche Bälle 1603A9B8 0003

DRAGON FORCE (JAP)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendliche Leben 160778D8 0032
Unendlich Zeit 1607A19A 0A82
Feindliche Truppen Null 16076986 0000
1607A142 0000

FINAL ROMANCE 2 (JAP)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendlich Gold 160C829E 7FFF
Alles unendlich 160C830A FF06

F-1 Challenge (EUROPE)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Hält den Sprit bei 1%* 06017BBC 0001
*Das Auto ist so leichter und schneller.

GEX (USA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendliche Energie Paws* 1607FE06 0006
Unendliche Leben
(beginnt mit 99) 16070316 0099
*Hier mußt Du vorsichtig sein, denn wenn
Du in eine Grube fällst, mußt Du das Spiel
eventuell neu
starten oder
den Code rückgängig
machen.



GOLDEN AXE-THE DUEL (USA)

Master Code F6000914 C305

Unsichtbarkeit Spieler 1 16078A5C 0080

GUARDIAN HEROES (EUROPE)

Master Code F6000924 C305
B6002800 0000

Spieler 1 Unendliche Gesundheit 16033C6A 0190
Spieler 1 Unendliche Zauberkraft 16033C6E 0190
Spieler 2 Unendliche Gesundheit 16033F6A 0190
Spieler 2 Unendliche Zauberkraft 16033F6E 0190
Spieler 1 Gute Levels 1601DC8C 1919
1601DC8E 1919
1601DC90 1919
Spieler 2 Gute Levels 1601DCB0 1919
1601DCB2 1919
1601DCB4 1919
Spieler 1 Mega Levels 1601DC8C 5555
1601DC8E 5555
1601DC90 5555
Spieler 2 Mega Levels 1601DCB0 5555
1601DCB2 5555
1601DCB4 5555

GUARDIAN HEROES (JAP)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Super-mad Level HP+MP 16033C2A FFFF
Spieler 1 Max HP* 16033C32 270F
16033C34 270F
16033C38 270F

*Dieser Code funktioniert nicht bei Harn (die blaue Figur).

GUN BIRD (JAP)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendliche Leben 160B5380 0004
Unendliche Bomben 160B5386 0004
Kraft-Maximum 160B5388 0003

IRON STORM (USA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendlich Geld 1603BCB2 FFFF

JOHNNY BAZOOKATONE (USA)

Master Code F6000924 C305
B6002800 0000

Unendliche Leben 10288EE6 0008

LESER TIPS...

Der Leserbrief dieses Monats kommt von Daniel Plaine. Er hat uns einige Geheimmoves des Spiels King of the Fighters '95 zukommen lassen.

Computec Verlag GmbH
 Sega Magazin
 Kennwort: **Leser Tips**
 Isar Strasse 32-34
 90451 Nurnberg



Liebe Segas,

Ich habe mir gerade King of Fighters '95 gekauft; es ist absolut super. Was dieses Spiel so einmalig macht, ist, daß man Teams zu je drei Kämpfern wählen kann. Da es sich hierbei um feste Teams handelt, kann man quasi dreimal den gleichen Kämpfer benutzen, bis alle keine Kraft mehr haben, und die Teammitglieder dann wechseln.

Außerdem sind die verschiedenen Hintergründe usw. auf einer anderen Cartridge gespeichert. Dadurch hat man auf dem Saturn mehr Platz für Special-Moves und andere Kombinationen. Großartig!

Jetzt kommen meine Lieblingsteams mit ihren spektakulären Geheim-Moves...

KYO, GORO UND BENIMARU

Kyo hat den Ruf, der effektivste von allen Kämpfern zu sein. Serpent Wave: Weg (vom Gegner)/Runter, Weg, Weg/Runter, Runter, Hin (zum Gegner)/Runter, Hin, C.

Goro ist der stärkste Kämpfer, er schlägt auf den Boden, um die Gegner zu vernichten.

Earth Mover (kurze Entfernung zum Gegner): Weg (vom Gegner), Weg/Runter, Runter, Hin (zum Gegner)/Runter, Hin, C.

Benimaru hat einen großen weißen Mohican, und seine Bewegungen sind alle normal.

Laido Kick: Runter, Hin (zum Gegner)/Runter, Hin, B.



KING, YURI UND MAI

Dies ist das Frauenensemble.

Kings Illusions-Tanz (sie trägt einen Smoking): Weg (vom Gegner), Hin (zum Gegner), Hin/Runter, Runter, Weg/Runter, Weg, B.

Yuris (sieht aus wie eine Fee) Hundred Blows (in der Nähe des Gegners): Hin, Hin/Runter, Runter, Weg/Runter, Weg, A.



Mais (die effektivste der drei Kämpferinnen) Super Deadly Ninja Bees: Hin, Weg/Runter, Hin, B, C.

ROBERT, RYO UND TAKUMA

Der Stil dieser Kämpfer wurde bei den Street Fighter Veteranen Ryu und Ken kopiert, ihre Bewegungen sind weitgehend identisch.

Roberts Ryuko Ranbu: Runter, Hin/Runter, Hin, Hin/Runter, Runter, Weg/Runter, Weg, C.

Ryos Kyuko Gen Kick Dance (kurze Entfernung zum Gegner): Weg, Weg/Runter, Runter, Hin/Runter, Hin, C.

Takumas Tyuko Ranbu: Runter, Hin/Runter, Hin, Weg, Hin, A, C.

ATHENA, KENSOU UND CHIN

Athena ist ein Schulmädchen. Dies meint man zumindest, bis sie ihre Uniform gegen das Disco-Outfit vertauscht! Crystal Shoot: Runter, Runter/Weg, Weg, A, C.

Kensu benutzt einen Lightning-Ball, eine Drachen-Talon-Tear und eine Vielzahl an Roundkicks als Waffen. Dragon God: Runter, Hin/Runter Hin, Weg, Hin, C.

Chin ist der standardmäßig betrunkene Krieger, seine Bierflasche dient als Waffe. Thunder Blast: Runter, Hin/Runter, Hin, Runter, Hin/Runter, C.

HEIDREN, RALPH UND CLARK

Heidren wendet einen Flash-Punch und einen unangenehmen Energiefresser an. Final Bringer: Weg, Weg/Runter, Runter, Hock, B, C.

Ralph trägt eine ausgesprochen geschmackloses Halstuch und eine Bomberjacke. Super Vulcan Punch: Runter/Weg, Weg, Hin, C.

Clark trägt ebenfalls eine Bomberjacke und bewegt sich ähnlich wie Ralph. Super Arabian Back Breaker: Weg, Weg/Runter, Runter, Hin/Runter, Hin, C.



GUARDIAN HEROES

Letzten Monat haben wir Euch ein Stage-Flow-Diagramm aller Stages und Routen gezeigt. Diesen Monat bekommt Ihr alle geheimen Charaktere mit all ihren Special-Moves. Außerdem gibt es einen Cheat für 99 Continues. Wähle zuerst den Easy-Modus im Optionsmenü. Starte das Spiel im Storymodus und lasse Dich selbst sterben. Wähle nun die dritte Aufgaboption und danach im Optionsmenü entweder Normal oder den schweren Modus. Jetzt kannst Du das Spiel mit 99 Continues starten.



KANON



- Force Field (ground) - B + C
- Dark Levitation - Unten, Oben + C
- Shockwind - Unten, Oben + Z
- I. Vengeance - Vor (zum Gegner hin), Unten Unten/Vor + Z
- Ice Resentment - Vor, Zurück (vom Gegner weg), Unten, Oben + Z
- Laser (air) - Vor, Zurück, Unten, Oben + Z

VALGAR

- Zero Drive - Unten, Oben + Angriff
- Graviton Thunder - Unten, Unten/Vor, Vor + Z
- S. Wave - Unten Unten/Vor, Vor + Angriff
- Twin Blade - Unten, Unten + Angriff
- (Merke: Die Größe des Graviton Thunder Spells ist einstellbar)

KATRINA



- Shockwave - Unten, Unten/Vor, Vor + Angriff
- Spectre Slicer - Unten, Oben + Angriff
- Revolution - Unten, Unten + Angriff
- Queen Fire - Unten, Vor + Z
- Queen Ice - Vor, Unten, Zurück, Vor + Z
- Queen Blizzard - Vor, Zurück, Unten, Oben + Z



- Helm Crush - Drücke C während eines Wurfes
- Flicker Fire - Unten, Unten/Vor, Vor + Z
- Dorin Sword - Unten, Unten + Angriff
- Surprise (air) - Unten, Unten + Angriff
- Death Trap - Unten, Unten/Vor, Vor + Angriff
- 6-Hit Combo - Drücke B (wiederholt)

ZUR



Zur kann nur mit den B + C Knöpfen angreifen. (Er hat keine spezielle Angriffsform und kann auch nicht abwehren oder sich ducken).

- Genius Flying (air) - Unten + B
- C. Cannon - Vor, Unten, Zurück, Vor + Z
- Wonder Slicer - B + C
- Warp - Unten, Oben + A, B, oder C
- I. Cross - Unten, Unten/Vor, Vor + Angriff
- M. Spin - Vor, Unten, Unten/Vor + Angriff

GASH



SUPER ZUR



P. SILVER



Teleport Punch
S. Crush
Bind Arm
K. Counter
Operation Meteor System

- Unten, Vor (zum Gegner hin) + Angriff
- Vor, Unten, Unten/Vor + B, oder C
- Unten, Oben + A, B, oder C
- Unten, Vor + Angriff
- Unten, Oben + Z

G. SILVER

Teleport Punch
S. Crush
Bind Arm
K. Counter
Operation Meteor System

- Unten, Vor, + Angriff
- Vor, Unten, Unten/Vor + B, oder C
- Unten, Oben + A, B, oder C
- Zurück, Unten, Vor + Angriff
- Unten, Oben + Z



SOLDIER

Der Soldat hat nur einen Spezialangriff.
Zako Dream - Zurück, Vor, Vor, A + B

Axe Counter
Thunderblade
Tornado
R. Victory

- Oben/Zurück + C
- Unten, Oben + Z
- Unten, Unten/Vor, Vor + Angriff
- Vor, Unten, Unten/Vor + Angriff

KNIGHT



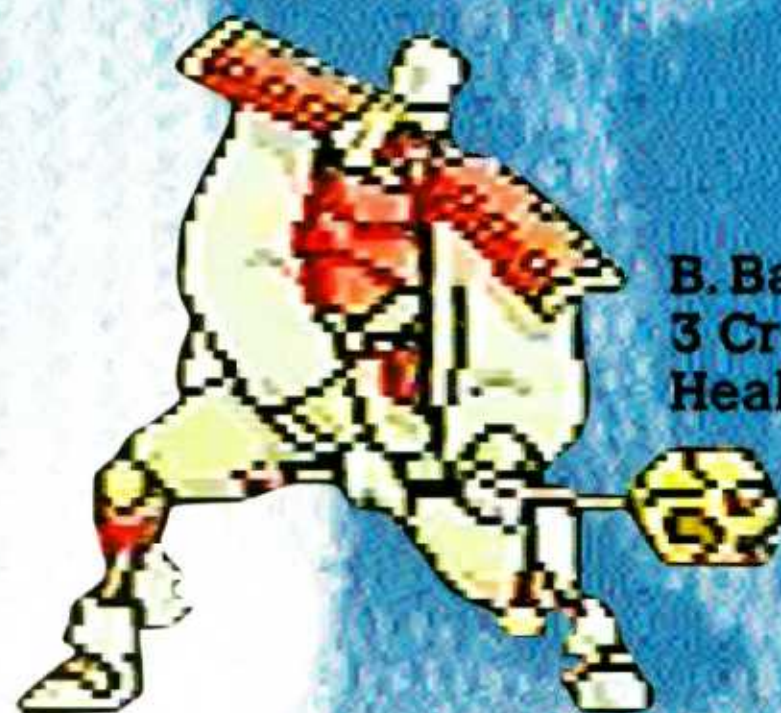
MAGICIAN

Paradise Thunder - Knopf C drücken und dann loslassen
Guts Fire - B schnell hinter-einander drücken
Ice Stupa - Unten, Oben + A, B, oder C
(Merke: Die königlichen Magier können sich nicht verteidigen.)



BANISHER

B. Baribari - Unten, Unten + Z
3 Cross - Unten, Unten/Vor, Vor + Angriff
Heal Spell - Unten, Oben + Z



ROBOT



Außer normalen Angriffsformen hat Robot nur einen Spezialangriff.
Omega Particle Cannon - Vor, Unten, Zurück, Vor + Z
(Merke: Der königliche Roboter kann nicht vorwärts stürmen.)





VILLAGE GOD

Der Village God hat ebenfalls nur einen Spezial-Angriff.

All-Eraser Beam (air) - Vor, Unten, Zurück, Vor + Z

(Merke: Der Village God kann sich nicht selbst verteidigen.)



SKELETON



Der Skeleton hat ebenfalls nur einen Spezial-Angriff.

Skeleton Jumbo - Zurück, Vor, Vor, B + C

(Merke: Skeleton kann sich nicht selbst verteidigen.)



ZOMBIE

Der Zombie hat nur einen Spezial-Angriff.

Zombie Lucky Chance - Zurück, Vor, Vor, B + C

(Merke: Der Zombie kann sich nicht selbst verteidigen.)

Die Resistance Soldiers haben nur einen Spezial-Angriff.

Resistance - Zurück, Vor, Vor, B + C

MAGICIAN

GOLDIE

D. Flame

- Unten, Unten/Vor, Vor + Angriff

D. Tackle

- Vor, Vor + B + C

Killing Buster

- Unten, Oben + Angriff

G. Crush

- Zurück, Unten, Vor, Oben + B + C

(Merke: Der untote Held kann sich nicht selbst verteidigen.)



WOLF

Kann sich auf andere Kampfebenen begeben, wenn Y gedrückt wird. Der Wolf besitzt nur normale Angriffsformen.

(Merke: Der Wolf kann sich nicht selbst verteidigen.)

GOBLIN



The Goblin beherrscht nur normale Angriffsformen.



NANDO

Nando hat nur einen Spezial-Angriff.

E-Max (Flaming Body Check) - B + C

(Merke: Nando kann sich nicht selbst verteidigen.)



ROPER



- Intimidation** - Vor, Unten, Unten/Vor + Angriff
 - Division** - Unten, Oben + A, B, oder C
 - Spear** - Unten, Unten/Vor, Vor + Angriff
- (Merke: Der Roper kann sich nicht selbst verteidigen.)

CYCLOPS



- G. Punch** - Unten/Zurück, Unten/Vor + Angriff
- Cyclops Blast** - B + C
- Earth Shaker** - Unten, Oben + Angriff
- C. Straight** - Unten, Unten/Vor, Vor + Angriff

GARGOLYE



- Garsonic** - Unten, Unten/Vor, Vor + Angriff
- Garattack (air)** - Vor, Vor + Angriff
- Garfly** - Oben, Oben
- Gardive (air)** - Unten, Unten

- Cyclone** - Unten, Unten/Vor, Vor + Angriff
 - Mid Prisoner** - Unten, Oben + C
- (Merke: Der Mid kann sich nicht selbst verteidigen.)

MID



- Spirit of Man** - Vor, Unten/Vor, Vor + Z
- Way of Man** - Unten, Unten + Z
- Bear Kick** - Unten, Unten/Vor, Vor + C, C
- Kokuden Kick** - Unten, Oben + Angriff
- Shippuu** - Unten, Unten/Vor, Vor + B
- Tiger Kick** - Unten, Unten/Vor, Vor + C

GAMBO



GIANT



- Giant Break** - Unten, Oben + Angriff
- Blast** - Unten, Unten/Vor, Vor + Angriff
- G. Pressure** - Unten/Zurück, Unten/Vor + Angriff
- Giant Beam** - B + C

GODATS



- Fresh Squall** - Unten, Unten/Vor, Vor + C
- Muscle Squatt** - Unten, Unten + C
- Muscle Push-up** - Unten, Unten + B
- Earthshaker** - Unten, Unten/Vor, Vor + B

- Curse** - Unten, Unten/Vor, Vor + Angriff
 - Revenge** - Vor, Vor + B + C
 - Grunge Blade** - Unten, Oben + Angriff
 - Genocide** - Zurück, Unten, Vor, Oben + B + C
- (Merke: Der untote Krieger kann sich nicht selbst verteidigen.)

UNDEAD



- Drill Kick** - Vor, Unten/Vor, Vor + Angriff
- Needle Storm** - Unten, Unten + Angriff
- Heal Impulse** - Unten/Vor + C
- Passion Fire** - Unten, Unten + Z
- Scramble Dash** - Vor, Vor, Vor, Vor
- Thunderbreak** - DUnten, Oben + Z



XENOVIA



- Impact Dive (air)** - Unten, Unten + Angriff
- Death Sentence (air)** - Halte C gedrückt
- Pressure** - Unten, Unten/Vor, Vor + Angriff
- Total Denial** - B + C
- Flying Fang** - Unten, Unten + Angriff
- A. Zero** - Vor, Unten/Vor, Vor + A, B, oder C

G.E. SPIRITS

- Sky Spin** - Unten, Unten/Vor, Vor + Angriff
- Sky Distraction** - B + C
- Sky Tornado** - Unten, Unten + Angriff
- Atlanta Attack** - Unten, Oben + C
- Warrior Dash (air)** - Vor, Vor

SKY WARRIOR



SKY SPIRITS



- Beam of Light (air)** - Halte C gedrückt
- Descent** - Unten, Unten + Angriff
- Protection** - Vor, Unten, Unten/Vor + A, B, oder C
- Rebirth** - Unten, Unten/Vor, Vor + Angriff
- Blessing** - Unten, Unten + C
- Creation** - B + C

Die Civilians beherrschen nur normale Angriffsformen Sie können sich auf andere Kampfebenen begeben, wenn man Y drückt.

CIVILIAN



MACHO

- Dragon Punch** - Vor, Unten/Vor + B, oder C
- Steel Mountains** - Zurück, Vor, Vor + B + C
- Nuke'em** - Unten, Oben + Z
- Death Beam** - Vor, Unten, Zurück, Vor + Z



Meiner Meinung nach bisher das beste Rollenspiel auf dem Saturn!

Die Grafiken sind ziemlich dürftig, aber wenn interessiert's. Das Gameplay ist brilliant, und das ist wohl die Hauptsache. Wir haben die wichtigsten Stationen beschrieben, so daß Ihr nicht verlorengelassen könnt, was in einem so umfangreichen Spiel leicht passiert. Der erste Teil beinhaltet die Royal Crypt und das Vale of Gudo. Nächsten Monat kommen dann die Labyrinth fort - Viel Glück!



Dein Zuhause

Du liegst gerade im Bett, da beginnt Deine Reise als leuchtender Held! Grabe Dich aus und höre auf den Rat, den Dir Deine Eltern geben. Dir wird empfohlen, Deine Schnelligkeit zu testen. Drücke mehrmals X, Y oder Z, und wenn Deine Energiereserven voll sind, wende Dich dem alten Mann zu. Wenn Du bewiesen hast, daß Du der Aufgabe gewachsen bist, rüste Dich mit dem Schwert und den Heilpflanzen aus und bereite Dich auf die Außenwelt vor.



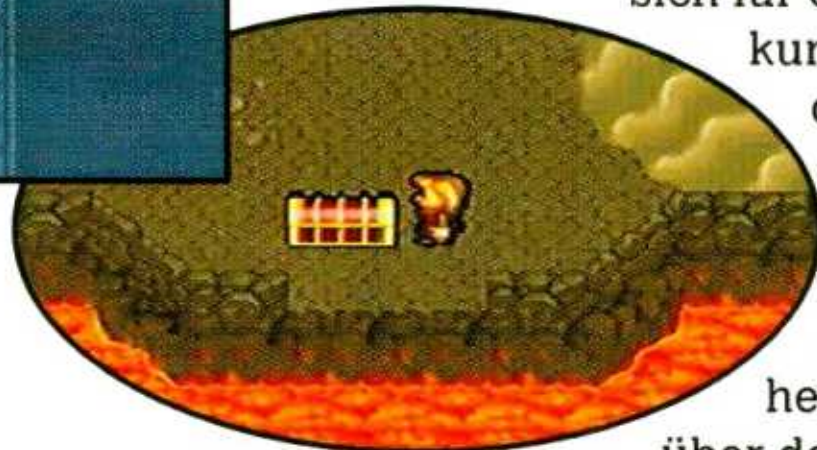
Oregan castle



Das Schloß ist einfach zu finden, der alte Mann hat Dir bereits den Weg gezeigt. Wenn Du den Bestimmungsort in der Stadt gefunden hast, höre der Alten zu. Falls Du es nicht tust, öffnet sich keine der Türen in der Stadt. Wenn sie ihre Rede beendet hat, betrete den ersten Laden auf der linken Seite und kaufe einige Items, wie z. B. Heilpflanzen (12 bis 15), einen Engelsflügel und zwei Bücher. Gehe nun in das Schloß. Du kommst nur hinein, wenn Du in die obere linke Ecke des Dorfes gehst und den Seiteneingang benutzt. Finde Kaipa (den Freund Deines Vaters), die Einwohner weisen Dir den Weg. Wenn Du ihn gefunden hast, wird er Dir Anweisungen geben und Dich Alfred vorstellen, der zeitweise Dein Partner sein wird. Rede gleich mit ihm und lege Dich anschließend im Ritterlager schlafen. Falls Du Dich verirrst, frage die erstbeste Person nach dem Weg.



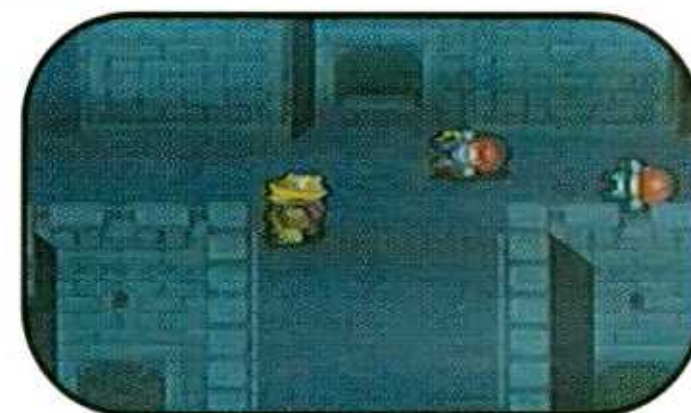
Du wachst auf; zusammen mit Alfred bewachst Du den Palast. Er entscheidet sich für ein



kurzes Schläfchen, währenddessen sich ein Eindringling den Weg in den Palast gräbt. Er geht in den Schrein, Du mußt ihm folgen. Jetzt bist Du in der ersten Mini-Stage. Verfolge die Elfe. Plötzlich springt sie in ein Lavaloch und verschwindet. Gehe um die Truhe, wo die Elfe gestanden hat, herum und hole den Awaken-Stein heraus. Du kannst nicht über das Loch springen. Nimm den Engelsflügel und fliege damit nach draußen.

Der König

Zwei Wächter erscheinen und berichten, daß der König Deine Anwesenheit wünscht. Dort angekommen, erzählt der König, was passiert ist, und bittet Dich, seine Tochter zu beschützen. Du hast keinen Einfluß auf die letzten zwei Vorfälle. Hast Du die Order bekommen, kehre zum Ritterquartier zurück und nimm eine Mütze Schlaf. Du erwachst außerhalb des Quartiers der Prinzessin. Der Minister und Kaipa reden mit Dir über die anstehenden Probleme und befehlen Dir, die Prinzessin zu schützen. Ein Nebel legt sich auf das Schloß, und Banbo der Goblin erscheint. Jeder außer Dir fällt sofort in Tiefschlaf (Awaken Stone). Banbo kidnappt die Prinzessin. Folge ihm in die königliche Krypta, die sich außerhalb des rechten Ausgangs des Palastes befindet.



Königliche Krypta Level 1 (verbunden mit Level 2)

6. Du bist zu dieser Etage zurückgekehrt. Tritt mit den Heavy Shoes gegen diesen Holzblock, um das Continue zu bekommen.

3. Begib dich zu diesem Punkt und öffne die Truhe.

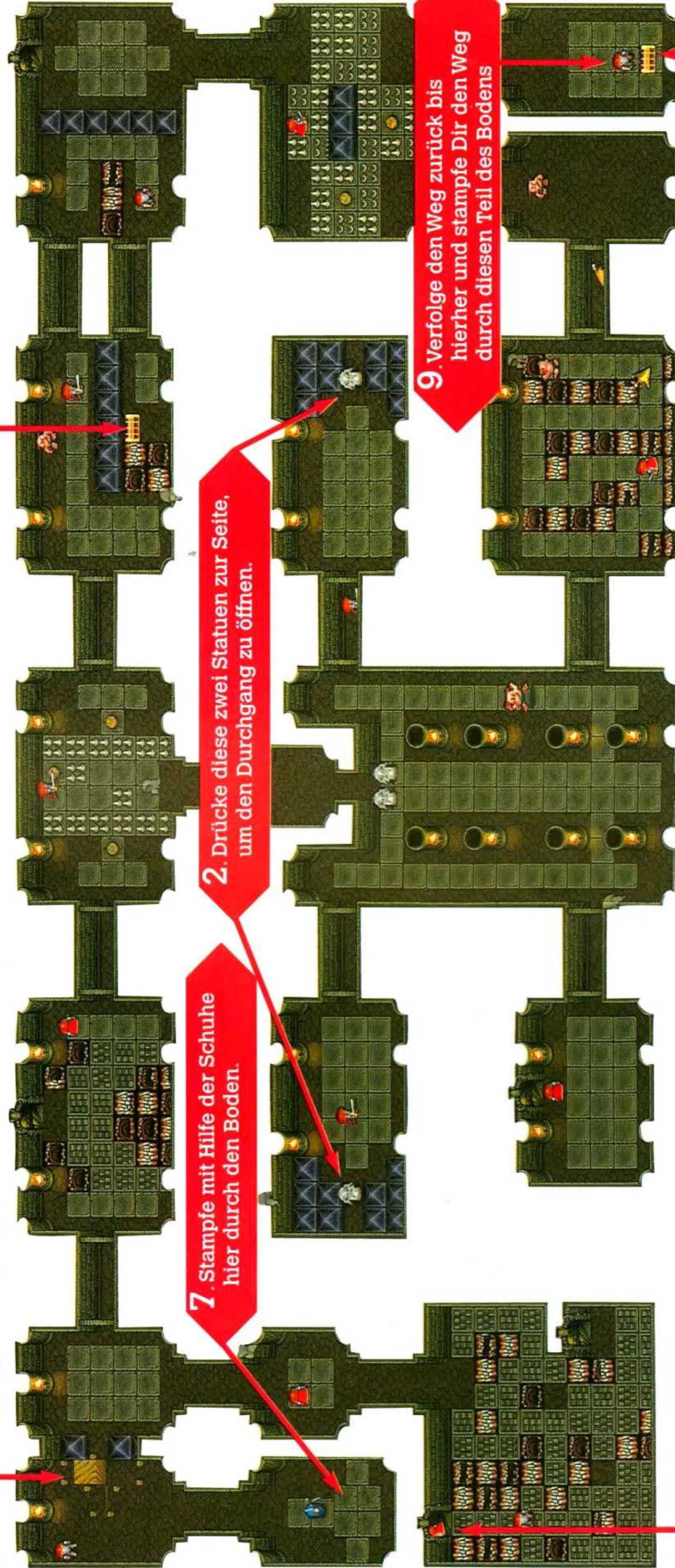
7. Stampfe mit Hilfe der Schuhe hier durch den Boden.

2. Drücke diese zwei Statuen zur Seite, um den Durchgang zu öffnen.

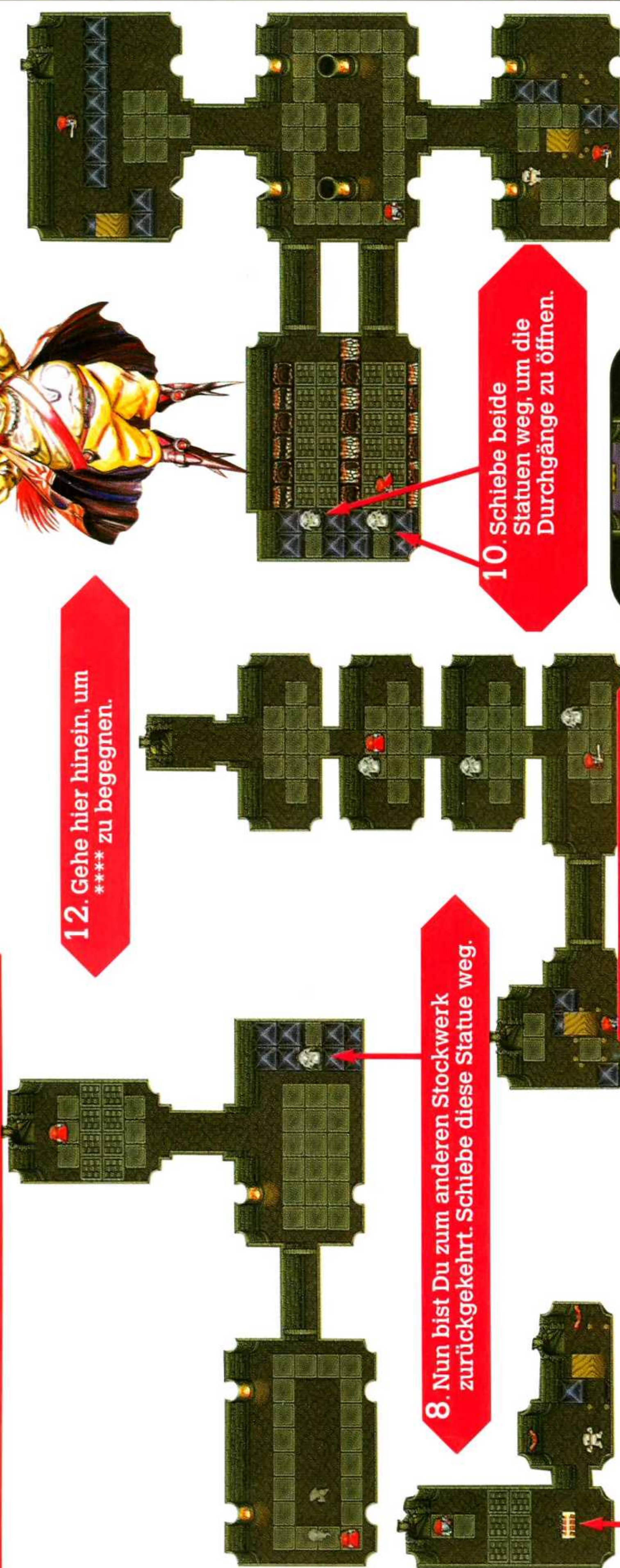
9. Verfolge den Weg zurück bis hierher und stampfe Dir den Weg durch diesen Teil des Bodens

4. Gehe hierher und nimm den oberen linken Ausgang zur nächsten Ebene.

1. Gehe vom Start aus hierher, um die Truhe zu öffnen.



Königliche Krypta Level 2



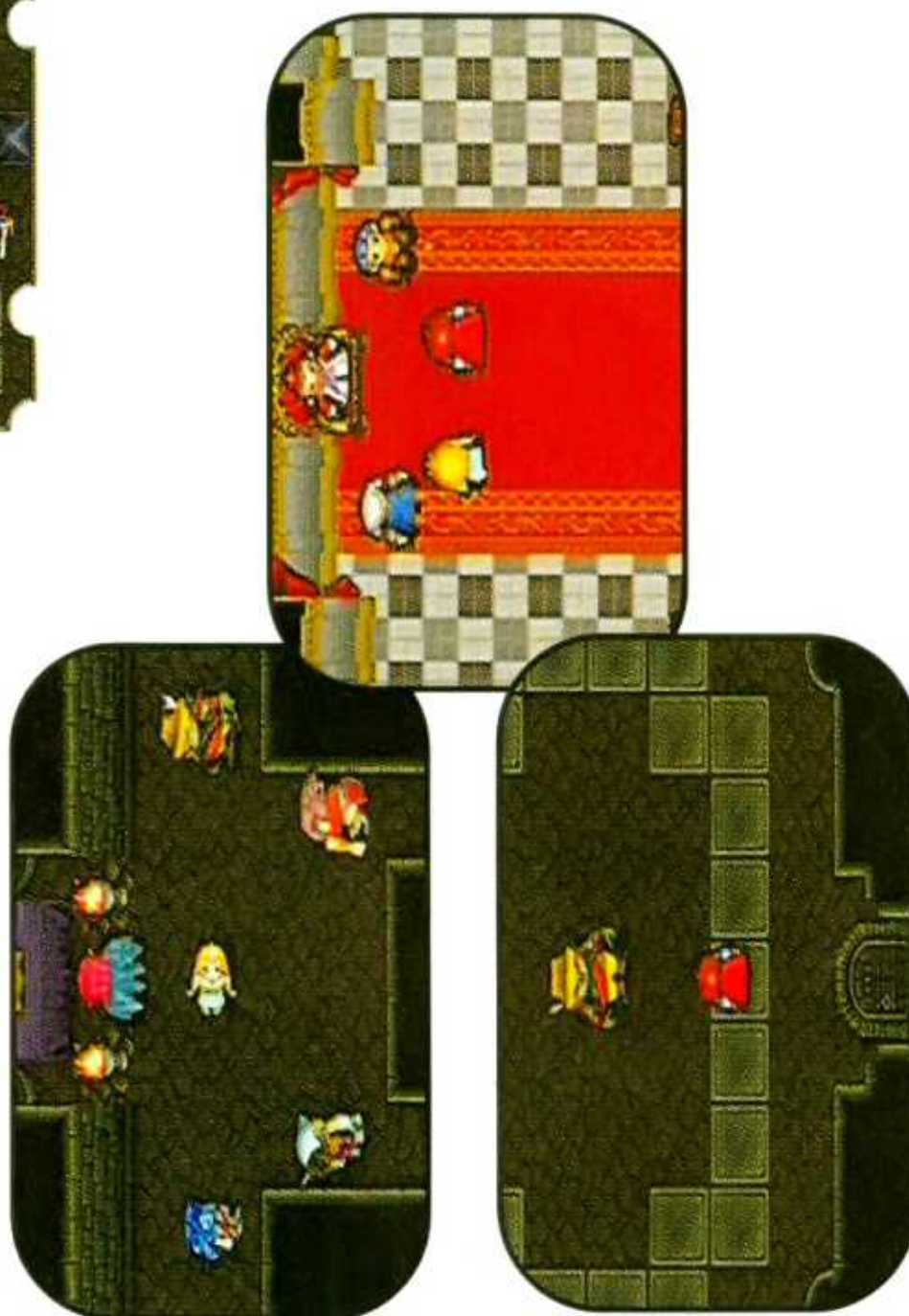
12. Gehe hier hinein, um **** zu begegnen.

8. Nun bist Du zum anderen Stockwerk zurückgekehrt. Schiebe diese Statue weg.

5. Diese Kiste enthält die lebenswichtigen Schuhe (Heavy Shoes).

11. Gehe durch alle Räume bis zum oberen Ausgang und zurück zur unteren Etage.

10. Schiebe beide Statuen weg, um die Durchgänge zu öffnen.



Wenn Du eintrittst, befinden sich alle Feen in einer Konferenz. Karry verwandelt sich in die Prinzessin, um den König zu narren, und plötzlich bemerken sie, daß Du zuschaust. Jetzt mußt Du Banbo besiegen. Man kann ihn mit drei Treffern niederstrecken. Allerdings stößt er dabei ein

Gas aus, welches Dich betäubt. Danach versammeln sich die Elfen wieder und verwandeln die Prinzessin in einen Schwan. Schnell mußt Du nun zurück zum König, ihm seine Tochter (es ist wirklich Karry) zurückbringen und Dir seine Dankesreden anhören.

RESCUING
THE
PRINCESS



Vale of Gudo

Nachdem der König Dir ausreichend gedankt hat, erzählt er Dir, daß er besorgt ist und Du deshalb zum Vale of Gudo gehen mußt. Es befindet sich oben rechts auf der Karte. Du findest es leicht und es ist auch nicht weit.

Level 1 (Verbindung zum 2. Level)

8. Hier kannst Du ohne die Sprungschuhe nicht bestehen. Du findest sie später.

6. Schlage auf diese Steinplatte, so daß sie an der richtigen Stelle im anderen Level landet.

3. Beschleunige über diesen zerbröselnden Stein und schlage Dich durch diese Steinplatte.



5. Du brauchst Magische Hände (siehe Mystic Wood), um den Hebel zu bewegen, der die Brücke erscheinen läßt.

9. Auch diese Gegend kannst Du momentan nicht betreten, Du brauchst den Pegasus-Hat.

1. Nimm die Heavy Shoes und brette durch diesen Stein.



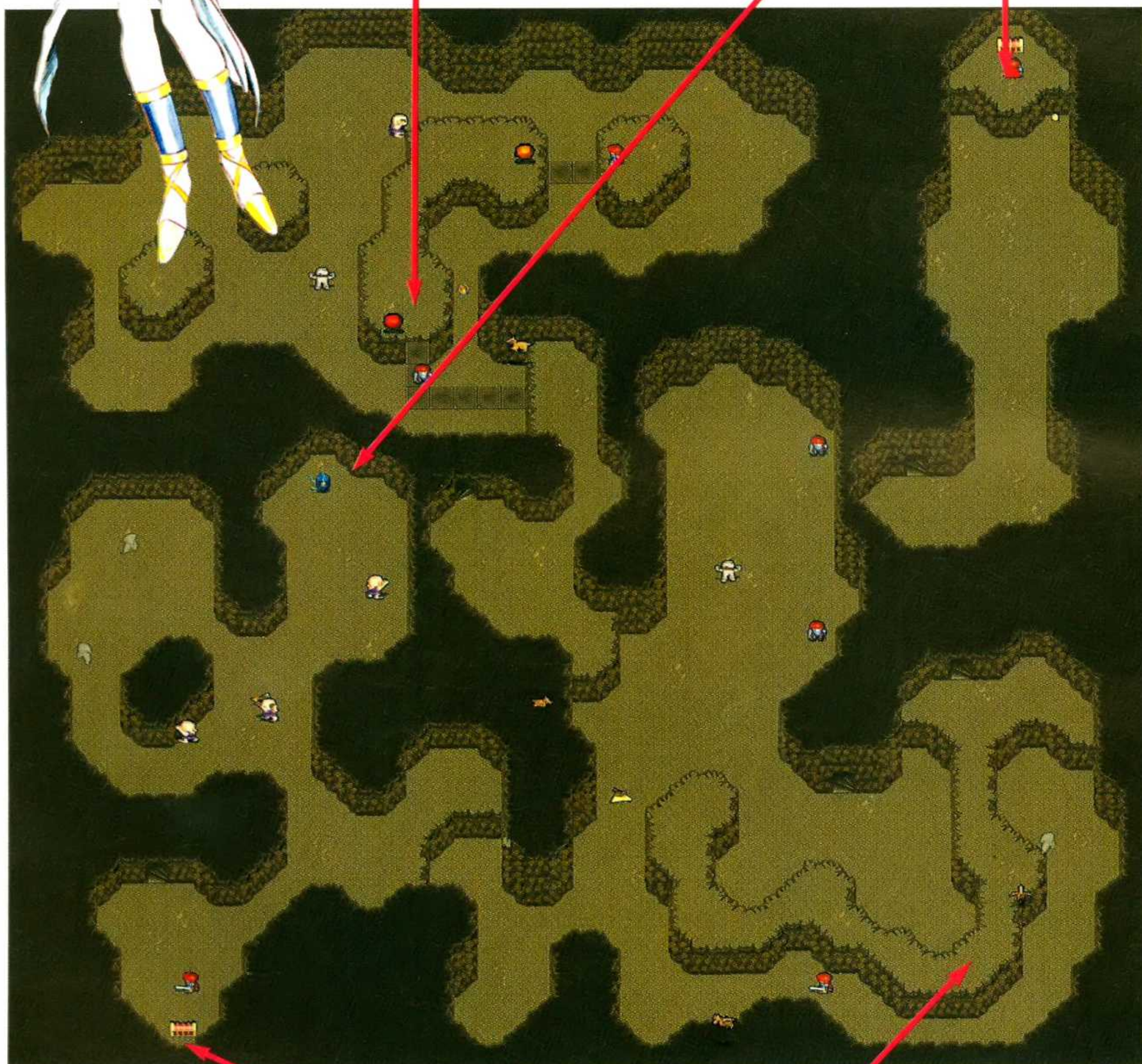


4. In dieser Kiste findest Du die Stiefel (Slide Boots).

****Nachdem Du die Kiste am vierten Punkt im Vale of Gudo geöffnet hast, brauchst Du die Magical Hands. Diese findest Du im Wald (Mystical Wood). Dieser verlorene Wald befindet sich auf der linken Seite des Vale of Gudo.****

7. Benutze wieder die Magischen Hände, um die Hebel zu betätigen.

Diese Kugel bringt Dir einen halben Energieball für Deine Lebensenergie.



Diese Kiste enthält eine Heilpflanze.

2. Du findest Dich in diesem Level wieder. Bleibe am Rand und gehe nach oben und durch die Tür.

Level 2 (verbunden mit Level 1)

Mystic Wood

Du unter den Klötzen durchrutschen und kommst überall hin. In der unteren linken Ecke findest Du die Wasserstellen. Das



Rüste Dich mit Schlittschuhen aus, bevor Du den Wald betrittst. Damit kannst Wasser versperren Dir den Weg. Hole Dir schwere Schuhe und stampfe damit fest neben den



Schildkröten auf. Dadurch fallen sie ins Wasser, und Du hast eine perfekte Brücke. Falls mal eine der Kröten am falschen Platz landet, brauchst Du nur zurück in den Wald zu gehen. Wenn Du zurückkommst, findest Du die betreffende Kröte wieder an ihrem ursprünglichen



Platz. Untersuche zuerst auf den Inseln die Kisten und nimm die Süßigkeiten heraus. Laufe nun nach rechts und in die obere rechte Ecke. Du findest einen Baumstamm. Rutsche darunter, und Du befindest Dich automatisch in einem anderen Teil des Waldes. Dort findest Du die Truhe mit den Magischen Händen. Mit diesen Händen kannst Du aus einiger Entfernung Hebel betätigen.

Jetzt bist Du im Besitz der Magischen Hände und kannst zurück nach Vale gehen. Stampfe, wie auf der



Karte gezeigt, durch den Boden und wende Deine neuerlangte Kraft bei den Hebeln an. Nun wartet das leicht zu besiegende Felsmonster auf Dich. Feuere mit den Händen auf die sich herabsenkenden Wolken - jeder Teil des Monsters muß vernichtet werden. Mit einem guten Timing benötigst Du nur einen Schlag

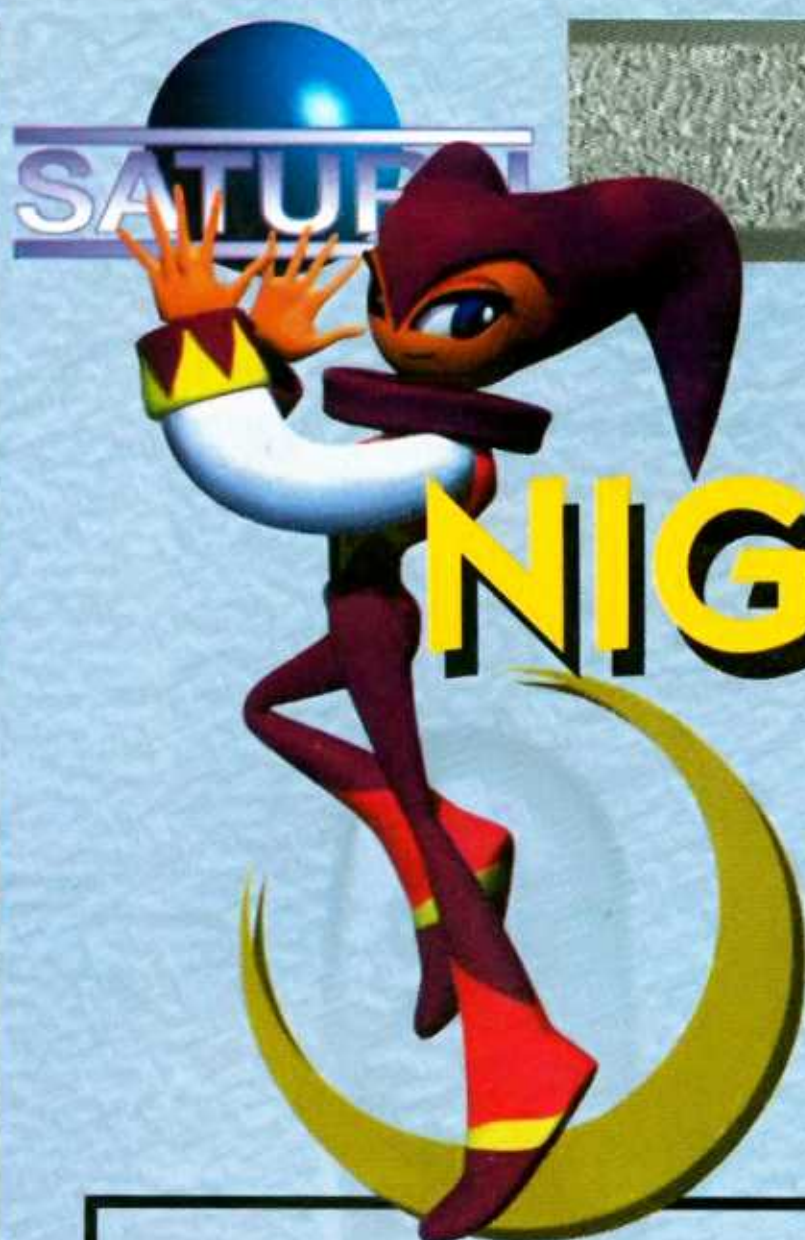
- stelle Dich in die Mitte, und wenn das Monster

herumwirbelt, lasse es einen kraftvollen Schlag spüren. Wenn Du es besiegt hast, erscheint eine Fee und belohnt dich mit der rauschenden Muschel.

Vale of Godo (Teil 2)



Wird fortgesetzt! →



Nights into Dreams, was für ein Spiel! Hier gibt es soviel zu entdecken und zu tun, daß man am Anfang völlig verwirrt ist. Aber keine Angst. Auch ich habe Nightopia entdeckt und weiß alles, was man wissen muß über Nights. All dieses verbotene Wissen möchte ich mit Euch teilen. Zieht also Eure Pyjamas an und folgt mir! Diesen Monat haben wir einen Strategie-Guide, im nächsten Monat erkunden wir Elliots und Claris Welt.

NIGHTS STRATEGIE

Damit Ihr das Beste aus diesem Spiel herausholen könnt, müßt Ihr wissen, was all die Power-Ups können und wie man am schnellsten Punkte gewinnt. Hier ist die Zusammenfassung aller Power-Ups.



Gold Star -

Je 10 Punkte. 20 Punkte in Bonus-Zeit.



Ideya Sphere -

Je 10 Punkte. 20 Punkte in Bonus-Zeit.



Ideya Orb -

Kann man im Ideya Palast holen, nachdem 20 Ideya -Kugeln hier deponiert wurden.



Single Hoop -

Je 10 Punkte. 20 Punkte in Bonus-Zeit.



Linked Hoops -

Je 20 Punkte. 40 Punkte in Bonus-Zeit.



Ideya Cage -

360 Punkte. 720 Punkte in Bonus-Zeit.



Bonus Ball -

Der Wert bezieht sich auf die Nummer auf dem Ball.



Bouns Hoop -

100 bis 1200 Punkte, je nach Bonus-Zeit oder Schwierigkeit des Tricks.



Nights Prison -

Startpunkt der Flugsektion, Zielpunkt, wenn 20 Ideya-Kugeln im Ideya-Palast deponiert wurden, und gleichzeitig Startpunkt für den nächsten Kurs.



Ideya Palace -

20 Ideya-Kugeln müssen hier plziert werden, bevor Nights einen Ideya-Edelstein bekommt, der ins Gefängnis zurückgetragen werden muß, um den nächsten Kurs zu beginnen.



The Clock -

Verfolgt Elliot oder Claris, wenn sie zu Fuß unterwegs sind, und



Spin Drill Power-Up -

versucht, sie aus ihrem Traum aufzuwecken und damit das Spiel zu beenden. Füllt die grüne Nights-Spin-Drill-Angriffs-Anzeige auf.

Enemy Smart Bomb Power-Up - Zerstört alle Feinde auf dem Bildschirm, wenn man sie einsammelt.



PARALOOPING AND SPIN DRILLING

Nights kann zwischen zwei verschiedenen Angriffsformen wählen. Die erste ist der Paraloop-Move, mit dem Nights einen Feind umkreist und dadurch einen Strudel erzeugt, der den Feind ins Verderben stürzt. Man kann ihn aber auch

anwenden, um eine große Anzahl von Power-Ups einzusammeln, indem man sie schnell mit dem Paraloop umkreist. Der zweite Angriff ist der Spin Drill. Für diesen Move müßt Du entweder den Knopf A, B, oder C drücken und Nights in die Richtung des Zieles richten. Dadurch dreht sich Nights rasend schnell in das Opfer hinein.





LINKS

Sind das wichtigste Element bei der Jagd

nach dem Highscore. Links bildest Du, indem Du schnell durch Ringe, Sterne und Kugeln fliegst. Hast Du einmal gelernt, wie ein Kurs aussieht, so ist es Dir möglich,

riesige Verbindungsketten herzustellen. Je mehr Praxis Du hast, desto längere Ketten kannst Du herstellen, und desto mehr Punkte kannst Du damit sammeln. Versuche, die 20 Ideya-Kugeln schnell zu erwischen, und lasse sie dann so schnell wie möglich wieder fallen. Damit bekommst Du nicht nur die Bonuszeit angerechnet, sondern schaffst auch den Ideya-Palast aus dem Weg, der auf dem besten „Link-Up-Pfad“ liegt. Ein Bonus-Ball auf diesem Pfad beschert Dir wertvolle Punkte. Auf dem jeweiligen Ball befindet sich die Anzahl an Links, die Nights erreichen muß, um die Bonus-Punkte zu erhalten. Du bekommst also durch die Bälle nicht nur Extrapunkte für die Links, sondern auch noch eine Reihe Bonus-Punkte für die Bälle selbst.



Wenn Nights die blauen und gelben Bonus-Ringe passiert, hat er genügend Zeit, um einige akrobatische Tricks zu vollführen. Wenn Du schnell genug bist, kann er sogar zehn Stück anwenden. Der Score richtet sich nach der Anzahl und Schwierigkeit der Tricks. Du kannst die Tricks anwenden, indem Du den linken und den rechten Shift-Knopf zusammen

drückst und den D-Pad in die verschiedenen Richtungen schiebst. Während Du das machst, kannst Du außerdem Deinen Score erhöhen, indem Du einen Feind mit einem Paraloop vernichtest, oder Bonus-Items einsammelst. Es gibt 35 verschiedene Tricks, zu denen Nights fähig ist

(falls jemand noch mehr herausgefunden hat, möge er mir bitte schreiben). Hier kommt eine Liste mit allen Tricks:



- | | | |
|------------------|--------------------|---------------|
| 1 - Small Loop | 13 - Roulette L | 25 - T-Fall |
| 2 - Middle Loop | 14 - Cross | 26 - Spin |
| 3 - Large Loop | 15 - Arrow | 27 - Ax R |
| 4 - Giant Loop | 16 - L-Wing | 28 - Ax L |
| 5 - Cross Clover | 17 - Rock 'n' Roll | 29 - Sling |
| 6 - Twister | 18 - Screw | 30 - Typhoon |
| 7 - Mixer | 19 - Basket | 31 - Drill |
| 8 - Swing | 20 - Triangle | 32 - Sonic |
| 9 - Parasol | 21 - Tornado | 33 - Wind |
| 10 - Dance | 22 - Ballet | 34 - Space |
| 11 - Moon | 23 - Boomerang | 35 - Scorpion |
| 12 - Roulette R | 24 - V-Fall | |





Dies sind die Feinde in den verschiedenen Levels; es gibt jedoch nicht viele davon. Sie greifen auf verschiedene Arten an. Zum Beispiel können sie Nights einfrieren, so daß er auf den Boden fällt und in einem Eisblock eingefroren wird. Oder sie können ihn elektrisieren und fünf Sekunden lang lähmen. Wie auch immer, sie haben die schlechte Angewohnheit, Dich genau in dem Moment zu erwischen, in dem Du es absolut nicht gebrauchen kannst und nur noch ein paar Sekunden Zeit hast, um in Nights Gefängnis zurückzukehren. Am besten zerstörst Du sie gleich mit einem Paraloop, dann bekommst Du wenigstens noch 200 oder 400 Punkte.

NIGHTMAREANS



ZU FUß



Nur wenn Claris oder Elliot beim Fliegen zuviel Zeit verbraucht haben und auf den Boden crashen, wo sie überall Ideya-Kugeln fallen lassen, können sie sich frei in der Landschaft bewegen. Wenn das passiert ist, müssen sie entweder 20 Kugeln sammeln und in einem Ideya-Palast deponieren oder - wenn sie bereits genügend davon besitzen - in Nights Gefängnis zurückkehren und den nächsten Kurs beginnen. Ich habe festgestellt, daß es einige Dinge gibt, die Claris und Elliot zu Fuß erledigen können, die viele Punkte bringen und Deinen Score dem A-Rating näherbringen.



Am Anfang jeder Welt kommen Claris oder Elliot vor Nights Gefängnis an und werden von den Nightmarens, die diese Welt bevölkern, beraubt. Anstatt in das Gefängnis zu Nights zu gehen, können Claris und Elliot umherwandern und Ideya-Kugeln einsammeln. Einige liegen einfach so herum, andere sind versteckt (in den Bäumen), wieder andere fliegen in der Luft umher. Außerdem findest Du Paddel, die Du treffen mußt, damit die Kugeln herabfallen. Wenn Du weiter auf die Paddel schlägst, fallen außerdem Bonus-Sterne herunter, und Du kannst Links formen (ich habe 17 geschafft). In manchen



Welten gibt es sogar über 100 (Du kannst nur 99 gleichzeitig tragen). Immer

wenn Du meinst, Du hast genug Punkte, kannst Du zum Palast zurückkehren und Deine Bonus-Zeit starten, damit Du dann wiederum mehr Zeit hast, um einen großen Bonus-Score mitzunehmen.



Fortsetzung folgt!



Athlete Kings

Athlete Kings ist genial - dieses Spiel wird Dich und Deine Freunde monate-, wenn nicht jahrelang fesseln! US Gold hat zwar die Rangelei um die Olympia-Lizenz gewonnen, aber Segas ganz eigenes AM3 ist dazu geeignet, die Gold-Medaille zu stehlen. Der Originalname mußte leider aus Lizenzgründen von Decathlete in Athlete Kings geändert werden. Nichtsdestotrotz ist es dasselbe Spiel wie die Arcade-Version. Wenn Du schnell mit den Knöpfen bist und Weltrekorde brechen kannst, ist dies Dein Spiel. Doch auch wenn nicht, Langeweile wird auf keinen Fall aufkommen.



100 Meter-Lauf

Du kannst entweder Knopf A oder Knopf C wiederholt drücken. Du kannst die beiden Knöpfe jedoch auch im Wechsel benutzen - je nachdem, was für Dich besser ist. Der Hintermann verschafft Dir mehr



Halte die Finger bereit!

Speed, aber verliere nicht Deinen Rythmus. Aufholen ist schwieriger als von Anfang an mit einem guten Start vorn zu liegen. Werde nicht übereifrig, sonst verursachst Du

womöglich noch einen Fehlstart (falls es doch einmal passiert: Der zweite Start ist schneller als der erste). Hebe ein bißchen Fingerenergie für die letzten 50 Meter auf, hier entscheidet sich, ob Du siegst oder verlierst. Mit dem Knopf B mußt Du Dich ins Ziel werfen. Alles in allem ist der 100 Meter-Lauf ein enges Rennen, bei dem keiner deutlich gewinnt. Versuche, unter 10 Sekunden zu laufen, das sollte Dein Ziel sein. Alles, was darunter liegt, beschert Dir Gutpunkte.



1500-Meter-Lauf



Dadurch wirst Du selbst stärker und schneller. Du jedoch darfst auf niemanden von hinten auflaufen, sonst passiert das Gegenteil und Du wirst langsamer. Bleibe also möglichst in Front. Die anderen Läufer werden oft in engen Gruppen zusammenlaufen und sich dadurch gegenseitig behindern. Halte Dich von diesen „Klumpen“ fern, sonst fliegst Du womöglich noch von der Bahn. Versuche einen schnellen Start, drücke dann die Knöpfe solange, bis Deine Kondition bis zum letzten farbigen Balken erschöpft ist. Lasse Dich nun vom hinteren Läufer anschubsen und nach vorne treiben. Wenn Du dies bis zum Ende durchhältst, hast Du mit Leichtigkeit eine gute Zeit.

Hier ist es wahrscheinlich am schwierigsten, durchgehend gute Leistungen zu bringen. Du brauchst also Ausdauer. Die hinteren Läufer müssen Dich sozusagen anstoßen, von hinten vorwärtsschieben.

Dadurch wirst Du selbst stärker und schneller. Du jedoch darfst auf niemanden von hinten auflaufen, sonst passiert das Gegenteil und Du wirst langsamer. Bleibe also möglichst in Front. Die anderen Läufer werden



Hier sind drei Faktoren sehr wichtig. Erstens Schnelligkeit: Du mußt mit Höchstgeschwindigkeit den weißen Absprungbalken treffen, um ein gutes Ergebnis zu erzielen. Zweitens der Absprung: Du mußt mit dem Fuß genau auf dem weißen Absprungbalken abspringen, damit der Sprung als „Gut“ bewertet werden kann. Zähle Deine Schritte im Verhältnis zur Geschwindigkeit, so daß beide Faktoren ein optimales Ergebnis beim Sprung ergeben. Drittens der Winkel: Nur wenn Du den richtigen Absprungwinkel einhältst, wirst Du einen guten Weitsprung erzielen. Ich persönlich habe den weitesten Sprung mit einem Winkel von 28 Grad erzielt. Der Sprung kann sich noch verlängern, indem Du den Knopf B

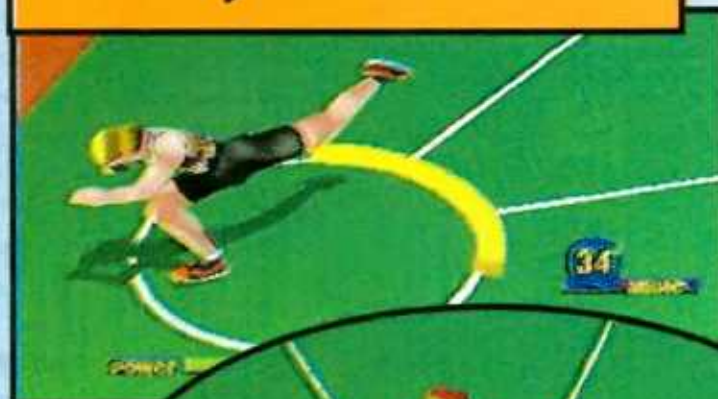
Weitsprung

drückst und somit Deine Beine noch in der Luft nach vorne streckst. Du solltest den B-Knopf immer an der höchsten Stelle Deines Sprunges drücken.

drückst und somit Deine Beine noch in der Luft nach vorne streckst. Du solltest den B-Knopf immer an der höchsten Stelle Deines Sprunges drücken.



Kugelstoßen



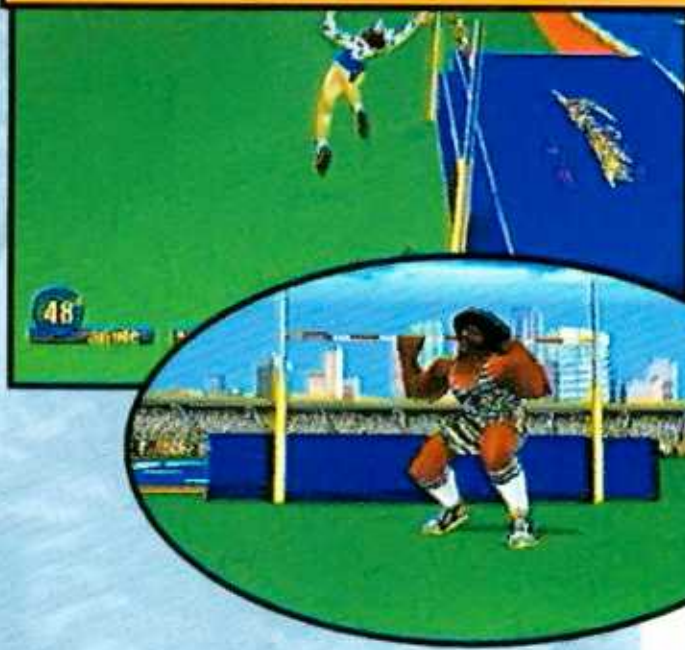
Die Demonstration zeigt nur eine Methode des Kugelstoßens. Es gibt aber zwei Versionen, die Kugel zu schleudern. Die erste Möglichkeit wird in der Demo gezeigt. Der Wurf ist zwar hierbei immer gültig, es ist allerdings auch schwieriger, der Kugel die nötige Schnelligkeit zu geben und somit einen weiten Wurf zu erzielen.

Die zweite Version ist eine Art Drehwurf. Damit fliegt die Kugel mit voller Wucht und Schnelligkeit, es kann jedoch bei dieser Methode leichter zu Fouls kommen. Wenn die Kraft vor- und zurückgeht, versuche, anstatt den Knopf B am höchsten Punkt zu drücken, das Richtungspad schnell zu drehen. Damit bekommt die Kugel die nötige Schnelligkeit. Nun brauchst Du etwas Gefühl, denn der Knopf B muß im richtigen Augenblick gedrückt werden, um die Kugel freizugeben. Wie beim Diskus kann man auf dem Arm des Werfers eine Spur entdecken, wenn er wirft, und Du weißt, wann Du die Kugel am besten losläßt. Die Demonstration wird mit einem Winkel von 45 Grad gezeigt. Wir selbst haben weitere Würfe mit einem niedrigeren (42 bis 44) und mit einem höheren Winkel (46 bis 48) erzielt. Alle Würfe über 20 Meter bringen eine gute Punktzahl für die Gesamtrechnung. Man kann aber auch Würfe von 23 und sogar 24 Metern erzielen.

Die zweite Version ist eine Art Drehwurf. Damit fliegt die Kugel mit voller Wucht und Schnelligkeit, es kann jedoch bei dieser Methode leichter zu Fouls kommen. Wenn die Kraft vor- und zurückgeht, versuche, anstatt den Knopf B am höchsten Punkt zu drücken, das Richtungspad schnell zu drehen. Damit



Hochsprung



Dies ist die einzige Sportart, bei der man in einem Winkel von 35 bis 60 Grad springen kann und der Sprung trotzdem sauber ausgeführt wird. Der Absprungwinkel

richtet sich nach der Länge der

Anlaufbahn. Du kannst also theoretisch einen schlechten

Anlaufpunkt noch mit einem guten Absprung

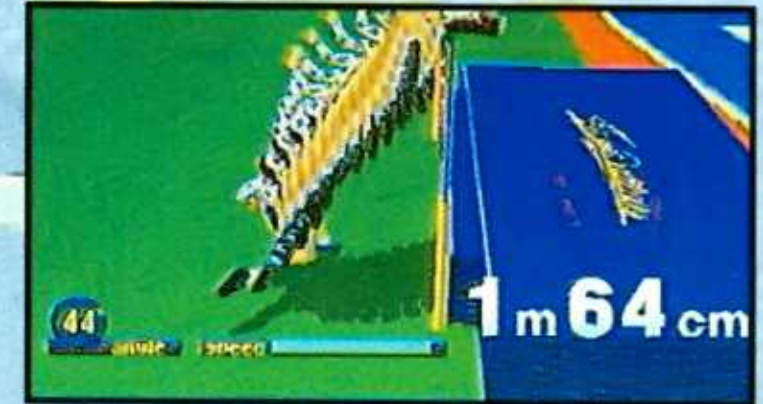
ausgleichen. Ich habe einen sehr guten Sprung (2,30m)

mit einem nahen Absprungpunkt und einem Winkel von 60 Grad ausgeführt. Schlechte Startpunkte kann man mit

Geschwindigkeit ausgleichen. Am besten

probiert man hier ein wenig, denn jeder hat so

seine eigene Technik. Auf keinen Fall kann man bereits am Start sagen, mit welchem Winkel man springen möchte; hier sind Übung und eine gute Technik die besten Voraussetzungen, um einen guten Sprung zu machen und Punkte zu gewinnen.



Die Taktik, wie Du Deine Geschwindigkeit und Deine Kondition kombinierst und manipulierst, ist der

wichtigste Faktor bei dieser Disziplin. Du hast vier farbige Rechtecke,

die die Kondition anzeigen. Sie verringern sich, je nachdem wie

schnell und wie lange Du läufst. Im Laufe unzähliger Rennen haben

wir das beste Geschwindigkeits-Konditions-Verhältnis ausgearbeitet. Von

Beginn an solltest Du die Geschwindigkeit auf der schwarzen Linie halten,

die die letzten beiden Rechtecke (grün/blau)

unterteilt. Diese Geschwindigkeit reduziert

Deine Kondition genau um ein Rechteck pro

100 Meter; dies bedeutet, daß Du genau dann

über die Ziellinie läufst, wenn Deine

Kondition verbraucht ist. Der

schwierige Teil dieser Übung ist,

die Geschwindigkeit konstant zu

halten, insbesondere wenn sich

die Energie auf den Anzeigen

verringert. Wenn Du einige Zeit geübt hast, kannst

Du die Geschwindigkeit sogar noch etwas heraufsetzen,

so daß sie bis in die blaue Anzeige hineinreicht (ca. 1/3).

Mit dieser Taktik läufst Du immer ein gutes Rennen und

erhöchst Deine Gesamtpunktzahl deutlich.

400-Meter-Lauf



110-Meter Hürden

Boden gemalt sind. Dein Sprungbein sollte entweder etwas vor oder genau auf der Nummer abspringen. Ausgenommen bei der

Nummer 1, wo Dein Fuß etwa eine Fußlänge vor der Nummer

abspringen sollte, und der Nummer 10, wo Dein Fuß genau auf

der 1 abspringen sollte. Wichtiger als eine hohe Geschwindigkeit

ist bei dieser Disziplin die Schrittlänge zwischen den Hürden. Du

solltest immer mit dem gleichen

Bein springen. Versuche, möglichst

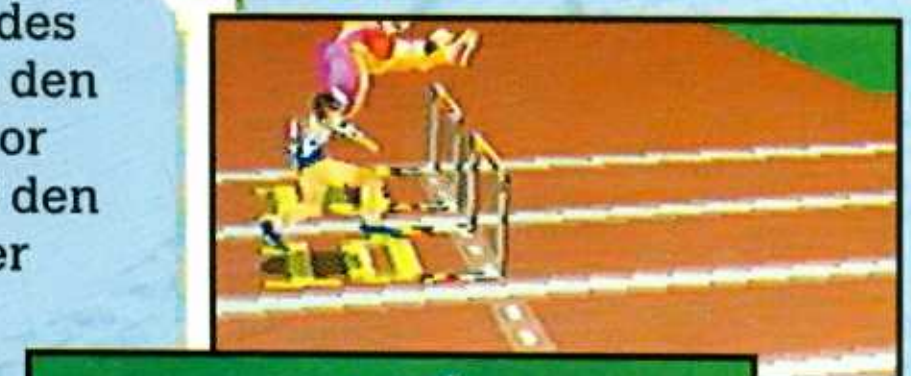
flach über die Hürden zu springen,

damit Du nicht soviel Zeit in der

Luft verschenkst. Versuche die Geschwindigkeit bei etwa 3/4

einzupendeln, dann kannst Du weicher und sicherer springen. Versuche,

unter 14 Sekunden zu bleiben, um eine höhere Punktzahl zu erreichen.



Discus Throw



Punkte eingebracht!

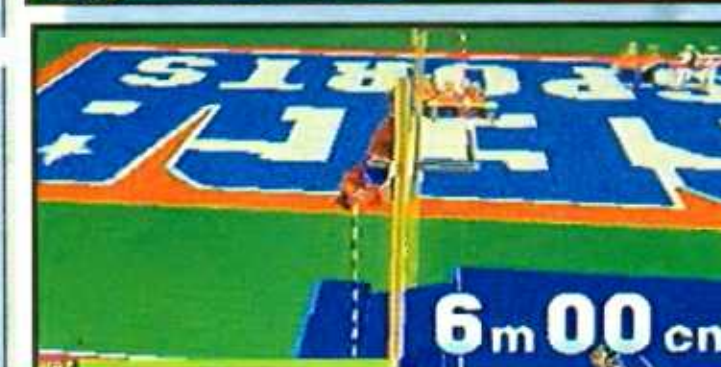
Das Hauptproblem ist hier, daß du nicht gleichzeitig volle Geschwindigkeit bekommen und das Pad im Uhrzeigersinn um 360° drehen kannst. Trotzdem zeigen wir, wie's geht. Drehe das Pad herum, so daß das D-Pad in deiner rechten Hand ist. Nimm nun die Kante eines (kleinen) Geldstücks und mache kleine Drehbewegungen auf dem Pad (gegen den Uhrzeigersinn). Damit bekommst du Full Speed. (Diesen Trick kannst du auch beim Kugelstoßen anwenden). Das einzige Problem hierbei ist, daß sich dein Wurfarm nun so schnell dreht, daß es schwierig wird, den Diskus richtig abzuwerfen, damit der Wurf zählt. Hierfür mußt du ein bißchen im Trainingsmodus üben, aber nach kurzer Zeit wird es klappen. Unser bester Wurf war 82,36 Meter weit und hat satte 1546



Pole Vault



Diese Sportart ist am schwierigsten zu erlernen. Hast du dich jedoch erst einmal durch die Übungszeit gebissen, erzielst du gute Ergebnisse. Die Demo zeigt, wie man den Stab plziert. Drücke und halte Knopf B direkt vor der Anlauflinie. Auf diese Weise schleift der Stab zwar über den Boden, für Anfänger ist dies aber ganz gut, weil du die Linie so nicht übertrittst; die Höhe reduziert sich so allerdings erheblich. Bist du schon etwas geübter, kannst du hinter der Linie ein paarmal auf den Knopf B drücken, dann hebt sich der Stab, du kannst schneller rennen und springst mit Sicherheit über 6 Meter. Du mußt die Höchstgeschwindigkeit vor dem Absprung erreicht haben, drücke also schnell hintereinander die „Rennknöpfe“, während du Knopf B gedrückt hältst. Versuche, über 6 Meter zu kommen; wenn du diese Höhe erst einmal geschafft hast, springst du mit Sicherheit keine niedrigere Höhe mehr.

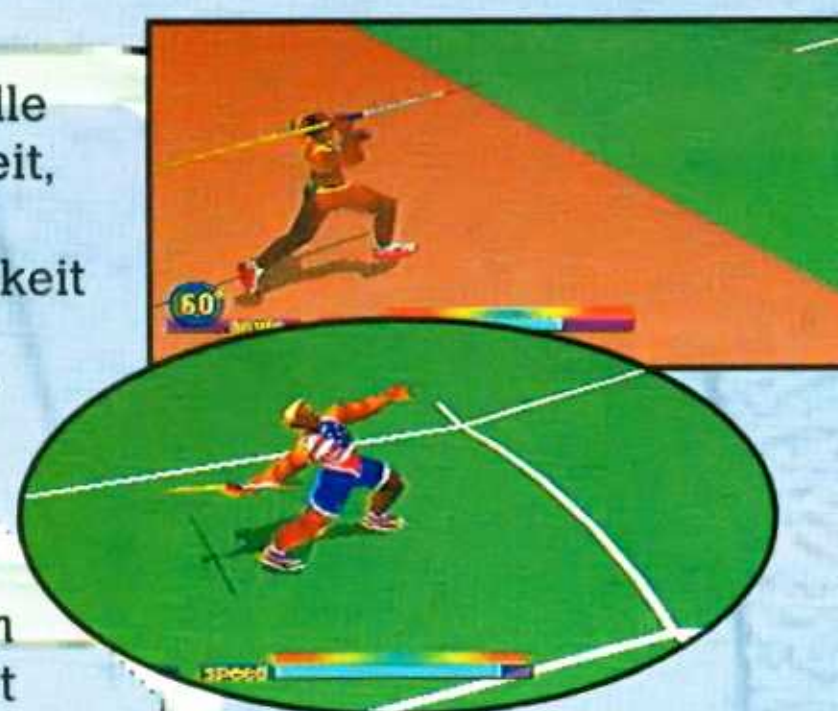


Javelin Throw

Um in dieser Sportart einen Weltrekord zu brechen, mußt du alle drei Faktoren, nämlich Schnelligkeit, einen guten Wurfwinkel und den Abstand von der Wurflinie perfekt kombinieren können. Die Schnelligkeit auf dem Bahnstück muß auf dem höchsten Level sein, d. h. die Power-Anzeige muß voll sein, bevor du auf das Grasstück kommst, denn hier wirst du ohnehin langsamer. Der Wurfwinkel sollte etwas unter dem in der Demo gezeigten Winkel liegen, nämlich entweder 39 bis 44,



oder 46 bis 49 Grad. Den weitesten Wurf - 96 Meter! - habe ich mit einem Winkel von 49 Grad erzielt. Zuletzt ist die Wurflinie wichtig. Versuche, so nahe wie möglich an die Linie heranzulaufen, so gewinnst du 5 bis 10 Meter dazu. Wirf den Speer etwas früher ab, dann kannst Du noch einen Zusatzschritt machen, ohne die Linie zu übertreten und zu foulern.



Unsere höchsten, schnellsten und weitesten Ergebnisse - kannst du sie überbieten?

100-Meter-Lauf
Weitsprung
Kugelstoßen

9,83s
9,38m
24,07m

Hochsprung
400-Meter-Lauf
110-Meter-Hürden
Diskuswurf
Stabhochsprung
Speerwurf
1500-Meter-Lauf

2,30m
44,05s
13,10
82,12m
6,04m
96,56m
3,31,85s



Vergleichbar mit Sega Rally; manche meinen, es ist sogar noch besser! Meiner Meinung nach gibt es (momentan) nichts besseres als Sega Rally, was trotzdem nicht heißt, daß Need for Speed kein gutes Game ist. Auf der Gewinnerskala würde dieses Spiel einen guten zweiten Platz machen.

Allgemeine Hinweise

KURVEN

Kurven sollten immer an der Ideallinie gefahren werden - von außen nach innen und möglichst in einer geraden Linie. Es ist besser, ein bißchen vom Gas runterzugehen, dann kann man eine bessere Linie fahren. Wenn du ab und zu oben auf die Karte schaust, kannst du dich gut auf die Kurven vorbereiten. Damit bist du in einer besseren Position, auch wenn es um Überholmanöver geht.

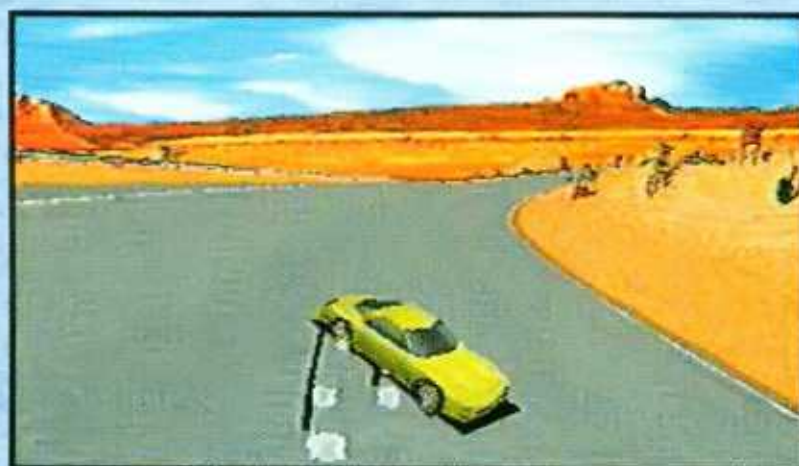


Im Kopf-an-Kopf-Modus kommen dir Autos entgegen. Bleibe auf der rechten Seite der Straße, und wechsele nur auf die andere Spur, wenn Kurven kommen oder wenn du überholen willst. Gefährliche Abschnitte gibt es grundsätzlich am Fuß von Hügeln - dort kommen dir oft Jeeps und Caravans entgegen. Crashes bedeuten Zeitverlust, es ist also wichtig, daß du Unfälle vermeidest.

FAHR-BAHNEN

HÜGEL

Einige Kurse sind mit großen Hügeln gespickt. Abhängig von deiner Geschwindigkeit fliegst du mehr oder weniger hoch in die Luft, wenn du darüberfährst. Fahre möglichst in der Mitte, damit du auch wieder auf der Fahrbahn landest und nicht in die Begrenzungen krachst. Wenn Du ein „leichtes“ Auto fährst, solltest du die Geschwindigkeit vor den Hügeln drosseln. Selbst die kleinen Hügel schleudern dich dann nämlich von der Fahrbahn.



Solltest Du ins Schleudern kommen, lasse den Gashebel los, sonst drehst du dich unkontrolliert weiter. Danach kannst du sofort wieder Gas geben. Zwar macht das Schleudern in diesem Spiel irre Spaß, aber wenn du in einen anderen Wagen hineinfährst, ist es nicht mehr spaßig, denn dann verlierst du das Rennen!

DREHUNGEN ABFANGEN

POWER SLIDES

Nicht während eines wichtigen Rennens ausprobieren, es sei denn, du hast schon geübt. Die engeren Kurse, wie z. B. Coastal und Vertigo Ridge, sind ideal für Power-Slides, es ist hier aber auch ein Leichtes, von der Fahrbahn zu fliegen. Rutsche in eine Kurve, gib Gas und steuere mit dem Richtungspad wieder hinaus.



AUTOS

PORSCHE 911

Böse Zungen behaupten, im Vergleich mit den anderen Wagen ist der Porsche nur durchschnittlich. Na gut, wenn er schon nicht der Schnellste ist, dann ist er aber auf jeden Fall der schönste Wagen! Das Handling ist exzellent, und mit Sicherheit wirst du ihn testen.



Dieser Wagen schleudert gern; du mußt also aufpassen, wenn du um rutschige Kurven fährst. Dafür hat er eine gute Bodenhaftung auf gerader Strecke und übertrifft die meisten anderen Wagen an Schnelligkeit.



CORVETTE ZR1

FERRARI 521TR

Dieser Wagen ist am zweitschnellsten und wenn du gelernt hast, mit ihm umzugehen, hängst du damit mit Sicherheit alle Konkurrenten ab. Der Ferrari ist das beste Allroundauto; er hat nur Schwierigkeiten bei den langsameren, unwegsameren Strecken, eben weil er so schnell ist.



Wenn du diesen Wagen übersteuerst, schlingert und schleudert er aufgrund des Heckantriebs durch jede Kurve. Du brauchst jedoch nicht zu bremsen, es reicht, wenn du vom Gas runtergehst. Alles in allem ist dieser Wagen gut, aber nicht der beste.



DODGE VIPER RT/10

ACCURA NSX

Das Manko an Geschwindigkeit wird durch ein gutes Handling ausgeglichen. Wenn du die Kurven richtig fährst und nicht die Begrenzungen triffst, wirst du dich kontinuierlich nach vorne schieben. Wähle dieses Auto vor dem Mazda oder Supra.



Dies ist ein furchtbarer Wagen, du solltest ihn nicht wählen. Im Turniermodus wirst du abgehängt und kannst deine Position auch nicht mehr verbessern. Von den zu wählenden Autos ist dies das schlechteste.



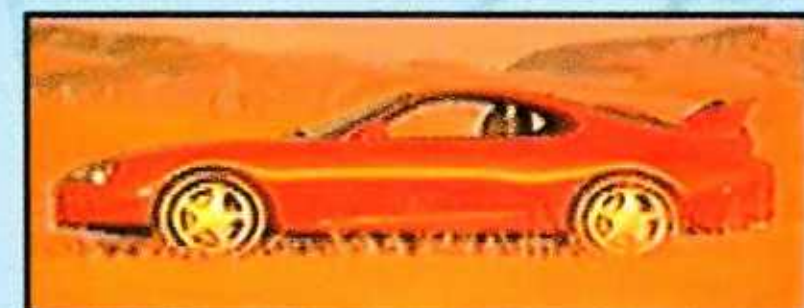
MAZDA RX-7

SUPRA TURBO

Nun kommen wir zum langsamsten Fahrzeug. Es nützt dir absolut nichts, wenn Du gegen Wagen wie den Ferrari fahren mußt. Zudem ist dieses Auto auch noch schwierig zu fahren. Vermeide diesen Wagen, wenn Du auf Strecken wie Rusty Springs fährst, du hast keine Chance gegen die schnelleren Fahrzeuge.



Dieser Wagen ist schnell wie der Blitz. Wenn Du einen Hügel überfährst, fühlst Du Dich wie in einem Flugzeug. Weil er so schnell ist, mußt du natürlich damit üben, vor allem das Bremsen, sonst kommst du nicht ins Ziel.



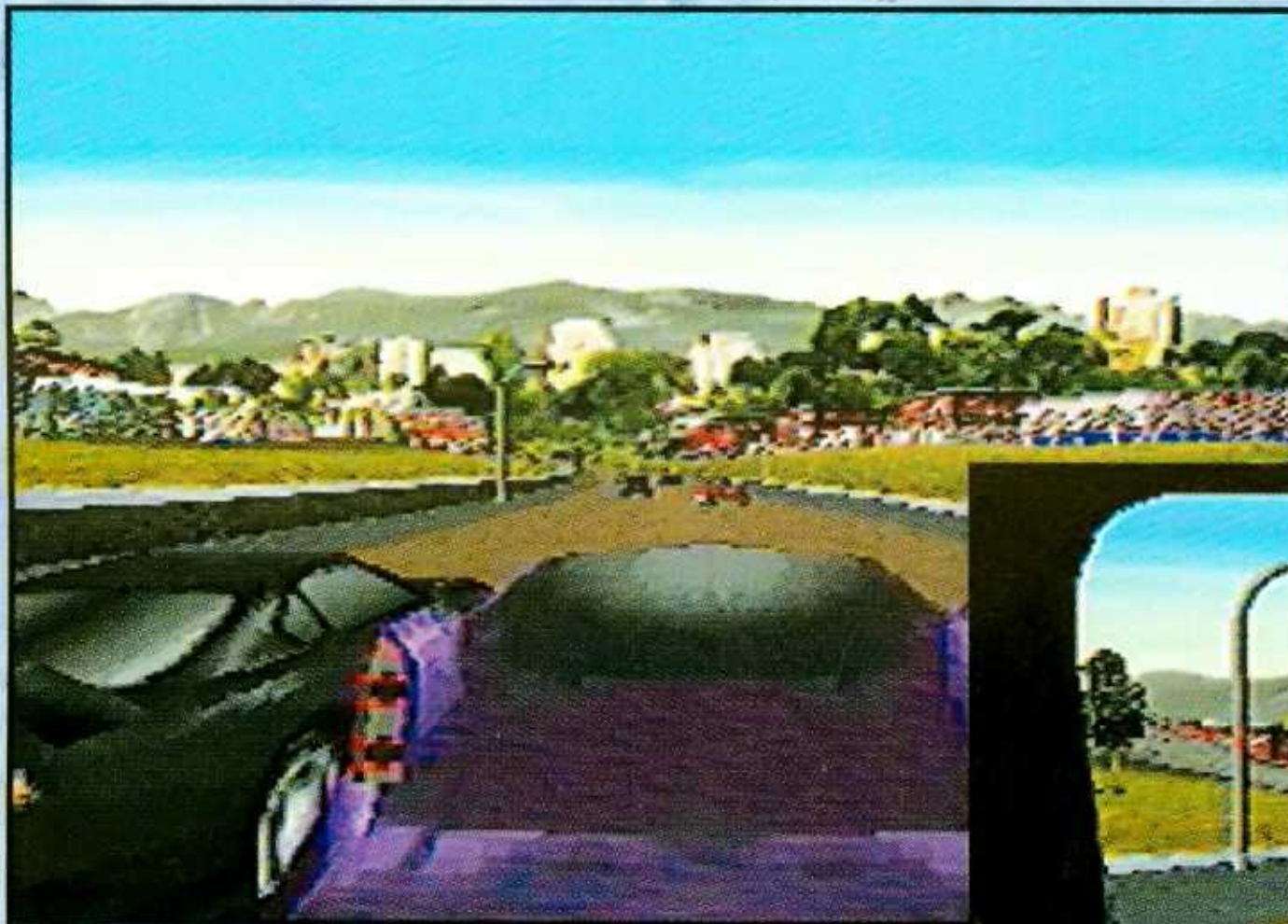
LAMBORGHINI DIABLO VT

GEHEIMNISSE



WARRIOR PTO E/2

Gehe in den Wettkampf-Modus und gib in der Passwort-Option entweder TSYBNS oder XNGKDG ein. Verlasse den Wettkampf-Modus und wähle ein einzelnes Rennen an. Du bekommst das Warrior-Auto. Dieser Prototyp eines Rennwagens, Modell Nummer E/2, ist das Schnellste, was Du jemals gefahren hast. Bei Höchstgeschwindigkeit hast Du das Gefühl, der Porsche und der Lamborghini würden auf der Straße stehenbleiben. Dieser Wagen ist leicht zu fahren, schleudert selten von der Bahn, liegt super in den Kurven und landet auch nach den Hügeln wieder auf der Fahrbahn. Vorne auf der Haube befindet sich eine raumschiffartige Kühlerfigur. Lediglich bei einem Zusammenstoß fängt der Wagen an, sich wie wild zu drehen. Trotzdem brauchst du nur einen kleinen Finger, um ihn wieder gefügig zu machen. Hier haben wir also das absolut beste Auto. Am besten, Du gibst den Code gleich ein!

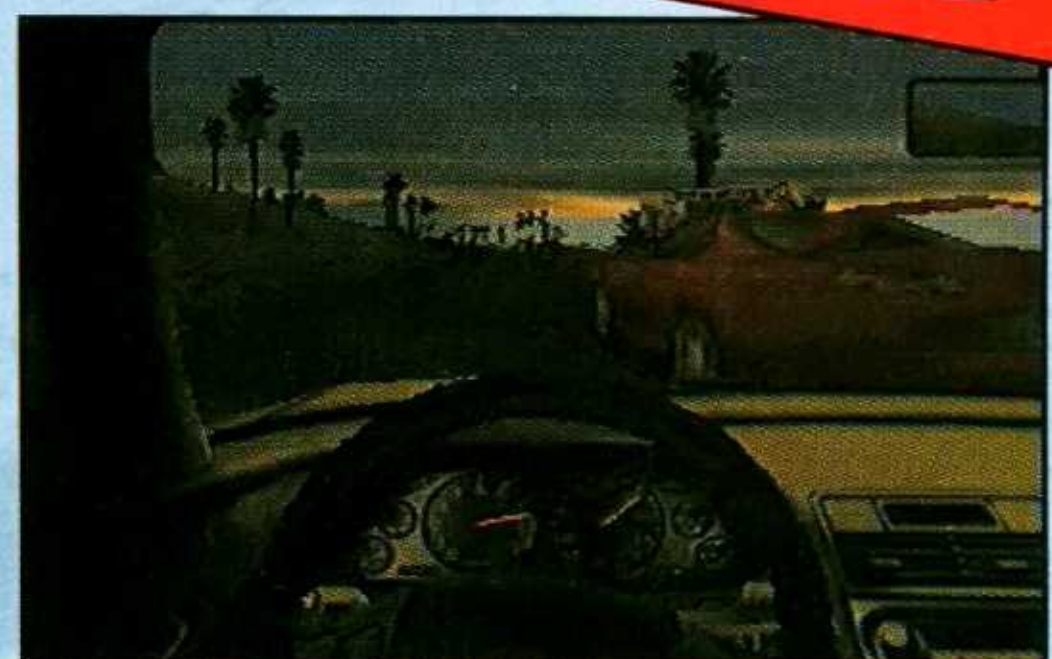


RALLY MODE



Wenn du den Passcode aktiviert hast, kannst du den linken und den rechten

Shiftknopf gleichzeitig drücken und eine Strecke für den Rally-Modus auswählen. Nun kannst du, ähnlich wie in Sega Rally, um die Kurven „powersliden“, weil sich auf der Fahrbahn ein Film aus Dreck und Kies bildet. Die Autos fahren auf diesem Belag offensichtlich besser und sind auch leichter durch die Kurven zu steuern.



TIPS & TRICKS - U-W

Hier sind noch einige wertvolle Codes!



U

URBAN STRIKE

PASSWORDS

CNHGBR4NBF

LPMJ7VSXFZR

ZLGBWD3PFZD

GJ7VT4FKYNNM

BWDR6MJYNN

BVT4SXYCZLT

NDR63P7VZLT

WR63PMT4SYL

H63PMJT4SYL

10 Leben und alle Kopiloten verfügbar - YCZ9NHLGBT7

Mit 16 Leben in Mexiko - 9G6T9BR6S3V

V

VECTOR MAN



Bewege Vectorman auf dem Sega-Logo-Schirm zum Boden direkt rechts neben das Logo und zerschneide den versteckten Monitor. Du erhältst ein Power-Up und kannst damit das Sega-Logo zerstören.

EXTRA/WENIGER LEBEN

Unterbrich das Spiel und drücke B, A, Links, Links (BALL) und/oder B, A, Links, Unten (BALD), um einige Nummern zu aktivieren, die einen Debugging-Modus repräsentieren. Drücke nun Knopf X und Knopf Y, um mehr oder weniger Leben zu erhalten.

PROGRAMMERS TOOL

Unterbreche das Spiel (Pause), drücke C, A, Links, Links, A, C, A, B (CALLACAB) und setze das Spiel fort. Vectorman hat einen Pfeil bekommen und kann Wände und Böden passieren. In diesem Stadium ist er unverwundbar, kann allerdings auch keine Power-Ups und Photons einsammeln. Dies ist jedoch ein geniales Erforschungs-Tool. Wiederhole den Code, und Vectorman wird wieder „normal“.

AUFFÜLLEN DER ENERGIE

Unterbrich das Spiel und drücke A, B, Rechts, A, C, A, Unten, A, B, Rechts, A; setze dann das Spiel fort; Dein Gesundheits-Messer ist dann aufgefüllt. Wiederhole dies, so oft Du willst.

SLOW MOTION

Halte das Spiel an und drücke Unten, Rechts, A, C, Oben, Links, A (DRACULA) und spiele weiter. Wenn Du getroffen wirst, geht das Spiel in Slow Motion weiter.

BEKÄMPFE BOSSE AM BODEN

Wenn du auf einen der Bosse am Boden triffst und Vectorman getroffen wird, wird er zeitweise unsichtbar. Wenn du also von einem der Bosse am Boden getroffen wirst, bewege dich in ihn hinein, während du unsichtbar bist, und bleibe dort. Im Inneren eines der Bosse bleibst Du unsichtbar und gesund. Unüblich, aber effektiv.

LEVEL WARP

Bewege Vectorman unter das Sega Logo und beschieße es exakt 24mal. Springe dann hoch und schlage deinen Kopf 12mal dagegen. Die Worte „get ready“ erscheinen und die Buchstaben „S“, „E“, „G“ und „A“ fallen herunter. Wenn du zwischen 90 und 109 dieser Buchstaben fängst, wirst Du zum 5. Tag geschleudert, fängst Du 110, kommst Du zum 10. Tag.

VERYTEX

EXTRALEBEN

Halte die Knöpfe A, B, C und Start gleichzeitig gedrückt und unterbreche das Spiel (Pause). Halte Unten gedrückt und presse Start für jedes Extraleben, das du willst. Um einen freien Schild zu bekommen, halte das Spiel wie oben angegeben an, halte Rechts gedrückt und drücke Start.

VIRTUA RACING

Halte auf dem Sega-Bildschirm A, B und Oben gedrückt. Wenn der Titelscreen erscheint, halte die Knöpfe weiter

gedrückt und drücke Start. Gehe in den Modus-Auswahl-Schirm und wähle das umgekehrte Virtua Racing Logo an. Nun kannst du in einer gespiegelten Version der Originalstrecken spielen.

W

WARLOCK

Gib das folgende Passwort ein und spiele in einem beliebigen Level - DINSJ

LEVEL PASSCODES

SCFSH BLDVN

PRDIG PGBRL

SPKNS PLEUP

BTBYS BGSTR

NLYNG SNGDN

NRVNA SRVDR

WARRIOR OF ROME

PASSWÖRTER

Stage 2

L3FHP1ZNGW

Stage 3

NXDSSZJSWF

Stage 4

OSTCJ5SP5B

Rewards

GREBDQUMVE

WARRIOR OF ROME 2

„TUG OF WAR“

Starte ein neues Spiel und drücke Start für das Auswahlmeneü. Wähle „LOAD DATA“ an und bewege den Cursor nach ganz rechts. Halte Start auf dem Controller 2 gedrückt und drücke A auf dem Controller 1 für „tug of war“.

WIZ 'N' LIZ

SUPER WIZARD SETTINGS

Halte A, B und C gedrückt und drücke Start. Gehe nun zu den Optionen und wähle Super Wizard Setting.

WORLD SERIES '95

CHEAT SCREEN

Wenn der Titelschirm verschwindet, drücke A + B + C + START. Wenn die erste Blue Sky Zone erscheint, drücke zweimal Start, um den Cheat Screen zu aktivieren. Ändere die Machtscore auf 3, den Besucherscore auf 1, den Heimscore auf 3 und drücke A + B + C + Start. Starte nun zweimal - wenn der Bildschirm mit der Blue-Sky-Option erscheint, wechsle zu YES und drücke Start.

WWF RAW

SUPER KRAFT

Halte auf dem Sega-Logo A + B + C + START und drehe das Pad im Uhrzeigersinn, bis Du ein BOOM hörst und der Bildschirm sich rot verfärbt. Jetzt hast Du Superkraft.

BUST-A-MOVE 2 - ARCADE EDITION

...heißt im japanischen Original Puzzle Bobble und ist einer der spritzigsten und erfolgreichsten Tetris-Nachkommen.

Das Drachen-Duo Bubble Bobble dürften Videospiel-Veteranen noch aus Taitos gleichnamigem, uraltem Jump & Run-Klassiker kennen, der gerade für den Saturn noch einmal auf Hochglanz poliert wurde. 1995 vollzogen die beiden einen Genrewechsel und präsentierten sich auf dem Neo Geo und somit auch in der Spielhalle als Akteure in einem gewitzten Denkspiel - mit großen Erfolg! Bereits ein Jahr später wurde bereits das Sequel nachgeschoben, das für den Saturn nun 1:1 umgesetzt wurde. Die Aufgabe ist recht simpel: Mittels einer drehbaren Blasen-Kanone müßt Ihr versuchen, komplexe Blasen Trauben, die an einer Decke kleben, systematisch zu zerstören, indem Ihr drei gleichfarbige Blasen miteinander verbindet. Klingt einfach, ist es aber



Gewußt wie: Der Abschuß einer roten Blase, löst die Kettenreaktion aus.



Im Editor-Modus könnt Ihr kreativ sein und euch eure eigenen Stages zusammenbasteln.



Beim überspäßigen 2-Spieler-Modus geht so manche Freundschaft in die Brüche, denn für gute Treffer bekommt der Gegner Straf-Blasen dazu.

nicht: Oftmals sind nämlich komplizierte Bandenschüsse nötig (Einfallswinkel = Ausfallswinkel), um die entsprechende Blase zu treffen. Neben einem guten Auge wird Schnelligkeit verlangt, denn die Decke kommt immer weiter herunter, und nach fünf Sekunden wird automatisch die Blasen-Kanone aktiviert. Außerdem solltet ihr planvoll vorgehen und versuchen, die oberen Blasen zu treffen, damit die unteren Blasen, die mit den oberen zusammenhängen, mit von der Decke fallen.

Ulf Schneider ■

Word Up

Ein Parade-Beispiel für ein zeitloses Spielprinzip der Marke „Wenig Technik, viel Gameplay“. Die Blasenballerei ist so simpel wie motivierend, denn das Gameplay bietet einfach alles, was ein gutes Videospiel ausmacht: Geschicklichkeit, Spannung und den nötigen Einsatz der grauen Zellen. Bereits der Solo-Modus mit den zahlreichen Gabelungen sorgt für stundelangen Spielespaß, doch vor allem beim Fight gegen einen Freund sind nächtelange Blasen-Gefechte vorprogrammiert. Unbedingt kaufen!



Check Up



Titel:	Bust-A-Move 2 - Arcade Edition
Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Acclaim
Tel.:	0211-5233222
Release:	September
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-2
Levels:	100+
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	Editor Modus

Grafik 47%

Zweckmäßig: schlichte Bitmap-Grafik mit vielen Bonbon-Farben.

Sound 65%

Eingängige Melodien laden zum Mitwippen ein, kindliche Voice Samples.

Gesamt 88%

Simpel und super: Virtuose Kombination aus Geschicklichkeit und Grübelei, 100% Langzeitmotivation im 2-Spieler-Modus.

SUPER BOMBERMAN

Besser denn je! Hudson Softs ewiger Klassiker erscheint speziell für den Saturn in einer aufgemotzten 10-Spieler-Version, die fast keine Sprengstoff-Wünsche mehr offen läßt.

Wir versammelten die Redaktion zum Test!



Da bleibt garantiert kein Auge trocken: Im Battle-Modus dürfen bis zu zehn Bombenleger loslegen.

Seit seinem Debüt 1986 feierte Bomberman einen weltweiten Triumphzug, und das obwohl – oder gerade weil – das Spielprinzip derart simpel ist: Ihr wuselt mit einem Bomber-

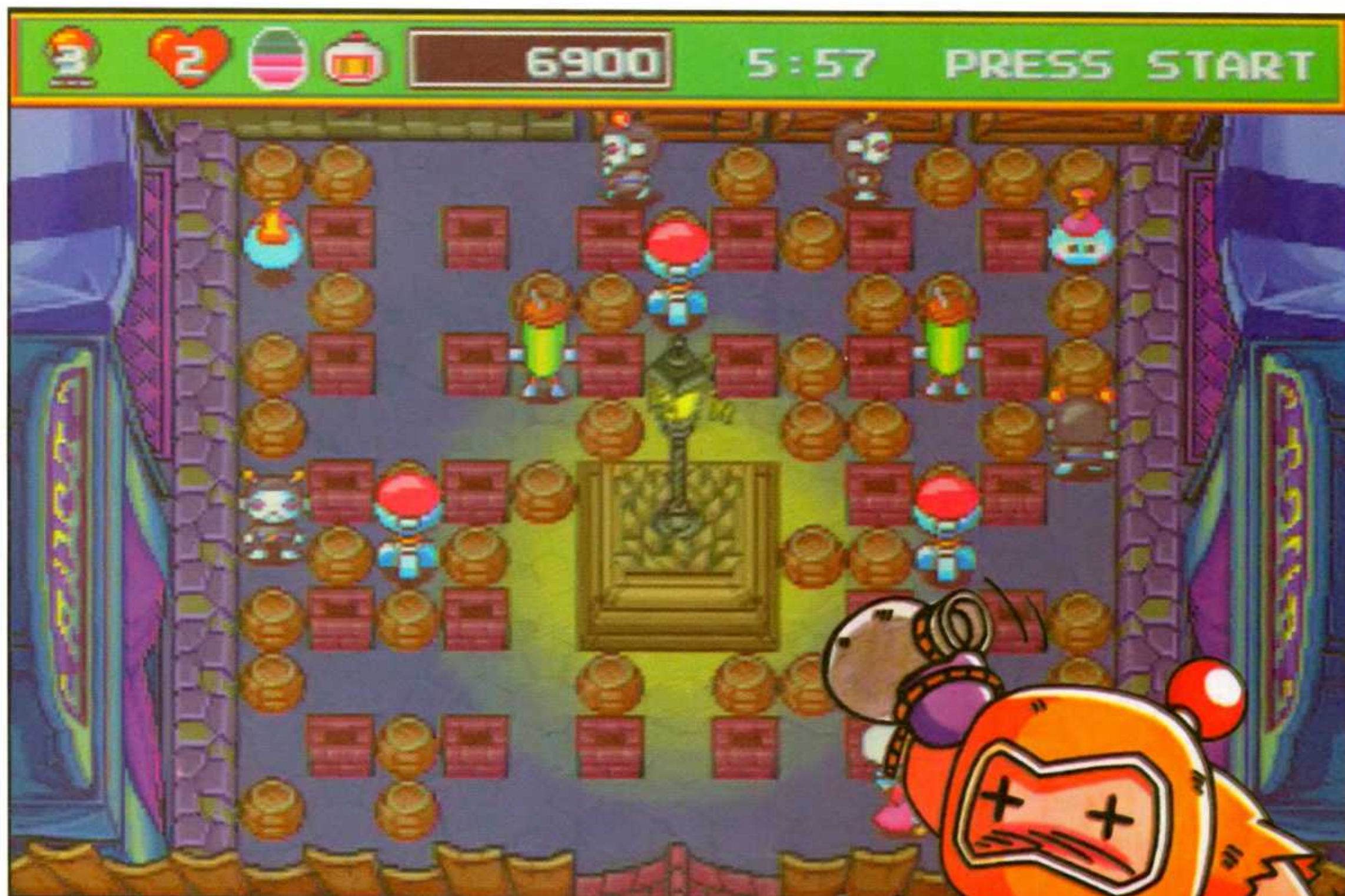
man-Sprite durch ein rechtwinklig aufgebautes Labyrinth, legt Zeitbomben, sammelt Power-Ups ein, die sich hinter Barrikaden versteckt halten, und versucht, die Konkurrenz wegzupusten, was ein gutes Timing und Vorausplanung voraussetzt. Dieses Konzept wird in drei Spielmodi zelebriert: Im Normal-Modus kämpft ihr Euch Stage für Stage bis zum finalen Obermottz vor. In jedem der äußerst facettenreich gestalteten Levels müßt ihr dabei jeweils drei Generatoren zerstören. Beim Master-Game

Word Up

Was soll man über ein Spiel schreiben, über das im Prinzip schon alles geschrieben wurde? Jahrhundert-Klassiker, ultimativer Partyspaß, generationsübergreifender Freizeit-Killer... Wie auch immer: Super Bomberman ist mit Sicherheit die mit Abstand beste Version dieser Bombenlegerei: abwechslungsreiche Levels im Solo-Modus, unzählige Optionsmöglichkeiten im Battle-Modus sowie die ultimative Herausforderung durch das Master-Game. Also, bringt neun Freunde zusammen und sagt alle Termine für die nächsten Tage ab!



Spiel im Spiel: Auf dem Piratenschiff könnt ihr mit gezielten Kanonenschüssen Bonuspunkte sammeln.



Auch die knuddeligen Reittiere mit unterschiedlichen Fähigkeiten sind mit von der Partie.

kommt es darauf an, mit nur einem einzigen Bomberman-Knirps möglichst viele Levels zu überstehen, wobei Euch ein zweiminütiges Zeitlimit die Aufgabe zusätzlich erschwert. Die dritte Option im Bunde ist zugleich auch die Königsdisziplin: Im Battle-Modus dürfen bis zu zehn Mitspieler aus Fleisch und

Hudson Kultmännchen sind besser denn je! Super Bomberman für bis zu zehn Spieler gleichzeitig garantiert Spielspaß wie noch nie!

Blut gleichzeitig an den Start gehen, um sich gegenseitig die Bomben um die Ohren zu werfen. Die Einstellungsmöglichkeiten und die Anzahl an Power-Ups sind hier unüberschaubar: Entweder tritt jeder gegen jeden an, oder man bildet mehrere Gruppen, und wer die ultimative Schlacht sucht, kann sich in der Wide-Stage mit 21 mal 37 Feldern so richtig austoben.

Ulf Schneider ■



Überleben ist alles: Wer beim Master-Game den längsten Atem hat, darf sich über einen Eintrag im Highscore-Tower freuen.



Check Up



Titel:	Super Bomberman
Genre:	Denkspiel/Geschicklichkeit
Hersteller:	Hudson Soft
Tel.:	-
Release:	tba.
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-10
Levels:	50+
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	moderat - schwer
Besonderheiten:	Unterstützt zwei Multitaps

Grafik 65%

Schlicht & Chic: Massenweise Knuddel-Sprites und Bonbonfarben im comicar-tigen Bitmap-Gewand.

Sound 76%

Lustige Kirmes-Musik ist passé, House- und treibende Dschungel-Grooves präsentieren diesmal die bekannten Bomberman-Melodien.

Gesamt 89%

Der Spielspaß potenziert sich mit der Anzahl der Mitspieler: Alleine äußerst amüsant, ab drei Mitspielern einfach unübertroffen!

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

SEGA SATURN

SATURN kpl. u. SEGA Rally dt.	DM 469,00
Das Tips&Tricks Buch-NEU-dt.	DM 16,90
Action Replay Gamebuster-Neu-dt.	DM 89,00
Memory Card 4 MEG Sega dt.	DM 99,00
Backup Memory 8 MEG dt.	DM 79,95
Joypad-Verlängerungskabel dt.	DM 25,95
3 - D Lemmings dt.	DM 79,00
3 Dirty Dwarves dt.	DM 89,00
Alien Trilogy dt.	DM 99,00
Athlete Kings dt.	DM 79,95
Baku Baku Animal dt.	DM 58,00
Blazing Dragons dt.	DM 89,95
Bust A Move 2:The Arcade dt.	DM 69,00
Clockwork Knight 2 dt.	DM 49,00
Cyberia kpl.dt.	DM 94,00
Dark Savior kpl.dt.	DM 79,95
Defcon 5 dt.	DM 79,00
Destruction Derby dt.	DM 79,00
Die Hard Trilogy dt.	DM 89,95
Discworld dt.	DM 79,00
Earthworm Jim 2 dt.	DM 87,95
Exhumed dt.	DM 87,95
Fighting Vipers dt.	DM 89,00
Ghen War dt.	DM 88,00
Gun Griffon dt.	DM 79,95
Heart of Darkness dt.	DM 89,95
In the Hunt dt.	DM 88,00
Kelo 2 dt.	DM 88,00
Need for Speed dt.	DM 89,00
NHL Allstar Hockey dt.	DM 49,00
Nights dt.	DM 89,95
Nights mit 3D-Analog-Pad dt.	DM 138,00
Night Warriors kpl.dt.	DM 99,95
Olympic Games dt.	DM 79,95
Olympic Soccer kpl.dt.	DM 79,95
Panzer Dragoon 2 dt.	DM 87,95
Pebble Beach Golf dt.	DM 49,00
PGA Tour Golf '97 dt.	DM 94,00
Powerplay Hockey dt.	DM 89,00
Pro Pinball - The Web dt.	DM 84,00
Return Fire dt.	DM 88,00
Road Rash dt.	DM 98,95
SEGA Rally dt.	DM 89,95
Shell Shock kpl.dt.	DM 79,95
Skeleton Warriors dt.	DM 79,00
SONIC Extreme dt.	DM 86,95
Space Hulk dt.	DM 89,95
Spot 3 dt.	DM 88,00
Starfighter 3000 dt.	DM 88,00
Story of Thor 2 dt.	DM 88,00
Streetfighter Alpha dt.	DM 89,00
The Horde dt.	DM 89,95
Tilt dt.	DM 89,00
Tomb Raider dt.	DM 89,00
Tunnel B 1 dt.	DM 89,00
Virtua Cop 1 mit GUN dt.	DM 129,95
Virtua Cop 2 dt.	DM 89,95
Virtua Fighter Kids dt.	DM 64,00
Virtua Golf dt.	DM 89,00

SEGA MEGA DRIVE

Atari Classics dt.	DM 49,00
Battle Frenzy dt.	DM 49,00
Comix Zone dt.	DM 59,00
Donald in Maui Mallard dt.	DM 69,00
Int. Superstar Soccer DeLuxe dt.	DM 79,00
Marsupilami dt.	DM 59,95
Olympic Games dt.	DM 89,00
Phantasy Star 4 dt.	DM 109,00
Pocahontas dt.	DM 109,00
Vectorman dt.	DM 49,00
Worms dt.	DM 89,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Kostenlose Systempreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Inklusive Garantie, Schnell-service, Sicherheitsverpackung und Transportversicherung
Ab 3 Artikeln > DM 150,- liefern wir ohne Versandkosten
Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager
Das SEGA Deutschland Zentrallager ist direkt bei uns in Neumünster

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

Das Jahr: 2015.

Der III. Weltkrieg ist ausgebrochen.

Dir stehen High-Tech-Waffen zur Verfügung.

Deinen Feinden leider auch.

Um zu gewinnen, mußt Du

eine biologische Waffe einsetzen:



INTERNET: <http://www.sega.com>

Es gibt viele Shoot'em-up-Spiele, bei denen es auf flinke Finger und ein schnelles Reaktionsvermögen ankommt. Bei Gun Griffon für den SEGA Saturn brauchst Du obendrein noch Köpfchen. Denn Du kannst Deine gefährlichen Missionen nur erfolgreich bestehen, wenn Du auch ein guter Strategie bist. Du ziehst in die erschreckend realitätsnahe 3-D-Schlacht als Pilot eines ultraschnellen High-Mac MDM II-Kampfrobers. Auf den Schlachtfeldern mußt Du Dich

SEGA™

DEIN GEHIRN.



GUN GRIFFON



**JETZT
ERHÄLTlich!**

...and you thought it was just a game.

unter anderem gegen verdammt schnelle Luftziele behaupten, Nachtmissionen bestehen und verblüffende Nebeneffekte überwinden. Doch keine Angst, Du bist bis an die Zähne bewaffnet: mit Flugraketen, Missiles, MG und einer Bordkanone. Und mit dem Rocket Pod kannst Du einen Granatenteppich vor Deine Angreifer legen.

Du hast die Wahl - entweder setzt Du Dein Waffenarsenal ein. Oder Du ziehst den Netzstecker.

ALIEN TRILOGY

Endlich hat das Warten ein Ende! Mit rund sechsmonatiger Verspätung dürfen nun auch die Saturn-Söldner den aussichtslosen Kampf gegen Hans Rudi Gigers Kultaliens aufnehmen. Als Konzept-Grundlage dienten Probe Software gleich alle drei Alien-Filme!

Die Alien-Trilogie

Herausgekommen ist dabei ein mit satten 33 Levels vollgepackter 3D-Corridor-Shooter, der sich auf dem Saturn nur mit Exhumed messen muß. Die Story der bisherigen Filme läßt sich für Alien-Novizen mit wenigen Worten zusammenfassen: Nach mehr oder weniger langem Vorgeplänkel findet sich die Heldin Ripley spätestens in der Mitte des Films auf sich alleine gestellt im Kampf gegen die scheinbar unbesiegbaren Aliens. Dieses Vorspiel wird im Game durch einen ganz sehenswerten Film präsentiert, in dem die Crew-Mitglieder Opfer der Alien-Brut werden. Anschließend erfolgt auch schon das erste, übrigens in Deutsch gehaltene Missionsbriefing, während der

Level geschickterweise schon geladen wird. In bester id-Tradition wuselt man durch die komplexen Korridore der verlassenen Raumstation auf dem Planeten LV-426, sucht Schalter, sammelt Waffen auf und bläst die unterschiedlichen Alien-Varianten ins Jenseits. Hierbei ist der bekannte Radar-Schirm mehr als nütz-



Die kleinen Alien sind aufgrund ihrer Schnelligkeit extrem gefährlich.



Die Aliens lassen sich anhand des Radarschirms rechts unten orten.

Nur wenige Filme erlangen einen solchen Kultstatus wie die Alien-Trilogie von Ridley Scott. Dank der herausragenden Special Effects, einer grandiosen Sigourney Weaver in ihrer ersten Hauptrolle und den fabelhaften Alien-Kreaturen des Schweizer Künstlers Hans Rudi Gigers wurde der Ende der 70er Jahre mit schmalem Budget gedrehte Alien-Film zum Vorbild von zahllosen Horror Science Fiction-Filmen. Wohl in der Hoffnung, daß der seit langer Zeit angekündigte vierte Film mit Winona Ryder für einen erneuten Alien-Boom sorgt, schnappte sich Acclaim die Lizenzrechte für die Umsetzung aller bisherigen Alien-Filme.



Wie appetitlich! Ab und zu muß man sich durch Schleimvorhänge kämpfen.



Die 3D-Engine ist tadellos gelungen! Schneller Aufbau, flüssiges Scrolling.

lich, denn er zeigt die Position der feindlichen Kreaturen an. Den ständig zu knappen Energie-Vorrat sollte man ebenso wie die Munitionsbestände durch herumliegende Pakete aufstocken.

Alien Trilogy erfüllt alle Erwartungen! Nie machte es mehr Spaß, Gigers Aliens zu begegnen (und sie wegzupusten).



Eventuelle Hindernisse kann man mit der richtigen Waffe problemlos in die Luft jagen.

Besser als erwartet!

Probe Design ist es hervorragend gelungen, das an sich simple Spielprinzip dauerhaft interessant zu gestalten. Ob man nun an spektakulären Dampffontänen vorbeizieht, mühsam nach wichtigen Keycards sucht oder sich im Alien-Schleim verirrt - das Game strotzt nur so vor interessanten Einfällen und Gags. Die imposante Grafik, der passende Sound und das faire Gameplay machen Alien Trilogy zu einem der besten Action-Spiele überhaupt. Daß man den Spielstand entweder im internen Speicher sichert oder ein Paßwort bekommt, schließt allzu frustrierende Spielesitzungen von Anfang an, auch wenn das Spiel alles andere als einfach ist. **Hans Ippisch** ■

Word Up



Alien Trilogy ist zweifellos eines der am heißesten erwarteten Spiele - zu Recht, wie wir jetzt sagen können. Probe Software zeigte keine Blöße und setzte seinen PSX-Megaseller tadellos auf den Saturn um! Da muß man als Bal-ler-Freak zugreifen!

Check Up



Titel:	Alien Trilogy
Genre:	3D-Corridor-Shooter
Hersteller:	Acclaim
Tel.:	0211-5233222
Release:	September
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1
Levels:	33
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	hoch
Besonderheiten:	Deutsche Texte

Grafik 84%

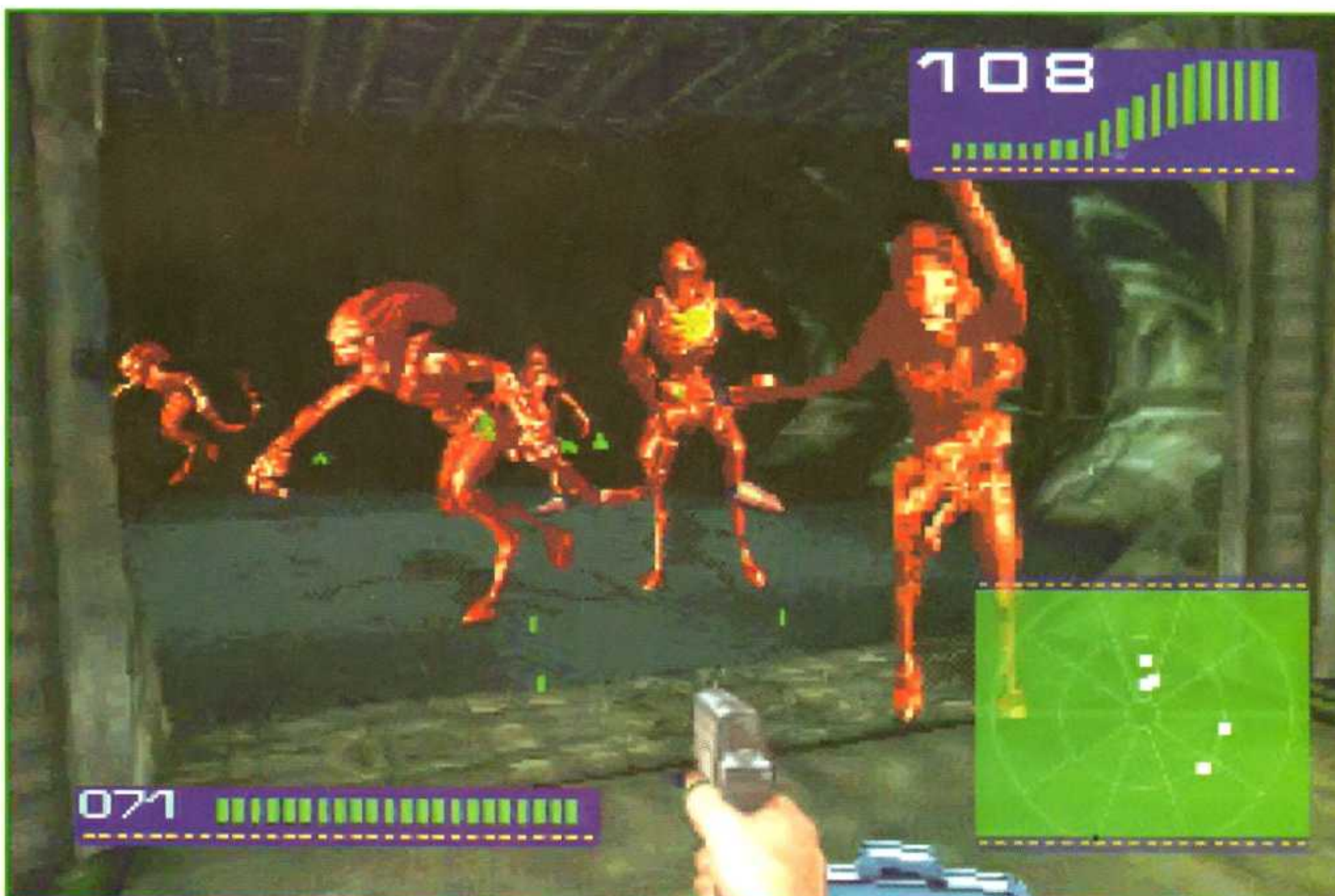
Detaillierte, recht düstere Polygon-Bauten mit abwechslungsreichem Design. Schöne Lichteffekte, pixeliges Intro.

Sound 86%

Der atmosphärische Soundtrack und die digitalisierten Effekte verleihen Alien Trilogy eine gespenstische Stimmung.

Gesamt 88%

Herzlichen Glückwunsch, Acclaim! Selten wurde eine Filmlizenz besser umgesetzt. Alien Trilogy ist der erhoffte Action-Knaller!



Die großen Aliens lassen sich nur mühsam bezwingen.

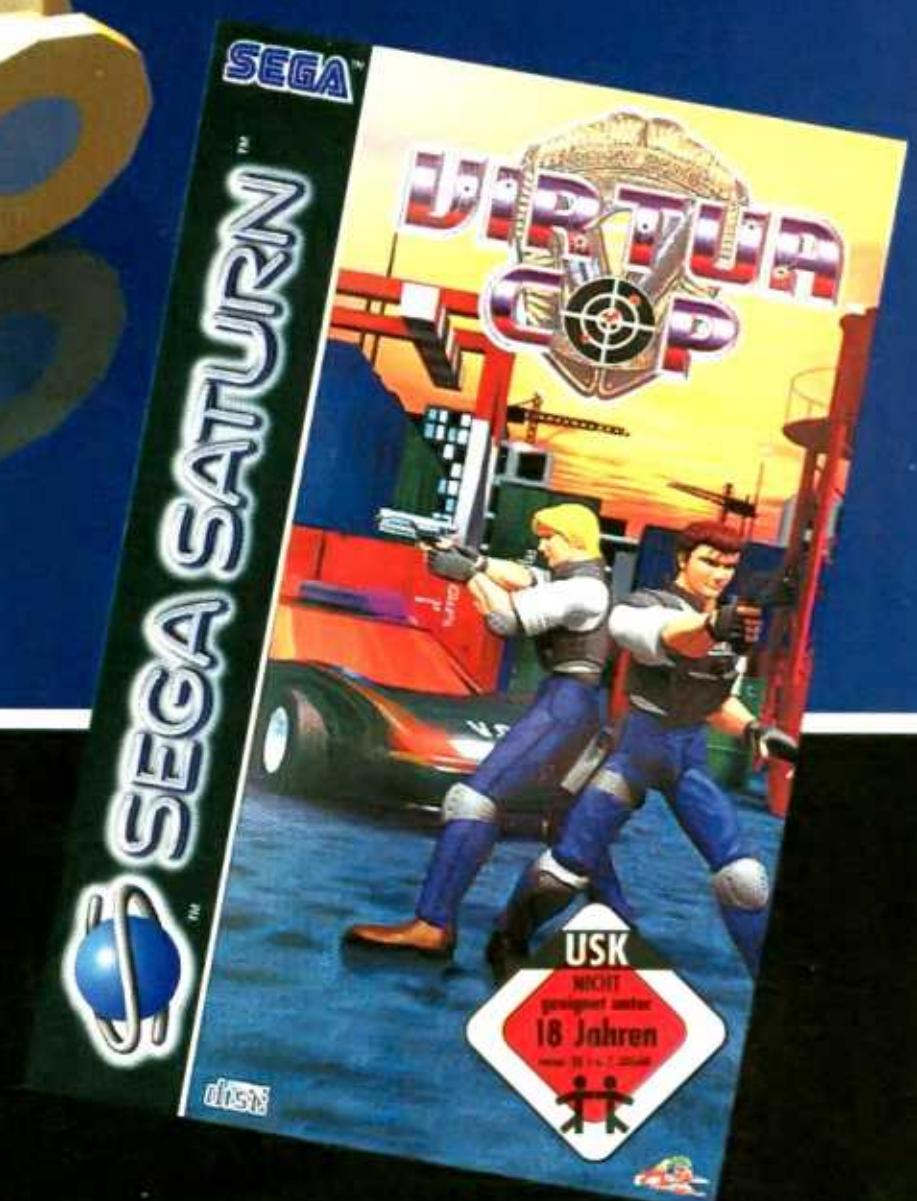
Bum Bumm Bumm



GEFÄHRLICHER, AUFREGENDER, PACKENDER:
VIRTUA COP! Jetzt geht's los: Die neue Generation der exklusiv für den SEGA SATURN entwickelten
Spiele ist da. In Virtua Cop zum Beispiel, der 1:1 Automatenumsetzung, nimmst Du das Gesetz in die Hand. Mit der
Virtua-Cyberpunk-Gun gehst Du auf Verbrecherjagd. Aber Achtung, der Feind schießt zurück. Virtua Cop ist an

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.

Bum Bum Bum
BUM



Realismus kaum zu überbieten. Beeindruckende Polygon-Grafik und geniale 3D-Optik sorgen laut Maniac (1/96) dafür, daß Virtua Cop von allen Zielkreuz-Abenteuern der letzten Jahre am besten abschneidet. Und SEGA Magazin (1/96) gibt in der Gesamtwertung glatte 80%. Gönn Dir das Vergnügen!

EXHUMED

Die Zeiten mäßiger 3D-Actionspiele wie Robotica sind endlich vorbei. Neben dem erstklassigen Alien Trilogy überrascht BMG mit einem hervorragenden 3D-Corridor-Shooter höchster Güteklasse. Wir fetzten für euch testweise durch das alte Ägypten!

Das mitleidige Lächeln der PC-User hat ab sofort ein Ende! Hielten sich die Bürohengst-Reiter zumindest in der Kategorie 3D-Action-Shooter mit Titeln wie Quake für führend, so wird auch diese Bastion von den 32 Bit-Konsolen gestürmt. Der direkte Vergleich zwischen Exhumed und dessen spielerisch und grafisch identischem PC-Bruder Power Slave macht die Vorteile der Saturn-Version mehr als deutlich. Während man erst auf einem flotten Pentium einen einigermaßen flüssigen Bildschirmaufbau zu Gesicht bekommt, überzeugt die Saturn-Version mit absolut perfektem Weichspüler-Scrolling, deutlich detaillierteren und weniger pixeligen Texturen und eindrucksvollen Lichteffekten, wie es sie auf dem PC überhaupt nicht zu



Der Flammenwerfer ist bei besonders hartnäckigen Gegnern vorteilhaft.

sehen gibt. Kürzere Ladezeiten und klangtechnisch überlegene Soundqualität unterstreichen die Saturn-Stärken. Doch worum geht es in Exhumed eigentlich?

Innovatives Design?

Exhumed gehört zu der Sorte Spiel, deren Story überhaupt nicht interessiert. Einzig und alleine die Belegung des Joypads ist von Bedeutung, der Rest ergibt sich von selbst. Man hetzt durch die zahlreichen Levels und Dun-

Dank erstklassiger Technik und geschickt ausgetüftelter Levels kann Exhumed bedenkenlos empfohlen werden.

geons, ballert auf alles, was sich bewegt oder Extras hergeben könnte, und sucht den Ausgang. Die richtige Waffe für den richtigen Gegner, ein ausreichend langer Energiebalken und ein anständiger Munitionsvorrat stellen den übrigen Spielinhalt dar. Anhand einer aufblendbaren Karte verschafft man sich die notwendige Orientierung, und ansonsten genießt man die technischen Kabinettstückchen, beispielsweise den Wechsel von Licht und Dunkelheit beim Marschieren durch die Gewölbe oder die verzerrte Sicht unter Wasser. Besonders bemerkenswert sind die aufwendigen Lichteffekte, die ganze



In komplexen Levels empfiehlt es sich, die Karte eingeblendet zu lassen.



Per Kamel kann man sich zur Level-Karte begeben.



Killer-Bienen warten bei Ramses!



Die Lichteffekte sind einfach genial.



Der magische Ring läßt auf Wunsch Feuerbälle losfliegen.

Abschnitte in blauen Farben erstrahlen lassen, wenn eine Lichtkugel vorbeifliegt. Optisch ähnlich eindrucksvoll sind einige Waffen, die man über die Y- und Z-Taste auswählen kann, sofern man sie im Laufe des Spiels eingesammelt hat. Das acht Waffenarten umfassende Sortiment reicht von gewöhnlichen Säbeln und Granaten bis hin zu Flammenwerfern und Zaubersprüchen unterschiedlicher Stärke.

Vorbildlich!

Generell kann man den Programmierern ein Lob für die vorbildliche Gestaltung aussprechen. Es gibt alles, was das Action-Herz begehrt:

Man kann laufen, springen, Sidesteps machen, den Blick nach oben und unten richten, eine Karte betrachten, unter einem reichhaltigen Waffenarsenal auswählen und feinfühlig über schmale Mauern marschieren. Einzig und alleine die Tatsache, daß die Gegner als flache, oftmals pixelige 2D-Sprites ihr Dasein fristen und noch nicht wie in Quake in ansehnliche 3D-Polygonfiguren umgewandelt wurden, kann man, muß man aber nicht kritisieren. Die schön gestaltete Übersichtskarte und die mit gespenstischer Sprachausgabe unterlegten Zwischensequenzen sind hingegen gut gelungen.

Hans Ippisch ■



Per Aufzug erreicht man den Keller von Ramses' Grab.

Word Up



3D-Action-Fans dürfen ein Freudenfest abhalten! Neben Alien Trilogy bekommen sie mit Exhumed ein weiteres Top-Spiel geliefert, das sich hinter dem namhaften Acclaim-Titel nicht verstecken muß und diesem im Bereich Grafik sogar überlegen ist. Wenn es der Geldbeutel hergibt, kauft man sich am besten gleich beide Spiele!

Check Up



Titel:	Exhumed
Genre:	3D-Corridor-Shooter
Hersteller:	Sega/BMG
Tel.:	040-2270961
Release:	September
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1
Levels:	6 +
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	hoch
Besonderheiten:	Erstklassige Grafik

Grafik 87%

Absolut flüssiges und flottes Scrolling, hervorragende Lichteffekte, abwechslungsreich, schön präsentiert.

Sound 85%

Orientalischer Soundtrack und realistische Digi-Effekte, die eine perfekte Atmosphäre erzeugen.

Gesamt 86%

Zweifellos ein echter Hit, der Fans von 3D-Actionspielen begeistern wird.

BLAZING DRAGONS

Ein komplett deutsches Adventure der besonders humorvollen Art haben wir Ex-Monty Python Terry Jones und Crystal Dynamics zu verdanken.

Wer schon immer einmal wissen wollte, wie sich die zivilisierten Drachen fühlen, wenn sie von den barbarischen Menschen angegriffen werden, muß unbedingt das neue Adventure von Crystal Dynamics antesten. Dank der tatkräftigen Unterstützung von Ex-Monty Python-Mitglied Terry Jones kam ein vorzügliches

Abenteuerspiel dabei heraus, das einen Vergleich mit dem ähnlich verrückten Discworld nicht scheuen muß. Als Drachenritter der Tafelrunde muß der Klunker des Hofes vor den Menschen geschützt werden; dabei sind allerhand Abenteuer zu überstehen, die durch eine gute Tastenbelegung in gewohnter Adventure-Manier erledigt werden. Besonders bemerkenswert sind die komplett deutsche Inszenierung und die verrückten Bonusspielchen (Katzen-Katapult). Die Grafik begeistert mit aufwendigen Animationen und detaillierten Schauplätzen.

Wer auf abgedrehte Adventures steht und an Discworld schon Gefallen gefunden hat, muß hier einfach zugreifen.

Hans Ippisch ■



Die Ritter der Tafelrunde wollen die Invasion der Menschen verhindern.



Der Held dieses Adventures ist ein vorlauter Drache.

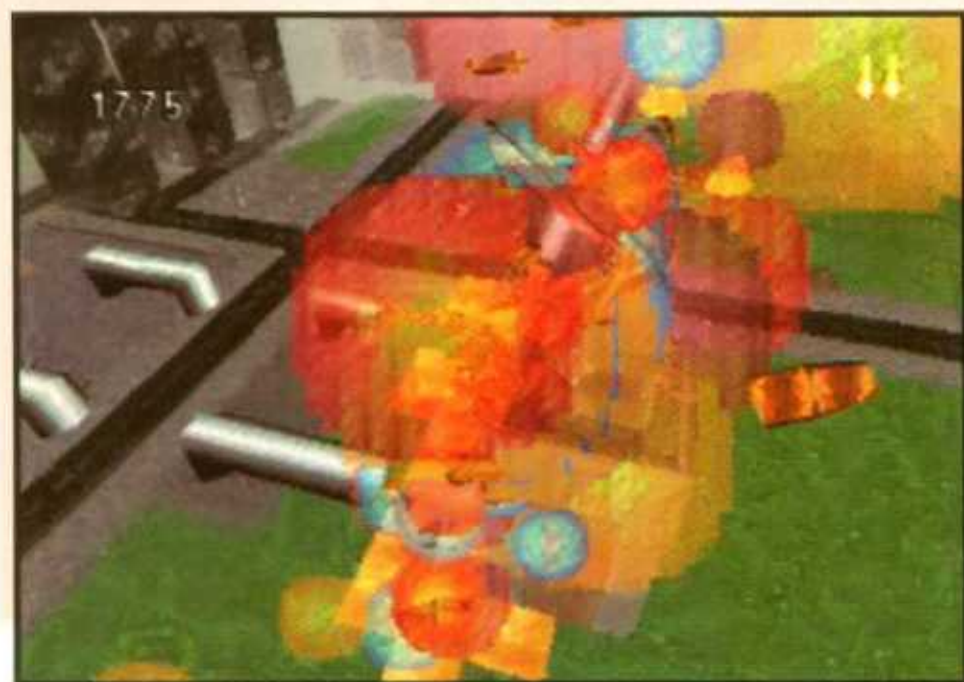
Check Up



Titel:	Blazing Dragons
Genre:	Adventure
Hersteller:	Crystal Dynamics/BMG
Tel.:	0180-5304525
Release:	September
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1
Levels:	-
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Besonderheiten:	Abgedrehter Humor, deutsche Sprachausgabe

Grafik 69 %
Sound 80 %
Gesamt 81 %

STAR FIGHTER 3000



Die 3D-Grafik ist durchaus sehenswert, aber nicht berauschend, trotz spektakulärer Explosionen.



Seine Missionen erledigt man ausschließlich im Düsenjäger.

Telstars Saturn-Debüt macht zwar einen interessanten Eindruck, kann Hits wie Thunderhawk 2 jedoch in keinsten Weise gefährden.

Daß die Welt in Gefahr ist und nur von einem einzigen Helden gerettet werden kann, klingt nicht sonderlich innovativ, deshalb muß man in diesem Spiel als Angehöriger des Fed-Net-Konzerns die Welt vereinigen. Dazu rauscht man mit seinem Düsenjäger durch zahlreiche Szenarien und erledigt in Thunderhawk 2-Manier seine Missionen. Entweder man schaltet Radar-Stationen aus, beschützt Konvois auf ihrem Weg durch gefährliche Gebiete oder ballert die Terroristen aus ihren Verstecken. Was bei Thunderhawk 2 dank Heli-Einsatzes noch gut spielbar war, erweist sich in diesem Wing Arms-ähnlichen Game aufgrund der Düsenjäger als weitaus komplizierter und frustrierender. Dazu kommt noch, daß die Grafik neuesten Ansprüchen nicht mehr gerecht werden kann. Daß das neue 3D Analog-Pad

unterstützt wird und die Missionen durchaus fesselnd sind, macht diese 3DO-Umsetzung dennoch interessant.

Hans Ippisch ■

Check Up



Titel:	Star Fighter 3000
Genre:	3D-Flug-Action
Hersteller:	Telstar/Krisalis
Tel.:	-
Release:	September
Preis:	ca. DM 100,-
Spieler:	1
Levels:	60
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Hoch
Besonderheiten:	Komplett deutsch

Grafik 58 %
Sound 68 %
Gesamt 69 %

GHEN WAR



Ein kleiner Radarschirm zeigt euch auch an, wo ihr schon überall gewesen seid.



Die 3D-Engine ist zwar recht flott und sauber, an Farbvielfalt mangelt es aber erheblich.

Nach der mittelprächtigen Congo-Filmmumsetzung versucht sich Jumpin' Jack Software erneut an einem Ego-Shooter.

Diesmal schlüpft ihr in die Rolle eines Leutnant, auf dem im Kampf gegen die Ghen-Invasoren alle Hoffnungen liegen. Er ist nämlich der letzte Experte, der sich mit der Steuerung des Hypersuits auskennt. In 20 Missionen müßt ihr als Pilot dieser Kampfmaschine den mechanischen Aliens entgegentreten. Die Handlungsmöglichkeiten sind enorm: Laufen, Springen, Nach-oben-blicken und eine 180°-Drehung sind nur einige Aktionen, die ihr beim Durchforsten der Landschaften einsetzen könnt. Außerdem steht euch noch ein reichhaltiges Waffensystem zur Verfügung, angefangen vom Standardlaser bis hin zum Hypersuit-Dummy als Köder. Die Features klingen vielversprechend, spielerisch werden aber schnell Mängel spürbar: ihr habt ständig mit Orientierungsproblemen zu kämpfen, darüber hinaus wird

nur wenig spielerische Vielfalt geboten. Damit wäre wieder einmal bewiesen, daß eine gute 3D-Engine alleine noch keinen Hit ergibt.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Ghen War
Genre:	3D-Shoot 'em Up
Hersteller:	Virgin
Tel.:	040-3911113
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	20
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Besonderheiten:	Unterstützt Mission-Stick

Grafik 67 %
Sound 56 %
Gesamt 63 %

DEFCON 5

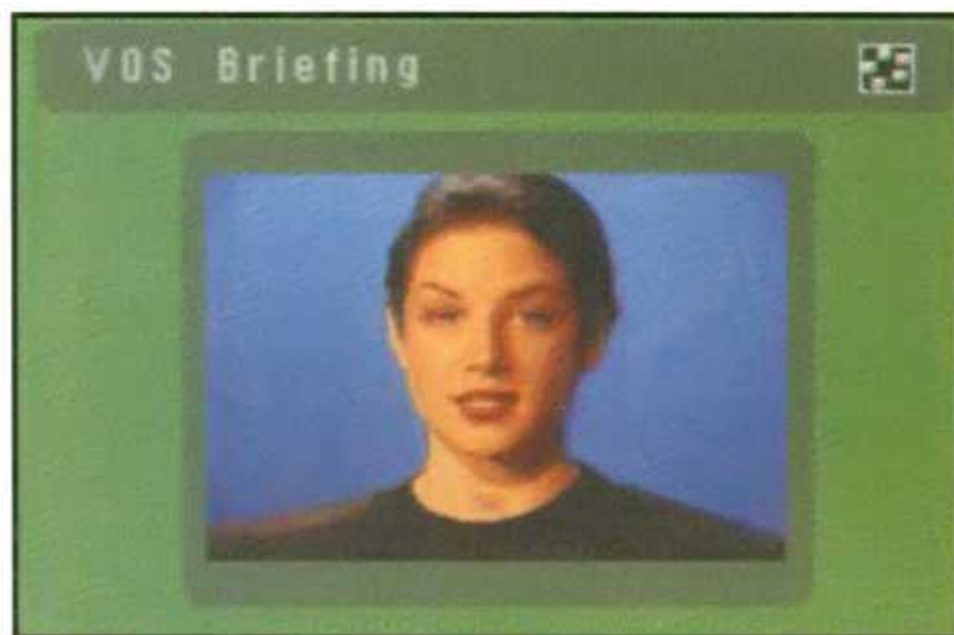
Was wie ein knallharter Ego-Shooter aussieht, offenbart sich schon bald als anspruchsvolles Weltraum-Adventure.

Zeitpunkt: 23. Jahrhundert; Ort: der vollautomatisierte Bergbau-Planet MRP-6F. Als einziger menschlicher Bewohner müßt ihr quasi als Hausmeister nach dem Rechten sehen. In der Ego-Perspektive durchkämmt ihr den verschachtelten Komplex und müßt zunächst einmal die Ver-

teidigungsanlage installieren, denn Invasoren sind bereits im Anmarsch. Später erhaltet ihr durch das zentrale Betriebssystem VOS immer wieder Infos, schickt gegen die feindlichen Roboter Angriffs- und Aufklärungsdroiden los oder rast per futuristischer U-Bahn hin und her. Defcon 5 ist beileibe kein Actionspiel, denn bis zum ersten Einsatz des Laserstrahls vergehen ein paar Stunden; vielmehr wird hier gekonnt ein Spannungsbogen aufgebaut, denn langsam erhaltet ihr die völ-

lige Kontrolle über die Station und kommt so einem großen Geheimnis ein Stückchen näher. Defcon 5 ist besser als man zunächst denkt!

Ulf Schneider ■



Durch die Computerzentrale VOS werdet ihr mit den Infos versorgt - viele Rätsel bleiben dennoch offen.



Beim Durchstreifen der sterilen Schächte solltet ihr nach den blauen Terminals Ausschau halten.

Check Up



Titel:	Defcon 5
Genre:	3D Action-Adventure
Hersteller:	GT Interactive
Tel.:	-
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Anspruchsvoll
Besonderheiten:	Genre-Mix

Grafik 73 %
Sound 75 %
Gesamt 75 %

BLACKFIRE

Ein weiterer Helikopter hebt ab, um Thunderhawk vom Himmel zu ballern.

Auch in naher Zukunft gibt es überall kleinere Kriegsherde. Als Leutnant einer amerikanischen Special Operation-Einheit besteigt Ihr in bekannter Thunderhawk-Manier einen Helikopter, um über das Feindgebiet zu fliegen und die Primär- und Sekundär-Ziele zu vernichten. Zuvor gibt es natürlich ein Briefing, in diesem Fall durch eine 3D-Rasterlandschaft sehr anschaulich

dargestellt. Danach geht Ihr dem knallharten Baller-Geschäft nach, wobei Ihr die Munition der vier Waffensysteme zwischenzeitig auffrischen könnt und das Zeitlimit einhalten müßt. Freude kommt dabei aber nur wenig auf: Die grobpixelige Landschaft bietet kaum Details, der Co-Pilot läßt immer die selben Kommentare vom Stapel, während im Hintergrund offenbar eine bessere Heimorgel dudelt. Was jedoch am schlimmsten ist: Das Mission-Design wirkt unausgegoren bis chaotisch, und Abwechslung wird nur wenig geboten.

Ulf Schneider ■



Beim grafisch gut gelösten Briefing ist die Welt noch in Ordnung.



Außer einigen Bodenstationen gibt es nur wenige grafische Details.



Check Up



Titel:	Blackfire
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Virgin
Tel.:	040-391113
Release:	August
Preis:	DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	15
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel - s. schwer
Besonderheiten:	Grobpixelige Grafik, Mission Stick

Grafik 54 %
Sound 55 %
Gesamt 50 %

BATTLE MONSTERS



Oben: In manchen Stages könnt Ihr auch auf Barrikaden springen.

Unten: Das flinke Kämpferduo Chili & Pepper gehört mit zu den ausgefallensten Charakteren.

Dank Acclaim kommt ein japanisches Saturn-Frühwerk zu neuen Prügel-Ehren.

Die Programmierer dieser düsteren Kloppelei scheinen ausgeprägte Splatter-Fans zu sein, denn das Kämpferfeld - allesamt digitalisierte Sprites - gleicht einem großen Horrorkabinett. „Heart Hear Heart“ trägt zum Beispiel seinen Kopf vorzugsweise in der Pranke herum, während Deathmask ein Vetter von Frankenstein's Monster zu sein scheint. Gefightet wird in bewährter SF II-Manier, wobei Euch lediglich zwei Schlagtasten für Handkanten- und Kicktechniken zur Verfügung stehen. Zum Ausgleich dürft Ihr in den Stages teilweise auch auf Plattformen herumhüpfen. Daß dieser Kloppelei nach der langen Zeit doch noch hierzulande veröffentlicht wird, ist angesichts der lausigen Qualität unverständlich. Größtes Manko: Wenn während des Zweikampfs gezoomt wird, ruckelt der Bildschirm wie die Pest. Den grob-

pixeligen Digi-Sprites mangelt es zudem an Animationsphasen, und der Kampf artet schon bald in dumpfes Tastengehämmer aus.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Battle Monsters
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Naxat Soft/Acclaim
Tel.:	0211-5233222
Release:	September
Preis:	DM 99,95
Spieler:	1-2
Levels:	12+
Save Game:	Nein
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Leicht - schwer
Besonderheiten:	Digitalisierte Sprites

Grafik 48 %
Sound 51 %
Gesamt 45 %

KEIO FLYING SQUADRON 2



Oben: In einigen Stages fliegt die Heroine mit ihrem geliebten Drachen ballernderweise durch die Lüfte.
Unten: Für die gesamte Feindesschar standen japanische Plüschtiere Pate. Dieser kuriose Boss wechselt zum Beispiel permanent sein Outfit.

... kennen wir noch als vorlautes Japano-Bunny im witzigen Mega CD II-Shooter.

Bei ihrem neuesten Abenteuer fungiert das zierliche Blondchen als reinrassiger Jump & Run-Held. Um ihren geliebten Kristall wiederzubekommen, stapft sie durch fernöstliches Gefilde, das mit zahlreichen abgedrehten Gegnern gespickt ist. Anleihen zu Sonic sind dabei nicht zu übersehen: Aus dem Stand kann sie wie das blaue Nadelkissen beschleunigen, und um einen Feindkontakt ohne Exitus zu überstehen, solltet ihr stets mit einer Waffe wie z.B. einem Regenschirm ausgestattet sein. Hin und wieder geht es auch zurück zu den Wurzeln: Auf dem Rücken des Baby-Drachen sitzend, ballert Ihr euch in bewährter Gradius-Manier durch die Comic-Szenarien. All diese Zutaten wurden zu einem unspektakulären, aber wohl-schmeckenden Potpourri zusam-

gemengemisch, bei dem die gehobene Abwechslung und der typisch fernöstliche, witzige Grafikstil für eine solide Wertung sorgt.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Keio Flying Squadron 2
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	JVC/Virgin
Tel.:	040-391113
Release:	August
Preis:	DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	10+
Save Game:	Nein
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Abgedrehte Japano-Grafik

Grafik 61 %
Sound 57 %
Gesamt 67 %

DAMIT SIE NICHT

VÖLLIG VERRÜCKT SPIELEN:

PC ACTION!

Das Profi-Spielmagazin für den PC-Spieler. Jeden Monat über 50 Seiten GAMES-GUIDES mit Lösungen, Strategien, Tips, Cheats und Hilfen zu allen topaktuellen PC-Spielen.

Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Das PC Action-Team zeigt Ihnen die Tops und Flops.

Die CD-ROM bietet alles was das Spielerherz begehrt: mit neuen Demos, Updates und Patches bleiben Sie immer auf dem neuesten Stand. Schummelsoftware, Editoren, neue Levels, Maps, Savegames und andere Spielzusätze verlängern den Spielspaß.

Heft und CD-ROM - für sagenhafte DM 7,50 jetzt im Zeitschriftenhandel!



Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.



Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

In Progress

WELCHE NEUEN INFOS GIBT ES ZU DEN AKTUELLEN SPIELEPROJEKTEN? WANN ERSCHEINEN DIE TOP-SPIELE? WELCHE SPIELE WURDEN IN DEN LETZTEN ZWÖLF AUSGABEN GETESTET? AUF DIESER DOPPELSETTE LIEFERN WIR DIE ANTWORTEN AUF DIESE FRAGEN!

SATURN

▼ COMMAND & CONQUER



Westwood ist ja bekannt dafür, daß sie ihre Release-Termine hemmungslos verpassen, dennoch hoffen wir auf eine Preview-Version während der ECTS!

► Genre: Strategie ► Spieler: 1
► Release: November ► Hersteller: Virgin

▼ NIGHTS



Seit Anfang September wird Nights (oder NiGHTS, wie es korrekt heißt) zusammen mit dem revolutionären 3D-Analog-Pad ausgeliefert. Kaufen!

► Genre: 3D-Arcade ► Spieler: 1-2
► Release: 5. September ► Hersteller: Sega

▼ DARK SAVIOR



Ende August ist das grafisch geniale RPG in Japan erschienen, nächste Ausgabe unterziehen wir diese Version einer ausgiebigen Begutachtung.

► Genre: Action-Adv. ► Spieler: 1
► Release: Januar ► Hersteller: Sega

▼ SONIC X-TREME



Schön, daß auch Sonic Xtreme das Analog-Pad unterstützt, weniger schön ist, daß es wohl erst Anfang 1997 erscheinen wird. Wir beten weiter!

► Genre: 3D-Jump & Run ► Spieler: 1
► Release: Januar ► Hersteller: Sega

▼ DAYTONA USA CHAMP. ED.



Während ich diese Zeilen schreibe, steht noch nicht fest, ob in dieser Ausgabe ein Bericht zu lesen sein wird. Wenn nicht, dann nächste Ausgabe. Versprochen!

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2
► Release: Dezember ► Hersteller: Sega

▼ SONIC THE FIGHTERS



Die Grafiken zu Sonics erstem Beat 'em Up-Spiel werden immer putziger, das Gameplay immer abgefahrenere, allerdings verschiebt sich auch das Release-Datum!

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: Januar ► Hersteller: Sega

▼ FIGHTING VIPERS



Auch wenn die Preview-Version schon einen exzellenten Eindruck hinterließ, scheute AM2 nicht vor einer Generalüberholung zurück.

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: November ► Hersteller: Sega/AM2

▼ SOVIET STRIKE



Die kurz vor Redaktionsschluß eingetroffene Preview-Version übertraf alle Erwartungen. Ähnlich revolutionär wie Desert Strike auf dem Mega Drive!

► Genre: Action ► Spieler: 1
► Release: Oktober ► Hersteller: E.A.

▼ MANX TT



Nichts Neues von der Insel! Zumindest können wir aber für die Demo-CD der Ausgabe 2/97 eine spielbare Version versprechen. Jetzt abonnieren!

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2 (?)
► Release: Dezember ► Hersteller: Sega

▼ TOMB RAIDER



Dieses Spiel gehört zusammen mit Daytona USA Championship und Nights unbedingt auf die Muß!-Liste. Das genialste 3D-Actionspiel überhaupt! Kaufen!

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1
► Release: Oktober ► Hersteller: Core Design

MEGA DRIVE

▼ FIFA SOCCER '97



Wo bleibt es? Noch hat E.A. keinerlei Demoversionen zum neuen 16 Bit-Fußballspiel verschickt. Wird es ein gelungener 16 Bit-Abschied?

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-4
► Release: Oktober ► Hersteller: E.A.

▼ INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE



Eigentlich hätte dieses Spiel pünktlich zum Bundesliga-Start erscheinen sollen, doch die Regale blieben leer. Kommt es wirklich, Herr Fröhlich?

► Genre: Sport ► Spieler: 1-2
► Release: September ► Hersteller: Konami

▼ SONIC 3D



Die in der letzten Ausgabe vorgestellte Beta-Version fesselte auch nach Redaktionsschluß noch tagelang, trotz etwas hakeligem Gameplay.

► Genre: Jump & Run ► Spieler: 1
► Release: Dezember ► Hersteller: Sega

▼ VECTORMAN 2



Neben einem Film ist nun angeblich auch ein Spielhallen-Automat mit Vectorman in Planung. Doch wann liefert Blue Sky die Mega Drive-Version?

► Genre: Action ► Spieler: 1
► Release: November ► Hersteller: Sega

GAME GEAR

▼ VIRTUA FIGHTER ANIMATION



Auf der ECTS in London werden angeblich die Mega Drive- und die Game Gear-Version vorgestellt! Macht der AM2-Klassiker auch in 2D Spaß?

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: November ► Hersteller: Sega

▼ SONIC BLAST



Auch hier hoffen wir auf die ECTS, denn dann soll eine wesentlich weiter fortgeschrittene Version des zweiten Game Gear 8 MBit-Moduls gezeigt werden.

► Genre: Jump & Run ► Spieler: 1
► Release: November ► Hersteller: Sega

BACK CATALOGUE!

▼ SATURN

Alone in the Dark 2	08/96	66%
Athlete Kings	09/96	92%
Baku Baku Animal	07/96	88%
Big Hurt Baseball	07/96	80%
Bug!	10/95	88%
Clockwork Knight	08/95	74%
Clockwork Knight II	11/95	86%
Criticom	07/96	65%
Cyber Speedway	10/95	78%
Cyberia	05/96	78%
D	06/96	60%
Darius Gaiden	03/96	80%
Daytona USA	08/95	90%
Digital Pinball	11/95	83%
Discworld	09/96	85%
Earthworm Jim 2	08/96	86%
Euro 96 Soccer	07/96	78%
F1 Challenge	04/96	80%
FIFA Soccer '96	03/96	74%
Galactic Attack	01/96	84%
Galaxy Fight	04/96	68%
Gex	05/96	74%
Golden Axe - The Duel	01/96	86%
Gradius Deluxe	06/96	75%
Guardian Heroes	07/96	81%
Gun Griffon	08/96	87%
Hang On GP '95	02/96	80%
Hebereke's Popoitto	08/96	65%
Hi Octane	01/96	59%
International Victory Goal	08/95	85%
Johnny Bazookatone	04/96	73%
Lemmings 3D	09/96	72%
Magic Carpet	04/96	93%
Myst	11/95	85%
Mystaria The Realms of Lore	03/96	86%
Mystery Mansion	02/96	61%
NBA Action	09/96	76%
NBA Jam Tournament Edition	02/96	75%
NFL Quarterback Club	04/96	82%
NHL All Star Hockey	01/96	71%
Nights into Dreams	09/96	97%
Night Warriors Darkstalkers Revenge	06/96	85%
Off World Interceptor	01/96	57%
Panzer Dragoon	09/95	91%
Panzer Dragoon 2	06/96	95%
Pebble Beach Golf	10/95	80%
Primal Rage	08/96	76%
Pro Pinball	09/96	84%
Rayman	12/95	75%
Revolution X	07/96	26%
Rise 2: Resurrection	09/96	38%
Road Rash	09/96	73%
Robotica	12/95	74%
Sega Rally	02/96	95%
Shellshock	06/96	87%
Shining Wisdom	08/96	70%
Shinobi X	10/95	70%
Shockwave Assaults	07/96	79%
SimCity 2000	01/96	90%
Skeleton Warriors	08/96	74%
Slam 'n' Jam '96	08/96	80%
Space Hulk	09/96	75%
Story Of Thor 2	09/96	88%
Street Fighter - The Movie	10/95	70%
Street Fighter Zero	04/96	88%
Striker '96	09/96	61%
The Horde	06/96	78%
The Need for Speed	07/96	91%
Theme Park	12/95	88%
Thunderhawk 2	01/96	93%
Titan Wars	06/96	60%
Toshinden S	04/96	76%
True Pinball	06/96	74%
Valora Valley Golf	05/96	76%
Victory Boxing	02/96	76%
Virtua Cop	01/96	80%
Virtua Fighter	08/95	87%
Virtua Fighter 2	01/96	95%
Virtual Golf	08/96	78%
Virtua Racing	02/96	49%

Virtual Hydlide	11/95	64%
Virtual Open Tennis	07/96	67%
Wing Arms	01/96	78%
WipEout	05/96	76%
World Cup Golf	04/96	59%
World Series Baseball	01/96	81%
Worms	04/96	88%
WWF Wrestlemania	09/96	81%
X-Men Children of the Atom	05/96	83%

▼ MEGA DRIVE

AAAAHHH! Real Monsters	03/96	62%
Batman Forever	10/95	80%
Big Hurt Baseball	02/96	84%
Bugs Bunny	05/96	68%
Cutthroat Island	05/96	61%
Demolition Man	12/95	60%
Donald in Maui Mallard	11/95	84%
Earthworm Jim 2	12/95	94%
Exo Squad	03/96	46%
FIFA Soccer '96	12/95	78%
Foreman for Real	11/95	61%
Garfield - Caught in the Act	11/95	66%
Izzy's Quest	05/96	71%
John Madden '96	01/96	86%
Light Crusader	10/95	85%
Marsupilami	11/95	76%
MicroMachines '96	11/95	86%
NBA Live '96	01/96	89%
NFL Quarterback Club '96	02/96	82%
NHL Hockey '96	11/95	93%
Olympic Games	09/96	72%
PGA Tour Golf '96	01/96	84%
Phantasy Star 4	02/96	88%
Phantom 2040	01/96	59%
Putty Squad	10/95	57%
Separation Anxiety	03/96	39%
Spot Goes to Hollywood	01/96	64%
Super Skidmarks	12/95	87%
The Death and Return of Superman	08/95	57%
Tim in Tibet	06/96	80%
Total Football	02/96	60%
Toy Story	04/96	85%
Vectorman	11/95	93%
Weaponlord	01/96	78%
Worms	02/96	87%
Wrestlemania	12/95	85%
Zoop	01/96	61%

▼ 32X

Darxide	03/96	82%
FIFA Soccer '96	03/96	69%
Kolibri	12/95	83%
Spot Goes to Hollywood	12/95	61%
Virtua Fighter	11/95	93%

▼ GAME GEAR

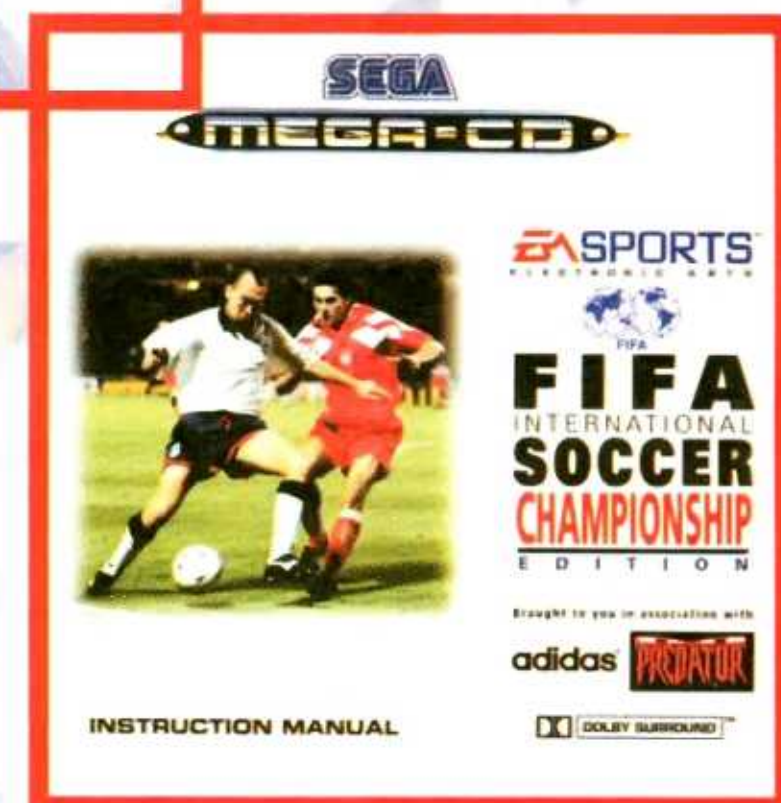
Arena	02/96	84%
Baku Baku Animals	09/96	86%
F1 World Championship Edition	10/95	70%
FIFA Soccer '96	04/96	75%
Garfield Caught in the Act	01/96	71%
PGA Tour '96	03/96	82%
Power Rangers - The Movie	12/95	66%
Sonic Labyrinth	01/96	81%
Tails Adventure	12/95	82%
VR Troopers	12/95	64%

▼ MEGA CD II

Batman & Robin	03/96	82%
Fahrenheit	11/95	40%
Fatal Fury Special	02/96	78%
Flux	06/96	60%
Keio Flying Squadron	02/96	75%
Samurai Shodown	02/96	79%
Surgical Strike	10/95	58%
The Space Adventure - Cobra	02/96	26%

Theo Kranz Versand & Sega Magazin präsentieren

Das Kultgewinnspiel!



Der Theo Kranz Versand ist nicht nur bekannt für seinen guten Service, sondern auch für sein umfassendes Fachwissen, wenn es um Sega-Konsolen und Sega-Spiele geht! Wir verlosen zehn Stück der Kultkonsole Mega CD II inklusive Spiel!

Einfach Kult!

Das Mega CD II läutete vor mittlerweile drei Jahren das CD-ROM-Zeitalter im Konsolenbereich ein. Da dieses Gerät mittlerweile nicht mehr produziert wird, sollten sich alle Videospiele-Fanatiker sputen, wenn sie ihre Konsolensammlung komplettieren wollen. Aus Dankbarkeit für die Treue seiner Kunden spendiert Theo Kranz zehn Mega CD II inklusive Spiel, die aus jedem Mega Drive ein schickes Multimedia-Gerät machen. Gewinnen können nur diejenigen, die ein ausgiebiges Fachwissen parat haben und unsere drei Fragen richtig beantworten. Sollten mehr als zehn komplett richtige Karten zurückkommen, so werden die Gewinner ausgelost.

Die Fragen!

1. Mit welchem Spiel setzte Marc Ivory neue Mega CD II-Maßstäbe?
2. Wie heißt das Mega CD II in den USA?
3. Mit welchen Spielen konnte man selbst Musik-Videos machen?

Wohin damit?

Notiert die drei Antworten auf der Rückseite einer Postkarte und schickt diese bis 3. Oktober an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion Sega Magazin
Kennwort: Kult-Konsole
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder vom Theo Kranz Versand dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen.

Spiele ohne Ende!



SEGA im Magazin Abo!

Deine Vorteile:

- SEGA Magazin prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig.
- Inklusive SEGA SATURN-Magazin!
- 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.

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.**

Alle zwei Monate auf einer vollgepackten Sega Saturn CD-ROM*) zum SEGA MAGAZIN-ABO! *) ist nicht im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Voll spielbare Demos zu Nights, Daytona USA Championship, Fighting Vipers, Manx TT und vielen weiteren aktuellen Top-Hits!

Und das für schlappe 10,- DM mehr zum regulären Abopreis, d.h. für DM 5,75 pro Monat!

Und als Dankeschön erhältst Du, **eine** dieser Aboprämien:

1. **GAMES GUIDE:** Cheats, geheime Level, Levelkarten und Strategien helfen den Obermütz zu besiegen.
2. **SEGA PINS:** Die lustigen SEGA Pins in der Geschenkbox.
3. **TIPS & TRICKS SAMMEL-ORDNER:** Damit die SEGA Magazin Tips & Tricks immer griffbereit sind.

PS.: Wer schon ein SEGA MAGAZIN-Abo besitzt, kann dieses natürlich umwandeln!

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

JA, ich möchte:

- ☐ mein Abo umwandeln (Rechnung über den Differenzbetrag wird mir separat zugeschickt)
- ☐ SEGA MAGAZIN mit 2-monatlicher Saturn-CD-ROM für DM 69,- (lauffähig auf allen europäischen Saturns!) (Ausland 93,-/Jahr)
- ☐ 12 Ausgaben SEGA MAGAZIN ohne zwei-monatliche Saturn-CD-ROM für DM 59,- (Ausland 83,-/Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum

1. Unterschrift
(ggf. des Erziehungsberechtigten)

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

Ich möchte als Dankeschön bitte folgende kostenlose Prämie (bitte nur eine ankreuzen, gilt nur für Neuabonnenten):

- ☐ T&T-Sammelordner, Art.-Nr.: 995
- ☐ SEGA Pins, Art.-Nr.: 800
- ☐ SEGA Games Guide, Art.-Nr.: 1079

Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Gegen Rechnung ☐ Bequem per Konto-Nr. Bankeinzug

BLZ

3190

OVERALL



Sega Rally eroberte sich die Führung zurück, während Panzer Dragoon 2 die Konkurrenz locker in Schach hält. Bemerkenswert ist der hohe Neueinstieg von Need for Speed!

Platz	Vormonat	Titel	System	im Monat
1.	(2)	Sega Rally	SAT	8
2.	(1)	Panzer Dragoon 2	SAT	4
3.	(3)	Virtua Fighter 2	SAT	8
4.	(8)	Thunderhawk 2	SAT	8
5.	(Neu)	Need for Speed	SAT	1
6.	(9)	Daytona USA	SAT	14
7.	(4)	Virtua Cop	SAT	8
8.	(Neu)	SimCity 2000	SAT	1
9.	(5)	Dune II	MD	6
10.	(10)	Magic Carpet	SAT	3

MACH MIT!

Eure Meinung ist gefragt! Wenn ihr Glück habt, könnt ihr sogar ein Spiel gewinnen. Schickt eine Postkarte, auf der ihr eure fünf aktuellen Lieblingsspiele mit der jeweiligen Systemangabe von Platz 1 bis 5 notiert, an nebenstehende Adresse. Vielen Dank!

SEGA Magazin
Kennwort: Charts
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Dune II	92%	15
2.	(3)	Sonic 3	91%	29
3.	(2)	Sonic & Knuckles	89%	23
4.	(4)	Landstalker	92%	18
5.	(6)	Earthworm Jim 2	94%	9
6.	(-)	MicroMachines '96	86%	4
7.	(8)	Theme Park	94%	17
8.	(7)	Vectorman	93%	9
9.	(10)	Story of Thor	91%	13
10.	(Neu)	Donald Duck in M.M.	84%	1

GAME GEAR

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(4)	Garfield	71%	6
2.	(1)	Tails Adventure	82%	10
3.	(3)	Sonic Drift Racing	83%	14
4.	(2)	Sonic Triple Trouble	87%	18
5.	(5)	Arena	84%	8

SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(2)	Sega Rally	95%	8
2.	(1)	Panzer Dragoon 2	95%	4
3.	(3)	Virtua Fighter 2	95%	8
4.	(6)	Thunderhawk 2	93%	9
5.	(9)	Need for Speed	91%	2
6.	(7)	Daytona USA	90%	13
7.	(4)	Virtua Cop	80%	7
8.	(Neu)	SimCity 2000	90%	1
9.	(8)	Magic Carpet	93%	4
10.	(-)	Bug!	88%	8

MEGA CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Thunderhawk	92%	30
2.	(2)	Sonic CD	89%	29
3.	(4)	Earthworm Jim S.E.	90%	12
4.	(3)	F1 World Champ.	84%	9
5.	(5)	Keio Flying Squadron	75%	6

32 X

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(2)	Chaotix	82%	11
2.	(5)	Virtua Racing Del.	93%	17
3.	(1)	Virtua Fighter	93%	11
4.	(4)	Kolibri	83%	6
5.	(3)	Metal Head	84%	17

JETZT IST SCHLUSS MIT LUSTIG,

JETZT KOMMT:

MEGA FUN



Das Videospielemagazin für alle Konsolen und Handhelds.

Brandaktuell, kompetent und unabhängig. Auf 100 Seiten ausführliche Spieltests und Software-News aus aller Welt.

Außerdem informative Specials

und Insider-Infos zu den neusten „Next Generation“-Konsolen sowie Berichte über die interessantesten Spielhallen-Games.

Nicht zu vergessen der große Tips & Tricks-Teil mit Komplettlösungen,

Cheats und Codes zu den Top-Spielen aller Systeme. Von Spieleprofis für Spieleprofis!

Der Preis? 100 Seiten Infos für konkurrenzlose DM 5,80.

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für
Computer- und Videospielemagazine.

AKTUELLE AUSGABE IM HANDEL ERHÄLTlich!

SCORE ATTACK

WER IST DER BESTE ZOCKER UNTER EUCH?
SCHLIESST EURE KONSOLE AN EINEN
VIDEORECORDER AN UND MACHT MIT!

So geht's!

1 Schließt eure Konsole an einen VHS-Videorecorder an. Den Ausgang des Recorders stöpselt ihr an den Fernseher an. Damit ihr nun ein Bild bekommt, müßt ihr den Videorecorder noch auf den Kanal der Konsole einstellen, während der Fernseher auf den Kanal des Recorders eingestellt wird. Legt nun eine leere Videokassette ein, auf die ihr durch Drücken der „Record“-Taste die Spielsequenzen aufnehmen könnt.

2 Wählt ein Spiel aus der Liste und zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß eure Punktzahl oder die gefahrene Bestzeit ersichtlich wird. Es ist Ehrensache, daß Ihr dabei kein Action Replay-Modul einsetzt. Haben wir dabei auch nur den leisesten Verdacht, daß geschummelt wurde, gelangt die Videokassette nicht in die Wertung.

3 Notiert auf dem Coupon eure Bestleistungen und sendet ihn zusammen mit der VHS-Videokassette und einem Foto (Wichtig! Heftet dieses Foto an den Coupon dran!) an uns. Legt den Coupon und euer Foto am besten in einen Briefumschlag und steckt diesen zwischen Videokassette und Hülle. Natürlich darf man seine Bestzeit verbessern und eine neue Kassette einschicken.

Die Regeln

Jedes Spiel ist mindestens drei Monate im Wertungskatalog enthalten. Wird eine Bestleistung nicht mehr übertroffen, bekommt der Spitzenreiter neben einer schicken Urkunde eine Reihe von Preisen und einen tollen Pokal.

Neue Wettbewerbe!

Neues Spiel, neues Glück! Ab sofort haben wir zwei neue Spiele im Wettbewerb! In Athlete Kings wollen wir einen kompletten Zehnkampf sehen (egal, mit welchem Sportler!), und in Nights wollen wir sehen, wer die höchste Gesamtpunktzahl mit Elliot in der Eisswelt erreicht. Nehmt dazu bitte jeweils das komplette Spiel auf und geht anschließend zur Sicherheit noch einmal in das Highscores-Menü (Alle Leistungen einzeln bei Athlete Kings!). Übrigens, ein Wort zu den enttäuschten Teilnehmern von Sonic 3 und Super Street Fighter II: Hier wurden tatsächlich die Maximalpunktzahlen erreicht, sorry!

DAYTONA USA

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (1)	Müller Gerd	38,87	2
2. (2)	Uzun Hüsni	39,55	10
3. (3)	Zahn Stefan	39,47	8
4. (4)	Hasler Oliver	39,51	1
5. (5)	Schlatter Andre	39,89	7
6. (6)	Kleinke Guido	40,02	12
7. (7)	Seidler Andre	40,03	9
8. (8)	Majeres Luc	40,39	11
9. (9)	Reinsch Heiko	40,63	9
10. (10)	Müller Heinz Peter	40,64	12

Wer schafft die zweite Strecke in Daytona USA am schnellsten? (Saturn-Modus, Rennen, Fahrzeug egal!)

SEGA RALLY

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (1)	Hasler Oliver	1.07.39	5
2. (2)	Kleinke Guido	1.07.56	6
3. (3)	Wolf Thomas	1.07.99	5
4. (4)	Zahn Stefan	1.08.48	3
5. (5)	Filipe dos Santos Rui	1.08.71	6
5. (6)	Koegst Dennis	1.08.71	6
7. (7)	Ladner 'Henry'	1.08.79	6
8. (8)	Reichert Artur	1.09.09	3
9. (9)	Werner Markus	1.09.29	6
10. (10)	Mosel Alexander	1.09.41	5

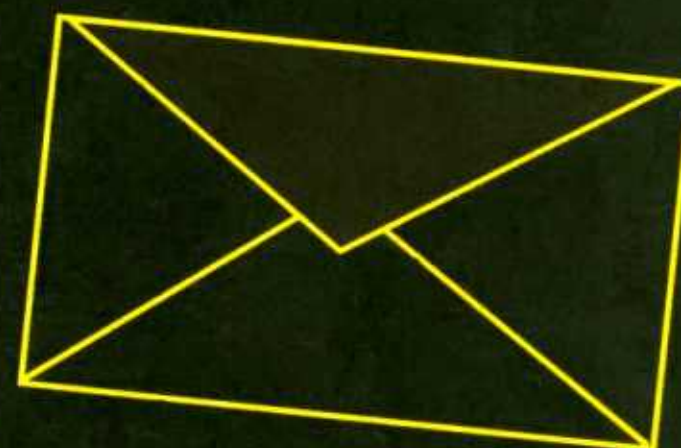
Wer schafft die schnellste Runde auf der zweiten Strecke (Forest) im Time Attack-Mode ohne gegnerische Fahrzeuge? Fahrzeug egal!

VIRTUA FIGHTER 2

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (Neu)	Marinovic Robert	114	1
2. (1)	Reitenbach Daniel	98	6
3. (6)	Umbrath Oliver	92	2
4. (2)	Ennemoser Martin	90	4
5. (3)	Bunoza Ivan	86	5
6. (4)	Lehmann Matthias	85	4
7. (5)	Schulz Marcel	84	4
8. (7)	Oberländer Paul	79	2
9. (8)	Sahr Thomas	74	4
10. (9)	Schmitz Dennis	73	4

Wer schafft die höchste Punktzahl im Ranking-Mode? Charakter egal.

SEGA MAGAZIN
Kennwort:
Score Attack!
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



COUPON

- ☐ Ein Foto liegt bei!
- ☐ Videokassette liegt bei!
- ☐ Bereits platziert

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Telefon

Meine Bestleistung

Titel

System

Hiermit bestätige ich, daß ich diese Leistung ohne Zuhilfenahme eines Schummelmoduls, Cheats oder ähnlichem erreicht habe.

Datum, Ort

Unterschrift

hitseekers

SPIELE GIBT ES OHNE ENDE, DOCH NICHT ALLE KÖNNEN GEFALLEN. WIR WOLLEN WISSEN, WELCHE DER DEMNÄCHST ERSCH EINENDEN TITEL EUCH AM MEISTEN INTERESSIEREN UND IN DEN

1. Nenne uns die drei Spiele, die dich generell am meisten interessieren (unabhängig vom System!). Kreuze dazu bitte im ersten Balken genau drei Spiele an!

2. Nenne uns die Spiele, welche du definitiv kaufen wirst! Kreuze bitte das jeweilige Format an, das für dich in Frage kommt.

	Finde ich interessant:	Werde ich kaufen:				
		Sat	MD	32X	CDII	GG
Alien Trilogy	☐	☐				
Battle Monsters	☐	☐				
Blackfire	☐	☐				
Blazing Dragons	☐	☐				
Bubble Bobble	☐	☐				
Bust A Move 2	☐	☐				
Contra: Legacy of War	☐	☐				
Daytona USA Champ.	☐	☐				
Defcon 5	☐	☐				
Exhumed	☐	☐				
Fatal Fury 3	☐	☐				
Ghenwar	☐	☐				
Ironman	☐	☐				
Keio Flying Squadron 2	☐	☐				
MicroMachines Milit.	☐		☐			
NFL Quarterback '97	☐	☐				
NHL Powerplay '96	☐	☐				
Olympic Soccer	☐	☐				
Sonic Xtreme	☐	☐				
Starfighter 3000	☐	☐				
Super Bomberman	☐	☐				
Tomb Raider	☐	☐				
X2	☐	☐				
Virtua Fighter 3	☐	☐				
World Wide Soccer '97	☐	☐				

3. Welche Systeme besitzt du?

☐ Saturn ☐ 32X ☐ Mega CD II ☐ Mega Drive ☐ Game Gear

4. Für welches System kaufst du Spiele?

☐ Saturn ☐ 32X ☐ Mega CD II ☐ Mega Drive ☐ Game Gear

5. Wie viele Ausgaben Sega Magazin kaufst du pro Jahr?

☐ 1-5
☐ 6-10
☐ Alle

CHARTS ABGEHEN WERDEN WIE EINE RAKETE! TEILT UNS EURE KRITISCHE MEINUNG MIT! DAMIT HELFT IHR UNS UND DEN SOFTWAREFIRMEN, EURE WÜNSCHE NOCH BESSER ZU ERFÜLLEN!

6. Willst du in den nächsten 6 Monaten eine neue Konsole kaufen?

☐ Nein

☐ Ja, und zwar: _____

7. Wie gefällt dir die aktuelle Ausgabe vom Sega Magazin?

Schulnote _____

8. Was gefällt dir an dieser Ausgabe besonders?

9. Was gefällt dir weniger?

10. Wie findest du die Titelseite?

Schulnote _____

11. Seit welcher Ausgabe liest du SEGA Magazin?

Ausgabe ____/____

12. Wenn du das Sega Magazin zum ersten Mal gekauft hast, was war für dich der Grund? (Titelthema, Konsole, Werbung...)

13. Wie alt bist du?

_____ Jahre

14. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?

circa _____ DM

15. Du bist

☐ männlich

☐ weiblich

Mitmachen lohnt sich!
 Unter allen Einsendern
 werden monatlich drei
 Spiele verlost!

Name, Vorname

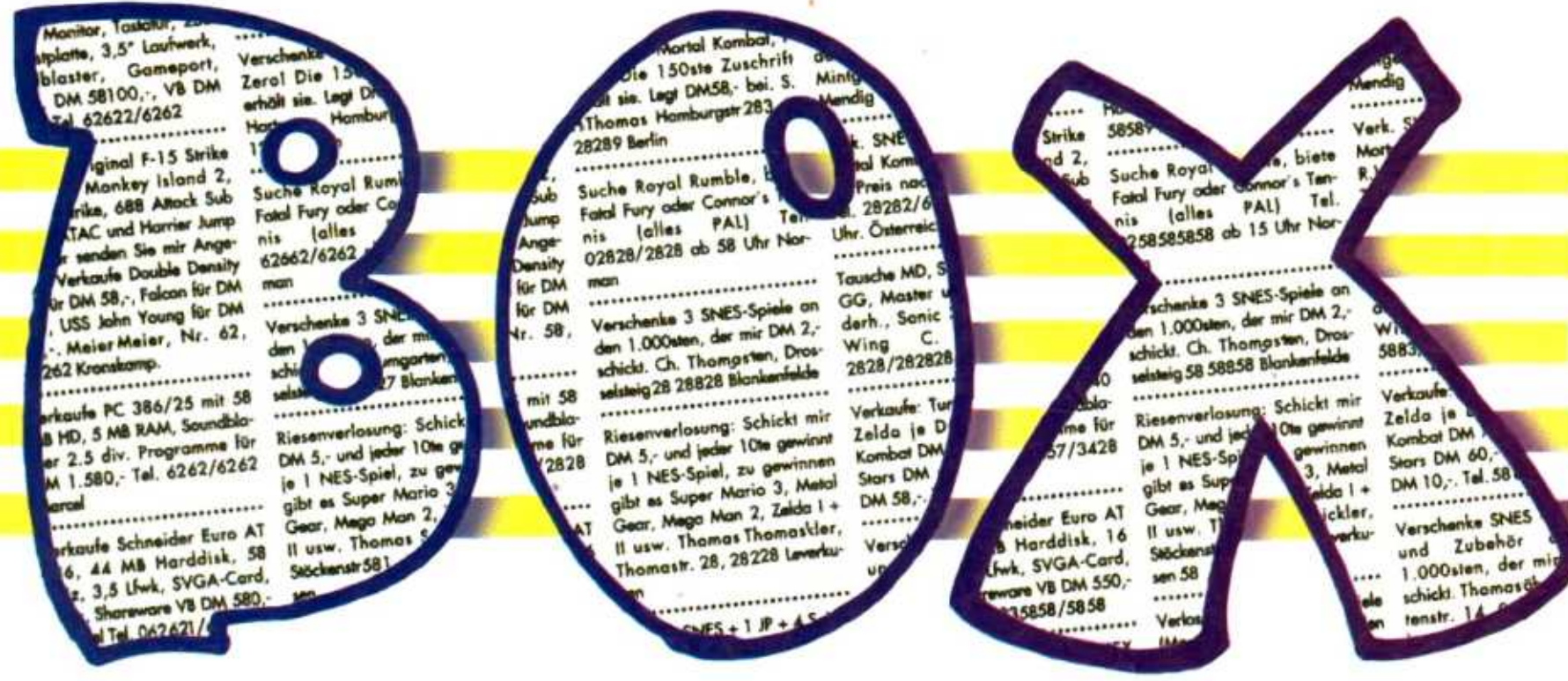
Straße

Wohnort

Schicke den ausgefüllten
 Coupon an nachfolgende
 Adresse:

SEGA Magazin
Kennwort: Hitseekers!
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

SEGA



MEGA DRIVE

Verk. MD + 2 x 6-Pad + 25 Spiele (z. B. Earthworm Jim 1+2, Alien 3, Landstalker, SSF2, Comix Zone uvm.) F. DM 1.800,- VB Tel. 03671/512036

Verk. MD + MCD2 + ARP2 + 30 Spiele (19 Module + 7 CD) für DM 500,- VB, G. Biermann, W.-Hellge-Str. 311, 39218 Schönebeck/Elbe

Verkaufe MDI + 32X mit 11 Spielen, Sonic I+II usw. Preis DM 600,-, Tel. 034384/72541

Verkaufe Mega Drive VHB, Spiele ab DM 40,- bis höchstens DM 80,- sowie Spiel für Master System ab DM 20,-, Tel. 0271/861978

Verk. 30 MD Spiele ab DM 15,-! Tel. 05732/4841, keine Angst vor AB!!

Verk. E. Champ., M.L. Football, Ottifants für DM 89,- oder tausche gegen Destr. Derby für Saturn, Tel. 08141/15797

Verk. MDII + 2 Pads (1x 3, 1x 6) + 18 Sp., Landst., Dune II, Strike-Trilogie, F1, PGA usw. für DM 399,- + NN, Tel. 030/4061406

Verkaufe Mega Drive II mit 2 Pads und 22 Spielen, für nur DM 499,-, Tel. 035052/27030

7 MD Module: Demolition Man, Street Racer ua. DM 80,-, 8 MCDs Eternal Champ., Novastorm u.a. DM 90,-, nur komplett Tel. 02267/1862 ab 18 Uhr

80 MD Spiel zu verkaufe z.B. Rollenspiele, Schlümpfe, Sonic, Aladdin usw., von DM 25,- bis DM 60,-, alle wie neu, Tel. 030/3418661

Verk. MD + 2 Pads + Infrarot-Pads + Sonic 1-3, S+K, Moonwalker + 14 Sp. + MS Conv. + 10 Sp. für DM 899,-, Tel. 030/9211688 ab 16 Uhr

Suche günstig Art of Fighting! Tel. 034903/63721 Christian ab 14 Uhr

Verk. Mega Drive 2 mit 32X-Aufsatz und 6 Spiele (2x 32X-

Spiele) + 2x 3-Button-Pad für DM 450,-, Tel. 02501/8650 Fabian

Verkaufe MD II mit 10 Spielen, 2 Anschlüsse mögl. für DM 700,-, Tel. 04458/633

Verkaufe MD2, 4 Pads + 20 Spiele u.a. MicroMachines 96, König der Löwen uvm. kompl. für DM 469,-, Tel. 0341/8617376

Kompl. Mega Drive + Action Replay, 4 Sp.-Adapter + US-Adapter + 39 Mega Drive-Spiele, Preis VHS, Tel. 02631/52532

Verk. MD mit 15 Topspielen, alles 100% in Ordnung, dazu kostenlos Pro Action Replay II und 20 Gamers für nur DM 420,-, Tel. 06232/82821 Chris

Verk. MDII + 1 Pad mit 14 Sp. z. B. Earthw. Jim, Road Runner, Tazmania I+II usw. komp. DM 500,-, Aufbewahrungsbox DM 30,-, ARP DM 40,-, Tel. + Fax. 06424/4230

Verkaufe MD mit 1 Pad + 1 6-Button-Pad und 8 Spiele, Earthworm Jim, Double Dragon 5, Streets of Rage 2 für DM 460,-, Tel. Görlitz 303213

Verkaufe Mega Drive-Spiele, Liste anfordern unter: Yvonne Urban, Berliner Str. 87, 40880 Ratingen

Verkaufe MD-Spiele: Galahan, Powermonger, Probotector, Tuxton, Quackshot je DM 35,-, Tel. 03574/762999 ab 15 Uhr

Verkaufe/tausche ca. 40 Spiele z. B. Phantasy Star, Soleil, NBA usw. DM 30,- bis DM 60,-, auch Tausch möglich, Tel. 030/3418661

MDI + 2 Pads + 8 Spiele (Lemmings, Buck Rogers usw.) für DM 350,-, Tel. 03573/798480 ab 19 Uhr + Versandkosten

Suche günstige Mega Drive-Spiele. Bitte alles anbieten. Schickt eure Listen an T. Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Verk. 18 MD-Spiele für DM 350,- VB, Tel. 040/8006224 Dennis

Verkaufe MDII mit 2 Joypads, 6 Spielen (NHL96, FIFA Soccer 96

u.a.) Preis DM 250,-, Tel. 0214/48589 Anrufbeantworter/Rückruf

Verkaufe MD mit 2 Joypads und 29 Topspielen z. B. Earthworm Jim 2, Micro Machines 96, Virtua R. u.a. Preis VB DM 650,-, Tel. 0571/47313

Suche Phantasy Star 3 für Mega Drive, Tel. 02104/47059 Alex

Suche für Mega Drive Olympic Gold, PGA Euro Tour, PGA Tour 2 und andere Sportspiele, keine Nachnahme, Heiko Tel. 0355/544789

VK: 150 MD + 30 MCD + 20 Saturn-Spiele! Suche PC486 + Zub. im Tausch gegen Saturn + Sp. + Zub.!! Ruft an o. faxt! Tel/Fax 02421/770061

Wer kann mir helfen? Suche für das Spiel Probotector Tastenkombinationen für Levelwahl oder unendliche Leben, Tel. 05684/6752

Verk. Mega D. + 6 Spiele für DM 400,-, außerdem SNES mit Spielen und GG für zus. DM 600,-, Tel. 039831/20327 Christian

Verk. MD mit 27 Sp. und ein ARP für DM 1.600,-, Tizian Tel. 04131/38510 oder gegen Saturn mit Sp.

Verkaufe MD + 2 Joyp. + 17 Spiele für DM 800,-, Spiele auch einzeln, Tel. 06171/85452 verlangt Christian

Suche Castle of Illusion, biete LHX Attack Chopper und/oder Jungle Strike, Tel. 035971/52675 abends

Verk. Jurassic Park, Alien 3, True Lies, Pitfall, Battle Frenzy uvm. ab DM 15,-, Tel. 05651/70747 Christian Stützer

Verkaufe preiswert MD + 6 Spiele u.a. Sonic 1, 2 u. 4 für DM 250,-, Tel. 035242/62578

Verkaufe MD + 11 Spiele z. B. FIFA 96, Theme Park, König der Löwen usw. zusammen für DM 399,-, Tel. 04163/5777

Suche allerlei Rollenspiele für den Mega Drive, auch Tausch! Tel. 02381/61012

Verk. L. Crusader + ein Spiele für DM 65,-, S. Force II + ein Spiel für DM 65,-, verk. MD Sp. ab DM 25,- o 5 St. für DM 100,- Frank Tel. 05355/6235

Verkaufe FIFA 96, Sea Quest, Man Overboard, Aero 2, Dragon, Mega Man, Speedy Gonzales, Daffy, Taz 2 etc. je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Dune Soleil, Landstalker, Ecco, Striker, Jungle Strike, Aladdin, Judge Dredd, Ristar, Flashback etc, je DM 55,-, Tel. 030/6258637

Verk. Mega Drive 1 mit 17 Spielen u.a. Theme Park, Rock n Roll Racing, NBA Live 96, Aladdin für DM 1.000,-, Tel. 09802/1222

Verk. Mega Drive II + Mega CD II + Mega 32X komplett für DM 180,-, Tel. 089/6885447

Suche Phantasy Star 2, Seifert Tel. 0371/4029254

Suche Neuheiten + kompl. Sammlungen + Geräte f. alle Systeme von Sega, Sony + Nintendo, Tel. 0641/970436 Monika

Verk. MD + MCD + 32X + 4 Pads + Sp. Adap. + 9 MD Sp. + 4 MCD + 1 32X Sp. z. B. Dune, Sonic 1 + 2 + Knuckles + CD, SSF2, Star Wars Arcade für DM 1.000,-, Tel. 04532/6601

Verkaufe MD 1 + 2x 3 Button Pad + Scart-Kabel + 18 Spiele (Toy Story, Theme Park, Mickey Man.) DM 600,-, Tel. 0043/7662/3629

Verk. Mega Drive und 32X mit 12 Spielen (SSFII, Metal Head) für DM 450,-, Tel. 0228/644121

MD1 + 17 Spiele + ARP1 + 2 Pads + 2 AP-Sticks + RGB Kabel + Zeitschr. für VB DM 450,-, Guido Neubauer, Tel. 0201/740720

Verk. 21 MD-Games z. B. Soleil, Landstalker, Shining Force 2, Urban Strike etc. für nur DM 230,- nur zusammen, Tel. 030/9323892

Verk. MD mit 15 Spielen und 1 6-Button-Pad für DM 600,-, suche und tausche gegen Saturn, Tel. 06554/1236 Lukas ab 14 Uhr

Verk. MD2 + 2 Pads + 11 Spiele (z.B. VR, SF2, WWF Raw usw.) Ruft an!! Tel. 01024/40219

MASTER SYSTEM

Suche Konsolen + Sammlungen für alle Systeme von Sega + Nintendo. Suche auch Sony PSX-Konsole, Tel. 0641/970436

Suche für MS die Rollenspiele Ultima IV, Miracle Warriors, Phantasy Star und Y's
Tel. 035386/22044 Stefan

Verk. Master System mit 9 Spielen für DM 345,-, NP DM 800,- (Controller leicht beschädigt)
Tel. 035052/7431 Martin

GAME GEAR

Suche günstig Game Gear-Spiele,
Tel. 06061/4121

Suche TV-Tuner (DM 40,-) und Gamers-Ausgaben 6/93, 4/93, 3/93, 1/93 je DM 6,-,
Tel. 069/543344 Dirk

Sega Help-Ordner mit älteren Tips + Tricks. Auch Inhalt als Kopien gesucht. J. Liebscher
Tel. 04282/2308

Verk. GG + Battery Pack + 6 Spiele + Tragegriff + Standfuß. Habe auch TV Tuner (defekt) kompl. DM 250,-,
Tel. + Fax 06424/4230

Verk. GG + 5 Spiele: Sonic 1 + 2, Ottifants, NBA Jam, Jurassic P. + Anleitungen. Preis nach Vereinbarung, Tel. 06732/7637

MEGA CD

Sega Multi Mega CD m. 32X Aufs. 1x 6er Pad u. 1x Memo Pad, 10x Modulsp. u. 7x CDs, FP DM 600,-,
Tel. 02327/86820 o. 02327/10152

Verk. MCD 2 + 4 Spiele (Tomcat Alley, Sonic CD, Powermonger, BC Racers) zusammen DM 250,-,
Tel. 0421/6364523

Verkaufe MD, MCD2 + 23 Topspiele, alles wie neu, auch einzeln, Preis VHS
Tel. 05495/644 Jürgen

Verkaufe MCD 2 mit 4 Spielen (Sonic CD, Thunderhawk, NHL 94, Mickey Mania CD) für DM 230,
Tel. 02245/4721 Christoph

Verkaufe Mega CDII mit 4 Spielen, Road Avanger, Dune, Soulstar, Time Gal, alles zusammen DM 200,-, ohne MD, Toni Wilde, Südgasse 5, 02708 Obercunnersdorf

Verk. MCDII + Originalverp. mit 16 Games (Sonic, Dune, Soulstar, BC Racers...) für DM 500,- Neupreis DM 2.100,-,
Tel. 06232/82513

SATURN

Verk. Virtua Fighter I DM 30,-, Virtua Racing DM 30,-, Memory Card DM 70,-, Pebble Beach Golf Links DM 70,-,
Tel. 03573/662499

Tausche Spiele. SF Zero, VF Remix, Vampire Hunter, Thunderhawk 2, Bug uvm.
Tel. 0774/45187 von 18 - 20 Uhr

Tausche Magic C. Shellshock, FIFA 96, Thunderhawk 2, Th. Park, SimCity 2000, Tel. 07247/3582 Stefan fragen ab 19 Uhr

Verk. 8 Sat.-Spiele DM 30,- bis DM 50,-, z. B. WWF Arcade DM 60,-, Vam. Hunter DM 50,-, Daytona DM 40,-, V-Goal DM 30,-, Tel. 02874/1556 + Versand

Verkaufe Magic Carpet DM 70,-, D DM 60,-, suche Baku Baku Animal, Formel 1 oder Tausch
Tel. 0841/59198

Suche günstig Saturn + Spiele sowie div. Zubehör zu kaufen (auch einz. Spiele) C. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Verk. Virtual Hydlide DM 45,-, Sega Rally DM 65,- oder Tausch gegen Virtua Cop + Gun oder V. Cop anbieten bis DM 80,-,
Tel. 0171/7539961

Achtung! Verkäufe über 20 Saturn-Spiele Dt., US und JP zu fairen Preisen! Tel. 04934/201

Verkaufe Saturn mit 2 Pads für DM 400,- + 3 Spiele je DM 50,- (D, Sega Rally, Virtual Hydlide), Jens Soward, Neumarkt 13, 09350 Lichtenstein

Tausche Virtua Cop + Gun o. Thunderhawk 2 gegen Shellshock,
Tel. 05732/72293

Verkaufe Sat-Spiele: Daytona DM 40,-, Panzer Dr. DM 40,-, Bug DM 35,-, Virtua Cop DM 40,-, Victory Goal 96 JP DM 80,-, Nights JP DM 110,-, Tel. 09831/89637

Verkaufe Saturn-Lenkrad und Daytona USA für DM 150,-,
Tel. 0711/682412 ab 18 Uhr

Iron Storm, Daedalus, Virt. Volleyball, Gran Chaser, True Pinball. Sega Rally, Street Fighter, Tel. 05732/4841

Verk. Cyber Speedway, VF2, Vic. Goal, Robotica, Hydlide, Wrestling, NBA, NHL, Golf...
Tel. 05732/4841

SimCity 2000, Panzer Dragoon, Magic Carpet, Thw 2, Daytona, Solar E.! Suche Need for Speed
Tel. 05732/4841

Verkaufe Cyber Speedway, Bug, Panzer Dragon, Virtua Fighter, Clockwork Knight nur zusammen für DM 180,-, Tel. 06421/66150

Suche günstig Sega Saturn-Spiele. Bitte alles anbieten. Listen an: T. Stoll, Otto Suhr Allee 122, 10585 Berlin

Sega Sat. + 3 Spiele u. Photo CD, MPEG Karte, Action Replay u.

Video CD, alles kaum gebraucht, NP DM 1.600,- bei mir nur DM 999,- + Garantie, G. Vielhuis, Bandskamp 10, 48282 Emsdetten

Tausche S. City (o. Anl.) + P.-Drag.-Demo gegen Th. Hawk 2 o. Daytona USA o. kaufe für je DM 50,-, Tel. 035434/12689

Verkaufe Games für Saturn, Playstation & Nintendo 64! Call 08062/3006

Verkaufe Saturn mit 2 Pads, Arcade Racer und Importspiele-Adapter mit 6 Spielen, Leuschner
Tel. 06359/85862

Verkaufe Shellshock u. Robotica für DM 50,-, Tel. 03695/608468

Verkaufe Shellshock DM 80,-, Gun Griffon DM 80,-, Cyber Speedway DM 60,-, Tel. 08654/64466 oder 64900

Verk. Spiele z. B. Myst DM 50,-, Robotica DM 50,-, P. Dragoon DM 60,- und T.Hawk DM 50,-,
Tel. 039831/20327 Christian

Tausche Street Fighter Zero (Jap) suche Golden Axe The Duel, Wipe Out, Wing Arms - Raum HH,
Tel. 040/6311046 ab 16 Uhr

Verk. SP für Saturn Need for Speed, Sega Rally, Hang On GP96, Victory Boxing uvm., Tel. 05434/1783 ab 18 Uhr Reiner

Verkaufe/tausche: Wing Arms, Cyber Speedway, Toshinden Rem., Light Crusader, suche T-Mek, Tel. 02853/95195 Jan/Zotti

Verk. Myst und Thunderhawk 2 für je DM 50,-, verschicke nur per NN! Ruft an! Tel. 02159/5698

Stop: suche dringend Road Rash für Saturn o. Tausch, habe: NBA Jam TE, Myst, Hang On GP 96 nur PAL, Tel. 07522/4963 ruft an!

Verk. FIFA Soccer 96 DM 40,-, Rayman DM 55,-, Valora Valley Golf DM 50,-, Clockwork Knight 2 DM 55,-, SimCity 2000 DM 60,-,
Tel. 02227/1709

Verk. Street Fighter Alpha, Darius Gaiden u. Heberekes Pepoito, alles zusammen nur DM 99,-,
Tel. 06134/26882

Verk. Gun Griffon, Shellshock, VF2, Sega Rally, für je DM 55,-, Robert Marinovic, Oberdorfstr. 59, 78054 Schwenningen

Verk. Spiele für Sat-PSX-MD-MCDII-SNES- kaufe Spiele für SAT-PSX- suche für MD Toe Jam & Earl 1, Tel. 05494/8395 ab 18 Uhr Reinhard

Verkaufe Sega Rally, Bug, Defcon 5, Valora Golf, SF Alpha, Black Fire, Ghenwar DM 50,-, Tel. 0361/6437349 ab 18 Uhr Kaufe/tausche Sp. f. Saturn + PSX, event. m. Konsole, nur

Neuheiten bitte,
Tel. 04774/991104 Rainer

Suche Saturn mit Spielen. Seh gerne auch komplette Sammlungen mit Geräten f. Saturn + MD, Tel. 0641/970424

Verk. Saturn mit 2 Pads und 6 Spiele für DM 600,- FP,
Tel. 0231/234988

Tausche Cyber Speedway, Myst, Daytona USA, Internat. Victory Goal, gegen V. Fighter 2, F1 Chall., Wipe Out,
Tel. 034633/23595

Suche für Saturn Fantastic Pinball, biete bis DM 70,-,
Tel. 05253/3296

Tausche Shockwave Assault, Gex, Magic Carpet, suche Shin. Wisdom, Shellshock, Skel. Warriors etc. Tel. 06035/3134

Suche Pads Virtua Stick, V. Cop Gun, N.F. Speed, Exhumed, Olympic Games, Renn- und Prügelspiele, Tel. 05732/4841

Tausche/verkaufe Spiele für Saturn. Bitte keine Importe! Tel. 0209/379062, fragt nach Lukas, Also, bis dann...

Tausche Gun Griffon, Panzer Dragoon 2 und Sim 2000, suche Virtua Fighter 2 und Virtua Cop + Pistole, Tel. 04532/6465

Verk./tausche Shellshock, Euro Soccer 96, Panzer Dragoon 1, Robotica, Shinobi X, Tel. 06332/72181

Verk. 20 MD Spiele zus. DM 300,-, 6 Sat Spiele DM 300,-, 32X u. 4 Sp. DM 150,-, suche Sat. Worms, Carpet DM 50,-, MD Langrisser, Light Crusader, Ph. Star DM 40,-, Tel. 03761/86426

Achtung! Verk. Thunderhawk 2 + Daytona USA + Virtua Fighter für zusammen nur DM 55,-,
Tel. 07251/61257 ab 14 Uhr

Verk. od. tausche Thunderhawk II, M. Carpet, P. Dragoon, S. Rally, Daytona, Wipeout je DM 60,- od. alle f. DM 300,- + Porto, Alexander Stoiber, Hofferstr. 16, 85643 Steinhöring

Verkaufe Sega Saturn mit 7 Spielen z. B. Rayman, Bug!, Virtua Fighter uvm., + MPEG-Card, 2 Pads, Tel. 02541/70577

Suche Wing Arms, Rayman, Bug, Sega Rally, Panzer Dragoon, Parodius für DM 45,-,
Tel. 05207/87615 Jan

Su. Worms, Thunderhawk 2, Shellshock, My. Real of Lore, P. Dr. 2 für DM 50,-, Dayt. USA, Dig. Pin., W. Arms für DM 40,-,
Tel. 03761/86426 ab 16 Uhr NN

Verkaufe Saturn-CDs zu je DM 30,- bis DM 60,-!! (VF2, S. Rally,

FIFA 96 ...), tausche auch!!
Tel. 0721/689689 Bernd

Suche Modulsammlungen + Konsolen f. Saturn, Sony PSX, MD, SNES usw., suche auch Neuheiten, Tel. 0641/970436 Monika

Verk. Saturn Spiele, ältere Spiel DM 40,-, neuere Spiele DM 60,-, auch Tausch möglich, Tel. 06152/53253

Verk. D für DM 70,- o. tausche, suche Shinobi X, Robotica o. Need for Speed, zahle auch drauf, Tel. 08803/3246 Marco

Verk. Daytona USA DM 55,-, Panzer Dragoon DM 50,-, Virtua Fighter Remix DM 40,-, alles dt. Versionen, ab 17 Uhr, Tel. 0471/88209

Suche aktuelle Titel (auch Sammlungen + Geräte) für Saturn, Sony PSX, SNES usw., Tel. 0641/970424 Kirsten

Kaufe Neuheiten für Saturn, auch Sammlungen mit Konsole, suche auch div. PSX Spiele, Tel. 04774/991104 Rainer

Verk. 32X + Adapt. + Scart + 2 Infr. Pads, 32X Sp. WWF Rax, NFL Quart., MD-Sp. Landstalker, Th. Park usw., auch einzeln ab 19 Uhr Tel. 02151/304481

Verk. 32X, MDII, MCDII, 2-6 Button Pads, 6 MD-Spiele, 1 32X-Spiel, 3 MCD-Spiele für DM 399,-, nach Alex fragen Tel. 02045/5827 ab 20 Uhr - 22 Uhr

Verk. Star Wars Arcade, Metal Head je DM 40,-, oder tausche gegen Theme Park f. Saturn, Tel. 02686/989198

Verk. 32X, MDII, MCDII, inkl. Kabel, 3 Controller, Haunting und Generations Lost DM 300,-, Tel. 02686/989198

Stop! MDII, MCDII, 32X und 14 Topspiele, Infrarot Joypads und Joystick zum Megapreis von nur DM 560,-!! Tel. 07042/14289 Mario

Verk. MDII u. 32X mit 6 Spielen, Tennis, Vir. Racing, Vir. Fighter, incl. Infrarot Set 2 Control Pads für DM 350,-, Tel. 06703/3533 Ernst

32 X

Verkaufe 32X + 9 Spiele z.B. VF, Kolibri, Chaotix, V.Racing für DM 500,-, Tel. 0361/6437349 ab 18 Uhr

CLUBS

Netter Sega Saturn Club sucht nette Mitglieder (kostenlos). Mehr Infos, wenn Ihr anruft, ganz unverbindlich ab 18 Uhr, Tel. 0172/8461383

Um die Abwicklung der Sega Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto 'Der hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wer unter falschem Namen und falscher Adresse Kleinanzeigen aufgibt, muß mit strafrechtlicher Verfolgung rechnen.

5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.
6. Für Kettenbriefaktionen, dubiose Heimtätigkeitsangebote und sonstige Bauernfängereien haben wir leider keinen Platz.
7. Wenn ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin - SEGA Box
Isarstraße 32-34 - 90451 Nürnberg

Sega Mega Drive Club HH sucht Mitspieler/in für Turniere, Eishockey u. a. Sportspiele. Info bei Hilse, Walddörferstr. 119, 22047 HH, Tel. 040/6952883

Bereits über 150 Mitglieder haben wir - der Insider Club. Rufe einfach unverb. ab 18 Uhr an Tel. 0172/8461384 Mitgliedschaft kostenlos

SONSTIGES

Suche Gamers-Hefte und Gamers-Spezial 1,2,3,4, zahle gut! Tel. 09856/4972

Suche TV Tuner (DM 40,-) und Gamers-Ausgaben 6/93, 5/93 bis 1/93 je DM 6,-, Tel. 069/543344 Dirk

PSX zu verk. 4 Monate alt, Konsole, Demo CD + Alien Trilogy + 4 MB Speichermodul, NP ca. DM 500,-, VB DM 400,-, Mike Mikesch, Peiner Heerstr. 52, 31275 Lehrte

Movelisten/Cheats für alle Beat `em Ups. MD Spiele ab DM 20,-, Liste geg. DM 3,- in Brfm., P. Müller, Bezirkstr. 137, 66663 Merzig

Verk. Sega Multi Mega + 14 Games FP DM 1.000,-, Info Tel. 089/3105813 Rainer Ludwig, Bussardstr. 19, 85716 Unterschleißheim

Verk. Super 8 Film-Projektor + 8 Zeichentrickfilme für DM 900,-, Robert Marinovic, Oberdorf Str. 59, 78054 Schwenningen

Verk. 2 6-Button-Pads für Mega Drive, für je DM 25,-, Anrufe Mo-Fr von 14-20 Uhr Tel. 06721/45385

Tausche Opel Kadett C Coupe BJ 1978, 2 HD, 100tkm, TÜV 11/96 gegen Sat. oder Playst. m. 3 Spielen, Tel. 05732/4841

Kaufe/tausche Sp. f. Saturn + PSX, event. m. Konsole, nur Neuheiten bitte, Tel. 04774/991104 Rainer

Verkaufe 10 SNES-Spiele, Super Game Boy, Infrarot Joypad wie neu DM VB Tel. 0202/4698464

Verk. GG + Netzt. + 3 Sp. DM 100,-, MCDII + 1 Sp. DM 100,-, MDII + 2 Pads + 13 Sp. DM 350,-, SM ab Nr.1 kompl. DM 80,- (alle Preis VS) Tel. 06406/6203

Verkaufe NBA Jam TE für SNES (NEU) oder tausche gegen SSFII für MD! Ich kaufe SSFII auch! Tel. 06734/1082 Kim Brand

Verkaufe FIFA 96 (SAT) DM 70,-, FIFA Int. (MCD) DM 50,-, F1 (MD) DM 50,-, kpl DM 150,- + NN/Versand, Tel. 017721/64693 9-15 Uhr

Verk. MD + 4 Spiele + 3 Pads + 32X m. Spiel, Pr. n. VB, Lars Wittig, Gartenstr. 3A, 14793 Ziesar

Suche Konsolen + Modulsammlungen + Neuheiten für alle Systeme v. Sega, Sony PSX, Nintendo, Tel. 0641/970436

30 MD-Spiele nur zus. DM 500,-, Robotica (SAT), Panzer Dragoon je DM 50,-, SimCity (SAT) DM 70,-, NN ab 16 Uhr Tel. 03761/86426 su. My.Real of Lore

Suche alles von Sonic dem Igel. Habe Tauschmaterial. Zahle auch. Sonja Jacheleit, Ostfrieslandstr. 4, 26215 Wiefelstede

Suche/verkaufe/tausche MD-, 32X-, MCD-Games, suche Sega Magazine 1-11/95. Biete Stück DM 2,- oder 2 Games, Tel. 06081/8497

Verk. MD2 + MCD2 + 3 Joypads + RGB-Kabel + 7 Spielmodule + 6 Mega CD Spiele, Preis DM 300,- + Versand, Tel. 08379/401 Florian

Verk. Jaguar mit 8 tollen Spielen (z.B. A vs. P) für läppische DM 200,-, Tel. 03836/603504 Rico ab 19 Uhr

Verk. MCD2: Road Avenger DM 15,-, 32X Chaotix DM 40,-, GG Cool Spot, Chuck R.2, Halleywars je DM 30,-, Tel. 04121/72686

MCD-Konsole + 10 Spiele DM 450,-, 32X-Adap. + 4 Spiele DM 300,-, Jap. MD-Konsole + 1 Jap./6 Pal-Spiele DM 200,-, Tel. 07631/13875 AB, Frank

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von
SEGA Magazin den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ Mega Drive ☐ Master System ☐ Game Gear ☐ Mega CD
☐ Saturn ☐ 32X ☐ Clubs ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 28 Buchstaben inkl. Absender;
Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Schickt eure Kleinanzeige an:

SEGA
Magazin
SEGA Magazin, SEGA Box,
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

Anschrift

Unterschrift

Ort

Datum

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Die richtige Nummer für deine Fragen!

Heftnachbestellungen:

(Diese werden nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar erfolgen; es können nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden!)
Bitte wende dich schriftlich an:

CP Verlag & Agentur GmbH
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Fragen zum Abonnement:

Tel. 09 11-5 32 51 79

Saturn-Demo-CD-ROM defekt:

Bitte sende die CD-ROM an:

CP Verlag & Agentur GmbH
Saturn-CD-Reklamation
Ausgabe 10
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	(02 11) 5 23 32 22	24 h/Tag
Activision	(0 61 07) 93 01 00	Mo. - Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
BMG Interactive	(0180) 530 45 25	Mo. - Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Bomco & Laguna	(0 61 07) 94 51 45	Mo. - Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Disney Interactive	(0 69) 66 56 85 55	Mo. - Fr. 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Sa. 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Electronic Arts	(0 52 41) 2 60 24	Mo - Fr. 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ und 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Infogrames	(02 21) 4 54 31 06	Mo., Di., Do., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Konami	(02 21) 61 23 52	Mo. - Fr. 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Mindscape	(02 08) 89 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Psygnosis	(0 69) 66 54 34 00	Mo. - Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Sega Infoservice	(0 40) 2 27 09 61	Mo. - Fr. 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Sierra Cocktel Vision	(0 61 03) 99 40 40	Mo. - Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Softgold	(0 21 31) 96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Warner Interactive	(0 40) 27 85 53 06	Di., Mi., Do. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo. - Do. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Viacom New Media	(01 30) 82 01 15	Mo. - Fr. 9 ⁰⁰ -17 ⁰⁰

Dankeschön!

Folgenden Herstellern danken wir für die freundliche Unterstützung bei Gewinnspielen aller Art, u. a. für die Bereitstellung von Spielen.



NACHBESTELLEN!



07/96



08/96



09/96

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:

☐ SEGA MAGAZIN 07/96	zu DM 5,80	
☐ SEGA MAGAZIN 08/96	zu DM 5,80	
☐ SEGA MAGAZIN 09/96	zu DM 5,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Jetzt die Knaller
der letzten
3 Monate
nachbestellen!

Mailbox

ERFAHRUNGSGEMÄß VERHALTEN SICH THERMOMETER-PEGEL UND SPIELEAUSTOß UMGEKEHRT PROPORTIONAL ZUEINANDER, WAS NICHTS ANDERES HEIßT, ALS DAß IN DER KÜHLEREN JAHRESZEIT MEHR SPIELE ERSCHEINEN ALS IM SOMMER. LOGISCHERWEISE STEIGT AUCH DAS INFORMATIONSBEDÜRFNIS AN, WOMIT DIE MAILBOX EBENFALLS AN INTERESSE GEWINNEN DÜRFTE. WER ALSO SCHON SEIT LANGEM EINE ANTWORT AUF EINE WICHTIGE FRAGE BEZÜGLICH DES THEMAS VIDEOSPIELE SUCHT, IST BEI UNS AN DER RICHTIGEN STELLE! KOMPETENT UND OBJEKTIV SAGEN WIR EUCH, WAS SACHE IST. AUßERDEM LIEFERN WIR EUCH AB SOFORT IN DER BRANDNEUEN 'ES WAR EINMAL...' -RUBRIK EINEN BLICK IN DIE VERGANGENHEIT DER VIDEOSPIELE! BIS BALD! EUER HANS

SATURN & N64

1. Was würdet ihr zur Aussage 'Nights ist besser als Mario 64' sagen?

SM: Beides sind hervorragende Spiele, die sich nicht vergleichen lassen. Nights ist auf dem Nintendo 64 so nicht möglich, Mario 64 ist auf dem Saturn so nicht möglich.

2. Wann, glaubt ihr, wird Sega eine neue Konsole auf den Markt bringen?

SM: Ich tippe darauf, daß es frühestens Ende 1997 / Anfang 1998 eine neue Konsole von Sega in Japan geben wird.

3. Wird der Saturn mit dem Nintendo 64 mithalten können?

SM: Jede Konsole hat ihre Stärken und Schwächen, die man nutzen kann. Der Saturn wurde bei Nights und Panzer Dragoon 2 technisch exzellent genutzt.

4. Gibt es vielleicht Projekte bei Sega, wie man den Saturn auf 64 Bit erweitern kann?

SM: Davon abgesehen, daß die Bitzahl nicht ausschlaggebend für die Qualität ist (Virtua Fighter 3 arbeitet ausschließlich mit 32 Bit-Chips), bastelt man bei Sega derzeit an einem Zusatzmodul mit zwei Extra-Prozessoren, die eine 1:1-Umsetzung von Virtua Fighter 3 ermöglichen sollen.

Diese Erweiterung kann dann auch von anderen Spielen genutzt werden, was für einen erheblichen Qualitätssprung sorgen dürfte. Der Preis von Virtua Fighter 3 inklusive Modul wird auf dem Niveau der N64 Third Party-Module liegen.

5. Wieso ist Virtua Fighter Kids so billig?

SM: Da die Entwicklungskosten aufgrund bereits

bestehender VF2-Engine nicht so hoch lagen, wählte Sega diesen sensationellen Preis.

6. Wird Virtua Fighter 3 in Automatenqualität umgesetzt?

SM: Siehe Antwort zu Frage 4!

7. Was zeichnet Nights aus?

SM: Die spektakulärsten und abwechslungsreichsten 3D-Grafiken, ein völlig neuartiges Spielgefühl und das brillante 3D-Analog-Pad machen Nights zum Hardwarebestseller.

Markus Wehrli, Winterthur, Schweiz

Resident Evil 2 & Alien

1. Erscheint das Actionspiel Resident Evil auch für den Saturn?

SM: Fest steht, daß Resident Evil 2 zeitgleich für Saturn und PSX erscheinen wird; ob Teil 1 noch umgesetzt wird, ist unklar.

2. Kann man das Spiel Alien Trilogy mit dem PC-Knüller von id Software vergleichen?

SM: Ja.

3. Die Abkürzungen us, jp und dt kenne ich, aber was bedeuten die Abkürzungen (J) oder (A) uncut?

SM: (J) steht für einen Japan-Import, (A) uncut für einen USA-Import, wobei das uncut auf eine nicht zensierte Fassung hindeutet.

4. Wie wäre es mal wieder mit einer Leserumfrage?

SM: Schon wieder? Wir hatten doch erst in der Ausgabe 7/96 eine!

5. Wird es einen zweiten Teil von Sega Rally geben?

SM: Derzeit wird an Sega Rally plus gearbeitet, das optisch und spielerisch identisch mit dem ersten Teil wird, einzig und



Frage des Monats

„Wenn man einen Rückumschlag mit Fragen an Euch schickt, werden die dann 100%ig beantwortet?“

Zu 100 Prozent können wir aus Zeitmangel Briefe & Fragen generell nicht persönlich beantworten, legt deshalb bitte **keine** frankierten Rückumschläge bei.

alleine die internetfähige Multiplayer-Option ist neu. Außerdem arbeitet AM Annex, die neue Truppe von Sega Rally-Erfinder Tesuya Mizuguchi, derzeit an Sega Touring Car Racing.

6. Warum ist die Video CD-Karte für den Saturn so teuer?

SM: Die MPEG-Technologie ist aufgrund geringer Verbreitung immer noch sehr teuer.

7. Was ist das Besondere an einem Analog-Pad?

SM: Ein herkömmliches Digital-Pad kennt nur acht Richtungen, und diese jeweils nur in einer Stärke. Mit einem Analog-Pad kann man zahllose Richtungen angeben, und außerdem lassen sich, was noch viel wichtiger ist, unterschiedliche Stärken bestimmen. Man kann beispielsweise ein bißchen Gas geben oder ganz stark Gas geben, oder Nights in drei unterschiedlichen Geschwindigkeiten über den Screen sausen lassen.

8. Was bedeutet RPG?

SM: RPG steht für Role Playing Game, also ein Rollenspiel.

WING COMMANDER!

1. Ich habe gehört, daß Wing Commander 3 und 4 für den Saturn erscheinen. Stimmt das?

SM: Bezüglich Wing Commander wollen wir keine Aussagen mehr treffen, solange wir nicht etwas Spielbares für den Saturn bekommen.

2. Wird Daytona Deluxe einen Streckeneditor haben?

SM: Vermutlich wird Daytona USA Championship keinen Streckeneditor haben.

3. Ein Freund von mir hat gesagt, daß eine 3D-Version von MicroMachines für den Saturn kommen soll!

SM: Damit hat Dein Freund absolut Recht, denn MicroMachines V3 für den Saturn ist unterwegs.

Unbekannt, Unbekannt

BROT & PEITSCH

Ich schreibe diesen Brief, um Euch einerseits zu loben, andererseits aber auch, um Euch zu kritisieren. Zuerst einmal das Lob! Meiner Meinung nach ist das Sega Magazin eine der besten Zeitschriften auf dem Markt. Das Layout ist ansprechend und sehr übersichtlich, die Reportagen, Berichte und Tests sind durchweg

gelingen, und bei den News seid Ihr oft allen anderen Zeitschriften voraus (Toshinden etc. für den Saturn, Mystaria 2 usw.) Zu meinen Lieblingsrubriken zählt übrigens auch die Mailbox, deren Umfang Ihr ruhig vergrößern könntet. Jetzt zu einigen Fragen und etwas Kritik:

1. Bei der diesjährigen 'King Of The Ring'-Veranstaltung der World Wrestling Federation in den USA schwebte ein Sega Saturn-Zeppelin unter der Hallendecke. Sind ähnliche Aktionen auch in Deutschland geplant?

SM: Die eine oder andere Promotion-Aktion ist durchaus geplant, beispielsweise war im Sommer ein Toys 'r' us-Bus mit Sega-Spielen auf Deutschland-Tour, und im September gibt es zahlreiche Werbespots für Nights im Fernsehen zu sehen.

2. Könnte Ihr über Spiele wie Dead or Alive oder Dark Rift berichten? Wann sollen sie für den Saturn erscheinen?

SM: Wir werden zum gegebenen Zeitpunkt über die Spiele berichten; dies wird wohl Anfang 1997 der Fall sein.

3. Was wurde aus den Tekken 2- und Ridge Racer 3-Gerüchten?

SM: Namco hat bestätigt, daß sie an Saturn-Spielen arbeiten; welche das sind, wurde leider nicht verraten. Square hat hingegen bestätigt, daß eine Secret Of Mana-Fortsetzung für den Saturn entwickelt wird, außerdem arbeiten sie noch an einem zweiten Projekt.

4. Ich denke, der Saturn ist Marktführer in Japan. Wieso entwickeln dann nicht die meisten japanischen Firmen bevorzugt Saturn-Software, sondern erst einmal Software für die PSX, die später umgesetzt wird?

SM: Tatsächlich wurden vom Saturn in Japan mittlerweile schon 3 Millionen Stück verkauft, während die PSX auf 2,1 Millionen Stück kommt (Deutschland: 60.000 zu 100.000). Die meisten Spiele erscheinen in Japan auch für den Saturn; davon schafft es jedoch nur ein Bruchteil nach Europa, während für die PSX mehr Spiele in Europa lizenziert werden. Dies liegt einfach auch daran, daß Sega mit den Exklusiv-Entwicklungen Sega Rally, Fighting Vipers, Nights, Athlete Kings, Virtua Fighter Kids, Panzer Dragoon 2, Daytona USA Championship Edition und vielen anderen Titeln den Saturn-Markt dominiert, während Sony aufgrund spärlicher Eigenentwicklungen

Kurz beantwortet!

Die Fragen 3 und 4 in den Hitseekers sind keinesfalls unnötig. Es gibt Leute, die alle Systeme besitzen, aber nur noch Saturn-Spiele kaufen, und genau das wollen wir herausfinden!

PSX ist die mittlerweile eingebürgerte Bezeichnung der Playstation. Sie stammt von dem Hardwareprojekt Playstation EXtended, das Sony zusammen mit Nintendo entwickelte, bevor sich die Wege trennten.

Die Spiele Nights, Athlete Kings oder Virtua Fighter 2 wirken auf den Screenshots im Heft pixeliger, als sie auf dem Bildschirm tatsächlich sind. Dies liegt daran, daß unser Grabbing-System diese hohe Auflösung nicht verkraftet und die Bilder in niedrigerer Auflösung reproduziert.

Memory Card nennt man eine Speicherkarte, die in den Modulschacht gesteckt wird, das Back Up Memory ist bereits im Saturn integriert.

Lemmings 2 gibt es nicht für den Saturn.

Panzer Dragoon 2 ist ein grandioses Spiel, das man als Saturn-User haben muß. Laßt euch nicht von Dauernörglern beeindrucken. Das Manko ist nur, daß es 'nur' sieben Levels hat und der Sound beim Vorgänger besser war.

Sonic Xtreme wird man auch mit dem 3D Analog-Pad spielen können.



Sega Magazin mit CD wird es nicht am Kiosk geben.

Lieber Marco, daß Du nur Sega Rally und Virtua Fighter Remix besitzt, hat mich schwer enttäuscht. Jemand, der Nights, Panzer Dragoon 2, Virtua Fighter 2, World Wide Soccer '97 oder Athlete Kings nicht besitzt, ist nun wahrlich kein Saturn-Experte.

dazu gezwungen ist, populäre PSX-Titel aus Japan in Deutschland zu veröffentlichen, da sonst das Softwareangebot sehr mäßig wäre.

5. Wieso wollt ihr den Saturn nicht mit dem N64 vergleichen, preist aber ständig seine Überlegenheit gegenüber der PSX?

SM: Wir werden kein mehrseitiges Special 'Saturn vs. N64' machen, aber natürlich schon auf Fragen im Rahmen der Mailbox eingehen, wo wir die Vorzüge des Saturn herausstellen.

6. Wieso müßt ihr Ridge Racer und Tekken eigentlich immer niedermachen? VF2 und Sega Rally sind natürlich besser, aber ein Tekken weiß auch zu gefallen!

SM: Wir machen es nicht nieder, sondern räumen mit falschen Vorstellungen auf. Tatsächlich halte ich Ridge Racer für technisch exzellent gelungen, das Gameplay motivierte mich aber nur wenige Tage. Tekken finde ich grafisch recht schwach (trotz guter Technik!), das im Vergleich zu VF2 primitive Gameplay soll durch die Masse der viel zu ähnlichen Kämpfer wohl übertüncht werden. Meine Wertung für Ridge Racer würde bei 83% liegen, Tekken käme auf 76%, Tohshinden 2 würde runde 74% abstauben.

7. VF2 ist keineswegs eine 1:1-Umsetzung, wie von Euch behauptet. Oder fehlten beim Automaten etwa Shuns Brücke oder Wolfs Zaun?

SM: Korrekt, aber bis auf diese Tatsache entspricht das Spiel der Automatenvorlage (Auflösung, Animationen, Moves, Gameplay).

8. War mit der XX-Reihe in der letzten Ausgabe Midways Digi-Prügler gemeint? Ich denke, Ultimate Dings Bums 3 gibt es nicht offiziell in Deutschland, wie kann es dann indiziert sein? Dürft ihr dann nicht doch drüber berichten?

SM: Da die BPjS in Bonn in diesem Punkt keinen Spaß versteht, haben wir uns entschieden, über jegliche vergangene und zukünftige Versionen dieses Digi-Prüglers nicht mehr zu berichten! Oder glaubt ihr, es ist spaßig, auf 100.000 gedruckten Heften sitzenzubleiben, nur weil man in einem Rechtsstreit der BPjS beweisen muß, daß diese Version (nach dem Motto 'Ja, es gibt einen Unterschied

zwischen Amiga und Saturn!') nicht indiziert ist?

9. Ihr habt geschrieben, bei ungeschickter Programmierung erreicht man mit den 2 Saturn-Prozessoren immer noch die 1,6- bis 1,8fache Geschwindigkeit. Wieviel erreicht man dann bei geschickter Programmierung?

SM: Im Optimal-Fall erreicht man die doppelte Geschwindigkeit.

10. Als Adventure-Fan wollt ich mir eigentlich 'Story Of Thor 2' holen. Nach Eurem Test fand ich mich in meiner Entscheidung bestätigt. In einer Konkurrenzzeitschrift bekam SOT 2 allerdings nur 64%. Was soll ich tun?

SM: Diese Zeitschrift hat dank neuer Redakteure den Durchblick ziemlich verloren und liegt sehr häufig falsch (Nights, Lemmings 3D, Athlete Kings). Story Of Thor 2 ist spielerisch erstklassig! Kaufen!

11. Kann man mit der MPEG-Karte alle Video-CDs auf dem Saturn benutzen?

SM: Alle, außer es steht „ausschließlich auf Philips CDi“ oben.

12. Generell ist die Demo-CD im Abo eine super Idee, eine Sache trübt jedoch die Vorfreude: Wieso Demos zu Panzer Dragoon 2, VF2 und Sega Rally? Die Spiele sind genial, doch schon mehrere Monate alt und jeder sollte sie längst haben. Bringt doch aktuelle Demos zu Superhits wie Nights, Tomb Raider, VF Kids, Fighting Vipers und anderen.

SM: Dies gab uns auch zu denken, doch es war nicht anders machbar, bis zu dem Zeitpunkt, als Sega eine regelmäßige Sega Flash CD ankündigte. Und deswegen gibt es auf der Ausgabe 12/96 auch Demos zu Spielen wie Nights, Fighting Vipers und Virtua Fighter Kids. Übrigens, wer ein herkömmliches Abo besitzt, sollte dieses in ein CD-Abo umwandeln, sonst gibt es keine CD! Auf der Ausgabe 2/97 werden sich Demos von Daytona USA und Manx TT befinden!

13. Wird WWF In Your House wieder ein richtiges Wrestling-Spiel à la WWF Raw oder nur ein mittelmäßiges Beat 'em Up?

Es war einmal...

In unserer neuen Rubrik drehen wir ab sofort regelmäßig die Uhr um drei Jahre zurück und bewundern (oder belächeln) die Highlights des Sega Magazins im 8 Bit/16 Bit-Zeitalter.

Das alles beherrschende Thema der Startausgabe, von der satte 1 Million Exemplare gedruckt wurden (von denen noch heute manche in verstaubten Mega Drive-Paketen schlummern), war die Neueinführung des Mega CD II. Daß der CD ROM-Datenträger die Spielewelt beherrschen würde, war Sega schon damals klar, daß das mit beeindruckenden 92% bewertete und zum Start verfügbare Thunderhawk jedoch auch das beste Spiel bleiben wird, war zu diesem Zeitpunkt nicht abzusehen. Ein weltexklusives Preview zum 'Strategieabenteuer' Dune: The Battle For Arrakis' gab außerdem schon einen Ausblick, welches Spiel die nächsten drei Jahre die

Mega Drive-Charts belegen würde.

In der damaligen Blütezeit des Mega Drive konnten wir satte 32 Tests für Segas Konsolen liefern. Klare Testsieger waren Shining Force, Jungle Strike, Sonic 2 The Hedgehog, Cool Spot, das geniale Landstalker, NHLPA Hockey '93 und Rocket Knight Adventures. Der Druckfehler zu Lucky Dime Caper mit fantastischen 96% ist ebenfalls legendär, denn so wurde dieses Spiel erst in der letzten Ausgabe durch Nights von der Spitze der Bestenliste verdrängt. In den News gab es außerdem brandheiße Bilder des angeblich revolutionären Aladdin von Cool Spot-Programmierer David Perry zu bestaunen! Der Aufruf zur sensationellen Scorebox in unserer Macht mit!-Ecke verhallte schon damals beinahe lautlos! Those were the days....



Die erste Ausgabe mit dem Sonderdruck-Cover!

SM: Angeblich soll es das bisher beste Wrestling-Spiel werden!

14. Wieso bringt Ihr eine Komplettlösung zu Revolution X? Laut Eurem Test ist das Spiel doch ziemlich (huch, pfui, unanständig)!

SM: Korrekt, das Spiel ist schwach, und unter Androhung von Saturn-Entzug haben wir unsere Tips & Tricks-Mannschaft dazu gezwungen, künftig auf solche Tiefflieger zu verzichten.

Markus Schnittka, 95326 Kulmbach

MEHR & MEHR

1. Wenn man das Sega Magazin abonniert, bekommt man alle 2 Monate eine Demo-CD. Kann man diese auch einzeln kaufen?

SM: Nur wenn man das CD-Abo bestellt hat oder sein Abo in ein CD-Abo umgewandelt hat, gibt es die CD direkt nach Hause. Einzeln gibt es sie leider nicht, sonst würde der Preis inklusive Heft bei ca. DM 13,- liegen! (Saturn-CDs sind teurer als PC-CD-ROMs!)

2. Ich habe etwas von einer Tastatur für den Saturn gehört. Wo gibt es diese und wo kann man sie kaufen?

SM: Zusammen mit dem Internet-Paket wird ein Tastatur-Adapter ausgeliefert, über den man herkömmliche, überall erhältliche PC-Tastaturen (Preis zwischen DM 30,- und DM 150,-) anschließen kann.

3. Wie rechnet Ihr Gesamtprozente aus?

SM: Wir rechnen sie nicht aus, sondern vergeben sie nach objektiven Qualitätsmerkmalen und Vergleichen mit ähnlichen Produkten.

4. Warum bringt Ihr keine Tests zu Street Fighter 3 und WWF In Your House?

SM: Vielleicht, weil es dieses Spiel noch nicht gibt?

5. Wann kommt ein weiterer Teil von Toshinden für den Saturn raus?

SM: Toshinden URA wird Anfang 1997 erscheinen.

6. Ich habe gehört, daß irgendwas für den Saturn rauskommen soll, womit man Spiele selber entwerfen kann. Stimmt das?

SM: Davon ist uns nichts bekannt.

7. Kommt Landstalker 2 auch für den Mega Drive oder nur für den Saturn?

SM: Dark Savior wird im Januar als deutsche Version exklusiv für den Saturn erscheinen.

8. Kommt es vor, daß japanische Spiele nicht auf den deutschen Saturn übersetzt werden?

SM: Du solltest lieber fragen, welche japanischen Spiele eingedeutscht werden, denn so ist die Frage schneller beantwortet.

(Antwort: Mystaria, Mystery Mansion, Dark Savior)

9. Warum bringt Ihr nicht mehr Seiten raus und erhöht den Preis auf DM 6,-?

SM: Aus drucktechnischen Gründen (Anzahl der Bögen) kann man die Seitenzahl nur in 16er-Schritten erhöhen, was den Preis auf mindestens DM 6,50 erhöhen würde.

10. In einer anderen Zeitschrift habe ich gelesen, daß Mario 64 auf einer CD nicht machbar wäre.

SM: Dies mag durchaus richtig sein, noch viel unmöglicher ist es jedoch, Nights, Panzer Dragoon 2 oder Soviet Strike auf ein Modul zu bringen.

11. Warum bringt Ihr nicht einmal Eure Autogramme in das Sega Magazin?

SM: Die Spiele sind die Stars, nicht wir!

12. Was ist das Lieblingsspiel in der Redaktion?

SM: Im Augenblick sind es Nights, Athlete Kings und World Wide Soccer '97.

Matthias Ax, Dortmund

Sendet euren Leserbrief
an folgende Adresse:

Computec Verlag • SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

10/93



Core Designs Thunderhawk für das Mega CD II galt damals als echte Revolution!



Landstalker ist und bleibt das beste Action-Adventure für den Mega Drive.



Rocket Knight Adventures blieb der verdiente Erfolg verwehrt.

Die Review-Hits!

1. Thunderhawk	MCDII	92%
2. Landstalker	MD	91%
3. Jungle Strike	MD	91%

Die Lieblinge!

Thunderhawk	MCDII
Landstalker	MD
World Class Leaderboard	GG

Die Review-Flops!

1. Afterburner 3	MCDII	38%
2. Prince Of Persia	MCDII	53%
3. Make My Video	MCDII	58%

DAYTONA CHAMPIONSHIP



Schaffte es dieses mit größter Spannung erwartete Game noch in diese Ausgabe? Falls nicht, haben wir links ein erstes Bild und in der kommenden Ausgabe ein Megaspecial!

FIGHTING VIPERS

Die fertige Japan-Version kam leider nicht mehr rechtzeitig für diese Ausgabe an, doch nächsten Monat verraten wir in einen umfangreichen Special alle Geheimnisse des neuen AM2-Meisterwerkes. Virtua Fighter-Fans sollten sich schon einmal warmspielen!



ECTS '96

Mitte September trifft sich die europäische Branchen-Prominenz wieder einmal zum großen Showdown in London. Wir sind bei der Messe zu Gast, berichten

über Hits wie Daytona USA Championship, Virtua Cop 2, Sonic Xtreme und stellen die sensationelle World of Sega-Spielhalle am Piccadilly Circus vor!

WAS KOMMT NOCH?

- Core Designs Tomb Raider im Test!
- Tests zu Blam! Machinehead, Olympic Games, Soviet Strike, Virtua Fighter Kids und vielen anderen.
- Interessante News und Specials zu Daytona USA Championship, Command & Conquer, Virtua Fighter Animation.
- Tips & Tricks zu allen aktuellen Top-Hits!

Inserentenverzeichnis:

Computec	85, 87, 93	Kudak	69
DSF	99	O.I.T.	18
EIDOS	100	MC Game	15
Freak's Shop	13	Media Point	4
Kranz	2, 3	Sega	70, 71, 74, 75, 100

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

Impressum

Verlag:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg Telefon 09 11-53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion „SEGA Magazin“
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:

Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi) Compuserve ID: 100443, 1115
(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Lektorat:

Herbert Aichinger

Tips & Tricks-Redaktion:

Quay Contract Publishing: David Maderer, Albin Oswald

Redaktionsassistent:

Michael Erlwein

Bildredaktion:

Richard Schöller

Freie Mitarbeiter:

Petra Maueröder (pm), Ulf Schneider (us)

Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Gisela Tröger, Hans Strobel

Titel SM: Virtua Fighter © Sega

Titel SAT: Alien Trilogy © Fox, Acclaim

Wir danken!

Werbeleitung:

Stefanie Geltenpoth

Produktionsleitung:

Michael Schraut

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34 • 90451 Nürnberg

Telefon: 09 11-96 38 32-0

Telefax: 09 11-6 42 78 60

Compuserve: 101647,2432

Media-Beratung: Thorsten Szameitat -19

Media-Beratung: Wolfgang Menne -43

Disposition: Tanja Kaiser -32

Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Duisburg

Falkstraße 73-77 • 47058 Duisburg

Fax: 02 03-3 05 11-555 • Tel: 02 03-305 11

Verkauf: Thomas Kammer -551

Verkauf: Thomas Diel -552

Verkauf: Oliver Diemers -554

Disposition: Gregor Ecker -553

Anzeigenleiter: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8,
gültig ab Januar 1996

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abobetreuung:

Telefon: 09 11-5 32 51 79

Diese Telefonnummer gilt nur für abonenten-technische Fragen. Fragen zu Spielen können unter dieser Nummer nicht beantwortet werden.

Manuskripte und Programme:

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 im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firmen Sega und Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!

DIE GESICHTER DES SPORTS.



DSF

Mittendrin statt nur dabei

SEGA

Sie ziehen Dich unweigerlich
in Ihren Bann.
Du kannst ihnen nicht entkommen.
Nur Dein Kopf hat die Macht,
sie zu kontrollieren.

DAS große
Fressen
hat begonnen.



BAKU BAKU



**JETZT
ERHÄLTlich!**

INTERNET: <http://www.sega.com>

...and you thought it was just a game.

Das packende Knobelspiel Baku Baku ist jetzt im Handel erhältlich. Durch gerenderte Bilder und knallbunte Hintergründe ist es SEGA gelungen, sich aus der Masse der zahlreichen Puzzle-Spiele herauszuheben. Die Spielhallenumsetzung fesselt jeden an den Screen. In 7 abwechslungsreichen Levels müssen Tierchen und Futtersteine geschickt miteinander kombiniert werden. Erst dann fressen sich die Tierchen durch alle Symbole und lösen oftmals die

erhofften Kettenreaktionen aus. Je mehr die Tiere futtern können, desto schwieriger wird es für Deinen Gegner oder den Rechner. DaB Baku Baku in jedem die Spielleidenschaft weckt, bestätigt auch das SEGA Magazin: „Eine Anschaffung können wir nicht empfehlen, sofern ihr nicht Freundschaft, Ehe oder sonstige Beziehungen wegen Zeitmangels auf die Probe stellen wollt.“ Und die Wertung: 88%! Baku Baku: Für PC CD-ROM, SEGA SATURN und Game Gear.