

# SEGA

## Magazin

9/96 DM 5,80

COMPUTEC  
VERLAG  
ISSN 0946-6274

**EXKLUSIV AUF SATURN!**

**WORLD WIDE SOCCER '97  
VIRTUA FIGHTER KIDS  
FIGHTING VIPERS  
ATHLETE KINGS**

**INKLUSIVE  
SATURN  
MAGAZIN**

# VIRTUA COP 2

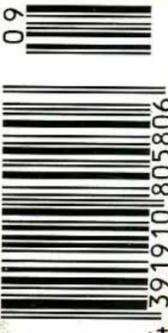
**SCHNELLER & ACTIONREICHER: DIE SATURN-VERSION ENTHÜLLT!**



**NIGHTS  
EXKLUSIV-INTERVIEW  
& 6 SEITEN-TEST!**



**SONIC 3D  
DER MEGA DRIVE-  
HIT IM PREVIEW!**



0931/5716-010006



**SEIT JAHREN DER  
SEGA-SPEZIALIST**

Läden  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11 & 68

# Theo Ver



**NIGHTS MIT ANALOG PAD**



**THREE DIRTY DWARVES**



**EXHUMED**



**ATHLETE KINGS**



**NHL POWERPLAY HOCKEY**

## SEGA SATURN

- JETZT ZUM KNALLERPREIS:**  
**SEGA SATURN GRUNDGERÄT** .. 394.-  
 (dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)  
**SEGA SATURN MIT SEGA RALLY** 469.-  
 (dt. Version, 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie + Tricks & Tips Buch)  
**6-PLAYER ADAPTER** ..... 59.-  
**BACKUP MEMORY CARD (8MB)** . 89.-  
**MEMORY CARD (SEGA)** ..... 99.-  
**MPEG-KARTE** ..... 319.-  
**VIDEOFILME AUF ANFRAGE**  
**JOYPAD (SEGA)** ..... 44.-  
**LENKRAD** ..... 119.-  
**VIRTUA STICK** ..... 89.-  
**VIRTUA GUN (2.PIST.FÜR V. COP)** 79.-  
**ACTION REPLAY GAME BUSTER** 89.-  
**ANALOG PAD** ..... 64.-  
**UNIVERSAL ADAPTER** ..... 44.-  
**ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER** 54.-  
**AFTERMATH** ..... 99.-  
**ALIEN TRILOGY (AUG./SEPT.)** .... 99.-  
**ATHLETE KINGS (AUG.)** ..... 89.-  
**BAKU BAKU ANIMAL** ..... 59.-  
**BLACKFIRE** ..... 99.-  
**BLAZING DRAGONS** ..... 94.-  
**BUG** ..... 99.-  
**CASPER (SEPT.)** ..... 89.-  
**CLOCKWORK KNIGHT II** ..... 99.-  
**CYBERIA** ..... 84.-  
**DAYTONA USA** ..... 49.-  
**DEADLY SKIES** ..... 99.-  
**DESCENT** ..... 89.-  
**DESTRUCTION DERBY** ..... 84.-  
**DIE HARD TRILOGY (SEPT.)** ..... 89.-  
**DISCWORLD** ..... 84.-  
**EARTHWORM JIM 2** ..... 89.-  
**EURO UEFA SOCCER 96** ..... 89.-  
**EXHUMED (AUG.)** ..... 99.-  
**F1 CHALLENGE** ..... 99.-  
**GHEN WAR (AUG.)** ..... 89.-  
**GALACTIC ATTACK** ..... 89.-  
**GALAXY FIGHT** ..... 89.-  
**GEX** ..... 89.-  
**GOLDEN AXE THE DUEL** ..... 89.-  
**GUARDIAN HEROES** ..... 89.-  
**GUN GRIFFON** ..... 84.-  
**HEBEREKE'S POPOITTO** ..... 89.-  
**HI-OCTANE** ..... 79.-  
**IRON MAN/XO (AUG.)** ..... 89.-  
**JEWELS OF THE ORACLE** ..... 89.-

- JOHN MADDEN NFL 97 (SEPT.)** 89.-  
**KEIO 2 (AUG.)** ..... 89.-  
**LEMMINGS 3D** ..... 89.-  
**MYSTERY MANSION (KPL. DT.)** 119.-  
**MYSTARIA REALMS OF LORE** .... 99.-  
**MR. BONES (OKT.)** ..... 94.-  
**NBA ACT. BASKETBALL (AUG.)** .. 99.-  
**NEED FOR SPEED** ..... 89.-  
**NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA)** . 59.-  
**NIGHT WARRIORS (SEPT.)** ..... 99.-  
**NIGHTS (SEPT.)** ..... 94.-  
**NIGHTS + ANALOG PAD (SEPT.)** 129.-  
**OLYMPIC GAMES** ..... 84.-  
**OLYMPIC SOCCER** ..... 84.-  
**PANZER DRAGON 2** ..... 89.-  
**POWERPLAY HOCKEY** ..... 89.-  
**PGA TOUR GOLF 97 (SEPT.)** ..... 89.-  
**PRIMAL RAGE** ..... 89.-  
**PRO-PINBALL THE WEB** ..... 84.-  
**RAVEN PROJECT** ..... 89.-  
**RETURN FIRE (SEPT.)** ..... 89.-  
**RETURN TO ZORK** ..... 99.-  
**RISE 2: THE RES.** ..... 84.-  
**ROAD RASH** ..... 89.-  
**ROBOTICA** ..... 49.-  
**ROCK'N ROLL RACING 2** ..... 99.-  
**SHELLSHOCK** ..... 84.-  
**SHINING WISDOM** ..... 84.-  
**SHOCKWAVE ASSAULT** ..... 69.-  
**SIM CITY 2000 (DEUTSCH)** ..... 99.-  
**SKELETON WARRIORS** ..... 79.-  
**SLAM'N JAM** ..... 89.-  
**SPACE HULK (SEPT.)** ..... 89.-  
**SPOT III (SEPT.)** ..... 89.-  
**STARFIGHTER 3000** ..... 99.-  
**STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)** 79.-  
**STREET RACER** ..... 89.-  
**SYNDICATE WARS (OKT.)** ..... 94.-  
**TUNNEL B1 (OKT.)** ..... 89.-  
**THE HORDE** ..... 89.-  
**THEME PARK** ..... 89.-  
**THREE DIRTY DWARVES (AUG.)** 89.-  
**THUNDERHAWK 2** ..... 89.-  
**TILT (SEPT.)** ..... 89.-  
**TOSHINDEN REMIX** ..... 84.-  
**TRUE PINBALL** ..... 84.-  
**VALORA VALLEY GOLF** ..... 89.-  
**VICTORY BOXING** ..... 84.-  
**VIRTUA COP MIT PISTOLE** ..... 139.-  
**VIRTUA FIGHTER 2** ..... 99.-  
**VIRTUA FIGHTER REMIX** ..... 69.-  
**VIRTUA FIGHTER KIDS** ..... 69.-  
**VIRTUA GOLF** ..... 89.-  
**VIRTUA RACING** ..... 89.-  
**VIRTUA SNOOKER** ..... 99.-  
**VIRTUA SOCCER** ..... 109.-  
**VIRTUAL OPEN TENNIS** ..... 99.-

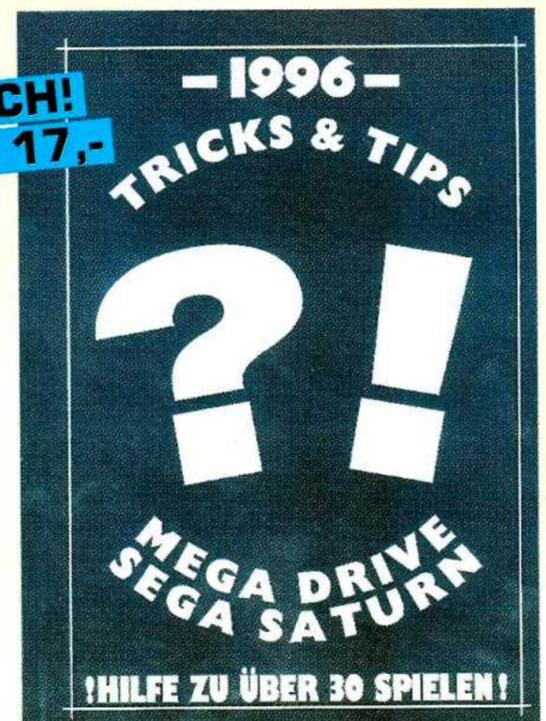
**"DAS" TRICKS & TIPS BUCH!**  
 Gleich zugreifen, nur DM 17,-

(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.



# Kranz sand

TEL. 0931/5716-01  
ODER 06

Laden  
94032 Passau  
Bahnhofstraße 28

JETZT ZUM ABSOLUTEN  
KNALLERPREIS:  
SEGA SATURN  
MIT SEGA RALLY  
DM 469,-



Die Sensation  
Jetzt zugreifen!

VR BASEBALL	99.-
WHIZZ (SEPT.)	89.-
WIPE OUT	79.-
WORLD SERIES	
BASEBALL 2 (SEPT.)	84.-
WORLD WIDE SOCCER 97 (OKT.)	89.-
WORMS	89.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	84.-
X-MEN	84.-
ZORK NEMESIS	89.-



## MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II SIX PACK	219.-
(SEGA SOCCER, COLUMNS, REV. OF SHINOBI, MONACO GP, SONIC, STREETS OF RAGE)	
6-BUTTON CONTROLLER	39.-
ACTION REPLAY PRO 2	89.-
ATARI CLASSICS	49.-
BUGS BUNNY (SEPT.)	69.-
EARTHWORM JIM II	89.-
FIFA SOCCER 96	99.-
INT. S. SOCCER DEL.	84.-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	109.-
MAXIMUM CARNAGE 2	114.-
MICKEY & MINNIE	109.-
MISSION IMPOSSIBLE	114.-
NHL HOCKEY 96	109.-
OLYMPIC GAMES	79.-
PHANTASY STAR IV	109.-
PINOCCHIO	89.-
POCAHONTAS	109.-
SCHLÜMPFE	89.-
STRIKER 2	109.-
TOY STORY	99.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	114.-
WORMS (AUG.)	89.-
X-PERTS	109.-

## PLAYSTATION

GRUNDGERÄT	379.-
ALIEN TRILOGY	79.-
INT. TRACK & FIELD	89.-
MAGIC CARPET	79.-
RESIDENT EVIL	89.-
RIDGE RACER REV.	94.-
TOSHINDEN 2	94.-

## TOPSPIELE ZU KNALLERPREISEN!!

nur solange Vorrat reicht!!!

<b>SEGA SATURN:</b>	
CLOCKWORK KNIGHT 1	49.-
CYPER SPEEDWAY	49.-
DIGITAL PINBALL	49.-
FIFA SOCCER 96	79.-
HANG ON GP 96	69.-
MAGIC CARPET	79.-
PANZER DRAGON	49.-
PARODIUS DELUXE	69.-
RAYMAN	79.-
SEGA RALLY (2 Spieler)	89.-
SHINOBI X	59.-
VICTORY GOAL	49.-
VIRTUA FIGHTER 1	49.-

<b>MEGA DRIVE:</b>	
ADDAMS FAMILY VAL.	69.-
ANIMANIACS	49.-
ALIEN SOLDIER	59.-
COMIX ZONE	69.-
CUTTHROAT ISLAND	39.-
DONALD DUCK IN MAUI MALL.	79.-
GARFIELD	49.-
JURASSIC PARK	29.-
JUSTICE LEAGUE	39.-
JOHN MADDEN 96	49.-
LANDSTALKER	59.-
MARSUPIAMI	49.-
MIGHTY MAX	39.-
NBA TOURN. ED.	39.-
PAC PANIC	49.-
PUNISHER	29.-
SECOND SAMURAI	49.-
SONIC & KNUCKLES	49.-
STARGATE	39.-
TAZMANIA 2	29.-

TOE JAM & EARL 2 ..... 29.-

**GAME GEAR:**  
GAME GEAR SONIC SET .... 189.-  
(GRUNDGERÄT MIT SONIC & NETZTEIL)  
VIELE SPIELE IM ANGEBOT AB 9.-

<b>MEGA CD:</b>	
BC RACER	39.-
BATTLECORPS	34.-
COBRA COMMAND & SOLFEACE	29.-
CHUCK ROCK 2	19.-
DUNE	19.-
ECCO 2	29.-
FINAL FIGHT	19.-
INXS	7.-
JURASSIC PARK	19.-
SILPHEED	29.-
ROBO ALESTE	29.-
SCHLÜMPFE	29.-
SOULSTAR	19.-
SONIC CD	49.-
STARBLADE	49.-
SPACE ADVENTURE	39.-
TIME GAL	9.-
TOMCAT ALLEY DT.	19.-
WOLFCHILD	14.-
WONDERDOG	19.-

sowie viele weitere tolle Angebote!

**32X:**  
ALLE SPIELE IM ANGEBOT FÜR  
MAX. 49.- DM



GUN GRIFFON



NBA ACTION BASKETBALL

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 gleichen 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.- ÖS  
Tel.: 0049/85173777

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 6,90 zzgl. NN; BEI VORK (NUR EUROSHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTUMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-; Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen

# HEISSE ZEITEN!

## Sony Playstation – Spiele

Adidas Power Soccer	99,99
Alien Trilogy	89,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Chaos Control *	89,99
Cheesy *	89,99
Complete Onside Soccer *	89,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia *	89,99
<b>Darkstalkers *</b>	<b>89,99</b>
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	89,99
Galaxian 3 *	89,99
<b>Gunship (engl.)</b>	<b>89,99</b>
Impact Racing	89,99
International Track & Field	99,99
Jewels of the Oracle *	89,99
Krazy Ivan	89,99
Loaded	89,99
Madden '97 Football *	89,99
Magic Carpet	89,99
Moto X *	89,99
<b>Namco Museum Pieces 1 *</b>	<b>99,99</b>
NBA Live 96	89,99
Necrodrome *	99,99
Need for Speed	89,99
NHL Face Off	99,99
Olympic Games	89,99
Olympic Soccer	89,99
Panzer General	89,99
Pitball *	99,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage	AKTIONSPREIS! 69,99
Pro Pinball	89,99
<b>Resident Evil (dt.) *</b>	<b>89,99</b>
Return Fire *	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Shell Shock	89,99
Skeleton Warriors *	89,99
Slam 'n Jam *	79,99
Space Hulk	89,99
Spot 3 *	89,99
<b>Starfighter 3000 *</b>	<b>89,99</b>
Starwinder *	99,99
Steel Harbinger *	99,99
Street Fighter Alpha	89,99
Supersonic Racer *	99,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken	99,95
Thunderhawk 2	89,99
Tilt! *	89,99
Time Commando *	89,99
Top Gun – Fire At Will *	89,99
Total NBA 96	99,99
True Pinball	89,99
<b>Tunnel B1 *</b>	<b>89,99</b>
Virtual Open Tennis *	79,99
Warhammer *	89,99
Wing Commander 3	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
<b>Memory Card (8 Meg)</b>	<b>79,99</b>
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

<b>Alien Trilogy *</b>	<b>89,99</b>
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
<b>Die Hard Trilogy *</b>	<b>89,99</b>
Discworld (dt.) *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Euro Soccer '96	89,99
F1 Challenge	99,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galactic Attack	79,99
Gex	79,99
Ghen War *	89,99
Guardian Heroes	89,99
Hi-Octane *	89,99
Horde	79,99
Keio 2 *	89,99
<b>Madden '97 Football *</b>	<b>89,99</b>
Magic Carpet	89,99
Myst	109,95
Mystaria – Realms of Lore	99,99
Need for Speed	89,99
Night Warriors *	109,99
Olympic Games *	89,99
Olympic Soccer *	89,99
Panzer Dragoon 2	89,99
<b>PGA Tour Golf '97 *</b>	<b>89,99</b>
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
Shell Shock	109,99
Shining Wisdom	89,99
Shock Wave Assault	89,99
Sim City 2000	99,99
Skeleton Warriors *	89,99
<b>Space Hulk *</b>	<b>89,99</b>
Spot 3 *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Street Fighter Alpha	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Striker '96 *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
Tilt! *	89,99
True Pinball	89,99
<b>Tunnel B1 *</b>	<b>89,99</b>
Virtua Cop	149,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Wipe Out	89,99
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99
X-Men: Children of the Atom	79,99

## Sega Saturn – Zubehör

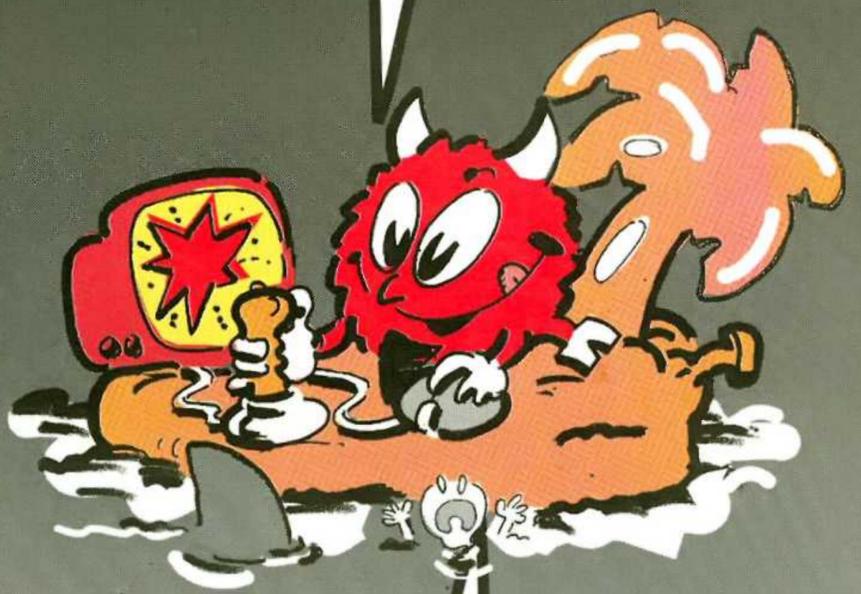
6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Control Pad	44,95
<b>Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe</b>	<b>39,99</b>
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Video-CD MPEG-Karte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

SONY



Playstation

Grundgerät 399,99  
incl. Control Pad



Grundgerät 449,99  
incl. Control Pad

Media Point

Wo Sie uns finden:

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

Bremen  
Hanseatenhof 5  
Fußgängerz./im Lloydhof  
Am Parkhaus Am Brill  
Straßenbahn 2,3 Am Brill

Media Point

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

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

Seit  
02.08.96  
endlich  
auch in  
Bremen

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)  
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

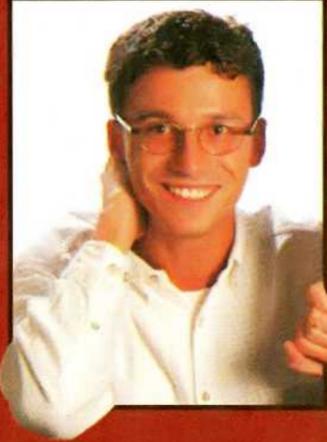
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

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.





Pünktlich zum Start der Spielesaison können wir euch eine der interessantesten Sega Magazin-Ausgaben aller Zeiten präsentieren. Saturn-Megahits wie **Nights**, **Athlete Kings** oder **Story of Thor 2** stehen auf dem Prüfstand, Weihnachtsknaller wie **Virtua Cop 2**, **Fighting Vipers**, **World Wide Soccer '97**, **NHL Powerplay** oder **Virtua Fighter Kids** werden enthüllt, und für **Mega Drive-User** haben wir mit **Sonic 3D** und **Olympic Games** zwei absolute Top-Projekte unter die Lupe genommen. Viel Spaß!

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch  
Leitender Redakteur

## DAS HEFT IM HEFT!

32 SEITEN SATURN MAGAZIN!

## ZUM SAMMELN!

32 SEITEN TIPS & TRICKS!

### RUBRIKEN

Hitseekers	91
Impressum	98
In Progress	82
Inserentenverzeichnis	98
Service-Nummern	89
Vorschau	98

### ZUM MITMACHEN!

Charts	86
Kleinanzeigen	90
Mailbox	94
Paintbox	96
Score Attack	88

### SPECIALS

Sonic 3D	14
Virtua Cop 2	8

### NEWS

Dark Savior in Deutsch!	12
Mega Drive-Nachschub	11
MicroMachines 3 für MD!	10
Mystaria 2 kommt!	12
Release-Daten	13
Saturn Games ab DM 49,95!	10
Schon gewußt?	10-13
Terra Cresta jetzt in 3D	13
Toshinden URA	12

### TIPS & TRICKS

Action Replay Codes	296
Cheats & Codes	291
Helpline	292
Lesertips	297
Tips & Tricks ABC	319
Verkaufshits-Tips	295

### KOMPLETTLÖSUNGEN

Cyberia	299
---------	-----

Guardian Heroes	298
Panzer Dragoon Zwei	310
Revolution X	315
Skeleton Warriors	305
The Ooze	290

### PREVIEWS: SATURN

Fighting Vipers	22
NHL Powerplay	25
Soviet Strike	28
Three Dirty Dwarves	30
Virtua Cop 2	8
Virtua Fighter Kids	24
World Wide Soccer '97	26

### TESTS: SATURN

Athlete Kings	32
Discworld	67
Lemmings 3D	81
NBA Action	75
Nights	68
Pro Pinball	81
Rise 2: Resurrection	80
Road Rash	31
Space Hulk	80
Story of Thor 2	76
Striker '96	74
WWF Wrestlemania	34

### NEWS: MEGA DRIVE

MicroMachines 3	10
Int. Superstar Soccer	11
Sonic 3D	14
Vectorman 2	11

### TESTS: MEGA DRIVE

Olympic Games	16
---------------	----

### TESTS: GAME GEAR

Baku Baku Animal	18
------------------	----

## Virtua Cop 2



Die Saturn-Version  
im Detail!

8

## Sonic 3D



Der Mega Drive-  
Knaller enthüllt!

14

## Fighting Vipers



Der Beat 'em Up-Hit  
von AM2!

22

## World Wide Soccer '97



Das beste Sportspiel  
aller Zeiten!

26

## Nights



Exklusiv-Interview  
und 6 Seiten-Test!

68

# AFFENSTARK

12 Ausgaben SEGA MAGAZIN

**Das heißt Software ohne Ende für alle Saturn-User!  
In den nächsten Monaten erwarten Euch folgende**

**Knaller:** Voll spielbare Demos zu Panzer Dragoon 2, Baku Baku Animals, Sega Rally, WWF Wrestlemania, Euro '96 Soccer und vieles mehr! Auf der zweimonatlichen Demo-CD befindet sich mindestens ein spielbares Demo, meistens sogar wesentlich mehr. Die Saturn-CDs werden jeweils brandaktuell von der Redaktion zusammengestellt!

Für schlappe 10,- DM mehr zum regulären Abopreis (d. h. für **DM 5,75 pro Monat!**) gibt es jetzt alle 2 Monate eine Saturn-CD-ROM (lauffähig auf allen europäischen 50 Hz-Saturns) im Abo dazu! Wer schon ein SEGA MAGAZIN-Abo besitzt, kann dieses natürlich umwandeln!

**Bitte beachten:** Die SEGA SATURN-CD-ROM ist nicht im Zeitschriftenhandel erhältlich! Also? Auf was wartet Ihr noch?

Euro '96 Soccer



Baku Baku Animals



Panzer Dragoon 2



# MESES ANGEBOT:

## aus 2-monatliche SATURN-CD-ROM!



### Dein Dankeschön:

#### 1. Games Guide

- Cheats - damit man ohne Mogelmodul in höhere Levels kommt.
- Geheime Levels - neuer Spaß in unbekannt Dimensionen.
- Levelkarten - Du wirst nie die Orientierung verlieren.
- Strategien - Spielprofis verraten, wie man den ärgsten Obermottz besiegt.



#### 2. Sega Pins

Die 5 lustigen SEGA - PINS gibt es in der Geschenkbox.



#### 3. Tips & Tricks-Ordner

Der Tips & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die SEGA MAGAZIN Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten. Keine der 12 Ausgaben wird versäumt, so erhält man ein lückenloses (Tips & Tricks-)Sammelwerk.

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

### SEGA MAGAZIN im Abo - Ihre Vorteile:

- SEGA Magazin prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig. Jetzt mit zusätzlichem 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: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co. KG, 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 2-monatliche Saturn-CD-ROM für DM 59,- (Ausland 83,-/Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

- Tips & Tricks-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.

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: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- Gegen Rechnung
- Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr.

BLZ



DIE VERBRECHERJAGD GEHT ENDLICH WEITER! ZUSAMMEN MIT DER BILDHÜBSCHEN JANE BALLERN SICH DIE BEIDEN TOLLKÜHNEN COPS DURCH EIN TECHNISCH UND GRAFISCH DEUTLICH AUFGEBOHRTES SEQUEL! WIR SAGEN EUCH, WAS EUCH ERWARTET!

VON HANS IPPISCH

**D**as Spielprinzip hat sich erwartungsgemäß nicht verändert. Alleine oder zu zweit ballert man sich durch umfangreiche, nicht linear aufgebaute Levels, die von zahlreichen Verbrechern der EVL-Bande bevölkert werden. Ganz nach dem Motto 'Friß oder stirb!' sollte man angreifende Mafiosi ausschalten, bevor sie einem mit Granaten, Messern oder fliegenden Bleihülsen das Lebenslicht auspusten. Mit stupider Dauerballerei wird man auch diesmal nicht sehr weit gekommen. Zum einen darf man um Hilfe schreiende Geiseln und Zivilisten nicht verletzen, zum anderen sind die bösen Buben ziemlich schnell und zuverlässig im Umgang mit den Pistolen,

# Virtua Cop 2



Die getroffenen Gegner lösen sich nicht einfach in Luft auf, sondern legen einen theatralischen Abgang hin.



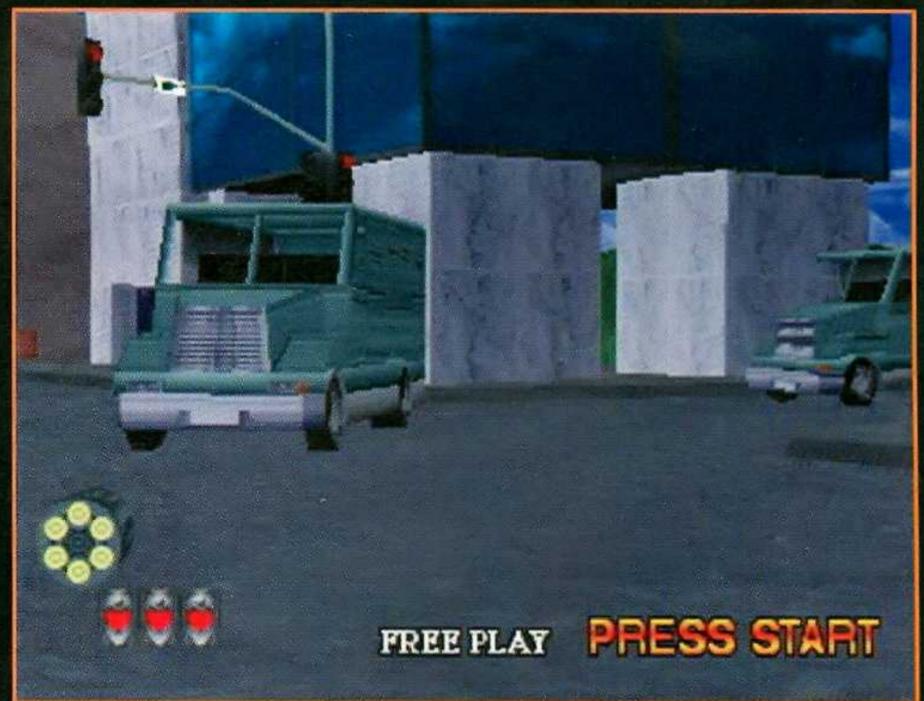
was die eigene Lebensenergie innerhalb von Sekunden schwinden läßt. Jeder Schuß sollte deshalb gut gezielt sein, insbesondere wenn man wirkungsvolle Maschinengewehre oder Automatikwaffen sein eigen nennt. Ist die Revolvertrommel oder das Magazin nämlich einmal leer, muß man mit seiner Licht-Pistole neben den Fernseher zielen und schießen, um an neue Munition zu kommen.

### Schöner, schneller, spannender!

Bewegte man sich im Vorgänger ausschließlich per pedes durch die Schauplätze, so geht es diesmal wesentlich abwechslungsreicher zu. So darf man die Großstadt nicht nur zu Fuß erkunden, sondern man kann auch ab und zu in einen Wagen

**Spätestens jetzt sollte man sich wehren, wenn man nicht ein Herzchen verlieren will (oben).**

steigen und die Verbrecher wie in einem klassischen Actionfilm aus dem fahrenden Auto heraus beballern. Überraschenderweise brettert man nicht nur über flache Straßen, sondern man schlittert auch rasant durch Kurven oder düst einen Berg hoch. Dabei kommt es auch zu einem Zusammenstoß mit der Polizei, wo man dann durch Beschießen eines Verkehrsschildes auswählen kann, ob man zum Flughafen oder in die Stadt fahren will. Insgesamt gibt es drei grundverschiedene Stages, in denen neben aufregenden Autoverfolgungsjagden eine Bootsfahrt und ein Kampf in einer rasant dahinrasenden U-Bahn warten. Bevor hier falsche Hoffnungen entstehen: die Bewegung ist nach wie vor vorgegeben, der Spieler hat sich einzig und alleine mit dem Schießen zu beschäftigen.



**Jetzt wird es gefährlich! Die gepanzerten Fahrzeuge bringen die bösen Buben gleich dutzendweise vorbei.**

Die 3D-Grafik wird auch diesmal in Echtzeit berechnet, zahlreiche Details wie Eisbuden am Rand oder Fußgänger lassen Virtua Cop 2 deutlich schöner aussehen als das Original. Die Bösewichte tragen nun keine Einheitsgesichter mehr, alle Objekte im Spiel wurden mit schönen Texturen versehen, und die Blickwinkel, aus denen man das Geschehen verfolgt, sind wesentlich aufregender.

### Pistole inklusive?

Wer sich schon den ersten Teil zugelegt hat, kann die blaue Knarre selbstverständlich weiterverwenden. Für Virtua Cop-Neulinge wird es auch wieder eine Ausführung mit beigepackter Lichtpistole geben, die etwa DM 140,- kostet. Wer einen 100 Hertz-Fernseher oder einen Projektor verwendet, muß wohl oder übel auf das Joypad zurückgreifen. Der Release ist für November angekündigt.

Schon  
gewußt?

Sega Rally plus  
kommt!

Für das seit kurzem in Japan erhältliche Internet-Paket bereitet Sega eine Reihe von online-fähigen Spielen vor. Neben Command & Conquer befindet sich nun Sega Rally plus in Vorbereitung.

Nights ist der Verkaufshit in Japan!

Kurz nachdem man den Verkauf von Nights into Dreams überraschend um eine Woche früher startete, erwies sich das neue Game vom Sonic-Erfinder als absoluter Verkaufshit! Innerhalb von zwei Tagen wanderten sagenhafte 500.000 Stück über den Ladentresen, womit Nights zum erfolgreichsten Spiel aller Zeiten avancierte.

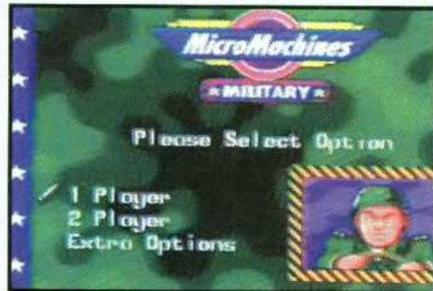
Neue TV-Kampagne in Deutschland!

Ab September wird Sega wieder mit zahlreichen Werbespots auf den Kanälen RTL, PRO SIEBEN und SAT 1 vertreten sein. Die Filme drehen sich ausschließlich um das bahnbrechende Nights.

Software-Publisher denken um!

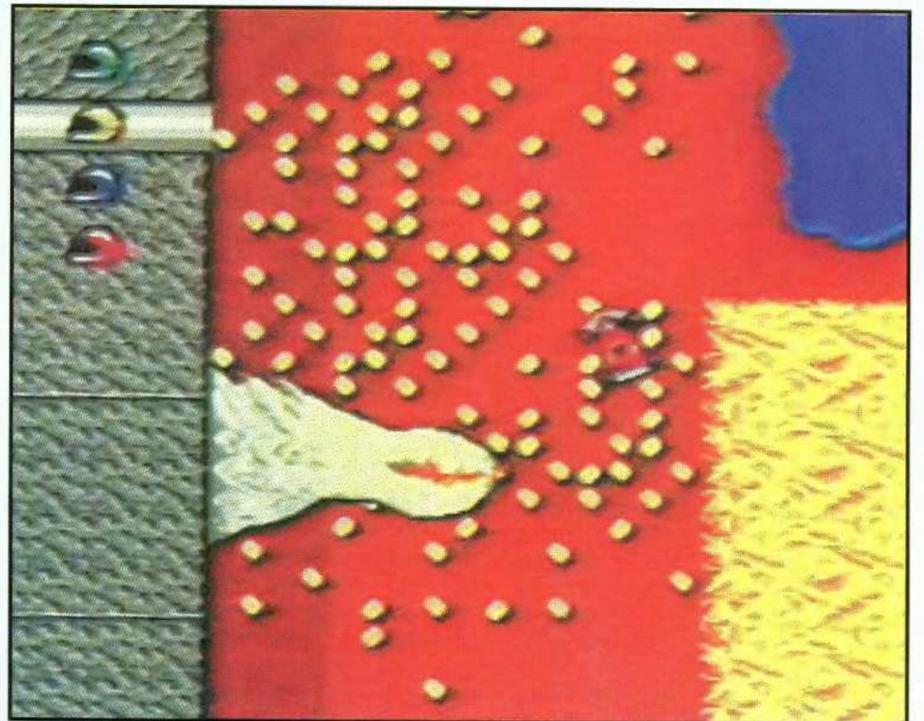
Mindestens drei populäre Softwarefirmen werden den Sega Saturn in Zukunft als Primärplattform unterstützen. Nachdem die Absatzzahlen auf

MicroMachines 3 gibt Gas!



Insgesamt werden 30 neue Strecken geboten.

Codemasters ist nun endlich offizieller Saturn-Entwickler! Neben MicroMachines 3 haben sie noch ein Rugby-Spiel für den Saturn angekündigt. Außerdem werkeln die Programmierermeister an ihrem finalen Mega Drive-Spiel, das unter dem Titel MicroMachines Military im November erscheinen wird. Die 30 Levels bieten zwei grundverschiedene Spielarten. Entweder man tritt zu acht mit Waffen gegeneinander an oder man treibt sich in den sogenannten Battle Arenas herum, wo es auch auf strategisches Geschick ankommt. Zusätzlich wird ein Speicherchip auf der für Codemasters üblichen 4-Player-JCart untergebracht.



MicroMachines Military ist die Militär-Variante der erfolgreichen MicroMachines-Saga.

Saturn-Spiele ab DM 49,95!

Seit 1. August gibt es eine brandneue Budget-Reihe von Sega, in der alte Saturn-Klassiker zum Sonderpreis von DM 49,95 wiederveröffentlicht werden. Die ersten Titel dieser Reihe sind Daytona USA, Virtua Fighter 1, Panzer Dragoon, Victory Goal, Digital Pinball, Robotica, Cyber Speedway und Clockwork Knight 1. Insbesondere für Saturn-Neulinge dürfte diese Hot Price genannte Reihe besonders empfehlenswert sein. Die Spiele werden übrigens in der regulären Verpackung angeboten, auf der sich ein Sticker in Signalfarbe befindet.



Daytona USA für DM 49,95! Was gibt es Besseres?!



Panzer Dragoon hat kaum was von seiner Klasse eingeüßt!

# Mega Drive-Nachschub!

16 Bit-Fans dürfen sich auf eine Reihe interessanter Releases im Herbst freuen! Die Disney-Umsetzung Pocahontas, das Fußballspiel International Superstar Soccer und die Disney Classics Collection inklusive Quackshot und Castle of Illusions erscheinen im September, wobei letzteres nur DM 59,- kostet. Pinocchio folgt im Oktober, im November gibt es Virtua Fighter Animation und Sonic 3D, die Krönung dürfte Vectorman 2 im Dezember werden. Wer noch immer verzweifelt auf Worms wartet, das in der Ausgabe 2/96 erstklassige 87% erhielt, darf sich auf September freuen, denn dann wird Sega das Ocean-Spiel veröffentlichen!



Das längst fertiggestellte Worms wird im Herbst von Sega veröffentlicht.



Konami haben wir den Megahit Int. Superstar Soccer zu verdanken.



Vectorman 2 bereitet sich auf seinen Dezember-Release vor!

Schon gewußt?

Konkurrenzmarkten als sehr enttäuschend empfunden werden, gibt man Segas Traummaschine wieder den Vorzug!

Neues von den Dragon's Lair-Machern! Ready Soft, das Softwarehaus hinter den legendären FMV-Spielen Space Ace und Dragon's Lair, bereitet den Release einer mindestens fünfteiligen Serie namens Shadoan vor. Der erste Teil soll in Amerika Ende August erscheinen.

Tel. 089/546 0 300  
Playcom GmbH

## Mega Drive

Addams Family Values	dt	109.00
Batman Forever	dt	79.00
Clay Fighter	dt	69.00
Comix Zone	dt	64.99
Cut Throat Island	dt	69.00
Donald Duck Maui Ma.	dt	69.00
Earth Worm Jim 2	dt	109.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Generation Lost	dt	69.00
Int. S. Soccer Deluxe	dt	79.00
Lion King	dt	99.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	109.00
Mission Impossible	dt	99.00
Mr. Nutz 2	dt	89.00
Mr. Nutz	dt	69.00
Newman-Haas Indy Car	dt	69.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
Olympic Summer Games	dt	89.00
Pocahontas	dt	109.00
Revolution X	dt	69.00
Skidmarks	dt	69.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	69.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Stargate	dt	99.00
Story of Thore	uk	124.00
Toy Story	dt	89.00
Weapon Lord	dt	99.00
Worms	dt	99.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	79.00
Aah! Real Monster	dt	49.00
Bugs Bunny	dt	59.99
Dino Dini Soccer	dt	34.00
Dschungelbuch	dt	49.00

Dynamite Headdy	dt	39.00
Ecco the Dolphin 2	dt	44.00
Frank Thomas Baseba.	dt	39.00
Havoc	dt	49.00
Hurricanes	dt	39.00
Hyperdunk	dt	29.00
Incredible Hulk	dt	29.00
John Madden 95	dt	39.00
Jurassic Park Ramp.	dt	49.00
Justice League	dt	39.00
Marko's Magic Footb.	dt	49.00
Mega Man Wily Wars	dt	39.00
Mighty Max	dt	44.00
NBA Basketball	dt	49.00
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Normy's Beach Babe	dt	39.00
Page Master	dt	39.00
Pete Sampras Tennis	dt	49.00
Phantom 2040	dt	49.00
Pitfall	dt	44.00

Rise of the Robots	dt	29.00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	39.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	34.99
Sparkster	dt	49.00
Sword of Vermillion	uk	29.00
Talespin	dt	34.00
Tairmits Adventure	dt	29.00
Tazmania 2	dt	39.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Wonder Boy 3	dt	54.99
Yogi Bear	dt	44.00
Zero the Kamikaze	dt	44.00

## Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	65.00
6 Button Joypad	dt	39.00
6 Button Joypad Docs	dt	24.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Intrarot Joypad 6 B.	dt	69.00
Mega Drive o. Spiel	dt	159.00
Mega Joystick TP514	dt	29.00
Performer Lenkrad	dt	99.99
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	34.00
Pro Pad Joypad SV-43	dt	29.00

Program Pad SV-443	dt	59.00
Scart Kabel MD 2	dt	19.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

## Sega 32X

Blackhawk	dt	99.00
Space Harrier	dt	79.00

## Sega 32X-Sonderangebote

Cosmic Carnage	dt	29.00
Fifa Soccer 96	dt	44.99
Kolibri	dt	29.00
Metal Head	dt	29.00
Mother Base	dt	29.00
NBA Jam Tournament	dt	19.00
NFL Quarterback Club	dt	19.00
Slam City (CD)	dt	19.00
Star Wars Arcade	dt	44.00
Stellar Assault	dt	44.99
Virtua Fighter	dt	44.99

Virtua Racing Deluxe	dt	44.99
WWF Raw	dt	19.00

## Sega 32X-Zubehör

Sega 32X incl. 3 Sp.	dt	129.00
----------------------	----	--------

## 3-DO

Alone in the Dark 2	dt	89.00
Casper	dt	99.00
Creature Shock	dt	89.00
Cyberia	dt	99.00
Decathlon	dt	89.00
Descent	dt	99.00
Guardian Wars	us	99.00
Waterworld Action	dt	99.00

## 3-DO-Sonderangebote

Deathkeep	uk	29.00
Dragon Lore	dt	29.00
Driving Need f. Speed	dt	29.00
Escape from Monster	dt	29.00

Fifa Soccer	dt	29.00
Foes of Ali	dt	29.00
Gridders	uk	69.00
Immercenary	dt	29.00
John Madden Football	dt	29.00
Mega Race	dt	29.00

PGA Tour Golf 96	dt	29.00
------------------	----	-------

Rebel Assault	dt	49.00
---------------	----	-------

Return Fire Map o.D.	dt	29.00
Road Rash	dt	29.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00
Sherlock Holmes	uk	29.00
Shock Wave	dt	29.00
Shock Wave Op. Jumpg.	dt	29.00
Shock Wave 2	dt	29.00
Space Hulk	uk	29.00
Super Wing Commander	dt	29.00

Syndicate (DA)	dt	29.00
Theme Park kompl. dt	dt	29.00
Wing Commander 3	uk	29.00

Destruction Derby	dt	84.00
Discworld	dt	84.00
Driving Need f. Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Epsilon Indi	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galaxy Fight	dt	89.00
Gex	dt	89.00
Guardian Heroes	dt	89.00
Hebereke's Popolitto	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	89.00
Impact Racing	dt	89.00
Impossible Mission	dt	94.00
Jewels of the Oracle	dt	89.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00

Konami Soccer	dt	99.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Marvel 2099	dt	89.00
Mystaria Realms o.L.	dt	99.00

Night Warriors	dt	109.00
----------------	----	--------

Nights inkl. Anal. Pad	dt	139.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Olympic Games	dt	84.00
Olympic Soccer	dt	84.00
Panzer Dragoon 2	dt	89.00
Panzer Dragoon	dt	99.00
Parodius Deluxe	dt	89.00
Pool Champion	dt	89.00
Powerplay Hockey	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Pro Pinball the Web	dt	84.00

Raven Project	dt	89.00
Rayman	dt	89.00
Return Fire	dt	89.00
Return to Zork	dt	89.00
Revolution X	dt	79.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00

Road Rash	dt	89.00
-----------	----	-------

Sega Rally	dt	89.00
Shining Wisdom	dt	89.00
Skeleton Warriors	dt	79.00
Slam 'N Jam	dt	89.00

Space Hulk	dt	89.00
Spot 3	dt	89.00
Starfighter 3000	dt	89.00
Steel Harbinger	dt	89.00
Story of Thor 2	dt	89.00
Street Racer	dt	89.00
Streetfighter Movie	dt	79.00
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Striker 96	dt	89.00

Thunderhawk 2	dt	89.00
Tilt	dt	89.00
Titan Wars (T.Ecl.)	dt	84.00
True Pinball	dt	84.00
Valora Valley Golf	dt	89.00

Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Fighter 2	dt	99.00
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua Soccer	dt	99.00
Virtua Sonic	dt	109.00
Virtual Golf	dt	89.00
Virtual Snooker	dt	94.00
Virtual Tennis	dt	84.00
Virtual Baseball	dt	99.00
Waterworld	dt	89.00
Wipe out	dt	79.00
Worms	dt	79.00
WWF Wrestlemania	dt	84.00
X-Men: Children o. L.A	dt	84.00
Zork Nemesis	dt	89.00

## Saturn-Sonderangebote

Baku Baku Animal	dt	64.00
Clockwork Knight OEM	dt	39.95
NBA Jam Tournament	dt	69.00
Shockwave Assault	dt	59.00
Virtua Fighter OEM	dt	39.95

## Saturn-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
6 Spieler Adapter	dt	69.00
8 Meg Memory Card	dt	79.99
Backup Memory Saturn	dt	99.00
Game Buster	dt	89.00
Performer Lenkrad	dt	119.99
Programm Joypad Sun	dt	59.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	449.00
Terminator Joypad	dt	29.00
Universal Adaptor	dt	49.00
Verlängerung Joypad	dt	19.00
Voyager Joypad JT481	dt	34.00

Ladenverkauf, KEIN  
Versand, Preise variieren

Munich Software Center

Theresienstr. 152, 80333 München  
Tel. 089/52 27 87  
Grillparzerstr. 42, 81675 München  
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 8 ÖS.

Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18 3, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/62 60 26  
Versand für Deutschland, Fa Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.  
• Vorbestellung möglich.  
• Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamt katalog** an  
• Wir verkaufen auch: PC, SNES, Playstation, Saturn und 3DO Spiele.  
• Versandkosten per Post DM 7,- /IOS 50,- zzgl. Nachnahme.  
• Ab DM 250,- /IOS 2000,- Versandkosten frei.

Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.  
Mit \* gekennzeichnete Spiele sind bei erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar  
Händleranfragen erwünscht.  
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,  
Tel. 089/546 0 300  
Fax 089/546 0 919  
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr  
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Schon gewußt?

**Dreamworks arbeitet an Saturn-Spielen!**

Die sagenumwobene Firma von Steven Spielberg, David Geffen und Jeffrey Katzenberg wird künftig auch für den Saturn Spiele entwickeln. Als eines der ersten Projekte darf man das Spiel zum zweiten Jurassic Park-Film erwarten. Außerdem darf man berechnete Hoffnung auf Neverhood haben, das von Earthworm Jim-Erfinder Doug TenNapel entwickelt wird!

**Neues Modul-Spiel!**

SNK arbeitet an den nächsten Prügelspielen für den Saturn. Im Gegensatz zu King of Fighters '95 wird man bei Fatal Fury: Real Bout eine standardmäßiges 8 MBit-Modul beilegen, das auch bei anderen Spielen als Speichererweiterung dient. FF: Real Bout wird in Japan am 23.8.96 erscheinen, King of Fighters '96 ist für den Herbst angekündigt.

**Tunnel B1 Saturn-Exklusiv!**

Diese Mixtur aus Renn- und Actionspiel von den Darmstädter Neon-Programmierern wird zunächst für vier Wochen exklusiv auf dem Saturn erscheinen. Außerdem werden für diese Version einige Extra-Features eingebaut.

Neues von Toshinden URA!

Takara möchte den Saturn künftig verstärkt unterstützen. Ihre erste Saturn-Exklusiv-Entwicklung wird das 3D-Beat 'em Up Toshinden Ura(nus) sein, das den Vorgänger insbesondere grafisch deutlich übertreffen soll! Grund hierfür sind die erweiterten Hardware-Fähigkeiten des Saturn.



Selten gab es größere und schöner animierte Fighter zu bewundern als in Toshinden Ura!

Mystaria-Nachfolger!

Das hervorragende RPG Mystaria bekommt schon im nächsten Frühjahr einen grafisch deutlich interessanteren Nachfolger. Spielerisch wird sich nicht allzuviel ändern.



Das Kampfsystem wird im großen und ganzen gleich bleiben.



Die ersten gezeigten Screenshots von Mystaria 2 machen einen hervorragenden Eindruck.

Dark Savior in Deutsch!

Zum Landstalker-Nachfolger gibt es eine gute und eine schlechte Nachricht. Die schlechte ist, daß das Spiel erst im Januar erscheinen wird, die gute ist, daß das Spiel nicht nur das 3D-Analog-Pad unterstützt, sondern auch komplett eingedeutscht wird! Das Warten lohnt sich!



Die Szenarien von Dark Savior sind extrem abwechslungsreich, hier seht ihr die brandneue Science-Fiction-Welt.



NACH FAST ZWEI JAHREN GIBT SONICS MARKEN-IGEL ENDLICH WIEDER SEINE VISITENKARTE AUF DEM MEGA DRIVE AB. WIR DURFTEN DIE ERSTE VERSION SCHON JETZT AUSFÜHR- LICH ANTESTEN UND VERRATEN EUCH, WELCHE HITCHANCEN DIESES GAME BESITZT. VON HANS IPPISCH

**S**onic 1 war revolutionär, Sonic 2 überraschte mit Zwei-Spieler-Modus, Sonic 3 setzte neue grafische Maßstäbe und Sonic & Knuckles ist das bislang einzige Kombi-Modulspiel. Was zeichnet nun Sonic 3D aus?

### Sonic in 3D?

Der Titel Sonic Iso 3D wäre vermutlich passender, denn echte 3D-Grafik wie auf dem Saturn wird einem auf dem Mega Drive natürlich nicht geboten, jedoch ließen es sich die Entwickler von Traveller's Tales, die uns schon das hervorragende Toy Story bescherten, nicht nehmen, für frischen Wind unter den 16 Bit-Sonics zu sorgen, was mit einem fünften 2D-Jump & Run wohl kaum gelungen wäre. Ähnlich wie in Sonic Labyrinth, das es nur für den Game

# Sonic 3D



In der ersten Welt darf Sonic durch diesen Steinlooping durchdüsen (oben). In der antiken Welt kann man im Weg stehende Säulen kurzerhand zerbröseln (unten).

Gear gibt, setzten die Programmierer auf eine sogenannte isometrische 3D-Ansicht, die das Spiel aus einem Blickwinkel von schräg oben zeigt.

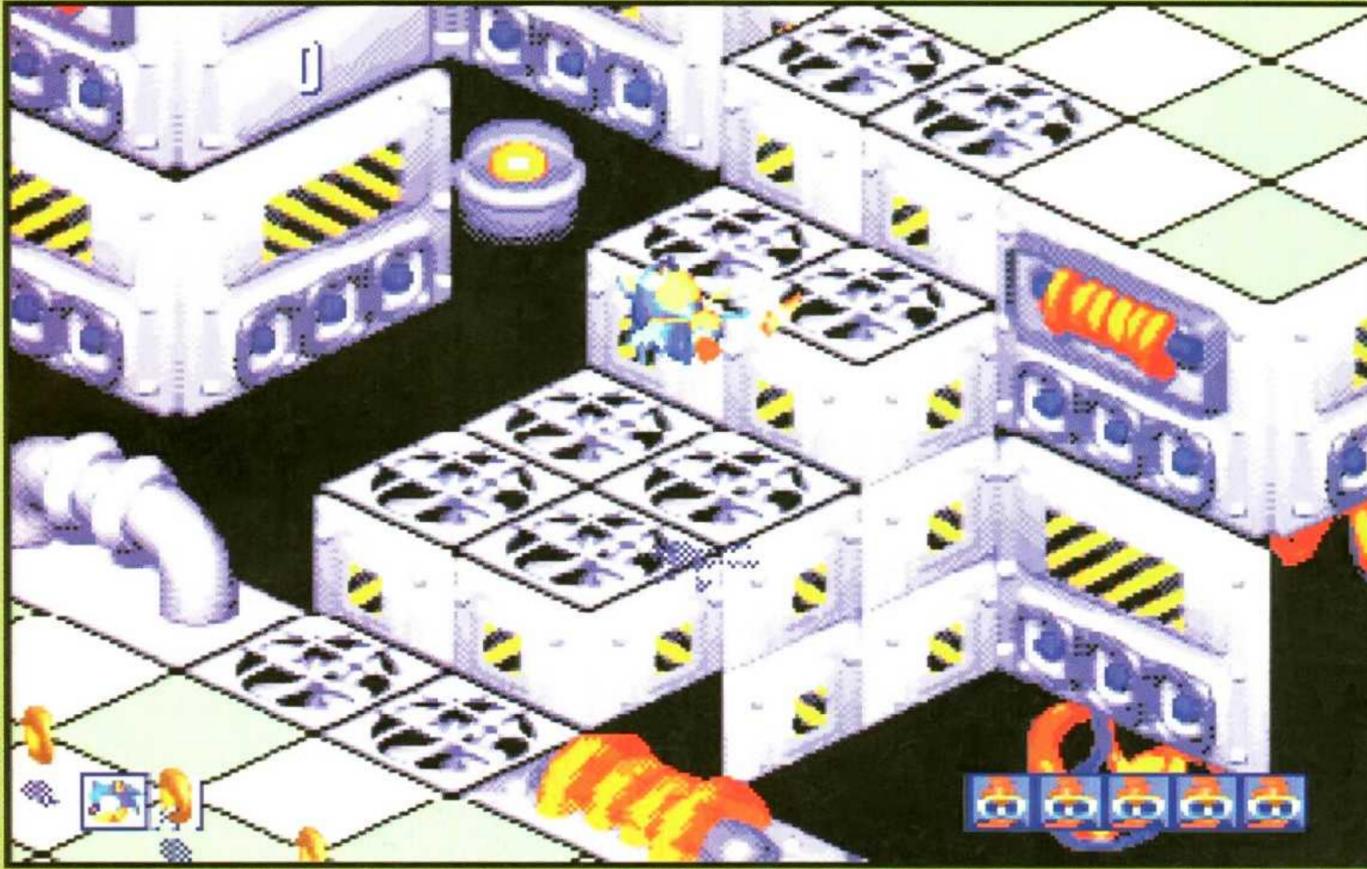
### Die Neuerungen

Alleine diese für Jump & Run-Spiele ungewöhnliche Darstellung garantiert einige

handfeste Neuerungen. So kann man Sonic nun beispielsweise in drei Dimensionen bewegen, also nach rechts und links, nach vorne und hinten und nach oben und unten. Da die Spielgeschwindigkeit keineswegs abgenommen hat, sind am Joypad deutlich akrobatischere Leistun-

gen zu vollbringen, wenn man Sonic nun den aus allen Richtungen angreifen-





Dutzende Ventilatoren lassen Sonic durch die Luft schweben (links). Die Science Fiction-Welt sieht grafisch bislang am beeindruckendsten aus (unten).



Der obligatorische Bösewicht Dr. Robotnik darf im neuesten Sonic-Game erstmals in 3D auftreten. Hier fliegt er ständig um Sonic herum und schmeißt Bomben.



Dieser Dr. Robotnik nutzt seine riesigen, aus einzelnen Steinkugeln bestehenden Arme für den Angriff. Sie bewegen sich flüssig animiert auf und ab.

Gegnern enteilen lassen will. Außerdem ist es nun auch deutlich schwieriger, alle herumliegenden Ringe einzusammeln, da man durchaus einmal an ihnen vorbeirauschen kann. Die bewährte Sprung-Attacke funktioniert zwar nach wie vor, die Fehlerquote liegt nun jedoch deutlich höher, da man das Haupt der Gegner nicht immer trifft. Ansonsten nutzten die Programmierer die dritte Dimension ganz

hervorragend aus. Ob man nun kleine Hügel hinabrutscht, bei Anstiegen langsamer wird oder sich durch komplexe Levelstrukturen müht, Sonic 3D sorgt für eine ganz neues Spielgefühl, das mit den Vorgängern fast nur die rasante Geschwindigkeit gemeinsam hat. Die grafisch und technisch perfekte Inszenierung der bisherigen Sonic-Games wird sogar noch übertroffen!

**Jetzt mit SGI-Grafik!**  
Erstmals wird auf dem Mega Drive ein Spiel ausschließlich mit gerenderten Grafiken

aufwarten können. Ob man nun das aus allen Richtungen glänzende Bäuchlein von Sonic bewundert, die Holzbrücken kaum von Fotoaufnahmen unterscheiden kann oder die flüssigen 3D-Animationen aller Sprites und deren transparenten Schattenwurf betrachtet, optisch stellt das umfangreiche Sonic 3D sicherlich ganz neue Mega Drive-Maßstäbe auf. Wir freuen uns auf alle Fälle schon auf eine neues 16 Bit-Highlight, das spätestens im November für einen neuen Sonic-Boom sorgen wird!

## Facts

- Mega Drive
- Modul: 24 MBit Cartridge
- Hersteller: Sega
- Genre: Jump & Run
- Release: November
- Levels: tba.

## Besonderheiten

- Gerenderte Grafiken
- Iso-3D-Ansicht

## First Look

Die brillante 3D-Optik und das gelungene Gameplay machen Sonic 3D zum bislang interessantesten Game der ganzen Sonic-Reihe.

**E**s ist immer dasselbe: kaum steht uns ein großes Sportereignis kurz bevor, buhlen sämtliche Firmen um Werbepplätze und offizielle Lizenzen: Visa-Card

## DAS PASSENDE SPIEL

ist beispielsweise die offizielle Kreditkarte, Coca Cola das offizielle NACHBEREITUNG!

Erfrischungsgetränk und U.S. Golds Olympic Summer Games das offizielle Videospiel zum dreiwöchigen Spektakel. Das Programmiererteam Black Pearl Software

### Check Up

Mega Drive  
16 MBit



Olympic Records		
100m	C. Lewis	10.8s
200m	R. Kinghorn	2.08s
400m	A. Roberts	1.22m
800m	M. Gandy	17.82m
1500m	R. Bennett	5.30m
5000m	S. Aronson	2.32m
10000m	J. Ziskany	52.00m
20000m	J. Sobot	105.00m
40000m	J. Sobot	210.00m
80000m	S. Zhang	420.00m

Olympic Games Sportspiel  
Hersteller: THQ/U.S. Gold Tel. —  
Release: Erhältlich Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1-8  
Levels ..... 10 Disziplinen  
Save Game ..... —  
Besonderheiten ..... Isometrische Grafik, Multitap, deutsche Texte

**Grafik 69%**

Überwiegend hübsche Grafiken in der 3/4-Perspektive, nett animierte Athleten, insgesamt wurden nur wenige Farben verwendet.

**Sound 48%**

Schwache Düdel-Musik, die nicht zum Spielgeschehen paßt. Soundeffekte? Glatte Fehlansage! Bis auf das Knallen der Start-Pistole gibt es nur wenig im virtuellen Stadium zu hören.

**Gesamt 72%**

Teure Lizenz, passables Spieldesign, technisch wie spielerisch wurde hier solide gearbeitet.

# Olympic Games

packte satte zehn Disziplinen auf das Modul!

## Klassisches Spieldesign

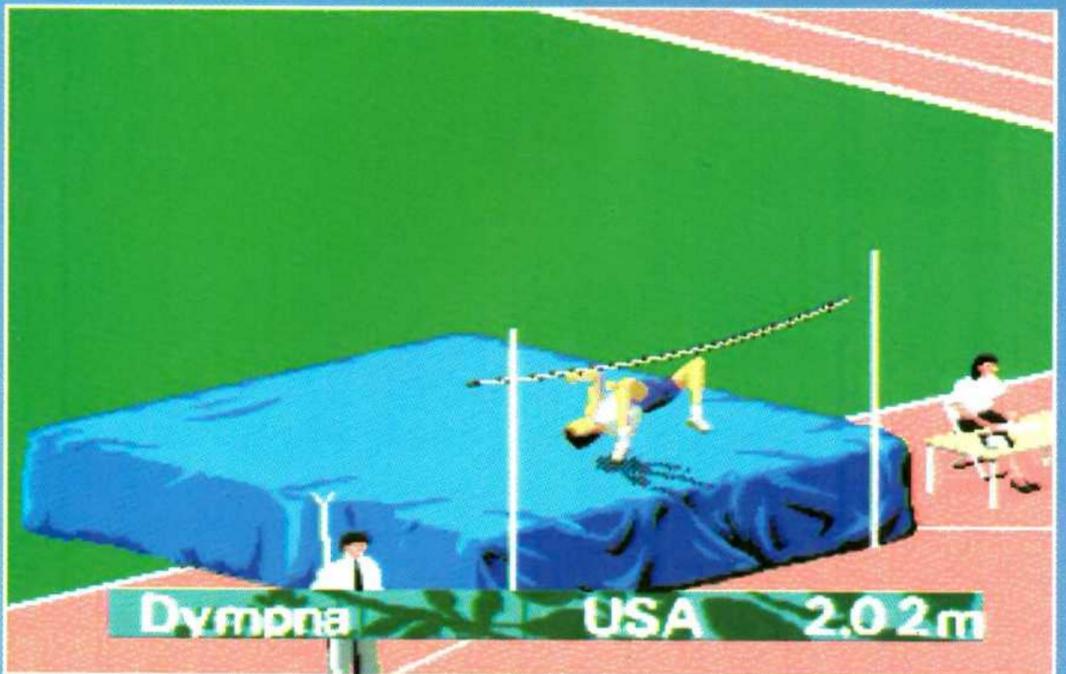
Das Hauptmenü fällt ziemlich übersichtlich aus: Entweder begeben sich gleich ohne große Vorbereitungen an den Startplatz der ersten Disziplin oder trainiert erst einmal kräftig. Wer nicht alle Veranstaltungen absolvieren möchte, kann im Custom-Modus zudem auch einzelne Disziplinen abschalten, was aufgrund qualitativer Schwankungen auch empfehlenswert ist. Via Multitap dürfen bis zu acht Teilnehmer wetteifern, wobei bei den Laufdisziplinen immer in Vierergruppen gegeneinander angetreten wird. Die restlichen Athleten, deren Niveau ihr zuvor im Optionsmenü festlegen dürft (leicht bis

schwer), werden von der CPU übernommen.

Zu den einzelnen Disziplinen: Mit Ausnahme der Schieß-Events kommen, wie schon beim Arcade-Oldie Hyper Olympics, jeweils zwei Tasten als Tempomacher zum Einsatz. Je schneller ihr also die beiden Knöpfe abwechselnd drückt, desto schneller agiert euer Pixel-Athlet. Gesprungen bzw. geworfen wird interessanterweise, indem ihr im richtigen Zeitpunkt das Richtungskreuz nach oben drückt, wobei ihr durch die Länge des Gedrückthaltes auch gleichzeitig den Winkel bestimmt. Hier wird allerdings eine Schwäche des Moduls deutlich: der



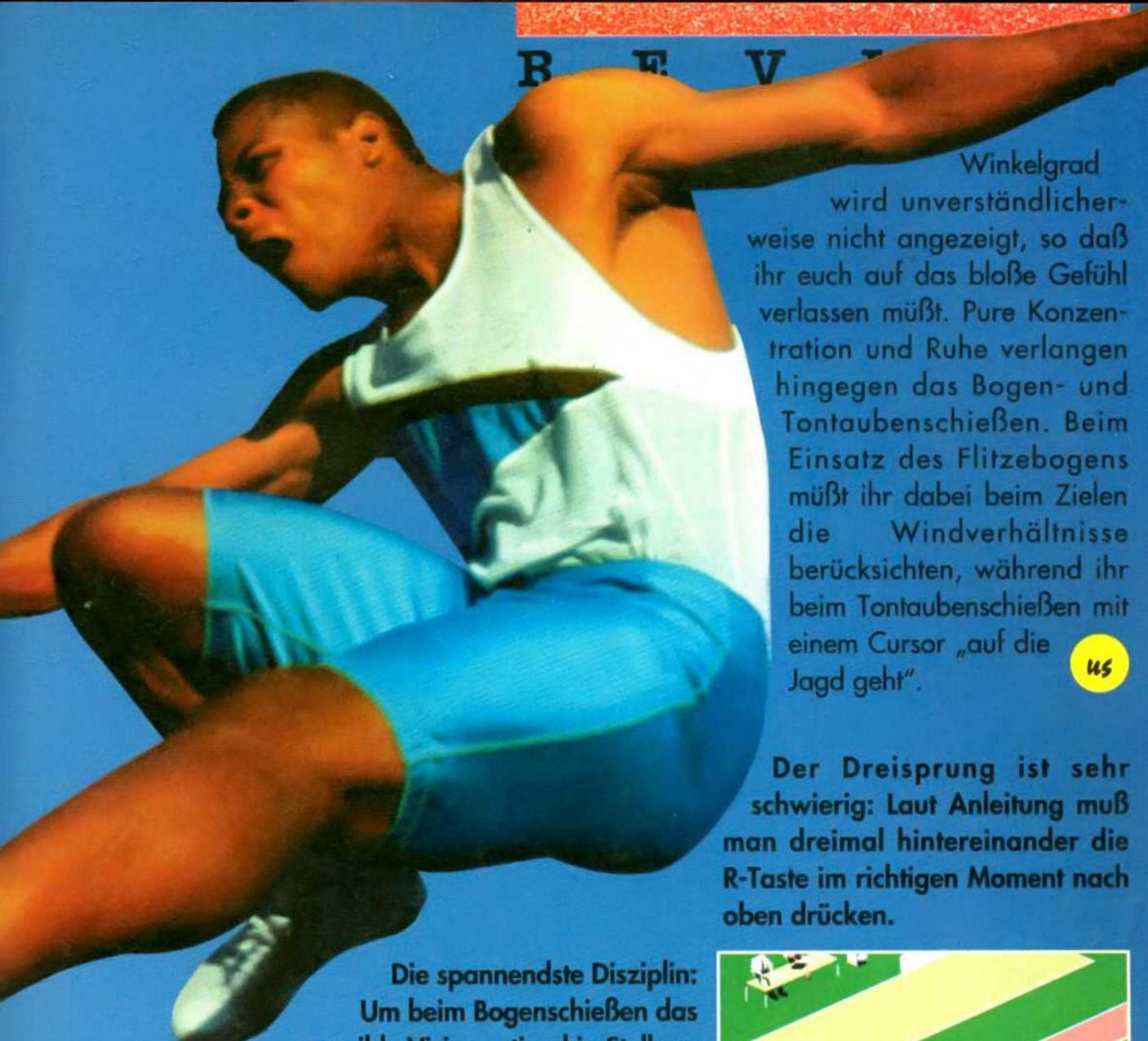
Bei den 110 Meter Hürden müßt ihr erst kurz vor der Stange zum Sprung ansetzen.



Beim Hochsprung solltet ihr euch in die Lüfte begeben, sobald das rechte Bein knapp vor der Matratze völlig durchgestreckt ist.

## Hot-Spot

Liebles bis gelungen: Eine passable Mini-Olympiade, die mit ein paar Gleichgesinnten besonders viel Spiel Freude verspricht.



B E V

Winkelgrad wird unverständlicher-weise nicht angezeigt, so daß ihr euch auf das bloße Gefühl verlassen müßt. Pure Konzentration und Ruhe verlangen hingegen das Bogen- und Tontaubenschießen. Beim Einsatz des Flitzebogens müßt ihr dabei beim Zielen die Windverhältnisse berücksichtigen, während ihr beim Tontaubenschießen mit einem Cursor „auf die Jagd geht“.

45

Der Dreisprung ist sehr schwierig: Laut Anleitung muß man dreimal hintereinander die R-Taste im richtigen Moment nach oben drücken.

Die spannendste Disziplin: Um beim Bogenschießen das sensible Visier optimal in Stellung zu bringen, sind auch die Windverhältnisse (siehe Flagge) zu beachten (unten).



## Word Up

Zubereitungsanleitung für diese virtuelle Olympiade: Man schalte zunächst die nervige Hintergrundmusik aus und lasse bei der Zusammenstellung der Disziplinen den nahezu unspielbaren Dreisprung

außer acht. Garniert wird das Ganze dann mit mehreren Freunden, die sich auch nicht an der Soundeffekt-Nullnummer stören - fertig ist der gelungene Spielspaß.



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
Virtua Gun f. Virtua Cop dt.	DM 79,95
3 - D Lemmings dt.	DM 79,00
3 Dirty Dwarves dt.	DM 89,00
Alien Trilogy dt.	DM 99,00
Athletic Kings dt.	DM 79,95
Baku Baku Animal dt.	DM 58,00
Blazing Dragons dt.	DM 89,95
Dark Savior kpl. dt.	DM 79,95
Defcon 5 dt.	DM 79,00
Descent dt.	DM 99,00
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
Need for Speed dt.	DM 89,00
Nights mit 3D-Analog-Pad dt.	DM 138,00
Night Warriors kpl. dt.	DM 99,95
Olympic Games dt.	DM 79,95
Olympic Soccer dt.	DM 79,95
Panzer Dragoon 2 dt.	DM 87,95
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 Tennis dt.	DM 98,00
SEGA Rally dt.	DM 89,95
Shell Shock kpl. dt.	DM 79,95
Shockwave Assault dt.	DM 79,00
Skeleton Warriors dt.	DM 79,00
Space Hulk dt.	DM 89,95
Spot 3 dt.	DM 88,00
Story of Thor 2 dt.	DM 88,00
Streelfighter Alpha dt.	DM 89,00
The Horde dt.	DM 89,95
Tilt dt.	DM 89,00
Tomb Raider dt.	DM i.V.
Nightwolf, Smoke, u.a. dt.	DM 79,00
Virtua Cop mit GUN dt.	DM 129,95
Virtua Golf dt.	DM 89,00
Virtua Fighter Kids dt.	DM 64,00
WWF Wrestlemania dt.	DM 94,00
...und weitere Angebote für	DM 49,00

### 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
Landstalker kpl. dt.	DM 49,95
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

### SEGA MEGA 32 X

ALLE SPIELE - SOLANGE DER VORRAT REICHT - dt. DM 49,00

### 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  
Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die  
aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankun-  
gen und Einkaufsvorteile: Fragen Sie deshalb nach!

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

**A**nsichts der Tatsache, daß der Spielautomatenhit technisch keine allzugroßen Anforderungen an die Hardware stellt, überrascht es nicht, daß die vorlie-

**DIE SATURN-  
gende Game Gear-Version sich in  
HITKNOBELEI JETZT**

Sachen Spielspaß problemlos mit  
**FÜR DEN GAME GEAR!**

der Saturn-Version messen kann. Ähnlich wie in Columns fallen bei diesem Spiel fünf verschiedene Typen von Steinchen jeweils paarweise vom oberen Bildschirmrand herunter, welche wie gehabt am Boden einsortiert werden müssen. Hier lösen sich die Steinchen jedoch nicht auf, wenn man eine bestimmte Anzahl gleichen Typs nebeneinan-

**Check Up**

Game Gear  
4 MBit



Baku Baku Animals Knobelspiel  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: Juli Preis: DM 60,-

Spieler ..... 1-2  
Levels ..... -  
Save Game ..... Paßwort  
Besonderheiten ..... Unterstützt  
Link-Kabel

**Grafik 63%**

Schön präsentiert, bunt, aber nicht spektakulär.

**Sound 69%**

Typischer Dödelsound, wie man ihn vom Game Gear kennt.

**Gesamt 86%**

Ein faszinierendes Knobelspiel mit Suchtcharakter, insbesondere im Link-Modus mit 2 Game Gears.

**Baku Baku Animals**



**Hot-Spot**

Der 32 Bit-Hit Baku Baku gibt auch auf dem 8 Bit-Game Gear eine gute Figur ab!



Im Story-Mode werden dem Spieler von den putzigen Kerlchen kleine Geschichten erzählt. (links) Das große Feld ist für den Spieler, das rechte, kleinere Feld zeigt den Spielstand des Gegners (unten).



Im Vergleich zur Saturn-Version fehlen nur die Hintergründe.

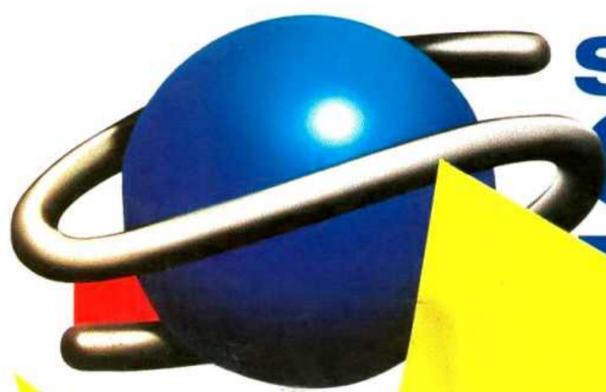
der plaziert hat, sondern man muß den jeweiligen Tierchen-Stein zu den entsprechenden Nahrungsmittel-Steinchen (Karotten, Bambus, Knochen usw.) sortieren. Hurtig frißt sich der Kopf dann durch die vertikal und horizontal anliegenden Leckereien und prä-

sentiert dem zweiten Spieler (per Game-Link) oder dem Computer eine Reihe unpraktischer Felsen, die sich nicht auflösen. Wessen Spielfeld als erstes überfüllt ist, hat verloren. Wer auf ein Suchtspiel für den Strand-Urlaub aus ist, muß bei diesem Spiel zugreifen.

**Word Up**

Man muß zwar auf die schönen Hintergrundgrafiken verzichten, ansonsten ist Baku Baku Animal jedoch genauso fesselnd wie die Saturn-Variante. Der Tip für Columns-Fans!





SEGA

Beilage **SEGA** Magazin

# SATURN MAGAZIN

**COMPUTEC**  
VERLAG

14. Ausgabe  
September '96

**12 GAMES IM TEST!**

**ATHLETE KINGS  
STORY OF THOR 2  
LEMMINGS 3D  
DISCWORLD  
U.V.A.**

# VIRTUA FIGHTER KIDS

**DIE JUNIOR-AUSGABE DER KULTPRÜGELEI IM DETAIL**



**NIGHTS**

**DAS MEISTERWERK  
AUF 6 SEITEN!**



**FIGHTING VIPERS**

**AM2 SCHLÄGT  
WIEDER ZU!**

# 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
Advanced Military Com. 2 jap	99.90
Alien Trilogy us	109.90
Alone In The Dark 2	89.90
Baku Baku Animal	69.90
Bomberman 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
Euro Soccer 96	84.90
Exhumed	99.90
F1 Live Information	89.90
Fatal Fury 3 jap	129.90
Fighting Vipers jap 26. August	129.90
Galaxy Fight jap	29.90
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 Bazoocatone	29.90
High Velocity us	89.90
King Of Fighters 95 jap	99.90
Lemmings 3D	79.90
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
Parodius Deluxe	29.90
Primal Rage	84.90
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	89.90
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
The Need For Speed	99.90
Thunderhawk 2	89.90
Toshinden Remix	89.90
True Pinball	89.90
Ultimate III	109.90
Virtua Cop inkl. Gun	129.90

Virtua Fighter Kids	79.90
Virtua Fighter 2	99.90
Virtua Golf	89.90
Virtua Racing	29.90
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 August

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
Sega Game Gun	89.90

## MEGA DRIVE

Action Replay 2	79.90
Atari Classics	109.90
Earthworm Jim 2	89.90
FIFA Soccer 96	89.90
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.

**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**



## REKORDVERDÄCHTIG!

Nie zuvor haben wir mehr Spiele für den Saturn vorgestellt als in dieser Ausgabe. Sechs Previews und zwölf Tests warten in dieser Ausgabe, darunter befindet sich der bislang umfangreichste Test, den wir jemals hatten. Nights hat sich so viel Aufmerksamkeit redlich verdient, schließlich hat es auch die höchste Wertung aller Zeiten bekommen. Titel wie Fighting Vipers, Soviet Strike, NHL Powerplay, World Wide Soccer '97 und Story of Thor runden das Megahit-Potpourri ab! Ich wünsche gute Unterhaltung!

*Haukko*

## PREVIEWS



**Kann Fighting Vipers den legendären Virtua Fightern Konkurrenz machen?**

<b>FIGHTING VIPERS</b> .....	.22
Neues von AM2!	
<b>NHL POWERPLAY</b> .....	.26
Eishockey in Perfektion	
<b>SOVIET STRIKE</b> .....	.28
Action wie noch nie!	
<b>THREE DIRTY DWARVES</b> .....	.30
Das Debüt von Segasoft	
<b>VIRTUA FIGHTER KIDS</b> .....	.24
Knuddel-Kämpfer	
<b>WORLD WIDE SOCCER '97</b> .....	.26
Die Fußball-Referenz	

## Die Hits der Leser

*Es ist geschafft! Im dritten Monat eroberte Panzer Dragoon 2 die Spitzenposition!*



1.	(3)	<b>Panzer Dragoon 2</b>	<b>95%</b>	<b>3</b>
2.	(1)	<b>Sega Rally</b>	<b>95%</b>	<b>7</b>
3.	(2)	<b>Virtua Fighter 2</b>	<b>95%</b>	<b>7</b>
4.	(4)	<b>Virtua Cop</b>	<b>80%</b>	<b>6</b>
5.	(-)	<b>Myst</b>	<b>85%</b>	<b>8</b>
6.	(5)	<b>Thunderhawk 2</b>	<b>93%</b>	<b>8</b>
7.	(6)	<b>Daytona USA</b>	<b>90%</b>	<b>12</b>
8.	(7)	<b>Magic Carpet</b>	<b>93%</b>	<b>3</b>
9.	(Neu)	<b>Need for Speed</b>	<b>91%</b>	<b>1</b>
10.	(9)	<b>Shellshock</b>	<b>87%</b>	<b>2</b>

## Was geht ab?

Panzer Dragoon 2 kommt langsam, aber gewaltig! Sicherlich, es ist nur ein 3D-Shoot 'em Up, das spielerisch keine neuen Maßstäbe setzt. Wer jedoch einmal die Grafiken gesehen hat, wird sich dieses Spiel zulegen. Sega Rally sicherte sich immerhin noch den zweiten Platz, wobei viele Rennspiel-Fans im Augenblick wohl auf Need for Speed umgestiegen sind, das nach einer Woche schon auf dem neunten Platz landete. Ansonsten überraschte eigentlich nur noch die Rückkehr des Grafik-Adventures Myst. Die 3D-Actionspiele Magic Carpet und Shellshock halten sich zwar in den Top 10, schaffen es aber nicht in die Spitzengruppe.

## 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

## REVIEWS



**Ist Nights das beste Spiel aller Zeiten?**

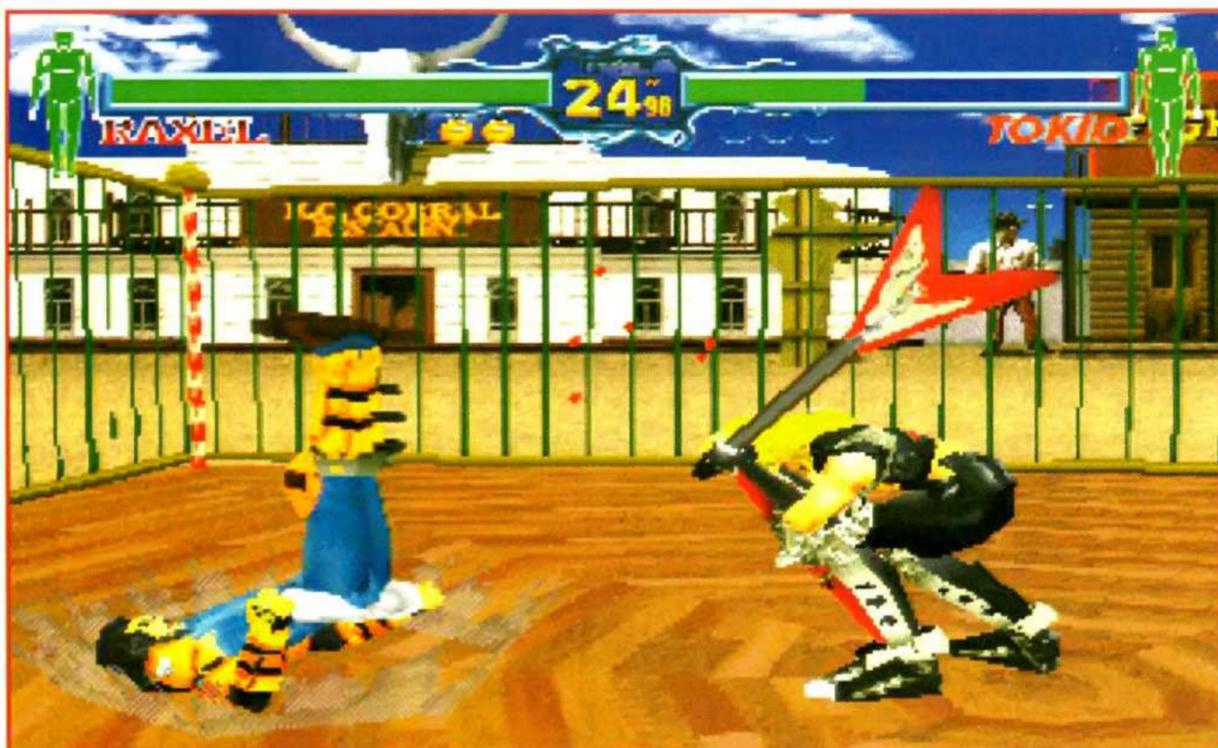
<b>DISCWORLD</b> .....	.67
Rincewind auf Saturn	
<b>LEMMINGS 3D</b> .....	.81
Suizid-Nager in 3D	
<b>NBA ACTION</b> .....	.75
Dunkings in 3D!	
<b>NIGHTS</b> .....	.68
Der 6 Seiten-Test!	
<b>PRO PINBALL</b> .....	.81
Fast wie in der Spielhalle	
<b>RISE 2</b> .....	.80
Sie geben nicht auf!	
<b>ROAD RASH</b> .....	.31
Motorrad-Action von EA!	
<b>SPACE HULK</b> .....	.80
Das Brettspiel als Action-Game?	
<b>STRIKER '96</b> .....	.74
3D-Fußball von Acclaim	
<b>STORY OF THOR 2</b> .....	.76
Die RPG-Referenz im Test	
<b>WWF WRESTLEMANIA</b> .....	.34
Wrestling von Acclaim	

# P R E V I E W

Die Virtua Fighter-Macher leisten wieder Schwerstarbeit, denn neben der gigantischen dritten Auflage ihrer Mega-Keilerei muß bis Ende dieses Jahres auch die Saturn-Konvertierung des AM2-Zwischenproduktes Fighting Vipers fertiggestellt werden, das vor Spielspaß nur so sprüht. Auf den folgenden zwei Seiten bekommt ihr die ersten Infos - direkt aus Japan!



# FIGHTING VIPERS



Der Heavy-Metal-Freak Raxel setzt seine Gitarre gegen Tokio teils sehr unfair ein. An Tokio sieht man auch den Staubeffekt.

**A**ls die Mannen rund um Yu Suzuki 1995 noch auf das Model 3 warteten (die Fertigstellung verschob sich bekanntlich immer wieder), entschied sich die renommierte AM2-Abteilung, „zwischen durch“ noch eine weitere Keilerei in den Spielhallen aufzustellen, erstens, um die Fangemeinde bei Laune zu halten und zweitens, um einige neue Spielelemente auszuprobieren. Herausgekommen ist Fighting Vipers, das erstmals im September '95 auf der AM-Show in Chiba (Japan) der Öffentlichkeit vorgestellt wurde. Obwohl die Knochenbrecherei erwartungsgemäß nicht die Popularität von Virtua Fighter 2 erreichte, waren sich alle Zocker dennoch einig: Diese Keilerei macht einfach mordsmäßig viel Spaß!

## Völlig neue Spielelemente

Das VF-Grundgerüst blieb in etwa gleich: Acht Polygon-Charaktere bekämpfen sich so lange in einem dreidimensionalen Areal mit akrobatischen Schlag- & Trittkombinationen und ausgefeilten Special Moves, bis eine Energieleiste ihren Geist aufgibt. Im Gegensatz zu VF gleicht das erlesene Kämpferfeld aber eher einem Sammelsurium von postmodernen Rittern mit ulkiger Schutzkleidung, angefangen bei der Skateboardfahlerin Picky bis hin zum Gitarristen Laxel. Außerdem wird in einem Käfig geboxt, ihr habt also die Möglichkeit, den Gegner in eine Ecke zu drängen und mit Schlägen einzudecken, um ihn so unsanft aus seiner Schutzkleidung zu schälen. Durch diesen „Strip“ erhält die Keilerei eine taktische Note, denn sobald ihr einen Widersacher an einer ungeschützten Stelle trifft, wird der Energiebalken rapide dezimiert. Neu ist auch ein Finishing Move, der den Gegner zum Abschluß durch die Gitter-Absperrung rammt, so daß der Unglück-



Die flotte Grace verpaßt dem bulligen Bahn ein paar Hiebe mit den Rollerblades.

selige beispielsweise in eine Kirmesbude fliegt und so eine Kettenreaktion auslöst. Bei derartig spektakulären Effekten muß die Saturn-Version nur wenige Abstriche hinnehmen, ansonsten sind aber alle Spielelemente unverändert übernommen worden, inklusive der verschiedenen, schnell hintereinandergeschnittenen Kameraeinstellungen nach einem Super Move. Wie schon bei Virtua Fighter 2 wurde die Anzahl der Polygone etwas heruntergeschraubt, um ein vernünftiges Spieltempo zu gewährleisten. Zum Ausgleich verwendeten die Designer neuartige Gouraud-Shading-Effekte, wodurch sämtliche Ecken abgerundet wurden. Eine geniale Lösung, denn meiner Meinung nach sehen die acht Fighter dadurch fast noch besser aus als in der Spielhalle!

Ulf Schneider ■



Am meisten Spaß macht der Special Move, wenn der Gegner durch das Gitter geworfen wird. Dazu muß der KO-Schlag eingesetzt werden.



Die Spezialität von Sanman ist, seinen Gegner - in diesem Fall die robuste Jane - an den Haaren zu packen und die Ecke zu schmeißen.



Die reizende Honey wird hier von Pickey mit dem Skateboard malträtiert. Sie kämpfen übrigens auf einem fahrenden Aufzug mit Glaswänden.

## Facts



<b>Titel:</b>	Fighting Vipers
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Sega/ AM2
<b>Release:</b>	Ende 96
<b>Levels:</b>	8 Kämpfer
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel bis schwer

**Besonderheiten:** Konvertierung eines AM2 Arcade-Krachers, Verwendung vieler Programmier-Techniken (Gouraud-Shading, Licht & Schatten-Effekte), innovative Spielelemente, Extra-Trainingsmodus

## First Look

Fighting Vipers dürfte der größte Prügelhit seit Virtua Fighter 2 werden. Wer einmal das Spielhallen-Original genießen durfte, weiß auch warum: deftige Balgereien mit unwiderstehlicher Rasanzen, vorzügliche Polygon-Optik und revolutionäre Special Effects, wie beispielsweise beim Beenden eines Kampfes durch einen mächtigen Schlag, der den Kontrahenten durch die Absperrung des Rings befördert.

# VIRTUA FIGHTER KIDS

Putziger geht es kaum noch! Die legendären Virtua Fighter wurden um etliche Jahre verjüngt und prügeln sich nun mit großen Wasserköpfen um Java-Tee! Wir spielten die fertige Version!

Das nach Virtua Fighter verrückte Japan ist einfach unglaublich! Selbst eine kindliche Virtua Fighter 2-Variante ohne allzugroße Änderungen stürmte die Arcade-Charts im Nu. Die nun vorliegende Saturn-Version fand ebenso reißenden Absatz wie das große Vorbild. Dies wird in Europa möglicherweise mit ungläubigem Kopfschütteln aufgenommen, denn das zweifellos exzellente Spiel bietet nicht gerade so viel Neues, daß man es unbedingt haben müßte. Durch das lange, extrem witzig gestaltete Intro bekommt man auch schon einen Vorgeschmack, was einen im Spiel erwartet. Die erwachsenen Helden treffen hier auf ihre Miniaturausgaben, welche mit



Das putzige Intro zeigt die VF-Kids mit ihren Vorbildern.



Das Duell der Mädels ist besonders spannend.

ungewöhnlichen Moves attackieren. Diese darf man insbesondere in der zu Spielbeginn anwählbaren Kids-Variante austesten, während man im Normal-Modus lediglich mit den größeren Köpfen und kürzeren Beinen zurechtkommen muß. Die restliche Grafik wurde ebenfalls auf putzig gestylt. Die Hintergründe (darunter ein brandneuer) sind knallbunt, bei Schlägen und Tritten staubt es, die großen Augen zeigen die Verfassung der Helden und für einen Sieg erhält man eine Blume gutgeschrieben. Daß die Technik (höchste Auflösung, 60 Bilder pro Sekunde) über jeden Zweifel erhaben ist, versteht sich von selbst. Nennt man nun noch den Schnäppchenpreis von DM 60,-, dürfte das Spiel auch in Deutschland zum Renner werden.

Um dem Ganzen mehr Pepp zu geben, läßt man es nun bei Schlägen stauben und färbt die Szenarios knallbunt.

Hans Ippisch ■

## Facts



<b>Titel:</b>	Virtua Fighter Kids
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Sega/AM2
<b>Release:</b>	Oktober
<b>Kämpfer:</b>	11
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Preis ca. DM 69,-, 2 Spielvarianten

## First Look

Der Schnäppchenpreis, die putzige Inszenierung und die technische Perfektion lassen VF-Fans schwach werden.

# NHL POWERPLAY

Langsam aber sicher kann der Saturn in jedem Genre einen absoluten Megaknaller anbieten. Virgin erobert mit seinem ersten Eishockey-Spiel locker den noch unbesetzten NHL-Thron.



So sieht man das Geschehen während des Spiels.

Sicherlich, NHL All Stars von Sega hatte seine spielerischen Reize, doch die etwas grobpiexelige Optik vermieste so manchem Grafik-Fetischisten den Spielspaß. Virgin erlaubte sich bei seinem ersten Saturn-Sportspiel keine Schwäche und spielt die gesamte bisherige NHL-Konkurrenz in Grund und Boden.

Alle wesentlichen Disziplinen in Sachen Bildschirm-Hockey können mit der Note 1 bewertet werden. Es sind alle Original-Teams und Original-Spieler aus der NHL enthalten, zahlreiche Offensiv- und Defensiv-Spiel-taktiken stehen im Coaching zur Verfügung, über das exzellent belegte Joypad lassen sich alle nur denkbaren Schüsse und Aktionen wie Body Checks und Pake Check durchführen, die Gegner verhalten sich dank neuar-



In Sachen Gameplay ist NHL Powerplay tadellos gelungen.

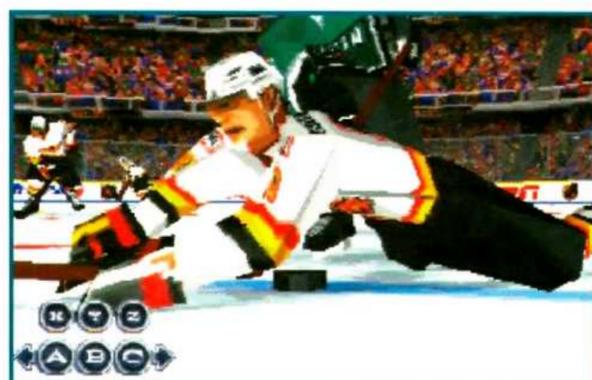


Im Replay kommt die Grafikpracht von NHL Powerplay erst so richtig zur Geltung. Die riesigen Polygon-Charaktere sind perfekt gelungen.

tiger künstlicher Intelligenz wie echte Spieler, und sowohl Sound als auch Grafik stehen einer Fernsehübertragung in nichts nach. Als kleiner Leckerbissen wurde sogar eine Spielmöglichkeit für bis zu sechs Spieler integriert. Aus Gründen der Spielbarkeit verfolgt man das Geschehen im



Schöne Jubelaktionen gibt es nach einem Treffer zu bewundern.



Voller Einsatz gehen die Computer-Spieler zu Werke.

eigentlichen Spiel aus der Vogelperspektive, während bei einem Bully, Tor oder Foul die Kamera auf Spielerhöhe fährt. Dank der echten 3D-Spieler und der rasanten Kamerschwenks wirkt die Grafik jedoch dennoch erstklassig. Und wer ohne bildschirmfüllende Polygonspieler nicht auskommen kann, darf sich das vorbildliche Replay-Menü auf den Screen klicken und die Aktionen Frame für Frame noch einmal bewundern. Kurz gesagt ist NHL Powerplay das bislang beste Eishockeyspiel, das mehr als begeistern kann. Nächste Ausgabe bringen wir den ausführlichen Test.

Hans Ippisch ■

## Facts

<b>Titel:</b>	NHL Powerplay
<b>Genre:</b>	Eishockey-Spiel
<b>Hersteller:</b>	Virgin
<b>Release:</b>	September/Oktober
<b>Spielmodi:</b>	4
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	—
<b>Besonderheiten:</b>	Brillante 3D-Grafik

## First Look

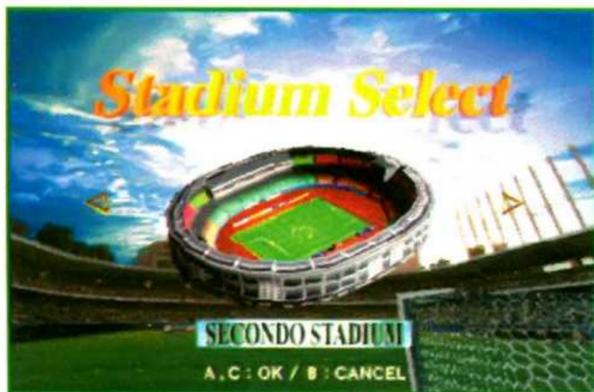
NHL Powerplay wird seinem Namen gerecht und läßt die Konkurrenz nicht zum Zuge kommen. Zweifellos das beste Eishockeyspiel!

# WORLD WIDE SOCCER '97

**Unter der Kategorie „Masse statt Klasse!“ konnte man das Fußball-Spieleangebot auf dem Saturn bislang einordnen, mit World Wide Soccer '97 kommt jedoch das schlichtweg beste Fußballspiel, das die Konsolen-Welt jemals gesehen hat. Wir warfen einen Blick auf die fertige Japan-Version!**

**D**aß dieses Spiel gut sein muß, läßt sich schon anhand der japanischen Verkaufszahlen belegen. Fast eine Million Stück wanderten in Fernost mittlerweile über den Verkaufstresen, in den Lesercharts des japanischen Magazins 'Saturn Fan'

verdrängte es sogar Virtua Fighter 2 auf Anhieb von der Spitzenposition. Victory Goal '96, wie es in Japan heißt, war bei uns wochenlang das meistgespielte Game in der Redaktion, Titel wie FIFA Soccer '96, Victory Goal oder UEFA Soccer verschwanden schon nach wenigen Stunden im Regal.



*In drei verschiedenen Stadien darf man seine Kicker auflaufen lassen.*

## Wieso ist das Spiel so gut?

World Wide Soccer '97 hat mit seinem Vorgänger glücklicherweise nichts mehr gemeinsam. Ob Grafik, Gameplay, Sound, Präsentation oder Ladezeiten, die J-League-verrückten Entwickler stellten ein Fußballspiel auf die Beine, das in allen Kategorien neue Rekorde aufstellt. Nach einem

schmucken Render-Intro merkt man schon anhand des schön präsentierten und opulenten Hauptmenüs, wieviel Liebe in diesem Produkt steckt. Mit bis zu vier Spielern gleichzeitig kann man ein einzelnes Match bestreiten, eine komplette Saison abhalten, in einer Super-Liga spielen, um den Cup kämpfen, mit einer Super-Star-Mannschaft antreten oder das Elfmeterschießen trainieren. Außerdem wartet ein umfangreiches Optionsmenü, das keine Wünsche offen läßt. Die Perspektive steht in drei unterschiedlichen Entfernungen und mit drei Blickwinkeln zur Auswahl, die Dauer eines Matches läßt sich bestimmen, Fouls, Abseits, Karten, Verletzungen lassen sich aktivieren, man kann entscheiden, ob es bei einem Unentschieden eine Verlängerung mit oder ohne Victory Goal (alias Golden Goal) gibt und ob im Fall der Fälle ein Elfmeterschießen stattfindet.

## Auf dem Platz!

Hat man im Taktik-Menü seine Spielstrategie gewählt und die mit zwei Attributen versehenen Spieler aufgestellt, kann man sich endlich in die Stadien wagen, von denen es drei prächtige Ausführungen gibt. Steht man das erste Mal auf dem Platz, glaubt man bei Close-Up-View kaum seinen Augen trauen zu können. Keine 2D-Sprites wie in FIFA Soccer '96, keine merkwürdigen Gestalten wie in UEFA Soccer und kein unrealistisches Ballverhalten wie in Striker '96. Die per Moti-



*Regnet es, zieht der Ball eine Spur hinter sich her, und die Spieler rutschen wie wild umher.*



*Elfmeterschießen wurde noch nie spannender in Szene gesetzt.*



**Die Spieler haben zahlreiche Tricks auf Lager, die sich recht einfach aktivieren lassen.**

einem Hackentrick den Verteidiger täuschen, mit einem gekonnten Doppelpaß die Viererkette sprengen, geschickte Heber ansetzen oder Bananenflanken schießen, nie zuvor war ein Fußballspiel realistischer. Spielt man bei Flutlicht, so werfen die Spieler vier transparente Schatten, spielt man bei Regen, so zieht der Ball eine kleine Wasserspur hinter sich her, man rutscht häufiger aus und der Torwart hat mit dem glitschigen Ball zu kämpfen. Das tadellose Gameplay läßt einen die oben genannten Aktionen schon nach kurzer Zeit vollbringen. Mit der A-

**Eckbälle erweisen sich in diesem Spiel als besonders torgefährliche Situationen.**

on-Capturing animierten 3D-Spieler bewegen sich einfach perfekt und beherrschen derart viele Tricks, daß es eine wahre Freude ist. Ob sie nun sanft mit den Füßen den Ball streicheln, eine Finte hinlegen, per Fallrückzieher das Publikum zum Raunen bringen, mit



**Das nenne ich realistisch! Spielt man bei Flutlicht, werfen die Spieler vier transparente Schatten.**



**Selbstverständlich darf man im Replay das Geschehen von allen Seiten bewundern.**

Taste schießt man scharf und flach, mit der B-Taste paßt man zum nächsten Spieler und mit der C-Taste fabriziert man einen Heber. Drückt man die Knöpfe zweimal hintereinander, wird der Schuß entsprechend stärker. Befindet man sich nicht im Ballbesitz, kann man per A-Button eine Grätsche hinlegen oder mit der B-Taste ein Tackling versuchen. Mit der R-Taste lassen sich die Spieler anwählen, wobei der aktive Mann gekennzeichnet wird. Drückt man das Steuerkreuz, die Buttons A bis C und die L-Taste in unterschiedlichen Kombinationen, lassen sich Tricks vollführen. Selbstverständlich kann man während des Spiels jederzeit auswechseln, die Perspektive ändern oder ein eindrucksvolles Replay betrachten. Der besondere Gag der japanischen Version ist, daß im Liga-Match ein Reporter das Spiel ausführlich kommentiert. Daß sämtliche Ergebnisse abgespeichert werden und es nach einer Partie eine interessante Statistik gibt, rundet dieses Meisterwerk ab. Die deutsche Version wird vermutlich mit allen Top-Mannschaften Europas versehen werden.

**Hans Ippisch ■**

## Facts



<b>Titel:</b>	World Wide Soccer '97
<b>Genre:</b>	Fußball-Spiel
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Release:</b>	Oktober
<b>Modi:</b>	5
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Tolle 3D-Grafik, geniales Gameplay

## First Look

Kein Zweifel! World Wide Soccer '97 ist das beste Fußballspiel, das es jemals gegeben hat. Superbe Grafik und grandioses Gameplay, was will man mehr?

# SOVIET STRIKE



Electronic Arts griff in die vollen: 50 Mann werkeln rund zwei Jahre lang an der langersehnten Fortsetzung der Strike-Reihe. Das Ergebnis stellt eines der wohl spektakulärsten Actiontitel aller Zeiten dar. Grund genug, sich in London per hochmoderner Video-Konferenz mit den Produzenten aus San Mateo California über dieses sensationelle Produkt zu unterhalten.

## Neuartige Waffensysteme

Wie der Name bereits andeutet, ist Rußland diesmal der Austragungsort für die geheime Mission mit dem Apache-Helikopter. Die Story in einer kurzen Zusammenfassung: Ein ehemaliger KGB-Mann nutzt die derzeitige Führungsschwäche der einstigen Weltmacht aus, um unter dem Pseudonym Shadow Man eine gemeingefährliche Streitmacht aufzubauen. Um einen globalen Konflikt zu verhindern, macht ihr es euch erneut im Cockpit des Kampfhubschraubers bequem und startet eine umfangreiche Top Secret-Mission, die auch vielfach Bezug auf aktuelle politische Ereignisse (z. B. Ex-Jugoslawien) nimmt. An der groben Spielmechanik hat sich nichts verändert: Ihr fliegt in bekannter Manier über das feindliche Einsatzgebiet (fünf Schauplätze, 40 Missionen), absolviert in loser Reihenfolge diverse Aufträge, wie beispielsweise das Zerstören von Primär-Zielen oder Ausfindigmachen von Gefange-

**E**in Anblick, an den man sich wohl in Zukunft gewöhnen muß: Statt in einer gemütlichen Runde den Programmierern (unter anderem auch für die Vorgänger verantwortlich) die neuesten Infos aus der Nase zu ziehen, blickt man auf zwei normale Fernseher, auf denen die Macher im sonnigen Kalifornien über ein spezielles Kamerasystem zu sehen sind. Doch die Reise nach London, dem Austragungsort dieser Video-Konferenz, lohnte sich, denn nur wenigen Videospiele ist eine Produktionszeit von rund 24 Monaten vergönnt, und das - so viel sei vorweggenommen - sieht man diesem Action-Hammer auch an.

*Nie zuvor wurden Explosionen so spektakulär in Szene gesetzt wie in Soviet Strike.*





Die detailreichen Levelgrafiken sind vorbildlich gelungen.

nen, und achtet währenddessen darauf, daß euch der Sprit bzw. die Munition nicht ausgeht. Die geniale Kombination aus Strategie und handfester Ballerkost blieb somit erhalten. Unterschiedliche Vehikel kommen dabei nicht zum Einsatz, statt dessen dürft ihr aber eurem Stahlvogel eine individuelle Bewaffnung verpassen. Neu dabei sind unter anderem auch passive Waffen, die feindliche Lenkraketen irritieren. Eine wichtigere Rolle gegenüber den Vorgängern spielt diesmal der Co-Pilot. Zur Unterstützung verläßt der zweite Mann manchmal den Helikopter, um am Boden in feindlichen Gebäuden Zeitbomben zu legen, während ihr ihn von oben unterstützt. Zur Erklärung des Plots werden dabei aufwendige FMV-Einspielungen mit realen Schauspielern gezeigt, die euch darüber hinaus auch notwendige Hinweise zu den einzelnen Missionen geben.

## High-Tech-Game

Eine Reihe von aufwendigen und neuartigen Programmieretechniken kommen bei Soviet Strike zum Einsatz. Als Grundlage für die photorealistischen Landschaften dienten beispielsweise Original-Luftbilder (keine Textur gleicht somit der anderen!), die zudem - und das ist wohl am beeindruckendsten -



Wie in den Vorgänger-Spielen fahren auch hier Fahrzeuge auf den Straßen herum.



Während des Einsatzes sollte man den Gebrauch der verschiedenen Waffen genau kalkulieren.

direkt von der CD geladen werden, während ihr über die Areale fliegt. Dies sichert eine völlige Bewegungsfreiheit ohne nervende Nachladezeiten. Revolutionär ist auch die Musikuntermalung, da sie diesmal interaktiv gestaltet wurde. Jede Landschaft wurde zu diesem Zwecke in mehrere Musikzonen unterteilt, so daß sich die Soundkulisse automatisch der Spielsituation anpaßt. Ein Random-Play sorgt darüber hinaus dafür, daß nicht immer die gleichen Melodien-Reihenfolgen abgespielt werden. Ein weiteres cooles Feature ist zudem die künstliche Intelligenz der Gegner. Nehmt ihr beispielsweise ein Haus ins Visier, fliehen die Einwohner mit einem Jeep, steigen später auf ein Boot um, um von dort eine Gegenoffensive zu starten.

■ Ulf Schneider



Die 3D-Grafik rotiert flüssig und macht aus allen Blickwinkeln einen hervorragenden Eindruck.



## Facts



<b>Titel:</b>	Soviet Strike
<b>Genre:</b>	Shoot 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Release:</b>	Oktober
<b>Levels:</b>	40 Missionen
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Noch keine Angabe möglich

**Besonderheiten:** Hintergrundgrafiken entstanden auf Grundlage von Luftaufnahmen, Musik paßt sich dem Geschehen an, aufwendige FMV-Einspielungen mit realen Schauspielern, photorealistische Texturen

## First Look

Obergenial!!! Soviet Strike ist ohne Zweifel DAS Action-Highlight der zweiten Jahreshälfte. Schon alleine beim Anblick der photorealistischen Landschaften bleibt einem glatt die Spucke weg. Jede Tugend sämtlicher 16 Bit-Vorgänger wurde hier nicht nur übernommen, sondern auch in jeglicher Hinsicht konsequent ausgebaut. Grafik, Sound, Spielbarkeit, Atmosphäre, bei Soviet Strike stimmt einfach alles. Liebhaber der Mega Drive-Vorgänger dürfen daher jetzt schon anfangen, die Tage zu zählen.

# THREE DIRTY DWARVES

Wer sich schon immer nach einem prügelnden Side-scroller à la Final Fight auf dem Saturn gesehnt hat, wird mit dieser cartoonartigen Keilerei mit drei ziemlich schrägen Protagonisten endlich bedient!



In dieser Stage müßt ihr gegen einen Hund antreten. Ihr könnt dabei um den Mutanten in der Mitte des Screens herumgehen, was sehr beeindruckend aussieht.



Das exzellente Comic-Intro zeigt die drei Rollenspiel-Charaktere bei ihrer Lieblingsbeschäftigung: Monster aufmischen.



Solch ein „Superzweig“ ist nur möglich, wenn ihr über genügend Power Up-Symbole verfügt.

Ein umfangreiches Opening (bildschirmfüllender Zeichentrickfilm) stellt zu Beginn des Spiels die „Three Dirty Dwarves“ (Drei schmutzige Zwerge) vor. Es handelt sich dabei um drei zähe Rollenspiel-Charaktere, die von zwei Kids durch nächtelange Spielsessions zu regelrechten Kampfmaschinen aufgebaut wurden. Eines Tages werden die beiden Zocker jedoch vom Militär entführt. Dem einen Rollenspieler gelingt gerade noch ein letzter Wurf mit dem 20-seitigen Würfel, ehe die Soldaten die beiden ins Auto zerren, und plötzlich geschieht etwas Merkwürdiges: Da der Würfel den höchsten Wert 20 anzeigt, wird das Zwergen-Trio in die reale Dimension befördert. Die drei landen dabei mitten in einem Sportgeschäft, wo sie sich zünftig zum entscheidenden Schlachtzug gegen die Entführer ausrüsten. Dies erklärt auch, warum die Zwerge bei diesem seitlich scrollenden Beat 'em Up über ein ungewöhnliches Waffenarsenal verfü-



Durch die Z-Taste aktiviert ihr eine Superwaffe, bei der sich das Zwergen-Trio zu einem Wollknäuel formiert und so für kurze Zeit unsiegtbar ist.

gen. Ein Zwerg entschied sich für eine Pumpgun, der andere für einen Baseballschläger und der dritte Kleinwüchsige für eine Bowlingkugel. Zum Spiel: Ihr dirigiert stets alle drei Raufbolde durch die düsteren Großstadtszenarien, wobei ihr durch die L- und R-Taste zwischen den Charakteren hin- und herschalten könnt. Mit den drei unteren Aktionstasten mischt ihr die merkwürdige Feindsippe auf (Schlagen, Springen und Distanzwaffe). Außerdem könnt ihr durch die obere Tastenreihe noch spezielle Superschläge aktivieren, wenn ihr genügend Power Up-Symbole eingesammelt habt. Es gibt übrigens witzigerweise keine Energieleiste; Game Over ist erst dann, wenn alle drei Zwerge außer Gefecht gesetzt worden sind. Der Clou: Ein benommener Zwerg kann durch einen kräftigen Hieb wiederbelebt werden.

Ulf Schneider ■

## Facts



<b>Titel:</b>	Three Dirty Dwarves
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Segasoft/Appaloosa
<b>Release:</b>	August
<b>Levels:</b>	8 +
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel bis schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Paßwortsystem, ellenlanges Comic-Intro, abgefahrte Gegner-Kreationen, sehenswerte Zoom- und Rotationseffekte

## First Look

Die Amerikaner bescheren uns mit diesem Titel eines der skurrilsten scrollenden Beat 'em Ups der Videospiegel-Geschichte. Neben dem ungewöhnlichen Zwergen-Trio geben sich hier solch kuriose Gestalten wie beispielsweise hackebeilwerfende Babys oder mutierte Riesenratten ein Stelldichein.

# ROAD RASH

Das Saturn-Rennen stellt eine aufgemotzte Version der gleichnamigen Mega CD II-Variante mit einem völlig überarbeiteten Streckendesign und aufwendiger Polygon-Grafik dar.

**D**ie Handlung dürfte bekannt sein: 16 Vollblut-Biker treffen sich auf amerikanischen Bilderbuch-Highways, um ihre illegalen Rennen zu absolvieren, bei denen (fast) alles erlaubt ist und dem Sieger harte Dollars winken. Die Knete benötigt man dringend, schließlich muß der „Bock“ in Schuß gehalten oder Strafzettel bezahlt werden, falls der lange Arm des Gesetzes mal wieder unerbittlich zuschlägt. Wie gewohnt finden die rüden Rennen auf fünf unterschiedlichen Strecken statt.



**Kommt einer, kommt keiner? An Kreuzungen müßt ihr höllisch vor vorbeirauschenden PKWs aufpassen.**



**Nach einer schlechteren Platzierung werdet ihr von den Mitstreitern nach Strich und Faden verhöhnt.**



**Beim Pacific Highway passiert ihr einige düstere Tunnels.**



**Der Grafikaufbau ist sehr flüssig und nur bei langgezogenen Kurven erkennbar.**



**Vor jedem Rennen werdet ihr im Panzer-Club von euren Kontrahenten erst einmal angegiftet.**

Die Spannweite ist groß; beispielsweise rauscht ihr mit eurem Motorrad an einer malerischen Küste entlang oder durchquert dunkle Tunnels bzw. schmale Ackerwege. Manchmal gabelt sich sogar die Strecke, und an Kreuzungen kommt ohne Vorwarnung ein PKW vorbeigebrettert. Mit solchem Gegenverkehr müßt ihr ständig rechnen, wollt ihr nicht als Kühlerverzierung enden. Wie schon bei der Mega CD II-Version gibt es nach jedem Rennen eine Vielzahl an witzigen FMV-Sequenzen zu bewundern, die eure Fahrleistungen kommentieren. Erringt ihr einen vorderen Platz, gibt es einen Schmatzer von einer schmucken Blondine, bei schlechteren Platzierungen springen die vermeintlichen Kollegen springen die vermeintlichen Kollegen sehr unsanft mit euch um.

**Ulf Schneider ■**

## Check Up



<b>Titel:</b>	Road Rash
<b>Genre:</b>	Rennspiel
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Tel.:</b>	0 52 41-2 43 07
<b>Release:</b>	Juli
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	5 Strecken
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Einsteigerfreundlich
<b>Besonderheiten:</b>	Viele FMV-Einspielungen

## Grafik 72%

Mischung aus Polygon- und Bitmap-Grafik, flüssiger Grafikaufbau mit atmosphärischen Hintergründen, die Sprites leiden unter Grobpixeligkeit.

## Sound 78%

Aggressive Musikuntermalung von Soundgarden, Therapy? etc., sparsam verwendete, aber realistische Soundeffekte.

## Gesamt 73%

Gewohnte Road Rash-Kost mit dem - auch in technischer Hinsicht - bisher besten Streckendesign, jedoch Punktabzug wegen fehlendem Zwei-Spieler-Modus.

## Word Up



Wer auf das rüde, aber immer noch motivierende Gameplay steht, dürfte mit der Saturn-Version glücklich werden, zumal die texturierten Polygon-Grafiken und das abwechslungsreiche Streckendesign für ein angenehmes Flair sorgen. Negativ ist allerdings die Tatsache, daß die Programmierer sich nicht um einen Zwei-Spieler-Modus via Splitscreen bemühten, sondern nur „lonesome Biker“ auf die Piste schicken.



Die Kamera rotiert während des 100m-Laufs ständig um die beiden Kontrahenten.

# ATHLETE KINGS

Sportspielfans dürfen sich auf einen neuen 1A-Titel in der Qualität von Virtua Fighter 2 und Sega Rally freuen. Gerade noch rechtzeitig zum ausklingenden Olympia-Trubel veröffentlicht Sega ein zehn Disziplinen umfassendes Multiplayer-Sportspektakel, das seinesgleichen sucht. Wir haben hier gleich eine Menge Tips & Tricks parat!

**G**emäß dem Titel des Spiels dreht sich alles um die zehn Disziplinen, welche die als Könige der Athleten bezeichneten Zehnkämpfer an zwei Wettkampftagen hinter sich bringen. Diese kann man entweder der Reihe nach bestreiten, in beliebiger Folge absolvieren oder einzeln trainieren. Ein oder zwei Spieler dürfen teilnehmen, wobei sämtliche Laufdisziplinen gleichzeitig gespielt werden. Das Gameplay ist erfreulicherweise nicht so kräfteraubend ausgefallen, daß man schon nach dem zweiten Durchgang mit einem Krampf im Arm ausscheidet. Bevor es so weit kommen kann, muß man zunächst einen von acht Athleten auswählen, die jeweils mit den Attributen Läufer, Springer, Werfer oder Allrounder charakterisiert sind. Am leistungsfähigsten haben sich in der Redaktion der Amerikaner Rick Blade und der Deutsche Karl Vain erwiesen, wobei mit letzterem ein Rekord von 11.595 Punkten erzielt wurde.

## Auf Rekordjagd!

Im 100 Meter-Lauf betätigt man die Tasten A und C so schnell und so oft wie möglich, wobei man maximal zwei Fehlstarts hinlegen darf. (Der allererste Start erfolgt übrigens genau dann, wenn die Start-Linie exakt vertikal steht!) Der Weitsprung ist ebenfalls von einem prallgefüllten Energiebalken abhängig, während der Absprung möglichst nahe am Brett in einem Winkel zwischen 19 und 25 Grad erfolgen soll. Extraweite Sprünge schindet man, indem man während des Fluges die B-Taste bearbeitet.

Das anschließende Kugelstoßen ist überhaupt nicht kräfteraubend, hier muß man nur einen pulsierenden Energiebalken möglichst im gefüllten Zustand treffen, der Abwurfwinkel sollte im Bereich von 45 Grad liegen. Eine der kompliziertesten Disziplinen ist zweifellos der Hochsprung. Bis kurz vor dem Absprung erdrückt man sich möglichst viel Energie über die A und C-But-



Übertritt man beim Weitsprung, bekommt man in der genial flüssigen Slow Motion den Beweis geliefert.



Den Hochsprung kann man auf zwei verschiedene Sprung-Varianten bestreiten.

**Athlete Kings reiht sich dank seiner technischen Perfektion in der ersten Riege der Saturn-Spiele ein. Eine sehr empfehlenswerte Anschaffung.**

tons, der Absprung erfolgt im gut gewählten Abstand mittels der B-Taste bei einem Winkel zwischen 40 und 50 Grad, über der Latte drückt man das Steuerkreuz nach unten, um die Beine anzuwinkeln. Genauso wie im Stabhochsprung hat man insgesamt maximal drei Versuche (einstellbar im Menü!), wobei man nur nach einem erfolgreichen Versuch die Höhe neu wählen darf.

Der 400m-Lauf ist nicht so anstrengend, wie man vermuten würde. Hier sollte man über ein rhythmisches, nicht allzu schnelles Drücken der C-Taste den Energiebalken im Bereich zwischen der dritten und vierten Stamina-Einheit halten, um nicht zu schnell an Ausdauer zu verlieren. Beim Erreichen der Zielgeraden sollte man an dem Punkt, wo sich die 400m-Bahn und die 100m-Bahn schneiden, noch genau zwei Stamina-Einheiten übrig haben, denn dann kann man unbesorgt den Endspurt starten. Der 110m-Lauf spielt sich wie der 100m-Lauf, nur mit dem Unterschied, daß man per B-Taste die einzelnen Hürden überspringt.

Für den Diskuswurf sollte man sein Joypad umdrehen, so daß man mit dem rechten Zeigefinger das Steuerkreuz kreisförmig entgegen dem Uhrzeigersinn drehen kann, wobei es auf eine schneller werdende Bewegung ankommt. Beim Abwurf sollte man per B-Taste den Winkel auf 45 Grad einstellen, und zwar genau dann, wenn der sich automatisch langsam bewegende Arm auf die Mitte der Zone zielt.

Ein erfolgreicher Stabhochsprung setzt voraus, daß man mit größtmöglichem Energiebalken die Absprungzone erreicht, dann per B-Button den Stab im Loch versenkt, die Taste so lang gedrückt hält, bis der zweite auftauchende grüne Balken das Maximum erreicht hat, und im entscheidenden Augenblick mit einem kurzen Knopfdruck den Stab losläßt.

Der Speerwurf wird nicht nur durch einen großen Energiebalken und passenden Winkel (zwischen 40 und 45 Grad) entschieden, sondern hängt auch maßgeblich von Abwurfort ab. Je näher man sich an die Markierung heranwagt, um so weiter fliegt der Speer. (Und zwar deutlich weiter!) Im 1.500m-Lauf, der eigentlich ein recht geruhiges Knöpfedrücken erfordert, darf man seinen Sportler frei über die Bahn steuern. Hier sollte man sich durchaus öfters von einem Konkurrenten anschubsen las-



**Nach dieser Stelle sollte man den Endspurt des 400m-Laufs beginnen, sofern man noch zwei Stamina-Balken übrig hat.**



**Die nach jedem Versuch wechselnden Perspektiven machen Athlete Kings besonders sehenswert.**

sen, denn dadurch gewinnt man an Stamina zurück und kann einen überraschenden Endspurt hinlegen.

**Hans Ippisch** ■

## Word Up

Hervorragend! Die technische Extraklasse und das durchdachte Gameplay garantieren Athlete Kings einen Platz in der ersten Spiele-Liga. Insbesondere die hochauflösenden Grafiken und die perfekt gestalteten Polygon-Sportler machen dieses Sportspiel zum Vorzeigetitel!



**Der Stabhochsprung ist neben dem Hochsprung am schwierigsten zu bewältigen.**

## Check Up



<b>Titel:</b>	Athlete Kings
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	August
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	10
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	1:1-Automatenumsetzung, höchste Auflösung

## Grafik 92%

Die Optik ist perfekt gelungen! Riesige 3D-Sportler ohne jegliche Fehler, ein wunderschönes 3D-Stadion im Hintergrund, wechselnde Perspektiven und Playfield-Background können begeistern.

## Sound 82%

Witzige Sprachsamples, ordentliche Musikstücke, gute Effekte.

## Gesamt 92%

Ein absolut vorbildliches Sportspiel, wie man es besser kaum machen kann. Der Muß-Titel für Multiplayer-Fans!

# WWF WRESTLEMANIA

Geschlagene acht Monate hat es gedauert, bis die Elite der Wrestler-Zunft endlich auch auf dem Saturn in den virtuellen Ring steigen darf. Leider hat Acclaim die Zeit nicht für ein paar Extra-Features genutzt.

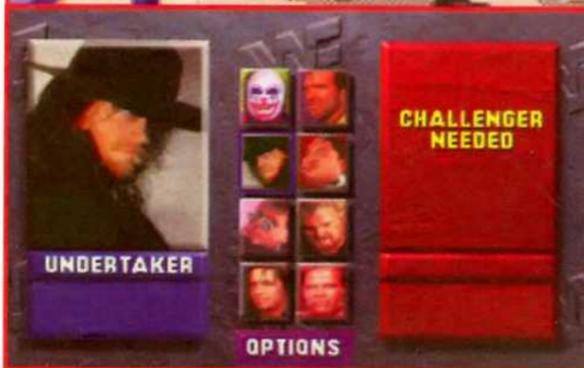
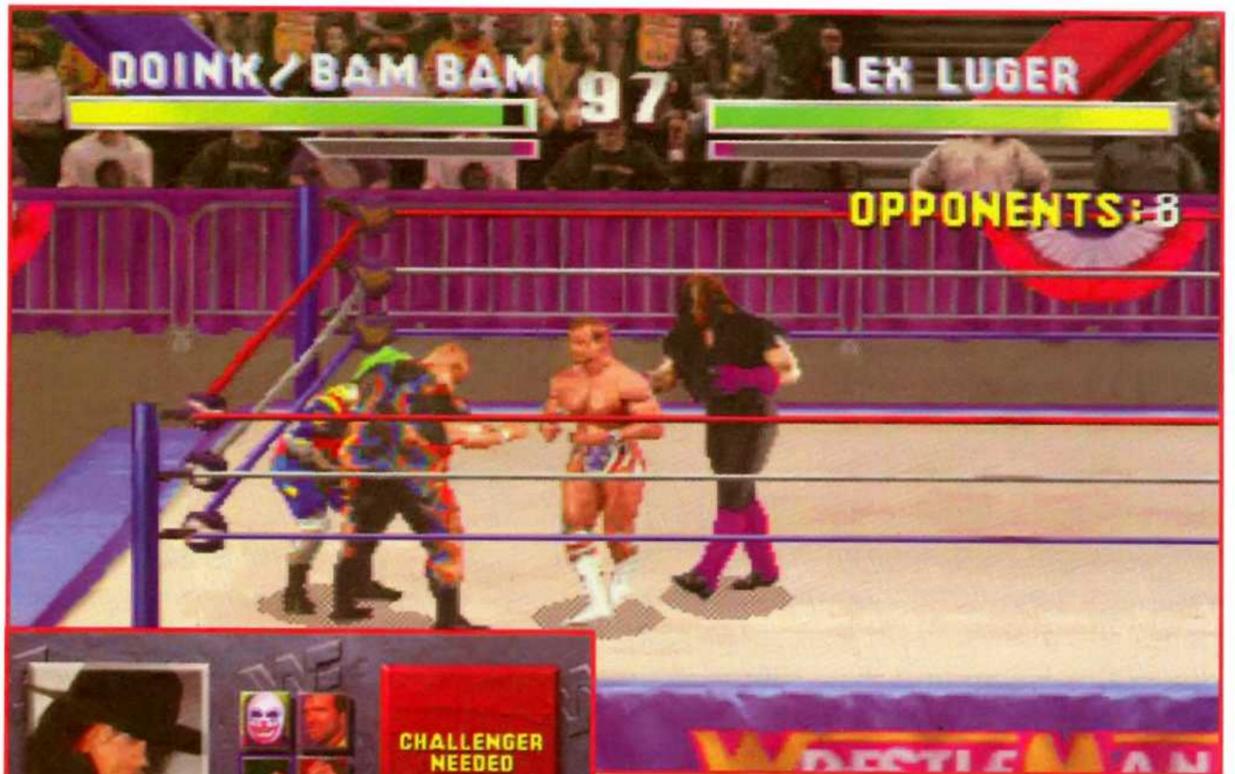
**D**as Geschäft mit der inszenierten Sportart läuft nach wie vor gut, und mit WWF in Your House hat Acclaim bereits den neuesten Wrestler-Kracher angekündigt. Doch zunächst amüsieren sich die Saturn-User mit dieser Konvertierung des Mega Drive-Erfolgsmoduls. Die Wrestler-Gilde wurde nicht erweitert: Bam Bam Bigelow, Doink, Bret „Hitman“ Hart, Lex Luger, Shawn Michaels, Razor Ramon, The Undertaker sowie der Sumoringer Yokozuna stehen zum fröhlichen Catchen bereit. Um die reichlich übertriebenen Moves zu vollführen, müßt ihr euch aller sechs Aktionstasten bedienen. Mit etwas Übung sind so Schläge und Tritte in normaler und Super-Ausfertigung möglich, geschicktes Abblocken, ein Spurt in die Seile und ein Klammergriff, aus dem ihr



**Das Dickerchen Bam Bam Bigelow hat eine Vorliebe für feurige Special Moves.**



**Fight ohne Grenzen: Selbst wenn Shawn Michaels seinen Baseballschläger auspackt, greift der Schieri nicht ein.**



**Auch auf dem Saturn müßt ihr euch mit acht namhaften Wrestlern begnügen.**

zu einem spektakulären Wurf ansetzen könnt. Besonders rauh wird es, wenn ihr einen der zahlreichen, teilweise geheimen Special Moves vollführt. Beispielsweise erschlägt der Undertaker seinen Widersacher urplötzlich mit einem Grabstein. Alleine oder im Duett dürft ihr an zwei Turnieren teilnehmen: Intercontinental und WWF Title. Die Zahl der Widersacher steigt bei beiden Veranstaltungen von Runde zu Runde, wobei das schwerere WWF-Turnier sogar mit einem Royal Rumble seinen krönenden Abschluß findet.

Ulf Schneider ■

## Word Up



Ach komm, Acclaim, es wäre doch sicherlich machbar gewesen, für ein paar Dollar Entwicklungskosten mehr zwei zusätzliche Wrestler auf die CD-ROM zu bannen, ein paar neue Special Moves zu kreieren oder wenigstens einen Vier-Spieler-Modus zu integrieren. Statt dessen präsentiert sich die Knochenbrecherei als eher lieblose Konvertierung eines kurzweiligen und vor allem völlig abgefahrenen Wrestlerspiels.

**Ehrensache: Natürlich haben die Programmierer auch an den spannenden Tag Team-Fight gedacht.**

## Check Up



<b>Titel:</b>	WWF Wrestlemania
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Acclaim
<b>Tel.:</b>	
<b>Release:</b>	Erhältlich
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	8 WWF Wrestler
<b>Save Game:</b>	Nein
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel bis schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Digitalisierte Sprites

### Grafik 60%

Die Animationen der Wrestler sind hübsch, doch ein paar Farben mehr wären sicherlich drin gewesen, die Zuschauerkulisse im Hintergrund wirkt immer noch trist.

### Sound 63%

Der Live-Reporter feuert euch mit markigen Sprüchen an, alle Kennmelodien der Wrestler vorhanden, ansonsten geht es rockig zu.

### Gesamt 81%

Auch auf dem Saturn ein deftiges Wrestler-Vergnügen, jedoch vermißt man gegenüber der 16 Bit-Version klare technische wie spielerische Verbesserungen.



“

Diesen Monat haben wir die Komplettlösung für Panzer Dragoon Zwei auf unseren Seiten. Wohl eines der besten Spiele, die es für den Saturn gibt (Grafik, Gameplay und Sound sind brillant) - Tips zu Cyberia, einem PC-Spiel, das seine Wiedergeburt auf dem Saturn erlebt, sowie einige Seiten zu Skeleton Warriors, einem tollen Beat-em-Up. Zudem haben wir den zweiten und letzten Teil zu Revolution X - hier gibt es so viele versteckte Orte, die würdet ihr ohne unsere Hilfe niemals finden. Außerdem eine Karte zu Guardian Heroes, durch die ihr jede Route und jeden Abschnitt erkennen könnt - nächsten Monat gibt es Teil 2 dazu (versteckte Charaktere und ihre Moves). Und zu guter Letzt noch einige Tricks zu dem schleimigen Mega Drive-Klassiker The Ooze! Na, ist das was!? Bis dann

David Maderer

”

# SEGA

## Magazin

# Tips & Tricks

DIE **SEGA** Magazin **POWERTIPS 09/96****KOMPLETTLÖSUNG**

290 The Ooze

291 **CODES**292 **HELPLINE**295 **VERKAUFSHITS-TIPS**296 **ACTION REPLAY**297 **LESER-TIPS****SATURN TIPS**

299 Cyberia

298 Guardian Heros

310 Panzer Dragoon Zwei

315 Revolution X

305 Skeleton Warrior

319 **TIPS & TRICKS ABC**

# HELP

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 .....

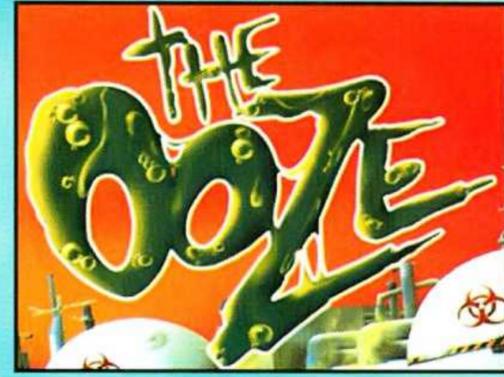
Datum/Unterschrift .....

**◀ 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 !!!**

# THE OOZE



**A**uf dem Mega Drive gibt es wirklich ein paar total abgefahrene Spiele! Der bisher verrückteste Charakter war wohl Boogerman! Doch auch ein weiteres Spiel mit einem wabbeligen und schlüpfenden Typen als Hauptfigur gibt es für den Mega Drive zu bestaunen. Diese Hauptfigur wurde nach dem Vorbild eines alten Klassikers unter den B-Movies namens „Der Blob“ geschaffen. Auf den ersten Eindruck wirkt es zwar ein wenig langsam und uninteressant, aber es wird dann im weiteren Verlauf immer besser! Es gibt nämlich unheimlich viele Levels zu entdecken, und man muß auch nicht immer denselben Weg laufen, da man in einigen Abschnitten auch andere Weg einschlagen kann. Die Grafik und die Musik sind sehr atmosphärisch gehalten und machen The Ooze so zu einem der stärkeren und besseren Mega Drive-Titel.

## Steuerung von OOZE



Nur wer seinen Ooze gut steuern kann, wird auch in die höheren

Levels kommen können. Denn in diesen späteren Abschnitten des Spiels gibt es so viele Gefahren und Hindernisse, die man

umgehen muß. Auch deine Angriffstechniken solltest du erst einmal in den ersten paar Levels trainieren. All die Zeit, die du anfangs noch mit Üben verschwendest, wird dir aber im weiteren Verlauf des Spieles sehr zugutekommen und dir einen Vorteil verschaffen können. Übe auch das Schlagen um Ecken und durch Spalten gut ein. Und deine „Toxic Loogie“-Attacke solltest du ebenfalls perfektionieren. Sollten dir mehrere Gegner gegenüberstehen, dann versuche zu spucken und in die andere Richtung zu schlagen. So kannst du mehr als einen Gegner gleichzeitig angreifen. Wenn du in

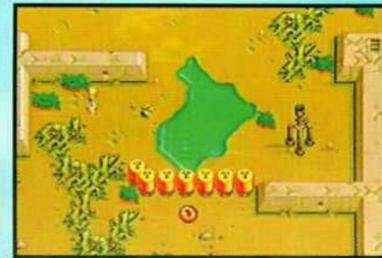
eine Bonusrunde vorgedrungen bist, dann versuche deinen Ooze so klein wie möglich zu halten. So kannst du nämlich viel schneller zuschlagen. Denn in den Bonusrunden brauchst du wirklich deine ganze Schnelligkeit. Wirst du in eine Kampfhandlung verwickelt, so solltest du deinen Kopf sehr gut schützen. Dies ist der einzige echt verwundbare Teil deines Körpers.



Verlierst du deinen Kopf, so verlierst du auch das Spiel. Suche nach den

Power-Ups im Level - vor allen Dingen nach dem äußerst seltenen Toxic Ooze-Power Up. Dadurch kann dein Ooze für kurze Zeit die Gegner durch Berühren erledigen.

So wird jedes Lebewesen durch deine Berührung beseitigt. Das Gebiet um Ecken herum kannst du mittels eines Ooze-Schlages erst einmal ausleuchten. Wenn nun ein Schmerzensschrei ertönt, dann weißt du genau, daß sich um die Ecke irgendeine Falle verbergen muß.



# CODES

Ohne Codes würde sich die Welt (speziell eure) einfach nicht mehr gleichmäßig drehen können.



## MYSTARIA

### VERSTECKTE STADT

Batum ist eine versteckte Stadt, die man nur über den „White Ray“ (Weißer Strahl) erreicht. Fliege dazu über die Westküste bis zu einer Stadt mit einem Steingebäude am Ende - lande hier und platziere den Schatten des Vogels über der Stadt und drücke A. In Batlum kannst du dann einige Waffen besorgen, in einer Spezialarena kämpfen und die „Maze of Trials“-Aufgabe (Irrgarten der Prüfungen) lösen.

## PANZER DRAGON ZWEI

### DOPPELTE GESCHWINDIGKEIT

Drücke während des Titelschirms Links, Rechts, Links, Rechts, Oben, Unten, Oben, Unten.

## VIRTUA RACING

### VERSTECKTE STRECKE

1. Auf der Amazon Falls -Strecke (mit dem Coupe) wenn es den Berg hochgeht (der zweite große Sprung), mußt du abbremsen.
2. Wenn du dann rechts die Straßenabsperzung siehst, dann biegst du ab und fährst hindurch.
3. Dort findest du eine Straße mit Tunnels und großen Sprüngen. Wenn du den Rand berührst, kommst du wieder zur alten Strecke zurück.



## SUPER AUTO

1. Du mußt bei allen Grand Prix-Rennen Erster werden.
2. Nun wählst du den Übungsmodus aus, drückst Z im Auswahl-Screen für das Auto und der F-160 wird durch das F-20 Super-Auto ersetzt.

## RÜCKWÄRTS FAHREN

1. Wenn du bei allen fünf Rennstrecken die höchste Punktzahl erreichst, so wird im Spielmenü eine Option erscheinen, mit der man diesen Modus aktivieren kann.

## ALLE SPIEL-OPTIONEN

1. Beim Grand Prix gibst du als Namen die Initialen Y, X und Z an.
2. So kannst du alle zehn Strecken im Arcade-Modus fahren und zudem 16 im Übungsmodus 16 Gegner dazuschalten.

## NACHTFAHRT

1. Während ein Rennen geladen wird, mußt du A + X + Y + Z gedrückt halten und dann Start drücken.
2. Wenn du dies nochmals machst, so wird die Nachtfahrt wieder abgeschaltet.

## CLOCKWORK KNIGHT 2

### GEHEIME SCREENS

#### ANZEIGEN

1. Du mußt das Datum der internen Saturn-Uhr umstellen, um an unterschiedliche Titelschirme zu kommen.



2. Einen gibt es für Neujahr, Valentinstag und für Weihnachten (amerikanische Daten)

## ENDGEGNER AUS LEVEL 2 STEuern

1. Sobald der Affe zu grunzen anfängt, drückst du den Start-Knopf auf dem zweiten Pad und hörst erst auf, wenn auch er mit dem Grunzen aufhört.
2. Nun kannst du ihn steuern!
  - i. Links und rechts - er schaut nach links oder rechts
  - ii. A - schlägt sich auf die Brust
  - iii. B - er ergreift Pepperouchau und wirft ihn (man muß dabei nahe genug sein)
  - iv. C - er springt in die Luft und landet auf Pepperouchau



## THUNDERHAWK 2

### 3 MISSIONEN

Damit man nur noch drei Missionen beenden muß, gibt man als Paßwort „INVALIDPASSWORD“ ein.



## SOLAR ECLIPSE

### GEHEIMER POWER-UP-LEVEL

1. Halte da Spiel an
2. Drücke Rechts, Unten, Unten, Links, C, Rechts, A, Z, Y
3. So kommst du in einen Level, wo du gegen die Köpfe der Programmierer kämpfst und so 9 Leben und die volle Bewaffnung kassieren kannst

## CODES

Um die nun folgenden Codes einzugeben -

1. Starte das Spiel
2. Halte es an
3. Drücke Rechts, Unten, Unten, Links
4. Und gib dann einen der Codes ein -
  - C, Rechts, A, Z, Y - Produktions-Level (C-R-A-Z-Y, merkt ihr es?)
  - Unten (down), Rechts, A, C, Oben (up), Links, A - Mantelung (D-R-A-C-U-L-A)
  - Rechts, Rechts, Unten, Unten - Star Wars-Graben (R2D2)
  - X, Y, Z, Z, Y - Schwarz färben
  - B, Oben, Links, Links, Y - Unbesiegbarkeit (B-U-L-L-Y)
  - A, Links, Links - Volle Bewaffnung und Schilde (A-L-L)
  - B, A, Links, Links - Lenkwaffen (B-A-L-L)
  - Y, A, Rechts, Unten - „Haus-Jagd“ (Y-A-R-D)
  - B, Oben, Unten, Unten, Y - 9 Leben (B-U-D-D-Y)
  - Links, A, Unten, Y - Lenkwaffen (L-A-D-Y)
  - C, Oben, Unten - „Horde“-Level (C-U-D)
  - Y, Unten, Unten, Oben, Rechts, C - „Chowder“-Level (C-R-U-D-D-Y rückwärts)
  - B, Oben, Rechts, Rechts - „Frost Byte“-Level (B-U-R-R)
  - B, A, Rechts, Start - „Trippin“-Level (B-A-R-S)



Hallo Sega-Leute,

Ich habe mir gerade Super Skidmarks für den Mega Drive gekauft - welch ein Spiel! Ich bin sooo froh, daß die Codemasters bei ihrem nächsten Rennspiel mit den MicroMachines etwas ähnliches probieren, aber diesmal mit etwas mehr Action.

**Super Skidmarks**

Einer meiner intelligenten Freunde erzählte mir, daß die isometrische 3D-Grafik unter Verwendung von komplexen mathematischen Kurven entwickelt wurde - hat er recht? Außerdem würde ich mich freuen, wenn ihr ein paar Codes für dieses wunderbare Spiel parat hättet.

Danke im voraus,  
Peter Bleisteiner

In gewisser Weise hat dein Freund recht! Kurven-Mathematik fand zweifellos beim Design der Kurse Anwendung! Doch genug damit. Hier ein paar aufregende Codes zum Eingeben. Die ersten paar Paßwörter gibst du auf dem „Enter-your-name“-Screen ein:



SAVAGE

Mit Turbo-Engine starten



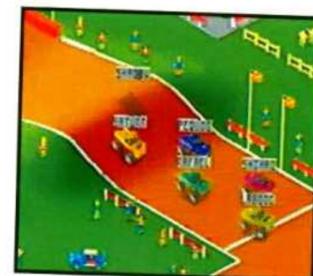
MOOMOO

Immer als Kuh antreten



KRAZED

Immer mit einem Formel 1-Wagen antreten



SHADOW

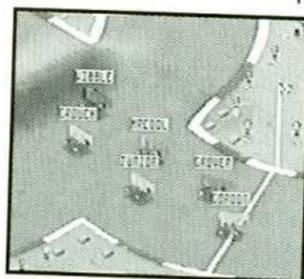
Nur als Schatten fahren

These have to be entered on the password section on the Options screen:



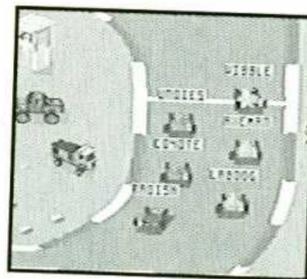
SPRINTER

Direkt in die Pro-Liga wechseln



CHOCMILK

Kuh-Krieger



GUARDIAN

Acid Grand Prix



SPACEMAN

Beinahe Schwerelosigkeit

Hallo Sega,

Habt ihr irgendwelche Codes für Batman Returns auf dem Mega CD? Eine Levelauswahl wäre spitze, denn ich hab so meine Schwierigkeiten mit dem Game.

**Batman Returns**

Robin Ostertag

Ahhhh, schon aufgegeben!

Wähle Optionen und schalte in den Platform Only-Modus. Wenn Batmans Finger nun über den folgenden Buttons der Schalttafel ist, hältst du Links und drückst B - 1, 7, 1, 6, 7. Du solltest einen Piepser hören, der etwas lauter als normal ist, wenn der Cheat funktioniert. Nun markierst du einfach die Nummer des Levels, in den du springen willst, und drückst Links und B, um dorthin zu gelangen.

Oder:

Wähle ein Driving Only-Game und halte bei den folgenden Zahlen Links und B: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Du hörst einen Piepser, wenn es funktioniert hat. Halte das Spiel an und drücke C, um Levels zu überspringen.

..KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS...

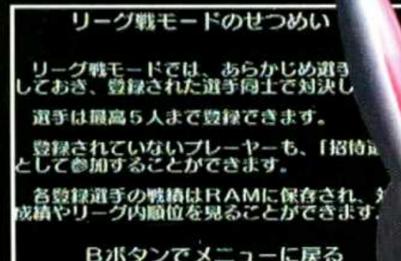


3. Mit dem dritten Menüpunkt kannst du einen Spieler aus der Liga entfernen. Wähle einfach mit A oder C (B

cancel) einen Spieler aus der Liste. Als nächstes siehst du einen Bestätigungsscreen. Wenn du den obersten Punkt mit A oder C anwählst, wird der Spieler gelöscht. Wenn man den untersten Punkt mit A oder C anwählt bzw. irgendwo B drückt, wird der Löschvorgang rückgängig gemacht. Das Ganze tritt in Kraft, nachdem du die Spieler im zweiten Menüpunkt angegeben hast.



4. Der vierte Menüpunkt enthält die Statistiken für alle Mitglieder der Liga. Er wird aktiv, wenn du einige Spieler im zweiten Menüpunkte eingegeben hast.



5. Der fünfte Menüpunkt sichert die Spieler und Statistiken ins RAM, so daß sie bei deinem nächsten Spiel verfügbar sind. Drücke einfach A und danach B in diesem Screen, um zu speichern.



6. Der sechste Menüpunkt führt aus dem Liga-Modus hinaus in alle oben gezeigten Screens. Mit A oder C wählt man aus, mit B cancelt man.

**Yo Albin!**  
 Ich kann einfach nicht ohne RPGs leben! Ich habe jedes einzelne, das es für den Saturn gibt - das neueste ist bei mir **Shining Wisdom**. Das ist ein Spiel, wo es dir wirklich oftmals an den Kragen geht! Jede deiner Handlungen beeinflusst die Zukunft der Welt, in der du dich befindest. Dieses Spiel schlägt locker alle Plattform-Spiele, Beat 'em Ups und alle anderen Genres, die es gibt (meine Meinung)! Hast du Tips für mich?  
 Tim Säger

**Shining Wisdom**

Ich habe das Spiel zwar bisher noch nicht gespielt, aber einer meiner guten Freunde hat mir ein paar Infos zukommen lassen, die dir vielleicht helfen werden.

Gegenstände kombinieren  
 Flammenkugel + Schimmerndes Schwert  
 Flammenkugel + Magische Hände  
 Frostkugel + Magische Hände

Frostkugel + Schimmerndes Schwert  
 Frostkugel + Gleitschuhe  
 Blast-Kugel + Magische Hände

Frostkugel + Schwere Schuhe  
 Flammenkugel + Pegasus-Helm

Tips  
 Um an die magischen Hände zu kommen, gehst du in den Mystischen Wald und dort in den Irrgarten in der südöstlichen Ecke. Die magischen Hände liegen dann nordwestlich vom Nord-West-Ausgang. Die magischen Hände benutzt dazu, den Endgegner bei „Gudos Rock“ zu besiegen

**Hey Kumpel!**  
 College Slam is echt cool! Gib es hier auch wie bei NBA Jam versteckte Teams oder Spieler? Einfach her damit (bitte bitte)!  
 Jens Koster

**College Slam**

Du hast recht, es gibt hier versteckte Teams im Spiel! Drücke dazu beim Start-Screen Links, Oben, B, Oben, Unten, Oben, Rechts, C.

Außerdem gibt es noch eine „Wirbelwind“-Option, die man beim „Team Match Up“-Screen zuschalten kann. Dort muß man dann das Joypad im Uhrzeigersinn so lange drehen, bis das Spiel beginnt. Nun hat man während des ganzen Spieles diese Funktion zugeschaltet. Leider funktioniert sie allerdings nicht im Turnier-Modus! Schade!

**Vectorman**

Lieber Albin, kannst du bitte den Code abdrucken, mit dem ich bei Vectorman an die Level-Auswahl herankomme? Das ist das Ding, bei dem man irgendwas während des Bildschirms mit dem Sega-Logo machen muß!  
 Sandra Bechtel

Kein Problem!  
 Du mußt nun mit Vectorman unter das besagte Sega-Logo laufen und genau 24 mal darauf schießen. Dann springen und zwölfmal mit dem Kopf gegen das Logo knallen. Nun sollte „Get Ready“ erscheinen, und die Buchstaben „S“, „E“, „G“ und „A“ fallen herab. Wenn du zwischen 90 und 109 Buchstaben erwischst, dann wirst du direkt zum fünften Tag gebracht - bei 110 wirst du sogar bis in den zehnten Tag geschleudert.

Hallo Albin! Kannst du dir vorstellen, daß es Leute gibt, die Darius Gaiden nicht mögen? Es hat doch 26 Levels und ist recht schwierig, so daß es lange fesseln kann! Jeder, der gerne spielt, macht mit Darius G den richtigen Griff! Es nutzt allerdings wahrscheinlich noch lange nicht das ganze Saturn-Potential aus, doch was soll's - bitte druck doch ein paar Codes ab, falls du welche hast!

**Darius Gaiden**

Steffen Dick

Es schaut wie ein Spielhallenautomat aus den Achzigern aus!  
 Naja, hier hast du ein paar Codes!

Neun Credits  
 Drücke X, A, L-Taste, R-Taste, Links, halte dann die L-Taste und drücke X, C, Z, A, Rechts, Rechts. Du solltest als Bestätigung einen Ton hören können.

Leichte und Extreme Levels  
 Beim Optionsmenü hältst du X gedrückt und drückst dann noch Z, C, L-Taste, B, Links, R-Taste, L-Taste. Auch hier sollte ein Ton zu hören sein, wenn alles richtig war.

Schnelles Auto-Feuer  
 Im Optionen-Menü hältst du B gedrückt und drückst dazu Y, Rechts, Links, X, Z, L-Taste, R-Taste.

KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS...



Bevor du mit der Münze eine größere Anzahl an Nahrung ausradierst, solltest du die nächsten paar Blöcke schon im Auge haben (oben am Schirm), denn es könnte ein Tier dabei sein, das alles sowieso wegfrisst. Benutzst du die Münzen dazu, einen Block verschwinden zu lassen, dann versuche die Nahrung und ein Tier (z. B. Karotten und Hase) zusammenzubringen. So kann nach dem Herabfallen der einzelnen Stücke durchaus wieder eine neue sinnvolle Kombination entstehen.

Kannst du deinem Gegner eine große Ladung Blöcke rüberschicken und dieser befindet sich nahe am oberen Rand, dann solltest du sofort mehr hinterherschicken. Während die meisten Kombinationen mindestens 3 Blocks benötigen, verschaffen dir 2 oder mehr Tiere, die einen Block fressen, auch 2 oder mehr Angriffs-Punkte.



Zu Beginn einer Runde solltest du die Nahrung und die Tierchen so stapeln, daß du eine Art „Nahrungskette“ erstellst, anstatt auf Kombinationen aus zu sein. Da beide Spiele genau die gleichen Blöcke bekommen, kannst du bei einem guten Gegner oder dem Computer durchaus noch ein paar Tricks abschauen.

## CHART-TIPS



- |                               |                          |
|-------------------------------|--------------------------|
| 1. Panzer Dragoon Zwei        | 11. The Horde            |
| 2. Revolution X               | 12. Cyberia              |
| 3. Baku Baku                  | 13. Street Fighter Alpha |
| 4. Virtua Fighter 2           | 14. Theme Park           |
| 5. Guardian Heroes            | 15. Sim City 2000        |
| 6. 3D Lemmings                | 16. EURO Soccer '96      |
| 7. Skeleton Warriors          | 17. WipeOut              |
| 8. Sega Rally                 | 18. Magic Carpet         |
| 9. X-Men Children of the Atom | 19. Gex                  |
| 10. Alone in the Dark II      | 20. Worms                |



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



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



1. Sonic Drift Racing
2. Micro Machines 2
3. Sonic Chaos
4. Tails Adventure
5. Sonic Triple Trouble

## SIMCITY 2000

## NUKLEARKATASTROPHEN VERMEIDEN

Lade dein Szenario wie üblich, lese die Beschreibung durch und drücke einen Knopf.

Wenn du einen Klick hörst und der Textscreen verschwindet, drückst du sehr schnell den Y-Button, um das



Spiel anzuhalten. Wenn dies korrekt ausgeführt wurde, hörst du wieder einen Klick, die Statuszeile zeigt „Pause“ an und die Disaster-Musik beginnt. Trotzdem tut es keinen großen Schlag. Obwohl du die Notfall-Tools siehst, läßt die Katastrophe auf sich warten. Du kannst das Unvermeidliche verhindern, indem du die Kernkraftwerke (oder Mikrowellen-Teller in Silicon Valley) zerstörst. Du mußt sie wirklich alle einreißen, denn wenn du nur eines von ihnen zerstörst, fliegt dafür ein anderes in die Luft. Wenn alle zerstört sind, fährst du mit dem Spiel fort. Wenn alles richtig gelaufen ist, schreien die Sims „Hurra!“, und du kannst dir die Zeitung ansehen, die keine besonderen Vorkommnisse meldet. Wenn du die Zeitung wieder verläßt, pausierst du erneut und baust dein Kraftwerkssystem wieder auf (in den meisten Fällen mußt du nicht alle Kraftwerke erneuern, in einem Szenario mußt du sogar gar keines ersetzen!). Dann beendest du das Szenario mit Leichtigkeit und hast eine neue Stadt, mit der du spielen kannst.

## PANZER DRAGOON ZWEI

## DOPPELTE GESCHWINDIGKEIT

Im Titelscreen drückst du Links, Rechts, Links, Rechts, Oben, Unten, Oben, Unten.

## ADEC-SYSTEM

Im Optionenmenü wählst du „Full Instruments“ und drückst mitten im Spiel B auf dem zweiten Controller.

## X-Y-RADAR

Drücke mitten im Spiel auf dem zweiten Controller A.

## DEN ORIGINALDRACHEN FLIEGEN

Um den originalen Drachen aus Panzer Dragoon 1 zu fliegen, setzt du die Instrumente auf „full“ und nimmst die Routen 2, 2 und drei in den entsprechenden Levels.

## SKYDART FLIEGEN

Nimm die Routen 2, 2, 3, 1

# ACTION REPLAY



**A**ction - die Definition für eine Handlung, ein Ausdruck für Energie und deren Wirkung  
 Replay - Wiederholung eines Vorganges (meist bei Sportveranstaltungen)



## BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX (EUROPE)

Master Code F6000924 C305  
 B6002800 0000

Unendliche Energie Spieler 1 16065720 0380  
 Keine Energie 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

## CLOCKWORK KNIGHT (EUROPE)

Master Code F6003038 C305

Unendliche Energie 360438DC 0003  
 Unendlich Zeit 060583C8 012D  
 Unendliche Leben 360438E5 000F

## DAYTONA (EUROPE)

Master Code F6000914 C305

Unendlich Zeit 0600932A 0009  
 Benutze alle Autos und das Pferd 0601D4C6 0009  
 0601D4C8 0009

Zahl der Autos 1-5 06047D92 0005  
 Zahl der Autos 2-5 06047D94 0005  
 Zahl der Autos 3-5 06047D96 0005  
 Zahl der Runden 1-16 06047DAA 0010  
 Zahl der Runden 2-10 06047DAC 000A  
 Zahl der Runden 3-6 06047DAE 0006

## DIGITAL PINBALL (EUROPE)



Master Code F6000914 C305  
 B6002800 0000

Unendliche Bälle 1603A9B8 0003

## F-1 CHALLENGE (EUROPE)

Master Code F6000914 C305  
 B6002800 0000

Hält den Sprit bei 1%\* 06017BBC 0001  
 (das Auto ist so leichter und schneller)

## MAGIC CARPET (EUROPE)

Master Code F6000924 C305  
 B6002800 0000

Unendliche Energie 10236B16 0001

## PANZER DRAGON (EUROPE)

Master Code F601E59C C305

Unendliche Energie (Scenic Modus) 16084DE6 0002

Schnell-Flug (Wizard Modus)  
 Unendliche Credits  
 Übungs-Level (1-7)  
 Extra-Spiel (Level 0)  
 Schnellspiel

## RAYMAN (EUROPE)

Master Code F6000924 C305  
 B6002800 0000

Unendliche Leben 160A6800 0063  
 Unendliche Energie 160A6870 0200

## SEGA RALLY (EUROPE)

Master Code F6000914 C305  
 B6002800 0000



Unendliche Zeit 160B0536 9911  
 Immer „Super-Auto“ 160AA80A 0201  
 Lakeside-Kurs (nur Practice) 16040018 0003

## SHINOBI (EUROPE)

Master Code F602ADF8 C305  
 B6002800 0000

Mega-Sprünge 160EA41E 0000  
 Unbesiegbar 160EA44C FFFF  
 Unendliche Dolche 160252DA 0063  
 Unendliche Energie 160EA41A 0006  
 Unendliche Leben 160252DC 0009  
 Unendliche „Donner-Drachen“ 160252E2 0001

## SIM CITY 2000 (EUROPE)

Master Code F6000924 C305  
 B6002800 0000

Unendliche Geld 1607C73C 3B9A  
 1607C73E CA00

## THEME PARK (EUROPE)

Master Code F6000914 C305  
 B6002800 0000

Unendliche Geld 160DF7B0 0089  
 160DF7B2 5440  
 Unendliche Forschung 1609C320 7000  
 1609C322 7000  
 1609C324 7000  
 1609C326 7000  
 1609C328 7000  
 1609C32A 7000  
 1609B310 005A  
 1609B31E 005A  
 1609B32C 005A  
 1609B33A 005A  
 1609B348 005A  
 1609B356 005A

Unendliches Lager

## VICTORY BOXING (EUROPE)

Master Code F6000914 C305  
 B6002800 0000

Unendliche Schaden 1605BC6A FF00  
 Unendliche Kraft 1605BC66 FF00  
 Unendliche Komplett-Kondition 1605BC72 FF00  
 Maximale Speed & Kraft 160457B0 FBFB  
 160457B2 FBFB

## VIRTUA COP (EUROPE)

Master Code F6003DEE C305  
 B6002800 0000

Unendliche Energie Spieler 1 16057BD2 0505  
 Unendliche Energie Spieler 2 16057C12 0505  
 Unendliche Munition Spieler 1 1606A658 0006  
 Unendliche Munition Spieler 2 1606A6A8 0006  
 Maschinengewehr Spieler 1 1606A66E 5EFC  
 Maschinengewehr Spieler 2 1606A6BE 5EAC

## VIRTUA FIGHTER (EUROPE)

Master Code F6000914 C304  
 B6002800 0000

Unendliche Energie Spieler 1 16092072 00FF  
 Unendliche Energie Spieler 2 160940CE 00FF  
 Wurf-Modus 060293C2 0009  
 Streckt die Kämpfer 160914D2 3000  
 Zoomen (1000 raus - C000 rein) 06023462 2000

## VIRTUA FIGHTER 2 (EUROPE)

Master Code F6000914 C305  
 B6002800 0000

Unendliche Zeit 160E0032 0782  
 Unendliche Energie Spieler 1 16062444 00A0  
 Kampf auch außerhalb des Rings 160E0068 004F  
 Mega Kick 160E007A 0000

## Niedrige Schwerkraft

160E007A 0024  
 Bonus-Level 10 160E0002 0A0A  
 Unterwasser spielen 160E0038 0010  
 160E001A 0002

## VIRTUA RACING (EUROPE)

Master Code F6000914 C305  
 B6002800 0000

Unendliche Zeit 16074F00 0042

## WIPEOUT (EUROPE)

Master Code F6000914 C305  
 B6002800 0000

Schaltet Rapier-Modus ein 1606216E 0101



# LESER TIPS... →

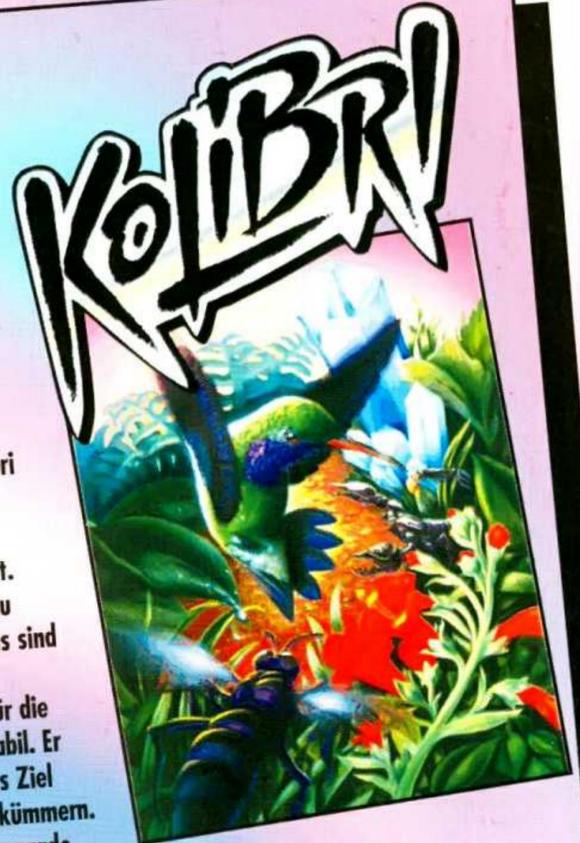
**Computec Verlag GmbH**  
**Sega Magazin**  
**Kennwort: Leser Tips**  
**Isar Strasse 32-34**  
**90451 Nurnberg**

**I**ch habe einige Briefe erhalten, in denen ihr euch über das Fehlen von 32X-Spielen beklagt habt - ja, ja, es ist immer traurig, wenn man den Stern einer Konsole verblassen sieht! Vor allen Dingen, wenn jede Menge Leute Geld dafür ausgegeben haben und das Ding dann nicht einmal ein Jahr übersteht. Diese Seite widme ich deshalb allen 32X-Besitzern - wir werden immer an das 32X denken.

Hallo Albin,  
 ich habe ein 32X und finde es echt toll!  
 Ich weiß zwar, daß der Saturn um einiges besser ist, jedoch hat nicht jeder das Geld für die Next Generation-Konsolen übrig. Hier habe ich einige Tips für das Spiel Kolibri - dieses Spiel ist übrigens einzig und allein für das 32X zu haben und nicht für den Saturn erhältlich.

Gabi Ritter

Lasse dich zunächst einmal nicht vom absolut hinreißenden Design der Levels ablenken. Suche nach markanten Stellen, nach runden Schutzschilden und nach Energie-Schilden, damit du es Kolibri auf seiner Reise etwas leichter machen kannst. Versuche dir auch immer möglichst genau zu merken, wo du dich gerade im Level befindest. Manchmal mußt du nämlich durch Wände hindurchbrechen und findest die nötigen Hilfsmittel nur ein paar Meter von dieser Wand entfernt. Mit markanten Stellen findest du deine vorhergehende Position am einfachsten wieder. Wenn du einen „Erd-Stein“ findest, dann schaue dir die Waffen-Icons, die er abstößt, genau an. Meistens sind die Icons, die du am leichtesten erwischen kannst, auch die effektivsten für eines der nächsten anstehenden Probleme. Wechsle außerdem die Waffen öfter mal durch, um die jeweils beste für die entsprechende Situation zu finden. Der Laser ist hier die stärkste Waffe, ist aber nicht sehr stabil. Er neigt dazu die gegnerischen Insekten zu umkreisen, anstatt sie zu treffen. Waffen, die sich das Ziel selbst suchen, sind am besten für dich. So kannst du dich mehr ums Fliegen als um das Zielen kümmern. Wenn du zu einem „Waffen-Lager“ kommst, dann achte genau auf die Farbe, die dein Kolibri gerade hat. Durch jede Waffe verändert er seine Farbe, und du weißt so genau, welche Waffe er gerade hat. Merkt man sich die Kombinationen aus Farben und Waffen, so kann man daraus durchaus seine Vorteile ziehen. Die Photonen-Bälle, die den Kolibri blau färben und ihm einen dunkelblauen Kopf verpassen, sind wohl die verlässlichste Waffe im ganzen Spiel.



Hallo Sega Tipser!

Ist es an der Zeit, mein 32X in den Müll zu werfen?

Ich warte dauernd auf neue Software für den „Magic Mushroom“ (Magischen Pilz), wie das 32X von Insidern genannt wird. Doch nichts passiert! Schade ist das, denn ich habe jede Menge sehr gute Spiele und möchte natürlich noch mehr davon haben. Doch ich weiß jetzt, daß dies wohl niemals der Fall sein wird.

Hier habe ich wenigstens einige Codes für ein brillantes 32X-Spiel sowie die technischen Daten des absolut tollen, aber leider bald wohl nicht mehr vorhandenen 32X.

Torsten Hiller

Um an einige Extra-Teams zu kommen, gibst du eine der folgenden Sequenzen beim „Play NFL/Simulation“-Schirm ein.

Alle Teams - A, B, C, B, A, C, B, C, A  
 Jaguars und Panthers - A, B, C, C, B, A, A, C  
 NFC und AFC - C, C, B, A, C, A, B, B, C  
 Iguana und Acclaim - B, C, A, C, A, B, C, C, A

CPU - Zwei Hitachi 32 Bit RISC Prozessoren mit 23 MHz/40 MIPS  
 Co-Prozessor - Mega Drive 68000 und ein neuer VDP  
 Grafik - High-Speed RISC Prozessor sowie zwei Frame-Buffer, die 50.000 Polygone/Sekunde erlauben, Texture-Mapping, Hardware-Scaling und Rotationen  
 Farben - 32.768 Farben gleichzeitig  
 Speicher - 4 MBit RAM zusätzlich zum Mega Drive und Mega CD  
 Video - Möglichkeit, Grafiken über die Grafikebene des Mega Drive zu legen  
 Audio - Stereo, Digital Audio mit programmierbarer Sampling-Rate, Audio Mixing mit Mega Drive-Sound



# GUARDIAN HEROES

**P**arallax-Scrolling, eindrucksvolle Special Moves und viel Prügel-Action - Guardian Heroes ist das Streets of Rage der nächsten Generation. Mit einem Multiplayer-Adapter können bis zu sechs Spieler gegeneinander antreten - etwas ganz Neues in einem Beat 'em Up! Für die vorliegende Ausgabe haben wir ein Diagramm mit allen möglichen Routen und den versteckten Bereichen ausgearbeitet, und nächsten Monat nehmen wir uns die versteckten Charaktere (insgesamt 40!) und all ihre Moves vor.

## VERSTECKTE HERAUSFORDERUNG

Um die versteckte Herausforderung im Coliseum zu finden, spielst du, bis du die Levels 3, 4 und 5 erreicht hast. Laufe nach rechts und halte nur an, um Leute zu vermöbeln. Wenn der Screen nicht mehr weiterscrollt, bewegst du dich auf die entfernte Ebene und läufst, bis du das Ende der Stage erreichst.

Du bemerkst ein kleines hölzernes Schild, und wenn du es erreichst, springst du direkt ins Coliseum. Wenn du die Herausforderung annimmst, kämpfst du gegen feindliche Gangs, bis du damit aufhören möchtest. D. h. du kannst schon sehr früh im Spiel deinen Erfahrungslevel hochschrauben!

## HANS VERWANDELN

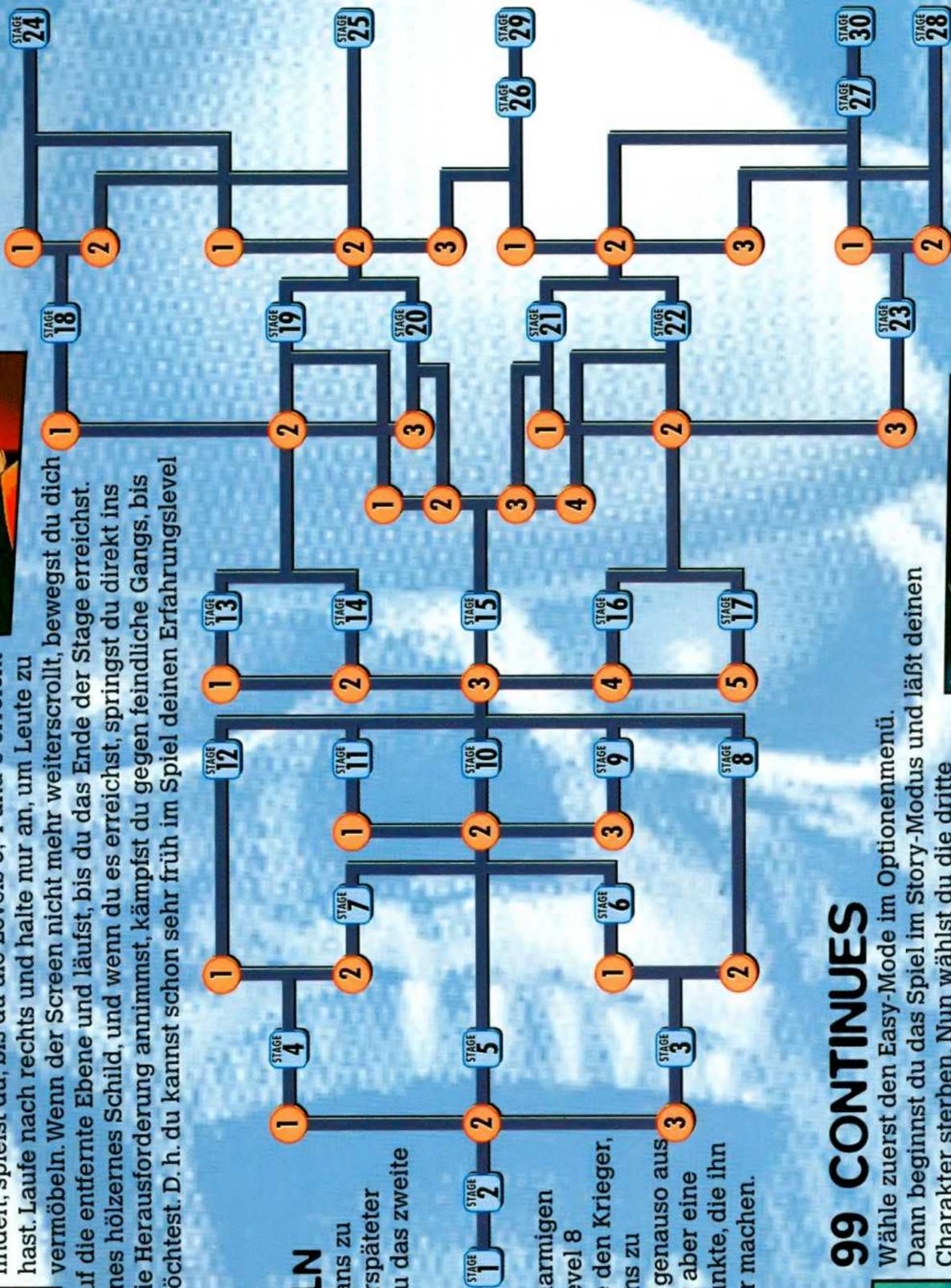
Um Hans in Super-Hans zu verwandeln (kein verspäteter Aprilscherz!), mußt du das zweite magische



Schwert von dem einarmigen untoten Krieger in Level 8 einsammeln. Schlage den Krieger, um dich in Super-Hans zu verwandeln. Er sieht genauso aus wie vorher, bekommt aber eine Menge Erfahrungspunkte, die ihn schneller und stärker machen.

## 99 CONTINUES

Wähle zuerst den Easy-Mode im Optionenmenü. Dann beginnst du das Spiel im Story-Modus und läßt deinen Charakter sterben. Nun wählst du die dritte Quit-Option. Im Optionenmenü wählst du nun entweder Normal oder Hard und kannst im nächsten Spiel auf 99 Continues zurückgreifen.



# CYBERIA

**C**yperia, das von Interplay zuerst für den PC entwickelt worden war, ist nun auch für den Saturn erhältlich. Es handelt sich dabei um ein Adventure und ein Space-Shoot `em Up in einem. Die Zwischensequenzen sind nicht schlecht, aber man hat das alles schon mal gesehen. Das Spiel läuft nicht ganz linear ab - es gibt zwei „Entscheidungs“-Punkte, an denen man völlig verschiedene Wege einschlagen kann. Das sieht man nicht oft in Spielen dieser Art, aber es reicht nicht aus, um einen dazu zu animieren, das Game ein zweites Mal durchzuspielen. Gute Story, Grafiken in Ordnung - nicht brillant, aber gut genug.

## THE RIG

**1.** Nachdem du vom Rig aus gestartet bist, läufst du vorwärts, indem du Oben drückst. Santos rät dir, durch die Tür rechts zu gehen - drücke Rechts, Oben, Oben, Oben. Marschiere durch die Halle rechts, indem du Oben drückst.



**2.** Hier triffst du die schöne Gia, die dich mit folgenden Worten begrüßt: „Dreh dich schön langsam um“. Drücke Links, und du drehst dich herum und läßt deine Waffe fallen. Dann wird das Rig attackiert. Folge Gia, indem du



zweimal Oben drückst. Sie führt dich zu den Guns. **3.** Dort wirst du aus der Luft von Hubschraubern, Hovercrafts und Jägern beschossen (schwarze Punkte auf deinem Radar). Von der See aus greifen dich magnetische Minen an (grüne Punkte). Deine Gun-Munition wird durch den horizontalen roten Balken dargestellt, die Schilde durch den vertikalen grünen Balken und der Rumpf durch die blauen diagonalen Linien. Wenn die Gun beschädigt ist, beginnt sie zu zittern

und ist sehr schwierig zu bedienen. **4.** Nachdem du alle Gegner zerstört hast, mußt du eine schwierige Entscheidung treffen. Wirst du Gia küssen oder nicht? Obwohl sie unwiderstehlich ist, solltest du sie nicht küssen. Ihr Kuß ist der Kuß des



Todes! Mach dich aus dem Staub, indem du Unten drückst.

**5.** Gehe aus der Halle wieder hinaus, indem du viermal Oben drückst. Ziehe dich zum Dock zurück - drücke Rechts, Oben und begib dich dann zur linken Tür, indem du Rechts, Rechts, Oben, Rechts, Oben drückst. Um den



Aufzug in Gang zu setzen, gehst du zum Schaltpult mit Rechts, Rechts, Oben und drückst dann den „Hanger“-Button. Betrete den Aufzug - drücke Rechts, Oben, Oben - und gehe auf das Flugzeug zu mit fünfmal Oben. **6.** Bevor du die Maschine besteigst, checkst du sie mit Links, Oben. Du



findest ein seltsames Gerät, auf das du mit Links, Oben zugehst.

**7.** ntersuche das explosive Etwas mit deinem

MRI, und du kannst sehen, was sich darin befindet. Schalte den Vibrationssensor ein - den zweiten Schalter von rechts - und begib dich zu den Schaltern links. Du kannst die Verbindung zu dem Detonator kappen, ohne diesen auszulösen.

- Puzzle Level 1 -Aktiviere Schalter 1
- Puzzle Level 2 -Aktiviere Schalter 1 und 3
- Puzzle Level 3 -Aktiviere Schalter 2, 4, 5 und 6. Die Bombe ist nun entschärft, und du kannst das Flugzeug mit Oben, Rechts, Oben, Oben, Oben betreten.

## TRANSFIGHTER MISSIONS

### OPEN OCEAN



### NORWAY



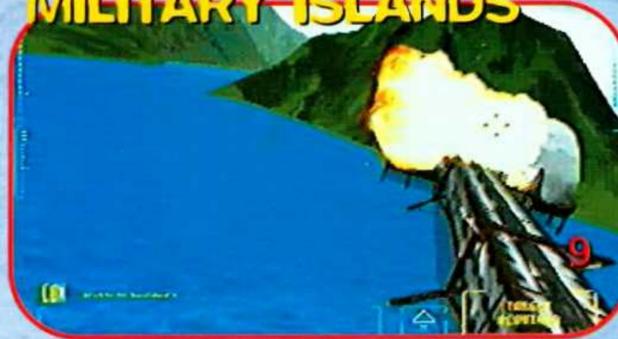
### ARCHANGEL MILITARY PORT



### ICE CANYONS



### MILITARY ISLANDS



Ziele mit dem Fadenkreuz auf die Box und feure. Wenn du ungezielte Schüsse auf den Feind abfeuerst, richtest du keinen Schaden an. Sei sparsam mit deiner Schüssen! Wenn du sie einmal aufgebraucht hast, stellst du ein einfaches Ziel dar, bis deine Waffen wieder geladen sind.

**8.** Du führst fünf Angriffe auf den Hovercarrier aus, während du von Hoverfightern, Hubschraubern, Booten und Kanontürmen unter Beschuß genommen wirst. Beim fünften Angriff siehst du auf dem Schiff ein türkisfarbenes Ziel, den Treibstoff-Truck. Du mußt ihn zerstören, um die Mission beenden zu können. **9.** Zerstöre die Munitionslager, Boote und Flugzeuge in deiner Nähe. Die großen Carrier brauchen dich nicht zu interessieren, verschwende also keine Zeit mit ihnen. Am Ende des Levels wird von der Bildschirmmitte aus eine Salve von Cruise Missiles auf dich abgefeuert. Zerstöre sie und konzentriere dann deine ganze Feuerkraft auf das U-Boot. Wenn du wie das U-Boot strandest, bedeutet das deinen sofortigen Tod, und du mußt von vorne beginnen.

**10.** Hier fliegst du über die grünen Ebenen von Norwegen, wo es eine Reihe von Luft- und Bodenzielen gibt, aber glücklicherweise keinen Endgegner, den es zu zerstören gilt. Leicht!

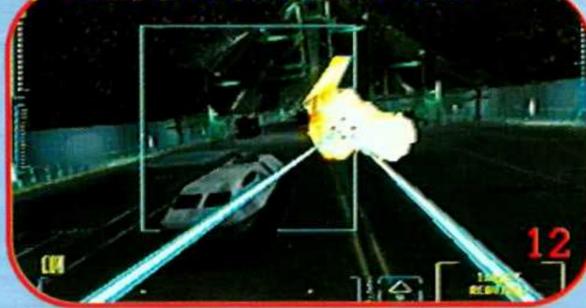
**11.** In diesem Level gibt es massenweise Luft- und Bodenzielen. Um ihn zu beenden, mußt du einen Schildgenerator zerstören - dein Flugcomputer wird dir mitteilen, wenn du dich ihm nähert (achte auf den grünen Schimmer).

**12.** Eine stürmische Mission. Massenweise Ziele, von denen viele Treibstoff-Trucks sind. Achte auf die Farbe der Ziele - Trucks sind türkis, und wenn man sie attackiert, verwandeln sie den Tunnel in ein Inferno. Das einzige Ziel besteht hier darin, zu überleben. Hüte dich auch vor den eifrigen Hoverfightern, die dich am Ende des Tunnels erwarten.

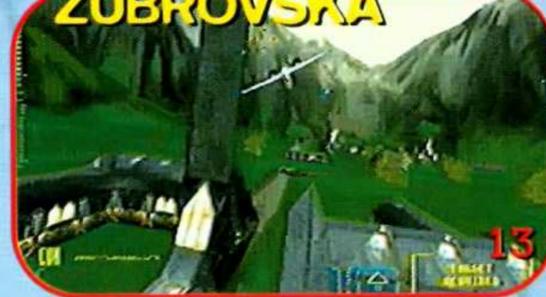
**13.** Von den blauen Targets solltest du nicht zu viele treffen. Wenn du am Ende deines Auftrags angelangt bist, nähern sich dir einige Fighter, die du mit einem einzigen Schuß vernichten kannst. Denke daran, dir dafür etwas Munition aufzusparen. Wenn du landest, solltest du nicht den Hubschrauber über dir abschießen - er ist dir freundlich gesinnt.

**14.** Dies ist die letzte Mission auf dem Weg zum Cyberia-Komplex. Überprüfe deine Schilde, sei sparsam mit deiner Munition und bereite dich auf den Endgegner vor. Dieser läßt sich leicht erledigen, aber nur, wenn du genügend Munition für ihn übrig hast.

### FREIGHT TUNNEL



### ZUBROVSKA

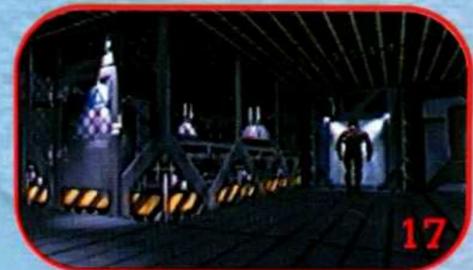


# CYBERIA COMPLEX LEVEL 1

Wenn du das Flugzeug verlassen hast, machst du dich mit Oben auf den Weg. Du erreichst eine Gabelung, wo du eine Entscheidung treffen mußt.

## HINTERTÜR

Um durch die Hintertür zu gehen, wählst du den rechten Weg, indem du Rechts und zweimal Oben drückst. Du gelangst so zur Hintertür. Um hineinzugehen, drückst du zweimal Oben.



**15.** Um durch die rotierenden Klingen zu kommen, mußt du nur im richtigen Augenblick Oben drücken. Wenn die Klinge vor dir genau horizontal ist, gehst du in den nächsten Raum, indem du Oben drückst. **16.** Der Lärm wird dich erschlagen, wenn du zu viel Zeit in diesem Raum verbringst. Durchquere diesen Abschnitt so schnell wie möglich, indem du dreimal Oben und dann Rechts, Oben, Links, Oben, Oben drückst. Wenn du einen Fehler machst, stirbst du - so einfach ist das! **17.** In dem dunklen Raum gehst du auf die Tür zu, indem du Rechts, Oben, Oben, Links, Oben, Oben drückst. Dann drückst du Rechts, Oben, um direkt vor der Sicherheitstür zu stehen. Es gibt auch einen anderen Weg aus dem dunklen Raum, aber der führt dich jetzt noch nicht weiter.

## HAUPTINGANG

Um durch den Haupteingang zu gehen, nimmst du den linken Weg, indem du dreimal Oben drückst.

**18.** Gehe weiter auf den Komplex zu - drücke Oben, bis du ihn erreichst. Dort steht dir eine Wache gegenüber, die du erschießen mußt. Zwischen den Schüssen trittst du immer wieder hinter dem Felsen hervor, und wenn die Wache einmal erledigt ist, betrittst du den Komplex, indem du dreimal Oben drückst. Gehe durch die Tür und nähere dich dem Grenzschloß - drücke dreimal Oben.



## GRENZSCHLOSS-PUZZLE

Benutze dein MRI, um das Schloß zu untersuchen und schau dir den Plan genau an - es handelt sich um ein logisches Verlaufsdiagramm mit den Bedingungen AND, OR und NOT. Orange bedeutet an, gelb aus. Das Ziel besteht darin, den rechten oberen Stromkreis zu aktivieren, ohne die Falle in Gang zu setzen. Aktiviere die Schalter in der folgenden Reihenfolge:

- Puzzle Level 1 - Aktiviere Schalter 1 und 3
- Puzzle Level 2 - Aktiviere Schalter 3, 4, 7, 6 und 1
- Puzzle Level 3 - Aktiviere Schalter 3, 4, 7, 6 und 1

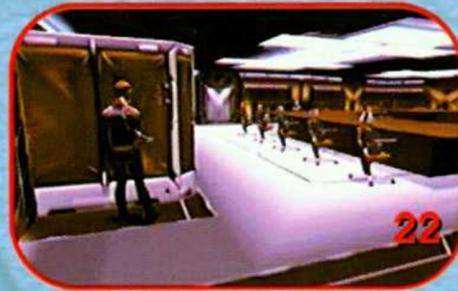
## SICHERHEITSTÜR-PUZZLE

Sobald du drinnen bist, läufst du den Gang hinunter bis zu der nächsten großen Tür, indem du Links, Oben drückst. Links befindet sich die Schalttafel - drücke Oben.

**19.** Wenn du weiter durch den Gang läufst, wirst du exekutiert. Gehe durch die erste Tür zu deiner Rechten - drücke Rechts, Oben. Nun befindest du dich in einem Raum mit vier Wachen. Schieße sofort auf die beiden stehenden - drücke Rechts, C, Rechts, C und ducke dich. Timing ist hier alles! Warte ab, bevor du deinen Zug machst, dann stehst du auf, indem du Oben drückst und erschießt die Wache rechts und dann die linke. Schwierig, aber nicht unmöglich! Wenn du die Wachen erledigt hast, kehrst du in die Halle zurück - drücke Unten, Oben. Gehe weiter, indem du Rechts, Oben drückst und betrete den nächsten Raum - drücke Rechts, Oben.

Führe an der Tür einen IR-Scan durch. Du stellst Wärmespuren daran fest. Gib den Code in aufsteigender Reihenfolge ein. Puzzle Level 1, 2, 3 - Der Code ist 2, 5, 7, 1, Enter. Gehe durch die Tür, indem du Links, Oben drückst, und gehe dann den Gang hinunter.





**20.** Gehe hinüber zu dem ersten Terminal und setze dich nieder - drücke Oben, Links, und dreimal Oben. Du kannst Alexeis V-mail durchsehen und findest heraus, daß der Hausmeister gefeuert und das Paßwort geändert worden ist (auf Alexeis Helden, der sich in einem der Räume aufhält). Außerdem erfährst du, daß sich neben dir noch weitere waffenschwingende Fremde in dem Komplex herumtreiben. Wenn du fertig bist, kannst du den nächsten Raum betreten, wenn du willst, und dann den Terminal mit Links und dreimal Oben verlassen. Wenn du wieder in dem Vorraum bist, rennst du weiter - drücke Rechts, Oben und betrete den nächsten Raum, indem du Rechts, Oben drückst. **21.** Checke die Poster mit Links und dreimal Oben und gehe mit Unten, Oben, Rechts, Oben, Oben hinaus. Gehe weiter die Vorhalle hinunter - drücke Oben, Oben und nimm die erste Tür, indem du Oben drückst. Untersuche mit fünfmal Oben das Hologramm auf dem Schreibtisch. Trete zur Seite und mach dich auf den Weg in den nächsten Raum - Oben, Rechts, Oben, Links, Links, Oben, Oben, Oben. **22.** Höre dir das Gespräch an, aber bewege dich nicht. Sobald der erste Mann hinausgegangen ist, bewegst du dich hinter den aufrecht Stehenden - drücke Links, Oben. Schieße auf den sitzenden



Mann mit Rechts, C, Links, um seine Aufmerksamkeit zu bekommen. Dann wartest du, bis er schießt, und erledigst ihn - Rechts, C, Links. Begib dich ans andere Ende des Konferenztisches und blättere die Dokumente durch - Rechts, Oben, Links, dreimal Oben. Dann gehst du mit Links, Oben, Rechts, Oben, Oben, Links, Oben, Oben, Rechts, Oben durch die andere Tür. **23.** Nun befindest du dich in einem weiteren Gang, den du entlanggehst, bis du den nächsten Raum findest - Oben, Oben, Oben. Begib dich mit Oben, Rechts, Oben, Links, Oben, Oben, Oben zum ersten Computer-Terminal. **24.** Nun hast du Zugriff auf die Personal-

**Puzzle Levels 1, 2 & 3**  
- Gib „Einstein“ ein und drücke Enter

Datenbank. Schau sie durch und notiere dir den Key-Code des neuen Hausmeisters. Vergiß nicht, die V-mail nach Hinweisen durchzustöbern (irgendwo liegen Ersatzschlüssel herum!). Gehe aus dem Raum zurück in den Gang - Rechts, Oben, Oben, Links, Oben, Oben.

**GRANATEN-PUZZLE**



- 0 - Blauer Pfeil
  - 1 - Roter Kreis (zerbrochener Boden)
  - 2 - Blauer Kreis
  - 3 - Rotes Quadrat
  - 4 - Blaues Dreieck
  - 5 - Rot ausgefüllter Kreis
  - 6 - Blaue Halbkreise
- Code eingeben** - Oben: 2, Mitte: 3, Unten: 4 Gehe weiter den Gang entlang, indem du Oben drückst.

**25.** Gib den Code sehr schnell ein, um den Aufzug zu sichern.  
Puzzle Level 1, 2, 3 - Drücke die Knöpfe so, daß sie deinem Code entsprechen. Die Buttons wechseln in folgender Reihenfolge durch:



**26.** Nun mußt den Weg ein ganzes Stück zurückgehen, nämlich bis zu der zweiten Tür, durch die du in der Basis gegangen bist (Sicherheitstür-Puzzle). Wenn du durch die Hintertür hereingekommen bist, mußt du an dem lauten Zimmer vorbei in den dunklen Raum gehen. Vom Ende des Gangs gehst du in den Konferenzraum, indem du Oben drückst. Dann drückst du Oben, Oben, Rechts, Oben, Oben, Links, und viermal Oben und gehst in den Gang. Danach drückst du viermal Oben, um durch die Sicherheitstür zu kommen.



**27.** Wende dich nach links und betrete den dunklen Raum - drücke Links, Oben. Gehe zu dem großen Gitter, das die Tür blockiert, indem du Oben, Links, Oben, Oben, Oben drückst und schiebe das Gitter zur Seite - Rechts, Oben, Oben. Gehe mit Links, Oben durch die Tür.



**28.** Betrete den Aufzug: Oben, Rechts, Oben. Fahre nach unten. Gehe hinüber zur Tür - drücke Rechts, Oben - und schaue hindurch.

**CYBERIA KOMPLEX**



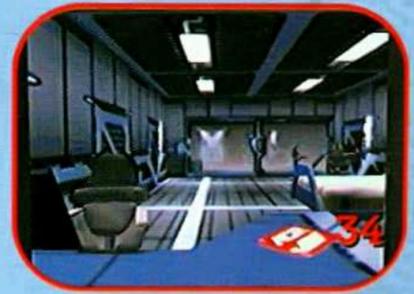
**29.** Auf der anderen Seite eines Fensters steht eine Wache, sei also vorsichtig. Gehe durch die Tür und an der Wand neben dem Fenster entlang, indem du viermal Oben drückst. Das Timing für deinen nächsten Schritt (Oben) muß stimmen, denn die Wache schaut gerade vom Fenster weg. Verlasse den Raum und betrete einen weiteren Gang, indem du Rechts, Oben, Links, Oben drückst. **30.** Gehe in den Raum mit der wache - drücke Links, Oben, Links, Oben. Verstecke dich, sobald du den Raum betrittst, indem du Links, Oben drückst, und warte, bis die Wache auf dich aufmerksam wird. Gehe mit Rechts hinaus und schieße mit dem C-Button.



Verlasse den Raum - drücke Links, Oben. **31.** Gehe wieder den Gang hinunter - Links, Oben - bis du zu einer Tür kommst. Gehe mit



Oben hindurch und ducke dich sofort, indem du Links drückst. Erledige die beiden Wachen. Wenn du nicht im Stehen zielst, sollte alles glatt gehen. Du rennst automatisch vorwärts - drehe dich herum und gehe zurück, indem du Unten und viermal Oben drückst. **32.** Gehe auf die Tür am Ende zu und schau dir das Schild mit Oben an. Gehe in den Raum - drücke Oben und schau mit dreimal Oben durch das Fenster, um einen Schlüssel zu entdecken. Gehe zu dem Terminal hinüber - drücke Links, Oben, Rechts, Oben, Links, Oben, Oben und schau die V-mail durch. **33.** Untersuche den Zustand der Patienten und öffne die

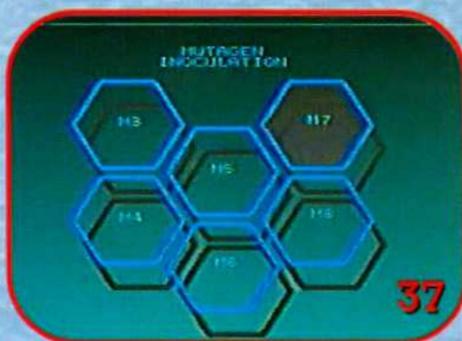


Belüftungsschlitze. Verlasse mit Links, Oben, Links, Oben, Oben, Rechts, Oben den Raum und gehe zurück zu dem Zimmer mit dem Fenster - drücke Oben, Links, Oben. Betrete mit dreimal Oben den Aufzugsraum und wende dich nach links. **34.** Entferne das Gitter mit Oben und betrete den Lüftungsschacht - drücke Oben. Arbeite dich durch den Luftschacht vor, indem du viermal Oben drückst, und hol dir durch den offenen Schacht den Schlüssel - Links, Oben, Oben. Dann gehst du mit Links und sechsmal Oben zurück. **35.** Gehe zu dem Durchgang zurück, an dem du die beiden Wachen erledigt hast - Oben, Oben, Links, Oben, Oben, Links, Oben, Oben - und gehe mit der Key Card durch die Tür, indem du Links, Oben drückst. Wenn du dich in einem silbernen Raum befindest, bist du zu weit gegangen - gehe zurück zu der Tür in der Nähe des Durchgangs, an dem du gekämpft hast. Betrete den Raum - Oben. **36.** Lasse dich auf dem Sitz nieder, indem du Links, Oben drückst, und überprüfe das Terminal. Da ist ein Virus, und er verbreitet sich im ganzen komplex. Wähle eines der drei Gegengifte und mache dich zum Desinfizieren bereit. Du kommst nun in eine typische Fadenkreuz-Arcade-Sequenz.



- Arcade Level 1:** Zerstöre 50% der Viren
- Arcade Level 2:** Zerstöre 72% der Viren
- Arcade Level 3:** Zerstöre 80% der Viren





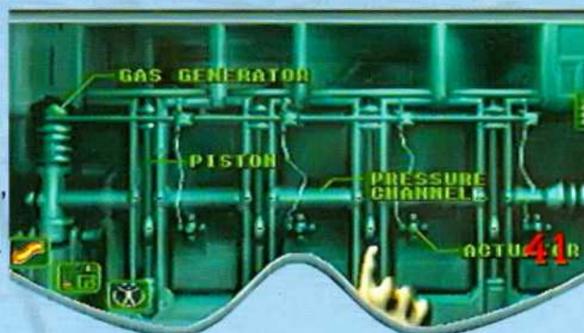
**37.** Wenn du das richtige Gegengift gefunden hast, merkst du dir dessen Nummer und gehst den Gang hinunter zu dem silbernen Raum - drücke dreimal Oben, Links, Oben, Oben. Betrete den verseuchte Bereich, indem du fünfmal Oben drückst, und gehe in den nächsten Raum - drücke Oben, Rechts, Oben, Oben, Rechts, Oben, Oben. Begib dich schnell zum Computer, indem du Rechts, Oben, Rechts, Oben, Oben drückst. Führe das Gegengift ein und führe die Impfung durch - Oben, Links, Links, Oben, Oben. Nun, da du virenfrei bist, kannst du ein bißchen freier atmen. Betrete den nächsten Raum, indem du viermal Oben drückst, und mache einen Schritt vorwärts - drücke Oben, Oben.



**38.** Setze dich an das Computerterminal, indem du Rechts, Oben, Rechts, Oben drückst. Nachdem du die oberen und unteren Icons benutzt hast, um mehr Informationen zu bekommen, aktivierst du das mittlere, um Charlie dazu zu bewegen, den versiegelten Bereich zu entgiften. **39.** Nun startet eine weitere Fadenkreuz-Arcade-Sequenz - zerstöre alle Kreaturen. Wenn eine an dir vorbeischlüpft, hast du eine Sekunde Zeit, um mit dem Z-Button alle Kreaturen auf dem Screen auf einmal zu erledigen. Dadurch verbrauchst du eine Menge Energie, sei also vorsichtig. **40.** Nun kannst du die „Unsichere Tür“, betreten, indem du Oben, Rechts, Oben drückst, und gelangst so in den versiegelten Bereich von Level 2. Gehe den Gang hinunter - drücke Oben. Betrete den Aufzug und begib dich zum Schaltpult - drücke Oben, Oben.

**AUFZUG-PUZZLE**

**41.** Dieses Puzzle ist sehr frustrierend - zuerst führst du einen MRI-Scan aus, um die Aufzugspumpen zu untersuchen. Du mußt alle vier Ventile mit der Pumpe in Einklang bringen, um die Tür zu öffnen. Alle vier Pumpen fallen unterschiedlich weit, man braucht also eine Menge Geduld und schnelle Reflexe, um diese Aufgabe zu bewältigen. Drücke den zweiten Schalter zuerst, dann den vierten, dann den dritten und den ersten zuletzt - drücke sie alle nach oben.



**CYBERIA KOMPLEX LEVEL 3**



**42.** Bewege dich mit Oben, Oben auf die Cyberia-Waffe zu und lausche dem Gespräch. Schlechte Neuigkeiten! Du hast eine Bombe in deinem Gehirn! Nach der Unterhaltung näherst du dich der Waffe. **43.** Bewege dich vorwärts bis zur Waffe - Oben. Es ist Zeit für die Revanche - du hast es auf Devlin abgesehen. **44.** Die letzte Arcade-Sequenz! Zusammen mit der Cyberia-Waffe brauchst du dir wegen der Energie keine Sorgen machen, aber du hast auch keine Anzeige, die dir sagt, wie es um deinen Schild steht. Jage alles in die Luft, was um dich herum zu sehen ist. Gegen Ende erreichst du die Startrampe für den Schwarm - feure weiter direkt darauf, um alle Fighter zu erwischen, die starten wollen. Wenn du das geschafft hast, lehnt du dich zurück und genießt die Endsequenz.



# SKELETON WARRIORS

**Z**unächst schaut Skeleton Warriors ziemlich mittelmäßig aus! Doch nach ein paar Spielminuten wird alles anders. Skeleton Warriors hat ein gutes Gameplay, einen angemessenen Schwierigkeitsgrad, interessante Levels und Grafik sowie Sound lassen nichts zu wünschen übrig. Ein paar weitere Moves hätten das Spiel allerdings noch ein wenig besser werden lassen. Im großen und ganzen ist es jedoch ein recht ordentliches seitlich scrollendes Beat`em Up. Wenn ihr also Spiele wie Shinobi mögt, dann seid ihr hier richtig.



## GRUND-TAKTIK

einüben sollte. Dies bedeutet, daß man abhebt und dann mit einem Hieb wieder auf den Gegner herabstürzt. Hast du hier einige Übung, so kannst du die meisten der „frühen“ Gegner mit nur einem Schlag erledigen und nimmst dabei auch keinen Schaden. Außerdem kann man auch weiter in der Luft umher wirbeln, wenn man von den Köpfen der Gegner wieder abspringt.

Die „Sprung“-Attacke ist mit Sicherheit die erste Angriffsart, die man



In den ersten paar Levels kann man noch durch Ducken und Laufen den Schwerthieben der Skelette ausweichen - später wird es dann nicht mehr ganz so einfach sein.

Die Energieattacke (blau) läßt dich Bumerangs zum Rand des Bildschirms herausschießen. Dies kannst du ausnutzen, falls ein Gegner hinter dir ist und du keine Zeit zum Umdrehen hast.



Stelle dir die Belegung der Buttons so ein, daß die L-Taste als Block fungiert (dies ist viel einfacher). Blocken wird zwar meist eher unbeachtet gelassen, ist aber bei Skeleton Warriors vor allen Dingen bei den Endgegnern und in späteren Levels äußerst wichtig.



Die Skelette lassen Extras fallen, sobald du sie erledigt hast. Diese Extras mußt du möglichst schnell einsammeln. Tust du dies nicht, so erscheint das

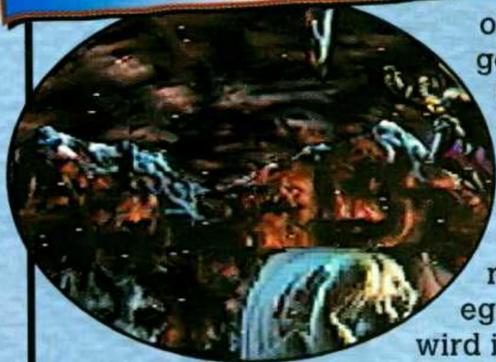
Skelett wieder und das Extra ist weg. Erst wenn du das Extra mitgenommen hast, ist das Skelett also wirklich aus dem Weg geräumt.

## Crystal Mine

Die Piraten hier können einem ganz schön lästig werden, wenn man sie nicht zügig aus dem Weg schafft. Ducke dich unter den Schüssen durch und wirf, während du in der Hocke bist, eine Bombe auf die Piraten. Die Skelette unter den Plattformen solltest du erledigen, bevor du auf selbige kletterst, damit du bei einem eventuellen Sturz hier keine Probleme hast. Nach der zweiten Gruppe Plattformen solltest du rennen (zweimal schnell rechts drücken), da hier Steine herabfallen.



**Boss 1 - URSA**



Ursa leistet nicht viel Widerstand! Wenn er Steine von oben herabfallen läßt, dann gehst du auf den äußersten Rand der gegenüberliegenden Seite. Wenn er dann auf dich zurollt, bleibst du in der Ecke stehen und springst, wenn er anhält. Nun benutzt du die „Sprung“-Attacke so lange, bis Ursa wieder mit dem Rollen anfängt. Mach dir dabei keine Sorgen über Ursas Größe - egal wie groß, du kannst über ihn hinwegspringen. Deine Energieanzeige wird im nächsten Level wieder aufgeladen, auch wenn du hier nur gerade so durchkommen würdest.



**Mountain Top**



Diese rutschigen und eisigen Kämpfe können dich ganz schön mitnehmen, außer du benutzt wieder die „Sprung“-Attacke. Die Wölfe werden hier mit einer Bombe ruhiggestellt und mit einem Block/Schlag kannst du die restlichen auch noch kleinkriegen. Steht in der Nähe ein Skelett herum, dann kannst du über es abspringen und die Wölfe angreifen. Achtung: du wirst sehr oft von beiden Seiten aus angegriffen werden.



**Crystal Cave**



Gegner kommen nun auch von oben und fordern von dir einige neue Tricks. „Sprung“-Attacken würden hier von Geschossen ober- und unterhalb von dir gestört werden. Um also Gegner über und vor dir zu erledigen, solltest du den Dreifach-Schuß auswählen und aus einiger Entfernung schießen.

**Boss 2 - DAGGER**



Dagger ist schon etwas stärker und hat außerdem zwei Leben! In der ersten Runde kannst du „Sprung“-Attacken benutzen und mußt nur seiner Axt ausweichen. In der zweiten Runde mußt du seine Flammen-Bomben abblocken, während sie sich in der Luft befinden. Dann rennst du zu ihm und greifst mit dem Schwert an. Hast du einige Bomben zur Verfügung, dann ist hier der richtige Platz dafür. Dagger läuft zu dir herüber, wenn du einfach stehenbleibst und seine Bomben abblockst.

**Araculan Temple**



Ab hier mußt du damit anfangen, den „Hänge“-Move zu benutzen. Drücke dazu Oben/Sprung und halte oben gedrückt. Dann kannst du mit Links und Rechts Stück für Stück entlang der Plattform vorwärtskommen. Wenn du wieder springst, dann läßt du los oder kannst mit Sprung/Oben vom Rand aus weiter nach oben gelangen. Größtenteils kannst du hier wieder „Sprung“-Attacken benutzen, mit denen du auch den Bomben ausweichen kannst.



Die Skelette mit Waffen sind hier schon etwas intelligenter geworden. Die Ranken zerstörst du mit einem Sprung/Rechts-Schlag. Stelle dich so unter sie, daß sie sich zwar entfalten können, dich aber dabei nicht erwischen und greife dann so an. Wenn die Kreaturen aus dem Hintergrund Steine nach dir werfen, kannst du ebenfalls springen, da sie dich so fast nicht verletzen können.

**Mudzu**



Deine „Sprung“-Attacke kannst du hier fast vergessen. Achte hier auf die gelben „Chaser“ in der Luft - sie suchen sich den sichersten Weg, um dich anzugreifen und zu verletzen. Die „Snappers“ (grüne Gewächse) machst du mit Bomben oder mit Schwertschlägen in geduckter Stellung fertig. Der „Gloop“ am Boden kann mit einigen Schlägen leicht zerstört werden. Gegen Ende des Levels wirst du auf ein Monster treffen, welches einen weißen Energieball trägt, der dir 50 Energiepunkte bringt - verpasse dieses Monster nicht!



**Deeper Temple**



Die Gegner sind nun alle intelligenter geworden und ihre große Anzahl macht diesen Level wieder ein wenig schwerer. Achte auf die vielen Fledermäuse etwa in der Mitte des Levels. Wenn du von ihnen abspringst, so kannst du das Extraleben weiter oben erreichen. Die Kreaturen, die aus dem Hintergrund Steine werfen, treffen nun besser - also Vorsicht und immer schön springen.

**Boss 3 - ARACULA**



Auch wenn die gute alte „Kopf-Sprung“-Taktik hier funktioniert, so mußt du doch recht vorsichtig sein. Wenn Aracula von der Decke abspringt, dann lasse dich herabfallen und greife mit dem Schwert nach oben an. Auch den Dreifachschuß kannst du hier gut einsetzen, falls du ihn hast. Doch Aracula hat zwei Leben - also achte auf deine Energie!

**Siminia**



Hier gibt es weitaus mehr Gegner, als du dir wünschst. Doch auch der Level ist diesmal völlig anders aufgebaut. In diesem Level gibt es verschiedene Aufzüge und mehrere tiefe Stellen. Auf halbem Wege durch den unteren Abschnitt gibt es ein „Napalm“-Power Up - mit einem „Hängesprung“ nach oben erreichst du es leicht.



**Gorgon Airship**



In diesem Level werden deine Kletterfähigkeiten voll und ganz gefordert. Du solltest dabei jedoch genügend Munition für die Wachdronen bei dir haben - bleibe unbedingt in Bewegung, da sie sonst auf dich schießen werden.

**Gorgon Tunnels**



Dieser Level kann recht schnell ermüdend auf dich wirken. Hier ist es recht schwer, Schüsse abzufeuern und ihnen auch auszuweichen. Weiterhin wirst du auch noch auf große gespickte Bälle treffen. Nachdem du an ihnen vorbei bist, fallen diese herab und rollen den Tunnel entlang. Um ihnen zu entkommen, mußt du ziemlich Gas geben.

Die Sprungfedern unterscheiden sich in der Farbe und somit auch in ihrer Sprungkraft. Von stark bis schwach. Rot, grün und dann blau. Du kannst sie auch als Orientierungshilfe benutzen. Räume, in denen sich Power Ups befinden, werden von zwei Gegnern bewacht: einer unten und einer oben. Benutze hier am besten weitreichende Schußwaffen.

## Boss 4 - SHRIEK



Vergeude deine Zeit nicht damit, Shrieks kleinen schwebenden Kompagnon anzugreifen. Passe auch am Rand sehr auf - fällst du dort hinab, so bist du gleich ein Leben los. Achtung: Shriek hat drei Leben - also wieder Energie einteilen.



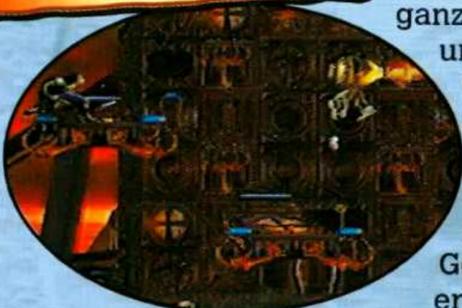
## Luminicity

Dieser Level fordert dich richtig! Hier werden deine ganzen bisher erworbenen Fähigkeiten getestet. Halte am besten immer einen Finger in der Nähe des Sprungknopfes bereit - nämlich für Sprung/Schüsse und Kletter-Moves. Nochmal: dieser Level ist der wohl bisher schwerste!



## Dark City

Dark City legt hier nochmal einen drauf. Hier gibt es die ganzen Hintergrund- und Vordergrund-Effekte in ähnlicher Weise zu bewundern. Versuche zuerst die „Projekt“-Gegner zu erledigen. Die guten alten Angriffstechniken sind hier mal wieder angebracht.



## Baron's Manor

Die ganzen Gegner aus all den alten Levels warten hier wie alte Freunde auf dich. Sammle möglichst die ganze herumliegende



Munition für die schon bald anstehende letzte Herausforderung ein.

## THE FINAL ENCOUNTER

## Mirror Fight



Das Duplikat deiner selbst beherrscht alle deine normalen Moves sowie auch die wohlbekannte „Sprung“-Attacke. Verlasse dich hier nicht zu sehr auf deine „Sprung“-Angriffe, denn er holt dich meist mit Schwerthieben aus der Luft. Statt dessen benutzt du besser schwere Geschosse. Er kann dir nämlich keine Geschosse zurückfeuern! Also bleibe auf Abstand und schieße weiter auf ihn.

**Shriek/Aracula**



Nachdem du deinen Zwillingsbruder vernichtet hast, tauchen etwas schwächere Versionen von Shriek und Aracula auf. Passe deine Sprünge genau an und versuche, so viele „Sprung“-Attacken wie möglich zu landen. Mach dir keine Sorgen darum, daß du mit zwei Gegnern zu tun hast - sie „hängen“ beide an ein und demselben Energiebalken. Ihren Schüssen solltest du aber unbedingt seitlich ausweichen, da sie nun mehr Schaden bei dir anrichten.

**Dagger**



Jede seiner Angriffs-Wolken zieht dir 25% Energie ab, und er besitzt weiterhin seine zwei Leben, was bedeutet, daß du ihn zweimal erledigen mußt. Den richtigen ultimativen Schlag erreichst du nur mit möglichst viel Energie. Sei beim Kampf mit Dagger immer höllisch vorsichtig.

**Letzter Boss**



Deine Lieblings-Attacke, die „Sprung“-Attacke, ist gegen diesen Endgegner völlig zwecklos - schade, oder? Er kann dich nämlich aus der Luft holen, bevor du ihn noch berühren kannst. Auch wenn du einen deiner Angriffe landen könntest, so ist der Verlust an Energie dies nicht wert. Hin und wieder kommen auch Kreaturen über dir hervor. Diese solltest du unbedingt erledigen, da sie dir die lebenswichtigen Icons zurücklassen, die du für den letzten Kampf benötigen wirst.

**Bonus Levels**

**Skybikes**



Schieße hier so schnell du kannst und vermeide es, an den äußersten Rand des Bildschirms zu kommen. Du befindest dich nämlich auf einer Rennstrecke und könntest in die Begrenzungen rauschen. In den Skybike Bonus Levels kannst du jedoch zum Glück keine Leben für das eigentliche Spiel verlieren. Also streng dich an und schnapp dir alle Extras! Diesen Level kannst du natürlich abschließen, es scheint aber dadurch keinen besonderen Vorteil zu geben.



Im Crystal Mines-Level (Level 1) gibt es ein verstecktes Extraleben, welches sich über der zweiten Plattform befindet und das du folgendermaßen erreichst:

**Skybikes**



Oberhalb der Plattform ist ein einzelner Balken - drücke den Sprung-Knopf und halte Oben gedrückt, so daß du an der Hand am Balken hängst.



Während du nun so herumhängst, drückst du nochmals den Sprung-Knopf und landest so auf dem Balken.



Nun nur noch nach oben und leicht nach rechts springen, um an das Extraleben zu kommen. Es befindet sich immer dort.



# PANZER DRAGON II ZWEI

Im letzten Monat haben wir uns mit all den neuen Features des unglaublichen Panzer Dagoon-Nachfolgers auseinandergesetzt. Diesmal beschäftigen wir uns mit jeder einzelnen Episode und mit jedem erdenklichen Lösungsweg. Je nachdem, welchen Weg du einschlägst, ist das Spiel leichter oder schwieriger, und alles bezieht sich letzten Endes auf die Büchse der Pandora, die sich am Schluß öffnet (wenn du gut genug gespielt hast!), um Geheimnisse und versteckte Goodies preiszugeben.

Panzer Dagoon 2 ist neben Sega Rally und VF 2 eindeutig eines der besten Saturn-Spiele auf dem Markt - laß dir diesen Hammer nicht entgehen!



## 1. EPISODE

Diese Episode hat keine Auswirkungen auf deinen letztendlichen Punktestand - es gibt keine Punkte, wenn du sie abschließt, und du kannst dich sogar besiegen lassen. Da dieser Abschnitt so leicht ist und du nicht auf den Kopf gefallen bist, verlieren wir keine weiteren Worte darüber! Wirklich leicht!

## 2. EPISODE



1. Halte nach den drei Schiffen im Hintergrund Ausschau. Sie können einer Attacke geschickt aus dem Weg gehen, wenn du gerade mit dem Drachenreiter zusammentrifft. 2. Kümmere dich in der Festung nicht um deinen Radar. Schau einfach geradeaus nach vorne. Irgendwann taucht alles mal auf dem Screen auf. Drehe dich nur um, wenn eine Schiff an dir vorbeischlüpft. 3. Setze hier die Berserker-Attacke ein! Ansonsten wird es unter Umständen sehr schwierig, alles abzuschießen, was auf dem Bildschirm auftaucht. Deine Trefferquote schließt auch die Kanontürme mit ein - vernachlässige sie also nicht. 4. Weiche nach links und rechts aus, um den Missiles aus dem Weg zu gehen, die der Sub-Boss abschießt. Die beiden Schiffe außerhalb der Festung können mit dem Berserker zerstört werden - lade deinen Berserker wieder, wenn sie sich in ihre Einzelteile zerlegen, und feuere dann einfach in den Rauch!

### WEGEPUNKT



RECHTS FÜR ROUTE 1  
LINKS FÜR ROUTE 2

# BOSS

### VERSORGUNGSSCHIFF

Bevor noch der Endgegner auftaucht, feuerst du auf den fahrbaren Untersatz, um im Bedarfsfall deinen Berserker wieder aufzuladen. Wenn er einmal verwundbar ist, richtest du deine Laser auf den Hauptrahmen - wenn du diesen zerstörst, fallen die vier Raketen-Abschubbasen schneller ab. Und vergiß nicht, die vielen Schrapnell-Teile und die Ladung zu zerstören, denn das bringt dir ein paar Extrapunkte ein.



1. Alles ist ganz einfach, bis du zu fliegen anfängst. Um zu wissen, aus welchen Richtungen deine Feinde kommen, solltest du dein Radar beobachten. 2. Hinter dem Berg taucht eine Reihe von Schiffen auf, die dich angreift - schau zeitig nach links, um genug Zeit zu bekommen, um deine Laser in ihre Richtung aufzuschalten. 3. Verschwende deine Berserker nicht an diesen Ballons. Schieße die Stachelbälle mit Pistolenfeuer ab und nimm die Schiffe mit den Lasern ins Visier. 4. Diese beiden angreifenden Schiffe haben den Berserker verdient. Nach dem Sperrfeuer nährst du dich und zielst mit deinen Lasern, um diese beiden Bedrohungen loszuwerden.

### 3. EPISODE

WEGEPUNKT



RECHTS FÜR ROUTE 1  
LINKS FÜR ROUTE 2



*Leichter Weg (1)*

1. Ziele auf so viele Feinde wie möglich - wenn du bei einem Schuß auf viele zielst, wird die Zahl deiner Treffer mit der Summe der anvisierten Gegner multipliziert. 2. Schau dir die Körper der Hundertfüßler an und ziele auf deren Glieder. Bleibe an ihnen dran, indem du deinen Blick kreisen läßt. 3. Wenn du schnell genug bist und vier der braunen Hundertfüßler zerstören kannst, hast du die Möglichkeit, dir die grünen Hundertfüßler vorzunehmen, die massenweise Punkte bringen.



*Schwerer Weg (2)*

1. Dieser Weg beginnt genauso wie der einfachere. Feinde füllen massenweise den Bildschirm - schieße so viele wie möglich ab, um deinen Punktestand zu verbessern. 2. Nach der Schießbude gilt es, zwei fliegende Granitfische zu zerstören - genau wie in der ersten Episode. 3. Beschieße sie zuerst mit der Pistole und anschließend mit dem Berserker. Wenn das erledigt ist, benutzt du wieder die Pistole, um deinen Berserker neu aufzuladen. 4. Versuche, die springenden Objekte nicht zu verfehlen, die der fliegende Fisch abfeuert. Wie die meisten Objekte erhöhen auch diese deine Abschußrate.

## BOSS



### KNOCHEN-ALIEN

Man erledigt diesen Gegner, indem man nicht vom ersten Moment an viel Schaden anrichtet. Wenn er zum ersten Mal kreist, setzt du Pistolenschüsse ein, und wenn er hochspringt, benutzt du deine Laser, um ihn wieder auf den Boden zurückzubringen. Dann kreist er ein zweites Mal. Wenn du ihm noch nicht genug Energie entzogen hast, solltest du ihn jetzt angreifen. Wenn er zum zweiten Mal herunterfällt, bleibst du rechts, um seinen Klauen und seinem Schwanz zu entgehen. Dann erledigst du ihn mit einem Berserker-Angriff.

### 4. EPISODE

ERSTER WEGEPUNKT



NACH OBEN FÜR DEN  
DRITTEN WEG  
UNTEN FÜR DEN  
ZWEITEN WEGEPUNKT



*Schwerer Weg (3)*

1. Wenn du näher an diese Kreuzung herankommst, taucht von rechts ein Schiff auf und feuert auf dich. Die anderen Schiffe begleiten dich eine ganze Weile - schieße also zuerst den neuesten Feind ab, bevor er verschwindet - die anderen können warten!

2. WEGEPUNKT



LINKS ZUR 1. ROUTE  
RECHTS ZUR 2. ROUTE

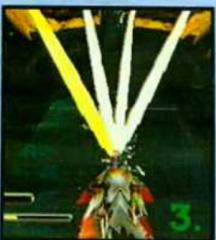
*Leichte Route (1)*



1. Wenn dich die Steinkreaturen umgeben, benutzt du die rechte und die linke Shift-Taste, um aufzuschalten, denn sie verschwinden sehr schnell wieder.



2. Im Kampf gegen die großen Steinkokons ist es sehr wichtig, auf den Radar zu achten, da sich dein Laser auch auf die toten aufschaltet. Wenn du nahe dran bist, nimmst du die Pistole und wechselst schnell zwischen den Bestien hin und her, um sie am Zurückschießen zu hindern.

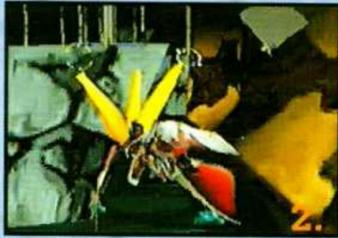


3. Die Schiffe fliegen sehr leicht außer Reichweite, nachdem sie die Steinkammer verlassen haben - mit dem Berserker richtet man den meisten Schaden an.

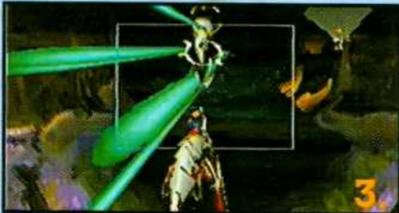
*Mittlere Route (2)*



1. Mit den Piranhas hat man gar nicht so viele Schwierigkeiten. Mit dem Berserker lassen sie sich schnell erledigen. Wenn du dir diesen aufsparen willst, ortest du ihre Aufenthaltsorte und greifst sie der Reihe nach an.



2. Ziele so früh wie möglich mit deinen Lasern auf die hängenden Blöcke - beim Herabfallen können sie deinen Drachen immer noch verletzen - du solltest also hoch über ihnen fliegen.



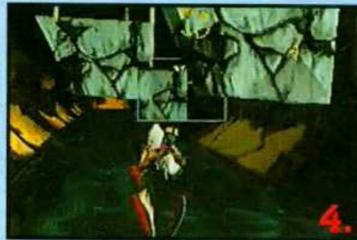
3. Im letzten Tunnel nach unten fliegen die Schiffe von hinten sehr schnell an dir vorbei. Wenn du noch Berserker übrig hast, solltest du sie hier benutzen - das ist die einzige Möglichkeit durchzukommen.



2. Kurz darauf passiert dasselbe noch einmal, aber diesmal kommen die Schiffe von links. Sie sind wichtiger als alle anderen Schiffe auf dem Screen.



3. Schaue zurück und feure ununterbrochen, wenn du den ersten Tunnel hinunterfliegst. Jedes Schiff, das das Sperrfeuer übersteht, kann man zerstören, indem man sich nach vorne wendet.

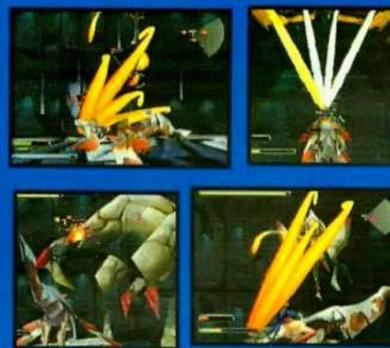


4. Wenn du auf die Steinportale zufliegst, wirst du von drei Schiffen angegriffen, drehe dich also herum und zerstöre sie - das führt dazu, daß du in die Steine krachst, aber denke daran, daß es wichtiger ist, eine Abschlußrate von 100% zu erreichen, als einem Haufen Steine auszuweichen.

BOSS

WASSERTITAN

Wenn diese Kreatur zum ersten Mal aus dem Wasser springt, benutzt du den Berserker, wenn er noch genügend aufgeladen ist. Pistolenschüsse eignen sich gut für schnelle Treffer, denn der Kerl jagt dich den Steinweg hoch und hängt am oberen Bildschirmrand. Wenn du an seinem massigen Körper vorbeifliegst weichst du seinem Schwanz nach links und rechts aus - zerstöre nicht die roten und blauen Geschosse, denn sie verwandeln sich in zielsuchende Laser (gehe ihnen aus dem Weg). Wenn der Boss seinen hinteren Laser einsetzt, sollte dein Berserker aufgeladen sein, so daß du den Kerl damit erledigen kannst.



## 5. EPISODE



Pistolenfeuer ist eindeutig die beste Methode, um sich der Dreiecke zu entledigen. Mit deinem Laser würdest du sie nur einfrieren, aber nicht wirklich zerstören. Auch die Gefahr des Schrapnells wehrst du mit deiner Pistole ab, während deine Laser den Hauptfeind ins Visier nehmen. Sobald du die graue Kreatur zerstört hast, drehst du dich um, um dich auf die Kokon-Attacke vorzubereiten. Durch den Schnee ist es schwierig, die Puppen zu erkennen - setze Laserfeuer ein, um auf die getarnten Feinde aufzuschalten.

### BOSS



**GEFLÜGELTE SCHLANGE** Den Schild der Schlange muß man mit Laserfeuer einfrieren und dann mit Pistolenschüssen aus seiner Verankerung lösen. Wenn du den Schild abgetrennt hast, wird ein Sperrfeuer von lilafarbenen Plasma-Orbs freigesetzt. Diesen kann man nur schwer ausweichen. Vielleicht fällt es dir leichter, wenn du von Anfang an Pistolenfeuer einsetzt - es dauert ziemlich lange, aber du mußt nur den unberechenbaren zielsuchenden Missiles aus dem Weg gehen.

## 6. EPISODE



Ganz am Anfang schießt du sofort die vier hüpfenden Kreaturen vor dir mit deinem Laser ab und attackierst dann die Seitenschlitze an der

Galeone. Achte auf die Schiffe und die Panzer, die aus den Tunneln entlang des Schiffes freigesetzt werden. Du mußt sehr schnell nach rechts und links wirbeln, um sie alle zu erwischen! Wenn du die Galeone betrittst, wählst du deinen Berserker für den Fall, daß du außen aus Versehen einen Feind verfehlt hast. Du kannst ihn schnell für den nächsten Einsatz aufladen. Lasse deine Laser aufgeschaltet, um Schiffe hinter den geschlossenen Platten ins Visier zu nehmen. Wenn sich die Platten öffnen,feuerst du sofort los. Bevor du die Ruder angehst, kümmerst du dich zuerst um die Kanonen, die sie beschützen. Wenn du mit diesen fertig bist, greifst du die Ruder mit Pistolenfeuer an, um deinen Berserker wieder aufzuladen. Es ist schwierig, in diesem Tunnel wirklich jeden Feind auszuschalten. Benutze den vollen Berserker, sobald du das erste Schiff siehst - er sollte ausreichen, bis du die Höhle wieder verlassen hast. Unter der Galeone sollte man folgendermaßen vorgehen: 3 Schiffe hinter einem, 3 Schiffe vor einem (unten rechts), 3 direkt vor der Nase. 3 Kanontürme hinten am Rumpf, 3 von hinten, dann 2 Schiffe von hinten (bevor du diese beiden Schiffe zerstörst, drehst du dich nach vorne und attackierst die drei hüpfenden Kreaturen. Die anderen beiden Schiffe werden im Gegensatz zu den Hüpfern wieder an dir vorbeifliegen).

### BOSS

#### SCHWEBENDE GALEONE

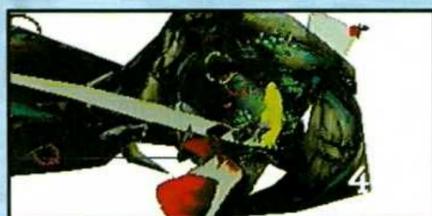
Lade deinen Berserker auf, solange die

Hülle unverwundbar ist. Wenn der Mutterdrachen auftaucht, bewegst du dich in einem Achter, um ihrem Feuer zu entgehen. Man entledigt sich dieses Gegners sehr leicht, indem man auf den Rumpf zielt (die letzten beiden Punkte befinden sich immer auf der linken Seite).



## 7. EPISODE

### MUTTERDRACHEN

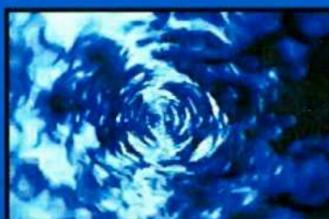
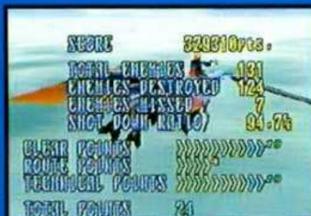


Wenn dein Berserker nicht voll aufgeladen ist, setzt du Pistolenschüsse ein - wenn er aufgeladen ist, nimmst du die Laser. Wenn der Drachen umdreht, bleibst du zwischen seinen Schwanzfedern, schaltest deine Laser auf und setzt den

Berserker ein, wenn der Plasma-Regen beginnt. Achte auf vorbeifliegende Feinde. Entledige dich der zielsuchenden Raketen mit deinem Pistolenfeuer - sie werden aus großer Entfernung abgeschossen, du hast also genug Zeit zum Zielen. Ignoriere die Projektile beim nächsten vorbeifliegenden Feind, indem du deinen Berserker benutzt und dich unbesiegbar machst. Nachdem du seinen Schwanzschlägen ausgewichen bist, indem du dich entweder nach links oder nach rechts bewegt hast, sollte dieser beachtliche Endgegner geschlagen sein!

### SPEZIELLES ENDE

Um die richtige Endsequenz zu sehen, mußt du die 6. Episode mit der maximalen Punktzahl von 24 abschließen, dann machst du dich an den Sieg über den Mutterdrachen. Um diesen Punktestand zu erreichen, mußt du die drei gefährlichsten Wege einschlagen und durchgehend eine Abschlußrate über 90% erzielen.



### BERSERKER LADEN



Laser laden deinen Balken wieder auf, aber mit ihnen geht es langsamer. Außerdem ist es möglich, den Berserker aufzuladen, indem du auf unverwundbare Feinde schießt, besonders auf die Endgegner. Die beiden Schiffe am Ende der zweiten Episode (1. Route) sind ein gutes Beispiel. Und vergiß nicht: der Berserker eignet sich nicht nur gut zum Abschießen von Gegnern, sondern macht dich auch für eine Zeitlang unverwundbar.

Am schnellsten lädt man seinen Berserker wieder auf, indem man Dinge mit der Pistole abschießt. Auch die

### TODESCODE

Du kannst dich mitten im Spiel selbst töten, indem du den Links, Rechts, A, B und C gleichzeitig drückst. Das scheint nutzlos zu sein, aber wenn du eine Abschlußrate von 100% erzielen willst und einen Feind verfehlst, kannst du auf diese Weise den Level neu starten und mußt nicht warten, bis du von den Gegnern getötet wirst.

### SPIELERDATEN



Um einen versteckten Bildschirm mit den besten Punkteständen und den Endgegnerzeiten für jede Episode aufzurufen, hältst du den linken und rechten Shoulder-

Button im normalen Spielerdaten-Screen - du solltest die Rangstufe Winged Death anstreben: 100% Abschlußraten auf den schwierigsten Wegen in jeder Episode.



# REVOLUTION X

**H**ier kommt der zweite und damit auch letzte Teil der Komplettlösung zu Revolution X. Bald wirst du die New Order-Leute zurückgeschlagen haben und die Jugend auf der ganzen Welt wird wieder frei sein und kann wieder richtige Partys feiern. Du wirst als derjenige, der die Revolution begonnen hat, in die Geschichte eingehen! Du wirst als derjenige bekannt sein, der mit Aerosmith abgefeiert hat - wow, echt stark!

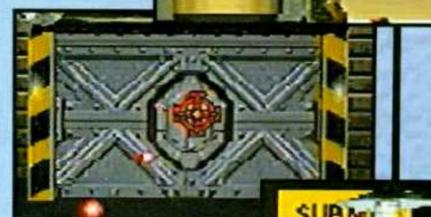


## LEVEL 4

### PACIFIC RIM LEVEL



Du befindest dich in der Lagerhalle der KemmyTech Inc. Fabrik. Du mußt dir den Weg durch einen Irrgarten aus Kisten bahnen und dich dann bis zum Hauptbüro vorarbeiten, wo du dann einem Typen mit einem komplett ausgestatteten und bewaffneten „Transformer-Schreibtisch“ gegenüberstehst. Schieße nun auf die Anschlagbretter, Kisten, Lichter und auf die Gegner, die hinter den Kisten hervorkommen, um an Extrapunkte heranzukommen. Zu Beginn schießt du auf das schwarze Brett vor dir, hinter dem sich dann Kisten verstecken. Die obere oder die untere mittlere Kiste beinhaltet eine Super-Waffe. Nachdem du durch den ersten Durchgang durch bist, zerstörst du den kompletten Computer und die Kameras. So verhinderst du, daß noch mehr NON Ninjas oder NON Boys erscheinen können. Wenn du dann am Irrgarten angekommen bist, so schießen tonnenweise NON Boys auf dich und einige NON Ninjas werfen „Sterne“ nach dir. Erledige dabei so viele wie möglich. In der Mitte des Irrgartens befindet sich hinter „Gate 9“ eine Karte, die dir den Irrgarten und die Position von Brad Whitford zeigt. Bist du dann durchgekommen und läufst dort weiter nach oben, so solltest du mit CDs auf die Säulen und Plattformen schießen, um so an weitere Extra-CDs und Punkte zu kommen. Oben angekommen erledigst du die NON Boys und Ninjas und begibst dich in das Büro des Managers.



### ENDGEGNER



Transformer - Zuerst kümmerst du dich um die Maschinengewehre auf beiden Seiten, damit es ein wenig einfacher für dich wird. Dieser Gegner besteht aus drei Raketenwerfern, zwei Maschinengewehren und einigen weiteren bewaffneten Teilstücken. Sobald du die Gewehre zerstört hast, ist es eigentlich recht einfach, den Rest ohne Gegentreffer zu zerstören. Es öffnet sich jeweils nur ein Raketenwerfer, und du schießt einfach auf alle darin befindlichen Raketen, bevor diese herauskommen können. Bist du erfolgreich, so schreit irgend jemand „You die, man!“. Sobald du dies hörst, kannst du die anderen Raketenwerfer zerstören, auch wenn sie nicht offen sind. Die Fenster hinter dem Endgegner bringen dir auch noch mal Extrapunkte.



SECRETS

DER KARTEN-RAUM



Schieße dich durch das „Gate 9“ hindurch, und du wirst dort neuen Kisten entdecken. Wenn du auf alle neun Kisten schießt, dann werden sie verschwinden, und an der Wand erscheint eine Karte, die dir den Level zeigt. Nun gehst du weiter, bis du zu „Gate 6“ kommst. Jetzt nach rechts zu „Gate 7“. Rechts davon sind drei Kisten. Schieße einmal auf die obere Box, und ein Schild



erscheint. Dann schießt du auf das Schild. Ein Pfeil fällt nun herab. Jetzt schnell auf den Pfeil schießen, und es geht nach rechts weiter. Es geht einen Gang entlang, und du erledigst auf dich zukommende Gabelstapler. In einem sitzt Brad Whitford und spielt Gitarre. Schieße auf ihn, damit du die „Flügel“ bekommst. Die roten Warnlichter oben am Durchgang geben zudem einige Extrapunkte für dich.

LEVEL 5

AMAZON LEVEL



Am Anfang dieses Levels überquerst du eine Brücke und begibst dich in den Dschungel. Zerschiesse zunächst die Kameras am vorderen Eingang. Im dichten Gestrüpp des Urwaldes springen NON-Eingeborene aus dem Nichts hervor und werfen mit Speeren auf dich. Vom Dschungel aus siehst du einige Tempel, zu denen du gehen mußt, um dort die NON Boys zu erledigen und in die

Laboratorien zu kommen. Im Haupttempel stehst du einem Barkeeper, der Granaten nach dir wirft. Du mußt auf die Balken, die das Schild über ihm halten, schießen. Wenn das ganze Schild dann auf ihn herabstürzt, so kannst du weitergehen und noch mehr



NON-Boys erledigen. Nun geht es gegen einen grünen Schleim-Skull, der mit „Augen“ auf dich feuert. Wehre die Augen ab und schieße mit CDs auf das Maul des Skulls. Jetzt kannst du entweder nach links oder rechts, wo sich weiter NON-Boys aufhalten. Im nun folgenden Abschnitt sind Drohnen, die Kisten tragen und mit Maschinen „Clown-Food“



herstellen. Wenn du auf die „Clown-Food“-Kisten und die Wände mit CDs schießt, so kommst du an weitere Extra-CDs. Am Ende des Levels kommt ein zweiter Schleim-Skull aus einem Schleim-Becken heraus. Ihn erledigst du genauso wie den ersten. Nun springt ein riesiger Tausendfüßler aus der Wand in das Becken. Er folgt dir, bis du aus dem Amazon-Abschnitt heraus bist. Während



du dann den Dschungel „aufräumst“, solltest du auf ihn achten, da er nach dir schlagen wird. Dies merkst du daran, daß er zu „klappern“ anfängt. Hörst du dies, so schießt du mit einer CD nach ihm. Achte zudem darauf, daß du jede Maschine und jedes einzelne Item zerschießt, das du auf deinem Weg nach drinnen verpaßt hast.



**ENDGEGNER**



Tausendfüßler - Schieße zunächst auf die Brückenträger der Brücke, auf der der Endgegner steht. Sobald du das Fronttor hinter dir hast, schießt du auf die ersten zwei Brückenpfähle, die du erblickst. Du kannst auch warten, bis du die Brücke überquert hast, doch ist es um einiges schneller, wenn du die Teile erledigst, die du auch zuerst siehst. Machst du dies richtig, so kommt der Tausendfüßler durch die Türe, sobald du den zweiten Pfosten zerstört hast. So stürzt er dann in die Tiefe hinab.

**GEHEIMNISSE**

**KÄFER-TEMPEL**

Wenn du die Außenbezirke der Stadt erreicht hast, dann untersuche ein Gebäude, das sehr viele Löcher darin hat von oben nach unten. In den Löchern sind Augen, die auf dich schießen werden. Wenn du die Löcher mit den roten Augen darin alle zerstörst, dann öffnet sich die Türe in der Mitte, und du kommst so in einen geheimen Abschnitt. Dort kannst du Frauen befreien und Extrapunkte sowie Kisten voll von CDs finden.



**DER AUFZUG**

An der Stelle, an der der grüne Schleim-Skull aufgetaucht ist, befindet sich dahinter ein Aufzugsknopf. Wenn du schnell auf den Knopf schießt, so kannst du mit dem Aufzug in den 2., 3. Und wieder zurück in den 1. Stock fahren. Im dritten Stock befinden sich einige Geiseln und der Eingang zu Joe Perry. Im zweiten Stockwerk mußt du so lange auf die Soda-Maschine schießen, bis ein lila Diamant daraus auf dich zukommt. Mit diesem Diamanten kannst du einige weitere versteckte Räume betreten, in denen du Geiseln befreien und weitere CDs einsacken kannst. Nachdem du aus dem Aufzug heraus bist und wieder im ersten Stock stehst, gibt es auf beiden Seiten einen Durchgang mit einem kleinen Käferkopf und „Sector 2“ und „Sector 3“ darüber. Schieße auf den ersten Käferkopf im Türbogen, um in die Halle zu gehen. Dann mußt du nur unbedingt den zweiten Käferkopf am Ende des Ganges schießen, damit du in die geheimen Räume gelangen kannst.

**JOE PERRY**

Im dritten Stockwerk schießt du mit einigen CDs auf das Gitter, bis es aufbricht. Nun läufst du durch die Öffnung, bis du Joe Perry erblicken kannst, der auf seiner Gitarre herumhackt. Wenn du auf ihn schießt, so bekommst du wieder die „Flügel“ als Bonus.



**IN DEN LABORATORIEN**

Hier gibt es eine Maschine, die aus Frauen böse Drohnen werden läßt. Wenn du diese Maschine so lange mit CDs bearbeitest, bis sie in die Luft geht, so kommst du in einen weiteren geheimen Raum, da sich eine Türe öffnen wird. Hier gibt es wieder Frauen zu befreien und Extra-CDs einzusammeln. Du solltest aber unbedingt alle Teile der Maschine zerstören, bevor du weiterläufst.

**LEVEL 6**

**MIDDLE EAST LEVEL**

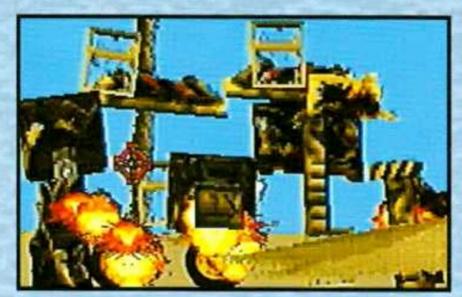


Die New Order bringt Kinder mit Bussen zur Gehirnwäsche. Du mußt den Bus zerstören, um sie davon abzuhalten. Der ganze Level besteht eigentlich daraus, den Bus zu zerstören, bevor er das Jugendcamp erreicht. Oben am Bildschirm gibt es zwei Buttons - Speed Up und Speed Down. Hier solltest du auf langsam bleiben, damit der Bus länger bis zum Camp braucht und du mehr Zeit zum Zerstören hast. Der Bus wird auch von selbst langsamer, wenn er sich von dir wegbewegt. Konzentriere dich darauf, die Geiseln zu befreien, auf die Gegner zu schießen und auch alle Palmen, die vorüberziehen, zu zerstören.



**ENDGEGNER**

Der magische Schulbus - Du mußt hier unbedingt jeden aufblitzenden Teil des Busses treffen (alles was man bisher nicht zerstört hat, blitzt auf, sobald du es triffst. Meistens vergessen die Spieler allerdings den Fensterrahmen und die Leisten dazu). Bei zwei Spielern kann sich z. B. einer sehr gut um die Speed Ups und Speed Downs kümmern und der andere konzentriert sich auf das Zerstören des Busses.



**GEHEIMNISSE**



**JOEY KRAMER**

Du mußt hier auf drei Dinge schießen. Im Hintergrund befinden sich drei Sphinxen. Du solltest bei jeder mit CDs auf die Nase schießen. So klappt der Mund herunter, und du wirst eine Gold-CD erblicken sowie 10.000 Punkte einstreichen können. Du solltest nach Möglichkeit alle drei Gold-CDs einheimsen. Gleich nach der dritten wird dann Joey Kramer erscheinen. Der Bildschirm hört zu scrollen auf, und du kannst ihn ohne Probleme aufnehmen.



**MÄDCHEN RETTEN**

Schieße auf die Spitze des Hammers, mit dem die Geiseln die Gitarren zerschlagen. Dabei mußt du sie genau dann erwischen, wenn der Hammer gerade die Gitarre berührt. Die Geisel sagt: „Thank You“, „My Hero“, „You're the best“

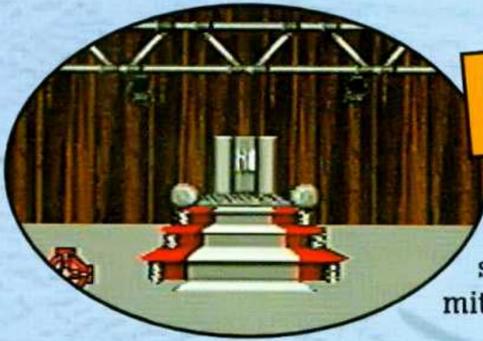
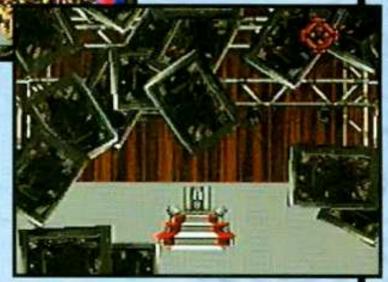


**WEMBLEY STADIUM**

Du willst ins Wembley Stadion, um dort das Aerosmith-Konzert zu besuchen. Auf der Bühne befindet sich eine Wand aus TV-Geräten und einige der beliebten NON-Typen, die dich in Bewegung halten sollten. Mit 2 CDs kannst du einen Fernseher zerstören. Von Zeit zu Zeit taucht Helga auf einem TV



auf, um dich zu verspotten. Am besten schießt du auf jeden Fernseher erst einmal mit einer CD und wartest dann ab, bis ihr Kopf auf einem Gerät erscheint, um dann mit dem Schießen einer weiteren CD eine goldene CD zu erhaschen. Du solltest wie immer möglichst viele Gegner sowie die Lautsprecherboxen zerstören, damit es wieder Extrapunkte für dich gibt. Nachdem die Wand dann zerstört ist, stehst du Helga direkt gegenüber.



**ENDGEGNER**

Helga - Sie besitzt ein Maschinengewehr, das dir ziemlich viel Schaden zufügen kann. Mit einigen CDs kannst du sie jedoch zurückdrängen. Wenn sie am äußersten Ende der Bühne angekommen ist, so lasse sie bis vor den Thron kommen, indem du sie jetzt nur noch mit deinem Gewehr beschießt. Wenn sie sich dann mit ihrem kleinen süßen Hinterteil setzt, so verwandelt sie sich gleich danach in Mondor!



Mondor - Schnappe dir die verschiedenen Power Ups, die in den Kisten herumliegen und schieße dabei andauernd auf Mondor. Die Hauptziele sollten dabei der Brustkorb und der Kopf sein, der Rest ist erst einmal nebensächlich.



# TIPS & TRICKS - T

**K**lassische, in Ehren ergraute, zeitlose, allgemein anerkannte Codes!!



**T**

## T2: THE ARCADE GAME

### NIE ÜBERHITZTE KANONEN

Benutze einen Controller mit Schnellfeuer, und wenn du es aktiviert hast, kannst du nach Herzenslust drauflosballern. Die Kanone wird sich nicht überhitzen und du hast unbegrenzte Kanonen-Power.

## TALMIT'S ADVENTURE

### BELIEBIGEN LEVEL ANWÄHLEN

Gib das folgende Paßwort ein, um in jeden beliebigen Level des Spiels zu gelangen: ARDE

## TARGET EARTH

### UNBESIEGBARKEITS-MODUS

Drücke auf dem zweiten Pad Start, sobald das Spiel beginnt, und halte den Button, bis deine Energie absinkt. Beginne mit dem Spiel und zerstöre dein Kriegsschiff. Laß Rex auf seinem Weg zum Shuttle sterben. Wähle den Options-Modus und ändere Pad Reset von Cancel in Enable. Nun (während du dich immer noch im Optionen-Modus befindest) drückst du C und Start gleichzeitig. Ein Mädchen mit 9 Continues erscheint auf dem Bildschirm. Verlasse den Optionen-Modus und speichere das Universum. Wenn du nun in einem Level nach Level 1 stirbst, gehst du in den Optionen-Modus und drückst Start. Wenn du den Optionen-Modus verläßt, stellst du fest, daß du im Titelscreen neun Continues hast. Du kannst diesen Trick jedesmal wiederholen, wenn du weniger als drei Continues übrig hast.

### FEUER-SETUP ÄNDERN

Drücke einfach A, B und C gleichzeitig. Sobald der erste grüne Roboter von rechts auf dem Bildschirm auftaucht, drückst du auf dem zweiten Pad Start. Nun sollte der zweite Spieler die Kontrolle über den nächsten Roboter haben, der auf dem Screen erscheint.

### TITELSCREEN DREHEN

Drücke A und C, während du Oben und Rechts hältst.

Fliege zum Kriegsschiff, ohne in Stage 1 irgendwelche Feinde abzuschießen, dann zerstörst du das Kriegsschiff 52 Meilen oder mehr entfernt von der Basis. Nun hast du 2.800 Punkte und keine Bonuswaffen, bis du mit der nächsten Stage beginnst...

## TASK FORCE HARRIER EX

### STAGE-AUSWAHL

Schalte deine Konsole ein und halte dabei den A-Button gedrückt. Drücke Oben, Unten, Links, Rechts, A, B, A, C

und B, bevor die Titel zu Ende sind. In den Optionen hast du nun Zugriff auf eine Stage-Auswahl und auf Unbesiegbarkeit. Pausiere im Spiel und drücke A, um Stages zu überspringen. Wenn du mehrmals B drückst, aktivierst du eine Zeitlupenfunktion.

## TAZ-MANIA

### UNENDLICH VIELE LEBEN

Gib auf dem Paßwort-Screen FFD45 ein.

### WIEDER REGENERIEREN UND UNBESIEGBARKEITS-MODUS

Im Titelscreen hältst du auf beiden Pads A, B und C gedrückt und drückst auf dem ersten Controller Start. Du hörst einen Ton. Starte das Spiel und drücke Start, um zu pausieren. Mit A kannst du nun deinen Gesundheitsbalken wieder auffüllen und mit B können dich Feinde nicht mehr besiegen (in Fallen und Spikes kannst du immer noch sterben). Drücke C, und drei Zahlen erscheinen, von denen die ersten beiden die X- und Y-Koordinaten und die letzte die Levelnummer angeben. Bewege dich nach links und rechts, um die Zahl zu ändern und drücke Start, um in den gewählten Level zu gelangen. Halte A, B und C gedrückt, um in den nächsten Level zu springen.

## TAZ - ESCAPE FROM MARS

Halte auf dem ersten Pad A und B und auf dem zweiten B und C gedrückt. Dann drückst du Start, um zu pausieren. Anschließend betätigst du eine beliebige Taste, um in das Cheat-Menü zu gelangen.

### LEVELAUSWAHL

Schließe die beiden Controller an. Im Einleitungsscreen hältst du A, B und C auf beiden Pads und drückst dann auf beiden Start. Du hörst einen Ton, und das Spiel beginnt. Drücke mitten im Spiel Start, um zu pausieren, und dann B und C auf dem ersten Pad, um ein paar Zahlen erscheinen zu lassen. Benutze auf dem Pad Links und Rechts, um die Zahlen zu verändern und um den gewünschten Level anzuwählen.

### GEHEIMRAUM

Um einen geheimen Bonusraum im Arktis-Level betreten zu können, hältst du auf dem letzten Eisblock Unten und C.

## TEAM USA BASKETBALL

### PASSWÖRTER

Gib folgende Codes ein, um Olympic zu gewinnen:  
Halbfinale: JBT67BF      Finale: JDT67BC  
Medaillensammlung: JCT67BH

## TECHNOCOP

### VOLLE ENERGIE

Pausiere im Spiel und drücke zehnmal C, fünfmal A, zweimal B und zehnmal A.

## TERMINATOR 2

### LEVELSPRUNG

Wenn du am Anfang des Spiels die Aufforderung „Press Start“, auf dem Screen siehst, drückst du Oben, Unten, Links und Rechts dreimal.

Arnie wird dir Bescheid geben, wenn der Cheat funktioniert. Starte das Spiel ganz normal. Mitten im Spiel drückst du B und C gleichzeitig, um zum Ende des Levels zu springen.



## TEST DRIVE 2

### WAGENAUSWAHL

Der Ferrari ist der beste Allround-Racer, der Porsche hat die beste Beschleunigung und der Lamborghini ist am schnellsten.

### GEHEIMES OPTIONENMENÜ

Am Anfang des Rennens, drückst du A, B und C, um in ein Menü zu gelangen, in dem du Beschleunigung, Bremsen und Grip einstellen kannst.

## THUNDERFORCE II

### GEHEIMER OPTIONENSCHIRM

Drücke auf dem Titelscreen A und Start.

## THUNDERFORCE III

### GEHEIMER OPTIONENSCHIRM

Auf dem Titelscreen drückst du Start, während du A hältst, um in einen geheimen Optionenscreen zu gelangen.

### VOLLE POWER-UPS

Pausiere im Spiel und drücke zehnmal Oben, gefolgt von Unten, B, Unten, B, Unten und noch einmal B. Nun kommst du mit B an alle Waffen heran, und mit A bekommst du die Claw.

## THUNDERFORCE IV

### ALLE WAFFEN

Dieser Cheat versorgt dich mit allen Waffen außer dem Schild. Starte das Spiel ganz normal und drücke dann Oben, Rechts, A, Unten, Rechts, A, C, Links, Oben und B. Nun drückst du Oben für alle Waffen, rechts für eine Claw und Links, um die Claw zu eliminieren. Drücke Start, um zum Spiel zurückzukehren.

### 99 LEBEN

Wenn der Intro-Screen erscheint, drückst du A und Start, um in einen Konfigurations-Bildschirm zu gelangen. Stelle den Kontrollmodus auf Typ 1, die Maschinen-Power auf 100, den Schwierigkeitsgrad auf „Easy-magic“, und die „Stock Ships“, auf 0. Gehe auf Exit und starte das Spiel ganz normal - nun hast du 99 Leben.

## THUNDER PRO WRESTLING

### CONTINUE-MODUS

Wenn du keine Continues mehr hast und der Screen „Game Over“, anzeigt, drückst du Oben und C, um drei weitere Continues zu bekommen.



## TINY TOON ADVENTURES

## ALLE LEVELS ÖFFNEN

Lege das Buster Bunny-Icon auf die Paßwort-Option und drücke Start. Nun gibst du folgendes Paßwort ein: NCQQ WWQW QKWQ

QWWQ WGRY

Damit kann man sich die ganze Karte des Spiels ansehen und jeden Level betreten.

## PASSWÖRTER

Level 22 - GZBB TXZB LDBB TXZK LLDL

Level 24 - QJBB TXZW GLBB TXZQ DLGN

Level 26 - TJBW HXBQ ZKBW HXBQ ZGVT

## TMNT: HYPERSTONE HEIST

## LEVELAUSSWAHL

Wenn das Konami-Logo erscheint, drückst du C, B, B, A, A, A, B und C. Wenn du in den Titelscreen kommst, drückst du A, B, C, C, C, B und A. Drücke A und Start noch einmal im Ein-Spieler-Modus.

## TMNT: RETURN OF THE SHREDDER

## LEVELAUSSWAHL

Wenn das Konami-Logo erscheint, drückst du C, B, B, A, A, A, B und C. Wenn du in den Titelscreen kommst, drückst du A, B, C, C, C, B und A.

## TOEJAM AND EARL

## WARP

Im ersten Level gehst du auf die Insel mit dem Loch in der Mitte und läßt dich dort hineinfallen. So erreichst du den nullten Level. Deine Lebens-Anzeige erholt sich, wenn du ein Bad nimmst, und du bekommst Extra-Leben, wenn du Limonade trinkst. Springe von diesem Level ab, und du landest wieder in dem höchsten Level, den du bis dahin erreicht hast.

## TOEJAM AND EARL 2 - PANIC ON FUNKOTRON

## PASSWÖRTER

Level 3 V O J Y P V W 4 W I I

Level 5 V D O 8 Z Z H 5 C E T 6

Level 7 P O W 8 1 1 3 D F K 3 F

Level 9 R A F Q Y ! F 0 9 8 C Q

Level 11 H W J Q 8 R 4 C Y 8 2 6

Level 13 A H W T Y C T ! 0 K 3 3

Level 15 A ! ! L Y ! T X D H L W

## TOKI - GOING APE SPIT

## LEVELWARP

Beginne, indem du im Optionenmenü den Schwierigkeitsgrad auf „leicht“ stellst. Spiele dann so lange, bis du 12.000 oder mehr Punkte erreicht hast. Stirb, wähle auf dem Continue-Screen „End“ und trage irgendwas bei der Namenseingabe ein. Dann drückst du Start und schaust dir alle Demos an bis (-3 (der Screen, in dem Toki spuckt und der Hintergrund aufleuchtet). Schau dir auch Demo 8-3 an, bis du stirbst und das Game anhält. Wenn du an dieser Stelle den Startknopf drückst, beginnst du in Level 8-3.

## TOMMY LASORDA BASEBALL

Unsichtbares Team - Zb6jppqrmGnYWQXaHuFFAB  
Seltsame Aufstellung - VU9lrstpomXcZTiebrHWyW  
Nach dem Eingeben dieses Codes drückst du Start, und das Spiel scheint lediglich die Grafiken/Farben zu resetteln. Nun, es war einfach noch nicht der coole Part des Codes. Wenn du die abgefahrenen Farben satt hast, drückst du auf deinem Mega Drive einfach Reset. So wird sich dein Bild wieder normalisieren, aber der Code ist immer noch aktiv (und bleibt dies auch, bis du deinen Mega Drive abschaltetest). Starte ein Spiel gegen den Computer und spiel drauf los. Du wirst bald feststellen, daß in dem Spiel lauter seltsame Dinge passieren.

## TOUGHMAN CONTEST

Gib folgende Codes in der Paßwortabfrage ein.

Directors' Cut - RUBE

Stealth Mode - FQSTER

To the Death - 2LT

Caffienated Mode - HYPER

Iron Man Mode - MAXX

All the Moves - MRBUCKEYE

Little Napoleon - WEASEL

Whoop Ass - SUPERG

Nuclear Waste man - NUCLEAR

## TOY STORY

## LEVELSPRUNG

A, B, R, A, C, A, D, A, B, R, A - gib dies auf dem Screen ein, der wie ein Poster aussieht.

Drücke Start, um das Spiel anzuhalten, und drücke dann A, um einen Level zu überspringen.



## UNBESIEGBARKEIT

Sammle (nur) sieben Sterne in der zweiten Stage (Spielzeug wegräumen) und springe dann in die Spielzeugkiste und ducke dich für 6 Sekunden.

## TRAMPOLINE TERROR

## LEVELAUSSWAHL MIT CONTINUES

Auf dem Titelscreen drückst du gleichzeitig A, B, C und Oben gefolgt von Start, um in einen speziellen Bildschirm zu gelangen.

## TRIPLE PLAY '96 BASEBALL

Wähle den General Manager und Custom Players und gib dann die folgenden Namen ein:

Ty Cobb  
Babe Ruth  
Willie Mays  
Hank Aaron  
Cool Papa Bell  
Roberto Clemente  
Jackie Robinson  
Rogers Hornsby  
Pee Wee Resse  
Mickey Mantle  
Darren 'Handsome' Herridge  
Stan Musial  
Ted Williams  
Lou Gehrig  
Yogi Berra

## PROGRAMMIERER

Chris Taylor  
Kevin Pickell  
Jan Tian  
Eric Pauker  
David Hards  
Conan Reis  
George Ashcroft  
Margaret Livesey  
George Samilski  
David Adams  
Mike Sokyra

Nolan Ryan  
Dizzy Dean  
Warren Spahn  
Bob Gibson  
Satchel Paige  
Sandy Koufax  
Steve Carlton  
Carl Yastrzemski  
Frank Robinson  
Reggie Jackson  
Joe DiMaggio  
Cy Young  
Tom Seaver  
Josh Gibson  
Cattfish Hunter

Bruce McMillan  
Ken Lam  
Warren Wall  
Adrienne Trivica  
Chip Lange  
David Lee  
Rick Smith  
Gary Lam  
Scott Blackwood  
Eric Whiteford

## TROUBLESHOOTER

## STAGE-AUSSWAHL

Schließe zuerst zwei Controller an und gehe dann in den Titelscreen. Auf dem zweiten Pad drückst du Start,

Rechts und C gleichzeitig. Eine Stage-Auswahl-Option erscheint zwischen den Titelwörtern. Drücke Start, Rechts und C, um die Stage-Nummer zu erhöhen.

## TRUE LIES

## PASSWÖRTER

QMMKNMD

FNYHHLX

DBZJJMY

KZDKFCK

JWLNDNB

LVMBQMF

FLDJYLF

ZJDGBJC

Unendlich viele Leben - BGLVS

Unendlich Energie - BGGRLY

Alle Waffen - BGWPNS

## TRUXTON

## SUPER SMART BOMB

Drücke Start, um das Spiel anzuhalten, während auf dem Bildschirm gerade eine Smart Bomb Explodiert. Warte ungefähr 15 Sekunden und starte neu (Start drücken). Nun hat die Bombe auf alles, was sich auf dem Bildschirm befindet, eine verheerende Wirkung.

## TURRICAN

## UNENDLICH VIEL VON ALLEM

Setze den Cursor im Optionenmenü auf „Exit“ und halte dann Unten, während du A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A und A drückst, um in ein spezielles Menü zu gelangen.

## TWIN COBRA

## EXTRA-CONTINUES

Drücke auf dem Titelscreen so lange A, bis du bis zu 14 Extra-Continues hast.

## ENDSEQUENZ

Im Titelscreen drückst du Oben, Unten, Links, Rechts, A, B, C und Start. Nun bekommst du die exzellente Endsequenz zu sehen.

## VOLLE WAFFEN-POWER-UPS

Halte das Spiel an und drücke Oben, Unten, Links und Rechts. Dann hältst du A und drückst Start, um volle Waffen zu bekommen.

## STAGE-AUSSWAHL

Drücke Oben, Unten, Rechts, Links und Start im Titelscreen.

## TWO CRUDE DUDES

## EXTRA-CONTINUES

Wenn du bei deinem letzten Leben angelangt bist und kaum mehr Energie übrig hast, drückst du auf dem zweiten Joypad Start. Damit bringst du den zweiten Charakter ins Spiel und hast drei Extra-Continues.

## EXTRA-LEBEN

In jeder Bonusrunde knackst du die Verkaufsautomaten, um ein Extra-Leben zu bekommen.

## TYRANTS

Wähle „Load/Save“ aus dem Optionenmenü und gib „JOOLS“ als dein Paßwort ein. Auf diese Weise gelangst du an eine Version von Williams' Sinistar Automaten-Spiel. Mit B schießt du und mit C feuertest du die Sinibomben ab.

Paßcode für den Endkampf: CPFDVMBYST

# DISCWORLD

**Endlich einmal Saturn-Futter für alle Fans komplexer Grafik-Adventures. Der englische Fantasy-Kultautor Terry Pratchett entführt euch dabei in seine unvergleichliche Welt voller Monster & Mythen, garniert mit einer gehörigen Portion schwarzem Humor.**

**W**illkommen in der Scheibenwelt, einer flachen Welt, die auf den Rücken von vier Elefanten liegt, die wiederum von einer gigantischen Schildkröte getragen werden, die ohne Ziel durch die Galaxie schwebt. Dieser schräge Schauplatz gibt euch bereits einen kleinen Vorgeschmack von Terry Pratchetts ziemlich skurrilem Humor. Auch die Vorgeschichte ist alles andere als Mainstream: In Ankh-Morpork, der größten, aber auch gleichzeitig heruntergekommensten Stadt von Discworld, herrscht

so ein schlimmes Chaos, daß in einer schwachen Stunde ein riesiger Drache heraufbeschworen wird, damit endlich mal wieder Ruhe und Ordnung herrscht. Doch die lebendige Feuersbrunst entpuppt sich schon bald als noch viel lästigere Plage, so daß schnell ein Zauberlehrling her muß, um den Feuerspeier wieder zu verjagen. Die Wahl fiel dabei unglücklicherweise auf den schlaksigen Anti-Helden Rincewind, der eigentlich nur durch seine Ungeschicktheit auffällt. Zusammen mit seiner hundertbeinigen, anhänglichen Truhe, die gleich-

zeitig das Inventar-Menü darstellt, begeben ihr euch auf die abenteuerliche Reise. Gespielt wird dabei im Point & Klick-Verfahren, wobei euch bei Dialogen verschiedene Anredearten zur Auswahl stehen (devot bis aggressiv) und zwischendurch komplexere Sachverhalte automatisch erklärt werden.

**Ulf Schneider** ■

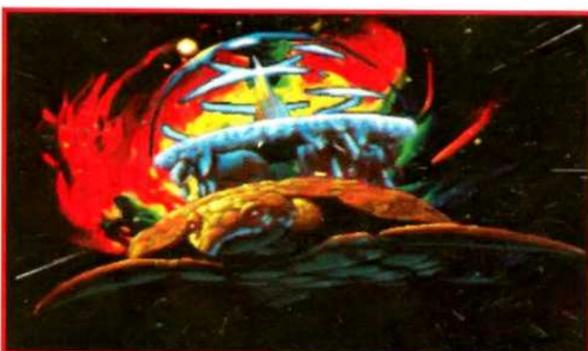
## Word Up



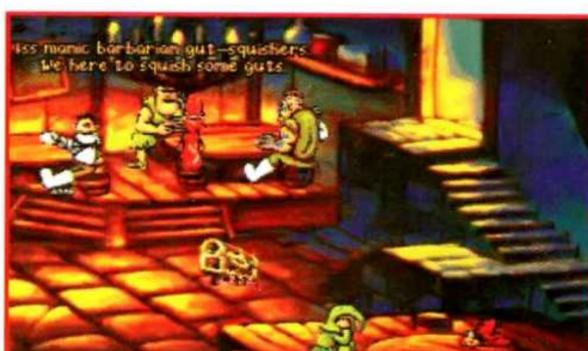
Psygnosis serviert euch hier eine hammerharte Adventure-Granate, denn bereits nach wenigen Stunden bemerkt man, daß die Logik der Rätsel den obskuren Humor von Terry Pratchett widerspiegelt. Zum besseren Verständnis wäre es deshalb hilfreich, wenn ihr in seinen Romanen etwas herumblättern würdet. Geduld zahlt sich aber aus, denn unermüdliche Grübler werden mit intelligentem Witz und hohem Spielspaß belohnt.



*Dieser Mann lügt, und das ist die volle Wahrheit! In der fertigen Version wird die englische Sprachausgabe übrigens durch deutsche Untertitel erläutert.*



*So sieht die Scheibenwelt von außen aus: Eine riesige Schildkröte und vier Elefanten tragen Discworld durch den Weltraum.*



*Die obligatorische Bar mit dem gesprächigen Barkeeper darf natürlich nicht fehlen, doch ernste Dialoge darf man hier nicht erwarten.*

## Check Up



<b>Titel:</b>	Discworld
<b>Genre:</b>	Grafik-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Sega/Psygnosis
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	Ende Juli
<b>Preis:</b>	ca. DM 89,95
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Sehr anspruchsvolle Rätsel
<b>Besonderheiten:</b>	Deutsche Untertitel

### Grafik 70%

Phantasiereiche Comic-Grafik mit witzigen Charakteren und abgehackten Animationen.

### Sound 78%

Wer die exzellente englische Sprachausgabe versteht, bekommt den skurrilen britischen Humor im vollen Umfang mit, die stilvolle Musik hält sich dezent im Hintergrund.

### Gesamt 85%

Ein Spitzen-Adventure für ältere Jahrgänge: anspruchsvoll, nicht immer logisch, aber gnadenlos witzig.



Das neue Werk von Sonic-Erfinder Yuji Naka bricht alle Rekorde! Diese revolutionäre Mischung aus Flug-Action, Jump & Run und Arcade-Game fasziniert mit einem bislang einzigartigen Spielgefühl, grandiosen 3D-Optiken und dem fabelhaften Analog-Joypad. Saturn-User müssen dieses Spiel haben!

# NIGHTS

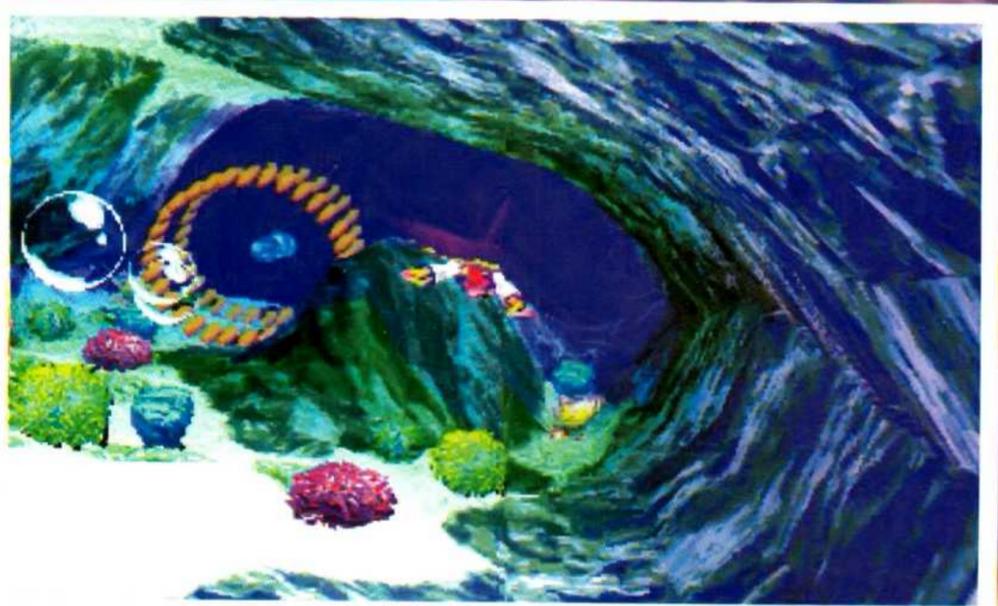
**E**inmal mehr wird deutlich, daß die Entwickler-Schar in drei Klassen aufgeteilt ist. Die meisten Programmierer mühen sich mit bekannten Spielkonzepten ab und versuchen, schwaches Gameplay mit guter 3D-Optik zu kaschieren, die zweite Klasse fabriziert annehmbare Spiele-Unterhaltung mit netten Ideen, die erste Klasse stellt Werke auf die Beine, die über Jah-

re hinaus von der wenig innovativen Konkurrenz als Ideenlager mißbraucht werden. Sonic-Erfinder Yuji Naka gehört neben Yu Suzuki und Mr. Miyamoto ganz klar zur obersten Liga der Spielentwickler. Mit Nights gelang ihm ein Meisterwerk, das ein völlig neuartiges Spielgefühl bietet und selbst nach Wochen ausgiebigen Spielens mit kleinen, vorher unentdeckten Details überrascht. Man

darf sich sicher sein, daß dieses Spiel mit seiner sensationellen Optik und dem genialen, beigepackten 3D-Analog-Pad die weltweite Marktführerschaft des Saturn noch weiter ausbauen wird.

## Träume in Gefahr?

Immer nur Sekt ist wie Wasser und Brot! Unter diesem Motto hat Bösewicht Wiseman seine Traumwelt Nightopia ins Chaos gestürzt. Er kann die Menschen einfach nicht mehr sehen, die während ihrer Träume für kurze Zeit in seine wunderschöne Welt kommen. Also läßt er ihnen



*In jeder Welt gibt es einen besonderen Rennabschnitt. Im Splash Garden darf man beispielsweise durch einen Meeresabschnitt tauchen (oben). Diese kleine Bahn fährt langsam durch die Eiswelt. Bevor sie auf dem Screen erscheint, hört man schon ihr Gebimmel (Mitte). Der Endgegner des Splash Garden muß möglichst schnell durch die Wände geschleudert werden (unten).*

die vier verschiedenfarbigen Traum-Lichter (weiß, blau, grün, gelb) von seinen folgsamen Kreaturen klauen, sobald sie in seine Welt kommen. Damit sind die Menschen nicht mehr in der Lage zu träumen. Sein ehemaliger Untertan Nights will sich damit jedoch nicht abfinden. Er findet mit Elliot und Claris zwei Kinder, die während eines Traums als einzige noch das rote Licht des Muts ausstrahlen und dadurch in der Lage sind, die vier Farben wieder zurückzuerobern und Wiseman zu zerstören.

### Willkommen in Nightopia!

Nightopia besteht aus insgesamt sechs verschiedenen Ländern, wovon drei von der rothaarigen Claris und drei vom blauhaarigen Elliot gerettet werden müssen. Gleich zu Beginn eines Levels (d. h. eines Traums) sieht man, wie dem aktuellen Spielcharakter die

vier Farben geklaut und in alle Richtungen verstreut werden. Der Weg zum freundlich gesinnten Nights ist glücklicherweise nicht allzu weit, denn sobald man in seinen von fünf Säulen umgebenen Lichthof kommt, verschmilzt der menschliche Charakter mit ihm und man kann losfliegen. Jede Welt besteht aus fünf verschiedenen Levels, wobei man in den ersten vier

Um diesen mächtigen Endgegner im Spring Valley zu besiegen, muß man sich an seinen Kopf klammern und ihn wegschleudern. Daraufhin wächst ihm ein neuer Kopf nach, worauf sein Schwanz immer kürzer wird (unten).



Auf dieser rotierenden Karte kann man die einzelnen Strecken betrachten. Hier sieht man auch den Meeresabschnitt (links oben)! Im Zwei-Spieler-Modus darf man sich auf einem Splitscreen als Reala und Nights gegenseitig die Punkte abjagen (oben).

## Die Rennstrecken

Jeder Abschnitt spielt sich auf einer Art Rennstrecke ab, die, wild verschlungen und mit zahlreichen Spezialelementen versehen, durch das ganze Land führt. Diese Strecke kann man grundsätzlich nicht verlassen, das heißt man fliegt im oder gegen den Uhrzeigersinn die Strecke ab. Man darf sich das jedoch nicht so vorstellen, als ob man einen Rundkurs abfliegt. Hier hat man nicht das Problem, die Kurve richtig zu nehmen, drückt man den Analog-Stick nach rechts oder links, setzt sich Nights automatisch der Strecke entsprechend in Bewegung. Die Perspektive wird dabei automatisch vom Computer dem Spielgeschehen angepaßt. Beispielsweise schwenkt die Kamera einmal auf eine



An diesen Turnstangen kann man seine Felgen drehen und dadurch an Geschwindigkeit gewinnen.

Abschnitten die Aufgabe hat, die jeweiligen Lichtkugeln in den Hof zurückzubringen. Dazu fliegt man mit Nights durch die Lüfte und sammelt mindestens zwanzig blaue Kugeln ein, die man nach und nach oder auf einmal in eine Art schwebende Krake bringt. Als Belohnung erhält man eine von vier Lichtkugeln, die man anschließend an den Ausgangspunkt zurückbringt. Hat man dies geschafft, geht es auf die nächste Jagd.

## Exklusiv-Interview mit Sonic Team

Yuji Naka, Naoto Oshima und Takashi Iizuka gehören zu den bekanntesten Sega-Entwicklern überhaupt. Auf ihr Konto gehen Hits wie Sonic 1 bis Sonic & Knuckles, Phantasy Star I & II, Ghouls 'n' Ghosts, Space Harrier oder Last Battle. Wir unterhielten uns mit ihnen über ihren Top-Hit!



Yuji Naka (links) und Naoto Oshima (rechts) vom Sonic Team standen uns für daß Interview zur Verfügung.



Wie kamen sie auf die Idee zu Nights?

YN: Ich dachte darüber nach, ein Spiel mit einem fliegenden Helden zu machen, als ich von den USA nach Japan flog, um mit Herrn Oshima zu beginnen.

NO: Sonic ist am Boden unschlagbar. Da macht ihm keiner etwas vor, also sagten wir uns,

daß unser nächster Held fliegen müsse und seine Abenteuer in der Luft erlebt.

YN: Wir begannen das Projekt also als 'Flugspiel'. Zuerst dachten wir darüber nach, wie Dinge und Personen fliegen. Unsere erste Idee drehte sich um einen Vogel, der nicht fliegen kann, es dann aber lernt. Dann dachte ich mir, dieser fluguntaugliche Vogel müsse eine Persönlichkeit haben und sprach die Sache mit Herrn Oshima durch. Er war nicht meiner Meinung!

NO: Wenn wir wieder eine Tierpersönlichkeit zum Helden gemacht hätten, wäre das Sonic zu ähnlich gewesen. Letzten Endes entwickelte sich der Charakter in unzähligen einzelnen Design-Studien.

Was sind die innovativsten Features des Spiels?

YN: Es ist das Eintauchen in ein phantastisches Fluggefühl, der steile Aufenthalt am Himmel, was eine angenehme neue Spielerfahrung ist.

Wie funktioniert das A-Life-System?

NO: A-Life steht für Artificial Life (künstliches Leben). Es ist ein neuartiges Regelsystem, nach dem die Bewohner der Traumwelt leben und sich fortentwickeln - vollkommen selbständig. Den Regeln von A-Life folgend entwickelt sich so ein eigenständiges Ökosystem, das die Bewohner der Traumwelt, ausgehend von ihren grund-

Vogelperspektive um (aus der es in Elliots erster Welt eine Uhr zu sehen gibt, welche die echte Uhrzeit anzeigt!), damit man ein Labyrinth am Boden korrekt durchwandert, oder man fliegt in rasender Geschwindigkeit mehrfach um ein Baugerüst herum und schwebt so gen Himmel. Man kann sich auch von der Fontäne eines Springbrunnens in eine hintere Ebene versetzen lassen, um dort Bonuspunkte zu sammeln. Ansonsten darf man Nights absolut frei bewegen, wobei man das Gefühl hat, mit einem Düsenjet durch die Lüfte zu hetzen. Auftauchende Kugelketten durchfliegt man am besten in einem Rutsch nacheinander, denn dadurch lösen sich diese Ketten auf, und man bekommt zahlreiche Bonuspunkte geschenkt. Richtungswechsel werden übrigens von gelben Paar-Ketten angezeigt, die eine gute Reaktion erfordern. Dornen-Ketten gilt es übrigens zu meiden!

## Das Vakuum-Looping

Damit man auch vor und hinter Nights schwebende Kugeln einsammeln oder, was noch wichtiger ist, Gegner ausschalten kann, gibt es auch den sogenannten Vakuum-Looping. Vollführt man einen korrekt geschlossenen Looping

**Der Stick Canyon gehört zu den grafisch eindrucksvollsten Levels. Im Hintergrund seht ihr hier einen sich drehenden Kran, dessen Haken in der Luft schwingt (rechts).**

genden Einstellungen, aktiv mitgestalten. Wir haben dieses System ins Spiel integriert, damit die Spieler sehen können, welche Auswirkungen ihre Handlungen haben. Daran gekoppelt ist z. B. auch die Hintergrundmusik, die sich mit jedem Spiel ändert.

**Was war das größte Problem bei der Entwicklung von Nights?**

YN: Das Joypad. Das Spielkonzept war komplett fertig, doch wir waren mit der Art und Weise unzufrieden, in der man Nights steuert. Wir haben lange an einer Steuereinheit gearbeitet, mit der man am besten in das Spielgefühl eintauchen kann.

**Wie weit werden die technischen Möglichkeiten des Saturn genutzt?**

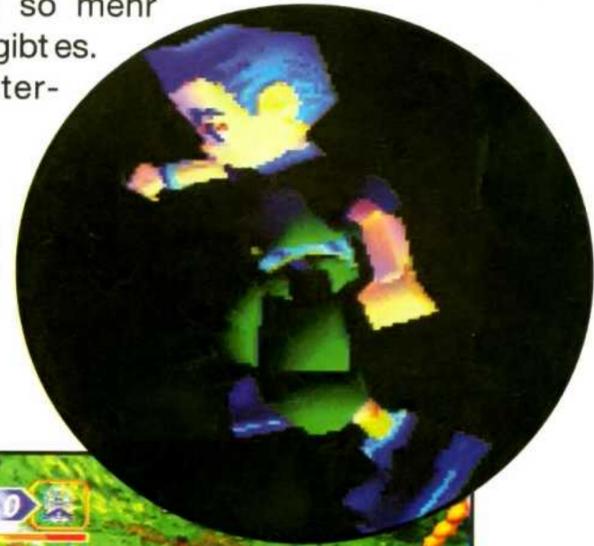
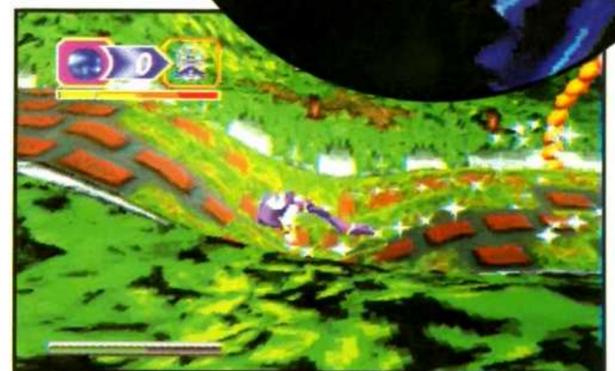
YN: Gemessen an der Zeit, die uns zur Verfügung stand, haben wir die Ressourcen des Saturn optimal genutzt. Bei unseren kommenden Projekten werden wir aber sicher noch mehr aus der Maschine herausholen können.

**Was wird das nächste Projekt des Sonic-Teams sein?**

NO: Wir möchten ein Spiel entwickeln, das von Kindern und Erwachsenen gleichermaßen gespielt werden kann.

(egal ob klein oder bildschirmfüllend), werden alle Elemente in der Vakuumzone eingesammelt oder ausgeschaltet. Dadurch ist auch sichergestellt, daß man nicht frustriert Objekte hundertmal anfliegt und sie dennoch nie erwischt, was bei dieser Spielgeschwindigkeit durchaus passieren kann. Man fliegt einfach einmal um die gewünschten Objekte herum, und schon hat man sie. Der grüne Energiebalken am unteren Ende ist nicht zu unterschätzen. Nur wenn er

**Diesen wunderbar animierten Wasserfall hört man schon aus der Ferne rauschen (links unten). In der Gummiewelt Soft Museum gibt es einen der abgefahrensten Spezial-Effekte aller Zeiten zu sehen. Fliegt oder marschiert man über den Boden, so wird dieser weggedrückt, als ob er aus Kautschuk wäre (rechts unten).**



**Wie viele Stunden wird man für Nights benötigen?**

YN: Nights durchzuspielen wird auf alle Fälle etliche Stunden in Anspruch nehmen, wir haben es hierbei allerdings nicht übertrieben, weil wir möchten, daß wirklich jeder das schöne Ende erreichen kann. Danach kann man immer noch im Score Attack-Modus weiterspielen.

**Wieso hat man mit Nights nicht wie mit Elliot und Claris alle theoretischen 3D-Bewegungsmöglichkeiten?**

YN: Nicht aus technischen Gründen, das Gameplay war uns sehr wichtig. Um das einmalige Fluggefühl auch umsetzen zu können, mußten wir auf einige zwar mögliche, aber nicht sehr sinnvolle Möglichkeiten verzichten. Das ganze Spiel ist in 3D und auf 3D ausgelegt, spielt sich so aber weit besser und angenehmer.

## Das Analog-Pad



Die-  
ses Joy-  
pad erhöht die  
Gesamtwertung um  
5 Prozent. (Wer mit einem normalen Pad  
spielt, darf eine Gesamtwertung von  
92% lesen!). Neben dem herkömmlichen  
Digital-Steuerkreuz, den sechs  
Buttons und dem Startknopf findet man  
ein sehr gut platzierten und exakt steuer-  
baren Analog-Stick vor, der sich wunder-  
bar mit dem linken Daumen bedien-  
en läßt. Unter dem Start-Button findet  
man einen Umschalter zwischen Analog-  
und Digital-Steuerung, wodurch man  
auch alle bisherigen Spiele steuern  
kann. Titel wie Panzer Dragoon Zwei  
unterstützen auch jetzt schon den Analog-  
Stick. In zukünftigen Projekten wird  
es möglich sein, mit Analogstick und  
Digitalkreuz gleichzeitig zu steuern! Die  
beiden L- und R-Tasten liegen absolut  
hervorragend genau an der Stelle, an der  
man seinen Zeigefinger ablegt. Wer ein-  
mal dieses Pad benutzt hat, greift nur  
ungern auf andere Control-Pads zurück.  
Das Pad wird alleine etwa DM 79,-  
kosten, der unverbindliche VK zusammen  
mit Nights liegt bei DM 149,-.

schiedlichen Gegner sind dank des  
sogenannten A-Life-Systems ziemlich  
unberechenbar. Entweder sie schießen  
auf Nights, ziehen ihn auf den Boden run-  
ter, frieren ihn in einem Eisblock kurzzei-  
tig ein oder versorgen ihn mit erfreulichen  
Extras. Andere schleudern ihn mit einer  
wilden Kreisbewegung sogar weg und  
bringen ihn so auf Hochtouren. Ähnlich  
wirkungsvoll sind auch die Ambos-Paa-  
re, die Nights erheblich beschleunigen  
und besonders bei ablaufendem Zeitlimit  
nützlich sind.

## Claris und Elliot!

Wenn man kein Zeitlimit überschreitet,  
kann man durchgehend mit Nights  
spielen. Läuft die Zeit jedoch ab, fällt  
der menschliche Charakter zu Boden,  
und man muß per pedes weiterspielen.  
Geschieht dies, wenn man eine der vier  
Lichtkugeln bei sich hat, genügt es,  
zum Lichthof zurückzulaufen, wo man  
sofort Einlaß erhält und als Nights wei-  
termachen kann. War man gerade  
damit beschäftigt, seine zwanzig blau-  
en Kugeln aufzusammeln, so fallen die  
bereits gefundenen erst einmal zu  
Boden, wo man sie wieder aufsammeln  
kann. Nun muß man so lange die  
Kugeln zur Krake bringen, bis man sei-  
ne Lichtkugel erhält. Ein witzig ani-  
mierter Pfeil erleichtert übrigens die  
Wandereinlage, bei der man absolute  
Bewegungsfreiheit hat und sogar  
Extras entdecken kann. Mit den L- und  
R-Tasten kann man dabei jederzeit die  
Kamera rotieren lassen.

## Überraschungen ohne Ende!

Zahlreiche Extras halten die Langzeit-  
motivation auf Trab. Wird man von einem  
kleinen Engel begleitet, wirkt man - ähn-  
lich wie ein Extra in Sonic - wie ein  
Magnet, der die blauen Kugeln und mög-  
licherweise alles andere automatisch  
anzieht. Wenn beim Durchfliegen eines  
bunten Rings plötzlich eine Fanfare  
ertönt und man eine gelbe Schärpe  
angehängt bekommt, wird es Zeit,  
Kunststücke zu vollführen. Mit allen zur  
Verfügung stehenden Tasten des Joy-  
pads sollte man nun versuchen, Loo-  
pings in drei verschiedenen Größen,  
Schrauben und sonstige artistische Ein-  
lagen zu vollführen. Je mehr man in den  
wenigen Sekunden schafft, um so auf-  
munternder sind die Kommentare am  
Screen und die Bonuspunktzahl.

Damit keine spielerische Langeweile auf-  
kommt, gibt es in jeder Welt eine Renn-  
strecke, die mit einem besonderen  
Abschnitt glänzen kann. So darf man bei-  
spielsweise durch tiefe Gewässer tau-  
chen, eine vereiste Bob-Bahn hinabrut-  
schen, ein Baugeländer hochfetzen, sich  
vom Wind durch die Lüfte wirbeln lassen,  
in einem grafisch gigantischen Spiegel-  
gebäude Kugeln einsammeln (wobei alle  
Aktionen im Spiegel an der Rückseite  
noch mal zu sehen sind!), mit einem  
Eisengitter an einem ewig langen  
Gestänge in einer wahnwitzigen  
Geschwindigkeit entlangrutschen, Turn-  
einlagen an Reckstangen hinlegen oder  
man wird von einer Kanone durch eine



**Phantastisch!** Im dritten Abschnitt des Soft Museum landet man zeitweise  
in einer Halle, an deren rückseitiger Wand sich ein Spiegel befindet, der  
das Geschehen im Vordergrund reflektiert.



**Im Mystic Forest** erschweren Nebel-  
schwaden die Sicht, außerdem düst  
ein kleines rotes Auto herum.



Gummiwelt geschossen. Im ganzen Spiel gibt es noch so viele Feinheiten und Geheimnisse, daß man sie an dieser Stelle unmöglich alle aufzählen kann. Genannt seien noch wegsprengbare Tore, magnetische Räume, magnetische Energiekuppeln, Säuberungsgebäude oder Kugelkäfige.

### Die Endgegner!

Hat man alle vier Lichtkugeln in den Hof zurückgebracht, wird Nights zum Endgegner weggebeamt, der in einem eigenen, besonders spektakulären Szenario sein Dasein fristet. Das Finden der Taktik, wie man diesen besiegt, ist meist sogar schwieriger als das Lösen der vorherigen Levels. So muß man hier beispielsweise ein Kugelmonster durch die Wände schmeißen, explodierende Mäuse der Reihe nach ausschalten, einem riesigen Fisch im Aquarium aus dem Weg gehen, einen Drachen so lange wegschleudern, bis er nur noch ein Stummelschwänzchen hat, oder einen spielkartenwerfenden Kasperl aus seinem Mantel schleudern. Diese Stages sehen allesamt dermaßen abgefahren und verrückt aus, daß man glaubt, ein Model 3-Spiel vor sich zu haben. Kein anderes System kann mit derart genialen Grafiken aufwarten! Erfreulicherweise erhält man einen Tip vom Computer, wenn man den Endgegner nicht besiegt und ein „Night Over“ am Screen erscheint.

### Das war noch nicht alles!

Selbst wenn man diese sechs Welten mit jeweils fünf Levels geschafft hat, darf man sich sicher sein, daß man

noch einen langen Weg vor sich hat. Nun muß man mit Elliot und Claris im Weltraum gegen Wiseman antreten, was auch wieder jeweils fünf Runden umfaßt. Nur wenn man jede Welt mit einer Einstufung zwischen A und C geschafft hat, darf man dem Bösewicht Wiseman gegenüberreten. Dummerweise wird immer jeder einzelne Level bewertet (die Skala reicht von A bis F), woraus ein Durchschnittswert gebildet wird, was bedeutet, daß man sich nie einen punktemäßigen Durchhänger erlauben darf. Als kleinen Bonus gibt es auch einen zusätzlichen Zwei-Spieler-Modus, in dem sich Nights und Reala auf einem Splitscreen durch eine 3D-Welt jagen dürfen. Sieger ist derjenige, der dem Gegner als erster dreimal eines auf die Mütze gibt. Diese Stage gibt es gemeinerweise erst, wenn man Reala im Spiel besiegt hat.

Hans Ippisch ■

### Word Up



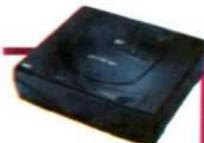
Einfach grandios! Nights ist zweifellos das innovativste, spektakulärste, schnellste und abwechslungsreichste Saturn-Spiel, das es bislang zu sehen gab. Ich persönlich halte es für das derzeit beste Videospiel überhaupt, nicht zuletzt aufgrund des hervorragenden Analog-Joy-pads, das sich bestes Control Pad der Geschichte nennen darf. Der sensationelle Preis (ca. DM 140,- inklusive Pad!) ist kaum weniger konkurrenzlos!

Faszinierende Parallax-Effekte, unglaubliche Perspektiven rauben einem in diesem Abschnitt den Atem. Hier vollbringt Nights gerade eine artistische Einlage mit der Banderole (rechts).

Das nenne ich detailbesessen! Diese Uhr im Splash Garden zeigt die reale Zeit an, sofern man seinen Saturn richtig eingestellt hat (unten).



### Check Up



<b>Titel:</b>	Nights
<b>Genre:</b>	3D-Arcade
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	5. September
<b>Preis:</b>	ca. DM 140,-
<b>Spieler:</b>	1(-2)
<b>Levels:</b>	38+
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Inklusive 3D-Analogpad, 2-Player-Zusatz-Modus, zahlreiche Bonus-Levels

### Grafik 96%

Brillante 3D-Welten mit rasantem Scrolling, perfekten Animationen und detailreichen Gegnern, wie man sie noch nie auf irgendeiner Konsole gesehen hat.

### Sound 89%

Absolut unterschiedliche Musikstücke aus allen Musikrichtungen, perfekte Soundeffekte mit Digi-Effekten im Q-Sound-Format.

### Gesamt 97%

Nights ist das mit Abstand innovativste Spiel weit und breit. Wer einmal dem Zauber von Nights, Claris und Elliot erlegen ist, wird wochenlang beschäftigt sein!

# STRIKER '96

Wir sind Europameister, Bundesberti wird plötzlich von der Regenbogenpresse in den Himmel gelobt und ganz Deutschland ist mächtig stolz auf „seine Jungs“. Wenn ihr das dramatische Turnier noch einmal nachspielen möchtet, ist dieser Silberling genau das richtige für euch.

**A**ch, wie war das schön! Bierhoff erzielte in der 95. Minute das wohl einzige Golden Goal der Fußball-Geschichte, und ganz Deutschland lag sich in den Armen. So gesehen, konnte das Timing für die Veröffentlichung dieser Dribbelei kaum besser gewählt sein, zumal man durch die Euro '96-Option den gesamten Cup, inklusive dem Original-Spielplan, noch einmal erleben darf. Wer es lieber fiktiv mag, dem stehen die obligatorischen Spielmodi (Turnier, Liga, Cup) zur Auswahl, oder ihr bestreitet zunächst einmal ein Freundschaftsspiel gegen die Maschine bzw. einen Gleichgesinnten. Zur Auswahl stehen insgesamt 38 Nationalteams, jedoch ohne die Original-Spielernamen (ein Editor-Modus wäre hier die elegante Lösung gewesen). Sei's drum: Bevor ihr eure Schienbeinbrecher auf den Rasen schickt, dürft ihr noch einige taktische



*In der Halle sind Torschüsse über die Bande leider nicht möglich, da man immer automatisch direkt auf das Gehäuse zielt.*

Maßnahmen ergreifen (Formation, Spielstrategie) und euch eine von insgesamt acht Perspektiven auswählen. Wer auf Action steht, kann auch in der Halle auf einem kleineren Feld mit Banden kicken.

**Ulf Schneider** ■



*Ein Energiebalken zeigt die Schußstärke an, die ihr durch das Gedrückt-halten der Taste regulieren könnt.*



*Dank der Euro '96-Option könnt ihr das deutsche Team noch einmal zum Sieg führen.*



*Brust raus, Hand auf das Herz: Vor dem Anpfiff ertönen erst einmal die Nationalhymnen beider Teams.*



*Der Strategie-Bereich beschränkt sich auf das Nötigste, wurde aber recht übersichtlich gestaltet.*

## Word Up

Die Dribbelei erinnert mich etwas an Ameisen-Fußball: da huschen 22 Mini-Kicker über den Platz, bolzen sich in einem atemberaubenden Tempo das Leder zu (völlig unrealistische Ballphysik!) und erzielen Tore nach Schema F: auf Pfostenhöhe zum Gehäuse laufen, in den gegenüberliegenden Winkel zielen, Schuß, drin isser. Das mag einem zwar kurzfristig Laune bereiten, auf Dauer fehlt dem Produkt aber eindeutig Substanz.



## Check Up



<b>Titel:</b>	Striker '96
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Rage Software/Acclaim
<b>Tel.:</b>	
<b>Release:</b>	Juli
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	38 Nationalteams
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Hängt vom gewählten Team ab

### Grafik 59%

Für Fußballspiel-Verhältnisse solide, die Kicker-Sprites fielen aber insgesamt zu mickrig aus und huschen nur mäßig gut animiert über den Rasen.

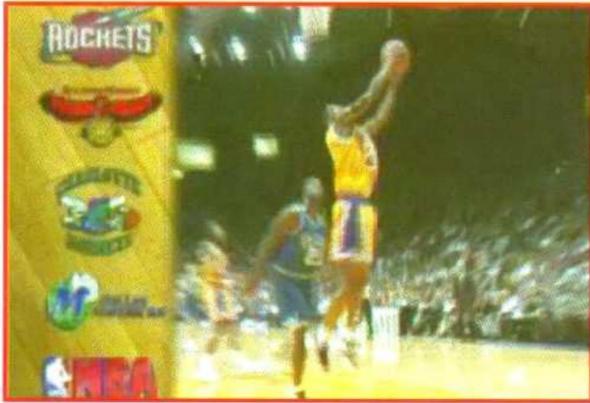
### Sound 53%

Die Zuschauer scheinen nur mäßig von der Kickerei angetan zu sein, der englische Kommentator präsentiert sich ziemlich wortkarg.

### Gesamt 61%

Ein erneuter Fall von simpler Fußball-Action statt -simulation.

# NBA ACTION



*Fast schon Standard: im Opening gibt es packende Spielszenen aus der NBA zu bewundern.*

Segas Sport-Label wird vor allem im US-Markt gezielt eingesetzt, um die Kunden zu überzeugen, daß nicht nur EA in diesem Genre top ist. Da darf eine Korbwerferi im Programm natürlich nicht fehlen, und die hat zumindest in taktischer Hinsicht einiges zu bieten.

Sega erwarb aus diesem Grund die NBA-Lizenz, denn ohne Koryphäen wie beispielsweise Shaq oder Barkley macht die Korbwerferi bekanntlich nur halb soviel Spaß. Die Macher achteten dabei darauf, daß



*Die meisten zur Auswahl stehenden Perspektiven sind erfreulicherweise auch gut spielbar.*



*Die technisch einwandfreien Dunks werden noch einmal in der vergrößerten Zeitlupenwiederholung präsentiert.*



*Hier gut zu erkennen: in der Defensive postieren sich die Mitspieler in der Nähe ihres Widersachers; wer wen deckt, könnt ihr bestimmen.*

die individuellen Stärken und Schwächen aller Sportler berücksichtigt wurden. Habt ihr eure Wahl unter den 28 NBA-Teams getroffen, geht es noch vor dem Einwurf gleich zum Prunkstück von NBA Action, dem Strategie-Bereich. Hier könnt ihr neben der Aufstellung die Spielstrategien in der Offensive und Defensive festlegen und jeweils drei von ihnen den Tasten X bis Z anvertrauen. Ihr habt also die Möglichkeit, mitten im Spiel plötzlich die Taktik zu verändern. Doch damit nicht genug: Um Topspieler auszuschalten, dürft ihr auch bestimmen, wer welchen Gegenspieler deckt und mit welcher Härte. Nach diesem taktischen Geplänkel kommt es nun auf dem Court auf eure Geschicklichkeit an. Die Standardaktionen besorgen dabei die Knöp-

fe A bis C, wobei die CPU-gesteuerten Mitspieler euch tatkräftig bei den Defensivaufgaben unterstützen.

**Ulf Schneider** ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	NBA Action
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	August
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1-6
<b>Levels:</b>	Alle 28 NBA-Teams
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Unterstützt Multitap

## Grafik 61%

Beim hochauflösenden Hintergrundlayout ist die Welt noch in Ordnung, doch die farb- und polygonarmen Akteure sehen nicht mehr zeitgemäß aus.

## Sound 55%

Durchschnittliche Zuschaueranfeuerungen, durchschnittliche Eloquenz des US-Reporters, wenig Musik.

## Gesamt 76%

Flotte Basketball-Simulation mit schwacher Technik und vielfältigen strategischen Möglichkeiten.

## Word Up



Es ist wirklich schade, daß NBA Action sich technisch derart schwach auf der Brust präsentiert, denn die gute Spielbarkeit und vor allem der vorbildlich gestaltete Strategie-Bereich mit vielfältigen Möglichkeiten kommen dadurch nicht mehr voll zur Geltung. Insbesondere die Korbwerfer sehen durch wenige Farben und das äußerst kantige Polygon-Gerüst nicht mehr up to date aus.

# STORY 2 OF THOR



Der blaublütige Prinz Leon macht sich erneut auf, die beiden magischen Amulette in seine Gewalt zu bringen. Diesmal stößt er dabei aber auf größeren Widerstand und muß seine grauen Gehirnzellen noch häufiger bemühen – lest den Test zum derzeit genialsten Action-Adventure für den Saturn!

Über die 32 Bit-Fortsetzung haben wir im Vorfeld bereits zweimal berichtet, so daß der folgende Testbericht sich in erster Linie auf die – nicht gerade wenigen – Verbesserungen beschränkt, die erst nach stundenlangen Spielsessions sichtbar werden und dieses Abenteuer zu einem absoluten Leckerbissen machen.

## Kleine aber feine spielerische Details

Das Herzstück von Story of Thor 2 bildet mal wieder das intelligent ausgeklügelte Geister-System, wodurch ihr insgesamt sechs Elemente kontrollieren könnt, sofern ihr über genügend magische Energie verfügt.



Sobald ein Zombie auf dem Screen auftaucht, vernehmt ihr ein schauriges Heulen.



**Jeder Geist verfügt über besondere Fähigkeiten: Efreets Feueratem räumt zum Beispiel alte Baumstümpfe aus den Weg.**

Jeder hilfreiche Geist hat mindestens drei Fähigkeiten im Programm, die größtenteils vom Mega Drive-Original übernommen wurden. Ausgesprochen interessante Möglichkeiten bieten auch die beiden neuen Elemente Brass (Geräusche) und Airl (Luft). Ersterer kann durch seine Lautstärke selbst lästige Kristalle zum Zerbersten bringen, während Airl sich sogar als Reittier eignet, das euch durch die Lüfte trägt (ober-cool!). Völlig umgekrempelt wurde das Waffensystem. Das Repertoire umfaßt insgesamt vier Verteidigungsmittel: einen kleinen Dolch, einen Bogen, einen Zauberstab sowie einen mächtigen Säbel. Neben einer normalen Anwendung könnt ihr durch Button-Kombinationen der Waffe besonders wirksame Techniken bzw. Eigenschaften entlocken. Darüber hinaus kann jede Waffe auch durch die Geister aufgewertet werden – eine der genialsten Verbesserungen des Sequels! Dafür



**Obeliske geben euch glücklicherweise immer wieder notwendige Tips zum Weiterkommen.**



**Kein Spiel für Insektenhasser: Diese eklige Tarantel muß samt Anhang vernichtet werden, damit der rettende Schlüssel auftaucht.**

müßt ihr erst einmal für jedes Element mindestens vier farblich passende Kristalle und die dazugehörigen Schriftrollen einsammeln. Nun könnt ihr per X-Taste den Waffen magische Energie einflößen. Dytto lädt den Zauberstab beispielsweise blau auf, wodurch ihr Untote erwecken und kleine Sträucher zu Sprungfedern umfunktionieren



**Gewußt wie: An dieser Stelle müßt ihr mit Anlauf über den Abgrund zum gegenüberliegenden Schalter springen - schon öffnet sich die Tür.**

## Word Up



Auf den ersten Blick scheint das Sequel zum prügellastigen Action-Adventure nur wenig Neuheiten zu bieten, erst im Lauf des Spiels entpuppt sich das Abenteuer jedoch als ungemein komplexe und faszinierende Angelegenheit. Sechs Geister mit insgesamt über 20 Fähigkeiten und vier Waffen mit mindestens drei Einsatzmöglichkeiten ergeben zusammen mit dem äußerst trickreichen Level-design (viele Rätsel!) unzählige Möglichkeiten. Weitere Pluspunkte: der deutlich erhöhte Schwierigkeitsgrad und der große Spielumfang.

könnt. Wenn ihr zum Schluß sämtliche sechs Geister mit genügend Kristallen euer eigen nennt, verfügt ihr über geradezu verwirrend viele spielerische Möglichkeiten, die ihr allerdings auch benötigt, um euch in den verzwickten Dungeons zurechtzufinden. Jede Höhle wurde nämlich mit zahlreichen Rätseln gespickt, die euch eine Menge Gehirnschmalz und Geduld abverlangen. Dazu ein Beispiel: Wenn ihr euch durch ein Zauberkrout verkleinern laßt, könnt ihr per Vorwärtsrolle in ein kleines Mäuseloch eindringen und dort neuen Geheimnissen auf den Grund gehen. Bei den Dungeons ist ferner auffällig, daß ihr geradezu gezwungen seid, bereits gemeisterte Dungeons noch einmal zu betreten, um wirklich alle Winkel zu erforschen. So könnt ihr zum Beispiel erst durch den letzten Geist Airl die überall herumliegenden Stahlkisten öffnen und so neue Kristalle einheimsen.

**Ulf Schneider** ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	Story of Thor 2
<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	September
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Sehr komplex
<b>Besonderheiten:</b>	Großer Umfang (30+ Spielstunden), Musik von Yuzo Koshiro

## Grafik 78%

Farbenprächtige und sehr abwechslungsreiche Bitmap-Grafiken, gelungene Animationen. Unschön: Sprites werden einfach gezoomt, statt sie noch einmal neu zu zeichnen. Dadurch wirken manche Sprites sehr grobpixelig.

## Sound 83%

Yuzo Koshiros orchestrale Kompositionen halten sich angenehm im Hintergrund und sorgen stets für eine tolle Atmosphäre. Die Soundeffekte sind unglaublich vielfältig und realistisch.

## Gesamt 88%

Das bisher beste Action-Adventure für den Saturn: umfangreich, außergewöhnlich komplex und technisch rundum überzeugend - Suchtfahr!

**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 Stratege bist. Du ziehst in die erschreckend realitätsnahe 3-D-Schlacht als Pilot eines ultraschnellen High-Mac MDM II-Kampfroboters. 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.

# RISE 2: RESURRECTION

Nachdem Rise of the Robots bereits auf vielen Geräten eher ein Schlag ins Wasser war, wird auch die Saturn-Fortsetzung zur herben Enttäuschung, nutzt sie doch die Fähigkeiten dieser Maschine nicht einmal ansatzweise aus.

Eine bizarre Zukunftsgeschichte über die Verbindung von menschlicher Intelligenz und Roboterwesen überzeugt uns von der Notwendigkeit, diesen mittels ihrer eigenen Waffen den Garaus zu machen. Anders ausgedrückt bedeutet das, daß man sich einen der

Blechkameraden schnappt, um in typischer Beat 'em Up-Manier den gegnerischen Stahlgiganten die Schrauben rauszuleiern.

Ein kurzer Titelscreen, ein magerer Optionsbildschirm, und schon plumpst man ins Charakterausswahl-Menü. Hier gibt es immerhin 18 Stahlkolosse zu begutachten, danach steht man sofort in einer der zahlreichen, ganz hübsch gezeichneten Stages. Ebenso wie es keine unterschiedlichen Spielmodi gibt, verharren leider auch die Hintergründe in absoluter Bewegungslosigkeit. Ebenso unspektakulär, wie das Ganze begonnen hat, wird

Dir zu guter Letzt auch Dein Ableben verkündet. Am besten also, Du überspringst die möglichen Continues und stellst das Game anschließend in die hinterste Reihe Deines Regals.

Oliver Preißner ■



Die schwarzgraue Rüstung jedes Roboters darf mit einer zusätzlichen Farbe gemischt werden, was wohl als individuelles Design gelten soll.

**Check Up** 

<b>Titel:</b>	Rise 2: Resurrection
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Acclaim
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Juni
<b>Preis:</b>	ca. DM 79,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	18+
<b>Save Game:</b>	Nein
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Leicht - schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Keine

**Grafik 42 %**  
**Sound 46 %**  
**Gesamt 38 %**

# SPACE HULK



Kommt es zum Nahkampf, wird sofort auf eine grafisch beeindruckende Render-Sequenz umgeschaltet, wo ihr versuchen müßt, mittels beider Stahlarme den Alien auszuschalten.

Vom Brettspiel zum Videogame: Electronic Arts beehrt die Saturn-Fangemeinde mit einem grafisch aufregenden Ego-Shooter.

Der übliche Streß im Weltraum: In der nahen Zukunft hat es eine aggressive Alienrasse, die sogenannten Genestealers, auf unsere geliebte Mutter Erde abgesehen. Um eine Invasion zu verhindern, rücken die schwerbewaffneten Space Marines aus, die durch ihre Metall-Schutzkleidung wie Terminators aussehen. Als Kommandeur müßt ihr nun die Geschicke dieser Elite-Einheit leiten und die vorgegebenen Missionen möglichst ohne Verluste bewältigen. Auf den ersten Blick gleicht Space Hulk einem reinrassigen Ego-Shooter mit passabler 3D-Grafik, doch schon bald kriegt man von der Action nicht mehr viel mit, denn Taktieren im Tactical Screen ist angesagt. Hier schaltet ihr zwischen den insgesamt sechs Space Marines hin und her und bringt sie so in Stellung, daß die Alienhorden nicht mehr zum

Zuge kommen und ihr gleichzeitig die geforderte Mission erfüllen könnt. Insgesamt gesehen ist Space Hulk ein interessantes Game.

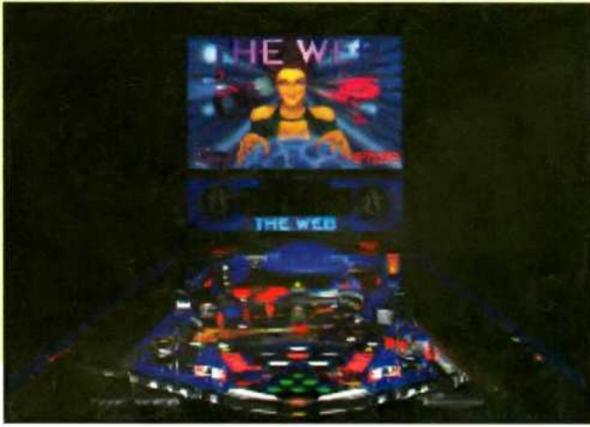
Ulf Schneider ■

**Check Up** 

<b>Titel:</b>	Space Hulk
<b>Genre:</b>	Shoot 'em Up/Strategie
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Erhältlich
<b>Preis:</b>	DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	23 Missionen
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Verdammt schwer!
<b>Besonderheiten:</b>	Einmalige Mischung aus Strategie und Action

**Grafik 77 %**  
**Sound 63 %**  
**Gesamt 75 %**

# PRO PINBALL



*Pro Pinball kommt komplett ohne Scrolling aus, dafür gibt es drei verschiedene Perspektiven, die vor dem Spiel angewählt werden können.*

**Qualität statt Quantität! Empire inszenierte für sein Saturn-Debüt zwar nur einen Pinball-Tisch, der ist jedoch so exzellent gelungen, daß man nur zum Kauf raten kann!**

**D**aß man die Qualität eines Beat 'em Up nicht an der Anzahl der Kämpfer messen kann, dürfte bekannt sein. Daß man die Qualität eines Flipperspiels ebensowenig nach der Tischanzahl bewerten kann, ist schon weniger logisch. Im vorliegenden Fall gelang es Empire jedoch, mit nur einem einzigen Tisch die gesamte Pinball-Konkurrenz aus der Spielhalle zu fegen. Das Design, die Ballphysik, die Extras, das Gameplay und die Grafik sind dermaßen hervorragend gelungen, daß man sich fast wie in der Arcade-Halle fühlt, möglicherweise auch, weil der Tisch aus einer Schrägansicht dargestellt wird, bei der nicht gescrollt wird. Zusätzlich kann man noch verschiedene Tisch-Größen einstellen. Die Krönung dieses Spiels ist der hervorragende Soundtrack, der von den Musiker-Legenden Bruce Foxton

und Jake Burns (Ex-The Jam) extra eingespielt wurde. Pro Pinball ist somit ohne Zweifel das beste Flipperspiel für den Saturn.

**Hans Ippisch ■**

## Check Up



<b>Titel:</b>	Pro Pinball
<b>Genre:</b>	Flipper
<b>Hersteller:</b>	Empire/Laguna
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	August
<b>Preis:</b>	ca. DM 100,-
<b>Spieler:</b>	1-4
<b>Levels:</b>	1
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Hoch
<b>Besonderheiten:</b>	Hochauflösende Grafik

**Grafik 79 %**  
**Sound 88 %**  
**Gesamt 84 %**

# LEMMINGS 3D

**Es gibt wohl kein System der Welt, das nicht von den Lemmings heimgesucht wurde. Über den Saturn fallen sie sogar dreidimensional her!**

**D**avon abgesehen, daß Lemmings 3D zu den Spielen gehört, die überraschenderweise von der (Noch)-Sony-Tochter Psygnosis für die konkurrierende Konsole von Sega umgesetzt werden, bietet dieses Game nicht allzuviel Überraschendes. Nach wie vor besteht die

Aufgabe darin, einen gewissen Teil der dumm umherlaufenden Lemminge zum Ausgang zu dirigieren. Damit sie nicht im Meer versinken oder sonstige Unfälle erleiden, muß der Spieler einzelne Lemminge mit Aufgaben betreuen, die am unteren Rand in der Iconleiste ausgewählt werden können. So veranlaßt ein Stopper die Kollegen zur Umkehr, ein Buddler gräbt einen Tunnel oder ein Schirmlemming schwebt sanft zu Boden. Die brandneue 3D-Grafik sieht zwar ganz hübsch aus,

erweist sich während des Spiels jedoch nicht gerade als praktisch. Echte Lemmings-Fans wird dies wohl am wenigsten stören.

**Hans Ippisch ■**



*In einem witzigen Intro sieht man, wie die ehemals flachen 2D-Sprites zu 3D-Männchen werden. Die Kollegen warten noch im Rechner.*



*Die 3D-Grafik ist zwar ganz hübsch anzusehen, erweist sich aber nicht als sehr praktisch. Ohne Kamerawechsel kommt man nicht aus!*

## Check Up



<b>Titel:</b>	Lemmings 3D
<b>Genre:</b>	Strategie/Arcade
<b>Hersteller:</b>	Sega/Psygnosis
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	August
<b>Preis:</b>	ca. DM 100,-
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	-
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Hoch
<b>Besonderheiten:</b>	Ein Psygnosis-Game!

**Grafik 69 %**  
**Sound 75 %**  
**Gesamt 72 %**

# 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 DOPPELSEITE LIEFERN WIR DIE ANTWORTEN AUF DIESE FRAGEN!

## SATURN

### ▼ ALIEN TRILOGY



Einmal mehr schaffte es die Testversion nicht in diese Ausgabe! Fans von 3D-Actionspielen sollten sich aber trotzdem auf einen baldigen Release freuen!

► Genre: **3D-Action** ► Spieler: **1**  
► Release: **August** ► Hersteller: **Acclaim**

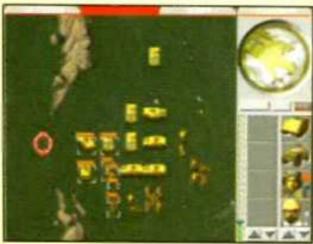
### ▼ MANX TT



Die Automaten-Konvertierung soll das erste Rennspiel sein, daß mit rasanten 60 Bildern pro Sekunde abläuft! Motorradfans sollten ihr Geld schon einmal sparen!

► Genre: **Rennspiel** ► Spieler: **1-2**  
► Release: **Dezember** ► Hersteller: **Sega/AM2**

### ▼ COMMAND & CONQUER



Noch gibt es keine Preview-Version dieses Strategiehits, wir rechnen jedoch damit, spätestens nächste Ausgabe einen ausführlichen Bericht liefern zu können.

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

### ▼ NIGHTS



Noch steht nicht fest, ob das Spiel ausschließlich mit beigepacktem 3D-Analog-Pad erscheint. Diese etwas teurere Variante empfohlen wird jedoch wärmstens!

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

### ▼ DAYTONA USA CHAMP. ED.



Beinahe hätten wir schon jetzt ein Preview zu diesem mit Spannung erwarteten Rennspielnachfolger gehabt, so können wir euch nur auf nächsten Monat vertrösten!

► Genre: **Rennspiel** ► Spieler: **1-2**  
► Release: **November** ► Hersteller: **Sega**

### ▼ SONIC X-TREME



Hoffen und Beten ist angesagt, damit es das erste Sonic-Saturn-Spiel noch vor Weihnachten in die Läden schafft! Geniale Grafiken werden garantiert!

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

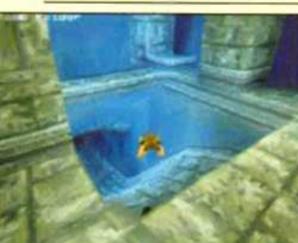
### ▼ DARK SAVIOR



Das Release-Datum hat sich leider auf Januar verschoben, dafür darf man sich nun auf eine komplett eingedeutschte Version dieses RPG-Knallers freuen!

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

### ▼ TOMB RAIDER



Saturn-User kommen als allererste in den Genuß dieses fabelhaften 3D-Actionspiel von Core Design! Ein Insider meinte: „das ist ja Resident Evil in Echtzeit!“

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

### ▼ FIGHTING VIPERS



Wie das große Vorbild Virtua Fighter 2 wird auch das neue AM2-Beat 'em Up für Furore sorgen! Diesmal wird das Spiel allerdings vor Weihnachten erscheinen!

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

### ▼ WORLD WIDE SOCCER '97



Hierbei handelt es sich um die europäische Version von Victory Goal '96, das immerhin das meistverkaufte Saturn-Fußball-Spiel überhaupt ist.

► Genre: **Fußball** ► Spieler: **1-6**  
► Release: **Oktober** ► Hersteller: **Sega**

MEGA DRIVE

▼ FIFA SOCCER '97



Der finale 16 Bit-Teil der legendären Fußball-Saga ist in Arbeit. Neue Statistiken und verbesserte Grafiken kündigte EA für seinen 16 Bit-Abschied an.

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

▼ INT. SUPERSTAR SOCCER DEL.



Pünktlich zum Start der Bundesliga-Saison dürfen wir uns wohl auf ein neues Referenz-Fußball-Spiel freuen, das von Factor 5 in Szene gesetzt wurde.

► Genre: **Sport** ► Spieler: **1-3**  
 ► Release: **September** ► Hersteller: **Konami**

▼ SONIC 3D



Traveller's Tales, die Programmierer des erstklassigen Toy Story lassen Sonic auf dem Mega Drive erstmals in einer gerenderten Kulisse auftreten!

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

▼ VECTORMAN 2



Der perfekt animierte Held soll den Mega Drive einmal mehr bis an seine Grenzen ausreizen. Die erste Demoversion machte einen hochklassigen Eindruck.

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

GAME GEAR

▼ VIRTUA FIGHTER ANIMATION



Die 2D-Variante des Prügelklassikers basiert auf einer erfolgreichen japanischen Zeichentrickserie. Es wird übrigens auch eine Mega Drive-Version erscheinen.

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

▼ SONIC BLAST



Erstmals bekommen Game Gear-User ein Spiel mit ausschließlich gerenderten Sprites präsentiert, das auf ein riesiges 8 MBit-Modul gespeichert wird.

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

BACK CATALOGUE!

▼ SATURN

Alone in the Dark 2	8/96	66
Baku Baku Animal	07/96	88
Big Hurt Baseball	07/96	80
Bug!	10/95	88
Clockwork Knight	8/95	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	8/95	90
Digital Pinball	11/95	83
Earthworm Jim 2	8/96	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	8/96	87
Hebereke's Popoitto	8/96	65
Hi Octane	01/96	59
International Victory Goal	8/95	85
Johnny Bazoocatone	04/96	73
Magic Carpet	04/96	93
Myst	11/95	85
Mystaria The Realms of Lore	03/96	86
Mystery Mansion	02/96	61
NBA Jam Tournament Edition	02/96	75
NFL Quarterback Club	04/96	82
NHL All Star Hockey	01/96	71
Night Warriors Darkstalker's Revenge	06/96	85
Off World Interceptor	01/96	57
Panzer Dragoon	9/95	91
Panzer Dragoon 2	06/96	95
Pebble Beach Golf	10/95	80
Primal Rage	8/96	76
Rayman	12/95	75
Revolution X	07/96	26
Robotica	12/95	74
Sega Rally	02/96	95
Shellshock	06/96	87
Shining Wisdom	8/96	1
Shinobi X	10/95	70
Shockwave Assaults	07/96	79
SimCity 2000	01/96	90
Skeleton Warriors	8/96	74
Slam 'n' Jam '96	8/96	80
Street Fighter - The Movie	10/95	70
Street Fighter Zero	04/96	88
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	8/95	87
Virtua Fighter 2	01/96	95
Virtual Golf	8/96	78
Virtua Hang On	02/96	80
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
X-Men Children of the Atom	05/96	83

▼ MEGA DRIVE

AAAHHH! Real Monsters	03/96	62
Batman Forever	10/95	80
Big Hurt Baseball	02/96	84
Bugs Bunny	05/96	68
Comix Zone	9/95	84
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
Indiana Jones	9/95	83
Izzy's Quest	05/96	71
John Madden '96	01/96	86
Light Crusader	10/95	85
Marsupilami	11/95	76
Mega Man The Wily Wars	9/95	69
MicroMachines '96	11/95	86
NBA Live '96	01/96	89
NFL Quarterback Club '96	02/96	82
NHL Hockey '96	11/95	93
PGA Tour Golf '96	01/96	84
Phantasy Star 4	02/96	88
Phantom 2040	01/96	59
Primal Rage	9/95	78
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	8/95	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
NFL Quarterback Club	8/95	80
Spot Goes to Hollywood	12/95	61
Virtua Fighter	11/95	93

▼ GAME GEAR

Arena	02/96	84
Batman & Robin	9/95	73
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
Primal Rage	9/95	62
Sonic Labyrinth	01/96	81
Striker	9/95	75
Tails Adventure	12/95	82
VR Troopers	12/95	64
Wizard Pinball	9/95	74

▼ MEGA CD II

Batman & Robin	03/96	82
Battle Frenzy	9/95	74
Fahrenheit	11/95	40
Fatal Fury Special	02/96	78
Flux	06/96	60
Keio Flying Squadron	02/96	75
Midnight Raiders	9/95	66
Samurai Shodown	02/96	79
Surgical Strike	10/95	58
The Space Adventure - Cobra	02/96	26

Bum Bumm Bumm Bumm

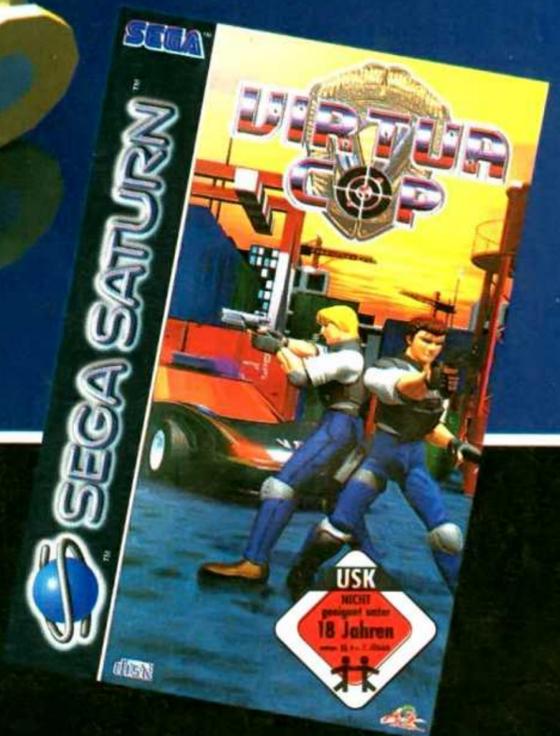


SEGA  
SATURN™

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!

# OVERALL



Es ist geschafft! Die Grafik-Sensation Panzer Dragoon 2 erobert im dritten Monat den Spitzenplatz! Dune II und Sonic & Knuckles rücken vor!

Platz	Vormonat	Titel	System	im Monat
1.	(3)	PANZER DRAGOON 2	SAT	3
2.	(1)	SEGA RALLY	SAT	7
3.	(2)	VIRTUA FIGHTER 2	SAT	7
4.	(4)	VIRTUA COP	SAT	7
5.	(6)	DUNE II	MD	5
6.	(-)	MYST	SAT	3
7.	(8)	SONIC & KNUCKLES	MD	17
8.	(5)	THUNDERHAWK 2	SAT	7
9.	(7)	DAYTONA USA	SAT	13
10.	(9)	MAGIC CARPET	SAT	2

## 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%	14
2.	(2)	Sonic & Knuckles	89%	22
3.	(3)	Sonic 3	91%	28
4.	(10)	Landstalker	92%	17
5.	(8)	FIFA Soccer '96	78%	5
6.	(9)	Earthworm Jim 2	94%	8
7.	(6)	Vectorman	93%	8
8.	(4)	Theme Park	94%	16
9.	(7)	Toy Story	85%	3
10.	(-)	Story of Thor	91%	12

## GAME GEAR

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(2)	Tails Adventure	82%	9
2.	(1)	Sonic Triple Trouble	87%	17
3.	(3)	Sonic Drift Racing	83%	13
4.	(4)	Garfield	71%	5
5.	(5)	Arena	84%	7

## SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(3)	Panzer Dragoon 2	95%	3
2.	(1)	Sega Rally	95%	7
3.	(2)	Virtua Fighter 2	95%	7
4.	(4)	Virtua Cop	80%	6
5.	(-)	Myst	85%	8
6.	(5)	Thunderhawk 2	93%	8
7.	(6)	Daytona USA	90%	12
8.	(7)	Magic Carpet	93%	3
9.	(Neu)	Need for Speed	91%	1
10.	(9)	Shellshock	87%	2

## MEGA CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(4)	Thunderhawk	92%	29
2.	(3)	Sonic CD	89%	28
3.	(1)	F1 World Champ.	84%	8
4.	(2)	Earthworm Jim S.E.	90%	11
5.	(5)	Keio Flying Squadron	75%	5

## 32 X

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Virtua Fighter	93%	10
2.	(4)	Chaotix	82%	10
3.	(2)	Metal Head	84%	16
4.	(5)	Kolibri	83%	5
5.	(3)	Virtua Racing Deluxe	93%	16

**JETZT IST SCHLUSS MIT LUSTIG,**

**JETZT KOMMT:**

# MEGA FUN



Das Videospielemagazin für alle Konsolen und Handhelds. Brandaktuell, kompetent und unabhängig. Auf 100 Seiten ausführliche Spieletests 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.

## Die Champions

Die Wettbewerbe von Sonic 3, Super Street Fighter 2, Virtua Racing und Virtua Fighter sind mittlerweile abgeschlossen. Christian Wegleitner schaffte die Maximal-Punktzahl in Super Street Fighter mit 99 Continues, Simon Berner nutzte ein Schild in Sonic 3 für die Höchstpunktzahl, Christian Spitschon hängt mit 44,518 die Virtua Racing-Konkurrenz ab, Werner Daniel gewinnt die Virtua Fighter-Konkurrenz. Ein Hinweis in eigener Sache: Eigentlich wollten wir nicht, daß man in Street Fighter 2 Continues einsetzt oder in Virtua Fighter die Ringgröße verkleinert.

### DAYTONA USA

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (Neu)	Müller Gerd	38.87	1
2. (1)	Uzun Hüsnü	39.55	9
3. (2)	Zahn Stefan	39.47	7
4. (3)	Hasler Oliver	39.51	9
5. (4)	Schlatter Andre	39.89	6
6. (5)	Kleinke Guido	40.02	11
7. (6)	Seidler Andre	40.03	8
8. (7)	Majeres Luc	40.39	10
9. (8)	Reinsch Heiko	40.63	8
10. (9)	Müller Heinz Peter	40.64	11

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

### SEGA RALLY

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (3)	Hasler Oliver	1.07.62	4
2. (1)	Kleinke Guido	1.07.68	5
3. (2)	Wolf Thomas	1.07.99	4
4. (7)	Zahn Stefan	1.08.48	2
5. (4)	Filipe dos Santos Rui	1.08.71	5
5. (5)	Koegst Dennis	1.08.71	5
7. (6)	Ladner 'Henry'	1.08.79	5
8. (8)	Reichert Artur	1.09.09	2
9. (9)	Werner Markus	1.09.29	5
10. (10)	Mosel Alexander	1.09.41	4

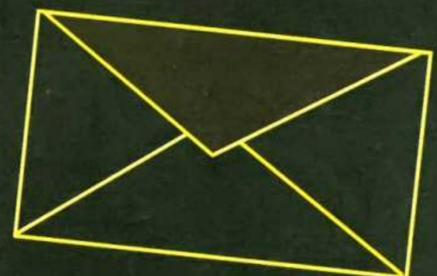
Wer schafft die schnellste Runde auf der zweiten Strecke (Forest) im Time Attack-Mode ohne gegnerische Fahrzeuge? Fahrzeug egal!

### VIRTUA FIGHTER 2

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (1)	Reitenbach Daniel	98	5
2. (2)	Ennemoser Martin	90	3
3. (3)	Bunoza Ivan	86	4
4. (4)	Lehmann Matthias	85	3
5. (5)	Schulz Marcel	84	3
6. (6)	Umbrath Oliver	80	1
7. (7)	Oberländer Paul	79	1
8. (8)	Sahtr Thomas	74	3
9. (9)	Schmitz Dennis	73	3
10. (10)	Schuster Manuel	72	4

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

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



# ISARSTRASSE 32-34

- 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

# Die richtige Nummer für deine Fragen!

# Dankeschön!

## 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 10/95  
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 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
BMG Interactive	(0180) 530 45 25	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Bomico & Laguna	(0 61 07) 94 51 45	Mo. - Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Disney Interactive	(0 69) 66 56 85 55	Mo. - Fr. 11 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup> , Sa. 14 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>
Electronic Arts	(0 52 41) 2 60 24	Mo - Fr. 10 <sup>00</sup> -12 <sup>00</sup> und 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Infogrames	(02 21) 4 54 31 06	Mo., Di., Do., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Konami	(02 21) 61 23 52	Mo. - Fr. 17 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>
Mindscape	(02 08) 89 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Psygnosis	(0 69) 66 54 34 00	Mo. - Fr. 9 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>
Sega Infoservice	(0 40) 2 27 09 61	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Sierra Cocktel Vision	(0 61 03) 99 40 40	Mo. - Fr. 9 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>
Softgold	(0 21 31) 96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Warner Interactive	(0 40) 27 85 53 06	Di., Mi., Do. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo. - Do. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Viacom New Media	(01 30) 82 01 15	Mo. - Fr. 9 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>

Folgenden Herstellern danken wir für die freundliche Unterstützung bei Gewinnspielen aller Art, u. a. für die Bereitstellung von Spielen.



Telefon: 05 21/6 42 34

# M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

## SEGA SATURN:

Alone in the Dark 2	DV 94,95	Gun Griffon	DV 84,95	Rockman X3	JP 114,95	Virtua Fighter Kids	JP 109,95
Baku Baku	DV 64,95	Gun Griffon	US 79,95	Rom. of the 3 Kingd. IV	US 119,95	Virtua Fighter Remix	DV 69,95
Bases Loaded 96	US 119,95	Gunbird	JP 99,95	Sega Rally	DV 99,95	Virtua Racing	DV 79,95
Batt. Arena Tosh Remix	DV 89,95	Hang On GP 96	DV 99,95	Shanghai	US 79,95	Winning Post	US 94,95
Blazing Tornado	JP 39,95	Hang On GP 96	US 59,95	Shellshock	DV 89,95	WipEout	DV 89,95
Bomberman	JP 129,95	Hi-Octane	DV 69,95	Shining Wisdom	DV 89,95	World Adv. Milit. Comm.2	JP 99,95
Bug!	DV 89,95	High Velocity	US 109,95	Shinobi X	DV 89,95	World Cup Golf	US 49,95
Clockwork Knight 2	DV 99,95	Irem Arcade Classics	JP 109,95	Shockwave Assault	DV 69,95	World Series Baseball	DV 89,95
College Slam	US 109,95	Iron Storm	US 119,95	Sim City 2000	DV 89,95	Worms	DV 89,95
Congo	US 109,95	King of Fighters 95	JP 139,95	Skeleton Warriors	US 104,95	WWF: Arcade Game	DV 89,95
Cyberia (dt. Texte)	US 109,95	Kingdom Grand Prix	JP 119,95	Slam'n Jam	US 119,95	X-Men	DV 89,95
D	DV 89,95	Magic Carpet	DV 89,95	Sonic Wings	JP 129,95		
Darius Gaiden	DV 89,95	Mans. o. Hidden Souls	PV 109,95	Street Fighter Alpha	DV 89,95		
Darius Gaiden	JP 49,95	Mystaria	DV 99,95	Story of Thor	JP 119,95		
Daytona USA	DV 84,95	NBA Action	US 109,95	Strikers 1945	US 129,95		
Dec Athlete	JP 114,95	NBA Jam T.E.	DV 79,95	Sword & Sorcery	JP 119,95		
Defcon 5	US 119,95	Need for Speed	DV 89,95	The Horde	DV 89,95		
Digital Pinball	DV 89,95	NFL Quarterback Club 96	US 109,95	Theme Park	DV 89,95		
Earthworm Jim 2	US 99,95	NHL Powerplay 96	US 114,95	Thunderhawk 2	DV 89,95		
Euro 96 Soccer	DV 89,95	Nights	JP 114,95	Titan Wars	DV 89,95		
F1 Challenge	DV 89,95	Off World Interceptor	DV 89,95	True Pinball	DV 89,95		
Fatal Fury 3	JP 134,95	Panzer Dragoon	DV 84,95	Valora Valley Golf	DV 89,95		
Feda	JP 119,95	Panzer Dragoon 2	DV 89,95	Vampire Hunter	JP 79,95		
FIFA Soccer 96	DV 89,95	Panzer Dragoon 2	JP 69,95	Victory Boxing	DV 89,95		
Galatic Attack	DV 89,95	Parodius	DV 89,95	Victory Goal 96	JP 114,95		
Gex	DV 84,95	Rayman	DV 89,95	Virtua Fighter 2	DV 99,95		
Gradius Heroes	DV 84,95	Road Rash	DV 114,95	Virtua Fighter 3	DV 199,95		

## MEGA DRIVE:

Dr. Robotnik	DV 49,95
Light Crusader	DV 119,95
Micro Machines 96	DV 49,95
NBA Live 96	DV 109,95
NHL Hockey 96	DV 109,95
Olympic Games	DV 109,95
Phantasy Star IV	DV 119,95
Slammasters	DV 39,95
Spot goes to Hollyw.	DV 59,95
Theme Park	DV 99,95
Vectorman	DV 49,95
Worms	DV 99,95

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

## M.C. Game

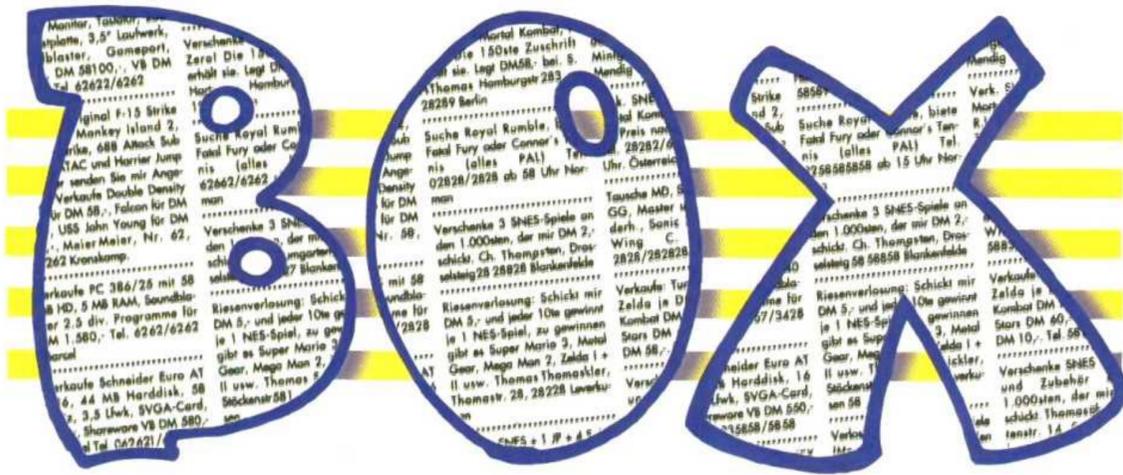
Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/ 6 42 34, Tel. + Fax: 05 21/ 6 42 35

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

# SEGA



## MEGA DRIVE

Verkaufe 2 Mega CD-Spiele: Tomcat Alley u. Road Avenger je DM 20,- und 1 Mega Drive-Spiel: Ishido für DM 15,-, Tel. 03476/201007 Heinz

Verk. Mega Drive mit 9 Spielen nur DM 600,-, Tel. 030/9824156

Verk. MDI + CDII, 8 CD u. ca. 90 Spiele, 2x 3 Pad su. 2x 6 Button mit Zeitlupen u. programmierbar, Tausch auch gegen Saturn, Tel. 0172/6228109

Suche F1 W.C. Edition für Mega Drive oder Mega CD 2 Preis nach Vereinbarung, Peter Meinking, Tel. 05021/5559

Verk. MD-Spiele: Soleil, Story of Thor, SSFII, Sonic III, Comix Zone, EWJ, Pitfall, Dynamite Heddy usw. Pr. VB, Tel. 04743/7741

Verk. Mega Drive, 3 Pads, 29 Spiele (FIFA 96, NHL 96 usw.) VP DM 700,-, Tel. 0351/2012152

Verkaufe Schlümpfe, Taz 2, Bomberman, Bruce Lee, Asterix 2, Duffy Duck, Striker, König der Löwen etc. je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Verkaufe Acrobat 2, Megaman, Havoc, WWF Raw, Sonic & Knuckles, Spinball, Soleil, Thor, Landst. etc. je DM 55,-, Tel. 030/6258637

Verkaufe für Mega Drive Primal Rage DM 50,-, Cool Spot DM 45,- fragt nach Robin Tel. 0228/6420346

Suche Phant.-Star 1+2, verkaufe oder tausche Shining Force 2, Sonic 2, Tel. 0341/6896714

Verk. MD 2 + MCD2 + Menacer-Lightgun + 3 Pads (1 Sega Pro 6 B.-Pad) + über 20 Spiele!! VB DM 750,-, Tel. ab 17 Uhr: 02043/52414

Hallo Sportfans! Verkaufe viele Module wie z. B. NHL96, NBA96 Live uva., Tel. 089/4301978

Verk. MD mit 30 Spielen u. MCDII mit 3 Spielen inkl. 1 Joystick, 1 Joypad, 1 Spieleadapter, 1 Netzadapter usw. VB DM 600,-, Tel. 02065/40123

Suche preisgünstig Columns II und III. Bauer Tel. 036692/22659

Kaufe und verkaufe Mega Drive-Spiele, Tel. 06232/84726 nach Marco fragen

Verk. Sammlung: FIFA 94-96, Ph. Star 2-4, EWJ 1+2, Th. Park, Dune 2 uvm. alle dt. je DM 10,- bis DM 20,-, suche Myst (SAT) Tel. 02224/75317 Jose

Verkaufe MD2, 10 Spiele und 2 Joypads, Preis VB, Tel. 09270/5169 verlangt Claus

Verkaufe MD2 + MCD2 + 32X + 1x 6 Button Pad + 2 Joypads + 12 Module + 2 CDs, NP DM 2.400,-, DM 800,-, ab 13 Uhr, Tel. 02332/65271

Biete 20 Mega Drive-Spiele, alle in Top-Zustand je DM 20,- bis DM 30,-, teilweise auch DM 15,-, Tel. 036453/81180 Christian

Verk. MD2 + 1x 6 B.Pad + 1x 3 B. Pad + 23 Games z. B. Sonic 1-3, Dune 2, M. Machines 96 usw., NP DM 2.300,-, VP DM 1.000,-, Tel. 02241/50137 Marcus

Verk. MD mit 16 Spielen für DM 430,- + NN und kaufe SAT-Spiele ab DM 40,-, Jens Niemann, Merxhausenstr. 16, 37627 Merxhausen, es lohnt sich!

Verk. Ottifants, Alien 3, Red Zone, Sonic Spinball je DM 40,-, Ghostbust., Eternal Champions Emr. DM 45,-, Eswat DM 35,-, Univ. Soldier DM 50,-, Tel. 02631/52532

Verkaufe MD2, 2 Joypads, 9 Spiele (NBA96, NHL96, FIFA 95 usw.) für DM 300,-, Tel. 0234/475360 Ralf

Verk. MD mit 12 Sp. und Atari 2600 mit 38 Spielen, Tel. 03464/582529, verlangt Christian, von 19-20 Uhr anrufen!

Verkaufe Mega Drive II mit Phantasy Star 4 für DM 190,-, bis 18 Uhr, Tel. 03585/401700 ab 19 Uhr Tel. 03583/703179 Maik

Verk. MD + Mega Games, Sonic 2 DM 190,-, Zero the Kamikaze DM 35,-, Incredible Hulk DM 35,-, Robo Cop DM 35,-, Tel. 035/362241

Mega Drive II, Mega CD II und Mega Drive 32X + 21 Spiele DM 1.000,-, Tel. 0561/67299

Verk. MD2 + 2 Pads + 6er Kass., dazu Schlümpfe + Demolition Man + T2 + Dynamite Duke + Game Genie mit Code-Buch, VB DM 400,-, Tel. 09855/418

Verkaufe 100 Mega Drive-Spiele DM 1.900,-, Leo Wirth, Peter u. Paul Pl. 4, 76185 Karlsruhe

Kaum genutzt MD2, MCD2, 32X + 12 MD Spiele, 10x 32X Spiele, 8 MCD Spiele + 3 Sega Bücher + GG, alles 1A Zustand, Tel. 038724/20444

Verk. MDII + 2 Pads + 9 Spiele (Vectorman, Virtua Racing) + MSII + 1 Pad + 10 Spiele zusammen für DM 450,-, Tel. 08546/1841

Suche Phantasy Star 2+3, Julian Tel. 02366/39436

Suche Phantasy Star I u. III für MD, Günther Mattausch, Staupitzstr. 26, 04720 Döbeln

MDI + 32X, 11 Spiele (2x 32X Spiele Extra) VB DM 575,-, Andreas (Anrufbeantworter!), Tel. 02324/502361

MD Spiele: Ecco 2 DM 40,-, Battletech DM 25,-, Jurassic Park DM 35,-, Grundgerät DM 80,-, alle gepfl. + Anleitung, Tel. 02241/331607

Suche für MD James Bond, zahle gut! Würde auch tauschen, wie zum Beispiel Landstalker, Tel. 03643/425706

Tausche 32X, MDII, MCDII, 3 Controller, 12 Spiele GG. MPEG-Karte f. Saturn Tel. 02686/989198

Verkaufe MD, MCDII, 32X mit 15 Spielen für DM 500,- VB, Tel. 05052/8644

Verk. MDII, MCDII, 32X, 2 6er Pads, Action Repl. II, Master System Adapter, 4 CDs, 20 MD Module, 1 Mega Games 6 Vol.2, 2x 32X Sp., Scart, Tel. 0172/3932541

Suche: Saturn + PSX + 3DO + Nomad + Multimega + Game Gear - evtl. mit Spielen! Suche diverse MD- + MCD-Spiele!! Tel./Fax: 02421/770061

VK: 150 MD + 20 d. Sp./MDI (50/60 Hz) + MCD1 + Zub.! 10x 3DO + 15 Sat. + 10x 32X X! Neo Geo CD + 1 Sp., 2 Pads! Tel./Fax 02421/770061

Verk. MD-Spiele: USA Basketball DM 50,-, Haunting DM 50,-, Taz Mania DM 60,-, Carl Tel. 07144/207850

Verk. MD-Spiele, Sonic 1 DM 40,-, Sonic 2 DM 50,-, Taz Mania DM 50,-, Mega Games 1 (3 Spiele) DM 60,-, Carl Tel. 07144/207850

Verk. 150 MD + 20 MCD-Sp./MDI (50/60 Hz) + MCD1 + Zub.! 10x 3DO + 15 Sat. + 10x 32X-Sp. + 32X! Neo Geo CD + 1 Sp. + 2 Pads! Tel./Fax: 02421/770061

Verk. Sec. Samurai, Mazin Wars, Mighty Max, Slammasters, Warlock, Ottifants, Stargate je DM 40,-, Tel. 04121/72686

Suche: Phantasy Star 2+3 für MD und Phantasy Star 1 für MS mit Adapter für MD, Tel. 0821/467122 Andreas

Suche Shining Force 1 (MD) dringend! Zahle bis zu DM 65,- Volker Lorenz, Tel. 03443/801437

Verk./tausche MD2 mit 18 Spielen und 32X mit 2 Spielen VB DM 680,- oder tausche gegen Multi-mega oder Sony PlayStation Tel. 05563/469

Verk. ca. 100 MD-Spiele z. B. FIFA Soc., Desert Strike, Musha Aleste, True Lies, Quackshot usw., Tel. 04529/624 ab 18 Uhr

Verkaufe/tausche MD-Spiele u. MD-Zubehör (z. B. Joystick), verkaufe Saturn m. Spielen ab 16.30 Uhr René Tel. 035209/23230

Verk. 18 MD-Spiele, je ab DM 20,-, Tel. 06081/942280 ab 14 Uhr

Verkaufe MD und 5 Spiele wie zum Beispiel Light Crusader für zusammen nur DM 250,-, Tel. 03643/425706 Jens

Kaufe dt. MDII Games. Preislisten an: M. Koch, Zum stillen Frieden 46, 33332 Gütersloh, Bubsy I + Sonic's Gew.

Suche MD-Spiele (P. Manager, Pete Sampras 96), tausche gegen NBA Live 96 oder Dragoon, NBA Live 96 oder Dragoon oder Rise of the Robots, Tel. 06093/1682

Verk. Samurai S., Kick Off 3 f. DM 40,-, WWF Raw, R. Rumble, Aladdin, Dino Dini S. f. DM 25,- + Vers., Tel. 09252/8147 ab 18 Uhr

Verk. MD2 + 32X insgesamt 45 Spiele + 2 Pads + Action Replay

# hitseekers

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

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!

1. Nenne uns die drei Spiele, welche 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
Athlete Kings	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Baku Baku Animal	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
Discworld	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Fighting Vipers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Lemmings 3D	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Manx TT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
MicroMachines 3	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
NHL Powerplay	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
NBA Action	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Nights	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Olympic Games	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Pro Pinball	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Rise 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Road Rash	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Sonic 3D	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Soviet Strike	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Space Hulk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Story of Thor 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Striker '96	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Three Dirty Dwarves	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Toshinden URA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Cop II	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Fighter Kids	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
World Wide Soccer '97	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
WWF Wrestlemania	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

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. Welches Genre interessiert dich am meisten?

(Bitte nur 1 Kreuz machen!)

- Beat 'em Up  Rollenspiel  Action-Adventure  
 Strategie  Sport  Rennspiel  
 Actionspiel  Jump & Run  Sonstiges

6. Willst du in den nächsten 6 Monaten ein neues System 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. Wie alt bist du?

\_\_\_\_\_ Jahre

12. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?

circa \_\_\_\_\_ DM

13. Du bist

- männlich  weiblich

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

Wohnort \_\_\_\_\_

Schicke den ausgefüllten Coupon an nachfolgende Adresse:

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

Ursprünglich planten wir, schon diese Ausgabe alle Teilnehmer an Hitseekers abzudrucken, wir rechneten jedoch nicht damit, daß mehrere hundert Coupons bei uns eintrudeln. Den Abdruck holen wir nach, ein Spiel haben wir schon an einen der Teilnehmer verlost! Macht weiter so fleißig mit! Danke!



VFighter + Porto zusam. ca. DM 280,-, suche Worms, Panzer Dr. 2, David Tel. 08223/753

Verk. Sat-Spiele: Thunderhawk 2 DM 60,-, Sega Rally DM 65,-, D DM 65,-, suche Virtua Cop + Victory Boxing, Tel. 02241/331607

Verkaufe Saturn mit 4 Spielen, Thunderhawk, SImCity, Daytona, Panzer Dragoon, Memory, Joyboard, 6 Mon. alt, Tel. 06035/7808 DM 650,-

Verk. FIFA Soccer 96 und Virt. Fighter 2 für je DM 65,-, Daytona für DM 55,- und Virtua Fighter Remix für DM 35,-, Tel. 07132/85012

Tausche: habe Bug, Shellshock, VF2, Sega Rally, suche Virtua Cop, Wipeout, Theme Park, THW2, Tel. 09923/3397 Christian

Suche Demo-CDs für Saturn und alle Demo-CDs aus englischen Magazinen (nur PAL) nur wochentags unter Tel. 0231/719900

Biete Blazin Tornado jp., Robotica, Daytona, SF Movie, suche

Sportspiele, Rennspiele, Tel. 0391/7220941 Holger

Verk./kaufe Sp. für Sat + PSX, habe: The Horde, Mystaria uvm., Tel. 05434/1783 Reiner 19 Uhr, Danke und Gruß zurück Sega Holdorf

Virtua Cop m. Gun DM 85,-, Virtua Fighter + Clockw. Knight + Adapter für Importspiele DM 100,- ab 18.30 Uhr Tel. 089/3173459

Tausche S.Shock gegen Daytona, Panzer D. gegen Action Replay und VF2 + Bug gegen Panzer D.2, Tel. 04272/93000 Markus 19-21 Uhr

Verkaufe Panzer Dragoon 2 (dt.) DM 65,-, Thunderhawk 2 (dt.) DM 60,-, Romance IV (us) DM 65,-, Tel. 06421/33756

Tausche/verkaufe Spiele für Saturn. Bitte keine Importe! Tel. 0209/379062, fragt nach Lukas. Also, bis dann...

Verkaufe Sega Rally, Daytona USA u. True Pinball, alles zusammen nur DM 99,- + Porto, Tel. 06134/26882

Verkaufe Myst DM 60,-,

Tel. 03379/39515 ab 16 Uhr

Kaufe Neuheiten für Saturn, auch Sammlungen mit Konsole, suche auch div. PSX-Spiele, Tel. 04774/991104 Rainer

Verkaufe Virtua Cop VB DM 90,-, Sega Controlpad Saturn DM 30,- event. Tausch, suche Wipeout, Bootleg Sampler, Tel. 02232/46732

Tausche Thunderhawk 2 u. NHL All Star Hockey gegen Rayman u. Spot 3, Tel. 06181/6411 Andreas ab 17 Uhr

Indy 500, Manxx TT, Fighting Vipers, Virtual On u. vieles mehr auf 35 Min. Video in Hifi für DM 29,90 + Porto, Tel. 09931/71114

Suche M. Carpet, Baku Animal, Darius Gaiden, SimCity, Golden Axe, N. Warriors, Euro 96 Soc., Need f. Speed, Tel. 05139/2642

Verk. P., Dragoon, Th. Park, VF Rem., Myst, Dayt. USA, Cl. Knight 2, Wing Arms, Thunderhawk 2, Shinobi X, Bug, Preis VS, Tel. 05139/2642

Verk. Virtua Cop DM 100,-, Daytona, NBA Jam TE, Thunderhawk 2 und Clockwork Knight II je DM 60,-, Tel. 0421/6009538 ab 17 Uhr

Verkaufe Saturn Lenkrad VB DM 60,- und Saturn Pad VB DM 30,-, beides neu und nicht gebraucht, Tel. 02641/900197

Suche Gerätesammlungen für Saturn + Sony PSX + SNES, suche auch Neuheiten, Tel. 0641/970424 Kirsten

Verk. Nights + Pad jp DM 89,-, The Horde DM 57,-, Wipeout DM 57,-, Theme Park DM 57,-, VGoal DM 56,-, Rayman US DM 52,-, Daytona US DM 50,-, Tel. 07621/140879

Tausche Myst, suche Theme Park oder Rayman Tel. 06622/42532

Suche für Saturn Panzer Dragoon, Road Rash + Valora Valley Golf, zahle bis DM 50,-, Tel. 0421/4989811 evt. AB

Verk. Antennenkabel und NBA Jam TE für zus. DM 80,-, tausche auch gegen Virtua Cop, Tel. 06451/6948 Alexander

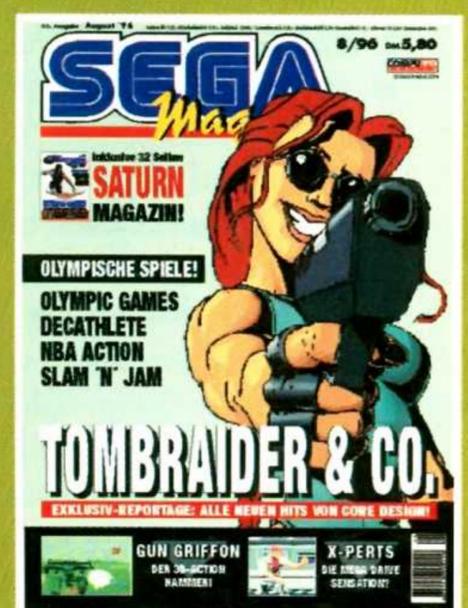
# NACHBESTELLEN!



06/96



07/96



08/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 06/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 07/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 08/96	zu DM 5,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC  
VERLAG

Jetzt die Knaller  
der letzten  
3 Monate  
nachbestellen!

# Mailbox

DASS UNSERE NEUE ABO-VARIANTE GUT ANKOMMEN WIRD, HATTEN WIR SCHON GEDACHT, DASS WIR JEDOCH SO ÜBERROLLT WERDEN VON POSTKARTEN, WAR NICHT ZU ERWARTEN. DA VIELE NOCH IMMER NICHT GANZ VERSTANDEN HABEN, WIE ES FUNKTIONIERT, BRINGEN WIR HIER EINE KURZE ERKLÄRUNG: ALLE ZWEI MONATE GIBT ES IN DIESEM SPEZIELLEN ABO EINE KOSTENLOSE SATURN-CD MIT MINDESTENS EINEM SPIELBAREN DEMO. DIE CD IST NICHT IM ZEITSCHRIFTENHANDEL ODER AM KIOSK ERHÄLTICH. ABO-PRÄMIEN ERHALTEN NUR NEU-ABONNENTEN, ALLE ANDEREN HABEN IHRE PRÄMIE JA SCHON BEKOMMEN, ALS SIE ABONNIERTEN. ALLES KLAR? EUER HANS

## ACTION & VF 3

### 1. Was genau ist ein Action Replay?

►SM: Auf dem Mega Drive setzt man ein Action Replay-Modul ausschließlich als Schummel-Modul ein, das heißt, man kann sich per Menü Codes für unendlich viele Leben oder ähnliches suchen lassen. Auf dem Saturn dient das Action Replay-Modul hauptsächlich als Adapter, über den man auch japanische und amerikanische Saturn-Spiele ablaufen lassen kann (rund 17 Prozent langsamer!). Teurere Versionen des Saturn-Action-Replay-Moduls beinhalten außerdem noch Speicher für Spielstände und eingebaute Cheats für eine Reihe von älteren Spielen. Verbindet man diese Version per Kabel mit einem PC, kann man sich dort ebenfalls Codes suchen lassen.

### 2. Wozu ist der Universal-Adapter für Importspiele gut?

►SM: Mit diesem Adapter laufen Spiele jeglicher Herkunft auf jedem Saturn.

### 3. Warum wird Virtua Cop 2 inklusive Gamegun von allen Versandhäusern billiger angekündigt als Virtua Cop 1 im Moment ist?

►SM: Der Wettbewerb unter den Versandhäusern scheint härter geworden zu sein.

### 4. Wann kommt Virtua Fighter 3 raus?

►SM: Möglicherweise im April '97. Neuesten Informationen zufolge wird bis dahin auch eine 8 MBit-Speicher-Erweiterung für den Saturn erscheinen, die nicht nur von Virtua Fighter 3 genutzt wird.

### 5. Welches ist der beste Charakter bei VF2?

►SM: Die Meinungen hierüber gehen auseinander. Ich bevorzuge Pai und Lau, anderen halten Shun und Lion für die besten.

### 6. Kann man bei Virtua Cop verschiedene Charaktere wählen?

►SM: Nein, dies würde auch wenig Sinn machen, denn schießen muß der Spieler mit der Pistole.

Matthias

## FORMEL 1 & MANX TT

### 1. Wird Formula 1 für den Saturn umgesetzt?

►SM: Bis jetzt gibt es keine offizielle Ankündigung, doch man darf davon ausgehen, daß Sega mit Psygnosis darüber sprechen wird.

### 2. Wird es von Resident Evil eine 1:1-Umsetzung für den Saturn geben?

►SM: Dies sollte nicht allzu schwierig sein, denn die vorberechneten Hintergründe und die Polygon-Charaktere sind nicht besonders aufwendig umzusetzen. Einzig und alleine die Qualität der Videos wird etwas schlechter sein.

### 3. Wann wird endlich Indy 500 auf den Saturn umgesetzt?

►SM: Möglicherweise 1997.

### 4. Wird es die im Abo angebotene Demo-CD auch so zu kaufen geben?

►SM: Nein, denn sonst würde der Preis erheblich höher liegen.

### 5. Wann erscheint Spot Goes to Hollywood für den Saturn?

►SM: Angekündigt ist es für September.

### 6. Wird Destruction Derby 2 und wipEout 2097 für den Saturn umgesetzt?

►SM: Bislang nicht.

### 7. Wird FIFA Soccer '97 besser als Vorgänger?

►SM: Das wollen wir doch hoffen.

### 8. Wann wird Manx TT für den Saturn erscheinen?

►SM: Im Dezember.



## Frage des Monats

„Ich habe gelesen, daß Tomb Raider für die PSX kommt und nur auf den Saturn umgesetzt wird...“

Letzte Ausgabe zeigten wir exklusive Bilder der Saturn-Version, in der Zwischenzeit wurde angekündigt, daß das Spiel für mindestens vier Wochen exklusiv nur auf dem Saturn erhältlich sein wird.

9. Wie viele Strecken und Autos hat Daytona USA Championship zu bieten?

►SM: Mindestens fünf Strecken, über die Anzahl an Autos ist noch nichts bekannt.

Reinhard Gefing, Raunheim

## ALIEN TRILOGY & XX

1. Warum kommt Alien Trilogy für den Saturn erst im August heraus, obwohl es der gleiche Spielverlauf ist wie auf der PlayStation? Dort kam es schon vor Monaten heraus!

►SM: Wieso kommen Spiele wie SimCity 2000 oder Myst ein Jahr eher auf dem Saturn heraus als auf der PlayStation? Ein gute Umsetzung braucht ihre Zeit, hingeschluderte Umsetzungen helfen keinem und nutzen die Spezial-Fähigkeiten des Saturns in keinsten Weise.

2. Warum gibt es die XX-Reihe nicht auf dem Saturn?

►SM: Die gibt es sehr wohl, es gibt sogar den brandneuen Teil exklusiv nur auf dem Saturn. Da dieses Spiel in allen Formen bundesweit beschlagnahmt ist, dürfen wir darüber leider überhaupt nicht berichten.

3. Warum bringt ihr nicht einmal eine Komplettlösung für Alien Trilogy heraus?

►SM: Da es bislang keine Saturn-Version gibt, können wir auch keine Komplettlösung machen. Wir werden dies jedoch sicherlich tun!

Andreas Heß

## IRON STORM & 60 HZ

1. Wird es eine deutsche Version von Iron Storm für den Saturn geben?

►SM: Leider nicht.

2. Wenn ich einen Umbau machen lasse, dann habe ich eine 50/60 Hertz-Schalter an meinem Saturn. Wenn ich mir dann z. B. ein Importspiel kaufe und den Schalter auf 60 Hertz schalte, kann ich das Spiel auf einem Fernseher spielen, der weniger als 60 Hertz hat?

►SM: Wenn der Fernseher nicht NTSC-fähig ist, wirst du nur ein Schwarz-Weiß-Bild bekommen, Abhilfe schafft hier ein NTSC-PAL-Wandler.

3. Was ist die SGL-Library 3.0? Gibt es schon ein Spiel, das diese Library nutzt?

►SM: Es handelt sich hierbei um spezielle, vorgefertigte Programm-routinen, die offizielle Saturn-Entwickler bekommen. Diese Routinen werden ständig verbessert und leistungsfähiger gemacht. Bislang gibt es kein Spiel, das diese Library nutzt, Daytona USA Championship und Virtua Fighter 3 sollen die ersten Titel sein. Viele Programmierer entwickeln sich auch ihre eigenen Routinen, die unter Umständen noch leistungsfähiger sind!

4. Wie viele Levels hat die Endversion von C & C auf dem Saturn? Wird die Missions-CD Der Ausnahmezustand umgesetzt?

►SM: Bislang steht das noch nicht fest, es wird jedoch so sein, daß auch die Saturn-Version onlinefähig ist und man im Internet gegen PC-User spielen kann.

5. Mit welchen Demos können wir auf der ersten Demo-CD rechnen?

►SM: Auf den ersten beiden CDs werden Demos von WWF Wrestlemania, Panzer Dragoon 2, Sega Rally, Baku Baku Animal, Virtua Fighter 2, Euro '96 Soccer und anderen enthalten sein.

7. Dies ist eigentlich keine Frage, sondern eine Bitte. Macht es nicht so wie die PC-Games und klebt die CDs auf das Cover. Wenn man die CD abmachen will, geht das Cover kaputt. Macht bitte eine separate Seite!

►SM: Da die CD-Variante nicht im Zeitschriftenhandel erscheint, müssen wir die CD gar nicht auf das Cover kleben, wir legen sie einfach in den Umschlag mit rein, in dem das normale Heft verschickt wird.

8. Was habe ich unter Toshinden URA zu verstehen? Kann man den Teil mit Toshinden 2 vergleichen oder sind ganz andere Kämpfer enthalten? Was heißt außerdem „auf die Hardware zugeschnitten“? Ist der Saturn zu schlecht für Toshinden 2?

►SM: Toshinden ist ein ganz neues Spiel der Toshinden-Reihe, das auch neue Kämpfer enthalten wird. Um alle Fähigkeiten des Saturn zu nutzen, entwickelt man dieses Spiel exklusiv für Segas 32-Bitter. Würde man (wie andere) den Original-PSX-Code verwenden, wäre die Umsetzung zwangsläufig etwas schlechter. Dies ist so zu sehen, als ob man

## Kurz beantwortet!

Das Photo-Betriebssystem ermöglicht das Betrachten von Photo-CDs. Beispielsweise kann man seinen Urlaubsfilm zu jedem Foto-shop bringen und auf Photo CD entwickeln lassen, zu Hause kann man dann eine Dia-Show auf dem Fernseher ablaufen lassen.

wipEout gibt es natürlich auf dem Saturn.

In Amerika ist man der Ansicht, daß wipEout

auf dem Saturn besser ist als auf der PlayStation, es fehlen zwar die Transparenz-Effekte, dafür ist es schneller und wesentlich besser spielbar.

Die Videosequenzen sind deswegen etwas pixelig, weil der Saturn keinen speziellen JPEG-ähnlichen Chip hat, dafür spendierte man ihm lieber zwei zusätzliche 32 Bit-Chips, welche schnelleres Laden und Playfields ermöglichen.

Nights läßt sich auch mit einem normalen Joypad spielen, wenn auch nicht so komfortabel.

Nein, der Sega Saturn läuft nicht heiß, auch nach langer Zeit nicht.

Gremlins Shoot'em Up-Hit Loaded erscheint im August auf dem Saturn.

Im September gibt's wieder Fernsehwerbung von Sega, und zwar für Nights.

Beim Internet-Paket, das Anfang '97 erscheint, ist ein spezieller Adapter dabei, über den man handelsübliche PC-Tastaturen anschließen kann.

Hallo Wiebke & Rascal! Der Platz für euren genialen Brief reichte kaum zum Ausrollen, aber vielen Dank! Ich warte auf den nächsten Brief (im normalen Format)!

auch auf dem Saturn nur vier Gänge des Getriebes nutzen würde, weil die PSX-Version nur vier Gänge hat. Die zusätzlichen zwei Gänge des Saturn (5 Playfields, drei 32 Bit-Prozessoren) ermöglichen ein besseres Spiel und werden schon vom Design her genutzt. Generell kann man alle PSX-Spiele mit geringen Einbußen auf den Saturn umsetzen, Spiele wie Panzer Dragoon 2 oder Nights könnten nur mit dramatischen Verlusten auf die PSX umgesetzt werden, das heißt, der Qualitätsunterschied wäre wesentlich größer als andersrum.

## 9. Kann ich irgendwo eine Liste für die Videofilme für MPEG-Cartridge anfordern?

►SM: Da es sich um handelsübliche Video-CDs handelt, dürfte der Video-Fachhandel hier weiterhelfen können.

## 10. Was ist der Unterschied zwischen Hang On GP '95 und Hang On GP '96?

►SM: Uns ist nur Hang On GP '95 bekannt!

Daniel Bartels

## PC VS. SATURN 4

Was würdet ihr eigentlich davon halten, das Saturn-Magazin in das Sega Magazin einzugliedern und dann ein vierteljährliches Saturn-Sonderheft (inkl. Demo-CD) zu veröffentlichen?

Generell keine schlechte Idee, über kurz oder lang wird sich das Sega Magazin aber sowieso fast ausschließlich mit dem Saturn beschäftigen. Eine Demo-CD gibt es ja mittlerweile alle zwei Monate im speziellen Abo.

Ach ja! Zum ewigen 'Pentium vs. Sega Saturn'-Gewurstel! Das DoubleSpeed-CD-ROM des Saturn ist dank des SH1 (32 Bit-RISC, 20 MHz), der neben dem Saturn-Betriebssystem auch das CD-Laufwerk mitsamt Buffer verwaltet, ungleich schneller als jedes aktuelle Vierfach- oder Sechsfach-Speed-PC-CD-ROM.

Zurückzuführen ist dies unter anderem auf den unglaublich lahmen internen System-Bus des PCs.

Außerdem ist der Saturn dem PC hardwaremäßig nicht nur 'bis zum Pentium 100 ebenbürtig, sondern jedem Pentium in vielerlei Hinsicht überlegen.

Kein Programmier-Team der Erde könnte es sich leisten, ein Spiel nur für den Pentium 100 mit 16 MByte RAM, QuadSpeed-CD-ROM und leistungsfähiger SVGA-Karte zu programmieren, da die meisten potentiellen Käufer nicht über eine solche Konfiguration verfügen. Meist befinden sich wesentlich ältere Rechner im Besitz der kaufwilligen Kundschaft.

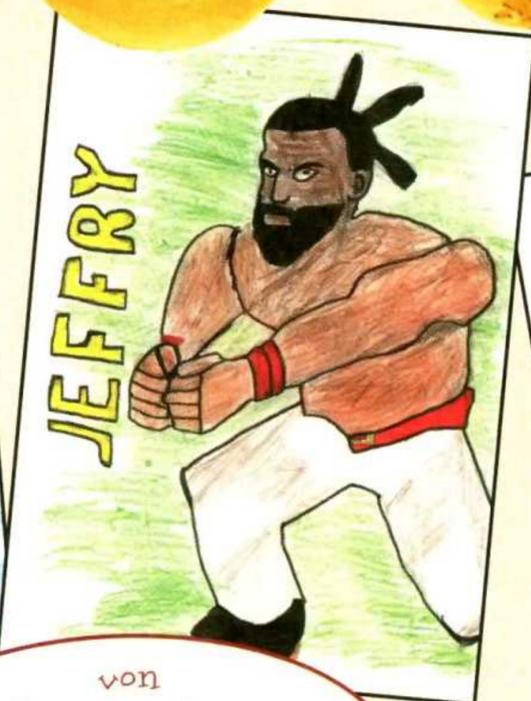
Die Programmierer sind gezwungen, dies zu berücksichtigen, schließlich will man ja wenigstens ein paar Spiele verkaufen. Und so müssen sie für ihre Spiele einen langsamen, aber sicheren und universellen Code verwenden. Nur so können die Programmierer sicher sein, daß das Spiel auf jeder noch so exotischen Konfiguration halbwegs akzeptabel läuft. Die Programmierer scheinen zudem mit der Geschwindigkeit nicht mehr klarzukommen, in der Intel seine neuen Rechnergenerationen auf den Markt wirft. So programmieren sie kein Spiel mehr für einen bestimmten Rechner, sondern setzen sich an ihre Workstations, programmieren einfach drauflos, und legen erst später fest, auf welcher Hardware das Spiel halbwegs ruckelfrei läuft. Auf diese Weise sind bereits brandneue PCs (wie z. B. der Pentium 166) mit so manchen Spielen (wie z. B. Formula One Grand Prix 2) weit überfordert und ältere nie auch nur annähernd ausgereizt worden.

Auch mit den neuen 3D-Beschleunigern ist (noch) kein Kraut gewachsen gegen die Hardwarepower eines Saturn, erst einmal muß die neue Grafikkarten-Generation genormt und dann ausreichend mit qualitativ ansprechender Software versorgt werden, bevor PC-User auf die Leistungen dieser (sehr teuren) Hardware-Erweiterungen zurückgreifen können.

Paintbox



WOLF



JEFFRY

von  
Christian  
Schmidt  
aus Hamburg



von  
Mirco Heibel  
aus Langweiler

Außerdem sind viele momentan erscheinende Spiele für den PC deutlich liebloser gemacht als viele heutige Saturn-Spiele, wie z. B. Sega Rally, Astal oder Panzer Dragoon Zwei, denen man ganz einfach anmerkt, wieviel Arbeit und Mühe in ihnen steckt. Noch vor zwei, drei Jahren, als liebevoll gemachte Spielbarkeits-Überhammer wie z. B. Lemmings, Monkey Island 2, Mad TV, Dune 2, Might & Magic 3 und schließlich Day of the Tentacle und SimCity 2000 erschienen, hatte der PC noch seinen eigenen Charme, der ihm durchaus eine Daseinsberechtigung als Spielmaschine verschaffte. Heute erscheint zumeist nur lieblos herunterprogrammierte Dutzendware wie z. B. Bleifuss, Cyberia 2, Wing Commander 4, Rebel Assault 2 usw.. Alles aufwendig inszenierte, aber gleichermaßen lieblose Fließband-Games, die keinesfalls annähernd die Atmosphäre eines Panzer Dragoon Zwei oder Sega Rally erreichen. Natürlich gibt es auch heute noch ein paar mit viel Liebe programmierte PC-Spiele wie Warcraft 2, Die Siedler 2 und vor allem Z. Diese Titel sind jedoch absolute Ausnahmen. Wer seinen PC zum Spielen (miß- oder ge-)braucht, sollte einmal vollkommen vorbehaltlos ein gutes Saturn-Spiel anschauen, vielleicht an dem Gerät!

Meiner Meinung nach ist die PlayStation nur was für hartgesottene 3D-Freaks, während ich den Saturn für die momentan bessere Maschine halte; bei der Auswahl an Top-Titeln sowohl im 2D-(Darius Gaiden, Vampire Hunter, King of Fighters '95, X-Men) als auch im 3D-Bereich (Panzer Dragoon 2, Virtua Cop, Virtua Fighter 2, Sega Rally, Mystaria) hat Sony bisher nichts auch nur annähernd ähnlich Gutes gegenüberstellen können...

In naher Zukunft erfreuen sich Saturn-User an Titeln wie z. B. Story of Thor 2, Gun Griffon, Manx TT, Athlete Kings, Daytona USA C.E., Sonic X-treme, Dark Savior, Fighting Vipers, Victory Goal '96, Virtua Cop 2, Darius Gaiden 2, Dead or Alive, Command & Conquer, Heart of Darkness, dem revolutionären Nights und hoffentlich

auch an PSX-Titel wie Resident Evil und Alien Trilogy. Nur Nintendo wird wohl ebenbürtige Titel für das N64 anbieten können, jedoch wird es dafür wohl kaum Spiele wie z. B. Baku Baku Animal und Virtua Fighter Remix geben, die zu absoluten Tiefstpreisen (jeweils ca. DM 60,-) angeboten werden! Genug spekuliert, ein paar Fragen hätte ich schon noch!

1) Gibt es schon Pläne für ein neues Thunder Force oder eine Weiterführung der Streets of Rage-Saga?

►SM: Dem obigen Absatz habe ich nichts hinzuzufügen, die Freudenstränen sind noch nicht getrocknet, die Antwort auf deine Frage lautet folgendermaßen: In Japan erscheint demnächst möglicherweise eine Thunderforce-Compilation für den Saturn, eine offizielle Fortsetzung der Streets Of Rage-Reihe ist (noch) nicht angekündigt. Als Alternative empfehle ich bis zum Erscheinen von Marc Avorys neuem Projekt die Spiele Three Dirty Dwarves oder Guardian Heroes.

2.) Ich habe gelesen, daß Story of Thor 2 nicht eingedeutscht wird!

►SM: Dies stimmt, denn man will den Fans so schnell wie möglich RPG-Nachschub liefern. Als Ausgleich wird Dark Savior komplett eingedeutscht werden.

3.) Was würdet ihr davon halten, ein neues Bewertungssystem einzuführen, z. B. ein Notensystem!

►SM: Ehrlich gesagt finden wir unser Bewertungssystem ganz anständig, es würde sehr lange dauern, bis man sich an eine Umstellung gewöhnen würde.

Sendet euren Leserbrief  
an folgende Adresse:

Computec Verlag • SEGA Magazin  
Kennwort: Mailbox  
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

606 - WINSOR & NEWTON - MADE IN ENGLAND



von  
**Mathias Pertl**  
aus Fridolfing



von  
**Marco Kolditz**



Paintbox

# DAYTONA USA CHAMPIONSHIP



Endlich ist es soweit! Die erste spielbare Version des Rennspiel-nachfolgers wurde uns für die nächste Ausgabe fest versprochen. Wir zeigen nächsten Monat alle Einzelheiten auf mindestens vier Seiten!

# FIGHTING VIPERS

Während wir euch in dieser Ausgabe schon einen kleinen Vorgeschmack auf das neue Beat 'em Up von AM2 lieferten, bereiten wir für nächste Ausgabe ein umfassendes Special vor!



# WORLD WIDE SOCCER '97



Fußball-Freunde aufgepaßt! Pünktlich zum Start der neuen Bundesliga-Saison bringen wir euch einen ausführlichen Test des besten Fußball-Spiels aller Zeiten.

# WAS KOMMT NOCH?

Tests zu Alien Trilogy, Blam! Machinehead, Exhumed, Virtua Fighter Kids und vielen anderen. +++ Die neuesten Infos zu Sonic 3D, Int. Superstar Soccer, Virtua Fighter Animation und vielen anderen. +++ Tolles Interview mit Neon!

## Inserentenverzeichnis:

Centregold .....	100	Media Point .....	4
Computec .....	6, 7, 87, 89	O.I.T. ....	20
Freak's Shop .....	13	Playcom .....	11
Kudak .....	17	Sega .....	78, 79, 84, 85, 99
		Theo Kranz .....	2, 3

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 Graphics, David Maderer, Albin Oswald, Jon Eves

**Redaktionsassistentz:**  
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 Träger  
Titelgestaltung: Gisela Träger, Hans Strobel

Titel SM: Virtua Cop 2 © Sega  
Titel SAT: Virtua Fighter Kids © Sega  
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 Eicker -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 des Computec Verlags bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!

Ab 11.9.96 am Kiosk!

Sie ziehen Dich unweigerlich  
in Ihren Bann.

SEGA

Du kannst ihnen nicht entkommen.

Nun Deinem 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.

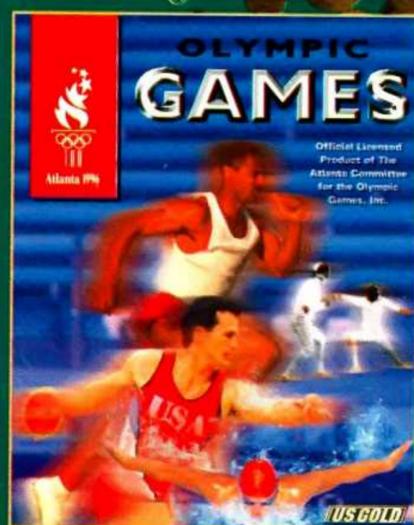
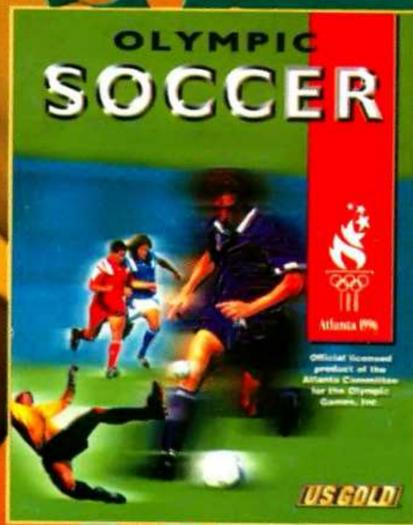
Das packende Knobelspiel Baku Baku ist jetzt im Handel erhältlich. Durch gerenderte Bilder und knallbunte Hintergründe ist es SEGA gelungen, sich aus der Masse der zahlreichen Puzzle-Spiele herauszuheben. Die Spielhallenumsetzung fesselt jeden an den Screen. In 7 abwechslungsreichen Levels müssen Tierchen 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. Daß 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.

# Zuschauen ist Silber, Spielen ist Gold!



100  
Atlanta 1996



Atlanta '96 – die besten Sportler der Welt haben sich Jahre auf die Olympischen Spiele vorbereitet. Die 40 Entwickler von Silicon Dreams auch. Das Ergebnis: 100% Fun, unterstützt durch extrem flüssige 3D-Grafiken in Echtzeit und verschiedene Spielmodi. Fernsehreife Kameraperspektiven, super Soundtracks und echte Stadiongeräusche sorgen für eine eindrucksvolle Live-Atmosphäre. Das Spielgeschehen bei **Olympic Soccer** wird von Johannes B. Kerner (SAT1 / ran) mit rund 2.000 verschiedenen Sätzen kommentiert. Bis zu 8 Spieler ermitteln simultan in den **Olympic Games** unter 15 Disziplinen ihr Gold.



Alle Logos sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber © 1996 U.S. GOLD Limited. Alle Rechte vorbehalten.



KWFF, Hamburg