

SEGA

Magazin

11/96 DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274

**INKLUSIVE
SATURN
MAGAZIN**

DIE HITS DES JAHRES!

**COMMAND & CONQUER
FIGHTING VIPERS
DARK SAVIOR
VIRTUA
COP 2**



DAYTONA USA 2

DIE CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION AUF 4 SEITEN!



VIRTUAL ON
Der Arcade-Hit jetzt
für den Saturn!



ECTS LONDON
Alle neuen Hits
der Spielemesse



0931/5716-0100 DER 06



**SEIT JAHREN DER
SEGA-SPEZIALIST**

Läden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11 & 68

Theo Ver



TOMB RAIDER 89.- DM



DAYTONA USA CHAMPIONSHIP
EDITION 84.- DM



DIE HARD TRILOGY 89.- DM



FIGHTING VIPERS 89.- DM

SEGA SATURN

JETZT ZUM KNALLERPREIS
SEGA SATURN-GRUNDGERÄT .. 394,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE,
INKL. RGB-KABEL, CONTROL PAD II,
BATTERIE, DEMO-CD, TIPS & TRICKS-
BUCH UND 3 FREIEXEMPLARE SEGA
MAGAZIN

SEGA SATURN

- WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY 464,-
- CONTROL PAD 44,-
- 3D-CONTROL PAD 64,-
- EXPLORER CONTROL PAD 19,-
- PAD-VERLÄNGERUNGSK. 19,-
- 6-SPIELER ADAPTER 59,-
- ARCADE RACER - LENKRAD 119,-
- GAME BUSTER - ACTION REPLAY 89,-
- MEMORY CARD - ORIGINAL 99,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT ... 79,-
- ANTENNENKABEL MIT FILTER .. 54,-
- ALIEN TRILOGY 84,-
- ALONE IN THE DARK 2 99,-
- ATHLETE KINGS - DECATHLETE .. 89,-
- BATMAN FOREVER (NOVEMBER) 89,-
- BATTLE MONSTERS 84,-
- BEDLAM (OKTOBER) 94,-
- BLAM! MACHINEHEAD (OKT) ... 94,-
- BLAZING DRAGONS 84,-
- BUBBLE BOBBLE - 3 SPIELE 84,-
- CASPER 89,-
- CHAOS CONTROL 89,-
- CROW CITY OF ANGELS (DEZ) ... 89,-
- CRUSADER NO REMORSE(06.12.) 64,-
- CYBERIA 84,-
- DARIUS 2 (OKTOBER) 89,-
- DAYTONA USA CHAMP. E. (OKT) 84,-
- DESTRUCTION DERBY 84,-
- DIE HARD TRILOGY (22.11.) 89,-
- DISCWORLD 84,-
- DRAGONHEART (OKT) 89,-
- EARTHWORM JIM 2 (OKTOBER) 89,-
- EXHUMED 89,-
- FIFA SOCCER 97 (22.11.) 84,-
- FIGHTING VIPERS (NOVEMBER) 89,-
- GHEN WAR 89,-
- GRID RUNNER (NOVEMBER) 94,-
- GUN GRIFFON 79,-
- HEXEN (OKT.) 84,-
- HIGHWAY 2000 94,-
- IMPACT RACING (NOVEMBER) .. 89,-



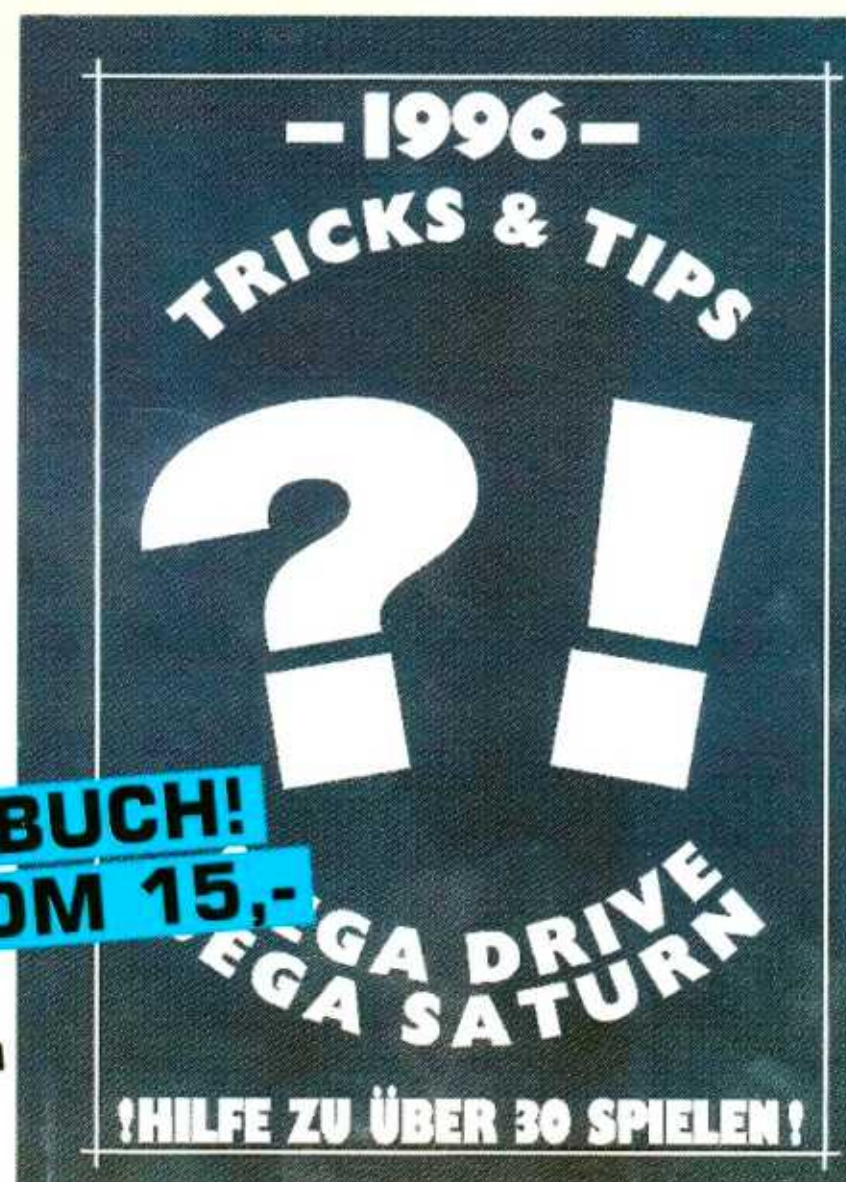
NIGHTS MIT ANALOG PAD 129.- DM

- IN THE HUNT 89,-
- IRON & BLOOD (NOVEMBER) 89,-
- IRON MAN/XO 89,-
- KEIO 2 89,-
- LAST DYNASTY (OKTOBER) 99,-
- MADDEN NFL 97 (01.11.) 84,-
- MAGIC THE GATHERING (DEZ) .. 89,-
- MEGA MAN X3 (OKTOBER) 94,-
- MR. BONES (OKTOBER) 89,-
- NBA ACTION 84,-
- NBA JAM EXTREME (NOV.) 89,-
- NFL LIVE 97 (29.11.) 84,-
- NFL QUARTERBACK CLUB '97 ... 89,-
- NHL 97 (22.11.) 84,-
- NHL POWERPLAY '96 (NOV) 89,-
- NIGHT WARRIORS 99,-
- NIGHTS & 3D-CONTROL PAD ... 129,-
- OLYMPIC GAMES 84,-
- PANZER DRAGOON ZWEI 89,-
- PGA TOUR GOLF 97 (25.10.) 89,-
- PINBALL GRAFFITI (NOV) 94,-
- PRIMAL RAGE 89,-
- RETURN FIRE (NOVEMBER) 89,-
- ROAD RASH 89,-
- ROBO PIT 99,-
- SHINING WISDOM 84,-
- SIM CITY 2000 94,-
- SKELETON WARRIORS 79,-
- SOVIET STRIKE (06.12.) 89,-
- SPACE HULK 89,-
- STARFIGHTER 3000 89,-
- STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV) 94,-
- SUPER MOTOCROSS (NOV) 89,-
- THE STORY OF THOR 2 84,-
- THREE DIRTY DWARVES 89,-
- TILT (NOVEMBER) 89,-
- TOMB RAIDER (OKTOBER) 89,-
- TOSHINDEN URA (NOVEMBER) . 89,-
- TUNNEL B1 (OKTOBER) 89,-
- VICTORY BOXING 84,-
- VIRTUA COP 2 (NOVEMBER) 94,-
- VIRTUA FIGHTER 2 94,-
- VIRTUA FIGHTER KIDS 89,-
- VIRTUAL GOLF 89,-
- VIRTUAL ON (NOVEMBER) 89,-
- WHIZZ 89,-
- WORLD S. BASEBALL 2 (OKT) ... 84,-
- WORLDWIDE SOCCER '97 (OKT) 89,-
- WWF IN YOUR HOUSE (DEZ) 89,-

MEGA DRIVE

- MEGA DRIVE SIXPACK 2 219,-
- DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE,
INKL. 6 SPIELEN UND 2 CONTROL
PADS
- BUGS BUNNY IN D. TROUBLE ... 84,-
- DISNEY COLLECTION - QUACKS-
HOT/CASTLE OF ILLUSION 49,-
- FIFA SOCCER 97 GOLD EDITION
(15.11.) 89,-
- I. S. SOCCER DELUXE (NOV) 79,-
- MADDEN NFL 97 (15.11.) 89,-

"DAS" TRICKS & TIPS BUCH!
Gleich zugreifen, nur DM 15,-
(nur solange Vorrat reicht)
Entstanden aus der täglichen
Praxis des Sega Infoservice.



Internet: <http://www.logon.de/kranz>

Kranz sand

TEL. 0931/5716-01
ODER 06

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28



JETZT ZUM
ABSOLUTEN KNALLERPREIS:
SEGA SATURN RALLY SET 464,- DM

DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE (INCL. RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, DEMO CD, UND TIPS & TRICKS-BUCH) UND 3 FREIAUSGABEN SEGA MAGAZIN

NBA LIVE 97 (15.11.)	89,-
NHL 97	89,-
PINOCCHIO	84,-
POCAHONTAS	84,-
PREMIER L. MANAGER 2 (NOV)	84,-
SONIC 3D (NOVEMBER)	84,-
VECTORMAN 2 (NOVEMBER)	84,-
VIRTUA FIGHTER (NOVEMBER)	84,-
WORMS	79,-
X-WOMEN (NOVEMBER)	84,-

GAME GEAR

ARCADE CLASSICS (NOVEMBER)	79,-
BUGS BUNNY IN D. TROUBLE	79,-
NHL HOCKEY (NOVEMBER)	79,-
PGA EUROPEAN TOUR	79,-
SONIC BLAST (OKTOBER)	79,-
URBAN STRIKE (OKTOBER)	79,-
VIRTUA FIGHTER ANIMATION	79,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	389,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD	
BAPHOMET'S FLUCH - BROKEN SWORD (18.10.)	89,-
BURNING ROAD (MITTE OKT)	89,-
DIE HARD TRILOGY (25.10.)	89,-
FIFA SOCCER 97 (22.11.)	84,-
FORMEL 1	109,-
MARIO ANDRETTI RACING	89,-
NBA LIVE 97 (06.12.)	84,-
NHL 97 (01.11.)	84,-
NHL POWERPLAY '96 (NOV)	84,-
RESIDENT EVIL	89,-
SOVIET STRIKE (01.11.)	89,-
TEKKEN 2	109,-

TOPSPIELE ZU KNALLERPREISEN!!

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE E.	69,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	59,-
DAYTONA USA	49,-
HANG ON GP '96	69,-
MYST	59,-
NHL ALL-STAR HOCKEY	49,-
PANZER DRAGOON	49,-
PARODIUS DELUXE	59,-
ROBOTICA	49,-
SEGA RALLY	79,-
SHINOBI X	59,-
STREET FIGHTER ALPHA	79,-
STRIKER '96	79,-
VICTORY GOAL	49,-
VICTORY BOXING	69,-
VIRTUA RACING	39,-
VIRTUAL HYDELIDE	59,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	69,-

MEGA DRIVE

ARCADE CLASSICS	49,-
COMIX ZONE	29,-
DYNAMITE HEADDY	29,-
JUSTICE LEAGUE	39,-
TOE JAM & EARL 2	29,-
UND VIELE WEITERE ANGEBOTE	

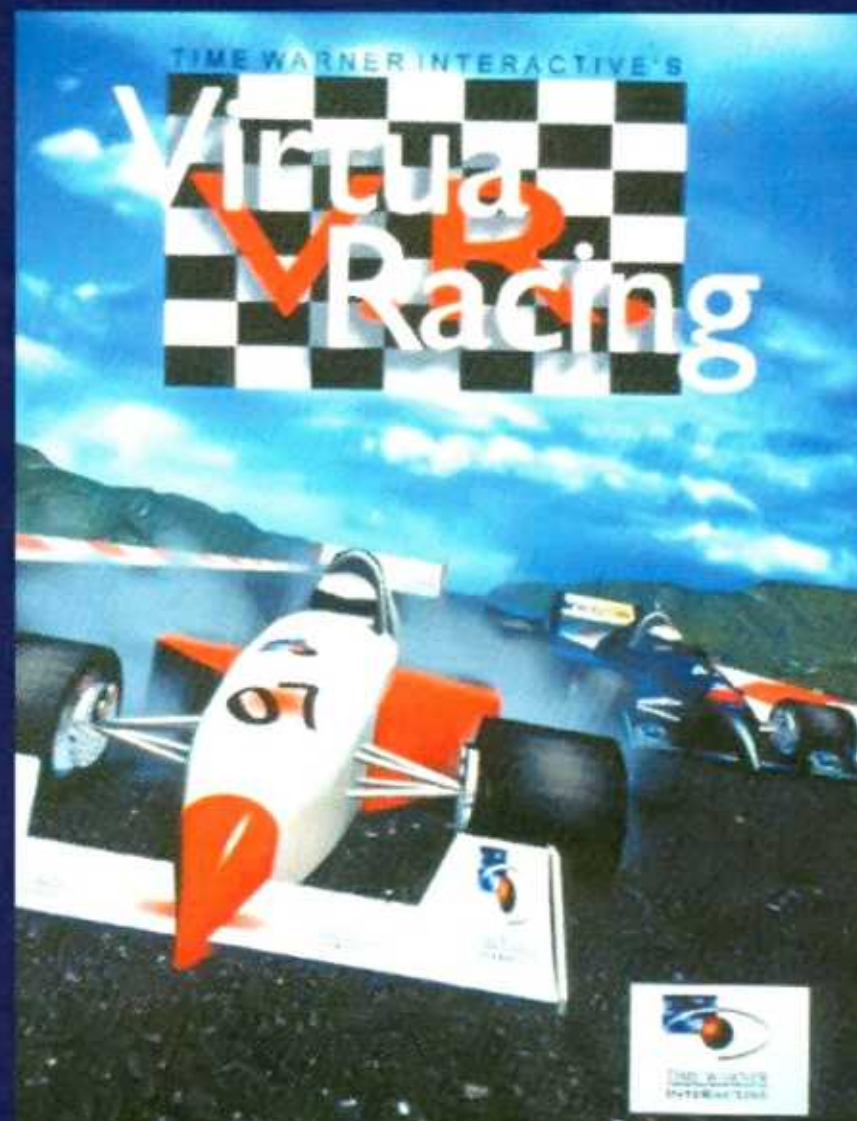
MEGA CD

COBRA C. & SOL-FEACE	29,-
DUNGEON MASTER 2	19,-
KEIO FLYING SQUADRON	19,-
POWERMONGER	19,-
ROBO ALESTE	29,-

SOUL STAR	19,-
STARBLADE ALPHA	49,-
TERMINATOR	19,-
TOMCAT ALLEY	19,-
WOLFCHILD	14,-
UND VIELE WEITERE ANGEBOTE	

MEGA DRIVE 32X

ALLE MEGA DRIVE 32X-SPIELE FÜR NUR 44,-!



VIRTUA RACING (SAT) 39,- DM



ALIEN TRILOGY 89,- DM



WORLDWIDE SOCCER '97 89,- DM



SOVIET STRIKE 89,- DM



EXHUMED 89,- DM

**HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT**

Schnell, schneller, Theo Kranz Versand

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 16.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 Artikeln sogar Porto frei. Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service. Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3,- DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses natürlich bei.

AUSTRIA EXPRESS

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

TEUFLISCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

A4 Evolution Global *	99,99
Alien Trilogy	89,99
Andretti Racing *	89,99
Baphomet's Fluch *	89,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Bust A Move 2	69,99
Casper *	89,99
Cheesy *	89,99
Chronicles of the Sword *	89,99
Complete Onside Soccer *	89,99
Crash Bandicoot *	109,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia	89,99
Darkstalkers *	89,99
Davis Cup Tennis *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Descent	89,99
Destruction Derby	99,95
Discworld (dt.)	89,99
Dragonheart: Fire & Steel *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Formel 1	99,99
Fade to Black	89,99
FIFA Soccer 96	AKTIONSPREIS! 59,99
Galaxian 3 *	89,99
Gunship (engl.)	89,99
International Track & Field	AKTION! 79,99
In the Hunt *	89,99
Iron Man / XO *	89,99
Jewels of the Oracle *	89,99
Jumping Flash 2 *	99,99
Killing Zone	89,99
Konami Open Tennis *	89,99
Madden '97 Football *	89,99
Myst *	89,99
Namco Museum Pieces 1	99,99
Namco Museum Pieces 2 *	89,99
Namco Soccer Primal Goal *	89,99
NBA Live '97 *	89,99
Necrodrome *	99,99
Need for Speed	89,99
NHL Hockey '97 *	89,99
Olympic Games	89,99
Olympic Soccer	89,99
Parodius Deluxe	AKTIONSPREIS! 59,99
PGA Tour Golf '97 *	89,99
Pitball *	99,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage	AKTIONSPREIS! 69,99
Pro Pinball	79,99
Resident Evil (dt.)	89,99
Return Fire *	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Sampras Extreme Tennis *	99,99
Skeleton Warriors *	89,99
Slam 'n Jam *	79,99
Soviet Strike *	89,99
Spot 3 *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Steel Harbinger *	89,99
Syndicate Wars *	89,99
Tilt! *	89,99
Time Commando *	89,99
Top Gun – Fire At Will *	89,99
Tunnel B1 *	89,99
Warhammer *	89,99
Wing Commander 3	99,99
Wipe Out 2097 *	99,99

Sony Playstation – Zubehör

Sony Playstation incl. Control Pad	399,99
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 (8 Meg)	79,99
Memory 3,5"-Diskettenlaufwerk	179,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad)	89,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Sega Saturn – Spiele

Alien Trilogy	89,99
Alone in the Dark 2 *	99,99
Athlete Kings	89,99
Battle Monsters	89,99
Blackfire *	89,99
Blazing Dragons *	79,99
Bubble Bobble	89,99
Burn Cycle *	89,99
Bust A Move 2 *	79,99
Casper *	89,99
Chaos Control *	79,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia	89,99
Daytona USA Championship Edition *	99,99
Deadly Skies *	89,99
Destruction Derby *	89,99
Discworld (dt.)	89,99
Dragonheart: Fire & Steel *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Exhumed *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Fighting Vipers *	99,99
Gex	79,99
Ghen War *	89,99
Guardian Heroes	89,99
Gun Griffon	89,99
Hi-Octane *	89,99
In the Hunt *	89,99
Iron Man / XO *	89,99
Keio 2 *	89,99
Madden '97 Football *	89,99
Mr. Bones *	89,99
NBA Action Basketball	89,99
NBA Live '97 *	89,99
Need for Speed	89,99
NHL Hockey '97 *	89,99
Nights (incl. 3D Control Pad)	139,99
Night Warriors	109,99
Olympic Games *	89,99
PGA Tour Golf '97 *	89,99
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
Road Rash *	89,99
Sega Worldwide Soccer '97 *	89,99
Sim City 2000	99,99
Skeleton Warriors *	89,99
Soviet Strike *	89,99
Space Hulk *	89,99
Spot 3 *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Story of Thor 2	89,99
Street Fighter Alpha	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Striker '96 *	89,99
Syndicate Wars *	89,99
Thunderhawk 2	109,99
Tilt! *	89,99
Tomb Raider *	99,99
Tunnel B1 *	89,99
Virtua Cop 2 *	99,99
Virtua Fighter Kids *	69,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99
X-Men: Children of the Atom	79,99

Sega Saturn – Zubehör

Sega Saturn incl. Control Pad	449,99
6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Control Pad	44,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Video-CD MPEG-Karte	349,95
Virtua Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Wir präsentieren die neuen Action-Knüller:

Exhumed

SAT *

89,99

Die Hard Trilogy

SAT * / PSX * je

89,99



Wir lassen Sie nicht zur Ruhe kommen!

Alien Trilogy

SAT / PSX je

89,99

Virtua Fighter Kids

SAT *

69,99

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale

Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

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

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

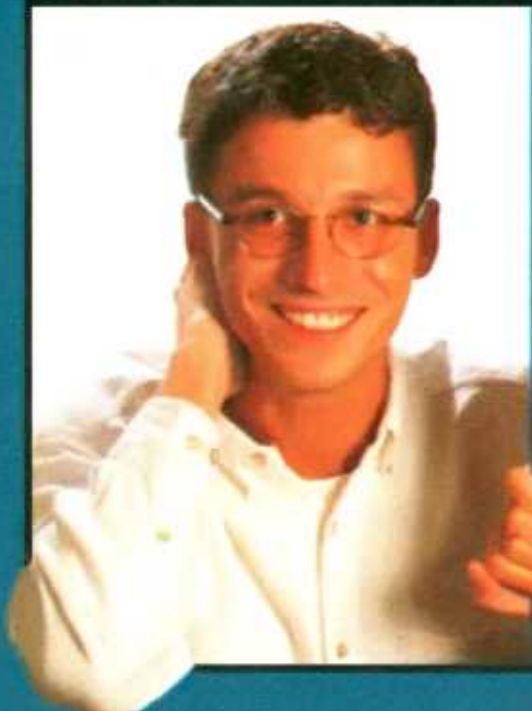
* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden. **Versandkosten:** Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,-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



Wo Sie uns finden:

<p>Media Point</p> <p>Berlin – Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144</p>	<p>Media Point</p> <p>Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182</p>	<p>Media Point</p> <p>Hamburg – Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbr. Bus 35, 102</p>	<p>Media Point</p> <p>Bremen Hanseatenhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill</p>	<p>Media Point</p> <p>Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: in Vorbereitung! Straßenbahn 404 Heinrichstraße</p>
<p>Media Point</p> <p>Berlin – Friedr.hain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 920 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Bersarinpl.</p>	<p>Media Point</p> <p>Berlin – Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204</p>	<p>Media Point</p> <p>Berlin – Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222</p>	<p>Media Point</p> <p>Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10</p>	<p>Media Point</p> <p>??? ... to be continued. Demnächst auch in Ihrer Nähe!</p>

Seit 04.10.96 endlich auch in Dortmund



Die Blockbuster sind da! In dieser Ausgabe findet ihr Berichte zu den wohl mit größter Spannung erwarteten Saturn-Spielen überhaupt! Beispielsweise geben wir mit **Daytona USA Championship Circuit Edition** Gas, hetzen die Panzer durch die PC-Konvertierung **Command & Conquer**, ballern in den Spielhallenumsetzungen **Virtual On** und **Virtua Cop 2** und prügeln uns in **Fighting Vipers**, dem wohl actionreichsten und unterhaltsamsten Saturn-Beat 'em Up überhaupt! Last but not least enthüllen wir mit **Dark Savior** die Landstalker-Fortsetzung, testen den Game Gear-Knüller **Virtua Fighter Animation** und berichten von der **ECTS in London**! Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

DAS HEFT IM HEFT!

36 SEITEN SATURN MAGAZIN!

ZUM SAMMELN!

32 SEITEN TIPS & TRICKS!

RUBRIKEN

Es war einmal...	96
Hitseekers	91
Impressum	98
In Progress	82
Inserentenverzeichnis	98
Service-Nummern	85
Vorschau	98

Shining Wisdom	371
Nights	378
WWF Wrestlemania	354

PREVIEWS: SATURN

Command & Conquer	26
Contra	69
Dark Savior	22
Daytona USA Championship	6
MicroMachines V3	34
Soviet Strike	30
Street Fighter Alpha 2	68
Virtua Cop 2	32
Virtual On	28

ZUM MITMACHEN!

Charts	86
Demo CD-Infos	95
Kleinanzeigen	90
Mailbox	94
Score Attack	87

TESTS: SATURN

Blam: Machinehead	74
Destruction Derby	76
Fighting Vipers	78
Three Dirty Dwarves	70
World Series Baseball 2	71
Virtua Fighter Kids	72

NEWS: MEGA DRIVE

FIFA Soccer '97	16
MicroMachines Military	16
Int. Superstar Soccer	16
Prince of Persia 2	16
Sonic 3D	16
Vectorman 2	16
Virtua Fighter Animation	16

NEWS: GAME GEAR

Sonic Blast	16
-------------	----

TEST: GAME GEAR

Virtua Fighter Animation	84
--------------------------	----

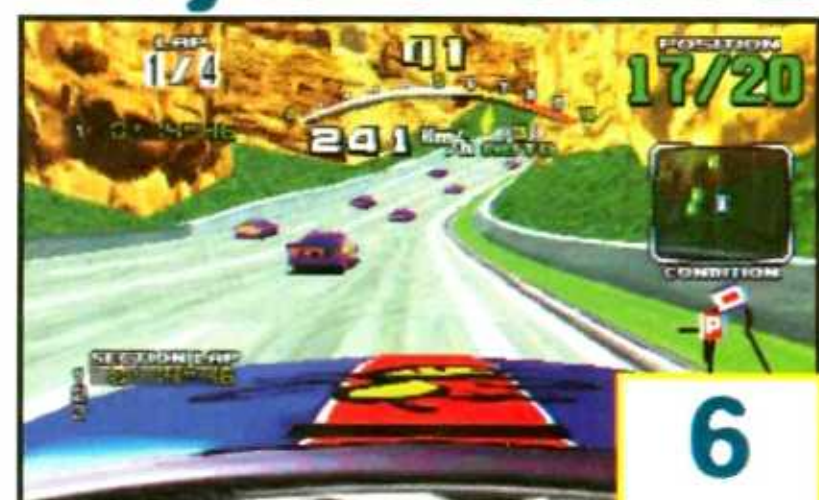
TIPS & TRICKS

Action Replay Codes	361
Cheats & Codes	356
Helpline	357
Lesertips	362
Tips & Tricks ABC	384
Verkaufshits-Tips	360

KOMPLETTLÖSUNGEN

Destruction Derby	363
Discworld	365

Daytona USA 2



6

Der Saturn-Hammer auf 4 Seiten!

Landstalker 2



22

Alles über Dark Savior!

Command&Conquer



26

Endlich! Die PC-Umsetzung ist da!

Virtual On



28

Die Roboter-Schlacht von AM2!

Fighting Vipers



78

Der AM2-Hit im 3-Seiten-Test!

Daytona USA Championship C.E.

DIESER TITEL DÜRFTE SPEZIELL IM RENNSPIELVERRÜCKTEN DEUTSCHLAND DAS MIT AM MEISTEN SPANNUNG ERWARTETE SATURN-SPIEL ÜBERHAUPT SEIN. OB DAS NEUE AM2-PROJEKT JEDOCH ALLE ERWARTUNGEN ERFÜLLEN UND SEGA RALLY VON DER POLE POSITION VERDRÄNGEN KANN, HABEN WIR FÜR EUCH HERAUSGEFUNDEN! ALS EINZIGE REDAKTION IN EUROPA ERHIELTEN WIR NÄMLICH EINE VOLL SPIELBARE BETA-VERSION DIREKT AUS JAPAN! VON HANS IPPISCH

Daytona USA ist zwar nach Nights, Virtua Fighter 2 und Sega Rally das meistverkaufte Saturn-Spiel überhaupt, gilt jedoch dennoch nicht als ein absolutes Top-Spiel. Der Grund hierfür liegt keines-

wegs im perfekt umgesetzten Gameplay, vielmehr betrafen die Hauptkritikpunkte einzig und alleine die 3D-Grafik-Engine. Das Scrolling erfolgte zwar relativ flüssig mit etwa 20 Bildern pro Sekunde, doch der teils ziemlich ver-

spätete Grafikaufbau rief die Anti-Saturn-Propaganda-Abteilung auf den Plan. Mit ihren zahlreichen Meinungsäußerungen erweckten sie den Eindruck, daß Daytona USA ein schwaches Spiel sei und die Rennspiele anderer Konsolen eine perfekte Grafik-Engine besäßen. Das Problem ist, daß die Tatsachen damit auf den Kopf gestellt wurden! Spielerisch war Daytona USA zu diesem Zeitpunkt ganz klar das beste Rennspiel überhaupt, während die Konkurrenz-Renn- und Schwebespiele mit gehörigen Pop-Up-Problemen und dünnem Gameplay glänzten! Daß die Grafik-Engine von Daytona USA keineswegs mit zu wenig Saturn-Rechenpower zu kämpfen hatte, sondern mit viel zu wenig Entwicklungszeit (es waren gerade einmal sechs Monate, die AM2 Zeit hatte!), wurde glücklicherweise mit Sega Rally bewiesen, dem nach wie vor besten Rennspiel überhaupt. AM2 wollte seinen Ruf als bestes Sega-Entwicklungsteam natürlich nicht so einfach sausen lassen und bastelte seit geraumer Zeit an dem

gewaltig aufgepeppten Daytona USA-Nachfolger, der schließlich als Daytona USA Championship Circuit Edition im kommenden Weihnachtsgeschäft für Furore sorgen soll!

Alles neu!

Wer befürchtet, daß es sich hier um eine geringfügig verbesserte Abzock-Version handelt, liegt erfreulicherweise komplett falsch! Kein einziges Byte des Programmcodes oder der Grafiken wurde für die neue Version übernommen. Ob Titelbild, Fahrzeuge, Streckenführung, Streckengrafiken, Menüs oder Sound, man findet rein gar nichts aus dem Vorgänger wieder! Daß selbst jeder einzelne Pixel der drei bekannten Strecken neu gezeichnet wurde, erkennt man schon wenige Sekunden, nachdem man die CD eingelegt hat, denn dann sieht man in der Attractions-Sequenz den brandneuen Hornet-Wagen über den Ovalkurs donnern. Bei dieser Gelegenheit fällt auch gleich auf, daß die Frame-Rate deutlich erhöht wurde und dank beeindruckender 30 Bilder



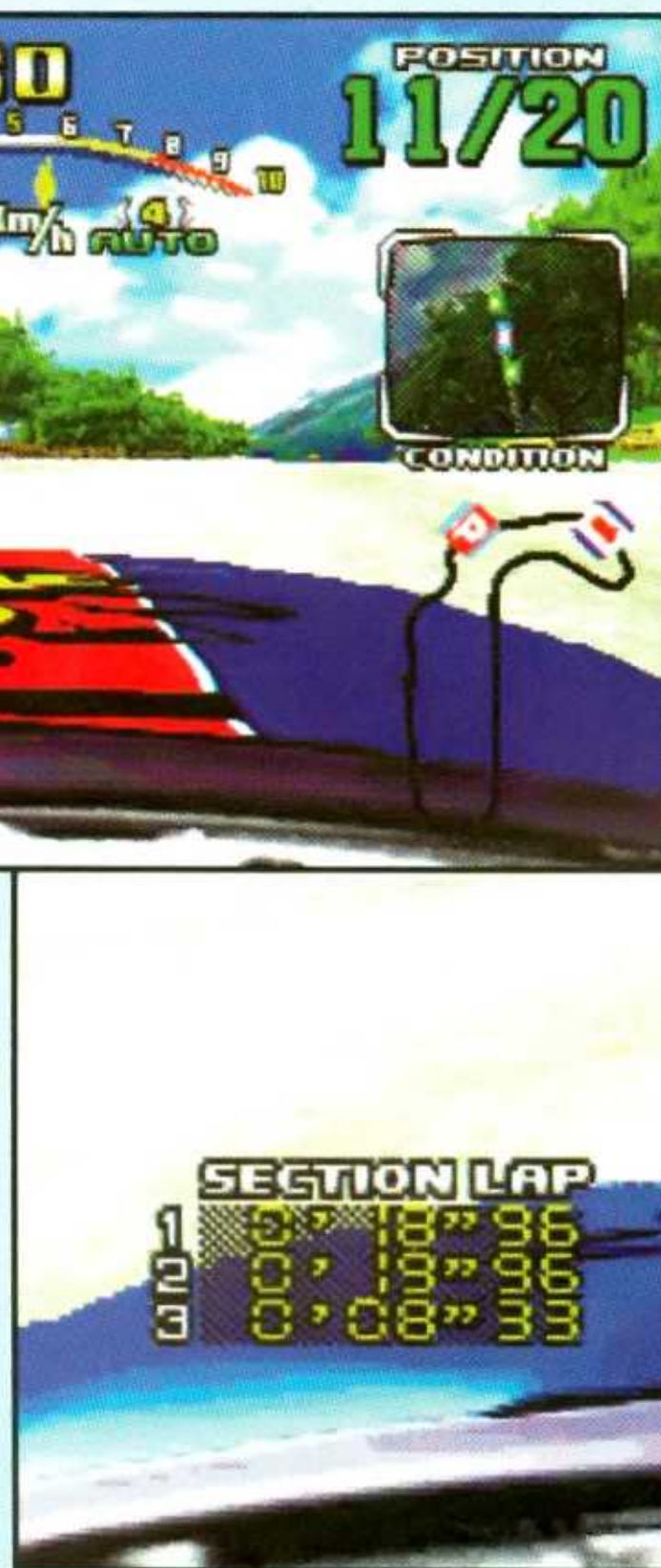
Die Optik wurde im Vergleich zum Vorgänger deutlich überarbeitet! Kein einziger Pixel würde übernommen.



pro Sekunde die Grafik ultraflüssig über den Screen scrollt. Zusätzlich wurde die Auflösung erhöht, was die Fahrzeuge und Strecken detaillierter erscheinen läßt. Daß nicht die höchste Auflösung gewählt werden konnte, war von vorneherein klar!

Welche Modi gibt es?

Hat man nach den ersten, ziemlich aufregenden Sekunden endlich die Start-Taste betätigt, erscheint das Hauptmenü auf dem Screen. Dort stehen der Arcade plus-Mode, die Time Attack-Variante und der Two-Player-Battle-Mode als Spielvarianten zur Verfügung. Im Arcade-Modus bestreitet man wie gehabt unterschiedlich lange Rennen gegen die Computer-Gegner. Die Time Attack-Variante lädt einzig und alleine zum Kampf gegen die Uhr ein, was sich auch für das Kennenlernen der Strecken besonders gut eignet. Der mit Spannung erwartete Zwei-Spieler-Modus war leider noch nicht funktionstüchtig, deshalb können wir leider auch nicht sagen, ob man diesmal zu zweit gegen die Computer-Autos fahren darf. Das Records-Directory und das Options-Menü runden das Hauptmenü ab. Im Records-Menü darf man erwartungsgemäß ähnlich wie in Sega Rally die jeweili-



gen Rekordzeiten aller möglichen Rennvarianten bewundern. Noch wesentlich reichhaltiger ist das Optionsmenü ausgefallen. Das Fahrzeug-Handling der beiden Wagen kann in den Varianten Slow, Normal und Quick ausgewählt werden. Speziell für den Arcade-Modus stehen die Game-Varianten Normal, Grand Prix und Endurance zur Verfügung, was sich auf die Rundenanzahl und Startabstände auswirkt. Neben drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden (Easy, Normal, Hard) darf man erstmals einen Time Compare-Modus und

Der brandneue National Park Speedway führt durch einen Freizeitpark mit Steilkurven, Riesenrädern und Achterbahnen. Optisch macht er den besten Eindruck.



Diese Schikane erinnert an die Zone 30-Hindernisse!



Daß der Grafikaufbau deutlich flotter vonstatten geht und die Fahrzeuge flüssiger über die Straße düsen, merkt man auf der legendären Dinosaur-Canyon-Strecke besonders gut.



Die Sea Side Street ist dank Statue und Space Shuttle eine der abwechslungsreichsten Strecken überhaupt.

eine Section Lap-Uhr ein- oder ausschalten. Der Time Compare-Modus vergleicht die augenblickliche Gesamtzeit mehrmals pro Runde mit der gespeicherten Rekordzeit, die Section Lap-Uhr

mißt die Zeiten der einzelnen Rennabschnitte. Neben der Time Compare-Option und der Section Lap-Uhr wartet im Time Attack-Mode noch der aus Sega Rally bekannte Ghost-Wagen

in sieben verschiedenen Variationen. Hat man eine Strecke einmal gefahren, fährt beim nächsten Versuch ein unterschiedlich schnell blinkender Geisterwagen vor einem her, der die vorherige (oder schnellste) Fahrt wiederholt. Im Configurations-Menü kann man schließlich die Tastenbelegung wunschgerecht verändern. Das 3D-Analog-Pad wird selbstverständlich auch unterstützt, es trägt im Menü übrigens den Namen Sega Multi Controller.

Die Spannung steigt!

Als nächstes wollen wir euch verraten, welche Strecken und Fahrzeuge zur Verfügung stehen. Der Three Seven Speedway-Oval-Kurs, die Dinosaur Canyon-Strecke mit dem Tunnel und der Sea Side Street Galaxy-Track mit der Statue (Jeffrey wurde offensichtlich ausgewechselt!) sind bereits aus dem ersten Teil bekannt. Wie oben bereits erwähnt, wurden sämtliche Strecken neu gezeichnet und um das eine oder andere Detail erweitert. Die Farben



Fünf Strecken und vier Fahrzeugen stehen bereit!

wirken nun kräftiger, und dank höherer Auflösung sehen die Grafiken auch deutlich schicker aus. Der brandneue National Park Speedway führt durch einen Riesen-Erlebnispark mit Achterbahn und Riesenrad, er kann in etwa 40 Sekunden komplett abgefahren werden. Grafisch sieht diese Strecke übrigens mit Abstand am besten aus! Die Desert City wurde in der vorliegenden Preview-Version leider noch nicht eröffnet, so daß wir euch hier auf eine der nächsten Ausgaben vertrösten müssen.

Selbstverständlich wurde auch der Fahrzeug-Park komplett neu ausgestattet. Der schicke Hornet-Wagen war bislang als einziger anwählbar, er überzeugt durch eine extrem gute Straßenlage und gute Beschleunigung. Der Gallop-Wagen, der Phoenix-Wagen und das Wolf-Fahrzeug waren leider noch nicht anwählbar! Doch nun begeben wir uns endlich auf die Strecke!

Gentlemen, start your engines!

Wie ist die 3D-Grafik? Dieser für viele wohl mit Abstand wichtigsten Frage überhaupt wollten wir nun



auf den Grund gehen. Dazu begaben wir uns auf die berühmt-berüchtigte Dinosaur Canyon-Strecke, die mit ihrer steilen Abfahrt und der vorletzten Geraden die Grafik-Engine erfahrungsgemäß besonders ins Schwitzen bringt. Schon kurz nach dem Start fällt auf, daß das Grafik-Fenster deutlich größer ist und keine schwarze Balken den Bildschirm zieren. Außerdem bewegen sich die detaillierten Gegner-Autos nun absolut flüssig über die Strecke, während sie im Vorgänger teilweise doch recht holprig über die Piste sprangen. Der eigene Wagen läßt sich nun ebenfalls absolut feinfühlig über die Straßen dirigieren, was beim Prequel nicht unbedingt der Fall war, wenn man es einem direkten Vergleich unterzieht. Tatsächlich hatte man dort teilweise das Gefühl, zwischen eng nebeneinander liegenden Schienen hin- und herzuspringen. Die vier bewährten Perspektiven lassen sich selbstverständlich weiterhin jederzeit anwählen. Man nimmt entweder direkt auf der Stoßstange Platz, setzt sich in den Wagen und betrachtet die in hoher Auflösung dargestellte Motorhaube beim Zerbeultwerden oder wählt unter zwei Verfolgerperspektiven. An der berüchtigten Passage ist klar zu sehen, daß die Grafik-Engine gehörig verbessert wurde. Das Pop Up-Problem konnte in dieser frühen 30%-Version zwar auch noch nicht komplett wegrationalisiert werden, es ist aber merklich kleiner geworden und liegt etwa auf Sega Rally-Niveau. Ganz besonders anzusehen ist die neue Strecke, denn da wurde das Design von vorneherein

auf die Grafik-Power des Saturn abgestimmt.

Fazit

Daytona USA Championship Circuit Edition scheint der erwartete Megahit zu werden. Insbesondere im direkten Vergleich mit dem Vorgänger wird der enorme Qualitätssprung deutlich, der den Saturn-Kritikern den Wind aus den Segeln nimmt.

Ich kenne kein anderes Rennspiel, bei dem sich bis zu vierzig Fahrzeuge gleichzeitig auf der Strecke tummeln und das dennoch so flüssig scrollt. In der kommenden Ausgabe können wir euch möglicherweise den Zwei-Spieler-Modus und die zweite neue Strecke genauer vorstellen, bevor das Spiel Mitte Dezember schließlich erscheint!



AM2 spendierte dem Spiel eine Reihe neuer Optionen. Beispielsweise gibt es nun einen Ghost-Mode, eine Section-Lap-Uhr und einen Zeitvergleich mit dem Rekordversuch. Das 3D-Analog-Pad wird ebenfalls unterstützt.

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

SEGA SATURN

SATURN kpl. u. SEGA Rally dt.	DM 459,95
Das Tips&Tricks Buch-NEU-dt.	DM 15,00
Action Replay Gamebuster-Neu-dt.	DM 89,00
Memory Card 4 MEG Sega dt.	DM 99,00
Backup Memory 8 MEG dt.	DM 79,00
Joypad-Verlängerungskabel dt.	DM 25,95
3 Dirty Dwarves dt.	DM 89,00
Alien Trilogy dt.	DM 99,00
Athlete Kings dt.	DM 79,95
Baku Baku Animal dt.	DM 58,00
Blam! Machinehead dt.	DM 88,00
Blazing Dragons dt.	DM 89,95
Bust A Move 2:The Arcade dt.	DM 69,00
Clockwork Knight 2 dt.	DM 49,00
Crusader No Regret dt.	DM 69,00
Dark Savior kpl.dt.	DM 79,95
Daytona USA Championship Edt.	DM 89,95
Defcon 5 dt.	DM 79,00
Destruction Derby dt.	DM 79,00
Die Hard Trilogy dt.	DM 89,95
Discworld dt.	DM 79,00
Earthworm Jim 2 dt.	DM 87,95
Exhumed dt.	DM 87,95
Fighting Vipers dt.	DM 89,00
Gun Griffon dt.	DM 79,95
Heart of Darkness dt.	DM 89,95
Hexen dt.	DM 79,95
In the Hunt dt.	DM 88,00
Keio 2 dt.	DM 88,00
Mr. Bones dt.	DM 84,00
Need for Speed dt.	DM 89,00
NHL Allstar Hockey dt.	DM 49,00
Nights dt.	DM 89,95
Nights mit 3D-Analog-Pad dt.	DM 138,00
Night Warriors kpl.dt.	DM 99,95
Olympic Games dt.	DM 79,95
Olympic Soccer kpl.dt.	DM 79,95
Panzer Dragoon 2 dt.	DM 87,95
Pebble Beach Golf dt.	DM 49,00
PGA Tour Golf '97 dt.	DM 94,00
Powerplay Hockey dt.	DM 89,00
Pro Pinball - The Web dt.	DM 84,00
Return Fire dt.	DM 88,00
Road Rash dt.	DM 98,95
Shell Shock kpl.dt.	DM 79,95
Skeleton Warriors dt.	DM 79,00
Soviet Strike dt.	DM 94,00
Space Hulk dt.	DM 89,95
Spot 3 dt.	DM 88,00
Starfighter 3000 dt.	DM 88,00
Story of Thor 2 dt.	DM 88,00
Streetfighter Alpha 2 dt.	DM 89,00
Syndicate Wars kpl.dt.	DM 94,00
Tomb Raider dt.	DM 89,00
Tunnel B 1 dt.	DM 89,00
Virtua Cop 1 mit GUN dt.	DM 129,95
Virtua Cop 2 dt.	DM 89,95
Virtua Fighter Kids dt.	DM 79,95
Virtua Golf dt.	DM 89,00
Worldwide Soccer '97 dt.	DM 89,00

SEGA MEGA DRIVE

Atari Classics dt.	DM 49,00
Battle Frenzy dt.	DM 49,00
Comix Zone dt.	DM 59,00
Disney Collection dt.	DM 49,95
Int. Superstar Soccer DeLuxe dt.	DM 79,00
Marsupilami dt.	DM 59,95
Pocahontas dt.	DM 84,95
Vectorman dt.	DM 49,00
Worms dt.	DM 89,00

IHRE VORTEILE

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

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

Das Jahr: 2015.

Der III. Weltkrieg ist ausgebrochen.

Dir stehen High-Tech-Waffen zur Verfügung.

Deinen Feinden leider auch.

Um zu gewinnen, mußt Du

eine biologische Waffe einsetzen:



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

Es gibt viele Shoot'em-up-Spiele, bei denen es auf flinke Finger und ein schnelles Reaktionsvermögen ankommt. Bei Gun Griffon für den SEGA Saturn brauchst Du obendrein noch Köpfchen. Denn Du kannst Deine gefährlichen Missionen nur erfolgreich bestehen, wenn Du auch ein guter 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


SEGA
SATURN



**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.

Europa-Premiere für Virtua Fighter 3!



Während der ECTS in London wurde nicht nur die revolutionäre Sega World am Piccadilly Circus eröffnet, sondern man zeigte auch erstmals eine fertige Arcade-Version von Virtua Fighter 3, das zweifellos

als revolutionärstes Videospiel in die Geschichte eingehen wird. Wir

nutzen die Zeit zum

mehrständigen Probespiel

und verraten euch hier die Besonderheiten.

Besonders auffällig ist, daß kein einziger Kampf mehr auf einer ebenen Fläche stattfindet. Ob man nun im Wüstensand Spuren hinterläßt,

auf zusammengebundenen Flößen hin- und herspringt, zwischen Treppenstufen den perfekten Schattenwurf bewundert, in einer Winterlandschaft halb im Schnee versinkt oder auf einem Dach den Absturz verhindert, die Spielszenarien sind einfach revolutionär. Beeindruckende Nebeneffekte und Polygon-Grafiken in einer Qualität, wie man sie im Kinofilm Toy Story zu sehen

bekam, machen dieses Spiel zur Sensation. Entgegen ursprünglichen Gerüchten kann man leider keine Gegenstände aufnehmen, man kann jedoch die Mauern als Sprunghilfe mißbrauchen oder den Gegner auf Jeffrys Insel in tiefe Gewässer stürzen. Die AM2-Crew hat übrigens bereits die Entwicklung der Saturn-Version aufgenommen, welche schon zu 10% fertiggestellt ist!



Der fertige Virtua Fighter 3-Automat war die Sensation der ECTS in London!

Schon gewußt?

Street Fighter 3

kommt! Entgegen ursprünglichen Erwartungen handelt es sich dabei um ein gewöhnliches 2D-Prügelspiel mit vier neuen Charakteren. Chun Li wird diesmal nicht mehr dabei sein. Gameplay und Grafik werden natürlich überarbeitet.

Street Fighter

Infinite in 3D! Das erste dreidimensionale Street Fighter-Game befindet sich bei Capcom ebenfalls in der Mache. In bester Virtua Fighter-Tradition darf man in Street Fighter Infinite die größtenteils bekannten Charaktere durch 3D-Grafiken steuern.

Die Wahrheit über die Saturn-Sonic-Games!

In der letzten Ausgabe konnten wir euch noch in letzter Sekunde die schockierenden Infos zum Thema Sonic Xtreme liefern, diesmal liefern wir euch die ausführlichen Informationen. Zunächst einmal wurde Sonic Xtreme nicht abgesagt, sondern erst einmal auf unbestimmte Zeit verschoben.

Erst wenn die Qualität den Anforderungen entspricht, wird das Spiel erscheinen. Definitiv soll spätestens im nächsten Frühjahr Sonic 3D (alias Sonic Blast) für den Saturn erscheinen. Überraschenderweise handelt es sich dabei um eine Umsetzung des gleichnamigen Mega Drive-Spiels, wobei Nights-Entwickler Yuji Naka angeblich kräftig mitgeholfen hat! Bislang gab es nur zwei gerenderte Zwischenbilder zu sehen, die wir euch auf dieser Seite zeigen!



Dieses gerenderte Zwischenbild von der Saturn-Version von Sonic 3D wurde schon einmal gezeigt!



Neues von Mystaria 2!

Die Arbeit an Rigelord Saga 2 alias Mystaria 2 schreitet gut voran. Die kürzlich in Japan vorgestellte 40%-Version machte optisch einen erstklassigen Eindruck. Wir zeigen euch die neuesten Bilder! Ob und wann das Spiel nach Deutschland kommt, steht leider noch nicht fest. RPG-Fans sollen sich einfach einmal den zumindest englischsprachigen Vorgänger holen, der im Test bei uns satte 86% bekommen hat.

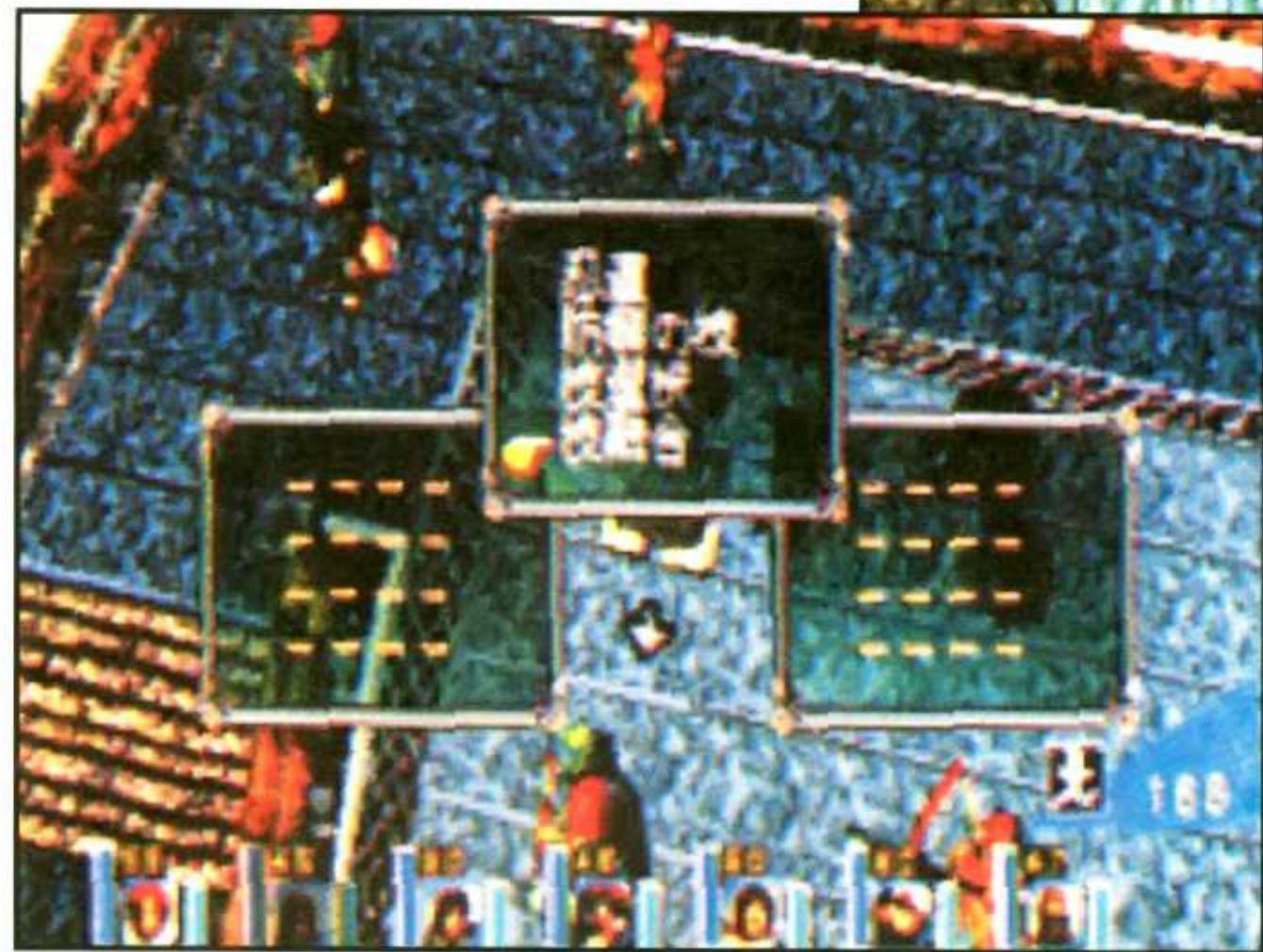


Faszinierende Grafikeffekte machen Mystaria zum absoluten Augenschmaus.

Das Kampfsystem wurde nur geringfügig geändert.

Schon gewußt?

Sega Touring Car Championship ist ein Model 2-Spiel! Gingen Experten aufgrund der hochklassigen Screenshots davon aus, daß es sich beim Debüt-Spiel von AM Annex um ein Model 3-Spiel handeln würde, so wurde nun mitgeteilt, daß es sich um ein gewöhnliches Model 2-Spiel handelt. Dies würde eine Saturn-Konversion erheblich vereinfachen und unter Zuhilfe des VF3-Moduls sogar eine 1:1-Umsetzung erlauben.



Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22 & 52 55 35
 Persönliche Bestellannahme
 Mo.-Fr. 8.30-22.00 Uhr & Sa. 10.00-16.00 Uhr

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
 An / Verkauf von Gebrauchtspielen
 Weselerstr. 54 • 48151 Münster

Play Station
 TRAGETASCHE &
 MEMORY CARD &
 JOYPAD 459,90

RESIDENT EVIL 89,95
NINTENDO 64
 Jap. NINTENDO 64 Konsole &
 PILOTWINGS 64 & MARIO 64 &
 NTSC / Pal Converter & RGB Kabel
 & Stromumwandler 999,95

MEGA DRIVE
ZUBEHOER:
 MD 1 <über RGB> 149,95
MD1 Konsole "gebraucht" 89,95
 3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
 6 Button-Infarot Joyad Set 69,95
 ACTION REPLAY 2 79,95
 ADAPTER 24,95
 Antennenkabel MD 1 24,95
 Joypad-Verlängerung 9,95
 NETZTEIL MD 1 & 2 je 19,95
 RGB MD 2 <Cinch> 19,95
 RGB MD 1 & 2 <Scart> je 19,95
 SV 401 "Joystick" 19,95
 SV 437 "Programmable" 49,95

MEGA DRIVE
 AAHI REAL MONSTERS 49,95
 ALIEN SOLDIER 49,95
ARCADE CLASSIC 49,95
 BUNKERS "Disney" 49,95
 BRIAN LARA CRICKET <A> 69,95
 BUGS BUNNY 89,95
 COMIX ZONE 49,95
 CUTTHROUT ISLAND 39,95
 DAS DSCHUNGELBUCH 49,95
 DEVIL'S COURSE GOLF <J> 39,95
 DONALD DUCK IN MAUI MALLARD 79,95
 DRAGONS REVENGE 49,95
 E.A. Boxing-Toughman C. 49,95
 E.A.Hockey & John Madden 49,95
EARTH WORM JIM 49,95
 EARTH WORM JIM 2 69,95
 EXO SQUAD 39,95
 FIFA SOCCER '96 89,95
 GARFIELD 49,95
 Int. Supers. Soccer D. <10> 79,95
 JOHN MADDEN '96 69,95
 KAWASAKI SUPERBIKES 49,95
 KÖNIG DER LÖWEN 79,95
LANDSTALKER 59,95
 MARSUPIAMI 49,95
 Mickey Mouse Circus <US> 59,95

MEGA DRIVE
MICRO MACHINES '96 <A> 49,95
 MS. PACMAN 49,95
 NBA Action Basketball '95 49,95
 NBA LIVE '96 79,95
 NHL HOCKEY '96 89,95
 N. MANSELL Indy Car <US> 59,95
 OLYMPIC SUMMER GAMES 79,95
 PETE SAMPRAS TENNIS 49,95
 PGA TOUR GOLF '96 69,95
 Power Rangers Mighty M. 49,95
 PRIMAL RAGE 49,95
PROBOTECTOR 49,95
 RISTAR 49,95
 SAMURAI SHODOWN 89,95
 SHADOWRUN <US> 59,95
SHANGHAI 2 <US> 79,95
 SKELETON KREW 49,95
 SONIC 2 49,95
SONIC 3 69,95
 SONIC & KNUCKLES 49,95
 SONIC SPINBALL <A> 49,95
 STREET RACER 59,95
 STREETS OF RAGE 2 49,95
 STRIKER 49,95
 SUBTERANIA 49,95
S. STREETFIGHTER 2 <A> 69,95
 TOTAL FOOTBALL 49,95
TOY STORY 79,95
 VECTORMAN 59,95
VIRTUA RACING 59,95
 VR TROOPERS 69,95
 Waiale C. Club Golf <J> 39,95
 WONDERBOY 5 <J> 39,95
WORMS 79,95
 WRESTLEMANIA ARCADE 89,95
 X-MEN 2 <US> 59,95
 ...weitere Titel vorhanden !!!!!!!!!!!!!

MEGA DRIVE
SONDERANGEBOTE!
 ADV. of MIGHTY MAX 29,95
 AERO THE ACROBAT 2 39,95
 ANIMANIACS 39,95
 BALLZ 3D 29,95
BATMAN FOREVER 39,95
 BRUTAL - Paws of Fury 39,95
 CASTLEVANIA 39,95
 DYNAMITE HEADY 39,95
 E.A. IMG Tennis Tour 29,95
 EARTH DEFENSE <A> 29,95
 ECCO THE DOLPHIN 2 39,95
 Funny World & Balloon Boy 29,95
 GAUNTLET 4 39,95
 HYPERDUNK 29,95
J.Madden Football '94 19,95
 John Madden '95 29,95
 JUDGE DREDD 39,95
 Jurassic Park 1 29,95
 JUSTICE LEAGUE 39,95
 KING OF MONSTERS 29,95
MEGA MAN Willy Wars 39,95
 MEGA SWIV 39,95
 MR. NUTZ 39,95
NBA Jam T. E. 39,95
 NFL QUATERBACK 29,95
 NFL Quarterback '96 39,95
 PAGEMASTER 39,95
 RANGER X 39,95
 RASENMÄHERMANN 29,95
 REVOLUTION X 39,95
 RISE OF THE ROBOTS 39,95
 RUGBY WORLD CUP '95 39,95
 SHAO FU 29,95
SLAM MASTERS 39,95
 SPARKSTER 39,95
SUPER SKIDMARKS 39,95
 TOE JAM & EARL 1 & 2 je 39,95
 TRUXTON 29,95
 TWIN HAWK 39,95
 W. GRETZKY ICEHOCKEY 39,95
 WHAC A CRITTER <A> 29,95

SEGA GAME GEAR
32 X Erweiterung & 5 Games 199,95
 NBA Jam & WWF Raw je 19,95
 Fifi / Kolibri / Motherbase / Metal Head / Virtua Fighter etc. je 49,95
 Verschiedene CD-Games je 19,95
 ASTERIX <versch.> je 39,95
 CHESSMASTER 29,95
 DRAGON CRYSTAL 29,95
 ECCO THE DOLPHIN 2 29,95
 ERNIE ELS GOLF <A> 29,95
 FACTORY PANIC 29,95
 G. Foreman KO Boxing 29,95
 MARBLE MADNESS 29,95
 MASTER OF DARKNESS 29,95
 Mickey Mouse - Legend of 39,95
 NFL Quarterback Club 29,95
 POWER DRIVE 39,95
 PSYCHIC WORLD 29,95
 RETURN OF THE JEDI 29,95
 SONIC TRIPLE TROUBLE 39,95
 SPEEDY GONZALES 39,95
STRIDER RETURNS 9,95
 WORLD CLASS GOLF 29,95
 ...und viele andere !!!

MEGA CD
 ADAPTER US / PAL 59,95
BACK UP RAM 69,95
 5 Games in One 39,95
 ANIMALS 29,95
 BATMAN & ROBIN 49,95
 BATMAN RETURNS 19,95
 BATTLE FRENZY 19,95
 Cobra Command & Sol Feace 39,95
 DRAGON'S LAIR 49,95
DUNE 29,95
 ECCO THE DOLPHIN 29,95
 FINAL FIGHT 29,95
FORMULA 1 <US> 39,95
JURASSIC PARK 29,95
 KIDS ON SITE 19,95
 LINKS <US> 59,95
 MEGA RACE <US> 59,95
 MICROCOSM 29,95
NHL Hockey '94 19,95
 POWER RANGERS 59,95
 POWERMONGER 19,95
 REBEL ASSAULT <US> 59,95
 Rev. of Vengeance <US> 39,95
 Sherlock Holmes 1 & 2 je 29,95
SHINING FORCE 49,95
 SLAM CITY 19,95
 SONIC 49,95
 SOULSTAR 29,95
 STARBLADE 49,95
 SUPREME WARRIOR 19,95
 SURGICAL STRIKE 59,95
 SYNDICATE 69,95
 TOMCAT ALLEY 29,95
 WHEEL OF FORTUNE <US> 49,95
 WING COMMANDER <US> 59,95
 WIREHEAD <US> 39,95
 WOLFCHILD 19,95
 WONDERDOG 29,95

SEGA SATURN
 3D LEMMINGS 79,95
 AFTERBURNER <J> 89,95
 ALIEN TRILOGY 89,95
 ALIEN TRILOGY <A/uncut> 89,95
 ALONE IN THE DARK 2 89,95
 ATHLETE KINGS 89,95
 BAKU BAKU ANIMAL 59,95
 BATTLE MONSTER 79,95
 BATTLE MONSTER <J> 39,95
 BLACK FIRE 79,95
 BLAZING TORNADOS <J> 39,95
 BREAK THRU <J> 79,95
 BUBBLE BOBBLE 79,95
 CLOCKWORK KNIGHT 2 59,95
 CYBERIA 79,95
 DARIUS GAIDEN 69,95
DAYTONA U.S.A. 49,95
 DEFCON 5 69,95
 DESTRUCTION DERBY 89,95
 DISC WORLD 89,95
 EURO SOCCER '96 79,95
 EXHUMED 89,95
 FIFA SOCCER '96 59,95
FIGHTIN' VIPERS <J> 119,95
 Fist of the North Star <J> 79,95
 FORMULA 1 89,95
 GALACTIC ATTACK 59,95
 GALAXY FIGHT 59,95
 GALE RACER <J> 39,95
 GEX 79,95
 GHEN WAR 89,95
 GOLDEN AXE - THE DUEL 79,95
 GRAN CHASER <J> 49,95
 GUARDIAN HEROES 79,95
 GUN GRIFFON 89,95
 HANG ON GP '96 69,95
 HI OCTANE 59,95
IRON STORM US 109,95
IRON STORM 2 <J> 69,95
 JOHNNY BAZOOKATONE 59,95
 KING OF FIGHTERS 95 <J> 89,95
 KING THE SPIRITS <J> 69,95
 MAGIC CARPET 79,95
 MYST 79,95
 MYSTARIA 79,95
 NBA Action Basketball 89,95
 NBA JAM TOURNAMENT 59,95
 NEED FOR SPEED 89,95
 NFL Quarterback Club '96 79,95
 NIGHT WARRIORS 89,95
 NIGHTS 99,95
NIGHTS & Analog-Pad 139,95
 Off World Interceptor 69,95
 OLYMPIC GAMES <9/10> 79,95
 OLYMPIC SOCCER 79,95
 OUTRUN <J> 89,95

SEGA SATURN
HARDWARE:
 SATURN 389,95
 Act. Replay / Game Buster 89,95
ADAPTER 39,95
 ANTENNENKABEL 39,95
 BACK UP MEMORY 79,95
E3 MESSE VIDEO 29,95
 INFAROT-PAD 69,95
 JOYPAD <versch.> je 39,95
 JOYPAD "Original" 49,95
 JOYPAD-Verlängerung 19,95
 Lenkrad - Arcade Racer 109,95
 MOUSE 69,95
 PHOTO CD 49,95
 RGB KABEL 29,95
 Virtua Cop - 2. Gun 79,95
 VIRTUA STICK 89,95

SEGA SATURN
 Outlaws of the Lost Dy. <J> 39,95
PANZER DRAGOON 49,95
 PANZER DRAGOON 2 89,95
 PARODIUS DELUXE 59,95
 PEBBLE BEACH GOLF 59,95
 PRIMAL RAGE 79,95
 PRO PINBALL 79,95
PUZZLE BOBBLE 2 69,95
 RACE DRIVIN' <J> 49,95
 RAYMAN 79,95
 REVOLUTION X 59,95
 RISE 2 69,95
 SEGA RALLY 69,95
 SHELL SHOCK 89,95
 SHINOBI X 59,95
 SHINING WISDOM 79,95
 SHOCKWAVE ASSAULT 69,95
SIM CITY 2000 79,95
 SLAM'N JAM 79,95
 Sonic Wings Special <J> 129,95
 STORY OF THOR 2 89,95
 STREETFIGHTER ALPHA 79,95
 STREETFIGHTER - MOVIE 59,95
 Streetfighter Movie <J> 39,95
 Streetfighter Zero 2 <J> 109,95
 STRIKER '96 69,95
 THEME PARK 79,95
 THUNDERFORCE 1 & 2 <J> 109,95
 THUNDERHAWK 2 89,95
 Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95
 TITAN WARS 79,95
Toshinden Remix 69,95
 TRUE PINBALL 79,95
 ULTIMATE 3 <A> 79,95
 VALORA VALLEY GOLF 69,95
 VICTORY GOAL 49,95
 VIRTUA COP & GUN 129,95
 VIRTUA FIGHTER 2 89,95
 Virtua Fighter Remix <J> 39,95
 VIRTUA RACING 69,95
 VIRTUAL HYDLIDE 59,95
 VIRTUAL OPEN TENNIS 79,95
 WING ARMS 79,95
 WIPE OUT 79,95
 WORLD SERIES BASEBALL 79,95
 WORMS 79,95
 WRESTLEMANIA ARCADE 69,95
 X-MEN 69,95

SEGA SATURN
PAKETPREISE:
 SATURN & Antennenkabel & Nights & Analogpad 549,95
 SATURN & Antennenkabel & Destruction Derby 499,95
 Saturn & Antennenkabel & Nights & Analogpad & Action Rep. 599,95
 SATURN & Gran Chaser <J> & Blazing Tornado Wrestling <J> & Race Drivin' <J> & Adapter 549,95

Zusammengefasst: Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!
 Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!
 Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig
 Carsten Weissenberg ist für Endkunden & Großhändler zuständig
 Thomas Lintwinsky ist für Endkunden & Reklamation <Die / Fr. 18.00 - 22.00 Uhr unter 52 78 54> zuständig
 Thomas Kimmig ist für Endkunden & Händler zuständig
 WICHTIG! WICHTIG! WICHTIG! Wir haben selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Saturn Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen!
 Nutzen Sie unseren Vorbestellservice 389,95

Schon
gewußt?

► **Tomb Raider 2 ist unterwegs!** Die überwältigenden Berichte zu Tomb Raider machen die Core-Programmierer ziemlich stolz! Sie planen heimlich schon die Fortsetzung ihres bislang wohl größten Hits! Der Test des „Vorgängers“ folgt in der nächsten Ausgabe!

► **Flipper von Team 17!** Die ehemaligen Amiga-Experten von Team 17 haben sich auf den Saturn eingeschossen! Neben X2 bereiten sie demnächst den Release ihres Flipperspiels Ballistic vor!

► **Virtua Fighter-Turnier in der Schweiz!** Am 16. November wird von der Virtual Brainforce Production in Zürich die erste Sega Virtua Fighter Meisterschaft abgehalten. Anmelden kann man sich unter der (schweizer) Telefonnummer 00411-2731692. (Fax: 00411-4632423)

► **N64 erst im März in Deutschland!** Nach langem Zögern und ewiger Hinhaltetaktik mußte die deutsche Nintendo-Niederlassung am 9. 9. 96 letztendlich mitteilen, daß das Nintendo 64 erst am 1. 3. 97 in Deutschland erscheinen wird.



Shining!

Das revolutionäre 3D-RPG!

Neben dem im Januar erscheinenden Dark Savior wird mit Shining The Holy Ark im nächsten Frühjahr ein weiterer Titel für bahnbrechende RPG-Unterhaltung sorgen. Dieses Spiel ist namhaften Titeln wie Final Fantasy nicht nur ebenbürtig, sondern dank seiner Echtzeit-3D-Grafik sogar überlegen. Das ausgefeilte Leveldesign, die abwechslungsreichen Charaktere und die geniale Optik machen Shining The Holy Ark zu einem der vielversprechendsten Titel überhaupt!



Dank einer genialen 3D-Engine kann man sich in Shining The Holy Ark absolut frei bewegen.

Das erste Grandia-Bild!

Auf der Tokyo Toy-Show wurde die erste Version des in Ausgabe 10/96 angekündigten Rollenspiels der Lunar-Macher gezeigt. Das inzwischen Grandia betitelte Projekt konnte aufgrund seiner genialen Grafik die RPG-Fans dutzendweise an die Monitore fesseln, was angesichts des Screenshots leicht nachvollziehbar ist. (Grandia ist die phonetische Übersetzung des japanischen Wortes).

Grandia ist eines der eindrucksvollsten Projekte von Game Arts!



Die Sega Ages kommen!

Dank des großen Erfolges der Saturn-Version Space Harrier wird die Sega Ages-Reihe fortgesetzt. Demnächst erscheinen mit Afterburner 2 und Out Run zwei weitere 1:1-Umsetzungen der Automatenklassiker aus den 80er Jahren zum Sonderpreis. Angeblich befindet sich für Europa eine Classics-CD in Vorbereitung, auf der sich gleich mehrere Spiele befinden. Wer auf originalgetreue Klassiker steht, ist damit bestens beraten! Die Grafik ist heute noch schön anzusehen!



Afterburner setzte den Erfolg von Space Harrier fort.

Out Run war die Rennspielsensation schlechthin!

Out Run war die Rennspielsensation schlechthin!



Schon gewußt?

Die Toshinden URA Charaktere! Folgende 10 Kämpfer treten im exklusiven Saturn-Toshinden-Spiel an: Eiji, Ellis, Tracy, Rungo, Fo, Mondo, Sofia, Duke, Kayin, Ripper!

Daytona USA 2 und Sega Rally 2 in Vorbereitung! Nach der Fertigstellung von Virtua Fighter 3 hat AM2-Crew die Arbeit an Daytona USA 2 aufgenommen. Es wird sich um ein Model 3-Spiel handeln. Das Konkurrenzteam AM3 beginnt mit Sega Rally 2!

Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

SEGA SATURN:

3D Lemmings	DV 84,95	Digital Pinball	DV 49,95	NHL Powerplay 96	US 114,95	Sword & Sorcery	JP 119,95
Alien Trilogy	DV 89,95	Discworld	DV 84,95	Night Warriors	DV 104,95	The Horde	DV 89,95
Alone in the Dark 2	DV 94,95	Euro 96 Soccer	DV 89,95	Nights incl. Controller	DV 134,95	Theme Park	DV 89,95
Athlete Kings	DV 84,95	F1 Challenge	DV 89,95	Off World Interceptor	DV 89,95	Thunderhawk 2	DV 89,95
Baku Baku	DV 64,95	Fatal Fury 3	JP 134,95	Olympic Soccer	DV 84,95	Titan Wars	DV 89,95
Bases Loaded 96	US 119,95	Feda	JP 119,95	Panzer Dragoon	DV 49,95	True Pinball	DV 89,95
Batt. Arena Tosh Remix	DV 89,95	FIFA Soccer 96	DV 89,95	Panzer Dragoon 2	DV 89,95	Valora Valley Golf	DV 89,95
Battle Monsters	DV 79,95	Fighting Vipers	DV 124,95	Parodius	DV 69,95	Vampire Hunter	JP 79,95
Black Fire	DV 84,95	Galactic Attack	DV 89,95	Pro Pinball	DV 84,95	Victory Boxing	DV 89,95
Blazing Tornado	JP 39,95	Gex	DV 84,95	Race Drivin	JP 39,95	Victory Goal 96	JP 114,95
Bombberman	JP 129,95	Ghen War	DV 84,95	Rayman	DV 89,95	Virtua Fighter 2	DV 99,95
Bubble Bobble	DV 84,95	Gradius Heroes	DV 84,95	Road Rash	DV 89,95	Virtual Open Tennis	DV 89,95
Bug!	DV 89,95	Gun Griffon	DV 84,95	Rockman X3	JP 114,95	Virtua Racing	DV 79,95
Bust-A-Move 2	DV 79,95	Gunbird	JP 99,95	Rom. of the 3 Kingd. IV	US 119,95	Winning Post	US 94,95
Chaos Control	DV 84,95	Hang On GP 96	DV 99,95	Sega Rally	DV 99,95	WipEout	DV 89,95
Chase HQ 2	JP 104,95	Hang On GP 96	US 59,95	Shanghai	US 79,95	World Adv. Milit. Comm.2	JP 99,95
Clockwork Knight 2	DV 99,95	Hi-Octane	DV 69,95	Shellshock	DV 89,95	World Heroes Perfect	JP 114,95
College Slam	US 109,95	High Velocity	US 109,95	Shining Wisdom	DV 89,95	World Cup Golf	US 49,95
Congo	US 109,95	Irem Arcade Classics	JP 109,95	Shinobi X	DV 89,95	World Series Baseball	DV 89,95
Cyberdoll	JP 124,95	Iron Storm	US 119,95	Shockwave Assault	DV 69,95	Worms	DV 89,95
Cyberia	DV 84,95	King of Fighters 95	JP 139,95	Sim City 2000	DV 89,95	WWF: Arcade Game	DV 89,95
D	DV 89,95	Magic Carpet	DV 89,95	Skeleton Warriors	US 104,95	X-Men	DV 89,95
Darius Gaiden	DV 89,95	Mans. o. Hidden Souls	DV 49,95	Slam'n Jam	DV 89,95		
Darius Gaiden	JP 49,95	Mystaria	DV 99,95	Sonic Wings	JP 129,95	MEGA DRIVE:	
Dark Saviour	JP 119,95	NBA Action	US 109,95	Star Fighter 3000	DV 99,95	Light Crusader	DV 119,95
Daytona USA	DV 49,95	NBA Action	DV 84,95	Story of Thor 2	DV 84,95	NBA Live 96	DV 109,95
Death Crimson	JP 109,95	NBA Jam T.E.	DV 79,95	Street Fighter Alpha	DV 79,95	NHL Hockey 96	DV 109,95
Destruction Derby	DV 84,95	Need for Speed	DV 89,95	Street Fighter Zero 2	JP 99,95	Olympic Games	DV 109,95
		NFL Quarterback Club 96	US 109,95	Strikers 1945	US 129,95	Phantasy Star IV	DV 119,95

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

ECTS 1996:

Der letzte Vorhang!

ANHÄNGER VON MEGA DRIVE, GAME GEAR & CO. MÜSSEN SICH ANGESICHTS DER MAGEREN SOFTWARE-AUSBEUTE VON DER ECTS IN LONDON ERNSTHAFTER DENN JE MIT EINEM UMSTIEG AUF DEN SATURN BEFASSEN. WIR SICHTETEN DIE LETZTEN SOFTWARE-PERLEN IM ZU ENDE GEHENDEN MODUL-ZEITALTER!

Richtig neu war eigentlich nur ein Spiel, der Rest verfolgt uns schon seit Monaten auf den Release-Schudules. Der seltene Neuzugang ist dabei noch nicht einmal richtig neu, Prince of Persia 2 von Titus Software ist nämlich der Nachfolger des legendären Hüpfspiels mit dem elegant animierten Prinzen. Der Release ist für Anfang 1997 angekündigt. Ansonsten konnten sich Mega Drive-Only-User noch an der

Vorführung von FIFA Soccer '97 erfreuen, das technisch einen hervorragenden Eindruck hinterließ. Höhepunkt des finalen 16 Bit-Soccers von E.A. ist die Möglichkeit, neben einem Spielchen im Freien ein Hallenmatch zu wagen. Ansonsten durfte man in Sachen Sport einmal mehr die fertige Int. Superstar Soccer Deluxe-Version auf dem Mega Drive antesten und auf den Release von NHL Hockey '97, NBA Live '97 und Madden NFL '97 hoffen. Die absoluten Highlights waren selbstverständlich das grafisch aufregende Sonic 3D, das spielerisch brillante MicroMachines Military, der Actionhammer Vectorman 2 und das auf einem Video kurz gezeigte 2D-Spiel Virtua Fighter Animation. Die erneute Ankündigung von Pocahontas, Pinocchio, Arcade Classics und der zwei Spiele umfassenden Compilation Disney Classics rundeten das Software-Angebot für den Mega Drive ab. Ob Die Schlümpfe 2 noch erscheint, ist mehr als fraglich.



In Sonic 3D gibt Segas Igel seinen letzten großen 16 Bit-Auftritt!



Int. Superstar Soccer von Konami war als einziges Mega Drive-Game auf einem großen Display zu bewundern!

Game Gear & mehr!

Die Palette an Game Gear-Spielen läßt sich in einem Satz vorstellen: Das 2D-Jump & Run Sonic Blast und das Prügelspiel Virtua Fighter Animation (Test auf Seite 84-85) machen einen ausgesprochen interessanten Eindruck, die angekündigten THQ-Umsetzungen werden vermutlich ebenso wie Ironman XO nicht mehr in Deutschland erscheinen. Für 32X, Mega CD II und Master System genügt leider ein einziges Wort: nichts! So traurig diese Tatsache auch für die Fans der guten, alten Sega-Konsolen

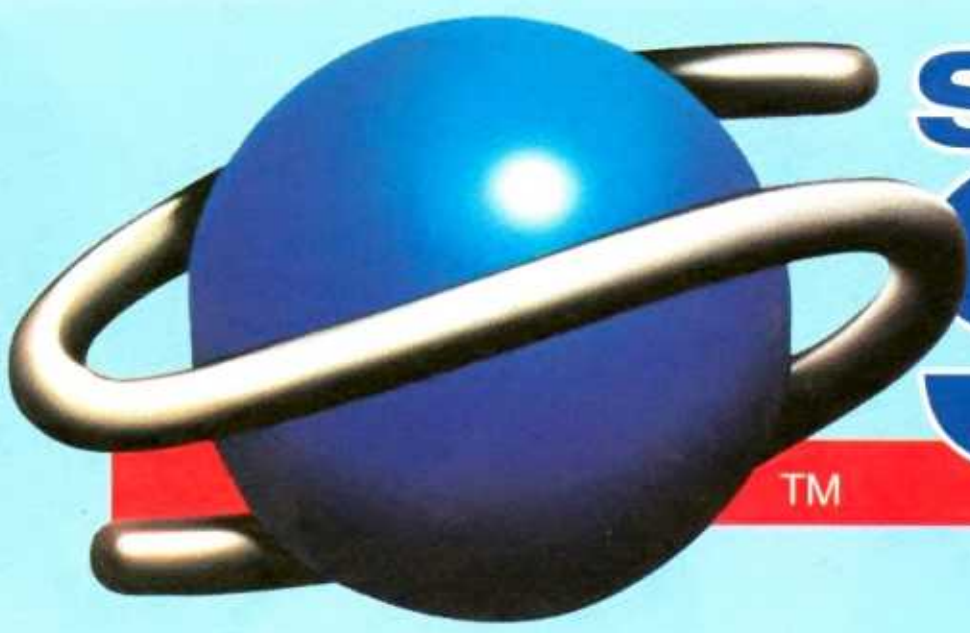


Ist Int. Superstar Soccer Deluxe der Fußballhit?

ist: ihre Zeit ist leider abgelaufen, der Saturn steht mit einem überragenden Software-Angebot und einem günstigen Preis (ca. DM 390,-) ganz klar im Mittelpunkt des Interesses.



Sonic Blast (GG) überrascht mit gerenderten Sprites.



SEGA

SATURN MAGAZIN

COMPUTEC
VERLAG

Beilage



16. Ausgabe
November '96

SATURN IN ACTION!

**SOVIET STRIKE
VIRTUAL ON
VIRTUA COP 2
MACHINE HEAD**

COMMAND & CONQUER

DER PC-BESTSELLER JETZT ENDLICH FÜR DEN SATURN!



FIGHTING VIPERS

**DER BEAT 'EM UP-
HAMMER VON AM 2!**



DARK SAVIOR

**DER LANDSTALKER-
NACHFOLGER!**

O.I.T.

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

SATURN

Grundgerät Saturn	389.90
Grundgerät + Sega Rally	459.90
Backup Memory	99.90
Action Replay (Game Buster)	79.90
6-Player-Adapter	79.90
Virtua Stick	89.90
MPEG-Karte	319.90
Joypad-Verlängerung	29.90
Antennenfilter	59.90
Lenkrad	109.90
RGB Kabel	29.90
Adv. Military Commander 2 jap	89.90
Alone In The Dark 2	89.90
Alien Trilogy	89.90
Alien Trilogy us	109.90
Area 51	89.90
Athlete Kings	79.90
Blazing Dragons	89.90
Blackfire	79.90
Bubble Bobble	69.90
Bust A Move2	69.90
Bug Too us	109.90
Command & Conquer us	109.90
Cyberia	79.90

Destruction Derby	79.90
Die Hard Trilogy	89.90
Discworld	79.90
Dragon Force us	109.90
Exhumed	89.90
F1 Live Information	89.90
Fighting Vipers jap	119.90
Ghen War	79.90
Golden Axe - The Duell	69.90
Gungriffon	89.90
High Velocity us	99.90
Iron Man	89.90
Iron Storm us	109.90
King Of Fighters jap	109.90
Lunar jap	119.90
Madden 97	89.90
Myst	89.90
Mystaria	89.90
NFL Quarterback Club 97	89.90
NBA Action '96	79.90
Nights + Controller dt	129.90
NHL Powerplay us	109.90
Olympic Games	89.90
Panzer Dragoon 2	89.90
Return Fire us	99.90
Space Hulk	99.90
Sega Rally	99.90

Shining Wisdom	79.90
Soviet Strike	89.90
Suiko Embo 2 jap	99.90
Skeleton Warriors	89.90
Sim City 2000	89.90
Story Of Thor 2	79.90
Street Fighter Zero 2 jap	99.90
Tomb Raider	99.90
Theme Park	89.90
Three Dirty Dwarves	89.90
Thunderhawk	89.90
Toshinden URA	99.90
Tunnel B1	89.90
Virtua Cop	129.90
Virtua Cop 2 jap	169.90
Virtua On jap	129.90
Virtua Fighter 2	99.90
Virtua Fighter Kids	79.90
Victory Goal 96 dt	99.90
Wing Arms	89.90
Worms	79.90
World Series Baseball 2 us	109.90

Sega Tips und Tricks-Buch 1996
Hilfe zu über 30 Saturn- und
Mega Drive-Spielen 15,- DM

MEGA DRIVE

FIFA 97	89.90
International Superstar Soccer	79.90
NBA Live 97	89.90
NHL 97	89.90
Phantasy Star IV	109.90
Story Of Thor	109.90
Worms	79.90

MEGA CD

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

32X

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

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

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

Tel:

**0711-613758
oder 616485**

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

!!! Jetzt auch im Internet !!! <http://www.Orderintime.com>



QUAL DER WAHL?

Die beginnende Spielesaison dürfte so manchem Fan die Freudentränen über die Wangen kullern lassen. Nie zuvor konnte er aus einem so reichhaltigen, abwechslungsreichen und qualitativ hochwertigen Spiele-Angebot wählen. Neuerscheinungen wie Nights, Athlete Kings, World Wide Soccer '97, Fighting Vipers, Exhumed, NHL Powerplay, Story of Thor 2 oder Alien Trilogy dürfen bedenkenlos gekauft werden. Übrigens, den Bericht von der ECTS halten wir bewußt klein, dafür bieten wir euch gleich umfassende Previews!

Hausypis

SPECIALS



Alle ECTS-Hits im Überblick!

ECTS LONDON20
Die News aus London

PREVIEWS



Command & Conquer endlich im Preview!

COMMAND & CONQUER26
Der PC-Hit von Westwood

CONTRA69
Konami ist zurück!

DARK SAVIOR22
Landstalker 2 im Preview!

SOVIET STRIKE30
EAs Action-Klassiker

STREET FIGHTER ALPHA 268
Capcoms neuester Streich!

VIRTUA COP 232
Level 1 & 2 im Detail

VIRTUAL ON28
Die Spielhallen-Umsetzung

MICROMACHINES V334
Codemasters is back!

REVIEWS

BLAM: MACHINEHEAD74
Furioses 3D-Action-Game

DESTRUCTION DERBY76
Die Sony-Umsetzung im Test

FIGHTING VIPERS78
Der Prügelhit von AM2!

SEA BASS FISHING81
Fischen auf dem Saturn!

THREE DIRTY DWARVES70
Streets of Rage läßt grüßen!

TILT81
Der erste 3D-Flipper?

VIRTUA FIGHTER KIDS72
Das Knuddel-Beat 'em Up

WORLD SERIES BASEBALL 2 ...71
Das Ball-Game auf dem Saturn

Die Hits der Leser

Von Null auf Eins! Nights schaffte als erstes Spiel dieses Kunststück! Sega Rally hat das Nachsehen!



1.	(Neu)	Nights Intro Dreams	97%	1
2.	(1)	Sega Rally	95%	9
3.	(2)	Panzer Dragoon 2	95%	5
4.	(3)	Virtua Fighter 2	95%	9
5.	(9)	Magic Carpet	93%	5
6.	(5)	Need for Speed	91%	3
7.	(6)	Daytona USA	90%	14
8.	(Neu)	Story of Thor 2	88%	1
9.	(Neu)	Athlete Kings	92%	1
10.	(Neu)	Gun Griffon	87%	1

Was geht ab?

Daß Nights erfolgreich sein würde, dachte ich schon, daß es jedoch auf Anhieb den ersten Platz in den Lesercharts erreicht, hätte ich nie erwartet. Sega Rally und Panzer Dragoon 2 mußten sich übrigens nur knapp geschlagen geben. Auf dem vierten Platz folgt Virtua Fighter 2, das einen souveränen Vorsprung vor dem anschließenden Verfolgerfeld hat. Magic Carpet konnte sich erstaunlicherweise bis auf Rang 5 vorarbeiten und plazierte sich knapp vor dem EA-Kollegen Need for Speed. Daytona USA hat den Anschluß an die Spitze endgültig verpaßt, Story of Thor 2, Athlete Kings und Gun Griffon schaffen den Neueinstieg. Die Top 20 warten auf Seite 86!

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

SPECIAL

ECTS LONDON:



ANPFIFF!

Entgegen sonstiger Gewohnheiten können wir die diesjährige Herbst-ECTS auf einer kompakten Doppelseite abhandeln. Dies liegt nicht etwa daran, daß die Publisher nur wenige Saturn-Produkte gezeigt hätten, vielmehr haben wir fast alle ausgestellten Spiele bereits ausführlich vorgestellt, oder wir enthüllen sie in dieser Ausgabe in den Previews! Von Hans Ippisch

Die European Computer Trade Show war zwar größer denn je, konnte jedoch nicht vollkommen überzeugen. Eine schlechte Organisation und wenig Neuheiten hinterließen einen negativen Eindruck. Erstmals seit zwei Jahren gab sich immerhin Sega wieder die Ehre und stellte auf einem relativ kleinen Stand seine neuen Projekte vor, allen voran das auf dem Saturn für 1997 angekündigte **Virtua Fighter 3** und **Manx TT**, das lediglich auf einem Video begeistern konnte. Am ersten Tag gab es außerdem ein unglaubliches Action-Game namens **Die Hard Arcade** zu sehen, das ähnlich wie Marc Thunder-

hawk 2' Avorys Fighting als eine Art Streets of Rage in 3D beschrieben werden kann. Ein oder zwei Spieler prügeln sich mit hervorragend aussehenden Gegnern in Virtua Fighter 2-Qualität durch scrollende 3D-Levels. Diese 1:1-Automaten-Umsetzung wird auf dem Saturn aufgrund rechtlicher Konflikte mit Fox Interactive wahrscheinlich einen anderen Namen tragen, was auch der Grund war, wieso das Spiel im weiteren Verlauf der Messe nicht mehr gezeigt wurde. Neben diesem Projekt darf man sich vor allem noch auf die Scavenger-Exklusiv-Produkte **Amok** und **Scorcher** freuen, die technisch den Saturn enorm gut nutzen. Beide Games wer-

den übrigens von Sega vertrieben und lassen sich in der Kategorie 3D-Action-Games einordnen.

Neues von den Third Parties!

Einer der fleißigsten Sega-Produzenten ist nach wie vor Acclaim, die zusammen mit Interplay bis Ende des Jahres noch über zehn Saturn-Spiele veröffentlichen wollen. Das AD&D-Beat 'em Up-Game **Iron & Blood** machte einen ausgesprochen guten Eindruck und mußte sich in der ersten Prügelliga etablieren. NBA-Fans dürfen sich auch auf das bereits sehr gut spielbare **NBA Jam Extreme** freuen, das mit erstklassiger Polygon-Grafik überzeugen kann. Das nicht besonders gut gelungene Wrestlingmania erhält mit **WWF in Your House** endlich einen echten 32 Bit-Nachfolger. Verblüffende Ähnlichkeiten mit Streets of Rage wies die Filmumsetzung **The Crow: City of Angels** auf, während das enorm verspätete 32 Bit-**Batman Forever** mit der Mega Drive-Vorlage nicht mehr allzuviel gemeinsam hat. Ob **Dragonheart: Fire & Steel** der opulenten Filmvorlage mit Sean Connery gerecht wird, läßt sich noch nicht sagen.

Das komplex aussehende Strategie-Spiel **Magic The Gathering** basiert auf der bekannten Karten-Spielvorlage, von der schon über eine Milliarde Exemplare verkauft wurden.

Auch der Acclaim-Partner Interplay hat fast ausnahmslos potentielle Hits im Angebot. Die Jump & Run/Strategie-Mixtur **The Lost Vikings 2** dürfte den Erfolg des Vorgängers problemlos fortführen, insbesondere aufgrund der kunterbunten Grafiken. Das ehemalige Arcade- und Jaguar-Spiel **Tempest 2000** sieht zwar etwas weniger eindrucksvoll aus, entpuppt sich aber als spaßiges Shoot 'em Up-Game mit Retro-Feeling. **Virtual Pool** ist die Umsetzung des gleichnamigen PC-Hits und dürfte alle Billard-Fans bei Laune halten.

Neues von David Perry!

Interplay hatte jedoch noch mehr im Schatzkästchen! Neben dem noch nicht gezeigten **Armed** sollte insbesondere das neue Projekt von Earthworm Jim-Magier David Perry für Furore im Action-Bereich sorgen. Die hinter verschlossenen Türen gezeigte Version von **Wild Nine's** konnte dank eindrucksvoller 3D-Polygongrafik und unglaublich fließenden Animationen mehr als begeistern. Als Held Wex saust man durch neun verschiedene Levels und wehrt sich mit verschiedenen Extrawaffen, die man aus einer Tasche zieht, gegen die phantasievollen Gegner! Beispielsweise kommt ein Schaf vor, das aus seinem

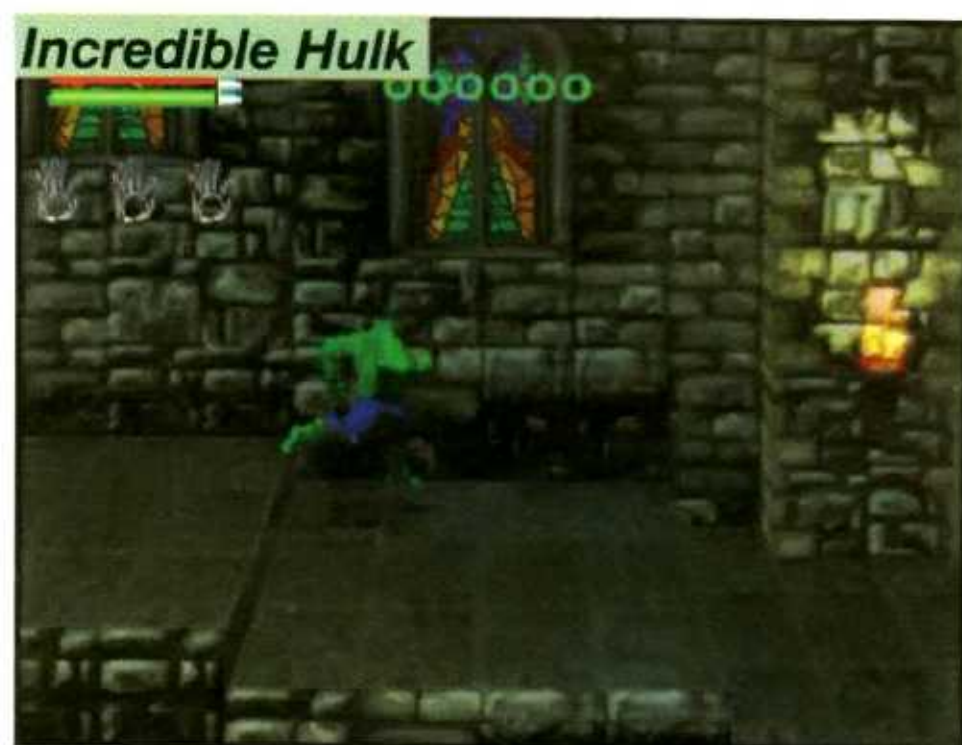


dunklen Fell allerlei gefährliche Waffen zaubert, oder es gibt eine Mutanten-Kröte, die mit Stromstößen zum Springen gebracht wird. Daß die Spielzeug-Firmen bereits Schlange stehen und mit Lizenzverträgen winken, wundert uns nicht. Vor April '97 wird das Spiel jedoch leider nicht erscheinen.

E.A. in Hochform?

Eines der hoffnungsvollsten Line Ups hatte E.A. anzubieten. Neben dem für Ende 1996 angekündigten **Mario Andretti Racing** darf man sich vor allem auf **FIFA Soccer '97** und **NHL Hockey '97** freuen. Die gezeigten frühen PlayStation-Versionen beider Titel machten einen guten Eindruck, wenn sie sich auch noch nicht mit World Wide Soccer und NHL Powerplay messen konnten. Electronic Arts sicherte sich übrigens auch die Rechte an der Fußballweltmeisterschaft 1998!

Von **Wing Commander 3** und **PGA Golf** gab es weit und breit nichts für den Saturn zu sehen und zu hören, und den Oberhammer **Soviet Strike** stellen wir



auf den Seiten 30 und 31 näher vor. Die Bullfrog-Umsetzungen **Dungeon Keeper** und **Syndicate Wars** befinden sich weiter im Entwicklungsstadium.

Die letzten Neuheiten!

Die letzten wirklich neuen Titel fanden wir in der Tomb Raider-Pyramide von EIDOS, die mit dem Iso-3D-Rennspiel **Crimewave** sogar eine Saturn-Exklusiv-Entwicklung anzubieten hatten. Das 3D-Spektakel **Deathtrap Dungeon**, das vom Dungeons & Dragons-Schöpfer Ian Livingstone inszeniert wurde, überzeugte mit spektakulären 3D-Optiken. Ähnlich interessant, aber weniger komplex ist das Action-Spielchen **Incredible Hulk**, das den grünen Helden wiederauferstehen läßt. Die frühe Version von **Dream Team Basketball** machte einen noch nicht allzu konkurrenzfähigen Eindruck. Gegen Ende der Show nahmen wir auch das erste Saturn-Projekt von LucasArts unter die Lupe, von dem wir ehrlich gesagt etwas enttäuscht waren. **Herc's Adventure** entpuppte sich als simples Action-Adventure mit Schrägansicht und Grafiken auf Mega Drive-Niveau. Es war zwar ganz lustig, kann aber Hits wie **Dark Savior** oder **Story of Thor 2** nicht gefährden. So weit die News von der diesjährigen Herbst-ECTS, die sonstigen Top-Themen der Messe haben wir in Form von Previews und Tests in dieser Ausgabe untergebracht. Viel Spaß bei der Lektüre!

In Japan steht der langersehnte Nachfolger zum Megahit Landstalker bereits in den Regalen. Trotz der Sprachprobleme nahmen wir dieses in über zwei Jahren entwickelte Projekt einmal näher unter die Lupe und entdeckten nach einigen Spielsessions einige bemerkenswerte Features eines außergewöhnlich guten Action-Adventures.

Climax Entertainment lieferte für den Mega Drive gerade einmal einen Titel ab, und trotzdem ist dieses kleine Softwarehaus bereits eine Legende. Landstalker war und ist schließlich immer noch eines der besten Action-Adventures überhaupt. Kan Naito, Frontmann der fernöstlichen Programmiertruppe, kann mit seinen 29 Jahren dabei bereits auf eine recht beachtliche Liste an Credits zurückblicken. Erste RPG-Erfahrungen sammelte der Japaner mit der Firma Enix bei der Mitentwicklung der berühmten Dragon Quest-Serie. Später war er bei der Realisierung von Shining in the Darkness (MD) beteiligt, ehe er 1993 mit seiner eigenen Firma Climax durch das bahnbrechende 3D-Adventure Landstalker einen Welthit landete. Der Versuch, das geniale Spielkonzept auch auf das Super Nintendo zu übertragen, schlug danach übrigens fehl, denn der Pseudo-Sequel Ladastalker fiel selbst bei den RPG-verrückten Japanern durch. Seit Dezember 1994 war schließlich der Saturn das Objekt der Begierde. Das erklärte Ziel: die Fangemeinde mit einem weiteren dreidimensionalen Action-

Rechts: In der Kneipe macht ihr Bekanntschaft mit unangenehmen Zechbrüdern.

Unten: Die Anzahl an interaktiven Polygon-Objekte ist unglaublich.



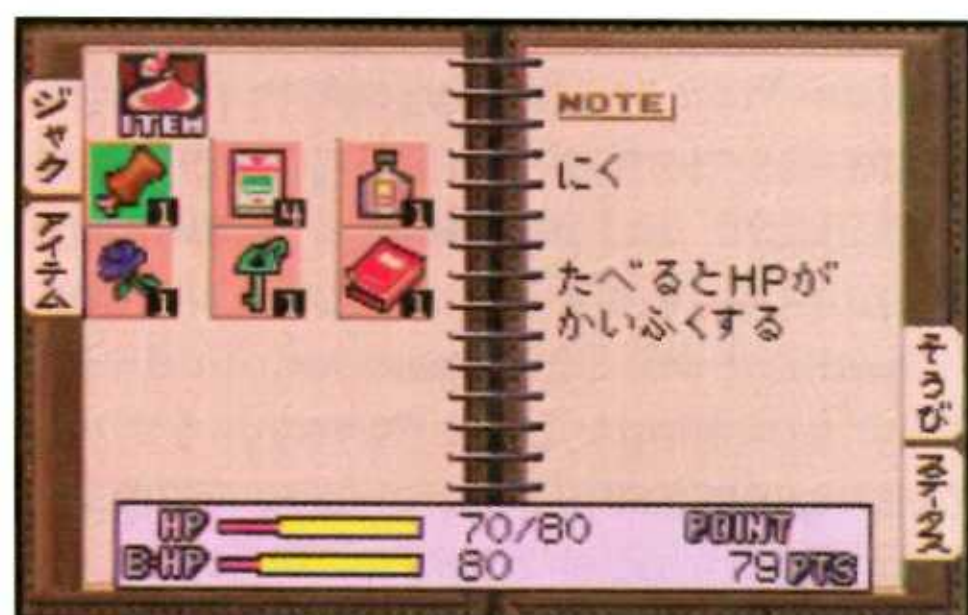
Adventure zu erfreuen, schließlich wollte man das gesammelte Know-how für die Realisierung eines grafisch spektakulären Games nutzen.

Neuartiger Grafikstil!

Ein Großteil der Zeit ging bei diesem Projekt für die Entwicklung neuartiger

ist beeindruckend: mittels der L- und R-Taste dürft ihr Kameramann spielen und die Perspektive stufenlos verstellen. Dadurch habt ihr Gelegenheit, weit in die Ferne zu blicken und euch dadurch auf bevorstehende Gefahren vorzubereiten. Ein weiterer Vorteil die-

DARK



Das Inventory wird durch Filofax dargestellt. Experience Points können interessanterweise hier auch zum Kaufen von Items genutzt werden.

Grafiktools drauf (Programmiersprache: Assembler), die es den Programmierern erlaubten, eine komplette 3D-Welt auf den Screen zu zaubern. Damit ihr trotz detaillierter Grafik ohne zu ruckeln die Perspektive wechseln könnt, tüftelten die Nippons sogar ein neues Kamerasystem aus, dem sie den Namen „Hyperion Perspective System“ gaben. Das Ergebnis





Im Laufe des Abenteuers kommt es des öfteren zu Auseinandersetzungen mit größeren Widersachern. Dazu zoomt die Kamera extra nah heran, und wie bei einem klassischen Prügelspiel müßt ihr den Kontrahenten mittels eines kleinen Schlagrepertoires nach dem „Best of Three“-Prinzip niederknüppeln.

ses Features ist die Möglichkeit, schwebende Plattformen und andere Polygon-Objekte bezüglich ihrer räumlichen Lage exakt bestimmen zu können, um krasse Fehlsprünge zu vermeiden. Wer ein 3D-Pad sein eigen nennt, kommt zudem in den Genuß eines ganz besonderen Schmankerls: während ihr mit dem normalen Steuerkreuz die Spielfigur dirigiert, könnt

ihr zeitgleich (!) mit dem Analog-Stick die Perspektive manipulieren.

Altbewährtes & neue Ideen

Wie bei Landstalker kommt man mit der Steuerung schnell zurecht: Euer Held vollführt auf Tastendruck mit seinem



Verschiedenfarbige Vögel dienen als Savepoints oder als Mini-Shops.



Erfreulicherweise wird Dark Savior sogar komplett in deutsch erscheinen.

mächtigen Schwert einen kräftigen Hieb, hüpft kraftvoll auf Vorsprünge oder läuft noch eine Ecke schneller durch die Szenarien. Die Hieb- und Stichwaffe kommt allerdings im Gegensatz zu Landstalker nur selten zum Einsatz, da die Designer diesmal auf kleine Widersacher fast vollständig verzichteten. Statt dessen aktiviert ihr mit der Waffe Schalter oder habt es des öfteren

SAVIOR



Vorsicht! Die Feuer-
glut auf dem Schiff
kostet bei
Berührung eine
Menge Lebens-
energie.



Ansichtssache

Das sicherlich bemerkenswerteste Feature von Dark Savior ist die Möglichkeit, per L- und R-Taste und Richtungskreuz die Perspektive stufenlos zu verändern, um sich so im 3D-Gefilde besser zurechtzufinden. Mit einem 3D-Pad dürft ihr via Analog-Stick sogar Kameramann spielen, während ihr zeitgleich mit dem Akteur weiterlauft.



mit Endgegnern zu tun. In dieser Phase des Spiels wandelt sich das Abenteuer zu einer Art Mini-Street Fighter II. Die Kamera zoomt dabei näher heran, und im traditionellen Zweikampf auf einer Spielebene müßt ihr den Widersacher mittels eines etwas



Eine mit Stacheln besetzte Wand droht den Helden zu zerquetschen, doch hinter einer Wand ist glücklicherweise der rettende Schlüssel versteckt.



Nur die Übersicht bewahren: die Hauptschwierigkeit ist, in den dreidimensionalen Arealen die schwebenden Objekte bezüglich ihrer räumlichen Lage richtig einzuordnen, um den richtigen Weg nach oben zu finden.



Einige Spiele-Elemente, wie beispielsweise diese gefährlichen Stahlkugeln, kennen wir bereits von Landstalker her.

erweiterten Schlagrepertoires niederstrecken. Durch das Aufladen einer zusätzlichen Energieleiste vollführt der Recke außerdem eine Super-Combo. Überraschenderweise dürft ihr manche Feinde sogar gefangen nehmen, wenn sie benommen am Boden liegen und das „Capture“-Symbol aufleuchtet. Danach steht euch der ehemalige

Das Schwert wird des öfteren zum Aktiveren von Schaltern mißbraucht.

Kontrahent fortan als williger Kampf-Sklave zur Verfügung. Nicht minder überraschend fiel auch die Storyline aus. Um zum mehrmaligen Durchzocken zu motivieren, entwarfen die Designer drei Parallel-Handlungen. Nach einem leichteren Intro gibt es eine umfangreiche Vorgeschichte, die Hauptstory sowie eine besondere,

actionorientierte Abschlußstage. Besonders spannend verspricht die Hauptgeschichte zu werden, denn dort steht euch eine rauflustige Amazonin hilfreich zur Seite, inklusive einer dezenten Romanze.

Ulf Schneider ■

Facts



Titel:	Dark Savior
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Climax Entertainment
Release:	Anfang '97
Levels:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Besonderheiten:	Nachfolger zu Landstalker, unterstützt 3D-Pad, isometrische Grafik, interaktiver Perspektivwechsel, drei Parallel-Handlungen, schwierige Geschicklichkeitstests

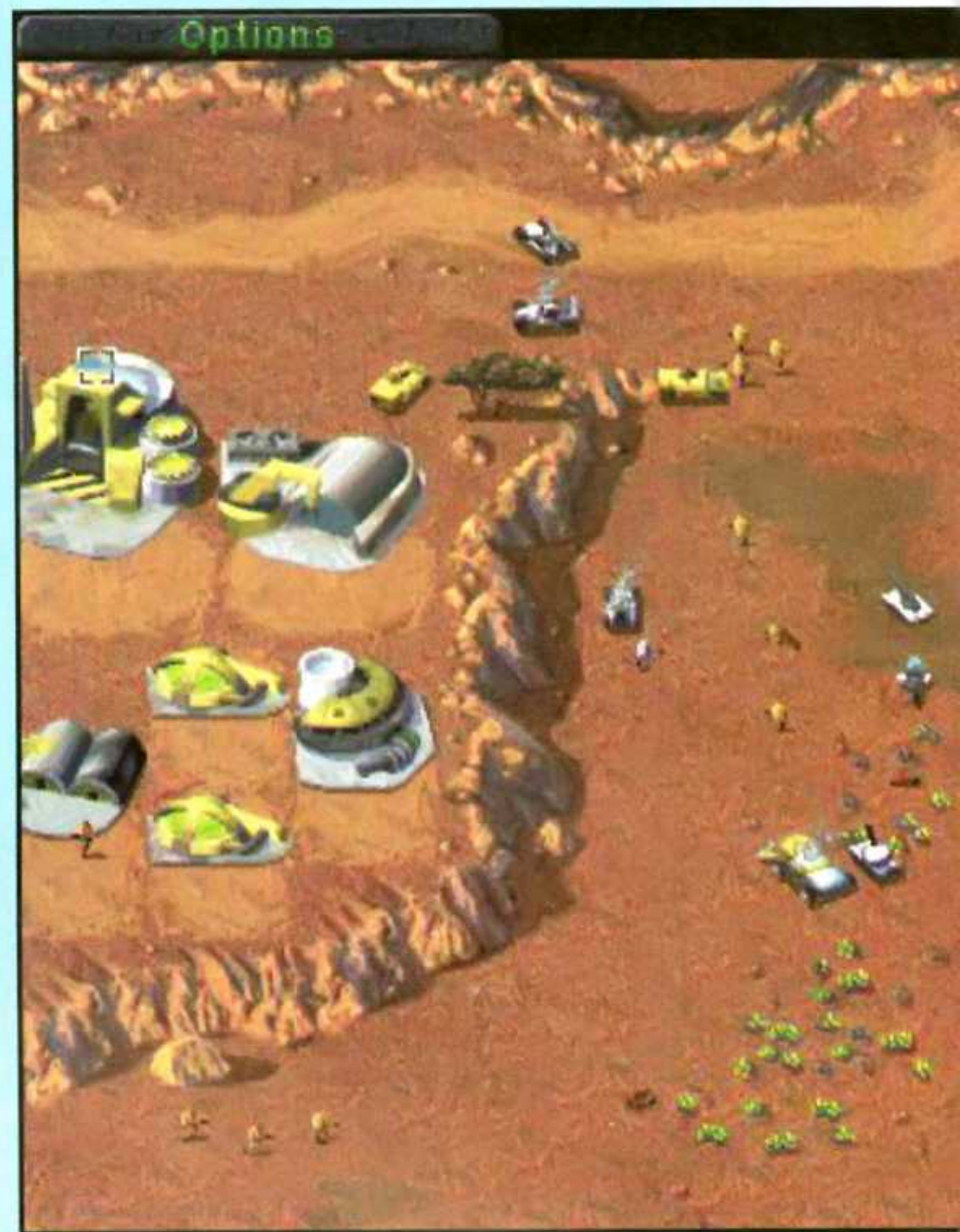
First Look

Climax beweisen mit Dark Savior, daß sie die Könige der dreidimensionalen Action-Adventures sind. Eine derart detaillierte Polygonwelt mit völliger Bewegungsfreiheit hat man zuvor auf dem Saturn noch nicht gesehen. Das Dungeon-Design wurde zudem wieder einmal mit raffinierten Geschicklichkeitstests gespickt. Abgerundet wird der Abenteurerspaß durch eine gelungene Innovation in Form von neuartigen Kampf-Sklaven und drei Parallel-Handlungen, die man aufgrund japanischer Schriftzeichen aber leider noch nicht verstehen kann. Erfreulicherweise wird Anfang 1997 eine deutsche Version erscheinen, denn dieser Titel ist ohne Zweifel ein Action-Adventure-Highlight.

P R E V I E W

COMMAND & CONQUER

Den Dune II-Schöpfern von Westwood gelang mit diesem fesselnden PC-Strategiespiel endlich der langersehnte Durchbruch! Über 400.000 Stück wanderten vom PC-Original und der Erweiterungs-CD über die Ladentische. Die grafisch deutlich aufgepeppte Saturn-Version soll nun ähnlich erfolgreich werden. Wir testeten auf der Messe die erste Version an!



Neue Spielkonzepte zu finden, ist wohl die größte Herausforderung im Spielebusiness geworden. Westwood gelang dieses Kunststück zuletzt vor drei Jahren mit dem ungewöhnlichen Strategiespiel Dune II, das auf PC, Amiga und Mega Drive zum Hit wurde, jedoch keine neuen Verkaufsrekorde aufstellte. Daß der nur geringfügig geänderte Nachfolger Command & Conquer dann jedoch zum absoluten Bestseller werden würde, hatte wohl keiner vermutet. Noch in diesem Jahr kommen auch die Saturn-User exklusiv im Konsolenbereich in den Genuß einer angepaßten Version!

Schaffe, schaffe, Panzer baue!

Das Spielprinzip von Command & Conquer hört sich komplizierter und strategielastiger an, als es ist. Nach der ersten Eingewöhnungsmission hat man zu Beginn eines Levels nur etwas Geld, sprich Credits, auf dem Konto und ein mobiles Baufahrzeug auf dem Screen, das man per Joypad oder Maus an eine günstige Stelle auf der nach allen Seiten scrollenden Landschaft plazieren kann. Dadurch

erhält man seinen Bauhof, der im ganzen Spielverlauf die wohl wichtigste Rolle als Nachschublieferant einnimmt. Als erstes sollte man sich ein Kraftwerk bauen, durch das man die lebensnotwendigen Raffinerien und Erntefahrzeuge betreiben kann. Nur wenn man die Erntefahrzeuge das kostbare Tiberium abbauen läßt, verdient man nämlich das Geld, das man in die Aufrüstung investieren muß, wenn man im Kampf gegen die anstürmenden Armeen eine Chance haben will. Nur wenn man genügend Soldaten, gepanzerte Fahrzeuge und eine geschickte Taktik sein eigen nennt, kann man die vorgegebene Mission erfüllen, die mit einer aufregenden Mixtur aus Rendergrafik und Realfilm vor Beginn jedes Levels in einem Video erläutert wird.





Im Vergleich zur PC-Version überrascht die doppelt so hohe Auflösung auf dem Saturn, was nicht nur schicker ist, sondern auch für deutlich mehr Überblick sorgt.

Auf in den Kampf!

In der Regel hat man die Aufgabe, die gegnerische Basis komplett zu zerstören, ab und zu muß man jedoch beispielsweise einen Professor retten oder eine Kiste holen. Normalerweise dirigiert man dazu seine Soldaten und Fahrzeuge geschickt über die bis zu sechzehn Bildschirme großen Levels und liefert sich Schießereien mit der gegnerischen Armee.

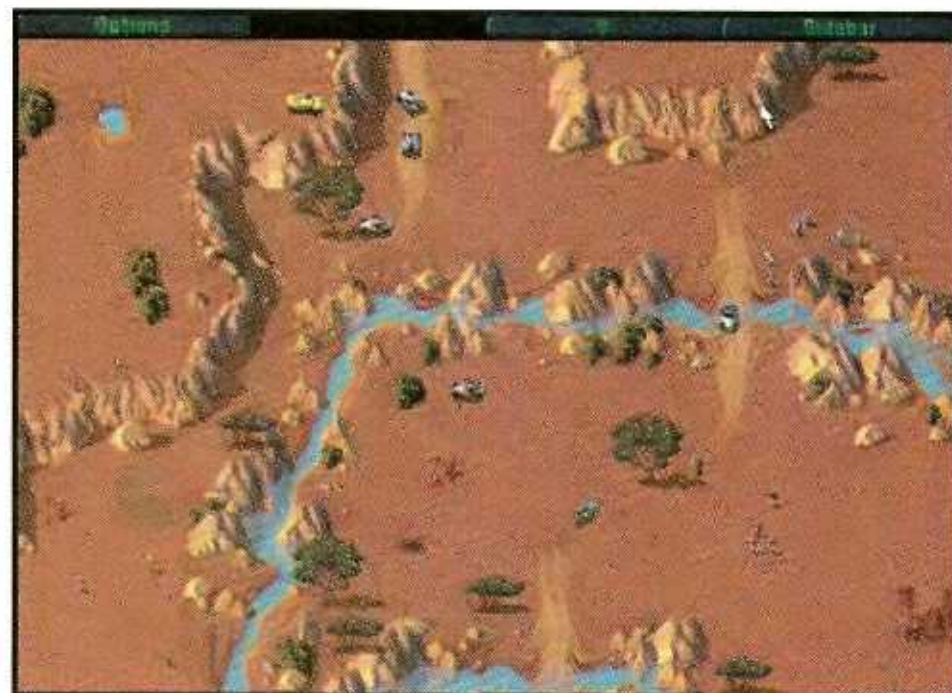
Überraschenderweise erhält man manchmal auch Unterstützung durch Hubschrauber oder Boote, die am Strand anlegen und ein paar Soldaten abladen, Einfluß auf sie hat man leider jedoch nicht. Am Ende des Levels erfolgt schließlich eine Abrechnung über die gezeigte Leistung.



Dank hoher Auflösung sehen die Landschaften geradezu phantastisch aus.



Die fünf Soldaten versuchen per pedes die gegnerische Basis zu übernehmen (oben). Brücken können auch aus Versehen zerstört werden (unten).



Was ist neu?

Die zwei verfeindeten Parteien werden diesmal durch die böse NOD-Bruderschaft und die guten GDI-Vereinigung repräsentiert, die ihre Kriege in jeweils fünfzehn Levels auf dem guten alten Planeten Erde abhalten. Die Steuerung ist ähnlich wie in Dune II ausgefallen und funktioniert somit auch mit einem Joypad sehr gut. Die berühmten Beton-Platten benötigt man diesmal nicht mehr, allerdings darf man nur direkt an angrenzende Gebäude (oder Sandsäcke) bauen. Die Intelligenz der Computergegner ist nicht allzugroß, simple Sandsäcke sind für sie bereits unüberwindbare Hindernisse. Das flottere Scrolling und die quasi in Super-VGA dargestellten Grafiken sehen deutlich besser als auf dem PC aus



Aufwendig gerenderte Videosequenzen erläutern die anstehende Mission.



Mit Sandsäcken kann man sein Headquarter gegen den Computer schützen (oben). Auf Wunsch kann man Flugzeuge anfordern, die einen im Kampf unterstützen (unten).



und erlauben mehr Überblick und einen wesentlich flinkeren Spielablauf. Die auf der Messe gezeigte Version überzeugte darüber hinaus noch mit gut klingender englischer Sprachausgabe, die den Spieler über die Bauvorgänge und das Vorgehen der Soldaten auf dem laufenden hält. Ob bereits die erste Version für den motivationsfördernden Internet-Multiplayer-Einsatz vorbereitet ist, wurde noch nicht entschieden. Dune II-Jünger sollten schon das Sparschwein gut füttern, damit sie am Tag des Releases die GDI-Truppen unterstützen können!

Hans Ippisch ■

Facts



Titel:	Command & Conquer
Genre:	Strategie
Hersteller:	Virgin/Westwood
Release:	Dezember
Levels:	2x15
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Aufgepeppte PC-Umsetzung

First Look

Wer Dune II auf dem Mega Drive mochte, wird von Command & Conquer begeistert sein. Diese grafisch opulente Mischung aus Strategiespiel und Actiongame wird auch unter den Saturn-Usern für Furore sorgen.

VIRTUAL ON



Der neueste AM2-Arcade-Hit aus der Reihe der reinrassigen Shoot 'em Ups findet flinker seinen Weg auf den Saturn als Virtua Cop. Wir nahmen in London die erste spielbare Version ausführlich unter die Lupe!

Derzeit sorgt in den Spielhallen eine ganze Reihe kurzweiliger Shoot 'em Ups für unkomplizierte Unterhaltung. Daß Sega in diesem Genre seit Virtua Cop einen besonders klangvollen Namen hat, dürfte klar sein. Mit Virtual On: Cybertroopers konnten sie erstmals auch die zahlreiche Battletech-Gemeinde an die Bildschirme fesseln, was uns nicht weiter wunderte....

Interessantes Spielprinzip!

Das Spielprinzip ist auf Dauer definitiv unterhaltsamer als die ewig gleiche Shoot 'em Up-Kost von Virtua Cop. In einem strengen One on One-Prinzip treten zwei Riesenroboter in einer nicht allzu großen Arena gegeneinander an. Mit den Robotern kann man laufen, springen, schweben und sich ducken.

Die acht verschiedenen Cybertroopers sind allesamt unterschiedlich ausgerüstet.





Spektakuläre Explosionen kosten am meisten Energie (oben links). Ab und zu empfiehlt es sich, hinter Häusern in Deckung zu gehen (oben rechts).

Die Hauptaufgabe besteht natürlich darin, den Energiebalken des gegnerischen Cybertroopers schneller auszulöschen als die eigene Energie verlorenght. Dazu stehen neben herkömmlichen Feuerwaffen auch noch Homing Missiles und Raketen bereit, wobei manche Waffen erst wieder aufgeladen werden müssen. Steht man sich direkt gegenüber, kann man auch die stählernen Fäuste schwingen. Das zunächst simple Spielprinzip erweist sich als äußerst reizvoll. So kann man den Gegner mit neckischen Versteckspielen verwirren und aus dem Hinterhalt schießen oder einen offensiven Schlagabtausch suchen. Die hervorragende 3D-Engine ist phantastisch gelungen und überrascht mit spektakulären Explosionen. Seinen eigenen Roboter sieht man dabei immer aus der 3rd Person-Perspektive. Die acht zur Auswahl stehenden Roboter haben übrigens jeweils die verschiedenen

Waffen Lichtschwerter, Bomben oder Messer zu bieten, wobei man schon nach kurzer Zeit seinen persönlichen Favoriten haben wird.

Die Steuerung

Obwohl das Game in der Spielhalle mit zwei Joysticks gleichzeitig gespielt wird, machte die mit einem simplen Joypad funktionierende Saturn-Version im Duell mit den acht Computer-Gegnern kaum weniger Spaß. Einzig und alleine die Implementierung eines Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus wäre für die Heimumsetzung noch wünschenswert. Spätestens Ende November, Anfang Dezember dürfen



Wenn man sich direkt gegenübersteht, kann man die stählerne Faust oder ein Lichtschwert als Waffe nutzen.

sich die Battletech-Jünger auf spannungsgeladene Cybertrooper-Kämpfe am heimischen Screen freuen.

Hans Ippisch ■

Ein Perfect entlockt dem siegreichen Roboter besonders schöne Siegesposen (links). Die mächtigen Blechbüchsen flitzen teilweise recht hurtig durch die acht verschiedenen, nicht allzu großen Arenen (rechts).



Facts



Titel:	Virtual On
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Sega
Release:	November
Levels:	8 Roboter
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	1:1 Automatenumsetzung

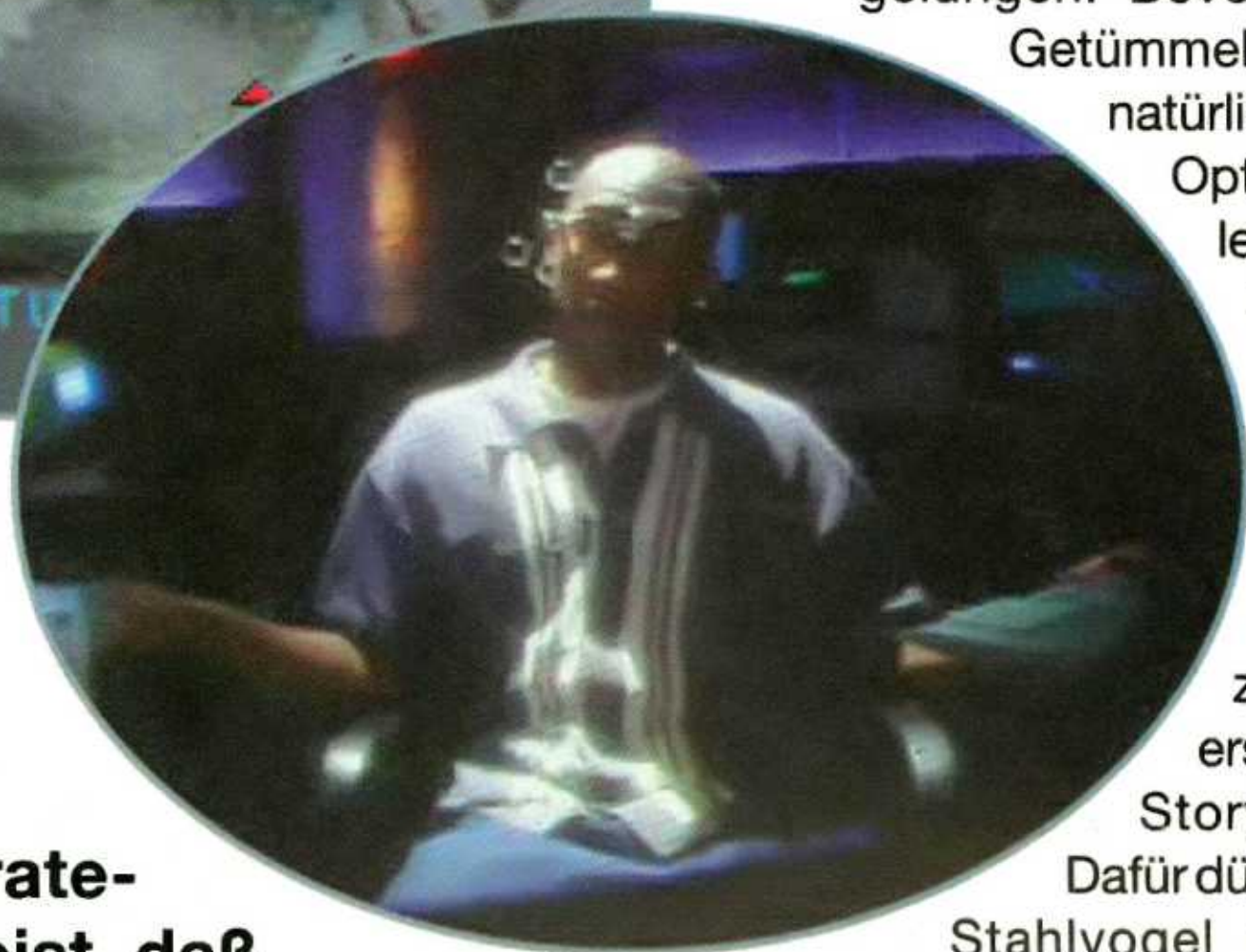
First Look

Virtual On ist eine astreine Automatenumsetzung, die Battle Tech und Action-Fans gleichermaßen fesseln wird. Flinkes Gameplay und astreine 3D-Grafik können gefallen.



Ein übersichtlicher On-Board-Computer bietet eine Übersichtskarte und versorgt euch mit allen nötigen Infos.

Die Spannung steigt: endlich liegt eine spielbare Preview-Version von Electronic Arts' genialem Action/Strategie-Cocktail vor, der eindeutig beweist, daß die erste 32 Bit-Auflage nicht nur technisch, sondern auch spielerisch rundum überzeugt.



Nach einem beeindruckenden Demo und einer hochinteressanten Videokonferenz mit den Entwicklern (Ausgabe 9/96) darf man endlich bei einer ausgereiften Vorabversion selber Hand anlegen und mit dem Apache-Helikopter durch die Lüfte schweben. Die erste Überraschung erlebt man gleich beim Intro, denn sämtliche Schauspieler sind dank einer Übersetzung der deutschen Sprache mächtig. Im Vergleich mit manch anderem Produkt ist die Synchronisation sogar recht gut gelungen. Bevor ihr euch ins

Getümmel stürzt, gilt es natürlich, noch einige Optionen einzustellen. Die Möglichkeit, euch einen geeigneten Co-Piloten auszusuchen, gibt es diesmal nicht, da ihr den zweiten Mann erst im Laufe der Story kennenlernt. Dafür dürft ihr aber euren

Stahlvogel nach eigenen Bedürfnissen tunen, indem ihr die Art der Bewaffnung bestimmt: Bordkanone, Missiles, Hellfire sowie Luft/Luft-Rake-

SOVIET STRIKE



In diesem russischen Gefangenenlager müßt ihr insgesamt vier Gefangene befreien, daher solltet ihr nicht alles wahllos in Schutt und Asche zerlegen.

ten („Sidewinders“) stehen zur Verfügung, um feindliche Geschosse abzuwenden. Danach wird es ernst: ein rasant geschnittener Video-Clip klärt euch kurz über die bevorstehenden Ereignisse auf. Die Story in Kurzform: Rußland steht vor dem Ende des demokratischen Aufbruchs. Uri Vatzinov alias „The Shadowman“ nutzt seine guten Kontakte als ehemaliger KGB-General schonungslos aus und formiert eine private Armee, um wieder ein kommunistisches Schreckensreich aufzubauen. Da heißt es natürlich „Stop war before it begins!“, was auch gleichzeitig der Slogan dieses Actiondramas ist.

Beklemmender Realismus

Strike-Veteranen werden sich beim insgesamt vierten Abenteuer sicherlich

schnell heimisch fühlen. Wie bei der Mega Drive-Trilogie fliegt ihr mit dem kampfbereiten Helikopter über das feindliche Gebiet, das sich diesmal aus folgenden fünf Austragungsorten zusammensetzt: Krim, Kaspisches Meer, Schwarzes Meer, Transsylvanien und Moskau. In chronologischer Reihenfolge müßt ihr nun diverse Aufträge erfüllen, feindliche Vehikel zerstören und darauf achtgeben, daß euch die Munition oder der Treibstoff nicht ausgeht. Um letzteres zu verhindern, müßt ihr rechtzeitig die entsprechenden Vorratskapseln einsammeln, die verstreut herumliegen. Bei der Suche hilft euch ein übersichtlich gestalteter On-Board-Computer im Pausen-Menü, der euch mit weni-



Primärziele wie diese Radarstation werden stets von mehreren Stellungen geschützt.

gen Handgriffen mit allen wichtigen Infos versorgt. Neben der bereits in Ausgabe 9/96 hochgelobten photorealistisch anmutenden Topographie und den beeindruckenden Polygon-Explosionen ist vor allem der hohe Grad an Realismus erwähnenswert. Neben dem Briefing vor jeder Mission werden auch während der Flugmanöver zahlreiche Video-Clips mit realen Schauspielern eingespielt. Beispielsweise meldet sich plötzlich der verschollene Co-Pilot Nick Arnold aus einem russischen Gulag und berichtet mit aufgeregter Stimme von der bevorstehenden Exekution, wenn ihr nicht schnell zu Hilfe eilt. Solche FMV-Einspielungen unterstreichen den Realismus, der durch die ohnehin schon nachvollziehbare Story noch verstärkt wird.

Ulf Schneider ■



Co-Pilot Nick Arnold sendet vor seiner drohenden Exekution einen verzweifelten Hilferuf.



Kein Ort der realistischen Landschaften wiederholt sich im Laufe des Spiels.

Sobald ihr einen Konvoi unter Beschuß nehmt, reagiert der Feind auf diese Aggression in entsprechender Weise.



An solch einem Landeplatz müßt ihr die Gefangenen abliefern.

Facts



Titel:	Soviet Strike
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Electronic Arts
Release:	12. Dezember
Levels:	5 Levels, 40 Missionen
Schwierigkeitsgrad:	Sehr anspruchsvoll
Besonderheiten:	Deutsche Sprachausgabe & Texte, photorealistische Topographie, zahlreiche FMV-Videoclips, dramatische Musik

First Look

Jetzt, da man endlich eine komplette Mission absolvieren kann, werden viele interessante Feinheiten deutlich. So sorgen die Video-Einspielungen eures Co-Piloten und anderer Helfershelfer für eine ungemein dichte Atmosphäre, die man nur selten zuvor bei einem Videospiel erzielt hat. Zusammen mit der photorealistischen Grafik und dem spannungsgeladenen Spielablauf ist hier eindeutig ein Riesenhit im Anmarsch.

VIRTUA COP 2

Wer spielerisch komplexe, dauerhaft abwechslungsreiche Spielekost mit Bibel-Charakter sucht, ist bei diesem AM2-Knaller zweifellos an der falschen Stelle! Wir ballerten uns reaktionsschnell durch die ersten zwei fertiggestellten Levels von Virtua Cop 2!

Es gibt die Tage, an denen man ganz einfach keine Lust hat, sich durch aufwendige Menüs zu arbeiten oder komplizierte Rätsel zu lösen. In diesem Fall kommt ein Teil der Virtua Cop-Saga genau richtig. Hier nimmt man die mitgelieferte Lichtpistole in die Hand, wählt einen von drei Levels und ballert sich reaktionsschnell



Für Virtua Cop-Neulinge empfiehlt sich der einfache Modus, in dem die möglichen Ziele noch mit einem Fadenkreuz markiert werden.

durch die riesigen 3D-Welten, die voller böser Verbrecher sind. Genau zwei Sachen gilt es während der fröhlichen Ballerei zu beachten: zum einen darf man keine Geiseln verletzen, die sich natürlich im unpassendsten Moment mit einem Hilfschrei auf den Lippen zwischen den bösen Buben erheben, zum anderen muß man seine Waffe mit einem Schuß neben den Bildschirm wieder aufladen, sobald das Magazin leer ist. Ansonsten ist das Spielprinzip mehr als einfach.

Simpler geht es nicht!

Fressen oder gefressen werden! Nach diesem Prinzip schickt man seine Kontrahenten möglichst schneller in den Himmel als diese einen mit Blei vollpumpen können. Jeder Treffer führt nämlich zum Verlust eines Herzchens, und sobald man alle Herz-Icons verloren hat, muß man auf eines der begrenzten Continues zurückgreifen.

Um dies hinauszuzögern, sollte man auf die wirkungsvollen



Typisch! In den gefährlichsten Situationen tauchen Geiseln auf.





Die Grafiken sehen dank feiner Texturen wesentlich besser aus.

Waffen ins Nirwana geflohener Rowdies zurückgreifen, die den Einsatz im Auftrag des Gesetzes für kurze Zeit wesentlich einfacher machen. Zurücklehnen darf man sich jedoch auch mit den starken Maschinengewehren nicht. Nur während der kurzen Abrechnungspause zwischen den verschiedenen Abschnitten eines Levels kann man dem Zeigefinger eine Erholungspause gönnen, ansonsten steht Action ohne Ende an.

Komplexeres Gameplay!

Im Vergleich zum Vorgänger ist das Gameplay wesentlich flotter geworden. So muß man im ersten Level einige Male mit einem Auto hinter den Verbrechern herdüsen und sich wilde Verfolgungsjagen liefern.

Im zweiten Level kämpft man sich durch einen optisch besonders sehenswerten Ozean-Dampfer, der mit seiner luxuriösen Ausstattung geradezu zur Randalie einlädt. Man darf auf dem Deck sogar Liegestühle zum Zittern bringen! Im dritten Level wird man vermutlich per Bahn auf Verbrecherjagd gehen.

Wesentliche Neuerungen gibt es im Gameplay zwar nicht, durch die Fahrsequenzen und die Routenwahl, die es pro Level einmal gibt, wirkt das Spiel jedoch dennoch deutlich frischer und abwechslungsreicher.



Die Verfolgungsjagd im Auto ist sehr actionreich.



Knüppel aus dem Sack! Diesem Motto entsprechend zeigt sich ein Verbrecher in der großen Kiste am Hafen!

Tolle Grafik!

Die deutlich verbesserte 3D-Engine überzeugt mit perfektem Grafikaufbau und zahlreichen Details. Ob man nun gegen Lampen ballert, Fernseher beschießt oder ein Regal zum Erzittern bringt, im Spiel stecken so viele Details, wie man sie auch bei einer Simulation nicht erwarten würde. Die heranstürmenden Polygon-Gegner haben ihre Einheitskleidung erfreulicherweise auch abgelegt und flitzen in abwechslungsreicher Montur in Virtua Fighter 2-Qualität über den Screen. Die mit zahlreichen Texturen verkleidete Hintergrund-Optik erfuhr ebenfalls eine deutliche Verbesserung. Daß bis zu zwei Spieler gleichzeitig in die Polizisten-Uniform schlüpfen dürfen, ist selbstverständlich. Der einzige Haken an dieser wunderschönen Beta-Version ist, daß zeitgleich mit ihrem Eintreffen verkündet wurde, daß das Spiel möglicherweise erst im Januar erscheint! Wie dem auch sei, das Warten lohnt sich auf alle Fälle!



Diese Laster bringen ein Dutzend böser Buben vorbei.

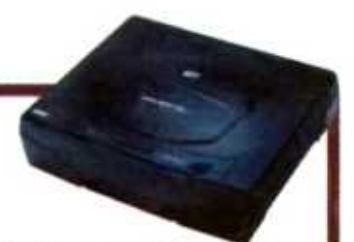


Diesen flüchtenden Räuber sollte man noch stoppen.



Auf diesem Riesendampfer steht der zweite Einsatz an.

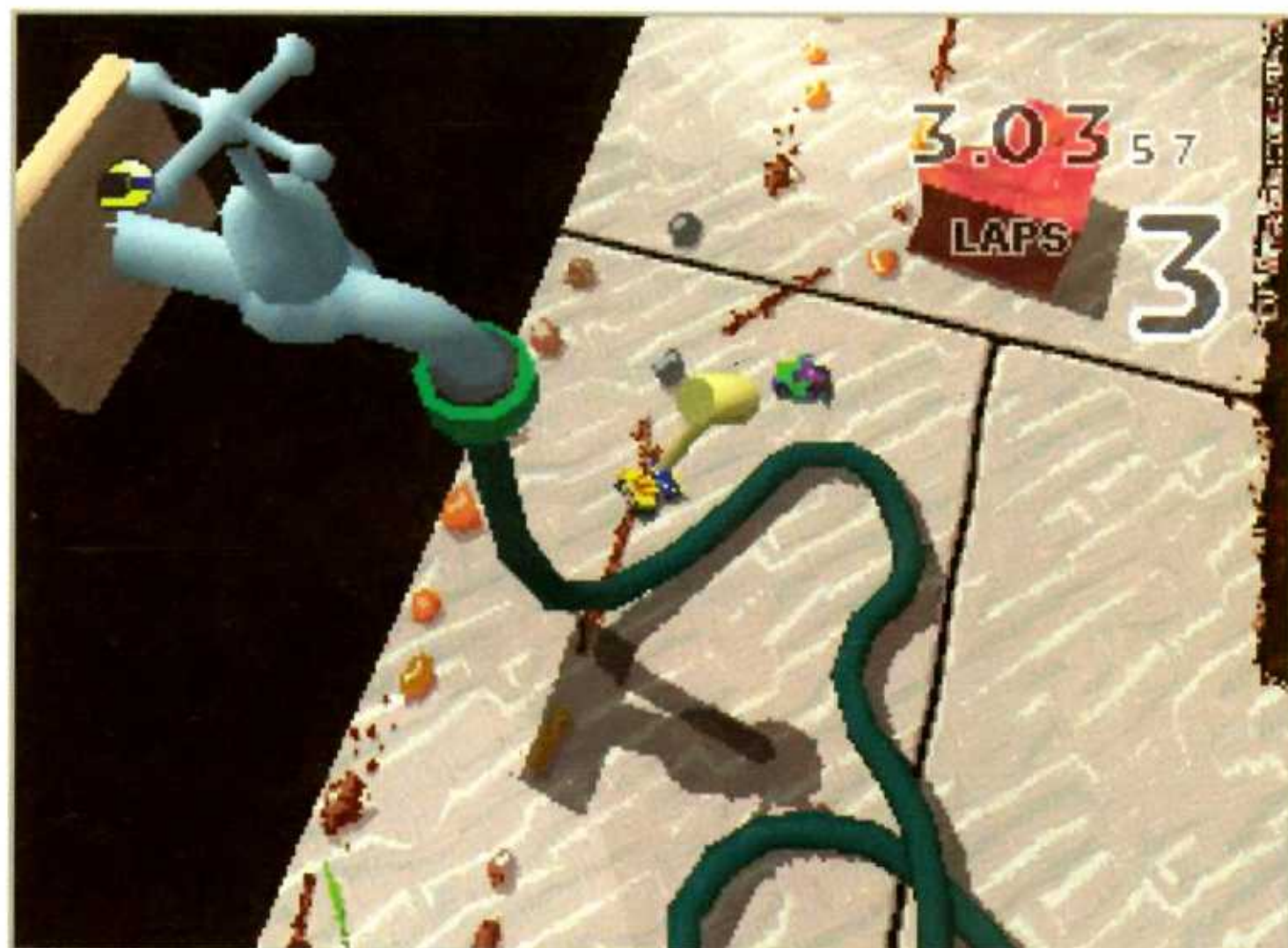
Facts



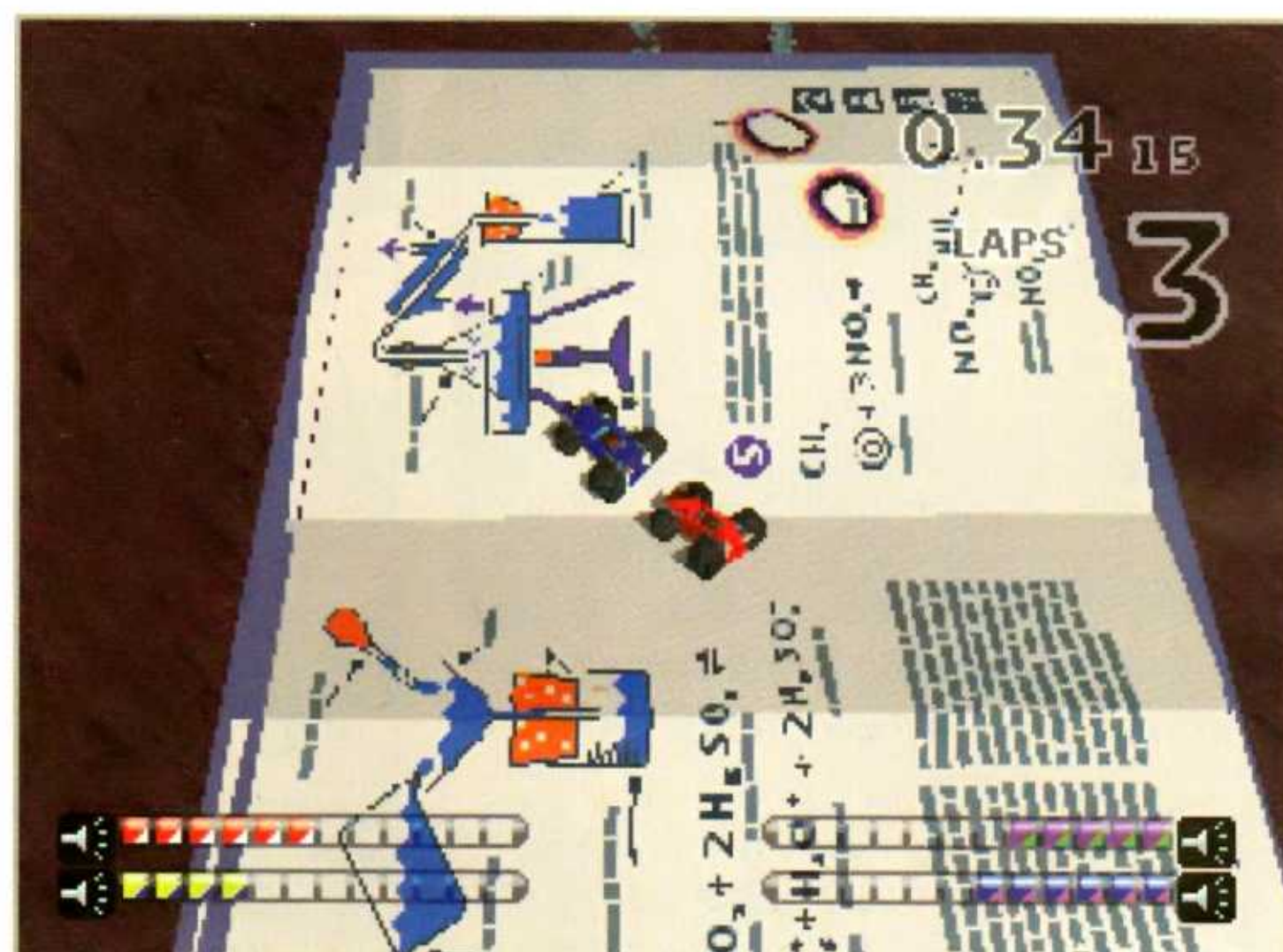
Titel:	Virtua Cop 2
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Sega/AM2
Release:	Dezember/Januar
Levels:	3
Schwierigkeitsgrad:	Hoch
Besonderheiten:	1:1-Automatenumsetzung

First Look

Virtua Cop 2 ist eine 1:1-Automatenumsetzung, die in Sachen Abwechslungsreichtum und Grafikqualität den Vorgänger mehr als deutlich übertrifft.



Codemasters gelang es, durch Einsatz von Polygon-Objekten beeindruckende Tiefeneffekte zu erzielen.



Auch auf einem Labortisch wurde ein Rundkurs voller witziger Schikanen abgesteckt.

MICROMACHINES V3

Ursprünglich als reiner PlayStation-Titel angekündigt, erscheint Codemasters' berühmte Spielzeugflitzerei nun doch für den Saturn. Das aufwendig gestaltete 32 Bit-Debüt könnte dabei eines der ganz großen Highlights des kommenden Weihnachtsgeschäfts werden.

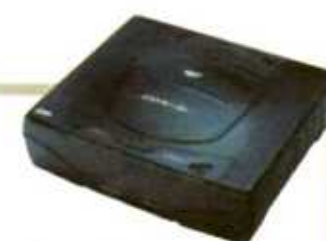
Was für Hudson Soft Bomberman ist, sind für Codemasters die MicroMachines. Bereits der selbst für damalige Verhältnisse technisch gesehen schlichte Titel sorgte 1993 auf dem Mega Drive aufgrund des simplen, aber genialen Spielkonzepts für Furore. Mit der technischen Tristesse ist es aber im 32 Bit-Zeitalter endgültig vorbei; geschlagene 22 Monate Zeit investierten die Engländer aus dem beschaulichen Warwickshire in diese Next Generation-Version, um vor allem die Optik zeitgemäß aussehen zu lassen. Das Ergebnis überzeugt: Wie nicht anders zu

erwarten, wurde die gesamte Grafik auf Polygon-Basis erstellt, um eine möglichst starke Tiefenwirkung zu erzielen. Gerade dieser Aspekt wurde gekonnt ausgenutzt; springt ihr beispielsweise über die bekannte Cornflakes-Packung-Sprungschanze auf dem Frühstückstisch, zoomen die Flitzer während des Fluges kurzzeitig heran. Die variable Kameraführung sorgt zudem für eine stets optimale Übersicht. Die insgesamt 40 Strecken (!) wurden zudem mit allerlei Polygon-Objekten verziert, die durch aufwendiges Gouraud Shading sehr ansprechend aussehen. Veränderungen

gibt es selbstverständlich auch im Gameplay: So könnt ihr beispielsweise die Konkurrenz mit neuartigen Waffensystemen (Riesen-Hammer, Klebstoff, Missile...) ausschalten, einmal gewonnene Spielzeug-Flitzer sogar im Spiel einsetzen und euer Können in Cherrys Fahrerschule systematisch erlernen, die währenddessen mittels eines gerenderten Rumpfes mit euch kommuniziert.

Ulf Schneider ■

Facts



Titel:	MicroMachines V3
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Codemasters
Release:	Dezember
Levels:	40 Strecken
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	8 Spieler gleichzeitig, aufwendiges Streckendesign mit tollen Zoom-Effekten und coolem Gouraud Shading, vielfältige Spielmodi, gerenderte Spielfiguren, die mit euch kommunizieren.

First Look

Codemasters ließ sich erfreulicherweise viel Zeit, um ihrem Vorzeigetitel eine Rundumverbesserung zukommen zu lassen. Statt zweckdienlicher Bitmap-Grafik wurde die Optik dank aufwendiger 3D-Grafik mächtig auf Hochglanz poliert. Neuartige Features und Spielmodi runden das infantile Rennvergnügen ab - ein ganz heißer Titel!



Die meisten der acht Strecken-Themen sind von früher bekannt.



Bei Sprungeinlagen zoomen die Mini-Flitzer kurzzeitig heran.



“

Diesen Monat gibt es die Fortsetzung zu Nights - das Saturnspiel, über das bisher wohl am meisten geredet wurde! Außerdem die Fortsetzung zu Shining Wisdom und die ersten beiden Abschnitte von Discworld - beides Adventure- bzw. Rollenspiele, die zu den schwersten Saturn-Spielen dieser Art gehören. Ganz nebenbei haben wir neben den drei beeindruckendsten Spielen am Markt auch noch Tips zu Destruction Derby - eines der Spiele, das auf der PlayStation für Furore sorgte. Als Dreingabe gibt es dann noch sämtliche Special Moves und alle Kombinationen zum Spiel WWF Wrestle Mania. Unglaublich, oder!? Was wir alles für euch tun!

David Maderer

”

SEGA

Magazin

Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 11/96

SATURN TIPS

354 WWF WrestleMania

356 CODES**357 Helpline****360 CHART-TIPS****361 ACTION REPLAY****362 LESER-TIPS****SATURN TIPS**

363 Destruction Derby

365 Discworld

378 Nights

371 Shining Wisdom

384 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 !!!

WWF WRESTLEMANIA

WWF WrestleMania

Aclaim hat von der Firma Midway aus Chicago die Lizenz für die „Heimumsetzung“ dieses Spieles erworben, und ihr könnt diesen „Smash-Hit“ nun auch daheim rauf und runter spielen. So einfach kann's gehen!

In diesem Spiel gibt es zwar nur acht verschiedene Charaktere zur Auswahl, doch wird dieser Nachteil durch den Vorteil der schier endlosen Moves wieder wettgemacht. Das Zauberwort heißt hier „Kombinationen“. Denn mit Moves mit mehr als 20 Treffern stehen Action und Geschwindigkeit im Vordergrund. Diesen Monat erklären wir euch das Grundgerüst der Kombinationen und die Moves eines Wrestlers - nächsten Monat beleuchten wir dann die anderen sieben Muskelberge!

In diesem Tips & Tricks-Guide werden wir euch die Geheim-Moves, die Killer-Kombinationen, die Markenzeichen-Move und vor allen Dingen ein spezielles Profil des einzelnen Kämpfers näherbringen. Die Kombinationen sind alle vorprogrammiert und werden über die Verbindung mehrerer Buttons hervorgerufen. Sobald deine Kombi-Anzeige voll ist, kann dein Wrestler einen seiner speziellen Kombi-



Wrestler seine Kombi. Du drückst nun mehrere Male Punch (der Wrestler startet seinen Move mit dem Punch), dann Kick, Power-Kick und zum Schluß nochmal den Power-Punch.

Deine Kombinations-Anzeige erlaubt dir aber außer den Kombis auch noch den sogenannten „Second Wind“. Dies erlaubt dir, mit dem „zweiten Atem“ nochmals aus fast ausgewogenen Situationen herauszukommen. Die Voraussetzungen dafür sind: volle und blinkende Kombi-Anzeige, du mußt im Ring sein und du mußt vorher schon eine Runde verloren haben - also wirklich kurz vor dem Verlieren des Matches.



Schläge auspacken. Diese sind recht kompliziert und werden erst nach einiger Zeit richtig beherrscht. Zuerst muß man seinen Gegner packen (vorne, vorne, Power-Punch). Danach drückt man vorne, vorne und den Auslöser für den Move. Dieser „Auslöser“ wird immer in Klammern gedrückt und ist der erste Schritt zur Killer-Kombi.

Beispiel: Wenn der Auslöser (Power-Punch) ist, dann packst du den Gegner mit vorne, vorne, Power-Punch und drückst dann vorne, vorne, Power-Punch, um den Move zu starten.

Nachdem du eine Kombi gestartet hast, mußt du sie mit einer weiteren Button-Kombi auch beenden. Wird die Kombi so beschrieben: (Power-Punch), Punch, Kick, Power-Kick, Power-Punch, dann greifst du den Gegner und drückst vorne, vorne, Power-Punch und dann mehrere Male Power-Punch. Dadurch startet der



HITMAN HART

Echter Name - Bret Hart
 Von - Calgary, Kanada
 Größe - 186 m
 Gewicht - 106 kg
 Titel - Alle
 Bret gehört zu den technisch versiertesten Wrestlern. Außerdem hat er von einem Mitglied der Hall of Fame, Gorilla Monsoon, den Titel „Excellence of Execution“ bekommen.

Special Moves

Rollender Uppercut

Weg, weg/unten, unten, unten/vorne, vorne, Power-Punch
 Bret rollt auf seinen Gegner zu und schlägt einen gefährlichen Uppercut.



Stationärer Uppercut

Unten, unten, Punch
 Eine unbewegliche und nicht so erteidigungsstarke Version des „rollenden Uppercuts“.



Augen-Folter

Unten, unten/vorne, vorne, Punch
 Er streckt beide Hände in Richtung gegnerisches Gesicht und greift ihm in die Augen.



Sprung-Kick

Weg, weg, Power-Kick
 Springt auf den Gegner zu und tritt nach dem Gesicht.



Bulldog

Rennen, Power-Punch (oder Punch)
 Ein geflogener „Clothesline“ mit den Beinen voraus.



DropKick

Halte den Power-Kick drei Sekunden lang
 So macht Bret einen Drop-Kick, ohne rennen zu müssen.



Grab Moves

(Hier muß der Gegner gegriffen werden, vorne, vorne, Power-Punch, und erst dann die folgenden Kombinationen)

Quad-Face Slam

Weg, weg/unten, unten, unten/vorne, vorne, Punch (mehrmals Punch drücken)
 Bret drückt immer wieder das Gesicht des Gegners auf seine Knie.



BackBreaker

Unten, unten, Power-Kick
 Bret macht einen Standard Back-Breaker.



PileDriver

Vorne, vorne, Power-Punch
 Bret macht einen „Neck-Breaking-Pile-Driver“.



Trademark Move

SharpShooter

Power-Punch (auf die Füße des gefallenen Gegners)
 Brets weltbekanntester persönlicher Special Move.



Killer Kombos (combinations)

16-Hit

(Power-Kick), Power-Punch, Punch, Kick, Power-Kick
 Eine wirklich erstaunliche Trefferzahl.



13-Hit

(Punch), Power, Power-Kick, Punch
 Nicht so viele Treffer wie beim 16-Hit, jedoch mindestens so wirksam.



CODES



ATHLETE KINGS

LUFTSCHIFF STEuern

In den Disziplinen, in denen das Luftschiff auftaucht, kannst du es mit der L- und der R-Taste von beiden Spielern steuern.

MEHR KRAFT BEIM KUGELSTOSSEN

Wenn die Kraft deines Athleten ganz links ist, dann drückst du anstatt des Aktions-Buttons das Steuerkreuz im Kreis. Du drehst dich dann wie beim Diskus und brauchst dann nur noch zu werfen.

VERSCHIEDENE HOCHSPRUNG-WINKEL

Nachdem du die Höhe ausgewählt hast, drückst du die L- oder die R-Taste, bevor du losläufst. Die Kamera verstellt sich im Winkel, und du kannst auf ganz andere Weise springen.

KAMERA VERSTELLEN (KUGELSTOSSEN)

Nachdem du die Kugel gestoßen hast, drückst du die L- oder die R-Taste, um den Kamerawinkel zu verstellen.

100 METER-LAUF HÜPFEN

Wenn beim 100-Meter-Lauf der Ansager „Course...“ (Bahn-Nr.) sagt, dann drückst du oben, links, unten, rechts und X. Hast du alles richtig gemacht, dann wird dein Läufer die 100 Meter hüpfen.

EXTRA-SPIELER

Wenn du 8.000 oder mehr Punkte im Arcade-Modus erreicht hast, dann hältst du im Hauptmenü die X-Taste auf der Spieloption, die du willst, gedrückt. So erhältst du einen neuen Athleten zur Auswahl (Haben wir bisher nur auf der Import-Version probiert! Sorry!)

100 METER-LAUF ROLLEN

Wenn der Ansager beim 100-Meter-Lauf „Course-Nr“ (Bahn-Nr.) sagt, dann drückst du oben, links, unten, rechts, Y, oben, links, unten, rechts, X. So wird das Rennen gerollt statt gelaufen.

ALTERNATIVE 100-METER CODES

Zum Rollen kannst du auch das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn drehen und X drücken.

Zum Hüpfen kannst du das Steuerkreuz gegen den Uhrzeigersinn drehen und dann X drücken.

FIGHTING VIPERS

BOSS CODE

Wenn du das Spiel durchgespielt hast, dann wählst du den Spielmodus mit der X-Taste aus und kannst auch mit dem Endgegner spielen.

ALS PEPSIMAN SPIELEN

Um als Pepsiman spielen zu können, mußt du, ohne eine Runde zu verlieren, bis in den Tokio-Level kommen. Dann verlierst du gegen Tokio mit „Perfect“. Nun springt der Pepsiman ins Spiel. Wenn du ihn besiegst, kannst du ihn dann ganz rechts außen auch als Charakter anwählen.

Codes, Cheats, Tricks, Manoeuvres, Schemes, Conspiracies.

HYPER-MODUS AKTIVIEREN

Drücke nach hinten + Punch + Kick. So wirfst du deine „Rüstung“ weg und fängst zu blinken an. In diesem Modus kannst du dann Kombinationen schlagen, die allerdings schwächer als sonst sind, und der Gegner ist zudem gestärkt.

NEUE MOVES IM HYPER-MODUS

Im Hyper-Modus haben die Kämpfer neue Moves drauf. Honey hat zum Beispiel Pais DDT und den Roll-Wurf aus Virtua Fighter 2 im Repertoire. Bahn hat Griffe von Akira drauf, und auch die anderen Kämpfer können nun mehr. Versuche es einfach einmal!

KNAPP BEKLEIDETE HONEY

Spiele das Spiel auf „Very Hard“ mit Honey durch und starte dann ein neues Spiel mit ihr. Wenn dann ihre „Rüstung“ weggefallen ist, so hat sie nur noch einen knappen Bikini an.



NIGHTS

GEGNER AUSWÄHLEN

Beende alle Levels mit C oder besser. Dann drückst du Z, um zur Traumauswahl zu kommen. Hier kannst du dir den Gegner heraussuchen, mit dem du kämpfen willst.

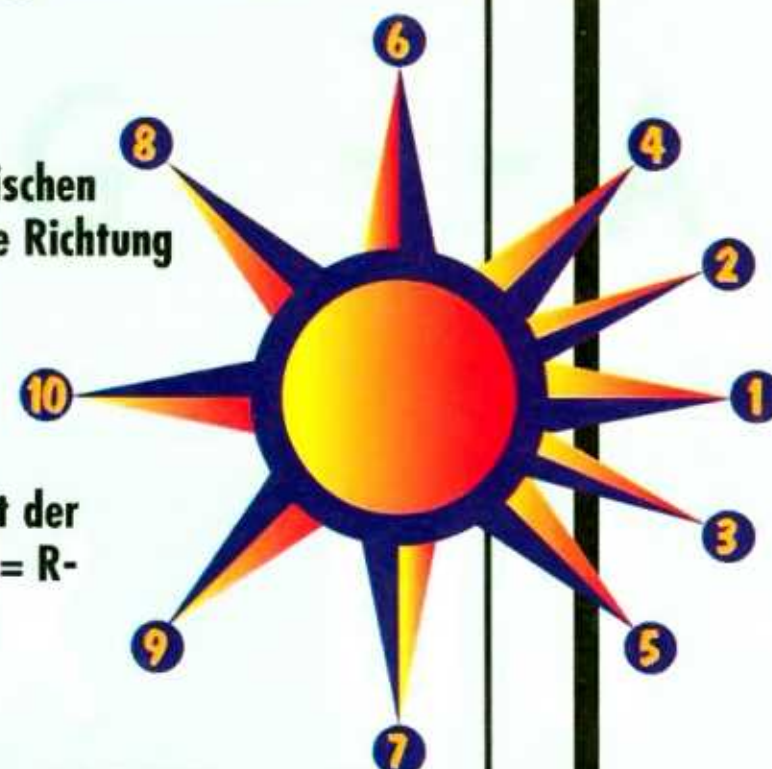
PROFI-GESANG

Beende alle Levels mit A und es erscheinen Profi-Sänger, die dir einen Song bringen, und du kannst einen völlig neuen Screen bewundern.

AKROBATIK

Hier folgt eine komplette Liste aller akrobatischen Techniken. Die Nummern unterhalb zeigen die Richtung an, in die Nights gerade blickt.

In der Tabelle ist **MOVE**, die Bewegung, die man machen muß, **RICHTUNG**, die Richtung, die ihr oben aufgezeigt seht, und **BUTTON** ist der Knopf, den ihr drücken müßt (L = L-Taste, R = R-Taste).



MOVE	RICHTUNG	BUTTON	MOVE	RICHTUNG	BUTTON
Twister	1	R	Ballet	6	L
Parasol	2	R	T-Fall	7	L
Roulette R	3	R	Ax L	8	L
Arrow	4	R	Drill	9	L
Screw	5	R	Space	10	L
Tornado	6	R	Swing	1	R + L
V-Fall	7	R	Moon	2	R + L
Ax R	8	R	Cross	3	R + L
Typhoon	9	R	Rock 'n' Roll	4	R + L
Wind	10	R	Triangle	5	R + L
Mixer	1	L	Boomerang	6	R + L
Dance	2	L	Spin	7	R + L
Roulette L	3	L	Sling	8	R + L
L-Wing	4	L	Sonic	9	R + L
Basket	5	L	Scorpion	10	R + L

HELPLINE



Albin Oswald

Zwei Monate noch bis Weihnachten, und das bedeutet Geschenke - und Geschenke bedeuten Sega-Spiele.

Wenn dann das Christkind kommt, so gibt es eine große Auswahl an Spielen. Doch genug mit Weihnachten! Ich dachte nur, ich erinnere euch sicherheitshalber mal daran!

Diesen Monat haben wir recht unterschiedliche Fragen nach Spielen - von Story of Thor 2 bis hin zum ziemlich alten Mario Lemieux Hockey. Außerdem Tips zu Need for Speed, Primal Rage, Star Wars Arcade und Theme Park. Lest und genießt!

Computec Verlag GmbH
 Sega Magazin
 Kennwort: **Helpline**
 Isarstraße 32-34
 90451 Nürnberg

Hallo Albin!

Primal Rage für den Mega Drive benötigt meiner Meinung nach erst noch ein paar versteckte Extras, um es für mich interessant zu machen. Doch habe ich es probegespielt und mich schon einmal dafür entschieden. Bitte, bitte drückt für mich irgendwelche Codes ab, da ich monatelang kein neues Spiel kaufen kann und so mit Primal Rage zufrieden sein muß!

Tim Klein



Immer wenn ihr euch ein Spiel kauft, dann SPIELT ES VORHER UNBEDINGT (die Dinger kosten viel Geld!). Auch wenn einer der Reviews in Magazinen sagt, daß das Spiel super ist, probiert es selbst, der Tester denkt oft anders als ihr. Kauft also nur in einem Geschäft, das euch auch mal vorher testen läßt. Ein Spiel, das euch in einer Woche langweilt oder das ihr schnell durch habt, ist sein Geld nicht wert. Doch egal, Tim, du paßt hier ja offensichtlich gut auf, hier also die Codes!

Beim Titel/Optionen-Bildschirm drückst du links, oben, rechts, rechts, oben, links, rechts, rechts, links, links, oben. So kommst du zu einem neuen Options-Menü.

Hallo Albin,

nur ein schnelle Frage an dich!

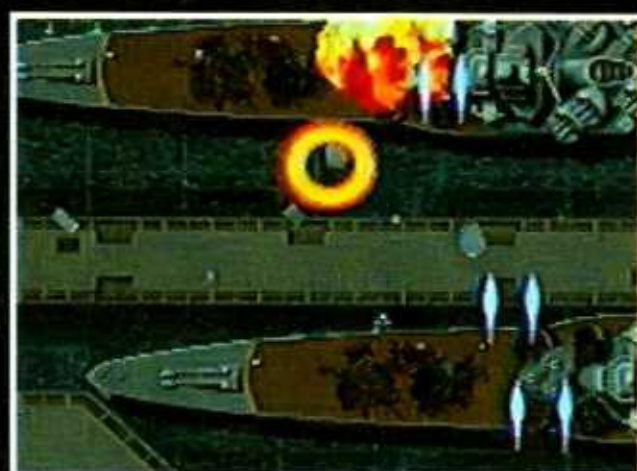
Hast du Tips zum tollen 32X-Spiel Star Wars Arcade? Und ist dies dein bisher kürzester Brief?

Herbert Köhler



Er wäre es gewesen, wenn du nicht „ist dies dein bisher kürzester Brief?“ geschrieben hättest! - Traurig, aber wahr! Mit diesem Tip kannst du deinen Schutzschild wieder aufbessern, wenn du dich auf dem Todesstern befindest. Wenn du auf das sanduhrähnliche Ding im Graben, in den dich R2D2 hineinfliegt, schießt, dann erhältst du mehr Kraft für deinen Schutzschild. Wenn du dies im Trainings-Modus schaffst, so kannst du den Angriff dann mit einem zusätzlichen Schutzschild starten.

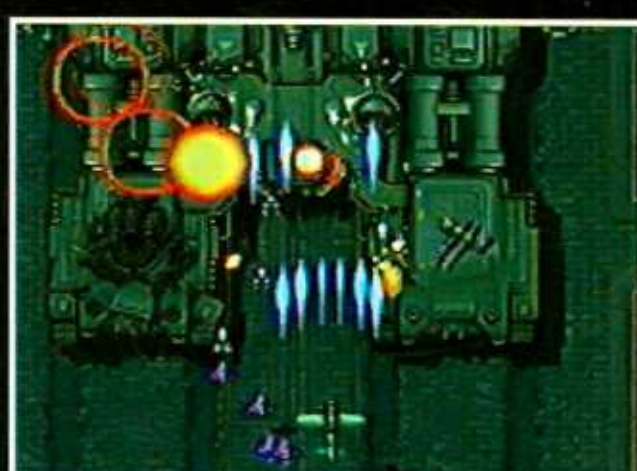
KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS...
STRIKERS 1945 Noch ein Arcade-Klassiker für den Saturn!



Anstatt mit dem A-Knopf zu feuern, halte doch einmal die R-Taste gedrückt. So kannst du schnell nacheinander feuern.



Zerstöre alle Gebäude - darin sind Goldbarren. Nimm viele mit, und du bekommst einen Extra-Bonus.



Wenn es eng wird, dann benutze deine Bomben. Auch wenn die Flieger verschiedene Bomben haben, so haben sie alle die gleiche Wirkung und zerstören alles, was sich auf dem Screen befindet.



Die kleinen Flieger sind schneller und leichter zu steuern. Mit ihnen kann man besser ausweichen. Bei immenser Feind-Präsenz, kannst du oftmals noch mit einem kleinen Flieger durch Engstellen entkommen.



Hallo Sega-Mannen!

Nachdem ich Need for Speed für das 3DO und die PlayStation gesehen habe, wünschte ich mir dieses Spiel auch für den Saturn. Bei diesem Wunsch muß wohl eine Fee in der Nähe gewesen sein, denn gleich am nächsten Tag sah ich euer Review im Heft. Und schon bald habe ich es mir gekauft. Es ist einfach klasse, solche Karambolagen zu verursachen und aus so vielen unterschiedlichen Autos wählen zu können. Habt ihr eventuell irgendwelche

Cheats, die dieses Super-Spiel noch besser machen können?
Sebastian Bach

Für TNFS gibt es jede Menge Codes - aber es ist schon verrückt, daß jemand an Feen glaubt!

Bonus-Strecke

Gib deinen „Tournament-Code“ als - TSYB-NS ein. Speicher ihn nun im System-Speicher, damit du ihn nicht immer neu eingeben muß.

Nachdem der Code eingegeben wurde... Halte die L- und die R-Taste bei der Streckenwahl gedrückt, und du bekommst den Rally-Kurs.

Halte die L- und die R-Taste bei der Auto-Auswahl gedrückt, und du bekommst das „Warrior“-Superauto.

Versteckter Sprung

Wähle zuerst den Rally-Modus beim „Las Vegas“-Kurs durch das Halten der L- und der R-Taste an. Dann suchst du den Abschnitt, der sich im Bau befindet. Fahre bis zum Ende dieses Abschnittes und drehe dann um. Fahre nun weiter, bis du zu einem großen versteckten Sprung kommst.



Keine-Gnade-Modus

Halte die L- und die R-Taste gedrückt, während du dich im Zwei-Spieler-(Head to Head)-Modus befindest. So gibt es keine Polizei, und das langsamere Auto kann nicht aufholen.

Desert Oasis-Modus

Um den „Desert Oasis“-Modus zu spielen, hältst du die L- und die R-Taste gedrückt, während du den „Rusty Springs“-Kurs auswählst.

Ridge Racer-Modus

Um so ähnlich wie bei Ridge Racer zu fahren, hältst du die L- und die R-Taste gedrückt, während du die Rundenzahl auswählst.



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



Versuche immer, weit oben auf dem Schirm zu fliegen und erst dann, wenn die Gegner angreifen, ziehst du dich zurück. So kannst du sie besser beschießen und treffen.



Nimm die Power-Ups so schnell wie möglich mit. So erhältst du eine höhere Feuerkraft und hast gegen Endgegner bessere Chancen.



Hebe dir für jeden Boss ein paar Bomben auf. Sie haben eine sehr starke Wirkung, und man kann ihnen kaum ausweichen.



Viele der Endgegner - große Flieger, Züge und Schiffe - fliegen unter dir. In dieser Position sind sie gut zu treffen und leicht zu beschädigen.

themePARK

Hallo Albin!
 Gibt es bei Theme Park für den Mega Drive irgendeine Möglichkeit die Mitarbeiter davon abzuhalten, dauernd mehr Geld zu fordern und dann zu streiken, wenn man sie nicht bezahlt? Dieser Teil des Spieles macht mich total verrückt! Meine Leute streiken alle fünf Minuten, und sie sind niemals mit den Angeboten zufrieden, die ich ihnen mache! Viele meiner Parks gehen in die Binsen, weil ich soviel Zeit und Geld mit den Lohnverhandlungen investiere. Ich schmeiße alle raus!
 Judith Plattner

Für dich möchte ich wirklich lieber nicht arbeiten müssen!
 Doch egal, hier habe ich einen klitzekleinen Tip für dich!

Sobald du jemanden für deine Mannschaft einstellst, senkst du seinen monatlichen Verdienst ein ganz klein wenig herab und beendest dieses Menü wieder. Wenn deine neuen Leute nun beschließen, daß es Zeit für Lohnerhöhungen ist, so erhöhen sie auf den Wert, für den du sie angestellt hast.



Hey Albin!

Nachdem ich Story of Thor auf dem Mega Drive gespielt habe, mußte ich mir unbedingt den zweiten Teil für den Saturn besorgen. Dann habe ich von Freunden erfahren, daß man im Internet von einem Zwei-Spieler-Modus geredet hat. Stimmt das?

Johannes Weißmann

Hier kommt das, was ich zu diesem Thema gefunden habe!

Du kannst einen Modus spielen, wo ein Abbild deiner selbst erscheinen wird. Wie man diesen neuen Charakter dann kontrolliert, ist bisher allerdings noch unbekannt. Das Spiel habe ich leider gerade nicht griffbereit, also kann ich das auch nicht ausprobieren. Sollte es jemand wissen, dann schreibt uns doch bitte!

Klon Geheimcode

Stelle dich irgendwo, wo gerade keiner in der Nähe ist, hin. Drücke Z, um in die Waffenauswahl zu kommen. Halte nun X gedrückt, drücke und halte nun noch die L-Taste und lasse dann beide wieder los. Nun sollte der Klon von oben herabfallen. Dieser Trick funktioniert aber wirklich nur dann, wenn du ganz alleine auf dem Bildschirm zu sehen bist.

Story of Thor 2

Lieber Albin, meinst du, daß ich spinne, weil ich immer noch Mario Lemieux Hockey spiele?

Meine Freunde spielen Spiele wie Panzer Dagoon Zwei und Virtua Fighter 2, doch ich mag die älteren Dinge und die nicht so aufwendigen Spiele. Der technische Fortschritt interessiert mich nicht so! Die 32 Bit-Spiele gefallen mir sicher erst in ca. fünf Jahren, wenn alle dann ihre neuen 256 Bit-Systeme haben! Doch bitte druckt für mich ein paar Paßwörter für Mario Lemieux Hockey ab!

Harald Berger

Mario Lemieux Hockey

Seltsam ist hier wohl das falsche Wort, anormal trifft hier besser zu!

Paßwörter für die Finals

Eigenes Team	Gegner	Paßwort
Los Angeles	New York	M3KI WPUA FCB9
Pittsburgh	Calgary	Y2QJ UXA3 4U3M
Los Angeles	Montreal	ASTE EBCA ANSE
Pittsburgh	Detroit	E2TE PMC2 2J3A
Pittsburgh	Montreal	ENVA 7BC2 SN2A

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



Bei den größeren Schiffen mußst du erst die Kanonen zerstören, um so die Verteidigung zu lahm zu legen. So kannst du näher heranfliegen und mehr Schaden anrichten.



Wenn eines dieser großen Schiffe explodiert, so können dich seine Trümmer erwischen, wenn du zu nahe bist. Versuche also deine Attacken richtig zu fliegen, so daß du immer noch schnell genug wegfliegen kannst.



Wenn du mit den unzähligen Schüssen oftmals nicht so zurechtkommst, dann nimm doch mal ein größeres Flugzeug. Diese können einen Looping fliegen und dabei eine Bombe fallen lassen. Also Rückzug und gleichzeitiger Angriff.



Ist dein Flieger dann einmal explodiert, so kannst du mit dem nächsten die Power-Ups, die du zurückgelassen hast, wieder einsammeln. Fliege dazu geradewegs nach oben zum Bildschirmrand.

CHART-TIPS



VIRTUA FIGHTER KIDS

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



- | | |
|---------------------|---------------------------------|
| 1. Worms | 6. PGA Tour Golf '96 |
| 2. Olympic Games | 7. Theme Park |
| 3. Tim in Tibet | 8. Toy Story |
| 4. Bugs Bunny | 9. Garfield - Caught in the Act |
| 5. Cutthroat Island | 10. Spot goes to Hollywood |



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

1. Baku Baku Animals
2. Virtua Fighter Animation
3. PGA Golf '96
4. Micro Machines
5. Sonic Triple Trouble

ALS DURAL SPIELEN

Bei der Charakter-Auswahl gehst du auf Akira und drückst unten, oben, rechts und dann links und A gleichzeitig. Nun kannst du auch als kleine Dural spielen.

DRAHTGESTELL MODUS

Halte die L-Taste gedrückt und wähle einen Charakter aus. Halte sie gedrückt, bis das Spiel beginnt. Damit dieser Code funktioniert, mußt du dir alle Endsequenzen der Kämpfer anschauen.



FMV ENDSEQUENZEN

Spiele das Spiel im Arcade-Modus durch, und du siehst ein FMV deines Kämpfers. Dann gibt es im Optionen-Menü eine neue „Mini-Kino“-Option. So kannst du dir alle Endsequenzen der Charaktere anschauen, mit denen du gewonnen hast.

GOLDENE DURAL

Stelle den Cursor auf Akira und drücke unten, oben, links und rechts und A gleichzeitig.

FISCHCHEN IM KOPF VON DURAL

Wenn du den Dural-Code eingegeben hast, dann kannst du im Auswahl-Menü (wo du Normal und Kids-Modus einstellst) C gedrückt halten, bis das Spiel beginnt. Nun wirst du einen kleinen roten Fisch sehen, der durch Durals Kopf fliegt und verrückte Sachen macht.



KAMERAWINKEL AUSWÄHLEN

Im „Watch-Modus“ kannst du aus sieben unterschiedlichen Kamera-Perspektiven wählen. Wenn du X drückst, gibt es einen zufälligen Winkel. Von hier aus drückst du die anderen Knöpfe (L, R, X, Y, Z, A, B, C) für weitere Möglichkeiten.



SHELLSHOCK CHEAT MENÜ

Im Hangar drückst du unten, oben, unten, oben (siebenmal), unten, unten, A, A, A. So erscheint ein Cheat-Menü mit einer Level-Auswahl und der Möglichkeit, unbesiegbar zu werden.



ACTION REPLAY



Auch in dieser Ausgabe haben wir wieder eine ganze Menge Action Replay-Codes für euch zusammengetragen.



SHINNING WISDOM (EUR)

Master Code F6000924 C305

Unendlich blaue Gefäße	3600611B 0001
Unendlich Federn	3600611C 0001
Unendlich Spiegel	3600611D 0001
Unendlich goldene Schlüssel	3600611E 0001
Unendlich silberne Schlüssel	3600611F 0001
Unendlich grüne Bücher	36006120 0001
Unendlich Steine	36006121 0001
Unendlich leere Krüge	36006122 0001
Unendlich volle grüne Krüge	36006123 0001
Unendlich volle blaue Krüge	36006124 0001
Unendlich Schlüssel	36006125 0001
Unendlich goldene Schlüssel	36006126 0001
Unendlich silberne Schlüssel	36006127 0001
Unendlich goldene Bücher	36006128 0001
Unendlich blaue Blitze	3600612A 0001
Unendlich Eis	3600612B 0001
Unendlich Feuer	3600612C 0001
Unendlich Wind	3600612D 0001
Unendlich Stärke	3600612E 0001
Unendlich Geschwindigkeit	3600612F 0001
Unendlich Kraft	36006130 0001
Unendlich Affen-Kraft	36006131 0001
Unendlich Umkehr-Richtung	36006132 0001
Unendlich kleiner Charakter	36006133 0001
Unendlich Schwerter	3600613A 0001
Unendlich großes Schwert	3600613B 0001
Unendlich größtes Schwert	3600613C 0001
Unendlich silberne Stiefel	3600613D 0001
Unendlich goldene Stiefel	3600613E 0001
Unendlich goldene Handschuhe	3600613F 0001
Unendlich silberne Handschuhe	36006140 0001
Unendlich Boxhandschuhe	36006141 0001
Unendlich Affen	36006142 0001
Unendlich Metall-Handschuhe	36006143 0001
Unendlich grüne Stiefel	36006144 0001
Unendlich blaue Stiefel	36006145 0001
Unendlich Helm mit Flügeln	36006146 0001
Unendlich Judo-Anzug	36006147 0001
Unendlich Fahrzeuge	36006148 0001
Maximales Geld	16006114 270F
Unendlich Energie	1600615A 006E 1600615E 006E

DARIUS GAIDEN (USA)

Master Code F6000914 C305

Volle Waffen Spieler1	160D34A8 000E
Endlos Bomben Spieler1	160D34A6 0005
Endlos Schiffe Spieler1	160D34B4 0009
Endlos Credits Spieler1	160D34CE 0003
Unbesiegbarkeit Spieler1	160D3490 005B
Volle Waffen Spieler2	160D3520 000E
Endlos Bomben Spieler2	160D351E 0005
Endlos Schiffe Spieler2	160D352C 0009
Endlos Credits Spieler2	160D3546 0003

NIGHT WARRIORS (USA)

Master Code F6000924 C305

Spieler2 Unbesiegbarkeit
1607706A 0090
Spieler2 Unendlich
Special-Balken*
16077228 0009
*Sollte Bishamon seinen
Upper Slash (360 + P) nahe
am Gegner schlagen, so
wird das Spiel
abstürzen, und du
mußt neu starten.



STREET FIGHTER ALPHA (USA)

Master Code F6000924 C305

Spieler1 unendlich Gesundheit 16036278 0090
Spieler1 Super-Balken Level 3 160362EA 0090
Spieler2 unendlich Gesundheit 1603653C 0090
Spieler2 Super-Balken Level 3 160365AE 0090

BOMBERMAN (JAP)

Master Code F6000924 C305
B6002800 0000

Unendlich Zeit 160C1D3A 1C20
Spieler1 endlos Bomben 160D6C36 0009
Spieler1 endlos Flammen 160D6C2C 0009
Spieler1 endlos Rollers 160D6C02 E000
Spieler1 endlos Leben (Normales Spiel) 160C1376 0900

STORY OF THOR 2

Master Code F6000924 C305
B6002800 0000

Endlos Energie 16087D2E 05E6
Endlos Magie 16087D32 0654
Endlos Bomben 160876A0 0902

Spiele mit allen Monstern*1608769E 3F00

*Dieser Code funktioniert nur unter bestimmten

Voraussetzungen:
Er funktioniert nur mit einem neuen Spiel, nicht mit einem
gespeicherten.

Darf nicht mit einem weiteren Code zusammen verwendet
werden.

Wenn du das Spiel beginnst, dann speichere ab und schalte
dann den Code ab.

Nachdem du dann den Monster-Code abgeschaltet hast,
kannst du die anderen Codes (außer dem „endlose
Bomben“-Code) verwenden.



ALIEN SOLDIER (EUR)

Endlos Energie FFA2160002
Endlos Zeit FF85B100BG +
FFA2710001

BATMAN - REVENGE OF THE JOKER (EUR)

Endlos Leben FF3FF60008
Endlos Energie-Kapseln FF97860008
Levelauswahl, X durch 0-11 ersetzen FF5D01000X

SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)

Endlos Leben FFE2F10002
100% Energie FFE608001E

EA HOCKEY (EUR)

Spieler1 beginnt mit 80 Toren FFD9150050
Spieler2 beginnt mit 80 Toren FFD99D0050

EARTHWORM JIM 2 (EUR)

Endlos Leben FFA1EA0003
Endlos Energie FFFAFD0031
Unbesiegbarkeit FFFBD6000E
Unendlich Waffen (x = 1, 2, 3, 4, 6) FFFAD9000x

FLINTSTONES (EUR)

Unendlich Restleben FF01550002
Unverletzlich gegen Feinde FF2F280001
Levelauswahl, X durch 0-6 ersetzen FF014F000X
Abschnitts-Auswahl, X durch 0-3 ersetzen FFEAA0000X

THE INCREDIBLE HULK (EUR)

Endlos Leben FF08890003
Ganze Zeit umgewandelt FF00130001

PHANTOM 2040 (EUR)

Endlos Leben FF80450006

POWER RANGERS MOVIE (EUR)

Endlos Continues FFF40030004

VECTORMAN (EUR)

Endlos Leben FFE87D0003
Endlos Energie FFE8790004

TOY STORY (EUR)

Endlos Leben FF04A10003

LESER TIPS...

Computec Verlag GmbH
 Sega Magazin
 Kennwort: Lesertips
 Isarstraße 32-34
 90451 Nürnberg

Diesen Monat haben wir einen Brief von Thomas Grauber! Er hat sich gerade BomberMan für den Saturn gekauft und würde dazu gerne ein paar Tips von uns haben. Da ist er hier natürlich genau richtig, und er wird auch sofort prompt bedient!



kennt Bomben legen kann. Hudson Soft, ich danke euch!

Doch bevor ich es vergesse, hier sind ein paar Tips für alle anderen BomberMan-Fans!

Plaziert eure Bomben so, daß sie immer so viele Blöcke wie möglich sprengen. Vor allem wenn ihr nur eine Bombe legen könnt. Sucht anfangs erst einmal nach Extras und verschiebt das Zerbomben der Gegner auf später - ihr würdet nur Zeit verschwenden.

Kannst du schon frühzeitig mehrere Bomben legen, dann solltest du dies auch tun. Du kannst so doppelt so effektiv arbeiten, wenn du eine Bombe legst, während du auf das Explodieren der anderen wartest. Auch kannst du kurze Zeit noch auf einer Bombe stehen bleiben, sie explodiert ja nicht sofort. So verdeckt dein Männchen die Bombe fast völlig, und der Gegner erkennt sie eventuell erst dann, wenn es zu spät ist.

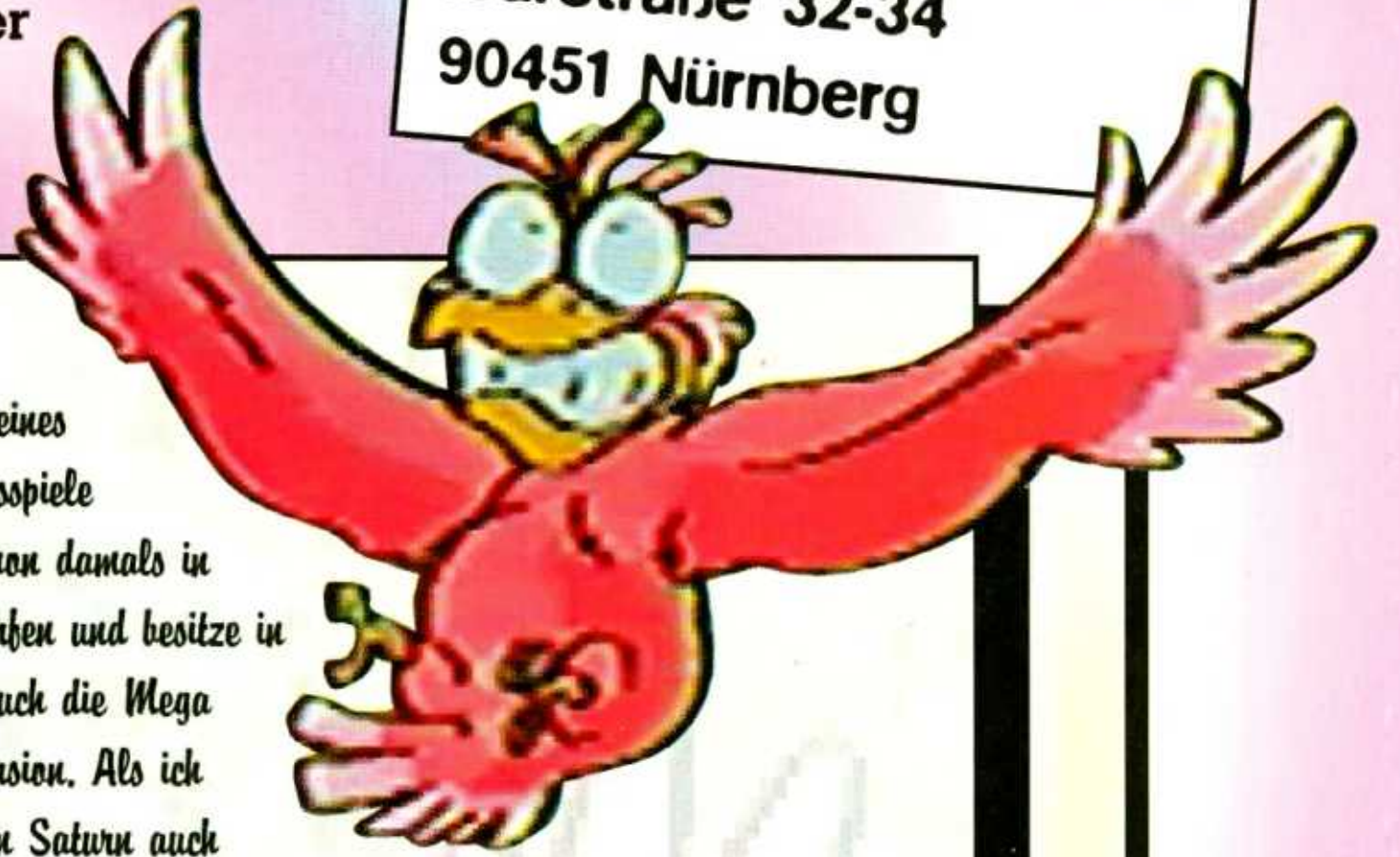
Stehst du auf einer Bombe, bevor du sie wegschubst, dann explodiert sie gleich danach, und der Gegner hat keine Chance zu entkommen. Wenn du die Bombe auf einen anderen Spieler schubst, dann wird dieser auch kurze Zeit gelähmt und hat so gleich noch weniger Möglichkeiten zu entkommen.

Explodierende Bomben bringen andere Bomben zur Explosion. Diese Kettenreaktion kannst du zu deinem Vorteil verwenden, wenn du weitere Bomben legst, nachdem du ein Stück auf einer Bombe herumgestanden bist. In den Levels, in denen es „Detonations-Bomben“ gibt, solltest du, wenn du eine hat, nach der anderen suchen und diese zerstören. Erst dann kümmerst du dich um deine Gegner.



Hallo TNTs (toll was)!

BomberMan ist definitiv eines meiner absoluten Lieblingsspiele geworden. Ich habe es schon damals in der Spielhalle spielen dürfen und besitze in meiner Spielesammlung auch die Mega Drive- und die SNES-Version. Als ich hörte, daß es nun für den Saturn auch erhältlich sein würde, bin ich sofort losgezogen und habe alle Hebel in Bewegung gesetzt, um es zu besorgen. Es ist einfach brillant! Ich habe mir auch den speziellen 10-Spieler-Adapter bestellt, mit dem man dann zu





Ein weiteres PlayStation-Spiel nun für den Saturn! Welche Konsole zieht ihr vor? Keine Frage! Dieses Spiel kombiniert Rennen, Karambolagen und ein wenig Überlebenstraining und wird so absolut einzigartig. Psygnosis liefert hier wieder ein Spiel mit toller Grafik ab. Die Autos sind detailliert, und man kann sogar eine Replay-Funktion anwählen, in der man seine Unfälle noch einmal ansehen kann. Ein Hammer-Spiel!

The BOWL



Je länger man hier im Rennen bleibt, desto besser wird man sich plazieren können. Doch das letzte Auto hat nicht immer auch die meisten Punkte gesammelt. Versuche also, möglichst schnell Punkte zu machen, und bleibe dann eher defensiv. Wenn du zu schnell fährst, so rauschst du oft an anderen Autos vorbei. Suche nach Autos, die direkt vor dir sind, und fahre dabei mittelschnell. Fahre am Rand der Strecke entlang, wenn dein Auto schon Schäden vorweist. Die anderen knallen dann oft an die Wand, wenn sie dich rammen wollen. Sollte deine Vorderseite schon gelb gefärbt sein, so kannst du auch rückwärts fahren (zudem äußerst lustig)! Am Start eines solchen Rennens, solltest du gleich nach links oder rechts fahren, um dir so schnell 10 Punkte zu holen.



Speedway



Hier kann man nur sehr schwer einen 360-Grad-Dreh erreichen, da dieser erste Kurs nur ein einfaches Oval darstellt. Ein Sieg, und die 10 Punkte dafür sind recht leicht zu erreichen. Also schnell nach vorne und sicher nach Hause fahren. Auf der Geraden positionierst du dich innen am Gegner vor den Kurven, da du den Gegner so zum Drehen bringen kannst, ohne selbst dabei Schaden zu nehmen.

360-Grad-Drehung kann man hier leicht verursachen. Genauso leicht gerät man aber in den wilden Verkehr an der Kreuzung hinein. Achte hier auf die Beschädigungen am Fahrzeug. Die Kurven sind recht lang, und wenn du zu lange auf der Kreuzung verweilst, so kann dies echte Probleme bedeuten. An den Kreuzungen solltest du auf Autos achten, die du an einem ihren Enden erwischen kannst. Auf diese Weise kannst du die besten Punkte kassieren.



Cross Over



360-Grad-Drehung kann man hier leicht verursachen. Genauso leicht gerät man aber in den wilden Verkehr an der Kreuzung hinein. Achte hier auf die Beschädigungen am Fahrzeug. Die Kurven sind recht lang, und wenn du zu lange auf der Kreuzung verweilst, so kann dies echte Probleme bedeuten. An den Kreuzungen solltest du auf Autos achten, die du an einem ihren Enden erwischen kannst. Auf diese Weise kannst du die besten Punkte kassieren.

360-Grad-Drehung kann man hier leicht verursachen. Genauso leicht gerät man aber in den wilden Verkehr an der Kreuzung hinein. Achte hier auf die Beschädigungen am Fahrzeug. Die Kurven sind recht lang, und wenn du zu lange auf der Kreuzung verweilst, so kann dies echte Probleme bedeuten. An den Kreuzungen solltest du auf Autos achten, die du an einem ihren Enden erwischen kannst. Auf diese Weise kannst du die besten Punkte kassieren.



OCEAN DRIVE



Diese Strecke beinhaltet die einzige Haarnadelkurve des Spiels. Hier kannst du immensen Schaden an der Front deines Autos davontragen, wenn du nicht vorsichtig bist. Wenn du zu dieser engen Kurve kommst, so tippst du die Bremsen an und lenkst stark nach links (L-Taste). So bremsst du zwar ab, machst aber fast eine 180 Grad-Drehung, ohne vorne anzustoßen. An dieser Stelle kann außerdem die anderen Autos gut zum Drehen bringen. Auch an der

Engstelle auf der hinteren Geraden bietet sich so eine Chance. Mit der „Speedway“-Strecke ist dies einer der einfacheren Kurse.



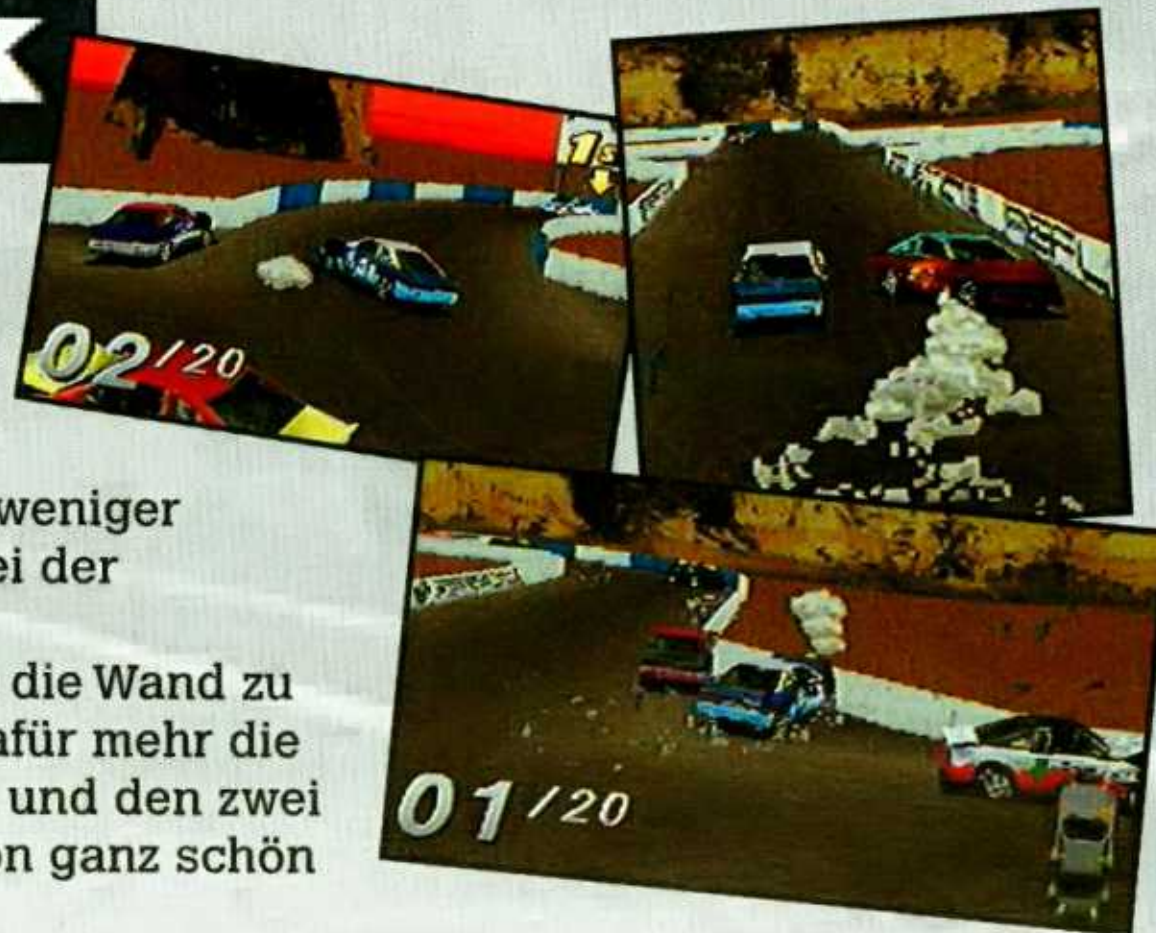
Cactus Creek



Diese Strecke ist weitaus größer. Die Autos werden weiter auseinander gerissen, und die zwei Kreuzungen werden so ungefährlicher. Hier gibt es weniger Massenkarambolagen als bei der

„Crossover“-Strecke.

Bei den 90 Grad-Kurven solltest du bremsen, um nicht an die Wand zu krachen. So schützt du die Front des Autos und kannst dafür mehr die anderen Autos anschieben. Bei so vielen 90 Grad-Kurven und den zwei Kreuzungen kann das Beenden des Rennens jedoch schon ganz schön schwer werden. Bleib cool!



CITY HEAT

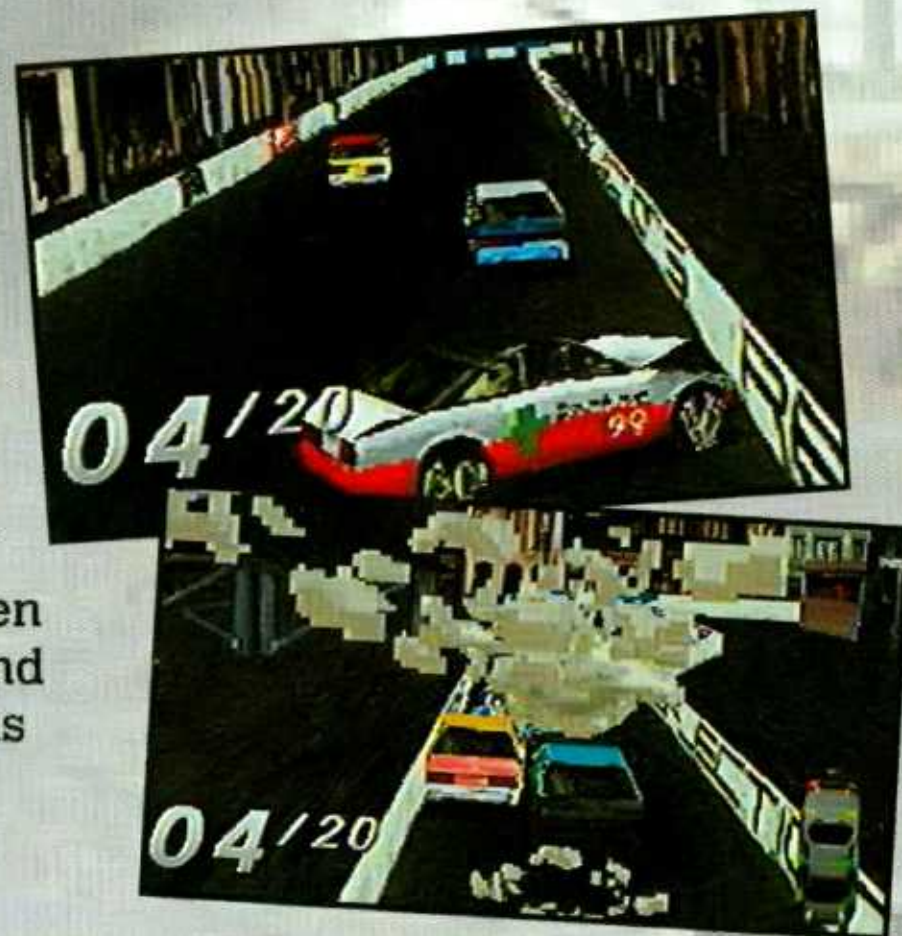


Die ersten beiden Kurven nach dem

Start sind scharf genug, um dich zum Bremsen zu zwingen, und mit einer schnellen Lenkbewegung in die Biegung zu fahren. Die dritte und vierte Kurve nimmt man einfach von außen an der Wand der Geraden und lenkt dann normal nach links

ein, bis der Weg wieder gerade wird. Die drei

Geraden geben dir viele Überholmöglichkeiten, die du in jedem Falle auch nutzen solltest.



GEHEIM CODES

Gib die folgenden Codes nach dem Start eines Championship-Spiels ein und folgendes wird passieren:

REFLECT!

Du hast Zugang zum „Ruined Monastery“-Kurs. Dies geht nur vom Practise-Modus aus.

! DAMAGE!

Dein Auto erleidet keinen Schaden mehr. Sehr nützlich zum Einüben der Taktik und Technik.

NPLAYERS

Du kannst so zwischen 1 bis 20 Mitstreitern wählen (wieder nur beim Practise-Modus). Gib die Anzahl Gegner an, nachdem du die Strecke gewählt hast.

lap record tactic

Wähle das „Total Destruction“-Spiel an und beende es dann ganz schnell wieder (drücke immer auf Start, solange „GO“ auf dem Schirm erscheint). Dann schaust du dir den Rundenrekord an, und du hast 599.99 Sekunden bei deinem Namen stehen.

DISCWORLD



Terry Pratchetts Discworld ist ein zeitloses Adventure - zuerst kam es für den PC heraus, und mittlerweile gibt es auch eine Saturn-Version davon. Die Grafiken haben einen sehr witzigen Touch und die meisten Puzzles bieten eine echte Herausforderung. Mit der 32 Bit-Konvertierung hat Psygnosis wirklich gute Arbeit geleistet - man kann gegenüber der PC-Version nicht den geringsten Unterschied entdecken, und so wird sich dieses Programm sicherlich bald auch zu einem Klassiker auf dem Saturn entwickeln.

Act 1

1. Das Spiel beginnt in Rincewinds Zimmer. Nachdem er aufgeweckt wurde, öffnet man den Schrank und nimmt den Beutel heraus. Verlasse den Raum und gehe hinunter durch die Universität zum Zimmer des Erzkanzlers. Sprich mit ihm und geh dann zum Abstellraum, um den Besen einzusammeln.



4. Sammle zuerst den Stab ein, indem du dich in den Speisesaal begibst und Windel Poons Stab gegen den Besen austauschst, den du aus dem Abstellraum hast mitgehen lassen. Verlasse nun den Raum und begib dich zum Haupteingang der Unseen University.



2. Kehre zu Rincewinds Zimmer zurück und benutze den Besen auf der schlafenden Kiste. Dies erweckt deinen treuen Begleiter. In der Kiste befindet sich bereits eine Banane, gehe also in die Bücherei, um das Buch zu holen, wie es dir der Erzkanzler befohlen hat.



5. Verlasse die Universität und sprich mit dem Zauberlehrling, indem du ihn etwas fragst. Sammle den Frosch aus Rincewinds Mund ein, verlasse das Universitätsgelände durch das Haupttor. Nun siehst du die Hauptstadtkarte mit zehn Locations, mit denen du dich vertraut machen solltest, bevor du dich auf deine Abenteuerreise begibst.



3. In der Bücherei gibst du die Banane aus der Kiste dem Bibliothekar - dafür erhältst du das Buch. Trage es zum Erzkanzler, damit er es lesen kann. Nun mußt du fünf Dinge einsammeln: den Atem des Drachen, einen Stab, einen Kobold, eine Bratpfanne und einen Lockenwickler.



6. Gehe auf den Platz, nimm dir eine Tomate von dem Stand und wirf sie dem Steuereintreiber zu. Dann nimmst du noch eine Tomate und suchst den Boden nach einem Wurm ab. Sprich mit dem Straßenkind. Er rät dir, dich an den Alten als Taschendieb zu üben - auf diese Weise bekommst du eine Pumphase. Lege sie in die Kiste.







7. Gehe als nächstes zum Psychiater - die Tür neben Dibbler dem Straßenverkäufer. Setze dich nieder und

sprich mit dem Troll. Anschließend gehst du wieder hinaus. Dann besuchst du wieder den Psychiater und stellst fest, daß sich die Reihenfolge der Wartenden geändert hat. Nun kann Rincewind das Schmetterlingsnetz an der Wand einsammeln.



8. Verlasse den Platz und begib dich in die Straße. Folge dem Weg an dem Mönch vorbei, bis du zu dem

Spielwarenladen kommst. Gehe hinein und nimm den Faden von der Theke sowie ein Spielzeug aus dem Korb mit den Angeboten. Dann gehst du auf der Straße zurück bis zum Fischhändler.



9. Sprich mit dem Fischhändler, nimm das Bild und begib dich dann zu dem Friseur am Anfang der Straße, neben dem Bettler. Innen klickst du den

Lockenwickler an und sprichst zweimal mit der Frau darüber. Sie ändert ihre Meinung über ihre Frisur - der Friseur nimmt ihr den Lockenwickler wieder ab und steckt ihn in die Tasche. Sprich mit dem Friseur, und während er seinen Tagträumen über die Milchmagd nachhängt, klast du ihm den Lockenwickler aus der Tasche.

10. Verlasse die Straße und gehe in den Mietstall. Hier findest du einen Sack Getreide, der an einer Kutsche lehnt. Sammle ihn ein und lege ihn in die laufende Kiste.



11. Nachdem du das Getreide an dich genommen hast, begibst du dich zu dem Palast, der von zwei

Soldaten bewacht wird. Sprich mit dem linken und stelle ihm eine Frage - das führt dazu, daß die beiden Wächter miteinander zu kämpfen beginnen. Nun kannst du den Palast ohne Schwierigkeiten betreten.

12. Sobald du in dem Palast bist, gehst du ins Bad - die Tür neben der Warteschlange.



Innen nimmst du den kleinen Spiegel, der an der Wand hängt, mit. Lege ihn aber nicht in die Kiste, sondern in Rincewinds Inventory.



13. Verlasse den Palast und begib dich zur Allee. Auf dem Boden befindet sich eine Steinplatte, die Rincewind auf das Dach katapultiert. Dort

hältst du nach dem Turm Ausschau - wandere über die Dächer auf ihn zu.

14. Benutze den Spiegel an der Spitze der Steinplatte. Rücke sie wieder zurecht, um die Aufmerksamkeit des Drachen auf dich zu lenken - er wird herbeikommen und sich selbst betrachten. Dann atmet er auf den Spiegel, so daß dieser zu Boden fällt.

Glücklicherweise fängt ihn deine treue Kiste auf.



15. Kehre zu den Dächern zurück und marschiere auf ihnen links weiter. So kommst du zu einer Leiter, die zwischen zwei

Gebäuden lehnt - klicke darauf, und auch sie wird in die Kiste fallen. Verlasse die Dächer durch das Fenster im Hintergrund.

16. Anstatt die Allee zu verlassen, gehst du weiter nach rechts. Dort



wohnt ein Alchemist - gehe hinein und untersuche die Schachtel neben dem mittelalterlichen Apotheker. Wenn du genauer hinschaust, stellst du fest, daß es sich um eine Kamera handelt. Drücke den Auslöser, und ein Kobold kommt zum Vorschein.





17. Nun plazierst du das Getreide in dem Faß, das aufgeheizt wird. Auf diese Weise bekommst

du Popcorn. Versuche, den Kobold einzufangen und laß ihn hinaus auf die Straße und ins Mauselloch verschwinden. Begib dich nach draußen und benutze den Wurm an dem Faden, um ihn aus dem Loch herauszulocken, so daß du ihn packen kannst.

18. Verlasse die Allee und begib dich zum Broken Drum-Pub. Gehe hinein und sprich mit dem ängstlichen Kerl (der immer wieder hinter dem Tisch hervorspitzt) sowie mit dem Barman. Sammle den Krug ein, in dem der Barman seine Getränke serviert, und nimm die Streichhölzer von der Theke mit.



19. Kehre zur Universität zurück und nimm den Weg zur Rückseite des Gebäudes, um einen Sack mit Dünger

einzusammeln. Lege das Schmetterlingsnetz in Rincewinds Inventory und benutze die Leiter an

dem Fenster neben den Düngersäcken. Klettere die Leiter hoch und benutze das Schmetterlingsnetz, um die vom Koch in die Luft geworfenen Pfannkuchen einzufangen.



20. Gehe in die Universität und dort in den dunklen Abstellraum. Benutze die Streichhölzer an dem Ding an der Wand - es wird sich als Lampe erweisen,

die den Raum erhellt. Nun kannst du sehen und das Paket im Regal mitnehmen.

21. Nachdem du den Abstellraum erleuchtet hast, gehst du in die Küche und holst dir die Bratpfanne und die goldenen Bananen. Bevor du dich wieder zum Erzkanzler auf den Weg machst, gehst du in die Bücherei und sprichst mit dem schäbigen Kerl über die Banane hinter seinem Ohr.



22. Nun gehst du zum Erzkanzler und gibst ihm die fünf Items, die du gesammelt hast. Wenn die Stadtkarte erscheint, bewegst du Rincewind nach unten und nach links. Der Drachendetektor macht den Lärm - die Klicks sind näher beieinander, je näher du dem Tier kommst.



Akt 2

In diesem Akt muß Rincewind fünf goldene Items finden, um den gefangenen Drachen zu befreien.



1. Nachdem du dich mit dem Drachen beschäftigt und sein Problem erkannt hast, wirst du automatisch die Scheune verlassen. Kehre sofort zurück,

um den Schraubenschlüssel einzusammeln, der neben dem Drachen an der Wand hängt. Gehe wieder hinaus und begib dich in die Bücherei der Universität.



3. Dann schickst du Rincewind zurück in die Univer-

sität, um den Mülleimer und den Mehlsack hinter dem Gebäude zu holen.



2. In der Bücherei gibst du dem schäbigen Kerl den ganzen Schatz und erhältst dafür die goldene Banane. Dann gehst du in die Kneipe, holst dir das Bettuch und das Schaumbad aus dem Badezimmer.





4. Gehe nun zurück zur Bücherei und gib dem Bibliothekar die goldene Banane, woraufhin er dann L-Space öffnet. Gehe hindurch und warte. Nun betritt ein Dieb die Bücherei und stiehlt ein Buch (wenn du später die Gelegenheit hast, das Buch zu nehmen, solltest du die Finger davon lassen! Ansonsten kommst du nicht durch L-Space, und der Tod erscheint mit seinem Gefolge).



5. Drücke auf das Buch neben der geheimen Regaltür und gehe hindurch. Nun erscheint die Karte der nächtlichen Stadt. Folge dem Bücherdieb zu dem Versteck. Vor dem Versteck rückst du das linke Abwasserrohr wieder zurecht.



6. Nachdem du das Abwasserrohr gedreht hast, gehst du in den Park und setzt den Frosch auf den Betrunkenen. Das verschlägt

ihm den Atem, und der Schmetterling kommt weiter herunter, so daß du ihn leichter fangen kannst. Benutze dazu das Schmetterlingsnetz.



7 - 8. Führe Rincewind als nächstes zur Straße. Gehe hinunter zu der Allee neben dem Fischhändler, öffne die Tür zum

Plumpsklo und lies dir die Wandkritzeleien durch. Dann gehst du weiter bis zur Ecke und benutzt den Schmetterling mit der Lampe. Daraufhin erscheint über dem Mönch eine schwarze Wolke auf, und wenn der Regen wieder aufgehört hat, ist der Troll mit seinem Topf fertig. Du kannst ihn nun vom Fensterbrett wegschnappen.



9 - 10. Verlasse die Straße und gehe zur Broken Drum, die jetzt nur noch Drum heißt. Gehe hinein und

schau dir das Bild hinter dem kleinen Kerl an. Wenn sich der Kerl herumdreht, um das Bild zu studieren, drehst du sein Glas herum. Auf diese Weise löst du in dem Pub eine Rauferei aus, die dazu führt, daß Rincewind mit seinem Gepäck hinausgeworfen wird. Wenn der Rausschmeißer das Pub betreten hat, um den Streit zu schlichten, benutzt du die Leiter, um nach oben zu klettern und den Trommelstock einzusammeln.



11. Nachdem du den Trommelstock eingesammelt hast, schlüpfst du durch das Loch in der Stadtkarte. Dieses befindet sich in der

Nähe der Universität, und es bringt dich zurück in die Bücherei. Gehe zurück durch L-Space.

12. Von der Bücherei aus begibst du dich wieder zur Broken Drum. Sprich mit dem ängstlichen Kerl über den



Hammer und bitte den Barman um einen Drink. Er gibt dir ein Glas „Counterwise“-Wein und beschreibt dessen Wirkung. Trinke das Glas aus und hebe es auf.



13. Nun gehst du zurück auf die Straße und holst dir die schwarze Robe, die auf der Wäscheleine in der Allee hängt. Besorge dir auch

noch eine zweite Puppe aus dem Korb mit den Angeboten im Spielzeugladen.



14. Gehe zurück durch L-Space. Laß den Dieb wieder das Buch stehlen, aber hole ihn vor seinem Versteck ein. Wenn er ankommt, benutzt du das Glas mit dem

rechten Abwasserrohr, um das Gespräch zu belauschen und das Paßwort herauszubekommen. Wenn der Dieb eingetreten ist, benutzt du die Robe mit Rincewind, betrittst das Versteck und schaust dir die Zeremonie an.





16

16. Nachdem du dir die Zeremonie angeschaut hast, kehrst du in die Kneipe zurück. Lege das Laken über Rincewind, so daß er wie ein Geist

aussieht. Öffne die Juwelenschachtel und nimm den Brieföffner heraus. Öffne den Brief und dann den Safe hinter dem Bild an der Wand. Gehe zurück durch L-Space.

17. Betrete den Speisesaal und benutze den Trommelstock mit dem Gong. So rufst du den Zauberlehrling herbei. Während er ißt, gehst du nach draußen zum Seerosenteich und holst dir den Sack mit den Backpflaumen, den er dort hinterlassen hat.



17



18

18. Begib dich zum Platz und geh zum Psychiater, sprich mit dem Troll und warte, bis du aufgerufen wirst. Laß dich vom Psychiater untersuchen. Du

solltest danach zwei Tintenkleckse in deinem Besitz haben. Anschließend kehrst du sofort zurück und unterhältst dich mit der Milchmagd, die dir eine Nachricht zusteckt.

19. Verlasse den Psychiater und unterhalte dich mit Dibbler, dem Straßenverkäufer. Kaufe ihm ein Doughnut ab und schenke es Kломann in der Allee, die vom Platz wegführt. Gehe zu dem Jungen, der an der Ecke steht und unterhalte dich mit ihm übers Händeschütteln.



20

20. Dein nächster Halt ist die Straße. Dort gehst du zum Friseur und übergibst ihm die Nachricht von der Milchmagd. Er läßt dich allein mit der Arbeit im

Laden zurück - benutze also den Apparat an Dunnyman, und du erhältst einen Goldzahn.

21. Gehe durch L-Space zurück zur Kneipe. Lege wieder das Laken über Rincewind und



21

zerschlage die Juwelenschachtel, um den Stadt-Paß des ängstlichen Kerls zu stehlen. Damit hast du die Möglichkeit, die Stadt zu verlassen, ohne von den Wachen behelligt zu werden.



22

22. Bevor du deinen Paß am Stadttor vorzeigst, öffnest du das Gitter, holst dir ein paar Feuerwerkskörper und ein Fäßchen. Zeige deinen Paß dem größten Wächter und marschiere nach draußen in die Wildnis.



23

23. Begib dich zuerst in den dunklen Wald. Unterwegs hält Rincewind auf den Bergen an und unterhält sich mit einem Vogel, der eine

Feder und ein Ei zurückläßt. Sammle beides ein und begib dich an den Rand der Welt.

24. Im dunklen Wald kommst du an einem Hexenhaus vorbei. Gehe hinein, fülle deinen Topf mit Vanillesoße aus dem Kessel über der Feuerstelle. Verlasse Nanny Oggs Haus und begib dich an den Rand der Welt.



24



25

25. Hier schüttelst du die Kokospalme. Eine Nuß fällt herunter, prallt von Rincewinds Kopf ab und rollt ins Wasser. Benutze das

Schmetterlingsnetz, um sie wieder einzufangen, und setze dann den Schraubenzieher an ihr an. Hol dir auch die Lampe, die auf dem Podest im Wasser steht.



26 - 27. Kehre in die Stadt zurück und begib dich in die Straße. Suche den Fischhändler auf und benutze den Faden an dem Tintenfisch. Stelle den strangulierten

Oktopus mit der Vanillesoße ins Klo, das sich in der Straße neben dem Fischhändler befindet. Tausche die Backpflaumen gegen den Kaviar, den der Fischhändler ißt. Warte das Ergebnis ab und stehle ihm seine goldene Gürtelschnalle, wenn er auf dem Klo sitzt.





28 - 29. Als nächstes gehst du in den Palast. Um hineinzukommen, benutzt du den pfotenförmigen Tintenlecks an dem großen Wächter. Auf diese Weise löst du wie vorher schon einmal einen Streit aus, der es dir erlaubt, ungestört hineinzugehen. Innen sprichst du mit dem Bauern und plazierst



anschließend die Mülltonne auf dem Narren. Folge ihm in das Badezimmer und gib das Schaumbad in die Wanne. Dadurch entsteht ungeheuer viel Schaum, so daß du die Narrenkappe mit dem Goldglöckchen stehlen kannst. Gehe zurück zur Bücherei und in den L-Space.

30. Gehe zu den Shades und direkt zum Haus. Sprich mit den drei Frauen und bitte um ein „Special“. Gib der Frau ein Ei, die Kokosnuß und Maismehl, so daß sie damit Soße herstellen kann. Während sie aufräumt, kann sich Rincewind hineinschleichen und sich ihre Pumphase schnappen. Wieder gehst du durch den L-Space zurück.



31. Begib dich direkt zum Platz und gib dem Straßenkind die Pumphase. Zum Dank dafür zeigt er dir eine geheime Art des

Händeschütteln. Rincewind übt das Händeschütteln an den Alten und erhält einen Büstenhalter. Benutze den BH an der Leiter.



32. Gehe zurück zu den Shades, begrüße den Maurer mit dem geheimen Händedruck, und er überläßt dir die goldene Kelle, mit der er sonst den Putz an der Wand glättet.



33 - 34. Gehe weiter nach rechts, bis du zu der Bruchbude kommst. Benutze die Leiter, um über die Spalte in den Raum zu kommen. Dort findest du den schlafenden Dieb,

versuche also schnell, den Schlüssel zu klauen. Er bewegt sich, benutze die Feder, damit er sich wieder zurückbewegt. Nun nimmst du den goldenen Skelettkönig. Verlasse den Raum und die Shades und gehe wieder Richtung Allee.



35. In der Allee legst du die Puppe in Rincewinds Inventory - benutze die explodierende Bodenplatte, um Rincewind auf das Dach zu katapultieren. Auf dem Dach steckst du die Puppe in den Schlot, so daß sich der Laden des Alchemisten mit Rauch füllt.



36 - 37. Betrete den verrauchten Laden des Alchemisten, benutze das Fäßchen mit der Feuerstelle und dann den Fadenknäuel mit dem Fäßchen - den

Faden benutzt Rincewind als lange Zündschnur und verläßt den Laden. Das Ende der Schnur hängt aus dem Abflußrohr, zünde es an, und für die Explosion wirst du mit einem goldenen Besen belohnt.



38. Jetzt wo du fünf goldene Items hast, kehrst du zu der Scheune zurück, um sie dem Drachen zu geben. Wenn du den Drachen befreit hast, erzählt er Rincewind, daß er sich

an allen Mitgliedern der Bruderschaft rächen will - ihn eingeschlossen. Verlasse die Scheune und begib dich auf den Platz.

39. Auf dem Platz unterhältst du dich mit Nanny Ogg und sammelst den Teppich ein. Rincewind braucht das Soßenbuch, aber die Hexe will es nicht herausrücken. Sei sarkastisch zu ihr, und wenn sie von dir einen Kuß erwartet, stielst du schnell das Buch aus dem Regal. Gehe durch den L-Space zurück.



40. Bevor der Dieb auftaucht, nimmst du das Drachenbuch und klickst damit auf das Soßenbuch. Auf diese Weise tauschen die Bücher ihre Einbände.

Plaziere das Soßenbuch mit dem Drachencover wieder an der leeren Stelle. Nun wartest du, bis der Dieb das Buch klaut und ins Versteck geht. Folge ihm dorthin und schau dir die Folgen an.

41 - 42. Rincewind geht nun zum Palast und streitet sich mit dem Patrizier über Drachen. Der Drachen erscheint, und der 2. Akt ist beendet.



Fortsetzung folgt...

Im letzten Monat kämpfte sich unser Held durch die königliche Krypta und die Valley of Gudo-Levels. Darüber hinaus betrat er zum ersten Mal den mystischen Wald. Nun kehrt er in den Wald zurück, um der Spinne gegenüberzutreten, arbeitet sich den Baum hoch zu dem Einsiedler und geht anschließend das Sand-Labyrinth an. Es ist verdammt schwierig, aber mit unserer Hilfe wirst du darüber nicht den Verstand verlieren!

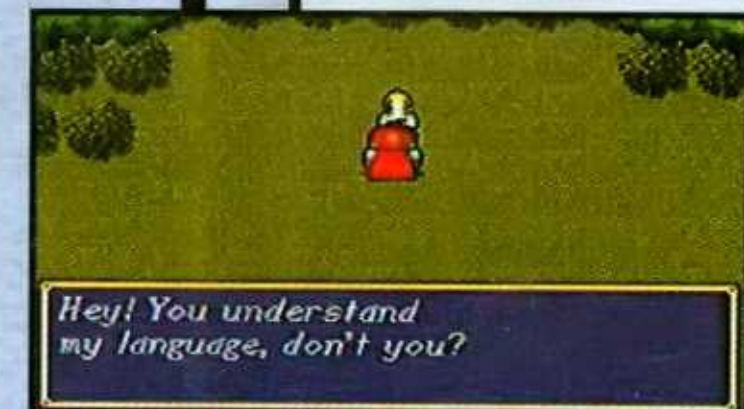


Mystic Wood - Part 2

Wenn du wieder im Wald bist, suchst du den abgebildeten Baum - er befindet sich direkt unter den blauen Pilzen, ziemlich genau in der Mitte des Waldes. Benutze die Flüstermuschel und sprich mit ihm. Da er sich so darüber freut, sich mit jemandem unterhalten zu können, wird er den Weg zum Spinnen-Boss und - was wichtiger ist - zur Prinzessin freigeben. Nach dem Tratsch mit dem Baum gehst du nach links und dann nach Norden. Benutze deine Gleitschuhe, um unter dem Stamm hindurchzukommen, der dich in den Bau der Spinnen führt.



A beautiful swan crowned with a magical tiara headed north in the Lost Forest.



Hey! You understand my language, don't you?

Um die Spinne zu besiegen, muß unser Held immer in Bewegung bleiben. Renne im „Ring“ gegen den Uhrzeigersinn im Kreis und teile kontinuierlich mit den magischen Händen Schläge aus. Drehe dich zum Schlagen nur um, wenn die Spinne am Boden ist. Das Wichtigste ist, sich nicht im Netz zu verfangen, denn dort kannst du deine Items (Heilkräuter!) nicht verwenden. Wenn die Spinne einmal besiegt ist, hast du den Schwan befreit, benutze also die Flüstermuschel, um dich mit ihm zu unterhalten.

Das Haus des Einsiedlers



Um den Baum zu erreichen, mußt du das westliche Odegan aufsuchen. Diesen Bereich von Palacia erreicht man durch die Creepy Cavern. Dieser dunkle und unfreundliche Ort befindet sich auf der rechten Seite des mystischen Walds, ein wenig mehr im Norden,

und der Eingang ist in der Nähe des Flusses.

Wenn du dich einmal in der Unheimlichen Höhle befindest, mußt du die magischen Hände benutzen, um den Schalter zu betätigen, der die Spikes versenkt. Wenn du an dieser Gefahr vorbei bist, gehst du nach links und hinaus ins westliche Odegan.

Der gesuchte Baum ist im Norden direkt am Flußufer - unglücklicherweise kannst du in diesem Stadium des Spiels nicht direkt auf ihn zulaufen. Gehe also zuerst nach Osten, dann nach oben und zurück zum Baum. Wenn du den Einsiedler besiegt hast, kannst du am Fluß entlang direkt nach unten zurück in die Unheimliche Höhle laufen. Das spart dir Schuhsohlen!



Millennium Tree



Innen hat der Baum fünf Ebenen, aus denen Äste hervorwachsen, auf denen du entlanglaufen kannst. Unterwegs behindern dich Pflanzen, die dir Energie entziehen, wenn du sie berührst. Um diese ärgerlichen Büsche für kurze Zeit zu versenken, trittst du auf die Buttons auf den nahegelegenen Baumstümpfen. Um ganz nach oben zu kommen, brauchst du außerdem den Affenanzug. Diesen bekommst du, wenn du den Baum zum ersten Mal betrittst, dann so weit wie möglich gehst und den ersten Ausgang links nimmst (aus unserer Sicht). Dann folgst du dem Ast ganz nach links. Trete auf den Button, um das Gras zu versenken, und öffne die Kiste, um den Affenanzug zu bekommen - nun kannst du die Schlingpflanzen hochklettern.





Um den Einsiedler zu erreichen, mußt du folgenden Weg einschlagen. Gehe zurück auf die erste Ebene (nicht die Boden-Ebene, auf der du hereingekommen bist, sondern die darüberliegende) und nimm den linken Ausgang zum Ast. Schlage dich bis zur Schlingpflanze durch (benutze am besten die magischen Hände) und klettere an ihr hoch. Ganz oben steigst du auf den Baumstumpf, marschierst nach oben und zurück in den Baum. Verlasse ihn durch den rechten Ausgang und geh zu der Schlingpflanze auf dem oberen Ast. Klettere hoch und gehe nach links zurück in den Baum (hüte dich vor dem Eingang auf dem Ast vor der Spinne). Gehe die

Stufen nach oben - auf der nächsten Ebene wartet eine grüne Spinne und ein lockiger Käfer. Töte sie mit einem schnellen Schlag deiner magischen Hände und gehe durch den linken Ausgang hinaus.

Trete ein letztes Mal auf den Baumstumpf und begib dich zu der Schlingpflanze am Ende des oberen Astes. Oben auf diesem Ast befindet sich der Einsiedler! Bevor du

versuchst, ihn zu finden und zu besiegen, kannst du die anderen Äste nach Goodies absuchen. Es liegen Heilkräuter und Energie-Orbs für dich bereit.

Um den stacheligen Barbaren zu besiegen, mußt du seine Miniatur-Repliken zerstören, die er ausspuckt (die beste Waffe dafür ist das Schwert). Dann

rüstest du dich mit deinen Gleitschuhen aus, wenn die riesige Pflanze einmal allein ist. Schlüpfte hinein, und er wird in die Luft geworfen und landet kopfüber auf dem Boden. Nun wechselst du zurück zum Schwert und schlägst ihn so oft wie möglich, bis er wieder richtig herum zurückkommt. Dann wiederholst du die ganze Prozedur, bis du ihn bezwungen hast. Nun erscheint dir der Einsiedler und heilt die Prinzessin. Wenn es ihr wieder gut geht, gehst du zum Schloß zurück.

Ogedan Castle

Bei deiner Rückkehr zum Schloß erfährst du von dem Dilemma,

welche Prinzessin denn nun die wahre Tochter des Königs ist. Der König bittet dich, die Betrügerin zu schlagen - schlage die linke. Sie verwandelt sich in Karry und geht in die Königliche Krypta. Dann weist dich der König an, ihr zu folgen. Dort triffst du einen Endgegner in Form eines rollenden Steins. Wenn du die Königliche Krypta erreichst, geben dir der Minister und Kaipa ihre Heilkräuter, die dir in der Schlacht helfen sollen.

Benutze die magischen Hände, um die Stachelkugel zu erwischen, während du den äußeren wirbelnden Steinbrocken ausweichst. Wenn du diesen sehr einfachen Endgegner besiegt hast, kehrst du zum König zurück. Er bittet dich, ins Sand-Labyrinth zu gehen und gibt dir das Battle-Schwert.

Bevor du gehst, bekommst du die Erlaubnis, die Schatzkammer zu betreten und die Herkules-Handschuhe mitzunehmen. Um die Schatzkammer zu erreichen,

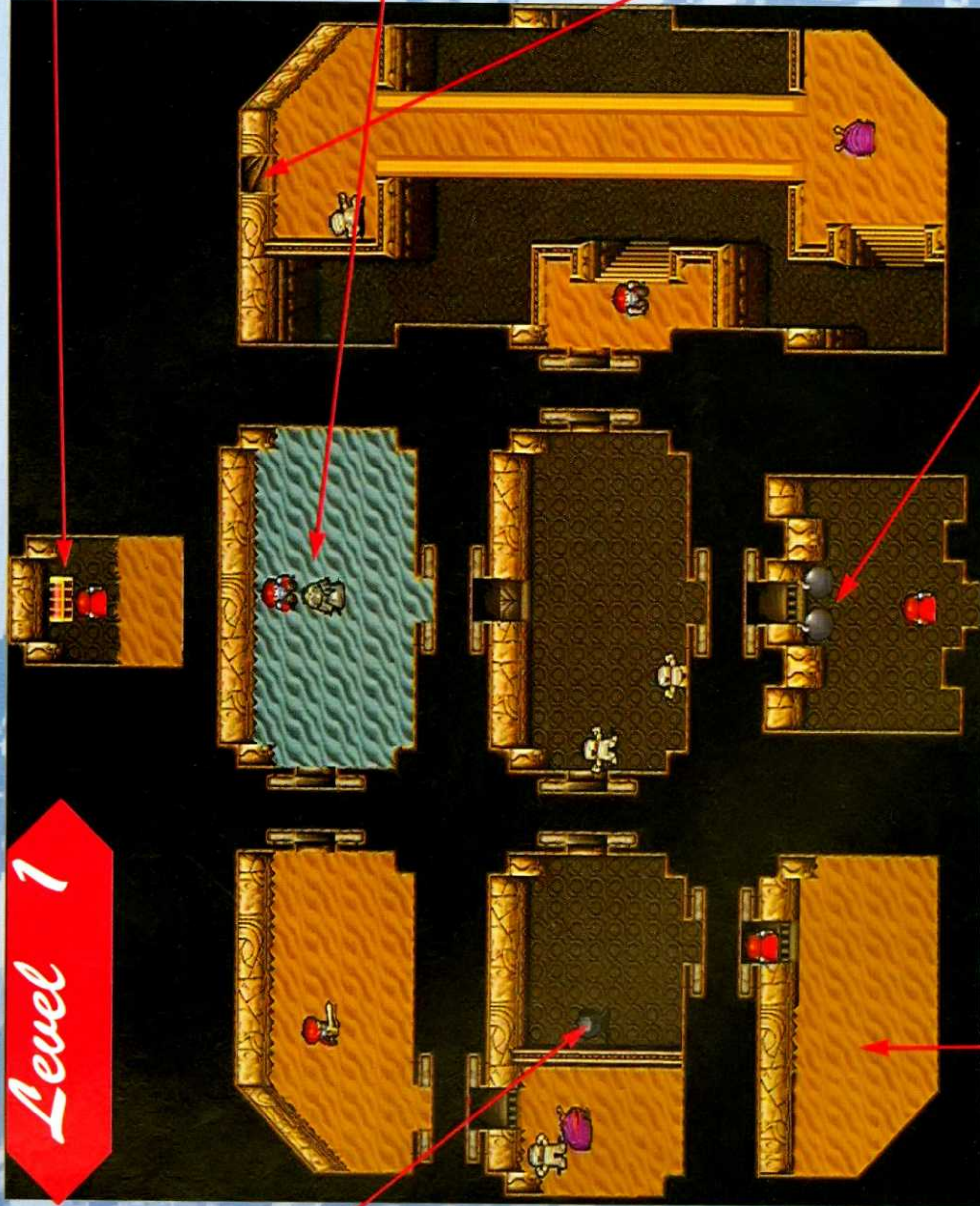
nachdem du Ogedan Castle durch den Haupteingang betreten hast, gehst du nach Norden, bis du zu einer Treppe kommst. Am Fuß der Treppe wendest du dich nach links.



Sand Labyrinth

Level 1

Das Sandlabyrinth liegt südlich der Ogedan Burg und ist ziemlich groß! Einige Abschnitte erreichst du nur dann, wenn du die „Mole Claw“ besitzt, die im zweiten Stock herumliegt. Außerdem befinden sich Schalter im Labyrinth verteilt, die, sofern man sie benutzt, Stein in Sand verwandeln - so kannst du im Bedarfsfall alle Abschnitte erreichen. Folge einfach der Reihenfolge nach den markierten Abschnitten auf der Karte.



2. Mit diesem Schalter verwandest du den Sand in Stein und kannst so die Brücke ohne Gefahr überqueren.

14. Vergiß diese Truhe hier nicht - den Schalter mußt du wieder auf Sand zurückstellen.

13. Wird der Sand zu Stein, so wird die Statue erscheinen, die du zum Weiterkommen benötigst.

3. Durch diesen Durchgang kommst du in den zweiten Level.

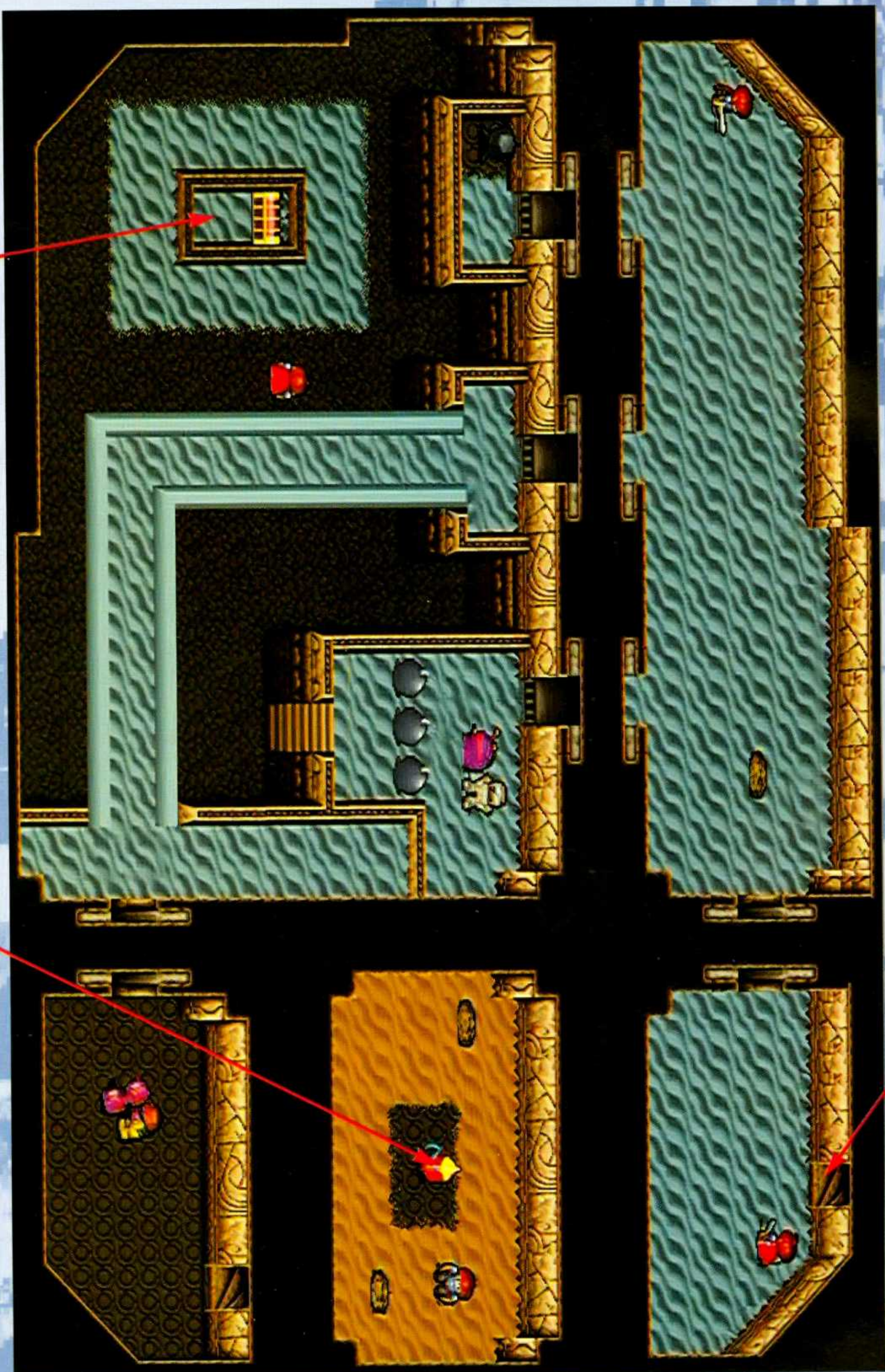
12. Gehe hierhin zurück - gehe durch den Tunnel zum nächsten Raum und benutze die „Magischen Hände“, um den Schalter zu bewegen und den Sand in Stein zu verwandeln.

1. Benutze hier die „Herkules-Handschuhe“, um die Bomben aufnehmen zu können. Hebe sie aber nicht zu lange auf, da die Lunte nicht gerade sehr lange hält.



Level 2

4. Gehe direkt durch diese Tür, um in den dritten Level zu gelangen.



8. Du landest hier und kannst die Maulwurfsschaufel einsammeln. Grabe dich damit nach draußen.

9. Grabe dich durch diesen Raum, sammle das Power-Up ein und gehe in den dritten Level hinaus.



Level 3



10. Ausgang zu Level 4 durch diesen Durchgang.

5. Benutze diesen Schalter, um den Stein in Sand zu verwandeln.

6. Renne über diese Sandbrücke, bis sie zusammenbricht - du solltest bis zur Ecke gelangen, bevor du hinabfällst.

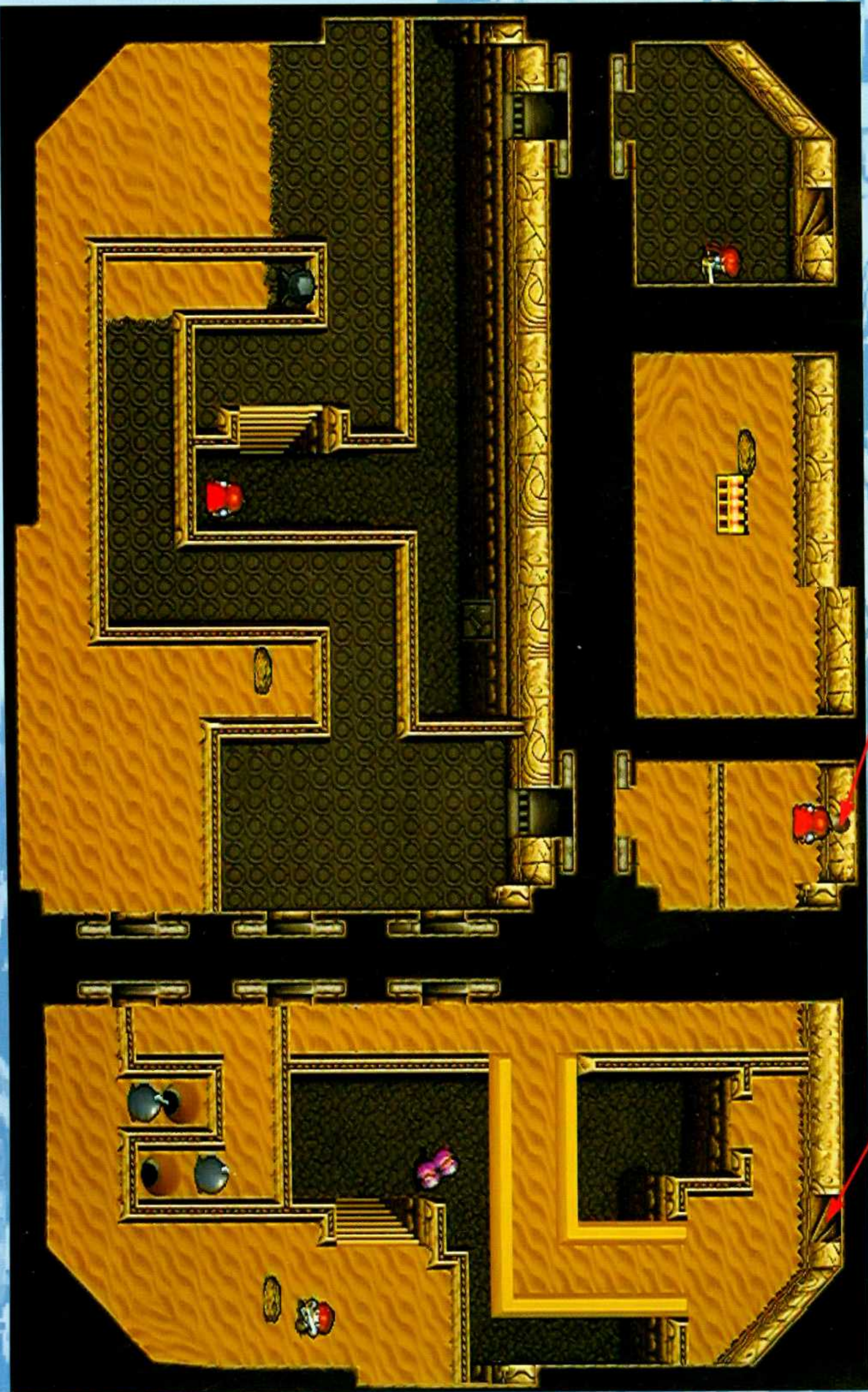
7. Laufe über diese Stelle hinweg, wenn sie aus Sand ist. Dein Gewicht bringt das Stück zum Einstürzen, und du fällst hindurch.



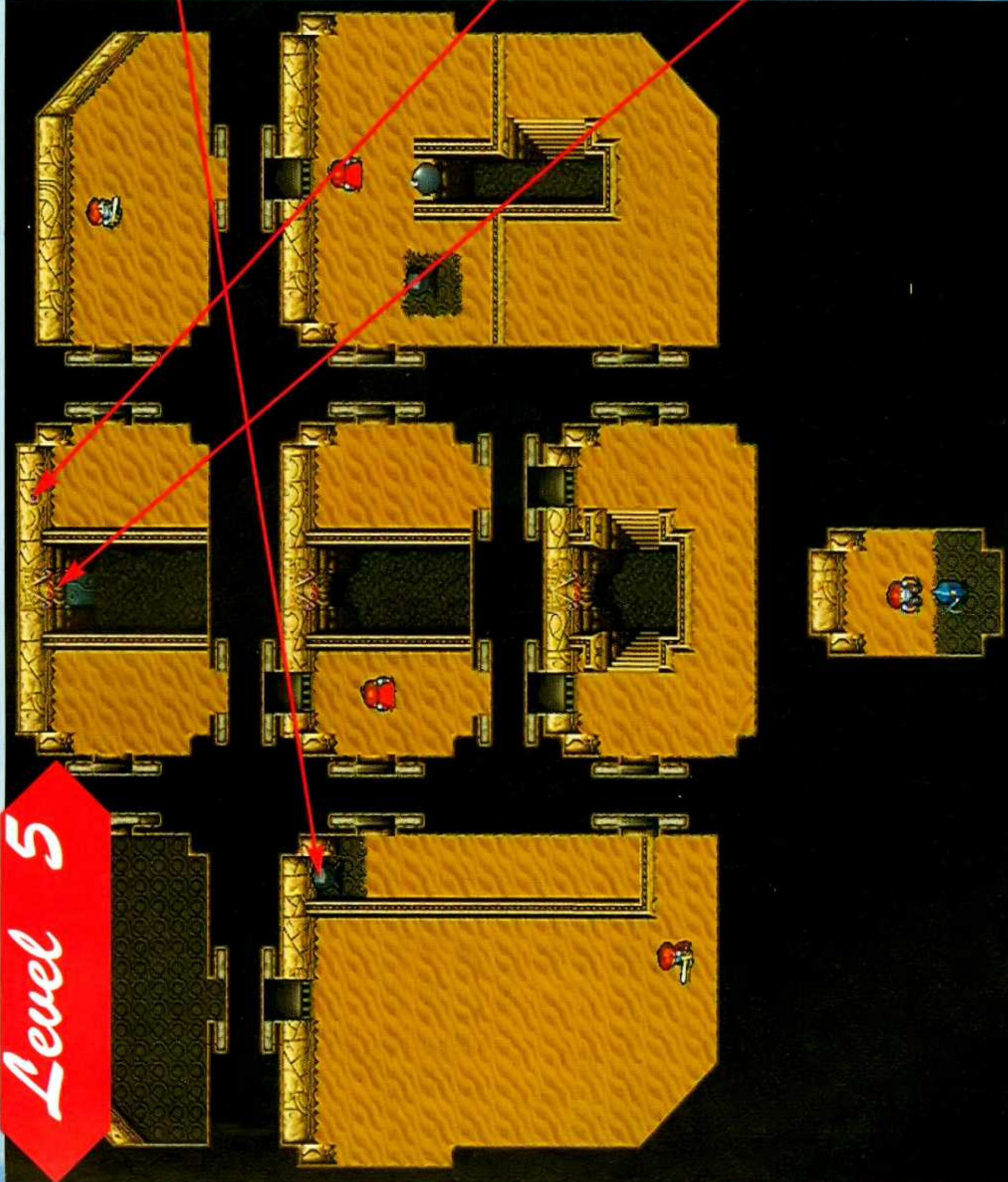
Level 4

11. Grabe dich durch diesen Raum. Lege den Schalter um, um den Raum draußen mit Sand zu füllen.

15. Durch diesen Gang gelangst du in den fünften Level.



Level 5



16. Lege diesen Schalter um, um den Sand in Stein zu verwandeln und die Kiste aus dem unteren Raum einzusammeln.

17. Drücke den Knopf, um die Tür zum Kolosseum zu öffnen.

18. Gehe durch diese Tür hinaus.

Die Sandwürmer



Es kann schwierig sein, die Sandwürmer zu besiegen, aber wenn du

in Bewegung bleibst, wird's einfacher. Warte, bis du siehst, wie der Sand aufgewirbelt wird, dann weißt du, von wo der Wurm kommt. Nun bewegst du dich an den oberen Bildschirmrand und bearbeitest den Wurm mit deinen magischen Händen - sie treffen ihn zweimal. Man braucht ungefähr 10 Treffer, um den Wurm zu zerstören, und dann erhält man einen Orb.



Die andere Seite

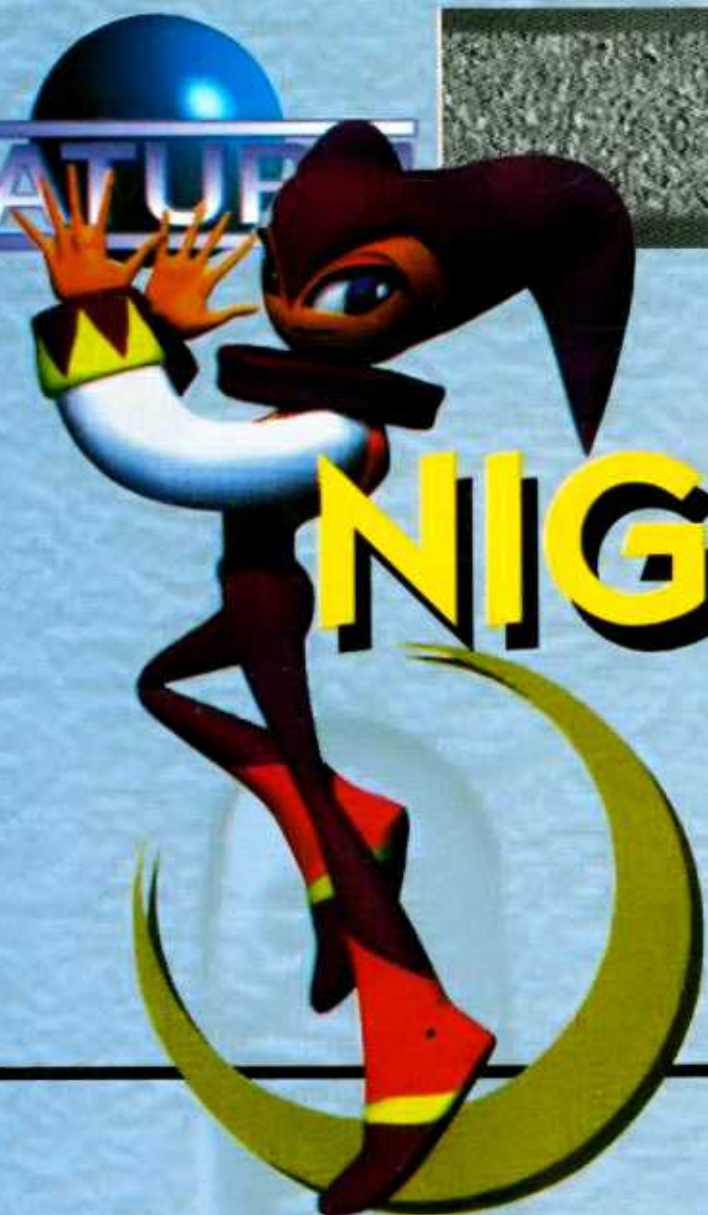


Gut gemacht! Du hast den ersten Orb eingesammelt. Nun machst du dich auf zur Creepy Cavern und gehst hindurch. Links vom Millennium-Baum, in dem der Einsiedler wohnt, befindet sich ein großer Stein mit einem Blitz-Symbol. Ziehe deine Gleitschuhe an und benutze den neu erworbenen Spark-Orb, um auf das Panel zu gleiten. Es transportiert dich auf die andere Seite des Sees. Nun kannst du das Hobbit-Dorf und das Wasser-Labyrinth betreten. Im Moment nützt dir das Dorf wenig, aber oben rechts befindet sich eine Wasser-Station, an der du deine Gesundheit aufbessern kannst. Nun gehst du zum Wasser-Labyrinth.



SATURN

SATURN-TIPS



NIGHTS

Hier habt ihr nun den zweiten Teil der Lösung zum besten Spiel dieses Jahres. Nights verfolgt die meisten Saturn-Besitzer sogar noch im Schlaf - die Grafiken sind die besten, die man jemals auf einer 32 Bit-Konsole gesehen hat, und das Gameplay sucht immer noch seinesgleichen. Nights sollte eigentlich jeder Saturn-User besitzen - und denkt daran, es wird sogar mit einem tollen analogen Joypad ausgeliefert. Schlicht und einfach ein Traum!

BEAT THE CLOCK

Während Claris und Elliot auf dem Boden unterwegs sind, werden sie die ganze Zeit von einem Wecker verfolgt, der sie mit seinem Dämmerungsstrahl aus ihren Träumen reißen will. Die Uhr entwickelt sich bald zum Ärgernis, besonders wenn du versuchst, eine Menge einzusammeln. Je mehr Zeit du auf dem Boden verbringst, desto schneller wird die Uhr. Man kann sich allerdings verteidigen, indem man hochspringt, wenn einem die Uhr sehr nahekommt, und dann versucht, oben auf ihr zu landen. Wenn dein Timing stimmt, fällt der Wecker dabei um, und du kannst wieder einen Vorsprung gewinnen. Ich habe herausgefunden, daß man am Boden am schnellsten vorwärtskommt, wenn man die ganze Zeit springt. Drücke



immer wieder den Sprung-Button, wenn sich dein Charakter halb in der Luft befindet, dann führt er einen noch größeren Sprung aus oder stolpert, wenn er landet. Man sollte darauf achten, sich von der Uhr nicht in die Enge treiben zu lassen, spitze deine Ohren, wenn sie sich nähert und Sorge dafür, daß du genug Platz zum Davonrennen hast, denn am Rande eines Levels wird man leicht gefangen, wenn man keinen Fluchtweg mehr hat.



Eines der aufregendsten Features an Nights ist die künstliche Intelligenz, die darin Verwendung findet. Wie die anderen Nights-Charaktere entwickelt sich auch der kleine Cherub im Lauf des Spiels weiter. Ich habe mit den verschiedenen Save-Positionen experimentiert, um zu

GET A LIFE

sehen, wie die einzelnen Figuren auf verschiedene Situationen reagieren. Wenn du freudig zu ihnen bist (indem du ein paar von ihnen zerstörst), werden sie im weiteren Verlauf des Spiel vor dir



davonrennen oder dich mit Stöcken und Schneebällen bewerfen. Wenn du jedoch nett zu ihnen bist, winken sie dir freundlich zu und lächeln dich an. Deine schöne Welt wird dann übersät mit nightopischen Eiern, aus denen vor deinen Augen Junge ausschlüpfen. In jedem Spiel findest du sie an anderen Stellen (angelnd, beim Schneemannbauen, beim Schneeballwerfen, beim Bauen oder beim Ladeneinbruch!).



SPLASH GARDEN

Splash Garden ist Elliots erste Welt, und sie bietet viele Gelegenheiten, massenweise Punkte zu sammeln. Zu Fuß kann man zunächst viele Ideya-Kugeln einsammeln, und außerdem ist der Aufbau der Kurse recht einladend.



urs 1

4. Dieser Käfig enthält acht Ideya-Kugeln (wie alle) und befindet sich rechts von der Stelle, an der dich die Fontänen das erste Mal auf den kleineren Kurs katapultiert haben. Es empfiehlt sich, die Käfige so lange zu verlassen, bis man in der Bonus-Zeit ist, denn dann sind sie doppelt soviel wert.

5. Benutze die Feder auf dem größeren Kurs, um Nights die Sporen zu geben.

6. Dieser gigantische doppelte Looping mit dem Stern in der Mitte ist 60 Punkte wert und befindet sich am Ende des größeren Kurses. Trotzdem empfehle ich dir den kleineren Kurs, in den dich die Fontäne katapultiert, denn dort erreichst du noch mehr Punkte.



3. Du kannst die Fontänen dazu nutzen, um Nights auf einen kleineren Kurs zu katapultieren, der noch bessere Boni enthält. Fliege einfach auf die Spitze einer Fontäne, nachdem du die Sterne eingesammelt hast.

2. Der Ideya-Palast befindet sich direkt vor den beiden Fontänen.

1. Das Nights-Gefängnis ist der Ausgangspunkt für den ersten Kurs. Zunächst sammelst du über dem Gefängnis die beiden Sterne ein, wirbelst dann um die 6 Kugeln, triffst den Bonusball und versuchst ein 10-Link zu landen.



urs 2

5. Hier gibt es genügend Ringe, um direkt über dem Ideya-Palast ein 10-Link auszuführen.

6. Benutze diese Luftblase, um nach oben zu schweben und mit den Ringen da oben Links zu bilden.

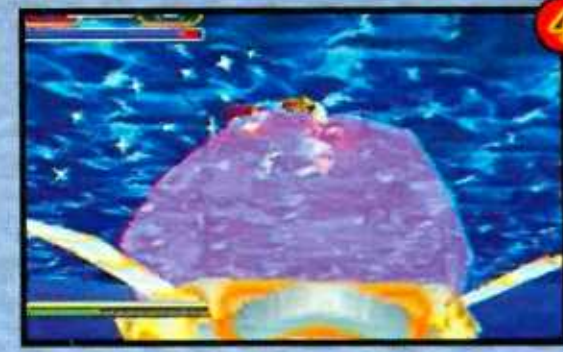
2. Nachdem du auf die Federn gesprungen bist, sollte Nights auf ein Paddel gewirbelt werden, das anschließend fünf Kugeln zum Einsammeln freisetzt.

1. Das Nights-Gefängnis bildet auch den Ausgangspunkt für den zweiten Kurs. Fliege durch den doppelten Looping, achte dann im Tiefflug auf die roten Nasties und triff die Federn.

3. Gleich nach dem Paddel findest du sechs weitere Kugeln, wenn du einen Paraloop vollführst. Außerdem erscheint dann ein nightopisches Power-Up.

4. Wenn du schnell genug bist, kannst du deinen nightopischen Freund dazu benutzen, die Kugeln um das Zifferblatt zu holen.





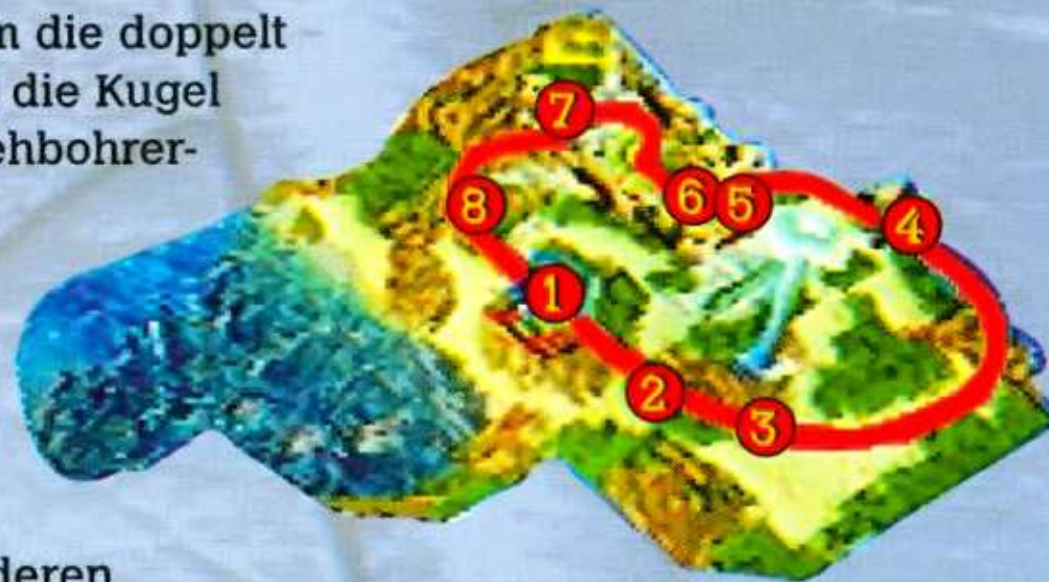
Kurs 3

7. Wenn du den Platz mit dem Zifferblatt verläßt, geht Nights durch einen Bonus-Ring. Hier kannst du deine Freunde mit grazilen Balletteinlagen beeindrucken und ein paar Bonuspunkte einsacken.

6. Dieses Paddel findet man in der unteren linken Ecke des Zifferblatts.

8. Mit einem Paraloop um die doppelt verbundenen Ringe und die Kugel bekommst du dieses Drehbohrer-Power-Up.

1. Vom Nights-Gefängnis aus sammelst du den Bonus-Ball ein und gehst dann durch die Lufttaschen. In dem Moment, indem du am anderen Ende herauskommst, drehst du dich nach oben, um die 15 Links zu bekommen, die du für deinen Bonus brauchst.



2. Berühre dieses Paddel, um fünf Kugeln zu bekommen, und gehe dann in derselben Richtung weiter.

5. Um dieses Zifferblatt herum warten auf dich 14 Kugeln und vier Ringe. Erstaunlicherweise zeigt die Uhr sogar die aktuelle Zeit und schlägt zur vollen Stunde. Die Jungs vom Sonic-Team sind wirklich clever!

4. Hier mußt du genügend Kugeln haben, um sie auf den Ideya-Palast fallenzulassen. Achte kurz darauf auf die beiden roten Nasties.

3. Gehe an diesem Punkt nach oben durch die Lufttasche, und du wirst zu einem weiteren Paddel weiter oben transportiert.



Kurs 4

1. Nach dem Nights-Gefängnis verläßt du zwei Sterne und sammelst sechs Kugeln und vier Ringe.

2. Dieser Ideya-Palast befindet sich unmittelbar vor dem Unterwasser-Abschnitt. Danke daran, daß es sinnlos ist, Kugeln fallen zu lassen, solange man nicht mehr als 20 davon hat. Versuche also nicht, unnötig den Palast zu besuchen, um zu sparen ein paar wertvolle Sekunden.

3. Begib dich nach dem Palast in den blauen Bereich, und du wirst dich Unterwasser wiederfinden. Du findest zehn Ringe und einen Bonus-Ball. Kämpfe unten mit einem Spin Dash gegen die Strömung an, und du findest einen versteckten Ideya-Käfig.

4. Schwimme ein Stück weiter, bis du dich links von dem Käfig befindest, und du findest einen weiteren.

5. Hier wird's nun ein wenig tückisch. Nights wird von der Strömung mitgerissen, und du hast sehr wenig Zeit zu reagieren. Gehe zuerst nach links, um ein weiteres Kugelknäuel zu finden.

6. Rechts befinden sich eine Menge Sterne, und in der Mitte noch mehr davon.

7. Als nächstes folgt rechts ein Paddel. Du mußt sehr schnell sein, um es zu treffen. Dann begibst du dich direkt in die Mitte des Screens, um eine Kugel und drei Ringe zu bekommen.

8. Rechts befindet sich ein weiteres Paddel, und bevor du den Abschnitt verläßt, hast du die Wahl, entweder durch die beiden Ringe rechts zu gehen, um drei Orbs einzusacken, oder wenn du es eilig hast, kannst du in der Mitte die Turbo-Feder berühren.



BOSS TIME

S. PUFFY 1

Puffy ist mein Lieblings-Boss in dem Spiel - eine gewaltige, vollbusige Opernsängerin!



S. PUFFY 2

Puffy besiegt man am besten, indem man nahe an sie herangeht und sie packt (auf unserem Screenshot könnt ihr sehen, daß es für Nights schwierig ist, sie nicht zu erwischen), und während ihr beide herumwirbelt, drückst du C und wirfst sie gegen bestimmte Wände, die unter ihrem Gewicht zusammenkrachen.



S. PUFFY 3



Nun mußt du Puffy durch ein Hindernisrennen aus Wänden und Räumen begleiten, bis du zu der letzten Wand kommst, die in sich zusammenfällt und sie gefangensetzt. Der Nachteil ist, daß du für die ganze Aktion nur 120 Sekunden Zeit hast und Puffy immer wieder von Wänden abprallt und dann Nights zerdrückt, was jedesmal fünf Strafpunkte kostet.



S. PUFFY 4

Die Wände muß Nights in folgender Reihenfolge zerstören: Mitte, oben Mitte, oben oder unten und Zentrum.

FROZEN BELL

Frozen Bell ist ein Winter-Wunderland voll von Bonus-Items und einer Schlittenfahrt am Ende.



Kurs 1

1. Wieder einmal beginnt der Kurs am Nights-Gefängnis. Dieser Kurs ist wirklich schnell und wahrscheinlich der Beste für Links im ganzen Spiel.

2. Hier gibt's einen 15 Links-Bonus-Ball vor fünf Ringen. Hüte dich vor dem Eisdämon, der in der Mitte der Ringe herumlungert.

3. Vier Kugeln und vier Sterne helfen dir hier weiter.

4. Der wichtige Ideya-Palast. Schaffe ihn so schnell wie möglich aus dem Weg, denn er steht genau auf deinem besten Link-Pfad.

5. Diese beiden Ringe befinden sich direkt über dem Palast.

6. Vier Ringe warten etwas tiefer auf dich.

7. Die letzten Pick-Ups auf diesem Kurs sind diese vier Kugel/Sternen-Knäuel.



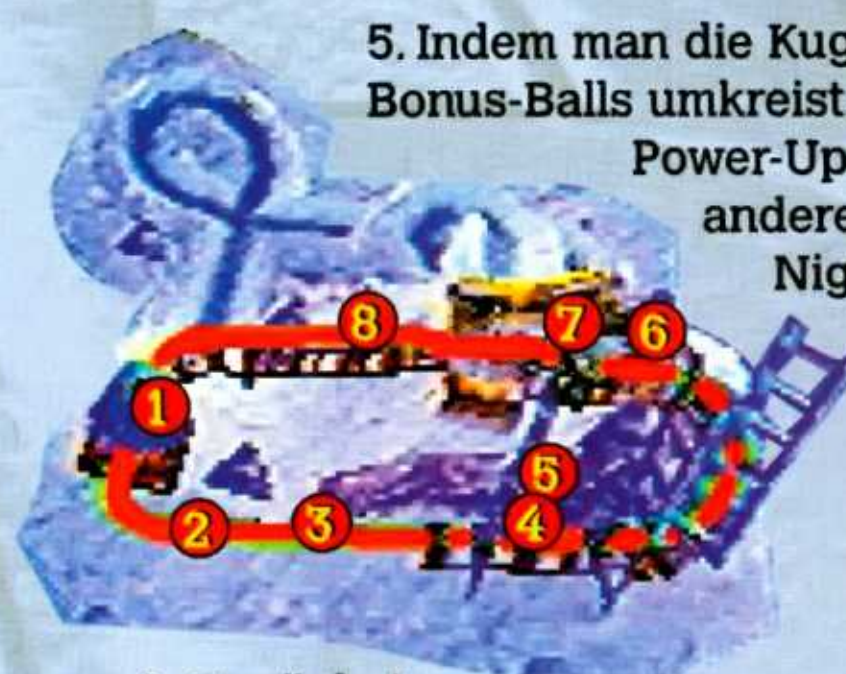
Kurs 2

7. Hier ist der Ideya-Palast, der an einer Eisenbahnlinie liegt. Ich weiß nicht warum, aber ich habe in dieser Welt die Paläste leicht aus den Augen verloren (wahrscheinlich wurde ich schneblind...).

8. Nach einem Link aus vier Ringen solltest du zu dieser Sprungfeder kommen. Berühre sie, und du wirst durch einen Bonus-Ring fliegen.

1. Der Anfang des feature-reichen Frozen Bell-Kurses, auf dem du massenweise Boni einsammeln kannst. Ziehe also schnell deine Schneeschuhe an!

6. Nach dem Brückenpfeiler kannst du durch die acht Ringe fliegen. Achte auf die Feder am Ende des Links, denn sie katapultiert dich direkt in den Ideya-Palast.



5. Indem man die Kugeln an der unteren Sprosse des Bonus-Balls umkreist, enthüllt man ein nightopisches Power-Up. Fliege hoch und runter an all den anderen Sprossen vorbei, und der kleine Nightopianer wird als Magnet fungieren, damit du an den 32 Link-Bonus herankommst.

4. Am Fuß dieses Brückenpfeilers befindet sich ein 32 Link-Bonus-Ball. Ich weiß, das klingt nach viel, aber es ist zu schaffen.

3. Führe um dieses Knäuel aus vier Kugeln und Sternen einen Paraloop aus und fliege dann niedrig weiter.

2. Zunächst findet sich da ein 15 Link-Bonus-Ball. Dann setzt du deinen Weg durch die Ringe hindurch fort.



Kurs 3

8. Wenn man durch alle vier einzelnen Ringe fliegt und die sechs Sterne eines Paraloop ausführt, ist alles in Ordnung.

1. Der Anfang des dritten Kurses. Schönes Oval, oder?

2. Du beginnst mit dem schnellsten vierfachen 6 Link-Looping und einem Power-Up.



6. Listig versteckt unter dem Palast befindet sich dieser Ideya-Käfig. Nähere dich ihm von links, denn auf der anderen Seite ist ein stacheliger Ring, der Nights 5 Sekunden kostet, wenn er ihn berührt.

5. Halte dich nach dem Bonus-Ball niedrig und laß deine Kugeln auf den Ideya-Palast fallen. Beeil dich!

4. Nach den Sternen stößt du auf einen 10 Link-Bonus-Ball, dann machst du deinen Weg durch die einzelnen Ringe und sammelst dabei die Kugeln ein.





Kurs 4

7. Versuche, an diesen 8 Link-Bonus-Ball

heranzukommen, der sich in der Mitte befindet, dann fliegst du schnell im Zickzack über die letzten acht Kugeln und solltest so in der Lage sein, den Bonus einzusacken. Berühre die Feder zur rechten, um den Schlittenkurs zu verlassen.

8. Du solltest in der Lage sein, auf diesem Kurs mindestens zwei Schlittenfahrten zu absolvieren (wer sich reinhängt, schafft sogar drei). Danach kannst du diesen 4 Sterne-Ring einsammeln, um den Kurs abzuschließen.

1. Nun geht's um den vierten Kurs und ums Schlittenfahren. Sei bereit für eine coole Tour.

2. Alles fängt mit diesem vierfachen Looping an, der zwei Kugeln und Sterne enthält. Dann berührst du eine der Federn und fliegst durch die vier Ringe.

4. An dieser Stelle morpht sich Nights plötzlich in einen Schlitten, auf dem Elliot sitzt. Zuerst kommt auf dem Kurs rechts eine Feder. Den Federn geht man am besten aus dem Weg (außer dir wird die Zeit knapp), da du sonst Pick-Ups verpaßt, weil du an ihnen vorbeirast.

3. Laß deine Kugeln auf den Palast fallen und sammle dann die sechs Sterne zu deiner linken ein.



6. Als nächstes kommst du zu dieser Feder links, sechs Sterne zu deiner rechten. Dann hältst du dich links, sammelst sechs Kugeln rechts ein, vier Sterne rechts und dann kommt mehr Schnee zum Abbremsen.

5. Nach der ersten Feder findest du sechs Kugeln zu deiner rechten, eine Feder in der Mitte und dann etwas weiter unten in der Mitte ein paar riesige Schneebälle, die dich ein wenig abbremsen können, wenn du in sie hineinfährst.



BOSS TIME



S. CLAWZ 1

Clawz ist eine recht bizarre Katze mit Flügeln und schlechten Manieren. Sie greift Nights mit einer Reihe von hitzesuchenden Mäusen an, die um zwei Riesenräder rotieren.

S. CLAWZ 2

Clawz kann man besiegen, indem man wartet, bis er den Docht auf dem Kopf einer der Mäuse entzündet hat. Dann fliegst du zu der erleuchteten Maus und schaltest ihn mit einer Spin Drill-Attacke aus, bevor die Maus abheben und dich angreifen kann.

S. CLAWZ 3

Zerstöre weiterhin die Mäuse, und schließlich hat Clawz keine mehr zur Verfügung. Denke an zwei Dinge: Fliege zwischen den beiden Rädern, sonst wirst du weiterhin unerleuchtete Mäuse greifen und Zeit verschwenden, und zweitens solltest du Clawz erst angreifen, nachdem er die letzte Maus angezündet hat.

S. CLAWZ 4

Wenn Clawz bei der letzten Maus angelangt ist, kannst du ihn mit einem Spin Dash angreifen. Er wird laut miauen und sich dann vom Screen entfernen. Vergiß nicht, ein paar Kunststücke auszuführen, wenn dein Punktestand zusammengezählt wurde, denn das bringt dir ein paar weitere Bonus-Punkte ein.

Fortsetzung folgt...

TIPS & TRICKS - V-X

K

lassisch, zeitlos, immer jung, weltberühmt, traditionell und lange schon etabliert!



V

VIRTUA COP

RANKING MODUS

Sobald das Sega-Logo erscheint, hältst du C gedrückt und drückst oben, unten, links und rechts.

WAFFEN-AUSWAHL

Beim AM2-Logo hältst du C gedrückt und drückst unten, oben, rechts, links, oben, oben, links, rechts. So kannst du die Waffen-Auswahl zuschalten. Dazu hältst du das Spiel einfach an und schießt außerhalb des Screens, um die Waffe zu wechseln.

MEHR ZEIT FÜR DIE NAMENSEINGABE-CODE

Um für die Namenseingabe mehr Zeit zu bekommen, schießt du 20 mal mit dem Backspace-Knopf. Dann hörst du einen Laser-Sound, wenn der Code funktioniert hat.

VIRTUA FIGHTER 1 UND REMIX

ALS DURAL SPIELEN

Bei der Charakter-Auswahl (Arcade oder VS-Modus) drückst du unten, oben, rechts und dann A und links gleichzeitig. Auch hier hörst du einen Laser-Sound, wenn alles richtig war.

STAGE-AUSWAHL UND RINGGRÖSSE BESTIMMEN

Sobald „Press Start“ auf dem Bildschirm aufleuchtet, drückst du 12 mal oben und dann Start. Gehe nun ins Optionen-Menü und dort bis nach unten unter Exit. Nun drückst du A und kommst in ein Menü, wo du den Level und die Ringgröße einstellen kannst.

GEÄNDERTES CHARAKTER-AUSWAHL MENÜ

Halte am Ende eines VS-Kampfes die L- und die R-Taste gedrückt. So erscheint dann ein neuer Screen, und das Spiel läuft außerdem so ein wenig schneller. Außerdem kannst du beim Titelschirm, wenn „Press Start“ erscheint, 17 mal oben und dann schnell Start drücken. Nun hast du in diesem Menü auch noch Dural zur Auswahl.

CREDITS ANSCHAUEN

Halte A während des Anfangs-Demos gedrückt.

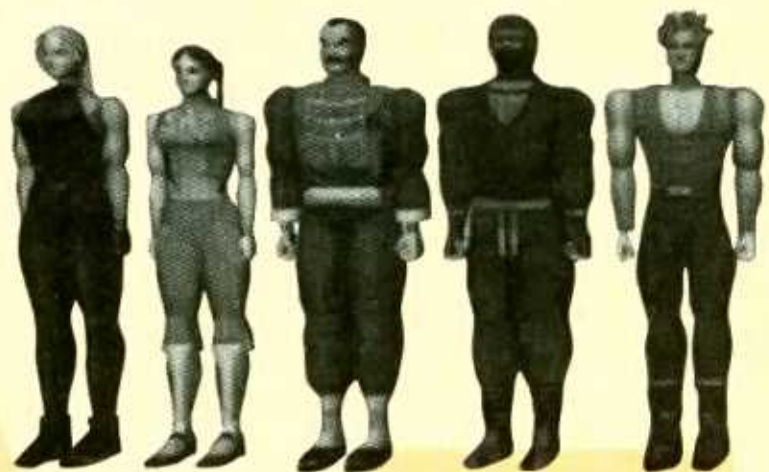
RANKING-MODUS AUF EINFACHE ART

Halte beim Titelschirm unten/rechts + C + Y + L-Taste + R-Taste und dann Start gedrückt. So kommst du an den Ranking-Modus, ohne das Spiel durchspielen zu müssen.

VIRTUA FIGHTER 2

ALS DURAL SPIELEN

Drücke unten, oben, rechts, A + links bei der



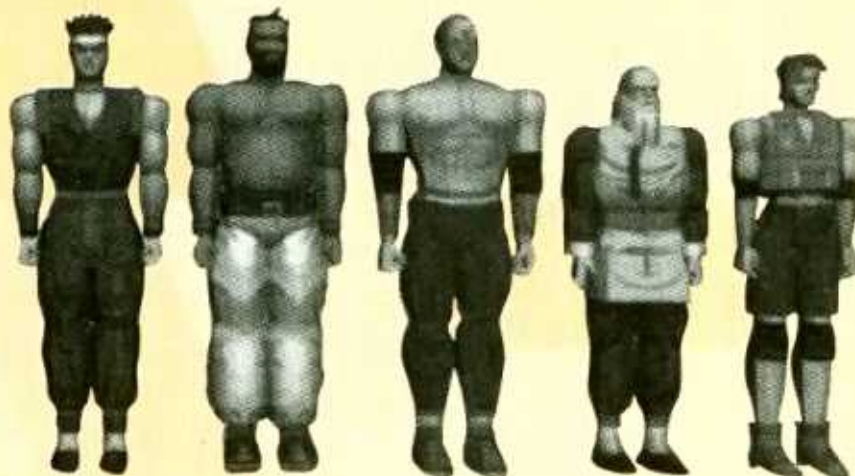
Charakter-Auswahl. Oder drücke unten, oben, links, A + rechts für die goldene Dural.

ALTERNATIVES KÄMPFER-OUTFIT

Drücke bei der Charakter-Auswahl das Steuerkreuz nach oben.

ZEITLUPEN-WIEDERHOLUNG

Halte unten + A, B, C gleich nach dem KO gedrückt.



VIRTUA BIRD

Spiele im Ein-Spieler-Modus bis in Jackys Level. Dann drückst du X, Y, Z auf beiden Pads und der Vogel wird erscheinen.

FLIEGEN

Nachdem du den Vogel gerufen hast, solltest du den letzten Kampf mit einem Ring-Out verlieren. Sobald du aus dem Ring stürzt, drückst du nach oben. Halte dies, bis die Meldung „Game Over“ erscheint und der Vogel wird dich davontragen.

SIEGESPOSEN

Halte A, B oder C gedrückt, nachdem du den Gegner erledigt hast.

VIRTUA RACING

VERSTECKTE STRECKE

1. Bei Amazon Falls (mit dem Coupé), wenn es den Berg hoch geht (der zweite große Sprung), bremsst du ab.
2. Wenn du rechts die Straßensperre siehst, dann drehst du um und fährst hindurch.
3. Dort ist eine Straße mit Tunnels und großen Sprüngen. Fährst du an den Rand, so kommst du auf die alte Strecke zurück.

SUPER-AUTO

1. Beende alle Grand Prix-Rennen als Erster.
2. Wähle nun den „Practise“-Modus, drücke bei der Auto-Auswahl Z und der F-160 wird durch den F-20, das Super-Auto, ersetzt.

VERKEHRT FAHREN

1. Du mußt in allen fünf Strecken die höchste Punktzahl erreichen. Dann erscheint im Spiel-Menü

eine neue Option, mit der man das verkehrte Fahren aktivieren kann.

ALLE SPIEL-OPTIONEN

1. Gib als Namen bei den Grand Prix-Initialen Y, X, Z ein.
2. So kannst du alle zehn Strecken im Arcade-Modus fahren. Außerdem kannst du beim „Practise“-Modus 16 Gegner einschalten.

NACHTFAHRT

1. Während ein Rennen geladen wird hältst du A + X + Y + Z und drückst dann Start.
2. Um die Nachtfahrt wieder abzuschalten, wiederholst du den Code einfach.

X

X-MEN. CHILDREN OF THE ATOM

LADEZEIT BESCHLEUNIGEN

Bei einem Continue hältst du unten und die L- und die R-Taste gedrückt. So behältst du die gleichen Charaktere und sparst Zeit.



SCHNELLE AUSWAHL

Hältst du im Zwei-Spieler-Modus die L- und die R-Taste, so mußt du auch hier die Optionen nicht neu auswählen.

ALS AKUMA SPIELEN

Wähle den Zwei-Spieler-VS-Modus aus. Beim ersten Spieler stellst du den Cursor auf Spiral und bewegst dich dann in folgender Reihenfolge zu den Charakteren: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, Silver Samurai. Warte eine Sekunde und drücke dann den „Weak Kick“ + „Fierce Punch“ + „Fierce Kick“ drücken.

Den zweiten Spieler stellst du auf Storm und bewegst dich dann zu Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, nach links nun zu Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai, Spiral, dann eine Sekunde warten und dann den „Weak Kick“ + „Fierce Punch“ + „Fierce Kick“ drücken.

Nach diesem Code mußt du die L- und die R-Taste + X + Y + Z gedrückt halten und Start beim Continue-Screen drücken.

ALS JUGGERNAUT SPIELEN

Wähle zuerst den VS-Modus aus und benutze dann den Akuma-Code. Nach dem Beenden des Kampfes drückst du links/oben zweimal. Nun solltest du auch als Juggernaut spielen können.

JETZT IST SCHLUSS MIT LUSTIG,

JETZT KOMMT:

MEGA FUN



Das Videospielemagazin für alle Konsolen und Handhelds.

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

Außerdem informative Specials

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

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

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

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

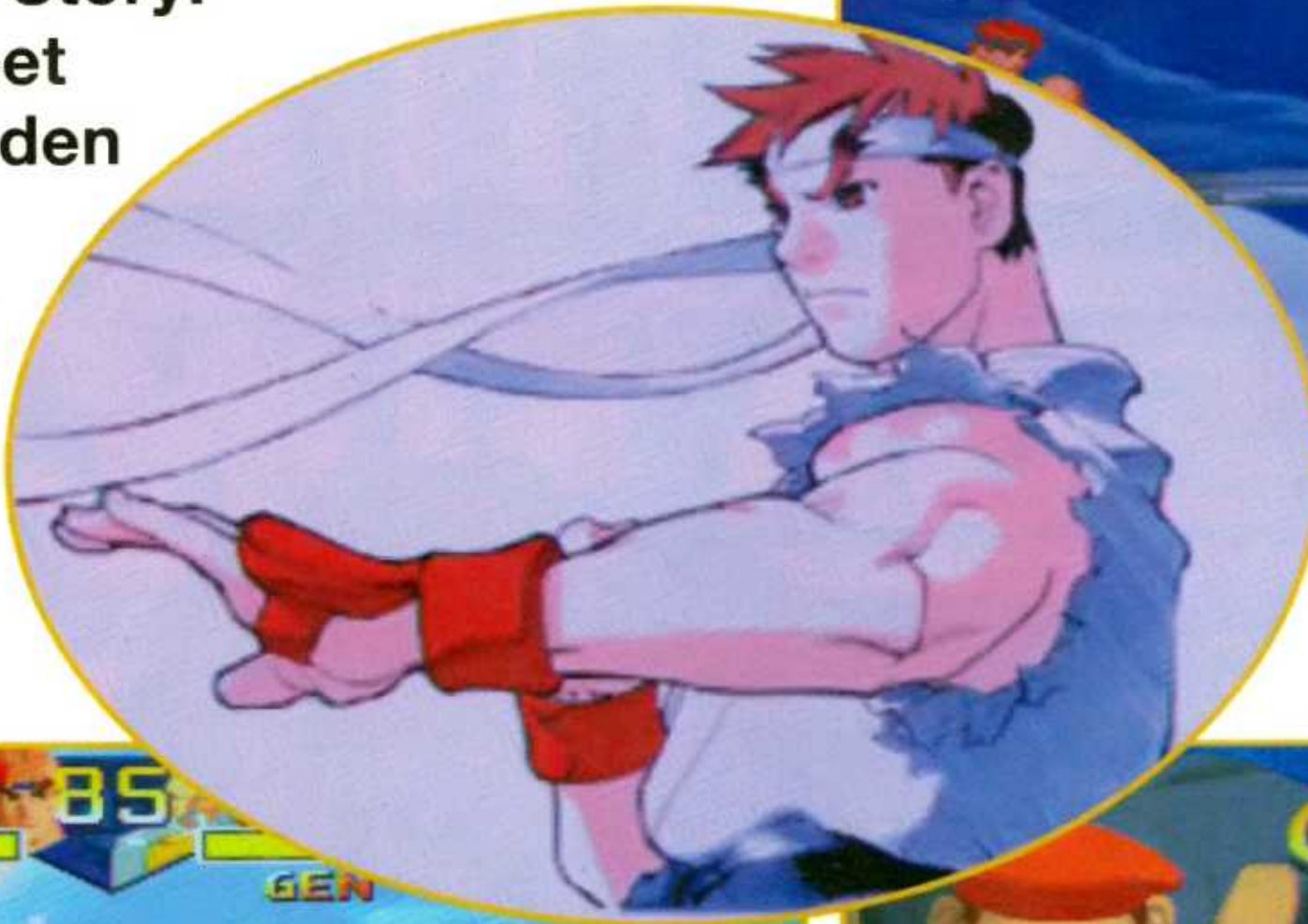
COMPU-TEC
VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

AKTUELLE AUSGABE IM HANDEL ERHÄLTlich!

STREET FIGHTER ALPHA 2

The Neverending Story: Kaum haben Street Fighter II-Freaks den letzten Teil der Prügel-Saga vernascht, ist schon wieder ein neuer Nachfolger im Anmarsch.



Dhalsim hat trotz längerer Abwesenheit nichts von seiner Dehnbarkeit eingeübt.



Trotz seines hohen Alters verfügt der Mönch Gen über blitzschnelle Attacken.



Die Qual der Wahl: auch die ehemaligen Endgegner stehen diesmal zum Zweikampf bereit.

Und das ist noch nicht einmal alles, denn in den USA wird bereits jetzt die ultimative Schlacht Street Fighter vs. X-Men in den Arcaden erprobt, während bei Street Fighter Infinite die weltbekanntesten Prüglerercken erstmals in der dritten Dimension balgen. Doch das ist zunächst noch bloße Konsolen-Zukunft. SF-Liebhaber dürfen sich zunächst einmal auf die zweite Zero-Auflage freuen, die mit etwas Glück bereits Ende dieses Jahres erscheint. Wie bei den anderen Sequels wurde zunächst einmal das Kämpferfeld um einige neue Gesichter sowie alte Bekannte erweitert. So darf der Russe Zangief endlich mal wieder seine Muskeln spielen lassen, und der Yoga-Meister Dhalsim überrascht seine Kontrahenten immer noch durch seine extrem dehnbaren Gliedmaßen. Des weiteren wurde das Feld um drei neue Gesich-

ter aufgestockt. Die blutjunge Sakura hüpfert keck im Schuldress über den Screen, beherrscht aber einige kompromißlose Techniken. Weitaus weniger attraktiv mutet Rolento an, ein alter Bekannter aus Final Fight. Sein Kampfstil ist schmucklos, aber tödlich, und mit seinen Messern kann er pixelgenau werfen. Last but not least mischt der grimmige Greis Gen mit, der wegen seiner eigenwilligen Körperhaltung und blitzschnellen Combos auffällt. Als Bonbon dürft ihr diesmal alle Endgegner (Dan, Vega, Sagat, Akuma, M. Bison) von Beginn an anwählen. Spielerisch hat sich wie so oft ziemlich wenig getan. Das Special Move-Repertoire wurde etwas erweitert, Combos können noch länger und spektakulärer inszeniert werden und der Turbo-Modus ist diesmal einstellbar. Glücklicherweise hat Capcom aber die Gelegenheit genutzt, die öden

Hintergrundgrafiken des ersten Teils mit mehr Farben und Animationen etwas aufzupeppen. **Ulf Schneider** ■

Facts



Titel:	Saturn
Genre:	1 CD
Hersteller:	Street Fighter Zero 2
Release:	Beat 'em Up
Levels:	Capcom
Schwierigkeitsgrad:	Leicht bis schwer
Besonderheiten:	Rekordverdächtiges Kämpferfeld mit 18 Charakteren, 1:1-Arcade-Umsetzung, viele Special Moves

First Look

Innovationsarmer Prügel-Upgrade von Capcoms ewigem Klassiker mit neuen Charakteren, mehr Special Moves und einer überarbeiteten Grafik. Spielerisch nach wie vor ein Genuß.

CONTRA LEGACY OF WAR

Nach längerer Sendepause melden sich Konamis futuristische Ballermänner mit einem neuen Abenteuer eindrucksvoll zurück. Anhand einer frühen Demo-Version konnten wir schon einmal einen ersten Eindruck gewinnen.



Immer Ruhe bewahren: Diese gigantische Metallspinne dreht sich langsam im Kreis.



Achtung! Aus der Luke taucht plötzlich eine ferngesteuerte Kanone auf.



Abstand bewahren: Der Panzer setzt unvermittelt zum „Knutschkurs“ an.

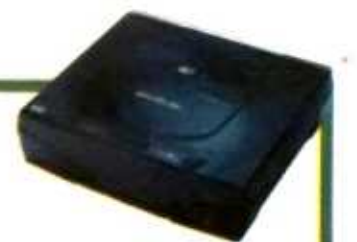
Contra bzw. Probotector, wie das wüste Actionspiel nur hierzulande heißt, gehört neben der Gradius-Serie zu Konamis erfolgreichsten Dauerbrennern. Bereits seit Mitte der achtziger Jahre treibt das schießwütige Duo auf heimischen Konsolen sein Unwesen, wobei speziell in Deutschland der BPJS wegen Roboter statt Menschen auf die Alienpirsch gehen. Als eine der ersten Erneuerungen wurde das Team nun auf insgesamt vier Heroen aufgestockt: Neben Ray und Cindy gesellt sich noch ein kleiner Alien sowie ein Roboter dazu. Mit diesem Quartett begeben ihr euch alleine oder zu zweit gleichzeitig in bewährter Tradition auf eine actionreiche Mission durch eine Vielzahl von Alien-verseuchten Szenarien. Zur Verteidigung steht euch eine Standardwumme sowie eine limitierte Anzahl von Smart-Bomben zur Verfü-

gung. Durch das Aufsammeln von Power-Ups erhöht ihr das Waffenarsenal beispielsweise um einen Flammenwerfer, Laserstrahl oder einen Streuschuß. Die Aktionsmöglichkeiten sind bekannt: Mit der Wumme eurer Wahl im Anschlag joggt ihr durch die virtuelle Front, legt euch bei Feindbeschuß auf den Boden oder hüpf über Absperrungen - ihr merkt schon, viel hat sich am Gameplay nicht verändert. Dafür aber um so mehr bei der Grafik. Alle Objekte bestehen aus fein texturierten Polygonen. Dieser Umstand erlaubte es den Programmierern, die Kamerasicht dem jeweiligen Szenario entsprechend anzupassen, so daß ein Polygon-Haus euch nicht plötzlich die Sicht verdeckt.

Wer es noch dreidimensionaler will, sollte sich im speziellen Grafik-Modus eine klassische 3D-Brille aufsetzen, um so einen bemerkenswerten Tiefeneffekt zu erleben.

Ulf Schneider ■

Facts



Titel:	Contra-Legacy of War
Genre:	Jump & Shoot
Hersteller:	Appaloosa Interactive/Konami
Release:	Anfang '97
Levels:	8+
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Besonderheiten:	Spiele-Klassiker im neuen 3D-Gewand, 2 Spieler gleichzeitig, 3D Effekt via Rot-Grün-Brille, hoher Schwierigkeitsgrad

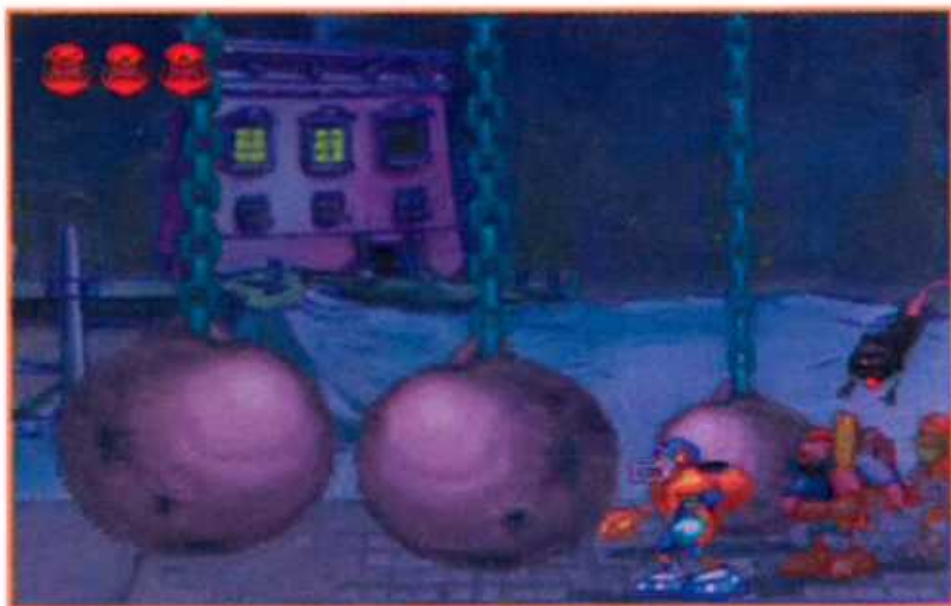
First Look

Auch auf dem Saturn bleiben die Vorzüge von Contra bzw. Probotector erhalten: Ballerspaß für zwei Personen gleichzeitig, viele martialische Zwischen- und Endgegner sowie Action bis zum Abwinken. Umrahmt wird der Klassiker diesmal allerdings von einer texturierten Polygongrafik, die dank individueller Kamerafahrt für einen schönen Tiefeneffekt sorgt.

THREE DIRTY DWARVES

Was passiert, wenn drei ausgeflippte Rollenspiel-Charaktere plötzlich in eine andere Dimension befördert werden - richtig, Keile ohne Ende!

So geschehen bei den drei schmutzigen Zwergen, die nun dazu verdammt sind, ihre drei kindlichen Erschaffer zu befreien. Doch das rauflustige Trio macht aus der Not eine Tugend, stattet sich kurzerhand in einem Sportladen mit Baseball, Bowlingkugel und Pumpgun aus, und los geht die Keilerei. Statt mit Menschen haben es die Zwerge jedoch mit allerlei obskuren Mutanten, fiesen Riesenratten oder ziemlich ungezogenen Mars-Babys zu tun. Aber auch unsere Helden sind nicht gerade zimperlich und prügeln die Feinde flugs nieder, beschießen sie aus sicherer Entfernung oder versuchen ihr Prügelglück per Sprungattacke. Durch das Aufsammeln von Power-Ups steht dem Trio außerdem



Netter Effekt: Diese Stahlkugeln pendeln aus dem Bildschirm heraus.



Habt ihr genug Power-Ups eingesammelt, formiert sich das Trio auf Knopfdruck zu einem Superzwerge.



Die Gefahren lauern überall, selbst Mülltonnen mutieren plötzlich zu reißenden Bestien.

eine Reihe von speziellen Techniken zur Verfügung. Während die gesamte Keilerei sich recht geradlinig präsentiert, wurde das Lebens-System interessanterweise mal völlig anders gestaltet. Statt eines Energiebalkens lauft ihr wie bei Animaniacs gleich mit allen drei Zwergen durch die Szenarien. Wird ein Recke niedergestreckt, springt sofort der nächste Raufbold für ihn ein. Um einen drohenden Exitus aller drei Helden zu verhindern, habt ihr die Möglichkeit, einen benommenen Kampfzwerge durch einen Schlag auf die Rübe wieder fit zu machen.

Ulf Schneider ■

Word Up

Endlich einmal eine Saturn-Prügelei im Stile von Streets of Rage, und sogar eine recht gute. Ausgefeilte Handkanten-Action mit reichhaltigem Schlagrepertoire gibt es zwar nicht, dafür aber eine Menge ausgeflippte Gegner, viel Humor und einige nette Einfälle beim Leveldesign. Das neuartige Lebensenergie-System ist zudem mal etwas erfrischend anderes. Vor allem zu zweit empfehlenswert, schon alleine wegen dem tollen Soundtrack.



Check Up



Titel:	Three Dirty Dwarves
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Segasoft
Tel.:	040-2270961
Release:	September
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-2
Levels:	15
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis Schwer
Besonderheiten:	Paßwortsystem, hervorragender Soundtrack

Grafik 69%

Abgedrehte Comic-Grafiken im Stile von Fritz the Cat, sehenswerte Zoom- und Rotations-Effekte.

Sound 82%

Bemerkenswert abwechslungsreiche und kreative Musikstücke von Rock bis Hip Hop, deftige Schußgeräusche, die Soundeffekte ansonsten eher Durchschnitt.

Gesamt 78%

Seitlich scrollender Prügel Spaß mit dezenter Innovation und viel Humor garniert, jedoch nicht immer fair.

WORLD SERIES BASEBALL 2

Die Popularität der US-Sportart steigt kontinuierlich, schließlich hat Deutschland mittlerweile eine eigene Bundesliga. Grund genug, schnell die Fortsetzung des klassischen Ball-Games nachzuschieben.

Gerade einmal zehn Monate sind ins Land gegangen, bis unter dem Sega Sport-Label der offizielle Nachfolger ihrer Basketball-Simulation fertiggestellt wurde. Um es gleich vorwegzunehmen: die Verbesserungen halten sich der kurzen Entwicklungszeit entsprechend in Grenzen. Die größten



Zehn Original-Stadien dürfen tagsüber, nachts und bei Regen bespielt werden.

Veränderungen verbucht der Sequel in puncto Technik. Alle Akteure wirken diesmal fast schon photorealistisch, und ihre Bewegungsabläufe muten durch das Motion Capture-Verfahren sehr authentisch an. Auch im akustischen Bereich hat sich etwas getan: der Live-Reporter plaudert noch eine Ecke informativer und das Publikum quittiert diesmal einen Homerun der Gast-Mannschaft unsportlich, aber realistisch mit einem dezenten Buh-Ruf. Der Options-Bereich präsentiert sich nach wie vor opulent. Zehn Original-Stadien stehen zur Auswahl sowie eine ganze Riege von Spielmodi. Wahlweise dürft ihr gegen Mensch oder Maschine trainieren, im Alleingang Homeruns einstudieren oder eine komplette Saison absolvieren (13, 26, oder 162 Spiele).

Ulf Schneider ■

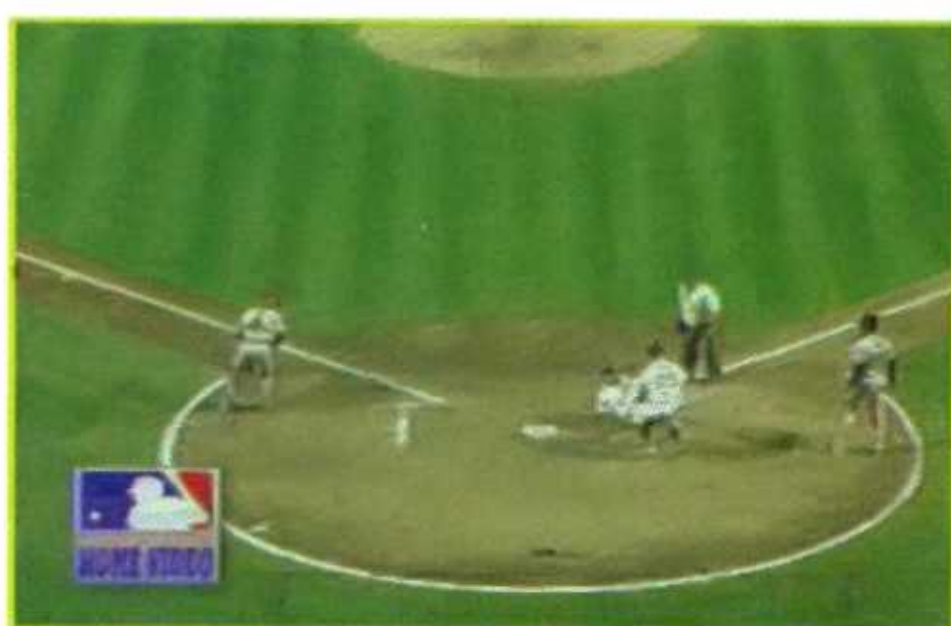


Nach einem Hit wird schnell und sauber in die Totale gezoomt.

Word Up



Tja, viel läßt sich über die Fortsetzung nicht erzählen. Ok, die Sportler agieren noch geschmeidiger, der Reporter ist eine Idee eloquenter geworden, noch mehr anwählbare Stadien, doch bezweifle ich, daß dadurch ein Besitzer des Originals zum Wiederholungstäter wird. Wer jedoch eine rundum gut spielbare und einfach zu bedienende Simulation sucht, wird hier gut bedient - makellos.



Neu: Bei den MLB-Highlights gibt es massenhaft FMV-Material aus der US-Liga zu bewundern.

Check Up



Titel:	World Series Baseball II
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	September
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-4
Levels:	30 Teams
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Hängt vom gewählten Team ab
Besonderheiten:	Alle Original US-Teams anwählbar

Grafik 74%

Digi-Akteure mit Motion Capture-Animationen, fein texturierte Stadien, übersichtliche Gestaltung.

Sound 73%

Der Reporter quasselt noch wortgewandter als beim Vorgänger, Live-Atmosphäre durch Zuschauergerummel, wenig Musik.

Gesamt 85%

Sequel mit dezentem Face-Lifting, wenig Innovation, aber die bekannten Tugenden: übersichtlich und einsteigerfreundlich.



Insbesondere das Batter-Sprite wirkt absolut realistisch.

VIRTUA FIGHTER KIDS

Eine Art Liebeserklärung der Japaner an ihr beliebtestes Prügelspiel: statt ausgewachsener Knochenbrecher betreten bei diesem Mix Up stramme Windelhelden die virtuelle Kampfarena.

Irrendwie sind die Japaner schon ein bißchen verrückt: Man hat sich ja schon an den Gedanken gewöhnt, daß seriöse Geschäftsleute in korrekten Anzügen ihre Arbeitspausen in Spielhallen verbringen oder die Regierung ausnahmsweise einmal schulfrei gewährt, damit die Kids sich in aller Ruhe ein neues Super-Modul zulegen können. Daß nun aber von erfolgreichen Titeln noch eine spezielle Kinder-Version erscheint, mutet im ersten Augenblick etwas bizarr an. Geschehen in diesem Fall bei Virtua Fighter 2, dem mit Abstand populärsten Prügelspiel in Japan. Statt der Garde an ausgewachsenen Martial Arts-Kämpfern dürfen bei dieser ungewöhnlichen Knochen-



Die zuckersüße Pai ist nach wie vor mit die schnellste im Feld.



Bei der Winning Pose kann man das perfekte Gouraud Shading in voller Schönheit bewundern.



Shuns berühmter Kopfstand ist auch für den kleinen Nachahmer kein Problem.



Schau her, Papa was ich gelernt habe! Im ausgesprochen witzigen Intro werden die Original-Helden durch die Kids regelrecht vorgeführt.



Mini-Wrestler Wolf verabreicht Akira hier gerade eine saftige Tracht Prügel.

brecherei die kleinen Töchter und Söhne einmal zeigen, was eine Harke ist. Eine Sega-Idee, die wieder einmal Schule gemacht hat, denn auch Takara hat bereits eine Kids-Version von Battle Arena Toshinden angekündigt.

Prügellastige Sandkastenspiele

Eigentlich hat sich am Gameplay nichts verändert. Akira beherrscht immer noch kraftvolle Ellenbogen-Checks, Sarah hyperschnelle Kicks, und wer

unfreiwillig die Spielfläche verläßt, ist der Loser. Das Aussehen der Protagonisten ist jedoch skurril: in typisch japanischer Comic-Manier wurde jedem Fighter ein wassermelonengroßer Kopf übergestülpt, während die Gliedmaßen wie bei einem T. Rex geradezu verstümmelt anmuten. Und dann diese herzerreißenden Gesichter! Die riesengroßen Augen von Pai blicken zum Beispiel so unschuldig drein, als ob sie kein Wasserchen trüben könnte (was sich nach ihren ersten Kicks jedoch schnell ändert). Interessanterweise wurden für die Polygon-Recken (hohe Grafikauflösung) weniger Texturen verwendet, dafür aber um so mehr Gouraud Shading, wodurch sie äußerst abgerundet und irgendwie edel wirken. Die Designer nutzten den Verjüngungsprozeß aber auch beim Gameplay für eine dezente Überarbeitung. So gibt es ein paar neue Combos zu erlernen, die das ohnehin schon große Schlagrepertoire noch einmal erweitern. Griffe, die beim Original bekanntlich ein genaues Timing benötigen, können zudem hier leichter angebracht werden. Die elf Helden wirken ohnehin

bezüglich ihrer Stärke noch eine Idee ausgeglichener. Last but not least dürft ihr in der neuen Option „Combo Maker“ noch eure Lieblings-Kampfkombinationen per Backup-Booster auf eine der vielen Files verewigen und immer wieder abrufen.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Virtua Fighter Kids
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	September
Preis:	ca. DM 59,95
Spieler:	1-2
Levels:	11
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Leicht bis schwer
Besonderheiten:	Virtua Fighter mit Knuddel-Sprites

Grafik 86%

Über die Knuddel-Optik kann man streiten, über die grafische Qualität hingegen nicht: fehlerlose, hochauflösende Grafiken mit superbem Gouraud Shading, lediglich die Comic-Hintergründe sind teilweise etwas langweilig.

Sound 77%

Der Soundtrack wurde vom Original übernommen, jedoch neu abgemischt und klingt insgesamt etwas frischer, die Pieps-Stimmen sind einfach goldig.

Gesamt 88%

Virtua Fighter für Kleine? Von wegen: das anspruchsvolle Gameplay wurde nach wie vor für Profis konzipiert. Wer jedoch Virtua Fighter 2 besitzt, braucht diesen Silberling nicht.

Word Up



Trotz des verlockenden Preises bezweifle ich, daß Besitzer des Originals hier noch einmal zugreifen werden. Den dezenten Erweiterungen wie beispielsweise neuen Combos und einfacheren Grifftechniken steht nämlich ein kleines Manko entgegen: Durch die komischen Proportionen der infantilen Akteure kann man die Entfernungen nicht mehr so sicher abschätzen. Fazit: Mehr etwas für Virtua-Freaks als für Virtua Fighters.

BLAM: MACHINEHEAD

Einen der abgefahrensten Vertreter der augenblicklichen 3D-Action-Welle hat Core Design mit seiner postapokalyptischen Shoot 'em Up-Raserei in Battlecorps-Design anzubieten.

Seit Juni steht die rassige Kimberly Stride schon in Lauerstellung und bereitet sich auf ihren Einsatz vor, den sie ihrem wahnsinnigen Assistenten Orville zu verdanken hat, der sie mangels fortgeschrittener künstlicher Intelligenz gleich höchstpersönlich auf die Rakete fesselte. Daß sich die beiden ganz und gar nicht mehr

mögen, erfährt man auch in den besonders sehenswerten Videosequenzen, die vor jedem der insgesamt 16 Levels als Erklärung gezeigt werden. Das Gameplay beschränkt sich erfreulicherweise nicht darauf, mit den Raketen über die rasend schnell scrollenden Landschaften zu düsen, sondern man muß durchaus taktisch geschickt vorgehen und knifflige Rätsel lösen. So lassen sich manche Teile eines Levels nur mit entsprechenden Schlüsseln besuchen, die in der Landschaft versteckt sind. Die spektakulären und teils sehr ekligen Gegner machen Blam! Machinehead zum herausfordernden Action-Hit, der Spiele wie in Alien Trilogy in Sachen Furiosität locker übertrifft. Das abwechslungsreiche Leveldesign und die gewöhnungsbedürftige, aber

intelligente Steuerung verleihen der Gesamtwertung den letzten Schub in die Elite-Klasse!

Hans Ippisch ■



Das komplette Spiel wurde mit deutschen Texten ausgestattet.

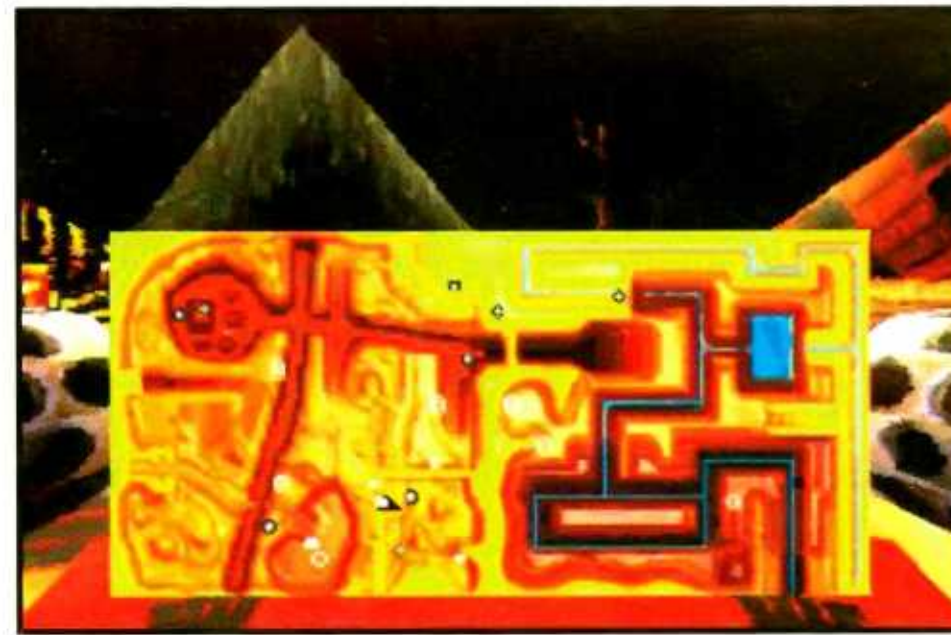
Word Up



Daß Blam! Machinehead ein unterhaltsames Action-Game wird, war zu erwarten. Daß es letztendlich jedoch als echter Knaller sogar Chancen auf die vordersten Charts-Positionen hat, ließ die Frühjahrs-Demo nicht erwarten. Der Geheimtip für Action-Fans!



Der Transparenz-Effekt sieht dank feinem Raster sehr gut aus.



Auf dieser Riesenkarte sieht man die wichtigsten Details.



Wenn man in den Tunnels herumfliegt, bekommt man immer wieder Besuch von diesem gefährlichen Burschen.

Check Up



Titel:	Blam! Machinehead
Genre:	3D-Action
Hersteller:	Core/E.I.D.O.S.
Tel.:	-
Release:	September
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1
Levels:	16
Save Game:	Paßwort
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Hoch
Besonderheiten:	Deutsche Texte

Grafik 86%

Abgefahrte Lichteffekte, flüssiges Scrolling, exzellent animierte Gegner, Videos in sehr guter Qualität.

Sound 84%

Fesselnde Musik in typischer Core-Qualität. Unterhaltsame Synchronisation der Videosequenzen.

Gesamt 86%

Blam! Machinehead bringt frischen Wind in das 3D-Action-Genre. Rasanter, abgefahrter und ekliger ging es noch nie zu!

Spiele ohne Ende!



SEGA im Magazin Abo!

Deine Vorteile:

- SEGA Magazin prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig.
- Inklusive SEGA SATURN-Magazin!
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.
- Keine der 12 Ausgaben wird versäumt und so erhält man ein lückenloses (Tips&Tricks-) Sammelwerk.

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

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

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

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

Und als Dankeschön erhältst Du, eine dieser Aboprämien:

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

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

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

JA, ich möchte:

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

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum

1. Unterschrift
(ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.-KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreß-änderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum

2. Unterschrift
(bestätigt Widerrufsbelehrung)

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

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

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Gegen Rechnung
- Bequem per Konto-Nr. Bankeinzug

BLZ

3190

DESTRUCTION DERBY



**Karambolagen ohne Reue:
Bei Psygnosis' Stock Car-
Rennspiel dürft ihr nach
Herzenslust Autos
rammen und werdet
sogar noch dafür
belohnt.**

ist allerdings nicht so ganz einfach, da auch die stählernde Konkurrenz ordentlich gegenhält. Ein kleiner Mini-Screen in Form eines Umrisses eurer Karre informiert euch deshalb, an welcher Stelle des Autos es schon einmal gekracht hat. Die Farbe Grün steht dabei für „Alles in Ordnung“, während ein bedrohliches rotes Blinken warnt: „Noch ein Unfall, und Du bist ein Fall für den Schrottplatz“. Die Steuerung fiel recht einfach aus: mit der B-Taste gebt ihr Gas, mit den anderen beiden bremsst ihr bzw. fahrt rückwärts. Rückwärtsfahren mag zwar ungewöhnlich klingen, ist bei Destruction Derby aber oftmals notwendig, denn hin und wieder verhakt ihr euch gewollt oder ungewollt in einem



Der Destruction Derby-Modus hat wenig mit Können zu tun.



Die Streckenführung wurde sehr einfach gehalten.



Die Aufmachung wirkt kalt, was die Jungle-Rhythmen unterstützen.

Bei diesem Rennspiel nach dem Vorbild der amerikanischen Stock Car-Serie ist der Name Programm: mit einer gepanzerten Karre unter dem Hintern düst ihr auf klaustrischen Rundkursen der Konkurrenz hinterher, rammt sie bei jedem Überholmanöver gekonnt gegen die Balustrade und versucht zu guter Letzt, mit dem Blechhaufen noch die Ziellinie zu überqueren. Letzteres Unterfangen



Die Kreuzung bei der Cross Over-Strecke lädt förmlich zu Massenkarambolagen ein, was durchaus frustierend sein kann.



Insgesamt fünf Rundkurse stehen zur Auswahl, die je nach Saison dezent verändert werden.

Word Up

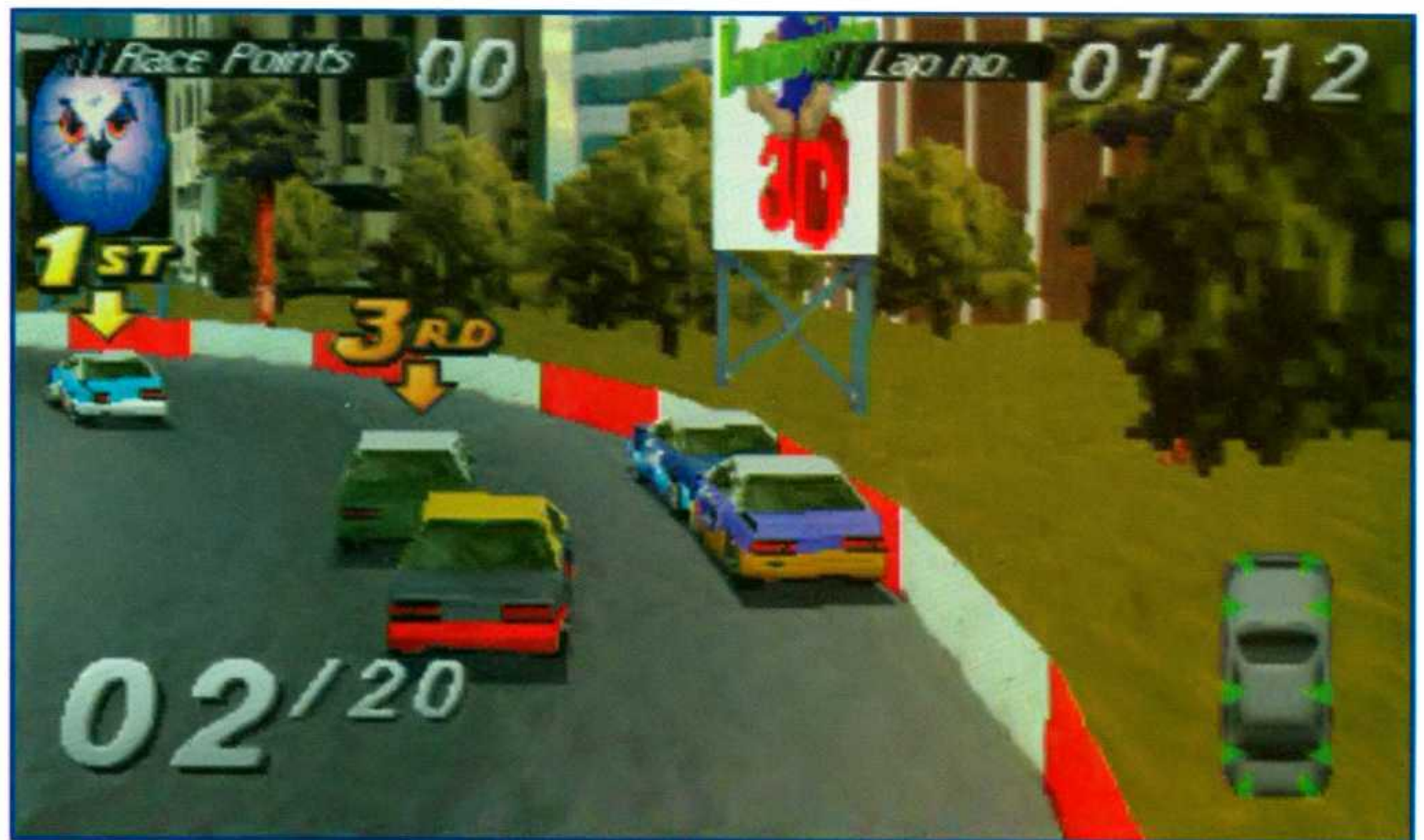


Nach den ersten Runden gleiten einem Worte wie „cool“ oder „abgefahren“ über die Lippen. Natürlich: Autos so zu rammen, daß buchstäblich die Fetzen fliegen, macht kurzfristig Laune. Wollt ihr aber ernsthaft versuchen, gute Plazierungen zu erreichen, merkt man schon bald, daß hier Fortuna schon kräftig mithelfen muß, denn die meisten Crashes sind ungewollt. Hobby-Fahrer, die es derb lieben, können somit beruhigt zugreifen, alle anderen sollten lieber auf Daytona USA C. E. warten.

Blechknäuel, so daß ihr zuerst einmal zurücksetzen müßt, um das Rennen wieder aufnehmen zu können.

Vielfältige Optionen

Um eure Stock Car-Fähigkeiten zu testen, steht euch eine Reihe von Disziplinen zur Verfügung. Beim Stock Car Racing-Modus kommt es auf die reine Platzierung an, die gleichzeitig Ranglistenpunkte ergibt. Diese benötigt ihr,



Immer an der Wand lang: Um bereits zerstörte Stellen zu schützen, empfiehlt es sich, an der Absperrung entlangzufahren.

um euch in den insgesamt fünf Divisionen ganz nach oben zu boxen. Beim Wrecking Race gibt es hingegen für gelungene Crashes zusätzliche Bonuspunkte in Form von Racing Points, wobei man taktisch abwägen muß, wie viele Stöße die Karre noch verträgt, denn überquert ihr zum Abschluß nicht die Ziellinie, nützen euch die besten Crash-Ergebnisse nichts. Wer es noch eine Spur heftiger mag, kann sein Können zudem in der Total Destruction-Option erproben. In einer runden Kampfarena kommt es hier lediglich darauf an, mit eurer Karre möglichst lange fahrtauglich zu bleiben. Bestzeiten bzw. Highscores werden dabei selbstverständlich per internem Memory verewigt.

Ulf Schneider ■



Der Grafikaufbau ist recht unsauber: Diese Zuschauertribüne taucht in einem Stück auf.

Check Up



Titel:	Destruction Derby
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega/Psygnosis
Tel.:	040-2270961
Release:	September
Preis:	ca. DM 89,95
Spieler:	1-2
Levels:	6 Strecken
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Schwer, da Glückssache
Besonderheiten:	Zwei-Spieler-Modus via Link-Kabel

Grafik 76%

Der Grafikaufbau ist teils unsauber, und das Spiel Nights beweist, daß Texturen farbenprächtiger aussehen können als bei diesem Racer.

Sound 81%

Wer auf treibende Jungle & House-Rhythmen steht, kommt hier voll auf seine Kosten, deftige Fahrgeräusche, markige Sprüche des Kommentators.

Gesamt 78%

Hier könnt ihr kräftig Dampf ablassen, einen Racer mit Simulations-Anspruch dürft ihr aber nicht erwarten.



In einer runden Arena müßt ihr lediglich versuchen, allzu derben Crashes aus dem Weg zu gehen, um möglichst lange fahrtauglich zu bleiben.

FIGHTING VIPERS



Um sämtliche Beat ´em Up-Fans auf ihre Seite zu ziehen, inszenierten die ungekrönten Prügelnkönige von AM2 eine deutlich actionreichere und abgefahrenere 3D-Schlägerei, die selbst Virtua Fighter-Muffel an das Joypad lockt. Wir verraten euch alle Geheimnisse!

In Japan gilt die Virtua Fighter-Saga als das optimale Beat ´em Up-Medium überhaupt. Spiele wie Tekken oder Toshinden können die Vorzeige-Serie von AM2 nicht im geringsten gefährden, unrealistisches und herausforderndes Gameplay ist nämlich nicht ganz der Fall der japanischen Spielexperten. In Amerika und Europa sieht die Sache leider etwas anders aus. Dort gilt Virtua Fighter nicht selten als zu anspruchsvoll, außerdem werden viele Konsolen-Fans von den umfangreichen Special Moves überfordert. Nur wenn man mit einem einzigen Tastendruck die so oder so ziemlich identischen Moves der wenig abwechslungsreichen Kämpfer aktivieren kann, hat das Spiel eine Chance, als ´cool und hip!´ eingeordnet zu werden. Virtua Fighter 2 war für diese Kategorie einfach zu anspruchsvoll und elegant. Daß AM2 in Sachen Coolness und Playability jedoch sehr wohl mithalten kann, bewiesen sie mit dem Automatenhit Fighting Vipers, der speziell für die obengenannte Zielgruppe entwickelt wurde!



Der Heavy Metal-Fanatiker Raxel feiert seinen Sieg mit einer typischen Siegespose. Er prügelt sich übrigens gerne mit seiner Flying V-Gitarre.

Gestern noch in der Spielhalle....

Genau wie es sich die Entwicklungsabteilung von Sega erhofft hatte, zog Fighting Vipers genau die Leute an die Joysticks, die Virtua Fighter 2 mieden.



Die Scheinwerfer in den Ecken leuchten abwechselnd.

Auf den ersten Blick gibt es dabei eigentlich noch nicht einmal so viele Unterschiede. Beim ersten Spiel stehen acht Kämpfer zur Auswahl, gegen die man dann der Reihe nach in unterschiedlichen, festgelegten Schauplätzen antritt. Hat man diese Gegner alle geschlagen (wozu es unendlich viele Continues gibt), darf man schließlich gegen den besonders groß geratenen Endgegner antreten.

Im Detail lassen sich für den VF-Kenner viele Unterschiede feststellen. Beispielsweise kann es dank der speziellen Kampfszenarien überhaupt keine Ring Outs mehr geben, da die zwei Kombattanten in geschlossenen Räumen gegeneinander antreten. Diese Glaswände, Mauern oder Zäune spielen während des Kampfes eine durchaus wichtige Rolle. Man kann den Gegner beispielsweise dagegendrücken, ihn frontal dagegenlaufen lassen oder ihn wie ein Knäuel dagegenschleudern. Die Umzäunung wird selbstverständlich in echtem 3D dargestellt, während der restliche Hintergrund per Playfields schön gezoomt und gescrollt wird. Teile der



Die kleinen Staubwolken geben durch ihre Farbe einen Hinweis auf die Stärke des getätigten Schläges.

abbauen, indem man den Gegner mit einem besonderen Special Move besiegt, der an kurz aufblinkenden Strahlen erkennbar ist. Dieser Special Move befördert den Gegner nämlich mit einer derartigen Wucht gegen den Zaun, daß dieser kurzerhand in mehrere Teile zerbricht. Man kann sich leicht vorstellen, daß ein derartiger Kampfabschluß eine besondere Genugtuung ist, besonders wenn man den Gegner durch die Glaswände des fahrenden Aufzugs schleudert oder ihn von den Gummiseilen gen Himmel katapultieren läßt.

Heute schon auf dem Saturn!

Die Saturn-Version schlägt sich im Vergleich zur Spielhallen-Version erstaun-



Die spitzen Stiefelabsätze von Honey sind alles andere als angenehme Waffen.

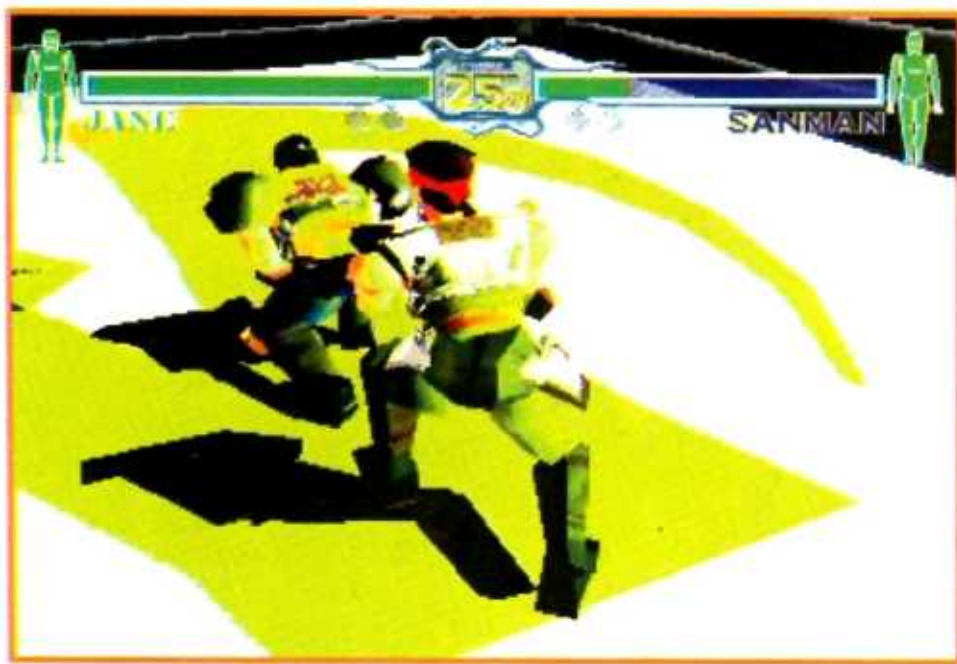
lich gut! Dank Gouraud Shading sehen die Kämpfer sogar besser aus als im großen Vorbild, während die 60 Bilder pro Sekunde für eine perfekte Animation sorgen. Insgesamt gesehen ist der Spielablauf deutlich rasanter als in Virtua

Fighting Vipers überrascht mit absolut fesselndem Gameplay und faszinierenden Special Moves, wie es sie in Virtua Fighter 2 nicht gab.

Umrandung verschwinden übrigens, wenn sie die Sicht auf die Kämpfer versperren würden oder im spitzen Winkel zum Bildschirm stehen und dadurch in Riesenpixeln auf dem Screen zu sehen wären. Während der Spiegespose am Ende des Kampfes wird der Zaun generell abgebaut. Teile davon kann man übrigens pünktlich zum Kampfende selbst



Der versteckte Pepsiman und die flotte Grace prügeln sich auf der eigentlichen Endgegner-Stage vor einem herumfliegenden Hubschrauber.



Besondere Schläge gibt es sofort in einem Replay mit wechselnden Perspektive nochmal zu sehen.

Fighting Vipers, was zum Teil auch an den abgefahrenen Special Moves liegt, die originalgetreu übernommen wurden. Lediglich auf die startenden Flugzeuge oder die herumfahrenden Trucks müssen die Saturn-User verzichten, wofür man jedoch zwei neue Kämpfer einbaute, die man nach dem ersten und zweiten erfolgreichen Turnier bekommt. Zum einen wartet der sensationell animierte Pepsiman, der wie ein Wrestler auf die Umzäunung steigen kann, zum anderen gibt es als Gag sogar den in einem Level im Hintergrund auftauchenden Riesen-Teddybär Kumachan als Gegner.

Das Gameplay

Fighting Vipers ist eines der Spiele, die mit jedem Versuch reizvoller werden. Dies liegt zweifellos an der erstklassig ausgetüftelten Kämpfergarde, die kaum abwechslungsreicher ausfallen könnte. Picky beispielsweise schwingt ganz gerne sein Skateboard durch die Luft, der Heavy-Metal-Freak Raxel setzt seine Flying V-Gitarre als unfaires Kampfmittel ein, die enorm aufreizend gekleidete Grace rollte mit modernen Rollerskates durch die Gegend und der bullige Sanman packt seine Gegner kurzerhand an den Haaren und wirft sie als Knäuel gegen die Mauer. Die sehr männlich wirkende Jane und die mit spitzen Stiefelspitzen agierende Honey darf man ebenso wie Bahn und Tokio nicht unterschätzen. Als zusätzlicher Gag können die Kämpfer übrigens Teile ihrer Kleidung verlieren, was sie noch verwundbarer macht. Je nach Schlagstärke in unterschiedlicher Farbe auftauchende Staubwölkchen und Funken verleihen dem Spiel einen noch stärkeren Arcade-Charakter. Die unmittelbar nach einem besonders wirkungsvollen Schlag folgende dreifache Zeitlupenwiederholung erinnert dank spektakulärer Perspektiven sogar rich-



Der in zwei Varianten vorkommende Kumachan schwebt über dem Boden.

tig an einen modernen Action-Film. Aufregende Lichteffekte im Observations-Deck mit korrekten Schattenwürfen widerlegen ein weiteres Fehlurteil der Anti-Saturn-Fraktion.

Zahlreiche Spielmodi!

Fighting Vipers überrascht mit vielen unterschiedlichen Spielmodi. Neben den normalen Single Player- und Two Player-Varianten ist besonders der Training-Modus ungewöhnlich, in dem die Schlagstärke anhand eines Balkens ersichtlich wird. Im Playback-Modus darf man übrigens Videoaufzeichnungen inszenierter Kämpfe betrachten, die einem zeigen, welche Special Moves man noch nicht beherrscht. Der astreine Soundtrack und die im Vergleich zu Virtua Fighter 2 deutlich besseren Sprach-Samples runden Fighting Vipers ab, das sich kein Beat 'em Up-Fan entgehen lassen sollte.

Hans Ippisch ■



Im Training zeigt ein Balken die Schlagstärke an.

Check Up



Titel:	Fighting Vipers
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Sega / AM 2
Tel.:	040-2270961
Release:	November
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1-2
Levels:	9+2
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Inklusive Pepsiman & Teddybär

Grafik 87%

Perfekt animierte Kämpfer mit schönem Gouraud-Shading, tolle Lichteffekte, echte 3D-Käfige.

Sound 86%

Harte Rocksongs mit krachenden Gitarren, gute Sprachausgabe in sehr guter Qualität.

Gesamt 91%

Ein Prügelspiel, das erst beim Probe-spiel seine wahren Qualitäten offenbart. Selten war ein Beat 'em Up unterhaltsamer und abwechslungsreicher!

Word Up



Erstaunlich! Eigentlich dachte ich, daß kein Prügelspiel an Virtua Fighter 2 herankommt, doch Fighting Vipers überraschte trotz anfänglicher Skepsis mit absolut fesselndem Gameplay und faszinierenden Spezial-Effekten! Insbesondere im Zwei-Spieler-Modus ist Fighting Vipers ein echter Hit, wenn auch die grafische Aufmachung nicht ganz so edel ist wie im großen Vorbild!

MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
6 Button Joypad	19,90
6 Button Infrarot Joypad	49,90
Joypad Verlängerung	9,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Aliensoldier d	49,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Arrowflash d	29,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballonboy	19,90
Ballz d	29,90
Batman Forever d	49,90
Batman Return d	19,90
Battletoads d	29,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Bill Walsh d	19,90
Bugs Bunny d	69,90
Captain Planet d	19,90
Castlevania d	29,90
Chakan d	19,90
Chiki Chiki Boy d	29,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90
Comix Zone d	59,90
Corporation d	19,90
Crackdown d	29,90
Crudedudes d	29,90
Cuthroat Island d	39,90
Cyborg Justice d	29,90
Demolition Man d	69,90
Dino Dini Soccer d	39,90
DJ Boy d	19,90
Dracula	39,90
Dragons Revenge d	49,90
Dr. Robotnik d	49,90
Dschungelbuch d	79,90
Dune 2 komp. deutsch	49,90
Dynamite Headdy d	39,90
Earth Defense eu	19,90
Earth Worm Jim 2 d	69,90
Ecco 2 d	39,90
Empire of Steel	39,90
Eternal Champions d	39,90
Ex Mutants d	19,90
Fifa 96 d	89,90
Flink d	49,90
Galahad d	29,90
Generations Lost d	29,90
Grand Slam Tennis d	49,90
Gynoug d	29,90
Izzy's Quest d	69,90
Joe Montana d	29,90
Ishido d	39,90
Jurassic Park 2 d	39,90
Justice League d	29,90
King of Monsters d	39,90
Landstalker komp. deutsch	49,90
Last Battle d	39,90
Lemmings d	39,90
Lemmings 2 d	29,90
Lightcrusader d	69,90
Megaturrican d	29,90
Micromachines 2 d	49,90
Mighty Max d	29,90
Mr. Nutz d	39,90

Mutant League Hockey d	29,90
Mystic Defender d	29,90
NBA TE d	29,90
NFL Quarterback d	29,90
NHL 93 d	39,90
NHL 96 d	89,90
Normy's Beach Babe d	19,90
Ottifanten d	29,90
Olympic Summer Games d	89,90
Paws of Fury	29,90
Pete Sampras d	39,90
PGA Tourgolf '96	89,90
Phantom 2040 d	29,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	39,90
Primal Rage d	69,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	69,90
Puggsy d	39,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	29,90
Real Monsters d	39,90
Revolution X d	29,90
Risky Woods d	39,90
Ristar d	39,90
Robocop vs Terminator d	29,90
Rocket Knight Adv. d	29,90
Schlümpfe eu	39,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shaq Fu d	49,90
Skeleton Crew d	29,90
Skidmarks	89,90
Skitchin d	19,90
Slam Master d	39,90
Soleil komp. deutsch	39,90
Sonic & Knuckles d	39,90
Sparkster d	29,90
Spot goes to Hollywood d	39,90
Sylvester & Tweety d	39,90
Syndicate d	49,90
Talmi's Adventure d	29,90
Tazmania 2 d	39,90
Tiny Toons d	39,90
Toe, Jam & Earl 2 d	29,90
Toughman Boxing	39,90
Tournament Fighters d	39,90
Toy Story d	79,90
Two Crude Dudes	29,90
Vermillion	39,90
Wani Wani World I	19,90
Warlock d	49,90
Warpspeed d	29,90
Whac a Critter d	19,90
Worms d	89,90
Winterchallenge	19,90
World Cup USA d	39,90
Wrestlemania Arcade d	49,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	29,90
Zombies d	29,90
Zoop d	49,90

SATURN

Saturn d	429,90
Saturn + Sega Rally d	499,90

Joypad (JST05a)	29,90
Action Replay - Game Buster -	89,90
Adapter us/jp	69,90
Alien d	79,90
Alien eu	89,90
Blackfire d	89,90
Bubble Bobble Coll. d	79,90
Bug d	79,90
Bust a Move d	69,90
Big Hurt d	79,90
Bombberman jp	129,90
Clockwork 2 d	79,90
Creature Shock jp.	99,90
D	79,90
Daytona d	49,90
Defcon 5 d	79,90
Digital Pinball d	49,90
Destruction Derby d	79,90
Discworld d	79,90
FIFA '96 d	79,90
Galaxy Fight d	89,90
Galactic Attack d	79,90
Ghenwar^d	89,90
Guardian Heroas us	69,90
Horde d	89,90
Iron Storm us	109,90
Johnny Bazoakone d	69,90
Lemmings d	79,90
Magic Carpet	89,90
Mansion of Hidden Souls d	49,90
Mystaria d	79,90
Need for Speed d	99,90
NHL Allstars d	49,90
Nights + Analog Pad d	149,90
NBA TE d	69,90
Olympic Soccer d	79,90
Panzer Dragoon d	49,90
Panzer Dragoon 2 d	89,90
Primal Rage d	89,90
Pro Pinball d	99,90
Puzzle Bobble 2 jp	129,90
Pebble Beach Golf d	89,90
Rayman us	99,90
Revolution X d	79,90
Rise of Robots 2	79,90
Roadrash d	99,90
Romance of 3 Kingdoms us	129,90
Sega Rally d	79,90
Shellshock d	69,90
Shining Wisdom d	89,90
Shinobi X	49,90
Story of Thor 2 d	89,90
Streetfighter Alpha d	69,90
Striker	89,90
Toshinden d	99,90
True Pinball d	69,90
Ultimate MK 3 d	69,90
Virtua Cop m. Gun d	149,90
Virtua Fighter Kids jp	99,90
Virtua Fighter Remix d	49,90
Virtua Gun d	89,90
Virtua Racing d	69,90
Wipe Out d	69,90
Worms d	89,90
World Advanced Military 2 jp	99,90
World Cup Golf d	69,90
WWF Arcade Game	69,90

SEGA 32 X

Fifa Soccer 96 d	39,90
NBA Jam T.E.	29,90
NFL Quarterback d	19,90
Knuckles & Chaotix d	59,90
Spaceharrier d	59,90
WWF Raw d	29,90
Virtua Fighter d	39,90

SEGA 32 X CD

Corpsekiller d	19,90
Nighttrap d	79,90
Slamcity d	39,90
Supreme Warrior d	29,90

MEGA CD

MEGA CD 2 m. Spiel	79,90
Afterburner d	19,90
Arcade Classics d	39,90
Batman Return d	19,90
Battle Corpse d	29,90
Battle Frenzy d	19,90
Beast 2 d	49,90
Bill Walsh us	9,90
Bill Walsh d	19,90
Bloodshot d	49,90
Chuck Rock d	29,90
Chuck Rock 2	49,90
Corpse Killer d	19,90
Dune d	19,90
Dungeon Master 2 d	29,90
Earthworm Jim d	39,90
Ecco d	29,90
Eternal Champions d	39,90
FIFA d	49,90
Formula One d	49,90
Flink d	19,90
Final Fight d	29,90
Heavy Nova I	9,90
Hook d	29,90
Hook us	9,90
Jurassic Park	39,90
Keio Flying Squad d	29,90
Kids on Site d	19,90
Microcosm d	19,90
NBA Jam us	19,90
NBA Jam d	29,90
NFL Greatest us	29,90
NHL '94 d	9,90
Nighttrap d	29,90
Prince of Persia d	29,90
Puggsy d	29,90
Road Avenger d	19,90
Robo Aleste d	29,90
Sensible Soccer d	49,90
Shining Force d	59,90
Sherlock Holmes d	19,90
Sherlock Holmes 2 d	39,90
Silpheed d	19,90
Slamcity d	19,90
Sonic d	9,90
Son of Chuck	39,90
Solfeace & Cobra Com. d	29,90
Supreme Warrior d	49,90
Terminator d	19,90
Thunderhawk d	39,90
Tomcat Alley d	29,90
Time Gal d	19,90

Wolfchild d	19,90
World Cup USA d	39,90

GAME GEAR

Ariel j	9,90
Bart vs. the World d	29,90
Chakan d	29,90
Chuck Rock d	39,90
Columns d	19,90
Crash Dummies d	29,90
Devilish d	19,90
Dragon Bruce Lee d	39,90
Dragon Crystal d	29,90
Drop Zone d	29,90
Ecco 2 d	19,90
Ernie Els Golf d	29,90
F1 Grand Prix d	29,90
Factory Panic d	19,90
Global Gladiators d	39,90
Halley Wars d	19,90
Hurricanes d	29,90
Itchy & Scratchy d	39,90
Judge Dredd d	29,90
Leaderboard Golf d	19,90
Mickey Maus Legend d	39,90
Monstertrucks d	29,90
Pete Sampras Tennis d	29,90
Psychic World d	29,90
Put & Putter d	19,90
Ryu Kyu jp	19,90
Sonic Triple Trouble d	39,90
Space Harrier d	19,90
Stargate d	29,90
Strider 2 d	19,90
Talespin d	39,90
Tazmania d	39,90
Tazmania 2 d	39,90
True Lies d	29,90

MASTER SYSTEM

Aral Assault	9,90
Andre Agassi	9,90
Carmen Sandiego	19,90
Danan	19,90
Gainground	9,90
Gauntlet	19,90
Moonwalker	19,90
Shadow of the Beast	9,90

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört!)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Nintendo
 Sega
 Sony
 MS-DOS

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, l = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.

X-Games Spielwaren Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089 / 488074

In Progress

ALLE SATURN-TESTS IN EINER ÜBERSICHT? DIE RESTLICHEN REVIEWS DER LETZTEN ZWÖLF MONATE SCHÖN GEORDNET AUF EINEN BLICK? DIE NEUESTEN INFOS ZU ALLEN TOP-PROJEKTEN? DIESE DOPPELSETTE LIEFERT DIE ANTWORTEN AUF ALLE FRAGEN!

SATURN

▼ CONTRA: LEGACY OF WAR



Die legendäre Probotector-Serie gibt noch dieses Jahr ihr 32 Bit-Debüt. Die jüngste Preview-Version machte einen hervorragenden Eindruck!

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

▼ TOMB RAIDER



Nachdem wir die jüngste Version in London ausgiebig angespielt haben, sind wir mehr als sicher! Das neue Projekt von Core Design wird der Hit des Jahres!

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

▼ MANX TT



Ein kurzer Videoausschnitt, der auf der ECTS in London gezeigt wurde, ließ selbst Experten den Atem stocken. 60 Bilder pro Sekunde in einem Rennspiel!

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

▼ TOSHINDEN URA



Nun bekommen auch Saturn-User ihr erstes eigenes Toshinden-Beat 'em Up! Takara verspricht, die spielerischen Mängel der Vorgänger zu beseitigen!

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

▼ NHL HOCKEY '97



Jetzt, wo Virgin den Eishockey-Thron bereits besetzt hat, kündigt Electronic Arts endlich sein erstes 32 Bit-Hockey-Spiel an. Zu spät?

► Genre: **Sport** ► Spieler: **1-6**
► Release: **Dezember** ► Hersteller: **E.A.**

▼ VIRTUA FIGHTER 3



AM 2 hat die Arbeit an der Saturn-Version aufgenommen! Sie kommt mit einem Zusatzmodul (2 Prozessoren, 8 MB RAM) im Paket!

► Genre: **Beat 'em Up** ► Spieler: **1-2**
► Release: **Sommer '97** ► Hersteller: **AM 2**

▼ SONIC X - TREME



Wie wir in den News der letzten Ausgabe eben noch melden konnten, hat sich der Release dieses Games auf unabsehbare Zeit verschoben.

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

▼ WORLD WIDE SOCCER '97



Jetzt zuschlagen! Spätestens Mitte Oktober müßte die europäische Version des besten Fußballspiels aller Zeiten erschienen sein!

► Genre: **Fußballspiel** ► Spieler: **1-4**
► Release: **Oktober** ► Hersteller: **Sega**

▼ SONIC THE FIGHTERS



Nun wurde es auch erstmals offiziell bestätigt, daß dieses Spiel im Frühjahr in Deutschland erscheinen wird! Es sieht phantastisch aus!

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

▼ WILD NINE'S



Das neueste Projekt von David Perry macht einen äußerst vielversprechenden Eindruck! Mehr Infos folgen demnächst!

► Genre: **3D-Action** ► Spieler: **1**
► Release: **April** ► Hersteller: **Shiny Entertainment**

MEGA DRIVE

▼ FIFA SOCCER '97



Auf der ECTS gab es die erste Version zu sehen! Diesmal darf man im Freien und in der Halle spielen! Das Scrolling wurde schneller!

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

▼ INT. SUPERSTAR SOCCER DEL.



Auf der ECTS wurde es einmal mehr als Work in Progress-Spiel vorgestellt, wobei es laut Factor 5 doch schon längst fertig ist!

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

▼ MICRO MACHINES MILITARY



Die kultigen Spielzeug-Autos geben im Winter ihre letzte 16 Bit-Vorstellung. Mit einer Träne im Auge warten wir auf die Review-Copy!

► Genre: **Rennspiel** ► Spieler: **1**
► Release: **November** ► Hersteller: **Codemaster**

▼ SONIC 3D



Da schau an! Das sehr gut aussehende 16 Bit-Sonic hat nun sogar einen großen 32 Bit-Bruder bekommen, um den sich Yuji Naka kümmert!

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

BACK CATALOGUE!

▼ SATURN

Alien Trilogy	10/96	88%
Alone in the Dark 2	8/96	66%
Athlete Kings	9/96	92%
Battle Monsters	10/96	45%
Baku Baku Animal	07/96	88%
Big Hurt Baseball	07/96	80%
Black Fire	10/96	50%
Blazing Dragons	10/96	81%
Bug!	10/95	88%
Bust A Move 2	10/96	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%
Defcon 5	10/96	75%
Digital Pinball	11/95	83%
Discworld	9/96	85%
Earthworm Jim 2	8/96	86%
Exhumed	10/96	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%
Ghen War	10/96	63%
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%
Hang On GP '95	02/96	80%
Hebereke's Popoitto	8/96	65%
Hi Octane	01/96	59%
International Victory Goal	8/95	85%
Iron Man	10/96	70%
Johnny Bazookatone	04/96	73%
Keio Flying Squadron	10/96	67%
Lemmings 3D	9/96	72%
Magic Carpet	04/96	93%
Myst	11/95	85%
Mystaria The Realms of Lore	03/96	86%
Mystery Mansion	02/96	61%
NBA Action	9/96	76%
NBA Jam Tournament Edition	02/96	75%
NFL Quarterback Club	04/96	82%
NFL Quarterback Club '97	10/96	75%
NHL All Star Hockey	01/96	71%
NHL Powerplay '96	10/96	90%
Nights into Dreams	9/96	97%
Night Warriors Darkstalkers Revenge	06/96	85%
Off World Interceptor	01/96	57%
Olympic Soccer	10/96	78%
Panzer Dragoon	9/95	91%
Panzer Dragoon 2	06/96	95%
Pebble Beach Golf	10/95	80%
Primal Rage	8/96	76%
Pro Pinball	9/96	84%
Rayman	12/95	75%
Revolution X	07/96	26%
Rise 2: Resurrection	9/96	38%
Road Rash	9/96	73%
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%
Space Hulk	9/96	75%
Star Fighter 3000	10/96	69%
Story of Thor 2	9/96	88%
Street Fighter - The Movie	10/95	70%
Street Fighter Zero	04/96	88%
Striker '96	9/96	61%
Super Bomberman	10/96	89%
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 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%
World Wide Soccer '97	10/96	90%
Worms	04/96	88%
WWF Wrestlemania	9/96	81%
X-Men Children of the Atom	05/96	83%

▼ MEGA DRIVE

Aaahhh! Real Monsters	03/96	62%
Big Hurt Baseball	02/96	84%
Bugs Bunny	05/96	68%
Cutthroat Island	05/96	61%
Demolition Man	12/95	60%
Donald in Maui Mallard	11/95	84%
Earthworm Jim 2	12/95	94%
Exo Squad	03/96	46%
FIFA Soccer '96	12/95	78%
Foreman for Real	11/95	61%
Garfield - Caught in the Act	11/95	66%
Izzy's Quest	05/96	71%
John Madden '96	01/96	86%
Marsupilami	11/95	76%
MicroMachines '96	11/95	86%
NBA Live '96	01/96	89%
NFL Quarterback Club '96	02/96	82%
NHL Hockey '96	11/95	93%
Olympic Games	9/96	725%
PGA Tour Golf '96	01/96	84%
Phantasy Star 4	02/96	88%
Phantom 2040	01/96	59%
Separation Anxiety	03/96	39%
Spot Goes to Hollywood	01/96	64%
Super Skidmarks	12/95	87%
Tim in Tibet	06/96	80%
Total Football	02/96	60%
Toy Story	04/96	85%
Vectorman	11/95	93%
Weaponlord	01/96	78%
Worms	02/96	87%
Wrestlemania	12/95	85%
Zoop	01/96	61%

▼ 32X

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

▼ GAME GEAR

Arena	02/96	84%
Baku Baku Animals	9/96	86%
F1 World Championship Edition	10/95	70%
FIFA Soccer '96	04/96	75%
Garfield Caught in the Act	01/96	71%
PGA Tour '96	03/96	82%
Power Rangers - The Movie	12/95	66%
Sonic Labyrinth	01/96	81%
Tails Adventure	12/95	82%
VR Troopers	12/95	64%

▼ MEGA CD II

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

GAME GEAR

▼ VIRTUA FIGHTER ANIMATION



Hier trifft das gleiche zu wie auf Vectorman 2! Man wartet und bekommt maximal die gleichen Infos wie Wochen zuvor serviert! Wir warten weiter!

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

▼ SONIC BLAST



Immerhin gab es zu diesem Game auf der Tokyo Game Show eine brandneue Version zu sehen. Neue Shots gibt es in der Newsbox!

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

Virtua Fighter everywhere: Nach dem Saturn und dem 32X wird nun auch der Game Gear mit einer Konvertierung dieses Prügel-Welthits

KEINE HEXEREI!

bedacht, während die gleichna-

DIE 8 BIT-VIRTUA

mige Mega Drive-Version noch

FIGHTER FÜR GG!

auf sich warten läßt. Der Zusatz „Animation“ soll dabei deutlich machen, daß es diesmal natürlich keine aufwendigen 3D-Grafiken zu bestaunen gibt. Statt dessen präsentieren sich die ehemaligen Polygon-Prügler als waschechte Comic-Bitmaps; ihre Bewegungsvielfalt hat sich dadurch jedoch nicht großartig verändert.

2D Fighter!

Von der reinen Spielmechanik her gibt es praktisch keine Veränderungen: Nach wie vor müßt ihr nach dem „Best of Three“-Prinzip den Widersacher niederprügeln bzw. aus den Ring drängen, um vorzeitig zum Sieger erklärt zu werden. Die beiden Aktionstasten sorgen logischerweise für die zahlreichen Schlag- und Tritt-Techniken, während das Blocken durch den Start-Knopf geregelt wird. Von der Original-Crew sind inklusive dem Endgegner Dural acht Fighter übriggeblieben. Lediglich Jeffry mußte eine Auszeit nehmen, um sich stärker dem Fischfang zu widmen. Die anderen Streithähne



Das bekannte Schlagrepertoire wurde zum größten Teil 1:1 übernommen.

*Animation
Fighter
Virtua*



Ein Schwachpunkt sind die nicht sehr stark agierenden Computergegner; einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad gibt es leider nicht.



Jeffry ist der einzige fehlende Virtua Fighter.

beherrschen dafür aber einen Großteil der bereits bekannten Combos und Special Moves. Nur bei den Angriffstechniken aus dem Sprung heraus wurde kräftig der Rotstift

angesetzt. Bei den Spielmodi gibt es eine kleine aber feine Neuheit: neben dem einfachen Versus-Modus gegen den Computer (eine Zwei-Spieler-Option fehlt aus unerklärlichen Gründen leider) gibt es noch einen hübschen Story-Modus, wo Akira zunächst im Alleingang eine abenteuerliche Reise

Hot-Spot

Vielleicht einer der letzten spielerischen Glanzpunkte auf dem Game Gear.





In der Nah-Perspektive kommen die flüssigen Bewegungsabläufe gut zur Geltung.

unternimmt. Alle besiegten Kontrahenten schließen sich dabei euren Helden an. Interessanterweise dürft ihr die Kloperei wahlweise aus zwei Blickwinkeln betrachten - aus einer Nah- oder einer übersichtlicheren Fernansicht. Im Real-time-Modus wird ferner zwischen den beiden Perspektiven automatisch hin- und hergeschaltet, wovon allerdings abzuraten ist, da das ständige Umschalten von Groß- auf Kleinformat verwirrend ist. **us**

Word Up

Sega hat hier von der Technik und vom Gameplay her eine gute Arbeit abgeliefert: schöne Animationen und reichlich Farben, das bekannt umfassende Special Move-Repertoire, gutes Gameplay und eine ordentliche Spieldynamik. Leider stellen

sich aber die Computergegner nicht sehr geschickt an, so daß man nach einer Stunde den Story-Modus durch hat. Ärgerlich, zumal eine Zwei-Spieler-Option merkwürdigerweise fehlt.



Check Up

Game Gear
8 MBit



Virt. Fgh. Animation Beat 'em Up
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: Erhältlich Preis: DM 69,95

Spieler 1
Levels 8 Kämpfer
Save Game -
Besonderheiten 2D-Umsetzung des Arcade-Krachers

Grafik 76%
Sound 65%
Gesamt 70%

Respektable Konvertierung der 3D-Balgerei, insgesamt aber viel zu leicht, leider kein Zwei-Spieler-Modus

Die richtige Nummer für deine Fragen!

Heftnachbestellungen:

(Diese werden nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar erfolgen; es können nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden!) Bitte wende dich schriftlich an:

CP Verlag & Agentur GmbH
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Fragen zum Abonnement:

Tel. 09 11-5 32 51 79

Saturn-Demo-CD-ROM defekt:

Bitte sende die CD-ROM an:

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

Dankeschön!

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



OVERALL



Grandios! Als erstes Spiel überhaupt schafft es Nights auf Anhieb auf Platz 1! Sega Rally und Panzer Dragoon 2 bleiben knapp dahinter!

Platz	Vormonat	Titel	System	im Monat
1.	(NEU)	NIGHTS INTO DREAMS	SAT	1
2.	(1)	SEGA RALLY	SAT	9
3.	(2)	PANZER DRAGON 2	SAT	5
4.	(3)	VIRTUA FIGHTER 2	SAT	9
5.	(9)	DUNE II	MD	7
6.	(10)	MAGIC CARPET	SAT	4
7.	(5)	NEED FOR SPEED	SAT	2
8.	(6)	DAYTONA USA	SAT	15
9.	(NEU)	STORY OF THOR 2	SAT	1
10.	(NEU)	ATHLETE KINGS	SAT	1

MACH MIT!

Welche fünf Spiele gefallen euch am besten? Welches Spiel wünscht ihr euch am sehnlichsten? Schickt eine Postkarte, auf der ihr euer Wunschspiel und fünf aktuelle Lieblingsspiele mit der jeweiligen Systemangabe von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse. Vielen Dank!

SEGA Magazin
 Kennwort: Charts
 Isarstraße 32-34
 90451 Nürnberg

SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(Neu)	Nights Into Dreams	97%	1
2.	(1)	Sega Rally	95%	9
3.	(2)	Panzer Dragoon 2	95%	5
4.	(3)	Virtua Fighter 2	95%	9
5.	(9)	Magic Carpet	93%	5
6.	(5)	Need for Speed	91%	3
7.	(6)	Daytona USA	90%	14
8.	(Neu)	Story of Thor 2	88%	1
9.	(Neu)	Athlete Kings	92%	1
10.	(Neu)	Gun Griffon	87%	1
11.	(8)	SimCity 2000	90%	2
12.	(7)	Virtua Cop	80%	8
13.	(-)	Shellshock	87%	3
14.	(4)	Thunderhawk 2	93%	10
15.	(-)	Myst	85%	9
16.	(Neu)	Street Fighter Alpha	88%	1
17.	(Neu)	Alien Trilogy	88%	1
18.	(10)	Bug!	88%	9
19.	(-)	Mystaria	86%	4
20.	(Neu)	Worms	88%	1
21.	(Neu)	Baku Baku Animals	88%	1
22.	(Neu)	F1 Challenge	80%	1
23.	(Neu)	WipEout	76%	1
24.	(Neu)	NBA Action	76%	1
25.	(-)	Panzer Dragoon	91%	12

MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Dune II	92%	16
2.	(5)	Earthworm Jim 2	94%	10
3.	(9)	Story of Thor	91%	14
4.	(2)	Sonic 3	91%	30
5.	(3)	Sonic & Knuckles	89%	24
6.	(4)	Landstalker	92%	19
7.	(6)	MicroMachines '96	86%	5
8.	(7)	Theme Park	94%	18

GAME GEAR

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Garfield	71%	7
2.	(2)	Tails Adventure	82%	11
3.	(3)	Sonic Drift Racing	83%	15

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel
1.	(Neu)	Daytona USA Championship
2.	(Neu)	Tomb Raider
3.	(Neu)	Virtua Fighter 3

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.

VIRTUA FIGHTER

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

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

NIGHTS

Wer erreicht mit Elliot die höchste Gesamtpunktzahl in der Eiswelt?

1. **(Neu)** Roß Sebastian 62060 1

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

Neue Wettbewerbe!

Da einige Bildschirm-Sportler in Athlete Kings auf den Einsatz von Dauerfeuer-Pads nicht verzichten konnten, nahmen wir Segas Top-Hit sofort aus der Wertung!

DAYTONA USA

Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Müller Gerd	38.87	3
2.	(2)	Uzun Hüsnu	39.55	11
3.	(3)	Zahn Stefan	39.47	9
4.	(4)	Hasler Oliver	39.51	2
5.	(5)	Schlatter André	39.89	8
6.	(6)	Kleinke Guido	40.02	13
7.	(7)	Seidler André	40.03	10
8.	(8)	Majeres Luc	40.39	12

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

SEGA RALLY

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

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

SCORE ATTACK

- 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

Bum Buni Bum
Bum Buni Bum

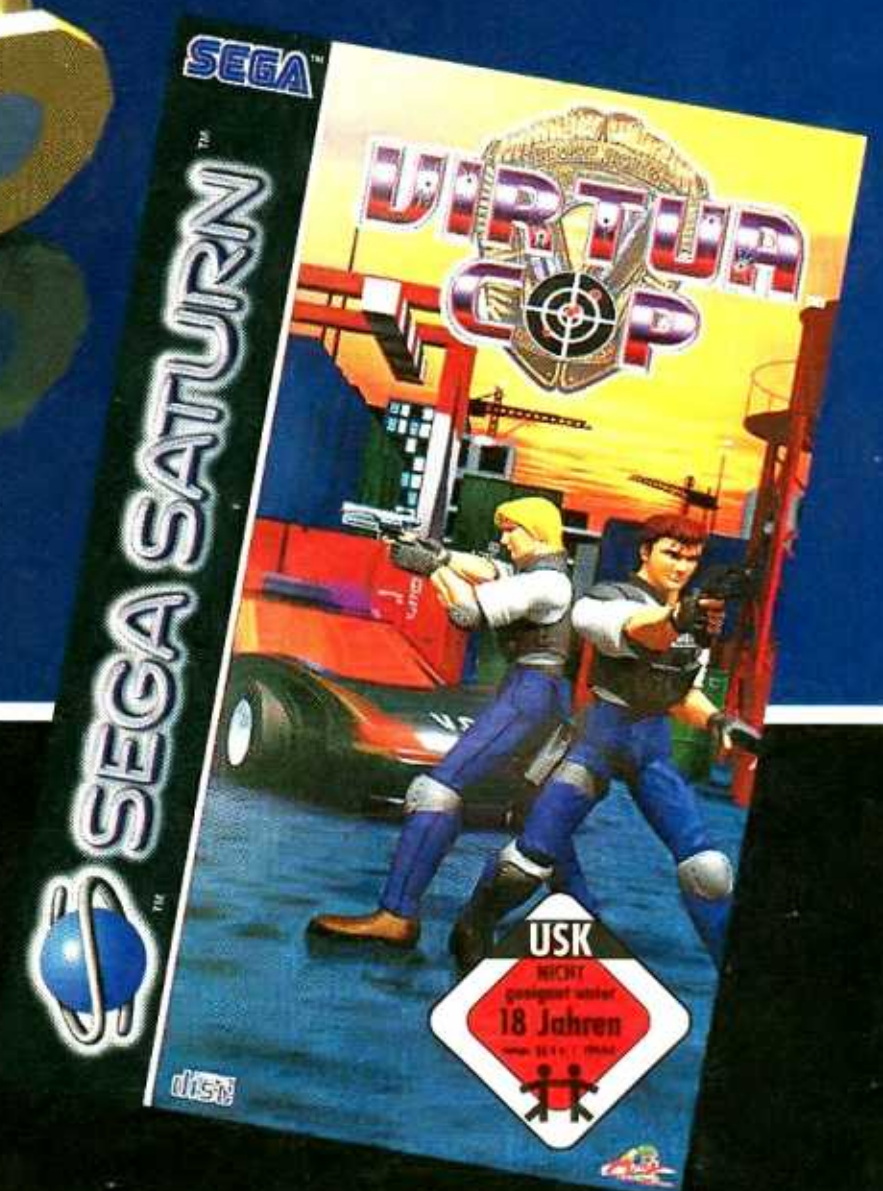


SEGA
SATURN

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

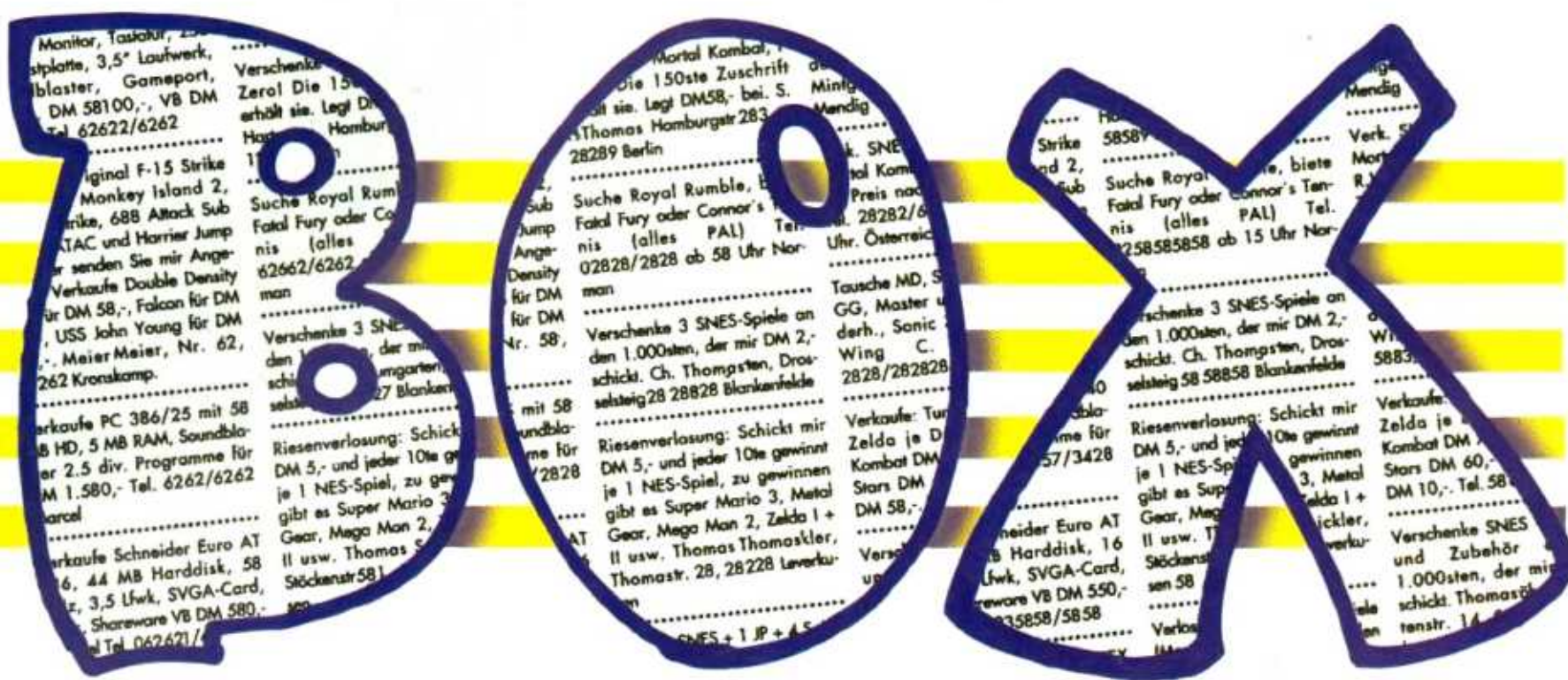
the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.

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!

SEGA



MEGA DRIVE

Suche Phantasy Star 2 + 3 für MD und Lunar (Silver Star + Eternal Blue) Tel. 05151/25197 Steffi

Verk. MD1 in Top-Zustand mit 1x 3 Button + 1x 6 Button Pad und 4 Way Play mit 12 Spielen für DM 600,-, Tel. 07563/7249

Verkaufe Mega Drive mit 23 Spielen und 2 Joypads für DM 650,-, suche Saturn und für MD Populous 2 Tel. 02241/803553

MD1 + 32X + 5 Joypads, 1x progr. Pad, 4 Play Adapt., 2 Sp. 32X, 8 Sp. MD, VB DM 550,-, Tel. 0808/48348 Robert

Suche Dune I oder Strategie + Rollenspiele, zahlen bar! Tel. 035325/18418 Mathias

Verkaufe Animaniacs, Asterix 2, FIFA 96, Centurion, Roadrunner, Seaquest, Man Overboard, Ecco 2, Dragon je DM 65,-, Tel. 030625/8637

Biete Populous 1, Jungle Strike, Landstalker, Soleil, Boogerman, M. Machine 2, F1, FIFA 95, Striker, F22 je DM 55,-, Tel. 030/6258637

Verk. MD Sh. Force II, Dune II, 4 Spi. Adapter + Verl. Kabel, kompl. DM 95,-, tausche SAT Sp. Clo. Work Knight, P. Dragoon, Tel. 02761/66144

Verk. Olympic Games DM 70,-, FIFA 96, NBA 96, NHL 96 je DM 60,-, NHL 95, PGA Tour 3, IMG Tennis je DM 40,-, zusammen DM 300,-, Tel. 0234/475360

Suche Konsolensammlungen + Geräte für alle Systeme von Sega, Sony + Nintendo, Tel. 0641/970424 Kirsten

Suche Phantasy Star 2 und 3 Tel. 0395/3699952 Matthias

MD2 + 2 Pads + 19 Spiele z. B. kpl. Strike-Folge, Gunstar Heroes, SFII, ARP umsonst, kpl. DM 899,-, Tel. 07229/5535 AB, rufe jeden an!

Verk. Sega Mega Drive mit 60 Spielen für DM 1.500,-, Marcel oder Tobias Tel. 06232/34575

Verk. M. Drive mit 22 Spielen u. 5 Joypads für DM 1.500,-, Mike Hillarius, Sputnikweg 6, 08066 Zwickau

Verk. MD + 5 Pads + 7 Spiele u. a. EWJ 2, NBA 95, JP... o. tausche geg. Sony PSX mit 1 Spiel, Tel./Fax 09221/67864

Verk. MD2 + MCD2 + 32X mit 2 Control-Pads und 46 Spielen z. B. Toy Story, Sonic 1, 2, 3, Virtua Fighter, Dune usw., VB DM 1.100,-, Tel. 030/8554170

Suche dringend das Billard-Spiel Jimmy White W. Snooker (englischer Text OK), Schmitz Tel. 0611/761179

MD, MCD, GG Spiele ab DM 20,- bis DM 65,-, Sport, Action, Shoot 'em Up, Adventure, Disney, Jump & Run, Soleil, Comix Zone, Tel. 07631/13875 AB, Frank

Verkaufe ca. 80 MD-Spiele wie z. B. Theme Park, Phantasy Star, FIFA Soccer usw. DM 20,- bis DM 60,-, auch Tausch, Tel. 030/3418661

Verkaufe MD2 + MCD2 + ARP2 + 3 Joypads + 7 Spiele, WWF Arcade, Dune, Soulstar, Thunderhawk, Sonic CD, F1 CD... für mind. DM 300,-, Tel. 02237/8905 Andi

Verk. Multi Mega DM 350,-, mit 6er Pad und 32X DM 100,-, zusammen DM 440,-, auch viele Topspiele

billig, z. B. NBA Jam TE Tel. 02227/82870

Verkaufe MD + MCD + 23 Spiele!!! U. a. Shining, SFII, ARPII, Sonic CD, Landstalker, NBA Jam CD, a. einzeln 20-21 Uhr, Tel. 04191/89669

Verk. f. MD: Theme Park DM 60,-, V-Racing DM 65,-, MicroMachines DM 50,-, SF2 DM 50,-, SSF2 DM 60,-, EWJ2 DM 60,-, uva. Peter Tel. 02486/1028

Verk. MD1 + 2 Pads + 12 Games z. B. Sonic 1, NHL 96, FIFA 95 + 96, zus. DM 400,- + NN, Tel. 0345/668650 Stephan

Verk. Mega Drive II + 8 Spiele + 1 Joypad nur komplett DM 400,- + Porto, Tel. 09225/1277 Mo-Fr ab 14 Uhr Marcel

Suche preisw. Phantasy Star II u. III, tausche auch gegen Chuck Rock CD u. Toughman Boxing 32X, Tel. 039485/63119

MD, MCD, GG Spiele ab DM 25,- bis DM 65,-, Sport Action VR, Th. Park DM 65,-, M. Bomber. DM 45,-, Disney Spiele, Comix Zone, Tel. 07631/13875 AB, Frank

Verk./kaufe/tausche MD, MCD, SNES, suche Lunar I, Sorcerer Kingdom Tragsia, Brain Lord, FFIII, Lagoon, habe RPGs, Tel. 03332/412451

Verkaufe MDII + 4 Spiele (FIFA 95, NHL 95, ATP, Sonic 2) + 2 Pads für DM 150,-, Telefon 07541/42177

Verkaufe MD + MCD für DM 450,- - 500, incl. 30 MD Spiele u. 6 MCD Spiele, Tel. 07221/65614

38 Top-Spiele (Neuheiten) zus. DM 300,-, auch einz. ab DM 20,- u.a. True Lies, Demolition Man, Sonic

Knuckles, Rock n Roll Racing usw., Tel. 02631/52532

Verkaufe 16 MD-Spiele, Preis nach Vereinbarung (+ 2 Pads) oder tausche gegen Saturn-Konsole, Tel. 08395/2326

Verk. neuw. MD + 10 Spiele z. B. Worms, Batman Forever + 2 Pads (3 + 6 Button) VHB DM 450,-, Tel. 06131/54259 ab 13 Uhr

Verk. MD- + MCD-Spiele z. B. Sonic 1, Castle of Illusion, Soulstar, Thunderhawk, Marko M. Football u.a. DM 15,- bis DM 30,-, Tel. 04351/83222 ab 18 Uhr

Verk. MDII + 11 Spiele inkl. 5 Joypads und SNES-Kon. + 9 Sp., zusammen für nur DM 550,-, alles Topzustand, Tel. 03643/421585 ab 19 Uhr

Verk. MD + 1 Joystick + Spiel DM 99,- u.a. 7 Spiele z. B. SF2, Streets of Rage 2 + 3, Toughman Contest je DM 40,-, Tel. 0561/43638

Verk./tausche MD2 mit 18 Spielen, 32X u. 2 Spiele DM 600,- VB oder tausch gegen Multi Mega, Sony Playstation Tel. 05563/469 Arni 16 Uhr

Verk. MD Spiele ab DM 20,-: Dune 2, JP, Sonic, SSF2T u. a. Gesamtliste gegen DM 3,- in Brfm. P. Müller, Bezirkstr. 137, 66663 Merzig

Verk. MD1 + MCD2 + 4 Pads + 19 Spiele (u.a. VR Rac., Bat., Snatcher, Landst., SF2, NHL, NBA J.) f. DM 650,-, Tel. 02642/5836

Verkaufe Sega Mega Drive 2, mit FIFA Soccer 96, Dune 2, Pitfall, Micro Machines 96, PGA Golf 3 für DM 250,-, Tel. 07361/35478

Verkaufe Sonic I, Kid Chameleon, Populous T.T., Castle of Illusion, Tazmania, Quackshot, Corporation Tel. 06276/1292

Suche Abrahms Battle Tank + Starflight Tel. 06276/1292

Verk. MD2 (7 Mon.) + 2 Pad + 10 Spiele: FIFA 96, Th. Park, Vir. Racing, Mic. Machines 96, NBA Jam usw.) VB Tel. 0851/71494 ab 18.30 Uhr

Verk. 11 Topspiele z. B. Kön.d. Löwen, Deep Duck Tr., PGA usw., Master-MD Adapter je DM 15,-, Tel. 02373/14269

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

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

	Finde ich interessant:	Werde ich kaufen:				
		Sat	MD	32X	CDII	GG
Blam: Machinehead	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Command & Conquer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Contra: Legacy of War	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Dark Savior	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Daytona USA Champ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Destruction Derby	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Die Hard Arcade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
FIFA Soccer '97	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Fighting Vipers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Int. Superstar Soccer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
MicroMachines V3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Rayman 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Sea Bass Fishing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Sonic 3D	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Soviet Strike	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Street Fighter Alpha 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Street Racer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Three Dirty Dwarves	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Tilt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Tomb Raider	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Cop 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Fighter 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Fighter Kids	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtual On	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
World Series Baseball 2	<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. Wie viele Ausgaben Sega Magazin kaufst du pro Jahr?

1-5
 6-10
 Alle

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

Nein
 Ja, und zwar: _____

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

Schulnote _____

8. Was gefällt dir an dieser Ausgabe besonders?

9. Was gefällt dir weniger?

10. Wie findest du die Titelseite?

Schulnote _____

11. Seit welcher Ausgabe liest du SEGA Magazin?

Ausgabe ___/____

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

13. Wie alt bist du?

_____ Jahre

14. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?

circa _____ DM

15. Du bist

männlich weiblich

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

Name, Vorname

Straße

Wohnort

Schicke den ausgefüllten
 Coupon an nachfolgende
 Adresse:

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

SEGA BOX

MASTER SYSTEM

Verk. Master System inkl. zwei Pads und div. Spiele, Tel. 030/4728848

Verk. MSII mit 11 Sp. (Sonic Spinball, Power Strike...) für 600 auch mit Tips und Tricks-Buch VB, 16-18 Uhr Tel. 033239/70327 Dieter J.

GAME GEAR

Verkaufe GG mit TV Tuner, Battery, Netzteil und 3 Spielen nur komplett, Preis auf VB, Tel. 09221/67864

Verk. Game Gear, Netztl. u. 8 Spiele für DM 325,-, Tel. 07152/902058 fragt nach Timo

Verk. 12 GG Top-Spiele je DM 20,-, alle neuw. Lupe DM 15,-, Gear to Gear-Kabel DM 20,-, Master/Gear-Adapter DM 20,-, Tel. 02373/14269

MEGA CD

MCD Konsole + 12 Spiele DM 400,-, 32X Adap. + 4 Spiele DM 300,-, jap. MD Konsole + 1 jap./6 Pal Spiele DM 200,-, Tel. 07631/13875 AB, Frank

Verk. MCD II + 3 Sp. für DM 250,-, Tel. 07950/1265

Verkaufe oder tausche Jur. Park, Soleil, Monkey Island, Heimdall, Lunar 1, Final Fight, Thunderhawk, suche: Rollensp., Tel. 05351/40388

MCD Konsole + 12 Spiele DM 333,-, 32X Adap. + 6 Spiele DM 270,-, Multi Mega + 6 CD + 7 Module + 6er Joypad DM 490,-, Tel. 07631/13875 AB, Frank

SATURN

Verk. Daytona USA für DM 40,- in 100%igem Bestzustand! Tel. 0711/682016

Kaufe/tausche Sp. für Saturn + PSX, auch Sammlungen mit Konsole, suche vorrangig Neuheiten, Tel. 04774/991104 Rainer

Verkaufe Virtua F. 2 US DM 30,-, Street Fighter Jap DM 25,-, zusammen für DM 45,-, Christoph Hölzel Tel. 07054/5164

Tausche Bug o. Mystery Mansion gegen Nights o. Virtua Cop o. SimCity 2000 o. Discworld, Tel. 03491/612326 ab 18 Uhr

Verk. Nights m. Pad, Baku Baku An., Worms, Rayman, Mystaria, Discworld, Tel. 03941/600439 Conny ab 9 Uhr su. Alien Tri.

Verk. Sat.-Sp. Hore, D, Discw., Guad. He., tausche P. Drag., C.W. Knight, suche NF Speed, Worms, Baku Baku Anim., Jürgen Tel. 02761/66144

Verkaufe Sega Saturn mit 16 Spielen (u. a. Worms, FIFA 96, Sega Rally, VF2) nur kompl. für DM 1.000,-, Tel. 0172/8186411

Tausche MD2 + 7 Spiele + Action Replay und 2 Pads gegen Saturn m. V. Cop + Gun und 1-2 Pads, MD2 wie neu! Tel. 03675/802461

Suche Need for Speed bezahle bis DM 50,-, auch Tausch, Claudia Hillarius, Sputnikweg 6, 08066 Zwickau

Tausche/verkaufe Spiele für Saturn. Bitte keine Importe! Tel. 0209/379062, fragt nach Lukas. Also, bis dann...

Kaufe günstige Spiele für Sega Saturn. Alles anbieten, Liste an C. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Kaufe/tausche Sp. für Saturn + PSX, auch Sammlungen mit Konsole, suche vorrangig Neuheiten, Tel. 04774/991104 Rainer

Verkaufe Digital Pinball und Galactic Attack für zusammen nur DM 70,- + Versand, Tel. 06134/26882

Verk./tausche Gun Griffon, Cyber Speedway, Str. Fighter Movie, Panzer Dr. 1, Vic. Goal, Virtua Fight. Remix, Robotica, H. Müller, Obere Hornbachstaden 52, Zweibrücken

Verkaufe Sega Rally, Digital Pinball, Robotica, VV Golf, Vict. Boxing, WipEout je DM 50,-, Tel. 07329/7130

Verkaufe SimCity 2000 + Daytona für je DM 50,-, suche Action Replay für Saturn Tel. 0043/4227/84179 Philipp

Suche Saturn, MD, GG usw. Konsolen + Neuheiten + Sammlun-

gen, suche auch Sony PSX mit Spielen, Tel. 0641/970436 Moni

Verk. SimCity, NHL Allstar, Thunderhawk 2, Sega Rally, Panzer Dr. 2, Agoni, Euro PGA 96, Shellshock je DM 60,- + NN Tel. 02251/52321 Paul

Suche SimCity DM 40,-, Shellshock DM 40,-, Dest. Derby DM 50,- und MPEG-Karte günstig, M. Senderek, Lange Gewinn 21, 57299 Burbach

Tausche Alien Trilogy, Magic Carpet, Street Fighter Zero (jap), möglichst Raum HH, Tel. ab 16 Uhr, 040/6311046

Verk. Thunderhawk 2 DM 65,-, Sega Rally DM 70,-, Panzer Dragoon, Demo CD DM 10,-, Wrestle Mania Demo CD Tel. 09931/5913 Andi

Tausche Shellshock gegen Saturn Lenkrad o. Worms o. Virtua Fighter 2, Tel. 02801/6038 ab 19 Uhr

An- und Verkauf von Saturnspielen u. Konsolen, nur mit Anleitung und Verpackung, Tel. 035934/4107

Kaufe VF2, Lenkrad, Victory Goal ca. DM 50,-, tausche gegen GG-Spiele, SNES, verk. dieses, Tel. 09441/4822 Manuel ab 15 Uhr

Suche Spiele f. Saturn + PSX, auch Sammlungen m. Konsole, vorrangig Neuheiten, Tel. 04774/991105 Simone

Tausche Panzer Dragoon gegen Virtua Cop, Virtua Fighter oder Thunderhawk 2, gebe Demo Pad dazu, Tel. ab 20 Uhr 03875/820978

Verk. P. Dragoon, VF Remix je DM 35,-, Antennenkabel DM 40,-, zahle kein Porto, Tel. 02981/6879

Verk. Panzer Dragoon 1 + 2, Bug, Rayman und WipEout, suche Spot 3 für MD o. 32X und Pilotwings für N64, Tel. 02232/46732

Verkaufe Daytona USA DM 45,- und Thunderhawk 2 DM 65,-, Tel. 04193/4495 ab 15 Uhr

Verkaufe neuere + ältere Saturn-Spiele, Tel. 07221/23188

Tausche - verkaufe Thunderhawk 2, Mystery Mansion, Panzer Dragoon 1, suche Theme Park, Myst, Tel. 07141/862741

Verkaufe Daytona USA DM 39,95, Virtual Hydlide DM 49,95, Slam Jam 96 DM 69,95 Tel. 040/8703842

Tausche Saturn-Spiele und Lenkrad z. B. F1, FIFA 96, suche Flipper, Alien 3, Memory Card, Vi. Stick Tel. 05563/469 Arni 16 Uhr

Verk. f. Saturn Thunderhawk 2 + Wing Arms für je DM 70,- + Panzer Dragoon 2 für DM 80,-, Tel. 05165/2821 ab 20 Uhr

Verk. Saturn + 2 Pads + Adapter + 8 Spiele (Sega Rally, Cyberia, Daytona USA, Rayman, WipEout...) Tel. 07621/140879 ab 18 Uhr

Suche Spiele f. Saturn + PSX, auch Sammlungen m. Konsole, vorrangig Neuheiten, Tel. 04774/991105 Simone

Tausche Cl. W. Knight 2, Daytona US, Theme Park, Myst, suche Shellshock, Alone in Dark 2, Virt. Hydl., Mystery Mansion Tel. CH 062/751511

Verk. guterh. Sega Rally und Daytona USA für zusammen DM 111,- zzgl. Porto, Tel. 0177/2302332

Tausche FIFA 96, Dig. Pinball, suche Daytona USA, Thunderhawk 2, Toshinden Remix, Tel. 02641/79659 Mo-Fr bis 18 Uhr

Saturn + viel Zub. (IR Pads, Un. Adapter) + 7 Spiele (V. Cop, VF2, S.

Um die Abwicklung der Sega Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto 'Der hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wer unter falschem Namen und falscher Adresse Kleinanzeigen aufgibt, muß mit strafrechtlicher Verfolgung rechnen.

5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.
6. Für Kettenbriefaktionen, dubiose Heimtätigkeitsangebote und sonstige Bauernfängereien haben wir leider keinen Platz.
7. Wenn ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin - SEGA Box
Isarstraße 32-34 - 90451 Nürnberg

Mailbox

IMMER WIEDER MELDEN SICH MEGA DRIVE-, MEGA CD II-, 32X- UND GAME GEAR-USER ZU WORT, DIE SAUER SIND, DASS WIR FAST AUSSCHLIESSLICH ÜBER DEN SATURN BERICHTEN. DIESE TEILS LANGJÄHRIGEN SEGA-FANS SOLLTEN SICH IM KLAREN SEIN, DASS WIR ALLES, WAS ES FÜR IHR SYSTEM GIBT, AUSFÜHRLICH VORSTELLEN, WIR JEDOCH KEINEN EINFLUSS DARAUF HABEN, WAS DIE SOFTWAREFIRMEN VERÖFFENTLICHEN. ES GIBT LEIDER FAST NUR NOCH NEUE SATURN-SPIELE, AN DIESER TATSACHE KÖNNEN WIR NICHTS ÄNDERN! WIR EMPFEHLEN EINEN UMSTIEG AUF DEN SEGA SATURN, DER GARANTIERT DIE NÄCHSTEN JAHRE BEHERRSCHEN WIRD. ES HANDELT SICH HIERBEI UM KEINE ÜBERGANGS-MASCHINE, WIE ES BEIM 32X UND MEGA CD II DER FALL WAR! BIS BALD! EUER HANS!

IN EIGENER SACHE!

Da hatten wir es nach monatelanger Tüftelei und Diskussion mit den Software-Publishern endlich geschafft, eine regelmäßige, quasi kostenlose Demo-CD für unsere Abonnenten zu organisieren, und dann machen uns ewige Dauernörgler den Vorwurf, wir würden unsere Leser abzocken. Daß dies von manchen so gesehen wird, macht uns mehr als traurig. Ich hoffe, die folgenden Erläuterungen können die trüben Wolken des Ärgers vertreiben!

1. Das Abo inklusive zweimonatlicher Demo-CD kostet pro Monat DM 5,75, ist also immer noch billiger, als wenn man das Heft am Kiosk kaufen würde. Der Vorwurf, wir würden die Leser ausnehmen, ist somit wohl kaum angebracht.

2. 'Es wurden mehrere spielbare Demos versprochen! Enthalten ist mit WWF Wrestlemania nur ein Demo!' Dieser Vorwurf ist beim besten Willen nicht richtig! Wir haben in der Anzeige für die nächsten Monate Demos wie Panzer Dragoon 2, Baku Baku Animals, Sega Rally, WWF Wrestlemania und Euro '96 Soccer versprochen, wobei auf jeder CD mindestens ein spielbares Demo enthalten sein wird. Aus Aktualitätsgründen haben wir uns nun dazu entschlossen, mit einer Ein-Demo-CD schon ab der Ausgabe 10/96 zu beginnen. Die Ein-Demo-CD war zum Auftakt einfach unvermeidlich, in Zukunft versuchen wir, ausschließlich prall gefüllte CDs mitzuliefern. Ehrlich gesagt waren wir damals ziemlich froh, daß

wir einen Hersteller gefunden hatten, der extra für uns überhaupt eine Demo-Version produziert! Diese Wrestlemania-Version kann

man immerhin endlos alleine oder zu zweit gegeneinander spielen, während sich im Demo-Modus alle Kämpfer die Ehre geben. Die Vollversion davon kostet DM 80,-!

3. Aufgrund vieler Leserfragen haben wir uns dazu entschlossen, die Demos zu Sega Rally und Euro '96 Soccer unter den Tisch fallen zu lassen und für die Ausgabe 12/96 die aktuellste Sega Flash CD duplizieren zu lassen. Auf dieser CD befinden sich voll spielbare Demos zu Nights (2 Welten), Athlete Kings (3 Disziplinen für 1 oder 2 Spieler), World Wide Soccer (1 Halbzeit für 1 oder 2 Spieler), Panzer Dragoon 2 (1 Level) und Baku Baku

Animals. Dazu hält die CD noch Videos zu anderen Spielen bereit. Auf der Ausgabe 2/97 wird es dann Demos zu Daytona USA Championship, Fighting Vipers und weiteren aktuellen Top-Hits geben.

4. Ich hoffe, daß damit die Gemüter beruhigt sind! Erst aufgrund unseres neuen Abos (wie es weltweit einzigartig ist!) haben sich die Hersteller übrigens dazu bereiterklärt, Demo-Versionen zu produzieren!
5. Wir wollen, daß jeder Leser mit uns und dem Sega Magazin hochzufrieden ist!



Frage des Monats

„Was kostet den Händler eine Spiele-CD?“

Versandhändler zahlen etwa 70% des Verkaufspreises als Einkaufspreis, Ladengeschäfte zahlen etwa 50% des VKs als Einkaufspreis, von den Erlösen müssen Miete, Mehrwertsteuer und Gehälter bezahlt werden.

Demo-CD & Cheats

1. Wird man die Demo-CD wie die Magazine nachbestellen können?

SM: Nein, die Demo-CDs werden ausschließlich im Abonnement erhältlich sein.

2. Kann man auch auf der Demo-CD Tricks durchführen, die eigentlich für das Original gedacht sind?

SM: Möglicherweise wird das in Zukunft der Fall sein.

3. Ist die Grafik auf den Demo-CDs schlechter als auf dem Original?

SM: Die Grafik ist identisch zum Original. Die Demoversion beschränkt sich lediglich auf wenige Levels oder Optionen.

4. Wieso bringt ihr nur alle zwei Monate eine Demo-CD?

SM: Erst auf unser Betreiben hin haben sich die Saturn-Hersteller dazu entschlossen, Demo-CDs zu produzieren. Möglicherweise können wir in einem halben Jahr auf ein monatliches CD-Abo umstellen.

5. Gibt es bald ein neues Quiz?

SM: Ich denke, bis zum Sommer 1997 müßt ihr euch schon noch gedulden.

Birkle Bern, 79102 Freiburg

SONIC XTREME & DAYTONA

1. Was genau hat es damit auf sich, daß Sonic Xtreme nicht erscheinen soll?

SM: Sega of America war mit der Qualität der ersten spielbaren Version von Sonic Xtreme noch nicht zufrieden und hat deswegen das Release-Datum erst einmal auf unbestimmte Zeit verschoben. Erst wenn das Spiel die gewohnte Sonic-Qualität erreicht, wird es veröffentlicht. Als Ersatz wird es spätestens Anfang nächsten Jahres eine Saturn-Version von Sonic 3D geben.

2. Wie sieht es mit Daytona USA Championship Edition aus? Kann sich das Erscheinungsdatum noch verändern?

SM: Erscheinungsdaten können sich bekannterweise ständig verändern, mein persönlicher Tip ist, daß das Spiel Mitte Dezember erscheinen wird.

Patrick Bastke

Athlete Kings & Score Attack

Bevor ihr Athlete Kings in den Score Attack-Wettbewerb aufnehmt, solltet ihr wissen, daß man z. B. mit dem Virtua Stick wirkungsvoll schummeln kann:

Stellt man den Schnellfeuer-Umschalter analog zur Powertaste auf 'On' und den Schnellfeuerschieber nach rechts, so erreicht man durch einfaches Drücken und Festhalten der Power-Taste maximale Speed. Bei 400 m und 1.500 m bringt die Schummelei nichts. So, nun habe ich mir wohl die Chance verbaut, auf der Score Attack-Seite mal einen vorderen Platz zu belegen. Doch ehrlich währt am längsten (schnief!)...

Rolf Hejny, 38228 Salzgitter

Vielen Dank, lieber Rolf, auf deinen Vorschlag hin haben wir Athlete Kings nicht in den Score Attack aufgenommen. Deine Ehrlichkeit hat dir immerhin ein Saturn-Spiel eingebracht!

JAPAN & PSX

1. Ich bin stolzer Saturn-Besitzer, auch wenn die Freunde von mir des öfteren nörgeln und sagen, daß die PSX die bessere Grafik hätte. Trotzdem hätte ich gerne gewußt, warum die PSX den 1. Platz für die beste Heimkonsole auf der ECTS in London belegt hat!?!

SM: Generell wurde die Wahl auf Basis von Verkaufszahlen durchgeführt. Da die PSX in Europa öfter als der Saturn verkauft wurde, war dieses Ergebnis zu erwarten. Bei der Softwarewahl konnte man sich jedoch keine offensichtliche Fehlentscheidung erlauben, weshalb man Virtua Fighter 2 zum Spiel des Jahres machte. Übrigens, deine lieben Freunde sollten doch einmal die Konkurrenzspiele für folgende Produkte auf der PSX zeigen: Virtua Fighter 2, Sega Rally, Worldwide Soccer '97, Athlete Kings, Panzer Dragoon 2, Nights. Es wird ihnen nicht möglich sein, auch nur in einem Genre ein grafisch und spielerisch besseres Produkt vorzuweisen!

2. Außerdem möchte ich meinen Ärger über eines eurer Konkurrenz-Mags loswerden (Von der Redaktion gekürzt).

SM: Deinen Ärger können wir wirklich verstehen, leider ist es uns an dieser Stelle nicht möglich, dazu konkret Stellung zu nehmen. Wir schütteln



Kurz beantwortet!

Der Sega Saturn ist keineswegs eine Übergangsmaschine, wie es das Mega CD II und der 32X leider wurden. In den Sega Saturn kann man sein Geld bedenkenlos investieren! Es gibt schon jetzt mehr Spiele als es für Mega CD II und 32X jemals zusammen gab!

Der Aboversand der Ausgabe erfolgte aufgrund uns unerklärlicher Probleme viel zu spät. Künftig erhalten Abonnenten ihr Heft wie

gewohnt vor dem EVT! Sorry für die Verspätung!

Für den Mega Drive und das Mega CD II wird es wohl keine Prügelspiele mehr geben.

Lieber Matthias Ax, wir lassen manche Fragen einfach deswegen weg, weil sie entweder sinnlos sind, schon viel zu oft beantwortet wurden, nicht beantwortet werden können oder niemanden interessieren. Davon

abgesehen sortieren wir Fragen, deren Sinn nur in einer Provokation liegt, sofort aus, da ein echtes Informationsbedürfnis hier nicht besteht. Was willst du uns beispielsweise damit sagen, daß vom Sega Magazin nur noch sehr wenig (für den Mega Drive) übrig bleibt, wenn man das Saturn-Magazin und die Tips & Tricks rausnimmt? Nimm doch von einem anderen Multiformat-Magazin die Tips & Tricks, die Sony-Tests und die Saturn-

Tests raus, was bleibt dann noch übrig?

Saturn-Spiele sind deswegen günstiger als Modul-Spiele, weil der Datenträger CD wesentlich billiger ist als der Datenträger Modul (außer man will die Leute auf eine falsche Fährte locken und macht bei ersten Produkten einen Selbstmörderpreis, den spätere Spiele und insbesondere Third Party-Produkte nie erreichen können).

genauso wie du jeden Monat den Kopf und wundern uns, mit wieviel Ignoranz und Voreingenommenheit dort Produkte getestet werden.

3. Könnt ihr mir sagen, ob es inzwischen eine US-Version von Magic Knight Rayearth gibt?

SM: Unseren Informationen nach wurde sie noch nicht veröffentlicht.

4. Gibt es noch sonstige auf Anime/Mangas basierende Spiele für den Saturn als dt. oder US-Version?

SM: Am besten ist es wohl, du setzt dich mit einem der zahlreichen Importhändler in Verbindung.

5. Was wird das seit langem in diversen Anzeigen umhergeisternde Spiel 'Aftermath' für Saturn?

SM: Wenn mein Gedächtnis für Show-Seifenblasen noch richtig funktioniert, handelt es sich hierbei um ein ehemaliges Action-Game von Interplay!

6. Bei meinem Saturn ist die Back Up Memory-Card schon dreimal abgestürzt (vor allem wenn mehr als drei SimCity-Städte gespeichert waren). Woran kann das liegen?

SM: Wer hat ein ähnliches Problem? Wer weiß eine Lösung? Bitte schreibt unter dem Kennwort Mailbox/SimCity!

7. Stimmt es, daß Capcom 'Resident Evil' nicht auf den Saturn umgesetzt hat, weil Sega in Japan mit dem Saturn hauptsächlich auf eine jugendliche Zielgruppe setzt?

SM: Daß Sega Gewalt und Pornographie in Zukunft mehr unterbinden will, ist richtig, daß Resident Evil jedoch deswegen nicht erscheinen wird, ist nichts als ein dummes Gerücht. Tatsächlich sind die Saturn-User im Schnitt fünf Jahre älter als die Fans der Konkurrenzkonsole. Kurz nach Redaktionsschluß haben wir übrigens erfahren, daß Resident Evil 2 doch nicht für den Saturn kommt.

8. Warum kommen so wenige japanische Spiele nach Deutschland? Der Markt dafür dürfte doch wohl bald vorhanden sein?

SM: Der Import-Markt boomt speziell auf dem Saturn mehr denn je, offizielle Releases sind gerade aus diesem Grund sehr spärlich.

9. Warum war auf der beigelegten CD nur Wrestling und nicht auch die anderen angekündigten Spiele?

SM: Die genaue Lektüre des ersten 'In eigener Sache!'-Absatzes und der doppelseitigen Anzeige in Ausgabe 8/96 dürften hier eine Antwort liefern.

Frank Kaiser, 10553 Berlin

SEGA RALLY & SPACE HARRIER

1. Wie ist es möglich, die Forest-Strecke in Sega Rally in weniger 1.10.00 zu schaffen? Ich möchte auch mal in die Top 10 gelangen!

SM: Nur mit dem Lancia Stratos hat man eine Chance, diese Zeit zu unterbieten. Die weiteren Tricks dieser Walter Röhrli-Nachfolger sind uns leider ebenso unergründlich.

2. Existiert die Hersteller-Firma Irem Corp. noch? Wenn ja, wieso stellt die Firma keine Spiele für den Sega Saturn her?

SM: Diese Firma hat bislang noch nie etwas anderes als Arcade-Spiele hergestellt, sie haben immer nur Lizenzen für Umsetzungen vergeben. (beispielsweise R-Type). Unserer Information nach existieren sie auch noch.

3. Wann kommt Space Harrier für Saturn?

SM: Die Import-Version sollte bereits erhältlich sein, in Deutschland erscheint dieses Spiel möglicherweise zusammen mit anderen Klassikern auf einer CD!

4. Ich finde die Spiele Gun Griffon und Panzer Dragoon 2 ein bißchen kurz. Nach drei- bis viermaligem Durchspielen habe ich sie wieder verkauft. Bei Rayman dagegen hatte ich viel mehr Spielspaß!

SM: Ich persönlich spiele lieber einmal ein Weltwunder wie Panzer Dragoon 2 als zehn verschiedene Rayman-Varianten, auch wenn letzteres zugegebenermaßen auf Dauer mehr Spaß macht.

5. Was haltet ihr davon, in Zukunft auch den Dauerspaß in Prozenten zu bewerten? Ich glaube, daß richtige Spielfans mehr

Es war einmal...

Wie schnell die Zeit im Videospiele-Business vergeht, beweisen wir mit dieser neuen Rubrik. Hier werfen wir einen Blick in die Sega Magazin-Ausgabe, die vor drei Jahren erschien!

Betrachtet man sich die erste Ausgabe des Sega Magazins genauer, die übrigens eine Doppelnummer war, müßte man heute fast den Eindruck bekommen, daß den Programmierern nichts Neues mehr einfällt. Alleine wenn man einen Blick auf die besten Tests für Mega CD II, Mega Drive und Master System wirft, fühlt man sich heftig an die aktuellen Saturn-Hits erinnert.

Core Design konnte sich auch auf dem Saturn als eine der ersten Firmen eindrucksvoll ins Szene setzten, natürlich mit Thunderhawk 2, dem Nachfolger ihres damaligen Mega CD II-Hits. Jungle Strike war das wohl

beste Mega Drive-Action-Spiel der damaligen Zeit, und nun kann Electronic Arts die Strike-Ära mit Soviet Strike (Siehe Seite 30/31) auch auf dem Saturn erfolgreich fortführen. Der dritte absolute Top-Hit dieser Ausgabe war zweifelsohne Landstalker für den Mega Drive. Wie es der Zufall so will, stellen wir mit Dark Savior in dieser Ausgabe den offiziellen Saturn-Nachfolger dieses damals revolutionären Action-Adventures vor! Beinahe hätten wir mit Spot Goes to Hollywood übrigens noch einen Nachfolger für das drittbeste Mega Drive-Spiel der ersten Ausgabe im aktuellen Saturn-Preview-Teil! Welche revolutionären Spiele sich in der zweiten Ausgabe des Sega Magazins befanden, verraten wir nächsten Monat! Bis dann!



So sah die erste Ausgabe im Zeitschriftenhandel aus!

an Spielen interessiert sind, bei denen sie immer wieder Spaß daran haben, diese zu spielen. Deshalb ist eine Wertung von **Grafik und Sound weniger ausschlaggebend.**

SM: Prinzipiell stimme ich deiner Ansicht zu, nur kommt man dennoch zu einem sehr subjektiven Urteil. Beispielsweise habe ich Panzer Dragoon 2 erst nach vier Wochen zur Seite gelegt, als ich eine Abschlußquote von 100% erreicht hatte. Nights beispielsweise spiele so lange, bis ich alle sechs Welten mit einem A-Ranking abgeschlossen habe, und dies kann noch dauern. Andere Spieler wären der Ansicht, daß es sich hierbei um keinen Dauerspaß handelt. Die Qualität der Grafik ist mir durchaus wichtig, denn etwas wie Rayman habe ich auf dem Mega Drive schon zur Genüge gespielt. Würde die Optik keine Einfluß haben, könnten wir noch heute Defender, Tetris, Pole Position und Space Invaders spielen.

TESTS & NEXT GENERATION

Immer wenn ich mir die neueste Ausgabe des Sega Magazin durchgelesen habe, kann ich es kaum mehr bis zur nächsten Ausgabe erwarten. Besonders die News und Previews freuen mich immer wieder!

SM: Danke für das Lob!

1. Jetzt die Kritik: Ihr könntet ein paar wertvolle Seiten sparen, wenn ihr die Komplettlösungen kürzt und dafür ein paar mehr Tests zu neuen Spielen veröffentlicht!

SM: Da unterliegen viele Leser einem Trugschluß! Alle, ich betone, alle Spiele, die testbar sind, werden getestet. Wenn wir Leserbrief-, Tips & Tricks- oder Score Attack-Seiten weglassen, würde dafür nicht ein einziges Saturn- oder Mega Drive-Spiel mehr vorhanden sein. Wir wählen die zu testenden Spiele nicht nach dem Zufallsprinzip aus.

2. Warum werden in letzter Zeit viel mehr Spiele für die PlayStation entwickelt? Der Saturn ist doch eigentlich viel besser!

SM: Insgesamt gibt es für den Saturn mehr Exklusiv-Titel als für die PlayStation, davon abgesehen, kann ich auf so manche 50%-Gurke gerne verzichten. Qualität statt Quantität! Sega Saturn-User kommen exklusiv in den Genuß von Hits wie Daytona USA C.C.E., Fighting Vipers, Virtua Cop 2, Manx TT, Nights, Athlete Kings, Die Hard Arcade, Virtua Fighter 3, Panzer Dragoon 2 und Toshinden URA. Als erste werden sie außerdem mit Versionen von Tomb Raider, Command & Conquer, Heart of Darkness und vielen anderen Spielen versorgt. Welche Knüller gibt es auf der PSX exklusiv? Wenige! Weltweit erscheinen mehr Saturn- als PSX-Spiele!

3. Wie viele Strecken besitzt Manx TT?

SM: Der Automat hat gerade mal zwei Strecken!

4. Wird es bald ein Manager-Spiel für den Saturn geben?

SM: Vermutlich nicht!

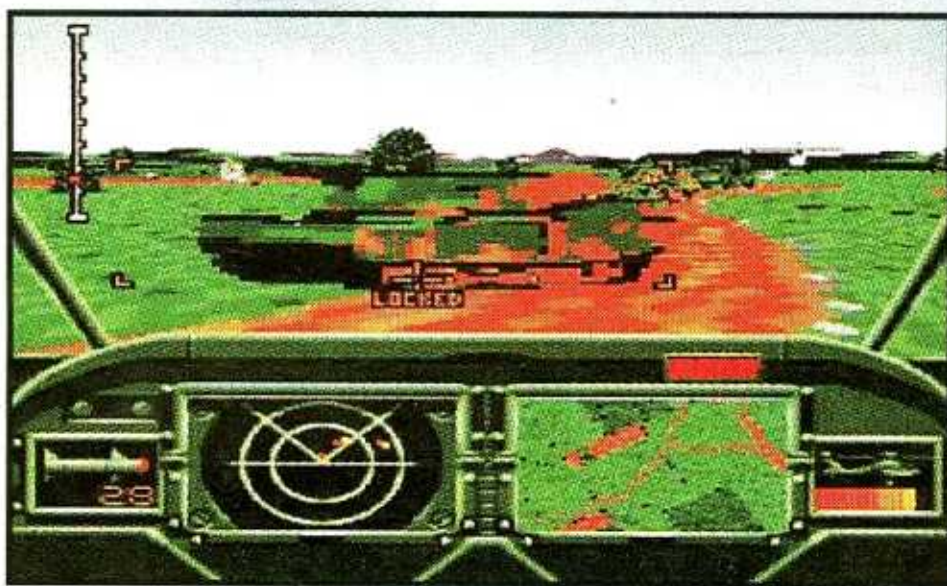
5. Wann erscheinen denn nun Sonic Xtreme, Daytona USA C.C.E, Virtua Fighter 3 und Last Bronx?

SM: Hier folgen meine unverbindlichen persönlichen Einschätzungen ohne Gewähr. Sonic Xtreme wird uns im April '97 begegnen, Daytona USA Championship Circuit Edition macht uns Mitte Dezember das Leben zur Hölle, Virtua Fighter 3 wird im August mittels eines 64 Bit-Zusatzmoduls die Spielewelt revolutionieren, Last Bronx befindet sich noch nicht einmal in der Planungsphase für den Saturn, auch wenn andere schon ganz eifrig darüber berichten!

Sendet euren Leserbrief
an folgende Adresse:

Computec Verlag • SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

11/93



Thunderhawk setzte auch auf dem Saturn zum Erfolg an!



Jungle Strike erhält mit Soviet Strike bald eine 32 Bit-Fortsetzung!



Das Micky Maus-Spiel Land of Illusion war einer der letzten Top-Hits für das Master System.

Die Mega Drive-Hits!

1. Landstalker	Sega	91%
2. Jungle Strike	E.A.	91%
3. Cool Spot	Virgin	88%

Die Mega CD-Hits!

1. Thunderhawk 2	Core	92%
2. Ecco the Dolphin	Sega	84%
3. Silpheed	Sega	81%

Die Master System-Hits!

1. Land of Illusion	Sega	89%
2. Sonic 2	Sega	88%
3. The Lucky Dime Caper	Sega	86%

TOMB RAIDER



Wir zählen die Tage bis zum Eintreffen der Testversion von Core Designs neuestem Meisterwerk. Kann Tomb Raider den letztjährigen Erfolg von Thunderhawk 2 wiederholen oder ist es sogar noch besser? Die Chancen sind gut!

Ab 13.11.96 am Kiosk!



TOSHINDEN URA

Beat 'em Up-Fans dürfen sich über besondere Streicheleinheiten freuen, schließlich erhalten sie demnächst eine exklusive Saturn-Version aus der erfolgreichen Toshinden-Reihe! Wir nehmen die Japan-Version unter die Lupe!

DAYTONA USA 2

Wir stellen die zweite neue Strecke und den Zwei-Spieler-Modus ausführlich vor, die in der aktuellen Preview-Version noch fehlten. Schlägt es damit auch Sega Rally?



Was kommt noch?

- ➔ FIFA Soccer '97 und NHL Hockey '97 im Preview!
- ➔ Scorcher und Amok von Scavenger im Preview!
- ➔ News zu Command & Conquer, Virtual On und vielen weiteren Spielen!
- ➔ Tips & Tricks zu allen aktuellen Top-Hits!

Inserentenverzeichnis:

Computec67, 75, 93	Kudak9
Game Zone25	MC Game15
Kranz2, 3	Media Point4
		O.I.T.18
		Sega10, 11, 84, 85, 100

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

Impressum

Verlag:
 Computec Verlag GmbH & Co.KG
 Innere Cramer-Klett-Straße 6
 90403 Nürnberg Telefon 09 11-53 25-0

Anschrift der Redaktion:
 Computec Verlag GmbH & Co.KG
 Redaktion „SEGA Magazin“
 Isarstraße 32-34
 90451 Nürnberg

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
 Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:
 Hans Ippisch (hi) Compuserve ID: 100443, 1115
 (Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Lektorat:
 Herbert Aichinger

Tips & Tricks-Redaktion:
 Quay Contact Publishing

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 Tröger
 Titelgestaltung: Gisela Tröger, Hans Strobel

Titel SM: Daytona USA Championship © Sega
 Titel SAT: Command & Conquer © Virgin
 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

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!

Sie ziehen Dich unweigerlich
 in Ihren Bann.
 Du kannst ihnen nicht entkommen.
 Nur Deim Kopf hat die Macht,
 sie zu kontrollieren.

Das große
Fressen
 hat begonnen.



BAKU BAKU



JETZT ERHÄLTlich!

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

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

Das packende Knobelspiel Baku Baku ist jetzt im Handel erhältlich. Durch gerenderte Bilder und knallbunte Hintergründe ist es SEGA gelungen, sich aus der Masse der zahlreichen Puzzle-Spiele herauszuheben. Die Spielhallenumsetzung fesselt jeden an den Screen. In 7 abwechslungsreichen Levels müssen Tierchen und Futtersteine geschickt miteinander kombiniert werden. Erst dann fressen sich die Tierchen durch alle Symbole und lösen oftmals die

erhofften Kettenreaktionen aus. Je mehr die Tiere futtern können, desto schwieriger wird es für Deinen Gegner oder den Rechner. DaB Baku Baku in jedem die Spielleidenschaft weckt, bestätigt auch das SEGA Magazin: „Eine Anschaffung können wir nicht empfehlen, sofern ihr nicht Freundschaft, Ehe oder sonstige Beziehungen wegen Zeitmangels auf die Probe stellen wollt.“ Und die Wertung: 88%! Baku Baku: Für PC CD-ROM, SEGA SATURN und Game Gear.

Die Nacht beginnt.
 Unglaubliche Traumwelten erwarten Dich.
 Um Dich in dieser Welt zu behaupten,
 mußt Du nur eines tun:

Wachbleiben!



SONIC
 TEAM
 PRESENTS

NIGHTS™

into dreams...



EXKLUSIV FÜR
 SEGA SATURN



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

Es gibt Games, bei denen schläft man vor Langeweile fast ein. Bei dem neuen SEGA 3D-Actionspiel NiGHTS wird Dir das nicht passieren. Du mußt im mystischen Land Nightopia unzählige Abenteuer bestehen, um dann in dem grandiosen Finale - aber wir wollen Dir an dieser Stelle nicht zuviel verraten. Denn auch Du brauchst Deinen Schlaf. Nur soviel: NiGHTS ist technisch absolut wegweisend. So bietet es in Echtzeit gerenderte 3D-Polygonwelten

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

und eine absolut uneingeschränkte Bewegungsfreiheit des Helden. Die Level ändern ständig ihr Design. Die Zoom- und Rotations-effekte sind stufenlos verstellbar. NiGHTS wird mit einem 3D-Analog-Controllpad ausgeliefert, das Dir ein unbeschreibliches Fluggefühl bereitet.

Kurz: Du kannst Dir in Deinen kühnsten Träumen nicht vorstellen, was Du mit NiGHTS aus Deinem SATURN herausholen wirst.