

SEGA Magazin

12/96 DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274

DIE MEGA HITS!

DAYTONA USA 2
VIRTUA COP 2
TOMB RAIDER
STREET RACER

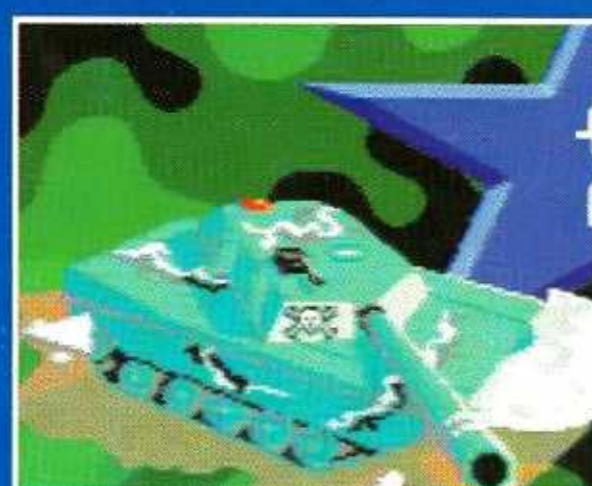
COMMAND CONQUER

Schon gespielt! Die ersten 15 Levels der PC-Umsetzung!

INKLUSIVE SATURN MAGAZIN



SEGA TOURING CAR
Segas Arcade-Knüller
kommt für Saturn!



MEGA DRIVE HITS!
Int. Superstar Soccer
MicroMachines 3 u.v.a.





**SEIT JAHREN DER
SEGA-SPEZIALIST**

Läden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11 & 68

Theo Ver



TOMB RAIDER 89,- DM



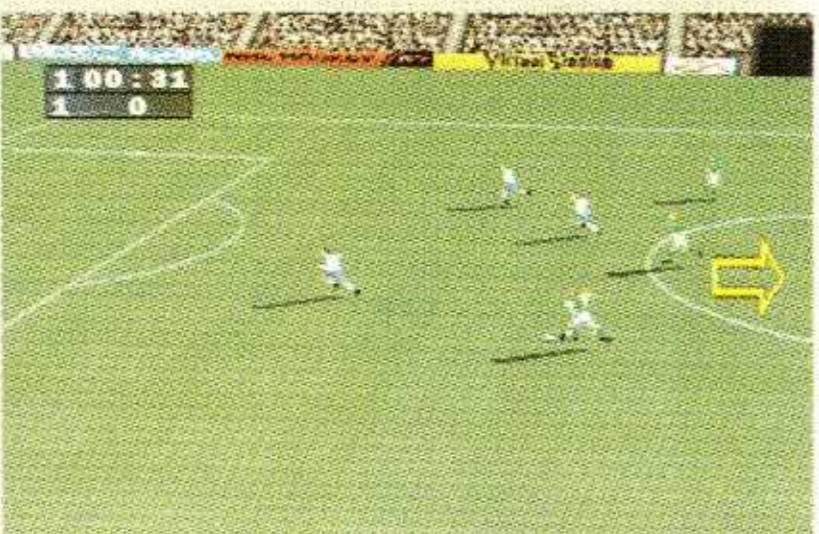
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP
EDITION 94,- DM



Amok 89,-



FIGHTING VIPERS 89,- DM



FIFA 97 (SATURN) 84,-

SEGA SATURN

JETZT ZUM KNALLERPREIS
SEGA SATURN 399,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE,
INKL. RGB-SCART-KABEL, CONTROL
PAD II, BATTERIE, DEMO-CD, TIPS &
TRICKS-BUCH UND 3 FREIEXEM-
PLARE SEGA MAGAZIN

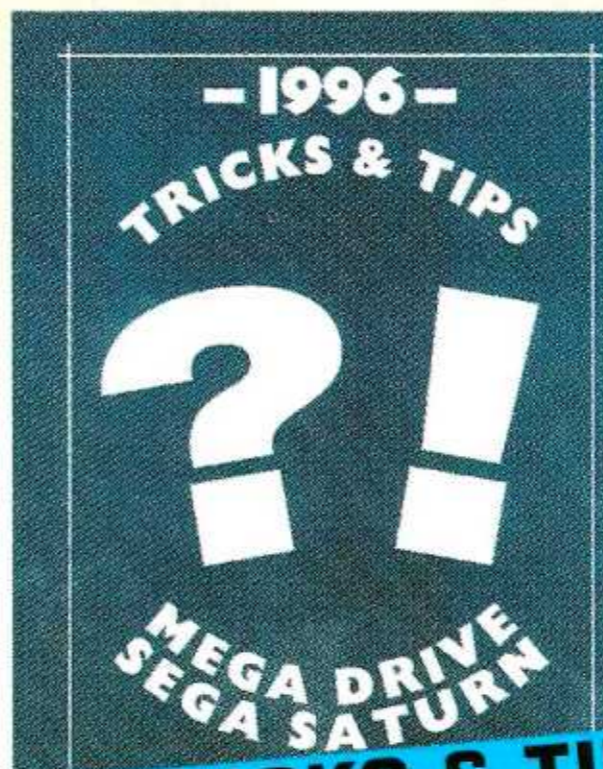
SEGA SATURN SEGA RALLY SET 464,-
WIE OBEN. INKL. DEM TOPSPIEL

- SEGA RALLY**
- CONTROL PAD 44,-
 - 3D-CONTROL PAD 64,-
 - EXPLORER CONTROL PAD 19,-
 - CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
 - ARCADE RACER - LENKRAD 109,-
 - PREDATOR GUN - PISTOLE FÜR**
 - VIRTUA COP 1&2 69,-**
 - VIRTUA GUN - PISTOLE 79,-
 - GAME BUSTER - ACTION REPLAY 84,-
 - MEMORY CARD - ORIGINAL 99,-
 - MEMORY CARD PLUS 8 MBIT ... 79,-
 - ANTENNENKABEL 54,-
 - MIT BILDFILTER
 - SIX-PLAYER-ADAPTER 59,-
 - ALIEN TRILOGY 84,-**
 - AMOK (ANFANG NOV.) 89,-**
 - AREA 51 94,-
 - ATHLETE KINGS - DECATHLETE . 84,-**
 - BATMAN FOREVER (NOV.) 89,-
 - BEDLAM (NOV.) 94,-
 - BLAM! MACHINEHEAD 94,-
 - BLAZING DRAGONS 79,-**
 - BREAKPOINT TENNIS (NOV.) 99,-
 - BUBBLE BOBBLE 79,-
 - CASPER 84,-
 - COMMAND & CONQUER (DEZ) .. 89,-
 - CRUSADER NO REMORSE (DEZ.) 64,-
 - CYBERIA 84,-
 - DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 94,-**
 - CIRCUIT EDITION (MITTE NOV.)
 - DESTRUCTION DERBY 84,-
 - DISCWORLD 84,-
 - EARTHWORM JIM 2 (NOV.) 89,-
 - EXHUMED 89,-
 - FIFA SOCCER 97 (MITTE DEZ.) .. 84,-**
 - FIGHTING VIPERS 89,-**
 - GRID RUNNER (NOV.) 94,-



NIGHTS MIT ANALOG PAD 129,- DM

- GUN GRIFFON 79,-
- HEXEN (NOV.) 84,-**
- HIGHWAY 2000 94,-
- IMPACT RACING (NOV.) 89,-
- IN THE HUNT 89,-
- IRON MAN/XO (NOV.) 89,-
- JEWELS OF THE ORACLE (NOV.) 99,-
- LAST DYNASTY (NOV.) 99,-
- LOST VIKINGS 2 (DEZ.) 89,-
- MADDEN NFL 97 (ANFANG NOV.) 84,-**
- MEGA MAN X3 (NOV.) 94,-
- MR. BONES 89,-
- NBA JAM EXTREME (DEZ.) 79,-
- NFL QUARTERBACK CLUB '97 ... 89,-
- NHL 97 (ENDE NOV.) 84,-**
- NHL POWERPLAY '96 (NOV.) 89,-**
- NIGHTS 89,-
- NIGHTS + 3D-CONTROL PAD ... 129,-**
- PANZER DRAGON ZWEI 89,-
- PGA TOUR 97 (ENDE NOV.) 89,-**
- PINBALL GRAFFITI (ANF. NOV.) . 94,-
- PRO PINBALL THE WEB 84,-
- ROAD RASH 84,-
- ROBO PIT 99,-
- SEGA AGES (DEZ.) 89,-**
- SIM CITY 2000 94,-
- SKELETON WARRIORS 79,-
- SOVIET STRIKE (FEB.) 89,-
- SPACE HULK 89,-
- STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.) 94,-**
- SUPER MOTOCROSS (NOV.) 89,-
- TEMPEST 2000 (DEZ.) 89,-**
- THE NEED FOR SPEED 89,-
- THE STORY OF THOR 2 84,-
- THREE DIRTY DWARVES 89,-
- THUNDERHAWK 2 89,-
- TILT (NOV.) 89,-
- TOMB RAIDER 89,-**
- TUNNEL B1 (NOV.) 89,-**
- VIRTUA COP 2 (ANFANG DEZ.) . 94,-**
- VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA .. 129,-
- GUN (ANFANG DEZ.)
- VIRTUA FIGHTER 2 94,-
- VIRTUA FIGHTER KIDS 89,-
- VIRTUAL GOLF 89,-
- WHIZZ 89,-
- WORLD SERIES BASEBALL 2 84,-
- WORLDWIDE SOCCER '97 89,-**
- WWF IN YOUR HOUSE (NOV.) ... 79,-
- X2 - PROJECT X (NOV.) 99,-



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

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

MEGA DRIVE

- MEGA DRIVE SIXPACK 2 219,-
- DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE,
INKL. 6 SPIELEN UND CONTROL PAD
- ARCADE CLASSICS 49,-
- DESERT STRIKE - CLASSICS 44,-**
- DISNEY COLLECTION - QUACKS 49,-
- HOT/CASTLE OF ILLUSION

Kranz sand

TEL. 0931/5716-01
ODER 06

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28

FIFA SOCCER 97 GOLD EDITION	109,-
(MITTE NOV.)	
INTERN. S. S. DELUXE (NOV.)	.. 79,-
MADDEN NFL 97 (MITTE NOV.)	109,-
NBA LIVE 97 (MITTE NOV.) 109,-
NHL 97 109,-
POCAHONTAS 84,-
ROAD RASH II - CLASSICS 44,-
SONIC 3D (NOV.) 99,-
VIRTUA FIGHTER (NOV.) 99,-

GAME GEAR

NHL HOCKEY (NOVEMBER) 79,-
PGA EUROPEAN TOUR 79,-
URBAN STRIKE (OKTOBER) 79,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION 389,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD	
ANDRETTI RACING 89,-
BAPHOMET'S FLUCH (ENDE NOV.)	89,-
CRASH BANDICOOT (ANF. NOV.)	109,-
DESTRUCTION DERBY 2 (NOV.)	.. 99,-
DISRUPTOR (ANFANG DEZ.) 89,-
FORMEL 1 99,-
NASCAR RACING 96 (DEZ.) 89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS 89,-
STAR GLADIATOR (NOV.) 94,-
TEKKEN 2 INKL. DEMO-CD 99,-
WIPEOUT 2097 99,-
X-COM TERROR FROM THE DEEP	99,-
(MITTE NOV.)	



NHL 97 84,-



Tunnel B1 89,-

**HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT**

**BESUCHEN SIE
UNS AUF DER
COMPUTER '96**
IN KÖLN (15.-17.
NOVEMBER) HALLE
10-2, STAND A-11
BITS & FUN
IN MÜNCHEN (22.-24.
NOVEMBER) BITS &
GAMES, HALLE 3,



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)

TOPSPIELE ZU KNALLERPREISEN!!

SEGA SATURN

BAKU BAKU ANIMAL 59,-
BATTLE MONSTERS 69,-
BUST-A-MOVE 2	
ARCADE EDITION 64,-
CLOCKWORK KNIGHT 2 59,-
DARIUS 2 59,-
DAYTONA USA 49,-
FIFA SOCCER 96 44,-
GHEN WAR 69,-
HI-OCTANE 39,-
MAGIC CARPET 49,-
NBA ACTION 69,-
NHL ALL-STAR HOCKEY 49,-
NIGHT WARRIORS (CAPCOM)	79,-
PARODIUS DELUXE 59,-
ROBOTICA 49,-
SEGA RALLY 79,-
SHINOBI X 59,-
SHOCKWAVE ASSAULT 44,-
STARFIGHTER 3000 69,-
STREET FIGHTER ALPHA	
(CAPCOM) 69,-
STRIKER '96 59,-
THEME PARK 49,-
VIRTUA RACING 39,-
VIRTUAL HYDELIDE 59,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE 59,-

MEGA CD

COBRA COMMAND & SOL-FEACE 14,-
DUNGEON MASTER 2 14,-
ROBO ALESTE 14,-
SOUL STAR 19,-
TERMINATOR 19,-
TOMCAT ALLEY 19,-
WOLFCHILD 14,-



Theme Park (Saturn) 49,-



WORLDWIDE SOCCER '97 89,- DM



Virtua Cop 2 94,-

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 gleichzeitig sogar portofrei. 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.
Bestellannahme bis 20.00 Uhr

AUSTRIA EXPRESS

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

VERSAND PER NACHNAHME DM 6,90 ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHHECKS) DM 4,-; UPS 10,-; PORTO AUSLAND 18,-; PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN; LADEN UND VERSAND. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR

Merry X-MAS

mit
„Christmas“
Nights

Geschenkt für ein Abo:

1. **Christmas Nights** - das Demo der faszinierenden Weihnachtsversion von **NIGHTS** (für SEGA-SATURN) bringt mit 2 von 8 kompletten Welten die richtige Adventsstimmung nach Hause! Ihr fliegt an Weihnachtsbäumen vorbei, schlängelt euch durch Adventskränze und öffnet mit Kugeln vollgepackte Geschenkpakete!

Und zusätzlich eine dieser Prämien:

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



und **SEGA**
MAGAZIN
im **Abo!**

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

JA, ich möchte:

- 12 Ausgaben **SEGA MAGAZIN mit 2-monatlicher Saturn-CD-ROM** für DM 69,- (Ausland 93,-/Jahr)
- 12 Ausgaben **SEGA MAGAZIN ohne 2-monatliche Saturn-CD-ROM** für DM 59,- (Ausland 83,-/Jahr)

*) lauffähig auf allen europäischen Saturns

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift

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

Datum 2. Unterschrift
(bestätigt Kenntnis d. Widerrufsbelehrung)

Ich möchte als Dankeschön:

Demo „Christmas“ Nights, Art.-Nr.: 1092 und zusätzlich folgende kostenlose Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

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

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Gegen Rechnung Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

BLZ

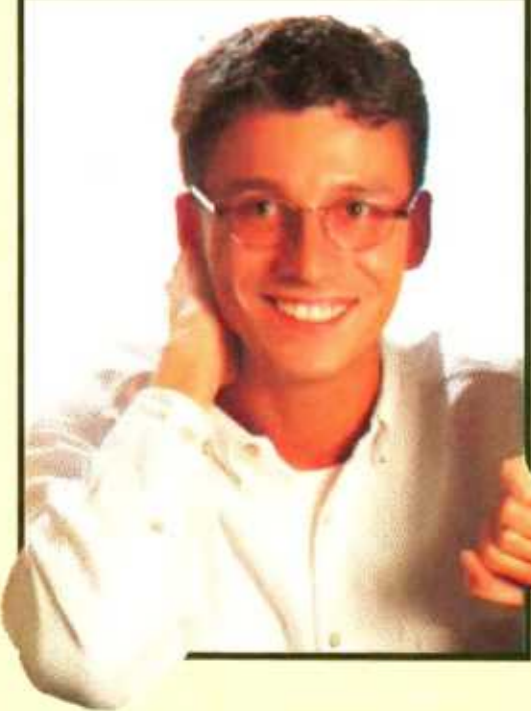
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3333

Deine Vorteile:

- ★ SEGA Magazin prüft alle Spiel-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**.



Wer auf seinem Wunschzettel noch Platz übrig hat, findet in dieser Ausgabe allerhand interessante Geschenkvorschlage. Die Saturn-Hits **Tomb Raider**, **Street Racer**, **Daytona USA 2** oder **Virtua Cop 2** haben den Test beispielsweise schon mit Bravour bestanden, wahrend sich **Command & Conquer** und **Toshinden URA** noch in der Preview-Abteilung auszeichnen. Selbst Mega Drive-Usern stehen mit **NHL Hockey '97**, **MicroMachines Military** und **International Superstar Soccer Deluxe** drei exzellente Spiele zur Auswahl. Alle unsere Saturn CD-Abonnenten erwartet daruber hinaus eine spielbare CD mit Demos von **Athlete Kings**, **Nights**, **Worldwide Soccer '97**, **Panzer Dragoon 2** und **Baku Baku Animal** sowie vielen Videos!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

DAS HEFT IM HEFT!

36 SEITEN SATURN MAGAZIN!

ZUM SAMMELN!

32 SEITEN TIPS & TRICKS!

ZUM MITMACHEN!

Charts	88
Demo CD-Infos	96
Kleinanzeigen	90
Mailbox	94
Score Attack	86

SPECIALS

Command & Conquer	6
-------------------	---

NEWS

Batman Forever auf Saturn!	8
Die Hard Arcade	10
Panzer Dragoon fur Game Gear!	8
Schon gewut?	8-11
Sonic 3D auf Flickie's Island	9
Virtual On	10
Mystaria 2 im Anmarsch!	11
UBI Soft gibt Gas!	8
Weihnachtsdemo fur Nights	11

TIPS & TRICKS

Action Replay Codes	395
Cheats & Codes	390
Helpline	391
Lesertips	396
Tips & Tricks ABC	416
Verkaufshits-Tips	394

KOMPLETTLOSUNGEN

Alien Trilogy	399
Pocahontas	386
Nights	410
WWF Wrestlemania	403

PREVIEWS: SATURN

Bug! Too	23
Command & Conquer	6
NBA Jam Extreme	28
Scorcher	22
Toshinden URA	20
Sega Touring Car	26
WWF In Your House	24

TESTS: SATURN

Amok	32
Casper	81
Chaos Control	80
Crime Wave	78
Daytona USA CCE	30
Highway 2000	80
John Madden '97	79
Mighty Hits	78
Mr. Bones	76
Sea Bass Fishing	81
Street Racer	68
Tilt!	79
Tomb Raider	70
Virtua Cop 2	34

NEWS: GAME GEAR

Panzer Dragoon Mini	8
---------------------	---

TESTS: MEGA DRIVE

Int. Superstar Soccer	14
MicroMachines Military	16
NHL Hockey '97	12

Command & Conquer



Die Saturn-Version im Vorabtest!

6

Daytona USA 2



Der langerwartete Test des Mega-Knallers!

30

Sega Touring Car



Der neue Arcade-Hit erstmals vorgestellt!

26

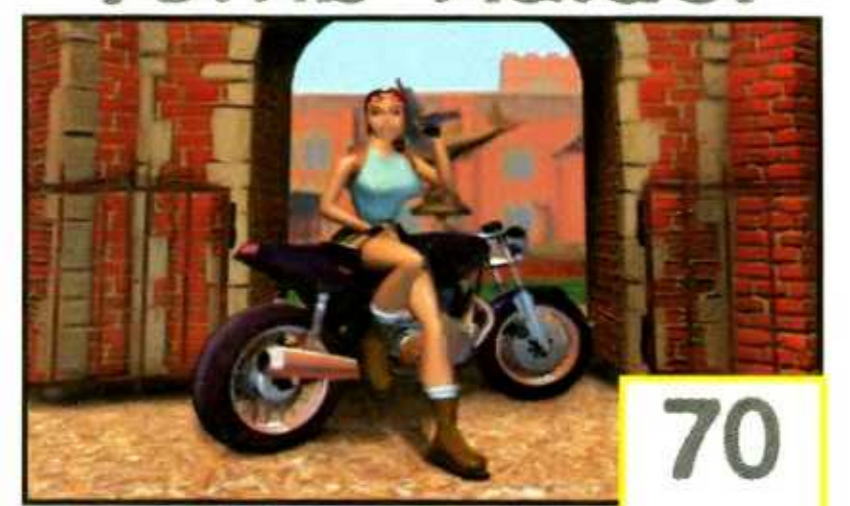
Bug! Too



Der Kafer wieder auf Achse!

23

Tomb Raider



Das grote Abenteuer auf 5 Seiten!

70



In späteren Levels bewegen sich Dutzende von Einheiten ruckelfrei über den Screen.



Das Zusatzfenster muß erst reingescrollt werden, was teilweise recht unpraktisch ist.

Command & Conquer

DAß MAN SICH AUF DIE VERSPRECHUNGEN DER PROGRAMMIERER NICHT IMMER VERLASSEN KANN, WURDE UNS ANHAND DER ERSTEN PREVIEW-VERSION VON COMMAND & CONQUER SCHLAGARTIG KLAR. VON DER VERSPROCHENEN HOHEN AUFLÖSUNG, WIE SIE AUF DEN BILDERN DES ECTS-PRESSE-KITS ZU SEHEN WAR, IST NÄMLICH NICHTS ÜBRIG GEBLIEBEN. DAFÜR GIBT ES „LEDIGLICH“ EINE 1:1-UMSETZUNG DES PC-ORIGINALS.

VON HANS IPPISCH

Ein großer Teil der Saturn-User müßte eigentlich ein erlösendes „Endlich!“ von sich geben, jetzt wo sich die Umsetzung des meistverkauften

Echtzeit-Strategiespiels aller Zeiten am Saturn-Horizont zu erkennen gibt. Zugegebenermaßen wurden die Strategie-Fans nämlich auf dem Saturn bislang recht spärlich mit Software versorgt. Daß mit Command & Conquer die

hitlosen Strategiezeiten endlich vorüber sein dürften, bestätigt uns die aktuelle Beta-Version aus dem Hause Westwood!

So gut ist es wirklich!

Die vorliegende Saturn-Version kann man eigentlich schon als absolut funktionsstüchtig bezeichnen. Alle Features, Menüs und Videosequenzen sind enthalten, das Gameplay ist bugfrei und alle Levels lassen sich lösen. Einzig und alleine die Tatsache, daß man bislang nur auf der Seite der GDI seine 15 Missionen bestreiten kann, unterscheidet diese Vorab-Copy von der Endversion, welche uns für nächsten Monat versprochen wurde.

Der PC-Emulator?

Wer die Original-Version kennt, könnte fast glauben, daß im Saturn ein perfekter PC-Emulator zum Einsatz kommt. Nur das transparente Aktivierungsfenster und das flüssigere Scrolling verraten die Konsolen-Variante, die sich erfreulicherweise dadurch sogar etwas flinker als das Original spielt. Zusätzlich läßt sich die Spielgeschwindigkeit übrigens ebenso wie das Cursor-tempo noch in vier Varianten (langsam bis turbo) bestimmen. Wie versprochen wurde

außerdem die Maus-Steuerung wunderbar auf das Saturn-Pad übertragen. Mit der C-Taste läßt man das lebenswichtige Zusatzfenster auf dem Screen scrollen, wo man die untereinander angeordneten (und horizontal scrollenden) Einheiten-Gruppen bauen lassen kann. Drückt man die A-Taste, kann man entweder ein gegnerisches Objekt markieren, die aktivierten Truppen zu einem bestimmten Ort schicken oder per Fenster bestimmte Einheiten aktivieren. Schließlich läßt sich per L-Taste der Cursor verwandeln, während eine Aktion mit B rückgängig gemacht wird. Daß man nach jedem geschafften Level ein Paßwort erhält und man auf den spektakulären Installationsvorgang des PC-Originals verzichten muß, dürfte für Konsolen-User nichts Neues sein.

Nichts Neues im Westen!

Die Missionen sind erwartungsgemäß identisch zum Original. Wie gewohnt versucht man seine Einheiten im Sinne des vorgegebenen Auftrags dirigieren. Meist geht es schlicht und einfach darum, die gegnerische Front komplett zu vernichten, ab und zu muß man jedoch nur ein bestimmtes Gebäude erobern oder eine Kiste abholen. Am Ende sollten außerdem mehr

eigene Soldaten übrig bleiben als auf der gegnerischen Front. Dazu bedarf es neben reaktionsschnellen Handlungen in Action-Manier auch eines gewissen taktischen Geschicks. Wer auf kurzweilige Strategie steht, darf bei diesem Titel bedenkenlos zugreifen! Technische Perfektion, ansehnliche Grafik und spannendes Gameplay machen Command & Conquer zum potentiellen Bestseller!



Das durchaus wichtige Briefing vor dem Spiel wird auch auf dem Saturn in deutscher Sprache erfolgen (oben).



CONFIG A

A	ACTION
B	CANCEL
C	GO TO SIDEBAR
L	TOGGLE CURSOR
R	FAST CURSOR
X	SELECT TEAM X
Y	SELECT TEAM Y
Z	SELECT TEAM Z
R+X	CREATE TEAM X
R+Y	CREATE TEAM Y
R+Z	CREATE TEAM Z

CONTROLLER CONFIG
LEFT AND RIGHT TO CHANGE
START TO SELECT

Alle Soldaten und Einheiten, die sich in diesem Fenster befinden, befolgen den nächsten Befehl (oben). Hiermit beweisen wir nicht nur, daß es sich wirklich um Saturn-Bilder handelt, sondern wir zeigen auch, wie geschickt die Tasten belegt wurden (links).

Schon
gewußt?

► **Psygnosis auf Saturn-Kurs!** Psygnosis wird ab sofort seine Saturn-Spiele selbst veröffentlichen (bisher übernahm das Sega). Im November kommt Krazy Ivan, im Dezember Assault Rigs, im Februar Adidas Power Soccer und im April das Rollenspiel Sentient. Zum Thema Formel 1 gibt es weder Ankündigung noch Absage, was hoffen läßt!

► **„Neuer“ Saturn auf dem Markt!** Fast still und heimlich hat Sega eine neue Saturn-Generation in Deutschland eingeführt. Zu erkennen ist sie an der kleineren Verpackung, leicht geänderten Joypads und zusätzlichem Sega Saturn-Aufdruck. Technisch sind die Geräte selbstverständlich identisch.

► **Mechwarrior 2 aufgepeppt!** Im Gegensatz zur PC-Version wird die Saturn-Variante von Activisions Mechwarrior 2 mit schmucken Texturen optisch aufgewertet. Ein Preview folgt demnächst!

► **Saturn-Bundle in Amerika!** Pünktlich zur Weihnachtszeit gibt es den Sega Saturn in Amerika zusammen mit Virtua Fighter 2, Virtua Cop und Daytona USA für 199 Dollar! In Deutschland ist so ein Bundle im Augenblick leider nicht geplant.

Batman Forever am Saturn!

Pünktlich zum Start der Dreharbeiten am vierten Batman-Kinofilm der jüngeren Geschichte will Acclaim nun endlich die Saturn-Version von Batman Forever veröffentlichen, die auf dem gleichnamigen Automaten basiert. Bis zu zwei Spieler dürfen gleichzeitig in diesem grafisch schön gelungenen Streets of Rage-Verschnitt durch die Straßen von Gotham City laufen und die bösen Buben vermöbeln. Besondere spielerische Innovationen sind von den 13 Levels zwar nicht zu erwarten, ein Probespiel sollte man aber auf alle Fälle wagen!



Das eigentliche Spiel hat mit der Mega Drive-Variante nichts mehr zu tun.



Die höhere Farbanzahl und der transparente Schatten zeichnen die Saturn-Version aus.

Panzer Dragoon im Miniformat?

Man könnte glauben, daß es sich um einen verfrühten Aprilscherz handelt, doch angesichts der mitgelieferten Screenshots muß man wirklich davon ausgehen, daß eine Game Gear-Umsetzung des Saturn-Hits in Vorbereitung ist. Auf die beeindruckende 3D-Grafik wird man dabei leider verzichten müssen, doch immerhin bleiben die Lock On-Funktion und die phantastischen Gegner erhalten. Ob und wann das Spiel in Deutschland erscheint, steht leider noch nicht fest!



Die opulente 3D-Grafik vom Saturn kann natürlich nicht 1:1 umgesetzt werden.

UBI Soft gibt Gas!

Anläßlich der Street Racer-Fertigstellung lud UBI Soft zum fetzigen Kartrennen nach Würzburg ein, bei dem sich 18 Journalisten aller wichtigen Magazine auf die Rennbahn begaben. Nach Warm Up, Qualifying und Rennen konnten sich schließlich Oliver Mohr vom Branchen-Magazin Entertainment Markt, Hartmut Ullrich von Video Games und Hans Ippisch vom Sega Magazin die begehrten Pokale und die obligatorische Flasche Sekt sichern! Die Konkurrenz folgte auf den Plätzen, der Test zu Street Racer auf den Seiten 68 und 69!



Hartmut Ullrich, Oliver Mohr und Hans Ippisch ließen sich als Sieger feiern!

Sonic 3D auf Flickie's Island!



Das eigentliche Spiel sieht der Mega Drive-Variante ziemlich ähnlich (oben). Das Zwischenspiel überrascht mit spektakulären 3D-Szenen (rechts).

Das erste Sonic-Game für den Saturn nähert sich der Fertigstellung. Im Gegensatz zum 16 Bit-Vorbild vom Mega Drive wird auf dem Saturn keine feststehende Kamera für die Iso-3D-Perspektive genutzt, sondern man kann die Grafik ähnlich wie in Soviet Strike um den Mittelpunkt rotieren lassen. Außerdem handelt es sich bei den Bonusspielen um waschechte 3D-Games mit flinker Polygon-Grafik. Zusätzlich gibt es gerenderte Zwischenfilme. In Deutschland soll das Spiel unter dem Namen Sonic 3D: Flickie's Island erscheinen.

Schon gewußt?

Keine TV-Werbung für Nights! Entgegen großspurigen Ankündigungen gab es im September doch keine Fernsehwerbung für Nights. Statt dessen möchte Sega 1 Million Prospekte am Point of Sale verteilen.

Soviet Strike erst 1997! Action-Fans müssen sich leider bis Anfang 1997 gedulden, wenn sie die Saturn-Version von EAs neuestem Shoot 'em Up-Knaller spielen wollen. Das Spiel wurde leider verschoben!

NEUE RUFNUMMERN !!! <6 Bestell-Hotlines>
 Persönliche Bestellannahme: Tel.: 02504 - 9330 - 0
 Mo.-Fr. 8.30-22.00 Uhr & Sa. 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Service - Hotline:
 Tel.: 02504 - 9330 - 12
 Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

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 899,95

MEGA DRIVE

ZUBEHÖR:

MD 1 <über RGB> 149,95
 3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
 6 Button-Infarot Joyad Set 69,95
 ACTION REPLAY 2 79,95
 ADAPTER <NTSC-PAL> 24,95
 Antennenkabel MD 1 24,95
 Infarot-Joy pads <2er Set> 49,95
 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 433 Megastar Joystick 29,95
 SV 437 "Programmable" 39,95

MEGA DRIVE

3 SPORT-GAMES PACK:
 Super Monaco GP & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer 79,95
 ALIEN SOLDIER 49,95
 ARCADE CLASSICS 49,95
 BATMAN FOREVER 49,95
 BONKERS "Disney" 49,95
 BRIAN LARA CRICKET <A> 69,95
BUGS BUNNY 89,95
 COMIX ZONE 49,95
 DEVIL'S COURSE GOLF <P> 39,95
 Donald Duck 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
 EARTHWORM JIM 2 69,95
 FIFA SOCCER '96 79,95
Int. Superstarsoccer10/11 79,95
 KAWASAKI SUPERBIKES 49,95
 KÖNIG DER LÖWEN 79,95
 LANDSTÄLKER 69,95
 MARSUPIAMI 49,95
 MICRO MACHINES 96 <A> 49,95
 NBA Action Basketball'95 49,95
 NHL HOCKEY '96 79,95

MEGA DRIVE

NHL Hockey '97 99,95
 OLYMPIC SUMMER Games 89,95
OOZE, THE 49,95
 PETE SAMPRAS TENNIS 49,95
Pete Sampras '96 69,95
 PGA TOUR GOLF '96 69,95
PINOCCHIO 89,95
POCAHONTAS 89,95
 POWER RANGERS Mighty... 49,95
 PRIMAL RAGE 49,95
 PROBOTECTOR 49,95
 RISTAR 49,95
 ROAD RASH 2 49,95
 SAMURAI SHODOWN 89,95
 SHADOWRUN <US> 59,95
 SHANGHAI 2 <US> 79,95
 SKELETON KREW 49,95
 SOLEIL <A> 39,95
 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 Country Club Golf 39,95
WORMS 79,95
 WRESTLEMANIA ARCADE 79,95
 X-MEN 2 <US> 59,95
 ...weitere Titel vorhanden !!!!!!!!!!!!!

MEGA DRIVE

32 X Erweiterung & 5 Games 199,95

NBA Jam & WWF Raw je 19,95
 Fila / Kolibri / Motherbase / Metal Head / Virtua Fighter etc. je 49,95
 Verschiedene CD-Games je 19,95

SEGA GAME GEAR

ASTERIX <Teil 1 und 2> je 39,95
 CHESSMASTER 29,95
 DRAGON CRYSTAL 29,95
 ECCO THE DOLPHIN 2 29,95
 ERNIE ELS GOLF <A> 29,95
 MARBLE MADNESS 29,95
 MASTER OF DARKNESS 29,95
 NFL Quarterback Club 29,95
 POWER DRIVE 39,95
 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 !!!

Manga

verschiedene Filme ab 19,95

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
BLOODSHOT 19,95
 CobraCommand & SolFeace 39,95
 DRAGON'S LAIR 49,95
 DUNE 29,95
 ECCO THE DOLPHIN 29,95
 EXO SQUAD 39,95
 Funny World & Balloon Boy 29,95
 GAUNTLET 4 39,95
 HYPERDUNK 29,95
JAMES POND 3 19,95
 JOE MONTANA Football 29,95
 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 1-3 39,95
 MEGA SWIV 39,95
 MR. NUTZ 39,95
NBA Jam T. E. 39,95
 NFL QUARTERBACK 29,95
 NFL Quarterback '96 39,95
 NHL Hockey '95 39,95
 PAGEMASTER 39,95
 RANGER X 39,95
 REVOLUTION X 39,95
 RISE OF THE ROBOTS 39,95
 RUGBY WORLD CUP '95 39,95
 SHAQ 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

SEGA SATURN

HARDWARE:

SATURN 379,95
 Act. Replay / Game Buster 89,95
 ADAPTER 39,95
 ANTENNENKABEL 39,95
 BACK UP MEMORY 79,95
E3 MESSE VIDEO 19,95
 INFRAROT-PAD 69,95
Japan - E3 Messe - Video 2 Std. Laufzeit 49,95
 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

3D LEMMINGS 79,95
 AFTERBURNER <P> 89,95
 Alien Trilogy dt.&A/uncut je 89,95
 ALONE IN THE DARK 2 89,95
 ATHLETE KINGS 89,95
 BAKU BAKU ANIMAL 59,95
BATTLE MONSTER 69,95
 BATTLE MONSTER <P> 39,95
 BLACK FIRE 79,95
BLAM! MACHINEHEAD 89,95
 BLAZING TORNADOS <P> 39,95
 BREAK THRU <P> 79,95
 BUBBLE BOBBLE 69,95
CASPER 89,95
 Clockwork Knight 1&2 je 49,95
 CYBERIA 79,95
 D 79,95
 DARIUS GAIDEN 69,95
DAYTONA U.S.A. 49,95
 DEFCON 5 69,95
 DESTRUCTION DERBY 89,95
 EURO SOCCER '96 89,95
 EXHUMED 89,95
 FIFA SOCCER '96 59,95
 FIGHTIN' VIPERS <P> 119,95
 Fist of the North Star <P> 69,95
 FORMULA 1 89,95
 GALACTIC ATTACK 59,95
 GALAXY FIGHT 59,95
 GALE RACER <P> 39,95
 GEX 59,95
 GHEN WAR 89,95
 GOLDEN AXE - THE DUEL 69,95
 GRONCHASER <P> 49,95
 GUARDIAN HEROES 79,95
 GUN GRIFFON 89,95
 HANG ON GP '96 <US> 59,95
 HI OCTANE 59,95
HIGHWAY 2000 89,95
 IRON STORM US 109,95
 IRON STORM 2 <P> 69,95
 JOHNNY BAZOOKATONE 59,95
KEIO 2 89,95
 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 SOCCER 79,95
 Outlaws of the Lost Dy. <P> 39,95
 Panzer Dragoon 49,95

SEGA SATURN

PANZER DRAGON 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' <P> 49,95
 RAYMAN 79,95
 REVOLUTION X 59,95
 RISE 2 69,95
SEA BASS FISHING 89,95
 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
SIM TOWER <P> 89,95
SKELTON WARRIORS 79,95
 SLAMIN' JAM 69,95
SPACE HULK 89,95
STARFIGHTER 3000 89,95
 STORY OF THOR 2 89,95
 STREETFIGHTER ALPHA 79,95
 STREETFIGHTER - MOVIE 59,95
 Streetfighter Zero 2 <P> 109,95
 STRIKER '96 69,95
 THEME PARK 79,95
 THUNDERHAWK 2 89,95
 Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95
TITAN WARS 59,95
 Toshinden Remix 69,95
 TRUE PINBALL 79,95
 ULTIMATE 3 <A> 79,95
 VALORA VALLEY GOLF 69,95
VICTORY BOXING 59,95
 VICTORY GOAL 49,95
 VIRTUA COP & GUN 129,95
 VIRTUA FIGHTER 2 89,95
VIRTUA FIGHTER KIDS 89,95
 VIRTUA RACING 69,95
VIRTUAL GOLF 89,95
 VIRTUAL HYDLIDE 49,95
 WING ARMS 79,95
 WIPE OUT 79,95
 World Series Baseball 2 89,95
 WORMS 79,95
 WRESTLEMANIA ARCADE 69,95
 X-MEN 69,95

PAKETPREISE:

SATURN & Antennenkabel & Nights & Analogpad 549,95
 SATURN & Gran Chaser <P> & Blazing Tornado Wrestling <P> & Race Drivin' <P> & Adapter 549,95
Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster * Weseler Str. 54

SEGA SATURN

einigen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller, auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in...

WICHTIG ! WICHTIG ! WICHTIG ! Wir haben führen wir

SATURN 379,95

besuchen Sie unser Vorbestellservice !!!

Selbstverständlich unserer Anzeige stehen !

Schon gewußt?

► **NHL Powerplay auf dem Markt!** Nach langer und unverständlicher Verzögerung hat Virgin nun endlich NHL Powerplay veröffentlicht, allerdings stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest, ob es den Zusatz 96 oder 97 erhält. Auf alle Fälle ist es identisch mit der getesteten Version!

► **Sega Ages im November?** Die Compilation mit Space Harrier, Afterburner 2 und Outrun wird im November für DM 89,- erhältlich sein!

► **Die wichtigsten Release-Daten auf einen Blick!** Diesmal gibt es die brandaktuellen Veröffentlichungstermine für Deutschland (Stand vom 22.10.96):

- Fighting Vipers 7.11.96
- Daytona USA C.C.E. 14.11.96
- Virtua Cop 2 28.11.96
- Virtual On 16.1.97
- Amok Januar '97
- Toshinden URA Januar '97
- Bug! Too Februar '97
- Die Hard Arcade Februar '97
- Heart of Darkness März '97

Die Hard aus der Arcade!

Endlich können wir erste Bilder des Automaten-Hits Die Hard Arcade präsentieren, der im Februar als 1:1-Umsetzung auf dem Saturn erscheinen wird! Ein oder zwei Spieler müssen während der Silvesterparty im Jahr 2015 zum Einsatz ausrücken, der im höchsten Gebäude der Welt ansteht. Dort wurden nämlich dreißig Leute von Terroristen als Geiseln genommen, unter ihnen befindet sich leider die Tochter des Präsidenten, womit dieser Einsatz besonders heikel wird. Diese faszinierende Mischung aus Streets of Rage und Virtua Fighter überzeugt mit phantastischer 3D-Grafik, exzellenter Darstellung der Charaktere und packendem Spielprinzip. Ein Preview gibt es in einer der kommenden Ausgaben!



Dank Titan-Technologie erwartet Saturn-User eine 1:1-Umsetzung!



Ein oder zwei Spieler dürfen sich durch das aus dem Kinofilm bekannte Hochhaus prügeln.

Virtual On mit Splitscreen-Modus!

Im ausführlichen Special der letzten Ausgabe hatten wir es noch gehofft, mittlerweile hat uns die neue spielbare Version diesen Wunsch erfüllt! Die Saturn-Version des Spielautomaten-Knallers wird mit einem spielspaßsteigernden Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus ausgerüstet. Ansonsten macht die fast fertige Version einen ausgesprochen guten Eindruck.



Virtual On auf dem Saturn hat einen packenden Zwei-Spieler-Modus zu bieten!

Mystaria 2 kommt in Deutschland!

Rollenspielfans aufgepaßt! Neben Dark Savior wird euch im nächsten Frühling auch noch Mystaria 2 erfreuen, das mittlerweile für den Februar angekündigt wurde. Die fertige japanische Version namens Riglord Saga 2 sieht grafisch extrem gut aus, ein ausführliches Preview gibt es in der nächsten Ausgabe!



Mystaria 2 wurde mittlerweile offiziell für Deutschland angekündigt!

Weihnachts- demo für Nights!



Das exklusive Christmas Demo von Night hat neue Spielmodi, komplett neue Grafiken und Videofilme zu bieten!

Als besondere X-mas-Überraschung produzierte Yuji Naka ein grafisch aufwendiges Weihnachtsdemo von Nights, in dem Sonic und der heilige Nikolaus ein Gastspiel geben. Es unterscheidet sich zum Teil deutlich vom Originalspiel. Wer jetzt abonniert, bekommt dieses exklusive Demo als Prämie zugeschickt! Mehr Infos gibt es auf Seite 27!

Schon gewußt?

▶ **Resident Evil für Saturn?** Das ewige Katz und Maus-Spiel von Capcom geht weiter. Nun erklärte ein Capcom-Entwickler, man überprüfe derzeit, ob und wie der Saturn für Resident Evil geeignet ist. Wenn, würde es auf alle Fälle eine veränderte Version geben!

▶ **Olympic Games gestrichen!** Nach monatelanger Verzögerung wurde das offizielle Saturn-Spiel zur Olympiade nun endlich abgesagt, als Trost bleibt das geniale Athlete Kings von Sega.

Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

SEGA SATURN:

3D Lemmings	DV 84,95	Exhumed	DV 89,95	NFL Quarterback Club 97	DV 84,95	Space Hulk	DV 89,95
Alien Trilogy	DV 89,95	F1 Challenge	DV 89,95	NHL 97	DV 89,95	Star Fighter 3000	DV 84,95
Alone in the Dark 2	DV 94,95	Fatal Fury 3	JP 134,95	NHL Powerplay 97	DV i.V.	Story of Thor 2	DV 84,95
Athlete Kings	DV 84,95	FIFA Soccer 96	DV 89,95	Night Warriors	DV 104,95	Street Fighter Alpha	DV 79,95
Baku Baku	DV 64,95	Fighting Vipers	DV 124,95	Nights incl. Controller	DV 134,95	Street Fighter Zero 2	JP 99,95
Bases Loaded 96	US 89,95	Fighting Vipers	JP 124,95	Off World Interceptor	DV 89,95	Strikers 1945	JP 129,95
Batt. Arena Tosh Remix	DV 89,95	Galatic Attack	DV 89,95	Olympic Games	DV 84,95	The Horde	DV 89,95
Black Fire	DV 84,95	Gex	DV 84,95	Olympic Soccer	DV 84,95	Theme Park	DV 59,95
Blam! Machine Head	DV 84,95	Ghen War	DV 84,95	Panzer Dragoon	DV 49,95	Thunderhawk 2	DV 89,95
Blazing Tornado	JP 39,95	Guardian Heroes	DV 84,95	Panzer Dragoon 2	DV 89,95	Titan Wars	DV 89,95
Bubble Bobble	DV 84,95	Gun Griffon	DV 84,95	Parodius	DV 69,95	Tomb Raider	DV 89,95
Bust-A-Move 2	DV 74,95	Gunbird	JP 99,95	PGA Tour Golf 97	DV 89,95	True Pinball	DV 89,95
Casper	DV 94,95	Hang On GP 96	DV 99,95	Pro Pinball	DV 84,95	Valora Valley Golf	DV 89,95
Chaos Control	DV 84,95	Hattrick Hero	JP 59,95	Rayman	DV 89,95	Virtua Fighter 2	DV 99,95
Clockwork Knight 2	DV 99,95	Hi-Octane	DV 69,95	Road Rash	DV 89,95	Virtua Fighter Kids	DV 84,95
College Slam	US 109,95	High Velocity	US 109,95	Rockman X3	JP 114,95	Virtual Golf	DV 89,95
Congo	US 109,95	In the Hunt	DV 89,95	Rom. of the 3 Kingd. IV	US 119,95	Virtual Open Tennis	DV 89,95
Crime Wave	DV i.V.	Irem Arcade Classics	JP 109,95	Sea Bass Fishing	DV 84,95	Virtua Racing	DV 79,95
Cyberia	DV 84,95	Iron Storm	US 119,95	Sega Rally	DV 99,95	Winning Post	US 89,95
D	DV 89,95	Keio 2	DV 84,95	Shanghai	US 79,95	WipEout	DV 89,95
Darius Gaiden	DV 89,95	King of Fighters 95	JP 139,95	Shellshock	DV 89,95	World Adv. Milit. Comm.2	JP 99,95
Darius Gaiden	JP 49,95	Langrisser III	JP 109,95	Shining Wisdom	DV 89,95	World Heroes Perfect	JP 114,95
Daytona USA	DV 49,95	Madden 97	DV 89,95	Shinobi X	DV 89,95	World Cup Golf	US 49,95
Death Crimson	JP 109,95	Magic Carpet	DV 59,95	Shockwave Assault	DV 69,95	World Series Baseball 2	DV 84,95
Destruction Derby	DV 84,95	Mystaria	DV 99,95	Sim City 2000	DV 89,95	Worms	DV 89,95
Discworld	DV 84,95	NBA Action	DV 84,95	Skeleton Warriors	DV 84,95	Worldwide Soccer 97	DV 89,95
Earthworm Jim 2	DV 94,95	NBA Jam T.E.	DV 79,95	Slam'n Jam	DV 89,95	WWF: Arcade Game	DV 89,95
Euro 96 Soccer	DV 89,95	Need for Speed	DV 89,95	Sonic Wings	JP 129,95	X-Men	DV 89,95

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

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiele-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

E EA schrieben mit ihrer Eishockey-Simulation Videospiegelgeschichte. Seit seinem Debüt 1991 wurde das ohnehin schon bahnbrechende Gameplay

DIE EA-PUCKJÄGER

von einem jährlichen Update zum

ZUM LETZTEN MAL

nächsten systematisch verbessert.

IM 16 BIT-FORMAT!

In diesem Jahr wiederholt sich diese Prozedur nun zum letzten Mal, denn EA möchte sich fortan dem 32 Bit-Geschäft widmen, wo sie zur Zeit kräftig in Rückstand geraten sind. Erfreulicherweise präsentiert sich der letzte Mega

Check Up

Mega Drive
16 MBit



NHL Hockey '97 Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts Tel. 040-2270961
Release: Oktober Preis: DM 119,95

Spieler 1-4
Levels .28NHL Teams + 3 Nationalmannschaften
Save Game Batterie
Besonderheiten.....4 Way Player

Grafik 78%

Die Pixel-Sportler überzeugen durch vielfältige Bewegungsabläufe und angenehm kräftige Farben.

Sound 80%

Authentische Soundeffekte, die Zuschauerkulisse jöhlt und buht voll mit, lediglich das Geklatsche erinnert eher an das Fernsehrauschen.

Gesamt 93%

EA verabschiedet sich mit einer Eishockey-Simulation, die sich im Laufe der Zeit der Perfektion näherte.

NHL Hockey '97

MFL



Hot-Spot

Nach wie vor die mit Abstand spielerisch stärkste Eishockey-Simulation



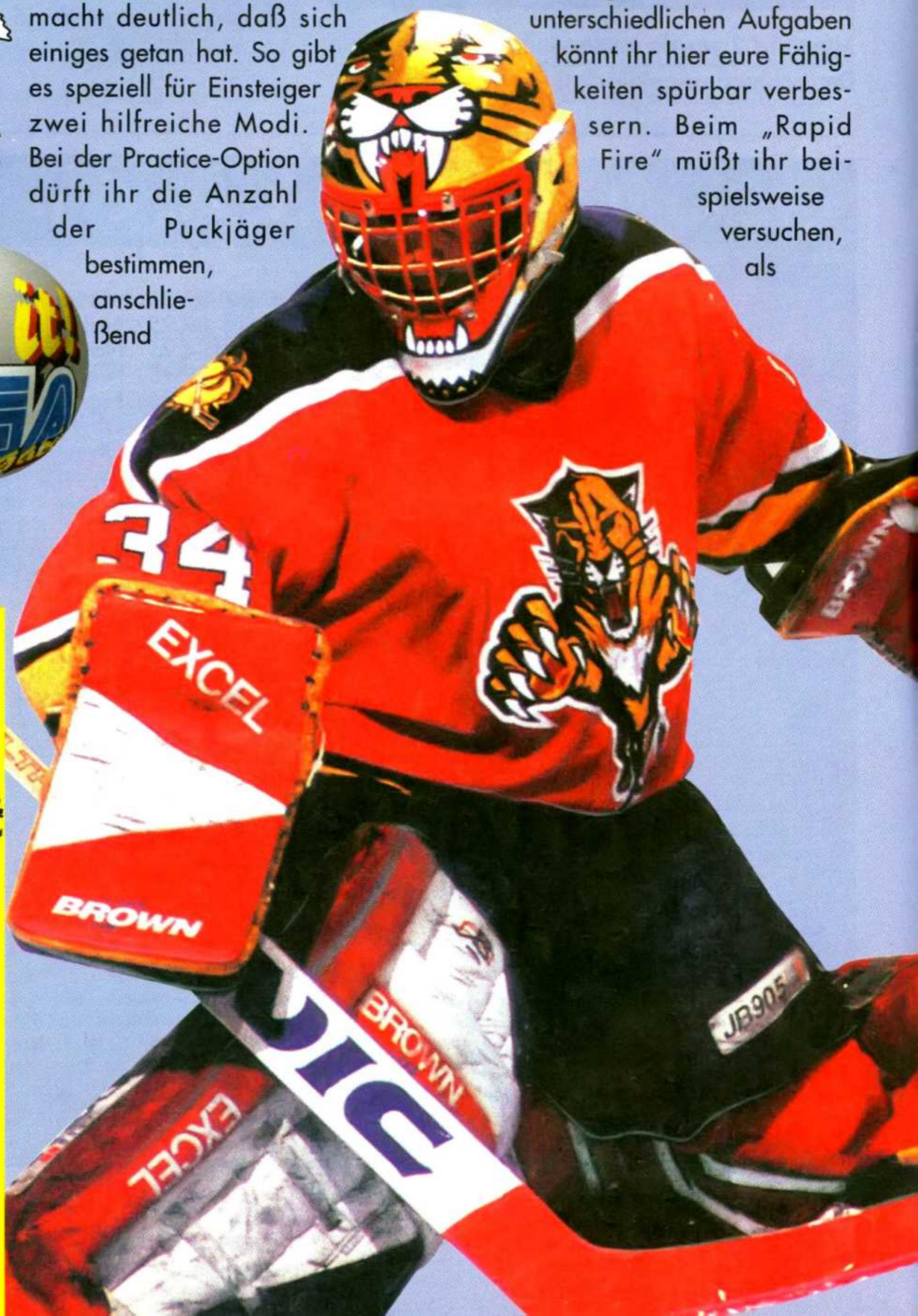
Beim Skill Challenge könnt ihr in vier Disziplinen euer Können verbessern.

Drive-Sequel dabei als kompetente Rundum-Modellpflege.

Neue Spielmodi

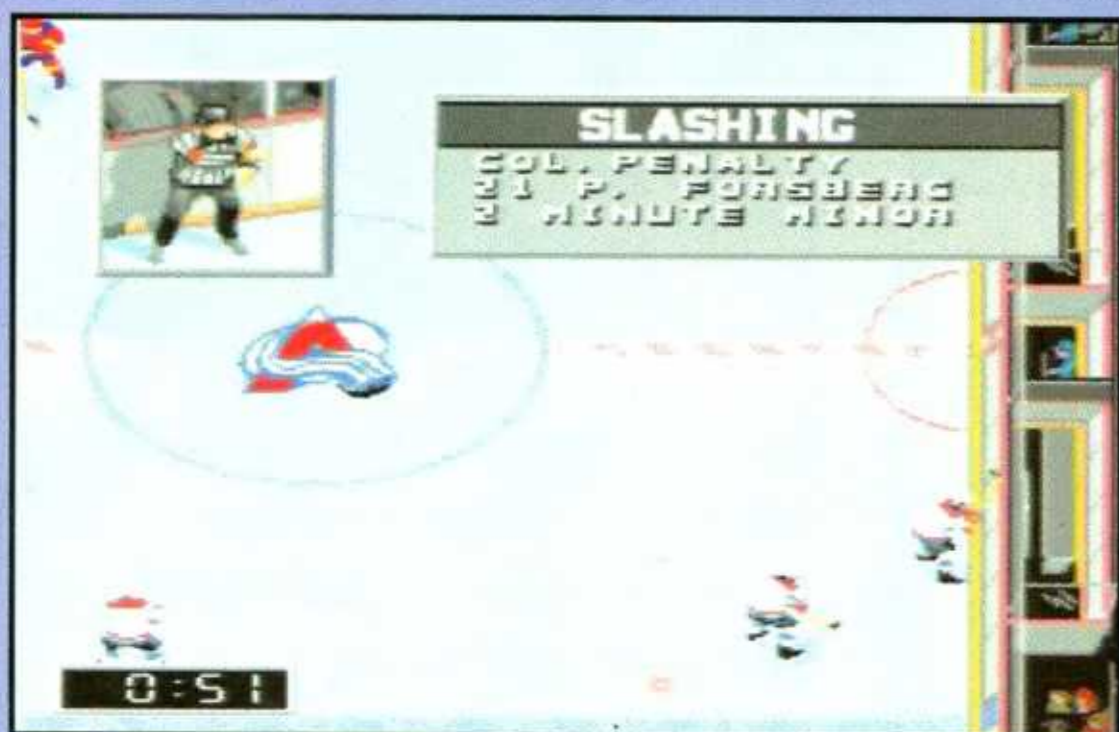
Bereits ein kurzer Blick auf das schlicht gestaltete Hauptmenü macht deutlich, daß sich einiges getan hat. So gibt es speziell für Einsteiger zwei hilfreiche Modi. Bei der Practice-Option dürft ihr die Anzahl der Puckjäger bestimmen, anschließend

ohne Regelwerk über das Eis düsen und so in Ruhe eure Tore einstudieren bzw. wirkungsvolle Defensiv-Strategien austüfteln. Speziell für die Verbesserung der Technik wurde der brandneue Skill Challenge entwickelt. In vier unterschiedlichen Aufgaben könnt ihr hier eure Fähigkeiten spürbar verbessern. Beim „Rapid Fire“ müßt ihr beispielsweise versuchen, als

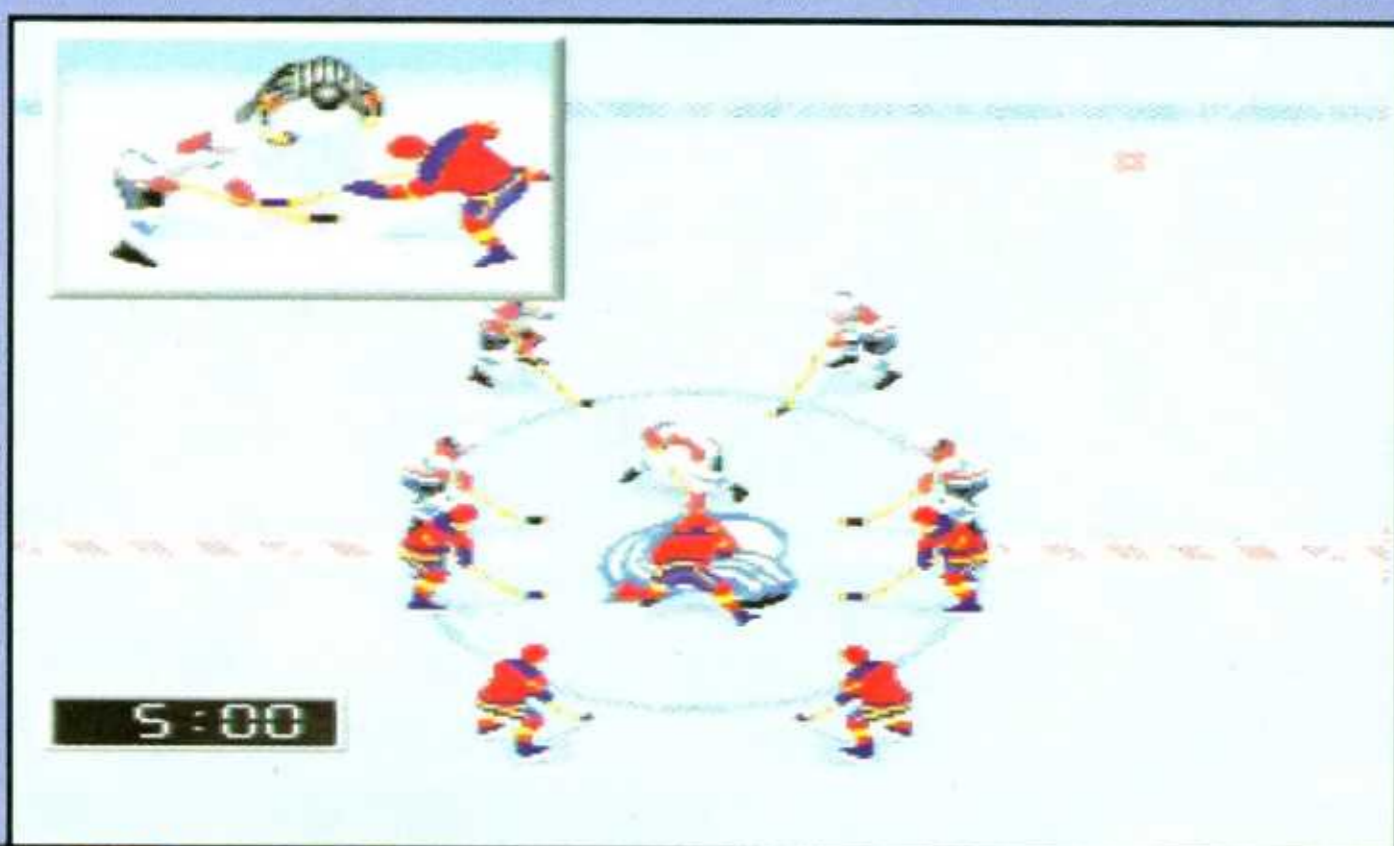




Die Teams wurden in fünf verschiedene Kategorien eingestuft.



Zeitstrafen werden in der 97er Saison nicht mehr so häufig verhängt.



Im Hauptmenü werden dem Spielmodus entsprechend die anderen Optionen automatisch konfiguriert. Tip: Wenn ihr viermal Start drückt, kommt ihr sofort zur Neuauflage des letzten Stanley Cup Finales Florida vs. Colorado.

Goalie möglichst viele Torschüsse zu parieren oder beim „Puck Handling“ schnellstmöglich um Hüte Slalom zu fahren. Erfreulicherweise wurde das siebte Sequel auch etwas komfortabler gestaltet, da man mehr von der eingebauten Batterie Gebrauch macht. So könnt ihr im Saison-Modus insgesamt vier Spielstände dem Modul anvertrauen oder bei der All Time Records-Option eure Bestleistungen in insgesamt 13 Kategorien verewigen. Last but not least gibt es neben den neuesten NHL-Statistiken (inklusive dem neuen Logo bei den Phoenix Coyotes) zusätzlich drei Nationalmannschaften: USA, Kanada und eine Europa-Auswahl.

Individualität ist Trumpf!

Beim Spielablauf fallen einem zunächst die vielen neuen

Animationsphasen bei den Torhütern und Läufern auf. So wirft sich der Schlußmann beispielsweise diesmal schützend auf den Puck, um einen Bully zu erzwingen, was er aber im Gegensatz zu allen Vorgängern glücklicherweise lange nicht mehr so häufig macht. Des weiteren wurden insgesamt 41 NHL-Größen wie Wayne Gretzky, Mario Lemieux oder Brett Hull mit jeweils einem charakteristischen Spezial-Move ausgestattet. Insgesamt 13 verschiedene dieser sogenannten Signature Moves gibt es, die ihr mittels der Start-Taste aktivieren könnt. Wie immer gibt es auch beim Gameplay dezente Veränderungen. Auffällig: die Puckschieberei spielt sich diesmal übersichtlicher bzw. nicht mehr ganz so hektisch wie bei der 96er Auflage, und Tore sind zudem leichter erzielbar.

45

Word Up

Angesichts der über-
ragenden Qualität
tut der Abschied
schwer. Daß das
Gameplay unschlag-
bar ist, wissen wir
bereits seit 1991,
und nach der techni-
schen Generalüber-
holung beim letzten
Update stimmten
sogar Optik und
Sound. EA mixte zum
Abschluß all diese

Tugenden zusam-
men, garnierte sie
mit einigen neuen
Modi & Animationen
und modifizierte das
Gameplay zudem
etwas (übersichtli-
cherer Spielablauf,
niedri-
gerer
Schwie-
rigkeits-
grad). Resul-
tat: ein
Meister-
werk!



SEGA SATURN WORLD of GAMES

Inh. Carmen Markatsch

Computer & Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231-21404

SATURN für 399.--		SATURN für 399.--	
Alien Trilogy	89.90	Arcade Racer Lenkrad	129.90
Athletet King	99.90	Blazing Dragons	89.90
Casper	89.90	Blam Machinehead	89.90
Command&Conquer	99.90	Bust A Move 2	79.90
Discworld	89.90	Cyberia	89.90
Dark Savior Landst.2	99.90	Die Hard Trilogy	89.90
Exhumed	99.90	Daytona USA	49.90
Fifa Soccer 97	99.90	Destruction Derby	89.90
Fighting Vipers	99.90	Need for Speed	89.90
Nights incl.Pad	139.90	NBA Live 97	99.90
Olympic Games	89.90	NHL Hockey 97	99.90
NHL Powerplay Hockey	89.90	Return Fire	89.90
Soviet Strike	89.90	Road Rash	89.90
Story of Thor 2	89.90	Street Fighter alpha	89.90
Tomb Raider	89.90	SEGA Rally	89.90
Tunnel B1	99.90	Simcity 2000	99.90
Virtua Cop 2	89.90	Virtua Fighter 2	99.90
World Wide Soccer	99.90	Virtua Fighter Kids	79.90

Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Sa 10-14.00

Neuheiten auf Anfrage! Kompl. Liste anfordern!

Wenn sich die Kult-Programmier-Truppe Factor 5 um die Umsetzung einer Fußball-Simulation kümmert, die auf dem 16-Bitter von Nintendo als eines der

DIE 1:1-UMSETZUNG
besten Sportspiele überhaupt gilt,
DES SNES-

kann nicht sehr viel schiefgehen.
STRASSENFEGERS!

Hinsichtlich der Spielmodi sind keine Unterschiede festzustellen: Weltmeisterschafts- und Freundschaftsspiele, Ligen, Training, Elfme-

FIFA Superstar Soccer Deluxe

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Int. Superstar Soccer Deluxe Fußball
Hersteller: Konami Tel. 0221-612352
Release: November Preis: DM 130,-

Spieler 1-8
Levels
Save Game Paßwort
Besonderheiten .SNES-Umsetzung,
Acht-Spieler-Modus

Grafik 88%

Sanftes Scrolling, liebevolle Spieler-Animationen (z. B. bei Tor-Erfolgen) und ein bewährter Blickwinkel - der Daumen zeigt deutlich nach oben.

Sound 71%

Der Soundtrack und die Sprachausgabe-Qualität sind eher mäßig, dafür engagiert sich das Stadion-Publikum durch situationsabhängige Begeisterungstürme um so mehr.

Gesamt 89%

Nicht zuletzt die tiefeschürfenden Optionen im taktischen und strategischen Bereich bedingen die exzellente Qualität dieses Sportspiel-Juwels.



Hot-Spot

Das monatelange Warten hat sich gelohnt: ISSS Deluxe hat Referenzqualitäten!



Witterungseinflüsse wie Regen oder Schnee sorgen für Abwechslung (ganz oben). Die Strategie-Einstellung ist durchaus wichtig (oben). Factor 5 gelang eine tadellose Umsetzung des SNES-Hits (links)!

terschießen sowie zwölf „Szenarien“ (bestimmte Situationen in interessanten Partien) bietet euch das Hauptmenü an. Der Zusatz „Deluxe“ rührt daher, daß statt bisher vier sogar acht Spieler gleichzeitig agieren können - die entsprechende Hardware vorausgesetzt. Für jeden Teilnehmer können individuelle Tastenbelegungen und sonstige Einstellungen vorgenommen werden - und das in einer schwindelerregenden Fülle. Anpassen könnt ihr u. a. die Qualitäten der Akteure in neun Kategorien (Geschicklichkeit, Dribbling usw.), das Regelwerk (Gelbe Karten, Abseits, Fouls), die



Formation (z. B. 4-4-3), die Spielerpositionen auf dem Rasen, Manndeckung, die allgemeine Strategie (z. B. über die Flügel oder Abseitsfalle) und selbst Kleinigkeiten wie Trikot-, Hosen- und Socken-Farbe. Solche Superstars, wie der Titel verheißt, sind die Kicker übrigens gar nicht, denn in den 36 Nationalmannschaften spielen im Gegensatz zu FIFA Soccer 96 durchweg „No Names“ - das gibt kleinere Abzüge bei der Atmosphäre. Positiv hingegen: Replay-Funktion und einblendbare Erläuterungen zu allen Menüpunkten.

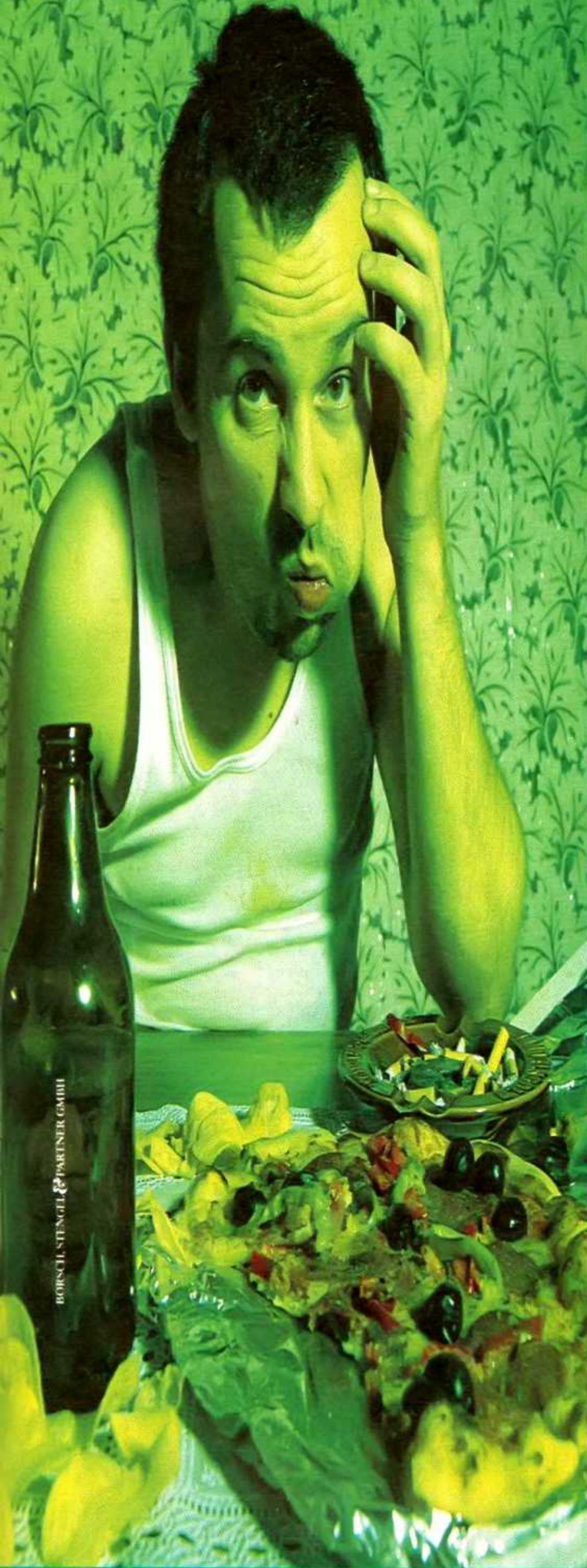
Word Up

Lang genug gewährt hat es ja, und es ist sogar richtig gut geworden. Hohe Spielbarkeit dank einer präzisen Steuerung, optimale Übersicht durch eine geschickt gewählte Perspektive nebst „Radar“, eine gigantische Vielfalt an Optionen (z. B. Pässe zum nächstbesten

Kollegen oder möglichst weit nach vorne in Lauf-richtung?) und der Acht-Spieler-Modus sind nur die wichtigsten Pluspunkte. Für Fußballfans eine klare Sache!



Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzas und 3 Tüten Chips pro Länderspiel.



International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.



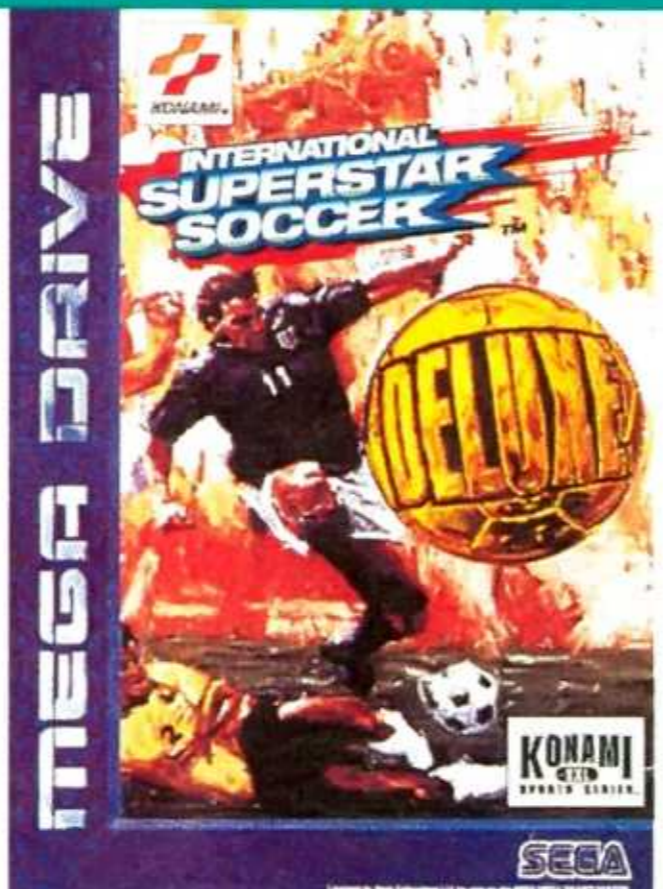
Bald auch für PlayStation

MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE. DER SNES-KLASSIKER JETZT AUCH FÜR MEGA DRIVE.



Nintendo, SNES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seal, and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo Entertainment System, Game Boy, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Sega Mega CD-II, Game Gear und Sony PlayStation.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** „... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann ... das Videospiele des Jahres.“ Wertung: 90%. **TOTAL! 11/95:** „... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!“ Note: 1. **Videogames 11/95:** „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS ...“ Wertung: 90%. **Gamepro 12/95:** „... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen.“ Note: 1. **Fun Generation 11/95:** „... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungstürme hervorrufen.“ Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung ...



KONAMI
XXL
SPORTS SERIES.

Präsentiert von:
ran
SAT • FUSSBALL



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Zum vierten und wahrscheinlich letzten Mal flitzen die kleinen Spielzeugautos auf dem betagten 16-Bitter herum. Statt Sportwagen steuert ihr dies-

DIESMAL IST KRIEG!

mal allerdings Panzer, Kampfheli-

DIE FLITZER GEBEN

kopter und anderes schweres

IHREN MD-ABSCHIED!

Kriegsgerät. Von den neuen Vehikeln mal abgesehen, hat sich aber am Grundgerüst nur wenig getan. Nach wie vor müßt ihr euch als Solo-Spieler auf abstrakten Rundkursen, wie beispielsweise einem Frühstückstisch, gegen drei CPU-Konkurrenten durchsetzen. Da jedes Gefährt jedoch mit einer kleinen Waffe ausgestattet wurde, könnt ihr diesmal die lästigen Gegner durch einen gezielten Schuß kurzzeitig lähmen bzw. abdrängen. Bei der brandneuen Option „Battle Arena“ ist das sogar ein absolutes Muß, wollt ihr überleben. Auf einem kleinen Areal müßt ihr hier nämlich versuchen, trotz heftigen Beschusses auf der Spielfläche zu bleiben und eurerseits die Konkurrenz vom Screen zu fegen. Ein Spielmodus, der vor

Military Machines



Wer mit einem rasanten Jet unterwegs ist, braucht sehr gute Reaktionen.

allem mit mehreren Mitstreitern Laune macht, was dank zweier zusätzlich eingebauter Joypad-Anschlüsse (J-Cart) keine Geldfrage ist. Aber auch alleine gibt es eine Menge Möglichkeiten: Beim Challenge-Modus gilt es, mindestens als Zweiter die Ziellinie zu überqueren, um sich für das näch-

ste Rennen zu qualifizieren, während ihr beim Time Trial gegen ein Zeitlimit fahrt, das ziemlich knapp bemessen wurde. **us**



Rennen mit einem Kampfboot sind beinhart, da Treffer eine ziemliche Wirkung zeigen.



Am Streckenrand lauern wieder einmal vielfältige Gefahren, wie beispielsweise bewaffnete Ameisen.



Stilgerecht begrüßen euch die bekannten Gesichter diesmal mit einem zackigen Militärgruß.

Check Up

Mega Drive 8 MBit



MicroMachines Mil. Rennspiel
 Hersteller: Codemast. Tel.-
 Release: 15. Nov. Preis: DM 199,95

Spieler 1-8
 Levels 50+
 Save Game Batterie
 Besonderheiten J-Cart (4 Spieler), hoher Schwierigkeitsgrad

Grafik 61%

Comic-Grafiken eher zweckmäßiger Natur, nur wenige Animationen, eine Idee zu farblos.

Sound 57%

Bekannter Dudelsound im Hauptmenü, ansonsten sind monotone Motorengeräusche und kräftige Schüsse tonangebend.

Gesamt 85%

Der Klassiker im Kriegsgewand mit einem neuen Spielmodus und happigem Schwierigkeitsgrad.

Word Up

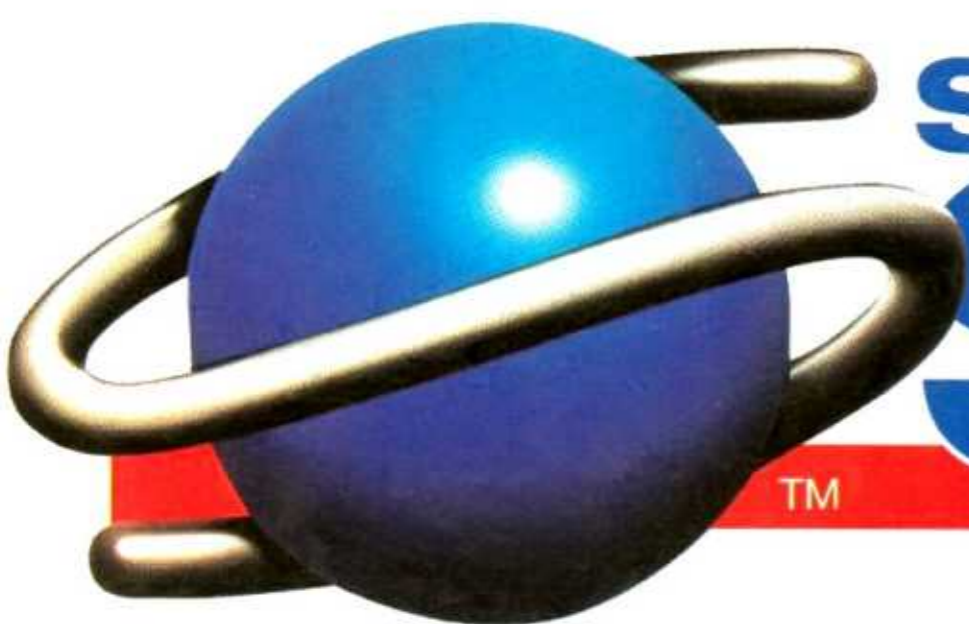
Aus der an sich pazifistischen Raserei wurde durch das Verwenden von Kriegsvehikeln mit eingebauten Waffensystemen eine ziemlich aggressive Angelegenheit. Dies kommt vor allem beim Battle

Arena-Modus zum Tragen, der aber nur mit mehreren Freunden für Dauerspaß sorgt. Tadellos!



Hot-Spot

Wer ein paar Freunde versammeln kann, wird wieder einmal auf höchstem Spielniveau unterhalten.



SEGA

SATURN MAGAZIN

17. Ausgabe
Dezember '96



JETZT IM PREVIEW!

**WWF IN YOUR HAND
DIE HARD ARCADE
TOSHINDEN URA
BUG! TOO**

STREET RACER

WELTPREMIERE! 8 SPIELER GLEICHZEITIG!



DAYTONA USA 2
DAS RENNSPIEL DES
JAHRES IM TEST!



TOMB RAIDER
CORES BISLANG
BESTES SPIEL!

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
Area 51	89.90
Athlete Kings	79.90
Blazing Dragons	89.90
Blackfire	79.90
Blam! Machinehead	89.90
Bug Too us	109.90
Command & Conquer us	109.90
Cyberia	79.90
Daytona USA C.E. us	109.90
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/dt	89.90/99.90
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
Mr. Bones	99.90
Mystaria	89.90
NFL Quarterback Club 97	89.90
NBA Action '96	79.90
Nights + Controller dt	129.90
NHL Powerplay us	109.90
Off Road Interceptor	39.90
Olympic Games	89.90
Panzer Dragoon 2 jap/dt	49.90/89.90
Pro Pinball The Web	49.90
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
Sim City 2000	89.90
Story Of Thor 2	79.90
Street Fighter Zero 2 jap	99.90
Street Racer Deluxe	89.90
Tomb Raider	99.90
Theme Park	89.90
Three Dirty Dwarves	89.90
Thunderhawk	89.90
Toshinden URA jap	99.90
True Pinball	49.90
Tunnel B1	89.90
Vampire Hunter jap	49.90
Virtua Cop	129.90
Virtua Cop 2 jap	169.90
Virtua On jap	129.90
Virtua Fighter 2	99.90
Virtua Fighter Kids jap/dt	49.90/79.90
Wing Arms	89.90
Worms	79.90
World Series Baseball 2 us	109.90
Worldwide Soccer	89.90

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
Pro Striker jap	49.90
Sonic Compilation	79.90
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>



CORE SCHLÄGT AM3!

Daß revolutionäre Videospiele nicht unbedingt aus Japan stammen müssen, beweisen die Entwickler von Core Design. Mit Tomb Raider gelang ihnen eines der besten Videospiele aller Zeiten. Kein anderes Spiel bietet komplexere 3D-Welten, vielfältigeres Gameplay oder spannendere Atmosphäre! Wir können dieses Game jedem Saturn-User nur ausdrücklich empfehlen! Diese Mischung aus Action-Adventure, Plattform-Spiel, Jump & Run und Shoot 'em Up wird euch wochenlang an das Joypad fesseln!

Hauke Heppner

SPECIALS



Sega Touring Car erstmals vorgestellt!

ECTS LONDON20
Die News aus London

PREVIEWS

BUG! TOO23
Der Käfer ist zurück!

NBA JAM EXTREME28
Jetzt mit Polygon-Stars!

SCORCHER22
Besser als wipEout?

TOSHINDEN URA20
Takaras exklusiver Saturn-Prügler!

WWF IN YOUR HOUSE24
Wrestling wie noch nie!

REVIEWS

AMOK32
Das 3D-Spektakel von Scavenger

CASPER81
Verspätete Filmumsetzung

CHAOS CONTROL80
FMV-Shooter von Infogrames

CRIME WAVE78
Action einmal anders!

DAYTONA USA C.C.E.30
Der Zwei-Spieler-Modus!

HIGHWAY 200080
Rennspiel für Voyeure!

JOHN MADDEN '9779
Konkurrenz für NFL Club?

MR. BONES76
Skelett auf der Flucht!

MIGHTY HITS78
Ballern mit Gun!

SEA BASS FISHING81
Fischen auf dem Saturn!

STREET RACER68
8-Spieler-Action von UBI!

TILT79
Der erste 3D-Flipper?

TOMB RAIDER70
Der Riesenhit von Core!

VIRTUA COP 234
Jetzt im Test!

Die Hits der Leser

Nights into Dreams konnte seinen ersten Platz erfolgreich verteidigen! Die drei Ex-Spitzenreiter folgen dahinter!



1.	(1)	Nights into Dreams	97%	2
2.	(2)	Sega Rally	95%	10
3.	(3)	Panzer Dragoon 2	95%	6
4.	(4)	Virtua Fighter 2	95%	10
5.	(7)	Daytona USA	90%	15
6.	(17)	Alien Trilogy	88%	2
7.	(6)	Need for Speed	91%	4
8.	(9)	Athlete Kings	92%	2
9.	(Neu)	Exhumed	86%	1
10.	(Neu)	World Wide Soccer '97	90%	1

Was geht ab?

Nights kann sich nach wie vor auf der Nummer 1-Position behaupten, wenn auch nur mit zwei knappen Pünktchen Vorsprung vor dem Dauerbrenner Sega Rally. Panzer Dragoon 2 und Virtua Fighter 2 folgen mit respektablem Abstand auf den Plätzen 3 und 4 vor dem wiedererstarkten Daytona USA. Alien Trilogy konnte einen Riesensatz nach vorne machen und verdrängte dadurch Need for Speed und Athlete Kings auf die Plätze 7 und 8. Komplettiert werden die Top 10 schließlich von den verdienten Neuzugängen Exhumed und World Wide Soccer '97. Letzteres erwarte ich nächste Ausgabe zusammen mit Tomb Raider ganz vorne!

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



Das gab es bislang noch in keinem Toshinden-Teil! Die flinke Polizistin Tracy teilt mittels ihrer beiden Handstöcke gern elektrische Stöße aus.

TOSHINDEN U.R.A.

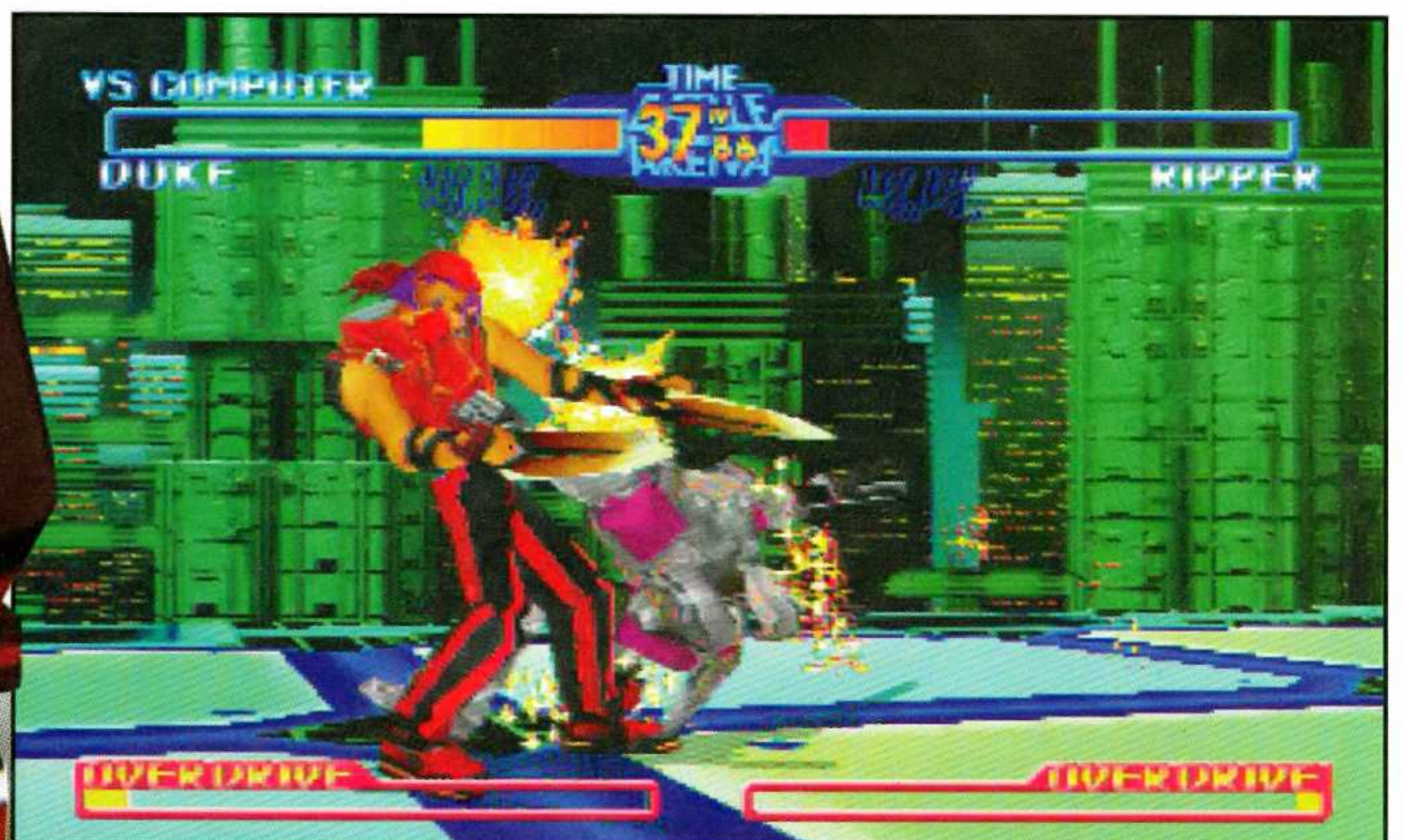
...steht für Ultimate Revenge Attack und stellt einen technisch bemerkenswert kompetenten Nachfolger von Takaras Balgerei mit vielen neuen Charakteren dar. Lest unser Mega-Preview, das keine Fragen offen läßt!
Von Ulf Schneider

Neue Gesichter

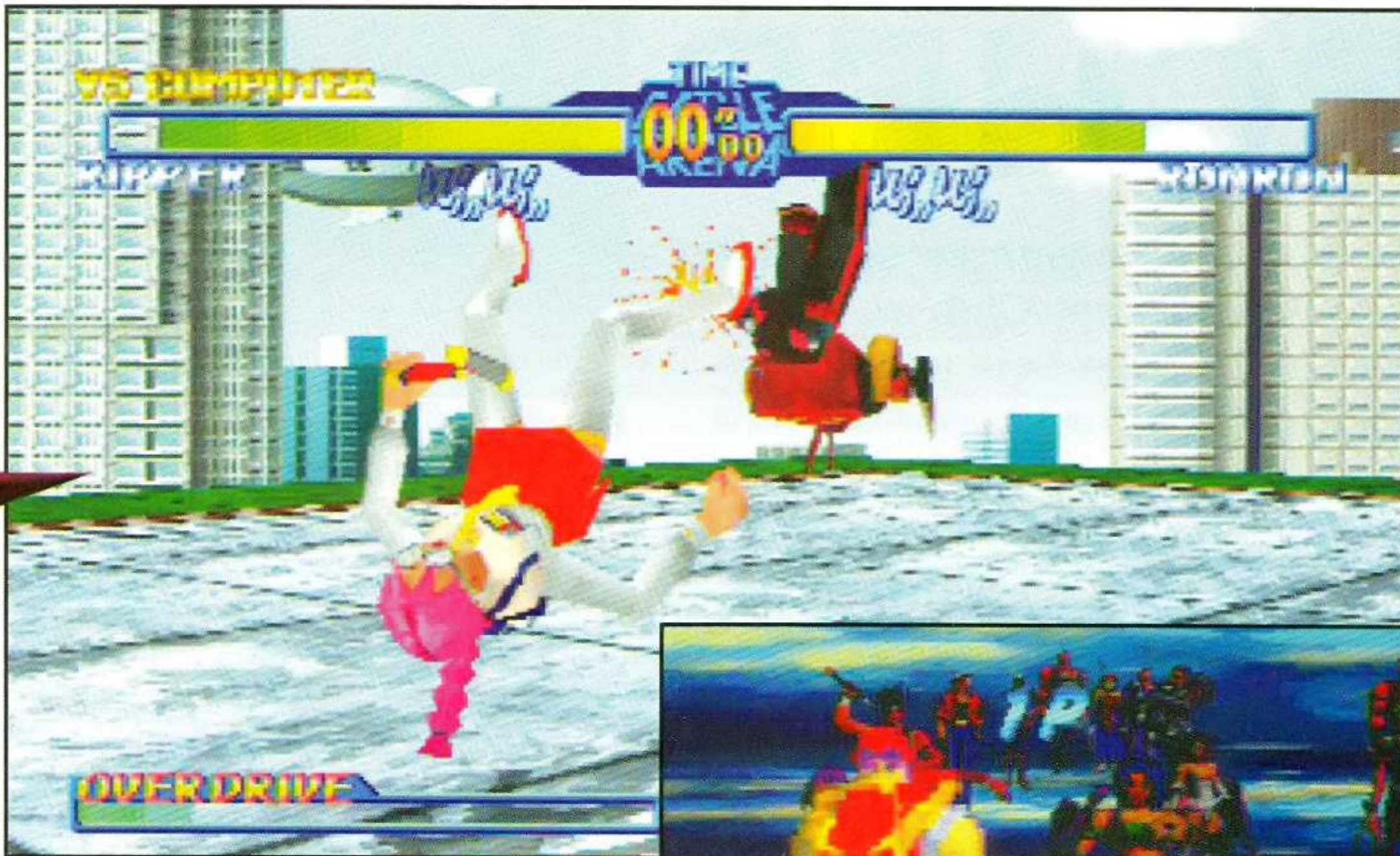
Toshinden U.R.A. bietet, wie nicht anders bei Prügelspiel-Fortsetzungen gewohnt, eine Reihe von neuen Knochenbrechern, die man selbst bei Toshinden 2 auf der PlayStation vergebens sucht. Erfreulicherweise nutzten die Pro-

grammierer jedoch auch die Gelegenheit, um vor allem die Optik mächtig herauszuputzen.

In den Mittelpunkt wird dabei der Emporkömmling Ripper gerückt, der bei der neuen Story die Schlüsselfigur darstellt. Es handelt sich dabei um einen mysteriösen Nobody unbekannter Herkunft, der sich als wortkarger Kämpfer präsentiert und nur nach Rache sinnt. Bereits nach der ersten Begegnung mit ihm weiß man, daß er seinen Namen zu Recht trägt, denn in beiden Händen hält er rasiermesserscharfe Klingen. Eher lustig mutet hingegen Ron Ron an, die sicherlich zu den skurrilsten Beat 'em Up-Schöpfungen zählt. Es handelt sich



Der Neuling Ripper kriegt hier das große Breitschwert vom französischen Edelmann Duke B. Rambert zu spüren.



In der Front-Perspektive kommen die Grafiken sehr effektiv rüber.

dabei um eine 24jährige Computerspezialistin mit lila Haaren, unvorteilhaft großer Brille und einem ultrakurzen Rock. Auch der Kampfstil dieses Mauerblümchens ist höchst unorthodox. Widersacher werden mit merkwürdigen Blasen attackiert oder kurzerhand mit der Hüfte weggestupst, wenn sie zu arg auf Tuchfühlung gehen. Als dritte im Bunde schwingt die amerikanische Jungpolizistin Tracy ihre elektrischen Polizeistöcke. Auch auf der dunklen Seite hat sich einiges getan. Replicant taucht ohne Vorwarnung zwischendurch plötzlich auf und soll vom Kampfstil Eijis mechanischen Bruder darstellen. Den finalen Bösewicht mimt Wolf, ein düsterer Professor mit Irokesen-Schnitt und einem verzierten Stock als Waffe, der es ihm erlaubt, ein regelrechtes Stakkato an Feuerbällen und anderen Gemeinheiten vom Stapel zu lassen.

Bekanntes Gameplay

Toshinden U.R.A. stellt bekanntlich einen weiteren Virtua Fighter-Clone dar, der jedoch gleich acht Aktionsknöpfe in Beschlag nimmt. Mit der X- & Y-Taste und dem A- & B-Knopf schwingt ihr die Waffe bzw. teilt deftige Kicks aus, die bezüglich der Härte jeweils zweifach unterteilt wurden. In der Defensive sorgen die beiden L- und R-Tasten für die Flucht in die dritte Dimension. Umstritten ist letztendlich die Funktion der Z- und C-Knöpfe, da hierdurch mittels eines einfachen Tastendrucks an sich komplizierte Special Moves aktiviert werden können, inklusive

Sobald ihr einmal den One-Player-Modus erfolgreich durchgezockt habt, sind die beiden Endgegner Wolf und Replicant anwählbar.

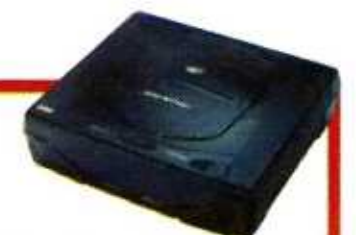
dem Super Move, nachdem sich euer Extra-Energiebalken gefüllt hat. Anfänger werden dieses Features sicherlich nützlich finden, anspruchsvolle Prügelfans sollten aber lieber alle Special Moves „zu Fuß“ aktivieren, um mehr Spielspaß herauszukitzeln.

Technische Fortschritte

Während die Hintergrundmusik erneut eher belanglose Japan-Melodien zwischen Pop und Rock bietet, konnte bei der Optik ein beeindruckendes Facelifting erzielt werden. Bereits das zweidimensionale Hintergrundlayout überzeugt durch butterweiches Parallax-Scrolling und hochauflösende Grafiken. Sämtliche Charaktere sehen wegen dem Mehr an Texturen und Gouraud Shading zudem ungleich definierter und kantloser aus, und was besonders erfreulich ist: programmiertechnische Unsauberkeiten wie auf der PlayStation sind kaum auszumachen.

Ulf Schneider ■

Facts



Titel:	Toshinden U.R.A.
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Takara
Release:	Januar
Levels:	14 Kämpfer
Schwierigkeitsgrad:	Sehr variabel einstellbar

Besonderheiten: Viele neue Charaktere, hochauflösende Hintergrundgrafiken, makellostes Gouraud Shading, Special Moves per Knopf abrufbar, extrem kurze Ladezeiten.

First Look

Takara hat vor allem in technischer Hinsicht dazugelernt. Ansprechende Hintergrundlayouts in hochauflösender Grafik sowie fehlerlos in Szene gesetzte Polygon-Fighter mit vielen Details beweisen, daß die Programmierer immer besser mit der Saturn-Hardware zurechtkommen. Das noch einmal erweiterte Kämpferfeld und die gewohnt gute Spielbarkeit runden den positiven Eindruck ab - vormerken!

SCORCHER

Die finnischen Technik-Genies von Scavenger schlossen sich erfreulicherweise dem Saturn-First-Club an und präsentieren mit Scorchers ein furioses Science Fiction-Rennspiel, das sogar wipEout altbacken aussehen läßt.

Kaum ein anderes Entwicklerteam wurde mit mehr Vorschußlorbeeren überhauft als Scavenger. Schon die allerersten Demoverisionen ihrer beiden Projekte Amok und Scorchers veranlaßten Videospieldmagazine in aller Welt zu euphorischen Berichten, ob sich dahinter auch spielerische Werte verbargen, war lange Zeit mehr als ungewiß. Doch nun ist die Stunde der Wahrheit gekommen! Während sich das Unterwasser-Abenteuer Amok auf den Seiten 32 und 33 dem Hätetetest stellt, unterziehen wir Scorchers einem ersten Vorabtest!

wipEout 2197?

Irgendwann in ferner Zukunft düsen die Herren Rennfahrer gar nicht mehr mit Raumschiffen über die Rennstrecken, sondern rollen mehr oder weniger in Gitter-Kugeln durch abgefahrene Szenarien. Dazu kann man ein einzelnes Rennen auf einer der derzeit vier Rennstrecken bestreiten oder eine komplette Meisterschaft wagen. Die absolut unterschiedlichen Rennstrecken unterscheiden sich dabei drastisch von herkömmlichen Vorbildern. Manche Teile der Strecke schweben in schwindelerregender



Die dritte Strecke schwebt in schwindelerregenden Höhen.



Auf der ersten Strecke düst man über eine verlassene Landstraße mit spärlicher Beleuchtung.



Die obligatorischen Tunnels erinnern an eine Achterbahnfahrt.



Teilweise arten die Rennen zu echten Hürdenläufen aus.

Höhe, Loopings und Lücken in der Strecke sorgen für Spannung und nützliche Extras erleichtern den Kampf gegen die drei Konkurrenten. Die Vorschußlorbeeren scheinen darüber hinaus mehr als gerechtfertigt: Scorchers kitzelt tatsächlich erstaunliche Grafikeffekte aus dem Saturn, wie man sie bislang noch nicht gesehen hat. Ein grandioser Techno-Soundtrack und gelungenes Gameplay schließen Scorchers ab, das sich Sega exklusiv sicherte! **Hans Ippisch** ■

Facts



Titel:	Scorchers
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Scavenger/Sega
Release:	Januar
Levels:	4+
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Geniale Grafikeffekte

First Look

Scorchers ist ein furioses Rennspiel, das vor allem durch die beeindruckende Optik an den Screen fesseln kann.

BUG! TOO

Der berühmteste Käfer der Spielegeschichte feiert demnächst zusammen mit zwei Kollegen die Rückkehr auf die Saturn-Leinwand. Wir spielten die erste Demoversion schon einmal an!

Als eines der ersten Saturn-Spiele konnte sich Bug! dank seiner neuartigen 3D-Grafik und des humorvollen Gamedesigns einen Platz als Saturn-Klassiker der ersten Stunde sichern. Daß man angesichts solcher Meisterwerke wie Tomb Raider damit alleine keinen Blumentopf mehr gewinnen kann, war auch dem Sega Away-Team klar, das sich seit gut einem Jahr mit dem Nachfolger herumschlägt!

Aller guten Dinge sind drei?

Die größte Neuerung des Spiels ist die gestiegene Anzahl an Hauptfiguren. Neben dem gewohnt coolen Käfer Bug! bewerben sich ein Afro-Bug mit klassischer 70er-Jahre Frisur und eine sabbernde Mixtur aus Hund und Wurm um einen Platz im nächsten Bug!-Streifen. Ebenfalls vervielfacht wurde die Anzahl an Levels, deren einzelne Szenen man zum Teil nun frei anwählen kann. Gameplay und 3D-Engine wurden allerdings nur gering-



Der Wurm bewegt sich hüpfend vorwärts und schnappt nach Knochen.

Gut gelungene Spezialeffekte wie dieser transparente Geist und ein gespenstischer Soundtrack jagen unserem Helden Bug! keine Angst ein.

fügig überarbeitet. Die 3D-Grafik ist etwas farbenprächtiger, bietet mehrere Parallax-Ebenen und schöne Transparenz- und Nebeneffekte, unterscheidet sich ansonsten jedoch kaum vom Vorgänger. In Sachen

Gameplay lassen sich außer komplett neuen Gegnern und komplexer aufgebauten Levels keine allzu großen Änderungen feststellen. Sollten sich also keine dramatischen Änderungen mehr bis zur Fertigstellung ereignen, wird es Bug! schwer haben, neue Maßstäbe zu setzen. Die zahlreichen Bug-Fans unter euch dürfte dies jedoch nur wenig stören!

Hans Ippisch



Unser Afro-Bug muß sich vor herumfliegenden Feuerbällen und wandelnden Grashüpfern sehr in acht nehmen.

Facts



Titel:	Bug! Too
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Release:	Februar
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	3 Spielfiguren zur Auswahl

First Look

Dank zweier neuer Charaktere, verbesserter 3D-Engine und witzig designer Levels scheint auch Bug! Too ein Platz in den Spielecharts sicher zu sein.

WWF IN YOUR HOUSE

Es ist noch gar nicht so lange her, daß die WWF-Jungs sich auf dem Saturn balgten, doch während es sich bei Wrestlemania um eine eher schwache 1:1-Mega Drive-Konvertierung handelte, stellt der Nachfolger eine waschechte 32 Bit-Produktion mit vielen Extras dar.

Man mag ja über den sogenannten Catch-Sport denken, was man will, einen gewissen Unterhaltungswert kann man dieser Show-Rauferei nicht abstreiten. Das denken sich anscheinend auch viele Videospiele, die uns immer wieder Fragen zu Acclaims neuester Balgerei stellen. Um es gleich vorwegzunehmen: bei diesem Titel wurde das Gameplay von Wrestle-

mania komplett übernommen, jedoch in vielen Punkten ausgebaut und stärker der 32 Bit-Hardware angepaßt. Dies fängt schon beim Intro an, wo alle WWF-Helden in einem rasanten FMV-Clip spektakuläre Moves zeigen. Dergleichen gibt es diesmal zehn, namentlich: der Oldie the Ultimate Warrior, Hunter H.H., der mysteriöse Golddust, der Grabschänder The Undertaker, die schwarze Perle Ahmed Johnson, British Bulldog, die Gebrüder Owen & Bret Hart, Schönling Shawn Michaels und der fettleibige V Vader. All diesen WWF-Stars stehen normale sowie comicartige Superschläge zur Verfügung, wo sich die Faust schon mal in einen Hammer verwandelt. Dazu gesellen sich neuartige, geheime Finish-Moves sowie eine fulminante Super-Combo, sobald sich der neue Extra-Energiebalken bis zum Anschlag gefüllt hat. Gegenüber der grafischen Eintönigkeit von Wrestlemania hat sich glücklicherweise einiges verändert. So wurde die Farbpalette besser ausgenutzt, wodurch die Digi-Sprites plastischer aussehen. Des weiteren findet die Balgerei an insgesamt elf unterschiedlichen Schauplätzen statt. Fordert ihr beispielsweise den Undertaker heraus, prügelt ihr euch stilgerecht in einem finsternen Mausoleum. Um eine Live-Atmosphäre zu erzielen, gibt es im akustischen Bereich einen „Play-by-Play“-Kommentar mit kernigen Sprüchen sowie alle Original-Erkennungsmelodien der Wrestler mit meist rockigem Einschlag.

Ulf Schneider ■



Die Kämpfe finden diesmal an verschiedenen Schauplätzen statt; hier im Bild Shawn Michaels' Trainingsraum.



Endlich: Im Gegensatz zu Wrestlemania dürfen bis zu vier Hobby-Wrestler gleichzeitig ran.



Das Pinnen durch einen Sprung vom Seil ist die eleganteste Möglichkeit, einen Kampf zu beenden.



Im Intro heizt euch ein fetziger Videoclip ein.



Bei Superschlägen mutiert die Faust schon mal zur Stahlklaue.



Die unterschiedlichen Körper-Attribute könnt ihr beim Spielerprofil studieren.

Facts



Titel:	WWF in Your House
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Acclaim
Release:	November
Levels:	10 Catcher
Schwierigkeitsgrad:	Noch keine Aussage möglich
Besonderheiten:	4 Spieler gleichzeitig, digitalisierte Sprites, neue Finish Moves, FMV-Intro, Voice-Samples

First Look

WWF in Your House stellt vom Gameplay her die Fortsetzung zu Wrestlemania dar, die jedoch viel stärker die 32 Bit-Technik berücksichtigt. So wurden das Kämpferfeld erweitert, die Farbigkeit verbessert und einige Extra-Features hinzugefügt. Wer auf Catchereien steht, kommt an dieser Rauferei sicherlich nicht vorbei.

SEGA TOURING CAR

Das neueste Arcade-Spiel vom Sega Rally-Macher Tetsuya Mizuguchi war auf der AMOA-Show in Tokyo der absolute Höhepunkt neben Virtua Fighter 3! Was dieses Game auszeichnet und wie die Chancen auf eine Saturn-Umsetzung stehen, verraten wir hier!

Tetsuya Mizuguchi, der ehemalige AM3-Producer, griff beim Einstand seines neugegründeten AM Annex-Teams auf ein narrensicheres Konzept zurück. Er kombinierte die besten Elemente aus dem Stock Car-Rennen Daytona USA und dem Querfeldein-Kracher Sega Rally und verkauft dies unter dem Deckmäntelchen der Deutschen Tourenwagen Meisterschaft als brandneues Arcade-Spiel, das dank Model 2-Hardware verhältnismäßig einfach auf den Saturn umge-



In Rally-Manier holpert der Alfa Romeo hier gerade über ein Kopfsteinpflaster (links).

Die Verwandtschaft zu Sega Rally ist speziell am Toyota Supra unverkennbar (unten).

setzt werden kann. Dementsprechend vertraut erscheint auch das Game-Design. In der Spielhalle dürfen sich bis zu acht Leute gleichzeitig in maximal vier Automaten-einheiten vergnügen, wobei nur diejenigen die nächste Strecke erreichen, die ein Rennen beenden. Die drei verschiedenen Kurse lassen sowohl die rasanten Überholmanöver von Daytona USA als auch die aufregenden Drifts von Sega Rally wiederaufleben. Der Novice-Kurs basiert auf einem europäischen Hochgeschwindigkeitstrack, die Intermediate-Strecke führt durch eine sehenswerte Berglandschaft und der Expert-Abschnitt findet in der Downtown einer europäischen City statt. Der AMG C-Klasse Mercedes,



der Opel Calibra V6, der Alfa Romeo 155 V6T und der Toyota Supra stehen mit manueller und automatischer Schaltung für das Rennen bereit. Neben den gewohnten Perspektiven überrascht vor allem das neue User Records-Feature, das die komplette Rekordfahrt des Konkurrenten speichert!



Neben aufwendig gerenderten Hintergründen und ungewöhnlich detaillierten 3D-Grafiken konzentrierte man sich vor allem auf den absolut neuartigen 3D-Sound, der dank Subwoofer (Baßlautsprecher) ein besonders ungewöhnliches Gefühl in der Magengegend erzeugt. Der packende Soundtrack wurde übrigens vom japanischen Superstar Axex Trax arrangiert. Über die Saturn-Version halten wir euch selbstverständlich auf dem laufenden.



Vier Wagentypen aus der DTM stehen zur Auswahl (oben). Zum Start folgt das Feld einem Alfa Romeo Cabrio (links). Die Grafik nutzt die Model 2-Hardware bis zum äußersten (rechts).

Hans Ippisch ■

Fordern Sie
noch
heute unsere
Mediadaten an!



COMPUTEC
VERLAG

Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg
Tel.: 0911/ 96 832-32 (Frau Kaiser)

Deutschlands großer Fachverlag für
Computer- und Videospielemagazine

SPIELE, SPIELE, SPIELE . . .



Alle zwei Monate gibt es
zum SEGA MAGAZIN-
Abo eine vollgepackte
SEGA Saturn CD-ROM*
mit voll spielbaren Demos
aller Top-Hits! Für nur

10,- DM mehr zum regu-
lären Abo-Preis! Einfach
Abo-Coupon im Heft aus-
füllen und ab gehts damit
zur Post!

*lauffähig auf allen europäischen Saturns

Damit Sie wissen

was gespielt wird:

PC GAMES.

PC GAMES testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

Zusätzlich finden Sie auf der CD-ROM Monat für Monat eine umfangreiche Auswahl an aktuellen Spieldemos, die Sie mit Hilfe der ausführlichen Anleitungen im Heft antesten können. Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips und Cheats zu brandneuen PC-Spielen gibt es außerdem. Nicht zu vergessen auch die Exklusivreportagen aus USA, die Enthüllungen und Hintergrundinformationen in den PC GAMES Specials.

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für
Computer- und Videospielemagazine.



Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

NBA JAM EXTREME

Polygone statt Digi-Optik: Williams' dritte Auflage ihrer überaus erfolgreichen wie gleichermaßen wüsten Korbwerferei möchte nach der Spielhalle nun auch den Saturn erobern. Die Macher ließen es dabei nicht bei einer neuen, dreidimensionalen Grafik bewenden.

Zweimal wurde Williams' eigenwilliges Sportkonzept bereits mit Erfolg für den Mega Drive umgesetzt, ehe der Einzug der NG-Konsolen für eine kreative Pause sorgte. Frei nach dem Motto „Never change a winning Team“ besann sich das Programmiererteam nun erneut auf das bewährte Spieldesign und konzentrierte sich zunächst einmal auf eine optische Frischzellenkur. Das Zauberwort lautete dabei wie so oft „Polygon-Grafik“. Mittels texturierter Polygon-Sportler, Motion Capture-Animationen sowie einer frei beweglichen Kameraführung kam frischer Wind in die Optik. Durch das neue Verfahren wurde nicht nur ein schöner Tiefeneffekt erzielt, auch sämtliche Aktionen, allen voran natürlich die spektakulären Dunks



Mittels des Powerbalkens sind mal wieder eine Reihe von Superdunks möglich.

(über 30 verschiedene!) wirken nun realistischer, da die Bewegungsabläufe ungleich flüssiger vorgetragen werden. Interessanterweise besteht die Zuschauerkulisse hingegen aus mehreren digitalisierten Bitmap-Zuschauerreihen, statt aus einer „flachen“ Textur, wodurch der Hintergrund wesentlich mehr Tiefgang hat. Das Gameplay wartet im Vergleich zur Technik mit weniger Innovation auf. Gespielt wird wieder einmal Zwei gegen Zwei, mit einem gelockerten Regelwerk und vielen Gags, die die Physik auf den Kopf stellen. So gibt es Superdunks, wo der Akteur bis unter die Decke steigt, und besonders erfolgreiche Korbwerfer sind „On Fire“, was durch einen längeren Feuerschweif markiert wird. Die bekannten Secrets der Vorgänger wurden zudem ausgebaut. Versteckte Teams, wie sämtliche Programmierer oder ein Unsichtbar-Duo, sorgen für Lacher wie Spieler mit Wassermelonen-Köpfen oder riesigen Schuhen.

Ulf Schneider ■



Der Schieri läßt sich nur beim Tip In blicken macht nichts, Fouls werden ohnehin nicht geahndet.



Riesenköpfe, Schuhgröße 98 oder kleinwüchsige Spieler, bei NBA Jam Extreme ist nichts unmöglich.

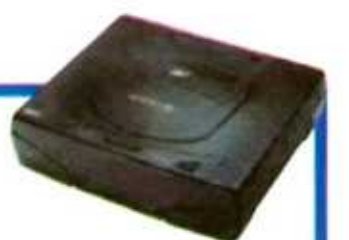


Sämtliche Akteure wurden echten NBA-Recken (insgesamt 200) nachempfunden.



Wiederholungen werden nur bei besonders gelungenen Aktionen eingespielt.

Facts



Titel:	NBA Jam Extreme
Genre:	Funsport
Hersteller:	Acclaim
Release:	November
Levels:	29 NBA Teams
Schwierigkeitsgrad:	Noch keine Aussage möglich
Besonderheiten:	viele Geheimmodi

First Look

Trotz der völlig umgekrepelten Grafik bleibt das Spielgefühl des Funsport-Klassikers erhalten: rasant, actionbehaftet, wild und vor allem mit drei Gleichgesinnten ein absoluter Hit. Die zahlreichen neuen Gags sorgen zudem für einen zusätzlichen Motivations Schub. Ganz klar: Liebhaber dieser Korbwerferei werden an dem Sequel nicht vorbeikommen.

FILIALE:
BONN
MÜNSTER STR. 11

FILIALE:
ESSEN
VIEHOFER STR. 17

FILIALE:
KOLN
MATHIAS STR. 24

FILIALE:
KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16

FILIALE:
D'DORF
AM WEHRHAHN 24

FILIALE:
AACHEN
BLONDELSTR. 10

FILIALE:
FRANKFURT
FAHRGASSE 87

FILIALE:
SIEGBURG
KAISER STR. 54

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unserem autorisierten JOYSOFT POINT:

Firma DISOFT
HOSPITALSTR. 16
63450 HANAU

Preise der JOYSOFT POINT Läden können abweichen.

NEU!
JOYSOFT IM INTERNET
<http://www.JOYSOFT.de>

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

KARTEN	SEGA SATURN	SONY PSX	SONY PSX
Card Softuhüllen 100er 2.90	Daytona USA	Playstation Grundgerät 379.00	Int. Championship
Card Spielhüllen 100er 15.90	Champion Ed. (DA) 99.90	Control Pad 59.90	Soccer (DA) 109.90
Card Ringordner 24.90	Deadly Skies (DA) 89.90	Control Pad ASCII Stick 119.90	Iron & Blood (DA) * 89.90
Cardhüllen 9er A4 100 Stück 39.90	Descent (DA) * 109.90	Control Pad ASCII Special 59.90	Iron Man X-O (DA) 89.90
NEU	Destruction Derby (DA) 89.90	Control Pad Cyclone 49.90	Jumping Flash 2 (DA) 99.90
Fleer Basketball 96/97 Box 64.90	Die Hard Trilogy (DA) * 99.90	Gamebuster Mogel Modul 89.90	Legacy of Kain (DA) * 89.90
Fleer Basketball 96/97 Booster 2.90	Earthworm Jim 2 (KD) 89.90	Laufwerk Memory Diskdrive 179.90	Locomotion (DA) 89.90
Fleer Hockey 96/97 Box 64.90	F 1 Challenge (DA) 109.90	Lenkrad 159.90	Lost Vikings 2 (DA) * i.V.
Fleer Hockey 96/97 Booster 2.90	FIFA Soccer 97 (KD) * 99.90	Ne GeCon Joypad (DA) 89.90	Magic the Gathering (KE) * 89.90
Fleer Metal Football 96 Box 109.90	Fighting Vipers (DA) 99.90	Memory Card 49.90	Mission Impossible (DA) * 109.90
Fleer Metal Football 96 Booster 4.90	Galaxy Fight (DA) 99.90	Memory Card 120 Speicherpl. 89.90	Moto Toon 2 (DA) 89.90
NBA Hoops 96/97 Box 44.90	Guardian Heroes (DA) 89.90	Multitap 4 Player Adapter 69.90	Moto X (DA) 89.90
NBA Hoops Booster 2.20	Hang on - Gr.Prix (DA) 99.90		Myst (KD) 89.90
Topps Basketball 96/97-1 Box 114.90	Heart of Darkness * 99.90		Namco Museum 2 (DA) 89.90
Topps Basketball 96/97-1 Booster 3.40	Iron Man X-O (DA) 89.90		Namco Soccer (DA) 89.90
Upperd. Basketball 96/97-2 Box 159.90	John Madden 97 (DA) 99.90		NBA Live 97 (DA) * 89.90
Upperd. Basketball 96/97-2 Booster 2.40	Keio 2 (DA) 89.90		NFL Quarter Back 97 (DA) 89.90
	Legacy of Kain (DA) * 89.90		NHL Hockey 97 (DA) 89.90
	Mission Impossible (DA) 109.90		NHL Powerplay Hockey 97 (DA) 79.90
	Mr. Bones (DA) i.V.		Onside Soccer Compil. (DA) 99.90
	NBA Action Basketball (DA) 89.90		Pandemonium (DA) 89.90
	NBA Jam Extreme (DA) 89.90		Pete Sampras Tennis (DA) 99.90
	NBA Live 97 (DA) 99.90		PGA Tour Golf 97 (DA) 89.90
	NHL Hockey 97 (DA) 99.90		Pro Pinball The Web (DA) 99.90
	NHL Powerplay Hockey 97 (DA) 89.90		Projekt Overkill (DA) 99.90
	Nights (DA) 99.90		Racing Skies (DA) 99.90
	PGA Tour Golf 97 (KD) 99.90		Rayman 2 (DA) * 99.90
	Pro Pinball the Web (DA) 99.90		Return Fire (DA) 99.90
	Project Overkill * 109.90		Roll Cage (DA) * 109.90
	Return Fire (DA) * 99.90		Soviet Strike (KD) 89.90
	Sega Rally (DA) 99.90		Spot 3 (DA) 89.90
	Sega Touring Car (DA) * 99.90		Star Gladiator (DA) 89.90
	Sim City 2000 (KD) 99.90		Starfighter 3000 (DA) 89.90
	Sonic X-Treme (DA) * 99.90		Street Racer (DA) 99.90
	Soviet Strike (DA) * 99.90		Super Moto Cross (DA) 89.90
	Syndicate Wars (KD) * 99.90		Syndicate Wars (KD) * 89.90
	Tilt (DA) 89.90		Tekken 2 (DA) 109.90
	Tomb Raider (KD) 99.90		The Crow (DA) * 89.90
	Tunnel B1 (DA) 99.90		Wing Commander 4 (KD) * 109.90
	Virtual Cop 2 (DA) * 109.90		Wipeout 2097 (DA) 99.90
	Virtual Fighter Kids (DA) 69.90		Zork Nemesis (DA) * 99.90
	Waterworlds (DA) 109.90		
	Wild Nine's * i.V.		
	World Series Baseball 2 (DA) 99.90		
	World Wide Soccer 97 (KD) * 99.90		
	WWF in your House (DA) 99.90		

Wir können Ihnen aber auch jede andere amerikanische Sport-Karten-Serie und alles an Karten-Zubehör besorgen.

SEGA SATURN

Grundgerät + Pad 429.90
6 Player Adapter 79.90
Arcade Racer Joystick 129.90
Backup Memory 99.90
Control Pad Sat 18 34.90
Control Pad Sony 44.90
Alien Trilogy (KD) 99.90
Alone in the Dark 2 (KD) 109.90
Amok * i.V.
Area 51 (DA) 89.90
Athlete Kings (DA) 89.90
Baku Baku (DA) 69.90
Baseball 96 (DA) * 89.90
Bedlam (DA) 89.90
Blackfire (DA) 89.90
Blam Machinehead (KD) 89.90
Blazing Dragons (DA) 89.90
Bust a Move 2 (DA) 69.90
Castlevania the Bloodl. (DA) 109.90
Command & Conquer (KD) 99.90
Congo (DA) 109.90
Crusader No Remorse (DA) 99.90

JOYSOFT
VERSAND ZENTRALE:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN

BESTELL-HOTLINE
TEL: 0221 /
94 86 1050
FAX: 0221 /
94 84427

MAILBOX:
ISDN 0221 / **94 83 306**
Analog 0221 / **9483306**
INTERNET:
www.joysoft.de
BTX: JOYSOFT#

SPIEL DES MONATS

TOMB RAIDER

Sega Saturn

99.90

Sony

89.90

deutsche Anleitung

NEU!

Ab sofort in allen Joysoft Filialen:
Jede Woche ständig wechselnd
2 Spiele zu Aktionspreis!
Wir freuen uns auf Ihren Besuch.

WEIHNACHTSZEIT:
Vom 18.11. bis 20.12.96
ist unser Versandtelefon für Sie
Mo.-FR. von 9.00-20.00 Uhr
und
Samstags von 10.00-14.00 Uhr
besetzt.

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

BLITZ-BESTELLUNG

<input type="radio"/> KATALOG	KOSTEN LOS
fast 120 Seiten voller Spielbeschreibungen	
ANZAHL COMPUTER ARTIKEL TYP	
ERSATZWUNSCH	

VERSAND INLAND
AB EINEM RECHNUNGSBETRAG VON 200,- DM LIEFERN WIR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

NACHNAHME POST: 9.90DM UPS: 16.90DM
 VORKASSE/SHECK: 6.90 DM UPS: 9.90 DM
 KREDITKARTE: 6.90 DM

VERSAND AUSLAND

<input type="checkbox"/> POSTBARE VORKASSE	<input type="checkbox"/> KREDITKARTE
PAKCHEN: 20.- DM	EUROPA: 25.- DM
PAKETE: 50.- DM	WELTWEIT: 25.- DM
<input type="checkbox"/> KOMPLETT-LIEFERUNG	<input type="checkbox"/> TEILLIEFERUNG

ICH ZAHLE MIT KREDITKARTE

EUROCARD/ MASTERCARD VISA CARD

NR.: _____

GÜLTIG BIS: _____

UNTERSCHRIFT: _____

NAME _____

STRASSE _____

ORT _____

TELEFON _____

SEGA.12.96

DAYTONA USA C.C.E.

Die Stunde der Wahrheit ist gekommen! Kann die Fortsetzung des AM2-Renners die Schmach der ersten Umsetzung vergessen machen und Sega Rally von der Pole Position verdrängen? Wir checkten die überraschend flott eingetroffene PAL-Version durch!

Daytona USA C.C.E. ist zweifelsohne mehr als ein Update, vielmehr hat man es eigentlich mit einem komplett neuen Spiel zu tun, das Fans des Vorgängers keinesfalls verpassen dürfen! Die drei bereits bekannten Strecken wurden beispielsweise komplett neu gezeichnet und mit mehr Details versehen. Der neue National Park Speedway führt durch einen riesigen Freizeitpark, in dem man sogar fahrende Achterbahnen bewundern kann. In der in schönen Brauntönen gehaltenen Desert City sieht man mehrere Male einen riesigen Zug mit zahlreichen Waggons vorbeifahren oder einen Riesen-Ballon in der Schlucht aufsteigen. Die Fahrzeugpalette umfaßt im Gegensatz zur Pre-



view-Version nun sogar acht Wagen, die jeweils unterschiedliche Stärken in den Kategorien Grip, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit haben und mit manueller oder automatischer Schaltung verfügbar sind. Der gelbe Orioles-Wagen hat sich während der Tests übrigens als am wenigsten erweisen.

Die Replays darf man aus verschiedenen Perspektiven verfolgen. Übrigens, das Riesenrad dreht sich!



Am National Park Speedway kann man sogar eine fahrende Achterbahn bewundern.



Der Zwei-Spieler-Modus garantiert spannende Duelle! Hier kann man auch den Slower Car Boost und Zeitvorgaben einschalten.

Word Up



Ob Daytona USA C.C.E. die Qualität von Sega Rally erreicht, erschien mir angesichts technischer Hürden wie 40 Autos gleichzeitig mehr als fraglich. Die Daytona-Entwickler schafften jedoch das Wunder und zauberten ein erstklassiges Rennspiel auf die CD-ROM, das mit fünf phantastischen Strecken und fabelhaftem Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus zu begeistern weiß. Selbst die Grafik-Aufbau-Probleme gehören der Vergangenheit an!



Selbstverständlich kann man jederzeit zwischen den vier bekannten Perspektiven wählen.



Pop-Up-Probleme ade! Die berüchtigte Kurve aus dem Dinosaur Canyon ist immer komplett aufgebaut!



Einen fahrenden Zug darf man in der brandneuen Desert City mehrmals bewundern.

Die Spielmodi

Wie gehabt darf man im Arcade-Modus ein Rennen gegen die bis zu 39 Computergegnerwagen oder im Time Attack-Modus ein Rennen gegen die Uhr bestreiten. Im unglaublich flüssig scrollenden Zwei-Spieler-Modus kann man in zwei verschiedenen Modi gegen einen



Die Boxenstops sehen wesentlich imposanter als im Vorgänger aus!

Freund antreten. Daß sich übrigens die Programmierer der Saturn-Version von Sega Rally um die Umsetzung kümmern, merkt man an dem deutlich überarbeiteten Optionsmenü. Im Attack-Modus darf man gegen einen Geisterwagen antreten, per Time Compare und Section Lap-Uhr wird man ständig auf dem laufenden gehalten, und im Replay kann man sämtliche Einzelspieler-Rennen aus verschiedenen Perspektiven betrachten. Während des Replays singt übrigens ein gewisser Eric Martin typische Mainstream-Rocksongs, ansonsten hört man gelungene Instrumental-Remixe der Vorgänger-Musikstücke.

Die Feinheiten

Das Scrolling und der Grafikaufbau sind tadellos gelungen und geben keinerlei Anlaß zu Kritik. Lediglich im Zwei-Spie-

ler-Modus muß man mit weniger Grafikelementen und geringerer Bildtiefe vorliebnehmen. Im Vergleich zum Vorgänger fallen außerdem die deutlich schöneren Fahrzeuge und die komplexeren Licht-Schatteneffekte auf. Auf Wunsch kann man selbstverständlich auch per Analog-Pad seinen Boliden über die Kurse jagen. Daß letztendlich sogar alle Menüs und Zwischenbilder neu gestaltet und die Ladezeiten verringert wurden, rundet diese gelungene Fortsetzung ab, die man bedenkenlos empfehlen kann.

Hans Ippisch ■



Daytona USA dürfte wohl das einzige Rennspiel sein, in dem sich bis zu vierzig Autos gleichzeitig auf der Strecke tummeln!

Check Up



Titel:	Daytona USA C.C.E.
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	November
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1-2
Levels:	5 Strecken
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Besonderheiten:	2-Spieler-Split-screen, 2 neue Strecken

Grafik 91%

Das Scrolling ist viel flüssiger, die Pop Up-Probleme sind nur noch minimal vorhanden, die neu gezeichneten Grafiken machen einen edlen Eindruck, mehr Lichteffekte!

Sound 87%

Packende Musikstücke ohne 'Blue, blue Sky!'-Gesänge, sehr gute Motorensounds, schöne Vocals beim Replay.

Gesamt 95%

Daytona USA C.C.E. stellt zwar keine neuen Maßstäbe auf, befindet sich jedoch auf einer Stufe mit Sega Rally, Virtua Fighter 2 und Panzer Dragoon 2.

AMOK

Keine Sorge! Hier handelt es sich nicht um den blutigen Amok-Lauf eines bewaffneten Irren, sondern um ein faszinierendes Special-Effects-Feuerwerk programmtechnisch beschlagener Skandinavier, das sich als erstklassiges Action-Werk für ein oder zwei Spieler um die Gunst der Saturn-User bewirbt.



Dank feiner Rasterung sehen die Explosionen sehr beeindruckend aus.

Daß man vom Titel eines Spiels nicht immer auf den Inhalt schließen kann, unterstreicht das erste Saturn-Projekt von den Newcomern Scavenger, die für ihre spannende Action-Mixtur den martialischen Titel 'Amok' wählten. Erfreulicherweise endete die Kreativität jedoch nicht beim Titel, sondern erstreckte sich auch auf das eigentliche Game-Design.

Bang! Waterhead?

Der uralte Drang eines Spieletesters, neue Projekte mit schon bekannten Titeln vergleichen zu wollen, führt uns bei Amok ohne Umwege zum jüngst

erschiedenen Blam! Machinehead, da man hier ebenfalls mit einem futuristischen Gefährt durch die Levels hetzt und mit den abstrusesten Gegnern kämpft. Während man im Core-Vertreter jedoch generell fliegt und das Geschehen aus der Egoperspektive betrachtet, kann Amok sogar mit mehr Abwechslung überraschen. Zum einen spielen manche der Levels unter Wasser, wo man dann mit einem schmucken High-Tech-U-Boot durch die Gegend schwimmt, während man in den sonstigen Missionen mit einem glänzend animierten Walker durch die Levels stapft, zum anderen verfolgt man das Game aus einer von drei jederzeit anwählbaren Verfolgerper-

Elegant animierte Haifische greifen unsere Helden an!

spektiven. Ansonsten gibt es die gewohnte Ballerkost aus der Einheits-Schublade. Nach einem kurzen, leider nur schriftlichen Briefing marschiert man

Amok entpuppt sich als technisch überragendes Arcade-Game für einen oder zwei Spieler, das mit einem tollen Soundtrack sogar die Techno-Jünger begeistern kann.

von einem Radar und einem Hilfspfeil unterstützt von Ziel zu Ziel, nutzt seine imposanten Extrawaffen und sucht den begehrten Exit-Punkt. Die Gegnerschar ist generell sehr gut designt und erweist sich als äußerst hartnäckig, der eigene Energievorrat leidet grundsätzlich unter Knappheit.

Brillante Technik!

Bis zu diesem Zeitpunkt kann sich Amok kaum über den Durchschnitt hinausheben, die erstklassige technische Gestaltung macht Amok jedoch dennoch enorm interessant. Die aus diversen PC-Spielen bekannte Voxel-Grafiktechnik verhilft Amok zu blitzschneller und absolut flüssiger 3D-Darstellung, deren einzige Schwäche die leichte Grobpixeligkeit bei geringer Distanz ist. Dies trifft übrigens nicht auf die beweglichen Figuren



Der motivierende Zwei-Spieler-Modus steht in zwei Spielvarianten zur Verfügung.

zu, welche allesamt sehr detailliert dargestellt werden. Daß überwiegend düstere Farben gewählt wurden, paßt gut zum apokalyptischen Flair des Spiels. Der brillante Technosoundtrack verschafft Amok schließlich den Sprung in die Oberklasse der Spiele.

Inklusive Zwei-Spieler-Modus!

Daß man sich nicht nur alleine durch die 8 Missionen quälen kann, deren erfolgreiche Beendigung übrigens mit einem Paßwort quittiert wird, sondern auch an zwei verschiedene Zwei-Spieler-Modi gedacht wurde, läßt sogar Blam! Machinehead alt aussehen. Im Split-screen-Modus geht man entweder Seite an Seite auf Tour oder man liefert sich in unterschiedlichen Szenarien aufregende Verfolgungsjagden. Damit ist dem Titel ein hoher Langzeitspaß gewiß!

Hans Ippisch ■

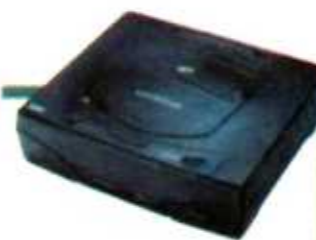
Word Up

Der Name Scavenger scheint tatsächlich ein Garant für technisch herausragende Actionspiele bester Güteklasse zu werden. Amok fesselte mich dank des abwechslungsreichen Gameplays und der perfekten Atmosphäre sogar länger an den Screen als Exhumed und Alien Trilogy, was nicht alle Tage vorkommt! Nicht zu vergessen ist der spannende Zwei-Spieler-Modus!



Die blitzschnelle Voxel-Technik neigt zu leichter Grobpixeligkeit, ist aber dennoch sehr sehenswert.

Check Up



Titel:	Amok
Genre:	3D-Action
Hersteller:	Sega/Scavenger
Tel.:	040-2270961
Release:	Januar
Preis:	ca. DM 89,-
Spieler:	1-2
Levels:	8
Save Game:	Paßwort
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis hoch
Besonderheiten:	Mit Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus

Grafik 84%

Absolut fließende und abwechslungsreiche, jedoch teils recht pixelige Voxel-Hintergrundgrafik. Phantastisch animierte Figuren.

Sound 90%

Knackiger Techno-Sound und krachende Effekte, die sich in jeder Techno-Disco gut machen würden.

Gesamt 86%

Ein fesselndes Action-Spiel, das durch den abwechslungsreichen Spielablauf, die spektakuläre 3D-Grafik und den perfekten Soundtrack zu dem Geheimtip überhaupt werden dürfte!



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

SEGA SATURN

SATURN kpl. u. Demo CD	dt.	DM 389,95
SATURN kpl. u. SEGA Rally	dt.	DM 449,00
Das Tips & Tricks Buch	dt.	DM 15,00
Action Replay Gamebuster	dt.	DM 89,00
Memory Card 4 MEG Sega	dt.	DM 99,00
Backup Memory 8 MEG	dt.	DM 79,00
Joypad-Verlängerungskabel 2m	dt.	DM 19,00
3 Dirty Dwarves	dt.	DM 89,00
Area 51	dt.	DM 88,00
Athlete Kings	dt.	DM 79,95
Baku Baku Animal	dt.	DM 58,00
Bedlam	dt.	DM 88,00
Blam! Machinehead	dt.	DM 88,00
Blazing Dragons	dt.	DM 89,95
Bust A Move 2: The Arcade	dt.	DM 69,00
Chaos Control	kpl. dt.	DM 79,00
Clockwork Knight 2	dt.	DM 49,00
Darius 2	dt.	DM 64,00
Dark Savior	kpl. dt.	DM 79,95
Daytona USA Championship Edt.	dt.	DM 89,95
Destruction Derby	dt.	DM 79,00
Die Hard Trilogy	dt.	DM 89,95
Discworld	dt.	DM 79,00
Dragonheart: Fire & Steel	dt.	DM 89,00
id software	dt.	DM 79,95
Earthworm Jim 2	dt.	DM 87,95
Exhumed	dt.	DM 87,95
Fighting Vipers	dt.	DM 89,00
Grid Run	dt.	DM 88,00
Gun Griffon	dt.	DM 79,95
Heart of Darkness	dt.	DM 89,95
Hexen	dt.	DM 79,95
Impact Racing	dt.	DM 89,00
Keio 2	dt.	DM 88,00
Megaman X3	dt.	DM 88,00
Mr. Bones	dt.	DM 84,00
Need for Speed	dt.	DM 89,00
Nights mit 3D-Analog-Pad	dt.	DM 138,00
Night Warriors	kpl. dt.	DM 99,95
Olympic Games	dt.	DM 79,95
Olympic Soccer	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
Road Rash	dt.	DM 98,95
Skeleton Warriors	dt.	DM 79,00
Soviet Strike	kpl. dt.	DM 94,00
Spot 3	dt.	DM 88,00
Starfighter 3000	kpl. dt.	DM 88,00
Story of Thor 2	dt.	DM 88,00
Syndicate Wars	kpl. dt.	DM 94,00
The Crow: City of Angels	dt.	DM 89,00
Theme Park	kpl. dt.	DM 49,00
Tilt	dt.	DM 89,00
Tomb Raider	dt.	DM 89,00
Toshinden URA	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
Worldwide Soccer '97	dt.	DM 89,00

SEGA MEGA DRIVE

Disney Collection	dt.	DM 49,95
Int. Superstar Soccer DeLuxe	dt.	DM 79,00
Fifa Soccer 97 Gold Edition	dt.	DM 89,00
Marsupilami	dt.	DM 59,95
NBA Live '97	dt.	DM 89,00
Pocahontas	dt.	DM 84,95
SONIC 3D	dt.	DM 89,00
Virtua Fighter	dt.	DM 89,00
Worms	dt.	DM 79,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Kostenlose Systempreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
und Transportversicherung

Ab 3 Artikeln 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

VIRTUA COP 2

Trotz des simplen Spielprinzips erwies sich der Arcade-Shooter auch in Deutschland als ausgesprochen erfolgreich. Der zweite Teil sollte aufgrund des abwechslungsreicheren Gameplays noch besser abschneiden!



Die Verfolgungsjagd gehört zu den packendsten Szenen im Spiel.

Abgesehen vom unveränderten Spielprinzip unterzog man Virtua Cop für den zweiten Teil einer Generalüberholung, die den Ruf von AM2 als exzellentes Entwicklungsteam einmal mehr bestätigt. Die drei brandneuen Levels wurden beispielsweise an durchweg interessante und spektakuläre Schauplätze verlegt, die Gegnerschar wurde vom Einheitsdesign befreit, man darf pro Level einmal eine Alternativroute wählen und muß sich nicht mehr nur zu Fuß durch die Levels quälen. Im ersten Level liefert man sich beispielsweise eine wilde Verfolgungsjagd mit

einem Lastwagen, im zweiten Level ballert man sich durch einen luxuriösen Ozeandampfer und im dritten Level fährt man schließlich mit der S-Bahn los, um von dort aus Helikopter vom Himmel zu holen, die Waggonen von Verbrechern zu säubern und im Bahnhof den finalen Obermott zu besiegen. Die technisch erstklassige Inszenierung inklusive der fehlerfreien 3D-Grafik verleiht Virtua Cop 2 das nötige Extraklasse-Flair, das über das allzu einfache Spielprinzip hinwegtäuscht. Diesmal gibt es das Spiel entweder mit oder ohne Pistole zu kaufen!

Hans Ippisch ■

Word Up



Das Problem des geringen Tiefgangs läßt auch Virtua Cop 2 nicht in einen höheren Wertungsbereich als den Vorgänger kommen, Fans des Automaten dürfte dies jedoch angesichts der perfekten Umsetzung überhaupt nicht stören, möglicherweise auch, weil ein brandneuer Saturn-Abschnitt integriert wurde.



Die zweite Stage entführt den Spieler auf einen großen Ozeandampfer.

Check Up



Titel:	Virtua Cop 2
Genre:	Gun-Action
Hersteller:	Sega/AM 2
Tel.:	040-2270961
Release:	Dezember
Preis:	ca. DM 90,- bis 130,-
Spieler:	1-2
Levels:	3
Save Game:	Continues
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Hoch
Besonderheiten:	Unterstützt Gun, Saturn-Level

Grafik 87%

Noch schöner als Teil 1! Mehr Gegner, detailliertere Texturen, spannende 3D-Fahrsequenzen.

Sound 80%

Noch schöner als Teil 1! Mehr Gegner, detailliertere Texturen, spannende 3D-Fahrsequenzen.

Gesamt 82%

Insgesamt gesehen noch besser als der erste Teil, aufgrund des simplen Spielprinzips ist eine höhere Wertung jedoch nicht drin!



Im dritten Level darf man im fahrenden Zug sein Können beweisen.



Drei ungewöhnlich lange Levels mit diversen Teilabschnitten warten auf den Ballerfreund.



“

Diesen Monat haben wir ein paar tolle Lösungen für euch!

Wir kredenzen euch die Fortsetzung von Nights, dem sicherlich einfallreichsten Spiel, das bislang für den Saturn erschienen ist. Außerdem bekommt ihr diesmal von uns die geheimen Combos des Undertakers und von Shawn Michaels in WWF

Wrestlemania. Neu beginnen wir in dieser Ausgabe mit einem Riesen-Guide zu Alien Trilogy, der uns über einige Monate beschäftigen wird. Ach ja, da wäre dann auch noch die Fortsetzung unserer Komplettlösung zu Shining Wisdom und der letzte Teil unseres Guides zu Discworld. Diesmal nehmen wir uns die beiden Akte 3 und 4 vor.

Für die Mega Drive-User ist auch wieder was dabei: wir starten mit dem ersten Teil eines Walkthroughs durch den Disney-Klassiker Pocahontas. Ich hoffe, ihr könnt so viel T&T noch verkraften!

Bis bald
David Maderer

”

SEGA

MegaMagazin

Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 12/96

KOMPLETTLÖSUNG

399 Alien Trilogy

390 CODES

391 Helpline

394 CHART-TIPS

395 ACTION REPLAY

396 LESER-TIPS

SATURN TIPS

405 Disc World

386 Pocahontas

410 Nights

397 Shining Wisdom

403 WWF

416 TIPS & TRICKS ABC

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

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

Gesamt DM ___

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM ___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

ZUM SAMMELN!



● für deine Power-Tips aus dem SEGA Magazin

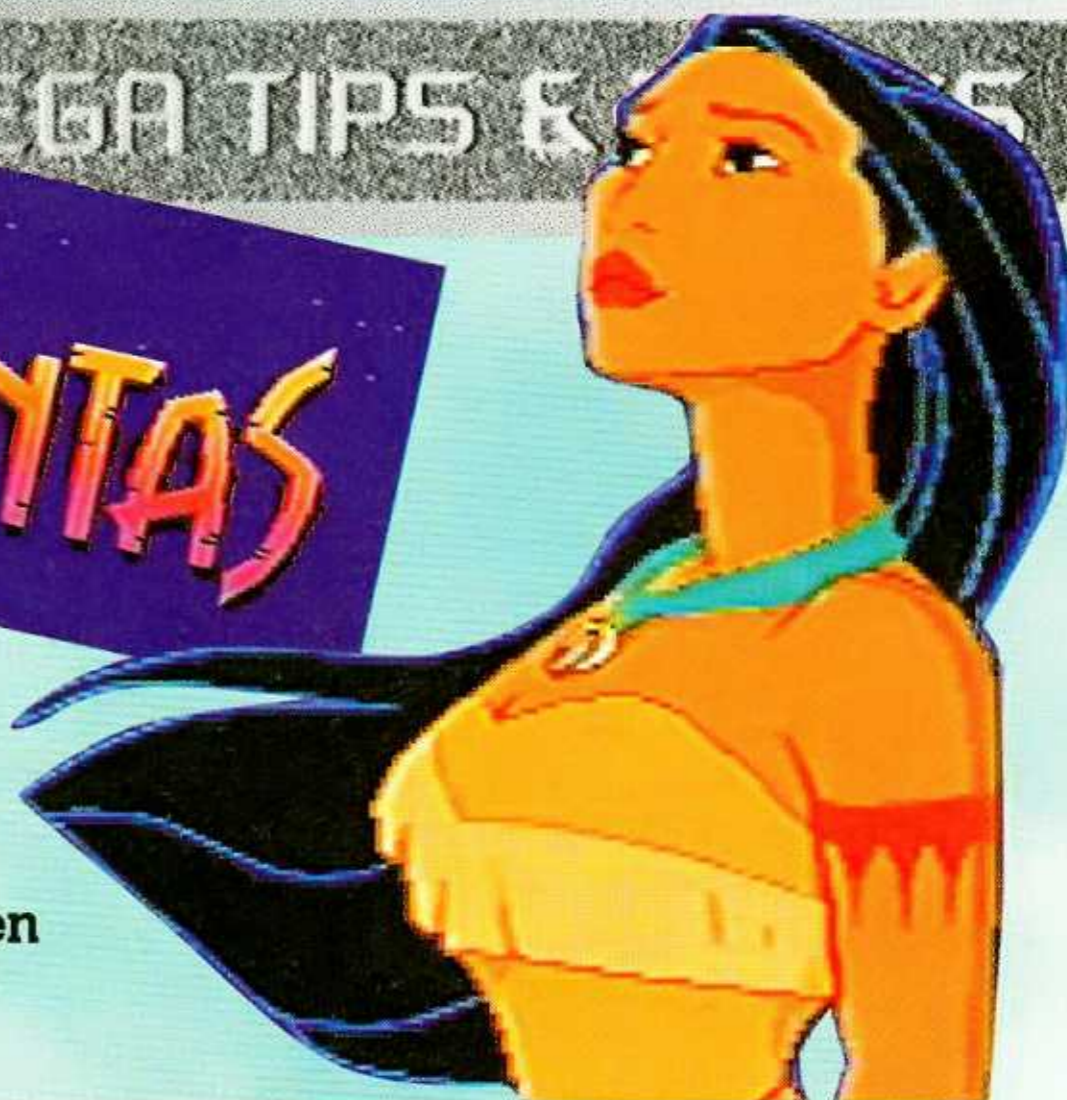
● für die wichtigsten 384 Seiten des Jahres

● für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!



Disney's POCAHONTAS



Begleite Pocahontas und Meeko in diesem ersten Teil des Disney-Abenteuers, das uns durch den Wald zum Fluß der Indianer führt. Große Abenteuer warten hier auf euch!

1. Auf dem Weg durch den Wald kommt Pocahontas an diese hohe Plattform. Schicke nun Meeko den Baum hinauf und auf die Plattform. Nun muß Meeko den Steinbrocken hinabstoßen. Pocahontas schiebt dann noch den Stein bis an die Wand und kann nun von dort aus auf die Plattform hinaufspringen.



2. Pocahontas muß nun Meeko dabei helfen, auf diese zweite Plattform zu springen. Meeko sollte nun auf Pocahontas' Arme und von dort aus auf die Plattform springen. Pocahontas zieht sich dann noch zu ihm mit hinauf.



3. Nun muß Pocahontas den Weg ein wenig zu diesem gefangenen Hirsch zurücklaufen. Wenn sie das Tier befreit, so bekommt sie zusätzliche Fähigkeiten, durch die sie schneller laufen und weiter springen kann.

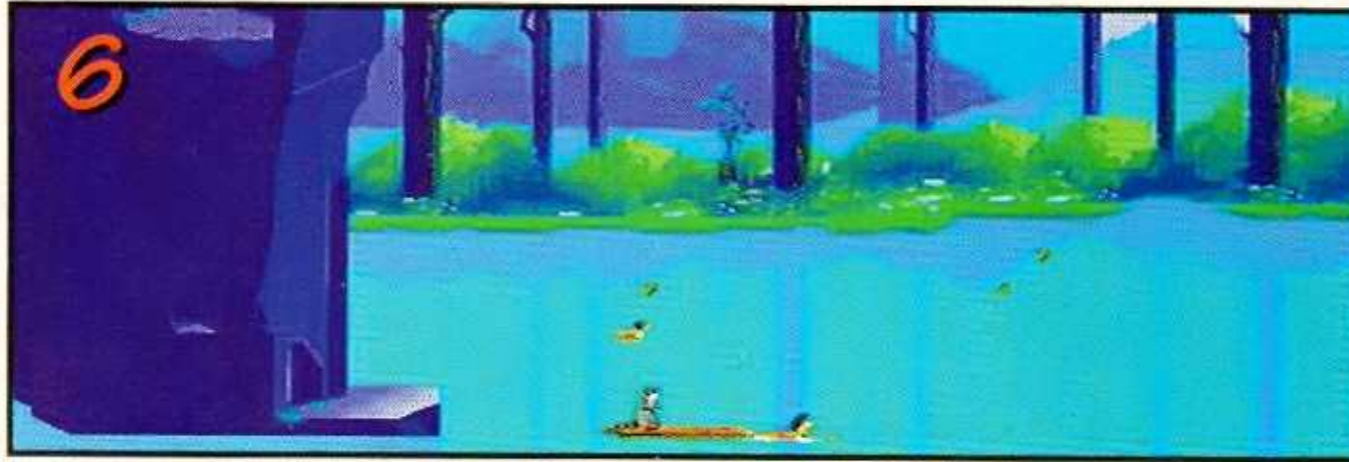


4. Am Fuße des Felsens trifft Pocahontas auf diesen gefangenen Otter. Wenn sie den Felsen wegschiebt und den Otter befreit, so kann sie von nun an als Dank für ihre Hilfe tauchen und schwimmen.



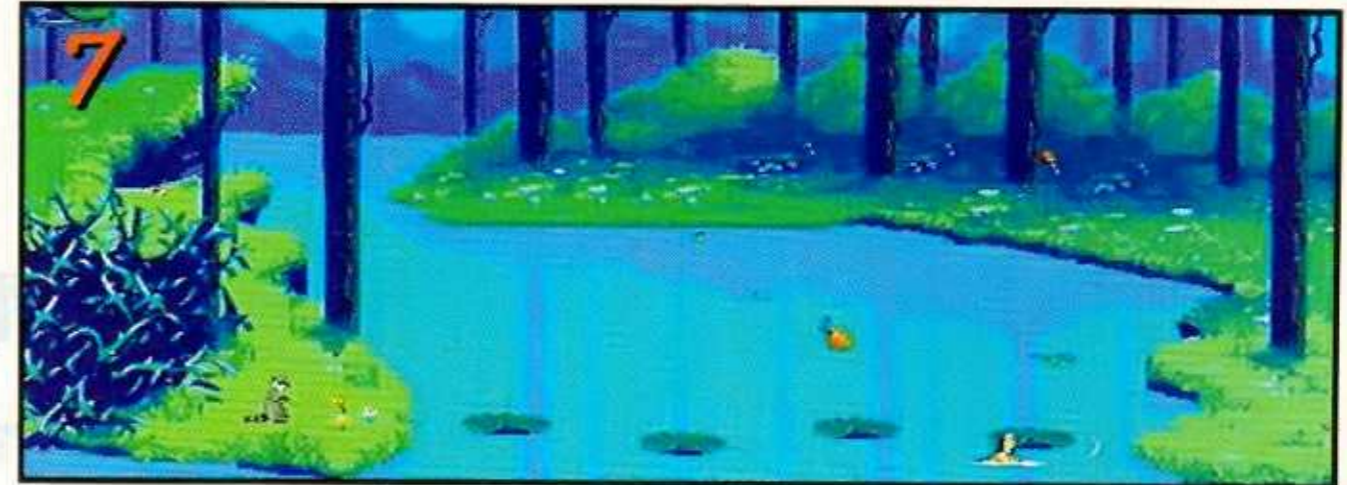
5. Sobald nun Pocahontas diese Schwimmfähigkeiten hat, sollte sie in den Fluß springen und nach unten links schwimmen. Hier findet sie ein Stück ihres Amuletts. Wenn du alle fünf Teile des Amuletts während des Spieles einsammelst, so wirst du am Ende des Spieles eine spezielle Endsequenz sehen können.



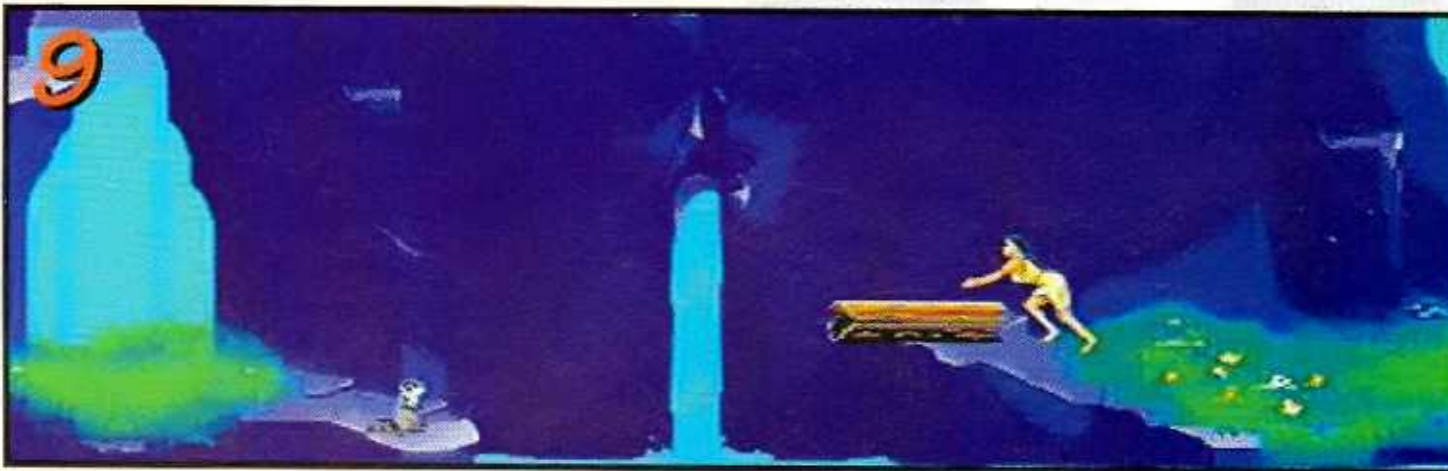


6. Als nächstes muß Pocahontas wieder zurück zu dem Felsen und von der hohen Plattform ins Wasser springen. Hier hilft sie Meeko mit dem Holzstück über das Wasser auf die andere Seite hinüber. Sobald Meeko sicher an Land ist, muß Pocahontas unter die Insel und durch die Spalte hindurchschwimmen, bevor sie dann auf der anderen Seite der Insel auftaucht.

7. Auf der Insel muß Meeko den Steinbrocken nach rechts schieben und in das Loch am Fuße des Baumes hineinsteigen. Vom Ast aus muß Meeko nun über die Büsche hinweg bis zu Pocahontas springen. Über die Seerosen kann Meeko dann die andere Seite des Wassers erreichen. Vorher muß Pocahontas allerdings zum Frosch waten und diesen von den Pflanzen verscheuchen.



8. Auf der anderen Seite angekommen, klettert Pocahontas bis zur Spitze des Felsens hoch und springt von dort aus auf den anderen hinüber. Hier findet sie einen kleinen Vogel, der aus seinem Nest gefallen ist. Wenn Pocahontas den Vogel wieder in sein Nest zurückbringt, so bekommst sie dessen Fähigkeiten, durch die sie aus großer Höhe herabspringen und sicher landen kann.



9. Ist Pocahontas dann den Felsen hinabgestiegen, so muß sie diesen Stamm ins Wasser stoßen, um Meeko dabei zu helfen, auf die nächst Plattform zu kommen.



10. Durch die Löcher im Felsen kommt Meeko zu diesem Steinbrocken. Sobald er den Stein dann zu Pocahontas hinuntergestoßen hat, kann sie die Plattform erklimmen und ihren Weg ins Powhatan-Dorf fortsetzen.



11. Bevor jetzt jedoch Pocahontas das Dorf verlassen und die Siedler suchen kann, muß Meeko einen Weg in die Hütte finden. Über die Bäume kommst du allerdings schnell auf das Dach und kletterst durch das Loch dort hinein. Drinnen muß Meeko sich den Weg bis zu den tiefergelegenen Balken freiräumen und kann sich dann zum Boden hinabfallen lassen.





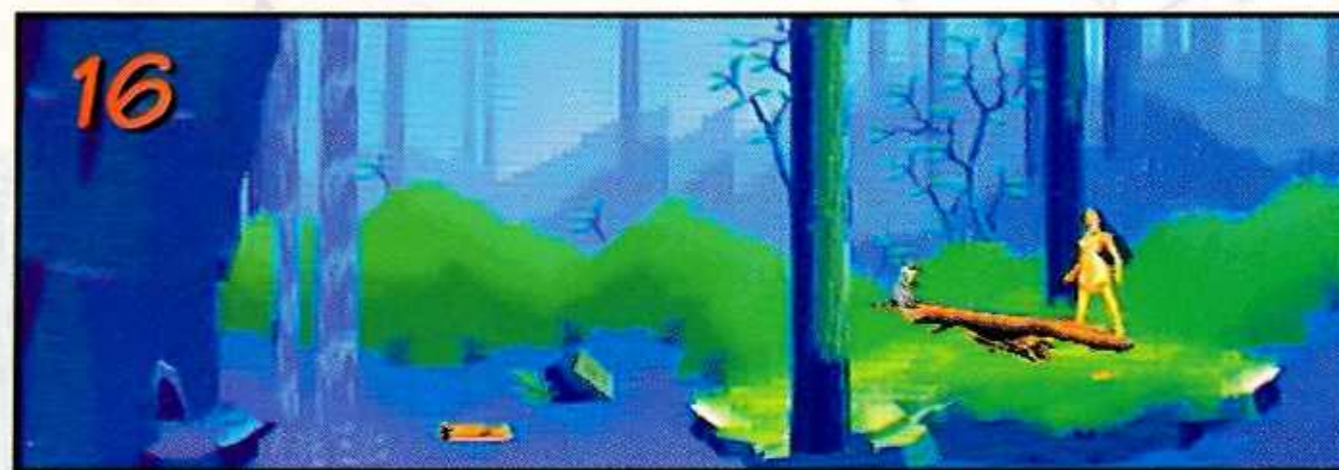
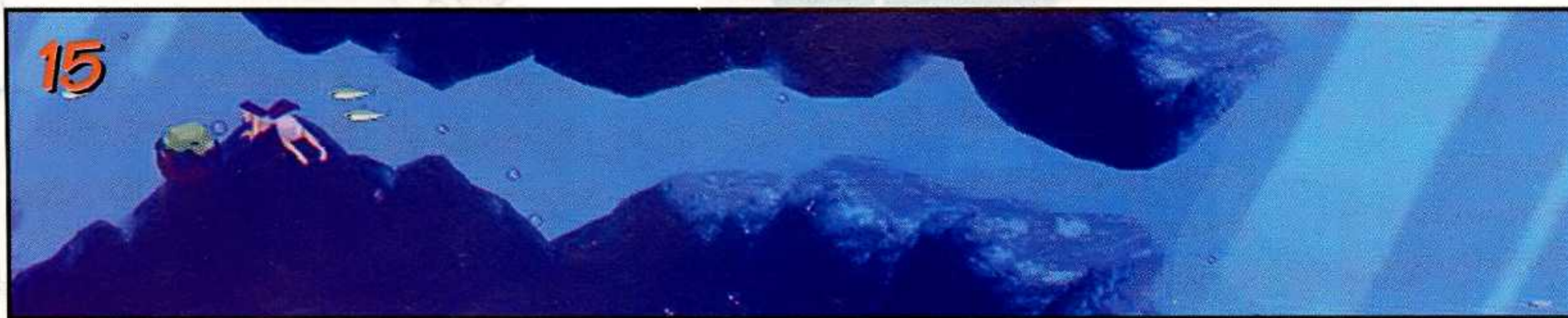
12. Am Rande des Wassers außerhalb des Dorfes muß Pocahontas die beiden Stämme ins Wasser schubsen. So kann Meeko wieder einmal auf die andere Seite hinüberkommen.

13. Hier nun müssen Pocahontas und Meeko dem Eichhörnchen auf der Suche nach seinem Freund helfen. Schicke Meeko auf den Baum hinauf und springe von dort auf die Plattform und in das Loch hinein. Meeko muß dann den Stein weg vom Loch stoßen, um so das Eichhörnchen zu befreien. Sind die Eichhörnchen dann wieder vereint, so erhält Pocahontas deren Fähigkeiten: sie kann Bäume erklimmen.



14. Schiebe den Stein mit Pocahontas unter den Ast, stelle dich dann darauf und springe an den Ast hin. Nun zieht sich Pocahontas an dem ergriffenen Ast hinauf und klettert über die anderen Äste weiter nach oben und schwingt sich auf die Plattform.

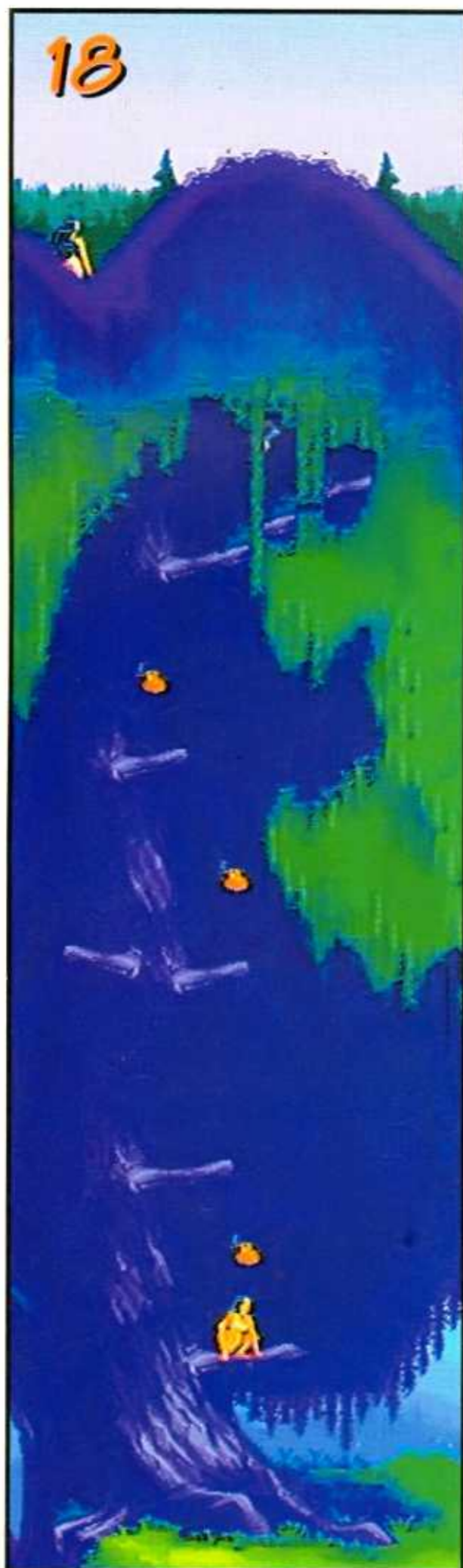
15. Auf der anderen Seite des Felsens muß Pocahontas ins Wasser tauchen und nach links schwimmen, wo ein Fisch durch einen Stein eingeklemmt ist. Wenn sie hier den Stein aus dem Weg räumt, so bekommst sie die Fähigkeit, schneller zu schwimmen.



16. Hat Meeko mittels des Stammes die andere Seite des Wassers erreicht, muß er darauf noch ein wenig warten, bis Pocahontas ankommt. Nun springt Pocahontas auf die andere Seite des Stammes und katapultiert Meeko so über den nächsten Fluß hinweg auf die kleine Insel.

17. Meeko muß nun auf Pocahontas' Arme springen und benutzt sie dazu, um über das Wasser und zum Baumstumpf zu kommen.





18

18. Sobald Pocahontas den Fuß dieses Baumes erreicht hat, muß sie über die Äste nach oben klettern, wo sie die Fremden erblicken kann. Auf dem Weg nach oben findet sie dabei außerdem den zweiten Teil ihres Amuletts.

19. Nach dem großen Baum kommt Pocahontas zu einem weiteren Fluß. Auch hier muß sie sich wieder in die Mitte stellen und Meeko beim Überqueren zur anderen Seite helfen.



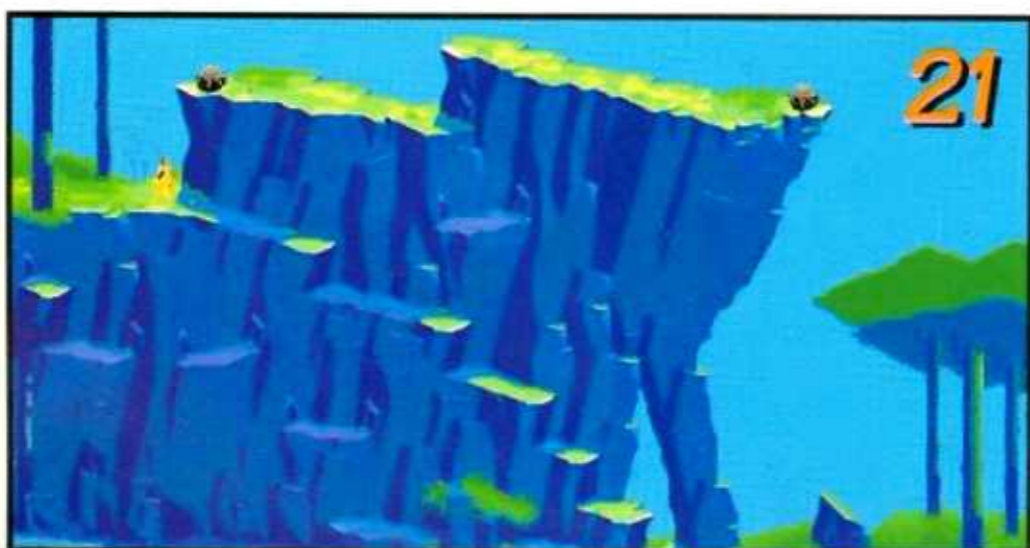
19

20. Schicke jetzt Meeko den Hang hinunter und dann in das Loch am Fuße des Felsens. Er wird dann auf der Plattform nahe des Steinbrockens wieder erscheinen. Schiebe nun wieder den Stein nach unten zu Pocahontas, so daß sie nach oben klettern. Nun hilft Pocahontas Meeko zur nächsten Plattform hinauf und steigt dann selbst hinterher. Oben angekommen, klettert Pocahontas über die Äste zur nächsten Plattform und springt dann vorsichtig über den Wasserfall. Nun läuft sie zum nächsten Felsen weiter.



20

21. Hier wartet Pocahontas nun, bis Meeko nach unten zum Fuß des Felsens und zu dem kleinen Loch dort gelaufen ist. Er muß nun in das Loch gehen



21

und kommt dann oben an der Spitze des Felsens bei Pocahontas raus. Hier schiebt er den Felsen wieder zu Pocahontas, damit sie hochklettern kann. Oben angekommen, hilft sie Meeko wieder zur nächsten Plattform, so daß er den nächsten Felsen runterschieben kann. Nun muß Pocahontas nach unten zum Fuß des Felsens klettern, wo dann der Steinbrocken liegt.



22a

22. Jetzt schiebt Pocahontas den Stein an den Felsen und kann so die Plattform erreichen. Oben muß sie mit dem

Wolf zu dessen Bau rennen, wo sie seine Fähigkeiten erhalten wird. Nun kann sie schleichen. Außerdem gibt es in der Höhle des Wolfes den dritten Teil ihres Amuletts zu finden.



22b

CODES

Wenn ihr nach den neuesten und heißesten Cheats auf diesem Planeten sucht, dann ist eure Suche nun vorbei - ihr habt sie nämlich hiermit gefunden!



FIGHTING VIPERS

SPIELE ALS MAHLER

Spiele das Spiel auf normal oder besser durch. Wenn du ihn im Arcade-Modus spielen willst, dann drückst du links bis er erscheint. Im VS-Modus gibt es für ihn ein Icon unterhalb der anderen Kämpfer. Solltet ihr es zu schwer finden, das Spiel durchzuspielen, dann nehmt doch einfach Honey als Kämpfer und haltet in jeder Runde



unten gedrückt und drückst andauernd den Kick-Button. Das ist vielleicht langweilig, aber so kommt ihr nun einmal ans Ziel.

SPIELE ALS PEPSIMAN

Um als dieser ultracoole Charakter spielen zu können, dann kämpfst du dich einfach ohne Match-Verlust bis in den Tokio-Level durch. Dann verlierst du gegen Tokio mit „Perfect“. Nun erscheint Pepsiman urplötzlich zum Kampf und wenn du ihn besiegst, so ist er von nun an als Charakter im Auswahlmenü des Arcade- und des VS-Modus zum Spielen bereit.



SPIELE ALS KUMACHAN

Dieser abgefahrene Charakter wird erst möglich, wenn du das Spiel mit Pepsiman durchgespielt hast. Ist dir das zu schwer, dann drücke einfach andauernd vorne und Punch.



EXTRA-ANWÄHLBARE HONEY-ICONS

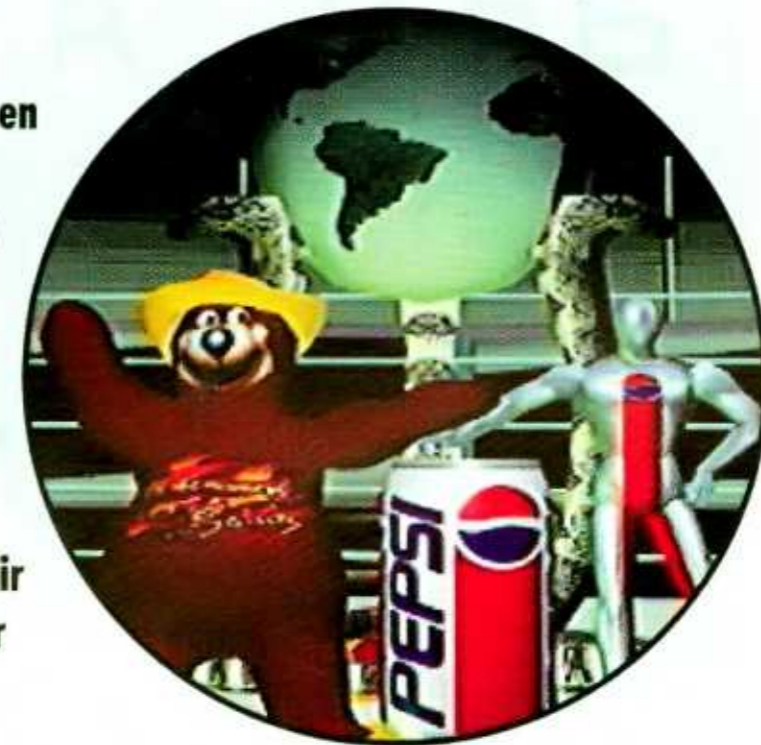
Wenn du das Spiel mit Honey auf „Very Hard“ durchgespielt hast (unten gedrückt halten und andauernd Kick drücken), dann stehen im VS-Modus zwei Extra-Icons bereit. Mit dem ersten kannst du Honey nur mit engen Shorts und kanppem Top spielen, mit dem zweiten hat

Honey nur einen kurzen Rock und eine Bluse an. Außerdem ist dies noch nicht alles! Beide „Rüstungen“ kann man wegschlagen, wenn man den entsprechenden Move zum Entfernen der Rüstung anwendet.



EXTRA-OPTIONEN

Nachdem du all die anderen Cheats angewandt hast, erscheint im Haupt-Menü eine neue Auswahlmöglichkeit. In diesem Menü kannst du unverwundbar werden wenn du „No Damage“ einschaltest und kannst dir verschiedene Porträts der Charaktere anschauen.



SKELETON WARRIORS

UNBESIEGBARKEIT

Halte das Spiel an und gib folgende Kombination ein - C, rechts, A, Z, Y, links, A, rechts, unten, B, A, B, Y. Nun weiterspielen und du bist von nun an unverwundbar.

UNENDLICHE LEBEN

Halte das Spiel an und gib folgende Kombination ein - B, A, unten, B, A, links, unten, rechts, Y, oben. Nun weiterspielen und du hast von nun an 99 Leben.

UNENDLICHE KRISTALLE

Halte das Spiel an und gib folgende Kombination ein - links, A, Z, Y, C, rechts, A, B, B, Y, unten, unten, Y. Nun weiterspielen und du hast unendlich viele Kristalle.

OUTRUN (JAP)

BESSERE HAFTUNG

Halte A und C gedrückt und gehe ins Optionen-Menü. Dann setzt du „Conrnering“ am Fuße des Bildschirms auf „Easy“. Nun besitzt dein Wagen wesentlich mehr Haftung in den Kurven.

SMOOTH-MODUS

Halte A und C im Auswahl-Modus des Optionen-Bildschirmes gedrückt und bewege das Steuerkreuz nach links oder rechts, um so die japanische (sanfte) und die amerikanische Versione spielen zu können.

Helpline



Albin Oswald

Diesen Monat haben wir auch eine Anfrage zu „Guardian Heroes“ dabei - bei der Antwort gibt es einen echt erstaunlich Code zu bewundern, durch den ihr an alle Geheimnisse und alle Endsequenzen kommt. Ein tolles Spiel, das durch diesen Code noch besser wird. Auch zu „Gun Griffon“ wollte ein Leser Hilfestellung haben. Und auch ihm können wir mit einigen nützlichen Codes helfen. Ebenso ist es bei „NBA Action“: hier könnt ihr die Replay-Kamera selbst steuern. Und zu guter letzt zeigen wir euch noch, wie ihr die versteckte Stadt in „Mystaria“ finden könnt.

Computec Verlag GmbH
Sega Magazin
Kennwort: Helpline
Isar Straße 32-34
90451 Nürnberg



Hallo Albin!
 Ich habe für die japanische Version von Guardian Heroes einen Code entdeckt und frage mich nun, ob es für die deutsche Version etwas vergleichbares gibt. Ich habe das Spiel nun schon seit einiger Zeit und halte es für eines der interessantesten und einfallreichsten Spiele für den Saturn.
 Die Move-Liste für alle Charaktere, die ihr vor einigen Monaten gebracht habt, war wirklich toll. Dafür schon einmal recht herzlichen Dank und bitte druckt meinen Brief doch ab und gebt mir eine Antwort auf diese brennende Frage.
 Bertram Waster

Danke für das Kompliment! Das ehrt uns natürlich, daß du mit unseren Tips gut zurechtkommst und scheinbar auch echte Erfolge damit erzielst.
 Ja du hast recht, es gibt einen Code, der dir so ziemlich alles in diesem Spiel freilegt!
 Hier ist er und du kannst alle Vorteile daraus genießen!



Um diesen Code nun zu aktivieren, gehst du zum Optionen-Modus, stellst den Cursor auf „Exit“ und hältst die Buttons X + B + Z gedrückt. Während du diese Knöpfe gedrückt hältst, drückst du auf dem Steuerkreuz noch unten. So scrollt der Cursor sehr schnell durch die Optionen. Nun versuchst du über A den Cursor auf dem Schalter anzuhalten. Wenn es nicht beim ersten Mal funktioniert, dann versuche es einfach weiter. Hast du es geschafft, so erscheinen drei neue Optionen auf diesem Screen.
 „Enemy Level Disp“ - zeigt dir die HPs und die MPs aller Gegner im Spiel
 „Next Exp. Disp“ - zeigt dir in der Ecke des Bildschirms während des Spieles die Anzahl Punkte, die du noch benötigst, um in den nächsten Level zu kommen.
 Dann gibt es noch die „Debug“-Option. Wenn du sie einschaltest, gibt es folgende neue Möglichkeiten: „Test Mode“ - hiermit kannst du die sieben unterschiedlichen Endsequenzen sehen.



Fortsetzung nächste Seite...

KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS...
STREET FIGHTER ALPHA 2 Hier sind einige Super Combo Moves - außerdem haben wir bei unseren Lesertips noch einige Cheats für dieses Spiel.



SAKURA
 Spring of Season - (unten, unten/hinten, hinten) x 2 + einen Kick-Button



AKUMA/GOUKI
 Vacuum Way of the Waves Punch - (unten, unten/vorne, vorne) x 2 + einen Punch-Button



Demon Mighty Sky Cleaver - Sprung, (Unten, unten/vorne, vorne) x 2 + einen Punch-Button



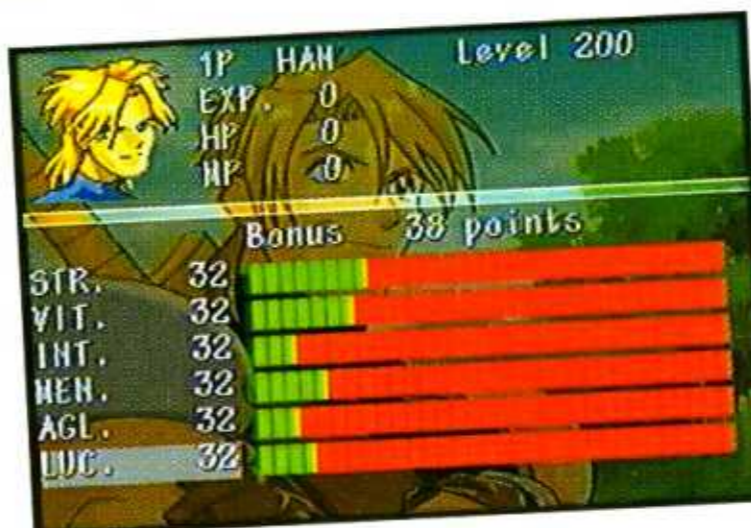
Destructive Mighty Wave Fist - (vorne, vorne/unten, unten, unten/hinten, hinten) x 2 + einen Punch-Button

Im Story-Modus besitzt du 200 Trefferpunkte und 200 Punkte, mit denen du die Fähigkeiten deines Charakters maximieren kannst.

Während des Story-Modus drückst du X + Y + Z + oben, um deine Gesundheit aufzuladen. X + Y + Z + unten läßt dich ganz schnell dein Leben verlieren.

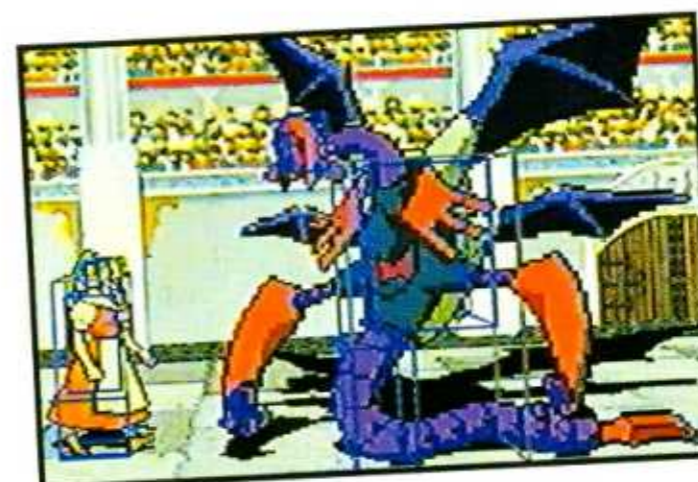


Im Story-Modus erscheint eine Level-Auswahl, nachdem du deinen Charakter ausgewählt hast.



Im Story-Modus kannst du:
 Die R-Taste gedrückt halten + Start, um eine Szene weiterzukommen.
 Die R-Taste gedrückt halten + A + Start, um zwei Szenen weiterzukommen.
 Die R-Taste gedrückt halten + B + Start, um drei Szenen weiterzukommen.

Die L-Taste gedrückt halten + die R-Taste + Start, um eine Szene zurückzugehen.
 Die L-Taste gedrückt halten + die R-Taste + A + Start, um zwei Szenen zurückzugehen.
 Die L-Taste gedrückt halten + die R-Taste + B, um drei Szenen zurückzugehen.
 Die L-Taste gedrückt halten + die R-Taste + C, um vier Szenen zurückzugehen.



Im VS-Modus stehen dir alle 45 Charaktere zur Auswahl bereit und du kannst das Spiel anhalten und die L-taste kurz drücken. So wird die Kollisionsabfrage aktiviert.

Lieber Albin!

Nur eine schnelle Frage: hast du Codes zu NBA Action?

Ich habe mein Zimmer nun schon einen Monat nicht mehr verlassen und mir meinen Saturn und meinen Fernseher zum Bett gestellt. Ich spiele nur noch. Recht herzlichen Dank an meine Mutter, daß sie diesen Brief für mich aufgegeben hat!

Johannes Damm

NBA Action

Komm bitte wieder ins Leben zurück!

Um an eine spezielle frei einstellbare Kammer im Replay-Modus zu kommen, mußt du nur folgendes tun. Zuerst hältst du das Spiel an und wählst den Replay-Modus aus. Gehe nun zur Option „Change Camera“ und halte entweder die L- oder die R-Taste gedrückt. Nun kannst du während des Replays durch das halten der R-Taste die Kamera mit dem Steuerkreuz frei bewegen.

Außerdem kannst du die Seite, von der aus du das Spiel betrachtest einfach ändern. Gehe einfach zum Hauptauswahl-Bildschirm und wähle „Select Court“ an. Nun hältst du die R-Taste gedrückt und drückst Z, um so die Position zu verändern.

Mystaria

Hallo Sega Magazin, könnt ihr mir bitte sagen, wo sich die versteckte Stadt in Mystaria befindet? Ich weiß, daß es eine gibt, ich kann sie aber nicht finden. Vielen Dank für die Hilfe und ich finde euer Magazin wirklich ganz toll!
 Michael Eberlein

Die Stadt nach der du suchst, heißt Batlum. Du kannst sie nur über den „Weißen Starh!“ (White Ray) betreten. Fliege über die Westküste, bis du eine Stadt mit einem Steingebäude am Ende erblickst. Lande hier, plaziere den Vogelschatten über der Stadt und drücke A. In Batlum kannst du dir einige Waffen besorgen, in einer speziellen Arena kämpfen und eine knifflige Aufgabe lösen.

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



DAN
 Winning Villainous Fist Fury - (unten, unten/hinten, hinten) x 2 + irgendeinen Kick-Button



ROLENTO
 Take No Prisoners - (unten, unten/vorne, vorne) x 2 + irgendeinen Kick-Button



MINE SWEEPER - (unten, unten/hinten, hinten) x 2 + irgendeinen Punch-Button



SODOM!
 Mega Jitte Strike - (unten, unten/vorne, vorne) x 2 + irgendeinen Punch-Button



Hallo Sega-Leute!

Ich habe mir gerade eben Gun Griffon gekauft. Zwar gibt es acht riesige Levels voller unglaublicher Grafik, doch das Zeitlimit macht einem das Leben echt schwer. Habt ihr Codes oder gute Tips auf Lager, die mir das Spielen ein wenig erleichtern könnten. Außerdem wäre dann mein Geld nicht ganz so unnötig angelegt!

Sascha Alexander

Ich möchte auf keinen Fall, daß jemand sein Geld zum Fenster herauswirft! Gibt diese Codes beim „Press Start Button“-Bildschirm ein. Du kannst die Codes auch kombinieren, indem du einen eingibst, dann „Main Game“ anwählst und mit B dann wieder zu diesem Bildschirm zurückkehrst. Nun kannst du einen weiteren Code eingeben.

Unbesiegbarkeit - links, rechts, B, C, C, Start.

Level-Auswahl - Y, Y, A, Y, Y, Start.

Unendlich Munition - B, B, B, C, Start.

Jump Jets müssen nicht aufgeladen werden - oben, rechts, unten, links, Z, Start.

Endsequenz anschauen - unten, oben, rechts, A, links, Start.

Tackle Angriff - rechts, rechts, B, C, A, Start.

Verdoppelt die Treffer-Punkte - X, Y, Z, oben, unten, Start.

Geschützturm einrasten - B, B, B, oben, C, Start.
(der Geschützturm fährt nicht mehr automatisch in die Ausgangsposition zurück, wenn du die L-Taste losläßt)

Höhe verändern - unten, links, C, C, Start.
(mit Z auf dem zweiten Pad kann man die Größe heraufsetzen, mit C auf Pad 2 wieder herabsetzen und mit A kommt man zur Grundstellung zurück)

Kein Fadenkreuz - links, rechts, C, A, Start.

Doppelt starke Feindangriffe - unten, C, C, A, Start.

Radar deaktivieren - B, B, B, unten, C; Start.

Tips

Vergiß nicht, daß du auf dem Dach von Gebäuden laufen kannst.

Deine Schüsse haben die doppelte Feuerkraft, wenn du aus der Luft nach unten schießt (beim Springen). Wenn du in ein Gebiet mit vielen Fahrzeugen am Boden kommst, so sind meistens mehrere Fahrzeuge auf der gleichen Linie. Stellst du dich dann ruhig hin und benutzt deine Kanone, so kannst du mit Links-Rechts-Bewegungen alle der Reihe nach ausschalten.

Triffst du auf einen deiner eigenen Hubschrauber zum Nachtanken, so verschwindet die Nachricht zum Auftanken manchmal unter einer anderen. Achte ganz einfach auf deinen Munitionsvorrat, damit du selbst genau weißt, wann du nachladen mußt.

Dein Radar sieht direkte Treffer lange bevor du es mitkriegst. Wenn du auf ein Ziel schießt, so achte auf deinen Radar, ob er verschwindet. Wenn er verschwindet, so kannst du dich sofort um ein neues Ziel kümmern, ohne erst auf die Explosion des letzten Zieles warten zu müssen.

Beim Springen kannst du dich übrigens auch nach vorne oder hinten mittels der X- und der A-Taste bewegen. So ähnlich wie am Boden.

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



BIRDIE
The Birdie - hinten, dann vorne, hinten, vorne + irgendeinen Punch-Button



Blue Avenger - unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne + irgendeinen Punch- oder Kick-Button



GEN
Death Point Strike - (unten, unten/hinten, hinten) x 2 + irgendeinen Punch-Button



Lunging Rupture - (unten, unten/vorne, vorne) x 2 + irgendeinen Punch-Button

CHART-TIPS



- | | |
|------------------------|-------------------------|
| 1. Nights | 11. Shining Wisdom |
| 2. Destruction Derby | 12. Legend of Thor |
| 3. Athlete Kings | 13. Guardian Heroes |
| 4. Baku Baku Animals | 14. Panzer Dragoon Zwei |
| 5. Discworld | 15. Magic Carpet |
| 6. Alien Trilogy | 16. WipeOut |
| 7. Skeleton Warriors | 17. Olympic Soccer |
| 8. 3D Lemmings | 18. Theme Park |
| 9. WWF WrestleMania | 19. Virtua Cop |
| 10. The Need for Speed | 20. Worms |



- | | |
|---------------------------------|----------------------------|
| 1. Bugs Bunny in Double Trouble | 6. Int. Superstar Soccer |
| 2. Olympic Games | 7. Toy Story |
| 3. NHL Hockey '97 | 8. The Ooze |
| 4. Tim in Tibet | 9. Brian Lara Cricket '96 |
| 5. Whizz | 10. Spot goes to Hollywood |



1. Thunderhawk
2. Jurassic Park
3. Sonic CD
4. Earthworm Jim
5. Mickey Mania



1. Baku Baku Animals
2. Virtua Fighter Animation
3. Pete Sampras Tennis
4. Return of the Jedi
5. Micro Machines 2



ATHLETE KINGS

DEN BLIMB STEUERN

An den Stellen, an denen der Blimp auftaucht, können ihn beide Spieler mit der rechten und der linken Shift-Taste steuern.

MEHR POWER FÜR DIE SHOT-PUTS

Wenn die Poweranzeige des Spielers den linken Rand erreicht, dreht man das Steuerkreuz im Kreis, statt den Feuerknopf zu drücken. Du wirst dich wie beim Diskuswerfen drehen und dann den Ball loslassen.

VERSCHIEDENE WINKEL BEIM HOCHSPRUNG

Nachdem du deine Höhe ausgewählt hast, drückst du den linken oder rechten Shift-Knopf, bevor du zu rennen anfängst. Die Kamera wechselt dann die Perspektive und zeigt eine andere Art zu springen.

KAMERAWINKEL BEIM SHOT-PUT

Nachdem du deinen Shot-Put ausgeführt hast, drückst du den linken oder rechten Shift-Button, um die Kamera-Perspektive zu verändern.

100 METER MIT DREISPRUNG

Wenn der Sprecher beim 100 m-Lauf „Course...“ sagt, drückst du oben, links, unten, rechts, X. Wenn du alles richtig gemacht hast, wirst du die Strecke im Dreisprung zurücklegen.

EXTRA-SPIELER

Wenn du im Arcade-Modus einen Punktestand von 8.000 oder höher erreicht hast, drückst und hältst du im Hauptmenü auf dem gewünschten Spielmodus X. Auf diese Weise kommst du zu einem neuen Spieler. Wir haben dies allerdings nur bei der Import-Version überprüft.

ROLLEN BEIM 100 METER-LAUF

Wenn der Sprecher beim 100 m-Lauf die Kursnummern verkündet, drückst du oben, links, unten, rechts, Y, oben, links, unten, rechts, X. Nun wirst du die Strecke rollend zurücklegen.

ANDERE 100-METER-CODES

Um den Roll-Code auszuführen, drehst du das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn und drückst X.

Um den Sprung-Code auszuführen, drehst du das Steuerkreuz gegen den Uhrzeigersinn und drückst X.

ACTION REPLAY

Es ist an der Zeit, sich wieder einmal einen Code rauszusuchen und ein Game zu cracken!



DIGITAL PINBALL (EUROPA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendlich viele Kugeln 1603A988 0003

F-1 CHALLENGE (EUROPA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Treibstoff bleibt bei 1%* 06017BBC 0001
*das macht den Wagen leichter und schneller



GUARDIAN HEROES (EUROPA)

Master Code F6000924 C305
B6002800 0000

Spieler 1 Unendlich Gesundheit 16033C6A 0190

Spieler 1 Unendlich Zauberkraft 16033C6E 0190

Spieler 2 Unendlich Gesundheit 16033F6A 0190

Spieler 2 Unendlich Zauberkraft 16033F6E 0190

Spieler 1 Gute Levels 1601DC8C 1919

1601DC8E 1919

1601DC80 1919

Spieler 2 Gute Levels 1601DCB0 1919

1601DCB2 1919

1601DCB4 1919

Spieler 1 Mega-Levels 1601DC8C 5555

1601DC8E 5555

1601DC80 5555

Spieler 2 Mega-Levels 1601DCB0 5555

1601DCB2 5555

1601DCB4 5555

MAGIC CARPET (EUROPA)

Master Code F6000924 C305
B6002800 0000

Unendlich Gesundheit 10236B16 0001

PANZER DRAGON (EUROPA)

Master Code F601E9C C305

Unbegrenzte Energie (scenic mode) 16084DE6 0002

Schnell fliegen (wizard mode) 16084DB6 0002

Unendlich viele Credits 16084DA6 0003

Übungslevels (1 - 7) 16084DAE 0004

Extra-Spiel (Level 0) 16084DAE 0000

Instant-Game 16084DD6 0002



ARIEL THE MERMAID (EUROPA)

Unendliche Versuche FFA60F0004

Unendliche Superwaffe FFA6100016

Mehr Schlüssel FFA60E0005

Mehr Schätze FFA60D0099

Unbegrenzte Flundern FFA6120005

Unbegrenzter Sebastian FFA6130005

Unbegrenzter Digger-Fisch FFA6140005

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS (EUROPE)

Unbegrenzte Continues für Spieler 1 FF9E810007

Unbegrenzte Continues für Spieler 2 FF9E570007

GAUNTLET IV (EUROPA)

Unendlich Energie (Krieger) FF00F900C8

Unendlich Energie (Walküre) FF03BD00C8

Unendlich Energie (Zauberer) FF068100C8

Unendlich Energie (Elf) FF094500C8

JAMES POND 3 (EUROPA)

Unendlich viele Leben FFFAA10003

TOE JAM AND EARL IN PANIC ON FUNKOTRON (EUROPA)

Unendlich Funk FFA9290001

Unendlich Funk Vocs FFA9210001

Unendlich Superbecher FFA91B0001

Unendlich viele Continues FFA9270003

ZOOL (EUROPA)

Unendlich Energie

FFD530004

Alle Candys eingesammelt

FFEB030000

Unendlich Zeit

FFEB690010



ASTERIX (EUROPA)

Bomben von Anfang an 00C08B01

Bonus-Stage nach jedem Level 00C09F50

LAND OF ILLUSION (EUROPA)

Ersetze X mit 0 - C, um den Start-Level anzuwählen

00C0B00X

Unendlich Leben 00C09F02

OPERATION WOLF (EUROPA)

Unendlich viele Granaten 00C11906



ALIEN 3 (EUROPA)

Unendlich Leben 00C42403

Unendlich Missiles 00C42B99

BATMAN RETURNS (EUROPA)

Unendlich Leben 00C02103

Unendlich Energie 00C1590A

COOL SPOT (EUROPA)

Unendlich Energie FF00D18F2F

Unendlich Leben FF00D18E03

DESERT STRIKE (EUROPA)

Extra-Rüstung 00C5E606

Unendlich Treibstoff 00C56099

Unendlich Höllefeuer 00C5E508

Unendlich Hydras 00C5E434

Unendlich Leben 00C5DE03

JURASSIC PARK (EUROPA)

Unendlich Energie FF00CA0003

Unendlich Leben FF00C02404



LESER TIPS...

Diesen Monat haben wir einen Brief von Georg Gutmann, der sich Papier und Bleistift geschnappt hat und uns verschiedene Codes zum brandneuen Spiel „Street Fighter Alpha 2“ geschrieben hat. Alle Codes funktionieren übrigens einwandfrei und ich habe euch gleich ein paar Screenshots als Beweis dafür gemacht. Sollte sonst irgend jemand so hervorragende Codes wie diese herausbekommen haben, so schreibt sie uns, solche neuen Codes kommen unter Garantie ins Heft. Einige der Super Combos in diesem Spiel findet ihr außerdem noch auf den Expertentips-Seiten in den Kurztips ganz unten.

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

Lieber Albin,

ich habe hier wohl die neuesten und absolut heiße Codes weit und breit für eines der heißesten Spiele auf dem Markt: „Street Fighter Alpha 2“. Ich liebe diese Art Spiele von Capcom und hoffe es werden immer neue Teile erscheinen. Kannst du bitte ein paar Bilder des Spieles mit einbauen, damit jeder sehen kann, wie toll dieses Prügelspiel wirkt?

**Street Fighter
Alpha 2**



Unterschiedliche Kostüm-Farben

Halte einfach Start gedrückt und drücke einen der sechs Buttons für deine Lieblingsfarbe.

ZANGIEF (keine Power-Anzeige, tiefes Lasso, fliegende Power-Bombe oder Atomic Suplex)

Stelle den Cursor auf Zangief, drücke und halte Start für eine Sekunde und lasse dann los. Nun stellst du den Cursor in folgender Reihe auf: Sagat, Sodom, Rose, Birdie, Nash, Dhalsim, Ryu, Adon, Chun Li, Guy, Ken und dann wieder zurück auf Zangief. Drücke und halte nun wieder Start und drücke dann irgendeinen Punch-Button.



Super Akuma/Gouki

Stelle den Cursor auf Gouki und drücke dann Start und lasse wieder los. Nun drückst du unten, unten, rechts, unten, rechts, unten, unten, unten, links, unten, links, unten. So kommst du wieder auf Gouki zurück. Drücke nun Start und irgendeinen Punch- oder Kick-Button.

Kombinations-Schatten mit 99 Treffern

Gehe in den Trainingsmodus und halte die L-Taste und Start gedrückt und wähle dann einen Charakter aus. Nun schlägst du eine Original-/Normal-Kombination in irgendeinem Level. Von nun an solltest du sogenannte „Rose/Soul-Schatten“ zur Verfügung haben, die dir folgen. Außerdem läufst du nicht mehr wie sonst vorwärts und die Schatten verschwinden nicht mehr. So kannst du mit einem Charakter mit wenig Erfahrung bis zu 99 Treffer in einer Ecke landen (mehrere stehende starke Punch-Schläge oder stehende Roundhouse-Kicks sind am effektivsten).



Dhalsim (keine Power-Anzeige, Teleport)

Starte bei Dhalsim mit deinem Cursor und drücke und halte Start für eine Sekunde. Nun loslassen und folgende Charaktere der Reihe nach mit dem Cursor anwählen: Zangief, Sagat, Nash, dann zurück zu Dhalsim (links, unten, rechts, oben). Nun wieder Start drücken und halten und dann irgendeinen Punch- oder Kick-Button drücken.

Böser Ryu

Starte hier mit Ryu, drücke und halte Start für circa eine Sekunde und lasse dann wieder los. Nun folgende Charaktere der Reihe nach anwählen: Adon, Gouki, Adon, dann zurück zu Ryu (rechts, oben, unten, links). Drücke und halte Start und drücke dann irgendeinen Punch- oder Kick-Button.



Super Turbo Chun Li

Stelle den Cursor auf Chun Li, drücke und halte Start für ca. 4 bis 5 Sekunden und drücke dann irgendeinen Punch- oder Kick-Button.

Im letzten Monat hat unser Held das Sand-Labyrinth gemeistert, um sich den Spark-Orb zu holen und auf die andere Seite zu gelangen.

Diesmal bahnt er sich seinen Weg durch das Wasser-Labyrinth, um Bando ein zweites Mal zu schlagen und den Freeze-Orb einzusammeln.

Obwohl wir uns jetzt schon seit drei Monaten ausgiebig mit diesem Spiel beschäftigen, haben wir immer noch ein ganzes Stück vor uns. In der nächsten

Ausgabe gehen wir das Sprung-Labyrinth an. Unglaublich, wie umfangreich dieses Spiel ist!

SWIMMING BANDO

Von der anderen Seite zum Wasser-Labyrinth



1. Nachdem du auf die andere Seite gelangt bist, mußt du zuerst das Wasser-Labyrinth erforschen. Um vom Blitzsymbol aus dort hinzugelangen, gehst du nach Norden zur Creepy Cavern, und dort weist dir ein Schild den Weg zum Wasser-Labyrinth und zum Westkap von Twin Rocks. Innen



findest du an der Wand eine Kreatur, die mit den Händen winkt. Nimm mit den Herkules-Handschuhen eine Bombe und werfe sie auf das Wesen. Wiederhole dies mit den verbleibenden Bomben, bis die Mauer explodiert. Dann endlich kann unser Held auf dem nun freigelegten Weg seine Reise fortsetzen. Benutze die Schlittschuhe, um unter dem Bogen durch wieder an die frische Luft zu kommen. Von hier aus gehst du am Fluß entlang nach Osten, bis du zu der Öffnung mit dem Stierkopf darüber gelangst. Betrete das Wasser-Labyrinth.

Water Labyrinth



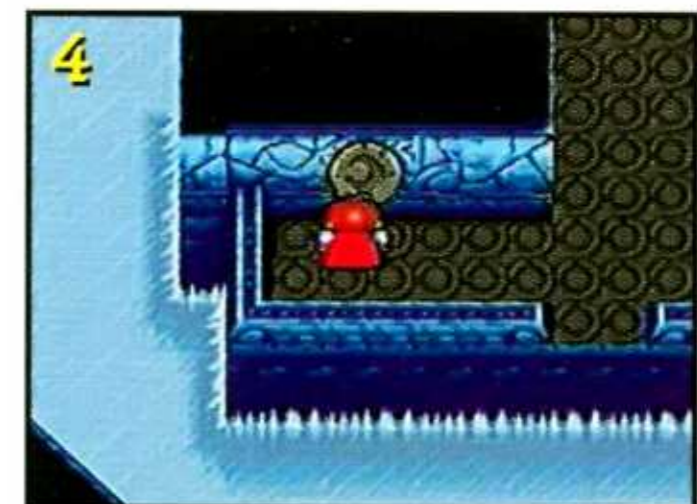
2. Am Anfang nimmst du den ersten Gang rechts, wo der Boden sich in eine Eisfläche verwandelt. Gehe in den Raum am Ende und benutze die Herkules-Handschuhe, um die Bomben aufzuheben. Werfe jeweils zwei davon auf die Zyklopen. Wenn diese zerstört sind, geben sie zwei versteckte Gänge frei.



3. Betrete zuerst den rechten Gang, und du kommst in einen anderen Abschnitt des Labyrinths, in dem sich eine Kiste mit Engelsflügeln befindet. Sammle diese ein und gehe den ganzen Weg zurück. Anschließend betrittst du den linken Geheimgang.



4. Gehe hindurch in den anderen Raum. An der Wand befindet sich ein Blitzsymbol. Benutze die Schlittschuhe und den Spark-Orb, um zum nächsten Raum hindurchzukommen. Hier läufst du herum, bis du den Steinknopf in der Wand findest. Wenn du ihn drückst, öffnet sich eine Tür in dem ersten, eisigen Raum, den du betreten hast. Gehe über den Transporter und den Zyklopenraum zurück in den Gang.



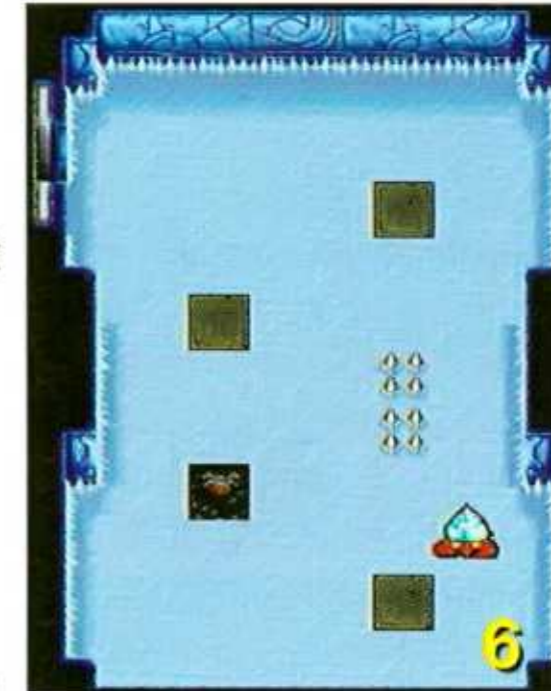
Wasser-Labyrinth (Forts.)



5. Gehe durch den Gang, und du gelangst in einen Raum, der mit Wasser gefüllt ist. Nimm den ersten Weg links. Im Eisraum nimmst du den linken Durchgang und gehst nach oben, bis du zu einer Kiste kommst. Öffne sie, und du bekommst ein paar Heilkräuter.



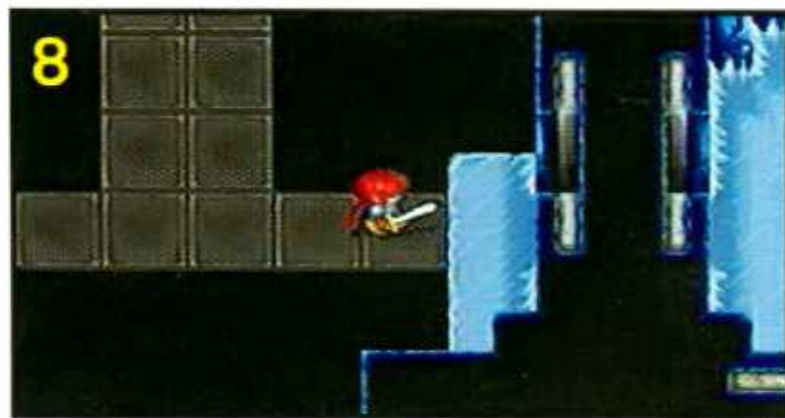
6. Gehe zurück zu dem Raum mit dem Wasser und nimm den Weg rechts. Dort gehst du nach rechts weiter, bis du in einen weiteren Eisraum mit vier zerbrochenen Steintischen kommst. Zieh deine Steinschuhe an und zertrete denjenigen, der auf dem Screenshot zu sehen ist.



7. Du landest auf einem Vorsprung mit einem Stein-Knopf am Rand. Drücke ihn, und in dem wassergefüllten Raum öffnet sich eine Tür. Nun marschierst du zum anderen Ende des Vorsprungs und springst ab. Gehe über das Eis nach links und in den Gang - so gelangst du in den Raum rechts neben dem, der mit Wasser gefüllt ist. Gehe nach links in den Raum und durch den jetzt offenen Gang.

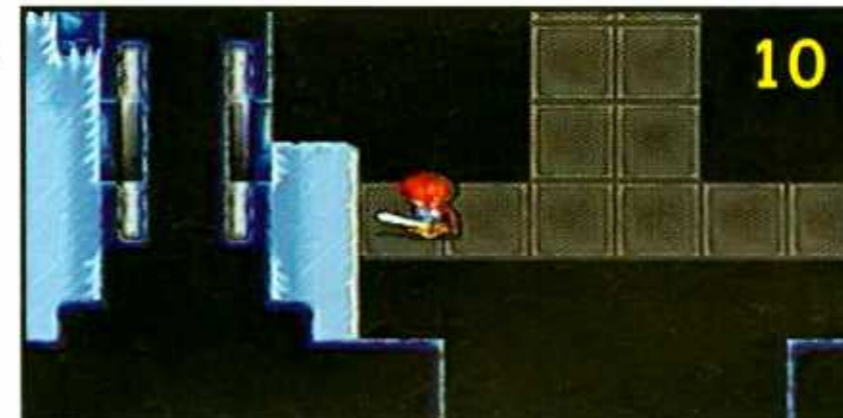


8. Gehe hindurch und hinunter in den nächsten Level. Vom Startpunkt aus gehst du nach links und berührst den Schalter. Auf diese Weise entstehen im ersten Raum vorübergehend Steintische. Sobald du den Schalter umgelegt hast, sprintest du aus dem Raum und rennst nach unten über den zerbröckelnden Boden, über das Eis und auf die Steine. Dann nimmst du den rechten Weg.



9. Gehe einfach nacheinander durch alle Zimmer - du kannst nur einen Weg nehmen: durch den großen Wasserraum, in den kleineren mit dem Stein-Knopf an der Wand. Aktiviere den Schalter, gehe zu der zerbröckelnden Plattform zurück und lasse dich in die Dunkelheit stürzen.

und folge der Zimmerflucht rechts, bis du zu der Treppe kommst. Ignoriere die Zyklopen. Nach der Treppe gehst du nach links und kommst so zum Anfang der zerbröckelnden Plattform zurück. Lege den Schalter noch einmal um und renne wie vorher über die Steine, aber nimm diesmal am Ende den linken statt dem rechten Gang.



11. Folge wieder der Zimmerflucht, einen Level nach unten und in einen Raum mit drei Panels. Jedes Panel warpt dich an eine andere Stelle des Levels, wenn du in sie hineinschlitterst. Du mußt dich zu dem Raum mit dem quadratischen Becken und der Tür links teleportieren lassen. Dazu benutzt du das mittlere Panel, um in einen Raum mit zwei weiteren Panels zu erlangen. Das rechte von den beiden bringt dich zu dem quadratischen Wasserbecken.

12. Gehe durch die Tür links und benutze die Bomben, um die Zyklopen zu töten. Nachdem du den ersten erledigt hast, erscheint noch einer, den du ebenfalls eliminieren mußt, um Zugang zu einem Geheimgang zu bekommen. Gehe hindurch, und du stehst Bando gegenüber.



13. Rüste dich mit dem Schwert aus und renne, bis der Akzelerator voll aufgeladen ist. Das verhindert, daß du von den großen Lilien getroffen wirst, und aus irgend einem Grund erscheint Bando immer dann vor dir, wenn du rennst. So kannst du ihn mehrere Male schlagen, bevor er verschwindet und dann noch einmal auftaucht. Er braucht ungefähr zehn Treffer, bevor er wirklich erledigt ist und du mit einem Freeze-Orb belohnt wirst.

ALIEN TRILOGY

Die Aliens sind auf dem Saturn unterwegs! Das Spiel von Probe Entertainment, daß ihr dank Acclaim in den Läden kaufen könnt, ist weltweit ein absoluter Hit.

In der Saturn-Version wurden sogar einige Mängel aus Versionen für andere Systeme ausgebessert. So wurde das ganze Spiel ein wenig aufgehellt, damit man die herannahenden Monster besser sehen kann. So hat man eine noch einmal verbesserte Version für den Saturn herausgebracht, zu der wir natürlich auch unseren Teil mit einer Komplettlösung besteuern wollen. In den nächsten Ausgaben werdet ihr alle Geheimnisse und alle Levels dieses phantastischen Spieles kennenlernen können.

EINS

0. Eingang Luftschleuse



1. Schau zu der Türe links hin und aktiviere die Schalttafel, um die Türe zu entriegeln. Öffne sie und gehe hinein.



2. Ein Face-Hugger greift von hinten an, sei also bereit. Aktiviere wieder die Schalttafel, nimm den Auto-Mapper (Karte) mit und gehe dann weiter zum Raum am Ende des Ganges.



3. Hier drinnen findest du die Schrotflinte. So kannst du nun die Fässer, die den Weg versperren, zerschließen.



4. Zerstöre zuerst diese Barrikade. Wenn du auf die Tonnen schießt, so explodieren alle und auch die Kisten werden zerstört. Das spart Munition!



5. Achte auf das Alien auf der rechten Seite. Nachdem du es mit eine paar Schüssen erledigt hast, gehst du in den Hauptraum weiter.



6. In diesem Raum gibt es Extras und Gegner in rauhen Mengen. Zerstöre erst die Aliens und nimm dann die Munition, die Medipacks und die Batterie, die du später noch brauchen wirst, mit.



7. Wenn du den Raum verläßt, befindet sich rechts ein Face-Hugger. Untersuche auch die restlichen Gänge um die Räume herum, bevor du dich in Richtung Ausgang aufmachst.



8. Im Gang zum Ausgang hin mußt du einige Face-Hugger und ein Alien erledigen. Spare Munition, indem du deine Gegner erst genau anvisierst, bevor du feuert.



9. Aktiviere die Schalttafel mittels der Batterie und gehe dann in die Ausgangs-Schleuse.





ZWEI



0. Eingang Luftschleuse - sobald du in den Level kommst, ist gleich links ein Alien.



1. Entlang dieses Ganges mußt du auf die Dampfdußen achten. Doch als Belohnung gibt es dafür den Auto-Mapper und andere wichtige Extras.



2. Verschaffe dir hier mit einer Leuchtsalve einen Überblick und tappe dann im Dunkeln los.



3. Hier gibt es einige sehr nützliche Extras - einen Flammenwerfer, einen Hyperpack und Munition.



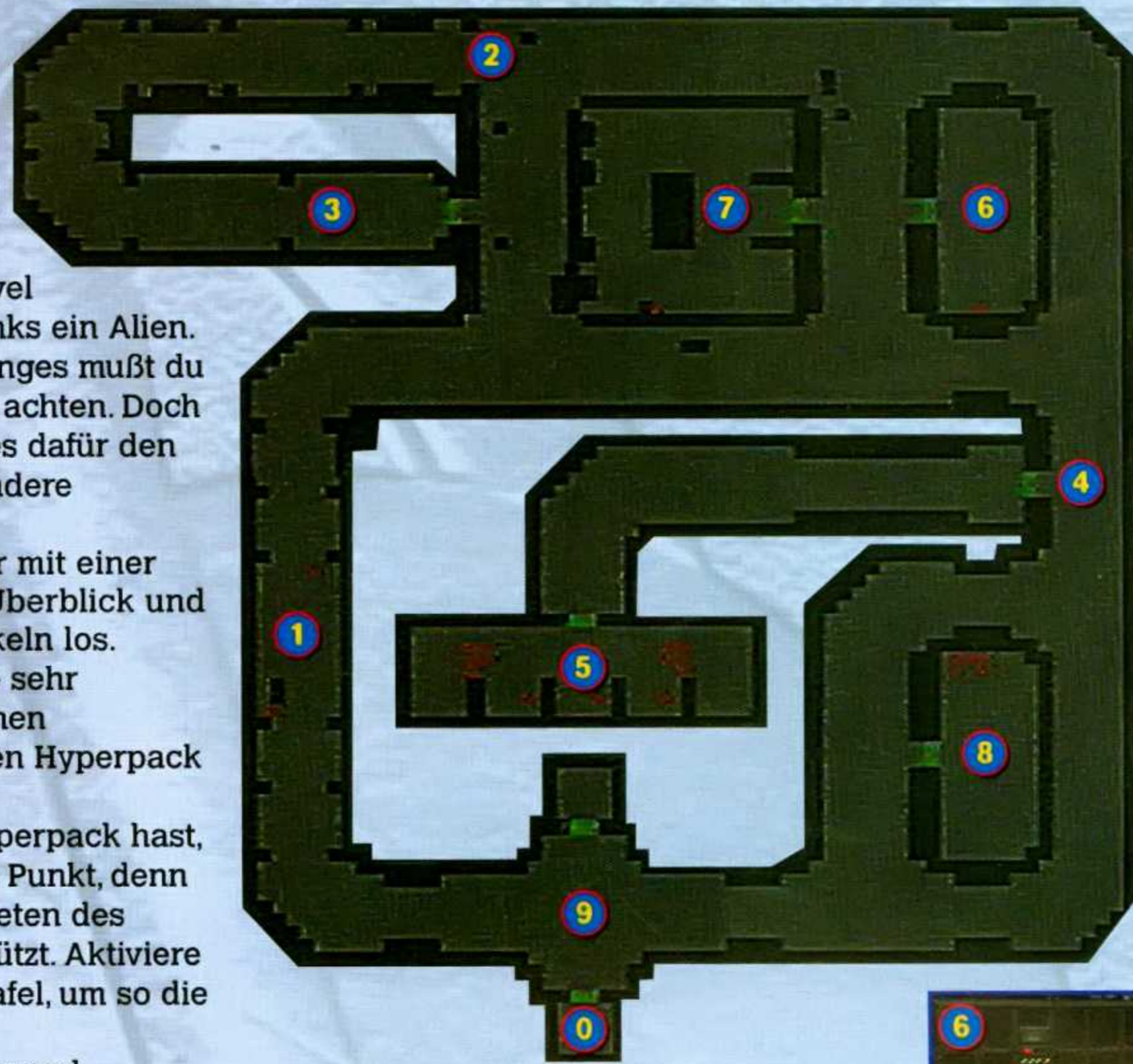
4. Sobald du den Hyperpack hast, rennst du zu diesem Punkt, denn so bist du beim Betreten des Hauptraumes geschützt. Aktiviere nun hier die Schalttafel, um so die Türe zu öffnen.



5. Erledige die Aliens und aktiviere dann alle Schalttafeln hier. So wird der Rest des Levels für dich zugänglich. In den Kisten und am Ende der Schlafräume sind einige Extras - die Batterie nicht vergessen!



6. Hinter dieser Türe ist ein Alien. Nachdem du es erledigt hast aktivierst du die Schalttafel, um



so die Türe in der Halle zu öffnen.

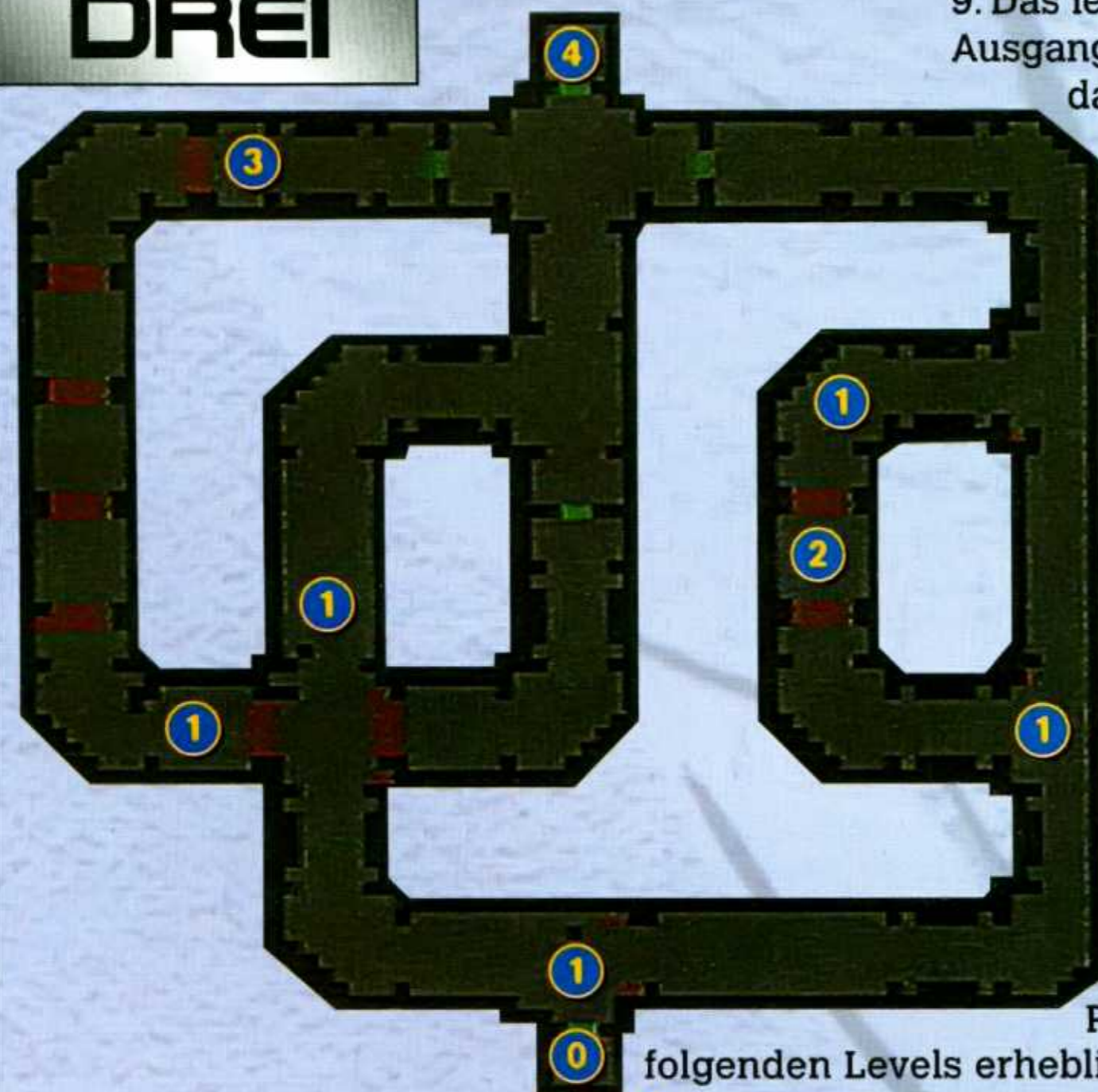
7. Hier drin sind zwei Aliens. Eines stürzt beim Betreten sofort auf dich zu, das andere versteckt sich in der Ecke rechts. Die Schalttafel in diesem Raum entriegelt den Ausgang.

8. Spreng die Kisten weg und du bekommst so eine Schrotflinte und Munition dazu. Doch Achtung: in einigen Kisten sind Face-Hugger drin.

9. Das letzte Alien dieses Levels wartet beim Ausgang auf dich. Erledige es und verlasse dann den Level.



DREI



0. Eingang Luftschleuse - am besten rennst du sofort los, du hast nämlich nur 60 Sekunden Zeit, um die Waffen und deine Gesundheit aufzuladen.

1. Hier gibt es Leuchtsalven für besseren Überblick im Dunkeln - nimm die am Eingang mit und gehe dann nach links zu den anderen. Nun solltest du genug haben, um dir den Weg zum „Adrenaline Burst“-Pack (200 % Gesundheit) zu bahnen.

2. Hier liegt ein „Hyperpack“ - er beschert dir 100 % Gesundheit und Unbesiegbareit.

3. Hier liegt dein Hauptziel dieses Levels - der „Adrenaline Burst“-Pack. Damit hast du für die

folgenden Levels erhebliche Vorteile.

4. Ausgang Luftschleuse - mach dir über das Verlassen der Bonus-Levels keine Sorgen. Sammle die Extras ein bis die Zeit fast um ist, bis dahin wird dir niemand in die Quere kommen.



VIER



- 0 Eingang Luftschleuse
- 1 In dieser Gegend lauern einige Aliens auf dich, also sei vorsichtig
- 2 Diesen Medipack solltest du erst mitnehmen, wenn du Punkt 3 erledigt hast. Ansonsten erscheint hier ein Face-Hugger.
- 3 Aktiviere die Schalttafel, damit die Lichter im Pool angehen. Außerdem gibt es hier einen Medipack, falls du einen brauchst.



- 4 Gehe nun in den Pool und achte dabei auf die vielen Face-Hugger, die durchs Wasser gleiten. Im Wasser liegt außerdem ein Schutzanzug als Panzerung für dich, nimm ihn unbedingt mit.
- 5 Gehe hierhin zurück und entledge dich aller Aliens, die hier herumlaufen.
- 6 Schieße auf diesen Abschnitt der Wand - am besten mit dem Flammenwerfer, so geht es am schnellsten. Ein Stück der Wand senkt sich und dahinter sind einige Extras für dich.

- 7 Wenn du das Faß zur richtigen Zeit zum Explodieren bringst, dann kannst du auch das Alien dahinter erwischen.
- 8 Hier kannst du die Fässer zerstören, wenn sich die Aliens dahinter befinden, oder aber auch über sie hinweg auf die Aliens feuern. Beides ist gleich wirksam.

- 9 Wenn du diese Schalttafeln aktivierst, so knipst du das Licht an und schaltest die Dampfstrahlen ab.
- 10 Nun ist es sicher im Gang hinab, und du kannst alle Extras und die für dich sehr wichtige Batterie einsammeln.
- 11 Spreng den Schrank in die Luft, um so an Munition zu kommen, und erledige dann das Alien. Im diesem Raum befindet sich dann unter anderem auch noch der Auto-Mapper.
- 12 In diesem Raum sind sehr viele Aliens - sei also zum Kampf bereit. Hoffentlich hast du für diesen Job genügend Munition für deine Schrotflinte.
- 13 Aktiviere in diesem Raum alle Schalttafeln. So wird der restliche Level mit



Strom versorgt. Danach springst du in den Aufzugsschacht hinein.

- 14 Schieße mit dem Flammenwerfer durch die vielen Kisten hindurch. Dadurch kommst du an viele nützliche Sachen. Darunter sind Munitionsladungen, aber leider auch Face-Hugger. Vergiß nicht, die Schalttafel zu aktivieren.
- 15 Laufe hier direkt geradeaus durch den Hauptraum und erledige dabei alle Aliens.
- 16 Hier mußt du durch den energiegeladenen Dampf laufen, um an die Extras zu kommen.
- 17 Begib dich jetzt noch in die Ausgangsluftschleuse, und du hast diesen Level hinter dich gebracht.



FÜNF



- 0. Eingang Luftschleuse
- 1. Sobald du die Luftschleuse verlassen hast, wirst du von einem Alien von rechts angegriffen.
- 2. Hier sind einige nützliche Dinge für dich. Wenn du die Schränke zerschießt, dann gibt es Medipacks. Sollte es dir also einmal schlecht gehen, dann gehst du einfach hierher zurück und lädst wieder auf.



- 3. Hier warten einige Face-Hugger auf dich. Durchsuche dann die Schränke nach Extras und achte dabei besonders auf die Identitätsschilder.



- 4. In diesem Raum befinden sich die „Cryotubes“. Um diese zu öffnen, stellst du dich an deren Ende hin und drückst B. Darin gibt es Extras, aber auch Gegner.



- 5. In diesem Korridor sind viele Aliens, deren Angriff von einigen Face-Huggern unterstützt wird. Untersuche auch hier weiterhin die Schränke nach Identitätsschildern. Wenn du sie nicht alle findest, so kommst du nicht in das zweite geheime Munitionsdepot.



- 6. Die Munition und die äußerst wichtige Batterie in diesem Raum werden von zwei Aliens bewacht. Erledigen und mitnehmen!
- 7. Hier mußt du ganz besonders aufpassen. Ein falscher Schuß, und das Glas zerbricht und die Aliens stürmen auf dich zu, bevor du noch reagieren kannst. Aktiviere die



Schalttafeln, um den Rest des Levels betreten zu können.

- 8. Hier befinden sich zwei Brutkästen. Du kannst die Face-Hugger freilassen, indem du unten auf die Türen schießt.



- 9. Gehe hier hinein, um den Auto-Mapper und ein Identitätsschild mitzunehmen. Doch sei vor den Face-Huggern in diesem Raum auf der Hut.

- 10. Nun hast du diese geheime Kammer geöffnet. Gehe hinein und nimm die Extras sowie die „Pulse-Rifle“ mit.

- 11. Hier ist die Ausgangs-Luftschleuse. Bis bald!





WWF WrestleMania

Letzten Monat begannen wir diese Tips mit einer Auflistung aller speziellen Merkmale des Spieles und zeigten euch die Kombinationen, die Bret „Hitman“ Hart drauf hat. Diesen Monat machen wir bei den Kombinationen mit Shawn Michaels und dem Undertaker weiter. Solltet ihr die letzte Ausgabe verpaßt haben, zeigen wir euch hier noch mal schnell, wie man die sogenannten Killer-Kombos anwendet. Zuerst mußt du deinen Gegner packen, indem du vorne, vorne und Power-Punch drückst. Danach drückst du vorne, vorne und eine Taste, die deinen Move startet. Die Taste oder Tastenkombination drucken wir immer in Klammern () ab. Drucken wir also (Power-Punch), so drückst du: vorne, vorne, Power-Punch (zum Ergreifen des Gegners) und dann vorne, vorne, Power-Punch (zum Starten). Nach dem Start mußt du die Kombo natürlich noch beenden, z. B. (Power-Punch), Punch, Kick, Power-Kick, Power-Punch bedeutet: Gegner ergreifen (siehe oben), vorne, vorne, Power-Punch (als Start) und dann ein paarmal weiter Power-Punch drücken. Nun beginnt der Move! Jetzt mehrmals Punch, bis dein Kämpfer seinen Move fortsetzt, und dann mehrmals Kick, das gleiche mit Power-Kick und zum Schluß noch mit Power-Punch.



Richtiger Name: Shaun Michael Hickenbottom
Herkunft: San Antonio, Texas, **Größe:** 185 cm, **Gewicht:** 106 kg
Titel: Intercontinental, Tag Team
 Kam zusammen mit Marty Jannetty in den 80ern in die WWF als Tag Team-Kämpfer bei „The Rockers“. Später wurde er dann als einzelner Kämpfer aktiv und ist mittlerweile als einer der beweglichsten und aktivsten Wrestler bekannt.

Special Moves

Double SnapKick

Hinten, hinten, Power-Kick
 Nur doppelt, wenn er gut gezielt angewandt wird



Frankensteiner

Vorne, vorne, Power-Kick (oder nur Power-Kick, wenn dein Gegner rennt)
 War früher einmal das Markenzeichen von Scott Steiner



Sliding Monkey Flip

Vorne, vorne, Kick
 Rutsch zu den Füßen runter und schleudert den Gegner um



Quad Kick

Unten, unten/vorne, vorne, Kick (drücke Kick zum Wiederholen)
 Karate-Kick in Richtung Gesicht



Quad-Stomp

Rennen, Kick (drücke Kick zum Wiederholen - der Gegner muß auf dem Boden liegen)
 Wiederholtes Zutreten



Sunset Flip

Oben, unten, Power-Punch (oder nur Power-Punch beim Rennen)
 Fängt den Gegner ab und schleudert ihn auf die Matte



Grab Moves

(Der Gegner muß gepackt werden, vorne, vorne, Power-Punch und dann erst die folgenden Kombinationen drücken)

Side Suplex

Unten, unten, Power-Kick
 Alternative Möglichkeit seines Markenzeichens



Face Slam

Vorne + Power-Punch
 Schlägt dem Gegner ins Gesicht



Frankensteiner

Vorne, vorne, Power-Punch
 Alternative Möglichkeit eines Frankensteiners



Arm Breaker

Vorne, vorne, Punch
 Bricht dem Gegner den Arm



Monkey Flip

Vorne, vorne, Kick
Eine alternative Möglichkeit



Markenzeichen

Side Suplex

Halte Punch ca. 3 Sekunden.
Dies ist sein Markenzeichen
(1993). Er legt die Arme um
den Gegner und schleudert
ihn dann hinter sich auf den Boden.



Richtiger Name - Mark Callaway
Herkunft - Death Valley, CA, Größe - 211 cm, Gewicht - 149 kg
Titel - WWF World

Der Undertaker gab im November 1990 sein Debüt in der World Wrestling Federation im „Survival Match“. Er war dort das „geheimnisvolle Teammitglied“ von Ted DiBiase in der „Survivor Series“.
Nun kennt man ihn als einen der beliebtesten Wrestler in der Vereinigung und man kennt ihn außerdem als einen für seine Größe sehr beweglichen Menschen.

Special Moves

Choke Lift

Unten, unten/vorne, vorne,
Punch.
Der bevorzugte Griff des
Undertakers



Neckbreaker

Halte Punch für ca. 3 Sekunden
gedrückt
Der „normale“ Neckbreaker



Ghosts of Pain

Unten, unten/vorne, vorne,
Kick.
Schickt Geister auf den Gegner
zu, die ihm Energie abziehen



Stun Ghosts

Unten, unten/hinten, hinten,
Kick. Geister lähmen den
Gegner kurzzeitig, so daß man
gefahrlos neue Moves ansetzen
kann



Tombstone Smash

Vorne, vorne, Power-Kick.
Er holt einen Grabstein raus
und schlägt zu



Flaming Neckslam

Choke Lift, unten + Power-Kick.
Schleudert den Gegner am
Genick auf den Boden
(mit Flammeneffekt)



Griff Moves

(Hierzu muß der Gegner gegriffen werden, dann
vorne, vorne, Power-Punch, und erst jetzt die
folgenden Kombinationen benutzen)sequences.)

Killer Kombos (combinations)

20 Hit

(Kick), Power-Kick, Power-
Punch, Punch, Block.
Diese Kombination beginnt
mit acht Schlägen zum
Gesicht hin



17 Hit

(Punch), Power-Punch, Power-
Kick, Kick, Block. Bei dieser Kombination werden
jede Menge Kopfstöße angewandt



Neckbreaker

Vorne, vorne, Power-Punch.
Alternative zum „normalen“
Neckbreaker



Neckslam

Unten, unten, Kick.
Das gleiche wie der Flaming
Neckslam, jedoch ohne
Flammeneffekt



Tombstone Piledriver

Unten, unten, Power-Kick.
Alternative zu Undertakers
speziellem Markenzeichen



Markenzeichen

Tombstone Piledriver

Choke Lift, unten, unten, Power-
Kick.
Sein absolutes Markenzeichen:
der „Piledriver aus der
Schattenwelt“



Killer Kombos

18/21 Hit

(Power-Kick), Kick, Punch,
Power-Punch, Power-Kick.
Nur die schnellsten Finger
schaffen die ganzen 21 Treffer



18 Hit

(Kick), Power-Kick, Punch,
Power-Punch, Power-Kick.
Eine wirkliche verheerende
Kombination mit mehreren
Slams



DISCWORLD



Den zweiten und letzten Teil unserer Discworld-Komplettlösung präsentieren wir euch auf den folgenden Seiten. Rincewind mußte sich voll reinhängen, um die letzten Ecken von Ankh-Morpork zu erforschen. Hoffentlich wissen die Stadtbewohner seine Anstrengungen zu schätzen und machen ihn zum Helden, so wie er es verdient hat! Kein Drachen ist vor diesem Mann sicher!

Akt 3

1. In diesem Akt muß Rincewind 6 Items einsammeln, mit denen er höchstwahrscheinlich zum Helden wird - sprich darüber mit den Wachen. Was du brauchst, ist Ruß (Tarnung), eine Augenbinde (Maske), ein Transfer (Muttermal), ein Zauberbuch (Zauberspruch), ein magisches Item (Auge eines Offlers) und ein Schwert, das „Ting“ macht (Schwert).



2. Gehe zur Unsichtbaren Universität und begeben dich in die Küche. An dem Regal hängt ein Spachtel, den du mitnimmst. Anschließend gehst du in den Raum des Erzkanzlers. Auf dem Schreibtisch sieht Rincewind einen Hut liegen. Er steckt ihn in die Truhe und begibt sich dann in die Broken Drum.

3. Untersuche die Flaschen in dem Regal, und wenn du den Klatchianischen Kaktussaft gefunden hast, sprichst du zweimal mit dem Barkeeper. Er kredenzt dir ein Glas des sonderbaren Drinks, in dem sich ein Wurm befindet. Stecke ihn ein und benutze den Faden damit (so wie du es früher im Spiel schon einmal gemacht hast). Anschließend machst du dich auf den Weg zum Versteck.



4. Klopf an der Tür und erne das geheime Paßwort. Statt hereingelassen zu werden, bekommt Rincewind ein Vanilletörtchen. Danach begibt er sich zu den Shades.

5. Sprich noch einmal mit Sal, und sie erklärt dir, was ein Held alles braucht. Dann gehst du zu der alten Bruchbude und stiehlt das Messer, das in der Tasche versteckt ist. Marschiere nach unten zu der Wand, an der der Maurer gearbeitet hat, und kratze mit dem Spachtel etwas Ruß ab.



6. Verlasse die Shades und begib dich auf die Straße. Betrete den Friseurladen und sammle die Schere sowie das Terminbuch vom Tisch unter dem Bild ein.

Dann machst du dich auf zum Platz.

7. Rincewind muß nun die Psychiatricker aufsuchen - gehe hinein, sprich mit dem Troll und geh wieder hinaus. Betrete das Haus noch einmal, und du wirst der Erste in der Schlange sein. Setze dich hin, sprich mit dem Mädchen und laß dir von ihr ein Autogramm geben. Besuche den Psychiatricker und gehe wieder hinaus.



8. Kauf dir von Dibbler dem Straßenhändler eine Tüte Kletten und öffne sie. Gehe die kleine Allee hinunter und benutze das Messer, um an der Maschine den

Gummigürtel durchzuschneiden. Gehe auf den Platz zurück und hole dir ein Ei aus dem Stall. Rincewind läßt es fallen, und eine Schlange kriecht daraus hervor - lege sie in Rincewinds Gepäck. Sprich mit der Amazone.





11. Verlasse den Platz und die Stadt und marschiere Richtung Wald. Drehe die Kurbel an dem Wunschbrunnen und fülle den Topf in deinem Gepäck mit Wasser. Nimm die Kurbel ab, indem du den Schraubenzieher an ihr benutzt.

10. Kehre in die Stadt zurück und begib dich zum Palast. Benutze die Kletten oder den Tintenkleck, um an den Wachen vorbeizukommen. Dann gehst du ins Badezimmer und holst dir die Bürste aus der überschäumenden Badewanne.



11. Verlasse das Badezimmer und gehe am Thron vorbei in die Dungeons. Wenn du dich den Zellentüren näherst, benutzt du den Wurm an dem Faden an dem kleinen Loch, aus dem die Augen hervorblinzeln. Eine Ratte wird herausstürmen - sammle sie ein und benutze sie in deinem Gepäck-Inventory, um sie in einen Kobold zu verwandeln.



12. Gehe weiter nach rechts und benutze die Kurbel vom Wunschbrunnen an dem rechten Regal. Das bewirkt, daß Chunky ein Schwert freigeben wird. Wenn du dieses eingesteckt hast, holst du dir von dem am Boden liegenden Skelett einen Knochen. Verlasse den Palast und begib dich wieder auf die Straße.

13. Führe Rincewind in den Spielwarenladen und hol dir nochmal etwas aus der Kiste mit den Angeboten. Benutze den gerade eingesammelten Knochen mit dem Leimtopf, der auf der Theke neben dem Ladenbesitzer steht.



14. Verlasse die Straße und begib dich zur Wirtschaft. Gehe hinein und betrete das



Badezimmer - Benutze den Wassertopf mit der Seife, die auf der Seite neben dem Bad liegt. Führe Rincewind nach draußen und nach rechts, neben den Tisch



mit den Männern und dem Hund. Gib dem Hund den klebrigen Knochen.

15. Nachdem du so das Maul des Hundes zugeklebt hast, sprichst du mit dem tätowierten Seeman. Spendiere ihm beim Wirt einen Drink und sprich mit dem Wirt. Anschließend unterhältst du dich wieder mit dem Matrosen, aber diesmal über seine Tattoos. Er belohnt deine Freundlichkeit, indem er dir eine Pfeife schenkt.



16. Als nächstes muß



Rincewind den Alchemisten in der Allee aufsuchen - denke daran, die leuchtende Platte beim Eintreten und Rausgehen zu meiden. Stelle dem Alchemisten erst eine Frage und sei dann sarkastisch mit ihm, dann geht er hinaus, und du kannst seine Kamera stehlen.

17. Kehre zur Unsichtbaren Universität zurück und betrete den Speiseraum. Wenn du den Dünger und die Stärke mit der Schlange benutzt hast, kann Rincewind die Schlange gegen Windle-Poons Stab eintauschen. Verlasse die Universität und die Stadt.



18. Klicke auf den Horizont - den Rand der Welt. Wenn sich Rincewind auf der Insel befindet, benutzt du die Pfeife, um Polly zu rufen. Sie fliegt auf dich zu und landet auf einer der Palmen. Entzünde einen Feuerwerkskörper, indem du ihn auf die Zündhölzer legst. Werfe ihn auf den Papagei.

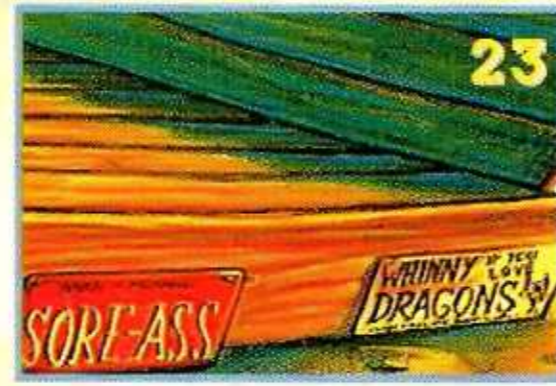


19. Die Explosion läßt Polly ins Wasser fallen. Um an sie heranzukommen, muß Rincewind den Besenstiel (Windle-Poons Stab) mit dem Schmetterlinsnetz verwenden, den Vogel einsacken und ihn in die Kiste legen.

20. Schau dir in der Kiste den Hut des Erzkanzlers an. Er gibt einen Hasen frei. Benutze den Hut und den Hasen an der Gabelung neben der Insel. Klettere die Kette nach A-Tuin hinunter.



Sammle das Glitzern auf dem Schildkrötenpanzer ein und kehre an den Rand der Welt zurück.



21. Gehe zurück nach Ankh-Morpork und begib dich in die Wirtschaft. Gehe nach rechts und händige Polly und die Pfeife wieder dem Seemann aus. Er bedankt sich, indem er dir erzählt, wo du dich tätowieren lassen kannst. Verlasse die Wirtschaft und begib dich zum Mietstall.



22. Im Stall benutzt du die Bürste mit dem Seifenwasser. Auf diese Weise gelangt die Bürste in das Gepäck. Benutze die Bürste an der Stoßstange

des Wagens und entferne so den Dreck.

23. Sobald der Dreck weggewaschen ist, kannst du die beiden Aufkleber lesen. Nachdem du den zweiten studiert hast, erscheint Lady Rankins Drachen-



Zuflucht in der Stadtkarte. Verlasse den Stall und gehe in die Allee.



24. Lege das Messer in Rincewinds

Inventory und begib dich aufs Dach. Schneide die Leiter mit dem Messer ab, dann fällt sie automatisch in die Truhe. Verlasse die Dächer über das Fenster im Hintergrund.



25. Zurück auf der Straße, kann sich Rincewind mit dem hingefallenen Attentäter unterhalten. Wenn man ihm die Nummer des Wagens verrät, wird

der Esel aus dem Stall auf dem Platz erscheinen.



26. Begib dich auf den Platz und benutze die Schere aus dem Gepäck, um dem Esel den Schwanz abzuschneiden

- man kann ihn später als Schnauzbart

gebrauchen, wenn man ein Held werden will.



27. Nun gehst du zu Lady Ramkins Drachen-Zuflucht - öffne das Tor und gehe nach oben zum Haus. Benutze den Türklopfer. Lady Ramkin wird antworten und dich bitten, auf die Rückseite des Hauses zu kommen. Benutze dazu den linken Weg.



28. Sprich mit Lady Ramkin und untersuche die Stange. Nimm die Leine und den Nagel von der Stange, die sich rechts von der

Lady befindet, und kehre dann zur Vorderseite des Hauses zurück.

29. Benutze den Türklopfer noch einmal, und bevor Lady Ramkin die Tür öffnet, rennst du auf die Rückseite und sammelst die Rosette aus dem Drachenkäfig ein. Verlasse Lady Ramkins Anwesen und begib dich zu den Stadttoren.



30. Bevor er die Stadt verläßt, sollte Rincewind sich mit der größten Wache über die Schwerter unterhalten. Er erzählt dir von den Zwergen-Minen und wie man sein Schwert so stimmt, daß es „Ting“ macht.

31. Wandere über die Scheibenwelt auf die dunklen Wälder zu und zu Nanny Oggs Haus. Betrete das Haus und klicke auf die Wolle, damit Rincewind aus der Hütte in den Hinterhof kriecht. Nimm den Holzhammer von dem Holzhaufen und benutze die Rosette mit dem Schaf.



32. Benutze den Kobold mit der impsonatischen Kamera und knipse ein Bild von den Schafen. Benutze das Schaf-Bild mit dem Tintenfisch-Bild und führe Rincewind zurück durch die Hütte zum Haus.

33. Schau dir alle Tränke am Tisch an, und wenn du den Wahrheitstrank findest, sprichst du mit Nanny





34. Gehe zu den Zwergen-Minen in den Bergen und gib dem Zwergenschmied das Schwert. Er wird es nicht reparieren, bis du für ihn ein Glas Holunderbeerwein besorgt hast. Lege das Schwert zurück ins Gepäck, verlasse die Mine und gehe in den Wald.



35. Im Wald trifft Rincewind den Friseur, der neben dem Wunschbrunnen steht. Gehe zu ihm hin und gib ihm das Terminbuch mit dem Autogramm. Er wird aufgeregt zu seinem Laden zurückrasen, um sich fertig zu machen.



36. Folge dem Friseur zurück zu seinem Laden in der Straße und sprich mit ihm über die Tätowierungen. Er erklärt, daß sein Sohn, der Straßen-Seestern Kaugummi-Tatoos anbietet, die ungefähr einen Tag lang halten.

37. Gehe Richtung Platz und sprich mit dem Straßen-Seestern. Er erzählt dir von Kaugummi und den Tatoos, aber er rückt keinen heraus - er wird dir aus dem Weg gehen, indem er auf und abspringt.



38. Gehe in die Allee und lege den Gummigürtel in Rincewinds Inventory. Stelle dich auf die leuchtende Platte, um dich auf die Hausdächer katapultieren zu lassen. Klicke den Turm im Hintergrund an, um dich dorthin zu begeben.



39. Nimm den Gummigürtel und benutze ihn an der Spitze der Fahnenstange. Auf diese Weise kann Rincewind einen Bungee-Jump Richtung Platz

ausführen, das Oberteil der Amazone nehmen und dann den Transfer vom Straßen-Seestern. Klettere den Turm wieder hinunter und begib dich in die Broken Drum.



40. In der Broken Drum benutzt du den Nagel an dem Balken und plazierst das Schaf/Tintenfisch-Bild daran. Sprich mit dem Angeber, spendiere ihm einen Drink und gib ein wenig Wahrheitstrank hinein. Nach ein paar Tauschaktionen wird der Prahler wird den Drink zu sich nehmen und dir erzählen, wo sich der Tempel befindet. Nach dem Gespräch unterhältst du dich mit dem Barman über den Holunderbeerwein. Er erzählt dir was über die Füchse im Keller.



41. Gehe in die Wirtschaft und betrete das Schlafzimmer. Untersuche die Tür, hinter der sich etwas versteckt. Sprich mit ihm, und du stellst fest, daß es der Bogeyman ist. Schraube die Tür mit dem Schraubenzieher ab und benutze das Wut-Icon, um ihn zur Broken Drum zu treiben. Dort soll er die Mäuse verscheuchen und sein Selbstvertrauen zurückgewinnen.



42. Schicke Rincewind in die Broken Drum und durch die Falltür in den Keller. Schau dich nach dem Holunderbeerwein um - fülle den Krug, aber lege ihn in dein Inventory und nicht in die Kiste (sie trinkt ihn sonst aus!).



43. Jetzt wo du den Wein hast, kehrst du zur Mine zurück und gibst dem Zwergenschmied den Wein. Wenn er ihn getrunken hat, gibt er dir das Schwert. Er stimmt es so, daß es „Ting“ macht. Verlasse die Mine und gehe in die Schlucht.



44. Wenn du die Brücke erreichst, läßt du Rincewind von dem Mönch hinabschubsen. Nachdem er wieder hochgeklettert bist,



benutzt du den Teppich mit dem Mönch, um an ihm vorbeizukommen. Betrete den Tempel und benutze die Leine mit dem Gepäck.



gegen den Beutel mit dem Sand aus und verlasse den Tempel so schnell wie möglich.

45. Nimm die Augenbinde von der Hutablage links und benutze sie mit Rincewind. Blind stolpert er über den Alter, auf dem sich das Auge des Offlers befindet.



46. Begib dich auf die rechte Seite des Altars und fülle den Beutel mit Sand. Tausche das Auge

47. Begib dich zurück zur Unsichtbaren Universität und dort in den Speisesaal. Sprich mit dem Dozenten für neuere Runen über Helden und begib dich anschließend in die Bibliothek, um das Zauberbuch zu holen, das sich in der Nähe der Stelle befindet, an der der faule Kerl stand.

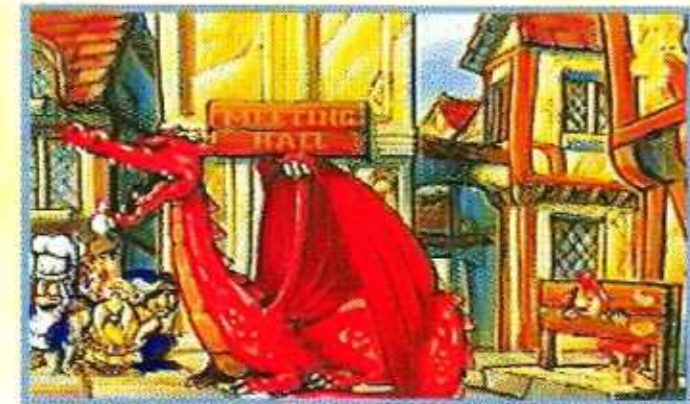


Act 4

1. Du beginnst wieder in Rincewinds Zimmer. Nachdem er aufgeweckt wurde, öffnest du den Schrank und nimmst den Beutel heraus. Verlasse den Raum und gehe hinunter durch die Universität zum Raum des Erzkanzlers. Sprich mit dem Kanzler und geh dann zu der Abstellkammer, um den Besen herauszunehmen.



4. Sammle zuerst den Stab ein, indem du in den Speisesaal gehst und Windle Poons



Stab mit dem gerade eingesammelten Besen austauschst. Verlasse den Raum und begib dich zum Haupteingang der Unsichtbaren Universität.



5. Gehe nach draußen und sprich mit dem Zauberlehrling, indem du ihn etwas fragst. Sammle den Frosch ein, den Rincewind ausspuckt und begib dich zu dem großen Haupttor. Nun siehst du die Karte der Hauptstadt. Darauf sind zehn Örtlichkeiten verzeichnet, mit denen du dich vertraut machen solltest, bevor du dich auf den Weg ins nächste Abenteuer machst.



2. Kehre zu Rincewinds Zimmer zurück und benutze den Besen an der schlafenden Kiste. Dadurch weckst du deinen treuen Begleiter. In der Kiste befindet sich bereits eine Banane, gehe also in die Bibliothek, um das Buch zu holen, das der Erzkanzler von dir haben will.

3. In der Bibliothek gibst du die Banane aus der Kiste dem Bibliothekar, und als Gegenleistung erhältst du vom ihm das gewünschte Buch. Trage es zum Erzkanzler, damit er es lesen kann. Nun gilt es, fünf Dinge einzusammeln: den Drachenatem, einen Stab, einen Kobold, eine Bratpfanne und einen Lockenwickler.



6. Begib dich auf den Platz, hol dir von dem Stand eine Tomate und werfe sie auf den Steuereintreiber. Dann nimmst du dir noch eine Tomate und suchst den Boden nach einem Wurm ab. Sprich mit dem Straßenkind, und er erzählt dir was über Taschendiebstahl bei den alten Herrschaften. Auf diese Weise kommst du zu ein paar Pumfosen. Lege sie in die Kiste.



NIGHTS

Und nun zu dem zweiten Teil unserer Lösung zu dem großartigsten Spiel dieses Jahres. Die meisten Saturn-User hat dieses Game sogar bis in den Schlaf verfolgt - schließlich sind die Grafiken auch die besten, die man bislang auf einem 32 Bit-System zu Gesicht bekommen hat. Auch das Gameplay ist einfach unvergleichlich und läßt alle Spiele für andere Konsolen locker im Regen stehen. Jeder Saturn-User sollte dieses Spiel in seiner Sammlung haben, immerhin kriegt man ja sogar noch ein brillantes analoges Joypad mit dazu.

Kurs 1

In diesem Abschnitt gibt es drei unglaubliche Bahnfahrten, in denen die Power des Saturn so richtig zur Geltung kommt: Nights wird darin in einem Wahnsinnstempo herumgeworfen. Es lohnt sich auch, mit Elliot alles zu Fuß zu erforschen. Du solltest auf jeden Fall einen Lift finden, der ihn zur Turmspitze und zur Achterbahn bringt, denn dabei kann man eine Menge Punkte einheimsen.

STICK CANYON



1. Nights' Gefängnis bildet den Startpunkt für den ersten Kurs im Stick Canyon, der optisch faszinierendsten Welt des ganzen Spiels. Hüte dich vor dem roten Drachen, der dich erwartet, wenn du aus dem Gefängnis herausfliegst.
2. Direkt über dem Gefängnis befindet sich ein vierfacher Reifen, der herunterfällt, wenn man ihn berührt. Er hinterläßt dann sechs Kugeln zum Mitnehmen.
3. In der Mitte der Kugelansammlung befindet sich ein Power-Up für den Attack-Balken.
4. Schreite durch die Tunnel nach links fort, um ein zehnfaches Link-Up zu finden und schließlich zum Ideya-Palast zu gelangen.
5. Über dem Ideya-Palast sind zwei Link-Reifen und drei Kugeln zum Einsammeln. Gehe nun durch den Eingang rechts.
6. Unter dem Eingang befindet sich ein Bonus-Ball für ein sechsfaches Link. Wenn du es eingesammelt hast,

gehst du nach links zu einem leicht erreichbaren sechsfachen Link und anschließend wendest du dich zurück nach rechts.



7. Dieser Elektromagnet versucht, Nights nach unten zu ziehen. Benutze also deinen Bohrer-Move, um die drei Kugeln zu erlangen und dich davonzumachen.
8. Hier befindet sich ein weiterer Elektromagnet, der Nights diesmal nach oben ziehen will. Du weißt, was du zu tun hast!



Kurs 2



1. Hier beginnt der zweite Kurs. Sammle sechs Kugeln ein, die direkt vor Nights' Füßen liegen, und geh dann weiter nach oben.
2. Bevor du zu dem Elektromagneten kommst, gehst du vor dem Eingang nach oben, um diesen Kugelkäfig zu finden. Diesmal kannst du den Käfig sofort aufsprengen.
3. Begib dich über den Elektromagneten, um drei Reifen zu finden. Dann läßt du dich fallen und sammelst die drei Kugeln ein.
4. Inzwischen solltest du 17 Ideya-Kugeln haben, sammle also auch diese drei ein, damit du die nötigen 20 vollbekommst. Berühre auf keinen Fall die Feder, denn sonst beginnt deine Fahrt, bevor du in der Bonuszeit bist.
5. Laß deine Kugeln auf den Palast fallen und springe dann von der Feder rechts ab.
6. Nights gelangt nun in eine unglaubliche Achterbahn mit den wildesten Drehungen und

Wendungen, während die ganze Zeit Bonuszeit-Items an ihm vorbeifliegen.



7. Alles jagt mit einer solchen Geschwindigkeit an dir vorbei, daß du kaum eine Chance hast, alles einzusammeln. Die meisten Goodies erwischt man, wenn man immer wieder pausiert, um zu sehen, was auf einen zukommt.

8. Wenn du nach der Fahrt genug Zeit übrig hast, gehst du nach links, um eine Reihe guter Pick-Ups zu finden. Das beste ist ein Bonus-Ball für ein zehnfaches Link.



Kurs 3



1. Der dritte Kurs beginnt hier. Wende einen Paraloop an, um ein paar Links einzusammeln, die gar nicht auf deinem Weg liegen. Diesen nützlichen Trick sollte man üben, denn abseits deines Weges finden sich zahlreiche gute Pick-Ups. Mit einem Paraloop-Wirbel kannst du dir sie jedoch alle holen.

2. Gehe durch die vier Loops, dann für zwei Loops nach unten, nach oben und hinüber für zwei weitere.

3. Hier um diesen Elektromagneten befinden sich sechs Kugeln und vier Sterne zum Einsammeln. Du kannst nicht aufhören zu kreisen, bis du nicht auf das Paddel schlägst, das dir weitere fünf Kugeln beschert.

4. Nights stößt auf diese Metalltür, die ihm den Weg versperrt. Halte die Tür und wende eine Bohrer-Attacke an, dann springt sie auf.



5. Hüte dich vor diesem ärgerlichen grünen Baddie und sammle dann die herumliegenden sechs Kugeln und Sterne ein. Gehe dann durch das grüne Kraftfeld.

6. Das Kraftfeld magnetisiert Nights, und alles im Level wird nun zu ihm hingezogen (sogar die Nightplans). Versuche, Nights so schnell und sanft wie möglich durch die Türen zu bugsieren, ohne die Seiten zu berühren.

7. Nights kommt zu diesem gigantischen Entladegerät, das alle eingesammelten Items zusammenzählt und für jedes einzelne 100 Punkte berechnet. Dann wird Nights entladen.

8. Werf deine Kugeln über dem Ideya-Palast ab und geh dann nach unten, um ein paar Reifen zu bekommen. Abschließend wartet noch ein Bonus-Reifen für ein paar weitere Kunststückchen.



Kurs 4



1. Hier dreht sich alles um Geschwindigkeit. Am Ende des Kurses warten zwei zeitaufwendige Achterbahnen, und es ist schwierig genug, auch nur eine von beiden in der verfügbaren Zeit abzuschließen, bevor man zu Elliot zurückkehrt.

2. Mach dir nicht allzu viele Gedanken darüber, alles einzusammeln, achte jedoch darauf, diese Feder zu benutzen, um Nights zu beschleunigen.

3. Benutze die Federn noch einmal und denke nicht an die Pick-Ups. Ein Stückchen weiter gibt es noch genug davon.

4. Nights befindet sich am Fuß eines riesigen Turms. Auf dem Weg nach oben gibt's eine Menge Boni, so z. B. einen Bonus-Ball für 23 Links. Vergiß aber nicht, daß Geschwindigkeit hier die Hauptsache ist.

5. Auf halbem Wege nach oben kannst du diesen Ideya-Käfig finden, wenn du nach oben fährst und dann an dem Punkt, an dem du auf den ersten Stachelreifen stößt, umdrehst und wieder nach unten fährst. Da Nights um den Turm immer wieder nach oben kreist, solltest du auf die riesigen Elektroden



aufpassen, die in Wellen über ihn hereinbrechen.

6. Wenn Nights oben ankommt, sollte er bereits mehr als 20 Kugeln eingesammelt haben. Was immer du auch tust, vergiß nicht, sie über dem Ideya-Palast abzuwerfen, denn dies ist deine einzige Chance.

7. Nachdem du die Kugeln losgeworden bist, läßt du dich von der Feder auf die erste Achterbahn katapultieren. Die beiden Bahnen nehmen wertvolle 45 Sekunden in Anspruch, du

solltest also unbedingt noch genügend Zeit zur Verfügung haben, sonst verwandelt sich Nights zurück in Elliot, der alle Kugeln am Ende der zweiten Bahn fallen läßt.

8. Nights/Elliot wird aus der ersten Bahn herausgeworfen und automatisch in die zweite geschleudert. Benutze den Pausen-Cheat, wenn du verzweifelt Punkte brauchst, aber es wäre ein Jammer, dadurch die brillante Wirkung der Achterbahnen zunichte zu machen.



BOSS TIME

S REALA 1

Elliots Endgegner ist Reala. Nights' böser Zwillingsbruder. Es ist sehr einfach, ihn zu schlagen. Du mußt lediglich drei Paraloops um ihn herum ausführen.



S REALA 2

Reala wird auch versuchen, Paraloops um Nights herum auszuführen. Jeder erfolgreiche Paraloops, den Reala vollführt, zieht von Nights' Zeitlimit 5 Sekunden ab. Es empfiehlt sich, mit Reala zusammenzustößen, während man einen

Bohrer ausführt, und wenn er betäubt ist, dreht man sich zurück und führt die nötigen Paraloops aus.



S REALA 3

Nights muß drei Paraloops um Reala ausführen, um ihn zu besiegen, und mit etwas Übung wird dir das leicht gelingen. Kann irgend jemand meinen 17 Sekunden-Rekord brechen?

S REALA 4

Jeder Schlag, den Reala einsteckt, zerstört einen Kanonenturm in seinem Thronsaal. Wenn du ihn besiegt hast, solltest du nicht vergessen, ein paar Kunststücke auszuführen, um ein paar Bonuspunkte zu bekommen.



SPRING VALLEY

Spring Valley ist der erste Traum von Claris, und er ist wirklich sehr schön. Ein atemberaubender Wasserfall, schneebedeckte Berge und hügeliges Terrain taucht urplötzlich vor deinen Augen auf! Zu Fuß kann man hier nicht allzuviel einsammeln. Ich empfehle dir also, die 20 Ideya-Kugeln zu Fuß einzusammeln und dich dann an den Anfang des ersten Kurses zu begeben, bevor dir die Uhr wieder im Nacken sitzt.

Kurs 1



1. Hier ist der Anfang des ersten Kurses. Denke daran, mit Claris zu Fuß so viele Ideya-Kugeln wie möglich einzusammeln, so daß du einen kleinen Vorsprung hast.

2. Ganz am Anfang befindet sich eine hübsche Ansammlung aus sieben Kugeln und vier Sternen, die Nights mit einem Paraloop einsammeln kann.

3. Direkt vor dir warten ein böses schwebendes Schaf auf dich, das man sich so schnell wie möglich vom Hals schaffen sollte.

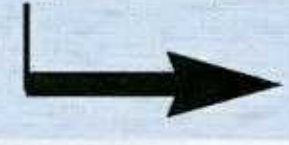
4. Unten auf deinem Weg finden sich drei unscheinbar wirkende Sterne, aber für ein gutes Linking mußt du sie einsammeln und dich dann nach oben mitten in den Fluchtweg begeben.

5. Bevor du zu diesen drei Ideya-Kugeln kommst, muß es Nights noch zweimal mit den blöden Schafen aufnehmen.

6. Hier befindet sich der Ideya-Palast. Zwei Dinge, an die man denken sollte: erstens solltest du keine Kugeln abwerfen, bevor du nicht 20 eingesammelt hast, sonst verschwendest du wertvolle Zeit. Zweitens: du solltest die 20 Kugeln sofort in der Sekunde abwerfen, in der du sie beisammen hast, so daß du in die Bonus-Zeit kommst.

7. Gehe durch diese vier Ringe und beschleunige schnell bis zur nächsten Gruppe von Ringen, die sich etwas höher befindet.

8. Fliege durch diese Ringe und tauche am Ende des Link-Reifens. Achte darauf, am Ende schnell abzubremsen, sonst gelangst du aus Versehen in Nights' Gefängnis, bevor du fertig bist.



Kurs 3



1. Dieser Kurs beginnt wieder einmal in Nights' Gefängnis.
2. In der Mitte des Kurses finden sich sechs Ringe und dann drei Kugeln in einer Reihe. Achte auf den roten Knöchelgrapscher und laß dich dann hinunterfallen, um die Turbofeder zu benutzen.
3. Unter dem Tor befinden sich fünf Kugeln zum Einsammeln. Wenn du dann nach oben über das Tor gehst, kann Nights um sieben Sterne einen Paraloop ausführen, so daß sie sich in Kugeln verwandeln.
4. Springe von der Turbofeder ab, und du rast durch drei Sterne und sechs weitere Ideya-Kugeln. Fliege durch den gelinkten Reifen, sammle drei Sterne ein, und du gelangst zum Ideya-Palast. Inzwischen hast du 21 Kugeln (wenn du unserem Guide folgst), die du nun fallen läßt.
5. Über dem Ideya-Palast befindet sich ein Bonus-Ball für sieben Links. Wenn du etwas höher fliegst, findest du einen praktischen



Bogen mit sieben Links.

6. Etwas weiter rechts vom obersten Teil des Kurses, über einer schwebenden Fels-Plattform, befinden sich sechs Sterne. Führe um sie herum einen Paraloop aus, und ein



Nightopisches Power-Up wird erscheinen, das dir ein ganzes Stück weiterhilft.

7. Am unteren Ende des Levels befinden sich viele Steinplatten, hinter denen sich viele nützliche Items verstecken. Diejenigen, die etwas dunkler gefärbt sind, kann man mit einer Bohrer-Attacke zerschmettern oder indem man sie packt und auf sie einschlägt.
8. Unter den Steinplatten lauern auch Schrumpfmonster. Diese seltsamen Biester spucken Kugeln auf Nights, die ihn schrumpfen lassen und ihm 5 Sekunden Zeit abziehen.

Kurs 4

1. Aus Nights' Gefängnis heraus führst du einen Paraloop aus, um an drei Sterne von einem anderen Kurs heranzukommen. Dann sammelst du das zwei Kugeln/ein Stern-Link ein.



2. Hier ist eines der Schrumpf-Monster - geh ihm entweder aus dem Weg oder töte es. Nach dem Schrumpf-Monster solltest du rechts davon durch einen Tunnel aus neun Links gehen. Am Ende befindet sich eine Turbofeder, die dich zu einem Achterlink aus Sternen, Reifen und Kugeln hochschleudert.
3. Nights sollte nun direkt rechts neben dem Ideya-Palast sein, der sich vor einer alten Ruine befindet.
4. Schnapp dir den 15-Link-Bonus-Ball, beschleunige dann schnell nach rechts und durchquere die Reifen so schnell wie möglich. Insgesamt gibt es davon 15, du solltest also in der Lage sein, es zu schaffen.



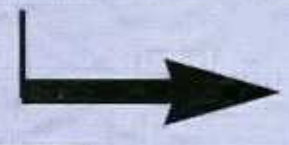
5. Du wirst

bemerken, daß sich beim Berühren eines der Paddels, die um die Ruine herum angeordnet sind, ein geheimer Eingang öffnet und schließt. Wenn sich das letzte berührte Paddel weiß färbt, bleibt der Eingang offen.

6. Du mußt den Bonus-Reifen durchqueren, den Bonus-Ball für 20 Links einsammeln, während du immer noch deinen Phantasie-Tanz ausführst. Dann versuchst du, 20 Sterne zu linken, die auf dem Boden der Höhle herumliegen. Achte auf die Decke, denn sie kommt sehr rasch auf dich herunter!

7. Wie du auf dem Screenshot sehen kannst, hat es Nights nicht ganz geschafft, er wurde plattgedrückt! Immer noch ist dies nur ein böser Traum, und tatsächlich ist er immer noch in der Lage, die drei Reifen über dem Höhleneingang einzusammeln.

8. Nach dem Verlassen der geheimen Höhle geht man nach links statt zum Anfang des Kurses und sammelt den Ideya-Käfig ein. Anschließend geht man noch weiter nach links, um einen weiteren Bonus-Reifen zu finden.



BOSS TIME

Gulpo 1 Der Endgegner in den Mystischen Wäldern ist Gulpo, ein riesiger Fisch in einem Aquarium. Er wird von kleineren Fischen umgeben, die er gegen die Wand des Aquariums drückt.



Gulpo 2 Am besten besiegt man Gulpo, indem man sich einen der kleineren Fische schnappt, die mit Gulpo auf einer Linie schwimmen. Der kleine Fisch wird Nights auf die andere Seite des Aquariums blasen. Wenn Gulpo gerade im Weg ist, schlägt ihn Nights, und der Fisch steigt ein bißchen höher oder sinkt nach unten.

Gulpo 3 Nights muß weiterhin die Fische schnappen, die sich auf einer Linie mit Gulpo befinden. Gulpo braucht sechs Treffer, bis er erledigt ist.

In diesem Level kann Claris die Gummi-Warpböden besonders gut ausnützen, indem er große Sprünge macht. Einige der grafischen Effekte sind erstaunlich, wie z. B. die Spiegel im Museum und die große Kanone, die Nights abfeuert. Man kann hier massenweise Sachen zu Fuß einsammeln, erforsche also alles ganz genau.

SOFT MUSEUM

Kurs 1



1. Dieser Track ist sehr rasant!
2. Sobald du Nights' Gefängnis verläßt, solltest du dich ganz flach über dem Boden bewegen und durch die sechs Reifen am Boden fliegen.
3. Über den ersten sechs Reifen befindet sich der Ideya-Palast, seltsamerweise also ganz nah am Levelanfang.
4. Um diese sechs Sterne führst du einen Paraloop aus, und sie verwandeln sich in fünf Ideya-Kugeln.
5. Hier besteht der Trick darin, durch die zwei Reifen unten zu gehen und den Bonus-Ball für die sechs



- Links zu holen. Dann schleudert das Dach des kleinen Pavillons Nights nach oben, so daß er die sechs Kugeln einsammeln kann - schon hast du die Bonuspunkte!
6. Nach deinem Bonus-Ball-Erfolg gehst du nach unten, durch diese beiden gelinkten Reifen und setzt deinen Weg auf dem Boden fort.
 7. Auf dem Boden solltest du vier Kugeln und drei Reifen aufsammeln. Hüte dich vor den kleinen nightopischen Kerlchen, von denen ein paar auf dich warten.
 8. Verlasse den Boden, indem du auf eine der Turbofedern springst, und fliege durch die sechs Reifen. Dann geht's nach oben zu sechs Sternen und schließlich wirst du am Ende des Kurses diesen Ideya-Käfig aufsprengen, der sich über dem Kurs kurz vor dem Start befindet.



Kurs 2



1. In diesem Level gibt's eine Menge Bonus-Punkte abzuräumen, wenn du schnell genug bist. Mit drei Runden solltest du garantiert ein erstklassiges Ergebnis erzielen.
2. Gehe durch die vier Reifen und hol dir die vier Sterne.
3. Führe einen Paraloop um diese sechs Kugeln aus und drücke dann gegen die Museumstür, die sich daraufhin öffnen wird.
4. Hier solltest du nicht übermütig werden bei all den Pick-Ups, die über die ganze Gegend verstreut sind. Wenn du in diesem Raum alle Kugeln aufgesammelt hast, solltest du insgesamt 38 davon haben, auch wenn du nur 20 brauchst.
5. Im nächsten Raum befindet sich der Ideya-Palast, über dem du die 20 Kugeln abwirfst und dann



- hinausfliegst. Nun ist es an der Zeit, alles Erreichbare einzusammeln, solange du in der Bonuszeit bist.
6. Um an die Kugeln in den grünen Reifen heranzukommen, mußt du sie mit einer Bohrer-Attacke angehen und sie so knacken.
 7. Wenn du Nights die fliegenden Gummiplatten rammen läßt, geben diese nach, und Nights kann die Dinge einsammeln, die sich darüber befinden, anstatt dauernd um sie herumzufliegen.
 8. Nachdem du das Museum verlassen hast, benutzt du die Turbofeder, um zu beschleunigen. Dann vollführst du einen Loop um die Ansammlung von Sternen und Kugeln. Auf diese Weise kommst du an ein nützliches Bohrer-Power-Up.



Kurs 3

1. Auf diesem Kurs dreht sich alles um deine Reflexe, für die meiste Zeit des Levels wird Nights vom Regen in die Traufe geworfen. Es kommt auf dich an, schnell genug zu reagieren und aus den verfügbaren Power-Ups die besten herauszupicken.



2. Hier befindet sich der Ideya-Palast, wieder ganz am Anfang des Levels. Wenn du nach einer Runde nicht 20 Kugeln beisammen hast, wirst du nicht besonders gut abschneiden. So einfach ist das.

3. Führe einen Loop um die fünf Kugeln aus, um ein nightopisches Power-Up zu bekommen. Es ist lebenswichtig, dies nicht zu versäumen, denn man braucht es dringend im nächsten Abschnitt des Kurses.

4. Sobald Nights auf diese riesige Kanone zufliegt, wird er automatisch von ihr geladen. Der Geschützturm dreht sich herum und feuert Nights in eine große, elastische Wand, die ihn



genauso schnell auf seinem Kurs weiterschleudert.

5. Nun hat Nights die Auswahl aus mehreren Power-Ups, während er von Wand zu Wand geschleudert wird. Die netten Gegenstände zum Einsammeln fliegen ihm nur so um die Ohren.

6. In diesem Abschnitt gibt es wirklich zu viele Power-Ups, um sie alle aufzuzählen, aber es kommt einfach auf deinen gesunden

Menschenverstand an, welche davon du einsammeln willst. In der ersten Runde solltest du natürlich so viele Kugeln wie möglich mitnehmen, so daß du

ein wenig Bonus-Zeit bekommst.

7. Du wirst es merken, wenn du an der letzten biegsamen Tür angelangt bist, denn dort findest du einen Bonus-Ball für neun Links.

8. Es sollte einfach sein, die notwendigen neun Links für deinen Bonus einzusammeln, bevor du am Ende des Kurses auf die Turbofeder springst.



Kurs 4



1. Wenn du dich von den fünf Reifen herunterfallen läßt, gehst du durch den gelinkten Reifen und rast am Boden entlang, um drei Reifen und fünf Kugeln für ein 14er-Link einzusammeln. Nun betrittst du das Museum. Der letzte Kurs des weichen Museums ist sehr schwierig. Man schafft es kaum, mehr als zweimal herumzukommen, und es gibt eine Menge kleine Fallen, die einem Zeit entziehen.

2. Hier gibt's eine gute Gelegenheit für einen 14er-Link. Führe zuerst einen Loop um die fünf Reifen aus und laß dich dann schnell fallen.

3. Wenn du dich von den fünf Reifen fallen läßt, gehst du durch einen gelinkten Reifen und rast den Boden entlang, um drei Reifen und fünf Kugeln für ein 14er-Link einzusammeln. Nun betrittst du das Museum.

4. Beginne ganz unten und arbeite dich langsam durch die Reifen nach oben.

5. Wieder beginnst du bei dem untersten Spiegel und



arbeitest dich nach oben. Dann gehst du rechts hinaus.

6. Über dem kleinen Pavillon befindet sich eine Ansammlung von Kugeln und Sternen. Führe darum herum einen Loop aus, um ein Smart-Bomb-Power-Up zu bekommen.

7. Endlich der Ideya-Palast. Nun kann man sich ein alpträumartiges Zwischenspiel ansehen, denn in der Nähe lauern ein elektrischer Affe und eine dicklippige Kaulquappe.

8. Der letzte Kurs des weichen Museums ist wirklich tough. Man schafft es kaum, mehr als zweimal herumzukommen, und es gibt eine Menge kleine Fallen, die einem Zeit entziehen. Genau hier stößt man auch auf einen Stachelreifen, der dir 5 wertvolle Sekunden entzieht, wenn du dumm genug bist, um hindurchzufliegen. Führe um den Cluster aus sechs Sternen einen Loop aus, um den Kurs zu beenden.



BOSS TIME

Jackle 1 Jackle ist der härteste Endgegner im ganzen Spiel. Er ist der Narr, dessen bester Freund der Springteufel ist. Er wirft zeitfressende Karten auf Nights und lacht hysterisch, wenn er sich in einem großen Kreis von ihm entfernt.

Jackle 2 Man erledigt Jackle nicht, indem man permanent auf ihn zurennt und ihn zu erwischen sucht. Warte, bis er seine Karten auf dich wirft und nähere dich ihm, während du den Karten ausweichst.

Jackle 3 Wenn du nahe genug an ihm dran bist, schnappst du ihn dir, schlägst auf ihn ein, loopst zurück, schnappst ihn dir noch einmal, bevor er landet, und schlägst wieder auf ihn ein. Wenn er dir entwischt, solltest du nicht in Panik geraten. Gehe in die andere Richtung auf ihn zu. Ich weiß nicht warum, aber so erwischt man ihn am schnellsten wieder.

Jackle 4 Nach acht Treffern hast du den lachenden Kerl erledigt und damit Claris' Welten abgeschlossen.



TIPS & TRICKS - A-B

TIPS & TRICKS - A-B



ASTRAL (JAP)

UNBESIEGBARKEIT

Drücke Start, um das Spiel anzuhalten. Nun drückst du noch unten, Y, links, A, unten, B, rechts, C. Danach sollte noch ein Vogelzwitschern zu hören sein.

SELBSTVERNICHTUNG

Hierzu mußt du das Spiel anhalten und die L-Taste, A, die R-Taste, C und B drücken.

LEVEL-AUSWAHL

Gehe zum Optionen-Bildschirm, und wenn du dort bist, benutzt du den zweiten Controller und drückst links, rechts, links, rechts, oben, unten, die L-Taste, die R-Taste und dann Start. Nun sollten die Worte „Secret Mode“ am oberen Bildschirmrand erscheinen. Nun gehst du zum Titelschirm zurück und drückst oben, unten, links, rechts, die L-Taste, die R-Taste, A, Y, C, Z, B und X. Nun kannst du die Levels auswählen.

LEBENSENERGIE AUFLADEN

Halte das Spiel einfach an und drücke unten, die R-Taste, oben, die L-Taste, X, A, Y, B, Z, C, rechts und links. Wenn du weiterspielst, hast du wieder die volle Energie.

B

BLACKFIRE

FMV-SEQUENZEN BETRACHTEN

Beim Titelschirm drückst du Start und dann noch Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C, A.

NACHTANKEN UND NACHLADEN

Beim „Press Start“-Bildschirm drückst und hältst du C, dann drückst und hältst du B, das gleiche mit A, dann noch oben und zu guter Letzt noch die L-Taste drücken und gedrückt halten. Nun läßt du A los, dann C, dann die L-Taste und zuletzt noch oben loslassen. Hast du alles richtig gemacht, so ertönt „Blackhole engaged“. Nun kannst du während des Spieles A + B + C + oben + L-Taste drücken und kommst so in den nächsten Level.

UNBESIEGBARKEITS-CODE

Beim „Press Start“-Bildschirm drückst und hältst du A, dann B drücken und halten, dann C drücken und halten. Nun C loslassen, dann B loslassen und zuletzt noch A. Nun drückst du B, A, B, Y, drückst und hältst X, drückst und hältst du oben, das gleiche mit unten, X loslassen, unten loslassen. Hast du hier alles richtig gemacht, so ertönt „You are on the wrong team“.

BUG

LEVEL-AUSWAHL

Der Level-Code zu Bug heißt BABYSEALS und wird mit den folgenden Tasten „buchstabiert“. B, A, B, Y, unten, rechts, A, L-Taste, unten. Dies mußt du beim Start/Optionen-Bildschirm drücken, und du wirst ein „Yip“ als Bestätigung hören können. Nun kannst du in

jedem Level die L-Taste gedrückt halten und drückst dann oben, um einen Level weiterzukommen (oder unten, für einen Level zurück). So kommst du auch ganz einfach zu den Endgegnern.

ZUSÄTZLICHE CONTINUES

Nachdem du den ersten Level geschafft hast, solltest du dich selbst vernichten lassen. Wenn dann der „Press Start“-Screen erscheint, dann drückst und hältst du rechts und drückst Start. Nun gehst du zum „Start Game“-Screen und hältst rechts und drückst Start.

A



ADDAMS FAMILY

LEVEL-CODES

Level 2-&1YK4	Level 3-?1H1T
Level 4-?&91z	Level 5-V&s1H
Level 6-VDHK4	

AFTERBURNER 2

LEVEL-AUSWAHL

Halte beim Titelschirm A, B und C und drücke Start. Nun kannst du mit dem Pad den Level wählen und drückst dann noch Start.

LEVEL-SPRUNG

Wenn „Game Over“ erscheint, dann hältst du A, B und C und drückst Start auf dem zweiten Pad. Nun loslassen, und dann kannst du jeden Level von 1 bis 20 als Startpunkt auswählen.

EXTRA-CONTINUE

Wenn „Game Over“ erscheint, dann drückst du links, links, links, B, B, B, C, C und dann Start.

ALADDIN

LEVEL-SPRUNG

Starte das Spiel wie sonst auch, halte es dann an und drücke A, B, B, A, A, B, B, A.

ANOTHER WORLD

LEVEL-CODES

Level 2-HTDC	Level 3-CLLD
Level 4-LBKG	Level 5-XDDJ
Level 6-FXLC	Level 7-KLFB
Level 8-BFLX	Level 9-BRTD
Level10-TFBB	Level11-TXHF
Level12-CKJL	Level13-LFCK

ARNOLD PALMER GOLF

GEHEIMER TURNIER CODE

FFFF FFFF FFFF FFFF FF
9999 9999 9999 9999 99

GEHEIMES SPIEL

Wenn du mehr als 100 Schuß für ein Loch benötigst, dann erscheint der „Game Over“-Bildschirm. Nun drückst du gleichzeitig A, B, C und nach oben. So kommst du in ein Mini-Extra-Spiel.

SUPER-SCHUSS

Gib deinen Namen als EVE an. So kannst du den Ball nun sehr viel weiter schlagen.

B

BACK TO THE FUTURE 3

LEVEL-AUSWAHL

Halte das Spiel an und halte nun A gedrückt. Jetzt drückst du oben, unten, links und rechts. So kommst du automatisch in den nächsten Level.

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

PASSWÖRTER

Stage 1-1 1100	Stage 1-2 1200
Guardian 1300	Stage 2-1 2100
Stage 2-2 2200	Stage 3-1 3100
Stage 3-2 3200	Guardian 3300
Stage 4-1 4100	Stage 4-2 4200
Guardian 4300	

BATTLETOADS

GEHEIMER WARP

Zu Beginn des ersten Levels gehst du bis zu den zwei Schweinen und greifst mit einem Kopfstoß an. Nun springst du auf die Grasplattform rechts. Hier sollte nun ein „Warp-Loch“ erscheinen, das dich bis in den dritten Level bringt.

BUBSY THE BOBCAT

PASSWÖRTER

Level 1-JSSCTS	Level 2-CKBGMM
Level 3-SCTWMN	Level 4-MKBRLN
Level 5-LBLNRD	Level 6-JMDKRR
Level 7-STGRTN	Level 8-SBBSHC
Level 9-DBKRRB	Level10-KMGRBS
Level11-KMGRBS	Level12-SLJMBG
Level13-TGRTVN	Level14-CCLDSL
Level15-BTCLMB	Extra Level

Wenn du im Optionen-Bildschirm STCJDH eingibst, so kannst du auch den geheimen Level spielen.

BURNING FORCE

EXTRALEBEN

Sobald der Titelschirm erscheint, drückst du B, A, B, A, A, C, A, A und dann Start. So bekommst du zehn zusätzliche Leben auf dein Konto.

MEGA FUN:

Und Du hast ein

leichtes Spiel!



MEGA FUN ist das Videospiele-magazin für alle Nintendo-, Sony- und SEGA-Konsolen. Wir testen für Euch alle Spiele-Neuerscheinungen!

Unsere Experten verraten Euch, welche Spiele ihr Geld wert sind und welche nicht. Brandaktuell, kompetent und unabhängig.

Auf über 100 Seiten informative Specials, Software-News und Insider-Infos zu allen 32- und 64-Bit-Konsolen.

Außerdem Vorabberichte über die neuesten Spiele-Entwicklungen und Reportagen 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.



Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

STREET RACER

Rennspiel total! Mit einem hohen technischen Aufwand, vielen Optionen und Gags sowie einem einmaligen Acht-Spieler-Modus liefern die Franzosen von UBI Soft eine unterhaltsame Go Kart-Raserei ab.



Seit Schumis Erfolgen schießen Go Kart-Bahnen wie Pilze aus dem Boden. So gesehen liegt Ubi Softs Flitzerei, die bereits unter dem selben Namen auf dem Mega Drive erschienen ist, voll im Trend. Die Programmierung überließen die Franzosen dabei den englischen Tüftlern der Firma Vivid Image, die insgesamt 13 Monate lang intensive Arbeit in diesen Silberling steckten und mit dem Acht-Spieler-Splitscreen sogar eine Weltneuheit präsentieren.

Options-Dschungel

Vor dem ersten Rennen steht ihr bei Street Racer vor der Qual der Wahl. Entweder trainiert ihr auf einem von

acht Kursen erst einmal kräftig, fährt mit bis zu sieben weiteren Konkurrenten um die Wette oder steigt gleich beim Championship-Modus ein. Hier müßt ihr insgesamt vier Pokale in dementsprechend vielen Rennklassen gewinnen, wobei der Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Rennstrecken (6 bis 15) von Turnier zu Turnier steigt. Doch damit



Beim Start solltet ihr darauf achten, daß die Reifen nicht zu stark durchdrehen.



Durch gezielte Schläge könnt ihr die lästige Konkurrenz für kurze Zeit ausknocken.

nicht genug: Wer es besonders wild mag, sollte die Rumble-Option einstellen und in einer Kampfarena versuchen, die gesamte Konkurrenz aus dem Ring zu befördern, was schnell in einem ziemlichen Chaos endet. Last but not least steht euch neben der „normalen“ Ansicht noch eine Micro-Perspektive zur Verfügung, wo die Steuerung und der Spielablauf stark an MicroMachines erinnert, ohne jedoch dessen Spielspaß zu erreichen. Zum Rennablauf: Neben den klassischen Funktionen wie Beschleunigen, Bremsen, Turbo-Booster und das Verstellen der Perspektive (vier verschiedene) kann jeder der insgesamt acht Go Kart-Fahrer (plus einem gehei-



Im putzigen Intro versucht ein kleiner Hopser verzweifelt, eine Straße zu überqueren. Wie die Geschichte endet, erfahrt ihr nach und nach, indem ihr nacheinander alle Turniere gewinnt.

men) auch nach links und rechts kräftige Hiebe verteilen, um so die Gegner unsanft abzuschütteln. Außerdem wurde jeder Mini-Bolide mit einer Extra-Waffe ausgestattet. So versetzt beispielsweise der schwergewichtige Sumo-San einem überholenden Gegner kurzerhand einen deftigen Elektroschock. Um viele Championship-Punkte zu kassieren, stehen euch mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. So gibt es neben einer guten Platzierung Extrapunkte, wenn ihr beispielsweise die schnellste Lap-Zeit erzielt, am effektivsten die Gegner vermöbelt oder die meisten Stern-Items eingesammelt habt. Apropos „Items“, neben einigen Goodies gibt es auch Pick-Ups mit schlechten Eigenschaften. Sammelt ihr zum Beispiel Dynamit auf, läuft vor



Die Mini-Boliden der insgesamt acht Fahrer unterscheiden sich bezüglich ihrer Eigenschaften erheblich.

Word Up

Street Racer beeindruckt durch eine farbenprächtige Polygongrafik, spektakuläre Transparenz- und Parallax-Playfield-Effekte, viele Spielmodi und natürlich durch den Multispieler-spaß. Gefühlvolles Driften oder das Austüffeln der Ideallinie stehen dabei aber klar im Hintergrund. Statt dessen kommt es auf schnelle Reaktionen und den gut getimten Einsatz von Waffen an.



In der Vogelperspektive kommt ihr in den vollen Genuß der bemerkenswert farbenprächtigen Polygon-Grafik.

dem Knall ein 20 Sekunden langer Countdown ab, den ihr nur durch erneutes Berühren von Dynamit verlängern könnt, was ich persönlich als etwas nervig empfinde.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Street Racer
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubi Soft/Vivid Image
Tel.:	-
Release:	November
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-8
Levels:	11 Streckenszenarien
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Leicht bis sehr schwer
Besonderheiten:	Acht Spieler-Splitscreen!

Grafik 88%

Fast schon ein Meisterwerk! Aufwendige Polygongrafik mit außergewöhnlich farbenprächtigen Texturen und einem wunderschönen Parallax-Scrolling als Himmelsfirmament.

Sound 702%

Rockig bis fernöstlich: zu jeder Strecke die passende Hintergrundmelodie. Die Soundeffekte könnten spektakulärer sein.

Gesamt 84%

Viel Renn-Action und Dauermotivation dank vielfältiger Optionen, am Fahrgeld mangelt es jedoch.



TOMB RAIDER



Wer braucht einen Jurassic Park? In Tomb Raider macht man mit außerordentlich gefräßigen Dinosauriern Bekanntschaft.



Wenn man denkt, es geht nicht mehr, dann schiebt man schnell einen Felsen her!

Es ist kein dumpfes 3D-Actionspiel und kein langatmiges Adventure-Game. Es bietet die faszinierendsten Grafiken, komplexesten 3D-Welten, aufreibendsten Action-Einlagen, kniffligsten Rätsel und spannendsten Abenteuer, welche die Spielewelt jemals gesehen hat. Diese Beschreibung trifft einzig und alleine auf Tomb Raider zu, den Meilenstein aus dem Haus Core Design.

Die lange Zeit des Wartens ist endlich vorüber! Schon als Mitte Mai auf der E3 in Los Angeles erstmals eine frühe Demo-Version auf dem Saturn gezeigt wurde, war abzusehen, daß Tomb Raider für Furore sorgen wird. Die eindrucksvollen 3D-Grafiken und die in Virtua Fighter 2-Qualität animierte Hauptdarstellerin Lara Croft deuteten darauf hin, daß

Tomb Raider ein bahnbrechendes Actionspiel werden könnte! Je mehr sich das Projekt allerdings der Fertigstellung näherte, desto deutlicher wurde, daß Tomb Raider alles andere als ein dumpfes 3D-Actionspiel in der Machart von Alien Trilogy oder Exhumed ist. Die nun vorliegende Endversion entpuppte sich als das innovativste Spiele-Ereignis der letzten Jahre!

Das Spiel des Jahres!

Einmal mehr interessiert die Hintergrund-Story nur am Rande, diesmal allerdings nicht, weil sie belanglos ist, sondern weil man im Laufe der 15 riesigen Levels, die sich auf neun Welten aufteilen, so viele atemberaubende Abenteuer erlebt, daß man gar nicht dazu kommt, über den übergeordneten Spielsinn nachzudenken. Alles, was in der Geschichte irgend etwas Mystisches an sich hat, sämtliche Tiere, die furchteinflößend sind, und ausschließlich Welten, die alleine schon durch ihre Exotik faszinieren, gibt es in Tomb Raider zu finden. Letztendlich hat Einzelkämpferin Lara Croft schließlich das Ziel, das Geheimnis um Atlantis zu lösen, das man selbstverständlich in Level 14 höchstpersönlich besuchen darf, bevor man als Abschluß in einer riesigen Pyramide mit Hilfe des geheimnisvollen Scion das letzte große Rätsel der Menschheit löst und die Erzfeindin Natla endgültig besiegt.

Geniales Gameplay!

Um in dem Spiel überhaupt eine Chance auf Erfolg haben zu können, empfiehlt es sich, im zum Trainingsraum umgebauten Haus von Lara alle ihre Fähigkeiten zu erlernen und die Joypad-Belegung zu verinnerlichen. Mit der Taste C zieht man die beiden Pistolen oder steckt sie wieder in den



Dieser riesige Wasserfall spült unsere Lara in das Lost Valley. Später muß man hier wieder hochklettern, um die Maschine zusammenzusetzen.

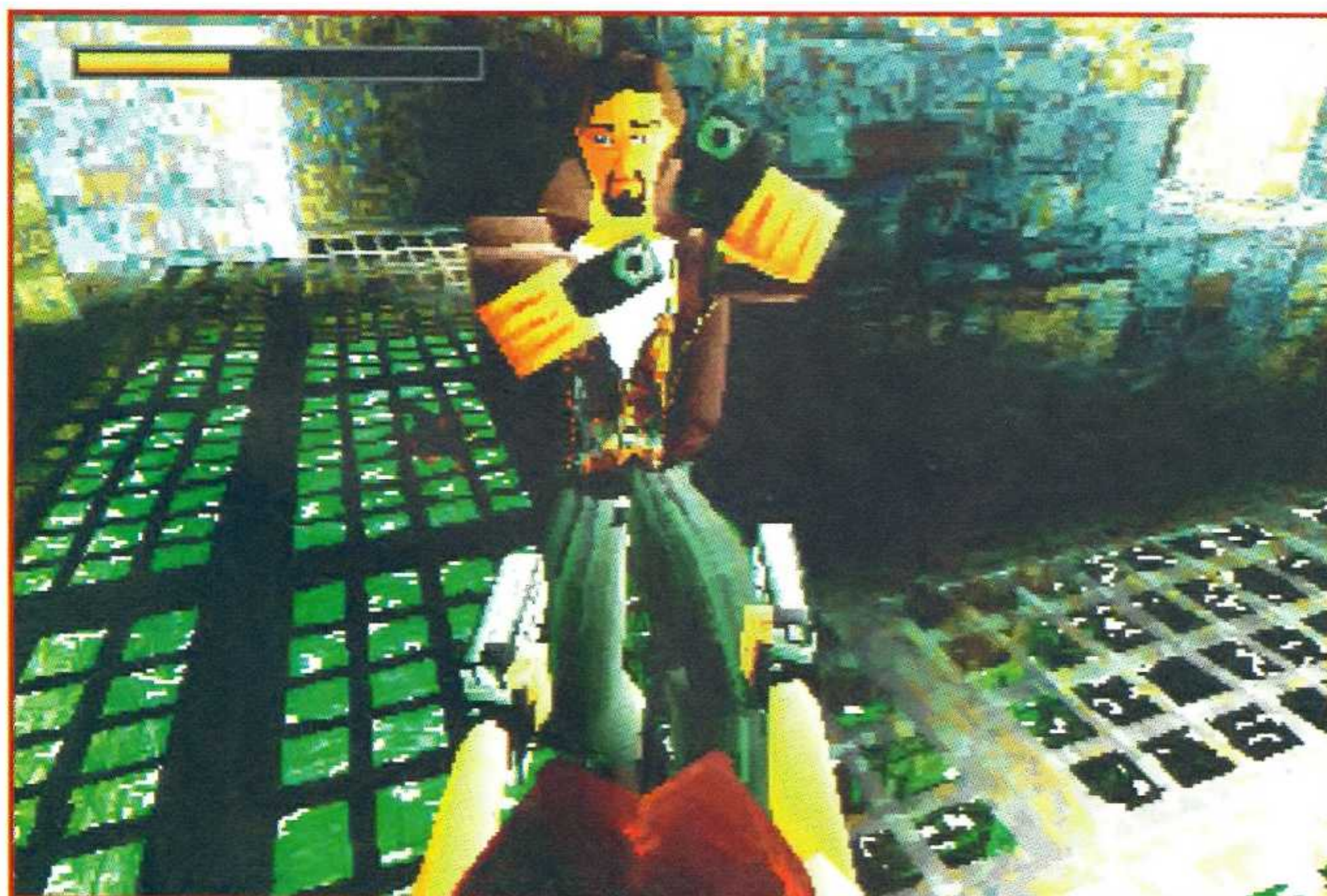


Die Gorillas verfolgen einen sogar bis auf den Steinblock hinauf.



Halfter, mit der Aktionstaste B kann man schießen, Schalter umlegen, Sachen aufnehmen, Schlüssel anwenden oder sich an Wänden hochziehen, und mit der A-Taste

springt man. Drückt man dazu noch eine Richtung auf dem Steuerkreuz, legt Lara einen phantastischen Salto in die entsprechende Richtung hin. Drückt man lediglich das Steuerkreuz nach vorne oder nach hinten, läuft Lara, was auf hohen Plattformen oftmals sehr gefährlich ist, denn Abstürze können tödlich sein! Deshalb empfiehlt es sich in diesen Situationen, mit der L-Taste auf den Schleingang zu schalten, so daß sich Lara ganz behutsam über die Plattformen bewegt und rechtzeitig stehenbleibt, bevor sie abstürzt. Vor sogenannten Todessprüngen über weite Distanzen ist es generell ratsam, sich an die Kante heranzutasten, denn Lara kann da die Entfernung für den bevorstehenden Sprung genau abschätzen. Besonders schwindelerregend sind übrigens die ultraweiten Sprünge, an deren Ende sich Lara mit äußerster Mühe nur noch an der Wand hochziehen kann. Dazu sollte man mit der Taste B die Hände rechtzeitig auf Hangeln schalten. Wenn man einmal denkt, es geht nicht mehr weiter, gibt



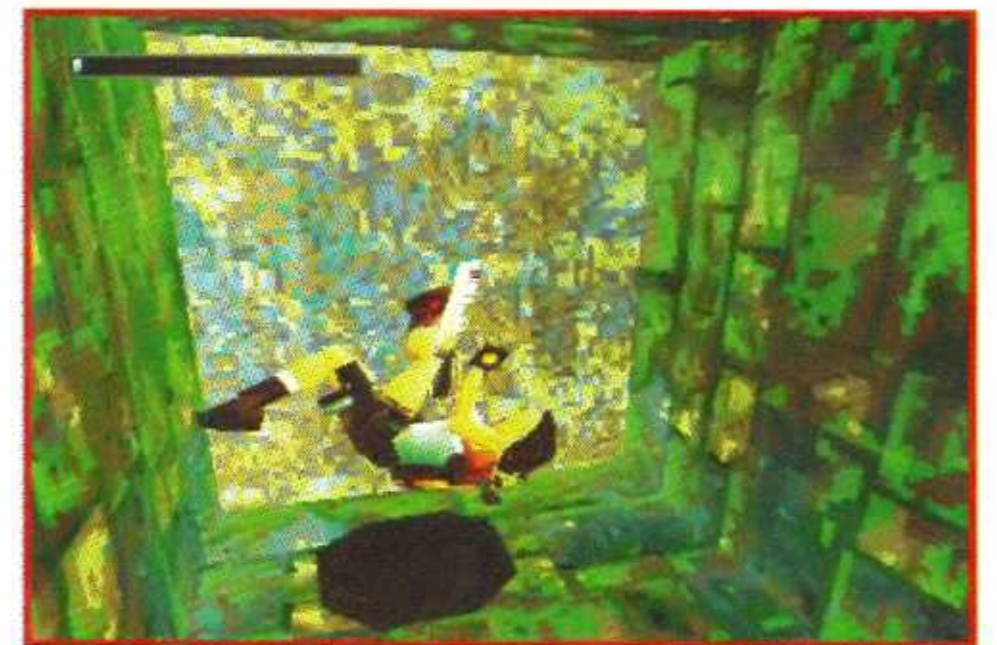
Dieser Bursche namens Pierre begegnet einem im Laufe des Spiels öfter. Er läßt sich aber erst im Tomb of Thican endgültig besiegen!

es generell vier Möglichkeiten. Beispielsweise sucht man einen Schalter, der Türen öffnet, den Wasserpegel dramatisch verändert, Erdbeben erzeugt oder Plattformen in die Höhe schießen läßt. Als zweite Möglichkeit gibt es nur per 'Todessprung' erreichbare Wege, die man durch ein genaues Absuchen der Welt findet. Die dritte Variante ist das Hangeln, wozu man rückwärts mit gedrückter Taste B eine Plattform runterfällt, und zwar bevorzugterweise dann, wenn man einen nutzlosen Spalt erblickt, der in ein normalerweise nicht erreichbares Gebiet führt. Steht schließlich keine der genannten drei Möglichkeiten zur Verfügung, sollte man sich auf die Suche nach einem riesigen Steinquader machen, den man irgendwo herausziehen oder hineinschieben kann. Damit ist das Bewegungsrepertoire immer noch nicht ausreichend beschrieben! Ganz davon abgesehen, daß Lara Schrägen locker hinabrutscht und wunderbar elegant schwimmen und tauchen kann (sie kann natürlich auch unter Wasser Schalter umlegen und Sachen aufnehmen!), legt sie per X- und Z-Taste feine Sidesteps hin oder dreht sich durch das Drücken der R-Taste um 180 Grad. Die Y-Taste schließlich ermöglicht eine der wichtigsten Funktionen des Spiels. Hält man sie gedrückt und bewegt dazu das Steuerkreuz, kann man die Kamera frei bewegen und sich so den oft nötigen Überblick verschaffen. Außerdem

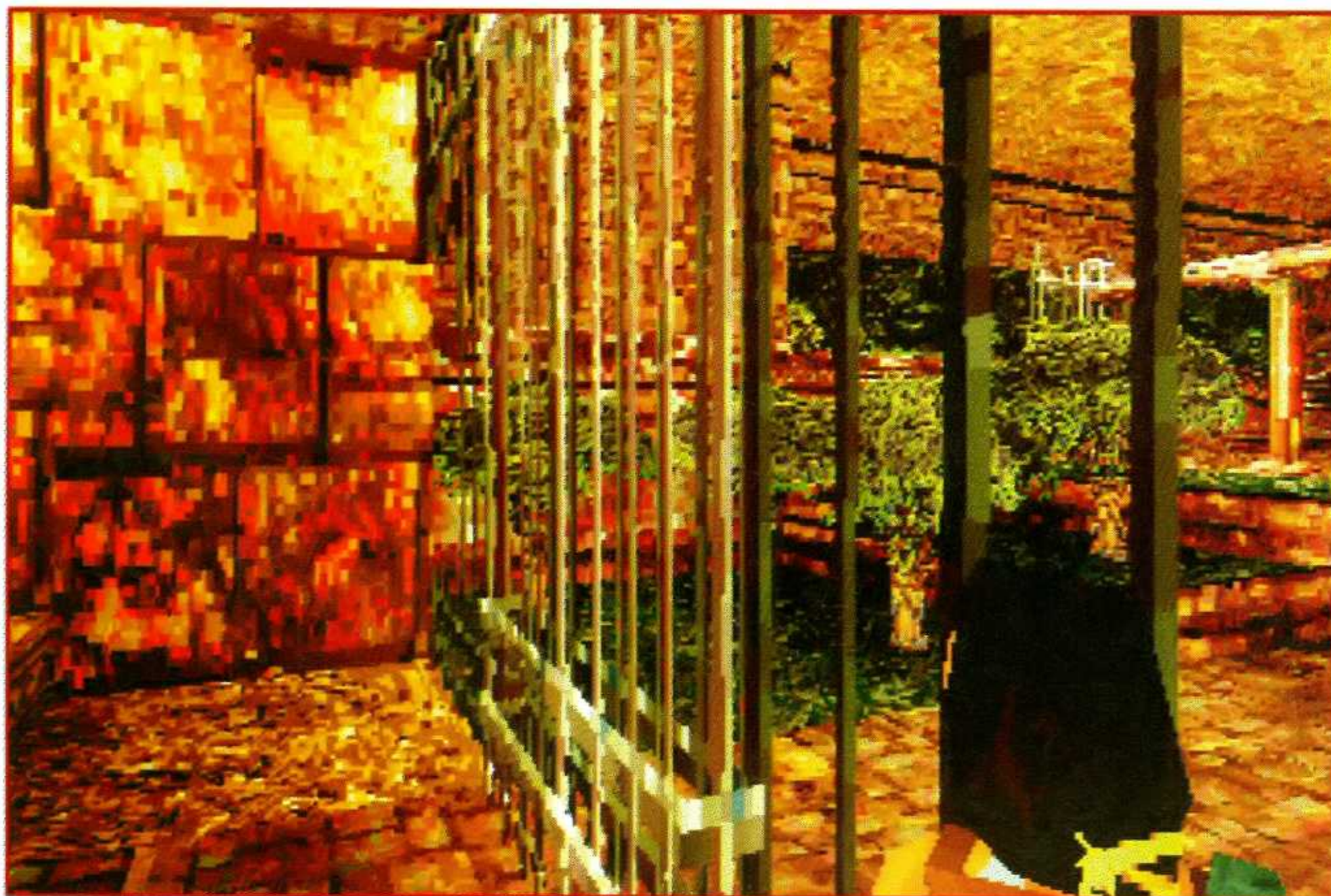


In der Zisterne darf Lara mehr als einmal ihre Schwimmfähigkeiten unter Beweis stellen. Ab und zu wird sie dabei von riesigen Ratten angeknabbert.

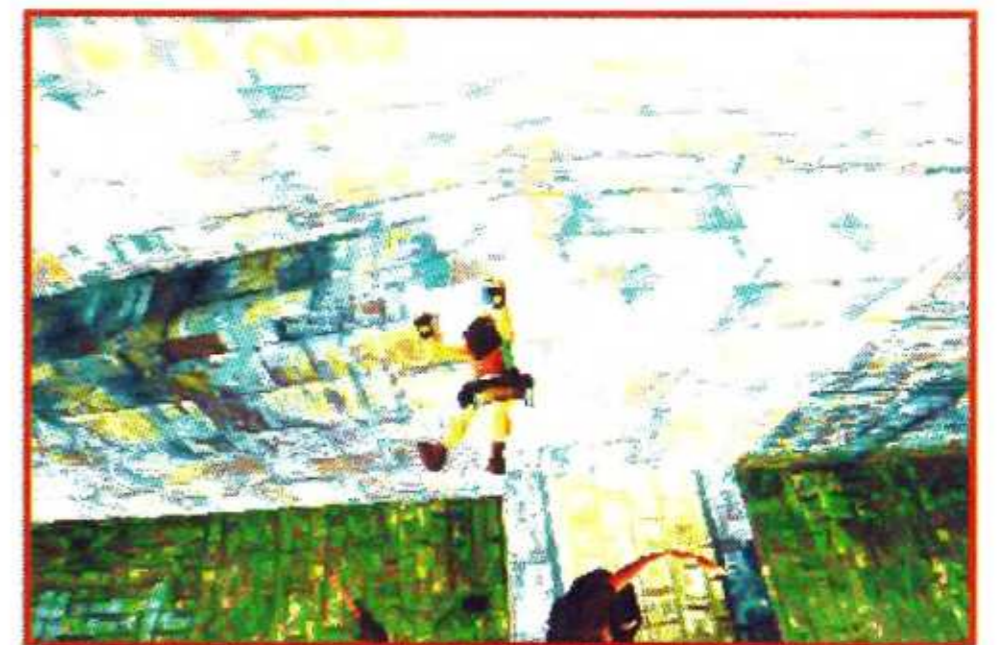
kann man so seinen Blick auf möglicherweise herumlaufende Tiere richten, die den Energiebalken dezimieren wollen, welcher durch die Anwendung von kleinen und großen Medipacks aufgefrischt werden kann. Neben den mit unendlich Munition ausgestatteten Pistolen gibt es noch eine Pump Gun und ein Uzi-Gewehr, zu denen man jedoch auch noch die entsprechende Munition benötigt. Damit das Spiel nicht zu sehr frustriert, gibt es pro Level meist mehrere Save-Kristalle zum Speichern des Spielstands, den man anschließend beliebig oft wieder einladen kann. Auf



Selbst unter Wasser kann Lara die Schalter umlegen, was sie sehr elegant animiert macht.



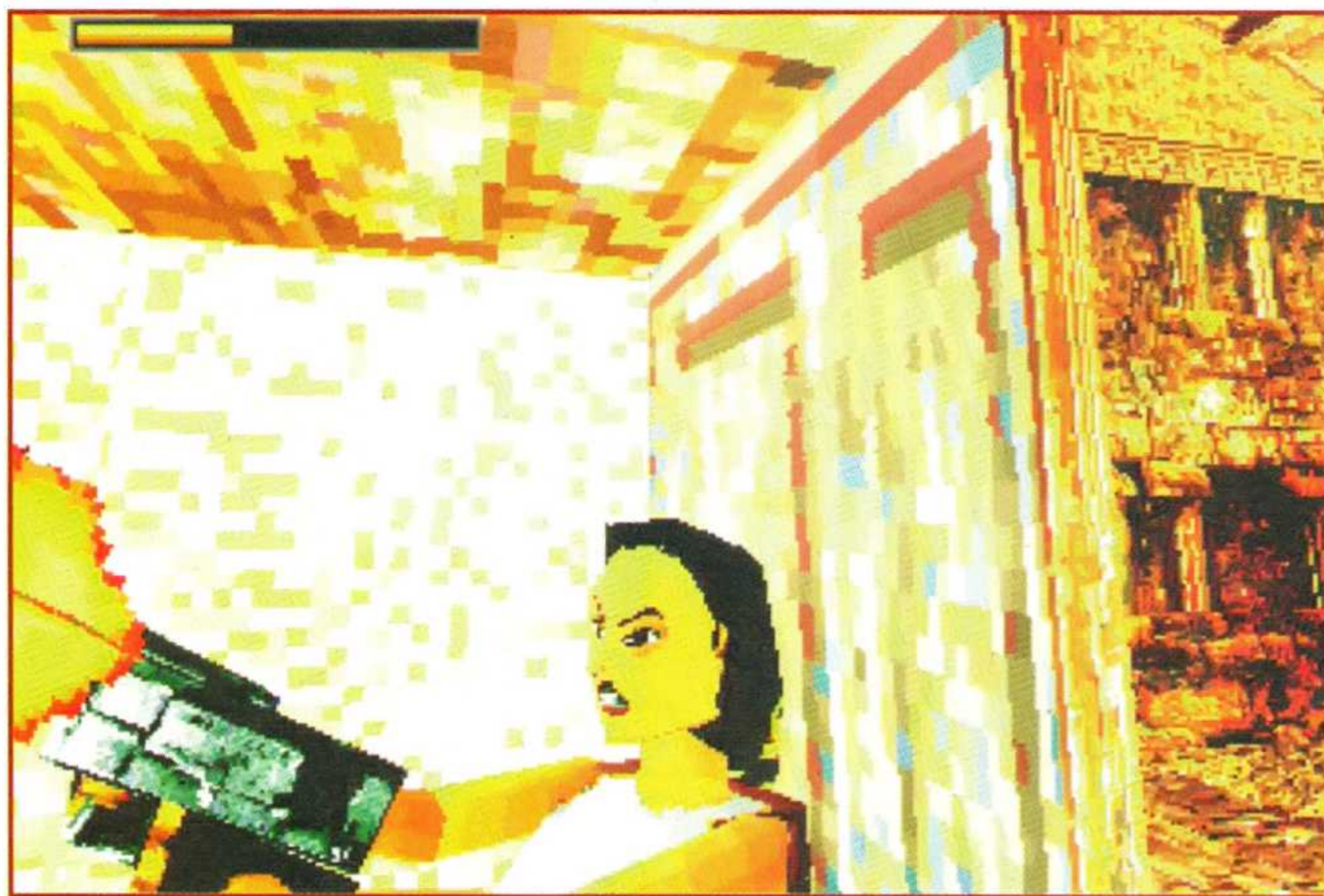
Mit der frei bewegbaren Kamera sollte man sich einen Überblick verschaffen. So kann man schon einmal durch das Gitter durchschauen!



Wenn man mal nicht mehr weiterweiß, kann man sich manchmal an Spalten entlanghangeln.



Die biestigen Krokodile sterben heftig zappelnd.

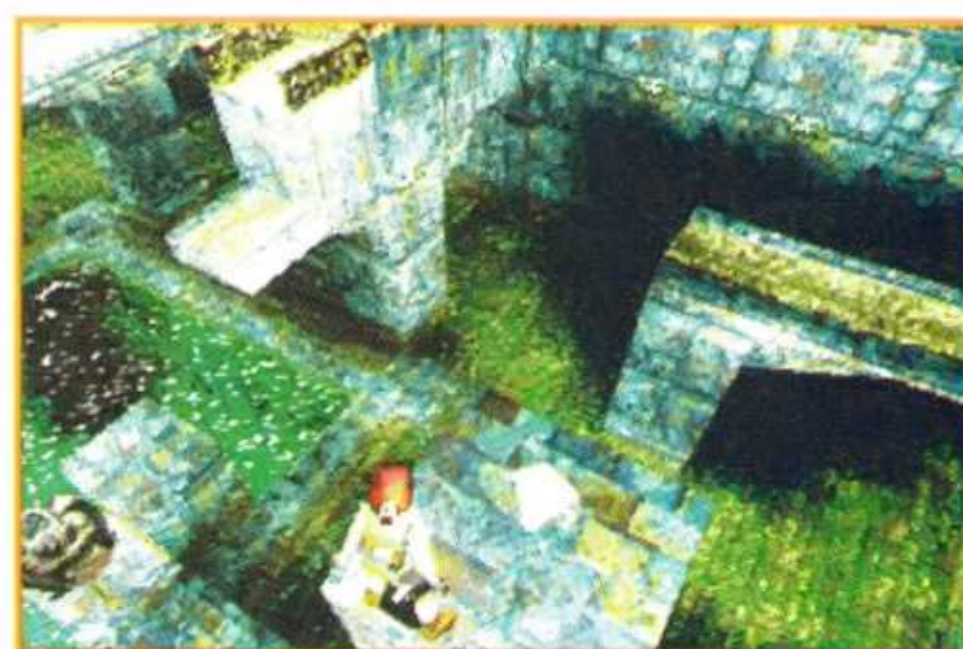


Neben den beiden Pistolen darf Lara im Laufe des Spiels noch auf eine Pump Gun und eine Uzi zurückgreifen.

die spektakuläre 3D-Karte, welche bei unserem letzten Core-Besuch noch enthalten war, verzichteten die Programmierer, da sie der Ansicht waren, daß dadurch das Spiel zu einfach werden würde.

Die Levels

Die 15 verschiedenen Levels sind die spektakulärste Zusammenstellung an Abenteuern, die man sich nur vorstellen kann. Einige der Höhepunkte wollen wir euch natürlich schon jetzt verraten. Im Lost Valley erreicht man durch einen riesigen Wasserfall einen verlassenen Dschungel, in dem man während der Suche nach drei Zahnrädern von zwei verschiedenen Saurier-Arten verfolgt wird. Im St. Francis Folly bekommt man es zum ersten Mal mit den Gorillas zu tun, die im Gegensatz zu den Wölfen und Löwen in der Lage sind, auf Steine hochzuklettern. Anschließend gelangt man in den größten Raum, den ich bislang je gesehen habe! Ganz davon abgesehen, daß man es mit dem Hammer Thors, den Schwertern des Damokles und Meeresherrn Neptun in den einzelnen Rätseln zu tun bekommt, wird einem tatsächlich schwindelig, wenn man sich an den Rand der obersten Plattform stellt und nach unten schaut. Von herumfliegenden Fledermäusen sollte man sich dabei übrigens nicht aus der Ruhe bringen lassen. Zu Beginn dieses Levels taucht



Leute mit Höhenangst werden in Tomb Raider mehr als einmal in Panik geraten.



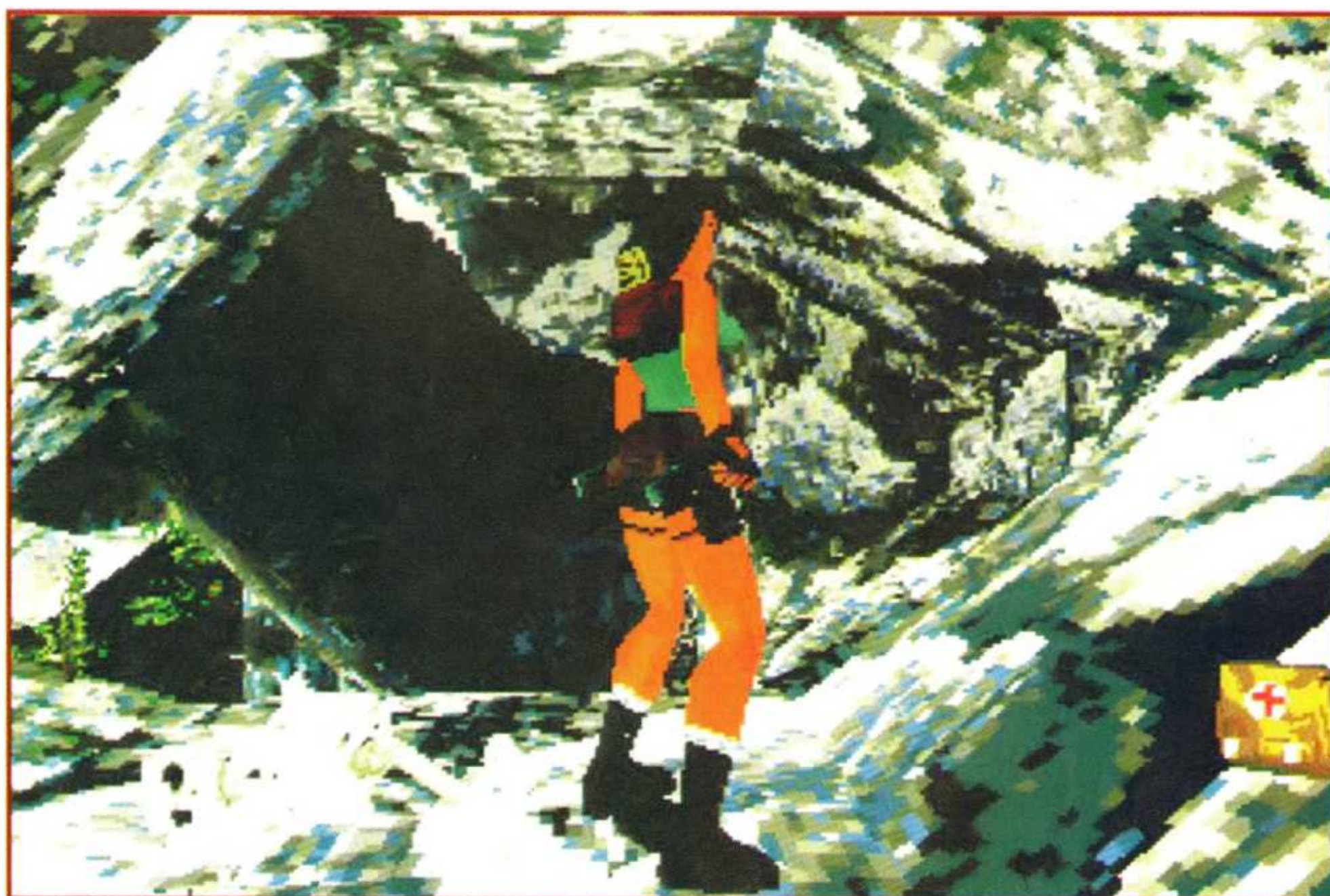
Die Wölfe lassen sich noch verhältnismäßig einfach bezwingen. Drei bis vier Pistolenschüsse genügen.

Word Up



Nach zweiwöchigem Dauertest bin ich mir sicher: Tomb Raider ist das wohl beste Saturn-Spiel aller Zeiten. Nie zuvor wurde ich mehr an das Joypad gefesselt. Diese faszinierende Mischung aus Adventure, Actionspiel und Jump & Run-Game ist spannender als ein Indiana Jones-Film, bietet ungefähr so lange Spielspaß wie Exhumed und Alien Trilogy zusammen und dürfte mit den riesigen 3D-Welten die 64 Bit-Konkurrenz schocken. Es sei übrigens nochmals explizit darauf hingewiesen, daß es sich um kein dumpfes 3D-Actionspiel handelt, sondern um ein recht kniffliges Action-Adventure voller Rätsel!

auch der Dauerrivale Pierre auf, mit dem es des öfteren zu Schießereien kommt, der jedoch erst im neunten Level endgültig besiegt werden kann! Der Palast des Midas wartet mit einem ganz besonders spektakulären Rätsel auf. Drei Bleibarren müssen in ausschließlich per Schalterkombination erreichbaren Räumen gefunden, dann mit der Hand der riesigen Midas-Statue zu Gold verwandelt und in eine Wand eingesetzt werden. Sollte man



Einfache Erbschaft! Der verstorbene Herr wacht als Skelett neben einem praktischen Medipack, das man nicht liegen lassen sollte.



Die kleinen Kindersaurier, von denen vier Stück auftauchen, sind im Vergleich zum großen T-Rex noch verhältnismäßig angenehme Gegner.

Lara in die Hand springen lassen, verwandelt sie sich selbst zu Gold. Der folgende Cistern-Level bringt Lara mehr als einmal in Atemnot! Ein riesiges Wassertunnel-System mit ekligen Riesenratten bringt den Spieler häufig um die Orientierung. Daß man per Schalter Wasser ein- und ablaufen lassen kann, merkt man erst im Laufe des Spiels. Bevor man nach Atlantis kommt, gilt es, einige grafisch besonders schöne Levels in Ägypten zu

lösen. Am Ende jedes Levels erfolgt schließlich eine exakte Auswertung, in der man unter anderem erfährt, wie viele der versteckten Geheimnisse man nicht entdeckt hat und wieviel Netto-Spielzeit man benötigt hat. Im Schnitt benötigt man übrigens pro Level rund eineinhalb Stunden, wobei man auf mindestens sechs bis zehn Versuche pro Stage rechnen darf, was eine letztendliche Gesamtspielzeit von circa. 150 Stunden ergibt.



Sobald sich der Löwe nah genug befindet, beginnt Lara automatisch zu zielen.



Im Palast des Midas kommt man in diesem wunderschönen Swimming-Pool an.

Was ihr wissen solltet!

Nie zuvor hat ein Spiel mehr Einfluß auf meine Träume gehabt, als Tomb Raider! Schweißgebadet wachte ich nachts auf und befürchtete, daß jemand einen Felsen in mein Schlafzimmer schieben will. Der Felsen entpuppte sich natürlich letztendlich als Schrank! Schuld daran ist ganz einfach die unglaublich realistische 3D-Welt, die sogar die von Super Mario 64 in Sachen Komplexität um Längen übertrifft. Was die Programmierer hier abgeliefert haben, ist einfach meisterlich.

Angesichts dieser Qualität verzeiht man die mehr als einmal auftretenden Polygon-Fehler gerne, bei diesen umfangreichen und komplexen 3D-Welten mit kompletter Bewegungsfreiheit lassen sich Fehler einfach kaum vermeiden! Wer das Spiel des Jahres haben will, muß zugreifen!

Hans Ippisch ■



Kaum zu glauben! Diese Brücke im Lost Valley muß mit einem Sprung überquert werden!



Die insgesamt vier verschiedenen Welten wurde sehr detailverliebt in Szene gesetzt.

Check Up



Titel:	Tomb Raider
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Core/Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Oktober
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1
Levels:	15
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Hoch
Besonderheiten:	Einzigartige 3D-Grafik, riesige Levels

Grafik 93%

Die komplexesten und abwechslungsreichsten 3D-Welten, welche die Spielwelt jemals gesehen hat. Brillant animierte Lara, absolut realistische Tiere. Polygon-Fehler sind hier kaum vermeidbar.

Sound 93%

Traumhafte Musikeinlagen an entscheidenden Stellen, ansonsten schöner Stereo-Sound mit etwas krächzenden Digi-Effekten.

Gesamt 96%

Das größte Saturn-Abenteuer aller Zeiten wird als maßstäbesetzendes Spiel in die Geschichte eingehen! 15 traumhafte Abenteuer in Indiana Jones-Manier, riesige 3D-Welten, schwindelerregende Plattform-Konstruktionen und eine phantastische Atmosphäre sind garantiert.

BRAND FACTORY

SEGA

Sie ziehen Dich unweigerlich
in Ihren Bann.
Du kannst ihnen nicht entkommen.
Nun 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. Daß Baku Baku in jedem die Spielleidenschaft weckt, bestätigt auch das SEGA Magazin: „Eine Anschaffung können wir nicht empfehlen, sofern ihr nicht Freundschaft, Ehe oder sonstige Beziehungen wegen Zeitmangels auf die Probe stellen wollt.“ Und die Wertung: 88%! Baku Baku: Für PC CD-ROM, SEGA SATURN und Game Gear.

MR. BONES

Wie es ist, wenn man fälschlicherweise als Skelett sein Dasein fristen muß, erfährt man in diesem humorvollen Gameplay-Mix von Sega Soft!



Der Intro-Film ist außerordentlich unterhaltsam und humorvoll.

Hoppla! Hatte ich eigentlich nicht mehr Haut auf den Knochen? Habe ich irgend etwas versäumt? Und sie, Herr Bösewicht, müssen noch lange nicht persönlich werden! Dies denkt sich das Skelett Mr. Bones, als es in dem kurzweiligen Intro-Film sein Bewußtsein wiedererlangt und dadurch den Zorn der riesigen Skelett-Herde auf sich zieht, die im Gegensatz zu ihm allesamt mit roten Augen stumm den Takt des großen Meisters nachtrommeln. Als Konsequenz bleibt ihm dann nur die Flucht, die sogleich in den ersten Jump & Run-ähnlichen Level führt, in dem man versuchen muß, die Knochen von Mr. Bones beisammenzuhalten. In den späteren, spielerisch immer anders gestalteten Levels hat man dann die Aufgabe, einen riesigen Dinosaurier zu befreien, eine Melodie auf vorgegebenen Instru-



Dieser T-Rex ist der Hauptgegner von Mr. Bones.



Hier stellt Mr. Bones seine Schwimmfertigkeiten unter Beweis.

menten nachzuspielen, das Skelett von Mr. Bones zusammensetzen oder durch eine Unterwasserwelt zu schwimmen. Wer auf neuartige, auf witzig getrimmte Spielesammlungen steht, wird mit diesem originellen Titel bestens bedient!

Hans Ippisch ■

Im ersten Levels flieht Mr. Bones vor der Skelett-Meute. Der Bones-Schriftzug rechts oben zerfällt übrigens stückweise.

Word Up

Die neue Company Sega Soft scheint auf witzige Arcade-Games abonniert zu sein. Nach Three Dirty Dwarves liefern sie mit Mr. Bones ein weiteres Hit-Spielchen ab, das sich insbesondere durch eines der interessantesten Intros der letzten Jahre auszeichnet. Es ist kein Riesenkracher, Spaß macht es jedoch auf alle Fälle!



Check Up



Titel:	Mr. Bones
Genre:	Arcade-Action
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	November
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1
Levels:	10+
Save Game:	Continues
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Unterstützt Gun

Grafik 72%

Lustige und abwechslungsreiche Horror-Grafik mit teils ruckeligem Scrolling, aber schönen Animationen.

Sound 83%

Atmosphärische Musik mit packenden Drum-Beats!

Gesamt 76%

Unterhaltsame Mixtur verschiedenster Spielelemente mit humoristischem Charakter.

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-Controlpad 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.

CRIME WAVE

Bei diesem Spiel sollte man sich von den abgedruckten Screenshots nicht auf eine falsche Fährte locken lassen! Hier handelt es sich nicht um ein Rennspiel!

Vielmehr hetzt man als heldenhafter Don Johnson-Verschnitt in Miami Vice-Manier mit seinem Sportwagen durch die Großstadt und verfolgt die mobilen Verbrecher. Dazu sollte man nicht nur dem roten Pfeil über die in alle Richtungen scrollenden

Straßen folgen, sondern auch einen Blick auf die hilfreiche Karte werfen. Es empfiehlt sich übrigens, auf der korrekten Straßenseite die Verfolgung zu starten, da man ansonsten erhebliche Schäden durch den Gegenverkehr hinnehmen muß, was den Einsatz schneller als vermutet beendet. Der englischen Herkunft der Programmierer haben wir es übrigens zu verdanken, das die linke Straßenseite genutzt werden muß. Hat man schließlich genügend Verbrecher gefangen, wird abge-

rechnet, und man kann sich unter Umständen ein neues Fahrzeug leisten. Wer auf unkonventionelle Action-Spiele steht, darf zugreifen.

Hans Ippisch ■

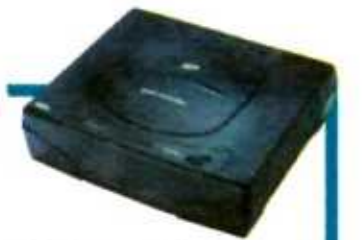


Die imposante Grafik rotiert ähnlich wie in Soviet Strike um den Mittelpunkt.



Der Qualm zeigt an, daß es um das eigene Fahrzeug mehr als schlecht bestellt ist.

Check Up



Titel:	Crime Wave
Genre:	Renn-Action
Hersteller:	EIDOS
Tel.:	-
Release:	November
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1
Levels:	-
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Schöne rotierende 3D-Grafik

Grafik 70 %
Sound 63 %
Gesamt 73 %

MIGHTY HITS

Nach Virtua Cop und Chaos Control ist dieses putzige Mosaik-Spielchen das dritte Game, das die berühmte Virtua Gun unterstützt.

Erstmalig dürfen in so einem Fall sogar alle Mitarbeiter der diversen Jugendbehörden in gemütlicher Pausenstellung verharren, denn der Einsatz der leuchtend blauen Virtua Gun ist ausnahmsweise moralisch völlig unbedenklich. Schon der mit witzigen Spielzeug-Figuren besetzte Western-Film macht zu Beginn deut-

lich, daß dieses Spiel alles andere als brutal ist. In den unterschiedlichsten Geschicklichkeitsspielchen geht es meistens darum, daß ein aus vielen einzelnen Teilen bestehendes Bild korrekt zusammengesetzt wird. Dazu müssen bemalte Würfel durch Beschuß in die entsprechende Richtung gedreht werden, Ballons zerplatzt werden oder ähnliches. Je nachdem, wie viele Gemälde man während eines Zeitlimits richtig zusammengebaut hat, wird man mit Punkten und neuen Herausforderungen belohnt. Für Erwachsene dürf-

te das Spielprinzip alles andere als fesselnd sein, Kinder dürften das Spiel insbesondere aufgrund des günstigen Preises durchaus mögen.

Hans Ippisch ■

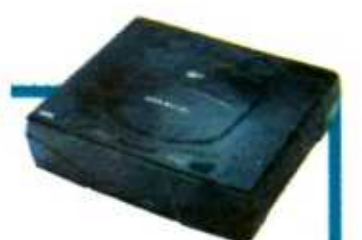


Das Intro ist mit Abstand am besten gelungen.



Im Spiel dreht sich alles darum, daß man korrekt zielt und schießt.

Check Up



Titel:	Mighty Hits
Genre:	Gun-Action
Hersteller:	Altron/Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	November
Preis:	ca. DM 60,-
Spieler:	1
Levels:	-
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Unterstützt Gun

Grafik 55 %
Sound 52 %
Gesamt 53 %

JOHN MADDEN '97

EAs berühmte American Football-Simulation geht nach längerer Pause gleich in die 32 Bit-Offensive.

Um es gleich vorwegzunehmen: die lange Entwicklungsphase haben die Programmierer genutzt, um die beste Simulation dieser rauen Sportart auf die Beine zu stellen. Dabei wurde das Augenmerk allerdings nicht unbedingt auf die Technik gelenkt. CG-Intro, Polygon-Stadion, Motion

Capture-Animationen, verschiedene Perspektiven, eine Zuschauerkulisse, die sensibel auf eure Aktionen reagiert, all diese Features gehören mittlerweile zur 32 Bit-Pflichtübung und wurden ansprechend präsentiert. Auffälliger sind die spielerischen Verbesserungen. Eine bemerkenswert hohe künstliche Intelligenz aller CPU-Teams, über 400 teilweise neue Spielzüge, vielfältige Aktionsmöglichkeiten sowie die strengere Beachtung des Regelwerks machen

aus Madden '97 eine Sportsimulation ohne jegliche Schwäche. Ein Muß für jeden Football-Fan, auch wenn die 3D-Optik durchaus noch verbesserungsfähig ist.

Ulf Schneider ■



Sobald ihr das Pass-Spiel aktiviert, werden sämtliche Receiver mit jeweils einem Tasten-Symbol markiert.



Dank unterschiedlicher Perspektiven könnt ihr Madden '97 einmal aus einer völlig neuen Ansicht erleben.

Check Up



Titel:	Madden '97
Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Tel.:	05241-26024
Release:	November
Preis:	99,95 DM
Spieler:	1-4
Levels:	Alle NFL-Teams + All Star
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Anspruchsvoll
Besonderheiten:	Multitap

Grafik 74 %
Sound 77 %
Gesamt 90 %

TILT!



Die scrollende 2D-Ansicht ist relativ unübersichtlich (oben). Die Tische sind wie die 3D-Ansicht tadellos gelungen (unten).

Nach Pro Pinball, Digital Pinball und True Pinball will uns nun Virgins Tilt! mit faszinierenden 3D-Perspektiven an das Joypad fesseln!

Der mit großem Aufwand promotete Flipper von Virgin hat dank monatelanger Verspätung mit allerhand unerwarteter Konkurrenz zu kämpfen. Nur mit dem Motto Hyper 3D-Pinball, wie der Titel einst angekündigt wurde, kann man alleine keine Kunden mehr fangen, denn obengenannte Konkurrenten können allesamt mit beeindruckender 3D-Optik überzeugen. Aus diesem Grund hat man bei diesem, mit packendem Tommy Tallarico-Sound untermalten Spiel sogar noch eine zusätzliche 2D-Ansicht mit eingebaut, die dank des Scrollings im Multiball-Modus der 3D-Schrägansicht weichen muß. Ansonsten sind die sechs Tische sehr abwechslungsreich gelungen und geben keinerlei Anlaß zur Kritik. Daß sich bis zu vier Spieler einen Highscore-Wettstreit liefern dürfen, macht

Tilt! letztendlich zum dritten empfehlenswerten Pinball-Game für den Saturn. Welches man wählt, ist letztendlich Geschmacksache!

Hans Ippisch ■

Check Up



Titel:	Tilt!
Genre:	Flipper
Hersteller:	Virgin
Tel.:	040-391113
Release:	Oktober
Preis:	99,95 DM
Spieler:	1-4
Levels:	6
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Verschiedene Perspektive

Grafik 70 %
Sound 82 %
Gesamt 76 %

CHAOS CONTROL

Wie sieht eine Mischung aus Panzer Dragoon und Virtua Cop aus? Infogrames präsentiert uns ein rasantes Actionfilmchen für die Virtua Gun!

Die Handlung von Chaos Control ist schnell umschrieben. Du befindest dich an Bord eines Kampfraumschiffes mit dem Auftrag, die Erde vor der Invasion der kriegerischen Kesh Rhan zu schützen. Ohne jegliche Instrumententafeln oder Anzeichen einer Pilotenkanzel dirigierst du ein Fadenkreuz über den

Screen undfeuerst auf alles, was irgendwie Ähnlichkeit mit etwas Außerirdischem hat. Extrawaffen beziehungsweise eine aufrüstbare Lasergun gibt es nicht, dafür darf sich ein Freund mit einloggen und Dir bei Deinen Aufräumarbeiten Hilfe leisten. Durch blitzschnelle Zooms, Drehungen und Wendungen entsteht dabei tatsächlich der Eindruck, als würde man in einem Raumgleiter sitzen. Leider ist Chaos Control viel zu schnell durchgespielt und wird danach, wenn man alles erst einmal gesehen hat, schnell eintönig

und langweilig. Außerdem merkt man irgendwann, daß zerstörte Gegner lediglich mit Explosionen überdeckt werden. **Oliver Preißner** ■



Mit Deinem wendigen Abfangjäger kurvst du wild durch die engen Häuserschluchten undfeuerst auf alles, was sich bewegt. Der komplette Weg bleibt jedoch vorherbestimmt und läßt sich nicht beeinflussen.

Check Up



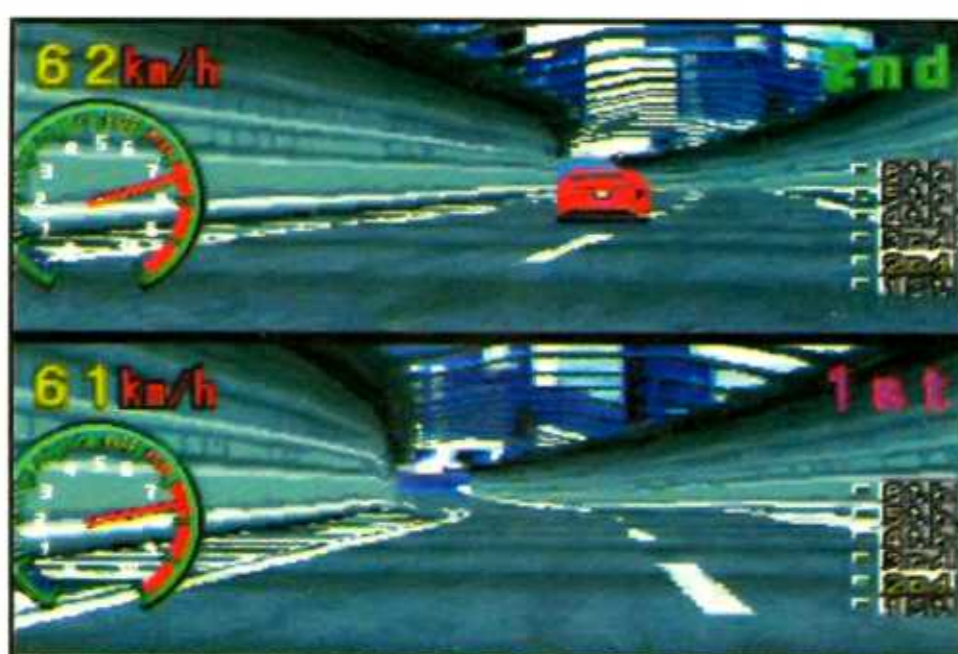
Titel:	Chaos Control
Genre:	Shoot' em Up
Hersteller:	Infogrames
Tel.:	0221-4543106
Release:	Oktober
Preis:	ca. DM 100,-
Spieler:	1-2
Levels:	2
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Beeindruckendes Science Fiction-Szenario mit deutscher Sprachausgabe

Grafik 76 %
Sound 72 %
Gesamt 69 %

HIGHWAY 2000



Die vorwiegend städtischen Kurse bieten nichts, was man nicht schon einmal irgendwo in zumeist besserer Qualität gesehen hat.



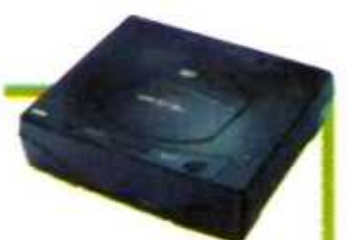
Im Zwei-Spieler-Modus ist die Grafik deutlich grober. Außerdem lassen sich die Strecken nur im Cockpit-View bestreiten.

Im Vergleich zu Daytona USA C.C.E. sieht dieses Rennspiel recht müde aus. Aber auch so fehlt es an dem nötigen Fein-Tuning, um auf den vorderen Plätzen mitzufahren.

Die japanische JVC begnügt sich inhaltlich mit bewährtem Standard. Im Tournament, Zeitrennen oder Two-Player-Modus düst man mit eher unbekanntem Nobelkarossen durch verschiedene Stadtviertel. Extreme Berg- und Talfahrten sind nicht vorhanden, und auch die Streckenführung bietet hinsichtlich ihrer Länge und ihres Detailreichtums kaum besonders motivierende Inhalte. Vielmehr findet man sogar einige Grafik-Bugs bei den Fahrzeugansichten. Neben zwei Verfolger-Perspektiven herrscht im Cockpit absolute Leere, nicht einmal Ansätze einer Scheibe, geschweige denn ein Lenkrad hielt man hier für notwendig. Hinzu kommt eine etwas unrealistische Steuerung, die einem selbst bei 250 Sachen keinen Geschwindigkeitsrausch zu vermitteln vermag, dafür jedoch mit einem

stark übertriebenen Schleuderverhalten des Fahrzeuges glänzt. Insgesamt gesehen, bietet Highway 2000 also eine eher unbefriedigende Racing-Kost, die versucht, im Windschatten der großen Titel mitzufahren. **Oliver Preißner** ■

Check Up



Titel:	Highway 2000
Genre:	Autorennen
Hersteller:	Victor Entertainment
Tel.:	-
Release:	Oktober
Preis:	DM 90,-
Spieler:	1-2
Levels:	5
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Niedrig
Besonderheiten:	-

Grafik 56 %
Sound 54 %
Gesamt 58 %

SEA BASS FISHING



Durch ein geschicktes Wechselspiel versucht ihr nun, den dicken Brocken auf das Boot zu ziehen.



Die Auswahl der Kunstköder bestimmt, welche Fische später anbeißen werden.

Elritzen-Wobbler, Anschlagern, Gelbschwanzschnapper - ihr versteht nur Bahnhof? Macht nichts: diese ungewöhnliche Simulation macht aus jeder Landratte einen Profi-Angler.

Zu Beginn habt ihr die Wahl zwischen dem Free Fishing als Trainingsoption oder dem Einstieg beim Tournament-Modus, wo ihr nacheinander bei drei Turnieren siegreich sein müßt, indem ihr jeweils möglichst viele Vorgabefische aus dem Wasser zieht. Der Ablauf wurde übersichtlich gegliedert: Zunächst müßt ihr euch einen kompetenten Kapitän für euren Schipper aussuchen, der für euch bereits eine Auswahl an Kunstködern zusammengestellt hat. Danach bestimmt ihr nur noch das Fanggebiet, und schon dürft ihr die Angel auswerfen. Sobald sich ein Fisch dem Köder nähert, wird auf eine Unterwasserkamera umgeschaltet. Hier beginnt die eigentliche Schwierigkeit: Durch geschicktes Schnureinholen müßt ihr versuchen, das Tier an Land zu ziehen, ohne daß euch dabei die Schnur

reißt oder der Fisch wieder entkommt. Wer auf originelle Spieleexoten steht, darf sich dieses kuriose Werk auf keinen Fall entgehen lassen.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Sea Bass Fishing
Genre:	Sport
Hersteller:	JVC
Tel.:	-
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	Drei Turniere
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einsteigerfreundlich
Besonderheiten:	Erste Angel-Simulation, deutsche Texte

Grafik 75 %
Sound 63 %
Gesamt 70 %

CASPER

Bereits aus der Neuheiten-Abteilung der Videothek verbannt, erscheint das mit Computergrafiken gespickte Filmwerk nun endlich auf Konsole, in Form eines hübschen Puzzlespiels.

Bei diesem putzigen Geschicklichkeitsspiel schlüpft ihr in die Rolle des Spukgeists Casper, der sich in seinem düsteren Anwesen namens Whipstaff Manor nicht nur gegen seine drei bösen Onkels Stretch,

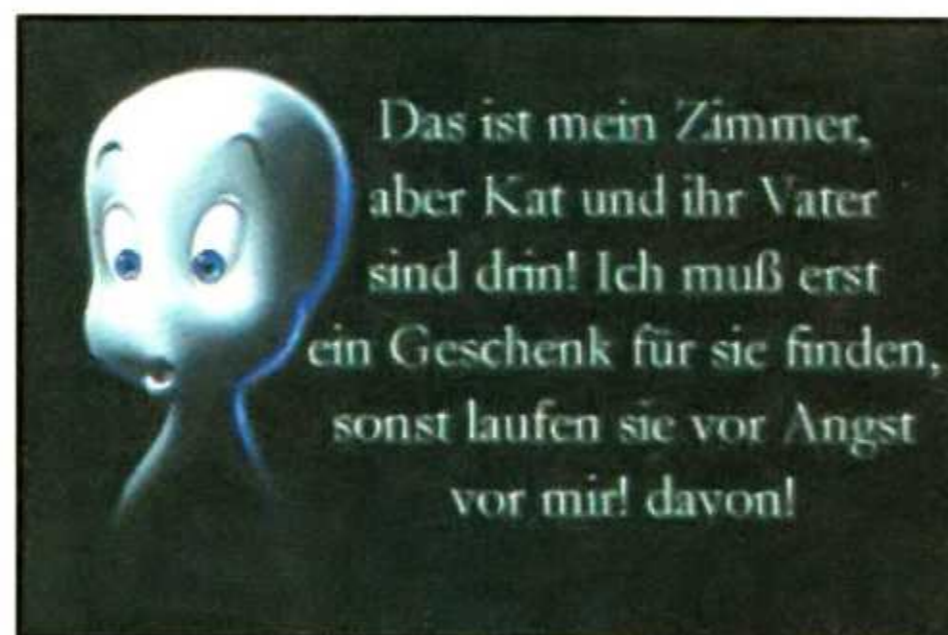
Stinkie und Fatso zur Wehr setzen muß, sondern es neuerdings auch mit der habgierigen Hausbesitzerin Carrigan Crittenden zu tun hat. Während seine Familiensippe nur darauf erpicht ist, die Besitzerin schnellstmöglich zu vertreiben, sucht der einsame Casper hingegen neue Freunde. Doch der Weg zum neuen Freundeskreis ist steinig, denn das gesamte Haus gleicht einem riesigen Knobelspiel. Überall versperren euch verschlossene Türen und andere

Rätsel den Weg. Um voranzukommen, müßt ihr alles erkunden und Items einsammeln und richtig einsetzen.

Ulf Schneider ■

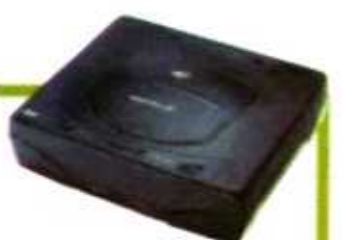


Den drei bösen Onkels solltet ihr tunlichst aus dem Weg gehen, da jeder Kontakt Lebensenergie kostet.



Dialoge im RPG-Sinne gibt es nicht. Aber immerhin wurden alle Bildschirmtexte vorbildlich ins Deutsche übertragen.

Check Up



Titel:	Casper
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Interplay
Tel.:	0211-5233222
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Speziell für RPG-Neulinge
Besonderheiten:	Deutsche Bildschirmtexte

Grafik 71 %
Sound 60 %
Gesamt 75 %

Die besten Spi

SONY



WING COMMANDER 3

Die legendäre Weltraum-Action-Serie von Chris Roberts erwies sich auf Sonys PlayStation als ganz besonders gelungen! Der Hit des Jahres von E.A.!



TOTAL NBA '96

Nie zuvor wurde die amerikanische NBA realistischer auf einem Monitor in Szene gesetzt. Basketball-Fans bescherten Sony hohe Verkaufszahlen!



ALIEN TRILOGY

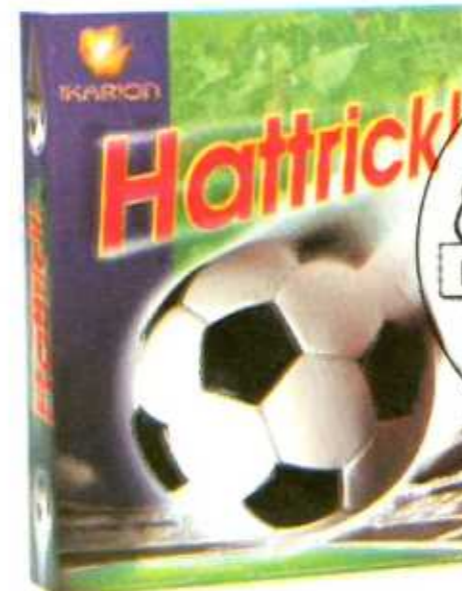
Die drei Teile der Kult-Science Fiction-Serie von Ridley Scott wurden von Acclaim und Probe Software bestmöglich als 3D-Action-Game präsentiert.

AMIGA



FIGHTIN' SPIRIT

Dieses actiongeladene Arcade-Actionspiel überraschte Amiga-Experten in aller Welt mit genialer Technik und bescherte Neo die begehrte Auszeichnung.



HATRICK!

Ikarion setzte in dem beliebten Fußball-Manager-Genre ganz neue Maßstäbe. Insbesondere die Detailtreue kann überzeugen!



SLAMTILT

Die weltweit erfolgreichste Pinball-Game-Serie erhielt mit Slamtillt von 21st Century einen würdigen Abschluß, der die Charts monatelang besetzte.

19

Jedes Jahr zeichnen die Fachverlags (PC GAMES, PC ACTION, FUN und AMIGA GAMES) die besten Spiele des Jahres.

Dabei werden alle Titel des Vorjahres innerhalb von 12 Monaten bewertet. Das Symbol zeigt also hohe Qualität und Spielwert, das abgebildete Symbol...

PC CD-ROM



Die Spiele des Jahres

1996

Redaktionen des COMPUTEC MAGAZIN, SEGA MAGAZIN, MEGA MAGAZIN wählten die besten Spiele des Jahres aus. Berücksichtigt, die ab August des Jahres erschienen sind. Wenn Sie nach dem besten Spiel des Jahres suchen, achten Sie auf die Nominierungen („PC-Spiel des Jahres“).



F1 GRAND PRIX 2

Geoff Crammond und MicroProse sorgten für das mit Abstand erfolgreichste PC-Rennspiel seit Jahren. Realistischer, schöner und schneller ging es noch in keiner anderen Formel 1-Simulation zu. Da nahm man auch die Wartezeit gerne in Kauf!



WARCRAFT II

Das immer beliebter werdende Genre der Echtzeit-Strategie-Spiele erhielt mit Warcraft 2 einen besonders fantasievollen und eindrucksvollen Vertreter. Die Blizzard-Entwickler landeten damit ihren bislang größten Erfolg überhaupt!



COMMAND & CONQUER

Westwood und Virgin durften sich mit „Command & Conquer“ über ein überaus erfolgreiches Strategiespiel. Da überrascht es nicht, daß der noch komplexere Nachfolger 1997 für Furore sorgen soll!

SEGA



SEGA RALLY

Segas AM3-Entwickler schufen mit Sega Rally nicht nur eines der besten Spielhallen-Rennspiele, sondern auch den Bestseller für den Saturn überhaupt!



ALIEN TRILOGY

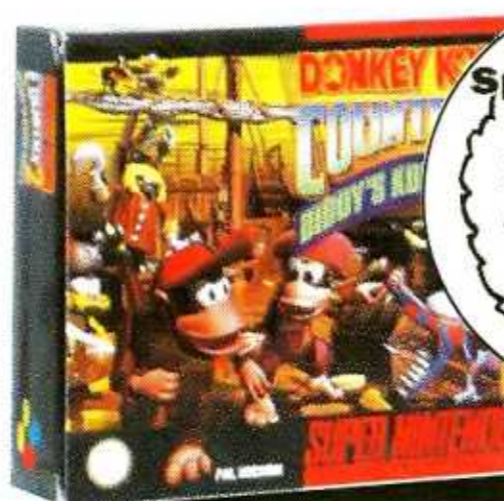
Der Softwaregigant Acclaim wurde seinem guten Ruf gerecht und spendierte den Saturn-Jüngern eine tadellose Umsetzung des 3D-Actionhits!



NHL POWERPLAY '96

Einen besonderen Meilenstein in Sachen Eishockey-Spiele haben wir Virgin zu verdanken, die die 32 Bit-Architektur des Saturn erstmals bis an das Limit nutzten.

NINTENDO



DONKEY KONG COUNTRY 2

Der letztjährige Hit erfuhr eine kaum für möglich gehaltene Steigerung und eroberte die Charts in Europa!



NBA LIVE '96

Die Sportspielabteilung von Electronic Arts spielte einmal mehr ihre Trümpfe aus und lieferte das mit Abstand beste 16 Bit-Basketball-Game!



INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Das absolute Optimum in Sachen 16 Bit-Fußballspiel gelang einmal mehr den Konami-Programmierern!

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 DOPPELSEITE LIEFERT DIE ANTWORTEN AUF ALLE FRAGEN!

SATURN

▼ FIFA SOCCER '97



Auch wenn einige den Vorgänger immer noch für gelungen halten: selbst E.A. gibt mittlerweile zu, daß die Saturn-Technik zu wesentlich mehr fähig ist!

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

▼ MYSTARIA 2



Der kommende Frühling hält für Rollenspiel besonders freudige Überraschungen bereit! Neben dem eingedeutschten Dark Savor kommt Mystaria 2!

► Genre: Rollenspiel
► Release: Februar
► Spieler: 1-2
► Hersteller: Sega

▼ MANX TT



Gut Ding will Weile haben! Zuerst hieß es August, dann Oktober, dann Januar und nun schließlich sogar März! Wir warten gerne und üben mit Daytona USA C.C.E.!

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

▼ SONIC X-TREME



Zum Thema Sonic X-treme herrscht im momentan absolutes Stillschweigen! Hoffentlich gelingt den Programmierern der Qualitätssprung!

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

▼ NHL HOCKEY '97



Ein hartes Duell um die Eishockey-Krone zeichnet sich zwischen Electronic Arts und Virgin ab! Kann E.A. den Virgin-Knaller doch noch übertrumpfen?

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

▼ SONIC 3D: FLICKIE'S ISLAND



Neben schicken 3D-Bonusrunden dachten die Programmierer auch an eine gelungene 3D-Engine, welche die Iso-Grafik um den Mittelpunkt rotieren läßt.

► Genre: Jump & Run
► Release: Februar/ März
► Spieler: 1
► Hersteller: Sega

▼ SONIC THE FIGHTERS



Sonic-Fans haben Sega jahrelang mit dem Vorschlag beknet, endlich eine Beat'em Up mit Kultigel zu machen! Nun werden ihre Wünsche endlich erfüllt!

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

▼ TOSHINDEN URA



Die exklusive Saturn-Prügelei von Takara macht insbesondere grafischen einen hervorragenden Eindruck. Mehr Infos gibt es in unserem 2-seitigen Preview (S.20-21)!

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

▼ VIRTUA FIGHTER 3



Ob das Zusatzmodul eine 1:1-Umsetzung ermöglicht, ist fraglich, für neue Maßstäbe im Heimbereich dürfte es jedoch auf alle Fälle sorgen. Wir bleiben am Ball!

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

▼ WILD NINE'S

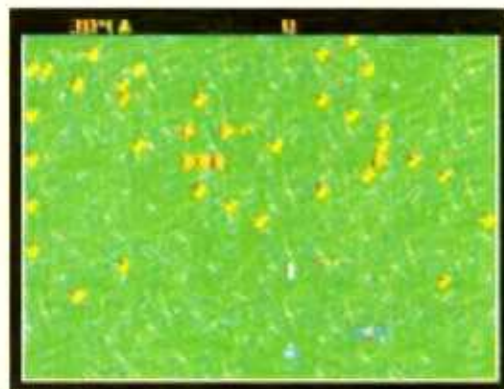


Die ersten Charakterstudien riefen Spielzeug-Hersteller und TV-Stationen auf den Plan, die David Perrys neues Spiel vermarkten wollen. Wir gratulieren!

► Genre: 3D-Action
► Release: April
► Spieler: 1
► Herst.: Shiny Entert.

MEGA DRIVE

ARCADE CLASSICS



Die Fans alter Automatenklassiker haben gut lachen! Auf einem Modul gibt es legendäre Hits wie Pong, Centipede und Missile Command. Der Test folgt!

► Genre: Arcade ► Spieler: 1-2
► Release: Oktober ► Hersteller: Sega

FIFA SOCCER '97



Wenn alles glattgeht, können wir euch nächste Ausgabe eine ausführlichen Test des letzte 16-Bit-Soccer-Games von Electronic Arts liefern!

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

SONIC 3D



Das sehr gut aussehende 16 Bit-Sonic nähert sich der Fertigsstellung. Wenn nichts schiefgeht, rechnen wir mit einem Test in der nächsten Ausgabe.

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

VECTORMAN 2



Das wohl letzte große Actionspektakel für den Mega Drive wird gerade von Blue Sky Software fertiggestellt. Wir warten sehnsüchtig auf die Testversion!

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

VIRTUA FIGHTER ANIMATION



Im Gegensatz zu der in der letzten Ausgabe getesteten Game Gear-Version enthält die Mega Drive-Variante einen packenden 2-Spieler-Modus!

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

GAME GEAR

SONIC BLAST



Die treuen Game Gear-User dürfen sich auf das Handheld-Jump & Run mit Sonic freuen. Insbesondere die Rendergrafik weiß zu überzeugen.

► 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%
Blam: Machinehead	11/96	86%
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%
Destruction Derby	11/96	78%
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%
Fighting Vipers	11/96	91%
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	70%
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%
Three Dirty Dwarves	11/96	78%
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%
Virtua Fighter Kids	11/96	88%
Virtual Golf	8/96	78%
Virtua Racing	02/96	49%
Virtual Hydride	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 Series Baseball	11/96	85%
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%
Earthworm Jim 2	12/95	94%
Exo Squad	03/96	46%
FIFA Soccer '96	12/95	78%
Izzy's Quest	05/96	71%
John Madden '96	01/96	86%
NBA Live '96	01/96	89%
NFL Quarterback Club '96	02/96	82%
Olympic Games	9/96	72%
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%
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 Animal	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%
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%

SCORE ATTACK

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

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

So geht's!

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

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

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

Die Regeln

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

Die Champions!

Die zwei wohl populärsten Wettbewerbe sind endlich abgeschlossen! **Oliver Hasler** gewann nach sieben Monaten mit einer unschlagbaren Bestzeit von 1,07,39 die Sega Rally, während **Gerd Müller** mit 38.87 in Daytona USA die Konkurrenz alt aussehen ließ. Wir gratulieren herzlich und bitten Gerd Müller, sich noch mal an uns zu wenden, da sein Coupon an den entscheidenden Stellen unleserlich wurde. Schreibe bitte an: Sega Magazin, z. Hd. Hans Ippisch, Istarstraße 32-34, 90451 Nürnberg!

Daytona USA

Wir gratulieren dem Champion!



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (1)	Müller Gerd	38,87	3

Sega Rally

Wir gratulieren dem Champion!



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (1)	Hasler Oliver	1.07.39	6

VIRTUA FIGHTER 2

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (2)	Reitenbach Daniel	117	7
2. (1)	Marinovic Robert	114	2
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

1. (Neu)	Altmann Steven	637100	1
2. (Neu)	Marinovic Bernard	400870	1
3. (Neu)	Mayer Patrick	384180	1
4. (Neu)	Eberl Michael	363260	1
5. (Neu)	Bender Björn	354560	1
6. (Neu)	Haupt Dennis	320200	1
7. (Neu)	Boeddinghaus Jonas	312890	1
8. (Neu)	Maas Benjamin	280680	1
9. (Neu)	Wiprecht Markus	260230	1
10. (Neu)	Letkowski Marco	256480	1
11. (Neu)	Pessek Helmut	251740	1
12. (Neu)	Liebich Dennis	207800	1
13. (Neu)	Ockenfels Marc	204700	1
14. (Neu)	Klugle Robert	203330	1
15. (Neu)	Hennig Dennis	172640	1
16. (Neu)	Blömker Thomas	167280	1
17. (Neu)	Rosenberg Alex	87910	1
18. (1)	Roß Sebastian	62060	2

Wer erreicht mit Elliot die höchste Gesamtpunktzahl in der Eiswelt?

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

Game ZONE

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

Laden und Versand

10.00-18.30
Samstag: 10.00-13.00

MEGA DRIVE

Action Replay	89,90	Puggsy d	39,90	Lemmings d	79,90	Dschungelbuch eu	49,90	Weaponlord eu	79,90	John Madden Football 97 d	89,90	Eternal Champions d	39,90		
6 Button Joypad	19,90	Radical Rex d	39,90	Magic Carpet	89,90	Earthworm Jim 2 eu	69,90	World Heros eu	49,90	Jumping Flash 2 d	99,90	FIFA d	49,90	FIFA d	49,90
6 Button Infrarot Joypad	49,90	Ranger X d	29,90	Mansion of Hidden Souls d	49,90	Fever Pitch Soccer d	49,90	World Master Golf d	49,90	Jupiter Strike d	79,90	Formula One d	49,90	Formula One d	49,90
Joypad Verlängerung	9,90	Real Monsters d	39,90	Mystaria d	79,90	Flashback d	69,90	WWF Wrestlem. ARCADE d	99,90	Lone Soldier d	79,90	Flink d	19,90	Flink d	19,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90	Revolution X d	29,90	NBA Action d	79,90	Flintstones eu	69,90	WWF Raw inkl. Video d	49,90	Magic Carpet d	79,90	Final Fight d	29,90	Final Fight d	29,90
Aliensoldier d	49,90	Riskey Woods d	39,90	Need for Speed d	99,90	Flintstone Movie	69,90	Zelda dt	69,90			Heavy Nova I	9,90	Heavy Nova I	9,90
Andre Agassi Tennis d	39,90	Ristar d	39,90	NFL Qua. Club 97 d	89,90	Frantic Flea d	49,90	Zombies d	39,90			Hook d	29,90	Hook d	29,90
Arch Rivals d	29,90	Robocop vs Terminator d	29,90	NHL Allstars d	49,90	Ghoulpatrol d	29,90			Myst us	109,90	Hook us	9,90	Hook us	9,90
Arrowflash d	29,90	Rocket Knight Adv. d	29,90	Nights + Analog Pad d	149,90	Hebereke Popoitto d	29,90			Namco Museum Vol 1 d	99,90	Jurassic Park	39,90	Jurassic Park	39,90
Atomic Runner d	29,90	Schlümpfe eu	39,90	NBA TE d	69,90	Hulk d	39,90			Namco Museum Vol 2 d	89,90	Keio Flying Squad d	29,90	Keio Flying Squad d	29,90
Balljacks d	29,90	Shadow of Beast 2 d	29,90	Olympic Soccer d	79,90	Humans d	59,90			NBA Live d	89,90	Kids on Site d	19,90	Kids on Site d	19,90
Ballonboy	19,90	Shaq Fu d	49,90	Hungry Dinosaurs d	69,90	Hurricanes d	29,90			NBA TE	59,90	Microcosm d	19,90	Microcosm d	19,90
Ballz d	29,90	Skeleton Crew d	29,90	Illusion of Time d	119,90	Knuckles & Chaotix d	59,90			NBA In the Zone d	79,90	NBA Jam us	19,90	NBA Jam us	19,90
Batman Forever d	49,90	Skidmarks	89,90	Iszy's Quest d	79,90	WWF Raw d	29,90			Necrodome d	89,90	NFL Greatest us	29,90	NFL Greatest us	29,90
Batman Return d	29,90	Skitchin d	19,90	James Pond 3 d	39,90	Virtua Fighter d	39,90			Need for Speed d	79,90	NHL '94 d	9,90	NHL '94 d	9,90
Battletoads d	29,90	Slam Master d	39,90	John Madden '95 d	49,90	Virtua Fighter 2 jp	69,90			NFL Gameday d	99,90	Nighttrap d	29,90	Nighttrap d	29,90
Big Hurt Baseball d	49,90	Soleil komp. deutsch	39,90	Judge Dredd eu	49,90	Rayman us	99,90			Olympic Soccer d	89,90	Prince of Persia d	29,90	Prince of Persia d	29,90
Bill Walsh d	19,90	Sonic & Knuckles d	39,90	Jungle Strike d	79,90	Revolution X d	79,90			Olympic Summer Games d	79,90	Puggsy d	29,90	Puggsy d	29,90
Captain Planet d	19,90	Sparkster d	29,90	Justic League d	49,90	Rise of Robots 2	79,90					Road Avenger d	19,90	Road Avenger d	19,90
Castlevania d	29,90	Spot goes to Hollywood d	39,90	King Arthurs World d	69,90	Roadrash d	99,90			Paradius d	79,90	Robo Aleste d	29,90	Robo Aleste d	29,90
Chakan d	19,90	Sylvester & Tweety d	39,90	Kirby's Ghost Trap d	69,90	Sega Rally d	79,90			PGA '96 d	69,90	Sensible Soccer d	49,90	Sensible Soccer d	49,90
Chiki Chiki Boy d	29,90	Syndicate d	49,90	Kirby's Dream Course d	79,90	Shellshock d	69,90			PGA Tour 97 d	89,90	Shining Force d	59,90	Shining Force d	59,90
Chuck Rock 2 d	49,90	Talmit's Adventure d	29,90	Looney Toons Factory d	39,90	Shinobi X	49,90			Primal Rage d	89,90	Sherlock Holmes d	19,90	Sherlock Holmes d	19,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90	Tazmania 2 d	39,90	Lufia 2 us	139,90	Slam'n Jam d	89,90			Pro Pinball d	89,90	Sherlock Holmes 2 d	39,90	Sherlock Holmes 2 d	39,90
Corporation d	19,90	Tiny Toons d	39,90	Mario Allstars d	59,90	Skeleton Warrior d	89,90			Project Overkill US	99,90	Silpheed d	19,90	Silpheed d	19,90
Crackdown d	29,90	Toe, Jam & Earl 2 d	29,90	Mario Basler Fussball	49,90	Space Hulk d	99,90			Philosoma d	79,90	Slamcity d	19,90	Slamcity d	19,90
Crudedudes d	29,90	Toughman Boxing	39,90	Mario Kart dt	59,90	Starfighter 3000 d	89,90			Po'ed	89,90	Sonic d	9,90	Sonic d	9,90
Cutthroat Island d	39,90	Tournament Fighters	39,90	Megaman X eu	49,90	Streetfighter Alpha d	69,90			Raging Skies d	99,90	Son of Chuck	39,90	Son of Chuck	39,90
Cyborg Justice d	29,90	Toy Story d	79,90	Metroid d	59,90	Striker	89,90			Returnfire dt	89,90	Solface & Cobra Com. d	29,90	Solface & Cobra Com. d	29,90
Dino Dini Soccer d	39,90	Two Crude Dudes	29,90	Microworld d	49,90	Themepark d	89,90			Rise of the Robots 2 d	79,90	Supreme Warrior d	49,90	Supreme Warrior d	49,90
Disney Collection d	49,90	Ultimate MK3 us	159,90	Mickey & Minnie d	89,90	Tomb Raider dt	89,90			Ridge Racer Revolution d	99,90	Terminator d	19,90	Terminator d	19,90
DJ Boy d	19,90	Vermillion	39,90	Micro Machines 2 eu	89,90	Toshinden d	99,90			Road Rash d	79,90	Thunderhawk d	39,90	Thunderhawk d	39,90
Dracula	39,90	Wani Wani World I	19,90	Mighty Max d	39,90	True Pinball d	69,90			Shell Shock d	69,90	Tomcat Alley d	29,90	Tomcat Alley d	29,90
Dragons Revenge d	49,90	Warlock d	49,90	Mr. Nutz d	49,90	Ultimate MK 3 d	69,90			Shockwave d	79,90	Time Gal d	19,90	Time Gal d	19,90
Dr. Robotnik d	49,90	Warspeed d	29,90	NBA live '96 d	99,90	Virtua Fighter Kids jp	99,90			Sim City 2000 d	89,90	Wolfchild d	19,90	Wolfchild d	19,90
Dschungelbuch d	79,90	Weapon Lord d	109,90	NFL Quarterback d	39,90	Virtua Fighter Remix d	49,90			Skateboard d	79,90	World Cup USA d	39,90	World Cup USA d	39,90
Dynamite Headdy d	39,90	Whac a Critter d	19,90	NHL Hockey '96 d	39,90	Virtua Golf d	89,90			Skeleton Warrior d	79,90				
Earth Defense eu	19,90	Worms d	79,90	On the Ball d	39,90	Virtua Gun d	89,90			Slam & Jam d	89,90				
Earth Worm Jim 2 d	69,90	Winterchallenge	19,90	Pagemaster eu	39,90	Virtua Racing d	69,90			Memory Card	45,90				
Empire of Steel	39,90	World Cup USA d	39,90	PGA '96 d	79,90	Wipe Out d	69,90			Multi Tap d	65,90				
Eternal Champions d	39,90	Wrestlemania Arcade d	49,90	Pop'n Twinbee d	49,90	World Advanced Milit. 2 jp	99,90			Namco Nekon Controller	89,90				
Ex Mutants d	19,90	Xenon 2 d	29,90	Powerdrive dt	49,90	World Cup Golf d	69,90			RGB Kabel	39,90				
Fever Pitch Soccer d	69,90	Zero the Kamikaze d	29,90	Primal Rage eu	69,90	World Wide Soccer '97	89,90			Tasche für Playstation	29,90				
Fifa '96 d	89,90			Prince of Persia eu	49,90	WWF Arcade Game	69,90			Actua Golf d	89,90				
Flink d	49,90			Probotector eu	49,90					Adidas Power Soccer d	89,90				
Galahad d	29,90			Punch Out d	39,90					Andretti Racing d	89,90				
Generations Lost d	29,90			Radical Rex d	49,90					Alien Trilogy eu	89,90				
Grand Slam Tennis d	49,90			Return of Jedi	79,90					Air Combat d	59,90				
Gynoug d	29,90			Revolution X d	49,90					Agile Warrior	79,90				
Izzy's Quest d	69,90			Run Saber eu	69,90					Aquanaut's Holiday d	99,90				
Joe Montana d	29,90			Schlümpfe eu	69,90					Assault Rigs d	79,90				
Ishido d	39,90			Schlümpfe 2 DA	129,90					A-Train d	99,90				
Justice League d	29,90			Shaq Fu d	49,90					Blam! Machine Head d	89,90				
King of Monsters d	39,90			Simcity eu	59,90					Beyond the Beyond us	109,90				
Landstalker komp. deutsch	49,90			Soulblazer eu	69,90					Blazing Dragon's us	119,90				
Last Battle d	39,90			Sonic Blastman d	69,90					Blazing Dragon's dt	89,90				
Lemmings d	39,90			Spiderman Separation d	69,90					Bubble Bobble Collection d	89,90				
Lemmings 2 d	29,90			Spindizzy World eu	49,90					Casper d	89,90				
Megaturrican d	29,90			Spiroeu	99,90					Chessmaster 3d	79,90				
Micromachines 2 d	49,90			Stargate d	49,90					Crash Bandicoot us	109,90				
Mighty Max d	29,90			Startrek Next Gener. d	99,90					Cyberled d	89,90				
Mutant League Hockey d	29,90			Startrek Deep Space 9 d	99,90					Cyberia d	89,90				
Mystic Defender d	29,90			Streetfighter Alpha 2 d	139,90					Davis cup Tennis 97 d	89,90				
NBA TE d	29,90			Stuntrace FX eu	79,90					Defcon 5 d	69,90				
NFL Quarterback d	29,90			Terranigma d	119,90					Descent d	69,90				
NHL '96 d	89,90			Tetris & Dr. Mario d	69,90					Disc World komp. deutsch	89,90				
Normy's Beach Babe d	19,90			Themepark d	119,90					Die Hard Trilogy us	109,90				
Ottifanten d	29,90			Timeslip eu	29,90					Die Hard dt ab 22.11	89,90				
Pats of Fury	29,90			Time Cop eu	39,90					Epidemic - Kileak 2 us	109,90				
Pete Sampras d	39,90			Tiny Toons d	39,90					Extreme Pinball d	79,90				
PGA Tour Golf III d	49,90			Tim in Tibet eu	89,90					Fade to Black d	89,90				
PGA Tour Golf '96	89,90			Tom & Jerry d	69,90					Fifa Soccer 96 d	49,90				
Phantom 2040 d	29,90			Turbo Toons d	49,90					FORMULA ONE d	99,90				
Phelios d	29,90			Turrican 2 eu	49,90					Galaxy Fight d	69,90				
Pirate of Dark Water d	49,90			Ultimate MK3 us	159,90					Gex d	89,90				
Pitfall d	39,90			Urban Strike d	59,90					Goalstorm d	89,90				
Primal Rage d	69,90			Vortex d	39,90					Gunship d	99,90				
Pro Move Soccer d	19,90			Warlock d	39,90					Hi Octane d	39,90				
Psycho Pinball d	69,90			Waterworld d	79,90					Impact Racing d	89,90				
										Inter. Track & Field d	99,90				
										Johnny Bazookatone d	79,90				

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
- 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

PLAYSTATION

- Playstation d 379,90
- Playstation inkl Umbau 459,90
- Mad Catz Lenkrad & Ped. 149,90
- Action Replay - G. Buster - 89,90
- Analog Jystick Sony 129,90
- Antennen Kabel 49,90
- Ascii Pad d 69,90
- Cobra Joystick 69,90
- Enforc. Gun z.B. f. D. Hard 59,90
- Joypad d 55,90
- Joypad Dauerfeuer 29,90
- J. Verlängerung 19,90
- Link-Kabel 39,90
- Memory Card 45,90
- Memory Card 8 fach 79,90
- Multi Tap d 65,90
- Namco Nekon Controller 89,90
- RGB Kabel 39,90
- Tasche für Playstation 29,90
- Actua Golf d 89,90
- Adidas Power Soccer d 89,90
- Andretti Racing d 89,90
- Alien Trilogy eu 89,90
- Air Combat d 59,90
- Agile Warrior 79,90
- Aquanaut's Holiday d 99,90
- Assault Rigs d 79,90
- A-Train d 99,90
- Blam! Machine Head d 89,90
- Beyond the Beyond us 109,90
- Blazing Dragon's us 119,90
- Blazing Dragon's dt 89,90
- Bubble Bobble Collection d 89,90
- Casper d 89,90
- Chessmaster 3d 79,90
- Crash Bandicoot us 109,90
- Cyberled d 89,90
- Cyberia d 89,90
- Davis cup Tennis 97 d 89,90
- Defcon 5 d 69,90
- Descent d 69,90
- Disc World komp. deutsch 89,90
- Die Hard Trilogy us 109,90
- Die Hard dt ab 22.11 89

OVERALL



Herzlichen Glückwunsch, Naka-San! Nights konnte seinen ersten Platz verteidigen, was Panzer Dragoon 2 damals beispielsweise nicht gelang, das hinter Sega Rally zurückfiel.

Platz	Vormonat	Titel	System	im Monat
1.	(1)	NIGHTS INTO DREAMS	SAT	2
2.	(2)	SEGA RALLY	SAT	10
3.	(3)	PANZER DRAGOON 2	SAT	6
4.	(4)	VIRTUA FIGHTER 2	SAT	10
5.	(8)	DAYTONA USA	SAT	16
6.	(NEU)	ALIEN TRILOGY	SAT	1
7.	(7)	NEED FOR SPEED	SAT	3
8.	(NEU)	ATHLETE KINGS	SAT	1
9.	(-)	SONIC & KNUCKLES	MD	18
10.	(NEU)	EXHUMED	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.	(1)	Nights into Dreams	97%	2
2.	(2)	Sega Rally	95%	10
3.	(3)	Panzer Dragoon 2	95%	6
4.	(4)	Virtua Fighter 2	95%	10
5.	(7)	Daytona USA	90%	15
6.	(17)	Alien Trilogy	88%	2
7.	(6)	Need for Speed	91%	4
8.	(9)	Athlete Kings	92%	2
9.	(Neu)	Exhumed	86%	1
10.	(Neu)	World Wide Soccer '97	90%	1
11.	(11)	SimCity 2000	90%	3
12.	(12)	Virtua Cop	80%	9
13.	(5)	Magic Carpet	93%	6
14.	(8)	Story of Thor 2	88%	2
15.	(19)	Mystaria	86%	5
16.	(Neu)	Cyberia	78%	1
17.	(Neu)	Destruction Derby	78%	1
18.	(20)	Worms	88%	2
19.	(15)	Myst	85%	10
20.	(25)	Panzer Dragoon	91%	13
21.	(10)	Gun Griffon	87%	2
22.	(Neu)	Discworld	85%	1
23.	(18)	Bug!	88%	10
24.	(Neu)	Space Hulk	75%	1
25.	(14)	Thunderhawk 2	93%	11

MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(5)	Sonic & Knuckles	89%	25
2.	(3)	Story of Thor	91%	15
3.	(1)	Dune II	92%	17
4.	(4)	Sonic 3	91%	31
5.	(6)	Landstalker	92%	20
6.	(2)	Earthworm Jim 2	94%	11
7.	(7)	MicroMachines '96	86%	6
8.	(8)	Theme Park	94%	19

GAME GEAR

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(2)	Tails Adventure	82%	12
2.	(-)	Sonic Triple Trouble	87%	19
3.	(3)	Sonic Drift Racing	83%	16

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	im Monat
1.	(1)	Daytona USA C. C. E.	1
2.	(2)	Virtua Fighter 3	1
3.	(Neu)	Manx TT	1

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 12/96
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.



Jetzt die Knaller
der letzten
3 Monate
nachbestellen!

NACHBESTELLEN!



09/96



10/96



11/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

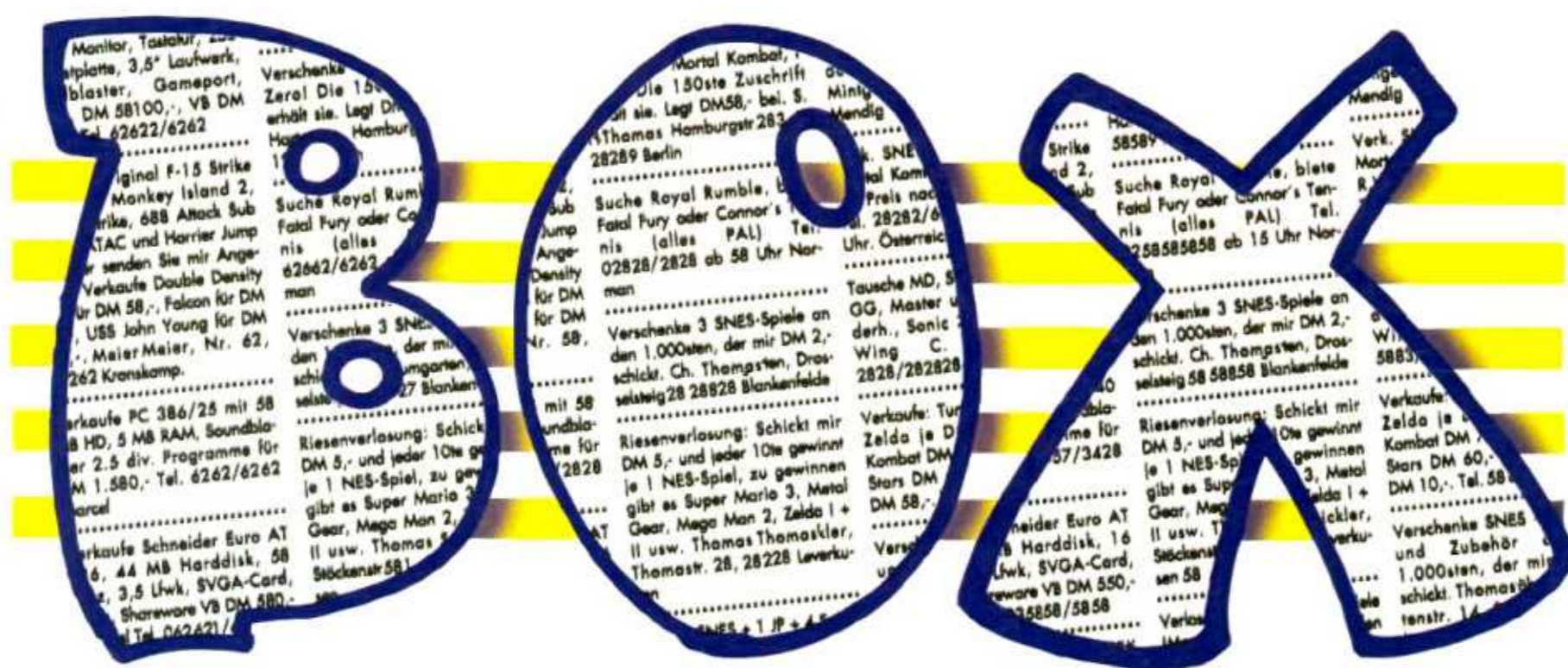
Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 09/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 10/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 11/96	zu DM 5,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!





Achtung an alle Mega Drive-Besitzer! Suche dringend alle mögliche Prügelspiele! Zahle gut! Tel. 08549/735

Verk. MD mit 2x 3 u. 2x 6 Button Pad, 4-Spieler-Adapter u. 34 Topspielen (z.B. alle Sonic), Preis DM 1.200,-, Tel. 0381/6862232

Suche Art of Fighting und andere Prügelspiele! Tel. 034903/63721 Christian ab 14 Uhr

Verk. MDII, FIFA 96, NHL 96, NBA 95, Preise nach Vereinbarung, es lohnt sich!!! Tel. 05651/32353 Fritz

Verk. MDII 9 Spiele (Dune II, FIFA 96, Landstalker) für DM 320,-, suche auch Saturn mit Spielen, Tel. 07231/86880 verlangt Georg

Verk. Animaniacs, Another World, Thunder Blade a DM 45,-, Starflight à DM 85,-, Mega Drive Moto Cross DM 85,-/32X, Tel. 02297/7060

Verk. MD + Infra-Pads + 21 Games u.a. Ph. Star IV, Sh. Force 2, Dune 2, Landstalker, S, Shodown, Comix Zone Tel. 0365/8003605

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

Suche für MD Desert Strike, Urban Strike, Soleil, Sonic Spinball, zahle DM 50,- pro Spiel Tel. 034206/51401

Suche für Mega Drive Olympic Games u.a. Sportspiele, Andreas Bodenstein, Allgäuerstr. 1a, 86825 Schlingen Tel. 08247/7915

Verk. MDI mit 32 Spielen u.a. Dune II, Alien 3, Lemmings 2, Desert Strike usw., nur kompl., VB DM 500,-, Tel. 05141/81148 ab 19 Uhr

Verk. MDII + MCDII + 32X mit 15 Spielen und Action Replay mit Zubehör, Preis DM 260,-, Tel. 06482/2562

Suche für MD Urban Strike u. Desert Strike Tel. 034206/51401

MDI + 3 Pads + 13 Spiele + Action Replay II + Code, Tel. 0531/601577 komplett DM 750,-

Verk. 11 MD-Spiele für DM 220,-, alle + Anleitungen nur zusammen Tel. 02486/1028 ab 14 Uhr Peter

Verk. MDII + 2 Pads + 23 Games z.B. Sonic 1-4, Dune 2, M. Bomberman, M. Machines 96, J. Strike, Ecco 2, Pitfall VP DM 600,-, Tel. 02241/50137

Verkaufe 13 Topspiele z.B. FIFA Soccer 96, Toy Story, Vectorman, NHL 96, Madden 96, NBA Jam TE etc., DM 30,- bis DM 50,-, Tel. 06171/85452 Christian

MEGA DRIVE

Verkaufe MD + 2 Pads + 12 Spiele z.B. NBA Jam TE, WWF Raw, Europ. Club Soccer, NHL Hockey 94 zus. Für DM 250,-, Tel. 030/9816149

Verk. MD mit 16 Spielen DM 350,- VB Tel. 05121/55514

Verk. MD2 und MCD2 mit 4 Pads und 5 Spielen für DM 350,-, alles im Top-Zustand, Tel. 09927/1587 ab 18 Uhr Jürgen

Biete: Snooker, F1, F117, Psycho Pinball, V. Racing, Thor, Sea Quest, Lionking, Dragon's Revenge, F22 je DM 65,- etc., Tel. 030/6258637

Feverpitch Soccer, M. Machines 2, Wimbledon, WWF Raw, Immortal Soleil, Landstalker, Flink, Ristar je DM 55,- etc. Tel. 030/6258637

Verk. Dune 2 DM 80,-, Flashback DM 45,- und noch mehr Spiele, tausche auch gegen Action Replay 2, Tel. 02104/47059 Alex

Sega Mega Drive-Spiele ab DM 20,- z. B. Batman, Red Zone, Last Battle, Tel. 02738/8527 ab 20 Uhr

Verk. MDII in Superzustand mit 1x 3 Button + 2x 6 Fighter Pad + 11 Spiele (z.B. Dune II, Earthworm II, MicroM.96) nur zusam. DM 450,-, Tel. 05032/3789

Verkaufe ca. 80 MD Spiele z.B. Rollenspiele, Sportspiele, J&R usw. von DM 20,- bis DM 60,- auch Tausch! Tel. 030/3418661

Verk. MD mit 21 Spielen, 1 Pad, 2 Stick (1x 3/1x 6) 4 Play-Ad., Verl.-K., nur kompl. VHB DM 700,-, Tel. 09352/7130

Verk. Soleil, Landstalker, Light Crusader je DM 65,-, SFII S.C.E. DM 45,-, Power Drive, Street Racer, Streets of Rage 3, Art of Fighting je DM 35,-, S. Monaco GPII DM 15,-, f. MCD Rebel Assault, WWF Rage us, Ecco DM 10,-, Tel. 08622/637 Steffen

Verk. MD2 + MCD und ca. 20 Spiele z.B. Story of Thor, Thunderhawk, wenn möglich kompl., aber

auch einzeln, Tel. 0821/715611 Sascha

Verk. MD + 9 Spiele und 2 Pads nur komplett DM 400,-, Tel. 036253/25181 ab 18 Uhr

MD-, MCD-, GG-Spiele ab DM 25,- bis DM 65,-, Sport, Action, Shoot 'em Up, Adv., Disney, J & R, Soleil usw. Sat-Sp. je DM 50,-, Tel. 07631/13875 AB, Frank

MCD Kons. II + 12 CD Sp. DM 333,-, 32X Adap. + 7 Sp. DM 270,-, Multi Mega + 6 CD + 7 Module + 6er Joypad DM 490,-, MDII + 2x JP + 13 Sp. DM 390,-, Tel. 07631/13875 AB Frank

Suche Modulsammlungen + Geräte für alle Systeme von Sega, Sony + Nintendo, Tel. 0641/970424 Kirsten

Verk. 17 MD Sp., 2 MCD Sp., 1 32X Sp., Pad, Antennenkabel für DM 330,-, verk. 4 SAT-Spiele (Nights), Tausch möglich, Tel. 05257/5909 Gerd

Verk. 9 MD-Spiele (jp.) für DM 100,- (u.a. PGA Tour Golf, Hellfire, Ghostbusters, Klax) Telefon 09289/5580 Andi

Verk. Champion World Class oc. O. Hülle DM 20,-, Lotus Turbo Challenge DM 50,-, Shaq Fu DM 30,-, Road Runner, D. Böhm, Sudetenstr. 14, 97638 Melnichstadt

Tausche Landstalker, Soleil, Aladdin, Ottifants u.a. suche Phantasy Star, Light Crusader, Shin. F., St. o. Thor, Tel. 09321/928244 abends 09323/1403

Verkaufe Action Replay 2 für MD + 4 Spieler-Adapter zus. DM 40,-, Saturn Lenkrad wie neu DM 80,-, Tel. 02631/52532

Verk. Sonic 2, Flashback, Tazmania, NHL PA Hockey 93, Tel. 0731/388302

Verk. MD + 2 Pads, Mogelmodul, 25 Spiele, 2 Bücher m. Tips + M Adapter und 5 Spiele zus. Für DM 800,-, Tel. 03322/202856

Verschenke MCD2 bei Kauf eines MD2 + 32X + 3 Spiele + Scartkabel

+ zwei (2x 6 Button) Infrarot Pads, DM 290,-, Tel. 02192/7618

Verk. MD + 32X + MCD2 + 7 Spiele für 32X u. 8 Spiele für MCD. Superspiele wie V.F. + S. Force für zus. DM 500,-, Tel. 02943/4289

Verk. MD2, 14 Spiele, 3 Pads DM 300,-, Magic Carpet für Saturn DM 50,-, Tel. 02981/6879

Verk. Ca. 150 Mega Drive-Spiele, schicke Listen raus. Ruft mich an! Tel. 04529/624

Suche Pirates Gold für MD und außerdem die Komplettlösung zum Spiel Defcon 5 Saturn, M. Schmidt, Geschwister Scholl Str. 28, 17373 Ueckermünde

Verk. MD + 4 Pads + 4-Player-Adapter + 8 Spiele (z.B. NBA Jam, FIFA 96, J.P., Sonic 2) f. DM 350,-, Tel. 0451/497658

Verk. Phantasy Star IV DM 50,-, Tel. 06332/16497 ab 17 Uhr Laumann

Verk. MD2 + 20 Spiele + Arcade Joystick 2 + Competition Pro Pad DM 700,-, auch einzeln, Tel. 033703/70000 ab 14 Uhr

Verk. für MD 2 Infrarot-Joypads mit vielen Funktionen u. Batterien DM 50,-, ab 14 Uhr Tel. 033703/70000

Verkaufe Sega Mega Drive mit 17 Spielen, 2 Pads und 4 Spieler-Adapter z. B. Dune 2, NHL Hockey 94 usw. Tel. 02673/4184 AB

Suche MD: Indiana Jones Tel. 0711/694044 rufe zurück. Suche auch alte Gamers-Hefte

Verk. 18 Spiele für MD ab DM 20,- + Aufbewahrungsbox für DM 30,-, Tel. 040/7642798 ab 19 Uhr

Verk. MD + 2 Pads + 2 Infrarot-Pads + ARP2 + Sp. Box + 14 Spiele (Sonic 1-4, Moonwalker, Quack-shot) + Cheats DM 499,-, Tel. 030/9211688

Verkaufe Mega Drive-Spiele von DM 30,- bis DM 70,-. Listen anfordern unter Tel. 02131/41729. Auch Gamers Zeitschriften für DM 5,-, Mark

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
Amok	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Bug! Too	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Casper	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Chaos Control	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Command & Conquer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Crime Wave	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Daytona USA C.C.E.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Die Hard Arcade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Highway 2000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Int. Superstar Soccer	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
John Madden '97	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
MicroMachines Military	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Mighty Hits	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Mr. Bones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
NBA Jam Extreme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
NHL Hockey '97	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Scorcher	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Sea Bass Fishing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Sega Touring Car	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Street Racer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Tilt!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Tomb Raider	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Toshinden URA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Cop 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
WWF Wrestlemania	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

3. Welche Systeme besitzt du?

Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

4. Für welches System kaufst du Spiele?

Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

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

1-5 6-10
 Alle Abonnement

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. Sonic 1 + 2 + Chaos, Ottifants, Asterix, Road Rash, Land of I. und Mater Mega, auch einzeln, Tel. 0228/348499 Sebastian

Verk. MS2 + 10 Spiele (Sonic Chaos, Aladdin, Spot usw.) VB DM 200,-, MD Spiel Mickey Mouse DM 25,-, Tel. 04164/2683

Verk. Master System inkl. 4 Pad, Pistole, Extrapad, 3D Brille, Tips & Tricks Buch, 20 bis 26 Spiele, ein Spiel kostet DM 25,-, alle zusammen DM 400,- m. Master System usw., Tel. 02338/8446 von 18 bis 20 Uhr Annika

Verk. Paperboy, Enduro Racer und Kung Fu Kid für zus. DM 40,-, leider ohne Name und Anschrift???

Suche für MS Bubble Bobble und Rainbow Island und Ultima IV, für Mega CD suche ich Monkey Island Tel. 04792/2499

Verk. MS Konsole + 13 Spiele + Joystick + Converter für MD + 2x Tips u. Tricks für DM 300,-, Tel. 040/7642798 ab 19 Uhr

Verk. MSII + 12 Sp. + Codes + 2 Pads (ein Pad hat statt der Isolierung einen Klebestreifen) Pr. DM 200,-, Tel. 06172/81367

GAME GEAR

Tausche Rocket Knight Adv. (MD) gegen Alien 3 (GG) od. MD, Tel. 09181/42673 Tobias

Suche verzweifelt Alien 3 für meinen Game Gear! Mit Anleitung (günstig), Tel. 09181/42673 Tobias

Verk. GG + Netzteil + 9 Spiele (u.a. Spot, Ottifants, Sonic SB) + G-to-G Kabel für DM 220,-, Tel. 035243/30009

Suche TV Tuner Adapter (DM 50,-) bitte gut erhalten, Tel. 06732/1484 ab 16 Uhr

MEGA CD

Verk. MCD2 + 9 Spiele DM 210,-, auch einzeln, ab 14 Uhr, Tel. 033703/70000

Verk. 50 Mega CD-Spiele. Ich schicke Listen raus. Ruft an! Tel. 04529/624

Verkaufe MD + MCD + 15 Spiele (z.B. Dune, Soulstar) für DM 250,- inkl. Porto und Versand Tel. 03904/44153 ab 20 Uhr Andres

Verk. Soulstar, Thunderhawk, Snatcher, alle Spiele im Topzustand, Tel. 0731/388302 Preis nach Vereinbarung

Verk. Silpheed und After Burner III, je DM 10,- oder tausche gg. Thunderhawk II f. Saturn Tel. 02686/989198

Suche für Mega CD folgende Spiele: Lunar und Vay. Zahle sehr gut! Tel. 0511/421571 Holger verlangen

SATURN

Verk. Myst DM 60,- und Thunderhawk 2 DM 70,- oder tausche gegen Baku Baku Animal oder The Need for Speed Tel. 039387/88892

Tausche Theme Park, FIFA 96, Shellshock, suche NHL PP 96, Mystaria, VF2 (RPGs, Sport- u. Prügelspiele) Tel. 0751/17499

Tausche 1. Magic Carpet gegen 3D Lemmings, 2. Nights gegen Alone in the Dark 2/Exhumed, Tel. 0351/6494423 ab 18 Uhr

Verk. Alien Trilogy, Story of Thor 2, Need for Speed u. Shockwave, alle dt. Nur zus. für DM 199,-, Tel. 07821/61736

Verk. Panzer Dragoon 2 + Pad DM 90,-, Sega Rally & VF2 je DM 60,-, Robert Marinovic, Oberdorfr. 59, 78054 Schwenningen

Verk. Exhumed, Bubble Bobble, Wipeout, tausche Worms u. P. Dragoon gegen N. f. Speed, G. Griffon oder B. Dragon, Jürgen Tel. 02762/66144

Verk. Daytona DM 40,-, Victory Goal DM 40,-, Wipeout + Wing Arms je DM 50,-, Need for Speed DM 60,-, Lenkrad DM 80,-, Tel. 07321/73113

Verk./tausche S. City + T. Park + M. Carpet + P. Beach Golf, suche Discworld + Story of Thor 2 + Horde ab 18 Uhr Tel. 02942/8578

Tausche div. Spiele gegen 2 Top Games z. B. Nights, A. Kings usw. suche für SNES Shanghai, Tel. 07251/87480

Tausche Sega Rally, Street Fighter, Virtual Cop, Daytona USA, suche SOT2, V Cop II, Nights, Need for Speed, Bug, PDII, Lenkrad, Tel. 02237/8905

Verk. Sp. Sim City 2000 DM 59,-, Rayman DM 45,-, Valora V. Golf DM 39,-, Daytona USA DM 35,-, Baku Baku A. DM 45,-, Virtua Cop DM 59,-, Gun Griffon DM 59,-, Tel. 02227/1709

Verk. Alien Tril. DM 60,-, FIFA Soccer DM 50,-, NBA Jam TE DM 45,-, Vic.G. DM 35,- und Shinobi X DM 30,-, Tel. 07132/85012

Tausche/verk. Robotica, Panzer Dragoon je DM 50,-, Virtua Stick DM 70,- (im Karton) Sega Magazine Aug. 95 - Sept. je DM 2,50 Tel. 04321/54310

Gesucht: User/in ab 20 zum Spiel- und Meinungstausch. Gemeinsames Zocken im Raum Ulm, ruf an! Tel. 0731/9267260

Kaufe/tausche Sp. F. Saturn + PlayStation (auch Sammlungen mit Konsole) Tel. 04774/991104 Rainer

Verkaufe Iron Storm (US) für DM 80,-, neuwertig. Meldet euch unter Tel. 030/9323892 Kay

Verk. Sega Rally, Athlete Kings je DM 60,-, Pebble Beach Golf, Vict. Boxing je DM 45,-, zusammen DM 190,-, Tel. 04732/2310

Tausche Panzer Dragoon 2, suche Shining Wisdom oder Mystaria, Tel. 06622/42532

Suche Spiele f. Saturn, Nights m. Pad, Baku Baku An., S. Rally, 3D Lemmings, Action Replay und and. Spiele, Tel. 07121/600210

Tausche SF the Movie + Virtua Fighter Remix + Wing Arms gegen Super Bomberman (Sat), Tel. 04298/31648 Malte

Tausche Cyber Speedway, Daytona USA, Virt. Fighter 2, Sega Rally, Str. Fighter Movie, Clockwork Knight 2, Int Vict. Goal, Tel. 06332/72181

Verkaufe SimCity 2000 u. Daytona USA je DM 50,-, tausche beide auch gegen V. Cop mit Gun Tel. 0203/721735 Michael

Tausche/verkaufe Spiele für Saturn. Bitte keine Importe! Tel. 0209/379062, fragt nach Lukas. Also bis dann...

Verkaufe Clockwork Knight 2 und Bubble Bobble für zusammen nur DM 80,- + Versand, Tel. 06134/26882

Suche Gun Griffon DM 55,-, zahle kein Porto Tel. 0611/25513 Wiesbaden

Verk. Lemmings 3D DM 60,-, F1 Challenge DM 70,-, The Need for Speed DM 70,-, kpt. Für DM 180,-, Tel. 06483/7871

Verk. Lenkrad + Daytona DM 130,-, VF2, Gun Griffon (jap.) je DM 65,-, Gradius Deluxe, Layer Section (jap.) je DM 39,-, Gehen War,

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.

High Velocity (us) je DM 49,-, f. PS: Toshinden DM 45,-, WV Golf DM 30,-, su. WC3, D. Derby, RR, RRR, suche 32X Games Tel. 08622/637 Steffen

Suche Iron Storm (us) + Adapter, tausche gegen Wipeout + Vic. Goal + VF Remix (Grafik CD), Tel. 03904/44153 ab 18 Uhr Andres

Verk. Panzer Dragoon DM 30,-, Daytona USA DM 35,-, Mystaria DM 65,-, Shining Wisdom DM 60,-, Tel. 02131/669569 ab 19 Uhr

Suche Neuheiten + Sammlungen für Saturn, Sony, PSX, SNES, Tel. 0641/970436 Monika

Kaufe/tausche Sp. F. Saturn + Playstation (auch Sammlungen mit Konsole) Tel. 04774/991104 Rainer

Biete Magic Carpet, suche Exhumed, Rayman, Baku Baku Animals oder NFL96, zahle auch drauf! Call 07955/3488 ab 15 Uhr

Tausche/verkaufe Saturnsp. Liste an Thomas Paulig, Oberestr. 33, 27283 Verden/Aller

Verk. Saturn + Pad + Antennenkabel + Sega Rally, Panzer Dragoon, VF1, Discworld für DM 510,-, Tel. 09289/5580 Andi

Tausche/verkaufe Theme Park, Shellshock, suche Virtual Golf, Thunderhawk 2.0, Victor Boxing, Tel. 038303/532 ab 18 Uhr

Verkaufe Saturn + 2 Pads + 9 Spiele z. B. Sega Rally, VF Remix, FIFA 96 usw. für DM 399,-, schreibt an Dirk Roedszus, Dorfstr. 7, 23948 Welzin

Verk. Virtua Fighter 2 Jp, Virtual Hydlide, Tel. 0731/388302 Preis nach Vereinbarung

Verk./tausche Shockwave Assault, Gex, Discworld je DM 60,-, suche Shellshock, Shining Wisdom, Exhumed, Story of Thor etc., Tel. 06035/3134

Verk. Digital Pinball DM 30,-, FIFA Soccer 96 DM 40,-, Pebble Beach Golf DM 30,-, Tel. 02855/82216

Tausche D deutsch, Wing Arms, suche Myst, Sim City, Theme Park,

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

Athlete Kings, Blazing Dragons, Tel. 02686/989198

Tausche Bug, suche Clockwork Knight 2, Earthworm Jim, Gun Griffon, Tel. 02686/989198
Toll! Verk. Universal Import Adapter + 4 jp. Spiele (VF2, Nights + Pad, T.S.D., Athlete Kings) für DM 235,-, Tel. 07239/6186

Verk. Panzer Dragoon DM 30,-, Shinobi X DM 45,-, ST 4 Joypad DM 30,-, Arcade Racer DM 80,- + Versand Tel. 04542/7641 Matthias

Verk. Saturn Sp. Gradius, VF Remix, Gunbird, Slam Dunk, Galaxy Fight, Panzer Dr. II, Int. Hunt je DM 55,-, alle jp Tel. 04529/624

VF2, Striker 96, Olympic Soccer, Euro 96, NHL Powerplay, F1, Sega Rally, High Velocity, Pebble Beach Golf usw. Tel/Fax 05732/4841

Virt. Hydride, Virt. Volleyball, Gun Griffon, Shockwave, Robotica, Cop m. Gun, Thunderhawk 2, D, Cybersp., Tel/Fax 05732/4841

3D Lemmings, FIFA 96, Magic Carpet, Bug, Wipeout, Worms, Photo CD, back Up, Road Rash, NFL, Tel./Fax 05732/4841

Verk. Saturn-Spiele Myst, Hi Octane, Defcon 5, Galactic Attack, Shinobi, Sim City 2000 je DM 45,-, alles US-Sp. Tel. 04529/624

Tausche Alien Trilogy gegen Athlete Kings o. gegen Panzer Dragoon und Robotica, Tel. 02802/6038 ab 19 Uhr

Verkaufe Exhumed, Mystery Mansion und Thunderhawk 2, suche Theme Park, Tel. 07141/862741

Verkaufe Saturn mit 8 Spielen DM 700,-, Tel. 02871/31350 ab 18 Uhr

Magic Carpet, Mystaria, Myst, D, Wipeout, Daytona USA, Digital Pinball, Tel. 06332/16497 ab 17 Uhr Laumann

Verk. Blackfire DM 70,-, Robotica DM 40,-, Pebble Beach Golf DM 60,-, VF1 DM 20,-, VF2 DM 70,-, + Versandkosten Tel. 03573/662499

Suche Exhumed, Alien Trilogy, Need for Speed, US Adapter, Defcon 5, Bomberman, Athlete Kings, Tel./Fax 05732/4841

Verk. Für Saturn Defcon 5 (limitiert), nagelneu!! DM 70,- oder Tausch Tel. 037462/4458 Michael (verschicke per NN)

Suche Saturn Grundgerät incl. 1 Pad für DM 270,-, Tel. 02732/4331 ab 18 Uhr

Biete FIFA Soccer 96, suche King of Spirit, Road Rash, Sim City

2000, WWF Wrestlemania, Tel. 05502/944270

Verkaufe Saturn Spiele: D DM 55,-, Gun Griffon DM 60,- und Virtua Fighter Remix DM 35,-, guter Zustand + Anl. Tel. 02241/331607

Verk. Saturn, 2 Pads, 3D Analog Pad (2 Monate alt) + 6 Spiele Sega Rally, Nights, Gun Griffon DM 750,-, Tel. 089/604181

Suche Virtua Cop mit Pistole, bitte ruft an Tel. 05722/22326 Daniel Preis Verhandlungssache

Pierre Bellert, Ziegelweg 8, 77955 Ettenheim, verk. 6 Topspiele, suche Thunderhawk, Tel. 07822/2037 Pierre

Suche VF2, Panzer Dragon 2, Tunderhawk 2, für DM 150,- o. tausche gegen Cyberia, Eccos 2 (MD), Urban Str. (MD) Tel. 09163/1513

Kaufe/verkaufe/tausche MD, Saturn, Sony PS, SNES usw., egal ob Konsole od. Spiele, Tel. 0171/8234750 ab 16.30 Uhr

Verkaufe/kaufe/tausche ständig Saturn CDs u. Zubehör (d-us-jp)!! Habe ca. 20 Toptitel zum Tauschen und kaufe bzw. verkaufe zu fairen Preisen! Tel. 0721/689689 Bernd

Verkaufe NBA Jam, Vitoy Goal, Daytona USA, Virtual Open Tennis, FIFA 96 je DM 50,-, Pnazer Dragoon Demo DM 10,- oder tausche gegen Olympic Games, Olympic Soccer, Virtua Cop, VF2, Andreas Bodenstein, Schlingen, 86825 Bad Wörishofen

Habe Gun Griffon, S. City 2000, X-Men, In the Hunt (jp.), suche V. Cop, F. Vipers (jp), VF Kids, Lenkrad, V. Stick u.a. Mario Tel. 0351/8013072

Suche Shellshock, Story of Thor 2, Road Rash, Starfighter 3000. Bitte nur Pal-Deutsch, Tel. 0721/32321 ab 17 Uhr

Verk. Alien DM 80,-, Worms DM 65,- und FIFA 96 DM 40,- oder tausche Tel. 0234/13946

Verk. MPEG Karte DM 220,-, Myst, Bug, Robotica je DM 40,-, Thunderhawk 2, Street F. je DM 50,-, F1, Gun Griffon je DM 60,- Tel. 06473/8940

Athlete Kings DM 60,-, Rayman DM 45,-, VF2 DM 50,-, VF1, Clockwork Knight je DM 25,-, Afdapter DM 30,-, suche Worms, Mustafa Akyol, Margaretenanger 11, 85716 Unterschleissheim

Je DM 50,-; Battle Arena Tosh., VF Remix, Cyber Speedw., Hi Octane, Virt. Hyd., Myst, FIFA, je DM 39,-; Street F. Movie, Revolution X, je DM 29,-; Clock. Kn.1, Panz. Dr. 1, D. Kopatzki, Peter Wagner Str. 1, 97080 Würzburg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **SEGA Magazin** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:


Mega Drive Master System Game Gear Mega CD

Saturn 32X Clubs Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 28 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen in bar als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Schickt eure Kleinanzeige an:



SEGA Magazin, SEGA Box,
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

Anschrift _____
Datum _____
Ort _____
Unterschrift _____

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Tausche Cl. Knight 2, Magic Carpet, suche Need for Speed, Shinobi X, Myst, Skeleton Warrior, Tel. 0911/305808

Hallo, habt ihr Lust zu tauschen? Das Verkaufen klappt nicht, dann Info bei M. Patzke, Weserstr. 120, 26382 Wilhelmshaven

32X

Verk. 32X mit 3 Sp. Star Wars, Golf usw. f. DM 120,- plus NN-Gebühr, Guschker, Birkenstr. 20, 65375 Oe.-Winkel

Verk. 32X Spiele Metal Head und Virtua Racing Del. Für je DM 35,-, Tel. 036848/31556

Suche Adapter 32X f. Mega Drive, Angebote an Michael Werner, Westerstr. 10, 29571 Rosche

Verk. 32X + 2 Spiele DM 100,- ab 14 Uhr, Tel. 033703/70000

Verkaufe 32X mit 4 Spielen + 2 MD Spiele Preis VB Tel. 05554/8460 ab 18 Uhr

MD1/32X + 6 Pad 2x, V. Fighter, St. Assault, Star Wars + 12 MD Spiele Sonic 1-4 DM 500,- + Porto, Tel. 030/9988196 Mike

CLUBS

Der größte Sega Saturn Club wollen wir werden! Ups, haben wir euch in der letzten Ausgabe vom SM unsere alte Tel-Nr angegeben. Sorry! Schreibt an INSIDER Club, Postfach 12 13, 97206 Veitshöchheim oder Tel. 0172/6518283 ab 18 Uhr

SONSTIGES

Verk. Super 8 Filmprojektor + 8 Disney Trickfilme für DM 450,- Robert Marinovic, Oberdorfstr. 59, 78054 Schweningen

Verkaufe für PC CD-ROM: Theme Park, Transport Tycoon zus. DM 30,-, Cyberia DM 30,-, Bioforge DM 30,- Tel. 040/6311046

Verkaufe Moves für Prügelspiele und Komplettlösungen Tel. 0391/4016065 André verlangen

Verkaufe Mega Drive und Super Nintendo + 8 Spiele für DM 250,- D. Seese, Dr. Jakobs Str. 18, 01558 Grossenhain

Suche alle bisherigen Sega Magazine bis 4/1996, zahle gut, wenn möglich komplett, auch einzeln, Tel. 02404/69508

Schumi-Fans aufgepaßt! Verschiedene Ferrari-Uhren Raritäten günstig abzugeben, Tel. 02631/52532

Suche guterhaltene Gamers Spezial Hefte 1/93, 3/93 und 1/94, bezahle pro Heft DM 5,- J. Klee, Anneroeder Weg 45 A, 35394 Gießen

Mailbox

DAS WEIHNACHTSFEST NAHT, UND EINMAL MEHR SUCHT MAN OFTMALS VERZWEIFELT NACH DEN PERFEKTEN GESCHENKIDEEN. HIER MÖCHTE ICH EUCH DIESMAL GERNE HILFREICH ZUR SEITE STEHEN! WER IM BESITZ EINES ETWAS DÜNNEREN GELDBEUTELS IST, SOLLTE SICH UNSER SPEZIELLES SATURN-CD-ABO ZULEGEN, DENN DADURCH GIBT ES IM LAUFE EINES JAHRES NEBEN DEN ZWÖLF HEFTEN SECHS PRALLGEFÜLLTE SATURN-CD-ROMS MIT DEN WICHTIGSTEN SPIELE-DEMOS, UND DAS ZU EINEM PREIS VON DM 5,75 PRO MONAT! WER ALLERDINGS NOCH EINEN MEGA DRIVE ALS HAUPTKONSOLE NUTZT, SOLL SICH BERUHIGT DEN SEGA SATURN ZULEGEN. AUF KEINER ANDEREN KONSOLE GIBT ES HITS WIE DAYTONA USA 2, VIRTUA FIGHTER 2, FIGHTING VIPERS, NIGHTS, WORLD WIDE SOCCER '97 ODER ATHLETE KINGS! BIS BALD! EUER HANS!

ATHLETE KINGS!!!

Bis vor ein paar Stunden hättet ihr in diesem Brief wahrscheinlich noch keinerlei Kritik bekommen. Aber jetzt, ich habe gerade das neue Sega Magazin bekommen, muß es einfach sein.

Das erste, was ich heute aufgeschlagen habe, war der Score Attack, um nachzusehen, ob ich irgendwo meinen Namen finden kann. Volle zwei Tage verbrachte ich damit, eure Zeiten und Weiten zu übertreffen, und heute mußte ich mit Erschrecken folgenden Text lesen: 'Da einige Sportler in Athlete Kings auf den Einsatz von Dauerfeuer-Pads nicht verzichten konnten, nahmen wir Segas Top-Hit sofort aus der Wertung.' Ich finde das schlichtweg eine ganz, ganz große Sauerei. Zeiten von 9,3 Sek. kann man locker ohne Dauerfeuer-Pad schaffen, man kann zum Beispiel zum Feuerzweig greifen. Und als Voraussetzung könntet ihr immer noch die Leute, bei denen ihr euch nicht sicher seid, einladen. Auf jeden Fall bin ich sauer.

Jörg Zimmermann, 97904 Dorfprozelten

SM: Stellvertretend für viele andere Beschwerden haben wir diesen Brief abgedruckt. Versetzt euch doch bitte einfach einmal in unsere Lage. Es trudeln Videokassetten mit Rekordpunktzahlen ein, die normalerweise nie ohne Dauerfeuer erzielt werden können. Es läßt sich jedoch weder definitiv beweisen noch können wir irgendjemanden zum Testspielen einladen. Andere

spielen schön brav und ehrlich und erreichen um die 12.500 Punkte, an die abstrusesten Rekorde der Schummler kommen sie jedoch nie heran. Das Ergebnis ist, daß die, welche kein Dauerfeuer haben, furchtbar sauer sind, weil ihre Ehrlichkeit nicht belohnt wird. Die Betrüger behaupten, alles korrekt erspielt zu haben, und wir stehen in der Mitte. Lieber zogen wir sofort einen Schlußstrich, als daß wir monatelang hier mit Betrügereien zu tun haben. Ich hoffe auf euer Verständnis! Danke!



WERBUNG & PSX

1. Wie kommt es eigentlich, daß der Saturn sich hier in Europa nicht so gut verkauft? Gerade deshalb verstehe ich nicht, warum Sega so spärlich für ihn wirbt. Die für September angekündigten Werbespots habe ich vergeblich gesucht, statt dessen mußte ich die von Sony ertragen. O.k., Werbung ist teuer, aber wie will man sonst neue Kunden gewinnen?


SM: Daß Sega hier hinter der Konkurrenz ist, liegt an zwei Dingen. Zum einen war der Preis lange Zeit um DM 100,- höher, zum anderen machte Sega fast überhaupt keine Werbung, während Sony richtig auf den Putz haute und man so den Eindruck bekommen muß, daß deren Konsole besser ist. Jedesmal wenn der Verkauf dieser Maschine eingeschlagen ist, wurde der Preis gesenkt oder eine riesige Werbekampagne

Frage des Monats

„Wann kommt ein Achtfach-CD-ROM für den Saturn?“

Dies wird nie erscheinen! Eine schnellere Ladegeschwindigkeit würde die Qualität des eigentlichen Spiels in keinster Weise tangieren, da es sich hier nur um die Datenübertragung handelt. Schnellere Grafiken gibt es damit auch nicht!

Kurz beantwortet!

- 
- ▶ Daß Ulf Schneider unter Umständen in der Mega Fun andere Wertungen vergibt als im Sega Magazin, liegt einfach daran, daß bei der Mega Fun eine andere Redaktion gemeinsam die Wertungen verteilt als beim Sega Magazin.
 - ▶ Hallo Wiebke, Rascal & Marco! Wann bekomme ich denn wieder Post von euch?
 - ▶ Die Testversion von World Wide Soccer haben wir schon Ende August erhalten, das fertige Spiel ist Mitte Oktober erschienen.
 - ▶ Zwischen NHL Powerplay '96 und '97 bestehen keine Unterschiede. Es handelt sich in jedem Fall um das in Ausgabe 10/96 getestete Spiel, allerdings war sich Virgin bis zum Redaktionsschluß noch nicht im klaren, wie sie das Spiel nennen wollen!
 - ▶ Die PlayStation kostet deswegen weniger, weil Sony den Preis soweit gesenkt hat. Allerdings ist beim Saturn ein Speicher integriert!
 - ▶ Saturn-Spiele laufen generell nicht auf dem PC, auch nicht, wenn dieser eine NVIDEO-Karte hat!
 - ▶ Das Analog-Pad gibt es noch nicht einzeln zu kaufen. Manche Spiele (wie Thunderhawk 2) verweigern die Zusammenarbeit komplett.
 - ▶ Die Paintbox werden wir nicht mehr einführen. Jetzt ist das Jammern zu spät! Genausowenig werden wir die Sega Box abschaffen!
 - ▶ Der Ghosts-Eintrag, der bei Sega Rally satte 977 Blöcke benötigt, beinhaltet die Aufzeichnung des Time Attack-Rennens.
 - ▶ Der angeblich so revolutionäre Link-Modus der PSX scheint doch nicht so toll zu sein. Die neue, kürzlich in Japan erschienene PlayStation kann nicht mehr mit einer zweiten Konsole verbunden werden, außerdem wurde den Programmierern von der Unterstützung des Link-Modus abgeraten, da gerade einmal 1 Prozent der Leute den Modus jemals genutzt haben. Ob der Splitscreen-Modus von Sega Rally auch nur von 1 Prozent genutzt wird?

gestartet, mit Erfolg, wie man zugeben muß. Sega Deutschland hingegen hat nur beschränkte finanzielle Mittel und muß sich auf andere Argumente verlassen. Tatsächlich ist das haushoch überlegene Spiele-Angebot für den Saturn den meisten absolut unbekannt, hier kann man nur ständige Mund zu Mund-Propaganda empfehlen. Davon abgesehen: genügt es nicht, wenn die Spiele einfach Spaß machen?

2. Ist für den Saturn vielleicht ein Rollenspiel aus der Ego-Perspektive geplant?

SM: Shining The Holy Ark dürfte diesen Wünschen wohl am nächsten kommen!

3. Was wurde eigentlich aus Syndicate Wars, Indy 500 und dem von euch vor fast einem halben Jahr vorgestellten King of the Spirits?

SM: Syndicate Wars erscheint im Winter, Indy 500 ist erst einmal auf unbestimmte Zeit verschoben worden und King of the Spirits ist über den Import-Handel erhältlich.

4. Wird Formel 1 von Psygnosis oder ein ähnlich umfangreiches Formel 1-Spiel für den Saturn erscheinen?

SM: Bislang gibt es leider noch keine offizielle Ankündigung, doch ich denke, daß es 1997 schon zu einer Umsetzung kommen könnte, sofern der Split von Sony endlich vollzogen wird. F1 Challenge ist bei weitem nicht so komplex, aber keineswegs schlecht.

5. Habt ihr eine Ahnung, wann eine Saturn-Maus in Deutschland erscheint?

SM: Bislang ist leider noch immer keine angekündigt.

6. Konntet ihr neue Informationen in Erfahrung bringen, ob auf dem VF3-Zusatzmodul irgendwelche grafikunterstützenden Chips (Transparenz und solcher Schnickschnack) enthalten sind?

SM: Noch gibt es zu diesem Thema keine weiteren Infos, man

darf aber davon ausgehen, daß dieses Modul die Grafikmöglichkeiten deutlich erweitern wird. Wunderschöne, echte Transparenz-Effekte gibt es übrigens in World Wide Soccer '97, Bug! Too oder Street Racer zu bewundern!

Daniel Biermann, 41472 Neuss

SOVIET STRIKE & ID4

1. Wieso habt ihr beim Preview von Soviet Strike die Bilder der PS-Version abgebildet?

SM: Durch einen unerklärlichen Fehler rutschten in der Bildredaktion die PSX-Bilder in den Saturn-Ordner, welche schließlich auch abgedruckt wurden. Ihr dürft jedoch beruhigt sein, denn das Spiel ist auf PSX und Saturn bis auf die unterschiedlichen Button-Symbole absolut identisch. Selbstverständlich lag uns eine aktuelle Saturn-Preview-Version vor, anhand der der Text geschrieben wurde.

2. Im Abspann von Independence Day steht etwas von Sega Pinball Inc.. Was hat das zu bedeuten?

SM: Dies ist vermutlich darauf zurückzuführen, daß sich die Filmcrew mit Sega Flippern vergnügt hat.

3. Wird es ein Spiel zu Independence Day geben?

SM: Jawohl, wird es, ein Bild gibt es in der nächsten Ausgabe!

4. Ich habe einen Saturn mit einem anderen Pad gesehen, welches total schlecht in der Hand liegt. Warum macht Sega das?

SM: Ich kann nur vermuten, daß du ein nicht serienmäßiges Joypad gesehen hast, das nicht von Sega ist. Das neue Joypad liegt gut wie eh und je in der Hand.

5. Wird Command & Conquer deutsche Sprachausgabe haben?

SM: Jawohl, es wird sogar eine komplett deutsche Version erscheinen.

Alex Rosenberg, 24106 Kiel

SIM CITY 2000 I

Ich habe in der Ausgabe 11/96 gelesen, daß ein gewisser Frank Kaiser Probleme mit seinem Back Up Memory hat. Ich hatte dieses Problem auch, bei mir gab es sogar zwei Gründe, warum der Speicher abgestürzt ist. Zum einen lag dies an dem Spiel 'D', welches durch seine automatische Löschfunktion auch einige andere Spiele mit runternahm oder unbrauchbar machte. Zum anderen lag es daran, daß ich meine Memory Card immer mit zu Freunden nahm, wo sich durch das Rein- und Rausziehen irgendwelche Dateien in den Speicher einschmugelten. Dieses Problem läßt sich jedoch ganz einfach dadurch lösen, indem man diese merkwürdigen XXXX YYYY-Dateien löscht.

Martin Ditrch

SIM CITY 2000 II

Das Problem war auch bei mir nur dadurch zu lösen, indem ich die zu bespielende Stadt auf den Systemspeicher kopierte und die Memory Card entfernte. Falls ich eine andere Stadt bebauen wollte, habe ich die alte Stadt wieder auf die Memory Card kopiert und damit den Systemspeicher für eine neue Stadt freigemacht. Ansonsten stürzt das Spiel leider immer wieder ab.

Claus Dahl-Nielsen, 33104 Paderborn

SIM CITY 2000 III

Generell möchten wir hier auf eine allgemeine Problematik hinweisen. Sogenannte Import-Adapter inklusive Speicher werden nicht von den Spielen unterstützt und neigen dank schlechter Kontakte nach einiger Zeit dazu, immer seltener zu funktionieren. Einzig und alleine mit den etwas teureren Original-Memory Cards von Sega hatten wir noch keinerlei Probleme. Zwei Import-Adapter sind mittlerweile schon komplett kaputt. Die Redaktion

VF3 & MEHR!

1. Welche Leistung bringt das bei VF3 mitgelieferte Erweiterungsmodul? Hat Sega schon Pläne über eine Modulschacherweiterung? Ist der Saturn mit dieser Erweiterung auf Model 2-Niveau?

SM: Generell kann man hier nur Antworten liefern, wenn das Modul oder genaue technische Daten vorliegen. So lange lassen sich leider keine vernünftigen Aussagen treffen. Die Vermutung, daß ein 64 Bit-Chip enthalten sein wird und es Sega Touring Car unterstützt, ist übrigens reine Spekulation.

2. Ist schon in Ansätzen erkennbar, wann ein Nachfolger für den Saturn erscheint?

SM: Vielleicht 1998, in Deutschland 1999?

3. Ist die NVIDEO-Karte für den PC nicht schon längst Schnee von gestern, zumal man für den Preis gleich einen Saturn kaufen kann?

SM: Dies sehe ich ähnlich!

4. Wieviel wird die Festplatte zum Downloaden der Internetdaten kosten und wann wird sie erscheinen?

SM: Sie wird wohl im üblichen Preis-Segment zwischen DM 250,- und DM 400,- liegen und nach dem Internet-Paket erscheinen.

5. Kommt der für Virtual On angekündigte Controller nun oder nicht?

SM: In Deutschland wohl nicht, davon abgesehen ist er nicht für das Spiel erforderlich, da es sich auch so ganz prima spielt!

6. Was bedeuten Pop Up-Probleme?

SM: Dies bezieht sich vor allem auf die Grafikaufbau-Probleme in Daytona USA, wo einzelne Polygone entweder sehr spät oder unzuverlässig erscheinen.

7. Könnt ihr nicht endlich das Saturn Magazin auskoppeln und als eigenständiges Magazin verkaufen, es ist doch

Die Saturn-Abo-C

KÜNFTIG BRINGEN WIR AN DIESER STELLE EINE KURZE INHALTSBESCHREIBUNG ZUR JEWEILS AKTUELLEN SATURN-CD-ROM, DIE AUSSCHLIESSLICH DIE SPEZIAL-ABONNENTEN ERHALTEN! (SIEHE SEITE 27!)

Die Kritik an der ersten CD nahmen wir uns natürlich zu Herzen, dies ist auch der Grund, wieso wir euch eine brandaktuelle, speziell für uns produzierte Auflage der Sega Flash CD Vol. 2 präsentieren, auf der sich zahlreiche spielbare Demos und Videos befinden.

Um das nach dem Laden automatisch folgende Intro abzubrechen, genügt ein zweimaliges Drücken der

Starttaste. Im Hauptmenü stehen anschließend die Programme Nights, World Wide Soccer '97, Athlete Kings, Panzer Dragoon 2 und Baku Baku Animal als spielbare Demos zur Verfügung. Indem ihr den Cursor auf das entsprechende Feld bewegt und Start drückt, gelangt ihr in das Untermenü. Während ein hübsches Video aus dem Spiel gezeigt wird, habt ihr die Möglichkeit, unter dem

Punkt Controls die Steuerung abzurufen, über 'Menu' in das Hauptmenü zurückzukehren oder per Game das Spiel zu starten. Drückt ihr die Tasten A, B und C zusammen mit dem Start-Button gleichzeitig, gelangt ihr übrigens jederzeit in das Hauptmenü zurück.

Die spielbaren Demos

Das Nights-Demo bietet zwei voll spielbare Welten mit Elliot

und Claris. In Athlete Kings dürfen 1 oder 2 Spieler gleichzeitig in den ersten drei Disziplinen antreten. Ebenfalls bis zu zwei Spieler dürfen eine Halbzeit in World Wide Soccer '97



langsam lächerlich, immer noch über den MD und den GG zu berichten?

SM: Dies ist keineswegs lächerlich, da wir als Sega Magazin über alle Sega-Neuheiten berichten. Eine Auskopplung kommt nicht in Frage und macht leider auch keinen Sinn, denn wer kauft sich schon ein fünfseitiges Sonderheft? Und so stark stören die paar Seiten doch auch nicht, oder?

8. Bei Daytona USA C.C.E. rechtfertigt ihr die wirklich erbärmliche Grafik mit dem Satz 'Die Optik wurde im Vergleich zum Vorgänger deutlich überarbeitet!' An dieser Stelle müßt ihr doch schlagartig rot anlaufen. Warum quält Ihr uns mit solchen Grafiken? Wie sind dann bloß Spiele wie Sega Rally oder Panzer Dragoon 2 entstanden?

SM: Hier bringst du ein paar Punkte durcheinander! Zum einen ist die Grafik von Daytona USA C.C.E. wirklich sehenswert, zum anderen ist sie wesentlich besser als im Vorgänger und zum dritten haben wir nie behauptet, daß es besser als PD2 oder Sega Rally aussieht! Du solltest die Endversion mal mit ihren 30 Bildern pro Sekunde sehen, da würdest du deine Screenshot-Ansicht schnell ändern! Auf diesen Bildern fehlten noch allerhand Effekte, wie z. B. Scheibenreflexionen!

9. Im Vergleich zu Nights wirkt Story of Thor 2 wesentlich detaillierter und längst nicht so pixelig!

SM: Daß Story of Thor 2 sauberer als Nights aussieht, liegt auch daran, daß die Grafiken von Nights für die 3D-Welt erst berechnet werden, was wesentlich mehr Aufwand erfordert, während die von Story of Thor fertig gezeichnet im Speicher liegt! Man darf hier nicht Äpfel mit Birnen vergleichen, denn insgesamt gesehen ist Nights immer noch um ein vielfaches spektakulärer!

Die alternativen Charts

FOLGE 1: WELCHE SPIELE LEGTEN DEN REDAKTIONSSALLTAG AM LÄNGSTEN LAHM?

1 Tomb Raider



Indiana Jones wäre stolz auf uns!

2. **World Series Baseball 2:** Strike them out!
Da staunt der Fußball-Fan!
3. **Athlete Kings:** Natürlich schaffe ich im ersten Versuch 2,34m!
4. **Sega Rally:** Das nenne ich Rennspiel!
5. **World Wide Soccer '97:** Nie war Fußball so schön!
6. **Panzer Dragoon 2:** Und ob der Saturn 3D-Grafiken beherrscht!
7. **Virtua Fighter 2:** Der wohl eleganteste Schlagabtausch!
8. **Nights into Dreams:** Flieg nicht so hoch, mein kleiner Freund!
9. **Virtua Cop:** Ich will heute nicht denken!
10. **Fighting Vipers:** Ich schmeiß' dich durch die Wand!

Sendet euren Leserbrief an folgende Adresse:

Computec Verlag • SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox • Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

AD 12/96

spielen. Nur für einen Spieler ist der Dschungel-Level aus Panzer Dragoon 2 oder die Spielvariante aus Baku Baku Animal.

Die Videos

Zusätzlich warten auf der CD unter dem Menüpunkt Demo-Movie noch interessante Videos zu Virtua Fighter Kids, Story of Thor 2, Three Dirty Dwarves und Exhumed, welche nacheinander gezeigt werden und nicht einzeln abrufbar sind. Ich wünsche viel Spaß! Übrigens, wer seinen Saturn erst kürzlich gekauft hat und diese CD-

ROM in der Verpackung vorgefunden hat, sei auf die nächste Ausgabe vertröstet! Leider gibt es keine andere Möglichkeit, als die jeweils aktuelle Sega Flash CD zu verwenden.

Auf der nächsten CD!

Als nächste CD-ROM (Ausgabe 2/97) wartet voraussichtlich die Sega Flash Vol. 3 auf euch. Auf der befinden sich dann Demos wie Daytona USA C.C.E., Fighting Vipers, Virtua Cop 2 und vielleicht auch Tomb Raider. Wer sich diese sichern will, sollte jetzt abonnieren!

Inhalt SegaFlash-CD 2



Nights ist derzeit der Verkaufshit schlechthin!

Die spielbaren Demos

1. Nights
2. World Wide Soccer '97
3. Athlete Kings
4. Panzer Dragoon Zwei
5. Baku Baku Animal



Exhumed ist ein grandioser 3D-Corridor-Shooter!

Die Videos

1. Virtua Fighter Kids
2. Story of Thor 2
3. Three Dirty Dwarves
4. Exhumed

DAYTONA USA C.C.E



Zusammen mit Tomb Raider ist der Daytona USA-Nachfolger das wohl derzeit begehrteste Saturn-Spiel. Wir verraten euch im ausführlichen Gameplay-Bericht alle Geheimnisse dieses Rennspiel-Knallers!

MYSTARIA 2

Rollenspiel-Fans steht ein interessanter Frühling ins Haus. Neben der komplett deutschen Version von Landstalker 2: Dark Savior erwartet sie eine in Englisch gehaltene Variante von Riglord Saga 2 alias Mystaria 2! Wir haben das erste Preview!



VIRTUAL ON

Beat 'em Ups sind der Zeitvertreib von gestern, jetzt ist Battletech-Zeit! Ein oder zwei Spieler dürfen sich in abwechslungsreichen Szenarien im Splitscreen-Modus die Energie abjagen! Wir prüfen Virtual On auf Spielspaß-Ergiebigkeit!



Was kommt noch?

- ➔ Ausführliche Previews zu Bug! Too, Sonic 3D: Flickie's Island, Iron & Blood und vielen anderen!
- ➔ Tests zu: Darius 2, Sega Ages, Scorcher (alle SAT), Arcade Classics (MD) und Bedlam.
- ➔ News zu Manx TT, Heart of Darkness, Sonic The Fighters und allen weiteren Top-Hits!
- ➔ Tips & Tricks zu allen aktuellen Verkaufshits!

Inserentenverzeichnis:

Computec	27, 67, 82, 83, 89	Kudak	33
EIDOS	4	Joysoft	29
Electronic Arts	100	Media Point	25
Freak's Shop	9	O.I.T.	18
Game Zone	87	Sega	75, 77, 99
Konami	15	Theo Kranz	2, 3
		MC Game	11
		World of Games	13

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

Impressum

Verlag:
 Computec Verlag GmbH & Co.KG
 Innere Cramer-Klett-Straße 6
 90403 Nürnberg Telefon 09 11-53 25-0

Anschrift der Redaktion:
 Computec Verlag GmbH & Co.KG
 Redaktion „SEGA Magazin“
 Isarstraße 32-34
 90451 Nürnberg

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
 Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:
 Hans Ippisch (hi) Compuserve ID: 100443, 1115
 (Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Lektorat:
 Herbert Aichinger

Tips & Tricks-Redaktion:
 Quay Contract Publishing

Redaktionsassistentz:
 Michael Erlwein

Bildredaktion:
 Richard Schöller

Freie Mitarbeiter:
 Petra Maueröder (pm), Ulf Schneider (us)

Layout:
 Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Träger
 Titelgestaltung: Gisela Träger, Hans Strobel

Titel SM: Command & Conquer (c) Virgin
 Titel SAT: Tomb Raider (c) EIDOS/Core
 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
 Verkauf: Thorsten Szameitat -19
 Verkauf: Wolfgang Menne -43
 Disposition: Tanja Kaiser -32
 Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf:
 Computec Verlagsbüro Duisburg
 Falkstraße 45-47 • 47058 Duisburg
 Fax: 02 03-3 05 11-34 • Tel: 02 03-305 11-50
 Verkauf: Thomas Kammer -51
 Verkauf: Oliver Diemers -54
 Verkauf: Thomas Diel -52
 Disposition: Gisela Borsch -53
 Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
 Es gilt die Anzeigenpreislise Nr. 9,
 gültig ab September 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!

Ab 11.12.96 am Kiosk!



DAYTONA USA™

Championship

CIRCUIT EDITION



Noch schneller... Noch heißer...
Der Nachfolger von SEGAs erfolgreichstem
Arcade-Autorennspiel ist da.



der weg ist nicht das ziel, das zielen ist der weg!

der weg ist nicht das ziel

BLAM! -MACHINEHEAD



20.000 MEGA- TONNEN UNTERM ARSCH

der weg ist nicht das ziel, das zielen ist der weg!
seher beschreib, fallen bis der virus kitzel fipp frau auf bombe
bla bla bla blam! machinehead tharover 3-ct-360 grad action
schwall echt furchbar schnell bla bla mutierte polygonegenen kratz fliegen sollte man koennen ratter ratter spul ab tunel
taste turbulenz... ach was red ich. spiel es, und du wirst verstehen!

86% - 11/96

video games 11/96 - 81%



Programm und Artwork ©1996 Core Design Ltd. BLAM! Machinehead sowie das Core Design Logo sind eingetragene Warenzeichen von Core Design Ltd. SEGA, SEGA SATURN und das SEGA SATURN Logo sind eingetragene Warenzeichen von SEGA Enterprises Ltd. SONY, PlayStation und das PlayStation Logo sind eingetragene Warenzeichen von SONY Corporation

