

# SEGA Magazin

1/97 DM 5,80

COMPUTEC  
VERLAG

ISSN 0946-6274

## SATURN IN ACTION

DIE HARD TRILOGY  
WILD NINE'S  
VIRTUAL ON  
KRAZY IVAN



DER KULTIGEL IM  
ERSTEN 32-BIT-ABEN-  
TEUER! DIE US-VERSION  
IM 2 SEITEN-VORABTEST!

# SONIC 3D

INKLUSIVE  
36 SEITEN  
SATURN  
MAGAZIN



### SUPER CAR

Der Daytona-Nachfolger  
von AM2 enthüllt!



### FIGHTERS MEGAMIX

Die Saturn-Sensation  
von Yu Suzuki!



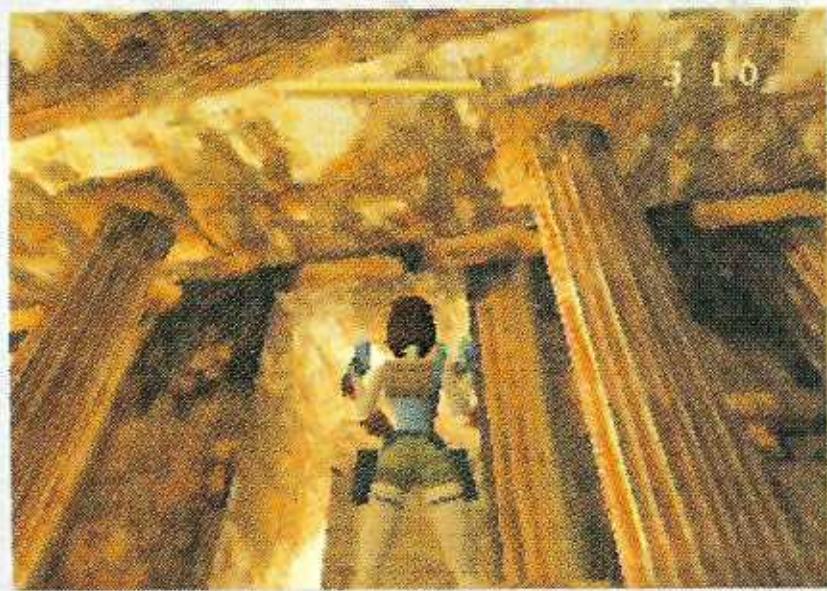
0931/5716-010006



**SEIT JAHREN DER  
SEGA-SPEZIALIST**

Läden  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11 & 68

# Theo Ver



TOMB RAIDER 89,- DM



DAYTONA USA CHAMPIONSHIP  
EDITION 94,- DM



DARK SAVIOR 89,- DM



STREET RACER 89,- DM



FIFA 97 (SATURN) 84,-

## SEGA SATURN

- SEGA SATURN ..... 389,-  
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE,  
INKL. RGB-SCART-KABEL, CONTROL  
PAD II, BATTERIE, DEMO-CD UND  
SEGA TIPS & TRICKS-BUCH  
SEGA SATURN COMMAND & ... 459,-  
CONQUER SET  
WIE OBEN, INKL. DEM  
TOPSPIEL C&C  
SEGA SATURN SEGA RALLY SET 459,-  
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY  
CONTROL PAD - ORIGINAL ..... 44,-  
3D-CONTROL PAD ..... 64,-  
EXPLORER CONTROL PAD ..... 19,-  
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-  
ARCADE RACER - LENKRAD ... 109,-  
PREDATOR GUN ..... 69,-  
PISTOLE FÜR VIRTUA COP 1&2  
GAME BUSTER - ACTION REPLAY 79,-  
MEMORY CARD 4MBIT - ORIG. .. 99,-  
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT ... 79,-  
ANTENNENKABEL MIT ..... 54,-  
BILDFILTER  
ACTUA GOLF (ANFANG DEZ.) .... 89,-  
AMOK (DEZ.) ..... 89,-  
ANDRETTI RACING (ENDE JAN.) 89,-  
AREA 51 (DEZ.) ..... 94,-  
BATMAN FOREVER ..... 89,-  
BLAM! MACHINEHEAD ..... 94,-  
BLAZING DRAGONS ..... 79,-  
BREAKPOINT TENNIS ..... 99,-  
COMMAND & CONQUER (DEZ.) 99,-  
CROW CITY OF ANGELS (JAN.) .. 89,-  
CRUSADER NO REMORSE (JAN.) 89,-  
DARK SAVIOR (JAN.) ..... 89,-  
DAYTONA USA CHAMP. ED. .... 94,-  
DESTRUCTION DERBY ..... 84,-  
DIE HARD TRILOGY (JAN.) ..... 89,-  
DISC WORLD ..... 79,-  
DRAGONHEART FIRE & ST. (JAN.) 89,-  
EXHUMED ..... 89,-  
FIFA SOCCER 97 (ENDE JAN.) ... 84,-  
HARDCORE 4X4 (ANFANG DEZ.) 89,-  
IRON & BLOOD (JAN.) ..... 89,-



NIGHTS MIT ANALOG PAD 129,- DM

- JEWELS OF THE ORACLE ..... 99,-  
LAST DYNASTY ..... 99,-  
LEGACY OF KAIN (JAN.) ..... 89,-  
LOST VIKINGS 2 (DEZ.) ..... 89,-  
MADDEN NFL 97 ..... 84,-  
MAGIC THE GATHERING (JAN.) . 89,-  
MANX TT (ENDE JAN.) ..... 94,-  
MR. BONES (DEZ.) ..... 89,-  
NBA JAM EXTREME (DEZ.) ..... 79,-  
NBA LIVE 97 (ENDE JAN.) ..... 84,-  
NEED FOR SPEED ..... 89,-  
NHL 97 (MITTE DEZ.) ..... 84,-  
NHL POWERPLAY '96 (DEZ.) .... 89,-  
NIGHTS INKL. 3DEC. PAD ..... 129,-  
PGA TOUR 97 (MITTE DEZ.) .... 89,-  
PROJECT OVERKILL (JAN.) ..... 94,-  
RETURN FIRE ..... 89,-  
ROBO PIT ..... 94,-  
SCORCHER (JAN.) ..... 89,-  
SEGA AGES - 3 SPIELE (JAN.) ... 89,-  
STORY OF THOR 2 ..... 84,-  
STREET FIGHTER ALPHA 2 ..... 94,-  
STREET RACER ..... 89,-  
SUPER MOTOCROSS ..... 89,-  
TEMPEST 2000 (DEZ.) ..... 89,-  
THREE DIRTY DWARVES ..... 89,-  
TOMB RAIDER ..... 89,-  
TOSHINDEN URA (DEZ.) ..... 89,-  
TRASH IT (DEZ.) ..... 94,-  
TUNNEL B1 ..... 89,-  
VIRTUA COP 2 ..... 94,-  
VIRTUA COP 2 & VIRTUA GUN . 129,-  
VIRTUA FIGHTER 2 ..... 94,-  
VIRTUA ON (MITTE JAN.) ..... 89,-  
WHIZZ (DEZ.) ..... 89,-  
WORLD SERIES BASEBALL 2 .... 84,-  
WORLDWIDE SOCCER '97 ..... 89,-  
WWF IN YOUR HOUSE ..... 79,-  
X2 - PROJECT X ..... 99,-

## MEGA DRIVE

- MEGA DRIVE SIXPACK 2 ..... 219,-  
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE,  
INKL. 6 SPIELEN UND CONTROL PAD  
DISNEY COLLECTION ..... 49,-  
QUACKSHOT/CASTLE OF ILLUSION  
DONALD DUCK IN MAUI M. .... 69,-  
FIFA SOCCER 96 ..... 49,-  
FIFA SOCCER 97 GOLD EDITION 109,-  
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL. ... 79,-  
(ANFANG DEZ.)  
MADDEN NFL 97 ..... 109,-  
MICRO MACHINES MILITARY ... 109,-  
NBA LIVE 97 ..... 109,-  
NHL 97 ..... 109,-  
POCAHONTAS ..... 84,-



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

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

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

# Kranz sand

TEL. 0931/5716-01  
ODER 06

Laden  
94032 Passau  
Bahnhofstraße 28



**459,-**

|                      |      |
|----------------------|------|
| POWERMONGER .....    | 29,- |
| SONIC 3D .....       | 99,- |
| TOY STORY .....      | 99,- |
| VIRTUA FIGHTER ..... | 99,- |

## PLAYSTATION

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

## SEGA SATURN

### COMMAND & CONQUER SET

DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. COMMAND & CONQUER, RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD II, BATTERIE, DEMO-CD UND SEGA TIPS & TRICKS-BUCH

## TOPSPIELE ZU KNALLERPREISEN!!

NUR SOLANGE VORRAT REICHT

### SEGA SATURN

|                               |      |
|-------------------------------|------|
| ALIEN TRILOGY .....           | 79,- |
| ATHLETE KINGS .....           | 79,- |
| BAKU BAKU ANIMAL .....        | 59,- |
| BATTLE MONSTERS .....         | 69,- |
| BUSTA-MOVE 2 ARCADE ED. ..... | 64,- |
| DARIUS 2 .....                | 59,- |
| FIFA SOCCER 96 .....          | 44,- |
| FIGHTING VIPERS .....         | 79,- |
| GHEN WAR .....                | 69,- |
| GUN GRIFFON .....             | 79,- |
| MIGHTY HITS .....             | 64,- |
| NBA ACTION .....              | 59,- |
| PARODIUS DELUXE .....         | 59,- |
| ROBOTICA .....                | 44,- |
| SEGA RALLY .....              | 79,- |
| SHINOBI X .....               | 59,- |
| STARFIGHTER 3000 .....        | 59,- |
| STREET FIGHTER ALPHA .....    | 59,- |
| THEME PARK .....              | 49,- |
| VIRTUA FIGHTER KIDS .....     | 89,- |

|                             |      |
|-----------------------------|------|
| VIRTUA RACING .....         | 39,- |
| VIRTUAL HYDELIDE .....      | 59,- |
| WWF WRESTLEMANIA ARC. ..... | 49,- |

ZUSÄTZLICHE WEIHNACHTS-  
BESTELL-HOTLINE  
0180 / 52 11 844



ANDRETTI RACING 89,- DM



NHL 97 84,- DM



COMMAND & CONQUER 99,- DM



Theme Park (Saturn) 49,-



DIE HARD TRILOGY 89,- DM



Virtua Cop 2 94,- DM

### 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  
OS Tel.: 0049/85173777

HÄNDLERANFRAGEN  
ERWÜNSCHT

VERSAND PER NACHNAHME DM 6,90 ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSHECKS) DM 4,-; UPS 15,-; PORTO AUSLAND 18,-; PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN; LADEN UND VERSAND. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR

# Merry X-MAS

mit „Christmas“

## Nights



und

# SEGA

# MAGAZIN im Abo!

### 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 Geschenkpaketel!

### Und zusätzlich eine dieser Prämien:

2. **GAMES GUIDE**: Cheats, geheime Level, Levelkarten und Strategien helfen, den Obermotz 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.

### 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.

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<sup>\*)</sup> für DM 69,- (Ausland 93,-/Jahr)
- 12 Ausgaben SEGA MAGAZIN ohne 2-monatliche Saturn-CD-ROM<sup>\*)</sup> 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.: 1095 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

BLZ

BLZ



Eine frühzeitige Bescherung gönnen wir euch in der aktuellen Ausgabe! Beispielsweise enthüllen wir schon jetzt die AM2-Beat 'em Up-Sensation **Fighters Megamix**, den Model 3-Rennspielhammer **Super Car**, das David Perry-Werk **Wild Nine's** und den Spielautomatenhit **Die Hard Arcade**, welche allesamt erst im Frühjahr für Furore sorgen werden. Umfangreiche Previews zu **Sonic 3D**, **Die Hard Trilogy** und **Mystaria 2** sowie spannende Tests zu **Command & Conquer**, **NHL Hockey '97** und **Virtual On** warten außerdem auf euch. Ansonsten gibt es das gewohnte Kompakt-Paket an News (inklusive **Daytona-Nachfolger!**), Tips & Tricks und Infos in der Weihnachtsausführung. Im Namen des gesamten Teams möchte ich euch an dieser Stelle nun noch ein frohes Fest, einen guten Rutsch und ein gutes neues Jahr 1997 wünschen!

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

**DAS HEFT IM HEFT!**

36 SEITEN SATURN MAGAZIN!

**ZUM SAMMELN!**

32 SEITEN TIPS & TRICKS!

## RUBRIKEN

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Es war einmal...      | 96 |
| Hitseekers            | 91 |
| Impressum             | 98 |
| In Progress           | 84 |
| Inserentenverzeichnis | 98 |
| Service-Nummern       | 89 |
| Vorschau              | 98 |

## ZUM MITMACHEN!

|               |    |
|---------------|----|
| Charts        | 88 |
| Kleinanzeigen | 90 |
| Mailbox       | 94 |
| Score Attack  | 86 |

## SPECIALS

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Sonic 3D: Flickie's Island | 6  |
| Super Car auf Model 3      | 32 |

## NEWS

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| Adidas Power Soccer          | 11    |
| Assault Rigs rollen an!      | 11    |
| Fighters Megamix von AM2!    | 12    |
| Independence Day auf Saturn  | 11    |
| Last Bronx für Saturn!       | 10    |
| Rincewind kehrt zurück!      | 10    |
| Schon gewußt?                | 10-13 |
| Sentient im Anflug           | 12    |
| Suzuki bestätigt Saturn-VF3! | 13    |

## TIPS & TRICKS

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Action Replay Codes | 426 |
| Cheats & Codes      | 421 |
| Helpline            | 423 |
| Lesertips           | 428 |
| Tips & Tricks ABC   | 448 |
| Verkaufshits-Tips   | 430 |

## KOMPLETTLÖSUNGEN

|                  |     |
|------------------|-----|
| Alien Trilogy    | 438 |
| Pocahontas       | 418 |
| Nights           | 446 |
| Shining Wisdom   | 431 |
| WWF Wrestlemania | 433 |

## PREVIEWS: SATURN

|                  |    |
|------------------|----|
| Die Hard Arcade  | 20 |
| Die Hard Trilogy | 18 |
| Mystaria 2       | 24 |
| PGA Golf '97     | 26 |
| Sonic 3D         | 6  |
| Space Jam        | 28 |
| Wild Nine's      | 30 |

## TESTS: SATURN

|                      |    |
|----------------------|----|
| Actua Golf           | 70 |
| Command & Conquer    | 72 |
| Darius 2             | 81 |
| Impact Racing        | 78 |
| In the Hunt          | 82 |
| Jewels of the Oracle | 80 |
| Krazy Ivan           | 76 |
| NHL Hockey '97       | 68 |
| Tempest 2000         | 82 |
| Toshinden URA        | 67 |
| Virtual On           | 74 |
| WWF in your House    | 34 |

## TEST: MEGA DRIVE

|                 |    |
|-----------------|----|
| Arcade Classics | 14 |
|-----------------|----|

## Sonic 3D



6

Die Saturn-Version angespielt!

## Fighters Megamix



12

Das AM2-Geheimprojekt enthüllt!

## Die Hard Arcade



18/20

Arcade & Trilogy-Version im Preview!

## Wild Nine's



30

Das neue Werk von David Perry!

## Super Car



32

Der erste Model 3-Rennspiel!

# Sonic 3D

NACHDEM SONIC X-TREME VORERST AUF EIS GELEGT WURDE, SORGTE SEGA MIT DER KONVERTIERUNG DES GLEICHNAMIGEN MEGA DRIVE-TITELS FÜR EINEN ADÄQUATEN ERSATZ, DER VON PROGRAMMIERERN GESCHAFFEN WURDE, DIE IHR HANDWERK WIE KEIN ANDERER BEHERRSCHEN.

**D**as blaue Nadelkissen Sonic ist momentan vielleicht Segas größtes Sorgenkind. Lange Zeit wurde angekündigt, das rasante Maskottchen werde im 3D-Spektakel Sonic Xtreme, das ausnahmsweise in

Amerika entwickelt wurde, für Furore sorgen. Doch Sega of Japan war mit dem bisherigen Ergebnis noch nicht zufrieden, so daß der Release erst einmal auf unbestimmte Zeit verschoben wurde. Dieser Umstand mag zwar viele

Sonic-Fans enttäuschen, doch Segas hohe Maßstäbe sollen letztendlich nur verhindern, daß der blaue Protagonist in einem mittelprächtigen Spiel sein Unwesen treibt - der große Name verpflichtet halt. Damit die zahlreichen Saturn-User dennoch schon bald in den Genuß eines waschechten Sonic-Silberlings kommen, wurde kurzfristig die Konvertierung des Mega Drive-Titels Sonic 3D ins Programm genommen. Für

die technische Umsetzung fand man hochkarätige Unterstützung: Traveller's Tales, die bereits durch die grafisch beeindruckenden Titel Mickey Mania und Toy Story (beide MD) Lorbeeren sammelten, sorgten dafür, daß Sonic auch auf dem 32-Bitter eine gute Figur macht.

## Gewitzter Spielablauf

Wer bereits das Preview zum Mega Drive-Original gelesen

Im letzten Level geratet ihr plötzlich in eine aktive Vulkanlandschaft mit tödlichen Lavaströmen.



Auch die obligatorischen Loopings hat Sonic in der Zwischenzeit nicht verlernt (oben). Beim extrem bunten dritten Level wurde wieder einmal das bekannte Flipper-Thema verwendet, wo Bumper euch ständig herumschubsen (unten).





Ring-Verlust oder gar einem Exitus führen kann. Außerdem verliert ihr alle eingesammelten Tierchen wieder (Niedlich: sie folgen euch wie dem Rattenfänger von Hameln), sobald ihr einen Feindkontakt hattet, wodurch die Sucherei erneut beginnt. Last but not least resultiert aus der grafischen Darstellung die vielleicht größte Herausforderung an den Spieler, da jeder Sprung ein sicheres räumliches Denkvermögen vonnöten macht. Um das Stacheltier besonders sensibel über den Screen dirigieren zu können, wird der Silberling deshalb auch durch den Analog-Stick beim 3D-Pad unterstützt, was mit etwas Übung eine pixelgenaue Kontrolle ermöglicht. Gegenüber der uns bekannten

hat, weiß, worum es geht: Wie bei der modularen Version hüpfet der flinke Igel erstmals durch ein isometrisch dargestelltes Gefilde, ihr könnt euch somit in alle Himmelsrichtungen frei bewegen. In den insgesamt 15 Abschnitten, unterteilt in fünf Welten (zwei normale Stages plus Boss-Zone), müßt ihr jeweils durch eure Spin- bzw. Hüpf-Attacke alle von Dr. Robotnik verwandelten biomechanischen Wesen zurück in harmlose Schößtierchen verwandeln. Nach dieser „Blitz-Operation“ sammelt ihr schließlich diese kleinen Tiere ein, um sie an einem Checkpoint, in Form eines großen Rings, abzuliefern. Das klingt auf dem Papier recht einfach, doch die digitale Realität ist ungleich schwerer. So sind die meisten mechanischen Wesen mit gefährlichen Stacheln besetzt, so daß jede Attacke zum

### Tolle Render-Grafiken

Die grafische Umsetzung von Sonic 3D - Blast ist eine



In der zweiten Welt bringen Turbinen Sonic zum Rotieren, wodurch er dann dicke Steinsäulen zerstören kann und somit zum versteckten Tails gelangt, was eine Menge Bonuspunkte einbringt.

deutliche Steigerung gegenüber dem Modul und kann durchaus als optischer Leckerbissen bezeichnet werden. Alle Objekte wurden feinsäuberlich gerendert und sehen durch die exzellente Ausnutzung der großen Farbpalette äußerst plastisch und farbenprächtig aus. Vor allem beim Hintergrundlayout hat sich dabei eine Menge getan. Was hier an Farb- und Objektvielfalt - jede Welt ist völlig anders - geboten wird, ist mächtig beeindruckend. Teilweise werden sogar einige Animationen absolut niedlicher Natur präsentiert. So dürft ihr zum Beispiel miterleben, wie eine Maulwurf-Familie ihrer Arbeit nachgeht - oberputzig! Soundmäßig dürft ihr euch zudem auf die bekannten Melodien mit modernen House-Arrangements freuen.

## Facts

- Saturn, CD-ROM
- Hersteller: Sega
- Genre: Jump & Run
- Release: Februar '97
- Levels: 15
- Schwierigkeitsgrad: Mittel

## Besonderheiten

- Konvertierung des gleichnamigen Mega Drive-Titels, tolles CG-Intro, exzellente gerenderte Hintergrundgrafiken, isometrische Perspektive, mit dem 3D-Pad spielbar.

## First Look

Auch auf dem Saturn hinterläßt das isometrische Hüpfvergnügen mit dem stacheligen Sympathieträger in der Hauptrolle einen überzeugenden Eindruck. Neben dem durchdachten Spielkonzept überzeugen vor allem die beeindruckenden Hintergrundgrafiken und das trickreiche Leveldesign mit einigen neuen Secrets.

US

Du kannst mich in 2000

(Versuch' das mal mit Deiner Freundin!)

# TOMB RAIDER

*featuring Lara Croft*



Geheimnisse unter: <http://www.tombraider.de>



# Positionen bewegen



Schon  
gewußt?

► **Sensationelles Command & Conquer-Bundle erhältlich!** Seit dem 1. Dezember ist bundesweit ein starkes Hardware-Bundle erhältlich, das es zum Teil zum Preis von unter DM 450,- gibt! Wer noch keinen Saturn hat, muß hier einfach zugreifen! Das Spiel alleine kostet im Handel um die DM 100,-! Ebenfalls noch erhältlich ist das Sega Rally-Bundle.

► **Virtua Fighter 3 jetzt in den Spielhallen!** Der absolute Vorzeige-Prügler ist Anfang November in die deutschen Spielhallen gekommen! Jetzt spielen und genießen!

► **Last Bronx für Saturn!** Die mit zahlreichen Waffen und genialer Charakter-Animation ausgestattete Arcade-Prügelei wurde ebenso wie VF3 für die zweite Jahreshälfte als Saturn-Umsetzung angekündigt.

► **World Wide Soccer '97 in Sat 1!** Fast 4 Millionen Fernsehzuschauer bekamen am 10.11.96 den jüngsten Saturn-Fußballhit auf ihrem heimischen Fernsehgerät vorgeführt. Videospielefan und Nationalspieler Thomas Häßler erreichte im Ranissimo-TV-Duell Deutschland gegen Portugal ein gutes 1:1, kommentiert wurde das Spiel von Jörg 'Bitte melde Dich!' Wontorra.

## Discworld 2 wird umgesetzt!

Die Sony-Tochter Psygnosis wird immer schneller mit den Saturn-Entwicklungen! Discworld 2 ist noch nicht einmal auf der PlayStation erschienen, und schon wird eine Saturn-Umsetzung für nächstes Frühjahr angekündigt. Diesmal werden wahrscheinlich auch die Sega-Fans eine kompetent synchronisierte deutsche Fassung erhalten. Ansonsten darf man sich auf eine Rundumverbesserung des bekannten Spielkonzeptes freuen. Wir heißen die Rückkehr Rincewinds willkommen!



Discworld 2 wird im nächsten Frühjahr für den Saturn erscheinen.

## FIFA Soccer '97 mit Verspätung!



Die grafische Gestaltung des Stadions ist außerordentlich gut gelungen.



Wie gehabt gibt es in FIFA Soccer allerlei interessante Perspektiven anzuwählen.



Wird diesmal der deutsche Kommentar übernommen?

Zwei große Enttäuschungen bescherte uns Electronic Arts in den letzten Wochen! Sowohl Soviet Strike als auch FIFA Soccer '97 werden wohl erst im Februar für den Saturn erhältlich sein. Somit bleibt uns jedoch immer noch die Hoffnung, daß der Actionknaller Soviet Strike vom leidigen Ruckeln der PSX-Version befreit wird und das brandneue FIFA Soccer '97 doch noch die Qualität von World Wide Soccer '97 erreicht. Immerhin kann man anhand der aktuellen Screenshots schon auf prächtige 3D-Polygonspieler und verbesserte Stadion-Hintergründe hoffen. Außerdem darf man mit einem deutschen Kommentar von Kalli Feldkamp und Wolf Dieter Poschmann rechnen! Die erste spielbare Saturn-Version erhoffen wir uns schon in den nächsten Tagen, so daß ihr nächste Ausgabe mit einem ausführlichen Preview rechnen könnt.



Tore sollen in der neuesten Version wesentlich leichter zu erzielen sein.

## Adidas Power Soccer auf Saturn!

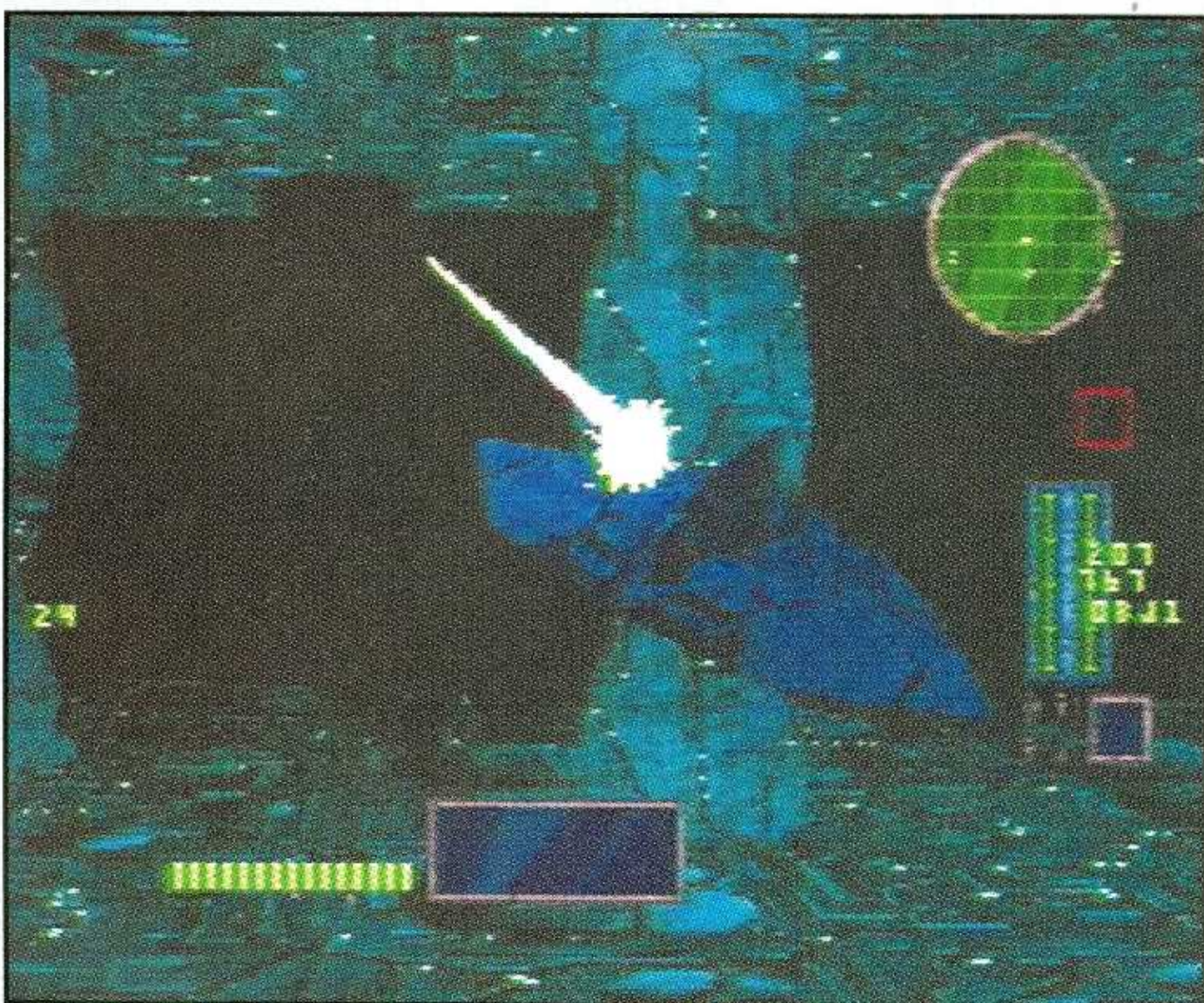
Wer das geniale World Wide Soccer '97 für zu realistisch hält, wird sich unter Umständen für die jüngste PlayStation-Umsetzung von Psygnosis begeistern können. Das grafisch sehenswerte 3D-Fußballgame 'Adidas Power Soccer' bietet beispielsweise abgefahrene Special Moves mit Feuerschüssen und ähnlichen Tricks. Erscheinen soll das Spiel im Februar.



Adidas Power Soccer dürfte das einzige Fußball-Spiel sein, in dem der Ball Rauchschwaden hinter sich herzieht.

## Independence Day im Anflug!

Roland Emmerichs Blockbuster ist mittlerweile nicht nur einer der erfolgreichsten Filme aller Zeiten, sondern auch der Auslöser für eine ganze Reihe von Science Fiction-Movies. Saturn-Freaks dürfen sich außerdem auf eine spielerisch wenig anspruchsvolle Baller-Mixtur mit schönen 3D-Grafiken freuen, in der man die Aliens besiegen darf.



Independence Day auf dem Saturn!



Die 3D-Grafiken von Assault Rigs sind durchaus schick.

## Psygnosis rollt an!

Mit Assault Rigs nähert sich auch das letzte schon vor längerer Zeit angekündigte Psygnosis-Spiel der Saturn-Veröffentlichung. In diesem futuristischen 3D-Actionspiel darf man mit einem Panzer durch düstere Szenarien rollen. Ein ausführliches Preview folgt in der nächsten Ausgabe!

## Schon gewußt?

▲ **Exklusiver Saturn-Titel von Capcom!** Ausnahmsweise berichten wir nicht über eine mögliche Saturn-Version von Resident Evil, sondern über eine überraschende Saturn-Exklusiv-Ankündigung von Capcom! In dem 2D-Beat 'em Up X-Men Vs. Street Fighter dürfen die bekannten Superhelden gegeneinander antreten. Der Release wird für das Frühjahr '97 erwartet.

▲ **Warcraft 2 für Saturn!** Das neben Command & Conquer erfolgreichste Action-Strategiespiel kommt für den Saturn! Electronic Arts Canada arbeitet überraschenderweise an der Umsetzung.

▲ **Pandemonium für Saturn!** Laut Crystal Dynamics befindet sich die Saturn-Umsetzung des 3D-Jump & Runs kurz vor der Fertigstellung. Wann das Spiel in Deutschland erscheint, steht noch nicht fest.

▲ **Saturn jetzt günstiger!** Neben dem unschlagbaren Command & Conquer-Bundle gibt es eine weitere Überraschung von der Hardware-Front zu vermelden! Der Preis für das Einzelgerät ist generell unter die psychologisch wichtige DM 400,-Barriere gerutscht.

Schon gewußt?

- ▶ **Sega Touring Car wird umgesetzt!** Das Ende der Internationalen Tourenwagen-Meisterschaft ITC hält Sega nicht davon ab, ihren gelungenen Automaten-Hit auf den Saturn umzusetzen. Man darf mit einem Release in der Weihnachtssaison 1997 rechnen!
- ▶ **Psygnosis wird nicht verkauft!** Gerade noch rechtzeitig haben es die Sony-Offiziellen gemerkt, daß Psygnosis als hervorragender Software-Lieferant wichtig für ihr Unternehmen ist. Daraus folgt, daß Psygnosis auch weiterhin ein Tochterunternehmen von Sony bleiben wird!
- ▶ **Gigantische Hardware-Basis!** Ende Oktober befanden sich sagenhafte 3,7 Millionen Saturns in japanischen Haushalten.
- ▶ **Origin gibt Saturn-Debüt!** Die Wing Commander-Erfinder werden demnächst ihr isometrisches 3D-Action-Adventure 'Crusader: No Remorse' auf den Saturn umsetzen.
- ▶ **Unsere Weihnachtstips für Saturn!** Welche Spiele muß man haben? Wir liefern euch in der nachfolgenden Liste die absoluten Top-Spiele aus allen Genres, welche man bedenkenlos kaufen kann!

## Fighters Megamix von AM2!

Eine echte Sensation wurde Anfang November in Japan bekanntgegeben! Die Vorzeige-Entwickler von AM2 arbeiten unter der Leitung von Yu Suzuki an einem exklusiven Saturn-Prügelspiel, das noch wenige Tage vor Weihnachten in Japan erscheinen soll. In Fighters Megamix werden 32 Charaktere aus Virtua Fighter 2, Fighting Vipers, Virtua Fighter Kids und Virtua Cop antreten. Akira, Pai, Lai, Wolf, Jeffrey, Jacky, Sarah, Kage, Shun, Lion, Dural, Bahn, Tokio, Honey, Sanman, Pickey, Jane, Raxel, Grace, Mahler, B.M. und Kumachan werden allesamt neue Moves haben, manche stammen sogar aus Virtua Fighter 3! Die Virtua Cop-Charaktere werden natürlich nicht schießen können. Alle Kämpfer haben die Fähigkeit, sich wie in Fighting Vipers in der Luft zu erholen oder wie in Virtua Fighter 3 zur Seite auszuweichen.

In Sachen Spielvarianten darf man mit einem Survival-Mode, einem 1-Player-Game, einem Vs-Wettkampf, einem Team-Battle und einem Trainings-Mode rechnen. Im 1-Player-Modus wird man übrigens unter verschiedenen Kursen wählen können, die jeweils eine andere Gegner-Schar nach sich ziehen. Die brandneuen Kampfszenarien werden sowohl als Virtua Fighter-ähnliche Ringe als auch als Käfige gestaltet werden. Außerdem gibt es Stufen ohne Ring Outs oder Begrenzung. Wir hoffen, in der nächsten Ausgabe ein ausführliches Preview liefern zu können! Der Release in Europa ist für März angekündigt!



Dieses geheime Foto zeigt Yu Suzuki bei der Vorstellung von Fighters Megamix! Auf der Leinwand links daneben sieht man leider nur zum Teil den Kampf zwischen Pai aus VF2 und Honey aus Fighting Vipers.

## Abenteuer mit Sentient!

Schnell, schneller, zeitgleich! Psygnosis will zeitgleich mit der PSX-Version sein Science Fiction-Action-Adventure mit Rollenspielanleihen im April für den Saturn veröffentlichen. Die ersten Screenshots machen einen interessanten Eindruck.



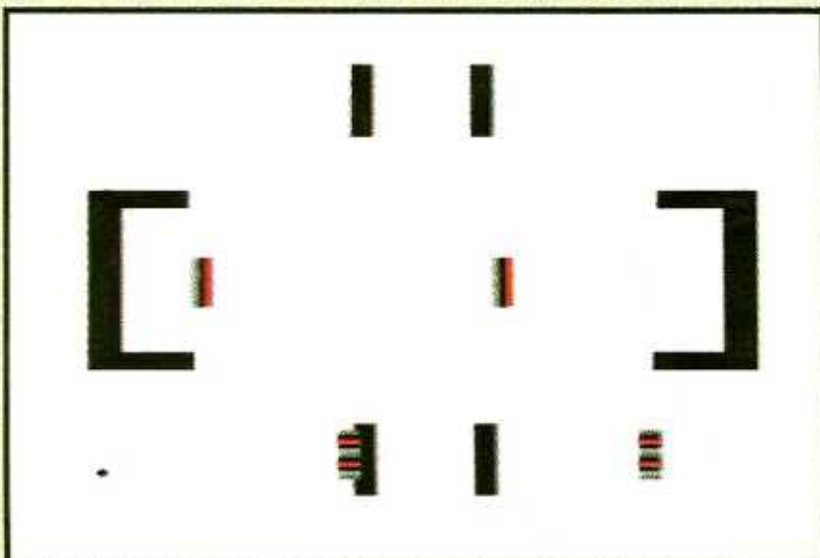
Sentient wird mit einer schmunken 3D-Engine in Szene gesetzt.



**7** m Prinzip mutet es doch ein wenig grotesk an, daß ausgerechnet beim letzten Software-Schwung für den betagten 16-Bitter noch einmal ein paar Bit-

**THREE IN ONE: EIN STREIFZUG DURCH DIE**  
drum - drei Pixel-Oldies aus dem  
**VIDEOSPIELGESCHICHTE**

Zeitraum von 1973 bis 1982 wurden hier unter die Modulhaube gepackt. Beim Shooter Missile Command müßt ihr sechs Städte vor einem Hagel von herunterfallenden Missiles beschützen, indem ihr mit einem Cursor platzierte Raketenschüsse abgebt. Euer



Pong kann man in unzähligen Variationen genießen, wie beispielsweise als eine Art Hockey-Spiel.



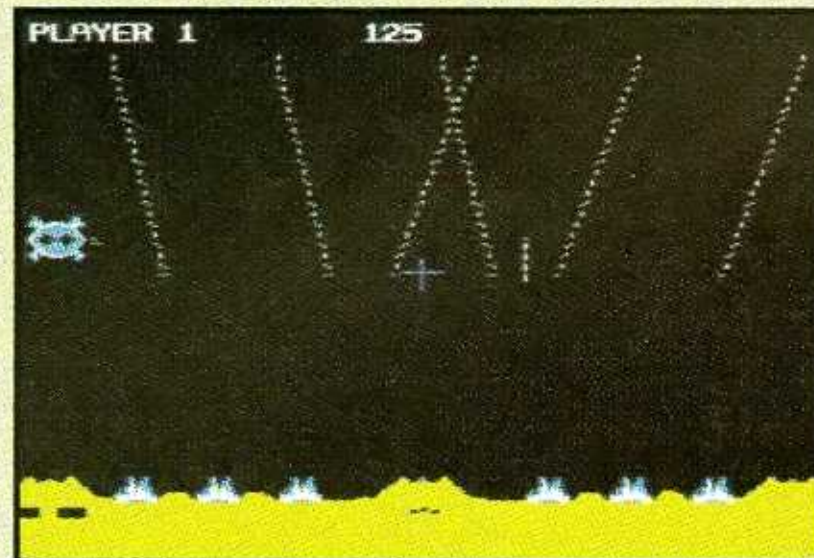
Hektik pur: Die Tausendfüßler teilen sich durch wahllosen Beschuß in viele Mini-Würmer.



Arcade Classics



Munitionsvorrat ist dabei begrenzt, und intelligente Sonden erschweren euch zusätzlich das Überleben. Geballert wird auch bei Centipede, das man damals ebenfalls mit einem Track Ball spielte. Inmitten eines abstrakten Pilzwaldes müßt ihr herunterkrabbelnde Tausendfüßler und anderes Getier systema-



Unverständlich: Im Gegensatz zum Original steht euch bei der Mega Drive-Konvertierung nur eine Raketenbasis statt drei zur Verfügung.

**Word Up**

Letztendlich lebt so eine Oldie-Compilation doch nur vom Nostalgie-Charme, denn weder Technik noch das Gameplay der drei simplen Geschicklichkeitsspiele können nach heutigen Maßstäben längerfristig fesseln. Ärgerlich zudem: Bei den Original-Versionen handelt es sich nicht um eine 1:1-Umsetzung.

**Hot-Spot**  
Nur für Videospieldhistoriker wirklich interessant.

Die überarbeitete Sega-Version unterscheidet sich nur geringfügig vom Original.

tisch abschießen. Getroffene Gliedmaßen verwandeln sich dabei in Pilze (= Wendepunkte), während Schüsse

in die Mitte des Körpers eine Spaltung bewirkt. Als Sahnehäubchen dürft ihr noch den Urahn aller Videospiele Pong in unzähligen Variationen genießen, wo ihr lediglich mit einem Balken einen eckigen Ball im Spiel halten müßt. Neben den Original-Versionen gibt es jeweils auch eine grafisch dezent aufgepeppte Sega-Variante.

**Check Up**

Mega Drive 4 MBit

Arcade Classics      Arcade  
Hersteller: Sega      Tel. 040-2270961  
Release: Erhältlich      Preis: DM 99,95

Spieler ..... 1-2  
Levels ..... -  
Save Game ..... -  
Besonderheiten ...Drei Spielhallen-Veteranen auf einem Modul

**Grafik 26%**  
Es lebe die Blockgrafik! Simple Grafik-Arrangements bei den Originalen, nur geringfügige Verbesserungen bei den überarbeiteten Sega-Versionen.

**Sound 39%**  
Nur mit etwas Wohlwollen kann man das Gepiepse als halbwegs kultivierte Sounduntermalung bezeichnen.

**Gesamt 55%**  
Originale, die keine echten Originale sind, kaum verbesserte Sega-Versionen, Gameplay anno dazumal.

SEGA

# SATURN MAGAZIN

COMPUTEC  
VERLAG

18. Ausgabe  
Januar '97



**ENTHÜLLT!**

**DIE HARD ARCADE  
PGA GOLF '97  
MYSTARIA 2  
WILD NINE'S**

# KRAZY IVAN

**KONKURRENZ FÜR GUN GRIFFON?**



**COMMAND & CONQUER**  
DER PC-KLASSIKER  
IM TEST!



**NHL HOCKEY '97**  
EAS 32-BIT-  
EISHOCKEY-DEBÜT

# 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           | 15.00  |
| 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  |
| Bedlam                        | 89.00  |
| Blazing Dragons               | 89.90  |
| Blam! Machinehead             | 89.90  |
| Breakpoint Tennis             | 89.90  |
| Bug Too us                    | 109.90 |
| Command & Conquer             | 99.90  |
| Daytona USA C.E.              | 89.90  |
| Destruction Derby             | 79.90  |
| Die Hard Trilogy              | 89.90  |
| Discworld                     | 79.90  |

|                         |             |
|-------------------------|-------------|
| Dragon Force us         | 109.90      |
| Exhumed                 | 89.90       |
| Fighting Vipers jap/dt  | 69.90/89.90 |
| FIFA Soccer 97          | 94.90       |
| Ghen War                | 49.90       |
| Golden Axe - The Duell  | 69.90       |
| Gungriffon              | 89.90       |
| Hexen                   | 89.90       |
| High Velocity us        | 99.90       |
| Iron Storm us           | 109.90      |
| King Of Fighters jap    | 109.90      |
| 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 97                  | 89.90       |
| NHL Powerplay           | 99.90       |
| Panzer Dragoon 2 jap/dt | 49.90/89.90 |
| Pro Pinball The Web     | 49.90       |
| Space Hulk              | 99.90       |
| Sega Rally              | 99.90       |
| Scorcher                | 89.90       |
| Shining Wisdom          | 79.90       |
| Soviet Strike           | 89.90       |
| Suiko Embo 2 jap        | 59.90       |
| Sim City 2000           | 89.90       |
| Story Of Thor 2         | 79.90       |

|                            |             |
|----------------------------|-------------|
| Street Fighter Zero 2      | 99.90       |
| Street Racer Deluxe        | 89.90       |
| Tomb Raider                | 99.90       |
| Three Dirty Dwarves        | 89.90       |
| Thunderhawk                | 89.90       |
| Toshinden URA jap          | 49.90       |
| True Pinball               | 49.90       |
| Tunnel B1                  | 89.90       |
| Vampire Hunter jap         | 49.90       |
| Virtua Cop                 | 129.90      |
| Virtua Cop 2               | 129.90      |
| Virtua On                  | 99.90       |
| Virtua Fighter 2           | 99.90       |
| Virtua Fighter Kids jap/dt | 49.90/79.90 |
| Worms                      | 79.90       |
| World Series Baseball 2    | 89.90       |
| Worldwide Soccer           | 89.90       |

## Sonderangebote

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| Primal Rage              | 49.90 |
| Chaos Control            | 49.90 |
| In the Hunt              | 49.90 |
| Wrestlemania Arcade      | 49.90 |
| Fatal Fury 3 jap         | 49.90 |
| World Heroes Perfect jap | 49.90 |
| Darius Gaiden jap        | 29.90 |

## 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 |
| Micro Machines Military        | 89.90 |

## MEGA CD

|                        |       |
|------------------------|-------|
| Tomcat Alley           | 19.90 |
| Soulstar               | 19.90 |
| Battlecorps            | 19.90 |
| Dune                   | 19.90 |
| Formula 1 World Champ. | 19.90 |
| Silpheed               | 19.90 |
| Sonic                  | 19.90 |
| Mystery Mansion        | 19.90 |

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

## 32X

|                 |       |
|-----------------|-------|
| Chaotix         | 29.90 |
| Golf            | 29.90 |
| Kolibri         | 29.90 |
| Metal Head      | 29.90 |
| Motherbase      | 29.90 |
| Virtua Racing   | 29.90 |
| FIFA Soccer 96  | 29.90 |
| Virtua Fighter  | 29.90 |
| Stellar Assault | 29.90 |
| Afterburner     | 29.90 |
| Star Wars       | 29.90 |

**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>





## STRENG GEHEIM!

Einige der geheimsten Projekte der Spielebranche enthüllen wir in dieser Ausgabe! Beispielsweise stellen wir mit Super Car das erste Model 3-Rennspiel von AM2 vor, das erst im nächsten Jahr in den Spielhallen auftauchen wird. Außerdem liefern wir als erste ein umfassendes Preview zu Wild Nine's, das von Earthworm Jim-Erfinder David Perry entwickelt wird. Ähnlich interessant dürfte das Duell der beiden Die Hard-Spiele werden, die mit den Untertiteln Arcade und Trilogy von Sega und Fox Interactive in das Rennen geschickt werden. Viel Spaß!

*Hans Gypis*

## SPECIALS



**Kann AM2 mit Super Car neue Maßstäbe setzen?**

**SUPER CAR** .....32  
Der Daytona-Nachfolger

## PREVIEWS

**DIE HARD ARCADE** .....20  
Das Sega-Beat 'em Up-Game

**DIE HARD TRILOGY** .....18  
Die Fox Interactive-Variante

**MYSTARIA 2** .....24  
Der RPG-Hammer

**PGA GOLF '97** .....26  
EA auf dem Saturn-Grün

**SPACE JAM** .....28  
Jordans erstes Film-Spiel

**WILD NINE'S** .....30  
Perry in 32 Bit-Form

## REVIEWS

**ACTUA GOLF** .....70  
Golfen mit Gremlin

**COMMAND & CONQUER** .....72  
Der Test des Virgin-Hammers

**DARIUS 2** .....81  
Baller-Klassiker!

**KRAZY IVAN** .....76  
Action von Psygnosis

**IMPACT RACING** .....78  
Roadblaster-Clone von JVC

**IN THE HUNT** .....82  
Unterwasser-Ballerei

**JEWELS OF THE ORACLE** .....80  
Besser als Myst?

**NHL HOCKEY '97** .....68  
Electronic Arts auf dem Eis

**TEMPEST 2000** .....82  
Die Atari-Umsetzung

**TOSHINDEN URA** .....67  
Takaras zweite Saturn-Prügelei

**VIRTUAL ON** .....74  
Der Megahit aus Japan!

**WWF IN YOUR HOUSE** .....34  
Wrestling wie noch nie?

## Die Hits der Leser

Zum dritten Mal in Folge konnte sich Nights into Dreams den ersten Platz sichern! Tomb Raider ist in Lauerstellung!



|     |       |                       |     |    |
|-----|-------|-----------------------|-----|----|
| 1.  | (1)   | Nights into Dreams    | 97% | 3  |
| 2.  | (2)   | Sega Rally            | 95% | 11 |
| 3.  | (3)   | Panzer Dragoon 2      | 95% | 7  |
| 4.  | (4)   | Virtua Fighter 2      | 95% | 11 |
| 5.  | (Neu) | Tomb Raider           | 96% | 1  |
| 6.  | (6)   | Alien Trilogy         | 88% | 3  |
| 7.  | (7)   | Need for Speed        | 91% | 5  |
| 8.  | (8)   | Athlete Kings         | 92% | 3  |
| 9.  | (9)   | Exhumed               | 86% | 2  |
| 10. | (10)  | World Wide Soccer '97 | 90% | 2  |

## Was geht ab?

Daß sich Nights zum dritten Mal in Folge den Platz an der Sonne sichern konnte, ist Beweis genug für die hervorragende Qualität dieses Spiels. Sega Rally sicherte sich mit Respektabstand den zweiten Platz vor den punktgleichen 3D-Klassikern Panzer Dragoon 2 und Virtua Fighter 2. Tomb Raider schaffte es schon nach zwei Tagen auf Rang 5 und nahm damit den Platz von Daytona USA ein, das erstmals aus den Top 10 geflogen ist. Daß sich Exhumed und World Wide Soccer '97 nicht weiter nach vorne arbeiten konnten, verwunderte uns doch ein wenig. Im nächsten Monat erwarten wir Daytona USA C.C.E., Fighting Vipers und Tomb Raider an der Spitze!

## 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

P R E V I E W

# DIE HARD TRILOGY



Einen knallharten Action-Mix ließ sich Fox Interactive von Probe Software für den Einstieg in die Spieleszene zusammenstellen. Als Grundlage dienten den routinierten Alien Trilogy-Schöpfern dabei die drei Kult-Actionstreifen mit Bruce Willis in der Hauptrolle. Wir ballerten uns durch die Preview-Version!

**W**ährend Sega für das aktuelle Die Hard-Spiel (siehe Seiten 20-22) lediglich auf die Lizenz des ersten Films zurückgreifen konnte, stellte Fox Interactive seinen speziell für



Die Granaten lassen gleich mehrere Gegner ins Jenseits verschwinden.



In der Außenansicht des dritten Films gibt es einen interessanten Lens Flare-Effekt zu sehen. Spektakuläre Explosionen stehen bei diesem Level an der Tagesordnung.

dieses Projekt angeheuerten Programmierern gleich alle drei Filme als Ideen-vorrat zur Verfügung. Probe ließ sich dabei nicht lumpen und stellte ein erstklassig zur Kino-Trilogie passendes Action-Paket zusammen, das sich ziemlich nah an den Film-Vorlagen orientiert!





**Sobald man eine Bombe erwischt hat, gibt es diese prächtige Explosion zu sehen.**

Erfreulicherweise darf jeder der drei Levels einzeln angewählt werden!

### Die Hard

Die Story des wegweisenden ersten Teils, der in Deutschland 'Stirb langsam!' hieß, wurde ohne Abstriche übernommen. Als gnadenloser Held ballert man sich durch die zahlreichen Stockwerke eines Hochhauses, in dem sich böse Buben herumtreiben. Bewaffnet ist die gut animierte Polygon-Figur dabei mit einer Pistole und einem begrenzten Vorrat an Granaten. Gezeigt wird das Spiel aus einer brauchbaren Schrägansicht, die unserem Alter Ego volle Bewegungsfreiheit erlaubt. Als besonderer technischer Kniff werden dabei sämtliche Mauern und Fahrzeuge, welche den Blick auf das Geschehen versperren könnten, auf die bekannte Gitter-Transparenz geschaltet, was für einen optimalen Spielfluß sorgt. Der Kompaß und die zoombare Karte sind erfreulicherweise nicht nutzlos, sondern bei der Lösung dieses recht umfangreichen ersten Levels die wohl wichtigsten Instrumente, bevor man sich in den zweiten Film verabschieden darf.

### Die Harder

Die Vorliebe der Entwickler für Virtua Cop kann man schon nach wenigen Sekunden erkennen. Genau wie im großen Vorbild darf man per unpraktischem Joypad oder per Virtua Gun auf einem vorgegebenen Weg im Flughafen für Ordnung sorgen. Die Ähnlichkeiten zum AM2-Werk sind dabei frappierend. Ob es sich nun um die herumlaufenden Zivilisten handelt, deren Verwundung Lebensenergie kostet, oder ob man den allgemeinen Spielablauf inklusive Grafikdarstellung betrachtet - selten wurde ein Spieler frecher kopiert! Erfreulicherweise hält auch die Spielspaß-Ergiebigkeit



**Der Die Harder-Level bietet eine astreine Kopie des Virtua Cop-Spielprinzips.**



**Bei der Jagd nach Bomben sollte man die friedlichen Fußgänger am besten in Ruhe lassen.**

einem Vergleich mit Virtua Cop stand, was nicht zuletzt an den abwechslungsreichen Szenarien und den spektakulären Effekten liegt.

### Die Hard with a Vengeance

Richtig rasant geht es schließlich im letzten Teil zu, der den Spieler mit einem Taxi von Brennpunkt zu Brennpunkt rasen läßt, damit er Bomben vor ihrer Explosion aufammelt. Das Fahrverhalten ist natürlich bei weitem nicht so komplex wie beispielsweise in Daytona USA C.C.E, vermittelt jedoch genug Rasanz, um dem Spieler das Gefühl zu geben, er rase über die Highways. Die verwendete 3D-Engine, welche sogar zwei verschiedene Perspektiven bietet, ist erstaunlich gut und würde auch in einem vollwertigen Rennspiel keinen schlechten Eindruck hinterlassen. Selbst an die immer mehr in Mode kommenden Lens



**Sollten Mauern den Blick auf das Geschehen versperren, so werden diese durchsichtig gemacht.**

Flare-Effekte wurde gedacht. Interessante Schauplätze wie U-Bahn-Gleise und Central-Park, Details wie herumfliegende Zeitungen und marschierende Fußgänger und lustige Digi-Kommentare sorgen für Langzeit-Motivation.

Hans Ippisch

### Facts



|                            |                               |
|----------------------------|-------------------------------|
| <b>Titel:</b>              | Die Hard Trilogy              |
| <b>Genre:</b>              | Arcade-Action                 |
| <b>Hersteller:</b>         | Fox Interactive               |
| <b>Release:</b>            | Dezember                      |
| <b>Levels:</b>             | 3                             |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Einstellbar                   |
| <b>Besonderheiten:</b>     | Drei grundverschiedene Levels |

### First Look

Wer auf knallharte Spiele in der Art von Virtua Cop und Resident Evil steht, muß sich die abwechslungsreiche Die Hard Trilogy zulegen.

Bei Sega fliegen mal wieder die Fäuste. Bei ihrem neuesten ST-V-Produkt widmeten sich die Entwickler dem scrollenden Beat 'em Up-Geschäft à la Final Fight, packten das Game in ein 3D-Gewand mit Film-Lizenz, und fertig ist der neue Prügel-Hit! Wir haben die mit der Saturn-Version identische Titan-Arcade-Platine unter die Lupe genommen.



# DIE HARD ARCADE



*Oben: Die Wirkung des Missile Launchers läßt die Feinde wie Papierbögen durch die Luft wirbeln.*

*Links: Insgesamt stellen sich euch drei Obermotze in den Weg, stets von imposanter Größe! Dieser Brocken stranguliert euch beispielsweise mit Vorliebe einhändig in der Luft oder wirbelt euch an einem Bein gepackt durch den Raum.*

**D**er Name und das Firmen-Logo von Fox Entertainment suggerieren, daß ihr bei diesem Actionreißer wie bei der Actionstreifen-Trilogie mit einem Pixel-Bruce Willis unterwegs seid, doch das stimmt nicht ganz. Die Hard Arcade lehnt sich lediglich an die Filmthematik des bekannten Filmstreifens an und ist somit keine waschechte Filmlicenz. Erwartungsgemäß sind die Parallelen jedoch nicht zu übersehen: In Los Angeles wird in naher Zukunft ein Firmentower von einer Horde gemeingefährlicher Terroristen überfallen, um einen High-Tech-Safe mit millionenschwerem Inhalt zu knacken. Als Spezial-Agent, der mit einem Helikopter am Wolkenkratzer abgesetzt wird, kommt ihr nun zum Einsatz. Alleine oder zu zweit gleichzeitig prügelt ihr euch Stockwerk für Stockwerk bis zur Tower-Spitze vor, wobei sich euch oftmals gleich mehrere, zum Teil bewaffnete Feinde in den Weg stellen.

## Missile Launcher & Super-Combos

Die Schurken werden mit drei Tasten gehörig aufgemischt. Zwei Actiontasten sorgen dabei für technisch einwandfreie Box-Einlagen bzw. schnell-



**Beim Finale auf dem Dach des Towers habt ihr es mit dem etwas greisen Kopf der Bande zu tun, der euch ständig mit einer ganzen Salve von Wurfmessern das Leben schwer macht.**

le Martial Arts-Kicks, während der dritte Knopf euch zu einem dynamischen Sprung verhilft, was selbstverständlich mit einer Schlagtechnik kombiniert werden kann. Die Spielmechanik ähnelt dabei stark der von Virtua Fighter - drückt ihr schnell und abwechselnd die beiden Aktionstasten, entstehen Schlag-Combos von brutal-

schöner Ästhetik. Das gleiche Prinzip gilt auch bei den Wurftechniken, sobald ihr einen Polygon-Langfinger zu packen bekommt. Mit der richtigen Tastenkombination erhält der Schlimmling beispielsweise zunächst einen kräftigen Tritt in die Magengrube, anschließend verpaßt ihr ihm ein paar saftige Ohrfeigen und werft ihn



**Die Polygon-Grafik ermöglicht eine intelligente Kameraführung, die beispielsweise bei Nahkampftechniken automatisch näher heranzoomt.**

zum Finale durch den Raum. Sämtliche Bewegungsabläufe wurden dabei durch feinste Motion Capture-Animationen realisiert und sehen einfach umwerfend aus. Bei solch einer Prügelei im Streets of Rage-Verschnitt dürfen natürlich auch keine Waffen fehlen. Was ihr hier als Pick-Ups auf-



**Sobald ihr einen Feind im Griff habt, steht euch eine Reihe von speziellen Schlag- und Wurftechniken zur Verfügung.**



**Wegen des gefährlichen Laserstrahls solltet ihr diese Blechbüchsen schnell in einen Nahkampf verwickeln.**



**Bei diesen beiden Leitersprossen könnt ihr durch geschicktes Hin- und Herspringen eine Menge Energie-Auffrischer einsammeln.**



Die Motion Capture-Animationen sorgen trotz comic-ähnlicher Balgerei für einen Hauch Realismus.

sammeln dürft, ist schon geradezu unübersichtlich. Von einer simplen 9 mm-Pistole über Großkaliber wie beispielsweise MG oder Missile Launcher bis hin zu einem wirkungsvollen Tränengasspray oder einer langen Rohrstanze ist nahezu alles vertreten, was man nur im entferntesten als Waffe (miß)brauchen kann. Erstmals dürft ihr bei solch einem scrollenden Prügler fairerweise sogar Munition

**Eine rotierende Riesen-Antenne droht euch hier auszuknocken, wenn ihr einen Augenblick lang unaufmerksam seid.**

nachladen, wenn ihr das entsprechende Item aufsammelt, das meistens von niedergestreckten Terroristen hinterlassen wird. Die Eigenschaften der Power Ups wurden dabei grafisch spektakulär umgesetzt. Ein Dum Dum-Geschoß schleudert den getroffenen Terroristen durch den Druck beispielsweise an die gegenüberliegende Wand, während der Raketenwerfer das gesamte Interieur zerstört und die Feindbrut über den Screen wirbelt. Die Grenze zwischen roher Gewalt und schwarzem Humor ist dabei fließend. Tretet ihr zum Beispiel einem Fiesling in die „Familienplanung“, jault er herzerweichend und hüpfert dabei mit verschränkten Armen hin und her - einfach köstlich! Auflockerung erfährt das Gekloppe zwischendurch übrigens durch einige Bonusspiele, die sporadisch nach dem Beenden einer Szene eingestreut werden. Es handelt sich dabei um eine Art Reaktionsspiel, wo ihr im richtigen Augenblick eine Taste drücken müßt, um beispielsweise einen Widersacher in vollem Lauf mit einem Sprungtritt umzunieten.

**Ulf Schneider** ■



Die heikle Mission beginnt: die beiden Agenten werden mit einem Helikopter direkt am Einsatzort abgesetzt.

## Facts



|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Titel:</b>              | Die Hard Arcade  |
| <b>Genre:</b>              | 3D-Beat 'em Up   |
| <b>Hersteller:</b>         | Sega   |
| <b>Release:</b>            | Februar  |
| <b>Levels:</b>             | 3  |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Schwer   |
| <b>Besonderheiten:</b>     | Arcade-Spiel auf Titan-Hardware, großes Waffenrepertoire, einfallsreiche Motion Capture-Animationen, viele unterschiedliche Widersacher, exzellente Soundeffekte, 1-2 Spieler gleichzeitig |

## First Look

Was bei diesem Streets of Rage-Nachfolger an obercoolen Schlag-Combos, unterschiedlichen Waffen und Feinden aufgefahren wird, ist nahezu referenzverdächtig. Untermauert wird die adrenalinfördernde Dauer-Action durch ein sauberes Polygon-Environment und satte Soundeffekte. Einziges Manko: Nach einer guten Stunde ist der Beat 'em Up-Spaß vorbei, doch angesichts der Qualität wird man gerne zum Wiederholungstäter.





Im CG-Intro sind alle Helden zu sehen. Das Charakterfeld wurde um ein paar Gestalten erweitert.



Solch farbenprächtige Zwischenbilder versüßen euch die Wartezeit beim Nachladen.



Manche Dialoge werden diesmal mit einer zusätzlichen Sprachausgabe unterstützt.

# MYSTARIA 2

**Japaner müßte man sein: Die Fortsetzung von Mystaria - im Land der aufgehenden Sonne unter den Titel Riglord-Saga bekannt - wurde bereits zu 80% fertiggestellt und erscheint somit demnächst im Mutterland der Videospiele. Trotz japanischer Schriftzeichen hier schon einmal der erste Vorabbericht zu diesem süchtigmachenden Strategie-Epos.**

**M**it Shining Force fing 1992 alles an. Erstmals kombinierten die findigen Sega-Programmierer das RPG-Genre mit opulenten Strategie-Fights, fertig war der Megahit, der in Japan bereits nach kurzer Zeit die Verkaufscharts anführte und deshalb um ein, zwei weitere Sequels erweitert wurde (Shining Force 2, Shining Force CD). Mit Mystaria wird dieser Genre-Zwitter nun auf dem Saturn inoffiziell weitergeführt, jedoch mit erheblichen technischen Verbesserungen gegenüber dem 16 Bit-Original. Wir nahmen die aktuelle japanische Version für euch schon einmal unter die Lupe, und prüften sie auf Spielspaßgehalt, soweit uns das möglich war.

## Kleine aber feine Verbesserungen

Aufgrund japanischer Schriftzeichen bleibt die Hintergrundstory für uns Mitteleuropäer noch das große Geheimnis. Weniger Rätsel gibt hingegen das allgemeinbekannte Gameplay auf. Mit einer rund 20köpfigen Party, die im schönen CG-Opening alle kurz im Bild zu sehen sind, seid ihr wieder einmal in Mission „Gut gegen Böse“ unterwegs. Der Spielablauf wurde in zwei Hälften unterteilt: Führt ihr nicht gerade Krieg, handelt es sich um ein 3D-RPG mit bekannten spielerischen Zutaten. In den Städten dürft ihr mit den Einwohnern einen informativen Plausch halten oder im Shop um





Der Bewegungsradius wird durch zusätzliche Pfeil-Symbole verdeutlicht (Bild ganz oben).

die Ecke nötige Items erstehen. Zwischen den Städten bewegt ihr euch auf einer großen, ebenfalls dreidimensional dargestellten Oberwelt, die euch über Pfade zu allen anderen Städten bzw. Ortschaften führt. Trefft ihr an einem Platz auf eine feindliche Truppe, kommt es zu einer kriegerischen Auseinandersetzung, die gleichzeitig das Prunkstück von Mystaria 2 darstellt. Auf einem abgegrenzten Areal, das in Quadrate unterteilt wurde, zieht ihr eure Charaktere rundenweise über das virtuelle Schlachtfeld, mit dem Ziel, die gegnerische Armee möglichst ohne Verluste zu besiegen. Das Repertoire an Möglichkeiten ist dabei umfassend und erfordert vielfältige strategische Überlegungen. So könnt ihr den Widersachern mit bloßer Waffengewalt zuleiberücken, schwächere Charaktere schützen, Items wie z. B. Heilkräuter einsetzen oder auf den begrenzten Vorrat an Magie zurückgreifen. Die Veränderungen gegenüber dem Erstlingswerk



Das Intro ist minutenlang und stimmt euch mit vielen Dialogen auf die umfassende Story ein. Daß die Bildqualität diesmal sehr gut gelungen ist, erfreut den FMV-Liebhaber.

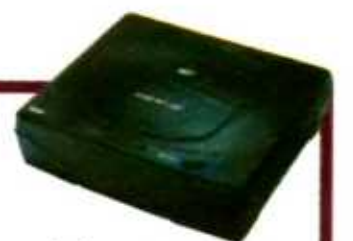
sind dabei marginaler Natur. So zeigen euch zum Beispiel Pfeile deutlich die Bewegungsmöglichkeiten aller Charaktere an, und mit der A-Taste dürft ihr diesmal das gesamte Schlachtfeld um 360 Grad rotieren, wodurch ihr einen besseren Überblick erhaltet.

### Dezentes Facelifting

Auch in puncto Technik wurde wenig verändert, da man die bewährte 3D-Engine beibehielt. Dafür sehen die Polygon-Charaktere durch ein hochauflösend wirkendes Texture-Gewand geradezu phantastisch aus. Die stärkste Verbesserung bietet dafür der Soundbereich, wo diesmal leisere Töne angeschlagen werden. Fernöstliche Flötenklänge und andere dezente Melodien beruhigen nicht nur die Seele, sondern tragen auch maßgeblich zur tollen Atmosphäre bei.

Ulf Schneider ■

### Facts



|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>Titel:</b>              | Mystaria 2  |
| <b>Genre:</b>              | Strategie/RPG   |
| <b>Hersteller:</b>         | Sega  |
| <b>Release:</b>            | Februar   |
| <b>Levels:</b>             | Entfällt  |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Mittel  |
| <b>Besonderheiten:</b>     | Genialer Strategie/RPG-Cocktail, Backup-Booster, komplettes 3D-Environment, unterstützt 3D-Pad, umfangreiche Sprachausgabe. |

### First Look

Für Strategie-Fans bleibt dieser hochmotivierende Strategie-Mix nach wie vor erste Wahl. Der Nachfolger überzeugt dabei durch Verbesserungen im Detail. Die vielfältige Sprachausgabe, eine stimmungsvolle, fernöstliche Musikuntermalung sowie ein verbessertes Texture-Gewand aller Charaktere sorgen für eine dichtere Atmosphäre als beim Original. Der Spielablauf blieb hingegen nahezu unangetastet.



Das gute alte Vektor-Gitter gibt noch immer Auskunft über die Platzbeschaffenheit, was durchaus zu begrüßen ist.

# PGA TOUR '97

Mit einjähriger Verspätung beteiligt sich Electronic Arts endlich am Golf-Wettstreit auf den Saturn-Greens. Gelingt hiermit die Rückkehr zu alter Sportspielstärke?

**W**arum der erste Saturn-Abschlag erst mit der 97er-Edition erfolgt, wird einem nach dem Betrachten der aktuellen Preview-Version schlagartig klar. Als Bewunderer der grandiosen Mega Drive-Teile von PGA Golf erwartete ich vom ersten Saturn-Golfspiel aus dem Hause Electronic Arts wahre Wunderdinge - zu Unrecht, wie ich schon nach dem ersten Tee Off feststellen mußte....

## Was wird geboten!

Zunächst darf man sich nicht von der für EA typischen Edel-Präsentation inklusive hochklassiger Videoclips täuschen lassen, die sich nur durch die verlängerten Ladezeiten auf den Spielspaß auswirken. Mit dem Sawgrass-Kurs und dem Spyglass Hill-Golfplatz fanden gerade einmal zwei 18 Loch-Plätze den Weg in die Pre-

view-Version, die noch nicht einmal besonders abwechslungsreich sind. Fünf verschiedene Spielmodi sind ebenfalls nicht gerade als sehr umfangreich zu sehen. Immerhin kann man sein Alter Ego aus vierzehn bekannten Golfprofis und acht namenlosen Spielern auswählen. Beim anschließenden Weg zum ersten Tee Off bekommt man die größte Schwäche des Spiels ausgiebig zu spüren. Lange Ladezeiten lassen einen an der 32 Bit-Kompetenz von E.A. wieder einmal zweifeln. Daß zwischen Tastendruck und tatsächlichem Abschlag noch einmal mehrere Sekunden vergehen, setzt dem Ganzen die Krone auf. Wenn die 3D-Grafik und das Spielersprite besonders opulent wären, könnte man hier noch ein Auge zudrücken, mit simplen Standgrafiken in besserer 16 Bit-Qualität überzeugt man jedoch keinen Saturn-User mehr. Dies ist um so trauriger, weil das restliche Ambiente durchaus gewöhnliches EA-Niveau bietet! Vielleicht ändert sich bis zur Review-Version ja noch was!

Hans Ippisch ■



Die schicken EA-Videos machen Appetit auf etwas, was nicht geboten wird.



3D-Flugsequenzen wie in Virtual Golf sucht man vergeblich, der einzige Gag ist das zusätzliche Grafikfenster.

## Facts



|                            |                        |
|----------------------------|------------------------|
| <b>Titel:</b>              | PGA Tour '97           |
| <b>Genre:</b>              | Golfspiel              |
| <b>Hersteller:</b>         | E.A.                   |
| <b>Release:</b>            | Dezember               |
| <b>Levels:</b>             | 2                      |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Einstellbar            |
| <b>Besonderheiten:</b>     | Nervige<br>Wartezeiten |

## First Look

Die frühe Preview-Version des ersten Saturn-Golfspiels von EA präsentierte sich noch nicht in 32 Bit-Form.

# Testen Sie jetzt die Vorteile von BARCLAYCARD!

## Gewinnen Sie ein Wochenende für zwei in London!

Jeder braucht heute eine Kreditkarte. Doch man sollte sich über die Leistungen genau informieren. BARCLAYCARD bietet Ihnen viele Vorteile. Bei uns erhalten Sie EUROCARD und VISA im Doppel – Kreditkarten, die überall auf der Welt gern gesehen sind. Jetzt interessiert uns Ihre Meinung: Welche Vorteile von BARCLAYCARD sind für Sie besonders wichtig?

Und wieder verlosen wir eine **Wochenend-Reise für zwei Personen nach London**. Wenn Sie den nebenstehenden Coupon bis zum 28.02.1997 ausgefüllt an uns zurücksenden, nehmen Sie automatisch an der Verlosung teil. Gewinnen Sie ein „Shopping“-Wochenende in London! Sie wohnen in einem **First-Class-Hotel in der City**. Für Ihre Einkäufe erhalten Sie von uns ein Guthaben von 500,- DM pro Person auf Ihrer neuen BARCLAYCARD!



Immer gute Karten.



## Großer persönlicher Test: Kennen Sie die 10 Vorteile von BARCLAYCARD?

Bitte sagen Sie uns, welche Vorteile von BARCLAYCARD für Sie besonders wichtig sind. Gewinnen Sie ein Wochenende in London!

- |   | sehr wichtig             | wichtig                  | weniger wichtig          |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. Sie erhalten zwei Karten zum Preis von einer.  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. Die Karten werden weltweit von mehr als 12 Millionen Geschäften, Hotels, Restaurants, Tankstellen und Autovermietungen akzeptiert.       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Ihre Partnerin bzw. Ihr Partner erhält ohne Aufpreis eigene Karten und kann die gleichen Leistungen nutzen.                              | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Mit Ihrer monatlichen Abrechnung haben Sie immer den Überblick über Ihre Ausgaben.   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Sie erhalten Vergünstigungen bei allen Kooperationspartnern von BARCLAYCARD, z.B. in Hotels oder bei Autovermietungen.                   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Besonders auf Reisen geben Ihnen die Kreditkarten Sicherheit, weil Sie kein Bargeld mit sich herumtragen müssen.                         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Wenn Sie in irgendeinem Land der Welt Hilfe benötigen, steht Ihnen unser World-Assist-Service rund um die Uhr mit Rat und Tat zur Seite. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. Mit VisaPhone können Sie weltweit von jedem Telefon aus bargeldlos telefonieren.   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Für ein Guthaben erhalten Sie attraktive Zinsen bei tagtäglicher Verfügbarkeit.  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. Ihnen steht ein großzügiger Kreditrahmen zur Verfügung.   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Testen Sie BARCLAYCARD jetzt!

**Ja, ich möchte gewinnen und habe alle Fragen beantwortet.**

Gleichzeitig erhalte ich die Gelegenheit, BARCLAYCARD drei Monate beitragsfrei zu testen. Ein gesondertes Antragsformular geht mir umgehend zu, ohne daß ich dabei irgendwelche Verpflichtungen eingehe.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Telefon (für eventuelle Rückfragen)

Fordern Sie per Telefon oder Fax ein Antragsformular an:

Telefon 040 / 41 46 34-98  
Fax 040 / 24 33 72

Oder Coupon ausfüllen und absenden an:  
directa Service-Center, Abt. SG B 132,  
Harvestehuder Weg 88,  
D-20149 Hamburg



Bei diesem Bonus-Game gibt es Punkte, wenn es euch gelingt, aus einem markierten Kreis heraus Körbe zu erzielen.

# SPACE JAM

Nach NBA Jam eine weitere durchgeknallte Basketballsimulation aus dem Hause Acclaim, in der Michael „Air“ Jordan sich in der Toon-Welt gegen ein Team von Monstern durchsetzen muß.

In den USA wird das Filmprojekt Space Jam bereits als der Weihnachtshit dieses Jahres gehandelt. Worum geht es? Basketball-Superstar Michael Jordan wird auf mysteriöse Weise in die Toon-Welt befördert (Roger Rabbit läßt grüßen), wo er auf Bugs Bunny und andere bekannte Warner Bros.-Charaktere trifft. Der knuddelige Toon-Haufen bittet den legendären Korbwerfer nun, sie beim Kampf gegen das schier unbesiegbare „Monstar“-Basketballteam hilfreich zu unterstützen - eine neue Herausforderung für den großen Meister! Das gleichnamige Videospieldesign wurde kräftig auf NBA Jam getrimmt.



Jeder Warner Bros.-Toon hat seine individuellen Stärken und Schwächen.

Wie beim Funsport-Klassiker geht ihr bei einem stark gelockerten Regelwerk auf Körbe jagd und habt dabei mit lediglich zwei Aktionstasten (Pass & Korbwurf, Steal & Sprungblock) alles unter Kontrolle. Mit der Turbo-Taste aktiviert ihr zudem kurzzeitig Superkräfte und vollführt dadurch beispielsweise besonders spektakuläre Dunks. Aber keine Panik, Space Jam hat auch ein paar Eigenheiten. So dürft ihr bestimmen, ob ihr One on One oder lieber Three on Three spielen wollt. Jeder Warner Bros.-Toon hat zudem seine eigenen lebenswerten Eigenschaften und absolut sehenswerte Dunktechniken im petto. Abgerundet wird der verrückte Comicspaß durch zahlreiche Bonus-Games, die ihr in den Pausen zocken dürft. Größtenteils handelt es sich um eher simple Spielereien, wo ihr beispielsweise, wie in einer Schießbude, mit einem Basketball vorbeilaufende Ziele treffen müßt. Einige Mini-Spiele sind jedoch alleine ihr Geld wert. Bei „Space Race“ handelt es sich zum Beispiel um eine tolle MicroMachines-Variante, wo ihr versuchen müßt, als erster den vorderen Bildschirmrand zu errei-



Das berühmte Monster-Team verfügt über Spieler mit imposanten körperlichen Attributen.



It's Hangtime: Wirbelwind Tazmania vollstreckt seine Dunks auf besonders dynamische Art und Weise.



Das Extraspiel Space Race stellt eine gewitzte MicroMachines-Variante dar.

chen, um der gegnerische Rakete ein Stück Lebensenergie zu rauben. Ein eingebautes Waffensystem und zahlreiche Barrikaden geben dieser Raserei zusätzlichen Pep.

Ulf Schneider ■

## Facts



|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Titel:</b>              | Space Jam  |
| <b>Genre:</b>              | Fun-Sport  |
| <b>Hersteller:</b>         | Acclaim  |
| <b>Release:</b>            | Februar '97  |
| <b>Levels:</b>             | Entfällt   |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Einfach bis mittel   |
| <b>Besonderheiten:</b>     | Film-Umsetzung, Warner Bros.-Charaktere, viele Bonus-Spiele, lustige Comicgrafiken |

## First Look

Lustige NBA Jam-Variante mit Michael Jordan als Hauptdarsteller, vielen unterhaltsamen Mini-Games und reichlich abgedrehten Toon-Charakteren.

# WIR PACKEN AUS!

## Spiele

|                                     | PSX            | SAT            |
|-------------------------------------|----------------|----------------|
| A4 Evolution Global                 | 99,99*         |                |
| Actua Golf                          | 99,99*         |                |
| Adventures of Lomax                 | 89,99          | 89,99          |
| Alien Trilogy                       | 89,99          | 89,99          |
| Alone in the Dark 2                 | 109,99         | 99,99          |
| Amok                                |                | 89,99*         |
| Andretti Racing                     | 89,99          | 89,99*         |
| Area 51                             | 89,99*         | 89,99*         |
| Athlete Kings                       |                | 89,99          |
| <b>Saphomet's Fluch</b>             | <b>89,99*</b>  |                |
| Batman Forever: Coin-Op             | 79,99*         | 79,99*         |
| Battle Arena Toshinden 2            | 99,99          |                |
| Bedlam                              | 89,99*         | 89,99*         |
| Black Dawn                          | 89,99*         |                |
| Blackfire                           |                | 89,99*         |
| BLAM! Machinehead                   | 99,99          | 99,99          |
| Blast Chamber                       | 99,99*         | 99,99*         |
| Blazing Dragons                     | 79,99          | 89,99          |
| Bug! Too                            |                | 89,99*         |
| Bubble Bobble                       | 79,99          | 89,99          |
| Bubble Bobble 2                     | 89,99*         |                |
| Bust A Move 2                       | 69,99          | 69,99*         |
| Casper                              | 89,99          | 89,99          |
| Chaos Control                       | 89,99*         | 79,99          |
| Chronicles of the Sword             | 89,99*         |                |
| Complete Onside Soccer              | 89,99*         |                |
| <b>Command &amp; Conquer</b>        | <b>109,99*</b> | <b>109,99*</b> |
| Constructor                         | 89,99*         |                |
| Crash Bandicoot                     | 109,99         |                |
| Crow: City of Angels                | 79,99*         | 79,99*         |
| Crusader - No Remorse               | 89,99*         | 89,99*         |
| Cyberia                             | 89,99          | 89,99          |
| Dark Savior                         |                | 89,99*         |
| Darkstalkers                        | 89,99          |                |
| Davis Cup Tennis                    | 89,99          |                |
| Daytona USA Championship Edition    |                | 109,99*        |
| Deadly Skies                        | 89,99*         | 89,99*         |
| Deathdrome                          | 89,99*         |                |
| Descent                             | 89,99          |                |
| Destruction Derby                   | 99,95          | 89,99*         |
| Die Hard Trilogy                    | 89,99*         | 89,99*         |
| Discworld (dt.)                     | 89,99          | 89,99          |
| <b>Disruptor</b>                    | <b>79,99*</b>  |                |
| Down in the Dumps                   | 89,99*         |                |
| Dragonheart: Fire & Steel           | 89,99*         | 89,99*         |
| Earthworm Jim 2                     | 89,99          | 89,99          |
| Exhumed                             |                | 99,99          |
| Formel 1                            | 99,99          |                |
| Fade to Black                       | 89,99          |                |
| FIFA Soccer '97                     | 89,99*         | 89,99*         |
| Fighting Vipers                     |                | 99,99          |
| Galaxian 3                          | 89,99*         |                |
| Gex                                 | 89,99          | 79,99          |
| Guardian Heroes                     |                | 89,99          |
| Gun Griffon                         |                | 89,99          |
| Gunship (engl.)                     | 89,99          |                |
| Hyper Final Match Tennis            | 89,99*         |                |
| Impact Racing                       | 89,99          | 89,99*         |
| International Track & Field AKTION! | 79,99          |                |
| In the Hunt                         | 89,99*         | 89,99*         |
| Iron & Blood                        | 79,99          | 79,99*         |
| <b>Iron Man / XO</b>                | <b>79,99*</b>  | <b>89,99*</b>  |
| Jewels of the Oracle                | 89,99*         |                |
| Jumping Flash 2                     | 99,99          |                |
| Keio 2                              |                | 89,99*         |
| Konami Open Tennis                  | 89,99*         |                |
| Last Dynasty                        | 99,99*         | 99,99*         |
| Lost Vikings 2                      | 79,99*         | 79,99*         |
| Madden '97 Football                 | 89,99          | 89,99*         |
| Magic the Gathering                 | 79,99*         | 79,99*         |
| Maniac Karts                        |                | 89,99*         |
| MegaMan X3                          | 89,99*         | 89,99*         |
| Motor Toon 2                        | 89,99*         |                |
| Mr. Bones                           |                | 89,99*         |
| MTV's Aeon Flux                     | 89,99*         |                |
| MTV's Slamscape                     | 89,99*         |                |
| Myst                                | 89,99*         | 109,95         |
| Namco Museum Pieces 1               | 99,99          |                |
| Namco Museum Pieces 2               | 89,99          |                |
| Namco Soccer Primal Goal            | 89,99*         |                |
| <b>Nascar Racing '96</b>            | <b>99,99*</b>  |                |
| NBA Action Basketball               |                | 89,99          |
| NBA Hangtime                        | 89,99*         |                |
| NBA Jam Extreme                     | 79,99*         | 79,99*         |
| NBA Live '97                        | 89,99*         | 89,99*         |
| Necrodrome                          | 99,99*         |                |
| Need for Speed                      | 89,99          | 89,99          |

## Spiele

|                                     | PSX           | SAT           |
|-------------------------------------|---------------|---------------|
| NHL Hockey '97 (EA Sports)          | 89,99*        | 89,99*        |
| Nights (incl. 3D Control Pad)       |               | 139,99        |
| <b>Pandemonium</b>                  | <b>79,99*</b> |               |
| Parodius Deluxe AKTIONSPREIS!       | 59,99         |               |
| PGA Tour Golf '97                   | 89,99         | 89,99*        |
| Pinball Graffiti                    |               | 89,99*        |
| Po'ed                               | 89,99*        |               |
| Pool Champion                       |               | 89,99*        |
| Primal Rage                         | 89,99         | 89,99*        |
| Project Overkill                    | 89,99         |               |
| Pro Pinball                         | 79,99         | 89,99*        |
| Resident Evil (dt.)                 | 89,99         |               |
| Return Fire                         | 89,99         | 89,99*        |
| Return to Zork                      | 89,99*        | 89,99*        |
| Ridge Racer Revolution              | 99,99         |               |
| Road Rash                           | 89,99         | 89,99*        |
| Robotron "X"                        | 89,99*        |               |
| Sampras Extreme Tennis              | 99,99         |               |
| <b>Sega Worldwide Soccer '97</b>    |               | <b>89,99</b>  |
| Sentient                            | 89,99*        |               |
| Sim City 2000                       | 89,99*        | 99,99         |
| Skeleton Warriors                   | 89,99         | 89,99         |
| Slam 'n Jam                         | 79,99*        |               |
| Sonic The Fighters                  |               | 89,99*        |
| Soviet Strike                       | 89,99         | 89,99*        |
| Space Hulk                          | 89,99         | 89,99*        |
| Spot 3                              | 89,99*        | 89,99*        |
| Star General                        | 79,99*        |               |
| Star Gladiator                      | 89,99*        |               |
| Steel Panthers 2                    | 79,99*        |               |
| Story of Thor 2                     |               | 89,99         |
| Street Fighter Alpha 2              | 89,99*        | 89,99*        |
| Striker '96                         |               | 89,99*        |
| Syndicate Wars                      | 89,99*        | 89,99*        |
| Tekken 2                            | 99,99         |               |
| Tempest X                           | 79,99*        | 79,99*        |
| The Devide: Enemies Within          | 89,99*        |               |
| Three Dirty Dwarves                 |               | 89,99*        |
| Thunderhawk 2                       | 89,99         | 109,99        |
| Tilt!                               | 89,99*        | 89,99         |
| Time Commando                       | 89,99         |               |
| Titan Wars                          | 89,99*        |               |
| <b>Tomb Raider</b>                  | <b>89,99</b>  | <b>99,99</b>  |
| Top Gun - Fire At Will              | 89,99         |               |
| Toshinden URA                       |               | 89,99*        |
| Tunnel B1                           | 89,99         | 89,99*        |
| Virtua Cop 2                        |               | 99,99*        |
| Virtua Fighter Kids                 |               | 89,99         |
| Virtual Open Tennis                 |               | 79,99*        |
| Warhammer                           | 89,99*        |               |
| Warwind                             | 79,99*        |               |
| Williams Arcade Greatest            | 69,99         |               |
| Wing Arms                           |               | 89,99         |
| Wing Commander 3                    | 99,99         |               |
| Wipe Out 2097                       | 99,99         |               |
| WWF In Your House                   | 79,99*        | 79,99*        |
| <b>X 2</b>                          | <b>99,99*</b> | <b>99,99*</b> |
| X-Men: Children of the Atom         | 79,99*        | 79,99         |
| Zork Nemesis                        | 89,99*        |               |
| <b>Grundgeräte</b>                  |               |               |
| Sony Playstation incl. Control Pad  | 389,99        |               |
| Sega Saturn incl. Control Pad       |               | 449,99        |
| <b>Zubehör</b>                      |               |               |
| 6-Spieler-Adapter                   |               | 79,95         |
| Action Replay Pro                   | 99,99         | 99,99         |
| Analog Joystick                     | 129,99        |               |
| Antennenkabel                       | 49,95         | 59,95         |
| Arcade Racer (Lenkrad)              |               | 129,95        |
| Backup Memory                       |               | 109,99        |
| Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe  | 39,99         | 39,99         |
| Lenkrad incl. Pedale                | 159,99        |               |
| Link-Kabel                          | 49,95         |               |
| Maus                                | 59,95         |               |
| Memory Card (8 Meg)                 | 79,99         |               |
| Memory 3,5"-Diskettenlaufwerk       | 179,99        |               |
| Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)       | 69,99         |               |
| neGcon (Control Pad)                | 89,99         |               |
| Original Control Pad                | 59,95         | 44,95         |
| <b>Pistole</b>                      | <b>69,99*</b> |               |
| RGB-Scart-Kabel (Fire)              | 49,99         | 39,99         |
| Tasche +Control Pad +Mem.Card       | 99,99         |               |
| Universal-Adapter für Import-Spiele |               | 79,99         |
| Video-CD MPEG-Karte                 |               | 349,95        |
| Virtua Stick                        |               | 89,95         |
| X-Tender (Joypad-Verlängerung)      | 29,99         | 29,99         |

Achtung: Action pur!  
Nichts für schwache Nerven!

**Amok**  
Sega Saturn \*  
**89,99**

**Die Hard Trilogy**  
PSX \* / SAT \*  
**89,99**



Sportlich, sportlich!

**Daytona USA**  
Championship Edition  
Sega Saturn \*  
**109,99**

**Fifa Soccer '97**  
PSX \* / SAT \* je  
**89,99**

**Media Point**

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

Telefonische Bestellannahme:  
**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr  
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28  
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

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



Wo Sie uns finden:

|   |   |  |   |   |
|---|---|--|---|---|
| <b>Media Point</b><br>Berlin - Neukölln<br>Jonasstraße 28/29<br>Tel.: (030) 621 60 21<br>U-Bahn 8 Leinestraße<br>Bus 144                            | <b>Media Point</b><br>Berlin - Steglitz<br>Bismarckstraße 63<br>Tel.: (030) 794 72 131<br>S-Bahn 1 Feuerbachstr.<br>Bus 170, 181, 182 | <b>Media Point</b><br>Hamburg - Harvesteh.<br>Grindelberg 73-75<br>Tel.: (040) 429 11 139<br>U-Bahn 3 Hoheluftbr.<br>Bus 35, 102 | <b>Media Point</b><br>Bremen<br>Hanseatenhof 9<br>im Lloydhof / P am Brill<br>Tel.: (0421) 16 80 80<br>Str.-bahn 2,3 Am Brill | <b>Media Point</b><br>Dortmund<br>Rheinische Straße 85<br>Tel.: (0231) 914 25 24<br>Straßenbahn 404<br>Heinrichstraße |
| <b>Media Point</b><br>Berlin - Friedr.hain<br>Petersburger Straße 94<br>Tel.: (030) 427 80 790<br>U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.<br>Tram 20,21 Bersarinpl. | <b>Media Point</b><br>Berlin - Spandau<br>Nonnendammallee 82<br>Tel.: (030) 383 02 191<br>U-Bahn 7 Rohrdamm<br>Bus 127, 204           | <b>Media Point</b><br>Berlin - Tegel<br>Brunowstraße 10<br>Tel.: (030) 433 96 05<br>U-Bahn 6 Alt-Tegel<br>Bus 120, 125, 133, 222 | <b>Media Point</b><br>Koblenz<br>Rizzastraße 44<br>Tel.: (0261) 914 10 85<br>alle Bahnbusse<br>KEVAG-Bus 9, 10                | <b>Media Point</b><br>???<br>... to be continued.<br>Demnächst auch<br>in Ihrer Nähe!                                 |



Seit über einem Jahr bastelt David Perry mittlerweile schon an seinem ersten Saturn-Spiel. Ob der jugendhafte Held Wex an die Erfolge von TV-Star Earthworm Jim anknüpfen kann, versuchen wir im ersten Preview zu klären.

# WILD NINE'S

**E**in Bericht über ein brandneues Shiny Entertainment-Spiel darf natürlich nicht ohne Hinweis auf den Verbleib von Earthworm Jim beginnen. Immerhin leistete Doug TenNapels Superheld in zwei 16 Bit-Spielen hervorragende Dienste beim Aufstieg Shiny Entertainments zur Elite-Truppe. Sollte nun das Ende dieses Stars gekommen sein? Obwohl aufgrund des großen Erfolges gerade eine zweite

Staffel der Earthworm Jim-Comic-Serie in Amerika produziert wurde, konnte sich David Perry nicht zu einer Fortsetzung der Videospieldreihe entschließen. Zum einen ist das Thema im Augenblick mehr als ausgereizt, außerdem haben Marketing-Experten herausgefunden, daß sich Kinder bevorzugt für Helden interessieren, mit denen sie sich identifizieren können. Da es denkbar schwierig ist, sich im Fasching in einen Regen-

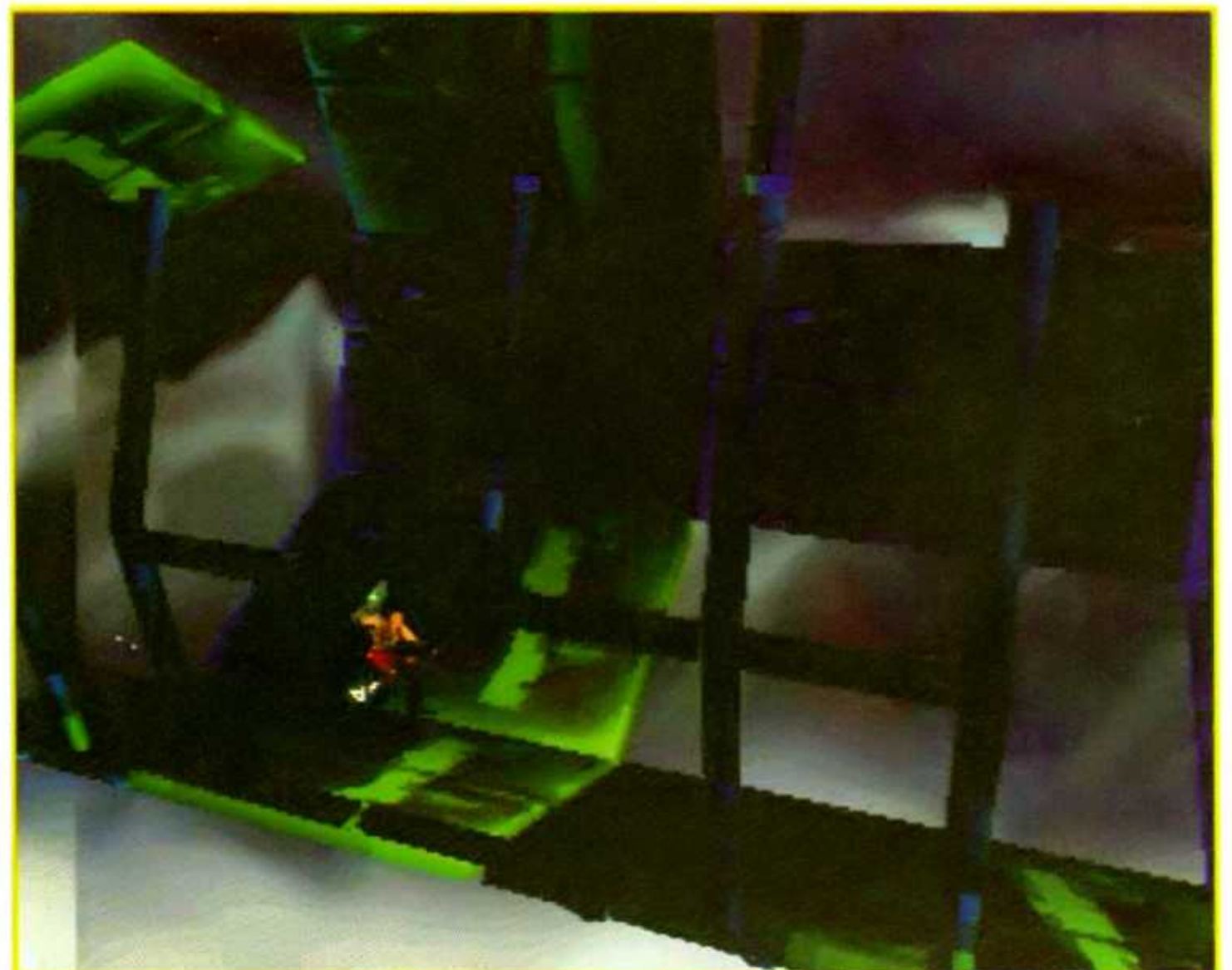
wurm zu verkleiden, schaffte Earthworm Jim bei Jugendlichen nie den ganz großen Durchbruch. Den erhofft man sich nun mit dem Jungen Wex, der im 21. Jahrhundert sein erstes großes Abenteuer erlebt.....

## Eine verrückte Story

Eine abgedrehte Hintergrundgeschichte gehört genauso zu einem Shiny-Spiel



Der hölzerne Propeller im Hintergrund dreht sich übrigens die ganze Zeit.



Die bewegbare Kamera garantiert zahlreiche ungewöhnliche 3D-Effekte.



*Dieses Felsmassiv ist leider nicht immer allzu stabil, was Wex zum ständigen Weiterlaufen zwingt (links). Oftmals kommt man nur mit genügend Anlauf vorwärts (unten).*



wie die technische Extraklasse. Diesmal spielt das Game im Annapolis-Sternenhafen, in dem gerade der große galaktische Krieg stattfindet. Das Schicksal verschlug unseren Erdling Wex zusammen mit acht verrückten Teenagern an einen düsteren Ort namens Cluster, der von Karn und dessen tyrannischer Organisation beherrscht wird, die schon die Eltern der Teenager auf dem Gewissen haben. Die namensgebenden wilden Neun machen sich nun zusammen mit dem ständig an Wex hängenden Gehilfen Biangus auf, Karn und dessen Kumpanen zu vernichten.

*Im Verlauf der 9 Levels bekommt man die verschiedensten Welten zu sehen. Hier setzt Wex gerade eine Waffe ein, die sich das Ziel selbst sucht.*

## Die Technik

Seit wir Wild Nine's auf der E3-Show im Mai '96 zum ersten Mal gesehen haben, hat sich einiges getan. Mittlerweile wurde nicht nur das Storyboard fertiggestellt, sondern man unterzog auch die neuartige 3D-Engine einer Generalüberholung, was Wild Nine's zu einer der interessantesten 32 Bit-Entwicklungen überhaupt macht, die am ehesten als Jump & Run eingeordnet werden kann. Erwartungsgemäß übernimmt der Spieler die Rolle des frei bewegbaren Burschen Wex, der ungewöhnlich gut bewaffnet ist. Entweder zaubert er aus dem umgehängten Beutel spektakuläre Extrawaffen, nutzt seine vielfältige Eisenhand oder läßt Biangus zu Hilfe kommen, der hinter seinem Kopf wartet. Das Leveldesign erinnert durchaus

an herkömmliche 2D-Plattform-Spiele, die optische Wirkung ist dank der sich automatisch bewegenden 3D-Kamera jedoch deutlich beeindruckender. Wenn man gegen riesige 3D-Gegner wie Captain Curt antritt, Wex dabei im Schnee versinkt und grafische Spezial-Effekte den Himmel mit seinen sechs Sonnen zum Leuchten bringen, weiß man einmal mehr, was Shiny-Spiele auszeichnet. Bedenkt man nun noch, daß die augenblicklichen Screenshots lediglich aus dem 3D-Engine-Testprogramm stammen und die Grafiken bei weitem noch nicht der der Endversion entsprechen, darf man sich auf ein wahres Festival der Polygone freuen. Wir halten euch bis zum Erscheinen der mittlerweile für Mai angekündigten Endversion auf dem laufenden.

**Hans Ippisch** ■

## Fact

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>Titel:</b>              | Wild Nine's                                       |
| <b>Genre:</b>              | 3D-Jump & Run                                     |
| <b>Hersteller:</b>         | Shiny/Interplay                                   |
| <b>Release:</b>            | April/Mai   |
| <b>Levels:</b>             | 9   |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Einstellbar                                       |
| <b>Besonderheiten:</b>     | Neuartige 3D-Perspektive mit automatischer Kamera |

## First Look

Die brillanten Animationen sämtlicher Figuren und die absolut flüssige 3D-Darstellung ohne Grafikfehler lassen auf einen neuen Shiny-Hit hoffen.

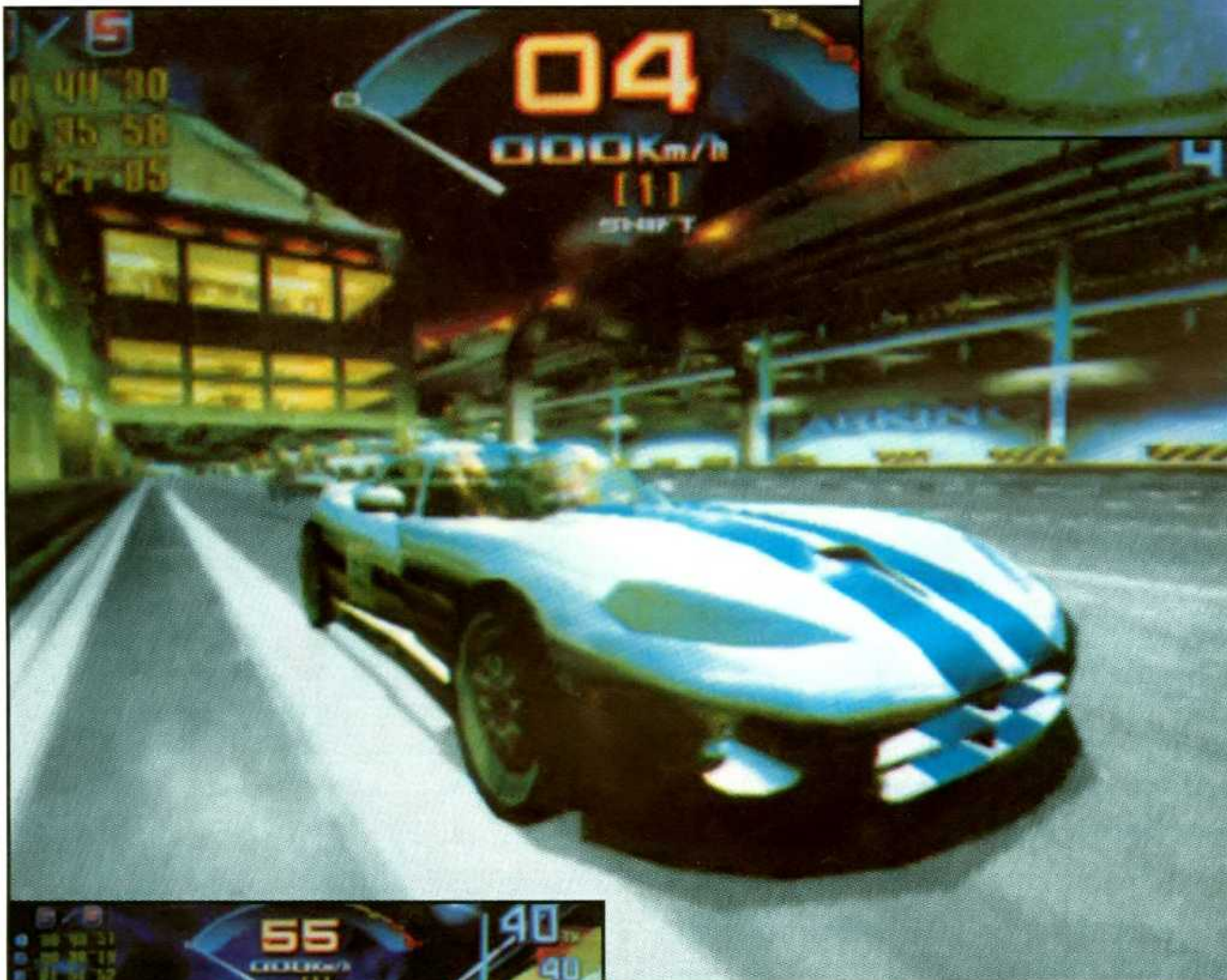
SPECIAL

# SUPER CAR

Endlich wurde das Geheimnis um das neue Rennspiel von den Daytona USA-Erfindern von AM2 gelöst! Das mit dem Arbeitstitel Super Car ausgestattete Rennspiel wird mit der revolutionären Model 3-Hardware arbeiten, die schon Virtua Fighter 3 zum Riesenhit machte! Noch bevor das Game in die Spielhallen kommt, präsentieren wir euch sensationelle Screenshots!



*Ein rasanter Burn Out hinterläßt erstmals Bremsspuren auf dem Asphalt (oben).*



*Reelle Fahrzeuge wurden in Super Car als Vorbilder verarbeitet (oben). Überraschung! Ein riesiger Jumbo Jet nähert sich der Rennstrecke (links).*



Alle paar Jahre wiederholt sich das gleiche Schauspiel! Die Einführung einer neuen Automatenhardware von Sega läutet eine neue Ära im Spielhallenbereich ein. Bevorzugterweise wird dazu Spiele-Genius Yu Suzuki mit der Entwicklung der ersten beiden Spiele beauftragt, welche bislang immer dem Beat 'em Up- und dem Rennspiel-Genre angehörten. Die Model 1-Hardware wurde beispielsweise mit Virtua Racing und Virtua Fighter eingeführt, während das

Model 2 mit Daytona USA und Virtua Fighter 2 begeistern konnte. Nachdem es nun seit September mit Virtua Fighter 3 das erste Model 3-Spiel gibt, wartete alle Welt gespannt auf das erste Model 3-Rennspiel.....

## Nicht Daytona USA 2!

Seit Monaten überschlagen sich die Gerüchte bezüglich des neuesten AM2-Rennspiels. So oft man Daytona USA 2 auch als mögliches Projekt zu hören bekam, genauso oft wurde dies auch wieder dementiert. Anfang November schließlich hatten die vagen Vermutungen endlich ein Ende, als AM2 sein aktuelles Rennspielgame vorstellte, das zwar den recht einfalllosen Arbeitstitel Super Car trägt, davon abgesehen jedoch durchweg begeistern kann.

Es handelt sich zwar nicht um einen offiziellen Daytona-Nachfolger, die enge Verwandtschaft zu diesem legendären Arcade-Game ist jedoch unverkennbar. Im Gegensatz zu Sega Rally bestreitet man nicht auf bis zu vier aufeinanderfolgenden Kursen ein Rennen, sondern man streitet sich auf durchweg geteerten Pisten vier oder fünf Runden lang mit bis zu 39 Konkurrenten um den Einzelsieg. Gefahren werden dabei auf Hochleistung getrimmte Sportwagen, die nach realistischen



Vorbildern konstruiert wurden. Die gezeigte Grafik ließ selbst den kühnsten Optimisten den Atem stocken! Derart realistische Lichteffekte und detaillierte Szenarien gab es bislang höchstens in berechneten Render-Filmen zu sehen! Alleine die

**Super Car von AM2 dürfte als spektakulärstes Arcade-Rennspiel in die Geschichte eingehen.**

Fahrzeugdarstellungen lassen sich nur noch mit Mühe von Realvorlagen unterscheiden. Hinter der funkelnden Fensterscheibe kann man nun einwandfrei einen mit Helm ausgerüsteten Fahrer erkennen, beim Entlangschlitzen an Leitplanken sprühen die Funken davon, und durch eine Vollbremsung wird der Asphalt mit einer tief-schwarzen Gummispur verziert. Faszinierende Lichteffekte gibt es insbesondere bei den obligatorischen Tunnelfahrten zu bewundern. Erscheint das Ende des Tunnels zunächst noch wie eine blendende Sonne, so kann man beim Näherkommen mehr und mehr Details erkennen, sobald sich die Augen der Helligkeit angepaßt haben.

## Faszinierende Hintergrundgrafiken!

Die Szenarien selbst stehen dieser Detailbesessenheit in nichts nach. Ob man nun massive Jumbo Jets beim Start beobachtet, riesige Wasserfälle passiert oder einen Blick in die Büroräume der angrenzenden Hochhäuser werfen kann, Super Car stellt in dieser Beziehung zweifellos neue Maßstäbe auf. Der Qualitätsunterschied zu Daytona USA ist sogar noch deutlicher

als der zwischen Virtua Fighter 3 und Virtua Fighter 2. Die angekündigten Hardware-Projekte von Namco und Konami werden es mehr als schwer

haben, an diese Leistungsfähigkeit heranzukommen, insbesondere wenn man bedenkt, daß AM3 mittlerweile die Arbeit an Sega Rally 2 aufgenommen hat, das ebenfalls mit der Model 3-Hardware arbeiten wird.

## Auch für Saturn?

Die Frage nach einer Saturn-Version erscheint im Augenblick ziemlich unangebracht. Sollte sich das Game jedoch als Erfolg in den Spielhallen erweisen und die Saturn-Hardware-Erweiterung eine entsprechende Leistungsfähigkeit aufweisen, darf man vielleicht 1998 mit einer Umsetzung rechnen.

Hans Ippisch ■

*Wenn man die Leitplanke berührt, sprühen Funken davon.*



*Die Rennstrecken wurden allesamt mit viel Liebe zum Detail gestaltet (oben).*

*Im Replay kann man die Fahrzeuge aus nächster Nähe bewundern (links)!*



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 449,95 |
| SATURN kpl.+Command&Conquer   | dt.      | DM 459,95 |
| 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  | DM       | 19,00     |
| 3 Dirty Dwarves               | dt.      | DM 89,00  |
| AMOK                          | dt.      | DM 88,00  |
| 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             | kpl. dt. | DM 88,00  |
| Blazing Dragons               | kpl. dt. | DM 89,00  |
| Bust A Move 2:The Arcade      | dt.      | DM 69,00  |
| Command&Conquer+Mission Disk  | dt.      | DM 98,00  |
| Darius 2                      | dt.      | DM 64,00  |
| Dark Savior                   | kpl. dt. | DM 84,00  |
| Daytona USA Championship Edt. | dt.      | DM 98,00  |
| 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             | kpl. dt. | DM 98,00  |
| Hexen                         | dt.      | DM 79,95  |
| Impact Racing                 | dt.      | DM 89,00  |
| 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  |
| 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  |
| Scorcher                      | dt.      | DM 88,00  |
| Shell Shock                   | kpl. dt. | DM 79,95  |
| Sim City 2000                 | dt.      | DM 89,95  |
| Skeleton Warriors             | dt.      | DM 79,00  |
| Soviet Strike                 | kpl. dt. | DM 94,00  |
| Spot 3                        | dt.      | DM 88,00  |
| Streetfighter Alpha 2         | dt.      | DM 89,00  |
| 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  |
| Virtual On                    | dt.      | DM 89,95  |
| WWF In Your House             | dt.      | DM 89,00  |
| 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 |
| NBA Live '97                 | dt. | DM 89,00 |
| Pocahontas                   | dt. | DM 84,95 |
| SONIC 3D                     | dt. | DM 99,00 |
| Virtua Fighter               | dt. | DM 99,00 |
| 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

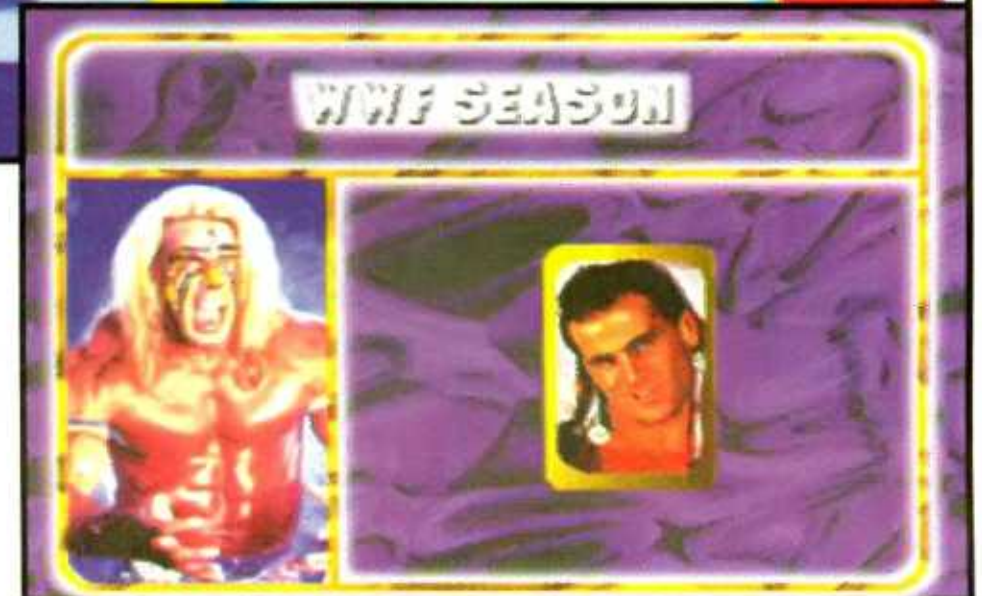
# WWF IN YOUR HOUSE

Sieben neue Gesichter und der längst überfällige Vier-Spieler-Modus gehören zu den auffälligsten Merkmalen der Wrestlemania-Fortsetzung.

Vom ursprünglichen Wrestlemania-Team sind gerade einmal drei WWF-Heroen übrig geblieben: Shawn Michaels, Lex Luger sowie der morbide Undertaker. Das restliche Team bildet ein Ensemble aus alten Recken, wie dem Ultimate Warrior oder Newcomern vom Schlage eines Goldust, um nur zwei Beispiele zu nennen. Dieser Zehnerpack balgt sich im Ring, der für manche Fans die Welt bedeutet, in bewährter Wrestlemania-Manier. Jeder Recke verfügt somit über Schläge und Tritte in normaler sowie in Super-Ausfertigung, wobei es dabei recht überzogen bis comicartig zugeht. Mittels vielfältiger Basis-Moves könnt ihr auf das komplette Repertoire an Catch-Künsten, wie beispielsweise spektakuläre Grifftechniken oder das



**Beim Mehrspieler-Modus dürft ihr entscheiden, ob ihr gegeneinander, im Tag Team oder mit einem Computer-Wrestler zusammen fighten möchtet (oben). Die gesamte Aufmachung wirkt viel edler als bei Wrestlemania (rechts).**



**Durch die Kombination „vor, vor + Superschlag“ packt ihr den Gegner am Schopf, wodurch eine Reihe von Wurftechniken möglich wird - doch Vorsicht: auch eine Konterattacke ist machbar (oben)! Die unterschiedlichen Backgrounds bieten zahlreiche Animationen von nur mittelprächtiger Qualität (unten).**

berühmte Auf-das-Seil-steigen, zurückgreifen. Neben einem reichhaltigen Angebot an Special Moves ermöglicht neuerdings eine voll aufgeladene Combo-Leiste noch eine zusätzliche Schlagserie. Mehr Dampf beim fröhlichen Wrestling versprechen zudem die neuen Power Up-Symbole im Ring, die je nach Farbe entweder gute (Energieauffüller) oder schlechte (plötzliche Benommenheit) Reaktionen auslösen.

Ulf Schneider ■

## Word Up



Dieses Wrestlingspiel spaltet sicherlich das Publikum. Seid ihr wahre WWF-Freaks, die gerne ihren Liebling höchstpersönlich über den Screen dirigieren wollen und dabei auf einen spielerischen Anspruch verzichten können, dann dürfte diese abgefahrene Catcherei euer Fall sein. Wer hingegen ein ausgefeiltes Gameplay bevorzugt, dürfte mit dieser Gaudi-Keilerei nur kurzfristig Freude haben, zumal es nur geringfügige Verbesserungen gegenüber Wrestlemania bietet.

## Check Up



|                            |                        |
|----------------------------|------------------------|
| <b>Titel:</b>              | WWF in your House      |
| <b>Genre:</b>              | Beat 'em Up            |
| <b>Hersteller:</b>         | Acclaim/Sculptured     |
| <b>Tel.:</b>               | 0211-5233222           |
| <b>Release:</b>            | Dezember               |
| <b>Preis:</b>              | DM 99,95               |
| <b>Spieler:</b>            | 1-4                    |
| <b>Levels:</b>             | 10 Wrestler            |
| <b>Save Game:</b>          | Nein                   |
| <b>Datenträger:</b>        | 1 CD-ROM               |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Mittel bis sehr schwer |
| <b>Besonderheiten:</b>     | Multitap               |

## Grafik 63%

Digitalisierte Wrestler-Sprites mit teilweise abgehackten Animationen und mäßiger Farbigkeit, das gleiche Problem auch bei den unterschiedlichen Ring-Optiken.

## Sound 76%

Knackige Schlag- und Ächz-Geräusche, zahlreiche markige Sprüche der beiden Kommentatoren - gute Klangqualität.

## Gesamt 72%

Hektisches Wrestling-Vergnügen mit vielen Effekten, jedoch ohne größeren spielerischen Anspruch, kaum eine Steigerung zum Vorgänger.



“

In dieser Ausgabe beschließen wir unsere mehrteiligen Lösungen zu Nights und WWF Wrestlemania auf dem Saturn und zu Pocahontas für den Mega Drive. Von Alien Trilogy verraten wir euch, wie's in den nächsten sieben Levels weitergeht, womit dann der erste Abschnitt dieses Games auch abgeschlossen wäre. Außerdem setzen wir unsere Mammut-Lösung von Shining Wisdom fort - wie lange wird sich das wohl noch hinziehen... Unter den Lesertips finden sich u. a. alle Paßwörter für 3D Lemmings und für Blam! Machinehead. Zu den Highlights dieser Ausgabe gehört ferner noch ein brillanter Cheat für das verdammt schwierige Magic Carpet.

David Maderer

”

# SEGA

## MegaMagazin

# Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 01/97

**KOMPLETTLÖSUNG**

438 Alien Trilogy  
420 Discworld Act 4

**421 CODES****423 HELPLINE****426 ACTION REPLAY****428 LESER-TIPS****430 CHART-TIPS****SATURN TIPS**

418 Pocahontas  
446 Nights  
431 Shining Wisdom  
433 WWF

**448 TIPS & TRICKS ABC**

# HELP

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

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

Gesamt DM \_\_\_

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM \_\_\_

 bar (Geld liegt bei) per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag****Leserservice****Postfach****90327 Nürnberg**

Name .....

Straße .....

PLZ Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

**ZUM SAMMELN!**

- für deine Power-Tips aus dem SEGA Magazin

- für die wichtigsten 384 Seiten des Jahres

- für nur DM 10,-

**VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!**



Jetzt geht es auf zum letzten Teil von Pocahontas - letzten Monat lief sie durch den Wald, rettete

die Tiere und sammelte neue Fähigkeiten ein. Diesen Monat muß sie in das Lager der Neuankömmlinge. Dann muß sie noch gegen die Zeit arbeiten und ihren geliebten John Smith retten. Doch mit der Hilfe ihres tapferen kleinen Helfers Meeko wird es sicher ein Happy End geben.



1. Pocahontas wird es nun verboten, das Dorf zu verlassen. Um nicht von Kocoum erwischt zu werden, muß sie den Geist des Wolfes benutzen, um so durch die Büsche schleichen zu können. Meeko folgt ihr dabei automatisch.



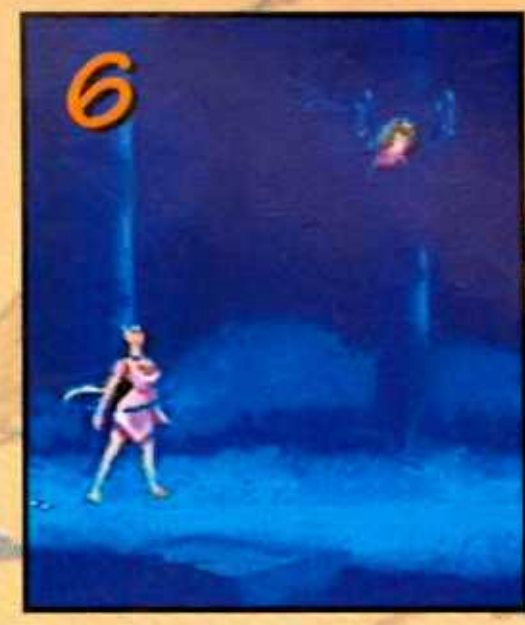
2. Nachdem sie dann die Felsen hinabgeklettert ist, muß Pocahontas einem Bären dabei helfen, sein Junges zu retten. So kommt sie auch an den Geist des Bären. Pocahontas muß dazu bis zur Spitze der Bäume kommen, wo sie einen Bienenstock entfernen muß, um das Junge wieder zu seiner Mutter zu bringen. Nachdem sie dann den Geist des Bären bekommen hat, schickst du Meeko die Bäume hoch, um dort die Beeren und ein kostbares Blatt zu holen.



3. Als nächstes muß Pocahontas an dem dürren Neuankömmling vorbei. Doch mit dem neu erworbenen Bärengeist, kann sie ihn so arg erschrecken, daß er davonrennt und sie keinerlei Probleme mehr mit ihm hat.



4. Um den nächsten Neuankömmling, der Pocahontas im Weg steht, zu beseitigen, muß Meeko auf die Bäume klettern und einen Bienenstock auf den Kopf des Mannes werfen. So kommen die Bienen heraus und der Mann rennt davon. Pocahontas kann nun weitergehen.



5. Das nächste Hindernis ist eine große Spalte zwischen den Felsen. Schicke Meeko durch die Spalten hindurch, damit er die Beeren einsammelt und postiere ihn dann auf dem Katapult. Nun springt Pocahontas darauf und schleudert Meeko so zur höchsten Stelle hinauf. Dort kann er Äste hinabschubsen, um so die Spalte aufzufüllen. Jetzt kann Pocahontas über die Spalte laufen und dann nach oben springen.



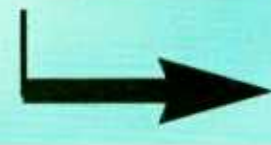
6. Oben angekommen muß Pocahontas der Eule entlang den Ästen an den Bäumen folgen. Hat sie diesen Weg hinter sich gebracht, so bekommt sie als Belohnung den Geist der Eule - dadurch kann sie nun auch bei Dunkelheit gut sehen.



7. Hat sie dann also den Eulen-Geist an sich genommen, dann schickt sie Meeko voraus, um die Risse in den Felsen zu durchsuchen. Diese sind mit Beeren gefüllt. Einige davon sind zwar schwer zu erreichen, doch gibt es hier ein Katapult mit einem Steinbrocken, durch den Meeko an die schwierigen Stellen kommen kann.

8. Der nächste Neuankömmling schläft. So kann sich Pocahontas über die Äste hinwegschwingen. Solange sie dabei nicht abstürzt, wird er nicht aufwachen.

9. Nach dem schlafenden Neuankömmling kommt noch ein dürrer Kerl daher. Doch er kann mit dem Geist des Bären in die Flucht geschlagen werden. Beim nächsten schlafenden Mann schiebt Pocahontas die Kisten





auf ihn zu und springt dann in die Bäume hoch. Auf dem Ast über dem Mann befindet sich übrigens ein Teil von Pocahontas Amulett.

10. Am nächsten Neuankömmling kommst du mit dem Geist des Wolfes vorbei. Die Büsche schützen dich allerdings nur dann, wenn er in die andere Richtung schaut. Also solltest du dich beeilen, da er nur eine kurze Strecke läuft, bevor er sich dann umdreht.



11. Bevor du jetzt in das Lager der Neuankömmlinge gehst, solltest du Meeko auf



den Baum beim Eingang schicken, damit er den Bienenstock auf den Wächter unterhalb wirft. So kann Pocahontas das Lager betreten, ohne gleich gefangengenommen zu werden. Doch halte den Geist



des Bären bereit, da hinter diesem Wächter gleich ein weiterer Neuankömmling steht.

12. Renne nun an dem erleuchteten Zelt vorbei und schiebe die Kiste auf die Plattform bei den Flaschenzügen. Nun muß Meeko auf die Kiste und Pocahontas stellt sich auf die andere Plattform. So fährt die Kiste nach oben und Meeko kann auf das Schiff springen.



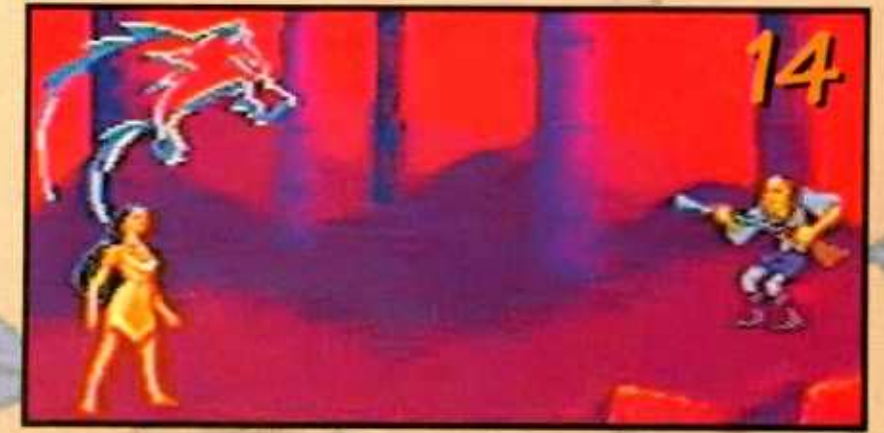
13. Wenn man alle Beeren auf dem Schiff einsammelt, wird der Hund an Bord aufmerksam. Er jagt Meeko bis auf die Kanone, die dann ins Feuer



hinein rollt, wodurch die Lunte gezündet und ein Schuß abgefeuert wird. Nun greifen die Indianer das Lager an. Jetzt muß Pocahontas aus dem Lager hinaus und auf die Berge bis zum höchsten Punkt rennen.



14. In diesem letzten Abschnitt muß Pocahontas ohne Meeko auskommen. Sie geht ein Rennen gegen die Sonne ein, um ihrem John Smith das Leben zu retten. Der Level ist



jedoch sehr einfach und es gibt auch nur eine mögliche Route. Du kannst dich also nicht verirren und mußt auch nicht für irgendwelche Sachen noch einmal zurücklaufen. Alles was



Pocahontas tun muß, ist ihre Geister einzusetzen, wenn sie dazu aufgefordert wird. Entlang der Strecke erscheinen verschiedene Tiere, die sie zum Rennen, Springen, Fliegen oder Schwimmen auffordern und sie vor Neuankömmlingen warnen.

15. Also mußst du den A-Knopf drücken, wenn du dazu aufgefordert wirst. Du benötigst also nur eine schnelle Reaktion, um den Level erfolgreich zu beenden. Wenn du immer dann rennst, wenn es möglich ist, so schaffst du es garantiert noch vor Sonnenaufgang.



**LEVEL PASSWÖRTER**

- Deer      OK4OP
- Wolf      BCB4V
- Otter     Z84TM



# DISCWORLD



↓ **U**nglücklicherweise ist uns in der letzten Ausgabe bei Discworld ein kleiner Fehler unterlaufen, und deshalb drucken wir diesmal den vierten Akt noch einmal ab, um die Sache wieder ins reine zu bringen. Wir entschuldigen uns bei euch und geloben Besserung!

## Act 4



1. Gehe zurück zum Platz und schau dir Lady Ramkin an. Sie hat den Schlüssel an ihr Bein gebunden. Hol ihn dir und verlasse den Platz.

2. Begib dich zu Lady Ramkins Haus und benutze den Schlüssel an der Drachenhütte auf der Rückseite des Anwesens. Auf dem



Boden liegt ein geschmolzener Pfeiler, denn du passierst, indem du auf der anderen Seite auf den Boden klickst.

3. Gehe nach rechts und nimm den müde wirkenden Drachen (Mambo). Verlasse das Haus und gehe zurück zum Platz.



4. Zünde mit den Streichhölzern ein Feuerwerk an und benutze es mit Mambo, der sich daraufhin in einen M16 verwandelt.



Wenn der große rote Drache nicht auf dich wartet, gehst du zum Palast und benutzt M16 mit den heißen Kohlen im Dungeon. Dann begibst du dich zu den Zwergenminen und benutzt den M16 dort mit den glühenden Kohlen und wiederholst das Ganze noch einmal an dem Kessel in Nanny Oggs Haus.

5. Auf diese Weise wird Rincewind und die kleine



Drachenkanone auf den Platz zurückkatapultiert, um dem Drachen gegenüberzutreten. Nach einem kurzen Kampf, wählst du die Liebes-Vanillesoße aus deinem Gepäck an und wirfst sie auf den Drachen.

6. Daraufhin verliebt sich der riesige weibliche Drache in den kleinen männlichen, so daß alle Bürger der Stadt vor dem sicheren Tod gerettet sind.



7. Rincewind ist ein Held! Er hat den Tod überlistet, Ankh Morpork gerettet und sich als Zauberer bewährt.



# CODES

**H**ier findet ihr wieder einmal die neuesten Codes, die es auf diesem Planeten gibt - sogar welche für Fighting Vipers! Und wenn ihr zu diesem Spiel in der letzten Ausgabe die Cheats verpaßt habt, wiederholen wir sie diesmal noch einmal auf der Charts-Seite.



**MADDEN NFL '97**  
**GEHEIME TEAMS**  
 Im Teamauswahl-Screen hältst du den Z-Button und drückst X - so wählst du ein Zufallsteam aus. Wenn du genügend oft drückst, kommen geheime Teams zum Vorschein.









**VORSAISON-CODES**

Gehe zur Vorsaison-Option und drücke X, X, X, Y, X, X. So kannst du auch die AFC- und NFC-Teams in der Vorsaison spielen.

**LANDMINENCODE**

Wähle den Vorsaison-Modus und drücke X, X, X, Z, X, X. Nun sind auf dem ganzen Spielfeld Landminen versteckt.

Folgende Codes müssen im vorsaisonalen Teamauswahl-Screen eingegeben werden:

- X, X, X, X, linker Shift-Button, X, X - Fummeleien in fast jedem Spiel
- X, X, X, rechter Shift-Button, X, X - keine Fummeleien
- X, X, Y, Y, X, Y - Supergeschwindigkeit
- X, X, Y, rechter Shift-Button, X, Y - dein gewähltes Team hat einen niedrigeren Skill-Level
- X, X, Z, Y, X, Z - Riesenspieler
- X, X, Z, Z, X, Z - Zwergenspieler
- X, X, Z, rechter Shift-Button, X, Z - in Bombenzonen-Spielen können die Quarterbacks 90 m weit werfen



**FIGHTING VIPERS**

**HONEY/CANDY WIRFT NOCH MEHR KLEIDER AB**  
 Spiele als Honey oder Candy im Hyper-Modus auf dem Schwierigkeitslevel Very Hard. Wenn du das Spiel mit diesem Charakter beendet hast und danach wieder mit ihm kämpfen willst, wählst du ihn an, indem du den X-Button hältst und entweder A oder C drückst. Wenn sie nun den unteren Teil ihrer Rüstung verliert, verschwindet ihr Rock.

**WORLD SERIES BASEBALL 2**

**IM HOME-RUN-DERBY DIE KAMERAWINKEL VERÄNDERN**

Nachdem du den Ball getroffen hast und er sich in der Luft befindet, drückst du den rechten Shift-Button, um zwischen den verschiedenen Kamerawinkeln hin- und herzuschalten. Jedesmal wenn du den Button drückst, während sich der Ball in der Luft befindet, nimmst du das Geschehen aus einem anderen Blickwinkel wahr.



**QUARTERBACK CLUB '97**

**FUMMEL-MODUS**

Im Vorsaison-Modus drückst du X, X, X, L, X, X.

**WANDDARSTELLUNG EIN- UND AUSSCHALTEN**

Wähle den Trainings-Modus und führe für vier Charaktere jeden einzelnen Move aus, so daß neben den Namen ein „OK“ erscheint. Im Extra-Optionen-Menü kannst du nun die Wand aus- und einschalten.



**GROSSE KÖPFE**

Beende das Spiel mit jedem einzelnen Charakter inkl. Mahler und Kumachan. Dann erscheint im Extra-Optionen-Menü die Möglichkeit, „Große Köpfe“ anzuwählen.






### ALIEN TRILOGY

#### ALLE WAFFEN

Im Paßwort-Screen gibst du FISHINGFORGVNS als dein Paßwort ein. Daraufhin erhältst du die Meldung „Cheats aktiviert“, und wenn du das Spiel startest, stehen dir alle Waffen einschließlich der wunderbaren Smart Gun zur Verfügung.

#### UNENDLICH VIEL MUNITION

Auf dem Paßwort-Screen gibst du FILLMYPOCKITS ein. Daraufhin erhältst du die Meldung „Cheats aktiviert“, und wenn du das Spiel startest, hast du für all deine Waffen unendlich viel Munition zur Verfügung. Dieser Code kann mit dem vorhergehenden zusammen angewendet werden.

#### LEVELAUSWAHL

Auf dem Paßwort-Screen gibst du FLYTO gefolgt von der Nummer des gewünschten Levels ein - bei den Levels 1 - 9 mußt du jeweils zuerst eine 0 eingeben - das Paßwort für den achten Level lautet demnach FLYT008.



### WORLD HEROES PERFECT

#### MINIATURCHARAKTERE

Wenn du deine Kämpfer kleiner machen willst, wenn du auf dem Charakter-Screen deine Auswahl triffst, drückst du X + Y + Z gleichzeitig. Wenn der Code funktioniert hat, schrumpft dein Charakter sofort.



### RISE OF THE ROBOTS 2 - RESURRECTION

#### VERSTECKTER CHARAKTER

Im Charakter-Auswahl-Screen drückst du rechts, rechts, rechts, oben, oben, unten, links, links, unten, unten. So kommst du an den versteckten Charakter namens Vitriol herankommen.

### FIGHTING VIPERS (UPDATE)

#### NEUE EINLEITUNG

Spieler das Game auf dem Level Normal im Hyper-Modus durch und dann mit Kumachans zweitem Outfit (der Panda mit dem Strandball). Schau dir anschließend noch mal das Intro an, in dem Kumachan jetzt gegen Ende auftaucht.



#### IMPACT RACING UNBESIEGBARKEIT

Um unbesiegbar zu werden, gibst du I.AM.IMORTAL als Paßwort ein.

#### UNENDLICH VIEL MUNITION

Um unendlich viel Munition zu bekommen, gibst du LOADSOFSTUFF: als dein Paßwort ein.

### SKELETON WARRIORS

#### UNBESIEGBARKEIT

Halte das Spiel an und gebe folgende Sequenz ein: C, rechts, A, Z, Y, links, A, rechts, unten, B, A, B, Y. Fahre mit dem Spiel fort, und du bist unbesiegbar!

#### UNENDLICH VIELE LEBEN

Halte das Spiel an und gebe folgende Sequenz ein: B, A, unten, B, A, links, unten, rechts, Y, oben. Fahre mit dem Spiel fort, und du erhältst 99 Leben!

#### UNENDLICH VIELE KRISTALLE

Halte das Spiel an und gebe folgende Sequenz ein: Links, A, Z, Y, C, rechts, A, B, B, Y, unten, A, unten, unten, Y. Spiele weiter, um unendlich viele Kristalle zu bekommen.



# Helpline



Albin Oswald

**I**n diesem Monat behandeln wir ein paar Fragen zu Mega Drive-Spielen, wie z. B. dem obskuren Pink Panther goes to Hollywood und dem beliebten Brian Lara Cricket. Eine weitere Frage bezieht sich auf eines meiner absoluten Lieblingsspiele: Magic Carpet - und meine Antwort wird wohl jeden Zauberer vor Freude aufjauchzen lassen. Weiterhin bieten wir euch die geheimen World League Teams in John Madden 96, die sogar Frankfurt Galaxy und Rhein Fire enthalten. Schließlich haben wir da noch einen Pitching-Tip für das aktuelle World Series Baseball 2.

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



**Hallo Albin,**  
 In den letzten drei Monaten habe ich Magic Carpet auf dem Saturn gespielt. Ein großartiges Game, aber in den höheren Levels wird es verdammt schwer, und langsam bin ich ziemlich frustriert. Aber bevor ich das Handtuch werfe, frage ich lieber euch, ob ihr mir einen Tip geben könnt, wie ich das Spiel noch bis zum Ende durchspielen kann.

*Eike Rinsdorff*

**Magic Carpet**



Ich weiß, wie du dich fühlst. Magic Carpet ist wirklich ein tolles Spiel, aber die höheren Levels sind einfach höllisch schwer. Aber heute ist dein Glückstag! Ich hab hier einen Code, der dir das Leben ein wenig leichter macht.

Gehe in den Optionen-Screen und teste die folgenden Soundeffekte in dieser Reihenfolge: 11, 31, 15, 5, 26 und 22. Der Cheat wird zusammen mit einer Levelauswahl auf dem Screen erscheinen.

Während du nach Eingabe des Codes spielst, pausierst du und drückst den X-Button, um alle Zaubersprüche verfügbar zu haben. Drücke den Y-Button, um den Level zu beenden und Z, um einen netten Mana-Bonus zu bekommen.

**Brian Lara Cricket**

Lieber Albin, kannst du bitte einen Cheat für Brian Lara Cricket aufstöbern, denn ich hab noch in keinem Magazin einen gefunden. Vielen Dank

*Andy Schneider*

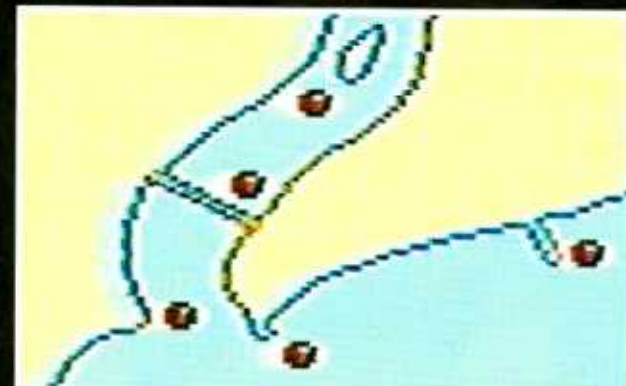
Hier ist ein raffinierter Trick, mit dem du zweimal batten und bowlen und dein Team zum Sieg führen kannst. Wenn dein Team mit dem Batten oder Bowlen fertig ist, speicherst du ab. Lade das Spiel neu und wähle dein Savegame an. Dann wirst du gefragt, welches Team du spielen willst. Wähle dein ursprüngliches Team und spiele mit den Extra-Runs und -Wickets weiter.

**KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...**

**SEA BASS FISHING**



Obwohl der Schiffskapitän eine ganze Reihe von Ködern für dich zur Verfügung hat, ist das nicht die beste Wahl. Jeder Kapitän hat auch Köder für Thunfische und andere Arten im Sortiment, die im Turnier nicht benötigt werden - wechsle sie gegen solche ein, die Barsche und Hirasuzuki anlocken.



Das Gebiet um die Flußmündung eignet sich wahrscheinlich am besten zum Fischen, du kannst hier die Gezeiten ausnutzen, die sich vom Meer her auf den Fluß auswirken. Fische im Fluß früh am Morgen und bewege dich durch die Fischgründe gegen Nachmittag allmählich Richtung See. Um ca. 4:30 nachmittags bewegst du dich langsam zurück in den Fluß.



Die Gegend um den Fischerhafen eignet sich gut für einen Fang früh am Morgen - von ca. 11:30 am Vormittag bis 3:30 nachmittags mußt du weiter Richtung Meer hinausfahren.



Dieser Bereich ist recht schwierig, denn er ist während der Flut sehr reich an Fischen, aber während der Ebbe fast leer. Während der Ebbe mußt du die Gegend sehr schnell nach Fischen absuchen. Wenn du dich zu lange an einer Stelle aufhältst, überunden dich deine Konkurrenten, die im tieferen Gewässer fischen.

Hallo Albin,

Ein Freund hat mir erzählt, daß in John Madden 96 alle amerikanischen Football-Teams der World League versteckt sind. Ist das richtig? Ich würde gerne wissen, wie man da hinkommt, denn ich bin ein großer Fan von Frankfurt Galaxy. Es wäre toll, wenn ich mit meinem englischen Nachbarn ein Match zwischen Frankfurt Galaxy und den London Monarchs zocken könnte.

Danke für alles  
Stefan Müller

John Madden '96

Du hast Glück, Stefan. In John Madden 96 gibt's über hundert versteckte Teams, so viele, daß wir sie gar nicht alle abdrucken können. Hier sind jedenfalls die World League Teams, die du so verzweifelt suchst, und darüber hinaus noch ein paar wirklich erstklassige Mannschaften, mit denen du vielleicht auch gerne mal spielst. Gib die Codes ein, wenn du dein Team auswählst, nachdem du „Play now“ gedrückt hast.

#### World League Teams

| Name               | Code    |
|--------------------|---------|
| Amsterdam Admirals | CBBCACB |
| Barcelona Dragons  | CBCAAAA |
| Frankfurt Galaxy   | CBCACAC |
| London Monarchs    | CBCBBBB |
| Rhein Fire         | CBCCACA |
| Scotland Claymores | CBCCCCC |

#### Madden Teams

| Name        | Code    |
|-------------|---------|
| All Madden  | CBBAAB  |
| Team Madden | CCAACAB |

#### All Time Teams

| Name            | Code    |
|-----------------|---------|
| All 50s         | CCABBBA |
| All 60s         | CCACABC |
| All 70s         | CCACCCB |
| Hall of Fame I  | CBABBBA |
| Hall of Fame II | CBACACC |

#### Pro Bowl Teams

| Name         | Code    |
|--------------|---------|
| AFC Pro Bowl | CBBACBA |
| NFC Pro Bowl | CBBBBBC |

Hallo Sega Mag,  
Ich weiß, das Spiel ist nicht besonders bekannt und außerdem schon recht alt, aber ich habe noch nie einen Cheat für Pink Panther goes to Hollywood für den Mega Drive gesehen. Bitte helft mir, daß ich das Game beenden kann, denn ich bin zu hartnäckig, um es zu verkaufen, bevor ich nicht die Endsequenz gesehen habe.

Nico Steffen

Pink Panther goes to Hollywood

Folgendes Cheat-Menü sollte genau das Richtige für dich sein, Nico. Schalte deinen Mega Drive ein, halte die Buttons A + C auf dem ersten Joypad und den B-Button auf dem zweiten Controller. Nun solltest du einen Crash hören, wenn das TecMagic-Logo verschwindet. Starte das Spiel und drücke Start, um es anzuhalten. Mit C holst du nun das Cheat-Menü auf den Screen und wählst mit rechts und links den gewünschten Level an. Während du pausierst, kannst du dich mit B außerdem unbesiegbar machen und mit A deine Gesundheit wiederherstellen.

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



Wähle den Kapitän mit dem weißen Bart - er gibt von allen dreien die besten Ratschläge. Er steuert das Boot nicht so souverän wie die anderen, es kann also etwas länger dauern, bis man bei den Fischgründen ankommt - aber wenn du einmal dort bist, wird dich sein guter Rat für die längere Fahrt entschädigen.



Wenn du versehentlich einen Fisch am Haken hast, der kein Barsch ist, solltest du die Power mit dem linken Shift-Button reduzieren, so daß sich der Haken in seinem Maul lockert. Der Fisch kann sich so selbst befreien, und du mußt ihn nicht aus dem Wasser ziehen und zurückwerfen. So sparst du wertvolle Zeit und verlierst deine Köder nicht an ungewollte Fische.



Wenn du einen Barsch am Haken hast, erhöhst du deine Power mit dem rechten Shift-Button. So kann sich der Fisch nicht mehr selbst befreien und seine Kiemen mit Wasser füllen. Tauche deine Rute nach unten, wenn die Spannung an der Schnur beim Kurbeln zu stark wird.



Wenn du an einer bestimmten Stelle zu angeln beginnst, solltest du die Tiefe des Wassers testen und die Angel mehrmals unterschiedlich weit auswerfen. So kannst du erkennen, wo sich die Fische aufhalten - es sind immer welche im Wasser, man muß nur die Geduld haben, sie aufzustöbern.

**World Series Baseball 2**

Hallo Albin,  
hast du irgendwelche Tips oder Codes für das kürzlich erschienene Spiel World Series Baseball 2? Es ist viel besser als das Original und sein Geld wirklich wert. Wahrscheinlich ist es das beste Game, das ich jemals gekauft habe.  
Toni Blasing

Nun Toni, jeder hat ein Recht auf seine eigene Meinung. Auf den Code-Seiten findest du was zu deinem Lieblingsspiel, und hier haben wir noch einen Tip für dich.

Wenn du ein rechtshändiger Pitcher bist, solltest du gegen einen linkshändigen Hitter antreten. Es gibt da eine Technik, mit deren Hilfe du in 99% aller Fälle einen Strike-out erzielen kannst. Den ersten Pitch kannst du ganz nach Belieben ausführen, aber achte darauf, daß es ein Strike ist. Danach benutzt du den rechten Shift-Button, um dich so weit wie möglich nach rechts zu bewegen (die gleiche Seite, auf der der linkshändige Hitter steht). Drücke C, und sobald du wirfst, bewegst du das Steuerkreuz langsam nach links - aus seinem Batting-Bereich hinaus. Wiederhole dies zweimal, und du erzielst garantiert auf jedem Level einen Strike.



Hallo Sega Magazin,  
Ich hab mir gerade Sega Rally gekauft! Ich weiß, daß es das Game schon eine ganze Weile gibt, aber könntet ihr trotzdem dafür ein paar Codes abdrucken - ich hab nämlich keine. Sicher gibt's noch andere Leser, denen es genauso geht wie mir, so bitte helft uns!  
Michael Siedling

**Sega Rally**

Ja, wir haben schon eine ganze Reihe von Briefen bekommen, in denen uns Leser um Cheats zu Sega Rally bitten. Dann ist es wohl an der Zeit, daß wir sie noch einmal abdrucken.

**Zugang zum Lake Side Course** - Um den Lake Side Course zu fahren, mußt du den Mountain Track als Erster abschließen. Du kannst auch im Hauptmenü einfach gleichzeitig X und Y drücken.

**Spiegel-Modus** - Halte den Y-Button und drücke C im Select Game-Screen.

**Hyper Car-Modus** - Halte den X-Button und drücke C, um im Auswahlscreen einen Wagen zu wählen.

**Zoom in den Replays** - Während der Replays hältst du unten und Z, dann benutzt du den rechten und linken Shift-Button, um hinein- und herauszuzoomen.

**Der Lancia Stratos auf die einfache Art** - Im Titelscreen (oder im Hauptmenü) gibst du X, Y, Z, Y, X ein, und du bekommst den Lancia Stratos. In der Fahrzeugauswahl bewegst du dich ganz nach rechts zu dem Automatik, dann ganz nach links zur manuellen Schaltung. Den Code kann man nicht sichern, und man muß ihn immer wieder neu eingeben.

**Lancia Stratos im Arcade-Modus** - Wähle den Celica MT, und anstatt den C-Button zu drücken, drückst du unten, und der Celica verwandelt sich in einen Stratos AT. Nun drückst du C, um ihn anzuwählen.

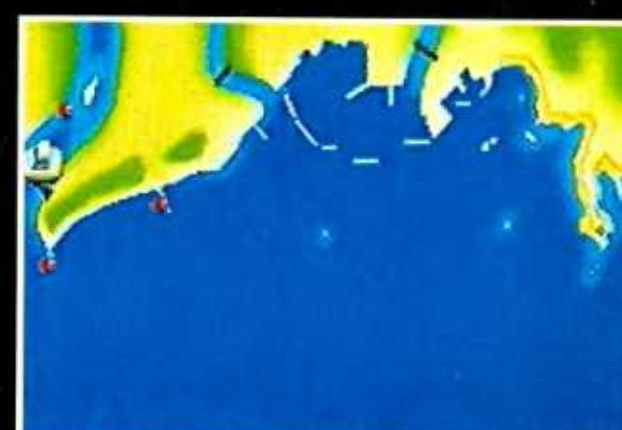
KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...



Wenn ein Fisch aus dem Wasser springt oder mit seinem Kopf über die Wasseroberfläche schaut, tauchst du das Ende der Rute ein, während du sie von einer Seite zur anderen bewegst. Nun schwimmt der Fisch nach unten, und du kannst ihn dir schnappen.

| Official Information |       |       |
|----------------------|-------|-------|
| 1st                  | AOKI  | 7.7kg |
| 2nd                  | SATO  | 7.3kg |
| 3rd                  | ROBIN | 6.9kg |

Beobachte die Fortschritte deiner Konkurrenten stündlich, wenn sie auf deinem Radio übertragen werden. Dann kannst du dein Tempo danach ausrichten und entscheiden, ob du über das Zeitlimit hinaus fischen und eine Strafe riskieren willst.

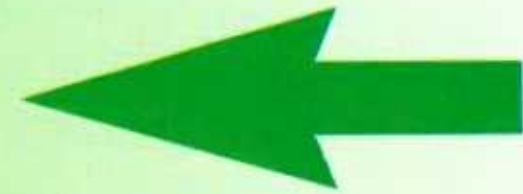


Vergiß nicht, genügend Zeit für die Rückkehr in den Hafen bis 6:30 abends einzuplanen. Wenn du dich in den entferntesten Fanggründen aufhältst, kann die Rückkehr bis zu 10 Minuten dauern. Die Strafe beträgt 1 kg für jede Minute, die du das Zeitlimit überschreitest.



Denke daran, daß du für einen Tag nur 12 Köder zur Verfügung hast. Wenn du zu viele von einer Sorte verlierst, machst du deine Chancen auf den Sieg zunichte. Die Köder, die du am Morgen in den flachen Gewässern verwendest, braucht man am Abend wieder, wenn die Fische aktiv sind. Lieber läßt man einen Fisch davonkommen als einen Köder zu verlieren!

# ACTION REPLAY



**A**ction-gepackte Action-Replay-Codes für mehr Action auf euren Konsolen!

## ALIEN TRILOGY (EUROPE)



Master Code  
F6000914 C305

B6002800 0000

Unendlich Energie 1606CF94 00C8  
Unendlich Munition 1606CF96 0064

## ALONE IN THE DARK 2 (JAP)

Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

Unendlich Gesundheit 102C8770 0064  
Unendlich Revolver-Kugeln 102C8772 0006

## BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX (EUROPE)



Master Code F6000924 C305  
B6002800 0000

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

## BUG (EUROPE)

Master Code F6017588 C304

Unbegrenzt Leben 0602556E 0009  
Unbegrenzt Energie 0602552E 0009



## D (USA)

Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

Unendlich Spiegel-Hinweise 1601F842 0001  
Unendlich Zeit 1601F80A 1A60

Dragon Force (Jap) Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

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

## EARTHWORM JIM 2 (EUROPE)

Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

Unendlich Leben (die meisten Levels) 3601FF07 0009  
360E2EB1 0009  
360E2EB3 0009

Unendlich Gesundheit (Anything but Tangerines) 360E35BB 0064

Unendlich Main Gun-Munition (Anything but Tangerines) 160D924A 270F

Unendlich Mega Plasma-Munition (Anything but Tangerines) 160D925E 270F

Unendlich 3 Finger Gun-Munition (Anything but Tangerines) 160D924E 270F

Unendlich Barn Blaster-Munition (Anything but Tangerines) 160D9262 270F

Unendlich Homing Missile-Munition (Anything but Tangerines) 160D925A 270F

Unendlich Bubble Gun-Munition (Anything but Tangerines) 160D9252 270F

Unendlich Gesundheit (Lorenzo's Soil) 360C8E53 0064

Unendlich Time (Lorenzo's Soil) 360BECFB 005B  
Unendlich Gesundheit (Puppy Love Part 1) 3607665F 0064

Peter bleibt ruhig (Puppy Love Part 1) 36069A3F 0004  
Unendlich Gesundheit (The Villi People) 360EB3D7 0064

Unendlich Munition für die Hauptwaffe (The Villi People) 160E1086 270F

Unendlich Gesundheit (The Flyin' King) 360EBD67 0064

Unendlich Gesundheit (Puppy Love Part 2) 36076527 0064

Peter bleibt ruhig (Puppy Love Part 2) 3606990B 0004

Unendlich Gesundheit (Udderly Abducted) 360C42DB 0064

Unendlich Munition für die Hauptwaffe (Udderly Abducted) 160BA1AA 270F

Unendlich Mega Plasma-Munition (Udderly Abducted) 160BA1BE 270F

Unendlich 3 Finger Gun-Munition (Udderly Abducted) 160BA1AE 270F

Unendlich Barn Blaster-Munition (Udderly Abducted) 160BA1C2 270F

Unendlich Homing Missile-Munition (Udderly Abducted) 160BA1BA 270F

Unendlich Bubble Gun-Munition (Udderly Abducted) 160BA1B2 270F

Unendlich Gesundheit (Inflated Head) 360A67DB 0064

Unendlich Main Gun-Munition (Inflated Head) 1609C6AA 270F

Unendlich Gesundheit (ISO 9000) 360C72F7 0064

Unendlich Main Gun-Munition (ISO 9000) 160BD1B6 270F

Unendlich Gesundheit (Puppy Love Part 3) 3607656F 0064

Peter bleibt ruhig (Puppy Love Part 3) 36069953 0004

Unendlich Gesundheit (Level Ate) 360C3833 0064

Unendlich Main Gun-Munition (Level Ate) 160B9702 270F

Unendlich Mega Plasma-Munition (Level Ate) 160B9716 270F

Unendlich 3 Finger Gun-Munition (Level Ate) 160B9706 270F

Unendlich Barn Blaster-Munition (Level Ate) 160B971A 270F

Unendlich Homing Missile-Munition (Level Ate) 160B9712 270F

Unendlich Bubble Gun-Munition (Level Ate) 160B970A 270F

Unendlich Gesundheit (Udderly





Abducted) 360C42DB 0064  
 Unendlich Main Gun-Munition (Udderly Abducted) 160BA1AA 270F  
 Unendlich Mega Plasma-Munition (Udderly Abducted) 160BA1BE 270F  
 Unendlich 3 Finger Gun-Munition (Udderly Abducted) 160BA1AE 270F  
 Unendlich Barn Blaster-Munition (Udderly Abducted) 160BA1C2 270F  
 Unendlich Homing Missile-Munition (Udderly Abducted) 160BA1BA 270F  
 Unendlich Bubble Gun-Munition (Udderly Abducted) 160BA1B2 270F  
 Unendlich Gesundheit (Inflated Head) 360A67DB 0064  
 Unendlich Main Gun-Munition (Inflated Head) 1609C6AA 270F  
 Unendlich Gesundheit (ISO 9000) 360C72F7 0064  
 Unendlich Main Gun-Munition (ISO 9000) 160BD1B6 270F  
 Unendlich Gesundheit (Puppy Love Part 3) 3607656F 0064  
 Peter Stays Calm (Puppy Love Part 3) 36069953 0004  
 Unendlich Gesundheit (Level Ate) 360C3833 0064  
 Unendlich Main Gun-Munition (Level Ate) 160B9702 270F  
 Unendlich Mega Plasma-Munition (Level Ate) 160B9716 270F  
 Unendlich 3 Finger Gun-Munition (Level Ate) 160B9706 270F  
 Unendlich Barn Blaster-Munition (Level Ate) 160B971A 270F  
 Unendlich Homing Missile-Munition (Level Ate) 160B9712 270F  
 Unendlich Bubble Gun-Munition (Level Ate) 160B970A 270F  
 Unendlich Gesundheit (See Jim Run) 360C5C9B 0064  
 Unendlich Main Gun-Munition (See Jim Run) 160BBB6A 270F

Unendlich Mega Plasma-Munition (See Jim Run)

160BBB7E 270F  
 Unendlich 3 Finger Gun-Munition (See Jim Run)

270F  
 Unendlich Barn Blaster-Munition (See Jim Run)

270F  
 Unendlich Homing Missile-Munition (See Jim Run)

160BBB7A 270F  
 Unendlich Bubble Gun-Munition (See Jim Run) 160BBB72 270F  
 Unendlich Leben (Puppy Love Levels)



3601FF07 0009  
 36075F81 0009  
 36075F83 0009

**FIGHTING VIPERS (JAP)**



Master Code F6000924 C305 B6002800 0000  
 Unendlich Energie Spieler 1 16062CF4 00FA  
 Unendlich Energie Spieler 2 16064BF4 00FA  
 16094AE0 00FA  
 16094AE4 00FA

**GOLDEN AXE - THE DUEL (USA)**

Master Code F6000914 C305  
 Unbesiegbarer Spieler 1 16078A5C 0080

**JOHNNY BAZOOKATONE (USA)**

Master Code F6000924 C305 B6002800 0000



Unendlich Leben 10288EE6 0008

**MEGAMAN X3 (JAP)**

Master Code F6000924 C305 B6002800 0000

Unendlich Energie 160E0B9C 0090  
 Unendlich Bug hole 160E0260 005C  
 Unendlich Acid rush 160E0256 005C  
 Unendlich Parasitenbomben 160E0258 005C  
 Unendlich Ray splasher 160E025E 005C  
 Unendlich Spinning blade 160E025C 005C  
 Unendlich Triad thunder 160E025A 005C  
 Unendlich Frost shield 160E0262 005C  
 Unendlich Tornado fang 160E0264 005C

**REVOLUTION X (USA)**

Master Code F6000914 C305 B6002800 0000

Unendlich Credits 160E9CFA 0063  
 Skeleton Warriors (Europe)

Master Code F6000914 C305 B6002800 0000

Unendlich Gesundheit 3607EBB7 0064  
 Unendlich Kristalle 3607EBCB 0064  
 Unendlich Leben 3607EBBF 0064  
 Immer verfügbar: Homing Mine (Slot 1) 3607EBCF 0001  
 Immer verfügbar: Mega Blast (Slot 1) 3607EBCF 0002  
 Immer verfügbar: 3-Way (Slot 1) 3607EBCF 0003  
 Immer verfügbar: 9-Way (Slot 1) 3607EBCF 0004  
 Immer verfügbar: 32-Way (Slot 1) 3607EBCF 0005  
 Immer verfügbar: Lightning Burst (Slot 1) 3607EBCF 0006  
 Immer verfügbar: Flaming Lightning Burst (Slot 1) 3607EBCF 0007

Immer verfügbar: Bouncing Bombs (Slot 1) 3607EBCF 0008  
 Immer verfügbar: Schild (Slot 1) 3607EBCF 0009  
 Immer verfügbar: Napalm (Slot 1) 3607EBCF 000A  
 Immer verfügbar: Homing Mine (Slot 2) 3607EBD3 0001  
 Immer verfügbar: Mega Blast (Slot 2) 3607EBD3 0002  
 Immer verfügbar: 3-Way (Slot 2) 3607EBD3 0003  
 Immer verfügbar: 9-Way (Slot 2) 3607EBD3 0004  
 Immer verfügbar: 32-Way (Slot 2) 3607EBD3 0005  
 Immer verfügbar: Lightning Burst (Slot 2) 3607EBD3 0006  
 Immer verfügbar: Flaming Lightning Burst (Slot 2) 3607EBD3 0007  
 Immer verfügbar: Bouncing Bombs (Slot 2) 3607EBD3 0008  
 Immer verfügbar: Schild (Slot 2) 3607EBD3 0009  
 Immer verfügbar: Napalm (Slot 2) 3607EBD3 000A

**VIRTUA COP (EUROPA)**

Master Code F6003DEE C305 B6002800 0000

Unendlich Gesundheit Spieler 1 16057BD2 0505  
 Unendlich Gesundheit Spieler 2 16057C12 0505  
 Unendlich Kugeln Spieler 1 1606A658 0006  
 Unendlich Kugeln Spieler 2 1606A6A8 0006  
 Machine Gun Spieler 1 1606A66E 5EFC  
 Machine Gun Spieler 2 1606A6BE 5EAC

# LESER TIPS...

**V**ielen Dank für eure zahlreichen Briefe. Diesmal habe ich zwei für euch ausgewählt, mit den Paßwörtern zu zwei großartigen Neuheiten: 3D Lemmings und Blam Machinehead. Schreibt weiterhin so fleißig, und denkt daran: einen neuen Code oder Cheat drucken wir auf jeden Fall ab.

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

Hallo Sega,

Ich verbrachte mehrere schlaflose Wochen mit dem Spielen von Blam Machinehead, und jetzt hab ich das Unmögliche endlich geschafft. Um meinen Sieg zu feiern, schicke ich euch die Paßwörter für alle Levels und ein paar Codes, mit denen man an versteckte Features herankommt. Ich hoffe, ihr druckt meine Codes ab.



## Paßwörter



### Oil Wells

Level 1.2 Q58NM LDZCQ 4HWGE

### Quake City

Level 1.3 TDM75 UH8OT X06BE

### Disused Hangars

Level 1.4 VO1PP JCP6V H4ULJ

### Termite Swamps

Level 2.1 ØF2ØF ØHX8Y OE95W

### Termite Warren

Level 2.2 42W3T JGK-P 5K5H7

### Termite Swamps II

Level 2.3 VR4T2 6EZD5 SHCMM



### Infested Catacombs

Level 2.4 1NBCX CXV16 PA3K1

### Termite Hive

Level 2.5 ZFØXD Y5KXJ Q2NGZ

### Mountain Pass

Level 3.1 2XVSD AH03J S2MF-

### Icebound Highway

Level 3.2 WØJ8H 3Y8-D -7FRU

### Above the Clouds

Level 3.3 THYDH ØMZDU 3CZFK

### Orbital Headquarters

Level 3.4 150J3 13ØBP V2MW8

### Meadows of Deception

Level 4.1 YCTS6 PUUKS 28SD1



### Citadel of Illusions

Level 4.2 Q29LH UDUY4 21FSD

### Core

Level 4.3 WS7Y6 HQPIW BOFGK



### Unreality

Level 4.4 2RHK4 RB9RU Z1IT2

## Cheats

### Alle Cheats entfernen

ABCDE FGHIJ KLMNO



### Unendlich Energie

HMEHM HSD9D MDQFX



### Unendlich Waffen

HMEHM HSDVD -ONMR



### Levelauswahl

KDUDK 9RDKD BSHNM



### Geister-Modus

--GHO STMOD EON--



**3D Lemmings**

Halo Albin,

Seit ich mir 3D Lemmings gekauft habe, komme ich nicht mehr davon los. Als echter Lemmings-Süchtiger habe ich alle Pabwörter für alle Levels zusammengesammelt, jawohl alle achtzig! Außerdem fand ich ein paar

Pabwörter, mit denen man sich nach Belieben die Animationssequenze anschauen kann. Bitte druckt meine Codes ab, damit andere Lemmings-Freaks an meiner Weisheit teilhaben können!

Doris Morgenthaler

- Level 1 - FUNSTART
- Level 2 - STARTING
- Level 3 - DIFFRENT
- Level 4 - PLECTRUM
- Level 5 - ROBINSON



Level 27 - FUGITIVE

- Level 28 - FEARLESS
- Level 29 - SPITULUM
- Level 30 - BESLAVER
- Level 31 - ANABLEPS
- Level 32 - QUINCUNX
- Level 33 - TARLATAN
- Level 34 - YANGSING
- Level 35 - GUMMOSIS
- Level 36 - PRODNOSE
- Level 37 - NGULTRIM
- Level 38 - COTTABUS
- Level 39 - THANKSTO
- Level 40 - BIERHAUS
- Level 41 - TAXSTART
- Level 42 - AFBAMIXS
- Level 43 - BRADFORD
- Level 44 - SHEEPAND
- Level 45 - SMARMITE



- Level 68 - UNCTIOUS
- Level 69 - EVERARDS
- Level 70 - ENTREATY
- Level 71 - GLACKIAN
- Level 72 - WHEEEEE
- Level 73 - IKEIMMEL



- Level 6 - GREGATIM
- Level 7 - FUNCTION
- Level 8 - BLANDISH
- Level 9 - LAMPWICK
- Level 10 - MURLITON
- Level 11 - SURPRISE
- Level 12 - TRAPDOOR
- Level 13 - FIGUERAS
- Level 14 - SANDWICH
- Level 15 - BATEMANS
- Level 16 - PANGOLIN
- Level 17 - GARGANEY
- Level 18 - PECULIAR
- Level 19 - ESPANOLA
- Level 20 - WOBEGONE
- Level 21 - TRISTART
- Level 22 - SHOBNALL
- Level 23 - CURLICUE
- Level 24 - BILLYCAN
- Level 25 - GOLDPEAK
- Level 26 - GRIPPING



- Level 74 - MORROCCO
- Level 75 - TWOPOINT
- Level 76 - FOLLICLE
- Level 77 - SPROCKET
- Level 78 - METARULE
- Level 79 - FALLBACK
- Level 80 - BEANCURD

Supercodes für die Animationssequenzen

- Level 46 - CHEAPGAG
- Level 47 - THINKYOU
- Level 48 - PROBABLY
- Level 49 - CANTREAD
- Level 50 - NEXTONES
- Level 51 - TSTDFWTO
- Level 52 - HOHOHHF
- Level 53 - EMAWROAT
- Level 54 - SETNTETH
- Level 55 - ECRWHNSA
- Level 56 - AOEAJON
- Level 57 - RDARSORG
- Level 58 - EEDDEYTX
- Level 59 - XSXSXXXX
- Level 60 - FOOTBALL
- Level 61 - MAYSTART
- Level 62 - TASHKENT
- Level 63 - ZULUDAWN
- Level 64 - QUATRIN
- Level 65 - GRANDCRU
- Level 66 - WITTMANN
- Level 67 - WHATNEXT

SPACEXXX



EGYPTXXX



ARMYXXXX



MAZEXXXX



## CHART-TIPS



- |                           |                         |
|---------------------------|-------------------------|
| 1. Exhumed                | 11. NBA Action          |
| 2. Fighting Vipers        | 12. Destruction Derby   |
| 3. Tomb Raider            | 13. Baku Baku Animal    |
| 4. Nights                 | 14. 3D Lemmings         |
| 5. Athlete Kings          | 15. Discworld           |
| 6. Bubble Bobble          | 16. Panzer Dragoon Zwei |
| 7. Alien Trilogy          | 17. Guardian Heroes     |
| 8. Story of Thor 2        | 18. WipeOut             |
| 9. Bust a Move 2          | 19. Shining Wisdom      |
| 10. World Wide Soccer '97 | 20. WWF WrestleMania    |



- |                               |                                    |
|-------------------------------|------------------------------------|
| 1. Brian Lara Cricket '96     | 6. Mega Bomberman                  |
| 2. Micro Machines 2           | 7. Toy Story                       |
| 3. Worms                      | 8. Bugs Bunny<br>in Double Trouble |
| 4. Sonic and Knuckles         | 9. Prince of Persia 2              |
| 5. Tazmania: Escape from Mars | 10. Tin Tin in Tibet               |



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



1. Virtua Fighter Animation
2. Baku Baku Animal
3. Pete Sampras Tennis
4. Garfield
5. Micro Machines

### ALS KUMACHAN SPIELEN

Um an diesen seltsamen Charakter heranzukommen, mußt du das Spiel mit Pepsiman schaffen. Wenn dir das schwerfällt, drückst du einfach vorwärts und Punch abwechselnd.

### EXTRA ANWÄHLBARE HONEY-ICONS

Wenn du das Spiel mit Honey im höchsten Schwierigkeitsgrad schaffst (halte unten und drücke wiederholt Kick), bekommst du im Vs.-Modus zwei extra Icons. Mit dem ersten kannst du Honey anwählen, und sie trägt nur enge Denim-Shorts und ein weit ausgeschnittenes Oberteil. Mit dem zweiten Icon trägt Honey einen kurzen Rock und eine Bluse. Und das ist nicht alles! Mit den Moves, mit denen man die Rüstung wegschlägt, kann man ihr die Kleider wegschlagen.

### EXTRA-OPTIONEN

Wenn du die verschiedenen Cheats erreicht hast, erscheint im Hauptmenü ein besonderes Optionen-Menü. Dort kannst du Unsterblichkeit anwählen, indem du „No Damage“ einschaltest, und dir außerdem verschiedene Porträts der Charaktere anschauen.



### FIGHTING VIPERS

#### HYPER-MODUS AKTIVIEREN

Im Hyper-Modus drückst du weg + Punch + Kick, um deine Rüstung abzuwerfen und um zu blinken. In diesem Modus kannst du eigene Kombinationen ausführen, aber deine Moves sind schwächer und deine Gegner stärker.

#### NEUE MOVES IM HYPER- UND ARRANGE-MODUS

Im Hyper- und Arrange-Modus bekommen deine Fighter neue Moves, die nicht in den Arcade-Moves enthalten sind. Ein paar Beispiele: Honey hat Pais DDT und Roll Throw aus Virtua Fighter 2, Bahn hat Akiras Push 'n' Pull-Move. Experimentiere mit den anderen Kämpfern.

#### ALS MAHLER SPIELEN

Schließe das Game im normalen Modus oder einem höheren ab. Um Mahler im Arcade-Modus anzuwählen, drückst du links, bis er erscheint, im Vs.-Modus wird er ein Icon unter den anderen Kämpfern haben. Wenn es dir schwerfällt, das Spiel zu beenden, wählst du Honey als deinen Kämpfer und hältst in jeder Runde unten und drückst immer wieder Kick. Das ist langweilig, aber so kommst du schnell an die Geheimnisse des Spiels heran.

#### ALS PEPSIMAN SPIELEN

Um diesen ultracoolen Charakter anzuwählen, kämpfst du dich durch die Stages, ohne ein Match zu verlieren, bis du in den Tokio-Level gelangst. Dann läßt du dich von Tokio mit einem „Perfect!“ schlagen. Nun fordert dich Pepsiman zum Kampf heraus, und wenn du ihn besiegst, kannst du ihn anschließend im Arcade- und im Vs.-Modus im Charakter-Menü anwählen.







# SHINING SOUL

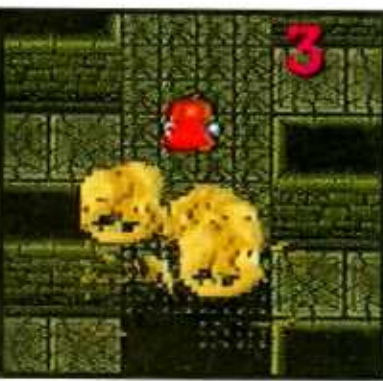
**N**achdem wir in der letzten Ausgabe den Freeze-Orb eingesammelt haben, begeben wir uns nun in das Sprung-Labyrinth, um uns die wertvollen Sprungschuhe zu holen. Im nächsten Monat nehmen wir uns dann das Feuer-Labyrinth vor.

## Sprung Labyrinth



**1.** Um das Sprung-Labyrinth zu finden, begibst du dich zum Eingang zum Mystischen Wald. Statt hineinzugehen, marschierst du nach rechts und setzt deinen Weg nach oben fort. So kommst du in die obere rechte Ecke der Map, wo sich das Labyrinth befindet.

**2.** Beim Betreten des Labyrinths wirst du vor den Gefahren gewarnt. Du mußt den Freeze-Orb in deinem Besitz haben, den du im Wasser-Labyrinth gefunden hast. Am Anfang kannst du zwischen drei verschiedenen Routen wählen - nimm zuerst den rechten Weg.



**3.** Du stößt auf einen zerbröckelnden Weg. Erhöhe deine Beschleunigungsfähigkeit und laufe darüber hinweg, bis du oben wieder festen Boden unter den Füßen hast.

**4.** Folge dem Weg, bis du das einzelne Quadrat mit dem Sand findest. Bevor du hier das Graben anfängst, flitzt du über den zerbröckelnden Weg auf die rechte Seite des Sands. Dies führt dich zu einem pinkfarbenen Gesundheits-Orb, den du einsackst. Dann begibst du dich zurück zu dem Sandquadrat.



**5.** Grabe dich durch den Sand in den darüberliegenden Raum. Hier holst du dir mit den Herkules-Handschuhen eine Bombe und wirfst sie gegen die untere Wand des Raums. Daraufhin

kommt ein Durchgang zum Vorschein, durch den man die Bomben aus dem Raum hinaustragen kann.

**6.** Du mußt die Bomben aus dem Raum nun zu dem Zyklopen-Monster tragen, um es zu zerstören, aber



bevor du sie tragen kannst, mußt du sie mit dem Freeze-Orb einfrieren. Die Zünder sind zu kurz, und wenn du eine Bombe

herumträgst, ohne sie einzufrieren, explodiert sie und entzieht dir Energie. Stelle dich mit dem Freeze-Orb und den Stein-Schuhen aus - stelle dich neben die Bomben und steigere deine Beschleunigungsfähigkeit, bis zum Maximum. Nun springst du mit deinen Stein-Schuhen, um Eiskristalle zu produzieren. Sobald eine Bombe eingefroren ist, hebst du sie mit den Herkules-Handschuhen auf und rennst zum Monster. Wenn die Bombe wieder aufgetaut ist, kannst du sie auf das Monster werfen. Du mußt zwei Treffer landen, um es zu zerstören.



**7.** Nach der Vernichtung des Monsters öffnet sich ein Durchgang, hinter dem du eine Kiste mit einem blauen Schlüssel findest.



**8.** Jetzt, wo du den Schlüssel hast, begibst du dich zurück zum Anfang, wo du die Wahl zwischen den drei Wegen hattest. Dazu frierst du eine weitere Bombe ein und pläzierst sie auf dem Schalter - nun kannst du den Korridor neben den Fließbändern durchschreiten.

**9.** Nun rennst du an den Fließbändern entlang und gehst dabei den Löchern aus dem Weg. Wenn du dies hinter dich gebracht hast, benutzt du den blauen Schlüssel, um die Tür zu öffnen.



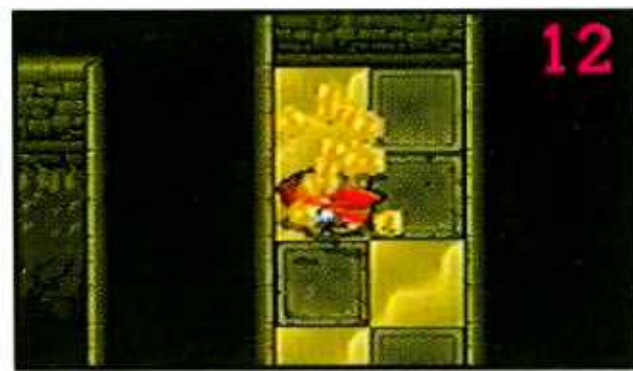
**10.** Du kommst in einen mit Wasser gefüllten Raum, in dem es nirgends weitergeht. Aber wenn du genau hinschaust, siehst du ein kleines Quadrat, das etwas heller ist als der Rest. Stelle dich darauf und rüste dich mit den Stein-Schuhen und dem Freeze-Orb aus. Steigere deine Beschleunigungsfähigkeit, um einen Gefrierschauer auszulösen. Dies läßt das Wasser gefrieren, so daß du darüberlaufen kannst.





**11.** Jetzt, wo das Wasser gefroren ist, begibst du dich in den rechten unteren Bereich des Raums. Dort hast du festen Boden unter den Füßen, mit mehreren Sandquadraten.

**12.** Das Sandquadrat, das du aufgraben mußt, ist auf dem Screenshot zu erkennen. Wenn du einmal unter der Erde bist, gräbst du dich nach oben, dann geradeaus und wieder nach unten. So gelangst du



in einen weiteren Raum mit Sandquadraten, die du untersuchen kannst.



**13.** Wenn du jedes einzelne Quadrat

aufgräbst, gelangst du jeweils in verschiedene Sandräume. Dort stößt du auf Kisten und die verschiedensten Power-Ups - der oberste rechte Raum ist der wichtigste, denn dort gibt's einen versteckten Schalter. Du mußt dich regelrecht in ihn



hineingraben, um ihn sichtbar zu machen. Aktiviere ihn, indem du dich auf ihn draufstellst, sobald er zum Vorschein kommt.



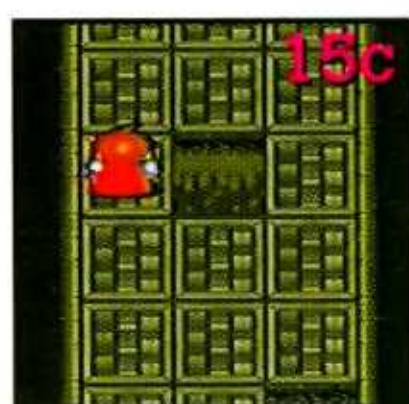
**14.** Neben dem Aktivieren des Schalters solltest du auch den blauen Schlüssel aus dem direkt darunter befindlichen Raum mitnehmen. Man braucht ihn später zum Vorankommen.



**15.** Kehre zu der zweiten Gruppe von Sandquadraten zurück und dann zur ersten. Dann nimmst du den Weg nach rechts, der dich zu den Stacheln führt,



die sich jetzt zurückgezogen haben, nachdem du den Schalter betätigt hast. Folge dem Weg nach unten und nach rechts, benutze den blauen Schlüssel an der verschlossenen Tür und überquere das lange Fließband. Gehe durch die Tür, und du kommst zu einem weiteren Wasserbecken.



**16.** Lasse das Wasser mit dem

Freeze Orb gefrieren und benutze die Steinschuhe. Gehe über das Eis in die untere linke Ecke, wo du wieder festen Boden unter den Füßen hast. Folge dem Weg bis zu einer weiteren Plattform - setze deine Tour fort, bis sich der Weg gabelt.



**17.** Nimm die rechte Abzweigung, um zu den Bomben zu gelangen. Friere eine mit dem Eisschauer ein, hebe sie auf, laufe nach links und nach unten zu



einem Schalter. Lege die Bombe auf den Schalter, um die Tür zum nächsten Raum zu öffnen. Gehe hinein und dann nach unten.



**18.** Nun kommst du in einen großen Raum mit einem weiteren Teich, in dem ein riesiger



Ring auf der Wasseroberfläche schwimmt. Ziehe deine magischen Hände an und nimm den Spark Orb - lade den Orb ganz auf, um über deinem Kopf eine Elektrizitätskugel zu erzeugen. Werfe sie auf den Ring, so daß dieser verschwindet und ein Weg erscheint. Diesen Vorgang wiederholst du bei jedem Ring, der dir im weiteren Verlauf in die Quere kommt.



**19.** Wenn du den Raum mit der verschlossenen Steintür erreichst, zerstörst du alle darin befindlichen Kreaturen, um die Tür zu öffnen. Gehe hinein, um die letzte Herausforderung anzunehmen.



**20.** Die letzte Aufgabe erweist sich als recht einfach. Rüste dich mit dem Spark Orb und den magischen Händen aus und schleudere Funken auf jeden der Ringe. Sobald alle Ringe verschwunden sind, erscheint ein Weg, der dich zu einer Kiste führt, die die wertvollen Springschuhe für dich bereithalten.



# WWF

# WRESTLEMANIA

**S**o, auf geht's zum letzten Teil von WWF Wrestlemania - solltet ihr die vorangegangenen Ausgaben verpaßt haben, dann zeigen wir euch hier noch einmal, wie man die Kombinations-Moves ausführt.

Zuerst mußt du deinen Gegner packen: vorne, vorne, PowerPunch. Danach mußt du mittels vorne, vorne und einem bestimmten Button deinen Special Move starten. Diesen speziellen Knopf drücken wir für euch in Klammern ab.

Wenn also z. B. (PowerPunch) abgedrückt ist, so packst du den Gegner über vorne, vorne, PowerPunch und drückst dann vorne, vorne, PowerPunch als Start für deinen Move.

Hast du diese Kombination gestartet, so mußt du sie nun auch zu Ende führen. Drücken wir z. B. (PowerPunch), Punch, Kick, PowerKick, PowerPunch, dann ergreifst du deinen Gegner, drückst nun vorne, vorne, PowerPunch. Wenn du jetzt mehrmals weiter PowerPunch drückst, so beginnt dein Kämpfer seinen Special Move. Nun drückst du mehrmals Punch, und dein Wrestler beginnt den Teil des Moves mit Punch. Jetzt drückst du mehrmals Kick, und der Wrestler beginnt den Teil des Moves, den er mit dem Kick-Button ausführt. Nun noch das gleiche mit PowerKick und zu guter Letzt mit PowerPunch.

## LEX LUGER

Richtiger Name: Larry Pfohl

Herkunft: Atlanta, GA, Größe: 195 cm, Gewicht: 120 kg

Titel: keine

1993 kämpfte Lex Luger noch als „The Narcissist“. Gegen Ende des Jahres 93 wurde er zum „All American“ Lex Luger und mußte einige schwere Niederlagen im Kampf um die Meisterschaft hinnehmen.

### Special Moves

#### Power Lift

PowerPunch + PowerKick  
Lugers Alternative zum Griff-Move.

#### Double Axe-Handle

Halte Punch für ca. 3 Sekunden gedrückt  
Lex Luger schlägt den Gegner mit seinem speziellen Move zu Boden.

#### Ball 'n' Chain

Vorne, vorne, PowerKick (drücke Kick zum Wiederholen)  
Sein Arm mutiert zu einem Morgenstern, und Lex schlägt damit auf den Kopf

#### Blade Stab

Vorne, vorne + Punch  
Sein Arm verwandelt sich in eine Klinge, und er sticht damit nach dem Gegner.

#### Grab Moves

(Dazu muß der Gegner gepackt werden, vorne, vorne, PowerPunch, damit man dann eine der nachfolgenden Kombinationen ausführen kann.)



### Suplex

Vorne, vorne + PowerPunch  
Luger führt einen „normalen“ Suplex aus.

### Stinger

Unten, unten, PowerKick  
Sein Arm verwandelt sich in Stahl, und er geht damit auf den Gegner los.

### Markenzeichen

### Rebel Rack

Power Lift, oben + PowerKick  
Er schnappt sich den Gegner und läßt bei ihm die Knochen knacken.

### Killer Kombos

#### 19-Hit

(PowerKick), Kick, Punch, PowerPunch, PowerKick, Kick  
Lex macht seinen Gegner hier mit vielen Tritten gar.

#### 17-Hit

(Kick), PowerKick, PowerPunch, Punch, PowerKick  
Mit dieser Kombi zieht Luger dem gegnerischen Wrestler fast die komplette Energie ab.



# BAM BAM BIGELOW

Richtiger Name: **Scott Bigelow**  
 Herkunft: **Asbury Park, NJ**, Größe: **193 cm**,  
 Gewicht: **163 kg**  
 Titel: **Keine**  
 Er kämpfte zum ersten Mal in den 80ern in der  
 WWF und verließ sie dann, um 1993  
 zurückzukehren. Von da an wurde er zum  
 Liebling der Fans. Er ist sehr schnell und  
 beweglich.

## Special Moves

### PowerLift

PowerPunch +  
 PowerKick  
 BamBams Alternative  
 zum Griff-Move.



### Fiery Fist

Halte Punch für ca. 3  
 Sekunden  
 Er trifft seinen Gegner  
 mit der Feuer-Faust.



### Throw

Halte  
 PowerPunch für  
 ca. 3 Sekunden  
 Er packt den  
 Gegner und wirft  
 in auf den Boden.



### Fiery Neckbreaker

Rennen, PowerPunch für  
 ca. 3 Sekunden halten  
 Er übt einen Neckbreaker  
 aus und erzielt dabei  
 verheerende Resultate.



### Snap Kick

Hinten, hinten +  
 PowerKick  
 Einzelner Snapkick



### Backbreaker

PowerLift, unten, unten  
 + PowerKick  
 Ein normaler  
 Backbreaker



## Grab Moves

(Der Gegner muß dazu ergriffen werden, vorne,  
 vorne, PowerPunch, bevor du dann eine der  
 nachfolgenden Kombinationen ausführen kannst.)

### Pogo Piledriver

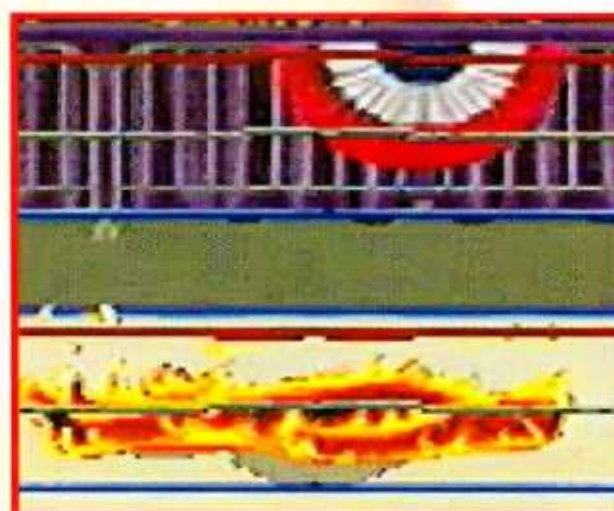
Unten, unten +  
 PowerKick (zum  
 Wiederholen  
 PowerPunch drücken)  
 Mehrfacher Piledriver



## Markenzeichen

### Toasty Flying Headbutt

Toast Flying Headbutt  
 Irgendein Knopf,  
 während man an den  
 Seilen steht  
 BamBams fliegender  
 Headbutt hinterläßt  
 einen Feuerring.



## Killer Kombo

### 19-Hit

(Punch),  
 PowerPunch, Kick,  
 PowerKick,  
 PowerPunch  
 Diese Kombination  
 beinhaltet jede  
 Menge von BamBams „Feuerfäusten“.



### 20-Hit

(PowerPunch),  
 Punch, Kick,  
 PowerKick,  
 PowerPunch  
 Diese Kombination  
 wird mit mehreren  
 fürchterlichen Backbreakern beendet.





**Richtiger Name: Matt Osborne**  
**Herkunft: unbekannt, Größe: 183 cm, Gewicht: 110 kg**  
**Titel: Keine**  
 1993 begann er in der WWF als Unterhalter für die Kinder im Publikum - kurz danach gab er 1994 sein Debüt und hat sich bis heute zu einer Art Kultfigur hochgearbeitet. Er ist schnell und beweglich. Außerdem ist er trotz seines lustigen Auftretens ein technisch sehr versierter Wrestler.

**Special Moves**

**Clapper**

Hinten, hinten/unten, unten, unten/vorne, vorne + Punch  
 Seine Hände schießen hervor und klatschen mit dem Gegner dazwischen zusammen.



**Joybuzzer**

Punch für ca. 3 Sekunden gedrückt halten  
 Hält die Hand des Gegners fest und verpaßt ihm einen Elektroschock.



**Happy Hammer**

Vorne, vorne + PowerKick (danach drückst Kick, um den Schlag zu wiederholen)  
 Doink holt einen Hammer aus dem Nichts und schlägt damit mehrmals den Gegner zu Boden.



**Boxing Glove**

Drücke mehrmals Punch  
 Doink zieht diesmal einen Boxhandschuh aus der Tasche und haut dem Gegner damit mächtig in die Seile.



**DropKick**

Halte PowerKick für ca. 3 Sekunden gedrückt  
 Doink macht einen DropKick, ohne dazu rennen zu müssen.



**Grab Moves**

(dazu muß der Gegner ergriffen werden, vorne, vorne, PowerPunch, erst dann kann eine der nun folgenden Kombination verwendet werden)

**Piledriver**

Vorne, vorne + PowerPunch  
 Doink führt einen Piledriver aus.



**Face Smash**

Vorne, vorne + PowerKick (drücke danach noch einmal Kick, um den Schlag zu wiederholen)  
 Doink klatscht das Gesicht des Gegners auf den Boden.



**Joybuzzer**

Vorne, vorne + unten, unten/vorne, vorne + Punch  
 Eine andere Art, einen Joybuzzer auszuführen.



**Happy Hammer**

Vorne, vorne, PowerKick  
 Auch der Happy Hammer kann anders umgesetzt werden.



**Markenzeichen**

**Whoopie Cushion**

PowerPunch drücken, wenn Doink oben auf den Seilen steht  
 Doink springt von den Seilen ab und setzt sich auf das Gesicht des Gegners.



**Killer Kombos**

**18-Hit**

(PowerPunch), PowerKick, Punch, PunchKick, Kick  
 Diese teuflische Kombination beginnt mit einer Reihe von Schlägen ins Gesicht.



**14-Hit**

(PowerKick), PowerPunch, Punch, Kick  
 Diese Kombi ist einfacher, jedoch hat sie fast die gleiche Wirkung. Sie beginnt mit einigen üblen Tritten.





Richtiger Name: **Scott Hall**  
 Herkunft: Miami, FL, Größe: 201 cm, Gewicht: 130 kg  
 Titel: **Intercontinental**  
 Er kämpfte zum ersten Mal 1992 zusammen mit Ric Flair und Mr. Perfect in der „Heenan's Family“. Seitdem hat auch er sich zu einem absoluten Liebling der Fans gemausert. Die Intercontinental Championship hat er schon mehrmals für sich verbuchen können.

**Special Moves**

**Razor Blade-Slash**

Unten, unten/vorne, vorne + Punch  
 Er schlägt seinen Gegner mit seinem „Razor“-Arm.



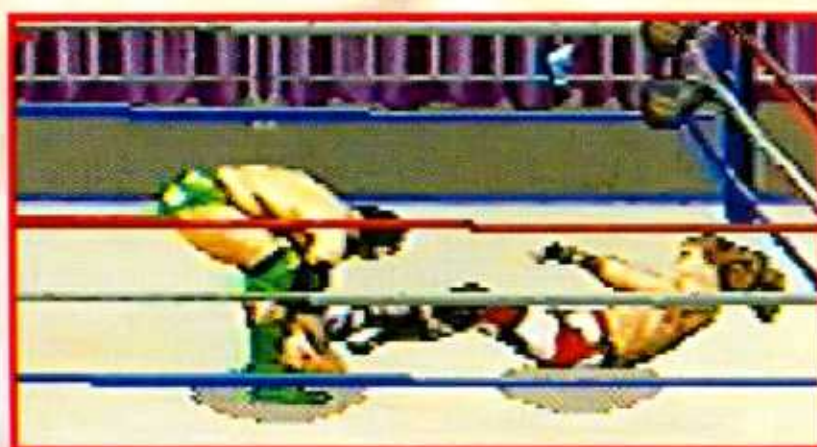
**Dashing Blade-Slash**

Halte Punch für ca. 3 Sekunden gedrückt  
 Er springt nach vorne und schlägt dem Gegner ins Gesicht.



**Quad-Slam**

Vorne, vorne + Kick (drücke dann noch einmal Kick, um den Schlag zu wiederholen)  
 Razor Ramon greift sich die Beine des Gegners und schüttelt ihn dann durch.



**Dropkick**

Halte PowerKick für ca. 3 Sekunden gedrückt  
 Er macht einen Dropkick, ohne dazu rennen zu müssen.



**Griff Moves**

(Dazu muß der Gegner ergriffen werden, vorne, vorne, PowerPunch, und danach kann eine der nachfolgenden Kombinationen gedrückt werden.)

**Quad-Slam**

Unten, unten + Kick (drücke dann noch einmal Kick, um den Schlag zu wiederholen)  
 Eine Alternative zum „normalen“ Quad-Slam.



**Shedder**

Halte unten und drücke dann mehrmals Punch  
 Sein Arm verwandelt sich in ein Rasiermesser, und er bearbeitet damit den Gegner.



**Reversed Shredder**

Halte oben und drücke dann mehrmals Punch  
 Der gleiche Move wie eben, jedoch diesmal in die andere Richtung.



**Markenzeichen**

**Razor's Edge**

Greife zu, vorne, vorne, PowerPunch  
 Razor hebt den Gegner über seinen Kopf hinweg und schleudert ihn dann mit dem Kopf voraus zu Boden.



**Killer Kombos**

**21-Hit**

(PowerPunch), Punch, Kick, PowerKick, PowerPunch  
 Dies Kombination wird mit einem absolut zerstörerischen Body-Slam beendet.



**20-Hit**

(Kick), Punch, Kick, PowerKick, PowerPunch  
 Razor beendet diese Kombination mit einem kraftvollen Piledriver.





**Richtiger Name: Rodney Anoaia**  
**Herkunft: Polynesische Inseln, Größe: 185 cm,**  
**Gewicht: 295 kg**  
**Titel: WWF World, Tag Team**  
 Er begann seine Karriere als Kämpfer von Mr. Fuji im Jahre 1992 und mit einem Gewicht von 229 kg. Er hatte den Titel „World Champion“ und den der „Tag Team Championship“ mehrmals errungen.

**Special Moves**

**Power Lift**

**PowerPunch + PowerKick**  
 Yokozunas Alternative zum Griff-Move.



**Quad-Jab**

**Unten, unten/vorne, vorne + Punch**  
 Mehrere kurze Jabs hintereinander.



**Salt**

**Halte Punch ca. 3 Sekunden gedrückt**  
 Lähmt den Gegner, indem er Salz auf ihn wirft.



**Belly Shove**

**Vorne, vorne + Punch**  
 Yokozuna benutzt seinen riesigen Bauch, um den Gegner umzuwerfen.



**Headbutt**

**Punch (nahe am Gegner)**  
 Stößt den Gegner mit dem Kopf zu Boden.



**Butt-Slam**

**Vorne, vorne + PunchKick**  
 Springt auf den Gegner, wirft ihn zu Boden und setzt sich auf ihn drauf.



**Cyclone Leg Toss**

**Powerlift, unten + irgendeinen Button**  
 Yokozuna schnappt sich den Gegner an den Füßen und schleudert ihn herum.



**Toss Out**

**Powerlift und irgendeinen Knopf (nahe am Seil)**  
 Er hebt den anderen Wrestler hoch und schmeißt ihn aus dem Ring.



**Griff Moves**

(Der Gegner muß dazu gepackt werden, vorne, vorne, PowerPunch, bevor dann eine der folgenden Kombination gedrückt werden kann.)

**Butt-Slam**

**Vorne, vorne + PowerPunch**  
 So kann man auch einen Butt-Slam machen.



**Delayed Suplex**

**Unten, unten + PowerKick**  
 Yokozuna führt einen verzögerten, vertikalen Suplex aus.



**Salt**

**Unten, unten/vorne, vorne + Punch**  
 Und auch so kann man dem Gegner Salz zuwerfen.



**Markenzeichen**

**Banzai Drop**

Drücke irgendeinen Knopf, während du auf den Seilen stehst.  
 Yokozuna springt vom zweiten Seil ab und landet auf dem Gegner.



**Killer Kombos**

**12-Hit**

(PowerPunch), Punch, PowerKick, Kick, Punch, PowerPunch  
 Mit dieser Kombination raubt man dem Gegner fast die ganze Energie.



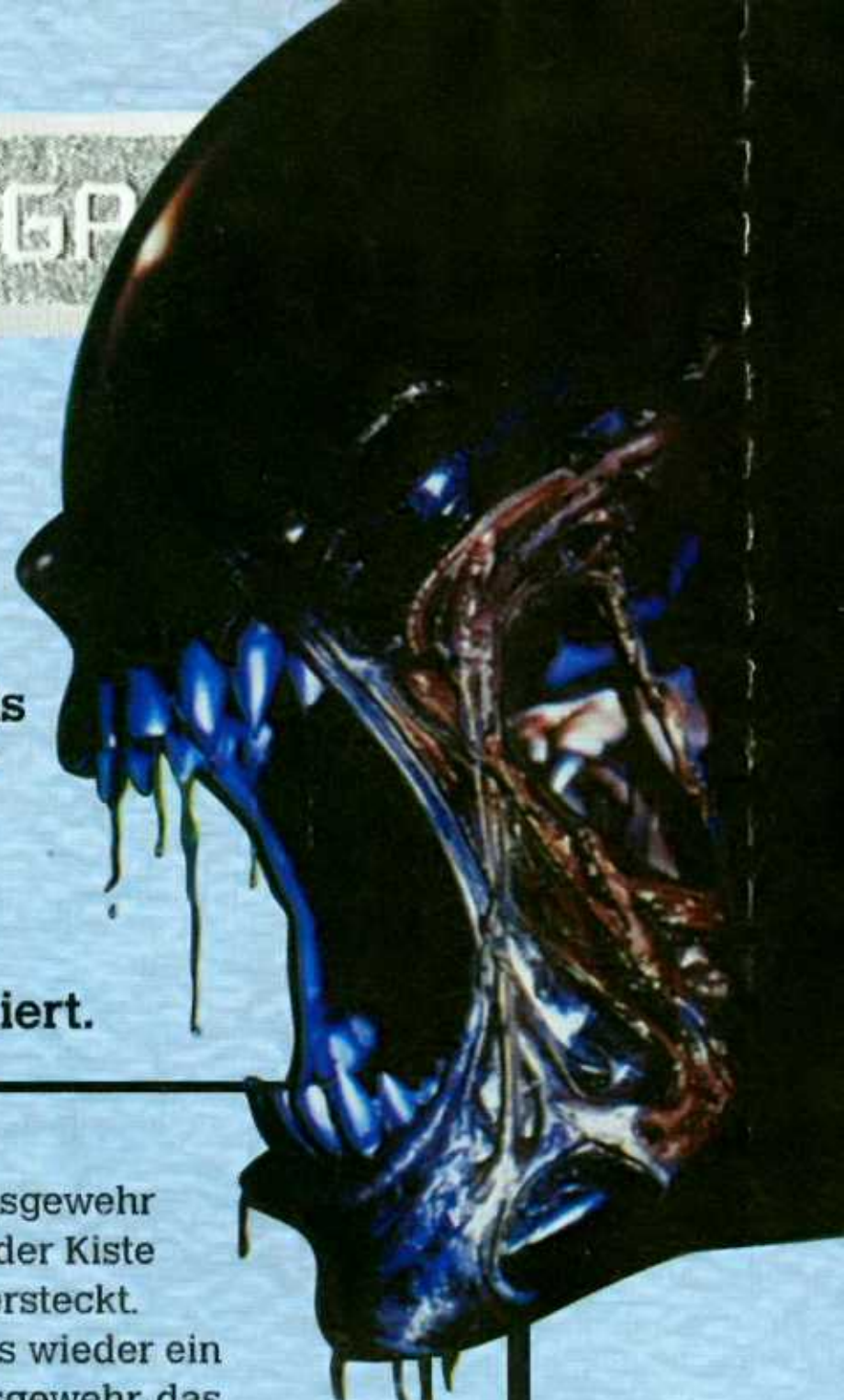
**8-Hit**

(Punch), PowerPunch, PowerKick, Kick, Punch, PowerPunch, PowerKick  
 Yokozuna beendet diese Kombination mit mehreren gefährlichen Schlägen.

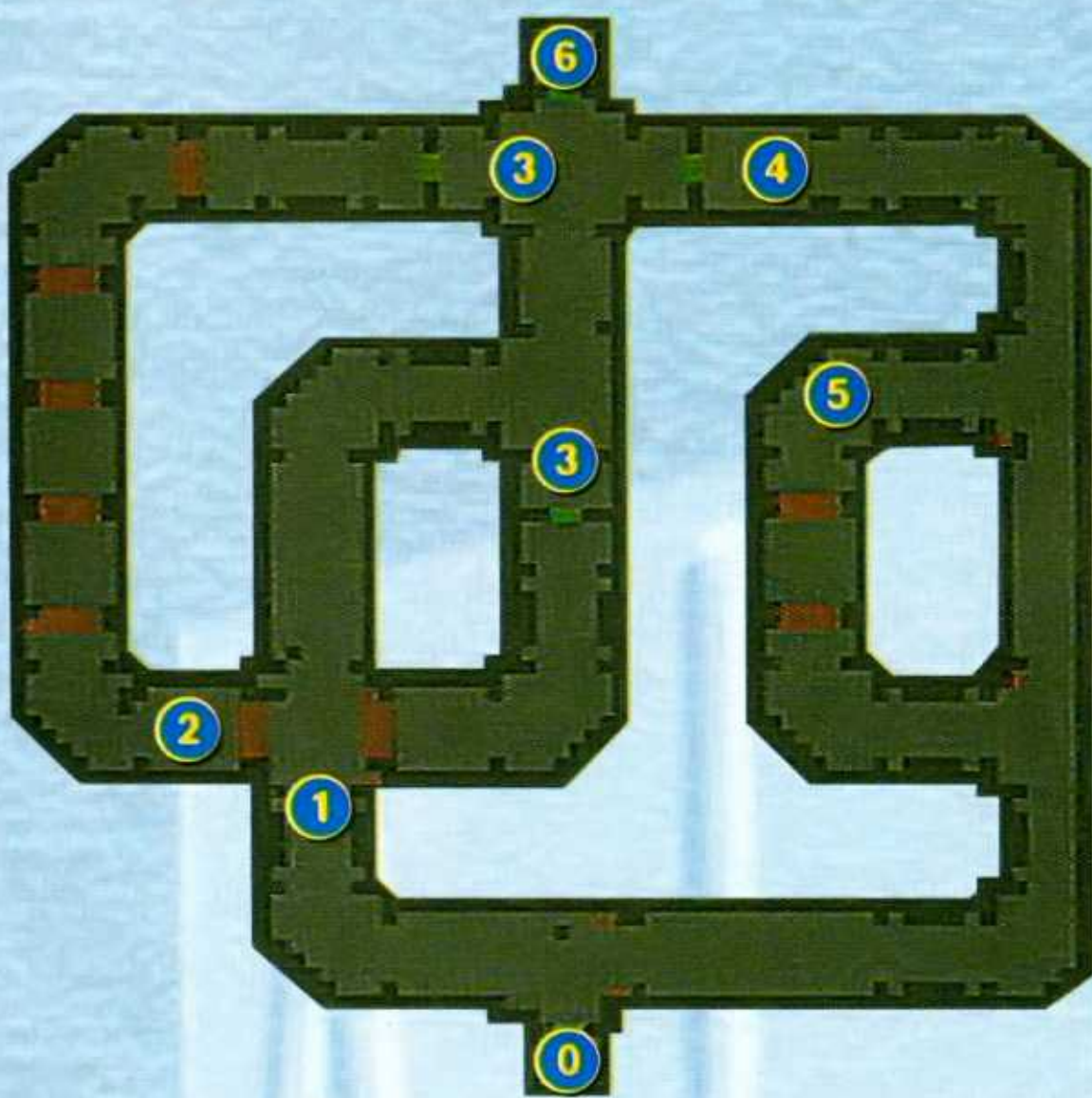




**L**etzten Monat waren wir beim Eingang, im äußeren Komplex, im Munitionslager 1, in den Aufenthaltsräumen und im medizinischen Labor 1. Diesen Monat geht es durch die nächsten sieben Levels hindurch! Wir kommen nun am Nest der Königin vorbei und begeben uns in die Arena der Königin. Als Belohnung für euer angestrenktes Spiel bekommt ihr dann einen kurzen animierten Film präsentiert.



## 6. MUNITIONS-LAGER 2



- 0 Eingang Luftschloß
- 1 Hier findest du ein Pulsgewehr und Munition dazu in der Kiste oben an den Stufen versteckt.
- 2 An dieser Stelle gibt es wieder ein voll aufgeladenes Pulsgewehr, das sich hinter dieser Wand befindet, die du wegsprengen mußt.
- 3 In diesen beiden Abschnitten gibt es weitere Munitionsladungen, falls sie dir ausgegangen sind.
- 4 Sollte deine Gesundheit recht niedrig sein, so kannst du hier den „Hyper Pack“ nehmen und kommst so wieder auf 100%.
- 5 Mit drei Granaten verschaffst du dir Zugang zu diesem Abschnitt. Hier liegt ein wichtiger Schutzpanzer für dich.
- 6 Ausgang Luftschleuse - denke daran, daß es nicht wichtig ist, sich genau an das Zeitlimit zu halten. Sammle einfach weiter die Extras ein, bis die 60 Sekunden voll ausgenutzt sind.

## 7. GARAGE

**Zerstöre jede Kiste, an der du vorbeikommst!**



- 0. Eingang Luftschleuse
- 1. Wenn du auf diese Schränke schießt, so senken sie sich herab, und du kannst Extras einsammeln, die allerdings von einem Alien bewacht werden. Der Flammenwerfer ist hier am besten.
- 2. In diesen Schränken versteckt sich Munition.
- 3. Nachdem du die Eier zerstört hast, aktivierst du die Schalttafel und rennst zu Punkt 4. Diese Schalttafel hat keine Batterie, so daß du hier oft genug probieren kannst.
- 4. Beim Aufzug gibt es ein Pulsgewehr und Munition - hast du genug, so nimm alles erst später mit.



- 5. Klettere hier hinein und zerstöre die Kisten - darin ist Munition.
- 6. In dieser Kiste sind Batterien - viele der Schalttafeln in diesem Level benötigen nämlich Batterien, also laß möglichst keine liegen.
- 7. Hier wartet ein Alien auf dich. Taste dich voran, bis es erscheint und schieße dann auf die Fässer, um es so zu vernichten.
- 8. Hinter den Kisten sind Eier - sei also vorsichtig! In dieser Ecke ist die Schalttafel für den Kontrollturm - aktiviere sie.
- 9. Renne bis hier hin, gehe zum Lift und mache dich für den bevorstehenden Kampf bereit.
- 10. Zwei Aliens bewachen den Turm. Erledige sie und begib dich dann noch bis zur Luftschleuse.





wieder nach oben geht. Du hast nur eine Chance, diese Extras einzusammeln, also sei schnell dabei.  
**15.** Beseitige in diesem Abschnitt alle Facehugger und die ganzen Kisten.  
**16.** Aktiviere die Schalttafel mit einer Batterie, und du kannst mit dem Lift nach unten zu zwei geheimen Abschnitten fahren.  
**17.** Springe hier schnell vom Lift weg - du hast nur eine Chance, hier herzukommen - du wirst hier Kisten mit



Munition darin finden. Aktiviere die Schalttafel, um so den Lift zurückzurufen, und renne dann in den anderen geheimen Raum.  
**18.** Nimm die Munition mit und hole dann wieder den Lift, um so in das obere Stockwerk zurückzukehren.

**19.** Diese Schalttafel bringt den Gabelstapler zum Laufen.  
**20.** Nachdem du den Knopf gedrückt hast, steigst du in den Gabelstapler hinein. So kommst du nach oben zum Lager.  
**21.** Aktiviere die Schalttafel hier, um den Lift bei Punkt 22 in Gang zu setzen.  
**22.** Diesen Aufzug erkennst du an der Spalte im



Sollte eines der Brückensegmente unten sein, so aktivierst du einfach die Schalttafel im Turm.  
**11.** Aktiviere die Luftschleusen-Schaltung und laufe dann auf eine der sich bewegenden Stellen, um so nach unten zu kommen.  
**12.** Gehe zu diesen Treppen, um den zweiten Teil des Levels zu erreichen.  
**13.** Zerstöre die Kisten und drücke dann die Schalttafel dahinter - renne zu Punkt 14.  
**14.** Nimm die Extras von diesem Lift mit, bevor es

erkennst du an der Spalte im Gelände. Halte an und warte, bis er nach unten fährt.  
**23.** Nimm die Batterie mit und hole dann den Lift zurück, indem du die Schalttafel bedienst. Nun kannst du den Abschnitt unter Punkt 24 erreichen.  
**24.** Hier findest du Munition und andere nützliche Sachen in den Kisten. Doch Achtung: sie werden von Facehuggern bewacht.  
**25.** Begib dich in diesen Abschnitt und aktiviere die Schalttafel, um so den Aufzug bei Punkt 26 heranzuholen.





**26.** Sobald sich dieser Aufzug herabsenkt, kannst du Munition einsammeln. Doch sei dabei schnell, der Lift bleibt nicht lange in dieser Position.



**27.** In diesem Gebiet gibt es Facehugger, die Kisten mit Munition und Medipacks bewachen.



**28.** Begib dich nun nochmals mittels des Gabelstaplers nach oben zum Lager. Laufe nun bis zu dieser Stelle und aktiviere die Schalttafel,



nachdem du die Kisten zerstört hast.

**29.** Wenn du die Schalttafel bei Punkt 28 aktiviert hast, so kannst du hier stehen, und das Lager senkt sich herab, so daß du in einen geheimen Abschnitt kommst. Stelle dich hier hin, wo eine Spalte im Gelände ist.

**30.** Schnapp dir die Extras, aktiviere dann das normale Panel und dann das andere, das eine Batterie benötigt. Renn durch den Aufzug hindurch und zu Punkt 31.



**31.** Hier kannst du vom unten angekommenen Aufzug Extras einsammeln. Darunter sind Munition, Granaten und Panzerung.



**32.** Gehe nun nach oben zum Lager zurück und hier herum. Erledige die Aliens, indem du die Fässer zum Explodieren bringst.



**33.** Unter den Fahrzeugen verbergen sich Facehugger, bewege dich also vorsichtig.



**34.** Aktiviere diese Schalttafel mit einer Batterie, damit du in den Abschnitt bei Punkt 36 kommst.



**35.** Stelle dich zwischen die beiden Spulen, und du wirst nach unten in ein geheimes Lager gebracht.

**36.** Nimm alle Extras mit und drücke dann die Schalttafel, um wieder nach oben zu kommen.

**37.** Begib dich in die Ausgangs-Luftschleuse - und wenn du wirklich alle Kisten zerstört hast, so kommst du als nächstes in ein weiteres geheimes Munitionsdepot.

## 8-MUNITIONS-LAGER 3

**0.** Eingang Luftschleuse.

**1.** Suche hier nach Munition für dein Pulsgewehr.

**2.** Um in diesem Level alle Orte erkunden zu können, benötigst du viele Granaten - nimm also aus dieser Gegend alle mit.

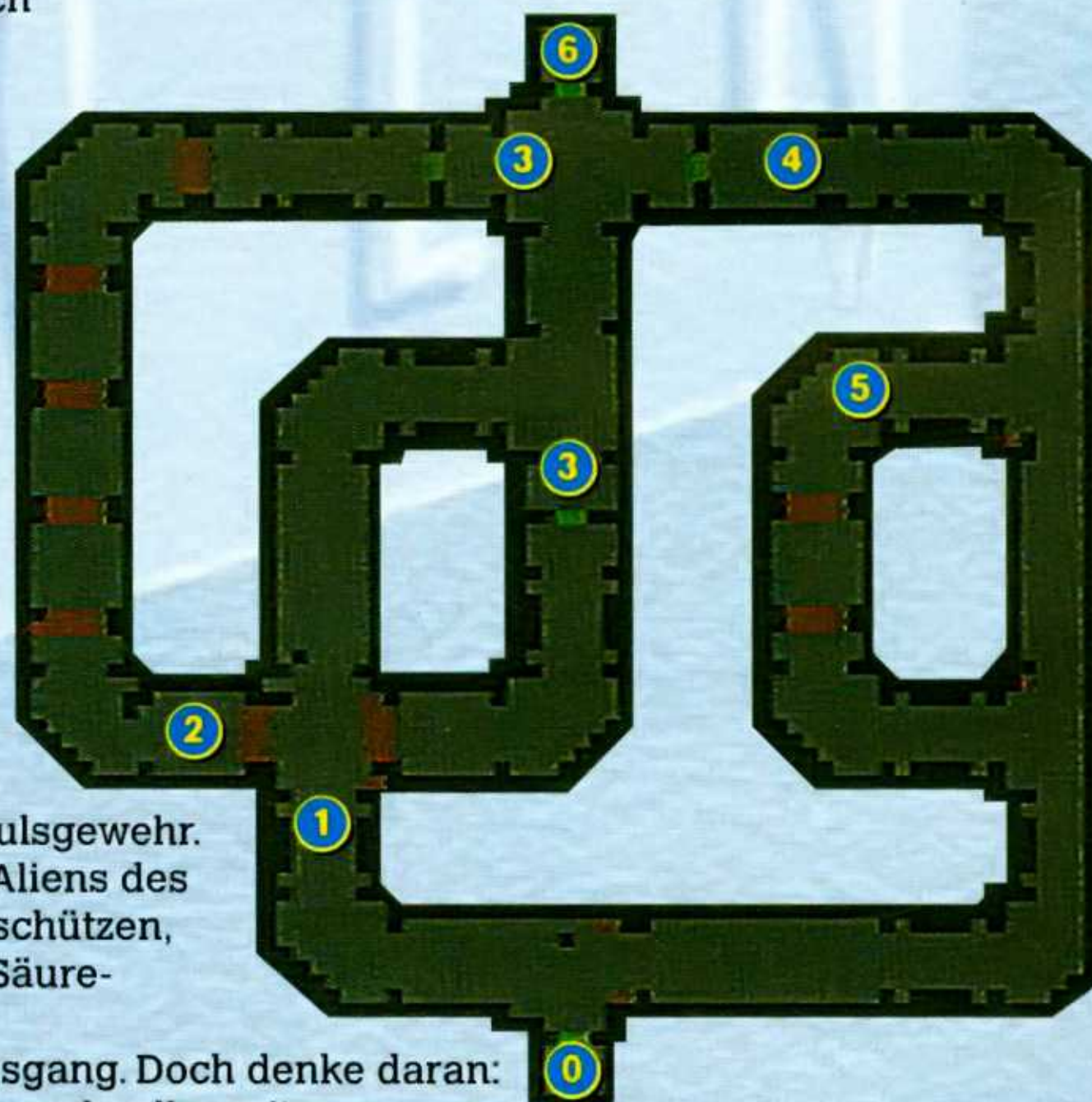


**3.** Solltest du Munition benötigen, so gibt es hier ein Pulsgewehr.

**4.** Um dich gegen die Aliens des nächsten Levels zu schützen, nimmst du die hier Säure-Schutzweste mit.



**5.** Hier geht es zum Ausgang. Doch denke daran: gehe erst hinaus, wenn du alles mitgenommen hat.



## 9. ATMOSPHERÄN PROZESSOR



**0.** Eingang Luftschleuse.



**1.** Jede Menge Facehugger warten hier auf dich.



**2.** In diesem Abschnitt findest du den Automapper und eine Batterie.



**3.** Links versteckt sich ein Gegner. Wenn du genug Granaten hast, dann eliminiert du ihn am besten. Dies ist die einfachste und sicherste Methode.



**4.** Zerstöre die Wand mit einer Granate, sammle die Extras ein und aktiviere dann die Schalttafel, um den Aufzug bei Punkt 5 in Gang zu setzen.



**5.** Wenn du die Kisten zerstörst, so bleibt eine Markierung am Boden. Laufe darüber, und der Aufzug fährt in eine Geheimkammer hinunter.



**6.** Drücke die Schalttafel und begib dich dann mit einem Hyperpack bis ans Ende. So bist du lange genug unbesiegbar, um die zwei Aliens erledigen zu können. Aktiviere nun die andere Schaltung, um wieder nach oben zu kommen.



**7.** Die beiden verschlossenen Türen lassen sich mit einer Granate öffnen.

**8.** Die Extras in diesem Raum werden von zwei Aliens bewacht. Halte

also eine der stärkeren Waffen bereit.

**9.** Nachdem du hier alles eingesammelt hast, kannst du durch das offene Fenster ein Alien erledigen.



**8**



**9**



**10**

**10.** Achte auf das Alien, das sich auf dem Steg über dir versteckt.

**11.** Zerstöre alle Eier. Gehe aber nicht zu nahe hin, da hier zahlreiche Facehugger herauspringen und dich angreifen.

**12.** An dieser Stelle solltest du möglichst viel Munition parat haben. Du wirst von vielen Aliens angegriffen, die auf dein Fleisch scharf

sind.

**13.** Springst du hier nach unten, so kannst du einige Extras finden. Dies darfst du aber nur machen, wenn du genug Energie hast, da es hier äußerst heiß ist.

**14.** Hier gibt es noch einmal ein Pulsgewehr. Doch sei vorsichtig, denn wenn du abstürzt, ist alles aus.



**11**



**12**



**13**



**14**



**15**





**15.** In diesen Kisten versteckt sich die Batterie, die du für den Ausgang benötigst. Danach mußt du den Wächter mit Granaten angreifen.

**16.** Springe hier nach rechts hinab. Du findest nun Medipacks und einige Munitionsladungen. Aktiviere dann die Schalttafel, um so mit dem Lift nach oben fahren zu können.

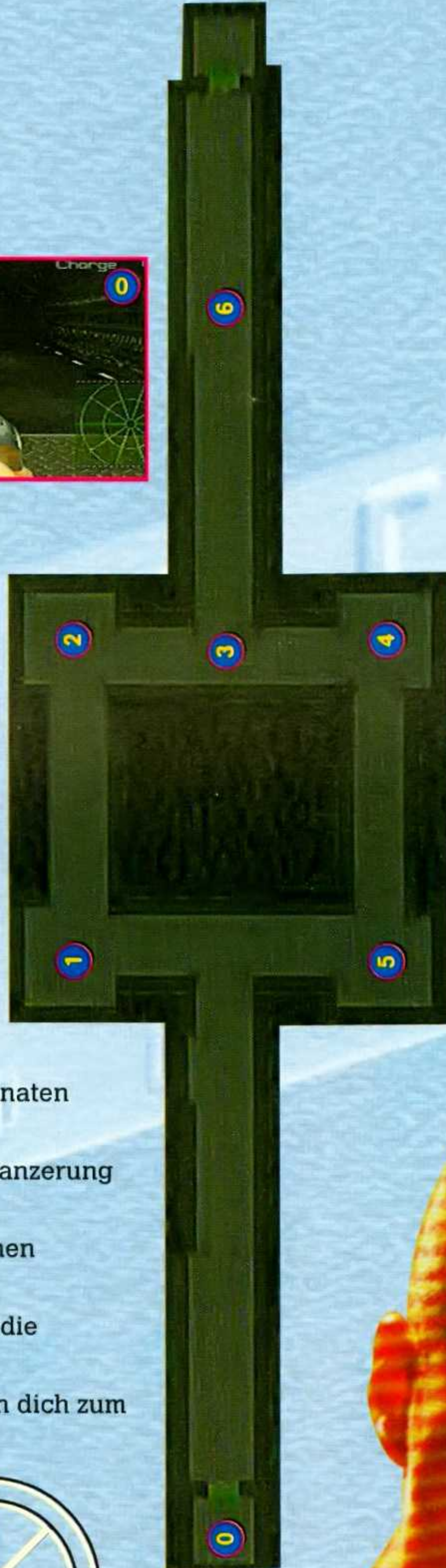
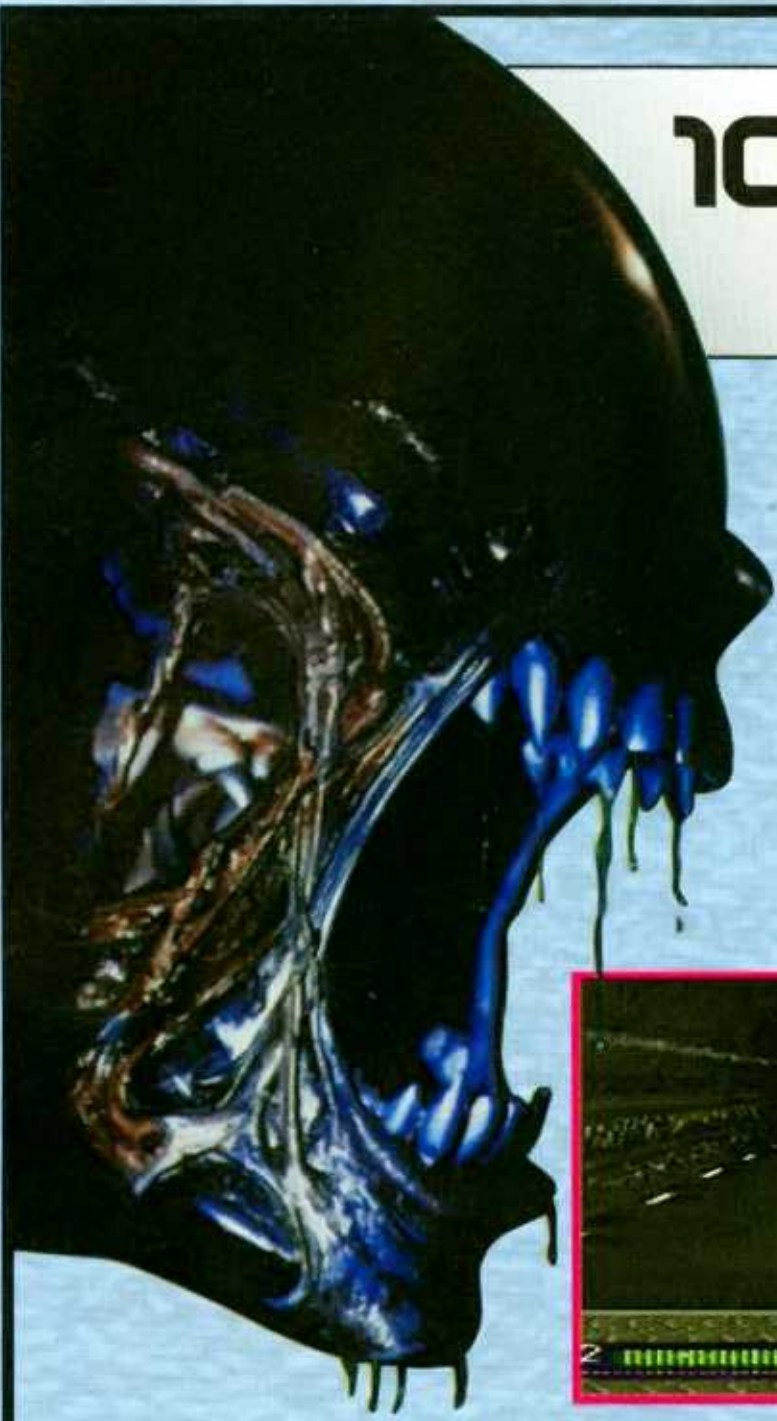
**17.** Öffne die verschlossene Türe links mit einer Granate. Die Extras hier werden von Facehuggern bewacht.

**18.** Hier sind zwei Wände, die man zerstören sollte. Im ersten Raum ist ein Alien-Wächter, im zweiten sind Eier und ein „Adrenalin-Burst“.

**19.** In die Spalte auf der linken Seite darfst du nicht hineinfallen, es wäre dein Ende.

**20.** Begib dich in die Luftschleuse und beende so den Level.

# 10-GEHEIME LAUFSTEGE



**0.** Eingang Luftschleuse - 30 Sekunden ist lange genug, um in diesem Level alles einsammeln zu können.

**1.** In dieser Ecke liegen Medipacks und zusätzliche Panzerung.

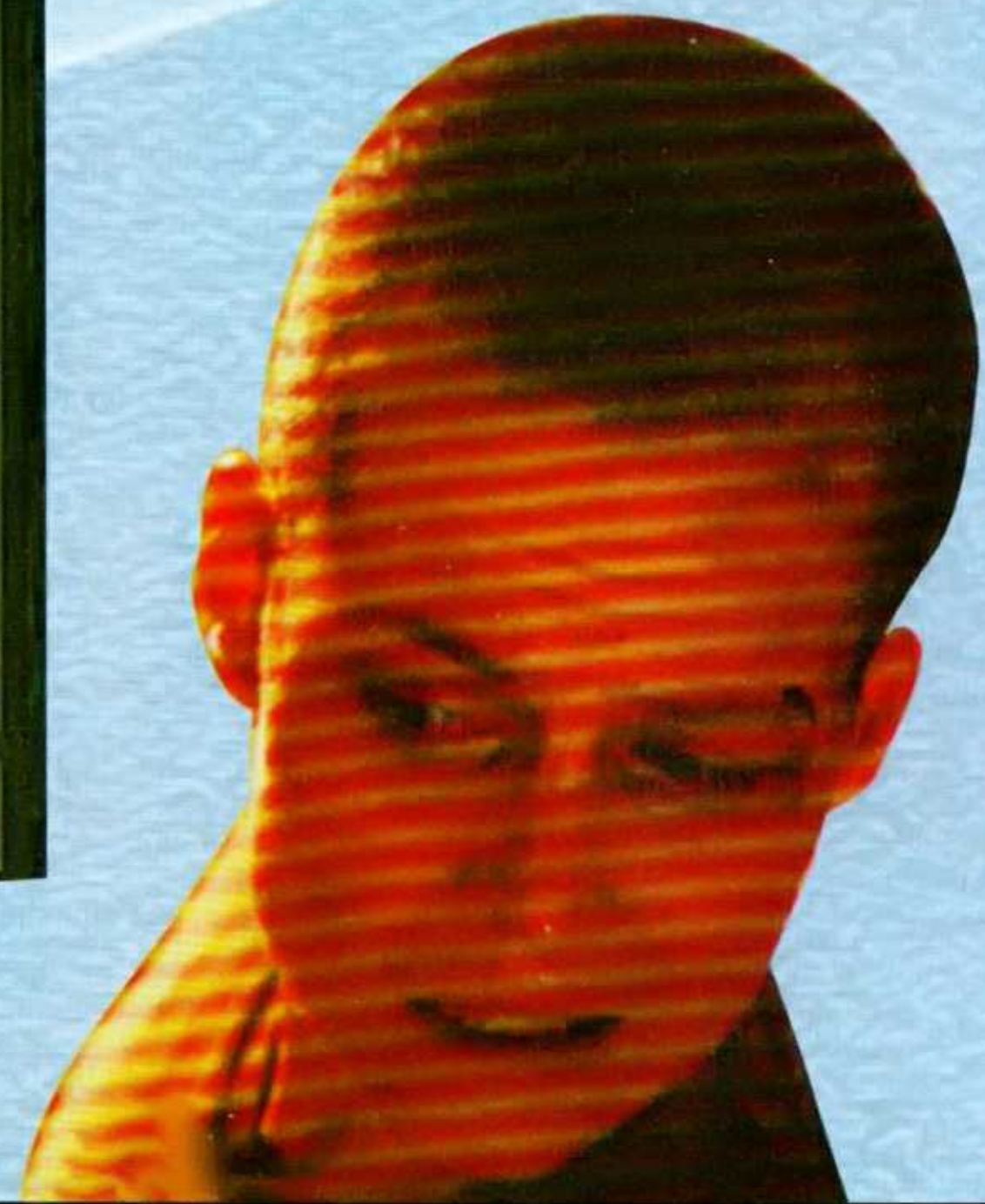
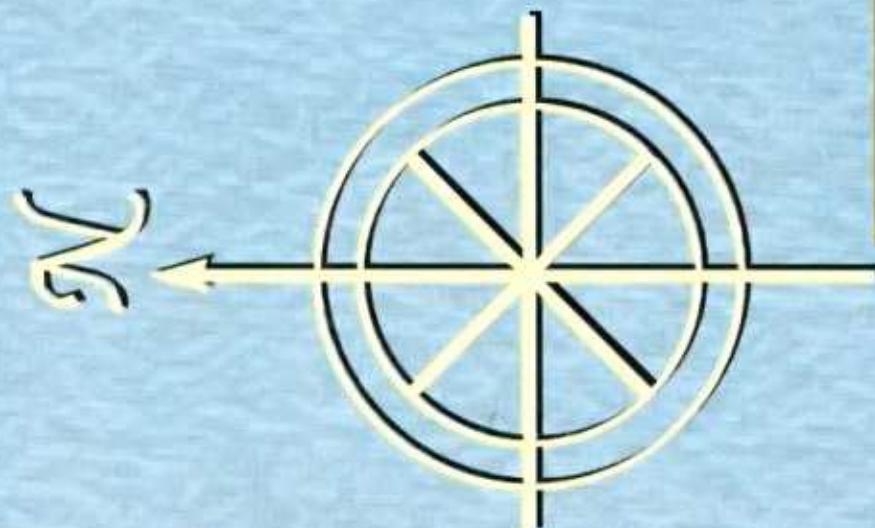
**2.** Ein Pulsgewehr, Munition und Granaten warten in dieser Ecke auf dich.

**3.** Sammle hier die lebenswichtige Panzerung ein.

**4.** Drei volle Kanister Benzin für deinen Flammenwerfer gibt es hier.

**5.** An dieser Stelle schnappst du dir die Schrotflinte und Munition dazu.

**6.** Mehrere Flecken am Boden führen dich zum Ausgang.

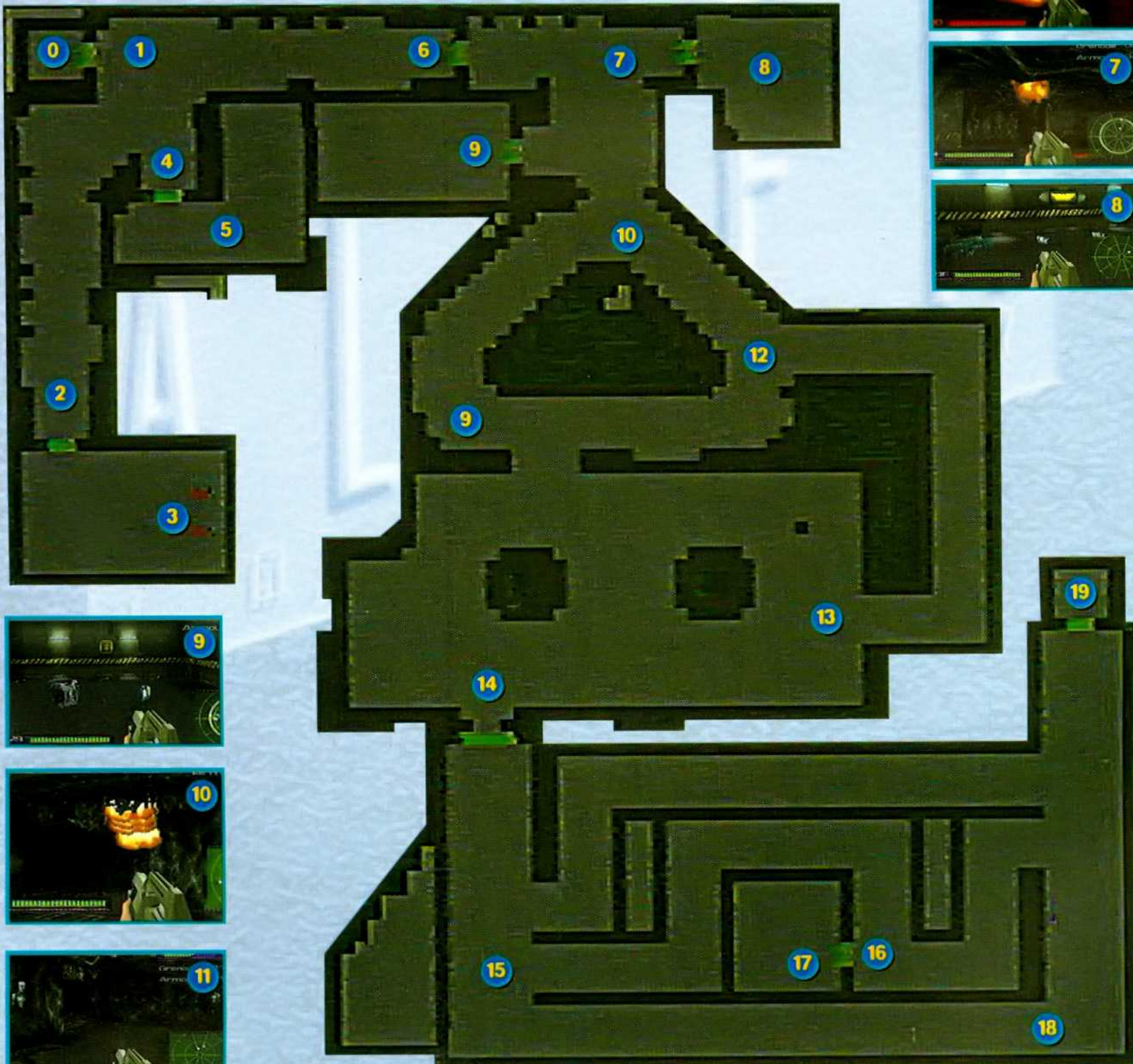


# 11-NEST DER KÖNIGIN

0. Eingang Luftschleuse

1. Gleich nach der Schleuse warten zwei Aliens auf dich, um dich aufzuhalten.
2. Die Aliens, die von der Decke hängen, beseitigst du am besten mit dem Flammenwerfer. Die Wand am Ende des Ganges kannst du wegsprengen, um eine Geheintüre freizulegen.

3. In diesem Raum findest du den Automapper und eine ID-Karte, die hinter der Schalttafel versteckt ist. Aktiviere dann die Schalttafel.
4. An diesem Punkt mußt du einen Siedler erledigen und eine Wand zerstören.
5. Hier gibt es viele Extras, die du mitnehmen kannst. Außerdem wartet hier ein weiterer unschuldiger Siedler, dem du die ID-Karte abnimmst, wenn du ihn vernichtest.
6. Gegen diese Wand wirfst du eine Granate, damit den Rest des Levels erreichen kannst.
7. Zerstöre diese Wand, und es wird eine Geheintüre freigelegt, die zu einem versteckten Abschnitt führt.
8. In diesem Gebiet gibt es jede Menge Waffen und Munition - und außerdem muß leider wieder einmal ein Siedler erledigt werden.
9. Spreng die Wand weg und gehe in diesen Raum hinein, wo du Panzerung und zusätzliche Gesundheit finden kannst.
10. An der Decke hängt ein Alien, das du zerstören mußt. Dann sprengst du noch die Wand, die dir den Weg versperrt in Stücke.





11. Hier befinden sich zwei weitere Siedler, die du eliminieren mußt. Danach nimmst du ihre ID-Karten mit.
12. Diese Wand mußt du zerschießen, um so in einen Gang zu kommen, in dem es alles gibt, was du dir nur wünschen kannst.
13. Vernichte alle Eier in diesem Abschnitt. Dabei mußt du aber möglichst schnell sein, da überall Facehugger durch die Gegend streunen. Zudem sind hier wieder ein paar Siedler mit ID-Karten.



14. Diese Türe mußt du freilegen, um so in den Gang, der zum Ausgang führt, zu kommen.
15. Nimm zuerst den mittleren Weg, die anderen beiden Gänge kannst du später noch von Aliens säubern.
16. Sobald du an der Türe vorbeigehst, öffnet sie sich und Aliens kommen heraus. Sei also zum Kampf bereit. Hast du genügend Granaten zur Hand, so solltest du diese hier fleißig einsetzen.
17. In diesem Raum befindet sich die Batterie für die Ausgangs-Luftschleuse und Munition zum Aufladen deiner Waffen.
18. Aktiviere die Schalttafel mit der Batterie und erledige dann die restlichen Aliens in den anderen Gängen.
19. In der Ausgangs-Luftschleuse wartet ein Alien auf dich. Sei also bereit, für den letzten Kampf dieses Levels.

## 11. ARENA DER KÖNIGIN



0. Eingang Luftschleuse.
1. Springe von dieser Stelle aus nach unten und schieße auf die Eier. Versuche möglichst auf Abstand von der Königin zu bleiben. So kannst du sie wenigstens für den Moment fernhalten.
2. Nachdem alle Eier zerstört sind, wendest du dich der Königin zu. Hast du dir genug Granaten aufgehoben, so setze sie möglichst sinnvoll ein. Du solltest nur mit dieser Waffe kämpfen und dabei jedes Mal treffen.
3. Ist die Königin dann erledigt, gehst du zum Ausgang und beendest den ersten Teil. Nun gibt es noch eine Zwischensequenz, du machst dich dann auf in den zweiten Teil.



# NIGHTS

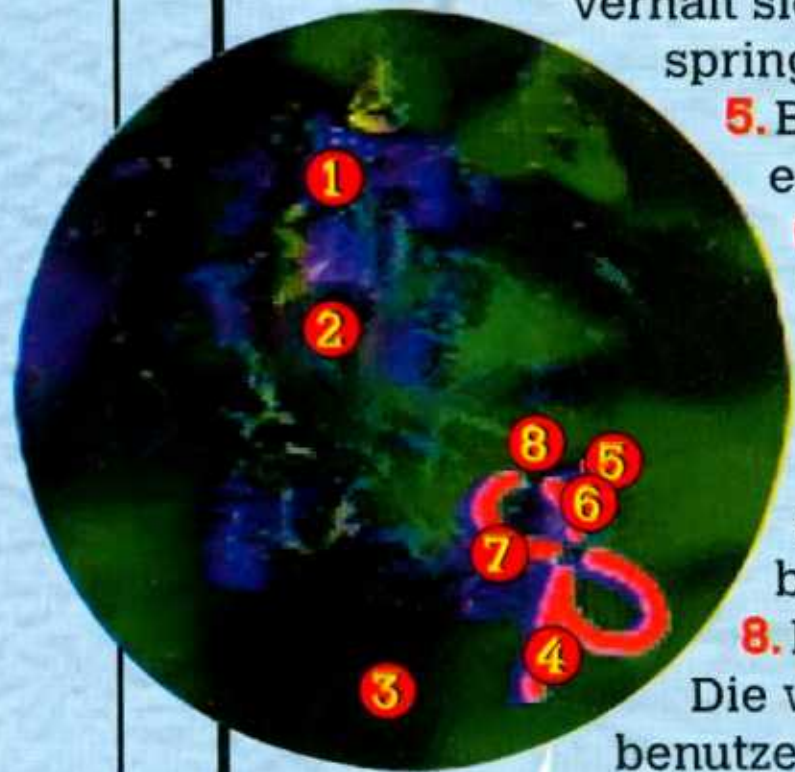
**W**ir kommen nun zum letzten Teil unserer umfassenden Lösung von Nights. Ich hoffe, sie macht euch genauso viel Spaß wie ich beim Schreiben hatte. Diesmal geht's um Claris' letzte Welt und den finalen Showdown mit Wizeman. Vielleicht bringt euch ja das Christkind die spezielle Nights-Bonuslevel-Ausgabe mit einem weiteren berühmten Saturn-Sequel. Seid also brav, denn Sankt Nikolaus wirft ein Auge auf euch!



## TWIN SEEDS

### Kurs 1

1. Claris beginnt in Twin Seeds auf einer Plattform vor einem Turm. Während sie versucht, in den Turm zu gelangen, sieht sie plötzlich die Gestalt von Wizeman.
2. Claris wird durch die Luft zurückgeworfen.
3. Claris findet sich wieder auf einer Plattform ohne Nights-Gefängnis. Von hier aus muß sie den Kurs beginnen, und es sieht so aus, als würde es nirgends weitergehen. Man kann nur eines versuchen: Claris sollte vom Rand der Plattform abspringen, obwohl das aussieht wie der sichere Tod.
4. Claris taucht von unten wieder auf und fliegt nun in ihrer eigenen Gestalt. Sie kann nicht wie Nights einen Paraloop ausführen, aber sonst verhält sie sich genau wie er. Gehe Mitte rechts und hol dir den 35 Link-Bonus-Ball und springe auf die Turbofeder.



5. Bevor du den Ideya-Palast erreichst, solltest du drei Kugeln aufgesammelt haben, aber es ist besser, ihn zu meiden, bis man alle 20 Kugel beieinander hat. So spart man Zeit.
6. Gehe durch die Ringe und hebe die vier Kugeln sowie die Sterne auf. Es kommt hier besonders auf die Kugeln an, du kannst es dir nicht leisten, auch nur eine einzige zu vergessen. Auf dem ersten Kurs gibt's nur 20 davon, und wenn du eine vergißt, mußt du den ganzen Weg noch einmal machen, um sie zu finden.
7. Gehe nach oben durch die gelinkten Ringe und fliege durch sechs Kugeln, die in einem Bereich mit vielen Ringen liegen. Halte dich in der Mitte für die nächsten beiden Kugeln, die sich in einem gelinkten Ring befinden.
8. Meide die Ballons, sie ziehen Claris nach oben, wenn sie mit ihnen in Kontakt kommt. Die wichtigen letzten beiden Kugeln befindet sich rechts ganz oben, hol sie dir und benutze die Turbofeder, um zum Ideya-Palast zu gelangen.

### Kurs 2

1. Beginne Kurs 2 mit einem vierfachen gelinkten Ringe-Loop.
2. Es ist möglich, alle acht dieser Ringe einzusammeln, indem man um die Mitte einen schnellen Loop ausführt.
3. Hier befindet sich der Ideya-Palast. Beim ersten Passieren wirst du noch keine Kugeln dabei haben, aber bis zum nächsten Mal sammelst du 20 davon ein.
4. Schlage auf eines der Paddel unter dem Ideya-Palast, um Dutzende von Sternen freizusetzen. Dann berührst du die Turbofeder, um zu vier Kugeln zu gelangen.
5. Nähere dich dem Ideya-Käfig von unten, denn zu beiden Seiten befinden sich gestachelte Ringe. Schlage auf ein weiteres Paddel, um noch mehr Sterne freizusetzen. Sammle die acht Sterne um die Feder ein und dann den 30 Link-Bonus-Ball.



6. Beschleunige in die grüne, durchsichtige Kiste, die den Ring umgibt. Dutzende von Ringen werden nacheinander freigesetzt - sie werden immer kleiner und kleiner.
7. Fliege durch die Ringe, während sie kleiner werden, und sie führen Claris zum Ideya-Palast zurück.





**Kurs 3**

1. Gehe nach oben, um diesen Kurs zu beginnen, und schlage auf das Paddel für ein paar weitere Sterne.
2. Hebe den 25 Link-Bonus-Ball auf und gehe dann durch die Ringe, in denen du unterwegs drei Kugeln mitnimmst. Folge dem Boden aus Ringen und gehe durch die gelinkten Ringe.
3. Wenn du am Ideya-Palast ankommst, hast du beim ersten Mal nur drei Kugeln dabei, die du fallen lassen kannst, aber keine Angst, du wirst noch eine ganze Menge davon finden.



4. Laß dich fallen und umkreise den Turm, um die Kugeln und die vielen Ringe einzusammeln.
5. Benutze die Turbofeder, und Claris bahnt sich ihren Weg durch die Ballons, wobei sie die erreichbaren Kugeln einsammelt.
6. Es folgt eine weitere Reihe von Ballons, die man zu bewältigen hat, und diesmal macht sich Claris den Weg mit dem Bohrer frei.
7. Wenn du 20 oder mehr Kugeln hast, kannst du alles andere vergessen und so schnell wie möglich zum Ideya-Palast zurückfliegen, so daß du bald mit dem nächsten Kurs beginnen kannst. Achte auf den stacheligen Ring und nutze die Turbofeder aus, um an Geschwindigkeit zu gewinnen.



**Kurs 4**



1. Auf dem letzten Kurs umkreist Claris Wizemans Turm. Lasse dich tief hinabsinken, um massenweise Kugeln zu finden.
2. Achte darauf, nicht die gestachelten Ringe zu berühren - sie sind diesmal wirklich teuflisch plaziert.
3. Nach den Stachelringen kommst du zu einer Turbofeder, auf die du springst, um Claris in die Höhe zu schleudern. Sammle unterwegs die Kugeln ein.
4. Wenn du beim Erreichen des höchsten Punktes noch keine 20 Kugeln eingesammelt hast, begibst du dich in eine Reihe mit den Ballons und führst auf jeden von ihnen eine Bohrer-Attacke aus - jeder Ballon enthält nämlich eine Kugel.
5. Sobald du 20 Kugeln beisammen hast, begibst du dich zum Ideya-Palast, bevor dir die Zeit ausgeht. Sobald du zum Palast kommst, hört die Uhr zu ticken auf.
6. Claris bleibt nun außen in der Nähe des Turms und hält nach Nights Ausschau. Bald stößt Elliot hinzu, und nun mußt du nur noch gegen die Wand schlagen, und schon gelangst du in den Turm.
7. Claris und Elliot verwandeln sich in Nights und sind beide bereit für die letzte Auseinandersetzung mit Wizeman.



**BOSS TIME**



**WIZEMAN 1**  
Wizeman ist ein ziemlich großer Kerl mit sechs Händen, und es ist sehr schwer, ihn zu schlagen.

**WIZEMAN 2**  
Du wirst von einer Serie aus Blitzen, riesigen Felsbrocken und Wirbelwinden angegriffen. Alles dreht sich nur darum, abzuschätzen, aus welcher Richtung sie kommen. Dann bewegst du dich entweder nach oben oder nach unten, um ihnen aus dem Weg zu gehen.



**WIZEMAN 3**  
Wenn du Wizeman triffst, versuchst du, dich mit dem Bohrer durch ihn hindurchzuarbeiten. Du kommst auf der anderen Seite wieder heraus und mußt es mit weiteren Projektilen aufnehmen. Nach sechs Treffern hast du ihn geschlagen.

**WIZEMAN 4**  
Sobald Wizeman besiegt ist, kannst du dich zurücklehnen und eine der besten Endsequenzen genießen, die es jemals in der Geschichte der Videospiele gegeben hat. Toll sind nicht nur die voll gerenderten Animationen mit dem phantastischen Orchester-Soundtrack, nein, das Ganze zieht sich inklusive Credits über mehr als 5 Minuten hin. Ein passendes Ende für eines der besten Videospiele aller Zeiten.

# TIPS & TRICKS - A-E

**H**ier haben wir eine weitere Sammlung von klassischen Codes, die euch das Spielen zur reinen Freude werden lassen!



## A

### AFTERBURNER 3

#### SCHNELLERER LEVEL

Im Optionenscreen stellst du den Blickwinkel für Cockpit und Rolling-Mode auf frei. Wenn du startest, führst du eine 45 Grad-Kurve aus, um schneller zu fliegen.

## B

### BATMAN

#### LEVELAUSSWAHL

Im Optionenscreen markierst du den Driving-only-Abschnitt und drückst auf dem Joypad links und dann B. Wiederhole dies für alle sieben Optionen und dann das Ganze noch einmal, bis du einen Jingle hörst, der die Aktivierung des Cheats bestätigt. Wechsle in die gewünschte Option und benutze Start und C, um einen Level anzuwählen.

### BLACK HOLE ASSAULT

#### VERSTECKTE ANIMATION

Gib FOMA als deinen Namen an und wähle BHA.

#### UNBESIEGBARKEIT

Gib im Eingabe-Optionenscreen, den man im Optionen-Menü anwählen kann, MUTEKI als deinen Namen an. Verlasse das Menü und wähle Operation BHA, gib noch einmal MUTEKI als deinen Namen an, und sobald du zu spielen beginnst, bist du unsterblich.

#### GEHEIMES SPIEL

Gib AZY als deinen Namen an und wähle die Mission BHA. Gib noch mal AZY ein, und du gelangst in ein Spiel namens Black Ball Assault.

#### HAND GOTTES

Gib BIGNET als deinen Namen an, und wenn du einen Gegner bekämpfst, drückst du Start, und er geht zu Boden.

## C

### CHUCK ROCK

Level 2 - GJFKFN    Level 4 - JWNTXF  
Level 3 - PDPKKN    Level 5 - TSFVNP

### CENTURION: DEFENDER OF ROME

Um die ganze Welt zu besitzen, gibst du folgenden Code ein:

QDUA YQ25 5555    55NK VKXW IPJI

### COMIX ZONE

#### UNBESIEGBARKEIT

Begib dich zur Juke-Box. Drücke C bei jeder Nummer: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11. Wenn du „Oh yeah,“ hörst, drückst du Start.

#### LEVELSPRUNG

Begib dich zur Juke-Box. Drücke C bei jeder Nummer: 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6. Wenn du „Oh yeah,“ hörst, drückst du bei irgendeiner Nummer von 1 bis 6, um die entsprechende Stage anzuwählen. Dann drückst du Start.

### COOL SPOT

#### LEVELAUSSWAHL, UNENDLICH VIEL ZEIT, UNENDLICH VIEL GESUNDHEIT

Pausiere und drücke A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A und C. Fahre mit dem Spiel fort, und du stellst fest, daß du nun bei voller Gesundheit bist, unendlich viele Leben und Zeit hast und außerdem in den nächsten Level springen kannst.

### CRUE BALL

#### LEVELAUSSWAHL

Hör dir Level 6 im Soundtest an, und wenn er beendet ist, drückst du A, C, A und B gefolgt von Start. Wenn das Spiel begonnen hat, kannst du durch die Levels wechseln, indem du B und oben drückst.

### CYBORG JUSTICE

#### CHEAT-MODUS

Pausiere, während du ein Duel- oder Arcade-Game spielst und drücke C, B, B, C, C, A, C und B. Auf diese Weise gelangst du in einen geheimen Optionenscreen.

## D

### DESERT STRIKE

#### LEVELCODES

Level 2 - BQJRAEF    Level 4 - WTEOUJP  
Level 3 - TLJKOAP

#### ZEHN LEBEN

Gib folgenden Code ein - BQQAEEZ

### DEVILISH

#### 99 BÄLLE

Halte im Titelscreen A, C und links auf dem Joypad gedrückt.

### DYNAMITE DUKE

#### VERSTECKTER OPTIONENSCHREIBEN

Bevor du Start drückst, drückst du zehnmal C.

## E

### EA HOCKEY

#### PASSWÖRTER

D7K76Y43HYMPTSW4    D7YJVYGD72VMLL2  
D7SDPH67BFGZVJDC    D76YDLPJJ398NMHZ

### ECCO THE DOLPHIN

#### BLAUEN WAL STEuern

Wenn du im 10. Level neben dem blauen Wal herschwimmst, drückst du oben, A, unten, links, C, C und unten. Wenn du dies erledigt hast, kannst du den Wal steuern.

#### UNBESIEGBARKEIT

Drücke und halte A und Start in dem Screen, der den nächsten Level erklärt. Das Game hält an, fahre fort, und die Musik verstummt. Nun bist du unbesiegbar.

#### LEVELAUSSWAHL

Gehe in den Paßwortscreens und gib PLEASE ein, gefolgt von den entsprechenden Buchstaben:

|                                |                   |
|--------------------------------|-------------------|
| Ice Zone - EE Last Flight - 00 | Origin Beach - QQ |
| Island Zone - FF               | Marble Sea - UU   |
| Pterandon Pond - GG            | Open Ocean - WW   |
| City of Forever - HH           | Ridge Water - ZZ  |
| Undercaves - II                |                   |
| Deep City - KK                 |                   |

#### CODE

Gib SHARKFIN ein und drücke Start. Nun mußt du nicht mehr auftauchen, um Luft zu holen, außerdem kannst du Quallen mit deinem Sonar töten.

#### UNENDLICH VIELE LEBEN

Gib den folgenden Code ein: NIHPLODS (SDOLPHIN rückwärts).

#### PASSWÖRTER

|                        |                             |
|------------------------|-----------------------------|
| Undercaves - WEFIDNMP  | Marble Sea - FZTPVJND       |
| Vents - ZYUELFBM       | The Library - GYZMBUKU      |
| Ridge Water - NRAVEEIP | Deep City - FAZZIFLZ        |
| Lagoon - NGBBLFBM      | Jurassic Beach - ZA0BUNLG   |
| Ocean - YWGTJJNI       | Pterodactyl Pond - LLHFUNLA |
| Hard Water - RGQRHEIX  | Origin Beach - MPAJUNLC     |
| Cold Water - UVJUBUKX  | Trilobite Circle - FEUMUNLH |
| Island Zone - LYTIOQLZ | Dark Water - CRNQUNLO       |
| Deep Water - SJVLTJNW  | Last Battle - KQCNLMLX      |

### ESWAT

#### LEVELAUSSWAHL

Sobald du das Spiel beendest und in den Titelscreen zurückkehrst, drückst du rechts unten diagonal und A und C gleichzeitig, während du Start drückst. Nun bekommst du eine Levelauswahl.



# TOSHINDEN URA

Mit der zweiten Auflage ihrer dreidimensionalen Knochenbrecherei versuchen Takara, endlich in höhere Prügelsphären aufzusteigen.



Die Backgrounds im HiRes-Look sind leider zum größten Teil langweilig.

Wer in der letzten Ausgabe bereits das Preview gelesen hat, weiß, daß sich das Kämpfer-Ensemble gegenüber dem Original etwas verändert hat. Neu in der Runde ist die zierliche RonRon im Chefsekretärinnen-Look, die flotte Politesse



Blechmann Repli stellt sich euch im Laufe des Arcade-Modus gleich zweimal in den Weg.



Das schlichte CG-Intro sieht durch das pixelige Raster etwas billig aus.

Tracy sowie der finstere Ripper, der mittels seiner beiden Klingen seinem Namen vollauf gerecht wird. Ersatzlos gestrichen wurden die ehemaligen Schlußlichter Gaia & Co.. Statt dessen mimt das böse Genie Wolf und sein mechanischer Geselle Repli den Bösewicht. Zusammen mit den beiden versteckten Charakteren Sho und Vermillion (Tip: auf „Hard“ durchzocken) bringt Toshiinden URA 16 Polygon-Fighter auf die Waage. Diese Runde balgt sich in bekannter Manier auf der abgegrenzten Kampfarena, sprich vier Aktionstasten sorgen für Kicks und Waffengeklirre, während die L- und R-Taste die Flucht in die dritte Dimension ermöglichen. Letzteres gestaltet sich allerdings nicht ganz unproblematisch, da das Zur-Seite-rollen etwas langsam vorgetragen



Die mit Schlagstöcken bewaffnete Tracy ist neu im Spiel.

wird; ein schnelles Timing ist somit (lebens)wichtig. Alle Special Moves wurden übrigens anstandslos übernommen und sind bei Bedarf sogar durch simplen Knopfdruck anwählbar; ob das im Sinne des Erfinders ist, dürfte fraglich sein.

Ulf Schneider ■

## Word Up



Die URA-Version hat zwei entscheidende Schwächen: Erstens bietet der Nachzügler bis auf ein paar neue Gesichter und ein nur teilweise gelungenes Facelifting nichts Neues, zweitens benötigt das Gameplay dringend mehr Feinschliff. So können die meistens CPU-Gegner fast ohne Gegenwehr flachgelegt werden, und die Kollisionsabfrage & Spieldynamik läßt zudem stark zu wünschen übrig. Also Takara: Üben, üben, üben!

## Check Up



|                            |                                  |
|----------------------------|----------------------------------|
| <b>Titel:</b>              | Toshinden URA                    |
| <b>Genre:</b>              | Beat 'em Up                      |
| <b>Hersteller:</b>         | Takara                           |
| <b>Tel.:</b>               | 040-2270961                      |
| <b>Release:</b>            | Januar                           |
| <b>Preis:</b>              | ca. DM 99,95                     |
| <b>Spieler:</b>            | 1-2                              |
| <b>Levels:</b>             | 16 Kämpfer                       |
| <b>Save Game:</b>          | Ja                               |
| <b>Datenträger:</b>        | 1 CD-ROM                         |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Leicht bis mittel                |
| <b>Besonderheiten:</b>     | Hochauflösende Hintergrundgrafik |

### Grafik 79%

Hochauflösendes Hintergrundlayout ohne Animationen und zumeist einfallsloser Natur, gut animierte Polygon-Klopfer mit schönen, gouraud-schattierten Rundungen, im Zoom jedoch grobpixelig.

### Sound 57%

Nach dem Abschalten bleibt euch keine dieser 0815-Melodien im Gedächtnis, die Hiebgeräusche sind durchschnittlich.

### Gesamt 65%

Netter 3D-Klopfer mit ansehnlicher Optik, mehr Tiefgang bei der Spielbarkeit und eine härtere Gangart wäre jedoch notwendig gewesen.



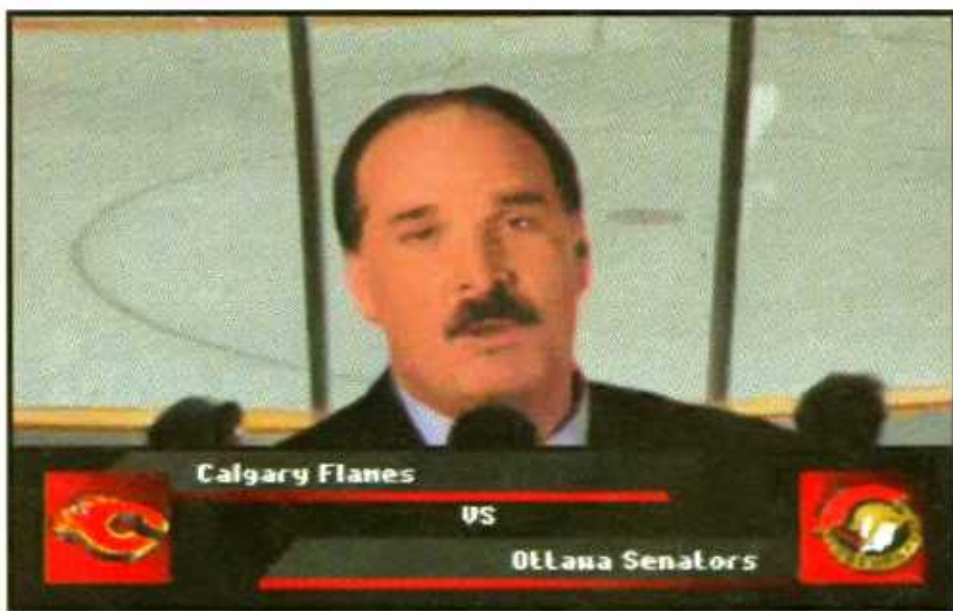
# NHL HOCKEY '97



Die insgesamt neun Perspektiven decken das gesamte Spektrum ab. Von der 3/4-Ansicht bis hin zur witzigen, aber unspielbaren Ego-Kamera.

Die Spannung steigt: Die Sportkönige aus den USA wollen nach der 16 Bit-Herrschaft nun auch in der Ära der Next Generation-Konsolen mit ihrer renommierten Eishockey-Simulation einen technischen und spielerischen Glanzpunkt setzen - Operation gelungen?

**E**A hat es in letzter Zeit nicht einfach! Über Jahre hinweg waren die US-Boys die uneingeschränkten Herrscher im Sport-Sektor, doch beim Sprung in das 32 Bit-Zeitalter tat sich EA bislang recht schwer und konnte teilweise sogar von der Konkurrenz überrollt werden. So geschehen bei den Eishockey-Spielen durch Virgin's brillante Simulation NHL Powerplay. Ausgerechnet bei ihrer einstigen Parade-Disziplin schwächelte der Sportspezialist eklatant, denn der erste 32 Bit-Versuch mußte letztes Jahr aufgrund mangelnder Qualität wieder eingestampft werden. Mit



**Plappermaul John Davidson hat für jede Begegnung einen individuellen Spruch bereit (oben). Fouls werden noch angezeigt, ein drohendes Off-Side jedoch nicht mehr (Mitte).**

einem Jahr Verspätung also tritt nun die fertige Version zur Aufholjagd an.

## Revolutionäres Gameplay?

Nach einem feierlichen CG-Clip werdet ihr von einem aufgeräumt wirkenden Hauptmenü empfangen, das keinerlei Überraschungen bietet. Nach wie vor steht ein schnelles Freundschaftsspiel, eine komplette Saison, der direkte Einstieg in die Play Offs oder ein kurzer Shoot out-Vergleich zur Auswahl. Wer seine NHL-Teams immer auf den neuesten Stand bringen will, darf zudem in der Transaction-Option neue Puckjäger kreieren oder Spielertransfers durchführen. Nachdem ihr eure Wahl markiert habt, kommt der digitale Sportreporter John Davidson zum Zug. Der scheinbar allwissende Fachmann stellt euch im Vorfeld jeden Akteur einzeln vor und hat vor dem Face Off sowie zwischen den Spieldritteln immer eine passende Analyse parat. Gleich danach wird eine feierliche Hymne angestimmt, und schon



**Für Cracks interessant: Um die CD-ROM immer auf dem neuesten Stand zu halten, dürft ihr jeden beliebigen Spieler selber kreieren.**

kann die eisige Torjagd losgehen. Erwartungsgemäß wird das gesamte virtuelle Stadion anhand einer texturierten Polygongrafik dargestellt, wobei die Animationen der Spieler durch das bewährte Motion Capture-Verfahren realisiert wurden. Neben der bekannten Perspektive stehen noch acht weitere Kamera-Positionen zur Wahl, die das sportliche Geschehen sogar aus der Ego-Ansicht präsentieren. Beim Gameplay orientierte man sich an dem 16 Bit-Original und spendierte den Schlittschuh-Cracks ein stattliches Repertoire an Aktionsmöglichkeiten. So könnt ihr euch neben den Standard-Moves sogar auf das Eis werfen, um einen Schlagschuß abzublocken, einen gegnerischen Spieler mit einem speziellen Bandencheck kurzzeitig außer Gefecht setzen oder den Puck auf einen heranstürmenden Mitspieler elegant ablegen. Des weiteren fanden sogar individuelle Aktionsmöglichkeiten einiger herausragender Spieler Beach-

tung, und selbst der Torhüter hat diesmal die Wahl, ob er den Puck an der Bande entlang spielt oder ihn schnörkellos aus der Verteidigungszone befördert. Last but not least dürfte es vielleicht noch von Interesse sein, daß es nach einem Foul (oder auch nicht) schon mal zu einer kleinen Boxeinlage zweier Streithähne kommen kann.

**Ulf Schneider ■**

## Check Up



|                            |                 |
|----------------------------|-----------------|
| <b>Titel:</b>              | NHL '97         |
| <b>Genre:</b>              | Sport           |
| <b>Hersteller:</b>         | Electronic Arts |
| <b>Tel.:</b>               | 05241-26024     |
| <b>Release:</b>            | 22. November    |
| <b>Preis:</b>              | DM 99,95        |
| <b>Spieler:</b>            | 1-4             |
| <b>Levels:</b>             | 28 NHL Teams    |
| <b>Save Game:</b>          | Ja              |
| <b>Datenträger:</b>        | 1 CD-ROM        |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Moderat         |
| <b>Besonderheiten:</b>     | Multitap        |

### Grafik 78%

Polygon-Puckjäger mit schönem Gouraud Shading, hübsche Zuschauerkulisse.

### Sound 67%

Cooler Titelmusik mit hohem Wiedererkennungswert, die Zuschauerkulisse könnte noch lebhafter und abwechslungsreicher sein, gute Soundeffekte.

### Gesamt 74%

Etwas enttäuschender 32 Bit-Einstieg: Eine Simulation, der es an Dynamik und Spielwitz mangelt und die sich sogar im Detail Blößen gibt.

## Word Up



NHL '97 macht im Vergleich zu NHL Powerplay keinen Stich. Auf dem Papier hören sich die vielen Features (individuelle Animationen, TV-Präsentation... etc.) zwar vielversprechend an, doch das Gameplay spricht eine andere Sprache. Den Torschüssen fehlt jegliche Dynamik, und vom planvollen Spielaufbau mit intelligenten Computer-Akteuren kann man nicht sprechen. NHL '97 ist zwar beileibe nicht schlecht, aber angesichts des großen Namens muß man einfach mehr erwarten.

# ACTUA GOLF

**Gremlin erobert die Saturn-Greens! Mit ihrem ersten Saturn-Golfspiel überhaupt zeigen sie der Konkurrenz gleich, wie man es richtig macht! Pebble Beach Golf und Virtual Golf haben hier das Nachsehen!**



*Wie ein echter Golfprofi darf man vorher das Loch abgehen, was fast an ein Adventure erinnert.*



*Den Flug kann man aus unterschiedlichsten Perspektiven betrachten.*

**D**ie Zeiten, als die Frage nach dem besten Golfspiel durch einen Blick auf das aktuelle Electronic Arts-Angebot beantwortet werden konnte, sind leider längst vorbei. Nun muß man sich als angehender Joypad-Langer mit vier möglichen Kandidaten befassen. Pebble Beach Golf gefällt durch die Nähe zum legendären PGA Golf, Virtual Golf überzeugt mit flotter 3D-Engine, während Valora Valley Golf die etwas verrückte Neuauflage von Pebble Beach Golf ist. Das brandneue Actua



*Die Polygon-Spieler wurden hervorragend animiert.*

Golf hat nun beste Chancen, als Referenzspiel aus dem Vergleich hervorzugehen!

Der Grund hierfür ist die absolut saubere technische Gestaltung mit einer wirklich vorzüglichen 3D-Engine, die ohne lange Wartezeiten und Ladepausen auskommt. Man darf sogar erst einmal zu Fuß das jeweilige Loch abgehen und sich so ein Bild von der Landschaft machen. Die vielfältigen Grafikoptionen inklusive diverse Zusatzfenster, der deutsche Kommentator und das abwechslungsreiche Kursdesign runden dieses Werk ab.

**Hans Ippisch** ■

## Word Up



Actua Golf würde fast als Nachfolger von Virtual Golf durchgehen. Die etwas schönere 3D-Grafik, die einfallreicherer Plätze und das feinfühligerer Gameplay bescheren Gremlin einen punktemäßigen Vorsprung!

## Check Up



|                            |                 |
|----------------------------|-----------------|
| <b>Titel:</b>              | Actual Golf     |
| <b>Genre:</b>              | Golfspiel       |
| <b>Hersteller:</b>         | Gremlin         |
| <b>Tel:</b>                | —               |
| <b>Release:</b>            | November        |
| <b>Preis:</b>              | ca. DM 99,-     |
| <b>Spieler:</b>            | 1-4             |
| <b>Kurse:</b>              | 2               |
| <b>Save Game:</b>          | Ja              |
| <b>Datenträger:</b>        | 1 CD-ROM        |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Einstellbar     |
| <b>Besonderheiten:</b>     | Dt. Kommentator |

### Grafik 80%

Sehr flotte 3D-Engine mit flüssigem Scrolling und sehr gut animierten Spielern.

### Sound 68%

Deutscher Livekommentator, gute Effekte.

### Gesamt 81%

Actua Golf ist derzeit zweifellos das empfehlenswerteste Saturn-Golfspiel. Die schicke Grafik und die gelungene Technik bereiten viel Freude.



*Der gelbe Balken verrät, wo der Ball ungefähr landen wird.*



# DAYTONA USA™

## Championship CIRCUIT EDITION

Noch schneller... Noch heißer...  
Der Nachfolger von SEGAs erfolgreichstem  
Arcade-Autorennspiel ist da.





Einer gegen alle! Leider hält sowas nur Rambo im Film lange durch, hier geht die Energie schnell verloren.



Das reinscrollende Zusatzfenster am rechten Rand dient zum Steuern der Bau-Aktivitäten.

# COMMAND CONQUER

Das Action-Strategiespiel des Jahres ist endlich da! Wir hetzten die GDI- und NOD-Truppen durch die komplett deutschsprachige Saturn-Umsetzung und überprüften den Spielspaß-Pegel. Kann Westwood damit den Erfolg von Dune II wiederholen?

‘Jawohl, Sir!’, ‘Breche auf!’, ‘Einheit zerstört!’ - zahlreiche militärische Meldungen dieser Art drangen vor gut einem Jahr wochenlang aus jedem Büro, in dem ein PC seinen Dienst verrichtete. Noch nicht

einmal wenn man mit amerikanischen Entwicklern telefonierte, war man vor Command & Conquer sicher. Aus dem Hintergrund hörte man dann halt ein Yes, Sir!’, an der zeitweiligen gedanklichen

Abwesenheit des Gesprächspartners änderte sich jedoch nichts. Der weltweite Riesenerfolg kam damals selbst für Brett Sperry und seine Westwood-Crew etwas überraschend, schließlich war Command & Conquer nicht mehr als ein grafisch und spielerisch leicht aufgepeppter Nachfolger von Dune II, das zwar über einen langen Zeitraum sehr beliebt war, jedoch nie bis an die Spitze der Charts vorstoßen konnte. Die C & C-Manie kannte jedoch keine Grenzen! Als schließlich weit über 500.000 CD-ROMs des Tiberium-Konfliktes (so der Untertitel) und der Daten-CD über die Ladentische wanderten, durfte sich Virgin rühmen, das meistverkaufte Computerspiel Deutschlands veröffentlicht zu haben.

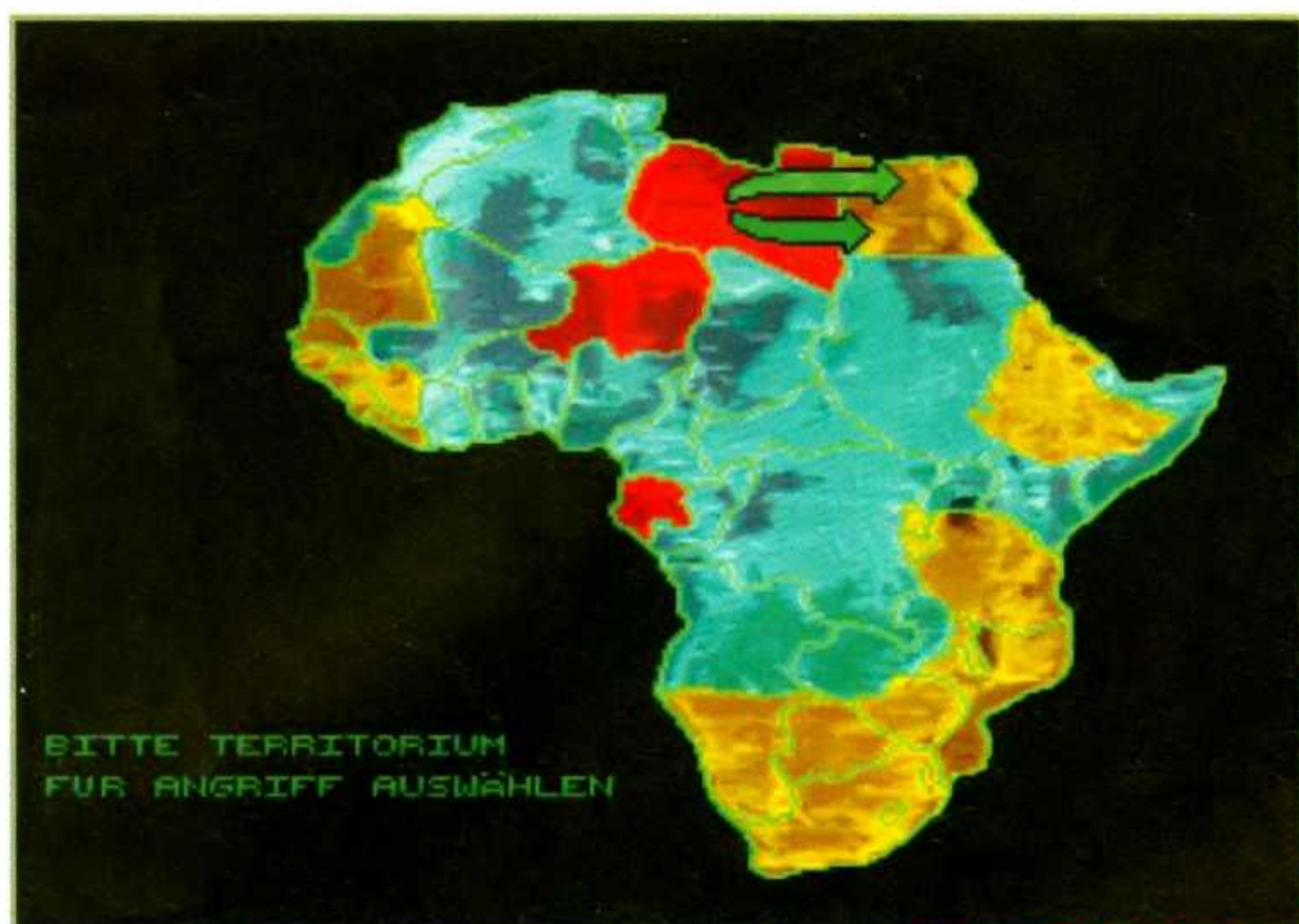
## GDI versus NOD!

Zeitgleich mit der PC-Fortsetzung erscheint nun endlich die langerwartete





Ab und zu darf man sogar zwischen mehreren alternativen Routen wählen (links). Die Erntemaschine bringt das kostbare Tiberium in die Raffinerie (unten).



BITTE TERRITORIUM FÜR ANGRIFF AUSWÄHLEN

Saturn-Version, welche übrigens in Deutschland auch in einem sensationell günstigen Hardware-Bundle erhältlich ist. Das Gameplay hat sich im Vergleich zu Dune II nur sehr geringfügig geändert. Man dirigiert seine Soldaten über gebirgige, noch zu erforschende Schauplätze, die flüssig in alle Richtungen gescrollt werden können. Das Ziel besteht in der Regel darin, gegnerische Einheiten auszulöschen, Wissenschaftler zu befreien, einzelne Überläufer auszuschalten oder ähnliche Aufgaben zu erfüllen. Dabei ist man auf eine kampfstärke Einheit angewiesen, die man durch entsprechende Lager und Fabriken maßgerecht verstärken kann. Dazu benötigt man jedoch genügend Geld, welches man wiederum durch den Abbau von Tiberium erhält, das auf den Feldern wächst und von einer erst noch zu kaufenden Erntemaschine eingesammelt wird. Per Joypad kann man

einzelne Soldaten oder größere Gruppen aktivieren und zu bestimmten Aktionen veranlassen. Ob sie nun einfach durch die Gegend laufen oder ein bestimmtes Ziel unter Beschuß nehmen sollen, sie befolgen die Befehle des Spielers genauestens, was sie mit einem 'Jawohl, Sir!' bestätigen. In der Regel besteht die Herausforderung des Spiels darin, blitzschnell sich anbahnende Situationen zu analysieren und seine eigenen Truppen dementsprechend reagieren zu lassen. Neben flinken Reaktionen sind gute Strategien hier genauso überlebenswichtig. Baue ich mir noch ein paar Soldaten? Verkaufe ich die Fabrik, um mir schnell noch ein paar Soldaten leisten zu können? Warte ich auf den Angriff und verschanze mich hinter Sandsäcken? Teile ich meine Einheit

**Westwood auf dem Vormarsch! Command & Conquer wird auch in der Saturn-Version die Charts erobern!**



Selbstverständlich darf man auf der Seite der bösen NOD-Bruderschaft zum Duell gegen die GDI antreten (rechts).

auf? So oder ähnlich lauten die Problemstellungen während des Spiels!

## Erstklassig umgesetzt!

Hat man sich erst einmal an die komplexe Steuerung gewöhnt und den Einsatz des Zusatzfensters kapiert, beginnt Command & Conquer richtig Spaß zu machen. Nicht ganz unschuldig sind die hervorragend synchronisierten Videoclips, die erstklassig auf die Missionen einstimmen. Das weiche Scrolling und das flüssige Bildschirmgeschehen machen C&C zum technischen Schmuckstück, das man nicht versäumen sollte.

Hans Ippisch ■

## Word Up

Tadellos! Command & Conquer darf man jedem Strategie-Liebhaber bedenkenlos empfehlen! Westwood erledigte seinen Job mit der erwarteten Perfektion läßt auch die Saturn-User zum ungetrübten C & C-Vergnügen kommen.



## Check Up

|                            |                     |
|----------------------------|---------------------|
| <b>Titel:</b>              | Command & Conquer   |
| <b>Genre:</b>              | Echtzeit-Strategie  |
| <b>Hersteller:</b>         | Virgin/Westwood     |
| <b>Tel.:</b>               | 040-391113          |
| <b>Release:</b>            | Dezember            |
| <b>Preis:</b>              | ca. DM 100,-        |
| <b>Spieler:</b>            | 1                   |
| <b>Levels:</b>             | 30                  |
| <b>Save Game:</b>          | Passwort            |
| <b>Datenträger:</b>        | 2 CD-ROMs           |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | ansteigend          |
| <b>Besonderheiten:</b>     | komplett in deutsch |

## Grafik 64%

Sehr gute Videosequenzen, technisch saubere In-Game-Grafiken, die allerdings nicht gerade allzu spektakulär sind.

## Sound 87%

Hervorragende deutsche Sprachausgabe, sehr gute Musikstücke, die für die richtige Atmosphäre sorgen.

## Gesamt 88%

Ein fesselndes Strategiespiel, das mit packendem Leveldesign und flinkem Gameplay zu überzeugen weiß.

# VIRTUAL ON

Die Japaner gerieten angesichts dieser technisch grandiosen Arcade-Umsetzung schier aus dem Häuschen und zückten sensationelle Höchstwertungen. Ob die Euphorie auch in Deutschland überhand nimmt?



Die verschiedenen Waffen haben teilweise eine explosive Wirkung.

**E**in echte Seltenheit gelang den Sega-Entwicklern mit dieser famosen Automatenumsetzung. Sie schufen tatsächlich ein neues Genre, das es so vorher noch nicht gab. Dieses Spiel ist weder ein 3D-Actionspiel in der Art von Gun Griffon, wo man einzelne Missionen erledigen muß, noch ist es ein Beat 'em Up, in dem man sich im Nahkampf auf beengten Schauplätzen per Vollkontakt die Lebensenergie abluhst. Vielmehr darf man hier an einem modernen Zweikampf zwischen zwei Battletech-Robotern teilnehmen, der auf überschaubaren, eingegrenzten Schauplätzen stattfindet, wo man sich beispielsweise hinter Mauern verstecken kann. Ebenso ist es möglich, kurzzeitig abzuheben oder auf ein Gebäude zu springen. Ansonsten darf man frei durch die Gegend laufen und drei verschiedene Waffen zum Zerstören des Konkurrenten einsetzen. Neben spektakulären Feuerbällen gibt es auch Raketen, gewöhnliche Pistolen oder Nahkampfwaffen wie Lichtschwerter, die bei geringer Distanz eingesetzt werden. Das A und O des Spiels



Das Design der Landschaften ist ausgesprochen abwechslungsreich.

besteht darin, seine vielfältige Bewaffnung perfekt zu beherrschen. Man muß jederzeit wissen, wie man welche Waffe zu welchem Zeitpunkt einsetzt, was

man übrigens nur bei Sega of Japan direkt bestellen (selbst Japaner!).

## Technisch grandios!

Im Vergleich zur Preview-Version unterzog man das Spiel noch einmal einer deutlichen Überarbeitung und spendierte sogar einen zusätzlichen Splitscreen-Modus, der dank einer vertikalen Screenteilung wesentlich angenehmer zu spielen ist als der ebenfalls zur Auswahl stehende Horizontal-Splitscreen-Modus. Eventuell im Blickfeld stehende Gebäude werden nun durch eine elegante Semi-Transparenz auf durchsichtig geschal-

zunächst mehr als kompliziert ist, jedoch nach einer halben Stunde kein Problem mehr sein dürfte. Hat man sich erst einmal daran gewöhnt, daß man sich mit der L- und R-Taste ständig in Richtung des Gegners drehen muß, um eine Chance zu haben, ist das schwierigste schon geschafft. Den Dual-Joystick, der ebenfalls unterstützt wird, kann

## Word Up



Beat 'em Up-Fans, die Lust auf etwas Neues haben, müssen Virtual On unbedingt ausprobieren. Die packenden Zweikämpfe auf grafisch ansehnlichen Schauplätzen gehören zum Spannendsten, was seit Virtua Fighter 2 über den Screen geflimmert ist!



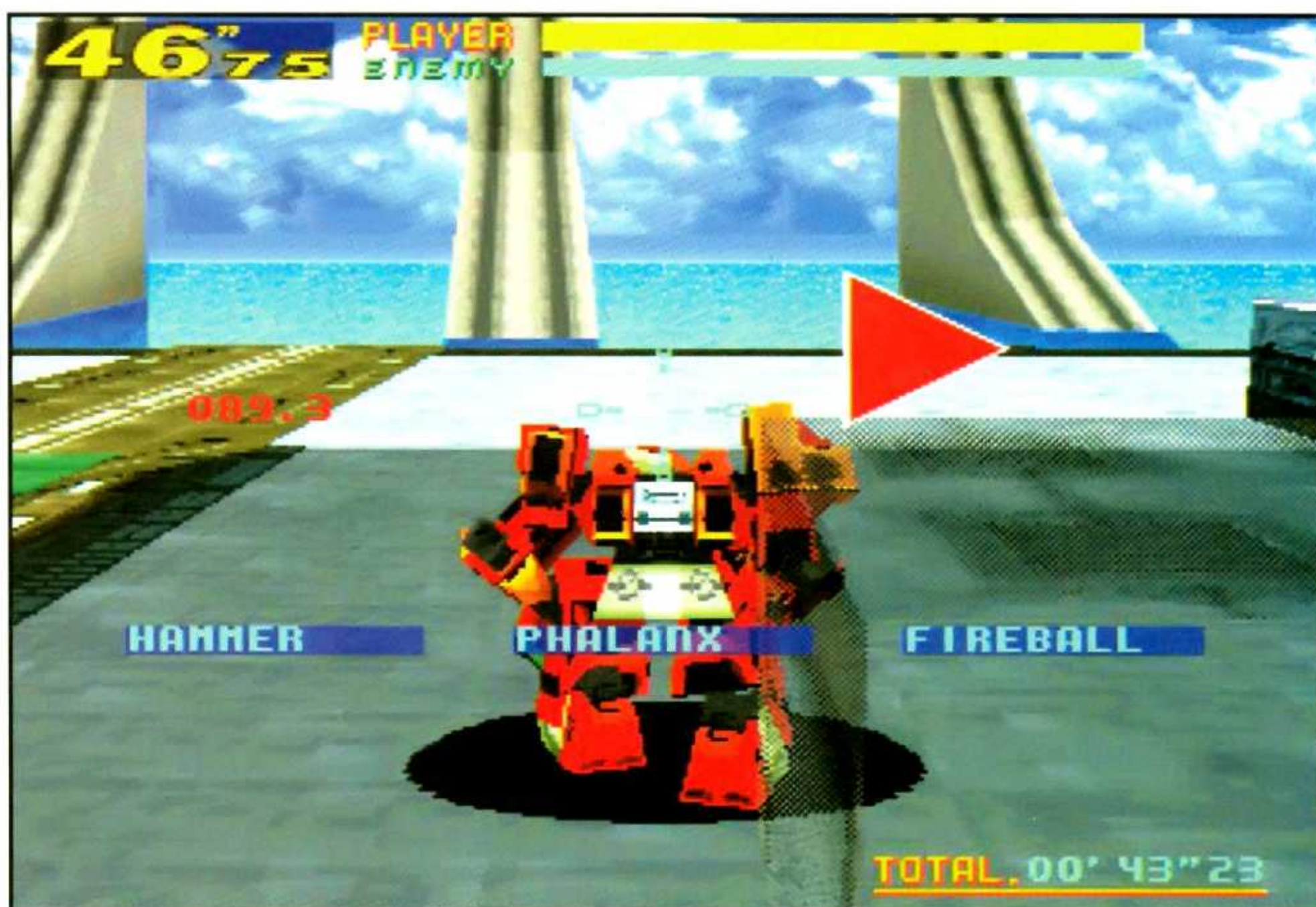
Anfänger sollten sich von der Konsole ein paar Lehrstunden geben lassen.



Kurzzeitige Schweb-Einlagen verschaffen Überblick und lassen Raketen ins Leere gehen.

tet, während blaue Gitterflächen durch transparente Ebenen ausgetauscht wurden (Explosionen blieben im Gitterlook!). Die 3D-Darstellung ist ansonsten hervorragend gelungen. Das Scrolling ist blitzschnell, Grafikfehler gibt es weder bei den acht einfallreichen Robotern noch bei den sehr unterschiedlichen Hintergrundgrafiken.

Selbst bei den für gewöhnlich recht pixeligen Saturn-Videos setzten die Ent-



Cleveres Design! Sollte eine Mauer im Weg stehen, so wird diese transparent dargestellt.

wickler neue Maßstäbe mit einem farbenprächtigen, fast pixelfreien Intro.

## Hektisch, aber gut!

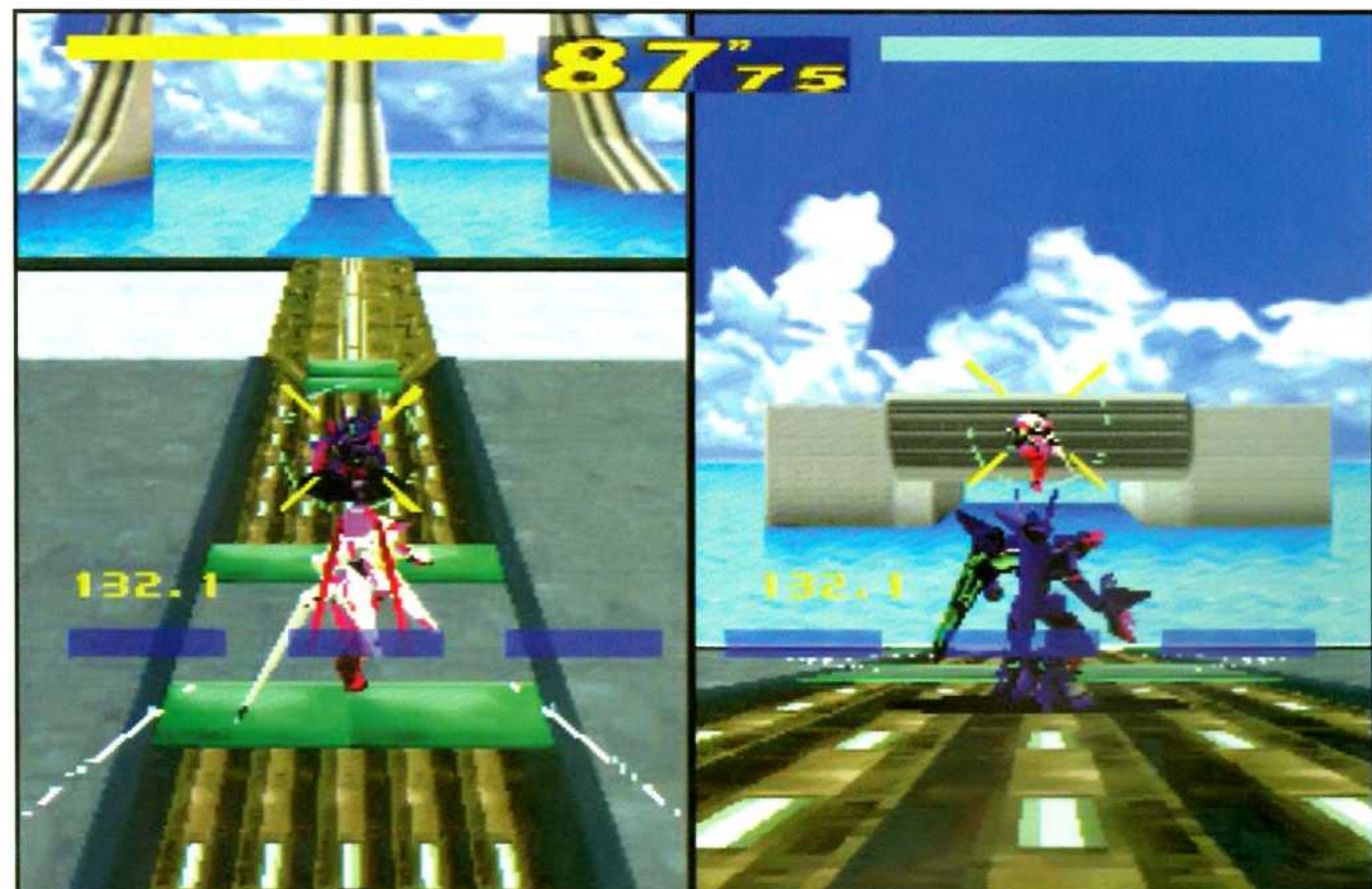
Wer mehr auf geruhsame Strategie-Matches steht, ist bei diesem Spiel an der falschen Stelle. Die Kämpfe laufen so blitzschnell ab, daß man oftmals erst im Replay mitbekommt, was genau passiert ist. Um ein allzu-

schnelles Game Over zu vermeiden, kann man Details in Sachen Kampflänge, notwendige Sie-

gesanzahl und ähnliches wie in gewöhnlichen Beat 'em Ups einstellen. Spielt man ausschließlich alleine, dürfte die Motivation schon recht bald nachlassen.

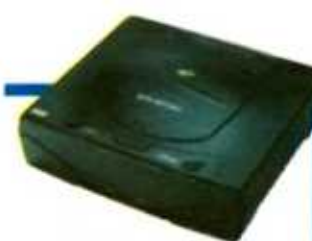
Hans Ippisch ■

**Virtual On ist das Zweikampfspiel des Jahres. Schnell, komplex und spielerisch gelungen!**



Der vertikale Splitscreen-Modus ist der horizontalen Screen-Teilung klar vorzuziehen.

## Check Up



|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>Titel:</b>              | Virtual On                                |
| <b>Genre:</b>              | 3D-Action                                 |
| <b>Hersteller:</b>         | Sega                                      |
| <b>Tel.:</b>               | 040-2270961                               |
| <b>Release:</b>            | Dezember                                  |
| <b>Preis:</b>              | ca. DM 90,-                               |
| <b>Spieler:</b>            | 1-2                                       |
| <b>Levels:</b>             | 8   |
| <b>Save Game:</b>          | Continues                                 |
| <b>Datenträger:</b>        | 1 CD-ROM                                  |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Hoch                                      |
| <b>Besonderheiten:</b>     | Technisch erstklassig, 2 Splitscreen-Modi |

### Grafik 86%

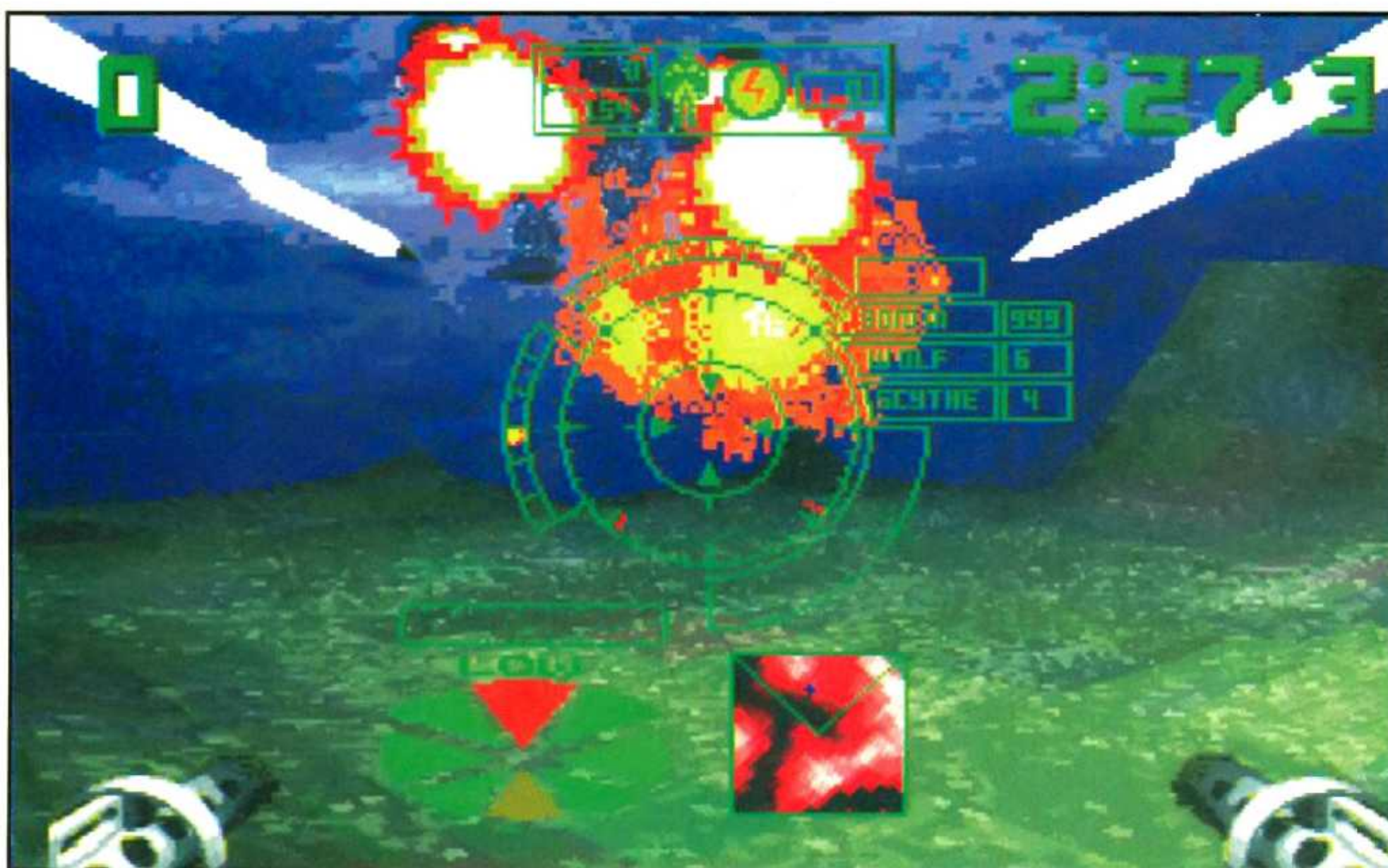
Technisch brillante 3D-Optiken mit perfekt animierten Robotern, spektakuläre Effekte, gelungene Splitscreen-Modi.

### Sound 88%

Kräftige Soundeffekte, packende Soundtracks sehr guter Qualität.

### Gesamt 89%

Das originellste und technisch hervorragendste Action-Game seit langem, insbesondere als Alternative für gewöhnliche Beat 'em Up-Duelle äußerst empfehlenswert.



Das humorvolle Intro bietet bestes Englisch mit russischem Akzent.



Derart niedliche Cyborgs lassen die Außerirdischen in Sibirien herum-marschieren.

# KRAZY IVAN

Bislang konnte der Kampfroter Gun Griffon ungestört seine Kreise auf dem Saturn drehen. Kann ihm der verrückte Russe von Psygnosis gefährlich werden?

dargestellten 3D-Landschaft wieder und wehrt sich in bewährter Gun Griffon-Manier gegen die feindliche Übermacht. Abwechslungsreiche Missionen, durchaus spannendes Gameplay und solide Inszenierung können überzeugen.

Hans Ippisch ■



Auf der Karte werden die wichtigsten Targets des Spiels gezeigt.

Die Sony-Tochter Psygnosis avancierte in den letzten Monaten zu einem der fleißigsten Saturn-Lieferanten überhaupt. Der vorliegende Titel ging zwar zwischen Bestsellern wie Wipeout und Destruction Derby im starken Psygnosis-Sortiment etwas unter, kann jedoch dennoch als lobenswerte Sortimentserweiterung begrüßt werden.

Eine außerordentlich witzige Introsequenz in englischer Sprache führt in das Geschehen des Spiels ein. Als Ivan Popovich stellt man sich in Sibirien mit einem 20 Meter hohen Kampfroter der

Invasion der Außerirdischen, die mit modernsten Waffensystemen, Panzern und Cyborgs die Welt erobern wollen. Nach einem kurzen Briefing findet man sich in einer etwas kargen, aber flüssig

## Word Up

Neue Wertungsrekorde kann Psygnosis mit diesem technisch ansehnlichen Battletech-Spiel zwar nicht aufstellen, die abwechslungsreichen Missionen und die flinken 3D-Grafiken sorgen jedoch für Laune unter den 3D-Action-Fans.



## Check Up



|                            |                             |
|----------------------------|-----------------------------|
| <b>Titel:</b>              | Krazy Ivan                  |
| <b>Genre:</b>              | 3D-Battletech-Action        |
| <b>Hersteller:</b>         | Psygnosis                   |
| <b>Tel.:</b>               | -                           |
| <b>Release:</b>            | Dezember                    |
| <b>Preis:</b>              | ca. DM 90,-                 |
| <b>Spieler:</b>            | 1                           |
| <b>Levels:</b>             | -                           |
| <b>Save Game:</b>          | Ja                          |
| <b>Datenträger:</b>        | 1 CD-ROM                    |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | einstellbar                 |
| <b>Besonderheiten:</b>     | tolle Videos, PSX-Umsetzung |

## Grafik 72%

Technisch durchaus gut gelungene 3D-Grafik mit etwas eintönigen Texturen. Sehr gute Videosequenzen!

## Sound 73%

Stimmungsvolle, zurückhaltende Ingame-Musik mit üblichen Effekten. Englische Sprachausgabe in den Videos.

## Gesamt 72%

Durchaus motivierendes 3D-Action-Game, das aber im Vergleich zu Gun Griffon auf Dauer etwas eintönig wirkt.

der weg ist nicht das ziel, das zielen ist der weg!  
der weg ist nicht das ziel, das zielen ist der weg!

# BLAM! -MACHINEHEAD



bla bla bla blam! machinehead... 3d-360 grad-action... seiber beschreib... bis der virus... kitzel... fipp... frau auf...  
schwabl echt furchtbar schnell bla bla... mutierte polygoneger... kratz... fliegen sollte man koennen... ratter...  
tante turbulenz... ach was red ich... Spiel es, und du wirst verstehen!

## 20.000 MEGA- TONNEN UNTERM ARSCH

video games 11/96 - 81%



86% - 11/96



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



KMF, Hamburg

# IMPACT RACING

Nachdem die Rennsimulation Daytona USA C.C.E. momentan in aller Munde ist, gibt es natürlich viele Windschattenfahrer, die sich von diesem Erfolgskuchen gerne eine Scheibe abschneiden würden. Ganz im Gegensatz hierzu kann JVCs neues Racing Game eher mit einem eigenständigen Spielprinzip aufwarten.

In Impact Racing strebt man nicht nach Preisgeldern und vordersten Plazierungen, sondern was zählt, ist das nackte Überleben. Angefangen mit der Laserkanone, bis hin zu diversen Raketen, Minen und einem Flammenwerfer bist du bis unters Dach bewaffnet. Du versuchst einerseits, damit Verfolger, die ein Scanner auf der rechten Bildschirmhälfte anzeigt, loszuwerden undfeuerst natürlich auch auf alles, was

sich vor dir bewegt. Ziel jedes Levels ist es nicht nur, sich für die nächste Runde durch Abschluß einer festgelegten Zahl von Fahrzeugen zu qualifizieren, sondern du mußt auch mit einem sehr begrenzten Zeitlimit auskommen. Dies zwingt einerseits, ständig kräftig aufs Gaspedal zu treten, um möglichst viele der Gegner aus dem Verkehr zu ziehen, denn nur hierfür bekommt man unter anderem das begehrte Bonus-Item für Extra-Time. Andererseits ist auch ein präzises Lenken vonnöten, damit du nicht aus Versehen an den überlebensnotwendigen Sammelobjekten vorbei-



**Fünf waffenmäßig hochgerüstete Sportwagen stehen im Verkaufsregal - James Bond hätte seine helle Freude daran.**

bretterst. So präsentiert sich das Gameplay von Impact Racing dann auch betont hektisch. Was leider dabei auf der Strecke bleibt, sind hartnäckige, renntypische Verfolgungsjagden, die in gewagten Überholmanövern gipfeln.

**Oliver Preißner** ■



**Aus kurzer Distanz werden gegnerische Wagen mit dem Laser erst nach mehrmaligem Treffen zerstört.**

### Word Up



Impact Racing ist nicht zuletzt durch die Shoot 'em Up-Komponente zu einem recht unterhaltsamen Action-Titel geworden. Die Kurse sind zwar nicht besonders lang, jedoch sehr detailliert und abwechslungsreich gestaltet.

### Check Up



|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>Titel:</b>              | Impact Racing                             |
| <b>Genre:</b>              | Rennspiel                                 |
| <b>Hersteller:</b>         | JVC/Virgin                                |
| <b>Tel.:</b>               | 040-391113                                |
| <b>Release:</b>            | Dezember                                  |
| <b>Preis:</b>              | ca. DM 89,-                               |
| <b>Spieler:</b>            | 1   |
| <b>Levels:</b>             | 12  |
| <b>Save Game:</b>          | Ja  |
| <b>Datenträger:</b>        | 1 CD-ROM                                  |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Mittel                                    |
| <b>Besonderheiten:</b>     | Mit Waffensystemen ausgerüstete Rennwagen |



**Damit das Rennen nicht schon nach einer knappen Runde zu Ende ist, muß man möglichst jeden Zeit-Bonus aufsammeln.**

### Grafik 74%

Die Backgrounds bieten viel Abwechslung, so daß man während eines Levels nicht immer nur durch denselben Landschaftstyp rauscht. Flüssig animiert, sind die etwas kurz geratenen Strecken durchaus sehenswert.

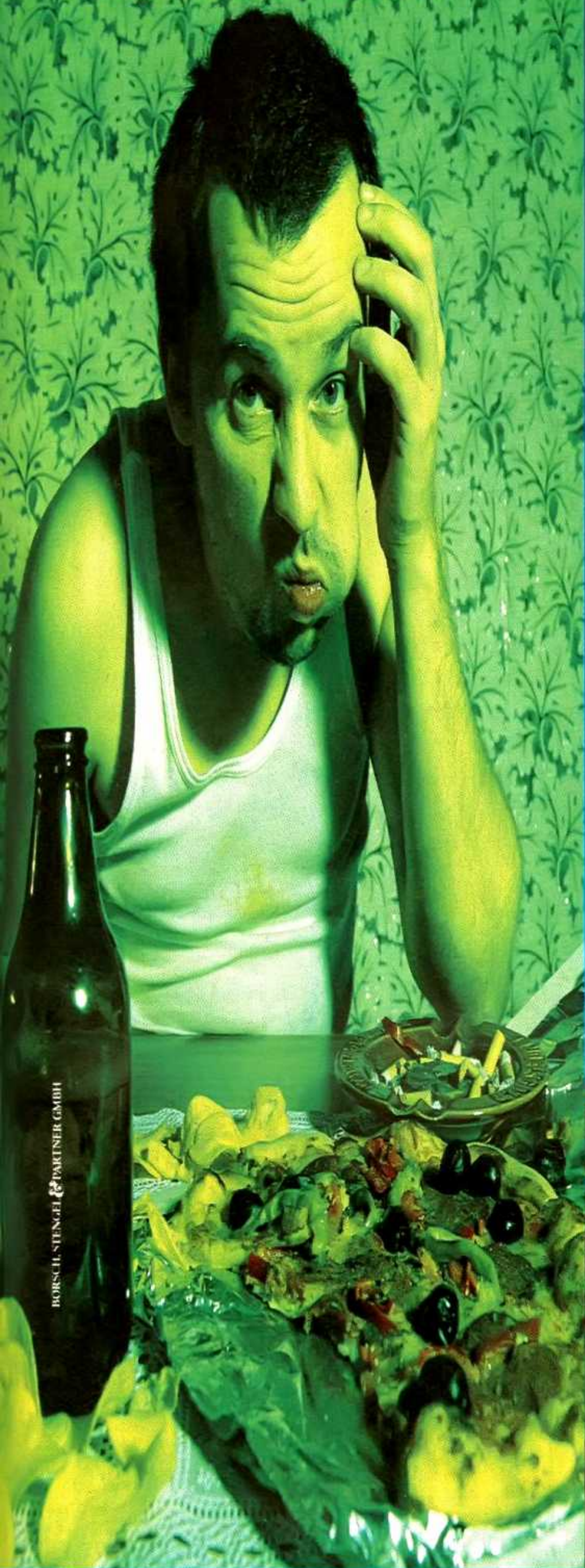
### Sound 62%

Hektische Dance Floor Tracks, minimale Sprachausgabe und die üblichen Schuß- und Explosionsgeräusche stehen hier für solides Mittelmaß.

### Gesamt 70%

Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, dafür hebt sich das Gameplay wohlthuend vom aktuellen Einheitsbrei ab.

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.



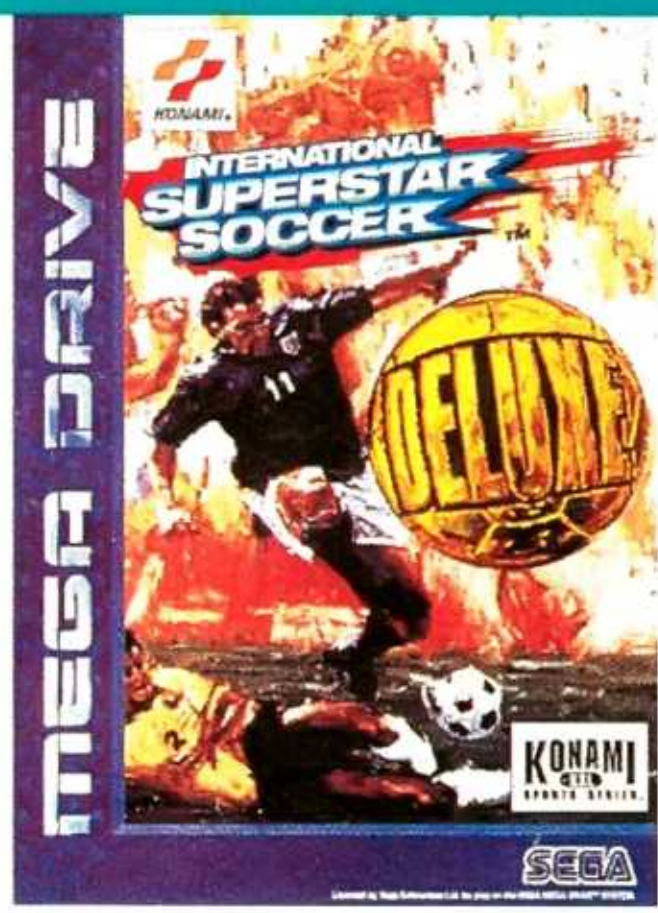
**Bald auch für PlayStation**



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

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seal and other marks designated as such 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, 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 Videospiel 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**  
SPORTS SERIES

Präsentiert von:  
**ran**  
SAT • FUSSBALL



KONAMI (Deutschland) GmbH,  
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

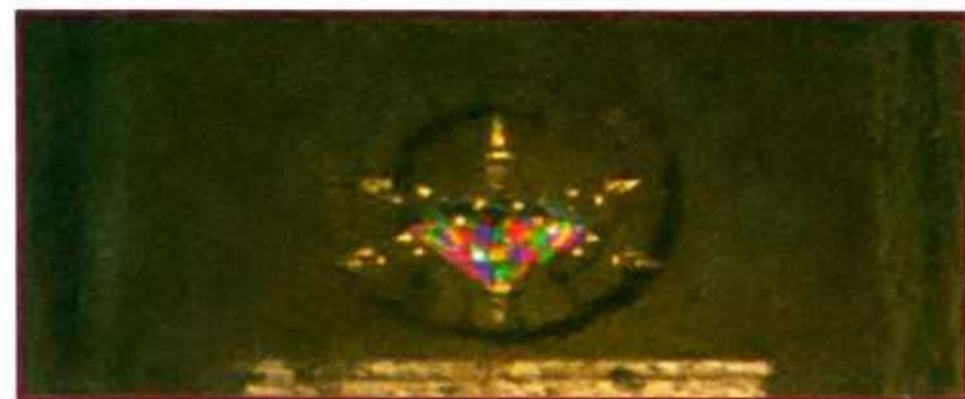
# JEWELS OF THE ORACLE

Neben zahllosen actionbetonten Spielen für Segas Edelkonsole setzt Sunsofts neueste Produktion vorwiegend auf geistige Verrenkungen à la Myst oder D. Verpackt in aufwendige 3D-Grafik, weiß *Jewels of the Oracle* durchaus zu gefallen...

**N**och vor dem Volk der Sumerer lebte eine Rasse, die sich durch besondere Intelligenz auszeich-



*Die Umgebung verschwimmt, und zahlreiche Irrlichter kreisen vor deinen Augen, wenn du in die nächste Stage eintrittst.*



*Pokal auf dem Altar mit herum-schwirrenden Juwelen zu Beginn. Die Juwelen des Orakels werden zu Beginn in alle Himmelsrichtungen verstreut.*

nete und einst einen geheimen Gebäudekomplex schuf, der die geistigen Fähigkeiten auf eine harte Probe stellte. Nachdem lange Zeit nur die Geschichtsbücher darüber berichteten, sind diese Dungeons nun wiederentdeckt worden, und du bist einer der ersten, der sich dieser Herausforderung zu stellen hat. Deine Aufgabe ist es, die Juwelen des Orakels wiederzufinden, indem du zahllose, zum Teil recht knifflige Rätselaufgaben löst. Viele der Herausforderungen sind inhaltlich zwar schon irgendwie irgendwoher bekannt, doch wurden alle diese Puzzle-Spielchen in ein faszinierendes antikes Design verpackt, was jeden Forschergeist unweigerlich fesseln wird. Die majestätische Säulenhalle mit ihrem magischen Brunnen, der steinerne Altar, Hieroglyphen-Inschriften an den Wänden und viele Dinge mehr bewirken einfach eine gelungene Abenteuerer-Atmosphäre, in der selbst ein einfaches Verschiebespielchen in neuem Glanz erstrahlt.

**Oliver Preißner** ■



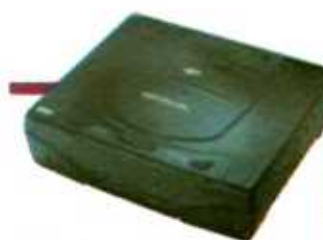
*Zwischen welchen dieser Gegenstände läßt sich eine logische Verbindung herstellen? Paarweise lösen sie sich in Luft auf, und nur am Ende erfährst du, ob du alles richtig gemacht hast.*

## Word Up



Viele der Knobeleyen wirken irgendwie bekannt, andere wiederum bringen deinen Kopf zum Rauchen. Der aufwendig inszenierte Weg zwischen dem Altar des Orakels und der Stätte der nächsten Prüfung bleibt jedoch immer der gleiche und zieht diese Art von Spiel angenehm, wenngleich auch eigentlich unnötig in die Länge.

## Check Up



|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Titel:</b>              | The Jewels of the Oracle                         |
| <b>Genre:</b>              | Denkspiel/Puzzle-Knobelei                        |
| <b>Hersteller:</b>         | Sunsoft  |
| <b>Tel.:</b>               | 0044-171/3742766                                 |
| <b>Release:</b>            | Dezember   |
| <b>Preis:</b>              | ca. DM 89,-                                      |
| <b>Spieler:</b>            | 1  |
| <b>Levels:</b>             | Entfällt   |
| <b>Save Game:</b>          | Ja   |
| <b>Datenträger:</b>        | 1 CD-ROM   |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Mittel bis anspruchsvoll                         |
| <b>Besonderheiten:</b>     | Aufwendige 3D-Animationen, geheimnisvoller Sound |

### Grafik 76%

Die stimmungsvoll düstere 3D-Grafik erzeugt eine hervorragend mystische Orakel-Atmosphäre. Man fühlt sich wie Indiana Jones bei der Lüftung antiker Geheimnisse.

### Sound 82%

Nur wenig zusammenhängende orientalische Klänge versüßen unser Tempel-Abenteuer. Man konzentrierte sich darauf, die grafischen Vorzüge mit entsprechend monumentalen Sounds und FX zu verstärken.

### Gesamt 80%

Wer auf knackige Rätsel und Abenteuer-Ambiente steht, wird bestens bedient. Action-Freunde werden hierbei jedoch nicht auf ihre Kosten kommen.





Ein schematisches Bewegungsmuster gibt gute Chancen, die Level-Endgegner mit etwas Ausdauer relativ schnell und zuverlässig zu eliminieren.

# DARIUS II

Setzt man einen aktuellen Spielhallenhit entsprechend auf eine Spielkonsole um, so ist sein Erfolg nahezu schon vorprogrammiert. Der Baller-Knaller von Taito wurde nahezu 1:1 vom Automaten abgekupfert, ist jedoch alles andere als aktuell...



Das Waffensystem läßt sich stufenweise ausbauen. Bonus-Items erhält man für die Beseitigung kompletter Gegnerformationen.



Schnell hat man sich einen Korridor durch die Horden der feindlichen Sprites geschossen, da diese sich zumeist schon nach einem Treffer verabschieden.

Die Story vom bedrohten Sonnensystem und von heldenhaften Piloten ist nicht nur altbacken und ausgelutscht, auch präsentiert sich das Gameplay selbst als nicht minder verhaltene Durchschnittskost. Mit einem Raumgleiter der Standard-Klasse, drei Continues sowie einem aufrüstbaren Bordfeuerwerk ballert man sich seinen Weg durch mehr oder weniger abwechslungsreiche Alien-Formationen. Angefangen von den Gegneranimationen bis hin zu riesigen Lavaseen, Tunnel-Sequenzen und fischförmigen Endgegnern hat man alles irgendwo schon einmal gesehen. Nichtsdestotrotz hält Dich das riesige Feindaufkommen auch heute noch gehörig auf Trab und sorgt zumindest im Two-Player-Mode für einige schweißtreibende Stunden. Nachdem man den obligatorischen Endgegner in jeder Stage besiegt hat, darf man sich wahlweise für einen von zwei Folgelevels entscheiden. Sind so sieben Etappen überwunden, gilt die Mission als erfolgreich beendet, wobei die pyramidale Aufsplittung der Zonen gewährleistet, daß man auch beim näch-

## Word Up



Darius II stellt in grafischer Hinsicht nicht mehr gerade das Gelbe vom Ei dar. Actionmäßig verlangt dieser Titel jedoch Dein ganzes Können, baut dabei allerdings auch nur auf altbackene Shoot 'em Up-Kost, wie wir sie aus Klassikern à la R-Type oder Kartakis kennen.

## Check Up



|                            |                    |
|----------------------------|--------------------|
| <b>Titel:</b>              | Darius II          |
| <b>Genre:</b>              | Shoot 'em Up       |
| <b>Hersteller:</b>         | Taito/Sega         |
| <b>Tel.:</b>               | 040-2270961        |
| <b>Release:</b>            | November           |
| <b>Preis:</b>              | ca. DM 89,-        |
| <b>Spieler:</b>            | 1-2                |
| <b>Levels:</b>             | 28                 |
| <b>Save Game:</b>          | Ja                 |
| <b>Datenträger:</b>        | 1 CD-ROM           |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Mittelschwer       |
| <b>Besonderheiten:</b>     | Automatenumsetzung |

### Grafik 58%

Die solide Durchschnittsqualität der Grafik kommt ohne spektakuläre Effekte aus. Im notwendigen Widescreen-Format werden die Objekte vor allem auf kleineren Fernsehgeräten anstrengend klein dargestellt.

### Sound 52%

Die üblichen FX und kleinen Soundsamples klingen für heutige Verhältnisse etwas undynamisch und volumenlos.

### Gesamt 62%

Das klassische Spielprinzip verlangt nach wie vor einen recht geschickten Umgang mit dem Joypad. Eine einfache Möglichkeit, sich abzureagieren, für alle, denen es nicht nach gehaltvolleren Aufgaben dürstet.

sten Durchgang neue, noch nicht erforschte Stages durchfliegen kann.

**Oliver Preißner** ■



In dieser grünen Schutzhülle ist das Raumschiff unverwundbar.

## IN THE HUNT



Die Minen verstreuen eine gefährliche Feuersalve.



Die CPU zieht bei hohem Sprite aufkommen öfters die Handbremse an.

Dieser Shooter klassischer Machart entführt euch in ozeanische Gefilde.

Die Story ist kurz und unmißverständlich: Die „Dunkle Anarchie Gruppe“ kontrolliert bereits die halbe Welt. Als Kommandant eines hypermodernen U-Bootes zieht ihr nun gegen die feindliche Armada in die Schlacht. In den zumeist horizontal scrollenden sechs Levels habt ihr es mit gegnerischen Kampf-U-Booten zu tun, zerstört Hafenstädte oder bekämpft ein unterirdisches Steinmonster, das euch einen Level lang verfolgt. Euer Gefährt kann in drei Richtungen Torpedos, Raketen und Minen abfeuern und per vielfältiger Power-Ups noch gefährlichere Salven vom Stapel lassen. Die Bitmap-Grafik bietet imposante Explosionen, wodurch die Übersichtlichkeit

allerdings stark leidet. Den streckenweise unfair anmutenden Schwierigkeitsgrad kann man noch verzeihen, jedoch nicht die ständige CPU-Bremse.

Ulf Schneider ■

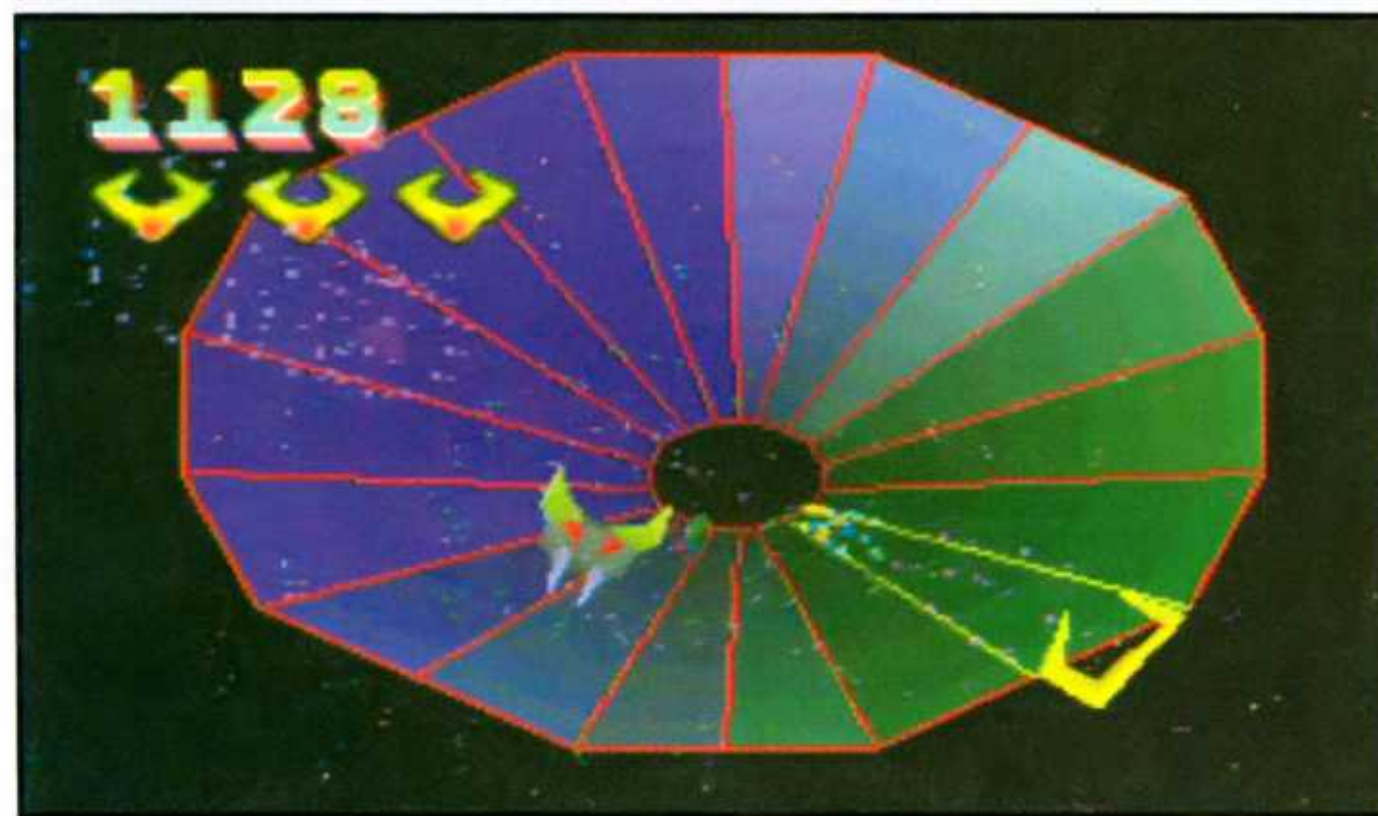
### Check Up



|                            |                        |
|----------------------------|------------------------|
| <b>Titel:</b>              | In the Hunt            |
| <b>Genre:</b>              | Shoot 'em Up           |
| <b>Hersteller:</b>         | Kokopeli               |
| <b>Tel.:</b>               | -                      |
| <b>Release:</b>            | Erhältlich             |
| <b>Preis:</b>              | ca. DM 99,95           |
| <b>Spieler:</b>            | 1-2                    |
| <b>Levels:</b>             | 6                      |
| <b>Save Game:</b>          | Nein                   |
| <b>Datenträger:</b>        | 1 CD-ROM               |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Mittel bis schwer      |
| <b>Besonderheiten:</b>     | 2 Spieler gleichzeitig |

Grafik 57 %  
Sound 55 %  
Gesamt 54 %

## TEMPEST 2000



Mit einem Power-Up wird euer Zapper mit einem Doppel-Laser ausgestattet (oben). Die abstrakten Spielflächen erfordern ein gutes räumliches Denkvermögen (unten).

Jeff Minters Shoot 'em Up-Klassiker schafft den Weg vom Atari Jaguar auf Segas Flaggschiff.

Die Programmierlegende Jeff Minter ist für eine Reihe von Arcade-Klassikern verantwortlich. Zu jener Sorte zählt auch der Tempest, den er nun wiederbelebte. Mit einem Zapper könnt ihr euch auf einem Vektorraster, das in jeder Stage eine andere Form hat, entlangbewegen. Das Ziel besteht darin, alle aus der Tiefe auftauchenden Feind-Objekte zu vernichten, bevor sie den vorderen Spielrand erreichen. Neben einer Lasergun dürft ihr in jeder Stage auf eine Smart-Bombe zurückgreifen. Das Angebot an Spielmodi ist enorm: Entweder spielt ihr alleine beispielsweise im Original-Modus, in der grafisch leicht aufgepeppten 2000er Variante

oder kämpft im Duel-Modus gegen einen Kontrahenten. Simpel, aber zumindest kurzfristig durchaus motivierend.

Ulf Schneider ■

### Check Up



|                            |                                   |
|----------------------------|-----------------------------------|
| <b>Titel:</b>              | Tempest 2000                      |
| <b>Genre:</b>              | Shoot 'em Up                      |
| <b>Hersteller:</b>         | Acclaim                           |
| <b>Tel.:</b>               | 0211-5233222                      |
| <b>Release:</b>            | Dezember                          |
| <b>Preis:</b>              | DM 99,95                          |
| <b>Spieler:</b>            | 1-2                               |
| <b>Levels:</b>             | 100                               |
| <b>Save Game:</b>          | Nein                              |
| <b>Datenträger:</b>        | 1 CD-ROM                          |
| <b>Schwierigkeitsgrad:</b> | Leicht bis sehr schwer            |
| <b>Besonderheiten:</b>     | Konvertierung eines Arcade-Oldies |

Grafik 39%  
Sound 78%  
Gesamt 59%

SEGA

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>

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

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

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-Controller 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.

# 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



Mit NHL Hockey '97 verpaßte E.A. den Referenz-Thron, kann nun FIFA Soccer '97 das Vorzeigespiel World Wide Soccer '97 gefährden? Mehr Infos nächste Ausgabe!

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

### ▼ FIGHTING



Marc Avory nähert sich langsam aber sicher der Fertigstellung seines 3D-Projekts. Kann er damit das beeindruckende Die Hard Arcade übertrumpfen?

► Genre: 3D-Beat 'em Up      ► Spieler: 1-2  
► Release: April      ► Hersteller: Core

### ▼ HEART OF DARKNESS



Das seit mittlerweile zwei Jahren angekündigte ehemalige PC-Vorzeige-Projekt soll nun endlich im März auf dem Saturn erscheinen. Wir warten weiter!

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

### ▼ MANX TT



Nach dem gelungenen Daytona USA C.C.E. konzentrieren sich Rennspiel-Fans auf die Umsetzung des Motorrad-Hammers. Wie gut wird es werden?

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

### ▼ MYSTARIA 2



Insbesondere grafisch wurde der zweite Teil der Rollenspiel-Saga deutlich überarbeitet. Ein ausführliches Preview gibt es auf den Seiten 24 bis 25!

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

### ▼ NINJA



Neben Fighting dürfte Ninja von Core Design das derzeit wohl interessanteste Projekt überhaupt sein. Wir warten auf eine spielbare Version!

► Genre: Beat 'em Up      ► Spieler: 1-2  
► Release: März      ► Hersteller: Core

### ▼ SONIC 3D: FLICKIE'S ISLAND



Die rotierende Iso-Grafik hat es entgegen ursprünglicher Pläne leider nicht in die Beta-Version geschafft, welche wir auf den Seiten 6 bis 8 genauestens vorstellen!

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

### ▼ SONIC THE FIGHTERS



Da das knallige Beat 'em Up mit sämtlichen Sonic-Helden nicht auf Titan-Basis entwickelt wurde, verzögert sich die Umsetzung auf den Saturn noch weiter.

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

### ▼ SONIC X-TREME



Nichts Neues aus Amerika! Auf der E3 in Tokio wurde jedoch eine aktuelle Demoversion dieses 3D-Knallers gezeigt, was auf einen Release hoffen läßt!

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

### ▼ VIRTUA FIGHTER 3



Seit November gibt es in Deutschland endlich VF 3-Automaten, welche für grenzenlose Begeisterung sorgen. Im Sommer folgt die Saturn-Version!

► Genre: Beat 'em Up      ► Spieler: 1-2  
► Release: Sommer '97      ► Herst.: AM 2

BACK CATALOGUE!

WILD NINE'S



Das erste 3D-Spiel von Earthworm Jim-Schöpfer David Perry wurde um einen Monat nach hinten verschoben. Vorge stellt wird es auf den Seiten 30 bis 31!

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1  
► Release: April/Mai ► Herst.: Shiny Ent.

MEGA DRIVE

FIFA SOCCER '97



Dies ist wirklich ärgerlich! Bis zum Redaktionsschluß war noch immer keine Testversion des finalen 16 Bit-FIFA Soccer inklusive Hallenmodus erhältlich!

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

SONIC 3D



Das ist ja mehr als erstaunlich! Die 16 Bit-Variante von Sonic 3D sieht fast genauso gut aus wie die 32 Bit-Umsetzung! Nur Experten erkennen einen Unterschied!

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

VECTORMAN 2



Kurz nach Redaktionsschluß haben wir erfahren, daß beim Sega Channel-Testlauf in Kaiserslautern dieses Spiel exklusiv erhältlich sein wird!

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

VIRTUA FIGHTER ANIMATION



Die Game Gear-Version erklimmt schon die Lesercharts, und die Mega Drive-Version befindet sich noch immer in der Mache. Wo bleibt das Spiel?

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

GAME GEAR

SONIC BLAST



Die immer noch zahlreichen Game Gear-Fans dürfen sich auf das bislang einzige Handheld-Jump & Run mit kompletter Render-Grafik freuen.

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

SATURN

|                                     |       |     |
|-------------------------------------|-------|-----|
| Alien Trilogy                       | 10/96 | 88% |
| Alone in the Dark 2                 | 8/96  | 66% |
| Amok                                | 12/96 | 86% |
| 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% |
| Casper                              | 12/96 | 75% |
| Chaos Control                       | 12/96 | 69% |
| Clockwork Knight                    | 8/95  | 74% |
| Clockwork Knight II                 | 11/95 | 86% |
| Crime Wave                          | 12/96 | 73% |
| 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% |
| Daytona USA C.C.E.                  | 12/96 | 95% |
| 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% |
| Highway 2000                        | 58%   |     |
| International Victory Goal          | 8/95  | 85% |
| Iron Man                            | 10/96 | 70% |
| John Madden '97                     | 90%   |     |
| Johnny Bazookatone                  | 04/96 | 73% |
| Keio Flying Squadron                | 10/96 | 67% |
| Lemmings 3D                         | 9/96  | 72% |
| Magic Carpet                        | 04/96 | 93% |
| Mighty Hits                         | 12/96 | 53% |
| Mr. Bones                           | 12/96 | 76% |
| 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% |
| Sea Bass Fishing                    | 12/96 | 70% |
| 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% |
| Street Racer               | 12/96 | 84% |
| 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% |
| Tilt!                      | 12/96 | 76% |
| Titan Wars                 | 06/96 | 60% |
| Tomb Raider                | 12/96 | 96% |
| 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 Cop 2               | 12/96 | 82% |
| 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 Hydlide            | 11/95 | 64% |
| Virtual Open Tennis        | 07/96 | 67% |
| Wing Arms                  | 01/96 | 78% |
| WipEout                    | 05/96 | 76% |
| World Cup Golf             | 04/96 | 59% |
| World Series Baseball      | 01/96 | 81% |
| World 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% |
| Exo Squad                | 03/96 | 46% |
| Int. Superstar Soccer    | 12/96 | 89% |
| Izzy's Quest             | 05/96 | 71% |
| John Madden '96          | 01/96 | 86% |
| MicroMachines Military   | 12/96 | 85% |
| NBA Live '96             | 01/96 | 89% |
| NFL Quarterback Club '96 | 02/96 | 82% |
| NHL Hockey '97           | 12/96 | 93% |
| 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% |
| Tim in Tibet             | 06/96 | 80% |
| Total Football           | 02/96 | 60% |
| Toy Story                | 04/96 | 85% |
| Weaponlord               | 01/96 | 78% |
| Worms                    | 02/96 | 87% |
| Zoop                     | 01/96 | 61% |

32X

|                 |       |     |
|-----------------|-------|-----|
| Darxide         | 03/96 | 82% |
| FIFA Soccer '96 | 03/96 | 69% |
| Kolibri         | 12/95 | 83% |

GAME GEAR

|                            |       |     |
|----------------------------|-------|-----|
| Arena                      | 02/96 | 84% |
| Baku Baku Animal           | 9/96  | 86% |
| FIFA Soccer '96            | 04/96 | 75% |
| Garfield Caught in the Act | 01/96 | 71% |
| PGA Tour '96               | 03/96 | 82% |
| Sonic Labyrinth            | 01/96 | 81% |

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  | 02/96 | 26% |

WER IST DER BESTE ZOCKER UNTER EUCH?  
SCHLIESST EURE KONSOLE AN EINEN VIDEO-  
RECORDER 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. Zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß eure Punktzahl oder die 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 an uns. Legt den Coupon am besten in einen Briefumschlag und steckt diesen zwischen Videokassette und Hülle. Natürlich darf man seine Bestzeit verbessern und eine neue Kassette einschicken. Ein Bitte: Verzichtet auf unnötige Verpackung und Verklebung. Ein kleines gelbes Postpaket reicht vollkommen aus! Notiert die Bestleistung auf der Paket-Außenseite!

## 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.

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

## Neue Wettbewerbe!

Brandneue Spiele-Wettbewerbe warten ab sofort auf euch! In Daytona USA C.C.E. wollen wir die schnellste Rundenzeit auf dem National Park Speedway ermitteln! Das gefahrene Fahrzeug ist egal, gespielt wird im Time Attack Mode ohne Gegner! In Tomb Raider wollen wir wissen, wer den allerersten Level (The Caves) am schnellsten beendet. Nehmt vom Beginn bis zur allerersten Auswertung auf! Viel Erfolg!



### VIRTUA FIGHTER 2

| Platz |     | Teilnehmer               | Bestleistung | Monat    |
|-------|-----|--------------------------|--------------|----------|
| 1.    | (2) | <b>Marinovic Robert</b>  | <b>137</b>   | <b>3</b> |
| 2.    | (1) | <b>Reitenbach Daniel</b> | <b>117</b>   | <b>8</b> |
| 3.    | (3) | <b>Umbrath Oliver</b>    | <b>92</b>    | <b>4</b> |
| 4.    | (8) | Oberländer Paul          | 79           | 4        |
| 5.    | (4) | Ennemoser Martin         | 90           | 6        |
| 6.    | (5) | Bunoza Ivan              | 86           | 7        |
| 7.    | (6) | Lehmann Matthias         | 85           | 6        |
| 7.    | (7) | Schulz Marcel            | 84           | 6        |

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

### NIGHTS

| Platz |       | Teilnehmer            | Bestleistung  | Monat    |
|-------|-------|-----------------------|---------------|----------|
| 1.    | (1)   | <b>Altmann Steven</b> | <b>637100</b> | <b>2</b> |
| 2.    | (5)   | <b>Bender Björn</b>   | <b>452240</b> | <b>2</b> |
| 3.    | (Neu) | <b>Gruzlok Kay</b>    | <b>439070</b> | <b>1</b> |
| 4.    | (2)   | Marinovic Bernard     | 400870        | 2        |
| 5.    | (Neu) | Wuntke Chris Norman   | 389880        | 1        |
| 6.    | (Neu) | Claas Schäfer         | 386190        | 1        |
| 7.    | (3)   | Mayer Patrick         | 384180        | 2        |
| 8.    | (Neu) | Tschentscher Michael  | 366170        | 1        |
| 9.    | (4)   | Eberl Michael         | 363260        | 2        |
| 10.   | (Neu) | Donat Hendrik         | 336960        | 1        |
| 11.   | (Neu) | Zaadstra David        | 333840        | 1        |
| 12.   | (6)   | Haupt Dennis          | 320200        | 2        |
| 13.   | (Neu) | Römhild Christian     | 319840        | 1        |
| 14.   | (7)   | Boeddinghaus Jonas    | 312890        | 2        |
| 15.   | (Neu) | Jurczuk Richard       | 310220        | 1        |
| 16.   | (Neu) | Kim Jang-Ho           | 290320        | 1        |
| 17.   | (8)   | Maas Benjamin         | 280680        | 2        |
| 18.   | (Neu) | Schluz Sebastian      | 262440        | 1        |
| 19.   | (Neu) | Henke Thomas          | 257270        | 1        |
| 20.   | (9)   | Wiprecht Markus       | 260230        | 2        |

Wer erreicht mit Elliot die höchste Gesamtpunktzahl in der Eisswelt (Frozen Bell)?



- Ein Foto liegt bei!
- Videokassette liegt bei!
- Bereits plaziert

Meine Bestleistung

Titel

System

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

Unterschrift

Datum, Ort

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Telefon

# MEGA FUN:

## Und Du hast ein

## leichtes Spiel!



NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR 1/97 DM 5,80  
**MEGA FUN**  
 DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME  
 Der neue Fan Sports-Klassiker!  
**Wayne Gretzky's 3D Hockey**  
 Packende Eishockey-Action von Williams  
 Das Action-Debit  
**Total No. 1**  
 Ein Beat 'em up geht neue Wege  
 Sensationen aus Japan  
**Shoshinkai '97**  
 Brandheiß Infos zu den neuesten NES-Spielen  
 3-Setzen-Mag plus Tips & Tricks  
**COMMAND & CONQUER**  
 Die Strategie-Referenz für PlayStation und Saturn  
 NINTENDO 64 UND PS2 ZU GEWINNEN!

Ausgabe 01/97 mit „NBA Jam“ Riesenposter!

MEGA FUN 01/97

Wayne Gretzky's 3D Hockey

Auf 100 Seiten der totale Videospiele-Spaß!

NBA Jam Extreme

Brandaktuelle Previews und Spieletests!

**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!

# OVERALL



Etwas überraschend, aber keineswegs unverdient kann sich Nights zum dritten Mal in Folge die Spitzenposition sichern. Tomb Raider legte einen hohen Neueinstieg hin!

| Platz | Vormonat | Titel              | System | im Monat |
|-------|----------|--------------------|--------|----------|
| 1.    | (1)      | NIGHTS INTO DREAMS | SAT    | 3        |
| 2.    | (2)      | SEGA RALLY         | SAT    | 11       |
| 3.    | (3)      | PANZER DRAGOON 2   | SAT    | 7        |
| 4.    | (4)      | VIRTUA FIGHTER 2   | SAT    | 11       |
| 5.    | (NEU)    | TOMB RAIDER        | SAT    | 1        |
| 6.    | (6)      | ALIEN TRILOGY      | SAT    | 2        |
| 7.    | (7)      | NEED FOR SPEED     | SAT    | 4        |
| 8.    | (8)      | ATHLETE KINGS      | SAT    | 2        |
| 9.    | (10)     | EXHUMED            | SAT    | 2        |
| 10.   | (-)      | DUNE II            | MD     | 8        |

## MACH MIT!

Welche fünf Spiele gefallen euch am besten? Welches noch nicht veröffentlichte, aber in der Entwicklung befindliche 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%       | 3        |
| 2.    | (2)      | Sega Rally            | 95%       | 11       |
| 3.    | (3)      | Panzer Dragoon 2      | 95%       | 7        |
| 4.    | (4)      | Virtua Fighter 2      | 95%       | 11       |
| 5.    | (Neu)    | Tomb Raider           | 96%       | 1        |
| 6.    | (6)      | Alien Trilogy         | 88%       | 3        |
| 7.    | (7)      | Need for Speed        | 91%       | 5        |
| 8.    | (8)      | Athlete Kings         | 92%       | 3        |
| 9.    | (9)      | Exhumed               | 86%       | 2        |
| 10.   | (10)     | World Wide Soccer '97 | 90%       | 2        |
| 11.   | (14)     | Story of Thor 2       | 88%       | 3        |
| 12.   | (5)      | Daytona USA           | 90%       | 16       |
| 13.   | (18)     | Worms                 | 88%       | 3        |
| 14.   | (23)     | Bug!                  | 88%       | 10       |
| 15.   | (25)     | Thunderhawk 2         | 93%       | 11       |
| 16.   | (11)     | SimCity 2000          | 90%       | 4        |
| 17.   | (17)     | Destruction Derby     | 78%       | 2        |
| 18.   | (21)     | Gun Griffon           | 87%       | 2        |
| 19.   | (22)     | Discworld             | 85%       | 1        |
| 20.   | (Neu)    | Euro '96 Soccer       | 78%       | 1        |
| 21.   | (20)     | Panzer Dragoon        | 91%       | 14       |
| 22.   | (-)      | Baku Baku Animal      | 88%       | 2        |
| 23.   | (15)     | Mystaria              | 86%       | 6        |
| 24.   | (13)     | Magic Carpet          | 93%       | 7        |
| 25.   | (12)     | Virtua Cop            | 80%       | 11       |

## MEGA DRIVE

| Platz | Vormonat | Titel            | Bewertung | im Monat |
|-------|----------|------------------|-----------|----------|
| 1.    | (3)      | Dune II          | 92%       | 18       |
| 2.    | (4)      | Sonic 3          | 91%       | 32       |
| 3.    | (1)      | Sonic & Knuckles | 89%       | 26       |
| 4.    | (5)      | Landstalker      | 92%       | 21       |
| 5.    | (6)      | Earthworm Jim 2  | 94%       | 12       |
| 6.    | (-)      | Worms            | 87%       | 2        |
| 7.    | (Neu)    | NHL Hockey '97   | 93%       | 1        |
| 8.    | (2)      | Story of Thor    | 91%       | 17       |

## GAME GEAR

| Platz | Vormonat | Titel               | Bewertung | im Monat |
|-------|----------|---------------------|-----------|----------|
| 1.    | (Neu)    | Virtua Fighter Ani. | 70%       | 1        |
| 2.    | (Neu)    | Baku Baku Animal    | 86%       | 1        |
| 3.    | (-)      | Garfield            | 71%       | 2        |

## MOST WANTED

| Platz | Vormonat | Titel            | im Monat |
|-------|----------|------------------|----------|
| 1.    | (2)      | Virtua Fighter 3 | 2        |
| 2.    | (Neu)    | Die Hard Arcade  | 1        |
| 3.    | (3)      | Manx TT          | 2        |



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

# Dankeschön!

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



# NACHBESTELLEN!



10/96



11/96



12/96

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 10/96 | zu DM 5,80 |        |
| <input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 11/96 | zu DM 5,80 |        |
| <input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 12/96 | zu DM 5,80 |        |
| zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale     |            | DM 3,- |
| GESAMTBETRAG                                |            |        |

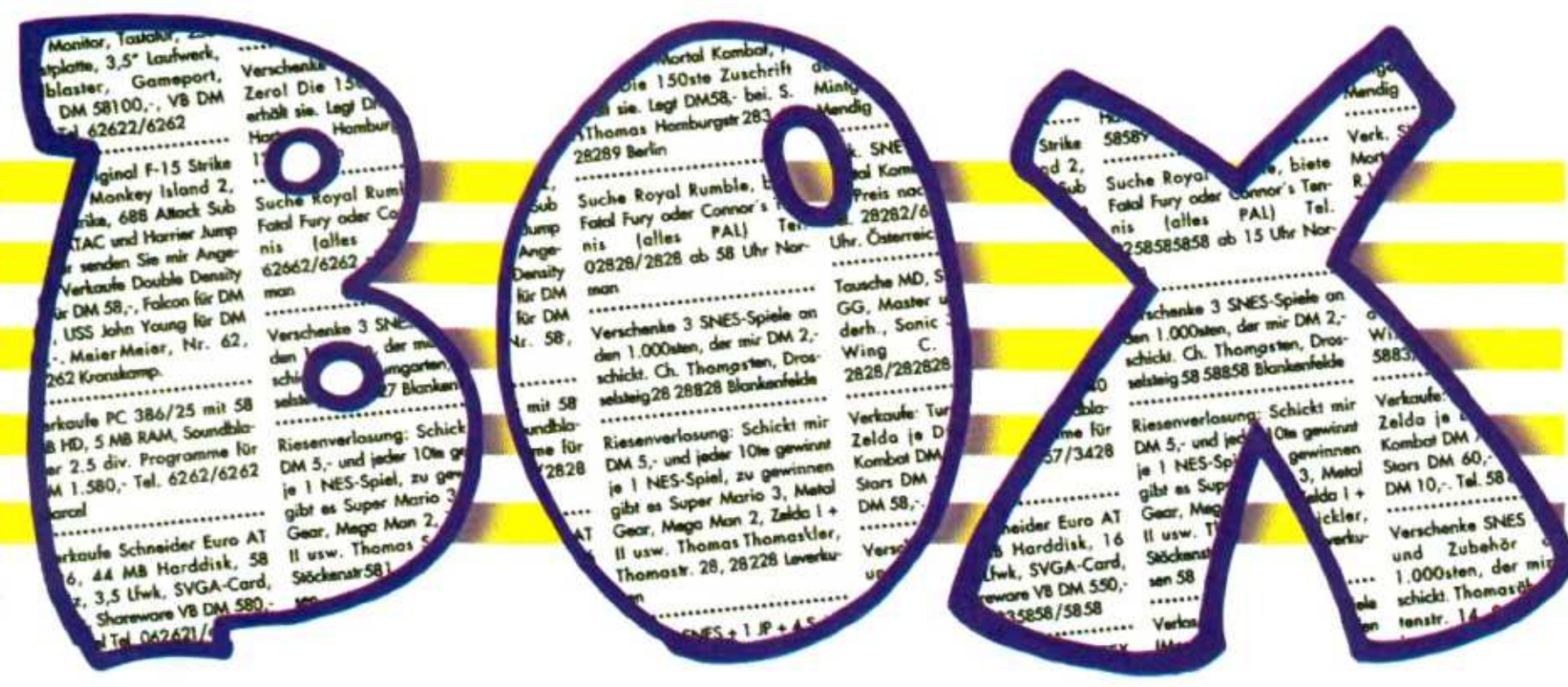
Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!



## MEGA DRIVE

Verkaufe Mega Drive II + 32X + Mega CDII und 16 Spiele + 3 Pads für nur DM 350,-, Tel. 05052/2395

Suche Modulsammlungen + Konsolen für MD Saturn, Sony PSX, SNES, GB usw., Tel. 0641/970436 Monika

Verk. 26 MD Spiele (Sonic 1-4, Ecco, Dracula, Jurassic Park) f. DM 460,-, Th. Mühlbauer, Stadtplatz 33, 94227 Zwiessel

Verkaufe MD1 + 2x 6 Infrarot Pads + ARP + 26 Spiele z.B. Sonic 3 + Pitfall + SFII + NHL96 usw. für DM 600,-, Tel. 0209/593238 ab 19 Uhr

Verk. MDII + 1x 6 B.Pad + 1x 3 B.Pad + 23 Spiele z.B. Sonic 1-4, Road Rash 1+2, J. Strike, Dune II, M.M96, Pitfall, VP DM 400,-, Tel. 02241/50137

Verk./Tausche 32X + MD + 2 Pads + 1 Propad + 8 Games (2 32X Games) gegen SAT, Games/Zubehör ab 18 Uhr, Patty Tel. 039292/26905

Verk. Mega Drive mit 13 Sp. und Masters. Converter u. 8 Spielen DM 300,- oder Tausch gegen Sony Playst. u. 1 Spiel oder gegen SNES u. 3-4 Sp., Tel. 09402/3264

Verkaufe MD2 + 16 Spiele (z. B. NBA Jam, NHL95, PS4, Shining F.2, T.J. + Earl) + 2 Pads für DM 700,-, Florian Tel. 05224/3435

Suche dringend für MD Spiele Urban, Jungle, Desert Strike, Sonic Spinball, Tel. 034206/51401

Verk. Megad. + MCD + 4 CDs + 5 MD-Sp. einzeln oder komplett zu verkaufen/komplett für DM 300,-, einzeln ist Preis VB Tel. 039398/40197

Verkaufe S. St. Fighter 2 DM 50,-, Virtua Racing DM 55,-, Theme Park DM 45,-, Arcade Power Stick 2 DM 60,-, für SAT Myst DM 45,-, Tel. 0211/666557

MD, MCD, GG Spiele ab DM 25,- bis DM 65,-, z.B. Soleil, König d. Löw., Jungle Str., Flink, Dune, Asterix, Tel. 07631/13875 AB, Frank

32X Adapter + 7 Spiele DM 270,-, Multi Mega + 13 Spiele + 6er Joypad DM 490,-, Jap-MDII + 1x Jp-Ecco + 6x PAL Sp. DM 200,-, Tel. 07631/13875 Frank

Verk. 15 MD Sp. f. DM 480,- (u. a. J&R) nur komplett! Tel. 09454/361 ab 16 Uhr

Verk./Tausche Cop Attack, Empire of Steel, Ex Mutants, Haunting, Marble Madness, Sonic für je DM 15,-, Tel. 02371/461176

Verk. Mega Drive + Infrarot pads + Adapter + PPad + 25 Spiele (Sonic 1, 2, 3, FIFA95 uvm.) für DM 600,- bis DM 700,- Mo-Fr. 14-18 Uhr Tel. 05245/3627

Verk. König der Löwen DM 60,-, Street Fighter 2 DM 45,-, Hyperdunk DM 60,-, Tel. 06623/2567 Thomas

Verk. Mega Drive mit 21 Spielen in Topzustand mit 2 Joypads für DM 400,-, Tel. 0484/71937 ab 19 Uhr

Suche MD Konsole dringend! Tel. 06462/40605

Tausche oder verkaufe MD Addams Family, Ottifanten und CD Tomcat Alley, Time Gal u.a. Christian, Tel. 04141/65225

Verkaufe Mega Drive mit 16 Spielen, DM 380,-, Tel. 07152/58001

Verkaufe Dick Tracy, Castlevania DM 30,-, Turtles TF, Urban Strike, Comix Zone, Warlock DM 45,-, A. Maync, Tel. 03869/3995

Wer schickt mir Tricks zu verschiedenen Spielen? Adr. Hauptstr. 7a, 06869 Klieken, Christian Dänzer

Verk. MDII, 4 Pads u. Spiele z.B. Dune II, Theme Park, Pro Action Replay II u.a. für DM 450,-, Tel. 030/9314003 ab 18 Uhr

Suche LHX Attack Chopper f. MD. Zahle gut Tel. 06151/896168

Suche für den Mega Drive das Spiel Premier Manager Tel. 02523/2979 ab 15 bis 19 Uhr

Verk. MD1 + 18 Sp. z.B. NBA Jam TE + Sonic u. Kn. + Micro M.2 usw. + 4 Steuer + 32X u. MS Converter VB DM 750,-, Tel. 09377/1454

Verk. MD2 + 2 Control-Pads für DM 98,- u. Worldcup Italia für DM 10,-, Tel. 0341/3029397 abends

Verk. MD Spiele Probotector, JP usw., Gesamtliste gegen DM 3,- in Briefmarken P. Müller, Bezirkstr. 137, 66663 Merzig

Suche Worms für MD. Biete Vectorman und WWF Royal Rumble, Enrico Grimmer, Engelsstr. 1c, 04613 Lucka Tel. 034492/40709

Verkaufe Mega Drive II + 32X mit einem Spiel Virtua Racing Deluxe + 2 Pads für DM 180,-, Tel. 06051/61233 Torben

Verkaufe Mega Drive Magnum Set mit 11 Spielen Micro M. 2, NBA Jam, FIFA 95, NHL 95... VHB DM 450,-, Tel. 089/8129586

Verk. 140 MD + 30 MCD + 20 SAT-Sp! Multimega, MCD2 + 6 Sp. (unben.!) Suche SAT, PSX, 3DO-FZ1, MD1 + MCD!!! Ruft an Tel./Fax 02421/770061

Verkaufe MD2 mit 2 Control Pads + 13 Spielen VB DM 400,-, suche für SAT F1 Challenge, Tel. 07531/43234 ab 18 Uhr

Verk. Theme Park, Dune 2 und The Story of Thor je DM 50,-, Soleil, Micky Mania je DM 40,-, Tel. 0421/459566 Christoph

Verk. MD + 11 Spiele + 2x 3 Button Pads für DM 650,-, Tel. 05521/73567 Fragt nach Garri

Verkaufe MD mit 2x 6 Button Pads und Game Genie für DM 100,- und 30 MD Spiele für je DM 20,- bis DM 45,- + Porto Tel. 09775/483

Verkaufe MD + MCD + 32X + 3 Control Pads + 24 Spiele, nur zusammen für DM 1.000,-, Tel. 04322/699677

Verk. MD, 21 Spiele u. 1 Pad für DM 1.000,-, 5 SAT Spiele DM 300,-, Tel. 040/8006224 Dennis

Verk. 140 MD + 40 MCD + 20 SAT Spiele! MCD2 mit Garantie! Multimega (NEU)! Suche SAT + PSX + 3DO-FZ1 u.a.! Tel./Fax 02421/770061!!!

Verkaufe Sega Mega Drive Spiele wie z.B. Ristar, Asterix,

Ottifants, EA Hockey, Preis VHS Tel. 06227/7256

Biete Mega Drive + 2 Pads + 1 Dauerfeuerpad + 12 Spiele, Adr. Cloud Pesenecker, 04668 Bahren, Grimmaer Str. 14

Verk. ca. 80 Mega Drive, Mega CD und Game Boy Spiele, verk. auch MD32X mit Spiel, Tel. 02131/81525 Stefan ab 14 Uhr

Verk. Mega Drive 2 mit Toy Story, Story of Thor, Rock n Roll Racing und 6-Pack für DM 385,-, Tel. 02828/458

Verkaufe MD + 6 SPIELE und 32X + 1 Spiele, 2 3Button Pads und 1 6Button Pad für DM 350,-, unter Tel. 05574/1464 ab 16 Uhr

Virtua Racing, Snooker, Urban Strike, Bomberman, Dragons Revenge, Pink, Centur etc. je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Verk. MD2 + 2 Infrarot-Pads + Scartkabel + 28 Spiele nur komplett VHB DM 750,-, Tel. 06207/6933

Verk. MD1 + MD2 + MCD2 + 32X + 3 Joypads + 31 Spiele + Action Replay + Tips & Tricks für DM 950,- VB Tel. 0911/5299616

Verkaufe Mega Drive 2 + Mega CD + 2 Pads + 12 Spiele z.B. NHL95, NBA 95, Pitfall, Alien 3, für DM 550,-, Tel. 034605/20246

Verk. MD1 + 2 Pads + 4 Spiele nach Wahl z.B. Virtua Racing, FIFA Soccer 96, Jurassic Park DM 250,- VB Tel. 02845/8727 Sven

Zany Golf, Flashback, Ecco, Stargate, Wimbledon, Streetfighter, Mickey Mouse, Nutz, Rex, Aero 2, Zero etc, je DM 45,-, Tel. 030/6258637

Verk. Mega D. + 3 Pads + 7 Spiele u.a. Samurai Shodown, Starflight DM 500,- ab 18 Uhr, Tel. 03726/711296 David

Verk. MD + 2x 6 Pad + 17 Spiele (z.B. SSF2, Rise of the Robots uvm.) für DM 350,-, Tel. 07763/3634 Malzacher

Suche günstig oder im Tausch Landstalker, St. of Thor, Light Cru., Ph. Star 4, Shining Force, Tel. 02602/2852 Thorsten

Verk. günstig Mega Drive. Habe ca. 80 Stück. Liste anfordern bei M. Pieper. Allee 1c, 25709 Marne

Verk. Mega Drive, 15 Spiele, 3 Joypads f. DM 480,-, suche Sega Saturn, Sascha Tel. 04152/79682

Verk. MD + 3 Pads + 19 Spiele z.B. NBA Live 96, ATP Tour, VR für DM 900,- VB Tel. 05545/1549 ab 14 Uhr

Verk. 40 Sp. z.B. Theme Park, Aladdin für DM 500,-, Tel. 04122/7729

# hitseekers

SPIELE GIBT ES OHNE ENDE, DOCH NICHT ALLE KÖNNEN GEFALLEN. WIR WOLLEN WISSEN, WELCHE DER DEMNÄCHST ERSCHINENDEN 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 |
| Actua Golf           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Adidas Power Soccer  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Arcade Classics      | <input type="checkbox"/> |                          | <input type="checkbox"/> |     |      |    |
| Assault Rigs         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Command & Conquer    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Darius 2             | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Die Hard Arcade      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Die Hard Trilogy     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Discworld 2          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Hardcore 4x4         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Impact Racing        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| In the Hunt          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Jewels of the Oracle | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Krazy Ivan           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Mystaria 2           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| PGA Golf '97         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| NHL Hockey '97       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Sentient             | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Sonic 3D             | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |     |      |    |
| Space Jam            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Tempest 2000         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Toshinden URA        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Virtual On           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| Wild Nines           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                          |     |      |    |
| WWF In Your House    | <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

Wer kann helfen? Suche Komplettlösung zu Phantasy Star 3 gegen Bezahlung, Tel. 0371/4029254

Verkaufe MD mit 6 Spielen f. VHB DM 250,- u. Mega CD II mit 7 Top Spielen f. VHB DM 350,- oder auch einzeln! Ruft an! Andreas Kayko, Hauptstr. 59, 73666 Baltmannsweiler

Verk. MD1 + 9 Spiele + 2 Pads (Top-Spiele) für DM 350,- (inkl. Games Guide) Tel. 03693/502084 oder Fax 03693/471242

Suche günstig Haunting sowie Sport-, Tennis- und Rennspiele für MD. Birthe Schroder, Heidhorst 14, 21031 Hamburg

## MASTER SYSTEM

Verk. MSII + 11 Spiele f. DM 215,- nur komplett! Tel. 09454/361 ab 16 Uhr

## GAME GEAR

Verk. GG + Adapter + 11 Spiele auf Verhandlungsbasis DM 200,-, auch GG + Adapter alleine, wer interessiert ist, Tel. 04445/2976

Game Gear mit 4 Spielen Double Dragon, Columns, Monster Truck, WWF Raw für DM 120,-, Stefan Tel. 02541/7659

Verk. Game Gear mit Netzteil und 9 Spielen (Sonic usw.) VHB DM 200,-, Tel. 089/8129586

## MEGA CD

Verk. neue MCD Formula 1 (US), Wing Commander (US) Tel. 035265/54075 bis 16 Uhr

Suche günstig Multi Mega, sowie für Mega CD Road Rash u. Heart of the Alien und für 32X Darxide, Fax 07392/16605

## SATURN

Verk./tausche Sega Rally, Virtua Fighter je Spiel DM 35,- und DM 30,- suche Thunderhawk 2, Tel. 038758/20978

Verk./tausche Shellshock, Shin. Wisd., Exhumed, Warsong (MD), suche Blazing Dragons, Tomb Raider, Nights, etc. Tel. 06035/3134

Suche Virtua Cop 1+2, Worldwide Soccer, Nights, The Need for Speed, Bug, Virtua Fighter Kids, Fighting Vipers, NBA Jam usw., Tel. 08245/3570 Uschi

Verk. Saturn + 4 Spiele (Exhumed, Discworld, Athlete Kings (US), VF) + Adapter + 4 Demo CDs + 2 Pads, Tel. 06421/33756

Tausche Road Rash, DUSA, Mystery Mansion, THW2, Panzer Dr., Robotica, gegen Virtua Cop, World Wide Soccer 97, Tel. 09923/3397

Verkaufe Need for Speed DM 80,-, Myst DM 70,-, Mystaria DM 80,-, Panzer Dragoon DM 40,- Tel. 037341/2386 Daniel

Suche Komplettlösung für Casper (Saturn) Tel. 09101/1208

Verkaufe Saturn + 20 Spiele (VR Cop, VF2 usw.) + 6 Sp.Adapter + 2 IR Pads + 2 Pads + MPEG-Karte + 35 Filme + Universal-Adapter DM 1.600,-, evtl. auch ohne MPEG + Filme Tel. 0951/22511

Tausche Alien Trilogy gegen Virtua Fighter 2 oder Nights Tel. 0931/413437

Suche Arcade Racer sowie dt., us oder jap. Games für Saturn und PSX Tel. 07822/3888 Fragt nach Tobi

Verk. Mag. Carpet DM 55,-, Panzer Dragoon, NHL Allstars je DM 40,-, VF2, Saga Rally je DM 60,-, tausche auch gegen Athlete Kings Tel. 0341302/9397

Suche Saturn + Sony PSX mit Neuheiten und kompl. Spielesammlung (auch SNES + GB) Tel. 0641/970424 Kirsten

Tausche Panzer Dragoon und Bug, würde auch beide für ein gutes Spiel tauschen, Tel. 07231/65876

Verk. Sp für SAT. A. Kings, NFL96, VF2, Thunderhawk II, Bubble Bobble uvm., ab 18 Uhr Tel. 05434/1783 Reiner

Suche günstige Saturn-Spiele. Listen bitte an Th. Mühlbauer, Stadtplatz 33, 94227 Zwiesel

Verk. Gun Griffon, Athlete Kings, Story of Thor 2, Mystaria, The Need for Speed je DM 50,-, Tel. 02242/83657 Alex ab 17 Uhr

Verk. f. Saturn B.A. Toshinden für DM 40,-, tausche Nights m. 3D Pad gegen V. Cop m. Gun Tel. 033830/415 nach Lars fragen

Verkaufe versch. Games für Saturn. Gratisliste bei P. Harfil, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg anfordern!!

Verk. FIFA 96 DM 30,-, V. Hydlide DM 40,-, Hang On GP + F1 Challenge je DM 50,-, Lenkrad DM 60,-, alles zusammen DM 200,-, Tel. 04181/291943

Suche folgende CDs für den Sega Saturn: Sega Flash Vol.1 und 2. Tel. 04851/1772 Christian

Tausche MD + MCD + 32X + 14 Games gegen Saturn mit Spiel, auch verk. VB DM 450,-!!! Ruft an! Tel. 0541/682669 ab 14 Uhr

Verkaufe 9 Photo CDs f. DM 160,- o. mit Photo CD Operating System f. DM 200,-, Tel. 03904/44153 ab 18 Uhr Andres

Suche Iron Storm (US) + Adapter, biete Nights (ohne Pad) + Wipeout

+ Vic.Goal + 3 Demo CDs, Tel. 03904/44153 ab 18 Uhr Andres

Suche Saturn Sp. bevorzugt A. Trilogy und Exhumed, zahle gut. Tel. 05272/8201 ab 15 Uhr Michael

VF2, Rayman, Wipeout je DM 50,- Clockw. Night, VF1 je DM 20,- ab 18.30 Uhr Tel. 089/3173459

Verkaufe Daytona USA DM 39,95, Virtual Hydlide DM 49,95, Slam Jam 96 DM 69,95, Tel. 040/8703852

Verk. Nights ohne Pad, Mystaria, Shellshock, Baku Baku, Daytona, Panzer Dr. nur kompl. DM 270,-, Exhumed, Alien Tril. DM 70,-, NN ab 16 Uhr Tel. 03761/86426

Verk. Thunderhawk 2, Myst, The Horde, Robotica, Sim City, Digital Pinball nur kompl. DM 280,-, 32X mit 4 Spielen DM 100,- per NN ab 16 Uhr Tel. 03761/86426

Kaufe/tausche Spiele für Saturn + Playstation, auch mit Konsole, Tel. 04774/991104 Rainer

Verkaufe Bust A Move 2 und Tilt für zusammen nur DM 75,- + Versand, Tel. 06134/26882

Verk. Shellshock DM 60,-, Myst mit Lösungsbuch DM 55,-, Tel. 03725/77449 Thomas ab 17 Uhr

Verk. Saturn + Lenkrad + Stick + 11 Top Games z.B. Athlete Kings, WW Soccer 97, Pa. Dr. II, Sega Rally, komplett DM 900,-, Tel. 06431/74354

Verk. Spiele für SAT-PSX-MD-SNES, suche Games für SAT-PSX-SNES nur dt. mit Verp. u. Anleitung Tel. 04443/2987 ab 18 Uhr

MD mit 1 Controller programmierbar, 3 Spielen gegen SS mit Controller u. 1 Spiel (zahle dazu) bei Pascal Tel. 0331/613554

VK SS + VF2 + Alien Trilogy + Panzer Drag. + 2 Pads + Demo CD um DM 580,-, Christian Spitzeneder, Alpenstr. 17, 5081 Anif/Österreich

Verk. Saturn + 14 Spiele (z.B. Nights US + Analog Contr., PD2, TNFS usw.) zus. DM 1.000,-, einzeln mögl. Tel. 089/8116439

Saturn, 1/2 Jahr alt mit 2.Pad, Sega Rally und Memory Card DM 400,-, Tel. 030/5540678

Verk. 12 Sp. dtsh, Myst, NBA, St.o.Thor, S. Assault, Discw., Worms, M. Mansion, VF, P.Drag., Parodius, Daytona, Tel. 09371/4217 ab 16 Uhr

Verk. o tausche Theme Park + Euro 96 Soccer zu je DM 30,-, su. Arc. Racer, Tomb Raider, VF2 + VC2 Tel. 09421/30322

Verkaufe oder tausche Sega Rally & Thunderhawk II & Demo CD gegen ...? Tel. 0203/85777

Verkaufe P. Dragoon 2, Athlete Kings und Shellshock (Preis n. VB) + 1 Saturn Control Pad (DM 15,-) Tel. 03528/440596

Tausche Wing Arms + D, suche Discworld + Virtua Cop 2, Tel. 02154/429420

Verk. Saturn u. 8 Spiele, 2 Pads, Action Replay NP DM 1.550,-, VB DM 1.200,-, 4 Monate alt, Tel. 02633/7680

Billig zu verk. Saturn, MD, MCD, 32X und Amiga 600 Spiele und Zubehör für alle Systeme, Tel. ab 17 Uhr 02528/3601

Verkaufe Hebereke Popoitt, Johnny Bazookatone, für je DM 40,-, Tel. 0911/305808

Verkaufe WWF DM 60,-, Need for Speed DM 65,-, Johnny Bazookatone DM 55,-, Thunderhawk 2 DM 50,-, alle für Saturn, Tel. 07761/7674

Tausche Virtual Hydlide, suche Shining Wisdom oder Worms, Tel. 06622/42532

Tausche Shellshock gegen Thunderhawk 2 oder anderes Sp. Tel. 09363/99955

Verk. Virtua Fighter Remix für DM 30,- und Int. Vic. Goal für DM 40,-, su. The Need for Speed o. Dist. Derby Tel. 03921/983627

Tausche/verk. MD II + 8 Spiele 3 Pads gegen Saturn + 1 Spiel 1-2 Pads, Thomas, Tel. 05402/3010

Tausche Shellshock, Bug, Myst, Rayman, SF Movie, Mystaria,

Um die Abwicklung der Sega Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto 'Der hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wer unter falschem Namen und falscher Adresse Kleinanzeigen aufgibt, muß mit strafrechtlicher Verfolgung rechnen.

5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.

6. Für Kettenbriefaktionen, dubiose Heimtätigkeitsangebote und sonstige Bauernfängereien haben wir leider keinen Platz.

7. Wenn ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin - SEGA Box  
Isarstraße 32-34 - 90451 Nürnberg

Daytona, P. Dragoon, suche Worms, SoT2, Need for Speed, EWJ2 Tel. 02237/8905 Andi

Verk. VF2 DM 50,-, Sega Rally DM 60,- oder tausche, suche Thunderhawk 2 + Cyber Speedway, Christian verl. Tel. 034292/76371

Tausche: Cyberspeedway, Int. Victory Goal gegen Shellshock, Need for Speed und suche Sportsp. Tel. 034633/23595

Tausche Wing Arms gegen Baku Baku, Panzer Dragoon 1 o. 2, Olympic Soccer/Games oder Virtua Racing Tel. 02637/5557

Verk. Saturn mit 2 Pads, Antennenkabel mit Bildfilter, alles 1 Monat alt wie neu u. 7 Spiele z.B. N.f.S., VF2, Sega Rally, Tel. 07522/4963

Verk. Sega Saturn (dt.) mit 6 Spielen (u.a. Nights, VF2, Sega Rally) für DM 450,-, Tel. 0261/804506

Suche unbedingt Story of T.II, Discworld, Theme P., S. City, Olympic Soccer, biete dafür A. Trilogy, Shellshock, Panzerdrag., Magic C. Road Rash, bitte ruft an Tel. 03928/68086 Stefan

Verk. F1 Live Information DM 50,-, Victory Goal, Daytona, Panzer Dragoon je DM 30,-, Tel. 05361/37456 o. 0172/9584019

Verk. Saturn mit 2 Joypads, Thunderhawk 2, Sega Rally + Bug für DM 490,-, alles 100% OK! Tel. 02666/1756

Tausche V. Cop + Gun und Daytona gegen The Need for Speed, Tel. 04272/93000, 19 bis 21 Uhr Markus

Verk. Saturn + 2 Pads + 3D Pad + Light Gun + Action Replay + 23 Spiele, MPEG Karte + 5 Video CDs für DM 1.300,-, Tel. 08221/31674

Verk./tausche Virtua Cop + Gun DM 100,-, Shellshock DM 60,-, suche Need for Speed oder Exhumed Tel. 02065/40123

Verkaufe Spiele für Saturn MD, MCD, PS, SNES etc., günstig, mit Anl. + Verp. Tel. 05321/22953

Verk. Sim City 2000 u. International Victory Goal für zusammen DM 80,-, auch einzeln, Tel. 089/8403540 Michael

Tausche Myst usw., suche Teile von Streetf. oder Sega Rally, Formel 1, könnt auch anderes anbieten, Tel. 07172/31347

Tausche V. Fighter Remix u. Street Fighter u. Daytona USA gegen Olympic Games, Golf, Euro PGA, Tel. 034633/23595

Verk. SAT mit 8 Spielen + MPEG Karte, 2 Button Pad, 3D Pad + Nights, Arcade Racer mit

Originalverpackung DM 870,-, Tel. 02541/70577

Tau./verk. Discworld, Dayt. USA, Panzer Dragoon I, diverse Demos, suche Blaz. Drag., BHL Allstars, WWF, SoT2, TDD u.a. Tel. 05259/456 Maik

Verk. Saturn + 15 Spiele + 1 Pad, Scart- und Antennenkabel für DM 1.000,-, Roland Palm, Meister Knick Weg 20, 06847 Dressau

Verk. Thunderhawk 2 und Demo CD DM 65,-, Sega Rally und Demo CD DM 70,-, Tel. 09931/5913 Andi

Verk. dt.: St. of Thor 2, X Men, Guardian Heroes, jap: SF Zero, G. Axe, Shinobi, Vampire Hunter, Tel. 02357/1577 Michael

Verk. Virtua Cop (Pal) DM 30,-, Fist of the North Star (j) DM 30,-, zusammen DM 50,-, Christoph Hölzel Tel. 07054/5164

## 32X

Verkaufe 32X (halbes Jahr alt) + 2 Spiele (Star Wars und VR Deluxe) Neupreis DM 500,- für DM 90,-, Tel. 03528/440596 ab 16 Uhr

## CLUBS

Saturn Only Club sucht Mitglieder. Interessenten melden sich bei Sebastian Kalitzki, Gothaerweg 59, 40627 Düsseldorf

Sega Saturn Club! Spieleinfo, Neuspielbestellung, Gebrauchtspiele uvm., Info ab 18 Uhr unter Tel. 0172/6518238

## SONSTIGES

Kaufe/tausche Spiele für Saturn + Playstation, auch mit Konsole, Tel. 04774/991104 Rainer

Verkaufe gut erhaltene Sega Magazine, komplette Jahrgänge oder einzeln von 1/95 bis 12/96, nicht teuer! Tel. 033203/22721

Verk. MCD2 + 32X + MD + 7 CDs + 17 Module + 7 Pads + AR2 + 4 Sp.Adp. + Zubehör DM 600,- o. tausch g. 2-3 Saturnspiele (1 US Game) Tel. 03429/276371

Tausche/verk. Games f. SAT, MD, MCD u.a., A.i.t.Dark 2, VC, SF Zero, D.Derby, ständig Neuheiten, verk. Tips & Tricks, alle Tel. 034141/26144 Enrico ab 16 Uhr

Suche MCD für MD1 + Spiele Sherlock Holmes 1+2, Saturn: kaufe Such- und Sammelspiele, Tel. 05341/218192 bis 13 Uhr

Verkaufe Game Boy Spiele George Foremans KO Boxing und Hook, ein Spiel für DM 15,-, Tel. 02523/2979 ab 15 bis 19 Uhr

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**  
 SEGA Magazin, SEGA Box,  
 Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

Unterschrift \_\_\_\_\_ Ort \_\_\_\_\_  
 Datum \_\_\_\_\_

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

**WORLD OF GAMES**  
 Inh. Carmen Markatsch  
**Computer & Videospiele**  
 Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231-21404  
 Schöne Weihnachten und ein gutes Neues Jahr  
 wünschen wir allen Lesern dieser Ausgabe

|                     |        |                             |       |
|---------------------|--------|-----------------------------|-------|
| Athlete Kings       | 99.90  | Return Fire                 | 89.90 |
| Blazing Dragons     | 89.90  | Soviet Strike               | 89.90 |
| Bust A Move 2       | 79.90  | SEGA Rally                  | 79.90 |
| Casper              | 89.90  | Simcity 2000                | 99.90 |
| Com&Conquer         | 99.90  | Story of Thor 2             | 89.90 |
| Die Hard Trilogy    | 89.90  | Street Racer                | 89.90 |
| Discworld           | 89.90  | Tomb Raider                 | 89.90 |
| Daytona Champ. Ed.  | 99.90  | Tunnel B1                   | 89.90 |
| Daytona USA         | 49.90  | Virtua Cop 2                | 99.90 |
| Darksavior Landst.2 | 99.90  | World Wide Soccer           | 89.90 |
| Destruction Derby   | 89.90  | <b>SEGA Saturn 399.--DM</b> |       |
| Exhumed             | 89.90  | Mega Drive:                 |       |
| Fighting Vipers     | 89.90  | FIFA Soccer 97              | 99.90 |
| NBA Live 97         | 99.90  | NHL 97                      | 99.90 |
| NHL Hockey 97       | 99.90  | NBA Live 97                 | 99.90 |
| Nights incl. Pad    | 139.90 | Int.Superstar Soccer        | 89.90 |

Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Sa 10-14.00  
 An langen Samstagen im Dezember bis 18.00 UHR  
 Neuheiten auf Anfrage! Kompl. Liste anfordern!

# Mailbox

DAS JAHR NEIGT SICH DEM ENDE ZU, UND DIE VIDEOSPIELEBIBLIOTHEK MUSS WÄHREND DER OFT GANZ UND GAR NICHT BESINNLICHEN WEIHNACHTSFEIERTAGE ALS UNTERHALTUNGS-MEDIUM FÜR DIE STAUNENDE VERWANDTSCHAFT HERHALTEN. WIR WÜNSCHEN EUCH HIERFÜR GUTE NERVEN UND STABILE JOYPADS. ZUR AUFMUNTERUNG KÖNNTET IHR JA EIN BISSCHEN IN ZUKUNFTSTRÄUMEN SCHWELGEN UND AN DIE HIGHLIGHTS DES KOMMENDEN JAHRES DENKEN. BEISPIELSWEISE DÜRFEN WIR UNS AUF DAS EINGEDEUTSCHTE ROLLENSPIEL DARK SAVIOR, DIE MOTORRAD-UMSETZUNG MANX TT, DAS IGEL-SPEKTAKEL SONIC XTREME, DAS DAVID PERRY-WERK WILD NINE'S ODER DAS GRAFIKWUNDER VIRTUA FIGHTER 3 FREUEN, UM NUR EIN PAAR TITEL ZU NENNEN. ANSONSTEN MÖCHTE ICH EUCH NOCH FRÖHLICHE WEIHNACHTEN, EINEN GUTEN RUTSCH UND EIN GESUNDES NEUES JAHR WÜNSCHEN! BIS BALD! EUER HANS!

## IN EIGENER SACHE

In den letzten Wochen wurden wir mit Anfragen zum Thema Christmas Nights geradezu überhäuft. Viele Abonnenten wünschten sich diese CD-ROM sehnsüchtigst und wollten sie als zusätzliche Prämie einstreichen. Doch so gerne wir diese CD-ROM auch allen Abonnenten zukommen lassen würden, die streng limitierte Auflage reicht einfach hinten und vorne nicht aus. Gerade mal jeder zehnte Abonent würde eine CD erhalten! Vollmundige Verschenk-Aktionen wollten wir gleich gar nicht starten, da die Erfolgsaussichten für euch hier noch geringer wären und mehr Unmut als Freude aufkommen würde. Aus diesen Gründen erhalten nun alle Sega Magazin-Neuabonnenten zwischen November und Dezember als besondere Weihnachts-überraschung diese Weihnachts-CD!

Wer allerdings schon ein Abonnement besitzt und dennoch unbedingt an die CD rankommen will, sollte sich bei seinem Stammhändler erkundigen, denn in ganz Deutschland werden rund 13.000 CDs kostenlos verteilt. Ansonsten bleibt mir nur noch übrig, ein ganz großes 'Sorry!' an euch zu richten.

## CONTROLLER & DEMO

Um es kurz zu machen: ihr seid einfach die besten eures Faches; allerdings habe ich auch ein paar Kritikpunkte und Fragen.

**1. Was haltet ihr persönlich für besser: das alte Saturn-Pad, den Controller 2 oder das Explorer-Pad?**

SM: Ehrlich gesagt finden wir das erste Saturn-Pad am besten.

**2. Ein Lob: die Idee, einige wichtige Telefonnummern abzudrucken, ist toll!**

SM: Danke! Die Idee hatte Christian Geltenpoth, unser Chef, höchstpersönlich!

**3. Ich habe letztes Jahr von Bekannten ein Geschenkabo bekommen. Nun, nach etwa einem Jahr, habe ich veranlaßt, das Abo updaten zu lassen (Coupon am 4.11. abgeschickt). Nun trudelte aber das heißersehnte Heft 12/96 ohne Demo-CD bei mir ein. Was nun?**

SM: Die Adreßaufkleber für das Sega Magazin 12/96 wurden am 5.11.96 gedruckt, die CD-Aboauflage wurde sogar schon am 7.10.96 bestellt; wie sollten wir es da beim Versand am 9.11.96 schaffen, daß du das Heft mit CD-ROM bekommst? Es müssen mindestens vier Wochen zwischen dem Erhalt des Coupons und dem Versand des ersten Heftes mit CD liegen! Dies läßt sich leider nicht anders handhaben!

**5. Gibt es ein Spiel auf dem Saturn mit Link Modus?**

SM: Ja, in Japan gab es ein relativ langweiliges Action-Spiel namens Gebockers, welches das Kabel unterstützt.

**7. Braucht Theme Park auch soviel Platz im Memory wie Sim City 2000?**

SM: Nein, es benötigt weniger Platz.

Alexander P. Klein, 65830 Kriftel



## Frage des Monats

„Ist Daytona USA C.C.E. wirklich schlechter als der Vorgänger?“

Wer dieser Ansicht ist, darf sich nicht wundern, wenn ihm die Kritiker die Bude einrennen. Daytona USA C.C.E. hat mehr Strecken, mehr Spielmodi, mehr Fahrzeuge und ist technisch zwei Klassen besser. Was will man mehr?

## TOMB RAIDER & PC

**1. Es geht um das Spiel Tomb Raider. Ich habe in einem Konkurrenz-Magazin gelesen, daß Saturn-User gröbere Texturen in Kauf nehmen müssen als PSX-User, außerdem kommen in der PSX-Version noch Transparenz-, Gourad-Shading und Lichteffekte hinzu. Falls das**

## Kurz beantwortet!

Der Sega Channel ist da! Seit Mitte November findet im Raum Kaiserslautern ein Probelauf des Sega Channels statt. Für DM 28,50 pro Monat kann man von zu Hause per Kabelfernsehen viele Mega Drive-Spiele abrufen, manche davon sogar exklusiv, wie beispielsweise Sonic 3D Testdrive oder Vectorman 2! In der nächsten Ausgabe werden wir ausführlicher darüber berichten! Mehr Infos gibt es unter der Telefonnummer 0180-5256611!

Um für die Spiele des Jahres nominiert werden zu können, mußte das Spiel zwischen 1. September '95 und 1. September '96 erschienen sein. Tomb Raider, Nights, Daytona C.C.E. oder Exhumed erfüllten dieses Kriterium nicht, sie werden 1997 in die Auswahl kommen.

Sega hat seinen Vertrieb nun komplett Avalon anvertraut, woraus sich ein paar Umstellungsschwierigkeiten im Handel ergaben.

Die MPEG-Karte bietet nun wirklich keine miese Qualität, was der Forrest Gump-Film eindrucksvoll beweist. Es ist eher so, daß manche CDs einfach eine schlechte Qualität bieten. Die Karte bietet den genormten MPEG-Standard.

World Wide Soccer '97 ist ein komplexes und äußerst realistisches Spiel, das alle bekannten Schußvarianten bietet. Dazu benötigt man jedoch ein bißchen Übung



und eine Anleitung. Ich wüßte wirklich nicht, welches Fußballspiel hier ernsthaft mithalten könnte.

Als Alternative zu Myst und D würde ich Jewels Of The Oracle empfehlen.

### stimmt, würde ich gerne wissen, warum die Programmierer im Interview mit euch erzählt haben, daß sie den Saturn für die bessere Maschine halten?

SM: Richtig ist, daß die Texturen auf der PSX etwas feiner aussehen und daß es zusätzliche Transparenz-Effekte gibt. Die Lichteffekte und das Gourad-Shading gibt es jedoch genauso auf dem Saturn. Die PSX- und PC-User dürfen sich in diesem Spiel hingegen mit deutlich schlimmeren Polygon-Fehlern herumschlagen, was teilweise sogar das Gameplay beeinträchtigt, da Dinge auf dem Screen auftauchen, die man normalerweise nicht sehen kann. Davon abgesehen bevorzuge ich die um 6 Wochen früher erschienene Saturn-Version aufgrund der besseren Steuerung und der schnelleren Ladezeiten (übrigens, auf dem Saturn gibt es natürlich sämtliche Soundeffekte zu hören!). Zum anderen haben die Programmierer von Tomb Raider nicht behauptet, daß der Saturn die bessere Maschine wäre. Tomb Raider ist eine sogenannte Multi-Plattform-Entwicklung, die auf drei Systemen gleichzeitig geschaffen wird und daher die einzelnen System-Vorzüge nur begrenzt nutzen kann. Marc Avory von Core Design hingegen entwickelt sein Fighting erst einmal exklusiv auf dem Saturn und wird erst später die Umsetzungen machen lassen. Das Ergebnis wird sein, daß die Saturn-Version mit technischen Besonderheiten glänzen kann (wie es beispielsweise auch bei Street Racer der Fall ist, das auf der Playstation deutlich schwächer aussieht!).

### 2. Ich fände es toll, wenn ihr beim Testen von Spielen, die es auch für den PC gibt, auch angeben könntet, welcher Prozessor für das Spiel empfohlen wird (für meine Genugtuung und Schadenfreude!).

SM: Oha, wer wird denn hier gleich böse werden? Wir sehen den Sinn des Sega Magazins darin, die zahlreichen Sega-Fans darüber zu informieren, welche Spiele sie kaufen können und welche nicht. Unser Bestreben ist es bestimmt nicht, andere Spielefans bewußt zu provozieren und ihnen den Spiel-Spaß zu verderben. Deswegen wird es bei uns niemals einen solchen Zusatzhinweis geben. Einzig und alleine auf falsche Vorwürfe von Multiformat-Magazinen gehen wir ab und zu ein, wenn wir es für notwen-

dig halten. Ansonsten sollten wir uns freuen, daß es für deren Systeme viele schöne Spiele gibt, von denen die meisten irgendwann auch einmal für den Saturn erhältlich sein werden (Discworld, Command & Conquer).

Alex di Chiara

## PSX & DAYTONA

### 1. Mein Freund hat eine Playstation und ich einen Saturn, er will mir einfach nicht glauben, daß der Saturn technisch und softwaremäßig überlegen ist. Wer hat denn nun recht?

SM: Welche Maschine denn nun die bessere ist, kann nur jeder für sich ganz alleine entscheiden. Ich persönlich finde die Saturn-Spielebibliothek um ein vielfaches besser und interessanter, andere sind vielleicht anderer Meinung. Es gibt hier leider keine ultimativ gültige Ansicht.

### 2. Vor einiger Zeit habe ich erfahren, daß die Stiftung Warentest die Videospiele-Konsolen Saturn, Playstation, 3DO und CD-i getestet hat und dabei der Saturn am schlechtesten abgeschnitten hat. Ist das wirklich wahr?

SM: Gehe ich recht in der Annahme, daß dies dein Freund mit der PSX gesagt hat? Der Saturn hat bei diesem Test ein 'Gut' bekommen, während die Playstation nur mit einem 'Befriedigend' bewertet wurde. Gewonnen hat das 3DO! Es ging hier jedoch weder um die technische Leistungsfähigkeit noch um die Spielequalität, weshalb dieser Test bei der Kaufentscheidung alles andere als hilfreich ist.

### 3. In der Ausgabe 12/96 habt ihr Daytona USA C.C.E. getestet und dem Spiel die Wertung 95% gegeben. Heißt das jetzt, daß Daytona USA C.C.E. etwa gleich gut ist wie Sega Rally oder ist Sega Rally doch noch besser?

SM: Gerade weil man diese Frage nicht eindeutig beantworten kann, gaben wir Daytona C.C.E. die gleiche Wertung wie Sega Rally. Die einen finden Sega Rally besser, die anderen Daytona USA C.C.E. Fest steht nur, daß beide Spiele sich absolut unterschiedlich spielen und deshalb nicht vergleichbar sind; ein Rennspiel-Fan wird von beiden begeistert sein.

Andreas Stein, 89340 Leipzig

## Virtua Racing & Sega Rally

**1. Könntet ihr Virtua Racing wieder in den Wettbewerb mit aufnehmen? So hätten auch die Besitzer von Mega Drive und 32X eine Chance, an einem Wettbewerb teilzunehmen!**

SM: Der Virtua Racing-Wettbewerb ist bereits abgeschlossen, da die Bestzeit mehrere Monate lang nicht mehr übertroffen wurde.

**2. Wird Manx TT 60 Frames pro Sekunde darstellen, und wieviele Strecken, Motorräder und Spielmodi wird es besitzen?**

SM: 60 Frames pro Sekunde werden versprochen, und der Automat hat zwei Strecken. Alles weitere ist im Augenblick nicht zu sagen.

**3. Was wird an Sega Rally 2 verbessert? Wird es auf dem Model 3-Board programmiert?**

SM: Sega Rally 2 wird vermutlich eine noch schönere Grafik haben und noch realistischer sein, was sonst noch verbessert wird, kann im Augenblick nur der AM3-Chefdesigner sagen. Angeblich soll es ein Model 3-Spiel sein.

**4. Ich habe gelesen, daß Sega Touring Car Championship das erste und letzte Spiel von AM Annex sein wird, das auf dem Model 2-Board läuft. Stimmt das?**

SM: Es ist durchaus möglich, daß sich AM Annex künftig nur noch mit dem Model 3 befassen wird.

**5. Formel 1 auf der PSX ist angeblich eingeschlagen wie eine Bombe. Warum macht Sega nicht ein ordentliches F1-Spiel? Immerhin hat F1 Challenge nur drei Strecken zu bieten, dafür ist die Grafik besser gelungen als auf der Playstation!**

SM: Tja, es liegt nun einmal in der Natur der Sache, daß manche Spiele für manche Systeme eher erscheinen und für andere später. Daytona USA C.C.E. und Sega Rally beispielsweise gibt es sogar nur für den Saturn. Das brauchbare F1 Challenge hatte immerhin sechs Strecken, englischen Livekommentar und war komplett bugfrei; das kann man von Formel 1, das trotz sehr guter Qualität

aufgrund einiger Mängel für Wirbel sorgt, nicht behaupten. Außerdem kann man immer noch auf eine Saturn-Version hoffen!

**6. Ich kann es kaum glauben! Was bitte machen die Leute von Sega in Sachen Marktpräsenz? Toll, sie stellen Spiele auf Messen vor! Währenddessen läßt Sony Niki Lauda inmitten einer Formel 1-Übertragung eine Runde des F1-Spieles vorführen...(von der Redaktion gekürzt!)**

SM: Daß Sega Deutschland nicht die gleichen finanziellen Mittel wie die Konkurrenz hat, haben wir schon oft genug erwähnt. Davon abgesehen verfolgt das mächtige Sega Japan ganz klar das Ziel, daß sämtliche Filialen Gewinn machen, während es der Konkurrenz derzeit nur um den reinen Marktanteil geht, egal wieviel das kostet. Man sollte außerdem nicht alles so negativ sehen, denn immerhin spielte Thomas Häßler in der Sat1-Sendung 'Ranissimo' World Wide Soccer '97 auf dem Saturn, während es in Akte '96 Virtua Fighter 2 zu sehen gab.

*Stefan Schubert, 99880 Gospiteroda*

## ADAPTER & EXKLUSIV

**1. Wird es einmal einen Adapter geben, mit dem man Mega Drive-Spiele auf dem Saturn spielen kann? Wenn ja, wann?**

SM: Nein, so einen Adapter wird es nie geben. (Ich dachte schon, diese Fragen wären ausgestorben!)

**2. Was ist eigentlich aus dem Mega Drive-Spiel 'Indiana Jones Greatest Adventures' geworden. Das Spiel sollte doch vor einem Jahr herauskommen, ich habe es aber noch nirgendwo gesehen!**

SM: U.S.Gold hatte vor gut einem Jahr erhebliche finanzielle Probleme, wodurch sie gezwungen waren, die teuren Modul-Spiele einzustampfen. Mittlerweile hat zwar EIDOS die Firma übernommen, jedoch ist der Markt für Mega Drive-Spiele denkbar klein geworden.

**3. Kann es sein, daß ihr nicht die deutsche Version von Alien Trilogy getestet habt? Man sieht nämlich auf einigen Bildern**

# Die Leserhits 1996

WAS WÄRE DIE JANUAR-AUSGABE EINES MAGAZINS OHNE EINEN RÜCKBLICK AUF DIE VERGANGENEN ZWÖLF MONATE? NICHT KOMPLETT! TJA, AUS DIESEM GRUNDE WERTETEN WIR DIE LESERCHARTS DES VERGANGENEN JAHRES FÜR EUCH AUS.

Die Charts liefern ein alles andere als überraschendes Ergebnis. Auf den ersten vier Plätzen finden sich vier ehemalige Spitzenreiter von Sega, die aufgrund des früheren Release-Dates Nights in Schach halten konnten. Ein besonderes Lob gebührt Core Design, das sich mit Thunderhawk 2 einen famosen fünften Platz sichern und Tomb Raider in letzter Sekunde auf Rang 20 platzieren konnte sowie mit Shellshock noch ein drittes Mal in den Charts vertreten ist. Ebenfalls erwähnenswert sind die zwei Platzierungen von Electronic Arts mit Need For Speed und Magic Carpet.

Erstaunlich ist die gleichmäßige Aufteilung auf alle Genres, was für eine gute Softwarebibliothek des Saturn spricht.

## Die Leserhits 1996

### 1. Sega Rally ..Sega

### 2. Virtua Fighter 2 ..Sega

### 3. Daytona USA .....Sega

4. Panzer Dragoon 2.....Sega

5. Thunderhawk 2.....Core Design

6. Panzer Dragoon .....Sega

7. Virtua Cop .....Sega

8. Nights.....Sega

9. Bug!.....Sega

10. Myst .....Broderbund

11. Virtua Fighter Remix .....Sega

12. Magic Carpet....Bullfrog/ E.A.

13. Need For Speed .....E.A.



14. Virtua Fighter .....Sega

15. Alien Trilogy .....Acclaim

16. Int. Victory Goal .....Sega

17. Mystaria .....Sega

18. Digital Pinball.....Sega

19. Athlete Kings.....Sega

20. Tomb Raider.....Core Design

21. Exhumed.....Sega/ Playmates

22. Story Of Thor 2 .....Sega

23. Wing Arms .....Sega

24. Sim City 2000 ....Maxis/ Sega

25. Shellshock .....Core Design



**gegnerische Menschen! Hattet ihr nicht einmal gesagt, ihr testet nur deutsche Versionen!**

SM: Richtig ist, daß wir keine japanischen oder amerikanischen NTSC-Versionen testen. Hier lag zum lang erwarteten Test nur die europäische PAL-Version vor, weshalb wir einmal eine Ausnahme machten.

**4. In Ausgabe 12/96 steht: '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 geänderte Version geben!' Wieso ist der Saturn nicht für Resident Evil geeignet? Er ist doch besser als die Playstation. Wäre die Saturn-Version schlechter?**

SM: Generell hören sich solche Aussagen von Entwicklern immer etwas merkwürdig an, was aber nichts zu bedeuten hat. Davon abgesehen habe ich schon einmal erklärt, wieso 32 Bit-Umsetzungen zwangsläufig immer etwas schwächer sind, da man die entsprechenden Spezialfähigkeiten der Konsolen nicht entsprechnen ausnutzen kann. Resident Evil hingegen sollte auf dem Saturn problemlos laufen.

**5. Wieso wurde Olympic Game für den Saturn gestrichen?**

SM: Zum einen ist die Olympiade schon vorbei, zum anderen war die Qualität nicht gut genug.

**6. Wieso müssen Saturn-User meistens länger auf ihre Version warten als Playstation-User?**

SM: Generell trifft dies nicht mehr zu. In letzter Zeit gab es mit Command & Conquer, Tomb Raider oder Hardcore 4x4 (Test in der 2/97!) einige Top-Titel, die zuerst auf dem Saturn erschienen. Man darf auch Spiele wie Victory Boxing, Sim City 2000, NHL Powerplay '97, Dark Stalkers oder Super Bomberman nicht vergessen, die deutlich früher oder sogar exklusiv auf dem Saturn erschienen. Von den Sega-Hits Nights, Daytona USA C.C.E., World Wide Soccer, Panzer Dragoon 2, Athlete Kings, Virtua Cop 2, Virtual On oder Bug! Too will ich erst gar nicht reden. In der Zukunft darf man sich auf deutlich mehr Exklusiv-Entwicklungen, wie beispielsweise Heart Of Darkness, freuen!

Jens Bethge, 28203 Bremen

## Die alternativen Charts

**FOLGE 1: 10 MÖGLICHE LETZTE GEDANKEN VON LARA 'TOMB RAIDER' CROFT!**



### 1 Die Raumaustatterin

Ich warte in dieser Nische, die Kugel rollt hier vorbei!

2. Die Munitions-Expertin: Bei diesem Monster reichen drei Schüsse!
3. Die Vermessungs-Angestellte: Diese Distanz schaffe ich aus dem Stand!
4. Das Lungen-Wunder: Auftauchen kann ich hinter dieser Tür!
5. Die Sparsame: Den Medipack nehme ich erst ganz am Schluß!
6. Das Allround-Talent: Springen, schießen, ausweichen? Kein Problem!
7. Die Optimistin: Das Save-Game ist ja bestimmt hinter der Sichel!
8. Die Zoologin: Gorillas können da nicht raufklettern!
9. Die Erfahrene: Der Trittschalter für dieses Monster ist da drüben!
10. Die perfekte Statikerin: Natürlich ist die Plattform stabil!

Sendet euren Leserbrief an folgende Adresse:

**Computec Verlag • SEGA Magazin**  
**Kennwort: Mailbox • Isarstraße 32-34**  
**90451 Nürnberg**

## 1996 Die Top-Tests

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 1. Nights Into Dreams     | 97% |
| 2. Tomb Raider            | 96% |
| 3. Sega Rally             | 95% |
| 4. Daytona USA C.C.E.     | 95% |
| 5. Virtua Fighter 2       | 95% |
| 6. Panzer Dragoon 2       | 95% |
| 7. Thunderhawk 2          | 93% |
| 8. Magic Carpet           | 93% |
| 9. Athlete Kings          | 92% |
| 10. Fighting Vipers       | 91% |
| 11. Need For Speed        | 91% |
| 12. World Wide Soccer '97 | 90% |
| 13. NHL Powerplay '97     | 90% |
| 14. Sim City 2000         | 90% |



## 1996 Die Flops

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| 1. Revolution X          | 26% |
| 2. Rise 2: Resurrection  | 38% |
| 3. Battle Monsters       | 45% |
| 4. Black Fire            | 50% |
| 5. Off World Interceptor | 57% |
| 6. Hi Octane             | 59% |
| 7. World Cup Golf        | 59% |

**Im Namen des gesamten Sega Magazin-Teams wünschen wir euch an dieser Stelle frohe Weihnachten, einen guten Rutsch und ein erfolgreiches und gesundes Jahr 1997! Wir sehen uns wieder!**



## STREET FIGHTER ALPHA 2

**Beat 'em Up-Veteranen dürfen sich auf einen weiteren Vertreter der legendären und nie enden wollenden Prügelsaga freuen! Ulf Schneider nimmt die vorläufig letzte 2D-Prügelei von Capcom unter die Lupe!**



## Sonic 3D

**Im Namen des gesamten Sega Magazin-Teams wünschen wir euch an dieser Stelle frohe Weihnachten, einen guten Rutsch und ein erfolgreiches und gesundes Jahr 1997! Wir sehen uns wieder!**

## Was kommt noch?

- ➔ Ausführliche Previews zu FIFA Soccer '97 und anderen!
- ➔ Tests zu: Hardcore 4x4, Soviet Strike, NBA Jam Extreme
- ➔ Tips & Tricks zu Tomb Raider, Daytona USA C.C.E, u.v.a.
- ➔ Best of 1996 und Hitvorschau 1997!

### Inserentenverzeichnis:

|                     |           |                      |            |
|---------------------|-----------|----------------------|------------|
| Acclaim .....       | 100       | Kudak .....          | 33         |
| Barclays Bank ..... | 27        | Game Zone .....      | 23         |
| CompuTec .....      | 4, 87, 89 | Media Point .....    | 29         |
| Eidos .....         | 8,9, 77   | O.I.T. ....          | 16         |
| Freak's Shop .....  | 13        | Sega .....           | 71, 83, 99 |
| Konami .....        | 79        | Theo Kranz .....     | 2, 3       |
|                     |           | World Of Games ..... | 93         |

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 Schöllner

**Freie Mitarbeiter:**  
Petra Maueröder (pm), Ulf Schneider (us)  
Oliver Preißner (op)

**Layout:**  
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Träger  
Titelgestaltung: Gisela Träger, Hans Strobel

Titel SM: Sonic 3D (c) Sega  
Titel SAT: Krazy Ivan (c) Psygnosis  
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 73-74 • 47058 Duisburg  
Fax: 02 03-3 05 11-555 • Tel: 02 03-305 11-11

Verkauf: Thomas Kammer -551  
Verkauf: Oliver Diemers -554  
Verkauf: Thomas Diel -552  
Disposition: Gisela Borsch -553  
Verantwortlich: Thomas Kammer

**Anzeigenpreise:**  
Es gilt die Anzeigenpreisliste 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.

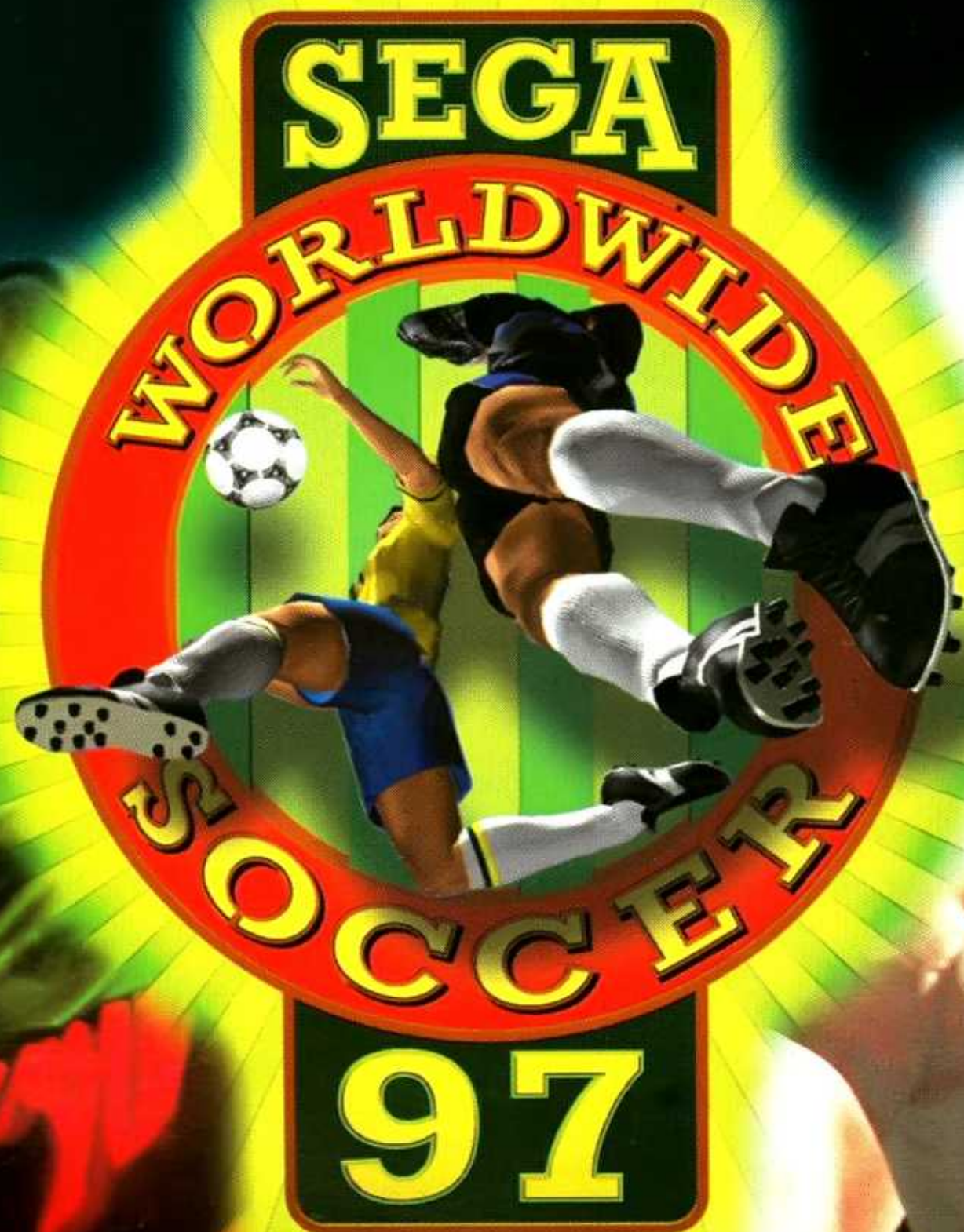
### Urheberrecht:

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 8.1.97 am Kiosk!

FOOTBALL IS JUST A GAME YOU SAY.  
**GET REAL.**



Kannst Du mit nur einer Hand  
20.000 Leute zum Jubeln  
bringen?



BRANDNEUE 3-D-ENGINE



SPIELER-STÄRKE BASIEREND  
AUF AKTUELLEN  
NBA-STATISTIKEN!



JAMS, WIE DU SIE NOCH NIE  
GESEHEN HAST!

Für Shawn Kemp ist das reine Routine, für alle Normalsterblichen nur ein Traum. Bis jetzt... Denn nun beginnt die totale Basketball-Extase mit NBA JAM EXTREME. Jetzt pflügst Du übers Feld wie der Reign Man in Rage. Das ist brandheiße Basketball-Action im Schnellvorlauf. High Speed und High Performance für den absoluten Adrenalin-Kick.



Mit völlig neuer 3-D-Engine, neuester Motion Capture Technik und Polygon-gerenderten Superstars, die besser aussehen und sich freier bewegen als alles, was Du bisher gesehen hast. Alle NBA-Stars sehen nicht nur echt aus, sie spielen auch absolut real - mit allen Stärken und Schwächen nach jüngsten NBA-Statistiken. Also, laß die Sohlen qualmen und denk dran: Viele Wege führen zum Korb!

Looks real. Feels real. Plays a whole lot better.



playstation™ sega saturn™ windows® 95



The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Developed by Sculptured Software. PlayStation and the "PS" logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. All rights reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. © 1996 Microsoft Corporation. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.