

SEGA

MAGAZIN

7/96 DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274



Inklusive 32 Seiten
**SATURN
MAGAZIN!**



ALLE E3-HITS!

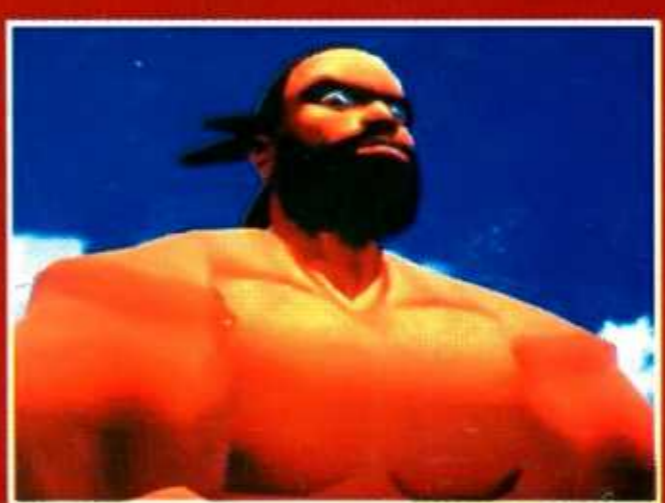
**COMMAND & CONQUER
NEED FOR SPEED
VIRTUA COP 2
NIGHTS u.v.a.**

SONIC X-TREME

NEUE SONIC-GAMES FÜR SATURN, MD & GG!



**MEGA DRIVE
VECTORMAN 2,
OLYMPIC GAMES,
X-PERTS U.V.A.**



**ARCADE
DIE NEUE
SPIELHALLEN-
RUBRIK!**



0931/5716-01 ODDER 06



PANZER DRAGOON 2



SHINING WISDOM



STREET FIGHTER ALPHA



OLYMPIC SOCCER



SHELL SHOCK



WIPE OUT

SEIT JAHREN DER SEGA-SPEZIALIST

Läden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11 & 68

SEGA SATURN

- JETZT ZUM KNALLERPREIS:
SEGA SATURN GRUNDGERÄT .. 419.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)
SEGA SATURN MIT SEGA RALLY 479.-
6-PLAYER ADAPTER 59.-
BACKUP MEMORY CARD (8MB) . 89.-
MEMORY CARD (SEGA) 99.-
MPEG-KARTE 319.-
VIDEOFILME AUF ANFRAGE
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM ... 59.-
JOYPAD (SEGA) 44.-
LENKRAD 119.-
VIRTUA STICK 89.-
ACTION REPLAY GAME BUSTER 89.-
UNIVERSAL ADAPTER 44.-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54.-
AFTERMATH 99.-
ALIEN TRILOGY (JULI) 99.-
BAKU BAKU ANIMAL (JUNI) 69.-
BLACKFIRE 99.-
BLAZING DRAGONS (JUNI) 94.-
BUG 99.-
CASPER 94.-
CLOCKWORK KNIGHT II 99.-
CONGO 109.-
CYBERIA 84.-
DAYTONA USA 109.-
DEADLY SKIES 99.-
DESCENT 99.-
DESTRUCTION DERBY (JULI) 89.-
DISC WORLD 84.-
EARTHWORM JIM 2 (JULI) 89.-
ENDORFUN 89.-
EURO UEFA SOCCER 96 89.-
F1 CHALLENGE 99.-
FRANK THOMAS BASEBALL 84.-
GALACTIC ATTACK 89.-
GALAXY FIGHT 89.-
GEX 99.-
GOLDEN AXE THE DUEL 89.-
GUARDIAN HEROES (JUNI) 89.-
HEBEREKE'S POPOITTO 89.-
HI-OCTANE 99.-
HYPERBLADE 99.-
IMPACT RACING 89.-
JEWELS OF THE ORACLE 89.-
LEMMINGS 3D (JULI) 89.-
MYSTERY MANSION (KPL. DT.) 119.-
MYSTARIA REALMS OF LORE ... 99.-
NBA ACT. BASKETBALL 99.-
NEED FOR SPEED (JUNI/JULI) .. 89.-
NFL QUARTERBACK CLUB 96 89.-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA) . 94.-
NIGHT WARRIORS (JUNI) 99.-
OLYMPIC GAMES (JULI) 84.-
OLYMPIC SOCCER 84.-
PANZER DRAGOON 2 89.-
PANZER GENERAL (JULI) 89.-
PEBBLE BEACH GOLF 89.-
POWERPLAY HOCKEY (JUNI) 89.-
PRIMAL RAGE (JUNI) 89.-
PRO-PINBALL THE WEB 84.-
RAN SOCCER 89.-
RAW PURSUIT (JUNI) 89.-
RAVEN PROJECT 89.-



NIGHTWARRIORS

Theo Ver

- RETURN TO ZORK 99.-
RISE 2: THE RES. 84.-
ROAD RASH (JULI) 99.-
ROBOTICA 99.-
ROCK'N ROLL RACING 2 99.-
SEGA TENNIS (JUNI) 99.-
SHINING WISDOM (JUNI) 99.-
SHOCKWAVE ASSAULT 84.-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH) 99.-
SKELETON WARRIORS (JUNI) ... 79.-
SLAM'N JAM 89.-
SPACE HULK 99.-
SPOT III (JUNI) 89.-
SPYCRAFT 99.-
STARFIGHTER 3000 99.-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) 89.-
STREET RACER 89.-
SYNDICATE WARS (MITTE 96) ... 94.-
THE HORDE 99.-
THEME PARK 89.-
TILT (JUNI) 89.-
TOSHINDEN REMIX 84.-
TRUE PINBALL 84.-
VALORA VALLEY GOLF 89.-
VICTORY BOXING 84.-
VIRTUA COP MIT PISTOLE 139.-
VIRTUA FIGHTER 2 99.-
VIRTUA FIGHTER REMIX 69.-
VIRTUA GOLF 89.-
VIRTUA RACING 99.-
VIRTUA SNOOKER 99.-
VIRTUA SOCCER 109.-
VIRTUAL OPEN TENNIS (JUNI) . 99.-
VR BASEBALL 99.-
WATERWORLD ACTION 89.-
WIPE OUT 79.-
WORLD SERIES BASEBALL 89.-
WORMS 89.-
WWF WRESTLEMANIA ARC. (JUNI) 99.-
ZORK NEMESIS 89.-

MEGA DRIVE

- MEGA DRIVE II 169.-
6-BUTTON CONTROLLER 39.-
ACTION REPLAY PRO 2 89.-
BUGS BUNNY 69.-
EARTHWORM JIM II 109.-
FIFA SOCCER 96 99.-
FLINTSTONES - THE MOVIE ... 104.-
INT. S. SOCCER DEL. 84.-
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC GOLD 99.-
JOHN MADDEN 96 89.-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT) .. 109.-

MPEG-Karte

Dank MPEG-Karte können Sie Kinofilme in Top-Qualität auf Ihren Sega Saturn erleben



Star Trek Generations 44.-

Kranz sand

TEL. 0931/5716-01
 ODER 06
 BTX # KRANZ

Laden
 94032 Passau
 Bahnhofstraße 28



**Die Sensation
 Jetzt zugreifen!**

MAXIMUM CARNAGE 2	114.-
MICKY & MINNIE	109.-
MICRO MACHINES 96	119.-
MISSION IMPOSSIBLE (JUNI)	114.-
MR. NUTZ 2	109.-
NBA LIVE 96	109.-
NHL HOCKEY 96	109.-
OLYMPIC GAMES	79.-
PGA TOUR GOLF 96	109.-
PHANTASY STAR IV	109.-
PINOCCHIO (JUNI/JULI)	89.-
POCAHONTAS (JUNI/JULI)	109.-
PUNISHER	109.-
REVOLUTION X	114.-
SCHLÜMPFE	89.-
STAR TREK - DEEP S. NINE	109.-
STORY OF THOR	119.-
STRIKER 2	109.-
THEME PARK	99.-
TOY STORY	99.-
VR-TROOPERS	109.-
WATERWORLD	109.-
WEAPON LORD	114.-
WWF WRESTLEMANIA Arc.	114.-
WORMS	109.-
X-PERTS	109.-

PLAYSTATION

GRUNDGERÄT	389.-
ALIEN TRILOGY	79.-
RESIDENT EVIL (JULI)	89.-
RIDGE RACER REV.	94.-
TOSHINDEN 2	99.-
WING COMMANDER III	89.-



DESTRUCTION DERBY

TOPSPIELE ZU KNALLERPREISEN!!

nur solange Vorrat reicht!!!

SEGA SATURN

DIGITAL PINBALL	64.-
FIFA SOCCER 96	59.-
HANG ON GP 96	79.-
MAGIC CARPET	79.-
PANZER DRAGON	79.-
PARODIUS DELUXE	79.-
RAYMAN	79.-
SEGA RALLY (2 Spieler)	89.-
SHINOBI X	79.-
WING ARMS	79.-
WORLD CUP GOLF	79.-

MEGA DRIVE

ADDAMS FAMILY VAL.	69.-
ALADDIN	79.-
ALIEN SOLDIER	59.-
COMIX ZONE	69.-
DONALD DUCK IN MAUI MALL.	79.-
DSCHUNGBUCH	64.-
DYNAMITE HEADDY	29.-
EARTHWORM JIM	64.-
ECCO 2	39.-
GARFIELD	79.-
JUSTICE LEAGUE	39.-
LANDSTALKER	59.-
MEGA MAN WILY WARS	39.-
NBA ACTION 95	29.-
NIGEL MANSELL	49.-
POWER RANGERS THE MOVIE	79.-
SHELLSHOCK	84.-
SOLEIL	59.-
SONIC & KNUCKLES	49.-
SONIC COMPILATION (3 Spiele)	69.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	79.-
THUNDERHAWK 2	89.-
TOE JAM & EARL 2	49.-

VR TROOPERS	79.-
X-MEN	84.-

GAME GEAR

DYNAMITE HEADDY	19.-
ECCO 2	19.-
FOUR IN ONE (4 SPIELE)	19.-
MICKY MOUSE 3	39.-
MICRO MACHINES 2	59.-
SONIC TRIPLE TROUBLE	39.-

sowie viele weitere tolle Angebote !!

MEGA CD

BATTLECORPS	34.-
CHUCK ROCK 2	19.-
DUNE	19.-
FINAL FIGHT	19.-
FORMULA ONE W. CH.	39.-
MYSTERY MANSION	49.-
SHINING FORCE	49.-
SILPHEED	29.-
SOULSTAR	19.-
TIME GAL	9.-
TOMCAT ALLEY DT.	19.-
WONDERDOG	19.-

sowie viele weitere tolle Angebote!

32X

FOLGENDE SPIELE ALLE 49.-!!!

KNUCKLES CHAOTIX, KOLIBRI, METAL HEAD, MOTHERBASE, SPACE HARRIER PERFECT, STAR WARS ARCADE, STELLAR ASSAULT, VIRTUA FIGHTER, FIFA SOCCER 96 UND VIRTUA RACING DELUXE



SEGA RALLY

Schnell, schneller, Theo Kranz Versand

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

AUSTRIA EXPRESS

Schnell-Service jetzt auch für unsere Kunden in Österreich
 Lieferung in 1-2 Tagen
 Porto nur noch 9,50.- DM
 Umrechnung: 1.- DM = 7,4 ÖS
 Tel.: 0049/8517377

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

BRANDHEISS!

Sony Playstation – Spiele

Adidas Power Soccer *	99,99
Alien Trilogy	89,99
Battle Arena Toshinden	89,95
Chaos Control *	89,99
Criticom	89,99
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Darkstalkers *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Descent	89,99
Destruction Derby	99,95
Discworld (dt.)	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Extreme Games	89,95
Extreme Pinball	89,99
Fade to Black *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Gex	89,99
International Championship Soccer *	89,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2)	109,99
Jewels of the Oracle *	89,99
Krazy Ivan	89,99
Loaded	89,99
Lone Soldier	89,95
Madden '96 Football *	89,99
Magic Carpet	89,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
Moto X *	89,99
NBA in the Zone	99,99
NBA Live 96	89,99
Need for Speed	89,99
NHL Face Off *	99,99
Off World Interceptor Extreme	79,99
Olympic Games *	89,99
Olympic Soccer *	89,99
Panzer General *	89,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	79,99
Rayman	89,95
Resident Evil (dt.) *	89,99
Return Fire *	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution *	99,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash	89,99
Shell Shock *	89,99
Skeleton Warriors *	89,99
Slam 'n Jam *	79,99
Space Hulk *	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99
Street Racer *	89,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken	99,95
Thunderhawk 2	89,99
Tilt! *	89,99
Time Commando *	89,99
Top Gun – Fire At Will *	89,99
Total NBA 96	99,99
True Pinball	89,99
Tunnel B1 *	89,99
Twisted Metal	89,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Warhammer *	89,99
Wing Commander 3	99,99
Wipe Out	99,95
Worms	99,95

Sony Playstation – Zubehör

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

Sega Saturn – Spiele

Alien Trilogy *	89,99
Baku Baku (Tetris-Variante) *	59,99
Battle Arena Toshinden Remix	99,99
Blazing Dragons *	79,99
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Deadly Skies *	89,99
Destruction Derby *	89,99
Discworld (dt.) *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Euro Soccer '96 *	89,99
F1 Challenge	99,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galactic Attack	79,99
Galaxy Fight	89,99
Gex *	79,99
Golden Axe	89,99
Guardian Heroes *	89,99
Hi-Octane *	89,99
Horde	79,99
Magic Carpet	89,99
Myst	109,95
Mystaria – Realms of Lore	99,99
Need for Speed *	89,99
NHL Allstar Hockey	109,95
Night Warriors *	109,99
Olympic Games *	89,99
Olympic Soccer *	89,99
Panzer Dragoon 2 *	89,99
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	79,99
Raven Project *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,99
Return to Zork *	89,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash *	89,99
Sega Rally	99,99
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock	109,99
Shock Wave Assault *	89,99
Sim City 2000	99,99
Skeleton Warriors *	89,99
Space Hulk *	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,99
Striker '96 *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
Tilt! *	89,99
True Pinball *	89,99
Tunnel B1 *	89,99
Valora Valley Golf	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter 2	99,99
Virtua Hang On Grand Prix	99,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Virtua Racing	AKTIONSPREIS 69,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Wipe Out	89,99
World Series Baseball *	109,95
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99

Sega Saturn – Zubehör

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

SONY



Playstation

Grundgerät 399,99
incl. Control Pad



SEGA SATURN™

Grundgerät 529,99
incl. Control Pad

Media Point

Wo Sie uns finden:

<p>Media Point Berlin – Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144</p>	<p>Media Point Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182</p>	<p>Media Point Hamburg – Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbrücke Bus 35, 102</p>	<p>Media Point Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10</p>
<p>Media Point Berlin – Friedrichshain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 37 11 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Bersarinplatz</p>	<p>Media Point Berlin – Spandau Nonnendammallee 28 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204</p>	<p>Media Point Berlin – Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222</p>	<p>Media Point to be continued. Demnächst auch in Ihrer Nähe!</p>

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, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.





Ein Reihe von Überraschungen haben wir in dieser Ausgabe parat! Wir enthüllen **Sonic X-Treme** für Saturn, **Sonic 3D** für Mega Drive und **Sonic Blast** für den Game Gear, präsentieren in der brandneuen Arcade-Rubrik aktuelle Spielautomaten-News und berichten mega-ausführlich von der E3-Messe. Hits wie **Command & Conquer**, **Nights**, **Need for Speed**, **Virtua Cop 2** oder **NHL Powerplay** für den Saturn, **Vectorman 2**, **X-Perts** oder **Olympic Games** für Mega Drive und **Baku Baku Animals** für Game Gear werden vorgestellt. Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

DAS HEFT IM HEFT!

32 SEITEN SATURN MAGAZIN!

ZUM SAMMELN!

32 SEITEN TIPS & TRICKS!

RUBRIKEN

Hitseekers	91
Inserentenverzeichnis	99
Impressum	99
Vorschau	99

ZUM MITMACHEN!

Charts	86
Kleinanzeigen	90
Mailbox/ Paintbox	94
Score Attack	88

SPECIALS

Arcade-News	18
E3-Reportage	10
Leserumfrage	83
Sonic ist zurück!	6

NEWS

David Perrys neues Spiel!	16
Daytona USA 2 kommt!	14
Die Tommy Tallarico Show	16
Internet mit Saturn	15
Saturn-Preissenkung!	14
Schon gewußt?	14-17
Spielbergs Liebling!	17

TIPS & TRICKS

Action Replay Codes	239
Cheats & Codes	234
Helpline	235
Lesertips	240
Tips & Tricks ABC	256
Verkaufshits-Tips	238

KOMPLETTLÖSUNGEN

Donald Duck	230
Johnny Bazookatone	242
Magic Carpet	250
Spot Goes to Hollywood	231
Toy Story	226
WipEout	245

ARCADE

Decathlete	18
Fighting Vipers	18
Virtua Fighter 3	18

E3 SPECIAL: SATURN

Alle Top-Hits!	22
----------------------	----

PREVIEWS: SATURN

Congo	67
Road Rash	34
Shining Wisdom	32
Syndicate Wars	30

TESTS: SATURN

Baku Baku Animals	77
Big Hurt Baseball	69
Criticom	68
Euro '96 Soccer	70
Guardian Heroes	74
Need for Speed	72
Revolution X	78
Shockwave Assault	79
Virtual Open Tennis	75

NEWS: MEGA DRIVE

Arcade Classics	12
Olympic Games	12
Sonic 3D	6
Triple Play Gold	11
Vectorman 2	11
Xperts	12

NEWS: GAME GEAR

Baku Baku Animals	11
PGA European Tour	11
Sonic Blast	6
Urban Strike	11

Sonic X-Treme



6

Alle neuen Sonic-Spiele für MD, GG & SAT!

E3-Reportage



10 + 22

Über 150 Spiele aus Los Angeles!

Vectorman 2



11

Der Mega Drive-Hit von Blue Sky Software.

Nights



23

Alle Fakten zum Megahit!

Need for Speed



72

Electronic Arts gibt endlich Gas!



Die größte Überraschung dürfte sein, daß es für jedes System ein eigenständiges Spiel gibt, wodurch den Programmierern größtmögliche Freiheit in Bezug auf Systemausnutzung gegeben wurde. Wer in Anlehnung an Konkurrenz-Produkte durchgehend 3D-Jump & Runs erwartete, sah sich überrascht. In allen neuen Spielen kommen Sonics bisherige Stärken klar zur Geltung. Flink und cool wie eh und je hetzt her in rasender Geschwindigkeit durch die knallbunten Levels, die systemspezifisch mit das Beste darstellen, was man bislang zu sehen bekommen hat. Doch nun Vorhang auf für das Sonic-Triumvirat!

Sonic X-Treme für Saturn!

Neben Nights war Sonic X-Treme ganz klar eines der Highlights der E3-Messe.

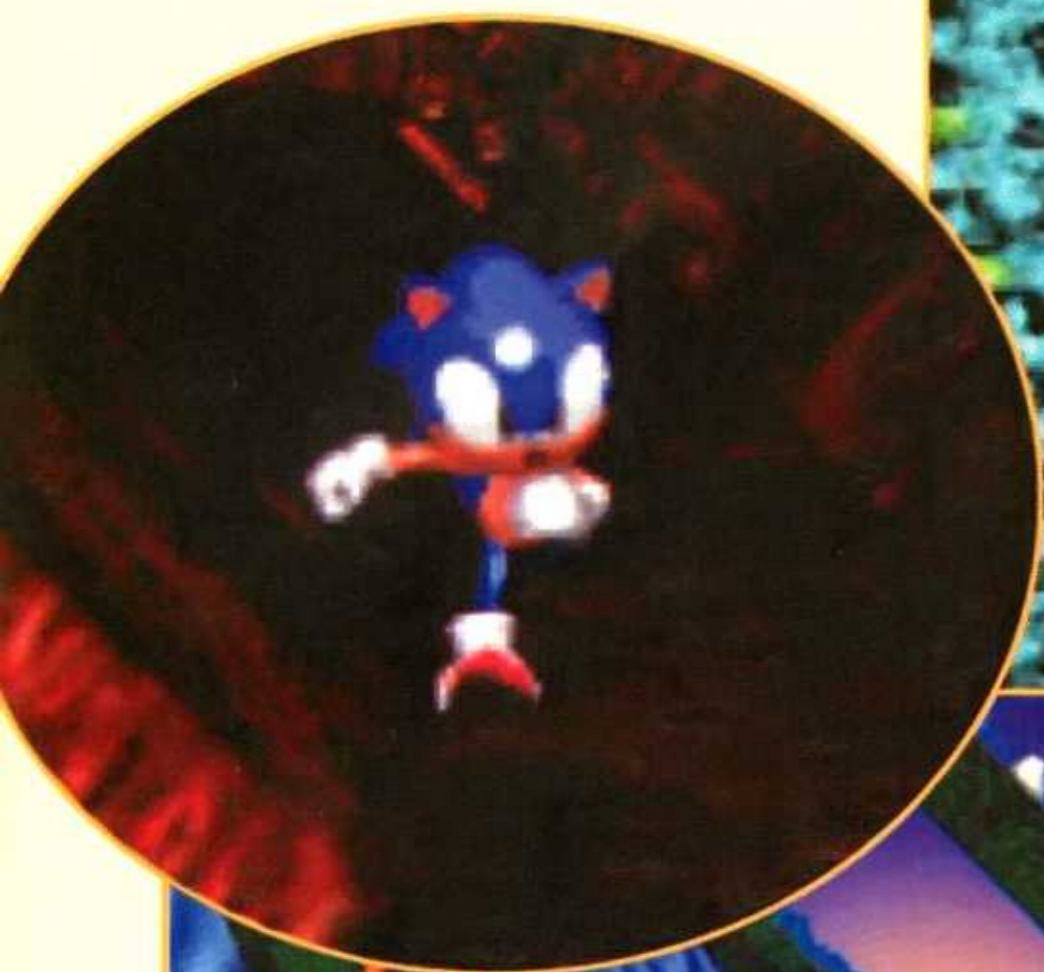
Einmal mehr muß Sonic hier gegen Dr. Robotnik antreten, der die magischen sechs „Rings of Order“ stehlen will. Neue Charaktere wie Master Ring Smith, Professor Booboski und dessen Tochter Tiara B. wollten dabei unseren Helden unterstützen, sie wurden jedoch leider von Dr. Robotnik gefangen genommen und müssen nun von Sonic befreit werden. Neben seiner bekannten SpinDash-Attacke spendierten ihm die amerikanischen Entwickler noch zwei neue Moves, und zwar den SpinSlash und den Sonic-Streak. Der SpinSlash ist ein Luftattacke im 360 Grad-Winkel, per Sonic-Streak kann man Ringe auf die Gegner werfen. Ansonsten achteten die Entwickler unter ihrem Leiter Ofer Alon besonders darauf, das Gameplay, den Grafik-Stil und die Geschwindigkeit aus den bekannten Sonic-Jump & Runs beizubehalten und

Sonic ist zurück!

DARAUF HABEN WOHL DIE MEISTEN SEGA-FANS GEWARTET! SONIC GAB ENDLICH EIN BEEINDRUCKENDES COMEBACK IN DREI NEUEN JUMP & RUNS FÜR SATURN, MEGA DRIVE UND GAME GEAR. KANN SEGAS VORZEIGE-IGEL DAMIT AN ALTE ERFOLGE ANKNÜPFEN ODER UNTERLIEGT ER DER BOXER-WEISHEIT „THEY NEVER COME BACK“?

HANS IPPISCH

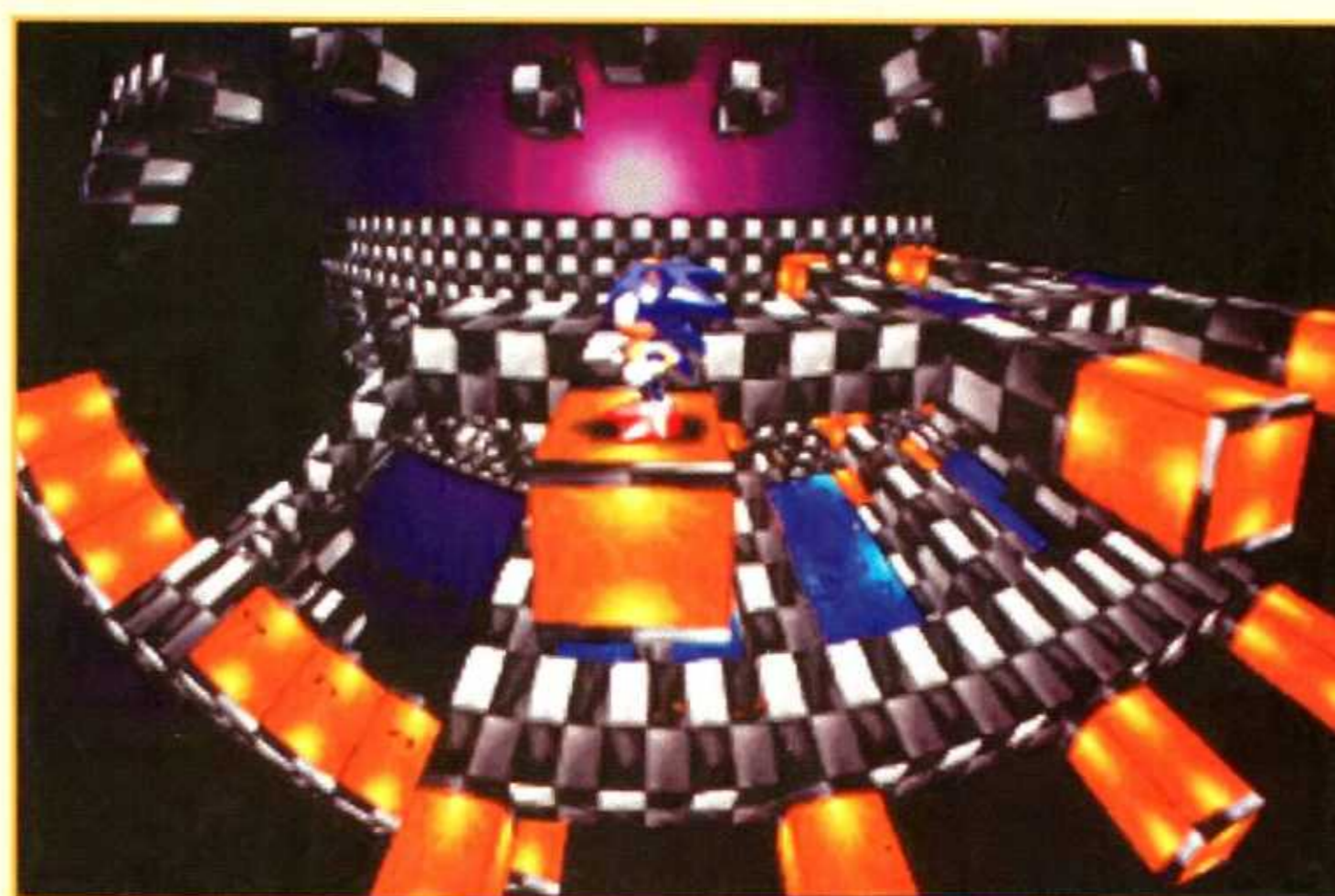
Alle im Spiel vorkommenden Elemente wurden gerendert (rechts). Die gebogenen Plattformen werden durch die spezielle Hardware des Saturns ermöglicht (unten)!



Unglaublich! Im Bedarfsfall rotiert der ganze Screen um Sonic herum, natürlich absolut fließend (unten)!

möglichst exakt in eine 3D-Welt zu übertragen. Dank der Ausnutzung der drei 32 Bit-Chips gibt es im Spiel eine Reihe von phantastischen Effekten zu bewundern. Die Grafiken scrollen absolut flüssig und in rasender Geschwindigkeit, Licht- und Transparenzeffekte lassen den gerenderten Sonic besonders gut zur Geltung kommen, gebogene Levels (als ob man sie durch ein Weitwinkel-Objektiv sehen würde), die nur durch die spezielle Hardware des Saturns ermöglicht werden, faszinieren, und brillant animierte Hintergründe machen das Spiel durchweg spektakulär. Am eindrucksvollsten sieht es aus, wenn Sonic durch einen Looping düst, denn dann dreht sich

der ganze Bildschirm um Sonic herum. In einem Bonuslevel läuft man ständig im Kreis herum, was durch eine Spur, die Sonic hinterläßt, besonders abgefahren aussieht. Selbstverständlich hat man dabei absolute Bewegungsfreiheit, wie man es aus den bisherigen Sonic-Games kennt. Im ganzen Spiel taucht eine Reihe verschiedener Szenarien auf, von denen drei bislang schon bekannt sind. In der Crystal Frost-Zone sorgen überwiegend blaue Farbtöne für eine kalte Atmosphäre, in der Red Sand-Zone fühlt man sich wie auf dem Planeten Mars und im Jade Gully-Level gibt es ein prächtiges Dschungel-Szenario zu bewundern. Was wir bislang gesehen



Und er kann sie doch! Die Teleporter überraschen mit einem schönen Transparenz-Effekt (oben). Selbstverständlich hat man im ganzen Spiel absolute Bewegungsfreiheit (unten).

haben, sieht dermaßen prächtig aus, daß wir es kaum erwarten können, die erste spielbare Version in

der Redaktion zu haben. Das Spiel soll übrigens weniger als DM 100,- kosten und im Herbst erscheinen!



Perfektes Scrolling und rasende Geschwindigkeit gehören zum Standardrepertoire von Sonic-Games (links). Vor einer hübschen Holzbrücke wartet ein gefährlicher Krebs auf Sonic (unten)!

Sonic 3D für Mega Drive!

Bezüglich des Namens besteht in Europa noch etwas Unklarheit. Während das Spiel in Amerika wie die Game Gear-Variante Sonic Blast heißt, wird man das isometrische 3D-Abenteuer in Europa vermutlich Sonic 3D nennen. Damit ist auch schon das wichtigste Merkmal des neuen 16 Bit-Abenteuers genannt, womit man auf den ersten Blick glaubt, eine Umsetzung des Game Gear-Spiels Sonic Labyrinth vor sich zu haben. Die Programmierer von Traveller's Tales begnügten sich natürlich nicht damit. Wie in Toy Story, ihrem letzten Werk, ließen sie auch hier die SGI-Rendermaschinen heißlaufen, was für wunderschön realistische Objekte und Sprites sorgt. Ansonsten spurtet und hüpfte man wie gehabt durch die sieben abwechslungsreichen Zonen mit jeweils zwei Levels und bekämpft am Ende einen spektakulären Obermotz. Je nachdem, wie erfolgreich man beim Tierretten auf der South Island ist, bekommt man unterschiedliche Gegner und Abspanne zu Gesicht. Um es auf einen Nenner zu bringen: mit Sonic 3D dürften die Mega Drive-User das



Sonic 3D auf dem Mega Drive überrascht mit durchweg gerenderten Grafiken (rechts)!

bislang wohl schönste und abwechslungsreichste Sonic-Jump & Run für ihr System bekommen! Der Release ist für Herbst angekündigt.

Sonic Blast für Game Gear!

Technische Maßstäbe dürfte auch das neueste Sonic-Spiel für den Game Gear setzen. Traditionsgemäß hat man es hier mit einem gewöhnlichen 2D-Jump & Run zu tun, das dank 8 Meg-Speichercartridge und gerenderter Grafiken die Vorgänger jedoch alt aussehen lassen dürfte. Die auf der Messe gezeigte Version war leider noch nicht sehr weit fortgeschritten, läßt aber auf einen Hit hoffen. Erscheinen soll das Spiel parallel mit den 16 und 32 Bit-Kollegen im Herbst.



Sonic Blast auf dem Game Gear wurde in einer frühen Version gezeigt (oben).



O.I.T.

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

SATURN

Saturn ohne Spiel	.489.90
MPEG-Karte	.319.90
Photo CD	.54.90
Action Replay Pro	.79.90
Advanced Military Com. 2 jap	.99.90
Alien Trilogy us	.109.90
Amok us	.99.90
Baku Baku Animal	.89.90
Bomberman jap.	.99.90
Cyberia	.79.90
D's Dinner	.89.90
Darius Gaiden jap	.69.90
Darkstalkers 2 jap	.89.90
Daytona USA	.79.90
Deadly Skies	.89.90
Descent	.89.90
Destruction Derby	.79.90
Discworld	.79.90
Euro Soccer 96	.84.90
F1 Live Information	.89.90
Fatal Fury 3 jap	.129.90
Galaxy Fight jap	.69.90
Golden Axe The Duell	.84.90
Gungriffon us	.99.90
Guardian Heroes	.99.90

Gunbird jap	.99.90
Hang On GP 95	.89.90
Impact Racing	.89.90
Iron Storm (AMC 1) us	.109.90
Johnny Bazookatone	.59.90
High Velocity us	.89.90
King Of Fighters 95 jap	.129.90
Lemmings 3D	.79.90
Magic Carpet	.89.90
Mega Man X jap	.99.90
Mystaria	.79.90
NBA Jam T.E.	.69.90
Olympic Soccer	.89.90
Panzer Dragoon	.79.90
Panzer Dragoon 2 dt	.89.90
Parodius Deluxe	.49.90
Primal Rage	.84.90
Rayman	.79.90
Road Rash	.89.90
Romance IV us	.109.90
Scorcher us	.99.90
Sega Rally	.99.90
Shanghai us	.99.90
Shellshock	.69.90
Shockwave Assault	.89.90
Sim City 2000	.89.90
Skeleton Warriors us	.99.90
Sonic Wings jap	.99.90

Story Of Thor us	.89.90
Street Fighter Alpha	.89.90
The Horde	.89.90
The Need For Speed	.89.90
Thunderhawk 2	.89.90
Toshinden Remix	.89.90
Virtua Cop inkl. Gun	.129.90
Virtua Fighter 2	.89.90
Virtua Golf	.89.90
Virtua Racing	.49.90
WWF Wrestlemania	.79.90
Winning Post us	.129.90
wipEout	.79.90
Wing Arms	.89.90
Worms	.89.90
X-Men	.89.90
Joypad	.39.90
Virtua Stick	.89.90
Lenkrad	.109.90
Memory Card 8MB	.99.90
Konverter für Importspiele	.39.90

Neuheiten für Juni/Juli

Keiou And Pochi 2 jap	.109.90
World Heroes Perfect jap	.109.90
Fatal Fury 3 jap	.129.90
Samurai Shodown jap	.129.90

MEGA DRIVE

Action Replay 2	.79.90
6-Button-Pad	.29.90
Atari Classics	.109.90
Comix Zone	.59.90
Desert Strike	.49.90
Dune 2	.59.90
Earthworm Jim 2	.89.90
FIFA Soccer 96	.89.90
Int. Superstar Soccer	.89.90
J. League Soccer 2 jap.	.49.90
Light Crusader	.109.90
Landstalker	.59.90
Micro Machines '96	.89.90
Nigel Mansell	.89.90
NBA Live 96	.89.90
NHL 96	.89.90
Madden 96	.89.90
PGA Tour 96	.89.90
Phantasy Star IV	.109.90
Pete Sampras 96	.89.90
Psycho Pinball	.89.90
Story Of Thor	.109.90
Soleil	.49.90
Super Skidmarks	.59.90
Theme Park	.99.90
Toy Story	.79.90
Vectorman	.49.90
Worms	.89.90
Virtua Racing	.69.90

MEGA CD

Grundgerät + Thunderhawk	.199.90
Fatal Fury Special	.79.90
Lunar Eternal Blue	.89.90
Samurai Shodown	.79.90
Shining Force	.49.90
Thunderhawk	.29.90
Tomcat Alley	.29.90
Soulstar	.29.90
Battlecorps	.29.90
Dune	.29.90
Formula 1 World Champ.	.29.90
Silpheed	.29.90
Sonic	.49.90
Mystery Mansion	.49.90

32X

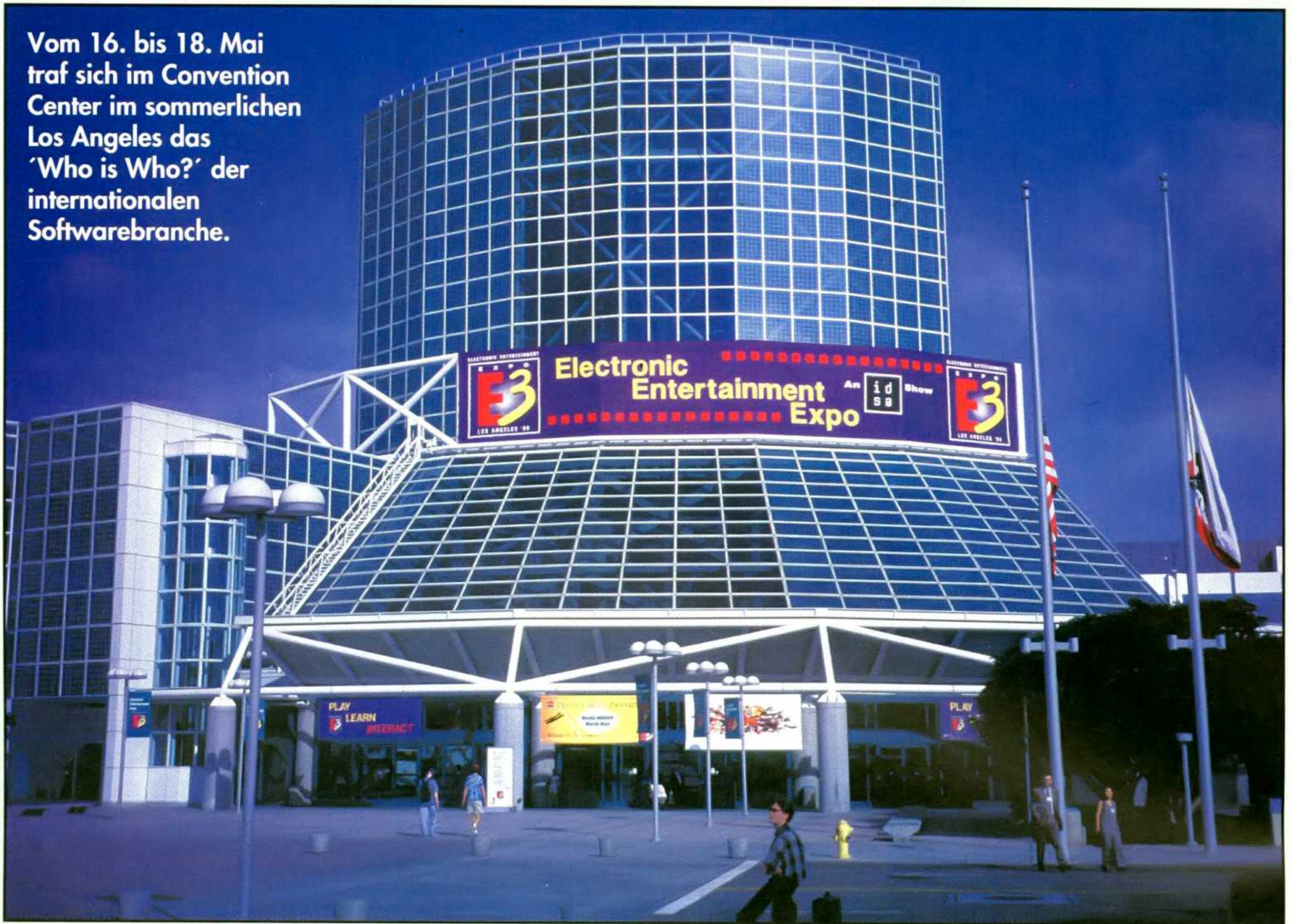
Chaotix	.49.90
Darxide	.109.90
Golf	.49.90
Kolibri	.49.90
Metal Head	.49.90
Motherbase	.49.90
Virtua Racing	.49.90
FIFA Soccer 96	.49.90
Virtua Fighter	.49.90
Stellar Assault	.49.90
Afterburner	.49.90
Star Wars	.49.90

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

Tei

**0711-613758
oder 616485**

Vom 16. bis 18. Mai traf sich im Convention Center im sommerlichen Los Angeles das 'Who is Who?' der internationalen Softwarebranche.



E3: QUO VADIS, 16 BIT?

WELCHE ZUKUNFT HABEN MEGA DRIVE, 32X, MEGA CD II UND GAME GEAR? AUF DER E3 IN LOS ANGELES WURDEN VON 16. BIS 18. MAI ALLE OFFENEN FRAGEN BEANTWORTET. WIR WAREN FÜR EUCH DABEI!



Eines wurde deutlich: Neue Maßstäbe werden nicht mehr von Modul-Konsolen gesetzt, die CD-ROM-Maschinen beherrschten das Geschehen. Geringe Speicherkapazität und hohe Herstellungskosten sind angesichts speicherplatzfressender Grafikknaller wie Panzer Dragoon Zwei nicht mehr angesagt. Daß der Saturn mit mehr als 100 angekündigten Produkten das weltweite Geschehen bestimmt, bleibt nicht ohne Auswirkungen für 32X und

Vectorman 2 reizt den Mega Drive bis aufs Letzte aus! Hier ein Bild der brandneuen 3D-Stage.

Mega CD II. Schweren Herzens gab Sega bekannt, daß sowohl Hardware-Fertigung als auch Software-Produktion für 32X und Mega CD II eingestellt wurden. Zukünftig konzentriert man sich auf die Low Cost-Konsole Mega Drive, die Handhelds Game Gear und Nomad sowie auf den 32 Bit-Star Sega Saturn. Sich in der Entwicklung befindliche 32X-Projekte wie Bug! oder Daytona USA werden somit leider auch nicht mehr den Weg auf den Screen schaffen. So mancher 32X-User mag sich jetzt übers Ohr gehauen fühlen, doch zum Zeitpunkt der 32X-Einführung war leider nicht absehbar, daß die Saturn-Preise so

schnell purzeln würden, womit die Daseinsberechtigung für den Turbobooster verlorenging. Ein kleiner Trost mag sein, daß alle 32X-Spiele nun für DM 49,95 über die Ladentheke wandern. So viel zur neuen Hardware-Situation, nun zu den Spielehits für Mega Drive & Game Gear!



Neue Golf-Kurse gibt es in PGA European Tour auf dem Game Gear.



Action auf dem Game Gear? Mit Urban Strike von THQ kein Problem!

Die neuen Mega Drive-Hits!

Klein, aber fein! Unter diesem Motto könnte man den Schedule für den Mega Drive charakterisieren. Neben dem Oberknaller Sonic 3D alias Sonic Blast, den wir auf den Seiten 6 bis 8 genauestens vorstellen, gab es eine Reihe hochinteressanter Spiele aus allen Genres. Mit **Electronic Arts** hielt einer der wichtigsten Software-Produzenten dem Mega Drive die Treue, was nicht weiter verwundert, denn schließlich landet der amerikanische Spielegigant auf diesem System die größten Erfolge. Pünktlich zum Start der neuen Fußball-Saison dürfen sich Bundesliga-Fans im Herbst auf die neueste Ausgabe der Fußball-Referenz freuen, die sich logischerweise **FIFA Soccer '97** nennt. Neben aktualisier-

ten Statistiken darf man sich auf eine überarbeitete Iso-3D-Grafik freuen. Eishockey-Freaks werden ebenfalls bedient, für sie steht **NHL Hockey '97** auf dem Release-Schedule, das als Neuerung wohl nur die aktuellen Team-Daten erhalten wird. Während John Madden auf dem Mega Drive in den Ruhestand geschickt wird, steht mit **College Football '97** eine interessante Alternative von Electronic Arts an. In Sachen Baseball dürfte das grafisch exquisite **Triple Play Gold** neue Standards setzen. Die beiden letzteren Titel werden vermut-



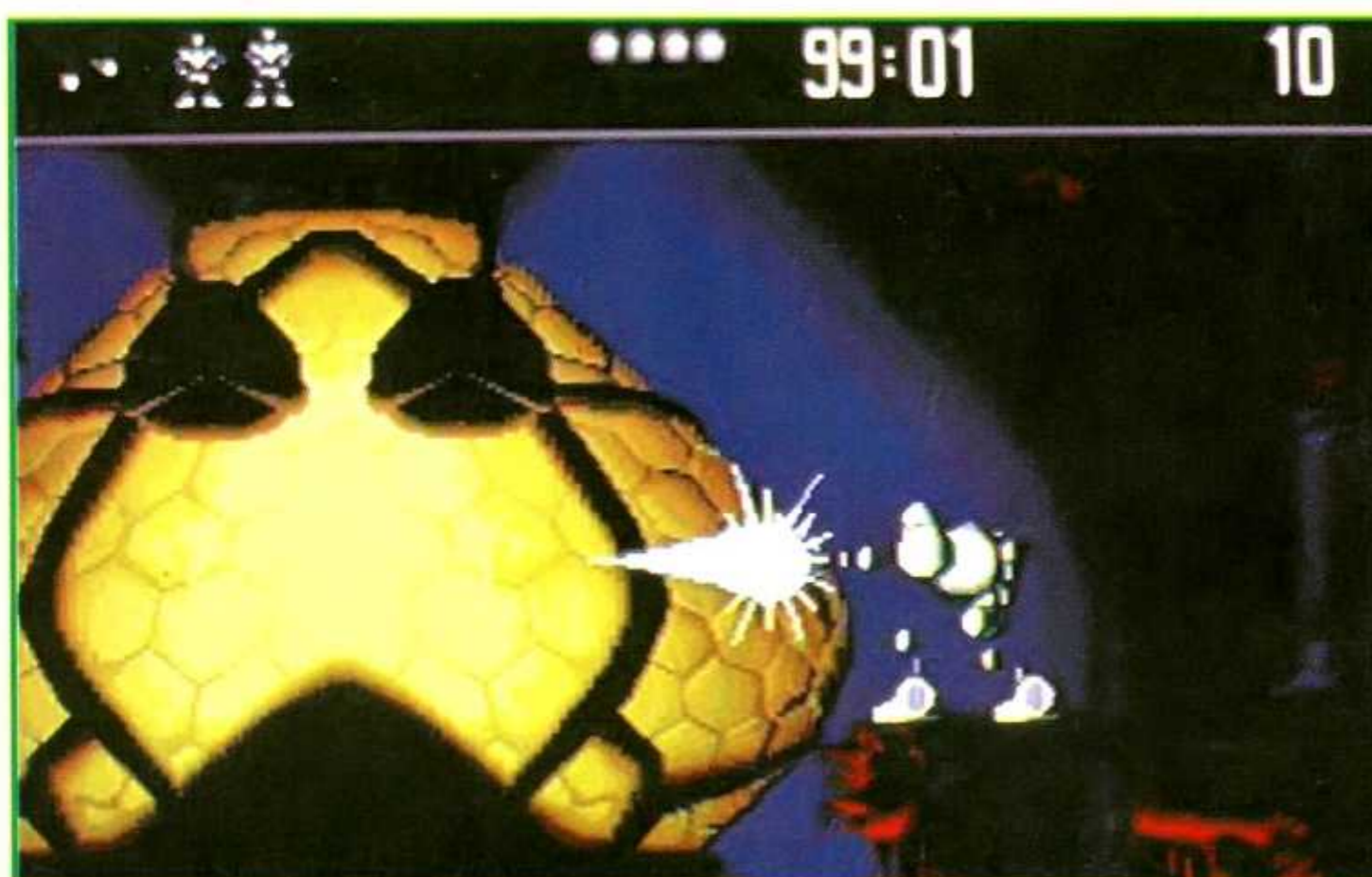
Das knuffige Game Gear-Knobelspiel Baku Baku Animals ist die Umsetzung des AM3-Hits für den Saturn.



Triple Play Gold ist das neueste Baseball-Game von Electronic Arts. Ein Deutschland-Release ist noch unwahrscheinlich.

lich nur per Importhändler erhältlich sein. Sportspielfans werden glücklicherweise nicht nur von Electronic Arts bei Laune gehalten. **THQ** präsentiert beispielsweise die grafisch gelungene Saturn-Umsetzung von **Olympic Games** für den Mega Drive. Zahlreiche

Disziplinen werden mit gekonnter Iso-3D-Grafik präsentiert, die für gewohnten Rüttel-Spaß unter Freunden gerade rechtzeitig zur Olympiade in Atlanta kommen. Williams kündigte die Umsetzung der inoffiziellen NBA Jam-Fortsetzung **NBA Hangtime** für den Mega

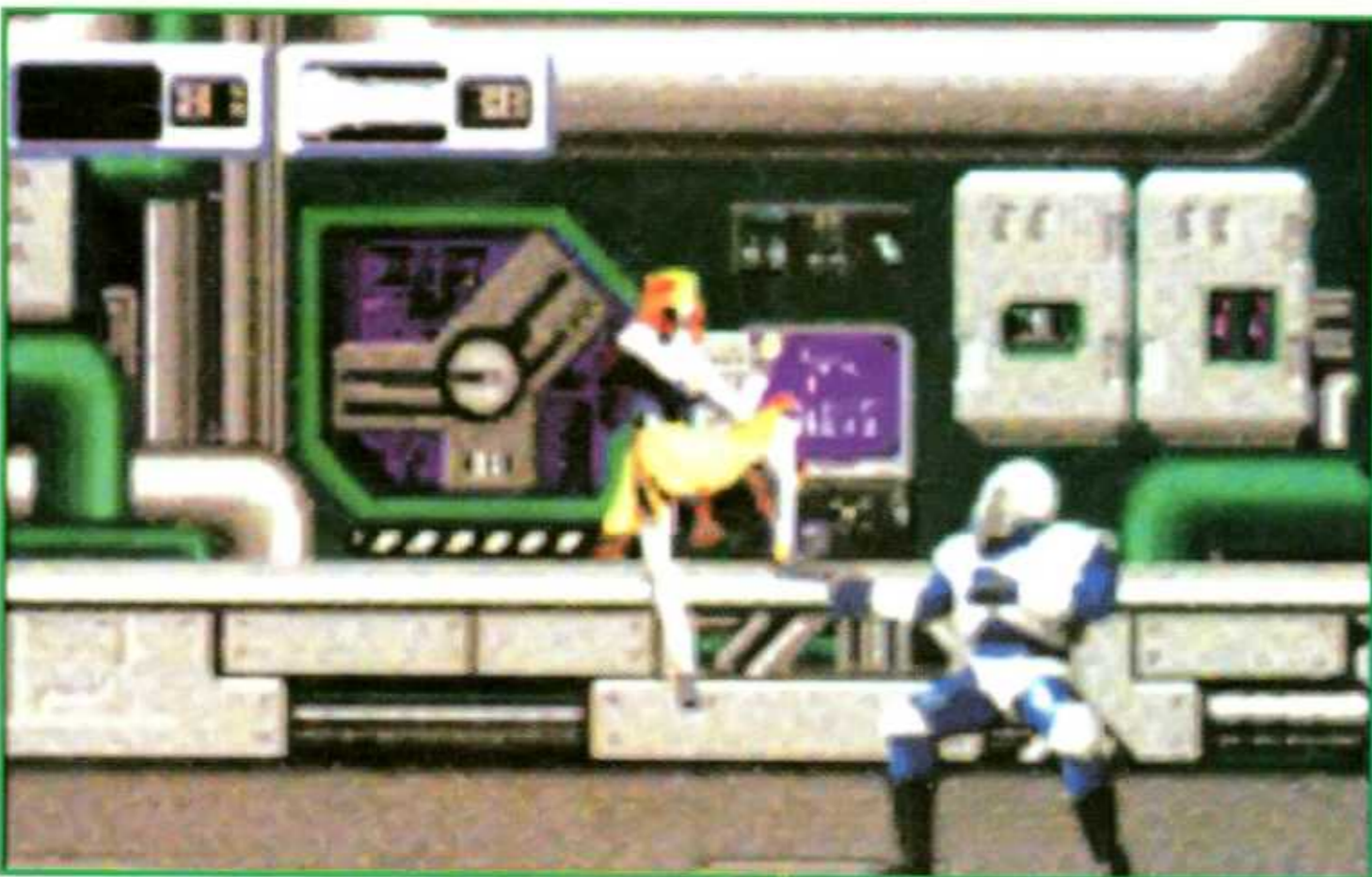


Geniale Grafikeffekte und riesige Sprites sind das Markenzeichen von Vectorman 2!



Wie vermutet darf sich der perfekt animierte Roboter nun auch durch eine Lava-Stage kämpfen.

Drive an, während Konami das erstklassige **Int. Superstar Soccer** nun im September veröffentlichen will. Freunde von Jump & Run-Spielen sollten sich neben Sonic 3D vor allem die Titel **Vectorman 2**, **Die Schlümpfe 2** und **X-Women** merken. Während die Schlümpfe im neuesten Infogrames-Spiel bewährte Plattform-Abenteuer erleben dürfen, ließen sich die Programmierer von Blue Sky für **Vectorman 2** ganz neue technische Tricks einfällen, die den Mega Drive-Prozessor zum Glühen bringen. Beispielsweise gibt es nun einige schicke 3D-Stages in der Art von Contra/Gryzor zu bewundern, die Action-Fans an gute alte Zeiten erinnern dürfte. Ähnliches dürfte auch die Compilations

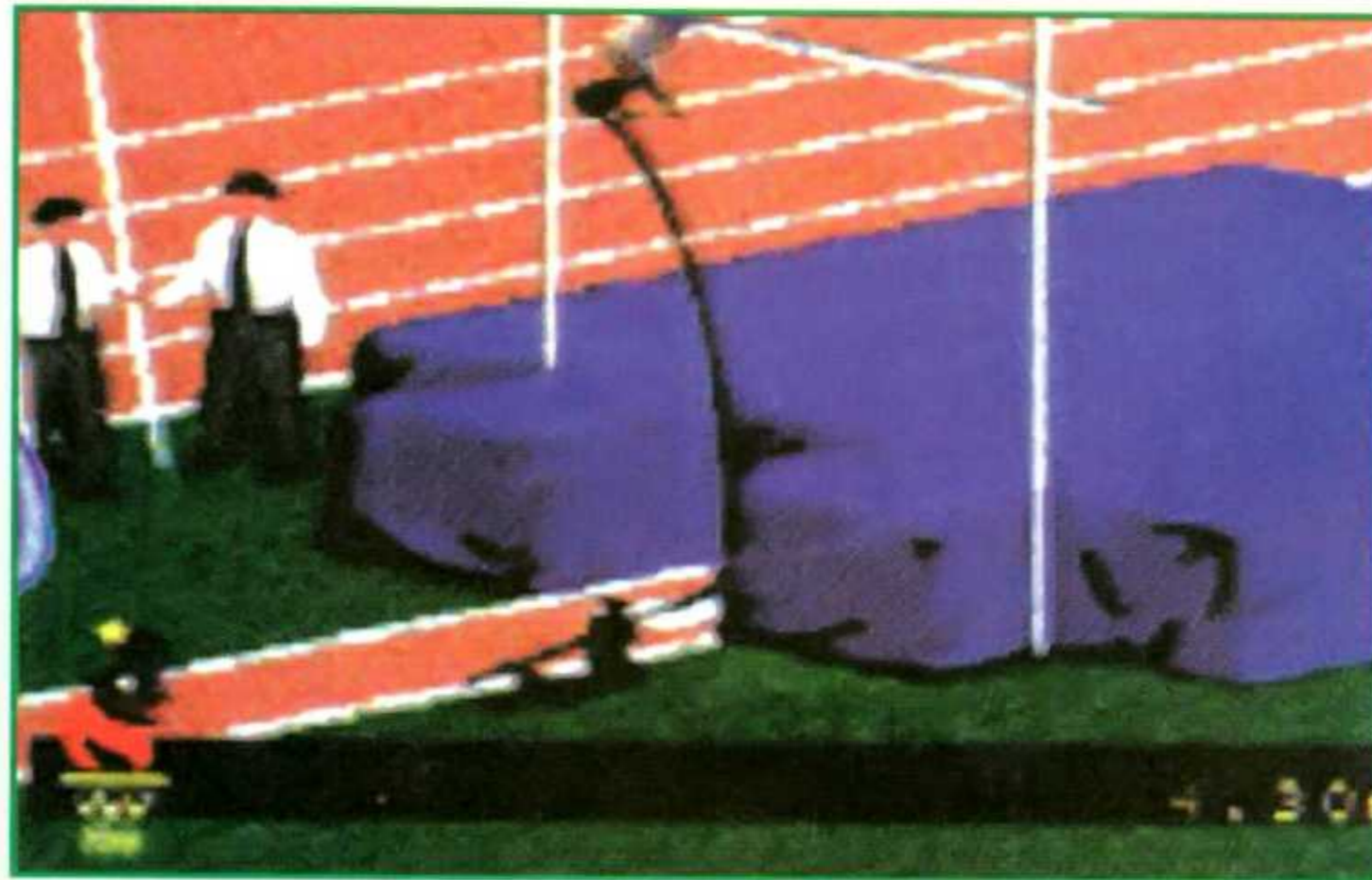


Endlich! Der vor einem Jahr mit großem Aufsehen angekündigte Mega Drive-Knüller **X-Perts** entpuppte sich als grafisch sehenswertes, aber keineswegs überragendes Mega Drive-Beat 'em Up-Spiel mit Strategie-Einlagen.

Arcade Classics von Sega und **Arcade's Greatest** von Williams erreichen. Auf den Arcade Classics darf man die Klassiker Pong, Centipede und Missile Command in originaler und aufgepeppter Version erleben. Über die genaue Zusammenstellung der Williams-Compilation für den Mega Drive wird derzeit noch gegrübelt. Letztendlich haben wir auch noch zwei Tips für Beat 'em Up-Fans in petto. Das langerwartete **X-Perts** entpuppte sich als grafisch sehenswerter Rolling-Thunder-Verschnitt mit gerenderten Grafiken und motivationssteigernden Strategie-Elementen. Von der mittlerweile **Virtua Fighter Animation** betitelten AM2-Umsetzung gab es leider nur das Mega Drive-Titelbild zu sehen, ansonsten verriet man, daß neben den gezeichneten Original-Kämpfern die Original-Moves und Hintergründe auf dem Mega Drive zu erwarten sind, natürlich nur mit 2D-Grafik.

Handheld-Spaß mit Game Gear!

Da der Mega Drive-Handheld Nomad nur in Amerika



Olympic Summer Games ist die Umsetzung des gleichnamigen Saturn-Spiels von THQ!



Die **Arcade Classics** für Game Gear und Mega Drive enthalten die Spielhallen-Klassiker **Centipede**, **Pong** und **Missile-Command**.

erhältlich ist, müssen sich Europäer unterwegs weiterhin mit dem Game Gear begnügen, wenn sie auf farbige Spieleunterhaltung nicht verzichten wollen. Einer der eifrigsten Game Gear-Entwickler bleibt weiterhin THQ, die zuletzt mit **PGA Golf** und **FIFA Soccer '96** durchaus überzeugen konnten. Bis zum Ende dieses Jahres haben sie drei weitere Electronic Arts-Umsetzungen angekündigt, die auf dem Mega Drive allesamt Hitehren ernten konnten. **NHL Hockey '97** hat beste Chancen auf den GG-Referenz-Status, **PGA European Tour** könnte Ernie Els Golf erhebliche Konkurrenz machen. Action-Fans schließlich dürfen sich auf den Heli-Knaller **Urban Strike** freuen.

Für Plattform-Fans steht neben **Sonic Blast** vor allem der Nachfolger **Die Schlümpfe 2** ganz oben auf der Most Wanted-Liste. Drei namhafte Sega-Titel runden das Game Gear-Programm letztendlich ab. Die mit der Mega Drive-Version identische Klassikercompilation **Arcade Classics**, das technisch fabelhafte **Beat 'em Up Virtua Fighter Animation** und die Saturn-Umsetzung **Baku Baku Animals** dürften Game Gear-Fans ein Lächeln auf die Lippen zaubern. Soweit die aktuellen Entwicklungen, es ist jedoch zu erwarten, daß im Laufe dieses Jahres noch das eine oder andere Produkt für Mega Drive oder Game Gear hinzustoßen wird. Wir bleiben natürlich am Ball!

Schon gewußt?

Der Saturn ist die Nummer 1!

Es ist geschafft! Laut weltweiter Verkaufsstatistik übernahm der Sega Saturn Ende April mit 51 Prozent Marktanteil die weltweite Marktführerschaft im 32 Bit-Bereich. Zurückzuführen ist dies auf die Preissenkung und Produkte wie Sega Rally, Virtua Fighter 2 und Virtua Cop.

NHL Powerplay für bis zu 6 Spieler!

Der kommende Saturn-Superhit von Virgin läßt bis zu sechs Spieler gleichzeitig über das Eis düsen!

Victory Goal '96 voller Special Moves!

Wer denkt, Segas Vorzeige-Fußballspiel habe nur Extras wie Hackentrick oder Kopfstoß, soll sich noch einmal informieren. Im ganzen Spiel sind über zehn verschiedene Tricks wie Doppelpaß oder Fallrückzieher! Die deutsche Version ist für Herbst angekündigt!

Sony trennt sich von Psygnosis?

Nachdem derzeit ein Wirtschaftsprüfer den Wert von Psygnosis bemißt, gehen Insider davon aus, daß sich Sony von Psygnosis trennen will. Es ist zu erwarten, daß zukünftig alle PSX-Spiele auch für den Saturn kommen! Beispielsweise auch F1!

TOM KALINSKE SEI DANK! DER SATURN JETZT NOCH BILLIGER!!

Nach Sega-Gründer Nakayama ist Tom Kalinske, seines Zeichens Präsident von Sega of America, der wohl mächtigste Mann von Sega weltweit. Vor geladenen Gästen zeigte sich Tom Kalinske während der House of Blues-Party von Sega äußerst siegessicher. „Wir werden den Krieg gewinnen!“, meinte er in Hinblick auf Sony und Nintendo.

Selbst als Sonys Vize-Präsident Jim Whims während der Eröffnungskonferenz den neuen PlayStation-Preis von 199,- Dollar bekanntgab, blieb er gelassen, während sich das Gesicht von Nintendo-Präsident Howard Lincoln verfinsterte, schließlich hatte er am Tag zuvor den „konkurrenzlosen“ Preis von 249,- Dollar für das Nintendo 64 angekündigt, wobei die Module rund 30 Dollar mehr als die CD-ROM-Spiele kosten. Tom Kalinske

blieb dagegen ganz locker und tapezierte den Sega-Stand am nächsten Morgen mit 'Now 199 Dollar!'-Aufklebern. Im Interview mit Hans Ippisch äußerte er sich folgendermaßen: „Es wäre zwar besser gewesen, erst nach der traditionell schwachen Sommersaison mit einem 199 Dollar-Preis für neue Impulse zu sorgen, doch wir wollen nicht, daß die User zukünftig aufgrund des Preises ihre Kaufentscheidung treffen. Preisparität ist in Zukunft unabdingbar!“. Dieser Preiskampf zeigt auch in Deutschland seine Auswirkungen! Zum 26. Mai senkte auch Sega Deutschland den Saturn-Preis, und zwar so, daß man ihn schon für weniger als DM 449,- im Handel bekommen sollte! Außerdem gibt es ein Rally-Pack mit Saturn und Sega Rally für weniger als DM 499,-!



Tom Kalinske (links) äußerte sich im Exklusiv-Interview mit Hans Ippisch zuversichtlich über die Zukunft des Sega Saturn.



Im legendären House of Blues stimmte man sich bei Sega mit geladenen Gästen auf die E3 ein!

DAYTONA USA CHAMPIONSHIP EDITION KOMMT!

Leider gab es auf der Messe noch nichts vom angekündigten Daytona USA-Nachfolger zu sehen, da AM2-Boß Yu Suzuki mit der Qualität noch nicht zufrieden war, schließlich möchten sie im internen Duell mit AM3 Sega Rally von der Pole Position verdrängen. Derzeit lautet der komplette Titels des Spiels Daytona USA Championship Circuit Edition, in Europa wird das Spiel möglicherweise Daytona USA Deluxe heißen. Folgende Features sind für den Herbst zu erwarten: drei alte Strecken, drei neue Strecken, Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus und ein Streckeneditor. Die Grafik-Engine wird überarbeitet und von den drei 32 Bit-Prozessoren des Saturn unterstützt.



In der Zwischenzeit muß man sich wohl noch mit Daytona USA vergnügen!

PER SATURN INS INTERNET?



In diesem Modul ist ein Modem mit 28.000 Baud-Übertragungsrate enthalten.

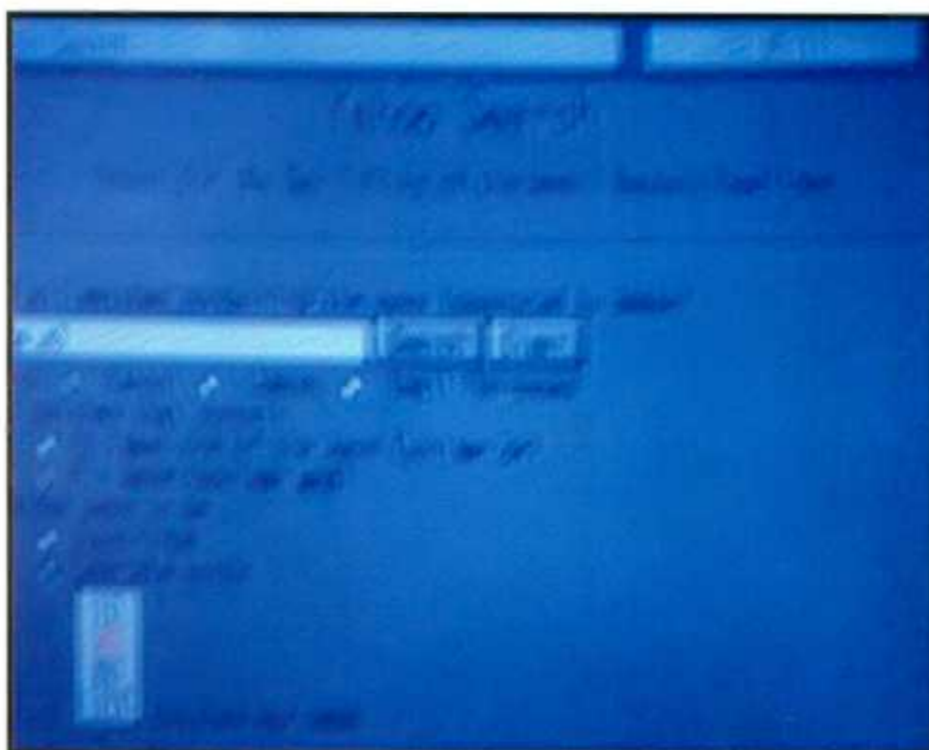


Einfacher geht es nicht! Modul einstecken und ab ins Internet.

Auf der E3 in Amerika begann eine neue Zeitrechnung für Konsolen-User! Konnte man mit Heimkonsolen bislang gerade mal spielen, so darf man zukünftig per Net Link auch im derzeit äußerst angesagten Internet surfen.

In diesem weltweiten Datennetz kann man aktuelle Infos abrufen, Bilder anschauen oder sich mit Usern unterhalten. Das Net Link-Modul wird einfach in den Modulschacht des Saturn eingesteckt, von wo aus das flotte 28.8-Modem mit der Telefon-Buchse verbunden wird.

Das auf HTML 2.0 basierende Browser-Programm sorgt für einen reibungslosen Zugang zu den Webseiten, eine PC-Tastatur oder eine PC-Festplatte können als Peripherie genutzt werden, wenn man Meldungen schreiben oder Daten downloaden will.



Hier ein Beweisfoto, wenn auch ein arg verwackeltes: der Saturn ist Internet-fähig!

Schon gewußt?

Quake kommt für den Saturn!

3D-Action-Freunde aufgehört! id Software will sein gehyptes 3D-Projekt zeitgleich mit der PC-Version für den Saturn veröffentlichen, leider wird dies erst 1997 der Fall sein.

Neue Psygnosis-Games angekündigt!

Während wir noch auf Destruction Derby & Co. warten, wurden mit Crazy Ivan und Assault Rigs bereits die nächsten Umsetzungen für den Saturn angekündigt.

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.00-22.00 Uhr & Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71

An / Verkauf von Gebrauchtspielen Weselerstr. 54 • 48151 Münster

MEGA DRIVE:

- 3 SPORTS PACK: 3 SPO...
Die aufgeführten Spiele sind NEU!!!
Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm...

MEGA DRIVE:

- SHADOWRUN <A> 59,95
SOLEIL 49,95
SONIC 3 69,95
S. STREETFIGHTER 2 <A> 79,95
VIRTUA RACING 59,95
GAME GEAR:
Asterix - Secret & T-Shirt 49,95

SONDERANGEBOTE!

- MEGA DRIVE:
ADV. of MIGHTY MAX 29,95
ALien STORM 29,95
ARCH RIVAL 29,95
B.O.B. 39,95
BALL JACKS 29,95
BALLZ 3D 29,95
BATMAN FOREVER 39,95
BATTLEBOYS 29,95
BIG HURT <F. Thomas> 39,95

MEGA CD:

- Mega CD <gebr> & 3 Games 179,95
Mega CD 2 & 9 Games 259,95
ADAPTER US / PAL 59,95
5 Games in One 49,95
AFTERBURNER 3 29,95
ANIMALS 29,95
BATMAN & ROBIN 49,95
BATMAN RETURNS 19,95
BATTLE FRENZY 19,95
BATTLECORPS 29,95
BEAST 2 29,95
BLACKHOLE ASSAULT 29,95
CHUCK ROY 29,95
COBRA Adventure 69,95
SE KILLER 19,95
DRAGON'S LAIR 49,95
DUNE 29,95

SATURN GAMES:

- ALONE IN THE DARK 2 89,95
BATTLE MONSTER <j> 39,95
BLUE SEED <j> 49,95
BREAK THRU <j> 89,95
BUG 79,95
CLOCKWORK KNIGHT 2 69,95
CONGO <US> 109,95
CYBER SPEEDWAY 79,95
CYBERIA 5/96 79,95
D 79,95
DARKSTALKERS 2 <j> 99,95
DARIUS GAIDEN 79,95
DAYTONA U.S.A. 79,95
DIGITAL PINBALL 79,95
FIFA SOCCER '96 79,95
FORMULA 1 89,95
GALACTIC ATTACK 79,95
GALAXY FIGHT 79,95

SATURN GAMES:

- Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95
TITAN WARS 89,95
Thunderst. & Road Blast. jp. 129,95
Toshinden Remix 79,95
VALORA VALLEY GOLF 89,95
VICTORY BOXING 79,95
VICTORY GOAL 89,95
VF CG Portraits (diverse) <j> je 49,95
VIRTUA COP & GUN 129,95
VIRTUA FIGHTER 2 89,95
VIRTUA FIGHTER REMIX 59,95
VIRTUA RACING 69,95
VIRTUAL HYDLIDE 79,95
WING ARMS 79,95
WIPE OUT 79,95
WORLD CUP GOLF 69,95
WORLD SERIES BASEBALL 79,95
WORMS 79,95
X-MEN 79,95

NBA Jam T. E.

- NBA LIVE 95 49,95
NBA LIVE 96 89,95
NHL HOCKEY '96 89,95
OUT RUNNERS <j> 49,95
PGA TOUR GOLF 3 49,95
PGA TOUR GOLF '96 79,95
PHANTASY STAR IV 119,95
PHANTOM 2040 49,95
POWER RANGERS 49,95
POWER RANGERS MOVIE 79,95
PRIMAL RAGE 59,95
PROBECTOR 49,95
PUZZLE & ACTION <j> 49,95
REVOLUTION X 59,95
RISTAR 49,95
ROAD RUNNER 49,95
RUGBY WORLD CUP '95 49,95
SAILERMOON <j> 39,95
SAMURAI SHOCK 89,95
SHADOW 59,95

ZUBEHÖR MD:

- MEGA DRIVE 2 KONSOLE 159,95
MD 2 Konsole "gebraucht" 119,95
3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
6 But. Pad mit kl. Stick 29,95
6 Button-Infarot Joyad Set 69,95
ACTION REPLAY 2 89,95
ADAPTER 24,95
Antennenkabel MD 1 24,95
Infarot-Joypads <2er Set> 49,95
Joypad-Verlängerung 9,95
NETZTEIL MD 2 19,95
RGB <Scart> KABEL 1 / 2 je 19,95
SV 401 "Joystick" 29,95
SV 437 "Programmable" 49,95

PITFALL

- POWERMONGER 29,95
PUGGSY 19,95
RANGER X 39,95
RASENMÄHERMANN 29,95
RISE OF THE ROBOTS 39,95
SHAQ FU 29,95
SLAM MASTERS 39,95
SONIC 1 29,95
SPACE HARRIER 2 29,95
SPARKSTER 39,95
Tiny Toons Acme All Stars 39,95
TOE JAM & EARL 1 & 2 je 39,95
TRUXTON 29,95
WARLOCK 39,95
WIZN LIZ 29,95
WRESTLE WAR 29,95
ZERO THE KAMIKAZE SQ. 39,95
ZOMBIES 39,95
ZOO 29,95

NHL '94

- NIGHT TRAP 69,95
PAWS OF FURY - Brutal 29,95
POWERMONGER 19,95
POWER RANGERS 69,95
PUGGSY 29,95
ROBO ALESTE 29,95
SAMURAI SHODOWN 69,95
SEWER SHARK 29,95
SHERLOCK HOLMES 1 & 2 je 29,95
SHINING FORCE 59,95
SILFHEED 29,95
SLAM CITY 19,95
SONIC 49,95
SOULSTAR 29,95
SPIDERMAN Vs Kingpin 29,95
STARBLADE 49,95
SUPREME WARRIOR 19,95
SURGICAL STRIKE 59,95
TOMCAT ALLEY 29,95
WOLFGHILD 19,95
WONDERDOG 29,95
WORLD CUP USA '94 29,95

GEBOCKERS <j>

- GEBOCKERS <j> 99,95
GOLDEN AXE - THE DUEL 89,95
GRADIUS DELUXE PACK <j> 99,95
GUARDIAN HEROES <j> 79,95
HANG ON GP '96 79,95
HI OCTANE 79,95
HORROR TOUR <j> 99,95
JOHNNY BAZOOKATONE 69,95
KING OF FIGHTERS '95 <j> 139,95
LAYER SECTION <j> 89,95
MAGIC CARPET 79,95
METAL FIGHTER MIKU <j> 59,95
MYST 79,95
MYSTARIA 79,95
MYSTERY MANSION 109,95
NBA JAM TOURNAMENT 59,95
NFL Quarterback '96 89,95
NFL ALL STAR HOCKEY 79,95
Off World Interceptor 69,95
PANZER DRAGON 69,95
PANZER DRAGON 2 89,95
PARODIUS DELUXE 69,95
PEBBLE BEACH GOLF 79,95
PUZZLE & ACTION <j> 99,95
QUANTUM GATE <j> 89,95
RAYMAN 79,95
REVOLUTION X 79,95
ROBOTICA 79,95
SEGA RALLY 89,95
SHELL SHOCK 79,95
SHINOBI X 79,95
SIM CITY 2000 79,95
SNATCHER <j> 99,95
STEAMGEAR MASH <j> 89,95
STREETFIGHTER - MOVIE 59,95
STELLAR ASSAULT 89,95
SUPREME WARRIOR 79,95
TOUGHMAN 29,95
VIP 59,95

SATURN HARDWARE:

- SATURN 349,95
ACTION REPLAY 79,95
ADAPTER 39,95
ANTENNENKABEL 39,95
Antennenkabel mit Bildfilter 49,95
BACK UP MEMORY 89,95
JOYPAD 39,95
JOYPAD TERMINATOR 39,95
JOYPAD-Verlängerung 19,95
Lenkrod - Arcade Racer 109,95
MOUSE 69,95
PHOTO CD 39,95
RGB KABEL 29,95
VIRTUA STICK 89,95
SEGA 32 X:
32 X Erweiterung 17,95
32 X Erweiterung & 5 Games 259,95
AFTERBURNER 49,95
CORPSE KILLER <CD> 19,95
FIFA SOCCER 89,95
GOLF MAGAZINE 49,95
KNUCKLES CHAOTIX 49,95
KOLIBRI 49,95
METAL HEAD 59,95
MOTHERBASE 59,95
NBA JAM T.E. 19,95
NFL Quarterback '96 19,95
NIGHT TRAP <CD> 29,95
SLAM CITY - S.Pippen <CD> 19,95
SPACE HARRIER 39,95
STAR WARS 44,95
STELLAR ASSAULT 89,95
SUPREME WARRIOR 79,95
TOUGHMAN 29,95
VIP 59,95

SATURN 349,95
SATURN! 349,95
SATURN! 349,95
WICHTIG! WICHTIG! WICHTIG! Wir haben keine Konkurrenz! Sie führen wir auch alle wichtigen selbstversteht sich nicht in unserer Anzeige stehen!!!

Schon gewußt?

Actua Golf für Saturn?

Während Virtual Golf nun endlich im Juni erscheinen soll, hat Gremlin seine Golf-Variante Actua Golf für Juli angekündigt.

Konami auf Saturn-Kurs!

Der japanische Konsolengigant Konami hat seine Projekte Track & Field und Policenauts (alias Snatcher) für den Saturn angekündigt.

Sega Ages zum Sonderpreis!

Die 1:1-Umsetzungen alter Klassiker wie After Burner, Out-Run oder Thunderblade werden in den Monaten August und September zum besonders günstigen Preis erhältlich sein.

Torsten Oppermann zieht weiter!

Nach fünf Jahren wird der Marketing Manager von Sega Deutschland Ende August verlassen und zu einem amerikanischen Unternehmen wechseln. Wir wünschen ihm alles Gute und halten die Stellung in seinem Sinne!

Atari-Comeback!

GT Interactive wird mehrere Automaten-Klassiker auf den Saturn umsetzen. Geplant sind Area 51, Return Fire, Robotron und T-Mek!

DAVID PERRY EXKLUSIV!

Nur ausgewählte Journalisten hatten die Ehre, einen Blick auf das neueste Projekt des Earthworm Jim-Programmierers David Perry werfen zu dürfen. In einem abgelegenen Besprechungsraum von Interplay, das seit gut einem halben Jahr Eigentümer von Shiny Entertainment ist, konnte man ein wenige Minuten langes Demo der Saturn-Version von Wild 9's bewundern, das darauf schließen läßt, daß David und seine Shiny-Crew auch im 32 Bit-Bereich neue Maßstäbe aufstellen werden. In einer düsteren Science Fiction-Welt muß man als Hauptdarsteller Wax, der übrigens eine gewisse Ähnlichkeit mit David Perry hat, zehn abwechslungsreiche Levels durchqueren, die mit glänzend animierten Sprites aufwarten. Im ganzen Spiel gibt es übrigens neun verschiedene Charaktere, die jeweils unterschiedliche Fähigkeiten besitzen (daher kommt auch der Name des Spiels). Die 3D-Grafik überrascht mit genialen Perspekti-



Ein wunderschönes Modell von Wax zierte den Besprechungstisch von David Perry.



David Perry und Wild 9's-Hauptdarsteller Wax luden zur Exklusiv-Vorführung!

ven, die je nach Spielverlauf automatisch gewählt werden. Man muß sich das ungefähr so vorstellen, als ob man bei Earthworm Jim die Kamera im 45 Grad-Winkel zum Screen aufstellt. Besonders beeindruckend sind die teils riesigen Charaktere und deren detailreiche Darstellung. Die Fertigstellung des Spiels ist erst für April '97 geplant, wir halten euch mit entsprechenden Infos auf dem laufenden. Möglicherweise wird auch der 3D-Knaller MDK, das derzeitige PC-Projekt von Shiny, auf den Saturn umgesetzt!

DIE TOMMY TALLARICO-SHOW!

Musik-Genie Tommy Tallarico sorgte wieder einmal für Gesprächsstoff auf der E3. Er stellte nicht nur seine neue CD vor, die mit Musikstücken von Skeleton Warriors, Spot Goes to Hollywood, Earthworm Jim 2 und Tilt! glänzt, sondern zog mit einer vierzehnköpfigen Truppe durch die Hallen, um Aufträge für die nächsten zehn Projekte an Land zu ziehen. Der Cousin von Aerosmith-Sänger Steve Tyler engagierte in bester Rockstar-Manier schwergewichtige und grimmig dreinblickende Bodyguards und hübsche Models, die es in Los Angeles wie Sand am Meer gibt.



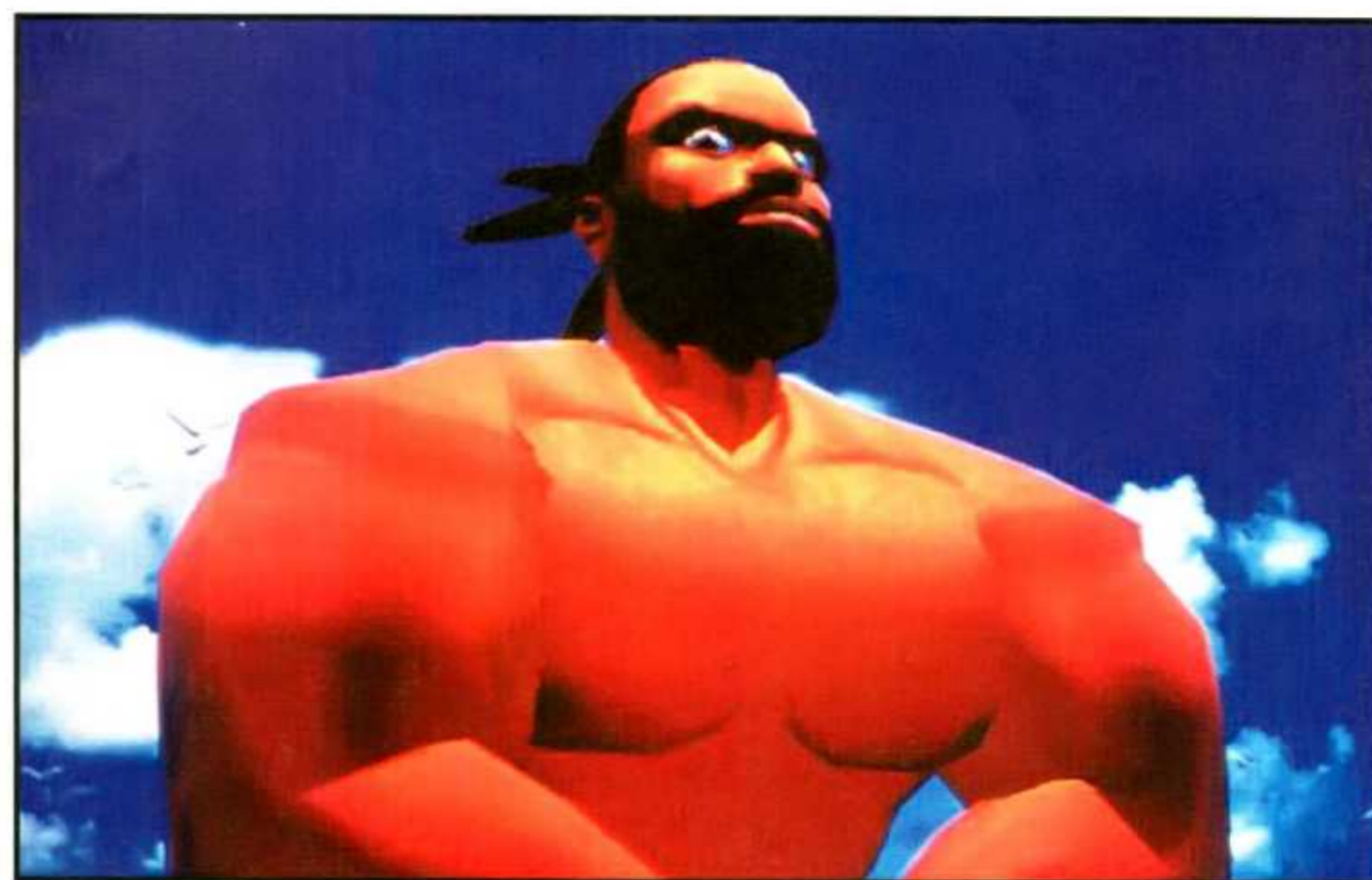
Das Beste ist gerade gut genug! Musikstar Tommy Tallarico (im goldenen Sakko) und sein Vater (kniend) scharten eine imposante Menschenmenge um sich.

VIRTUA FIGHTER 3

Welche Faszination Virtua Fighter 3 ausübt, konnte man während der E3 in Los Angeles feststellen. Der Großbildschirm, auf dem ein mehrere Minuten langes Video der neuesten Version lief, war ständig von Menschen umlagert, die kaum ihren Augen trauten. Die Realitätsnähe dieses Model 3-Spiels ist wohl nicht mehr zu überbieten. Insbesondere Jeffry sorgte mit seinen aufwendig animierten Muskelpartien für Unterhaltung. Mittlerweile wurde offiziell bestätigt, daß Virtua Fighter 3 spätestens Anfang 1997 auf dem Saturn

erscheinen wird, und zwar inklusive einer Hardware-Erweiterung.

Wenn sich Jeffrys Muskeln aufblasen und die Augen umherwandern, bekommt man es fast mit der Angst zu tun.



Pai hat diesmal tief ins Schmink-Kofferchen gegriffen.



Die Hintergründe sind von Realfilm-Aufnahmen kaum zu unterscheiden.



Akio überzeugt mit eleganten Bewegungen und wunderschöner Kleidung.

DECATHLETE

Pünktlich zur Olympiade will AM3 sein neuestes Sportspiel fertig haben, das in bester Hyper Olympics-Tradition mit zahlreichen Disziplinen garniert wurde. Hier dürfen dann mehrere Spieler mit

bewährter Rüttel-Taktik Höchstleistungen erreichen. Die beste Nachricht dürfte sein, daß dieses Spiel auf Titan-Technologie basiert, womit eine Saturn-Umsetzung nicht allzu schwerfallen dürfte.



Acht verschiedene Charaktere stehen zum Sportwettkampfbereit, an dem sich bis zu vier Spieler beteiligen dürfen.



Die acht Charaktere sind allesamt recht unterschiedlich geraten und dürften für jeden etwas bieten.

FIGHTING VIPERS

Das neueste Model 2-Prügel-spiel von AM2 stand auf der E3 zwar gewaltig im Schatten von Virtua Fighter 3, dürfte für Saturn-User jedoch deswegen besonders interessant sein, weil AM2 eine 1:1-Umsetzung für den Herbst angekündigt hat. Prinzipiell spielt sich Fighting Vipers ähnlich wie Virtua Fighter 2, nur mit dem Unterschied, daß sich die beiden Kontrahenten jeweils in einem abgeschlossenen Käfig befinden. Während der flotten Kämpfe gibt es in den mit echter 3D-Grafik dargestellten Hintergründen durchaus interessante Dinge zu sehen, beispielsweise startende Flugzeuge oder ähnliches. Die Saturn-Version

soll in Japan im September erscheinen, derzeit ist sie zu 40% fertiggestellt, inklusive der 3D-Hintergründe und der startenden Flugzeuge.



Die Fighting Vipers müssen allesamt in großen Käfigen antreten.



Im Hintergrund gibt es hier startende Jumbo-Jets zu sehen.

SEGA

SATURN MAGAZIN

12. Ausgabe
Juli '96

COMPUTEC
VERLAG

ÜBER 100 SPIELE!

Virtua Cop 2

Fighting Vipers

NHL Powerplay

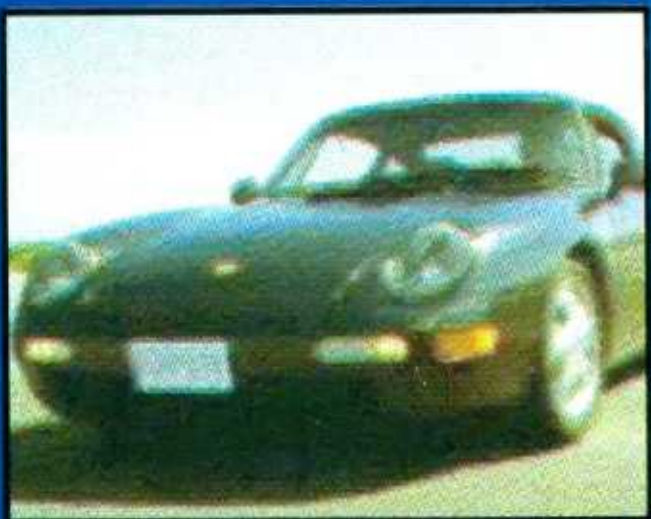
Daytona USA 2

Nights into Dreams

Command & Conquer

ALLE HITS DER E3

REPORTAGE VON DER WICHTIGSTEN MESSE DES JAHRES!



NEED FOR SPEED

E.A. gibt
endlich Gas!



EURO '96 SOCCER

Das Spiel zur
EM im Test



Checkpoint Los Angeles

Wie ist die Situation des Sega Saturn? Welche Spiele kommen in Zukunft? Welche Politik betreibt Sega? Was macht die Konkurrenz? Diese Fragen wurden auf der Electronic Entertainment Expo beantwortet, und zwar in einer Art und Weise, daß man sich als Saturn-User beruhigt zurücklehnen kann in der Gewißheit, die optimale Spielekonsole gekauft zu haben. Unser achtseitiger Messebericht, eine Menge aktueller Previews und interessante Tests dürfen genug spannenden Lesestoff bieten!

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

SPECIALS

- E3: MESSE-REPORT**22
Alle Hits aus Los Angeles
- E3: RELEASE-LISTE**29
Über 150 Spiele im Überblick

E3-HITÜBERSICHT

- Alien Trilogy24
- Bug! Too23
- Command & Conquer28
- Dark Savior28
- Die Hard24
- Heart of Darkness23
- Herc's Adventure28
- Iron & Blood25
- Kumite25
- Mario Andretti Racing26
- NBA Jam Extreme27
- NHL Powerplay27
- Nights23
- Olympic Soccer27
- PGA Tour '9727
- Rayman 223
- Slam'N'Jam '9627
- Sonic The Fighters25
- Street Racer26
- Tomb Raider24
- Victory Goal '9627
- Virtua Fighter Kids25

PREVIEWS

- ROAD RASH**34
EA Motorrad-Prügelei
- SHINING WISDOM**32
Das RPG-Adventure
- SYNDICATE WARS**30
Bullfrogs Actionwerk
- CONGO**67
Action im Dschungel

REVIEWS

- BAKU BAKU ANIMALS**77
Der Knobelhit
- BIG HURT BASEBALL**69
Acclaims MD-Umsetzung
- EURO '96 SOCCER**70
Das Spiel zur EM
- CRITICOM**68
3D-Prügelei
- GUARDIAN HEROES**74
Treasures Meisterwerk
- NEED FOR SPEED**72
EA gibt Gas!
- REVOLUTION X**78
Aerosmith in Pixeln
- SHOCKWAVE ASSAULT**79
3D-Action von EA
- VIRTUAL OPEN TENNIS**75
3D-Tennis für Profis?

Die Hits der Leser

Sega Rally bestimmt weiterhin das Geschehen! Wo bleibt die Konkurrenz?



1. (1)	Sega Rally	95%	5
2. (2)	Virtua Fighter 2	95%	5
3. (5)	Daytona USA	90%	10
4. (3)	Virtua Cop	80%	4
5. (4)	Thunderhawk 2	93%	6
6. (Neu)	Panzer Dragoon 2	95%	1
7. (6)	Panzer Dragoon	91%	11
8. (8)	Magic Carpet	93%	3
9. (10)	Mystaria	86%	3
10. (9)	Myst	85%	7

Was geht ab?

Irgendwann könnte es auch langweilig werden, wenn ein- und dasselbe Programm monatelang in deklassierender Art und Weise die Lesercharts anführt, es steht allerdings zu erwarten, daß das brandneue Sega Rally-Bundle für einen anhaltenden Rally-Boom sorgen wird. Recht überraschend ist, daß sich der Dauerbrenner Daytona USA wieder auf den dritten PLATZ nach vorne kämpfen konnte und Virtua Cop und Thunderhawk 2 auf die Plätze verwies. Panzer Dragoon 2 konnte sich nach einer Woche immerhin schon auf dem sechsten Platz positionieren, vermutlich wird es nächsten Monat in den Kampf um einen absoluten Spitzenplatz eingreifen können.

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

E3. SATURN AUF DEM VORMARSCH!

Auf der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles wurde es deutlich: Nachdem nun auch der letzte Programmierer anhand von Sega Rally und Virtua Fighter 2 gesehen hat, zu was der Saturn fähig ist, und diese Maschine weltweit die 32 Bit-Führung übernommen hat, überboten sich die Firmen gegenseitig mit Produkten. Wir präsentieren euch die besten der über 150 Neuvorstellungen auf diesen Seiten!

Generell dürfen sich Saturn-User glücklich schätzen. Segas 32 Bit-Konsole wurde mit dem klar besten Spiele-Line Up bedacht, ich gehe sogar so weit zu sagen, daß ich noch niemals ein vielfältigeres und interessanteres Software-Angebot gesehen habe. Daß dies in Verbindung mit der jüngsten Preissenkung die Nachfrage nochmal deutlich erhöhen dürfte, steht außer Zweifel. So viel der Vorrede, nun zu dem, was wohl alle am meisten interessiert: Welche neuen Spiele kommen für den Saturn? Auf den folgenden Seiten stellen wir euch die Highlights aus den jeweiligen Genres genauer vor, während die uninteressanten Games und mit wenigen Informationen bedachten Geheimprojekte leider nur in der Release-Liste Erwähnung finden. Um euch hier die Orientierung zur erleichtern, geben wir zu jedem Produkt unsere unverbindliche Qualitäts-Einschätzung ab. Auf die Nennung des geplanten Release-Datums verzichten wir, da rund 90 Prozent aller Projekte zwischen September und Dezember '96 erscheinen sollen, erfahrungsgemäß jedoch zahlreichen Verschiebungen unterworfen sind. Und nun Vorhang auf....



JUMP & RUN

SONIC & NIGHTS



Nights dürfte zweifellos das ungewöhnlichste und beste Spiel seit Jahren sein. Gespielt wird es mit dem brandneuen 3D-Pad, das mit kleinem Analogstick ausgerüstet wurde.

Im bislang recht selten bedachten Jump & Run-Genre kündigen sich dieses Jahr einige echte Megaknaller an. Neben **Sonic X-Treme** (siehe Seite 6-8) dürfte insbesondere **Nights** einschlagen wie die vielzitierte Bombe. Yuji Naka schuf mit diesem Titel ein echtes Meisterwerk, das so manchenm mit großem Brimborium angekündigten Konkurrenten die Schau stahl. Nach den ersten Bildern hatte ich schon einiges erwartet, daß Nights jedoch grafisch, technisch und spielerisch so revolutionär sein würde, hätte ich nie geglaubt. Ob man nun als Claris oder Elliot durch die Landschaften marschiert oder in Form von Nights durch die Lüfte

schwebt, dieses Spiel bietet ein einzigartiges Spielgefühl und geniale Grafiken. Durch das brandneue 3D-Analog-Pad, das dem Spiel beigegeben wird, läßt es sich auch wunderschön steuern. Ab September sollte man sich schon einmal Urlaub nehmen!

Der vorwitzige Käfer aus dem ersten 3D-Jump & Run darf in **Bug! Too** endlich sein Comeback feiern. Diesmal darf man Bug in drei verschiedenen Varianten steuern. Neben dem bekannten Käfer stehen der mit Afro-Frisur gestylte Bug! und eine Art Wurm zum Einsatz in grafisch noch wesentlich sehenswerteren Levels bereit. Technisch und spielerisch hat dieser Titel



Bug! Too überzeugt mit toller Grafik und vielen Gags. Selbst als Afro-Bug darf man losdüsen.

im Vergleich zum Vorgänger einen klaren Sprung nach vorne gemacht.

Virgins Vorzeige-Projekt **Heart of Darkness** wurde erstmals in einer spielbaren Saturn-Version gezeigt, die neben wunderschönen Videosequenzen mit faszinierenden Grafikeffekten in den Jump & Run-Sequenzen überzeugen konnte. Letzter im Bunde der Jump & Run-Stars ist UBI Softs niedlicher Vorzeigebursche, der in **Rayman 2** mit noch witzigeren Levels sein Chart-Talent beweisen darf. David Perrys Wax wird im vielversprechend aussehenden **Wild 9's** wohl erst Anfang 1997 sein Saturn-Debüt feiern dürfen.



Hat man das Kind zu Nights gebracht, darf man schweben.



Rayman 2 von UBI Soft bietet tollen Jump & Run-Spaß!



Heart of Darkness hat geniale Grafik-Effekte zu bieten!

ACTION

LADY TOMB RAIDER



Alien Trilogy von Acclaim soll endlich im August erscheinen.

Im Action-Genre sorgte neben der Ankündigung der legendären 3D-Shooter **Quake** und **Hexen** vor allem die schicke Lady aus Core Designs **Tomb Raider** für Aufsehen. In einem bravourösen 3D-Titel läuft, hüpfert und schwimmt sie genial animiert durch traumhaft detaillierte Szenarien, die für neue Maßstäbe auf dem Saturn sorgen könnten. Action-Fans sollten sich diesen Titel auf alle Fälle schon einmal zusammen mit dem bereits bekannten **Blam: Machinehead** vormerken.

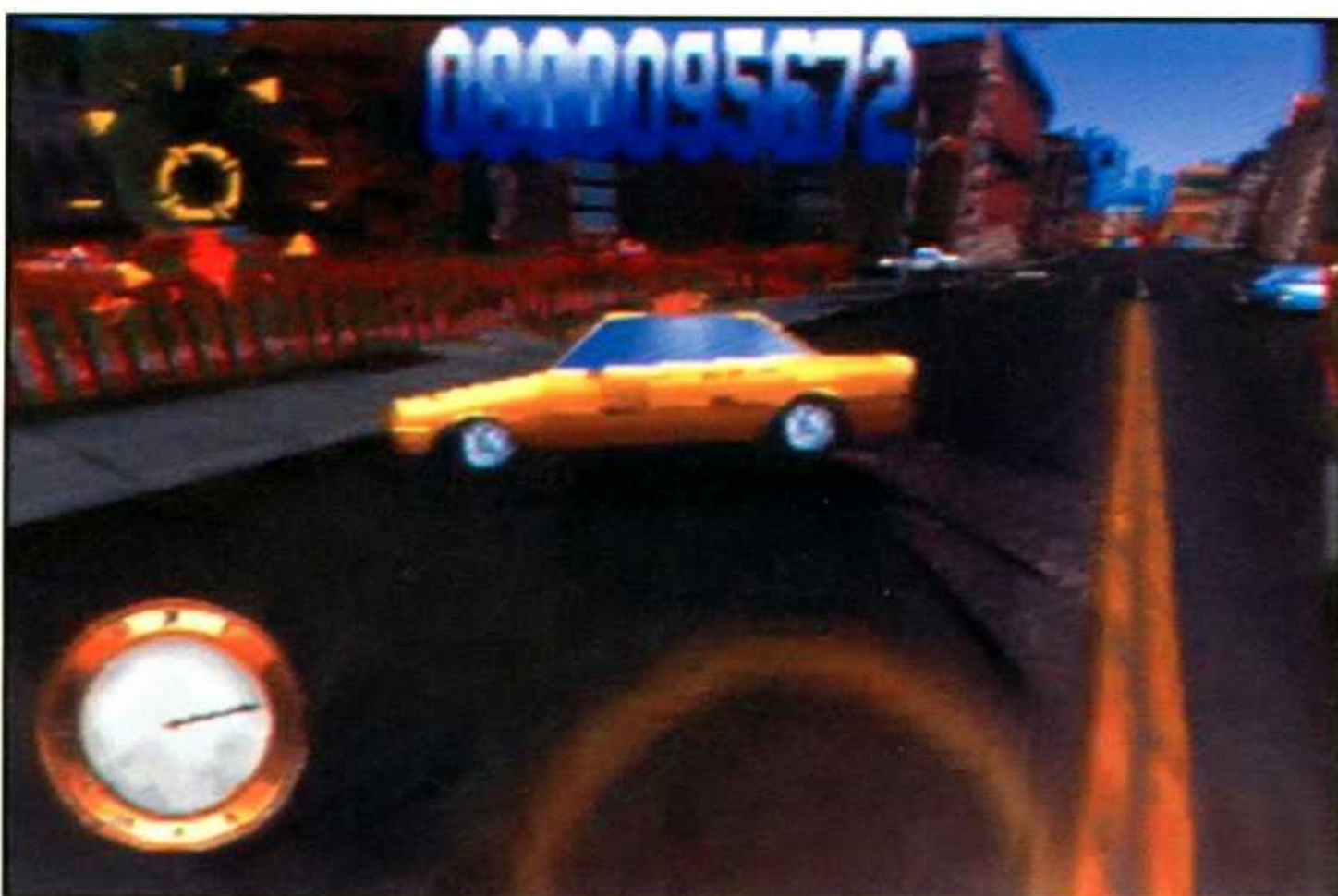
Eine verblüffende Ähnlichkeit zu Tomb Raider hatte das neueste Scavenger-Projekt **Terminus**, das schon in einer

20 %-Version zu gefallen wußte. Ähnlich interessant sahen auch die ballerlastigen Renn- und Schwebespiele **Amok** und **Scorcher** aus, bei denen man entweder unter Wasser oder durch Höhlen düst und tolle Grafiken bewundert.

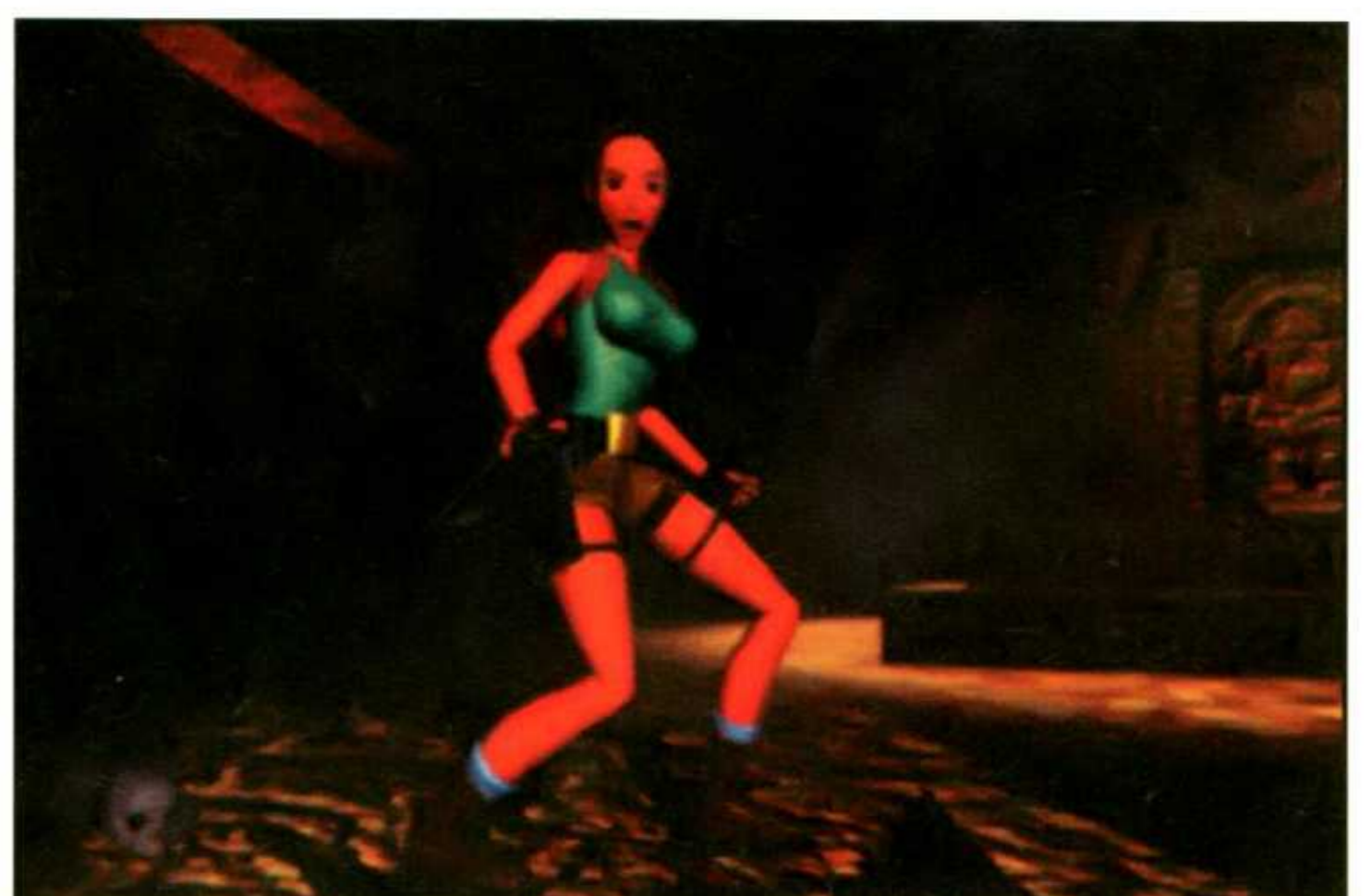
Die legendäre Grusel-Trilogie mit Gigers Monstern wird in Form von **Alien Trilogy** endlich im August über die Saturn-Screens flimmern, wobei sich keine Unterschiede zur PSX-Version feststellen lassen.

Kino-Fans dürften sich auch über den Software-Neuling Fox Interactive freuen, der gleich einen Film der Mutterfirma in ein abwechslungsreiches, aus

drei unterschiedlichen Teilen bestehendes Spiel umwandelt. Die **Die Hard Trilogy** hat Virtua-Cop-ähnliche Unterhaltung auf dem Highway oder in einem Hochhaus zu bieten. In ein recht verwandtes Fahrwasser scheint auch das grafisch spektakuläre **Area 51** von Williams zu geraten. Die Umsetzung des PSX-Hits **Loaded** und die grafisch und spielerisch enorm interessante Neuauflage des Konami-16 Bit-Klassikers Gyzor mit dem Titel **Contra '96** werden Hardcore-Shootern wohl schlaflose Nächte bereiten. Die Mutter aller 3D-Shoot 'em Ups wird in Form von **Virtua Cop 2** im Herbst auf den Screen zurückkehren. Der erste bereits spielbare Level machte einen ausgezeichneten Eindruck und ließ sich nicht vom Automaten unterscheiden. Spielerisch vielfältiger und etwas spektakulärer sah außerdem noch Segas Automatenumsetzung **Virtual On** aus, die mit tollen 3D-Perspektiven zu überzeugen wußte. Letztendlich kündigte Ocean auch noch den 3D-Hit **Tunnel B1** von den deutschen Neon-Jungs an. Diese hatten sich übrigens in einem Interview über unzureichende Saturn-Fähigkeiten beschwert, wobei sie aufgrund offensichtlicher Inkompetenz vier Wochen später vom Clockwork Knight-Produzenten in Darmstadt gezeigt bekamen, wie man mit der Maschine wirklich umgeht. Den klassischen Multiplayer-Bombenspaß **Bombberman** für bis zu zehn Spieler dürfen wir übrigens schon im Sommer erwarten!



Die Hard bietet ein Spielprinzip wie Virtua Cop 2.



Tomb Raider war eines der interessantesten Spiele.

BEAT 'EM UPS!

VIRTUA FIGHTER IS BACK!



Sonic The Fighter ist ein origineller Virtua Fighter-Clone.



Konami legt mit Kumite ein tolles Beat 'em Up-Debüt hin.



Die Virtua Fighter Kids sollen schon im Sommer erscheinen!

Einen deutlichen Aufschwung konnte auch das ehemals unbeliebte Prügelgenre erleben, nicht zuletzt seit Virtua Fighter mit anspruchsvollem Gameplay zu überzeugen wußte.

Diese legendären Charaktere dürfen gleich in zwei Spielen wieder zuschlagen. Das mit Hardware-Erweiterung ausgerüstete **Virtua Fighter 3** soll spätestens Anfang 1997 erscheinen, die niedlichen **Virtua Fighter Kids** sollen zusammen mit **Sonic The Fighters** bereits im Sommer auf Prügeltour gehen. Einen ausgesprochen interessanten Eindruck hinterließ auch Kumite von Konami, das mit glänzend animierten Kämpfern ausgestattet wurde. Ein ungewöhnliches Beat 'em Up auf Basis der AD & D-Charaktere hat Acclaim mit **Iron & Blood** in Arbeit! Ob **Criticom 2** von Vic Tokai, **Dead or Alive** von Tecmo oder **Robo Pit** an die AM2-Umsetzung **Fighting Vipers** herankommen, ist fraglich. Für Wrestling-Freaks bietet sich übrigens noch das

originelle **WWF In Your House** von Acclaim an, das an ungewöhnlichen Schauplätzen stattfindet.



Das Beat 'em Up Iron & Blood basiert auf den AD & D-Charakteren.



RENNSPIELE

DAYTONA USA 2 KOMMT!



EA hat mit Mario Andretti Racing ein hitverdächtiges Rennspiel für bis zu vier Spieler auf Lager. Nach dem tollen The Need for Speed darf man sich auf dieses Spiel so richtig freuen!



Seit 32 Bit-Prozessoren flinke 3D-Grafiken ermöglichen, hat das Rennspiel-Genre einen regelrechten Boom erfahren, der wohl über das Jahr 1996 hinausreichen wird.

Das mit Spannung erwartete **Daytona USA Deluxe** wurde leider nicht gezeigt, allerdings gab es allerhand Infos über das mittlerweile Daytona USA Championship Circuit Edition betitelte Spiel. Drei alte Strecken, drei neue Strecken, Two-Player-Split-screen und Streckeneditor lauten die Vorzeigefeatures! Wir warten und beten weiter!

Manx TT, das neue Motorrad-Rennspiel der Sega Rally-Macher, wurde ebenfalls nicht gezeigt, sollte aber angeblich noch im Oktober veröffentlicht werden.

Zuvor werden wir uns wohl mit dem unkonventionellen **Destruction Derby** von Psygnosis vergnügen müssen, das in der sehr frühen Version noch recht langsam war. Deutlich interessanter sah auf alle Fälle schon einmal **Mario Andretti Racing** von Electronic Arts aus, in dem man entweder mit Stock Cars oder Indy Cars mit bis zu vier (!) Spielern gleichzeitig über die grafisch exzellent dargestellten Pisten heizen darf. Saturn-User dürfen sich



übrigens berechnete Hoffnungen auf **F1** von Psygnosis machen, da sich Sony angeblich von ihrer Liverpoolscher Niederlassung trennen will. Ein unkonventionelles, futuristisches Rennspiel namens **Hard Boiled** kommt von Scavenger, das mit tollen Lichteffekten überraschen kann.

Letztendlich dürfen auch die **Street Racer** von UBI Soft ihr 32 Bit-Debüt feiern, wobei bis zu acht Spieler gleichzeitig über die Pisten heizen können! Das Spiel wird schon im Sommer erscheinen.



UBI Softs Street Racer machen einen vielversprechenden Eindruck.

SPORT

OLYMPIA KOMMT!

Das wohl vielfältigste Line-Up gab es in Sachen Sportspiele zu bewundern. Die neueste Version von Virgins **NHL Powerplay Hockey** macht einen sensationell guten Eindruck, Electronic Arts dürfte es im Kampf um den Referenzthron mit seinem **NHL Hockey '97** richtig schwerhaben. Selbst in Sachen Fußballspiele stehen einige erstklassige Titel auf dem Programm. **Victory Goal '96** ist bei uns in der Redaktion ganz klar das Sportspiel Nummer 1, vor allen PC-, PSX- und sonstigen Konsolentiteln. Ob **Olympic Soccer** von U.S.Gold oder **Striker '96** von Acclaim hier mithalten können, wird sich wohl erst beim Probespielen herausstellen. Für Ende das Jahres ist natürlich das unvermeidliche **FIFA Soccer '97** angekündigt, das laut E.A. den blamablen Vorgänger bei weitem übertreffen soll.

Zur Olympiade werden besonders die beiden Multiplayer-Games **Olympic Summer Games** (U.S.Gold) und **Track & Field** (Konami) angesagt sein, die mit herkömmlichen Leichtathletik-Disziplinen unterhalten wollen. Die kurz vor Redaktionsschluß eingetroffene Beta-Version von Olympic Games machte übrigens einen Heidenspaß. American Sport-Fans, die es gerne etwas exklusiver haben, stehen wirklich vor der Qual der Wahl. In Sachen Football bewerben sich **Madden NFL '97** von Electronic Arts, **NFL Quarterback '97** von Acclaim, **NFL Football '97** von Sega und **MVP College Football** von Data East um die Gunst der User, für Baseball-Fans gibt es Segas **World Series Baseball '97**, Interplays **VR Baseball**, Konamis **MLBPA Bottom** und **MVP Baseball '96** von Data East. Alle Titel bieten eine ähnliche Optionsvielfalt und sehenswerte 3D-Grafiken, welches mehr Spaß macht, kann sich wohl nur im Test zeigen. Kaum weniger überlaufen ist das Basketball-Parquet, auf dem derzeit die mit 3D-Grafiken und Polygonspielern überarbeitete Spielhallen-Fortsetzung **NBA Jam Extreme**, das realistische **NBA Action** von Sega und Crystal Dynamics' **Slam'n'Jam '96** einen besonders guten Eindruck hinterlassen haben. Eine

interessante Mischung aus Basketball-Game und Geschicklichkeitstest ist die Filmumsetzung **Space Jam** von Acclaim, die Michael Jordan zusammen mit bekannten Comic-Größen wie Taz antreten läßt.

Wer es etwas geruhsamer angehen lassen will, hat eine breite Palette an Golfspielen zur Auswahl. Neben Interplays **VR Golf** und **Jack Nicklaus Golf** von Accolade dürften vor allem **PGA Tour '97** und **Virtual Golf** für gute Unterhaltung sorgen.



Virgins NHL Powerplay war der Sportspielhit der Messe.



NBA Jam Extreme überrascht mit toller 3D-Grafik.



Slam'n'Jam '96 von Crystal Dynamics soll schon im Sommer erscheinen.



Grafisch ist Victory Goal '96 überraschend gelungen.



Victory Goal '96 von Sega ist klarer Tabellenführer der Fußballspiele.



Olympic Soccer macht Victory Goal '96 Konkurrenz.



Mit PGA Tour '97 will E.A. die Golf-Saison auf dem Saturn eröffnen.

ADVENTURE, STRATEGIE & RPG

COMMAND & CONQUER

Es soll ja Leute geben, die mit Jump & Runs, Actionshootern und sonstigen kurzweiligen Games wenig anfangen können, diese werden sich wohl äußerst gespannt über diese Rubrik hermachen. Und, tja, was soll ich sagen, dem Saturn-User stehen in nächster Zeit einige erstklassige „anspruchsvolle“ Spiele zur Auswahl. Der namhafteste Titel dürfte zweifellos die Umsetzung des PC-Megasellers sein. **Command & Conquer** überzeugt auf dem Saturn durch deutlich schönere Grafiken, wesentlich flinkeres Scrolling und mehr Levels als im Original. Die Steuerung erfolgt entweder über Maus oder über Joypad, wobei letzteres ähnlich wie im Mega Drive-Vorgänger *Dune II* eingesetzt wird. Übrigens, der Saturn wird als einzige Konsole 1996 über eine **Command & Conquer**-Version verfügen, wahrscheinlich schon im Sommer! Adventure- & RPG-Fans dürfen sich mit **Dark Savior: Landstalker 2** und

Herc's Adventure von LucasArts ist ein köstliches Adventure (rechts). Als einer von drei verschiedenen Charakteren darf man in das Abenteuer ziehen (unten).



Insbesondere grafisch kann **Dark Savior: Landstalker 2** überzeugen.

Legend of Thor gleich auf zwei absolute Highlights gefaßt machen, die monatelangen Spielspaß garantieren. Die Working Designs Group hat mit **Magic Knight: Rayearth**, **Iron Storm** und **Lunar: Director's Cut Edition** gleich drei prächtige aussehende Titel in Vorbereitung.

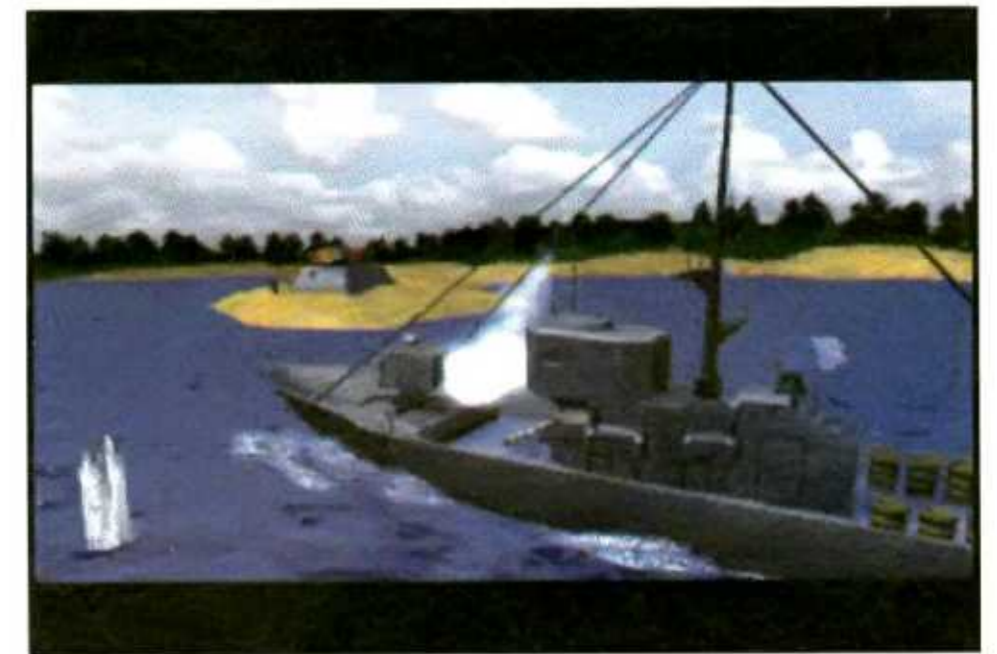
Kaum dahinter verstecken muß sich Bullfrog, das mit dem auf den Kopf gestellten RPG-Spektakel **Dungeon Keeper** und dem Strategieknüller **Syndicate Wars** zwei insbesondere grafisch anspruchsvolle Titel auf Lager hat. LucasArts, der wohl renommierteste Adventure-Entwickler überhaupt, gibt noch im Sommer sein Saturn-Debüt. In dem köstlich animierten Grafikaben-

teuer **Herc's Adventure** darf man entweder als muskulöser Herkules, untersetzter, aber bewaffneter Jason oder als flinkste Frau ganz Griechenlands, nämlich Atlanta, den Hades retten. Die erste Demoversion machte einen hitverdächtigen Eindruck! In einer der nächsten Ausgaben präsentieren wir euch ein umfassendes Special! Der renommierte japanische Strategieexperte hat mit **Gotha 2**, **Varuna's Forces** und der Wirtschaftssimulation **Aerobiz** ebenfalls einige interessante Titel auf Lager.

Zum Schluß möchte ich euch noch verraten, daß Sega an dem dritten Teil von **Panzer Dragoon** arbeitet. Diesmal soll es ein Rollenspiel werden!



Command & Conquer auf Saturn wird für 1996 die einzige Konsolenversion des Bestsellers bleiben!



ALLE SATURN-SPIELE AUF EINEN BLICK!

Alle Spiele sollten bis Ende 1996 erscheinen. Exakte Release-Daten ersparen wir uns und euch, denn eingehalten werden sie sowieso nur sehr selten.

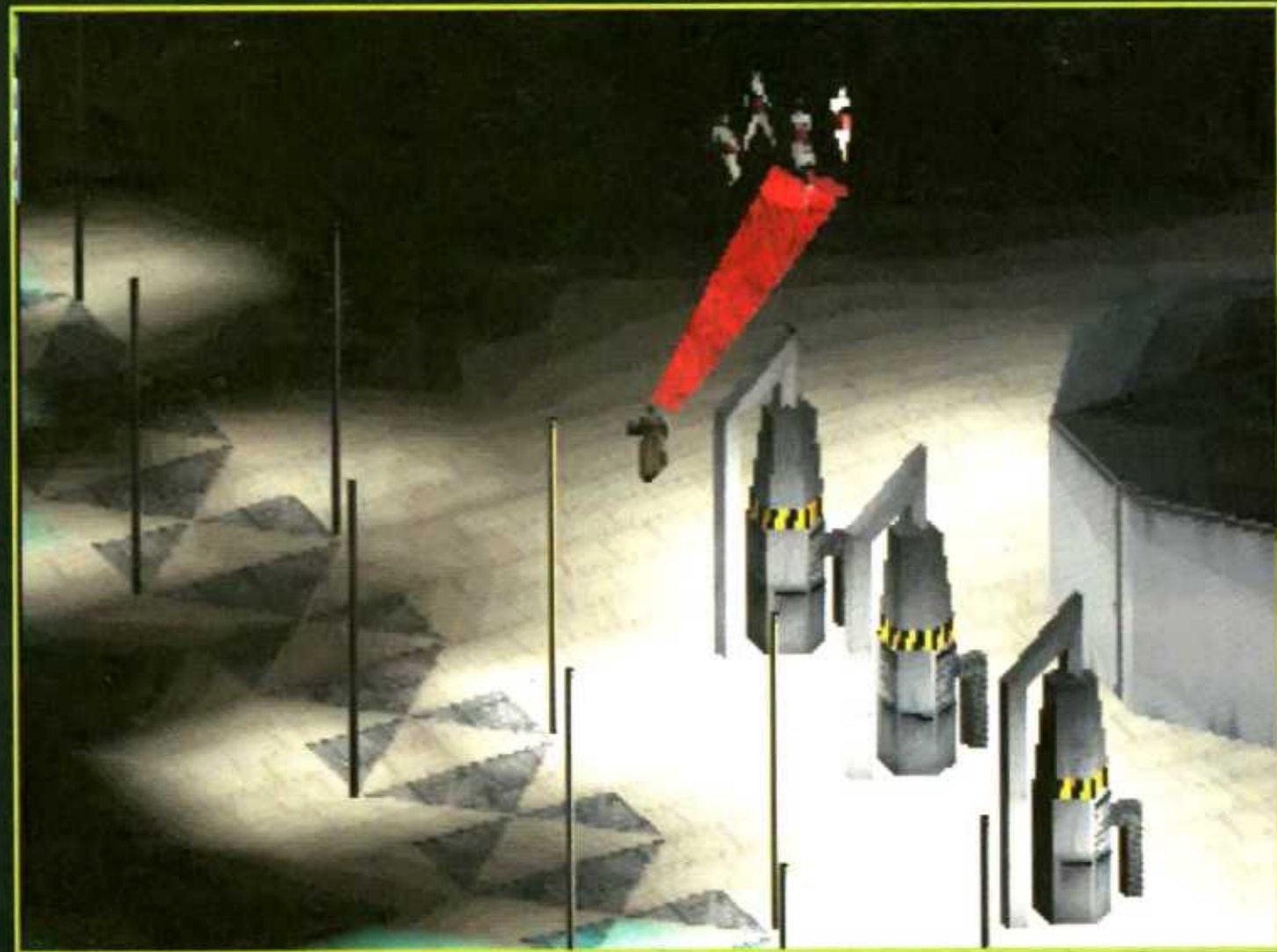
Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
3D Baseball	Sport	Crystal Dyn.	++
Abuse	Action	Vic Tokai	++
Aerobiz	WiSim.	Koei	++
Alien Trilogy	3D-Action	Acclaim	++++
Alone in the Dark	Adventure	THQ	++
Amok	3D-Action	Scavenger	+++
Area 51	Action	Williams	+++
Armed	Action	Interplay	++
Batman Forever	Action	Acclaim	++
Blam: Machinehead	3D-Action	Core	+++
Big Hurt Baseball	Sport	Acclaim	++
Barb Wire	Action	GT Int.	+
Bases Loaded	Baseball	Jaleco	++
Bast Chamber	Action	Activision	+++
Battlesport	Sport	Acclaim	+
Bomberman	Multiplayer	Hudson	++++
Brain Dead 13	Adventure	Ready Soft	+
Broken Helix	Action	Konami	++
Bubble Bobble	Arcade	Acclaim	+++
Bubsy 3D	Action	Accolade	++
Bug! Too	3D-Jump & Run	Sega	+++
Burn: Cycle	Action	Philips Media	++
Buster Bros. Coll.	Arcade	Capcom	+
Bust Move	Puzzle	Acclaim	+
Command & Conquer	Strategie	Virgin	0
Contra '96	Action	Konami	+++
Crime Patrol	Action	ALG	+
Crime Wave	Action	Domark	++
Criticom 2	Beat 'em Up	Vic Tokai	++
Crusader: No Remorse	Action	E.A.	+++
Crypt Killer	Action	Konami	++
Dark Net	Arcade	Am. Softworks	++
Dark Savior	RPG	Sega	2
Daytona USA 2	Rennspiel	Sega	2
Dead or Alive	Beat 'em Up	Tecmo	+++
Deadly Skies	3D-Action	JVC	++
Descent	3D-Action	Interplay	+++
Dragon's Lair 2	Adventure	Ready Soft	++
Drag. L.+ Space Ace	Adventure	Ready Soft	++
Dream Knight	Adventure	Jaleco	+
Dream Team Basket.	Sport	U.S.Gold	+
Die Hard	Action	Fox Interactive	+++
Dragonheart	Action	Acclaim	+
Dungeon Keeper	RPG	Bullfrog	+++
Earthworm Jim 2	Jump & Run	Playmates	+++
Enemy Zero	Adventure	Warp	+++
FIFA Soccer '97	Sport	E.A.	0
Fighting Vipers	3D-Beat 'em Up	Sega	++++
Fire & Klawd	Action	BMG	++
Fox Hunt	Action	Capcom	+
Frankenstein	Adventure	Interplay	++
Gotha 2	Strategie	Koei	+++
Grand Theft Auto	Action	BMG	++
Grid Runner	Arcade	Virgin	+
Hard Boiled	Rennspiel	GTE	+++
Herc's Adventure	Adventure	LucasArts	++++
Heart of Darkness	Jump & Run	Sega/Virgin	2
Hexen	3D-Action	GT Int.	++
Highway 2000	Rennspiel	Natsume	++
Hyberblade	Sport	Acclaim	+++
Independence Day	Action	Fox Interactive	++
Impact Racing	Rennspiel	JVC	++
Incredible Hulk 2	Action	U.S.Gold	++
Into the Shadows	Adventure	Scavenger	++
Iron & Blood	Beat 'em Up	Acclaim	+++
Ironman XO	Action	Acclaim	+
Iron Storm	Strategie	Working Des.	+++
Jack Nicklaus Golf	Sport	Accolade	++
Killing Time	Action	Acclaim	+
Kumite	Beat 'em Up	Konami	+++
Legacy of Kain	Adventure	Crystal Dyn.	++
Legends Football	Sport	Accolade	+
Loaded	Action	Gremlin	+++
Lost Vikings 2	Action	Interplay	+++
Lunar: Director's Cut	RPG	Working Des.	+++
Madden NFL '97	Sport	E.A.	+++
Manx TT	Rennspiel	Sega	2
Mario Andretti Racing	Rennspiel	E.A.	2
Marvel Super Heroes	Arcade	Capcom	+++

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Magic Knight: Rayearth	RPG	Working Des.	+++
Magic The Gathering	Strategie	Acclaim	+++
Major Damage	Action	Capcom	++
Mayhem	Action	GT Int.	++
Megami Tensei	RPG	Atlus	+
MLBPA Bottom	Baseball	Konami	++
Mr. Bones	Action	Sega	++
Mud Kicker	Action	Scavenger	++
Mustache Red	Adventure	Acclaim	++
MVP Baseball '96	Sport	Data East	++
MVP College Football	Sport	Data East	+
NBA Jam Extreme	Sport	Acclaim	+++
NFL Full Contact	Football	Konami	++
NBA Action	Sport	Sega	+++
Nights	3D-Action	Sega	++++
NHL Hockey '97	Sport	E.A.	+++
NHL Powerplay	Sport	Virgin	++++
NFL Football '97	Sport	Sega	+++
NFL Quarterback '97	Sport	Acclaim	+++
Olympic Games	Sport	U.S.Gold	+++
Olympic Soccer	Sport	U.S.Gold	+++
PGA Tour '97	Sport	E.A.	+++
Primal Rage	Arcade	Williams	++
Powerslave	Action	Playmates	++
Project Overkill	Action	Konami	++
Quake	3D-Action	GT Int.	++++
Raw Pursuit	Action	JVC	+
Rayman 2	Jump & Run	UBI Soft	+++
Return Fire	Strategie	Williams	++
Return to Zork	Adventure	Activision	+++
Robo Pit	Beat 'em Up	THQ	++
Road Rash	Rennspiel	E.A.	+++
Romance of.. IV	RPG	Koei	++
Shining Wisdom	RPG	Working Des.	+++
Shredfest	Action	E.A.	++
Skeleton Warriors	Action	Playmates	+++
Slam'n'Jam	Sport	Crystal Dyn.	+++
Sonic The Fighters	Beat 'em Up	Sega	++++
Sonic X-Treme	3D-Jump & Run	Sega	++++
Stackers	Puzzle	Tecmo	+
S.T.O.R.M.	Shoot 'em Up	Am. Softworks	+
Street Racer	Rennspiel	UBI Soft	+++
Slipstream	Action	Gremlin	++
Scorcher	Action	Scavenger	+++
Soviet Strike	Action	E.A.	++
Shadoan	Adventure	Ready Soft	+
Striker '96	Fußball	Acclaim	++
Space Hulk	Strategie	E.A.	++
Space Jam	Sport	Acclaim	++
Speed Freak	Arcade	U.S.Gold	++
Spot Goes to Hollywood	Jump & Run	Virgin	++
Story of Thor	Adventure	Sega	++++
Super Motocross	Rennspiel	Acclaim	+
Swagman	Adventure	Core	+++
Syndicate Wars	Strategie	E.A.	+++
Tecmo Superbowl	Football	Tecmo	++
Terminus	3D-Action	Scavenger	+++
Tempest 2000	Action	Interplay	++
Tetris Plus	Puzzle	Jaleco	++
The Crow	Action	Acclaim	+
Tilt!	Flipper	Virgin	++
TNN Motorsports	Sports	Am. Softworks	+
Tomb Raider	3D-Action	Core	+++
Track & Field	Sport	Konami	++++
Tunnel B1	3D-Action	Ocean	+++
Vandals	Adventure	Accolade	+
Varuna's Forces	Strategie	JVC	++
Victory Goal '96	Fußball	Sega	++++
Virtua Cop 2	3D-Action	Sega	++++
Virtua Fighter 3	3D-Beat 'em Up	Sega	+++
Virtua Fighter Kids	3D-Beat 'em Up	Sega	+++
Virtual On	3D-Action	Sega	++++
VR Baseball	Sport	VR/Interplay	++
VR Golf	Sport	VR/Interplay	++
VR Pool	Sport	VR/Interplay	+++
W.E.T. Corpse	Arcade	Vic Tokai	++
World Series Baseball	Sport	Sega	+++
WWF in your House	Beat 'em Up	Acclaim	++
Wild 9's	3D-Jump & Run	Shiny	++++

+ = kann was werden ++ = recht interessant +++ = hitverdächtig ++++ = absoluter Megahit



Die Städte durchquert ihr vornehmlich bei Nacht, so daß vereinzelte Lichtquellen die Grafik bestimmen.



Gefahr droht: Beim Sequel wollen auch feindliche Truppen eure Pläne durchkreuzen.

Vor gut zwei Jahren schlugen Peter Molyneux und seine Mannen von Bullfrog zu: Beim Endzeit-Drama namens Syndicate übernahm man das Kommando über einen Haufen furchtloser Agenten, die durch trostlose Großstadtcities ziehen, um diverse Missionen zu erfüllen und feindliche Kräfte mit Waffengewalt außer Gefecht zu set-

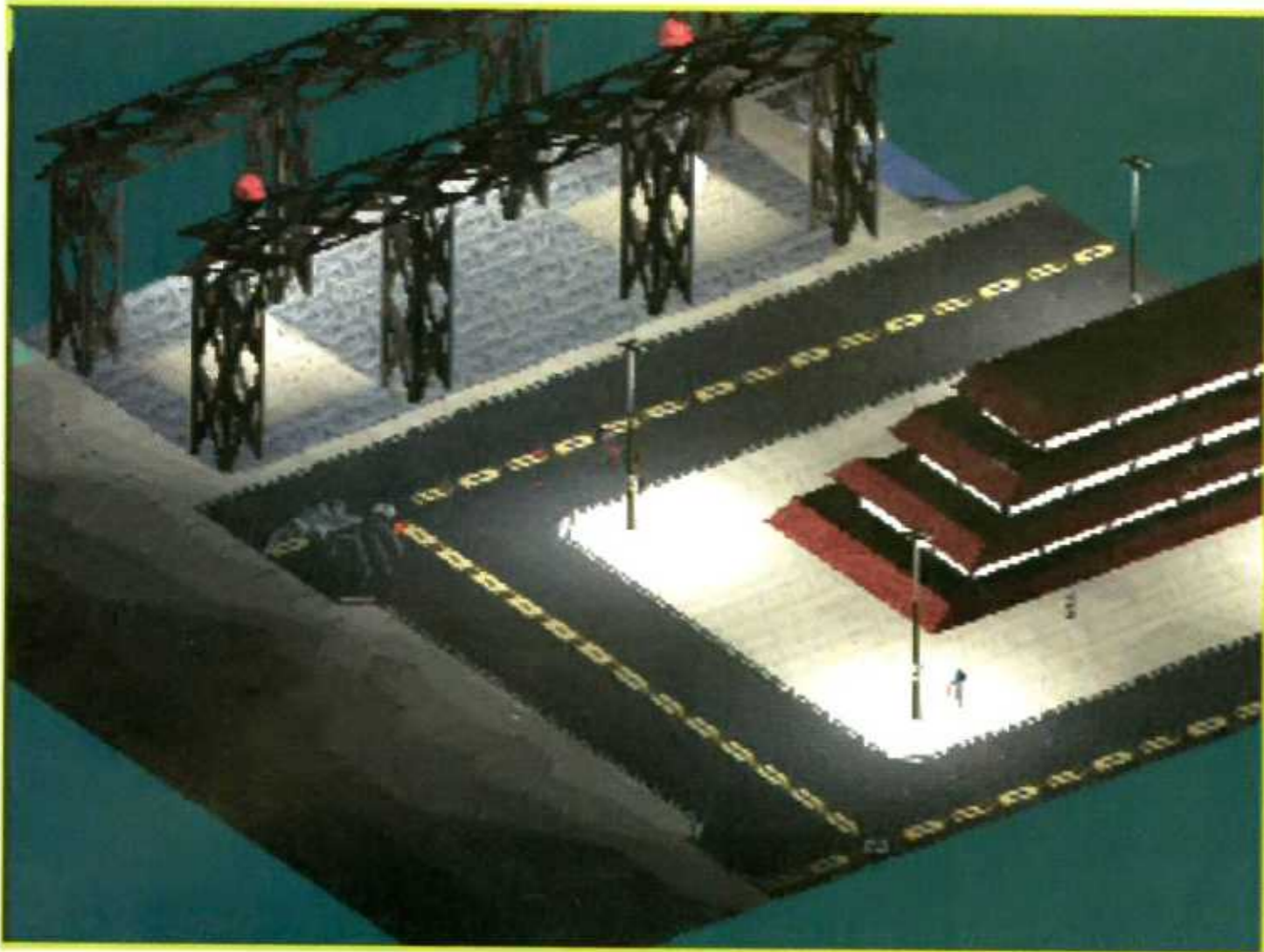
zen. Eine intelligente Mischung aus Strategie und Action, die nicht nur auf dem PC ein großer Erfolg war, sondern auch auf dem Mega Drive etwas später Aufsehen erregte. Handlungstechnisch schließt die Fortsetzung direkt am Original an: Knapp hundert Jahre nachdem „The Corporation“ die globale Kontrolle übernahm,

schleichen sich Fehler in ihrem vermeintlich perfekten Lebenssystem ein: die implantierten Chips, die die Gedanken der gesamten Bevölkerung bestimmen, funktionieren nicht mehr ordnungsgemäß, sprich, die Einwohner nehmen die triste Realität immer mehr im vollen Umfang wahr. Kurz darauf entstehen radikale Sekten und randalie-

SYNDICATE WARS

Bullfrogs futuristische Agententruppe ist erneut im Einsatz: In einer technisch wie spielerisch stark aufgemotzten Version ihres Syndicate-Klassikers kommen Vollblut-Strategen auf ihre Kosten.





Die aus Polygonen bestehende Umgebung kann auf Wunsch auch rotiert werden.



Wow! So sieht das fliegende Einsatzfahrzeug des futuristischen Agenten aus.

rende Motorrad-Banden, die ganze Bezirke in ihre Gewalt bringen. Die Korporation muß daher schleunigst was unternehmen, bevor das vollkommene Chaos ausbricht!

Agentenkarriere oder Sektenführer?

Bei Syndicate Wars habt ihr ausgehend von dieser Situation nun die Möglichkeit, entweder als Spezialagent wieder für geregelte Verhältnisse zu sorgen, eure angsteinflößende Motorrad-Gang zum Sieg zu führen oder als Guru einer Sekte möglichst viele Anhänger auf eure Seite zu bringen. Jeder Partei stehen dabei unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung, so daß man logischerweise mit einer anderen Taktik vorgehen muß. Der grobe Spielablauf blieb dabei erhalten: Nach dem Missions-Briefing zieht ihr mit eurer Einheit durch die isometrisch dargestellten High-Tech-Cities, erfüllt die vorgegebenen Aufgaben, werbt Kollegen an oder laßt einfach nur die Waffen sprechen. Im letzteren Punkt bietet das Sequel ein reichhaltiges Angebot von Vernichtungsmitteln an, angefangen von der Mini-Gun, über den Flammenwerfer, bis hin zum hinterhältigen Fangseil, das ahnungslose Passanten in Scheibchen zerlegt. Auch der spielerische Anspruch wurde ein gutes Stück angehoben. Neben eurer Einheit laufen beispielsweise auch andere Truppen durch die Szenarien, so daß schnelle und geschickte Manöver erforderlich sind, um nicht frühzeitig ins Gras zu beißen. In höheren Missionen müßt ihr zudem auch den Standort wechseln oder zwischen zwei Städten hin- und herpendeln, um

zum Beispiel einen gefürchteten Terroristen zu stellen. Ein weiterer dicker Pluspunkt ist das neuartige Missions-Design, das sich individuell auf eure Leistungen einstellt. Flüchtet beispielsweise euer Gefangener, folgt automatisch eine Suchaktion, bevor ihr mit der nächsten Aufgabe konfrontiert werdet.

Rendergrafik statt Pixel-Sprites!

Technisch gesehen darf man bei Syndicate Wars eine Menge erwarten: Sämtliche Feinde, wie beispielsweise gigantische, spiegelglatte Metallspinnen, wurden feinsäuberlich gerendert, wodurch sie ebenso plastisch aussehen wie die rotierbaren texturierten Polygon-Städte. Das düstere Environment wirkt zudem durch die zahlreichen diffusen Lichtquellen sehr atmosphärisch. So zieren beispielsweise Neonschriften manche Häuserfronten, die ein dezentes und farbenreiches Licht verbreiten. Beeindruckend ist ferner der hohe Grad an Interaktivität, denn mit genügend Waffenpower dürft ihr eine komplette City Stück für Stück in Schutt und Asche legen, wunderbar in Szene gesetzt durch deftige Explosionen.



Insgesamt 24 Waffensysteme stehen zur Verfügung, hier seht ihr gerade den Flammenwerfer im Einsatz.

Facts



Titel:	Syndicate Wars
Genre:	Strategie
Hersteller:	Bullfrog
Release:	September
Levels:	30+
Schwierigkeitsgrad:	Noch keine Einschätzung möglich
Besonderheiten:	Fortsetzung des PC-Klassikers, ausgeklügelte Action-Strategie-Mixtur, beeindruckende visuelle Effekte, umfangreiches Waffenarsenal, hohe Komplexität

First Look

Mit der Fortsetzung zu Syndicate wird Bullfrog einen spielerischen sowie optischen Leckerbissen abliefern, der ein klares Muß-Produkt für alle Fans anspruchsvoller Strategie-Epen darstellt. Wir sind gespannt!

Ulf Schneider ■



Der offizielle Nachfolger zur Shining Force-Serie bietet zur Abwechslung einmal keinerlei Strategie-Elemente, sondern entpuppt sich als lupenreines Action-Adventure im putzigen Stil von Soleil.

Das Sonic-Programmierteam, verantwortlich für Sega-Knaller wie beispielsweise Shining Force oder Soleil, erhielt schon vor der Veröffentlichung des Saturns in Japan den Auftrag, die Fangemeinde mit einem Action-Adventure zu ködern. Was liegt da näher, als erneut die Soleil-Grafik zu verwenden (diesmal allerdings mit gerenderten Sprites!) und sich beim Gameplay der bewährten Adventure-Zutaten zu bedienen? Das Resultat ist ein wohlbekömmliches Abenteuerspiel, das in Deutschland eine weitere Software-Nische mit guter Qualität schließen dürfte.

SHINING WISDOM

Eine Story mit Pfiff!

Wie so oft liegt mal wieder das Schicksal in den Händen eines knabenhaften Helden (der Name darf beliebig gewählt werden), diesmal in Form einer roten Feuerlocke, die aufgrund des putzigen Anime-Stils recht pummelig aussieht. Dieser Grünschnabel lebt im Königreich Odegon und ist der einzige Sohn des



Im Intro müßt ihr erleben, wie der böse Elf Pazort der niedlichen Prinzessin Satera durch einen Zauberspruch zu einem tiefen Schlaf verhilft.



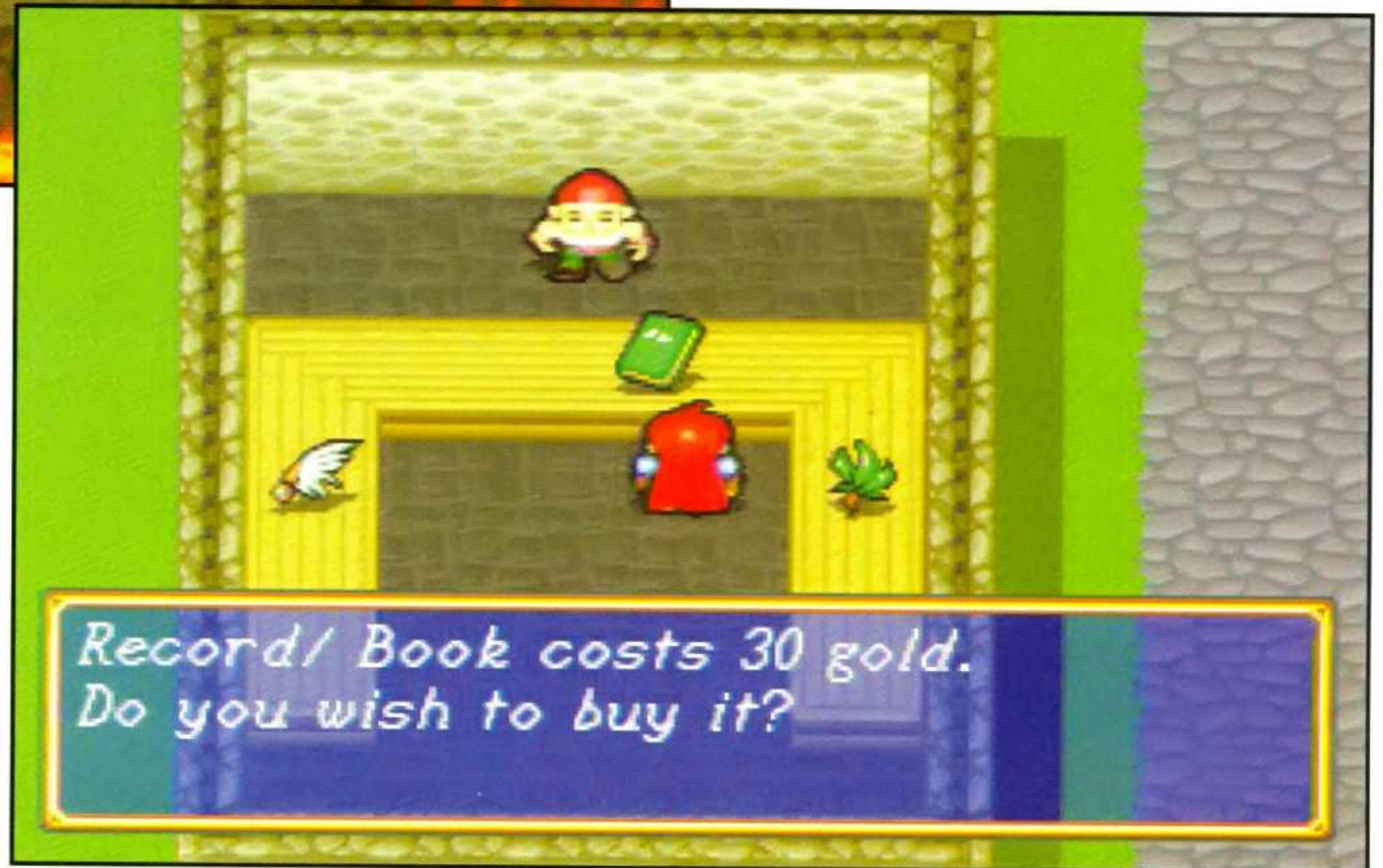
Um diesen Torwächter zu besiegen, bedarf es der richtigen Magie.



legendären Schwertmeisters Sir Jiles, der vor etwa zehn Jahren beim Kampf gegen einen mächtigen Drachen den Heldentod starb. Just an dem Tage, wo er sich nach seines Vaters letztem Willen zum königlichen Hof begab, um eine Ritter-Karriere anzuvizieren, passieren auf einmal merkwürdige Dinge. Während einer Nachtwache verfällt plötzlich der gesamte Hofstab in einen tiefen Schlaf. Nur euer Held ist scheinbar immun gegen diesen mysteriösen Zauber und erfährt schon am nächsten Tag, was dahintersteckt. Es handelte sich dabei um eine weitere Machtdemonstration des bösen Elfen Pazort, der schon vor einigen Tagen die Prinzessin Satera in den Schlaf gezaubert hatte. Der Zweck dieser spektakulären Aktion: Der König soll endlich den magischen Orb rausrücken, den Sir Jiles beim Zweikampf gegen den Drachen noch ergattern konnte. Doch so schnell gibt das Königreich natürlich nicht auf, schließlich verfügt eure Spielfigur über ungeahnte Kräfte. Mehr sei zum Thema Backgroundstory nicht gesagt, schließlich entfaltet sich der gelungene Plot erst im Laufe eurer Nachforschungen so richtig.

Bewährter Adventure-Cocktail

Wer sich mit Action-Adventures einigermaßen auskennt, braucht bei diesem Titel nicht das Handbuch zu wälzen. Wie bei anderen Vertretern des Genres, dirigiert ihr euren Helden per Joypad in acht mögliche Laufrichtungen durch Städte, Wildnis und Dungeons, um anhand von Gesprächen Infos zu erhalten, neue Items zu erstehen, mit



Das Angebot im Shop ist nicht gerade berauschend - dennoch unentbehrlich: das Record Book, das auf Wunsch vor jedem Dungeon den Spielstand sichert.

eurem Schwert Monster zu vermöbeln oder in den Grotten zahlreiche Rätsel zu lösen. Der Schwerpunkt liegt dabei vor allem auf Geschicklichkeit, denn in den ausgeklügelten Dungeons müssen beispielsweise im Eiltempo Fallgruben überwunden oder Rollbänder ausge-trickst werden. Unterstützt werdet ihr dabei von einer sehr übersichtlich gestalteten Steuerung: Mit der A-Taste könnt ihr sämtliche Items aktivieren (Schlüssel, Heilkräuter), mit Knopf B magische Orbs anwenden sowie das Lauftempo bestimmen, während durch die dritte Taste die Waffe festgelegt wird. Zu der letzteren Gattung zählen auch feste Metallschuhe, die durch festes Aufstampfen beispielsweise morsche Planken zerbersten lassen, so daß ihr dadurch zu geheimen Passagen gelangt.

Ulf Schneider ■

Obwohl sich Shining Wisdom grafisch kaum vom Mega Drive-Vorbild unterscheidet, macht das Spiel einen Heidenspaß.



Facts



Titel:	Shining Wisdom
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sega
Release:	Juni
Levels:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	Moderat
Besonderheiten:	Erstes Action-Adventure für den Saturn, großer Umfang, übersichtliche Gestaltung, gerenderte Knuddel-Sprites, englische Texte, Save-Möglichkeit auf fünf Files

First Look

Sega ging beim ersten Action-Adventure keine Experimente ein: Shining Wisdom präsentiert sich als geradliniges und familienfreundliches Action-Adventure-Erlebnis mit einer typisch japanischen Knuddel-Grafik, interessanter Story, einem einfach zu erlernenden Handling und vielen Geschicklichkeitsprüfungen. Da sich das Sonic-Team erneut auf bewährte Spielelemente verließ, dürfte jeder Adventure-Freak mit dieser CD-ROM glücklich werden.

ROAD RASH



Die Saturn-Version von EAs gnadenlosem Motorradrennen ist eine technisch aufgebohrte Variante des Mega CD II-Spiels und dürfte vor allem für Freunde harter Gitarrenriffs wieder ein Freudenfest werden.

Es soll ja immer noch ein paar Videospiele geben, die nicht wissen, was sich hinter der viel-sagenden EA-Serie Road Rash verbirgt. Im Prinzip steckt eine simple, aber äußerst spannende Idee dahinter: Ein Rudel von rauhbeinigen Bike-Freaks hat sich in Amerika zusammengefunden, um Wettrennen der ganz delikaten Art zu organisieren. Auf normalen Highways oder City-Straßen muß eine vorgegebene Strecke absolviert werden, wobei das Regelwerk äußerst leger gestaltet wurde, sprich ein unfreundlicher Schupser ist ebenso erlaubt wie ein gezielter Schlag mit einer Kette. Neben dem zweifelhaften Ruhm geht es natürlich in erster Linie um harte Dollars, die

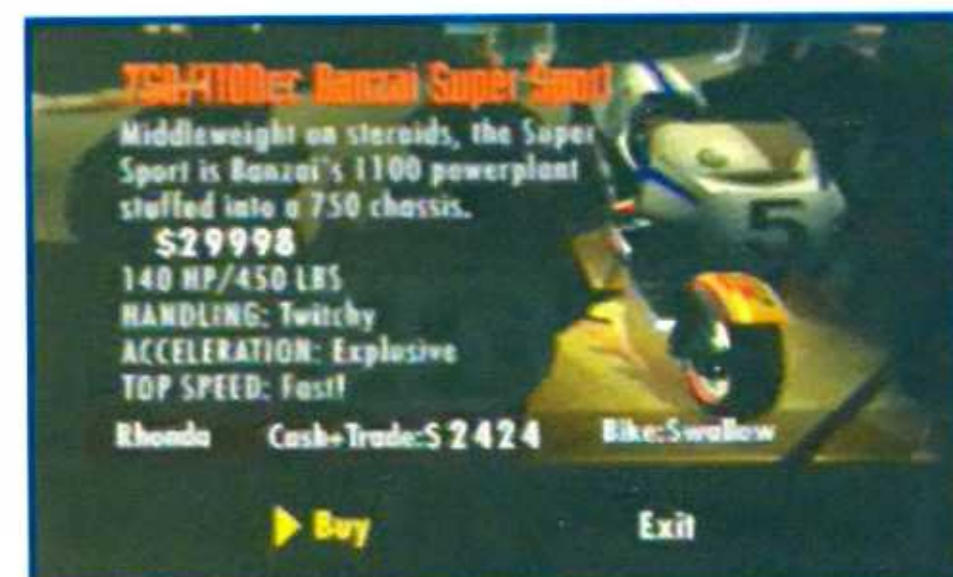
ihr dringend benötigt, um euer Motorrad in Schuß zu halten oder beim Bike-Shop um die Ecke einen neuen Traumhobel zu erstehen. All diese bekannten Features wurden auch bei der 32 Bit-Variante wiederverwertet. Wahlweise im Trash Modus (einfach nur Rasen) oder beim Full Game (inklusive Story und allen Extras) heizt ihr mit eurem Highway-Outlaw über die nicht abgesicherten Streckenabschnitte, die allesamt durch texturierte Polygonlandschaften dargestellt wurden, wobei kein grober Grafikaufbau zu erkennen ist. Wie nicht anders gewohnt, geht es erneut äußerst brutal zu, so werden beispielsweise ahnungslose Skateboardfahrer oder Männer in Anzügen ohne mit der Wimper zu zucken überrollt, wenn sie euren Weg kreuzen. Angepeitscht werdet ihr dabei durch einen ungewöhnlich hochkarätigen Soundtrack, bei dem bekannte Rockacts wie zum Beispiel Soundgarden die Gitarre jaulen lassen, sowie durch zahlreiche FMV-Filmchen, in denen ihr als Sieger gefeiert oder nach einem schlechten Abschneiden aufs Übelste verhöhnt werdet.



Makaber: Solltet ihr nicht zum Führungstrio gehören, werdet ihr in einem FMV-Film von den Kollegen gehörig traktiert.



Bei der Raserei solltet ihr stets auf vorbeirauschende Autos achten - unschuldige Passanten dürfen hingegen einfach überfahren werden.



Im Skoot-A-Rama-Shop gibt es für jede Geldbörse das entsprechende Motorrad, angefangen vom Rat-Bike bis hin zum 30.000 Dollar teuren Traumhobel.



Durch das ständige Auf und Ab könnt ihr die Streckenführung teilweise sehr gut überblicken.

Facts



Titel:	Road Rash
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Release:	Juni
Levels:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Besonderheiten:	Hardrock-Soundtrack von Therapy, Soundgarden und anderen bekannten Bands, viele witzige FMV-Einspielungen, rauhes Spielprinzip

First Look

Die 3DO-Umsetzung dürfte der vorläufig krönende Abschluß der weltbekannten Road Rash-Serie werden. Ein cooler Soundtrack, saubere Polygon-Grafiken und das erfrischend skurrile Outfit umrahmen die brutale Biker-Hatz standesgemäß.

Ulf Schneider ■



“

Hallo! Diesen Monat gibt es den letzten Teil zu Toy Story (Karten) und zu Donald in Maui Mallard. Beides hervorragende Plattforms Spiele. Dann gibt es noch sechs prall gefüllte Seiten über Magic Carpet, das tolle PC-Spiel, das auch auf dem Saturn ein Hit ist.

Der lilafarbene, Gitarre spielene Superheld namens Johnny Bazookatone kämpft diesen Monat auch weiter, bis er seine Anita findet. Ob es wohl irgendwann klappen wird?! Mein Lieblingscharakter, Cool Spot, bahnt sich diesen Monat seinen Weg durch die Horror Welt von Spot goes to Hollywood. WipeOut, das Spiel, das viele Leute zum Kauf einer Playstation gebracht hat, gibt es nun auch für den Saturn. Und wir haben auch gleich Tips für die ersten fünf Strecken - alle schnell und toll anzusehen! Der Rest der Seiten ist mit vielen Tips, Tricks, Codes und Cheats gefüllt - also auf geht's und viel Spaß!

David Maderer

”

SEGA

Magazin

Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWER TIPS 07/96

KOMPLETTLÖSUNG

- 230 Donald Duck
- 231 Spot Goes To Hollywood
- 226 Toy Story

234 CODES**235 HELPLINE****238 VERKAUFSHITS-TIPS****239 ACTION REPLAY****240 LESER-TIPS****SATURN TIPS**

- 242 Johnny Bazookatone
- 250 Magic Carpet
- 245 Wipeout

256 TIPS & TRICKS ABC

HELP
TIPS

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 !!!

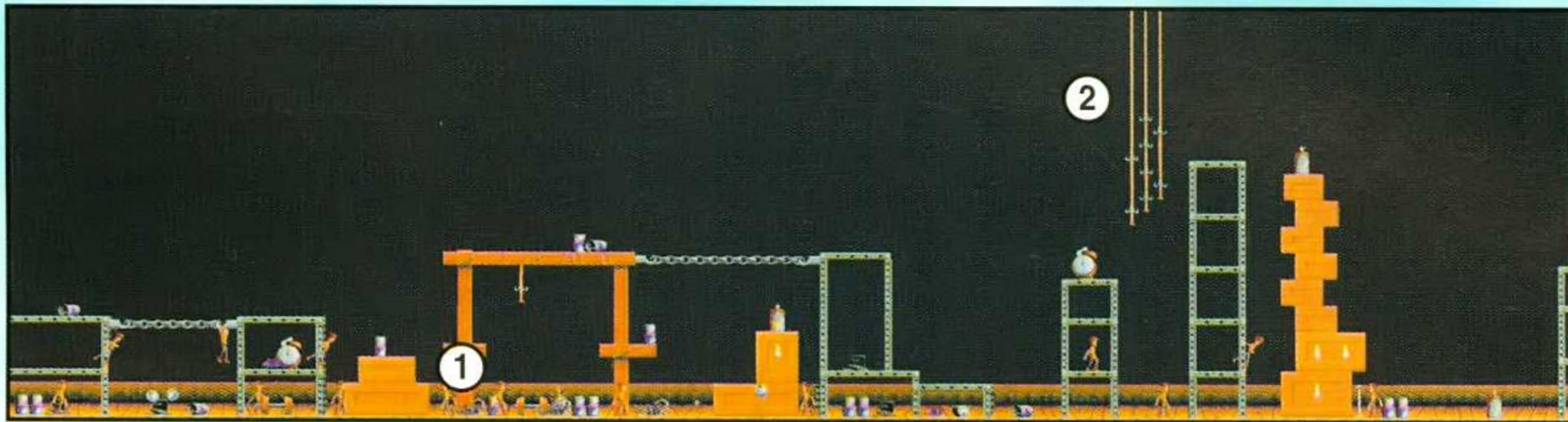
TOY STORY



Das Spiel, das für so viel Aufregung sorgte wie sonst nur Saturn-Games, haben wir nun bald beendet. Woody, der Spielzeug-Cowboy, hat bereits in den letzten beiden Ausgaben des Sega Magazins Jagd auf den Astronauten Buzz Lightyear gemacht. Diesmal findet er Buzz endlich und bringt ihn sicher zu Andy zurück. Ein geniales Game - nie zuvor hat man auf dem Mega Drive so tolle Grafiken gesehen. Hoffentlich werden die MD-Spiele der Zukunft genauso gut! Ein Toy Story-Sequel wäre auch nicht schlecht!

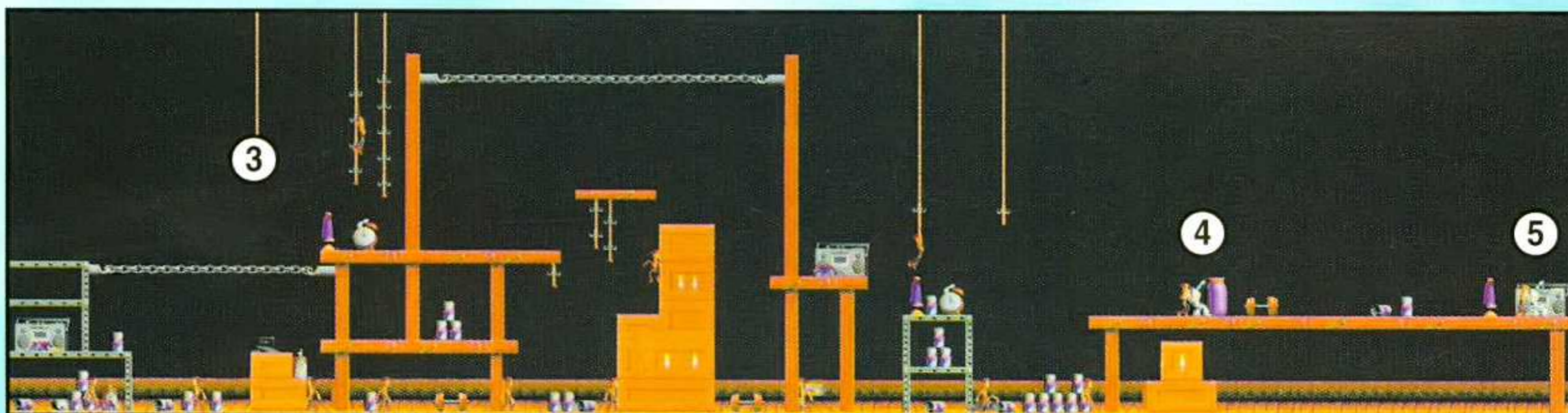
BATTLE OF THE MUTANT TOYS

① Dieser Level sieht am Anfang ziemlich harmlos aus - den hungrigen Spinnen und den leeren Getränkedosen kann man jedenfalls mit Leichtigkeit aus dem Weg gehen. Bewege dich nach oben, um über die Kisten zu kommen, die Woody den Weg versperren.



② Ich hoffe, du kannst inzwischen perfekt mit Woodys Kordel umgehen, weil du sonst diesen Level nicht beenden kannst. Woody muß sich dieser Haken bedienen, um ganz nach oben zu kommen und fortfahren zu können. Am besten schwingt man sich von einem Haken weg, dreht sich blitzschnell auf halber Höhe, schnappt sich den nächsten Haken und wiederholt das Ganze, bis man oben angekommen ist.

③ Das ist es, was wir brauchen - noch mehr Turnübungen! Wenn du den Peitschen-Button gedrückt hältst, schnalzt Woodys Peitsche automatisch nach vorne und schlingt sich um den nächstgelegenen Haken. Nun mußt du dir nur noch über deine Sprünge Gedanken machen.

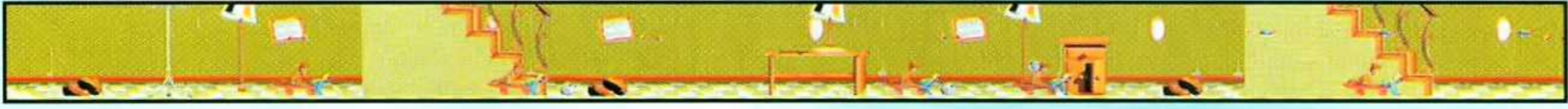


④ Schließlich findest du Buzz. Nun passieren wieder seltsame Dinge, denn Woody wird plötzlich von eigenartigen Spielzeugmutanten umzingelt. Schnappe dir zuerst Buzz, indem du den Peitschen-Button drückst. Anschließend mußt du Buzz buchstäblich zum Levelende schieben, während du von den Spielzeugmutanten angegriffen wirst. Um dich zu verteidigen, benutzt du den Peitschen-Button, und Buzz schlägt den Mutanten, der sich gerade in seiner Nähe aufhält.

⑤ Schiebe Buzz so schnell wie möglich weiter, so daß die Spinne mit dem Baby-Kopf keine Chance hat, dich von hinten zu beißen.

ROLLER BOB

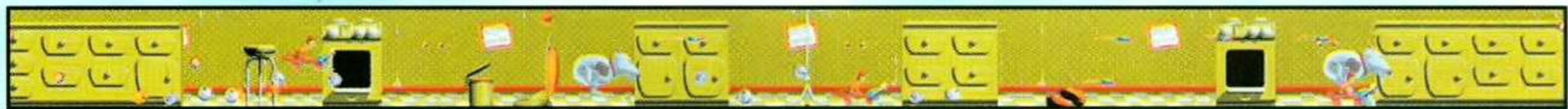
① Du solltest diesen Level fast genauso angehen wie „Run Rex Run“. Halte zurück, wenn du die Dosen siehst, aber wenn du einen Hund bellen hörst, rennst du auf die rechte Seite des Screens, weil Sekunden später Scud (Sids bissiger Köter) auftauchen wird. Laufe ihm einfach davon.



② Wenn du den Neustartpunkt erreichst, taucht eine neue Herausforderung in Form von explodierenden Schädeln von der linken Seite des Bildschirms her auf. Sie springen erst vor dir herum, bevor sie explodieren.



③ Denke an die Regel, immer nach rechts zu gehen, wenn Scud von links her auftaucht und die explodierenden Schädel in der Mitte des Screens zum Stehen kommen. Wenn die Büchsen herabstürzen, versuchst du, über sie drüberzuspringen. Viel Glück, wenn alle drei gleichzeitig auftauchen!

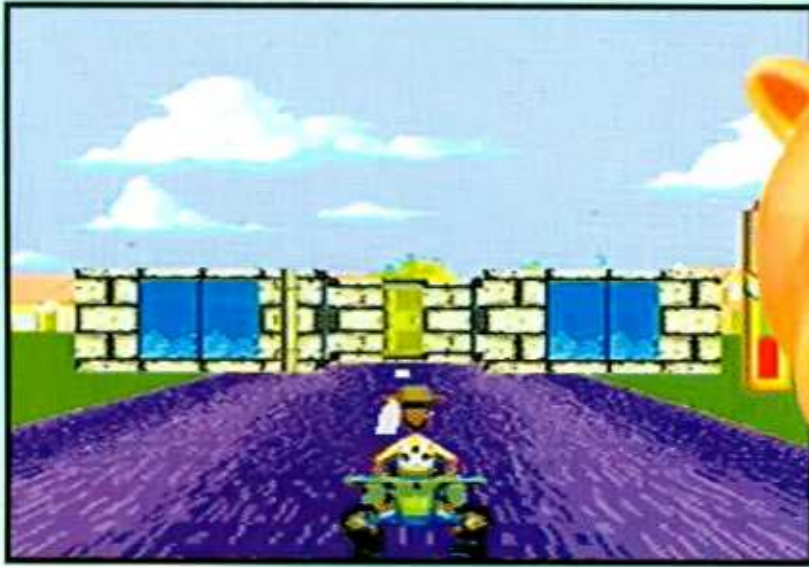


④ Egal was du auch tust, vergiß nicht, die Power Up-Sterne einzusammeln. In diesem Level gibt es genau 50 davon (wie auch in den meisten anderen Leveln) - genug, um an eines jener heißbegehrten Extra-Leben heranzukommen.



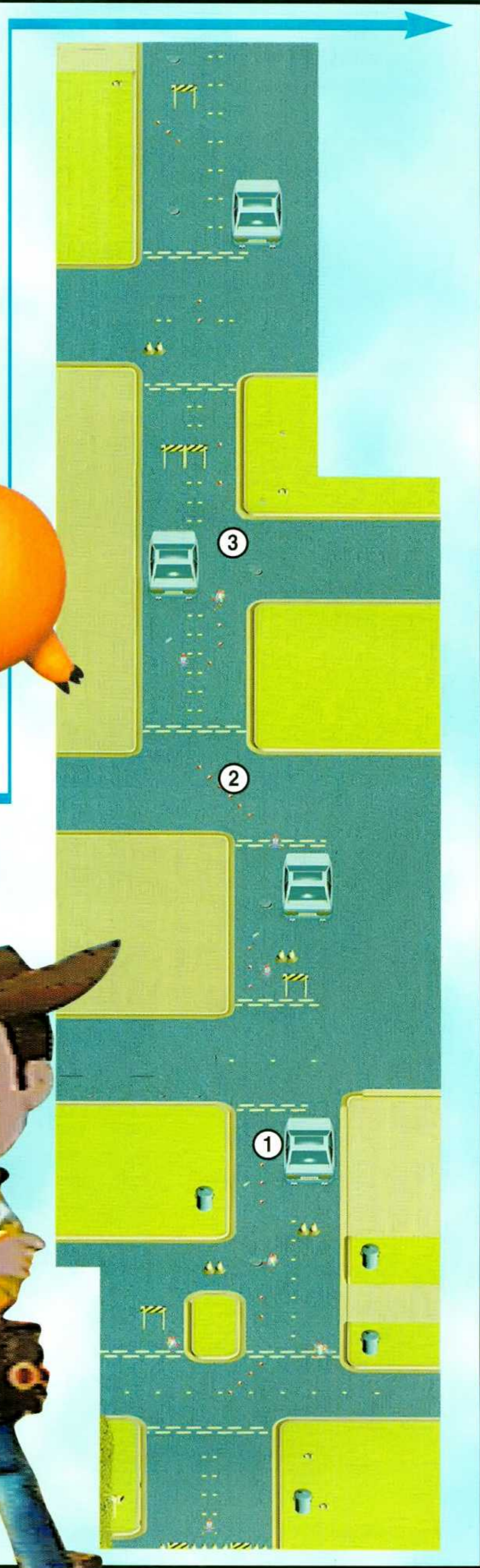
ROLLER BOB

Dieser Abschnitt im Street Racer-Stil ist eigentlich recht konventionell. Steuere einfach Woody und R.C. Car durch die Straßen und überfahre die Batterien, damit R. C. nicht vor dem Levelende die Puste ausgeht. Für jedes eingesammelte Energie-Power Up bekommst du zwei Silbersterne. Schau also, daß du alle erwischst.



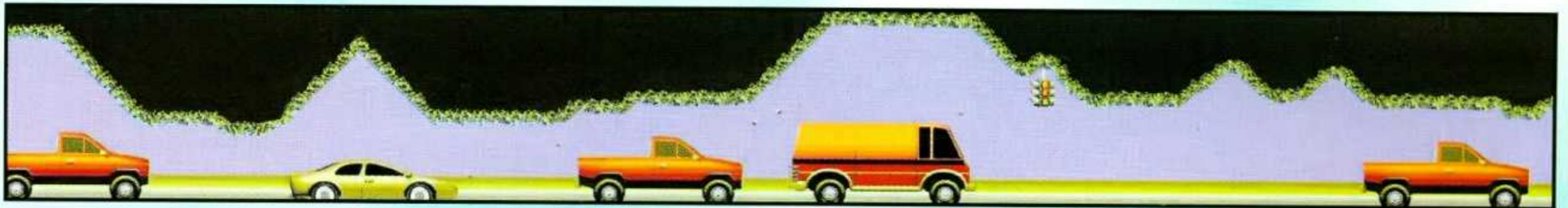
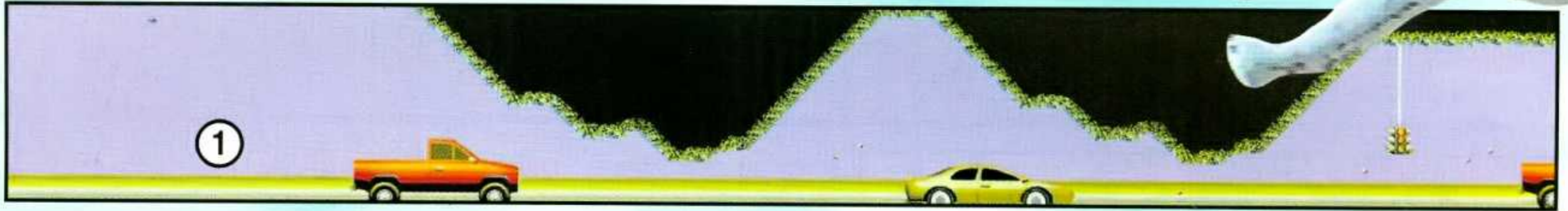
LIGHT MY FIRE

- ① Dieser Abschnitt entspricht weitgehend der vorangegangenen Buzz Clip MicroMachines-Section. Es gilt hier, alle Batteriezellen aufzusammeln, die überall verstreut herumliegen. Folge der Route über die Straßen.
- ② Die Sterne zeigen dir nicht nur den Weg durch den Level, es ist zu diesem Zeitpunkt sogar lebenswichtig, alle 50 einzusammeln, damit du an ein bitter nötiges Extraleben herankommst.
- ③ Hier ist eine harte Nuß: es ist fast unmöglich, diese Batterie aufzuheben, aber du brauchst sie unbedingt, denn sonst geht R. C. der Treibstoff aus, bevor er die nächste Zelle erreicht.

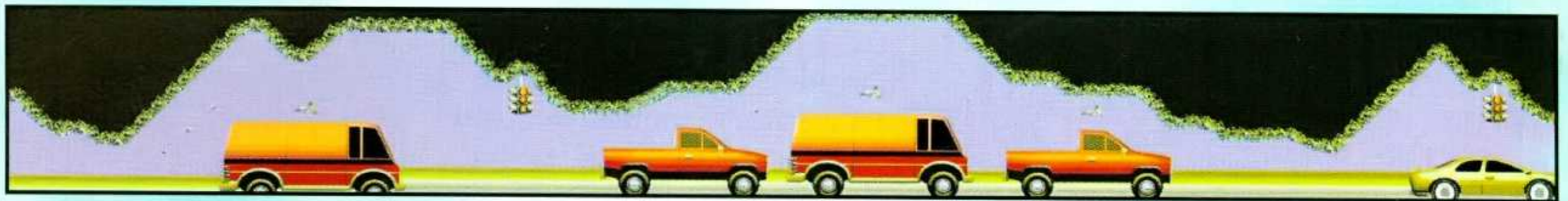


ROCKET MAN

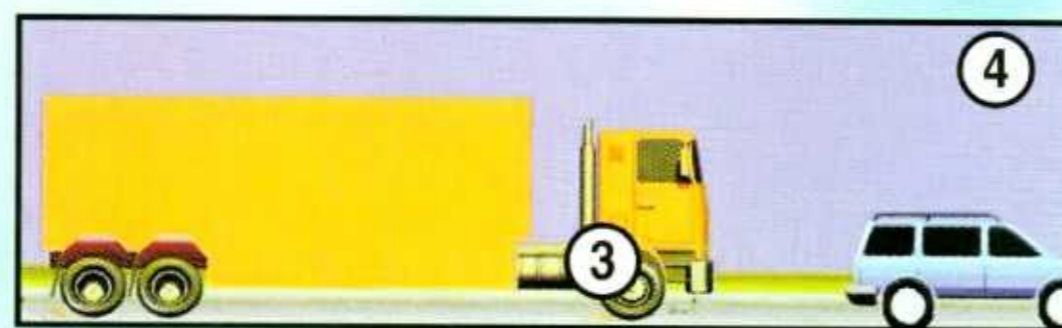
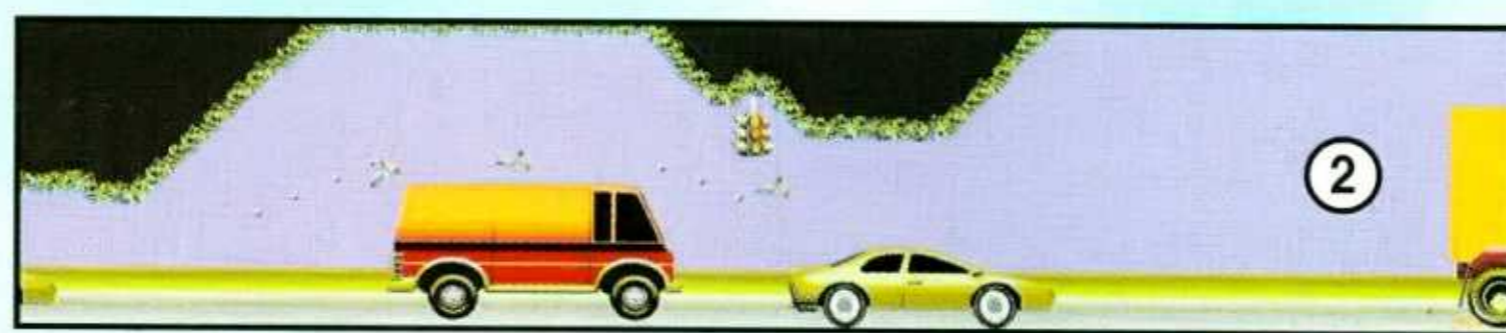
① Da ist er, der letzte Level! Hier muß man lediglich daran denken, daß man es nicht mit einem Rennen zu tun hat. Stürme also nicht einfach drauflos, sondern halte dich zurück und schau dir an, was auf dich wartet, damit Woody und Buzz den kommenden Hindernissen aus dem Weg gehen können.



② Halte dich in der Mitte des Screens und folge dem Weg, den dir die Power-Up-Sterne zeigen. Dieser Lastwagen ist wohl das größte Problem im ganzen Level. Sobald du ihn siehst, führst du Woody und Buzz an den oberen Bildschirmrand, so daß sie über den LKW drüberfliegen können.



③ Wenn du zu diesem Lastwagen kommst, gehst du an den unteren Bildschirmrand und stellst Buzz und Woody direkt vor das Vorderrad des Fahrzeugs. Dann scrollt der Screen weiter, und alles, was vor dem Truck liegt, wird getötet. Wenn du jedoch schnell genug bist, kommen Woody und Buzz mit dem Leben davon.



④ Für immer und ewig! Jetzt solltest du am Ziel angekommen sein. Halte dich einfach in der Mitte des Screens und schwebe über Andys Auto. An diesem Punkt landen Woody und Buzz automatisch auf dem Wagen und erleben ein glückliches Wiedersehen mit Andy und all dem anderen Spielzeug. Ich liebe Happy Ends!



DONALD DUCK



Die Ente ist wieder da! Diesmal auf der Jagd nach dem Shabulm Shablum! Es wurde gestohlen. Und wenn es nicht innerhalb von drei Tagen zurück ist, dann explodiert die ganze Insel. Letzten Monat ging es hier um die sieben Levels, die zum Haupt-Gegner führen. Doch nun sollten deine Ninja-Schwünge und -Schläge knallhart und genau sein. Denn nicht einmal die Mojo-Festung kann sich dir in den Weg stellen! Nicht schlecht für eine Ente, die über 50 ist!

MOJO FESTUNG



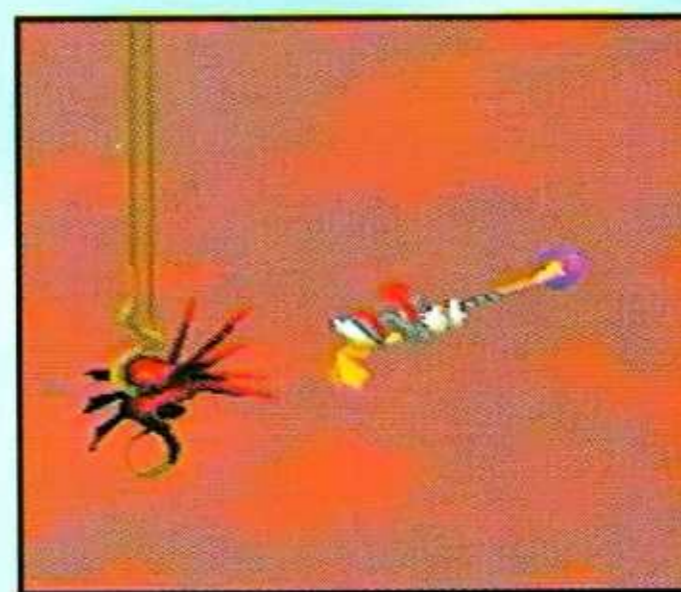
Um zur Mojo-Festung zu kommen, muß sich Donald von Juwel zu Juwel schwingen. Dies macht dir zunächst einmal schwere Kopfschmerzen. Denn

unterhalb von Donald ist rein gar nicht und wenn man daneben langt, so wird es zappenduster. Hier gibt es leider keine zweite Chance!



Donalds Ying-Yang-Energie ist den ganzen Level hindurch auf Maximum. Deswegen mußst du dich auch nicht um die Münzen aus vorangegangenen Levels kümmern. Schalte aus gleich zu Beginn des Levels auf Ninja um - Maui brauchst du jetzt noch nicht!

Bei den rotierenden Juwelen solltest du anstatt darauf zu warten, daß sie nahe genug zum Springen sind, von einem zum anderen schwingen. Bleibst du auf einem zu lange stehen, so schleudert dich die Rotation in ganz üble Spieße hinein. Enten Kebab nennt man das!



Bevor du dann nach oben gehst, steuerst du Donald nach links und rechts, wo sich Munition für seine Westchester-Waffe befindet. Dies ist eigentlich sogar lebenswichtig für Donald, da es schon bald nicht mehr genügt, nur ein Ninja zu sein. Gegen die Mojo-Festung muß schon eine Kombination aus beiden Charakteren herhalten.



Das Kraftfeld um ihn herum ist gefährlich. Von den Plattformen auf beiden Seiten kannst du die „Maui“-Waffe abfeuern. Wenn er dann ganz nahe am Rand steht, mußst du dich wieder in Ninja-Duck verwandeln und ihn mit deinem Stab bearbeiten. Der Schlüssel zum Erfolg liegt also im Wechseln der Charaktere zur richtigen Zeit.



Sobald dann das Kraftfeld zersört ist, springst du auf die Hauptplattform und wechselst wieder zum Ninja. Schlage nun solange auf ihn ein, bis er seinen Fuß anhebt. Dies ist ein Zeichen dafür, daß sein Fuß auf dich zuschnellen wird und du am besten zur Seite springen solltest. Springst du rechtzeitig und wirst dabei nicht von seinem Fußstoß erwischt, so solltest du wieder mit deinem Stab angreifen und zu ihm springen. An einem Fuß ist Mojo völlig ungedeckt - also mach das beste draus.



BABALUAU BABY

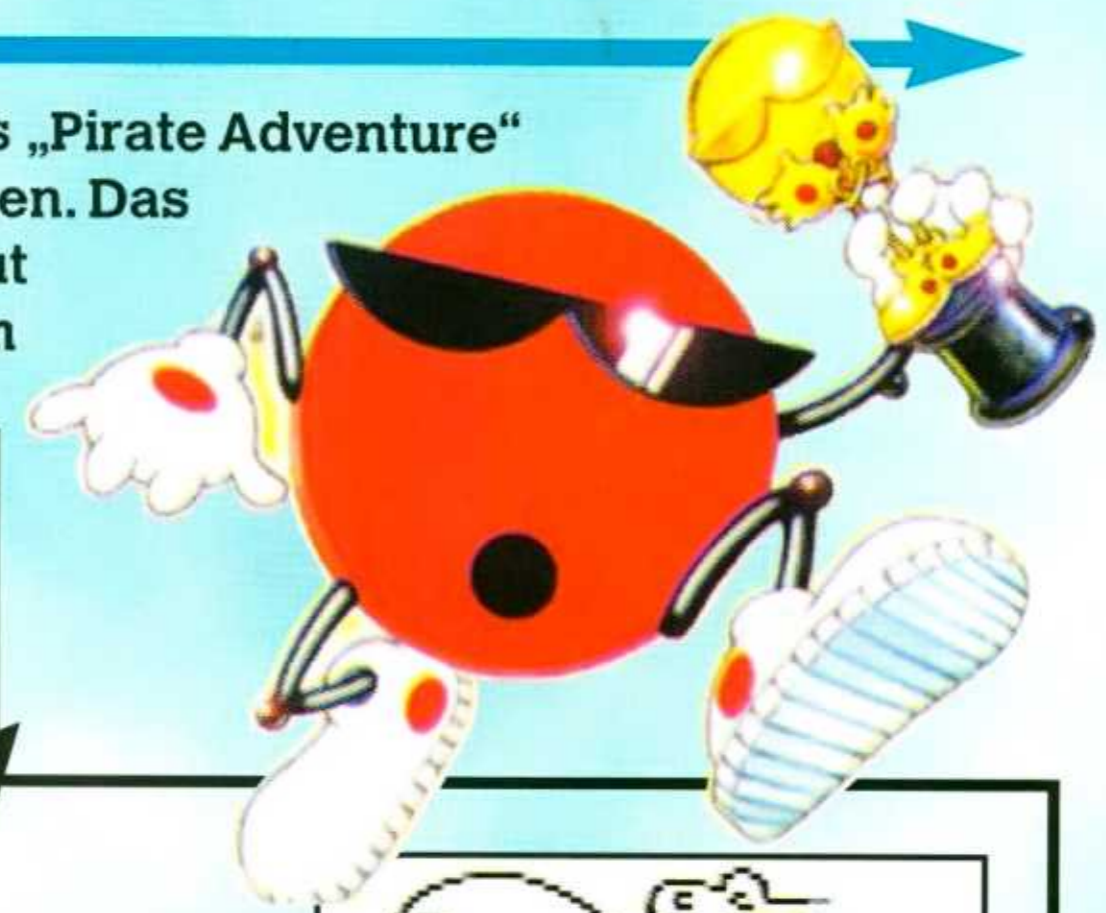


Nach dem letzten Level gibt es noch einen kleinen Bonus-Level. Es ist zwar nicht so einfach, aber du solltest so viele Items wie möglich einsameln, bevor die Mojo-Statue aus Shabuhm Shabuhm auf dich herabfällt.

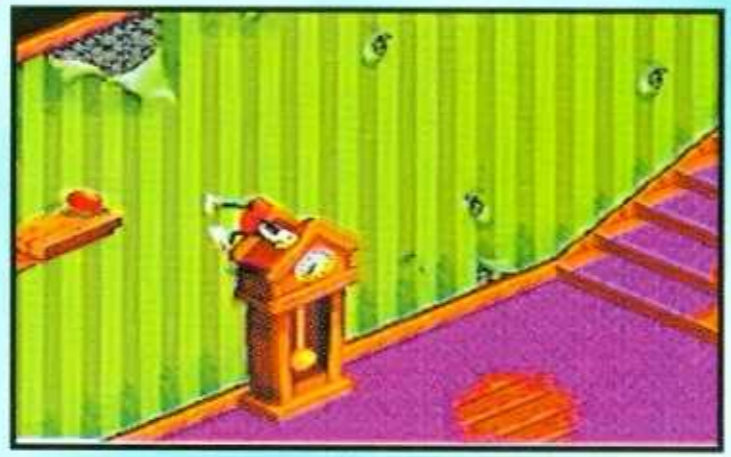


SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Letzten Monat haben wir Spots erste „Filmwelt“ namens „Pirate Adventure“ in den Kurztips am Fuße der Helpline-Seiten besprochen. Das hatten wir deshalb gemacht, weil die erste Welt absolut einfach zu spielen ist. Wer also hier noch Hilfe benötigt, dem ist nicht mehr zu helfen. Diesen Monat wird es in der nächsten Filmwelt namens „Horror World“ schon etwas schwerer. Diese Welt hat auch eine Seite in unserem Komplettlösungsteil verdient. Also auf auf, denn es gibt jede nge versteckte Plätze zu erkunden und einiges für euch zu tun!



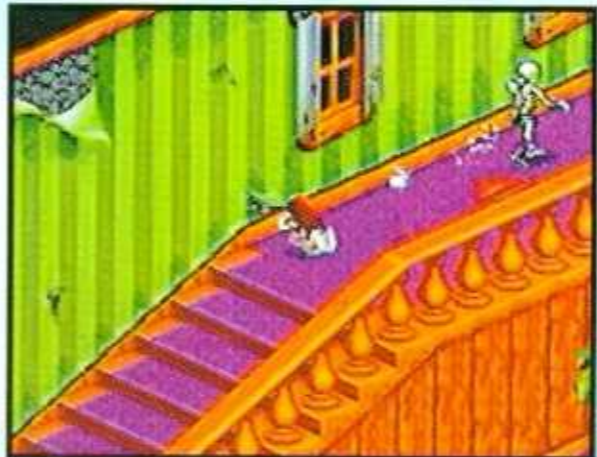
THE HAUNTED HOUSE HORROR WORLD



Vergiß nicht den roten Spot gleich zu Beginn über Spots Kopf mitzunehmen. Einen leichteren gibt es nicht mehr! Er liegt zwar außer Reichweite auf einem Sims. Man kann aber auf die alte Standuhr springen, um so die Sprungweite zu verkürzen.



Das Skelett oben bei den ersten Treppen solltest du unbedingt erledigen. Es hat einen wertvollen roten Spot dabei. Spielst du nämlich als echter Spieler mit der Schwierigkeitsstufe auf „Hart“, so sind es gerade die Monster, die rote Spots mit sich führen.

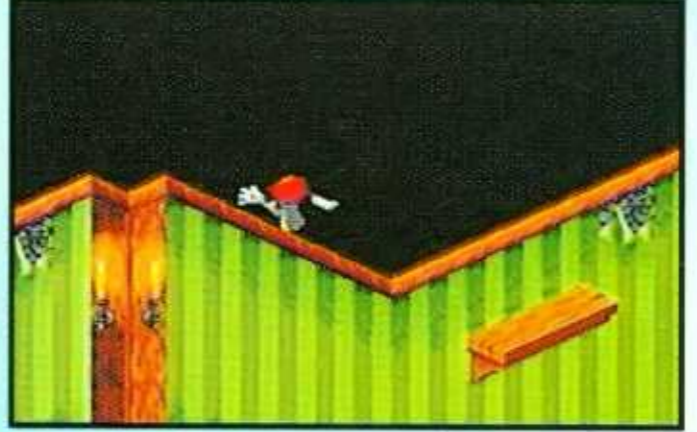


Die nächsten vier roten Spots kann man ganz leicht finden. Drei sind auf dem Plattformen gleich nach dem ersten Skelett und ein weiterer kommt zum Vorschein, wenn man die Spinne am ersten Bücherschrank erledigt.



Die leeren Pflanzkübel muß man auf die drei dafür vorgesehenen Stellen auf dem Teppich schieben. So öffnet sich ein Geheimgang zwischen den beiden Bücherschränken. Darin findet Spot einen roten Spot und einen wertvollen Juwel.

Nachdem Spot aus dem Geheimgang herausgelaufen ist, kann er auf das nahegelegene Regal springen und gleich nebenan den sich drehenden roten Spot einsammeln. Von dort aus kann Spot dann auf den Sims



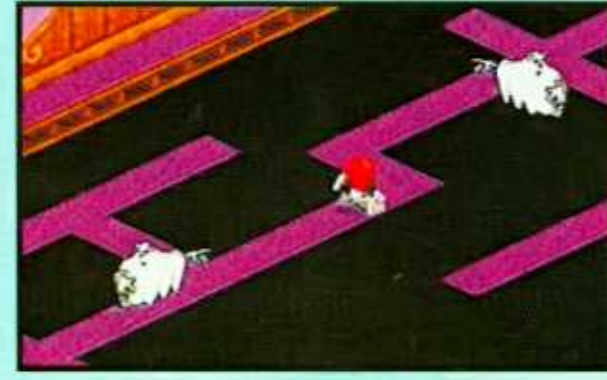
oberhalb des Regals springen. Nun kann er auf das schwarze Stück, das das „Haunted House“ umgibt, springen. Jetzt läuft er den Weg nach links um den Raum herum und in einen von Kerzen erleuchteten Gang. So kommt Spot in einen Raum, in dem sich drei verschiedene Plattformen mit vielen Extras und zwei roten Spots befinden. Hat er alles eingesammelt, so geht er den Weg weiter nach draußen durch die Feuerstelle hindurch, die sich weit rechts im Hauptraum befindet.





Neben der Feuerstelle befindet sich ein Sims mit einem Blumentopf darauf. Schmeiße diesen herab und die beiden Bilder nebeneinander an der Wand fahren zur Seite, so daß Öffnungen entstehen. Durch die erste kommst zurück in

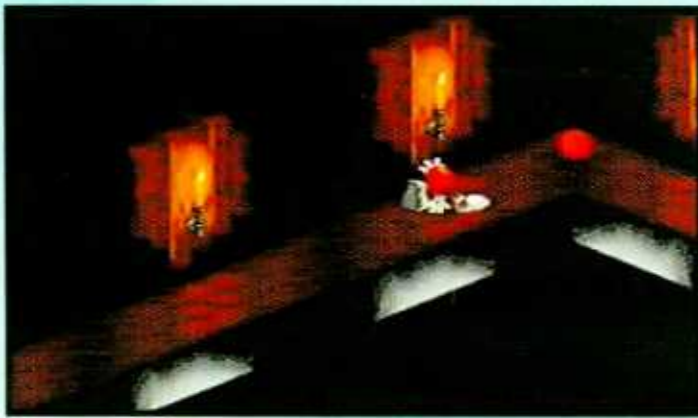
den Raum, aus dem du gerade gekommen bist. Solltest du dort irgendetwas vergessen haben, so kriegst du so eine neue Chance.



Durch die zweite Öffnung kommt Spot in eine geheime Bibliothek. Die Regale sind jedoch zu hoch, um hinaufzuspringen. Deshalb solltest du die losen Bücher herabstoßen und sie als „Leiter“ in die oberen Etagen benutzen. So erreicht Spot einen weiteren Raum, der von Geistern bewacht wird. Hier findet Spot wieder einen roten Spot. Er muß aber darauf achten, nicht von einem der Wege zu stürzen, da er sonst zurück in den Hauptraum fallen würde.



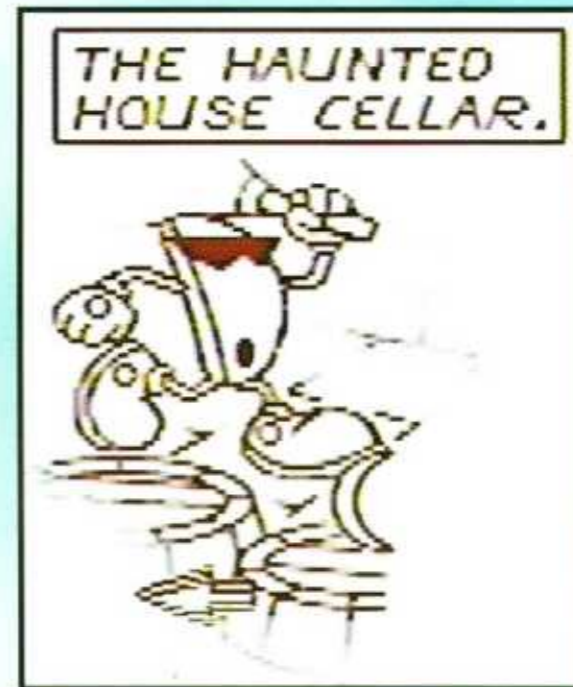
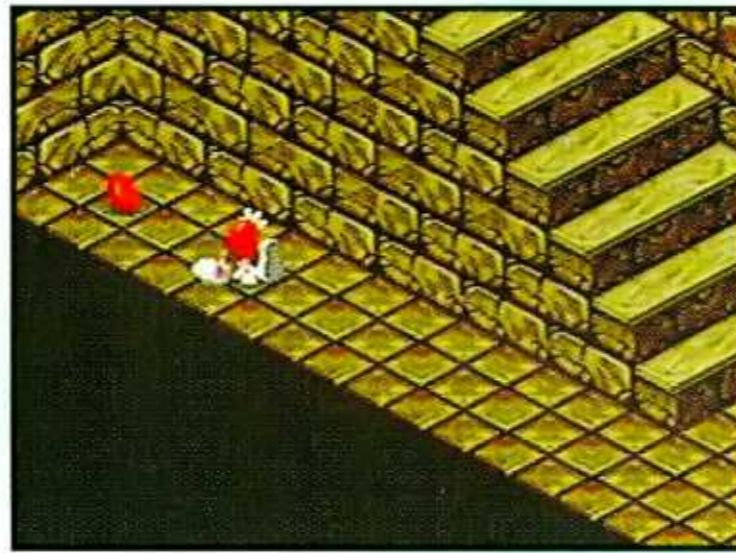
Über den Hauptraum verteilt gibt es sechs weitere Spots zu finden. Drei befinden sich in der Gegend um die kleinen Bücheregale herum (einen hat eine Spinne) und die anderen drei sind in der Nähe des Ausganges verteilt (und wieder einer bei einer Spinne).



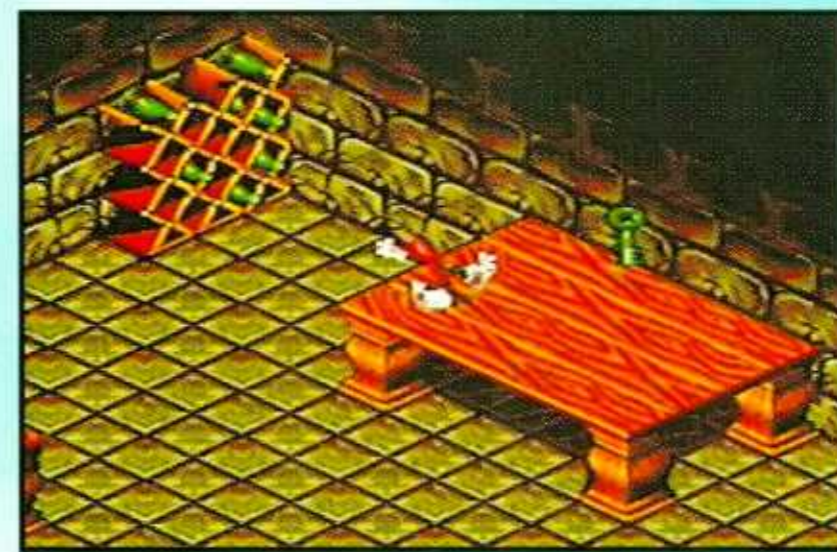
Bevor Spot in den Ausgang hüpfert, kann er auch noch die Wege links gehen. Sie sind alle miteinander verbunden und es befinden sich dort verschiedene Items und ein roter Spot. Nachdem er diese Sachen alle eingesammelt hat, gibt es für Spot kein Halten mehr und er kann durch den Ausgang abhauen.

THE HAUNTED HOUSE CELLAR

Spot beginnt diesen Level oberhalb einiger Treppen. Um seinen ersten roten Spot zu erhalten, muß er die Stufen nach unten gehen und dann nach links abbiegen. Dann geht er zurück nach rechts und läuft durch eine Türe, die ihn in einen größeren Abschnitt dieses Levels bringt. Durch die Trüe solltest du übrigens nicht durchrennen, da sich auf der anderen Seite eine Spinne versteckt.



Hier sind nun alle Trüen verschlossen, weswegen es Spots Hauptaufgabe ist, die Schlüssel dazu zu finden. Der einzige zugängliche Raum ist oben bei den Treppen. Um hier hindurchzukommen, muß sich Spot auf den großen Stein außerhalb stellen und die Türe wird sich für kurze Zeit öffnen (also schnell sein)!



In diesem Raum befindet ein roter Spot, einige Juwelen und ein Zombie, der alles bewacht. Doch mit ein paar Attacken wird er recht schnell nachgeben und dir einen weiteren Spot preisgeben (was für ein netter Zombie, oder?! Dem grünen Schleim solltest du allerdings wirklich besser aus dem Wege gehen.



Hier befinden sich nun wieder mehrere Juwelen, ein roter Spot und der sehr wichtige grüne Schlüssel. Alles wird von einem Geist bewacht - paß also auf! Mit dem grünen Schlüssel kann man die Türe rechts draußen öffnen.

Den nächsten Schlüssel, den du noch brauchst, findest du unten am Ende der Treppen. Das Skelett ganz unten solltest du nicht ziehen lassen, denn wenn du seine Knochen ein wenig durchschüttelst, so wirst du einen roten Spot erhalten. Der Schlüssel ist auf einem Sims in der Ecke über dem Wasser. Um dort hinzukommen gibt es unsichtbare Plattformen, die du aber trotzdem an den Reflexionen im Wasser erkennen kannst. Mit dem Schlüssel öffnet sich die Türe am Wasser. Du solltest aber lieber damit die goldene Türe oben bei den Treppen öffnen. Dahinter kann Spot Juwelen und einen roten Spot einsammeln.



Nun gehst du in den Durchgang auf halbem Wege die Treppen hinab. Dort sind einige Juwelen und ein roter Spot. Doch noch wichtiger ist es, den Stein in die hinterste linke Ecke zu schieben. So wird dieser herabfallen und eine großen Stein oben an den Stufen erwischen, wodurch sich wiederum die restlichen Tore öffnen.

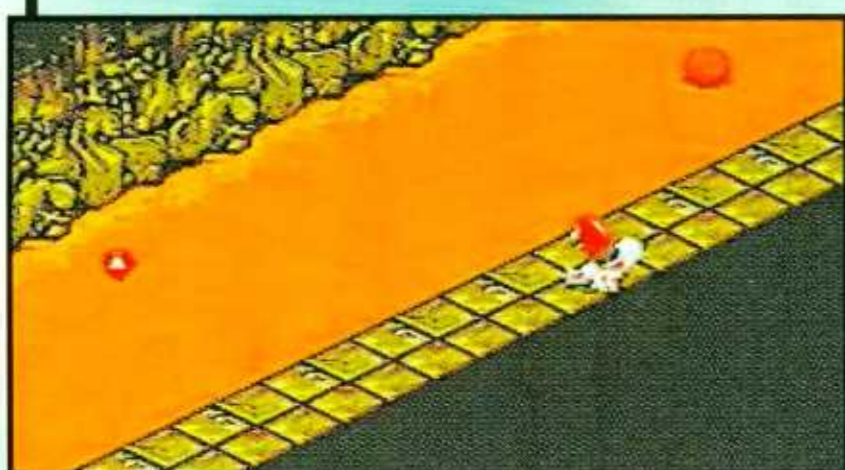
Zuerst gehst du in den orange-leuchtenden Durchgang und sammelst die Juwelen und den Spot ein (weiche dem Feuer aus)! Dann gehst du durch die Türe gleich daneben und sammelst dort wieder (roter Schlüssel) alles ein. Den Zombie, der dich angreift, brauchst du nicht erledigen, denn er hat nichts für dich dabei.



Den nun neu gefundenen Schlüssel benutzt du gleich bei der Türe unten an den Stufen beim Wasser. Danach wird Spot auf einem Sims beim Wasser erscheinen. Zuerst solltest du nach rechts gehen, um einen Spot einzusammeln. Dann zurück nach links, die Treppen hoch und durch den Durchgang. Dort liegen ein roter Spot, Juwelen und eine Fackel, die du einsammeln solltest.



Jetzt kannst du durch die geöffnete Türe beim Wasser gehen und dort Extras und einen roten Spot mitnehmen. Danach benutzt du die unsichtbaren Plattformen beim Wasser, um zum Sims mit einem Schlüssel, einem Kuchen und einem Spot darauf zu kommen. Dann weiter durch die Türe in einen weiteren Raum.



Gehe nun durch die erste offene Türe und achte dabei auf das „Treibsand“-Monster - es ist gnadenlos! Doch hier befindet sich ein wichtiger roter Spot, weswegen man das Risiko eingehen sollte. Verlasse diesen Raum nicht durch die andere Türe,

Im Wasser befinden sich drei Plattformen. Auf zweien liegen rote Spots und die mittlere hat den „Ausgangs-Stern“ darauf. Bevor du aber den Level verläßt, solltest du zur rechten Wand treiben, wo eine offene Türe in einen dunklen Raum führt. Mit deiner Fackel kannst du dir den Weg vom Sims zu Sims erleuchten und so ein Extraleben einheimsen.

sondern so wie du gekommen bist. Dadurch kann Spot dann die schwebende Plattform benutzen, um ums Wasser herumzukommen.

PASSWÖRTER

Level	Leicht	Normal	Schwer
Ship Deck	-	-	-
Ship Hold	NVUN488U	LRM7ZHFS	LFOOTFNM
Underwater	PV504X3U	PR57ZXCS	N6VP87JA
The Haunted House	HU5MYX8T	FEWNQ6VL	AUAPLID
The Haunted House Cellar	JVE84PLW	FMXJU5TX	DYN37GZ8
The Pumpkin Castle	LVM54HMW	4PPEVEUX	H56K5WO8
The Temple	PR518X8T	N6VZZ7F8	LBOKXFLL
Under the Temple	EQQJO43D	CQIKODQD	GUYMYT5H
The Mine-Cart ride	JFHNTM3Q	JRF6ZOCW	NJWXV65S

ACTION REPLAY CODES

FFE2F10002 - Unendliche Leben
FFE608001E - 100% Energie



Fortsetzung folgt...

CODES

Vorsicht, unsere Codes sind mal wieder sehr heiß! Doch so wollt ihr es ja!



X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Hier besteht die Möglichkeit, das Spiel im original Arcade-Modus mit den Original-Messages zu starten. Dazu hältst du, während du das



Spiel startest, A, C und Start auf Controller 2 gedrückt. Halte die Buttons weiterhin gedrückt und

der Arcade-Start-Up-Screen wird gefolgt von der Meldung „Insert Coin“ erscheinen. Mit der L-Taste kann man nun „Geld einwerfen“ und mit der R-Taste das Spiel starten.



noch A, links und links drückst, so erhältst du alle Waffen und Schutzschilder.

All weapons and shields A, Left, Left

- Nine Lives B, Up, Down, Down, Y
- Invincibility B, Up, Left, Left, Y
- Cloaking Down, Right, A, C, Up, Left, A
- Death Star Trench Right, Right, Down, Down
- Fade to Black X, Y, Z, Z, Y
- Programmer Heads C, Right, A, Z, Y
- House Hunt Y, A, Right, Down

SOLAR ECLIPSE

Versteckter Level

Starte das Spiel und halte es dann wieder an. Nun drückst du recht, unten, unten, links, C, rechts, A, Z und Y. Hast du alles richtig gemacht, so erscheint „Heads Up! Production Team Level“ auf dem Screen. Nun sind im Spiel die Köpfe der Gegner durch die der Programmierer ersetzt worden.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Um zum „Free Camera View“ zu kommen, hältst du das Spiel einfach irgendwann an und gehst in die Optionen. Stelle nun den Cursor auf „Exit“ und drücke die L- und die R-Taste gleichzeitig. Nun verschwindet die Schrift mit „Pause“ und du kannst ab jetzt die Kamera frei kontrollieren.



SEGA RALLY

Um das Spiel ohne irgendwelche Anzeigen auf dem Screen zu spielen, mußt du X, Z und A gedrückt halten, bevor der Autoauswahl-Screen erscheint. Halte sie gedrückt und wähle dann mit C deinen Wagen aus.



VECTORMAN

Orbot's Private Options Screen
Bei den Optionen muß du nur A, B, B, A, unten, A, B, B, und A drücken. Nun erscheint ein neuer Bildschirm, der sich „Reus Q. Orbot's Private Options Screen“ nennt. Hier kannst du deine Gesundheit und die Leben erhöhen, sowie deine Waffe verbessern und jeden Level anwählen.



BLACKTHORNE

PABWÖRTER

- Mine
- Level - 2 FBWC
- Level - 3 QP7R
- Level - 4 WJTV

- Schnee
- Level - 1 DFT3
- Level - 2 L50H
- Level - 3 2TN1
- Level - 4 CGDM

- Bäume
- Level - 1 RRYB
- Level - 2 ZS9P
- Level - 3 XJSN
- Level - 4 CGDM

- Sand
- Level - 1 TJ1F
- Level - 2 GSG3
- Level - 3 BMHS
- Level - 4 Y4DJ

- Burg
- Level - 1 HCKD
- Level - 2 NRLF
- Level - 3 J6BZ
- Level - 4 MJXG
- Level - 5 K3CH

Sega Rally

Hallo Albin!

Kurze Frage bitte!

Ich versuche schon die ganze den „Rückwärts-Fahr“-Cheat für Sega Rally - aber er funktioniert einfach nie!

Mein Kumpel sagte mir, ich müßte nur X und C gedrückt halten, während ich „Championship“ oder „Practice“ im Arcade-Modus auswähle. Hat er recht?

Ist er ein wahrer Freund?

Siegfried Royberg

Na ja, so ein toller Freund ist er nicht, denn er hat dir etwas Falsches erzählt. Ich bin wohl der einzige Freund den du benötigst, wenn es um irgendwelche Codes geht!

Um rückwärts fahren zu können, mußt du das Spiel im Arcade-Modus starten. Dann bei der Auswahl auf „Championship“ oder „Practice“ gehen. Nun Y gedrückt halten und C drücken. Wenn nun dein Auto erscheint, so wirst du verkehrt herum am Start stehen.



Worms

Hi, Albin, ich habe Worms und ich liebe es wirklich!

Meine Freunde finden mich seit einiger Zeit deswegen viel sympathischer und meine Eltern betteln mich an nicht auszugehen, sondern weiter in ihrem schützenden Heim zu bleiben! Überhaupt hat sich mein ganzes Leben durch Worms geändert!

Die Mädchen schenken mir mehr Beachtung und nächsten Freitag habe ich ein Date mit dem wohl aufregendsten Müdel unserer Stadt. Bevor ich Worms hatte war ich ein Niemand, nun bin ich endlich jemand!

Ach habt ihr ein paar Codes für mich?

Ein Wurmfanatiker!

Ich hatte nie gedacht, daß ein Spiel das Leben so verändern kann - doch ich freue mich für dich! Codes für das Spiel gibt es bisher nur sehr wenige, aber damit du bei deinem Date ein wenig Gesprächsstoff hast, habe ich hier wenigstens einen kleinen Tip für dich!

Um das Schaf, die Min Gun und die Bananen Bomben zu bekommen, gehst du zur Waffenauswahl und stellst den Cursor auf „Exit“. Nun drückst du C, Z, Z, C, Z, Z, C, Z, Z.

Virtua Fighter 2

Hallo Sega-Team!

Stimmt es, daß man mit den Buchstaben kämpfen kann und ein „Virtua Bird“ in VF2 versteckt ist?

David Kessel

Es ist nicht nur möglich den Virtua Bird herbeizuzaubern, nein, dieser kann sogar deinen Spieler vom Boden hochheben! Dazu mußt du im Eln-Spieler-Modus bis in Jacky's Level spielen. Nun drückt man X, Y und Z auf beiden Control-Pads, um den Vogel herbeizurufen. Nun solltest du den letzten Kampf in dieser Runde mit einem „Ring Out“ verlieren und sobald du auf den Boden knallst oben drücken und halten. Halte oben bis zum „Game Over“-Screen gedrückt und der Vogel wird dich dann davontragen. Mit Jacky und Dural funktioniert's auf jeden Fall und mit den anderen Charakteren leider nur manchmal. Die Buchstaben bei der Namenseingabe können ebenfalls tolle Sachen machen. Du mußt alle Buttons gedrückt halten, sobald du das Spiel komplett durchgespielt oder im Ranking Modus verloren hast. Dies machst du solange bis der „Now Loading“-Bildschirm verschwindet. Die Buchstaben kämpfen wie Shun, wenn du oben, A und Z gedrückt hältst, bis der Screen für die Namenseingabe erscheint. Unterwasser Namenseingabe: Y und die L-Taste müssen bis zur Namenseingabe gedrückt werden. Und die Buchstaben kämpfen wie Dural, wenn man die L-Taste, die R-Taste, X, Y und Z gedrückt hält.

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



Friedhof - Du mußt den ersten Totenkopf erwischen bevor er oben ankommt. So hast du mehr Zeit, um den zweiten auch noch zu erwischen. Timing ist angesagt!
Dschungel-Insel - Du mußt die Fliegen nicht alle mit dem Hinterteil erwischen, sondern es genügt, wenn du sie mit deinem Körper berühren kannst. Trotzdem kannst du sie aber auch so erledigen. Einfach üben!



New Toonland - Gehe zuerst einmal rechts nach oben und wechsle dann auch dem siebten Sprung nach links. Um an die Fliege in der Mitte zu kommen, mußt du ein wenig „driften“. Warte links, bis du genügend Platz hast, um den Mittel-Block abzugrasen. Driche dann nach rechts, um die Fliege dort zu erwischen. Nun weiter nach rechts, um so auf den nach oben und unten schwebenden Block zu kommen. Links gehts nach oben bis zum nächsten Block. Danach nach unten rechts driften, die Fliege mitnehmen und dann rechts nach oben. Den mittleren Block erledigst du möglichst so hoch, daß du nicht auf ihm landen mußt und driftest dann auch unten zu den letzten beiden.



Kung Fuville - Halte hier die L-Taste die ganze Zeit gedrückt.
Rezopolis - Den Bonus erlangt man recht leicht, wenn man nach rechts schaut und sich duckt. Schläge mit dem Schwanz bevor das linke Fuß den Boden berührt und du wirst immer treffen. Mit diesem Schlag erledigst du nämlich auch alles vor, also wieder gut timen! Hier ist es doch recht einfach, 30 der „Timing Spots“ zu einzusammeln.

Street Fighter Alpha

Liebes Sega Magazin,
ich bin ein riesiger Fan von Capcom-Spielen - X-Men, Darkstalkers und Street Fighter Alpha sind für mich die besten 2D-Beat 'em Ups, die es überhaupt für den Saturn gibt. Für mich sind sie sogar noch besser als die 3D-Prügeleien.
Nun, für die ersten beiden Spiele habe ich jede Menge Codes, aber keinen einzigen für SF Alpha. Also bitte, bitte, bitte drückt welche für mich ab, ich werde euch ewig dankbar sein.
Vielen Dank, Thomas Lieb

Du hast zwar recht, das sind echt gute Spiele, aber bestimmt nicht so gut wie Virtua Fighter 2.
Doch was soll's, jeder darf ja seine eigene Meinung haben! Hier sind schon mal die Codes, die du haben wolltest:
Mit diesen Cheats kannst als einer der drei versteckten Charaktere kämpfen. Die Codes sind für Spieler 1 - Spieler 2 muß die Codes von links nach rechts umkehren.
Um als AKUMA zu spielen, hältst du beim Spieler-Auswahlscreen die L-Taste gedrückt und bewegst den Cursor zum „?“ hinab. Nun drückst du links, links, links, unten, unten, unten und dann X + Y gleichzeitig.
Um als M. BISON zu spielen, hältst du beim Spieler-Auswahlscreen die L-Taste gedrückt und bewegst den Cursor zum „?“ hinab. Nun drückst du links, links, unten, unten, links, unten, unten und dann X + Y gleichzeitig.
Um als DAN zu spielen, hältst du beim Spieler-Auswahlscreen die L- und die R-Taste gedrückt und bewegst den Cursor zum „?“ hinab. Nun drückst du Y, X, A, B, Y.
Wenn du in den geheimen „DRAMATIC BATTLE“-Modus gelangen willst, in dem Ryu und Ken gegen einen computergesteuerten M. Bison kämpfen, dann mußt du zuerst den Arcade-Modus anwählen. Nun sollten die Spieler jeweils Ken und Ryu anwählen (noch nicht drücken) und die L-Taste halten und zweimal nach oben drücken. Nun die L-Taste loslassen und wieder zweimal nach oben drücken. Nun muß Spieler 1 noch X und Spieler 2 Z gedrückt halten, bis der Kampf beginnt. So werden beide in Chun Lis-Level kämpfen und M. Bison gegenüberstehen.

Boogerman

Hallo Albin!
Gott sei Dank gibt es Toy Story, Camix Zone und Vectorman! Nachdem der Saturn herausgekommen war, dachte ich schon, es würde bald keine Mega Drive-Spiele mehr geben, und die 16 Bit-Konsole würde schnell vom Markt verschwinden. Doch sie lebt noch, und alle, die sich keinen Saturn zulegen können, springen vor Freude. Ich spiele auch meine alten Mega Drive-Spiele noch, von denen ich so manches noch gar nicht durchgespielt habe (traurig, ich weiß). Habt ihr nicht den letzten Code für Boogerman parat oder wenigstens irgendwelche Cheats für Lawnmower Man für mich?
Erstmal danke schön und „Lang lebe der Mega Drive“!
Roland Knitzer

Von wegen, Mega Drive-Besitzer sollten dem Saturn dankbar sein. Anstatt die 16-Bitter zu vernichten, hat er ihnen neues Leben eingehaucht. Daraus resultierten dann phantastische Spiele, die noch nie gesehene Grafik und Gameplay boten. Laßt uns lieber hoffen, daß der Mega Drive ewig leben wird! Oder etwa nicht!?

Boogerman - Letzter Endgegner-Code
Boogerman Puss Creature, Abdominal Sewer Man, Boogerman, Miner Goblin

Lawnmower Man - Cheat Code
Du kannst das Spiel in jedem Plattform-Level anhalten und oben, rechts, A, B, A, unten, links, A, unten drücken und dann weiterspielen. Jetzt gleich wieder Pause drücken und mit B einen Level weiter bzw. mit C ein Menü aufrufen.



Yo, Albin!
X-Men für den Saturn hat einigen Staub aufgewirbelt, doch ich spiele viel lieber X-Men 2 - The Clone Wars auf meinem Mega Drive - das ist echt super! Wer braucht schon 32 Bit? Habt ihr aussonsten eventuell irgendwas, was ihr mir zu X-Men 2 sagen wollt?
Hubert Jarger

Aber natürlich!
Du kannst auch dieses Spiel jederzeit anhalten und links + C, oben, oben, links, unten, unten, rechts, C drücken und wirst einen Ton hören. Jetzt kurz die Pause lösen und gleich wieder Pause drücken. Nun noch rechts + C zum Level überspringen oder links + C zum Charakter auswählen drücken (leider kommt man so nicht an Magneto heran. Ihn muß man leider doch in Level 3 erst befreien).
99 Leben gefällig? Halte das Spiel an und drücke unten + C, oben, links, oben, rechts, rechts, C. Nun sollte wieder ein Geräusch ertönen. Nun wieder die Pause lösen, und du wirst beim nächsten Verlust eines Lebens 98 Stück als Rest haben.

X-Men 2

KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...
PASSWÖRTER

CE STEKY
M
TXZFKHGP

JUNGLE ISLE
RVBLPHBP
L

NEW ZEALAND
T
RVHCSHBP

KURZVILLE
F
RVGGPHBP

CHARTS-TIPS



- | | |
|-------------------------------|------------------------|
| 1. Panzer Dragoon 2 | 11. Thunderhawk 2 |
| 2. Wipe Out | 12. Mystaria |
| 3. Virtua Fighter 2 | 13. Virtua Cop |
| 4. Sega Rally | 14. Hang On GP |
| 5. X-Men Children of the Atom | 15. Bug! |
| 6. Magic Carpet | 16. The Horde |
| 7. World Cup Golf | 17. Johnny Bazookatone |
| 8. Golden Axe Duel | 18. Gex |
| 9. Worms | 19. FIFA Soccer '96 |
| 10. Wing Arms | 20. Theme Park |



- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1. Toy Story | 6. MicroMachines '96 |
| 2. Donald Duck i. M.M. | 7. Tiny Toons |
| 3. Vectorman | 8. Light Crusader |
| 4. FIFA Soccer '96 | 9. Pete Sampras Tennis |
| 5. Theme Park | 10. Mickey Mania |



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



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

VIRTUA FIGHTER 2

ALS DURAL SPIELEN

Im Charakter-Auswahl-Menü drückst du unten, oben, rechts und A + links gleichzeitig. Hat es funktioniert, so ertönt eine Art Zischen.

ALS GOLDENER DURAL SPIELEN

Fast der gleiche Code wie

vorhin, lediglich statt links rechts und rechts links. Also: unten, oben, links und A + rechts gleichzeitig! Einfach, oder?

JEFFREY'S TELEPORT

Dazu muß man Jeffrey und Shun anwählen. Nun muß sich Shun hinsetzen und Jeffrey muß seinen „Semi-Power-Bomb“ ausführen. Diesen Trick kann man überall einsetzen.

Hier haben wir ein paar Codes für wohl die beiden besten Games, die bisher für den Saturn herausgebracht wurden - nur sicherheitshalber noch einmal, falls ihr sie beim ersten Mal nicht mitbekommen habt.

SEGA RALLY

HYPER CAR-MODUS

Halte X gedrückt und wähle erst dann mit C dein Auto aus.

ZOOMEN WÄHREND DEN REPLAYS

Während dem Replay muß du nur unten + Z gedrückt halten und kannst dann mit der L- und der R-Taste rein- und rauszoomen.

LAKE SIDE-KURS ANWÄHLEN

Hierzu einfach im Hauptmenü X + Y gedrückt halten und dann C drücken.

LANCIA STRATOS, DER EINFACHERE

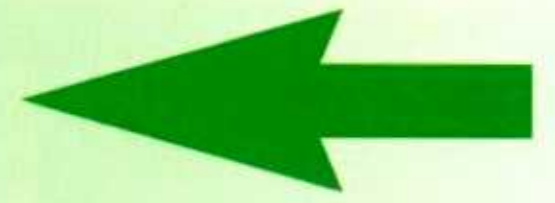


WEG

Im Hauptmenü drückst du X, Y, Z, Y, X und der Stratos steht bereit. Jetzt bekommst du ihn, wenn du bei der Autoauswahl ganz nach rechts (Automatik) bzw. ganz nach links (Manual) gehst. Dieser Code muß jedesmal allerdings neu eingegeben werden, da der Stratos so nicht abgespeichert wird.



ACTION REPLAY



Für alle Import-Fans haben wir hier eine kleine Auswahl an heißen und brandneuen Codes aus Amerika beschafft!



BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX (USA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000
Unendlich Zeit 1605F23C 0063
Unendlich Gesundheit P1 16065578 0380
Unendlich Gesundheit P2 16066980 0380

CYBER SPEEDWAY (USA)

Master CodeF6000914 C305
6002800 0000
Unendlich Boost ...160D3A44 0080
Unendlich Schild ...160D3A40 0000

GUARDIAN HEROES

Master CodeF6000914 C305
B6002800 0000
Unendlich HP (Spieler 1) 16033C5E 270F
16033C60 270F
Unendlich MP (Spieler 1) 16033C62 270F
16033C64 270F
Unendlich HP (Spieler 2) 16033F5E 270F
16033F60 270F
Unendlich MP (Spieler 2) 16033F62 270F
16033F64 270F

MAGIC CARPET (USA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000
Unendlich Gesundheit 1022CBDA 0001

PANZER DRAGOON 2/ZWEI (USA)

Master Code F6000914 C305
Unendlich Gesundheit 160730A8 0080
160730A4 0080
Auto. Berserk-Aufladung (allein eingeben)
D60730AC 0000
3-fach-Schuß 1607335C 0100
5-fach-Schuß 1607335C 0200
Homing Schuß 1607335C 0500
Graviton-Schuß 1607335C 0600

RAYMAN (USA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000
Unendlich Gesundheit 160A6D24 0002
160A6D90 0200

WING ARMS (USA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000
Waffe überhitzt nicht 1606591A 0000
Unendlich Raketen 16065932 001E
1608516E 001E
Unendlich Gesundheit 16065936 003C



MYSTARIA (USA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000
Unendlich HP (Aragon) 16091ABA 270F
16091ABC 270F
Unendlich MP (Aragon) 16091ABE 270F
16091AC0 270F
Unendlich HP (Raiko) 16091AF0 270F
16091AF2 270F
Unendlich HP (Saura) 16091B26 270F
16091B28 270F
Unendlich MP (Saura) 16091B2A 270F
16091B2C 270F
Unendlich HP (Hector) 16091B5C 270F
16091B5E 270F
Unendlich HP (Ferral) 16091BC8 270F
16091BCA 270F

Unendlich HP (Aletha) 16091BFE 270F
16091C00 270F
Unendlich MP (Aletha) 16091C02 270F
16091C04 270F
Unendlich HP (Katzhai) 16091C34 270F
16091C36 270F
Unendlich HP (Wargaas) 16091C6A 270F
16091C6C 270F
Unendlich MP (Wargaas) 16091C6E 270F
16091C70 270F
Unendlich HP (Ashe) 16091CA0 270F
16091CA2 270F
Unendlich MP (Ashe) 16091CA4 270F
16091CA6 270F
Unendlich HP (Zareth) 16091CD6 270F
16091CD8 270F
Unendlich MP (Zareth) 16091CDA 270F
16091CDC 270F
Unendlich HP (Galford) 16091D0C 270F
16091D0E 270F
Unendlich HP (Fiona) 16091D42 270F
16091D44 270F
Unendlich HP (Kord) 16091D78 270F
16091D7A 270F



SPOT GOES TO HOLLYWOOD

FFE2F10002 Unendliche Leben
FFE608001E 100% Energie

EA HOCKEY

FFD9150050 Spieler 1 beginnt mit 80 Toren
FFD99D0050 Spieler 2 beginnt mit 80 Toren

EARTHWORM JIM 2

FA1EA0003 Unendliche Leben
FFAFD0031 Unendlich Energie
FFFBD6000E Unbesiegbarkeit
FFFAD9000x Unendl. Waffen (x = 1, 2, 3, 4, 6)

SONIC 3

FFFE120005 Unendliche Leben
FFFE210063 Unendliche Ringe
FFFFB1000X Anzahl der Edelsteine
(x durch 1 bis 17 ersetzen)
FFFFFA0001 Nun kannst du Sonic durch jede Grafik ersetzen und neue Teile in den Level einbauen

LESER TIPS...

Diesen Monat setzen wir den Brief aus der letzten Ausgabe fort. Er kam von Jakob Vorndran und überraschte uns mit einer kompletten Lösung zu *Phantasy Star IV*. Ein langer Brief, aber es ist ja auch ein umfangreiches Spiel - und Jakob hat wirklich kein Detail ausgelassen. Gut gemacht!

Wenn du ein paar Zeilen zu unseren Lesertips-Seiten beitragen willst, hier ist die Adresse:
**Computec Verlag GmbH, Sega Magazin, Kennwort:
 Lesertips, Isarstraße 32 - 34, 90451 Nürnberg**

PHANTASY STAR IV

In der Krup Inn kann niemand Alys helfen. Demi denkt, daß Nurvus dazu in der Lage wäre, aber niemand kann Zios Abwehr durchbrechen. Alys murmelt, daß Rune dies könnte, und Gryz behauptet, daß sich Rune bei Großvater Dorin (dem Informanten) am Ladea-Turm aufhält. Demi läßt den Landrover an, so daß du den Treibsand zum Turm überqueren kannst. Demi schließt sich der Gruppe an.

Du verläßt Krup und gehst hinunter zum Wasser, dann rechts und wieder nach unten. Das Maschinenzentrum erscheint automatisch, wenn du dich ihm näherst. Gehe hinauf und durch die Tür, dann nach links und durchsuche die Kiste, um den Steuerungsschlüssel zu finden. Jetzt gehst du runter und durch die Tür. Demi geht zur Steuerung und konstatiert, daß Zelan, die Zentralsteuerung für Algas Infrastruktur, der Schlüssel ist. Chaz sagt, daß zuerst Zio und Nurvus kommen. Demi schließt die Reparaturen ab und ihr geht nach draußen zum Landrover. Ihr fahrt nach oben, rechts und dann wieder nach oben. Beim Treibsand fahrt ihr rechts, bis ihr nach Monsen kommt.

In Minsen beschweren sich mehrere Leute über die wiederholten Erdbeben; die Plattensteuerung befindet sich nördlich der Stadt. Die Leute bitten dich, die Erdbeben zu stoppen. Natürlich stimmst du zu und begibst dich nördlich von Monsen, ein wenig nach Osten und dann wieder nach Norden, um das Plattensteuerungssystem zu erreichen.

Bei dem Plattensystem gehst du nach oben, links und an der Mauer nach oben und durch eine Tür. Nun gehst du nach links, oben und wieder links. An der Mauer gehst du nach oben, rechts, oben, unten, links, unten, rechts und den dritten Korridor nach unten. Unten angelangt, gehst du nach links und dann nach oben durch eine Tür. Nun gehst du nach rechts, oben, links und nach unten - unten gehst du links und durch die Tür, dann rechts und den ganzen Weg nach oben. Ganz oben befindet sich der Computer. Drücke C, um die Maschinen zu stoppen. Demi erinnert dich daran, daß Nurvus und Zelan die eigentlichen Unruhestifter sind.

Wieder draußen, gehst du rechts, dann nach unten bei den Bergen, dann runter über den Treibsand, um nach Termi zu gelangen. In Termi beten sie einen Helden namens Alis Landale an (erinnerst du dich an *Phantasy Star I*?) und sprechen vom Ladea-Turm im Süden. Gehe südwestlich von Termi um die Ladea-Türme zu erreichen.

Bei den Ladea-Türmen gehst du die Stufen hinauf, dann rechts und nach oben, und anschließend nimmst du den zweiten Korridor. Danach gehst du rechts, nach unten und dann nach links und die Treppe nach oben. Dort befindet sich Rune. Er sagt, daß der Psychowand vonnöten wäre. Er tritt der Gruppe wieder bei! Der Zauberstab befindet sich oben im Turm. Gehe also nach oben/rechts, oben, links, unten, links, oben und nimm die Stufen nach oben. Als nächstes gehst du links, nach oben, nach links, unten und die Treppe nach oben - oben an der Treppe gehst du weiter nach oben, bis du eine Kiste siehst. Sie enthält den Psychowand! Nachdem Rune das Abwehrfeld durchbrochen hat, erscheint Gylaguiah, um den Zauberstab für Zio zu fordern. Schlage ihn und beanspruche den Zauberstab für dich selbst. Danach wittert Rune Ärger und beordert die ganze Gruppe sofort nach Krup zurück.

Zurück in der Inn von Krup - der Zustand von Alys hat sich verschlechtert. Sie bittet Rune, Chaz zu helfen, und er willigt ein. Dann erzählt sie Chaz, daß er sein Schicksal selbst in die Hand nehmen muß, und stirbt. Später am Abend, nach der Trauerfeier, fühlt sich Chaz nutzlos, und Rune und Rika müssen ihn dazu überreden weiterzumachen....

Außerhalb von Krup benutzt du Chaz' Ryuka oder eine Telepipe, um nach Kadary zurückzukehren. Von dort aus geht's dann weiter zu Zios Fort. Bevor du es betrittst, solltest du deine Makros überprüfen. Programmiere eines so, daß du den Zauberstab als Item benutzen kannst, dann verleihst du Rika und Demi bessere Verteidigungskräfte wie Deban, Gryz' Kriegsschrei und eine Attacke von Chaz. Dann programmierst du die anderen mit wirklich destruktiven Kombos.

Zios Fort - gehe direkt zu der Barriere, und Rune wird sie zerstören, wenn du C drückst. Nun nimmst du die Treppe nach unten.

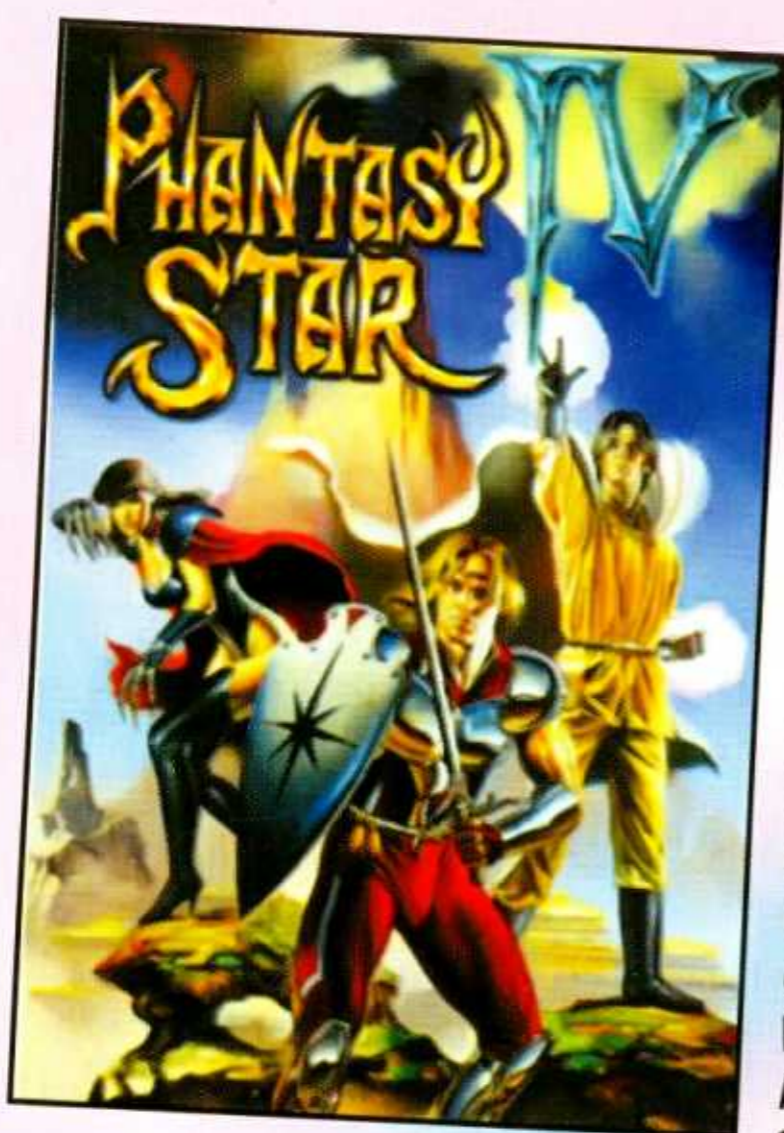
Nurvus - gehe nach oben durch die Tür, nach oben und dann rechts, durch eine weitere Tür, dann nach oben, links und durch eine Tür, eine Tür, nach unten, links, oben und durch eine vierte Tür. Nun geht's nach unten, rechts, nach oben und durch eine Tür, dann rechts über eine Brücke und durch eine weitere Tür. Nun gehst du nach rechts, nach oben und durch eine Tür, dann nach unten und durch eine Tür (so viele Türen!) und wieder nach unten. Ganz unten angelangt, gehst du durch eine Tür zur rechten - dann gehst du nach oben, bis du zu Zio kommst.

Du mußt zuerst den Psychowand dazu benutzen, um seine Sperre niederzureißen!

Dann versuchst du entweder Chaz' oder Guthus Crosscut-Fertigkeiten, Rikas Double Slash, Gryz' Kriegsschrei und die Laseraxt sowie Demis Laserschuß und Runes Flaeliand Hewn.

Rike sollte an den Opfern von Attacken Gires anwenden, denn normalerweise kann sie heilen, bevor ein weiterer Angriff stattfindet. Demi braucht außerdem ein Reparatur-Kit, und jeder braucht einen Dimate, nachdem Zio einen Hewn gesprochen hat.





Nachdem Zio besiegt wurde, verläßt Demi die Gruppe. Sie sagt, daß du Zelan wiederherstellen mußt. Dann bereitet sie ein Shuttle für den Trip vor und rät dir, Wren zu kontaktieren. Bevor du gehst, verabschiedet sich auch Gryz. Gehe Richtung Nordwesten zum Spaceport, und im Weltraumhafen gehst du nach oben, wo du ein Bild des Algo-Systems sehen solltest. Wähle Zelan und drücke C.

Zelan - gehe nach oben, durch die Tür und in dem Raum wieder nach oben. Sprich mit Wren. Er erzählt dir, daß Kuran das Problem darstellt, und tritt der Gruppe bei. Auf dem Flug nach Kuran ertappst du einen Chaos-Zauberer, der das Schiff sabotiert hat. Dann stürzt du auf Dezolis ab.

Dezolis

Rajas Tempel -

Du stürzt buchstäblich in diesen Tempel. Raja sagt, daß er von einem anderen Schiff weiß, und er führt dich hin. Dort tritt er der Gruppe bei und erzählt von ein paar Parmaniern, die vor langer Zeit auf den Planeten gekommen waren, und daß sich das Schiff in einer Stadt namens Tyler befindet.

Gehe nördlich nach Ryvon - in dieser Stadt begibst du dich zur Bar und sprichst mit Gyun, um ihr alle Informationen zu entlocken, die du bekommen kannst. Besonders die über das Schiff! Draußen gehst du nach Norden zu den Bergen, dann nach Westen, bis du nach Tyler kommst. Auch hier leiden die Menschen unter den Unbillen des Wetters und frieren langsam zu Tode. In der Stadt gehst du nach Nordwesten und liest die Inschrift auf Tylers Grab. Es öffnet sich und gibt eine

versteckte Treppe frei. Gehe die Stufen hinunter in den Hangar. Dann weiter hinunter, nach links und wieder hinunter durch die Tür in das Raumschiff Landale. Wren sagt, daß es beinahe perfekt ist. Vom Hangar-Ausgang aus gehst du nach Osten zum Weltraumhafen, wähle Kuran als Flugziel.

Kuran - gehe nach oben, durch die Tür, dann links und durch die andere Tür. Dann nach oben, links, unten, links, dann nach oben durch eine Tür. Rechts, oben, rechts und nach unten durch die Tür. Von hier aus nach unten, rechts, den Korridor mit der gelben Linie hinunter und ganz unten durch die Tür. Nun nach links, unten, rechts, oben und durch eine weitere Tür, dann links, oben, rechts, oben, rechts, oben, links, oben, rechts und nach oben durch die Tür. (Ich bin noch nicht fertig!) Nun nach rechts, unten, rechts, unten und ganz unten gehst du nach rechts und durch die Tür. Dann durch eine dritte Tür und runter, links, rauf, links, rauf, links und rauf durch eine weitere Tür. Jetzt runter, links, runter, rechts und nach oben durch eine Tür, dann rechts und rauf. Wenn du das Steuerungszentrum erreicht hast, beginnt Wren nach oben zu laufen, um die Störung ausfindig zu machen. Er findet den Schaden...oder besser gesagt, der Schaden findet DICH! Dunkle Macht!

Um die Dunkle Macht zu schlagen, braucht man etwas Glück. Lediglich Wren hält zwei Treffer nacheinander von ihr aus, ohne zu sterben. Wir empfehlen, von Wren den Crosscut, Nawat, Napalmshot und die Barrier einzusetzen, dazu Rikas Doubleslash und Rajas St. Fire. Zwischen dem 27. und dem 35. Level hat die Dunkle Macht drei Attacken: Bustaroc, Phonomaster und Flaeshot. Die ersten beiden treffen jeden, der letzte nur eine Person. Du solltest einen respektablen Dimate parat haben und deine Abwehrkräfte voll aktivieren.

Danach beginnt Wren mit der Reparatur. Chaz fragt Rune, woher er wußte, daß es die Dunkle Macht war, und er will dir das später erklären. Wren stellt Kuran fertig und alle kehren automatisch für die letzten Reparaturen nach Kuran zurück. Rika stellt fest, daß die Stürme auf Dezolis immer noch nicht aufgehört haben, und Raja sagt, daß der Garubek-Turm von einem Dämon besessen und verflucht ist. Wren holt die Eispickel an Bord, und ihr kehrt nach Dezolis zurück.

Dezolis - benutze die Eispickel und gehe vom Port aus nach Osten, bis du die Berge erreichst. Dann gehst du nach Norden durchs Eis und hältst dich weiterhin Richtung Norden, bis du nach Zosa kommst.

In Zosa erfährst du, daß sich der Gaburek-Turm im Osten befindet. Hole dir dort neue Waffen, eine neue Rüstung und Verpflegung. Nun gehst du nach Westen, bis du die Berge erreichst, dann weiter nach Norden. Betrete die Höhle.

Myst Vale - Rauf/links, rauf, rechts, dann durch eine Tür. Nun gehst du rauf, rechts, rauf und durch eine weitere Tür. Dann nach oben, links, runter und durch die untere Tür. Jetzt runter, nach links und rauf und mir den beiden kleinen Katzen vor der Tür sprechen. Dann kannst du hineingehen und mit dem Anführer sprechen. Er glaubt, dich vorher schon mal getroffen zu haben und gibt dir den silbernen Stoßzahn. Nun kehrst du nach Zosa zurück, gehst nach Osten ins Eis und benutzt den Digger, um nach Norden zu kommen, dann weiter nach Osten, bis du ins Klimazentrum kommst.

Wenn du es betrittst, stellt Wren ein Problem fest, aber Raja behauptet, es läge am Turm. Du gehst trotzdem hinein. Gehe durch die Levels, bis du zu Delmlars, einem Günstling der Dunklen Macht, kommst. Er ist schwach, und du kannst ihn im Kampf besiegen. Anschließend stellst du fest, daß mit dem System alles in Ordnung ist.

Raja besteht darauf, daß der Schaden im Turm zu suchen ist.

Verlasse das Zentrum und gehe nach Süden durch das Eis, dann nach Osten. Bei den Bergen gehst du nach Südosten, dann nach Norden nach Reshel.

Reshel - diese Stadt wimmelt nur so von Zombies. Gehe von Reshel aus nach Osten und dann nach Süden an dem gefrorenen See vorbei und betrete Meese. Meese wird von einer Seuche heimgesucht, genau wie Reshel. Gehe ins Krankenhaus und sprich mit dem Mann im zweiten Stock, um herauszufinden, was passiert ist. Danach wird Raja krank. Rune stellt fest, daß die Krankheit im Turm ihren Ursprung hat und daß es sich dabei um die Schwarze Welle handelt. Ein Mann erscheint und sagt, daß Kyra allein in den Turm gegangen ist. Du meldest dich freiwillig, um sie zu retten. Verlasse die Stadt und gehe nach Norden, bis du zu den Bergen kommst, dann nach Osten. Am äußersten Rand gehst du nach Norden, bis du zu den fleischfressenden Bäumen kommst.



Fortsetzung folgt...

JOHNNY BAZOOKATONE



Die Saga geht weiter!

Johnny ist immer noch im Restaurant - er hat den Speisesaal und die Belüftung hinter sich gelassen und wird nun die Küche betreten, um sich ein Soufflé zuzubereiten. Danach geht's in die Klinik, um ein paar kranke Kobolde aufzumischen und ein paar Krankenschwestern zu treten.

Wieder einmal wird das Spiel Level für Level etwas schwieriger - aber mach dir keine Sorgen: nach der Klinik muß Johnny nur noch das Penthouse bewältigen, um Anita zu retten (aber dafür mußt du die nächste Tips & Tricks-Ausgabe abwarten!).



Küchen

RESTAURANT



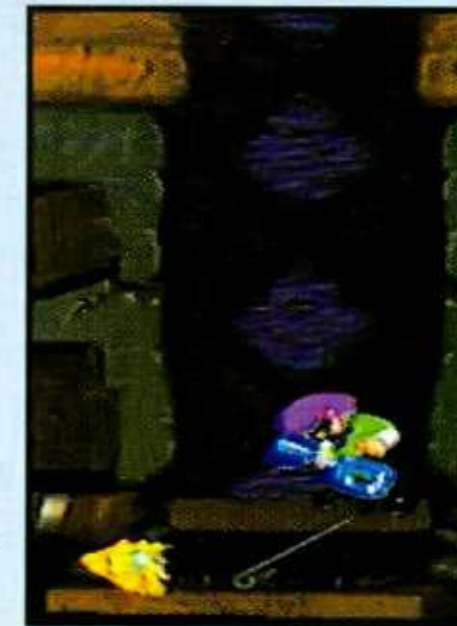
Johnny muß erst die Herde anwerfen, wenn er weiterkommen will. Beide befinden sich auf dem untersten Level, der erste steht direkt über ihm am Startpunkt und der andere ganz links. Beide heizt man auf, indem man den roten Schalter betätigt.



Benutze die Mausefallen, um den ersten Level zu erreichen. Man aktiviert sie, indem man sich auf die Federn stellt und auf den Käse feuert. Achte darauf, daß Johnny an der richtigen Stelle steht. Wenn er am Rand der Feder steht, wird unser lilagelockter Rocker nicht nach oben katapultiert, sondern zerquetscht.



Nun befindet sich Johnny auf dem ersten Level, und er kann die Deckel der heißen Kochtöpfe dazu benutzen, noch einen Stock höher zu gelangen. Die Töpfe befinden sich an den beiden Enden des Stockwerks, direkt über den Herdschaltern. Wenn sie nicht



heiß sind, weißt du, daß du die Herde nicht richtig angeheizt hast. Sind die Töpfe heiß, stellst du Johnny auf einen Deckel, und er fliegt davon (springe vom höchsten Punkt ab).



Jetzt müßte Johnny eigentlich die Herde ausschalten, denn er kann die heißen Herdplatten nicht überqueren, ohne sich die Füße zu verbrennen. Aber glücklicherweise hängen darüber ein paar leckere Beefburger (anscheinend aus britischer Produktion), die unbedingt gebraten werden wollen. Schieße sie mit Johnnys Gitarre herunter, und während sie auf den Herden brutzeln, kannst du bequem darüberlaufen.



Die schwingenden Holzlöffel können der Alptraum eines jeden Küchenchefs werden. Versuche nicht, einfach an ihnen vorbeizulaufen oder über sie drüberzuspringen, sondern bewahre deine Ruhe und warte, bis sie alle zurückschwingen. Dann muß Johnny um sein Leben rennen. Achte darauf, daß du alle Löffel im Blickfeld hast, wenn nicht, gehst du ein wenig näher heran, und alles wird klarer für dich.



Johnnys Hauptziel besteht darin, all die Eier und das Mehl zu finden und das Ganze dann über den Rand in den großen Topf zu schießen. Der Screen folgt den Zutaten, wie sie in das Gemisch wandern. Daß du es geschafft hast, siehst du, wenn sich alle Zutaten miteinander vermischen und ein wenig für Aufregung sorgen.





Auf seinen Reisen begegnet Johnny auch einem Toaster - ein weiteres Gerät, mit dem man Johnny nach oben katapultieren kann. Um ihn auszulösen, mußt du Johnny oben auf den Toaster stellen und dann auf den darüberliegenden Schalter feuern. Dadurch wird er eingesaugt und dann wieder ausgespuckt, aber sei vorsichtig, der Toaster wird von einem Kobold bewacht, der nicht stirbt.

Um in der Küche ganz nach oben zu kommen, den Mix einzusammeln und den Bonuslevel zu betreten, muß Johnny den Schrank mit den Teleport-Dosen betreten. Der Schrank befindet sich rechts oben in ungefähr drei Viertel der gesamten Höhe, und die Dose, die man betreten muß, ist genau darunter. Johnny muß nur in die Dose springen, um sie zu aktivieren, und wenn er einmal im Schrank ist, muß er in die Dose zu seiner rechten springen.



Nachdem er alle Zutaten zusammengesammelt hat und der Kochtopf zu brodeln beginnt, muß sich Johnny die Nase zuhalten und hineinspringen. Nun spritzt der Brei aus dem Topf heraus, und Johnny landet direkt vor dem Küchenchef.

Kitchen Bonus



In der Ecke ganz links oben befindet sich der Küchen-Bonuslevel. Dort muß Johnny über die Herde springen, indem er die sich hebenden Topfdeckel benutzt. Wenn er auf den Deckeln den höchsten Punkt erreicht hat, springst du nach rechts, um die Noten, Sterne und Extraleben einzusammeln. Laß dir Zeit in diesem Level - wenn Johnny hier stirbt, kann er nicht an diesen Ort zurückkehren.

The Chef



Noch einmal ergibt sich hier die Chance, einen gefangenen Freund zu retten. Um den verrückten Küchenchef zu besiegen, mußt du zuerst versuchen, dem Boden fernzubleiben, wenn er dich zersäbeln will. Wenn er nach dir ausgeholt hat, rennst du unter ihn undfeuerst auf sein Gesicht. Daraufhin fällt er herunter. Wiederhole diesen Vorgang, bis er zerstört ist.

HOSPITAL

Alle Räume sind miteinander verbunden. Der Empfang, die Krankenzimmer, das Leichenschauhaus, die Belüftungsschächte und das Labor sind diesmal keine Einzellevels, die man einen nach dem anderen lösen muß. Hier handelt es sich um eine Raumgruppe, die Aufgaben enthält, die sich gegenseitig beeinflussen. Wenn Johnny alle Aufgaben gelöst hat, muß er im Operationssaal Doc Buzzsaw gegenübertreten.

Reception



Die Rezeption stellt lediglich den Anfang des Medizinerwahnsinns dar - von dort aus kannst du über die Lifte direkt die drei Krankenstationen betreten (Station 1 - erster, Station 2 - zweiter, Station 3 - dritter). Dort halten sich Transvestiten-Kobolde auf, die sich als Krankenschwestern verkleiden und Wiederbelebungsgeräte schwingen. In der Rezeption befinden sich drei kranke Kobolde, die man erst heilen muß, bevor man sie zerstören kann. Dazu muß man die Viren aus den Krankenstationen einsammeln, ins Labor bringen und sie dort in Impfpillen umwandeln. Diese gibt man dann den Kobolden, um sie zu heilen - anschließend kann Johnny sie töten. Die Rezeption ist die Schaltzentrale des Hospitals, und man muß oft an diese Stelle zurückkehren, bevor man den Level beenden kann.



The Morgue

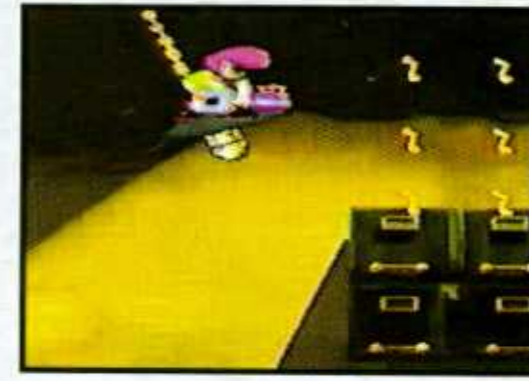


Das Hauptziel im Leichenschauhaus ist es, die Kopfhörer ganz oben im Level einzusammeln. Dazu wartest du bei den Schubladen ganz links und springst auf sie hinauf, sobald sie sich öffnen. Aber hüte dich, denn die darin befindlichen Körper erwachen zum Leben und versuchen, nach dir zu greifen. Mit den Kopfhörern kann man den Mann mit dem Holzhammer im Laboratorium prima ablenken. Du kannst über die Lampen springen, um an die Kopfhörer, eine Bonus-Stage und an ein Extraleben heranzukommen.



Morgie Bonus

In dieser Bonus-Stage muß Johnny von Lampe zu Lampe springen und unterwegs die Goodies einsammeln. Achte darauf, nicht herunterzufallen, denn sonst war deine ganze Mühe umsonst.



The Wards



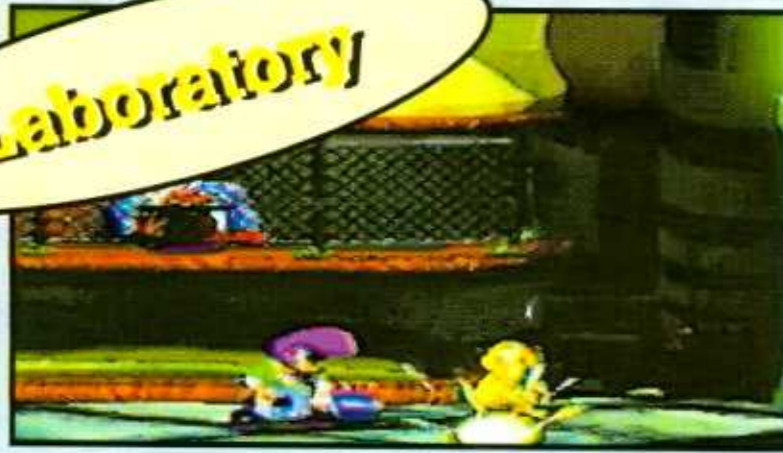
Die Hauptbedrohungen in den Krankenstationen sind die verrückten Kobolde, die sich geschickt als Krankenschwestern verkleidet haben. Wenn du einmal heraus hast, daß sie hinter deinen wertvollen Musiknoten her sind, jagst du sie in die Luft, sobald sie sich dir nähern. Du mußt jedes der Viren in den drei Krankenstationen aufsaugen. Wenn du eines davon gefunden hast, trägst du es ins Labor und legst es in die „Virus to Cure“-Maschine. Du kannst auch auf den elastischen Körpern hüpfen, um in die höheren Ebenen zu gelangen, wo sich verschiedene Noten und Power-Ups befinden.

The Vent Chase

Johnny muß sich in vier verschiedenen Rennleveln bewähren, die sich zwischen den Krankenstationen befinden und mit rollstuhlartigen Gefährten ausgetragen werden. Dabei gilt es, Hindernissen auf dem Boden auszuweichen. Das Ganze ist ziemlich rasant, es empfiehlt sich also, abzubremesen, wenn man auf eine unbekannte Gefahrenquelle zufährt. Alles dreht sich hier um Reaktionsschnelligkeit. Vergiß nicht, auf jeden Schalter zu schießen, den du siehst, denn damit vermeidest du, von den Ventilatoren zerstückelt zu werden.



Laboratory



Der wichtigste Raum von allen. Hier werden die Viren in nützliche Impf-Pillen umgewandelt. Um den Verrückten daran zu hindern, auf dich einzuschlagen, läßt du den Kopfhörer fallen, den du vorher im Leichenschauhaus gefunden hast. Durch die Musik wird der Kerl abgelenkt. Wenn er vor Wut auf den Boden trommelt, springst du einfach. Er tut es alle paar Sekunden, sei also vorsichtig dabei, wenn du die Viren ihrer wahren Bestimmung übergibst. Nimm alle Viren aus den Stationen mit und lege sie in die Maschine. Dann solltest du eine Pille erhalten, die genauso gefärbt ist wie das Virus. Du mußt sie nun dem Kobold geben, der ebenfalls diese Farbe hat. Wenn der Kobold kuriert ist, erschießt du ihn (seltsam!).

The Surgery

Den ersten Boss geht man am besten an, indem man unter ihn rennt und auf ihn schießt, wenn sein Bohrer den Boden erreicht. So solltest du ihn erwischen. Man muß ihn ein paar mal treffen, um ihn zu zerstören, aber wenn man's geschafft hat, ist es großartig!



Der nächste böse Widersacher nach dem Bohrer ist nicht so leicht auszuschalten. Wenn er seine Säge der Zerstörung auspackt, springst du zwischen ihn und die Säge und jagst ihn in die Luft. Wieder mußt du hier ein paar Treffer landen, bevor er ins Gras beißt.



Der letzte Gegner ist eine springende Spritze, auf der Johnnys Name steht. Sie ist am schwierigsten zu besiegen, und man braucht dafür ein paar Anläufe. Am besten rennt man einfach vor und zurück und feuert dabei. Das dauert lange, aber da Johnny immer in Bewegung bleibt, trifft die Spritze nie sein Hinterteil (langweilig, aber es funktioniert!).



Fortsetzung folgt...

WipEout™

Auf geht's zum wohl schnellsten Rennen der Galaxis! Wenn man WipEout erst einmal genauer betrachtet hat, so wird man feststellen können, daß sich hier um ein wirklich gutes Rennspiel handelt. Verglichen mit Sega Rally hinkt die Grafikqualität zwar ein wenig hinterher, doch ist die Darstellung weder langsam noch schlecht. So wird WipEout zu einem tollen Rennspiel mit großem Hang zur Action. Man benötigt zwar ein ganzes Stückchen Training, bevor man ihn die höheren Ränge aufsteigt (Rapier-Klasse), doch gerade dadurch wird WipEout zu einem lange motivierenden Game, das sich einen Platz in eurem Software-Archiv durchaus verdient hätte.

TEAMS

AD SYSTEMS

Für den Anfänger gut geeignet. Außerdem sind sie um einiges schneller als Feisar, die Wendigkeit der Gleiter ist enorm und man kann sich damit ziemlich sicher für alle sechs Strecken qualifizieren.

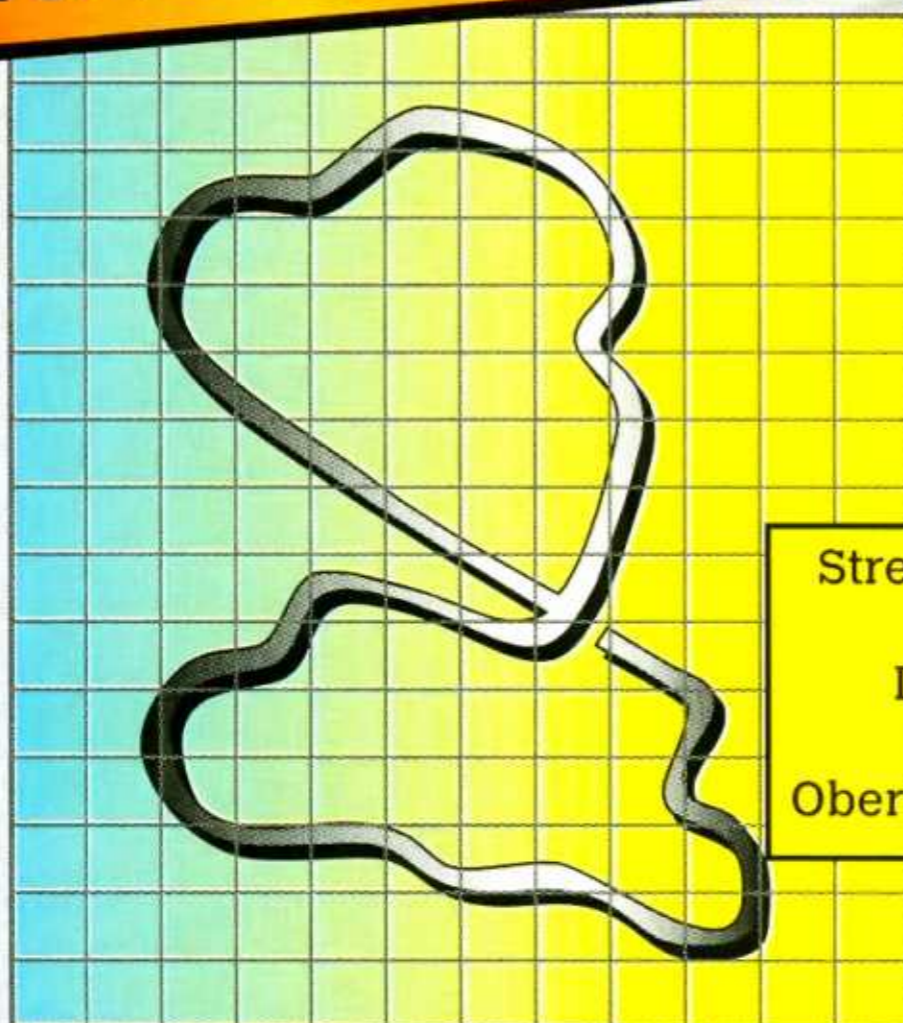
FEISAR

Dieses Team wird wohl von den meisten Leuten ausgewählt. Sie erreichen eine wirklich halsbrecherische Geschwindigkeit und durch das Gewicht des Gleiters wird man eher von der Seitenbegrenzung abprallen, anstatt die Kontrolle zu verlieren.

ALPHACON AND QIREX

Beide Teams benötigen schon ein feinfühligeres Steuern der Gleiter, die nämlich schwerer und damit auch nicht so einfach zu kontrollieren sind. Doch auch wenn man anfangs noch Probleme mit ihnen hat, so erreichen sie doch, sobald man ein wenig Übung hat, eine höhere Endgeschwindigkeit.

TRACK 1 - ALTIMA



Strecke 1 - Altima VII
 Ort - Kanada
 Länge - 5,5 km
 Höhe - 359 m
 Oberfläche - F3600 Rennstandard

AIR BRAKES

Ihr richtiger Einsatz stellt sicher, daß man um Kurven herumgleitet, statt in der Begrenzung zu landen. Alles was du tun mußt, ist, sie einfach anzutippen - du brauchst den Button nicht lange zu halten. Man kann sie gut einsetzen, um kleine Kurskorrekturen vorzunehmen. So kannst du die Ideallinie halten und trotzdem alle herumliegenden Power-Ups aufsammeln.

Dieser Kurs wurde als Trainings-Strecke für alle anderen Bahnen konzipiert und ist deswegen nicht gerade schwer. Bei fast allen Strecken ist natürlich ein Turbostart von Vorteil. Hier ist er

jedoch nicht unbedingt notwendig, da der Kurs mit einem Anstieg mit vielen Power Ups beginnt. Auch wirst du hier

deine Waffen kaum gebrauchen können und solltest dich deshalb mehr auf die Speed Up-Punkte konzentrieren. Sobald es dann bergab geht, solltest du deinen Gleiter nach rechts lenken, um so die Speed-Icons auf der rechten Seite einzusammeln.





Zwei weitere Speed Ups liegen kurz vor einer kleinen Rampe auf gerader flacher Strecke. Eines liegt dann noch rechter Hand vor einem kleinen Hügel. Die links daneben liegende Waffe kann man ebenfalls erreichen. Dazu muß man das Speed Up einsammeln und gleich nach links steuern. Speed Ups sind aber immer den Waffen vorzuziehen.

Nun folgt ein weiterer Hügel. Auch wenn man dort besser rechts fahren sollte, so liegen die Speed Ups aber leider links herum. Dann wird die Strecke wieder flach, und du kannst alle Extras, die herumliegen, leicht erreichen. Gleich darauf folgt ein



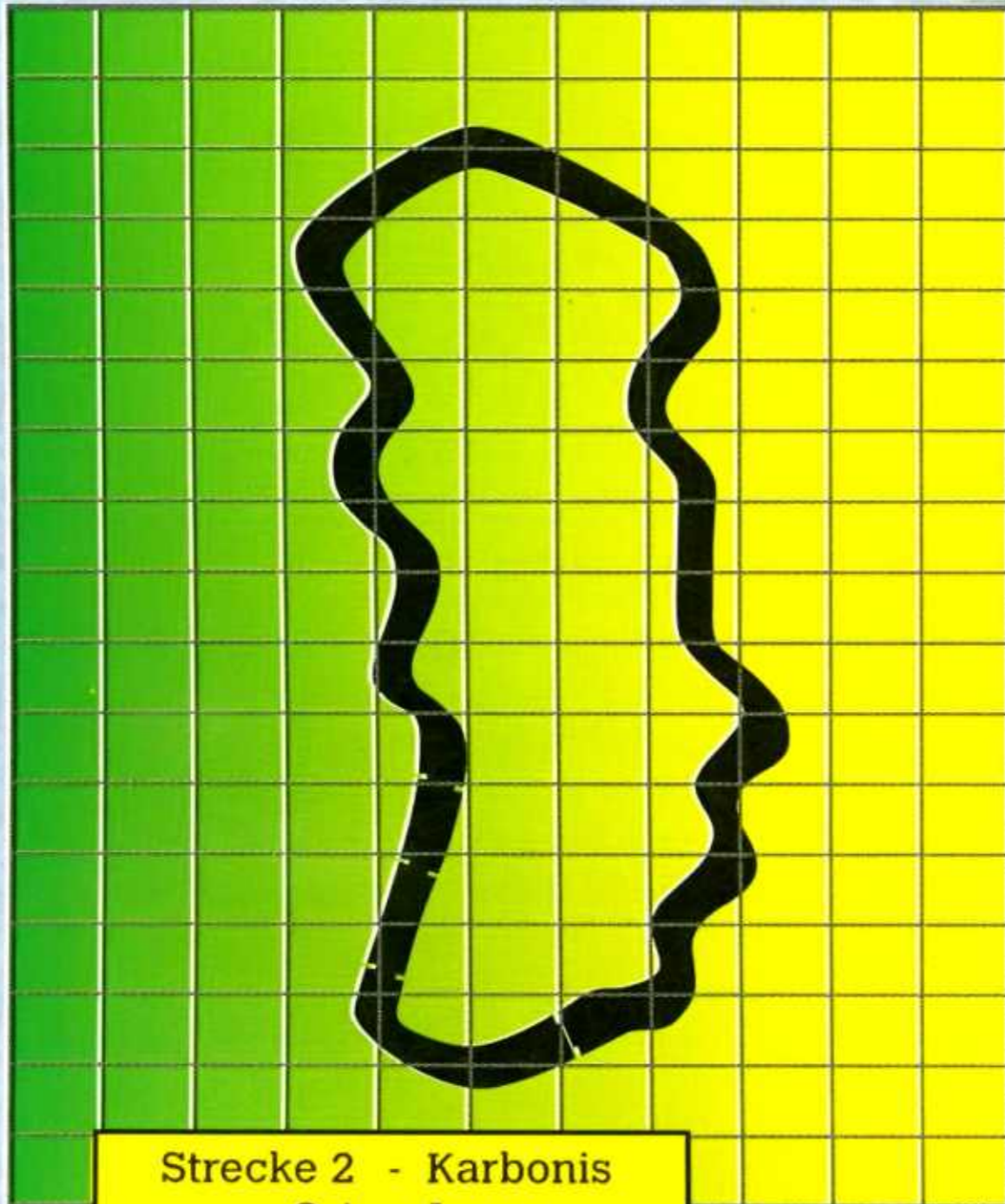
Tunnel durch den Berg hindurch. Auf beiden Seiten liegen Speed Ups herum, und gegen Ende des Tunnels findest nochmals welche auf der linken Seite. Sobald du diese Icons dann aufgenommen hast, solltest



du die Air Brakes auf deiner linken Seite zünden und deinen Gleiter so zu einem letzten Speed Up auf der rechten Seite des Tunnels hinüberschleudern lassen. So solltest du genügend Geschwindigkeit erreichen können, um in einer guten Zeit ins Ziel zu kommen.

TRACK 2 - KARBONIS

Dies ist nun schon ein komplexer Kurs, bei dem man engere Kurven fahren muß. Zudem gibt es hier jede Menge Berge und Sprungsektionen, so daß das Einsetzen der Air Brakes absolut notwendig ist. Gleich nach dem Start gibt es links ein Speed Up. Dieses sollte man aber gehen lassen, da es sehr nahe an der Bande liegt und man in der nächsten Kurve zudem seine Gegner gut schneiden kann, wenn



Strecke 2 - Karbonis
Ort - Japan
Länge - 3,4 km
Höhe - 107 m
Oberfläche - Titanium

gleich in eine gute Position bringen, bevor es dann in den Tunnel geht. Nimm hier am besten die

rechte Spur. Jedoch solltest du kurz vor dem Ende des Tunnels die Nase deines Gleiters ganz nach links bringen und „oben“ drücken. So verhinderst du, daß du nach dem Abstieg die Wand triffst und kommst auf die richtige Bahn



man auf der rechten Spur bleibt. Dann folgen recht schnell zwei Speed-Punkte auf der rechten Seite. Erwischtst du sie beide, so kannst du dich





für ein weiteres Speed-Up. Die nächsten befinden sich auf der rechten Seite, gleich nach der kleinen Senkung. Außerdem biegt die

Strecke nach links ab, und du solltest nun von deinen Ari Brakes Gebrauch machen. Die nächsten Power Ups sind für die Waffen und befinden sich bei zwei kleinen Sprüngen. Dann folgt ein weiterer kleiner Sprung, den man genau auf der Linie der Speed Ups und Waffen-Icons nehmen sollte. So schwenkst du zwar von einer Seite zur anderen, daraus ergibt sich aber für dich der Vorteil, daß du nicht in die Banden krachst.



TRACK 3 - TERRAMAX



Strecke 3 - Terramax
 Ort - Deutschland
 Länge - 4,1 km
 Höhe - 121 m
 Oberfläche - F3600 Rennstandard

Dieses ist der letzte Anfänger-Kurs. Wenn man ihn schafft, so ist man für die nächsten

drei Strecken bereit. Die Strecke kombiniert hügelige Abschnitte mit schwierigen Geraden. Doch glücklicherweise ist das angrenzende Wasser kein Hindernis für dich und behindert dich nicht beim

Fahren. Beim ersten Hügel findest du ein Speed Up rechts und ein weiteres gleich danach links. Am Fuße des Hügel kann es sein, daß du dich hinter einem Gegner findest. Doch liegt hier auch ein Waffen-Icon herum, mit dem du ihn beseitigen kannst. Hast du ihn erledigt, so erscheinen oben am Hügel zwei Speed-Icons, die normalerweise nicht zu sehen sind - um sie einzusammeln mußt du nur nach links hinübersteuern. Wenn es dann wieder bergab geht, so bleibst du auf der linken Seite bis du über ein Speed Up fliegst. Danach ziehst du wieder nach rechts, um ein weiteres zu erwischen. Ein weiteres befindet sich links vor dem Tunnel und zwei Stück nochmals auf der linken Seite, an der Stelle, an der der Tunnel rechts abknickt. Sobald du es eingesammelt hast, mußt du aber die Spur wechseln, da du sonst in die Wand krachst. Hast du es so an der Wand vorbei geschafft, so wird es für dich ziemlich unmöglich, das Waffen-Icon kurz dahinter aufzunehmen. Die einzige Möglichkeit wäre zu bremsen, doch da wir ja alle Geschwindigkeitsfanatiker sind, lassen wir das Icon lieber liegen.

Fliegst du dann aus dem Tunnel, so sind dort zwei Speed Ups nebeneinander zu sehen. Gehe diese Stelle in der Mitte an, um so nicht in die Brücke zu rasen. Dasselbe gilt für den Waffen-Abschnitt kurz vor dem Sprung.

Das Speed Up nach dem Sprung ist rechts. Deshalb solltest du den Sprung schon entsprechend angehen oder in der Luft noch nach rechts ziehen. Das nun folgende Speed Up ist ein lebenswichtiges dreifaches. Es ist rechts, und du mußt danach nach rechts steuern, um ein Waffen-Icon zu erreichen.

Als nächstes kommt der Eingang zu einem Canyon. Beim Anstieg dort gibt es einige Power Ups, und wenn es wieder nach unten geht, noch einige mehr. Fliege also möglichst niedrig. Ganz oben kannst du dann schon das Ziel erblicken. Von hier lassen sich noch gut Raketen auf Gegner vor dir abfeuern.



Diese Strecke beginnt mit einer sanften Rechtskurve, der eine nach links folgt. Kurz vor der nächsten scharfen Rechtskurve befindet sich auf der linken Seite ein Speed Up-Icon. Danach solltest du gleich wieder nach rechts steuern, um das Waffen-Icon hinter dem Mini-Berg in der Kurve zu erwischen. Nun fliegst du unter einem Sega Saturn-Zeichen hindurch und kannst, wenn die Strecke nach links abbiegt, rechts ein Speed Up erwischen. Wenn du nun in der Kurve gleich die Bremsen betätigst, so kannst du ein weiteres Speed Up erhaschen. So läufst du zudem nicht Gefahr, in die Wand zu knallen. Kurz nach dieser Stelle kommt die erste Abzweigung auf dieser Strecke. Links gibt es Speed Up- und rechts Waffen-Icons für dich. Es bleibt dir

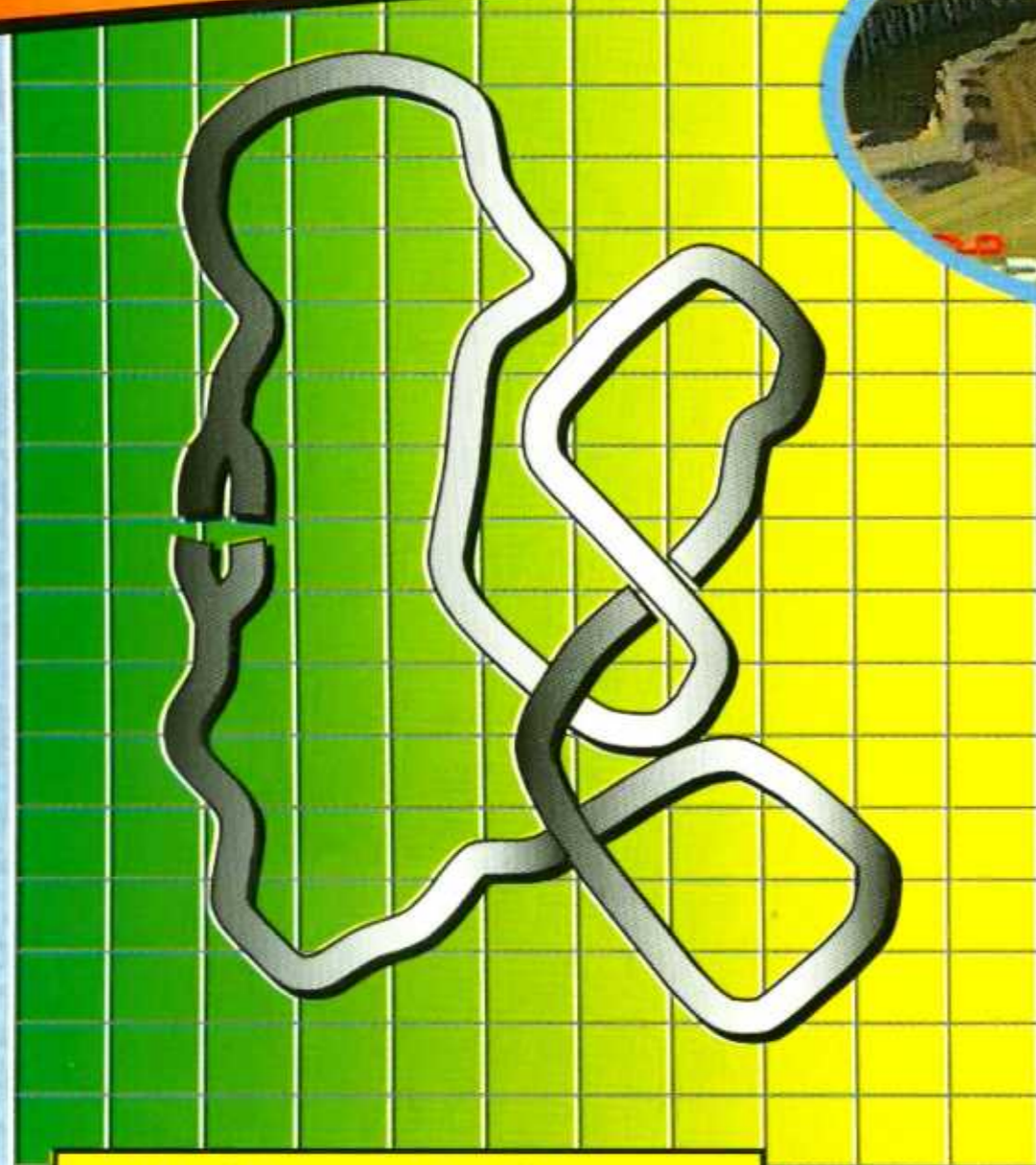


überlassen, was du machst. Ist deine Position im Rennen recht gut, so solltest du vielleicht mehr auf die Waffen-Icons gehen und hast dadurch eventuell später mehr Vorteile.



Kurz nach diesem Verzweigungs-Abschnitt liegen drei Speed Ups innerhalb des gewundenen Abschnitts. Nachdem du das dritte erwischt hast, solltest du die linken Bremsen antippen. Vor der nächsten scharfen Linkskurve gibt es noch ein paar Speed Ups. Kannst du deine Bremsen richtig dosieren, bevor du in die Kurve einbiegst, so kannst du zwei weitere Speed Ups erwischen, die dich gut aus der Kurve bringen. Kurz vor einem kleinen Hügel sind innerhalb einer Links-recht-links-Kombination drei weitere Speed Ups zu finden. Versuche am besten alle aufzunehmen, da du so am Berg eine höhere Geschwindigkeit erreichen kannst. Danach folgen drei scharfe Kurven

STRECKE 4 - KORODERA



hintereinander. Eine am Hügel, eine auf der Geraden und eine, wenn es wieder auf die Gerade heruntergeht. Hier benötigst du deine Bremsen wirklich nur dann, wenn du einen der schwereren Flieger benutzt. Im nun folgenden Tunnelabschnitt befinden sich Speed Ups und Waffen-Icons - versuche möglichst beides zu nehmen. Direkt nach dem Tunnel befindet sich eine gefährliche Rampe - hier solltest du mittig und geradeaus abspringen. Die Speed Ups und Waffen-Icons nach dem Sprung läßt man besser wo sie sind und konzentriert sich lieber auf die Ideallinie.



Nun folgt ein weiterer Anstieg mit einem Speed Up auf der rechten Seite der Fahrbahn. Nun schwenkt der Berg nach links weg, und es gibt Speed Ups am Gipfel des Hügels und

- Strecke 4 - Korodera
- Ort - Russland
- Länge - 5,4 km
- Höhe - 210 m
- Oberfläche - Carbonic Iron

wenn es wieder bergab geht - beide liegen rechts. Gleich danach folgt ein Waffen-Icon gefolgt von einem weiteren auf der rechten Seite gleich nach der Kurve - weiche dem letzten am besten aus, da sich links gleich nach der Kurve ein Dreifach-Speed Up

befindet. Bleibe nun weiter auf der rechten Seite, um so nochmals an ein Dreifach-Speed Up zu kommen. Dann folgt ein Waffen-Icon und einige Speed Ups gepaart mit Waffen-Icons, nachdem du den Tunnel durchflogen hast. Und dann folgt schnell ein Doppel-Speed Up, ein Waffen-Icon und ein weiteres Speed Up. Nimm alles, was du erwischen kannst, auf, und du wirst als Sieger ins Ziel einfliegen.





Bei dieser Strecke ist es am besten, wenn man versucht, in der Mitte der Bahn zu bleiben. Beim Tunnel ist in einer Rechtskurve ein Waffen-Power Up, und sobald du in den Tunnel hineinfährst, befindet sich noch ein Speed Up links. Nach dem Tunnel solltest du zu einem Waffen-Power Up hinsteuern und findest ein Speed Up kurz bevor der Kurs abfällt. Geht es dann bergab, so solltest du das Steuerkreuz nach vorne drücken, um so deine Geschwindigkeit zu erhöhen. Dann kommt eine Weggabelung. Links gibt es ein Waffen-Power Up und rechts nichts besonders Sinnvolles für dich. Sobald du dich dann entschieden hast, gibt es eine weitere Gabelung gleich danach. Du solltest am besten zweimal rechts abbiegen. Hier findest du nämlich ein Speed Up am Fuße der ersten Gabelung, ein Doppel-Speed Up bergauf an der zweiten und eines auf der linken Seite ganz oben. Also ist dies der beste Weg, an Speed Ups zu kommen.

STRECKE 5 - ARRIDOS

Nachdem du diesen Abschnitt verlassen hast, kommt eine Kurve nach rechts, in der du auch sofort zwei Speed Ups finden kannst. Gleich danach kommt ein Tunnel, in dem sich allerdings nichts für dich befindet. Trotzdem solltest du hier links bleiben, denn nachdem der Tunnel zu Ende geht, gibt es links ein paar Speed Ups. Dann folgt ein Abschnitt mit leichten Kurven nach links und rechts sowie mit einigen Icons zum Aufsammeln. Wenn du auf ein Waffen-Power Up zufliegst, so



wirst du oft ein paar Doppel-Speed Ups entdecken können, die dir großen Geschwindigkeitszugewinn verschaffen. Und vergiß den Sprung bei der Ziellinie nicht!

Strecke 5 - Arridos
 Ort - USA
 Länge - 6.04 km
 Höhe - 245 m
 Oberfläche - Sandstein



Magic Carpet

Da auch bei den Konsolen eine „natürliche Evolution“ stattfindet, bekommen wir es mit immer leistungsfähigeren Maschinen zu tun, und da kann es nicht ausbleiben, daß die Besitzer von High-End-Geräten nun auch Spiele zu Gesicht bekommen, die vorher nur auf komplexeren Systemen möglich waren. Einige dieser Spiele sprechen für die Intelligenz ihrer Programmierer und andere beleidigen unseren eigenen Verstand. Bullfrogs Magic Carpet ist ein glänzendes Beispiel dafür, wie ein hervorragendes Spiel bei der Umsetzung auf die Konsole noch besser werden kann. Absolut faszinierend!!



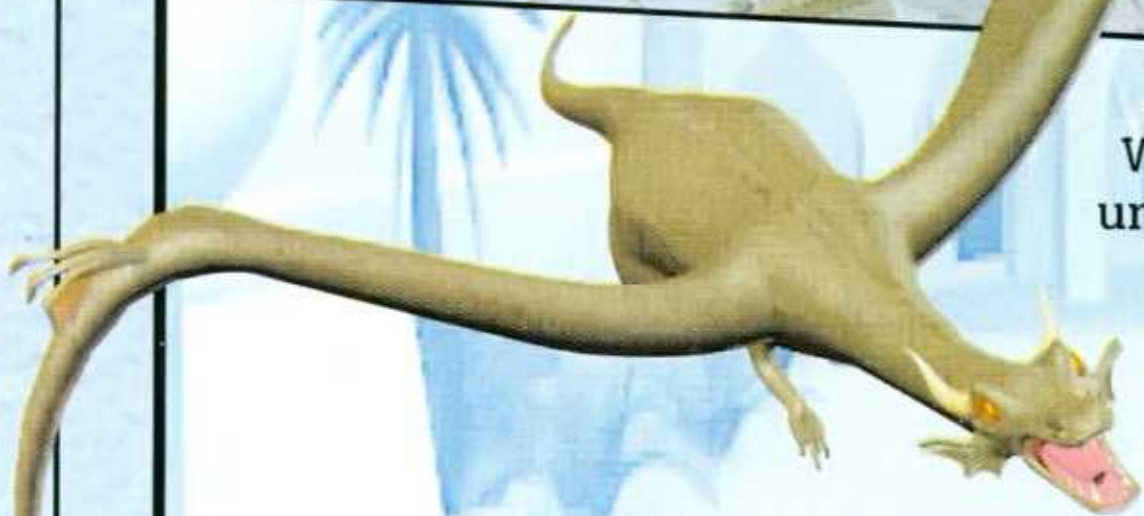
TIPS ZUM FLIEGEN

Die Links- und Rechts-Knöpfe erweisen sich bei richtigem Einsatz als ungemein nützlich, ermöglichen sie doch im Zusammenspiel mit dem Steuerkreuz (vorwärts/rückwärts) die waghalsigsten Flugmanöver.

Wenn du eine Burg attackierst, fliegst du unter Einsatz des Steuerkreuzes seitlich darum herum und schießt unterwegs Angriffszauber ab. So schaffen es die Bogenschützen in der Burg nicht, genau auf dich zu zielen.

Wenn dir jemand folgt und von hinten auf dich schießt, drehst du dich nicht herum, um ihm direkt ins Auge zu sehen. Du fliegst statt dessen so schnell wie möglich rückwärts, bis du hinter deinem Gegner bist, und verpaßt ihm nun die Retourkutsche. Wenn du den

Zauberspruch zum Rückwärtsbeschleunigen hast - um so besser! Nutze die Beschaffenheit des Terrains zu deinem Vorteil aus, so kannst du gegenüber den gegnerischen Zauberern einen ziemlichen Vorsprung erreichen. Wenn die Burg des Gegners beispielsweise am Fuß eines Berges steht, kannst du dich hinter dem Berg verstecken und von dort aus aufs Geratewohl schießen. Die feindlichen Bogenschützen können dich in deinem Versteck nicht treffen, und dein Kontrahent kann dich nur loswerden, indem er seine Burg verläßt und dir zum Kampf direkt gegenübertritt.



Wenn du einen Zauberspruch oder Mana in einem Krater findest, der so tief ist, daß du nicht in ihn hineinfliegen kannst, benutzt du den Teppich wie ein Skateboard und gleitest spiralförmig an den Wänden entlang nach unten.

Außerdem werden dir tiefe Gruben begegnen, die zu eng sind, um hineinzufiegen. Wenn du dennoch bis zum Grund vordringen mußt, hältst du den Teppich direkt über der Grube ganz an und lasse dich hinabsinken. Dabei mußt du vorwärts/rückwärts sehr behutsam einsetzen,

andernfalls knallst du gegen die Wand und schießt wieder nach oben aus der Grube hinaus.

Wenn du angegriffen wirst und nicht über genügend Mana verfügst, um einen Beschleunigungsspruch einzusetzen, drehst du in einem 45°-

Winkel nach links von deiner normalen Flugbahn ab und hältst Vorwärts und den Rechts-Knopf gedrückt - so erreichst du dein Ziel schneller, als wenn du geradeaus fliegen würdest! Es funktioniert übrigens auch andersherum - drehe nach rechts ab und drücke Vorwärts und den Links-Knopf.

DIE KREATUREN (UND WIE MAN MIT IHNEN UMGEHT)

Diese Kreaturen ähneln sich sehr stark in Kraft und Angriffstaktik, außer daß sich die Trolle sehr schnell wieder erholen, und wenn sie in Gruppen auftreten, können sie wirklich gefährlich werden. Fliege beim Schießen nicht zu nah an sie heran, sondern bleibe auf Distanz und greife einen nach dem anderen an. Sie brauchen lange zum Zielen und sind nicht sehr genau, bleib also in Bewegung.

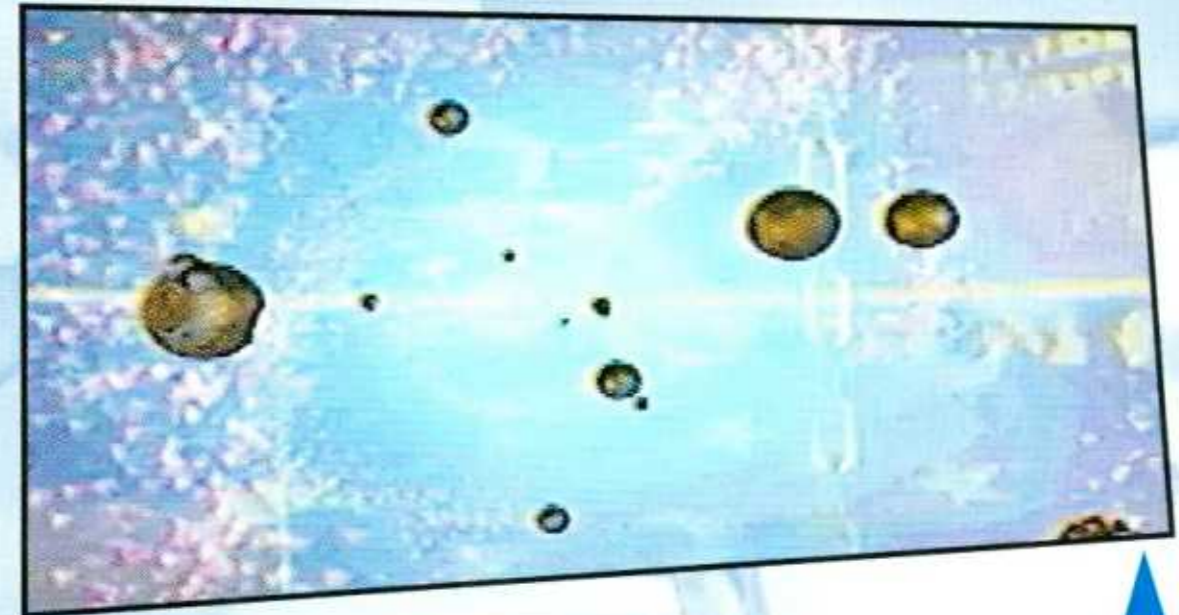
RAUBVÖGEL

Diese stellen nicht einmal in Gruppen eine Bedrohung dar, du kannst also mitten in einen Schwarm hineinfliegen und dabei losballern. Es ist allerdings schwierig, sie zu treffen! Locke sie zur Burg und laß sie angreifen (minimaler Schaden) - sie werden eine Spirale um die Flagge deiner Burg formen, und du kannst dich ein Stückchen zurückbewegen und die leichte Beute vom Himmel holen.

KRABBen

Bei ihrem ersten Auftauchen sind Krabben recht pflegeleicht. Trotzdem lassen sie sich nur schwer erledigen, auch wenn sie weniger Mana freisetzen als andere Kreaturen. Aus diesem Grund halten sich viele Spieler nicht lange mit ihnen auf und lassen sie einfach in Ruhe. Krabben können jedoch die toughesten Gegner sein und sollten sofort vernichtet werden! Wenn man eine Krabbe am Leben läßt, verwandelt sie sich mit der Zeit in eine meteoritenspuckende Motte, die das herumliegende Mana einsammelt. Wenn sie klein sind, reicht ein Feuerball, bei mittlerer Größe benutzt man eine Kombination aus Feuerball und Blitz. Wenn man es mit einer ausgewachsenen Motte zu tun bekommt, sollte man ihr aus dem Weg gehen!

AFFEN UND TROLLE



DRACHEN UND WÜRMER

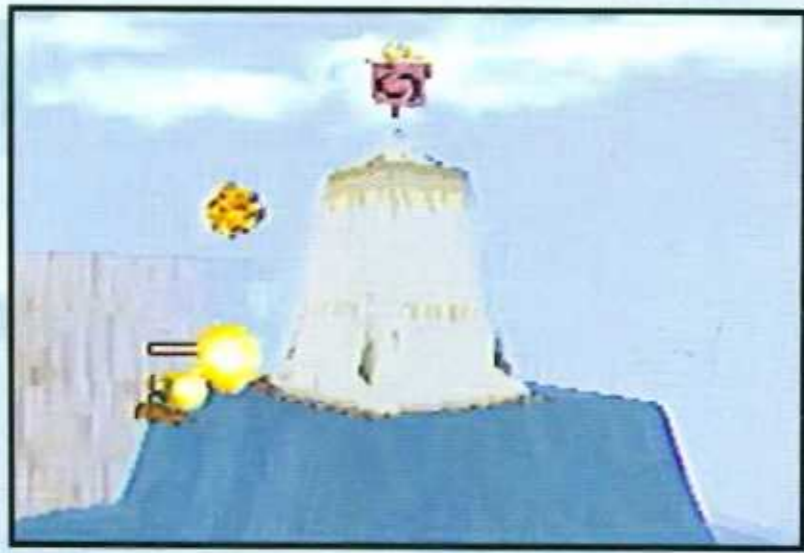


Diese sind leicht zu bewältigen, vermeide es aber, in eine größere Gruppe hineinzufiegen. Wenn du sie angreifst, solltest du auf ihre Köpfe schießen, denn so kannst du mehr Schaden anrichten. Laß sie nicht zu nahe an deine Burg herankommen - es bereitet ihnen höllischen Spaß, sie dem Erdboden gleichzumachen!

BOGENSCHÜTZEN UND EMU-REITER

Nicht besonders gefährlich. Sie greifen in der Regel nicht an, wenn man sie nicht provoziert. Behandle sie wie die Affen und halte Abstand bei deinen Attacken.



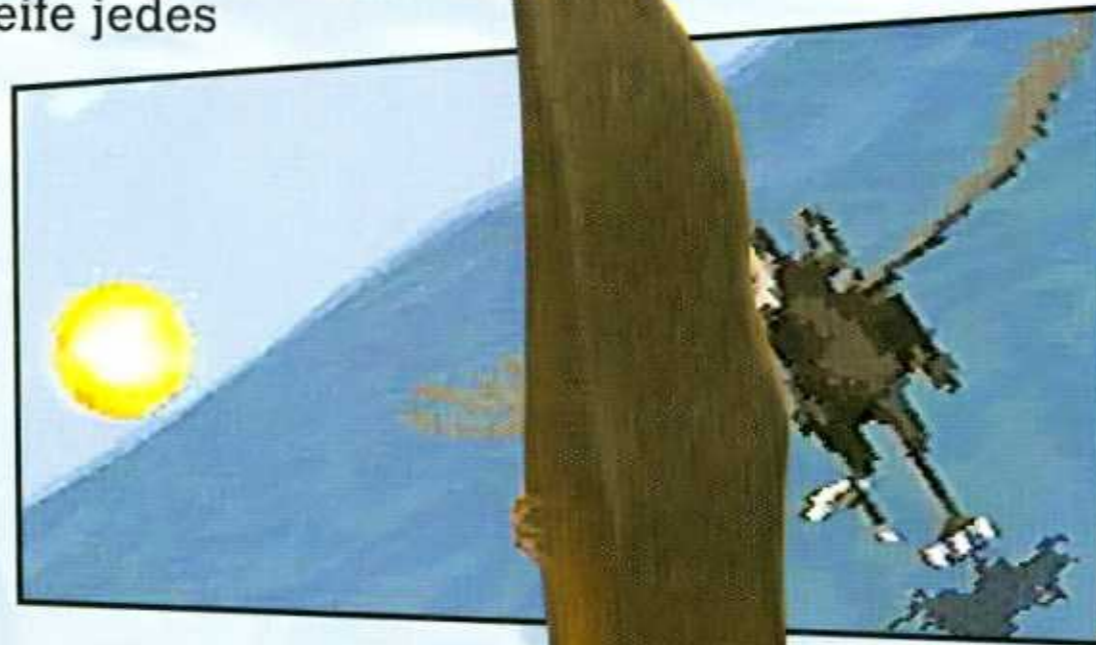


GENIES

Genies sind toughe Kerls. Halte dich nicht damit auf, sie mit Feuerbällen oder Blitzen zu beschließen, denn die Genies teleportieren sich einfach weg und regenerieren sich. Du brauchst einen sehr starken Zauberspruch, um mit ihnen fertigzuwerden. Entweder du schießt so schnell wie möglich Meteoriten auf sie ab oder öffnest unter ihren Füßen einen Krater. Wenn das nicht funktioniert, baust du deine Burg exakt in dem Moment aus, wenn sie sich genau darüber befinden. Genies setzen eine riesige Menge Mana frei, wenn man sie tötet.

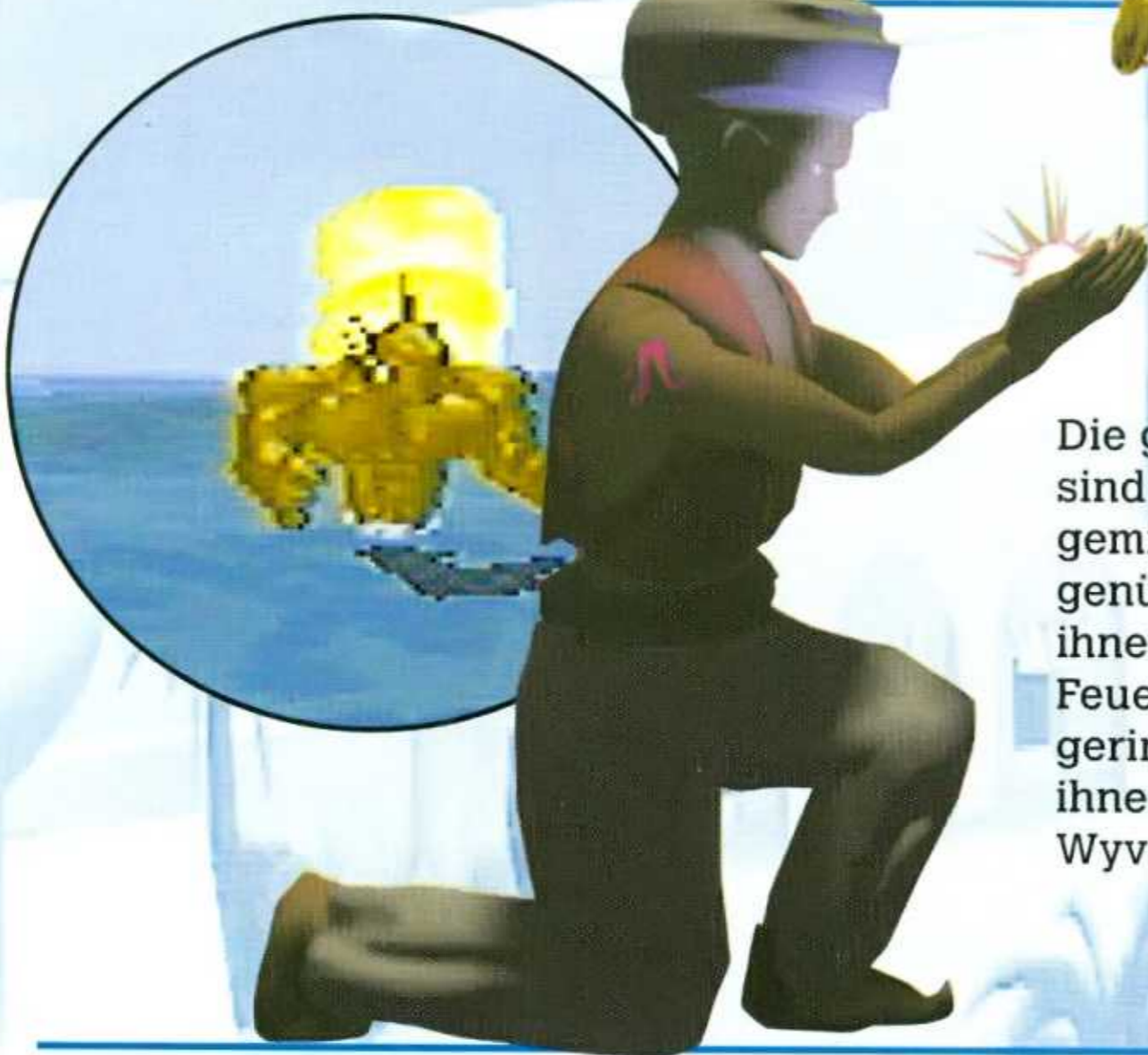
GREIFE

Diese greifen nicht an, bis man sie provoziert, aber dann werden sie extrem gefährlich. Hier helfen nur Blitze oder Blitzstürme, da die Greife jedes Geschöß, das du auf sie abschießt, wieder zurückschicken (Meteor, Feuerball, Schneller Feuerball). Unsichtbarkeit funktioniert bei ihnen auch nicht, abgesehen von Vulkanen und Erdbeben bleibt für die Greife also nur eine volle Blitz-Attacke. Greife halten zusammen, und wenn du einen von ihnen angreifst, eröffnen alle Greife im Level gnadenlos die Hetzjagd auf dich!



KRAKEN

Kraken jagen einem ganz schön Angst ein, lassen sich aber mit Feuerbällen besiegen. Schieße so viele Feuerbälle wie möglich auf sie ab und halte dabei gehörigen Abstand. Die besondere Kraft der Kraken liegt in ihrem Duell-Zauberspruch, der sich auf dich ausrichtet und dich dann zu den Kraken hinzieht. Wenn du erwischst wirst, wartest du, bis du zu der Krake hingezogen wirst undfeuerst dann so schnell wie möglich Feuerbälle (oder Blitze) ab. Auch mit einem Meteoriten kann man sie zerstören, aber ihr Blitz erledigt sowohl dich als auch deinen Meteoriten.



WYVERNS

Die gefährlichste Kreatur in Magic Carpet! Wyverns sind extrem stark und sollten auf jeden Fall gemieden werden. Wenn du allerdings selbst genügend Kraft hast, kannst du den Kampf mit ihnen aufnehmen. Sie sind immun gegen Feuerbälle, und mit Meteoriten kann man nur geringen Schaden anrichten, du solltest unter ihnen also vier oder fünf Krater öffnen, um einen Wyvern zu zerstören.

SKELETTE

Mit einem Blitz sollte man sie schnell erledigen können. Skelette sind ungefähr so stark wie die Bogenschützen, aber sie wachsen immer wieder nach! Wenn ein Skelett mit einem Menschen wie einem Erbauer, einem Stadtmenschen, einem Händler oder einem Bogenschützen in Kontakt kommt, stirbt der Mensch sofort und tritt als Krieger in die Reihen der herumwandelnden Untoten ein. Die einzige Aufgabe der Skelette besteht darin, Burgen zu zerstören, und darin sind sie wahre Meister! Sie bewegen sich sofort auf die nächstgelegene Burg zu, behalte also im Auge, in welche Richtung sie laufen. Wenn sie auf eine feindliche Burg zuwandern, läßt du sie in Ruhe - die Welt ist ja soooo schlecht!

DIE TRAININGS-WELTEN



Die ersten zehn Levels von Magic Carpet wurden als Lernkurve gestaltet, was du zu deinem Vorteil nutzen solltest. Denke daran, daß es



hauptsächlich auf deine Geschicklichkeit auf dem Teppich ankommt. Hierfür bieten die ersten zehn Levels eine erstklassige Möglichkeit. Trainiere ausführlich und spiele die Levels notfalls mehrmals durch. Wenn du dann deinen Teppich voll unter Kontrolle hast, sollte es dir in den ersten zehn Levels leichtfallen, mit jedem Gegner fertigzuwerden, und das Hin- und Herschalten zwischen den Zaubersprüchen müßte dir dann ebenfalls in Fleisch und Blut übergegangen sein.

DIE HAUPTWELTEN



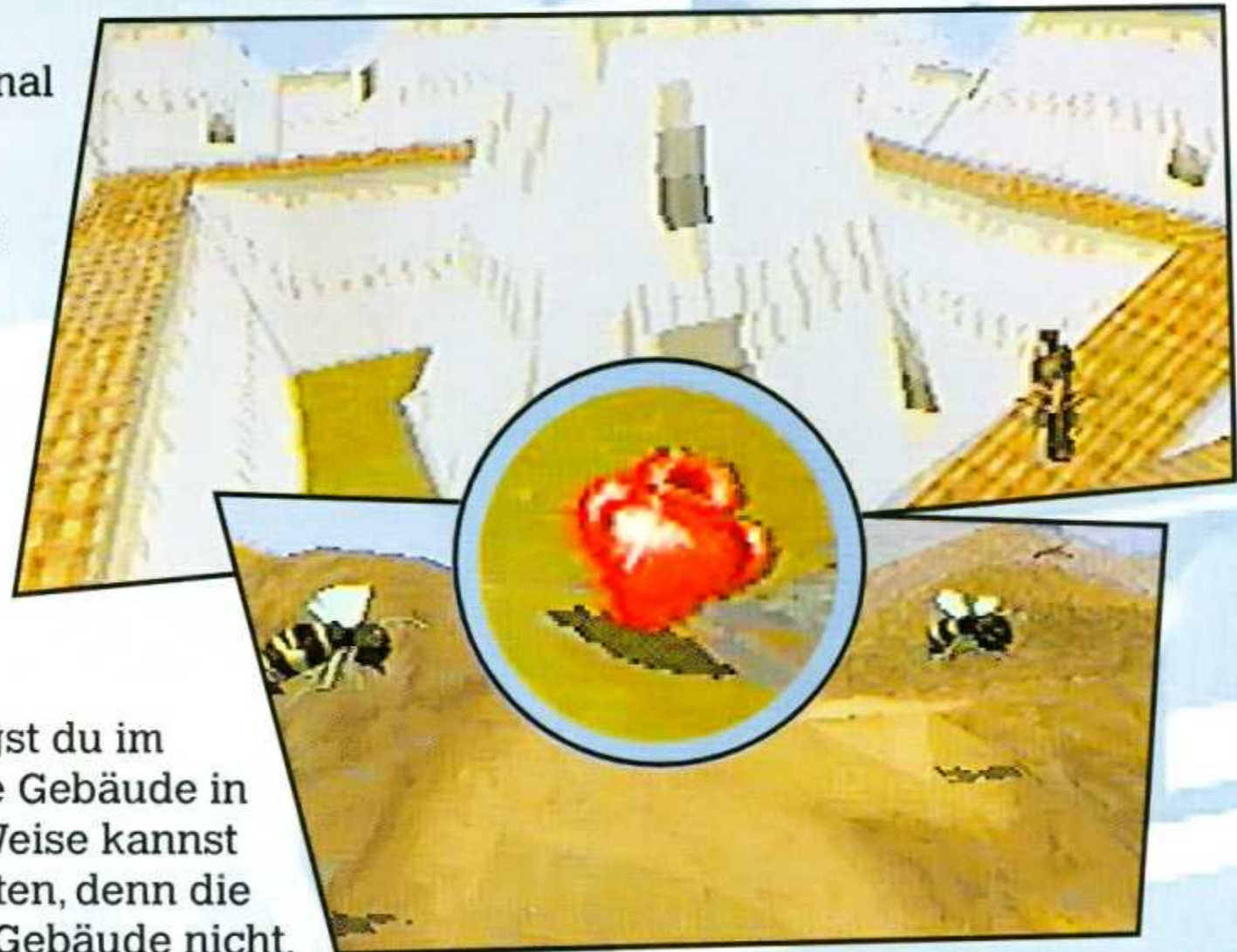
Bis Level 11 solltest du gut fliegen können und dir ein Arsenal an Zaubersprüchen angeeignet haben.

Jetzt kann es leicht zu brenzlichen Situationen kommen, und bei jedem Kampf mit

einem Gegner werden deine Fähigkeiten aufs Neue auf eine harte Probe gestellt.

Wenn dir das Mana ausgeht, fliegst du im Level herum und nimmst so viele Gebäude in Besitz wie du kannst. Auf diese Weise kannst du riesige Mengen an Mana ernten, denn die meisten Zauberer beachten die Gebäude nicht. Baue deine Burg nie nahe an eine Mauer oder an die Burg eines anderen Spielers. Suche dir deinen Bauplatz immer so aus, daß du deine Burg nachträglich noch erweitern kannst - nach der ersten Ausbaustufe muß also immer noch genügend Platz für die nächsten sechs Stufen vorhanden sein. Mauern sind fest und können nicht verschoben werden, außer du hast genügend Mana, um einen Krater-Spruch zu sprechen.

Informiere dich über die Möglichkeiten deines Burg-Zauberspruchs. Wenn du beispielsweise gerade von Riesenbienen angegriffen wirst, kann ein gut in die Mitte des



Schwarm-gezielter Burgen-Spruch eine verheerende Wirkung haben und dich außerdem mit riesigen Mengen an Mana belohnen.

Möglicherweise wird deine Burg bei dem Vorgang zerstört, aber du baust sie einfach immer wieder auf, bis alle Bienen vernichtet sind. Anschließend kannst du dein Mana nach Belieben einsetzen. Es wird um deine Burg herum gruppiert, so daß es von deinem Ballons schnell eingesammelt werden kann. Auf diese Weise wirst du sehr stark. Die Taktik funktioniert bei fast allen Kreaturen, aber besonders gut mit den Skelettarmeen, Bogenschützen, Raubvögeln, Greifen und Riesenbienen.

Wenn du über einem größeren Mana-Vorkommen in einen Kampf mit mehreren Zauberern

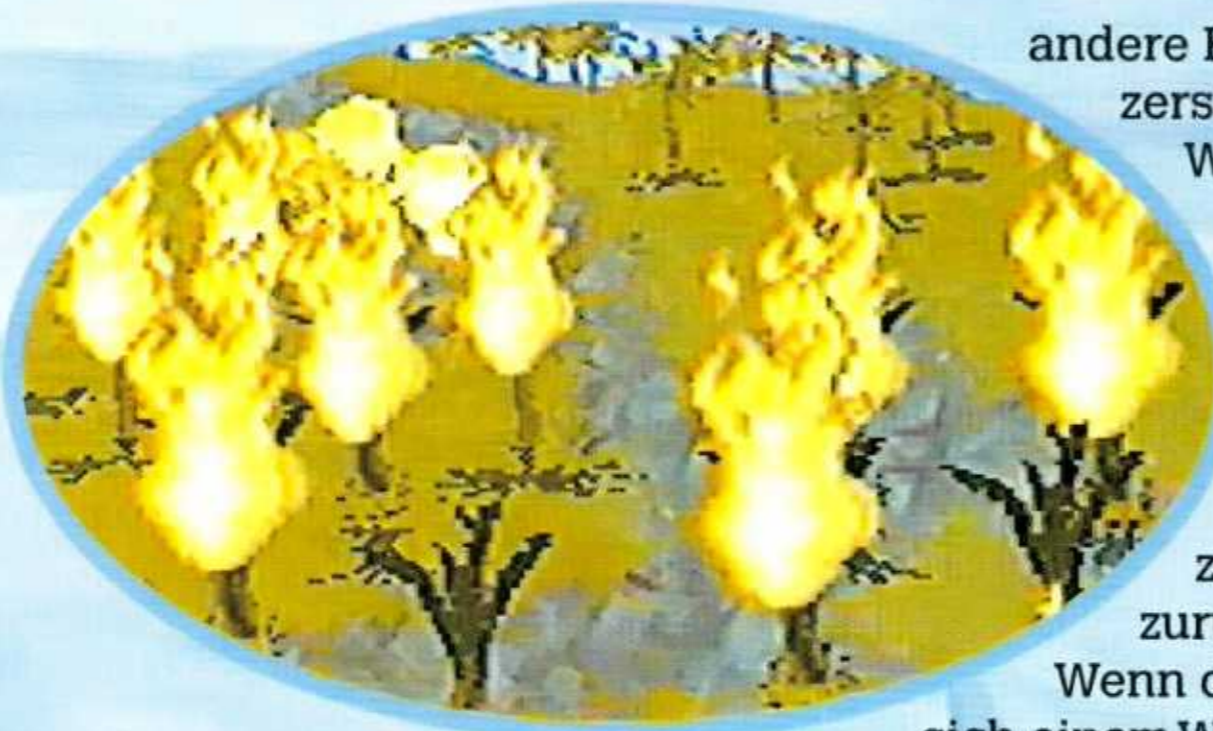
verwickelt wirst (passiert nur, wenn es lediglich eine solche Mana-Ansammlung im Level gibt), benutzt du deinen Beschleunigungsspruch zur nächsten Kreatur und vernichtest sie. Nun bewegen sich einige oder vielleicht sogar alle Zauberer zu dem neuen Mana-Pool, und du kannst das größere Mana-Vorkommen in Besitz nehmen. Manchmal stößt du auf das Mana-Vorkommen eines gegnerischen Zauberers, der genau darüberschwebt. Wenn du es in Besitz nimmst, wird er es sofort wieder an sich reißen. Aus diesem Grund werden Deine Ballons von diesem Mana niemals angezogen. Um

trotzdem an das Mana heranzukommen, konzentrierst du dich am besten auf eine Mana-Kugel, und wenn sie der Zauberer wieder in Besitz nimmt,feuerst du mit einem Besitz-Zauber wahllos in die Mana-Ansammlung hinein. Wenn der Zauberer herumfliegt, um das Mana wiederzuerlangen, konzentrierst

du dich wieder auf die eine Mana-Kugel. Wiederhole diesen Vorgang, bis dein Ballon schließlich kommt. Dann nimmst du schnellstmöglich so viel Mana in Besitz, wie dein Ballon fassen kann.

Wenn du gegen einen besonders hartnäckigen Feind kämpfen mußt, dessen Burg schon wesentlich besser ausgebaut ist als deine eigene, kommt es darauf an, diese so schnell wie möglich etwas zurechtzustutzen. Dazu eignet sich folgende Taktik: Locke





andere Kreaturen in seine Burg und lasse sie von diesen zerstören. Warte, bis sich ein besonders gefährliches Wesen, wie z. B. ein Greif, in der Nähe der Burg aufhält. Schweben um die feindliche Burg herum und hinein und eröffne das Feuer darauf. Dann ziehst du dich in die Mitte der gegnerischen Burg zurück. Der Greif müßte dir eigentlich folgen und die Burg innerhalb von Sekunden dem Erdboden gleichmachen. Warte, bis sich der Greif zurückgezogen hat und nimm anschließend all das zurückgebliebene Mana in Besitz.

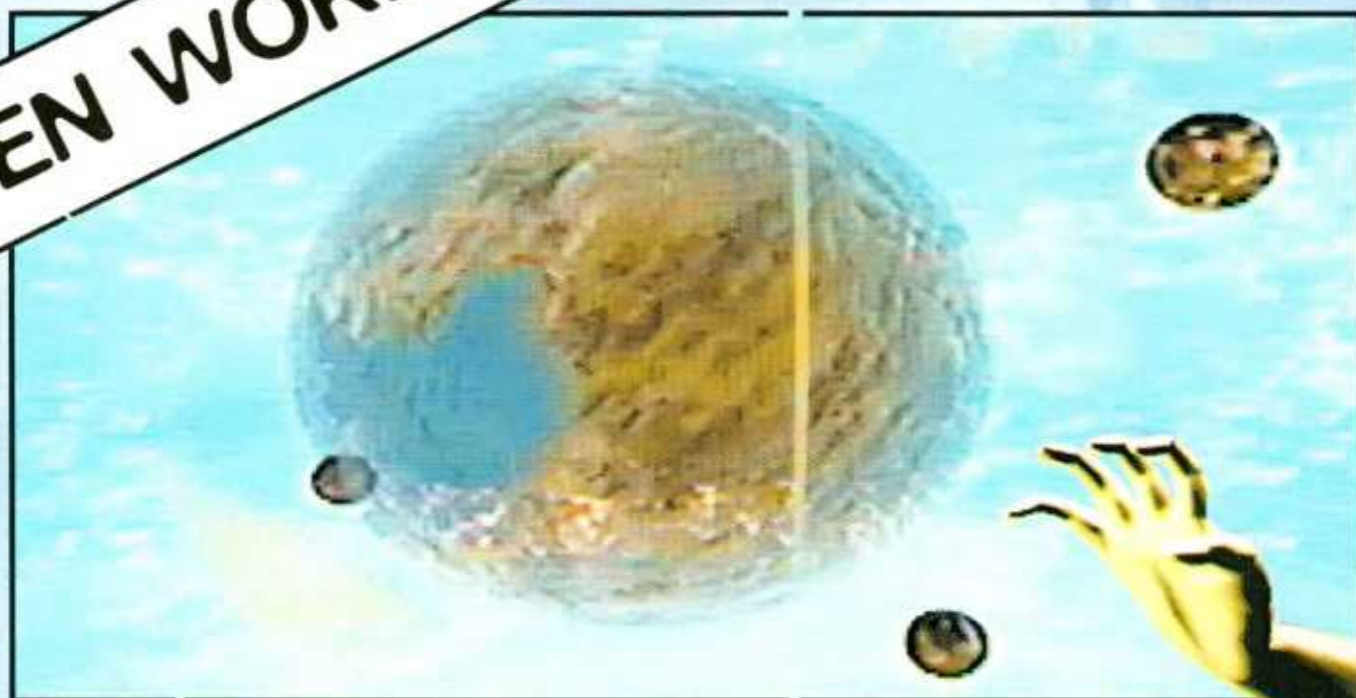
Wenn du in ein Gefecht mit Kreaturen verwickelt wirst, die sich einem Wald verstecken, feuerst du einfach auf die Bäume. Auf diese Weise entfachst du einen Waldbrand und löschst sie alle aus! Diese Methode ist besonders wirkungsvoll bei Skelett-Armeen und Gruppen von Bogenschützen. Wenn du den Brand entfacht hast, machst du dich davon, um drängendere Aufgaben zu erledigen. Später kehrst du zurück und sammelst den Lohn für deine Mühen ein: Mana!



Wird deine Burg von hartnäckigen Gegnern angegriffen, solltest du sie einreißen. Das scheint wenig Sinn zu machen, aber dann kannst du unter deinen Feinden eine neue Burg aus dem Boden stampfen und so deine Feinde völlig vernichten. Achte aber darauf, daß andere Zauberer sich nicht dein Mana einverleiben, während du verzweifelt versuchst, deine Burg wiederaufzubauen.



HIDDEN WORLDS



Zur PC-Version von Magic Carpet wurde eine Zusatz-CD mit 25 neuen Welten veröffentlicht, die dort anknüpfte, wo das Original-Spiel endete. Bei der Saturn-Version wurden die Zusatz-Levels verstreut ins Original-Spiel integriert, und sie sind sehr schwer zu finden!

Hier eine kurze Beschreibung: Hidden Worlds spielt sich in schaurig-schönen Landschaften ab. Die entfernten eisigen Winterlandschaften ersetzen die Sandwüsten durch verschneite Gletscher. Die Gebäude und Burgen wurden derart neu gestaltet, daß sie sich in das arktische Ambiente einfügen. Darüber hinaus steht eine breite Palette an Zaubersprüchen zur Verfügung, unter denen der tödliche zielsuchende Meteorit ein besonderes Highlight darstellt.



TIPS & TRICKS - M-P

Ich denke, jetzt ist es allmählich an der Zeit, daß wir auf dieser Seite auch Saturn-Spiele zu ihrem Recht kommen lassen! Einige dieser Games sind inzwischen schon zu echten Klassikern geworden - auch die Codes müssen demnach klassische Qualitäten aufweisen!

SATURN M

MYST

Videosequenz „The Making of Myst“

Im Titelscreen drückst und hältst du die linke und die rechte Shift-Taste, und während du die Tasten hältst, drückst du Start und A gleichzeitig.

N

NHL HOCKEY

Während der Zwei-Spieler-(Skating)-Intros drückst du X, Y, Z sowie links und rechts gleichzeitig. Während der Nationalhymne drückst du die folgenden Tasten, um bestimmte Effekte zu erzielen:

L und R für „Große Spieler“

A und X für „Schwerkraft“ (der Puck bewegt sich immer auf die Mitte des Spielfelds zu)

A und B für die „Midget Fatboys“

A, Y, Z für die „Upside Down Dudes“

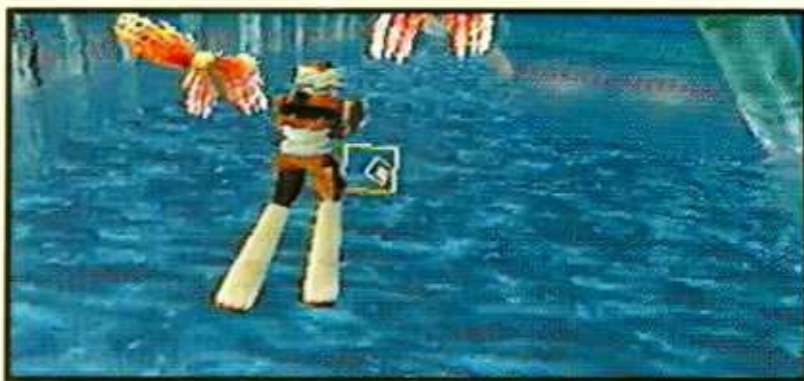
X, Y, R für den „springenden Puck“

Einige der Codes können auch miteinander kombiniert werden, so z. B. A, Y, Z, dann L und R.

Einen Spieler kreieren: Wenn du die Spieler-Attribute einstellst, drückst du A, B, C, X, Y, Z, damit der Spieler in jeder Kategorie perfekte Werte aufweist.

P

PANZER DRAGON



SPACE HARRIER-MODUS

Öffne das Datenspeicher-Menü des Saturn (wenn keine CD eingelegt ist). Wähle als Sprache Deutsch. Lade das Spiel von der CD. Wenn der Titelscreen erscheint, drückst du oben, X, rechts, X, unten, X, links, X, oben, Y, Z. Wenn du alles richtig gemacht hast, hörst du nun das Geräusch, das dir verkündet, daß dein Drachen getroffen wurde.

ROLL-MODUS

Im Titelscreen drückst du Start und läßt das Steuerkreuz dreimal im Uhrzeigersinn rotieren, bis du einen Sound hörst. Die Wörter „Rolling Mode“ werden nun über der Normal Game-Option erscheinen. Drücke zweimal in jede Richtung, um eine Rolle zu vollführen.

ZAUBERER-MODUS

Im Titelscreen drückst du Start. Wenn die Normal Game-Option erscheint, drückst du L-Button, R-Button, links, rechts, oben, unten, links, rechts. So gelangst du in den Zauberer-Modus, in dem das Spiel sehr schnell abläuft.

UNBESIEGBARKEIT

Drücke auf dem Titelscreen, der dich zum „Start drücken“ auffordert, eben jene Taste. Wenn Normal Game und die Optionen auf dem Bildschirm erscheinen, drückst du die folgenden Buttons und danach die folgenden Richtungen auf dem Steuerkreuz: L-Button, L-Button, R-Button, R-Button, oben, unten, links, rechts. Wenn du alles korrekt machst, hörst du das Geräusch, das dir signalisiert, daß dein Drachen getroffen wurde, und die Worte „Invincibility Mode“ erscheinen auf dem Screen. Wenn du diesen Trick anwendest, mußt du auf die spezielle Endsequenz verzichten.

Ändere die Farbe von SEGA von Blau in Rot

Drücke auf dem Titelscreen Start. Wenn Normal Game und die Optionen auf dem Bildschirm erscheinen, drückst du die folgenden Buttons: oben, X, rechts, Y, unten, Z, links, Y, oben, X. Wenn du alles korrekt machst, hörst du das Geräusch, das dir signalisiert, daß dein Drachen getroffen wurde. Wenn du nun stirbst und keine Continues mehr hast, fällt die rote Polygon-Figur herunter und formt das Wort SEGA.



EPISODE 0 SPIELEN

Auf dem Titelscreen drückst du oben, oben, oben, unten, unten, unten, links, rechts, links, rechts, links, rechts, L-Button, R-Button. Du kannst auch den Unbesiegbarkheits-Code benutzen, so daß sich dein Gesundheitsbalken mit der Zeit nicht verringert.

UNBEGRENZTE CONTINUES

Im Normal Game/Options-Screen drückst du oben, X, rechts, Y, unten, Z, links, Y, oben, X.



EPISODEN ANWÄHLEN

Im Normal Game/Options-Screen drückst du oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, X, Y, Z.

Polygonen-SEGA-Babe

Wenn du das Spiel beendest, ohne gestorben zu sein, verwandelt sich das SEGA-Logo in ein Polygonen-Babe.

DER ULTIMATIVE CODE

Im Easy Game-Optionen-Bildschirm drückst du oben, X, rechts, Y, unten, Z, links, Y, oben, X. Der Code bewirkt, daß alles so aussieht, als ob du das Spiel im Schwierigkeitsgrad „Very Hard“ beendet hättest, ohne ein Continue zu verbrauchen. Der Polygonen-Mann verwandelt sich in ein Mädchen. Cool!!

ENDSEQUENZ FÜR DEN SCHWIERIGKEITSGRAD

„HARD“

Im Easy Game-Optionen-Bildschirm drückst du oben, oben, unten, oben, links, links, rechts, links, unten, unten, oben, unten, rechts, rechts, links, rechts.

MEGA CD M

MARKY MARK - MAKE MY VIDEO

VERSTECKTE SZENE

Drücke und halte gleichzeitig A und C. Drücke Start, um in den U-Direct-Modus zu gelangen, und anschließend A, B, C sowie rechts, um eine Szene mit Marky Mark und einer Menge Mädchen zu sehen. Der Glückliche!

MEGA DRIVE 0

ONSLAUGHT

PABWORT-KNACKER

Gebe als Code lauter Nullen ein, und du erhältst automatisch fast die gesamte Map. Du mußt jetzt nur noch die relativ einfachen Berggebiete durchspielen.

OUTLANDER

Paßwörter

Level 1	FYBY1QZFG24000
Level 2	89D020JCYY8CZ8
Level 3	P69H0SK7YCKCX
Level 4	TZZY2159Q9YK80

OUTRUN

ENDSEQUENZ

Gib einfach ENDING in die Highscore-Liste ein, und schon kannst du die Endsequenz in Augenschein nehmen.

VERSTECKTE LUFTSCHIFFE

Vermeide Kollisionen, und du bekommst in der zweiten Stage drei versteckte Luftschiffe zu sehen.

HYPER-LEVEL

Auf dem Titelscreen drückst du C zehnmal und gehst anschließend in den Optionenscreen, um den Hyper-Modus zu aktivieren.

CONGO - THE MOVIE

Nach dem Paramount-Spielfilm dürfen nun alle Saturn-Besitzer Michael Crichtons spannenden Urwald-Thriller als 3D-Shooter hautnah erleben. Wir sind für euch durch den Dschungel gestapft!

Um es vorwegzunehmen: dieses tropische Abenteuer hat nicht mehr viel mit Michael Crichtons eher unbekanntem Roman aus dem Jahre 1980 gemein. Eine Forschungsgruppe, die nach einem seltenen Diamantentyp in Afrika sucht, stürzt mit ihrem Flugzeug mitten im Kongo-Dschungel ab. Die wenigen Überlebenden werden kurz darauf mit einer neuen Gefahr konfrontiert: Eine scheinbar mutierte Gorilla-Spezies ist derart aggressiv und intelligent, daß nach wenigen Tagen nur noch der etwas schwerfällige schwarze Wissenschaftler Kabalo übrigbleibt. Alleine und nur mit einer Automatik-Pistole bewaffnet, müßt ihr euch nun in der Ego-Perspektive durch das Dickicht schlagen, um zunächst einmal ein Gegenmittel gegen das Tropenfieber zu finden. Doch so einfach ist das nicht: riesige Spinnen, zehn



Im Dschungel erkennt ihr vor lauter Gebüsch und Bäumen die Trampelpfade nicht optimal.

Pfund schwere Mosquitos sowie „anhängliche“ Chamäleons müssen möglichst schnell ins Visier genommen werden, ehe sie euch attackieren. Doch das ist nur der Anfang: Auf eurem Weg zu den Katakomben in der sagenumwobenen Dschungelstadt Zinj-City wollen euch auch immer wieder die besagten Gorillas ans Leder. Doch glücklicherweise entdeckt ihr im Laufe der Pirsch immer bessere Bleispritzen, mit denen ihr der tropischen Plage Herr werden könnt. Neben einem Elefanten-Gewehr dürft ihr in höheren Levels sogar eine Bazooka schultern oder mit einem gezielten Laserstrahl Affen meucheln. Zur Orientierung wird unten rechts übrigens stets ein kleiner Radarschirm eingeblendet, der euch sämtliche Trampelpfade sowie alle herbeistürmenden Feinde anzeigt. Diese Option ist notwendig, denn vor allem im Dschungel ist es äußerst



Mit dem Gewehr solltet ihr warten, bis der Affe ganz nah ist, um die volle Wirkung zu erzielen.



Cool: mit der Bazooka könnt ihr dank eines Zielkreuzes optimal die Gorillas abballern.



Dieser wild um sich ballende Sarkophag gehört mit zu den härtesten Widersachern des Spiels.



Zum Abschluß müßt ihr euch in einer Mine gegen zahlreiche, mit Steinen werfende Gorillas wehren.

schwierig, die oftmals im Rudel herbeistürmenden Widersacher rechtzeitig zu erkennen bzw. zu eliminieren.

Ulf Schneider ■

Facts



Titel:	Congo - The Movie
Genre:	3D-Shoot 'em Up
Hersteller:	Sega/Jumpin' Jack Software
Release:	Keine Angabe
Levels:	12+
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Mit dem Mission-Stick spielbar, komplettes 3D-Environment, Original-FMV-Sequenzen aus dem Kinostreifen

First Look

Congo präsentiert sich als spannender 3D-Shooter, in dem bei der Affenjagd reichlich Blut fließt. Das Leveldesign wirkt jedoch leider nicht optimal durchdacht, während die Technik sich auf einem mittelprächtigen Niveau bewegt und für etwas Orientierungsprobleme sorgt.

CRITICOM

Auch die Firma Vic Tokai möchte an der 3D-Prügelwelle kräftig mitverdienen und schickt acht intergalaktische Fighter ins Rennen, die demnächst schon in einer Fortsetzung antreten dürfen.

Eine Hintergrundstory der Marke „hübsch, aber unwichtig“ ziert diese Balgerei: Im fernen Kosmos haben die beiden Nezom- und Zerai-Clans die Herrschaft über den Planeten Hyperia übernommen. Als „Die Außerwählten“ sind sie im Besitz eines magischen Kristalls, eines Relikts aus uralten

Die Präsentation zwischen den Stages fiel sehr ansehnlich aus (oben). SID ist der einzige Roboter im Feld (unten).



Und Tschüs: Die diabolische Demonica drängt Exene mit ihrem Feuerball aus der Kampfarena.

Tagen, das dem Besitzer ungeahnte Kräfte verleiht. Eines Tages wird das gute Stück jedoch gemopst und ward fortan nie wieder gesehen. Um nach außen keine Blöße zu zeigen, wurde einfach ein anderer Kristall an seinem Platz hingestellt. Trotzdem kursierten schon bald die ersten Gerüchte, so daß sich eine Handvoll kerniger Helden aufmacht, um das wertvolle Relikt zu finden.

Zum Spiel: Wie bei Virtua Fighter müßt ihr die gegnerische Polygon-Gestalt durch geschickte Schlag- und Trittkombinationen um seinen Energievorrat erleichtern oder einfach von der Kampfarena schubsen. Gekämpft wird ausnahmsweise nur eine Runde lang, wobei euer Energiebalken einmalig wieder voll aufgefüllt wird. Eine besondere Bedeutung kommt den Z- und C-Tasten zu: im Zusammenspiel mit dem Joypad werden hierdurch effektive Special Moves vollführt - der Clou: wenn ihr die erste Riege von Widersachern flachgelegt habt, erhaltet ihr ein Paßwort, durch das eurem Fighter eine weitere Palette von Special Moves zur Verfügung steht.

Ulf Schneider ■



Word Up



Auch die vielen hübschen CG-Sequenzen können es nicht kaschieren: Criticom ist eine höchst mittelprächtige Balgerei. Die Kämpfer versprühen die Dynamik einer Wanderdüne und verfügen darüber hinaus über ein recht eingeschränktes Schlagrepertoire. Auch die Technik ist mehr schlecht als recht: Schwach animierte Polygon-Sprites und peinliche Soundeffekte, wo beispielsweise das Waffengeklirre wie eine Bummelzugglocke klingt.

Check Up



Titel:	Criticom
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Vic Tokai/Kronos
Tel.:	-
Release:	Juli
Preis:	DM 110,-
Spieler:	1-2
Levels:	8 (16)
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Besonderheiten:	Paßwortsystem, erlernbare Special Moves

Grafik 54%

Schlampig: unproportionale Polygon-Recken mit einfallslosen Animationen, schlechte Kollisionsabfrage, ruckeliger Zoom-Effekt.

Sound 60%

Alle Stages werden mit einer bombastischen Musikkulisse untermalt, die Soundeffekte sind hingegen geradezu jämmerlich.

Gesamt 65%

Dahingeschluderte Low Budget-Keilei, technisch wie spielerisch recht einfältig.

„BIG HURT“ BASEBALL

Deutschland ist sicherlich kein großer Markt für Baseball-Simulationen, doch angesichts des großen Namens und hervorragender Qualität kommen wir auch hierzulande in den Genuß von Acclaims sportlichem Silberling.

Franks Thomas ist eine Art Michael Jordan für den Baseball und momentan der Superstar der populären US-Sportart. Im Gegensatz zu manch anderem bekannten Aushängeschild eines Videospiele mußte „Franky“ bei dieser Simulation sogar richtig schwitzen, denn sämtliche Original-Bewegungsabläufe des Cracks wurden in Acclaims New Yorker Motion Capture-Studio feinsäuberlich archiviert. Überhaupt zählt diese Simulation mit zu den authentischsten Vertretern ihrer Art. Neben den bekannten Spielmodi (Freundschaftsspiel, Season, Play Off, All Star) dürft ihr beim Batting-Prac-



Drückt ihr gleichzeitig auf die L- und R-Taste, dürft ihr den Blickwinkel selber frei einstellen.

tice zum Training die Keule schwingen oder euch mit den weltbesten Home-run-Batters ein spannendes Duell liefern. Beeindruckend auch die Atmosphäre: sage und schreibe 14 Original-Ligenstadien stehen zur Auswahl, so daß eingefleischte Baseball-Freaks in ihrer virtuellen Lieblingsarena pitchen dürfen. Durchdacht präsentieren sich auch die Optionen: So könnt ihr beispielsweise dem Computer die Arbeit der Felder überlassen oder selbstständig versuchen, den Hardball zu fangen, was durch einen kleinen Radarschirm etwas erleichtert wird.

Ulf Schneider ■



Verschwenderisch: 14 Original-Stadien stehen zur Auswahl.

BALTIMORE						
BATS	POS	PLAYER NAME	NO	B	AVG	HR
1ST	CF	BRADY ANDERSON	9	L	0.250	72
2ND	2B	ROBERTO ALOMAR	12	S	0.298	77
3RD	1B	RAFAEL FALMEIRO	25	L	0.300	194
4TH	RF	BOBBY BONILLA	26	S	0.284	217
5TH	SS	CAL RIPKEN	8	R	0.276	227
6TH	3B	B.J. SURHOFF	5	L	0.274	57
7TH	C	CHRIS HOILES	23	R	0.263	99
8TH	LF	JEFFREY HAMMONDS	11	R	0.280	15
9TH	DH	MIKE DEVEREAUX	24	R	0.257	97
PDS		NO	ERA	W	L	
P	MIKE MUSSINA	25	R	222	71	30

CHANGE BATTING ORDER SWAP POSITIONS PLAYER SUE VIEW OPPOSING TEAM FINISHED

A - SELECT, START - RETURN TO PREVIOUS SCREEN
↑ ↓ ← → - HIGHLIGHT OPTIONS

So soll es sein: Sämtliche Menüpunkte werden „On Screen“ gleich erklärt.



Die drei Wurftechniken werden stets rechts oben eingeblendet und können durch die R-Taste noch zusätzlich beeinflusst werden.

Word Up



Baseball genießt zwar hierzulande immer noch einen Exoten-Status, wer jedoch auf dem Saturn zur Abwechslung mal genüßlich ein paar Innings spielen möchte, dürfte mit dieser Simulation sicherlich sehr glücklich werden. Vor allem die enorme Detailverliebtheit, die klug gewählten Optionen, durch die Profis und Anfänger gleichermaßen mit diesem Sportspiel zurecht kommen werden, sowie die wunderschönen Digi-Sprites machen diesen Titel richtig gut.

Check Up



- Titel:** Frank Thomas „Big Hurt“ Baseball
- Genre:** Sportspiel
- Hersteller:** Acclaim
- Tel.:** -
- Release:** Juni
- Preis:** ca. DM 99,95
- Spieler:** 1-2
- Levels:** Alle US-Profi-Teams
- Save Game:** Ja
- Datenträger:** 1 CD-ROM
- Schwierigkeitsgrad:** Anfänger- & Profi-Modus
- Besonderheiten:** Motion Capture-Animationen

Grafik 77%

Große, durch das Motion Capture-Verfahren realistisch animierte Digi-Sprites, 14 Original-Stadien.

Sound 68%

Unauffällig, aber realitätsnah: Zuschauerraunen, Zwischenrufe eines Würstchenverkäufers, Live-Kommentator.

Gesamt 80%

Eine runde Sache: detailverliebt, technisch einwandfrei und tadellos spielbar.

EURO '96 SOCCER

Seit 8. Juni messen sich Bertis Buben mit den derzeit besten europäischen Mannschaften im Mutterland des Fußballs. Wer der Überzeugung ist, etwaige Resultate der deutschen Mannschaft wären verbesserungsbedürftig, kann diese Ergebniskorrektur per Joypad am Saturn durchführen, selbstverständlich konsolen-exklusiv!

Teure Lizenzen sind im Software-Bereich eine gefährliche Sache. Schon viel zu oft mußten Spielefans erleben, daß etwa 90% des Budgets auf die Lizenzroyalties entfallen, während der Rest in eine aufwendige Medien-Kampagne und schöne Verpackung gesteckt wurde. Für das eigentliche Spiel blieb oftmals nicht mehr sehr viel übrig.



schaftsspiel umarbeiten läßt. Fündig wurden sie dabei bei Gremlin Software, die mit Actua Soccer (alias ran Soccer in Deutschland) einen Bestseller auf PC und PSX hinlegten. Die nun vorliegende Version wurde in allen Bereichen deutlich überarbeitet, mit einer wunderbaren EM-Präsentation versehen und für Saturn und PC neu aufgelegt. So kommen

nun Saturn-User in den Genuß, das deutsche Team in einer Gruppe mit Italien, Tschechien und Rußland antreten zu lassen und bei entsprechendem Erfolg anschließend über Viertel- und Halbfinale (eventuell Frankreich?) das ruhmreiche EM-Endspiel zu erreichen, um die Wembley-Schmach von 1966 endlich vergessen zu machen.

Auf nach England!

Sega wollte sich derartigen Gefahren erst gar nicht aussetzen und sah sich als Inhaber der exklusiven EM-Konsolen-Lizenz nach einem geeigneten Fußballspiel um, das sich problemlos zum offiziellen Europa-Meister-



In der Super Slow Motion kommen die flüssige Animation am besten zur Geltung. Natürlich lassen sich auch hier die Perspektiven anwählen.



Sämtliche Menüs werden in höchstauflösender Grafik präsentiert.

Gut Technik!

Die Bit-Zauberer aus Sheffield haben die drei 32 Bit-Chips des Saturn offensichtlich erstaunlich gut unter Kontrolle, denn Euro '96 Soccer ist ein technisch sehr gut gelungenes Soccer-Game. Wunderbar flüssig animierte Fußballspieler mit der aufrechten Körperhaltung des 400 m-Stars Michael Johnson zeigen sich als echte 3D-Figuren auf dem Spielfeld, die Perspektiven können fast beliebig eingestellt werden,



Die Jubelorgien nach einem Torerfolg sind durchaus sehenswert.



Während des Spiels darf beliebig ausgewechselt werden. Die Spielerkader sind übrigens nicht ganz auf dem aktuellen Stand!



Die unterschiedlichen Stadien werden wunderbar ansprechend präsentiert.

im Hintergrund erscheinen erstaunlich detaillierte Stadien, während die Zuschauer die Teams euphorisch anfeuern und ein deutscher Sprecher das Geschehen auf dem Feld kommentiert. Das eigentliche Gameplay ist recht motivierend, sofern man sich mit dem englischen Kick & Rush-Fußball anfreunden kann. Im Vergleich zum Vorgänger (den es auf dem Saturn nicht gab!) macht insbesondere der Torwart einen stark verbesserten Eindruck.

Für echte Fußball-Fans dürfte das offizielle EM-Spiel zweifellos eine unabdingbare Standard-Ausstattung sein. Euro '96 Soccer ist sein Geld wert!

Ansonsten bietet das Spiel alles, was man sich wünscht! Selbstverständlich muß man die EM nicht auf einen Rutsch durchspielen, Zwischenresultate werden automatisch (sofern der Speicher reicht!) im internen Speicher festgehalten. Wer von der EM ohnehin nicht viel

hält, kann natürlich auch Freundschaftsspiele oder Practice-Auseinandersetzungen mit einem Freund zusammen abhalten. Letztendlich ist Euro '96 Soccer somit ein empfehlenswertes Fußball-Spiel, das den einzigen erlaubten Zeitvertreib während der EM ermöglichen dürfte.

Hans Ippisch ■

Check Up



Titel:	Euro '96 UEFA Soccer
Genre:	Fußball
Hersteller:	Gremlin/Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Juni
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1-2
Levels:	-
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	EM-Modus, deutscher Live-Kommentar

Grafik 79%

Technisch exzellente 3D-Grafik, wunderschön flüssige Animationen, schöne Stadien, ansprechende Präsentation, etwas merkwürdige Spieler.

Sound 82%

Sehr guter deutscher Live-Kommentar, schöner Stadion-Sound.

Gesamt 78%

Zweifellos ein unterhaltsames Sportspiel, das im Vergleich zu Actua Soccer deutlich an spielerischen Qualitäten gewonnen hat. Sehr motivierender EM-Modus.

Word Up



Gut gemacht! Im Vergleich zum PC- und PSX-Vorgänger ran Soccer (alias Actua Soccer) legte Gremlin nicht nur spielerisch deutlich zu, auch der wunderschön präsentierte EM-Modus, die technisch saubere Inszenierung und der gelungene, deutsche Live-Kommentar machen Euro '96 UEFA Soccer zum derzeit empfehlenswertesten Saturn-Fußball-Spiel.

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

SEGA SATURN

SATURN kpl. u. Bootleg Sampler	dt.	DM 499,00
Baku Baku Animal	dt.	DM 58,00
Blazing Dragons	dt.	DM 89,95
Cyberia	dt.	DM 94,00
Deadly Skies	dt.	DM 99,00
Descent	dt.	DM 99,00
Destruction Derby	dt.	DM 79,00
Discworld	dt.	DM 79,00
Euro 96 Soccer	dt.	DM 87,95
F 1 Challenge	dt.	DM 96,00
Guardian Heroes	dt.	DM 84,95
Golden Axe - The Duel	dt.	DM 79,95
Need for Speed	dt.	DM 89,00
Night Warriors	dt.	DM 99,95
Panzer Dragoon 2	dt.	DM 87,95
Pro Pinball	dt.	DM 87,95
Return Fire	dt.	DM 88,00
Rise 2: The Resurrection	dt.	DM 89,00
Road Rash	dt.	DM 99,00
SEGA Tennis	dt.	DM 98,00
SEGA Rally	dt.	DM 89,95
Shell Shock kpl.dt.Text	dt.	DM 89,00
Shining Wisdom	dt.	DM 89,95
Sim City 2000 kpl.dt.Text	dt.	DM 94,95
Skeleton Warriors	dt.	DM 87,00
Streetfighter Alpha	dt.	DM 89,00
The Horde	dt.	DM 89,95
Thunderhawk 2 kpl.dt.Text	dt.	DM 89,95
Toshinden Remix	dt.	DM 94,95

Virtua Cop mit GUN	dt.	DM 139,95
Virtual Hydlide	dt.	DM 69,00
Virtua Fighter 2	dt.	DM 89,95
Wing Arms	dt.	DM 88,00
Worms	dt.	DM 94,00
X-Men:Children of the Atom	dt.	DM 89,95
3 - D Lemmings	dt.	DM 79,00

SEGA MEGA DRIVE

Comix Zone	dt.	DM 59,00
Donald in Maui Mallard	dt.	DM 69,00
Duffy Duck in Hollywood	dt.	DM 39,00
Dynamite Headdy	dt.	DM 29,95
Ecco the Dolphin 2	dt.	DM 39,95
Garfield	dt.	DM 69,00
Int. Superstar Soccer DeLuxe	dt.	DM 79,00
Landstalker, kpl. dt	dt.	DM 49,95
Marsupilami	dt.	DM 59,95
Phantasy Star 4	dt.	DM 109,00
Vectorman	dt.	DM 49,00
VR Troopers	dt.	DM 69,00
Weapon Lord	dt.	DM 109,95
Worms	dt.	DM 109,00

SEGA MEGA 32 X

Fifa Soccer '96	dt.	DM 49,00
Golf - The Best 36 Holes	dt.	DM 49,00
Knuckles Chaotix	dt.	DM 49,00
Metall Head	dt.	DM 49,00
Virtua Fighter	dt.	DM 49,00

SEGA MEGA CD II

Battlecorps kpl.dt	dt.	DM 29,00
Chuck Rock 2	dt.	DM 19,95
Dune kpl.dt	dt.	DM 19,95
Soulstar	dt.	DM 19,95

GAME GEAR

Chuck Rock 2	dt.	DM 19,95
Dynamite Headdy	dt.	DM 19,95
Ecco the Dolphin 2	dt.	DM 19,95
Tazmania 2	dt.	DM 19,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten

14 Monate Garantie

Versandkosten Vorkasse DM 4,95
auch bei Bestellungen per Telefax /
Anrufbeantworter am Wochenende

Versandkosten NN DM 5,95

Inklusive Schnellservice und
Transportversicherung

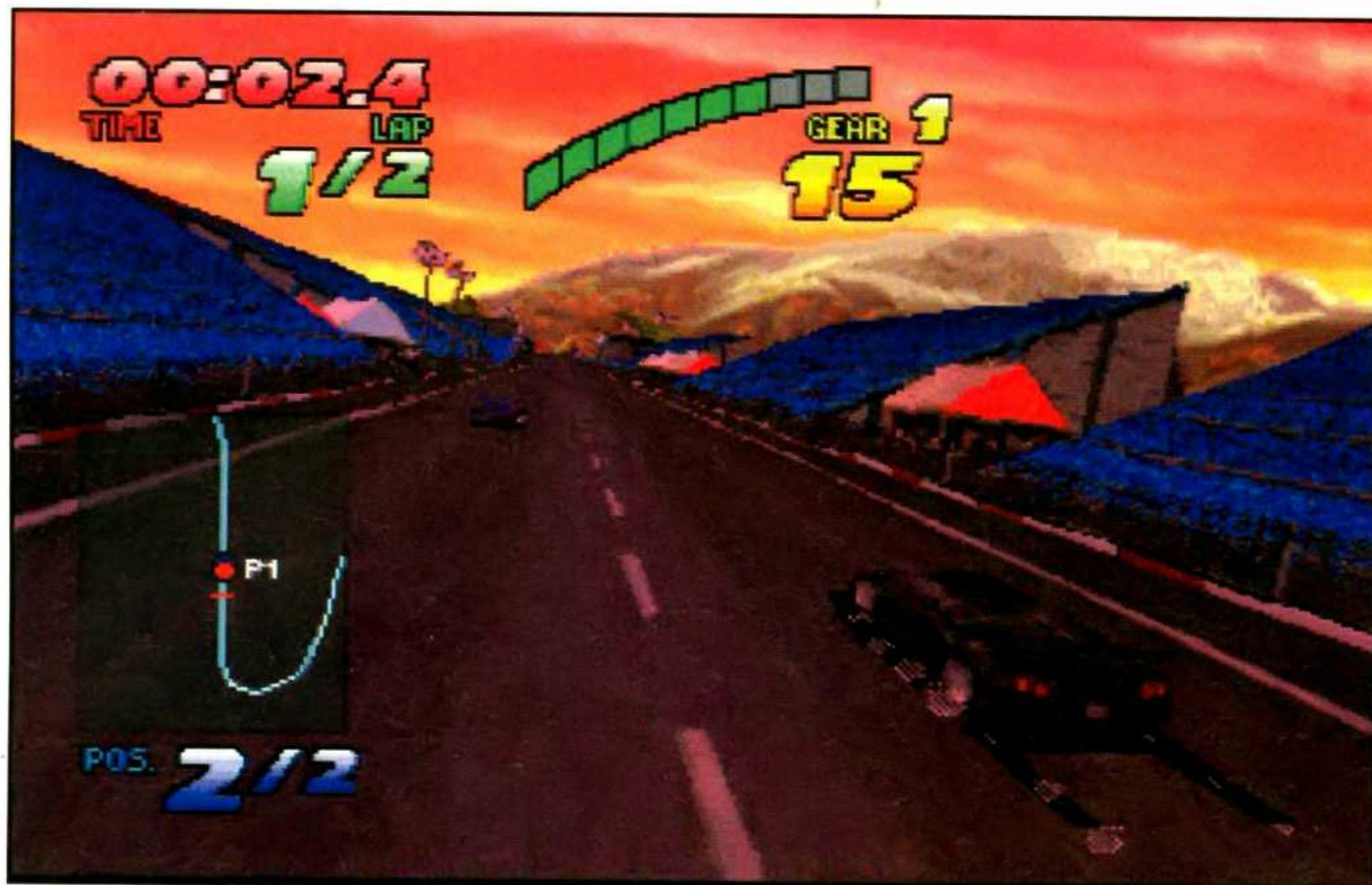
Ab 3 Artikeln liefern wir
ohne Versandkosten

Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert

Wir führen auch original SONY,
SNES, GAMEBOY, CD-ROM SPIELE

Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die
aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankungen
und Einkaufsvorteile. Fragen Sie deshalb nach!

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



Die Cockpit-Perspektive erinnert fast an richtiges Autofahren.



Viele Details am Straßenrand hinterlassen einen exzellenten Eindruck.

Die PC- und 3DO-Version von Need for Speed hatten durchaus ihre Reize, erinnerten einen Arcade-Fan wie mich aufgrund der sensiblen Steuerung und der ausgeprägten Realitätsnähe mehr an echtes Autofahren als an ein packendes Rennspiel. Für die neuen 32 Bit-Konsolenvarianten griff Electronic Arts erfreulicherweise tief in die Trickkiste und zauberte ein erstklassiges Racing-Game auf den Saturn, das Daytona USA aus der ersten Startreihe verdrängt und sich direkt neben Sega Rally plaziert.

Start your Engines!

So schön Arcade-Umsetzungen auch sein mögen, Need for Speed spielt den Original-Entwicklungsvorteil ganz locker aus. Drei extrem unterschiedliche Strecken mit jeweils drei Abschnitten und drei konsolengerechte Rundkurse dürften für so manchen Daytona-Fan fast schon zuviel des Guten sein. Dazu kommen auch noch acht verschiedene Fahrzeuge, die mit wunderschönen Digi-Bildern vorgestellt werden. Wer schon immer mal einen Ferrari oder Porsche fahren wollte, ist mit Need for Speed bestens beraten. Zur Auswahl stehen insgesamt drei verschiedene Spielmodi. Im Single Race-Mode kann man mit Auto nach Wahl auf einer beliebigen Strecke antreten, im Tournament-Modus bestreitet man mit zugeteilten Wagenklassen die Rennen auf allen

THE NEED FOR SPEED

Endlich hat Electronic Arts den Bogen raus! War FIFA Soccer '96 für Saturn-Verhältnisse ziemlich enttäuschend, so scheinen sie nun die drei 32 Bit-Chips des

Saturn unter Kontrolle zu haben. Die PC-Umsetzung entpuppt sich nämlich als formidables Rennspiel!





Strecken. Hat man dank des speicherbaren Spielstands alle Strecken gewonnen, bekommt man übrigens einen Bonus-Kurs präsentiert. Es gibt übrigens auch noch einen geheimen Superwagen, welcher der Konkurrenz haushoch überlegen ist. Im Time Trial-Modus darf man Strecke und Wagen übrigens absolut frei wählen.

Tolle Technik!

Daß E.A. die Technik mittlerweile im Griff hat, merkt man an dem erwartungsgemäß spannenden Zwei-Spieler-Split-screen-Modus, der nur unwesentlich langsamer als die Ein-Spieler-Version ist. Die Rennen dürfen aus vier verschiedenen Perspektiven bestritten werden, die von der Verfolgerkamera über die Cockpitperspektive bis zur Stoßstangenkamera reichen. Die Steuerung funktioniert wunderbar, man kann schön um die Kurven driften, gezielt überholen und Autos wegrammen. Bezüglich der Grafik gibt es keinen Grund zu meckern. Sie ist sehr detailliert und wirkt zum Teil photorealistisch. Der Aufbau erfolgt flüssig und ohne jegliche Clipping-Probleme. Nette Details wie Wasserfälle oder animierte Elemente erfreuen das Auge auch noch bei der dreißigsten Fahrt.

Gut gemacht!

Letztendlich kann man als Saturn-User und Rennspiel-Fan nur ein zufriedenes Grinsen aufsetzen. Electronic Arts in guter Form garantiert absolut tolle Spiele, die wochenlang Spaß machen. Wollen wir nun hoffen, daß sie diese Form bei demnächst anstehenden Produkten



Aufgepaßt! Wer zu schnell fährt, soll sich nicht von der Polizei erwischen lassen.

wie Mario Andretti Racing, NHL Hockey '97 oder FIFA Soccer '97 ebenfalls haben. Wer Sega Rally oder Daytona USA mag, wird auch The Need for Speed schätzen!

Hans Ippisch ■

Word Up

Wer sagt's denn! Electronic Arts legt die zeitweilige Programmierschwäche ab und präsentiert ein erstklassiges Rennspiel für den Saturn. Im Vergleich zur PC- und 3DO-Version wurde das Spiel übrigens deutlich actionlastiger, was den Konsolenfans durchaus recht sein dürfte.



Vorbildlich! Electronic Arts dachte auch an einen Zwei-Spieler-Split-screen-Modus (links). Wenn man scharf bremst, werden sogar Bremsspuren auf dem Teer sichtbar (unten)!

Electronic Arts plaziert sich mit Need for Speed ganz klar in der ersten Reihe der Konsolen-Rennspiele.

Check Up



Titel:	Need for Speed
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Tel.:	-
Release:	Juni
Preis:	ca. DM 100,-
Spieler:	1-2
Levels:	6+2
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Zwei-Player-Split-screen-Modus

Grafik 84%

Erstklassige 3D-Grafik mit abwechslungsreichen Szenarien und flüssigem Scrolling und netten Effekten.

Sound 86%

Ganz klar einer der Höhepunkte des Spiels. Guter Motorsound, passende Effekte und schöne Musikstücke.

Gesamt 91%

Neben Daytona USA und Sega Rally zweifellos das derzeit beste Rennspiel für den Saturn. Da müssen Saturn-User einfach zugreifen.

GUARDIAN HEROES



Im Laufe des Spiels habt ihr Gelegenheit, neben den vier Grundcharakteren auch andere Spielfiguren zu kontrollieren - insgesamt 45 Stück!

ihrem Saturn-Debüt blieben die Konami-Abkömmlinge diesem Stil treu: Erneut stapft ihr mit euren Helden wild prügelnd durch zahlreiche Levelabschnitte im klassischen Bitmap-Gewand. Bei dieser Balgerei wurden allerdings so viele Ideen auf die CD-ROM gebannt, daß man erst einmal tief Luft holen muß, möchte man alle Features der Reihe nach aufzählen. Here we go!

Die Sega-treuen Mannen von Treasure entwickelten eine Klopperei, die maßgerecht auf die unglaublichen 2D-Fähigkeiten des Saturns zugeschnitten wurde und darüber hinaus derart einfallsreich ist, daß die gesamte Konkurrenz ins Staunen geraten dürfte.

Beat 'em Up meets RPG!

Die Vorgeschichte ist schnell erzählt: vier Abenteurer entdeckten bei ihrer jüngsten Tour ein mysteriöses Schwert, das die letzte Hoffnung darstellt, die böse Regierungsmacht für immer zu besiegen, weil es einen unbesiegbaren goldenen Kämpfer zum Leben erweckt. Da aber die königliche Garde schnell Wind von der Sache bekommt, entbrennt schon bald eine wüste Keilerei. Zum Gameplay: Ähnlich wie bei Streets of Rage müßt Ihr alleine oder mit bis zu fünf weiteren Freunden die horizontal

Daß die Fernöstler von Treasure ein Faible für Actiontitel haben, bewiesen eindrucksvoll solche Mega Drive-Werke wie beispielsweise Gunstar Heroes oder Alien Soldier. Auch bei



Word Up



Ein dickes Kompliment an Treasure! Die technische Perfektion, gepaart mit dem originellen Spielablauf, macht auch ihr neuestes Actionwerk zum garantierten Hit. Vor allem die zahlreichen Gabelungen und der trickreiche Multi-Spieler-Modus sorgen für Langzeitmotivation. Lediglich die zeitweilige Hektik und Unübersichtlichkeit durch die enorme Spritedichte verhindern eine absolute Spitzenwertung.



Sehenswert: Ein temporeicher Zeichentrickfilm in lupenreiner Qualität stimmt euch in unterhalt-samer Art und Weise auf die Keilerei ein.



scrollenden Abschnitte von sämtlichem Feindgesindel säubern. Gefightet wird dabei auf drei Spielebenen (Fatal Fury-like), die ihr per L- und R-Taste wechseln könnt. Das Schlagrepertoire umfaßt neben den zwei Grundmoves noch eine Reihe von Special Moves à la SF II sowie diverse Zaubersprüche, wie beispielsweise einen Feuerball, der automatisch sein Ziel anpeilt. Interessanterweise wurden auch einige RPG-Anleihen mit ins Gameplay verflochten. Wie bei einem Adventure steigen eure Helden durch Erfahrungspunkte in regelmäßigen Abständen einen Level



Dieser goldene Kämpfer wird zwar von der CPU gesteuert, gehorcht allerdings via „Undead Command“ euren Befehlen.

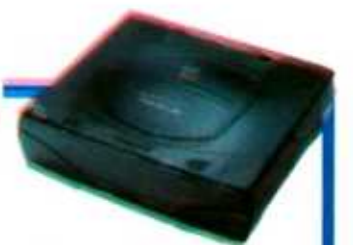
auf, was sich positiv auf die Größe der Lebens- und Magie-Energieleiste auswirkt. Außerdem dürft ihr auch die Attribute durch ein Punktesystem systematisch verbessern. Der Weg ist übrigens nicht fest vorgegeben, denn regelmäßig gabelt sich der Weg in zwei oder drei Richtungen, so daß man schon viele Anläufe benötigt, bis man alle Szenarien gesehen hat. Weiterer Gag: hin und wieder gesellt sich auch ein computer-gesteuerter Prügelknabe dazu, dessen Kampfverhalten ihr per sogenanntem „Undead Command“ festlegen dürft.

Ulf Schneider ■



Angesichts der enormen Spritedichte brennt zeitweise förmlich die Luft - technisch zwar perfekt, die Übersichtlichkeit leidet dennoch.

Check Up



Titel:	Guardian Heroes
Genre:	RPG/ Beat 'em Up
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Juni
Preis:	ca. DM 100,-
Spieler:	1-5
Levels:	18+
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Durch 99 Continues leicht
Besonderheiten:	Unterstützt Multi- spieler-Adapter, FMV-Zeichentrickfilm, großer Umfang

Grafik 80%

Die Comic-Grafik im Anime-Stil zeichnet sich durch eine saubere Programmierung aus: exzellente Zoom-Effekte, keine Grobpixeligkeit, kein Flackern und trotz hoher Spritedichte flüssiger Spielablauf.

Sound 71%

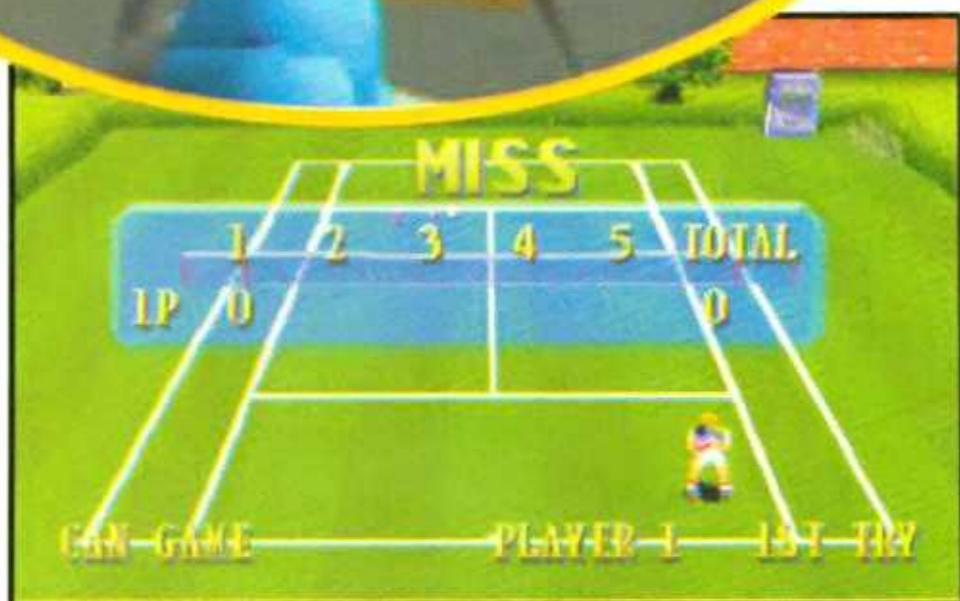
Uptempo-Pop mit viel Abwechslung: mal jault ein Saxophon, mal animiert eine fetzige Gitarre; die Soundeffekte sind deftig: klare Ächz- und Stöhn-Geräusche sowie vielfältige Explosionen.

Gesamt 81%

Eines der innovativsten Games überhaupt: Coole Verknüpfung von handfester Keilerei mit RPG-Elementen, inklusive vielen Extra-Features, Multi-Spieler-Spaß und reichlich Action.

VIRTUAL OPEN TENNIS

Vorteil Acclaim: Der US-Konzern beschert dem Saturn die erste Tennis-Simulation und scheint dabei ein Freund von knallhartem Serve & Volley-Spiel zu sein.



Beim Can Game-Bonusspiel dürft ihr just for fun versuchen, mit platzierten Aufschlägen Dosen wegzukicken (oben). Zehn männliche Filzball-Künstler mit unterschiedlichen Vorlieben stehen zur Auswahl (unten).

Hilfreich: Auf Wunsch zeigt euch der Computer die Aufschlagpunkte des Balls an (oben).

Über ein Jahr dauerte es, bis wir endlich auch auf dem Saturn den virtuellen Filzball über das Netz dreschen dürfen (beim Mega Drive waren es fast geschlagene drei Jahre!). Überraschungen gibt es beim Genre-Debüt dabei nur wenige: Im geräumigen Hauptmenü dürft ihr ein schnelles Freundschaftsspiel arrangieren, in zwei Phantasie-Turnieren

Word Up

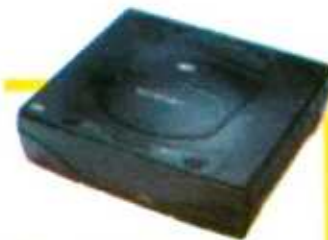


Im Gegensatz zu den eher gemächlicheren Mega Drive Tennis-Modulen geht es bei V.O. Tennis regelrecht streßig zu. Die sensible Steuerung und das hohe Spieltempo machen dieses Produkt fast zu einem reinen Reaktionsspiel, bei dem nur selten längere Ballwechsel zustandekommen. Als störend empfinde ich ferner die schlichte Grafik sowie die spartanische Zuschauerkulisse, wodurch nur wenig Atmosphäre aufkommt.

gegen die Weltelite aufschlagen (alleamt No Name-Spieler) oder in der speziellen Trainingsoption die Grundtechniken erlernen. Der letzte Menüpunkt wurde in vier Bereiche untergliedert: Aufschlag, Returnschläge gegen eine Ballmaschine, Schmetterbälle (schwer!) sowie eine Bonus-Einlage namens Can Game, bei dem ihr mit gezielten Aufschlägen Dosen treffen müßt. Seid ihr einigermaßen fit, dürft ihr euch einen von insgesamt zehn (männlichen) Tennis-Cracks aussuchen, die allesamt unterschiedliche Vorlieben haben. So hat der deutsche Boris Becker-Verschnitt beispielsweise ein Faible für ein aggressives Serve & Volley-Spiel, während der unbekannte US-Boy Fox Rose an der Grundlinie nur schwer zu bezwingen ist. Die Steuerung ist leicht zu erlernen: Die A- bis C-Tasten sorgen beim Aufschlag für unterschiedliche Geschwindigkeiten, während sie beim regulären Ballwechsel die volle Breite an Schlagvarianten abdecken (Vor- & Rückhand, Slice...). Die X- bis Z-Knöpfe ermöglichen ferner einen gefühlvollen Lob.

Ulf Schneider

Check Up



Titel:	Virtual Open Tennis
Genre:	Sport
Hersteller:	Acclaim
Tel.:	-
Release:	Mai
Preis:	DM 99,95
Spieler:	1-4
Levels:	10 Gegner, 2 Turniere
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Besonderheiten:	Multitap

Grafik 56%

Unauffällig bis lieblos: trister Tennis-Court mit teilweise unfreiwillig komisch animierten Polygon-Akteuren.

Sound 54%

Die jazzige Hintergrundmusik paßt überhaupt nicht, das eintönige Zuschauergeklatsche erschallt erst nach der Einblendung des Zwischenstandes (ungeschickt!).

Gesamt 67%

Rasante Filzball-Drescherei mit solider Spielbarkeit und detailarmer Technik.

BAKU BAKU ANIMALS



Wer auf der Suche nach einem simplen, aber motivierenden Saturn-Knobelspiel in der Art von Tetris oder Columns für 1 oder 2 Spieler ist, dürfte hiermit fündig geworden sein! Diese Spielhallenumsetzung fesselt an den Screen!

Knobelspiele wie Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Columns oder Tetris hatten es schon immer faustdick hinter den Steinchen. Sie sehen harmlos aus, haben ein einfaches Spielprinzip und infizieren jeden, der sich einmal damit beschäftigt hat, mit dem extrem gefährlichen Steinchen-Virus, der andauernde Spielsucht aufkommen läßt. Baku Baku Animals ist ein besonders repräsentatives Exemplar!

Erwartungsgemäß fallen Steinchen vom oberen Bildschirmrand, die am unteren Ende richtig plaziert werden müssen. In diesem Falle bewegen sie sich paarweise nach unten, wobei es generell fünf verschiedene Typen in jeweils

zwei Variationen gibt. Plaziert man den entsprechenden Tier-Kopf in die Nähe des bevorzugten Nahrungsmittels (Hase zu Karotte, Hund zu Knochen, Panda Bär zu Bambus usw.), frißt sich das Tierchen mit vollem Eifer durch die waagrecht oder senkrecht aneinandergereihten Futtersteinchen. Erweist sich schon der Computergegner als motivierender Spielpartner, kommt die wahre Freude erst in einem Duell mit einem menschlichen Spielgefährten auf. Hübsche Grafik, schöne Zwischensequenzen und abwechslungsreiches Level-Design runden das Spiel ab, das demnächst übrigens auch auf dem Game Gear erscheinen soll.

Hans Ippisch ■



Unterschiedliche Hintergründe sorgen für optische Abwechslung.

Word Up



Ein packendes Spielprinzip, eine witzige Präsentation, ein fesselnder Zwei-Spieler-Modus und knüppelharte Computergegner! Diese Zutaten zeichnen einen echten Knobehit wie Baku Baku Animals aus. Eine Anschaffung können wir nicht empfehlen, sofern ihr nicht Ehe oder sonstige Beziehungen wegen Zeitmangel auf die Probe stellen wollt.

Check Up



Titel:	Baku Baku Animals
Genre:	Knobelspiel
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Juni
Preis:	ca. DM 70,-
Spieler:	1-2
Levels:	-
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Leicht-schwer
Besonderheiten:	Umsetzung für Game Gear geplant

Grafik 63%

Knuddel-Sprites in der angesagten Render-Optik, knallbunte Hintergründe.

Sound 70%

Unterhaltsame Musikstücke, nette Effekte.

Gesamt 88%

Ein süchtig machendes Knobelspiel allererster Güte, dessen Anschaffung erheblichen Freizeitmangel verursachen könnte.



Der Löwe knirscht gefährlich mit den Zähnen, wenn er verloren hat.

REVOLUTION X



Die US-Rockband Aerosmith mischt bei dieser wüsten Arcade-Ballerei höchstpersönlich mit und steuert gleich ein paar Soundtracks bei. Dies rettet das Spiel leider jedoch auch nicht!

Daß ausgerechnet Aerosmith für diese Arcade-Konvertierung Pate stand, ist sicherlich kein Zufall, schließlich ist Frontmann Steve Tyler mit dem Musiker Tommy Tallarico verwandt, der sich durch geniale Soundtracks in der Videospielezene einen Namen machte. Zur Story: Ein Terror-Regime namens New Order Nation (NON) hat es auf alles abgesehen, was den Jugendlichen Vergnügen bereitet. Eines schönen Abends spitzt sich die Lage schließlich dramatisch zu: Im legendären Club X in Los Angeles werden sämtliche fünf Bandmitglieder von Aerosmith durch die NON-

Roboter gekidnappt. Das geht natürlich entschieden zu weit, und so macht ihr euch schwerbewaffnet auf, um das Regime gehörig aufzumischen. Ausgestattet mit einer schnellen Schallwaffe und einer begrenzten Anzahl an CDs, die sich in dieser Ballerei als hervorragende Wurfgeschosse entpuppen, vernichtet ihr im Sekundentakt Roboter und andere schwere Militäreinsatzfahrzeuge. Um die Fieslinge ins Visier zu nehmen, steht euch ein kleines Fadenkreuz zur Verfügung, das sensibel euren Joypadbefehlen folgt. In den



In der Lagerhalle müßt ihr durch das Zerstören von Gittertoren den richtigen Weg auskundschaften.

Word Up

So eine Gurke ist mir schon lange nicht mehr unter das Pad gekommen. Fadenkreuz-Shoot 'em Ups glänzten sicherlich noch nie vor Spielkultur, aber diese technisch verhunzte Ballerei ist wirklich katastrophal. Permanent ballert ihr auf stereotype Feinde, die wie Ameisen über den Screen zischen, gäh! Ist die Energie alle, greift ihr so lange auf die reichhaltigen Continues zurück, bis auch der letzte Widersacher die Waffen streckt und ihr feststellen müßt, daß die 99 DM eine glatte Fehlinvestition waren.



Zwischendurch stehen unterschiedliche Routen zur Auswahl.

Bis auf farbliche Variationen sehen die pixeligen Roboter-Sprites fast immer gleich aus.

zahlreichen Szenarien lohnt es sich ferner, auch auf die Hintergrundobjekte zu schießen, um beispielsweise Bonuspunkte, Extra-CDs oder ein Super-Gewehr zu erhalten.

Ulf Schneider ■

Check Up

Titel:	Revolution X
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Acclaim
Tel.:	-
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-2
Levels:	6
Save Game:	Nein
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Durch viele Continues leicht
Besonderheiten:	Original-Aerosmith-Soundtrack

Grafik 37%

Katastrophal: übelst grobpixelige Sprites, Ruckel-Scrolling, streckenweise schwarze Hintergründe statt einem Hintergrundlayout.

Sound 61%

Die harten Gitarrenriffs von Aerosmith sind noch das Beste am Spiel, die monotonen Schußgeräusche und fehlenden Soundeffekte (keine Schußgeräusche bei den Gegnern) vermiesen jedoch den Hörgenuß wieder.

Gesamt 26%

Die lausige Grafik und spielerische Monotonie machen jeglichen Spielspaß zunichte - Finger weg!

Bei dieser ballerlastigen 3D0-Konvertierung handelt es sich um eine Mixtur aus dem Original-Shockwave sowie der Mission-CD „Operation Jumpgate“.

SHOCKWAVE ASSAULT

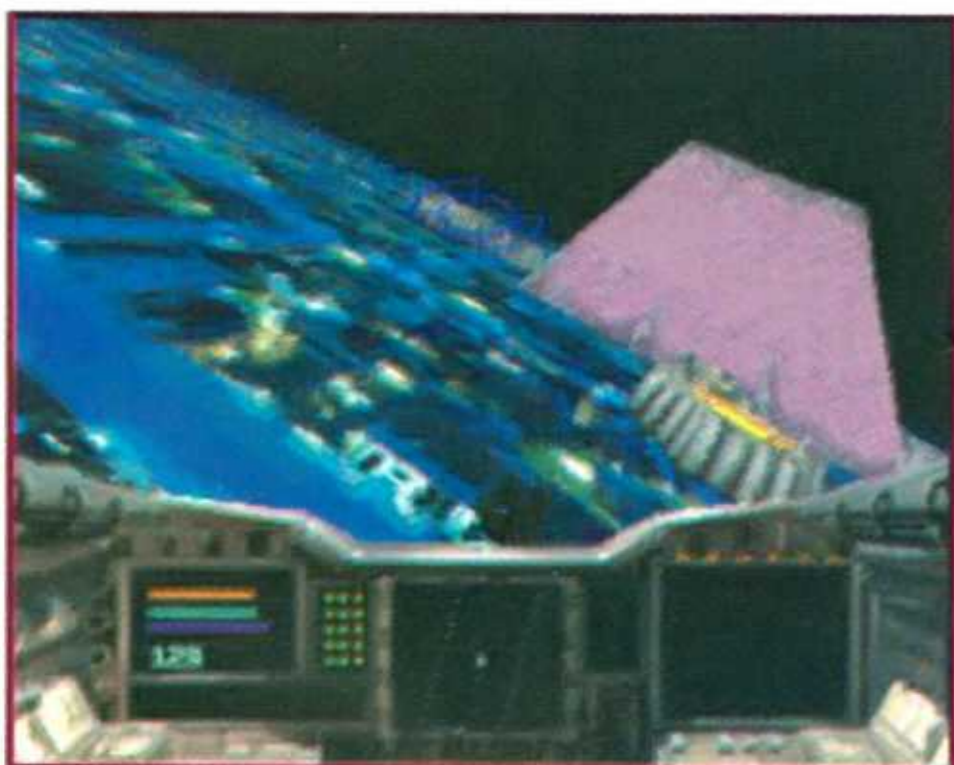
Die in diesem Fall recht wichtige Hintergrundstory bemüht mal wieder das leidige Thema „Böse Außerirdische versus Mutter Erde“. Im Jahre 2019 tauchen auf allen Radarschirmen plötzlich Hunderte von feindlichen Objekte auf. Schon bald wird das Ausmaß klar: eine der größten Invasionen der Erde steht bevor! Da die US Top-Piloten derzeit unabkömmlich sind, erhaltet ihr als Newcomer die Chance, als Leutnant einer Fliegerstaffel der galaktischen Raumschiff-Armada vor Ort Kontra zu geben. Bevor ihr euch jedoch zum ersten Einsatzgebiet nach Ägypten begeben, geben euch eure Vorgesetzten in aufwendigen FMV-Filmchen erst einmal wertvolle Infos über die Alien-Brut. Danach wird es ernst: Im Cockpit sitzend, müßt ihr an der Front diverse, mehrfach unterteilte Missionen erfüllen. Eine Laser-



Die sehenswerten FMV-Sequenzen wurden mit einem hohen Aufwand in Szene gesetzt und tragen maßgeblich zur tollen Atmosphäre bei.



Diese seltenen Refuel-Stationen müssen einfach unterflogen werden, damit euer Starfighter aufgetankt wird.



Vorsicht: Dieses Alien-Gefängnis darf nur um seine vier Außenposten erleichtert werden, sonst müßt ihr noch einmal von vorne anfangen.

kanone sowie Missiles stehen euch dabei hilfreich zur Seite, doch Achtung: Das Waffenarsenal ist genauso limitiert wie euer Schutzschild und Treibstoff. Obendrein müßt ihr noch ein unerbittliches Zeitlimit beachten, so daß man, wie bei Jungle Strike, nur mit viel Taktik und einem äußerst sparsamen Munitions-Einsatz Erfolge erzielt. Außerdem sollte man tunlichst auf das englische Bord-Briefing achten, denn zerstört man unvorsichtigerweise ein falsches Target, heißt es zur Strafe „Nachsitzen“.

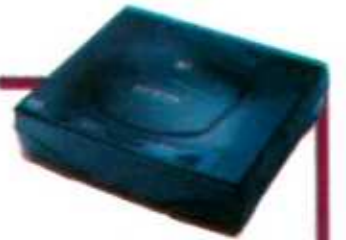
Ulf Schneider ■

Word Up

EAs Fronteinsatz gegen kosmische Eindringlinge gefällt vor allem durch die kluge Mischung aus Action und Strategie. Nur wer mit Köpfchen die Bordwaffen einsetzt, erfüllt nach und nach die zahlreichen Aufgaben. Hinzu kommen eine äußerst gefühlvolle Steuerung und hollywoodreife FMV-Einspielungen zwischen den Missionen. Einziges Manko: die grafisch recht kargen Spielszenarien und schwache Soundeffekte.



Check Up



Titel:	Shockwave Assault
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Electronic Arts
Tel.:	-
Release:	Juni
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-2
Levels:	6 + Missionen
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Sehr anspruchsvoll
Besonderheiten:	Aufwendige FMV-Sequenzen

Grafik 67%

Herrliche FMV-Sequenzen im Star Wars-Stil, die Spielgrafiken sind hingegen unspektakulär: kein Hintergrundlayout, Mini-Explosionen, wenig Abwechslung.

Sound 59%

Die Soundeffekte beschränken sich im Spiel auf Schußgeräusche und lächerliche Explosionsgeräusche, die FMV-Sequenzen wurden dafür aufwendig cinematisch unterlegt.

Gesamt 79%

Umfangreiche Alien-Ballerei mit viel Action, guter Steuerung und einem hohen taktischen Anspruch à la Jungle Strike.

BUM BUNN BUNN BUNN

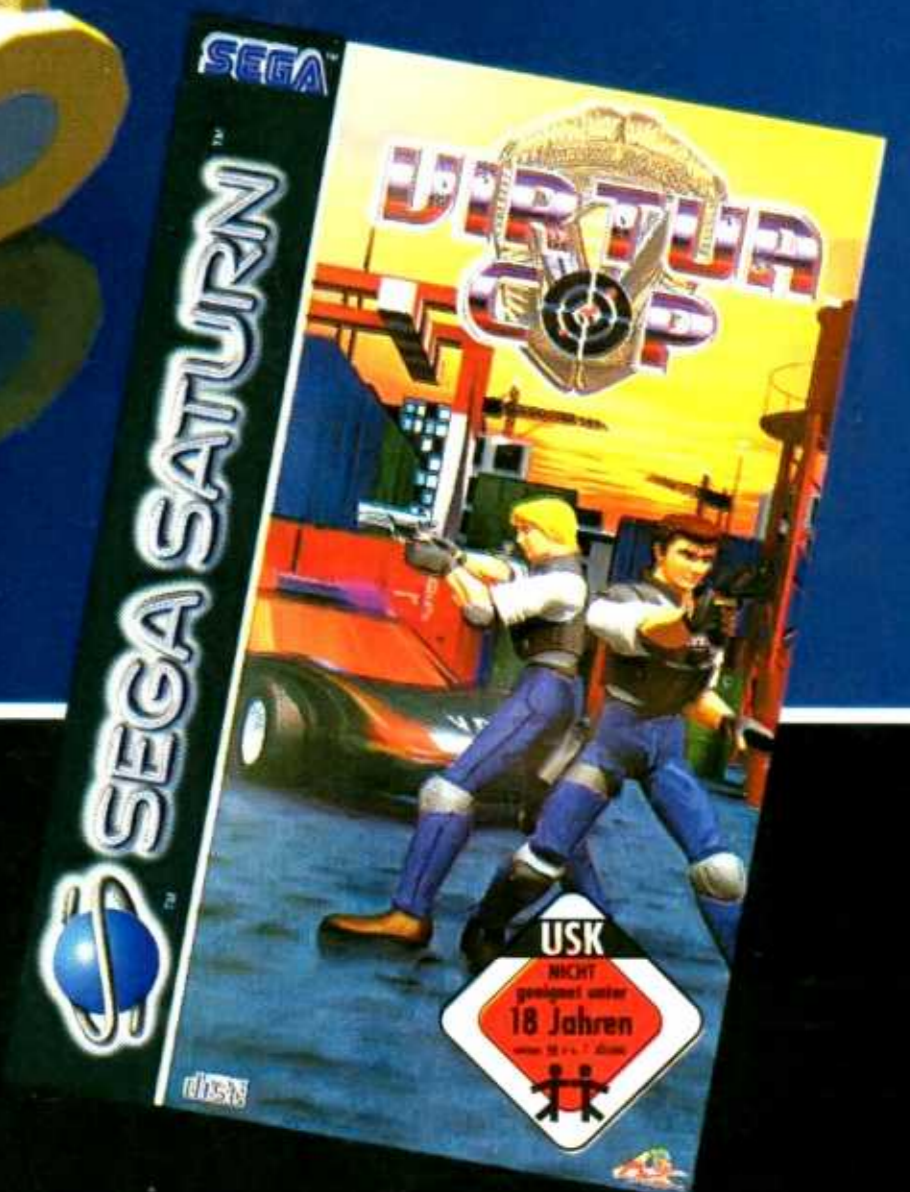


SEGA
SATURN™

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

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.

Bum Bum Bum
BUM



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

JETZT IST SCHLUSS MIT LUSTIG,

JETZT KOMMT:

MEGA FUN



Das Videospielemagazin für alle Konsolen und Handhelds.

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

Außerdem informative Specials

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

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

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

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

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für
Computer- und Videospielemagazine.

AKTUELLE AUSGABE IM HANDEL ERHÄLTLICH!

Deine Meinung zählt!



Leserumfrage

UM DAS MAGAZIN IN ZUKUNFT NOCH BESSER MACHEN ZU KÖNNEN, SIND WIR AUF DEINE MEINUNG ANGEWIESEN. SCHENKE UNS DAFÜR EINIGE MINUTEN DEINER KOSTBAREN ZEIT UND TEILE UNS MIT, WAS DU VON DER AKTUELLEN AUSGABE HÄLTST!

1. Dein Alter?

- weniger als 16 Jahre
- 17-18 Jahre
- 19-25 Jahre
- 26-39 Jahre

2. Dein Geschlecht?

- männlich
- weiblich

3. Deine Tätigkeit?

- berufstätig
- Schüler
- Student

4. Seit wann liest du Sega Magazin?

- zum ersten Mal
- seit ca. 3 Monaten
- seit ca. 6 Monaten
- seit ca. 9 Monaten
- seit ca. 12 Monaten
- seit mehr als 12 Monaten

5. Wie beurteilst du das Sega Magazin

- | | | | |
|---------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | sehr | weniger | gar nicht |
| kompetent | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| kritisch | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| aktuell | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| übersichtlich | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| nützlich | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| informativ | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

6. Welche Inhalte vermißt du?

- nichts
- folgende Inhalte: _____

7. Welche der folgenden Aussagen trifft am ehesten zu?

- Ich bin ein absoluter Fan von Sega Magazin
- Ich bin kein Fan, jedoch ist Sega Magazin das beste Videospiele-Magazin für mich
- Für mich ist Sega Magazin nur eine Ergänzung
- Das Sega Magazin kann mich inhaltlich nicht überzeugen
- Ich kaufe das Sega Magazin nur, weil andere Magazine zu teuer sind

8. Wie beurteilst du die einzelnen Rubriken?

1 = gefällt mir sehr gut
6 = gefällt mir überhaupt nicht

	Umfang zu gering	Umfang genau richtig	Umfang zu groß
Tips & Tricks Note: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Newsbox Note: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tests Note: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Specials/Previews Note: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mailbox Note: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Score Attack Note: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hitseekers Note: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charts Note: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Box Note: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. Welche anderen Videospielemagazine kennst du/kaufst du?

- Mega Fun
- Maniac
- Next Level
- Fun Generation

10. Welche Hardware besitzt du/willst du kaufen?

	besitze ich	will ich kaufen
Sega Saturn	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mega Drive	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mega CD II	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32 X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Gear	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saturn Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saturn MPEG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Action Replay	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo 64	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- PC Pentium
- PC 486/386
- Amiga

11. Wie viele Personen lesen außer dir diese Ausgabe des Sega Magazin?

- +1
- +2
- +3
- +4
- +5 und mehr

12. Welche Themen interessieren dich?

- Formel 1
- Fußball
- Basketball
- Krieg der Sterne/Star Wars
- Eishockey
- Autorennen allgemein
- Sport allgemein

13. Wie viele Spiele hast du in den letzten drei Monaten gekauft?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6 und mehr

14. Welcher Name eines Spieleherstellers fällt dir spontan ein?

NAMCO

15. Welchen Nutzen ziehst du aus Produktanzeigen?

- Produktinformationen
- Vorabinformationen

16. Hast du schon einmal ein Spiel bewußt aufgrund einer Anzeige gekauft?

- ja
- nein

17. Wo kaufst du deine Spiele?

- im Fachhandel
- in Kaufhäusern
- beim Versandhandel

18. Was ist ausschlaggebend für eine Bestellung bei einem bestimmten Versandhändler?

- Größe der Anzeige
- Angebotsvielfalt
- Bekanntheit
- Preis
- Plazierung
- Ort

19. Beachtest du mehr Anzeigen...

- im redaktionellen Bereich?
- auf dem Umschlag?

20. Wie ist deine Einstellung zur Werbung?

- Werbung ist überflüssig
- gut gemachte Werbung ist unterhaltend/informativ

21. Werbung stört mich überwiegend

- im Fernsehen
- im Kino
- im Radio
- in Zeitschriften

22. Wo beziehst du dein Sega Magazin?

- Abonnement
- Einzelhandel/Kioske

23. Würdest du das Sega Magazin mit vierteljährlicher Saturn-Demo-CD abonnieren?

- ja
- nein

24. Trennst du einzelne Magazin-Teile aus dem Heft heraus?

- nein
- ja, das Saturn Magazin
- ja, die Tips & Tricks

Wohin damit?

Schicke diesen Fragebogen (oder eine Kopie davon) bis spätestens 10.7.96 an folgende Adresse:

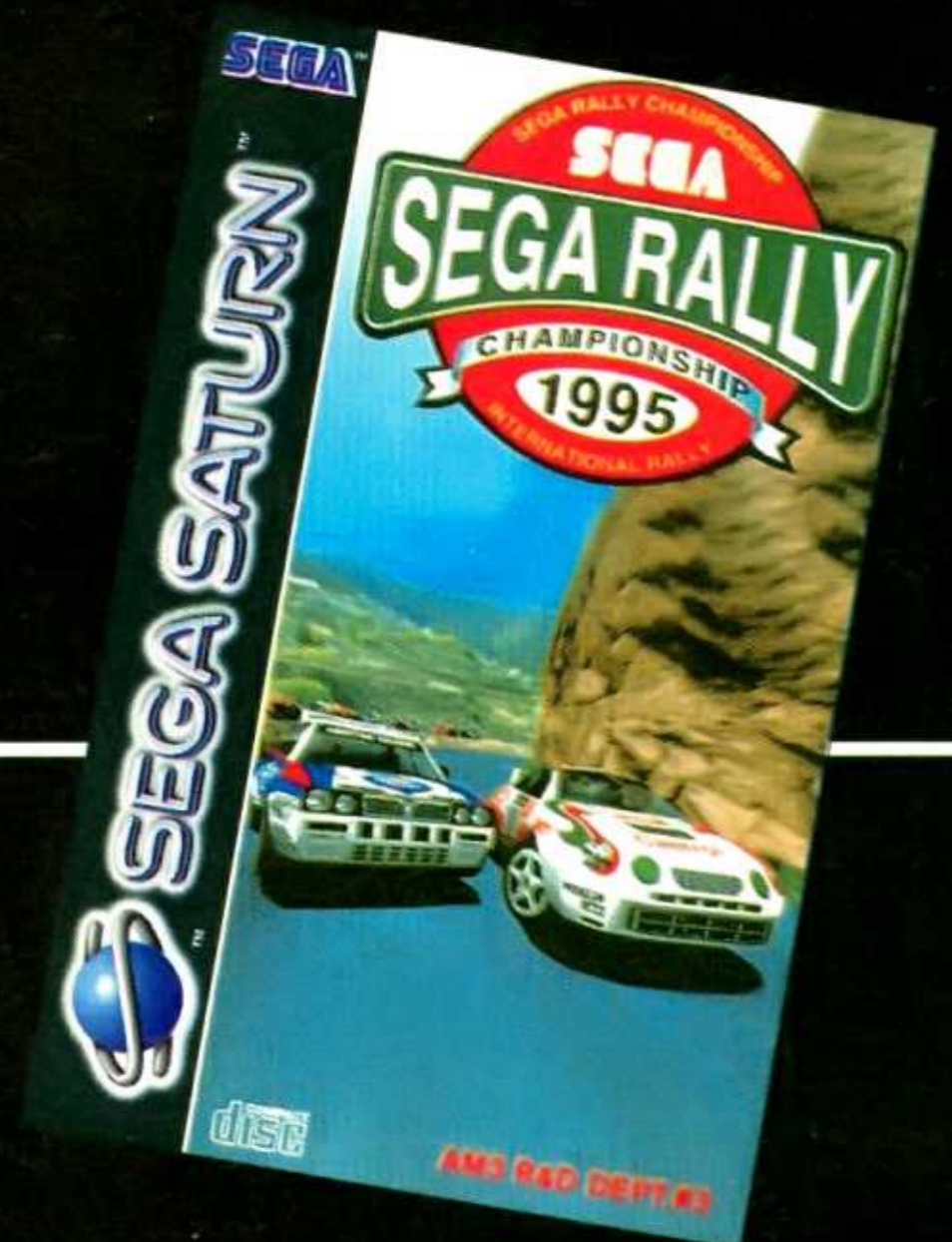
Computec Verlag
Redaktion:
Sega Magazin
Kennwort:
Sega-Umfrage '96
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir zwanzig Spiele für das gewünschte System.



SCHNELLER, RISKANTER, SPANNENDER:
SEGA RALLY! Jetzt geht's los: Die neue Generation der exklusiv für den SEGA SATURN entwickelten Spiele ist da. Mit SEGA RALLY zum Beispiel, der brillanten Spielhallen-Umsetzung mit vielen Extras, kannst Du richtig durchstarten. Mit 3 verschiedenen PS-starken Boliden und auf 4 halsbrecherischen Kursen. Exzellente Grafik und

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.



spannendes Gameplay sorgen für ein nicht zu übertreffendes Rennfeeling. Einmalig, der 2-Spieler-Modus. Für MEGA FUN (1/96) ist Sega Rally in '95 das absolute Top-Spiel für den SEGA SATURN. Das zeigt sich auch im Fun-Faktor, der mit 95% besonders üppig ausfällt. Klemm Dich hinters Steuer und gib Gas!

OVERALL



Daytona USA fuhr wieder nach vorne, Panzer Dragoon 2 überzeugte mit flinkem Neueinstieg und Landstalker (MD) wird dank Saturn-Sequel wieder interessant.

Platz	Vormonat	Titel	System	im Monat
1.	(1)	SEGA RALLY	SAT	5
2.	(2)	VIRTUA FIGHTER 2	SAT	5
3.	(6)	DAYTONA USA	SAT	10
4.	(3)	VIRTUA COP	SAT	5
5.	(5)	THUNDERHAWK 2	SAT	5
6.	(NEU)	PANZER DRAGOON 2	SAT	1
7.	(-)	SONIC & KNUCKLES	MD	15
8.	(-)	FIFA SOCCER '96	MD/SAT	4
9.	(8)	PANZER DRAGOON	SAT	10
10.	(-)	LANDSTALKER	MD	4

MACH MIT!

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

SEGA Magazin
Kennwort: Charts
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(7)	Sonic & Knuckles	89%	20
2.	(9)	Landstalker	92%	15
3.	(4)	Sonic 3	91%	26
4.	(-)	FIFA Soccer '96	78%	3
5.	(3)	Earthworm Jim 2	94%	6
6.	(2)	Theme Park	94%	14
7.	(5)	MicroMachines '96	86%	3
8.	(-)	Comix Zone	84%	6
9.	(1)	Dune II	92%	12
10.	(8)	Vectorman	93%	6

GAME GEAR

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(2)	Tails Adventure	82%	7
2.	(1)	Sonic Triple Trouble	87%	15
3.	(3)	Sonic Drift Racing	83%	11
4.	(-)	Garfield	71%	3
5.	(4)	Arena	84%	5

SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Sega Rally	95%	5
2.	(2)	Virtua Fighter 2	95%	5
3.	(5)	Daytona USA	90%	10
4.	(3)	Virtua Cop	80%	4
5.	(4)	Thunderhawk 2	93%	6
6.	(Neu)	Panzer Dragoon 2	95%	1
7.	(6)	Panzer Dragoon	91%	11
8.	(8)	Magic Carpet	93%	3
9.	(10)	Mystaria	86%	3
10.	(9)	Myst	85%	7

MEGA CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(2)	Earthworm Jim S.E.	90%	9
2.	(1)	Sonic CD	89%	26
3.	(4)	Thunderhawk	92%	27
4.	(-)	F1 World Champ.	84%	6
5.	(5)	Keio Flying Squadron	75%	3

32 X

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(4)	Virtua Racing Deluxe	93%	14
2.	(1)	Metal Head	84%	14
3.	(3)	Chaotix	82%	8
4.	(2)	Virtua Fighter	93%	8
5.	(5)	Kolibri	83%	3

SEGA MAGAZIN im Abo!

Jederzeit
kündbar!

SEGA MAGAZIN - plus SATURN MAGAZIN - im Abo:

■ SEGA Magazin prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig. Jetzt NEU mit 32 Seiten 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.



Als Dankeschön erhältst Du abgebildeten Tips&Tricks-Sammelordner.

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

JA, ich will das SEGA MAGAZIN-Abo
(DM 59,-/ Jahr (= DM 4,92/ Ausgabe); Ausland 83,-/ Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich erhalte das SM-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Dazu erhalte ich als Dankeschön abgebildeten Tips&Tricks-Sammelordner (Art.-Nr: 995), den ich in jedem Fall behalten darf, auch im Falle des Widerrufs.

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

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

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- Gegen Rechnung
 Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

3170

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

ABO

SCORE ATTACK

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

So geht's!

1. Schließt eure Konsole zunächst 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 eurer 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. Nehmt nun euer absolutes Lieblingsspiel aus der Liste, bei dem ihr unschlagbar seid, und zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß eure Punktzahl oder die gefahrene Bestzeit ersichtlich wird. Bei Rennspielen wie Virtua Racing solltet ihr eine ganze Runde aufzeichnen. Wichtig ist, daß sich dieses Spiel unter unseren abgedruckten Titeln befindet. 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 dann noch auf dem Coupon eure Bestleistungen und sendet ihn zusammen mit der VHS-Videokassette und einem Foto (Wichtig! Heftet dieses Foto an den Coupon dran!) an uns. Legt den Coupon und euer Foto am besten in einen Briefumschlag und steckt diesen zwischen Videokassette und Hülle. Natürlich darf man seine Bestzeit verbessern und eine neue Kassette einschicken. Vermerkt dann bitte, daß ihr schon platziert ward! Aus Platzgründen können wir nur noch die besten Leistungen abdrucken, ein Foto benötigen wir nur, wenn

eine Chance auf eine Top 3-Platzierung besteht. Alle Kassetten, die uns bis 13.05.96 erreicht haben, wurden gewertet. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Regeln:

Jedes der Spiele wird mindestens sechs Monate im Wertungskatalog enthalten sein. Dazu werden wir monatlich die aktuellen Topleistungen abdrucken, so daß ihr genau sehen könnt, wie gut ihr liegt. Wird eine Bestleistung nicht mehr übertroffen, bekommt der Spitzenreiter neben einer schicken Urkunde eine Reihe von Preisen und einen tollen Pokal.

Super Street Fighter II



Nur knallharte Fighter haben eine Chance, die Bestleistung zu schlagen!

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (3)	Meier Andy	9.919.392	3
2. (1)	Wegleitner Christian	7.818.292	6
3. (2)	Cyberteam	6.561.895	4
4. (4)	Frotscher Alexander	5.060.550	4
5. (5)	Fuchs Stefan	4.794.029	4
6. (6)	Straschewski Christian	4.727.221	4
7. (7)	Platz Alois	4.230.774	4
8. (8)	Höppeberger Martin	3.912.043	9
9. (9)	Dorfner Andreas	3.231.941	4
10. (10)	Sand Oliver	2.396.622	7

Virtua Racing



Wir wollen wissen, wer die dritte Strecke in der schnellsten Rundenzeit absolviert! (MD oder 32X!)

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (Neu)	Eger Enrico	44.926	1
2. (2)	Schilling Rainer	45.307	5
3. (9)	Kallweit Karsten	45.336	3
4. (Neu)	Wiek Bernd	45.444	1
5. (1)	Hennemann Gerd	45.459	3
6. (Neu)	Hügel Andreas	45.664	1
7. (3)	Neitzke Sebastian	46.062	3
8. (4)	Willert Andreas	46.094	2
9. (5)	Sanaa Elias	46.196	2
10. (6)	Moch David	46.378	4
11. (7)	Krondorfer Sven	46.590	4
12. (8)	Schneider Sascha	46.806	4
13. (10)	Striegel Thomas	47.249	3
14. (12)	Beitz Maxi	48.068	7
15. (13)	Kriemermann Andreas	48.097	5
16. (14)	Schlöner Markus	48.175	6
17. (15)	Hofmann Patrick	48.306	7
18. (16)	Burkart Jörg	48.397	5
19. (17)	Klitz Oliver	48.416	7
20. (18)	Becker Gerrit	48.649	6

COUPON

Ein Foto liegt bei!

Videokassette liegt bei!

Bereits platziert

Meine Bestleistung

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Telefon

Titel

System

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

Datum, Ort

Unterschrift

Daytona USA

Wer schafft die zweite Strecke in Daytona USA am schnellsten? Zeigt, was ihr drauf habt! (Saturn-Modus, Rennen)



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (1)	Hasler Oliver	39.59	7
2. (3)	Uzun Hüsni	39.84	7
3. (2)	Schlatter Andre	39.89	4
4. (4)	Zahn Stefan	39.91	5
5. (5)	Kleinke Guido	40.02	9
6. (6)	Seidler Andre	40.03	6
7. (7)	Majeres Luc	40.39	8
8. (8)	Reinsch Heiko	40.63	6
9. (9)	Müller Heinz Peter	40.64	9
10. (10)	Frentz Markus	40.80	7
11. (11)	Dilling Daniel	40.81	8
12. (12)	Prill Andree	40.81	7
13. (13)	Rinschen Sascha	40.82	9
14. (14)	Ackermann USA	40.95	8
15. (15)	Reitenbach Daniel	40.96	8
16. (16)	Heiber Marcus	41.03	5
17. (17)	Fuchs Stefan	41.15	8
18. (18)	Reichert Artur	41.19	8
19. (19)	Kühn Roland	41.20	8
20. (20)	Kotschate Peter	41.34	8
21. (21)	Steiner Alex	41.34	8
22. (22)	Drees Carsten	41.36	2

Sega Rally

Wer schafft die schnellste Runde auf der zweiten Strecke im Time Attack-Mode ohne gegnerische Fahrzeuge?



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (1)	Kleinke Guido	1.07.74	3
2. (2)	Wolf Thomas	1.07.99	2
3. (4)	Hasler Oliver	1.08.22	2
4. (3)	Filipe dos Santos Rui	1.08.71	3
5. (5)	Koegst Dennis	1.08.71	3
6. (6)	Ladner 'Henry'	1.08.79	3
7. (12)	Werner Markus	1.09.29	3
8. (7)	Mosel Alexander	1.09.41	2
9. (8)	Prill Andree	1.09.58	2
10. (9)	Kiesel Stefan	1.09.80	2
11. (10)	Eschweiler Thomas	1.09.72	2
12. (11)	Birk Andreas	1.09.83	3
13. (13)	Horni Jan	1.10.22	2
14. (14)	Guntrun Markus	1.10.26	2
15. (15)	Eitze Edgar	1.10.28	2
16. (16)	Sommer Manfred	1.10.38	2
17. (17)	Metz Martin	1.10.39	3
18. (18)	Prokisch Martin	1.10.46	2
19. (19)	Adlung Lars	1.10.55	2
20. (20)	Müllner Michael	1.10.57	2
21. (21)	Schäfer Kurt	1.10.60	3
22. (22)	Zietz Andreas	1.10.68	2

Sonic 3

Wer schafft bei Sonic 3 die meisten Punkte in den ersten vier Levels inklusive Carnival Night Zone?



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (1)	Marinovic Robert	4.336.620	2
2. (3)	Berner Simon	2.186.130	4
2. (2)	Hoffmann Claus	2.077.050	4
4. (4)	Rau D. & Ripke R.	1.640.080	4

Virtua Fighter 2

Wer schafft die höchste Punktzahl im Ranking-Mode?



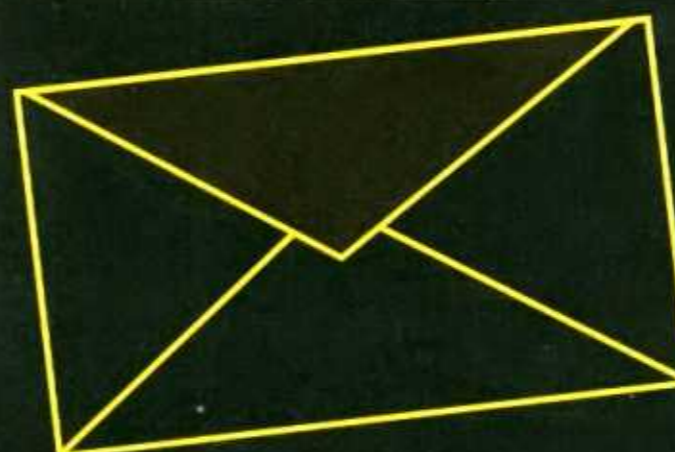
Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (4)	Reitenbach Daniel	98	4
2. (1)	Ennemoser Martin	90	2
3. (2)	Bunoza Ivan	86	3
4. (5)	Schulz Marcel	81	2
5. (3)	Lehmann Matthias	79	2
6. (6)	Sahtr Thomas	74	2
7. (7)	Schmitz Dennis	73	2
8. (8)	Schuster Manuel	72	3
9. (9)	Engel Etienne	72	2
10. (10)	Knöpfel Rene	72	2
11. (11)	Gawenda Simon	70	3
12. (12)	Berger Thomas	70	2
13. (13)	Lintner Alexander	70	2
14. (14)	Rekow Sascha	70	2
15. (15)	Dinies Jens	68	2
16. (16)	Brack Martin	68	2
17. (17)	M. + R. Schmidt	68	2

Virtua Fighter

Wer spielt es im Arcade-Modus schneller durch? (Gegnerschwierigkeit normal, ein Gewinnpunkt, ohne Timelimit.)

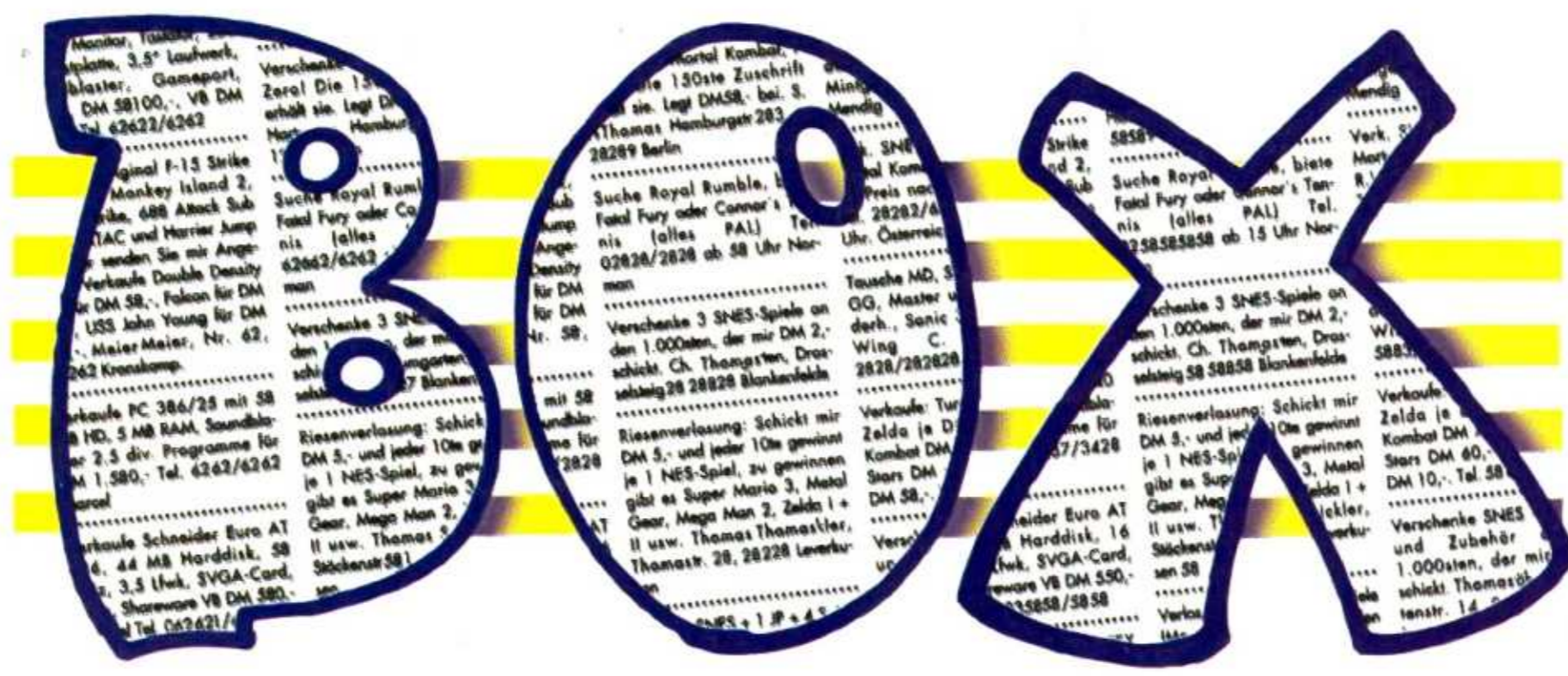


Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (1)	Werner Daniel	21.218	8
2. (2)	Straschowski Christian	26.24	4
3. (3)	Fuchs Stefan	33.92	9
4. (4)	Scheuner Ralph	39,64	6
5. (5)	Droll Andrea	41.44	6
6. (6)	Hasler Oliver	41,68	5
7. (7)	Kolditz Marco	43,36	6



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

SEGA



MEGA DRIVE

Verk. SSF2 DM 100,-, Wonder B. 3 DM 50,-, Mario Jäckel, Bärensteinerstr. 22b, 01277 Dresden

Verk. MD2 + MCD2 + 2x 3er, 3x 6er Pads, Megamaster VII Pad, Scartk., 5 CDs, 12 Module, für VHB DM 750,-, Tel. 0531/372712 ab 19 Uhr

MDII und MCDII, 24 Module, 5 CDs und Action Replay II Pro, VB DM 1.500,-, viele RPGs oder Tausch gegen PSX und 6 Spiele, Tel. 0209/467025

Verk. S. Force 2, Landst., Sonic 3, Schlümpfe je DM 50,- und viele Topspiele ab DM 30,-, Tel. 05355/6235 Frank

Verk. MDII, MCDII, 32X + 10 Spiele (Metal Head, Sonic & Knuckles, Landstalker, Phantom 2040 u.a.) für DM 550,-, Tel. 02045/5827 Alex verlangen

Suche für MD Olympic Gold, PGA Tour Golf 2, F1 Championship, NBA Live 95/96 und andere Sportspiele, Heiko Tel. 0355/544789

Suche Phantasy Star 1 - 4 und andere Rollenspiele, Tel. 08041/74992 ab 16 Uhr

Verk. Mega Drive 2 m. 2 Joypads u. 5 Spielen, Preis DM 400,- VB, Tel. 07231/358942 ab 19 Uhr

Verk. 8 MD-Spiele (Paws of Fury, Hulk...) + tausche/kaufe günstig Action Replay 2, Tel. 02104/40219 Alexander Vogel

MD-, MCD-, GG-Spiele ab DM 30,- bis DM 65,-, Disney-Spiele, VR DM 60,-, Comix Zone, Sonic & Knuckles, Landstalker etc., MCD-Konsole + 10 Spiele DM 450,-, Tel. 07631/13875 Frank

Jap. MD-Konsole + 1 Joypad + 1 jap. Ecco II, 6 Pal Sp., Bubsy II, Sonic & Knu., Hockey 93, M. M., G. Ball, Football DM 200,-, Tel. 07631/13875 AB

Verk. Mega Drive, Mega CD-ROM inklusive 21 Spiele, VB DM 1.000,-, alles auch einzeln zu verk., Marco Kilgenstein, Goethestr. 8a, 90542 Eckental

Verk. MD + MCD m. Zubehör z. B. CDX, ARP2, 16 MB + 7 MCDs z. B. Dune I + II, Star Flight, Snatcher, Lunax Import, VHS ab 19 Uhr Tel. 06152/58494

Verk. MD + 32X + 10 MD-Spiele + 2 32X-Spiele sowie GG. 1A Zustand. Topspiele! Günstig! Mo-Fr ab 15 Uhr. Jens, Tel. 02171/49634

Verkaufe Mega Drive 2 m. 3 Pads u. 12 Spielen (NBA Live 96) o. tausche gegen Saturn m. 1 Spiel. Verkaufte Spiele auch einzeln, Tel. 03606/9319

Verk. MD2 + 2 Pads + 1 Joystick + 6 Spiele z. B. Vectorman DM 300,-, Spiele auch einzeln, Tel. 09252/8392 Thomas

Suche Probotector, Theme Park, Dune 2, MicroMachines 96, biete P. Pinball, Lem. 2, FIFA S., Tel. 04131/61460 Simon

MDII + 2 Pads + Scartkabel + Actionr. Spiele + Dune II + Submarine + Attak Sonic + Mega Games + XHL Attack zu verkaufen, Tel. 0385/273423

Tausche gute MD-Spiele gegen Indy Great Adv., Samurai Shodown, Worms, Judge Dredd, Mega Bomberman, NBA Jam Spec. Ed., Tel. 08395/2326

Verk. Metal Head DM 80,-, Sonic 2 DM 40,-, Ecco inkl. alle Paßwörter DM 60,-, Lion King DM 70,-, Tel. 08254/2588 ab 18 Uhr

Verk. MD + MCD Konsolen + 15 Sp. + 10 CDs, 2 Joypads + Act. Rep. 2 + 50 Hefte, Ronald Eikenberg, Tel. 0491/74624

Suche Konsolen (fast alle!) & Zeitungen z. B. Mega Fun, Sega Pro, Gamers etc.! Suche einige MD + MCD Sp.!!! Tel. 02421/770061

Verk. MDII + 8 Spiele, nur kompl. abzugeb., u. a. Landst., Light Cr., NHL 95, FIFA 95 + 96, Ecco 1+2, Preis VB + VK, Tel. 069/357311

Suche dringend Shining Force 1 + Heimdall für MCD, V. Kahle, Str. des Friedens 52, Merseburg

Verk. MD-Spiele: Mickey Mania, Warlock, Turtles T. Fighters für je DM 50,-, Animaniacs DM 40,- und Arielle DM 30,-, Tel. 02031/720766

Verk. o. tausche gegen Saturn-Spiele Landstalker DM 50,- MD, Pitfall DM 50,- MD, Theme Park DM 50,- uva., Tel. 0345/7764370

Verk. 12 Spiele ab DM 30,-, z. B. NBA Jam TE, FIFA 95, MM 96, NHL 96, Theme Park usw. + Anleitung, Tel. 02632/1683 Heiko ab 14 Uhr

Verk. MD, Arc. Pow. Stick, Figh. Stick, 2x 6B.Pad, Action Replay, MS Convert. und 20 Spiele, kompl. NP DM 3.200,- für DM 650,-, Tel. 05655/8615 ab 17 Uhr

Verk. Mega Drive mit 8 Topspielen (Story of Thor, Earthworm Jim 2, Vectorman...) DM 490,-, Tel. 0561/282844

Verkaufe Rise of the Robots DM 60,-, Mickey Mania DM 60,- und vier andere jeweils DM 30,-, Tel. Österreich 07662/3629

VK: 200 MD- + 30 MCD-Sp. 15 Saturn-Sp. 10 3DO-Sp. Suche: PSX, Saturn, Multimega, MDI + MCDI + II, SNES! Tel./Fax 02421/770061 bis 22 Uhr

Verk. MD1 + MCD2 + 32X, 2 Pads, Scartkabel, 11 Spiele, Synd.-Popu.1, Side P., Sonic 2 u. 3, Lemmings, Megalomania, T2 u. a., nur zus. für DM 750,-, Tel. 0208/646038

Verk. MD + MCD + 3 Pads, 14 MD-Spiele, 8 CD-Spiele + US-Adapter MCD Preis DM 800,-, Tel. 0345/2025975 AB, Mai Tel. 0345/5233793, 13 bis 19 Uhr

Verkaufe Multimega-Set (MD2 + MCD in einem, komplett mit Zubehör + Spielen), neu + orig. verpackt, Lim. Ed. VB DM 600,-, Tel. 03727/3909

Verk. MD2-Konsolen + größere Modulsammlungen und Joypads. Alles Topitel + 1A Zustand, 14 bis 16 Uhr, Tel. 035934/4107

Sega-Konsole + 10 Spiele z. B. Shining Force II, WWF Raw, MicroMachines, Mega Bomberman für DM 570,-, Tel. 04863/4318

Verk. Mega Drive mit 13 Spielen z. B. Landstalker, Jurassic Park, Street Fighter 2, Shinobi 3, Puggsy und mehr. Tel. 0721/700589 DM 300,-

Verk. MDI + 10 Spiele z. B. NHL 96, FIFA 95, Theme Park, F1, Super Street Fighter II usw., 3 Pads DM 450,-, Tel. 0921/30154

Verk. MDI (inkl. 3 Pads) EWJ2, NBA Live 95, Jam TE, Maui, Soleil, Marko MF, Mickey Mania, Rocket Knight 2, Preis (e) nach VB, Tel. 05259/456

Suche Modulsammlungen + Geräte f. alle Systeme von Sega + Nintendo + Sony PSX, Tel. 0641/970436 Monika

Verk. MD, MCD2, 4 Joypads, 4-Spieleradapter, 28 Module und 4 CDs. Auch einzeln! Tel. 02173/75187 Markus

Verk. 6 Spiele für nur DM 200,- u. a. Pitfall, NBA Jam TE u. S. Street Fighter 2. Nur zus. Tel. 0531/82502 ab 15 Uhr

Verkaufe Mega Drive II mit 13 Spielen, 2 Joypads u. Action Replay II für DM 439,-, Tel. 03464/611009 ab 16 Uhr Kay!

Verk. MDII/32X/MCDII/2 Contr. Pads/18 Games/6 CD-Games/2 32X Games/V. Fighter u. Star Wars/für DM 750,-, Tel. 0231/7280949 ab 18 Uhr

Verk. MD mit Mega Games I, Sonic I, II, III, Sonic & Knuckles, NP DM 600,-, VB DM 250,-, Tel. 03723/414266 Markus

Sonic & Knuckles, Sonic 3, König der Löwen, Streets of Rage 3, Thor, Landstalker, Theme Park je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Verk. Mega Drive II, Mega CD II und 32X inkl. 1 Spiel und 2 Infrarot-Pads, nur zusammen für DM 390,-, Tel. 089/6885447

Verkaufe Mega Drive I mit 4 Joypads, MegaGames I (3 Spiele und Sonic I um DM 260,-, NHL 94, Castlevania je DM 55,-, Zool, Cool Spot, Wimbledon, Rocket Knights je DM 50,-, Tel. 579425 in 70734 Fellbach

100 Mega Drive-Sp. für DM 3.800,- zu verk., nur komplett (dt/US/jp) Tel. 04529/624 ab 18 Uhr

Verk. MD + MCD, 30 Spiele + 10 CD, viele Tophits, suche Vectorman, Light Crusader, Weapon Lord, Toy Story, suche auch Saturn, Gerd Fritze, Gütersloherstr. 48, 33161 Hövelhof

Verkaufe Mega Drive-Spiele: Real Monsters, Comix Zone, Clay Fighters, Brutal, Aladdin, auch andere Spiele, Tel. 065/530969 ab 17 Uhr

Verk. MD + 9 Spiele + 3 Pads, kompl. für DM 400,-, ab 17 Uhr, Tel. 035773/70823, verlangt Sven

Verk. MD2 + 18 Sp. + Pads (1x3, 1x6), ARP, Landst., Dune 2, F1, RR3 usw., FP DM 500,-, Tel. 030/4061406

Verkaufe Mega Drive mit 2 Pads und 12 Spielen z. B. True Lies, Stargate, T2 Arcade für DM 300,- VHB, Tel. 05052/2395

Verk. MD, Infrarot Pads, Scart-K., mit 9 Spielen z. B. Mega Bomberman, Story of Thor, NBA Jam u. a., VB DM 380,-, Dirk Tel. 06261/35852

Verk. preisw. meine MD-Spiele, Gratisliste von S. Nilson, Gedelitzer Weg 19, 29471 Gattow

MDI + 32X + 17 MD- + 1 32X-Spiel + 2 Pads, 100% OK, DM 550,-, Hardy Schwarz, Friedensstr. 9a, 63071 Offenbach

MD + MCD + 32X + 14 Spiele, z. B. Dune II, The Story of Thor, Tomcat Alley, G. Zero Texas, komplett DM 700,-, Tel. 04136/92009 Christian

Verkaufe Mega Drive-Spiele ab DM 30,-, z. B. Batman, Super Wrestling u. a., Tel. 02738/8527 ab 20 Uhr

Verk. MDII kompl. Spielesammlung m. vielen Klassikern u. Topspielen NP DM 2.500,- für 1/2 VHB, evtl. einzeln, Tel. 07229/5535 AB Alex

Verk. Haunting DM 30,-, Dune II DM 30,-, Generations Lost DM 20,-, Sylvester & Tweety DM 30,-, Animaniacs DM 30,-, Tel. 02686/989198

Verk. MD + 16 Spiele u. a. FIFA Soccer 96, Story of Thor, NHL 96, F1 96, Aladdin, Boogerman für DM 600,-, Tel. 06103/88980

Verk. MDII + MCDII + 3 Joypads + 17 Module + 6 CDs DM 750,-, Timo Mikaelyan, Treibstr. 30, 40764 Langenfeld, Tel. 02173/73928

hitseekers

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

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

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

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

	Finde ich interessant:	Werde ich kaufen:				
		Sat	MD	32X	CDII	GG
Baku Baku Animals	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Bug! Too	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Big Hurt Baseball	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Congo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Criticom	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Daytona USA Deluxe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Command & Conquer	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
Euro '96 Soccer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Fighting Vipers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Guardian Heroes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Need for Speed	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
NHL Powerplay	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Nights	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Net Link-Erweiterung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Revolution X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Road Rash	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Shining Wisdom	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Shockwave Assault	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Sonic 3D	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Sonic X-treme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Syndicate Wars	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Vectorman 2	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Virtua Cop 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtual Open	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
X-Perts	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			

3. Welche Systeme besitzt du?
 Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

4. Für welches System kaufst du Spiele?
 Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

5. Wie viele Ausgaben Sega Magazin kaufst Du pro Jahr?
 1-5
 6-10
 Alle

6. Willst du in den nächsten 6 Monaten eine neue Konsole kaufen?
 Nein
 Ja, und zwar: _____

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

8. Was gefällt dir an dieser Ausgabe besonders?

9. Was gefällt dir weniger?

10. Wie findest du die Titelseite?
 Schulnote _____

11. Seit welcher Ausgabe liest du SEGA Magazin?
 Ausgabe ___/___

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

13. Wie alt bist du?
 _____ Jahre

14. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?
 circa _____ DM

15. Du bist
 männlich weiblich

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

Name, Vorname

Straße

Wohnort

Schicke den ausgefüllten
 Coupon an nachfolgende
 Adresse:
SEGA Magazin
Kennwort: Hitseekers!
 Isarstraße 32-34
 90451 Nürnberg

SEGA BOX

Verk. MD2, 11 Spiele (P. Star 2-4 + Hintbook, Light Crusader, Psy.Pinball...), ARP2, 4 Joypads, DM 500,- VHB, Tel. 05231/47302 Björn

Verkaufe N. Mansells Indycar Racing, Streets of Rage 3, NBA Jam + FIFA Soccer Int. für zus. DM 99,-, aber auch einzeln, Tel. 07054/7878

MASTER SYSTEM

Kaufe Master System mit 2 Joy für DM 30,- u. MS-Spiele mit Anleitung + Verpackung, Tel. 03634/38495 Peter verlangen

20 Master System-Spiele für DM 450,-, Tel. 04529/624 ab 18 Uhr

Suche für das Master System Wonder Boy I zahle bis DM 80,-, Tel. 07431/52474

GAME GEAR

Suche billige Game Gear-Spiele und TV-Tuner, zahle DM 100,-, suche auch alte Sega Magazine über GG, Tel. 03435/931060 Denny

Verk. GG mit 5 Spielen und TV-Adapter für nur DM 250,-. Spiele wie Sonic 1 & 2 u. Robocop vs. Terminator, Tel. 0531/82502 Christian

Verk. GG mit 11 Spielen, Wide Master, MG Converter, Gear to Gear-Kabel DM 400,-, Tel. 09563/4851 täglich 17-22 Uhr

Günstige Game Gear-Module, jeweils DM 15,-. Auch im Tausch, Olaf Gaide, Untergasse 61, 35418 Buseck

MEGA CD

Verkaufe BC Racers für DM 45,-, Steffen Wolf, Lohlenbachweg 21, 71229 Leonberg, Tel. 07152/902058

Verk. MCD US + CDX-Adap. + 9 Spiele (Earthworm J., Thunderh., J. Park, nur Topspiele) DM 550,-, Tel. 05355/6235 Frank

Verk. MD + MCD 2 mit 48 Sp. div. Zubehör DM 800,-, Tel. 02871/31350 ab 18 Uhr

Verk. Jurassic Park, Silpheed, Battlecorps, Batman Returns, je DM 40,-, Tel. 02686/989198

Verk. Road Avenger, After Burner III, Blackhole Assault, Mystery Mansion je DM 20,-, Tel. 02686/989198

SATURN

Video CDs für Saturn mit MPEG-Karte, Filme und Musik, Das Kartell DM 38,-, Mr Bean DM 32,-, CDI-Spiele Tel. 07459/8676 abends

Verk. PB Golf DM 60,-, FIFA 96 DM 60,-, Victory Goal DM 60,-, zahle NN selbst, komplett DM 140,-, Tel. 02251/52321 ab 18 Uhr Paul

Verkaufe Sega Rally DM 90,-, gratis dazu Robotica. Suche Wing Arms, Tel. 07324/5810 Mo-Do von 19.30 - 21 Uhr

Suche Grafik-CD von VF Rem., zahle DM 20,-. Übernehme keinen Versand. Tel. 06061/5947 Alex verlangen

Verk. VCop jp. + Gun dt. DM 99,-, VF2 jp DM 69,-, F1 jp. DM 69,-, Toshinden jp DM 69,-, Bug dt. DM 69,-, Daytona us DM 69,-, Rayman vs DM 69,-, Tel. 07621/140879

Tausche/verk. SimCity, Magic Carpet, Thunderhawk 2. Suche: Mystaria, Worms, D, Baku Baku, Theme Park, Tel. 06035/3134

Tausche Sat.-Spiele z. B. V. Fighter, C. Knight, Robotica, NHL H., suche Myst, S. Rally o. a., Tel. 05532/3613 ab 18 Uhr

Verk. Saturn u. Sega Rally, Thunderhawk 2, Virtua Fighter 2 u. Magic Carpet zus. DM 700,-, 100% OK, Tel. 02666/1446

Saturn, 3 Monate alt, 2tes Pad, VFR, S. Rally, SimCity, P. Drag., FIFA 96, NP DM 1.150,- für VB DM 750,-, Vers. mögl. Dirk Tel. 0365/32579

Suche Shellshock, Thunderhawk 2, Worms für Saturn, Sirko Kupiaj, Jägerweg 26, 01454 Wachau

Verk. Saturn + 2 Pads, 10 Spiele (VF1, VF2, Sega R. usw.) + Modul f. US + jap. Spiele + Zubehör für DM 1.300,-, Tel. 07123/32938 ab 17 Uhr

Tausche/verkaufe Spiele für Saturn. Keine Import-Games, Tel. 0209/379062 Mo-Fr ab 16 Uhr, Sa + So ab 12 Uhr

Verk. SimCity 2000 Deutsch DM 79,-, Panzer Dragoon 2 jp DM 79,-, WipEout deutsch DM 75,-, ab 18 Uhr Tel. 07621/140879

Verk. Panzer Dragoon DM 50,-, Wing Arms DM 70,-, Tel. 03725/77449 Thomas ab 16 Uhr

Saturn 5 Mon. alt inkl. Bug! u. Daytona USA, alles dt. Version VB DM 650,- (NP DM 870,-), tausche evtl. Spiele, Tel. 0521/452405

Verkaufe Sega Saturn mit 7 Spielen z. B. Rayman, Bug uvm. + MPEG-Card + 2 Pads und 1 Film für DM 1.000,-, Tel. 02541/70572

Tausche 2 gegen 1: Cyber Speedway + Virtua Fighter Rem. gegen Myst, Tel. 04298/30450

Suche Neuheiten + Sammlungen + Konsolen f. Saturn, MD, SNES, Sony PSX, MCD, GG usw., Tel. 0641/970424 Kirsten

Tausche Sega Rally gegen Daytona USA, Tel. 09129/2040 nach 20 Uhr

Tausche Thunderhawk 2 gegen Daytona USA oder Lenkrad, Tel. 0551/7906877 Olaf

Verk. Spiele für SAT-PSX-MD-MCDII, suche Spiele für Saturn und PSX, suche PSX-Gerät ab 18 Uhr Tel. 05494/8395 Reinhard

Suche Spiele f. Saturn, SNES, PlayStation, auch Tausch, suche vorrangig Neuheiten, Tel. 04774/1789 Rainer

Suche dringend Wing Arms dt., biete Virtua Fighter 2 dt., Tel. 02058/87843 Hanno

Tausche Dig. Pinball UK gegen Clockwork Knight jap. und Rayman UK gegen Rayman USA, Tel. 05137/5337

Verkaufe Saturn + 2 Controlpads + Video CD Card + 1 Game, neuwertig VB DM 750,-, Tel. 08247/7915 ab 17 Uhr

Suche Spiele f. Saturn sowie Act. Replay. Michael Senderek, Lange Gewann 21, 57299 Burbach, alles anbieten m. Preis!

Tausche Myst + Antennenkabel für Sat gegen Alien Trilogy (US) oder andere Angebote von euch, ruft an, Tel. 0351/8013072 Mario

Verkaufe Myst für DM 50,- und Thunderhawk 2 für DM 70,- o. tausche (per NN), Tel. 05322/87003

Tausche/verkaufe Worms, Cl. Knight 2, Mystaria je DM 60,-, suche Magic Carpet, Mi + Do ab 18 Uhr, Tel. 02942/8578 Klaus

Verkaufe Virtual Hydlide und Daytona USA, jedes Spiel DM 50,-, Tel. 02306/84649

Tausche Bug gegen Virtua Cop oder Thunderhawk 2, Tel. 06451/6948, nach Alexander fragen

Verk. dt. Saturn m. 2 Spielen, Universal Adapter f. DM 480,- VB, 32X Adapter DM 80,-, Tel. 02161/559598 ab 18 Uhr

Myst US DM 70,-, Hi-Octane US DM 50,-, SimC. 2000 US DM 70,-, Shellshock dt. DM 80,-, US-Adapter DM 40,- usw., Tel. 04529/624 ab 18 Uhr

Verk./tausche Blackfire US und Daytona USA. Suche Virtua Cop und Lenkrad! Simon Tel. 02131/81866

Verkaufe Pebble Beach Golf DM 60,-, Myst mit Lösungsbuch (164 Seiten) DM 70,-, Tel. 09931/5913 Andreas

Verk. Clockw. Knight DM 40,-, Virtua Fighter DM 40,-, Theme Park + CyberSpeedw. + OFF World Interceptor je DM 60,-, Tel. 03573/662499

Suche Wing Arms, Victory Boxing, NBA Jam TE, biete DM 100,-, für alle 3 Games zusammen. Nur Pal und NN, Tel. 02824/4300 ab 18 Uhr

Suche Sega Rally, Daytona, Bug, Panzer Dragoon, Clockwork Knight, VF Remix, V Cop und andere für DM 40,- bis DM 50,-, Tel. 02232/46732

Verk. Saturn mit Sega Rally, Virtua Cop (mit Pistole) und Demo CD. Alles erst 4 Monate alt, Tel. 08633/7485

Verkaufe oder tausche Mystaria und WipEout je DM 55,-, Tel. 02942/3708 Manuel

Verkaufe Saturn + 8 Spiele gegen Gebot, Ingo Kaphengst, Hauptstr. 57, 23996 Bad Kleinen, Tel. 038423/51014

Clockw. + Virtua F. + Adapter DM 100,-, Panzer D., Thunderhawk 2 je DM 60,-, Galactic Attack DM 45,-, ab 18.30 Uhr, Tel. 089/3173459

32X

Suche 32X-Aufsatz und 32X-Spiele Tel. 030/5612703 Anrufbeantworter J. L. Picard

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!



Anschritt
Datum

Unterschrift
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Golf 36 Holes, Star Wars, Metal Head je DM 55,-, auch MD und diverse MCD-Spiele etc., Tel. 030/6258637

Verk. 32X (neu) + VR Deluxe, Star Wars Arcade für DM 300,-, Sirko Kupiaj, Jägerweg 26, 01454 Wachau

Tausche Lemmings 2, Super GP2, Otifants, Turtles und Soleil gegen 32X, wenn möglich mit Game. Tel. 06021/73267

Verk. MD u. 32X mit 6 Spielen und zweitem Controlpad für nur DM 400,-, Tel. 05221/62988, tausche auch gegen Spiele, Marko

Verk. Space Harr. DM 35,-, WWF Raw DM 40,-, NFL Q. Back C. DM 40,-, Tel. 04529/624, sowie 32X für DM 150,-

MD1 + 32X + 2 Pads, V. Fighter, St. Assault, St. Wars, Sonic 1-4, T. Toon, Soleil + 7 Spiele zu verk. DM 700,-, Tel. 030/9912685

Verk. 32X, Mega Drive II, Mega CD II, 1 6 Button Pad, 1 3 Button Pad DM 400,-, Tel. 02686/989198

SONSTIGES

Verk. Game Gear, Mega Drive-Spiele, Super Nintendo-Joystick, Tel. 06103/977068

Verk. MCD2 + 5 Sp. DM 300,-, 10 MD-Spiele + WWF Raw Video + T&T Buch DM 700,-, für Saturn Daytona USA DM 70,-, Tel. 034292/73500

Achtung, komplett alle Moves für Beat 'em Up-Spiele aller Art, DM 5,-, Tel. 0341/5646185 nach Jan fragen

Suche günstigen Saturn auch Tausch gegen MD + 2 Pads + 5 MD + MCD + 8 CDs möglich, Tel. 034492/40709, Adr. - Engelsstr. 1c, 04613 Lucka, Enrico Grimm

Verk./tausche Game B. mit 4 Sp., Action R. + Accu Set + Sonic 2 f. MD geg. MCD2, wenn möglich mit Spiel, Tel. 033830/415 Lars

Verkaufe MCD mit Spiele und verschiedene Spiele für MD u. 32X. Preis auf Anfrage! Funk Winfried, Tel. 0821/2679538

GG + 10 Spiele DM 350,-, Spiele S+K DM 40,-, einzeln MD: NHL 95 DM 40,-, Sens. Soccer DM 30,- u. a.! Saturn Myst. Mansion DM 60,-, V. Goal DM 50,-, J. Paul, Gemenstr. 37, 41564 Kaarst

NHL 95 DM 40,-, S. Soccer DM 30,-, Victory Goal DM 50,-, V. Fighter DM 50,-, M. Mansion DM 60,-, GG + 10 Games DM 300,-, FIFA 96 (PSX) DM 60,-, Joachim Paul, Gemenstr. 37, 41564 Kaarst

Verk. MCDII mit Zubehör und 6 Games z. B. NBA, Dune, E. Jim DM 400,-, verk. Game Gear mit 25 Games z. B. Hook DM 400,-, Tel. 03601/424096

Verk. Game Boy mit Tetris für DM 50,-, suche Sega Magazin 1/95, biete DM 5,-, Tel. 06061/5947 Alex verlangen

Löse meine Mega Drive + Mega CD-Sammlung auf. Viele Top-Spiele für DM 30,- habe auch Saturn- + Game Gear-Spiele, Tel. 0511/414899 Thomas

Suche Modulsammlungen + Geräte + Neuheiten für alle Systeme v. Nintendo + Sega + Sony, Tel. 0641/970436 Monika

Tausche/verk. MD-, MCD- u. SAT-Games, habe u. a. Panzer Drag., VF1 u. VF2, Sega Rally, verk. Cheats u. Moves zu vielen Spielen, Tel. 0341/4126144 Enrico ab 16 Uhr

Suche Spiele f. Saturn, SNES, PlayStation, auch Tausch, suche vorrangig Neuheiten, Tel. 04774/1789 Rainer

Verkaufe 22 MD-Spiele mit Sega Mega-Stick für DM 630,-, 7 Mega CD-Spiele für DM 200,-, 2 32X-Spiele für DM 120,-, Tel. 05137/75634 Ingo fragen

Suche Komplettlösung für Story of Thor aus Ausgabe Sega Magazin 9/95. Zahle gut, Tel. 07953/8329

UFO GAMES

Ankauf, Verkauf und Tausch
Super Nes, Nintendo, Sony, Saturn, Mega Drive, Mega CD, Gameboy, Game Gear, 3 DO, PC usw.
Spiele und Konsole

Es lohnt sich einmal anzurufen

Telefon/Fax: 0 30/8 59 36 35
Bundesallee 71 • 12161 Berlin

NACHBESTELLEN!



04/96



05/96



06/96

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 04/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 05/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 06/96	zu DM 5,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!

Mailbox

UM DIE MAILBOX NOCH ETWAS INFORMATIVER UND INTERESSANTER ZU GESTALTEN, MÖCHTE ICH IN ZUKUNFT EINIGE THEMEN VORSCHLAGEN, ZU DENEN IHR EUCH ÄUSSERN KÖNNT. WAS HALTET IHR BEISPIELSWEISE VON NIGHTS, DAYTONA USA CHAMPIONSHIP, PANZER DRAGOON 2, SONIC EXTREME, SM-AUSGABE 7/96, E3-MESSE UND SONIC 3D? SCHREIBT MIR BITTE MÖGLICHST SCHNELL NACH ERSCHEINEN DIESER AUSGABE EINEN INTERESSANTEN BRIEF, DER SICH MIT EINEM DIESER THEMEN BESCHÄFTIGT. ICH BIN GESPANNT, WAS IHR DAZU ZU SAGEN HABT! BIS DEMNÄCHST!

EUER HANS

SATURN & WERBUNG

1. Warum macht Sega keine Werbung für den Saturn? Dadurch würde Sega bestimmt mehr verkaufen!

► **SM:** Vom 1. bis 30. April gab es täglich vier bis sieben Sega Rally-Spots auf VIVA zu sehen, die Nachfrage nach Sega Rally wuchs dadurch gewaltig.

2. Wenn Wing Commander 3 erst im Herbst erscheint, wann kommt dann Wing Commander 4?

► **SM:** Derzeit steht noch nicht einmal fest, ob Wing Commander 3 überhaupt kommt, von Wing Commander 4 wollen wir erst gar nicht reden.

3. Wieso erscheint der Nomad nicht in Deutschland?

► **SM:** Die Verkaufschancen wären vermutlich zu gering.

4. Mit eurem Saturn Magazin verschwendet ihr Platz für doppelte Charts, eine doppelte Inhaltsseite und eine doppelte Titelseite. Diese Seiten könnte man doch für die Mailbox verwenden.

► **SM:** Sehr viele Leser trennen das Saturn Magazin aus dem Heft heraus, deswegen wollen wir es eigentlich so lassen, wie es ist. Zum anderen bringen wir die erläuterten Charts zusammen mit dem Inhalt auf einer Seite unter. Mit der zweiten Titelseite haben wir außerdem die Möglichkeit, ein zweites Spiel groß rauszubringen.

5. Ihr habt bis jetzt noch nichts über die Spiele Parodius, Golden Axe oder Cybernauts berichtet. Warum?

► **SM:** Parodius haben wir sehr wohl vorgestellt, aus Platzmangel jedoch nicht getestet, von Golden Axe gab es ein Preview und einen Test, das einmal als Mega Drive-Spiel angekündigte Cybernauts (SM 7/94) von Accolade wurde mittlerweile gestrichen.

6. Ich finde, 32 Seiten Tips & Tricks sind einfach zuviel des Guten!

► **SM:** Die Tips & Tricks sind mit Abstand der beliebteste Bestandteil des Magazins, die aktuelle Leserumfrage wird uns mehr Aufschluß geben.

7. Welches der vielen großartigen 2D-Prügelspiele von Capcom ist eigentlich das beste?

► **SM:** Sowohl Darkstalkers 2 als auch Street Fighter Zero sind sehr empfehlenswert, die schönere Grafik hat zweifellos Darkstalkers.

GAME & GEAR

1. Was ist eine SGI-Grafik?

► **SM:** Damit meint man in der Regel Grafiken, die von einem Silicon Graphics-Computer vorberechnet wurden. Ein Beispiel sind die gerenderten Sprites in den neuen Sonic-Modulen.

2. Könnt ihr mir ein gutes Basketball-Spiel für den Game Gear nennen?

► **SM:** Klar! Es gibt beispielsweise NBA Jam und NBA Jam T.E..

3. Wird außer Virtua Fighter noch ein anderes Saturn-Spiel auf dem Game Gear erscheinen?

► **SM:** Generell soll man sich auf diese Umsetzungen keine allzu großen Hoffnungen machen, zufälligerweise wird demnächst aber Baku Baku Animals erscheinen.

4. Ihr habt in Ausgabe 4/96 einen Test von Pocahontas angekündigt? Warum habt ihr dann keinen gebracht?

► **SM:** Leider ist das Spiel immer noch nicht erhältlich, und es ist zweifelhaft, ob dieses Spiel überhaupt noch erscheint.



Frage des Monats

„Die einen behaupten, daß der Saturn keine Transparenz-Effekte beherrsche, die anderen sagen das Gegenteil! Was stimmt nun?“

Auf dem Saturn sind Transparenz-Effekte nicht ganz so einfach zu erzielen, in Spielen wie Toshinden (letzte Stufe), Panzer Dragoon 2, Nights oder Guardian Heroes bekommt man sie jedoch zu sehen.

Gewußt wie!

PC & NOCHMAL

1. Ich habe bei einem Freund die 31. Ausgabe vom Sega Magazin gelesen und bin sehr enttäuscht von deiner Ansicht über PCs. Ich besitze seit ca. 10 Jahren einen PC und bin sehr glücklich und zufrieden damit. Was ich leider vom Sega Saturn nicht behaupten kann. Du schreibst, daß die Spielkonsole Saturn besser als ein PC ist, z. B. ist das CD-Laufwerk des Saturn in der heutigen PC-Welt ein Laufwerk aus der Steinzeit.

► **SM:** Ich bin der Ansicht, daß der Saturn für Spiele wesentlich besser geeignet ist als ein PC. Wenn du seit zehn Jahren einen PC besitzt, dann dürftest du in der Zwischenzeit für die Modelle XT, AT, 286, 386, 486 und Pentium (demnächst Pentium Pro) eine Menge Geld investiert haben. Alleine vernünftige Grafikkarten kosten schon um die DM 500,-! Das CD-ROM-Laufwerk des Saturn ist zweifellos nicht mehr das schnellste, dank 32 Bit-Chip-Kontrolle jedoch wesentlich flotter als ein vergleichbares PC-CD-ROM-Laufwerk. Davon abgesehen: die meisten PC-Spiele verlangen eine Teilinstallation auf der Festplatte, was wiederum eine Menge Zeit in Anspruch nimmt. An der Qualität des eigentlichen Spiels ändert dies jedoch überhaupt nichts, nach wie vor ist ein 5.000 Mark-PC nicht in der Lage, Earthworm Jim mit absolut ruckelfreiem Scrolling abzuspielen, was sogar ein Mega Drive schafft. Dies liegt ganz einfach an der Hardwarearchitektur. Da ist der Saturn ganz einfach genial designt, während ein PC inklusive Windows 95 runde 2.000 bis 3.000 Mark kostet und für Spiele nur halbherzige Lösungen anbietet. Der Saturn kostet mittlerweile nur noch runde DM 400,-, was erwartest du denn dafür! Überlege doch einfach einmal, wieviel du in den letzten Jahren in den PC investiert hast!

2. Warum ist eigentlich ein RISC-Prozessor in der Konsole, wenn die Software so zurückgeblieben ist? Vergleich: Saturn SimCity 2000 1995 mit PC SimCity 2000: 1993.

► **SM:** Tja, 1993 gab es einfach noch keinen Saturn, der ist erst im November 1994 in Japan erschienen, dafür hat die Saturn-Umsetzung gleich die Daten-CD mitintegriert. Wie auch immer, Virtua Fighter gab es schon 1994 auf dem Saturn, auf dem PC wird es erst jetzt im Sommer erscheinen, während Sega Rally oder ähnliches erst 1996 erscheint. Beachte doch einmal, wie die Entwicklungen zukünftig sind! Herc's Adventure von LucasArts ist ein reines Konsolen-Spiel, auf dem PC wird es gar nicht erscheinen, das ehemalige Vorzeige-PC-Spiel Heart of Darkness wird zuerst auf dem Saturn erscheinen, während die PC-Version ein halbes Jahr später erscheint. Der Saturn steht erst am Anfang!

3. Warum ist deiner Meinung nach das Angebot bei PC-Spielen vielfältiger als bei Saturn-Spielen?

► **SM:** Ich bin persönlich der Ansicht, daß es das wohl interessanteste und qualitativ beste Spieleangebot auf dem Saturn gibt, ein Blick auf die Spiele der E3-Messe genügt. Hits wie Nights, Sonic Xtreme, Fighting Vipers, Daytona USA 2, Landstalker 2, NHL Powerplay, Victory Goal '96 oder Virtua Cop 2 garantieren auf jedem Saturn perfekten Spielspaß, eine Hardwareinvestition wie bei vielen PC-Spielen braucht man dafür nicht tätigen.

Thomas Graßl, Linz

MEGA CD II & MEHR

1. Wäre es nicht möglich, Saturn-Spiele auf das Mega CD II umzusetzen, natürlich mit Abstrichen, oder geht das ohne 3D-Chip nicht?

► **SM:** Theoretisch kann man jedes Spiel auf jedes System umsetzen, was dann jedoch noch an Spielspaß übrigbleibt, ist die Frage. Der Saturn ist nun einmal die Konsole auf die Sega setzt, für das Mega CD II sieht es nicht mehr so gut aus.

2. Werden im derzeitigen Saturn-Fieber überhaupt noch Mega CD II-Spiele hergestellt?

► **SM:** Es wird wohl leider keine Mega CD II-Spiele mehr geben.

3. Wie kriegen die Programmierer auf dem Mega CD II ohne 3D-Chip trotzdem 3D-Grafiken hin?

Kurz beantwortet!

+++ Der Programmierer von Thunderhawk 2 ist Marc Avory, wer sonst?

+++ Das Action Replay ist im Sega-Bereich entweder ein Import-Adapter oder ein Mogel-Modul, allerdings niemals eine Zeitlupenwiederholung.

+++ Die erste Ausgabe des Sega Magazins ist Ende August '93 im Zeitschriftenhandel erschienen, spätestens ab 1. September war sie überall erhältlich.

+++ FIFA Soccer '96 (GG) wurde von Blue Pearl entwickelt und veröffentlicht.

+++ Psy Crow lautet die richtige Antwort, nicht Psy Crow wie fälschlicherweise abgedruckt.

+++ Die beiden verschiedenfarbigen Durals sind ein und dieselbe Person, daher nur 11 Charaktere.

+++ Wieso senkt Sega den Preis nicht auf DM XXX? Tja, möglicherweise weil sie auch noch etwas Geld verdienen wollen und kein Wohltätigkeitsverein sind.

+++ Na Rookie und Rascal, war das nicht ein dicker Bericht zu den sieben versprochenen Wörtern? Übrigens, wir mögen 'lila Zeugs' wie Nights!

+++ Der Nomad ist der Mega Drive in Handheld-Format. In Europa wird dieses Gerät leider nicht erscheinen.

+++ Abergläubisch sind wir in der Redaktion zum Teil schon, besonders wenn ein Heft am 13. eines Monats erscheinen soll.

+++ Auf ein Take That-Videospiel müssen wir wohl leider (oder glücklicherweise) verzichten. Never forget!

+++ Ja, wir haben einen langen Flur, auf dem man allerhand Sachen ausrollen kann.

+++ Schickt bitte keine frankierten Rückumschläge an uns, aus zeitlichen Gründen ist es uns leider unmöglich, Briefe persönlich zu beantworten oder Tips & Tricks zu Spielen zu verraten. Danke für das Verständnis!

► **SM:** Einen speziellen 3D-Chip braucht man nicht, selbst auf dem 8 Bit-C64 waren 3D-Grafiken möglich. Diese Chips unterstützen nur Routinen, die man ansonsten mühsam selbst programmieren muß.

4. Sind für das Mega CD II noch irgendwelche RPG-Games in Planung?

► **SM:** Leider nein!

5. Wäre VF nicht auch auf dem Mega CD II möglich?

► **SM:** Bestimmt nicht in der Qualität wie auf dem 32X oder Saturn, aber es kommt ja immerhin auch eine Mega Drive-2D-Variante.

Sven Hartmann, Bücknitz

NUR SATURN?

Ich habe mir mal die Ausgaben 4/96, 5/96 und 6/96 angeschaut. Auf den Titelseiten habe ich nur Saturn gesehen. Außer einem einzigen Bild für Mega Drive. Was ist mit den anderen, zum Beispiel Game Gear, Mega CD II oder 32X?

► **SM:** Auf dem Titel zeigen wir die Spiele, die den größten Teil der Leserschaft interessieren, und da mittlerweile weit über 80% unserer Leserschaft einen Saturn besitzen, konzentrieren wir uns auf dieses System. Ansonsten lassen wir die anderen User natürlich nicht im Stich, wie der aktuelle Messebericht und die zahlreichen Tips & Tricks beweisen. Die Systeme 32X und Mega CD II werden wohl überhaupt keine Rolle mehr spielen!

Matthias Fölck

D & ECHTZEIT

1. In Heft 6/96 stand auf Seite 220, das Spiel D für den Saturn sei in Echtzeit, auf Seite 79 im Test stand aber, es sei nicht in Echtzeit. Was stimmt denn nun?

► **SM:** Hier bringst du zwei Sachen durcheinander. Die Grafik ist vorberechnet auf CD-ROM abgelegt, im eigentlichen Spiel verstreicht die Zeit aber wie in echt.

2. Habt ihr schon ein paar Cheats für D herausgefunden?

► **SM:** Wenn mich David richtig informiert hat, dann haben noch nichts im aktuellen Tips & Tricks-Teil, vielleicht haben sie ja etwas in letzter Sekunde reingebracht!

3. Kommt Final Fantasy VII auch für den Saturn?

► **SM:** Bisläng gibt es noch keine offizielle Ankündigung, ich persönliche rechne fest mit einer Umsetzung.

4. Sind 11th Hour, 7th Guest oder die King's Quest-Reihe für den Saturn geplant?

► **SM:** 11th Hour ist nach wie vor angekündigt, auf King's Quest oder 7th Guest würde mir nicht allzu große Hoffnungen machen.

SIEDLER & JAPAN

1. Ich bin ein irrsinniger Siedler-Fan, könnt ihr mir sagen, wann das Spiel 'Die Siedler' auf den Saturn kommt?

► **SM:** Dafür gibt es leider derzeit keine Pläne.

2. Sie haben gesagt, daß nur ein geringer Teil der in Japan hergestellten Spiele nach Deutschland kommt. Warum eigentlich? Ist es deswegen, weil nur ein Viertel der Menge wirklich gute Spiele sind, oder wegen der Kosten?

► **SM:** Zunächst einmal ist der Markt in Japan viel größer, da kann man sogenannte Nischenspiele gut verkaufen. Für Deutschland müßte man viele Spiele erst aufwendig übersetzen und auf PAL anpassen, was Zeit und Geld kostet. Darüber hinaus ist für viele Firmen der deutsche Markt einfach zu weit entfernt und risikoreich.

3. Nächstes Jahr bringt Nintendo eine neue Konsole mit 64 Bit. Wie reagiert Sega?

► **SM:** Zum einen ist die Bit-Zahl nicht ausschlaggebend, zum anderen sind mit einem Modulspeicher Spiele wie Panzer Dragoon 2 oder Nights überhaupt nicht möglich. Der Saturn enthält darüber hinaus gleich drei 32 Bit-Prozessoren, was für viele Möglichkeiten sorgt. Die beste Antwort auf das N64 sind wohl

Paintbox



Nights, Sonic X-Treme oder 1997 Virtua Fighter 3, das mit Zusatzmodul erscheint.

4. Wer ist eigentlich Marktführer?

► **SM:** In Japan hat Nintendo 33% Marktanteil, Sega 32%, Sony 30%. In Amerika liegt Sega deutlich vor Nintendo und Sony, in Deutschland ist Nintendo klar Marktführer.

5. Warum macht Sega nicht zum Abschied ein richtig schönes Master System-Spiel?

► **SM:** Tja, die Zeit des Master System ist schon abgelaufen.

6. Da jetzt so viele Soccer-Spiele für den Saturn kommen, möchte ich einen Rat von euch! Welches Spiel soll ich mir kaufen? Olympic Soccer, Victory Goal '96, Euro '96 Soccer oder UEFA Soccer?

► **SM:** Wenn du einen EM-Modus haben willst, kommst du an Euro '96 UEFA-Soccer nicht vorbei, wie das Spiel komplett heißt. Olympic Soccer macht einen sehr guten Eindruck und sollte unbedingt angetestet werden. Klares Highlight ist Victory Goal '96, das allerdings erst im September in einer deutschen Version erscheint.

Klaus Peter Simon, Zellhausen

DAYTONA REMIX

1. Wann kommt Need for Speed für den Saturn?

► **SM:** Eigentlich müßte es schon erschienen sein!

2. Wie teuer wird Nights ungefähr?

► **SM:** Es wird wohl zwischen DM 120,- und DM 150,- kosten.

3. Wird Daytona Remix besser als Sega Rally?

► **SM:** Da AM2 ja noch eine Rechnung mit AM3 offen hat, werden sie wohl alles daransetzen, die Inhouse-Konkurrenz zu übertrumpfen. Übrigens: das Spiel nennt sich derzeit entweder Daytona USA Deluxe oder Daytona USA Championship Circuit Edition!

4. Kann man wirklich eigene Strecken bei Daytona Remix bauen?

► **SM:** Wir glauben es auch erst, wenn wir es gesehen haben!

5. Wann kommt Sonic?

► **SM:** Alle neuen Sonic-Spiele sollen im Herbst erscheinen.

6. Was ist das beste NBA-Spiel auf dem Saturn?

► **SM:** NBA Action macht derzeit den vielversprechendsten Eindruck.

7. Wer war in den Top Ten beim Sega Quiz?

► **SM:** Die Auflösung folgt nächste Ausgabe.

8. Gibt es einen Drucker für den Saturn?

► **SM:** Nein, denn es gibt ja noch nicht einmal ein Programm, das einen Drucker unterstützen würde.

9. Gibt es ein Handball- oder Skateboard-Spiel für den Saturn?

► **SM:** Ich habe bislang noch nie ein Handball-Spiel für irgendein System entdecken können, aber immerhin arbeitet EA an einem Spiel namens Shredfest, das mit schicken Snowboards aufwarten kann.

10. Wie viele Konsolen und Spiele hat Sega auf der Welt verkauft?

► **SM:** Etwa 20 bis 30 Millionen Mega Drives, 1 Million 32X und 5 Millionen Saturn. Die Anzahl der verkauften Spiele dürfte insgesamt ungefähr bei 200 Millionen liegen. Nicht zu vergessen ist die Spielautomaten-Abteilung, die den Markt mit Abstand anführt.

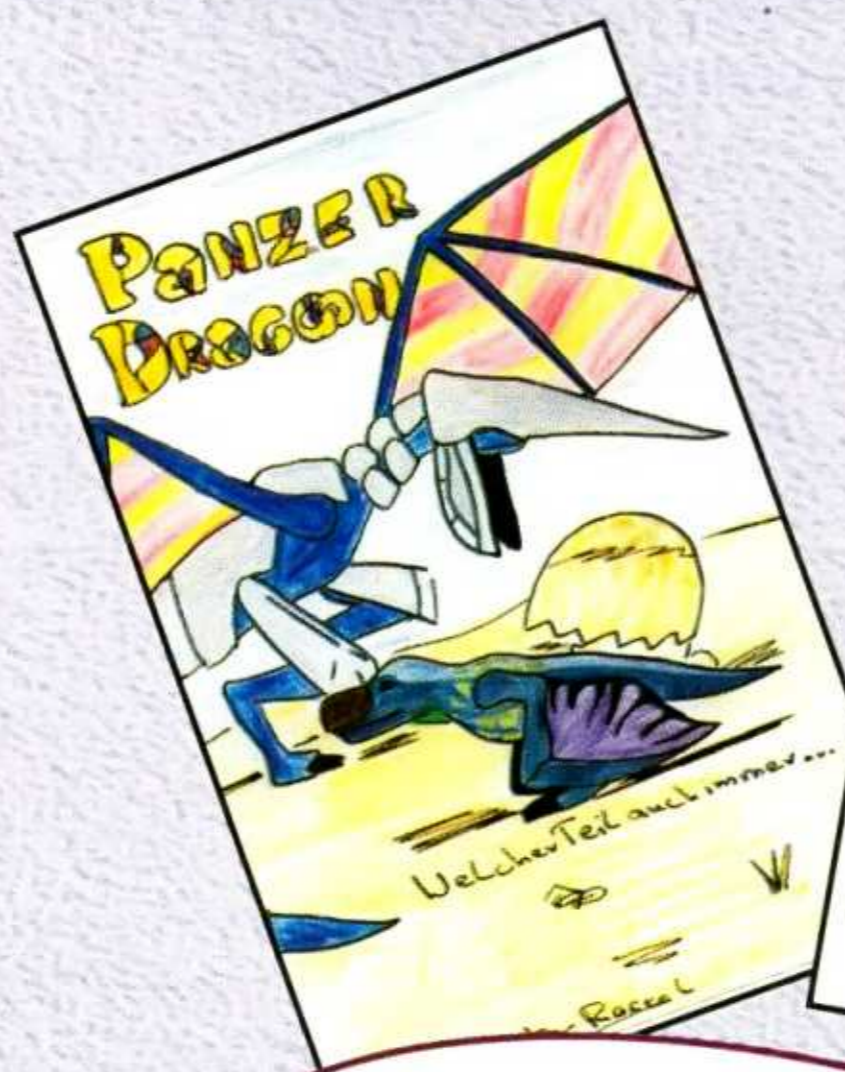
11. Warum ist die Verpackung von Sega Rally bei mir anders als in der Werbung?

► **SM:** Generell erscheinen in der Werbung häufig Illustrationen, die mit der Endversion nicht viel gemein haben. Es könnte aber auch sein, daß du eine Import-Version hast.

Sendet euren Leserbrief
an folgende Adresse:

Computec Verlag • SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

SCEPTRE 606 - WINSOR & NEWTON - MADE IN ENGLAND



Von den Mädels
Rascal & Wiebke

Paintbox

Sonic is back!

Endlich! Sonic ist zurück! Wir liefern die neuesten Fakten und Bilder zu Sonic X-treme auf Saturn, Sonic 3D auf Mega Drive und Sonic Blast auf Game Gear. Wie spielt es sich, welche Features werden geboten?



Command & Conquer

Endlich! Bislang kamen Strategen auf dem Saturn nicht so recht auf ihre Kosten, doch dies dürfte sich mit der verbesserten Umsetzung des PC-Bestsellers von Westwood ändern!



Olympic Games

Wir waren zu Besuch bei U.S.Gold und liefern die neuesten Bilder zu ihrem aktuellen Sportspielstreich. Wird die Saturn-Version zum neuesten Mehrspieler-Hit?

WAS KOMMT NOCH?

+++ Wir küren die Sieger des Sega-Quiz 2! Haben wir einen neuen Champion? +++ Wir bleiben den Hits auf der Spur! Daytona USA Deluxe, Nights, Fighting Vipers, Bug! Too und X-perts lauten die Missionsparameter. +++ Frische Tips & Tricks! +++ Die aktuellsten News aus Japan und Amerika. +++ Die neue Dauerbrenner-Rubrik.

Inserentenverzeichnis:

Computec82, 87, 93	Kudak71
Freak's Shop29	O.I.T.9
Game Express17	Playcom13
Game Zone20	Sega80, 81, 84, 85, 99, 100
		Theo Kranz2, 3
		U.F.O.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 Graphics, David Maderer, Albin Oswald, Jon Eves

Redaktionsassistentz:

Michael Erlwein

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Freie Mitarbeiter:

Petra Maueröder (pm), Ulf Schneider (us)

Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Gisela Tröger, Hans Strobel

Titel: SM, Sonic X-Treme, © Sega

SAT: Nights, © Sega

Wir danken!

Werbeleitung:

Stefanie Geltenpoth

Produktionsleitung:

Michael Schraut

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34 • 90451 Nürnberg

Telefon: 9 11-96 38 32-0

Telefax: 09 11-6 42 78 60

CompuServe: 101647,2432

Media-Beratung: Thorsten Szameitat -19

Media-Beratung: Wolfgang Menne -43

Disposition: Tanja Kaiser -32

Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Duisburg

Falkstraße 73-77 • 47058 Duisburg

Fax: 02 03-3 05 11-555 • Tel: 02 03-305 11

Verkauf: Thomas Kammer -551

Verkauf: Thomas Diel -552

Verkauf: Oliver Diemers -554

Disposition: Gregor Eicker -553

Anzeigenleiter: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8,
gültig ab Januar 1996

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abobetreuung:

Telefon: 09 11-5 32 51 79

Diese Telefonnummer gilt nur für abonenten-technische Fragen. Fragen zu Spielen können unter dieser Nummer nicht beantwortet werden.

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte des Computec Verlags bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!

Ab 10.7.96 am Kiosk!

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.

DAS JAHR: **2034.**

DIE ERDE: EIN VERWÜSTETER

DIE ORDNUNGSKRÄFTE: **PLANET.**

FERNGESTEUERTE **ORBOTS.**

IHR ANFÜHRER:

RASTER.

ALLES GEHT SEINEN GEREGETEN **GANG.**

DOCH DANN PASSIERT'S: EIN **ATOMUNFALL**
LÄSST **RASTER** AUSRASTEN. ER

SABOTIERT DAS KOMMUNIKATIONSSYSTEM,

SO DASS DIE ORBOTS

AMOK

LAUFEN.

DIE FOLGE:

CHAOS

UND **ANARCHIE.**

JETZT KANN NUR NOCH EINER HELFEN:

VECTORMAN.

DIE **WAFFE:**

SEINE UNGLAUBLICHEN MORPH-KRÄFTE.

DIE AUFGABE:

RASTER STOPPEN.

NUR VECTORMAN UND DU

KÖNNEN DIE ERDE NOCH RETTEN.

AUF DEINEM MEGA DRIVE.

VECTORMAN



MEGA DRIVE

WER GLAUBT, ER HAT DEN MEGA DRIVE IM GRIFF, WIRD SEIN BLAUES WUNDER ERLEBEN.

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.

BLICK DER GEFAHR
INS AUGEN!



Disney
DONALD
in
MAUI MALLARD



MEGA DRIVE

Donald's Abenteuer auf Mega Drive: 10 Level Hochspannung!