

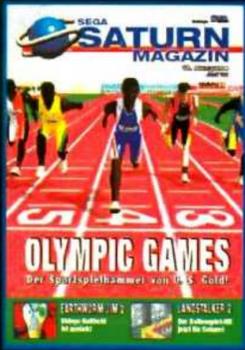
SEGA

MAGAZIN

6/96 DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274



Inklusive 32 Seiten

SATURN MAGAZIN!

DER SATURN HEBT AB!

OLYMPIC GAMES LANDSTALKER 2 SHELLSHOCK BLAM!

EURO '96 SOCCER

DAS OFFIZIELLE EM-FUSSBALLSPIEL EXKLUSIV AUF SATURN!



NIGHTS INTO DREAMS

DIE 3D-REVOLUTION
AUF 4 SEITEN!



TIM IN TIBET

COMIC-SPASS AUF
MEGA DRIVE!



0931/5716-01 ODER 06



PANZER DRAGOON 2



STREET FIGHTER ALPHA



WIPE OUT



MAGIC CARPET



SHELL SHOCK



GOLDEN AXE-THE DUEL

SEIT JAHREN DER
SEGA-SPEZIALIST

Läden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11 & 68

SEGA SATURN

- JETZT ZUM KNALLERPREIS:
SEGA SATURN GRUNDGERÄT .. 499.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)
6-PLAYER ADAPTER 59.-
BACKUP MEMORY CARD (8MB) 109.-
MEMORY CARD (SEGA) 99.-
MPEG-KARTE 329.-
VIDEOPHILME AUF ANFRAGE
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM ... 59.-
JOYPAD (SEGA) 44.-
LENKRAD 119.-
VIRTUA STICK 89.-
ACTION REPLAY SAT. 99.-
UNIVERSAL ADAPTER 44.-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 59.-
3-D PITFALL 89.-
AFTERMATH 99.-
ALIEN TRILOGY (JUNI) 99.-
BAKU BAKU ANIMAL 69.-
BLACKFIRE 99.-
BLAZING DRAGONS (JUNI) 94.-
BUG 99.-
CASPER (JUNI) 94.-
CLOCKWORK KNIGHT II 99.-
CONGO (MAI) 109.-
CYBERIA 99.-
CYBER SPEEDWAY 89.-
D 89.-
DAYTONA USA 109.-
DEADLY SKIES 99.-
DESCENT 99.-
DESTRUCTION DERBY 89.-
DISC WORLD 89.-
EARTHWORM JIM 2 (JUNI) 99.-
ENDORFUN 89.-
EURO SOCCER 96 (MAI) 89.-
FIFA SOCCER 96 89.-
F1 CHALLENGE 109.-
FRANK THOMAS BASEBALL 89.-
GALACTIC ATTACK 89.-
GALAXY FIGHT 99.-
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 99.-
JOHNNY BAZOOKATONE 84.-
LEMMINGS 3D (JUNI) 89.-
MYSTERY MANSION (KPL. DT.) 119.-
MYSTARIA REALMS OF LORE .. 109.-
NBA ACT. BASKETBALL 99.-
NEED FOR SPEED (JUNI/JULI) .. 89.-
NFL QUARTERBACK CLUB 96 89.-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA) . 94.-
NIGHT WARRIORS (MAI) 104.-
PANZER DRAGOON 2 (MAI) 89.-
PANZER GENERAL (JULI) 89.-
PEBBLE BEACH GOLF 89.-
POWERPLAY HOCKEY (JUNI) 89.-
PRIMAL RAGE (MAI/JUNI) 89.-
PRO-PINBALL THE WEB 89.-



NIGHT WARRIORS

Theo
Ver

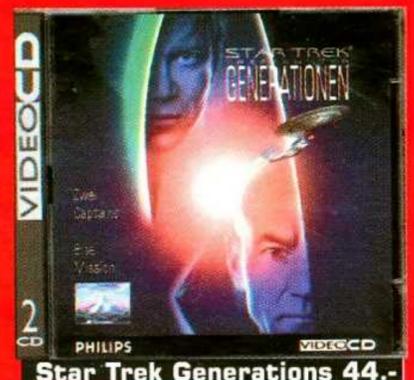
- RAW PURSUIT (JUNI) 89.-
RAVEN PROJECT 89.-
RETURN FIRE (MAI/JUNI) 89.-
RETURN TO ZORK 99.-
REVOLUTION X 89.-
RISE 2: THE RES. 89.-
ROAD RASH (JUNI) 99.-
ROBOTICA 99.-
ROCK'N ROLL RACING 2 99.-
SEGA TENNIS (MAI/JUNI) 99.-
SHELL SHOCK 104.-
SHINING WISDOM (JUNI) 99.-
SHOCKWAVE ASSAULT 99.-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH) 99.-
SKELETON WARRIORS (JUNI) ... 89.-
SLAM'N JAM 99.-
SPACE HULK (MAI) 99.-
SPOT III (MAI) 89.-
SPYCRAFT 99.-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) 99.-
STREET RACER 89.-
THE HORDE (MAI) 99.-
THEME PARK 89.-
TILT (JUNI) 89.-
TITAN WARS 99.-
TOSHINDEN REMIX 99.-
THUNDERHAWK 2 104.-
TRUE PINBALL 99.-
VALORA VALLEY GOLF 89.-
VICTORY BOXING 94.-
VIRTUA COP MIT PISTOLE 139.-
VIRTUA FIGHTER 2 99.-
VIRTUA FIGHTER REMIX 69.-
VIRTUA GOLF (MAI) 89.-
VIRTUA RACING 99.-
VIRTUA SNOOKER 99.-
VIRTUA SOCCER 109.-
VIRTUAL OPEN TENNIS (JUNI) . 99.-
VR BASEBALL 99.-
WIPE OUT 89.-
WORLD SERIES BASEBALL 89.-
WORMS 94.-
WWF WRESTLEMANIA ARC. (JUNI) 99.-
X-MEN 99.-
ZORK NEMESIS 99.-

GAME GEAR

- BUGS BUNNY 79.-
FIFA SOCCER 96 79.-
FATAL FURY SPECIAL 69.-
NHL HOCKEY 96 79.-
SPIROU 79.-
SUPER RETURN OF THE JEDI 79.-

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



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

PLAYSTATION

GRUNDGERÄT	499.-
ALIEN TRILOGY	89.-
RIDGE RACER REV.	99.-
SHELL SHOCK	99.-
TOSHINDEN 2	99.-
WING COMMANDER III	94.-



X-MEN

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II	169.-
MEGA DRIVE II TOY STORY SET	239.-
6-BUTTON CONTROLLER	39.-
ACTION REPLAY PRO 2	89.-
BUGS BUNNY (MAI)	69.-
EARTHWORM JIM II	109.-
FIFA SOCCER 96	99.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
INT. S. SOCCER DEL. (MAI)	84.-
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC GOLD	99.-
JOHN MADDEN 96	89.-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT) ..	109.-
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.-
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.-

TOPSPIELE ZU KNALLERPREISEN!!

nur solange Vorrat reicht!!!

SEGA SATURN:

DIGITAL PINBALL	79.-
HANG ON GP 96	89.-
MAGIC CARPET	79.-
MYST	79.-
PANZER DRAGDOON	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.-
DUNE 2	59.-
DYNAMITE HEADDY	29.-
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.-
SOLEIL	59.-
SONIC & KNUCKLES	49.-
SONIC COMPILATION (3 Spiele)	69.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	79.-
TINY TOON ADV.	29.-
TOE JAM & EARL 2	49.-
VR TROOPERS	79.-

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



DESTRUCTION DERBY

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.

FRÜHLINGSERWACHEN!

Sony Playstation – Spiele

Adidas Power Soccer *	99,99
Agile Warrior F111 X	89,99
Alien Trilogy	89,99
Assault Rigs	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
Defcon 5	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
Hebereke Popoitto	89,99
International Championship Soccer *	89,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2) *	109,99
Johnny Bazoocatone	79,99
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
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
Panzer General *	89,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
ranSoccer	89,99
Rayman	89,95
Resident Evil (dt.) *	89,99
Return Fire *	89,99
Ridge Racer Revolution *	99,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash	89,99
Shell Shock *	79,99
Skeleton Warriors *	89,99
Slam 'n Jam *	79,99
Space Hulk *	89,99
Starblade Alpha	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99
Street Racer *	89,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken	99,95
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	89,99
Tilt! *	89,99
Top Gun – Fire At Will *	99,99
Total NBA 96	99,99
True Pinball *	89,99
Twisted Metal	89,99
Warhammer *	89,99
Wing Commander 3	99,99
Wipe Out	99,95
Worms	99,95
Zero Divide	89,99

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
Darius Gaiden	79,99
Deadly Skies *	89,99
Destruction Derby *	89,99
Discworld (dt.) *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Endorfun *	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
Hebereke Popoitto	89,99
Hi-Octane *	89,99
Horde	79,99
Magic Carpet	89,99
Myst	109,95
Mystaria – Realms of Lore	99,99
Mystery Mansion (dt.)	129,95
NHL Allstar Hockey	109,95
Night Warriors *	109,99
Off World Interceptor Extreme	79,99
Panzer Dragoon 2 *	89,99
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Raven Project *	89,99
Raw Pursuit *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash *	89,99
Sega Rally	99,99
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock *	99,99
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
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
Tilt! *	89,99
True Pinball *	89,99
Valora Valley Golf *	89,99
View Point *	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter 2	99,99
Virtua Hang On Grand Prix	99,99
Virtua Racing AKTIONSPREIS	69,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Wipe Out	89,99
World Cup Golf *	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 499,99
incl. Control Pad



Grundgerät 529,99
incl. Control Pad

Media Point

Wo Sie uns finden:

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: in Vorbereitung!
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

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

Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Seit
03.05.96
auch in
Koblenz

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

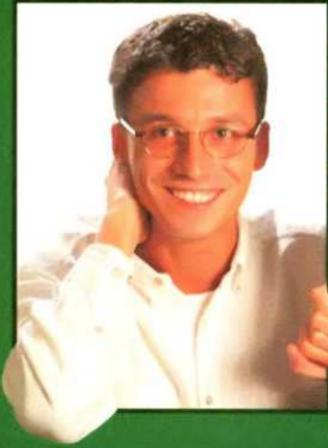
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

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.





Noch vor der mit Spannung erwarteten E3-Show in Los Angeles haben wir für euch die Geheimprojekte der Softwarehäuser aufgespürt! Auf vier Seiten stellen wir mit **Nights** von **Sonic-Erfinder Yuji Naka** den derzeit wohl wichtigsten **Saturn**-Titel überhaupt vor. Außerdem berichten wir über die Sportspielknaller **Olympic Games** und **Euro '96 Soccer**, die langerwarteten neuen Core-Spiele **Shellshock** und **Blam: Machinehead**, den Grafikmeilenstein **Panzer Dragoon 2** und den Rollenspielnachfolger **Landstalker 2!** Der Mega Drive-Hit **Tim in Tibet** und eine brandheiße Newsbox runden diese Ausgabe ab! 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	94
Paintbox	96
Score Attack	88

SPECIALS

Nights vom Sonic-Erfinder	6
Die Quiz-Auflösung	83

NEWS

Bomberman für 10 Spieler	12
E3! Daytona Remix & mehr!	12
Die Schlümpfe zum Zweiten	14
Schon gewußt?	10-13
Victory Goal '96 schlägt alle! ..	14
Virtua Cop 2 kommt!	13
Virtua Fighter 3-Update	10
Virtua On von AM3	11

TIPS & TRICKS

Action Replay Codes	214
Cheats & Codes	209
Helpline	210
Lesertips	215
Tips & Tricks ABC	224
Verkaufshits-Tips	213

KOMPLETTLÖSUNGEN

D	220
Donald Duck	197
Earthworm Jim 2	194
Johnny Bazookatone	217
Toy Story	197

Previews: Saturn

Blam: Machinehead	28
Earthworm Jim 2	24
Euro '96 Soccer	30
GunGriffon	33
Heart Of Darkness	32
King Of Fighters '95	34
Olympic Games	26
Landstalker: Dark Savior	22

Tests: Saturn

D	79
Gradius Deluxe	77
Panzer Dragoon Zwei	70
Night Warriors	74
Shellshock	68
The Horde	78
Titan Wars	67
True Pinball	76

Tests: Mega CDII

Flux	18
------------	----

Tests: Mega Drive

Tim in Tibet	16
--------------------	----

News: Game Gear

Die Schlümpfe 2	14
-----------------------	----

Nights



6

Der 3D-Knaller auf vier Seiten!

Landstalker 2



22

Der RPG-Nachfolger für Saturn.

Olympic Games



26

Das Spiel zur Olympiade!

Euro '96 Soccer



30

Das exklusive Spiel zur Fußball-EM!

Shellshock



68

Der Thunderhawk 2-Nachfolger im Test!

Nights into Dreams

Die Gerüchte, daß Yuji Naka an einem bahnbrechenden Saturn-Spiel arbeitet, geister-ten schon einige Wochen durch die internationale Presse. Nachdem es Sega Magazin-Leser schon in der Ausgabe 2/96 als erste in Europa erfahren haben, versorgen wir euch diesmal mit geheimen Infos und sensationellen Bildern, die laut Sega der Konkurrenz wohl schlaflose Nächte bereiten werden.

Die Revolution?

Das Spielprinzip läßt sich bestimmt nicht in eine bekannte Schublade einordnen, dazu ist es einfach zu neuartig. Fest steht auf alle Fälle, daß man als einer von zwei Charakteren an der Seite des Fabelwesens Nights nächtliche Traumabenteuer erleben darf. Man muß entweder als Elliot Edwards oder Claris Sinclair durch traumhafte 3D-Welten fliegen und rennen und riesige Gegner vernichten, um das Land Nightopia vor dem ewigen Alptraum zu retten. Dieses als „Flug-Action-Spiel“ bezeichnete Game kombiniert dabei die Dynamik des Fliegens mit der

YUJI NAKA SOLL WIEDER EINMAL EINER SEGA-KONSOLE ZUM WELTWEITEN DURCHBRUCH VERHELFFEN! NACHDEM ER DEN MEGA DRIVE MIT SONIC THE HEDGEHOG ZUM 16 BIT-MARKFÜHRER MACHTE, VERSPRICHT SICH SEGA VON NAKAS NEUESTEM PROJEKT DANK SENSATIONELLER 3D-OPTIK ÄHNLICHE WUNDERTATEN. ES HEISST, DASS SOGAR EIN BRANDNEUES ANALOG-JOYPAD FÜR DIESES PROJEKT ENTWICKELT WURDE! OB DIE HOFFNUNGEN VON SEGA GERECHTFERTIGT SIND, HABEN WIR IN EFAHRUNG GEBRACHT.

VON HANS IPPISCH



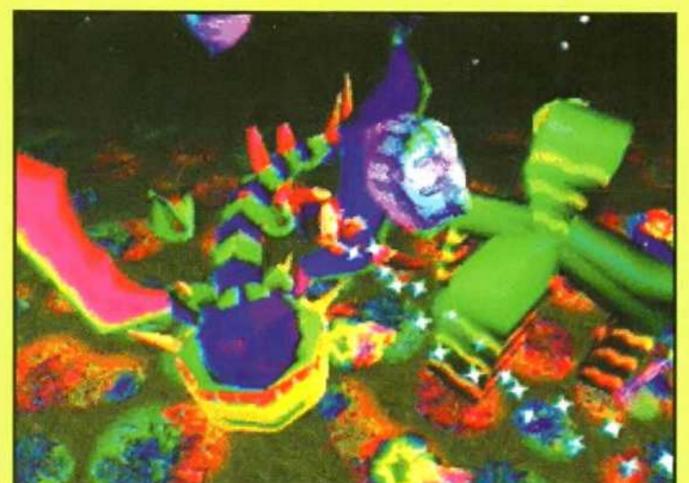
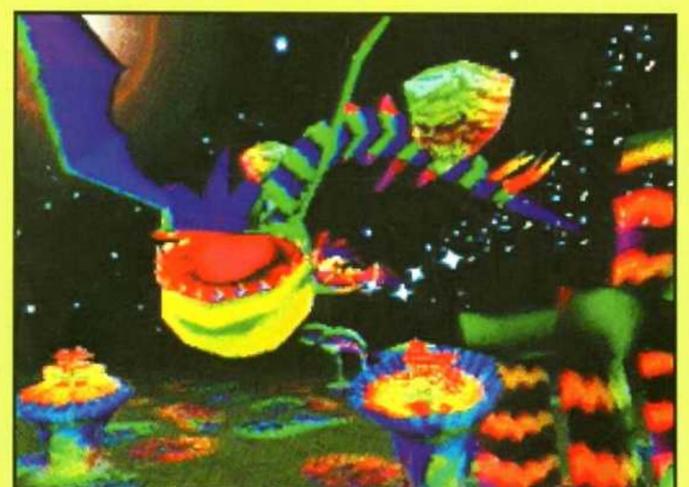
Geschwindigkeit eines Rennens, was wohl auf eine Art Sonic in 3D hinausläuft. Die Spielgeschwindigkeit ist trotz absolut flüssigem Bildschirmaufbau unglaublich rasant, die gebotenen 3D-Grafiken sprechen für sich. Die Hintergrundoptiken überraschen mit zahlreichen Details, gebogenen Mauern mit feinen Texturen, farbenprächtiger Gestaltung und fantasievollen Gegnern, wie man sie bislang noch nicht gesehen hat. Nachdem ein Bild mehr sagt als tausend Worte, empfehle ich euch hiermit einen Blick auf die Screenshots auf diesen Seiten. Bei keinem dieser Bilder handelt es sich um vorberechnete Grafiksequenzen, alle Bilder werden in Echtzeit berechnet, wobei sich die Perspektive ständig dem Spielgeschehen anpaßt. Wahrscheinlich wird man per Joypad auch selbständig die Perspektive ändern dürfen. Fliegen kann man hauptsächlich mit Nights,

Die rasante 3D-Optik ist extrem erstaunlich! Die Schluchten sehen nicht nur sehr realistisch aus, sondern erfordern auch fliegerischen Können (unten).

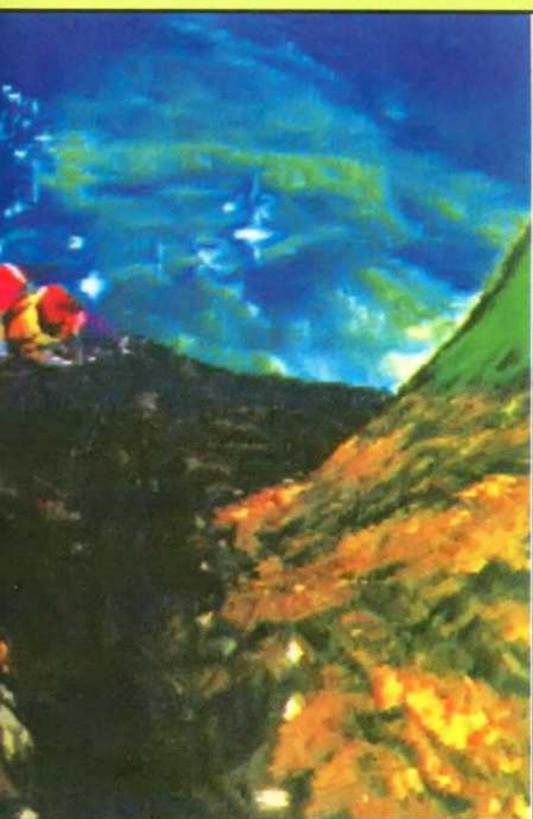
Claris Sinclair besticht durch ihre grazile Erscheinung und die eleganten Animationen. Auf ihrem Marsch durch die verschiedenen Landschaften kann man sie aus allen Perspektiven bewundern.



Elliot Edwards macht einen etwas robusteren Eindruck als Claris und kann besser klettern, dafür ist er jedoch nicht ganz so wendig. Witzig sind seine blauen Haare.



Auf einem Drachen bekämpft man einen Gegner, der an eine fleischfressende Pflanze erinnert. Alle Objekte bewegen sich absolut flüssig und ohne jegliche Polygonfehler!





dem Hauptcharakter des Spiels. Beim Flug durch die Lüfte muß man häufig durch Ketten aus orangenen Kugeln fliegen, wobei eine sehr realistische Berglandschaft mit Bäumen, Felswänden oder Schluchten eine extrem

gute Reaktion erfordert. Während des Fluges kann man übrigens Punkte sammeln, sofern man dazu geschickt genug ist. Auf dem hochauflösend gestalteten Hintergrund gibt es oftmals sogar einen wunder-

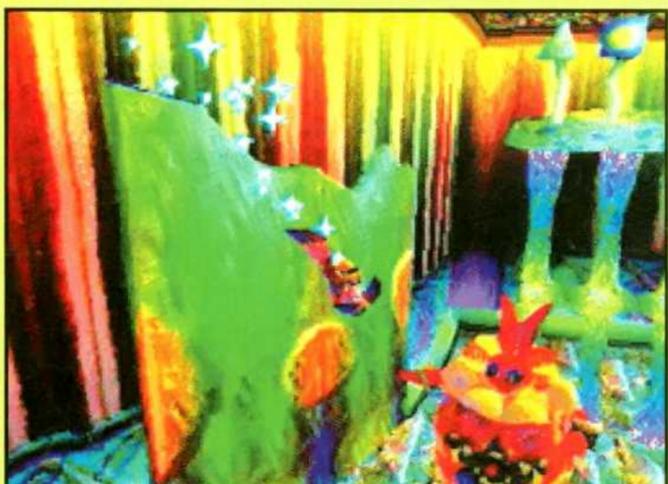
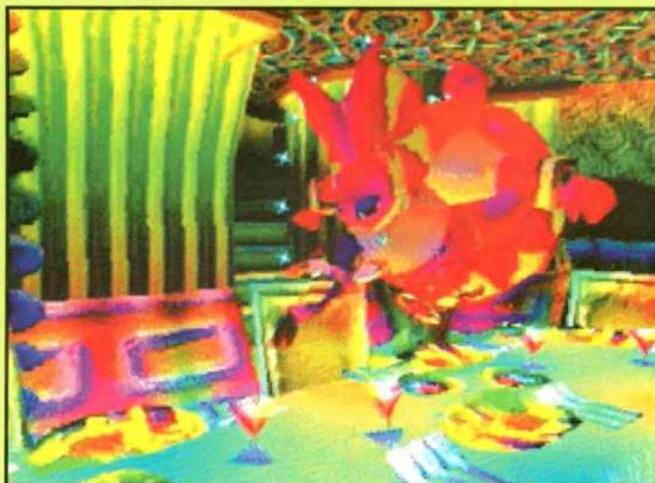
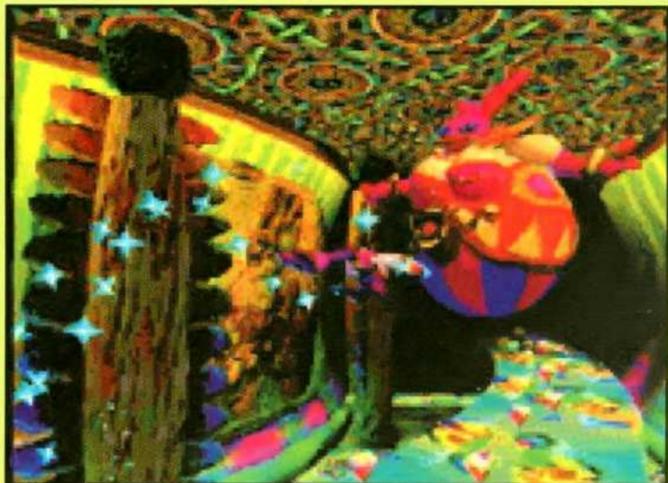
baren Regenbogen zu sehen. Claris und Elliot, die beiden menschlichen Charaktere, sind bewegungstechnisch nicht ganz so talentiert wie Nights, sehen aber dank feiner Texturen genauso hübsch aus wie ihr Gefährte. Mit ihnen läuft, springt und klettert man durch die Landschaften, und hat allerhand Hindernisse zu überwinden, bevor man sich mit Nights an einer Art Teleporter treffen kann, von dem aus man in die Alpträume gebeamt wird. Hier warten dann riesige Endgegner, die von Nights vertrieben werden müssen. Diese fliegen in der Regel rasant durch abgeschlossene Szenarios und setzen Nights zu, der mit unterschiedlichen Hilfsmitteln wie beispielsweise einem Drachen, ausgerüstet wird.

Der japanische Entwickler Yuji Naka möchte mit Nights Into Dreams die Erfolge von Sonic The Hedgehog und Sonic & Knuckles wiederholen. Mit dem Sonic-Team arbeitet er bereits seit über einem Jahr an diesem Titel!



Grandiose Technik!

Ermöglicht werden diese technischen Meisterwerke durch die neuen Graphic Development Tools, welche erstmals alle drei 32 Bit-Prozessoren einsetzen, was für satte 67 MIPS an Rechenleistung sorgt! Detaillierte 3D-Welten in höchster Auflösung bei Echtzeitberechnung mit 50 Bildern pro Sekunde, eine Spielgeschwindigkeit wie in Sonic, absolut freie Bewegungsmöglichkeiten in der



Während Nights bei seinem Flug glitzernde Sterne streut, wird er von einem mächtigen, ballonartigen Gegner angegriffen, der wie wild um ihn herumflattert.





Umgebung und flüssig rotierende Kameraeinstellungen dürfen erwartet werden. Selbst beim Sound ließ man sich etwas ganz Neues einfallen, ob Jazz, Rock, ethnische Musik oder Techno, in den Alpträumen von Nights wird alles geboten, was man sich nur erträumen kann.

Neues Analog-Joypad!

Bislang noch geheimgehalten wird unsere abschließende Info. Speziell für Nights wurde ein neues Joypad entwickelt, in dem, ähnlich wie auf dem geplanten N64-Pad, ein kleiner Analog-Joystick zusätzlich integriert ist. Dieser Stick ermöglicht eine wesentlich feinfühligere Steuerung als herkömmliche

Digital-Pads. Während das Steuerkreuz auf dem aktuellen Joypad beispielsweise nur die Information Bewegung in eine Richtung (digital=1) oder keine Bewegung (digital=0) übermitteln kann, kann auf einem analogen Stick fast stufenlos zwischen den Extremen keine Bewegung oder sehr starke Bewegung gewählt werden. Dies funktioniert ähnlich wie beim Gaspedal in einem Auto, das nicht nur zwei Einstellungen kennt. Es ist zu erwarten, daß

dieses Pad dem Spiel beigelegt wird. Mehr Informationen zur furiosen Spielerevolution von Yuji Naka und seinem Sonic-Team gibt es definitiv in unserem ausführlichen E3-Special in der nächsten Ausgabe.

Beim Flug zieht Nights eine Spur mit glitzernden Sternen. Die Ketten verschwinden übrigens nicht einfach, sondern werden per Nebel-effekt langsam ausgeblendet (unten).



Das Mädels Claris (unten, oder der Junge Elliot (ganz unten werden aus dem Schlaf gerissen, um mit dem Helden Nights (rechts) auf Traumtour zu gehen.



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
Cyberia	dt.	DM 94,00
Deadly Skies	dt.	DM 104,00
Destruction Derby	dt.	DM 79,00
Discworld	dt.	DM 79,00
Euro 96 Soccer	dt.	DM 89,00
F 1 Challenge	dt.	DM 96,00
Guardian Heroes	dt.	DM 84,95
Golden Axe - The Duel	dt.	DM 84,95
Myst kpl.dt	dt.	DM 69,00
Panzer Dragoon 2	dt.	DM 87,95
SEGA Rally	dt.	DM 89,95
Shell Shock kpl.dt.Text	dt.	DM 98,95
Sim City 2000 kpl.dt.Text	dt.	DM 94,95
Streetfighter Alpha	dt.	DM 89,00
Thunderhawk 2 kpl.dt.Text	dt.	DM 89,95
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

SEGA MEGA DRIVE

Comix Zone	dt.	DM 59,00
Donald in Maui Mallard	dt.	DM 69,00
Duffy Duck	dt.	DM 39,00
Dune 2 kpl. dt	dt.	DM 49,00
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
Soleil kpl.dt	dt.	DM 49,00
Theme Park kpl.dt	dt.	DM 109,00
Toy Story	dt.	DM i.V.
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
Metall Head	dt.	DM 49,00
Sonic & Knuckles	dt.	DM 49,00
Spiderman	dt.	DM 109,00
Virtua Fighter	dt.	DM 49,00

SEGA MEGA CD II

Afterburner 3	dt.	DM 19,95
Battlecorps kpl.dt	dt.	DM 29,00
Chuck Rock 2	dt.	DM 19,95
Dune kpl.dt	dt.	DM 19,95
Ecco the Dolphin	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
VR Troopers	dt.	DM 74,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
14 Monate Garantie
Versandkosten Vorkasse DM 3,95
auch bei Bestellungen per Telefax /
Anrufbeantworter am Wochenende
Versandkosten NN DM 4,95
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
Kostenlose Gesamtpreislisten

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

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

Schon
gewußt?

Virtua Fighter 2 ist Spiel des Jahres!

Auf der ECTS-Show, Europas größter Spielmesse, wurde Virtua Fighter 2 von unabhängigen Journalisten aus ganz Europa zum Videospiel des Jahres gewählt! Sony, Nintendo und 3DO gingen leer aus!

Adventure von LucasArts!

Kürzlich wünschte sich ein Leser noch ein paar Adventure-Umsetzungen von LucasArts für den Saturn, nun darf sich dieser sogar auf eine Exklusiv-Entwicklung freuen. Herc's Adventure wird eine köstliche Parodie auf den Muskelhelden Herkules, sie spielt im antiken Griechenland.

Sega Ages kommt!

Mehrere Saturn-Compilations mit alten Arcade-Hits wie Out Run, Space Harrier oder Afterburner erscheinen im Herbst.

Namco denkt um!

Die Saturn-Marktführerschaft in Japan läßt Namco umdenken. Gerüchten zufolge erscheint Tekken 2 zu Weihnachten für Saturn, während Ridge Racer 3 exklusiv auf Saturn erscheint!

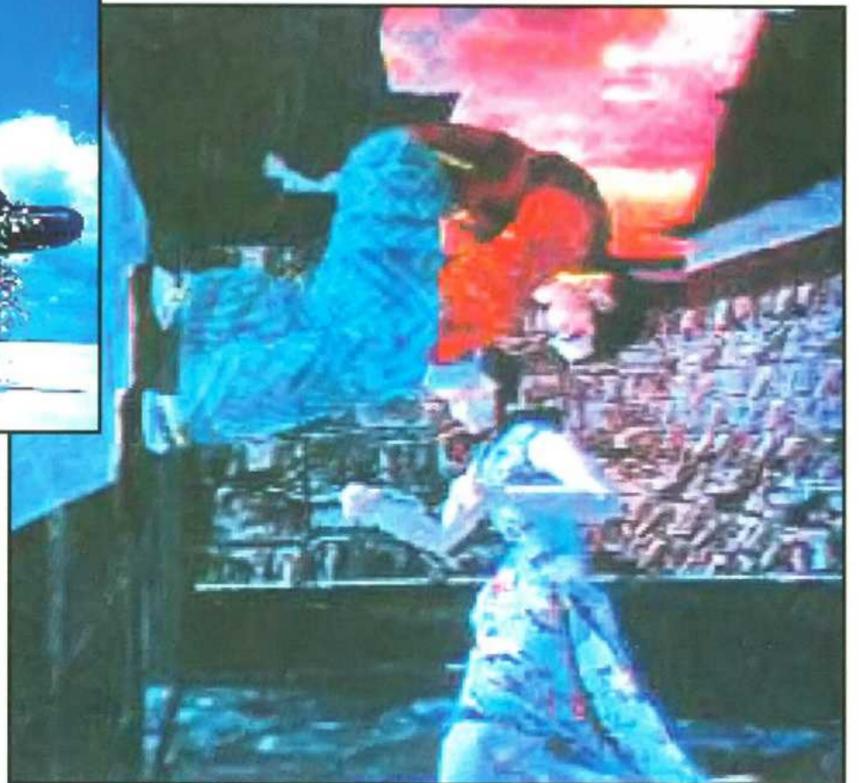
Syndicate Wars für Saturn!

Der Nachfolger des Action-Strategieklassikers Syndicate kommt entgegen ursprünglicher Absichten nun doch für den Saturn.

VIRTUA FIGHTER 3 UPDATE!



Jeffrey kämpft diesmal auf einer einsamen Insel mit Sandstrand. Hier sieht man den Sand langsam aus Jackys Schuhen rieseln.



Die Charaktere dürfen nun nicht nur Gegenstände aufnehmen, sondern auch Mauern und Tische für Spezial-Angriffe nutzen.

Unsere VF3-Dreiseiten-Reportage hat für ganz schön viel Furore gesorgt. Mit den nun vorliegenden neuesten Fakten dürfte das Virtua Fighter 3-Fieber weiter steigen! Die Charaktere haben erheblich an Persönlichkeit gewonnen und wirken menschlicher denn je. Bislang schauten sie zwar dem Gegner schon nach, das Gesicht blieb in der Grundhaltung dabei immer gleich. Verschwindet nun beispielsweise der Gegner aus dem Sichtfeld von Lau, huscht ein Grinsen der Selbstsicherheit über sein Gesicht, schließlich weiß er immer, wo sein Gegner steht. Besonders eindrucksvoll sind auch die realistischen Muskelanimationen. Wenn Jeffrey einen Kampf gewinnt, posiert er in gewohnter Body Builder-Manier, außerdem zittern seine Muskeln, als ob sie gleich zerplatzen. Zusätzlich dürfen die Kämpfer nun auch die dritte Dimension wirklich nutzen und zur Seite ausweichen, was jedoch nicht wie bei Tohshinden mit einem einfachen Knopfdruck geschieht. Die eigentliche Steuerung bleibt weitestgehend gleich, zahlreiche neue Special-Moves werden im gewohnten Muster aktiviert. Die größten Neuerungen zum Schluß: Wie wir schon vor einigen Monaten vermutet haben, wird man Gegenstände und Waffen, die herumlie-

gen, aufnehmen können. Beispielsweise kann man einen Tisch nehmen und ihn auf dem Kopf des Gegners zerbrechen oder ein Messer für den Kampf nutzen. Auch bezüglich der Bewegungsfreiheit hat man sich einiges einfallen lassen. Fanden die Kämpfe bislang auf einem begrenzten, flachen Feld statt, darf man nun auch auf Mauern springen und den Gegner in Wrestling-Manier zu Fall bringen. Spiegeleffekte gibt es dabei in Massen! Mehr News demnächst!



Mehrere Lichtquellen, durchsichtige Böden und Spiegeleffekte zeichnen Virtua Fighter 3 aus.

VIRTUA ON VON AM3!

Virtua On: Cybertroopers ist zwar das neueste Arcade-Spiel der Sega Rally-Erfinder AM3, das Spielprinzip erinnert dennoch an Virtua Cop von AM2. Mit einem

von acht unterschiedlichen Robotern, die mit Schwertern, Bomben oder Beam-Messern bewaffnet sind, muß man ein futuristisches Szenario bewachen und alles

beseitigen, was darin vorkommt. Im Gegensatz zu Virtua Cop hat man mehr Entscheidungsfreiheit, man darf beispielsweise springen oder schweben. Der Roboter trägt übrigens einen Saturn auf dem Rücken, ein sicheres Zeichen dafür, daß das Spiel noch dieses Jahr auf dem Saturn erscheint. Ein erste Version davon wurde übrigens bereits in Japan gezeigt. Dank SGL 2.0 (der neuen Programmier-Library) lief sie in einer Auflösung von 708 mal 480 Pixel bei 60 Bildern pro Sekunde. Die Grafiken gleichen dem Automaten-Vorbild wie ein Ei dem anderen, dabei wurde noch nicht einmal der DSP-Chip genutzt!

Schon gewußt?

Big Three, Teil 2 ?

Nach Sega Rally, VF 2 und Virtua Cop sind Berichten aus Japan zufolge die nächsten Big Three in Form von Nights, Bomberman und E0 im Anmarsch. E0 ist eine Art Space-Horror-Spiel, das interaktivem Film und 3D-Action kombiniert. Der Sound von Oscarpreisträger Tak Ogawa und Grafik-Design von Yasushi Nirasawa sollen die Firma Warp nach ihrem in Japan extrem erfolgreichen D in den Top-Entwickler-Status heben.



Virtua On bietet spannende Shoot 'em Up-Action mit riesigen Robotern.

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH

Mega Drive

Addams Family Values	dt	109.00
Animaniacs 2	dt	109.00
Clay Fighter	dt	69.00
Cut Throat Island	dt	79.00
Donald Duck Maui Ma.	dt	109.00
Earth Worm Jim 2	dt	109.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Generation Lost	dt	69.00
Int. S. Soccer Deluxe	dt	79.00
Light Crusader	dt	109.00
Lion King	dt	99.00
Lobo	dt	114.00
Micro Machines 2	dt	99.00
Mr. Nutz	dt	69.00
NBA Live 96	dt	89.00
Newman-Haas Indy Car	dt	69.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Phantasy Star 4	dt	109.00
Pocahontas	dt	109.00
Primal Rage	dt	69.00
Revolution X	dt	89.00
Road Flash 3	dt	79.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Stargate	dt	99.00
Story of Thore kp.dt	dt	124.00
Syndicate	dt	79.00
Toy Story	dt	99.00
Vectorman	dt	89.00
Waterworld	dt	99.00
Weapon Lord	dt	99.00
Worms	dt	99.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	89.00

Mega Drive-Sonderangebote

Balaz	dt	29.00
Bram Stoker Dracula	dt	39.00
Bubble & Squeak	dt	44.00
Bugs Bunny	dt	59.99
Dino Dini Soccer	dt	34.00
Double Clutch	dt	29.00
Dschungelbuch	dt	49.00
Dynamite Headdy	dt	39.00
Ecco the Dolphin 2	dt	44.00
Flux (Juice)	dt	54.00
Havoc	dt	49.00
Hurricanes	dt	39.00
Hyperdunk	dt	29.00
Incredible Hulk	dt	29.00
John Madden 95	dt	39.00
Jurassic Park Ramp.	dt	49.00
Justice League	dt	39.00
Mario Basler Soccer	dt	59.00
Marko's Magic Footb.	dt	49.00
Mega Man Willy Wars	dt	39.00
Mighty Max	dt	44.00
NBA Basketball	dt	49.00
NBA Jam Tournament	dt	49.00
NFL Quarterback '96	dt	39.00
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Normy's Beach Babe	dt	39.00
Ottifants	dt	29.00
Page Master	dt	39.00
Paws of Fury-Brutal	dt	39.00
Pitfall	dt	44.00
Puggsy	dt	29.00
Punischer	dt	39.00
Rise of the Robots	dt	29.00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	39.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	34.99
Sonic & Knuckles	dt	49.00
Sparkster	dt	49.00

Mega Man Willy Wars dt 39.00

Mighty Max	dt	44.00
NBA Basketball	dt	49.00
NBA Jam Tournament	dt	49.00
NFL Quarterback '96	dt	39.00
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Normy's Beach Babe	dt	39.00
Ottifants	dt	29.00
Page Master	dt	39.00
Paws of Fury-Brutal	dt	39.00
Pitfall	dt	44.00
Puggsy	dt	29.00
Punischer	dt	39.00
Rise of the Robots	dt	29.00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	39.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	34.99
Sonic & Knuckles	dt	49.00
Sparkster	dt	49.00

Ladenverkauf, KEIN
Versand, Preise variieren

Munich Software Center

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

Sword of Vermilion	uk	29.00
Talespin	dt	34.00
Talimits Adventure	dt	29.00
Tazmania 2	dt	39.00
Terminator 2	dt	39.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Wonder Boy 3	dt	54.99
Yogi Bear	dt	44.00
Zero the Kamikaze	dt	44.00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	65.00
6 Button Joypad Docs	dt	24.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Antennenweiche MD 2	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	29.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot Joypad 6 B.	dt	69.00

Mega Drive o. Spiel dt 159.00

Mega Joystick TP514	dt	29.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	34.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Scart Kabel MD 2	dt	19.00
Universal Adapter	dt	39.00

Jetzt bestellen per Internet
Infos unter E-Mail-Adresse:
INFO@PLAYCOM.DE

Verlängerung Joypad dt 15.00

Mega-CD		
Beast 2	dt	69.00
Chuck Rock	dt	99.00
Cobra Space Adventu.	dt	89.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt	dt	79.00
Ecco the Dolphin	dt	59.00
Jurassic Park	uk	69.00
Paws of Fury-Brutal	dt	89.00
Theme Park	dt	79.00

Mega-CD-Sonderangebote

Battle Frenzy	dt	19.00
Bill Walsh Football	dt	24.00
Chuck Rally-B.C. Rac.	dt	44.00
Corpse Killer	dt	19.00

Dune - Wüstenplanet	dt	29.00
Kids on Site	dt	19.00
Marko's Magic Footb.	dt	19.00
NBA Jam	dt	44.00
NHLPA Hockey '94	dt	19.00
Powermonger	dt	19.00
Road Avenger	dt	19.00
Shining Force	dt	49.00
Slam City	dt	19.00
Soul Star (komp. dt)	dt	44.00
Supreme Warrior	uk	19.00
Syndicate	dt	29.00
Mega CD 2 & Road Av.	dt	229.00
Mega CD - Buch	dt	9.95

Sega 32X

Kolibri	dt	109.00
Motocross	dt	89.00
Space Harrier	dt	79.00

Sega 32X-Sonderangebote

Fifa Soccer 96	dt	49.00
Scart Kabel MD 1	dt	49.00
Metal Head	dt	49.00
NFL Quarterback Club	dt	19.00

Slam City (CD) dt 19.00

Star Wars Arcade	dt	44.00
Stellar Assault	dt	49.00
Virtua Fighter	dt	49.00
Virtua Racing Deluxe	dt	49.00
Mega Drive 32X	dt	189.00

Saturn

Aaron vs Ruth	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
B.A. Toshinden Remix	dt	84.00
Blazing Dragons	dt	89.00
Casper	dt	84.00
Cyberia	dt	84.00
Cyberspeed	dt	89.00
D (Dining Table)	dt	84.00
Darius Gaiden	dt	84.00

Daytona USA	dt	109.00
Deadly Skies	dt	89.00
Destruction Derby	dt	84.00
Die Horde	dt	89.00
Discworld	dt	84.00
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Formula One	dt	99.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galaxy Fight	dt	89.00
Gex	dt	89.00
Golden Axe-The Duel	dt	94.00
Guardian Heroes	dt	89.00
Hebereke's Popoitto	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	89.00
Impact Racing	dt	89.00
Jewels of the Oracle	dt	89.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Mystaria Realms o.L.	dt	89.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
Night Warriors	dt	109.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Panzer Dragon	dt	99.00
Panzer Dragon 2	dt	89.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius Deluxe	dt	89.00
Powerplay Hockey	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Pro Pinball	dt	84.00

Raven Project dt 89.00

Raw Pursuit	dt	89.00
Rayman	dt	89.00
Return Fire	dt	89.00
Return to Zork	dt	89.00
Revolution X	dt	84.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	89.00

Sega Rally dt 89.00

Shell Shock	dt	99.00
Shockwave Assault	dt	84.00
Sim City 2000 kp.dt.	dt	99.00
Skeleton Warriors	dt	79.00
Slam 'N Jam	dt	89.00
Spot 3	dt	89.00

Steel Harbinger dt 89.00

Street Racer	dt	89.00
Streetworker Alpha	dt	89.00
Streetworker Movie	dt	79.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	89.00
Tilt	dt	89.00
Total Eclipse	dt	84.00
True Pinball	dt	84.00
Valora Valley Golf	dt	89.00
Victory Goal	dt	109.00

Virtua Cop + Pistole dt 139.00

Virtua Cop 2+Pistole	dt	139.00
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua Fighter 2	dt	99.00
Virtua Hang-On	dt	99.00
Virtua Racing	dt	89.00
Virtual Sonic	dt	109.00
Virtual Golf	dt	89.00
Virtual Open Tennis	dt	84.00
Warhammer	dt	89.00
Waterworld	dt	89.00
Wing Arms	dt	89.00
Wipe out	dt	79.00
Worms	dt	79.00
WWF Wrestlemania	dt	84.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Zork Nemesis	dt	89.00

Saturn-Sonderangebote

Baku Baku Animal	dt	64.00
Bug	us	59.00
Clockwork Knight OEM	dt	49.00
Digital Pinball	dt	69.00
Myst (komp. dt)	dt	69.00
NBA Jam Tournament	dt	69.00
Shinobi X	dt	69.00
Virtua Fighter OEM	dt	49.00
Virtua Fighter Remix	dt	65.00
Virtual Hydlide	dt	69.00

Saturn-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
6 Spieler Adapter	dt	69.00
8 Meg Memory Card	dt	84.99
Action Replay Saturn	dt	89.00
Antennenkabel	dt	54.00
Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.00
Backup Memory Saturn	dt	99.00
Infrarot Joypads	dt	89.00
Joypad SV-460	dt	34.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Programm Joypad Sun	dt	59.00
RGB-Scart Kabel	dt	29.00
Video CD MPEG-Karte	dt	319.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	499.00
Universal Adaptor	dt	49.00
Verlängerung Joypad	dt	19.00

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 8 ÖS.

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Kostenlose Gesamtpreisliste.
• Wir verkaufen auch: SNES, Playstation, Saturn und 3DO Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,- / ÖS 50,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- / ÖS 2000,- Versandkosten frei.

Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Gaswerksgasse 3, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/42 80 40
Versand für Deutschland, Fa Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Die mit * gekennzeichneten Spiele waren bei Druckerlegung noch nicht lieferbar
Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

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

Schon gewußt?

► **NBA Action ist genial!**
Wer die Chance hatte, eine erste Version von Segas Saturn-Basketballspiel zu sehen, ist aus dem Schwärmen nicht herausgekommen. Wir warten auf die E3!

► **Beat 'em Up von Square!**
Die japanischen Rollenspielerexperten arbeiten nicht nur an einem Rollenspiel für Saturn, sondern basteln auch an einem VF 2-Konkurrenten namens Tobal. Besonderes Kennzeichen sind hervorragend aussehende Charaktere!

► **Konami schlägt zurück!**
Ebenso wie bei Square arbeitet man auch bei Konami fieberhaft an dem 3D-Beat 'em Up Kumite für den Saturn. Die Charaktere Kin (Tae Kwon Do), Morgan (Karate), ein Stockkämpfer, ein Pinjat-Fighter und ein Capoeira-Experte stehen bislang als Teilnehmer des Turniers von Master Lo fest. Die Kämpfe finden auf einem Berg statt, der Kampfraum wird durch natürliche Hindernisse wie Steine eingeschränkt.

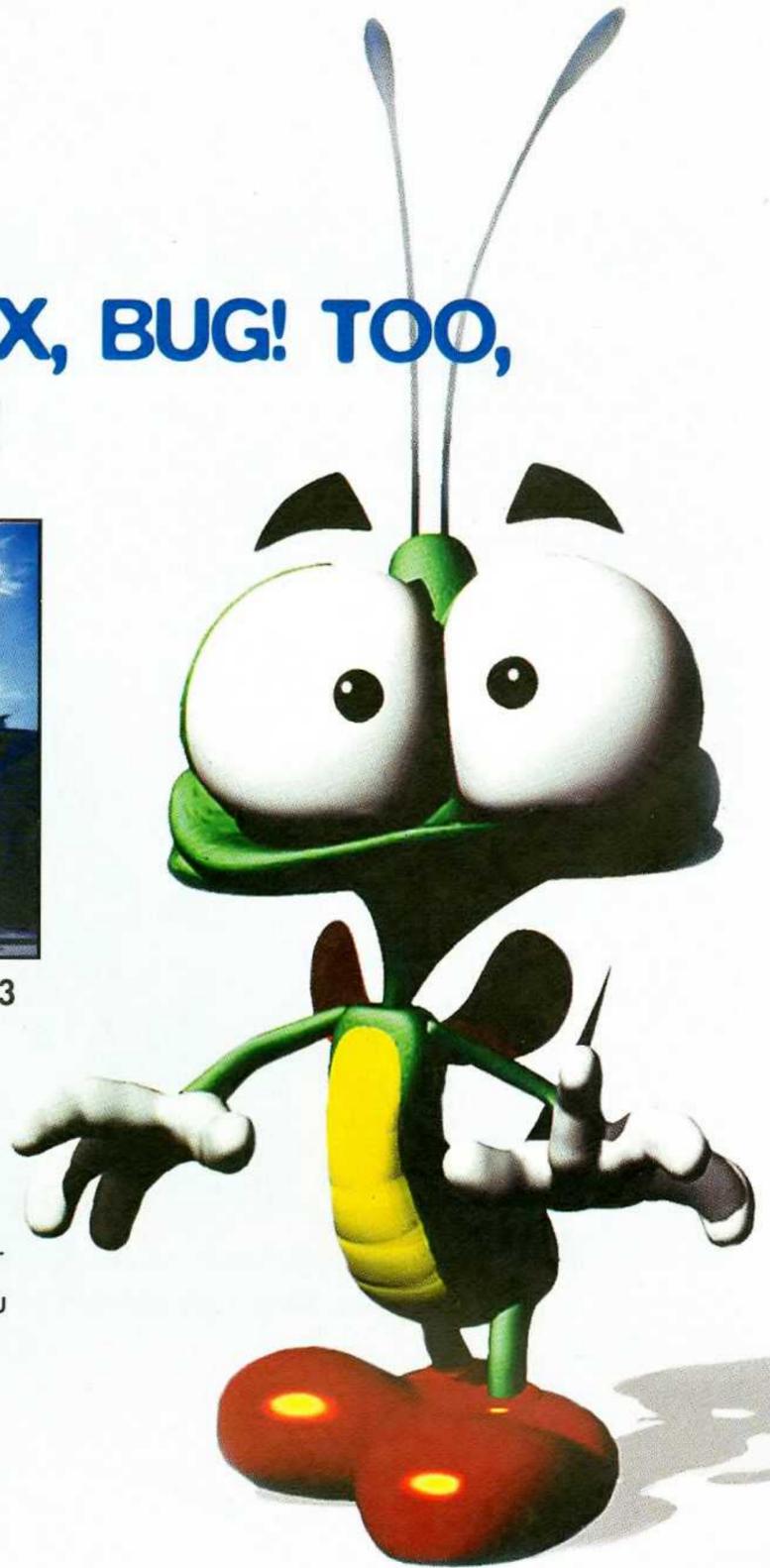
► **Bugs Bunny!**
Ups, bei der Preisangabe zu Bugs Bunny ist uns im letzten Monat ein Fehler passiert, das Mega Drive-Game kostet nur DM 69,95!

**DIE E3-SENSATIONEN:
DAYTONA REMIX, BUG! TOO,
SONIC & MEHR!**



Der Traum für alle Videospiele-Fans: Die E3 in Los Angeles lädt ein!

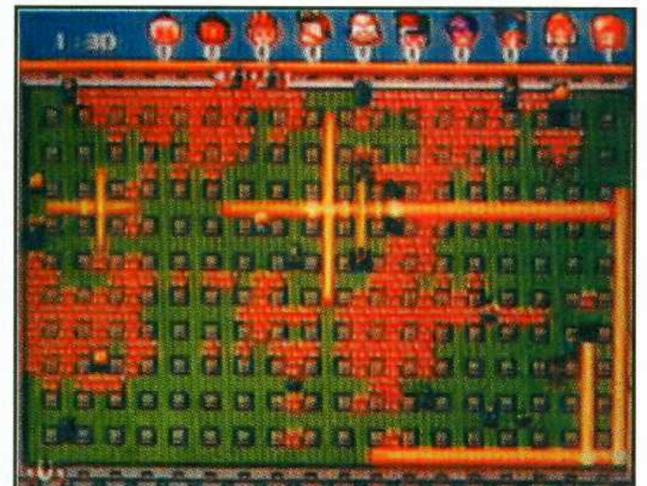
Mitte Mai pilgert das gesamte Who is Who der Computer- und Videospielebranche wieder zur E3-Messe nach Los Angeles. Wir haben uns umgehört, welche Sensationen zu erwarten sind. Für den Saturn wird neben Nights, Command & Conquer und Panzer Dragoon 2 vor allem ein neues Daytona Remix erwartet, das mit stark verbesserten Grafiken, neuen Autos, neuen Strecken und einem Strecken-Editor aufwarten soll. Per Editor kann man einfache Strecken selbst erstellen und im eingebauten Memory abspeichern. Auch der Kultigel Sonic sollte ein bombastisches Comeback in neuen Spielen für 32X, Mega Drive, Game Gear und Saturn feiern. Gerüchteweise darf man für den Saturn außerdem noch erste Versionen von Manx TT, Fighting Vipers, Virtua Cop 2,



einem Star Wars-Game und dem 3D-Jump & Run-Knaller Bug! Too erwarten. Virgin zeigt das Rennspiel F1 Challenge, ob dies mit dem Sega-Spiel identisch ist, war leider nicht festzustellen. Besonders gespannt sind wir natürlich auf die neuen Versionen der beiden Model 3-Spielhallen-Games Virtua Fighter 3 und Daytona USA 2!

BOMBERMAN FÜR 10 SPIELER!

Die kleinen Bombenmännchen von Hudson Software suchen demnächst den Saturn heim! Als Beweis präsentieren wir euch einen ersten Screenshot, der eine fantastische Riesen-Sensation offenbart! Dank Multiplayer-Adapter können bis zu zehn Spieler gleichzeitig durch die Labyrinth hetzen und sich so lange Bomben in den Weg legen, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt. Bomberman war bislang ohnehin schon das Party-Spiel schlechthin, mit dem Zehn-Spieler-Modus wird man für das nächste Fest wohl eine Turnhalle mieten müssen, damit alle Spieler Platz finden!



In der letzten Ausgabe hofften wir auf 8 Spieler, nun sind es sogar 10 Spieler!

VIRTUA COP 2: DIE COPS SIND WIEDER DA!

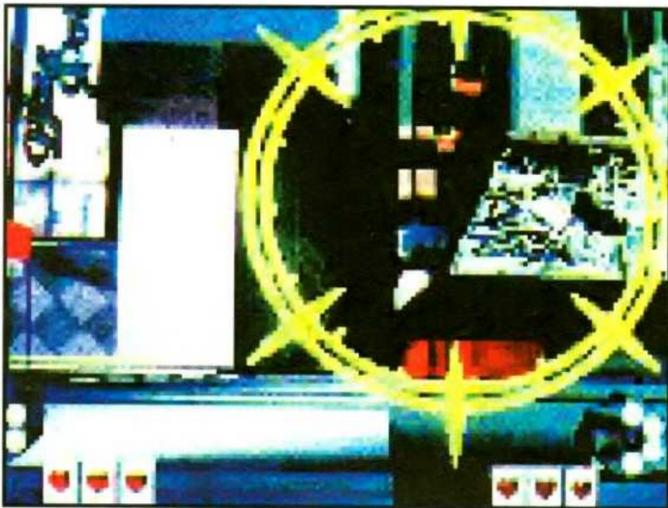
Seit der Niederschlagung der kriminellen EVL-Organisation ist ein Jahr vergangen, doch nun kehrt das Verbrechen in die Virtua City zurück. Die beiden Virtua Cops machen sich zusammen mit ihrer neuen Partnerin Jane bereit für den zweiten Kampf gegen die EVL-Bande. Gameplaytechnisch gibt es auf den ersten Blick keine großen Unterschiede,

wie gehabt beseitigt man mit einer Laserpistole die Bösewichte, in Sachen Grafik tat sich aber einiges. Nun marschiert man nicht mehr einfach durch die Schauplätze des Verbrechens, sondern düst mit einem Auto durch die Straßen oder heizt mit einem Boot über die Straßen. Ein Saturn-Umsetzung ist für Weihnachten '96 angekündigt!

Schon gewußt?

Aktuelle Saturn-Release-Daten:

- Mai:** Guardian Heroes (Treasure), WWF Wrestlingmania (Acclaim), Casper (Acclaim)
Juni: Olympic Soccer (U.S. Gold), Shining Wisdom (Sega)
August: Track & Field
September: Nights (Sega), Story of Thor (Sega), Project Overkill (Konami)
Oktober: Landstalker 2 (Sega), Manx TT (Sega), Crypt Killer (Konami)
Dezember: Broken Helix, Kumite, Contra 96 (alle Konami)



Aus dem fahrenden Auto werden die Kriminellen diesmal gejagt!



Die Grafik hat dank Model 2 erheblich an Qualität dazugewonnen!

G A M E

Kostenlose
Preisliste
anfordern

action
& price
power

Mega Drive

Addams Family Values	dt	99.95
Clay Fighter	dt	69.95
Comix Zone	dt	109.95
Cut Throat Island	dt	89.95
Donald Duck Maui Ma.	dt	69.95
Earth Worm Jim 2	dt	109.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Flux (Juice)	dt	54.95
Generation Lost	dt	69.95
Int. S. Soccer Deluxe	dt	72.95
Light Crusader	dt	109.95
Lion King	dt	114.95
Lobo	dt	99.95
Mario Basler Soccer	dt	54.95
Micro Machines 2	dt	39.95
Mr. Nutz	dt	64.95
NBA Live 96	dt	89.95
Newman-Haas Indy Car	dt	59.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
PGA Tour Golf 96	dt	89.95
Phantasy Star 4	dt	109.95
Pocahontas	dt	104.95
Power Ranger 2	dt	69.95
Primal Rage	dt	69.95
Revolution X	dt	79.95
Road Rash 3	dt	69.95
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	59.95
Star Trek: Deep Space	dt	99.95
Story of Thor kp.dt.	dt	119.95
Theme Park kompl.dt.	dt	89.95
Toy Story	dt	99.95
Waterworld	dt	89.95
Weapon Lord	dt	99.95
Wonder Boy 3	dt	54.95
Worms	dt	99.95
WWF Wrestl. Arcade	dt	89.95

Sonderangebote

Bram Stoker Dracula	dt	39.95
Bubble & Squeak	dt	39.95
Dino Dini Soccer	dt	34.95

Double Clutch	dt	29.95
Dschungelbuch	dt	49.95
Dynamite Headdy	dt	39.95
Ecco the Dolphin 2	dt	44.95
Havoc	dt	49.95
Hurricanes	dt	39.95
Hyperdunk	dt	29.95
Incredible Hulk	dt	29.95
John Madden 95	dt	39.95
Jurassic Park Ramp.	dt	49.95
Justice League	dt	39.95
Marko's Magic Footb.	dt	44.95
Mega Man Willy Wars	dt	39.95
Mighty Max	dt	44.95
NBA Basketball	dt	49.95
NBA Jam Tournament	dt	49.95
NHLPA Hockey '95	dt	89.95
Normy's Beach Babe	dt	34.95
Ottifants	dt	24.95
Page Master	dt	39.95
Paws of Fury-Brutal	dt	39.95
Pitfall!	dt	39.95
Puggsy	dt	29.95
Punischer	dt	39.95
Rise of the Robots	dt	29.95
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.95
Siam Masters	dt	49.95
Sonic & Knuckles	dt	49.95
Sparkster	dt	49.95
Stargate	dt	49.95
Sword of Vermilion	uk	29.95
Talespin	dt	34.95
Talmit's Adventure	dt	29.95
Tazmania 2	dt	39.95
Tiny Toon 2	dt	39.95
Toughman Boxing	dt	49.95
Yogi Bear	dt	39.95
Zero the Kamikaze	dt	44.95

Zubehör

6 Button Joypad Docs	dt	24.00
6 Button Joypad	dt	39.95
ASCII 6 But. Joypad	dt	29.95
Infrarot Joypad 6 B.	dt	69.95
Mega Drive o. Spiel	dt	159.95
Mega Joystick TP514	dt	29.95
Universal Adapter	dt	29.95

Verlängerung Joypad	dt	14.95
---------------------	----	-------

Mega-CD

Beast 2	dt	79.95
Dragon's Lair kp.dt.	dt	79.95
Theme Park	dt	89.95

Sonderangebote

Battle Frenzy	dt	19.95
Bill Walsh Football	dt	24.95
Chuck Rally-B.C.Rac.	dt	44.95
Kids on Site	dt	19.95
Marko's Magic Footb.	dt	19.95
NBA Jam	dt	44.95
NHLPA Hockey '94	dt	19.95
Powermanger	dt	19.95
Road Avenger	dt	19.95
Slam City	dt	19.95
Soul Star (komp. dt)	dt	44.95
Supreme Warrior	uk	19.95
Syndicate	dt	19.95

Zubehör

Mega CD 2 & Road Av.	dt	199.95
Mega CD - Buch	dt	9.95

Sega 32X

Fifa Soccer 96	dt	109.95
Kolibri	dt	109.95
Motocross	dt	89.95
Space Harrier	dt	69.95
Spot Goes to Hollyw.	dt	119.95
T-Mek (CD)	dt	109.95

Sonderangebote

Knuckles Chaotix	dt	39.95
Metal Head	dt	39.95
NFL Quarterback Club	dt	19.95
Slam City (CD)	dt	19.95
Star Wars Arcade	dt	39.95
Virtua Fighter	dt	39.95
Virtua Racing Deluxe	dt	39.95

Zubehör

Mega Drive 32X	dt	179.95
----------------	----	--------

Game Gear

Addams Family	dt	69.95
Beavis and Butt-Head	dt	74.95
Bram Stoker Dracula	dt	69.95
Dynamite Headdy	dt	69.95
Hook	dt	69.95
Hurricanes	dt	69.95
Itchy & Scratchy	dt	69.95
James Pond 2 Roboood	dt	79.95
Marko's Magic Footb.	dt	79.95
Pinball Wizard	dt	69.95
Power Ranger 2	dt	69.95
Rise of the Robots	dt	69.95
Simps. Krusty Fun H.	dt	65.95
Simps Bart vs. World	dt	65.95
Speedy Gonzales	dt	79.95
Terminator 2	dt	69.95
USHAR Monster Truck	dt	89.95

Sonderangebote

Dragon Crystal	uk	29.95
Marble Madness	dt	29.95

Zubehör

Master / Gear Conv.	dt	9.95
---------------------	----	------

Saturn

Aaron vs Ruth	dt	89.95
Alien Trilogy	dt	89.95
Alone in the Dark 2	dt	99.00
E.A. Toshinden Remix	dt	74.95
Blazing Dragons	dt	94.00
Casper	dt	79.95
Cyberia	dt	79.95
D (Dining Table)	dt	79.95
Darius Gaiden	dt	79.95
Deadly Skies	dt	89.95
Descent	dt	89.95
Destruction Derby	dt	79.00
Digital Pinball	dt	69.95

Discworld	dt	79.00
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	84.95
Fifa Soccer 96	dt	79.95
Formula One	dt	89.95
Frank Thomas Baseb.	dt	79.95
Galaxy Fight	dt	79.95
Gex	dt	84.95
Golden Axe-The Duel	dt	79.95
Guardian Heroes	dt	79.95
Hebereke's Popoitto	dt	79.95
Hi Octane (DA)	dt	79.95
Impact Racing	dt	89.00
Jewels of the Oracle	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	79.00
Magic Carpet	dt	79.95
Myst (kompl. dt)	dt	69.95
Mystaria Realms o.L.	dt	89.95
NBA Jam Tournament	dt	64.95
NFL Quarterback '96	dt	84.95
Night Warriors	dt	99.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Panzer Dragoon 2	dt	39.95
Panzergeneral	dt	89.95
Parodius Deluxe	dt	79.95
Powerplay Hockey	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.95
Pro Pinball	dt	84.00
Return Fire	dt	79.95
Return to Zork	dt	89.00
Revolution X	dt	69.95
Rise of the Robots 2	dt	79.95
Road Rash	dt	84.95
Robotica	us	69.95
Sega Rally	dt	89.95
Shell Shock	dt	74.95
Shinobi X	dt	69.95
Shockwave Assault	dt	84.95
Sim City 2000 kp.dt.	dt	99.00
Skeleton Warriors	dt	79.00
Spot 3	dt	89.00
Street Racer	dt	89.95
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Streetfighter Movie	dt	79.95
Theme Park (kp.dt.)	dt	79.95
Thunderhawk 2	dt	94.95

Tilt	dt	89.00
Total Eclipse	dt	79.95
True Pinball	dt	79.95
Valora Valley Golf	dt	89.00
Victory Boxing	dt	84.95
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Cop 2+Pistole	dt	129.00
Virtua Fighter Remix	dt	64.95
Virtua Fighter	dt	99.95
Virtua Fighter 2	dt	89.95
Virtua Hang-On	dt	89.95
Virtua Racing	dt	79.95
Virtual Sonic	dt	109.00
Virtual Golf	dt	89.00
Virtual Hydride	dt	69.95
Warhammer	dt	89.00
Waterworld	dt	89.95
Wing Arms	dt	89.95
Wipe out	dt	74.95
World Cup Golf Prof.	dt	69.95
Worms	dt	79.95
WWF Wrestlingmania	dt	79.95
X-Men:Children o.I.A	dt	79.95
Zork Nemesis	dt	89.00

Sonderangebote

Baku Baku Animal	dt	59.95
Clockwork Knight OEM	dt	49.95
Virtua Fighter OEM	dt	49.95

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	69.95
8 Meg Memory Card	dt	99.00
Action Replay Saturn	dt	89.95
Antennenkabel Saturn	dt	29.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Infrarot Joypads	dt	84.95
Joypad Eclipse SV461	dt	39.95
Joypad SV-460	dt	34.00
Joypad Saturn	dt	39.95
Programm Joypad Sun	dt	54.95
Sega Saturn o. Spiel	dt	489.95
Universal Adaptor	dt	44.95
Verlängerung Joypad	dt	19.00

Versandadresse:

GAMEEXPRESS, Fürstenriederstr. 139, 80686 München
 Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
 Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing
 (Preise können variieren)

089/580 60 55

Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei
 Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden
 nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
 Mit * gekennzeichnete Spiele waren bei Drucklegung
 noch nicht lieferbar!

Schon gewußt?

Int. Superstar Soccer Deluxe verspätet!

Der Mega Drive-Test für diese Ausgabe mußte leider ausfallen, wahrscheinlich verspätet sich das Spiel bis zum September!

NBA Jam 2 kommt!

Laut Williams wird NBA Hangtime, die offizielle Fortsetzung von NBA Jam, im Herbst für Mega Drive und Saturn erscheinen.

Olympic Games für Mega Drive!

Das offizielle Spiel zu den am 19. Juli beginnenden Olympischen Spielen wird nicht nur für den Saturn (siehe Seiten 26-27), sondern auch für den Mega Drive erscheinen. THQ kümmert sich um die Umsetzung, die wohl ohne 3D-Grafik auskommen muß!

Brian Lara '96!

Die Fortsetzung des Mega Drive-Cricket-Hits von Codemasters wird nicht in Deutschland erscheinen. Importhändler sollten hier hilfreich zur Seite stehen!

Telstar macht Saturn-Spiele!

Die Macher des PSX-Söldnerspektakels haben die Arbeit an ihren ersten beiden Saturn-Spielen aufgenommen, darunter ist ein Flugsimulator!



Die Grafik und das Gameplay von Victory Goal '96 übertreffen alle bisherigen Fußballspiele um Welten!



Die Spieler überzeugen durch lässige Animationen. Kurz vorm Anstoß setzt der Spieler zum Beispiel sein Fuß locker auf den Ball!

VICTORY GOAL '96 SCHLÄGT SIE ALLE!

Die Gunst der User konnte Victory Goal nie so ganz gewinnen, mit der im September in Deutschland erscheinenden Fortsetzung dürfte sich das jedoch grundsätzlich ändern! Die uns vorliegende japanische Endversion schlägt schlichtweg alle Fußballspiele, die es jemals außerhalb der Spielhalle gegeben hat. Die Grafik wirkt dank Motion-Capturing und perfekter 3D-Engine so realistisch wie eine Fußballübertragung. In Sachen Gameplay und Animationen ist Victory Goal '96 ganz einfach unschlagbar. Wer einmal die Spieler ihre Tricks vollführen sah, Hackentricks bewunderte oder die fantastische Steuerung genossen hat, spielt ganz einfach kein anderes Fußballspiel mehr! FIFA Soccer '96 kann sich nicht im entferntesten mit diesem Meisterwerk messen. Der einzige Haken ist derzeit, daß es sich um die Original-Teams aus der japanischen J-League handelt und sämtliche Menüs mit

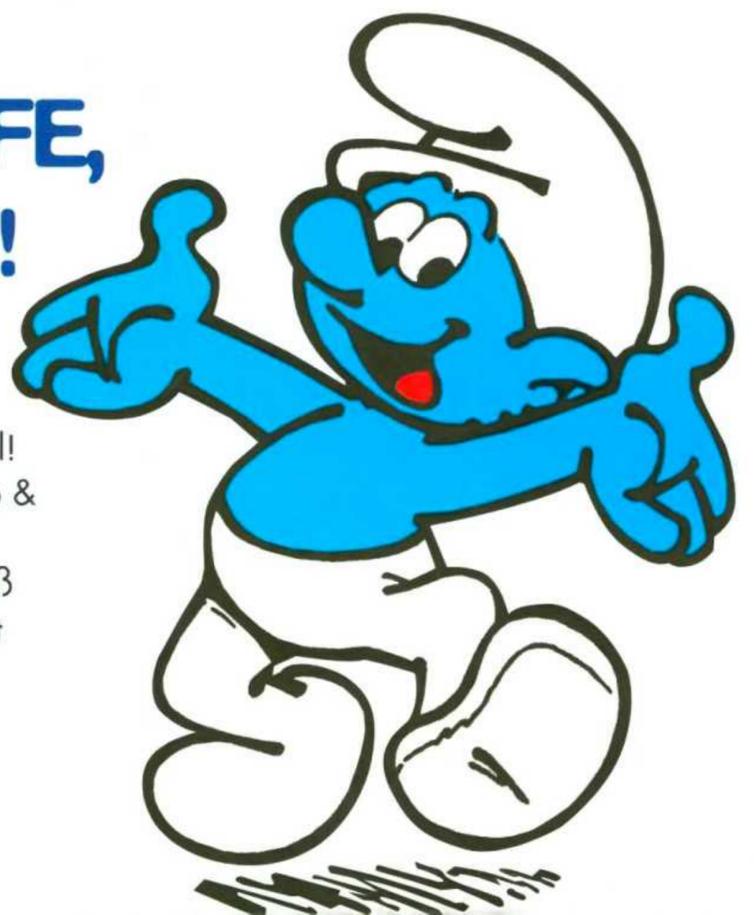


Realistischer geht es nicht! Beim Flutlicht werfen die Spieler sogar vier Schatten!

japanischen Schriftzeichen gestaltet wurden. Außerdem quasselt der Livekommentator im besten Japanisch während des Spiels. Bundesliga-Fans sollten sich also in Geduld üben und sich auf eine komplett auf Europa zugeschnittenen Version freuen! Es lohnt sich!

DIE SCHLÜMPFE, ZUM ZWEITEN!

Der riesige Erfolg des ersten Schlumpfmoduls läßt Infogrames keine andere Wahl! Demnächst wird eine Fortsetzung des Jump & Run-Hits für alle relevanten Sega-Systeme erscheinen, man darf davon ausgehen, daß Saturn, Mega Drive und Game Gear damit gemeint sind!



Mo-Fr 12-20 Uhr
Sa 12-18 Uhr

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf
von Videospiele
und Geräten

MEGA DRIVE

Adapter dt/us/jp	39,-
Addams Family dt	49,-*
Aero the Acrobat dt	79,-
Aero the Acrobat II dt	89,-
Aerobiz us	89,-*
Aladdin dt	59,-*
Alien Storm dt	49,-*
Alisia Dragon dt	39,-*
Altered Beast dt	29,-*
Another World dt	39,-*
Arch Rivals dt	49,-*
Ariel dt	49,-*
Arrow Flash jp	29,-*
Assault Suit Lynos jp	29,-*
Atomic Runner dt	49,-*
Back to the Fut. III dt	49,-*
Back to the Fut. III us	39,-*
Ballz dt	29,-*
Barkley S. Up&Jam! dt	49,-*
Batman Forever dt	89,-
Batman Returns dt	49,-*
Battle Golfer jp	9,-*
Battle Toads dt	59,-*
Bill Wals C. Footb. dt	49,-*
Bio Hazard Battle us	59,-*
Blades of Veng. dt	49,-*
Block Out jp	39,-*
Boogerman dt	49,-
Burning Force jp	39,-*
Captain Planet dt	49,-*
Castlevania dt	59,-*
Chiki Chiki Boys dt	29,-*
Chuck Rock I dt	49,-*
Clayfighter dt	89,-
Comix Zone dt	89,-
Cool Spot dt	49,-*
Corporation dt	29,-*
Crackdown dt	49,-*
Cyberball dt	39,-*
Cyborg Justice dt	39,-*
Daffy D. Hollywood dt	69,-*
David Rob. S. Court dt	59,-*
Decap Attack dt	39,-*
Desert Strike us	89,-
Double Clutch dt	49,-*
Double Dragon III dt	49,-*
Dracula dt	39,-*
Dschungelbuch dt	69,-*
Dungeon&Dragons dt	99,-*
Dynamite Headdy dt	69,-*
EA Hockey dt	49,-*
Earthworm Jim II dt	99,-
Ecco I dt	59,-
Ecco II T. of Time dt	59,-*
Empire of Steel dt	49,-*
Eternal Champions dt	49,-*
Ex Mutants dt	59,-*
Fatal Rewind dt	39,-*
Fifa Int. Soccer dt	59,-*
FIFA'96 dt	89,-
Flink dt	49,-*
Flintstones dt	59,-*
Forgotten Worlds dt	39,-*
Galaxy Force II dt	39,-*
Global Gladiators dt	29,-*
Gods dt	49,-*
Grandslam Tennis dt	49,-*
Hard Drivin jp	19,-*
Haunting dt	49,-*
Havoc dt	49,-*
Hellfire dt	39,-*

Hulk dt	69,-	Probotector (Contra) dt	79,-*	Tiny Toon dt	59,-*
IMG I. Tennis Tour dt	89,-	Puggsy dt	49,-*	Toe Jam & Earl dt	59,-*
James Bond 007 dt	49,-*	Quackshot dt	49,-*	Toki dt	49,-*
James Pond II dt	49,-*	Radical Rex dt	49,-*	Toughman Contest dt	39,-*
James Pond III dt	49,-*	Ranger X dt	59,-*	Turrican dt	29,-*
Jewel Master dt	39,-*	Red Zone dt	59,-*	Two Crude Dudes dt	59,-*
Joe Montana II dt	39,-*	Rise of the Robots dt	59,-*	Uncharted Waters us	69,-*
John Madd. Footb. us	29,-*	Risky Woods dt	59,-*	Verytex jp	29,-

Marky Mark us	19,-*	Panzer General dt	89,-!
Mystery Mansion dt	39,-	Parodius dt	89,-
NBA Jam dt	39,-	Peeble Beach Golf dt	89,-
NHL Hockey dt	39,-	Primal Rage dt	99,-!
Paws of Fury dt	39,-*	Rayman dt	89,-
Prince of Persia dt	39,-	Return Fire dt	99,-!
Prize Fighter dt	39,-*	Revolution X dt	89,-
Robo Aleste dt	39,-*	Rise o.t.Robots II dt	89,-!
Sensible Soccer dt	39,-	Road Rash dt	99,-!
Slam City dt	39,-	Sega Rally dt	99,-!
Soulstar dt	39,-*	Sega Tennis dt	99,-!
Spiderman dt	39,-	Shellshock dt	99,-!
Spiderm.vs.Kingpin dt	39,-*	Shinobi X dt	89,-
Starblade dt	39,-	Shockwave Assault dt	99,-!
Supreme Warrior dt	39,-	Sim City 2000 dt	99,-
Thunderhawk dt	49,-	Slam'n'Jam dt	99,-!
Time Gal dt	39,-	Slayer dt	99,-!
Tomcat Alley dt	49,-	Street Fighter Zero dt	99,-!
Wolfchild dt	39,-	Street Fi. the Movie dt	99,-
Wonderdog dt	39,-*	Street Racer dt	89,-!
World Cup USA'94 dt	39,-*	The Duell dt	99,-!
		The Horde dt	99,-!
		The Man.o.t.h.Souls dt	119,-
		Theme Park dt	89,-
		Thunderhawk II dt	99,-
		Thunderhawk II (unzens.Version-pal) dt	99,-
		Tohshinden dt	99,-
		Victory Boxing dt	99,-
		Victory Goal dt	79,-
		Virtua Cop+Gun dt	149,-
		Virtua Fighter 2 dt	99,-
		Virtua Fighter Remix dt	68,-
		Virtua Golf dt	99,-!
		Virt. Hang On dt	99,-
		Virt. Racing dt	99,-
		Virt. Snooker dt	99,-!
		Virt. Soccer dt	109,-!
		Wing Arms dt	99,-
		Wipe Out dt	89,-
		World Cup Golf dt	99,-
		World S. Baseball dt	99,-
		Worms dt	89,-
		X-Men dt	99,-!

SEGA Saturn dt (incl 1 Joypad) 499,-

MEGA DRIVE • Sonderangebote

Ball Jacks dt	29,-	Rocket Night Adv. dt	29,-
Ch. W.Class Socc. dt	29,-	Shaq Fu dt	29,-
Crash Dummies dt	29,-	Techno Clash dt	29,-
Fun Games dt	29,-	True Lies dt	59,-
Markos Magic Footb. dt	29,-	Turtles dt	29,-
Mazin Wars dt	29,-	Turtles T. Fighter us	29,-
NBA Jam T.E. dt	59,-	Warlock dt	29,-
Pink Panther dt	29,-	Wolverine dt	39,-
Ren & Stimpy Show dt	29,-	Dragon Bruce Lee dt	39,-

John M. Footb.'92 us	19,-*	Ristar dt	89,-	Virtual Bart dt	89,-
John M. Footb.l'95 dt	79,-	Robocop III dt	59,-*	WarpSpeed dt	49,-*
John M. NFL 94 dt	69,-*	Rolling Thunder II dt	49,-*	Warrior of Rome II us	89,-*
Jungle Strike dt	99,-*	Rolo to the Rescue us	39,-*	Weapon Lord dt	109,-
Jurassic Park I dt	59,-*	Rugby W. Cup'95 dt	89,-	Where in W. is C.S.? dt	39,-
Jurassic Park II dt	89,-	Samurai Shodown dt	79,-*	Whip Rush jp	29,-
Justice League dt	29,-*	Shad. of the Beast I dt	19,-*	Wiz'n Liz dt	29,-
Kick Off 3 dt	69,-*	Shad. of the Beast II dt	39,-*	Wonder Boy V dt	49,-
King of the Monster I dt	49,-*	Shadowrun us	89,-	World Cup Italia'90 dt	29,-
Klax us	49,-*	Skitchin dt	49,-*	Wrestle War dt	39,-
König der Löwen dt	99,-	Snake Rat'n Roll dt	79,-	WWF Raw dt	69,-
Lawnmower Man dt	69,-	Sonic II dt	39,-*	WWF Raw Arcade dt	99,-
Lemmings I us	49,-*	Sonic Spinball dt	69,-*	Yogi Bear dt	49,-
Lemmings II dt	59,-*	Sonic vs. Knuckles dt	89,-	Zero the Kamikaze dt	69,-
Marsupilami dt	99,-	Space Harrier II dt	29,-*	Zool dt	49,-
Maximum Carnage dt	89,-	Speedball II dt	49,-*		
MC Donald's dt	49,-*	Spiderman dt	39,-*		
Mega Turrican dt	89,-	Spiderm. X-Men dt	49,-		
Mickey Mania dt	59,-*	Spirou dt	99,-	NBA Jam T.E. dt	29,-
Micro Machines'96 dt	99,-	Truxton dt	49,-*	NFL Quarterback C. dt	29,-
Mighty Max dt	39,-*	Stargate dt	79,-	Slam City CD dt	29,-
Moonwalker dt	49,-*	Street Figther II dt	49,-*	Star Wars Arcade dt	29,-
Mutant League Fb. dt	69,-	Subterranea dt	69,-*	Super Space Harr.II dt	29,-
NBA Basketball us	49,-*	Super Kick Off dt	59,-*	Supreme Warrior CD dt	29,-
NBA Jam dt	59,-*	Super League dt	19,-*	WWF Raw dt	29,-
NBA Live 95 dt	89,-	S Real Basketb. dt	39,-		
NFL Quarterb. Club dt	89,-	Superman dt	59,-*	Batman Returns dt	39,-*
NHL Hockey 94 dt	49,-*	Superman D.&Ret. dt	89,-	Beast II dt	39,-*
NHL Hockey 95 dt	89,-	Sword of Sodan jp	19,-*	Black Hole Assault dt	39,-*
NHL PA Hockey'93 us	19,-*	Sylvester & Tweety dt	59,-*	Chuck Rock I dt	39,-*
NHL PA Hockey'93 dt	29,-*	Talespin dt	49,-*	Chuck Rock II dt	39,-*
Ottifants dt	49,-*	Talmut's Adventure dt	39,-*	Earthworm Jim dt	39,-
P.T.O. us	99,-*	Taz Mania dt	49,-*	Ecco the Dolphin dt	39,-*
Pac Mania dt	49,-*	Team USA Basketb. us	49,-*	Eternal Champions us	69,-
Paws of Fury dt	49,-*	Terminator I dt	29,-*	Fatal Fury Special dt	39,-
Phantasy Star IV dt	109,-	Terminator II Arcade dt	39,-*	FIFA Soccer dt	39,-*
Phantasy Star IV us	89,-	The Leg. of Galahad dt	49,-*	Final Fight dt	39,-*
Phelios dt	29,-*	The Pagemaster dt	89,-	Hock us	39,-*
Phelios jp	19,-*	The Punisher dt	89,-	INXS dt	39,-
Pitfall dt	59,-*	The Simpsons dt	49,-*	Kids of Side dt	39,-
Power Monger us	49,-*	The Story of Thor dt	89,-*	Lunar II Hintbook us	39,-

SATURN HARDWARE

Saturn+1 Pad dt	499,-
Action Replay dt	99,-
Adapter us/dt/jp	59,-
6-Player-Adapter dt	99,-
Antennenkabel dt	59,-
Backup Memory dt	99,-
Control Pad dt	39,-
Control Pad Turbo dt	29,-
Control Pad T. Fire dt	39,-
InfraRot-Pads dt	99,-
RGB-Kabel dt	29,-
Lenkrad dt	129,-
Maus jp	89,-
Mission Stick us	159,-
Photo-CD-System dt	59,-
Video CD-Karte dt	324,-
Virtua-Stick dt	89,-

SOFTWARE DEUTSCH

Aftermath dt	99,-!
Alien Trilogy dt	99,-!
Blackfire dt	99,-!
Bug! dt	99,-
Casper dt	99,-!
Clockwork Knight dt	89,-
Congo dt	109,-!
Cyber Speedway dt	99,-
Cyberia dt	99,-!
D dt	99,-
Descent dt	109,-!
Destruction Derby dt	94,-!
Digital Pinball dt	99,-
Discworld dt	89,-!
Daytona USA dt	79,-
Endor Fun dt	99,-!
F-1 Challenge dt	99,-
FIFA Soccer '96 dt	89,-
Galactic Attack dt	99,-
Galaxy Fight dt	99,-
Hyper Blade dt	99,-!
Johnny Bazokatone dt	79,-
Lemmings 3D dt	89,-
Magic Carpet dt	99,-
Myst dt	99,-
Mystaria dt	99,-
NBA Basketball dt	99,-!
NBA Jam T.E. dt	99,-
NFL Quarter.'96 dt	89,-!
NHL All Star Hockey dt	99,-
Panzer Dragoon dt	79,-

SOFTWARE IMPORT

Castlevania us	139,-!
Darius Gaiden jp	129,-
Dark Stalker jp	139,-
Galaxy Fight jp	119,-
Gradius Deluxe P. jp	139,-
In the Hunt jp	119,-
Legend of Eldean jp	149,-!
Legend of Thor jp	149,-!
Lode Runner jp	119,-
King of Fighters'95 jp	139,-
Mr.Bones Adv. us	139,-!
Overkill jp	149,-!
Panzer Dragoon II jp	139,-
Romance IV us	139,-
Shining Wisdom us	129,-!
Street Fighter Zero jp	119,-
The Man. o.t.h. Souls us	89,-
Theme Park us	99,-
Victory Goal'96 jp	129,-
Virtua Fighter jp	39,-
Virtua Fighter 2 us	119,-
Virtua Fighter Remix jp	39,-
World Adv. Mil.Com. jp	169,-
World Adv.Mil.Com.2 jp	119,-
World Cup Golf us	119,-
World War II Sim. jp	159,-!

Sega-NOMAD 399,-

Spiele mit „!“ sind bei Drucklegung noch nicht lieferbar, nutzen Sie unseren Vorbestellservice!!!

Spiele mit * sind Gebrauchtspele • Andere Systeme auf Anfrage

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN
Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Komplette Preislisten für SNES und PlayStation können angefordert werden!!!

0451-871 75 55

A.B. Games • Moislinger Allee 40a • 23558 Lübeck • Nur Versand

Spiele können nach telefonischer Vereinbarung auch abgeholt werden! Kein Ladengeschäft!!!

Ab 300.- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

Auch Händler willkommen! Fax: 0451-871 75 65

ACHTUNG!
NEUE TEL.NR.!

ACHTUNG!
NEUE ADRESSE!

MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
6 Button Joypad	29,90
Joypad Verlängerung	9,90
4 Spieler Adapter	69,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Aliensoldier d	79,90
Andretti Racing d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Ariel d	49,90
Arrowflash d	29,90
Art of Fighting d	89,90
Asterix Pow.of Gods d	79,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballz d	29,90
Barkley Jam d	39,90
Baseball 2020	39,90
Batman Forever d	49,90
Batman Return d	29,90
Battletoads d	29,90
Beavis & Buttthead d	49,90
Bill Walsh d	19,90
Bonkers d	49,90
Bubsy 2 d	39,90
Captain America	29,90
Captain Planet d	29,90
Castlevania d	29,90
Chakan d	29,90
Chiki Chiki Boy d	29,90
Chuck Rock d	49,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90
Corporation d	19,90
Crackdown d	29,90
Crudedudes d	29,90
Cyborg Justice d	29,90
Death & Ret Supermann d	69,90
Demolition Man d	69,90
Dino Dini Soccer d	29,90
DJ Boy d	29,90
Donald Duck Maui M.	99,90
Double Clutch d	39,90
Double Dragon d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracula	39,90
Dragon Bruce Lee d	39,90
Dschungelbuch d	79,90
Dynamite Duke d	39,90
Dynamite Headdy d	39,90
EA Tennis d	49,90
Ecco 2 d	39,90
Empire of Steel	39,90
Eternal Champions d	49,90
Ex Mutants d	19,90
Fatal Fury d	49,90
Fatal Rewind d	29,90
Fire Shark d	49,90
Flink d	39,90
Galahad d	29,90
Generations Lost d	39,90
Grand Slam Tennis d	49,90

Havoc d	39,90
Intern. Soccer Deluxe	89,90
Izzy's Quest d	79,90
Jewel Master d	29,90
John Madden '92 d	29,90
John Madden '93 d	39,90
Judge Dredd d	39,90
Jurassic Park 2 d	39,90
Justice League d	39,90
King of Monsters d	39,90
Last Battle d	39,90
Lemmings d	49,90
Maximun Carnage d	39,90
Megalomania d	39,90
Megaman Wily Wars d	29,90
Megaturrican d	39,90
Mickey Mania d	49,90
Mighty Max d	29,90
Micro Machines 96	99,90
MissPacman d	49,90
Mr. Nutz d	49,90
Mutant Le. Football d	29,90
Mystic Defender d	29,90
NHL '96 d	99,90
Normy's Beach Bab. d	29,90
Ottifanten d	39,90
Paperboy d	29,90
Paperboy 2	29,90
Paws of Fury	29,90
Pete Sampras d	49,90
Pete Sampras '96	99,90
PGA Tourgolf '96	99,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	39,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	79,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	39,90
Revolution X d	79,90
Rise of the Robots d	39,90
Risky Woods d	39,90
Robocop vs Termin. d	49,90
Rocket Knight Adv. d	39,90
Rock'n Roll Racing d	79,90
Samurai Showdown d	89,90
Sepp Maier Soccer d	29,90
Shadow of Beast d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shaq Fu d	49,90
Skidmarks	89,90
Skitchin d	29,90
Slam Master d	39,90
Sonic & Knuckles d	49,90
Sonic d	29,90
Space Harrier d	29,90
Sparkster d	29,90
Spot goes to Hollyw. d	99,90
Stargate d	39,90
Steel Talons d	29,90
Subterrania d	49,90
Sylvester & Tweety d	49,90

Syndicate d	49,90
Talmit's Adventure d	29,90
Tazmania 2 d	39,90
T2 Arcade	39,90
Themepark d	89,90
Thunderforce 4 d	99,90
Tiny Toons d	59,90
Toe, Jam & Earl d	49,90
Toe, Jame & Earl 2 d	49,90
Toki d	49,90
Toughman Boxing	39,90
True Lies d	49,90
Two Crude Dudes	29,90
Vectorman d	99,90
Vermillion	39,90
Virtua Racing d	99,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	39,90
Winterchallenge	19,90
World Class Soccer d	29,90
World Cup USA d	39,90
WWF Wrestlemania d	99,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	39,90
Zombies d	39,90

SATURN

Saturn d	599,90
Action Replay	89,90
Adapter us/jp	69,90
Bug d	99,90
Clockwork 2 d	99,90
Clockwork d	89,90
Daytona d	119,90
Digital Pinball d	99,90
FIFA '96 d	79,90
Galactic Attack d	79,90
Hi-Octane d	89,90
Johnny Bazoorkaton. d	79,90
Mansion of Hidden So.	99,90
Myst d	109,90
Mystaria d	99,90
Mystery Mans. d	119,90
NBA TE d	79,90
NHL Allstars d	99,90
Panzer Dragoon d	99,90
Pebble Beach Golf d	89,90
PGA Golf d	89,90
Rayman d	89,90
Robotica d	89,90
Sega Rally d	99,90
Shanghai us	79,90
Shinobi d	89,90
Streelfighter d	69,90
Victory Boxing d	89,90
Themepark d	79,90
Thunderhawk 2 d	99,90
Virtua Fighter 2 d	99,90
World Cup Golf d	89,90
World Ser. Baseball d	99,90

SEGA 32 X

36 Great Holes d	59,90
Motocross d	39,90
NBA Jam T.E.	29,90
NFL Quarterback d	29,90
Sonic & Knuckles d	79,90
Spaceharrier d	59,90
WWF Raw d	29,90

SEGA 32 X CD

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

MEGA CD

MEGA CD 2 m. Spiel	199,90
Afterburner d	39,90
Batman Return d	19,90
Battle Frenzy d	29,90
BC Racer d	39,90
Beast 2 d	49,90
Bill Walsh us	19,90
Bill Walsh d	29,90
Bloodshot d	49,90
Chuck Rock d	39,90
Chuck Rock 2	49,90
Corpse Killer d	39,90
Ecco d	39,90
FIFA d	49,90
Flink d	29,90
Heavy Nova I	9,90
Hook d	39,90
Hook us	29,90
Keio Flying Squadr. d	89,90
Kids on Site d	19,90
Lords of Thunder d	49,90
Microcosm d	39,90
NBA Jam us	19,90
NBA Jam d	29,90
NFL Greatest us	29,90
NHL '94	29,90
Prince of Persia us	19,90
Prince of Persia d	29,90
Road Avenger d	19,90
Sensible Soccer d	49,90
Sherlock Holmes d	29,90
Silpheed d	39,90
Slamcity d	39,90
Sonic d	29,90
Son of Chuck	39,90
Supreme Warrior d	49,90
Time Gal d	29,90
Wolfchild d	19,90
Wonderdog I	29,90
World Cup USA d	49,90
WWF Rage in Cage d	39,90

GAME GEAR

Alien 3	15,90
Alien Syndrome d	35,90
Arliel j	9,90
AX Battler d	29,90

Batman Forever d	49,90
Chakan d	29,90
Chuck Rock d	39,90
Columns d	29,90
Desert Speed Trap d	29,90
Devilish d	19,90
Dizzy Collection d	49,90
Double Dragon d	29,90
Dragon Crystal d	29,90
Dynamite Headdy d	29,90
Ecco 2 d	29,90
Factory Panic d	19,90
Global Gladiators d	39,90
Halley Wars d	29,90
Hurricanes d	29,90
Indiana Jones d	19,90
Itchy & Scratchy d	39,90
Judge Dredd d	29,90
Kawasaki Superbikes d	39,90
Klax d	19,90
Leaderboard Golf d	19,90
Monstertrucks d	29,90
NBA Jam T.E.	49,90
Off Road	19,90
Olympic Gold d	19,90
Pete Sampras Ten. d	39,90
Psychic World d	29,90
Put & Putter d	19,90
Ristar d	39,90
Shinobi d	15,90
Stargate d	39,90
Super Off Road d	19,90
Space Harrier d	19,90
Spiderman d	39,90
Stargate d	39,90
Strider 2 d	19,90
Talespin d	39,90
Tazmania d	39,90
True Lies d	29,90
Wolfchild d	19,90
Woody Pop d	29,90

Info-Gutschein !!!

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

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Nintendo
Sega
Sony
MS-DOS

LIEFERBEDINGUNGEN

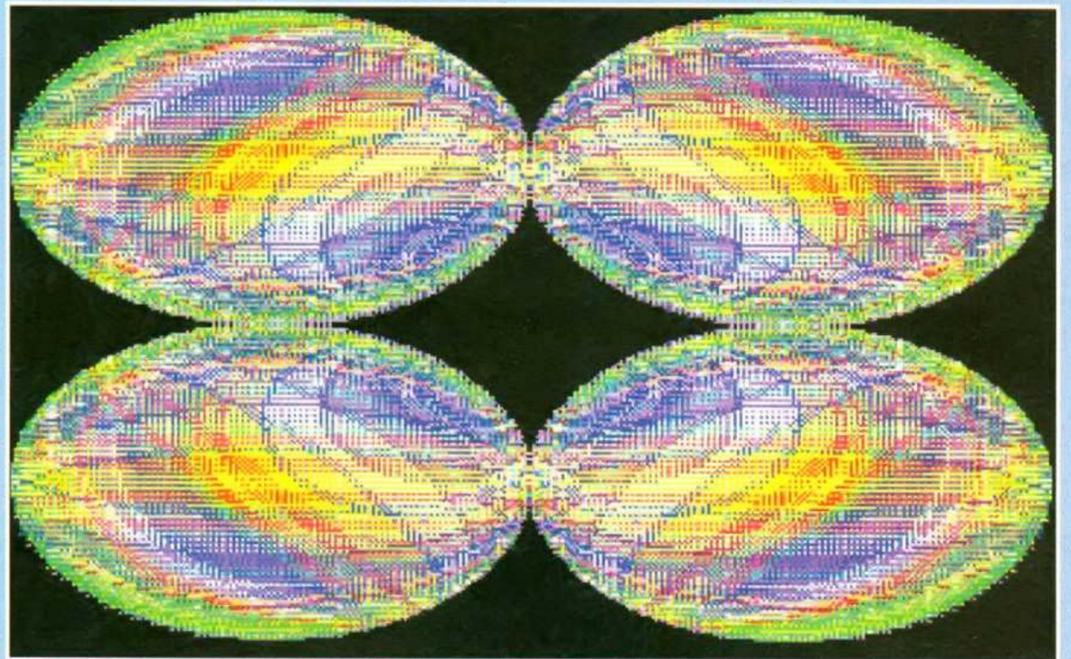
us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

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

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

Das Atari Jaguar CD-ROM soll es angeblich eingebaut haben, legendäre C64-Programme boten es schon in den achtziger Jahren: Die perfekte

Flux



DAS MEGA CD II ALS

Lichtshow, abgestimmt auf Musik-

LIGHT-MACHINE!

stücke nach Wahl! Dank des Flux-

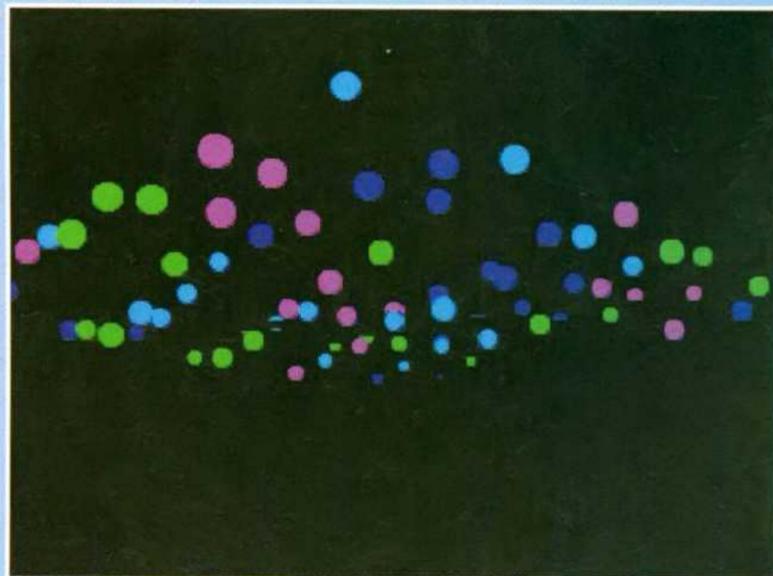
KEIN PROBLEM!

Moduls kommen nun auch Mega CD II-Besitzer in den Genuß einer zeitgemäßen Grafikertermalung. Hat man das Modul in den Mega Drive-Schacht gesteckt und die passende Musik-CD im Laufwerk verstaut, darf man auch schon zum Light-Jockey werden. Insgesamt stehen 25 verschiedene Effekte zur Verfügung, die fast beliebig editiert werden dürfen. Die erzeugten Grafikspielereien sind durchaus abwechslungsreich und passen sich hervorragend dem Rhythmus der Musik an, zum rechten Staunen



Diese groben Pixel verhindern leider eine perfekte Flammenillusion.

Rasante Farbspielereien spielen sich in den vier Kreisen ab. Einen ähnlichen Effekt konnte man bis vor ein paar Jahren in den Werbesendungen der dritten Programme bewundern.



Die springenden und fliegenden Kugeln machen noch den besten Eindruck.

werden sie trotzdem kaum einen bringen. Die etwas konfuse Steuerung hat man schnell kapiert, langweilig wird es dennoch schon nach kurzer Zeit. Nur wenn man den Mega Drive am Videoprojektor betreibt, könnte die erwünschte Wirkung eintreten. Ansonsten finde ich das herumfliegende Raumschiff des Saturn-Menüs unterhaltsamer. **hi**

Check Up

Mega CD II 8 MBit

Flux Entertainment
 Hersteller: Virgin Tel. —
 Release: April Preis: DM 50,-

Spieler
 Levels 25
 Save Game
 Besonderheiten Einzigartig

Grafik 59%

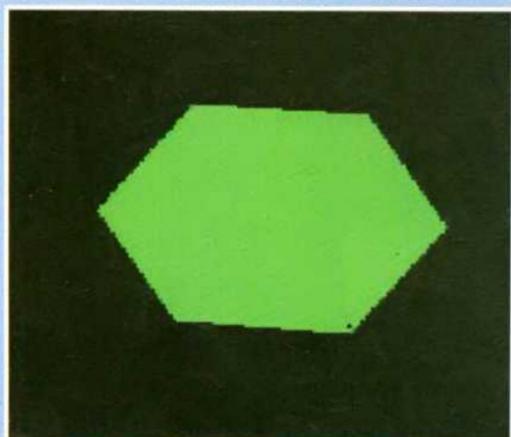
Die Effekte hätten durchaus spektakulärer ausfallen können.

Sound - %

Wiedergabe der eingelegten Musik-CD!

Gesamt 60%

Der günstige Preis und die gute Idee überzeugen, der versprochene Effekt der Party-Maschine tritt aber nicht so ganz ein.



Dieses Vieleck pulsiert im Takt der Musik und ändert seine Form.

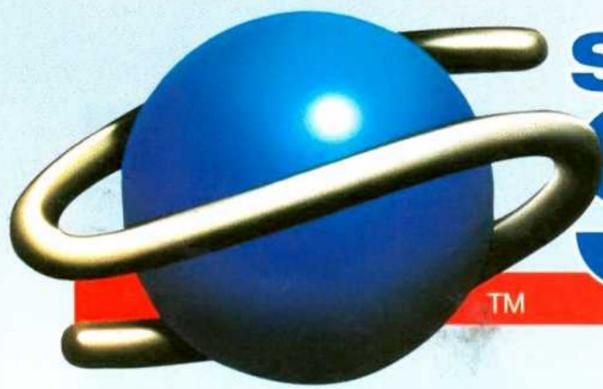
Hot-Spot

Interessante Lightshow für alle Mega CD II-User

Word Up

Wer sein Mega CD II hauptsächlich als Musik-CD-Player nutzt, darf sich die Anschaffung überlegen, mehr als ein gelungener Gag ist das Programm jedoch nicht, außer man schließt das Mega CD II am Videoprojektor an.





SEGA

Beilage **SEGA** Magazin

SATURN MAGAZIN

11. Ausgabe
Juni '96

COMPUTEC
VERLAG



OLYMPIC GAMES

Der Sportspielhammer von U. S. Gold!



EARTHWORM JIM 2

Shinys Kultheld
ist zurück!



LANDSTALKER 2

Der Rollenspiel-Hit
jetzt für Saturn!

O.I.T.

Telefon

0-7-1-1-1

6-1-6-4-8-5

ORDER IN TIME GmbH

Laden und Versand in Stuttgart

Silberburgstraße 171

70178 Stuttgart (S-Feuersee)

SATURN

Saturn ohne Spiel	489.90	King of Fighter jap.	129.90	Virtua Racing	49.90
MPEG Karte	319.90	Magic Carpet	89.90	WWF Wrestlemania	79.90
Photo CD	54.90	Mysteria	79.90	WipEout	79.90
Action Replay Pro	79.90	NBA Jam T.E.	69.90	Wing Arms	89.90
Advanced Military Com. 2 jap.	99.90	Panzer Dragoon	79.90	Worms	89.90
Amokus	99.90	Panzer Dragoon 2 jap.	89.90	X-Men	89.90
Bomberman jap.	99.90	Parodius Deluxe	49.90	Joypad	39.90
Cyberia	79.90	Primal Rage	84.90	Virtua Stick	89.90
D's dinner	89.90	Rayman	79.90	Lenkrad	109.90
Darius Gaiden jap.	69.90	Romance IV us.	109.90	Memory Card 8MB	99.90
Darkstalkers 2 jap.	89.90	Scorcher us.	99.90	Konverter für Importspiele	39.90
Daytona USA	79.90	Sega Rally	99.90		
Descent	89.90	Shanghai us.	69.90	Neuheiten für Saturn Mai/Juni	
F1 Live Information	89.90	Shellshock	89.90	Euro Soccer 96	84.90
Fatal Fury 3 jap.	129.90	Sim City 2000	89.90	Alien Trilogy us.	109.90
Galaxy Fight jap.	69.90	Skeleton Warriors us.	99.90	Golden Axe The Duel	84.90
Gungriffon us.	99.90	Street Fighter Alpha	89.90	Destruction Derby	79.90
Guardian Heroen	99.90	Horde	89.90	Lemming 3-D	79.90
Gunbird jap.	99.90	Thunderhawk 2	89.90	Discworld	79.90
Hang On 95	89.90	Toshinden Remix	89.90	Need for Speed	89.90
John Bazooka Toone	59.90	Virtua Cop inkl. Gun	129.90	Road Rash	89.90
High Velocity us.	89.90	Virtua Fighter 2	89.90	Shockwave Assault	89.90
		Virtua Golf	89.90	Winning Post us.	129.90
				Mega Man X jap.	99.90
				Sonic Wings jap.	99.90

MEGA DRIVE

Action Replay 2	79.90
Sechs-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 Machine 96	89.90
Nigel Mansell	89.90
NBA Live 96	89.90
NHL 96	89.90
Modder '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 Spezial	79.90
Lunar Eternal Blue	89.90
Lunar Hint Book	49.90
Samurai Showdown	79.90
Shingforce	49.90
Thunderhawk	29.90
Tom cut Ally	29.90
Soulstar	29.90
Battlecorps	29.90
Dune	29.90
Formula 1 World Cham.	29.90
Sliphead	29.90
Sonic	49.90
Mystery Mansion	49.90

32X

Chaotix	49.90
Darkxide	109.90
Golf	49.90
Kolibri	49.90
Metal Haed	49.90
Motherbase	49.90
Virtua Racing	49.90
Fifa 96	49.90
Virtua Fighter	49.90
Stellar Assault	49.90
After Burner	49.90
Star Wars	49.90

**Täglich
Neuheiten!!!**

Lieferbedingungen: Porto 8,- DM + 3,- DM NN, Bestellungen ab 300,- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. Irrtümer und Preisänderung vorbehalten. Annahmeverweigerer von uns gelieferte Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschl mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen!

07 11 - 61 37 58



Sport & Action

Daß das Jahr 1996 das wohl größte Sportjahr dieses Jahrzehnts ist, bleibt selbst den Saturn-Usern nicht verborgen. Die Fußball-Europameisterschaft beschert uns nämlich exklusiv auf Saturn das offizielle Lizenzspiel Euro '96 Soccer und die Olympischen Spiele zeigen in Form von Olympic Summer Games ihre softwaretechnischen Auswirkungen. Actionfans kommen allerdings auch nicht zu kurz! Für sie haben wir Blam: Machinehead, Shellshock, GunGriffon und Panzer Dragoon 2 anzubieten, Rollenspieler wird Landstalker 2 entzücken.

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

SPECIALS

- EARTHWORM JIM 2**24
Die Mega Drive-Umsetzung!
- HEART OF DARKNESS**32
Das Virgin-Grafik-Epos
- LANDSTALKER: DARK SAVIOR** .22
Der Rollenspiel-Hit
- OLYMPIC GAMES**26
Das Spiel zur Olympiade!

PREVIEWS



Euro '96 Soccer, ein Konkurrent für FIFA Soccer?

- BLAM: MACHINEHEAD**28
3D-Kost vom Feinsten
- EURO '96 SOCCER**30
Das Spiel zur Fußball-EM
- GUN GRIFFON**33
Der Metaltech-Hit
- KING OF FIGHTERS '95**34
SNK-Beat 'em Up mit Modul!

Die Hits der Leser

Wer kann Sega Rally stoppen? Panzer Dragoon 2? Landstalker 2? Shellshock?



1. (1)	Sega Rally	95%	4
2. (2)	Virtua Fighter 2	95%	4
3. (6)	Virtua Cop	80%	4
4. (3)	Thunderhawk 2	93%	5
5. (7)	Daytona USA	90%	9
6. (4)	Panzer Dragoon	91%	9
7. (10)	Bug!	88%	7
8. (Neu)	Magic Carpet	93%	1
9. (-)	Myst	85%	6
10. (5)	Mystaria	86%	2

Was geht ab?

Einmal mehr führt Sega Rally mit riesigem Abstand das Feld vor Virtua Fighter 2 an, das allerdings seinerseits auch mehr als doppelt so viele Punkte wie Virtua Cop sammeln konnte, das sich klammheimlich auf den dritten Platz verkämpfte. Nur ganz knapp dahinter folgen Thunderhawk 2 und Daytona USA, das die rasante Talfahrt erst einmal stoppen konnte. Die Dauerbrenner Panzer Dragoon und Bug! konnten sich im sicheren Mittelfeld plazieren, während Bullfrogs neuer Hit auf Anhieb einen Top 10-Platz schaffte.

Mach mit!

Eure Meinung ist gefragt! Schickt eine Postkarte, auf der ihr eure fünf aktuellen Lieblingsspiele von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse.

SEGA Magazin
Kennwort: Saturn-Charts
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

REVIEWS

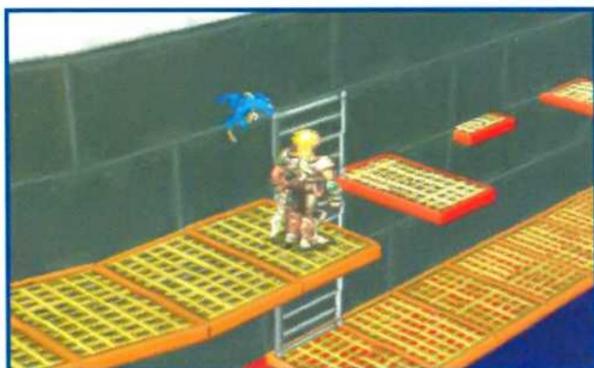


Ist Shellshock besser als Thunderhawk 2?

- D**79
Ein mystisches Adventure
- GRADIUS DELUXE**77
Ballerspaß aus Japan
- NIGHTWARRIORS**74
Der Darkstalkers-Nachfolger
- PANZER DRAGOON 2**70
Das Grafikwunder
- SHELLSHOCK**68
Panzer-Action von Core
- THE HORDE**78
Strategie für Profis
- TITAN WARS**67
Neues von Crystal Dynamics
- TRUE PINBALL**76
Oceans Saturn-Debüt

LANDSTALKER 2: DARK SAVIOR

Freunde des Mega Drive-Klassikers Landstalker aufgehört! Die Macher von der Programmiertruppe Climax werkeln derzeit am offiziellen Sequel für den Saturn und griffen dabei erneut tief in ihre Trickkiste, um das wohl spektakulärste Echtzeit-Adventure zu produzieren.



Es ist wieder eine Portion räumliches Denken von Nöten.

Die Fernöstler der Firma Climax sind vor allem in Japan keine Unbekannten. Bevor sie von Sega abgeworben wurden, machten sich die Programmierer mit der legendären Dragon's Quest RPG-Serie (NES) einen Namen. Sega-Fans kennen sie bisher allerdings nur durch das geniale Action-Adventure Landstalker, dem ersten Echtzeit-RPG mit isometrischer 3D-Grafik. Diesem aufwendigen Grafik-



Neu: Als Orientierungshilfe könnt ihr mittels der L- und R-Taste jederzeit den Blickwinkel stufenlos verstellen, um freischwebende Plattformen bezüglich ihrer Lage exakt zu bestimmen.



stil blieben die Entwickler auch beim Saturn-Nachfolger treu, wobei der hohe Detailreichtum und die verschiedenen Perspektiven erneut neue Maßstäbe setzen dürften. Insbesondere wenn man mit den L- und R-Tasten die Kamera nach Belieben bewegt, entsteht ein grandioser, räumlicher Eindruck.

Digitale Schatzsuche

Aufgrund japanischer Schriftzeichen kann man sich nur anhand des Vorspanns ein Bild über die Handlung machen: Ein junger Abenteurer namens Ryu-Ya (der Name dürfte sich wohl in der deutschen Version noch ändern) und sein geflügelter Begleiter, eine Art Papagei, erhalten den Auftrag, ein berüchtigtes Monster auf seinem Weg ins Gefängnis zu begleiten. In einem stählernen Käfig wird das pflanzenähnliche Wesen auf ein großes Dampfschiff verfrachtet, ehe sich unser Held auf's Ohr haut. Doch aus dem Schönheitsschlaf wird leider nichts, denn durch seine magischen Fähigkeiten gelingt der Kreatur schon

Brillante 3D-Optiken und gewohnt fesselndes Gameplay dürften Dark Savior zum Saturn-Mega-hit machen.

bald die Flucht und sie übernimmt kurz danach die Kontrolle über den gesamten Dampfer. Ein spannender Kampf gegen eine weltweite Verbrecherorganisation entbrennt...

Geniale 3D-Grafiken

Vom Spielablauf her ähnelt Dark Savior stark seinem 16 Bit-Vorgänger: In der isometrischen Perspektive wandelt ihr mit eurem Sprite-Männchen durch abwechslungsreiche Landschaften. Bei großen Räumen wird flüssig gescrollt, wobei hier erstaunliche 3D-Effekte geboten werden. Feinde werden dabei mit eurem Schwert bearbeitet, während Sprungkünste euch beim Überqueren der zahlreichen Hindernisse helfen. Neu ist dabei die Sprint-Taste mit der euer Held schneller läuft und dadurch noch waghalsigere Hüpfen vollführt. Zu den atemberaubenden Features von Dark Savior zählt aber vor allem die unglaubliche Grafik. Jeder Raum wurde mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt und bietet zahlreiche Objekte, die bezüglich ihrer räumlichen Lage exakt platziert wurden. Dadurch entsteht eine komplette virtuelle Welt, die viel Platz für Geschicklichkeitsaufgaben bietet, da jeder



Kämpfe mit Obermotzen wurden Street Fighter II-mäßig gestaltet. Im „Best of Three“-Verfahren müßt ihr die gegnerische Energieleiste durch geschicktes Agieren dezimieren, wobei das Schlagrepertoire in dieser Phase des Spiels noch zusätzlich erweitert wurde (Schlag, Sprung, Block).

Sprung räumliches Denken erfordert. Als neuartige Hilfe werden daher auch die L- und R-Taste ins Spiel miteinbezogen. Auf Knopfdruck dürft ihr damit die Perspektive nach Belieben verändern. Eine sinnvolle Option, die zudem grafisch einiges hermacht. Als weiterer Fortschritt mit großem Nutzen darf zudem die Steuerung bezeichnet werden: Wie bei Landstalker bewegt ihr euch nur in diagonale Richtungen durch die Szenarien. Damit ihr aber nicht bei freischwebenden Mini-Plattformen bei kleinsten Konzentrationsschwächen herunterfällt (Landstalker-Kenner wissen was ich meine!), wurde die Steue-

rung wesentlich sensibler gestaltet. Ähnlich wie bei Sonic tastet sich euer Hero langsam Schritt für Schritt vor, wenn ihr die Richtungs-Taste nur antippt, während er erst bei gedrückt gehaltenem Steuerkreuz losgeht. Ideal um sich auf engen Räumen in die richtige Position zu bringen. Dennoch stellt auch das Sequel eine harte Geschicklichkeits-Nuß dar..

Ulf Schneider



Ein typischer Spielverlauf: Man klettert die Leiter hinauf, springt auf mobile Plattformen, die einen weiter transportieren und sucht bei perfektem 3D-Scrolling den Weg zur hinten liegenden, gelben Röhre.

Facts



Titel:	Dark Savior
Genre:	Action Adventure
Hersteller:	Sega/Climax
Release:	Oktober
Levels:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	Hier sind Joypad-Profis gefragt
Besonderheiten:	Nachfolger zum Adventure-Hit Landstalker, aufwendige isometrische Grafik, hoher Geschicklichkeitsanspruch, sehr umfangreich.

First Look

Exzellent! Wer Landstalker liebt, wird sich nach dem 32 Bit-Nachfolger sämtliche zehn Finger lecken. Die rotierbaren 3D-Grafiken sind ein absoluter Traum: hoher Detailreichtum, auch beim extremen Zoom nicht übermäßig pixelig und völlig logisch aufgebaut. Eine stark verbesserte Steuerung, neue Spielelemente und das bewährte Landstalker-Feeling tun ihr übriges. Für mich steht dieses Adventure-Epos ganz oben auf der Most Wanted-Liste!

EARTHWORM JIM 2

Der heldenhafte Wurm im High Tech-Anzug zählt nicht umsonst zu den beliebtesten Spielecharakteren auf dem Mega Drive. Humorvolle Jump & Run-Unterhaltung mit abwechslungsreichem Gameplay war garantiert. Nun sollen Saturn-User zum Lachen gebracht werden.

Wie wir bereits vor einigen Monaten verraten haben, halten sich die Neuerungen der Saturn-Version in Grenzen. Das ohnehin schon sehr gut gelungene Mega Drive-Vorbild wurde spielerisch erstklassig auf die CD-ROMs übertragen, lediglich die Grafik und der Sound wurden dem aktuellen Standard angepaßt. Die Levels wurden mit neuen Parallax-Hintergründen versehen, die teilweise einen exzellenten 3D-Effekt



Hübsche Videosequenzen präsentieren Jim in vollem Render-Look!



Dank CD-ROM Platz gibt es neue Zwischenbilder im Spiel.



erzeugen, während die Sprites lediglich geringfügig aufgepeppt wurden. Soundmagier Tommy Tallarico legte sich für die CD ROM-Soundtracks glücklicherweise mächtig ins Zeug und läßt die bekannten Musikstücke nun in bester HiFi-Qualität aus den Lautsprechern donnern. Ansonsten hüpfert man mit Jim wie gehabt durch die mehr als ein Dutzend Levels, ballert mit fünf unterschiedlichen Waffen auf die lustigen Gegner, trägt Kühe umher, zerbröselt Felsen, sammelt

Earthworm Jim ist sich selbst für das Tragen von Schweinchen nicht zu schade.



Im Intro fetzen die Stars um das Sega-Logo herum.

Hündchen auf und schwebt als blinder Salamander durch eine gruselige Höhle. Da Saturn-User in Sachen Jump & Run sowieso noch nicht so recht auf ihre Kosten gekommen sind, dürfte

Earthworm Jim 2 ein willkommener Neuzugang im Softwareregal sein. Erscheinen soll die CD-ROM im Früh-Sommer.

Hans Ippisch ■

Die auffälligste Neuerung der Saturn-Version sind die farbenprächtigen Parallax-Hintergründe.



Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

MEGA DRIVE:

Demolition Man	99,95	DV
Die Schlümpfe	79,95	DV
Donald in Maui Mallard	119,95	DV
Dune 2	49,95	DV
Earth Worm Jim 2	99,95	DV
Exo Squad	59,95	US
FIFA Soccer 96	109,95	DV
Garfield	119,95	DV
Landstalker	59,95	DV
Light Crusader (dt. Texte)	119,95	DV
Madden 96	109,95	DV
Mario Basler Fever Pitch Soc.	109,95	DV
Marsupilami	99,95	DV
Mega Man - Wily Wars	119,95	DV
Micro Maschines 96	99,95	DV
Mr. Nutz	39,95	DV
NBA Live 96	109,95	DV
NFL Quarterback Club	49,95	DV
NHL 96	109,95	DV
Pac Panic	69,95	DV
Pete Sampras Tennis 96	109,95	DV
Phantasy Star IV	119,95	DV
Power Rangers Movie	99,95	DV
Psycho Pinball	99,95	DV
Robocop vs Terminator	39,95	DV
Shadowrun	69,95	US
Slammasters	39,95	DV
Soleil	49,95	DV
Sonic Compilation	119,95	DV
Spirou	109,95	DV
Spot goes to Hollywood	109,95	DV
Story of Thor	119,95	DV
Super Skidsmarks	99,95	DV
Theme Park	109,95	DV
Toy Story	119,95	DV
Vectorman	49,95	PV
VR Troopers	119,95	DV
WWF Arcade	99,95	DV

SEGA SATURN:

Sega Saturn	499,95	DV
Battle Arena Toshinden	99,95	DV
Bug!	99,95	DV
Daytona USA	89,95	DV
Galactic Attack	99,95	DV
Glockwork Knight 2	99,95	DV
D	89,95	DV
Darius Gaiden	89,95	DV
Digital Pinball	99,95	DV
F1 Challenge	99,95	DV
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Hang On GP 96	99,95	DV
Hebereke's Popaitto	89,95	DV
Hi-Octane	89,95	DV
Johnny Bazookantone	84,95	DV
Mansion of Hidden Souls	109,95	PV
Magic Carpet	89,95	DV

Myst	89,95	DV
Mystaria	99,95	DV
NBA Jam T.E.	89,95	DV
NHL All Star Hockey	99,95	DV
Panzer Dragoon	89,95	DV
Parodius Deluxe	89,95	DV
Pebble Beach Golf	89,95	DV
Rayman	89,95	DV
Robotica	89,95	DV
Sega Rally	99,95	DV
Shellshock	99,95	DV
Shinobi X	99,95	DV
Sim City 2000	99,95	DV
Theme Park	99,95	DV
Thunderhawk	99,95	DV
Vallora Valley Golf	89,95	DV
Victory Boxing	89,95	DV
Victory Goal	89,95	DV
Virtua Cop	139,95	DV
Virtua Fighter 2	99,95	DV
Virtua Fighter Remix	69,95	DV
Virtua Racing	89,95	DV
Virtua Hydlide	89,95	DV
Wing Arms	89,95	DV
Wip Eout	89,95	DV
World Cup Golf	89,95	DV
World Series Baseball	89,95	DV
Worms	89,95	DV

SEGA SATURN IMPORT:

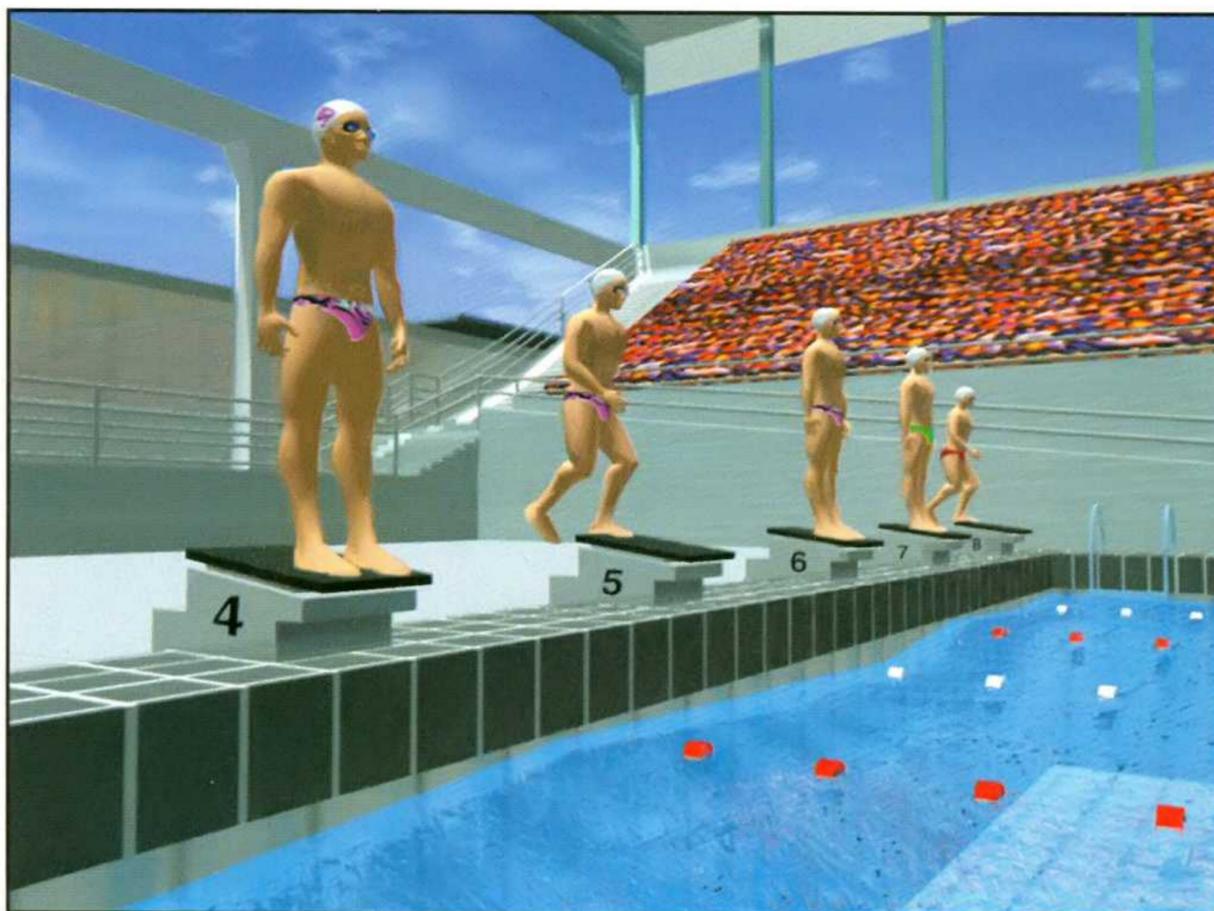
Black Fire	109,95	US
College Slam	109,95	US
Congo	119,95	US
Corpse Killer	109,95	US
Cyberia (dt. Texte)	109,95	US
Dead Heat	119,95	JP
Galaxy Fight	119,95	JP
Gebockers	119,95	JP
Gex	99,95	US
Ghen War	109,95	US
Gradius deluxe	119,95	JP
Gungriffon	119,95	JP
Hang On GP 95	109,95	US
High Velocity	119,95	US
In the Hunt	139,95	JP
King of Fighters 95	139,95	JP
Lode Runner	119,95	JP
Ninku	119,95	JP
Panzer Dragon 2	109,95	JP
Romance of the 3 Kingdoms IV	129,95	US
Shanghai	79,95	US
Street Fighter Zero	119,95	US
The Horde	109,95	US
Vampire Hunter	119,95	JP
Winning Post	119,95	US
World Adv. Military Comm.	149,95	JP
World Adv. Military Comm. 2	99,95	JP
X-Men	109,95	US

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

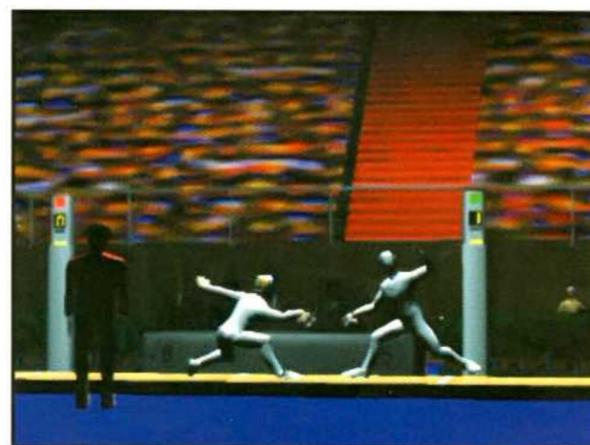
M.C. Game

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

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.
Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen
Lieferung erfolgt lt. unseren Geschäftsbedingung



Das Schwimmen bietet keine grundlegenden spielerischen Änderungen. Hier seht ihr übrigens ein Bild aus der Videosequenz.



Das Fechten wird eine der anspruchsvollsten Disziplinen werden.

OLYMPIC GAMES

In den 80er Jahren waren joystick-mordende Sportspiele der Party-Renner schlechthin. C64-Hits wie Summer Games, Winter Games, Hyper Olympics oder Decathlon dürften vielen noch in bester Erinnerung sein. Nun schickt sich U.S. Gold an, dieses alte Genre anlässlich der anstehenden Olympiade wieder aufleben zu lassen. Rekordverdächtige 16 Disziplinen stehen diesmal auf dem Programm, die meisten davon dürfen von mehreren Spielern gleichzeitig bestritten werden. Gameplaytechnisch setzt man eher auf Tradition als auf Innovation. Wie gehabt muß man durch rasante Links-Rechtsbewegungen des Joypads dem Sportler ausreichend Geschwindigkeit oder Kraft zuführen, während mehrere gut getimte Feuerknopf-Betätigungen die optimale Ausführung ermöglichen. Diese Steuerung wird wohl bei den Disziplinen 100 Meter, Weitsprung, Schwimmen, Diskus, Speerwerfen, 4000 Meter, Dreisprung, Hochsprung, Radfahren und Hammerwurf angesagt sein. Die Disziplinen Fechten, Pistolen-Schießen, Skeet-Schießen, Gewichtheben und Bogenschießen lassen auf etwas anspruchsvollere Steuertechniken hoffen. Besonderer Glanzpunkt des Spieles wird die 3D-Polygongrafik sein, die mit spektakulären Perspektiven und flinken Kamer-

Pünktlich zur nächsten Sommer Olympiade, die ab 19. Juli 96 in Atlanta stattfindet, wird uns U.S. Gold mit dem passenden Sportspiel versorgen, das in Summer Games-Tradition mit zahlreichen Disziplinen ausgestattet wird.



wechseln das alte Sportspielgenre zu neuen Höhenflügen führen soll. Die erste Version sah hinsichtlich der Sportlerpolygone noch etwas verbesserungswürdig aus, dafür glänzte sie jedoch mit fließenden Animationen und flotter 3D-Darstellung. Einige Hintergründe sahen leider ebenfalls etwas grobpixelig aus, bis zur Endversion wird die 3D-Engine jedoch noch einer deutlichen Überarbeitung unterzogen. THQ kümmert sich übrigens um die Mega Drive-Version, die wohl ohne die 3D-Optik und mit weniger Disziplinen auskommen muß.

Sehr gute Präsentation!

Die erstklassige Präsentation wird wohl auch der Saturn-Version vorbehalten sein. Neben einem olympisch angehauchten Intro mit griechischen Statuen, die plötzlich zum Leben erweckt werden, gibt es vor jeder Disziplin eine anspruchsvolle Videosequenz, die zeigt, was auf einen zukommt. Hinsichtlich des umfangreichen Disziplinen-Katalogs darf man auf alle Fälle einen abwechslungsreichen Sportspielhit erwarten, der unterhaltsame Multiplayer-Sessions garantiert.

BLAM! MACHINEHEAD

Nach Thunderhawk 2 und Shellshock beschert uns die Hitschmiede Core Design schon den dritten 3D-Action-Knaller für den Saturn. Ein apokalyptisches Science Fiction-Szenario dient diesmal als Schauplatz bester Shoot em Up-Unterhaltung.

Handelt es sich bei Thunderhawk 2 und Shellshock noch um relativ realitätsnahe Action-Simulationen, so ließen die Core-Programmierer in ihrer dritten Saturn-Entwicklung ihrer Fantasie freien Lauf und packten neben einer abgefahrenen Story atemberaubende Spezialeffekte und alptraumhafte Gegner in das Game. Ursprung allen



Dank veränderbarem Blickwinkel kann man auch die Ereignisse am Himmel beobachten.

Übels dieses Spiels ist der sogenannte Machinehead-Virus, den Super-Bösewicht Tony „Flabby“ Defresco kreiert hat. In einem schockierenden Intro mit exzellenter Bildqualität sieht man die Auswirkungen dieses Virus. Blitzschnell verwandelt sich ein vorm Fernseher sitzender Mensch in eine glibbrige Masse, die sich langsam weiterfrißt und schon nach wenigen Sekunden auf das Nachbarhaus übergreift. Zu Beginn des Spiels stellt man schließlich fest, daß die ganze Erde in dieses eklige Material verwandelt wurde, nur wenige Forscher konnten dem Desaster in einer unterirdischen Station entkommen.

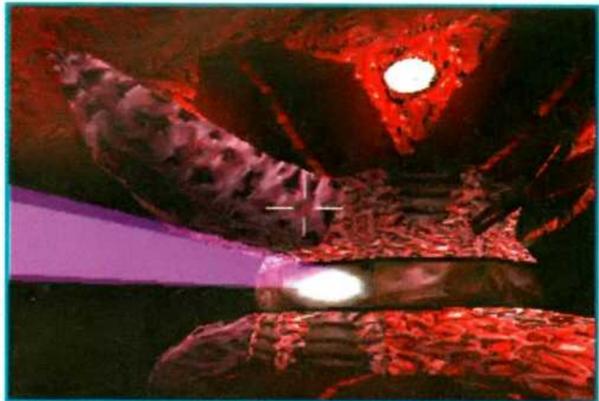
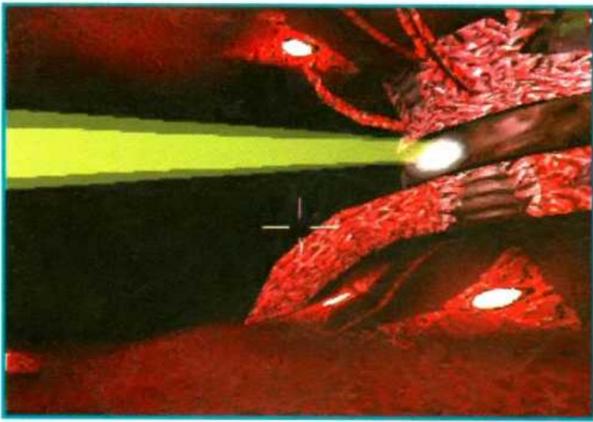


Die Retter der Erde

Dr. Kimberly Stride und ihr wahnsinniger Assistent Orville „The Geek“ haben glücklicherweise eine Nuklear-Bombe entwickelt, mit der sie der Katastrophe Herr werden können. Das Problem ist allerdings, daß Orville verrückt spielt und Dr. Kimberly halbnackt auf die Bombe



Im Intro sieht man, wie der Machinehead-Virus wütet.

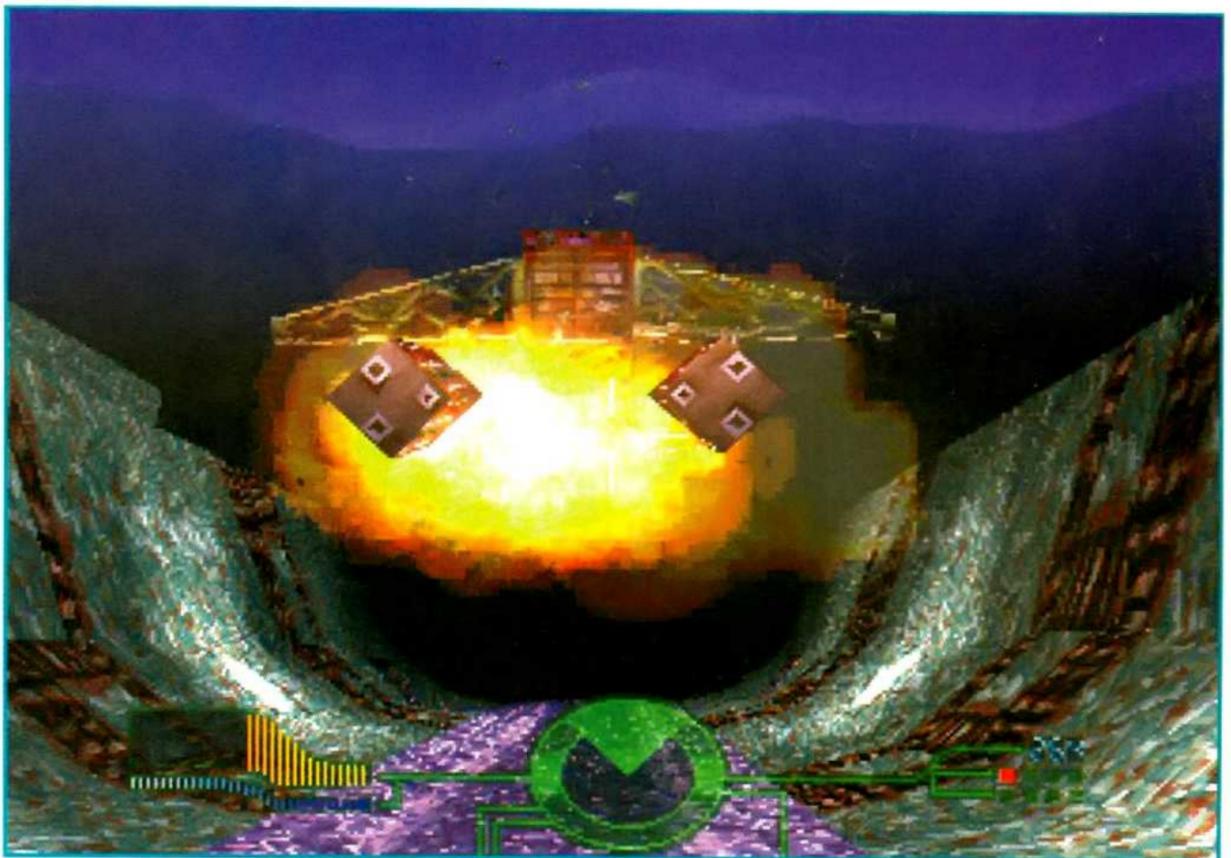


Im Cybertunnel sorgt ein rotierender Lichtstrahl für Stau

fesselt. Er schickt sie nun in die gefährliche Außenwelt und ordnet per Videosequenz gefährliche Missionen an, die sie zu erledigen hat. Ihr habt es wohl schon geahnt, ihr müßt in die reizende Haut von Kimberly schlüpfen und mit dem Bombengefährte durch die verrücktesten Szenarios düsen. Der Aufgabenkatalog ist dabei durchaus abwechslungsreich. Generell muß man natürlich alle Gegner,

Das futuristische Blam! Machinehead dürfte zum bislang abgefahrensten 3D-Actionspiel auf dem Saturn werden.

die einem den Weg verstellen, in die Luft jagen, es warten jedoch auch einige Aufgaben, die nur durch Logik zu lösen sind. Beispielsweise muß man einen Zug freischießen, einen Geheimagenten finden oder das alle überwachende Himmelsauge zerstören. Findet man die richtigen Schlüssel, kann man die Welt sogar ändern und in geheime Cybertunnels vordringen. Daß man dabei absolute Bewegungsfreiheit hat, hebt dieses Spiel deutlich aus der aktuellen 3D-Action-Schwemme hervor. Man kann in rasanter Geschwindigkeit durch Schluchten düsen, auf Berge springen, in Tunnel hineinfahren, seinen Blick nach oben oder unten richten oder per Cheat endlos hohe Sprünge hinlegen, mit denen die Riesenmonster bis auf die Größe von einem Pixel zusammenschrumpfen.



In engen Schluchten muß man besonders vorsichtig sein, da kaum Ausweichmöglichkeiten bestehen.

Verrückt!

Die Palette an herumkriechenden oder fliegenden Gegnern stellt ebenfalls neue Maßstäbe auf, und zwar im Bereich Verrücktheit! Oder habt ihr schon einmal horrormäßige Techno-Spinnen, wild grinsende Zombi-Clowns oder eine Mischung aus Hund und Fledermaus gesehen? Selbst der Humor kommt nicht zu kurz! Zum einen amüsieren die Dialoge zwischen Kimberly und Orville zu Beginn eines Levels, zum anderen flitzen kleine Blechroboter aufgeregt davon, wenn man sie beballert. Das Waffenarsenal ist mit Homing Missiles, Plasma-Kanonen, Maschinengewehren, Laser Beams, Luftminen und Flammenwerfern ebenfalls besonders üppig ausgefallen. Besonders bei den Flammernwerfern kommt eine Spezialität der Grafik-Engine zum tragen. Sie überzeugt mit noch nie dagewesenen Lichteffekten, die insbesondere durch spektakuläre Explosionen zu sehen sind. Ein Gegner strahlt sogar wie in der Techno-Disco wilde Neonfarben aus, während in der Höhle ein rotierender Lichtstrahl für Staunen sorgt. Hoffentlich wird diese Spezialität der PSX-Version in identischer Version auf die Saturn-Version übertragen! Insgesamt gesehen macht Blam! einen stark hitverdächtigen Eindruck. Die exzellente Präsentation und das am ehesten mit Descent vergleichbare Gameplay dürften spannende Unterhaltung garantieren.

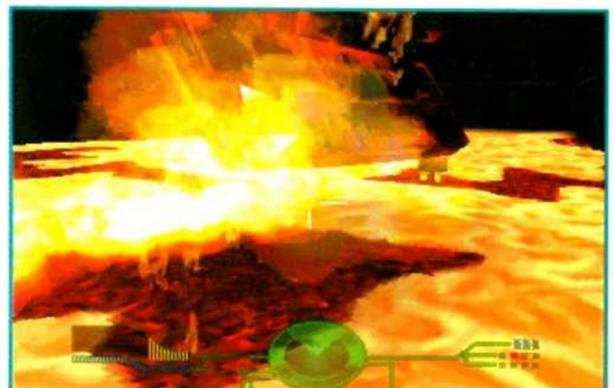
Hans Ippisch



Die exzellent animierten Techno-Spinnen sind besonders angriffslustig.



Dieses Fahrzeug beeindruckt mit den genialen Lichteffekten, die aus einer Disco stammen könnten.



Zerstört man ein riesiges Objekt, zerbricht es in mehrere Teile.

P R E V I E W

Die Bundesliga-Meisterschaft ist zwar entschieden, doch das Fußball-Fieber wird so schnell kein Ende nehmen, denn die Fußball-Europameisterschaft in England steht an. Saturn-User bekommen dazu exklusiv das offizielle 32 Bit-Konsolenspiel geliefert!



Die Qualität der 3D-Grafik ist durchaus ansehnlich. Flotte Darstellung und gute Animationen sind ihre Pluspunkte (oben).

Der Mensch ist ein Hordentier! Schießt jemand ein Tor, fühlen sich alle dazu verpflichtet, auf die gleiche Art zu jubeln (links).

EURO '96 SOCCER

FIFA Soccer '96 versäumte es, die Maßstäbe zu setzen, die eines 32 Bit-Fußballspiels würdig sind, doch die Mitbewerber wollen ihre Chance nutzen und die 32 Bit-Meisterschaft für sich entscheiden! Neben U.S. Gold (Olympic Soccer) rechnen sich insbesondere Sega und Gremlin gute Chancen auf den Referenz-Thron aus, bevor Victory Goal '96 ihnen wohl erneut die Schau stiehlt!

RAN Soccer, oder was?

Euro '96 UEFA Soccer, wie der Titel des Spiels im Kompletten lautet, ist die auf-

gepeppte Umsetzung des als RAN Soccer (PC) oder Actua Soccer (PSX) bekannten Fußballhits von Gremlin. Da sich Sega als Partner exklusiv die Lizenz für das offizielle 32 Bit-EM-Spiel sicherte, kommen die Saturn-User zu einem besonders motivierenden EM-Modus, in dem man die Original-Spiele der EM als eine der teilnehmenden Mannschaften absolvieren kann.

Es können sich auf alle Fälle bis zu zwei Spieler an dem EM-Turnier betei-





Das interessanteste Feature der Zeitlupenwiederholung ist die Super Slow-Motion, bei der die Animationen besonders gut zur Geltung kommen.

gen, an einem Multiplayer-Modus für bis zu vier oder mehr Spieler wird derzeit noch gearbeitet. Besonders erfreulich ist natürlich, daß die Original-Spieler der Teams antreten, wobei im deutschen Team sogar Lothar Matthäus auftaucht! Hat man im ersten Menü die deutsche Flagge angewählt, wird man gleich zu Spielbeginn ein erfreuliches Erlebnis haben. Ein perfekt deutschsprechender Kommentator kommentiert die Ereignisse auf dem Spielfeld. Es handelt sich dabei leider nicht um RAN-Star Jörg Wontorra, da SAT1 die Erlaubnis verweigerte, nachdem sie keinerlei EM-Rechte haben. Dies stört allerdings nicht weiter, da ansonsten exakt die gleichen Texte gesprochen werden, und wen es doch stört, dem kann man dann nur noch das Abschalten der klar verständlichen Live-Kommentierung empfehlen.

Das Geschehen auf dem Platz

Wichtigstes Thema in einem 32 Bit-Spiel ist nach der Spielbarkeit selbstverständlich die Qualität der 3D-Grafik. Im Vergleich zu FIFA Soccer '96 macht Euro '96 Soccer einen erheblich besseren Eindruck. Die 3D-Engine ist ausgesprochen flott, wenn auch die Darstellung bei naher Perspektive nicht absolut flüssig ist. Die Spieler sehen recht ordentlich aus und werden als echte 3D-Objekte behandelt (zum Vergleich: In FIFA Soccer '96 waren es flache 2D-Sprites!). Die Animation erfolgt flüssig, der Laufstil erinnert aufgrund der fehlenden Dynamik des Oberkörpers leider

eher an Mäuse als an Fußballer. Mit den L- und R-Tasten an der Joypad-Vorderseite kann man jederzeit zwischen sechs verschiedenen Perspektiven wählen. Das beste Gameplay ergab sich bei der isometrischen und der weit entfernten Kamera, womit wir auch schon beim wichtigsten Punkt wären.

Wie spielt es sich!

Dank des flotten Spielablaufs ist Euro '96 eher als Arcade-Spiel denn als Simulation anzusehen. Großartiges Kombinationsspiel kommt leider nicht zustande, vielmehr ist man auf typisch englische Kick & Rush-Aktionen angewiesen, wie man sie aus Sensible Soccer noch kennt. Hat man nach kurzer Zeit erst einmal die ersten Torerfolge erzielt, fühlt man sich mit diesem Gameplay recht wohl, wenn man auch nicht vor Begeisterung eine Dauerkarte bestellt. Die Standardsituationen wie Eckstoß, Elfmeter oder Freistoß wurden sehr gut gelöst und sorgen für erhöhten Blutdruck. Während des Spiels darf man selbstverständlich jederzeit eine Zeitlupenwiederholung abrufen oder Auswechslungen vornehmen. Insgesamt gesehen ist Euro '96 Soccer somit ein empfehlenswertes Lizenzspiel, das durch die gelungenen Präsentationen, den deutschen Kommentar und den EM-Modus erheblich an Qualität gewinnt. Sollte die deutsche Mannschaft also während der EM ein Spiel verlieren, kann man es bei diesem Spiel besser machen!

Hans Ippisch ■

Aus der isometrischen Perspektive läßt es sich am besten spielen (unten).



Wichtig! Dank UEFA-Lizenz sind alle Mannschaften mit ihren Original-Spielern vertreten; inklusive Helmer, Möller, Matthäus & Co. (Mitte)! Im Match Set Up-Menü kann man zahlreiche Einstellungen vornehmen (unten).

Facts



Titel: Euro'96 UEFA Soccer
Genre: Sportspieler
Hersteller: Sega/Gremlin
Release: Mai/Juni
Levels: 2
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: deutscher Kommentator, exklusiv auf Saturn

First Look

Die 3D-Engine ist gut gelungen, der deutsche Live-Kommentator sorgt für die passende Atmosphäre und der realistische EM-Modus dürfte erheblich motivieren. Bestimmt kein Superhit, aber ein sauberes Fußballspiel.

HEART OF DARKNESS

Seit mehr als einem Jahr geistert Virgins Grafik-Epos als das absolute Traumspiel durch die renommierten PC-Magazine, doch überraschenderweise kommen nun die Saturn-User als erste exklusiv in den Genuß dieses Amazing Studios-Titels!

Der Hype, der Heart Of Darkness umgibt, ist schwer zu überbieten. Seit das von den französischen Amazing-Studios-Team entwickelte Jump & Run-Spiel zum ersten Mal auf der Herbst-ECTS'94 präsentiert wurde, überschlugen sich die PC-Gazetten vor lauter Lobeshymnen, merkwürdigerweise einzig und alleine aufgrund der zugegebenermaßen brillanten Videosequenzen, von denen es im Laufe des Spiels 25 Minuten zu sehen gibt. Die orchestralen



In zahlreichen Videosequenzen kommt Andy, der Held des Spiel, zum sehenswerten Auftritt.

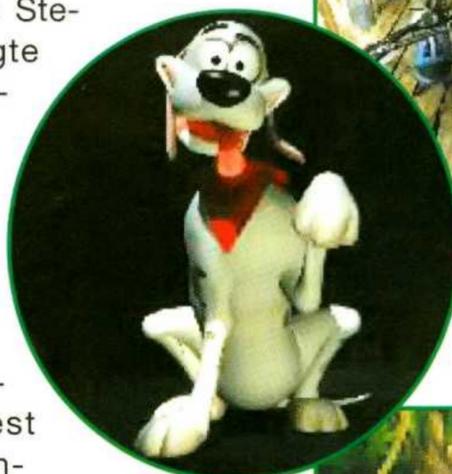


Wunderschöne Wassereffekte werden in diesem Tauch-Level geboten.



Das eigentliche Spiel erinnert an den Klassiker Flashback, was nicht verwundert, denn schließlich stammte dieses Spiel vom gleichen Team.

Soundtracks stehen diesen bombastischen Sequenzen übrigens in nichts nach. Selbst Steven Spielberg zeigte sich schwer beeindruckt, als er auf der E3 im Mai letzten Jahres die ersten Demosequenzen sah. Das eigentliche Spiel ist leider nicht so revolutionär, zumindest nicht für Konsolennutzer. Der Junge Andy muß das Land Of Darkness durchqueren, um seinen entführten Hund Whiskey befreien zu können. Dies geschieht in Form eines relativ gewöhnlichen Jump & Run-Spiels, das mit einigen schönen grafischen Effekten aufwarten kann. Gerüchten zufolge kommen Saturn-User deswegen als erste zum Zuge, weil auf ihrer Maschine ganz einfach die beste Version möglich ist. Mehrere Playfields mit Scrolling in alle Richtungen gehören leider nicht unbedingt zum Standardrepertoire von PC und



Der Hund Whiskey ist der Grund für Andys Abenteuer, er wurde nämlich in das Land Of Darkness entführt.



Selbst Meisterregisseur Steven Spielberg war von den Videosequenzen angetan!



In Pitfall-Manier schwingt sich Andy per Liane zur nächsten Plattform.

PSX. Tja, Saturn-Usern soll es recht sein, sie kommen dadurch zwei Monate weltexklusiv in den Genuß dieses grafischen Meisterwerks, dessen spielerische Qualitäten leider noch nicht festzustellen sind.

Hans Ippisch ■



GUN GRIFFON

Ein weiterer simpler 3D-Shooter? Weit gefehlt: Bei Game Arts kriegerischer Auseinandersetzung stapft ihr mit einem Kampfroter durch die Szenarien und müßt dabei vor allem taktische Gesichtspunkte berücksichtigen.

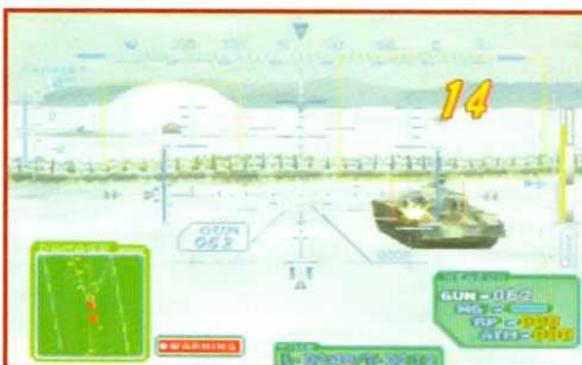
Game Arts malte sich für diesen Actiontitel eine düstere sowie geradezu erschreckend reale Zukunftsvision aus. Im Jahre 2015 sorgen apokalyptische Klimaveränderungen für knappe Ressourcen. Durch die dadurch bedingten weltweiten Energiekrisen und gravierende Hungersnöte entbrennt schließlich eine erbitterte kriegerische Auseinandersetzung im euroasischen Raum zwischen den Kontinenten, die sich zu vier großen Militärbündnissen zusammengeschlossen haben. Neben den heute bekannten Waffensystemen (Panzer, Helikopter, Jets...) feiern hühnenhafte und ultra-

schnelle High-Mac MDM II Kampfroter ihren Siegeszug. Bei Gun Griffon wird euch die Ehre zuteil, als Pilot eines solchen Edel-Mechs beim Krieg mitzumischen und eure Partei zum Sieg zu führen. Nach einem faszinierenden FMV-Opening, das durch die zusätzliche Unterstützung des MPEG-Moduls in technischer Qualität herausragend ausfiel, stehen euch im Exercise-Modus zwei Trainings-Aufträge zur Auswahl, während sich Profis lieber die Main-Missionen vorknöpfen sollten. Aus der Ego-Perspektive geht es nach einem Briefing an die virtuelle Front. Durch die Einbeziehung aller neun (!) Knöpfe erfordert das Handling des Mechs eine geübte Hand. Durch die X- und A-Taste kommt der Kampfroter beispielsweise in mehreren Geschwindigkeitsabstufungen in Schwung, während ein integriertes Raketenantriebssystem den tonnenschweren Robo kurzzeitig in die Luft befördert. Bei der High-Tech-Schlacht müßt ihr hauptsächlich sämtliche feindlichen Objekte in euer Visier nehmen und anhand eines reichhaltigen Waffenarsenals (MG, Missiles, Bordkanone) in Staub verwandeln. Doch neben der Ballerei ist auch ein kluger Kopf gefragt, denn die Munition ist knapp, und weit verstreute Feindformationen sowie eure eigene Verstärkung machen ein strategisches Vorgehen vonnöten.

Ulf Schneider



Solche feindlichen Mechs verfügen über tödliche Waffensysteme und sollten daher möglichst aus der Distanz attackiert werden.



In Novosibirsk herrscht eine eisige Kälte, und eine zeitweilige Nebeldecke sorgt zudem für schlechte Sichtverhältnisse.



Falls ihr ein MPEG-Modul euer eigen nennt, dürft ihr das Intro in einer lupenreinen Qualität erleben.



Der eingblendete Radarschirm sollte stets beobachtet werden, um nicht in einen Hinterhalt zu geraten.



Facts

Titel:	Gun Griffon
Genre:	Shoot 'em Up/Strategie
Hersteller:	Game Arts
Release:	tba.
Levels:	4+
Schwierigkeitsgrad:	Durch Strategie-Elemente anspruchsvoll
Besonderheiten:	FMV-Sequenzen werden durch das MPEG-Modul unterstützt • Verknüpfung von Action- und Strategie-Elementen • Tadellose Technik

First Look

Thunderhawk und Shellshock erhalten hochkarätige Konkurrenz: Technisch blendend in Szene gesetzte Mech-Schlachtorgie, die neben harter Action auch eine gehörige Portion taktischen Anspruch bietet.

KING OF THE FIGHTERS '95

Erwartungsgemäß konvertiert der Saturn-Neuling SNK fortan seine Reihe von hochkarätigen Prügelspielen für den 32-Bitter. Ihr erstes Werk bedient sich dabei eines technischen Tricks, der Schule machen dürfte.

SNK, Hersteller und wichtigster Softwarelieferant (Samurai Shodown, Fatal Fury) des Neo Geo CDs zugleich, waren aufgrund des weltweit großen Erfolges des Saturns gezwungen, ihre einstigen und hochgerühmten Exklusiv-Balgereien für Konkurrenz-Konsolen umzusetzen. Die Programmierer wurden dabei allerdings mit einem großen Problem konfrontiert: Da farbenreiche Bitmap-Grafiken eine Menge Speicherplatz kosten, sind

Abstriche in der Sprite-Größe kaum zu umgehen. Doch die Macher fanden frühzeitig eine geniale Lösung: Auf einem zusätzlichen 2 MB-ROM-Modul werden die Daten aller 24 Sprites verwaltet, während der Sound und das Hintergrundlayout von der CD-ROM stammen - und tatsächlich: das Tandem arbeitet hervorragend zusammen! Kaum sind zwei bis drei Sekunden vergangen, schon stehen die ersten Kämpfer zum Zweikampf parat. Dank dieser Speichererweiterung sind riesengroße Bitmapsprites möglich, die Ladezeiten von VF2 (4 Sekunden) werden nur geringfügig unterboten. Auch das Gameplay der ersten SNK-Konvertierung ist durchaus innovativ: Bei King of the Fighters '95 geht eine erlesene Auswahl von bekannten Prügelfiguren aus sämtlichen Inhouse-Produkten des Jahres 1995 an den Start. Andy Garcia aus Art of Fighting darf da natürlich genauso wenig fehlen wie die Bogard-Gebrüder aus Fatal Fury. Bei der Prü-



Bei den Animationsphasen der Kämpfer wurde leider gespart.



Liegt der Gegner flach, solltet ihr die Zeit nutzen, um den Extra-Energiebalken aufzuladen, der noch wirkungsvollere Schläge verspricht.

gelei habt ihr zudem die Wahl, ob ihr lieber „klassisch“ alleine gegen einen Widersacher antreten oder lieber im Dreier-Team ein gegnerisches Trio niedermachen wollt, wobei bei dieser Spielvariante jeder Aspirant nur über eine Energieleiste verfügt. Der Rest ist nahezu bekannt: Gefightet wird in üblicher Street Fighter II-Manier, wobei ihr euch per Tastendruck auch in den Hintergrund flüchten könnt bzw. durch Aufladen eines Extra-Energiebalkens noch heftiger zulangen dürft.

Ulf Schneider



Beim Team-Fight sitzen bereits besiegte Kämpfer frustriert im Hintergrund herum.



Das streckenweise geniale Hintergrundlayout bietet viel Farbe und eine Menge Bewegungsabläufe.

Facts



Titel:	King of the Fighter '95
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	SNK
Release:	BRD fraglich
Levels:	24 Kämpfer
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Besonderheiten:	Erste Saturn-Konvertierung eines SNK-Titels, kaum Ladezeiten dank ROM-Modul, neuartiger Team-Battle Modus (3 gegen 3).

First Look

Mit 24 Kämpfern bisher umfangreichste Prügelorgie mit einigen interessanten Features, wie beispielsweise dem Team Battle-Modus, sehr kurzen Ladezeiten durch ein ROM-Modul und durchwachsender Technik (exzellentes Hintergrundlayout, spärliche Animationen).



“

Ihr habt euer Geld diesen Monat wieder einmal gut angelegt! Wir haben diese Seiten nämlich wieder mit den besten Lösungen weit und breit und den geheimsten Codes der Welt gefüllt. An der Mega Drive-Front haben wir den letzten Teil zu Earthworm Jim 2 (natürlich die Karten - für euch nur das Beste), den zweiten Teil zu Toy Story (ein Top-Spiel) und den sympathischen Donald Duck in Maui Mallard. Für alle Saturn-Fans gibt es auch etwas: Johnny Bazookatone-Tips Teil 2 und die Komplettlösung zu „D“ - einem wirklich aufregenden und spannenden Spiel. Also haltet euch an den Joypads fest und lest unsere Tips - eine echte Bewußtseins-Erweiterung!

David Maderer

”

SEGA

Megazin

Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 06/96

KOMPLETTLÖSUNG

- 203 Donald Duck
- 194 Earthworm Jim 2
- 197 Toy Story

209 CODES**210 HELPLINE****213 VERKAUFSHITS-TIPS****214 ACTION REPLAY****215 LESER-TIPS****SATURN TIPS**

- 220 D
- 217 Johnny Bazookatone

224 TIPS & TRICKS ABC

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

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

Gesamt DM _____

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM _____

 bar (Geld liegt bei) per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

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

Name

Straße

PLZ Wohnort

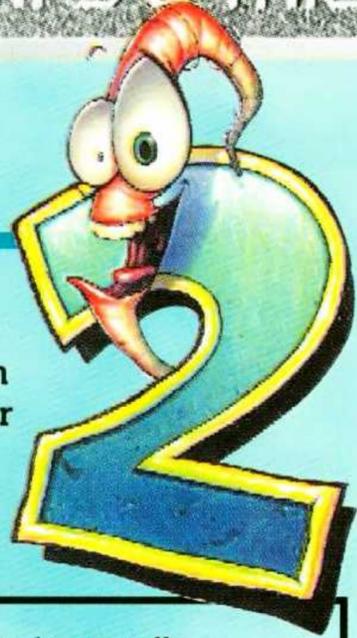
Datum/Unterschrift

◀ ZUM SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus dem SEGA Magazin
- für die wichtigsten 384 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

EARTHWORM JIM



Hier sind die letzten Levels!
 Jim hat sich seinen Weg tapfer durch die vorangegangenen Levels geschlagen - wird er es nun auch noch schaffen, die liebeliche Prinzessin „What's-Her-Face“ zu retten oder wird Pscycrow die Herrschaft für immer an sich reißen. Die einzigen Dinge, die ihm jetzt noch im Wege stehen, sind massenhaft Hamburger, Salzstreuer und Pizzas. Oh Mann, dieses Spiel wird immer verrückter!

LEVEL ATE

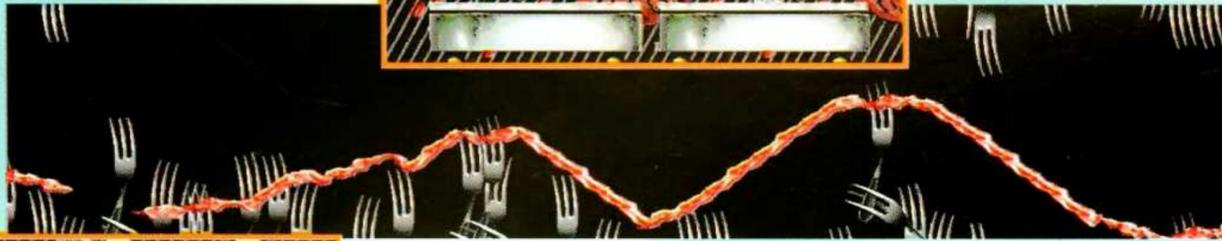
Dieser Level kann sehr kompliziert werden - die Programmierer stellen nämlich hier ihre Geheimwaffe vor, die Jim stoppen soll - ein böser Salzstreuer, den man

nicht zerstören kann. Der einzige Weg ihn loszuwerden, ist der, daß man, sobald er auf dem Bildschirm erscheint, auf ihn schießt. So wird er zwar nicht zerstört, hört aber damit auf, seinen Inhalt über unseren guten alten Jim auszukippen.

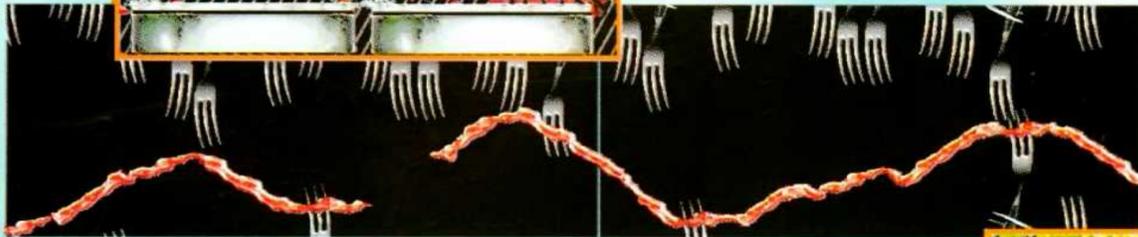


Einige Power Ups in diesem Level sind außer Reichweite für Jim. Sie kann man erreichen, wenn man die Peitsche in die entsprechende Richtung benutzt.

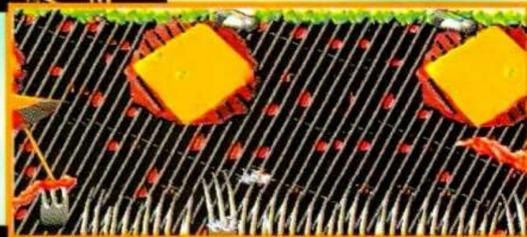
Jim kann die Kochplatten nur überqueren, wenn er sie vorher ausschaltet. Dazu muß er zum On/Off-Schalter hochspringen und seine Peitsche knallen lassen. Durch diesen Schlag mit der Peitsche stellt sich der Schalter auf Off und der Weg für Jim ist frei.



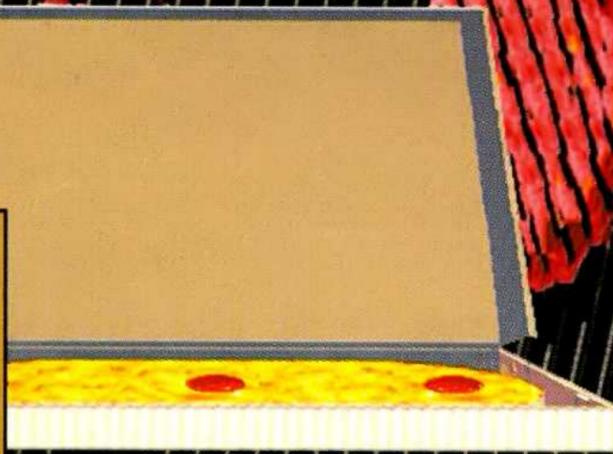
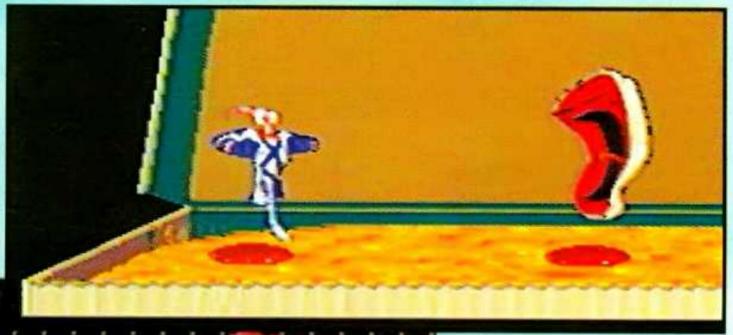
Die Kochplatten mit Eiern darüber haben keinen Schalter. Um hier hinüber zu kommen, muß Jim mit der Peitsche nach den Eiern schlagen. So fallen sie herab, zerplatzen und fangen zu brutzeln an. Ein sicherer Übergang für Jim entsteht und alle sind zufrieden.



In diesem Level gibt es außerdem Abschnitte, die mit Gabeln übersät sind. Mit der altbekannten Schwungtechnik kannst du aber auch hier recht sicher vorwärts gelangen.



FLAMIN' YAWN

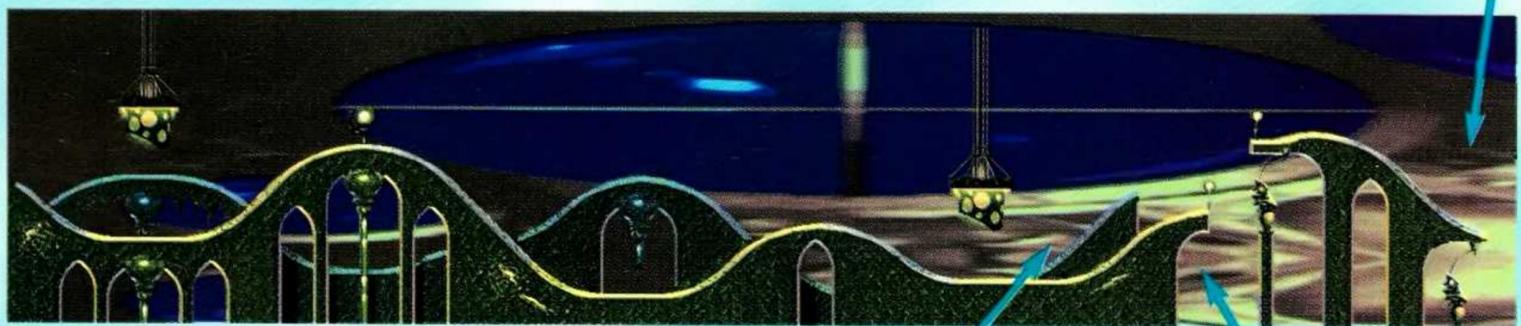


Nun kommt der letzte Endgegner in diesem Spiel. Wenn er die Platten nach dir schmeißt, so bist du leider geradezu hilflos. Hast du jedoch die Homing-Missiles eingesammelt, so bist du nun in der Lage, dir einige Extratreffer zu verschaffen.

RUN JIM RUN

Dieser letzte Level ist im Grunde genommen ein Rennen - du gegen den großen Schurken Pscrow. Und nicht nur daß er eine komplett andere Strecke als du benutzt, nein, er kann auch noch durch Hindernisse hindurchrennen. Außerdem solltest du den ganzen Weg immer vor ihm bleiben, da dir sonst der Weg gänzlich versperrt wird. Es gibt nämlich wichtige Stellen entlang der Strecke. Dies sind Türen, die Pscrow vor dir zuschlägt, wenn er vor dir ist. So würdest du aus dem Rennen geschmissen werden. Doch es gibt einige Dinge, die du tun kannst, um deine Chancen zu verbessern.

Plasma Gun

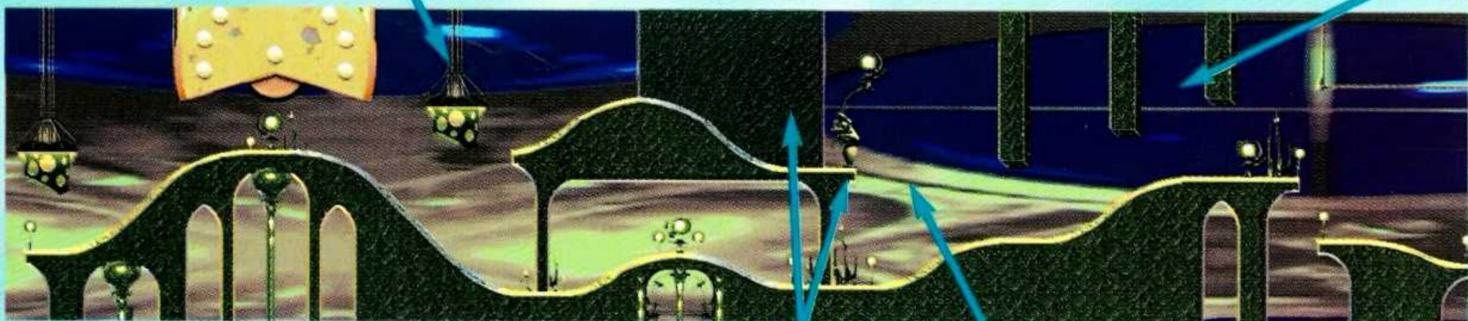


Energie Icon

Plasma Gun

Plasma Gun

Plasma Gun



Energie Icon

Homing Gun



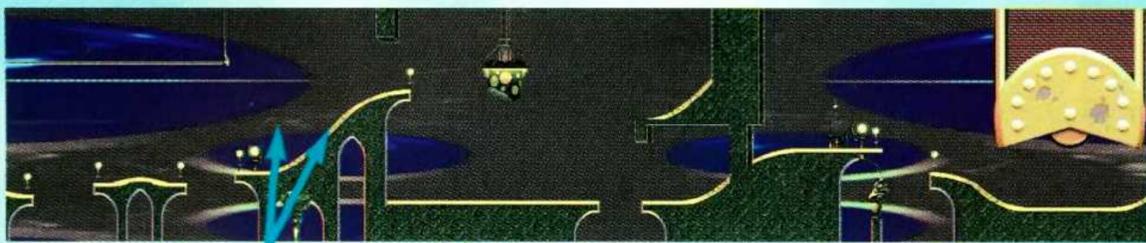
RUN JIM RUN Forts.

Wenn du zu dieser nach unten gerichteten Vorrichtung kommst, dann mußt du darauf schießen, um daran vorbeizukommen. Findest du die gleiche Anlage nach oben gerichtet vor, so mußt du hineinspringen - Jim wird dann nach vorne weggeschleudert. Damit du beim Landen nicht in eine Loch stürzt, benutzt du am besten deinen Fallschirm, um dich wieder auf die Plattform zu manövrieren.

Die erste Schwungstelle, an die du kommst, ist nicht unbedingt nötig. Erreichst du solche Stellen in den weiteren Abschnitten, so solltest du schnell springen, denn sie sind ganz genau getimet platziert.

Jim wird auch an verschiedene Rampen kommen, die von der Hauptstrecke wegführen. In jedem Abschnitt der Strecke gibt es eine davon und du solltest sie alle nehmen - die Power Ups für deine Waffen können dir nämlich sehr hilfreich sein.

Die erste Schwungstelle, an die du kommst, ist nicht unbedingt nötig. Erreichst du solche Stellen in den weiteren Abschnitten, so solltest du schnell springen, denn sie sind ganz genau getimet platziert.



Energie Icons

Homing Guns

Energie Icons



Energie Icons

Energie Icons



Munition

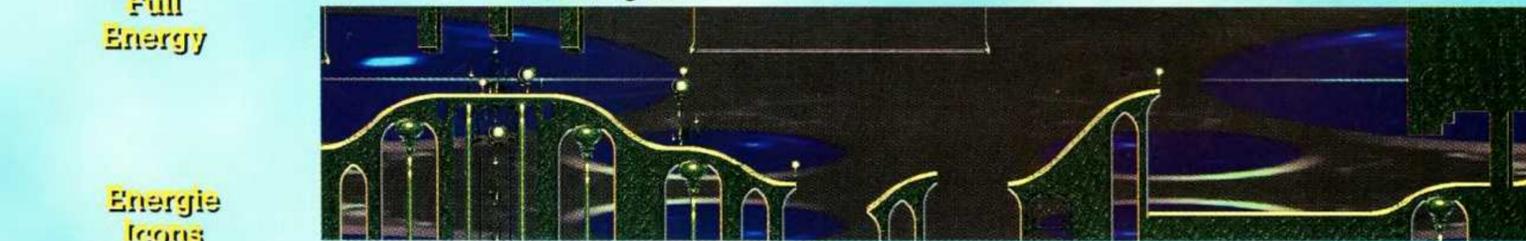


Gun

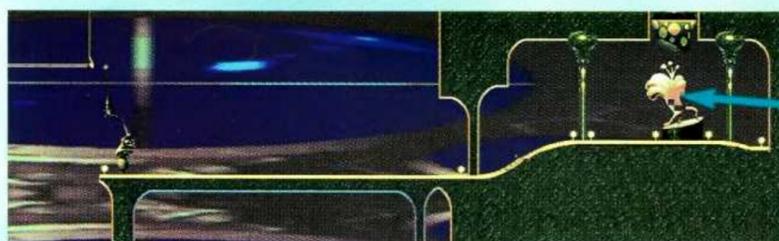
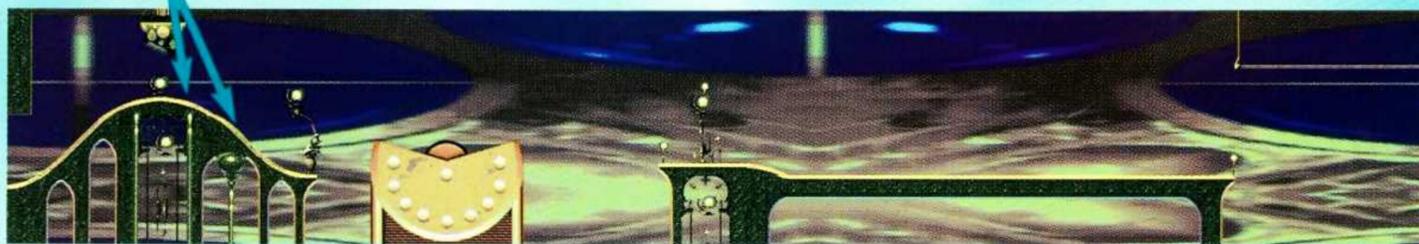
Energie Icons

Full Energy

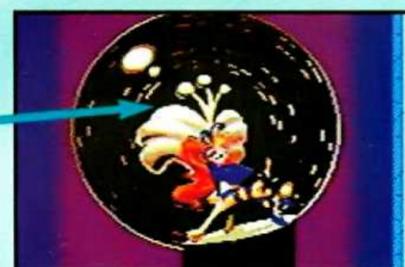
Homing Gun



Energie Icons



Prinzessin What's-Her-Face



TOY STORY

TOY STORY

Der Film heimste hervorragende Kritiken ein - und genauso erging es dem Spiel. Vielleicht ist es ein bißchen zu schwierig geraten, aber was soll's, es sieht toll aus und ist genau die Art von Game, die das Leben des Mega Drive noch ein wenig verlängern kann.

In der letzten Ausgabe haben wir die ersten fünf Levels bis in den letzten Winkel erforscht, und diesmal wollen wir es nicht anders halten. Wird Woody Buzz retten? Werden ihm die anderen Spielsachen

Glauben schenken? Wer weiß?

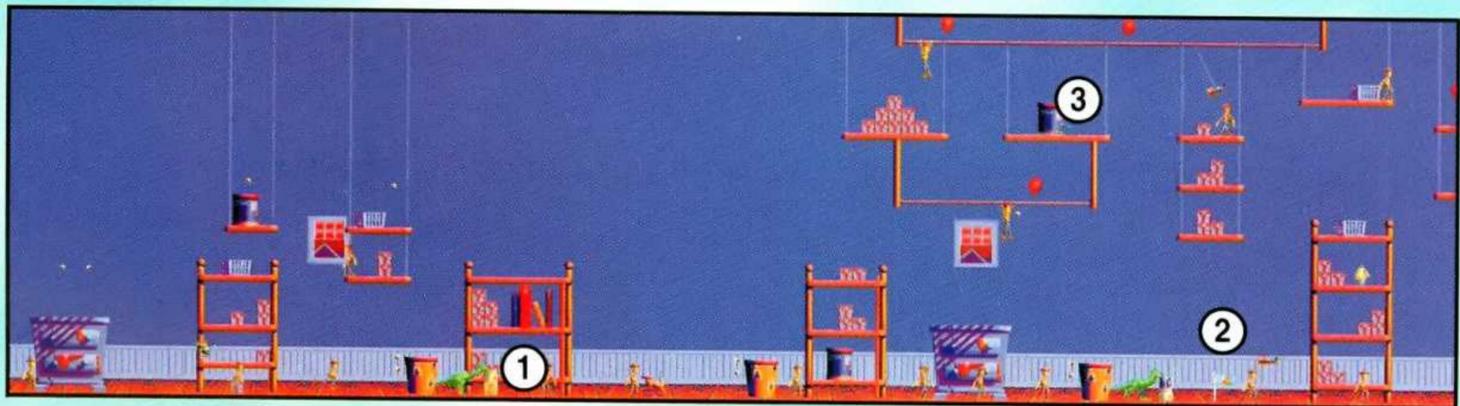
REVENGE OF THE TOYS

① Um Rex zu helfen, begibst du dich auf die andere Seite des Raums und entfernst alle Hindernisse, die ihm den Weg versperren.

Einige kann man nur entfernen, indem man über die Schränke klettert und von der anderen Seite auf sie einpeitscht.

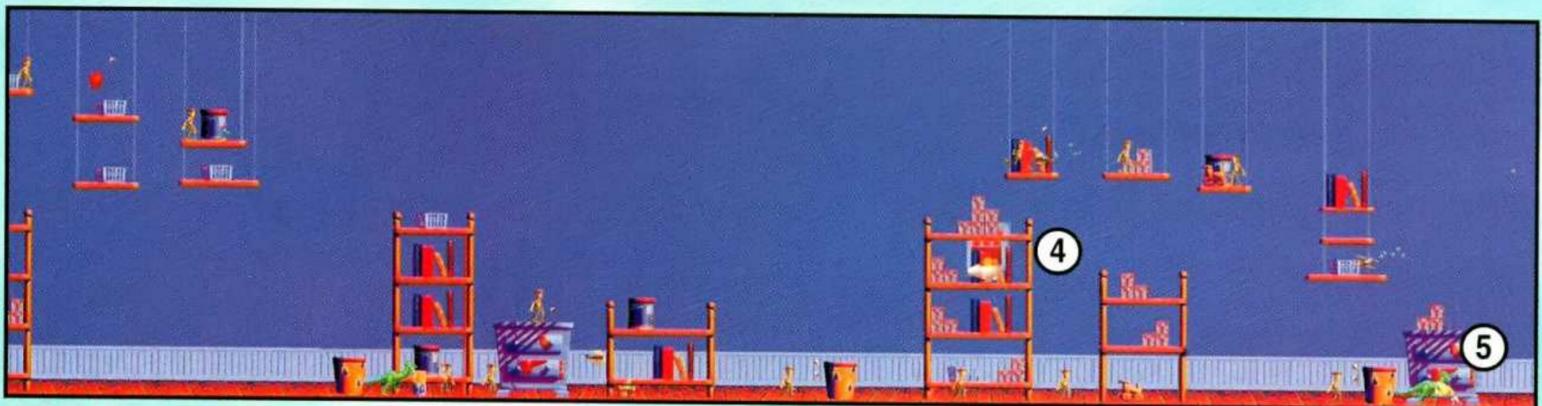
② Wenn du in diesem Level an den Neustartpunkten vorbeigehst, bekommst du zwei goldene Sterne, die deine Hitpoints aufstocken. Diese bleiben aber nur für einige Sekunden auf dem Screen sichtbar - du solltest also schnell nach ihnen greifen, denn du brauchst sie dringend!

③ Es lohnt sich, die hohen, frei schwebenden Regale zu erforschen, denn dort finden sich massenweise Goodies. Hüte dich vor den seltsamen Raupen, sie sind unbesiegbar, und man sollte ihnen auf jeden Fall aus dem Weg gehen!



④ Sei hier vorsichtig! Dein Ex-Freund Ham the Piggy Bank wird eine Menge Münzen in deine Richtung werfen.

⑤ Das letzte Hindernis ist Rocky, der Uhrwerk-Kraftprotz. Glücklicherweise braucht man nicht viel Überredungskunst für ihn - ein kurzer Schlag mit der Peitsche, und die Bahn ist frei!



RUN REX RUN

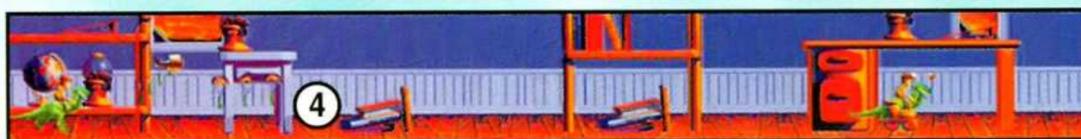
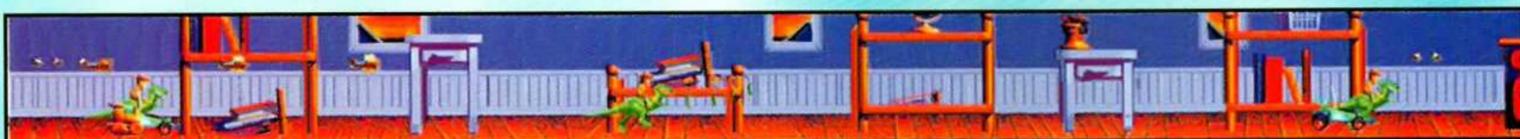
① R. C. Car taucht in diesem extrem schwierigen, scrollenden Level auf. Er wird alles tun, um deine Gefährten zu zerstören, sei also bereit, über ihn drüberzuspringen, wenn er seinen bösen Plan in die Tat umsetzen will.



② Als ob es noch nicht hektisch genug zugehen würde: hier fliegt ein Flugzeug vorbei und wirft den Sergeant sowie die grünen Spielzeugsoldaten ab, die versuchen, auf Woody und Rex zu landen. Sobald du das Flugzeug siehst, rennst du so weit es der Screen erlaubt. Dann landen alle Fallschirmspringer hinter dir.

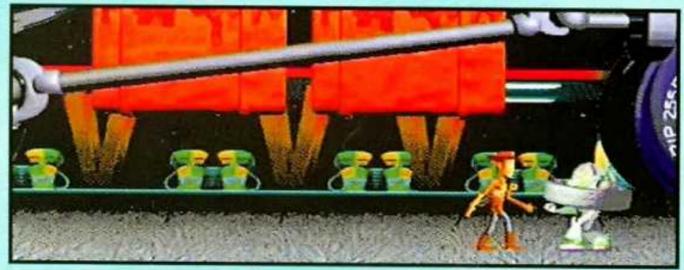
③ Gut, daß sich hier ein Neustartpunkt findet! Unglücklicherweise deutet das aber auch darauf hin, daß es nun erst richtig turbulent wird: sowohl R. C. Car als auch die Zinnsoldaten tauchen an dieser Stelle wieder auf.

④ Diese abtrünnigen Soldaten springen hier ab, spute dich also und halte dich ganz rechts. Du hast es schon fast geschafft!



BUZZ BATTLE

Buzz greift Woody auf zweierlei Art an. Zuerst wird er von rechts auf dich zuschleudern und dich dann angreifen. Anschließend wiederholt er das Ganze von links. Warte, bis er dich angreift, und springe über ihn drüber, so daß du ihn total verfehlst. Als nächstes wird er dich wirbelnd von links angreifen, dann wieder von rechts. Du mußt deine Moves hier lediglich gut timen, so daß du unter ihm hindurchrennen kannst, wenn er herumwirbelt. Man kann Buzz nur attackieren, indem man ihn mit dem Reifen, den man links findet, in die Enge treibt. Peitsche den Reifen hoch in die Luft, wenn Buzz sich auf dich zubewegt, so daß er seine Arme fesselt und ihm einen Hitpoint entzieht. Sammle alle Sterne, die herabfallen, wenn er sich wieder befreit. Wiederhole den Vorgang so oft, bis Buzz total erschöpft ist.



FOOD AND DRINK

① Herabfallendes Essen ist hier die größte Gefahrenquelle. Gehe auf die Tische zu und tu so, als ob du unter ihnen durchlaufen würdest. Warte jedoch bis zur letzten Sekunde - so kann dich das Essen nicht treffen. Achte auch darauf, daß dein Vorsprung gegenüber Buzz groß genug ist, damit er dir nicht auf die Pelle rückt.

② Achte auf diese Getränkeautomaten, sie werfen Dosen aus, die Woody im Falle eines Treffers einen wertvollen Hitpoint rauben können! Warte, auf eine Pause zwischen den einzelnen Dosen und laufe dann an den Automaten vorbei.

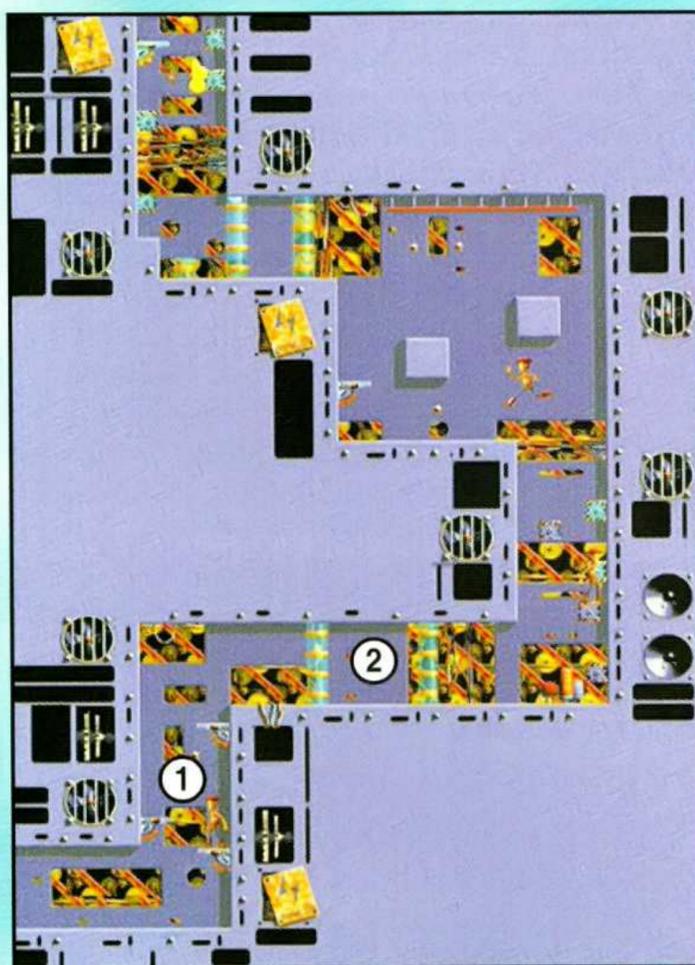
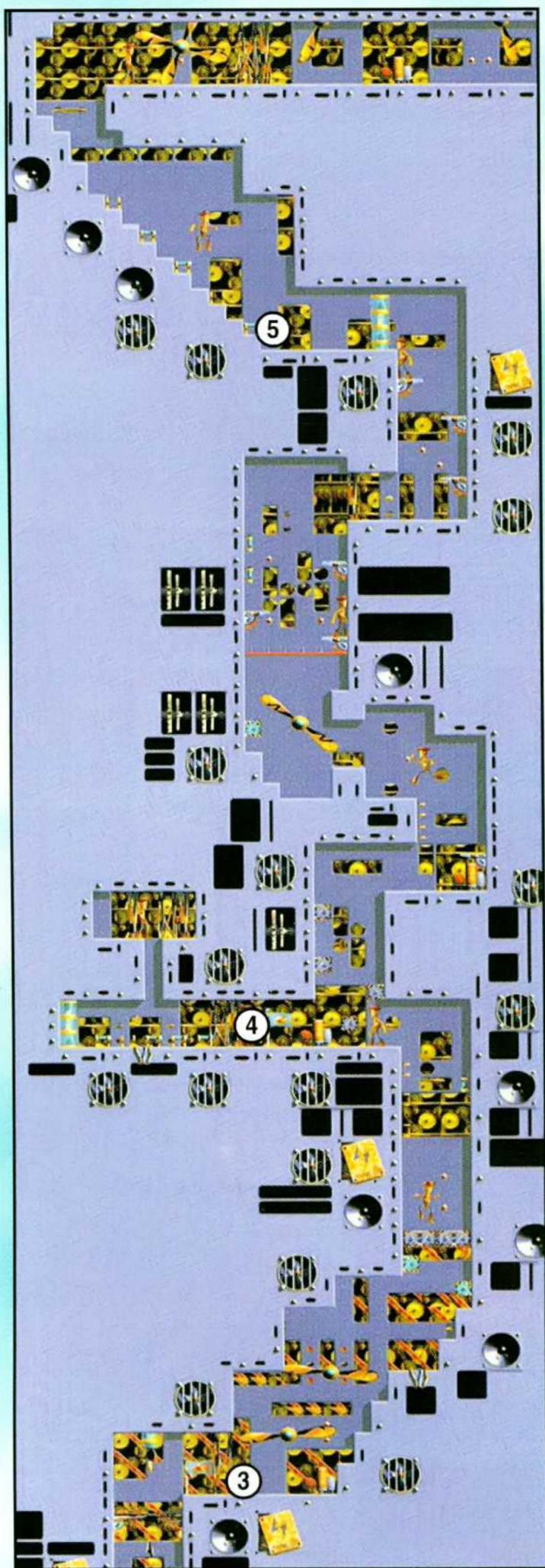


③ Hüte dich vor den Riesenkindern, die den Papierfliegern nachjagen. Achte auf die Geräusche ihrer Schritte und drücke dann unten, um dich zu ducken. Nun bist du sicher vor den tapsigen Riesenschuhen!

④ In diesem Level kann man alle Silbersterne ganz einfach einsammeln. Man erreicht sie entweder, indem man über sie drüberläuft, oder durch einen simplen Sprung. Sammle alle 50 ein, um ein nützliches Extraleben zu erhalten. Wenn du weniger einsammelst, bekommst du für den Anfang des nächsten Levels einen Extra-Hitpoint!



INSIDE THE CLAW MACHINE



- ① Schau dir an, wie sich die verschiedenen Plattformen bewegen. Dann sollte es recht einfach sein, nach oben zu gelangen - sehr einfach sogar!
- ② Wenn du zu den Münzen in dem Glasbehälter kommst, peitschst du den Glasbehälter und wartest auf eine Pause zwischen den Münzen, bevor du darunter hindurchschlüpfst. Es sieht so aus, als ob diese Maschinen immer noch mehr Geld machen, sei also bereit, dich schnell zu bewegen.
- ③ Endlich ein Neustartpunkt. Hier gibt's keine goldenen Hitpoint-Sterne, nur ein paar lästige Ventilatoren, die unseren Cowboy-Freund zu Hackfleisch verarbeiten wollen. Beobachte, wie sie sich bewegen und renne dann um dein Leben.
- ④ An diesem zweiten Neustartpunkt gehst du links zu der Münzenröhre und zerschlägst sie. Begib dich unter die Münzen und springe nach links hoch. Nun müßte Woody aus dem Blickfeld verschwinden. Jetzt springst du nach rechts und läufst ein Stückchen weiter. Woody kommt dann bei einem goldenen Stern heraus. Mit einem schnellen Sprung nach rechts kannst du dir außerdem ein Extraleben sichern.
- ⑤ Bevor Woody den Ausgang erreicht, stößt er auf eine Menge dieser kleinen Kondensatoren, die explodieren, wenn man sich ihnen nähert. Woody muß sich ducken, sobald er sie explodieren sieht, dann fliegen die Funken an ihm vorbei.

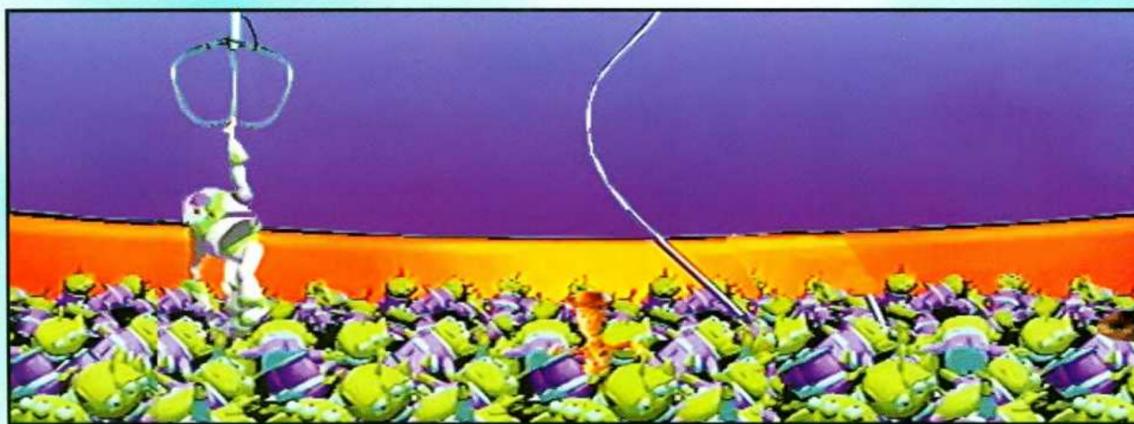


REALLY INSIDE THE CLAW MACHINE!



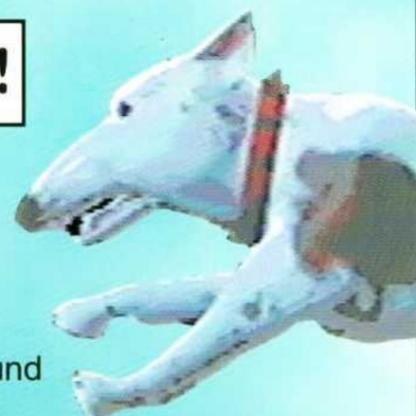
So sehen die kleinen dreiäugigen Monster aus, die dich mit einem irritierenden „Helloooo!“ begrüßen, wenn du sie aufhebst. Das Wichtigste in diesem Abschnitt ist, daß es zwei Punkte gibt, an denen du die Aliens absetzen kannst. Der zweite Punkt ist der zweite Raum, in den du kommst. Dort gibt es eine Tür, die einem der Aliens gegenüberliegt, das du aufsammeln mußt. Wenn du diese Stelle gefunden hast, mußt du dich nur noch entscheiden, welches das nächstgelegene Tor ist, in das Woody seine kleinen grünen Freunde fallen lassen kann.

THE CLAW



Woody muß Buzz vor Sid beschützen, der versucht, ihn als Preis an dem Spielautomaten zu gewinnen. Dazu muß Woody die Aliens in die Luft peitschen, dann hochspringen, noch einmal peitschen und sie möglichst weit von dem Automaten fernhalten. Am besten bleibt man rechts und versucht, Claw zu treffen, bevor er Buzz erwischt, indem man drei der kleinen Kerlchen gen Himmel schickt. Oft wird Claw trotzdem noch einmal auf Buzz losgehen, aber man hat immer noch genug Zeit, um noch ein paar Aliens auf ihn zu hetzen, bevor Buzz davongetragen wird. Um zu vermeiden, daß Claw und ein nerviges herabhängendes Stück Draht einen treffen, duckst du dich, wenn sie über Woody hinweggehen. Du mußt Claw fünfmal verjagen, bis Sid das Geld ausgeht.

Diesmal gilt es für Woody, acht der verlorengegangenen Aliens einzusammeln und sie zu ihren Freunden zurückzubringen. Das sollte nicht zu schwer sein, denkst du vielleicht. Nun, das Problem besteht darin, daß alles in 180 Sekunden passiert sein muß.



SID'S WORKBENCH



① Zunächst wirst du in diesem Level dieser Spinne begegnen, und kurz darauf werden ein paar Darts von der Decke herabregnen. Da dieser Level nur so vollgestopft ist mit Gefahren, sollte man langsam und vorsichtig vorgehen, damit Woody nicht so viele Treffer einstecken muß.



② Woody muß dieses Zugseil im Level oft anwenden, um an Haken heranzukommen, mit denen er auf die nächste Plattform wechseln kann. Unglücklicherweise läßt sich das Ding nur schwer steuern und sorgt dafür, daß man oft sinnlos ein Leben vergeudet. Manche Abschnitte durchquert Woody am besten mit erhobenem Arm, während alle möglichen lästigen Dinge versuchen, ihn zu treffen. Warte immer den richtigen Moment ab und laß Woody dann loslaufen.



③ Nach diesem Neustartpunkt findet sich unter der Plattform ein Extraleben, das man nur erreichen kann, wenn man rechts von der Plattform herunterspringt und zum Einsammeln hinüberschwingt. Dann schnappt man sich den Haken und nimmt den selben Weg zurück, auf dem man gekommen ist. Mach dir keine Gedanken, wenn Woody bei dem Versuch abstürzt, das Extraleben erscheint wieder, so daß er es erneut einsammeln kann.



④ Versuche nicht, diesen Stern einzusammeln. Wenn Woody hierher springt, stürzt er einem schrecklichen Tod entgegen.



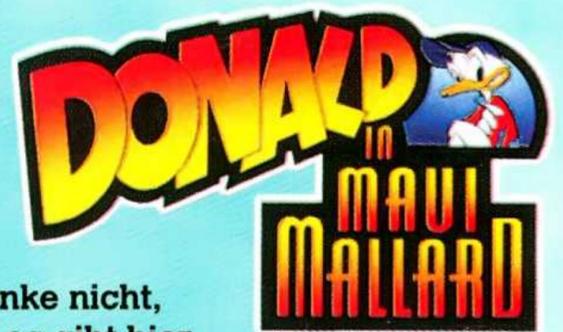
⑤ An dieser Stelle wird's wirklich surrealistisch: Wenn Woody zum zweiten Neustartpunkt kommt, stoppt er und macht einen Spagat. Dann erscheint Sids gewaltige Hand mit einem Vergrößerungsglas auf dem Screen und bündelt das Sonnenlicht auf Woodys Rücken, bis er zu qualmen beginnt (ich habe euch gewarnt!).



⑥ Mit seinem angesengten Kopf schreit Woody nun „Hot, hot, hot“ und rennt in der Gegend herum. Gleichzeitig verliert er seine Fähigkeit zu springen. Führe Woody zu der Wasserschüssel, und er wird seinen Kopf eintauchen, um das Feuer zu löschen. Vor dem Ende des Levels wird er dies noch einmal wiederholen



DONALD DUCK



Macht euch bereit für ein weiteres klassisches Disney-Abenteuer. Diesmal mit dem einzigartigen Donald Duck. Hier ist fantastische Plattform-Action garantiert - doch denke nicht, daß du das Spiel im Handumdrehen durchspielen kannst, es gibt hier jede Menge schwierige Probleme zu lösen und Geheimnisse zu lüften. Doch zum Glück für dich, haben wir hier die Komplettlösung, die dir auf deiner Reise helfen soll.

LEVEL 1 - THE GATE OF THE MOJO MANSION

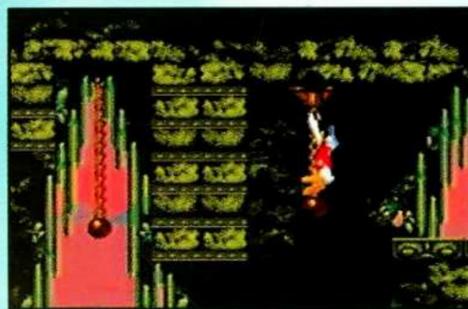


Direkt nach dem Start des Spieles findest du gleich einige Geheim-verstecke. Wenn du hinter das Szenario läufst, dann von der

grünen Statue abspringst und die Kette ergreifst, so kannst du dich zu einigen Käfern hochziehen. Schau dir auch die große Kette weiter rechts an. In späteren Levels kannst du diese ziehen, um so die rotierenden Plattformen anzuhalten.

Springe an diese Kette, damit sich die zweite Kette links herabsenkt.

Nun kannst du über diese zweite Kette höher hinauf-klettern und den Level



weiter erkunden. Oben gibt es zwei Ab-schnitte, in denen du Käfer einsammeln kannst. Wenn du dich dann in die Wand rechts im höchsten Abschnitt hineinbewegst, so kommst du wieder an deine Ausgangsposition zurück.



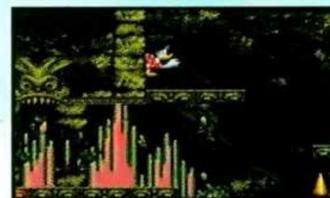
Schießt du auf den roten Käfer an der Wand, so erscheint ein goldenes Ticket. Dieses solltest du durch einen Sprung

erhaschen können. Es wird nämlich zum Spielen des Bonus-spieles am Ende des Levels benötigt. Man kann in jedem Level Gegner abschießen, um an ein goldenes Ticket zu kommen. Damit ist nämlich dann wiederum das Einsammeln von vielen Energie-Items und Extraleben möglich.

Tritt auf die braunen Flächen auf dem Boden, um den Kopf der Statue nach ganz links zu bringen. Dadurch hast du die Möglichkeit ihn als Plattform zu



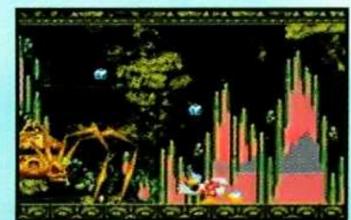
benutzen und kannst so auf die höheren Ebenen kommen. Diese Methode wirst du den ganzen Level hindurch verwenden müssen. Doch sei vorsichtig, denn die Statuen schießen Pfeile quer über den Bildschirm sobald du in ihre Nähe kommst. Warte immer erst bis ein Pfeil vorbei ist, bevor du versuchst auf den Kopf zuzuspringen.



Springe an dieser Stelle nach oben und links hinüber, wo sich ein geheimer Gang in der Wand befindet. Weiter links in diesem Gang wirst

du ein Extraleben finden können. Nun rennst du den Gang wieder zurück und machst dich bereit für einen weiteren Trip auf einem Bücherschrank. Wurde man von so einem Schrank in einen anderen Abschnitt gebracht, so ist es unmöglich wieder zurückzukehren. Schau dich also gut nach Käfern und Items um, bevor du den „Flug“ startest.

Diese riesige Spinne verfügt über zwei Angriffstechniken. Als erstes huscht sie quer über den Screen. Hier kann man Ausweichen, indem man sich duckt und



so unter ihr hindurch kommt. Sollte die Spinne an die Decke springen, so mußt du gleich darauf mit herabfallenden Steinen rechnen. Mit verschiedenen Käfern kannst du die Spinne aber schon bald erledigen. Am besten verwendest du dazu die „Homing“-Bananen und die Blitz-Käfer.



Hast du weiter vorne in diesem Level das goldene Ticket einsammeln können, so kannst du nun das Bonus-spiel spielen. Du mußt Donald hier mit seinem Einrad über die Achterbahn steuern und dabei viele Bonusgegenstände einsammeln. Diese verlierst du jedoch alle wieder, wenn dich einer der kleinen Medizinmänner erwischt. Sei also auch hier wieder recht vorsichtig.



LEVEL 2 - NINJA TRAINING GROUNDS



Dies ist der erste Level, in dem du dich auch in Ninja Donald verwandeln kannst. Auf diese Weise kannst du die Ying-Yang-Münzen einsammeln. Mit deinem Stab hast du die

Möglichkeit Gegner zu verhaugen, Extras, die schwer zu erreichen sind, einzusammeln, kannst dich von glitzernden Juwelen wegschwingen und nach oben durch vertikale Öffnungen springen. Dazu mußt du den Stab zwischen zwei Wänden plazieren und über ihn nach oben springen.

Greife die Mumien, ohne dabei getroffen zu werden, an, indem du darauf wartest, daß sie sich auf dich zudrehen. Dann haust du sie mit einem genau getimeten Schlag wieder



zurück. Dies machst du solange, bis die Mumien

verschwunden sind. Steige dann in die riesige Statue. Damit kannst du ganz einfach durch Wände brechen, indem du über den Bildschirm läufst. Hast du dann den hintersten Punkt erreicht, so wirst du sofort

herausgeschmissen.



Schwinge dich von diesem Juwel weg, nachdem du aus der Statue geschleudert wurdest. So wird sich eine geheime Türe rechts öffnen und du kannst hindurchrennen

und dort Bonusgegenstände mitnehmen. Stattdessen kannst du dich aber auch vom Edelstein schwingen und dich baumeln lassen, bis die feindliche Ente unter dir vorbeigegangen ist. Danach wird diese nicht nur die geheime Türe für dich öffnen sondern auch eingesperrt sein und so ein leichtes Ziel für dich darstellen.

Nachdem alle Wände zerstört wurden, wird das ganze Gebiet einstürzen. Springe nach oben in diese Spalte hinein und benutze dann deinen Stab, um in den



Abschnitt darüber zu kommen. Danach solltest du immer weiter nach oben klettern, bis du schließlich die oberste Ebene erreicht hast. Achte darauf, daß deine Ying-Yang-Power hoch genug ist, um diesen Vorgang richtig ausführen zu können.

Noch bevor du in die nächste Riesenstatue hineinsteigst solltest du die Ansammlungen von



Juwelen dazu benutzen, in einen geheimen Abschnitt weiter links zu gelangen. Dieser befindet sich hinter den Wänden am Start dieses Abschnittes. Dort findest du jede Menge Extra-Energie und Bonus-Gegenstände.



Dieses Extraleben kann man nur sehr schwer erreichen. Hast du genug Mumm es zu versuchen, so solltest du

nur dann von der beweglichen Plattform abspringen, wenn sie sich bis zum äußersten Punkt bewegt hat. Danach mußt du gleich wieder mit dem ergriffenen Extraleben zurückspringen, bevor die Plattform wieder an die Ausgangsposition zurückkehrt.

Obwohl du ein Extraleben bei dir hast, solltest du darauf gefaßt sein, daß du es öfter einmal verlieren wirst, bevor



die große Sonne überstanden hast. Sobald du an der Sonne vorbeiläufst, wird sich diese hinter dir herbewegen und dir das Leben nehmen. Der Trick ist der, daß du an der Sonne vorbeirennen mußt und genau dann, wenn sie hinter dir herschießt, hochspringst, so daß diese einfach vorbeifliegt.



Dieser Wächter ist recht leicht zu erledigen, solange du die ganzen Energie-Tränke mitgenommen hast, die

jedes Mal erscheinen, wenn du eine feindliche Ninja-Ente erledigt hast. Du mußt eigentlich nur die Attacken der Übeltäter solange überleben bis die Statue schließlich explodiert.

LEVEL 3 - MUDDRAKE MAYHEM

Im ersten Abschnitt dieses Levels mußt du dich nach rechts vorarbeiten und die Ying-Yang-Symbole finden, die es Ninja Duck dann



ermöglichen, sich in höhere Regionen zu schwingen. Sei dabei so schnell wie du nur kannst. Bist du nämlich am „Pau“-Transporter angekommen bevor deine Ying-Yang-Kraft weg ist, so kannst du dich dort drüberschwingen und einen Zombie-Power-Bag und einen Schatz einsammeln.



Auch wenn dieser zähneklappernde Piranha-Fisch recht stabil aussieht, so kann man ihn doch zerstören. Dies solltest du auch

jedes Mal machen, da die kleinen Plattformen an der Spitze dieser Stangen abstürzen, wenn du auf sie trittst und du in den Schlamm fällst. Die Stangen mußt du nur anspringen und dann bis zur Spitze hinaufklettern.

Hast du die drei Stangen dann passiert, dann springst du auf das Grasstück, erledigst die Medizinmänner und rennst bis zum rechten Rand. Nun



springst du nach unten, unter das Grasstück. Jetzt läufst du über die verschwindenden Steine nach links, wo sich ein paar versteckte Extras für dich befinden.



Schieß hier auf den herabhängenden Schalter, um so den Schlamm-Stand zu erhöhen. Dadurch bildet sich am Anfang dieses Gebietes eine Plattform,

über die Donald dann wieder in höhere Gefilde auf der rechten Seite des Seiles klettern kann. Hast du dann auf den Schalter geschossen, so springst du nach links auf die Plattform und rennst von dort aus über den Bildschirm. So findest du ein Extraleben und einen Schatz.



Dieser Medizinmann schrumpft Donald in einen Mini-Donald. So kann Donald nun durch kleine Zwischenräume laufen. Mit dem

Bombardier-Käfer kannst du dich durch das Gebiet rechts hindurchschießen. Solltest du genug Kraft haben, so benutze die Feuer- und die Blitz-Käfer-Kombination, um die Medizinmänner, die die Hüten bewachen, zu erledigen.

Renne dann zum niedrigsten Abschnitt dieses Gebietes, wo du auf die Larven triffst. Links erblickst du



kleine Plattformen, die, sobald du auf sie trittst, herabstürzen. Springe zur ersten hinüber und von dort aus weiter über die anderen, bis du zu dem Abschnitt direkt unter der ersten Hütte kommst.

An dieser Stelle gibt es jede Menge Extras für dich.



Um den zweiten großen Abschnitt dieses Levels zu erreichen, mußt du über viele Schlammgruben hinweglaufen,

die mit springenden Medizinmännern gespickt sind. Springe von dieser zweiten Grube aus nach oben in die Wand, wo sich ein geheimer Raum mit Bonusgegenständen befinden. Mit Kombinationen aus Homing-Käfern kannst du die Medizinmänner sicher auf Abstand halten.

Sobald du die Spitze dieses Levels erreicht hast, wird es sofort stockfinster um dich herum.



Gleich darauf wirst du von Medizinmännern und einer Voodoo-Maske angegriffen. Schieße auf die Maske, bis sie zerbricht. Danach gehst du schnell an den Bildschirmrand und kümmerst dich um die Medizinmänner, die nun erscheinen. Dies machst du solange, bis alle erledigt sind.



LEVEL 4 - THE SACRIFICE OF MAUI



Solltest du bereits Aladdin einmal gespielt haben, so wird dir diese Art von Szenario recht bekannt vorkommen. Lava verfolgt Donald über den Bildschirm und du mußt dich mit Hilfe deines Stabes zwischen Juwelen hindurchschwingen, um in die höheren Abschnitte zu kommen. Sollte dich die Lava einholen, so wirst du leider ein Leben verlieren.

Mit Kombinationen aus Stabschwingen, Blasen-Hüpfen und Sternspringen arbeitest du dich in die höheren Gefilde vor.



Das Schwingen zwischen den Juwelen muß du gut einüben und jeden einzelnen Teilbereich nach Bonusgegenständen absuchen. Die Lava erscheint erst dann, wenn du den Wächter im mittleren Bereich erreicht hast. Du kannst dir also ein wenig Zeit lassen.



Schwinge dich vom ersten Juwel, den du siehst, nach hinten, um so zu einer weiter entfernten Plattform zu kommen. Dort

rennst du dann nach links und findest wieder einmal Bonusgegenstände und einen Restart-Punkt auf der unteren Ebene. Vom unteren Teil aus kommst du mit den Luftblasen wieder auf deinen Weg zurück.

Um den Schatz, den du hier finden kannst (damit kommst du an die Paßwörter), zu erreichen, mußt du nach links rennen und in den dunklen Abschnitt nach unten springen. So kannst du dir die Füße nicht verbrennen und hast die Möglichkeit die Extras einzusammeln.



An der Spitze dieses Abschnittes sind zwei versteckte Energie-Tränke zu finden. Schwinge dich vom



ersten Juwel weg und versuche den zweiten zu ergreifen, während du durch die Luft segelst. Am höchsten Punkt schwingst du dich nach links hinüber und fliegst nach oben in die Decke und schnappst dir die Tränke. Oberhalb der Drinks ist Zombie-Pulver, daß du mit deinem Stab erreichen kannst.



Da es hier soviel Lava gibt, die dir um die Füße herumfließt, solltest du besser schnell durch die untere

Ebene rennen und zu diesem Restart-Punkt gehen. Nun kannst du dein Abenteuer fortsetzen, ohne auf die komplizierten Schwung-Bewegungen zurückgreifen zu müssen.

Dies ist der Wächter, den du an der Spitze dieses Gebietes findest. Mit deinem Stab kannst du hier am besten angreifen. Sinkt deine



Energie jedoch rapide, dann mußt du in die Sterne links hineinspringen, um zu einem Energie-Trank auf einer höheren Plattform gebracht zu werden. Der Wächter erscheint dir in drei verschiedenen Formen. Zuerst greifst du die sich drehenden Blöcke an und gehst dann auf den Kopf selbst los.



Nachdem du den Wächter erledigt hast, mußt du dich auf ein Rennen mit der Lava vorbereiten. Du mußt dich schnell

zwischen den Juwelen hindurchschwingen, um überleben zu können. Auf der zweiten Plattform findest du dieses Extraleben. Dieses solltest du jedesmal mitnehmen, da du, falls du neu anfangen mußt, so keines deiner Leben einbüßt.



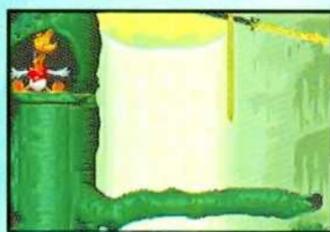
LEVEL 5 - THE TEST OF DUCKHOOD



In diesem Level gibt es jede Menge Lianen. Gleich zu Beginn dieses Levels kannst du deine Energie erheblich erhöhen, wenn du zu dem Zombie-Pulver hier

rüberspringst. Achte aber darauf, daß du genau zielst, wenn du zu dieser kleinen Liane springst und hüpfst dann gleich wieder zu deiner Originalposition zurück, oder du stürzt ab.

In diesem Baumstamm gibt es einen versteckten Raum. Wenn du an der Liane rechts hochkletterst und dann über das Loch im Stamm hinüberspringst und gleichzeitig B



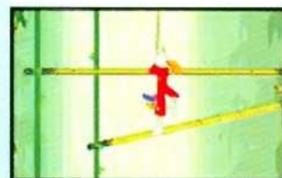
drückst, so wirst du seltsamerweise in das Loch hineinrutschen können. Von dort aus wirst du in den Himmel hochgeschleudert, wo du einen Energietrank und ein Extraleben findest.



Weiter oben in diesem Level findest du eine größere Liane. Springe nach unten und ergreife das Seil. Dann läufst du nach rechts und sammelst

mit deinen Händen die Bonusgegenstände ein. Erreichst du dann das verbrannte Seil, dann rutschst du ab und wirst in die Luft geschleudert. Wenn du auf dem Sims direkt über dem Seil landest, so findest du dort den Restart-Punkt vor.

Mit der zweiten großen Liane kannst du nach unten schwingen und dich dann von links unter den Sims über dem Seil schwingen.



Für eine Sekunde springst du unterhalb auf, bis sich Donald dann das Seil ergreift oder dort hängen bleibt. Laufe mit deinen Händen auf den beweglichen Plattformen entlang und schieße dabei auf die Medizinmänner. Dabei solltest du aber nicht loslassen, bis du den verbrannten Abschnitt des am tiefsten hängenden Seiles erreicht hast. Mit dieser Technik kannst du dich an der nächsten schwingenden Liane zum „Pau“-Transporter schwingen.



Innerhalb dieses Abschnittes bist du andauernd an eine Liane angebunden. Über die tiefen Spalten kannst du deine Sprungfähigkeiten verbessern und außerdem gut weiterkommen. Mit dieser

Technik mußt dich über die großen Bäume hinwegbewegen und kannst auch nur so Höhlen tief unten erreichen, in denen Bonusgegenstände liegen.

LEVEL 6 - THE FLYING DUCKMAN



Donald kann nun eine neue Methode ausnutzen, um im Wasser vorwärts zu kommen. Schieße auf die Tonne, um so

Luftblasen freizusetzen. Dann schwimmst du in diesen Auftrieb hinein und kommst so in höhere Abschnitte. Um dich schnell in irgendeine Richtung bewegen zu können, kannst du einfach während du schwimmst deine Waffe abfeuern.

Wenn du die TNT-Behälter hier mit einem Bombardierkäfer zerstörst, so kommst du an das lebenswichtige Extraleben darunter. Hast du keinen Käfer dabei, so



kannst du einen oberhalb des „Pau“-Schildes im oberen Abschnitt finden. Sobald du dann im nächsten Abschnitt bist solltest du dich schnell bewegen, denn eine Tonne wird explodieren und den Rumpf des Schiffes zerstören. Wirst du davon erwischt, so verlierst du ein Leben.



Hier kommst du am besten vorwärts, wenn du einen kleinen Sprung machst und den Feuerbutton dabei gedrückt hältst. So wirst du schneller. Hast du dann den Schatz hier

erreicht, dann springst du so weit du kannst hoch und schnappst dir den Blitz-Käfer. An der höchsten Stelle deines Sprunges schießt du auf die Wand und landest so auf dem Sims weiter oben. Auf diese Weise kannst du jederzeit zu anderen Ebenen dieses Levels gelangen.

Am Restart-Punkt benutzt du die zweite Tonne mit dem Wasserwirbel, um weiter nach oben zu kommen. Schieße an der Spitze dieses Wirbels nach rechts



an die Wand. So kommst du auf einen Sims, wo du weiter links ein Extraleben finden kannst.



Dieser Piraten-Wächter ist außerordentlich gut. Er wird mit Minen und Räucherheringen angreifen. Fahre mit deinem Boot auf dem Bildschirm umher, um den Minen

auszuweichen. Dabei schießt du auf alle Fische und greifst erst dann den Piraten an. Auch hier solltest du dir wieder genügend Zeit nehmen, anstatt schnell anzugreifen und dabei ein Leben zu verlieren.



LEVEL 7 - THE REALM OF THE DEAD

Wenn du hier über die Kerzen springst, so kannst du einige Zeit lang schweben und dabei Juwelen



aufgreifen. Einige dieser Juwelen fahren nach oben und nach unten. Also mußt du beim Springen besonders gut aufpassen. Über den roten Juwel an dieser Stelle kannst du dich nach rechts schwingen und kommst so weiter.



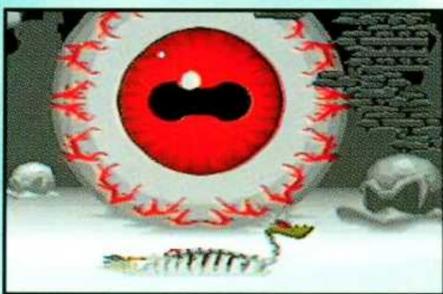
Am besten verwandelst du dich zuerst einmal in Ninja Duck, indem du die Ying-Yang-Symbole

rechts ergreifst. Dann gehst du zum äußersten linken beweglichen Edelstein. Solltest du in der Mitte dieses Levels scheitern, so kannst du deinen Stab hier verkeilen.

Wenn du ganz oben links in diesem Abschnitt ankommst, dann verwandelst du dich wieder in den normalen



Donald Duck. Springe dann über die Kerze und benutze deine Waffe, um dich nach rechts abzustößen (genauso wie im Wasser).



Sobald du beim Boot angekommen bist, benutzt du es, um durch den Nebel hindurchzukommen. Dazu mußt du dich noch in Ninja Duck verwandeln,

dich auf den Boden ducken und mit deinem Stab schlagen. Dann schwingst du dich vom höchsten rotierenden Edelstein weg und ergreifst diesen Stein mit deinem Stab. Nun kannst du den Schatz und das Ying-Yang erreichen. Nun solltest du volle Energie haben, da du mit dem nächsten Schwung vom unteren Edelstein aus in eine Felsspalte kommen mußt. Mit deinem Stab arbeitest du dich dann wieder nach oben vor.



Zu Beginn dieses Levels werden die grünen Geister sofort versuchen die Flasche aus dem Bildschirm zu tragen. Erledige deshalb die Geister

schnell, denn wenn sie Erfolg haben, dann verlierst du ein Leben. Mit der „Banana“-Kombination kommst du hier am besten vorwärts.

Schwinge dich zu allen drei Juwelen hoch, die sich auf der Spitze des Turmes befinden. Dann startest du zum Extraleben auf der rechten Seite durch.



Vom höchsten Juwel aus schwingst du dich direkt in die Mitte der Spalte hinein und plazierst deinen Stab zwischen den Wänden.

Dann schwingst du dich schnell zum nächsten Sims auf der linken Seite hinüber.

Schlage die Geister auf der linken Seite in die Flucht, indem du ruhig stehenbleibst und deinen Stab schwingst. Nun springst du in die Luft und lockst so einen weiteren Geist herab, der sonst die Flasche nehmen würde, während du dich vom Juwel wegschwingst. Springe dann zur rechten Plattform hinüber und erledige alle Geister. Danach hüpfst du zum Juwel rechts. Mit Kombinationen aus Blitz- und Feuerkäfern kannst du recht schnell weitere ankommende Geister vernichten.

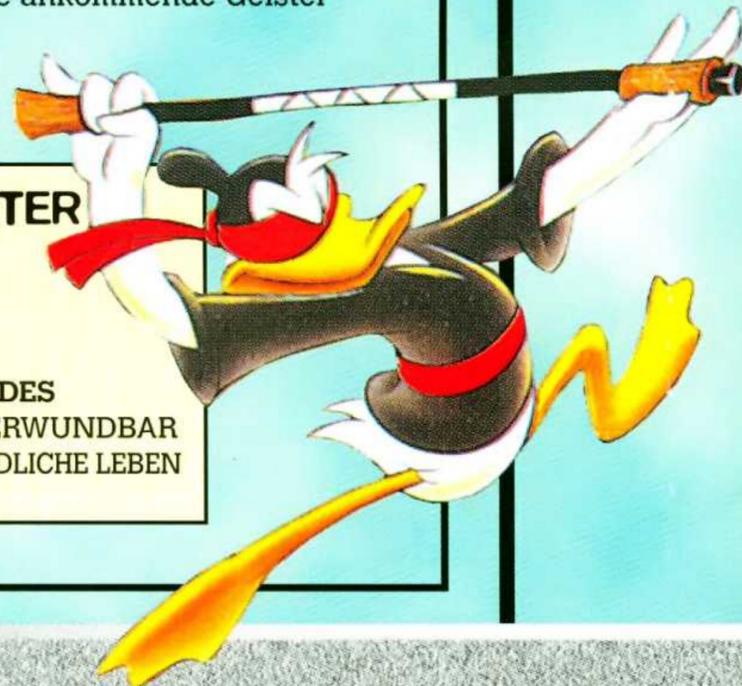


PASSWÖRTER

ININJA
ITSHOT
YOHOHO

ACTION REPLAY CODES

FF13470090 - UNVERWUNDBAR
FF13450003 - UNENDLICHE LEBEN



CODES

Es ist mal wieder soweit!



BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX

RIESEN-KÖPFE

Du mußt beim Titelschirm, noch bevor du die Spielart auswählst, folgendes machen. Die L- und die R-Taste gedrückt halten und Start drücken. Halte die Buttons gedrückt und wähle deinen Charakter aus. Im Kampf wirst du nun feststellen, daß du und dein Gegner über riesige Köpfe verfügen.

SPIELE ALS GAIA UND ALS SHO

Um diese beiden überaus starken Gegner auch auswählen zu können, mußt du das Spiel im Ein-Spieler-Modus und ohne Continues durchzocken. Startest du dann ein neues Spiel, so stehen auch Gaia und Sho zur Wahl bereit.



KÄMPFE GEGEN CUPIDA

Wenn du dieser ziemlich starken Frau im Ein-Spieler-Modus gegenüberstehen möchtest, so darfst du auch hier keine Continues verwenden und du mußt Sho besiegen. Danach erscheint Cupida. Wie man sie selbst spielen kann, ist bisher leider noch nicht bekannt.

GUARDIAN HEROES

DEBUG CODE

Gehe in den Optionen-Modus, drücke dann A + C. Danach gehst du in den „Set Up“-Screen (erste Auswahlmöglichkeit im Optionen-Modus). Dort steht nun am Ende der Liste die Debug-Option. Mit dem Debug-Modus kannst du...

...im Story-Modus

1. Bei Level 200 beginnen
2. Die Levels auswählen
3. Maximale Leben oder 0 Leben (halte das Spiel an, halte X + Y + Z gedrückt und drücke oben für maximale Leben und unten für 0 Leben)
4. Springe zu verschiedenen Kampfszenen vor und zurück. 1 Szene nach vorne - R + Start, 2 Szenen - R + A + Start, 3 Szenen - R + B + Start, 4 Szenen - R + C + Start. 1 Szene zurück - L + R + Start, 2 Szenen - L + R + A + Start, 3 Szenen - L + R + B + Start, 4 Szenen - L + R + C + Start. (L = L-Taste/R = R-Taste)

JOHNNY BAZOOKATONE

UNENDLICHE LEBEN UND LEVEL-AUSWAHL

Im Paßwort-Screen gibst du das Wort „TAEHC“ („Cheat“ rückwärts) ein. So kommst du ganz einfach in den Cheat-Modus. Nun kannst du das Spiel wie immer starten und du wirst merken, daß Johnny 24 Leben hat, die zudem niemals weniger werden.

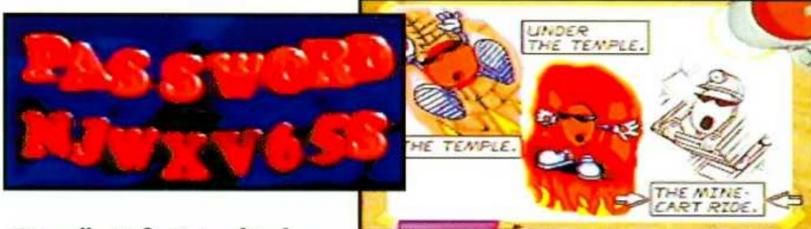
Um einen Level weiterzukommen, mußt du das Spiel nur anhalten und X drücken.



PASSWÖRTER



SPOT GOES TO HOLLYWOOD



Hier alle Paßwörter für den zweiten Teil der Cool Spot-Abenteuer.

LEVEL	EASY	NORMAL	HARD
Ship Deck	-	-	-
Ship Hold	NVUN488U	LRM72HFS	LFOOTFNM
Under Water	PV504X3U	PR57ZXCS	N6VP87JA
The Haunted House	HU5MYX8T	FEWNQ6VL	AUAPILID
The Haunted House Cellar	JVE84PLW	FMXJU5TX	DYN37GZ8
The Pumpkin Castle	LVM54HMW	4PPEVEUX	H56K5W08
The Temple	PR518X8T	N6VZZ7F8	LBOKXFLL
Under the Temple	EQQJO43D	CQIKODQD	GUYMYT5H
The Mine-Cart Ride	JFHNTM3Q	JRFF6ZOCW	NJWXV65S

HELPLINE



Albin Oswald

Ich beginne diese Ausgabe einmal mit einer Entschuldigung für die Fehler, die uns in vorangegangenen Ausgaben untergekommen sind - ich kann leider nicht immer perfekt sein, nur meistens. Nochmals vielen Dank für eure Briefe, die uns auf diese Tippfehler hingewiesen haben - es wird nicht mehr passieren! Wir konnten zwar in der letzten Ausgabe die Thunderhawk 2-Codes in letzter Sekunde in der Druckerei noch unterbringen (weshalb die Entschuldigung erst diese Ausgabe folgt!), für diejenigen, die diese Nummer jedoch versäumt haben, bringen wir sie noch einmal! Das erste Problem waren die Codes zu Thunderhawk 2. Es war nicht nur ein Tippfehler, sondern gleich neun (nicht schlecht, he, wenn man vorher durchgemacht hat). Das zweite Ding waren die Cheats zu FIFA 96 für den Saturn. Diese hat zum Glück bisher auch kein anderer veröffentlichen können. Also sobald ich die richtigen habe, werdet ihr sie im Handumdrehen auch haben.

Doch in jedem Falle vielen Dank für eure ganzen Anfragen - vor allen Dingen für den Brief mit der Frage nach Codes zu Panzer Dragoon 2. Es war wahnsinnig schwer diese herauszufinden

(vor allem, wenn das Spiel noch gar nicht veröffentlicht ist), aber um den Unsinn den ich verzapft habe wieder gutzumachen, habe ich es geschafft.

Also viel Spaß beim Spielen und schreibt mir bitte weiter fleißig - auch wenn ihr mir nur mitteilen wollt, das ich zu nichts gut bin! Unsere Adresse: SEGA Magazin, Helpline, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

Firestorm - Thunderhawk 2
Paßwörter

Südamerika (Arms Running)

1. J3KVGRA3EBDRSEA
2. J9N1HNC7UBDVRUA
3. J93HU3C61BDV00Q

Südamerika (Stealth Down)

1. JRKHUFC8QBDDVVVA
2. JU89TQKVLICFSD2
3. JTHPUNCQFFDDFQSQ

Panama-Kanal (Canal Crisis)

1. JVFPVICTRFDF192
2. JSAHHQA5LICVSQ2
3. JK6H1QA5VICVRBA

Zentralamerika (Recapture Town)

1. JB9H1QA41JCV0UQ
2. J2UVGVC3INDRSRI
3. J6AVG7C2GNDRQPA

Osteuropa (Escort Convoy)

1. JIP8RNCMMNAF0EA
2. J3HVGTA3ERDVS1A
3. JMV4RPCA8REFRMI

Mittlerer Osten (Recapture Territory)

1. JA24RMSFIREF0EA
2. JDV4RNSF4VMFSTI
3. JFH4RNSHSMFRK2

Mittlerer Osten (Oil Dispute)

1. JFNKRNT36VMFF162
2. J52V03C3E3DVTAA
3. JG34RND5436FQCQ
4. I3VKRND6E36F0KA

Süd-Chinesische See (Piracy)

1. I344RND9A36FUFI
2. I404RND9C66FTL2
3. IV1KRNDRH66FQ8A

End-Sequenz

IUN43NDTJ66F08A

FIFA SOCCER '96

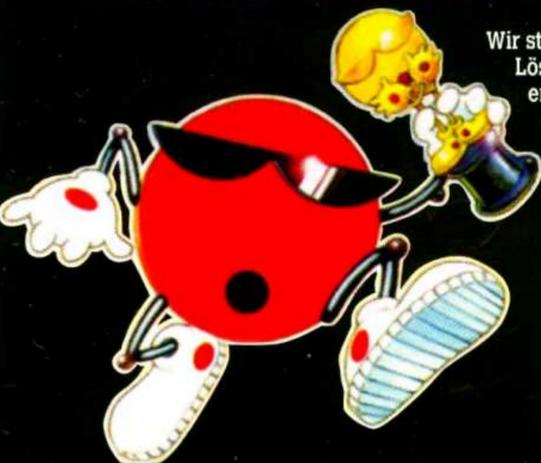
Halte das Spiel an, so daß das Options-Menü erscheint und gib dann mittels des Joypads irgendeinen der nachfolgenden Codes ein. Sind die Codes eingegeben, so kann man mit A das Cheat-Menü anwählen.

Unsichtb. Wände	B, B, B, Z, A, A, A, Z
Irrer Ball	B, A, Z, B, B, Z, A, B
Kurven-Ball	Z, A, B, Z, B, B
Super-Power	Z, A, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z
Super-Torwart	A, A, A, A, A, Z, Z, Z, Z
Super-Sturm	A, A, A, A, A, Z, B
Super-Verteidigung	Z, Z, Z, Z, Z, B, Z
Shutout	A, Z, A, B, A, Z
Das Dream-Team	A, A, Z, Z, B, B, A, A
Das Idioten-Team	A, Z, B, A, Z, B



... KURZTIPS ... KURZTIPS

SPOT GOES TO HOLLYWOOD



Wir starten unsere Lösungstips hier, da die erste Welt recht leicht ist - die komplizierteren Levels, die später noch zu spielen sind, behandeln wir dann nächste Ausgabe.



Wie gesagt, der erste Level ist ziemlich leicht. Vernichte auf jeden Falle alle Krabben und alle Papageien, denn bei ihnen verstecken sich drei der roten Spots. Auch bei den Portalen sind Dinge zu finden. Zerschlage sie und du findest ein Extraleben, einen Spot und einige Edelsteine.

Die Feinde dieses Levels besitzen noch Extra-Spots - also solltest du sie ebenfalls alle erledigen.



Um an diesen roten Spot zu kommen, mußt du nur die Wand durch deine Schüsse zerstören. Ganz leicht oder, man muß nur wissen wie.

Hallo Albin,
ich habe schon einige Previews zu Panzer Dragoon 2 gesehen und das schaut ja super aus. Mag sein daß das ein wenig zu viel verlangt ist, aber gibt es dafür schon irgendwelche Codes, und wenn ja, wann werden sie wohl verfügbar sein?
David Kluver

Donnerlittchen!
Ich zeige dir einfach mal, was ich bisher herausgefunden habe!
Spiele das Spiel durch und du kommst an eine Option die „Pandora's Box“ heißt. Darin sind folgende Optionen enthalten:
Episode - dort kannst du die Episode auswählen.
Dragon - dort kannst du einen Drachen auswählen.
Level - du kannst den Schwierigkeitsgrad einstellen.
Life - damit kann man (soweit ich weiß) den Energiebalken einstellen.
Shot - du kannst deine Waffen aus folgenden auswählen:
1. Normal
2. Drei-Wege-Schuß
3. Fünf-Wege-Schuß
4. Homing-Schuß
5. Gravition
Berserk - hier kannst du den Level abstimmen.
Sight - hier kann man (soweit ich weiß) den Blickwinkel ändern.

In der Pandora's Box sind auch noch drei Bonus-Fragezeichen. Um sie zu aktivieren, mußt du jeden Level mit einer Schußrate von 100% beenden!

Liebster Albin!
Hast du für mich Codes für das sagenhafte Colibri auf 32X? Die Levels sind so groß und komplex und ich schaffes auf Dauer einfach nicht. Hoffentlich kommt von diesen Programmierern bald etwas neues!
Johannes Jung



Für alle die es noch nicht wissen - die Programmierer von Colibri haben auch das Spiel Ecco the Dolphin, eines der erfolgreichsten Spiele für den Mega Drive, gemacht. Nur zur Info natürlich!
Für das Spiel habe ich jedoch leider keinerlei Codes finden können - aber für alle die, die das Spiel ein wenig zu schwer finden, sind hier die Level-Paßwörter.
Level 2 School of Fight - MJPYWKCB
Level 3 Eruption - VDNJVKCC
Level 4 Flower's Rescue - MBCRLQBK
Level 5 River Side - MXMKKLBV
Level 6 Expiry - LGNBQQBZ
Level 7 Waterfalls - YHVKPQBL

Hi Leute!
Bitte, bitte, bitte vergesst nicht den guten alten Game Gear auf euren Tips & Tricks- und Codes-Seiten. Nur weil der Saturn auf dem Markt ist, heißt das doch nicht gleich, daß jeder Game Gear-Besitzer sein allerliebstes Gerät in den Müll geworfen hat. Wir sind immer noch überall anzutreffen und auch wir benötigen immer wieder einmal Codes und Cheats!!!!
Bitte druckt doch wenigstens einmal eine kleine Auswahl von 8-Bit-Codes für alle die Jungs und Mädchen ab, die weiterhin auf ihren Game Gear schwören!
Roger Wachsner

Achtung: wer zu lange auf den kleinen Bildschirm schaut, der sieht bald gar nichts mehr! Aber Scherz beiseite - ich habe den Game Gear fast völlig vergessen. Aber immer wenn ich an ihn denke, kann ich mir ein kleines Schmunzeln nicht verkneifen. Doch wenn du oder ihr alle da draußen Codes haben wollt, dann bekommt ihr sie auch.

Fortsetzung nächste Seite...

... KURZTIPS ... KURZTIP



Die Plattformen über den Durchgängen verbergen meist Extras. Dort kommst du von nahegelegenen Objekten aus hin (z. B. Fässer oder Säcke).



Von dieser Stelle aus solltest du geradeaus weiterlaufen. So findest du einen geheimen Raum mit vielen versteckten Schätzen.

Dies ist ein weiterer sehr einfacher Level - also auf zum Schwimmen.



Du startest am Ausgang und mußt es dorthin wieder zurück schaffen, um den Level zu beenden. Nimm unbedingt den Spot, der im Wrack daneben versteckt ist, mit.

Batman Returns

Um einen Soundtest durchführen zu können, hältst du Start gedrückt und schaltest dann ein. Sobald dann das Sega-Logo verschwindet, kommst du zum Soundtest. Mit Button 2 kannst du die Sounds anhören.

Beavis and Butthead

Paßwörter
WTRBVGUVX
TBODYYSX
DDIJOXENZ
WHKHUSCPY
GNCCLNKUZ

Defenders of the Oasis

Auch hier gibt es ein Soundtest-Menü. Halte einfach oben und Start gedrückt.

Dragon Crystal

Geschwindigkeit erhöhen: zu Beginn von Level 1 hältst du Start gedrückt und kannst so das Spiel schneller machen.

Ecco - The Tides of Time

Benutze Eccos Sonar, um die Karte zu aktivieren. Dann drückst du links, 1, 2, 1, 2, unten, 2 und oben. So erscheint ein Cheat-Menü.

Evander Holyfield „Real Deal“ Boxing

Paßwörter
Big Missouri Mike
ID5X - J T L E - 6 6 E X
Ace Anderson
Y D 3 X - L 4 P E - B 6 E X
Kid Dynamite
Q D 1 I - M B S E - C 6 E X
Ivan Srader
Q D Y N - W H U F - J 6 E Y
Hurricane Hank
I D W 5 - X I Y F - K 6 E 1
Roberto Loco
Y D U 5 - 5 5 5 G - R 6 E X
Raging Ryan
Y D S 5 - 5 5 5 G - 6 6 E X
Iron Mac Roberts
Y D Q 5 - 5 5 5 G - A 6 E 1
Sherlock Kovacs
Y D O 5 - 5 5 5 G - B 6 E Z

Lefty O' Doole

Y D M 5 - 5 5 5 G - C 6 E Y
Glass Jaw King
Y D K 5 - 5 5 5 G - C 6 E Y
Hook Hendriks
Y D I 5 - 5 5 5 G - E 6 E 1
Bull Cutless
Y D G 5 - 5 5 5 G - F 6 E Z
Evander Holyfield
Y D E 5 - 5 5 5 G - G 6 E A
Greg Swanson
Y D C 5 - 5 5 5 G - Z 6 E V

Fantasy Zone

Konfigurations-Modus
Beim Titelschirm drückst du oben, rechts, unten, links, 1, 2, 1, 2 und Start. Nun kannst du dein Geld, den Modus, Level auswählen und einen Soundtest durchführen.

Unbesiegbareit

Gehe wie beschrieben in den Konfig.-Modus. Wähle dann Modus aus und drücke links, 1 und 2.

Krusty's Fun House

Paßwörter
SELMA
SCRATCHY
SKINNER
GROENING
Sollen alle Abschnitte des Fun House erreichbar sein, dann gib TRACY ein.

Lemmings

Wenn der Lemming das Sega-Logo herunterzieht, dann hältst du 1 und 2 gedrückt und drehst das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn. Nun hörst du einen Ton. Wenn du dann „New Level“ anwählst, so erscheint eine Levelauswahl-Option.

Lion King

In dem Moment, in dem du einschaltest, drückst du oben, unten, links und rechts, bis das Disney Interactive-Logo erscheint. Hast du alles richtig gemacht, so hörst du einen Ton, als würde Simba ein Insekt zermalmen. Starte nun ein neues Spiel, und ein verstecktes Menü wird

verfügbar sein.

Psychic World

Levelauswahl und Sound-Test
Drücke während des Titelschirmes gleichzeitig links, oben, 1 und 2. Dann drückst du Start und 1 und 2. Nun sollte eigentlich in der letzten Zeile eine Zahl erscheinen, die „Round No 1“ anzeigt. Mit oben und unten kannst du jetzt einen Level auswählen.

Ren and Stimpy - Quest for the Shaven Yak

Paßwörter
AURGHH
ZONNNK
YYYOWW
ZOWCHH



Road Rash

Um in Level 5 mit jeder Menge Kohle und dem Diablo 1000 zu starten, gibst du dieses Paßwort ein - 00000 0DQT0 15AUS 574AE

Samurai Shodown

Um als Amakuza zu spielen, drückst du während des Takara-Logos dreimal X. Beginne dein Spiel, und Amakuza sollte zur Verfügung stehen. Wenn du das Spiel mit einem der anderen Charaktere durchspielst, so ist er ebenfalls auch zur Wahl bereit.

Streets of Rage

Gehe in das Options-Menü und dann zum Sound-Test. Spiele den Sound Nr. 11 und drücke dann 1 und 2 gleichzeitig. Nun kannst du dich unverwundbar machen und den Start-Level auswählen.

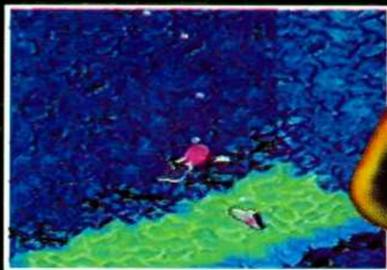
Super Monaco GP 2

Wähle den World Champion-Modus aus und gib als Code „CHAM-PION“ ein. So kannst du die Endsequenz sehen.

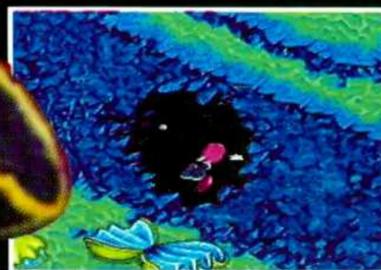
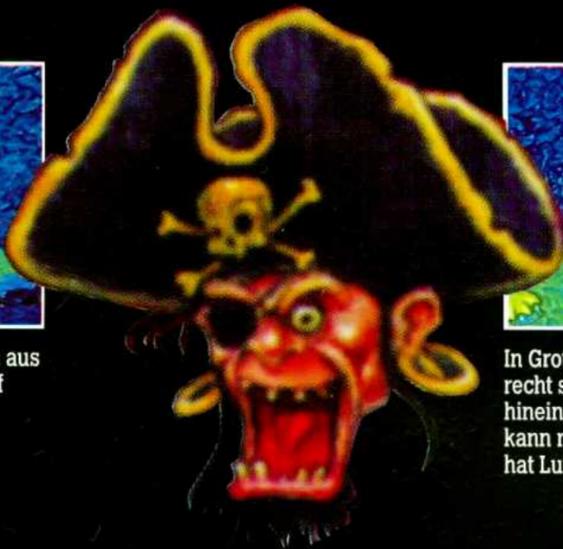
Wimbledon Tennis

Paßwort
NEO CPO SHJ UFG - und du bekommst ein Super-Match zu sehen.

... KURZTIPS ... KURZTIPS



Schwimme von deiner Startposition aus nach links und dann nach oben. Auf den höheren Plattformen sind jede Menge Extras, u. a. ein Extraleben.



In Grotten hineinzuschwimmen kann recht sinnvoll sein - schwimm aber nur hinein, wenn du genug Luft hast. Darin kann man sich leicht verirren, und Spot hat Luftmangel nicht sehr gerne.



Genauso wie die ganze erste Welt, so ist auch der Endgegner leicht zu besiegen. Schwimme einfach zwischen seinen Händen vor und zurück und schieß dabei auf ihn. Bleibt Spot nämlich in Bewegung, so können die Minen ihn niemals erwischen.

VERKAUFSSHITS

SATURN

- | | |
|---------------------------|----------------------|
| 1. Wipe Out | 6. F1 Challenge |
| 2. Virtua Cop | 7. FIFA Soccer '96 |
| 3. Magic Carpet | 8. 'D' |
| 4. Sega Rally | 9. Worms |
| 5. Battle Arena Toshinden | 10. Virtua Fighter 2 |

MEGA DRIVE

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. Toy Story | 6. Soleil |
| 2. Micro Machines '96 | 7. Fever Pitch Soccer |
| 3. FIFA Soccer '96 | 8. Light Crusader |
| 4. Sonic Compilation | 9. Street Racer |
| 5. Mega Bomberman | 10. Batman Forever |

MEGA CD

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| 1. B.C Racers | 6. Mickey Mania |
| 2. Earthworm Jim S.E. | 7. Sonic CD |
| 3. Soulstar | 8. Battlecorps |
| 4. World Cup USA '94 | 9. FIFA Soccer '96 |
| 5. TomCat Alley | 10. Brutal: Paws of Fury |

GAME GEAR

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| 1. Sonic Triple Trouble | 6. Arena |
| 2. Tails Adventure | 7. Speedy Gonzales |
| 3. Sonic Drift Racing | 8. NBA Jam T.E. |
| 4. Primal Rage | 9. Batman Forever |
| 5. Garfield | 10. MicroMachines 2 |

MASTER SYSTEM

1. Sonic the Hedgehog 2
2. James Pond 2 - Robocod
3. Street of Rage
4. Ecco the Dolphin
5. Wolfchild

32X

1. Virtua Racing Deluxe
2. Virtua Fighter
3. Darxide
4. WWF Raw
5. Kolibri

VIRTUA COP

FADENKREUZ

Starte das Spiel mit dem Controller (nicht der Pistole) und pausiere dann. Schließe die Pistole wieder an die Konsole an und fahre mit dem Spiel fort. Nun solltest du an deiner Pistole ein Fadenkreuz haben, mit dem du genauer schießen kannst.

TOY STORY

LEVELAUSWAHL

Im posterartigen Toy Story-Screen drückst du A, B, R, A, C, A, D, A, B, R, A. Starte das Spiel und drücke Start, um zu pausieren, dann den Button A, um in den nächsten Level zu springen.

UNBESIEGBARKEIT

Sammele im zweiten Level sieben Sterne ein, springe in die Spielzeugkiste und ducke dich für 6 Sekunden. Der Stern wird sich drehen, um anzuzeigen, daß der Cheat funktioniert.

BATMAN FOREVER

Hier ist ein großartiger Code, der dir Zutritt zu einem Cheatmenü verschafft. Dort hast du die Wahl aus zahlreichen Optionen. Im Startscreen gibst du folgendes ein: links, oben, links, links, A, B, Y (6 Button-Pad). Falls du ein 3 Button-Pad verwendest, läßt du Y einfach weg. Mit dem LULLABY-Code hast du Zugang zur Level- und Soundauswahl, allen Waffen, Kills mit nur einem Treffer usw.

ALIENS 3

Wenn du mehr Munition brauchst, um mit den Aliens fertigzuwerden, gibst du deinen Namen als CHEAT an.

ACTION REPLAY



BATMAN-REVENGE OF THE JOKER

FF3FF60008 Unendlich viele Leben
 FF97860008 Unendlich viele Energiekapseln
 FF5D01000X Levelauswahl - Ersetze X mit 0 - 11



SPOT GOES TO HOLLYWOOD

FFE2F10002 Unendlich viele Leben
 FFE608001E 100% Energie

EA HOCKEY

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

EARTHWORM JIM 2

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

FLINTSTONES

FF01550002 Unendlich viele verbleibende Leben
 FF2F280001 Durch Feinde unverletzbar
 FF014F000X Levelauswahl - X mit 0 - 6 ersetzen
 FFEAA0000X Area-Auswahl - X mit 0 - 3 ersetzen

PHANTOM 2040

FF80450006 Unendlich viele Leben

POWER RANGERS MOVIE

FFF40030004 Unendlich viele Continues

SONIC 3

FFFE120005 Unendlich viele Leben
 FFFE210063 Unendlich viele Ringe
 FFFFB1000X Anzahl der eingesammelten Edelsteine (X durch 1 - 17 ersetzen)
 FFFFA0001 Nun kannst du Sonic in jede beliebige Grafik verändern und jedem Level neue Teile zufügen.

SONIC SPINBALL

FF579E1003 Der Boss-Raum ist geöffnet

TOY STORY

FF04A10003 Unendlich viele Leben

VECTORMAN

FFE87D0003 Unendlich viele Leben
 FFE8790004 Unendlich viel Energie



VIRTUA COP (EUROPE)

Master Code F6003DEE C305
 B6002800 0000

Unendlich viel Gesundheit für Spieler 1 16057BD2 0505
 Unendlich viel Gesundheit für Spieler 2 16057C12 0505
 Unendlich viele Kugeln für Spieler 1 1606A658 0006
 Unendlich viele Kugeln für Spieler 2 1606A6A8 0006
 Maschinengewehr Spieler 1 1606A66E 5EFC
 Maschinengewehr Spieler 2 1606A6BE 5EAC

VIRTUA FIGHTER 2 (EUROPE)

Master Code F6000914 C305
 B6002800 0000

Unendlich viel Zeit 160E0032 0782
 Unendlich viel Energie für Spieler 1 16062444 00A0
 Kampf außerhalb des Rings erlaubt 160E0068 004F
 Mega Kick (nicht bei niedriger Schwerkraft) 160E007A 0000
 Niedrige Schwerkraft 160E007A 0024
 Bonuslevel 10 spielen 160E0002 0A0A
 Unter Wasser spielen 160E0038 0010
 160E001A 0002

VIRTUA COP (USA)

Master Code F6003DEE C305
 B6002800 0000

Unendlich viel Gesundheit für Spieler 1 16057952 0505
 Unendlich viel Gesundheit für Spieler 2 6057912 0505
 Unendlich viele Kugeln für Spieler 1 1606A3E8 0006
 Unendlich viele Kugeln für Spieler 2 1606A398 0006
 Maschinengewehr Spieler 1 1606A3AE 5DAC
 Maschinengewehr Spieler 2 1606A3FE 5DAC

VIRTUA FIGHTER 2 (USA)

Master Code F6000914 C305
 B6002800 0000
 Unendlich viel Zeit 160E0032 0782
 Unendlich viel Energie für Spieler 1 160621B8 00A0

Kampf außerhalb des Rings erlaubt 160E0068 004F
 Niedrige Schwerkraft 160E007A 0024
 Mega Kick 160E007C 0000
 Bonuslevel 10 spielen 160E0002 0A0A
 Unter Wasser spielen 160E0038 0010
 160E001A 0002



ASTERIX

00C08B01 Bomben von Anfang an
 00C09F50 Bonus-Stage nach jedem Level

DINO BASHER

00CD5803 Unendlich viele Leben

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

00C9C130 Unendlich viel Energie

LAND OF ILLUSION

00C0B00X Ersetze X mit 0 - C, um deinen Startlevel zu wählen
 00C09F02 Unendlich viele Leben

DONALD DUCK- THE LUCKY DIME CAPER

00C13E01 Unendlich viel Energie und Waffen

SONIC THE HEDGEHOG 2

00D50213 Glider von Anfang an
 00D52876 Sonic rennt auf dem Kopf



ALIEN 3

00C42403 Unendlich viele Leben
 00C42B99 Unendlich viele Missiles

BATMAN RETURNS

00C02103 Unendlich viele Leben
 00C1590A Unendlich viel Energie

CHAKAN

00DFB3F0 Wenn du das Action Replay aktivierst, erneuert dies deine Energie

COLUMNS

00C699XX Levelauswahl

LESER TIPS...

Diesen Monat können wir euch einen ganz speziellen Leserbrief bieten!
 Jakob Vorndran hat uns die Komplettlösung zu dem sehr beliebten Phantasy Star IV: The End of the Millennium zugeschickt. Ich wollte diesen Monat ohnehin was über dieses Spiel bringen, aber Jakob hat in seine Lösung so viel Arbeit gesteckt, daß ich sie nicht einfach stillschweigend in die Komplettlösungsrubrik aufnehmen und selber die Lorbeeren dafür einheimsen konnte. Also hab ich die Lösung auf den Leserbriefseiten veröffentlicht, damit Jakob all die Ehre zuteil wird, die ihm gebührt!

Danke, Jakob! Hast du jemals daran gedacht, deinen Lebensunterhalt mit Komplettlösungen zu bestreiten?

Eure Tips schickt ihr bitte an:

Comptec Verlag, Redaktion Sega Magazin, Kennwort: Lesertips, Isarstraße 32 - 34, 90451 Nürnberg

PHANTASY STAR IV

Hallo Albin,

Die Phantasy Star-Serie ist mit das Beste, was dem Mega Drive jemals passiert ist, besonders der letzte Teil: The End of the Millennium. Mir selber macht es Spaß, Geschichten zu schreiben, also hab ich mich entschlossen, neben dem Spielen gleich eine Komplettlösung zu erstellen, die anderen Lesern vielleicht dabei helfen kann, dieses Mammut-Adventure zu beenden. Ich hoffe, ihr könnt was damit anfangen!

Jakob Vorndran

Das Spiel beginnt an der Akademie in Piata auf dem Planeten Motavia. Sprich zu dem Direktor, und er wird dich bitten, den Keller der Akademie von Monstern zu säubern. Gehe die Treppe hinunter und treffe Hahn. Er erzählt dir von seinem verschollenen Lehrmeister Professor Holt. Hahn schließt sich dir an, um ihn wiederzufinden. Jetzt gehst du zu einer Treppe, die in den Keller führt.

Sobald du dich im Keller der Akademie von Motavia befindest, gehst du nach unten und dann links und nimmst den zweiten Gang, der nach oben führt. Nun gehst du rechts und nimmst die Treppe nach unten, dann nach unten und wieder nach links. Nimm die Stufen nach unten und finde die Kapseln, die die Monster freisetzen. Besiege die Igglanova und gehe wieder nach oben zum Direktor.

Er dankt dir, aber er ist verwirrt über deine Schilderung der Vorfälle im Keller. Du bemerkst, daß er mehr über Birthvalley weiß, als er zugeben will, aber bevor irgend etwas anderes passiert, erscheint Zio und rät dir, Birthvalley nicht zu betreten. Nach seinem Abgang kommt Hahn mit dir, und trotz allem macht ihr euch auf nach Birthvalley.

Sobald du draußen bist, gehst du nach Osten und an den Bergen nach Norden, dann wieder nach Osten, um die Stadt Mile zu erreichen. In Mile siehst du ein Schloß jenseits einer Sanddüne. Kauf dir dort Waffen und eine Rüstung - zwei Slasher für Alys und zwei Jagdmesser für Hahn. Statte Chaz entweder genauso aus wie Hahn oder kaufe ihm das beste Schwert, das im Angebot ist. Beides geht in Ordnung.

Nun gehst du von Mile aus nach Norden, um Zema zu erreichen. Dort sind alle versteinert, also durchquerst du die Stadt, um zu dem Eingang von Birthvalley zu gelangen.

In Birthvalley gehst du nach oben, rechts, oben, dann links, dann die Stufen hinunter, nach oben, links, wieder nach oben, und du findest Dr. Holt. Er ist versteinert, aber Alys erinnert sich an etwas, das man Alshline nennt - ein Zaubertrank, der Stein in Fleisch verwandelt. Dieser befindet sich in Molcum, also gehst du von Zema aus nach Süden, um zu sehen, wieviel davon noch vorhanden ist. In Molcum - die Stadt ist zerstört - findest du im Zentrum Rune. Er bietet dir an, dich nach Tenoe zu geleiten, wo es noch Alshline gibt. Gehe von Molcum aus nach Osten, um bei Krup Waffen und Rüstung erneuern zu können. Unterhalte dich in der Stadt mit allen Leuten.

Gehe von Krup aus nach Norden, um das Valley-Labyrinth zu betreten, das nach Tenoe führt. Im Labyrinth gehst du nach oben, rechts, oben, links und oben, dann durch die Tür. Nun geht's wieder nach oben, dann links und durch den zweiten Gang nach oben, dann wieder nach oben, schließlich noch mal nach oben und durch die Tür, um wieder hinauszugelangen. Hier findest du Tenoe.

Begib dich zu dem Zelt in der rechten oberen Ecke der Stadt. Dort triffst du den Informanten, der dir drei Dinge verrät. Eines davon sind die Ausmaße von Alys, und daß es sich bei ihm um Runes Großvater handelt. Er klärt dich darüber auf, daß sich das Alshline im Keller des weiter hinten gelegenen Zelts befindet, aber daß das Zelt wahrscheinlich belagert ist. Gryz kommt mit dir, aber Rune verläßt an dieser Stelle die Gruppe. Verlasse das Zelt und gehe nach links, oben und dann links an der linken Seite des Zelts entlang. Begib dich in das Zelt, und du findest eine Bodenluke. Drücke den C-Knopf.

Fortsetzung auf der nächsten Seite...



Sobald du dich im Kellergeschoß von Tenoe befindest, läufst du geradeaus durch die Mitte des Korridors und dann die Treppe nach unten. Nun nach links und dann nach unten. Dann rechts und die Stufen hinab. Nimm dann den Alshline aus der Truhe mit. Gryz entscheidet sich nun dafür, bis zum End hierzubleiben, da er den Kopf von Zio haben will.

Gehe dann nach Zema zurück. Wenn du dort ankommst, so wird die Stadt automatisch wiederbelebt.

Holt erzählt Hahn, daß er doch zur Akademie zurückkehren und dort von seinen Entdeckungen erzählen soll. Doch noch bevor irgendjemand sich davonbewegen kann, ertönt ein lautes Brüllen, und du mußt ins Zentrum der Stadt gehen und dort gegen den Igglanova antreten. Dr Holt verschwindet nach diesem Kampf wieder. Er ist nach Birthvalley gegangen. Kaufe dir neue Waffen und Rüstungen und folge ihm dann.

In Birthvalley gehst du nach oben, dann die zweite rechts, oben und links. Nun die Treppen hinab, dann nach oben, links und wieder nach oben bis zu einer Türe. Drücke dann C, um in den „Bioplant“ zu kommen.

Gehe durch die Türe, dann nach oben, rechts, oben und durch eine weitere Türe hindurch. Dann wieder nach oben, nach rechts, nach oben und durch eine Türe. Dann unten, links, unten, rechts und nach oben. Gehe auch durch diese Türe und dann nach unten, links, unten, links, unten, rechts und nach unten durch eine weitere Türe.

Jetzt wieder nach unten, links, unten, links, unten, rechts und unten durch eine Türe. Dann wieder unten, links, oben und durch die Türe dort. Dann zu guter Letzt links, oben, durch eine Türe und nach oben, wo du Holt finden wirst.

Er zeigt dir Rika und Rika zeigt dir Seed, den Computer. Er teilt dir mit, daß Rika das Endprodukt einer 1.000-jährigen Forschung nach perfektem künstlichem Leben ist. Seed sagt auch noch, daß er die Kontrolle über die Anlage verloren hat und empfiehlt, daß Nursus ausgeschaltet werden soll. Doch nur Demi kann dies tun, und diese wird von Zio festgehalten. Seed bittet dich also, sie zu befreien, um dann Nurvus auszuschalten und Rika danach mitzunehmen. Sobald du dann draußen bist, zerstört sich Seed selbst. Zios Stützpunkt ist die Burg hinter dem Sandgebiet.

Gehe von Zema aus nach Nordwesten, dann, nachdem du an den Bergen vorbei bist, nach Norden. Überquere die Brücke und gehe weiter nach Norden, bis du Nalya erreichst. Die Nalyaner erzählen dir von einem Meteor, der ganz in der Nähe heruntergekommen wäre. Ihn findest du nördlich der Stadt.

An der Absturzstelle gehst du nach links und nimmst den ersten Weg nach oben. Nun läufst du nach links, nach oben und durch eine Türe. Dann oben, links, oben und durch eine Türe ganz oben. Dahinter links, oben, links, oben und wieder durch eine Türe. Jetzt links, oben, durch eine Türe, wieder links und wieder nach oben durch eine zweite Türe. Zuletzt nochmal links, oben, durch eine Türe und nach oben bis zum Hauptcomputer. Drücke nun C.

Du wirst feststellen, daß dies eines der vielen Schiffe ist, mit denen man Parma evakuierte, bevor es in Phantasy Star II explodierte. Auch ein paar andere haben dieses System verlassen (Phantasy Star III).

Gehe von der Absturzstelle aus nach Süden zu Aiedo. Sprich dort mit jedem. Sie werden alle von dem Weg im Norden erzählen, und daß alle die, die dort hingingen, nie mehr zurückkamen (was glaubst du, wo wir jetzt hingehen?).

In Aiedo befindet sich die „Hunters Guild“. Hier gibt es jede Menge Jobs für dich, die dir Geld und Erfahrung einbringen können. Außerdem gibt es dort ganz gute Waffen.

Nördlich von Aiedo ist ein Höhleneingang, der dich zu einem Weg führt. Dort gehst du nach oben, dann nach links, die zweite Passage nach unten, die erste wieder nach links und dann nach unten links, wo sich der Ausgang befindet.

Draußen gehst du nach Süden, dann von den Bergen aus nach Osten bis nach Kadary. Dort ist Zios Kriche zuhause. Wenn du mit den Einwohnern redest, so bekommst du heraus, daß einige Zio mit gemischten Gefühlen gegenüberstehen, einige aber gehorsam sind. In dieser Stadt findest du auch den „Laserslasher“.

Außerhalb der Stadt gibt es „Extrahäuser“, wenn du an der rechten Seite der Mauer entlangläufst. In diesen Häusern sind Truhen in denen der „Laserslasher“ versteckt ist. Zios Stützpunkt ist südöstlich des Treibandes.

In Zios Zentrale gehst du nach oben, links und nach oben durch eine Türe. Nimm die Treppen links nach oben. Dann gehst du nach links, unten, links, unten, links, unten und nach rechts. Folge dann dem Gang rechts oben in der Ecke des Raumes bis zu einer Mauer. Nimm nun die Treppen nach oben und begib dich in den Gang auf der linken Seite des Raumes. Dann gehst du nach links in eine kleine Röhre, die die beiden Türme miteinander verbindet. Bist du aus der Röhre raus, so gehst du nach unten, links und nach oben. Am oberen Ende des Raumes befindet sich Juza, ein Handlanger von Zio. Erledige ihn und nimm dann die Treppe nach oben. Dann gehst du nach unten, rechts und dann nach oben durch den Korridor und dort die Treppen nach oben. Am Ende der Stufen gehst du nach oben und findest dort Demi den Androiden vor. Sie erzählt dir von Nurvus. Doch dann erscheint Zio. Nun wirst du in einen eher ausweglosen Kampf verstrickt. Nach einigen Angriffen feuert Zio einen „Chaz“ auf dich ab und Alys fängt den Schuß ab. Dann gehen alle nach Krup zurück. Leider passiert dies alles automatisch, und du kannst Alys Schicksal nicht mehr abwenden.

FORTSETZUNG FOLGT...

KOMBINATIONEN

BLIZZARD - Wat + Zan (oder Hewn)

FIRESTORM - Foi + Zan (oder Flaeli anstelle von Foi)

TRI-BLASTER - Tsu + Wat + Foi

LETHAL IMAGE - Death + Illusion

SHOOTING STAR - BurstRocket + Nafai

GRANDCROSS - Crosscut + Effess

PARADIN BLOW - Astral + Rayblade

SILENT WAVE - AirSlash + Phonon

CONDUCT THUNDER - Nawat + Tandle

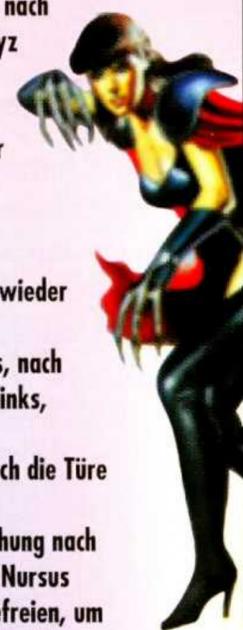
HOLYFORCE - Effess + HolyWord

BLACKHOLE - Negatis + Gra (echt cool!)

HOLOCAUST - Diem + Savol

CIRCUIT BREAKER - HyperJammer + Tandle

DESTRUCTION - Deban + Megid + Positron Bolt + Logoon



JOHNNY BAZOOKATONE



Dieses Spiel wird immer schwieriger! In der letzten Ausgabe haben wir die ersten drei Gefängnis-Levels abgehandelt - diesen Monat enthüllen wir euch die Geheimnisse des Flusses Styx (der letzte Gefängnislevel), das ganze Hotel und die ersten beiden Levels des Restaurants. Wird Johnny seine wertvolle Gitarre retten können? Wenn es noch schwieriger wird, glaube ich nicht daran!

Der Fluß Styx

PRISON -FORTSETZUNG

Johnny hat zwei verschiedene Möglichkeiten, durch diesen Level zu kommen. Die erste ist die Fähre, die von einem bösen Fährmann gesteuert wird, der nur für Geld arbeitet - man verdient sich selbiges, indem man auf Piranhas schießt und die zurückbleibenden Münzen einsammelt. Wenn man ihm das Geld gibt, rudert er dich ein Stück weit auf den Fluß hinaus, dann mußt du ihn wieder bezahlen, damit er weitermacht - wenn man sich einmal auf der Fähre befindet, empfiehlt es sich, Johnnys Kanone nach oben zu richten und während der ganzen Fahrt zu feuern, denn die hungrigen Piranhas geben einfach keine Ruhe. Mit der Fähre ist es eindeutig einfacher, aber Johnny kann auch die Felsen entlangwandern und seine Gitarre zum Schweben verwenden. Das ist recht schwierig, denn einige Abgründe sind ziemlich breit, aber auf diese Weise gelangt man in einen geheimen Unterwasserlevel, den man mit der Fähre nicht erreichen kann. Der Geheimlevel enthält eine Menge Goodies, einschließlich goldener und silberner Energiesterne.



Achte darauf, daß Johnny alle runtergekommenen Gebäude im Flußbett erforscht, denn in einem von ihnen ist ein Extraleben versteckt! Johnnys einzige Feinde in dem Geheimlevel sind die

herumschwebenden Minen - sie sind tödlich, laß dir also Zeit. Geduld ist die einzige Chance, ohne größere Unglücke durch diesen Level zu kommen. Wenn Johnny wieder trockenes Land erreicht hat, wartet der Fährmann auf ihn, so daß er den Rest der Reise bequem auf dem Boot zurücklegen kann.

Die Lobby

HOTEL DEMONIQUE

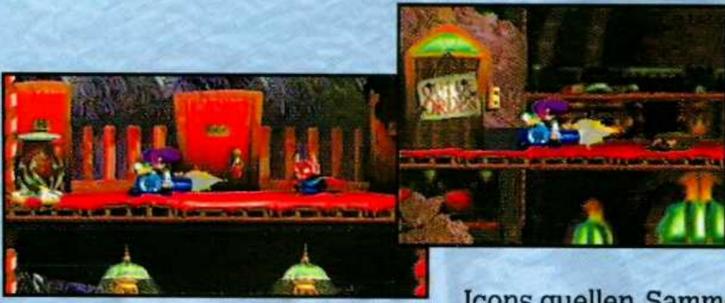
Diese Stage hat verschiedene Eigenheiten, die man genauer erklären muß. Die Drehstühle kann man dazu verwenden, um Johnny höher hinaufzuheben, wenn man in die richtige Richtung dreht. Will man ihn höher hinaufheben, drückt man den Run-Button bei der ganzen Prozedur. Die Koffer kann Johnny zum Springen benutzen - die Höhe des Sprungs wird von der Höhe des Falls



auf den Koffer bestimmt. Die Kletterpflanzen, die nach Johnny ausschlagen, wenn er an ihnen vorbeigeht, kann man zerstören, indem man sich direkt unter sie stellt und nach oben feuert.

An der Service-Theke am Anfang der Stage fällt dir vielleicht eine kleine gelbe Glocke auf. Hol sie dir mit der Saugvorrichtung, und wenn





du dein Ticket an dich genommen hast, gehst du weiter zum Disco-Eingang. Bevor du dem Türsteher das Ticket gibst, schießt du mit der Glocke auf ihn. Während er abgelenkt ist, dreht er durch und schlägt ein Loch in den Hintergrund, aus dem eine ganze Reihe großer

Icons quellen. Sammel sie ein und gehe weiter.

Bevor Johnny die Disco betritt, muß er das Ticket einsammeln, das über ihm am Levelanfang schwebt. Dazu muß Johnny zuerst den kleineren Koffer zur Disco hinschießen



und ihn genau zwischen dem Tisch mit der ausschlagenden Kletterpflanze und dem Disco-Eingang plazieren. Nun muß er die Pflanze zerstören, losrennen, auf den Tisch springen und anschließend auf den Koffer - dies wird ihn vom Koffer hoch auf den Eingang und dann auf die darüberliegende Plattform katapultieren. Begib dich auf die Plattform darüber und benutze den Teleporter an deren Ende, um Johnny auf die andere Seite der Lobby zu transportieren.

Betrete die Teleporter immer wieder, bis du auf der Plattform mit dem anderen Koffer landest. Schieße diesen unter die Dornen und teleportiere dich zurück. Dann kehrst du von der anderen Seite her zurück und schießt ihn runter auf den Boden. Nun plazierst du ihn neben dem Start, direkt unter der Lücke in der darüberliegenden Plattform. Wenn er an der richtigen Position ist, benutzt du die Teleporter, um die Plattform zu erreichen, und dann fällst du hinunter auf den Koffer. Von dort aus springt Johnny hoch und erreicht so das Ticket.



Bevor er die Disco betritt, kann Johnny auch ein paar geheime Areale über der Lobby erforschen. In dem schwingenden Leuchter findet sich der Eingang zur Uhr. Dort muß Johnny von einem Zahnrad zum nächsten springen, um genug Höhe zu erreichen, um an die Icons oben im Zifferblatt heranzukommen.



Der Uhrenturm enthält ebenfalls zwei geheime Kammern. Die eine zur rechten führt auf das Dach, wo Johnny zahlreiche Violinschlüssel einsammeln kann. Die linke führt auf den Dachboden mit dem Generator, der die Aufzüge antreibt. Den verrückten alten Mann kann man zerstören, indem man ein Stück Seife auf ihn schießt (die Seife findet man im Uhrturm). Wenn Johnny den Generator-Boss erledigt hat, kann Johnny die Lifts einschalten, indem er hochspringt und mit seiner Gitarre auf den Schalter vorne am Generator schießt. Auf diese Weise drückt man den Hebel langsam nach oben und startet die

Winde. Nun arbeiten die Aufzüge, und Johnny kann das andere geheime Areal in der Hauptlobby betreten. Die vorher unzugängliche Falltür oben ganz rechts kann man nun betreten, indem man den Koffer vom unteren Stockwerk in den Lift und auf die zweite Plattform von oben schießt. Von rechts aus kann Johnny von einer der Stangen auf die Kiste und auf die oberste Plattform springen.

In diesem Geheimlevel finden sich viele Bilder von El Diablo, die nützliche Icons freisetzen, wenn man auf sie schießt.

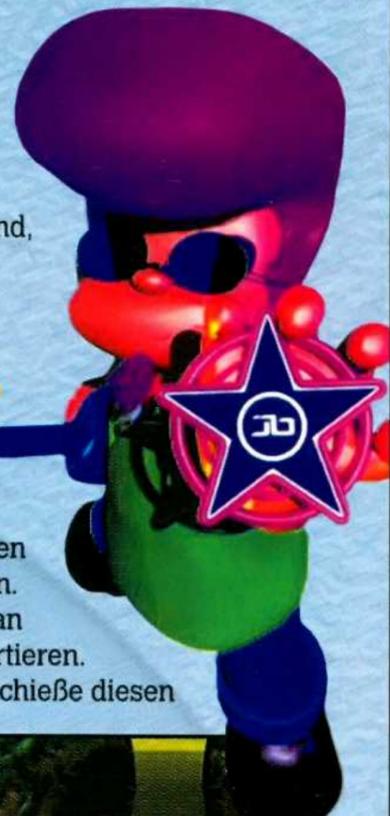
Die Disco

Wenn du ihm zu nahe kommst, wird er dich angreifen. Siehst du die Tanzenden im Hintergrund? Solange sie sich nicht bewegen, sind sie nutzlos. Du kannst dann jedoch auf ihre Köpfe springen und in die Höhe federn. Zunächst werden dir



vielleicht die Discokugeln an der Decke im Weg sein. Du kannst dich dann auf den Boden stellen und nach oben feuern, so daß sie möglichst auf dem Portier landen und eine Menge Schaden anrichten. Falls nicht, bleiben sie dir trotzdem aus dem Weg. Versuche nicht, das Bandmitglied aus dem Käfig zu befreien, während er über dem Portier hin- und herschwingt. Wenn er sich über dessen Kopf befindet,feuerst du nach unten. Dann mußst du über seinen Kopf springen und mehrmals von einer Seite auf die andere schießen, bevor er herunterkommt. Denke daran, daß dich die

Rausschmeißer an den Seiten immer noch mit Kopfstößen traktieren!



Der Speisesaal

RESTAURANT



Versuchen hast du dann endlich freie Bahn - und das offene Meer enthält massenweise Energiesterne, die dich fit halten. Achte auch auf die konisch geformten Muscheln, die so unschuldig am Meeresgrund herumliegen. Wenn Johnny zuviel Zeit damit verbringt, über ihnen herumzuschweben, wirbeln sie nach oben und verkürzen sein Leben.

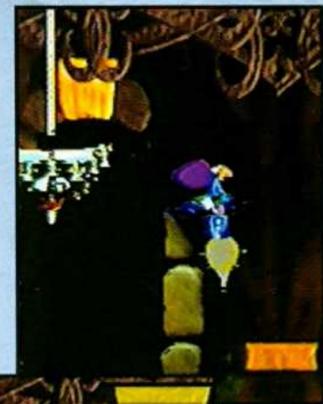


Zurück im Speisesaal: Johnny muß sich um die Tische und die Gäste kümmern. Wenn er unter den Fliegen auf den Tellern hindurchläuft, muß er nach oben schießen, um sie am Angreifen zu hindern - seine Gitarre kann die Fliegen nicht zerstören. Das gilt auch für die Kerzen zur linken, man kann so eine Flammenattacke vermeiden. Den Pudding kann man nutzen, um Johnny zu den Icons an der Decke hochzukatapultieren. Wenn man von ihm abspringt, erhebt sich auch der Nachttisch vom Boden - diese Technik ist nützlich, um den Pudding die Stufen hinaufzubewegen, so daß Johnny noch höher nach oben gelangen kann. Auf der mittleren Treppe in dieser Stage schießt du das fliegende Fleisch herunter. Wenn es landet, schnappst du es dir mit der Saugfunktion. Nimm das Fleisch mit nach ganz rechts und füttere den fetten Mann damit, der auf dem Stuhl sitzt. Wiederhole dies viermal, und der Mann wird sich überfressen, umfallen und es Johnny ermöglichen, von seinem Magen aus Richtung Ausgang zu springen.

Die Belüftungsschächte

Sie sehen schwieriger aus als sie sind! Mit den Schaltern aktiviert oder deaktiviert man bestimmte Schächte - du mußt sie also nur so aktivieren, daß sie dich auf deinem Weg nicht behindern.

Wenn Johnny vom Anfang aus rechts läuft und den ersten Schalter umlegt, den er sieht, dann stoppt der große Ventilator, der ihm den Weg in den nächsten Abschnitt versperrt. Johnny kann nun an dem großen Ventilator vorbeischlüpfen, der sich rechts von dem Schalter befindet. Nun gelangt er in den noch einfacheren zweiten Abschnitt. Hier muß Johnny lediglich einem einzigen Schacht zum Ausgang folgen - das einzige Problem sind die kleinen Kobolde, die hier lauern, sie können einem das Leben ganz schön schwermachen!



Fortsetzung Folgt...



Die 3DO-Besitzer kennen dieses Spiel schon seit mehr als sechs Monaten! Aber nun ist die Zeit auch für die Saturn-Riege gekommen, um sich daran die Zähne auszubeißen. Es handelt sich immerhin um das härteste Adventure seit Myst.

Es sieht toll aus, und das Zeitlimit entwickelt sich vom Ärgernis beim ersten Mal Spielen zu einem der penetrantesten Hindernisse, wenn man der Lösung des Spiels schon ganz nahe ist. Aber gebt nicht auf - zu viele Leute haben bei Myst das Handtuch geworfen, und dieses Game wurde dennoch zu einem Klassiker. Macht also nicht zweimal den selben Fehler!

ITEMS

KÄFERSYMBOL

Leuchtende Käfer tauchen bis zu viermal in dem Spiel auf. Sie befinden sich in verschiedenen Gegenden und werden erst erreichbar, wenn man vorher ganz bestimmte Aufgaben gelöst hat. Wenn man sie aktiviert, kommen in Laura aufrüttelnde Erinnerungen an die Vergangenheit hoch.

LAURAS VATER

An verschiedenen Orten des Spiels spricht Lauras Vater zu ihr.

LAURAS COMPACT

Wenn man den Compact aus dem Inventory auswählt, bekommt Laura einen bildlichen Hinweis, wie man das aktuelle Rätsel lösen kann. Pro Spiel ist dies allerdings nur dreimal zulässig.

LAURAS ARMBANDUHR

Das Spiel muß in zwei Stunden beendet sein (Echtzeit). Über die Armbanduhr im Inventory kann man sich über die bereits verflossene Zeit auf dem laufenden halten. Das Spiel beginnt um 3:00 und endet um 5:00.



Als erstes betritt man den Speisesaal. Gehe auf den Tisch zu und schau dir die Schale an - das Wasser darin wird sich in Blut verwandeln. Dann gehst du durch die Tür links vom Kamin, um in den Korridor des ersten Obergeschosses zu gelangen.

Dort betrachtet man das Schränkchen links von der Treppe. Aus dem Spiegel wird sich ein Arm ausstrecken und nach Laura greifen. Nun muß Laura in den Raum mit den Fässern rechts des Korridors gehen.



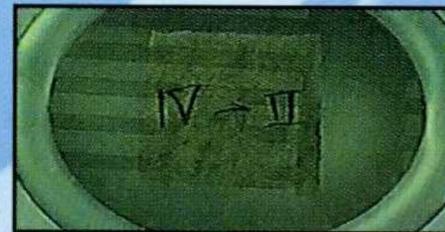
Im Raum mit den Fässern läufst du bis zur gegenüberliegenden Wand, wo Laura eine Mauer mit Spikes entgegenspringt und nur ein paar Zentimeter vor ihrem Körper zum Stehen kommt. Danach läßt du sie die Treppe hoch in den Korridor des zweiten Stocks wandern.

Wenn Laura die Stufen hinter sich hat, muß sie die Tür links öffnen. Dort sieht sie einen Mann, der an den Spikes zugrundegegangen ist. Schließe die Tür und gehe durch die andere Tür, die den Stufen

genau gegenüberliegt. Auf diese Weise gelangt sie in das Wohnzimmer des zweiten Stocks. Begib dich zu der Kommode in der Ecke, jede Schublade ist mit einer römischen Ziffer numeriert. Wenn Laura die Schublade „I“ öffnet, findet sie ein Stück Papier. Statt dem Papier erscheint vielleicht auch ein Käfersymbol (öffne die Schublade dann nach der Erinnerungsszene ein zweites Mal). Wenn sie das Papier eingesammelt hat, geht Laura zum Kamin. Dort nimmt sie ganz unten den Silberschlüssel heraus.

Kehre in den Speisesaal zurück und plaziere das Papier in der Schale auf dem Tisch. Nun wird die Inschrift „IV - II“ sichtbar.

Jetzt gehst du wieder in den zweiten Stock ins Wohnzimmer und nährst dich erneut der Kommode. Diesmal öffnest du die Schublade „IV“ und anschließend „II“. In Schublade „II“ findet Laura nun einen Schraubenschlüssel.



Laura muß nun zum Raum mit den Fässern zurückkehren. Benutze den Schraubenschlüssel, um den Zapfen an dem Faß herumdrehen - daraufhin verschwinden die Spikes an der gegenüberliegenden Wand.



Betrete die Treppe, die durch die Wand mit den Spikes verdeckt war. Die Stufen enden vor einer verschlossenen Tür mit der Nummer „78“.



Kehre in den Speisesaal zurück und benutze den Silberschlüssel, um die Tür rechts vom Kamin zu öffnen. Wenn man das Schlafzimmer im ersten Stock betritt, sieht Laura einen Gefangenen, der an die Wand angekettet ist.

Du bemerkst, daß sein rechter Arm in der Wand verschwindet, und begibst dich in den anderen Teil des Schlafzimmers.



Gehe auf den kleinen Holzsafe zu, der auf einem Podest in der Ecke steht. Hier muß Laura die Kombination „78“ eingeben, indem sie an dem Griff zieht. Es ist schwierig, die Ziffern richtig einzustellen, weil es da einen Verzögerungsmechanismus gibt, der die rechte Ziffer bei jedem Stop um einige Stellen weiterrutschen läßt. Der Mechanismus rechts rutscht immer so viele Ziffern weiter, wie die linke Ziffer anzeigt. Ziehe den Griff so, daß die linke Ziffer zwischen „0“ und „1“ stoppt, damit der Display bei „7“ zum Stehen kommt.



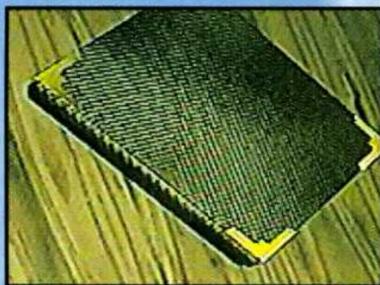
Ziehe den Griff anschließend so, daß du den Mechanismus für die rechte Ziffer zwischen „2“ und „3“ anhältst, so daß er „1“ anzeigt. Nun rutscht die Anzeige weiter bis „8“. Im Safe befindet sich der Arm des Gefangenen, der durch die Wand verschwunden ist. Laura nimmt von der Hand den Schmuckring ab.

Kehre in den Raum mit den Fässern zurück. Betrete den Raum und gehe die Treppe hinunter zu der verschlossenen Tür. Nähere dich der Tür und benutze den Ring, um sie aufzuschließen.

Hinter der Tür befindet sich eine Wendeltreppe. Während Laura auf dem Weg nach unten ist, erscheint eine riesige Steinkugel, die hinter ihr herrollt. Laura eilt die Stufen hinunter, und die Kugel braucht nur noch wenige Zentimeter, um sie zu zerquetschen. Unten angekommen, betritt sie den dortigen Schlafräum genau in dem Moment, als die Kugel durch den Torbogen am Eingang am Weiterrollen gehindert wird. Nun ist allerdings auch die Treppe in den ersten Stock durch die Kugel blockiert.

Laura muß sich nun vor das Gemälde über dem Kamin stellen. Bei näherem Hinsehen lächelt das Mädchen auf dem Bild und verwandelt sich in eine Darstellung von vier Tieren in der folgenden Anordnung:

HUHN
PFERD HASE
HIRSCH



Gehe zu dem Schreibtisch mit den beiden Schubladen, dort könnte ein Käfersymbol erscheinen. Nun gehst du auf den Garderobenständer zu, der sich rechts vom Bett befindet. Auf einem runden Tablett stehen dort vier Tassen, die mit Tierbildern bemalt sind. Drehe das Tablett so, daß die Bilder auf den Tassen der Anordnung auf dem Gemälde entsprechen. Dann dreht sich das Tablett und entriegelt die Tür rechts des Garderobenständers. Öffne die Tür und betrete die Bibliothek.



Untersuche die vier Büsten auf dem Tisch, sie könnten ein Käfersymbol freisetzen. Schau dir auch das Bücherregal an, denn auch hier könnte sich ein Käfersymbol verbergen. Nun öffnest du die Tür und gehst ins Gefängnis.

Laura sieht einen toten Gefangenen auf dem Boden liegen. Ein goldener Schlüssel wird sichtbar, den der Gefangene immer noch bei sich trägt. Laura hebt den Arm des Toten hoch und läßt ihn auf den Boden fallen. So wird der Schlüssel frei, und sie kann ihn

an sich nehmen. Wenn das geschafft ist, geht's zurück in das Schlafzimmer im unteren Stockwerk.

Schließe den Schreibtisch mit den beiden Schubladen auf. Dort nimmt Laura aus der rechten Schublade ein Buch, das sie daraufhin in die Bibliothek zurückbringt.

Wenn sie wieder in der Bibliothek ist, stellt Laura das Buch ins Regal. Nun gleitet das Regal zur Seite und legt einen Geheimgang frei. Laura geht die Stufen hoch, und als sie den Torbogen am anderen Ende des Geheimgangs passiert, schlagen vor ihr ein metallenes Tor und eine Tür zu, so daß ihr der Rückweg abgeschnitten ist. Nun ist Laura in dem rotierenden Raum.

Das Podium in der Mitte des Raums enthält ein Rad. Wenn man es dreht, erscheinen hinter Laura nach dem Zufallsprinzip Gänge, die zu verschiedenen Locations führen.



DIE LOCATIONS SIND:

- Eine unüberwindliche Backsteinmauer. Hier könnte ein Käfersymbol erscheinen.
- Stufen, die in die Ritterhalle hinabführen.
- Stufen, die zu einem runden Becken hinabführen.
- Stufen, die nach oben zum Garten führen.
- Das verschlossene Tor, das den Geheimgang zurück zur Bibliothek blockiert.
- Ein Raum mit einem farbigen Glasfenster.



Zuerst muß Laura das Rad auf dem Podium so weit drehen, bis die Ritterhalle zugänglich wird. Nun geht

sie die Treppe hinunter in die Halle mit den Ritterrüstungen auf beiden Seiten. Sie starrt in eine runde Grube am Ende der Halle, und wenn sie sich herumdreht, steht ihr einer der Ritter von Angesicht zu Angesicht gegenüber und hindert sie am Weitergehen.

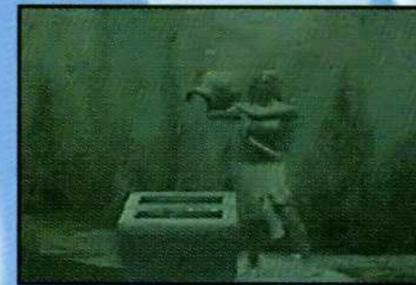
Achte auf den unteren Bildschirmrand, um Hinweise für die richtige Nutzung der Steuerung zu erhalten. Laura kann den Ritter besiegen, wenn sie ihre erste Bewegung gut timt. Ist das nicht der Fall, stößt sie der Ritter in die Grube. Wenn Laura hinabstürzt, sollte man sich den Metallsprossen an der Wand nähern, dort könnte ein Käfersymbol auftauchen.



Um den Ritter zu besiegen, folgst du den Steuerungstips auf dem Screen,

die eingeblendet werden, wenn Laura an den Sprossen oben ankommt. Drücke jeden Knopf sofort, wenn er verlangt wird.

Laura klettert aus der Grube und steht dem Ritter gegenüber. Drücke



auf Aufforderung links, damit Laura seinem Schwert ausweicht. Der Ritter richtet sein Schwert fast direkt auf Lauras Augen. Drücke auf Aufforderung rechts, um einem weiteren Hieb aus dem Weg zu gehen. Laura rutscht aus und hängt am Rande der Grube. Sie zieht sich langsam hoch. Wenn sie oben angekommen ist, stellt sich der Ritter vor sie hin und greift nach ihr. Er wirft Laura gegen die Wand. Drücke auf Aufforderung links, damit Laura seinem Schwert noch einmal ausweicht. Drücke auf



Aufforderung A, um den Ritter in die Grube zu stoßen. Laura zieht das Schwert des Ritters aus der Mauer.

Nach dem Sieg über den Ritter kehrst du in den rotierenden Raum zurück. Drehe das Rad auf dem Podium so weit, daß der Garten zugänglich wird.



Laura klettert eine Treppe hoch und gelangt durch eine Falltür in den Garten. Gehe auf die beiden Statuen im Garten zu und untersuche sie. Daraufhin erfährt man deren Namen (Aquarius und Sagittarius). Nun gehst du hinüber zum Brunnen, wo dir ein weiteres Käfersymbol unterkommen könnte.



Laura geht nun auf die Tür in der Turmmauer zu. Plaziere das Schwert in dem Türschloß. Das Schwert wird zerbrechen und die Tür entriegeln. Betrete nun den Turm.

Laura geht die Stufen hoch in den Turm. Dort findet sie ein Teleskop auf dem Tisch. Benutze den Hebel rechts des Teleskops, um das Symbol des Aquarius anzuwählen (zwei Wellenlinien). Schau durch das Teleskop, und du siehst eine Konstellation in Hellblau. Bewege den Hebel neben dem Teleskop, um das Sagittarius-Symbol (ein von einem Balken gekreuzter Pfeil) anzuwählen. Schau durch das Teleskop, um eine Konstellation in Grün zu sehen.

Nun kehrst du in den Garten zurück, untersuchst die Statue von Aquarius und drückst den hellblauen Knopf. Dann gehst du bei der Sagittarius-Statue genauso vor und drückst den grünen Knopf. Wenn du die rechten Knöpfe drückst, läßt der Brunnen den Garten austrocknen und füllt gleichzeitig das runde Becken mit Wasser. Die Kiste, die in dessen Mitte stand, schwimmt nun an den Rand.



Laß Laura zum rotierenden Raum zurückkehren und drehe das Rad auf dem Podium so lange, bis das runde Becken zugänglich wird. Öffne die Kiste, die in dem Becken schwimmt, dann kann Laura die Pistole an sich nehmen, die sich darin befindet.



Kehre zu dem rotierenden Raum zurück und drehe das Rad auf dem Podium, bis der Raum mit dem bunten Glasfenster zugänglich wird.



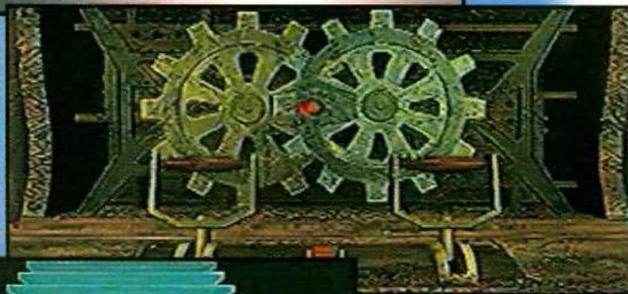
Benutze die Pistole, um das Fenster einzuschlagen. Achte auf die Darstellung der Frau und des vampirartigen Monsters auf dem Fenster.

Das Fenster zerbricht, und Laura findet sich in einem riesigen Turm wieder. Sie klettert eine Reihe von Metallsprossen neben dem Fenster hoch, um auf den Dachboden zu gelangen. Laura klettert durch das Fenster, und hinter ihr schließen sich die Fensterläden und verriegeln sich.

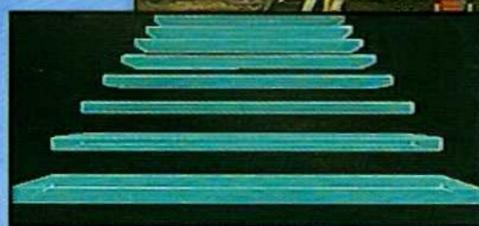
Gehe zum Ende des Ganges, um eine weitere Erinnerungssequenz zu erleben. Dann kehrst du in die Mitte des Ganges zurück. Wenn du dem Fenster gegenüberstehst, drehst du dich zu der Wand rechts.



Daraufhin wird der Gang beben, die Mauer stürzt in sich zusammen und gibt den Maschinenraum frei.



Dort befindet sich eine seltsame Maschine mit zwei Vorrichtungen. Die linke enthält eine rote Kugel, die rechte ein rundes Loch. Um dieses Puzzle zu lösen, müssen beide Vorrichtungen gedreht werden, so daß man die rote Kugel durch das runde Loch sieht. Die beiden Hebel vor der Maschine können in drei Stellungen einrasten: vorne, mittel und hinten. Stelle den linken Hebel auf die mittlere Position und den rechten auf die vordere. Drücke den roten Knopf, bis sich die rote Kugel in dem Bereich zwischen den beiden Vorrichtungen befindet. Dann stellst du beide Hebel auf die vordere Position. Drücke den roten Knopf, bis das runde Loch und die rote Kugel überlappen. Das funktioniert nicht immer, aber mit Trial and Error kommt man hier weiter - so schwer ist es nun auch wieder nicht.



Die Maschine bewegt sich auf einer riesigen Schraube in die Wand zurück. Laura läuft eine Treppe mit weißen Stufen hoch, die mit der Turmspitze verbunden sind.

Wenn Laura oben ankommt, steht sie einer Wand mit einem Gemälde gegenüber, auf dem sie ihre Mutter erkennt. Wenn sie das Gemälde untersucht, erscheint eine Reihe von Bildern. Nun wandert der Blick zu einem Raum mit Lauras Vater. Er erklärt, was „D.“ heißt und deutet Lauras beängstigende Visionen. Anschließend beginnt er, sich zu verwandeln, und bittet Laura, zu ihm zu kommen. Nun benutzt du die Pistole, um Lauras Vater zu erschießen. Laura ist gerettet, und du hast es geschafft!





TIPS & TRICKS - K-M

K

KING OF THE MONSTERS 2

Beim Takara-Logo drückst du oben, rechts, unten, links, oben, links, unten und rechts auf Pad 1. Hast du dies gemacht, so kannst du den Watch-Modus anwählen, bei dem der Computer gegen sich selbst kämpft. Beim Sega-Logo mußt du auf Pad 2 oben, unten, oben, unten, links, rechts, links und rechts drücken. So wird der Debug-Modus aktiviert.

KING SALMON

Weltrekord mit 112 Pfund Bass - gib VLDNJKCKN ein.

KLAX

Drücke oben links, A, B, C und Start, um so den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

UNENDLICHE LEBEN UND GEÖFFNETE TÜREN
Gib als Paßwort SMAILLIW („Williams“ rückwärts) ein und du startest das Spiel mit unendlichen Leben und alle Türen sind geöffnet.

L

LAKERS VS CELTICS

SUPER-PABWORT
Mit dem folgenden Code mußt du nur ein Spiel mit den LA Lakers gegen die Philadelphia 76ers spielen und gewinnen, um Sieger im Finale zu sein.

LANDSTALKER

SUMPF-SCHREIN
Gehe zu Gumi zurück, finde dort die IDOL-Statue auf dem Tisch in einem Haus. Bringe diese zum Schrein und die Steintüre wird sich öffnen.

FLAMMEN-SCHWERT

Gehe von Gumi nach Ryuma und folge dem Weg bis er sich nach Norden verzweigt. Nimm diesen Weg und folge ihm bis zu einem Gebäude. Gehe hinein und rede mit dem Ritter dort. Er gibt dir das Flammenschwert.

CASINO

Dieses liegt ganz in der Nähe der Burg. Gehe zuerst aber in die Burg und rede mit Arthur, er gibt dir ein Ticket für das Casino.

MERCATOR GRUFT

Rätsel 1
Zerstöre erst die weiße, dann die rote und zuletzt die gelbe Blase.

Rätsel 2

Du darfst auf keinen Fall dein Schwert schwingen. Nimm den Steinbrocken auf und wirf ihn solange, bis das Mosnter vernichtet ist.

Rätsel 3

Zerstöre die dunkel gefärbten Skelette.

Rätsel 4

Klettere in die obere Reihe, drehe dich nach links und laufe nach vorne durch die unsichtbare Türe.

LAST BATTLE

Warte bis „Legend of the final hero“ erscheint. Nun drückst du und hältst du A, B, C und drückst noch Start. Nun noch oben oder unten um den Level, mit dem du beginnen willst, auszuwählen. Mit Start beginnst du das Spiel. Du kannst allerdings nur maximal einen Level auswählen, den du auch schon einmal gespielt hast.

LAWNMOWER MAN

CHEAT-MODUS

Wenn du in irgendeinem Plattform-Level bist, so hältst du das Spiel an und drückst oben, rechts, A, B, A, unten, links, A und unten. Nun die Pause lösen und gleich wieder anhalten. Drückst du nun B, so kommst du einen Level weiter und mit C gibts ein Menü.

LHX - ATTACK CHOPPER

PASSWORT FÜR DIE LETZTE MISSION
Freedom Train - CSIEAZE

LIGHTNING FORCE

Drücke irgendeinen Knopf zusammen mit Start (kann man beim Sega-Logo, während der Titel-Animation oder des Demos machen). So erscheint ein Konfigurations-Menü. Darin kann man die Steuerung, Anzahl der Schiffe, Schwierigkeitsgrad und Sound & Musik einstellen.

Stellst du im Konfigurations-Menü deine Schiffsanzahl auf 0, so erhältst du 99 davon.

Hast du das Spiel durchgespielt, so gibt es im Konfig.-Menü mehrere neue Musik-Test-Möglichkeiten.

Während der Eingabe deiner Initialen im Highscore-Screen, kannst du die Sterne mit dem Joypad beeinflussen.

Halte das Spiel an und gib diese Kombination ein: oben, rechts, A, unten, rechts, A, C, links, oben und B. Drückst du dann oben, so gibt es alle Waffen, drückst du rechts, so bekommst du die Krallen oder schaltest sie wieder ab. Um sich diese Sequenz recht einfach merken zu können, sollte man sich einfach nur für die letzten Eingaben das Wort „CLUB“ merken, der Rest ist einfach.

Zu Beginn von Stage 9 (kurz nach dem ersten Power-Up) wird ein weißer Gegner unten am Boden entlangkrabbelnd erscheinen. Er wird auf dich zuspringen. Kann er sich an deinem Schiff festkrallen, so tut er dir nicht weh, jedoch wird dein Schiff schwerer. Wenn er weggeht so bekommst du 10.000 Punkte.

LION KING

Gehe in den Optionen-Bildschirm und drücke rechts, A, A, B und Start. Nun kannst du den Level überspringen und bist unbesiegbar.

LOTUS TURBO CHALLENGE

PASSWÖRTER

Night	SLEEPERS
Fog	HERBERT
Snow	BUSINESS
Desert	APPLEPIE
Interstate	STANDISH
Marsh	MALLOW
Storm	TEA CUP

Gibst du als Paßwort „MANSELL“ ein, so kommst du, egal wie du dich plazierst, immer in den nächsten Level. Gibst du als Paßwort „SLUGPACE“ ein, so rast dein Auto in weniger als zwei Sekunden von Null auf 100 und erreicht eine höhere Endgeschwindigkeit.

LOTUS II

Gib als Namen „POD PLEASE“ ein und du kannst ein verstecktes Spiel spielen.

M

MEGA BOMBERMAN

PASSWÖRTER

WORLD 1	JAMMIN' JUNGLE
Stage 2	6800
Stage 3	5120
Boss	7420

WORLD 2	VEXIN' VOLCANO
Stage 1	4501
Stage 2	8111
Stage 3	7421
Stage 4	1051
Boss	3351

WORLD 3	SLAMMIN' SEA
Stage 1	4502
Stage 2	8112
Stage 3	7422
Stage 4	1052
Boss	3352

WORLD 4	CRANKIN' CASTLE
Stage 1	8114
Stage 2	0513
Stage 3	9723
Stage 4	3353
Boss	5663

WORLD 5	THRASHIN' TUNDRA
Stage 1	8114
Stage 2	2814
Stage 3	1134
Stage 4	5654
Boss	7954

FINAL WORLD	0515
-------------	------

TITAN WARS

Der Titel Titan Wars hört sich zwar mächtig eindrucksvoll an, letztendlich handelt es sich dabei aber um nichts anderes als die Umsetzung von Crystal Dynamics' 3DO-Weltraum-Ballerei Total Eclipse. Für Segas 32 Bit-Flaggschiff wurde glücklicherweise auch das Gameplay leicht überarbeitet.



Ungewöhnlich: die Landschaften bestehen aus texturierten Polygonen, während die meisten Flugobjekte „flache“ Bitmap-Grafiken sind.

Schauplatz ist - wie so oft - der rabenschwarze Weltraum: Im Saturn-Sternensystem wird die Minenkolonie des Planeten Lagrange plötzlich mit unbekanntem Flugobjekten konfrontiert. Ein Erkundungsflugzeug soll aufklären, ob eine Invasion bevorsteht. Doch im Hauptstützpunkt muß das Personal bereits frühzeitig miterleben, wie eine Übertragung der wagemutigen Pilotin jäh unterbrochen wird. So kommt es, wie es kommen muß: als Pilot eines Abfangjägers rückt ihr sofort aus, um den kosmi-

schen Schlimmlingen Saures zu geben. Obwohl es sich um einen reindrassigen 3D-Shooter handelt, veredeln die Macher den Silberling der Atmosphäre wegen mit aufwendigen FMV-Sequenzen, in denen ihr mitbekommt, wie eure Piloten-Crew zwischen den Missionen die passende Strategie austüftelt (die Vorgesetzte ist sogar aus Babylon 5 bekannt). Hauptsächlich ballert ihr euch jedoch durch vertikal scrollende 3D-Landschaften und nehmt dabei sämtliche Bodenstationen sowie feindliche Raumschiffe ins Visier bzw. weicht durch geschicktes Manövrieren oder Rotieren den Barrikaden aus. Manche Objekte hinterlassen freundlicherweise sogar Power Ups, die euer Schutz-

schild wieder auf Vordermann bringen oder für zusätzliche Feuerkraft sorgen (Missiles, Laserstrahl).

Ulf Schneider ■



Solche nützlichen Pick Ups verstärken meistens euer Waffenarsenal.



Im unteren Eck werden manchmal eure Co-Piloten eingeblendet, die über Funk Warnungen weitergeben.

Check Up



Titel:	Titan Wars
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Crystal Dynamics/ BMG
Tel.:	-
Release:	Juli
Preis:	ca. DM 100,-
Spieler:	1
Levels:	6+
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Moderat
Besonderheiten:	FMV-Sequenzen

Grafik 68%

Hübsch texturierte Polygon-Landschaften, feindliche Objekte sind hingegen meistens zoomende Bitmap-Sprites (pixelig), wenig Abwechslung.

Sound 59%

Permanente Explosions- und Schußgeräusche bestimmen das Geschehen, da kriegt man von der Musik nicht mehr viel mit.

Gesamt 60%

Eintöniger 3D-Shooter mit vielen FMV-Sequenzen, dem auf Dauer der spielerische Tiefgang fehlt.

Word Up



Trotz aufwendiger FMV-Einspielungen mit realen Schauspielern und hübscher 3D-Kulisse geht Crystal Dynamics' Werk schon bald die Luft aus. Das hektische Herumdüsen mit Nonstop-Ballerei dürfte auch für Hardcore-Fans auf längere Sicht ermüdend wirken. Zu geradlinig, zu monoton gestalten sich sämtliche (äußerst langen) Levels, um eine Höchstwertung zu ergattern. Demnächst etwas mehr Gameplay bitte!



Wenige Treffer genügen, und schon fliegt der Gegner in Teilen durch die Lüfte.



Der Radar ist im Wald-Szenario das wichtigste Instrument, da sich die Gegner häufig versteckt halten.

SHELLSHOCK

Endlich! Der mit Spannung erwartete Thunderhawk 2-Nachfolger rollt aus dem Hangar. Knallharte Panzer-Action mit zahlreichen Missionen und toller 3D-Grafik dürfte Core-Design einmal mehr zu einem Spitzenplatz in den Charts verhelfen!



Neben Panzer Dragoon 2 ist Shellshock derzeit ganz oben auf der Most Wanted-Liste der Saturn-User zu finden, was nicht weiter verwundert, denn der Vorgänger Thunderhawk 2 wurde hinter Sega Rally und Virtua Fighter 2 zu einem der meistverkauften Saturn-Spiele überhaupt. Ob auch Shellshock die hochgesteckten Erwartungen erfüllen kann?

Einmal mehr darf der Spieler als Mitglied eines Eliteteams an politischen

tierten Menü in ihrer jeweiligen Position auftauchen. Man glaubt, wirklich in der Halle des T-Bereichs (für Bundeswehr-Unerfahrene: T-Bereich = Technischer Bereich) zu stehen, in der man per Knopfdruck zu seinen Kollegen marschieren kann, die nicht nur einen Gag auf Lager haben, sondern auch den Panzer entsprechend ausrüsten und die Missionen erklären. Bei D-Tour kann man beispielsweise in den Panzer steigen und die Steuerung wunsch-

Brennpunkten in der ganzen Welt seine militärischen Fähigkeiten beweisen. In seiner Eigenschaft als Pilot eines Panzers findet er vier recht unterschiedliche Charaktere an seiner Seite, die in einem wunderschön präsentierten

gerecht konfigurieren, Prop liefert in der Werkstatt Zustandsmeldungen und rüstet den Panzer in den Kategorien Panzerung, SAMS-Raketen, Zielerfassung, Leistung, Ketten und Gewehr-Kühlung auf. Außerdem erfährt man seine Trefferquote und das zur Verfügung stehende Budget. 9-1-1 wartet auf dem Basketballplatz mit einem anständigen Ghettoblaster, über den man sich das passende Musikstücke für die nächste Mission auswählen kann, die vom Anführer Dogg Tagg im Besprechungsraum ausführlich auf einer großer Videoleinwand erklärt wird. Diese Sequenzen überzeugen mit perfekter deutscher Sprachausgabe, realistischen Animationen und abwechslungsreicher grafischer Gestaltung. Dogg Tagg steht beispielsweise nicht immer nur vor einem, sondern sitzt auch mal lässig auf einem umgedrehten Stuhl.

Auf in den Kampf!

Hat man die Besprechung hinter sich gebracht, gelangt man nach recht langer Ladepause in den Action-Teil, wo man im Panzer-Sessel Platz nimmt. Im Gegensatz zu Thunderhawk 2 gibt es



Dogg Tagg ist der Anführer der Bande, der die Mission erklärt und den Spieler feuert (unten).

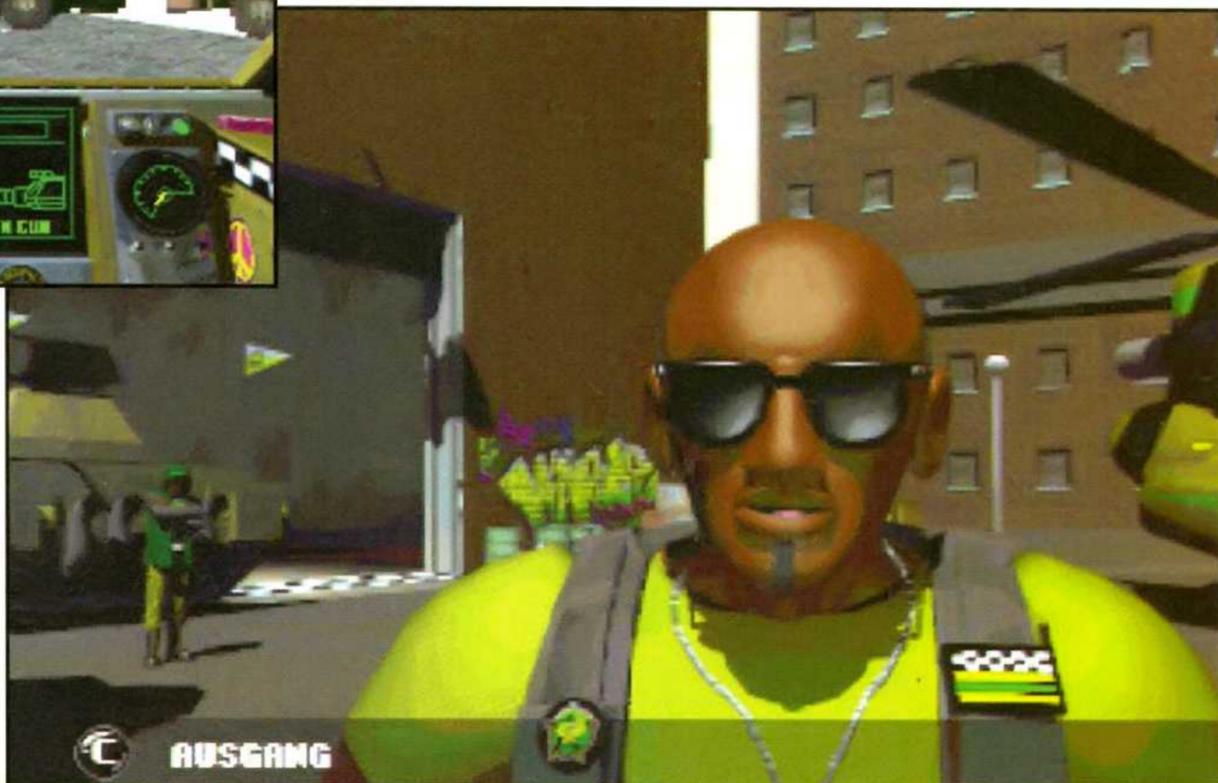
Shellshock überrascht mit simulationsähnlichem Gameplay und perfekt ausgetüftelten Missionen.

Langsam rollende Konvois wollen auf ihrem Weg geschützt werden.

nur eine einzige richtige Perspektive, und zwar die Cockpit-Darstellung. Auf der über die X-Taste abrufbaren Vektorkarte kann man zwar auch spielen, dies ist allerdings auf Dauer nicht anzuraten. Das Gameplay erinnert nämlich eher an eine Simulation als an ein Actionspiel. Konnte man Thunderhawk 2 teilweise recht sorgenlos drauflosfliegen, sollte man in Shellshock ständig das Radar im Auge behalten, auf dem gegnerische Flaks, Panzer, Jeeps und Flugzeuge zu erkennen sind. Wenige Treffern von ihnen genügen, und man bekommt dank zerstörter Panzerung eine der schönsten und modernsten Game Over-Sequenzen aller Zeiten zu sehen. Um dies zu verhindern, hat man ein relativ karges Instrumentarium. Wenige SAMM-Raketen, eine Machine Gun und eine Board-Kanone sind alles, was man begrenzt sein eigen nennt, wobei die mit Zielsucher ausgestatteten Raketen am empfehlenswertesten sind. Ansonsten sollte man versuchen, sich durch Häuser geschützt an die Gegner heranzupirschen. Drückt man die L- oder R-Taste, kann man den Turm des Panzers übrigens recht flott drehen und seitlich heranstürmende Gegner ausschalten.

Die Grafik macht dank der tollen Präsentation einen sehr guten Eindruck, nur der Actionteil wirkt im Vergleich zu Thunderhawk 2 weniger toll. Man bewegt sich ausschließlich auf flachem Gelände, und die Gegner wirken recht pixelig, wenn man nah dran ist. Dies schadet dem Spielspaß nur wenig, denn die 25 Missionen sorgen dank zahlreicher Szenarien für eine anständige Portion Abwechslung.

Hans Ippisch ■



Die beeindruckende Game Over-Sequenz macht den MTV-Vorbildern alle Ehre!

Word Up

Liebe auf den zweiten Blick! Erst wenn man die ersten Missionen geschafft hat, entwickelt Shellshock außergewöhnliche Reize. Das verdammt gute Missions-Design und das simulationsähnliche Gameplay lassen Thunderhawk 2 wie ein einfaches Actionspiel aussehen. Der Tip für Simulationsfans!



Check Up



Titel:	Shellshock
Genre:	Action-Simulation
Hersteller:	Core
Tel.:	-
Release:	Mai
Preis:	ca. DM 100,-
Spieler:	1
Levels:	25
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Hart
Besonderheiten:	Deutsche Sprachausgabe

Grafik 81%

Sehenswerte 3D-Grafik mit abwechslungsreichen Szenarien und wunderschöner Präsentation. Etwas pixelige Gegner bei Nahkampf.

Sound 85%

Perfekt abgestimmte Hip Hop-Soundtracks und angenehme Easy Listening-Musik während der Mission. Tolle deutsche Sprachausgabe.

Gesamt 87%

Hat man die ersten Missionen geschafft, steigt die Motivation spürbar an. Wer langfristig motivierende, simulationsnahe Action-Kost sucht, ist mit Shellshock bestens beraten.

PANZER DRAGOON 2

Noch nie hat ein Spiel für mehr Aufsehen gesorgt! Seit Panzer Dragoon Zwei in Japan und Amerika erhältlich ist, verkauft sich der Saturn wie die sprichwörtlichen warmen Semmeln, was uns nicht wundert, denn wer das Spiel einmal live gesehen hat, ist von den Hardware-Fähigkeiten des Saturn vollkommen überzeugt.



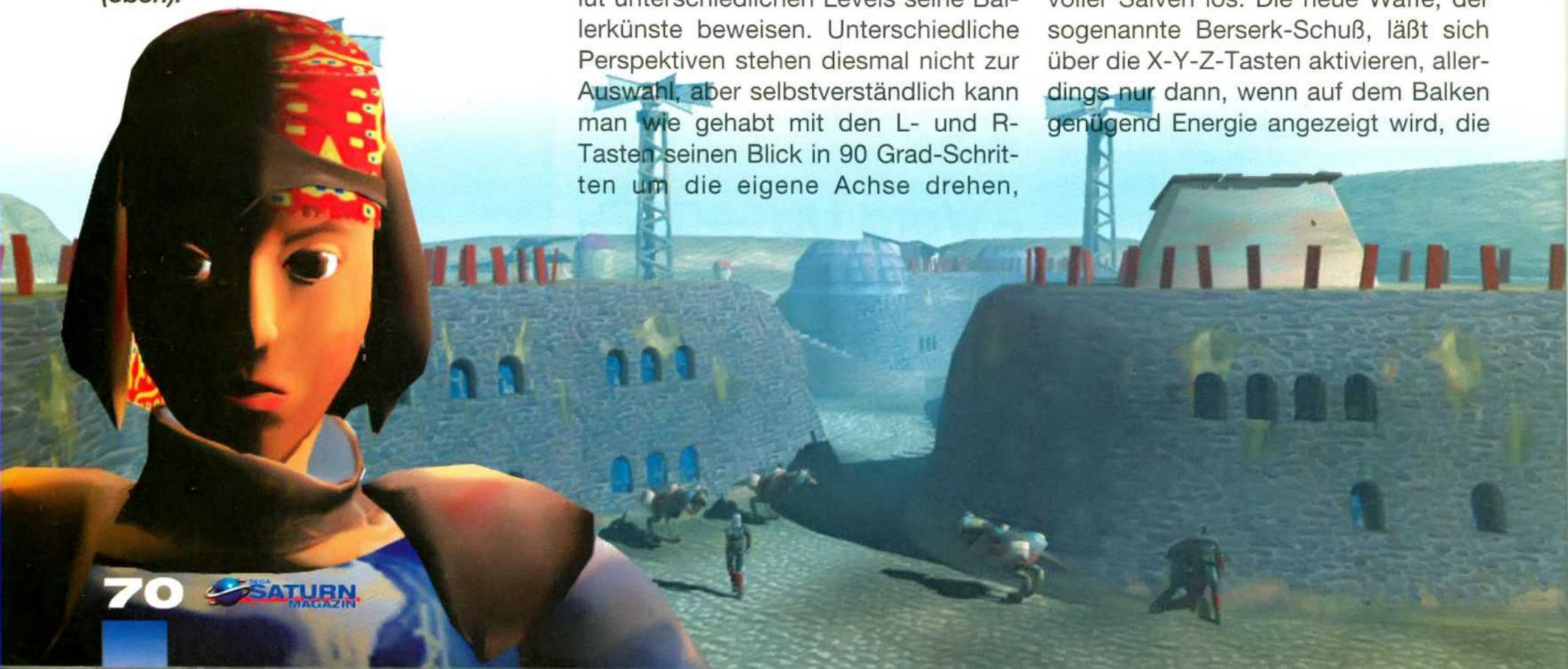
Im Dschungel sollte man die herumfliegenden Tierchen mit Lock On-Technik unter Beschuß nehmen (ganz oben). Je nach Drachentyp ändern sich die Waffeneigenschaften (oben).

Das Abenteuer geht weiter! Dachte man am Ende des ersten Teils, die bösen Buben endgültig besiegt zu haben, so sieht man nun in einem wunderschönen Intro, das man übrigens nicht mit dem Appetizer-Video verwechseln sollte, daß alles umsonst war. Während man mit seinem Drachen energischen Widerstand leistete, wurde die Heimat von der feindlichen Armee überrollt. Die Soldaten töteten vor den Augen unseres Helden sogar alle Drachen, das heißt, alle, die sie finden konnten, denn einen versteckte man in einer Hütte. Mit diesem zu Beginn noch recht kleinen Drachen wird unser Held irgendwann zurückschlagen...

Die Zeit ist gekommen!

Der Spieler darf sich einmal mehr auf den Drachen setzen und in sieben absolut unterschiedlichen Levels seine Ballerkünste beweisen. Unterschiedliche Perspektiven stehen diesmal nicht zur Auswahl, aber selbstverständlich kann man wie gehabt mit den L- und R-Tasten seinen Blick in 90 Grad-Schritten um die eigene Achse drehen,

während man das Fadenkreuz stufenlos über die kompletten 360 Grad schweifen lassen kann. Wie gehabt folgt der Drache dem Fadenkreuz, solange es vor ihm zu sehen ist, wodurch man die Laufrichtung beschränkt beeinflussen kann. Neu ist, daß man seinen Blick nach oben oder unten richten kann, indem man das Fadenkreuz dementsprechend positioniert. Will man das Fadenkreuz nutzen, hat man die Wahl unter drei verschiedenen Waffen. Bei kurzem Feuerknopfdruck werden einzelne Schüsse abgegeben, hält man den Knopf länger gedrückt und bewegt man das Fadenkreuz dabei über Gegner, werden diese Ziele automatisch markiert. Läßt man den Knopf dann los, schickt der Drache bis zu einem Dutzend sehr wirkungsvoller Salven los. Die neue Waffe, der sogenannte Berserk-Schuß, läßt sich über die X-Y-Z-Tasten aktivieren, allerdings nur dann, wenn auf dem Balken genügend Energie angezeigt wird, die



Im vierten Level gibt es die bislang beeindruckendsten Wassereffekte aller Zeiten zu sehen (unten).



Im Canyon bekommt man kurzzeitig Gesellschaft, die besonders witzig aus dem Rennen ausscheidet (oben).

man im Verlaufe des Spiels ansammelt. Hat man den Berserk-Schuß aktiviert, werden in einem wilden Durcheinander alle auf dem Bildschirm befindlichen Gegner beballert, und zwar so lange, bis der Balken leer ist.

Die Levels

Insgesamt gibt es sieben Levels, von denen wir die ersten sechs letzte Ausgabe schon ausführlich beschrieben haben. Zu Beginn läuft man mit seinem Drachen durch eine düstere Siedlung, die grafisch insbesondere durch eine riesige Kugel und ein mächtiges Monster beeindrucken kann. Im zweiten Level, der in einem riesigen Canyon spielt, hat man erstmals die Möglichkeit, eine alternative Route zu wählen, bevor man am Ende ein riesiges Luftschiff zerstören muß. Läuft man an der Abzweigung nach links, muß man einen Luftkampf bestreiten, während auf dem rechten Weg eine Militäranlage wartet.

Grafisch am eindrucksvollsten ist zweifellos der anschließende Flug durch den Dschungel, der ebenfalls mit zwei verschiedenen Routen aufwarten kann, die jedoch nicht so leicht ersichtlich sind. Besonderer Höhepunkt ist hier ein insektoides Monster, das relativ schwer zu besiegen ist.

Im vierten Abschnitt fliegt man durch ein düsteres Tunnelsystem, das mit perfekten Wassereffekten und einem riesigen Meereslebewesen als Endgegner garniert wurde.

Der fünfte Abschnitt hat eigentlich nur einen einzigen Gegner zu bieten, den man vor einer prächtigen Fantasy-Landschaft in allerlei Variationen bekämpfen muß.

Im sechsten Level muß man ein riesiges Luftschiff zerstören, durch dessen internes Tunnelsystem man an die seitlich



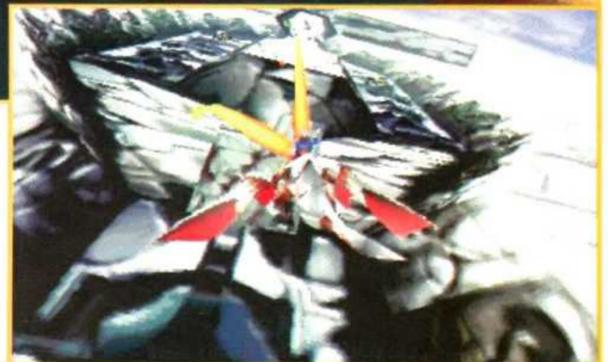
positionierten Ruder gelangt. Um dann endlich in den Genuß des packenden Abspanns zu kommen, muß man im siebten Abschnitt ein unglaublich großes, Blütenstaub streuendes Etwas zerstören.

Hat man ein Leben verloren, kann man entweder ein Continue anwählen oder den Spielstand im internen Speicher zusammen mit dem Abschlußquoten abspeichern. Je nach Quote und eingeschlagener Route erhält der Spieler eine Bewertung, die in 32 Stufen von Weakling über Pigeon bis zum Dragoon Warrior und mehr reicht. Dadurch alleine ist wochenlangere Spielspaß garantiert! Hat man das Spiel durchgespielt, bekommt man bei entsprechender Leistung übrigens eine Pandora's Box im Menü präsentiert, über die man die Levels einzeln anwählen kann. Welchen der verschiedenen Drachentypen man bekommt, entscheidet sich ebenfalls durch die Abschlußratio, man sieht die Verwandlung übrigens am Ende eines Levels.

Hans Ippisch ■

Word Up

Ich liebe Sega Rally und vergöttere Virtua Fighter 2, das beeindruckendste Videospiel aller Zeiten ist dennoch Panzer Dragoon Zwei. Die Entwickler kitzelten jedoch nicht nur die besten Grafiken aller Zeiten aus den Saturn-Chips, sondern spendierten dem Gameplay eine Menge langzeitmotivierender Elemente. Dieses Spiel muß Standard-Ausstattung jedes Saturn-Users werden!



Check Up



Titel:	Panzer Dragoon Zwei
Genre:	3D-Action
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Mai/Juni
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1
Levels:	7
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Leicht-mittel
Besonderheiten:	Die schönsten Grafiken aller Zeiten.

Grafik 96%

Dieses Grafikfeuerwerk stellt alles in den Schatten, was es bislang an Computer- und Videospielen gab. Genial designte Levels, die spektakulärsten Gegner aller Zeiten, technisch perfekt.

Sound 88%

Nicht mehr ganz so faszinierend wie im ersten Teil, jedoch immer noch über jeden Zweifel erhaben. Die Geräusche der Gegner lassen einem das Blut in den Adern gefrieren.

Gesamt 95%

Panzer Dragoon Zwei ist ganz einfach das beeindruckendste Spiel aller Zeiten. Dieses Spiel zu verpassen wäre eine Sünde, die mit sofortigem Saturn-Entzug bestraft werden müßte.

Tschok Tschok



BESSER, HÄRTER, REALISTISCHER: VIRTUA FIGHTER 2! Jetzt geht's los: Die neue Generation der exklusiv für den SEGA SATURN entwickelten Spiele ist da. Mit Virtua Fighter 2 zum Beispiel, der perfekten Umsetzung des Arcade-Hits, kannst Du zeigen, was Du draufhast. 10 Kämpfer mit mehr als 700 Special-Moves stehen zu Deiner Verfügung. Revolutionäre

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.



Animation, gigantische Hintergrundoptik und alle Bewegungen in Echtzeit garantieren realistisches Gameplay der Extraklasse. Mit dem 3D-Hammer Virtua Fighter 2 besetzt SEGA souverän den Platz für das beste Prügelspiel in '95, sagt Maniac (1/96) und bewertet den Spielspaß mit satten 88%. Also, schlag los!

NIGHT WARRIORS DARKSTALKERS' REVENGE

Wer von Ryu, Ken und Konsorten endgültig die Nase voll hat und lieber mit Wesen aus der Schattenwelt in die prügellastige Arena ziehen möchte, erhält mit dieser Arcade-Konvertierung den passenden Silberling.



Während die weltweite Prügelfangemeinde nach wie vor auf den langersehnten dritten Teil von Street Fighter wartet (in 3D?), zaubern Capcoms Programmierer unermüdlich weitere „flache“ Beat 'em

Ups konventioneller Machart, und der Erfolg gibt ihnen recht. Zwar lief Virtua Fighter Street Fighter II schon seit langer Zeit den Rang ab, dennoch entpuppten sich auch unbekanntere Prügeleien wie X-Men oder Darkstalker als sichere Münzengräber. Bei Night Warriors handelt es sich übrigens um Vampire Hunter (so der japanische Original-Titel), den zweiten Teil des monströsen

Darkstalker; mit einigen Extra-Features - Saturn-Only versteht sich.

Neue Typen, bewährtes Gameplay

Vom Kämpferfeld her erinnert nichts mehr an Street Fighter-Klassiker. Statt Menschen agieren hier ausschließlich exotische Kreaturen, die allesamt einem Horrorkabinett entsprungen sein könnten. Bei Victor handelt es sich beispielsweise um Frankensteins Sohn, der wie Dhalsim seine Gliedmaßen mächtig strecken kann, während Sasquatch an einen auf knuddelig getrimmten Yeti erinnert, dessen Spezialität sein unwiderstehlicher Eis-Atem ist. Insgesamt 14 dieser Prügelexoten gehen an den Start, inklusive den beiden Endgegnern in Form des Roboters Phobos sowie des Feuerwesens Pyrons und den beiden zusätzlichen Charakteren des zweiten Teils: Lei Lei und dem schönen Donovan. Alle Aspiranten verfügen über zahlreiche Schlagtechniken, die ihr mittels der sechs Tasten aktiviert. Diese feine Differenzierung sorgt dafür, daß



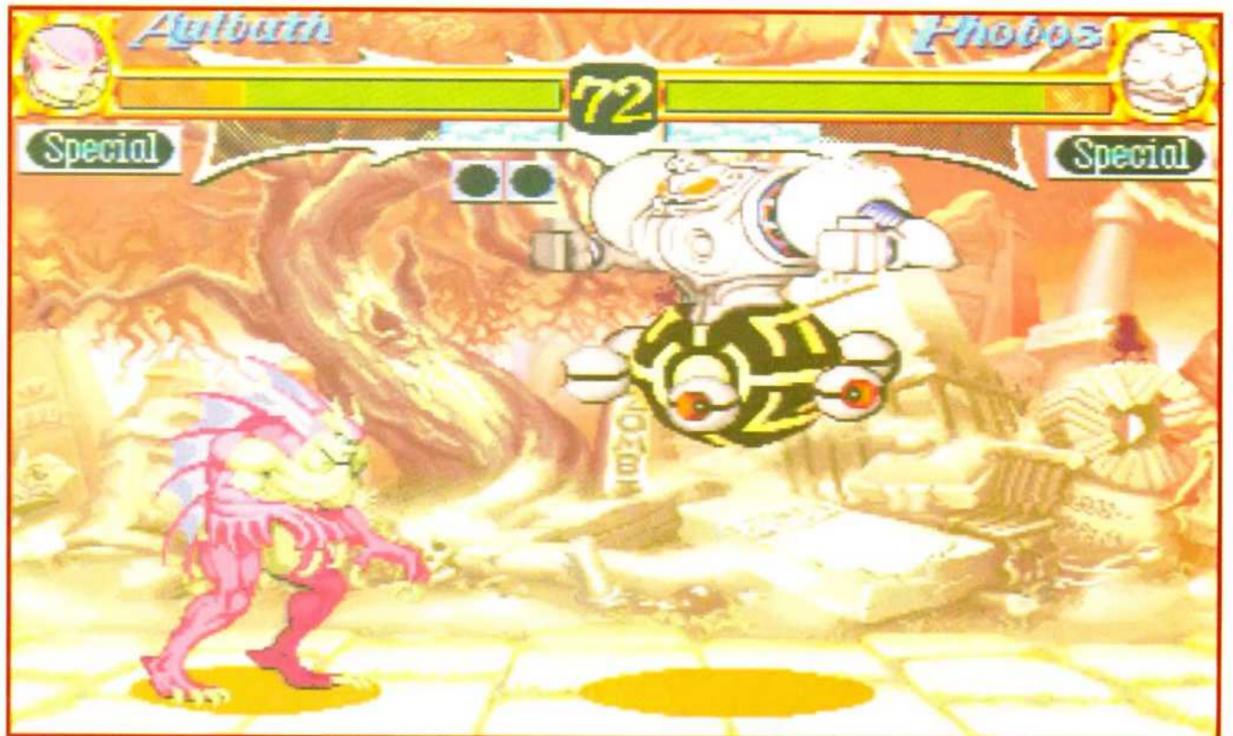
Der Traum aller Schneemänner: Sasquatch ist so kräftig, daß er den Gegnern mit bloßem Fingerschnippen zusetzt.

Der elegante Donovan nutzt seine übersinnlichen Fähigkeiten für „göttliche“ Special Moves.



Der Rock 'n' Roll-verliebte Werwolf Zabel reißt gerade seine „Beute“.

ihr unterschiedlich hart und schnell auf den Kontrahenten einprügeln könnt. Bei leichter Schlagtechnik („Jab“) sind beispielsweise schnelle Schlagfolgen mit wenig Wirkung möglich, während bei voller Kraft („Fierce“) der Widersacher sich sofort auf die Bretter legt. Im Gegensatz zu SF II muten aber gerade die stärksten Angriffstechniken wie Special Moves an und sind deshalb nur schwer vorzuberechnen. Zusammen mit den obligatorischen Special Moves und Combos steht dem Spieler somit eine reichhaltige Palette an Mög-



Der multifunktionale Roboter Phobos verändert ständig sein Aussehen und bleibt nach einem Sprung für längere Zeit in der Luft.

lichkeiten zur Verfügung, die viel Platz für Taktik läßt. Damit das „Angriffsspiel“ noch stärker gefördert wird, spendierten die Designer dem Game noch eine zusätzliche Energieleiste, die sich bei ausgeteilten Schlägen stetig füllt. Ein-

mal voll aufgetankt, dürft ihr einen besonders fiesen Super Move zelebrieren, der dem Gegner eine Menge Energie abzapft. Insgesamt somit der Prügelhit!

Ulf Schneider ■



Victors Fußtritte sind einfach elektrisierend.



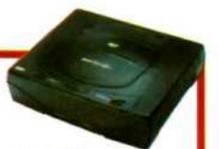
Vor dem Kampf dürft ihr die Spielgeschwindigkeit (Turbo, normal) oder das Blockverhalten (manuell, automatisch) festlegen.

Word Up



Capcoms erstes Beat 'em Up-Experiment, das komplett ohne die Street Fighter II-Crew auskommt, zeichnet sich vor allem durch das coole Charakter-Design sowie den wohl ungewöhnlichsten Special Moves aus. Wie bei X-Men leidet die Spielbarkeit dadurch zwar streckenweise etwas, da man im Kampfgewusel mitunter die Übersicht verliert, doch Prügel-Fans wird das nicht abschrecken, denn Laune macht dieser x-te Prügelaufguß dennoch.

Check Up



Titel:	Night Warriors
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Capcom
Tel.:	---
Release:	Mai
Preis:	ca. DM 109,95
Spieler:	1-2
Levels:	14
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Besonderheiten:	Abgedrehte Special Moves, Q-Sound

Grafik 75%

Professionelle Bitmapgrafik: 14 muntere Prügelknaben mit fließenden, streckenweise kuriosen Bewegungsabläufen, farbenprächtige Hintergründe mit vielfältigen Animationen.

Sound 67%

Capcom-Musik der besseren Sorte: ungewohnt modern und sehr flott, einfallsreiche Schlag & Ächz-Geräusche, klare Voice Samples.

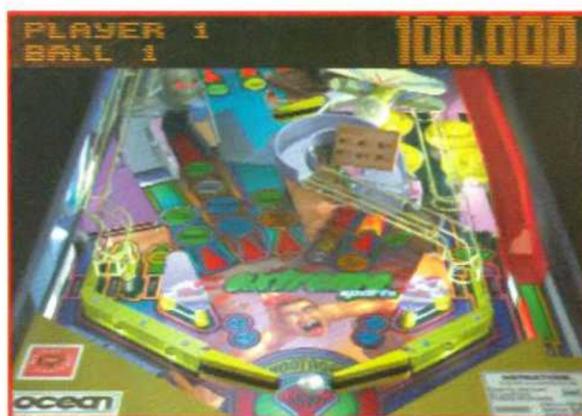
Gesamt 85%

Vergnügliche Balgerei mit kauzigen Charakteren und aberwitzigen Special Moves, vom Gameplay her nicht so exzellent spielbar wie Street Fighter Zero.

TRUE PINBALL

Wird Ocean uns dank einer peniblen Flipper-Simulation demnächst den Gang in die nächstgelegene Spielhalle ersparen? Oder sollen wir weiterhin auf Digital Pinball zurückgreifen?

Flipper sind schon etwas Merkwürdiges: Da steckt man 1 bis 2 Mark in eine Maschine, die zumeist in dunklen Ecken steht und versucht, mit zwei Flipperfingern eine rasende Metallkugel im Spiel zu halten, was meistens in hektischer Betriebsamkeit endet und nur wenige Minuten dauert. Damit ihr in euren eigenen vier Wänden ordentlich trainieren könnt, erhaltet ihr mit True Pinball vier digitale Versionen der sündhaft teuren Maschinen, die ohne den Einsatz von Silbermünzen spielbar sind. Wie der Name schon andeutet, handelt es sich dabei um eine reine Simulation ohne abgefahrene Bonusräume oder fliegende Monster wie beispielsweise beim Klassiker Dragon's Fury. Jeder Flippertisch wurde nach einem bestimmten Thema gestaltet: Beim futuristischen Law & Justice ließen sich die Designer beispielsweise vom Judge Dredd-Film inspirieren, während Babewatch euch an einen kalifornischen Surfstrand der 50er Jahre entführt. Die Spielflächen bieten alles, was man sich von den großen Arcade-Kollegen wünscht: kräftige Bumpers, kleine Targets und Holes sowie hochgelegene Lanes. Der Spielablauf ist dabei ziemlich actionorientiert, denn bereits mit wenig Übung ist schon ein vierfacher Multiball möglich.



Durchquert ihr kurz hintereinander mehrere Lanes, winkt ein zusätzlicher Combo-Bonus.

Bei der grafischen Gestaltung stehen euch drei Varianten zur Auswahl: eine 3D-Darstellung mit hoher bzw. normaler Auflösung oder die grafisch unattraktivere Vogelperspektive.

Ulf Schneider ■

Word Up



Die vier Digi-Flipper wirken derart realistisch, daß man fast schon unbewußt die Markstücke aus der Hosentasche zieht. Insbesondere die hochauflösende 3D-Darstellung sieht durch den hohen Detailreichtum beeindruckend aus. Der moderate Schwierigkeitsgrad mit schnell erzielbaren Multibällen sowie gespeicherte Highscores halten die Motivation zudem auf einem hohen Niveau. Einzige Kritik: Im hinteren Bereich der Flippertische sind nicht alle Details erkennbar.

Jeder Flippertisch bietet neben den zwei normalen Flipperfingern einen zusätzlichen im hinteren Spielbereich.

Check Up



Titel:	True Pinball
Genre:	Flipper
Hersteller:	Ocean
Tel.:	-
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 109,95
Spieler:	1-4
Levels:	4 Spielflächen
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Besonderheiten:	Hohe Grafikauflösung

Grafik 75%

In der hohen Grafikauflösung sehen die detaillierten Flippertische fast photorealistisch aus, leichtes Zeilenflackern bei schlechten Fernsehgeräten.

Sound 70%

Zum Flipper-Thema passende Hintergrundmusik, stilgerechte Soundeffekte, witzige Sprachausgabe.

Gesamt 74%

Akribisch genaue Flipper-Simulation mit viel Action und guter Ballphysik.

GRAND CHAMPION		GRAND CHAMPION	
1. TSL	500.000.000	1. TSL	500.000.000
2. AXL	100.000.000	2. JOC	100.000.000
3. JTA	50.000.000	3. JPB	50.000.000
4. BSL	25.000.000	4. OMN	25.000.000
5. ORG	10.000.000	5. ANI	10.000.000

Die jeweiligen Top 5 eines Flippers dürfen sich im internen Speicher des Saturns verewigen.

GRADIUS DELUXE

Nach dem Parodius Deluxe Pack preßt Konami zwei weitere altherwürdige Shoot 'em Up-Klassiker auf eine CD-ROM, frei nach dem Motto „Two in One“. Wir schwelgten in Erinnerungen!

1985 gelang Konami mit ihrem Weltraum-Shooter Gradius (auch unter dem Titel Nemesis bekannt) der ganz große Wurf. Erstmals wurde ein geradezu bahnbrechendes Power Up-System vorgestellt, wodurch dem Raumschiff-Sprite ein ausbaufähiges Waffenarsenal zur Verfügung steht, indem man die entsprechenden Items aufsammelt und auf Knopfdruck aktiviert. Außerdem zeichnete sich das Vorbild für viele nachfolgende Shooter durch ein äußerst abwechslungsreiches Leveldesign aus. Vielfältige Endgegner, von oben und unten schießende, teilweise sogar bewegliche Bodenstationen (die Osterinsel-Statuen sind Kult!) sowie das technisch saubere Vier-Wege-Scrolling waren für damalige Verhältnisse sensationelle Features. Drei Jahre später stand schließlich der Nachfolger in den Spielhallen. Auch das Sequel sorgte für viel Aufsehen: Gradius II bot damals die farbenprächtigsten Grafiken, klare Voice Samples sowie die neuartige Möglichkeit, noch vor Spielstart das Waffenarsenal individuell festzulegen. Beide Klassiker dürft ihr nun in der Original-Arcade-Version noch einmal erleben, sprich kein noch so nervender Dudelsound wurde einer Schönheitsoperation unterzogen. Dafür sorgt ein brandneues CG-Intro in glänzender Qualität für eine gelungene Einstimmung auf die Ballerei.

us/Hans Ippisch ■



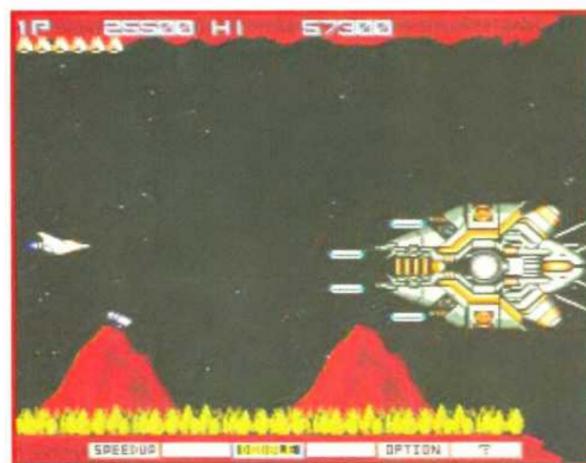
Glasklare Voice Samples nennen euch beim zweiten Teil den Schwachpunkt des jeweiligen Endgegners.



Im aufwendigen CG-Vorspann durchfliegt das Raumschiff die bekanntesten Level-Szenarien.



Bei Gradius II dürft ihr vor Spielbeginn das Waffenarsenal festlegen.



Dieses große Raumschiff taucht bei Gradius nach jedem Level auf.

Word Up

Auch nach über zehn Jahren bereiten mir diese beiden Weltraum-Shooter immer noch viel Spaß. Am genialen Power Up-System sowie am vortrefflichen Leveldesign nagte kaum der Zahn der Zeit, und selbst die Technik auf mittlerem Mega Drive-Niveau vermiest einem nicht den Spielspaß. Freunde durchdachter Ballereien dürfen daher ohne Bedenken zulangen.



Check Up



Titel:	Gradius Deluxe Pack
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Konami
Tel.:	-
Release:	tba.
Preis:	-
Spieler:	1-2
Levels:	16
Save Game:	Nein
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Besonderheiten:	Zwei Arcade-Oldies auf einer CD

Grafik 54%

Angestaubte Bitmap-Grafiken bei beiden Shootern. Immerhin: selbst bei hoher Spritedichte keine CPU-Bremse, sauberes Scrolling.

Sound 48%

Dudelsound und minimale Soundeffekte, mehr war Mitte der achtziger Jahre noch nicht drin.

Gesamt 75%

Trotz mittelalterlicher Technik überzeugen beide Ballereien nach wie vor durch das ausgeklügelte Leveldesign.

THE HORDE

Ein Bürgermeister zu sein ist nicht leicht, zumal euch bei diesem mittelalterlichen Populous-Verschnitt regelmäßig eine Horde von roten Monstern attackiert!



Nach Abschluß eines Geschäftsjahres dürft ihr im königlichen Shop neue Hilfsmittel einkaufen.

Die Horden kommen! Anfangs mit einem Zweihänder bewaffnet, müßt ihr den Monstern Contra geben, bevor sie das Dorf vollkommen zerstören (links).

sches Geschick und eine kluge Finanzplanung ist hier Trumpf. Bei den Action-Phasen müßt ihr schließlich euer heißgeliebtes Dorf vor den Übergriffen der roten Vielfraße schützen. Mit einem großen Schwert bewaffnet rennt ihr durch das Szenario und verarbeitet die lästigen Monster zu Mus. Habt ihr gut gekämpft und gewirtschaftet, dürft ihr am Ende des Jahres Shoppen gehen.

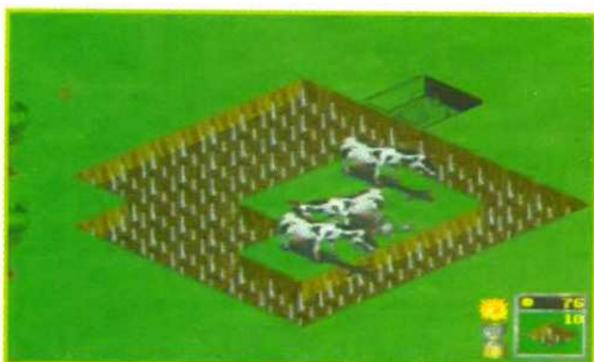
Ulf Schneider

Es war einmal... ein junger Nichtsnutz namens Chauncey, der im Palast des Königreichs Franzpowski das Staatsoberhaupt während eines festlichen Banketts vor dem Erstickungstod rettete. Der König revanchierte sich fürstlich, indem er ihn zum Ritter schlug und ihm ein Stück Land zur freien Verfügung schenkte. Als

frischgebackener Bürgermeister müßt ihr nun den kahlen Landstrich in eine florierende Provinz umwandeln. Doch aus dem scheinbaren Traum wird schnell ein Alptraum, denn der Statthalter des Königs entpuppt sich als fieser Knochen, der beim jährlichen Eintreiben der Steuer keinen Spaß versteht. Außerdem: der Landstrich wird regelmäßig von „den Horden“ heimgesucht, einer freßsüchtigen Meute von roten Monstern. Also, ran ans Werk! Das Spiel ist in zwei Phasen unterteilt: in der Bauphase errichtet ihr per Cursor diverse Verteidigungsanlagen oder züchtet Kühe bzw. pflanzt Bäume an, damit die Wirtschaft angekurbelt wird - strategi-



Zahltag: Nach vier Quartalen werden die Steuern eingetrieben. Seid ihr nicht solvent, endet eure Karriere frühzeitig.



Kühe sind wichtig für eure Wirtschaft und sollten daher durch Fallgruben geschützt werden.

Word Up



The Horde begeistert anfangs durch die liebevoll gestaltete Grafik und vor allem die köstlichen Video-Sequenzen, während das Gameplay durch den unkomplizierten Ablauf Pluspunkte sammelt: mit zwei Tasten errichtet ihr Verteidigungsanlagen, pflanzt Bäume an und verteidigt per Schwert euer Dorf - das macht Laune. Habt ihr allerdings einmal den Bogen raus, nimmt die Motivation spürbar ab, zumal auf Dauer wenig neue Spielelemente dazukommen. Für Strategie-Einsteiger aber auf jeden Fall empfehlbar.

Check Up



Titel:	The Horde
Genre:	Strategie
Hersteller:	Crystal Dynamix/BMG
Tel.:	-
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	5 Welten
Save Game:	Paßwort
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Isometrische Grafik, zahlreiche FMV-Sequenzen

Grafik 66%

Isometrisch gestaltete Oberwelt mit vielen Details, witzige FMV-Sequenzen mit guten Schauspielern.

Sound 65%

Beschwingt klingende mittelalterliche Musik, alle Soundeffekte wurden mit einer Portion Humor garniert und wirken daher comicartig.

Gesamt 78%

Anfangs fesselndes Strategiespiel mit einer für dieses Genre sehr ansehnlichen Grafik, auf Dauer allerdings etwas abwechslungsarm.

D Hinter diesem ungewöhnlichen Titel verbirgt sich ein grafisch aufwendiges Adventure auf zwei CDs, das mit Grusel-Effekten nicht gerade geizt. Wer schon an *Mystery Mansion* Gefallen gefunden hat, darf aufhorchen!



Bei *D* kommen vor allem Horrorfans voll auf ihre Kosten.

Wir schreiben das Jahr 1997: In einem Krankenhaus am Rande von Los Angeles City geschieht eines Nachts das Unfaßbare: Der stets loyale und unscheinbare Chef der Klinik Dr. Richter Harris mutiert urplötzlich zum Amokläufer und erschießt wahllos eine Reihe von Patienten. Nach dem Massenmord nimmt er einige Geiseln und verscharrt sich irgendwo in den sterilen Gängen des Krankenhauses. Kurze Zeit später ist bereits die hilflose Polizei vor Ort, die in ihrer Not die Tochter des Schlächters namens Laura zu Hilfe rief. Gleich nach der Hiobsbotschaft fährt sie zum grausigen Schauplatz und versucht im Krankenhaus mit ihrem Vater Kontakt aufzunehmen. Zu ihrer Überraschung wird sie aber schon bald durch ein Dimensions-Portal in eine andere Welt transportiert. Inmitten eines schummrigen Gemäuers versucht sie nun, dem großen Geheimnis auf die Spur zu kommen. Fortan übernehmt ihr das Kommando: In der Ego-Perspektive wandelt ihr durch die zahlreichen Räume von einem



In zahlreichen Zwischensequenzen wird eure Heldin auch von der „Außenkamera“ eingefangen.

vorgegebenen Haltepunkt zum nächsten. Zwischendurch erfreuen auch Zwischensequenzen euer Auge, wobei ihr stets achtsam sein solltet, denn teilweise werden hier wichtige Hinweise gegeben, die ihr unbedingt braucht, um die zahlreichen Rätsel zu lösen. Benötigt ihr dafür ein Item, wählt ihr mit der L- oder R-Taste das Inventory-Menü auf, in dem sich auch eine magische Puderdose befindet, die euch insgesamt dreimal die nächste Spielstation verrät. Bei diesem gruseligen Unterfangen bleiben euch übrigens nur exakt zwei Stunden Zeit, sonst kehrt Laura niemals wieder in die reale Dimension zurück.

Ulf Schneider ■



Der erste Stolperstein: Legt ein Stück Papier in diese Wasserschüssel, und ihr erfahrt, in welcher Reihenfolge man die Schubladen öffnen muß.



Der Spielfigur Laura mangelt es an einer ausdrucksstarken Mimik.

Word Up



D ist im wahrsten Sinne des Wortes ein äußerst kurzweiliger Adventure-Spaß. Die beklemmende Atmosphäre, zahlreiche logische Rätsel und eingestreute Splatter-Effekte sorgen von Beginn an für eine gesteigerte Motivation. Die Kehrseite der Medaille: Spätestens nach dem zweiten Anlauf dürfte der Spuk vorbei sein, was einer maximalen Spielzeit von vier Stunden entspricht.

Check Up



Titel:	<i>D</i>
Genre:	Adventure
Hersteller:	Acclaim/Warp
Tel.:	-
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	-
Save Game:	Nein
Datenträger:	2 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Deutsche Texte, & Sprachausgabe

Grafik 73%

Stets düstere und vollkommen computerberechnete Render-Grafiken, keine Echtzeit, das Mienenspiel der Heldin läßt zu wünschen übrig.

Sound 67%

Sparsam, aber effektiv: Permanente dumpfe Glockengeräusche und vereinzelte Soundeffekte sorgen für eine nervenzerreißende Spannung.

Gesamt 60%

Atmosphärisch dichtes, aber leider viel zu kurzes Adventure-Vergnügen.



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 halbsbrecherischen 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!



JETZT IST SCHLUSS MIT LUSTIG,

JETZT KOMMT:

MEGA FUN



Das Videospielemagazin für alle Konsolen und Handhelds. Brandaktuell, kompetent und unabhängig. Auf 100 Seiten ausführliche Spieletests und Software-News aus aller Welt.

Außerdem informative Specials

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

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

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

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

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

AKTUELLE AUSGABE IM HANDEL ERHÄLTLICH!

Die Quiz-Auflösung

1. Wer hat Sega Rally entwickelt?
(c) **AM 3**
2. Für wen arbeitet Doug TenNapel jetzt?
(c) **Steven Spielberg**
3. Wer hat Toy Story für Mega Drive programmiert?
(a) **Traveller's Tales**
4. Wie viele Kämpfer gibt es in Virtua Fighter 2 insgesamt?
(c) **11 (inklusive Dural)**
5. Welches Spiel hat Blue Sky entwickelt?
(a) **Vectorman**
6. Wann ist der Saturn in Deutschland erschienen?
(b) **7. Juli 1995**
7. Welches Spiel stammt nicht von AM2?
(c) **Virtua Racing (Saturn)**
8. Was ist der Sega Channel?
(c) **Spieleservice via Kabelanschluß**
9. Was zeichnet Virtua Fighter auf 32X aus?
(b) **Neue Spielmodi**
10. Welches Spiel war das erste 3D-Beat em Up?
(c) **Virtua Fighter**
11. Wie heißt der Erzfeind von Earthworm Jim?
(b) **Psy Crow**
12. Wie viele 32 Bit-Chips hat der Saturn?
(c) **Drei**
13. Wie heißt der Mega Drive-Handheld?
(a) **Nomad**

WIE LAUTETEN DIE KORREKTEN ANWORTEN AUF DIE 50 SEGA-QUIZFRAGEN? HIER BRINGEN WIR DIE AUFLÖSUNG!

14. Welcher Datenträger hat am meisten Kapazität?
(a) **CD-ROM**
15. Wer hat Thunderhawk 2 entwickelt?
(a) **Marc Avory**
16. Trägt Ulf Schneider eine Perücke?
(b) **Nein**
17. Wie oft wurde Virtua Fighter 2 bis 31.12.95 in Japan verkauft?
(a) **1.5 Millionen mal**
18. Wie heißt F1 Challenge in Japan?
(a) **F1 Live Information**
19. An welchem Spiel arbeitet Sonic-Erfinder Mr. Nakka?
(a) **Nights**
20. Wer hat die Story zu Panzer Dragoon gezeichnet?
(a) **Moebius**
21. Welches Spiel stammt nicht von E.A.?
(b) **NHL All Stars**
22. Welches Fußballspiel stammt nicht von E.A.?
(a) **FIFA Soccer '96 (GG)**
23. In welchem Video taucht Sonic nicht auf?
(a) **Israelites**
24. Wie heißt die Mega CD/Mega Drive-Hardware-Kombination?
(a) **Multi Mega**
25. Welches Game Gear-Spiel hat eine Modulgröße von 8 MBit?
(c) **Garfield**
26. Auf welches Spiel warten wir seit 10 Monaten?
(c) **Xperts**
27. Wer ist Pai?
(a) **Die Tochter von Lau**
28. Was bedeutet B-B-C?
(c) **Special Move in VF**
29. Was erscheint nicht?
(a) **Virtua Fighter 2 Remix**
30. Was ist Day Toy Na?
(b) **Eine Spielstufe in Toy Story**
31. Was ist das Wort Sega?
(b) **Eine Abkürzung für Service Games**
32. Was bedeutet Sonic?
(a) **Schall**
33. Wer ist der Chef von Bullfrog?
(b) **Peter Molyneux**
34. Welcher Charakter stammt nicht aus Street Fighter Zero?
(c) **C. Horrorwaty**
36. MPEG ist die Abkürzung für:
(a) **Motion Picture Experts Group**
37. Wer entwickelt Int. Superstar Soccer Deluxe für MD?
(c) **Factor 5**
38. Kann man Musik-CDs auf dem Saturn anhören?
(b) **Na klar!**
39. Wann ist die erste Ausgabe des Sega Magazins erschienen?
(a) **August '93, Ausgabe September/Oktober 1993**
40. Was unterscheidet den europäischen vom japanischen Saturn?
(a) **Die Gehäusefarbe**
41. Wer ist Tommy Tallarico?
(a) **Ein Musiker**
42. Wie heißt der Chef von Sega?
(a) **Mr. Nakayama**
43. Was ist die E3?
(b) **Eine Messe in Amerika**
44. Was ist das Einzigartige an Sonic & Knuckles?
(b) **Es handelt sich um ein Kombimodul**
45. Was ist Dural?
(a) **Eine Frau**
46. Wie laufen NTSC-Spiele auf PAL-Systemen?
(c) **Mit Adapter um 17 % langsamer!**
47. Was ist Action Replay?
(b) **Ein Mogel-Adapter**
48. Welches Spiel kommt für den Game Gear?
(a) **Virtua Fighter**
49. Wie viele Fragen wurden in der Vorschau angekündigt?
(a) **Mindestens 50**
50. Was ist Titan?
(a) **Eine Spielautomatentechnologie**

BUM BUM BUM BUM BUM BUM BUM

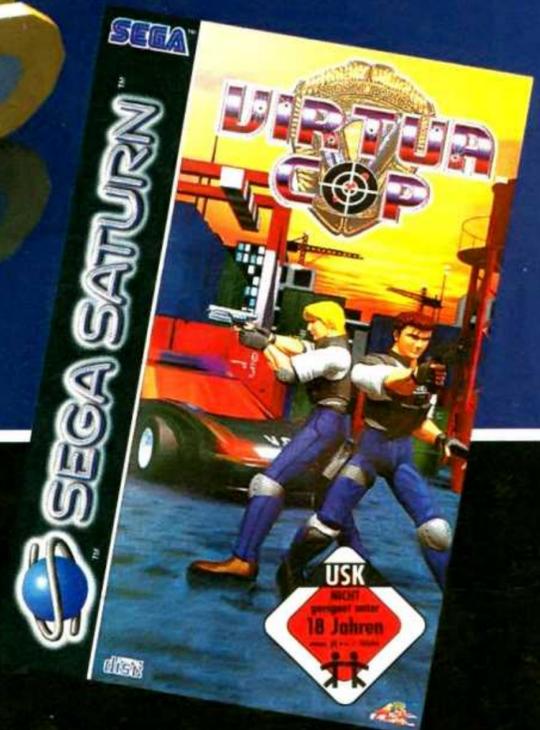


SEGA
SATURN

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

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.

Bum Bum Bum
BUM



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

OVERALL



Daß Sega Rally und Virtua Fighter 2 konkurrenzlos vorne liegen, überrascht nicht. Erstaunlich ist jedoch, daß sich Virtua Cop heimlich auf einen Spitzenplatz geballert hat!

Platz	Vormonat	Titel	System	im Monat
1.	(1)	SEGA RALLY	SAT	4
2.	(2)	VIRTUA FIGHTER 2	SAT	4
3.	(8)	VIRTUA COP	SAT	4
4.	(5)	THEME PARK	MD/SAT/ MCDII	12
5.	(3)	THUNDERHAWK 2	SAT	4
6.	(10)	DAYTONA USA	SAT	9
7.	(-)	DUNE II	MD	3
8.	(4)	PANZER DRAGOON	SAT	9
9.	(-)	BUG!	SAT	3
10.	(7)	EARTHWORM JIM 2	MD	3

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.	(4)	Dune II	92%	11
2.	(2)	Theme Park	94%	13
3.	(1)	Earthworm Jim 2	94%	5
4.	(-)	Sonic 3	91%	25
5.	(-)	MicroMachines '96	86%	2
6.	(10)	Light Crusader	85%	5
7.	(3)	Sonic & Knuckles	89%	19
8.	(6)	Vectorman	93%	5
9.	(7)	Landstalker	92%	14
10.	(Neu)	Toy Story	85%	1

GAME GEAR

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(-)	Sonic Triple Trouble	87%	14
2.	(1)	Tails Adventure	82%	6
3.	(2)	Sonic Drift Racing	83%	10
4.	(3)	Arena	84%	3
5.	(Neu)	Earthworm Jim	83%	8

SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Sega Rally	95%	4
2.	(2)	Virtua Fighter 2	95%	4
3.	(6)	Virtua Cop	80%	3
4.	(3)	Thunderhawk 2	93%	5
5.	(7)	Daytona USA	90%	9
6.	(4)	Panzer Dragoon	91%	9
7.	(10)	Bug!	88%	7
8.	(Neu)	Magic Carpet	93%	1
9.	(-)	Myst	85%	6
10.	(5)	Mystaria	86%	2

MEGA CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(3)	Sonic CD	9%	25
2.	(2)	Earthworm Jim S.E.	90%	8
3.	(4)	Jurassic Park	80%	11
4.	(1)	Thunderhawk	92%	26
5.	(5)	Keio Flying Squadron	75%	2

32 X

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Metal Head	84%	13
2.	(3)	Virtua Fighter	93%	7
3.	(4)	Chaotix	82%	7
4.	(2)	Virtua Racing Deluxe	93%	13
5.	(5)	Kolibri	83%	2

Hol Dir als **Dankeschön:**

den **SEGA GAMES GUIDE:**

5 SEGA-PINS **plus**
in der Geschenkbox

INHALT: Tips & Tricks: MEGA DRIVE:

Sonic the Hedgehog, Aladdin, Super Street Fighter II, Sonic the Hedgehog 2, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Toe Jam & Earl 2, Sonic the Hedgehog 3, Virtua Racing, Dune II, Sonic Spinball, Landstalker, Ottifants

MASTER SYSTEM/GAME GEAR:

Sonic the Hedgehog, Aladdin, Sonic the Hedgehog 2, Das Dschungelbuch, Sonic Chaos, Ottifants, Asterix and the Great Rescue

MEGA CD: Sonic the Hedgehog CD, Ballecorps, Ecco the Dolphin, Silpheed, Jurassic Park, Thunderhawk.

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



SEGA MAGAZIN

im

ABO.

Jederzeit kündbar!

- SEGA Magazin prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig. Jetzt NEU mit 16 zusätzlichen 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.

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

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG, 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 **den ultimativen SEGA GAMES Guide (Art.-Nr: 1079) plus 5 SEGA-Pins in der Geschenkbox (Art.-Nr: 800).** Beide Artikel darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

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

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- Gegen Rechnung
- Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

SPECIAL

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 16.04.96 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. (10)	Wegleitner Christian	7.818.292	5
2. (1)	Cyberteam	6.561.895	3
3. (2)	Meier Andy	5.819.752	2
4. (3)	Frotscher Alexander	5.060.550	3
5. (4)	Fuchs Stefan	4.794.029	3
6. (5)	Straschewski Christian	4.727.221	3
7. (6)	Platz Alois	4.230.774	3
8. (7)	Höppeberger Martin	3.912.043	8
9. (8)	Dorfner Andreas	3.231.941	3
10. (9)	Sand Oliver	2.396.622	6



Virtua Racing



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

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (1)	Hennemann Gerd	45.459	2
2. (13)	Schilling Rainer	46.021	4
3. (2)	Neitzke Sebastian	46.062	2
4. (Neu)	Willert Andreas	46.094	1
5. (Neu)	Sanaa Elias	46.196	1
6. (3)	Moch David	46.378	?
7. (4)	Krondorfer Sven	46.590	3
8. (5)	Schneider Sascha	46.806	3
9. (6)	Kallwit Karsten	47.144	2
10. (7)	Striegel Thomas	47.249	2
11. (8)	Hennemann Gerd	48.044	3
12. (9)	Beitz Maxi	48.068	6
13. (10)	Kriemelmann Andreas	48.097	4
14. (11)	Schlöner Markus	48.175	5
15. (12)	Hofmann Patrick	48.306	6
16. (14)	Burkart Jörg	48.397	4
17. (15)	Klitz Oliver	48.416	6
18. (16)	Becker Gerrit	48.649	5
19. (17)	Stanusch Harald	48.839	6
20. (18)	Wyszynski Christof	49.200	6



COUPON ZOCKER

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

Meine Bestleistung

Titel

System

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Telefon

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. (3)	Hasler Oliver	39.59	6
2. (4)	Schlatter Andre	39.89	3
3. (2)	Uzun Hüsni	39.90	6
4. (1)	Zahn Stefan	39.91	4
5. (5)	Kleinke Guido	40.02	8
6. (6)	Seidler Andre	40.03	5
7. (7)	Majeres Luc	40.39	7
8. (8)	Reinsch Heiko	40.63	5
9. (9)	Müller Heinz Peter	40.64	8
10. (10)	Frentz Markus	40.80	6
11. (11)	Dilling Daniel	40.81	7
12. (12)	Prill Andree	40.81	6
13. (13)	Rinschen Sascha	40.82	8
14. (14)	Ackermann USA	40.95	7
15. (15)	Reitenbach Daniel	40.96	7
16. (16)	Heiber Marcus	41.03	4
17. (17)	Fuchs Stefan	41.15	7
18. (18)	Reichert Artur	41.19	7
19. (19)	Kühn Roland	41.20	7
20. (21)	Kotschate Peter	41.34	7
21. (22)	Steiner Alex	41.34	7
22. (Neu)	Drees Carsten	41.36	1

Sega Rally

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



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (3)	Kleinke Guido	1.08.21	2
2. (Neu)	Wolf Thomas	1.08.27	1
3. (10)	Filipe dos Santos Rui	1.08.71	2
4. (Neu)	Hasler Oliver	1.08.87	1
5. (1)	Koegst Dennis	1.08.97	2
6. (2)	Ladner 'Henry'	1.09.24	2
7. (Neu)	Mosel Alexander	1.09.41	1
8. (Neu)	Prill Andree	1.09.58	1
9. (Neu)	Kiesel Stefan	1.09.80	1
10. (Neu)	Eschweiler Thomas	1.09.72	1
11. (4)	Birk Andreas	1.09.83	2
12. (14)	Werner Markus	1.10.12	2
13. (Neu)	Horni Jan	1.10.22	1
14. (Neu)	Guntrun Markus	1.10.26	1
15. (Neu)	Eitze Edgar	1.10.28	1
16. (Neu)	Sommer Manfred	1.10.38	1
17. (5)	Metz Martin	1.10.39	2
18. (Neu)	Prokisch Martin	1.10.46	1
19. (Neu)	Adlung Lars	1.10.55	1
20. (Neu)	Müllner Michael	1.10.57	1
21. (6)	Schäfer Kurt	1.10.60	2
22. (Neu)	Zietz Andreas	1.10.68	1

Sonic 3

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



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (Neu)	Marinovic Robert	4.336.620	1
2. (1)	Hoffmann Claus	2.077.050	3
3. (2)	Berner Simon	1.823.350	3
4. (3)	Rau D. & Ripke R.	1.640.080	3

Virtua Fighter 2

Wer schafft die höchste Punktzahl im Ranking-Mode?



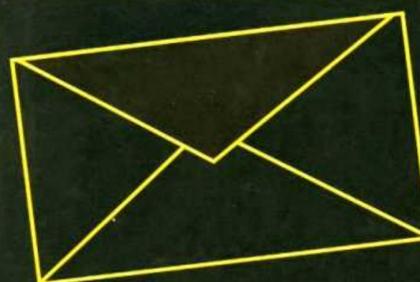
Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (Neu)	Ennemoser Martin	90	1
2. (1)	Bunoza Ivan	86	2
3. (Neu)	Lehmann Matthias	79	1
4. (5)	Reitenbach Daniel	78	3
5. (Neu)	Schulz Marcel	78	1
6. (Neu)	Sahtr Thomas	74	1
7. (Neu)	Schmitz Dennis	73	1
8. (2)	Schuster Manuel	72	2
9. (Neu)	Engel Etienne	72	1
10. (Neu)	Knöpfel Rene	72	1
11. (3)	Gawenda Simon	70	2
12. (Neu)	Berger Thomas	70	1
13. (Neu)	Lintner Alexander	70	1
14. (Neu)	Rekow Sascha	70	1
15. (Neu)	Dinies Jens	68	1
16. (Neu)	Brack Martin	68	1
17. (Neu)	M. + R. Schmidt	68	1

Virtua Fighter

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



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (2)	Werner Daniel	21.21	6
2. (1)	Straschowski Christian	26.24	3
3. (3)	Fuchs Stefan	33.92	8
4. (4)	Scheuner Ralph	39.64	5
5. (5)	Droll Andrea	41.44	5
6. (6)	Hasler Oliver	41.68	4
7. (7)	Kolditz Marco	43.36	5



SEGA MAGAZIN

Kennwort:

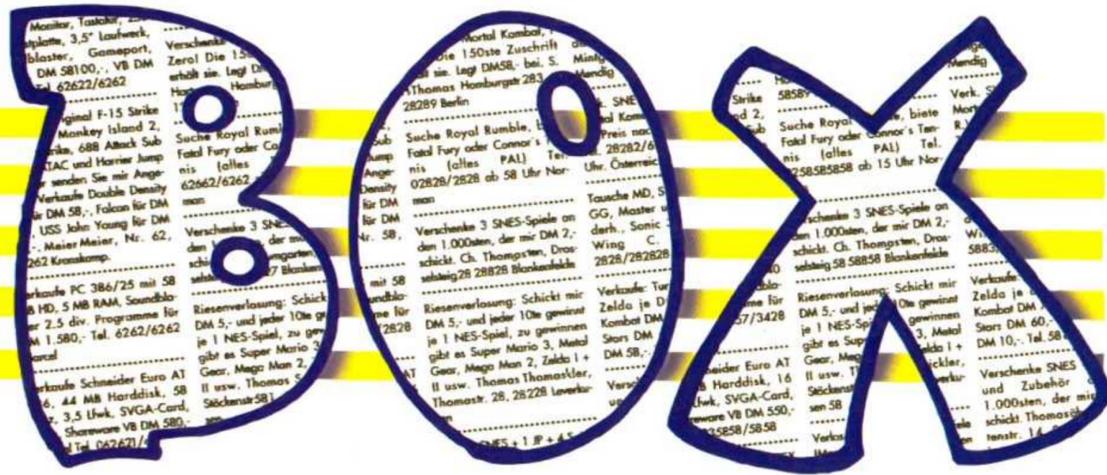
Score Attack!

Isarstraße 32-34

90451 Nürnberg

SEGA MAGAZIN 89

SEGA
SEGA



MEGA DRIVE

Verkaufe MD + 4 Pads + 12 Spiele u.a. S. Street Fighter 2, Urban Strike, Aladdin, Mega Turrican, tausche auch gegen Playstation, Tel. 03606/4583

Verk. MDII + Aladdin + Termin. + Superman, Adapt. MS + 3 Sp. Sonic I/II u. Chaos, 1 Joypad f. DM 500,-, Tel. 033335/2801 ab 19 Uhr

Verk. Mickey Mania DM 30,-, PGA Tour 3 DM 45,-, Boogerman, NHL 94, Pitfall je DM 25,-, FIFA 96 DM 60,-, Tel. 02581/44891

Verk. Infrarotpads (MD) DM 55,- mit 8 neuen Batterien DM 73,-, St. of Thor DM 60,-, Landstalker DM 50,-, 10 SAT Games Tel. 09371/4217

Verk. MDII, 20 Spiele + Scartkab., Verlängerungsk., 1x 3 + 1x 6 Pad + viele Extras, alles 100 % Ok DM 699,-, Tel. 09371/4217 ab 16 Uhr

Verk. MD2 + MC2 + 32X + 1x 6 Button Pad + 2 Joypads + 12 Module + 2 CD NP DM 2.400,-, VB DM 1.300,- ab 13 Uhr, Tel. 02332/65271

Verk. MD2 + 2 Pads + Sonic 1, 2, 3, & Knuckles, Sonic Spinball + FIFA 95 für DM 245,-, Robert Marinovic, Oberdorferstr. 59, 78054 Schweningen

Verk. ca. 90 MD & MCD-Spiele (teilweise nagelneu), 2 IR-Pads!! Suche Saturn, Multimega, MD, MCD 1 & 2!! Tel/Fax 02421/770061 bis 22 Uhr

Suche Module m. Anleitung f. MD, CDII u. Master System, Angebote u. Preise an F. Schankin, Ederstr. 53, 34549 Edertal

Verk. ca. 60 MD-Spiele z.B. Phantasy Star, Military Comm., Earthworm Jim usw., Tel. 04529/624

Verk. MD mit 22 Spielen für DM 850,-, Jens Niemann, Merxhausenstr. 16, 37627 Merxhausen

Verk. MD + 32X + 9 Sp., 4 Joyp., 4 Wayplay, Glo.Gla., MLF, EWJ, VRd, MD, NHL 94, 95, 96, VF, einzeln o. komplett, DM 400,- o. VB, Tel. 02583/1704

Verk. Konsole +50/60 Hz Umbau + NHL 95 + FIFA 96 + PGA 96 + Flashback US VB DM 350,- (evt. Einzelverk.) Tel. 08654/64466 od. 64900

MD Kon. + 10 Sp. + 2 Joypads DM 400,-, MCD Kon. + 8 Sp. DM 400,-, 32X + 4 Sp. DM 350,-, MD-MCD-Saturn-Spiele ab DM 35,- bis DM 70,-, Tel. 07631/13875 Frank

Verk. MD + 32X + 2 Pads + 21 Spiele (Landstalker, Sonic 1, Sonic & Knuckles uvm.) DM 1.500,-, Fr+Di, 16-18 Uhr, Tel. 06253/84334

Suche kompl. Sammlungen + Konsolen + Geräte f. MD, Saturn, SNES usw., suche auch Sony PSX-Spiele, Tel. 0641/970424

Verk. MD2 + 2 Pads + 16 Spiele, darunter viele Adventures, auch

Raritäten, komplett DM 750,- (Neupreis DM 1.750,-) Tel. 0531/790750

Verk. MD + 2x 3, 1x 6 Button Pad + 4 Topspiele (SSFII usw.) und Action R. für DM 300,-, 2 T&T-Bücher gib'ts gr. Dinges, 06694 57 20

Biete MD-Spiele z.B. Sonic & Knuckles DM 50,-, Dschungelbuch DM 50,- zzgl. Nachnahme + Verpackung, Tel. 02671/4459

Verk. MDI mit Infra.Pads und 19 Spielen u.a. P. Star IV, S. Shodown, St. Fighter usw., VB DM 1.200,-, Tel. 0365/8003605

Thor, NBA96, König der Löwen, Sonic 3, Starflight, S. Shodown, Schlümpfe, NBA Jam TE je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Tausche Spiele, suche Dune 2, Phantasy Star 1-4, St. of Thor, Theme Park od. andere Strat. od. Adventure-Spiele, tausche 2:1 o. 3:1, Tel. 03461/231244

Verkaufe MD + 13 Spiele + 2 Joypads DM 550,-, verk. Game Gear + 5 Spiele DM 200,-, beide zusammen nur DM 700,- (per NN) Tel. 0451/892425

Löse meine MD Spiele Sammlung auf! Habe viele Topitel z. B. Pete 96, Theme Park, Story of Thor, ARP2, Tel. 02324/33262

Verk. Rise of the Robots für DM 30,-, Tel. 04751/5283

Verk. Micro Machines II, Light Crusader, Sonic 4, TAZ 2, Mega Swiv, Theme Park, Wolverine, Havoc u.a., Matthias Tel. 05732/4841

Landstalker, TTF, Shaq Fu, EA Tennis, Eternal Champ., NBA Jam TE, Micky Mania, Pro Move Soccer, Matthias Tel. 05732/4841

Suche Street Racer Tel. 02962/1349 und Fever Pitch Soccer Tel. 02962/2513 für MD, nachmittags

Mega Drive + Mega CD + 32X + 27 Spiele für nur DM 750,-, komplett zu verkaufen, Tel. 02845/37347

Verk. Theme Park, NBA Jam TE, kaum benutzt, suche Premier Manager, Action Replay 2, Int. Soccer Deluxe, Tel. 0621/818284

Biete MD Spiele zum Tausch oder verkaufe kompl. Sammlung, Preis nach Vereinbarung, ab 17 Uhr, Rene Tel. 035209/23230

Verkaufe MDII mit 6 Spielen, 2 Pads und Zubehör für nur DM 150,- ab 17 Uhr, Rene Tel. 035209/23230

Suche Soleil und Landstalker für MD. Biete DM 30,- bis DM 50,-, verk. div. Spiele (u.a. Sonic 1, Back to the Future) Tel. Bochum 460068

Verkaufe MDII + MCDII + 32X mit 27 Spielen und 3 Joypads, komplett DM 950,-, auch einzeln kaufbar erhältlich, Tel. 0911/737418 ab 14 Uhr

Tausche Starflight m. Cheats u. Power Drive m. Cheats gegen Story of Thor, Tel. 0231/102555

Verk. MD + 2 Pads + 7 Spiele (FIFA 95, Ecco 2, Landst. u.a.) zum Toppreis. Marcus Fichtinger, Tel. 089/8411711, 17 bis 18 Uhr

Verk. MDI + 2 Pads + 17 Top Games z.B. Virtua Racing, Marsupilami, Sonic & Knuckles, Action Replay DM 800,-, Tel. 06131/612885

Verk. MD1 + MCD2, 13 MD, 5 MCD Spiele, 3 Pads (6 Button) 4 Pl.-Adapter z.B. SSFII, Road Rash 3, NBA Jam, VB DM 650,- Tel. 06551/7595 Alex

Verk. MD und MCD Spiele zum halben Preis, verk. auch Myst (SAT) DM 50,-, Tel. 0208/470721

Suche Starflight, zahle bis DM 40,- für das Spiel, Denis Höckh, Hülbenner Str. 36, 72581 Dettingen

Suche für MD Syndicate, Micro M.95, Theme P., FIFA 95 o. 96, fast alles für GG, gründe MD, PC, GG-Club, Tel. 0043/5523/54903 oder 05523/54903 Marcel

Verk. MDII + 2 Pads + 3 Set, Hang On, Columns, Italia 90, Feuerstein, Das Dschungelbuch, Tiny Toon, Asterix, Info Tel. 07633/6563

Verk. MD Spiele Otif. DM 15,-, Zomb. DM 35,-, Rocket K. DM 30,-, Buck R. DM 15,-, Tel. 03746/24458 Michael

MD1 + 17 Spiele + ARP1 + 2 Pads + 2 AP Sticks + RGB Kabel + Zeitschr. für DM 650,-, G. Neubauer, Tel. 0201/740720

Verk. MD + Sonic 1, 2, 3, 4 + Tale Spin + Toki für DM 400,- & 2 Pads, Eric Hoffmann, Bergstr. 22, Dresden

Verk. MD2 + 17 Spiele, MCD2 + 8 Spiele, 32X + 5 Spiele + 5 Pads für DM 850,-, Tel. 02203/84910 ab 17 Uhr

Verk./tausche Virtua Racing VB DM 70,-, Tiny Toon 2, Mickey Mania, Toe Jam & Earl 2 je DM 30,-, VB, suche EWJ, Ristar + 32 X Spiele, Tel. 02232/46732

Verk. Donald in Maui Mallard DM 100,-, Sparkster und Asterix and the

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

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"/>				
Blam: Machinehead	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Bomberman	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Daytona USA Remix	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Die Schlümpfe 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
Earthworm Jim 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Euro '96 Soccer	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Flux	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Gradius Deluxe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Gun Griffon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Heart of Darkness	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Landstalker 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
Nights	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Night Warriors	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Olympic Games	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Panzer Dragoon 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Shellshock	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Syndicate Wars	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
The Horde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Titan Wars	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Tim im Tibet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
True Pinball	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Cop 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Fighter 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Victory Goal '96	<input checked="" 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

Biete Panzer Dragoon, suche WS Baseball, SF Movie o. Hang On 95, Tel. 0391/7220941 Holger

Verk. oder tausche Bug + Daytona f. DM 70,-, suche Sega Rally + Th. Hawk 2, Tel. 0521/452405 oder 0521/5800158 Herr Kindt

Verk. Panzer Dragoon, Robotica u. Shinobi X um je 500 Schillinge, Tel. A- 3463/2776 Stefan

Tausche MD1 + MCD2 + 2 Pads, 6 Module u. 5 CDs gegen dt. Saturn, möglichst mit 1 Spiel, Tel. 07121/579247

Kaufe/verkaufe/tausche. Suche Mystery Mansion, Virtua Cop und andere, Tel. 02392/13664, werkt. ab 16 Uhr

Verk. Clockw. Knight DM 50,-, Virtua Fighter DM 50,-, Theme Park DM 70,-, Thunderhawk 2 DM 70,-, Cyber Speedway DM 70,-, Tel. 03573/662499

Verk. FIFA Soccer 96 u. HiOctane beide dt. nur zus. für DM 120,- od. tausche geg. Virtua Cop + Gun, Tel. 07821/61736

Kaufe/tausche Saturnspiele und Konsole, tausche Sammlungen gegen andere Systeme, Tel. 0711/546362 ab 18 Uhr, ruft an!

Verkaufe 11 Saturnspiele (Sega Rally, Th. Hawk 2, Sim 2000) plus Video-card für DM 1.000,- ab 18 Uhr, Tel. 03904/44153 Andres

Tausche das Spiel Digital Pinball gegen z.B. Bug, Clockwork Knight 2, Spot g. t. Hollywood, Virtua Cop, Tel. 05142/320

Verkaufe Myst + Victory Goal je Spiel DM 50,-, Tel. 02306/84649

Verk. Lenkrad Saturn DM 70,- oder tausche, suche Victory Boxing, FIFA Soccer 96, Virtua Fighter 2, Virtua Cop, Roberto, Tel. 089/6116560

Tausche/verk. MD + Saturn Games, SAT: V.Fighter 2, Thunderhawk 2 u.a. MD: I. Crusader, Th. Park, S.o.Thor u.a., Tel. 05952/3929

32X

Suche günstig 32X und Virtua Fighter, Tel. 02845/80517

Verkaufe 32X mit 3 Spielen (Star Wars usw.) für DM 200,-, Tel. 05201/665949 Anrufbeantworter

Verk. MD2 + 32X, 9 Spiele + 2 Pads (z.B. VRD, Star Wars A., Landstalker, FIFA 95, SF2), ideal für Einsteiger DM 690,-, Tel. 03622/68728 ab 18 Uhr

Verkaufe MD1 + 32X + 4 Pads + 29 Topspiele u.a. Story of Thor NP DM 4.200,-, alles für nur VB DM 1.600,-, Tel. 04176/1249 Mathias

Verk. 32X, MDII, MCDII, 6 Button Pad, 7 MD Spiele, 2 32X Spiele, 8

MCD Spiele für DM 890,-, Tel. 02686/989198

Verk. 32X mit 2 Spielen f. DM 250,-, suche ein Schachspiel für Mega Drive, suche Shnobi X f. Saturn, Tel. 07123/15625

Verk. 32X + Chaotix + Virtua Racing Deluxe + Virtua Fighter für DM 275,-, Robert Marinovic, Oberdorfstr. 59, 78054 Schwenningen

SONSTIGES

Verkaufe Game Boy, 10 Spiele, Carry All, Battery Pack, Link Kabel und Kopfhörer für DM 350,-, ruft an Tel. 08431/48907 ab 18 Uhr

Suche...suche...SNES, Saturn, Sony Konsolen u. Spiele, 10 bis 18 Uhr, Achim Tel/Fax 04141/44326

Verk. MD2 + MCD2 + 20 Spiele z.B. Lion King für DM 700,-, Tel./Fax 03831/294945

Verk. MD + MCD2 + 30 Spiele (19 Module/7 CD) + ARP2 + viel Zubehör VB DM 1.000,-, G. Biermann, 39218 Schoenebeck, W.-Hellge-Str. 311

Suche PC Engine/Turbo Duo m. Arc. Card u. 1-2 Spielen (max. DM 250,-), tausche auch gg. MD2, A.-Beant./Fax. 033981/764 Alex

Mr Bean Videos, 7 Stück, NP DM 220,- VHB DM 170,-! Star Wars

Trilogie VHB DM 70,-, Tel. 05732/4841 Matthias

SNES mit Earthworm Jim 2, Zelda usw., VHB DM 340,-, Matthias Tel. 05732/4841

Verk. MD + MCD + 32X mit 16 CD, 3 32X und 7 MD Spielen, 2 Infrarot Pads für DM 1.000,-, Tel. 03583/701241 Andreas

Movelisten für Beat em Ups und Komplettlösungen für DM 10,- und DM 20,- + DM 2,- RP, Tel. 0391/4016065 Andre verlangen

Suche Neuheiten u. Modulsammlungen für alle Systeme von Sega + Nintendo, Tel. 0641/970436 Monika

Suche Sega Magazin Ausgaben 9-12/95, zahle bis DM 5,- pro vollständige Ausgabe, Tel. 02241/331607

Löse meine Mega Drive und Mega CD Sammlung auf. Viele Topspiele für DM 30,-. Habe auch Saturn und Game Gear Spiele, Tel. 0511/414899

Suche für MD Spiel Snooker, Billard oder ähnliches Spiel, B. Richter, Hauptstr. 68, 02763 Mitterwigsdorf

Suche preisgünstig Sony Playstation. Angebote unter Tel. 05673/4193 oder Fax 05673/4134

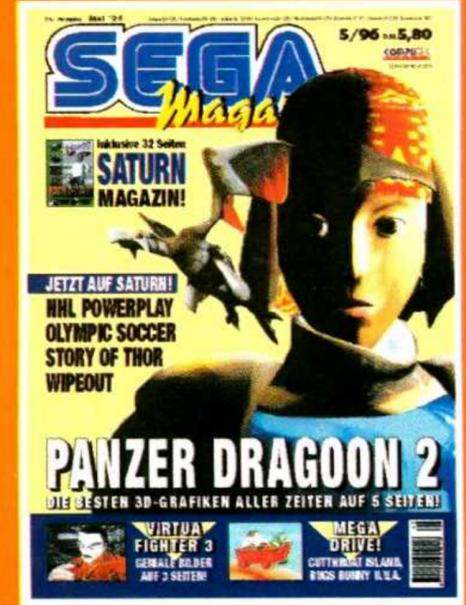
NACHBESTELLEN!



03/96



04/96



05/96

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:

SEGA MAGAZIN 03/96 zu DM 5,80

SEGA MAGAZIN 04/96 zu DM 5,80

SEGA MAGAZIN 05/96 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

DAS LEBEN ALS REDAKTEUR KANN MANCHMAL GANZ SCHÖN HART SEIN. DA MÜHT MAN SICH EINEN GANZEN MONAT DAMIT AB, DIE HEISSESTEN NEWS, PREVIEWS UND TESTS ZUSAMMENZUTRAGEN, UND BEKOMMT MEHRERE DUTZEND BEGEISTERTER LESERBRIEFE, ALLERDINGS GLAUBEN WENIGE DAUERNÖRGLER IMMER, ALLES BESSER ZU WISSEN. DASS DIESE NÖRGLER EINEM ZEITWEISE DEN SPASS AN DER ARBEIT NEHMEN, DÜRFT IHR GLAUBEN, DOCH WIR GEBEN NICHT AUF UND RUHEN NICHT EHER, BEVOR NICHT AUCH DER LETZTE USER DAS SEGA MAGAZIN GUT FINDET. BIS BALD!

EUER HANS

STAR & WARS

1. Wann kommt Star Wars für den Saturn?

►SM: Wir rechnen damit, daß spätestens im Winter ein Star Wars-Spiel erscheint.

2. Kommt ein Jurassic Park-Nachfolger für den Saturn?

►SM: Vielleicht, wenn Jurassic Park 2 im Kino läuft!

3. Wo wird die nächste Messe in Deutschland sein?

►SM: Die nächste interessante Messe für Computer- und Videospielfans wird die CeBit-Home in Hannover sein.

4. Ich habe mir vor kurzem einen Saturn gekauft. Durch den Saturn ist der Mega Drive out, weil viele Firmen nur noch für den Saturn produzieren. Nun kommt nächstes Jahr wieder eine neue Konsole von Sega, und dann ist wohl der Saturn out, oder?

►SM: Es kommt nächstes Jahr keine neue Konsole von Sega in Deutschland!

5. Ein Mega Drive 32X hat 32 Bit. Und ein Saturn hat auch 32 Bit. Also wird es doch möglich sein, die Spiele vom Saturn auch auf dem 32X zu programmieren!

►SM: Die Saturn-Chips sind schneller, er hat drei 32 Bit-Chips, mehr Arbeitsspeicher, ein CD-ROM-Laufwerk und mehr Fähigkeiten, deswegen sind Umsetzungen nicht so ohne weiteres möglich!

PC DIE NUMMER 1?

1. Ich habe das Bedürfnis, mich einmal zu ihren ewigen Lobpreisungen des Sega Saturn zu äußern. Ich habe bis März '95 einen PC besessen, bin

im September '95 auf den, zugegeben günstigen, Saturn-Zug aufgesprungen und werde mir nun reumütig einen Pentium kaufen. Ich gebe zu, daß der Saturn dem Pentium hardwaremäßig ebenbürtig ist, zumindest bis zum P 100, aber mit dieser schwachen Software von Sega wird Sega eher Spieler an den PC verlieren, als welche gewinnen. Ein Spiel wie Robotica würde auf dem PC eine Wertung von 20 % bekommen.

►SM: Generell scheinen PC-User immer von der Tatsache auszugehen, daß ihr System das am meisten verbreitete ist und immer im Mittelpunkt steht. Hier will ich einfach einmal ein paar Punkte klarstellen. Der PC ist keineswegs das meist verbreitete Spielesystem der Welt, lediglich in Deutschland und mit leichten Abstrichen in Amerika bestimmt der PC das Geschehen. Von einem Mega-Top-PC-Spiel werden weltweit etwa 500 Tausend Stück verkauft, davon etwa 150 Tausend in Deutschland. Ein Top-Spiel auf Mega Drive oder Super NES (Street Fighter II) wurde weltweit fast 3 Millionen mal verkauft!

Der Saturn ist zwar gerade mal ein gutes Jahr auf dem Markt, hat aber weltweit schon 4 Millionen Käufer gefunden, die sich ausschließlich mit Spielen beschäftigen. PCs gibt es weltweit sicherlich wesentlich mehr, viele davon stehen jedoch in Büros, und User, die auf ihrem PC ausschließlich Spiele ablaufen lassen, sind im Vergleich zu den aktuellen Konsolennutzern klar in der Minderzahl. Man muß einfach auch einmal über den Tellerrand hinausblicken, und dann stellt man plötzlich fest, daß es neben PCs noch jeweils



Frage des Monats

„Es gibt Gerüchte von einer neuen 64 Bit-Konsole von Sega, ist da was Wahres dran?“

Sega arbeitet zum einen an keiner neuen 64 Bit-Konsole, zum anderen sind die Bitzahlen irrelevant für die Qualität eines Spieles! Beispielsweise ist Virtua Fighter 3 das anerkannt technisch beste Spiel aller Zeiten und es läuft nur mit 32 Bit-Prozessoren!

4 Millionen Saturns und Playstations gibt, 5 Millionen Amigas verkauft wurden und circa 30 Millionen Mega Drives und Super NES aktiv genutzt werden. Hierzu ein kleines Beispiel: Unser Schwesternmagazin PC Games (immerhin das meistverkaufte PC-Spielmagazin der Welt!) erscheint monatlich mit rund 180 Seiten Umfang, das japanische Magazin Saturn Fan erscheint hingegen alle zwei Wochen mit jeweils 200 Seiten Umfang, wie glaubst du sieht wohl ein Japaner den Markt? Er stellt ganz klar fest, daß wesentlich mehr Saturn-Spiele als PC-Spiele erscheinen, wovon nur ein Bruchteil über Import bei uns landet. Es ist wohl alles eine Frage der Sichtweise.

Bezüglich der Hardwareleistungsfähigkeit kann man klar belegen, daß der Saturn einem Pentium PC bei Spielen in den meisten Fällen deutlich überlegen ist, was auf die zahlreichen Spezialchips zurückzuführen ist. Robotica ist sicherlich kein Aushängeschild, wäre technisch so auf einem Pentium dennoch nicht leicht machbar. Auf der anderen Seite würden PC-Spiele wie FIFA Soccer '96, Rebel Assault 2 oder das Vorzeigerennspiel Bleifuss auf dem Saturn wohl nur 60er-Wertungen ergattern. Außerdem frage ich mich, wieso Glanzstücke wie Sega Rally, Virtua Fighter 2, Victory Goal '96, NHL Power Play, Panzer Dragoon 2, Landstalker 2 oder jeweils ähnliche Spiele nicht auf dem PC gemacht werden, wenn der Pentium doch dem Saturn ebenbürtig ist?

2. Solange es, bis auf ein paar Ausnahmen, ständig nur neue Prügel-, Renn- und Hüpfspiele gibt, sehe ich keine Chance dem PC Konkurrenz zu machen. Ein anspruchsvoller Spieler bevorzugt Software, die es auf dem Saturn nie geben wird oder zu spät: Warcraft 2, Ultima 9, Wing Commander 4, Die Siedler 2, Lands Of Lore 2, Command & Conquer (erscheint zwar für den Saturn, aber erst, wenn ich schon auf den zweiten Teil warte). Diese Reihe ließe sich wahrscheinlich endlos fortsetzen. Ihre Antwort auf das Schreiben von M. Kolditz in Ausgabe 5/96 ist nichts anderes als eine Verdrehung von Tatsachen! Richtig ist, daß die meisten Spiele überhaupt nicht auf dem Saturn erscheinen.

►SM: Auf dem PC dominiert derzeit das Feld der 3D-Actionspiele, abwechslungsreicher ist das Softwareangebot auch dort nicht, man darf auch nicht vergessen, daß der Saturn erst ein gutes Jahr auf dem Markt ist und Firmen wie Lucas Arts oder Westwood erst jetzt mit der Produktion von Spielen beginnen. Es gibt nicht nur gute Rennspiele (Sega Rally, Daytona USA), Jump & Runs (Bug!, Clockwork Knight 2) und 3D-Prügelspiele (Virtua Fighter 2), auch in allen anderen Genres gibt es hervorragende Games! Strategiespiele (Sim City 2000, Theme Park), Adventures (Myst), Rollenspiele (Landstalker 2, Shining Wisdom, Legend Of Thor), Sportspiele (NHL Powerplay, Victory Goal '96) und so weiter....

Ihrer PC-Liste ist außerdem insofern nicht überzeugend, da es Ultima 9 und Lands Of Lore 2 nicht vor Ende des Jahres gibt, und ich mit Lockerheit mehr Spiele nennen könnte, die nie für den PC erscheinen werden, aber mindestens genauso reizvoll sind. In Japan gibt es rund 250 Saturn-Spiele, und das nach 18 Monaten! Rund 300 Produkte werden in den nächsten zwölf Monaten dazukommen. Außerdem kommt es auf Qualität an, und nicht Quantität. Mich persönlich konnte in den vergangenen zwölf Monaten außer Command & Conquer oder Wing Commander 4 kein einziges Spiel auf dem PC reizen, auf dem

Saturn sieht das deutlich anders aus. Mein Fazit: Sowohl PC-User als auch Saturn-Fans brauchen nicht glauben, daß ihr System der Mittelpunkt der Spielegalaxie ist. Wer ausschließlich Spiele in bester Qualität zocken will, ist mit einem Saturn jedoch klar besser dran, was auf die exzellenten Arcade-Umsetzungen und den tollen Preis zurückzuführen ist.

Michael Enter, 84416 Taufkirchen

Kurz beantwortet!

+++ Das Multi Mega ist ein schickes, recht handliches Gerät, das wie ein tragbarer CD-Player aussieht, jedoch Mega Drive und Mega CD II in sich vereint.

+++ Sonic The Fighters und Virtua Fighter Kids kommen ebenso wie Daytona Remix für den Saturn!

+++ Lieber Marco, die Frage 15 hast du sehr wohl gestellt! Einen Flugstick gibt es in Japan mittlerweile, ein Deutschland-Release ist noch nicht abzusehen.

+++ PSX Windows 95 ist nichts weiter als ein dummer Aprilscherz, und wird deswegen wohl auch nicht für den Saturn kommen.

+++ Score Attack-Sieger werden gekürt, sobald die Bestleistung mehrere Monate nicht mehr übertroffen wurde.

+++ Das Sega Magazin ist das einzige Fachmagazin in Deutschland, daß sich ausschließlich mit Spielen für Sega-Konsolen beschäftigt.

+++ Cheats findet man normalerweise nicht einfach, sie werden von den Programmierern eingebaut und nach und nach der Öffentlichkeit mitgeteilt.

+++ Die Situation des 32X ist aufgrund des neuen Saturn-Preises wirklich nicht sehr gut, wer kann, soll jetzt auf einen Saturn umsteigen. Er ist das absolute Sega-Gerät der Zukunft.

+++ 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!

+++ Der silberne Saturn war lediglich ein Prototyp und ist nie gebaut worden. In Japan hat der Saturn ein mausgraues oder weißes Gehäuse, in Amerika und Europa ein schwarzes.

+++ Panzer Dragoon 2 hat absolut flüssige 3D-Darstellung. Die Frage nach Frames pro Sekunde halte ich für irrelevant, entweder flüssig oder nicht flüssig, genauer können es nur die Programmierer sagen.

FRAGEN & ANTWORTEN

1. Ich habe euch vor einiger Zeit einen Leserbrief geschrieben, der eigentlich voller interessanter Fragen zu kommenden Knüllern wie Indy 500, Fighting Vipers etc. war. Daher war ich schon zuversichtlich, daß ihr diesen Brief abdrucken würdet, da diese Fragen bestimmt auch für andere Leser interessant wären. Statt dessen mußte ich Fragen lesen wie „Ist das wirklich schon meine 40. Frage“ oder „Wird es einen Joystick für Saturn geben?“. Ich bitte euch inständig, solche Briefe oder Fragen nicht mehr abzudrucken und seriöser zu selektieren, welche Fragen für die Allgemeinheit interessant sein könnten.

►SM: Generell versuchen wir natürlich nur die interessantesten Fragen auszuwählen, ab und zu kann es aber auch passieren, daß wir auf eine interessante Frage (noch) keine Antwort wissen, und deswegen passen müssen. Daß wir sorgfältig auswählen, ist auch im letzten Brief von Dauergast Marco Kolditz zu sehen. Tatsächlich hatte er über 50 Fragen, viele davon haben wir rausgestrichen, weil sie nicht für die Allgemeinheit interessant waren, wobei die Joystick-Frage in diesem Monat mehrmals auftauchte, und dadurch reingerutscht ist! Außerdem weiß leider nicht jeder so gut Bescheid, wie wir vermuten, denn viele sind Neueinsteiger und kennen sich ziemlich wenig aus, und die müssen auch zu ihrem Recht kommen. Um die Informationsflut etwas unterhaltsamer zu gestalten, solltet ihr uns deswegen ab und zu einen etwas ironischen Ton verzeihen, sonst wäre es echt knochentrocken.

2. Vor ca. 3-4 Wochen habe ich meinen Highscore zu Sega Rally an die Score Attack-Adresse geschickt und mußte schließlich feststellen, daß ich in der 5/96 überhaupt nicht vertreten war, obwohl ich an elfter Stelle hätte vertreten sein müssen. Wieso bin ich nicht dabei?

►SM: Sowohl bei Score Attack als auch bei der Sega Box haben wir das generelle Problem der Vorlaufzeiten. Ein konkretes Beispiel: Nur Kleinanzeigen und Videokassetten, die bis zum 15.4.96 eingetroffen sind, konnten verarbeitet werden. Alle anderen kommen in die Ausgabe 7/96. Wir müssen daß Heft ja noch schreiben, redigieren, layouten, belichten, drucken, heften und ausliefern, und das nimmt eben vom Redaktionsschluß bis zum Erscheinen runde vier Wochen Zeit in Anspruch. Aus Platzgründen können wir seit der 5/96 leider nur noch die besten Score Attack-Einsendungen abdrucken, sonst würde diese Rubrik mittlerweile mindestens 4 Seiten in Anspruch nehmen, da so viele Kassetten eingetroffen sind. Sorry dafür, aber es geht leider nicht anders, denn sonst schreit wieder ein Teil der Leserschaft auf! Und deine Einsendung im speziellen ist für die 5/96 einfach eineinhalb Wochen zu spät gekommen, und in der Nummer 6/96 nicht unter den Top 22! Sorry!

3. Wird in nächster Zeit voraussichtlich ein gutes Basketballspiel für den Saturn herauskommen?

►SM: Ersten Augenzeugenberichten zufolge soll NBA Action ähnlich wie NHL Powerplay ein bahnbrechendes Sportspiel sein.

4. Was bedeutet es genau, wenn ihr sagt, daß Indy 500 erst umgesetzt wird, wenn Kapazitäten frei werden?

►SM: Solange die Programmierer mit Titeln wie Daytona USA Remix, Manx TT, Fighting Vipers oder Virtua Cop 2 beschäftigt sind, haben sie ganz einfach keine Leute dafür, oder eben keine Kapazität.

5. Wie steht es mit dem Erscheinungsdatum von Fighting Vipers?

►SM: Irgendwann zwischen September und Januar.

Paintbox



von
Jasmina John
aus Werne

6. Kann man, wenn man ein Lenkrad sein Eigen nennt, alle Strecken von Sega Rally schneller bewältigen als mit seinem Joypad?

►SM: Grundsätzlich läuft das Programm genau so ab wie vorher, viele Leute können mit einem Lenkrad jedoch exakter steuern als ohne! Ich bevorzuge bei Sega Rally dennoch das Joypad.

7. Wann erscheint Olympic Soccer?

►SM: Juni ist das aktuelle Release-Date.

Peter Wehrmann, Osnabrück

ACTION & REPLAY

1. Ich finde eure Zeitschrift echt super! Ausführliche Tests, geniale Tips & Tricks, und noch vieles mehr. Ich warte immer erst auf eure Tests und kaufe mir dann ein Spiel, was mir gefällt und in eurer Bewertung gut abgeschnitten hat, bislang lag ich damit immer goldrichtig!

►SM: Danke für das Lob!

2. Ich bin stolzer Besitzer eines Sega Saturns, ich habe auch ein Action-Replay. In der Bedienungsanleitung steht, daß man über den Expansion-Port Codes selber herausfinden kann. Wie funktioniert das?

►SM: Dazu benötigt man leider einen PC, der am Expansion-Port angeschlossen wird, außerdem das dazugehörige AR-Programm. Leider ist das Programm noch nicht für Endkunden verfügbar.

3. Wofür steht die Abkürzung RPG?

►SM: Role Playing Game, vereinfacht gesagt ein Rollenspiel, in dem die Charaktere über verschiedene Werte eingestuft werden.

4. Ihr habt in eurer letzten Ausgabe in der Newsbox „Landstalker 2: Dark Savior“ angekündigt. Ist das wirklich der zweite Teil von Landstalker oder ein Spiel mit ähnlichem Prinzip?

►SM: Der Held des Spiel ist der gleiche wie in Landstalker, der offizielle Titel des Spiels lautet bislang Dark Savior.

NOMAD & GAME GEAR

1. Ist eine neue Sega Handheld-Konsole in Planung?

►SM: Neben dem nur in Amerika erhältlichen Mega Drive-Handheld namens Nomad und Game Gear ist keine weitere tragbare Konsole geplant.

2. Wie lange werden ungefähr noch Game Gear-Spiele erscheinen?

►SM: Schwer zu sagen, ich tippe das noch bis 1997 Spiele entwickelt werden.

3. Könnt ihr mir sagen, wann Virtua Fighter Mini erscheint?

►SM: Es soll im Sommer für den Game Gear erscheinen.

4. Was ist eine Render-Grafik?

►SM: Generell ist eine Rendergrafik eine Grafikkarte, die vom Computer genau berechnet wird, und zwar inklusive Licht und Schatten und Oberflächentexturen. Derzeit versteht man damit aber eher vorberechnete Videosequenzen oder Sprites.

5. Wie lange wird der Game Gear noch „in“ sein?

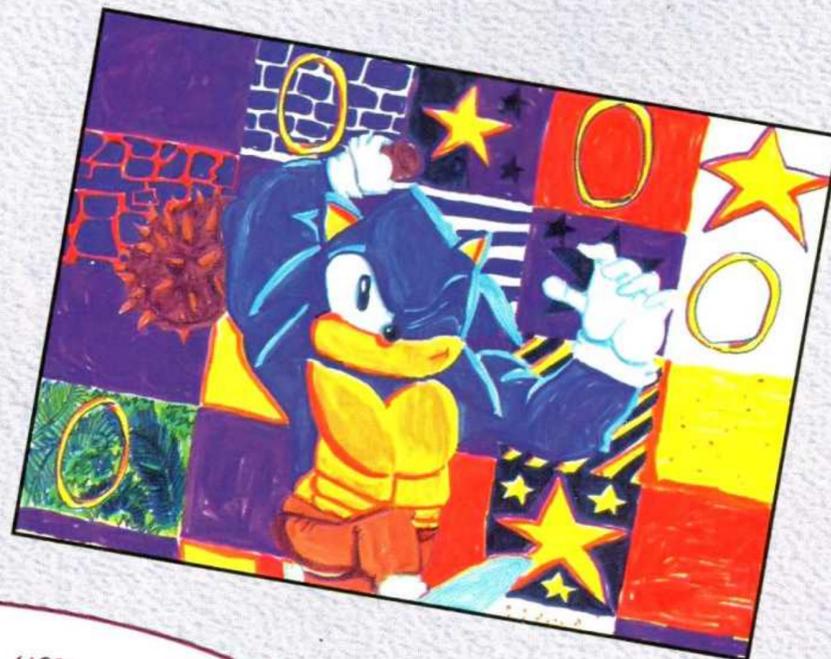
►SM: Solange es dir Spaß bereitet, Spiele auf dem Game Gear zu zocken, ist er bei dir in, ganz einfach.

Back Jerome, Luxemburg

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
Jan Wipperfurth
aus Duisburg

Paintbox



E3 TOTAL!

Auf einen langweiligen Bericht von der ereignisarmen ECTS in London haben wir

bewußt verzichtet, da wir alle Sachen schon vorher vorgestellt hatten. Wir konzentrieren uns voll und ganz auf die spektakuläre E3-Messe in Los Angeles.

Auf folgende Produkte dürft ihr gespannt sein:

Saturn: Daytona USA Remix, Nights, Sonic, Fighting Vipers, Bug! Too

32X: Sonic - The Movie, Daytona USA (??)

Mega Drive: X-Perts, Sonic - The Movie, Vectorman 2

OLYMPIC SOCCER & EURO '96 SOCCER

Pünktlich zum Endspiel der Europameisterschaft treten die beiden Saturn-Fußballspiele zum Probespiel an. Wir unterziehen diese beiden Polygon-Treter einem detaillierten Vergleichstest.



WAS KOMMT NOCH?

+++ Mega Driver dürfen sich auf einen Test zu dem Aerosmith-Shoot 'em Up Revolution X freuen, für Saturn-User haben wir Tests zu Guardian Heroes, Virtual Golf und Earthworm Jim 2 in Vorbereitung. +++ Heiße Interviews aus Los Angeles!

Inserentenverzeichnis:

A.B.Games	15	Sega	72, 73, 80, 81, 84, 85
Computec	82, 87, 93	Theo Kranz	2, 3
Freak's Shop	27	MC Game	25
Game Express	13	Media Point	4
Game Zone	17	O.I.T.	20
Kudak	9	Playcom	11
		UFO	90

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, © Computec

SAT: Olympic Games, © Centregold

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:

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47 • 47058 Duisburg

Tel: 02 03-3 05 11-50 • Fax: 02 03-3 05 11-34

Thomas Kammer (Leitung, Verkauf-51)

Oliver Diemers (Verkauf,-54)

Thomas Diehl (Verkauf,-54)

Gregor Eicker (Disposition,-53)

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 abonententechnische 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 12.6.96 am Kiosk!

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.

DAS JAHR: **2034.**

DIE ERDE: EIN VERWÜSTETER
PLANET.
DIE ORDNUNGSKRÄFTE:
FERNGESTEUERTE **ORBOTS.**

IHR ANFÜHRER:

RASTER.

ALLES GEHT SEINEN GEREGLTEN GANG.
DOCH DANN PASSIERT'S: EIN ATOMUNFALL
LÄSST **RASTER** AUSTRASTEN. 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!