

SEGA

MAGAZIN

2/96

27. Ausgabe
Februar '96

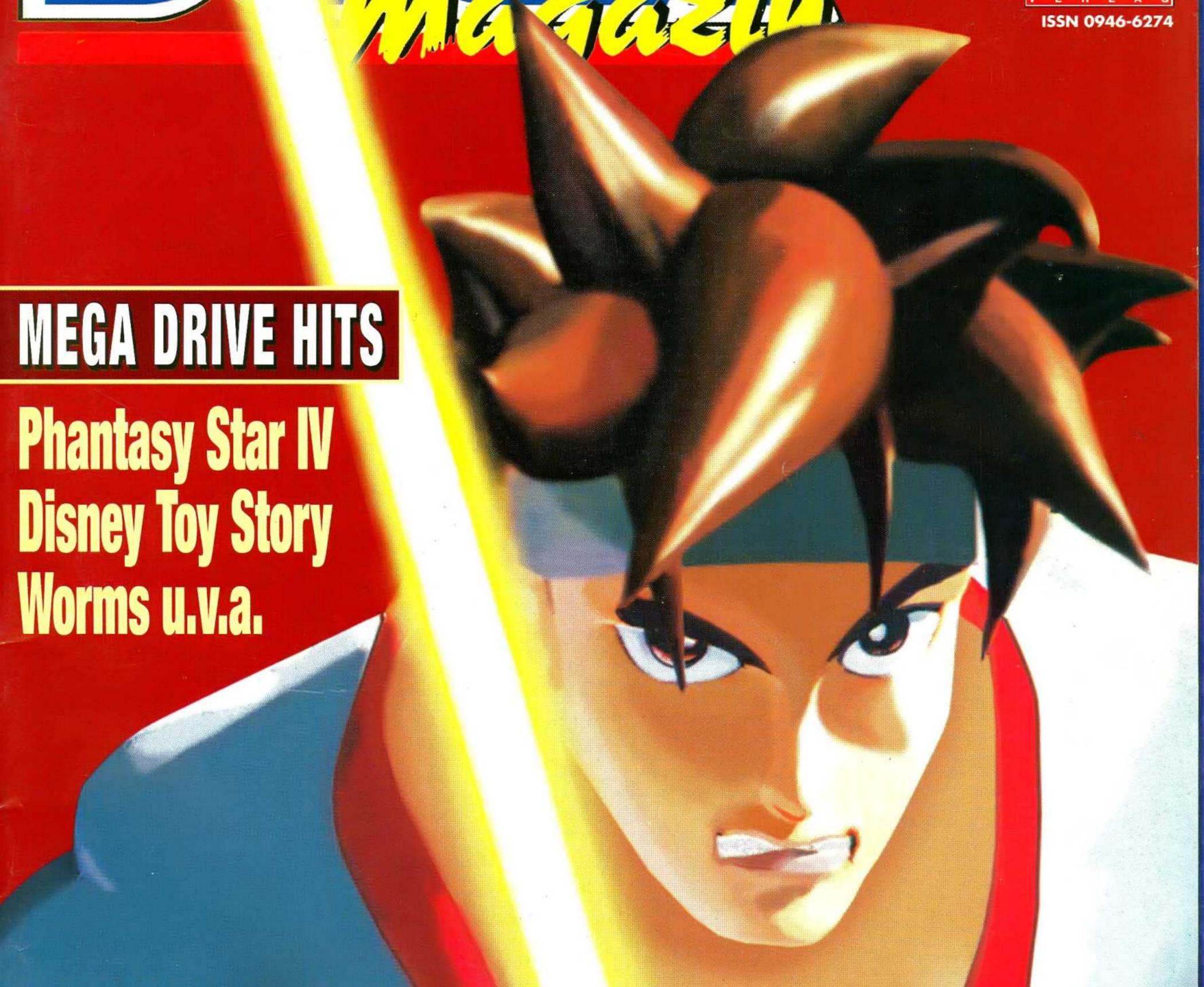
DM **5,80**

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274

MEGA DRIVE HITS

Phantasy Star IV
Disney Toy Story
Worms u.v.a.



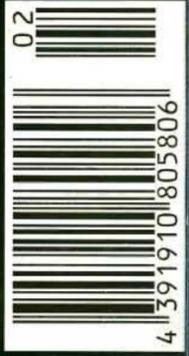
TOHSHINDEN REMIX

DER SONY-HIT JETZT FÜR SATURN! MEHR KÄMPFER! MEHR SPASS!



PANZER DRAGOON 2
DIE FORTSETZUNG
DES 3D-HITS!

SEGA RALLY
TIPS & TRICKS,
FEATURES &
TEST AUF 5 SEITEN!



JETZT GEHT'S LOS!

Sony Playstation – Spiele

Alien Trilogy *	89,99
Air Combat	89,95
Assault Rigs *	89,99
Battle Arena Toshinden	89,95
Casper *	89,99
Chaos Control *	89,99
Cybersled	89,95
Cyberspeed	89,95
Destruction Derby	99,95
Discworld	89,95
Extreme Games	89,95
FIFA Soccer 96	89,99
Frank Thomas "Big Hurt" Baseball *	79,99
Goal Storm *	89,99
Hebereke Popoitto *	89,99
Hi-Octane	89,99
International Championship Soccer *	99,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2) *	109,99
Jumping Flash	89,95
Kileak the Blood	89,95
Krazy Ivan *	89,99
Lemmings 3D	AKTIONSPREIS 69,95
Lone Soldier	89,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NFL Quarterback Club '96 *	79,99
NHL Hockey 96 *	89,99
Novastorm	AKTIONSPREIS 69,95
Panzer General *	89,99
Parodius Deluxe *	89,99
PGA Tour Golf 96 *	89,99
Philosoma *	89,99
Powerserve Tennis *	99,99
Primal Rage *	89,99
Rapid Reload	89,95
Rayman	89,95
Revolution X *	79,99
Raiden Project	89,95
Raven Project *	89,95
Ridge Racer	99,95
Ridge Racer 2 (jap.)	149,99
Road Rash *	89,99
Shell Shock *	79,99
Shock Wave Assault *	89,99
Slayer *	89,99
Starblade Alpha *	89,99
Street Fighter – Movie	AKTIONSPREIS 69,95
Street Racer *	89,99
Striker 96	89,95
Tekken	99,95
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2 *	79,99
True Pinball *	99,99
Twisted Metal *	89,99
View Point *	89,99
Warhammer *	89,99
Warhawk	89,95
Wing Commander 3 *	99,99
WipEout	99,95
Worms	99,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game	89,95
X-COM: Enemy Unknown (dt.)	79,95
X-Men: Children of the Atom *	79,99

Sony Playstation – Zubehör

Control Pad	59,95
HF-Adapter	49,95
Link-Kabel	49,95
Memory Card	49,95
Mouse	59,95
neGcon (Control Pad) *	89,99
RGB-Scart-Kabel	69,95
Specialized Ascii Joystick	119,95
Specialized Ascii Pad	69,95

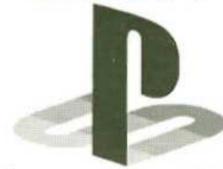
Sega Saturn – Spiele

Alien Trilogy *	89,99
Black Fire (Import) *	119,99
Bug	109,95
Casper *	89,99
Clockwork Knight 2	109,95
Corpse Killer (Import)	109,99
Cyberia *	89,99
Cyber Speedway	99,95
Dark Legend (Import)	119,99
Daytona USA	109,95
Deadly Skies *	99,99
Defcon 5 (Import) *	119,99
Digital Pinball	109,95
Endorfun *	89,99
FIFA Soccer 96 *	89,99
Frank Thomas "Big Hurt" Baseball *	79,99
Galactic Attack *	99,99
Ghen War (Import) *	119,99
Hebereke Popoitto *	99,99
High Velocity (Import) *	119,99
Hi-Octane *	89,99
Johnny Bazookatone *	89,99
Magic Carpet *	89,99
Maximum Surge (Import) *	119,99
Minnesota Fats (Import)	119,99
Myst	109,95
Mystery Mansion (dt.)	129,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NFL Quarterback Club '96 *	79,99
NHL Allstar Hockey	109,95
NHL Hockey 96 *	89,99
Panzer Dragoon	109,95
Parodius Deluxe *	89,99
Pebble Beach Golf	99,95
Photo CD-Betriebssystem *	59,99
Pool Champion *	89,99
Primal Rage *	89,99
Raven Project *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,99
Revolution X *	79,99
Robotica	99,95
Sega Rally *	109,99
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock *	99,99
Shinobi X	109,95
Sim City 2000 *	109,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	99,99
True Pinball *	99,99
Victory Boxing *	99,99
Victory Goal	109,95
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter Remix	69,95
Virtua Fighter 2 *	109,99
Virtual Hydlide	109,95
Virtua Racing *	89,99
Waterworld *	89,99
World Series Baseball *	109,95
Worms *	99,99
X-Men: Children of the Atom *	79,99

Sega Saturn – Zubehör

Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,95
Control Pad	44,95
MPEG-Karte	349,95
Sechs-Spieler-Adapter	79,95
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Virtua Stick	89,95

SONY



Playstation

Grundgerät 559,95
incl. Control Pad



SEGA
SATURN™

Grundgerät 649,00
incl. Control Pad

Wo Sie uns
finden:



Nun
endlich
auch in
Hamburg!

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

Media Point

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

Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
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

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 + 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 Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.





Wenn mich nicht alles täuscht, haben einige unter euch zum Weihnachtsfest eine **neue Spielkonsole** bekommen, und wenn es sich dabei um eine **Sega-Konsole** handelt, seid ihr bei uns **genau richtig!** Für den **Saturn** enthüllen wir u. a. **Tohshinden Remix**, **Panzer Dragoon 2**, **King of the Spirits** und testen den Knaller **Sega Rally** auf fünf Seiten! Für den **Mega Drive** stehen **Worms**, **Phantasy Star IV** und **NFL Quarterback Club** auf der Hitliste. **Game Gear-User** erwartet mit **Arena** ein prächtiges Actionspiel.

Außerdem gibt's ein **Rieseninterview** mit **AM2-Chef Yu Suzuki**, **32 Seiten Tips & Tricks** und, und und...

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

DAS HEFT IM HEFT!

30 SEITEN SATURN MAGAZIN!

ZUM SAMMELN!

32 SEITEN TIPS & TRICKS!

INHALT

Rubriken

Hitseekers	91
Inserentenverzeichnis	99
Impressum	99
Vorschau	99

Previews: Saturn

King of the Spirits	28
Panzer Dragoon 2	26
Tohshinden Remix	4
X-Men	78

Zum Mitmachen!

Charts	84
Kleinanzeigen	90
Mailbox	94
Paintbox	96
Score Attack	88

Tests: Saturn

Mystery Mansion	72
NBA Jam T. E.	68
Sega Rally	30
Victory Boxing	70
Virtua Hang On	74
Virtua Racing	76

Specials

AM2 im Interview	22
Comix Zone-Comic	86

Tests: Mega CD II

Fatal Fury	11
Flying Squadron	17
Samurai Shodown	10
Space Adventure	17

News

Schon gewußt?	7
Virtual Sonic	7
Scavenger hebt ab!	7

Preview: Mega Drive

Toy Story	08
-----------------	----

Tips & Tricks

Action Replay Codes	80
Cheats & Codes	74
Helpline	76
Lesertips	81
Tips & Tricks ABC	94
Verkaufshits	79

Tests: Mega Drive

Big Hurt Baseball	16
NFL Quarterback Club	17
Phantasy Star IV	14
Total Football	81
Worms	12

Komplettlösungen

Clockwork Knight 2	82
Comix Zone	72
Light Crusader	66
Myst	86
Victory Boxing	92
World Series Baseball	93

Test: Game Gear

Arena	82
-------------	----

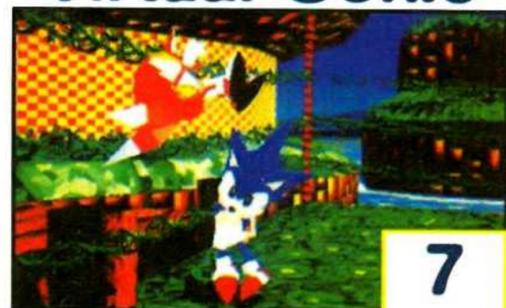
Das AM2-Interview



22

Die Daytona USA- und Virtua Fighter-Schöpfer!

Virtual Sonic



7

Sonic jetzt endlich in 3D!
Das erste Bild!

Tohshinden Remix



04

Der 3D-Beat 'em
Up-Hit jetzt für Saturn!

Sega Rally



30

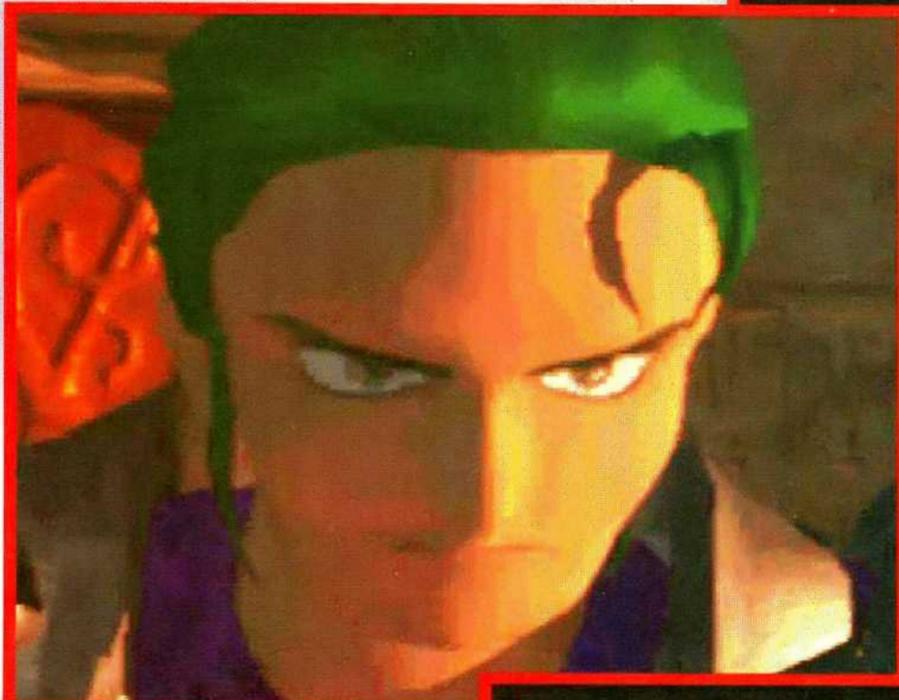
Tips & Tricks & Test
auf fünf Seiten!

Panzer Dragoon 2



26

Der Nachfolger des
Klassikers für Saturn!



TOSHINDEN Remix

FÜR DIE BEHAUPTUNG, DASS DAS VORZEIGE-BEAT 'EM UP DER PLAYSTATION FÜR DEN SATURN KOMMT, WURDEN WIR NOCH VOR WENIGEN WOCHEN FAST GEKREUZIGT UND GESTEINIGT, ABER HIER IST ES NUN ENDLICH, IN EINER VERBESSERTEN REMIX-VERSION!

VON HANS IPPISCH

Die klugen Jungs von Takara kannte man bis dato eigentlich nur als Auftragsprogrammierer für die Neo Geo-Hits Samurai Shodown und Fatal Fury. Mit Toshinden für Sonys PlayStation bewiesen sie jedoch, daß sie durchaus in der Lage sind, Spiele komplett unter eigener

Regie auf den Markt zu bringen. Mit schicken Texturen und spektakulären Moves schafften sie es sodann auch gleich, Virtua Fighter zumindest optisch die Schau zu stehlen.

Virtua Fighter-Clone?

Vom Gameplay her hat Toshinden jedoch herzlich

wenig mit Virtua Fighter gemein, außer daß sich zwei Figuren gegenseitig die Energie aus dem Leib prügeln. Taktik, Reaktionsschnelligkeit und überlegter Special Move-Einsatz spielen bei weitem nicht die Rolle wie im AM2-Klassiker. Hier ist man schon auf Anhieb in der Lage, alle

Special Moves auszuführen, da sie praktischerweise fertig installiert auf den sechs Knöpfen des Joypads liegen. Dies mag für den einen schon eine echte Erleichterung sein, doch für echte Virtua Fighter-Fans ist es relativ witzlos, auf Knopfdruck Flammen über den Screen zu pusten. Nichtsdestotrotz, wer Virtua Fighter haßt, aber trotzdem auf Beat 'em Ups steht, dürfte somit einen echten Hit vor sich haben. Nicht zuletzt deswegen, weil man in diesem Fall auch davon ausgehen kann, daß diese Zielperson auch auf spektakulären Einsatz von

Waffen und unrealistischen, aber explosiven Special Moves steht, und dies wird in Tohshinden reichlich geboten. Generell gibt es erst einmal acht verschiedene, anwählbare Charaktere, wobei im One-Player-Game als Endgegner der neunte Kämpfer Gaia wartet. Schafft man es sogar ohne Continues, was nicht länger als 1 Stunde dauern dürfte, wartet noch Sho mit der Lanze auf die Abfertigung. Schafft man auch die auf Anhieb, wartet der (oder die?) nicht minder gefährliche Cupido auf ihre Stunde. Von diesem Zeitpunkt an darf man dann immer den fetten Obermotz Gaia und Sho als Kämpfer auswählen.

Beeindruckende Optiken!

Jeder der insgesamt elf Charaktere hat eine eigene Hintergrundgrafik zu bieten, die wunderschön zoomt und rotiert. Teils sind sie sogar richtig schön animiert. Die flüssig animierten Kämpfer sorgen durch die äußerst aufwendigen Special Moves ebenfalls für eine Menge Action am Screen. Wenn man Feuerbälle losschickt, das Schwert Richtung Gegner schlägt und die Fighter bildschirmfüllend vor einem stehen, kann man unter Umständen schon auch einmal die Orientierung verlieren. Die dritte Dimension wird im Gegensatz zu Virtua Fighter sogar richtig geschickt genutzt! Drückt man die linke oder rechte Fronttaste, rollt man zur Seite weg, womit man Feuerbällen ausweichen. Dabei rotiert dann die gesamte Grafik mit!

Im Vergleich!

Um die Objektivität unseres Magazins deutlich zu unterstreichen, haben wir die Saturn-Version mit der



Der Duke säbelt mit seinem Riesenschwert jeden rücksichtslos um.



Ellis verwirrt die Gegner mit ihrer piepsigen Stimme und dem durchsichtigen Kleidchen.



Vor ungewöhnlichem Bretterboden zeigt Eiji, wie man geschickt ausweicht.



Der zweite Endgegner Sho hat schiefe Türme als Szenario zu bieten.

PlayStation-Fassung genauestens verglichen. Prinzipiell kann man sagen, daß beide Spiele gleichwertig sind. Größtenteils sind die Böden der Saturn-Version weniger pixelig und die Hintergründe etwas farbenprächtiger, im Ausgleich dazu sind zwei PSX-Stages mit deutlich spektakuläreren Hintergrundgrafiken und schöneren Böden ausgestattet. Dafür sind die Kämpfer-Animatio-

nen der Saturn-Version flüssiger, und es kommen keine Grafikfehler darin vor. Zusätzlich gibt es auf dem Saturn ein extrem sehenswertes Intro und einen speziellen Story-Mode, in dem sich die beiden Prügelaspiranten vor dem Schlagabtausch mit netten Worten auseinandersetzen. Außerdem ist die Steuerung der Saturn-Version deutlich angenehmer. Tja, wenn die beiden Versionen nun schon fast gleichwertig sind, wie schneidet Tohshinden Remix im Vergleich zu Virtua Fighter 2 ab? Grafisch und technisch ist Virtua Fighter 2 eine ganze Klasse besser, sowohl was die Animationen als auch was die Hintergrundgrafiken betrifft. In Sachen Gameplay kommt es natürlich erst recht nicht ran, was der eine oder andere doch wohl ganz anders sieht. Zumindest hier in der Redaktion kommt nichts über Virtua Fighter 2!



Gaya, der erste Obermotz, ist ganz besonders durch seine Fühler gefährlich, mit denen er seinen Gegner blitzschnell elektrisieren kann.



Mondo versucht, den Gegner mit seinem Speer aufzuspießen.

Facts

- System: Saturn
- Datenträger: 1 CD
- Hersteller: Takara/Sega
- Genre: 3D-Beat 'em Up
- Release: Februar
- Levels: 10 (+1) Kämpfer
- Schwierigkeitsgrad: leicht-schwer

Besonderheiten

- PSX-Umsetzung
- zusätzliche Kämpfer
- FMV-Intro
- bessere Animation
- Story Mode

First Look

Der PlayStation-Vorzeige-Titel macht auch auf dem Saturn eine gute Figur. Verbesserte Animation, ein neuer Spielmodus und ein schickes Intro sorgen für noch mehr Spielspaß!

Kommt Virtual Sonic für Saturn?

Die Gerüchte mehren sich, daß noch im ersten Halbjahr 1996 ein Sonic-Spiel auf dem Saturn erscheinen wird, das natürlich in 3D-Grafik aufwarten wird! Das mit dem Arbeitstitel 'Virtual Sonic' versehene Projekt entsteht angeblich derzeit in den heiligen Programmierhallen von AM2. Wir konnten ein erstes Bild ergattern, das die Konkurrenz wohl schockieren wird! So detailreich und gut kann ein 3D-Jump & Run wirklich sein! Außerdem haben wir folgendes erfahren: der Erfinder des Original-Sonics, Mr. Nakka arbeitet an einem abgefahrenen 3D-Spiel für den Saturn, das sich Nights nennt! Wann dieses Spiel erscheinen soll, ist noch nicht klar, angeblich im 2. Quartal '96! Wir halten euch auf dem Laufenden!

Haufenweise Texturen, flinkes Scrolling und die Sonic-typischen Elemente darf man erwarten.

Hier seht ihr die Grobversion der Polygon-Varianten von Sonic und Tails, die im Spiel mit schönen Texturen verziert werden.



SCHON GEWUSST?

LucasArts wird auch für den **Saturn Spiele** produzieren! Nachdem sie mit *Shadow of the Empire* zunächst ein exklusives Ultra 64-Spiel entwickelten, wollen sie noch **1996** eine Original-Entwicklung für die Sega-Konsole auf den Markt bringen. Geplant ist ein *Star-Wars*-Spiel mit zahlreichen Filmsequenzen! +++ **Westwood** arbeitet eifrig an der grafisch verbesserten **Saturn-Version** von **Command & Conquer**, die noch im zweiten Quartal 1996 erscheinen soll. +++ Von **Virtua Fighter 2** wurden in Japan bis 31.12.95 fast **1,5 Millionen Stück** verkauft. Seit 01.12.96 liegt die **Hardwareverkaufsratio** zwischen **Saturn** und **PlayStation** in Japan bei 5:1, das heißt, bei einer verkauften PlayStation wanderten gleichzeitig fünf Saturns über die Ladentheke. In Deutschland hat sich der Wind ebenfalls deutlich gedreht, der **Saturn** hat nun wieder die **Oberhand**, und das obwohl *Sega Rally* und *Virtua Fighter 2* noch gar nicht erschienen waren! +++

3D-Sensationen von Scavenger!

Das amerikanische Programmiererteam **Scavenger** ist dafür bekannt, daß sie das Bestmögliche aus einer Maschine herausholen, wie sie es beispielsweise bei *Subterrania* auf dem Mega Drive bewiesen. Derzeit arbeiten sie neben dem 3D-Knaller *X-Men* für 32X auch an zwei vielversprechenden Saturn-Titeln, die mit revolutionären 3D-Optiken aufwarten können. In *Amok* steuert man ein Unterwasser-Fahrzeug durch gefährliche Szenarien, in denen es vor Feinden nur so wimmelt. Die Grafik und die Steuerung lassen das Gefühl aufkommen, daß man sich wirklich unter Wasser befindet. Es versteht sich von selbst, daß die 3D-Grafik absolut perfekt ist. Der zweite, wohl noch spektakulärere Titel ist *Scorcher*. Hier steuert man einen Mann, der in einer Art Faradayschen Kugel Platz genommen hat. Die 3D-Grafiken bauen sich nicht nur absolut flüssig und fehlerfrei auf, sondern bieten erstaunliche Wasser- und Lightsource-Shading-Effekte, die man dem Saturn eigentlich gar nicht zugetraut hätte.



Die genialen Lichteffekte machen mich schon jetzt ganz unruhig! Wann kommt dieses Spiel?



Scorcher hebt ab! 60 Bilder pro Sekunde, Light Source-Shading und Techno-Sound in Perfektion.



In Scorcher nimmt man in einem kugelförmigen Metallkäfig Platz, der über abgefahrene Strecken düst.



Das Spielprinzip von Amok läßt sich am ehesten als Magic Carpet unter Wasser bezeichnen.

Toy Story

SPIELE ZU NEUEN DISNEY-FILMEN WAREN SCHON IMMER HITVERDÄCHTIG, DIESER NEUE MEGA DRIVE-32 MEG-KRACHER VON SEGA HAT JEDOCH AUFGRUND DER UMWERFENDEN GRAFIK ALLERBESTE CHANCEN, ALLE VERKAUFSREKORDE ZU BRECHEN.

Toy Story ist auf dem besten Wege zum Kultstreifen! Schon am ersten Wochenende spielte der neue Disney-Streifen satte 40 Millionen Dollars ein, womit er sogar König der Löwen und Aladdin übertrifft. Die Besonderheit an Toy Story ist, daß es der erste Zeichentrickfilm ist, der komplett am Computer errechnet wurde, womit die Bezeichnung Zeichentrick eigentlich nicht mehr paßt! Gemacht wurde der Film übrigens nicht von Disney selbst, sondern von Pixar, der neuen Firma des Apple-Gründers Steven Jobs. Er kaufte Star-Wars-Macher George Lucas die Firma vor wenigen Jahren ab, als dieser der Ansicht war, daß es nie

nur vom Computer generierte Filme geben wird. Dieser Irrtum machte nun nicht nur Steven Jobs kurz nach Filmstart zum Aktien-Milliardär, sondern beschert Mega Drive-Usern einen neuen Megahit. Toy Story spielt in einer Fantasy-Welt, in der Spielzeuge lebendig sind. Die beiden Titelhelden, Cowboy Woody und der Space Ranger Buzz Lightyer, kämpfen dabei um die Vorherrschaft im Kinderzimmer und die Gunst des Jungen Andy. Die MD-Umsetzung ist ein Sammelsurium mehrerer Spielideen. In einem Jump & Run-Level bekommt man 3D-Optiken wie in Clockwork Knight 2, später düst man in MicroMa-

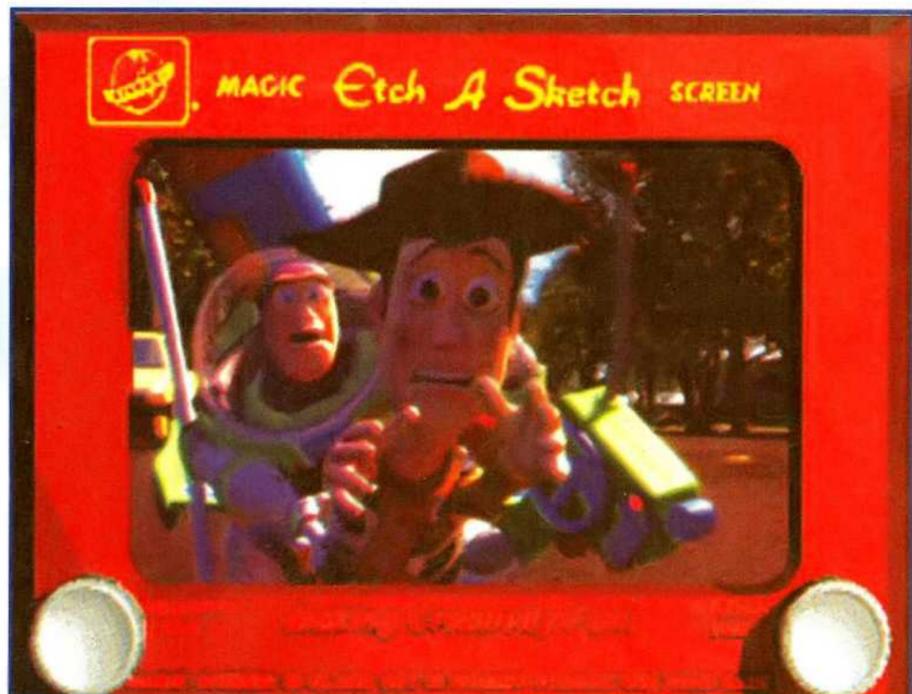


chines Next-Generation-Manier über den Frühstückstisch oder man fliegt wie in einem Saturn-Rennspiel bei bester 3D-Grafik über die Landstraße. Dank 32 Meg könnte dies zum grafisch besten Mega-Drive-Spiel schlechthin werden. Übrigens, die Screenshots wirken möglicherweise 'nur' ganz gut, sieht man das Ganze jedoch in Bewegung, glaubt man, ein Saturn-Spiel vor sich zu haben!



Hier darf man wie in MicroMachines mit einem Spielzeugauto über den Frühstückstisch düsen.

Die Verfolgerakete kann per Sprung überlistet werden.



Die Zwischenbilder sind unglaublich farbenprächtig!



Hier wird wie in Clockwork Knight in 3D gescrollt!

Der Sega-Spezialist

MEGA DRIVE 32X:

MEGA DRIVE 32 X	189.-
BLACKHAWK	99.-
FIFA SOCCER 96	109.-
KOLIBRI	119.-
PRIMAL RAGE	99.-
VIRTUA FIGHTER	119.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	119.-
OUTPOST	109.-
SPOT G. TO HOLLYWOOD	114.-

MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE SONIC PACK(3Spiele)	239.-
MEGA DRIVE SIX PACK	289.-
4 PLAYER ADAPTER (SEGA/EA)	59.-
6-BUTTON CONTROLLER	39.-
ACTION REPLAY PRO 2	89.-
ADDAMS FAMILY VAL.	109.-
ALIEN SOLDIER	99.-
BUGS BUNNY (JAN)	109.-
CUT THROAT ISLAND	114.-
DONALD DUCK MAUI MALL.	109.-
EARTH WORM JIM II	114.-
EXO SQUAD	109.-
FIFA SOCCER 96	89.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
FOREMAN FOR REAL BOXING	109.-
F.T. BIG HURT BASEBALL	114.-
GARFIELD	109.-
INDIANA JONES	109.-
IZZYS QUEST F. OLY. RINGS	114.-
JOHN MADDEN 96	109.-
LANDSTALKER	94.-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	109.-
LOTHAR MATTHÄUS S. SOCCER	109.-
LOBO (FEB.)	114.-
MARIO BASLER SOCCER	109.-
MARSUPIAMI	99.-
MAXIMUM CARNAGE 2	114.-
MICKEY & MINNIE	109.-
MICRO MACHINES 96	119.-
MISSION IMPOSSIBLE	114.-
MR. NUTZ 2	109.-
NBA LIVE 96	109.-
NHL HOCKEY 96	109.-
PAC PANIC	69.-
PGA TOUR GOLF 96	109.-
PHANTASY STAR IV	109.-
POCAHONTAS (FEB.)	114.-
POWER RANGERS 2	109.-
REVOLUTION X	114.-
SONIC COMPILATION (3 SPIELE)	99.-
SPIDERMAN VENOM	114.-
SPIROU	109.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114.-
STAR TREK - DEEP S. NINE	109.-
STORY OF THOR	119.-
SUPER SIDMARKS	114.-
TOTAL FOOTBALL	119.-
VECTOR MAN	89.-
VR-TROOPERS	109.-
WATERWORLD	109.-
WEAPON LORD	114.-
WWF WRESTLEMANIA Arc.	114.-
WORMS	109.-



Earth Worm Jim II 114,-

SONDERPREISE:

MEGA DRIVE:

AERO THE ACROBAT 2	39.-
BUBSY II	39.-
COMIX ZONE	89.-
JUSTICE LEAGUE	49.-
MICKEY & DONALD	69.-
MEGA MAN WILY WARS	49.-
RISTAR	54.-
ROAD RUNNER	49.-
SONIC SPINBALL	59.-
SONIC & KNUCKLES	64.-
STARGATE	69.-
VIRTUA RACING	99.-
TINY TOON ADV.	29.-
ZERO THE KAMIKAZE SQUIREL	39.-

32X

MEGA DRIVE 32 X	189.-
-----------------------	-------

MEGA CD:

BATMAN RETURNS	29.-
DRAGONS LAIR	39.-
ECCO THE DOLPHIN 2	49.-
PAWS OF FURY	39.-
POWERMONGER	59.-
SPIDERMAN	39.-
TIME GAL	39.-
SOULSTAR	59.-

GAME GEAR:

PINBALL WIZARD	59.-
RISE OF ROBOTS	49.-
ROAD RASH	49.-

MASTER SYSTEM:

ALLE MASTER SYSTEM SPIELE IM ANGEBO

PLAYSTATION

PLAYSTATION GRUNDGERÄT	579.-
DESTRUCTION DERBY	99.-
TEKKEN	99.-
VIEWPOINT (DEZ)	89.-
WIPE OUT	99.-
THUNDERHAWK 2	99.-
SHELL SHOCK	99.-

SEGA SATURN:

JETZT ZUM KNALLERPREIS:
SEGA SATURN GRUNDGERÄT599.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)
SIEHE SATURN MAGAZIN HEFTMITTE S.20

MEGA CD:

zum Superpreis:	
MEGA CD mit R. AV.	239.-
DUNGEON EXPLORER II	99.-
FATAL FURY SPECIAL	84.-
SHINING FORCE	109.-
SPACE ADV.	99.-
STARBLADE	99.-
THEME PARK	99.-
THUNDERHAWK	99.-

GAME GEAR:

GAME GEAR 4 FUN SET	189.-
ARENA	74.-
EARTH WORM JIM	89.-
FIFA SOCCER 96	79.-
GARFIELD	79.-
JUNGLE STRIKE	79.-
NHL HOCKEY 96	79.-
PGA TOUR 96	79.-
POWER RANGERS THE MOVIE	79.-
PRIMAL RAGE	79.-
SONIC LABYRINTH	79.-
SUPER RETURN OF THE JEDI	79.-
TAILS ADVENTURE	79.-
URBAN STRIKE	79.-
VR TROOPERS	79.-

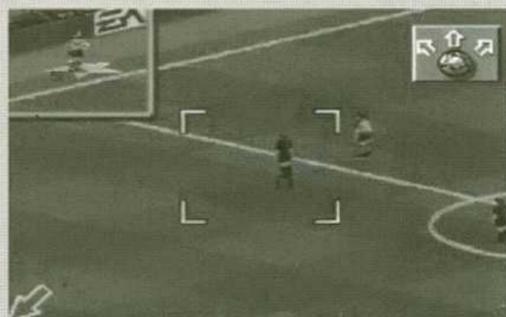


Phantasy Star IV 109,-

Theo
KRANZ
VERSAND
& Laden

Täglich Neuheiten

Besuchen sie auch unser
Ladengeschäft in
94032 Passau
Bahnhofstr. 28
(Donaupassage)



FIFA '96 89,-

Juliuspromenade 11 u. 68 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

Diese Prügelei aus dem Hause SNK (Die Hersteller der Neo Geo-Konsole), sorgte 1993 für Aufsehen. Erstmals gingen in einem Prügelspiel nämlich die Kon-

DIE MEGA CD II-
trahenten mit Hieb- und Stichwaffen

VERSION DES NEO
aufeinander los. Zum Spielprinzip:

GEO-KLASSIKERS!

Wie bei Capcoms Mutter aller Beat 'em Ups dreschen zwei exotisch anmutende Widersacher so lange mit ihren Lieblingswaffen aufeinander ein, bis eine Energieleiste ihren Geist aufgibt. Während eines Nahkampfs kann euer Schützling auch mal im Eifer des Gefechts sein Schlitz-Werkzeug verlieren, so daß ihr das gute Stück erst einmal wieder aufsammeln müßt. Eine spezielle Rage-Anzeige läßt sich mit jedem

Samurai Showdown



Beim Kräftermessen im In-Fight kommt es auf ein schnelles Tastengehämmer an, damit man seine Waffe behalten darf.

eingesteckten Treffer auf, so daß ihr bei voller Zornesröte im Gesicht noch deftiger zuschlagen könnt. Gegenüber der Mega Drive-Version wurde der Silberling mit der Original-Hintergrundmusik hinterlegt, während sich in grafischer Hinsicht nicht viel getan hat. Ärgerlich: der auf dem Mega Drive fehlende Charakter Earthquake! Achtung Mogelpackung! Auf der Hülle ist ein Screenshot von ihm zu sehen - wurde auch bei dieser CD-Version nicht berücksichtigt.

us



Auf Kommando attackiert Galfords Hund den Kontrahenten.



Gen-Ans Feuerrad ist eine äußerst wirkungsvolle Angriffsmethode.

Word Up

JVC hat hier eindeutig eine Chance verpaßt. Zwar befindet sich die Spielbarkeit erneut auf einem hohen Niveau, in technischer Hinsicht wurden jedoch keine großartigen Fortschritte erzielt. Einzig die schönen fernöstlichen Melodien sorgen für eine bessere Atmosphäre. In puncto Grafik wurde auf den Original-Zoomeffekt verzichtet, was noch durchaus zu verschmerzen ist; warum allerdings trotz umfangreichen Speichermediums immer noch nicht der Charakter

Earthquake mitmischen darf, ist mir absolut schleierhaft.



Hot-Spot

Wer längere Nachladezeiten in Kauf nimmt, erhält eine dezent bessere Version der fernöstlichen Balgerei.

Check Up



Mega CD II	Samurai Showdown	Beat 'em Up
	Hersteller: JVC	Tel. -
	Release: Erhältlich	Preis: DM 99,95
Spieler	1-2	
Levels	12	
Save Game	Save Game	
Besonderheiten	Unterstützt 6-Button-Pad	

Grafik 76%
Farbenprächtiges Hintergrundlayout im Naturambiente, große und ansprechend animierte Sprites.

Sound 77%
Tolle, fernöstliche Hintergrundmusik, die digitalisierten Kampfgeräusche klingen leider etwas blechern.

Gesamt 79%
Nach wie vor ein spannendes Beat 'em Up, jedoch ohne große Unterschiede gegenüber der modularen Version.

Fatal Fury Special

Die Endlos-Prügelserie Fatal Fury wurde ursprünglich nur für die Exoten-Konsole Neo Geo entwickelt. Durch die Firma Takara kamen allerdings auch die

DER DRITTE UND LETZTE TEIL DER FATAL FURY SAGA

Mega Drive-User bereits in den Genuß der beiden ersten Auflagen. Daß der nunmehr dritte Teil ausgerechnet für das Mega CD II erscheint, kommt nicht von ungefähr, denn nicht weniger als 16 (!) prügelwillige Fighter stehen dem Prügelexperten hier zur Verfügung. Fatal Fury Special ist dabei eine Art „Best of“-Version mit Charakteren aus dem ersten und dem zweiten Teil. So treten neben den bekannten Heroen Andy und Terry Bogard beispielsweise auch die beiden Endgegner aus Part 1 und 2, Geese



Der Greis Jubei verfügt für sein beträchtliches Alter noch über unglaubliche Sprungfähigkeiten.

Überraschung: Auch der Art of Fighting-Star Ryo Sakazaki mischt beim deftigen Balgen kräftig mit.

Howard sowie Wolfgang Krauser, in Erscheinung. Das Game ist ein weiterer Vertreter der SF II-Spezies, mit dem Unterschied, daß man auf Tastendruck die Spielebene wechseln und bei wenig Lebensenergie eine „Verzweiflungsattacke“ ausführen kann. Die Spielbarkeit liegt aufgrund ausgeklügelter Special Moves und interessanter Charaktere auf einem hohen Niveau, während der technische Rahmen (etwas farblose Comic-Grafiken, unscheinbare Backgroundmusik) im oberen Durchschnitt anzusiedeln ist.

Word Up

Wer einen der beiden Mega Drive-Vorgänger schon besitzt, kann auf diese Special Edition eigentlich verzichten, es sei denn, er will alle 16 Fatal Fury-Helden haben!



Hans

Check Up

Mega CD II



Fatal Fury Special Beat 'em Up
 Hersteller: JVC Tel. —
 Release: — Preis: ca. DM 99,-
 Spieler 1-2
 Levels 16
 Save Game —
 Besonderheiten ... Beat 'em Up auf zwei Spielebenen

Grafik 71%

Nicht schlecht, könnte aber deutlich besser sein.

Sound 70%

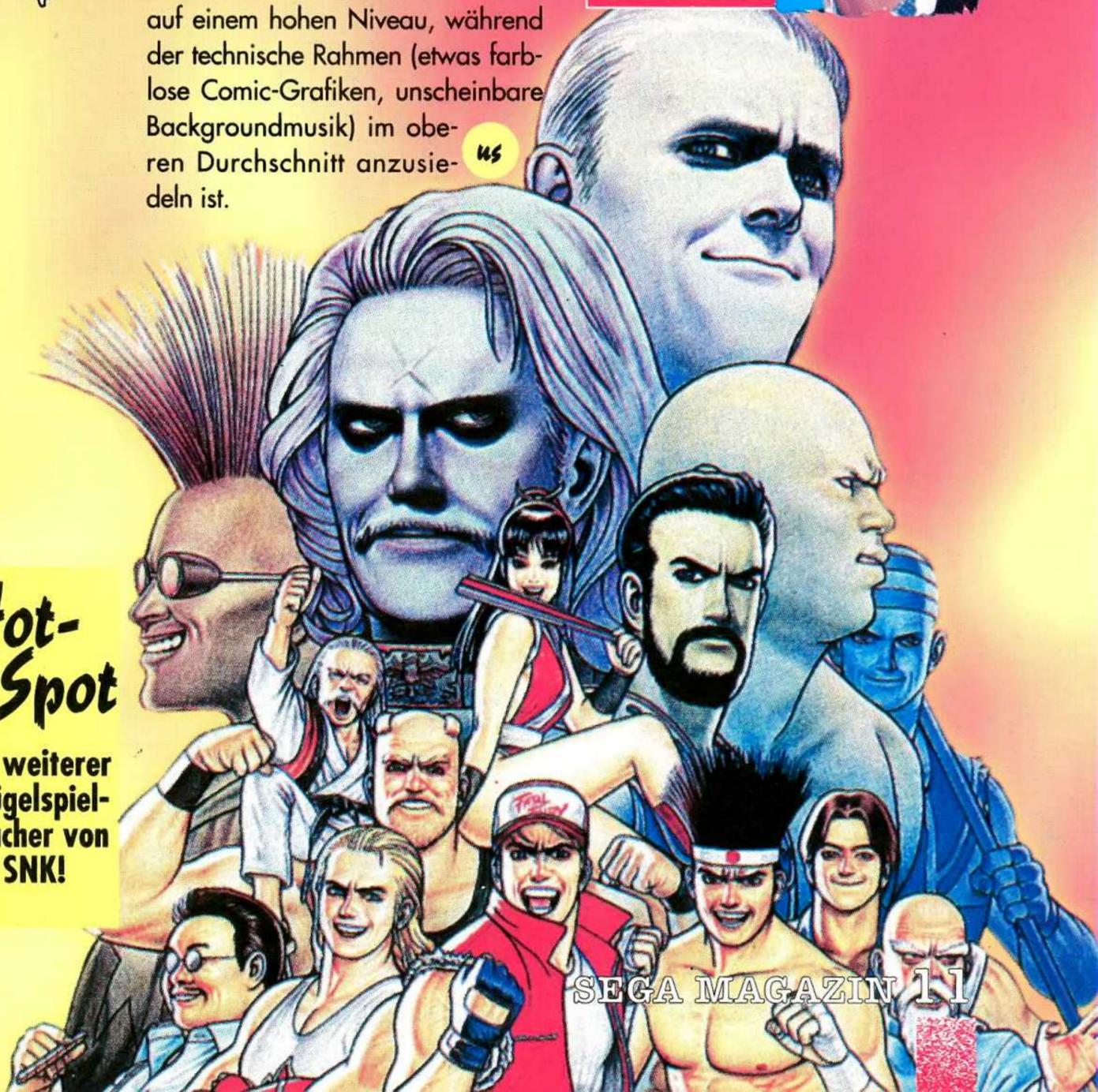
Passable Soundkulisse dank CD-Soundtrack.

Gesamt 78%

Umfangreiche Prügelorgie mit tadelloser Spielbarkeit.

Hot-Spot

Ein weiterer Prügelspielkracher von SNK!



Die englischen Macher dieser Würmer-Schlacht belasten uns nicht mit einer großartigen Vorgeschichte. Da es sich zudem um eine höchst eigenwillige

EIN RUDEL WÜRMER

Idee mit keinerlei Vergleichsmög-

ZIEHT IN DIE

lichkeiten handelt, komme ich ohne

SCHLACHT!

Umschweife zum Gameplay. Bei Worms stehen sich zwei bzw. mehrere fünfköpfige Wurm-Armeen in einem abgegrenzten Szenario gegenüber. Das erklärte Ziel ist dabei so simpel wie die spielerischen Möglichkeiten vielfäl-

tig sind: Vernichtet sämtliche glibberigen Widersacher durch eine Vielzahl von Waffensystemen!

Star Worms

Bevor ihr mit einer glitschigen Armee in die - dank Zufallsgenerator immer wieder neu erstellten - Front-Szenarien zieht, dürft ihr erst einmal die Namen der fünf Krieger-Heroen festlegen und im Optionsmenü die Wahl der Waffen bestimmen. Nach der etwas mühseligen Eintipperei wird es schließlich ernst. Vor euren Augen baut sich eine von insgesamt vier ver-

In diesem Screen benennt ihr eure wurmigen Akteure mit euren Wunsch-Namen (oben). Hin und wieder fallen während des Kampfes Holzkisten mit speziellen Waffensystemen herunter (Mitte).

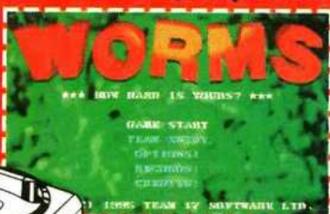
schiedenen Kriegslandschaften auf (Wald, Wüste, Schnee, Mond), auf deren Oberfläche sämtliche Würmer verteilt herumstehen. Das Spiel wird immer rundenweise ausgetragen, sprich erst macht der Computer bzw. ein Mitspieler einen Zug, bevor ihr einen der fünf Würmer kontrolliert. Mittels des Joypads könnt ihr den „Schnürsenkel“ frei bewegen, sowie auf seine bescheidenen Hüpfkünste zurückgreifen, um kleinere Hindernisse zu überwinden. Die wahre spielerische Vielfalt offenbart sich aber erst durch die C-Taste. Durch diesen Knopf wählt ihr nämlich zwei große Optionsleisten mit zahlreichen Befehls-Icons an. Hier könnt ihr per Cursor beispielsweise eines von vielen Waffensystemen aussu-

WORMS



Check Up

Mega Drive
16 MBit



Worms
Hersteller: Ocean
Release: Januar
Strategie
Tel. -
Preis: DM 119,95

Spieler 1-4
Levels -
Save Game Batterie
Besonderheiten..... Strategie-Epos der kuriosen Art

Grafik 56%

Zweckdienlich: Vier solide gezeichnete Szenarien, lustige, lupengroße Würmer als Spielfiguren.

Sound 54%

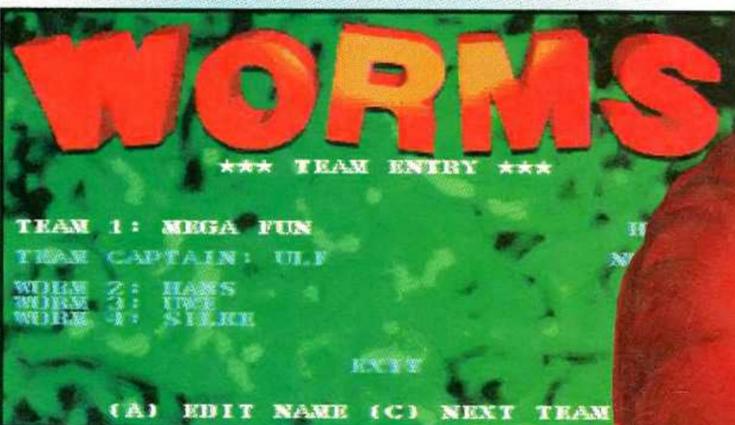
Eine Titelmelodie mit witzigen Voice Samples quiekender Würmer, ansonsten sparsame Soundeffekte in Form von Explosionen und Schußgeräuschen.

Gesamt 87%

Kluge Spielidee mit vielen taktischen Möglichkeiten, insbesondere bei mehreren Mitspielern äußerst spaßig.

Hot-Spot

Ein neuer Klassiker ist geboren: Worms überzeugt durch ein erfrischend neues Spieldesign und die Multiplayer-Option.





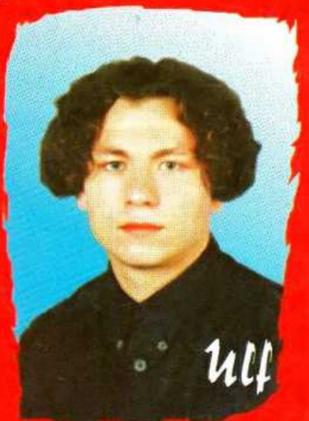
Wenn ein Wurm sich an einem total abgelegenen Ort befindet, sollte man ihn mittels des Teleport-Befehls wegbeamten (oben).

Durch den Befehl Blowtorch wühlt sich euer Wurm Lemming-mäßig durch das Erdreich hindurch (ganz oben). Dank eines Zufallsgenerators sieht jedes Spielszenario anders aus (oben).

chen, einen hinterhältigen Luftangriff starten, sich Star-Trek-mäßig teleportieren lassen oder mittels spezieller Aktionen die mit Barrikaden verzierten Landschaften überwinden (indem ihr euch zum Beispiel durch das Erdreich bohrt). Die Wahl des geeigneten Icons ist dabei die halbe Miete, um die gegnerische Wurm-Armee zu dezimieren. Zwei Techniken stehen dabei zur Auswahl: Entweder bombardiert ihr einen armen Wurm so lange mit schweren Kalibern, bis seine Lebensenergie alle ist (wird durch eine eingblendete Zahl angezeigt), oder ihr fegt einen Widersacher einfach vom Screen, was dem sofortigen Exitus gleichkommt. Bei eurem Kriegszug solltet ihr auch die Wirkungen und Handhabungen der Waffen genau kennen. Beispielsweise müßt ihr Schußwinkel bzw. -stärke einer Panzerfaust genau mit den Windverhältnissen abwägen, damit das Geschöß nicht sein Ziel verfehlt (sehr schwierig!).

Word Up

Laßt euch nicht täuschen: Worms hat es trotz Minimal-Technik und ungewöhnlicher Spielidee faustdick hinter den Ohren. Erst nach einer gewissen Spieldauer entdeckt man nämlich, wie viele taktische Möglichkeiten unter der Modulhaube stecken. Der Würmerkrieg hat zudem einen hohen Geschicklichkeitsanspruch und ist insbesondere bei mehreren Spielern gleichzeitig ein generationsübergreifender Spaßmacher der Güte Bomberman.



Die Phantasy Star-Reihe ist das dienstälteste Rollenspiel aus dem Hause Sega. Bereits Mitte der achtziger Jahre überraschte die erste und einzige

DER LETZTE UND MASTER SYSTEM-VERSION DIE RPG-DEFINITIV BESTE TEIL

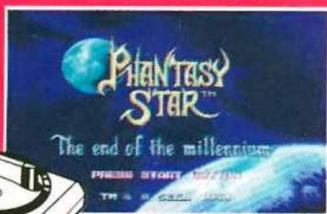
Fangemeinde durch den großen

DER RPG-SERIE!

Umfang und die waschechten 3D-Dungeons, während Teil II und III in Fachkreisen immer noch ein hohes Ansehen unter den Mega Drive-Usern genießen. Mit der vierten Auflage wird die Weltraum-Saga

Check Up

Mega Drive
24 MBit



Phantasy Star IV Rollenspiel
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: — Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels.....entfällt
Save Game.....Game Batterie
Besonderheiten ...Das umfassende
RPG für den Mega Drive

Grafik 82%

Für RPG-Verhältnisse ungewöhnlich detaillierte Szenarien, sehr stilvolle und abwechslungsreiche Gestaltung, gelungene Farbwahl.

Sound 78%

Stimmungsvolle Musikuntermalung von dungeon-düster bis hin zu modernen Disco-Rhythmen.

Gesamt 88%

Anspruchsvolles und doch leicht zu erlernendes RPG mit hohem Spielkomfort und atmosphärischer Dichte - einfach faszinierend!

4
Stats
Phantasy



Im unterirdischen Bio-Plant Labor entdeckt ihr den außer Kontrolle geratenen Supercomputer Seed, der durch seine künstliche Hyper-Intelligenz den gesamten Planeten bedroht.

nun endgültig abgeschlossen, um sich auf dem Saturn anderen RPG-Projekten zu widmen.

Intergalaktischer Spuk

Im Algol-Sonnensystem brechen die alten Bio-Schutzsysteme zusammen, jene Computer, die vor Tausenden von Jahren entwickelt wurden, um die Menschheit vor Gefahren zu beschützen. Um den nun in Heerscharen auftauchenden Monstern zu begegnen, entstand eine Kaste von

wagemutigen Huntern. Einer von ihnen ist Chaz, ein junger Einwohner des Planeten Motavia. Zusammen mit seinen Freunden wirft er sich der Monsterbrut entgegen, ohne zu wissen, daß er damit Geschichte schreibt....

Wie es sich für ein richtiges RPG gehört, wandelt ihr mit euren Charakteren über eine

Hot-Spot

Ein optischer wie spielerischer RPG-Leckerbissen, der einen von Beginn an in seinen Bann zieht.





In der Stadt Zema erlebt eure Crew eine gruselige Überraschung: Sämtliche Einwohner sind versteinert.

riesige Oberwelt, um in Städten Infos zu erhaschen oder in Dungeons einen weiteren Obermott aus dem Weg zu räumen. Im Laufe der Monsterhatz schließen sich eine Reihe von gleichgesinnten Helden eurer Party an, wobei ihr bis zu fünf Charaktere gleichzeitig kontrollieren dürft. Eure Akteure haben dabei unterschiedliche Eigenschaften. Eine Heilerin besitzt beispielsweise ein reichhaltiges Repertoire an weißer Magie, während Krieger hingegen viele Waffengattungen beherrschen. All diese Fähigkeiten kommen euch in den zahlreichen taktischen Kämpfen zugute, die RPG-mäßig rundenweise ausgetragen werden. In einem speziellen Kampfmenü attackiert ihr hier die Widersacher entweder durch einen einfachen Waffen-Einsatz, mit vielseitiger Kampf-Magie oder durch besondere Fähigkeiten einzelner Party-Mitglieder (Skill). Durch gewonnene Kämpfe erhaltet ihr neben vielem Geld (Meseta), wel-



Durch ein übersichtliches Window-System könnt ihr sämtliche Infos bequem abrufen.

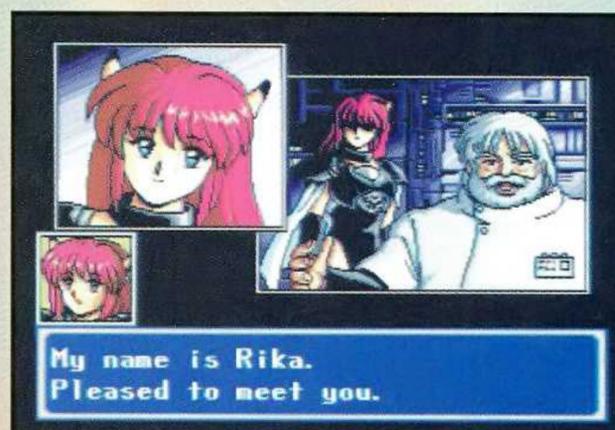


Sobald es zu einer Auseinandersetzung kommt, wird auf eine Kampf-Sequenz umgeschaltet. Rundenweise müßt ihr hier strategisch klug eure Gegner ausschalten.



ches ihr zum Ausrüsten der Crew dringend benötigt, auch Erfahrungspunkte, durch die eure Helden sporadisch einen Level aufsteigen und so neue Zaubersprüche erlernen sowie bessere physische Attribute erhalten. Zu den Besonderheiten von PS IV zählt die Möglichkeit, einzelne Zaubersprüche und Skill-Attacks miteinander zu kombinieren, um so einen noch wirkungsvolleren Angriff zu erzielen. Praktisch ist zudem die Makro-Funktion, mit der ihr Angriffsmuster selber erstellen und jederzeit abrufen könnt.

us



Anhand von schlichten Comic-Bildern werden längere Dialog-Sequenzen anschaulich erklärt, was sich wiederum positiv auf die Atmosphäre auswirkt.

Word Up

Im Laufe meiner Testphase habe ich mich regelrecht in dieses Rollenspiel verliebt. Dieses Spiel bietet nämlich alles, was das RPG-Herz begehrt: Eine optisch ansprechende Grafik und abwechslungsreiche Musikuntermalung, unzählige Monsterhorden, ein sinnvoll gestaltetes Kampfmenü sowie eine dichte Atmosphäre. Nur knifflige Rätsel sucht man hier nahezu vergebens, doch dieses kleine Manko wird durch einige geniale Einfälle (Kombinationsattacken, Einsatzfahrzeuge) mehr als wettgemacht.



Nachdem Accolade dem 16 Bit-Markt wohl endlich den Rücken zugekehrt hat und mit keinen weiteren Versionen von Hardball zu rechnen ist, springt

ENDLICH

Acclaim in die Bresche und prä-

KONKURRENZ

sentiert mit dem Profi Frank 'Big

FÜR HARDBALL & CO

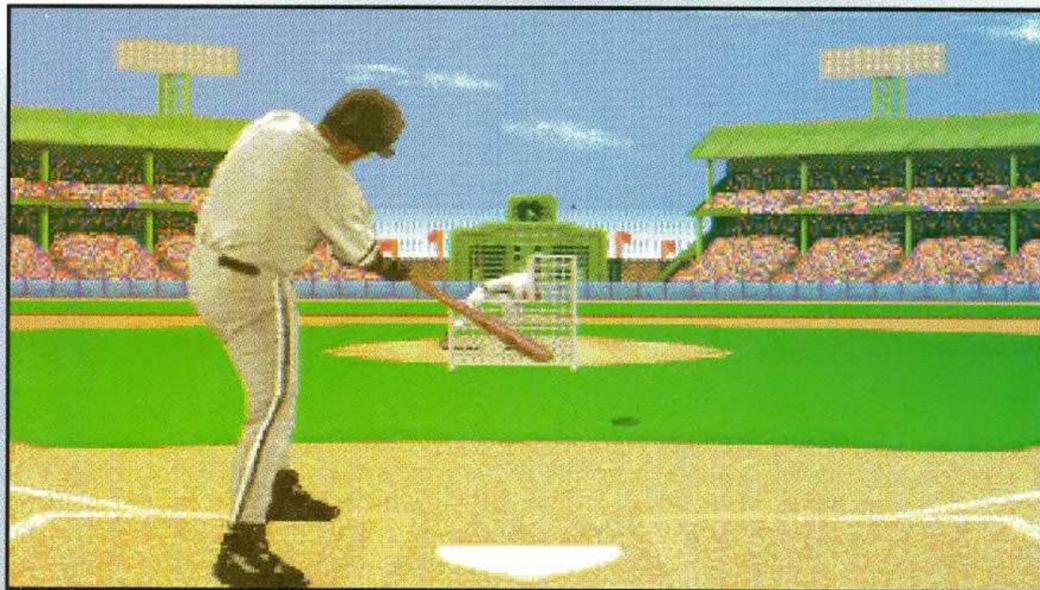
Hurt' Thomas als Gallionsfigur ein ausgesprochen gutes Baseball-Spiel, das sich noch nicht einmal hinter World Series Baseball für den Saturn verstecken muß. Wunderschön große und flüssig animierte Sprites beweisen, was hinter Acclaim Capture Technology steckt. Daß auch der Rest nicht dahinter zurückbleibt, ist umso erfreulicher! Es gibt zahlreiche

Möglichkeiten, den Ballflug zu beeinflussen, der Schläger kann

Baseball

Hurt

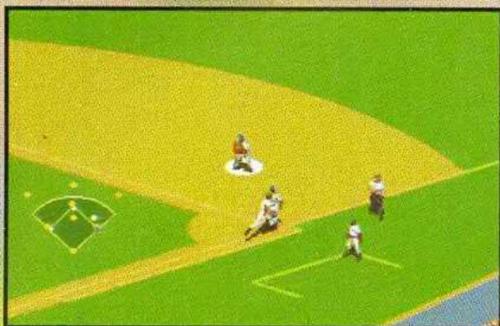
Big



Die Sprites sind wunderbar groß und sehr gut animiert.

wunderbar einfach kontrolliert werden, Details wie das Stehlen der Bases und die Editierung der Spielernamen runden das Spiel ab. An Spieloptionen gibt es Freundschaftsspiele, Saisonmodus, Homerun-Derbys und Clutch Time. Daß es sogar noch eine ganze Reihe unterschiedliche Stadien gibt, rundet dieses kleine Meisterwerk ab!

hi



Nach dem Abschlag wird auf die übersichtliche Vogelperspektive umgeschaltet.



Fast unzählige verschiedene Stadien stehen zur Auswahl.

Check Up

Mega Drive 16 MBit



Big Hurt Baseball Sportspiel
 Hersteller: Acclaim Tel. —
 Release: — Preis: DM 130,-

Spieler 1-2
 Levels 3 Spielmodi
 Save Game Batterie
 Besonderheiten Tolle Animation

Grafik **80%**

Fast so schön wie World Series Baseball auf dem Saturn.

Sound **73%**

Typischer Stadionorgelsound.

Gesamt **84%**

Big Hurt Baseball hat alles, was zu einem guten Baseball-Spiel gehört: Gute Grafik, exzellente Spielbarkeit, Batterie und viele Spielmodi.

Hot-Spot

Klasse, Acclaim! So muß ein Baseball-Spiel aussehen!

Word Up

Respekt! Nachdem ich erst durch World Series Baseball auf den Saturn zum Baseball-Fan geworden bin, kam das neueste Acclaim-Sportspiel genau richtig! Und siehe da, ich spiele Big Hurt Baseball fast noch lieber als den 32 Bit-Rivalen!



Hans

Es darf mal wieder nach Herzenslust geballert werden, doch statt von der üblichen Raumschiff-Armada oder finsternen Monstern werdet ihr bei dieser Bal-

NEBEN PARODIUS DAS

ABGEFAHRENSTE

BALLERSPIEL!

Stil attackiert. Auch euer Akteur präsentiert sich höchst ungewöhnlich. Ein zierliches Mädchen namens Rami im Bunny-Kostüm fliegt auf dem Rücken des Baby-Drachens Spot Jr. durch die insgesamt sieben kunterbunt gestalteten Levels, um den hyperintelligenten Dr. Pon (IQ 1400!) nach dem legendären Schatz zu befragen. In puncto Gameplay gibt sich der Shooter hingegen konventioneller: Durch diverse Power Ups, wie beispielsweise Bodenbomben oder

Keio Flying Squadron

mehrere Dronen baut ihr euer Waffenarsenal systematisch aus. Reißen alle Stricke, dürft ihr auch auf einen limitierten Superschuß zurückgreifen. Keio Flying Squadron kann man getrost als nette Ballerei bezeichnen, die vor allem durch ihre lustigen Grafiken und einige gute Einfälle überzeugt. **4,5**



Surfende Hunde oder tanzende Waschbären, hier ist alles möglich!

Check Up



Keio Flying Squadron Shoot 'em up
 Hersteller: JVC Tel. -
 Release: erhältlich Preis: DM 99,95

Spieler 1
 Levels 7
 Save Game -
 Besonderheiten Ballerspiel mit japanischen-Knuddelsprites

Grafik **70%**
 Sound **71%**
 Gesamt **75%**

Putziges Shoot 'em Up mit ungewöhnlichen Feindscharen und gutem Leveldesign.

Hudson Softs Silberling entführt euch ins seltene Grafik-Adventure-Gefilde. Der Held ist der im gesamten Sternensystem gesuchte Kettenraucher und Welt-

EIN COOLER HELD IN

EINEM WELTRAUM-

ABENTEUER!

einen intergalaktischen Verbrecher-Ring ausheben möchte. Um das Spiel zu lösen, müßt ihr lediglich mit dem Joypad so lange die entsprechenden Befehls-Icons, wie bei-



In der Kneipe Crazy Horse sitzen allerlei schräge Gestalten herum.

The Space Adventure

spielsweise Reden, Suchen oder Kämpfen, anwählen, bis man alle Möglichkeiten durchgegangen ist bzw. die richtige Kombinationen gefunden hat - klingt spannend, gell? Nichts gegen Grafik-Adventures, aber wenn schon die Handlungsmöglichkeiten derart eingeschränkt sind, sollte wenigstens die Technik und Story stimmen, doch Pustekuchen: Die farbarmen Comic-Bilder sehen einfach erbärmlich aus, und das Nuschel-Englisch ist durch den zu lauten und monotonen Discobeat kaum zu verstehen. Die Story ist zudem flach und aufgrund plumper Dialoge ziemlich peinlich. **4,5**



Dieses schöne Cosmo-Babe hat eine Tätowierung auf dem Rücken.

Check Up



The Space Adventure Adventure
 Hersteller: Hudson Tel. -
 Release: - Preis: DM 99,95

Spieler 1
 Levels 8 Abschnitte
 Save Game Backup-Booster
 Besonderheiten gute Englischkenntnisse sind vonnöten

Grafik **35%**
 Sound **34%**
 Gesamt **26%**

Ödes Icon-Gewühle mit Minimal-Technik und null Adventure-Atmosphäre.

Die amerikanischste aller Sportarten wurde von Acclaim in eine spannende und äußerst komplette Simulation umgesetzt, bei der selbstmurmelnd

KICK OFF FÜR

das lückenlose Aufgebot der Profi-

DIE FOOTBALL-

liga NFL die Hauptrolle spielt. Ent-

SAISON '95/96!

halten sind die aktuellen Daten sämtlicher Teams und der dazugehörigen Quarterback-Helden, wie z. B. Mega-Star Steve Young von den San Francisco 49ers. Spielmodi und Optionen lassen

Check Up

Mega Drive
16 MBit



NFL Quarterback '96 Sportspiel
Hersteller: Acclaim Tel. —
Release: — Preis: ca. DM 120,-
Spieler 1-5
Levels —
Save Game Batterie
Besonderheiten Original NFL-Teams und -Spieler

Grafik 79%

Das Lifting hat sich gelohnt: Die winzigen, aber erkennbar ausgefeilteren Animationen tragen viel zur Atmosphäre bei.

Sound 68%

Das Übliche: Digitalisierter Sprechgesang der Football-Recken, Sprachausgabe der TV-Kommentatoren und ein paar dancefloor-lastige Rhythmen während der Menü-Auswahl.

Gesamt 82%

Nicht schlecht, Acclaim! John Madden '96 bleibt aufgrund seiner unerreichsten Spielbarkeit und Realitätsnähe jedoch die Nummer 1.

**96, '96
Quarterback
NFL**



Vor jedem Spielzug wird euch eine Auswahl an möglichen Varianten präsentiert.

keine Wünsche offen - von den Play Offs über komplette Saisons bis hin zu Übungs-Szenarien für alle wichtigen Spielzüge und 50 historischen Begegnungen zum Selber-Nachspielen wird das Modul den Erwartungen gerecht. Fundierte Statistiken informieren über die Fähigkeiten bei der Ballannahme, beim Passen, Laufen usw. und können auch während eines Matches eingesehen werden.

Kamera-Perspektive, Wetter, Schwierigkeitsgrad, Stadion, Strafen und andere Details dürft ihr selbst einstellen. Wichtig: Die Regeln sollte man ebenso beherrschen wie das Grund-Vokabular; die Anleitung liefert nämlich nur Informationen zur Bedienung des Spiels, nicht aber über Football an sich.

pm



Dank der NFL-Lizenz bekommt ihr in den Menüs u. a. die Original-Mannschafts-Helme und -Logos zu sehen.



Hinter dem Menüpunkt „Simulation“ verbirgt sich eine Kollektion aus 50 berühmten Football-Matches, bei denen ihr selbst eingreifen dürft.

Hot-Spot

NFL Quarterback Football Club 96 mausert sich langsam aber sicher zum Super Bowl-Anwärter bei den Football-Spielen!

Word Up

NFL Quarterback Club 96 überzeugt durch seine übersichtliche Spielfeld-Darstellung, realistische Animationen, die Original-Kader der NFL und höchste Präzision bei den Spielzügen. Für ultimativen Spielspaß wird umfangreiches Hintergrundwissen und eine gewisse Einarbeitungs-

zeit in die komplexe Steuerung (die Buttons sind je nach Situation anders belegt) von Euch verlangt. Neben John Madden '96 sicherlich eines der zur Zeit stärksten Football-Spiele!



Petra



SEGA

Beilage **SEGA** Magazin

SATURN MAGAZIN

7. Ausgabe

Februar '96



DIE RENNSPIEL-SENSATION!

SEGA RALLY

ALLES ÜBER DEN AM3-HIT! TEST UND TIPS & TRICKS!



KING OF THE SPIRIT

Die Rennspiel-Überraschung!

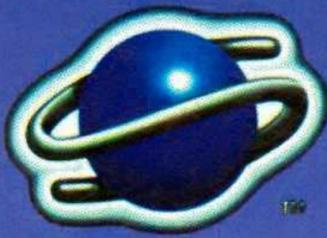


AM2 IM INTERVIEW

Die Legende Yu Suzuki spricht!

COMPUTEC
V E R L A G

Der Sega-Spezialist



SEGA SATURN

SEGA SATURN:
JETZT ZUM ABSOLUTEN
KNALLERPREIS:
DM 599,-



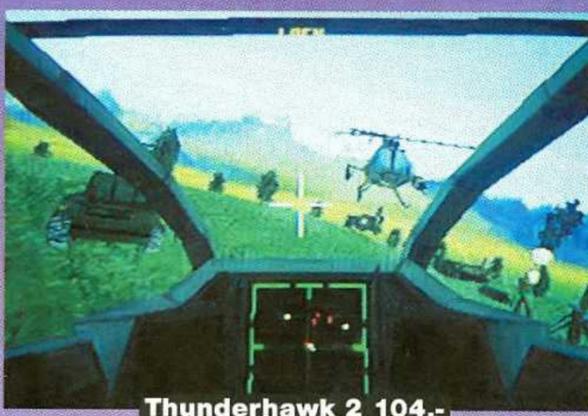
SEGA SATURN:

MEMORY CARD	99,-
MPEG-KARTE	329,-
VIDEOPHILME AUF ANFRAGE	
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM	59,-
JOYPAD (SEGA)	44,-
LENKRAD	119,-
VIRTUA STICK	89,-
ACTION REPLAY SAT.	99,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	59,-
AFTERMATH	99,-
ALIEN TRILOGY	99,-
BUG	99,-
CASPER	94,-
CLOCKWORK KNIGHT II	99,-
CONGO (FEB)	109,-
CYBERIA	99,-
CYBER SPEEDWAY	99,-
DAYTONA USA	109,-
DESCENT	99,-
DIGITAL PINBALL	99,-
ENDORFUN (FEB)	89,-
FIFA SOCCER 96	89,-
FORMULA ONE (JAN)	109,-
GOLDEN AXE-THE DUEL	109,-
HIGH OCTANE	99,-
JONNY BAZOKATOONE	84,-
MYST (KPL. DEUTSCH)	99,-
MYSTERY MANSION (KPL. DEUTSCH)	119,-
MYSTARIA-REALMS OF LORE (JAN) ..	109,-
NBA JAM TOURN.	99,-
NBA ACT. BASKETBALL (JAN/FEB)	99,-
NFL QUARTERBACK CLUB 96	89,-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA)	94,-
PANZER DRAGON	99,-
PANZER GENERAL	89,-
PARODIUS - DELUXE (JAN)	89,-
PEBBLE BEACH GOLF	89,-
PRIMAL RAGE (JAN)	89,-
RAYMAN	89,-
REVOLUTION X	89,-
ROBOTICA	99,-
ROCK'N ROLL RACING 2	99,-
SEGA RALLY (JAN) 2 SPIELER	99,-
SHELL SHOCK (JAN)	104,-
SHINOBI X	99,-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	99,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114,-
STREET FIGHTER THE MOVIE	79,-
STREET RACER	89,-
THEME PARK	89,-
TOHSHINDEN REMIX (MÄRZ)	109,-
THUNDERHAWK 2	104,-
VICTORY BOXING	94,-
VICTORY GOAL	109,-
VIRTUA COP MIT PISTOLE	144,-
VIRTUA FIGHTER 2	99,-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69,-
VIRTUA HANG-ON (JAN)	109,-
VIRTUA HYDLIDE	99,-
VIRTUA RACING	99,-
VIRTUA SNOOKER	99,-
VIRTUA SOCCER	109,-
VR BASEBALL	99,-
WATERWORLD ACTION	94,-
WING ARMS (JAN)	94,-
WORLD CUP GOLF	99,-
WORLD SERIES BASEBALL	94,-
WORMS	94,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	99,-
X-MEN	99,-

SEGA SATURN GRUNDGERÄT **599,-**
(dt. Version; 1 Jahr Garantie;
Incl. Scartkabel,
Controlpad, Batterie)



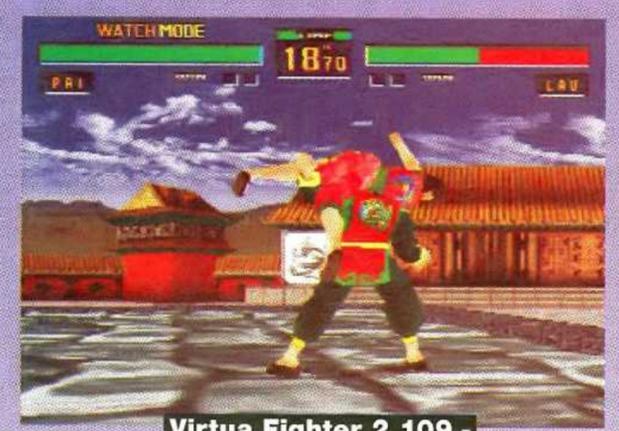
Sega Rally 109,-



Thunderhawk 2 104,-



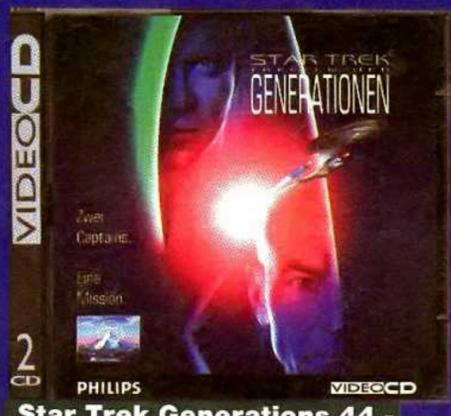
FIFA '96 89,-



Virtua Fighter 2 109,-

MPEG-Karte

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



Star Trek Generations 44,-

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.

Theo KRANZ VERSAND & Laden

Täglich Neuheiten

Besuchen Sie auch unser
Ladengeschäft in
94032 Passau
Bahnhofstr. 28
(Donaupassage)

Juliuspromenade 11 u. 68 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

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



Kaum zu glauben!

Selbst als hartnäckiger Saturn-Fan fällt es einem schwer, die Spielepracht der 32 Bit-Maschine gelassen hinzunehmen. Was hier präsentiert wird, ist so sensationell, daß einem nichts mehr einfällt! Ich persönlich spiele so viel wie schon seit zehn Jahren nicht mehr, als noch der C64 das Non-plusultra darstellte. Bester Beweis hierfür ist der ausführliche Fünf-Seiten-Test zu Sega Rally, in dem wir gleich eine Menge Tips mitliefern. Außerdem erwartet euch noch Panzer Dragoon 2, King of the Spirit, NBA Jam T. E. und noch viel mehr!

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

SPECIALS



Die AM2-Legende Yu Suzuki stand uns Rede und Antwort!

DAS AM2-INTERVIEW22

Die Geheimnisse der Top-Programmierer!

PANZER DRAGOON 226

Der Nachfolger des Megahits!

PREVIEWS



King of the Spirits, die Rennspiel-überraschung

KING OF THE SPIRITS28

Der Rennspielhammer von Atlus

X-MEN78

Die Arcade-Umsetzung

REVIEWS



Alles über Sega Rally!

Mit Tips & Tricks und Extras!

MYSTERY MANSION72

Vom Mega CD II zum Saturn

NBA JAM T. E.68

Endlich! Die Umsetzung im Test!

SEGA RALLY30

Der AM3-Hit im Detail

VICTORY BOXING70

Besser als Axel Schulz?

VIRTUA HANG ON74

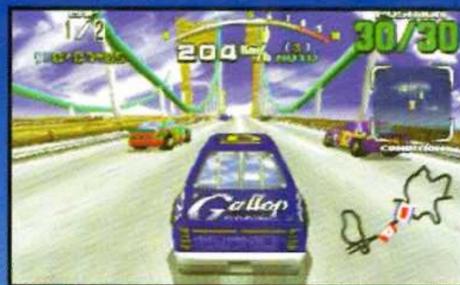
Der Motorklassiker

VIRTUA RACING76

Aller guten Dinge sind drei

Die Hits der Leser

Wer verdrängt Daytona USA von der Spitze? Sega Rally, Virtua Fighter 2 oder Thunderhawk 2?



1. (1)	Daytona USA	90%	5
2. (3)	Panzer Dragoon	91%	5
3. (5)	Bug	88%	3
4. (4)	Virtua Fighter Remix	91%	3
5. (7)	Int. Victory Goal	85%	5
6. (8)	Myst	85%	3
7. (6)	Digital Pinball	83%	3
8. (8)	Virtua Fighter	87%	5
9. (Neu)	Thunderhawk 2	93%	1
10. (9)	Pebble Beach Golf	90%	2

Was geht ab?

Während Daytona USA sogar noch mehr Punkte als letzten Monat sammelte, schlägt sich mit Panzer Dragoon, Bug! Virtua Fighter Remix und Int. Victory Goal gleich ein ganzes Quartett mit erstaunlichen Punktezahlen um den zweiten Platz. Überraschend ist, daß Int. Victory Goal plötzlich als gutes Fußballspiel anerkannt wird. Myst und Digital Pinball schlagen sich erstaunlich wacker, wobei für die Ur-Virtua Fighter wohl das Ende der glorreichen Tage gekommen sein dürfte. Thunderhawk 2 schaffte schon drei Tage nach Release den Sprung in die Top 10, während mein Sorgenkind Pebble Beach Golf zurückkehrte.

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

YU SUZUKI IM INTERVIEW



Was wäre Sega ohne Yu Suzuki? Man hätte auf Hits wie Hang On, Out Run, Virtua Racing, Virtua Fighter, Daytona USA und viele andere verzichten müssen. Wir trafen uns mit dem wohl legendärsten Spieleentwickler im Arcadebereich.

Konkurrenz und Model 3 hält, hat er uns in einem ausführlichen Interview verraten.

Wie viele Leute arbeiten denn in Segas Automatenabteilung?
.....

Yu Suzuki: Insgesamt sind es ungefähr 600 Leute, wobei AM2 nur ein Teil davon ist. Unsere Truppe setzt sich aus etwa 100 Personen zusammen. Ursprünglich hat es nur eine Abteilung gegeben, aber das Aufkommen von ernstzunehmender Computer-Graphics-Technologie bedeutete, daß unsere Ressourcen in verschiedene Richtungen gelenkt werden mußten.

Womit hat die Karriere von AM2, dessen General Manager sie ja sind, begonnen?
.....

YS: Virtua Racing war das erste Spiel, das wir produzierten, aber nachdem wir damit fertig waren, teilten wir AM2 in zwei Abteilungen auf - ein Team arbeitete an Virtua Fighter, während sich das andere auf Daytona USA konzentrierte. Natürlich haben viele aus unserer Mannschaft auch an zahlreichen anderen Automaten mitgearbeitet und dabei Sega Arcade Hardware, wie z. B. System 24 und 32, benutzt.

Kann man sich das heraussuchen, was einen interessiert?
.....

YS: Ja. Ich würde sagen, ungefähr 80% der Leute, die hier arbeiten, haben die Möglichkeit, sich das heraussuchen, was sie interessiert. Wir sind hier mit großen Monitoren und High Performance-Hardware verwöhnt worden - die



Yu Suzukis Spielewerke markieren die erfolgreichsten Automaten-spiele aller Zeiten.

Spiele, die wir entwickeln, unterliegen einfach denselben Beschränkungen für den Heimbereich. Dies möchte ich eigentlich nicht zugunsten der Konsolenabteilung aufgeben.

Ihr habt doch sogar Virtua Racing auf den Mega Drive umgesetzt, da mußten die Beschränkungen doch sehr schlimm gewesen sein!
.....

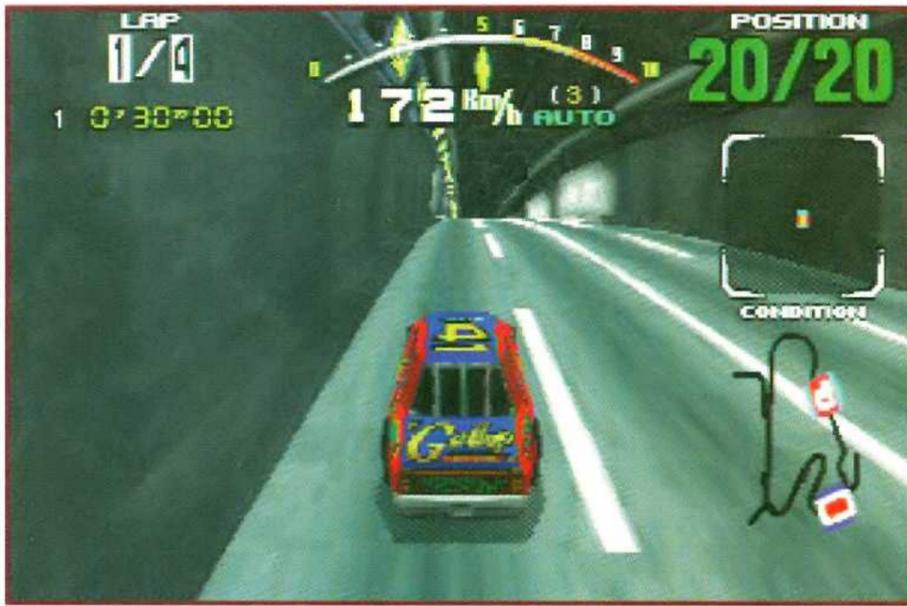
YS: Ja, aber wir haben es hauptsächlich deswegen umgesetzt, weil es aufgrund des SVP-Chips keine übermäßig schwierige Konvertierung war. Ohne ihn hätten wir es höchstwahrscheinlich gar nicht versucht. Mit der Einführung des Saturn und des Mega Drive 32X wurde der Abstand zwischen den Automaten- und Konsolenabteilungen geringer, weil die Konsolenhardware gegenüber der Automatenhardware, die wir benutzen, aufholt.

Das Model 1 von Virtua Racing war damals ein wichtiger Schritt nach vorne, nicht wahr?
.....

YS: Ja, es verschlang drei Jahre Entwicklungszeit, während neue Grafik-

Zu behaupten, ohne Yu Suzuki gäbe es noch immer keine guten 3D-Spiele im Konsolenbereich, wäre etwas frech, aber der am 06.10.1958 in Japan geborene Spieleentwickler setzte schon auf 3D-Effekte, als der Rest der Welt noch mit Sprites und Parallaxscrolling als technischen Highlights herumexperimentierte. Als er am 01.04.1983 bei Sega anfang, gab es nur einen relativ kleinen Coin Op-Bereich, an mehrere gar konkurrierende Teams war gar nicht zu denken. Mit der Veröffentlichung von Yu Suzukis erstem Spiel, dem Motorradklassiker Hang On, explodierte das Arcadebusiness förmlich. Was er vom Saturn, der

Ich lege sehr viel Wert auf den technologischen Eindruck, den ein Spiel hinterläßt, aber letztlich wird der Erfolg eines Spiels davon bestimmt, wieviel Spaß es macht.



Daytona USA hält sich seit Monaten an der Charts-Spitze!

Die Werke von Yu Suzuki

Hang On	Motorradrennen	Juli 1985
Space Harrier	3D-Action	Dezember 1985
Out Run	Autorennen	September 1986
Afterburner	3D-Action	Juli 1987
Power Drift	Autorennen	August 1988
G-LoC	3D-Action	Mai 1990
R-360	360 Grad-Action	November 1990
Virtua Racing	Polygon-Renner	Juli 1992
Virtua Fighter	3D-Beat 'em Up	Dezember 1993
Daytona USA	Texture-Renner	April, 1994
Virtua Cop	3D-Action	August 1994
Virtua Fighter 2	3D-Beat 'em Up	Dezember 1994
Virtua Cop 2	3D-Action	Sommer 1995

hardware normalerweise nur einen Zeitraum von zwölf Monaten in Anspruch nimmt.

Was ist so besonders an der Technologie?

YS: Nun, als wir zum ersten Mal einen Prototypen von Virtua Racing vorführten, dachten die meisten Leute, es würde mit Parallel Processing laufen. Sie waren überrascht, als sie erfuhren, daß es mit einem Board für sequentielle Datenverarbeitung ausgestattet war.

Was für einen Hauptprozessor verwendet die Maschine?

YS: Es handelt sich um einen NEC V60-32 Bit RISC-Chip, der mit 16 MHz sogar relativ langsam ist und nur 2,5 MIPS verarbeitet. Eine einzige der CPUs im Saturn bringt 25 MIPS!

Wie bewältigt Model 1 dann die vielen Berechnungen?

YS: Die Grafik-Engine baut auf eine sehr schnelle digitale Signalverarbeitung auf, ähnlich der des SVP-Chips auf der Mega-Drive-Version. Da sind vier serielle Fujitsu-DSPs, sowie ein rasanter Coprozessor. Ferner gibt es einen Prozessor, der für das Scrollen der Backgrounds hinter den Polygonen zuständig ist.

Wie steht es mit den Polygonzahlen? Wie fällt da der Vergleich mit der Mega Drive-Version aus?

YS: Model 1 wurde so gebaut, daß es in der Sekunde 180.000 Polygone berechnen kann, während das Mega Drive zwischen 3.000 und 5.000 bewältigt.

Sie haben eine Menge Rennspiele produziert, warum?

YS: Autos waren immer ein großes Hobby von mir, und ich habe wohl einfach das Glück, daß Rennspiele anscheinend immer in Mode sind. Für Virtua Racing habe ich die Maschinen des 1992er-Ferrari und des McLaren-Honda studiert, mit Fahrern und Mechanikern gesprochen und für einige Zeit einen Honda NSX gemietet. Das fertige Spiel enthält circa 120 Parameter wie Luftdruck, Windschatten, Aerodynamik usw., von denen meiner Meinung nach ungefähr 20 bis 30 wirklich wichtig sind.

Wie steht es mit Daytona USA? War dafür auch sehr viel Forschungsarbeit notwendig?

YS: Ich bin regelmäßig auf der Daytona-Rennstrecke in Florida gefahren und

habe dort nützliche Informationen gesammelt. Tatsächlich werde ich am Sonntag wieder hingehen, rein geschäftlich, natürlich!

Wie entstand die Model-2-Hardware?

YS: General Electric Co. kamen auf uns zu und boten uns Realtime Texture-Mapping ASIC an. Im August 1992 begründeten wir mit ihnen eine geschäftliche Partnerschaft. Wir entwickelten zusammen innerhalb eines Jahres das Model-2-Board, und die Produktion von Daytona USA nahm ein weiteres Jahr in Anspruch.

Welche Vorteile hat Model 2 gegenüber Model 1?

YS: Nun, da ist natürlich das Texture-Mapping, und außerdem sind mehr als



Ein echtes AM2-Spiel überzeugt mit originellen Details in Massen. In Virtua Fighter 2 darf man den Endboß Dural unter Wasser bekämpfen.



doppelt so viele Polygone möglich - 300.000! Aber es gibt auch Spezialeffekte wie Spiegelungen des Himmels in den Autofenstern, all das wird von der Hardware mit separaten Algorithmen bewältigt.

Was ist mit Grafiktechniken wie Gouraud-Shading?

YS: Daytona macht nur in der Attraktionssequenz von Gouraud Shading Gebrauch, das eigentliche Spiel verwendet normales Shading, das viel schneller ist und meiner Meinung nach einen ausreichend guten Eindruck erzeugen kann.

Sie glauben also, daß Model 2 Namcos System 22 übertrifft?

YS: Ich persönlich bin schon der Ansicht. Ich denke, daß Daytona USA und Ridge Racer ein gleich gutes Fahrgefühl vermitteln, aber meiner Meinung nach liefert unsere Grafik-Engine eine etwas bessere Performance.

Mögen sie Automaten, die nicht von Sega stammen?

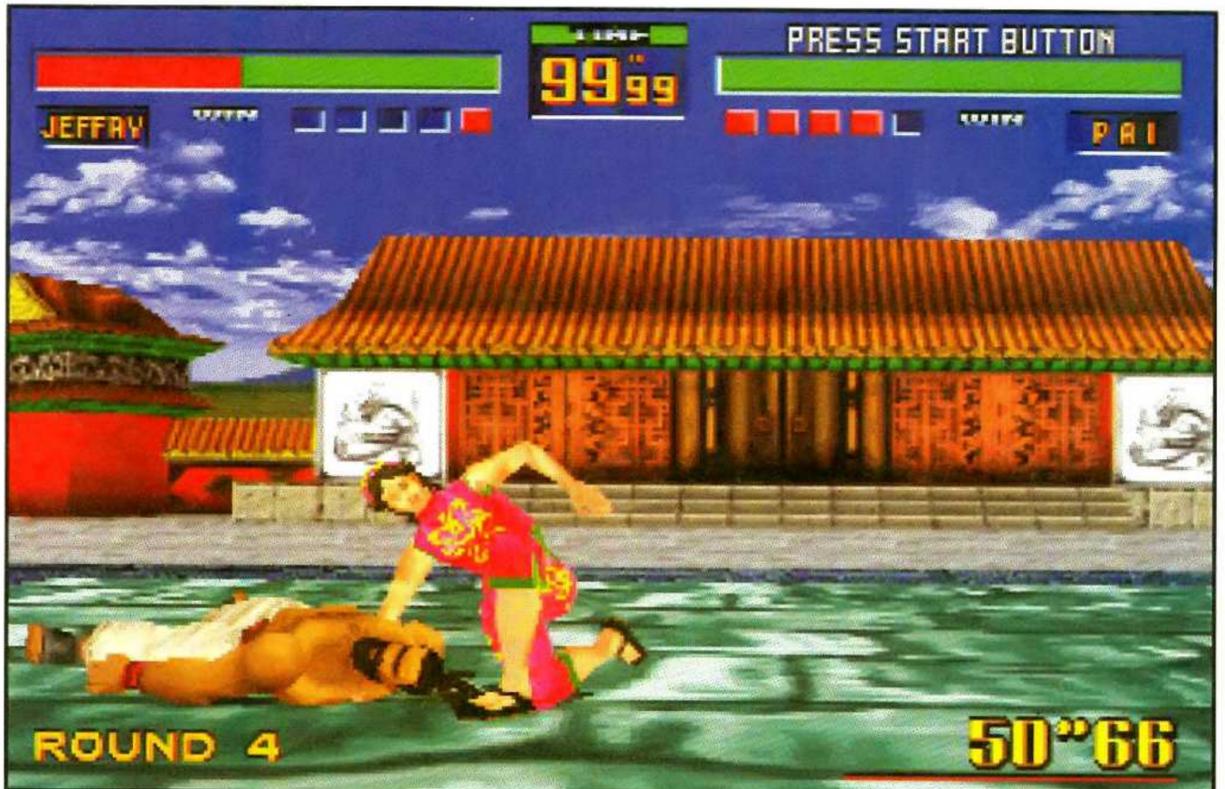
YS: Oh ja! Ridge Racer ist mein persönlicher Lieblingsautomat, wenn auch nur wegen seiner Grafik, aber ich mag auch einige der SNK-Kampfspiele - z. B. Fatal Fury 2 oder Samurai Shodown.

Was sind ihre persönlichen Sega-Favoriten?

YS: Out Run, das 1987 ein großer Hit war, mag ich immer noch recht gerne, es war das erste Spiel, das die Super-Scaler-Technologie verwendet hat.

Sie denken also, daß technische Innovationen genauso wichtig sind wie das Gameplay?

YS: Ich lege sehr viel Wert auf den technologischen Eindruck, den ein Spiel hinterläßt, aber letztlich wird der Erfolg



Virtua Fighter 2 ist das bisherige Meisterwerk von Yu Suzuki!

eines Spiels davon bestimmt, wieviel Spaß es macht.

Was wird ihrer Meinung nach die Zukunft für die Automaten Spiele bringen?

YS: Virtual Reality und CG-Automaten repräsentieren derzeit ungefähr 30 Prozent des Coin-Op-Marktes, und das ist ein großer Anteil. Wenn die Hardwarekosten weiter sinken, wird 3D stärkere Verbreitung finden.

Erzählen sie uns doch einmal von Titan....

YS: Der Titan ist ein neues Arcade-Board, das dem Saturn sehr ähnlich ist, nur mit mehr Speicher und einer seriellen I/O. Der Sound ist anders - er enthält ein Zusatz-Soundboard - und die Hardware wurde für bessere Performance aufgeböhrt.

Model 3 ist, verglichen mit Model 2, ein absolutes High-Performance-Board. Viele Leute werden davon überrascht sein.

Welche Hardware wird in Zukunft auf uns zukommen?

YS: Im Moment haben wir fünf oder sechs Hardwareprojekte in der Entwicklung, aber das einzige, über das ich sprechen kann, ist Model 3. Es ist, verglichen mit Model 2, ein absolutes High-Performance-Board. Viele Leute werden davon überrascht sein.

Herr Suzuki, vielen Dank für das Interview!

Neues von Virtua Fighter 3!

In Virtua Fighter 3 werden zwei neue Charaktere enthalten sein. Der erste ist ein japanisches Mädchen, der zweite ist ein fatter Mann, dessen Stil an den Profi-Wrestler Abdula the Butcher erinnert. Er benützt seinen Körper als Waffe, aber er kann nicht sehr gut springen. Virtua Fighter 3 wird mit der Model-3-Hardware laufen, aber das Erscheinungsdatum ist nach wie vor ungewiß. Virtua Fighter 2 ist nach wie vor das populärste Arcade-Spiel in Japan, erst wenn der Erfolg verschwindet, wird der Nachfolger kommen. Es gab außerdem noch das Gerücht, das eine Remix-Version von Daytona USA auf dem Saturn erscheinen soll.





Order In Time

Laden und Versand

in Stuttgart

Silberburgstraße 171

70178 Stuttgart

(S-Feuersee)

**Händler sind
willkommen!!!**

Fax: 0711 - 613807

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.30

Sa: 10.00 - 14.00

Ladenpreise können variieren!

Lieferbedingungen

Porto 8,- DM, Bestellungen ab 300,- DM portofrei. Spiele werden am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich.

••• Täglich Neuheiten •••

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Mega CD

Mega CD + Thunderhawk	209.90
Ecco 2 dt	89.90
Shining Force dt	79.90
Backup Rom	79.90
Snatcher	79.90
Soulstar	60.00
Thunderhawk	49.90
Eternal Champions	89.90
Earthworm Jim	79.90
Samurai Shodown	79.90
Road Rash	89.90
Theme Park	89.90
Tomcat Alley	49.90
Lunar Eternal Blue	99.90
Lunar Hintbook	44.90
Dungeon Explorer dt	109.90
The Space Adventure dt	109.90
CDX-Adapter für us	59.90

Saturn

Saturn dt ohne Spiel	589.90
Action Replay	89.90
Joypad	39.90
Advanced Military Commander	144.90
Alone In The Dark	89.90
Black Fire	99.90
Bug dt	89.90
Casper	89.90
Clockwork Knight 2	79.90
Cyberia	89.90
Cyber Speedway	99.90
Dark Legends us	109.90
Daytona dt	99.90
Descent	89.90
Digital Pinball dt	89.90
FIFA Soccer '96 (Dez)	84.90
Formula One jp	119.90
Fantastic Pinball jp	119.90
Galaxy Fight jap	99.90
Hang On GP '95	89.90
Myst dt	89.90
NBA Jam T. E.	89.90
NHL All Stars dt	89.90
Parodius Deluxe	89.90
Panzer Dragoon	109.90
Panzer General	89.90
Primal Rage	84.90
Rayman us	89.90
Revolution X	99.90
Robotica	89.90
Shanghai us	79.90
Sega Rally	99.90
Shellshock	99.90
Shinobi	89.90
Sim City 2000	99.90
Spot Goes To Hollywood	99.90
The Mansion Of Hidden Souls	114.90
Theme Park	89.90
Thunderhawk 2 - Firestorm (Dez)	99.90
Toshinden jap	109.90
Virtua Cop + Gun jap	159.90
Virtua Fighter dt	79.90
Virtua Fighter Remix	67.00
Virtua Fighter 2	99.90
Virtua Hydlide dt	94.90
Virtua Open Tennis jap	139.90
Virtua Racing	89.90
Victory Goal dt	79.90
Wing Arms us	99.90
Wing Commander III	89.90
Wrestlemania	89.90
X-Men jap	119.90
Lenkrad	109.90
Memory Card	99.90
Adapter für us und jap Spiele	59.90

Mega Drive

Mega Drive	179.90
Action Replay 2	79.90
6-Button Controller	29.90
RGB-Kabel für MD 1 + 2	24.90
Comix Zone	89.90
Earthworm Jim dt	69.90
Earthworm Jim 2	109.90
Light Crusader	114.90
Micro Machines '96	89.90
Pete Sampras '96	89.90
Phantasy Star 4 dt	94.90
Primal Rage	89.90
Revolution X	99.90
Story Of Thor	109.90
Super Skidmarks	99.90
Theme Park	94.90
Total Football	99.90
Wayne Gretzky Hockey	79.90
NHL Hockey '96	89.90
FIFA Soccer '96	89.90
NBA Live '96	89.90
Madden '96	89.90
PGA Golf '96	89.90
Dragon	44.90
Lemmings 2	44.90
Vectorman	79.90
Wrestlemania	89.90
Psycho Pinball	89.90

Mega Drive 32X

Grundgerät dt	179.90
WWF Raw	49.90
FIFA Soccer	99.90
NBA Jam T.E.	49.90
Kolibri	94.90
Metal Head	119.90
Motherbase	99.90
Motocross	79.90
Chaotix	89.90
Primal Rage	94.90
Stellar Assault	99.90
T-Mek	99.90
Rayman	109.90
Virtua Fighter	99.90

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

PANZER DRAGOON 2

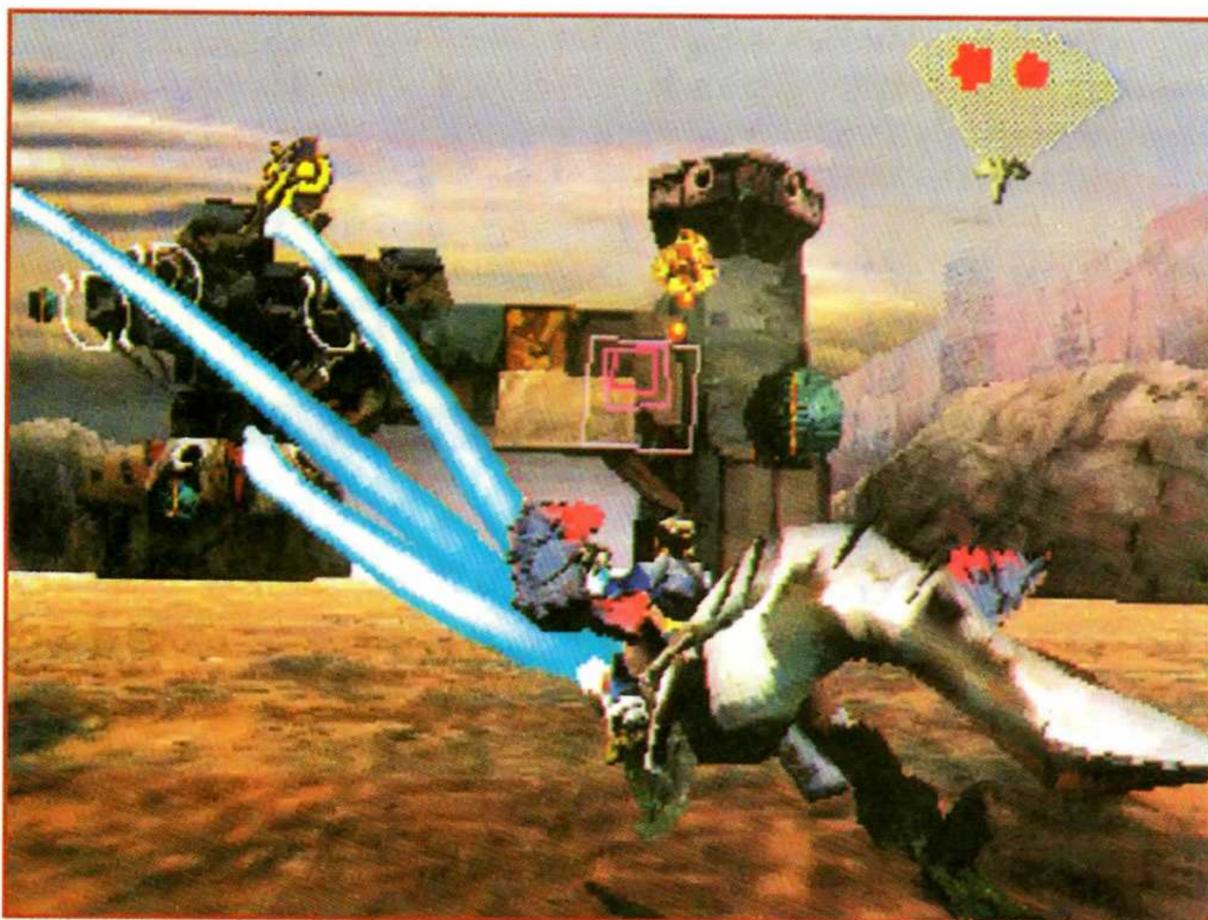
Das Drachen-Epos 'Panzer Dragoon' ist nach wie vor eines der beeindruckendsten Actionspiele für den Saturn. Nun befindet sich die Fortsetzung im Anmarsch, originellerweise Panzer Dragoon 2 betitelt!



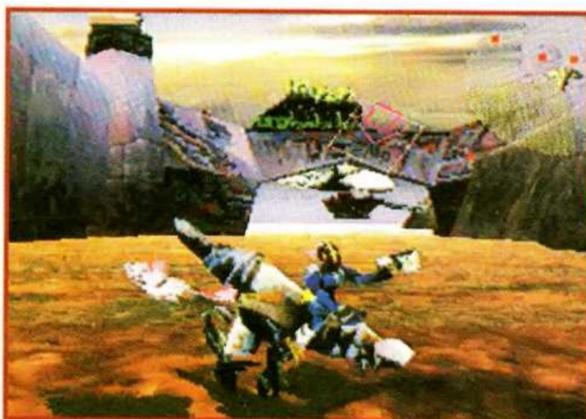
Brillante Zwischensequenzen erfreuen das Auge!

In der Hitvorschau der letzten Ausgabe gingen wir noch davon aus, daß als zweiter Teil der Panzer Dragoon-Trilogie ein Rollenspiel erscheinen wird, doch die Programmierer bevorzugten es scheinbar, als erstes Sequel ein nicht weniger begehrenswertes Actionspiel auf die Bit-Beine zu stellen, nachdem das Rollenspiel wohl erheblich mehr Entwicklungsaufwand als geplant bereitet. Wie dem auch sei, hiermit präsentieren wir euch voller Stolz die ersten Bilder des Nachfolgers! Am grundlegenden Konzept hat sich nicht viel geändert. Man bewegt sich durch eine 3D-Welt, ballert auf Dutzende kleinerer Feinde, um sich anschließend auf einen richtig großen Obermottz zu stürzen. Dazu gibt es wieder eindrucksvolle Videosequenzen und phantastische Soundtracks. Der grundlegende Unterschied dürfte sein, daß der Drache erst im Laufe des Spiels größer wird und man in den ersten Levels nur mit ihm herumlaufen kann, da er noch keine Flügel hat. So weit die ersten Infos, mehr vielleicht schon in der nächsten Ausgabe!

Hans Ippisch ■



Der bewährte Multischuß ist auch im zweiten Teil enthalten!



Wahrscheinlich darf man frei durch die Gegend laufen!



Diese Bilder stammen von einer 15%-Version!!!



Im Laufe des Spiels bekommt man es mit vier Drachentypen zu tun.



In späteren Levels schwebt man wieder durch die Lüfte.

SEGA **NEO GEO CD**
WORLD OF GAMES **SONY®**
 Computervideospiele Videospiele
 Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

GAME BOY® **MEGA DRIVE** **JAGUAR** **MS-DOS** **CD ROM**
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM **3 DO** **Panasonic** **GAME GEAR**
SEGA SATURN **Laufend Neuheiten!**

SEGA SATURN

SATURN + CONTROL PAD	629,-	BUG	99,-
VIDEO-CD KARTE MPEG	325,-	CYBER SPEEDWAY	92,-
VIDEO CD, über 100 verschiedene CD's ab	39,-	VIRTUA COP inkl. Pistole	132,-
ACTION REPLAY PRO	99,-	(Sonderpreis)	
BACKUP MEMORY	99,-	FIFA SOCCER '96	90,-
INFRAROT JOYPADS	95,-	GALACTIC ATTACK	84,-
SECHS-SPIELER-ADAPTER	70,-	NBA JAM T.E.	92,-
SEGA PHOTO-CD	57,-	PRIMAL RAGE (JAN)	86,-
		RAYMAN	86,-
		THEME PARK	90,-
		THUNDERHAWK 2	94,-
		SHELL SHOCK (JAN)	94,-
		SIM CITY 2000	98,-
		VIRTUA FIGHTER 2 (JAN)	a.A.

PEGASUS-SOFTWARE-VERSAND
 Peter-Wagner-Str.1 97080 Würzburg
 Postfach 1213 97206 Veitshöchheim
0931 / 9 34 89
 Montag - Freitag: 17.30 - 20.00 Uhr

...und viele andere SATURN-Spiele finden Sie in unserem Prospekt für nur 3,- DM frankierten Rückumschlag! (Auch englische Versionen, wie z.B. Virtua Fighter 2 etc.)

DRAUFHAUEN, ABHAUEN ODER WAS?

0 1 3 0 8 / 1 1 1 0 3

Die Nummer gegen Kummer
 Das Kinder- und Jugendtelefon:
 Wir hören zu - solange ihr wollt, und alles bleibt unter uns.
 Montags bis freitags 15 - 19 Uhr,

BundesArbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendtelefon im Deutschen Kinderschutzbund e. V.

Merkur - Software - Versand
 Kapellenstraße 12/04315 Leipzig/Tel.:0341/6892943/Fax:0341/6898602

Mega Drive Set	192,90	Saturn	629,00
Comix Zone	85,90	Clockwork knight II	87,90
Fifa Soccer 96	99,90	Fifa Soccer	99,90
John Madden 96	99,00	Myst	87,90
Light crusader	105,90	Panzer Dragon	89,90
NHL Hockey 96	99,00	Sega Rally	95,90
NBA Live 96	99,00	Sim City 2000	155,90
PGA Tour Golf 96	99,00	Virtua Cop	59,90
Phantasy Star IV	105,90	Virtua Fighter Remix	95,90
Power Ranger	90,90	Virtua Fighter 2	79,90
Theme Park	105,90	Victory goal	99,00
WWF Wrestl. Arcd.	109,90	Wing Arms	99,00
Mega-CD m. RA	235,90		

alle neuen Spiele auf Lager auch MCD, GG und 32X
 Bei Hardwarekauf günstige Software im Paket möglich
 Vorbestl. mgl. pers. Bestellannahme 8.30-18.30 Uhr
 Anrufbeantw. 18.30 - 8.30 Uhr / alle Titel dt. Version
 Versandkosten 6,- + 3,- DM NN
 ab Bestellwert 300,- DM Vers-kost-frei

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
 Persönliche Bestellannahme
 Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
 Sa. 10.00-18.00 Uhr

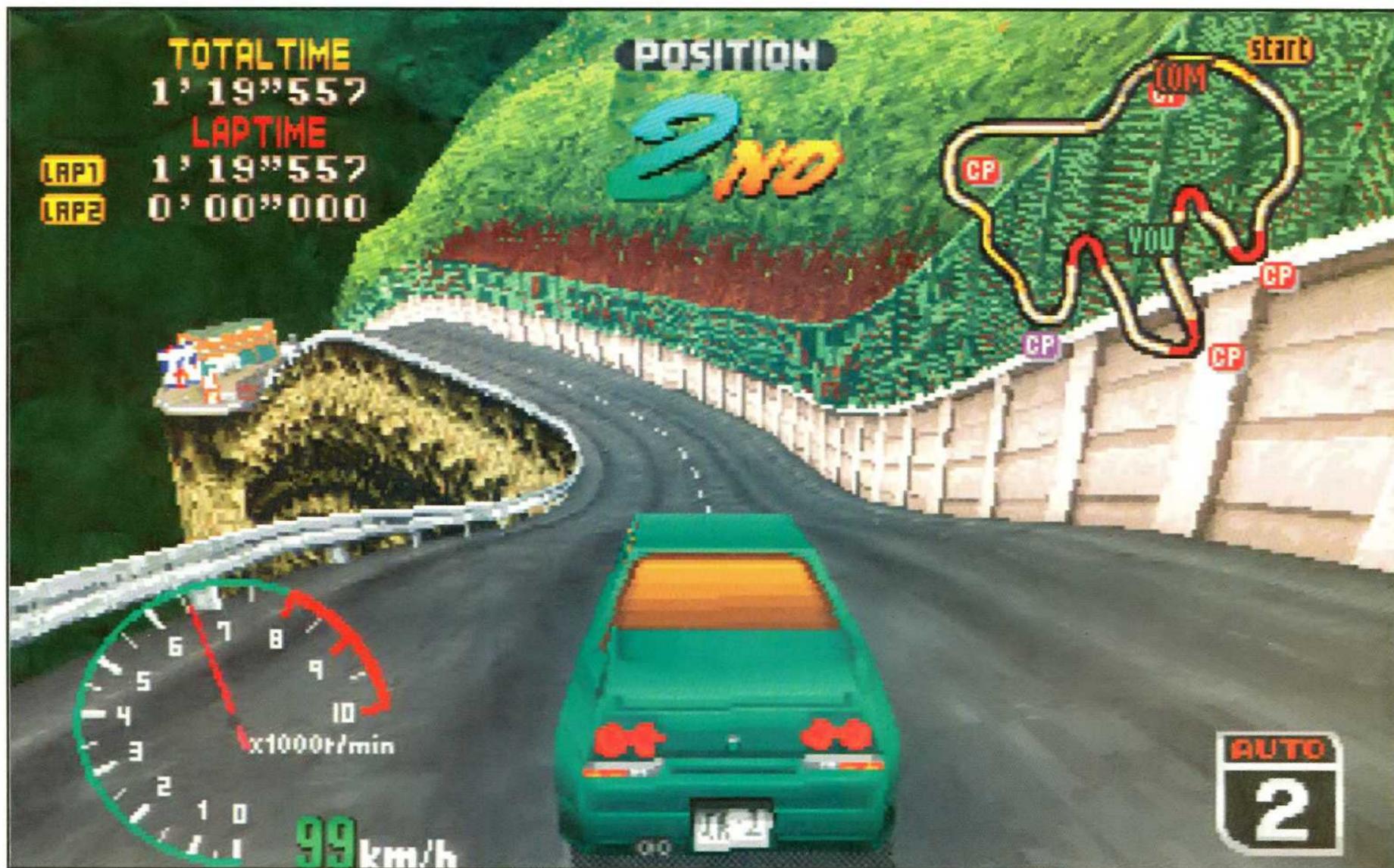
Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

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

MEGA DRIVE:	OOZE 59,95	SONDERANGEBOTE !!!	ROCKET KNIGHT ADV. 39,95	SATURN GAMES:	WORLD CUP GOLF 79,95
3 SPORT-GAMES:	PETE SAMPRAS '96 89,95	MEGA DRIVE:	SIMPSONS Bart Nightmare 29,95	BREAK THRU <j> 109,95	WORLD SERIES BASEBALL 79,95
Super Monaco GP & Wimbledon	PGA TOUR GOLF '96 89,95	BALLZ 3D 29,95	SIMPSONS Krusty Fun Hse. 29,95	BUG 89,95	WORMS 89,95
Tennis & Ultimate Soccer 89,95	PHANTASY STAR IV <A> 109,95	BATMAN RETURNS 39,95	SIMPSONS Virtual Bart 49,95	CASPER 119,95	WRESTLEMANIA 89,95
AAH! REAL MONSTERS 69,95	PHANTOM 2040 69,95	Bloodshoot / Battle Frenzy 49,95	SONIC 1 29,95	Clockwork Knight 1 & 2 je 79,95	X-MEN <jap> 129,95
AERO THE ACROBAT 2 59,95	PIRATES OF DARK WATER 49,95	BRUTAL - Paws of Fury 39,95	SONIC 2 49,95	CYBER SPEEDWAY 79,95	
ALADDIN 59,95	POWER RANGERS 79,95	BUBSY THE BOBCAT 2 39,95	SUPER FANTASY ZONE 39,95	CYBERIA 89,95	SATURN HARDWARE:
ALIEN SOLDIER 79,95	POWER RANGERS MOVIE 99,95	CASTLEVANIA 49,95	Sword of Vermillion <A> 29,95	D'S DINNER <j> 109,95	SATURN 619,95
ASTERIX 49,95	PREMIER MANAGER 89,95	COOL SPOT 49,95	TALMIT'S ADVENTURE 29,95	DAYTONA U.S.A. 99,95	ACTION REPLAY 89,95
ASTERIX - Power of Gods 89,95	PRINCE OF PERSIA 49,95	Cosmic Sp. & Fantastic D. 39,95	TERMINATOR 34,95	DIGITAL PINBALL 89,95	ADAPTER 59,95
BATMAN & ROBIN 89,95	PSYCHO PINBALL <A> 59,95	DAVIS CUP TENNIS 39,95	TINY TOONS 39,95	F1 Live Information <j> 119,95	Antennenkabel mit Bildfilter 54,95
BATMAN FOREVER 79,95	REVOLUTION X 109,95	DINO DINI'S SOCCER 39,95	Tiny Toons - Acme All Stars 49,95	FIFA SOCCER '96 89,95	ARCADE RACER 109,95
BIG HURT BASEBALL 89,95	RISTAR 59,95	DR. ROBOTNIK 39,95	TRUE LIES 49,95	FIRE PRO GAIDEN <j> 109,95	JOYPAD SATURN 49,95
BONKERS 59,95	RUGBY WORLD CUP '95 59,95	E.A.Hockey & J. Madden 49,95	WINTER CHALLENGE 39,95	GALACTIC ATTACK 119,95	
BOGERMAN 59,95	SAMURAI SHODOWN 89,95	DAVIS CUP TENNIS 39,95	WINTER OLYMPICS 39,95	GALAXY FIGHT <j> 119,95	GAME GEAR:
BRIAN LARA'S CRICKET 79,95	SENSIBLE SOCCER 59,95	DINO DINI'S SOCCER 39,95	WIZ'N LIZ 29,95	KING OF SPIRITS <j> 119,95	ASTERIX - Secret Mission 49,95
BUBBLE & SOUEAK 49,95	SEPERATION ANXIETY 109,95	DR. ROBOTNIK 39,95	WORLD CUP ITALIA '90 29,95	LAYER SECTION <j> 119,95	Asterix - Secret & T-Shirt 59,95
CLAYFIGHTER 49,95	SEQUENT DSV 89,95	E.A.Hockey & J. Madden 49,95	WRESTLE WAR 39,95	MYST 89,95	
COMIX ZONE 79,95	SHADOWRUN <US> 69,95	ETERNAL CHAMPIONS 39,95	YOGI BEAR 39,95	MYSTERY MANSION 119,95	MEGA CD:
CUTTHROAT ISLAND 109,95	SHINING FORCE 2 89,95	FLINK 49,95	ZERO THE KAMIKAZE SQ. 49,95	NBA JAM TOURNAMENT 89,95	ADAPTER US / PAL 69,95
DAFFY DUCK in Hollywood 79,95	SLAM MASTERS 59,95	GLOBAL GLADIATORS 39,95	ZOMBIES 39,95	NHL ALL STAR HOCKEY 89,95	2 GAMES IN 1 49,95
DAS DSCHUNGBELBUCH 69,95	SOLEIL 109,95	GODS 39,95	ZOOL 39,95	OFF WORLD Interceptor 79,95	5 GAMES IN 1 79,95
DEMOLITION MAN 79,95	Sonic 1 & 2 & Dr.Robotnik's 89,95	GUNSTAR HEROES 49,95		PANZER DRAGON 109,95	ANIMALS 49,95
DESERT STRIKE 59,95	SONIC 3 89,95	HURRICANES 39,95	SEGA 32 X:	PARODIUS 89,95	BATMAN RETURNS 19,95
Donald Duck Maui Mallard 109,95	SONIC & KNUCKLES 69,95	INCREDIBLE HULK 39,95	32 X Grundgerät 219,95	PEBBLE BEACH GOLF 89,95	BATTLE FRENZY 49,95
DUNE 2 109,95	SONIC SPINBALL 59,95	INTERNATIONAL RUGBY 39,95	GOLF MAGAZINE 89,95	PRIMAL RAGE 79,95	BC RACERS 49,95
DYNAMITE HEADY 49,95	SPARKSTER 49,95	JACK NICKLAUS GOLF 39,95	KNUCKLES CHAOTIX 99,95	QUANTUM GATE <j> 119,95	BEAST 2 39,95
EARTH WORM JIM 69,95	SPEEDY GONZALES 89,95	JAMES POND 3 29,95	KOLIBRI 109,95	RAYMAN 89,95	BLACKHOLE ASSAULT 29,95
EARTHWORM JIM 2 109,95	STAR TREK Deep Space 9 99,95	J.MADDEN FOOTBALL '94 29,95	METAL HEAD 109,95	REVOLUTION X 89,95	CHUCK ROCK 2 29,95
ECCO THE DOLPHIN 2 69,95	STARGATE 49,95	J.MADDEN FOOTBALL '95 49,95	MOTHERBASE 109,95	ROBOTICA 89,95	EARTHWORM JIM 79,95
EXO SQUAD 99,95	STORY OF THOR 119,95	JUSTICE LEAGUE 59,95	MOTORCROSS CHAMP. 99,95	SEGA RALLEY 99,95	ECCO THE DOLPHIN 49,95
FEVER PITCH - M. Basler 89,95	STRIKER 79,95	KICK OFF 3 39,95	KLAM CITY - S.Pippen <CD> 69,95	SHINOBI X 89,95	ETERNAL CHAMPIONS 89,95
FIFA SOCCER '96 89,95	SUBTERANIA 49,95	LEMMINGS 2 39,95	SLAM CITY - S.Pippen <CD> 69,95	SIM CITY 2000 89,95	EYE OF THE BEHOLDER 59,95
FLUX 69,95	SUPER SKIDMARKS 89,95	MARKO'S MAGIC Football 39,95	STELLAR ASSAULT 89,95	STEAMGEAR MASH <j> 119,95	FAHRENHEIT 79,95
GARFIELD 89,95	S. STREETFIGHTER 2 109,95	MEGA SWIV 39,95	SUPREME WARRIOR <CD> 69,95	STREETFIGHTER - MOVIE 79,95	FATAL FURY SPECIAL 79,95
JIMMY WHITES SNOOKER 79,95	SYNDICATE 49,95	MEGA TURRICAN 49,95	VIRTUA FIGHTER 109,95	THEME PARK 89,95	FLINK 39,95
JOHN MADDEN '96 89,95	THEME PARK 99,95	MICKY MANIA 49,95	WWF RAW 69,95	THUNDERHAWK 2 <A> 89,95	LUNAR 2 US 119,95
JUDGE DREDD 89,95	TOE JAM & EARL 2 49,95	MR. NUTZ 49,95		THUNDERHAWK 2 99,95	MICKEY MANIA 59,95
JURASSIC PARK 2 59,95	TOTAL FOOTBALL 79,95	MS. PACMAN 49,95	ZUBEHÖR	TRUE PINBALL 89,95	MICROCOSM 49,95
KÖNIG DER LÖWEN 89,95	TOUGHMAN CONTEST 49,95	NFL QUATERBACK 49,95	MEGA DRIVE:	VICTORY GOAL 109,95	MYST 99,95
LIGHT CRUSADER 119,95	VECTORMAN 79,95	NHL HOCKEY '95 49,95	MEGA DRIVE KONSOLE 159,95	VIRTUA COP & GUN 139,95	MYSTERY MANSION 59,95
MARSUPIAMI 99,95	VIRTUA RACING 119,95	NORMY'S BEACH BABES 29,95	3 / 6 BUTTON PAD je 29,95	VIRTUA FIGHTER 89,95	NHL '94 29,95
MEGA BOMBERMAN 69,95	VR TROOPERS 89,95	OTTIFANTS 39,95	6 BUTTON Infrat Joyads 79,95	VIRTUA FIGHTER 2 109,95	POWERMONGER 29,95
MEGA MAN WILLY WARS 69,95	WARLOCK 49,95	POWERMONGER 39,95	ACTION REPLAY 2 89,95	VIRTUA FIGHTER REMIX 59,95	PUGGSY 29,95
MICRO MACHINES '96 89,95	WATERWORLD 99,95	PUGGSY 29,95	JOYPAD VERLÄNGERUNG 12,95	VIRTUAL HYDLIDE 99,95	R.B.I. BASEBALL 39,95
MISSION IMPOSSIBLE 89,95	W. GRETZKY ICEHOCKEY 79,95	RED ZONE 49,95	RGB <Scart> KABEL je 24,95	VIRTUA RACING 79,95	RISE OF THE ROBOTS 39,95
NBA ACTION '95 89,95	WEAPONLORD 99,95	RIVID 39,95	SV 401 "Stick" 29,95	VR BASEBALL 109,95	ROBOCOP Vs Terminator 39,95
NBA JAM TOURNAMENT 69,95	WORMS 79,95		SV 433 "Joystick" 29,95	VR TROOPERS 89,95	
NBA LIVE '96 89,95	WRESTLEMANIA ARCADE 99,95		SV 437 "Programmable" 59,95	WATERWORLD 89,95	
NFL QUATERBACK '96 89,95	WWF RAW 59,95			WING ARMS 89,95	
NHL HOCKEY '96 89,95	X-MEN 2 89,95				

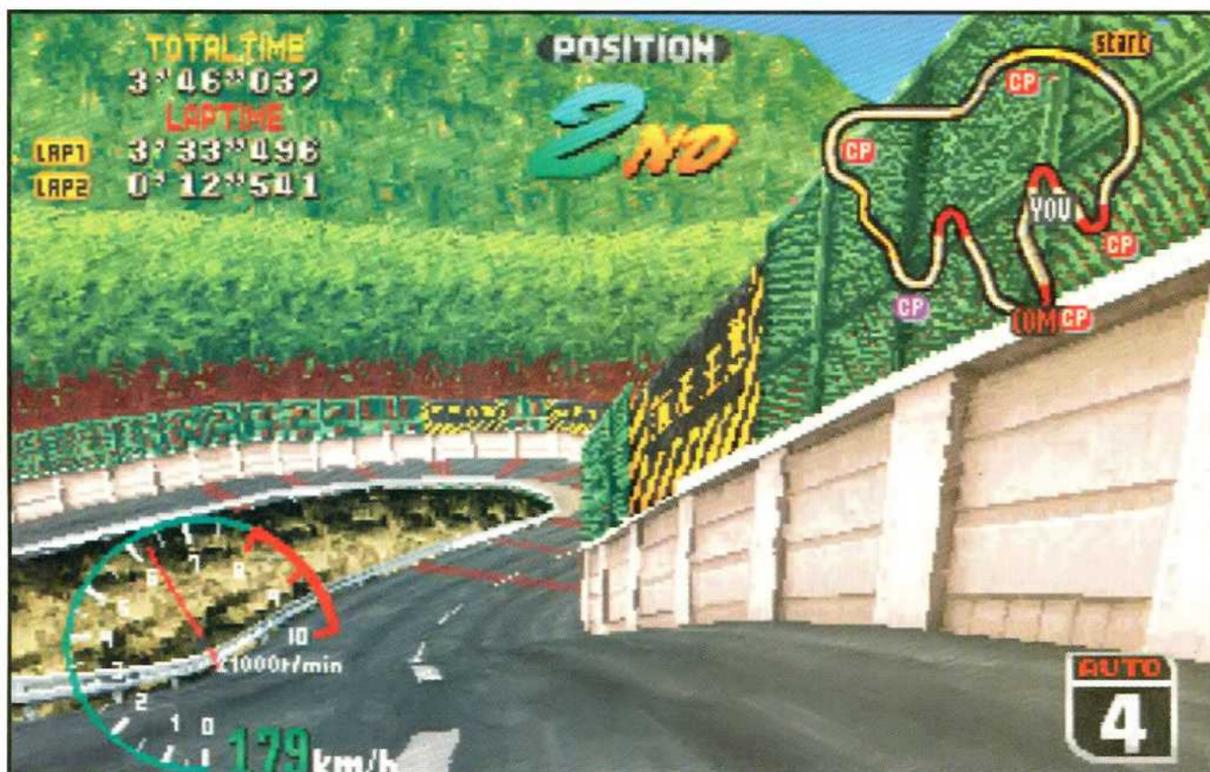
Händleranfragen erwünscht !!! * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Versandpreise per Nachnahme DM 12,- * Händleranfragen erwünscht !!!
 Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! * A=ausländische Anleitung * Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !!! * Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!



Man höre und staune!
 Nicht nur AM2 und AM3
 können die ganze Power
 des Saturn nutzen, son-
 dern auch das recht kleine
 Programmiererteam Atlus!
 King of the Spirits ist das
 einzige Rennspiel ohne
 jegliche Pop-Up-Probleme!

KING OF THE SPIRITS

Daß der Saturn aufgrund seiner komplexen und enorm leistungsfähigen Hardware alles andere als leicht zu programmieren ist, war bekannt. Daß man bei geschickter Programmierung jedoch wahre Meisterwerke auf den Screen zaubern kann, wird seit Virtua Fighter 2 und Sega Rally allgemein anerkannt. Umso erfreulicher ist nun, daß sich auch Third-Party-Entwickler an die Grenzen der Hardware herankämpfen und beeindruckende Spiele auf die Beine stellen. Die japanische Firma Atlus kannte man bislang nur als Produzent von unbedeutenden Super NES-Spielen, fortan werden sie jedoch als Entwickler des technischen besten Rennspiels gefeiert werden! Mit King of the Spirit liefert sie ein technisch, grafisch und spielerisch überzeugendes Rennspiel ab.

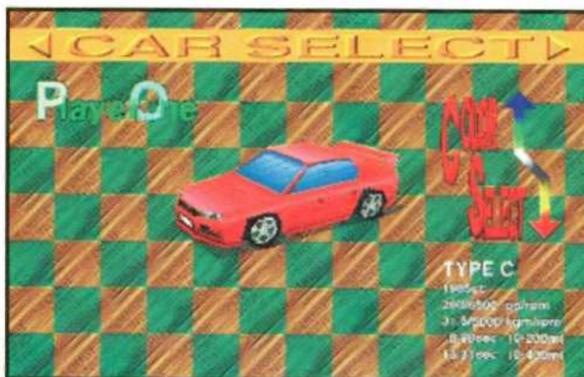


*Ich habe noch nie ein Rennspiel gesehen, in dem man so weit sehen kann!
 Aufbauprobleme sucht man auch vergebens!*

Daytona, Rally oder was?

Vom Gameplay her läßt sich dieses Werk am ehesten mit Daytona USA vergleichen, denn man düst mit einem von sechs serienmäßigen Autos über drei verschiedene Pisten, wobei man die Wahl zwischen drei verschiedenen Spielmodi hat. In der King Battle muß man insgesamt 36 Rennen bestreiten und gewinnen. Dazu befährt man jede Strecke genau sechsmal im Uhrzeigersinn und genau sechsmal in der entgegengesetzten Richtung. Von Heat zu Heat wird der Konkurrent (es befindet sich immer nur ein weiteres Auto auf Strecke!) immer schneller und härter zu schlagen. Für durchaus gelungene optische Abwechslung sorgen die verschiedenen Tageszeiten. Einmal fährt man beispielsweise vor strahlend blauem Himmel, das nächste Mal während des Sonnenuntergangs, und zuletzt düst man in finsterner Nacht über die Pisten. Im Time-Trial-Modus fährt man nur gegen die Uhr, auf welcher Strecke und in welcher Richtung ist wählbar.

Der Vs.-Battle-Mode dürfte natürlich die meisten Fans finden. Hier dürfen zwei Spieler gleichzeitig fahren, wobei man die Wahl zwischen horizontal oder vertikal geteiltem Screen hat. Dies ist



Die sechs Fahrzeuge gibt es sogar in unterschiedlicher Lackierung!

jedoch nicht die einzige Besonderheit des Spiels. Die Strecken bieten teils atemberaubende Perspektiven. Wenn man am Rande eines Berges herumdüst und auf dem gegenüberliegenden Gipfel in weiter Ferne die in 30 Sekunden zu befahrende Strecke sieht, kippt einem mehr als einmal das Kinn herunter, besonders deswegen, weil es über-

Die Strecken bieten teils atemberaubende Perspektiven. Wenn man am Rande eines Berges herumdüst und in weiter Ferne die in 30 Sekunden zu befahrende Strecke sieht, kippt einem das Kinn herunter.

haupt keine, ich betone überhaupt keine, Aufbau-probleme gibt. Alles ist immer zu sehen, im Vergleich dazu hat sogar Sega Rally wirkliche Aufbau-probleme. Zugegebenermaßen ist das Scrolling nicht ganz so schnell

wie in Sega Rally, jedoch immer noch fließend. Die Grafiker konnten mit dem Niveau nicht ganz Schritt halten, ihre Arbeit kann 'nur' als gut bezeichnet werden. Ähnlich verhält es sich mit dem Fahrverhalten, das dem von Ridge



Fährt man in der Nacht, leuchtet die Stadt in Las Vegas-Manier.



Atlus dachte auch an einen Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus, wobei man die Wahl zwischen Vertikal und Horizontal-Splitting hat!

Racer sehr ähnelt. Man schlittert also recht unrealistisch um die Kurven, aber es soll Leute geben, die eben dieses Gameplay genial finden. Zusammengefaßt ist King of the Spirits ein echtes technisches Meisterwerk, spielerisch allerdings nur gut, womit man sich in der 80 Prozent-Klasse wiederfindet. Wenn Atlus nun noch einen genialen Grafiker und einen Spieledesigner à la Yu Suzuki findet, darf Sega Rally um seinen Referenzthron bangen.

Hans Ippisch ■



Ein anständiges Rennspiel kommt natürlich nicht ohne den obligatorischen Tunnel aus!

Facts



Titel:	King of the Spirits
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Atlus
Release:	nicht bekannt
Levels:	3 x 12
Schwierigkeitsgrad:	mittel bis schwer
Besonderheiten:	technisch perfekt, Two-Player-Splitscreen-Mode

First Look

Die technische Brillanz ist wirklich beeindruckend. Man kann fast endlos weit sehen, Grafik-Aufbauprobleme treten überhaupt nicht auf, und es gibt einen Two-Player-Splitscreen-Mode! Die Grafiker und Designer erreichten dieses Niveau leider nicht ganz, so nur ein sehr gutes Rennspiel.



Die Spielerevolution geht weiter! Nach Virtua Fighter 2 und Thunderhawk 2 dringt Sega Rally in Spielewelten vor, die nie zuvor ein Mensch gesehen hat! Nehmt Platz und verfolgt unsere Abenteuer, oder noch besser, holt euch das Spiel selber!

REPLAY

SEGA RALLY

Wie sagte es ein amerikanischer Journalist so schön: Der Saturn hat innerhalb von wenigen Monaten drei Entwicklungsjahre übersprungen. Wirft man einen Blick auf die Spielebibliothek, kann man dieser Einschätzung nur zustimmen. Virtua Fighter bot eckige Polygonkämpfer, Virtua Fighter Remix verzauberte mit schönen Texturen, und Virtua Fighter 2 revolutionierte mit Hires-Grafik und genialen Animationen. Im Rennspielbereich sind die Qualitätssprünge sogar noch eklatanter. Gale Racer konnte man vielleicht noch als Mega CD II-Spiel durchgehen lassen, Daytona USA wurde für seine Aufbauprobleme immer wieder niedergemacht, das erstklassige Gameplay vergaß man darüber beinahe. Doch Sega Rally bringt nun die Kritiker endgültig zum Verstummen. AM3 setzte seinen Hit-Automaten nicht nur erstklassig um, sondern spendierte der Saturn-Version noch exklusive Features wie Two-Player-Splitscreen oder neue Fahrzeuge.

Kein Daytona USA-Nachfolger!

Sega Rally wird zwar überall als Nachfolger von Daytona USA hochstilisiert, im Grunde genommen ist es jedoch ein komplett eigenständiges Produkt. Die einzige Gemeinsamkeit besteht darin,

Wer der Ansicht ist, Daytona USA genügt ihm als Rennspiel völlig, sollte umdenken, Sega Rally ist nämlich ein echter Meilenstein, den man nicht verpassen darf.

daß man mit einem Auto auf verschiedenen Strecken herumdüst. Ansonsten war Sega Rally eher als Konkurrenzprodukt anzusehen. Zum einen wollte AM3 das Konkurrenzteam AM2 abhängen und sich die Rolle als führende Sega-Entwickler sichern, zum anderen unterscheiden sich diese bei-

den Spiele schon im Grunddesign so stark, daß man kaum von einem Sequel sprechen kann. Wer also der Ansicht ist, Daytona USA genügt ihm als Rennspiel völlig, sollte vielleicht noch einmal umdenken. Sega Rally ist nämlich ein echter Meilenstein, den man nicht verpassen darf.

Drei verschiedene Spielmodi!

Generell gibt es drei grundverschiedene Spieloptionen. Der Arcade-Modus repräsentiert natürlich die exakte Umsetzung des Automatenbilds mit seinen zwei Spielvarianten. Im Championship-Modus startet man zunächst auf dem 15. Platz auf dem Desert-Kurs. Das Ziel lautet, sich bis zum Ende des ersten Rennens so weit wie möglich vorzuarbeiten, wobei man in den Options die Rundenzahl pro Kurs auf 1 oder 3 einstellen kann. Übrigens: wählt man drei Runden, hat man natürlich dementsprechend größere Abstände zwischen den Konkurrenten



2



3



4



5



6



7

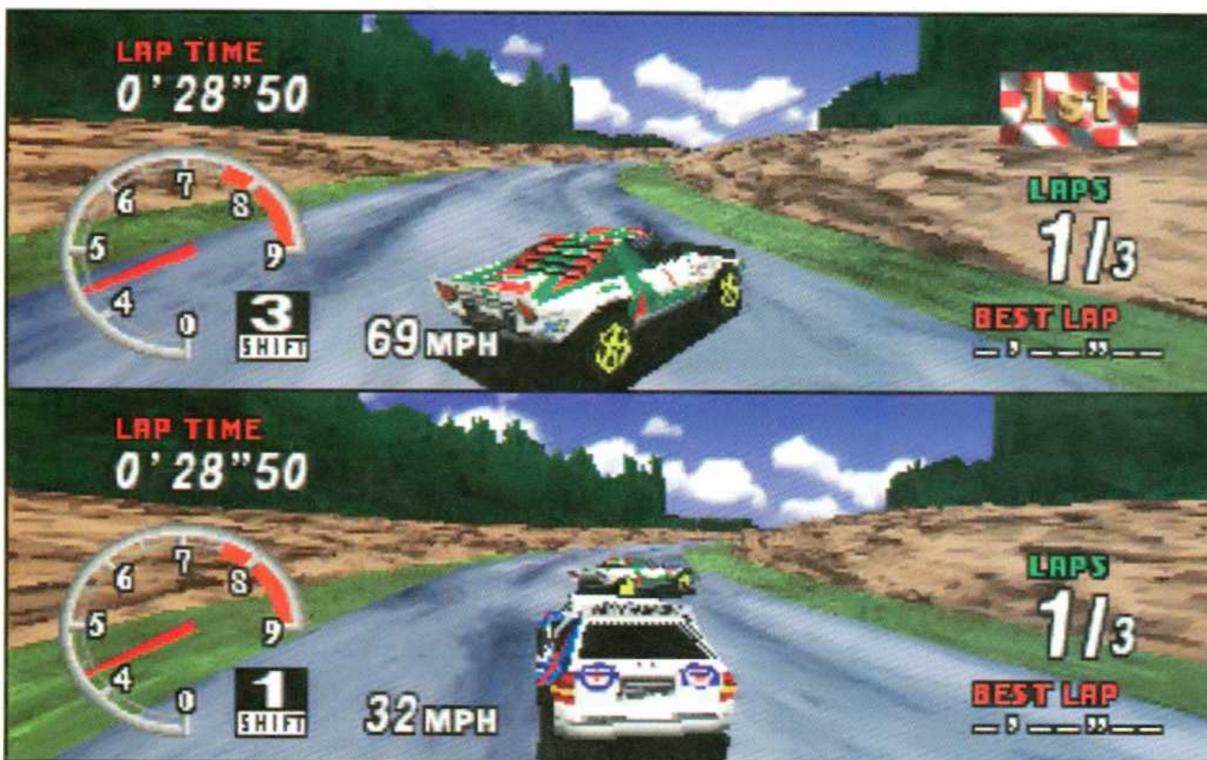
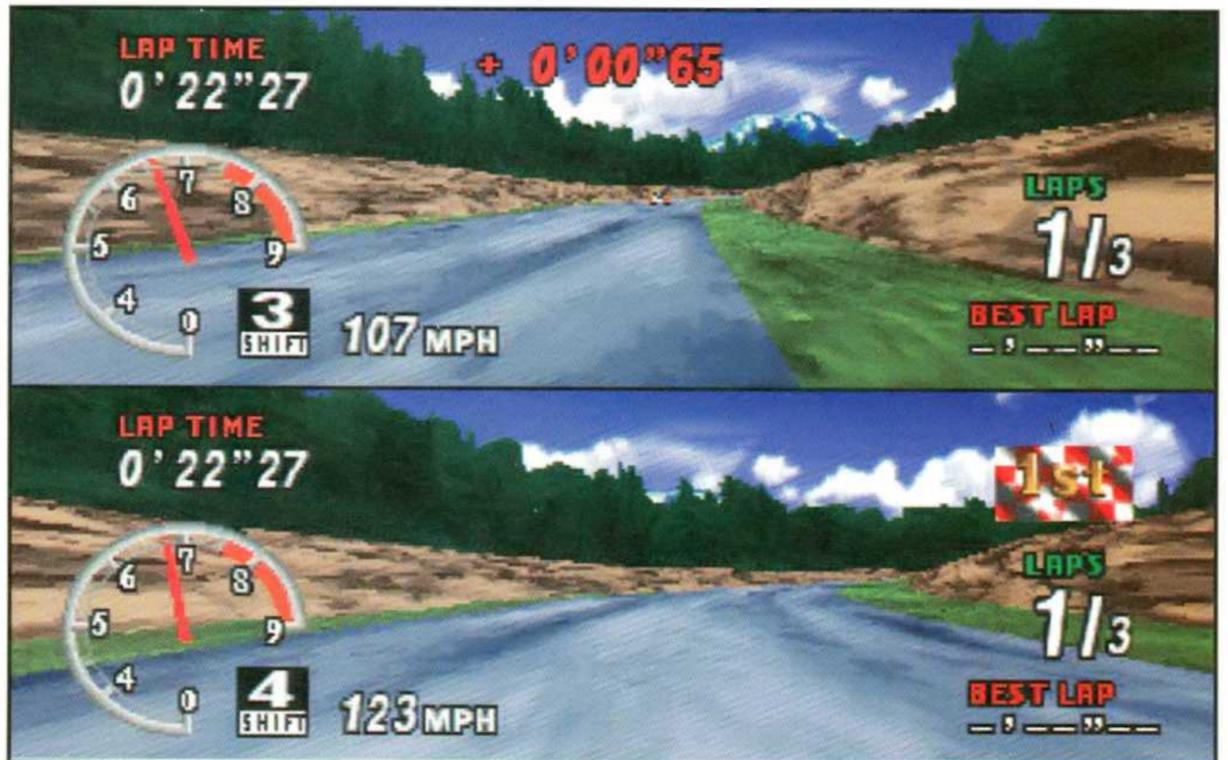
Die Tauben werden durch die heranbrausenden Fahrzeuge aufgeschreckt (1). Die dritte Strecke ist im Gegensatz zu den anderen komplett geteert (2+3). Die besonders engen Straßen, der rutschige Belag und die zahlreichen Kurven machen die vierte Strecke zur Tortur (4). Schafft man es im Championship-Modus, auch die vierte Strecke zu beenden, bekommt man eine wunderschöne Siegerehrung präsentiert (5). Im spektakulären Replay kann man sich die Umgebung etwas genauer betrachten (6). Exotische Tierwelt! Ein Elefant läßt sich vom Rally-Lärm nicht stören (7).

zu knacken! Bis zum Ende des Rennens sollte man sich bis auf Platz 10 oder 9 vorgearbeitet haben, wenn man eine Siegeschance haben will. Nach einer Ladepause von etwa 8 Sekunden wartet in der anschließenden Forest-Strecke, welche grafisch übrigens besonders schön gelungen ist, wieder das gleiche Spielchen. Platz 4 oder 3 sollten hier erreicht werden, um auf dem abschließenden Mountain-Kurs als Sieger ins Ziel rollen zu können. Hat man sogar dies gepackt, wartet schließlich eine Bonus-Strecke, die nicht nur besonders eng ist, sondern

auch noch durch pausenlose Kurven und rutschigen Untergrund die Nerven des Fahrers reizt. Beendet man die herbstliche Lake Side-Piste innerhalb des Zeitlimits, darf man einer schönen Siegerehrung beiwohnen. Außerdem darf man von diesem Zeitpunkt an die Strecke immer im Menü anwählen. Gewinnt man sie sogar auf Normal oder Hard, dann gibt es noch eine Überraschung (siehe Extrakasten)! Generell darf man sich bei allen Strecken immer ein Original-Replay der ganzen Fahrt aus unterschiedlichen Perspektiven gönnen, das von

einem originellen Sprecher anmoderiert wird. Übrigens, sobald man einmal alle drei Strecken hintereinander beendet hat, wird die Rekordzeit gespeichert, und man erhält ab sofort bei jedem neuen Champions-Rennen jeweils drei bis viermal pro Strecke den Zeitunterschied zur Rekordfahrt eingeblendet. Sind die Zahlen gelb gefärbt, bedeutet dies eine Verbesserung, sind sie rot gefärbt, ist man langsamer dran. Für Rekordjagden ist dies natürlich das optimale Instrument! Im Practice-Modus bestreitet man eine oder drei Runden gegen ein zweites

Der Führende wird im 2-Playersplit-screenmode mit der Flagge bedacht, der Zweitplatzierte bekommt am Checkpoint den Zeitabstand präsentiert (rechts). Der Car-Setting-Mode ist wohl für echte Tüftler gedacht. Hier kann man an sechs verschiedenen Stellen sein Auto tunen.



gesplitteten Screen gegeneinander düsen, natürlich auf einer frei anwählbaren Strecke. Auch da stehen verschiedene Varianten zur Auswahl. Entweder man fährt drei oder fünf Runden oder so lange, bis ein bestimmter Zeitabstand (1-9 Sekunden) erreicht wird. Um das Rennen zwischen ungleichen Piloten etwas fairer zu gestalten, darf man auch den sogenannten Slower Car-Boost anschalten, wie man ihn aus der Spielhalle kennt. Dadurch kann das zurückliegende Fahrzeug wesentlich schneller als normal fahren, was für ständige Führungsduelle sorgen dürfte. Außerdem kann man einem Auto einen Vorsprung geben. So weit die Spielmodi, nun zum Handwerkszeug.

Die größte Herausforderung ist zweifellos der brillante Zwei-Spieler-Modus. Selbstverständlich kann man auch hier die Perspektive ändern.

Auto auf einer der drei (bzw. vier) wählbaren Strecken. Hier wird auf Wunsch auch der Zeitunterschied zum Gegner eingeblendet.

Nur auf dem Saturn!

Für Anfänger empfiehlt sich erst einmal der aus Daytona USA bekannte Time Attack-Mode. Hier darf man (fast) ganz alleine in aller Ruhe über eine der drei (vier) Pisten jagen und die Ideallinie suchen, entweder in drei Runden oder im Free Run so lange man will. Besonders motivierend und einfallsreich ist übrigens der im Optionsmenü anwählbare Ghost-Mode. Dieser kommt allerdings erst nach der ersten Rekordfahrt zur Geltung. Fortan fährt man auf seinen drei Runden gegen sich selber! Dazu wird die aufgenommene Fahrt mit

einem flackernden Fahrzeug angezeigt, das dummerweise auch noch Staub aufwirbelt! Wer die Bestzeit verbessern will und die Ideallinie sucht, weiß also immer, wie er dran ist! Fai-

Vier Strecken, drei Wagen, drei Spielmodi, Zwei-Spieler-Splitscreen und geniale Grafik: Mehr kann man von einem Rennspiel nicht erwarten.

rerweise ist dieses Fahrzeug jedoch kein Hindernis, man kann wie bei einem Geist einfach hindurchfahren! Der Höhepunkt dürfte für die meisten zweifellos der Two-Player-Battle-Mode sein. Hier dürfen zwei Spieler gleichzeitig auf einem horizontal

Rund um die Autos!

Generell gibt es erst einmal vier verschiedene Autotypen, und zwar den Toyota Celica und den Lancia Delta mit manueller oder automatischer Schaltung. Außerhalb des Arcade-Mode darf man auch auf getunte Autos zurückgreifen. Im Carsettings-Menü darf man sich dazu seinen individuellen Schlitten zusammenstellen, indem man den Celica oder den Delta frisieret. Die Schaltung, die Handlingschnelligkeit, die Reifen und die Aufhängungen und der Motorsound können in mehreren Stufen verändert werden. Die neuen Wagen darf man selbstverständlich auch abspeichern! Insgesamt gibt es 5 Plätze. Wenn man lange genug probiert, kann man daraus echte Vorteile ziehen. Was es mit dem Bonuswagen Lancia Stratos und dem Hyper Car-Modus aus sich hat, verraten wir auf der gegenüberliegenden Seite!

Wieso ist Sega Rally so gut?

Zunächst einmal muß man das brillante Gameplay nennen. Wenn man um die Kurven schlittert, das ausbrechende Heck durch Hochschalten wieder einfängt, die herumfahrenden Gegner als Schutzmauer mißbraucht oder sich Zehntelsekunde für Zehntelsekunde verbessert, kommt unglaubliches Spiel-

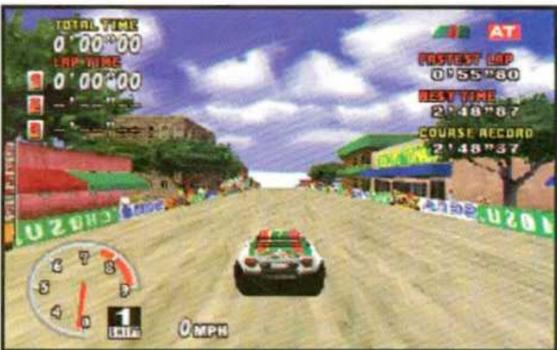
gefühl auf. In anderen Rennspielen gibt es nur die beiden Alternativen Kollision oder keine Kollision - Geschwindigkeit, Untergrund, Aufprallwinkel oder Reaktionen des Fahrers spielen da keine Rolle mehr, was auf Dauer mehr als frustriert. Bei Sega Rally ist dies ganz anders: hier kann man sogar aus einer Kollision Vorteile ziehen, wenn man sich entsprechend verhält. Ob man nun im Cockpit sitzt oder das eigene Auto aus

Tips & Tricks



LANCIA STRATOS

Gewinnt man im Championship-Modus beim Schwierigkeitsgrad Normal auch auf der abschließenden Lake Side-Strecke, bekommt man den Lancia Stratos als Bonuswagen.



MIRROR-MODE

Bei der Streckenauswahl Y gedrückt halten und mit C auswählen, und schon bekommt man eine gespiegelte Strecke. Was vorher eine Rechtskurve war, ist nun eine Linkskurve und umgekehrt. Sogar der Text ist gespiegelt! Dies gilt leider nur für den Time-Attack- und den 2-Player-Modus.



REPLAY ZOOMING

Während des Replays das Steuerkreuz nach unten und die Z-Taste gedrückt halten, nun kann man mit der linken und rechten Fronttaste zoomen.



SO BEKOMMT MAN IHN!

Der Wagen kann dann einfach ausgewählt werden. Dazu einfach ganz nach rechts für Manual oder ganz nach links für Automatic drücken, und schon erscheint plötzlich der Lancia Stratos.



HYPER CAR

Hält man bei der Autoauswahl (alle Modi) die X-Taste gedrückt und wählt man dann mit C aus, bekommt man den optisch identischen Hyper Car, der weniger schlittert und besser beschleunigt. Man merkt dies daran, daß bei der ersten Fahrt keine Rekordvergleichszeiten mehr eingeblendet werden, erst bei der zweiten.



BONUS-STRECKEN-AUSWAHL!

Hat man auf Normal den Championship-Modus inklusive Lake Side einmal beendet (nicht unbedingt gewonnen!), darf man die vierte Strecke in allen Menüs mit anwählen.

COMPUTERKUDAK



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

SEGA SATURN

SATURN kpl.m.CP,Kabel,Batt.	dt.	DM 639,00
Fifa Soccer '96	dt.	DM 89,00
Mystery Mansion kpl.dt.	dt.	DM 114,00
Parodius Deluxe	dt.	DM 89,00
SEGA Rally	dt.	DM 89,95
Shell Shock	dt.	DM 98,95
Sim City 2000	dt.	DM 94,95
Theme Park	dt.	DM 89,95
Thunderhawk 2 kpl.dt.Text	dt.	DM 89,95
Toh Shin Den Remix	dt.	DM i.V.
Victory Boxing	dt.	DM 89,95
Virtua Cop mit Virtua Gun	dt.	DM 139,95
Virtua Fighter 2	dt.	DM 89,95
Virtua Racing	dt.	DM 89,95

SEGA MEGA DRIVE

MD SONIC PACK incl. 3 Spiele	dt.	DM 239,00
Donald in Maui Mallard	dt.	DM 109,00
Earthworm Jim 2	dt.	DM 114,95
Garfield	dt.	DM 109,00
Izzy's Quest for Olympic Rings	dt.	DM 109,00
Light Crusader	dt.	DM 108,95
Lobo	dt.	DM 108,95
Lothar Matthäus	dt.	DM 108,95
Maximum Carnage 2	dt.	DM 114,95
Mission Impossible	dt.	DM 108,95
Mr. Nutz 2	dt.	DM 108,95
Pac Panic	dt.	DM 64,95
Phantasy Star 4	dt.	DM 109,00
Pocahontas	dt.	DM 109,00
Power Rangers 2	dt.	DM 99,00
Star Trek: Deep Space Nine	dt.	DM 109,00
Vectorman	dt.	DM 89,00
VR Troopers	dt.	DM 109,00
Weapon Lord	dt.	DM 109,95
Worms	dt.	DM 109,00

SEGA MEGA 32 X

32 X ADAPTER	dt.	DM 199,00
Fifa Soccer '96	dt.	DM 109,95
Kolibri	dt.	DM 109,95
Primal Rage	dt.	DM 109,00
Revolution X	dt.	DM 119,95
Virtua Fighter	dt.	DM 109,95
WWF Wrestlemania	dt.	DM 119,95

SEGA MEGA CD II

Mega CD II kpl. mit Spiel	dt.	DM 249,00
Adventure of Batman+Robin	dt.	DM 69,00
Battle Frenzy kpl.dt.Text	dt.	DM 99,95
Fatal Fury Special	dt.	DM 79,00
Lords of Thunder	dt.	DM 89,95
Samurai Showdown	dt.	DM 89,00
Soulstar	dt.	DM 39,00
Space Adventure	dt.	DM 89,95
Syndicate	dt.	DM 99,00
Thunderhawk	dt.	DM 59,00

GAME GEAR

Arena	dt.	DM 74,00
Fifa Soccer '96	dt.	DM 79,00
Jungle Strike	dt.	DM 79,00
NHL Hockey '96	dt.	DM 79,00
PGA Tour '96	dt.	DM 71,00
Urban Strike	dt.	DM 79,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
14 Monate Garantie
Versandkosten DM 4,95
Inklusive Schnellservice und Transportversicherung
Versandkosten DM 3,95 bei Vorkasse u. bei Bestellungen per Telefax oder Anrufbeantworter am Wochenende
Ab 3 Artikeln liefern wir ohne Versandkosten
Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Wir führen auch original SONY, SNES, GAMEBOY, CD-I und CD-ROM SPIELE
Kostenlose Gesamtpreislisten gegen DM 1,- Rückporto - Bitte geben Sie Ihre Systeme an
Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankungen und Einkaufsvorteile: Fragen Sie deshalb nach!

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

Sobald man das Ziel durchfährt, kreist eine Kamera um das Auto herum, und der Screen wird ausgeblendet (rechts).

Diese Rechtskurve gehört zu den kniffligsten Stellen auf der dritten Strecke. Am besten ist es, wenn man voll in die Eisen steigt und den Wagen zum Stehen bringt.



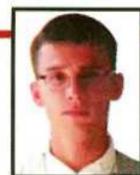
Der Tunnel auf der Foreststrecke kann komplett im vierten Gang durchfahren werden, man muß nur einmal kurz vom Gas gehen.

der Verfolger-Perspektive beobachtet, in keinem Rennspiel geht es fesselnder oder realistischer zu. Auch das Geschwindigkeitsgefühl kommt nirgendwo besser rüber. Wenn die genialen, abwechslungsreichen Grafiken fast ohne Pop-Up-Probleme an einem vorbeirauschen, Tauben von der Wasseralache wegfliegen, Zebras am Rande grasen, Elefanten zuschauen, Zugvögel vorbeiflattern, Zuschauer herumstehen oder der Staub der Konkurrenten die Sicht versperrt, fühlt man sich einfach wie in einer anderen Welt. Darüber hinaus bietet jede Strecke mindestens drei bis vier knackige Stellen, an denen man lange zu knobeln hat. Auf der ersten Strecke kämpft man sich über eine unangenehme Buckelpiste, düst durch eine scharfe S-Kurve, um dann in der abschließenden Rechtskurve immer

wieder auf dem Gras zu landen. Auf der zweiten Strecke ärgert man sich über den Knick im Tunnel, rutscht um die enge Schlammkurve, um dann auf eine wahnsinnige 90 Grad-Kurve am Abhang zuzudüsen. Die dritte Strecke sorgt ebenfalls mit einer wahnwitzigen Abzweigung für Karambolagen ohne Ende, und bis man sich fehlerfrei durch die Stadt schlängelt, dürften ebenfalls einige Tage vergehen. Der Beifahrer sagt zwar immer den Verlauf der Strecke an, wenn er jedoch ab und zu ein 'Maybe?' (Vielleicht?) anfügt, weiß man, daß man sich nur auf sich selbst verlassen kann. Die rockigen Soundtracks, die extrem kurzen Ladepausen und die genialen Replay-Sequenzen, in denen man sogar zoomen darf, runden dieses Videospiele-Meisterwerk ab!

Hans Ippisch ■

Word Up



Für mich als absoluten Rennspielfan ist Sega Rally das absolut beste Spiel aller Zeiten, noch vor Virtua Fighter 2! Ich war zwar von Daytona USA schon absolut begeistert, was AM3 jedoch hier abliefern, ist unbeschreiblich. Dieses Spiel muß man haben!

Check Up



Titel:	Sega Rally
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega/ AM3
Tel.:	040-2270961
Release:	Mitte Januar
Preis:	ca. DM 120,-
Spieler:	1-2
Levels:	4 Strecken, 3 Modi
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	leicht-knallhart
Besonderheiten:	2-Player-Splitscreen-Modus, geniale Automatenumsetzung

Grafik 93%

Fließendes Scrolling, sehr detailliert, abwechslungsreich, realistisch. Eine Klasse besser als Daytona USA!

Sound 86%

Keine nervenden 'Blue, blue Sky!'-Gesänge, sondern kernige Rocksounds und witzige Sprachausgabe tönen aus den Boxen.

Gesamt 95%

Brillante Grafik, phantastisch spielbar, packender Zwei-Spieler-Modus, 4 abwechslungsreiche Strecken, 3 Wagen, innovative Spielmodi - kurzgefaßt: ein Meisterwerk!



“

„In der Schlacht der Konsolen, die sich auch über die Weihnachtszeit hin fortgesetzt hat, scheint der Saturn seine Vorreiterrolle auszubauen, was sich auch an der konstanten Versorgung mit hochwertigen Spielen ablesen läßt. Sega Rally sollte jetzt ebenso auf dem Markt sein wie die Kampfspielfortsetzung Virtua Fighter 2. Aufgrund der steigenden Zahl von Saturn-Spielen haben wir uns entschlossen, dem neuen System mehr Platz einzuräumen. Das heißt allerdings nicht, daß wir den Mega Drive, den 32X und die anderen Sega-Konsolen vernachlässigen. Wir werden ihnen genauso viel Aufmerksamkeit zuteil werden lassen, wenn für diese Formate hochwertige Spiele herauskommen, und widmen weiterhin einen Teil unseres Platzes den Spielklassikern.“

Viel Spaß!
David Maderer

”

SEGA

Magazin

Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 2/96

KOMPLETTLÖSUNG

- 66 Light Crusader
- 72 Comix Zone

74 CODES

76 HELPLINE

79 HITPARADE

80 ACTION REPLAY

81 LESER-TIPS

SATURN TIPS

- 82 Clockwork Knight 2
- 86 Myst
- 92 Victory Boxing
- 93 World Series Baseball

94 TIPS & TRICKS ABC

HELP

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

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

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

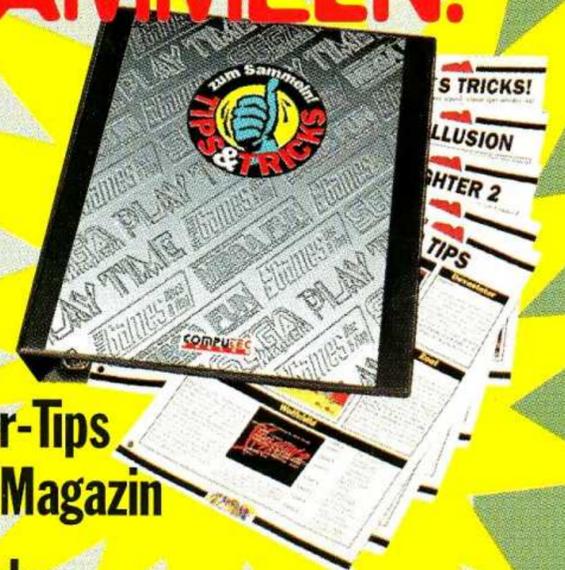
Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

ZUM SAMMELN!

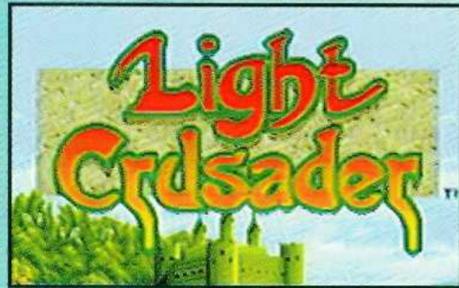


- für deine Power-Tips aus dem SEGA Magazin
- für die wichtigsten 384 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!



LIGHT CRUSADER



KOMPLETTLÖSUNG

David, ein äußerst begabter Schwertkämpfer, befindet sich auf einer Mission für König Frederick. Ein böser Fluch liegt auf dem Dorf, und seine Aufgabe ist es, den Grund dafür herauszufinden.

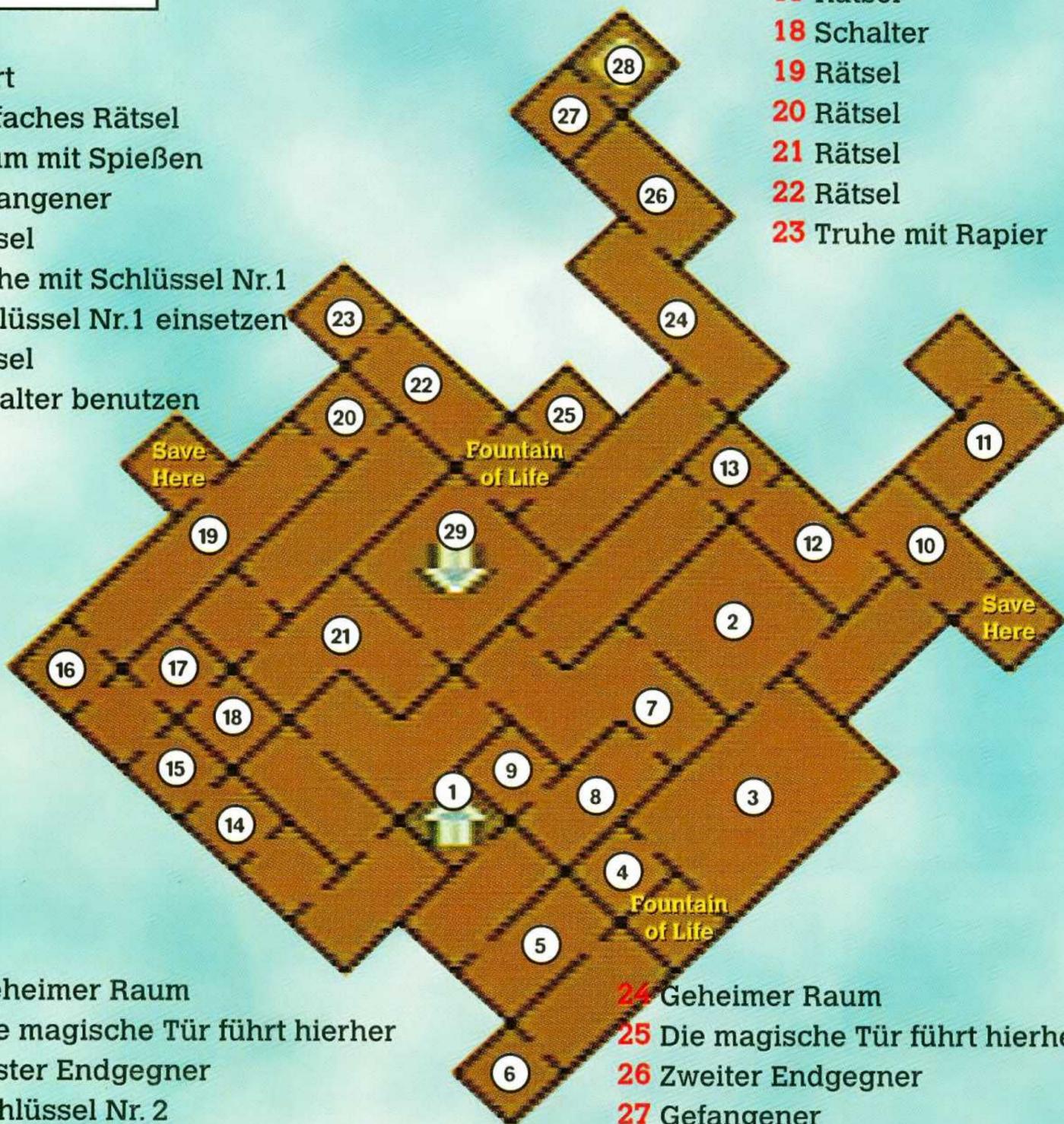
Dieses Spiel kann aufgrund der irreführenden Wege ziemlich viel Kopfzerbrechen bereiten. Wir haben euch daher eine Karte konzipiert, mit deren Hilfe ihr euch nicht mehr verirren solltet. Ihr müßt nur alles genau in dieser Reihenfolge machen. Einige Räume besitzen zwar keine Numerierung, dies bedeutet jedoch nicht, daß sich darin nichts befindet, sondern daß diese für das Spiel nicht relevant sind.

Solltest du trotzdem in einem Raum hängenbleiben, so hast du wahrscheinlich nicht alle Gegner erledigt oder keinen Schlüssel bei dir. Folgst du jedoch unseren Anweisungen, so dürfte dir so etwas eigentlich nicht passieren.

LEVEL 1

- 1 Start
- 2 Einfaches Rätsel
- 3 Raum mit Speißen
- 4 Gefangener
- 5 Rätsel
- 6 Truhe mit Schlüssel Nr.1
- 7 Schlüssel Nr.1 einsetzen
- 8 Rätsel
- 9 Schalter benutzen

- 16 Gefangener Nr.2
- 17 Rätsel
- 18 Schalter
- 19 Rätsel
- 20 Rätsel
- 21 Rätsel
- 22 Rätsel
- 23 Truhe mit Rapier

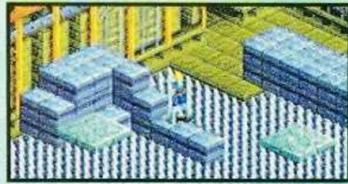


- 10 Geheimer Raum
- 11 Die magische Tür führt hierher
- 12 Erster Endgegner
- 13 Schlüssel Nr. 2
- 14 Kleinerer Endgegner
- 15 Rätsel

- 24 Geheimer Raum
- 25 Die magische Tür führt hierher
- 26 Zweiter Endgegner
- 27 Gefangener
- 28 Teleporter
- 29 Eingang zu Level 2



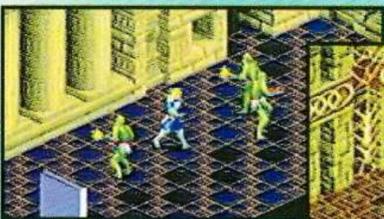
Um in das Schloß überhaupt erst reinzukommen, mußt David erst, wie ihm das Orakel erzählt hat, auf den Friedhof gehen und einen der Grabsteine bewegen. Dadurch erscheint ein geheimer Eingang, der in die Tiefe führt.



Gehe nun zuerst einmal zum Raum mit den Speißen und befreie dann den Gefangenen. Solltest du mehr frische Energie benötigen, so kannst du in den Brunnenraum gleich nebenan gehen. Dann läufst du zurück zum Start und von hier weiter zu Raum Nr. 5 und zum ersten Rätsel.



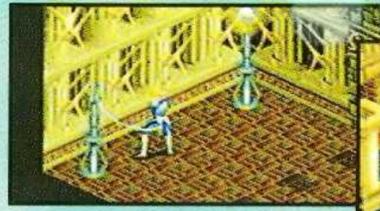
Dieses ist das erste und auch leichteste von vielen Rätseln. Du mußt den Laser nur so lange treffen, bis der Strahl die Tür trifft und sie öffnet.



Sobald der Laser die Tür zerstört hat, kann David die Dämonen im nächsten Raum vernichten und so die Tür öffnen und den Schlüssel an sich nehmen. Mit ihm kommt man durch die Tür, die auf der Karte mit der Zahl 7 markiert ist.



Das Rätsel im folgenden Raum ist eigentlich ebenfalls einfach. Du mußt hier nur den Block auf den Schalter schieben, wodurch sich auch schon die Tür öffnet. Dahinter befinden sich einige magische Bonusgegenstände und ein Schalter, den du benutzen mußt.



Die Tür, die im Raum 2 bisher noch verschlossen war, ist nun offen. In diesem Raum mußt du dann erst einmal alle vier Pfosten treffen,

damit die Tür erscheint. In der Truhe befinden sich ein Anhänger und im anschließenden Raum ist eine Katze, die dir gerne Gegenstände abkaufen wird.



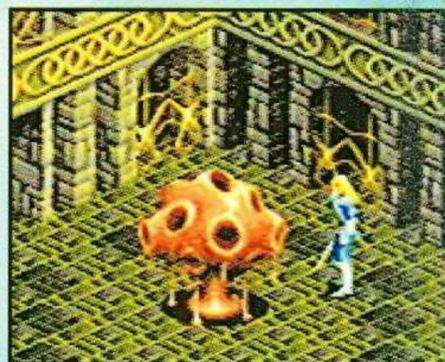
Die Belohnung dafür, daß du dieses Monster erledigt hast, ist ein zweiter Schlüssel.

Sobald du ihn hast, solltest du zu Raum 14, außen links auf der Karte, gehen.

Als nächstes steht David dem ersten Endgegner gegenüber. Um ihn zu zerstören, mußt David nahe herangehen und die Augen treffen, die in jeder Öffnung erscheinen.



Dies ist zwar sehr schwer, aber du wirst während deiner Angriffe immer wieder einmal mit Bonusgegenständen, die dir helfen können, belohnt werden.



In Raum 14 angekommen, trifft David auf eine kleinere Ausführung des Endgegners. Dieser ist recht schnell erledigt und benötigt nur eine Handvoll Treffer.



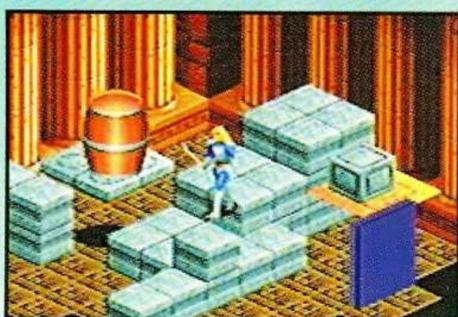


Im nächsten Raum mußt du nun ein weiteres einfaches Rätsel lösen. Schiebe die Tonne neben die Türe und

triff sie dann. Nun gehst du in Deckung und wartest ab, bis die Explosion die Türe öffnet.

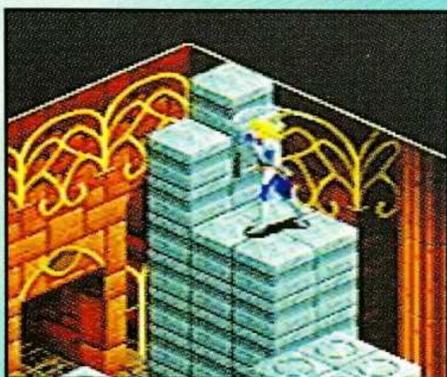


Gehe jetzt in Raum 16, befreie den Gefangenen und laufe dann zu Raum 17 weiter.



In Raum 17 muß David die Tonne auf die Plattform schieben und dann den Block auf den Schalter

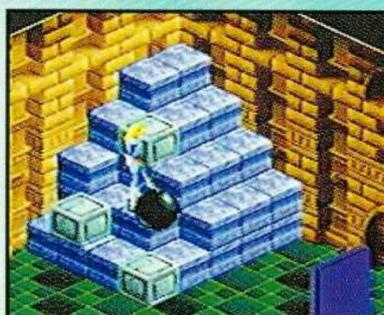
bewegen. Dadurch fährt die Plattform nach oben, und du kannst die Tonnen diagonal neben die Türe schieben. Nun muß du die Tonne wieder treffen und in Deckung gehen.



Nun ist die Türe offen. Jetzt kletterst du über die Plattformen den Turm hoch und legst den Schalter um. Gehe dann zu Raum 16

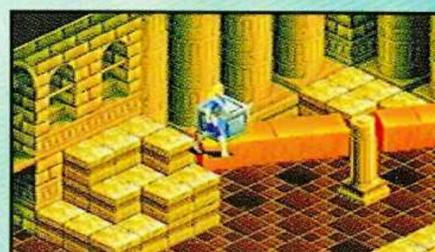
zurück, wo du nun die geöffnete Türe erblicken wirst.

Sobald du Raum 19 betrittst, werden drei große Blasen auf dich losgelassen. Zerstöre alle drei und benutze die Pfeiler an der Seite, um weiter vorwärtszukommen. Auf der linken Seite befindet sich zudem ein Raum zum Absaven.

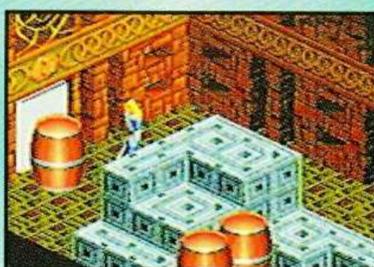


Beim nächsten Rätsel muß David die Blöcke so stellen, daß er die Bombe sicher vor der Türe positionieren kann. Stelle die Blöcke dazu einfach genauso wie in unserem Bild auf. Nachdem du dann

die Bombe vor der Türe abgelegt hast, schlägst du mit deinem Schwert darauf.



Das nächste Rätsel wird in Raum 21 gestellt. Hier bewegst du den Block auf den Strahl und schiebst ihn bis auf die Druckplatte.



Das Rätsel in Raum 22 ist einigermaßen schwierig. Schiebe die zwei Tonnen zu den Stufen hinüber. So kann David die Tonnen davon herunterstoßen und sie so zur Türe hinbewegen.



Die Tonne explodiert hier wieder, sobald du auf sie einschlägst. So öffnet sich die Türe, und du kannst in dem

Raum dahinter einen Rapier in der Truhe finden und mußt dann noch den Schalter bewegen. Nach diesem Raum solltest du deine Energie im Raum des magischen Brunnen regenerieren.



Nun stehst du dem zweiten Endgegner gegenüber. David muß andauernd springen und angreifen, um ihn nach einiger Zeit zerstören zu können. Solltest du noch

über irgendwelche magischen Kräfte verfügen, so kannst du sie hier einsetzen.

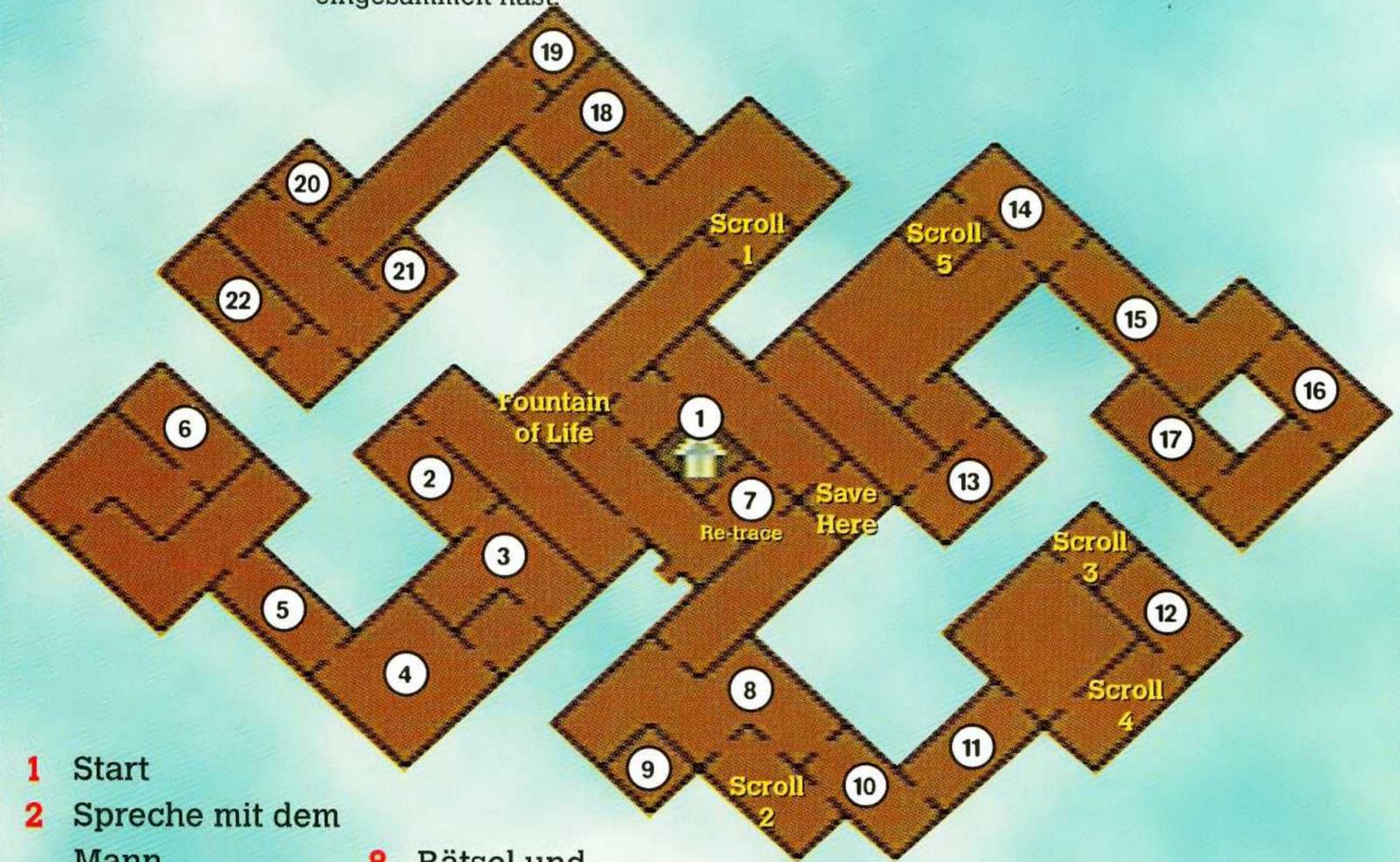


Sobald diese Kreatur dann erledigt ist, kannst du den dritten Gefangenen im angrenzenden Raum befreien. Danach mußst

du mit Hilfe des Teleporters in Raum 28 ein Gespräch mit dem König führen. Dieser gibt David einen Talisman, mit dem er durch Raum 29 in den nächsten Level gelangen kann.

LEVEL 2

Um zu allen Kugeln hinzukommen, mußt du bis in die Ecken jedes Teiles der Karte laufen. Um Zeit zu sparen, solltest du zu dem durch ein Quadrat gekennzeichneten Punkt zurückkehren, nachdem du eine der Kugeln eingesammelt hast.



- 1 Start
- 2 Spreche mit dem Mann
- 3 Rätsel
- 4 Erster Endgegner
- 5 Truhe
- 6 Erste Kugel: Rätsel
- 7 Rückkehrpunkt
- 8 Rätsel und geheimer Raum
- 9 Geheimer Raum
- 10 Rätsel
- 11 Rätsel
- 12 Zweite Kugel: Rätsel
- 13 Rätsel
- 14 Rätsel
- 15 Rätsel
- 16 Gefangener
- 17 Dritte Kugel: Rätsel
- 18 Rätsel
- 19 Rätsel
- 20 Rätsel
- 21 Gefangener
- 22 Vierte Kugel: Rätsel



Spricht David mit ihm, so bekommt er einen Schlüssel für die verschlossene Türe angeboten.

Im nächsten Raum muß man nun alle vier Schalter bewegen,



damit sich die Türe öffnet. Sobald sie offen ist, gehst du durch die Türe und stehst dann dem ersten Endgegner gegenüber. Du mußt hier am besten den Fangarm, der den Gefangenen festhält, mit Schlägen attackieren.

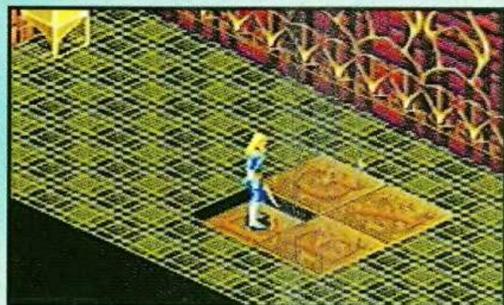
Arbeite dich durch die unmarkierten Räume bis zu Raum 2 vor. Dort findet David einen Mann vor.



Gehe dann durch die Türe und in Raum 3. Benutze nun beide Schalter, damit sich das Tor öffnet. Achte dabei aber auf den Wind und den Goblin. Denn beide zusammen können dir ganz schön schnell deine Energie rauben.



Zerstöre alle üblen Kreaturen in Raum 5, und du wirst eine Truhe erhalten, die deine Lebensenergie wieder hochbringt.

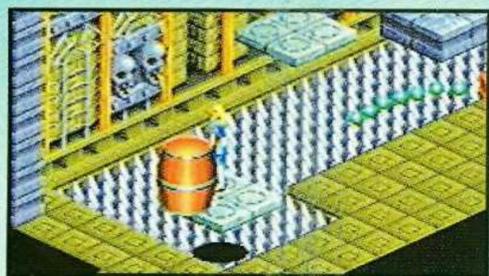


Nun begibst du dich in Raum Nr. 6 und stoppst dort auf den Platten R, Y, G, B

(genau in dieser Reihenfolge). Dadurch wird das Siegel an der grünen Kugel zerstört, und David kann sie an sich nehmen.



Nun bringst du David in den geheimen Raum, wo er einen grünen Trank findet. Dann gehst du in den anderen Raum, wo die zweite Rolle liegt. Danach gehst du zu Raum 10.



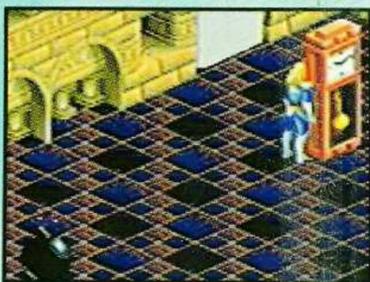
In Raum 11 ist das wohl bisher schwerste Rätsel zu lösen. Schiebe

die Tonne auf die schwebenden Plattformen und dann auf den Boden. Berührt sie die Spieße, dann explodiert sie. Sobald sie dann auf dem Boden ist, zerstörst du die Kreatur, die die Türe bewacht, und schiebst die Tonne daneben. Dann schlägst du auf sie ein, damit sie explodiert.

Die vierte Rolle ist in dem Raum mit den drei Kreaturen. Erledigst du sie alle drei, so bekommst



du diese Rolle und die Türe zu Raum 12 öffnet sich, wo du die zweite Kugel finden kannst.



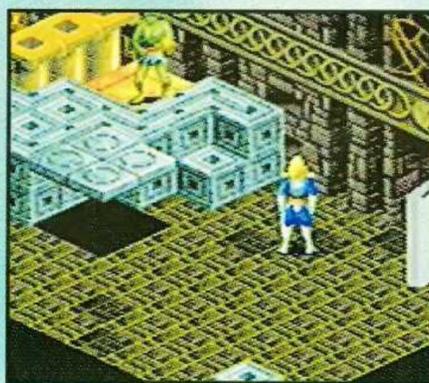
Nun gehst du deinen Weg zu Raum 7 zurück und läufst dann in Raum 13. Sobald du dort hineingehst, mußt du auf die Uhr schlagen. So hältst

du den Countdown an und kannst dann die Bombe zur Tür hinüberschieben. Sobald sie dann vor der Türe ist, kannst du wieder auf die Uhr schlagen und den Countdown wieder in Gang setzen.

Jetzt mußt du wieder zurück zu Raum 7 und dann durch das verschlossene Tor hindurch in Raum 8.



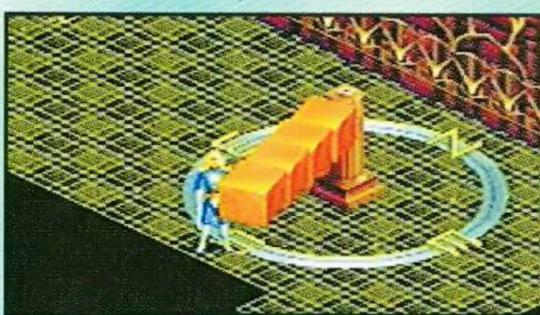
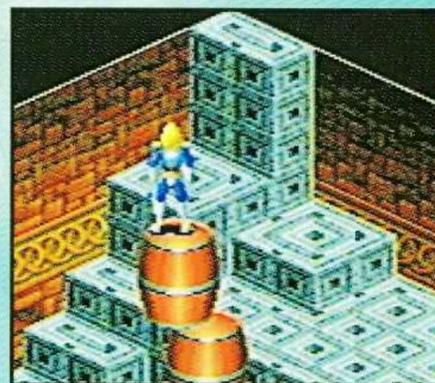
Dort drin bewegst du den Laser neben die Türe, so daß er auf die Statue zeigt. So öffnet sich dann die geheime Türe.



Hier ist es deine Aufgabe, einen der Dämonen so zu plazieren, daß er auf der Platte ist und sich so die Türe öffnet. Dies kostet zwar ganz schön Zeit, aber mit dem Schalter links

bis zum gewünschten Punkt regulieren.

Um an die dritte Rolle zu kommen, muß David die Tonnen stufenförmig aufbauen, ohne eine dabei herunterzuwerfen. So kann er zu der obersten Plattform springen, wo sich diese Rolle befindet.

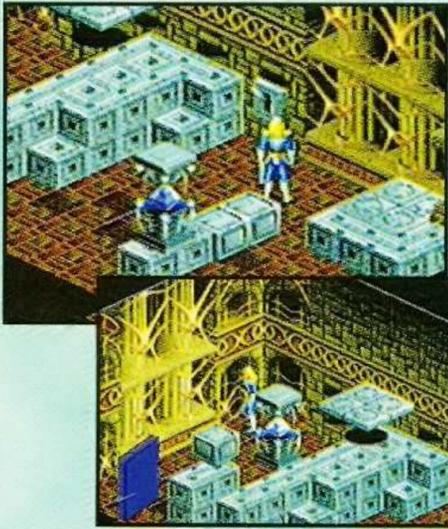


Die Kugel kann man dann aufnehmen, wenn man den Strahl über folgenden Buchstaben

der Reihe nach anhält: N, E, W und S.



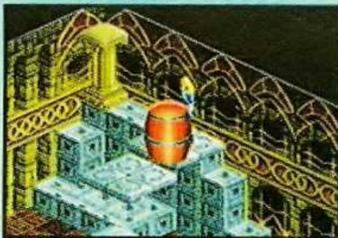
Die Würmer im nächsten Raum müssen nicht unbedingt erledigt werden. Erledigst du sie trotzdem, so lassen sie mitunter einige Power-Ups für dich zurück.



In Raum 14 gibt es ein kompliziertes Rätsel zu lösen. David muß die Blöcke neben den Laser schieben. Dann bewegst du den Laser auf die Blöcke und dann auf die

Plattform. Dann muß er den Schalter benutzen und so die Plattform erhöhen. Dann springst du darauf und drückst den Laser auf die beweglichen Plattformen und danach auf den Boden auf der anderen Seite. Schläge dann auf den Laser ein, so daß er die Türe trifft und öffnet.

In diesem Raum findet David die dritte Rolle und das Donner-Schwert.



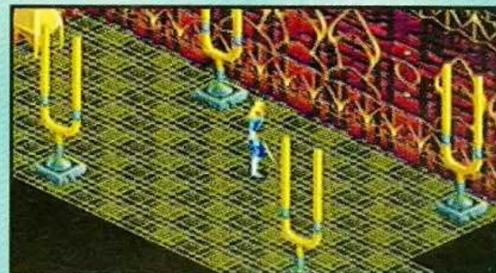
Auch in Raum 15 gibt es wieder ein kniffliges Rätsel. Wenn du den Schalter benutzt, kannst du die Tonne auf die Plattform schieben

und diese so über die Flammen heben. Springe nun auf die Plattform und schiebe sie auf die Blöcke auf der anderen Seite. Sobald du auf der anderen Seite bist, plazierst du sie vor der Tür und schlägst wieder darauf ein.



In Raum 16 muß man den Gefangenen befreien, um an neue Informationen zu kommen.

Um die Barriere, die die rote Kugel beschützt, zu zerstören, mußst du

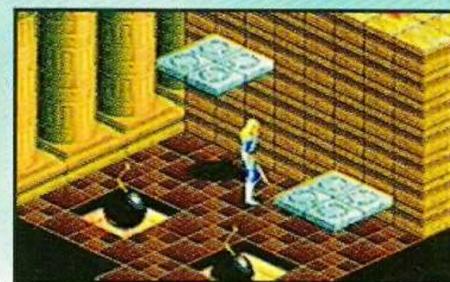


die Pfosten in Raum 17 in folgender Reihenfolge treffen: 1-4-2-3-4-2-1. Der Pfosten in der Nähe der Türe ist 1, rechts daneben ist Pfosten 2, links ist Pfosten 4 und der andere ist dann Nummer 3.



Nun wieder einmal zurück zu Raum 7 und dann zu Raum 18. Auf diesem Weg solltest du die Rolle Nr. 1 mitnehmen.

In Raum 18 bewegst du den Schalter in der Nähe der verschlossenen Ausgangstüre. Dann schiebst du den Laser auf die tiefergelegene Plattform. Nun benutzt du den Schalter nochmal, wodurch die Plattform nach oben fährt und der Laser den obersten Schalter trifft. So senken sich die anderen Plattformen, und David kann nach oben springen und den letzten Schalter bewegen.



Stelle die Bomben auf den Knöpfen ab. Schläge auf den rechten und dann den linken. Danach springst du direkt auf die untere Plattform. Die

Explosionen bringen die Plattformen nach oben, wo David die Handschuhe aus der Truhe nehmen kann.



In Raum 20 mußt du die Bombe auf die Plattform unterhalb des Schalters legen. Schläge nach der Bombe und stelle dich dann auf den Knopf. So

fährt die Plattform zum Schalter hoch. Kurz bevor die Bombe explodiert, muß David auf die Plattform neben dem Knopf springen. Die Explosion bringt dann die Plattform zu einer Truhe mit einer Musik-Box.

Nachdem du die Musik-Box mitgenommen hast, gehst du zu Raum 21 und befreist den Gefangenen dort.



Die letzte Kugel ist in Raum 22. Die Statuen dort müssen neben der gelben Kugel stehen, um das Siegel zu zerstören. Benutze die Statuen aber nicht zusammen mit dem Stern (so steht es auf dem Schild im vorhergehenden Raum). Nachdem du diese Kugel genommen hast, wird David in den



nächsten Level gebracht, wo er wieder einer furchteinflößenden Kreatur gegenüberstehen wird.

COMIX ZONE

Hier sind die letzten beiden Levels dieses Cartoon-Abenteuers. In der letzten Ausgabe ist es Sketch, unserem Superhelden, gelungen, die Nacht der lebenden



Mutanten und Willkommen im Tempel zu überleben. Nun wird er seinen Job beenden, indem er die Kreaturen in Fluch der Toten besiegt. Es ist schwierig, aber mit Maps von beiden Levels sieht es hoffnungsvoll aus. Laßt uns also durch die Seiten pflügen und Mortus zeigen, wer der wahre Boss ist!

Auf der ersten Seite der dritten Episode muß sich Sketch unter die Erde in lavagefüllte Tunnels begeben. Es kann sehr schwierig sein, sie zu passieren, da ein Lavatropfen auf Sketchs Haut seinem Leben ein Ende setzt. Nimm dir Zeit dafür und sei geduldig.



Ich habe das Gefühl, aus diesen Steinen quillt der Laich von Mutanten hervor.

Vielleicht kann ich die Kreatur mit Roadkill ablenken und sie dann zerstören.

Ich sollte die Bombe aus dem letzten Bild dazu verwenden, um die Minen zu sprengen.

Ich werfe die Granate auf Pelagus und benutze das Messer, um den Schalter auf der anderen Seite umzulegen. Ich sollte mich beeilen, da sich der Vorsprung immer nur einmal hebt, wenn man den Schalter umlegt.

Ich schiebe die Box unter den Hebel, betätige ihn und benutze die Box, um nach oben zurückzuklettern und die versteckten Items einzusammeln. Dann schiebe ich die Box wieder hinunter, um die Spikes in die Luft zu jagen.

Ich erhalte einen Vorsprung, wenn ich diese fliegende Kreatur zerstöre.

Es war gut, im oberen Bild Roadkill freizusetzen, er hat eine Abkürzung entdeckt.

Nur durch Vorwärtrollen kann man diese hängenden Spikes passieren.

Ein paar Kicks zerstören diese beiden Pelagusse.

Gegen Strigil den Attentäter braucht man eindeutig Combos.

Ich bin zu schwer für diese Mine, aber Roadkill nicht.

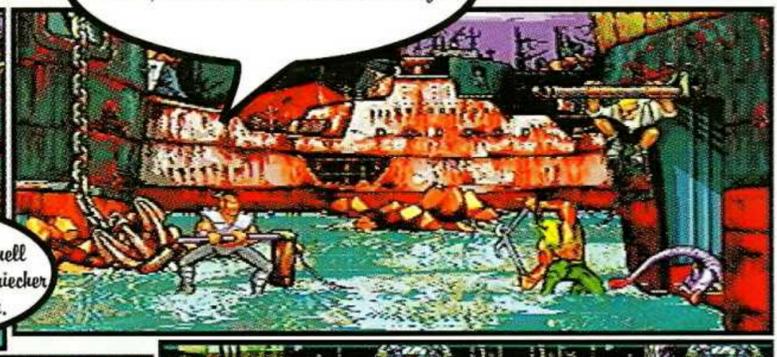
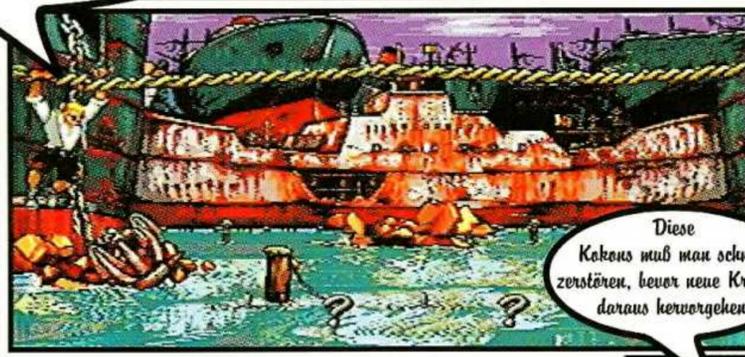


Im letzten Level muß Sketch Turner sichergehen, daß er keine Schalter übersieht. Diese sind über den ganzen Level verteilt und sehr wichtig, um das Fortkommen zu vereinfachen. Überall sollte man sich vor versteckten Bomben und Minen hüten.



Auf dem Wasser befinden sich zwei Fragezeichen. Wenn ich sie einsammle, sollte ich vorsichtig sein, da auf beiden Seiten Minen versteckt sind.

Wenn man an der Stange hängt, ist es leichter, all diese Kreaturen zu erledigen.



Diese Kokons muß man schnell zerstören, bevor neue Kriecher daraus hervorgehen.

Wenn man über dem Unterschlupf hängt und runterkuckt, kann man diese Kriecher aus einer sicheren Position attackieren.

These Cocoons need to be destroyed quickly to stop Crawlers sprouting from that.



Wenn man die Schlagvorrichtung mit diesem Schalter aktiviert, zerstört man die Kriecher, die die Tür bewachen.

Der riesige Magnet wird gegen die Bombe eingesetzt.

Ein schneller Schulterwurf schießt all diese Bomben auf die andere Seite des Raums.

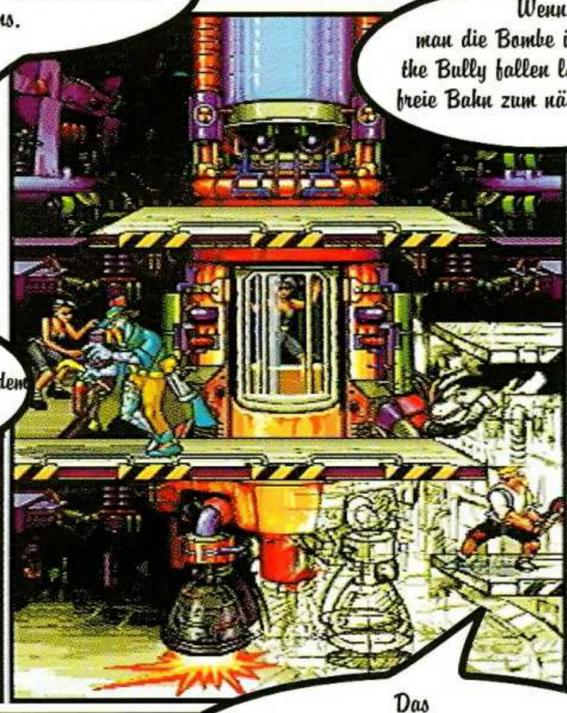
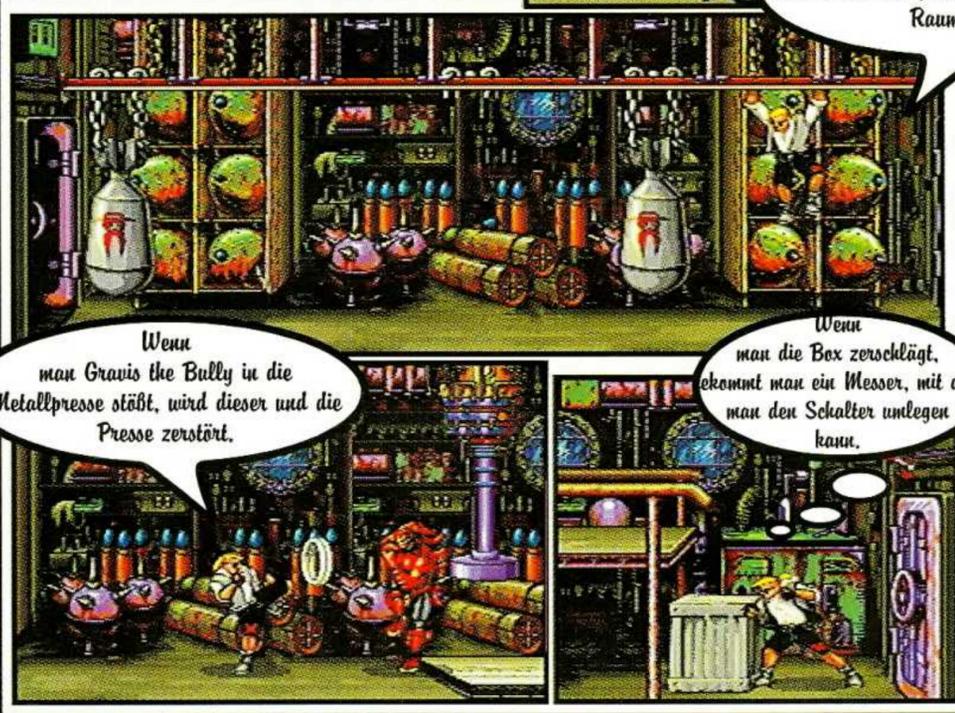
Wenn man die Bombe über Gravis the Bully fallen läßt, hat man freie Bahn zum nächsten Raum.



Wenn man Gravis the Bully in die Metallpresse stößt, wird dieser und die Presse zerstört.

Wenn man die Box zerschlägt, bekommt man ein Messer, mit dem man den Schalter umlegen kann.

Das wird hart, aber ich bin sicher, Mortus kommt nicht gegen meine Superhelden-Combos an.



CODES

Hier habt ihr ein paar der besten Cheats für die aktuellsten Spiele, einschließlich einer Levelauswahl für den herrlichen Clockwork Knight 2.



CLOCKWORK KNIGHT 2

LEVELAUSWAHL

Auf dem Titelscreen drückst du rechts, oben, links, oben, rechts, oben, unten, oben, links, oben, links und oben.

999 LEBEN

Auf dem Titelscreen drückst du rechts, oben, links, unten, rechts, unten, rechts, oben, links, unten, rechts und unten.

ENDSEQUENZ

Auf dem Titelscreen drückst du rechts, oben, links, oben, unten, oben, rechts, links, oben, rechts, links und unten.

BLACKFIRE

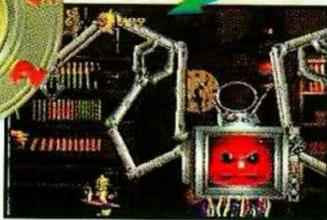
Es gibt ein paar Bonusmissionen, in die man nach den Missionen 3, 6, 9, 12 und 15 kommt, aber NUR wenn man in den vorhergehenden Missionen alle Bonusziele zerstört. Du weißt, daß es sich um ein Bonusziel handelt, wenn die Zielaufschaltung und die Radaranzeige purpurfarben sind. Wenn du die Bonusmission abschließt, bekommst du einen Extra-Blackfire-Hubschrauber.

Hinweis zum Spiel: Suche dein Ziel sofort auf und laß dich nicht in langwierige Schlachten verwickeln!

CODES

Animationssequenzen ansehen

Gib im Titelscreen Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C und A ein.



VIRTUA FIGHTER

Alternatives Charakterauswahlmenü

Halte den rechten und den linken Shift-Button, wenn ein VS-Match endet. Nun bekommst du einen neuen Charakter/Level-Auswahlscreen, und das Spiel wird auf diese Weise außerdem etwas schneller geladen. Drücke außerdem auf dem Titelscreen 17 mal oben und dann sofort START. Wenn du nun dieses Menü aktivierst, kannst du außerdem DURAL anwählen.

RAYMAN

20 LEBEN

Halte das Spiel an und drücke A. Lasse den Button los und drücke dann gleichzeitig rechts und B. Lasse los und drücke links, unten und den rechten Shift-Button gleichzeitig. Lasse los und drücke Y, C und Z gleichzeitig.

WARNUNG: Dieser Code ist sehr schwierig auszuführen!

10 CONTINUES

Halte das Spiel an, drücke links und lasse die Taste wieder los. Dann drückst du A und C gleichzeitig und läßt beide wieder los. Anschließend drückst du Z, den linken und den rechten Shift-Button gleichzeitig und läßt sie wieder los. Zum Schluß drückst du X, Z und oben gleichzeitig und läßt sie wieder los.

WARNUNG: Dieser Code ist sehr schwierig auszuführen!

ROBOTICA

Drücke die folgenden Knöpfe auf dem zweiten Controlpad, während du auf dem ersten den linken und den rechten Shift-Button hältst.

In den nächsten Level springen	-	Drücke Start
Generator auffüllen	-	Drücke B
Schilde wieder aufladen	-	Drücke A
Waffe hochpowern	-	Drücke X
Munitionsvorrat auffüllen	-	Drücke Y



PRIMAL RAGE

Um das geheime 10-Pin-Bowling-Game zu spielen, startest du einen Kampf mit Armadon gegen Armadon. Nun läßt du beiden Charakteren den Spinning Death Move (HQ+LQ halten,

B, F und D drücken) aus, so daß sie sich gegenseitig treffen. Wiederhole den Vorgang dreimal hintereinander, dann kannst du die Menschen erledigen.

BATMAN AND ROBIN

LEVELAUSWAHL

Halte das Spiel an und drücke B, A, unten, B, A, unten, links, oben und C. Der Code buchstabiert sich BAD BAD LUK.

RISTAR

Ein weiterer Cheat für Ristar, der es dir ermöglicht, in einem geheimen SUPER-Schwierigkeitsgrad zu spielen. Gehe in den Paßwort-Eingabescreen und gib den Code SUPERB ein.

WWF RAW

GLEICHEN CHARAKTER AUSWÄHLEN

Um den gleichen Wrestler auszuwählen, entscheidet sich Spieler 1 für einen Kämpfer, und er wird dir mitteilen, daß du in Grün bist. Halte A und C, und Spieler 1 wird rot aufblinken. Drücke oben, und er wird wieder grün blinken - nun weißt du, daß der Cheat funktioniert hat. Jetzt kann der 2. Spieler den gleichen Charakter anwählen.



TOE JAM AND EARL II

PASSWÖRTER

Level 3	V O J Y P V W 4 W 1 1 -	Level 11	H W J Q 8 R 4 C Y 8 2 6
Level 5	V D 0 8 Z Z H 5 C E T 6	Level 13	A H W T Y C T ! 0 K 3 3
Level 7	P O W 8 1 1 3 D F K 3 F	Level 15	A ! ! ! Y ! T X D H L W
	Level 9	R A F Q Y ! F 0 9 8 C Q	

TRUE LIES

CODES

Gib folgendes auf dem Paßwortscreen ein:

Unendlich viele Leben - BGLVS	Levelauswahl - MNCHT
Unendlich Energie - BGGRLY	Shotgun - SHTGN
Alle Waffen - BGWPNS	Watch-Credits - CRDTS

PETE SAMPRAS '96

ROBOTER UND WELTRAUM-COURT

Um an den Roboter zu kommen, gehst du in den Paßwortscreen in der World Tour und gibst ROBO ein.

Um den Court ohne Schwerkraft anzuwählen, gehst du in den Paßwortscreen und gibst TIMEWARP ein.

COMIX ZONE

Gehe in den Optionenscreen, drücke und halte A, B und C und drücke anschließend Start. Nun passiert etwas Erstaunliches mit den Credits der Programmierer.



PHANTASY STAR II

PAZIFISTENMODUS

Halte das Steuerkreuz in die Richtung, in die du dich bewegen willst, während du mehrmals die Tasten B und C drückst. Auf diese Weise kannst du weiterlaufen, ohne jemals in Kämpfe verwickelt zu werden.

ZEITLUPE

Verlangsame das Spiel, indem du Start und B für die halbe Geschwindigkeit, Start und C für Einzelframes drückst. Mit Start, B und C kannst du auf Textbildschirmen eine Szene weiterspringen.

OUTRUN 2019

STAGEAUSWAHL

Wenn der Titelscreen erscheint, drückst und hältst du gleichzeitig A, B und C, dann Start.



EARTHWORM JIM

Die Cheatcodes müssen im Pausenmodus eingegeben werden.

Cheatmenü	A+B, C, C, A, A, B, B und B+C
Levelsprung	B, B, A, C, A+B, A+B, A+B und A+B
Spielende	A+C, A+C, A+C, A, B, C, B und A
Unbesiegbareit	A+B, A+B, C, A, Rechts, Rechts, Links und Rechts
Karte betrachten	A+B, C, C, C, A, B, B und B
Extraleben	A+Oben, B, A, C, A, A, C und B
Energie auffüllen	A+C, A, B, B, C, A, C und C
Waffe wieder aufladen	A+C, A, B, B, C, A, C und C
Plasma Power	C+Oben, A, A, C, A, B, C und C
Zielsuchende Raketen	A+Rechts, A, A, B, A, C, B und A
Continue	A+Unten, A+Unten, A+Links, A+Rechts, B, C, C und B+C

MIT DEN FOLGENDEN CHEATS KANNST DU JIM EIN ANDERES GESICHT VERPASSEN

Groucho Marx	A, A, A, A, A, A, B und C
Roter Afro	C, A, A, A, A, A, B und C
Schwarzer Afro	B, A, A, A, A, A, B und C
Große Sonnenbrille	A, B, A, A, A, A, B und C
Ungewöhnliche Lippen	B, B, A, A, A, A, B und C
Mars-Ohren	B, C, A, A, A, A, B und C
Donkey Kong-Kopf	Unten+C, B, A, A, A, A, B und C

WARP IN VERSCHIEDENE LEVELS

What the heck?	Rechts, Rechts, Rechts, A, C, Links, Rechts und B
What the Heck (Evil the Cat)	Oben, Unten, Rechts, C, C, Links, Rechts und B

Big Bruty	C, C, C, Links, Links, Links, Rechts und Rechts
Unten The Tubes	Oben, Unten, Links, Links, Oben, Oben, Oben und Unten
Tube Race	Oben, Oben, Links, Links, Unten, Links, Oben und C
Snot a Problem 1	C, B, C, Rechts, Rechts, Links, A und B
Snot a Problem 2	Oben, B, C, Unten, Unten, Unten, A und C
Snot A problem 3	A, Oben, C, Oben, Oben, Unten, C und A
Lab	A, B, B, Unten, Rechts, Rechts, Links und Rechts
Falling Chicken	A, B, C, Oben, Unten, Unten, Unten und Rechts
Naked Worm	C, A, C, Links, Rechts, Oben, Unten und Rechts
Undy Asteroids 1	A, Links, A, C, C, C, B und B
Undy Asteroids 2	C, Unten, A, A, Unten, B, B und Unten
Undy Asteroids 3	A, Unten, Links, A, C, C, A und B
Undy Asteroids 4	A, Unten, A, A, C, C, A und B
Undy Asteroids 5	A, Links, A, C, C, Unten, Oben und A
Undy Asteroids 6	A, Rechts, A, A, Rechts, B, Oben und A
For Pete's Sake	A, B, C, A, B, A, Unten und Rechts
Intestinal Distress	C, C, A, Rechts, Links, Rechts, B und B
Who turned out the Light 1	A+C, B, Oben, Links, Rechts, Rechts, Links und Links
Who Turned out the Light 2	A, B, Oben, B, Links, Rechts, C und Oben
Who Turned out the Light 3	A, B, C, Oben, Links, A, Rechts und Rechts
Who Turned out the Light 4	A, C, Oben, Links, C, Rechts, Links und B
Who Turned out the Light 5	C, B, Oben, Unten, Links, Rechts, Rechts und Links
Buttville Helicopter	B, B, Unten, Unten, A, Rechts, Rechts und Unten
Buttville Queen	A, C, Links, Rechts, B, Links, Links und Unten
Psychrow	C, B, Oben, Unten, Unten, Rechts, Unten und Rechts

HELPLINE 

Albin Oswald

Hallo liebe Leser!
Ich möchte diesen Monat mit einer Entschuldigung beginnen. Und zwar geht es um den Brief über Virtua Racing auf dem 32X. Dort wurde ich nach irgendwelchen Cheats gefragt. Ich antwortete mit ja und erzählte euch etwas von dem Code GULLIBLE und dem versteckten Auto namens Gullible 2000.

Da ich alle meine Cheats nochmals überprüfte, tat ich dies auch mit diesem, und siehe da, meine Version von Virtua Racing stürzte immer ab, sobald das Sega-Logo auf dem Schirm erschien. Da ich bis zum Erscheinungstermin des Magazines kein neues VR bekam, nahm ich das Risiko auf mich, den Cheat trotzdem abzudrucken, da dieser ja auch von einer normalerweise sicheren Quelle kam.

Doch dieser Cheat funktioniert einfach nicht, und ich bin euch sehr dankbar für die vielen lieben Briefe, in denen ihr mir dies mitgeteilt habt. So etwas wird mir nie mehr passieren, das verspreche ich!

Außerdem habe ich diese sogenannte „verlässliche Quelle“ nun von meiner Weihnachtsgeschenke-Liste gestrichen. Leider wird er diese Konsequenzen erst nächstes Weihnachten zu spüren kriegen, aber von mir keine Karte zu bekommen, wird ihn ganz schön schmerzen.

Diese Ausgabe wird aber diesen kleinen Fehler wieder voll gutmachen, denn wir haben unter anderem einen tollen Code für Clockwork Knight 2 und natürlich wieder Tips zu vielen beliebten Games.

Schreibt weiter, bis mein Briefkasten überquillt!

Virtua
Fighter Remix

Lieber Albin,
der Saturn ist das absolut Coolste, was ich je gesehen habe. Ich habe mir gleich Virtua Fighter Remix besorgt, und es ist noch schneller als das Original. Gibt es für diese Version irgendwelche Cheats oder funktionieren die alten Codes ebenfalls.

Thomas Peding

Ich kann dir nur zustimmen, Virtua Fighter Remix ist um einiges besser als die erste Version, aber noch lange nicht so gut wie Virtua Fighter 2! Letzte Woche hatte ich nämlich das Vergnügen dieses Spiel zu spielen. Wenn es erst einmal in den Läden steht, so wird es schon bald als bestes Prügelspiel aller Zeiten gelten! Dieses Spiel zeigt dann endlich die volle Power des Saturn und läßt die Stimmen vieler Besitzer anderer Konsolen verstummen. Aber zurück zu deiner Frage. Ja, die alten Codes funktionieren auch, und falls du sie nicht mehr hast, hier sind sie.

Mit Dural spielen

Du kannst im Charakter-Auswahl-Screen im Arcade- oder VS-Modus folgendes drücken: unten, oben, rechts und A + links gleichzeitig. Ein Sound ertönt, und du kannst als Dural kämpfen.

Hintergrund-Auswahl und Ringgröße

Beim Titelschirm drückst du zwölfmal oben und drückst dann Start. Nun gehst du ins Optionenmenü, gehst nach unten zu Exit und drückst A. Nun erscheint ein neues Menü, in dem du das Szenario und die Ringgröße einstellen kannst.

Credite anschauen

Während des Anfangsdemos mußt du A gedrückt halten.

Ranking Modus (der einfache Weg)

Im Titelschirm drückst du unten/rechts + C + Y+ linken oberen Knopf und den rechten oberen Knopf und drückst dann Start. So kommst du in den Ranking-Modus, ohne das Spiel durchzocken zu müssen.



...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...

FIFA '96 SOCCER

Ein neues Jahr und ein neues Fußballspiel von EA. Zum Glück hat EA genug Verbesserungen eingebaut, die das Geld für einen Kauf rechtfertigen.



In dieser neuen Version gibt es einige neue Aktionen, die, sofern man sie richtig anwendet, dieses Spiel noch interessanter und spielbarer machen.



Das Reinrutschen verursacht nun mehr Fouls als vorher. Sei also beim Verteidigen vorsichtig, da der Schiedsrichter nicht zimperlich ist.



Die Dummy-Technik (A+C) ist hervorragend geeignet, beim Angriff an Verteidigern vorbeizukommen. So kommt man mit jedem Stürmer nahe genug ans Tor heran.



Bei Freistößen gibt es nun mehrere Einstellungsmöglichkeiten. Diese sind nicht gerade leicht auszuführen. Also trainiere sie am besten im Practice-Modus, bevor du eines der vielen verfügbaren Turniere spielst.

HELPLINE

Clockwork Knight 2

Hallo Sega Magazin,
 Clockwork 2 ist wirklich toll gelungen. Diese tolle 3D-Grafik macht das Spiel für mich zum Besten, was ich je auf dem Saturn gesehen habe.
 Habt ihr irgendwelche außergewöhnlichen Cheats für mich? Ich habe den Level-Auswahl und die anderen normalen Codes, aber da dieses Spiel so besonders aussieht, glaube ich, daß es hier noch andere echt coole Codes geben müßte.
 Johanna Loch

Heute ist tatsächlich dein Glückstag!
 Nachdem ich deinen Brief gelesen hatte, habe ich das Spiel nochmal mehrere Stunden gespielt und nach Bugs gesucht, habe aber keinen gefunden. Am gleichen Abend hat mich aber ein Freund, den ich seit ewigen Zeiten nicht mehr gesehen habe, besucht. Er wollte ein wenig über die Next Generation-Konsolen usw. plaudern.

Ich zeigte ihm Clockwork Knight 2 und spielte für ihn bis zu dem Schlangen-Endgegner am Ende des Kinderzimmers, damit er einmal die tollen 3D-Bewegungen der Schlange sehen konnte. Als er dies sah, wollte er es auch einmal probieren, und da er nicht gerade ein Profi ist, schnappte er sich das zweite Pad und drückte wie wild darauf rum.

Urplötzlich stoppte die Schlange. Zu meiner Verwunderung hat er herausgefunden, daß man die Schlange mit dem zweiten Pad steuern kann. In dieser Nacht arbeitete ich mich durch das Spiel und fand den Code heraus, der auch bei dem Papier-Endgegner im Studierzimmer funktioniert.

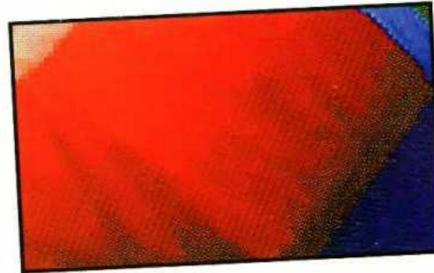
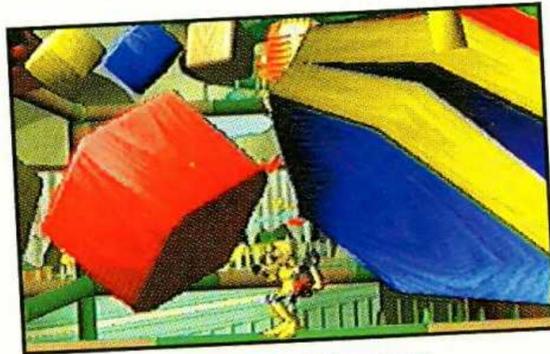
Kontrollieren des Schlangen-Gegners und des Papier-Gegners

Du mußt nur, sobald der Gegner sich bewegt, auf dem zweiten Pad die folgende Kombination drücken: linke obere Taste, rechte obere Taste und rechts + B + C. Der Gegner sollte dann stoppen, und du kannst ihn dann mit dem zweiten Controller steuern. Rechts + B + C müssen gleichzeitig gedrückt werden. Dies zwar nicht einfach, aber es geht. Falls ihr mir nicht glaubt, dann schaut euch doch mal die verrückten Bewegungen an, die wir auf den Screenshots gemacht haben.

Hier sind noch die gegnerischen Bewegungen auf dem Steuerkreuz.

Nach links	-	Gegner bewegt sich nach links
Nach rechts	-	Gegner bewegt sich nach rechts
Nach unten	-	Gegner bewegt sich auf den Screen zu
Nach oben	-	Gegner geht zurück (in den Hintergrund)
C Button	-	Gegner bewegt sich nach unten
X Button	-	Gegner bewegt sich nach oben

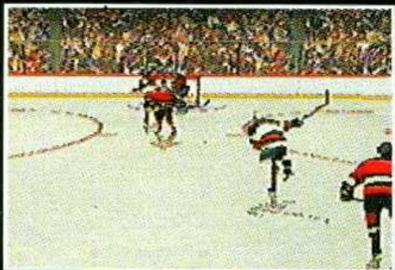
Die anderen Knöpfe rufen verschiedene Geräusche hervor, und mit dem Startknopf ist alles wieder beim alten.



...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...KURZTIP...

NHL ALL STAR HOCKEY

Die erste Eishockey-Simulation auf dem Saturn. Wird sie so erfolgreich sein, wie die bereits vom Mega Drive bekannten EA-Spiele? Ich glaube nicht!



Aufgrund der recht ungewöhnlichen Kameraperspektiven in diesem Spiel ist es am besten, sich mit großen, weiten Zick-Zack-Bewegungen vorwärtszubewegen.



Auch hier kann man wieder gut Tore schießen, indem man im Winkel aufs Tor zufährt und in eine der oberen Ecken des Tores schießt.



Rebounds sind eine weitere gute Möglichkeit, Punkte zu machen. Achte aber darauf, daß du dabei nicht versehentlich ein Foul begehst.



Werde zu Beginn nicht ungeduldig. Der Schlüssel zum Erfolg ist es, den Puck zu bekommen. Also schnapp ihn dir und laß deinen Gegner alt ausschauen.

VERKAUFSHITS

SATURN

- | | |
|-------------------------|--------------------------------|
| 1. Thunderhawk | 6. Panzer Dragon |
| 2. Virtua Cop | 7. Myst |
| 3. Daytona USA | 8. Digital Pinball |
| 4. Virtua Fighter Remix | 9. Bug! |
| 5. Theme Park | 10. International Victory Goal |

32X

- Kolibri
- WWF Raw
- Virtua Fighter
- Metal Head
- Chaotix

MEGA CD

- Tomcat Alley
- BC Racer
- Soulstar
- Battlecorps
- Thunderhawk

MASTER SYSTEM

- Speedy Gonzales
- Sonic Chaos
- Sonic 2
- Aladdin
- König der Löwen

GAME GEAR

- NBA Jam T.E.
- Sonic Drift Racing
- Sonic Triple Trouble
- Tails Adventure
- Speedy Gonzales

MEGA DRIVE

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 1. FIFA Soccer '96 | 6. Light Crusader |
| 2. NHL Hockey '96 | 7. Comix Zone |
| 3. MicroMachines '96 | 8. Batman Forever |
| 4. Sonic and Knuckles | 9. Earthworm Jim 2 |
| 5. PGA Tour '96 | 10. NBA Live '96 |

COMIX ZONE

LEVELAUSWAHL

Gehe in den Optionenscreen und zur Jukebox. Drücke bei den folgenden Tunes C: 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15 und 6. Du hörst die Worte OH YEAH!, die dir sagen, daß der Cheat funktioniert hat. Jetzt markierst du irgendeine Nummer von 1 bis 6 (Levelnummer) und drückst C. Drücke Start und beginne das Spiel ganz normal.



INTERNATIONAL VICTORY GOAL

Dieses Spiel ist gar nicht so schlecht, wie alle behaupten, wenigstens jetzt nicht, da du vor dem Spiel die Flaggen herumbewegen kannst. Wähle deine Teams für ein Match, und wenn die beiden Flaggen erscheinen, hältst du die linke und die rechte Shifttaste und verschiedene Richtungen auf dem Steuerkreuz, damit sich die Flaggen bewegen.



ACTION REPLAY

Schnapp dir die neuesten Action Replay-Codes!



ALADDIN

Unendlich Energie

ALIEN 3

Unendliche Leben
Stoppt die Zeituhr

BATMAN RETURNS

Unendliche Zeit

BUBSY

Level-Auswahl
Ersetze XX durch 0 bis 10 für den entsprechenden Level

DESERT STRIKE

Unendliche Leben
Unendlich Treibstoff

FANTASTIC DIZZY

Unendliche Leben

FLASHBACK

Unendlicher Schutzschild
Level-Auswahl. X durch 0 bis 6 ersetzen

FLINTSTONES

Unendliche Leben

GLOBAL GLADIATORS

Stoppt das Schrumpfen des Energiebalkens

JAMES POND II

Unendliche Leben

JURASSIC PARK

Unendliche Energie
Unendliche Leben

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Level-Auswahl (0 bis 4)
Unendliche Leben

MICKEY MOUSE - CASTLE OF ILLUSION

Unendliche Leben
Level-Auswahl

MICRO MACHINES

Unendliche Leben für Spieler 1
Level-Auswahl (1 bis 18)

PUGGSY

Unendliche Leben

ROLLING THUNDER 2

Unendliche Zeit
Unverwundbarkeit

ROLO TO THE RESCUE

Unendliche Continues

SONIC SPINBALL

Unendliche Leben

STREET FIGHTER II (SPECIAL CHAMPION EDITION)

Unendliche Energie für Spieler 1
Unendliche Energie für Spieler 2
Spieler 1 muß nur eine Runde gewinnen, um in der Stage zu siegen.

STREETS OF RAGE 2

Unendliche Leben für Spieler 1
Unendliche Leben für Spieler 2
Level-Auswahl (1 bis 8)

TAIL SPIN

Unendliche Leben
Level-Auswahl

TINY TOON ADVENTURES

Unendliche Leben
Nimm einen Spezial-Helfer auf, und du erhältst unendliche davon.

TOEJAM & EARL

Unendliche Leben
Toejam beginnt mit 99 Einheiten

WONDERBOY III

Unendliche Leben

XENON 2

Unendliche Energie
Unendliche Leben



AFTERBURNER

Unendliche Leben
Level-Auswahl

ALIEN 3

Unendliche Energie
Level-Auswahl

ASTERIX

Unendliche Leben
Unendliche Zeit

BATMAN RETURNS

Unendliche Leben
Level-Auswahl. X durch 0 bis 4 ersetzen.

BUBBLE BOBBLE UNENDLICHE LEBEN

X durch eine Zahl für den entsprechenden Level ersetzen.

GLOBAL GLADIATORS

Unendliche Leben
Unendliche Energie

MOONWALKER

Unendliche Leben
Unbesiegbarkeit und unendliche Magie
Unendliche Hüte

PAPERBOY

Unendliche Leben
Unendliche Zeitungen

PRINCE OF PERSIA

Unendliches Leben

SPIDERMAN

Unbesiegbarkeit

TAZ-MANIA

Unendliche Energie

WONDERBOY III

Unendliche Energie
Unendliche Flaschen

LESER TIPS... →

Vielen, vielen Dank für eure Tips, Tricks und Cheats, die ihr mir zugeschickt habt. Diesen Monat habe ich mir MicroMachines '96 für den Mega Drive von Boris Schreiner und Street Fighter the Movie für den Saturn von Heiner Lepphardt herausgepickt. Bleibt also bitte weiter dran und schreibt so viel ihr könnt. Und denkt daran: Cheats sind zum Weiterverbreiten da!

Hallo Sega-Leute!

MicroMachines '96 ist meiner Meinung nach wohl das beste Spiel aller Zeiten. Ich habe hier ein paar Codes für euch. Wenn du irgendeines der Ein-Spieler-Tournaments beendest, so bekommst du zwei neue Multi-Player-Strecken. Bedenkt man also, daß es acht mögliche Tournaments gibt, so gibt es logischerweise 16 versteckte Strecken für euch.



Diese Cheats muß man als die Namen der Spieler eingeben. Dann startet man das Spiel neu und wählt den Zwei-, Drei- oder Vier-Spieler-Modus an. Nun stehen einem am unteren Rand einige Extraoptionen zur Verfügung, mit denen man die Extrastrecken spielen kann, ohne durchzocken zu müssen.

Jeder Code bringt euch zwei neue Multi-Player-Strecken. Da der letzte euch sogar alle acht Strecken gibt, sind die ersten eventuell nicht so interessant. Wenn ich die Codes für die anderen acht finde, dann schicke sie ich euch zu.

GUFDON - Specials

A B C D E F
 G H I J K L
 M → N ← O P Q R
 S T U V W X
 Y Z !

Single Race
 Tournaments
 TT Single Race
 TT Tournaments
 Specials

HORDON - Bonus Specials

A B C D E F
 G H I J K L
 M → N ← O P Q R
 S T U V W X
 Y Z !

Single Race
 Tournaments
 TT Single Race
 TT Tournaments
 Bonus Specials

NODROG - Super Specials

A B C D E F
 → G ← H I J K L
 M N O P Q R
 S T U V W X
 Y Z !

Single Race
 Tournaments
 TT Single Race
 TT Tournaments
 Super Specials

ALCHIE - Overdrive

A B C D → E ← F
 G H I J K L
 M N O P Q R
 S T U V W X
 Y Z !

Single Race
 Tournaments
 TT Single Race
 TT Tournaments
 Overdrive

Hallo Tips & Tricks-Redaktion!

Street Fighter the Movie ist ja total cool. Seit ich es gekauft habe, kann ich nicht mehr damit aufhören es zu spielen.

Mächtet ihr etwas mehr über Akuma wissen?

Also gut! Um nämlich gegen den geheimen Gegner Akuma zu kämpfen, mußt du dich erst bis zu Bison durchs Spiel prügeln, ohne auch nur eine Runde zu verlieren. Außerdem kann man, wenn man auf dem zweiten Pad Start drückt, Akuma übernehmen und steuern.

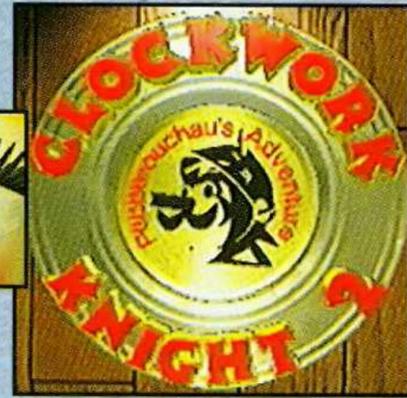
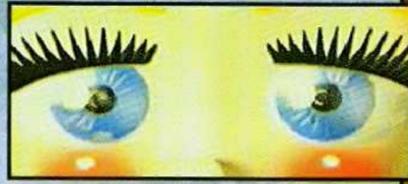
Es gibt auch noch eine einfachere Möglichkeit, als Akuma zu spielen.

Wenn ihr euch im Charakter-Menü einer Street Battle befindet, dann drückt oben, B, unten, Z, rechts, X links, Y, und Akuma sollte anstatt eures Charakters nun erscheinen. Nun mußt du ihn nur noch mit C auswählen.

Und da ich so ein netter Mensch bin, habe ich hier auch noch seine Moves für euch.

- | | | | |
|----------------------|--|--|--|
| Feuerball | - Drehe das Steuerkreuz von unten nach vorne und führe einen Schlag aus | Halbhoher Feuerball | - Drehe das Steuerkreuz von unten nach vorne und führe einen Schlag im Sprung aus |
| Brennender Feuerball | - Drehe das Steuerkreuz von hinten nach vorne und führe einen Schlag aus | Die folgenden Moves kann man nur machen, wenn der Balken für die Super Power voll ist. | |
| Drachen-Schlag | - Drücke vorne, unten, unten/vorne und führe einen Schlag aus | Super Feuerball | - Drehe das Steuerkreuz von unten nach vorne und drücke alle drei Knöpfe |
| Hurrikan-Tritt | - Drehe das Steuerkreuz von unten nach hinten und führe einen Tritt aus | Super Hurrikan Tritt | - Drehe das Steuerkreuz von unten nach hinten und drücke alle drei Knöpfe |
| Teleport | - Drücke vorne, unten, unten/vorne und führe zwei Schläge aus | Super Kombi Feuerball | - Drehe das Steuerkreuz von unten nach vorne, dann von unten nach vorne und führe einen Schlag aus |

Clockwork Knight 2



Sir Tongara de Pepperouchau ist zurück! Die Prinzessin Chelsea ist wieder gekidnappt worden und dem plumpen Ritter kommt einmal mehr die Aufgabe zu sie zu befreien. Alles Spielzeug im Haus braucht ihn, und der Ritter braucht deine Hilfe. Der erste Teil von Clockwork Knight war okay. Nicht gerade bahnbrechend, es hatte zwar seinen Reiz, war aber nicht überwältigend. Ein Jammer, daß es wahrscheinlich die Leute davon abhalten wird, einen Blick auf den zweiten Teil zu werfen, der im großen und ganzen sehr viel besser gelungen ist. Das Gameplay ist weit besser als beim Vorgänger, und der Text auf der Packungsrückseite lügt nicht, wenn er behauptet, daß das Spiel 3D-Grafik in einer ganz neuen Perfektion bietet.

KID'S ROOM 1

In diesem ersten Level muß Pepper sich den Weg durch ein Labyrinth aus Bauklötzen bahnen.



Im ersten Turm sind auf beiden Seiten spezielle Items versteckt. Führe Pepper ganz nach oben und springe von der linken Seite ab. Während er fällt, sammelt er zahlreiche Taschenuhren und



Königskronen ein. Führe ihn wieder nach oben und lasse ihn auf der rechten Seite hinunterspringen. So gelangt er auf einen Vorsprung mit einer Box, die zu einem Geheimlevel führt.

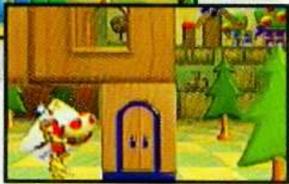


Am Anfang dieses Levels begegnet Pepper der ersten vier

Spielkarten, die man finden muß, um am Ende einen besonderen Bonus zu ergattern. Man aktiviert die Karten, indem man an ihnen vorbeirent.



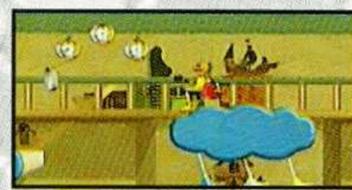
Der Geheimraum enthält Kugeln, die von der Decke hängen. Sie sind gefüllt mit Überraschungen und können mit den Spielzeuggäulen darunter zerschlagen werden. Wenn er sie zerstört hat, kann Pepper sie dazu benutzen,



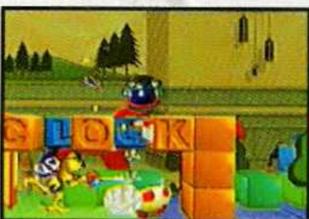
um auf das Haus zu springen, wo es eine versteckte Karte zu aktivieren gilt. Das Gebäude enthält auch den Zugang zum Le-Bon-Rennen. Lasse dich rechts hinunterfallen und gehe in den versteckten Raum. Dort befindet sich eine weitere Karte



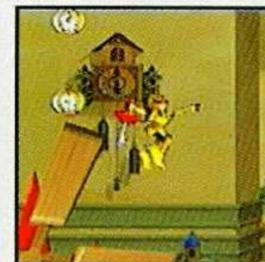
unmittelbar vor dem Ausgang. Auch sie muß aktiviert werden, wenn man am Ende den Bonus einsammeln will. Über dem Ausgang dieses Geheimlevels hängt eine weitere Kugel, die man zerstören kann, indem man ein erstauntes Spielzeug einsammelt und daraufwirft.



Wenn Pepper zum zweiten Turm kommt, führst du ihn ganz nach oben, damit er Zugang zu einer Reihe von Vorsprüngen erhält, die nach links führen. Dort gibt's eine Menge Taschenuhren einzusammeln, falls für dich die Zeit knapp wird. Wenn man rechts vom Turm hinunterspringt, erhält man ebenfalls Taschenuhren und Königskronen.



Nach dem Verlassen des Geheimraums kann Pepper die unsichtbaren, niedrigeren Vorsprünge betreten. Er muß sich in eine Spalte fallen lassen, die sich an der Spitze eines Abhangs



nach dem ersten Turm befindet. Diese Vorsprünge enthalten massenweise wertvolle Items und einen weiteren Geheimraum, der ebenfalls mit Items gefüllt ist.



Die letzte Spielkarte findet man am Ende des Levels. Renne daran vorbei, um sie zu aktivieren und renne weiter, um von dem Sprungbrett am Levelende abzuspringen. So kannst du einen Buchstaben erleuchten, und mit ein wenig Glück erhältst du ein Extraleben.

KID'S ROOM 2

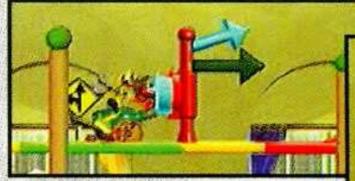
In diesem Level muß Pepper die Strapazen einer Spielzeugreise auf sich nehmen.



Man trifft auf zahlreiche fallende Objekte, denen es auszuweichen gilt. Am besten zieht man sich auf die linke Seite des Bildschirms zurück, und wenn die Objekte vor dem Fallen zu wackeln beginnen, drückst du vorwärts, so daß Pepper und Barobaro durch die Gefahrenzone schießen, ohne getroffen zu werden.

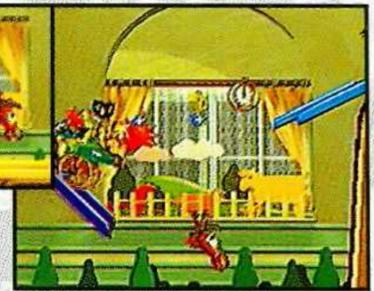


Wenn Pepper ein paar gute Treffer gelandet hat, wird ihn die Kreatur einkreisen und ein springendes Seil um ihn formen. Pepper muß hochspringen, um ihm aus dem Weg zu gehen, und dann das Mikrophon attackieren, da sich die Spirale über seinem Kopf befindet. Achte beim Überspringen des Seils darauf, daß sich Pepper in der Mitte befindet - wenn er dem Mikrophon zu nahe ist, wird er nach dem Sprung darauf landen. Dadurch treffen Peppers Füße auf den Schlangenkörper, und er verliert viel wertvolle Energie dabei, wenn nicht sogar ein Leben.



Peppers treuer Esel Barobaro kann sehr hoch springen, und seinen Kopf kann er vorausschleudern, um dem reisenden Duo gefährliche Hindernisse aus dem Weg zu sprengen. In diesem Level sind die Karten sehr schwierig zu aktivieren, da sie sich auf verschiedenen Wegen befinden. Diese betritt man, indem man von einem auf den nächsten springt oder indem man den Punkte-Button drückt, wodurch Pepper seine Richtung ändert.

Auf dem Track gibt es eine ganze Menge Spalten, für die Trial and Error die einzige



Antwort ist. Bei einigen kommst du auf niedrigere Tracks und bei ein paar anderen haucht Pepper sein Leben aus. Wieder einmal muß Barobaro am Levelende für einen Sprung vom Sprungbrett bereit sein.

KID'S ROOM BOSS



Diese schlangenartige Kreatur wickelt sich um die Stäbe und treibt Pepper so in die Enge. Man kann dies vermeiden, indem man den Schlangenbewegungen folgt, damit sie einen nicht erwischen kann.



Wenn es sicher ist, attackierst du das Mikrophon an ihrem Schwanzende. Es wird Funken sprühen und die Energie der Schlange reduzieren. Nach einer



Weile wird die Kreatur nach den Stäben greifen und versuchen, unseren Helden zu zerquetschen. Mach dir aber keine Sorgen, solange du dabei auf der anderen Seite des Bildschirms bleibst, kommst du mit ihr nicht in Berührung.



STUDY ROOM 1

Hier muß Pepper auf den kreisförmigen Bücherpfaden wandeln und sich aus den kleinen Spielzeugkanonen schleudern lassen, um den bösen Spielsachen ein Schnippchen zu schlagen.



Überall sind Kanonen verteilt. Diese katapultieren Pepper durch den Level von Plattform zu Plattform. Wenn die Plattform ein Buch ist, solltest du schnell weiterspringen, weil sie wahrscheinlich bald zusammenbrechen wird.



Die rauf und runter springenden Raketen können für Pepper sehr nützlich sein. Wenn man diese richtig einsetzt, fügen sie den Spielsachen auf der anderen Seite Schaden zu. Mit diesen Karten kann man auch die Spielkarten erreichen, die durch die Bücher-Plattform blockiert werden. Von der anderen Seite kann

Pepper seine Angriffe so einrichten, daß die Raketen die Karten attackieren, wodurch eine Lücke entsteht, zu der Pepper zurückkehren kann, um die Karte zu aktivieren.



Die Karten sind in diesem Level recht leicht zu finden, meistens auf



höheren Ebenen. Übereile am Anfang nichts, sonst verpaßt du das Ass. Es kommt gleich nach der ersten Kanone. Nachdem du dich katapultieren hast lassen, drehst du dich nach links, und Pepper findet eine zweite Kanone, die ihn zum Startpunkt zurückschießt, wo die Karte hinter einem hohen Buch versteckt ist.



Am Ende der zweiten Plattform findet Pepper eine Box, die ihn zu einem Geheimraum transportiert. Dieser Raum ist voll von Hindernissen, die unser Held in seinem Rennen gegen Le Bon überwinden muß. Das Rennen ist schwer zu gewinnen, denn das



Timing muß für den ersten Sprung perfekt sein. Versuche nicht, die Büchse und das Buch auf einmal zu überspringen, sondern hüpfte erst auf die Büchse und dann über das Buch.



Denke daran, daß Pepper Objekte nicht nur schieben, sondern auch ziehen kann.



In einigen Gebieten des Levels sind sehr wichtige Items



versteckt, an die man nur herankommt, wenn man einen Gegenstand aus dem Weg zieht.

STUDY ROOM 2

Dieser Level enthält eine ganze Reihe geheimer Gebiete und ein paar Objekte, die Pepper das Leben erheblich erleichtern.



Die offenen Bücher können zugestoßen werden. Pepper sollte das ausnutzen, um möglichst viele Feinde in den Büchern zu fangen. Sei aber vorsichtig, denn die Spielsachen können Pepper durch die Buchdeckel hindurch mit ihren Bleistiften stechen.



Die erste Aufziehbox, auf die Pepper stößt, führt ihn in einen Geheimlevel. Dort gibt's gleich am Anfang ein Extra-Leben - direkt über dem Buch zur Linken. Außerdem findet man jede Menge Königskronen, die man für das Roulette-Rad braucht.



Die Spielkarten sind in diesem Level sehr einfach zu finden. Alle sind sofort sichtbar, und man begegnet ihnen auf Peppers Weg durch den Level.



Die zweite Aufziehbox führt Pepper in einen weiteren Geheimraum, der mit Goodies angefüllt ist. Die Exit-Box führt auf eine verdunkelte

Plattform mit einer anderen Box, die den Ritter nach unten fallen läßt.



Das Feuerzeug kann man dazu benutzen, um verschiedene Kerzen anzuzünden, die über den Level verteilt sind. Auf diese Weise wird der Level erhellt, so daß Pepper das Feuerzeug fallen lassen kann, falls er nach oben in einen höheren Level springen muß.



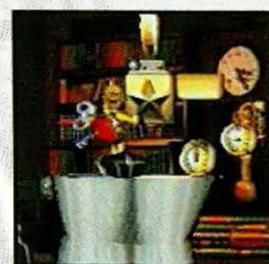
Wenn er einmal unten ist, findet Pepper ein



Feuerzeug, mit dem er sich heimleuchten und unterwegs Feinde vernichten kann. Es ist sehr nützlich und man sollte es bis zum Ende der Stage bei sich tragen.



Pepper kommt unter einer Kaffeekanne durch, die auf einem Buch steht. Wenn man sich für ca. 10 Sekunden direkt darunter stellt, wird der Kaffee erhitzt und dann zu kochen beginnen. Das bringt die Kanne



dazu, Items zu produzieren, die aus der Schnaube hervorschießen und direkt neben Pepper landen. Man kann dies so oft wiederholen wie man will und so seinen Vorrat an Zeit, Extra-Leben und Königskronen aufstocken.

STUDY ROOM BOSSES

Insgesamt gibt es drei Endgegner. Das Stück Papier wird in jede Tinte getaucht, um jeweils eine andere Kreatur hervorzubringen.

GORILLA



Diesen Boss kann man recht leicht überwältigen. Peppers Hauptziel ist, nicht in die Reichweite seiner Arme zu kommen. Da der Gorilla in die Luft

springt, kann unser Held unter ihm durchrennen und ihn attackieren, wenn er sich gerade herumdreht. Nach ein paar Treffern wird sich der Gorilla zu einem Ball zusammenrollen und zu den Büchern bei dem Tintenfaß zurückfliegen. Er kehrt zurück, um Pepper durch Sprünge und Body Slams zu attackieren. Peppers beste Strategie dabei ist, von einem Ende des Screens zum anderen zu rennen.

LEOPARD

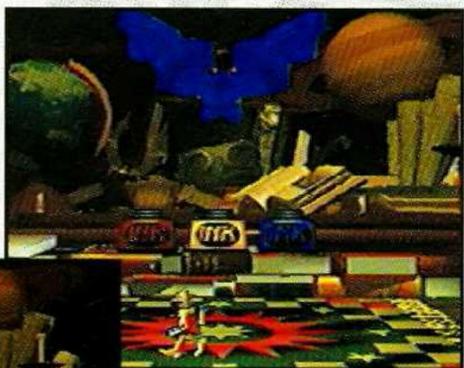


Bei ihm handelt es sich um den gefährlichsten Endgegner von den dreien. Timing ist bei ihm alles.

Attackiere den Leopard, nachdem er in die Bücher gepoltet und sich selbst k.o. gesetzt hat. Wenn er wieder zu Bewußtsein kommt, rennst du in die entgegengesetzte Richtung, und kurz bevor er dich erwischt, springst du in die Luft und drückst auf dem Joypad zurück, um jeden Kontakt mit dem Papiertier zu vermeiden.

Nach drei Treffern rennt die Raubkatze diagonal über den Screen, so daß ihn Pepper von der Mitte des Screens aus leicht angreifen kann.

BAT



die Eier nun aufheben und sie auf die Fledermaus werfen, um sie zu zerstören. Nach drei Treffern fliegt die Fledermaus in die Kerzenflammen und verbrennt.

Diese Kreatur will Pepper mit stacheligen Kugeln bombardieren. Die Kugeln zerspringen und geben Spielzeugeier frei. Pepper kann

MYST



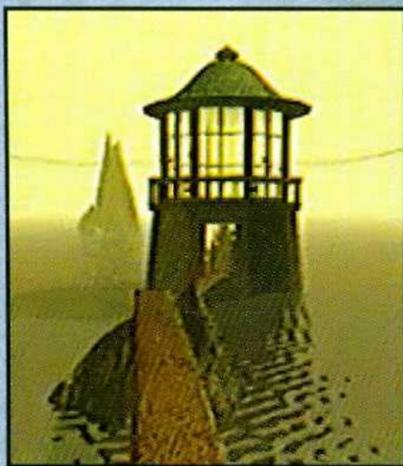
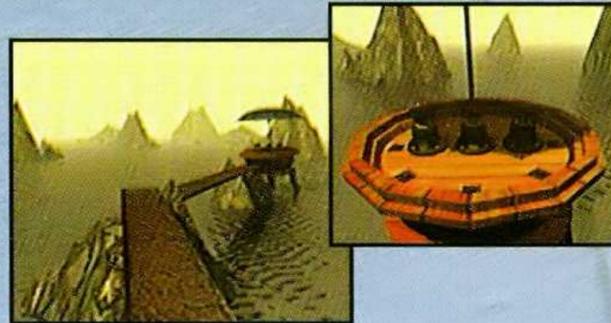
Hallo Leser,
Ich erhole mich gerade von meiner Arbeit an der Relativitätstheorie, um euch mit dem zweiten Teil der vertrackten Lösung von Myst zu versorgen. Die Puzzles werden schwieriger und mein Gehirn tut schon weh.

Hoffentlich bekomme ich einen Preis für diese Lösung, denn ich will unbedingt, daß man sich aus irgendeinem Grund einmal an mich erinnert. Ich habe schon mit dem Gedanken gespielt, meine sonstige Arbeit an den Nagel zu hängen und mich ganz auf Rollenspiele zu konzentrieren, aber ich bin mit der Relativitätstheorie schon so weit, daß ich sie genausogut zu Ende führen kann.

Viel Glück mit dem Spiel. Ich schau mir jetzt ein paar Eisenbahnzüge an, um zu sehen, ob man die Mysterien des Universums dadurch entschlüsseln kann, indem man Objekte in fahrende Vehikel wirft. Tschüß, Albert.

STEINSCHIFF- ZEITALTER

Du beginnst dieses Zeitalter auf dem Heck des Schiffes. Gehe auf den Planken bis zu dem kleinen Krähennest mit dem Schirm. Dort findest du drei Knöpfe, mit denen Wasser aus verschiedenen Bereichen der Insel und des Schiffes gepumpt wird. Der erste pumpt das Wasser aus dem Schiff, der zweite aus den Tunnels und der dritte aus dem Keller des Leuchtturms.



Drücke den dritten Knopf und kehre zum Schiff zurück. Von hier aus folgst du den Planken zum Leuchtturm, der nun leergepumpt ist, gehst in den Keller und drehst den kleinen Hahn an der Kiste auf, so daß Wasser herausläuft. Schließe den Hahn und kehre zu den Schaltern beim Schirm zurück. Drücke den zweiten Knopf, um die Tunnels leerpumpen und flute den Leuchtturmkeller wieder.



Kehre zum Leuchtturm zurück. Das Wasser hat die Kiste auf den Treppen nach oben getragen, und der Schlüssel, der an den Brettern vor der Leiter mit einer

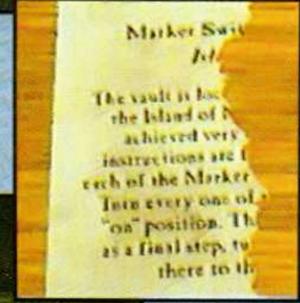
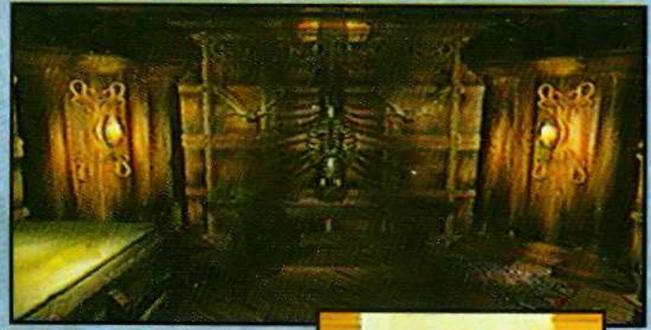
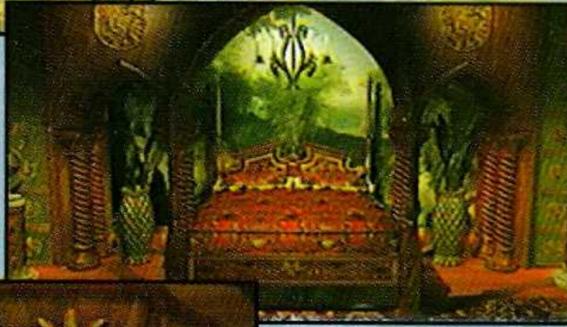
Kette befestigt ist, öffnet die Kiste. Darin findest du den Schlüssel zu der Falltür über der Leiter. Entriegle das Schloß und klettere im Leuchtturm nach oben. Benutze den Generator, um die Batterien aufzuladen - auf der Seite befindet sich eine Energieanzeige, die dir sagt, wann sie ganz geladen sind. Hierher mußst du jedesmal zurückkehren, wenn in diesem Zeitalter während deines Aufenthaltes das Licht ausgeht.



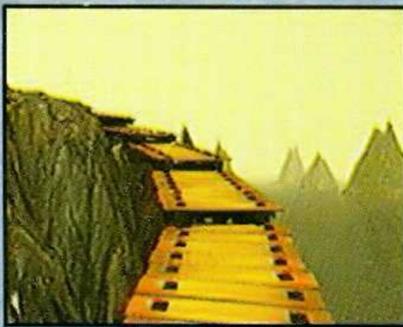
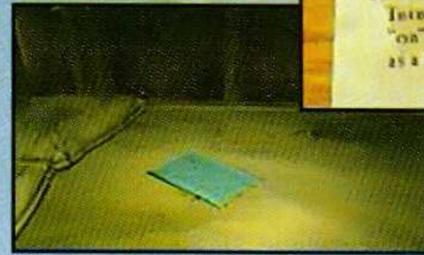


Gehe zu den Tunnels und untersuche in jedem ganz unten die Schlafräume. In einer Kommode findest du ganz unten eine rote Seite, und in einem

anderem Raum auf dem Bett eine blaue. Du kannst immer nur eine Seite tragen, denke also daran, in dieses Zeitalter zurückzukehren, um die zweite Seite zu

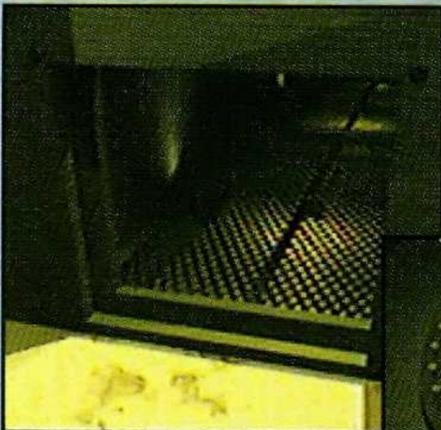
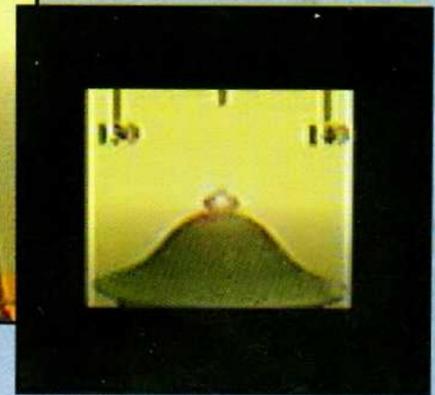


holen. In dem Raum mit der blauen Seite findet man in der Kommode außerdem noch eine halbe Notiz. Diese enthält einen Fehler. Ersetze das Wort „On“ in der dritten Zeile von unten durch das Wort „Off“.



Verlasse die Tunnels und suche die Treppen, die dich zum Gipfel der Insel und zu dem Fernrohr führen. Achte darauf, daß die Batterien voll aufgeladen sind, bevor du nach oben gehst. Schau durch das Fernglas und verändere mit der Hand so lange deinen Blickwinkel,

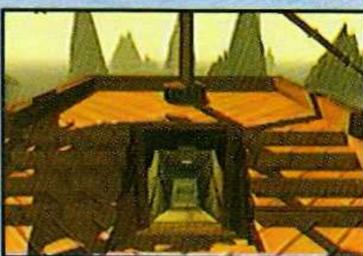
bis du den Leuchtturm siehst. Wenn die Batterie geladen ist, blinkt er nun. Die Gradanzeige auf dem Viewfinder steht nun auf 135°.



An einem der Geländer der Treppe zu den Schlafräumen befindet sich eine geheime Schalttafel. Öffne sie, darin ist ein Kompaß, umgeben von Knöpfen. Drücke den 13ten



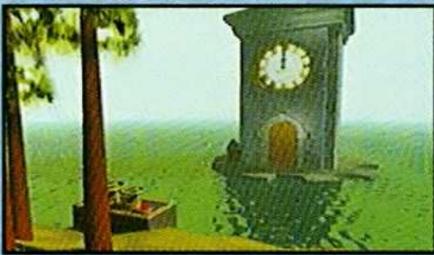
Knopf. Dieser entspricht der Gradanzeige an dem Fernrohr, als man den Leuchtturm im Visier hatte. Der richtige Knopf aktiviert die Unterwasserlampe, die diese Kammer und die Schiffskabine beleuchtet.



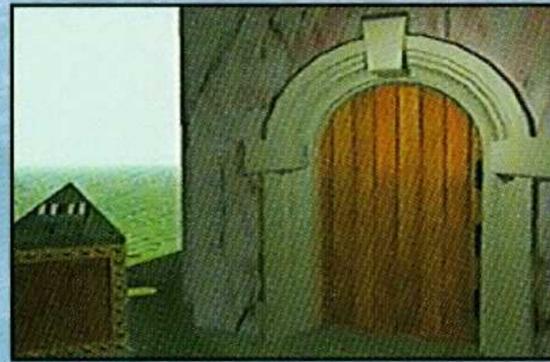
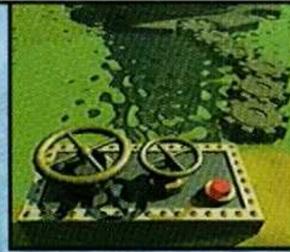
Kehre zu den Schaltern beim Schirm zurück, betätige den, der die Schiffskabine leerpumpt, und gehe zum Schiff. Betrete die Kabine und begib dich zu dem Tisch an der niedrigsten Stelle. Wenn du auf den Tisch klickst, erscheint das Buch, das dich zur Bibliothek teleportiert. Benutze es, um dorthin zurückzukehren, und lege die Seite in das Buch mit der selben Farbe.



VON MYST INS MECHANISCHE ZEITALTER



Gehe zum Uhrenturm auf der gegenüberliegenden Seite der Insel.



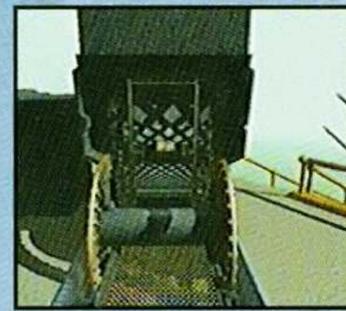
Benutze die Räder, um die Zeit nach dem Clue im Observatorium (2:40) einzustellen. Das große Rad bewegt den Minutenzeiger, das kleine den Stundenzeiger. Wenn du den Knopf drückst, kommt eine Brücke aus dem Wasser zum Vorschein. Überquere sie und schalte den Maker ein.



Wenn du im Uhrenturm bist, benutzt du die Hebel, um die Kombination aus dem Observatoriums-Clue (2-2-1) einzustellen. Ziehe den zweiten Hebel und lasse ihn wieder los, um die unteren beiden Vorrichtungen zu drehen. Wenn du ziehst und den Hebel unten hältst, drehen sich beide

Vorrichtungen einmal, aber die Mitte dreht sich weiter. Der rechte Hebel funktioniert genauso für die oberen beiden Vorrichtungen. Ganz rechts ist ein Hebel, mit dem man das Puzzle auf den Anfangszustand zurücksetzen kann.

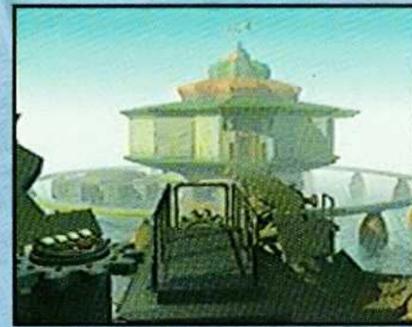
Wenn du damit fertig bist, gehst du zu den großen Rädern beim Dock. In der Vorrichtung befindet sich das Buch, das dich ins mechanische Zeitalter teleportiert.



MECHANISCHES ZEITALTER



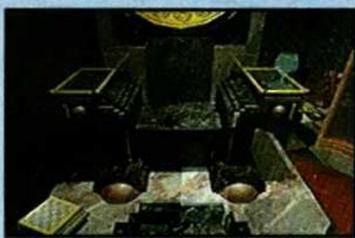
Der Raum mit den Waffen enthält ein Podest mit zwei Knöpfen. Es handelt sich dabei um einen Simulator für den Mechanismus, mit dem man die Festung drehen kann. Übe damit, bis du gut damit zurechtkommst. Der linke Knopf kontrolliert die Geschwindigkeit der Drehung und der rechte die eigentliche Bewegung. Andere Gegenstände im Raum geben dir Aufschluß über seinen früheren Bewohner.



Du beginnst an der großen, offenen Vorrichtung. An der Seite ist eine Schalttafel mit einem Kombinationsschloß, bei dem man vier Bilder korrekt anordnen muß, um es zu öffnen. Nun folgst du dem Steg heraus zur Festung. Betrete sie und untersuche die beiden Räume darin.



Links befindet sich eine geheime Schalttafel, wenn du auf den Stuhl blickst. In dem Raum dahinter liegt eine blaue Seite.



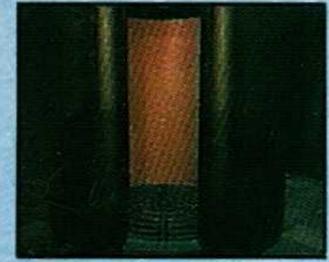
Der Raum mit den Modellen enthält ebenfalls eine geheime Schalttafel. Schaue rechts hinter den Tapeten, wenn du auf den Stuhl im Raum blickst. In



dem Raum hinter der geheimen Schalttafel findest du eine rote Seite.



An der Wand in dem hinteren Gang, der die beiden Räume miteinander verbindet, gibt es einen roten Knopf. Drückt man diesen, erscheint eine Treppe, die nach unten führt. Am Fuß der Treppe befindet sich eine runde Anzeige und ein Hebel. Halte den Hebel nach vorne, bis die Anzeige rot zu leuchten beginnt und am Grunde des Kreises eine Öffnung sichtbar wird.



Gehe wieder die Treppe nach oben und drücke den roten Knopf ein zweites Mal, um die Treppe wieder zu schließen. Gehe in die Halle zu der Nische im Zentrum der Festung, die du nun betreten kannst. Drücke den Pfeil nach oben, und der Aufzug führt dich in das oberste



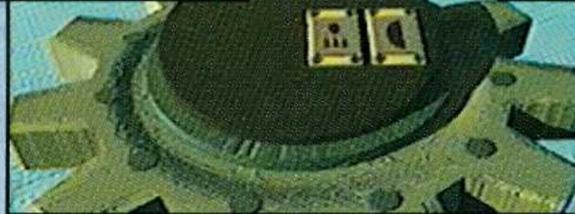
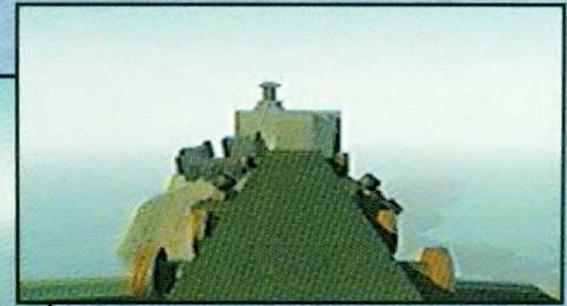
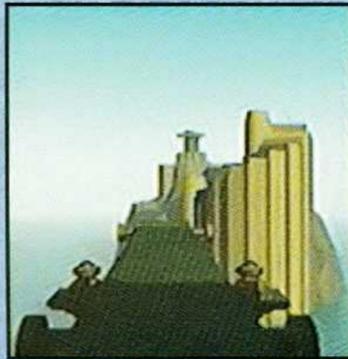
Der Aufzug wird ein Stück nach unten fahren, und die Steuerung zum Drehen der Festung kommt oben auf der Aufzugkabine



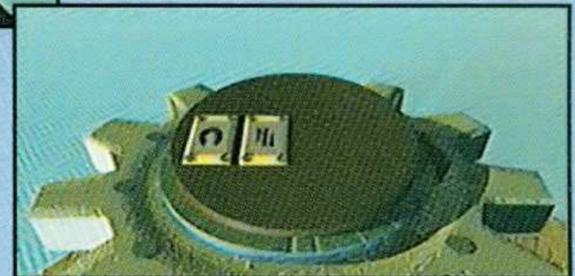
Stockwerk der Festung. Wenn du oben bist, verläßt du den

zum Vorschein. Bediene die Steuerung ebenso wie vorher den Simulator in dem Raum mit den Waffen. Die Bewegung der Festung wird dadurch bestimmt, wie lange du den rechten Hebel nach vorne drückst.

Aufzug noch nicht, sondern drückst erst den viereckigen Knopf zwischen den Auf- und Ab-Knöpfen. Dann verläßt du schnell den Aufzug.



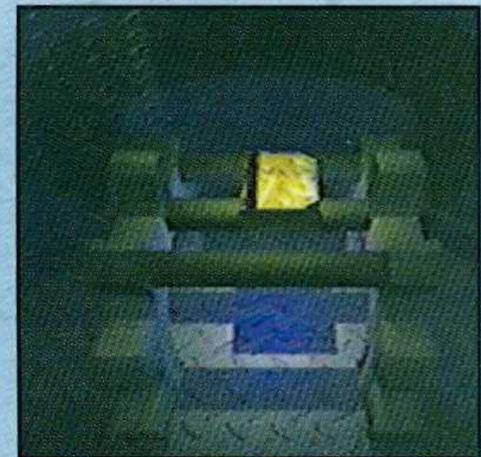
Du mußt die Festung zu drei der vier möglichen Haltepunkte drehen. Zwei



führen zu kleinen Inseln, auf denen du den Code für das Vier-Bilder-Kombinationsschloß findest, das dir am Anfang des Zeitalters begegnet ist. Ein Haltepunkt führt lediglich zum offenen Ozean. Der letzte Haltepunkt ist die ursprüngliche Position der Festung und führt zum Startpunkt zurück.

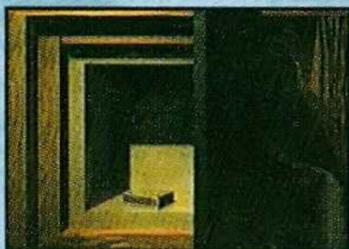


Hole dir die vollständige Vier-Bilder-Kombination und führe die Festung in ihre Ausgangsposition zurück. Gib die Kombination auf der Schalttafel ein und drücke den roten Knopf. Eine Treppe kommt zum Vorschein, die hinunter in einen Geheimraum führt. In der Kammer befindet sich das Myst-Buch, das dich zur Bibliothek zurückbringt.

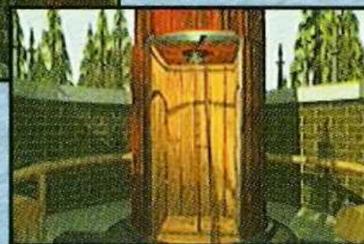
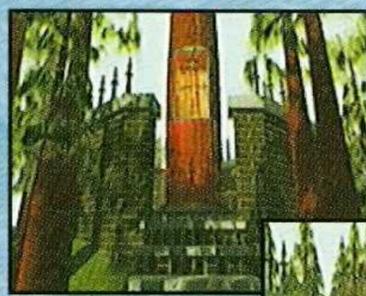


Wenn du in dieses Zeitalter zurückkehrst, um die zweite Seite zu holen, mußt du den Knopf auf dem Kombinationsschloß drücken, um wieder die Treppe zum Buch zu öffnen.

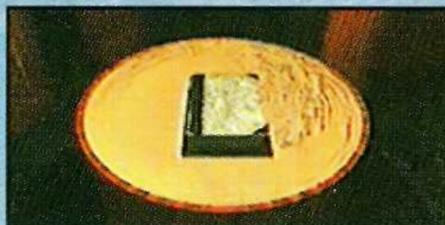
VON MYST INS KANALWALD-ZEITALTER



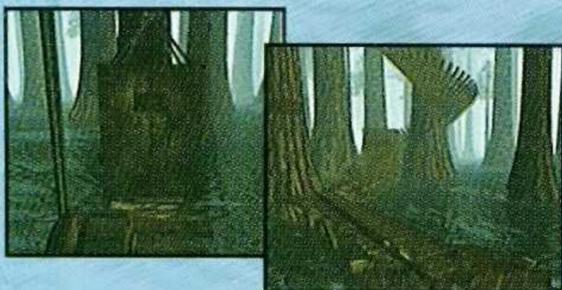
Gehe zu der Hütte auf der Insel. Gebe am Safe die Kombination ein, die du im Observatorium gefunden hast: 724. Benutze die Streichhölzer, um die Flamme im Schmelzofen zu entzünden. Positioniere deinen Cursor in der Mitte des Rades, bis es sich im Uhrzeigersinn dreht und grün wird, dann klickst du, um den Schmelzofen anzukurbeln. Dies versorgt den Baumaufzug mit Energie und läßt ihn in die Höhe fahren. Warte, bis du den Aufzug auf seinem Weg nach oben nicht mehr hören kannst. Nun schaltest du den Schmelzofen aus, gegen den Uhrzeigersinn und rot, bis das Feuer erlischt.



Gehe nun schnell nach draußen und drehe dich wieder zur Hütte hin um. Gehe nach rechts zwischen die beiden großen Bäume. Dort siehst du einen riesigen Baum mit einem herabfahrenden Aufzug. Wenn der Lift den Boden erreicht, gehst du hinein. Nun wirst du zu dem Buch gebracht, das dich in das Kanalwald-Zeitalter teleportiert.



KANALWALD-ZEITALTER



Zu Beginn stehst du auf einer Reihe hölzerner Stege einem Baum gegenüber. Gehe auf den Stegen entlang, bis du zu einem Aufzug, einer Wendeltreppe, die du nicht betreten kannst, einer Pumpe, die wie ein Gerät mit einem Griff aussieht, und einer Windmühle kommst.



In der Windmühle drehst du den Wasserhahn unten an dem großen Tank auf. Die Röhren entlang den Stegen sind mit Schaltern ausgestattet, mit denen man das Wasser in verschiedene Richtungen dirigieren kann. Die gelben Punkte signalisieren die Richtung. Schicke das Wasser zu dem rechten Aufzug. Gehe hinein, schließe die Tür und fahre zum zweiten Stock hoch.



Taste dich zur Wendeltreppe voran. Um durch das Tor zu kommen, muß man einen Schalter aktivieren.

Gehe zurück zur Wendeltreppe und laufe hinunter. Lege die Röhrenschalter so um, daß das Wasser zur Pumpe am Fuß der Wendeltreppe fließt. Gehe die Stufen wieder hinauf zum Aufzug und fahre in den oberen Baumlevel.



Dieser befindet sich auf einer runden Plattform mit Blick auf das Tor.





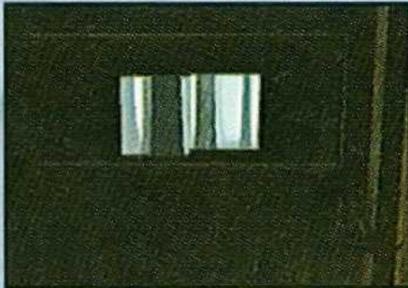
Hier findet man eine rote und eine blaue Seite, die



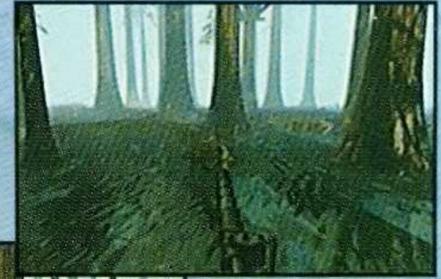
Hälfte einer Notiz und eine Reihe anderer Hinweise auf die Lebensweise der früheren Bewohner.



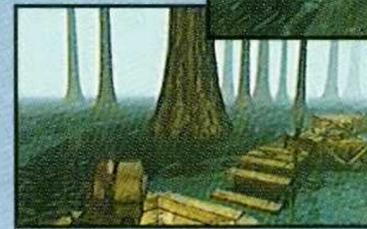
Fahre mit diesem Aufzug hinauf zu dem kleinen Raum, in dem sich das Myst-Buch befindet, mit dem du zurück zur Bibliothek kommst. Dort angelangt, legst du die farbige Seite auf das entsprechende Buch.



Wenn du bereit bist zu gehen, machst du dich auf zu den Holzstegen und setzt die Schalter so, daß das Wasser zur Pumpe am Ende der Sackgasse fließt. Ziehe den Hebel an der Pumpe und eine Brücke zum anderen Stegabschnitt taucht auf. Überquere sie, um zu dem anderen Aufzug zu gelangen.

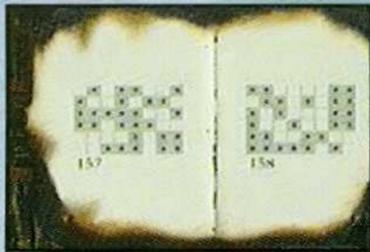


Folge den Holzstegen (nicht denen, auf denen du gekommen



bist), bis du eine Kurbel findest. Wenn du sie drehst, erweitert sich die Röhre über den Abgrund hinweg. Gehe zurück zu den Röhrenschaltern und steuere den Wasserfluß zu der zeitweise installierten Röhre über den Abgrund, die zum letzten Aufzug führt.

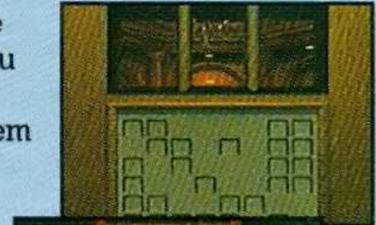
VON MYST NACH DUNNEY



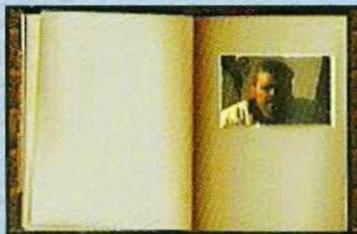
Indem du die vorletzten roten und blauen Seiten in die Bücher legst, die die Brüder gefangenhalten, bringst du sie dazu, dir zu sagen, wie du die letzten roten und blauen Seiten sowie ein letztes Myst-Buch findest, indem du Gebrauch vom Kamin machst. Finde die richtige



Zahlenkombination im richtigen Buch und schreibe sie dir auf. Gehe in die Feuerstelle und drücke den roten Schalter. Die Tür schließt sich, und du baust das Muster aus dem Buch auf dem Metall der Tür nach, indem du die korrekten Vierecke ein- oder ausklickst. Drücke den Schalter noch einmal, und die Feuerstelle dreht sich und gibt einen Geheimraum frei. Die



letzten roten und blauen Seiten sowie ein grünes Myst-Buch befinden sich dort.



Lese das grüne Buch (trotz der Warnung des Bruders) und du findest die wahre Geschichte der Brüder heraus und was du zum Beenden des Spiels tun muß.

Der Schlüssel zum Auffinden der letzten weißen Seite ist auf der Notiz, die man in zwei Stücken findet, eines im Steinschiff-Zeitalter und eines im Kanalwald-Zeitalter. In manchen Versionen gibt es an dieser Stelle einen Tippfehler. Was man tun muß, ist, alle Schalter auf „An“ zu setzen und denjenigen, der in der Notiz erwähnt ist,



in die „Aus“-Stellung zu bringen. Wenn du dies getan hast, wird die Tafel auf dem Schalter aufspringen und die weiße Seite freigeben.



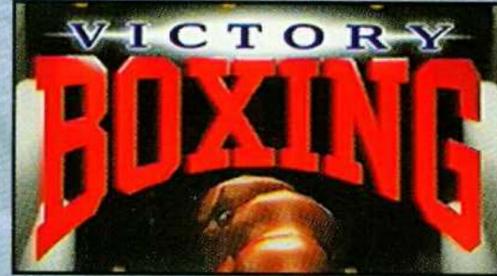
Nimm die Seite mit zurück in den Geheimraum in

der Feuerstelle und benutze das Buch, um nach Dunney zu kommen, wo du die Seite für den Vater der beiden Brüder (der Mann, der im Intro in die Felsspalte gefallen ist) findest. Er wird nach Myst zurückkehren und sich seiner Söhne annehmen. Er bittet dich, in Dunney auf ihn zu warten, und wenn er zurückkehrt, wird das Ende der Geschichte offenbart.



VICTORY BOXING

Nun ist es an der Zeit die Boxhandschuhe anzuziehen, die Wertungsrichter zu bestechen und das Glaskinn des Gegners zu zerbrechen! Victory Boxing ist eigentlich, vor allen Dingen im Zwei-Spieler-Modus, ein sehr gutes Spiel. Die Polygongrafiken könnten etwas weicher sein, denn die harten Kanten lassen die Boxer etwas unecht aussehen. Dies ist sehr schade, da die Bewegungen sehr gut animiert wurden. Ich war auch von den verschiedenen Kameraperspektiven und den vielen Replay-Funktionen beeindruckt. Wenn ihr also ein Kampfspiel sucht, indem es nicht nur darauf ankommt, wie schnell ihr eure Special-Moves ausführt, sondern das Taktik erfordert, dann ist Victory Boxing genau das richtige Spiel für euch.



Der Schlüssel zum Erfolg eines Kämpfers ist das richtige Einschätzen und Nutzen der drei Balkenanzeigen am unteren Screen. Sie hängen alle drei von einander und vom Gegner ab und bestimmen Niederschläge und k.o.s

DAMAGE



Hier wird angezeigt wieviel Schaden der Kämpfer bereits davongetragen hat. Kommt der Balken unten an, wirst du sicher niedergeschlagen. Wird der Balken also weniger, so laufe am besten mit deinem Fighter durch den Ring und vermeide es so noch mehr Schläge einzustecken. Nach einiger Zeit wird der Balken wieder aufgeladen. Achte auch darauf dabei nicht in einer Ecke gefangen zu werden, da du sonst bald niedergeschlagen wirst.

POWER



Dieser Balken steht für deine Schlagkraft. Jedesmal wenn du schlägst nimmt diese Kraft ab. Du solltest also mit deinen Schlägen auch treffen. Wenn dieser Balken unten ist, dann sind deine Schläge auch wertlos. Also ziehe dich zurück und lade wieder auf. Ist der Balken wieder voll, dann sind deine Schläge am kraftvollsten und verletzen den Gegner, so daß seine Kondition nach unten geht.



OVERALL

Diese Anzeige ist die absolut wichtigste für dich. Diese Anzeige wird weniger, während sich die anderen beiden wieder aufladen lassen. Also solltest du die beiden möglichst immer hoch halten. Über die Damage-Anzeige werden Niederschläge angezeigt, hiermit jedoch gleich die k.o.-Schläge. Halte dich also

ein wenig zurück und plane deine Attacken, so daß deine Schlag- und Verletzungsanzeigen hoch bleiben und deine Kondition somit auch gut bleibt.

Du mußt diese drei Anzeigen also genau beobachten. Gehst du in den Infight und läßt die Fäuste fliegen, so werden die ersten beiden Balken weniger und dadurch am Ende auch der Dritte sinken. Da nun dein dritter Balken unten ist, können sich die anderen beiden nie mehr bis zum Maximum aufladen. So haben deine Schläge nicht die volle Wirkung, du mußt öfter schlagen, deine Power geht weiter nach unten und du läufst auf Dauer Gefahr, niedergeschlagen zu werden. So gerätst du in einen Kreislauf hinein, der dich Kopf und Kragen kosten kann.

Wirst du in einer Runde dreimal niedergeschlagen, so zählt dies als technisches k.o.. Auch hier wird dies wieder mit den drei Energiebalken angezeigt. Schlägst du den Gegner nieder, so mußt du dich zurückziehen, solltest aber, sobald er bis acht angezählt wurde, wieder auf ihn zugehen. So hast du eine gute Ausgangsmöglichkeit, um ihn oder sie erneut umzuhauen. Kommst du weiter vorwärts, so wird dir dein Trainer neue Bewegungen beibringen. Diese sind zwar gut geeignet, deinen Gegner



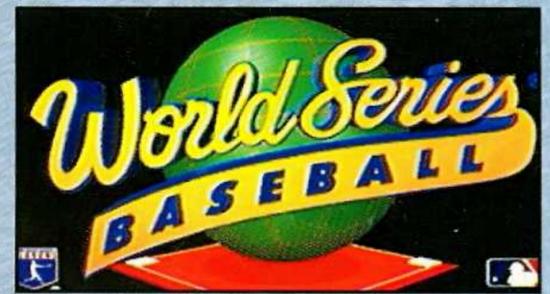
niederzuschlagen, triffst du jedoch nicht, so geht deine Schlagkraft bis auf 0 zurück. Wird dir ein solcher neuer Schlag gezeigt, so baue ihn am besten in deine Technik mit ein, anstatt komplett umzulernen.

Wenn du dir einen neuen Boxer

zusammenstellst, dann stelle die STAMINA (Ausdauer) auf das Maximum und baue dann deine Kraft und Schnelligkeit im Training auf. So kannst du ein paar Schläge mehr einstecken und deine beiden Balken können sich auch schneller aufladen.



WORLD SERIES BASEBALL

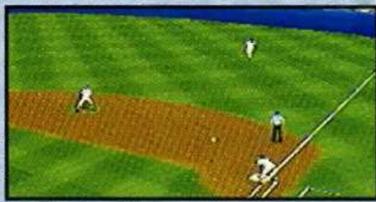


Strike Out!

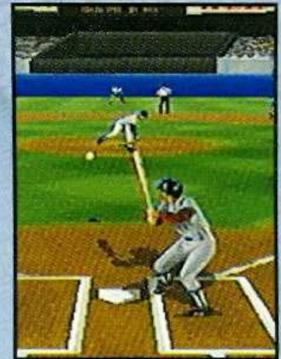
In diesem Baseball-Spiel sind alle Spieler der MLBPA und alle Teams der Amerikanischen und der Nationalen Liga enthalten. Der Kommentator des Spieles ist äußerst gut und wirkt sehr realistisch. Du kannst zwischen Tages- und Nachtspielen wählen und zudem den Austragungsort deiner Wahl herausuchen.

Die verschiedenen Optionen und Kameraperspektiven machen die schöne Grafik und das tolle Gameplay selbst für Baseball-Unwissende noch interessanter. Alles in allem ist dies jedenfalls eine tolle Simulation, die alle Baseball-Fans lieben werden.

PITCHING



Deine Wurftechnik solltest du so oft wie möglich wechseln. Bleibst du immer gleich stehen, so machst du es dem Schlagmann viel zu leicht. Versuche, den Schlagmann mit langsamen Würfen und angeschnittenen Bällen durcheinanderzubringen, da ein Schlag daneben ja als Strike zählt. Die Spieler auf den Bases können jederzeit loslaufen, um ein Feld weiterzukommen. Achte auf deinen Radar, so daß du evtl. zu einer dieser Bases werfen kannst. Schnelle Würfe können den Schlagmann dazu zwingen, den Ball zu weit hinten zu treffen. Dies zählt als Foul und auch als Strike. Das bedeutet, daß der Schlagmann zwar dreimal trifft, aber trotzdem raus muß.



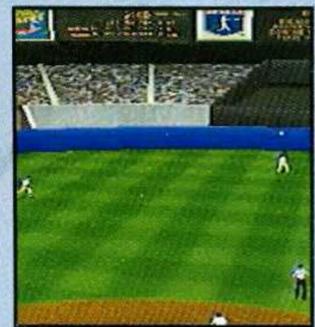
BATTING



Schlage nie nach Bällen, die nicht über das Feld geworfen werden. Bleibst du hier ruhig, so wird dies als „No-Ball“ für den Gegner gezählt. Wirft der Gegner zwei „No-Balls“, so weißt du genau, daß der nächste Wurf gerade kommen wird, um ein weiteres Foul zu vermeiden und du den Ball so sicher gut erwischen kannst. Schlage je nachdem, wie viele Bases besetzt sind. Sind alle besetzt, so solltest du keinen langen, hohen Ball schlagen, da dieser leicht gefangen werden kann. Dies würde bedeuten, daß alle deine Leute wieder zu ihrer Base zurücklaufen müßten. Sind alle Bases besetzt und du mußt unbedingt Punkte machen, dann lasse den Ball einfach nach vorne abtropfen. Ein solches Manöver, gut ausgeführt, gibt deinem Mann auf dem dritten Base die Möglichkeit durchzulaufen.

FIELDING

Stelle deine Spieler je nachdem, ob der Schlagmann Links- oder Rechtshänder ist, entsprechend auf. Auch wenn der Schlagmann den Ball hinten trifft, so kannst du ihn trotzdem noch fangen und ihn so, selbst wenn er ein Foul schlägt, rausschmeißen. Postierst du deine Fänger richtig, so kannst du den Ball leichter erwischen und dann auch gut zur Base werfen. Die Bases zu sichern ist sowieso sehr wichtig, da du die gegnerischen Spieler so davon abhältst weiterzulaufen, während du den Ball zu einer weiteren Base wirfst.



BASERUNNING



Bases gutzumachen ist absolut wichtig, kann aber auch gefährlich sein. Wenn man rennt, sobald der Werfer wirft, kann man völlig durcheinander kommen, falls der Schlagmann nicht trifft. Schlägt er vorbei, so kann es leicht passieren, daß der Ball zu der Base, zu der du läufst, geworfen wird, und du, wenn du zurückrennst, zwischen zwei Bases gefangen bist und wahrscheinlich raus mußt. Wird der Ball hoch geschlagen, solltest du erst loslaufen, wenn der Ball den Boden berührt. Das Zurücklaufen zu deiner Base ist nämlich fast unmöglich und endet, wie schon gesagt, meist damit, daß du raus mußt.

TIPS & TRICKS - T-Z

Die Classic Codes sind wieder da!



T

WAFFE ÜBERHITZT NIEMALS

Benutze ein Joypad mit Dauerfeuer-Funktion und du wirst feststellen, daß du damit ohne Ende schießen kannst. Also einfach Dauerfeuer aktivieren und die Waffe überhitzt sich nie mehr.

ZUGANG ZU JEDEM LEVEL

ADVENTURE
Gib das folgende Paßwort ein und du hast zu jedem Level des Spieles Zugang: ARDE

LEVEL-AUSWAHL

FORCE HARRIER EX
Schalte deine Konsole ein und halte dabei A gedrückt. Nun drückst du oben, unten, links, rechts, A, B, A, C und B bevor der Titel stoppt. In den Optionen kannst du nun den Level auswählen und z. B. Unbesiegbarkeit einstellen. Wenn du während des Spieles anhältst und dann A drückst, so kannst du die Levels überspringen, wenn du mehrmals B drückst, kannst du die Zeitlupe verwenden.

UNENDLICHE LEBEN

TAZ-MANIA
Gib als Paßwort einfach FFD45 ein.

LEVEL-AUSWAHL

Stecke zwei Joypads an. Halte nun während des Titelschirmes auf beidern Pads A, B und C gedrückt und drücke auf beiden noch Start. Ein Sound ertönt und das Spiel beginnt. Drücke dann im Spiel Start, um es anzuhalten. Drückst du jetzt auf Pad 1 B und C, so erscheinen einige Zahlen. Mit links und rechts kannst du nun diese Zahlen verändern und den entsprechenden Level kommen.

GEHEIMER RAUM

Um ihn einen geheimen Bonusraum im Arctic-Level zu kommen, hältst du auf dem letzten Eisblock unten und C gedrückt.

PASSWÖRTER

TEAM USA BASKETBALL
Gib diese Codes ein, damit du das jeweilige Olympische Finale zu gewinnen:
Halbfinale: JBT67BF
Finale: JDT67BC
Medaillen Sammlung: JCT67BH

VOLLE ENERGIE

TECHNOCOP
Halte das Spiel an und drücke zehnmal C, fünfmal A, zweimal B und zehnmal A.

LEVEL-SPRUNG

TERMINATOR 2
Sobald auf dem Screen „Press Start“ erscheint drückst du oben, unten, links und rechts dreimal. Arnie wird dir dann sagen, ob der Cheat funktioniert hat. Starte dann das Spiel wie immer und drücke während des Spieles B und C zusammen, um ans Ende des Levels zu kommen.

AUTO-AUSWAHL

TEST DRIVE 2
Der Ferrari ist das Multitalent, der Porsche beschleunigt am schnellsten und der Lamborghini fährt am schnellsten.

GEHEIMES OPTIONS MENÜ

Zu Beginn des Rennens drückst du A, B und C um in ein Menü zu kommen, in dem du die Beschleunigung, die Bremsen und die Haftung einstellen kannst.

THUNDERFORCE II

GEHEIMER OPTIONEN SCREEN
Drücke dazu einfach A und Start im Titelschirm.

THUNDERFORCE III

GEHEIMER OPTIONEN SCREEN
Auch hier mußt du nur A halten und Start drücken, um in dieses Menü zu kommen.
VOLLE POWER-UPS
Halte das Spiel an und drücke zehnmal nach oben, unten, B, unten, B, unten und B. Nun bekommst du alle Waffen mit B und mit A die Krallen.

THUNDERFORCE IV

VOLLE BEWAFFNUNG
Mit diesem Cheat bekommst bis auf den Schild die volle Bewaffnung.
Spiele erst einmal wie immer und drücke dann oben, rechts, A, unten, rechts, A, C, links, oben und B. Nun drückst du oben für die volle Bewaffnung, unten um die Waffen abzuschalten, rechts für die Krallen und links um diese abzuschalten. Mit Start geht es dann wieder zurück ins Spiel.
99 LEBEN
Wenn der Einleitungs-Bildschirm erscheint drückst du A und Start, um ins Konfigurations-Menü zu kommen. Schalte dann den Kontrollmodus auf 1, Maschinen-Power auf 100, den Missions-Level auf „Easy-Manic“ und „Stock-Ships“ auf 0. Nun wieder auf Exit und dann das Spiel normal starten. Und siehe da, du hast nun 99 Leben.

THUNDER PRO WRESTLING

CONTINUE MODUS
Sobald du keine Continues mehr hast und der Bildschirm „GAME OVER“ anzeigt, drückst du oben und C und bekommst drei weitere Continues.

TMNT: HYPERSTONE HEIST

LEVEL-AUSWAHL
Sobald das Konami-Logo erscheint drückst du C, B, B, A, A, A, B und C. Dann nur noch beim Titelschirm A, B, B, C, C, C, B und A drücken und du mußt nur noch im Ein-Spieler-Modus A und Start drücken.

TMNT: RETURN OF SHREDDER

LEVEL-AUSWAHL
Hier drückst du ebenfalls beim Konami-Logo C, B, B, A, A, A, B und C. Dann noch im Titelschirm A, B, B, C, C, C, B und A.

TOEJAM AND EARL

WARP
Gehe in Level 1 zu der Insel mit dem Loch in der Mitte und lasse dich in das Loch hineinfallen. So kommst du bei Level 0 an. So kannst du durch ein Bad deine Lebenskraft verlängern und bekommst ein Extraleben, wenn du eine Limonade trinkst. Wenn du nun wieder aus diesem Level herausspringst, kommst du zurück in den höchsten Level, den du bereits geschafft hast.

TRAMPOLINE TERROR

LEVEL-AUSWAHL UND CONTINUES
Drücke im Titelschirm gleichzeitig A, B, C und oben, dann Start und du kommst in ein spezielles Menü.

TROUBLESHOOTER

LEVEL-AUSWAHL
Zuerst mußt du zwei Pads anschließen. Im Titelschirm drückst du dann auf Pad 2 Start, rechts und C gleichzeitig. Zwischen der Titelschrift erscheint nun eine neue Option. Mit Start, rechts und C kannst du nun die Level-Nummer bestimmen.

TRUXTON

SUPER-SMART-BOMBE
Halte das Spiel genau in dem Moment an, wenn eine der Skull-Smart-Bomben explodiert und die Explosion noch auf dem Schirm zu sehen ist. Warte ca. 15 Sekunden ab und spiele dann, indem du Start drückst, wieder weiter. Nun werden die Auswirkungen der Bombe um einiges verstärkt.

TURRICAN

ALLES UNENDLICH
Stelle den Cursor im Options-Menü auf Exit, halte dann unten gedrückt und drücke A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A und A. Danach erscheint ein neues Menü.

TWIN COBRA

EXTRA CONTINUES
Drücke während des Titelschirmes andauernd A, um an bis zu 14 Extra-Continues zu kommen.

ENDSEQUENZ

Drücke beim Titelschirm oben, unten, links, rechts, A, B, C und Start. Nun kannst du die tolle Endsequenz beobachten.

VOLLE POWER FÜR DIE BEWAFFNUNG



Halte das Spiel an und drücke oben, unten, links und rechts. Dann hältst du A und drückst Start.

LEVELAUSWAHL

Drücke oben, unten, rechts, links und Start im Titelbildschirm.

TWO CRUDE DUDES

EXTRA CONTINUES

Solltest du nur noch ein Leben haben und deine Energie schon niedrig sein, drückst du Start auf dem zweiten Pad. So bringst du den zweiten Charakter ins Spiel und hast weitere drei Continues.

EXTRALEBEN

Während der Bonusrunden mußt du nur die Automaten in die Luft jagen, um ein Extraleben zu erhalten.

U

ULTIMATE TIGER

LEVELAUSWAHL

Drücke oben, unten, rechts und links im Titelbildschirm.

UNIVERSAL SODIER

BONUSBLÖCKE SICHTBAR

Gib als Paßwort einfach PWRZS ein und die Blöcke werden sichtbar.

PASSWÖRTER

Unbesiegbarkeit	-	RWRZS
Level 2	-	CHSGM
Level 3	-	MKSNS
Level 4	-	SGGBY
Level 5	-	JLGPH
Level 6	-	JDRSD
Level 7	-	PKSND
Level 8	-	CWBPN
Level 9	-	SFTNP
Level 10	-	CMVDG
Level 11	-	BYTCM

V

VALIS 3

KARTENAUSWAHL

Halte während des Titelbildschirms oben, A, B und C und drücke Start, um die Karten auszuwählen. Sobald der schwarze Screen erscheint, läßt du alle Knöpfe los. Drücke dann Start, um die Karten-Nummer zu wechseln. Wahrscheinlich klappt dies nicht gleich beim ersten Versuch!

EFFEKTE AUSWÄHLEN

Drücke oben und links diagonal, A, B, C und Start gleichzeitig, um an eine Option zum Testen der Sounds zu kommen.

VERYTEX

UNENDLICHE LEBEN

Halte A, B und C gedrückt und stoppe das Spiel. Dann drückst du unten und Start, um ein Extraleben zu erhalten. Drückst du dann wieder unten und Start, bekommst du jedesmal ein Extraleben.

BONUS SCHUTZSCHILD

Wenn du dein Schiff mit einem Schutzschild ausstatten möchtest, dann halte A, B und C gedrückt und halte das Spiel an. Nun drückst du rechts und Start und spielst mit Schild weiter.

W

WANI WANI WORLD

UNENDLICHE LEBEN

Sobald das Sega-Logo erscheint, drückst du zweimal Reset, und wenn du dann das Spiel startet, werden statt der Anzahl der Leben zwei Fragezeichen angezeigt.

WARPSPEED

AUFENTHALTSPUNKTE DER SCHWARZEN LÖCHER

Alpha	-	1B bis Beta
Beta	-	7D bis Alpha und 3G bis Beta
Gamma	-	5C bis Alpha, 5D bis Gamma und 4 B bis Beta
Delta	-	3C bis Alpha, 6G bis Beta und 2F bis Omega
Omega	-	4B bis Delta, 5C bis Alpha, 4D bis Epsilon und 3E bis Beta
Epsilon	-	2C bis Alpha

AUFTRAGSPASSWÖRTER

Level 1	-	W4D HLX VDX
Level 2	-	W6N CWK 1XM
Level 3	-	W67 G5R 4DQ

WARRIOR OF ROME

PASSWÖRTER

Stage 2	-	L3FHPOZNGW
Stage 3	-	NXDS55JSWF
Stage 4	-	O5TOJZSP5B

ENDSEQUENZ BETRACHTEN

Gib als Paßwort GREBDQ3NE ein, und du kannst die Endsequenz beobachten.

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

PASSWÖRTER

Time Patroller	-	DBHBKDB
Time Investigator	-	XXNBBMN
Time Inspector	-	DNDKJGD
Time Dectective	-	RRXKGND
Ace Time Dick	-	LHMNFGF
Super Time Sleuth	-	MJDFSGG
Capture Carmen	-	MJDFFDG
Game Over	-	JHBHXS

WORLD CUP ITALIA '96

TORWART ÜBERWINDEN

In der ersten Halbzeit kommt der Torwart des Computers sehr schnell aus dem Tor herausgelaufen. Daher bist du hier meist mit hohen Flanken und Kopfbällen erfolgreich. In der zweiten Halbzeit dagegen bleibt er recht langsam auf seiner Linie stehen, weshalb du in die äußeren Ecken des Tores schießen solltest.

WORLD OF ILLUSION

MICKEY - EIN SPIELER

Level 1 - Königin, König, Königin und König

Level 2 - König, Königin, Königin und König

Level 3 - König, König, König und Königin

Level 4 - Königin, König, König und König

Level 5 - König, König, König und König

DONALD - EIN SPIELER

Level 1 - König, Königin, Königin und König

Level 2 - König, König, König und Königin

Level 3 - König, König, Königin und König

Level 4 - Königin, König, König und König

Level 5 - König, König, König und König

WRESTLEBALL

EXTRA MANNSCHAFTEN

Im Mannschaftsauswahl-Screen hältst du B gedrückt und drückst nach unten, um vier versteckte Teams auswählen zu können.

KARATE TEAM

Gib KW6EN ein, und du spielst mit dem unbesiegbaren Karateteam.

X

XENON 2

UNZERSTÖRBARKEIT

Spiele ein Spiel so lange, bis du in die Highscoreliste kommst, und trage dich dort mit ARM ein.

Nun spielst du noch ein Spiel, beendest es mit einem etwas niedrigeren Punktestand als vorher und gibst OUR unterhalb von ARM ein. Im nächsten Spiel bis du dann unbesiegbar.

UNENDLICHE LEBEN

Mache es wie gerade beschrieben, aber benutze die Buchstaben OLD und AGE.

X-MEN

CHEAT-MODUS

Sobald auf dem Screen „Press Start Button“ erscheint, hältst du A, B, C und unten gedrückt und drückst Start. Wenn das Bild von Magneto erscheint, nimmst du das Pad heraus und steckst es in den zweiten Port. Nun drückst du Start und wählst den Schwierigkeitsgrad aus. Dein Spiel bestreitest du jetzt mit dem Pad in Port 2. Dabei hast du jetzt unendliche Gesundheit und Mutantenkräfte.

LEVELAUSWAHL

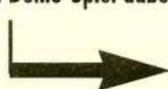
Hast du den oberen Cheat benutzt, dann läufst du in den Danger-Raum oben rechts und zerschlägst den Generator. In diesem Raum befinden sich sechs Fliesen auf dem Boden, die für einen Level stehen. Stellst du dich auf eine und drückst unten und C, so kommst du direkt in diesen Level.

Z

ZOOMI

EXTRA OPTIONEN

Bei der Spieler-Auswahl drückst du oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, A und B. Gehe dabei langsam vor, da es sonst nicht funktionieren könnte. Nun erscheinen einige Extraoptionen, bei denen auch unendliche Continues, Musik-Test und Demo-Spiel dabei sind.





T

THUNDERHAWK

UNENDLICHE PANZERUNG/BEWAFFNUNG

Drücke mitten im Spiel Pause und drücke dann nach oben, rechts, links und unten. Wenn du jetzt mit Start weiterspielst, bist du komplett ausgestattet.

THUNDER STORM FX/COBRA COMMAND

LEVELAUSWAHL

Im Titelbildschirm mußt du dazu links, rechts, A, B und C drücken. Nun kannst du mit links und rechts die Levels auswählen.

DEBUG-MODUS

Drücke oben, unten, links, rechts, B, C und A, um die Animationen zu bewundern.

TIME GAL

PASSWÖRTER

BC 70,000,000 - BMCFXWRL
 BC 65,000,000 - GJRPQVKS
 BC 30,000 - THMZCYFB
 BC 1600 - RYFGSXDK
 BC 44 - FTGBDQPW
 AD 500 - VSCLZKTJ
 AD 999 - CYVZPBMG
 AD 1588 - DRXHTLQJ
 AD 1941 - WBMRJZVH
 AD 1991 - SHKXGJWF
 AD 2001 - XPTMCSHD
 AD 2010 - ZVYFLGQT
 AD 30001 - QWCDHRKT
 AD 3999 - PLQTVMXY
 AD 4000 - LKDWBSYF
 AD 4001 - KVGPRZCW

LEVELAUSWAHL

Gehe ins Optionsmenü und drücke oben, links, rechts, rechts und oben. Ein Sound wird ertönen, wenn du alles richtig gemacht hast.

W

WOLFCHILD

LEVEL-SPRUNG

Hierzu drückst du im Optionen-Bildschirm A, B, A, C, A und B. Dann hörst du eine Explosion und kannst mit den folgenden Tasten die Levels auswählen.

Level 2 - Drücke Start

Level 3 - Halte B und drücke Start

Level 4 - Halte C und drücke Start

Level 5 - Halte B, C und drücke Start

Level 6 - Halte A und drücke Start

Level 7 - Halte A, B und drücke Start

Level 8 - Halte A, C und drücke Start

Level 9 - Halte A, B, C und drücke Start

Wichtig dabei ist es, die Buttons so lange gedrückt zu

halten, bis der Level erscheint, ansonsten funktioniert der Cheat nämlich nicht!

WONDERDOG

PASSWÖRTER

Dogsville - MYSTIC
 Loony Moon - LEDZEP
 Planet Weird - REEVES
 Planet Foggia - PIXIES
 Planet Kninus - WOOPIE



T

TAZ-MANIA

UNENDLICHE LEBEN

Du mußt im ersten Level ein 1-Up bei den ersten paar Wolken mitnehmen und dann noch ein zweites am Ende einsammeln. Lasse dich dann erledigen und wiederhole diesen Vorgang so lange, bis du genügend Leben zur Verfügung hast.

TEDDY BOY

LEVELAUSWAHL

Drücke beim Titelbildschirm oben, unten, links und rechts. Wenn dann der neue Screen erscheint, dann drückst du oben und dann unten neunmal und kannst mit Button 1 den Startlevel auswählen.

CONTINUES-MODUS

Drücke beim Optionen-Screen oben, unten, links, rechts, oben, unten, links, rechts. Spiele dann das Spiel, und wenn du dein letztes Leben verlierst, dann gehst wieder in Options-Menü und wählst Continue, B und YES an.

TENNIS ACE

PASSWÖRTER

Versuche doch einfach einmal eines der folgenden Paßwörter, um deine Matches erfolgreich zu beenden.
 DEVO URSM WRHB OKEF - Alle deine Werte stehen bei 30 Punkten
 EZCV FHAM WPBB OKRF - Einzel-Finale Italien gegen Noah
 EBRO FKJM WWBB OKRN - Einzel-Finale Frankreich gegen Noah
 NKOF VVLG LKGS FCKK - Doppel-Finale gegen Noah und Becker

THE TERMINATOR

LEVELAUSWAHL

Im Haupt-Titelbildschirm hältst du Button 1 und Button 2 gedrückt. Der Bildschirm müßte dann schwarz werden. Nun drückst du links, links, oben, oben, rechts, rechts, unten und unten. Nun erscheinen zwei Nullen auf dem Bildschirm, und mit links und rechts kannst du den gewünschten Level einstellen.

THUNDERBLADE

UNBESIEGBARKEIT

Drücke oben, unten, links, rechts und Button 1.

THUNDERBLADE II

EXTRA CONTINUES

Sobald die Meldung GAME OVER erscheint, drückst du Button 2, unten und rechts.

TIME SOLDIERS

UNBESIEGBARKEIT

In einem 2-Spieler-Simultan-Game kann einer der Spieler aus dem hinteren Teil des Screens herauslaufen und unsichtbar und - was noch besser ist - unbesiegbar werden. Außerdem kann der Spieler außerhalb des Bildschirmes immer noch Gegner zerstören.

TRANSBOT

OPTIONS-MENÜ

Schalte dein Master System ein und halte dabei Button 2 und unten gedrückt. Nach einigen Sekunden erscheinen einige Optionen. Drücke oben für unendliche Leben, unten für unendliche Waffen, links für Power und rechts, um Waffen auszuwählen. Drücke dann Button 1 auf Pad 2 zum Starten.

V

VIGILANTE

LEVELAUSWAHL

Um irgendeinen Level anzuwählen, mußt du oben und rechts diagonal Button 1 und Button 2 auf dem Pad drücken. Ein Menü erscheint, aus dem du dir den gewünschten Level auswählen kannst.

W

WIMBLEDON

BONUS-PUNKTE

Um im Tour-Modus für deinen Spieler 52 Extra-Punkte zu erhalten, gibst du diese Codes ein.
 JJI AAH FHI EFFJ DER XHA

LEVEL PASSWÖRTER

Um gleich in Australien zu beginnen und den amerikanischen und den australischen Cup bereits gewonnen zu haben, gibst du den folgenden Code ein. Außerdem kannst du dadurch deine Geschwindigkeit, Kraft und Fähigkeiten auf 20 stellen und hast noch 27 Punkte übrig.
 IJJ WUT RQM

WOLFCHILD

LEVELAUSWAHL

Mit diesem Code kommst du in das Level-Auswahl-Menü.
 J8TPR

WONDERBOY

LEVELSPRUNG

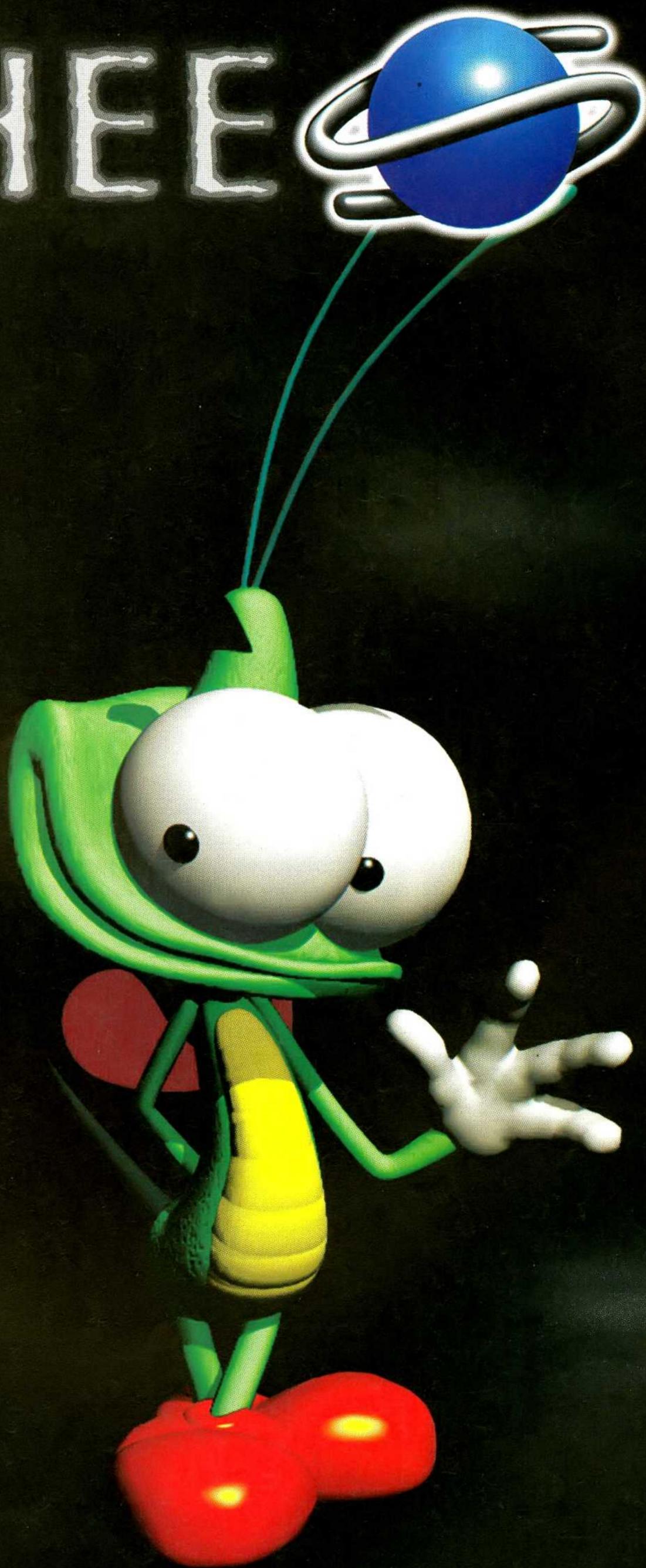
Drücke im Titelbildschirm einmal Button 1 und danach noch zweimal. Nun drückst du Button 2 zweimal und hältst dann beide Buttons gleichzeitig gedrückt. Drückst du jetzt noch oben, kannst du die Levels überspringen.

WONDERBOY II

EXTRA GOLD

Stecke das zweite Pad ein und drücke Button 1 oder 2 genau 45 mal. So erhältst du 45 Goldstücke dazu. Das kannst du auch mehrmals machen, wenn du willst.

CHEESE



Mc Cann-Erickson HH

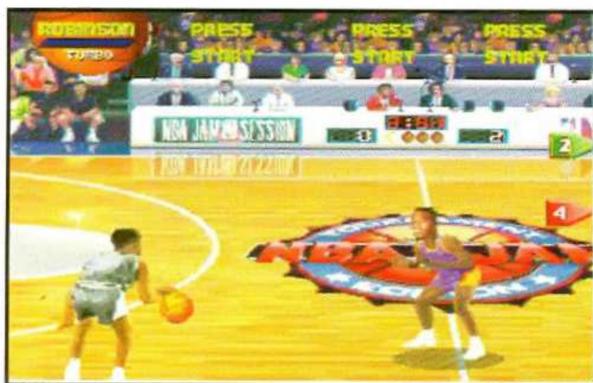
SEGA SATURN. MORE THAN 30 EXTRAORDINARY 3D-VIDEO GAMES IN '95.

H I G H E N D - E N T E R T A I N M E N T B Y S E G A .

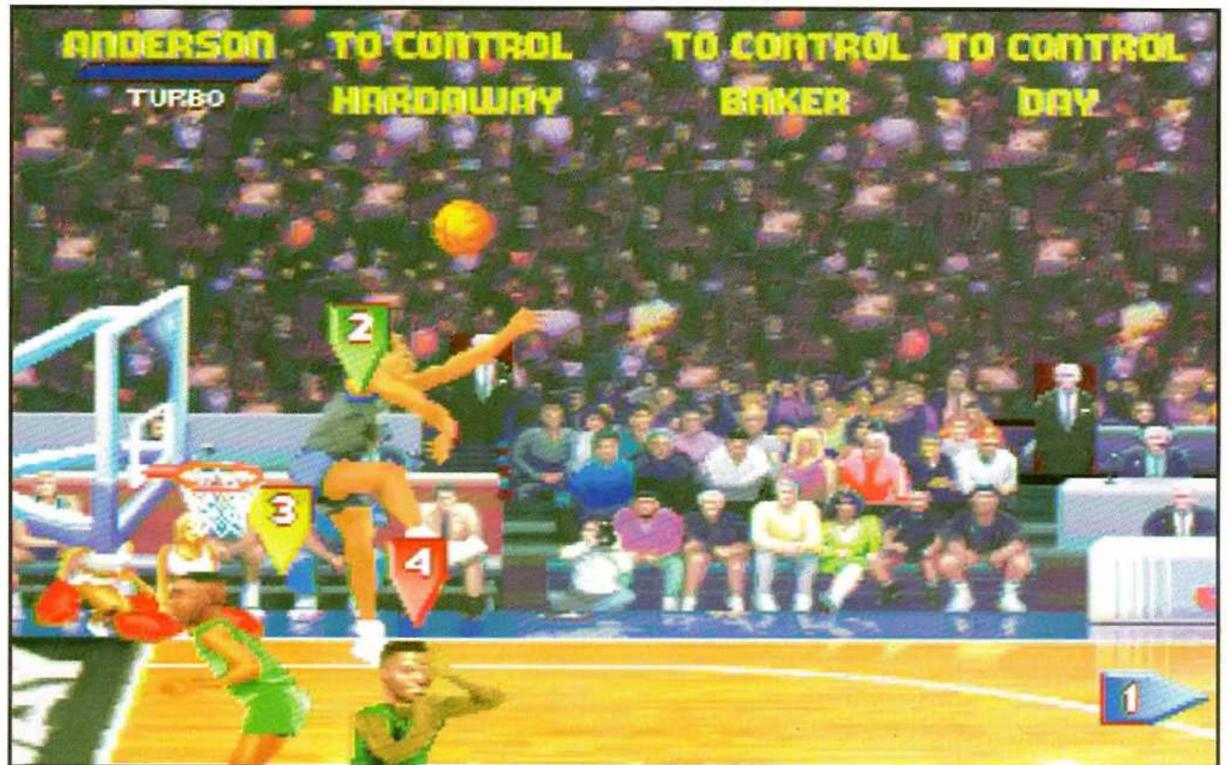
NBA JAM - TOURNAMENT EDITION

Wer immer noch nicht genug von Midways rasantem Basketballspiel hat, darf mittels der Saturn-Konvertierung das Game nun in Arcade-Qualität genießen.

Im Prinzip kann man sich jede Spielbeschreibung sparen, oder sollte es doch noch einen Zocker geben, der noch nie etwas von Midways megaerfolgreichen Funsport-Kracher gehört hat? Falls nicht, hier noch einmal eine knappe Spielbeschreibung: Bei NBA Jam - Tournament Edition stehen sich auf einem normalen Court vier Original-Basketballgrößen aus der NBA gegenüber, um im ruppigen Spiel 2 gegen 2 auf Körbejagd zu gehen. Das Regelwerk wurde dabei auf ein Minimum reduziert, so daß ein Simulationsgedanke erst gar nicht aufkommt. Bei diesem Sportspiel



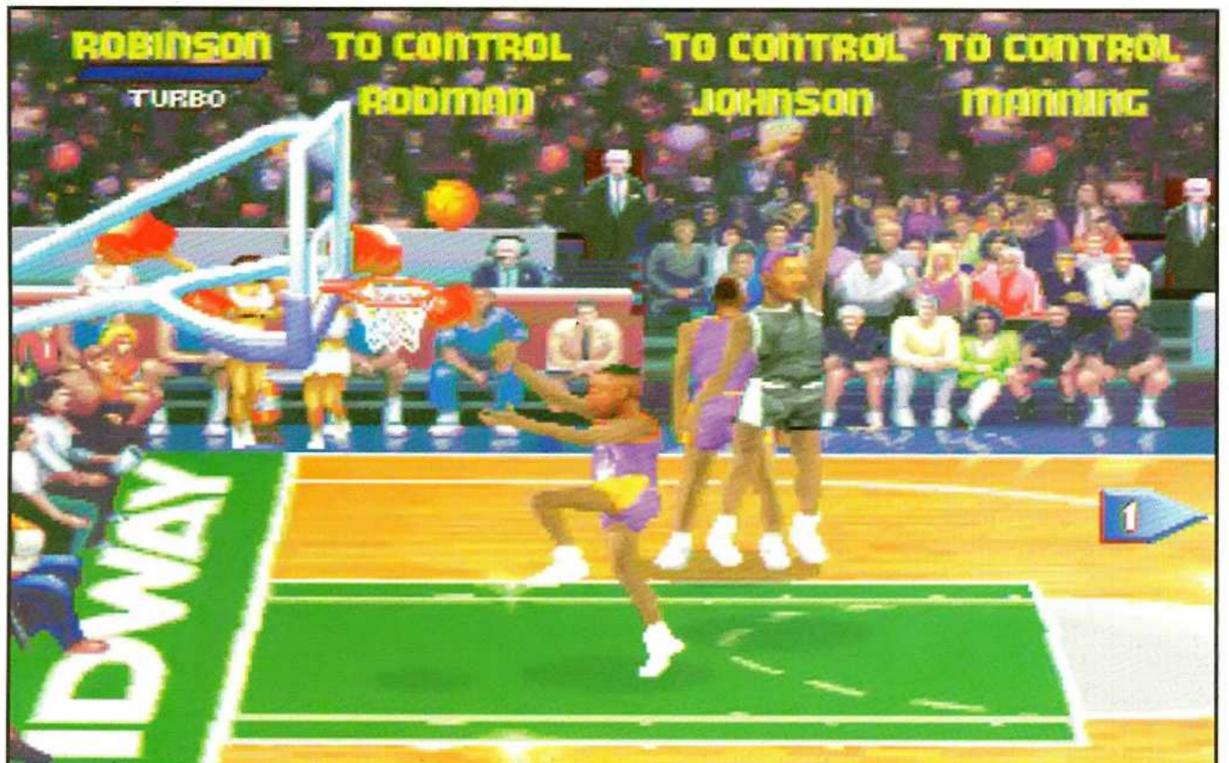
Wie in der Spielhalle werden die sportlichen Recken größer, wenn sie vom hinteren Teil des Courts nach vorne laufen.



In der Abwehr helfen meistens nur grobe Fouls - die nicht geahndet werden! - damit der Kontrahent den Ball nicht versenkt.

kommt es nur auf eine Sache an: Fun, Fun und nochmals Fun. Gesteuert werden die sportlichen Recken durch überschaubare drei Knöpfe, die neben den Standard-Moves Passen, Werfen,

Blocken und Steals für Turbo-Aktionen wie beispielsweise Monsterdunks sorgen, welche allerdings durch eine spezielle Energieleiste limitiert sind.



Die komplett digitalisierte Grafik des Arcade-Originals wurde nicht zu 100% übernommen.



In der Halbzeit wird eine kurze FMV-Einlage aus NBA-Spielen gezeigt.



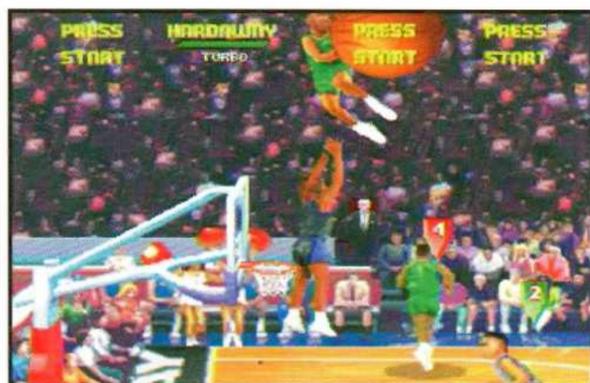
Durch die „Big Heads“ seht ihr die permanent lachenden Gesichter sämtlicher Basketball-Heroen.

What's new?

Gegenüber der Mega Drive-Version hat sich logischerweise vor allem im technischen Bereich viel verändert. Wie in der Spielhalle wurden den Akteuren größere Köpfe spendiert, so daß man die Fratzen sämtlicher NBA-Stars gut erkennen kann. Ferner zoo-



Die insgesamt acht Attribute der Spieler wurden auf den neuesten Stand gebracht.



Bei den spektakulären Dunks fliegen die NBA-Künstler mitunter aus dem Bildschirm raus.

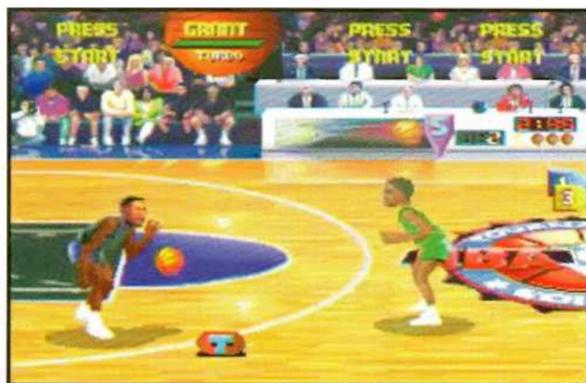


Nur beim Einwurf zu Beginn des Spiels läßt sich der Schieri kurz blicken.

men die Spieler, wenn sie vom hinteren Teil des Courts nach vorne laufen. In der Zuschauerkulisse ist zudem mehr Bewegung gekommen, wobei bei einigen Fans ein paar Animationsphasen mehr nicht geschadet hätten. Die Soundkulisse erklingt erwartungsgemäß in schönster CD-Qualität und bietet darüber hinaus ein paar neue rockige Melodien, während die Voice

Samples des engagierten Live-Kommentators glasklar überkommen. Ansonsten zeichnet sich das Saturn-NBA Jam T. E. durch aktuelle Statistiken sämtlicher Spieler, neue versteckte Teams und Monster-Dunks, sowie Full Motion Videos in der Halbzeit aus.

Ulf Schneider ■



Beim verrückten Juice-Modus liegen diverse Power Ups auf der Spielfläche herum.

Word Up



Obgleich die heiße Dribbeli die Hardware des Saturns nicht einmal ansatzweise ausreizt, gefällt die 32 Bit-Version immerhin durch eine neuartige Digi-Optik und treibender Hintergrundmusik in Stereo-Qualität. Beim Gameplay wurde bis auf ein paar Kleinigkeiten (z. B. neue versteckte Teams) hingegen nichts großartig verändert. Fazit: Wenn ihr nach einer NBA Jam T. E. Umsetzung sucht, die dem Arcade-Original am nächsten kommt, werdet ihr mit diesem Silberling sicherlich glücklich werden.

Check Up



Titel:	NBA Jam - Tournament Edition
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Acclaim
Tel.:	-
Release:	erhältlich
Preis:	DM 99,95
Spieler:	1-4
Levels:	Über 27 Teams
Save Game:	ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	einfach - schwierig
Besonderheiten:	4 Spieler gleichzeitig

Grafik 63%

Auf dem Saturn sehen die Spieler-Sprites stattlich aus und wurden zudem mit einem Zoom-Effekt versehen. Das Hintergrundlayout ist recht unspektakulär. Negativ: Die FMV-Sequenzen sind von mäßiger Qualität.

Sound 67%

Rockige Klänge feuern euch beim Körperwerfen ein, während ein imaginärer Kommentator seinen Senf dazu gibt. Mittelprächtige Soundeffekte.

Gesamt 75%

NBA Jam T. E. in Arcadequalität: Ultraschnell, spannend und bei vier Spielern gleichzeitig ein absoluter Hit!

VICTORY BOXING

Wer der Ansicht ist, er hätte den weißen Büffel Frans Botha schon in der zweiten Runde auf die Bretter geschickt, darf nun in JVCs ungewöhnlichem 3D-Beat ´em Up sein Boxwissen unter Beweis stellen! Abwechslung vom Virtua-Fighter-Einerlei ist damit sicherlich garantiert.

Dieses Spiel dürfte angesichts des augenblicklichen Boxbooms gerade rechtzeitig kommen. Schulz hat seinen Kampf verloren, der Tiger Darius durfte gleich gar nicht antreten und die Maske-Ära neigt sich dem Ende zu! In Victory Boxing darf man sich dazu in drei verschiedenen Spielmodi die Handschuhe überziehen und die Ehre der Faustkämpfer retten. Dazu muß man vor Spielbeginn seinen persönlichen Boxer kreieren. Mit sechs Gewichtsklassen, stufenlos einstellbaren Gewichten und Größen und diversen Körperpartien darf man dabei arbeiten, man kann sogar einen weiblichen Boxer gestalten, wobei diese Daten dann selbstverständlich abgespeichert werden. An Spielvarianten hat man die Wahl zwischen Main Event, Sparring und Vs. In ersterem beginnt man als 31. der Weltrangliste, auf der man sich hocharbeiten muß. Im Sparring bestreitet man einen Trainingskampf, und im Vs.-Modus darf man zu zweit gegeneinander antreten. Das Gameplay ist äußerst gut gelungen, wobei man kein flinkes Rumspringen nach Virtua Fighter-Manier erwarten darf. Vielmehr gibt es das übliche Repertoire an Schlägen mit Slams und Uppercuts. Wichtig ist, daß man nicht sinnlos drauflosprügelt, sondern wie in echt auf seine Chance wartet, um den Energiebalken des Gegners zu dezimieren. Unterschiedliche Kameraperspektiven, ausführliche Statistiken und realistische Regelwerke runden dieses Spiel ab.

Hans Ippisch

Word Up

Der erste Eindruck war eigentlich nicht sonderlich überragend. Während man sich allerdings so langsam die Weltrangliste hochboxt, entwickelt dieses Spiel durchaus seine Reize. Das ungewöhnliche Gameplay und die gut eingefangene Atmosphäre machen Victory Boxing zum Geheimtip für Boxfans.



Der Kampf erfordert durchaus taktisches Geschick.



Grr! Kurz vor dem Kampf ist ein grimmiger Blick angesagt!



In der Zeitung kann man nachlesen, wie erfolgreich man war, sofern man sich nicht mehr daran erinnern kann.

Ein sehenswertes Intro vermittelt Boxatmosphäre

Check Up



Titel:	Victory Boxing
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	VC
Tel.:	-
Release:	Januar
Preis:	ca. DM 120,-
Spieler:	1-2
Levels:	31 Weltrangliste
Save Game:	ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	erstes Saturn-Boxspiel

Grafik 69%

Auf den ersten Blick erinnert die Grafik mehr an Virtua Fighter, doch zahlreiche Kameraperspektiven und gute Großaufnahmen überzeugen.

Sound 80%

Witzige Sprachausgabe während des Fights, angenehme Soundtracks dazwischen.

Gesamt 76%

Durchaus gelungen! Wer auf ungewöhnliche Sportspiele steht, wird mit Victory Boxing bestens bedient.

Kostenlose
Preisliste
anfordern

GAME

action
& price
power

MEGA DRIVE

Aahl Real Monster	dt	59.95
Addams Family Values	dt	109.95
Batman Forever	dt	79.95
Clay Fighter	dt	79.95
Comix Zone	dt	109.95
Cut Throat Island	dt	89.95
Donald Duck Maui Ma.	dt	109.95
Dragon - Bruce Lee	dt	59.95
Dschungelbuch	dt	79.95
Earth Worm Jim	dt	109.95
Earth Worm Jim 2	dt	109.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Flinstones - Movie	dt	99.95
Garfield	dt	104.95
Indiana Jones Gr.Ad.	dt	99.95
Izzy's Quest	dt	99.95
J.Madden Football 96	dt	89.95
Justice League	dt	69.95
Light Crusader	dt	109.95
Lion King	dt	114.95
Lobo	dt	114.00
Marsupilami	dt	89.95
Micro Machines 96	dt	89.95
Mr. Nutz	dt	69.95
NBA Basketball	dt	109.95
NBA Live 96	dt	89.95
NFL Quarterback '96	dt	79.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
Page Master	dt	109.95
PGA Tour Golf 96	dt	89.95
Phantasy Star 4	dt	109.95
Phantom 2040	dt	59.95
Pocahontas	dt	104.95
Power Ranger 2	dt	94.95
Psycho Pinball	dt	69.95
Road Rash 3	dt	69.95
Shaq-Fu + Musik CD	dt	79.95
Skidmarks	dt	89.95
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.95
Star Trek: Deep Space	dt	99.95
Stargate	dt	89.95

Syndicate	dt	69.95
Theme Park (kompl. dt)	dt	99.95
Tiny Toon 2	dt	69.95
Toughman Boxing	dt	54.95
Vectorman	dt	84.95
VR Troopers	dt	119.00
Waterworld	dt	99.95
Weapon Lord	dt	99.95
Wonder Boy 3	dt	59.95
WWF Wrestling Arcade	dt	89.95
Zoop	dt	59.95

SONDERANGEBOTE

Ballz	dt	29.95
Beavis and Butt-head	dt	39.95
Ecco the Dolphin 2	dt	49.95
Hurricanes	dt	49.95
IMG Int. Tour Tennis	dt	49.95
Incredible Hulk	dt	29.95
John Madden 95	dt	39.95
Jurassic Park	dt	39.95
Marko's Magic Footb.	dt	49.95
Mega Man Wily Wars	dt	39.95
Mighty Max	dt	49.95
NHLPA Hockey '95	dt	44.95
Ottifants	dt	24.95
Paws of Fury-Brutal	dt	39.95
Pitfall!	dt	49.95
Rise of the Robots	dt	49.95
Sparkster	dt	49.95
Sword of Vermilion	uk	39.95
Talespin	dt	39.95
Talimits Adventure	dt	29.95
Yogi Bear	dt	44.95
Zero the Kamikaze	dt	49.95

ZUBEHÖR

6 Button Joypad	dt	39.95
ASCII 6 Buf. Joypad	dt	29.95
Infrarot Joypad 6 B.	dt	69.95

MD Tips&Tricks Buch	dt	9.95
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	34.95
Universal Adapter	dt	29.95
Verlängerung Joypad	dt	14.95

MEGA-CD

Batman and Robin	dt	69.00
Beast 2	dt	79.95
Chuck Rally-B.C.Rac.	dt	109.95
Chuck Rock	dt	99.95
Cobra Space Adventu.	dt	89.95
Dragon's Lair kp.dt.	dt	79.95
Dune - Wüstenplanet	dt	99.95
Ecco the Dolphin 2	dt	109.95
Ecco the Dolphin	dt	59.95
Fatal Fury Special	dt	69.95
ISS Deluxe (16 MB)	dt	89.95
Jurassic Park	uk	69.95
Jurassic Park-kp.dt.	dt	89.95
KEIO Flying Squad	dt	89.95
Kids on Site	dt	79.95
NBA Jam	dt	89.95
Paws of Fury-Brutal	dt	89.95
Samurai Shodown	dt	74.95
Schlumpfe	dt	99.95
Shining Force	dt	114.95
Sonic CD	dt	79.95
Soul Star (komp. dt)	dt	109.95
Syndicate	dt	89.95
Theme Park	dt	89.95
Tomcat Alley	dt	89.95
WWF Rage i. t. Cage	dt	99.95

SONDERANGEBOTE

Battle Corps	dt	49.95
Bill Walsh Football	dt	29.95
NHLPA Hockey '94	dt	29.95
Powermonter	dt	29.95
Prince of Persia	dt	29.95
Road Avenger	dt	19.95

Spider-Man vs. Kings	dt	24.95
Mega CD - Buch	dt	9.95
Mega CD 2 & Road Av.	dt	249.95

32X

Afterburner Complete	dt	89.95
Fifa Soccer 96	dt	99.95
Golf - Best 36 Holes	dt	122.95
Knuckles Chaotix	dt	109.95
Kolibri	dt	119.95
Mother Base	dt	109.95
Motorcycles	dt	89.95
NBA Jam Tournament	dt	69.95
Primal Rage	dt	109.95
Slam City (CD)	dt	89.95
Space Harrier	dt	79.95
Spot Goes to Hollyw.	dt	119.95
Star Wars Arcade	dt	119.95
Stellar Assault	dt	119.95
Supreme Warrior (CD)	dt	89.95
T-Mek (CD)	dt	109.95
Virtua Fighter	dt	119.95
Virtua Racing Deluxe	dt	129.95
Mega Drive 32X	dt	179.95
MD 32X & Star Wars	dt	299.95

GAME GEAR

Addams Family	dt	69.95
Beavis and Butt-Head	dt	74.95
Bram Stocker Dracula	dt	69.95
Dynamite Headdy	dt	69.95
Fifa Soccer 96	dt	79.00
Hook	dt	69.95
Hurricanes	dt	79.95
Itchy & Scratchy	dt	69.95
James Bond 007	dt	79.95
James Pond 2 Robcod	dt	79.95
NHL Hockey 96	dt	79.00
Pinball Wizard	dt	79.95
Rise of the Robots	dt	79.95

Simps. Krusty Fun H.	dt	65.95
Simps Bart vs. World	dt	65.95
Tails Adventure	dt	74.95
USAR Monster Truck	dt	89.95
Dragon Crystal	uk	29.95
Superman	dt	29.95
Wimbledon	dt	29.95

SATURN

Bug	dt	109.95
Clockwork Knight 2	jp	99.95
Clockwork Knight 2	dt	99.95
Clockwork Knight	dt	79.95
Cyber Speedway	dt	84.95
Daytona USA	dt	109.95
Deadly Skies	dt	94.00
Digital Pinball	dt	89.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Galactic Attack	dt	84.00
Hebereke	dt	79.95
Hi Octane (DA)	dt	89.95
Myst (kompl. dt)	dt	94.95
Mystery Mansion	dt	119.95
NBA Jam Tournament	dt	89.95
NHL Allstar Hockey	dt	99.00
Panzer Dragoon	dt	99.95
Parodius Deluxe	dt	89.95
Pebble Beach Golf	dt	84.95
Primal Rage	dt	89.95
Probotector	dt	99.95
Rayman	dt	89.95
Real Yumeme (kp.dt.)	dt	109.95
Revolution X	dt	84.95
Robotica	dt	84.95
Sega Rally	dt	99.95
Sega Rally	us	99.95
Shell Shock	dt	94.95
Shinobi X	dt	94.95
Sim City 2000	dt	99.00
Streetfighter Movie	dt	89.95
Theme Park (kp.dt.)	dt	89.95
Thunderhawk 2	dt	94.95

True Pinball	dt	99.00
Victory Boxing	dt	89.00
Victory Goal	dt	104.95
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Fighter 2	dt	99.95
Virtua Fighter	dt	89.95
Virtua F & Clockw.K.	dt	139.95
Virtua Fight 2 Remix	dt	64.95
Virtua Racing	dt	89.95
Virtual Hydlide	dt	99.95
Waterworld	dt	89.95
World Series Baseb.	dt	89.95
Worms	dt	94.95

ZUBEHÖR

6 Button Joypad	dt	39.95
6 Spieler Adapter	dt	69.95
Action Replay Saturn	dt	89.95
Antennenkabel	dt	49.95
Antennenkabel Saturn	dt	29.95
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Hyper Joypad Saturn	dt	24.00
Infrarot Joypads	dt	89.00
Joypad Saturn	dt	39.95
Joypad SV-460	dt	34.00
Photo CD-System	dt	0.95
RGB-Scart Kabel	dt	29.00
Saturn-VF & Clockw.	dt	699.95
Saturn-Virtua Fight.	dt	679.95
Video CD MPEG-Karte	dt	329.95
Sega Saturn o. Spiel	dt	599.95
Turbo Joypad Saturn	dt	29.95
Universal Adapter	dt	44.95
Verlängerung Joypad	dt	19.00
Virtua Stick Saturn	dt	79.95

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

089/580 60 55
Fax: 089/56 64 35

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250,- frei
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden
nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

MEGA DRIVE:

Alien Soldier	79.95	DV
Batman Forever	99.95	PV
Battletech (läuft o. Adapter)	109.95	US
Comix Zone	119.95	DV
Demolition Man	99.95	DV
Die Schlumpfe	109.95	DV
Donald Mallard	119.95	DV
Dragons Revenge	49.95	DV
Earth Worm Jim 2	99.95	DV
Exo Squad	109.95	US
FIFA Soccer 96	99.95	DV
Foreman For Real	99.95	DV
Justice League	49.95	DV
Light Crusader (dt. Texte)	119.95	DV
Madden 96	99.95	DV
Mario Basler Fever Pitch Soc.	109.95	DV
Marsupilami	99.95	DV
Mega Man - Wily Wars	119.95	DV
Micro Machines 2	89.95	DV
Micro Machines 96	109.95	DV
NBA Live 96	99.95	DV
NHL 96	99.95	DV
Pac Panic	69.95	DV
Pete Sampras Tennis 96	109.95	DV
Phantasy Star IV	119.95	DV
Psycho Pinball	79.95	DV
Shadowrun	89.95	US
Skeleton Krew	109.95	DV
Sonic Compilation	119.95	DV

Spirou	109.95	DV
Star Trek - Deep Space Nine	109.95	US
Story of Thor	119.95	DV
Street Racer	109.95	DV
Striker	59.95	DV
Super Skidmarks	99.95	DV
Syndicate	49.95	DV
Theme Park	109.95	DV
Top Gear 2	119.95	US
Vector	99.95	PV
Wayne Gretzky Hockey	109.95	DV
X-Men 2	99.95	DV

SEGA SATURN:

Sega Saturn	599.95	DV
Bug!	109.95	DV
Galactic Attack	109.95	DV
Glockwork Knight 2	99.95	DV
Digital Pinball	109.95	DV
FIFA Soccer 96	99.95	DV
Hi-Octane	99.95	DV
Mansion of Hidden Souls	109.95	DV
Myst	99.95	DV
NHL All Star Hockey	99.95	DV
Pebble Beach Golf	99.95	DV
Rayman	99.95	DV
Revolution X	99.95	DV
Sega Rally	in Vorb.	DV
Shellshock	99.95	DV
Shinobi X	99.95	DV

Street Fighter - The Movie	109.95	DV
Theme Park	99.95	DV
Thunderhawk	99.95	DV
Victory Boxing	99.95	DV
Virtua Cop	139.95	DV
Virtua Fighter Remix	69.95	DV
World Series Baseball	99.95	DV
X-Men	99.95	DV

SEGA SATURN IMPORT:

Black Fire	109.95	US
Bug!	89.95	US
Corpse Killer	99.95	US
Darius Twin	119.95	JP
F1 - Live Information	119.95	JP
Galaxy Fight	119.95	JP
Gex	109.95	US
Ghen War	109.95	US
High Velocity	109.95	US
King of Boxing	99.95	JP
Layer Section (Ray Force)	119.95	JP
Minnesota Fats Pool Legend	119.95	US
Sega Rally	119.95	JP
Sim City 2000	119.95	US
Toh Shin Den „S“	119.95	JP
Virtua Fighter 2	109.95	US
Virtua Hang On	119.95	JP
Virtua Racing	109.95	US
Wing Arms	119.95	JP
World Adv. Military Comm.	149.95	JP
X-Men	119.95	JP

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

M.C. Game

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

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Lieferung erfolgt lt. unseren Geschäftsbedingung

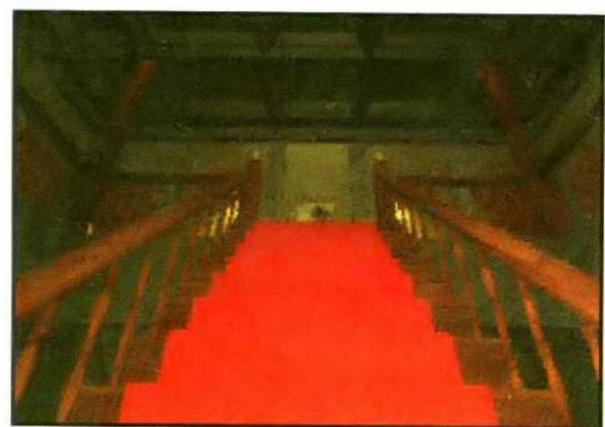
MYSTERY MANSION

Nun darf man das Haus der verlorenen Seelen auch auf dem Saturn besuchen! Wie in der gleichnamigen Mega CD II-Version wird Adventure-Unterhaltung ungewöhnlicher Natur geboten.

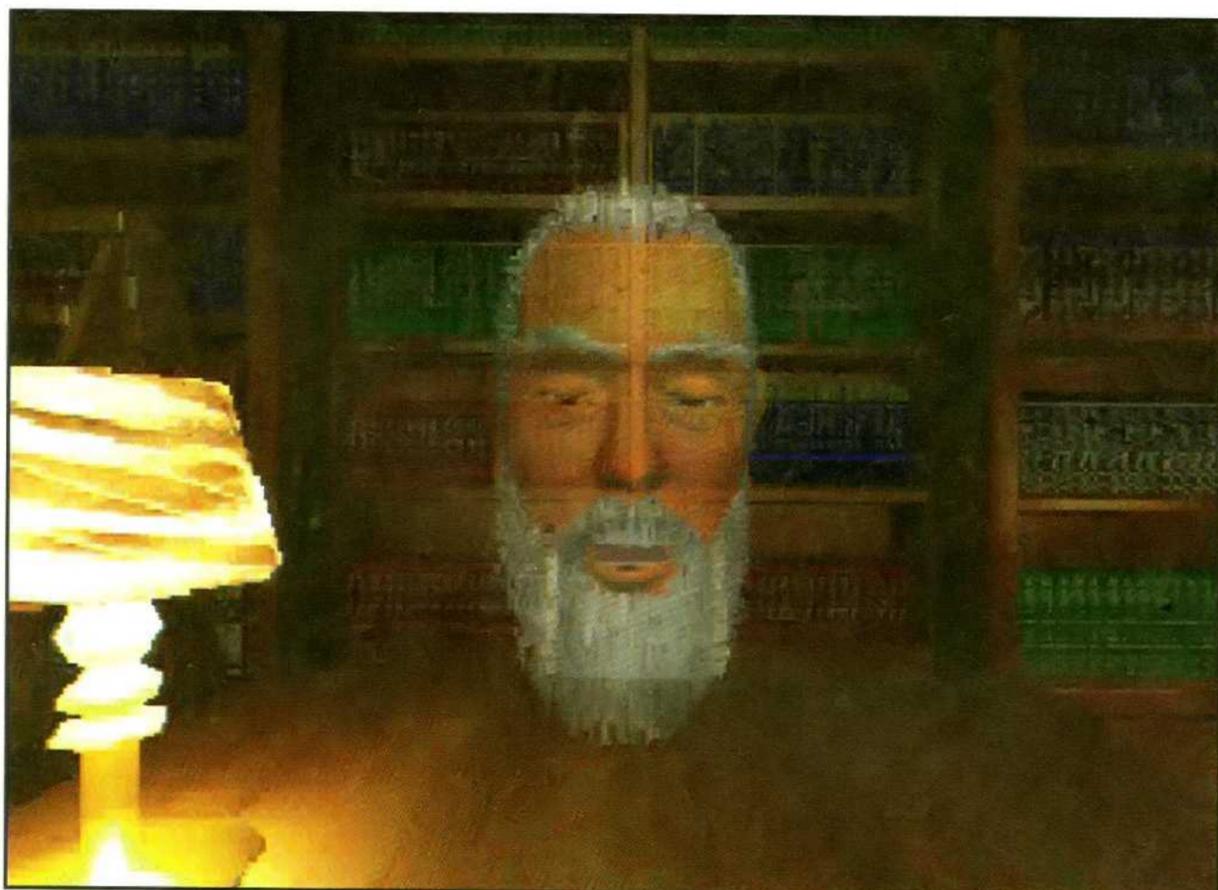
Schon auf dem Mega CD II spaltete dieses Spiel die Adventure-Fans in zwei Lager. Die einen haßten es, die anderen liebten es. Der Grund war wohl das sehr ungewöhnliche Spielprinzip. Nach einem schönen Intro, in dem man allerhand Schmetterlinge herumflattern sieht, findet man sich in einem alten Haus wieder, in dem man herumlaufen kann. Per Joypad kann man dazu die Richtung angeben, beispielsweise eine bestimmte Tür, woraufhin dann die ganze Strecke

automatisch gelaufen wird. Um beispielsweise eine Tür zu öffnen, drückt man das Steuerkreuz nach vorne, woraufhin sich die Figur Richtung Türklappe bückt. Hat man einen Schlüssel, geht sie sofort auf, ansonsten gibt es das zu erwartende knarrende Geräusch. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, hinter das Geheimnis des Hauses zu kommen. Herumflatternde Schmetterlinge überraschen durch ihre Sprachfähigkeit und erzählen, daß sie einst als Menschen in diesem Haus lebten. Auftauchende Gesichter geben einem im Verlauf des Spiels weitere Hinweise, wie man weiterkommt. So düst man nun durch das ganze Haus, sucht Schlüssel, untersucht Gegenstände und genießt die Atmosphäre. Der Sound überrascht durch perfekte Musikstücke und gelungene deutsche Sprachausgabe, die Grafiken an sich sehen sehr gut aus, sie haben nur unter der kriseligen Qualität der Videos zu leiden. Insgesamt gesehen gut gelungene Unterhaltung, die man einmal antesten sollte.

Hans Ippisch



Hat man per Steuerkreuz einen Zielpunkt angegeben, wie hier beispielsweise das erste Stockwerk, läuft die Figur automatisch hin.



Ab und zu bekommt man von auftauchenden Gesichtern hilfreiche Hinweise.



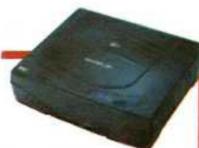
Hinter den Schmetterlingen verbirgt sich ein überraschendes Geheimnis.

Word Up



Von Mystery Mansion megakomplexe Adventure-Kost nach Myst-Art zu erwarten, wäre falsch. Vielmehr handelt es sich um ein phantasievolles, kurzweiliges Adventure der einfachen Art, das mit schöner Musik, deutscher Sprachausgabe und interessanten Grafiken besonders Anfängern gefallen dürfte.

Check Up



Titel:	Mystery Mansion
Genre:	Adventure
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270-961
Release:	Dezember
Preis:	ca. DM 110,-
Spieler:	1
Levels:	-
Save Game:	-
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	komplett deutsch

Grafik 70%

Komplette FMV-Darstellung mit sehr gelungener Gestaltung, allerdings nur mittelprächtiger Videoqualität.

Sound 82%

Ungewöhnliche Musikstücke ruhiger Art, sehr gute deutsche Sprachausgabe.

Gesamt 61%

Ein besonders für Anfänger empfehlenswertes Produkt, das Adventure-Profis jedoch eine ganze Klasse zu simpel sein dürfte.

MEGA DRIVE

Action Replay 89,90
6 Button Joypad 29,90
Joypad Verlängerung 9,90
4 Spieler Adapter 69,90
Abraham's Battletank d 59,90
Aero the Acrobat 2 d 29,90
Alex Kidd d 39,90
Alienstorm d 29,90
Arch Rivals d 29,90
Ariel d 49,90
Arrowflash d 29,90
Atomic Runner d 29,90
Balljacks d 29,90
Ballz d 29,90
Batman Forever d 89,90
Battletoads d 29,90
Beavis & Buttthead d 49,90
Bill Walsh d 19,90
Boogerman d 49,90
Bubsy 2 d 39,90

Captain America 29,90
Captain Planet d 29,90
Castlevania d 49,90
Chakan d 29,90

Chuck Rock 2 d 49,90
Comix Zone d 109,90
Corporation d 29,90
Crackdown d 29,90
Crudedudes d 29,90
Cyborg Justice d 29,90
Death & Ret Superman d 79,90
Demolition Man d 79,90
Dino Dini Soccer d 29,90
DJ Boy d 29,90
Donald Duck Maui M. 109,90
Double Clutch d 39,90
Double Sports d 49,90
Dracula 39,90
Dragon Bruce Lee d 39,90
Dschungelbuch d 79,90
Dune 2 d 89,90
Dynamite Duke d 39,90
Earthworm Jim us 59,90
Earthworm Jim 2d 99,90
Ecco 2 d 49,90
Empire of Steel 39,90
Eternal Champions d 49,90
Ex Mutants d 29,90
Fantasy Zone d 39,90
Fatal Fury d 49,90
Fatal Rewind d 29,90
FIFA '96 d 89,90
Fire Shark d 49,90
Flink d 39,90
Flintstones d 59,90
Galahad d 29,90
Garfield d 109,90
Generations Lost d 39,90
Ghouls'n Ghosts d 39,90
Gynoug d 29,90
Havoc d 39,90

Hellfire d 29,90
Izzy's Quest d 79,90
Jewel Master d 29,90
John Madden '92 d 29,90
John Madden '96 d 89,90
Jurassic Park 2 d 49,90
Justice League d 49,90
Last Battle d 39,90
Lemmings 2 d 49,90
Light Crusader d 119,90
Maximun Carnage d 49,90
Megalomania d 39,90
Megaman Wily Wars d 49,90
Megaturrican d 39,90
Mickey Mania d 49,90
Mighty Max d 29,90
Micro Machines '96 99,90
Monaco GP 2 d 79,90
Mr. Nutz d 49,90
Mutant League Football d 29,90
Mystic Defender d 39,90
NBA Jam Tournament d 79,90
NBA Live '96 89,90
NHL '94 d 29,90
NHL '95 d 39,90
NHL '96 d 99,90
Paperboy d 29,90
Paperboy 2 29,90
Paws of Fury 39,90
Pete Sampras '96 99,90
PGA Tourgolf '96 99,90
Phantasy Star 4 d 119,90
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
RBI Baseball '94 39,90
Risky Woods d 39,90
Roadrash 3 d 69,90
Rocket Knight Adv. d 39,90
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 99,90
Skitchin d 49,90
Slam Master d 49,90

Snake Rattle'n Roll d 39,90
Soleil d 89,90
Sonic 3 d 89,90
Sonic & Knuckles d 69,90
Sonic Spinball d 59,90
Space Harrier d 29,90
Sparkster d 39,90
Stargate d 49,90
Steel Talons d 39,90
Streets of Rage 39,90

Sylvester & Tweety d 49,90
Syndicate d 49,90
Talmits Adventure d 29,90
T2 Arcade 39,90
Themepark d 89,90
Thunderforce 4 d 99,90
Tiny Toons d 59,90
Toe, Jam & Earl d 49,90
Toki d 49,90
Total Fussball d 109,90
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
Winterolympics 39,90
World Class Soccer d 29,90
WWF Wrestlemania d 99,90
Xenon 2 d 29,90
Zero the Kamikaze d 39,90

Zero Wings d 29,90
Zombies d 39,90

„und immer cool bleiben!“

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, j = 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. Ab DM 300.-- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto - und Versandkosten DM 9,90.
Gamezone Videospiele Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074

VIRTUA HANG ON

Bahn frei! Segas Arcade-Oldie startet auf dem Saturn noch einmal voll durch!



Bei der Cockpit-Perspektive blickt ihr durch die Frontscheibe, die sogar das Licht naturgemäß bricht.

Maestro Yu Suzuki von AM2 hatte bereits 1985 bei der ursprünglichen Arcade-Version des mega-erfolgreichen Rennspiels die Finger im Spiel. Zwar mußte die grafisch erheblich aufgebohrte Saturn-Variante auf seine Programmierkünste und die bekannte Spielhallen-Hydraulik verzichten, dafür wartet der Silberling aber mit zahlreichen neuen Optionen auf. Neben dem Grand Prix-Modus dürfen Anfänger und fortgeschrittene Biker die drei Phantasie-Strecken im Time Trail ohne Zeitlimitstreß befahren. Auf längere Sicht bietet die GP-Optionen jedoch mehr Abwechslung. Sobald ihr nämlich auf allen drei Rundkursen siegreich gewesen seid, erwarten euch insgesamt drei neue Streckenerweiterungen. Doch damit nicht genug: Sobald ihr auch auf diesen „neuen“ Kursen zum Sieger-Trio gehört, erhaltet ihr neben den fünf Standardbikes noch fünf weitere Motorräder dazu. Profis, die auf allen Kursen ganz oben auf dem Siegereppchen stehen, dürfen ihr fahrerisches Können anschließend im neuen Endurance-Modus testen. Hier geht das Rennen über eine derart lange Distanz, daß zwischenzeitige Pit-Stops nötig sind. Wer immer noch nicht genug hat, darf nach erneuter dreifacher Siegerehrung sämtliche Strecken zum krönenden Abschluß im „Mirror-Mode“ auch spiegelverkehrt genießen.

Ulf Schneider



Beim Passieren der Zuschauertribüne hört ihr sogar die Fans jubeln.

Drei Perspektiven stehen zur Auswahl: Cockpit-, Außen- und „Von schräg oben“-Ansicht.



Bei der Wahl des geeigneten fahrbaren Untersatzes sollte man auf die vier verschiedenen Fahreigenschaften achten.

Word Up



Einen Vergleich mit Sega Rally will ich lieber nicht anstellen, dennoch kann sich der aufgemotzte Spielhallen-Oldie im oberen Wertungsdrittel behaupten. Hat man sich erst einmal an das eigenwillige Kurvenverhalten der Zweiräder gewöhnt, offenbart sich dieser Racer als Spaßmacher erster Klasse. Besonders die vielen Extras in Form von neuen Teilstrecken, Motorrädern und Spielmodi tragen maßgeblich zur Dauermotivation bei. Ein willkommener Nachschub für das Saturn-Lenkrad!

Check Up



Titel:	Virtua Hang On
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Dezember
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	3 Strecken
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	angenehm steigend von mittel bis schwer
Besonderheiten:	unterstützt Saturn-Lenkrad

Grafik 82%

Schöne Texture-Grafik mit einem flüssigen Aufbau und einigen markanten Punkten am Straßenrand.

Sound 60%

Etwas monotones Fahrgeräusch, typisch Sega-Musikberieselung mit seichten Disco/Rock-Themen.

Gesamt 80%

Gewöhnungsbedürftiges, aber fesselndes Rennspiel mit guter Technik und vielen Extras.

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

Power Ranger 2	dt	104,00
Primal Rage	dt	109,00
Psycho Pinball	dt	89,00
Putty Squad	dt	99,00
Rise of the Robots	dt	69,00
Road Rash 3	dt	79,00
Schlümpfe	dt	99,00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	79,00
Shining Force 2 (DA)	dt	129,00
Skidmarks	dt	99,00
Slam Masters	dt	69,00
Sonic 1&2 & Dr. Robo.	dt	109,00
Spiderman/X-Men	dt	99,00
Spirou	dt	99,00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109,00
Star Trek: Deep Space	dt	109,00
Stargate	dt	99,00
Syndicate	dt	79,00
Theme Park kompl. dt.	dt	99,00
Tiny Toon 2	dt	79,00
Total Football	dt	89,00
Urban Strike	dt	99,00

Vectorman	dt	99,00
Venom/Spider-Man	dt	99,00
Waterworld	dt	99,00
Weapon Lord	dt	99,00
World Cham. Soccer 2	dt	69,00
Worms	dt	99,00
WWF Wrestl. Arcade	dt	99,00

Mega Drive-Sonderangebote		
Aeh! Real Monster	dt	59,00
Baltz	dt	29,00
Beavis and Butthead	dt	39,00
Dino Dini Soccer	dt	39,00
Double Clutch	dt	49,00
Fifa Soccer 95	dt	59,00
Hounding	dt	49,00
Hyperduke	dt	59,00
IMG Int. Tour Tennis	dt	59,00
Incredible Hulk	dt	29,00
John Madden 95	dt	44,00
Jurassic Park	dt	49,00
Marko's Magic Footb.	dt	55,00

Mega Man Willy Wars			dt	39,00
Mighty Max	dt	59,00		
NHLPA Hockey '95	dt	49,00		
Ottifants	dt	29,00		
Poc Panic	dt	59,00		
Paws of Fury-Brutal	dt	44,00		
Phantom 2040	dt	59,00		
Pitfall	dt	49,00		
Pitfall	dt	29,00		
Justice League	dt	49,00		
Light Crusader	dt	109,00		
Lion King	dt	99,00		
Labo	dt	114,00		
Mario Bester Soccer	dt	114,00		
Marsupilami	dt	104,00		
Mega SWIV	dt	89,00		
Micro Machines 96	dt	99,00		
Mr. Nutz	dt	69,00		
Mr. Nutz 2	dt	109,00		
NBA Jam Tournament	dt	99,00		
NBA Live 96	dt	89,00		
NBA Live 95	dt	69,00		
NFL Quarterback '96	dt	99,00		

Mega Drive-Zubehör		
4 Spieler Adapter	dt	65,00
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
Competition Joypad	dt	16,00
Infrarot Joypad 6 B.	dt	89,00
MD Tips&Tricks Buch	dt	9,95
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39,00
Program Pad SV-443	dt	59,00
Scart Kabel MD 1	dt	19,00
Sega Maus	dt	75,00
Verlängerung Joypad	dt	15,00

MEGA-CD		
Batman and Robin	dt	69,00
Beast 2	dt	79,00
Chuck Rally-B. C.Rac.	dt	109,00
Cobra Space Adventu.	dt	89,00
Demolition Man	dt	99,00
Dragon Lore	dt	89,00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	89,00
Fatal Fury Special	dt	69,00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	89,00
Kids on Site	dt	89,00
NBA Jam	dt	89,00
Samurai Showdown	dt	74,00
Schlümpfe	dt	99,00
Sonic CD	dt	89,00
Soul Star (komp. dt)	dt	99,00
Syndicate	dt	99,00
Theme Park	dt	99,00

Mega-CD-Sonderangebote		
Bill Walsh Football	dt	29,00
NHLPA Hockey '94	dt	39,00
Powermonger	dt	39,00
Road Avenger	dt	19,00
Spider-Man vs. Kings	dt	29,00

Mega-CD-Zubehör		
Mega CD - Buch	dt	9,95
Mega CD 2 & Road Av.	dt	239,00
Multi-Mega o.Spiel	dt	369,00

Sega 32X		
Afterburner Complete	dt	99,00
Corpse Killer	dt	99,00

Fifa Soccer 96	dt	99,00
Knuckles Chaotix	dt	109,00
Kolibri	dt	109,00

Metal Head	dt	129,00
Mother Base	dt	109,00
Motorcross	dt	49,00
Primal Rage	dt	109,00
Slam City (CD)	dt	99,00

Specs Harrier	dt	79,00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109,00
Star Wars Arcade	dt	119,00
Supreme Warrior (CD)	dt	99,00
Surgical Strike	dt	129,00
T-Mek (CD)	dt	109,00
Taughtman Boxing	dt	99,00
Virtua Fighter	dt	119,00
Virtua Racing Deluxe	dt	129,00
WWF Raw	dt	129,00

Sega 32X-Zubehör		
Mega Drive 32X	dt	189,00
MD 32X & Star Wars	dt	289,00

Game Gear		
Batman Forever	dt	79,00
Chicago Syndicate	dt	69,00
Dynamite Headdy	dt	69,00
Earth Worm Jim	dt	84,00

Fifa Soccer 96	dt	79,00
Garfield Caught it!	dt	74,00
NHL Hockey '96	dt	79,00
Power Ranger 2	dt	69,00
Primal Rage	dt	79,00
Sonic Labyrinth	dt	74,00
Super Return of the	dt	79,00

Game Gear-Sonderangebote		
Dragon Crystal	uk	39,00
Wimbledon	dt	29,00
Action Replay Pro GG	dt	69,00

Sony PSX		
Air Combat	dt	89,00
Aliens	dt	89,00
Battle A.Toshinden	dt	84,00
Cybersled	dt	84,00
Destruction Derby	dt	94,00
Die Horde	dt	89,00
ESPN Extreme Games	dt	89,00
Fifa Soccer 96	dt	89,00
Int. Champ. Soccer	dt	89,00
John Madden 96	dt	79,00
Johnny Bazzooka	dt	89,00
Jumping Flash	dt	89,00
Crazy Ivan	dt	89,00
Lemmings 3D	dt	89,00
Loaded	dt	89,00
NBA Jam Tournament	dt	94,00
Novostorm	dt	89,00
Panzergeneral	dt	89,00
Parodius Deluxe	dt	99,00
PGA Tour Golf 96	dt	89,00
Plades of Rage	dt	99,00
Powerslave	dt	89,00
Primal Rage	dt	99,00
Provier	dt	89,00
Raiden	dt	85,00
Rapid Reload	dt	89,00
Rayman	dt	99,00

Ridge Racer	dt	89,00
Road Rash	dt	89,00
Shall Shock	dt	89,00
Shock Wave Assault	dt	89,00
Striker 96	dt	89,00
Takken	dt	99,00
Theme Park	dt	89,00
Thunderhawk 2	dt	79,00
True Pinball	dt	89,00
Twisted Metal	dt	89,00
Viewpoint	dt	89,00
Warhawk	dt	89,00
Wing Commander 3	dt	99,00
Wipe out	dt	89,00
World Cup Golf	dt	89,00
Worms	dt	89,00
WWF Arcade	dt	94,00
X-Com Enemy Unknown	dt	79,00

Sony PSX-Zubehör		
Action Replay 1 PSX	dt	69,00
Antennenkabel PSX	dt	45,00
Archie Joypad Sony	dt	39,00
ASCII Joypad PSX	dt	44,00
ASCII Joystick	dt	109,00
ASCII Joypad Auto.	dt	59,00
Euro-Scart Kabel	dt	69,00
Joypad Sony PSX Auto	dt	49,00
Joypad Sony PSX	dt	54,00
Verlängerung Joypad	dt	24,00
Link-Kabel PSX	dt	45,00
Maus Sony PSX	dt	54,00
Memory Card Sony PSX	dt	49,00
Multi Tab Sony Plays	dt	59,00
Neilon Joypad	dt	84,00
Programm Joypad Sun	dt	59,00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	39,00
Playstation-NBA Jam	dt	639,00
Sony Playstation	dt	579,00

Saturn		
Bug	dt	109,00
Clockwork Knight 2	dt	99,00
Clockwork Knight	dt	89,00
Cyber Speedway	dt	89,00
Daytona USA	dt	109,00
Digital Pinball	dt	99,00
Fifa Soccer 96	dt	89,00
Galactic Attack	dt	84,00
Heberek	dt	89,00
Hi Octane (DA)	dt	89,00
Magic Carpet	dt	89,00
Myst (kompl. dt)	dt	99,00
Mystery Mansion	dt	119,00
NBA Jam Tournament	dt	94,00
NHL Allstar Hockey	dt	99,00
Panzer Dragon	dt	99,00
Parodius Deluxe	dt	99,00
Primal Rage	dt	89,00
Rayman	dt	94,00
Real Yamame (kp.dt.)	dt	119,00
Robotica	dt	89,00
Shell Shock	dt	99,00
Shinobi X	dt	99,00

Sim City 2000	dt	99,00
----------------------	----	--------------

Virtua Cop + Pistole			dt	139,00
Virtua Fighter	dt	109,00		
Virtua Fight 2 Remix	dt	85,00		
Virtua Racing	dt	99,00		
Virtua Hydlite	dt	99,00		
Waterworld	dt	94,00		
World Series Baseb.	dt	94,00		
Worms	dt	94,00		

Saturn-Zubehör		
6 Button Joypad	dt	39,00
4 Spieler Adapter	dt	69,00
Action Replay Saturn	dt	99,00
Antennenkabel	dt	54,00
Antennenkabel Saturn	dt	39,00
Archie Racer Lenkrad	dt	119,00
Backup Memory Saturn	dt	99,00
Hyper Joypad Saturn	dt	24,00
Joypad Saturn	dt	39,00
Joypad SV-460	dt	34,00
Photo CD-System	dt	54,00
Programm Joypad Sun	dt	59,00
RGB-Scart Kabel	dt	29,00
Saturn+VF & Clockw.	dt	799,00
Video CD MPEG-Karte	dt	329,00
Sega Saturn o. Spiel	dt	649,00
Sega Saturn + 3 Spi.	dt	899,00
Turbo Joypad Saturn	dt	34,00
Universal Adaptor	dt	49,00
Verlängerung Joypad	dt	19,00
Virtua Stick Saturn	dt	79,00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 0 89/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 0 89/4 70 21 22

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München, Tel. 0 89/546 0 300 Fax 0 89/546 0 919

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 1 ÖS. Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste.
• An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
• Wir verkaufen auch: Amiga, S.NES, Mega Drive, Game Gear und Atari Jaguar Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,-/ÖS 50,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,-/ÖS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

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

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf von Videospiele und Geräten

SATURN		
Saturn+1 Pad	dt	599,-
V-CD-Karte (MPEG)	dt	324,-
Action Replay	dt	99,-
Adapter us/jp	dt	59,-
Antennenkabel	dt	59,-
Backup Memory	dt	99,-
Lenkrad	dt	129,-
Control Pad	dt	39,-
Demo CD	jp	59,-
Adv. Military Com.	jp	179,-
Alien Trilogy(März)	dt	99,-
Aftermath	dt	109,-
Bug	dt	99,-
Blackfire	dt	99,-
Casper	dt	99,-
Castlevania 6	us	139,-
Clockwork Knight I	dt	99,-
Clockwork Knight II	dt	99,-
Congo	dt	109,-
Corpse Killer	us	129,-
Cyberia	dt	99,-
Cyber Speedway	dt	99,-
Darius Gaiden	jp	139,-
Dark Stalker	jp	139,-
Descent	dt	109,-
Daytona USA	dt	129,-
Digital Pinball	dt	99,-
The Duell	jp	129,-
FIFA Soccer'96	dt	99,-
F-1 Formula One us/jp	dt	139,-
Galactic Attack	us	139,-
GEX	us	119,-
Gunbird	jp	139,-
In the Hunt	jp	139,-
Mr. Bones (Adv.)	us	139,-
Mystery Mansion	dt	129,-

NFL Quarterback'96	dt	89,-
NBA Jam T.E.	dt	99,-
NBA Basketball	dt	99,-
NHL All Star Hock.	dt	109,-
Off World Intercept.us	dt	99,-
Panzer Dragon	dt	99,-
Parodius	dt	89,-
Primal Rage	dt	89,-
Pebble Beach Golf	dt	89,-
Rayman	dt	89,-
Robotica	dt	89,-
Romance IV	us	139,-
Revolution X	dt	89,-
Riglord Saga	us	139,-
Sega Rally	dt	99,-
Shinobi X	dt	99,-
Street Fighter Mov.	dt	99,-
Shin. Wisdom (I.V.)	us	129,-
Sim City 2000	us	129,-
Slayer	dt	99,-
Street Racer	dt	89,-
Sui-Ke-Enbu	jp	99,-
Super Hang ON GP	dt	99,-
Theme Park	dt	89,-
Thunderhawk II	dt	99,-
Thunderhawk II pal	dt	89,-
(Pal-Version - engl. Sprachausg. unzensurierte Version)		
Toshinden us/jp	dt	129,-
		

VIRTUA RACING

Time Warner Interactive übernahm kurioserweise die Konvertierung des Arcade-Oldies.



Fünf verschiedene PS-Boliden stehen bei der Saturn-Version zur Auswahl.

Virtua Racing gehört zu den wenigen Sega-Titeln, deren Lizenz der Hard- und Softwaregigant zum Verkauf freigab. Der Grund: die blanke Polygongrafik des in die Jahre gekommenen Rennspiels wird den Fähigkeiten des Saturns nicht mehr gerecht. Um all den Besitzern der hervorragenden 32X- und Mega Drive-Version dennoch erneut das Geld aus der Tasche zu ziehen, spendierte Time Warner Interactive dem Racer eine Reihe von neuen Fea-



Auch beim Saturn-Virtua Racing könnt ihr das fahrerische Geschehen aus vier verschiedenen Blickwinkeln betrachten.



Wer wollte nicht schon immer einmal mit einem wendigen Go-Kart durch eine verschneite Alpine-Landschaft düsen?



Die Fahrt durch die High-Tech-Stadt Metropolis sieht grafisch noch am besten aus.

tures. So gibt es neben dem Original-Arcade-Modus eine spezielle Grand Prix-Option mit sieben neuen Strecken, wie beispielsweise eine Fahrt durch eine verschneite Alpine-Landschaft. Hier müßt ihr euch durch gute Plazierungen ganz nach oben boxen, so daß ihr neben einem besseren Rennstall auch einen leistungsfähigeren fahrbaren Untersatz erhaltet. Die Raserei beginnt als Inhaber

eines gerade einmal 90 mph schnellen Go-Karts, ehe ihr auf ein Coupé, einen F160 und zwei noch größere PS-Monster umsatteln dürft.

Ulf Schneider ■



Beim Grand Prix-Modus erhaltet ihr durch WM-Punkte eine flottere Karre.

Word Up



Die Vielzahl der Features hört sich ja ganz vielversprechend an, doch in puncto Qualität wird leider nur wenig geboten. So stellt die gesamte Technik eine klare Ignoranz gegenüber den 32 Bit-Fähigkeiten dar: die nackte Polygongrafik ist einfach schlecht und bestenfalls auf 32X-Niveau und das monotone Fahrgeräusch einfach peinlich. Da auch das schwammige Fahrverhalten mit der amateurhaften Kollisionsabfrage alles andere als überzeugend ist, lautet das Urteil kurz: Finger weg!

Check Up



Titel:	Virtua Racing
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Time Warner Interactive
Tel.:	---
Release:	Dezember
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-2
Levels:	10
Save Game:	ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar von leicht bis mittel
Besonderheiten:	Unterstützt Lenkrad, klobige Polygongrafik

Grafik 39%

Mies: Spartanische Polygongrafik mit simplem Flat-Shading, unsauberer Grafikaufbau.

Sound 37%

Lausige Arcade-Konvertierung mit Minimal-Technik, hat gegen Sega Rally nicht den Hauch einer Chance.

Gesamt 49%

Monotone Fahrgeräusche, unterbrochen von sporadischen Musikeinlagen der Marke „Belanglos“.



EC TASY



SEGA SATURN. PERFECT 3D-QUALITY AND PURE DIGITAL SOUND.
H I G H E N D - E N T E R T A I N M E N T B Y S E G A .

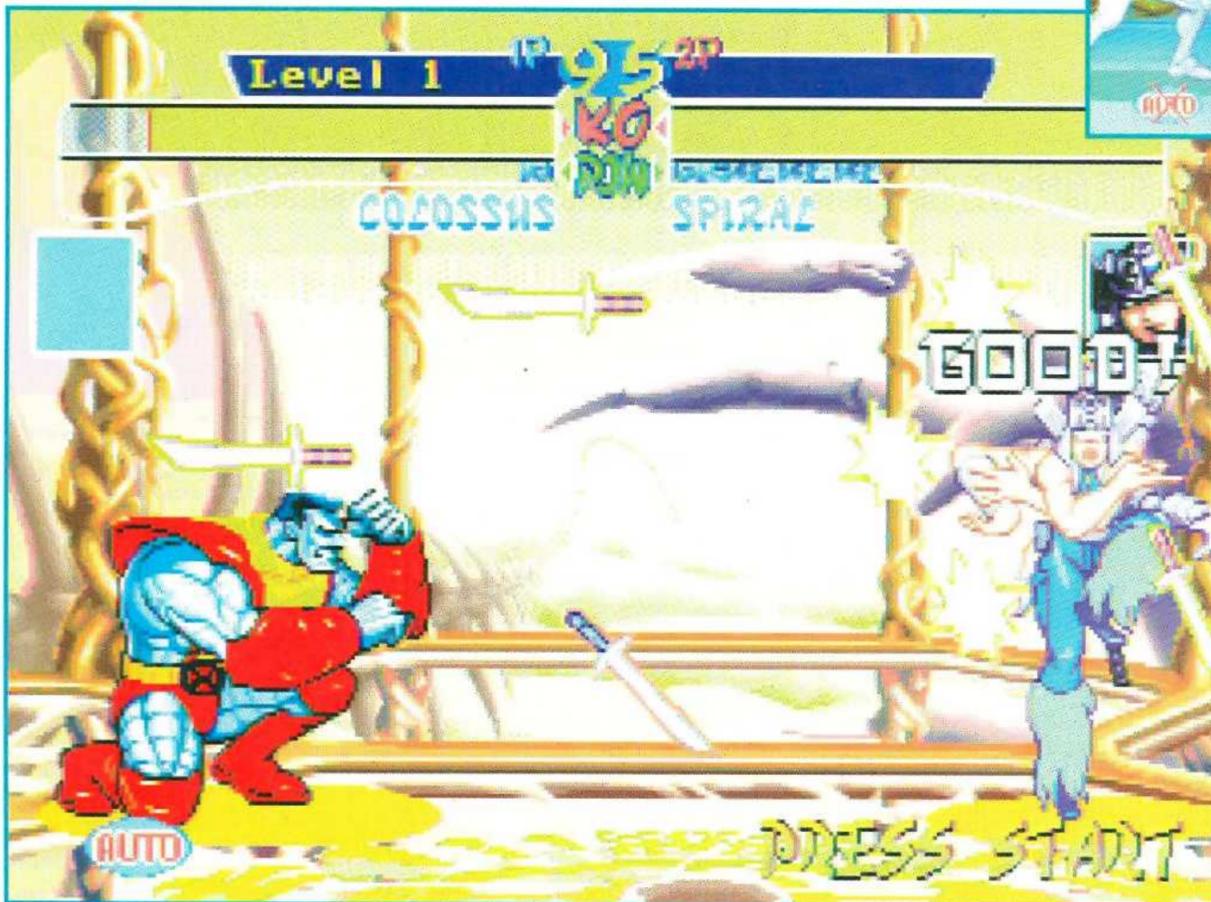
X-MEN

Saturn-User erhalten eine Exklusiv-Version dieser ungewöhnlichen Arcade-Balgerei aus dem Hause Capcom.



Schlagkombinationen und Trefferanzahl werden immer automatisch eingeblendet.

Computer die Abwehrarbeit überlassen (Auto-Guard), zum anderen sind mächtige X-Moves möglich, insofern sich zuvor eine spezielle Energieleiste ausreichend gefüllt hat. Signifikant ist aber vor allem der technische Rahmen. Dem Comic entsprechend wurden sämtliche Fighter äußerst farbenprächtig und mit ungewöhnlichen Animationsphasen in Szene gesetzt. Selbst normale Schläge durch simplen Tastendruck sehen bei X-Men aus wie aufwendige Special Moves. Besonders der Super-Mech Sentinel wartet mit unorthodoxen Prügelmethoden auf. Da formen sich seine stählernen Gliedmaßen beispielsweise zu Raketen, während aus der metallischen Kinnlage plötzlich ein Laserstrahl schießt. Zusammen mit den individuellen Combos und dem reichhaltigen Schlagrepertoire gleicht X-Men einer bombastischen Special-Effects-Orgie. **Ulf Schneider** ■



Spiral attackiert ihre Widersacher mit tödlichen Dolchen.

Bisher traten die schlagfertigen Marvel-Helden nur als 16 Bit-Akteure in diversen Jump & Beat-Spielen in Erscheinung. Für den ersten Saturn-Auftritt bediente sich Capcom eines noch recht taufischen Arcade-Automaten, in dem die heroischen Kombattanten in klassischer SFII-Manier gegeneinander antreten. Einen illustren Kreis von insgesamt zehn Marvel-Helden hat Capcom dafür zusammengetragen, angefangen vom populären Wolverine

über den „obercoolen“ Iceman bis hin zur bildschirmfüllenden Blechbüchse Sentinel. Nach dem Prinzip „Es kann nur einen geben!“ wird in der Vorrunde so lange gefightet, bis der letzte übriggebliebene Aspirant die beiden Endgegner fordern darf. Hier erwartet euch der vor Muskeln fast platzende Juggernaut, sowie als krönender Abschluß der furchterregende Magneto. In puncto Gamedesign weichen zwei Features von der Norm ab: Zum einen könnt ihr auf Wunsch dem



Omega Red bearbeitet hier gerade mittels seines Stahlseils den riesigen Roboter Sentinel.



Cyklops berühmter Optic-Blast kann in drei Richtungen verschossen werden

Facts



Titel:	X-Men Children of the Atom
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Capcom
Release:	Frühjahr 1996
Levels:	12
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	Arcade-Umsetzung, Beat 'em Up mit Marvel-Helden, aufwendige Comic-Grafiken, abgefahrene Special Moves, automatisches Blocken

First Look

Klassisches Beat 'em Up mit riesigen Comic-Sprites, den bisher einfallsreichsten Special Moves in diesem Genre, sowie einer Spielbarkeit der Marke Capcom. Vormerken!

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!**



DONALD
in
**MAUI
MALLARD**



MEGA DRIVE

Donald's Abenteuer auf Mega Drive: 10 Level Hochspannung!

Domarks neuestes Sportspiel bietet kein American Football, sondern guten alten europäischen Fußball. Dem ambitionierten Telekicker stehen dafür

FIFA SOCCER ERHÄLT

50 verschiedene Nationalteams

KONKURRENZ:

mit solchen Exoten wie beispiels-

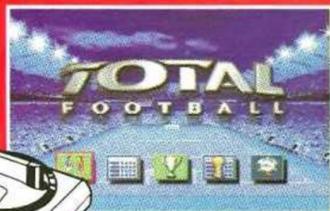
FUSSBALL IN ISO-3D

weise Ägypten oder - besonders aktuell - Kroatien, sowie verschiedene Turniermodi (Freundschaftsspiel, Liga, Pokal, WM) zur Auswahl. Nach der Wahl der Lieblings-Elf geht es ohne Umschweife auf den Bolzplatz, da die Designer, mal abgesehen von der

Total Football

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Total Football Sportspiel
Hersteller: Domark Tel. ---
Release: erhältlich Preis: DM 119,95

Spieler 1-2
Levels..... 50 Nationalmannschaften
Save Game -
Besonderheiten isometrische
..... Grafik

Grafik **73%**

Hübsch gestalteter Bolzplatz mit angenehmer Farbwahl und animierter Zuschauerkulisse, etwas pummelig wirkende Ballkünstler.

Sound **68%**

Die Fans feuern die Spieler mit munteren Schlachtengesängen an, die Voice-Samples klingen hohl, kaum Musik.

Gesamt **60%**

Solide Präsentation, fehlerhaftes Gameplay.

Hot-Spot

Schnörkellose Bolzerei mit einem nicht zu 100% durchdachten Spieldesign.



Jedes Tor wird auf Wunsch anschließend in der verlangsamten Wiederholung gezeigt.

Mannschaftsaufstellung, auf taktischen Schnickschnack gänzlich verzichtet haben. Bei der Dribbelei sorgen drei Knöpfe für diverse Schußmöglichkeiten (Paß, Tor-schuß, positionsabhängige Aktionen), während sich die Abwehrspieler lediglich mit einer Blutgrätsche begnügen müssen. Apropos Grätsche: nach einem Foul humpelt der angeschlagene Spieler witzigerweise noch eine Zeitlang über den Rasen, ehe er wieder voll einsatzfähig ist. Ein weiterer Gag: Nach einem versenkten Ball könnt ihr auf Tastendruck den Freudentaumel der Spieler selber bestimmen.



Ungewöhnlich: Durch ein- bzw. zweifachen Tastendruck legt ihr fest, ob der Computer oder ihr ein gewähltes Team kontrolliert.



Engagierte Fans: Die Zuschauerkulisse wurde erfreulicherweise recht aufwendig animiert.



Der recht unübersichtliche Bildschirmausschnitt erfordert gute Reaktionen, wenn aus dem Nichts plötzlich ein Gegenspieler auftaucht.

Word Up

Technisch gesehen überzeugt Total Football auf den ersten Blick, beim Gameplay offenbaren sich jedoch nach dem zweiten Hinsehen kleinere Mängel; Beispiele gefällig? Bei Standardsituationen stehen euch nur wenige Möglichkeiten zur Auswahl, der Torwart läßt gerne mal Kullerbälle durch und

verhält sich bei Eckbällen amateurhaft, der kleine Bildschirmausschnitt zwingt euch zudem zu Blindpassen. Unter dem Strich bleibt da nur ein Platz in der Oberliga übrig.



Arena beamt euch 30 Jahre in die Zukunft: Guy Freelander gehört zu einigen Rebellen, die mit Hilfe einer verräterischen Video-Kassette die

ALLEIN AM GAME

Machenschaften der korrupten

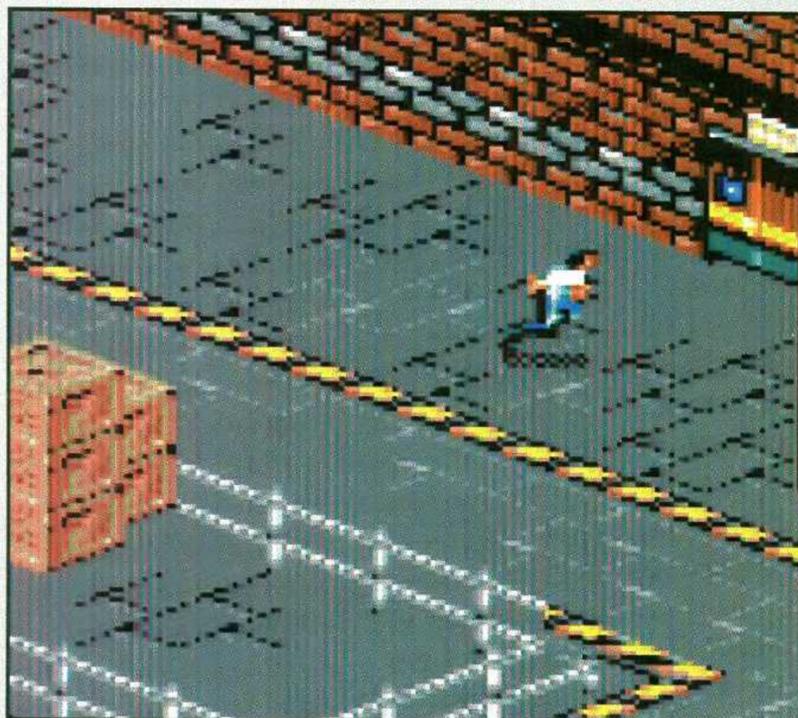
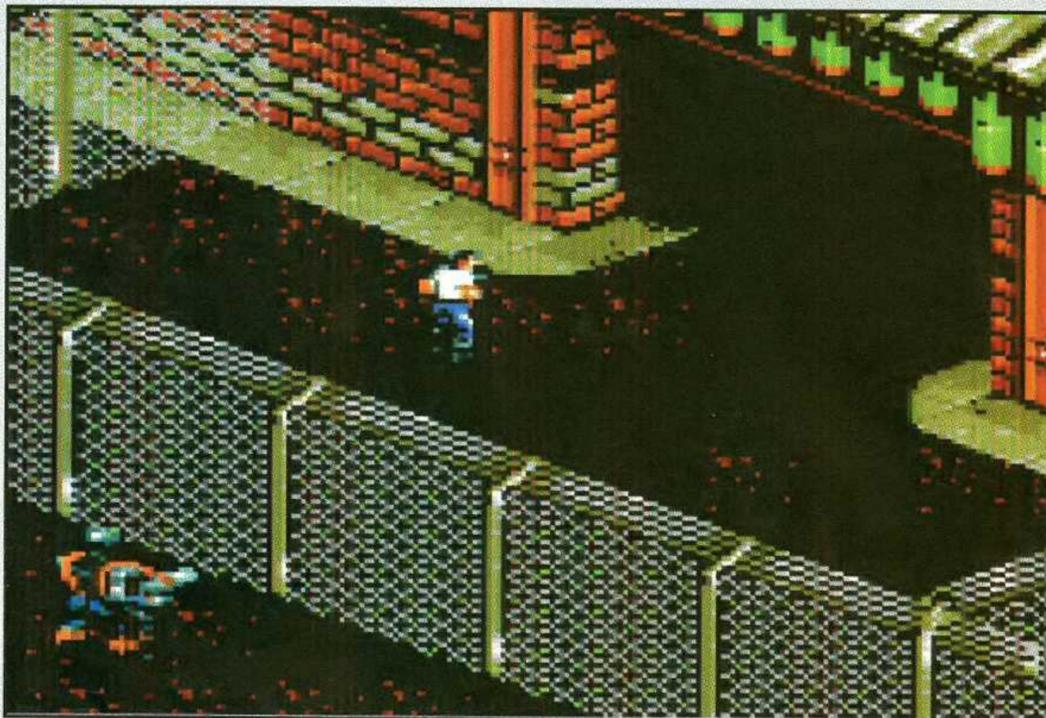
GEAR GEGEN DEN

Regierung entlarven wollen.

REST DER 3D-WELT!

Dazu muß Guy das Beweisstück allerdings erst in die Zentrale des Fernsehsenders „Astralnet“ bringen, damit der Streifen landesweit übertragen werden kann. Dazwischen liegen 20 Levels mit über 100 einzelnen Räumen, die

Arena



Raketen; im Notfall könnt ihr immer noch auf die Sekundärwaffen (Messer und Granaten) zurückgreifen. Mit Boni lassen sich zudem die Rüstung und der

Die Türen sind durch Farben gekennzeichnet und zeigen an, welchen Passierschein ihr jeweils benötigt.

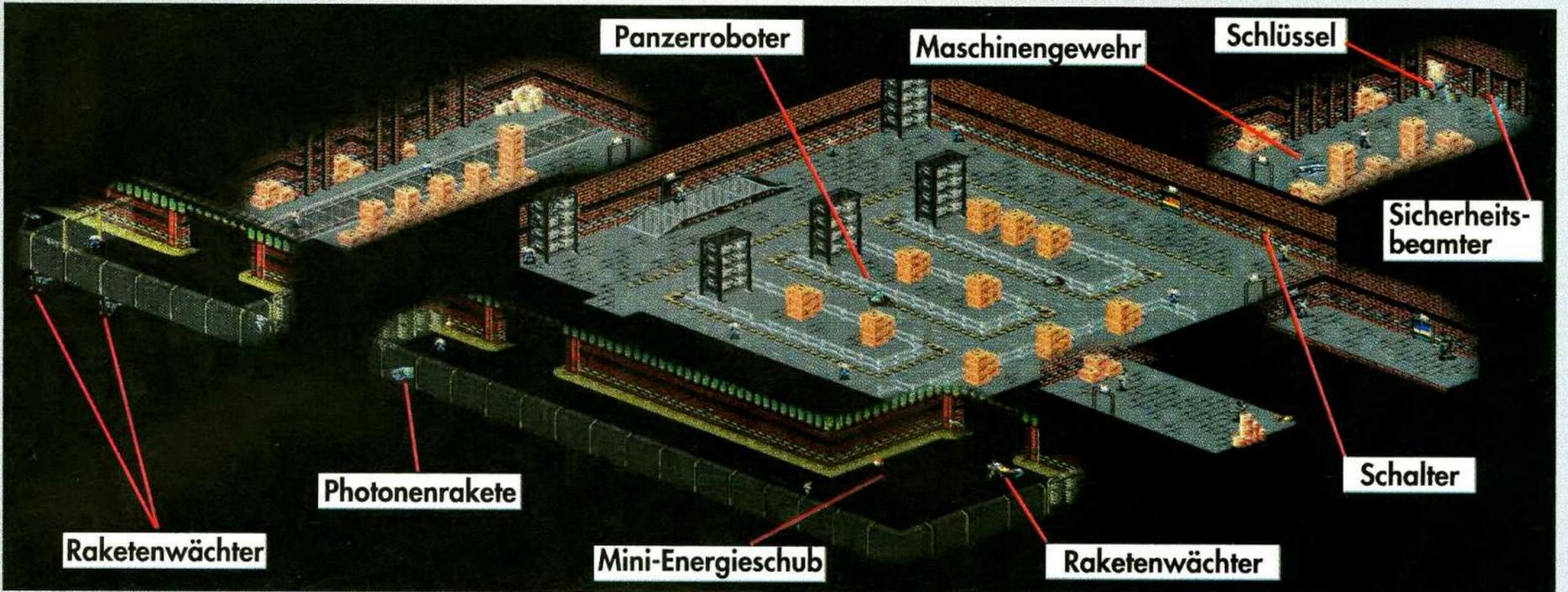
aus einer isometrischen, abschnittsweise scrollenden 3D-Perspektive gezeigt werden. Ihr steuert Guy durch Fabrikgebäude, Lagerhallen und unterirdische Katakomben und trifft dabei auf insgesamt acht verschiedene Gegner (Schwebe-Roboter, Schildwächter, Raketenwächter, Mutanten usw.), die ihr mit den unterwegs aufgesammelten Waffen und der dazugehörigen Munition kurzzeitig ausschalten könnt. Dazu gehören Maschinen- und Lasergewehre, Flammenwerfer, Kanonen und

Hot-Spot

Ein rasantes, abwechslungsreiches Action-Spiel für all jene, die nicht nur ballern, sondern auch mitdenken.



Die Gegner tauchen nach kurzer Zeit wieder auf; deshalb sollte man nach jeder Feindberührung schnellstmöglich die Flucht antreten.



ren Locations darstellen. Leider sind die Energie- und Waffen-Anzeigen nicht ständig präsent, so daß man zuerst mit dem Start-Button auf einen Status-Bildschirm umschalten muß, um sich über den aktuellen Zustand

Energievorrat aufpäppeln, die durch gegnerische Treffer gehörig dezimiert werden. Farbige Passierscheine ermöglichen das Öffnen von Sichtertüren, die den Zugang zu weite-

Ein kurzes Briefing informiert euch vor jedem Level über die zu lösende Aufgabe.

zu informieren. Auch ist nicht immer eindeutig erkennbar, ob ein Gang durch eine Mauer begrenzt wird oder ob es sich um eine freistehende Brücke handelt. Dadurch purzelt Guy des öfteren unfreiwilligerweise in den Tod, wenn er sich z. B. an einer Wand entlangschleichen möchte. Für solche und andere Fälle gibt es übrigens ein Zusatzleben-Extra, das man hin und wieder in dunklen Ecken entdeckt. Obendrein erfahrt ihr nach jeweils vier Levels ein Paßwort zum schnellen Wiedereinstieg. Positiv fällt auch auf, daß dank des sanften Scrollings und der übersichtlichen Perspektive die Gegner meist rechtzeitig als solche erkannt und ausgeschaltet werden können.

Word Up

Wow! Der schweißtreibende Mix aus Action, Geschicklichkeit und kleineren Puzzles ist eine rundum gelungene Sache und macht auch optisch ganz schön was her. Wegen dem ungewohnten Blickwinkel ist exaktes Zielen mit den

Gewehren und die punktgenaue Steuerung des kleinen Draufgängers aber nur mit viel Routine möglich. Ein Spiel mit hohem Schwierigkeitsgrad für Leute, die das Steuerkreuz perfekt im Griff haben!



Detra



Check Up

Game Gear
4 MBit



Arena
Hersteller: Sega
Release: —
Action-Adventure
Tel. 040-2270961
Preis: DM 80,-

- Spieler 1
- Levels 20
- Save Game Paßwort
- Besonderheiten isometrische 3D-Grafik

Grafik **81%**

Die einzelnen Levels gefallen durch ihre Detailfülle, während die Animationen von Guy und seinen Feinden etwas schlicht wirken.

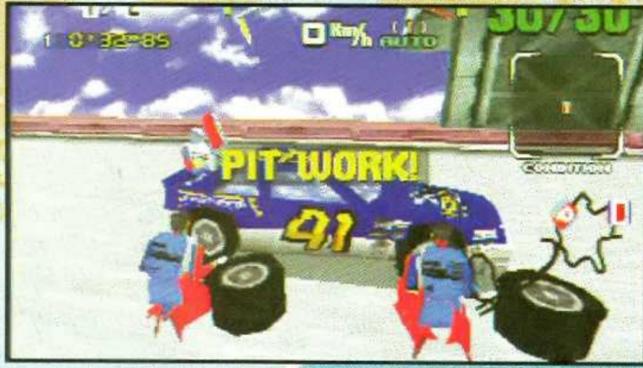
Sound **63%**

Ein Power-Soundtrack der durchschnittlichen Art begleitet Guy bei seiner Mission.

Gesamt **84%**

Lediglich die problematische Steuerung verhindert eine höhere Gesamtwertung. Dennoch ein ungemein spannendes, kaufenswertes GG-Highlight.

OVERALL



Während Daytona USA seinen Vorsprung sogar noch ausbaute, kämpften Bug!, VF Remix und Panzer Dragoon um den zweiten Platz. Theme Park holte sich die MD-Führung knapp wieder zurück!

Platz	Vormonat	Titel	System	im Monat
1.	(1)	DAYTONA USA	SAT	5
2.	(3)	PANZER DRAGON	SAT	5
3.	(5)	BUG!	SAT	2
4.	(4)	VIRTUA FIGHTER REMIX	SAT	2
5.	(2)	VIRTUA FIGHTER	32X/SAT	5
6.	(NEU)	INT. VICTORY GOAL	SAT	1
7.	(NEU)	MYST	SAT	3
8.	(8)	THEME PARK	MD	8
9.	(-)	EARTHWORM JIM 2	MD	6
10.	(NEU)	DUNE II	MD	1

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.	(2)	Theme Park	94%	9
2.	(Neu)	Earthworm Jim 2	94%	1
3.	(-)	Dune II	92%	7
4.	(Neu)	Vectorman	93%	1
5.	(3)	Comix Zone	84%	2
6.	(4)	Light Crusader	85%	2
7.	(10)	Sonic 3	91%	23
8.	(Neu)	Super Skidmarks	87%	1
9.	(1)	Sonic & Knuckles	89%	15
10.	(5)	MicroMachines 2	85%	7

GAME GEAR

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Earthworm Jim	83%	5
2.	(2)	Tails Adventure	82%	2
3.	(4)	Sonic Triple Trouble	87%	11
4.	(3)	Sonic Drift Racing	83%	7
5.	(5)	NBA Jam T. E.	80%	3

SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Daytona USA	90%	5
2.	(3)	Panzer Dragoon	91%	5
3.	(5)	Bug!	88%	3
4.	(4)	Virtua Fighter Remix	91%	3
5.	(7)	Int. Victory Goal	85%	5
6.	(8)	Myst	85%	3
7.	(6)	Digital Pinball	83%	3
8.	(2)	Virtua Fighter	87%	5
9.	(Neu)	Thunderhawk 2	93%	1
10.	(-)	Pebble Beach Golf	80%	2

MEGA CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Thunderhawk	92%	22
2.	(2)	Earthworm Jim S.E.	90%	4
3.	(4)	Sonic CD	89%	21
4.	(3)	Tomcat Alley	80%	12
5.	(5)	Jurassic Park	80%	8

32 X

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(3)	Virtua Fighter	93%	3
2.	(1)	Virtua Racing Deluxe	93%	9
3.	(4)	Metal Head	84%	9
4.	(Neu)	Kolibri	83%	1
5.	(5)	Chaotix	82%	3

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, Battelecrops, Ecco the Dolphin, Silpheed, Jurassic Park, Thunderhawk.

■ Cheats - damit man ohne Mogelmodul in höhere Levels kommt.

■ Geheime Levels - neuer Spaß in unbekanntenen Dimensionen.

■ Levelkarten - Du wirst nie die Orientierung verlieren.

■ Strategien - Spielprofis verraten, wie man den ärgsten Obermottz 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 _____ **SM 0296**

IIIEERKKRRK!

COMIX ZONE

4-TEIL

GENERAL ALISSA CYAN VOM NEUEN WELTREICH.

AAARGH! WA-WER?!

GIBT'S IRGEND EINE AUSSICHT, DASS MIR EINER ERKLÄRT, WAS HIER ABLÄUFT? SIND WIR DENN IM IRRENHAUS?!

CYAN AN BRÜCKE. HOLT UNS. SCHNELL. WIR BEKOMMEN GLEICH GESELLSCHAFT.

SOBALD WIR SICHER AN BORD DES SCHIFFES SIND!

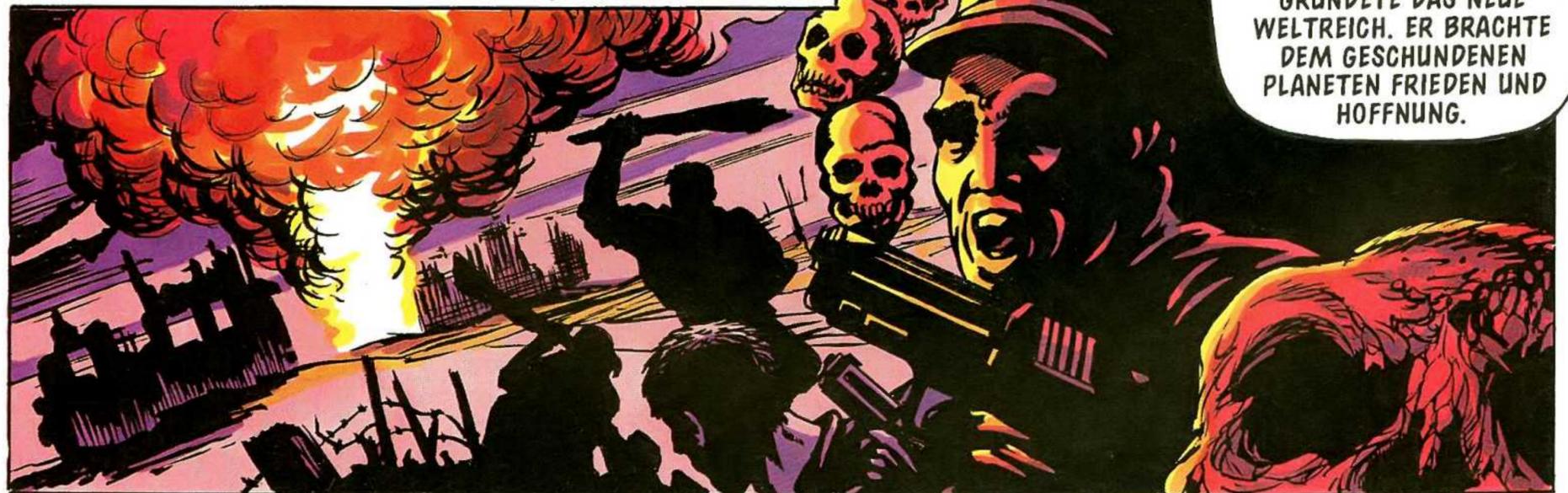
VERSTANDEN, GENERAL.

GEGEN ENDE DES VORIGEN JAHRHUNDERTS SCHLUG EIN METEOR AUF DER ERDE EIN. ER ZERSTÖRTE DIE ZIVILISATION, WIE WIR SIE KANNTEN.

EIN ATOMARER WINTER FOLGTE. DIE ÜBERLEBENDEN FIELEN INS BARBARENTUM ZURÜCK. SIE KÄMPFTEN UM JEDEN ESSBAREN KRÜMEL UND UM LETZTE RESTE BEWOHNBAREN LANDES.

SCHLIESSLICH GING ABER EIN ANFÜHRER AUS DER MEUTE HERVOR, EIN MANN, DER UNS DARAN ERINNERTE, WAS ES BEDEUTET, MENSCH ZU SEIN

ER EINTE DIE VERSPRENGTEN VÖLKER DER ERDE UND GRÜNDETE DAS NEUE WELTREICH. ER BRACHTTE DEM GESCHUNDENEN PLANETEN FRIEDEN UND HOFFNUNG.



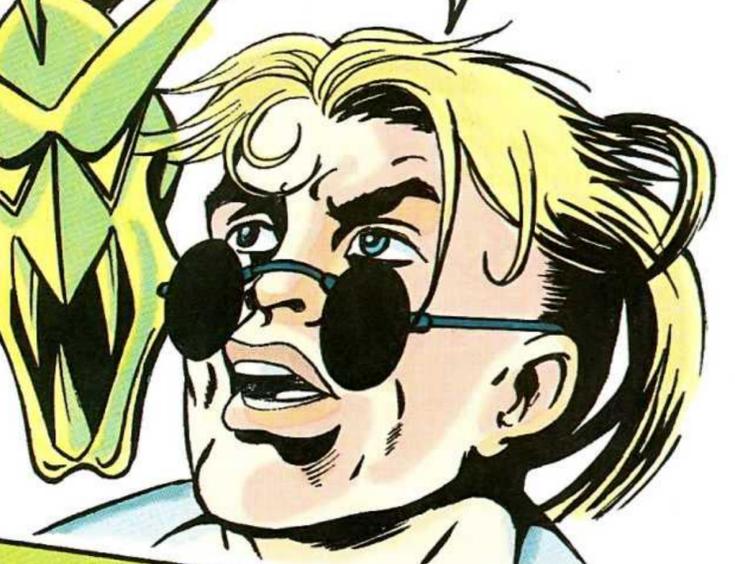


DOCH JETZT IST SEIN FRIEDE BEDROHT.

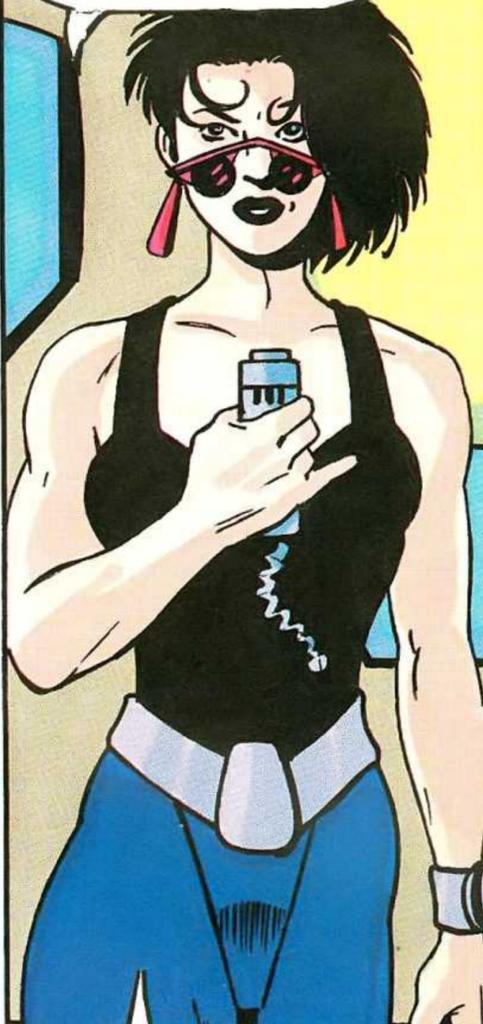
MORTUS, EIN ABTRÜNNIGER, FORDERT DAS WELTREICH HERAUS. ER HAT MUTANTEN, REBELLIERENDE ROBOTER UND MONSTER ALS VERBÜNDETE. DAS LEBEN TAUSENDER VON MENSCHEN IST IN GEFahr DAS SCHICKSAL DER WELT LIEGT IN DEINEN HÄNDEN, SKETCH!



WA-AS!? MOMENTCHEN, ICH ZEICHNE DAS ALLES DOCH NUR - ICH BIN KEIN HELD!



DOCH, DU BIST UNSER HELD, SKETCH - DAS SCHICKSAL HAT DICH AUERKOREN! DIE TRÄUME UND ALPTRÄUME, DIE DEINEN COMIC BEVÖLKERN, WAREN ABBILDER UNSERER WIRKLICHKEIT.



ICH GLAUB' IMMER NOCH HALB, DASS DAS HIER EIN VERRÜCKTER TRAUM IST ABER...

DU HAST UNSER DASEIN GESPÜRT. ES IST DEIN SHICKSAL!

MORTUS HAT VERSUCHT, DICH ZU BESIEGEN, INDEM ER DICH HIERHERBRACHTE, BEVOR DU DER WAHRHEIT INS AUGE SEHEN KONNTEST. WENN ER DICH UMBRINGT, ERLANGT ER MITSAMT SEINER ARMEE AUS MUTANTEN ZUTRITT ZU DEINER WELT.

DU MUSST IHN BESIEGEN. UM UNSERER BEIDER WELTEN WILLEN!

IN DIESER WELT HAST DU MACHT, SKETCH! OB ZUM GUTEN ODER ZUM SCHLECHTEN - DU BIST UNSER STREITER. DU KANNST EIN HELD SEIN!

WAS MEINST DU, SKETCH?

... NA, MEINETWEGEN! FAHRT DIE FIESEN TYPEN AUF!

ENDE

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.

(Achtung! Falls es technische Probleme gibt oder es sich nicht um euren eigenen Recorder handelt: fragt vorher den Besitzer und/oder eure Eltern!)

2. Nehmt nun euer absolutes Lieblingsspiel aus der Vorschlagsliste, 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 plaziert wart! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SEGA MAGAZIN

Kennwort: Score Attack!

Isarstraße 32-34

90451 Nürnberg

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.



Virtua Fighter

Wer spielt Virtua Fighter im Arcade-Modus noch schneller durch? (Gegnerschwierigkeit normal, ein Gewinnpunkt, ohne Timelimit, Energiebalken normal).



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (Neu)	Scheuner Ralph	39,64	1
2. (Neu)	Droll Andrea	41.44	1
3. (12)	Fuchs Stefan	42.00	4
4. (Neu)	Koblitz Marco	43,36	1
5. (1)	Kämpf Thorsten	45.28	3
6. (2)	Bayrav Tolga	52.00	3
7. (3)	Bauermann Marco	1.02.28	2
8. (4)	Fath Timo	1.05.84	2
9. (5)	Heidtmann Carlo	1.06.04	3
10. (6)	Werner Daniel	1.06.84	2
11. (7)	Gross Paul	1.06.86	3
12. (8)	Bariffi Omar	1.08.80	2
13. (9)	Subramania Daniel	1.12.24	3
14. (10)	Streich Christian	1.16.84	2
15. (11)	Larfrentz Michael	1.18.40	3
16. (13)	Bruckschen Jens	1.31.80	3
17. (14)	Deutscher Andreas	1.37.96	4

Super Street Fighter II

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



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (9)	Höppeberger Martin	3.912.043	4
2. (1)	Sand Oliver	2.396.622	2
3. (Neu)	Wegleitner Christian	2.252.662	1
4. (Neu)	Strarchewski Christian	2.157.713	1
5. (2)	Lehmann Jan	2.105.563	3
6. (3)	Schuchter Mario	1.646.911	3
7. (4)	Schmitz Dennis	1.502.800	2
8. (5)	Ott Stefan	1.410.200	3
9. (6)	Frutiger Lorenz	1.387.215	2
10. (7)	Wallert Alexander	1.334.308	5
11. (8)	Pablotzki Mark	1.115.301	2

Telefon

Postleitzahl, Wohnort

Straße, Hausnummer

Name, Vorname

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

COUPON
ZOCKER

Datum, Ort

Unterschrift

System

Titel

Meine Bestleistung

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

Daytona USA

Wer schafft die zweite Strecke in Daytona USA am schnellsten? (Saturn-Modus, Rennen)



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (2)	Hasler Oliver	40.13	2
2. (11)	Kleinke Guido	40.29	+4
3. (3)	Uzun Hüsnu	40.29	2
4. (1)	Majeres Luc	40.39	3
5. (Neu)	Seidler Andre	40.62	1
6. (4)	Müller Heinz Peter	40.64	4
7. (6)	Frentz Markus	40.80	2
8. (7)	Dilling Daniel	40.81	3
9. (8)	Prill Andree	40.81	2
10. (9)	Rinschen Sascha	40.82	4
11. (Neu)	Reinsch Heik	40.85	1
12. (10)	Ackermann USA	40.95	3
13. (5)	Reitenbach Daniel	40.96	3
14. (12)	Reichert Artur	41.19	3
15. (13)	Kühn Roland	41.20	3
16. (14)	Kotschate Peter	41.34	3
17. (15)	Steiner Alex	41.34	3
18. (16)	Paul Holger	41.37	2
19. (17)	Rinker Sascha	41.49	3
20. (Neu)	Lengert Alexander	41.82	1
21. (Neu)	Gysin Andreas	41.84	1
22. (18)	Bayrav Tolga	41.84	3
23. (19)	Jungblut Artur	41.86	4
24. (20)	Drögies Daniel	41.87	3
25. (21)	Schmidt Sven	41.87	3
26. (22)	Boras Antonio	41.88	3
27. (23)	Denckert Frank	41.96	4
28. (24)	Eehalt Erwind	41.97	3
29. (Neu)	Burkart Jörg	42.15	1
30. (25)	Boeddinghaus Jona	42.16	4
31. (26)	Trusheim Klaus	42.24	4
32. (27)	Ippisch Hans	42.31	4
33. (28)	Mujovic Nusret	42.37	4
34. (29)	Christmann Arne	42.38	4
35. (30)	Hadlick Robby	42.42	4
36. (31)	Güclübacak Nedim	42.48	4
37. (32)	Juros Danial	42.53	4
38. (33)	Kozlovski Christopher	42.59	3
39. (34)	Schreiber Anton	42.61	2
40. (35)	Tunda Dennis	42.66	4
41. (36)	Bertz Thomas	42.66	3
42. (Neu)	Lengert Michael	42.68	1
43. (Neu)	Hoffmann Tim	42.72	1
44. (37)	Metz Martin	42.79	4
45. (38)	Mano Werner	42.80	3
46. (39)	Fuchs Stefan	42.84	3
47. (40)	Baschin Thomas	42.97	3
48. (41)	Wirz Aeneas	43.28	3
49. (42)	Gabor Horvat	43.48	3
50. (43)	Scharf Andres	43.52	3

Virtua Racing

Wir wollen wissen, wer die dritte Strecke in der schnellsten Rundenzeit absolviert!



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (4)	Beitz Maxi	48.068	3
2. (Neu)	Kriemelmann Andreas	48.097	1
3. (1)	Schlöner Markus	48.175	2
4. (2)	Hofmann Patrick	48.306	3
5. (Neu)	Burkart Jörg	48.397	1
6. (3)	Klitz Oliver	48.416	3
7. (5)	Becker Gerrit	48.649	2
8. (6)	Stanusch Harald	48.839	3
9. (7)	Wyszynski Christof	49.20	3
10. (8)	Bayrav Tolga	49.24	3
11. (9)	Möller Thomas	49.24	3
12. (10)	Scheuner Axel	49.30	4
13. (11)	Maaß Karsten	49.40	3
14. (12)	Ressler Marco	49.52	5
15. (13)	Barghorn Nils	49.60	5
16. (Neu)	Wegleitner Christian	50.52	1
17. (14)	Julian Hans	51.04	3
18. (15)	Sommer Sascha	54.00	3

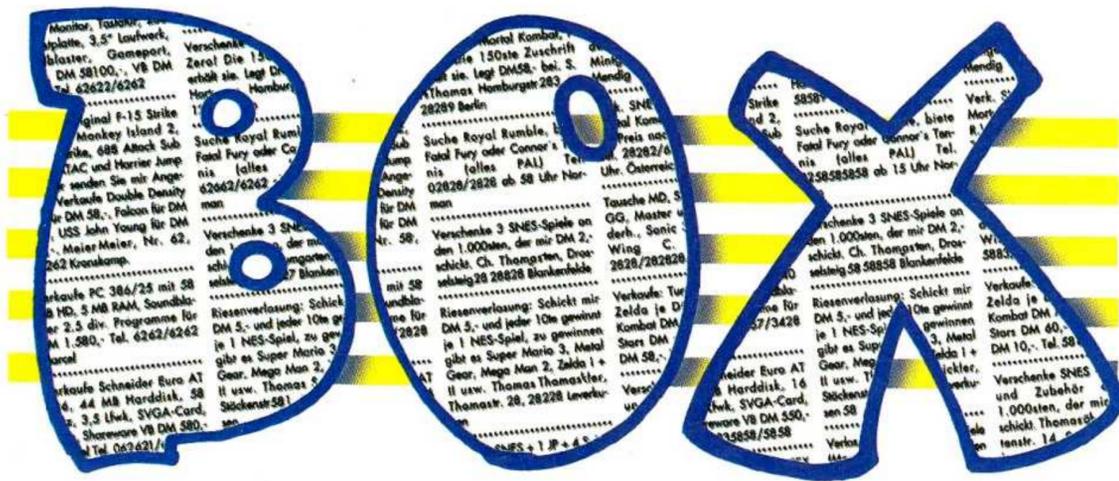
Sonic 3

Wer schafft bei Sonic 3 die meisten Punkte in den ersten 4 Levels inklusive Carnival Night Zone?



Achtung! Neue Regeln für Sonic 3!

Aufgrund massiver Beschwerden ehrlicher Spieler haben wir uns entschlossen, die Regeln für Sonic 3 zu ändern, da es in einem Level möglich ist, ohne Cheat an Ampeln unzählig viele Punkte zu sammeln. Damit sind Punktezahlen in Höhe von 9.999.990 problemlos möglich! Damit hier noch ein bißchen Reiz vorhanden ist, müssen wir alle bisherigen Einsendungen leider stornieren, womit wir uns gleichzeitig bei allen ehrlichen Spielern entschuldigen. In Zukunft wird diese Punktzahl Eingang finden, die beim Beenden der vierten Zone erreicht worden ist. Sorry nochmals!



MEGA DRIVE

Suche Spiele für Mega Drive, MCD u. 32X. Preis VHS. Johannes Köllinger, Widostr. 30, 33014 Bad Driburg

Verk. MDII + 4 Spiele + 2 Joypads DM 160,-, habe Virtua R. Deluxe + Star Wars je Spiel DM 70,- oder Tausch, Tel. 03877/70988

Kaufe, verkaufe, tausche MCD, MD, Saturn, PSX, SNES, 3DO, Neo Geo CD, Jaguar Spiele und Sammlungen, Tel. 0172/8588721 ab 17 Uhr

Suche Sammlungen + Konsolen + Neuheiten f. Saturn, MD, MCD, SNES usw. Tel. 0641/712500 oder 970424 Kirsten

Suche f. MD die Spiele Thwin Hawk u. 688 Sub Attack dringend, Zahlung gegen Nachnahme. A. Grassel, 82380 Preissenberg, A. d. Leite 4

Suche Neuheiten + Sammlungen f. MD, MS, SNES, NES usw. Suche auch Games f. Saturn u. Sony PSX, Tel. 0641/71250 Kirsten

Verk. MD1 + 32X mit 19 Spielen (Metal Head, Urban Strike usw.) DM 650,-, Tel. 05141/81148 ab 16 Uhr

Verk. MDI 50/60 Hz mit 17 Spielen, 2 Joypads (u. a. NBA Live 95, NBA Jam, EWJ, Mansell, Streets of Rage 3) VB DM 699,-, Tel. 07054/7878 bis 17 Uhr

Suche für MD: Rings of Power, Komplettlösung und Handbuch, zahle gut, Tel. 02981/7759

Verk. MDII-Spiele: Super Street Fighter II, Earthworm Jim, Sonic 2, Taz Mania, Rocket Knight, Tel. 07305/7256

Verk. günstig viele MD-, 32X- und CD-Spiele wegen Systemwechsels. Auch Neuheiten. Liste anfordern! Tel. 06106/63097

Top-Angebot! Verkaufe Sonic 1 + 3, FIFA Soccer, Talespin!!! Kompl. DM 100,-, auch einzeln nach VHB, Tel. 06753/4392

Prügelspiele zu verkaufen! Tel. 03914016065 Andre verlangen

Club verkauft ein Sega-Paket mit MD II + MCD II + 32X + GG + 20 Spiele für DM 1.200,-, Marcus Gerresheim, Donaust. 9, 46395 Bocholt

Tausche Pacmania, Hulk, Battle Corps, Chakan, Global u. a. Suche Ranger X, Gunstar, Alien Soldier u. a., Tel. 07392/2298

Verk. MD + 4 Pads + 1 Joyboard + 26 Sp. (Sonic 1-4, SSFII, T. Park u. a.) Tel. 0351/4126439 ab 18 Uhr, Gesamtpreis DM 700,-

Verk. MDII m. 2 Joypads und 7 Spielen z. B. Dune II, Pete Sampras 96, FIFA Soccer VB DM 479,-, Tel. 06232/78955

MD-Spiele: Tur. Tou. Fight., F1, Fatal Fury, Turbo Outrun, Hang On/Columns/W. Cup + 1 Mogel ori. verp. + Anleitung DM 288,-, Tel. 06268/1609 Frank

Verk. MD mit 11 Spielen (FIFA Soccer 95, Theme Park, WWF Raw usw.) für sagenhafte DM 500,-, Tel. 08031/99377 Christian

Mega Drive u. 1 Spiel Jurassic Park VB DM 200,- zu verk., Tel. 03644/563425 Sven

Verk. für MD: Mario Lemieux Hockey DM 45,-, Global Gladiators DM 50,-, Sonic 1 DM 30,-, MegaGames I DM 50,-, im 4er Pack DM 160,-, Tel. 0621/673874 Kai

Verk. MD, MCD, 32X + 7 MD Games, 4 CDs, 1 32X Game + 6 B. Pad + Action RP Modul DM 600,-, Tel. 06758/6860 Steffen

Suche Mega Drive und Game Gear Module, auch alte bevorzugt und ganze Sammlungen, Tel./Fax. 02331/688645 Sigi

Verk. Spiele ab DM 30,- bis DM 90,- z. B. Story of Thor, Shining Force 2, Flashback, Tel. 040/4103118 Axel

Verk. MD + 13 Spiele + 2 Ac. Re. + 2 Infr. Rot Pads + 1 Propad 2 VB DM 600,-, Tel. 08362/6755

Verk. Bussy 1 + 2, Rolo to the Rescue und Rocket Knight Adventures für je DM 30,-, Tel. 0221/7609055

MDII + 2 Pads + 10 Sp. DM 350,-, MD-CD-32X ab DM 30,- bis DM 80,-, MD 10er Pack DM 290,-, GG 4er Pack Sp. ab DM 120,-, MCD 5er Pack Sp. DM 160,-, Tel. 07631/13875 AB, Frank

Suche S. Street Fighter 2, Tel. 06751/6581, bitte ruft erst zwischen 14 bis 16 Uhr an! Pascal Wustrau

Ver. 1 MDrive + 12 MD Topspiele + 2 MD Infrarot Pads, 100% OK! Preis nach VB, Tel. 08273/91554 ab 17.45 Uhr, Alex verlangen

Verk. MDII mit 8 Spielen (NBA Jam, FIFA 95, Pitfall) + MCDII mit 4 Spielen (Sonic CD, Tomcat, Rebel Assault) nur

zusammen DM 850,-, Adrian, Tel. 07532/2676

Tausche: Hulk, Street F. 2, Royal R., Cool Spot, u. a., suche: Earthw. Jim, Rock 'n Roll R., Boogerm., Theme Park u. a., Tel. 0571/40698

Verk. MD + MCD2 + 2 Pads + Zub. + 1 CD Sp. + 13 MD Sp. z. B. Urb..Str., Sonic 1-3, Th. Force III, X Men, Cool Spot, Tec.-Clash uvm., Pr. VS, Tel. 02421/770061

Suche Populous 1 nur mit Anleitung + originalverpackt, Tel. 03583/704721 (nur sonntags)

Tausche Jurassic Park 2 gegen Jurassic Park 1, verkaufe Cool Spot DM 55,-, Streets of Rage 3 DM 65,-, Tel. 034721/22506 Regina

Verk. MDII + 4 Pads + 20 Module (Primal R., Theme Park, Dune 2) nur kpl., NP DM 1.600,-, VHB DM 800,-, Tel. 0871/36555 Stephan

Kaufe/tausche Saturn + MD Spiele, auch Samml. mit Konsole, habe V. Fighter 2, Theme Park, Rayman, Tel. 04774/1789 Rainer

Verk. für je DM 20,- Winter Olympics, Lemieux Hockey, für je DM 40,- MicroMachines 2, NHL 95, Tournament Golf, Tel. 0214/48589 Anrufbeantworter

Verkaufe MD + 32X + Action Replay mit 17 Spiele + 3 u. 6 Button Pads, alles 100% OK für DM 850,-, suche Saturn! Tel. 03335/7491

Earth. Jim, Lion King, M. Bomberman, Soleil, Ristar, Probotector, Pink Panther, Landstalker, F1 je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Verk. Sonic 3, SSF2, Saturday Night Slammasters, Samurai Shodown und Primal Rage, alle wie neu, Tel. 036023/51059

Verkaufe 25 MD Spiele z. B. St. of Thor, Landstalker, Soleil 2, Sat. Games I. Vic. Goal, V. Fight. a DM 75,-, Tel. 09371/66489 ab 16 Uhr

Verk. MD2 + MCD2 mit 20 Modulen + 4 CDs (alles Top Hits) inkl. 4 Joyp. (2 Infrar.) Top-Zustand für nur DM 1.400,-, Tel. 030/5434676

Verk. MD + 10 Spiele z. B. NFL95, NHL95, FIFA 95, Indycar und noch weitere 6 Spiele für DM 400,-, Andreas Fude, Tel. 02855/7527

Verk. tolle Spiele ab DM 15,-, Zoom, Sonic, World of Illusion, Ultimate Soccer usw., Tel. 08707/572 Philipp

MD + 32X + Sega P. Stick II + 11 Sp. u. a. Sonic 1-3, S & Knuckles, Met. Head, Sampras 96, Theme Park, VB DM 600,-, Tel. 05341/59481

Verk. Sonic Spinball, Sonic 3 und Shinobi für je DM 55,- und Zombies für DM 30,-, Tel. 05551/5060

Tausche: Tiny Toon und T.T. All Stars, Street Racer, Lemmings 2 u. a., suche M. Bomberman u. a., Tel. 0571/44408

Verk. Flintstones, Tazmania, Gl. Gladiators, Pitfall je DM 30,-, Aladdin DM 50,- oder alle für DM 150,-, Tel. 07643/5839

Verk. MD 2 + 2 Pads DM 120,- + 32X DM 200,- + 2 Spiele für 32X je DM 60,- + 23 Spiele für MD2 zu je DM 50,-, alles 1 Jahr alt. Tel. 02331/405536

Verk. Theme Park, King of Mons., Ottifanten, Kid Chameleon, F22, Bubba Stix, Rocket, Techno Clash, Rolo, Talmits Ad., Tel. 0561/405430

Verkaufe MD + MCD + 3 Controller und 28 Spiele, darunter mehrere Neuheiten, Robert Klose, Halweg 33, Tel. 02324/32743 ab 16 Uhr

GAME GEAR

Verk. GG-Spiele DM 15,- bis DM 30,- und f. MD Champ. World Class Soccer DM 50,-, Liste b. A. Schott, Mozartstr. 14, 91154 Roth m RP

Verk. GG, 19 Spiele, Battery Pack, Lupe, Netzteil u. Action Replay Mogelmodul für DM 400,-, Tel. 04977/6531 Mo.-Fr. ab 18.30 Uhr

Verk. GG inkl. 5 Spielen z. B. Land of Ill., Talespin usw. VB DM 390,-, Tel. 02686/989198 ab 16 Uhr

MEGA CD

Verkaufe MD2 + MCD2 mit 12 Spielen und 2 Joypads für DM 950,-, Telefon 06757/628 ab 19 Uhr, Uwe verlangen

Mega CD m. 2 Spielen, Thunderhawk, Jaguar XL VB DM 400,-, zu verk., Tel. 03644/563425 Sven

Verk. MCDII mit NHL94, Soulstar, Afterburner III, Sonic, NBA Jam für DM 350,-, Jörg Wehner, Friedrich Ebert Str. 27 B, 51373 Leverkusen

Mega CDII + Mega Drive II mit 20 CDs + 5 Module m. 3 Pads, auch Einzelverkauf, VB DM 650,-, Tel. 02624/3238

Verk. MD + MCDII + 4 Pads (2 Infrarotpads) + 17 MD Spiele + 5 CD Spiele VHB DM 1.400,-, Tel. 07363/3674

Verk. Shining Force, Soulstar für je DM 70,- und Robo Aleste, Jaguar XJ220 und Road Avenger für je DM 40,-, Tel. 05551/5060

SATURN

Verk. Str. Fight Mov. Dt. DM 75,- od. tausche gegen Bug, PB Golf, SimCity, Rayman, Parodius od. Lenkrad, auch andere US/JP, Tel. 040/6312419

Kaufe, verkaufe, tausche MCD, MD, Saturn, PSX, SNES, 3DO, Neo Geo

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
Amok	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Arena	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
Big Hurt Baseball	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Darxide	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
Fatal Fury	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	
King of the Spirit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Mystery Mansion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
NBA Jam T. E.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
NFL Quarterback '96	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Panzer Dragoon 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Phantasy Star IV	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Samurai Shodown	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	
Scorcher	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Sega Rally	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Space Adventure	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	
Total Football	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Toshinden Remix	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Toy Story	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Victory Boxing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Fighter 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Hang On	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Racing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtual Sonic	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
X-Men	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Worms	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>

3. Welche Systeme besitzt du?

- Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

4. Für welches System kaufst du Spiele?

- Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

5. Welches der folgenden Spiele kennst du?

- Big Baseball Bug! ClockworkKnight 2
 Cool Spot 3 NFL Quarterback Phantasy Star IV
 Sonic Virtua Fighter 2 Worms

6. Willst du in den nächsten 6 Monaten ein neues System 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

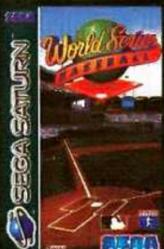
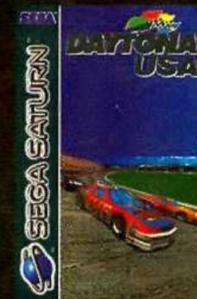
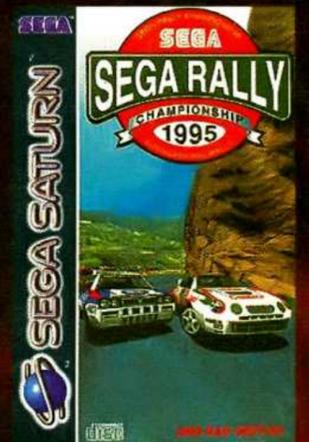
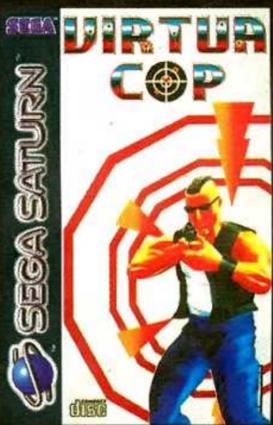
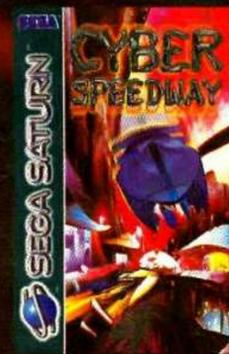
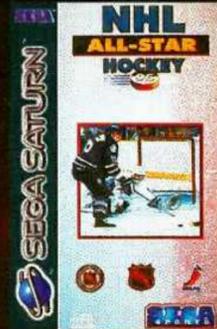
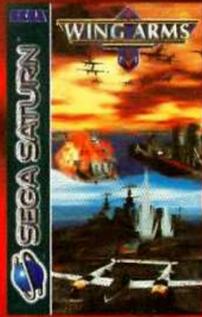
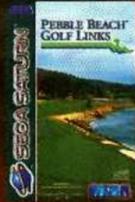
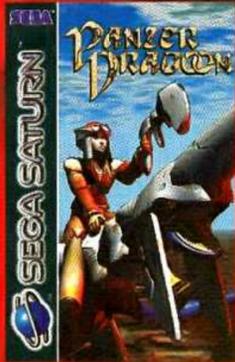
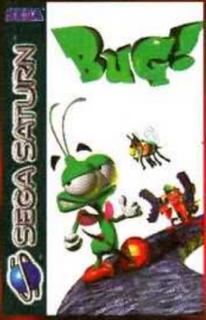
Straße

Wohnort

Schicke den ausgefüllten
 Coupon an nachfolgende
 Adresse:

SEGA Magazin
Kennwort: Hitseekers!
 Isarstraße 32-34
 90451 Nürnberg

Aus Erfahrung besser: SEGA Software



Der SEGA SATURN ist die ultimative Highend-Entertainment-Maschine unserer Zeit. Und nur für den SEGA SATURN gibt es die aktuellen Spielhallenknüller wie SEGA Rally, Virtua Fighter 2 oder Virtua Cop 1:1 umgesetzt. Alle kommen auf ihre Kosten. Action-Freaks wie Grusel-Fans, Fantasy-Liebhaber wie Comic-Süchtige, Rätsel-Freunde genauso wie Sportskanonen. Die jahrzehntelange Arcade-Erfahrung von SEGA macht sich deutlich bemerkbar. 30 Original SEGA-Titel bis zum Jahreswechsel und über 150 weitere Games, die 1996 erscheinen, sorgen dafür, daß der Spaß kein Ende nimmt.

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.

Mailbox

HALLIHALLO UND HERZLICH WILLKOMMEN ZUR NEUEN AUSGABE DER MAILBOX. WIE GEWOHNT GEHEN WIR AUF EURE FRAGEN, PROBLEME UND KRITIKPUNKTE EIN, VERSORGEN EUCH MIT INFORMATIONEN UND NEHMEN AUCH GERNE EIN BISSCHEN LOB ENTGEGEN. LEIDER KÖNNEN WIR DIE BRIEFE BEIM BESTEN WILLEN NICHT PERSÖNLICH BEANTWORTEN, DIE WICHTIGSTEN FRAGEN DRUCKEN WIR JEDOCH AUF DIESER SEITE! CIAO!

EUER HANS

SATURN & HIFI

1. Wie kann ich den Sega Saturn an meine HiFi-Anlage anschließen? Beim Mega CD II war das kein Problem.

► **SM:** Ich habe dieses Problem folgendermaßen gelöst: Ich stecke den Scart-Stecker des Saturn in den Videorecorder, über den ich dann das Bild des Saturn auf den Fernseher zaubere. Da ich den Fernseher sowieso an der Stereoanlage habe, ertönt der Sound des Saturn wunderschön aus den Boxen. Ansonsten wäre ich einmal bei einem Fachhändler nachfragen, ob es eine Scart-Kupplung mit separatem Ton-Ausgang gibt.

2. Wieso werden in der BRD diese Hüllen benutzt? Die Japan-Hüllen sind doch viel standfester und kleiner, beim Mega CD II ging es doch auch!

► **SM:** Ich glaube, jeder Geschmack ist anders. Ich persönlich finde die deutschen Hüllen sehr gelungen, bis auf den Makel, daß sie leicht aufspringen. Meine japanischen Import-Hüllen sind relativ zerbrechlich und schon bei der Ankunft zerkratzt. Außerdem sind die deutschen Anleitungen in einem schönen Format.

3. Lachen mußte ich, als ich las, daß die Sony-Games bald auf dem Saturn kommen, ich frage mich jedoch, ob die Saturn-Spiele auch auf der PSX erscheinen!

► **SM:** Die Sega-eigenen Titel, beispielsweise Virtua Fighter, Sega Rally, Daytona USA, Bug!, Panzer Dragoon und künftige Spiele werden nie auf der Sony PlayStation erscheinen.

4. Wann könnten die Spiele Manx TT oder Indy 500 offiziell erscheinen?

► **SM:** Bislang gibt es noch keinen offiziellen Termin, ich persönlich rechne damit, daß sie zwischen April und Juni erscheinen.

5. Wieso habt ihr im Heft 1/96 noch keinen Test von Sega Rally gemacht? Ich habe die US-Version schon drei Wochen!

► **SM:** Wir testen im Unterschied zu anderen Zeitschriften immer die PAL-Version, denn häufig gibt es da noch Unterschiede. Beispielsweise laufen japanische oder amerikanische Versionen auf einem PAL-Gerät immer 17 Prozent langsamer. Die meisten unserer Leser kaufen sich nur deutsche Versionen, und diese Personen dürfen einen korrekten Test erwarten.

6. Nun noch ein paar Komplimente an euer Heft! Es ist super, sogar bei etwas schlechteren Spielen wie NHL All Stars bleibt ihr ehrlich und sagt, was ihr denkt. Eure Tips sind auch gut und, was viel wichtiger ist, sie funktionieren, im Gegensatz zu den Tips anderer, wo es vorkommt, daß sie nicht gehen!

► **SM:** Vielen Dank für das Kompliment! Unser Ziel ist es, das Magazin so zu machen, daß es allen gefällt. Objektivität und die Richtigkeit der Informationen sind hierbei das wichtigste Argument.

MEGA DRIVE & SATURN

1. Wird es eine Fortsetzung von Landstalker geben? Oder ist Light Crusader eine Art Sequel?

► **SM:** Ein Fortsetzung zu Landstalker wird vermutlich nicht erscheinen, und Light Crusader ist leider auch keine Fortsetzung, bietet allerdings ein ähnliches, etwas actionlastigeres Spielprinzip.

2. Wird es den Sega Saturn auch einmal im Angebot mit drei Spielen geben?

► **SM:** Merkwürdig, dieses Angebot gab es schon einmal von August bis November, und da haben sich die Leute beschwert. Na ja, mit einem guten Händler kann man über ein solches Angebot immer

Kurz beantwortet!

+++ Das deutsche Internet-Modem für Saturn wird Mitte 1996 erscheinen.

+++ Fighting Vipers von AM2 kommt für den Saturn raus.

+++ In Japan gibt es schon Infrarot-Controllpads für den Saturn, diese sollen demnächst auch in Deutschland erscheinen.

+++ Die Virtua Guns gibt es im Frühjahr auch separat zu kaufen.

+++ FIFA Soccer '96 kommt im Januar für den Saturn.

+++ Nein, Saturn-CDs laufen nicht auf dem PC, auch nicht mit der NVideo-Karte.

+++ Die Bilder in der Paint Box nehmen doch wirklich nicht viel Platz weg, erfreuen aber viele jüngere Leser, also, etwas mehr Toleranz bitte!

+++ Ja, Rayman sollte eigentlich 85% bekommen, die 75% sind leider ein Druckfehler.

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!

verhandeln, meist gewährt er dann einen Preisnachlaß.

3. Wird es eine Karte geben, mit der man Saturn-Spiele auch auf dem PC spielen kann?

► **SM:** Eine Karte, mit der man die Original-CDs abspielen kann, wird es nie geben. Die oftgenannte NVidia-Karte peppt nur die Grafikfähigkeiten des PCs auf. Speziell für diese rund DM 500,- teure Erweiterung sind nun auch die Umsetzungen von Virtua Fighter Remix und Panzer Dragoon erschienen. Unsere PC Games-Redaktion bemängelte, daß die Karte nicht an jedem PC läuft und extrem schwer einzubauen ist, außerdem kommen die Spiele nicht an die Saturn-Versionen ran.

4. Macht ihr mal wieder so ein Quiz?

► **SM:** Wir haben es eigentlich schon vor, sofern noch mehr dafür sind!

5. Von was hängt es ab, ob ihr einen Brief druckt?

► **SM:** Das hängt einfach von den Themen ab. Wenn wir denken, die gestellten Fragen könnten die meisten Leser interessieren, wandert er in das Abdruck-Körbchen.

6. Ist etwas von Sonic 5 bekannt?

► **SM:** Leider nicht, wir wissen nur, daß Mr. Nakka, der Erfinder des Original-Sonics, auf dem Saturn an einem Titel namens Nights arbeitet.

7. Gibt es eigentlich mehr Kombimodule wie Sonic & Knuckles?

► **SM:** Es war zwar mal geplant, doch weitere Kombimodule sind bislang nicht erschienen. Vielleicht wird X-Perts ja ein Kombimodul.

8. Kommt SimCity 2000 auch für den Mega Drive? Theme Park beweist doch, daß solche Spiele auch auf dem Mega Drive möglich sind.

► **SM:** SimCity 2000 ist leider bedeutend komplexer als Theme Park, eine kompetente Umsetzung dürfte somit recht schwerfallen.

9. Würdet ihr mir einen Saturn empfehlen? Und wenn ja, ist er das Geld wert?

► **SM:** Die Qualität der Spiele ist wirklich überragend, wenn ich mir Sega Rally, Virtua Fighter 2, Panzer Dragoon, Clockwork Knight 2, Bug!, Daytona USA, SimCity 2000, Thunderhawk 2 oder Virtua Cop anschau. Meiner Meinung nach ist er sein Geld auch wert, allerdings muß jeder selbst wissen, ob er dafür DM 580,- ausgeben will.

10. Also, ich wäre dafür, daß ihr mehr Seiten für den Saturn verwendet und den Mega Drive vergeßt!

► **SM:** Ups! Das werden wir bestimmt nie machen! Im Sega Magazin werden wir immer über alle neuen Spiele für alle Sega-Konsolen berichten. Dann wird es immer automatisch so sein, daß diese Konsole mit den meisten Seiten bedacht wird, für die die meisten Spiele erscheinen.

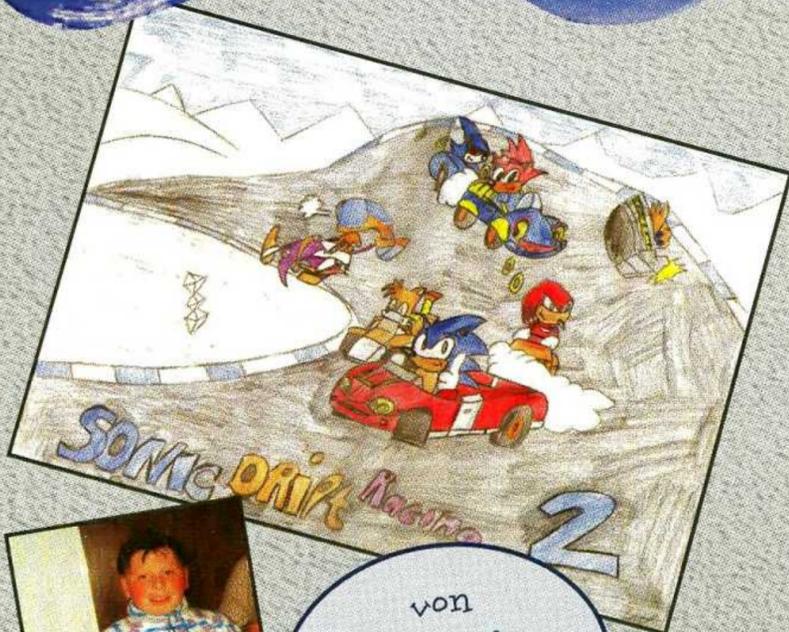
11. Wird noch etwas Besseres als der Saturn erscheinen? Ich meine, ich wollte mir damals einen 32X kaufen, wartete aber, und siehe da, jetzt gibt es schon den Saturn. Wenn ich mir jetzt den Saturn kaufe, könnt ihr mir versichern, daß in den nächsten paar Monaten nicht wieder etwas neues, Besseres erscheint?

► **SM:** Also, in den nächsten zwei, drei Jahren wird von Sega bestimmt keine neue Konsole erscheinen, irgendwann wird zweifellos etwas Besseres als der Saturn erscheinen, doch dies ist noch in weiter Ferne. Der Saturn ist das Sega-Gerät der Zukunft.

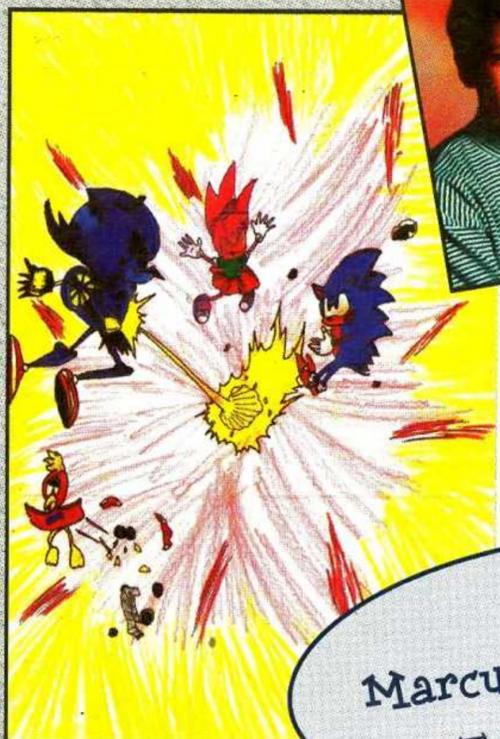
1. Die letzte Ausgabe des Sega Magazin fand ich sehr gut! Mir gefiel besonders die neugestaltete Seite des Editorials. Was mir jedoch absolut nicht gefiel, war, daß ihr meine Rekordzeit bei Virtua Fighter nicht abgedruckt habt, obwohl ich euch eine Kassette geschickt habe.

► **SM:** Danke für das Lob! Generell drucken wir alle Score-Attack-Einsendungen ab, die wir erhalten. Wenn ihr denkt, wir hätten euch aus der Wertung genommen, liegt ihr falsch. Ob es sich nun um VF32X, VF1 oder VF Remix handelt, dies spielt keine Rolle. Erscheint eure Leistung nicht innerhalb von acht Wochen nach Einsendung, könnt ihr davon ausgehen, daß wir die Kassette nie bekommen

Paintbox



von
Marvin
Witt



von
Marcus Fronleitner
aus Ternitz/Österreich

haben. Nur bei Sonic 3 mußten wir bislang eingreifen! Viele Leuten holen sich bei den Ampeln in der Eiswelt unendlich viel Punkte, aus diesem Grund haben wir Einsendungen mit 9.999.999 Punkten nicht akzeptiert! In Zukunft nehmen wir nur Punktezahlen an, die bis einschließlich des vorletzten Levels erzielt wurden. Sorry, aber ging leider nicht anders!

2. Könnt ihr mir verraten, wo man Saturn-Spiele am billigsten bekommt?

► **SM:** Könnten wir schon, dürfen wir aber nicht!

3. Gibt es in Virtua Fighter 2 wie bei Teil 1 immer noch Grafikfehler?

SM: In der deutschen Version von Virtua Fighter gibt es keine Grafikfehler! Ebenso wenig bei Virtua Fighter 2!

4. Auf dem Sega Rally-Automaten waren sogar die Bäume dreidimensional, ist dies bei der Saturn-Version auch so?

► **SM:** Yep, da ist es ganz genauso beeindruckend!

5. Gab es die Lake Side-Strecke auch schon auf dem Automaten?

► **SM:** Jawohl, die gab es schon, allerdings gab es keinen Lancia Stratos!

6. Ein Frage an dich, Hans: Was ist dein Kämpferfavorit bei VF1 und VF2?

► **SM:** In VF1 ist es Lau, in VF2 ist es Pai. Viele bevorzugen in VF2 besonders Lion!

7. Was meintet ihr damit, daß man bei Virtua Fighter 2 auch Version 2.1 spielen kann?

► **SM:** Die Grafiken sind nur geringfügig anders, doch insbesondere das Gameplay ist abgeändert worden. Schläge haben nun unterschiedliche Wirkungen, man kann näher zusammengehen und so weiter. Auf alle Fälle ist es schwerer.

8. Wird es auch Virtua Fighter 2 Remix geben?

► **SM:** Nein, bestimmt nicht!

9. Ihr habt geschrieben, daß für das Ultra 64 ein Zusatzlaufwerk erscheinen soll. Wirklich?

► **SM:** Das Zusatzlaufwerk ist ein langsames Bulky Drive, dessen Disketten laut Mr. Miyamoto nur 20 MB fassen. Außerdem sagte Nintendo-Chef Yamauchi, daß das N64 in Europa nach 1997 (01.09.97) erscheinen wird! Dies ist der Grund, wieso wir hiermit das letzte Mal über dieses Gerät gesprochen haben.

10. Wird es Wing Commander 4 für den Saturn geben?

► **SM:** Wollen wir doch lieber erst einmal darauf warten, daß Wing Commander 3 im Februar erscheint.

11. Wird es auch so originelle Adventures wie Day of the Tentacle oder Indiana Jones für den Saturn geben?

► **SM:** Na, ich denke diese Adventures sind mittlerweile doch etwas angestaubt, ein Spiel wie Full Throttle alias Vollgas wäre mir da schon lieber. Wie dem auch sei, LucasArts hat angekündigt, daß sie auch für den Saturn entwickeln!

12. Ihr habt geschrieben, daß ihr alle Namen der Einsender der Hitseekers abdrucken würdet. Macht ihr das jetzt nicht mehr, oder was?

► **SM:** Hiermit möchte ich mich bei allen Einsendern bedanken und entschuldigen! Durch diese Fragebögen erhalten wir sehr viele Informationen, mit denen wir unser Heft noch weiter verbessern können. Der Abdruck aller Namen würde jedoch im Monat drei bis vier Seiten benötigen, und das ist dann doch etwas viel! Nichtsdestotrotz, wir verlosen jeden Monat ein Spiel unter allen Einsendern.

Marco Koldik

Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:

Computec Verlag • SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

SCEPTRE 606 - WINSOR & NEWTON - MADE IN ENGLAND

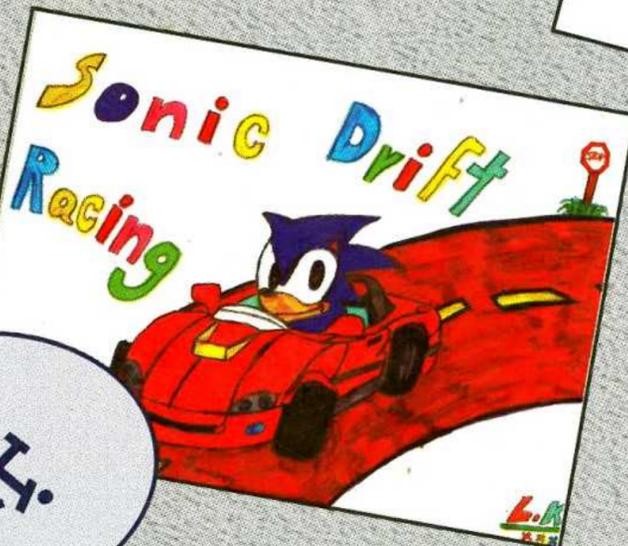
von

Stephan Lauschke
aus Stralsund



von

L.K.

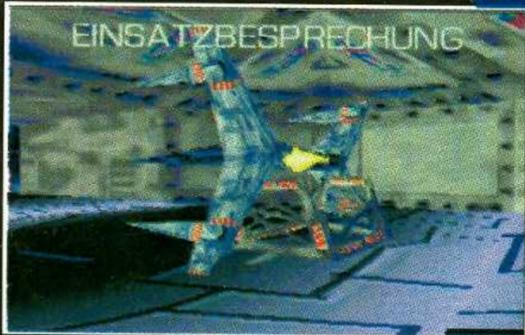


von

Marco Kolditz



Paintbox



Darxide

Endlich wieder ein neues Spiel für die 32X-Fans! Wir stellen das neue Werk von Elite-Erfinder David Braben ausführlich vor! Ist es besser als Star Wars Arcade?

Panzer Dragoon 2

Wenn alles glatt geht, können wir euch schon nächste Ausgabe ein ausführliches Special zur Fortsetzung des bislang schönsten Saturn-Spiels liefern! Noch mehr Levels, noch bessere Grafik, noch mehr Action!



Toy Story

Wenn man Gerüchten Glauben schenken darf, könnte Toy Story das grafisch beeindruckendste Mega Drive-Spiel aller Zeiten werden. Wir verraten, was an diesem Spiel wirklich dran ist!



WAS KOMMT NOCH?

+++ Wenn uns E.A. nicht im Stich läßt, können wir nächsten Monat die Saturn-Versionen von FIFA Soccer '96 und Wing Commander IV endlich vorstellen! +++ Die neuesten Spiele für Mega Drive im Test! Wir erwarten unter anderem Revolution X und Cutthroat Island! +++ Wer hat beim Digital Pinball-Wettbewerb gewonnen? Wir verraten es jetzt wirklich!

Inserentenverzeichnis:

A.B. Games	75	Kranz	9
Asco	92	Kudak	33
Computec	73, 85	M.C. Game	71
Cybersoft	75	Media Point	2
Dino Verlag	99	Merkur	27
Freak's Shop	27	O.I.T.	25
Game Express	71	Pegasus	28
Game Zone	73	Sega	20, 67, 77, 79, 80, 100
		World of Games	27

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 0911/53 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: Tohshinden, © Takare

Sega Rally ©, Sega

Wir danken!

Werbeleitung:

Stefanie Geltenpoth

Produktionsleitung:

Michael Schraut

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:

mediatec Medienagentur GmbH

Isarstraße 34

90451 Nürnberg

Tel. 09 11/9 68 32-0

Telefax: 09 11/6 42 78 60

Thorsten Szameitat (Leitung, Verkauf, -19)

Wolfgang Menne (Verkauf, -43)

Tanja Kaiser (Disposition, -32)

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 Diel (Verkauf, -52)

Gregor Eicker (Disposition, -53)

Verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Anzeigenpreise:

Es gilt die Anzeigenpreislise Nr. 6,

gültig ab Mai 1995

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abobetreuung:

Tel.: 0911/ 5 32 51 79

Manuskripte und Programme:

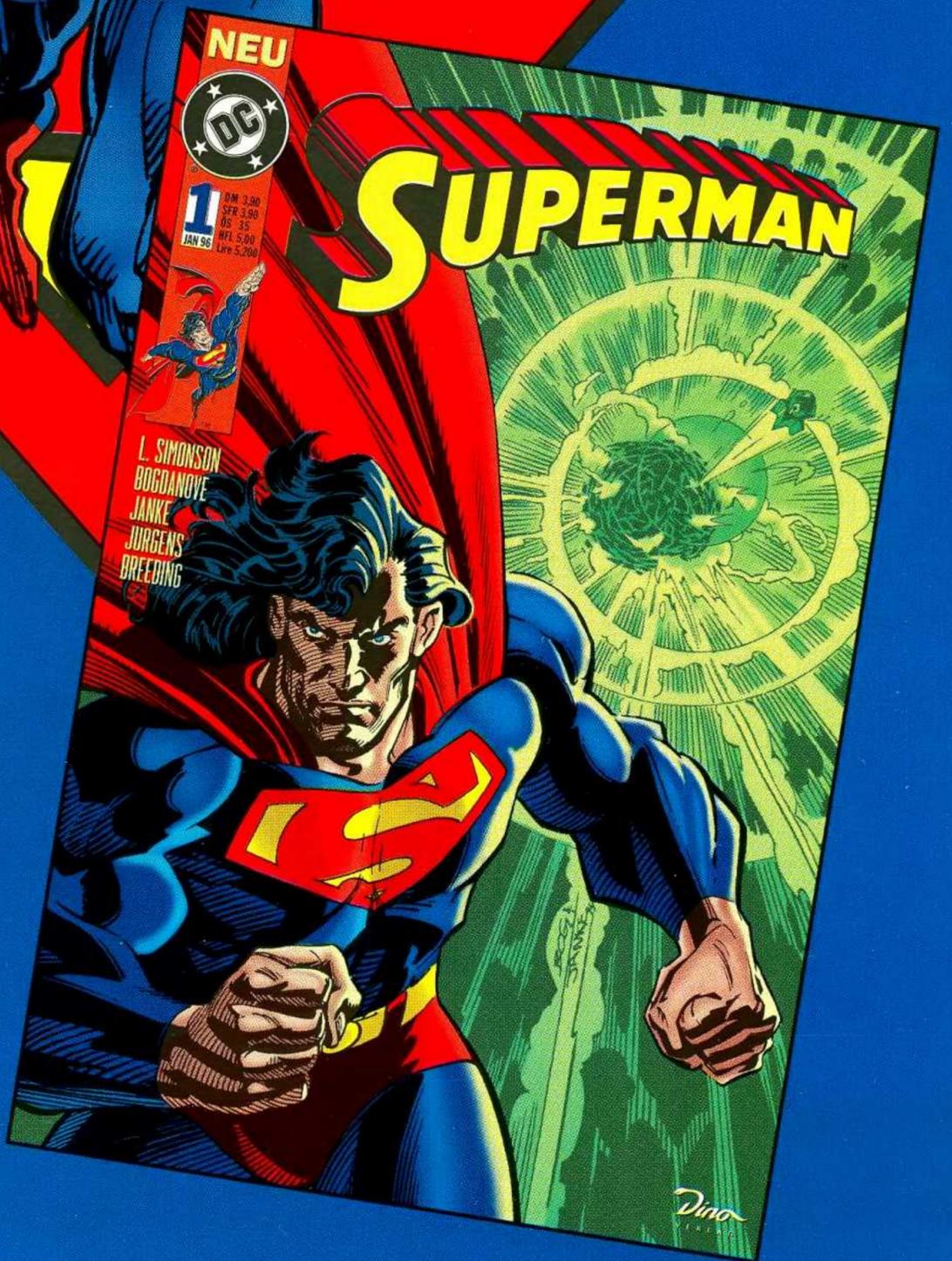
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.



TM



JETZT
JEDEN MONAT
NEU
52 SEITEN
DM 3,90



SUPERMAN #1. AB 4. JANUAR IM HANDEL



SUPERMAN and all related elements are the property of DC Comics™ & © 1996. All Rights reserved.

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.

Gute Eltern schlagen ihre Kinder!

AUF DEM 32X!



Die Nr. 1 der Arcade-Spiele jetzt für den MEGA DRIVE 32X.