

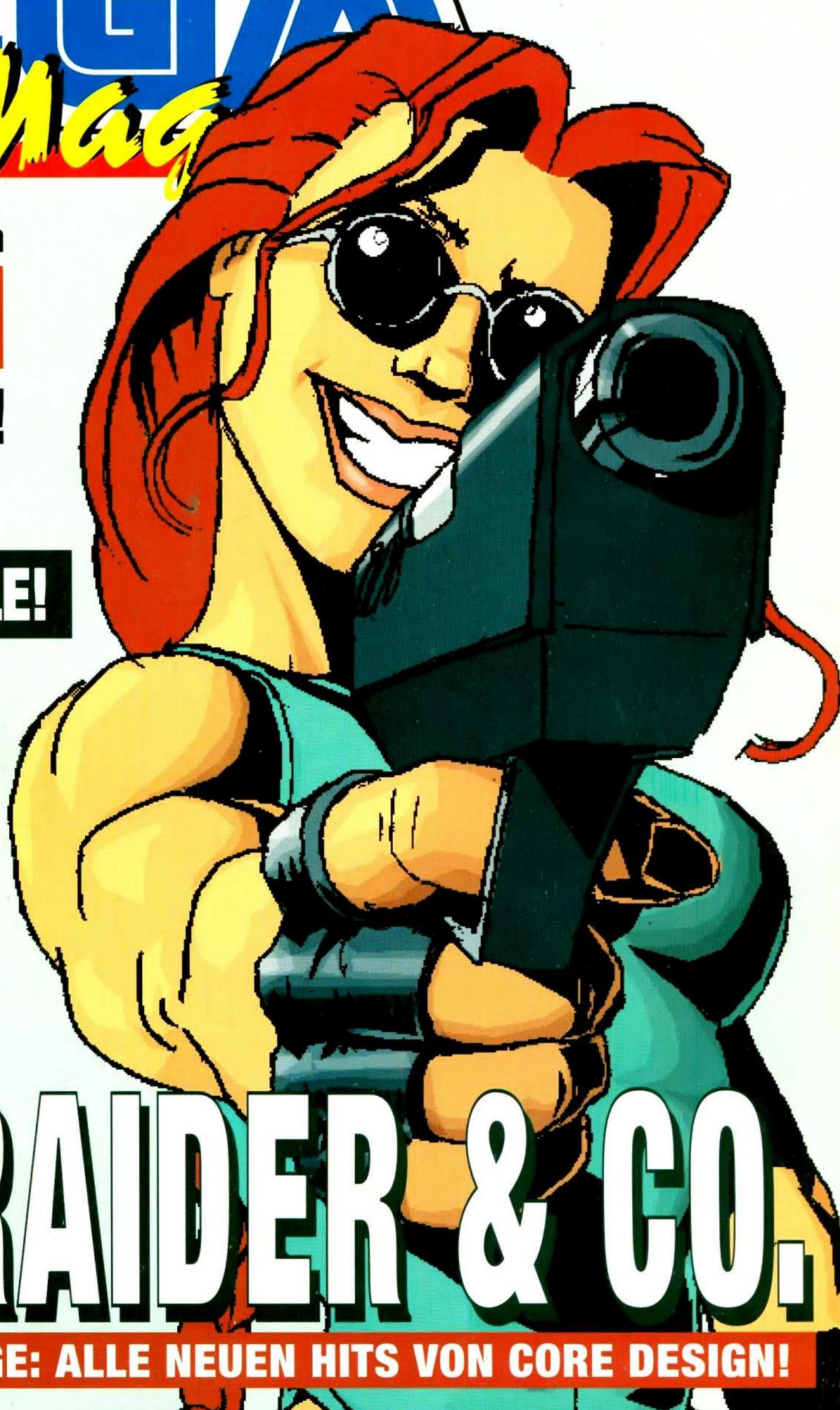
8/96 DM 5,80

COMPUTEC  
VERLAG

ISSN 0946-6274

# SEGA

# Mag



Inklusive 32 Seiten  
**SATURN**  
**MAGAZIN!**

**OLYMPISCHE SPIELE!**

**OLYMPIC GAMES**  
**DECATHLETE**  
**NBA ACTION**  
**SLAM 'N' JAM**

# TOMBRAIDER & CO.

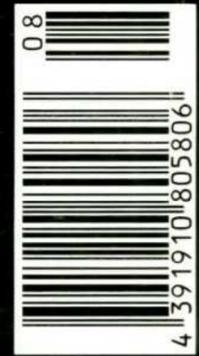
**EXKLUSIV-REPORTAGE: ALLE NEUEN HITS VON CORE DESIGN!**



**GUN GRIFFON**  
DER 3D-ACTION  
HAMMER!



**X-PERTS**  
DIE MEGA DRIVE  
SENSATION?



0931/5716-01 ODDER 06



SEIT JAHREN DER  
SEGA-SPEZIALIST

Läden  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11 & 68

Theo  
Ver



PANZER DRAGOON 2



SHINING WISDOM



STREET FIGHTER ALPHA



OLYMPIC SOCCER



NHL POWERPLAY HOCKEY

SEGA SATURN

- JETZT ZUM KNALLERPREIS:  
SEGA SATURN GRUNDGERÄT .. 419.-  
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)  
SEGA SATURN MIT SEGA RALLY 479.-  
6-PLAYER ADAPTER ..... 59.-  
BACKUP MEMORY CARD (8MB) . 89.-  
MEMORY CARD (SEGA) ..... 99.-  
MPEG-KARTE ..... 319.-  
VIDEOFILME AUF ANFRAGE  
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM ... 59.-  
JOYPAD (SEGA) ..... 44.-  
LENKRAD ..... 119.-  
VIRTUA STICK ..... 89.-  
ACTION REPLAY GAME BUSTER 89.-  
UNIVERSAL ADAPTER ..... 44.-  
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54.-  
AFTERMATH ..... 99.-  
ALIEN TRILOGY (AUG./SEPT.) .... 99.-  
ATHLETE KINGS (AUG.) ..... 89.-  
BAKU BAKU ANIMAL ..... 59.-  
BLACKFIRE ..... 99.-  
BLAZING DRAGONS ..... 94.-  
BUG ..... 99.-  
CLOCKWORK KNIGHT II ..... 99.-  
CONGO ..... 109.-  
CYBERIA ..... 84.-  
DAYTONA USA ..... 109.-  
DEADLY SKIES ..... 99.-  
DESCENT ..... 99.-  
DESTRUCTION DERBY (JULI) ..... 89.-  
DISCWORLD ..... 84.-  
EARTHWORM JIM 2 (JULI) ..... 89.-  
ENDORFUN ..... 89.-  
EURO UEFA SOCCER 96 ..... 89.-  
EXHUMED (AUG.) ..... 99.-  
F1 CHALLENGE ..... 99.-  
FRANK THOMAS BASEBALL ..... 84.-  
GALACTIC ATTACK ..... 89.-  
GALAXY FIGHT ..... 89.-  
GEX ..... 99.-  
GOLDEN AXE THE DUEL ..... 89.-  
GUARDIAN HEROES ..... 89.-  
GUN GRIFFON (JULI) ..... 84.-  
HEBEREKE'S POPOITTO ..... 89.-  
HI-OCTANE ..... 99.-  
HYPERBLADE ..... 99.-  
IMPACT RACING ..... 89.-  
IRON MAN/XO (AUG.) ..... 89.-  
JEWELS OF THE ORACLE ..... 89.-  
LEMMINGS 3D (JULI) ..... 89.-  
MYSTERY MANSION (KPL. DT.) 119.-

- MYSTARIA REALMS OF LORE .... 99.-  
NBA ACT. BASKETBALL (AUG.) .. 99.-  
NEED FOR SPEED (JULI) ..... 89.-  
NFL QUARTERBACK CLUB 96 ..... 89.-  
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA) . 94.-  
NIGHT WARRIORS ..... 99.-  
OLYMPIC GAMES (JULI) ..... 84.-  
OLYMPIC SOCCER ..... 84.-  
PANZER DRAGOON 2 ..... 89.-  
PANZER GENERAL (JULI) ..... 89.-  
PEBBLE BEACH GOLF ..... 89.-  
POWERPLAY HOCKEY ..... 89.-  
PRIMAL RAGE ..... 89.-  
PRO-PINBALL THE WEB ..... 84.-  
RAN SOCCER ..... 89.-  
RAW PURSUIT ..... 89.-  
RAVEN PROJECT ..... 89.-  
RETURN FIRE (AUG) ..... 89.-  
RETURN TO ZORK ..... 99.-  
RISE 2: THE RES. .... 84.-  
ROAD RASH (JULI) ..... 99.-  
ROBOTICA ..... 99.-  
ROCK'N ROLL RACING 2 ..... 99.-  
SEGA TENNIS ..... 99.-  
SHELLSHOCK ..... 84.-  
SHINING WISDOM ..... 89.-  
SHOCKWAVE ASSAULT ..... 84.-  
SIM CITY 2000 (DEUTSCH) ..... 99.-  
SKELETON WARRIORS ..... 79.-  
SLAM'N JAM ..... 89.-  
SPACE HULK ..... 99.-  
SPOT III ..... 89.-  
SPYCRAFT ..... 99.-  
STARFIGHTER 3000 ..... 99.-  
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) 89.-  
STREET RACER ..... 89.-  
SYNDICATE WARS (MITTE 96) ... 94.-  
THE HORDE ..... 99.-  
THEME PARK ..... 89.-  
THREE DIRTY DWARVES (AUG.) 89.-  
THUNDERHAWK 2 ..... 89.-  
TILT ..... 89.-  
TOSHINDEN REMIX ..... 84.-  
TRUE PINBALL ..... 84.-  
VALORA VALLEY GOLF ..... 89.-  
VICTORY BOXING ..... 84.-  
VIRTUA COP MIT PISTOLE ..... 139.-  
VIRTUA FIGHTER 2 ..... 99.-  
VIRTUA FIGHTER REMIX ..... 69.-  
VIRTUA GOLF ..... 89.-  
VIRTUA RACING ..... 99.-  
VIRTUA SNOOKER ..... 99.-  
VIRTUA SOCCER ..... 109.-  
VIRTUAL OPEN TENNIS ..... 99.-  
VR BASEBALL ..... 99.-  
WATERWORLD ACTION ..... 89.-  
WIPE OUT ..... 79.-

"DAS" TRICKS & TIPS BUCH!  
Gleich zugreifen, nur DM 17,-

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

Tricks & Tips-Inhalt:

SEGA SATURN:  
MYST, MYSTARIA, VIRTUA HYDLIDE, BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX, BUG!,  
CLOCKWORK KNIGHT, CLOCKWORK KNIGHT 2, DAYTONA USA, DIGITAL PINBALL, F-1  
CHALLENGE, HANG ON GP '96, JOHNNY BAZOOKATONE, NHL ALL-STAR HOCKEY,  
PANZER DRAGOON, ROBOTICA, SEGA RALLY, SHELLSHOCK, SHINOBI X, THUNDERHAWK  
2, VIRTUA FIGHTER 2 U.A.

MEGA DRIVE:  
LIGHT CRUSADER, PHANTASY STAR 4, SHINING FORCE 2, SOLEIL, STORY OF THOR,  
ALADDIN, ASTERIX THE GREAT, RESCUE, BATMAN & ROBIN, COMIX ZONE, D. DUCK IN  
MAUI MALLARD, ECCO 2 - TIDES OF TIME, KÖNIG DER LÖWEN, LANDSTALKER,  
MARSUPIAMI, SCHLÜMPFE, SPIROU, VECTORMAN, TOY STORY.

-1996-  
TRICKS & TIPS  
? !  
MEGA DRIVE  
SEGA SATURN  
!HILFE ZU ÜBER 30 SPIELN!

# Kranz sand

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

Laden  
 94032 Passau  
 Bahnhofstraße 28



JETZT ZUM ABSOLUTEN  
 KNALLERPREIS:  
 SEGA SATURN  
 MIT SEGA RALLY  
 DM 479,-



Die Sensation  
 Jetzt zugreifen!

WORLD SERIES BASEBALL	89.-
WORMS	89.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	99.-
X-MEN	84.-
ZORK NEMESIS	89.-

## MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II	169.-
6-BUTTON CONTROLLER	39.-
ACTION REPLAY PRO 2	89.-
ATARI CLASSICS	49.-
BUGS BUNNY (SEPT.)	69.-
EARTHWORM JIM II	109.-
FIFA SOCCER 96	99.-
INT. S. SOCCER DEL.	84.-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	109.-
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.-
OLYMPIC GAMES	79.-
PGA TOUR GOLF 96	109.-
PHANTASY STAR IV	109.-
PINOCCHIO (JULI)	89.-
POCAHONTAS (JULI)	109.-
REVOLUTION X	114.-
SCHLÜMPFE	89.-
STAR TREK - DEEP S. NINE	109.-
STORY OF THOR	119.-
STRIKER 2	109.-
THEME PARK	99.-
TOY STORY	99.-
WATERWORLD	109.-
WEAPON LORD	114.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	114.-
WORMS (AUG.)	109.-
X-PERTS	109.-

## PLAYSTATION

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

## TOPSPIELE ZU KNALLERPREISEN!!

nur solange Vorrat reicht!!!

### SEGA SATURN

DIGITAL PINBALL	64.-
FIFA SOCCER 96	59.-
HANG ON GP 96	79.-
MAGIC CARPET	79.-
PANZER DRAGON	79.-
PARODIUS DELUXE	69.-
RAYMAN	79.-
SEGA RALLY (2 Spieler)	89.-
SHINOBI X	79.-
WING ARMS	79.-
WORLD CUP GOLF	79.-

### MEGA DRIVE

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

TOE JAM & EARL 2	49.-
VR TROOPERS	79.-
X-MEN	84.-

### GAME GEAR

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

sowie viele weitere tolle Angebote !!

### MEGA CD

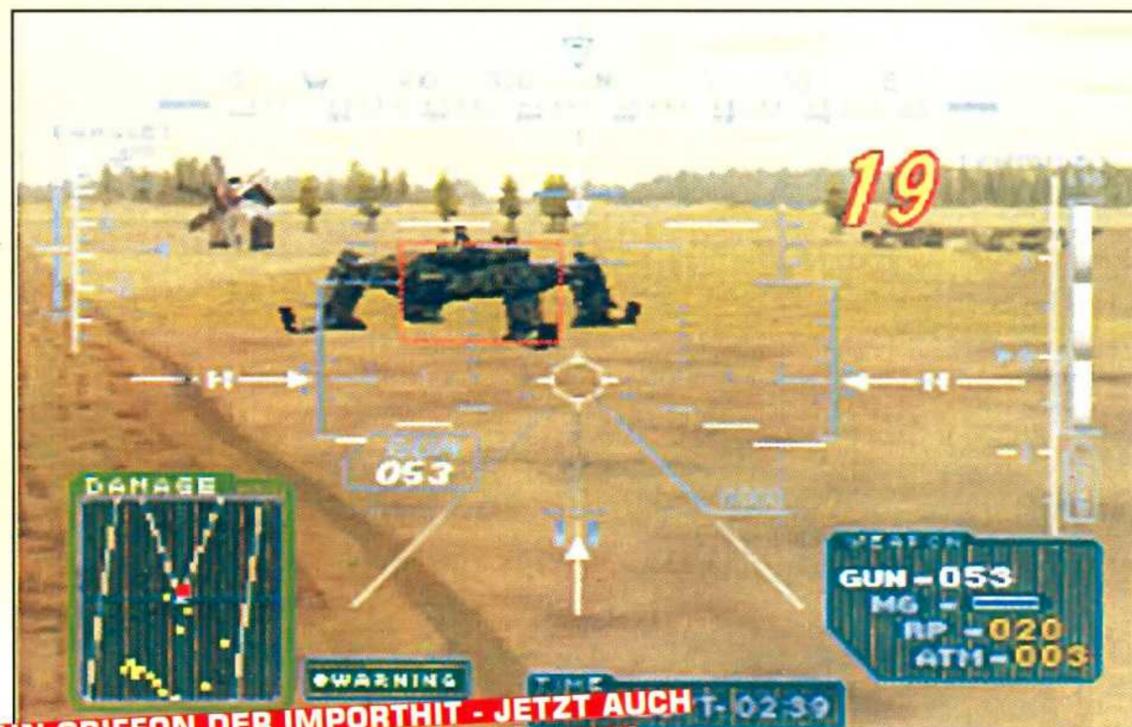
BATTLECORPS	34.-
CHUCK ROCK 2	19.-
DUNE	19.-
FINAL FIGHT	19.-
MYSTERY MANSION	49.-
SILPHEED	29.-
SOULSTAR	19.-
TIME GAL	9.-
TOMCAT ALLEY DT.	19.-
WONDERDOG	19.-

sowie viele weitere tolle Angebote!

### 32X

FOLGENDE SPIELE ALLE 49.-!!!

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



## Schnell, schneller, Theo Kranz Versand

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

## AUSTRIA EXPRESS

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

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

GUN GRIFFON DER IMPORTHIT - JETZT AUCH ALS DEUTSCHE VERSION ERHÄLTICH

# BRANDHEISS!

## Sony Playstation – Spiele

Adidas Power Soccer	99,99
Alien Trilogy	89,99
<b>Battle Arena Toshinden 2</b>	<b>99,99</b>
Chaos Control *	89,99
Complete Onside Soccer *	89,99
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Darkstalkers *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Descent	89,99
Destruction Derby	99,99
Discworld (dt.)	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
F1 *	99,99
Fade to Black *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Gunship *	99,99
International Championship Soccer *	89,99
<b>International Track &amp; Field</b>	<b>99,99</b>
Jewels of the Oracle *	89,99
Krazy Ivan	89,99
Loaded	89,99
Madden '96 Football *	89,99
Magic Carpet	89,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
Moto X *	89,99
NBA Live 96	89,99
Necrodrome *	99,99
Need for Speed	89,99
NHL Face Off	99,99
Olympic Games *	89,99
Olympic Soccer *	89,99
Panzer General	89,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage	89,99
Pro Pinball *	79,99
Rayman	89,99
<b>Resident Evil (dt.) *</b>	<b>89,99</b>
Return Fire *	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Road Rash	89,99
Shell Shock	89,99
Skeleton Warriors *	89,99
Slam 'n Jam *	79,99
Space Hulk *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Starwinder *	99,99
Steel Harbinger *	99,99
Street Fighter Alpha	89,99
Street Racer *	89,99
Supersonic Racer *	99,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken	99,99
Thunderhawk 2	89,99
Tilt! *	89,99
Time Commando *	89,99
Top Gun – Fire At Will *	89,99
Total NBA 96	99,99
True Pinball	89,99
<b>Tunnel B1 *</b>	<b>89,99</b>
Twisted Metal	89,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Warhammer *	89,99
Wing Commander 3	99,99
Wipe Out	99,99
Worms	99,99

## Sony Playstation – Zubehör

Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card (1 Meg)	49,95
<b>Memory Card (8 Meg)</b>	<b>79,99</b>
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad)	89,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

## Sega Saturn – Spiele

<b>Alien Trilogy *</b>	<b>89,99</b>
Baku Baku (Tetris-Variante) *	59,99
Battle Arena Toshinden Remix	99,99
Blazing Dragons *	79,99
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Deadly Skies *	89,99
Destruction Derby *	89,99
Discworld (dt.) *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Euro Soccer '96	89,99
F1 Challenge	99,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galactic Attack	79,99
Galaxy Fight	89,99
Gex *	79,99
Golden Axe	89,99
Guardian Heroes	89,99
Hi-Octane *	89,99
Horde	79,99
Magic Carpet	89,99
Myst	109,95
Mystaria – Realms of Lore	99,99
<b>Need for Speed *</b>	<b>89,99</b>
NHL Allstar Hockey	109,95
Night Warriors *	109,99
Olympic Games *	89,99
Olympic Soccer *	89,99
Panzer Dragoon 2	89,99
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	79,99
Raven Project *	89,99
Rayman	89,99
Real Yumene (dt.) *	129,99
<b>Return to Zork *</b>	<b>89,99</b>
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash *	89,99
Sega Rally	99,99
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock	109,99
Shock Wave Assault *	89,99
Sim City 2000	99,99
Skeleton Warriors *	89,99
Space Hulk *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Street Fighter Alpha	89,99
Street Fighter: The Movie	89,99
Street Racer *	89,99
Striker '96 *	89,99
Theme Park	89,99
Thunderhawk 2	109,99
Tilt! *	89,99
True Pinball	89,99
<b>Tunnel B1 *</b>	<b>89,99</b>
Valora Valley Golf	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter 2	99,99
Virtua Hang On Grand Prix	99,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Wipe Out	89,99
World Series Baseball *	109,95
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99

## Sega Saturn – Zubehör

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

SONY



Playstation

Grundgerät 399,99  
incl. Control Pad



SEGA  
SATURN™

Grundgerät 449,99  
incl. Control Pad

Media Point

Wo Sie uns  
finden:

<p><b>Media Point</b> Berlin – Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144</p>	<p><b>Media Point</b> Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182</p>	<p><b>Media Point</b> Hamburg – Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbrücke Bus 35, 102</p>	<p><b>Media Point</b> Bremen Hanseatenhof 5 Fußgängerz./im Lloydhof Am Parkhaus Am Brill Straßenbahn 2,3 Am Brill</p>
<p><b>Media Point</b> Berlin – Friedrichshain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 37 11 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Bersarinplatz</p>	<p><b>Media Point</b> Berlin – Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204</p>	<p><b>Media Point</b> Berlin – Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222</p>	<p><b>Media Point</b> Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10</p>

Ab  
02.08.96  
endlich  
auch in  
Bremen

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





Hans Ippisch  
Leitender Redakteur

Wer auf der Suche nach heißen **Exklusiv-Reportagen** ist, wird von dieser Ausgabe begeistert sein! Wir waren zu Besuch bei Core Design und U.S. Gold und enthüllen deren Top-Projekte **Tomb Raider**, **Ninja**, **Swagman** und **Olympic Games**. Außerdem unterhielten wir uns mit dem **Thunderhawk 2-Programmierer Marc Avory** über sein neues Projekt. Im regulären Umfeld bieten wir ausführliche Previews zu **Decathlete**, **Exhumed**, **Story of Thor 2**, **NBA Action** und der Mega Drive-Hoffnung **X-Perts**. Die Krönung ist unser **brandneues Abo**, bei dem ihr alle zwei Monate eine **aktuelle Saturn-Demo-CD** bekommt! Mehr Infos gibt es auf der nächsten Doppelseite!

**DAS HEFT IM HEFT!**

32 SEITEN SATURN MAGAZIN!

**ZUM SAMMELN!**

32 SEITEN TIPS & TRICKS!

**RUBRIKEN**

In Progress	84
Hitseekers	91
Inserentenverzeichnis	99
Impressum	99
Vorschau	99

**ZUM MITMACHEN!**

Charts	86
Kleinanzeigen	90
Mailbox	94
Paintbox	96
Score Attack	88

**SPECIALS**

Mr. Thunderhawk	12
Quiz II-Gewinner	87
Tomb Raider-Report	8
X-Perts für Mega Drive	82

**NEWS**

Broken Helix in 3D	16
Contra auf Saturn	16
Fighting Vipers auf Saturn	18
Dead or Alive schlägt zu!	18
Discworld ist da!	14
Reverthion in Action	14
Street Fighter Alpha 2	18
Three Dirty Dwarfs von Sega Soft	15
Virtual On mit Controller	16
Virtual Fighter 3 News	17

**TIPS & TRICKS**

Action Replay Codes	267
Cheats & Codes	261
Helpline	263

Lesertips	269
Tips & Tricks ABC	287
Verkaufshits-Tips	266

**KOMPLETTLÖSUNGEN**

Alone in the Dark 2	278
Johnny Bazookatone	277
Panzer Dragoon Zwei	271
Revolution X	273
WipEout	286

**ARCADE**

Dead or Alive	18
Virtual Fighter 3	17

**PREVIEWS: SATURN**

Athlete King	22
Exhumed	30
NBA Action	26
Ninja	28
Olympic Games	25
Story of Thor 2	32
Tomb Raider	08

**TESTS: SATURN**

Alone in the Dark 2	74
Earthworm Jim 2	79
Gun Griffon	80
Hebereke's Popoitto	78
Primal Rage	71
Shining Wisdom	75
Slam 'n' Jam '96	70
Skeleton Warrior	67
Virtual Golf	34

**PREVIEW: MEGA DRIVE**

X-Perts	82
---------	----

**Tomb Raider**



8

Exklusiv-Reportage!  
Der 3D-Hit!

**Exklusiv-Interview**



12

Der Thunderhawk-Macher spricht!

**Decathlete**



22

Sega neuester Sportknaller!

**Ninja**



28

Das Kampfspektakel von Core Design.

**NBA Action**



26

3D-Basketball wie noch nie!

# AFFENSTARK

12 Ausgaben SEGA MAGAZIN

**Das heißt Software ohne Ende für alle Saturn-User!  
In den nächsten Monaten erwarten Euch folgende**

**Knaller:** Voll spielbare Demos zu Panzer Dragoon 2, Baku Baku Animals, Sega Rally, WWF Wrestlemania, Euro '96 Soccer und vieles mehr! Auf der zweimonatlichen Demo-CD befindet sich mindestens ein spielbares Demo, meistens sogar wesentlich mehr. Die Saturn-CDs werden jeweils brandaktuell von der Redaktion zusammengestellt!

Für schlappe 10,- DM mehr zum regulären Abopreis (d. h. für DM 5,75 pro Monat!) gibt es jetzt alle 2 Monate eine Saturn-CD-ROM (lauffähig auf allen europäischen 50 Hz-Saturns) im Abo dazu! Wer schon ein SEGA MAGAZIN-Abo besitzt, kann dieses natürlich umwandeln!

Bei Eingang des Coupons bis 12.8.96 wird die erste CD mit Ausgabe 10/96 in jedem Fall zugeschickt! Also? Auf was wartet Ihr noch?

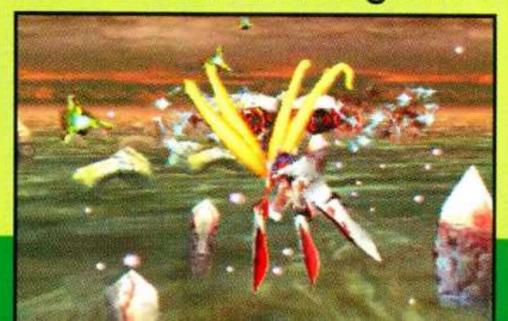
Euro '96 Soccer



Baku Baku Animals



Panzer Dragoon 2



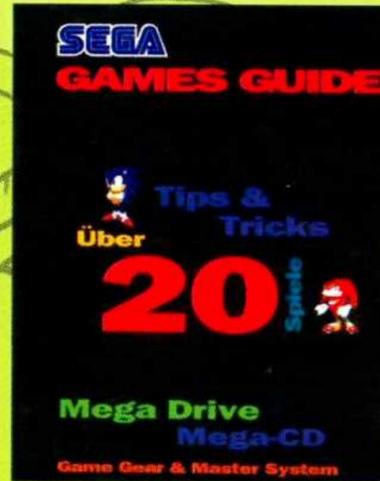
# KES ANGEBOT:

## Plus 2-monatliche SATURN-CD-ROM!

### Dein Dankeschön:

#### 1. Tips & Tricks-Ordner

Der Tips & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die SEGA MAGAZIN Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten. Keine der 12 Ausgaben wird versäumt, so erhält man ein lückenloses (Tips & Tricks-)Sammelwerk.



#### 2. Sega Pins

Die 5 lustigen SEGA-PINS gibt es in der Geschenkbox.



#### 3. Games Guide

■ 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.

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

### SEGA MAGAZIN im Abo - Ihre Vorteile:

- SEGA Magazin prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig. Jetzt mit zusätzlichem SEGA SATURN-Magazin!
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.
- Keine der 12 Ausgaben wird versäumt und so erhält man ein lückenloses (Tips&Tricks-)Sammelwerk.

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

Rückantwort bis **12.08.96** garantiert die Zusendung der Ausgabe 10/96 mit CD!

#### JA, ich möchte:

- mein Abo umwandeln (Rechnung über den Differenzbetrag wird mir separat zugeschickt)
- SEGA MAGAZIN mit 2-monatlicher Saturn-CD-ROM für DM 69,- (lauffähig auf allen europäischen Saturns!)
- 12 Ausgaben SEGA MAGAZIN ohne 2-monatliche Saturn-CD-ROM für DM 59,-

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich möchte als Dankeschön bitte folgende kostenlose Prämie (bitte nur eine ankreuzen, gilt nur für Neuabonnenten):

- Tips & Tricks-Sammelordner, Art.-Nr.: 995
- SEGA Pins, Art.-Nr.: 800
- SEGA Games Guide, Art.-Nr.: 1079

Die Prämie 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

# Tomb Raider



CORE DESIGNS BISLANG SPEKTAKULÄRSTES 3D-ACTION-GAME ERÖFFNET GANZ NEUE SPIELWELTEN. DURFTE MAN BISLANG IN MONOTONER EGO-PERSPEKTIVE DURCH DÜSTERE DUNGEONS STAPFEN, SO DARF MAN IN TOMB RAIDER EINE SCHICKE LADY DURCH FASZINIERENDE SZENARIEN MIT GENIALEN GRAFIKEFFEKTEN UND ABGEFAHRENE KAMERAFAHRTEN STEUERN. WIR BESUCHTEN DIE ENTWICKLER IN DER ENGLISCHEN KLEINSTADT DERBY UND ENTLOCKTEN IHNEN IM EXKLUSIV-INTERVIEW EINIGE GEHEIMNISSE.

VON HANS IPPISCH

Kaum ein Spiel beeinflusste die Spiele-Entwicklung in den letzten Jahren mehr als id Softwares indiziertes Dungeon-Spektakel. Zahlreiche Clones dieses Megasellers überfluteten die Spielwelt, mehr als schickere Grafiken und geringfügig aufgepeppte 3D-Engines hatten sie jedoch allesamt nicht zu bieten.

Saturn-User werden mit dem beeindruckenden Exhumed (Siehe Seite 32-33) einen hervorragenden Vertreter dieses Genres präsentiert bekommen, bevor nächstes Jahr die Umsetzungen zu Duke Nukem 3D und Quake die Saturn-Welt unsicher machen. Die Core-Entwickler wollten mit ihrem Projekt nicht einer unter vielen sein und tüftelten monatelang an einer revolutionären Grafiken-Engine, die 3D-Action-Spiele eine ganze Generation weiterbringt.

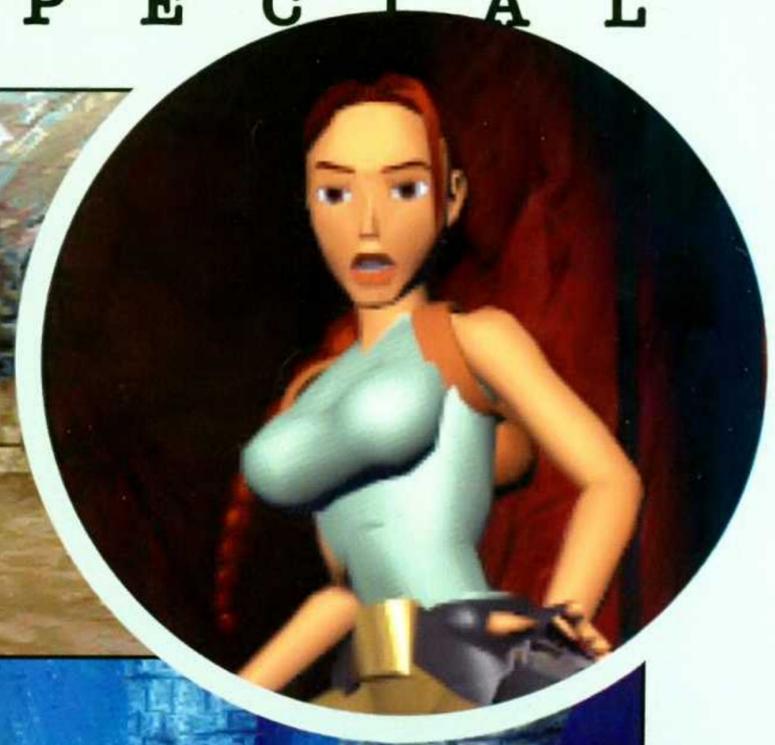


Lara Croft in voller Pracht. Die Detailtreue erinnert teilweise an Virtua Fighter 2 (oben).

### Willkommen in der dritten Dimension!

Im Gegensatz zu den meisten Pseudo-3D-Spektakeln der letzten Zeit bietet Tomb Raider echte 3D-Grafik, die auf die monotone Ich-Perspektive verzichtet. Ähnlich wie in Alone in the Dark sieht man seine Spielfigur, in diesem Fall die reizende Lara Croft, aus einer 3rd-Person-Kamera-Ansicht, was ganz neue Perspektiven eröffnet. Beispielsweise kann so die eigene Spielfigur extrem spektakulär in Szene gesetzt werden: man sieht Lara Croft in Virtua Fighter 2-Qualität teils bildschirmfüllend ihre Aktionen vollbringen. Ob sie nun Salti hinlegt, über den Screen läuft und lässig aus der Hüfte ballert, sportlich eine Mauer hochklettert, vorsichtig an einen Abgrund heranrutscht oder durch verschlungene Tunnelsysteme voller Wasser schwimmt, Lara Croft ist zweifelsohne eine der beeindruckendsten Spieleheldinnen der letzten Zeit. Insbesondere die absolut flüssigen Animationen und

die genaue Steuerung sorgen für den perfekten Actionspaß. Im Gegensatz zum altertümlichen Alone in the Dark bekommt man keine feststehenden Hintergründe zu sehen, sondern darf flüssig scrollende, sich perfekt aufbauende Szenarien mit erstaunlicher Raumtiefe bewundern. Die Bewegung der automatischen Kamera war nicht nur am schwersten zu programmieren, sondern beschert Tomb Raider auch den größten optischen Nutzen. Läuft man beispielsweise durch ein verwinkeltes Labyrinth-System, folgt die Kamera automatisch im optimalen Abstand, wodurch man sich fast wie in einem echten Action-Film fühlt. Diese Perspektive läßt sich auch für spielerische Feinheiten nutzen. Steht man an einem tiefen Abgrund, darf man die Kamera selbständig so einstellen, daß man sich einen Überblick verschaffen kann. Nähern sich teils riesige 3D-Gegner wie heulende Wölfe oder Grizzly-Bären, läßt sich mittels der



Die Schwimmszenen gehören zu den spektakulärsten Augenblicken. Absolut flüssig animiert taucht Lara durch ein unterirdisches Tunnelsystem. Das pulsierende Wasser bietet schöne Lichteffekte.

Sämtliche Figuren im Spiel sind echte 3D-Objekte. Bevor man die Wölfe außer Gefecht setzt, kann man ihre realistischen Bewegungen bewundern.



Kamera ebenso schnell die Blickrichtung ändern, was für den Einsatz der Pistolen wichtig ist. Selbstverständlich hat man während des ganzen Spiels absolute Bewegungsfreiheit. Sichere Sprünge auf entfernte Plattformen gehören ebenso zum Repertoire wie treffsichere Schüsse. Die realistische Soundkulisse und die tollen Lichteffekte tragen ebenfalls ihr Scherflein zur außergewöhnlichen Atmosphäre bei. Jeder einzelne Schritt ist zu hören, stößt Lara an eine Mauer, hört man ein kurzes Stöhnen, wofür übrigens PR-Manager Susie Hamilton ihre Stimmbänder opfern mußte. Der ungewöhnliche Grafikstil mit realistischen Texturen, die sehenswerten Videosequenzen und die abwechslungsreichen Szenarien runden dieses Werk ab, das ab August in jedes Saturn-Spiele-Sortiment aufgenommen werden sollte.

## Die Entwickler im Exklusiv-Interview:

**SM:** Mit welcher Vorstellung seid ihr an die Entwicklung von Tomb Raider herangegangen?

Toby Gard, Designer: Wir waren der Ansicht, daß Spiele wie Quake in einer Sackgasse angelangt sind. Die Games von id Software



Programmierer Paul Douglas, FMV-Grafiker Lee Pullen, Map-Designerin Heather Gibson, Saturn-Programmierer Jason Gosling, Map-Designer Neal Boyd und Designer Toby Gard haben wir das Meisterwerk Tomb Raider zu verdanken!



haben jegliche Möglichkeit aus diesem Genre genommen, noch mehr Action und andere Szenarien befriedigen die Spielefans nicht mehr. Wir versuchen, mit Tomb Raider dahin zurück-zukehren, wie diese Spiele sein sollten.

**SM: Wieso habt ihr eine Frau als Hauptdarstellerin genommen?**

TG: Nun, auf wen man auch immer während des ganzen Spiels schauen muß, man sollte den Charakter mögen, und deswegen haben wir Lara erfunden.

**SM: Die neuartige 3rd-Person-Perspektive ist auf den ersten Blick sehr ungewöhnlich. Wieso habt ihr euch dafür entschieden?**

TG: Wir wollten nicht nur eine andere 3D-Engine haben, die Kamera-Perspektive erlaubt uns auch, Dinge zu tun, die woanders nicht möglich wären. Beispielsweise cinematische Effekte und die deutlichere Darstellung von Lichteffekten.

**SM: Durch diese Perspektive ergeben sich doch auch ganz neue spielerische Möglichkeiten. Wird dies für den Spieler zunächst steuerungstechnische Probleme aufwerfen?**

TG: Nein, er hat eher sehr viel mehr Spielspaß. Damit man die Steuerung erlernen kann, haben wir als Anfangs-Level eine richtige Turnhalle in Lara Crofts Haus eingebaut, in der man Sprünge, Salti, Klimmzüge und ähnliches ausgiebig trainieren kann.

**SM: Wo würdet ihr dieses Spiel einordnen?**

TG: Ich denke, es ist ein Action-Adventure. Es hat sehr viele Puzzles und Plattform-Elemente. Der Fighting-Aspekt macht nur einen kleinen Teil des Spiels aus.

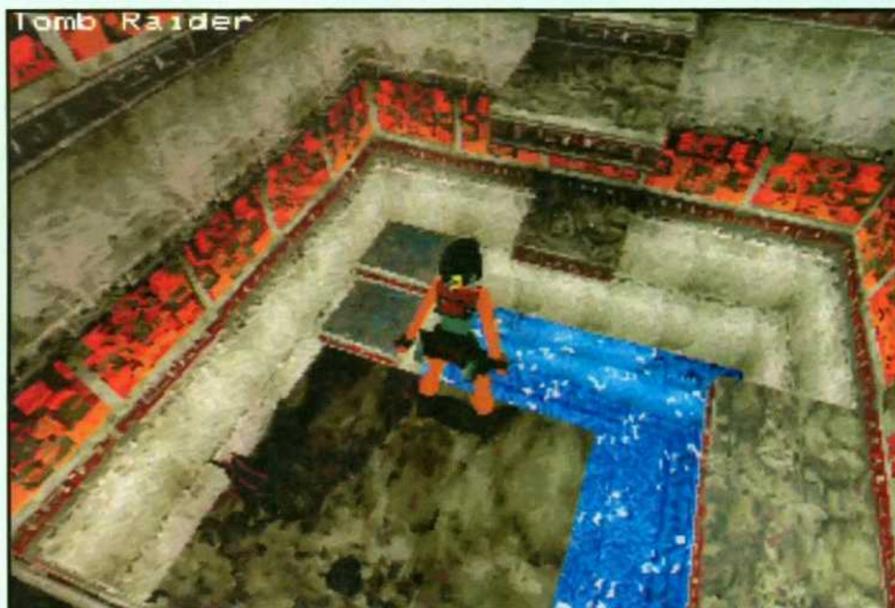
Die Levels sind zudem alle unterschiedlich designt, einer ist eher zum Knobeln, ein anderer ist eher zum Ballern.

**SM: Welche Sachen waren denn am schwierigsten zu programmieren?**  
Gavin Rummer, Programmierer: Zum einen war die Kamerapositionierung extrem schwierig, zum anderen machte es Probleme, die mehr als 20 Charaktere realistisch in der 3D-Umgebung herumlaufen zu lassen. Eigentlich war sogar das ganze Spiel schwierig zu programmieren, denn Toby hat eine Menge von Sachen aufgeschrieben, die er im Spiel haben wollte, die aber schwierig zu realisieren waren.

**SM: Die Grafiken machen einen ausgesprochen frischen Eindruck. Habt ihr dafür besondere Tricks angewendet?**

Heather Gibson, Neal Boyd (Map-Designer): Eigentlich nicht. Wir haben nicht besonders viele Texturen, unser 3D-Editor läßt uns aber sehr viele Freiheiten bei der Lichtquellen-Positionierung und Gestaltung. Der Wassereffekt wird beispielsweise mit sich verändernden Texturen erzeugt. Das schönste ist, daß wir sogar im Level-Editor schon richtig feststellen können, wie das Ganze im Spiel aussehen wird.

**SM: Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg weiterhin!**



Hier seht ihr, wie genial die 3D-Kamera arbeitet. Hier kann man sich einen Überblick verschaffen.



Eine der interessantesten Begegnungen! Zunächst sieht man, wie sich ein Bär annähert und aufbäumt, anschließend flüchtet Lara mit einem gekonnten Sprung auf die Mauer.

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

SEGA SATURN

SATURN kpl. u. Bootleg Sampler	dt.	DM 419,00
SATURN dito u. SEGA Rally	dt.	DM 469,00
Action Replay Adapter	dt.	DM 89,00
Memory Card 4 MEG Sega	dt.	DM 99,00
Backup Memory 8 MEG	dt.	DM 79,95
Joypad-Verlängerungskabel	dt.	DM 25,95
Virtua Gun f. Virtua Cop	dt.	DM 79,95
3 - D Lemmings	dt.	DM 79,00
Alien Trilogy	dt.	DM 99,00
Baku Baku Animal	dt.	DM 58,00
Blazing Dragons	dt.	DM 89,95
Cyberia	dt.	DM 94,00
Dark Savior	kpl. dt.	DM 79,95
Deadly Skies	dt.	DM 99,00
Decathlete	dt.	DM 79,95
Descent	dt.	DM 99,00
Destruction Derby	dt.	DM 79,00
Discworld	dt.	DM 79,00
Earthworm Jim 2	dt.	DM 87,95
Euro 96 Soccer	dt.	DM 87,95
Fifa Soccer '96	dt.	DM 69,95
Guardian Heroes	dt.	DM 84,95
Golden Axe - The Duel	dt.	DM 79,95
Need for Speed	dt.	DM 89,00
Night Warriors	dt.	DM 99,95
Olympic Games	dt.	DM 79,95
Olympic Soccer	dt.	DM 79,95
Panzer Dragoon 2	dt.	DM 87,95
Powerplay Hockey	dt.	DM 89,00
Pro Pinball - The Web	dt.	DM 84,00
Return Fire	dt.	DM 88,00
Rise 2: The Resurrection	dt.	DM 89,00
Road Rash	dt.	DM 99,00
SEGA Tennis	dt.	DM 98,00
SEGA Rally	dt.	DM 89,95
Shell Shock kpl. dt. Text	dt.	DM 79,95
Shining Wisdom	dt.	DM 89,00
Shockwave Assault	dt.	DM 89,00
Sim City 2000 kpl. dt. Text	dt.	DM 94,95
Skeleton Warriors	dt.	DM 87,00
Spacehulk	dt.	DM 89,95
Story of Thor 2	dt.	DM 88,00
Streetfighter Alpha	dt.	DM 89,00
The Horde	dt.	DM 89,95
Thunderhawk 2 kpl. dt. Text	dt.	DM 89,95
Toshinden Remix	dt.	DM 94,95
Virtua Cop mit GUN	dt.	DM 129,95
Virtua Hydlide	dt.	DM 69,00
Virtua Fighter 2	dt.	DM 89,95
Worms	dt.	DM 94,00
X-Men: Children of the Atom	dt.	DM 89,95

SEGA MEGA DRIVE

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

SEGA MEGA 32 X

ALLE SPIELE - SOLANGE DER VORRAT REICHT - dt. DM 49,00

IHRE VORTEILE  
TOP - PREISE

Original deutsche Versionen  
Kostenlose Gesamtpreislisten  
Versandkosten NN DM 5,95  
Inklusive Garantie, Schnell-  
service, Sicherheitsverpackung  
und Transportversicherung  
Ab 3 Artikeln > DM 150,- liefern  
wir ohne Versandkosten  
Vorbestellungen für Neuheiten  
werden bevorzugt ausgeliefert  
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr  
Bestellungen am Wochenende per  
Fax u. Anrufbeantworter möglich  
Wir führen alle deutschen  
Spiele aller Hersteller ab Lager

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.

# MR. THUNDERHAWK IM INTERVIEW!

NEBEN DAVID PERRY IST  
MARC AVORY, DER  
SCHÖPFER VON  
THUNDERHAWK,  
SICHERLICH EINER DER  
POPULÄRSTEN SEGA-  
ENTWICKLER. WIR  
UNTERHIELTEN UNS  
EXKLUSIV MIT IHM UND  
SEINEM KONGENIALEN  
PARTNER ROBERTO  
CIRILLO ÜBER SEIN  
NEUESTES OPUS!  
VON HANS IPPISCH



**A**ls erstes Magazin weltweit durften wir Marc Avorys neuestes Werk ausführlich

probieren. Überraschenderweise handelt es sich dabei um eine Art Streets of Rage in 3D, das mit grandioser Grafik zu überzeugen weiß. Ein oder zwei Spieler dürfen zum Beispiel durch eine Stadt voller Details marschieren und zahlreiche böse Buben vermöbeln. Auf der Straße fahren Autos umher, im Hintergrund gehen die Lichter im Wolkenkratzer an, Regen fällt vom Himmel und digitalisierte Sprachausgabe tönt aus den Lautsprechern. Die Grafik läßt sich am ehesten mit Virtua Cop vergleichen, nur daß man sich absolut frei bewegen kann, mehr Details sieht und seinen Spieler aus der 3rd-Person-Perspektive steuert. Im Interview verrieten uns Marc und Roberto weitere Geheimnisse!



Marc Avory (links) und Roberto Cirillo (rechts) unterbrachen für das Interview mit Hans Ippisch bereitwillig ihre Arbeit an dem neuen Fighting-Game.

**SM:** Eigentlich erwarteten viele Spielefans nach Thunderhawk 1 & 2 ein neues 3D-Helicopter-Game, nun habt ihr aber eine Art Streets of Rage 3D in der Entwicklung. Wie kam es dazu?

→ **MA:** Wir wollen tatsächlich so etwas wie Streets of Rage machen, nur eben in 3D und mit viel besserer Grafik.

→ **RC:** Wir denken, es ist eine gute Idee, denn bislang gibt es auf dem Saturn kein Fighting-Game, bei dem mehr als zwei Personen auf dem Screen sind. Wir wollen bis zu fünf Personen gleichzeitig auf dem Bildschirm kämpfen lassen!

**SM:** Auf welchem System entwickelt ihr dieses Spiel?

→ **MA:** Derzeit wird das Spiel ausschließlich auf dem Saturn entwickelt, und ich werde natürlich sehr viele Saturn-Tricks nutzen, deshalb wird es auch keine 1:1-Umsetzung für die PlayStation geben.

**SM:** Wieso bevorzugt ihr den Saturn?

→ **MA:** Nun, ich habe mit der PlayStation rumprobiert, was aber ein bißchen langweilig ist, denn sie kann nur schnell Polygone zeichnen, das ist alles. Playfields sind beispielsweise nicht möglich, was eine Menge Rechenzeit kostet, da alles mit Polygonen gemacht werden muß. Der Saturn bietet hier viel mehr Möglichkeiten!

**SM:** Wie lauten die technischen Daten eures aktuellen Projekts?

→ **MA:** Das Spiel läuft in der normalen Saturn-Auflösung mit 30 Bildern pro Sekunde, dadurch können wir sehr viele Hintergrundobjekte und



Thunderhawk 2 wurde von Sega als das beste 3rd-Party-Produkt ausgezeichnet. 1997 darf man mit einem Nachfolger rechnen!



Charaktere auf den Screen bringen. Es werden wohl bis zu fünf Personen gleichzeitig zu sehen sein. Mit den Playfields können wir die Hintergründe ohne jeglichen Rechenaufwand in höchster Auflösung zeigen, außerdem werden wir so Regen erzeugen können. Sämtliche Objekte werden in echtem 3D dargestellt.

**SM:** Nach allem, was ich hier so sehe, muß man glauben, ihr seid ein bißchen zu ehrgeizig! Niemand würde das für möglich halten, wieso habt ihr ein solches Konzept gewählt, das auf den ersten Blick als nicht umsetzbar erscheint?

→ **RC:** Zuerst braucht man erst einmal ein gutes Konzept, das interessant ist, erst dann kann man Schritt

für Schritt feststellen, was möglich ist.

→ **MA:** Ich habe einige Programmtests zu Beginn gemacht, und da hatte ich genau zwölf Charaktere zur gleichen Zeit auf dem Screen, ohne was anderes natürlich. Und dann habe ich einfach die Anzahl der Charaktere so lange reduziert, bis ich sechs Charaktere und einen detaillierten Background hatte.

**SM:** Thunderhawk 2 war schon nach 5 Monaten fertig, Fighting muß nun erst im April '97 fertig sein - ist das nicht eine ungewöhnliche Situation für euch?

→ **MA:** Ja das stimmt, aber wir wollen diesmal alle unsere Ideen einbauen, was wir bei Thunderhawk 2 nicht konnten.

→ **RC:** Diesmal werden wir

auch genügend Zeit haben, eine Reihe von 3D-Special-Effects einzubauen.

**SM:** Welche Schauplätze habt ihr im Augenblick so geplant?

→ **MA:** Wir wollen einen fahrenden Glas-Aufzug haben, in dem sich die bösen Buben befinden, so daß man rausblicken kann. Außerdem kann man die Gegner auch gegen die Scheiben schmettern, die daraufhin zersplittern. Dann denken wir noch an einen Wolkenkratzer-Schauplatz, einen Parkplatz, einen Lastwagen und lauter solche Sachen.

**SM:** Wird es auch Szenen in abgeschlossenen Räumen geben?

→ **MA:** Ja, natürlich! Diese sind sogar wesentlich einfacher zu machen, da weniger gezeichnet werden muß und man zoomende Playfields einsetzen kann.

**SM:** Habt ihr irgendwelche Pläne für ein drittes Thunderhawk-Game?

→ **MA:** Ja, wir haben schon mit einigen Ideen rumgespielt, aber erst müssen wir unser aktuelles Projekt fertigmachen. Ein neues Thunderhawk würde beide Prozessoren für das Zeichnen von Objekten nutzen, so daß man keinen flachen Boden mehr in einer gewissen Entfernung hat.

**SM:** Gibt es in Thunderhawk 2 wirklich keinen Cheat, so daß ich die letzte Mission im Süd-Chinesischen Meer einmal beenden kann?

→ **MA:** Diese Mission ist wirklich schwierig, aber leider hatten wir keine Zeit, irgendeinen Cheat einzubauen!

**SM:** Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg weiterhin!

Schon gewußt?

► **Neues von Daytona USA Deluxe!**  
Nun wurden die Features der Daytona USA Championship Edition offiziell bekanntgegeben. Es werden 5 Strecken enthalten sein, ein Two-Player-Split-screen-Modus wird integriert, und man kann das Rennen über das X-Pand-Modem zu acht spielen. Dank der Sega Graphics Library 3.0 sollen die Grafiken besser als in Sega Rally sein. Vom Streckeneditor war leider nichts mehr zu hören. Im Vergleich zum Vorgänger hat man somit ein fast völlig neues Spiel!

► **Neuer Flight Sim-Saturn?** In Japan soll zeitgleich mit Nights (6.Juli) ein neuer Saturn erscheinen, der für Flight Sims ausgerüstet ist. Insider gehen davon aus, daß es sich um einen Standard-Saturn mit serienmäßigem 3D-Analog-Pad handelt.

► **Nights für 2-Player!**  
In der brandneuen Version von Nights waren schon sechs Welten integriert, und es gab sogar einen Zwei-Spieler-Modus, in dem man gegeneinander spielt. Die neuen Levels sehen gigantisch aus. Laut Next Generation Online (USA) ist Nights mittlerweile das meisterwartete Spiel des Sommers!

2 Player-Action mit Reverthion!



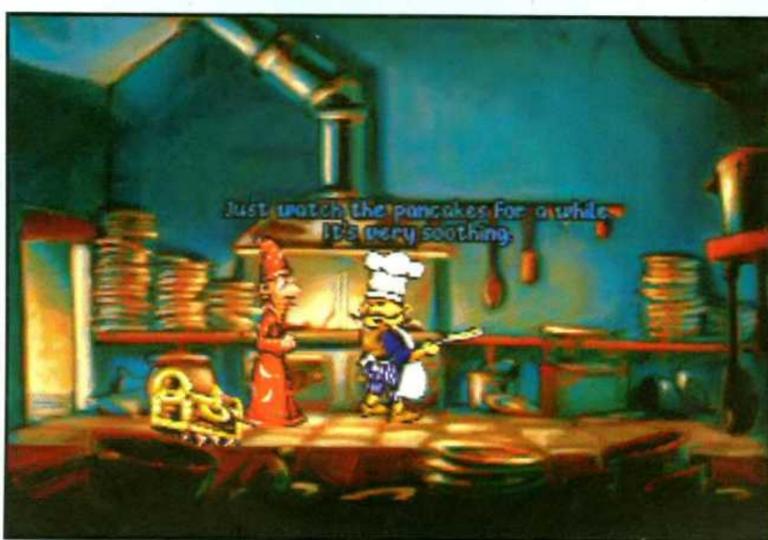
Reverthion macht von der höchsten Auflösung und den Playfields des Saturn ausgiebig Gebrauch.

Nach einer langen Pause kehren die Macher der legendären Thunder Force-Serie auf den Spielmarkt zurück. Reverthion ist ein Combat-Game, in dem zwei Vehikel auf einer beschränkten Fläche gegeneinander antreten. Das interessanteste Feature ist, daß man sogar abheben und durch die Lüfte düsen kann. Die Grafik nutzt offensichtlich den hochauflösenden Modus des Saturn. Selbstverständlich wird ein Zwei-Spieler-Modus enthalten sein.



Schicke Explosionen begleiten das Ende eines Fahrzeuges.

Die Discworld dreht sich!



In der deutschen Version werden vermutlich deutsche Texte enthalten sein.

Kurz vor Redaktionsschluß traf die erste, fast fertige Version des humorvollen Terry Pratchett-Adventures von Psygnosis ein. Als Zauberer Rincewind stapft man hier durch die Scheibenwelt, die auf den Schultern von vier Elefanten ruht, welche wiederum auf dem Rücken der Sternenschildkröte 'Great A'Tuin' stehen. Im Verlauf des Abenteuers bekommt man wunderschöne Hintergrundgrafiken im traditionellen Bitmap-Stil und knifflige Rätsel geboten. Leider gibt es bislang nur deutsche Untertitel und englische Sprachausgabe.



Die Kiste mit den tausend Beinen trägt Rincewind sämtliche Gegenstände hinterher.



Die wunderbar animierten 2D-Sprites stolpern vor farbenprächtigen Hintergründen von einem Drama ins nächste. Dabei zoomen sie stufenlos je nach Perspektive.

# Three Dirty Dwarfs räumen auf!

Sega Soft, eine Tochterfirma von Sega, hat sein erstes Saturn-Spiel in der Mache. Three Dirty Dwarfs entpuppt sich rasch als eine Art Streets of Rage im witzigen Comic-Stil mit verschiedenen Charakteren. Die horizontal scrollende Grafik bietet schöne 3D-Effekte und abwechslungsreiche Gegner. In der nächsten Ausgabe bringen wir ein umfassendes Preview. Übrigens, an dem Gerücht, daß Sega Soft auch PSX-Spiele macht, ist (bislang) nichts dran. Bis jetzt wurden nur Spiele für PC und Saturn angekündigt. Dabei handelt es sich ausnahmslos um Original-Entwicklungen. Mit Arcade-Umsetzungen oder AM2/3-Spielen hat Sega Soft nichts zu tun.



Die drei räumen in der Bronx auf.



Ein witziges Zeichentrick-Intro stimmt auf dieses Comic-Game ein.

Schon gewußt?

**Manx TT ist bereits auf dem Weg!**

Die Umsetzung des Motorradrennspiels von AM3 schreitet weiter voran. Mittlerweile wurde die erste Strecke fertiggestellt. Die Qualität liegt auf Sega Rally-Niveau.

**Olympic Games für Mega Drive! Konami**

Deutschland sei Dank! Sie werden das offizielle Mega Drive-Spiel zur Atlanta-Olympiade Ende Juli in Deutschland veröffentlichen. Der Test folgt nächste Ausgabe!

Kostenlose Preisliste anfordern

action & price power

# GAME

## Mega Drive

Aah! Real Monster	dt	59.95
Addams Family Values	dt	99.95
Clay Fighter	dt	69.95
Comix Zone	dt	59.95
Cut Throat Island	dt	69.99
Donald Duck Maui Ma.	dt	69.95
Earth Worm Jim 2	dt	109.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Generation Lost	dt	69.95
Int. Soccer Deluxe	dt	72.95
Light Crusader	dt	99.95
Lion King	dt	99.95
Lobo	dt	99.95
Mario Basler Soccer	dt	54.95
Micro Machines 2	dt	99.95
Mr. Nutz	dt	64.95
Mr. Nutz 2	dt	109.95
NBA Live 96	dt	89.95
Newman-Haas Indy Car	dt	59.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
Phantasy Star 4	dt	109.95
Pocahontas	dt	104.95
Power Ranger 2	dt	69.95
Revolution X	dt	59.99
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	59.95
Star Trek:Deep Space	dt	99.95
Story of Thore	uk	119.95
Total Football	dt	79.95
Toy Story	dt	69.99
Waterworld	dt	89.95
Weapon Lord	dt	99.95
Wonder Boy 3	dt	54.95
Worms	dt	99.95

## Mega Drive-Sonderangebote

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

Double Clutch	dt	29.95
Dschungelbuch	dt	49.95
Dynamite Headdy	dt	39.95
Ecco the Dolphin 2	dt	44.95
Havoc	dt	49.95
Hurricanes	dt	39.95
Hyperdunk	dt	29.95
Incredible Hulk	dt	29.95
John Madden 95	dt	39.95
Jurassic Park Ramp.	dt	49.95
Justice League	dt	39.95
Marko's Magic Footb.	dt	44.95
Mega Man Willy Wars	dt	39.95
Mighty Max	dt	44.95
NBA Basketball	dt	49.95
NHLPA Hockey '95	dt	39.95
Normy's Beach Babe	dt	34.95
Page Master	dt	39.95
Paws of Fury-Brutal	dt	38.99
Pitfall!	dt	39.95
Puggsy	dt	29.95
Punischer	dt	39.95
Rise of the Robots	dt	29.95
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.95
Slam Masters	dt	49.95
Sonic & Knuckles	dt	48.99
Sparkster	dt	49.95
Slargate	dt	49.95
Sword of Vermilion	uk	29.95
Talespin	dt	34.95
Talimits Adventure	dt	28.99
Tazmania 2	dt	39.95
Tiny Toon 2	dt	39.95
Toughman Boxing	dt	49.95
Yogi Bear	dt	39.95
Zero the Kamikaze	dt	44.95

## Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.95
6 Button Joypad Docs	dt	24.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	29.95
Infrarot Joypad 6 B.	dt	69.95
Mega Drive o.Spiel	dt	159.95
Mega Joystick TP514	dt	29.95
Performer Lenkrad	dt	119.99
Universal Adapter	dt	29.95

## Mega-CD

Verlängerung Joypad	dt	14.95
Beast 2	dt	79.95
Dragon's Lair kp.dt.	dt	79.95
Battle Frenzy	dt	19.95
Bill Walsh Football	dt	24.95
Chuck Rally-B.C.Rac.	dt	44.95
Kids on Site	dt	19.95
Marko's Magic Footb.	dt	19.95
NBA Jam	dt	44.95
NHLPA Hockey '94	dt	16.99
Powermanger	dt	19.95
Road Avenger	dt	19.95
Slam City	dt	16.99
Soul Star (komp. dt)	dt	44.95
Supreme Warrior	uk	16.99
Syndicate	dt	19.95

## Zubehör

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

## Sega 32X

Motocross	dt	89.95
Space Harrier	dt	69.95
Spot Goes to Hollyw.	dt	119.95

## Sonderangebote

Fifa Soccer 96	dt	49.99
Knuckles Chaotix	dt	39.95
Kolibri	dt	29.99
Metal Head	dt	29.95
NFL Quarterback Club	dt	19.95
Slam City (CD)	dt	19.95
Star Wars Arcade	dt	39.95
Virtua Fighter	dt	39.95
Virtua Racing Deluxe	dt	39.95

## Zubehör

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

## Game Gear

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

## Sonderangebote

Dragon Crystal	uk	29.95
Master / Gear Conv.	dt	9.95

## Saturn

Aaron vs Ruth	dt	89.95
Alien Trilogy	us	121.00
Alien Trilogy	dt	89.95
Alone in the Dark 2	dt	99.00
B.A. Togninden Remix	dt	79.95
Casper	dt	79.95
Cyberia	dt	79.95
D (Dining Table)	dt	79.95
Darius Gaiden	dt	69.99
Deadly Skies	dt	89.95
Descent	dt	89.95
Destruction Derby	dt	79.00
Disworld	dt	79.00
Driving Need It Speed	dt	39.00
Earth Worm Jim 2	dt	84.95

Euro'96 Soccer	dt	94.00
Fifa Soccer 96	dt	79.95
Formula One	dt	89.95
Frank Thomas Baseb.	dt	79.95
Galaxy Fight	dt	79.95
Gex	dt	84.95
Golden Axe-The Duel	dt	79.95
Guardian Heroes	dt	79.95
Hi Octane (DA)	dt	79.95
Jewels of the Oracle	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	79.00
Magic Carpet	dt	79.95
Mystaria Realms o.L.	dt	89.95
NBA Jam Tournament	dt	64.95
Night Warriors	dt	99.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Olympic Games	dt	79.95
Panzer Dagoon 2	dt	89.95
Panzergeneral	dt	89.95
Parodius Deluxe	dt	79.95
Powerplay Hockey 97	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.95
Pro Pinball	dt	84.00
Revolution X	dt	69.95
Rise of the Robots 2	dt	79.95
Road Rash	dt	84.95
Sega Rally	dt	89.95
Shell Shock	dt	79.95

## Sonderangebote

Shockwave Assault	dt	84.95
Sim City 2000 kp.dt.	dt	99.00
Skeleton Warriors	dt	79.00
Space Hulk	dt	79.99
Spot 3	dt	89.00
Street Racer	dt	89.95
Streetfighter Movie	dt	79.95
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Striker 96	dt	94.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	79.95
Thunderhawk 2	dt	94.95
Tilt	dt	89.00
Titan Wars (T.Ecli.)	dt	79.95

True Pinball	dt	79.95
Valora Valley Golf	dt	89.00
Victory Goal	dt	104.95
Victory Boxing	dt	84.95
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Cop 2+Pistole	dt	129.00
Virtua Fighter Remix	dt	64.95
Virtua Fighter 2	dt	89.95
Virtua Fighter	dt	99.95
Virtua Hang-On	dt	89.95
Virtua Racing	dt	79.95
Virtua Open Tennis	dt	84.00
Virtual Golf	dt	89.00
Virtual Sonic	dt	109.00
Virtual Hydride	dt	69.95
Waterworld	dt	89.95
Wing Arms	dt	89.95
Wipe out	dt	74.95
Worms	dt	79.95
WWF Wrestlemania	dt	79.95
X-Men:Children o.t.A	dt	79.95
Zork Nemesis	dt	89.00

## Sonderangebote

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

## Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	69.95
8 Meg Memory Card	dt	89.95
Antennenkabel Saturn	dt	29.95
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Game Buster	dt	84.00
Infrarot Joypads	dt	84.95
Joypad Saturn	dt	39.95
Performer Lenkrad	dt	119.99
Programm Joypad Sun	dt	54.95
Sega Saturn o. Spiel	dt	439.95
Universal Adaptor	dt	44.95
Verlängerung Joypad	dt	19.00

Versandadresse:

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

089/580 60 55

Fax: 089/546 00 48

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

Schon gewußt?

▶ **Resident Evil für den Saturn?** Capcom hat die Umsetzung ihre Horror-Hits für den Saturn angekündigt. Anvisierter Release-Termin ist Dezember '96 in Japan.

▶ **Dark Savior unterstützt 3D-Analog-Pad!** Der Landstalker-Nachfolger Dark Savior unterstützt das Analog-Pad! Vermutlich darf man per Zusatzstick die Perspektive jederzeit ändern.

▶ **Loaded für den Saturn!** Gremlin bastelt gerade an den letzten Feinheiten der Saturn-Version ihres Top-View-Shoot 'em Ups. Sie soll neue Features enthalten.

▶ **Toshinden URA!** Der Saturn bekommt seinen eigenen Toshinden-Nachfolger, der speziell auf die Fähigkeiten der Hardware zugeschnitten ist. Die Abkürzung URA steht angeblich für Uranus.

▶ **Int. Superstar Soccer Deluxe kommt!** Konami bekräftigte noch einmal, daß Int. Superstar Soccer Deluxe für den Mega Drive nicht gecancelt ist, sondern im September pünktlich zum Start der neuen Bundesliga-Saison erscheinen wird.

▶ **Erstes MPEG-Spiel!** Das Horror-Adventure Torico wird das erste Spiel sein, das MPEG-

## Neuer Controller für Virtual On!

Wie überträgt man die Steuerung von Virtual On, welches mit zwei analogen Sticks arbeitet auf das Saturn-Joypad? Gar nicht! Speziell für diese dachte sich Sega eine neue Steuerungsvariante aus, die dem Arcade-Original sehr nahe kommt. An dem analogen Mission Stick-Controller, der in Amerika und Japan bereits erhältlich ist, kann man über den seitlichen Expansion-Port einen weiteren Analog-Stick anschließen, was für ein optimales Spielgefühl sorgt. Bedenkt man nun, daß die Saturn-Version der Automatenvorlage wie ein Ei dem anderen gleicht, hat man es wirklich mit einer 1:1-Spielhallenumsetzung zu tun.



An der linken Seite des Mission Stick-Controllers wird ein zusätzlicher Analog-Stick angeschlossen.



Die eindrucksvollen Spezial-Effekte und mehr als reichliche Action sind das Markenzeichen der legendären Contra-Reihe.

## Contra: Legacy of War

Die legendäre Contra-Reihe wird noch in diesem Jahr ihr Saturn-Debüt erleben. Der Nachfolger des in Deutschland als Probotector bekannt gewordenen Action-Klassikers beeindruckt mit wechselnden 3D-Perspektiven, fein gezeichneter Grafik und einer Überdosis Shoot 'em Up-Action. Es gibt übrigens sogar einen speziellen Grafik-Modus, der beim Betrachten durch eine gewöhnliche Rot-Grün-Pappbrille dreidimensionale Bilder liefert.

## Broken Helix bricht Tabus!



In Broken Helix hat man es mit furchteinflößenden Polygon-Gegnern zu tun.

Konami steigt nun auch in den Markt der knallharten 3D-Actionspiele ein. Ihr erstes Projekt, Broken Helix, kann immerhin schon mit faszinierenden Monstern und Polygon-Gegnern glänzen, welche man aus der üblichen Ego-Perspektive wegpusten muß. Die erste Version überzeugt mit technischer Klasse und gutem Level-Design. Außerdem arbeiten sie noch an dem weniger interessanten Project Overkill, das mit gewöhnlicher Iso-3D-Grafik gestaltet wird.

# Takaarashi, der neue VF3-Held!

Endlich! Monatelang spekulierte man, wer neben Akoi das Kämpfer-Feld in Virtua Fighter 3 komplettieren wird. AM2 rückte nun endlich eine erste Skizze des wie erwartet übergewichtigen Sumo-Wrestlers heraus. Er nennt sich Takaarashi und setzt besonders seine Leibesfülle als Special Move ein. Damit gibt es in VF3 insgesamt dreizehn verschiedene Kämpfer.

Neben diesem Charakter enthüllte man auch sensationelle Pläne für die weitere Zukunft der Virtua Fighter-Saga! Virtua Fighter 3 wird demnach entgegen anderslautenden Gerüchten das erste Model 3-Spiel sein, von einem Daytona USA 2 spricht derzeit keiner mehr. Virtua Fighter 4, das angeblich schon konzipiert wird, wird zur Entwicklung von Model 4 eingesetzt, um schließlich das Model 5 mit Virtua Fighter 5 zu krönen. Anschließend soll laut Yu Suzuki die Model-Reihe perfekt sein. Dies wird wohl noch einige Jahre dauern!



Der Kopf von Takaarashi wirkt angesichts des massigen Körpers richtig klein.

Schon gewußt?

Karten vollständig unterstützt. Das Ergebnis sind Videosequenzen in absolut perfekter Bild-Qualität. Hat man keine MPEG-Karte, werden die Videos in etwas schlechterer, aber immer noch annehmbarer Bildqualität gezeigt.

**Nachfolger für Torsten Oppermann!**  
Endlich wurde ein Nachfolger für den scheidenden Marketing Manager von Sega Deutschland gefunden. Andreas von Gliszczynski begann seine Videospielekarriere als General Manager

Tel. 089/546 0 300  
Playcom GmbH

## Mega Drive

Addams Family Values	dt	109.00
Cul Throat Island	dt	79.00
Donald Duck Maui Ma.	dt	69.00
Earth Worm Jim 2	dt	109.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Generation Lost	dt	69.00
Int. S.Soccer Deluxe	dt	79.00
Lion King	dt	99.00
Lobo	dt	114.00
Mickey & Minnie	dt	109.00
Mission Impossible	dt	99.00
Mr. Nutz 2	dt	89.00
NBA Live 96	dt	89.00
Newman-Haas Indy Car	dt	69.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
Pocahontas	dt	109.00
Revolution X	dt	69.00
Star Trek:Deep Space	dt	109.00
Stargate	dt	99.00
Story of Thor	uk	124.00
Toy Story	dt	99.00
Waterworld	dt	99.00
Weapon Lord	dt	99.00
Worms	dt	99.00

## Mega Drive-Sonderangebote

Dino Dini Soccer	dt	34.00
Dschungelbuch	dt	49.00
Dynamite Headly	dt	39.00
Ecco the Dolphin 2	dt	44.00
Havoc	dt	49.00
Hurricanes	dt	39.00
Incredible Hulk	dt	29.00
Jurassic Park Ramp.	dt	49.00
Justice League	dt	39.00
Marko's Magic Footb.	dt	49.00

Mega Man Wily Wars	dt	39.00
Mighty Max	dt	44.00
NBA Basketball	dt	49.00
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Normy's Beach Babe	dt	39.00
Page Master	dt	39.00
Pitfall	dt	44.00
Rise of the Robots	dt	29.00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	39.00
Sonic & Knuckles	dt	49.00
Sparkster	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	29.00
Talespin	dt	34.00
Talmis Adventure	dt	29.00
Tazmania 2	dt	39.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Yogi Bear	dt	44.00
Zero the Kamikaze	dt	44.00

## Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	65.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Infrarot Joypad 6 B.	dt	69.00
Mega Drive o Spiel	dt	159.00
Mega Joystick TP514	dt	29.00
Performer Lenkrad	dt	99.99
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	34.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Universal Adapter	dt	39.00

## Mega-CD

Beast 2	dt	69.00
Chuck Rock	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	79.00
Ecco the Dolphin	dt	59.00
Faces of Fury-Brutal	dt	89.00

## Mega-CD-Sonderangebote

Battle Frenzy	dt	19.00
Bill Walsh Football	dt	24.00
Chuck Rally-B.C.Rac.	dt	44.00
Dune - Wüstenplanet	dt	29.00
Marko's Magic Footb.	dt	19.00

NHLPA Hockey '94	dt	19.00
Powermonger	dt	19.00
Road Avenger	dt	19.00
Siam City	dt	19.00
Soul Star (komp. dt)	dt	44.00
Syndicate	dt	29.00

## Sega 32X

Space Harrier	dt	79.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.00

## Sega 32X-Sonderangebote

Cosmic Carnage	dt	29.00
Fifa Soccer 96	dt	49.00
Knuckles Chaotix	dt	49.00
Kolibri	dt	29.00
Metal Head	dt	29.00
Motocross	dt	29.00
NFL Quarterback Club	dt	19.00
Siam City (CD)	dt	19.00
Star Wars Arcade	dt	44.00
Stellar Assault	dt	49.00
Virtua Fighter	dt	49.00
Virtua Racing Deluxe	dt	49.00

Gridders	uk	69.00
Mega Race	dt	29.00
Panzergeneral	dt	29.00
Rebel Assault	dt	49.00
Return Fire Map o.D.	dt	29.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00
Syndicate (DA)	dt	69.00
Wing Commander 3	uk	69.00

## 3-DO-Zubehör

Goldstar 3-Do + Fila	dt	229.00
Goldstar Joypad	dt	59.00
3-Do FZ-10 + Starb.	dt	229.00

## Saturn

Aaron vs Ruth	dt	89.00
Altermath	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	89.00
Aliens	dt	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00

Guardian Heroes	dt	89.00
Hebereke's Popoitto	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	89.00
Impact Racing	dt	89.00
Impossible Mission	dt	94.00
Jewels of the Oracle	dt	89.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Konami Soccer	dt	99.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Magic Carpet	dt	89.00
Marvel 2099	dt	89.00
Mystaria Realms o.L.	dt	99.00
Night Warriors	dt	109.00
Nights inkl.Anal.Pad	dt	139.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Olympic Games	dt	84.00
Olympic Soccer	dt	84.00
Panzer Dragoon	dt	99.00
Panzer Dragoon 2	dt	89.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius Deluxe	dt	89.00
Pool Champion	dt	89.00
Powerplay Hockey 97	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Pro Pinball	dt	84.00

Raven Project	dt	89.00
Rayman	dt	89.00
Return Fire	dt	89.00
Return to Zork	dt	89.00
Revolution X	dt	79.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	89.00
Sega Rally	dt	89.00
Shell Shock	dt	89.00
Shining Wisdom	dt	89.00
Shockwave Assault	dt	84.00
Skeleton Warriors	dt	79.00
Slam 'N Jam	dt	89.00
Space Hulk	dt	89.00
Spot 3	dt	89.00
Starfighter 3000	dt	99.00
Steel Harbinger	dt	89.00
Story of Thor 2	dt	89.00
Street Racer	dt	89.00
Streetfighter Movie	dt	79.00
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Striker 96	dt	89.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	89.00
Titan Wars (T.Ecli.)	dt	84.00
True Pinball	dt	84.00
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Cop 2+Pistole	dt	139.00

Virtua Fighter 2	dt	99.00
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua Soccer	dt	99.00
Virtual Open Tennis	dt	84.00
Virtual Golf	dt	89.00
Virtual Sonic	dt	109.00
Virtual Baseball	dt	99.00
Virtual Snooker	dt	94.00
Warhammer	dt	89.00
Waterworld	dt	89.00
Wing Arms	dt	89.00
Wipe out	dt	79.00
Worms	dt	79.00
WWF Wrestlemania	dt	84.00
X-Men:Children o.LA	dt	84.00
Zork Nemesis	dt	89.00

## Saturn-Sonderangebote

Baku Baku Animal	dt	64.00
Bug	us	59.00
Clockwork Knight OEM	dt	39.95
Digital Pinball	dt	69.00
NBA Jam Tournament	dt	69.00
Shinobi X	dt	69.00
Virtua Fighter OEM	dt	39.95
Virtua Fighter Remix	dt	65.00

## Saturn-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
6 Spieler Adapter	dt	69.00
8 Meg Memory Card	dt	84.99
Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.00
Backup Memory Saturn	dt	99.00
Game Buster	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	89.00
Performer Lenkrad	dt	119.99
Programm Joypad Sun	dt	59.00
Video CD MPEG-Karte	dt	319.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	449.00
Super Joypad SV-460	dt	36.00
Terminator Joypad	dt	29.00
Universal Adaptor	dt	49.00
Voyager Joypad JT481	dt	34.00

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

## Sega 32X-Zubehör

Sega 32X incl. 3 Sp.	dt	129.00
----------------------	----	--------

## 3-DO

Alone in the Dark 2	dt	89.00
Casper	dt	99.00
Creature Shock	dt	89.00
Cyberia	dt	99.00
Descent	dt	99.00
Guardian Wars	us	99.00
Hell	dt	79.00
John Madden Football	dt	79.00
PGA Tour Golf 96	dt	79.00
Theme Park kompl.dt	dt	89.00
Waterworld Action	dt	99.00

## 3-DO-Sonderangebote

Deathkeep	uk	29.00
Dragon Lore	dt	29.00
Gex	uk	59.00

Baseball (Konami)	dt	99.00
B.A. Toshinden Remix	dt	84.00
Blazing Dragons	dt	89.00
Casper	dt	84.00
Castlevania - Blood	dt	89.00
Cyberia	dt	84.00
Cyberspeed	dt	89.00
D (Dining Table)	dt	84.00
Darius Gaiden	dt	84.00
Deadly Skies	dt	89.00
Descent	dt	89.00
Destruction Derby	dt	84.00
Die Horde	dt	89.00
Discworld	dt	84.00
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Epsilon Indi	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galaxy Fight	dt	89.00
Gex	dt	89.00
Golden Axe-The Duel	dt	94.00

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 8 ÖS.

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

\* Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.  
\* Vorbestellung möglich  
\* Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamt katalog** an  
\* Wir verkaufen auch: PC, SNES, Playstation, Saturn und 3DO 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.  
MIT \* gekennzeichneten Spielen sind bei erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar  
Händleranfragen erwünscht.  
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

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

Ladenverkauf, KEIN  
Versand, Preise variieren  
Munich Software Center  
Theresienstr. 152, 80333 München  
Tel. 089/52 27 87  
Grillparzerstr. 42, 81675 München  
Tel. 089/4 70 21 22

Schon gewußt?

von Hudson Deutschland, zwischenzeitlich war er bei Philips Media beschäftigt.

**Aktuelle Saturn-Release-Daten für USA-Import!** Als kleinen Service für Import-Freaks werden wir künftig in loser Folge ausgewählte Saturn-Release-Daten für die USA und Japan abdrucken.

**Juli:**

- Deadly Skies .....(JVC)
- Road Rash .....(E.A.)
- Return Fire .....(Warner Int.)
- Varunas Forces .....(JVC)
- MCP Baseball .....(Data East)
- Star Fighter.....(Acclaim)
- Legend of Oasis .....(Sega)

**August:**

- Return to Zork .....(Activision)
- Extreme Pinball .....(E.A.)
- Panzer General.....(Mindscape)
- Fox Hunt .....(Capcom)
- Alien Trilogy .....(Acclaim)
- Destruction Derby .....(Psygnosis)
- Buster Bros.....(Capcom)
- Shadoan .....(Ready Soft)
- Policenauts .....(Konami)
- NFL Full Contact .....(Konami)
- Die Hard Trilogy .....(Fox Int.)
- Dragonheart .....(Acclaim)

**September:**

- Space Hulk .....(E.A.)
- Wing Commander 3 .....(E.A.)
- Area 51 .....(Williams)
- NFL '97 .....(Acclaim)
- Robopit .....(THQ)
- Dark Sun .....(Data East)

**Oktober:**

- Mr. Bones .....(Sega)
- Virtua Cop 2 .....(Sega)
- Virtua Fighter Kids.....(Sega)
- Dark Savior .....(Sega)
- Tunnel B1 .....(Ocean/Neon)
- Judge Dredd .....(Acclaim)

Street Fighter und kein Ende!



Street Fighter und kein Ende! Diesmal dürfen 18 Kämpfer antreten!

´em Up werden soll, präsentiert Capcom schon jetzt den Nachfolger des jüngsten Street Fighter-Spektakels. Im zweiten Teil werden insgesamt 18 verschiedene Fighter antreten, das Gameplay bleibt dabei nahezu unverändert. Mehr Wert legte man diesmal auf die Verbesserung der Hintergrundgrafiken, die im Vorgänger doch recht schlicht wirkten.



Die Street Fighter-Saga nimmt einfach kein Ende! Während alle Welt auf Street Fighter 3 wartet, das gerüchteweise ein 3D-Beat

Fighting Vipers auf Saturn!

Die Umsetzung von Fighting Vipers nähert sich der Fertigstellung! Die ersten Bilder der Saturn-Version sehen der Automatenversion täuschend ähnlich, schließlich verwendet man hier einmal mehr die höchste Auflösung des Saturn und die Grafik-Engine aus Virtua Fighter 2. Diesmal werden alle Hintergründe originalgetreu in 3D-Grafik übernommen. Der Deutschland-Release ist für Oktober angekündigt.



Die Saturn-Version von Fighting Vipers hat die echten 3D-Hintergründe zu bieten!

Dead or Alive von Tecmo kommt!

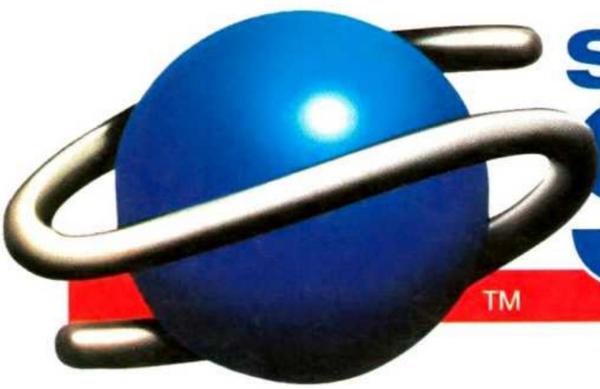


Die Spielhallenversion von Dead or Alive arbeitet mit Sega-Hardware.

Tecmo wird demnächst seinen Automaten-Hit Dead or Alive exklusiv auf den Saturn umsetzen. Dieses Virtua Fighter 2-ähnliche Beat ´em Up arbeitet in der Spielhalle mit Model 2-Technik, die man von Sega lizenzierte. (Diese Hardware ist natürlich nicht mit dem Saturn kompatibel!). Ähnlich wie VF 2 wird auch die Saturn-Version die höchste Auflösung nutzen. Wer das Spiel in Deutschland veröffentlicht, ist noch nicht bekannt.



Eine Ähnlichkeit mit Virtua Fighter 2 ist nicht von der Hand zu weisen.



SEGA

Beilage **SEGA** Magazin

# SATURN MAGAZIN

13. Ausgabe  
August '96

COMPUTEC  
VERLAG



**JETZT IM TEST!**

**SLAM 'N' JAM '96**  
**VIRTUAL GOLF**  
**PRIMAL RAGE**  
**GUN GRIFFON**

# OLYMPIC GAMES

**DAS OFFIZIELLE SPIEL ZUR OLYMPIADE IM PREVIEW!**



**SHINING WISDOM**  
ENDLICH! DAS ERSTE  
SATURN-RPG!



**STORY OF THOR 2**  
DAS PREVIEW ZUM  
ADVENTURE-HIT

# O.I.T.

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

## SATURN

Saturn ohne Spiel	.399.90
Saturn mit Sega Rally	.469.00
MPEG-Karte	.319.90
Photo CD	.54.90
Game Buster	.89.90
Advanced Military Com. 2 jap	.99.90
Alien Trilogy us	.109.90
Amok us	.99.90
Baku Baku Animal	.69.90
Bomberman jap.	.109.90
D's Dinner	.89.90
Darius Gaiden jap	.49.90
Darkstalkers 2 jap	.79.90
Daytona USA	.69.90
Deadly Skies	.89.90
Destruction Derby	.79.90
Discworld	.79.90
Euro Soccer 96	.84.90
F1 Live Information	.89.90
Fatal Fury 3 jap	.129.90
Galaxy Fight jap	.69.90
Golden Axe The Duell	.84.90
Gungriffon us	.109.90
Guardian Heroes	.89.90
Gunbird jap	.99.90
Hang On GP 95	.84.90
Impact Racing	.89.90

Iron Storm (AMC 1) us	.109.90
Johnny Bazookatone	.49.90
High Velocity us	.89.90
King Of Fighters 95 jap	.119.90
Lemmings 3D	.79.90
Magic Carpet	.89.90
Mystaria	.99.90
Olympic Soccer	.89.90
Panzer Dragoon	.79.90
Panzer Dragoon 2 dt/jap	.89.90/69.90
Parodius Deluxe	.49.90
Primal Rage	.84.90
Rayman	.79.90
Road Rash	.89.90
Romance IV us	.109.90
Scorcher us	.99.90
Sega Rally	.99.90
Shanghai us	.79.90
Shellshock	.89.90
Shockwave Assault	.89.90
Sim City 2000	.89.90
Skeleton Warriors	.89.90
Sonic Wings jap	.109.90
Story Of Thor us	.109.90
Street Fighter Alpha	.89.90
The Need For Speed	.89.90
Thunderhawk 2	.89.90
Toshinden Remix	.89.90
True Pinball	.89.90
Ultimate III us	.109.90

Virtua Cop inkl. Gun	.129.90
Virtua Fighter Kids jap	.109.90
Virtua Fighter 2	.99.90
Virtua Golf	.89.90
Virtua Racing	.49.90
WWF Wrestlemania	.79.90
wipEout	.79.90
Wing Arms	.89.90
Worms	.89.90
X-Men	.89.90
Joypad	.39.90
Virtua Stick	.89.90
Lenkrad	.109.90
Memory Card 8MB	.89.90
Konverter für Importspiele	.39.90

### Neuheiten für Juli/August

Blazing Dragons	.89.90
Bust-A-Move 2 us	.99.90
Dark Savior us	.109.90
Decathlete jap	.109.90
Die Hard Trilogy us	.109.90
Exhumed us	.109.90
NBA Action us	.109.90
Nights & Special Controller jap	.139.90
Olympic Games	.89.90
Samurai Shodown jap	.129.90
World Heroes Perfect jap	.109.90
Sega Game Gun	.89.90

## MEGA DRIVE

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

## MEGA CD

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

## 32X

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

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

**Tel:**

**0711-613758  
oder 616485**

**Großhandel • Inland / Im- und Export • nur für Händler!!!  
Fon: 0711 / 6 15 39 45 • Fax: 0711 / 6 13 80 7**

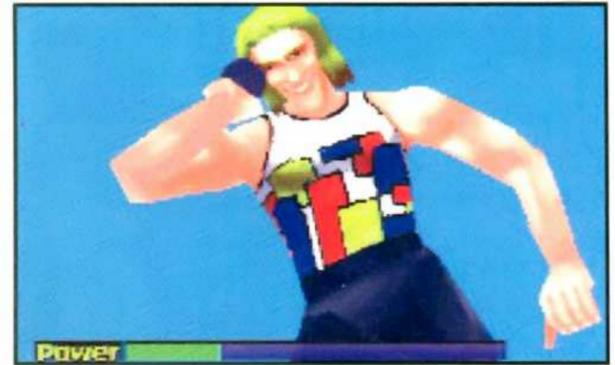


## SOMMER-SENSATION!

Entgegen aller Branchengepflogenheiten überschlugen sich die Hersteller diesen Monat mit Neuprodukten für den Saturn. Mit Decathlete (alias Athlete Kings), Exhumed, Story of Thor 2, NBA Action und Olympic Games haben wir gleich fünf echte Hits im Preview, im Testteil tauchen in Form von Gun Griffon, Slam'n'Jam, Earthworm Jim 2 und Primal Rage kaum weniger klangvolle Titel auf. Die Krönung dieser Ausgabe sind exklusive Reportagen zu Ninja und Swagman, für die wir extra ins sommerliche England düsten! Viel Spaß!

*Hans Gpisch*

## PREVIEWS



**Mit Athlete Kings alias Decathlete hat Sega einen Top-Hit Vorbereitung!**

<b>DECATHLETE</b> .....	22
Athlete Kings von Sega	
<b>EXHUMED</b> .....	30
3D-Action von BMG	
<b>NBA ACTION</b> .....	26
Basketball-Action von Sega	
<b>NINJA</b> .....	28
Exklusiv-Reportage	
<b>OLYMPIC GAMES</b> .....	25
Exklusiv-Reportage	
<b>STORY OF THOR 2</b> .....	32
Der Nachfolger im Preview	
<b>SWAGMAN</b> .....	27
Exklusiv-Reportage	

## REVIEWS



**Überraschenderweise erscheint Gun Griffon doch in Deutschland!**

<b>ALONE IN THE DARK 2</b> .....	74
Der Klassiker nun für Saturn	
<b>EARTHWORM JIM 2</b> .....	79
Jim wieder auf Achse!	
<b>GUN GRIFFON</b> .....	80
Jetzt in Deutschland	
<b>HEBEREKE'S POPOITTO</b> .....	78
Pyu Pyu-Clone von Sunsoft	
<b>PRIMAL RAGE</b> .....	71
Die Saurier-Prügelei	
<b>SHINING WISDOM</b> .....	75
Das erste Saturn-RPG	
<b>SKELETON WARRIORS</b> .....	67
Playmates' Saturn-Debüt	
<b>SLAM 'N' JAM '96</b> .....	70
Der Bitmap-Basketball-Hit	
<b>VIRTUAL GOLF</b> .....	34
Endlich fertig!	

## Die Hits der Leser

Sega Rallys Führung schmilzt! Panzer Dragoon 2 ist der nächste Nummer 1-Kandidat!



1.	(1)	<b>Sega Rally</b>	<b>95%</b>	<b>6</b>
2.	(2)	<b>Virtua Fighter 2</b>	<b>95%</b>	<b>6</b>
3.	(6)	<b>Panzer Dragoon 2</b>	<b>95%</b>	<b>2</b>
4.	(4)	<b>Virtua Cop</b>	<b>80%</b>	<b>5</b>
5.	(5)	<b>Thunderhawk 2</b>	<b>93%</b>	<b>7</b>
6.	(3)	<b>Daytona USA</b>	<b>90%</b>	<b>11</b>
7.	(8)	<b>Magic Carpet</b>	<b>93%</b>	<b>2</b>
8.	(-)	<b>Bug!</b>	<b>88%</b>	<b>8</b>
9.	(neu)	<b>Shellshock</b>	<b>87%</b>	<b>1</b>
10.	(7)	<b>Panzer Dragoon</b>	<b>91%</b>	<b>11</b>

## Was geht ab?

Obwohl Sega Rally mehr Punkte als im Vormonat sammelte, schmolz der Abstand zum zweitplatzierten Virtua Fighter 2 deutlich zusammen. Zeitweise konnte sogar das Grafik-Wunder Panzer Dragoon 2 die Führung übernehmen. Virtua Cop, Thunderhawk 2 und Daytona USA konnten in den Kampf um die Spitze überhaupt nicht eingreifen, sie wären beinahe noch von Magic Carpet verdrängt worden. Shellshock schafft auf Anhieb den Einstieg in die Top 10, der Dauerbrenner Panzer Dragoon wird wohl zum letzten Mal eine Top-Platzierung vorweisen können. Klare Kandidaten für einen Neueinstieg im nächsten Monat sind Need for Speed und Guardian Heroes.

## 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

# ATHLETE KINGS



Angesichts der Olympischen Spiele in Atlanta bekamen auch die Programmierer von Sega flinke Beine. Das in der letzten Ausgabe als Decathlete vorgestellte Arcade-Sport-Spiel trudelte überraschenderweise schon jetzt als Saturn-Version ein! Grandiose Grafiken in VF2-Qualität und Multiplayer-Möglichkeit garantieren einen Riesenhit.



1500m, 100 m und 110 m Hürden spielen sich recht unterschiedlich.

Der pulsierende Energiebalken muß beim Kugelstoßen an optimaler Stelle aktiviert werden, ebenso wichtig ist ein guter Abwurfwinkel.



Das kreisförmige Bewegen des Steuerkreuzes beim Diskuswurf ist schwerer als man denkt (links).

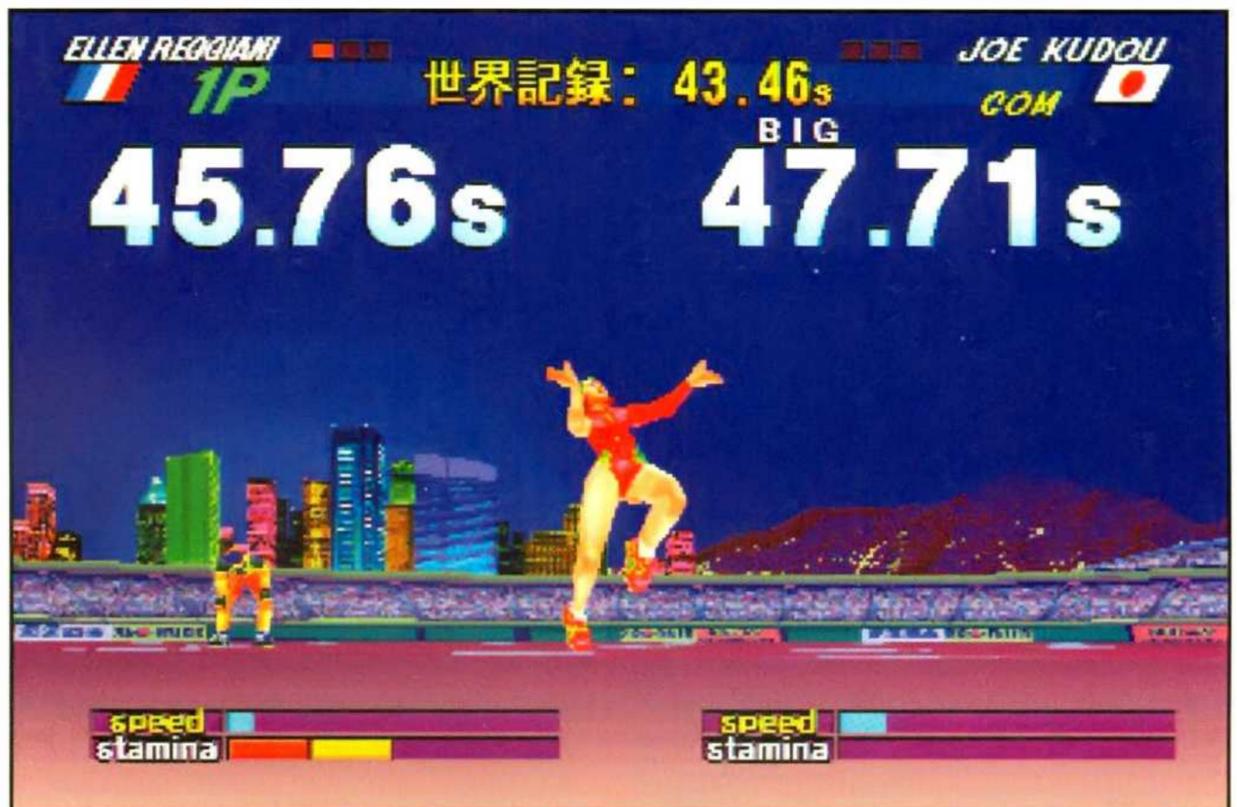
Wirft man zu spät ab, stolpert der Athlet aus dem Ring und wälzt sich auf der Tartan-Bahn. Dabei gibt er in der Regel nicht immer druckreife Wort von sich (unten).



**S**ega ist immer wieder für Überraschungen gut! Obwohl Decathlete auf der E3 noch nicht einmal für den Saturn angekündigt wurde, trudelte schon Mitte Juni eine fertige Japan-Version des Zehnkampfspiels ein, das uns den Atem raubte. Da die ST-V-Technologie und der Saturn kompatibel sind, erhalten Saturn-User einmal mehr eine 1:1-Automatenumsetzung.

### König der Athleten!

Im Gegensatz zu Olympic Games beschränkt sich Decathlete (oder Athlete Kings, wie es in Europa heißen wird) auf die traditionellen Zehnkampf-Disziplinen, die in folgender Reihenfolge stattfinden: 100m, Weitsprung, Kugelstoßen, Hochsprung, 400m, 110m Hürden, Diskus, Stabhochsprung, Speerwerfen, 1.500m. In der augenblicklichen Version dürfen sich bis zu zwei Spieler beteiligen, wobei man in den Laufdisziplinen sogar gleichzeitig antreten darf. Das Gameplay beschränkt sich erfreulicherweise nicht nur auf pures Knöpfedrücken, sondern setzt gutes Timing und schnelle Reaktion voraus. Beim 400m-Lauf muß man sich beispielsweise seinen geringer werdenden Stamina-Balken genau einteilen, während man im 1.500m-Lauf sogar den Sportler eigenhändig steuern darf, wodurch man den Konkurrenten durchaus schon einmal den Weg abschneiden kann und so nach vorne geschubst wird. Beim Kugelstoßen muß man den kraftvollsten Augenblick für den Wurf treffen, im Diskuswurf kommt es auf eine schneller werdende kreisförmige Bewegung des



Im 400m-Lauf sollte man sich seinen abnehmenden Stamina-Balken genau einteilen.

Steuerkreuzes an, im Stabhochsprung muß gleich zweimal der Kraftbalken auf dem Optimum aktiviert werden. Kurzgefaßt ist das Gameplay schön abwechslungsreich und artet nicht in ermüdende Rüttelorgien aus, wie man sie aus Hyper Olympics und Decathlon noch kennen dürfte. Disziplinen wie Hochsprung oder Stabhochsprung sollte man beispielsweise erst einmal ausgiebig trainieren, bevor man einen Wettkampf wagt.

### Acht Athleten!

Ein wichtiger Grundstock für die späteren Leistungen wird bereits bei der Charakterauswahl im ersten Menü

**Athlete Kings wird ein ganz klarer Megahit. Die technische Perfektion und das motivierende Gameplay setzen neue Sportspielmaßstäbe.**

getroffen. Die acht absolut unterschiedlich gestalteten Sportler sind in die Kategorien Springer, Werfer und Allrounder eingeteilt und weisen dementsprechende Stärken und Schwächen auf. Ihre realistische Gestaltung inklusive cooler Sprüche und merkwürdiger Verhaltensweisen stiehlt sogar den Virtua Fighter 2-Charakteren die Schau. Egal, ob man nun den prahlenden Muskelberg, die sen-



Mit einem guten Speerwurf kann man sehr viele Punkte gutmachen.

sible Chinesin, den coolen Russen oder den athletischen Amerikaner wählt, alle Sportler sorgen mit ihren individuellen Reaktionen auf das Abschneiden bei jeder einzelnen Disziplin für den einen oder anderen Lacher. Glücklicherweise unterscheiden sich die Charaktere nie so stark voneinander, daß ein einzelner Wettbewerb langweilig wird.

## Welche Spielmodi?

Im ersten Spielmodus bestreitet man alleine oder gegen unterschiedliche Computergegner den kompletten Zehnkampf der Reihe nach. Wer die Lektüre von Anleitungen haßt, bekommt vor jeder Übung eine automaten-gerechte (man könnte sie auch multimedialgerecht nennen) Kurzanleitung präsentiert, die verrät, wie man die Knöpfe zu betätigen hat. Im zweiten Spielmodus darf man sich die Reihenfolge der einzelnen Disziplinen auswählen. Erst wenn man die vorgegebene, mit der Zeit ansteigende Leistung geschafft hat, verschwindet die entsprechende Sportleranimation aus dem Menü. Im dritten Modus schließlich darf man die einzelnen Disziplinen beliebig trainieren. Selbstverständlich werden die besten fünf Leistungen jeder Disziplin im internen Speicher verewigt, die besten Gesamtleistungen (derzeitiger Redaktionsrekord: 10.723 Punkte) werden inklusive detaillierter Einzelleistungen ebenfalls gespeichert.

Die acht verschiedenen Charaktere haben unterschiedliche Stärken und Schwächen.



Beim Weitsprung kommt es auf einen korrekten Absprung und Schnelligkeit an (oben). Der Hochsprung ist eine der kompliziertesten Disziplinen (rechts).

## Geniale Technik!

Insgesamt gesehen ist die technische Qualität dermaßen überragend, daß sich sogar Virtua Fighter 2 in acht nehmen muß. Das gesamte Spiel läuft in der höchsten Auflösung ab, perfekte 3D-Stadien bilden den Hintergrund, absolut fehlerfreie Polygon-Charaktere erstaunlicher Größe, wie ich sie noch nie in einem Video- oder Arcadespiel gesehen habe, bewegen sich flüssigst animiert über die Bahnen, und das alles bei überragenden 60 Bildern (NTSC) pro Sekunde! Einzig und alleine die Charaktere in der Arcade-Version von Virtua Fighter 3 sahen noch etwas besser aus. Wir können es kaum erwarten, bis im August die fertige deutsche Version eintrifft, denn schon die japanische Betaversion legte den Redaktionsalltag aller Computec-Magazine teilweise lahm!

Hans Ippisch ■



## Facts



<b>Titel:</b>	Athlete Kings
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Release:</b>	August
<b>Levels:</b>	10
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	1:1-Automatenumsetzung, höchste Auflösung, 60 Bilder pro Sekunde

## First Look

Athlete Kings wird ein ganz klarer Megahit. Die technische Perfektion und das motivierende Gameplay setzen neue Sportspielmaßstäbe.

# OLYMPIC GAMES



Beim Tontaubenschießen ist ein gutes Auge wichtig.



Der Weitsprung ist nur mit gutem Absprung machbar.

**D**er klare Vorteil von Olympic Games gegenüber anderen Sportspielen liegt in der Vielzahl der Wettbewerbe. Insgesamt gibt es hier sage und schreibe 15 verschiedene Disziplinen, an denen sich teilweise bis zu sieben Bildschirmsportler gleichzeitig beteiligen dürfen, sofern man zwei Multiplayer-Adapter sein eigen nennt. Insbesondere die Disziplinen Fechten, Schwimmen, Tontaubenschießen, Rapid Fire-Schießen, Gewichtheben und Bogenschießen haben es uns auf-

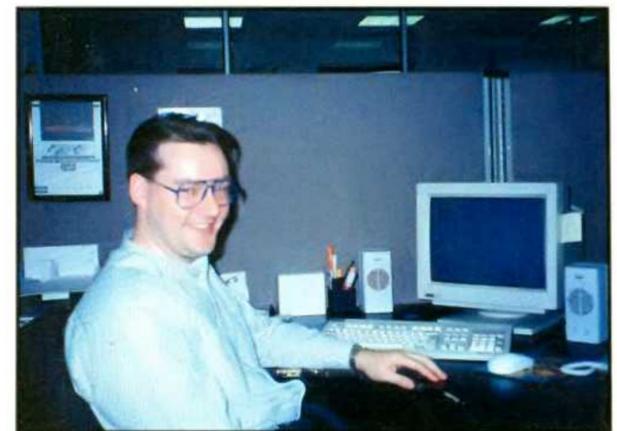
grund ihres ausgefeilten Gameplays angetan. Die optische Präsentation hat zwar nicht die Klasse von Segas Rivalen, überzeugt aber mit flüssiger Animation und durchdachten Perspektiven. In den Leichtathletik-Disziplinen 100m, Weitsprung, Diskus, Speerwerfen, 4.000m, Dreisprung, Hochsprung und Hammerwurf gibt es keine Überraschungen, bei ihnen steht flinkes Feuerknopfhämmern und genaue Einteilung der Energie an oberster Stelle. Insgesamt zeichnet sich Olympic Games vor allem durch das durchdachte Gameplay aus. „Zuerst einmal muß sich ein Game sehr gut spielen, aber wie macht man ein „Knöpfe so oft wie möglich drücken!“-Spiel gut spielbar? Ich bin normalerweise kein Fan von solchen Games, und deswegen haben wir uns eine Steuerungsalternative ausgedacht, bei der es auf Rhythmus statt Geschwindigkeit ankommt“, meinte Gavin Cheshire, der General Manager der U.S.Gold Entwicklungsfirma Silicon

Dreams bei unserem Besuch in Birmingham. Dies ist ihnen auch hervorragend gelungen!

Hans Ippisch ■



Das Bogenschießen wird vom Wind beeinflusst.



Gavin Cheshire von Silicon Dreams führt uns Olympic Games vor.



Bis zu sieben Personen dürfen beim 100m-Lauf mitspielen!

## Facts



<b>Titel:</b>	Olympic Games
<b>Genre:</b>	Sport
<b>Hersteller:</b>	U.S.Gold/Eidos
<b>Release:</b>	August
<b>Levels:</b>	15
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	15 Disziplinen

## First Look

Olympic Games von U.S.Gold ist ein empfehlenswertes Sportspiel mit zahlreichen Disziplinen, das sein Geld wert ist.



Vor dem Match werden die Spieler einzeln vorgestellt.



Während des Replays lassen sich sogar die Gesichter der Stars erkennen.



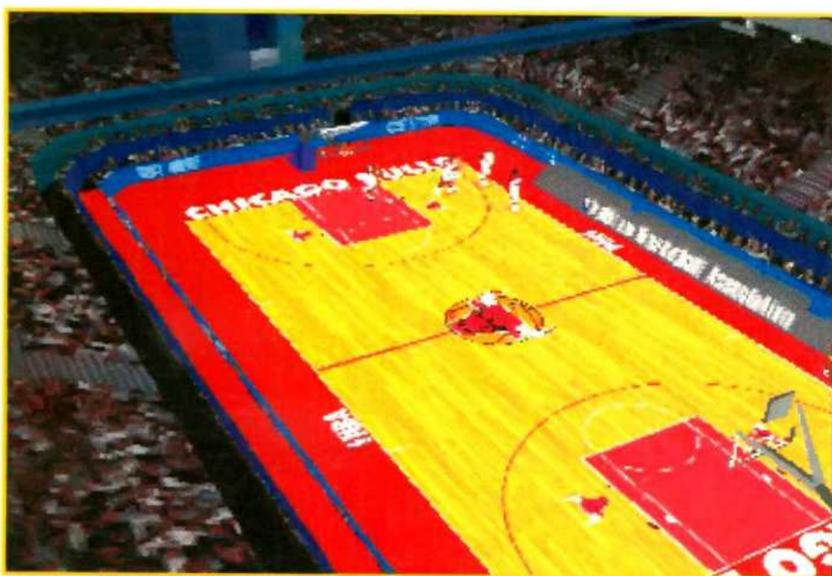
Die komplette Grafik ist in 3D gestaltet worden, inklusive der Spieler.

ebenso wie das durchdachte Gameplay. In der Redaktion erhielt die Vorabversion auf alle Fälle schon einmal den Vorzug gegenüber Slam 'n' Jam, ein Test in einer der nächsten Ausgaben ist fest eingeplant.

Hans Ippisch ■

# NBA ACTION

Wer die Niederlage von Detlef Schrempf und seinen Super Sonics in den NBA Finals ausmerzen will, darf in Segas langerwartetem Basketballknüller gegen Michael Jordan und seine Bulls antreten.



Fast wie auf DSF! Die Kamera schwebt am Hallendach entlang und zoomt auf die Spieler zu.

Softwaremangel ist für Saturn-User normalerweise ein Fremdwort, doch in Sachen Basketballspiele war die Auswahl bislang wirklich äußerst mager. Mit NBA Jam T.E. gab es genauer gesagt bislang nur ein einziges Basketballspiel, und das war eher ein Actionspiel als eine Simulation. Neben Slam 'n' Jam, das wir auf der Seite 70 testen, findet sich diesen Monat mit NBA Action endlich das langerwartete Basketball-Game von Sega ein. Auch wenn man

sich im Vorfeld großartige Dinge über dieses Spiel erzählte, ein echter Megaknüller ist nicht daraus geworden, allerdings ein durchwegs anständiges Sportspiel, das mit gelungenem Gameplay, hochauflösender Stadiongrafik und echten 3D-Spielern überzeugen kann. Das Spiel litt leider ganz klar darunter, daß am gleichen Tag der Oberknüller

Decathlete eintrudelte, den Sportspielvorgänger NHL All Stars Hockey läßt die Basketball-Varianten aber immer noch locker im Regen stehen. Gründe hierfür gibt es genug! Beispielsweise finden sich alle Teams der NBA und fast alle Top-Stars der amerikanischen Liga (außer Michael Jordan) im Game wieder. Die flotte 3D-Engine mit wechselbaren Perspektiven und die interessante Aufbereitung mit zahlreichen Videos und vielen Menüs machen einen sehr guten Eindruck,

## Facts



<b>Titel:</b>	NBA Action
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Release:</b>	August
<b>Levels:</b>	3
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Alle NBA-Teams

## First Look

Ein empfehlenswertes Sportspiel, das sich Basketball-Fans nicht entgehen lassen sollten.

# SWAGMAN



'Up jumped swagman!' Wie man aus diesem australischen Folk-Song ein putziges RPG-Adventure machen kann, zeigen uns die Core-Programmierer in ihrem ungewöhnlichsten Projekt!

bekommt er es mit der Angst zu tun, als er aus dem Keller merkwürdige Geräusche, verursacht vom schrecklichen Swagman, hört. Er flüchtet sich schließlich unter die Bettdecke, wo er, seine Schwester und die Spielsachen allerdings von dem



Die wunderschönen Schatteneffekte verändern sich je nach Lichteinfall.



Zach hat allerhand Probleme, den Kids von Swagman zu entkommen.

Die Liebe der Entwickler zu japanischen Action-Adventures und Rollenspielen aller Art ist Swagman in jedem Pixel anzusehen. Sogar die Story erinnert an die Vorbilder: Der kleine Zachary liest seiner Zwillingschwester Hannah eine Gute Nacht-Geschichte über Swagman und die fürchterliche Night Terrors-Bande vor. Während seine Schwester friedlich einschläft,

sagenhaften Dream Fly heimgesucht werden. Das Ergebnis ist, daß er und seine Schwester als einzige wach sind, während der Rest der Stadt erst wieder aufwachen wird, wenn Swagman vertrieben worden ist. Im ersten Abschnitt des Spiels steuert man den putzigen Zach erst einmal alleine durch die Wohnung, bevor man in den fünfzehn späteren Levels auch die Schwester selbständig übernehmen darf. Selbstverständlich kann man dann

man zusammen mit den neun verschiedenfarbigen Dream Fly-Mitgliedern vertreibt, sind rund zehn Stunden reine Spielzeit garantiert!

Hans Ippisch ■



Chris Long, Stefan Walker, James Ryman, Peter Duncan und Jerry Oldreive (v.l.n.r.) entwickeln zusammen mit der fotoscheuen Grafikerin Tracey Clar und dem Support Programmer John Kirkland das RPG-Game Swagman.

ständig zwischen den beiden Personen hin- und herschalten, um die zahlreichen Rätsel zu lösen. Die übersichtliche Schrägansicht wirkt durch schöne Schatteneffekte und knallbunte, sehr detaillierte Grafikelemente sehr poppig. Die Texte werden wie die diversen Menüs ebenso eingedeutscht, um ein optimales Spielerlebnis zu garantieren. Bis man Swag-

## Facts



<b>Titel:</b>	Swagman
<b>Genre:</b>	Action-Adventure & RPG
<b>Hersteller:</b>	Core Design
<b>Release:</b>	September
<b>Levels:</b>	16
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	tba.
<b>Besonderheiten:</b>	Deutsche Texte, sehr putzig

## First Look

Freunde japanischer Adventure-Unterhaltung sollten sich Swagman schon einmal in ihrer Wunschliste notieren. Dieses Spiel lohnt sich!

# NINJA

**Shinobi in 3D für bis zu zwei Spieler gleichzeitig? Diese Kurzbeschreibung trifft bestens auf einen weiteren Hitkandidaten von Core Design zu, der derzeit auf dem Saturn entwickelt wird. Während unserer 2-tägigen England-Tour konnten wir eine recht weit fortgeschrittene Version antesten. Wir liefern euch alle Infos aus erster Hand!**



*Wenn man den Vulkan hochklettert, bekommt man diesen wunderschönen Nebel-effekt zu sehen.*

Im Vergleich zu Tomb Raider arbeitet an Ninja ein recht kleines Team, genauer gesagt sind es mit dem Programmierer Martin Jensen und den Grafikern Joby Wood, Jerr O'Carol und Brian Tomczyk im Augenblick sogar nur vier Leute. Diese zeichnen sich jedoch durch eine Gemeinsamkeit aus: sie sind Anhänger fernöstlich angehauchter Arcade-Spiele wie Shinobi und Golden Axe und wollen unbedingt ein Game dieser Machart in 3D spielen.

## Shinobi 3D für Saturn!

Dazu entwickeln sie auf dem Saturn, ihrer absoluten Lieblingsmaschine, ein vielversprechendes Projekt, das schon jetzt einen hitverdächtigen Eindruck macht. Ein oder zwei Spieler dürfen mit ihren glänzend aussehenden Ninjas gleichzeitig losziehen und sich durch Wälder, Paläste und Kloster kämpfen, die alle- samt sehr detailliert in Szene gesetzt wurden. Der mittelalterliche japanische Stil und die sehenswerten Natur-Texturen heben Ninja schon jetzt von der Konkurrenz ab. Unterschiedliche 3D-Ansichten, die sich an das Spielgeschehen anpassen, und technische Tricks, wie sie nur auf dem Saturn möglich sind, zeugen einmal mehr von der technischen Extra-klasse der Core-Entwickler. Wenn beispielsweise einmal eine ganze Nebel-front den Blick auf den Spieler verdeckt, kann man sich sicher sein, daß die trans-



*Die Hütten sind in der Regel bewohnt und eignen sich kaum zur Rast. Wenn man nicht aufpaßt, bekommt man Gesellschaft von einem Monster.*

parenten Playfields eingesetzt werden, während auf anderen Maschinen dafür zahlreiche Polygone abgeknipst werden müssen. Ebenso transparent sind Explosionen und Staubwolken. An optischen Leckereien gibt es außerdem noch riesige Monstergegner und abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken. Findet man einen goldenen Schrein, nimmt die Kondition des Spielers zu, während man durch das Besei-



*Hier setzt der flüssig animierte Ninja gerade einen gefährlichen Zauberspruch gegen zwei Samurais ein.*

tigen von Gegnern magische Kraft hinzugewinnt. Das Ziel jeder Spielstufe ist natürlich, den Obermotz zu finden und ihn auszuschalten.

## 12 verschiedene Levels!

Insgesamt wird es vier verschiedene Stages geben, die sich in jeweils drei Levels aufteilen. Als Szenarien sind Wälder, Katakomben, brennende Dörfer, Strände, Eis-Landschaften, Vulkane, Höhlen und Friedhöfe geplant. Noch wesentlich umfangreicher ist die Liste an Gegnern. Hier darf man sich auf vier verschiedene Samurai-Typen, vier Ninja-Varianten, Dämonen, Würmer, Zombies, Baumgeister, Goblins und fliegende Monster gefaßt machen. Das Kampfsystem ist durchaus vielfältig und beschränkt sich nicht auf einen oder zwei Moves. Geplant sind beispielsweise Front Side Kick, Roundhouse, Flying Kick, Sweep, Spinning Jump, Jab Punch, Side Head Punch, Head Butt, Overhead Throw und Uppercut, außerdem acht verschiedene Zaubersprüche wie Rauchbomben, Erdbeben oder Ring of Fire und drei Waffentypen (Shurikens, Nunchaki, Boken-Schwert). Im Verlauf des Spiels wird es dennoch sehr wichtig sein, seinen Energiehaushalt mit Fleisch, Reis und grünem Tee zu stärken. Zwischen den Levels gibt es anspruchsvoll gemachte Videosequenzen zu sehen, welche die Geschichte erzählen. Der Introfilm wird vielleicht in einer speziellen 3D-Routine gemacht, die echte 3D-Effekte bewirkt, wenn man das Ganze mit einer Rot-Grün-Brille betrachtet.



*In den zwölf verschiedenen Levels wird es jeweils neue Grafik-Designs geben.*

## Vielversprechend!

Obwohl noch einige Monate Entwicklungszeit anstehen, konnten wir uns schon jetzt kaum vom Saturn-Joypad losreißen. Das klassische Spielprinzip in Kombination mit neuer Grafik-Technik wirkt extrem ansprechend und läßt auf einen Hit hoffen. Wir halten euch auf dem laufenden und liefern demnächst ein ausführliches Preview.

Hans Ippisch ■



*Joby Wood, Jerr O'Carol und Martin bringen den Saturn, ihre Lieblingsmaschine, zum Glühen!*

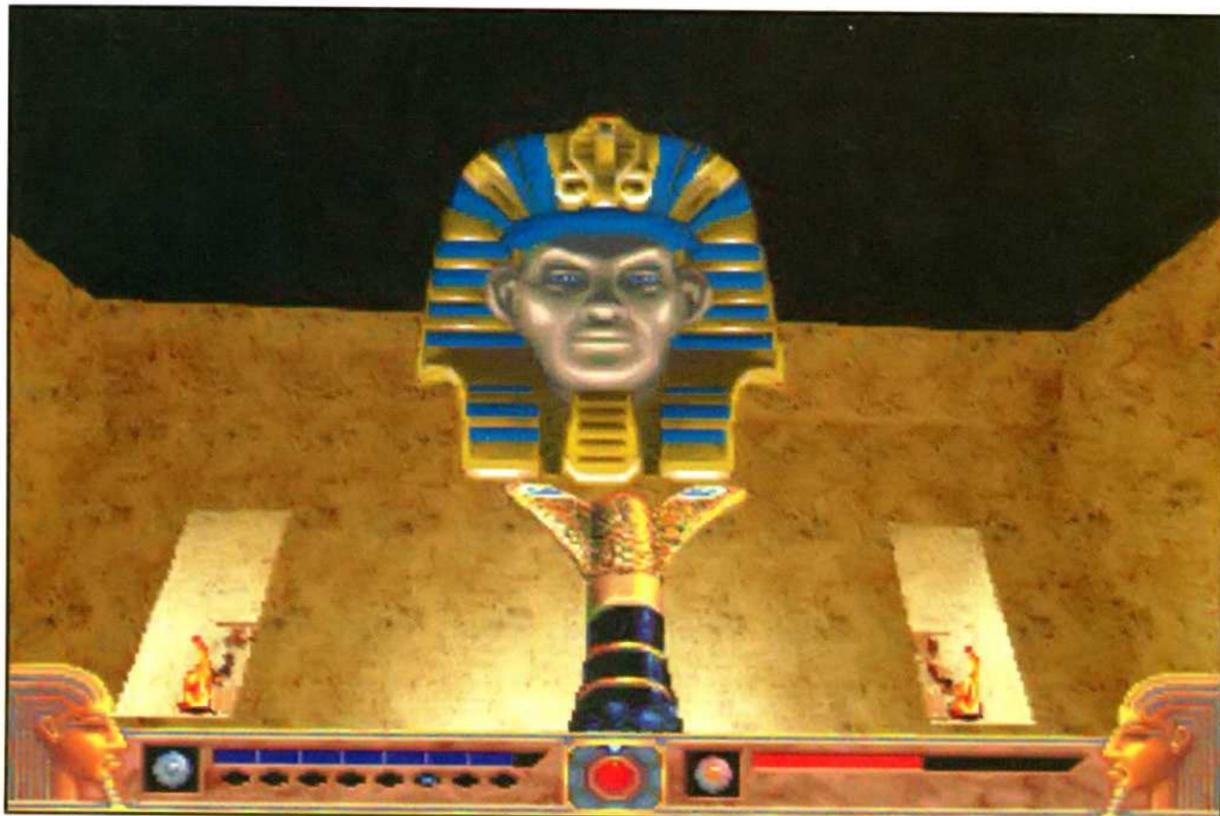
## Facts



<b>Titel:</b>	Ninja
<b>Genre:</b>	Arcade
<b>Hersteller:</b>	Core
<b>Release:</b>	September
<b>Levels:</b>	12
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Tolle Grafikeffekte

## First Look

Ein klassisches Spielprinzip und eindrucksvolle 3D-Grafik ergeben bei Ninja ein völlig neuartiges Spielgefühl.



Ab und zu wird das Spiel von Story-Sequenzen unterbrochen. Hier erscheint der Geist des Pharaos aus dem Sarkophag, der eine Geschichte erzählt.

Die blaue Flamme sorgt für einen tollen Lichteffect (oben).

**3**D-Action-Spiele waren bislang ganz klar die Domäne der PC-User. Sie wurden in den letzten zwei Jahren regelrecht zugeschüttet mit teils stupiden und einfallslosen Shoot 'em Ups nach id-Machart. Das wohl beste Projekt der letzten Zeit, Duke Nukem 3D, nahmen sich nun die Programmierer von Playmates Interactive zum Vorbild, um ein zeitgemäßes Actionspiel dieser Gattung auf dem

Saturn auf die Beinen zu stellen. Damit dürfte das nicht übermäßig aufregende Robotica wohl endlich abgemeldet sein, noch bevor die offizielle Duke Nukem 3D-Umsetzung für den Saturn erscheint.

### Worum geht's?

Exhumed (alias Power Slave in den USA) besticht nicht nur durch gelun-

gene Technik, sondern auch durch eine neuartige Atmosphäre, die durch das ägyptische Szenario erzeugt wird. Man streitet sich weder mit blutrünstigen Monstern noch mit eiskalten Robotern, hier hat man es mit Spinnen, Ägyptern, Fledermäusen und ähnlich exotischen Gegnern zu tun, die sich durch Pyramiden, Tempel und Paläste schleichen, um dem Spieler das Leben schwer zu machen. In bewährter Ma-

# EXHUMED

Jetzt bricht die 3D-Actionwelle auch auf dem Saturn los! Playmates Interactive hat mit seinem Saturn-Debüt auch gleich ein ausgesprochen interessantes Action-Projekt in der Entwicklung.



Ähnlich wie in Duke Nukem 3D darf man den Blickwinkel ändern.



Ein Dutzend unterschiedlicher Waffen stehen für den Einsatz bereit. Nicht alle sorgen für so prächtige Explosionen.

nier stapft man aus der Ego-Perspektive durch die Levels und schießt auf alles, was sich bewegt oder Extras offenbaren könnte.

Die Joypad-Belegung ist gut durchdacht. Mit den L- und R-Tasten kann man Sidesteps machen, mit der Y- und Z-Taste wählt man zwischen verschiedenen Waffen aus, mit C schießt man und mit B springt man. Zusätzlich kann man noch seinen Blick nach oben und unten schweifen lassen, um herumfliegende Fledermäuse besser beobachten zu können. Die über zehn verschiedenen Waffen sind gut gewählt und bieten genügend Abwechslung. Das Waffenarsenal reicht von konventionellen Pistolen und Handgranaten über Flammenwerfer und Blitze bis hin zu Zaubersprüchen und ähnlich phantastischem Schnickschnack. Seinen Munitions- und Energievorrat kann man über zahlreiche herumliegende Perlen, die es zum Teil nach der Beseitigung von Gegnern gibt, aufstocken. Das Zielen ist glücklicherweise nicht besonders schwierig, es genügt, wenn man die Waffe genau in die Richtung des Gegners abfeuert, wobei ein Treffer oft nicht ausreicht. Um in den zahlreichen Levels nicht die Orientierung zu verlieren, kann man sich im Zusatzmenü eine Karte zeigen lassen, die auf Wunsch über die Spielgrafik geblendet

**Exhumed garantiert 3D-Action-Unterhaltung klassischer Manier, wie sie Saturn-User bislang noch nicht zu sehen bekamen.**

wird. Hat man einen Level beendet oder kommt man erst einmal nicht weiter, sollte man zu seinem Kamel zurückkehren, das einen auf die schön gemachte Übersichtskarte zurückbringt.

### Gut programmiert!

Technisch ist Exhumed außerordentlich gut gelungen. Die 3D-Grafik scrollt flüssig, wirkt auch aus näherer Entfernung nicht zu pixelig und überrascht mit abgefahrenen Lichteffekten, beispielsweise wenn ein Ägypter einen blauen Blitz abschickt, wodurch die nähere Umgebung ebenfalls bläulich erscheint. Die gegnerischen Objekte selbst sind zwar 'nur' 2D-Sprites, passen aber dennoch gut in das

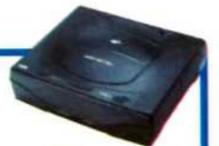
Spiel. Ansonsten ist besonders die Soundkulisse lobenswert. Neben bedrohlicher Sprachausgabe fasziniert die orientalische Klangkulisse mit täuschend echt klingenden Midi-Instrumenten und sphärischen Streicher-Sounds. Insgesamt gesehen dürfte Exhumed somit das bislang beste Saturn-Spiel aus der Kategorie Corridor-Shooter werden, das man sich auf seinem Einkaufszettel unbedingt notieren sollte.

■ Hans Ippisch



Mit dem primitiven Schwert wird man es schwer haben.

### Facts



<b>Titel:</b>	Exhumed
<b>Genre:</b>	3D-Corridor-Shooter
<b>Hersteller:</b>	Sega/BMG/PIE
<b>Release:</b>	August
<b>Levels:</b>	tba.
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Einstellbar
<b>Besonderheiten:</b>	Tolle 3D-Grafik, bislang bestes 3D-Actionspiel

### First Look

Exhumed ist ein durchweg überzeugendes Actionspiel. Hier stimmen Technik, Grafik, Sound und Gameplay. Hitverdächtig!



Dieser uralte Baum ist eine Nummer zu groß für den kleinen Dolch; erst im Laufe des Abenteuers erhaltet ihr stärkere Waffen. Im Fire Shrine erhaltet ihr das Muskelpaket Efreet, der das Feuer-Element repräsentiert (rechts).

# STORY OF THOR II

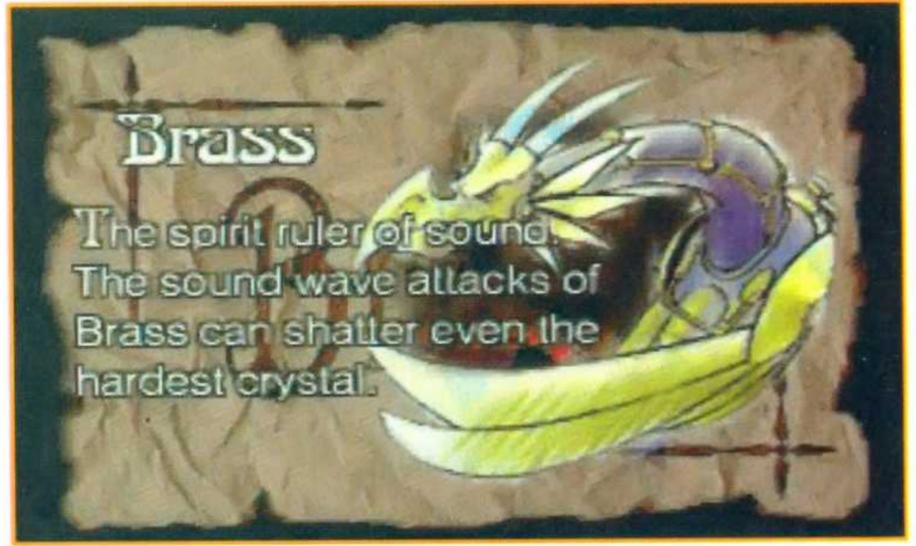
Segas bisher größtes Action-Adventure-Projekt für den Saturn nähert sich allmählich der Vollendung: das Game wurde endlich ins Englische übersetzt und hinterläßt bei der neuesten Preview-Version einen hervorragenden Eindruck.

## Erhöhte Komplexität

Wer das erste Preview zu diesem Adventure-Knaller gelesen hat (Ausgabe 5/96), weiß bereits, daß sich am Spielablauf nur wenig verändert hat. Nach wie vor schreitet ihr in bekannter Action-Adventure-Manier über eine riesige Oberwelt, mischt mit einem ungewöhnlich reichhaltigen Repertoire an Schlagtechniken Monster und Ritter auf, schnappt in den Städten die neuesten Infos auf oder wühlt euch durch die zahlreichen Dungeons hindurch. Beibehalten und sogar etwas erweitert wurde zudem das Magie-System, mit dem ihr die Elemente in Form von hilfreichen Geistern beherrschen könnt. Neben den vier bereits bekannten Elementen Wasser, Feuer, Schatten und Bäume geben zwei neue Wesen ihr Debüt ab: die schöne Airl repräsentiert die Wolken, während Brass der Meister der Geräusche ist. Das Mehr an Geistern bedeutet logischerweise auch ein Mehr an Möglichkeiten, was sich wiederum auf die Komplexität auswirkt. Bereits bei der Suche nach dem muskulösen Feuergott Efreet werden eure Gehirnzellen mächtig beansprucht. Wenn ihr in den Dungeons zum Ziel, sprich zum fetten Endgegner, gelangen wollt, muß man zum Beispiel im richtigen Moment kriechen, durch tiefe Passagen stapfen, Steine zu bestimmten Stellen rollen und sie als Plattform gebrauchen oder aber eure Spielfigur durch spezielle Kräuter schrumpfen bzw. wachsen lassen. Die Designer zogen in diesem Punkt wirklich sämtliche Register, wodurch der Schwierigkeitsgrad

**L**egend of Thor, Legend of Oasis, Story of Thor? Lange Zeit war es unklar, wie der Saturn-Sequel zum Mega Drive-Hit in Deutschland heißen wird. Sega Deutschland hat sich nun endgültig für Story of Thor II entschieden, was angesichts der ähnlichen Handlung und des Spielablaufs auch am sinnvollsten erscheint. Wie schon beim „Original“ dirigiert ihr einen blonden Prinzen durch eine phantastische Welt aus 1.001 Nacht und kämpft gegen den bösen Zauberer Agito, der wiederum das silberne Magie-Amulett in seinen Besitz bringen konnte. Mit der Unterstützung seines Vaters und Lehrmeisters Ordan sowie der hübschen Wahrsagerin Myra stellt sich Leon erneut der Herausforderung.





Endlich könnt ihr die letzten Instruktionen eures Vaters verstehen (links). Brass ist eines der beiden neuen Elemente, die ihr kontrollieren könnt.

gegenüber der 16 Bit-Version deutlich angezogen wurde.

## Opulente Sounduntermalung

Je länger man mit Leon durch die Lande zieht, desto besser wird die Comic-Grafik. Jeder noch so kleine Winkel wurde mit farbenprächtigen und detailliert gezeichneten Objekten verziert. Auch die Abwechslung ist enorm: während bei vergleichbaren Spielen sich viele grafische Elemente, wie bei-

spielsweise Standard-Bäume wiederholen, gibt es bei Story of Thor II eine reichhaltige Flora zu bewundern. Noch besser gestaltet sich der auditive Rahmen: Neben Yuzo Koshiros stimmungsvollen Arrangements in Form von bombastischer Orchester-Musik wartet dieser Titel mit verschwenderisch vielen Soundeffekten auf. Stapft ihr beispielsweise am See durch das Wasser, plätschert es bemerkenswert realistisch, während im Hintergrund ein Wasserfall friedlich rauscht - perfekt!

Ulf Schneider ■

## Facts



**Titel:** Story of Thor II  
**Genre:** Action-Adventure  
**Hersteller:** Sega/Ancient  
**Release:** August  
**Levels:** Entfällt  
**Schwierigkeitsgrad:** Mittel bis schwer  
**Besonderheiten:** Deutsche Texte, hoher Schwierigkeitsgrad

## First Look

Bunte Comic-Grafiken mit hohem Detailreichtum, Spitzen-Musikuntermalung von Yuzo Koshiro, angehobener Schwierigkeitsgrad, realistische Soundeffekte

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

# FREAK'S SHOP

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

MEGA DRIVE:	MEGA DRIVE:	SONDERANGEBOTE!	MEGA CD:	SATURN GAMES:	SATURN GAMES:
3 SPORT-GAMES: 49,95 Super Mario GP & Wimbledon AAHI Real Monsters 49,95 <b>ALIEN SOLDIER 59,95</b> BONKERS "Disney" 49,95 BRIAN LARA CRICKET <A> 69,95 COMIX_ZONE 59,95 CUTTHROU ISLAND 59,95 DAFFY DUCK in Hollywood 49,95 DAS DSCHUNGELBUCH 59,95 Death & Return of Superman 49,95 DEVIL'S COURSE GOLF <J> 49,95 DIE SCHLÜMPFE 69,95 Donald Duck in Maui Mallard 79,95 DRAGON BALL Z <J> 49,95 E.A.Hockey & John Madden 49,95 <b>EARTH WORM JIM 49,95</b> EARTHWORM JIM 2 79,95 EXO SQUAD 59,95 FEVER PITCH - Mario Basler 49,95 FIFA SOCCER '95 49,95 FIFA SOCCER '96 89,95 FOREMAN FOR REAL 49,95 GARFIELD 69,95 Int. Superstar Soccer <6.95> 79,95 JUDGE DREDD 49,95 KAWASAKI SUPERBIKES 69,95 KÖNIG DER LÖWEN 79,95 <b>LANDSTALKER 59,95</b> LIGHT CRUSADER <A> 59,95 MARSUPIAMI 69,95 <b>MICRO MACHINES '96 &lt;A&gt; 59,95</b> MONSTER WORLD 4 <J> 39,95 MS. PACMAN 49,95 N. Mansell World Champ. 49,95 NBA Action Basketball '95 49,95 NBA LIVE '95 49,95 NBA LIVE '96 89,95 NHL HOCKEY '96 89,95 OUT RUNNERS <J> 39,95 PGA TOUR GOLF '96 79,95 PHANTOM 2040 49,95 POWER RANGERS 49,95 PRIMAL RAGE 59,95 <b>PROBOTECTOR 49,95</b> PUZZLE & ACTION <J> 49,95 REVOLUTION X 49,95 RISTAR 49,95 ROAD RUNNER 49,95 PGA TOUR GOLF 3 49,95 SAILERMOON <J> 39,95 SAMURAI SHODOWN 89,95 SHADOWRUN <A> 59,95 <b>SOLEIL 49,95</b> Sonic 1 & 2 & Dr.Robotnik's 79,95 <b>SONIC 3 69,95</b>	SONIC & KNUCKLES 49,95 SONIC SPINBALL <A> 49,95 STORY OF THOR 119,95 STRIKER 59,95 SUBTERANIA 49,95 SUPER SKIDMARKS 69,95 <b>S. STREETFIGHTER 2 &lt;A&gt; 79,95</b> SYLVESTER & TWEETY 49,95 THEME PARK 89,95 TOTAL FOOTBALL 59,95 Toughman Contest Boxing 49,95 <b>TOY STORY 89,95</b> VECTORMAN 59,95 <b>VIRTUA RACING 59,95</b> VR TROOPERS 69,95 Waiale Country Club Golf <J> 49,95 W. GRETZKY ICEHOCKEY 49,95 WONDERBOY 5 <J> 39,95 WRESTLEMANIA ARCADE 79,95 <b>GAME GEAR:</b> ACTION REPLAY 39,95 NETZTEIL 19,95 Spiel- und Tragetasche 19,95 <b>Asterix - Secret &amp; T-Shirt 49,95</b> CHESSMASTER 29,95 CHUCK ROCK 2 19,95 DEVILISH 29,95 ECCO THE DOLPHIN 2 29,95 JOHN MADDEN '95 <A> 29,95 MICKEY MOUSE Legend... 39,95 PGA '96 29,95 RETURN OF JEDI 29,95 SPEEDY GONZALES 29,95 <b>STRIDER RETURNS 9,95</b> SURF NINJAS <A> 29,95 ...und viele andere !!! <b>ZUBEHÖR MD:</b> MD 1 <über RGB> 149,95 MD 2 Konsole "gebraucht" 109,95 3 / 6 BUTTON PAD je 29,95 <b>6 But. Pad mit Kl. Stick 29,95</b> 6 Button-Infarot Joyad Set 69,95 ACTION REPLAY 2 89,95 ADAPTER 24,95 Antennenkabel MD 1 24,95 Infarot-Joy pads <2er Set> 49,95 Joypad-Verlängerung 9,95 NETZTEIL MD 2 19,95 RGB <Scart> KABEL 1 / 2 je 19,95 SV 401 "Joystick" 29,95 SV 437 "Programmable" 49,95 <b>MANGA:</b> verschiedene Filme ab 19,95 Große Auswahl vorhanden!	<b>MEGA DRIVE:</b> ADV. of MIGHTY MAX 29,95 AERO THE ACROBAT 2 39,95 ANIMANIACS 39,95 ARCH RIVALS 29,95 B.O.B. 29,95 BALL JACKS 29,95 BALLZ 3D 29,95 <b>BATMAN FOREVER 39,95</b> BATTLETOADS 29,95 <b>BIG HURT &lt;F. Thomas&gt; 39,95</b> BRUTAL - Paws of Fury 39,95 BUBBLE & SQUEAK 29,95 CASTLEVANIA 39,95 CHAKAN 29,95 CLAYFIGHTER 39,95 DAVIS CUP TENNIS 39,95 DYNAMITE HEADY 39,95 E.A. IMG Tennis Tour 39,95 ECCO THE DOLPHIN 2 39,95 ETERNAL CHAMPIONS 29,95 FLINK 39,95 HYPERDUNK 29,95 <b>J. Madden Football '94 19,95</b> JUSTICE LEAGUE 39,95 KING OF MONSTERS 29,95 Marko's Magic Football 29,95 MAXIMUM CARNAGE 29,95 <b>MEGA MAN Willy Wars 39,95</b> MEGA SWIV 39,95 MICKEY MANIA 39,95 <b>MR. NUTZ 39,95</b> Mutant League Hockey 39,95 <b>NBA Jam T. E. 39,95</b> NFL Quarterback '96 39,95 NHL Hockey '95 39,95 PAGEMASTER 39,95 PITFALL 39,95 <b>PUGGSY 19,95</b> RANGER X 39,95 RUGBY WORLD CUP '95 39,95 RISENMAHERMANN 29,95 RISE OF THE ROBOTS 39,95 SHAQ FU 29,95 <b>SLAM MASTERS 39,95</b> SONIC 1 29,95 SPACE HARRIER 2 29,95 SPARKSTER 39,95 Super Fantasy Zone 29,95 <b>Tiny Toons Acme All Stars 39,95</b> TOE JAM & EARL 1 & 2 je 39,95 TRUXTON 29,95 TWIN HAWK 39,95 WARLOCK 39,95 WRESTLE WAR 29,95 ZERO THE KAMIKAZE SO. 39,95	Mega CD <gebr> & 3 Games 179,95 ADAPTER US / PAL 59,95 5 Games in One 49,95 AFTERBURNER 3 29,95 ANIMALS 29,95 BATMAN & ROBIN 49,95 BATMAN RETURNS 19,95 <b>BATTLE FRENZY 19,95</b> BATTLECORPS 29,95 BEAST 2 29,95 CHUCK ROCK 1 & 2 je 29,95 Cobra Space Adventure 69,95 DRAGON'S LAIR 49,95 <b>DUNE 29,95</b> DUNGEON MASTER 2 69,95 ECCO THE DOLPHIN 39,95 ETERNAL CHAMPIONS 79,95 EYE OF THE BEHOLDER 59,95 FAHRENHEIT 69,95 FATAL FURY SPECIAL 69,95 FINAL FIGHT 29,95 HOOK 29,95 JAGUAR XJ 220 29,95 KIDS ON SITE 19,95 LORD OF THUNDER <US> 49,95 LUNAR 2 <US> 99,95 MICROCOSM 39,95 MIDNIGHT RAIDERS 49,95 MYSTERY MANSION 49,95 NBA JAM 39,95 <b>NHL '94 19,95</b> NIGHT TRAP 69,95 PAWS OF FURY - Brutal 29,95 POWERMONGER 19,95 POWER RANGERS 69,95 PUGGSY 29,95 ROBO ALESTE 29,95 SAMURAI SHODOWN 69,95 SEWER SHARK 29,95 Sherlock Holmes 1 & 2 je 29,95 <b>SHINING FORCE 59,95</b> SILPHEED 29,95 SLAM CITY 19,95 SONIC 49,95 SOULSTAR 29,95 SPIDERMAN Vs Kingpin 29,95 STARBLADE 49,95 SUPREME WARRIOR 19,95 SURGICAL STRIKE 59,95 TOMCAT ALLEY 29,95 WOLFCHILD 19,95 WONDERDOG 29,95 WORLD CUP USA '94 29,95	ALONE IN THE DARK 2 89,95 ASTAL <J> 49,95 <b>BATTLE MONSTER &lt;J&gt; 39,95</b> BLUE SEED <J> 49,95 BREAK THRU <J> 89,95 CYBERIA 6/96 79,95 D 79,95 DARIUS GAIDEN 79,95 DAYTONA U.S.A. 69,95 DIGITAL PINBALL 79,95 EURO '96 89,95 FIFA SOCCER '96 69,95 FIRE PRO GAIDEN <J> 49,95 FORMULA 1 89,95 GALACTIC ATTACK 79,95 GALAXY FIGHT 69,95 GALE RACER <J> 49,95 GEBOCKERS <J> 89,95 GOLDEN AXE - THE DUEL 89,95 GRADIUS DELUXE Pack <J> 89,95 HANG ON GP '96 79,95 HORROR TOUR <J> 99,95 IRON STORM US 109,95 JOHNNY BAZOOKATONE 69,95 KING OF FIGHTERS '95 <J> 129,95 LAYER SECTION <J> 89,95 <b>MAGIC CARPET 79,95</b> Magic Knight Ray Earth <J> 49,95 METAL FIGHTER MIKU <J> 49,95 Military Commander 2 <J> 99,95 MYST 79,95 <b>MYSTARIA 79,95</b> <b>NBA JAM TOURNAMENT 59,95</b> NHL ALL STAR HOCKEY 79,95 NIGHTS <J> 119,95 <b>Off World Interceptor 69,95</b> <b>PANZER DRAGOON 59,95</b> <b>PANZER DRAGOON 2 89,95</b> PARODIUS DELUXE 69,95 PEBBLE BEACH GOLF 79,95 PRETTY FIGHTER X <J> 59,95 PUZZLE & ACTION <J> 99,95 QUANTUM GATE <J> 89,95 RAYMAN 79,95 REVOLUTION X 69,95 ROBOTICA 69,95 <b>SEGA RALLY 79,95</b> SHELL SHOCK 79,95 SHINOBI X 79,95 SHINING WISDOM <J> 49,95 <b>SIM CITY 2000 79,95</b> STEAMGEAR MASH <J> 89,95	<b>STREETFIGHTER - MOVIE 59,95</b> <b>TENSAI VAGABOND &lt;J&gt; 79,95</b> THEME PARK 79,95 THUNDERHAWK 2 89,95 Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95 TITAN WARS 89,95 Thunderst. & Road Blast. jp 129,95 <b>Toshinden Remix 69,95</b> TRUE PINBALL 89,95 VALORA VALLEY GOLF 79,95 VICTORY BOXING 79,95 VICTORY GOAL 79,95 <b>VIRTUA COP &amp; GUN 129,95</b> VIRTUA FIGHTER 2 89,95 VIRTUA FIGHTER REMIX 59,95 VIRTUA RACING 69,95 VIRTUAL HYDLIDE 79,95 WING ARMS 79,95 <b>WIPE OUT 79,95</b> WORLD CUP GOLF 69,95 WORLD SERIES BASEBALL 79,95 WORMS 79,95 X-MEN 79,95 <b>SATURN HARDWARE SATURN</b> <b>SATURN 419,95</b> Act. Replay / Game Buster 79,95 <b>ADAPTER 39,95</b> ANTENNENKABEL 39,95 Antennenkabel mit Bildfilter 49,95 BACK UP MEMORY 89,95 INFAROT-PAD 69,95 JOYPAD <versch.> je 39,95 JOYPAD-Verlängerung 19,95 Lenkrad - Arcade Racer 109,95 MOUSE 69,95 PHOTO CD 39,95 RGB KABEL 29,95 Virtua Cop 2 Gun 79,95 VIRTUA STICK 89,95 <b>SEGA 32 X:</b> 32 X Erweiterung 179,95 <b>32 X Erweiterung &amp; 5 Games 259,95</b> Spiele <verschiedene> ab 19,95 <b>SONY:</b> PLAY STATION 389,95 <b>NINTENDO 64:</b> NINTENDO 64 8 PILOTWINGS 64 MARIO 64 1299,- nutzen Sie unseren Vorbestellser-

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen \* Auslieferung nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) \* Die aufgeführten Artikel sind nur in Ausnahmefällen... \* Versandpreise DM 9,- zzgl. MwSt. \* Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten

Wichtig! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller... \* Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in den Katalog aufgenommen sind.

# VIRTUAL GOLF



Das Gameplay von Virtual Golf ist tadellos gelungen. Selbst ohne daß man die Anleitung gelesen hat, kommt man damit zurecht.

Die mehrmonatige Verspätung nutzen die Core-Entwickler glücklicherweise, um ihr Arcade-Golfspiel an den entscheidenden Stellen noch zu verbessern. Die 3D-Grafik hat nun mehr Details zu bieten, sie scrollt schneller und Probleme beim Gameplay wurden behoben. So kann es nun nicht mehr passieren, daß der Ball direkt vor einem Baum landet und man von dort kaum mehr weiterkommt. Ansonsten wird erwartungsgemäß solide Sportspielunterhaltung geboten. Mit bis zu vier Spielern darf man auf vier verschiedenen Plätzen mit jeweils 18 Löchern das Rennen um die Leaderboard-Führung aufnehmen. Großartige Vorkenntnisse sind eigentlich nicht notwendig. Der ideale Schläger wird wie die Richtung automatisch ausgewählt, man muß lediglich geringe Korrekturen aufgrund der Windverhältnisse vornehmen und anschließend den Feuerknopf zweimal zum richtigen Zeitpunkt betätigen. Das interessanteste Feature von Virtual Golf sind zweifellos die zahlreichen



Für 3D-Fetischisten gibt es zahlreiche Kameraeinstellungen, die den Ball beim Flug verfolgen.

Kamera-Einstellungen. Ob man nun eine Verfolgerkamera wählt, verschiedene fixe Position bestimmt oder beim Abschlag stehenbleibt, alle nur erdenklichen Möglichkeiten sind enthalten. Gute deutsche Sprachausgabe und die simple Abspeichermöglichkeit komplettieren dieses Arcade-Golfspiel.

Hans Ippisch ■

Ein schnelles, unkompliziertes und dennoch langfristig interessantes Golfspiel gab es auf dem Saturn bislang noch nicht. Core Design schafft hier Abhilfe und veröffentlicht endlich sein erstes Sportspiel und bewirbt sich um einen Platz auf dem begehrten Leaderboard.

## Word Up



Virtual Golf ist genau das richtige Spiel, wenn man sich zwischendurch einmal für ein paar Minuten auf das Grün begeben will. Allzu nervige Features wurden ganz wegrationalisiert, hier fühlt man sich vom ersten Schlag an wohl.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Virtual Golf
<b>Genre:</b>	Sport
<b>Hersteller:</b>	Core
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Juli
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,-
<b>Spieler:</b>	1-4
<b>Levels:</b>	3 Plätze
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Deutsche Sprachausgabe

### Grafik 76%

Flink scrollende 3D-Grafiken mit mehreren Perspektiven und guter Spieleranimation.

### Sound 69%

Deutsche Sprachausgabe, angenehme Soundtracks, aber nichts Überwältigendes.

### Gesamt 78%

Ein durchweg empfehlenswertes Golfspiel, das insbesondere durch die unkomplizierte Spielbarkeit gefällt.



“

Das wunderbare Panzer Dragoon Zwei ist da! Diesen Monat führen wir euch ein in die Welt der Drachen, in Pandoras Box und viele weitere versteckte Extras. Lies dir die vorliegenden Seiten genau durch, denn in der nächsten Ausgabe führen wir euch bis zur Endsequenz. Außerdem haben wir euch die Mega-Komplettlösung zu Alone in the Dark - Jack is Back zu bieten, ferner Aerosmiths Revolution X und die letzten Teile der Lösungen zu Wipeout und Johnny Bazookatone. Auf den Lesertips-Seiten findet ihr diesmal den letzten Teil unseres Phantasy Star IV-Guides. Tschüs bis zur nächsten Ausgabe!

David Maderer

”

# SEGA

## Magazin

# Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 08/96

**KOMPLETTLÖSUNG**

258 Spot Goes to Hollywood

**261 CODES****263 HELPLINE****266 VERKAUFSHITS-TIPS****267 ACTION REPLAY****269 LESER-TIPS****SATURN TIPS**

278 Alone in the Dark II

277 Johnny Bazookatone

271 Panzer Dragoon Zwei

273 Revolution X

286 Wipeout

**287 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!**

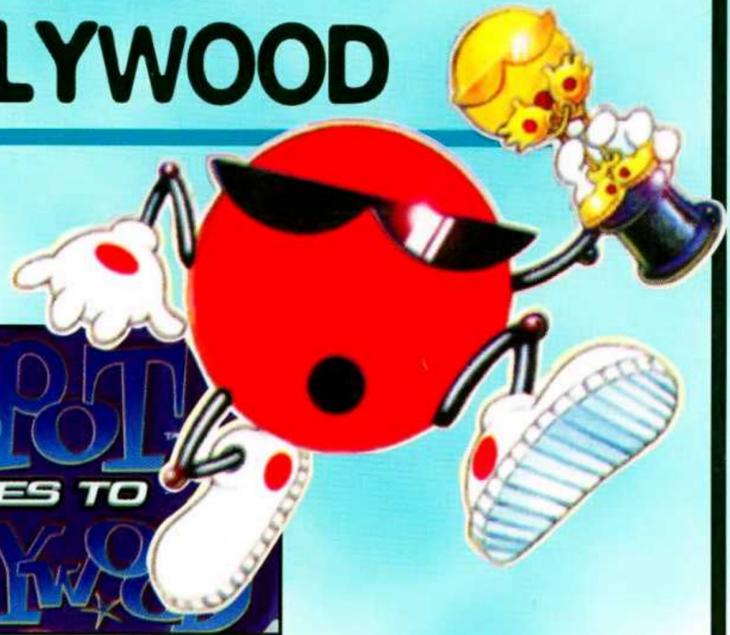
● für deine Power-Tips aus dem SEGA Magazin

● für die wichtigsten 384 Seiten des Jahres

● für nur DM 10,-

**VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!**

# SPOT GOES TO HOLLYWOOD



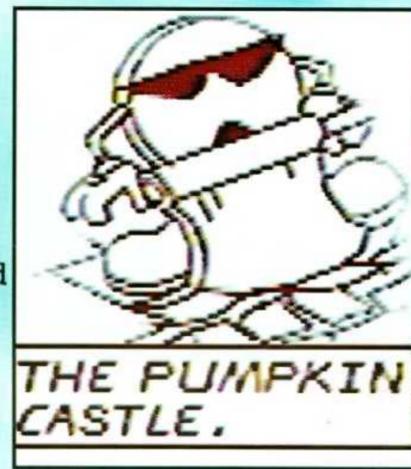
**U**nd Schnitt!  
Spot ist immer noch in der Horror-Welt, muß jedoch nur noch das Kürbis-Schloß (Pumpkin Castle) durchlaufen. Es ist also nicht mehr weit bis zur Abenteuer-Welt!  
Doch zunächst wird es wieder ein wenig schwerer. Spot findet es auch nicht gerade angenehm. Doch mit den vielen Paßwörter, die ihr finden könnt, sollte er seinen Weg durch die Geschichte des Films machen können!  
Und Action!



**HORROR WORLD**

## THE PUMPKIN CASTLE

In diesem Level verliert man leicht einmal ein Leben, denn es gibt hier jede Menge unbekannte Gefahren. Sei vorsichtig und wenn du dich auf einer verschwindenden Plattform befindest, dann renn!



Achte gleich zu Beginn auf die Pfeile. Sie ziehen dir ziemlich viel Energie ab und du solltest deshalb Ruhe bewahren und nicht hirnlos losrennen.



Spaziere nicht über den Fußboden - sondern renne besser drüber hinweg. Es gibt hier zuviele Falltüren! Also bleibe immer in Bewegung, um so schlimmeres zu vermeiden. Außerdem bewachen hier ziemlich viele Geister die einzelnen Türen. Du mußt deshalb immer zum Schießen bereit sein.



Wenn du auf diesen Steinknopf springst, so kannst du das Feuer im Kamin abstellen. So kann Spot hindurch nach oben klettern und kommt so zu einigen Plattformen. Hier solltest du dich vor der Ritterrüstung in der Nähe des Steinknopfes hüten, denn die Axt, die sie hält, ist sehr scharf.



Diese Steine hier mußt du der Reihe nach drücken. So wird das Feuer abgestellt und Spot kann so wieder einmal zu einem geheimen Raum innerhalb des Kamins gelangen.



Weiche unbedingt dem grünen Schleim aus, der über den Boden hinweg krabbelt. Er würde Spot nämlich viel Schaden zufügen und dich schon bald ein Leben kosten.



# PUMPKIN MONSTER

Der Endgegner ist nur ein bißchen härter als die vorhergehenden. Der Trick ist hier, daß man immer in Bewegung bleibt, indem man den Button fürs Rennen gedrückt hält. Immer nachdem er auf dich geschossen hat, solltest du soviel du kannst auf ihn feuern.



## ABENTEUER WELT

# TEMPEL



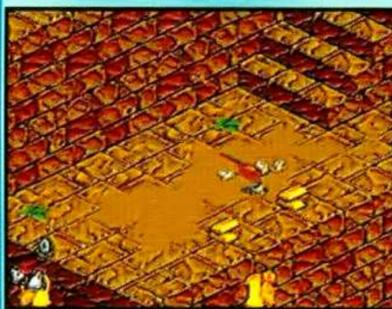
Die Spieße haben hier die unangenehme Angewohnheit, daß sie, sobald du auf ihnen stehenbleibst, aus dem Boden schießen. Hast du telepathische Kräfte, so kannst du dies leicht vorhersehen, wenn nicht, so wirst du wohl ein Leben verlieren.



Du solltest unbedingt alle Affen, auf die du triffst, erledigen. Einige besitzen nämlich die für dich so wichtigen Spots, die du einsammeln mußt. Zudem ist es recht einfach, sie zu besiegen.



Es gibt hier mehr böse Absturzmöglichkeiten, Affenmenschen, Spieße usw.. Man fühlt sich fast wie Indiana Jones.



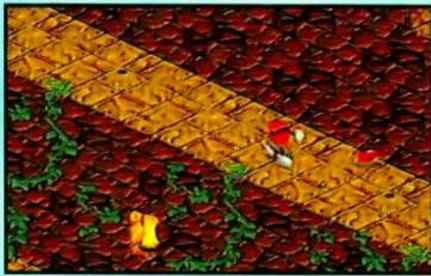
Bei vielen Plattformen, haben die Stufen dort kleine Schlitze im Gestein, aus denen giftige Pfeile auf dich abgefeuert werden. Hier mußt du beim Laufen andauernd springen. Und auch so ist es schwer genug. Viel Glück!

Um in höhere Abschnitte zu kommen, muß man ab und zu auf die Statuen springen. Sollten zudem die Treppen von Gegnern bewacht werden, so ist dies ein guter Weg diese zu umgehen.

Paß auch hier bei den herabfallenden Stein- stücken sehr gut auf. Wirst du erst einmal von einem Stück erwischt, so finden auch die weiteren Teile ein leichtes Ziel in dir.



Dieses Bambus-Tor kannst du mittels der goldenen Kobra weiter unten öffnen. Sie



Der lange Sims kurz vor den Stufen zum Ausgang ist einerseits voller Extras, andererseits sind hier auch wieder

liegt auf der Säule, wo der Affe, der sich die Augen zuhält, sitzt. Hast du sie an dich genommen, so wird der Affe erwachen und dich angreifen. Also häng hier nicht lange herum.

viele Spieße versteckt. Laß dich hier nicht vom Überangebot an Extras durcheinander bringen und laufe auf keinen Fall planlos auf die ganzen Bonusgegenstände los.

Springe nicht gleich in den Ausgang hinein. Zuerst hüpfst darüber hinweg und nimmst den großen Juwel dahinter mit.



## UNTER DEM TEMPEL

Gleich zu Beginn entdeckt Spot eine große Lücke, die er überspringen muß. Wie immer muß er dabei rechtzeitig abspringen, da er sonst ein Leben verliert.



Entlang der ganzen schmalen Wege gibt es haufenweise feuerspeiende Statuen. Hier kommt man nur durch Rennen und Springen sicher vorbei, ohne allzuviel Energie zu verlieren.



Fast schon wie im Tempel-Level gibt es auch hier viele Spieße, die beim Annähern aus dem Boden schießen. Am besten achtest du auf die Löcher in den Felsen, um den Verlust eines Lebens zu vermeiden.

In diesem Level gilt es einige weite Sprünge zu machen und dabei sich auch noch den richtigen Landeplatz auszusuchen.



Im Vergleich zu den vorangegangenen Levels sind die Spots hier nicht einfach so über den Level verteilt. Diesmal sind sie in solchen Öfen gruppiert, die an verschiedenen Orten herumstehen.



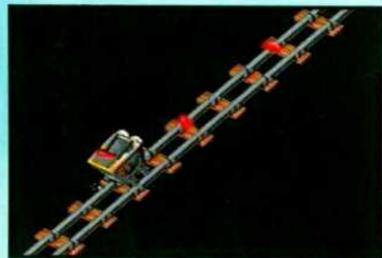
Nach vielen Plattformen und unzähligen Sprüngen kommt Spot zu guter letzt zum Ausgang und kann den wohl bisher schwersten Level endlich verlassen.

## THE MINE-CART RIDE

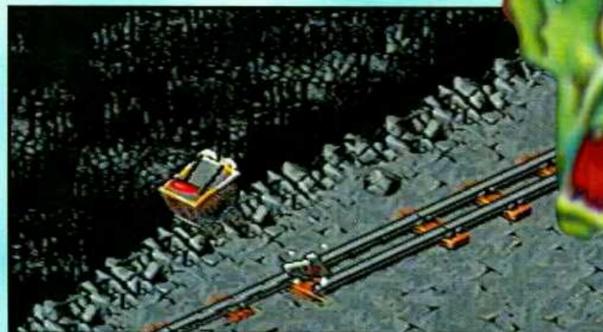
Eine verrückte Fahrt beginnt. Wenn du rechtzeitig springst und die Extraleben einsammelst, kann nichts schiefgehen.



Die Spots in diesem Level kann man fast gar nicht verfehlen. Konzentriere dich aufs Lenken der Lore und genieße die Fahrt.



Versuche bei den Abhängen soviel Geschwindigkeit wie möglich zu gewinnen. Danach kommt nämlich meist ein steiler Anstieg.



Sobald du eine Lücke in der Bahn siehst, solltest du den Jump-Button drücken. Diese Lücken sind nicht sehr groß und du kommst so leicht drüber hinweg.



Paß bei den kleinen Geröllhaufen auf der Strecke auf. Man kann sie kaum erkennen und sie sind vor allen Dingen im hinteren Teil der Strecke weit verbreitet.

# CODES

↓ **W**ollt ihr alle versteckten Extras finden? Dann seid ihr hier absolut richtig! ↓



## PANZER DRAGON ZWEI

### SELBSTZERSTÖRUNG

Als Zugabe im Spiel (eine wirklich tolle Idee) kann man sich während des Spiels auch selbst zerstören. Dazu drückt man den L-Knopf + R-Knopf + A + B + C gleichzeitig. Na gut, zunächst klingt das wirklich sinnlos, doch wenn du die perfekten 100% Abschluß anstrebst und du einen Gegner verfehlst, so kannst du so schnell neu starten. Auf jeden Fall besser, als darauf zu warten, daß dich die Gegner erledigen.



## GUARDIAN HEROES

### VERSTECKTE HERAUSFORDERUNG

Um im Kolosseum einen weiteren Kampf bestreiten zu können, mußt du bis zu Level 3, 4 oder 5 spielen. Laufe hier immer weiter nach rechts und halte nur an, wenn der Bildschirm anhält und du ein paar Gegner verhaufen mußt. Bewege dich immer weiter davon weg und laufe bis an das Ende des Levels. Nun wirst du bald ein kleines hölzernes Schild entdecken. Wenn du dort ankommst, so wirst du in Kolosseum gebracht. Nimmst du diese Herausforderung an, so kämpfst du so lange gegen Bösewichte, bis du das Kolosseum verlassen willst. So kannst du ganz leicht deine Erfahrung ausbauen.

## HANS VERWANDELN

Um Hans in Super-Hans zu verwandeln (Herr Leitender Redakteur bitte aufgemerkt), mußt du das zweite magische Schwert des einarmigen Kämpfers aus Level 8 einsammeln. Von Beginn des Spieles an wählst du dazu immer die letzte Option am Ende eines Levels, damit du zu Level 8 kommst. Besiege den Kämpfer, und Hans wird in Super-Hans verwandelt. Er schaut zwar immer noch genauso wie zuvor aus, hat aber jede Menge Erfahrungspunkte, die ihn schneller und stärker machen.

## F-1 LIVE (IMPORT)

### STARTPOSITION WÄHLEN

Nachdem du die Schaltung (Automatic/Manual) ausgewählt hast, mußt du nur unten gedrückt halten und kannst mit den folgenden Kombinationen deine Startposition auswählen:

- |           |            |           |         |
|-----------|------------|-----------|---------|
| 1. Platz  | L, X, Y, Z | 13. Platz | L, Y, Z |
| 4. Platz  | L, X, Y    | 16. Platz | L, Y    |
| 7. Platz  | L, X, Z    | 19. Platz | L, Z    |
| 10. Platz | L, X       | 22. Platz | L       |

## RUNDENZAHL WÄHLEN

Sobald das Bild der Strecke eingeblendet wird, hältst du rechts gedrückt und gibst dann einen der folgenden Codes ein:

- |          |         |          |            |
|----------|---------|----------|------------|
| 1 Runde  | R, X, Y | 5 Runden | R, Y       |
| 2 Runden | R, X, Z | 6 Runden | R, Z       |
| 3 Runden | R, X    | 7 Runden | R          |
| 4 Runden | R, Y, Z | 9 Runden | R, X, Y, Z |

## DARKSTALKERS

### SUPER TURBO

Nicht nur das „normale“ Spiel ist äußerst gut gelungen, sondern auch die Cheats dazu sind hervorragend. Wenn du in das Optionen-Menü gehst und den Cursor auf die Geschwindigkeits-Option stellst, dann drückst du schnell X, X, rechts, A, Z (übrigens einer von Akumas versteckten Moves in Street Fighter Alpha). Nun kannst du die Geschwindigkeit bis auf 8 erhöhen. So wird das Spiel wahnsinnig schnell. So kann man zwar nur schwer spielen, aber es sieht wirklich witzig aus.



### ZUSATZ-OPTIONEN

Wenn du mit dem Cursor auf die Tastaturbelegung (Key Configuration) gehst und dann schnell B, X, unten, A, Y drückst (Special Move von Anakris), dann erscheint ein neuer Optionspunkt namens Appendix. Dadurch kommst du an jede Menge neue Optionen heran. Mit einer kann man z. B. die Arcade-Animationen zuschalten, die es beim Kampf zweier gleicher Charaktere gibt. Außerdem kann man eine Version des original Darkstalkers - wie auf der Playstation - anwählen, in der es all die originalen Hintergründe zu bewundern gibt.



### FARBEN ÄNDERN

Für jeden deiner Charaktere gibt es insgesamt acht Farben, aus denen du wählen kannst. Das geht von den Original-Darkstalkers-Anzügen bis hin zu den geheimen schwarzen Kostümen. Hierzu mußt du bei der Charakter-Auswahl den Cursor auf den gewünschten Charakter stellen und X, Y, Z, A, B, C oder Start für die sieben „normalen“ Charaktere drücken. Die geheime Farbe wird nach einigen Sekunden durch das Halten von X und B gleichzeitig hervorgerufen.





Ganz am Schluß unserer aufregenden Tour stehen die geheimen Klamotten, die Morrigan anziehen kann. Hol dir erst deinen „Bout of Fury“, drücke und halte dann den linken Schulter-Knopf, damit sie sich Hose und Hemd anzieht, oder den rechten Button für ein sexy T-Shirt und einen Minirock.

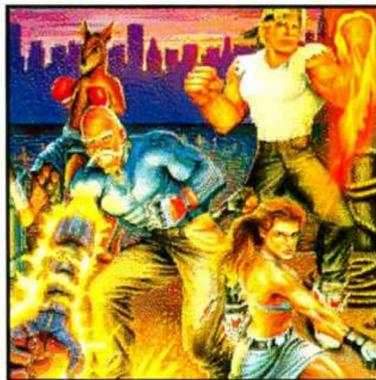
**OFF WORLD INTERCEPTOR EXTREME**  
PASSWÖRTER

- 2 HD6S?KBILKL5HRBM
- 3 WPNS4493LXKMWGM
- 4 HPWSPFH77L2KRWVL
- 5 3MSCWFY?TSTWZYS
- 6 8V!DM8F78HZJHSPL



**STREETS OF RAGE 3**  
NEUN SPIELER

Gehe in das Optionen-Menü und drücke Start. Markiere die Zahl der Spieler und drücke oben+A+B+C auf dem zweiten Control-Pad. Nun kannst du bis zu neun Spieler auswählen.



**RADICAL REX**

Im Titelscreen drückst du A, C, unten, rechts, oben und B auf dem zweiten Controller. Daraufhin erscheint ein Cheatscreen, in dem du jeden beliebigen Level anwählen kannst. Das funktioniert sowohl auf dem Mega CD als auch auf dem Mega Drive.



**BRAM STOKER'S DRACULA**  
LEVELAUSWAHL

Wenn es auf dem Screen „Beware“ heißt, buchstabierst du Dracula rückwärts, indem du A, links, oben, C, A, rechts und unten drückst. Nun sollte sich der Bildschirmrand weiß färben. Um einen Level auszuwählen, mußt du die Grundrechenarten beherrschen. A hat den Wert 4, B einen Wert von 2 und C entspricht 1. Um also in Level 7 zu gelangen, hältst du alle drei Buttons (4 + 2 + 1 = 7) und drückst Start.

**HOOK**

99 LEBEN  
In den Felshöhlen des 5. Levels befindet sich ein 3-Up Loop, der dir Extraleben verschafft. Wenn du beginnst, läßt du dich in die erste Spalte rechts fallen. Unten gehst du nach rechts, läßt dich herabsinken und begibst dich unter die Felsen, um an ein Blatt und an ein 3-Up heranzukommen. Stirb und wiederhol' das Ganze, bis du 99 Leben zusammen hast.

**SPIDER MAN VS. THE KING PIN**

- PASSWÖRTER
- |         |             |
|---------|-------------|
| Level 2 | Electro     |
| Level 3 | Half 2 Life |
| Level 4 | Stables     |
| Level 5 | Permanent   |
| Level 6 | Public 45   |
| Level 7 | Kidney 2    |
| Level 8 | Pencil      |



**RISTAR**

Probier mal die folgenden Bonuscodes auf dem Paßwortscreens aus:

- |         |        |
|---------|--------|
| STAR    | DOFEEL |
| VALDI   | CANDY  |
| MEUSEUM | AAAAAA |
| ILOVEU  | XXXXXX |
| MAGURO  |        |



**ALIEN 3**  
EXTRA MUNITION

Wenn du ein Spiel abgeschlossen hast, trägst du CHEAT als deinen Namen in die Highscore-Liste ein. Wenn du dein nächstes Spiel beginnst, stellst du fest, daß du nun viel mehr Munition hast.

# EXPERTENTIPS



Albin Oswald

**H**allo liebe Leser!

Diesen Monat haben wir sackweise Post bekommen - das waren so viele, daß ich sie gar nicht alle auf einmal bewältigen kann. Doch ich gebe mein bestes, um so viele wie möglich beantworten. Vielen Dank für den Brief über King of Fighters 95 - ohne ihn hätte ich mich nicht mal wieder ins Internet begeben können!

Also noch mal: es tut mir leid, daß ich sie nicht alle beantworten kann, doch schreibt bitte trotzdem kräftig weiter. Und wenn ihr selbst irgendwelche Codes herausgefunden habt, dann schickt sie mir doch ein - denn Codes und Cheats sind für alle da!

Computec Verlag GmbH  
 Sega Magazin  
 Kennwort: **Expertentips**  
 Isar Strasse 32-34  
 90451 Nurnberg

Hallo Sega-Leute,  
 ich bin ein großer American Football-Fan - als ich also NFL Quarterback Club in den Regalen meines Händlers sah, mußte ich es unbedingt kaufen. Gib es ein paar Codes für mich?  
 Simon Gärtner

**NFL  
 Quarterback Club**

Natürlich Simon, ich habe auch einige Cheats für dieses Spiel, doch ist es nicht so einfach, herauszufinden wo man sie eingeben muß. Ich habe sie schon einmal abgedruckt, hatte aber das Spiel nicht zur Hand, um sie auszuprobieren. Man muß sie so weit ich weiß im Copyrights-Bildschirm eingeben. Falls irgend jemand genau weiß, wo sich dieser Bildschirm genau befindet, dann schreibt mir das bitte! Ich drucke die Codes auf jeden Fall gerne hiermit noch einmal ab.

- NFC/AFC Teams - A, B, A, B, A, B
- Fumble Modus - C, A, B, C, A, B
- Anti-Fumble Modus - B, A, B, A, B, A
- Das Spiel wird nicht gestoppt, wenn jemand am Boden liegt - C, A, Start, Start, A, B
- Sucky Team-Modus - Start, A, unten, A, Start, Start
- Rutsch-Modus - A, A, A, A, A, A
- Acclaim/Iguana Teams - unten, A, unten, A, unten
- Nacht-Spiel - Start, A, unten, Start, A, unten

**Shining Force 2**

Hallo Albin!

Mein Kumpel hat mir erzählt, daß es bei Shining Force 2 für den Mega Drive einen versteckten Kampf zu sehen gibt. Ich habe das Spiel durchgespielt und leider bis jetzt keine Codes für diesen Kampf herausgefunden. Gibt es ihn wirklich?

Jan Sommerer

Es gibt ihn wirklich! Doch du benötigst dafür keinen besonderen Cheat-Code. Alles was du tun mußt, ist das Spiel auf ganz normale Weise durchzuspielen. Nun wartest du auf den Endbildschirm mit den zwei Edelsteinen. Du darfst bis jetzt keine einzige Taste drücken und mußt nun noch vier oder fünf Minuten, bis am unteren Ende des Bildschirms die Wörter „AND MORE“ erscheinen. Nun drückst den C-Knopf und ein neuer Kampf-Bildschirm wird erscheinen. Jetzt kannst du gegen die „Greater Devils“ antreten. Achte aber darauf, daß du nicht Egrees, Angel oder Wing verwendest, da das Spiel sonst abstürzt.



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

**GEX** Letzten Monat druckten wir die Paßwörter und einige Cheats für dieses originelle Plattform-Spiel ab - diesen Monat gibt es ein paar Codes, die euch mit Sicherheit interessieren werden.

**CODE-SCHLÜSSEL**

- U = oben (up)
- D = unten (down)
- R = rechts
- L = links
- N = oben (north)
- S = unten (south)
- W = links (west)
- E = rechts (east)
- A = A-Knopf
- B = B-Knopf

- C = C-Knopf
- X = X-Knopf
- Y = Y-Knopf
- Z = Z-Knopf
- P = Start-Knopf (solange man die R-Taste gedrückt hält, bleibt das Spiel gestoppt)
- T = L-Knopf (top)

Man muß nun bei Gex das Spiel mit der Start-Taste anhalten und die R-Taste gedrückt halten. Danach gibt man die nun folgenden Codes ein. Hat alles funktioniert, so läuft das Spiel automatisch weiter!



**UNDEAD**  
 - Unendliche Leben



**Jungle Book**

*Liebes Sega Magazin!  
Ja richtig, ich spiele immer noch Dschungelbuch,  
denn ich habe es immer noch nicht ganz durch! Bitte helft einem dem  
Nervenzusammenbruch nahen jungen Menschen aus seiner mißlichen  
Lage!*  
**Peter Zange**

Hier habe wir ein paar Codes, die dir deine Sorgen erleichtern sollten.  
Halte das Spiel an und drücke oben, oben, unten, unten, links, rechts,  
links, rechts, B und A. Du solltest einen Ton hören, der dir bestätigt,  
daß du nun 99 Einheiten jeder Waffe hast.  
Halte das Spiel an und drücke A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B und B.  
So wirst du zum letzten Kampf mit Sher Khan gebracht.  
Um an die Levelauswahl und einen Test-Bildschirm zu kommen, mußt  
du den ersten Level bis zu dem großen Abschnitt mit den zahlreichen  
gefährlichen Spießen am Boden spielen. Nun muß Mowgli über sie  
hinwegspringen und du drückst in diesem Moment die Start-Taste,  
um das Spiel anzuhalten, bevor er auf den Spießen landet. Nun  
drückst du B, A, unten, C, rechts, A, B, links, A, rechts, unten, B, A,  
links, links, C, oben, rechts und unten. Nun sollte der Levelauswahl-  
Bildschirm erscheinen.

**King of the  
Fighters '95**

*King of Fighters '95 habe ich mir als  
Import-Spiel besorgt. Die Lieferzeit war  
zwar sehr lange, jedoch hat sich das Warten gelohnt. Bei  
der CD war eine Cartridge mit dabei, auf der die  
Hintergründe gespeichert sind - tolle Idee! Weißt du  
zufällig, ob es für diese Version des Spieles irgendwelche  
Codes oder andere Extras gibt?*  
**Julian Engels**

Nach ein paar Teelfonanrufen und einigen Stunden im  
Internet, habe ich folgendes gefunden!  
Um als einer der beiden letzten Endgegner spielen zu  
können, mußt du beim Team-Edit-Screen den Start-  
Button gedrückt halten und dann oben + Y, rechts + A,  
links + X und unten + B drücken. Gut so?

**Virtua Hydlide**

*Virtua Hydlide macht mich  
einfach verrückt! Ich wünschte,  
ich hätte es mir niemals gekauft!  
Bitte haltet mich davor zurück, es mit dem Hammer  
meines Vaters (er ist Zimmermann) zu zerschlagen und  
druckt ein paar Codes ab, die mir aus dieser Sackgasse  
helfen.*  
**Richard Krohnen**

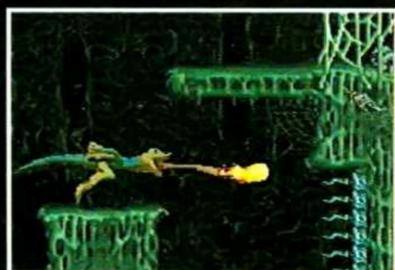
Okay! Wenn du eine neue Suche startest, dann gibst du  
die folgenden Codes ein: SWORD, HYDLIDE oder  
ARMOR. Du kannst dabei allerdings jeweils nur einen  
benutzen.  
Sword - damit erhältst du das magische Schwert  
Armor - du bekommst ein Darksword  
Hydlide - du erhältst eine Rüstung und ein Kämpfer-  
Amulett

**Clockwork  
Knight 2**

*Liebes Sega Magazin!  
Ich versuche den versteckten Raum im ersten Level  
von Clockwork Knight 2 zu finden. Ich bin zwar ziemlich ausdauernd, jedoch  
bei Plattform-Spielen meist eher hilflos!*  
**Sandra Möller**

Macht doch nichts, Sandra!  
Im ersten Level, gleich nach den roten Blöcken auf denen „Clock“ steht, auf  
der Seite, auf der du eine orangene Schräge siehst, läßt du dich am oberen  
Ende der Schräge zu den drei Holzblöcken unterhalb herabfallen. Mit deinem  
Schwert kannst du über das Schlüsselloch rechts die drei roten Paneele  
bewegen. Sobald sie ganz oben sind, stellst du dich auf den linken Sims des  
rechten Paneels. Nach ca. fünf Sekunden stürzen die Paneele ab und du mußt  
nach links steuern, um so in einen Durchgang hinein zu rutschen. Ganz links  
außen ist ein geheimer Abschnitt. Wenn du dann erscheinst, dann öffnest  
du das Ei, worin sich ein 3-Up-Icon befindet. Über die Box rechts kommst du  
wieder heraus. Dann mußt du nach deinem Erscheinen nach rechts laufen,  
um zum Ausgang in den nächsten Level zu kommen.

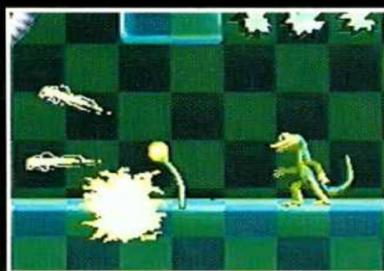
KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS...



CURRYBURN - Feuerball



EYEESEEBLUE - Eisball



SUPERZAPPER - Elektrizität



EXTRASPEED - Super-Schnelligkeit

**Bug**

*Herzallerliebster Schnuckel-Albin!*  
*Ich mach es kurz: hast Du Codes für Bug? Den Level-Auswahl-Code (BABYSEALS) habe ich schon! Den gab es schon bevor das Spiel überhaupt draußen war, und seitdem ist nichts mehr passiert!*  
**Marc Wallach**

Das stimmt!  
 Ich habe aber alles noch einmal genau abgesucht und nicht viel neues gefunden - doch vielleicht hilft dir ja das!  
 Um an zwei 1-Ups und einige weitere tolle Power-Ups in Szene 2 in „The Burbs“ zu kommen, mußt du bis zu der Stelle, an der zwei Aufzüge sind, die dich nach oben bringen können, laufen. Hier steigst du in den ersten Aufzug und springst, sobald er sich zu bewegen beginnt, nach rechts hinüber. So landest du auf einer Plattform, auf der sich die besagten zwei 1-Ups, ein Herz und einige andere tolle Sachen für dich befinden.

**Snatcher**

**Snatcher**  
*Großer Meister der Cheats und Codes!*  
*Ich habe Snatcher für den Mega Drive zwar schon durchgespielt und ich halte es auch für ein wirklich tolles Spiel. Doch es sollen sich noch viele phantastische Sachen in diesem Spiel verstecken und ich weiß nicht, wo diese alles seien sollen. Kannst du mir helfen?*  
**Arthur Kieselhammer**

Du hast völlig recht, Snatcher steckt voll wirklich interessanter Extras. Gehe zu Jordan Computer Systems bei Junkers Hauptquartier und gib die nachfolgenden Namen ein, um ein paar abgefahrene Sachen zu erleben.

- |            |                                      |
|------------|--------------------------------------|
| MICHAEL    | Vielleicht findest du auch diese     |
| KIMBERLY   | Telefonnummern hilfreich -           |
| KIRITA     | SASAKI - 79-6641                     |
| KOJIMA     | JEREMY - 41-6766                     |
| SASAKI     | TOGO - 44-6454                       |
| TOGO       | INAMURA - 44-3723                    |
| JEREMY     | KUSHIBUCHI - 33-3333                 |
| SAITOU     | CUPID LOVE LINE - 39- 0910           |
| INAMARU    | ISABELLA - 39-6004                   |
| ADACHI     | Diese benutzt du beim „Metal Gear    |
| KUSHIBUCHI | MK2“-Videotelefon. Wenn du immer     |
| NOSE       | wieder die gleiche Nummer wählst, so |
|            | erzielst du die besten Ergebnisse.   |

**Virtua Fighter**  
 Hallo Albin,  
 kann man auch in der 32X-Version von Virtua Fighter mit Dural spielen? Die Cheats der Saturn-Version scheinen hier zumindest nicht zu funktionieren, denn ich habe sie alle ausprobiert.  
**Sebastian Tief**

Ich habe allerdings gehört, daß der Saturn-Code auch mit der 32X-Version funktioniert, habe aber leider gerade keine Version des Spieles hier, um dies zu überprüfen.  
 Doch dieser Code hier, funktioniert auf jeden Fall. Gehe dazu zur Spielerauswahl und wähle Akira an (noch nicht drücken). Nun wechselst du auf Jacky und wechselst nun andauernd zwischen beiden Charakteren hin und her. Nach einiger Zeit wird Durals Gesicht erscheinen und du kannst Start drücken und sie anwählen.

**Toughman**

Hallo Albin,  
 gibt es bei euch Codes für Toughman Test?  
**Thomas Kastenmeier**

Hey, das war aber wirklich kurz und bündig!  
 Gib dich mal diese Codes als Paßwort ein -

- |                  |            |
|------------------|------------|
| Director's Cut   | -RUBE      |
| Stealth-Modus    | -FQSTER    |
| Bis zum Ende     | -2LT       |
| Aufputsch-Modus  | -HYPER     |
| Iron Man-Modus   | -MAXX      |
| Alle Moves       | -MRBUCKEYE |
| Kleiner Napoleon | -WEASEL    |
| Überraschung     | -SUPERG    |

**Master of Darkness**

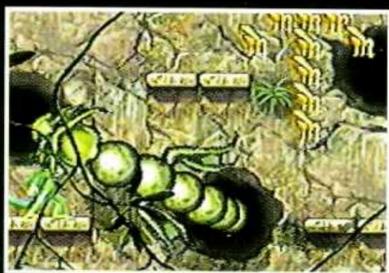
**Master of Darkness**  
 Ich faß mich kurz - hast du bitte, bitte ein paar Codes für das Game Gear-Spiel Master of Darkness parat? Hilf mir!  
**Thomas Kastenmeier**

Kein Problem!  
 Während des Titel-Bildschirmes drückst du diagonal nach oben-links und hältst dies ca. drei Sekunden gedrückt. Nun hältst du Knopf 1 und 2 gedrückt und drückst Start. Hat der Cheat richtig funktioniert, so hast du nun eine neu Option zur Verfüdung, mit der du dir das Spiel nach Herzenslust selbst konfigurieren kannst. Cool!

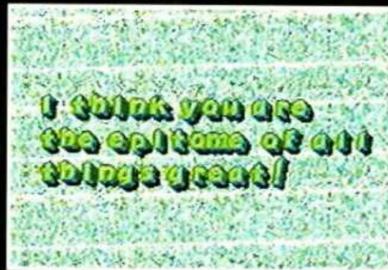
KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS...



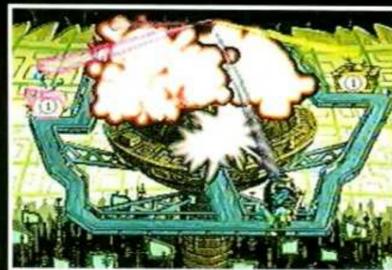
**SUPERSTEP - Super-Sprung**



**BADASSDUDE - Unbesiegbarkeit**



Halte beim Titelbildschirm die R-Taste gedrückt. **CLUELESS -** Du kannst die Credits anschauen



Bei jedem Karten-Bildschirm kannst du Start drücken und die R-Taste halten. **PRESENTALL -** Aktiviert alle TVs

# CHARTS-TIPS



- |                               |                        |
|-------------------------------|------------------------|
| 1. Panzer Dragoon Zwei        | 11. Mystaria           |
| 2. Virtua Fighter 2           | 12. Thunderhawk 2      |
| 3. Wipe Out                   | 13. World Cup Golf     |
| 4. Sega Rally                 | 14. Hang On GP         |
| 5. Street Fighter Alpha       | 15. Bug                |
| 6. The Horde                  | 16. Magic Carpet       |
| 7. Virtua Cop                 | 17. Johnny Bazookatone |
| 8. X-Men Children of the Atom | 18. Gex                |
| 9. Worms                      | 19. Wing Arms          |
| 10. Alone in the Dark II      | 20. Theme Park         |



- |                            |                      |
|----------------------------|----------------------|
| 1. Toy Story               | 6. Garfield          |
| 2. FIFA Soccer '96         | 7. PGA Tour Golf '96 |
| 3. Brian Lara Cicket '96   | 8. Toughman Contest  |
| 4. Australian Rugby League | 9. Primal Rage       |
| 5. Theme Park              | 10. Mickey Mania     |



- Jurassic Park
- Mickey Mania
- Thunderhawk
- Sonic CD
- FIFA Soccer '96



- Micro Machines 2
- Sonic Chaos
- Sonic Drift Racing
- Garfield
- James Pond 2

## TOSHINDEN BATTLE ARENA ZUGRIFF AUF VERSTECKTE CHARAKTERE

Gehe in den Titelscreen (in dem „Press Start“ aufblinkt) und drücke oben, unten, oben, unten, rechts, links, rechts, links. Wenn du alles richtig gemacht hast, hörst du Ellis rufen. Wenn du nun eine beliebige Art von Spiel startest, siehst du auf der rechten Bildschirmseite die beiden Endgegner, Gala und Sho, die nun anwählbar sind. Um als Cupido zu spielen, markierst du Sho, halte oben und drücke einen beliebigen Button.

## ALONE IN THE DARK - JACK IS BACK CHEAT MENU

In dem Screen „Main Menu - Start new game“ benutzt du beide Control-Pads, um die folgende Sequenz einzugeben.

Rides  
Sequences  
Messages  
Error messages  
Books  
Samples  
Musics  
Demo  
Params  
Quit

Pad 1 Linke Shift-Taste, dann rechte Shift-Taste

Pad 2 Linke Shift-Taste, rechte Shift-Taste, dann Start

Armor Class 8  
Hit Factor 32  
Draw Memory Info 1  
Start Life Level 50

Pad 1 Start

Gib die Sequenz recht langsam ein, und anschließend wird dir ein Cheat-Menü präsentiert.

## TOY STORY LEVEL CODES

Buzz Clip - 31241  
Food + Drink - 54152  
Sid's Workbench - 34255  
Day-Toy-Na - 51324

### THE HORDE

Halte das Spiel an und gib einen der unten aufgelisteten mystischen Codes ein. Hier ist der Schlüssel:

U = oben R = rechts auf dem Steuerkreuz  
D = unten O = A-Button  
L = links T = B-Button

Levelsprung: DOLLDOOR (unten, A, links, links, unten A, A, rechts)  
Du beendest sofort den aktuellen Level und kehrst ins Schloß zurück.

30.000 Kronen: LOOTLORD (links, A, A, B, links, A, rechts, unten)  
Du erhältst sofort 30.000 Kronen, den maximalen Betrag, der in diesem Spiel möglich ist.

Karte anzeigen: LOUDTOOT (links, A, oben, unten, B, A, A, B)  
Die ganze Karte des aktuellen Spielfelds wird angezeigt.

Leben nach dem Tod: ODDROD (A, unten, unten, rechts, A, unten)  
Mit diesem Cheat kannst du das Spiel sogar dann fortsetzen, wenn dein gesamtes Dorf zerstört ist.

Videsequenzen betrachten: ROLLOUT (rechts, A, links, links, A, oben, B)

Schau dir nacheinander alle Videsequenzen des Spiels an.  
Gut ausgestatteter Shop: TROLLDROOL (B, rechts, A, links, links, unten, rechts, A, A, links)

Alle Items und Waffen im Spiel liegen nun zum Kauf bereit.

Hyperspeed: TROT (B, rechts, A, B)

Chauncey rennt doppelt so schnell durch die Gegend als normal, so als ob er die Boots of Boogie tragen würde. Wenn Chauncey die Stiefel zusammen mit dem Cheat benutzt, rennt er VIERmal so schnell!

Unverletzlichkeit: TURDODOR (B, oben, rechts, unten, A, unten, A, rechts)

Du wirst keinen Schaden mehr erleiden.

# ACTION REPLAY

**U**nd wieder eine Meisterleistung für alle Import-Freaks und Wipeout-Fans! Habt ihr jemals so viele Codes für ein einziges Spiel gesehen? Wahnsinn, oder?



MASTER CODE

F6000914 C305



Keine Waffen (Auricom / Tetsuo / Level 1)	302D641C 0000
Minen (Auricom / Tetsuo / Level 1)	302D641C 0001
Missiles (Auricom / Tetsuo / Level 1)	302D641C 0002
Raketen (Auricom / Tetsuo / Level 1)	302D641C 0003
Shockwaves (Auricom / Tetsuo / Level 1)	302D641C 0005
Revcons (Auricom / Tetsuo / Level 1)	302D641C 0007
Schild (Auricom / Tetsuo / Level 1)	302D641C 0008
Turbo Boosts (Auricom / Tetsuo / Level 1)	302D641C 0009
Keine Waffen (Auricom / Tetsuo / Level 2)	3028F290 0000
Minen (Auricom / Tetsuo / Level 2)	3028F290 0001
Missiles (Auricom / Tetsuo / Level 2)	3028F290 0002
Raketen (Auricom / Tetsuo / Level 2)	3028F290 0003
Shockwaves (Auricom / Tetsuo / Level 2)	3028F290 0005
Revcons (Auricom / Tetsuo / Level 2)	3028F290 0007
Schild (Auricom / Tetsuo / Level 2)	3028F290 0008
Turbo Boosts (Auricom / Tetsuo / Level 2)	3028F290 0009
Keine Waffen (Auricom / Tetsuo / Level 3)	30278C50 0000
Minen (Auricom / Tetsuo / Level 3)	30278C50 0001
Missiles (Auricom / Tetsuo / Level 3)	30278C50 0002
Raketen (Auricom / Tetsuo / Level 3)	30278C50 0003
Shockwaves (Auricom / Tetsuo / Level 3)	30278C50 0005
Revcons (Auricom / Tetsuo / Level 3)	30278C50 0007
Schild (Auricom / Tetsuo / Level 3)	30278C50 0008
Turbo Boosts (Auricom / Tetsuo / Level 3)	30278C50 0009
Keine Waffen (Auricom / Tetsuo / Level 4)	302CD430 0000
Minen (Auricom / Tetsuo / Level 4)	302CD430 0001
Missiles (Auricom / Tetsuo / Level 4)	302CD430 0002
Raketen (Auricom / Tetsuo / Level 4)	302CD430 0003
Shockwaves (Auricom / Tetsuo / Level 4)	302CD430 0005
Revcons (Auricom / Tetsuo / Level 4)	302CD430 0007
Schild (Auricom / Tetsuo / Level 4)	302CD430 0008
Turbo Boosts (Auricom / Tetsuo / Level 4)	302CD430 0009
Keine Waffen (Auricom / Tetsuo / Level 5)	302C7A1C 0000
Minen (Auricom / Tetsuo / Level 5)	302C7A1C 0001
Missiles (Auricom / Tetsuo / Level 5)	302C7A1C 0002
Raketen (Auricom / Tetsuo / Level 5)	302C7A1C 0003

Shockwaves (Auricom / Tetsuo / Level 5)	302C7A1C 0005
Revcons (Auricom / Tetsuo / Level 5)	302C7A1C 0007
Schild (Auricom / Tetsuo / Level 5)	302C7A1C 0008
Turbo Boosts (Auricom / Tetsuo / Level 5)	302C7A1C 0009
Keine Waffen (Auricom / Tetsuo / Level 6)	302CB8D4 0000
Minen (Auricom / Tetsuo / Level 6)	302CB8D4 0001
Missiles (Auricom / Tetsuo / Level 6)	302CB8D4 0002
Raketen (Auricom / Tetsuo / Level 6)	302CB8D4 0003
Shockwaves (Auricom / Tetsuo / Level 6)	302CB8D4 0005
Revcons (Auricom / Tetsuo / Level 6)	302CB8D4 0007
Schild (Auricom / Tetsuo / Level 6)	302CB8D4 0008
Turbo Boosts (Auricom / Tetsuo / Level 6)	302CB8D4 0009
Keine Waffen (Auricom / Cherovski / Level 1)	302D64E0 0000
Minen (Auricom / Cherovski / Level 1)	302D64E0 0001
Missiles (Auricom / Cherovski / Level 1)	302D64E0 0002
Raketen (Auricom / Cherovski / Level 1)	302D64E0 0003
Shockwaves (Auricom / Cherovski / Level 1)	302D64E0 0005
Revcons (Auricom / Cherovski / Level 1)	302D64E0 0007
Schild (Auricom / Cherovski / Level 1)	302D64E0 0008
Turbo Boosts (Auricom / Cherovski / Level 1)	302D64E0 0009
Keine Waffen (Auricom / Cherovski / Level 2)	3028F354 0000
Minen (Auricom / Cherovski / Level 2)	3028F354 0001
Missiles (Auricom / Cherovski / Level 2)	3028F354 0002
Raketen (Auricom / Cherovski / Level 2)	3028F354 0003
Shockwaves (Auricom / Cherovski / Level 2)	3028F354 0005
Revcons (Auricom / Cherovski / Level 2)	3028F354 0007
Schild (Auricom / Cherovski / Level 2)	3028F354 0008
Turbo Boosts (Auricom / Cherovski / Level 2)	3028F354 0009
Keine Waffen (Auricom / Cherovski / Level 3)	30278D14 0000
Minen (Auricom / Cherovski / Level 3)	30278D14 0001
Missiles (Auricom / Cherovski / Level 3)	30278D14 0002
Raketen (Auricom / Cherovski / Level 3)	30278D14 0003
Shockwaves (Auricom / Cherovski / Level 3)	30278D14 0005
Revcons (Auricom / Cherovski / Level 3)	30278D14 0007
Schild (Auricom / Cherovski / Level 3)	30278D14 0008
Turbo Boosts (Auricom / Cherovski / Level 3)	30278D14 0009



Keine Waffen (Auricom / Cherovski / Level 4)	302CD4F4 0000
Minen (Auricom / Cherovski / Level 4)	302CD4F4 0001
Missiles (Auricom / Cherovski / Level 4)	302CD4F4 0002
Raketen (Auricom / Cherovski / Level 4)	302CD4F4 0003
Shockwaves (Auricom / Cherovski / Level 4)	302CD4F4 0005
Revcons (Auricom / Cherovski / Level 4)	302CD4F4 0007
Schild (Auricom / Cherovski / Level 4)	302CD4F4 0008
Turbo Boosts (Auricom / Cherovski / Level 4)	302CD4F4 0009
Keine Waffen (Auricom / Cherovski / Level 5)	302C7AE0 0000

Minen (Auricom / Cherovski / Level 5)	302C7AE0 0001
Missiles (Auricom / Cherovski / Level 5)	302C7AE0 0002
Raketen (Auricom / Cherovski / Level 5)	302C7AE0 0003
Shockwaves (Auricom / Cherovski / Level 5)	302C7AE0 0005
Revcons (Auricom / Cherovski / Level 5)	302C7AE0 0007
Schild (Auricom / Cherovski / Level 5)	302C7AE0 0008
Turbo Boosts (Auricom / Cherovski / Level 5)	302C7AE0 0009
Keine Waffen (Auricom / Cherovski / Level 6)	302CB998 0000
Minen (Auricom / Cherovski / Level 6)	302CB998 0001
Missiles (Auricom / Cherovski / Level 6)	302CB998 0002
Raketen (Auricom / Cherovski / Level 6)	302CB998 0003
Shockwaves (Auricom / Cherovski / Level 6)	302CB998 0005
Revcons (Auricom / Cherovski / Level 6)	302CB998 0007
Schild (Auricom / Cherovski / Level 6)	302CB998 0008
Turbo Boosts (Auricom / Cherovski / Level 6)	302CB998 0009



Keine Waffen (Qirex / Solaar / Level 1)	302D65A4 0000
Minen (Qirex / Solaar / Level 1)	302D65A4 0001
Missiles (Qirex / Solaar / Level 1)	302D65A4 0002
Raketen (Qirex / Solaar / Level 1)	302D65A4 0003
Shockwaves (Qirex / Solaar / Level 1)	302D65A4 0005
Revcons (Qirex / Solaar / Level 1)	302D65A4 0007
Schild (Qirex / Solaar / Level 1)	302D65A4 0008
Turbo Boosts (Qirex / Solaar / Level 1)	302D65A4 0009
Keine Waffen (Qirex / Solaar / Level 2)	3028F418 0000
Minen (Qirex / Solaar / Level 2)	3028F418 0001
Missiles (Qirex / Solaar / Level 2)	3028F418 0002
Raketen (Qirex / Solaar / Level 2)	3028F418 0003
Shockwaves (Qirex / Solaar / Level 2)	3028F418 0005
Revcons (Qirex / Solaar / Level 2)	3028F418 0007
Schild (Qirex / Solaar / Level 2)	3028F418 0008
Turbo Boosts (Qirex / Solaar / Level 2)	3028F418 0009
Keine Waffen (Qirex / Solaar / Level 3)	30278DD8 0000
Minen (Qirex / Solaar / Level 3)	30278DD8 0001
Missiles (Qirex / Solaar / Level 3)	30278DD8 0002
Raketen (Qirex / Solaar / Level 3)	30278DD8 0003
Shockwaves (Qirex / Solaar / Level 3)	30278DD8 0005
Revcons (Qirex / Solaar / Level 3)	30278DD8 0007
Schild (Qirex / Solaar / Level 3)	30278DD8 0008
Turbo Boosts (Qirex / Solaar / Level 3)	30278DD8 0009
Keine Waffen (Qirex / Solaar / Level 4)	302CD5B8 0000
Minen (Qirex / Solaar / Level 4)	302CD5B8 0001
Missiles (Qirex / Solaar / Level 4)	302CD5B8 0002
Raketen (Qirex / Solaar / Level 4)	302CD5B8 0003
Shockwaves (Qirex / Solaar / Level 4)	302CD5B8 0005

Revcons (Qirex / Solaar / Level 4)	302CD5B8 0007	Keine Waffen (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0000	Devcons (FEISAR / de la Rente / Level 6)	302CBBE4 0007
Schild (Qirex / Solaar / Level 4)	302CD5B8 0008	Minen (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0001	Schild (FEISAR / de la Rente / Level 6)	302CBBE4 0008
Turbo Boosts (Qirex / Solaar / Level 4)	302CD5B8 0009	Missiles (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0002	Turbo Boosts (FEISAR / de la Rente / Level 6)	302CBBE4 0009
Keine Waffen (Qirex / Solaar / Level 5)	302C7BA4 0000	Raketen (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0003	Keine Waffen (FEISAR / Jackson / Level 1)	302D67F0 0000
Minen (Qirex / Solaar / Level 5)	302C7BA4 0001	Shockwaves (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0005	Minen (FEISAR / Jackson / Level 1)	302D67F0 0001
Missiles (Qirex / Solaar / Level 5)	302C7BA4 0002	Devcons (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0007	Missiles (FEISAR / Jackson / Level 1)	302D67F0 0002
Raketen (Qirex / Solaar / Level 5)	302C7BA4 0003	Schild (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0008	Raketen (FEISAR / Jackson / Level 1)	302D67F0 0003
Shockwaves (Qirex / Solaar / Level 5)	302C7BA4 0005	Turbo Boosts (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0009	Shockwaves (FEISAR / Jackson / Level 1)	302D67F0 0005
Devcons (Qirex / Solaar / Level 5)	302C7BA4 0007	Keine Waffen (FEISAR / de la Rente / Level 1)	302D672C 0000	Devcons (FEISAR / Jackson / Level 1)	302D67F0 0007
Schild (Qirex / Solaar / Level 5)	302C7BA4 0008	Minen (FEISAR / de la Rente / Level 1)	302D672C 0001	Schild (FEISAR / Jackson / Level 1)	302D67F0 0008
Turbo Boosts (Qirex / Solaar / Level 5)	302C7BA4 0009	Missiles (FEISAR / de la Rente / Level 1)	302D672C 0002		
Keine Waffen (Qirex / Solaar / Level 6)	302CBA5C 0000	Raketen (FEISAR / de la Rente / Level 1)	302D672C 0003		
Minen (Qirex / Solaar / Level 6)	302CBA5C 0001	Shockwaves (FEISAR / de la Rente / Level 1)	302D672C 0005		
Missiles (Qirex / Solaar / Level 6)	302CBA5C 0002	Devcons (FEISAR / de la Rente / Level 1)	302D672C 0007		
Raketen (Qirex / Solaar / Level 6)	302CBA5C 0003	Schild (FEISAR / de la Rente / Level 1)	302D672C 0008		
Shockwaves (Qirex / Solaar / Level 6)	302CBA5C 0005	Turbo Boosts (FEISAR / de la Rente / Level 1)	302D672C 0009		
Devcons (Qirex / Solaar / Level 6)	302CBA5C 0007	Keine Waffen (FEISAR / de la Rente / Level 2)	3028F5A0 0000		
Schild (Qirex / Solaar / Level 6)	302CBA5C 0008	Minen (FEISAR / de la Rente / Level 2)	3028F5A0 0001		
Turbo Boosts (Qirex / Solaar / Level 6)	302CBA5C 0009				
Keine Waffen (Qirex / Tetsuo / Level 1)	302D6668 0000				
Minen (Qirex / Tetsuo / Level 1)	302D6668 0001				
Missiles (Qirex / Tetsuo / Level 1)	302D6668 0002				
Raketen (Qirex / Tetsuo / Level 1)	302D6668 0003				
Shockwaves (Qirex / Tetsuo / Level 1)	302D6668 0005				
Devcons (Qirex / Tetsuo / Level 1)	302D6668 0007				
Schild (Qirex / Tetsuo / Level 1)	302D6668 0008				
Turbo Boosts (Qirex / Tetsuo / Level 1)	302D6668 0009				
Keine Waffen (Qirex / Tetsuo / Level 2)	3028F4DC 0000				
Minen (Qirex / Tetsuo / Level 2)	3028F4DC 0001				
Missiles (Qirex / Tetsuo / Level 2)	3028F4DC 0002				
Raketen (Qirex / Tetsuo / Level 2)	3028F4DC 0003				
Shockwaves (Qirex / Tetsuo / Level 2)	3028F4DC 0005				
Devcons (Qirex / Tetsuo / Level 2)	3028F4DC 0007				
Schild (Qirex / Tetsuo / Level 2)	3028F4DC 0008				
Turbo Boosts (Qirex / Tetsuo / Level 2)	3028F4DC 0009				
Keine Waffen (Qirex / Tetsuo / Level 3)	30278E9C 0000				
Minen (Qirex / Tetsuo / Level 3)	30278E9C 0001				
Missiles (Qirex / Tetsuo / Level 3)	30278E9C 0002				
Raketen (Qirex / Tetsuo / Level 3)	30278E9C 0003				
Shockwaves (Qirex / Tetsuo / Level 3)	30278E9C 0005				
Devcons (Qirex / Tetsuo / Level 3)	30278E9C 0007				
Schild (Qirex / Tetsuo / Level 3)	30278E9C 0008				
Turbo Boosts (Qirex / Tetsuo / Level 3)	30278E9C 0009				
Keine Waffen (Qirex / Tetsuo / Level 4)	302CD67C 0000				
Minen (Qirex / Tetsuo / Level 4)	302CD67C 0001				
Missiles (Qirex / Tetsuo / Level 4)	302CD67C 0002				
Raketen (Qirex / Tetsuo / Level 4)	302CD67C 0003				
Shockwaves (Qirex / Tetsuo / Level 4)	302CD67C 0005				
Devcons (Qirex / Tetsuo / Level 4)	302CD67C 0007				
Schild (Qirex / Tetsuo / Level 4)	302CD67C 0008				
Turbo Boosts (Qirex / Tetsuo / Level 4)	302CD67C 0009				
Keine Waffen (Qirex / Tetsuo / Level 5)	302C7C68 0000				
Minen (Qirex / Tetsuo / Level 5)	302C7C68 0001				
Missiles (Qirex / Tetsuo / Level 5)	302C7C68 0002				
Raketen (Qirex / Tetsuo / Level 5)	302C7C68 0003				
Shockwaves (Qirex / Tetsuo / Level 5)	302C7C68 0005				
Devcons (Qirex / Tetsuo / Level 5)	302C7C68 0007				
Schild (Qirex / Tetsuo / Level 5)	302C7C68 0008				
Turbo Boosts (Qirex / Tetsuo / Level 5)	302C7C68 0009				
Keine Waffen (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0000				
Minen (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0001				
Missiles (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0002				
Raketen (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0003				
Shockwaves (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0005				
Devcons (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0007				
Schild (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0008				
Turbo Boosts (Qirex / Tetsuo / Level 6)	302CBB20 0009				
Keine Waffen (FEISAR / Jackson / Level 1)	302D672C 0000				
Minen (FEISAR / Jackson / Level 1)	302D672C 0001				
Missiles (FEISAR / Jackson / Level 1)	302D672C 0002				
Raketen (FEISAR / Jackson / Level 1)	302D672C 0003				
Shockwaves (FEISAR / Jackson / Level 1)	302D672C 0005				
Devcons (FEISAR / Jackson / Level 1)	302D672C 0007				
Schild (FEISAR / Jackson / Level 1)	302D672C 0008				
Turbo Boosts (FEISAR / Jackson / Level 1)	302D672C 0009				
Keine Waffen (FEISAR / Jackson / Level 2)	3028F5A0 0000				
Minen (FEISAR / Jackson / Level 2)	3028F5A0 0001				
Missiles (FEISAR / Jackson / Level 2)	3028F5A0 0002				
Raketen (FEISAR / Jackson / Level 2)	3028F5A0 0003				
Shockwaves (FEISAR / Jackson / Level 2)	3028F5A0 0005				
Devcons (FEISAR / Jackson / Level 2)	3028F5A0 0007				
Schild (FEISAR / Jackson / Level 2)	3028F5A0 0008				
Turbo Boosts (FEISAR / Jackson / Level 2)	3028F5A0 0009				
Keine Waffen (FEISAR / Jackson / Level 3)	30279024 0000				
Minen (FEISAR / Jackson / Level 3)	30279024 0001				
Missiles (FEISAR / Jackson / Level 3)	30279024 0002				
Raketen (FEISAR / Jackson / Level 3)	30279024 0003				
Shockwaves (FEISAR / Jackson / Level 3)	30279024 0005				
Devcons (FEISAR / Jackson / Level 3)	30279024 0007				
Schild (FEISAR / Jackson / Level 3)	30279024 0008				
Turbo Boosts (FEISAR / Jackson / Level 3)	30279024 0009				
Keine Waffen (FEISAR / Jackson / Level 4)	302CD804 0000				
Minen (FEISAR / Jackson / Level 4)	302CD804 0001				
Missiles (FEISAR / Jackson / Level 4)	302CD804 0002				
Raketen (FEISAR / Jackson / Level 4)	302CD804 0003				
Shockwaves (FEISAR / Jackson / Level 4)	302CD804 0005				
Devcons (FEISAR / Jackson / Level 4)	302CD804 0007				
Schild (FEISAR / Jackson / Level 4)	302CD804 0008				
Turbo Boosts (FEISAR / Jackson / Level 4)	302CD804 0009				
Keine Waffen (FEISAR / Jackson / Level 5)	302C7DF0 0000				
Minen (FEISAR / Jackson / Level 5)	302C7DF0 0001				
Missiles (FEISAR / Jackson / Level 5)	302C7DF0 0002				
Raketen (FEISAR / Jackson / Level 5)	302C7DF0 0003				
Shockwaves (FEISAR / Jackson / Level 5)	302C7DF0 0005				
Devcons (FEISAR / Jackson / Level 5)	302C7DF0 0007				
Schild (FEISAR / Jackson / Level 5)	302C7DF0 0008				
Turbo Boosts (FEISAR / Jackson / Level 5)	302C7DF0 0009				
Keine Waffen (FEISAR / Jackson / Level 6)	302CBCA8 0000				
Minen (FEISAR / Jackson / Level 6)	302CBCA8 0001				
Missiles (FEISAR / Jackson / Level 6)	302CBCA8 0002				
Raketen (FEISAR / Jackson / Level 6)	302CBCA8 0003				
Shockwaves (FEISAR / Jackson / Level 6)	302CBCA8 0005				
Devcons (FEISAR / Jackson / Level 6)	302CBCA8 0007				
Schild (FEISAR / Jackson / Level 6)	302CBCA8 0008				
Turbo Boosts (FEISAR / Jackson / Level 6)	302CBCA8 0009				



CompuTec Verlag GmbH  
 Sega Magazin  
 Kennwort: **Leser Tips**  
 Isar Straße 32-34  
 90451 Nürnberg

# LESER TIPS... →

**I**n diesem Monat bieten wir euch den dritten und letzten Teil des Briefes, den wir von Jakob zu Phantasy Star IV bekommen haben. Er muß ganz schön lange für sein Epistel gebraucht haben! Aber damit hat er es auch geschafft, daß sein Name drei Monate lang in jeder Ausgabe zu lesen war! Sicherlich ein Rekord...



**FLEISCHFRESSENDE BÄUME** - Du erreichst Kyra, wenn sie gerade mit den Bäumen kämpft. Du mußt dich zurückziehen, dann kommt sie auch! Sie bietet dir an, dich zu dem Esper-Anwesen zu führen, wo Lutz euch allen helfen kann. Von den Bäumen aus gehst du nach Süden, Westen, Süden und dann Südosten. Benutze den Spaten, um durch das Eis zu kommen und gehe weiter südöstlich. Bei den Bergen wendest du dich nach Osten und dann nach Nordosten durch das Eis. In der oberen rechten Ecke findest du das Esper-Anwesen.

**ESPER-ANWESEN** - Gehe hinein und ganz nach oben. Sprich mit den Männern, die das innere Heiligtum bewachen. Sie sehen Rune und lassen euch eintreten. Gehe die Treppe hinunter. Ganz unten findest du einen Telepathie-Ball, der Lutz' Testament und Erinnerungen enthält. Die rechte Person wird beides erhalten, wenn es Rune beschließt, daß dies derjenige ist, der das ganze System von Algo herausfordert. Um mit dieser Version der Darkforce fertigzuwerden, wendest du die gleiche Strategie an wie bei Lashiec - heile Chaz und Rik, wenn sie die Hälfte ihrer Hitpoints eingebüßt haben. Nach ihrer Niederlage verschwindet die Black Wave, Kyra bedankt sich bei euch allen und kehrt nach Meese zurück. Dann siehst du an der Stelle, an der sich der Gumbious-Tempel befindet, plötzlich ein riesiges Feuer. Benutze Ryaka, um zum Tempel zu gelangen.

**GUMBIOS-TEMPEL** - betrete die Ruine. Der Priester erzählt dir, daß die Profound Darkness immer noch existiert und daß du nach Motavia gehen mußt, um das AeroPrisma zu finden, das dich zu Rykras führt. Du mußt im Soldaten-Tempel nach dem Prisma suchen.

**ZURÜCK NACH MOTAVIA** - Wenn du zurückkommst, hat Demi für dich die HydroFoil vorbereitet. Gehe via Ryaka-Technik nach Krup, dann in die HydroFoil und dort rechts über das Wasser zum Soldaten-Tempel. Dort triffst du einen Mann namens Seth, der dich auf deinem Weg durch den Tempel begleitet. Hüte dich vor ihm. Ganz oben gehst du hinüber zur Rückseite des Raums, um an die Kiste mit dem AeroPrisma hinzukommen. Chaz hält es in die Höhe, und es zeigt den Weg nach Rykros. Seth schreit und verwandelt sich in die Darkforce! Diese Manifestation erledigt man leicht. Du solltest zwischen dem 40. und 45. Level sein, dann kannst du ihn in Grund und Boden schlagen. Dann ruhest du dich bei Kodary aus und speicherst ab. Anschließend gehst du zum Weltraumhafen und startest Richtung Rykros.

**RYKROS** - Du triffst Le Roof, der dir so lange nichts erzählt, bis du vom Strength & Courage-Turm als würdig erachtet worden bist. Speichere ab und geh zu den Türmen.

**COURAGE TOWER** - Begib dich auf die untere rechte Seite des Planeten, dort findest du einen violetten Kristallturm. Taste dich durch den Turm, bis du zu einer Wache namens Salews kommst. Wenn du ihn besiegt hast, hinterläßt er einen Rykros-Ring und den Algo-Ring. Kehre zum Wissenschaftsgrabmal zurück, um abzuspeichern und deinen Proviant zu überprüfen.

**STRENGTH TOWER** - Gehe in den oberen linken Bereich des Planeten, wo sich der Turm befindet. Gehe hindurch, um den Wächter De-Vars zu treffen. Wenn du ihn erledigt hast, hinterläßt er den Palma-Ring, den Mota-Ring und den Dezo-Ring - nimm sie mit.

**ZURÜCK ZU LE ROOF** - Er erzählt dir das Geheimnis von Algo. Wenn Chaz die Wahrheit erfährt, ist er außer sich und weigert sich, weiterzumachen. Rune schlägt vor, zum Esper-Anwesen zurückzukehren.

**ESPER MANSION** - Gehe in die Kammer unter der Telepathie-Kugel, und Chaz allein kann die Schwerthöhle betreten.

**SCHWERTHÖHLE** - Gehe nach oben, dann rechts, dann die Stufen runter, links, einen schmalen Gang hinunter zu einer weiteren Treppe, die nach unten führt. Dann nach oben und die Treppe rauf, um zu der Statue der Elsydeea zu gelangen, die das Schwert hält. Chaz nimmt die Klinge und sieht Bilder von verblichenen Helden von Algo und beschließt, die Dunkelheit zu bekämpfen. Wren erzählt von einem Disaster in Moravia.

Vor der Rückkehr muß man sich allerdings noch mal nach Jut begeben. Gehe von der Stadt aus links, dann nach unten und nach links, um den Waffenstützpunkt zu finden. Dort befindet sich Burstroc für Wren, der Plasma-Launcher und ein Computer-Terminal, das unbegrenzt Repair-Kits produziert.

Gehe nach Rykros und besuche den Tower of Anger. Begib dich zum Courage Tower, dann unten links entlang, bis du den Turm erreichst. Du mußt das Elsydeon haben, um eintreten zu können. Gehe ganz nach oben, und Chaz steht plötzlich mutterseelenallein Alys gegenüber. Schlage sie - Chaz ist darüber verärgert und Re-Faze erscheint, um dir beizubringen, wie du deine negativen Gefühle unter Kontrolle halten kannst. Lehne das Angebot ab, sonst stirbst du! Dann bekommst du die Megid-Technik.

**Letzte Rückkehr nach Motavia**

Kyra und Raja schließen sich dir für den Ritt nach Motavia an. Hahn Gryz und Demi warten am Hafen. Demi erzählt von einem Loch, das sich nördlich von Piata geöffnet hat. Die Dunkelheit ist da. Nun entscheidest du dich, welchen der fünf du in der finalen Schlacht nehmen willst. Es ist egal, wen du dir aussuchst - ich hab es mit allen fünf Charakteren probiert, aber Einsteigern empfehle ich Hahn. Speichere ab und benutze Ryuka nach Piata. In Piata bekommst du etwas Trimate, Sol-Tau, Mondtau und Sternentau.

Durchschreite das Dunkle Portal und mach deinen Weg durch die Straßen, um die Teleporter zu finden. Nach dem siebten Teleporter solltest du auf eine gerade Straße kommen, die zu einem anderen Teleporter führt. Manchmal erscheinen hier kräftige Feinde, von denen manche 13.000 Erfahrungspunkte wert sind. Teleportiere auf einen anderen langen Weg, der zu dem Teleporter führt, mit dem man zur *Profound Darkness* gelangt.

Sie hat drei Formen. Die erste ist ein großes rotes Monster. Benutze hier keine großen Raffinessen, sondern schieße einfach in regelmäßigen Abständen darauf. Die zweite Manifestation ist ein grünes Monster mit beweglichen Fangzähnen. Benutze *GrandCross*, *Blizzard-Combos* und *Wrens Barrier*. Die letzte Form ist eine Frau mit blauem Feuerhaar und einem stacheligen Umhang. Attackiere sie mit ganzer Kraft. *Wrens Barrier* und *BurstRocs*, *Rikas Nasar* und *Doubleslash*, *Chaz' Megid* und *Rayblade*, *Runes Legeon* und *Tandafe* und das Beste, was das fünfte Mitglied zu bieten hat. Ich empfehle *Conduct Thunder*, *Grandcross*, und wenn's wirklich brenzlich wird, benutze du *Holocaust-* und *Blackhole-Combos*. Rette all deine Tuae. Wenn man es ganz toll macht, sollte man nun Level 50 oder darüber erreicht haben.

+++ ENDE +++

dwesten durch das Eis, dann nach Westen, bis du die Berge erreichst, dann wieder nach Südwesten durchs Eis. Dann gehst du wieder nach Westen, bis du nach Jut kommst, das direkt unter dem Tempel liegt.

In Jut mußt du dir unbedingt deine Laconischen Waffen und eine Menge Trimate kaufen, dann gehst du nach Nordosten zum Tempel. Nimm die Treppe links, die nach oben führt. Sprich mit dem Mann, der die Fackel bewacht. Er verweigert dir die Herausgabe, aber dann nehmen Günstlinge des Luftschlosses die Fackel und fordern dich heraus, sie dir zu holen. Rune/Lutz erklärt, daß das Schloß vor Tausenden von Jahren über Parma (Palma!) schwebte und daß seine Überreste immer noch dort schweben könnten. Benutze Ryaka, um Ryuon zu erreichen. Von dort aus gehst du nordwestlich zum Weltraumhafen. Von hier aus begibst du dich zum Luftschloß.

Am Luftschloß gehst du nach oben, durch die Tür und wieder nach oben. Dann an der unsichtbaren Barriere nach rechts, nach oben und durch den Gang. Nach oben, rechts, unten, rechts, unten, rechts, hoch, links, hoch und durch eine Tür. Dann nach oben und durch eine Tür - nach oben, rechts, runter und die Stufen hoch. Von hier aus gehst du nach oben, links, runter und unten durch die Tür. Rechts, runter, durch die untere rechte Tür, dann nach links, hoch, rechts, hoch, links, runter, links und den zweiten Gang nach oben. Nun gehst du links, runter, rechts, runter, links und unten durch eine Tür - dann nach links und rauf durch eine Tür. Den ganzen Weg nach oben, durch eine Tür und wieder ganz nach oben und dort durch die Tür. Gehe weiter nach oben bis zur zweiten Treppe und dann runter.

Nimm die Stufen nach unten, dann gehst du nach oben, rechts, runter und durch die Tür. Runter, rechts und rauf durch eine weitere Tür. Jetzt nach oben, links, hoch und durch eine Tür (du siehst eine zweite Gruppe von Zauberern), dann nach oben, rechts, den Korridor in der Mitte hoch, links, hoch, links und den Gang hoch. Dann links, runter, rechts, runter und die Treppe runter (schon verwirrt?), rechts, hoch, rechts und die Stufen hoch, dann runter, rechts und den zweiten Gang hoch. Nun die Treppe hoch, dann runter, links und durch die Tür. Gehe weiter hoch bis zum oberen Ende des Raums und treffe die Xe-A-Thoul.

Es kann ganz schön schwierig sein, sie zu besiegen, denn sie beherrschen den kombinierten Angriff, der die Party sofort alt aussehen läßt. Konzentriere alle Attacken auf einen von ihnen, bis er stirbt und nimm dich dann der anderen an. Dann wendest du eine *Hinus-Technik* an, verläßt das Schloß und speicherst ab.

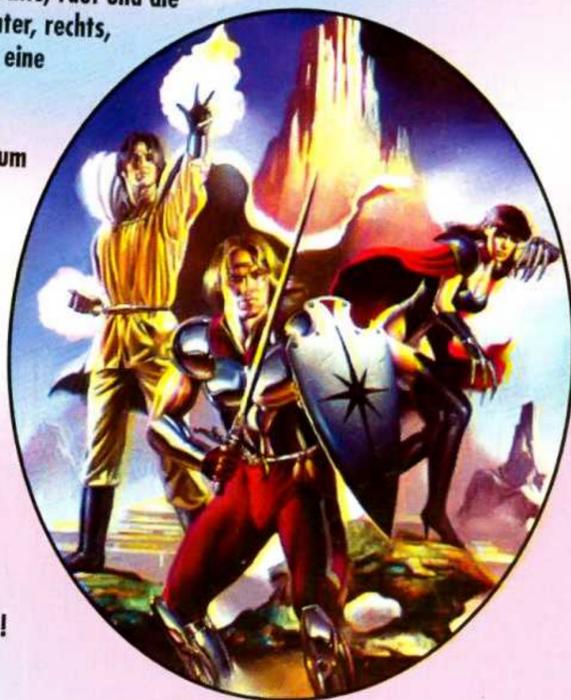
Kehe ins Schloß zurück und gehe direkt nach oben. Wenn du das Trio besiegt hast, ist die Sperre verschwunden. Gehe nun nach oben durch eine Folge von vier Türen und dann eine Treppe hinab. Dann gehst du links, runter, rechts, runter, links, hoch und die Stufen runter. Gehe nach unten, links, runter und rechts - nimm den ersten Gang nach oben und gehe die Treppe hinunter. Dann gehst du nach oben, links, runter, rechts, rauf, links, runter, links, rauf, rechts, runter und die Stufen hoch. Dann wieder runter, links, rauf, rechts, rauf und die Stufen hoch - dann hoch, rechts, runter, links, runter und die Treppe nach oben. Dann runter, rechts, hoch, links, hoch, rechts und hoch durch die Tür ganz oben. Nun gehst du links und durch eine weitere Tür. Endlich!

Öffne die Kiste, und du glaubst, die Fackel eingesammelt zu haben, aber es handelt sich um eine Fälschung. Lasbiec (*Lassic* aus PS I) erscheint und will Rache für Lutz und seine Verbündeten.

Jetzt solltest du den 37. Level oder, noch besser, einen der 40er-Level erreicht haben. Kyra soll ihr *Nafoi* anwenden, Wren den *Burstrac* und *Barrier*, Rune den *Legeon* und *Nafoi*, Rika ihren *Double Slash* und Chas den *Rayblade* & *Crosscut* einsetzen. Heile Kyra, Wren und Rune jedesmal, wenn sie getroffen wurden, nur Chas und Rika sind stark genug, um zwei Treffer einzustecken. Wenn der Kerl erledigt ist, bekommst du die echte Fackel, und beim Tod von Lasbiec explodiert das Schloß. Kehe nach *Dezolis* zurück.

**DEZOLIS (3. Besuch)** - Zurück beim *Gumbious-Tempel*, ist der Minister froh, dir die Fackel zur Benutzung zu überlassen. Gehe zu den fleischfressenden Bäumen. Sobald die Bäume verschwunden sind, begibst du dich zum *Garubek-Turm*.

**GARUBEK-TURM** - Durchstreife den Turm vorsichtig - schließlich triffst du auf ....*Darkforce!*



# PANZER DRAGON II ZWEI

Endlich ist der Nachfolger eines der Spiele da, die zuerst zeigten, wozu der Saturn wirklich fähig ist. Und man sieht, wieviel die Programmierer beim Handling der Saturn-Ressourcen in knapp einem Jahr dazugelernt haben. Panzer Dragoon Zwei darf man sich auf gar keinen Fall entgehen lassen. Wenn man bedenkt, daß der Fortschritt von Altered Beast bis Toy Story auf dem Mega Drive fünf Jahre gedauert hat, ist es um so erstaunlicher, wie schnell der Standard auf dem

Saturn in die Höhe geschneilt ist. Diesen Monat geben wir euch ein paar allgemeine Hinweise und Tips zu dem Spiel, so daß ihr ab der kommenden Ausgabe bereit für die Komplettlösung seid. Jeder Saturn-Besitzer sollte sich dieses Game anschaffen!

## DRACHENGALERIE



## SCHLÜSSEL

- Max Lock** - Maximale Anzahl an Lasern, die zu jeder Zeit gelockt werden können
- Episode** - Ab wann man diesen Drachen benutzen kann



<p><b>1. Hatchling</b></p> <p><b>MAX LOCK: 4</b> <b>EPISODE: Starting Destiny</b></p> <p>vorliebnehmen, hol also das Beste aus ihr heraus.</p>	<p>Lagi beginnt das Spiel in wirklich schwacher Form mit nur maximal vier Laser-Locks! Trotzdem mußt du in den ersten beiden Episoden mit ihr</p>	<p><b>6. Skydart</b></p> <p><b>MAX LOCK: 13</b> <b>EPISODE: 5</b></p> <p>auch die toten Winkel abzudecken, über gewaltige Max Lock-Kapazitäten und die Fähigkeit, sich zu rollen.</p>	<p>Der ultimative Drachen. In dieser Form verfügt Lagi über spezielle Zielvorrichtungen, um</p>
<p><b>2. Glideling</b></p> <p><b>MAX LOCK: 5</b> <b>EPISODE: 3</b></p> <p>Episode mit diesem Drachen bestreiten.</p>	<p>Wie der Hatchling, aber mit der Fähigkeit zu ausdauerndem Flug, so wie es zu Beginn der dritten Episode demonstriert wird. Wenn du nicht genügend Punkte machst, wirst du auch die fünfte</p>	<p><b>7. Type_1</b></p> <p><b>MAX LOCK: 16</b> <b>EPISODE: Schlußepisode</b></p>	<p>Ein kleiner Energie und Berserk-Balken täuscht in Bezug auf die Angriffsstärke. Wenn du es bis Type 1 geschafft hast, bist du eindeutig ein Profi. Mach dich bereit für ein actiongeladenes Finale!</p>
<p><b>3. Windrider</b></p> <p><b>MAX LOCK: 6</b> <b>EPISODE: 4</b></p>	<p>Normalerweise hat sich Lagi bis zur vierten Episode in diese Form weiterentwickelt. Später verwandelt sie sich in eine der drei folgenden Gestalten, je nachdem welchen Weg du einschlägst.</p>	<p><b>8. Pup</b></p> <p><b>MAX LOCK: Unbekannt</b> <b>EPISODE: Pandoras Box</b></p>	<p>Der Baby-Drachen aus dem Intro von Panzer Dragoon Zwei! Lagi mag hier an Größe eingebüßt haben, aber sie verfügt immer noch über eine gewaltige Schlagkraft. Und siehe da - grüne Laser!</p>
<p><b>4. Armonite</b></p> <p><b>MAX LOCK: 8</b> <b>EPISODE: 5</b></p>	<p>Ein großer, schwerbewaffneter Drachen mit kraftvollen Pistolenschüssen. Wenn du in Sachen Technik schlecht abschneidest, wird Lagi in der fünften Episode so aussehen.</p>	<p><b>9. Type_2</b></p> <p><b>MAX LOCK: Massenweise!</b> <b>EPISODE: Pandoras Box</b></p>	<p>Der Endgegner aus dem ersten Teil von Panzer Dragoon! Ein riesiger Kerl mit schweren Lasern und einem gewaltigen Berserk-Balken.</p>
<p><b>5. Brigadewing</b></p> <p><b>MAX LOCK: 10</b> <b>EPISODE: 5</b></p>	<p>Taucht normalerweise in der sechsten oder siebten Episode auf. Es ist die letzte Inkarnation von Lagi. Glücklicherweise ist der Brigadewing sehr mächtig und verfügt über schwere Laser.</p>	<p><b>10. Guardian Dragon</b></p> <p><b>MAX LOCK: Unbekannt</b></p>	<p>Der Endgegner aus Panzer Dragoon (allerdings ohne die schimmernden Flügel)! Er ist gewaltig! Und tough! Und er feuert blitzende Lasersalven ab!</p>



## SPEZIELLES ENDE

am Ende der Episoden 2, 3, 4, 5, und 6 nach folgenden drei Kriterien beurteilt werden:

**CLEAR POINT** - für das erfolgreiche Beenden einer Episode (2 Punkte).

**ROUTE POINT** - wenn man sich für den schwierigeren Weg durch die Episode entschieden hat (1 Punkt bzw. 2, wenn man in der vierten Episode Route 3 wählt).

**TECHNICAL POINT** - für deine Abschlußrate (60%+ gibt 1 Punkt, 90%+ 2 Punkte).

Um die richtige Endsequenz zu sehen, mußt du sechs mit 24 Punkten abschließen und dann sowohl Mother Dragon als auch den Guardian Dragon in der Schlußepisode besiegen. Um diesen Punktestand zu erreichen, mußt du jeweils die drei schwierigsten Routen und durchgehend eine Abschlußrate von 90% erzielen.

Du mußt es dir verdienen, wenn du das spezielle Ende sehen willst. Vielleicht hast du bemerkt, daß deine Leistung



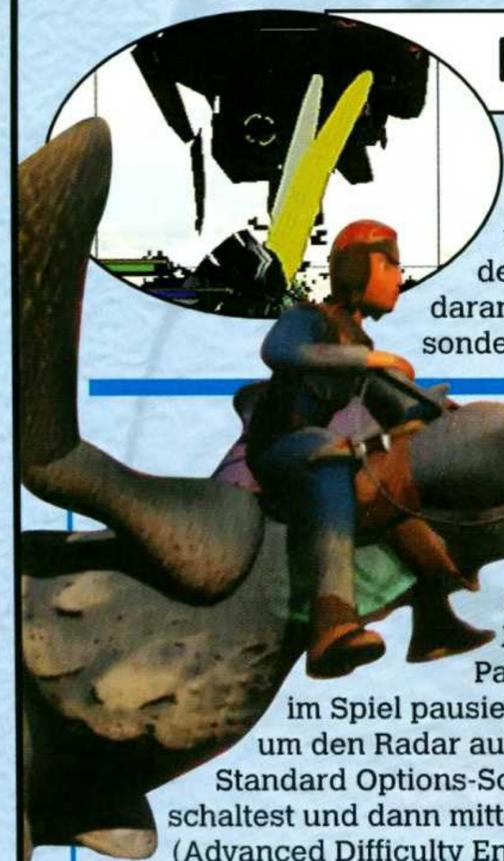
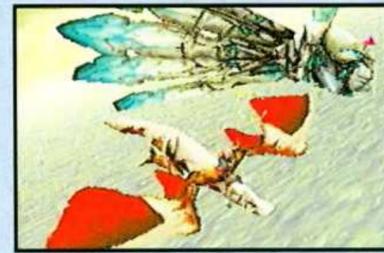
## BERSERK-ANGRIFFE

abschießt. Auch die Laser laden den Balken zwar wieder auf, aber langsamer. Außerdem hilft es, wenn du auf Feinde schießt, selbst wenn diese unverwundbar sind, besonders die Endgegner. Die beiden Schiffe am Ende der ersten Route in der zweiten Episode sind ein gutes Beispiel. Und denk daran: die Berserker-Attacke eignet sich nicht nur gut, um Dinge abzuschießen, sondern sie verschafft dir eine nützliche Phase der Unverwundbarkeit.

Am schnellsten lädt man seinen Berserk-Balken wieder auf, indem man Dinge mit der Pistole

## RADAR

Du kannst den Winkel des Radars in der rechten oberen Bildschirmcke jederzeit so verändern, daß du nicht mehr von oben herabblickst, sondern eine Verfolgerperspektive aus der Nähe einnimmst. Dazu hältst du auf dem zweiten Joypad einfach A. Wenn du das PAUSE MENU in Pandoras Box auf ON schaltest und dann mitten im Spiel pausierst, kannst du das zweite Pad dazu benutzen, um den Radar auf dem Screen herumschieben. Wenn du im Standard Options-Screen den INSTRUMENT MODE auf FULL schaltest und dann mitten im Spiel B auf dem zweiten Pad hältst, kannst du den ADEC-Wert (Advanced Difficulty Environment Control Setting) ans Tageslicht bringen.



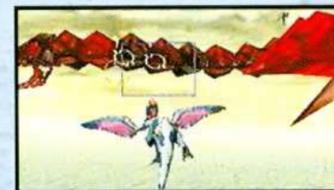
## PANDORA'S BOX

Die wunderbare Pandora's Box wird deinen Options Screen zum ersten Mal schmücken, wenn du das Spiel ganz durchgezockt hast.

Um den Rest der Box-Features zu entdecken (und so alle Fragezeichen verschwinden zu lassen), mußt du das Spiel noch weitere neun Mal beenden! Nach dem fünften Mal werden noch mehr Optionen verfügbar, und nach dem zehnten Mal solltest du eine spezielle Melodie finden, die immer gespielt wird wenn du die Box öffnest. Sie kündigt dir an, daß du nun Zugriff zu allen

Geheimnissen des Spiels hast. Du kannst nun auf jedem beliebigen Level

(einschließlich Zero Space) jeden beliebigen Drachen wählen und hast eine breite Palette an Waffen, die sonst nicht verfügbar sind. Außerdem kannst du dir drei FMV-Sequenzen über die Entstehung von Panzer Dragoon Zwei ansehen, den Schwierigkeitsgrad individuell einstellen und sogar Randy bzw. Lagi ganz allein fliegen!



## SPIELERDATEN

Um an den versteckten Bildschirm mit den Spielerdaten heranzukommen, der die besten Punktestände und Endgegnerzeiten für jede Episode (einschließlich Starting Destiny)

enthält, hältst du die L- und R-Knöpfe auf dem normalen Spieler-Screen. Du solltest den Statur Winged Death anstreben - mit einer Abschlußrate von 100% auf den schwierigsten Routen in jeder Episode.



# REVOLUTION X

**D**ie „New Order Nation“ unterdrückt die Jugend dadurch, daß sie sämtlichen Spaß im Lande auslöscht. Sie haben sogar eine Rockband gekidnappt, die du aus ihrer Gefangenschaft befreien sollst. Die Originalidee für dieses Spiel beinhaltete die Bands „Guns 'n' Roses“ und „Public Enemy“. Daß man sich zu guter Letzt für „Aerosmith“ entschieden hat, war mit Sicherheit kein Fehler. Die Grafik und die Sounds dieses Spiels sind überdurchschnittlich gut, doch was das Spiel erst richtig fetzig macht, sind die unzähligen versteckten Extras (schwer zu finden, aber befriedigend, wenn man sie hat). Nicht unbedingt ein Meilenstein der Spiele-Geschichte, aber auf jeden Fall einen langen Blick wert.



## ALLGEMEINE TIPS UND TRICKS

Schieße einfach auf alles! Du kannst so ziemlich alles zerschießen und dafür Punkte kassieren. Sogar fast jede Wand kann man zerstören. Im „Pacific Rim“-Level zum Beispiel kommst bis zur Spitze des Gebäudes hoch und schießt auf die Plattformen und Säulen im Hintergrund. Du kannst auch in den verschiedenen Levels auf Bäume schießen, bis sie zu brennen anfangen. Im „Amazon“-Level können sich die Gegner so nicht mehr hinter den Bäumen verschanzen und werden zu einem leichten Ziel.



Von Zeit zu Zeit fallen Kisten von oben herab. Schieße auf sie, damit sie sich öffnen, und schieße auf die Objekte darin, damit du sie an dich nehmen kannst. Darin sind Musik-CDs (Silber = 3 CDs, Gold = 10 CDs), eine Super-Waffe (die mehr Schaden anrichten kann), Laserdiscs (starke brennende CDs), ein Schutzschild (hält kurzzeitig Geschosse ab), die Totenkopf-Bombe (zerstört alle Feinde auf dem Schirm und kratzt auch die Fahrzeuge an) und Energie-Shakes (sie bringen dem jeweiligen Spieler mehr Energie).

Am besten zerstört man erst das Objekt, das einen andauernd trifft. Geschütze auf einem Fahrzeug oder NON-Typen sind hierbei ein gutes Beispiel für primäre Ziele. So kannst du einem weiteren Energieverlust oftmals vorbeugen. Kameras, die es im Level gibt, versuchen dich zu erfassen. Zerstörst du sie nicht, bevor sie rot zu blinken anfangen, so werden in diesem Level noch mehr Gegner herbeigerufen. Kannst du sie jedoch vorher zerstören, so wird auch der Level für dich ein wenig einfacher sein. Schieße also schnell auf sie oder schleudere eine CD nach ihnen. Einem „Skate Trooper“ kann man leicht einen Schutzschild entlocken. Warte dazu ab, bis sich der „Skate Trooper“ zu dir umdrehen will und feuere dann eine CD auf ihn, bevor er die Drehung beenden kann. Seine Drehung beginnt er gleich nachdem er seine Waffe auf dich abgefeuert hat. Diesen Trick kann man vor allen Dingen im „Club“-Level gut einsetzen. Am Ende jedes Levels erhältst du Punkte für deine Leistung. Die Anzahl der vernichteten Gegner wird aufgelistet (NON Boys, Skate Troopers, Berzerker, NON Ninjas, EverDronen, NON Natives, Yellowjackets), wie viele Geiseln befreit wurden, wieviel man zerstört hat, und ein sogenannter „Mammy Award“ wird vergeben, der sehr viele Punkte wert ist. Hast du in diesem Level ein Mitglied der Gruppe Aerosmith befreit, so bekommst du einen „Flügel“ verliehen. Hat man während des Spieles dann alle fünf „Flügel“ erhalten, so kann der Spieler (die Spieler) die komplette Endsequenz sehen, in der man mit der Band die Post abgehen läßt. Um ein Bandmitglied zu befreien, muß man auf die „Flügel“ schießen, sobald sich ein Bandmitglied in diese goldenen Flügel verwandelt. Außerdem wird durch diese „Flügel“ die Punktzahl des jeweiligen Spielers vervielfacht (1-5 mal). Kleines Beispiel: 5 Flügel am Ende heißt 5 mal Punktzahl z. B. 1.000.000 macht dann lockere 5.000.000.



# LEVEL 1

## CLUB X, LOS ANGELES, NOVEMBER 11, 1996



Du beginnst den Level im Fluge neben einem NON-Hubschrauber. Schieß nun auf den NON-Helikopter, um so noch vor dem Club X die ersten Punkte zu machen. Wenn du dann auf dem Dach des Clubs ankommst, dann schleuderst du eine CD in das grüne Glasfenster, um so schnell an die goldenen CDs darin zu kommen. Jetzt geht es weiter, und du feuerst auf alle ankommenden NON-Boys. Wenn du sie weiter unten triffst, so fallen sie sogar vom Dach. Danach geht es nach unten bis

vor eine Steinwand vor dem Club. Extrapunkte gibt es, wenn du auf die Katze dort schießt. Die „Skate Trooper“, die durch die Wand kommen, erledigst du mit einer CD. Nun hast du die Möglichkeit, nach links, rechts oder nach drinnen zu gehen. Links und rechts bringt dich jeweils auf die entsprechende Seite des Gebäudes, wo du noch mehr „Skate Trooper“ bekämpfen kannst. Wenn du dagegen hineingehst, so kommst du zuerst direkt zur Kartenausgabe des Clubs. Schieße nun auf die Gegner und zertrümmere alle drei Fenster. Jetzt kannst du wieder links oder rechts in die „Lounge“ des Clubs gehen. Zuerst solltest du aber dann auf das Telefon an der Wand schießen, welches dir dann nämlich jede Menge Münzen ausspuckt. In der „Lounge“ befreist du die Tänzerinnen im Käfig (Geiseln), indem du auf die Schlösser an der Seite des Käfigs schießt. Wenn du einen Blitz siehst und einen Knall hörst, dann sind die Schlösser offen. Am besten schießt du mit deinem Gewehr darauf, bis das Schloß aufblinkt und zerstört es dann mit einer CD. Beim Laufen durch die Reihen solltest du auf jeden Tisch mit einer CD schießen, um so die

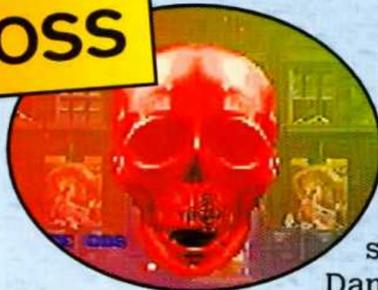


NON Boys gleich zurückzuhalten. Dann kommst du in den Bühnenbereich, wo Aerosmith gerade ihren Auftritt haben. Hinter den Sitzen tauchen nun NON Boys auf und schießen auf dich. Schießt du auf den ersten Stuhl in einer Reihe, so wird dieser aufblitzen, und du gehst diese Reihe entlang. Mit einer CD kannst du eine ganze Reihe wegschießen und so jede Menge Gegner beseitigen. Bei der Bühne greift dich dann der Panzer erneut an, falls du ihn noch nicht zerstört hast. Vernichte zuerst die NON Boys, Geschütztürme und Raketenwerfer. Danach geht es auf die Bühne, und

du wirst Zeuge, wie Aerosmith von NON Boys entführt wird. Nun erscheint Helga und meint, daß du diesen Unsinn stoppen sollst. Dann kletterst du eine Leiter hinauf und kämpfst dich bis zur Garderobe von Aerosmith vor. In diesem Raum solltest du alle NON Boys und das ganze Inventar zerschießen, bevor das Band zu spielen beginnt, um mehr Punkte zu bekommen. Auf dem Band ist Steven Tyler, der dir aufträgt, die Band zu befreien.



### BOSS



Panzer - entledge dich zuerst der NON Boys, Geschütztürme und Raketenwerfer. Benutze dann die Totenkopf-Bombe hinter dem Holzpaneel auf der rechten Seite des Eingangs in den Club X: Du mußt mit einer CD auf das Holzpaneel schießen, um an die Bombe zu kommen. Dann schießt du mit CDs auf den

Raketenwerfer in der Mitte. Solltest du den Panzer nicht zerstören können, bevor er den Screen verläßt, so schießt du auf die goldenen Pfeiler vorne, wenn er wiederkommt. Diese werden dann umstürzen und rufen dabei fast die gleiche Wirkung wie ein Totenkopf-Bombe hervor.



**SECRETS PRIVATE NON BOY DANCE PARTY**

Schieße auf die Katze an der Wand, bis sie zerstört ist. So kommst du in einen geheimen Abschnitt. Die Katze wird allerdings durch den Beschuß schneller und wechselt dauernd die Richtung. Am besten hat man also einen Spieler auf jeder Seite des Bildschirms. Wenn du dann nach links, rechts oder in den Club gehen sollst, dann läufst du diesmal nach rechts. Auch nach links kann man in diesen Abschnitt kommen, und du kannst auch noch zwei Energie-Shakes hinter den zwei Holzpaneelen erreichen. Du mußt hier wieder mit einer CD schießen, um diese zum Vorschein zu bringen. Um nun aber in den Raum zu kommen, mußt du durch das geschlossene Fenster im zweiten Stock des Clubs. Zerstöre das Fenster, und du kannst an einer privaten NON Boy-Fete teilhaben. Schieße auf die Türe im Hintergrund und gehe hindurch in ein Badezimmer, wo du noch mehr Extrapunkte machen kannst. Es ist offensichtlich egal, ob du nun in der richtigen Toilette bist. Du mußt immer noch durch den Haupteingang des Clubs gehen, um an Hamilton heranzukommen.



**TROG**

Um einen Steinzeitmenschen zu erblicken, mußt du die schwarze Katze zunächst zerstören. Danach wirst du eine Palme hinter der Steinwand bemerken. Zerschieße diese schnell mit einer CD. Warst du erfolgreich, so wird der kleine Trog aus der Palme stürzen und seinen Weg über die Steinwand hinweg gehen. Er wird dann wie die Katze immer schneller. Solltest du ihn mehrmals treffen können, so hast du Zugang zu einem weiteren geheimen Abschnitt in diesem Spiel, der jedoch bisher noch unbekannt ist.

**CLUB-X SCHILDER**



Schieße so lange auf die Club-X-Schilder, bis diese zerbersten, und du bekommst dafür 5.000 Extrapunkte. Die zerstörten Schilder beschießt du dann mit einer CD und erhältst noch weitere 25.000 Punkte dafür.

**25,000 PUNKTE TRICK**



Wenn du in den Club gehst, so erblickst du drei Kartenfenster im Hintergrund. Hinter jedem Fenster erscheint ein NON Boy und schießt auf dich. Die NON Boys mußt du nun mit deinem Maschinengewehr durch die untere Hälfte des Fensters hindurch erledigen. Sie werden so durch die obere Hälfte des Fensters geschleudert, und du erhältst dafür 25.000 Punkte. Normalerweise würdest du nur mickrige 500 Punkte für das Zerschneiden der Fenster bekommen.

**TOM HAMILTON**

Du mußt zu Beginn die richtige Toilette in Club-X erwischen. Um genau herauszufinden, in welcher Toilette sich Tom befindet (Herren/Damen), mußt du dir genau merken, in welche Richtung (links/rechts) du ganz zu Beginn des Spiels auf dem Dach des Club-X gegangen bist. Gehst du rechts, so solltest du nach den Kartenfenstern im Club ebenfalls rechts wählen und umgekehrt. Manchmal befindet er sich tatsächlich in der Damentoilette. Hast du dann die richtige Richtung gewählt, so siehst du das Symbol für Damen/Herren an der Wand über den beiden Telefonen. Nun mußt du schnell auf das Schild schießen. Statt direkt in die „Lounge“ zu gehen, gehst du direkt in die ausgewählte Toilette. Hier kannst du wieder alles zerschließen. Wenn du dann Tom gefunden hast, so mußt du auf ihn schießen, um einen Flügel zu erhalten. Nun gehst du auf dem Weg, den du gekommen bist, wieder heraus und begibst dich nun in die „Lounge“.



**10,000 PUNKTE TRICK**

In den Toiletten mußt du mit deinem Gewehr auf die Klopapier-Rollen schießen. Die Rollen springen nun in die Luft. Versuche, sie nun ein zweites Mal in der Luft zu erwischen. Diesmal explodieren sie, das Papier fliegt überall herum, und du wirst 10.000 Punkte dafür erhalten. Das gleiche kannst du auch mit dem kleinen Ring, der aus dem Handtrockner heraushüpft, versuchen. Wenn du den Ring wie im Wilden Westen durch die Luft schleudern kannst, so erhältst du für jeden weiteren Treffer mehrfache Punkte (1.000 Punkte, dann 2.000 usw.).

**GITARREN**



Im Barbereich läufst du links und rechts hindurch. Am Rand dann läufst du vorwärts. Dabei siehst du eine Gitarre an der Decke. Wenn du sie nicht triffst, so läufst du weiter vorwärts. Wenn du sie triffst, dann gehst du zurück zur anderen Seite der Bar.

**BÜHNEN-STRAHLER**



In den Bühnenstrahlern im Club-X sind Extras versteckt. Die vorderen verbergen Schutzsilde und die hinteren verstecken jeweils 2 goldene CDs.

**STEVEN TYLER SCHNAPPEN**



Warte, bis du kurz vor dem hinteren Ende der Bar bist. Wenn du auf das mittlere Stück achtest, so wirst du einen goldenen Spiegel unter zwei Fischen entdecken. Zuerst mußt du jetzt die beiden Fische mit

CDs zerschließen und erst dann den Spiegel zerstören. Solltest du dies vom hinteren Ende der „Lounge“ aus versuchen, so wird es nicht funktionieren. Hat alles geklappt, so kommst du in einen unbeleuchteten Raum hinter dem Spiegel. Hier ist es äußerst dunkel, und die NON Boys greifen aus der Dunkelheit an. Rechts am Bildschirm müßtest du dann etwas im Dunkeln erglimmen sehen. Dies ist der Lichtschalter. Wenn du auf ihn schießst, so geht das Licht an, und du kannst zwei NON Boys und eine Strickleiter erkennen. Erledige die NON Boys, und wenn du dann nach oben steigst, so siehst du einen Vorhang, hinter dem sich dann Steven Tyler mit einer tollen Frau befindet. Schieße auf ihn, und du bekommst einen „Flügel“ dafür. Nun geht es weiter über das Theater hinweg. Erledige alle NON Boys und schieße mit CDs auf die Strahler (1.000 Extrapunkte). Wenn du genau hinhörst, so hörst du sogar, wie die Strahler auf dem Boden aufschlagen! Am Schluß kommst du bei der Sequenz in der Garderobe raus. Dieser eben beschriebene Weg ist aber notwendig, da dir sonst Steven Tyler am Ende des Spieles auf deiner „Party-Liste“ fehlt.



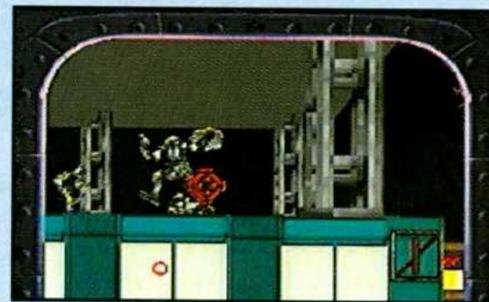
**LEVEL 2**

**FLIEGE DEN NEW ORDER-HELIKOPTER UND ENTDECKE AEROSMITHS AUTO**



In diesem Level beginnst du damit, daß du einen New Order-Hubschrauber klast, um zum Wagen von Aerosmith zu kommen. Zu Beginn schießt du auf die Kisten am Boden und schnappst dir die CDs. Die meisten Abschnitte dieses Levels müßt du an Gebäuden vorbeifliegen und den Helikopter beschließen, sobald er erscheint. NON Boys schießen

dabei von Dächern und aus Fenstern heraus. Und du schießt immer auf den Helikopter, zerstörst so viele Fenster wie möglich, schießt auf die Bäume und sammelst CDs ein, um für den Endkampf bereit zu sein.



**BOSS NON HELICOPTER**

Zuerst vernichtest du die Raketenwerfer und die Maschinengewehre. So wird es für dich um einiges leichter, den Hubi zu zerstören.

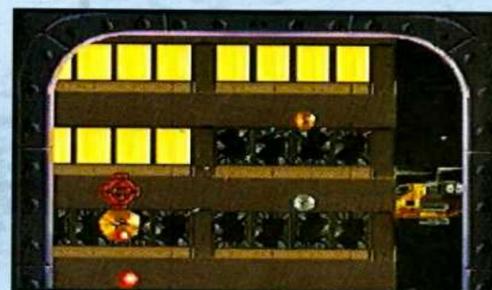


**TRICKS**

Wenn du auf die Scheiben schießt, so verbergen sich oftmals CDs oder Energie-Shakes dahinter. Nun nur noch darauf schießen, und sie gehören dir.

**TIP**

Nachdem du diesen Level beendet hast, solltest du zuerst den „Pacific Rim“-Level spielen und dort CDs und viele andere wichtige Extras aus den Kisten im Warenhaus einsammeln.



# JOHNNY BAZOOKATONE



**D**ieser Rock'n'Roll-Plattformer ist optisch aufregend, temperamentvoll wie Sonic und ungeheuer schwer zu schaffen. In über 30 umfangreichen Levels (einschließlich einiger Bonusstages) geht es drunter und drüber. Es hat nun schon ein paar Monate gedauert, bis Johnny überhaupt erst die Chance bekommt, Anita zu retten, aber diesmal ist er an seinem letzten Ziel angelangt: dem Penthouse. El Diablo! Auf geht's!

Penthouse

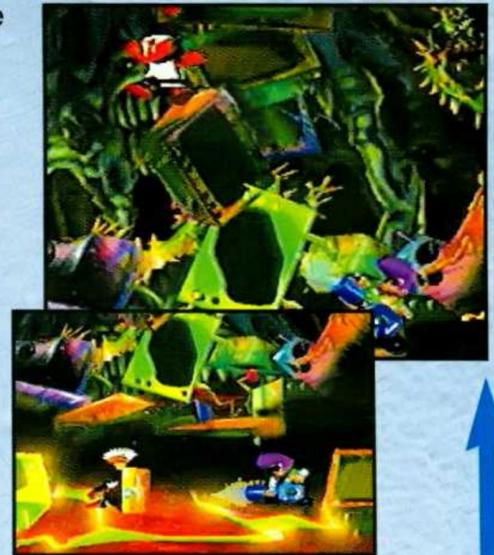
## THE TV ROOM

Die vier Kobolde der Apokalypse (Kung Fu-Kobold, römischer Kobold, SciFi-Kobold und Western-Kobold)



haben sich hier zusammengefunden und sind bereit für den Kampf.

Am besten geht man sie einzeln an, einen nach dem anderen, da die anderen sich zurückhalten, wenn du sie nicht provozierst. Wenn du sie ärgerst, veranstalten sie den reinsten Schaukampf und teleportieren ständig in der Gegend herum. Sie können sich sehr gut verteidigen, warte also, bis sie ihre Anfälle haben und schieß dann ungefähr 20 Sekunden lang auf sie, bis sie explodieren.



Versuche nicht, über die Fernseher an sie heranzukommen - das ist zu gefährlich, und Johnny kann leicht von einem der herabfallenden kleineren, grünen Kobolde getroffen werden. Bleibe auf dem Boden und warte, bis sich deine Opfer herunterteleportieren, um sich mit dir anzulegen. Wenn sie sich in den höheren Regionen des Raums aufhalten, feuere dich nach oben, um eine Attacke zu provozieren.

## EL DIABLO'S DOMAIN

Deine bisher größte Herausforderung! Bisher hast du ihn im Spiel immer wieder in den gerenderten Sequenzen und im Hintergrund gesehen, und nun stehst du ihm Auge in Auge gegenüber. Um es mit ihm aufzunehmen und zu gewinnen, mußt du in Bewegung bleiben. Wenn er seine elektrischen Bälle schleudert, springst du darüber und rennst auf die entgegengesetzte Seite des Bildschirms und feuere unterwegs nach oben.



Wenn er auf der linken Seite ist, sollte Johnny sich rechts aufhalten und umgekehrt. Versuche immer, auf der Diablo gegenüberliegenden Seite zu sein. Schieße diagonal nach oben, wenn du dich in den Ecken aufhältst, und wenn er in die Mitte geht, um einen elektrischen Kreis zu bilden, sollte Johnny in die Hocke gehen, bis die Gefahr vorüber ist. Nach einer Vielzahl von Attacken wird El Diablo tot umfallen - Anita ist frei und Johnny kann sich (hoffentlich) auf das Bazookatone-Sequel konzentrieren.



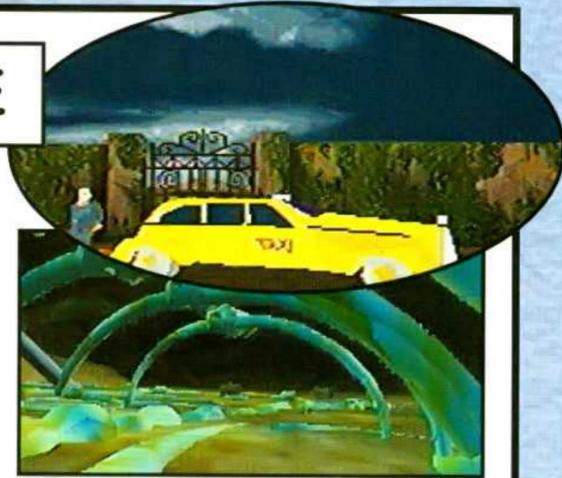
## ALONE IN THE DARK 2

## Jack is Back

**D**ieser klassische PC-Titel hat nun auch seinen Weg auf den Saturn gefunden. Ein großartiges Spiel und sein Geld wirklich wert, aber auch elend schwer! Deshalb bekommt ihr von uns nun die Komplettlösung, damit ihr in der Lage seid, den einäugigen Jack und seine Bande zu besiegen!

## ALLGEMEINE TIPS UND HINWEISE

Nimm immer alles mit, was ein Toter bei sich trägt. Manchmal kommst du aus unerfindlichen Gründen einfach nicht mehr weiter. Meistens hast du dann irgendein entscheidendes Item vergessen, das dir den weiteren Weg durch das Abenteuer ermöglicht. Nimm wirklich alles mit, was du finden kannst und setze die Items bei jeder sich bietenden Gelegenheit ein. Lies alle Bücher, die sich im Spiel finden. Dort erhältst du oft Hinweise, wie du an bestimmten Piraten vorbeikommst und wo du durch den Einsatz von Items



vorbeikommst und wo du durch den Einsatz von Items einen Kampf vermeiden kannst. Die meisten Items, die man benutzen oder mitnehmen kann, heben sich sehr deutlich vom Hintergrund ab. Immer wenn du ein Item siehst, das sich nicht nahtlos in den Background einfügt, solltest du versuchen, es zu verschieben. Die Chancen stehen gut, daß es funktioniert. Viele Puzzles erfordern, daß du an einer ganz bestimmten Stelle stehst. Wenn dein Vorhaben einmal nicht funktioniert, versuchst du es noch einmal, nachdem du deine Spielfigur ein wenig anders plaziert hast. Einige der Waffen scheinen auf den ersten Blick sehr wenig Kraft zu haben, aber sie erweisen sich als nützlich, wenn Eile geboten ist (z. B. die Pistole oder der Schläger). Das Kämpfen kann man sich dadurch recht leicht machen, indem man sich seinem Opfer nähert und so oft wie möglich darauf einschlägt. Die meiste Zeit werden deine Gegner versuchen, auf dich zu schießen, treffen aber stattdessen ein Stelle hinter dir. Die Piraten sind schlechte Schützen und treffen meistens die Wand. Trinke alle Flaschen leer, die du finden kannst, denn sie stellen deine Gesundheit wieder her. Denke daran, daß die Karo-Spielkarten sehr wichtig für die Lösung dieses Spiels sind.

## DER PARK

Die Eingangstür ist immer zugesperrt, auch wenn du darüber nicht informiert wirst. Erledige den ersten Mann mit deinen bloßen Händen, nimm seine Thompson, den Patronengurt und die Flasche. Gehe auf das Haus zu, bis dir zwei Piraten entgegenkommen. Den ersten kann man recht leicht eliminieren, da er nicht zurückschießt, bis er



ganz nah an dir dran ist. Töte ihn schnell und gehe dann zurück bis zu der Stelle, an der du Carnby von oben siehst. Gehe bis an den oberen Bildschirmrand und schaue nach unten auf den sich nähernden Piraten. So hast du genug Zeit, ihn zu erschießen, bevor er dir zu nahe kommen kann. Es wird eine Weile dauern, bis du die richtige Position gefunden hast, da das Zielen mit der Pistole nicht eben einfach ist. Schiebe den Anker zwischen den beiden Statuen zur Seite und betrete den Park.

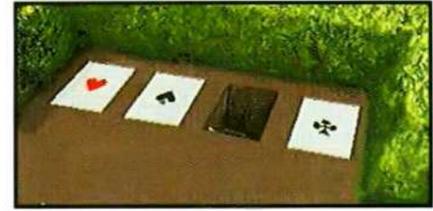


Hinter der ersten Ecke wartet jemand auf dich. Erledige ihn von der Ecke aus und nimm das Bild mit, das der Kerl zurückläßt. Wende dich nach rechts und erledige den Piraten. Nimm den Patronengurt und die Flasche. Geh in die Richtung, aus der der Kerl gekommen ist - nimm das Seil und vergiß nicht, daß du eine Karo-Spielkarte gesehen hast. Gehe zurück an die Stelle, an der du das Bild gefunden hast. Beim Überqueren der Kreuzung hörst du ein weiteres „Hey you!“. Erschieße den Piraten mit deiner Thompson und gehe auf dem Screen nach oben. Der nächste Bösewicht ist tückisch! Laß ihn nicht zu nahe an dich heran - bleib nah an der linken Wand und feure deine Thompson auf ihn ab.





Wenn du ihn jetzt vernichtest, wird er dich später nicht mehr belästigen. Gehe zum Toten und nimm den Patronengurt. Kehre zur Kreuzung zurück und begib dich an den unteren Bildschirmrand. Dort triffst du auf einen weiteren harten Schurken im Trenchcoat. Erledige ihn und gehe weiter, bis du den Haken findest. Du hörst ein weiteres „Hey you!“ Wenn dir das Töten keinen Spaß macht, trittst du auf die Karo-Karte.



### DER KELLER

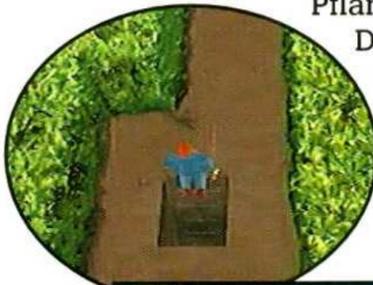


Gehe geradeaus und vernichte den grünen Kerl. Nimm die Flasche, aber kümmere dich noch nicht um die Leiter. Begib dich in den anderen Teil der Höhle. Hol dir den Buben unter der Kiste. Daraufhin erscheint ein Altar, und ein Geist bewegt sich vom anderen Ende des Ganges auf dich zu. Gehe bis zum Altar, schwinde deine Waffe und drehe dich um. Trotz seines Aussehens handelt es sich hier um den leichtesten Gegner im ganzen Spiel. Benutze den Buben am Altar, dann bekommst du ein Piratenschwert, das der Geist hinterlassen hat. Nun hat sich eine weitere Falltür geöffnet, die dich zu einer weiteren einsamen Karo-Karte führt.



### DER PARK (FORTS.)

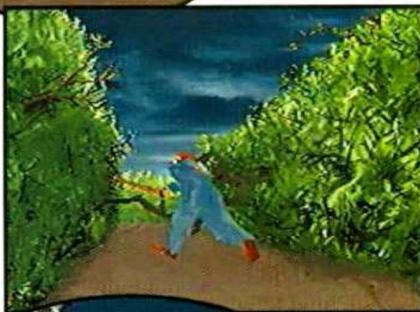
Suche im Garten die Schlingpflanzen, die nach dir ausschlagen. Benutze das Piratenschwert, um sie zu zerstören. Bewege dich beim Zuschlagen nicht nach vorne. Bei zweien der vier Schlagtechniken, die Carnby beherrscht, macht er einen Schritt nach vorne - dadurch würdest du in die Reichweite der Schlingpflanze geraten. Bewege dich also nicht vorwärts, sondern bleib so weit entfernt stehen, daß dich die Pflanze nicht erwischen kann.



Der nächste Gegner ist einer der härtesten im ganzen Spiel: Pegleg. Am besten (und leichtesten) erledigt man ihn, indem man seine Kanone



schwingt und schnell in den Bereich rennt, der Pegleg gegenüberliegt. Drehe dich um, ziele auf Pegleg sofort, wenn er ins Blickfeld kommt. Wiederhole dies, bis er geschlagen ist. Mit dieser Methode sollte der Pirat nach einigen Sekunden aus dem Weg geräumt sein, ohne daß man selbst getroffen wird. Wenn Pegleg tot ist, nimmst du die Flasche bei der gegenüberliegenden Hecke und die Zeitung, die Pegleg hinterläßt. Schau dir das Foto an, das einer der Piraten fallen



ließ, und du stellst fest, daß es genau das Gebäude darstellt, vor dem du gerade stehst. Du mußt nun nur noch den Arm der Statue bewegen, um die Tür zu öffnen. Benutze aus deinem Inventar entweder den Haken oder das Seil. So verbindest du die beiden miteinander. Du benutzt Haken



und Seil, wenn du direkt vor der Tür stehst. Sie öffnet sich, und du kannst das Haus betreten.



## UNTER DEM HAUS



über die Brücke zu Strykers Leichnam. Nimm ihm seine Aufzeichnungen und den Pfeifenputzer ab. Um die verschlossene Tür zu öffnen, schiebst du die Zeitung unter der Tür durch und benutzt anschließend den Pfeifenputzer mit dem Schlüsseloch. Auf diese Weise kommst du an den Schlüssel



heran und kannst den nächsten Raum betreten. Stelle dich neben den Hebel links und benutze die Papiertüte. Benutze die aufgeblasene Papiertüte, und wenn der Pirat aufsteht, betätigst du den Hebel und machst einen Schritt zurück. Wenn dein Timing stimmt, wird das Faß den Piraten treffen und ihn durch das Loch in der Wand ins Meer fallen lassen. Nimm die Riot Gun, das Buch und die Flasche. Begib dich hinter die Standuhr und benutze die Kurbel, um einen Geheimgang zu öffnen. Gehe hinein und sammle die Munition für die Riot Gun ein. Lade die Gun. Gehe nach oben ins Erdgeschoß des Hauses.



## DER KELLER DES HAUSES



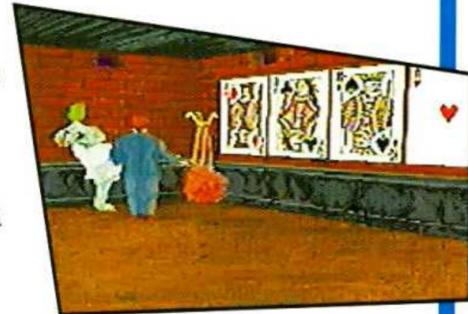
Erledige zuerst den Musiker und vergiß nicht, den Haken mitzunehmen. Nun hörst du vielleicht, daß irgendwo in der Nähe eine heftige Schießerei im Gang ist.



Nimm den Schläger und begib dich zur Tür. Gehe noch nicht die Treppe hoch! Hier stehen zwei Piraten, die Schießübungen machen. Kümmere dich zuerst um den grünen Kerl, denn er gibt schon nach einem Treffer den Geist auf. Dann rennst du auf den zweiten Schützen zu und schlägst aus unmittelbarer Nähe auf ihn ein. Wenn beide tot sind, gehst du auf die Ziele zu und schlägst mit den Händen oder dem Schläger auf sie ein, bis sie alle Karo zeigen. Sie drehen sich entweder um eine oder um zwei Karten weiter, je nachdem, wo du stehst. Wenn alle Ziele auf Karo stehen, öffnet sich die Tür daneben,

und ein Pirat kommt heraus. Gehe nah an ihn heran, strecke ihn nieder und begib dich in den Raum. Nimm die Flasche und den Whisky. Benutze die Münze mit dem Spielautomaten. An der Rückwand des Raums befinden sich außerdem noch zwei Bücher.

Gehe wieder nach draußen und nähere dich dem Mann, der am gegenüberliegenden Ende des Raums steht. Lasse in seiner Nähe die Whisky-Flasche fallen und schau zu, wie er sie aufhebt, leertrinkt und dann stirbt. Warte, bis der Mann wirklich tot ist, bevor du den Sack aufhebst. Benutze den Sack und zieh dir das Weihnachtsmänner-Kostüm an. Dann gehst du wieder in den Raum nebenan und die Treppe hoch.



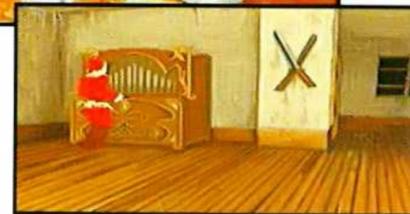
## ERDGESCHOSS DES HAUSES



an der Statue vorbeigehst. In der Küche nimmst du die Eier, die

Bratpfanne, den Wein und das Gift.

Höre dir die Hinweise des Kochs an. Er wird nach ein paar Augenblicken seine Pfeife gegen dich einsetzen. Greife ihn einfach mit der Bratpfanne oder der Gun an. Benutze das Gift mit dem Wein. Begib dich zur Tür neben der Statue und stelle dort den vergifteten Wein ab (trink ihn ja nicht aus Versehen!).





Warte das Ergebnis ab und drehe dich dann sofort um, denn ein dicker Pirat greift dich mit einem Gewehr von hinten an. Es ist sehr schwierig, diesen Kerl zu erledigen. Am besten benutzt du dazu die (bisher nicht eingesetzte) Riot Gun, um ihn auszuschalten, bevor er so nahe an dich herankommt, daß er auf dich schießen könnte. Gehe durch die Tür, die du mit dem Wein geöffnet hast und benutze deine beiden Tokens an der Jukebox vor der Statue. Das goldene Token läßt eine Dublone auf dem Boden erscheinen, und mit dem hölzernen kannst du die Tür öffnen. Gehe in den Raum und hol dir die kugelsichere Weste (zieh sie sofort an) und den Munitionsgürtel. Laß die Thompson liegen,

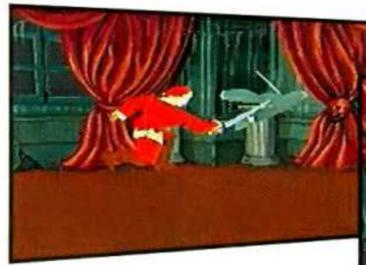


denn sie hat Ladehemmung. Nun stellst du dich neben die Statue mit dem Dreizack, nimmst die Krone und gehst die Treppe hinauf.

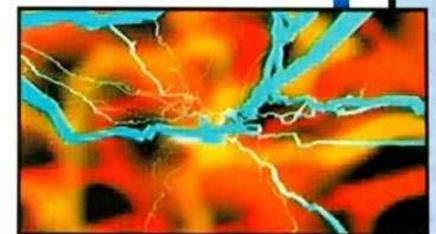
## DER ERSTE STOCK DES HAUSES



Eliminiere den Piraten mit den beiden Pistolen, indem du einfach auf ihn zugehst und ihn mit der Bratpfanne schlägst. Öffne die Tür und betrete den Gang. Öffne die Tür, die dir gegenüberliegt, und du gelangst in den Billardraum. Hebe die Derringer auf, die dein Gegner wirft, dann erledigst du ihn mit einem Schuß oder mit der Bratpfanne. Hebe den Stock auf, den der Pirat fallenläßt und begib dich ans andere Ende des Raums. Durchsuche die Bücherregale, um an ein Buch und an ein Pergament heranzukommen. Gehe in den Gang zurück und öffne die



nächstgelegene Tür (die andere Tür am Ende des Gangs führt ins Bad, und dort mußt du jetzt nicht hin). Nun bist du im Schlafzimmer der Hexe. Benutze den Stock, um die beiden Schwertarme aus der Distanz zu erledigen. Nimm das abgerissene Pergamentstück, das sie bewachten und füge es mit dem anderen Pergament-Fragment zusammen. Durch das komplette



Pergament bekommst du einen wichtigen Tip, wie du weiter vorgehen solltest. Es gilt, die Königin in diesem Raum zu krönen. Setze die Krone einfach auf die Büste mit dem Frauenkopf im Hexenschlafzimmer. Nun bist du bereit, weiterzumachen. Gehe in den Raum, der unmittelbar neben dem Schlafzimmer liegt und hebe das Amulett vom Boden auf.

## DAS DACHGESCHOSS



Hol dir die Message und die Flasche. Gehe nach draußen in den Hauptraum. Dort mußt du

dir ein paar Piraten vom Hals schaffen. Eliminiere sie auf die übliche Art und Weise und hebe den Schlüssel und die Granate auf. In der Kiste neben der Tür findest du eine Thompson und einen Patronengürtel. Gehe in den Raum, der dem Eingang gegenüberliegt, durch den du gekommen bist. Dort triffst du den Clown, den du im Intro bereits gesehen hast. Wenn Carnby hier nur den gleichen Weg nehmen könnte, den Stryker gegangen ist! Der Clown schlägt dich nicht, mach dir also keine Sorgen.

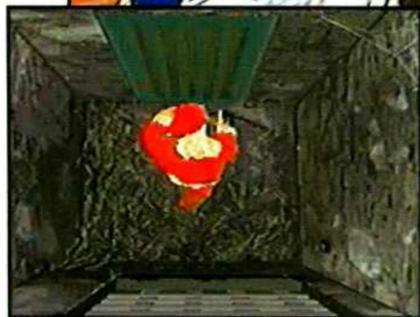
Führe ihn in die Nähe der Öffnung, die ins Gewächshaus führt, dann wirfst du den Bommel hinein. Der Clown wird ihm nachrennen und dadurch die Schlangen vom Eingang weglocken.

Hier kommt es auf die genaue Position an, weshalb du vielleicht mehrere Versuche brauchst. Gehe hinein und stelle dich neben den Kamin. Werfe die Granate hinein, denn so kannst du zwei Piraten im



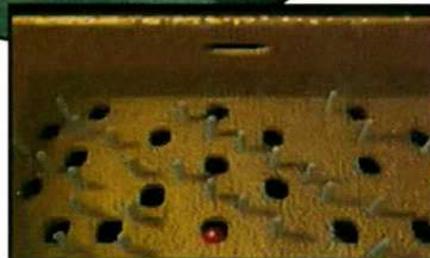
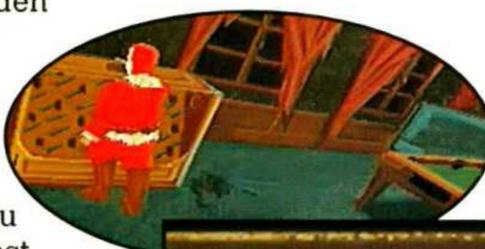
darunterliegenden Stockwerk ausschalten.

## NACH DEM DACHGESCHOSS



Die Granate tötete die beiden Bösewichte, aber trotzdem sind da unten noch eine Menge Leute unterwegs. Am besten schafft man sie alle aus dem Weg, indem man versucht, so schnell wie möglich hinauszukommen und in der Küche oder in der Lobby auf sie zu warten. Schlage sie nieder, wenn sie durch die Tür kommen. Eine der besten Waffen hierfür ist der Schläger, denn mit ihm ist man am schnellsten. Nimm die rote Billardkugel vom Christbaum ab und gehe wieder nach oben in den Billardraum. Benutze die Kugel mit der großen Kiste mit den Löchern. Wenn sich dann die

Bücherregale bewegen, benutzt du den Schlüssel an der Tür und gehst hinein. Nach den Reminiszenzen des einäugigen Jack benutzt du den Haken, um die Tür zu öffnen. Gehe hinunter ins Erdgeschoß und in die Küche. Die Hexe kommt herein, und du bist gefangen. Du kannst machen, was du willst, aber Elizabeth wird dich immer wieder fangen.

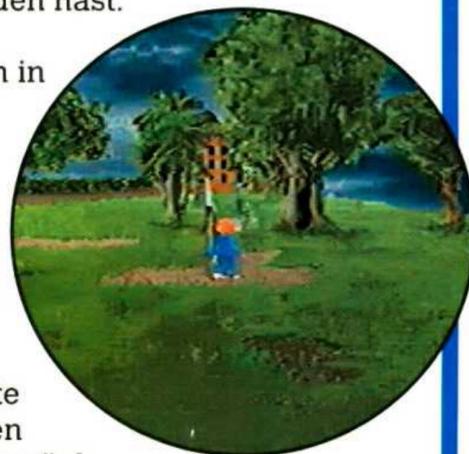


## ALS GRACE IM GARTEN

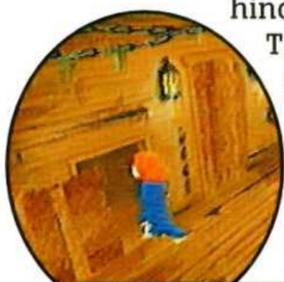
Hier beginnt ein neuer Teil, der extra für die Saturn-Version hinzugefügt wurde - in der PC-Version findet sich Grace direkt auf dem Piratenschiff wieder. Nun steuerst du also Grace. Sie taucht bei der Anker-Statue auf - von dort aus mußt du auf das Haus zugehen und den Wagen untersuchen. Stelle sie neben den Kofferraum und versuche, diesen zu öffnen. Du brauchst wahrscheinlich eine ganze Weile, bis du die richtige Stelle gefunden hast. Wenn du es geschafft hast, öffnet ein Mann die Vordertür, und Grace kann hineinklettern. Innen sammelst du die Billardkugel ein. Der Mann wird sich in den Wagen setzen und durch das bewachte Tor in den Garten fahren. Er stellt das Auto ab und verschwindet.

Grace kann nun den Wagen verlassen und wird wieder von dir gesteuert. Erst muß sie den Haken von den drei Piraten besorgen, die im Sommerhaus herumstehen. Bewege dich langsam durch das Gras auf sie zu, solange sie in die entgegengesetzte Richtung schauen. Wenn du den Haken hast, gehst du auf dem gleichen Weg zurück zum Auto, auf dem du gekommen bist. Vielleicht brauchst du ein paar Versuche, bis du die beste Route herausgefunden hast. Grace steht jetzt wieder hinter dem Auto. Gehe nach links unter die Bäume. Zwischen den Bäumen verbirgt sich ein Putting Green - wenn du den Ball ins Loch puttest, erscheint neben einem der Bäume eine Statue.

Gehe auf die Statue zu und benutze den Haken damit. Nun springt ein Pirat aus dem Baum, fängt Grace und trägt sie fort zum Piratenschiff.



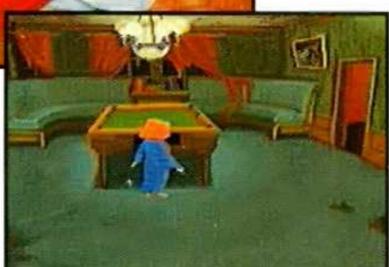
# AUF DEM SCHIFF



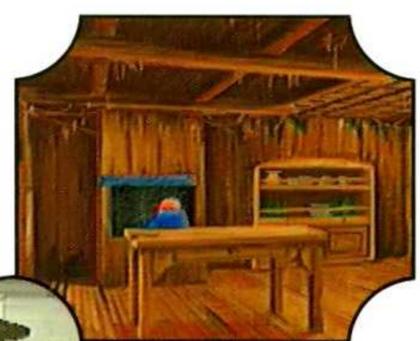
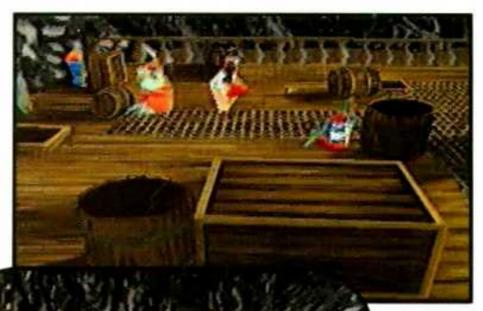
Drücke das Holzbrett neben der Tür zur Seite. Gehe hindurch und auf den Tisch zu. Nimm alle Items auf dem Tisch an dich und benutze die Körner mit dem Papagei. Iß das Sandwich, um deine Punkte aufzubessern. Schau dir unterwegs die Karte an der Wand an. Wenn du draußen bist, mußt du dem ersten Piraten aus dem Weg gehen. Renne den Gang links von Grace hinunter und verstecke dich in dem schwarzen Loch auf der Seite. Sobald der Pirat an dir vorbeigelaufen ist, rennst du hinaus und gehst hinter dem Piraten her. Du rennst zur Leiter und steigst sie hoch, dann führt eine weitere Leiter dich aufs oberste Deck. Hier mußt du hinter den Fässern bleiben, damit dich die Piraten nicht sehen. Renne im Uhrzeigersinn von Kiste zu Kiste. Hebe die Zündholzschachtel auf und klettere das Loch daneben hinunter. Nun befindest du dich in der Kajüte des Kapitäns. Nimm die kleine Kanone von der Kiste, die Vase aus dem Regal und halte dich in der Nähe des Betts auf. Dann stellst du dich direkt vor die Tür, stellst die Kanone ab und benutzt den Pfeffer

damit. Wirf die Vase auf die Tür, warte, bis der Pirat hereinkommt und benutze dann die Streichhölzer an der Kanone. Hebe die Glocke auf, die der Pirat hinterläßt.

Gehe in den Schrank und nimm den Stab des Kapitäns an dich. Nimm das Hühnerbein und benutze die Glocke vor dem stummen Diener. Klettere hinauf und nimm den Schlüssel. Benutze den Schlüssel an dem Spind in der Küche und benutze den Freezer oder die Melassen in dem Durchgang. Gehe in den ersten Stock und benutze deine andere Waffen gegen den Piraten. Nun gehst du in den Billardraum, sammelst das Token ein und begibst dich zurück in den Raum des Kapitäns. Benutze den Kapitänsstab an dem Schreibtisch und hol dir den eisernen Schlüssel und das Buch. Gehe in das



Hexenschlafzimmer und in den Raum daneben, in dem Carnby das Amulett aufgesammelt hat. Benutze den Kapitänsstab, während du auf dem steinernen Quadrat stehst. Nun wirst du mit einem Stab ins Erdgeschoß zurückteleportiert. Nun solltest du in den Orgelraum gehen und den Teddybären vor dem Klappbett (das Ding neben der Tür, die ins Kinderzimmer führt) fallen lassen. Benutze nun den Stab mit der Orgel. Auf diese Weise deaktivierst du das Kraftfeld, und du kannst das Token links in die Orgel stecken. Dies bereitet allen verbliebenen Piraten ein Ende.



## ZURÜCK ALS CARNBY - DIE REVANCHE



Von nun an mußt du wieder den gefesselten Carnby steuern, während Grace

von einem Piraten an den Armen festgehalten wird. Bewege deine Arme, indem du so lange auf dem Steuerkreuz herumdrückst, bis du den eisernen Schlüssel an dich nehmen kannst. Benutze den Schlüssel



und befreie dich. Töte den Piraten mit deinen bloßen Händen und hebe sein Schwert auf. Gehe durch die Tür, erledige den herannahenden Piraten und hebe die Thompson sowie die Flasche auf. Nun gehst du in den Gang und killst den dritten Piraten. Hebe die



Sicherung und die Pistole auf, die der Pirat fallen läßt. Gehe durch die vor dir liegende Tür, um in das Kaminzimmer zu gelangen. Schaff dir die beiden Kerle vom Hals und nimm den Schürhaken, die Zange und den Schlüssel in der Ecke mit. Dann gehst du zurück in den Gang und betrittst den Raum mit dem betrunkenen Piraten. Töte ihn und nimm die

beiden Postmäntel, die Pistole, die Munition, die Flasche und eine weitere Pistole mit. Schiebe das Faß von der Wand weg und nimm die Flasche, hinter der sich eine Message befindet. Um das Faß von der Wand wegzurücken, gehst du in kleinen Schritten vor und

richtest dich mit jedem Schritt ein wenig mehr nach links. Auf diese Weise kannst du das Faß wegschieben, ohne daß es zwischen den beiden Wänden steckenbleibt.

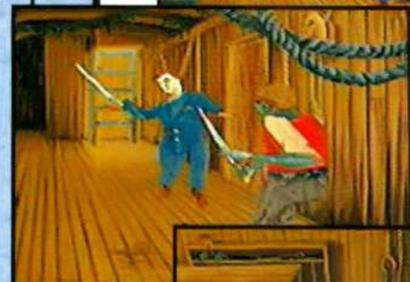
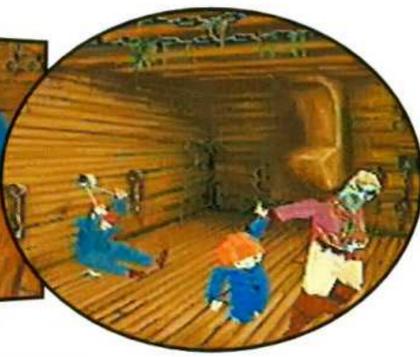


Werfe die Flasche und hebe das darin befindliche Pergament auf. Gehe durch die Tür am Ende des Gangs, zerstöre den Pistolen-Piraten mit deinem Schwert und nimm

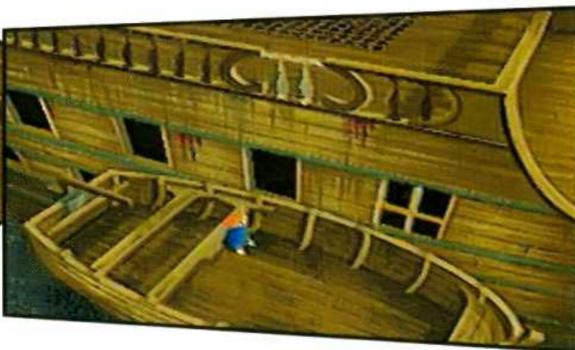
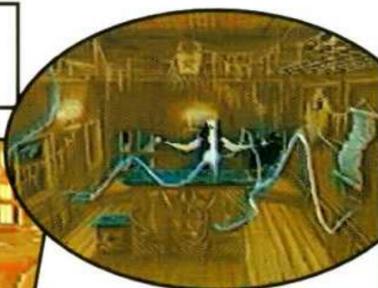
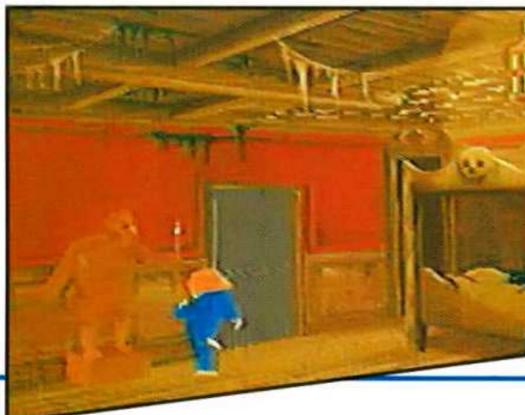
Munition und Flasche mit. Laß dich auf deinem Weg zu der verschlossenen Tür in diesem Stockwerk von niemandem aufhalten. Benutze den Schlüssel, um hineinzukommen.

Du befindest dich nun in der Pulverkammer, überleg also zweimal, bevor du dein Gewehr abfeuerst. Benutze das Schwert, um den Schwertmeister zu töten. Nimm das Buch und das Pulverfaß und begib dich auf das Oberdeck. Öffne alle Türen, die du aufbringst, denn es gibt zwei Räume, die du betreten kannst. Ein Schlafzimmer (bleib nicht zu lange drin, denn du willst ja die Piraten nicht aufwecken) und eine Kammer mit einer Kanone. Töte den

Kerl, der neben der Kanone schläft und benutzt die Zange, um die Kanone zu lösen. Nun schiebst du die Kanone nach links (sehr schwierig, denn man braucht eine ganze Weile, bis man die richtige Position gefunden hat. Lasse das Faß irgendwo im Schlafzimmer fallen (Carnby stellt das Faß immer neben die Wand). Benutze die Sicherung an der Kanone und das Feuereisen, um eine Explosion auszulösen. Gehe in das, was vom Schlafzimmer übriggeblieben ist - nimm die Flasche und die Goldstücke. Benutze die Goldstücke in der Nähe der verschlossenen Türen und töte die beiden Zwerge. Gehe in die Richtung, aus der sie gekommen sind und sammle die Flasche ein. Töte den Koch hinter der Tür, sammle die metallene Karo-Spielkarte ein und benutze sie an der letzten verschlossenen Tür. Gehe hinein und laß dich noch einmal von Elizabeth verhexen.



**WIEDER GRACE**



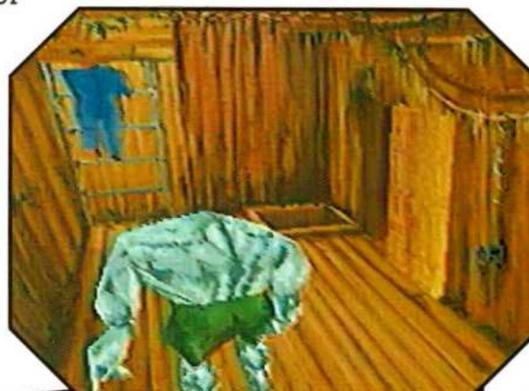
Nachdem du wieder die Kontrolle über Grace übernommen hast, gehst du auf die Statue zu und benutzt damit den Loa-Stab. Die Tür öffnet sich, Gehe hindurch und benutze das Hühnerbein.

**ZURÜCK ALS CARNBY - DAS ENDE!**

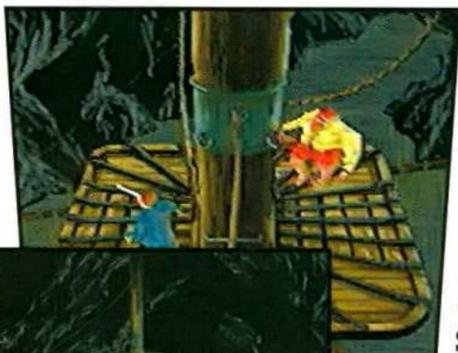


Der Geist ist viel zu stark für Carnby, deshalb kletterst du

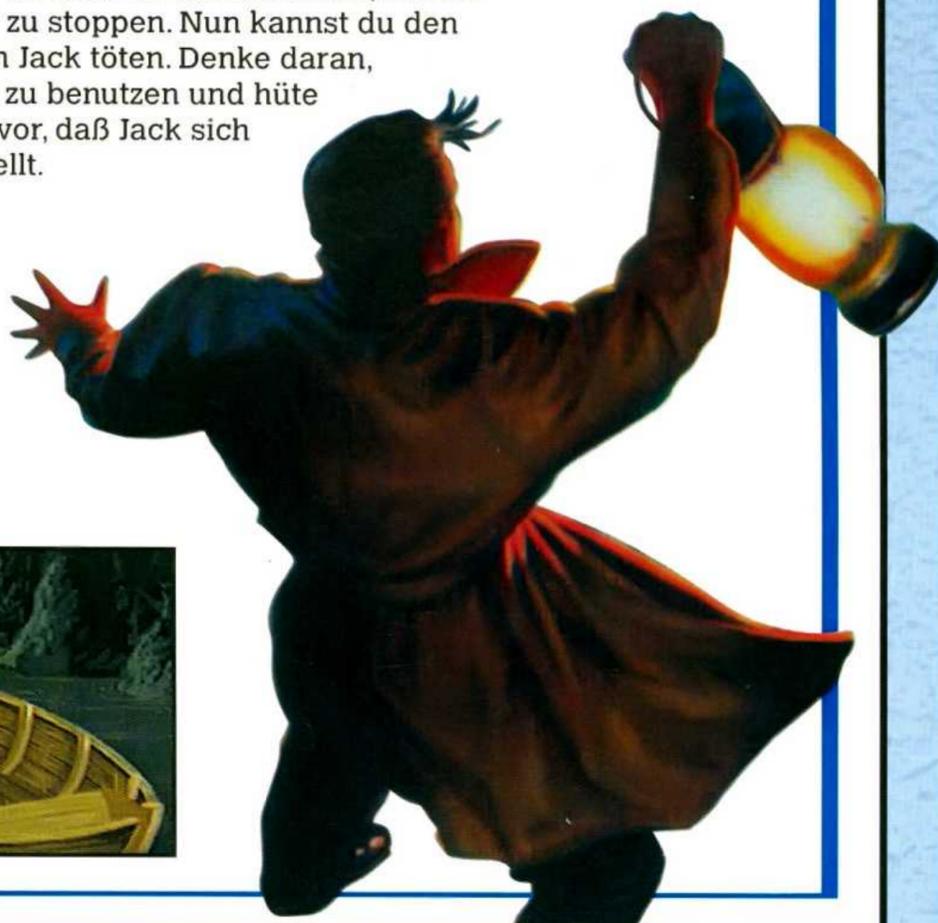
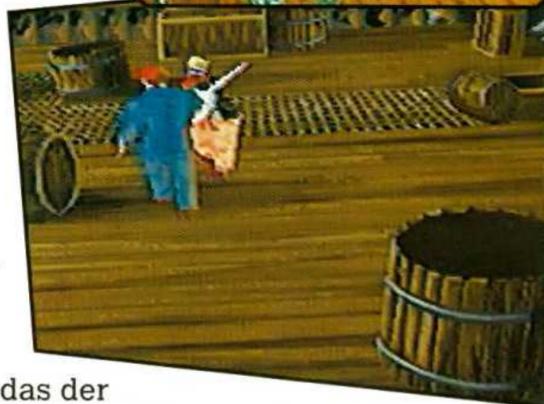
die Leiter hoch auf das Hauptdeck. Erledige alle, die sich auf der Brücke aufhalten und sammle den Haken ein. Dann kletterst du den Mast hoch. Warte auf den Kerl und schlage ihn einmal mit deinem Schwert, damit er fällt.



Benutze den Haken an dem Seil und laß dich nach unten gleiten. Begib dich auf



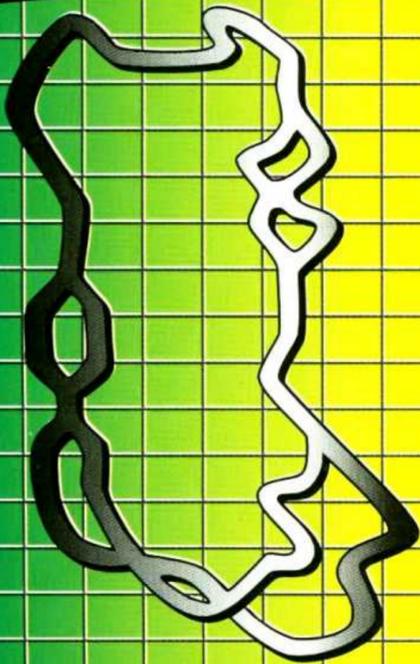
die halbe Höhe des Masts und töte den Martial Arts-Typen mit deinem Schwert. Danach läßt du dich einfach auf das Oberdeck fallen und holst dir Nichols Schwert, das der Martial Arts-Kerl zurückgelassen hat. Befreie Grace mit der Zange und laufe zu den Kanonen, um die Sicherung zu stoppen. Nun kannst du den einäugigen Jack töten. Denke daran, Nichols Schwert zu benutzen und hüte dich davor, daß Jack sich tot stellt.



# WipEout™

Und weiter geht es mit rasender Geschwindigkeit durch Tunnels und über Hügel und Berge. Diese futuristische Zusammensetzung aus Höchstgeschwindigkeit, Science Fiction-Raumschiffen und außerirdischer Umgebung macht WipEout zum Geheimtip für Speed-Freaks. Letzten Monat brachten wir euch die Spielhilfen für die ersten fünf Strecken - um jedoch die letzte Strecke heil zu überstehen, mußt du deine Fähigkeiten schon ganz genau kontrollieren können.

## STRECKE 6 - SILVERSTREAM



Location - Greenland  
Length - 6.4km  
Height - 232m  
Surface - Artificial Crystal



Sobald du das Rennen beginnst, kommst du an eine Gabelung. Die bessere Route

hier ist die linke Abzweigung der Gabelung. In diesem Abschnitt befindet sich dann ein steiler Anstieg nach rechts, danach folgt ein Waffen-Icon und ein Speed-Up, wenn es auf der anderen Seite wieder bergab geht. Die Bremsen solltest du nach dem Speed-Up benutzen, falls du einem Unfall aus dem Wege gehen willst. Danach folgt ein scharfe Kurve - hier solltest du die rechten Bremsen verwenden, um die Spur halten zu können. Die nächste Kurve solltest du



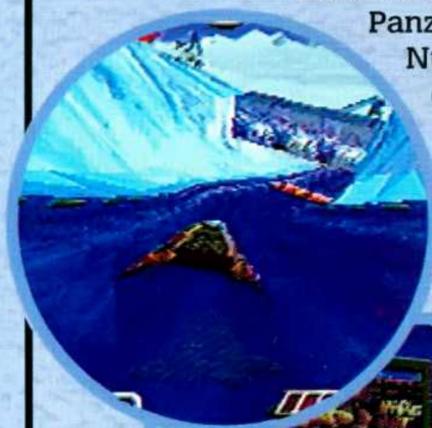
allerdings wieder ohne Bremsen schaffen. Nun kommt eine Kurve unterhalb der Brücke, die sich als die absolut gefährlichste Kurve dieser

Strecke herausstellen wird. Um diese Kurve zu überstehen, mußt du die linken Bremsen für ein bis zwei Sekunden antippen. Jetzt kommt eine weitere Kurve, der eine weitere scharfe Bergauf-Kurve unterhalb der zweiten Brücke folgt. Am Anfang dieser Strecke gibt es ein Speed-Up auf der linken Seite, und du mußt zu Beginn des Anstiegs wahrscheinlich deine linken Bremsen einsetzen. Am Berg gibt es drei Speed-Ups, denen dann eine Link-rechts-links-Kombination folgt. Dann bergab kommt ein Power-Up für die Panzerung rechts und ein Waffen-Power-Up kurz bevor du unten ankommst.

Nun wirst du mit einer weiteren Verzweigung konfrontiert. Nimm hier wieder den linken Weg und schnappe dir alle Speed-Ups im Tunnelabschnitt.

Außerdem gibt es an der äußersten Stelle dieser Sektion ein doppeltes Speed-Up. Hier solltest du dann die linken Bremsen einsetzen, um die Kurve danach richtig nehmen zu können. Gleich nach diesem Abschnitt gibt es wieder zwei Speed-Ups, und die Bremsen werden benötigt, um dein Schiff auszurichten. Kurz vor dem Ende fliegst du zum Dreifach-Speed-Up auf der

rechten Seite und benutzt die Bremsen, um für die Ziellinie in die richtige Position zu kommen.



# TIPS & TRICKS - P-S

**H**olt eure Lieblingsspiele hervor und versucht doch einmal unsere einmalig aufregenden Super-Codes!

## SATURN P

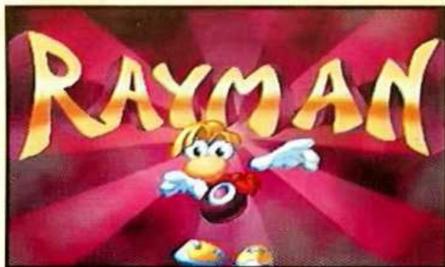
### PEBBLES BEACH GOLF LINKS

#### BETRACHTE DIE FMVS

Drücke einfach irgendwann im Spiel rechts + X + Z, halte die Tasten gedrückt und mache einen Reset am Saturn. Nun drückst du im Menü-Screen die A-Taste und kannst die FMVs ansehen. Mit B kommst du wieder zurück.

## R

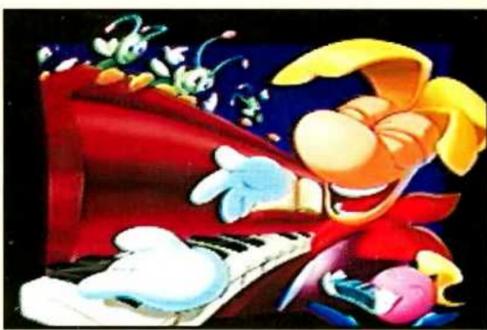
### RAYMAN



#### 10 CONTINUES

Drücke oben, unten, rechts und links während des Continue-Bildschirms. Funktioniert aber nur, wenn du weniger als drei Continues übrig hast.

#### 20 LEBEN



Halte das Spiel an und drücke A, rechts + B, links/unten + R-Taste, Y + Z. Ist nicht so einfach, doch wenn du dann weiterspielst, müßtest du 20 Leben als Belohnung haben.

#### ROBOTICA



#### AUFLADE-CHEAT

Halte die L- und die R-Taste auf Pad 1 gedrückt. Nun kannst du auf Pad 2 A für aufgeladene Schutzschilde, B für Generatoren, C für Geschosse, X für Waffen-Power-Up, Y für den Level-Item, Z für die Karte und Start, um in den nächsten Level zu kommen, drücken.

## S

### SOLAR ECLIPSE

#### PROGRAMMIERER-LEVEL

Halte das Spiel einfach an und gib den folgenden Code ein: rechts, unten, unten, links, C, rechts, A, Z, Y. So kommst du in einen Level, wo du gegen die Köpfe der Programmierer kämpfen mußt, und zudem bekommst du die volle Power.

#### UNTERWASSER-LEVEL

Wenn du den Endgegner im ersten Level sehr schnell besiegen kannst, dann wirst du automatisch in einen Unterwasser-Level gebracht, wo du die Zahl deiner Leben recht einfach erhöhen kannst.

### SEGA RALLY



#### SPIEGELBILD-MODUS

Halte Y gedrückt und wähle dann mit C den Spielmodus aus.

#### HYPER CAR-MODUS

Halte X bei der Autoauswahl gedrückt und wähle dann mit C dein Auto aus.

#### ZOOMEN IN DER WIEDERHOLUNG

Halte während des Replays unten + Z gedrückt und zome dann mit der L- und R-Taste herein und heraus.

#### LAKE SIDE-KURS ANWÄHLEN

Drücke während des Hauptmenüs X + Y.

#### LANCIA STARTOS ANWÄHLEN

Drücke während des Titelschirms (oder Hauptmenü) X, Y, Z, Y, X, und du bekommst den

Lancia Stratos. Nun kannst du bei der Autoauswahl ganz nach rechts für die Automatik-Version bzw. ganz nach links für die Handschaltung gehen. Der Code muß jedoch bei jedem Neustart neu eingegeben werden.

## MEGA DRIVE Q

### QUACKSHOT

#### EXTRALEBEN

Gehe zum Wikinger-Schiff und klettere über den Mast in den Aufzug, wo du alle Geldsäcke einsammelst. Oben am Aufzug läufst du nach rechts und folgst dem Seilpfad nach unten. So kommst du an einem Extraleben vorbei. Nun mußt du nur den Weg ein Stück aus diesem Screen zurücklaufen und wieder zum Extraleben hinlaufen.

## R

### RAINBOW ISLANDS

#### SPEED UP UND RED-POT

Wenn du oben, B, unten, links, C, A, A und B im Titelschirm drückst, dann stattest du dich so mit den Speed Up-Schuhen und den „Red Pot“ aus.

#### ALLE POWER UPS

Drücke im Titelschirm oben, B, unten, links, C, A, A, B und C, um so nicht nur an die Speed-Up-Schuhe, sondern auch noch an alle „Pots“ zu Beginn des Spiels zu kommen.

#### RANGER-X

#### LEVELSPRUNG

Halte das Spiel einfach an und drücke oben, unten, oben, unten, C, B, A, rechts und links. Nun sollte ein wenig Musik ertönen. Wenn du A gedrückt hältst, so kannst du mit B bis zum Guardian kommen, oder, sofern du schon dort bist, in den nächsten Level hüpfen.

#### SCHWIERIGKEITS-EINSTELLUNGEN

Gehe zum Screen für die Schwierigkeit und drücke A, B, C, A, B, C, A, B und C. Nun kannst du im leichten oder im harten Modus spielen.



## RINGS OF POWER

## GELD-CHEAT

Gehe zum geheimen Tempel bei 32', 2'' - 6', 6''. Hier kannst du das ganze Gold aus den Kisten nehmen, wieder hinausgehen und wieder reingehen, um das Gold ein zweites Mal zu schnappen und so unendlich Geld zu erhalten.

## ROAD RASH II

## JEDES MOTORRAD, JEDE STRECKE

Gehe im Optionen-Menü zu den Spieler-Einstellungen und wähle Mano a Mano aus. Nun gehst du ins Hauptmenü und wählst dir ein Motorrad aus dem Laden aus. Nun änderst du von Mano a Mano auf Take Turns und startest dann das Spiel. Von nun an kannst du jedes Motorrad und jeden Kurs anwählen.

## ROCKET KNIGHT ADVENTURES

## LEVELSPRUNG

Drücke oben und links zehnmal, wenn du den Titelbildschirm vor dir hast. Danach sollte ein Ton erklingen. Nun mußt du während des Spiels pausieren und dann C, B, B, A, C und B drücken, um in den nächsten Level zu kommen.

## ROLLING THUNDER 2

## LETZTES PASSWORT

11B - A Natural Program Desired The Neuron

## PASSWÖRTER

Gib einen der folgenden Codes ein, und du kommst so sehr schnell im Spiel vorwärts.

- Level 2 - A Magical Thunder Learned the Secret.
- Level 3 - A Natural Fighter Created the Genius.
- Level 4 - A Rolling Nucleus Smashed the Neuron.
- Level 5 - A Curious Program Punched the Powder.
- Level 6 - A Logical Leopard Blasted the Secret.
- Level 7 - A Private Isotope Desired the Target.
- Level 8 - A Natural Rainbow Elected the Future.
- Level 9 - A Magical Machine Muffled the Killer
- Level 10 - A Digital Nucleus Punched the Device
- Level 11 - A Private Thunder Created the Powder.

## ROLO TO THE RESCUE

## UNBESIEGBARKEIT

Während des Titelbildschirms hältst du oben und links, dann A und C gedrückt. Nun nur noch B drücken.

## ALLES UNENDLICH/LEVELAUSWAHL

Warte, bis der Titelbildschirm erscheint und halte dann oben, links, A und C gedrückt. Weiter halten und Reset drücken. Nun nur noch ein paar Sekunden abwarten, und dann kommst du mit B in ein geheimes Cheat-Menü.

## S

## SAGIA

## UNENDLICHE CONTINUES

Gib beim Titel-Screen B, B, B, C, A, A, A, B, B, C, C und C ein. Nun müßte am Fuße des Bildschirms „Free Play“ erscheinen.

## LEVELAUSWAHL

Sobald der Titelbildschirm erscheint, gibst du C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A und C ein. Nun erscheint „Zone Select“ auf dem Bildschirm, und du kannst den Level frei einstellen.

## SUPER STAR-LEVEL

Um in den Experten-Level zu kommen, mußt du C während des Titelbildschirms zwölfmal drücken.

## SHADOW OF THE BEAST

## UNSTERBLICHKEIT

Wenn du am Ende eines Spieles deine Initialen eingeben sollst, dann gib doch einfach ZQX ein. Dann hältst du A, B, C und Start gedrückt. Nun gehen deine Hit Points zwar während des Spielens immer noch nach unten, doch wenn sie bei Null sind, gehen sie wieder auf 11 oder 12 nach oben.



## SPACE HARRIER

## EXTRA CONTINUES

Drücke beim Sega-Logo A + C und Start auf Pad 2. Wenn dann „Insert Coins“ erscheint, so hast du wie in der guten alten Arcade-Version drei weitere Continues zur Verfügung.

## STAR WARS ARCADE

Für diese Codes solltest du über 6-Button-Controller verfügen!

## UNENDLICHE ZEIT

Halte das Spiel an und drücke unten, B, B, oben, rechts und links.

## UHR ZURÜCKSETZEN

Halte das Spiel an und drücke dann links, unten, A, C, unten und oben.

## PIANO SOUND TEST

Halte das Spiel an und drücke oben, rechts, links, A, unten und



## SILPHEED



## SPRACH TEST

Beim Titelbildschirm hältst du A, B und C auf dem zweiten Pad gedrückt und wählst dabei die Optionen an. Nun gibt es statt des Soundtests einen Sprachtest im Menü.

## LEVELAUSWAHL

Du mußt auf Pad 1 während der Anfangssequenz unten, unten, oben, oben, rechts, links, rechts, links, A, B und Start drücken. Nun sollte beim Titelbildschirm eine Option zur Levelauswahl erscheinen.

## DEBUG-MENÜ

Drücke während des Anfangs-Demos auf Pad 2 folgendes: links, A, B, oben, unten, oben, oben, links, rechts, C, rechts, unten und B.

## WEITERE CONTINUES

Wenn du bei deinem letzten Continues angekommen bist, dann drückst du bei der Anfangs-Sequenz auf Pad 1 einfach rechts, oben, A, B, C, links, links, unten, C, A und Start.

## UNBESIEGBAR

Während des Anfangs-Demos drückst du rechts, links, A, rechts, oben, C, B, unten, links, B, A, oben und Start auf Pad 1.

## MANIA-MODUS

Während des Anfangs-Demos drückst du B, B, A, C, oben, links, rechts, unten, C, oben und A. Die Optionen und den Schwierigkeitsgrad solltest du jedoch erst anwählen, wenn du wieder im normalen Modus bist.



## SUPER MANIA-MODUS

Während des Anfangs-Demos drückst du B, B, A, C, oben, links, rechts, unten, C, oben, A und B. Wähle auch hier nicht die Optionen an, da sich das Spiel sonst wieder auf „normal“ einstellt.

# SKELETON WARRIORS

Keine Lust mehr auf dreidimensionale Polygon-Spiele? Dann dürfte dieses grafisch opulente Hack & Slay-Game aus dem Hause Playmates genau das Richtige für euch sein.

**S**keleton Warriors entführt euch in die düstere Welt der Barbaren, einer juristischen Freizone, wo nur das Gesetz des Schwerts



In dieser luftigen Eiswelt ertönen düstere Chorgesänge im Hintergrund - klasse!

gilt. Als junger Thronanwärter habt ihr es hier mit dem Dauerschurken Baron Dark zu tun, der einst den magischen Light Star-Kristall stahl und sich nun mit seiner Skelett-Armee irgendwo in der Wildnis verschanzt hat. Da hilft kein Jammern und kein Flehen - das gute Stück muß schleunigst wieder her, bevor er sich die Magie zunutze macht. Mit einem mächtigen Schwert in der Hand stolziert der Vorzeige-Barbar durch die einzelnen Stages, um sich mit allerlei Render-Feinden herumzuplagen. Das Stück Eisen entpuppt sich dabei als Tausendsassa, das sogar diverse Energiesalven abfeuern kann. Die Munition ist allerdings streng limitiert, kann aber durch sogenannte „Heartstones“, die die zerstückelten Feinde stets hinterlassen, wieder aufgefrischt werden. Der Clou: Wenn ihr diese Power-Ups verschmätzt, erweckt der Heartstone den Widersacher nach kurzer Zeit wieder zum Leben. Als Abwechslung zum täglichen Schwertgekloppe schwingt sich der Prinz nach jedem besiegt Obermottz auf seinen Air-Chopper und sammelt in einer 3D-Stage fleißig Power-Ups ein.

Ulf Schneider ■



Der zweite Obermottz namens Dagger bewirft euch unermüdlich mit Brandsätzen und seiner mächtigen Axt.



In diesem Tempel werdet ihr zu allem Überfluß auch aus dem Hintergrund mit Bomben beworfen.

## Word Up

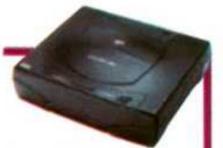


Dieses Produkt ist mal wieder der eindrucksvolle Beweis dafür, daß auch „flache“ Spiele mit einer superben Optik aufwarten können. Die pompöse Soundkulisse, gepaart mit der 100% durchgestylten Render-Grafik sorgen für ein tolles Ambiente. Auch das Gameplay wurde handwerklich sauber gestaltet, wobei die Abwechslung auf Dauer allerdings etwas zu kurz kommt.



Wenn ihr die Heartstone-Kristalle nicht rechtzeitig einsammelt, formieren sich die herumfliegenden Knochen wieder zum einsatzbereiten Skelett.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Skeleton Warriors
<b>Genre:</b>	Jump & Shoot
<b>Hersteller:</b>	Playmates/Virgin
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	August
<b>Preis:</b>	ca. DM 89,95
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	20
<b>Save Game:</b>	Nein
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Anfänger bis Profi
<b>Besonderheiten:</b>	Tonnenweise gerenderte Grafiken, Musik von Tommy Tallarico

### Grafik 82%

Gerenderte Sprites, so weit das Auge reicht, ein sensationell geschmeidig animierter Hauptakteur, stimmungsvolle Hintergründe, tolle Tiefeneffekte.

### Sound 90%

Virtuose Kompositionen vom US-Meister Tommy Tallarico: egal ob poppig oder orchestral, sämtliche Tracks sorgen für eine gepflegte Atmosphäre.

### Gesamt 74%

Technisch eindrucksvolles Schwertgefuchtel, dem es nur etwas an spielerischer Abwechslung mangelt.



# Noch ist die

**Bikes, Ketten, Keulen und Beulen**

**ROAD  
RASH**™



Road Rash ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. The Need for Speed ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Road and Track ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fillpacchi Magazines, Inc. und wird von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Dieses Produkt wird von keinem der genannten Automobilhersteller unterstützt oder gesponsert. Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. Sega Saturn ist ein Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

# Bahn frei...

Heiße Duelle, Sportwagen-Power



ROAD & TRACK® präsentiert

The **NEED** for **SPEED**™

# SLAM 'N' JAM '96

Es muß nicht immer Polygon-Grafik sein: Die US-Programmiererschmiede Crystal Dynamics beweist mit der Fortsetzung ihres 3DO-Erfolgstitels, wie schön Basketball-Akteure im Bitmap-Outfit aussehen können.



Bei Dunk-Aktionen zoomt die Kamera extra nah heran (oben).



Das protzige Hängenbleiben nach einem Dunk kann trotz Hydraulik auch zu einem Totalschaden der Korbaufhängung führen (links).

Zwei Dinge fallen dem polygonverwöhnten Spieler sofort auf: zum einen die aufwendige Bitmap-Grafik, zum anderen die ungewöhnliche Perspektive. Die Kamera wurde in diesem Fall quasi hinter einem Basketballkorb installiert, so daß ihr mit dem Spieler in die Tiefe läuft. Um stets die Übersicht zu behalten, zoomt das Spielgeschehen automatisch weg bzw. heran, je nachdem ob ihr gerade eine übersichtliche Totale im Mittelfeld benötigt oder aber einen Spot unter dem Korb, um die spektakulären Dunks hautnah mitzuerleben. Technisch wurde die Korbwerferei dabei sehr gut gelöst: die farbigen Bitmap-Sprites sind angenehm groß, zoomen sanft heran und wirken darüber hinaus niemals grobpixelig. Genug der Technik, widmen wir uns dem Gameplay. Die Optionen beschränken sich auf das Nötigste: ein unkompliziertes Freundschaftsspiel, eine komplette Saison oder gleich beim Play Off einsteigen - das kennt man ja alles schon. Zur Auswahl stehen euch dabei 29 NBA Teams, inklusive einer All Star-Mannschaft, ausgewählt von Kareem und

Magic Johnson. Mit drei Knöpfen könnt ihr bequem passen, werfen, blocken oder dem Gegner den Ball abkluschen (Steal). Ihr werdet dabei tatkräftig vom Computer unterstützt. „Tanzt“ der Ball beispielsweise auf dem Korbring herum, springt ein Computer-Akteur automatisch hoch, um das Stück Plastik zu versenken. Damit auch etwas Strategie mit ins Spiel kommt, dürft ihr per R-Taste auch Call Plays aufrufen, um die Abwehr beispielsweise auf harte Manndeckung umzustellen.

■ Ulf Schneider

## Word Up

Slam 'n' Jam '96 sieht gut aus und spielt sich zudem höchstgradig unkompliziert, wodurch spektakulär anmutende Aktionen schnell von der Hand gehen. Leider weist diese Basketball-Simulation aber auch einen gravierenden Schwachpunkt auf: durch die flache Vertikal-Perspektive könnt ihr die Entfernung zum Korb (insbesondere beim hinteren) nur schwer einschätzen.



## Check Up



<b>Titel:</b>	Slam 'n' Jam '96
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Crystal Dynamics/BMG
<b>Tel.:</b>	—
<b>Release:</b>	Juli
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1-4
<b>Levels:</b>	29 Teams
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Moderat
<b>Besonderheiten:</b>	Multitap

### Grafik 76%

Wunderschöne Bitmap-Grafik mit großen Sprites und sauberen Zoom-Effekten ohne störende Grobpixeligkeit.

### Sound 67%

Ein paar nette Hip Hop-Rhythmen und sparsame, aber durchaus realistische Soundeffekte. Der Kommentator gibt dafür mit äußerst cooler Stimme seine Statements ab.

### Gesamt 80%

Basketball-Action mit schnellen Erfolgserlebnissen und gut gewählter Perspektive.

# PRIMAL RAGE



Die sieben urzeitlichen Prügelhelden dürfen sich nun endlich auf dem Saturn-Screen austoben. Wenig überraschend ist die Tatsache, daß diese Umsetzung fast Automatenqualität bietet.



Die sehr großen Sprites sehen nicht nur gut aus, sondern sind auch sehr gefährlich.

Nach der Dinowelle kräht schon längst kein Flugsaurier mehr, und mit der nun vorliegenden Automaten-Umsetzung wird sie auch im Videospielesektor ihr Ende erreichen. Der ehemalige Coin Op-Blockbuster macht auf dem Saturn eine ausgesprochen gute Figur. Alle sieben Monster sind ebenso wie sämtliche Feinheiten des Original-Automaten enthalten. So darf man beispielsweise die kleinen Menschen als Stärkung verputzen, den Gore-Modus justieren, die beiden Bonus-Games zocken oder im Tug of War oder Endurance-Mode um die Herrschaft über Urth kämpfen. Selbst die teils

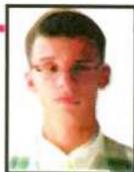
beeindruckenden Hintergrundgrafiken wurden mitsamt ihren Animationen auf dem Saturn zum Leben erweckt. Mit dem 6-Button-Pad des Saturn spielt es sich natürlich auch bedeutend besser als die Mega Drive-Original-Pad-Ausgabe. Zusätzlich gibt es sogar ein sehr interessantes Video zu sehen, in welchem man über das Schicksal des Planeten Urth aufgeklärt wird. Donnernde Dschungel-sounds und unappetitliche

Samples garantieren den Hörgenuß. Spielerisch ist Primal Rage trotz zahlreicher Moves von Street Fighter II natürlich immer noch eine ganze Klasse entfernt.

Hans Ippisch ■

## Word Up

Davon abgesehen, daß die Umsetzung etwas spät kommt, kann sie doch mit sehr schönen Grafiken und automaten-gerechter Aufmachung überzeugen. Wer noch keine Version der Dino-Prügelei besitzt, darf hier bedenkenlos zugreifen.



Die Saturn-Umsetzung kann mit allen Features des Automaten glänzen.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Primal Rage
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Warner Interactive
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Juli
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	7 Dinos
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	1:1-Automaten-umsetzung

### Grafik 79%

Sehr detaillierte farbenprächtige Dinosprites mit guter Animation, ansehnliche Hintergründe, schönes Video.

### Sound 83%

Dschungelsound und primitive Soundeffekte in exzellenter Soundqualität.

### Gesamt 76%

Zweifellos die bislang beste Version der Saurier-Prügelei, spielerisch jedoch dennoch keine Offenbarung für Street Fighter II-Fans.

Bum Bumm Bumm Bumm

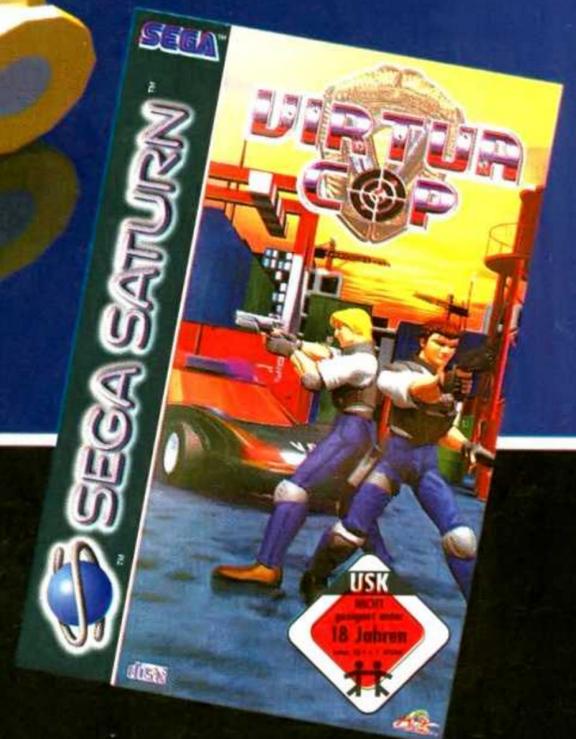


SEGA  
SATURN

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

the **SEGA**  
GAME is NEVER  
Over.

Bum Bum Bum  
**BUM**



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



Die Polygon-Charaktere wirken etwas altertümlich.



Das war's dann wohl! Der Totengräber schleppt den Helden weg.

# ALONE IN THE DARK 2

Infogrames setzte vor über drei Jahren mit *Alone in the Dark* ganz neue Maßstäbe in Sachen 3D-Grafik. Ob der Nachfolger auf dem Saturn allerdings heute noch für Aufruhr sorgt, ist mehr als fraglich.



Gleich zu Beginn bekommt man es mit diesem aggressiven Zombie zu tun.

**K**aum zu glauben! Der legendäre Detektiv Edward Carnby kommt doch noch zu seinem ersten Saturn-Einsatz. Diesmal steht ihm auch sein bislang schlimmster Einsatz bevor. Er erfährt von Ted Striker, daß die kleine Grace Saunders entführt worden ist und vermutlich in Hell's Kitchen gefangen gehalten wird. Schon nach wenigen Spielsekunden ist klar, daß *Alone in the Dark 2* kein gewöhnliches Adventure ist. Kaum ist man am Einsatzort angekommen, wird man von einer Art Zombie verfolgt, den man mit seiner Waffe aus-

schalten sollte, bevor man selber zum Opfer wird. Dazu muß man komplizierterweise in ein ausgelagertes Menü gehen und die Waffen aktivieren. Ähnlich unpraktisch wird es auch, wenn man Mobiliar verschieben oder Schränke durchsuchen will. Neben diesem recht verstaubten Interface hat auch die einst eindrucksvolle Grafik an Glanz verloren. Sauber animierte, aber langsame Polygon-Figuren, die vor Standbildern mit wechselnden Perspektiven herumturnen, sind wahrlich nicht mehr der Oberknaller. Richtig zeitgemäß sind eigentlich nur noch der Soundtrack und die durchdachte Story, die durchaus mit einigen Überraschungen aufwarten kann. Wie auch immer, wer sich ein Stück PC-Geschichte ansehen will, darf sich *Alone in the Dark 2* zulegen.

Hans Ippisch ■

## Word Up



Ein gewisser Unterhaltungswert ist *Alone in the Dark 2* sicherlich nicht abzusprechen. Die Grafiken sind sauber gezeichnet, der Sound sorgt für eine optimale Stimmung und die Rätsel garantieren Knobelspaß. Technisch kann man damit aber heute niemanden mehr beeindrucken.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Alone in the Dark 2
<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Infogrames
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Erhältlich
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,-
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	-
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Hoch
<b>Besonderheiten:</b>	Deutsche Texte, PC-Klassiker

### Grafik 68%

Flüssig animierte, aber langsame Polygon-Charaktere, interessante Hintergrundgrafiken, gute Perspektiven.

### Sound 81%

Originelle Musikstücke, wie man sie selten zu hören bekommt.

### Gesamt 66%

Sicherlich immer noch ein sehr interessantes Spiel, wenn auch nicht mehr ganz zeitgemäß.

Den amerikanischen Übersetzungsspezialisten von Working Design verdanken wir das erste spielbare Action-Adventure für den Saturn im typischen Japano-Look.



# SHINING WISDOM



*Verschiebt diese Statue, um eine Barrikade aus dem Weg zu räumen.*



*Da haben die Bauarbeiter geschlampt: der Boden bricht unter eurer Last zusammen.*



*Home sweet home: Euer Opi hat euch für die bevorstehende Ritter-Karriere ausreichend geschult.*

Die bekannte Shining-Serie hat sich vor allem durch die bahnbrechenden Strategie/RPG-Kombinationen auf dem Mega Drive einen Namen gemacht. Auf dem Saturn debütiert die Fortsetzung hingegen als waschechtes Action-Adventure im Stile von Soleil. Die Story ist schnell erzählt: Als einziger Sohn eines berühmten Drachenkämpfers müßt Ihr die Familientradition fortführen und am königlichen Hofe eine Heldenkarriere starten. Eure erste Bewährungsprobe erhaltet ihr unerwartet schnell, nachdem die Prinzessin von einem Oberschurken gekidnappt wurde... Das Gameplay wurde, um es positiv auszudrücken, sehr einsteigerfreundlich gestaltet: Mittels der drei Grundknöpfe wird das Schwert zum Einsatz gebracht, hilfreiche Gegenstände werden aktiviert oder Magien eingesetzt. Unterstützt werdet ihr dabei durch ein praktisches Pausen-Menü, wo ihr festlegt, welche Items zum Einsatz kommen. Der restliche Spielablauf entspricht dem üblichen Action-Adventure-Standard:

informative Gespräche und Einkäufe erledigt ihr in den Städten, aggressive Monster-Banden, Rätsel und Geschicklichkeitsproben erwarten euch in den verzwickten Dungeons.

■ Ulf Schneider

## Check Up



<b>Titel:</b>	Shining Wisdom
<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	Juli
<b>Preis:</b>	DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Gerenderte Sprites

## Grafik 51%

Kein 32 Bit-Niveau: mittelprächtige Bitmap-Grafiken, untersetzte Knuddel-Sprites mit unschöner schwarzer Outline, miese Zoom-Effekte.

## Sound 50%

Die Dudel-Musik ist alles andere als mitreißend, und selbst auf dem Mega Drive hat man schon aufwendigere Soundeffekte zu Ohren bekommen.

## Gesamt 70%

Bewährte Adventure-Zutaten wurden hier zu einem lieblosen Brei gemixt. Insgesamt spaßig, aber technisch schwach und ohne jegliche Innovation.

## Word Up



Während des gesamten Abenteuers mit eurem kleinen Pummel-Sprite wartet ihr nahezu vergeblich auf irgendwelche Aha-Erlebnisse. Passend dazu die allzu geradlinige Story, die euch kaum Spielräume bietet. Technisch gesehen präsentiert sich das Bitmap-Werk zudem recht schwach.



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

the **SEGA**  
GAME is NEVER  
Over.



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

# HEBEREKE'S

# POPOITTO



Im Solo-Modus wandert ihr auf einer naiv gezeichneten Oberwelt von Kontrahent zu Kontrahent.

Eine Namensklärung wäre zu Beginn sicherlich nicht verkehrt: Hebereke ist der Name einer in Japan populären Comic-Figur (eine Art Waschbär), der hier zusammen mit seinen sieben Freunden - den sogenannten Poroporos - um die Denkspiel-Krone kämpft. Das Gameplay weist viele Paral-



Die zu treffenden Figuren haben die unangenehme Eigenschaft, sich teilweise hin- und herzubewegen.

Eine japanische Waschmaschine mit Rückwärtsgang? Ein leckerer Kräuterbonbon? Falsch: hinter dem exotischen Titel verbirgt sich der x-te Mean Bean Machine-Clone.

lelen zu Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (Originaltitel „Puyo Puyo“) auf: In einem Schacht fallen permanent verschiedenfarbige Blasen-Duos („Popoons“) herunter, die auf Knopfdruck gedreht werden können. Ziel ist es nun, vorgegebene Bilder, bestehend aus ebenfalls unterschiedlich colorierten Poroporos-Figuren, zu eliminieren, indem ihr mit ihnen Vierer-Blöcke bildet. Ihr dürft dabei zuvor einstellen, ob die Blöcke nur bei vertikalen bzw. horizontalen Blöcken verschwinden oder auch bei anderen Vierer-Kombinationen (diagonal, „über Eck“). Kettenreaktionen ergeben sich zudem dadurch, daß die Figuren unter der Blasenlast nach unten rutschen. Die Tragfähigkeit ist dabei ebenfalls einstellbar. Neben der Solo-Option darf man in Zwei-Spieler-Modi auch gegeneinander antreten. Zur Wahl steht hier auch eine leicht modifizierte Variante namens Hebereke Popoon, die aufgrund des vereinfachten Regelwerks (Dreier-Blöcke) insbesondere für Anfänger interessant sein dürfte.

Ulf Schneider ■

## Word Up



Seit Tetris fiel den Designern der beliebten Spielart „Steinkombinationen fallen vom Himmel“ fast nichts Bahnbrechendes mehr zu diesem Thema ein. Sämtliche Spielelemente dieser Grübelei kennt man schon, oftmals sogar in einer durchdachteren Form. Während der Solo-Option bereits nach kurzer Zeit die Luft ausgeht, sorgen immerhin die Zwei-Spieler-Modi längerfristig für heiße Duelle um die Denkspiel-Ehre.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Hebereke's Popoitto
<b>Genre:</b>	Denkspiel
<b>Hersteller:</b>	Sunsoft
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Erhältlich
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	8
<b>Save Game:</b>	Nein
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	sehr variabel einstellbar
<b>Besonderheiten:</b>	Typisch japanische Knuddel-Aufmachung

## Grafik 43%

Wie bei Denkspielen üblich: äußerst zweckdienlich und schlicht; die naiv-japanischen Hebereke-Figuren sind dafür aber sooo niedlich.

## Sound 71%

Für das Genre ungewöhnlich moderne und flotte Musikuntermalung; der Rest besteht aus kindlichem Geplärre und schrägen Soundeffekten.

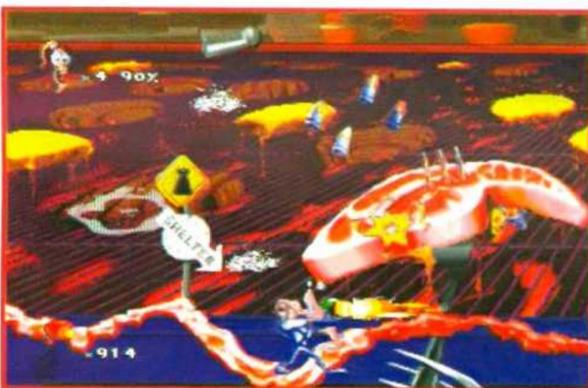
## Gesamt 65%

Nichts Neues im Grübel-Sektor: Netter Mean Bean Machine-Aufguß mit wenig Innovation.



Wenn ihr zu hoch stapelt, fängt der Hintergrund an, rot zu blinken.

# EARTHWORM JIM 2



Der Spießbrutenlauf auf dem Grill sieht auf dem Saturn nahezu unverändert aus.



Jim bleibt nichts erspart: selbst Omis prügeln mit Regenschirmen auf den armen Wurm ein.



Eine der wenigen Neuheiten: das Zwischenbild der Saturn-Version.

**Ein schweißtreibender Schweine-Transport ist des öfteren vonnöten, um die einprogrammierten Tücken zu überwinden.**

Im Gegensatz zur bemerkenswerten Mega CD II-Version vom ersten Teil hatte Shiny Entertainment bei dieser Saturn-Umsetzung diesmal nicht die Finger im Spiel. Stattdessen kümmerte sich das bis dato unbekannte Programmiererteam mit dem kuriosen Namen Screaming Pink um die Konvertierung des wurmigen Erfolgstitels. Im Klartext heißt das: keine neuen Features, keine neuen Levels. Immerhin wurde hier und da an der Technik gefeilt. In manchen Stages kommt ihr beispielsweise in den Genuß von neuen, farbenprächtigen Hintergründen, die teilweise einen schönen Tiefeneffekt bieten. Die Musikkulisse des Silberlings ist aufgrund der digitalen Technik zudem noch eine Klasse besser

## Word Up

Ich bin mir sicher, wenn Mr. Perry und seine Mannen sich höchstpersönlich um eine Konvertierung bemüht hätten, wäre, wie schon bei der genialen Mega CD II-Variante von Earthworm Jim, wesentlich mehr herausgekommen. So bleibt unter dem Strich lediglich eine spielerisch identische Version mit einem technischen Facelifting übrig, die nur für Nicht-Besitzer des Mega Drive-Originals interessant sein dürfte.



**Nun ist auch im Saturn der Wurm drin: David Perrys abgedrehtes Jump & Run-Game wurde für den 32-Bitter noch einmal auf Hochglanz poliert.**

geworden. Ansonsten ist alles bekannt: Der glitschige Erdenwurm Jim versucht erneut, sein Traum-Babe aus den Klauen von Pscrow zu befreien. Mit diversen Kalibern ausgestattet latscht, peitscht und hüpfert ihr deshalb durch allerlei spacige Szenarien, um David Perrys abstrusen Feindkreationen den Garaus zu machen. Das Entwicklerteam zauberte dabei ein Level-design aus dem Ärmel, das vor Innovation nur so sprüht. Mal müßt ihr Kühe vor einer UFO-Entführung retten, mal wie Baron Münchhausen auf einer Rakete durch eine Stage düsen oder euch bei einem Barbecue-Grill mit amoklaufenden Salzstreuern und Hamburgern herumplagen.

Ulf Schneider ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	Earthworm Jim 2
<b>Genre:</b>	Jump & Run
<b>Hersteller:</b>	Shiny/Virgin
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Juli
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	9 + Bonusrunde
<b>Save Game:</b>	Nein
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Leicht bis schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Paßwortsystem

## Grafik 74%

Das Hintergrundlayout wurde streckenweise völlig überarbeitet und sieht teils sehr plastisch aus; ansonsten nur wenig Unterschiede zur 16 Bit-Version.

## Sound 82%

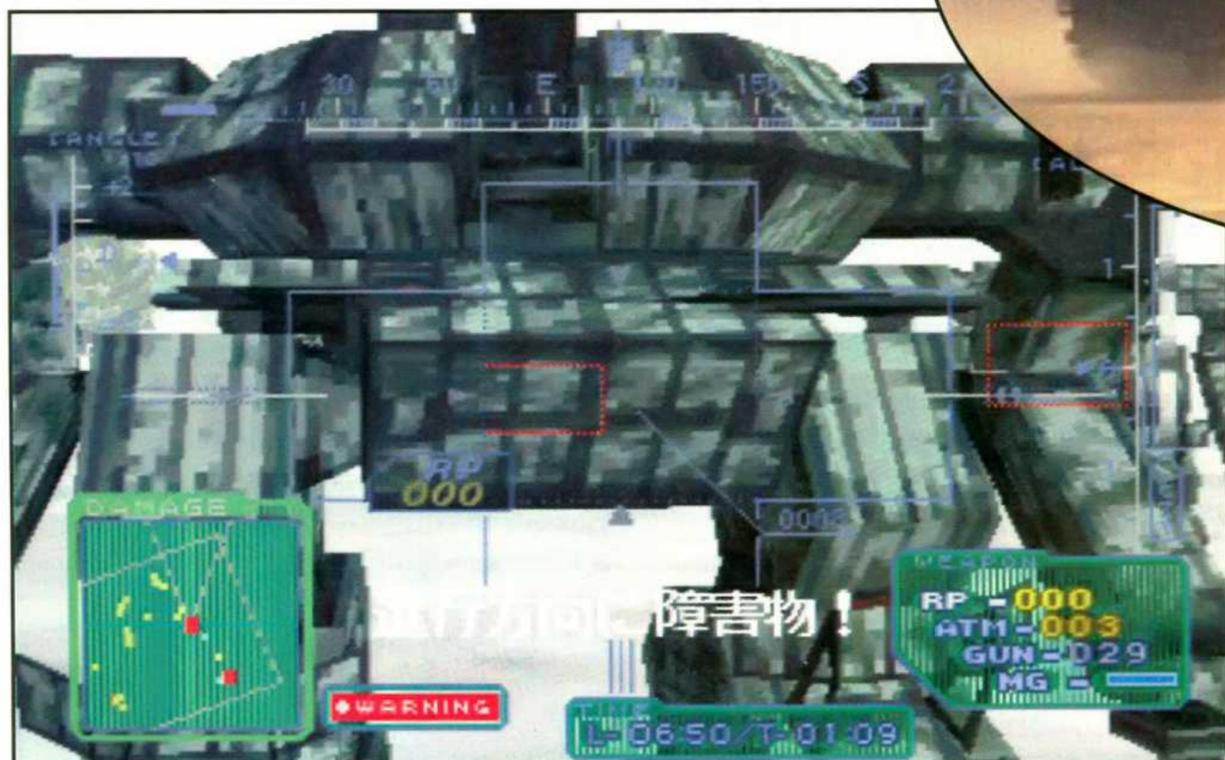
Die einfallsreichen Kompositionen von Pop bis Klassik klingen dank CD-Technik herrlich frisch.

## Gesamt 86%

Dezent verbesserte Version eine der witzigsten Hüpfereien aller Zeiten.

# GUN GRIFFON

Um ein Haar wäre die spektakuläre Riesenroboter-Schlacht der Zukunft dem japanischen Markt vorbehalten geblieben. Die euphorischen Berichte zu diesem Game Arts-Knaller ließen Sega Deutschland aber glücklicherweise nicht kalt, so daß wir nun doch in den Genuß eines weiteren 3D-Hits kommen!



Prächtige Actionunterhaltung, fabelhafte 3D-Grafik und ausgetüftelte Missionen darf man in Gun Griffon erwarten.



**E**in düsteres Bild der Zukunft wird in der deutschen Anleitung von Gun Griffon gezeichnet. Als aufgrund des Treibhauseffektes die Ressourcen der Erde immer geringer werden, beginnen die vier großen Bündnisse der Welt, um die Führungsposition zu kämpfen. Der Spieler beteiligt sich mit einem der sogenannten High Macs am Krieg. Diese Kampfmaschine ist eine Art Riesenroboter mit eindrucksvoller Bewaffnung und fabelhaften Einsatzigenschaften. Ähnlich wie in Thunderhawk 2 wird man an den brisantesten Kriegsschauplätzen an die Front geschickt, wo man unterschiedliche Missionen zu erledigen hat. In der Regel muß man möglichst alle Feinde ausschalten,

wozu eine Kanone, Maschinengewehr, Raketenwerfer und panzerbrechende Raketen an Bord sind. Mit blinder Ballelei wird man jedoch nicht weit kommen - zum einen läuft man Gefahr, Verbündete auszulöschen, zum anderen muß man sich seine Bewaffnung genau einteilen. Die Grafik von Gun Griffon ist wunderbar gelungen. Im Gegensatz zu Thunderhawk 2 kann man sogar Gegner in großer Entfernung sehen, sofern man nicht mit dem Nebel in Sibirien zu kämpfen hat. Als erstes Spiel unterstützt Gun Griffon übrigens auch die MPEG-Karte, und zwar beim aufwendigen Introfilm, der dann in voller Bildschirmgröße erscheint.

Hans Ippisch ■

## Word Up

Nach Thunderhawk 2 und Shellshock ist Gun Griffon schon das dritte erstklassige 3D-Actionspiel mit militärischem Flair. Das geniale Leveldesign und die sehr gute Spielbarkeit fesselten mich wochenlang an das Joypad!



## Check Up



<b>Titel:</b>	Gun Griffon
<b>Genre:</b>	3D-Action/Strategie
<b>Hersteller:</b>	Game Arts/Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	Juli/August
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,-
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	8
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	hoch
<b>Besonderheiten:</b>	MPEG-Modul wird unterstützt

### Grafik 83%

Abwechslungsreiche Szenarien, schöne Nebeneffekte, wunderbares Video (das MPEG unterstützt).

### Sound 81%

Krachende Soundeffekte, spannende Soundtracks.

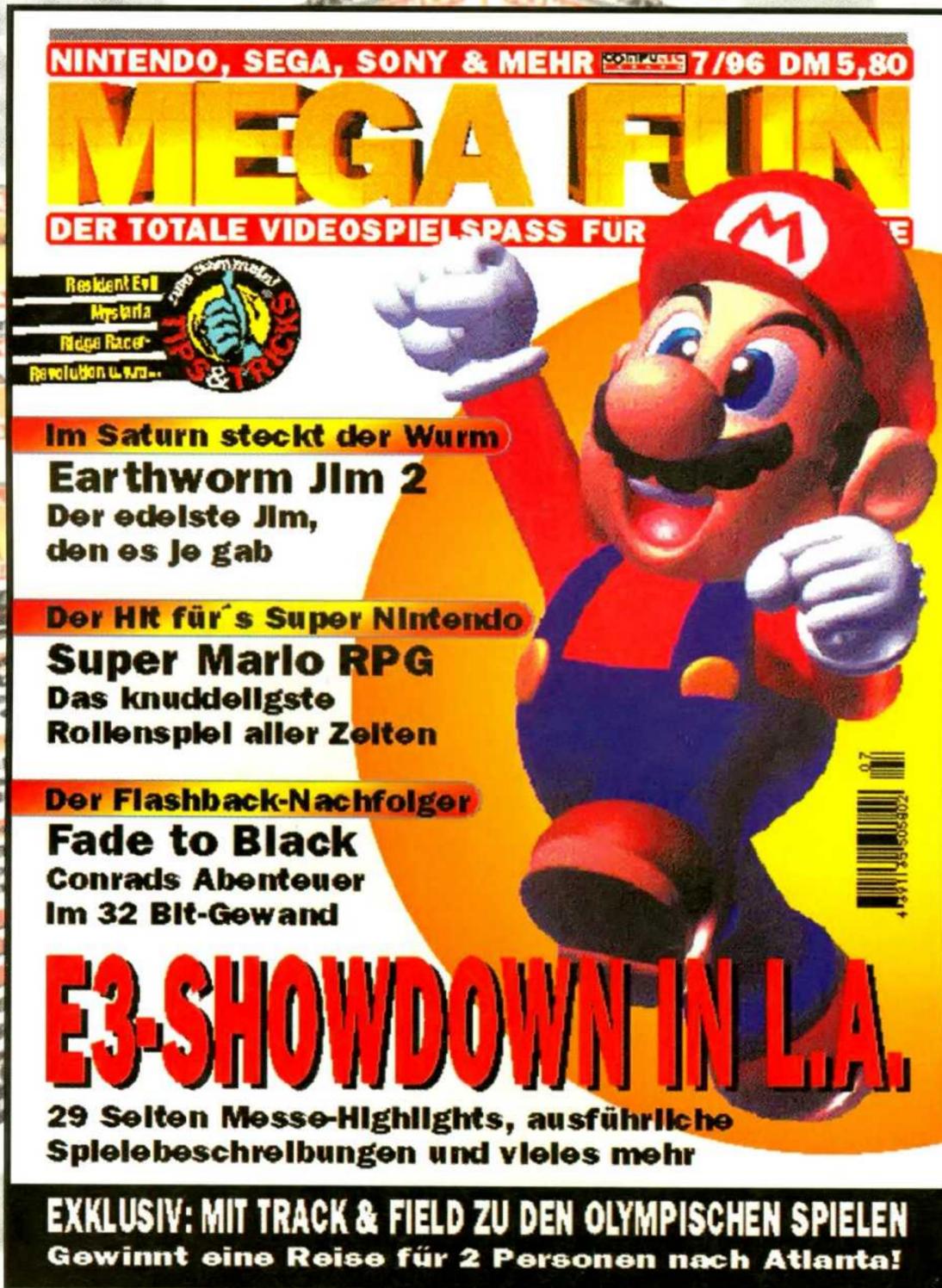
### Gesamt 87%

Ein klares Highlight, das sich Fans von Thunderhawk 2 und Shellshock nicht entgehen lassen dürfen.

**JETZT IST SCHLUSS MIT LUSTIG,**

**JETZT KOMMT:**

# MEGA FUN



**NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR** COMPUTEC 7/96 DM 5,80

## MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR

Resident Evil  
Mystaria  
Nidge Racer  
Revelation & W...  
2000 Geheimnisse!  
TRACK & FIELD

**Im Saturn steckt der Wurm**  
**Earthworm Jim 2**  
Der edelste Jim,  
den es je gab

**Der HIT für's Super Nintendo**  
**Super Mario RPG**  
Das knuddeligste  
Rollenspiel aller Zeiten

**Der Flashback-Nachfolger**  
**Fade to Black**  
Conrads Abenteuer  
Im 32 Bit-Gewand

### E3-SHOWDOWN IN L.A.

29 Seiten Messe-Highlights, ausführliche  
Splelebeschreibungen und vieles mehr

**EXKLUSIV: MIT TRACK & FIELD ZU DEN OLYMPISCHEN SPIELEN**  
Gewinnt eine Reise für 2 Personen nach Atlanta!

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  
Spleleprofis für Spleleprofis!

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

**COMPUTEC**  
VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für  
Computer- und Videospielemagazine.

**AKTUELLE AUSGABE IM HANDEL ERHÄLTLICH!**



Die tristen Hintergrundgrafiken können im Gegensatz zu den riesigen Render-Sprites nicht überzeugen.



Taumelnde Gegner können auch mit einem individuellen Torture-Move außer Gefecht gesetzt werden.

# X-PERTS

SEIT FAST EINEM JAHR WIRD X-PERTS NUN SCHON ALS DER SGI-OBERKNÜLLER FÜR DEN MEGA DRIVE ANGEKÜNDIGT. IST DIESES GAME ABER NUN WIRKLICH DIE ÜBERRAGENDE GRAFIKORGIE SCHLECHT-HIN? WIR HABEN DIE FERTIGE NTSC-VERSION GESPIELT.

X-perts gehört zu den wenigen Inhouse-Titeln, die ausschließlich in den USA entwickelt wurden. Die Macher von Eternal Champions zeichneten dabei für diese Balgerei verantwortlich, deren Heldin Shadow Yamato sogar hier erneut zum Einsatz kommt. Zwei Dinge drangen bereits vor den ersten Screenshots

an die Öffentlichkeit: die Grafik bietet gerenderte Sprites, die man in dieser Form noch nie zuvor gesehen hat, und beim Gameplay beschriftet man neue Pfade.

## Prügeln & Grübeln

Die Welt taumelt mal wieder in den Abgrund: Eine stattliche Anzahl von straff durchorganisierten Terroristen kapert blitzschnell die geheimgehaltene Unterwasserstation namens AQUA, in der die neuesten Waffensysteme entwickelt werden. Die Lage ist beunruhigend, zumal die Ziele der Terror-Einheit unbekannt sind und keinerlei Forderungen gestellt werden. Um Schlim-

meres zu verhindern, werden flugs drei auf höchstem Niveau ausgebildete Mitglieder der X-PERT-Agenten zum Ort des Geschehens beordert. Bei dieser tödlichen Mission schlüpfen ihr in unterschiedliche Rollen: in den Action-Sequenzen steuert ihr einen von drei X-PERT-Recken, mit denen ihr Streets of Rage-like durch die Gänge der Unterwasserstation schleicht, Gegner vermöbelt und diverse Aufträge in Angriff nehmt. Um die Handlungen aller drei Special Agents zu koordinieren, betätigt ihr euch zudem als Einsatzleiter, der die Geschicke des X-PERT-Trios tatkräftig leitet. Zu diesem Zweck begeben ihr euch durch die Start-Taste ins RECOM-Menü (steht für „Remote-Controlled Communication and Observation Module“). Hier seht ihr anhand einer schematischen Übersichtskarte alle Stockwerke der AQUA-Station, inklusive der Positionen sämtlicher Wächter und Ziel-Objekte, wie beispielsweise die Computer Terminals, die ihr außer Kraft setzen müsst, um verriegelte Türen zu öffnen. Mit einem Cursor schickt ihr nun die Agenten auf die Reise, um die zu bewältigenden



An diesem Medical Store sollte man nicht vorbeigehen! Hier erhalten eure Helden etwas Lebensenergie zurück (links).



Missionen möglichst schnell zu erledigen. Ihr müßt dabei taktisch klug vorgehen, sprich die jeweiligen Stärken und Schwächen des Trios berücksichtigen, um Zeit zu sparen, denn für eine Mission stehen euch nur wenige Minuten zur Verfügung. Tashile ist beispielsweise nicht sonderlich kräftig, setzt dafür aber aufgrund ihrer überragenden Computerkenntnisse sämtliche Großrechner besonders schnell außer Gefecht.

### Neue Grafikmaßstäbe?

Das technische Niveau von X-PERT ist durchwachsen: Einerseits sah man niemals zuvor derart große und plastisch wirkende Render-Sprites, andererseits mangelt es den Figuren an Animationsphasen und Dynamik (die Helden wirken etwas träge). Die farblosen Hintergründe wurden zudem fast völlig außer acht gelassen und bieten nur wenig Abwechslung. Dürftig fiel



zudem die Sounduntermalung aus. Außer einem monotonen Maschinenrauschen und ein paar verhaltenen Schlag- und Schußgeräuschen gibt es nicht viel zu hören. Als Entschädigung werdet ihr dafür durch ein paar qualitativ hochwertige Voice Samples verwöhnt.

us

Jedes X-PERT-Mitglied verfügt auch über ein großes Kaliber; Zachary hat beispielsweise eine Vorliebe für sein handliches MG.

### Facts

- Mega Drive
- 24 MBit-Modul
- Hersteller: Sega
- Genre: Beat 'em Up/Strategie
- Release
- Levels 9

### Besonderheiten

- Ungewöhnlich große gerenderte Sprites
- Interessante Verknüpfung von Action mit einer Prise Taktik
- Paßwortsystem

### First Look

Segas Geheimprojekt kann zwar in technischer Hinsicht noch nicht auf ganzer Linie überzeugen, bringt aber ins ausgetretene Beat 'em Up-Gefilde ein paar erfrischend neue Ideen mit ins Spiel, die vor allem Strategie-Fans begeistern dürften. X-PERTS ist dabei ein 24 MBit-Werk, mit dem man sich längere Zeit beschäftigen muß, um die verborgenen Qualitäten zu entdecken.

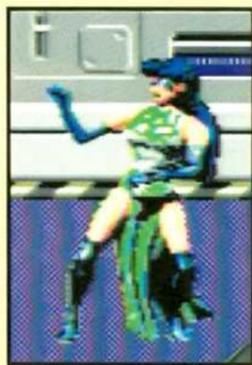
## DAS X-PERT-TEAM



**SHADOW:** Ein ehemaliger Sträfling, der aufgrund seiner Computerkenntnisse und kräftigen Physis der Elite-Einheit beiträgt. Seine Spezialität: Sicherheitsprogramme.



Dieser lästige Wachroboter ist mit einer Schnellfeuerkanone ausgestattet, so daß man seine femininen Vorzüge leider kaum bewundern kann.



**SHADOW:** Eine alte Bekannte aus der Balgerei Eternal Champions. Als japanische Martial Arts-Expertin trainiert sie die anderen X-Pert-Mitglieder. Sie spricht neun Sprachen!



**TASHILE:** Wurde nach einem Unfall offiziell für tot erklärt. Als umfunktionierter Cyborg arbeitet sie jetzt für die Regierung. Ihre Intelligenz ist unglaublich!

# In Progress

WILLKOMMEN IN UNSERER NEUEN RUBRIK! HIER HALTEN WIR EUCH ÜBER DIE KOMMENDEN TOP-HITS AUF DEM LAUFENDEN, SAGEN EUCH DEREN HITCHANCEN UND DIE AUGENBLICKLICHEN RELEASE-DATEN. AUSSERDEM BIETEN WIR EUCH EINEN ÜBERBLICK ÜBER ALLE TESTS DER LETZTEN ZWÖLF MONATE!

## SATURN

### ALIEN TRILOGY



Vermutlich können wir auch schon nächste Ausgabe einen Test zu diesem 3D-Actionpektakel präsentieren, das sich von der PSX-Variante nicht unterscheidet.

► Genre: **3D-Action** ► Spieler: **1**  
► Release: **August** ► Hersteller: **Acclaim**

### MANX TT



Und noch eine Umsetzung! Der Motorrad-Automat der Sega Rally-Macher wird auf Basis der SGL Library 3.0 entwickelt, was höchste Qualität garantiert.

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

### COMMAND & CONQUER



Die Umsetzung des PC-Bestsellers wird erstklassig an den Saturn angepaßt und mit einer Joypadsteuerung versehen. Mehr Farben und flinkeres Scrolling inklusive!

► Genre: **Strategie** ► Spieler: **1**  
► Release: **Oktober** ► Hersteller: **Virgin**

### NIGHTS



Das bahnbrechende Spiel von Sonic-Erfinder Yuji Naka beinhaltet nicht nur die faszinierendsten 3D-Grafiken aller Zeiten, sondern auch ein neues 3D-Analog-Pad.

► Genre: **3D-Arcade** ► Spieler: **1-2**  
► Release: **August/Sept.** ► Hersteller: **Sega**

### DAYTONA USA CHAMP. ED.



Diese Deluxe-Ausgabe hat so viel mit dem Vorgänger zu tun wie Virtua Fighter 2 mit Virtua Fighter. Insgesamt 5 Strecken und Two-Player-Splitscreen werden geboten.

► Genre: **Rennspiel** ► Spieler: **1-2**  
► Release: **Oktober** ► Hersteller: **Sega**

### SONIC X-TREME



Das amerikanische Entwicklungsteam läßt sich die abgefahrensten 3D-Effekte einfallen, die man bislang je gesehen hat. Rotierende Grafiken und vieles mehr!

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

### DARK SAVIOR



Die Fortsetzung des Klassikers Landstalker besticht mit faszinierenden 3D-Grafiken bester Qualität. Es wird sogar das neue 3D-Analog-Pad unterstützt.

► Genre: **Action-Adv.** ► Spieler: **1**  
► Release: **Oktober** ► Hersteller: **Sega**

### SONIC THE FIGHTERS



Nach einem ausführlichen Probespielchen auf der E3 bezeichneten sehr viele Insider diesen Titel als den Geheimtip für Saturn-Fans. Abgefahrenere Szenarien!

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

### FIGHTING VIPERS



Die Umsetzung des auf Model 2 basierenden Automaten bietet alle Features des Originals. Alle Fighter, 3D-Hintergründe und Grafiken in höchster Auflösung.

► Genre: **Beat 'em Up** ► Spieler: **1-2**  
► Release: **September** ► Hersteller: **Sega/AM2**

### VICTORY GOAL '96



Die Europa-Fassung dieses Megasellers in Japan (mehr als 1 Mio. verkauft!) wird auch in Deutschland den Thron aller Fußballspiele erklimmen.

► Genre: **Fußball** ► Spieler: **1-6**  
► Release: **Oktober** ► Hersteller: **Sega**

MEGA DRIVE

OLYMPIC GAMES



Dank Konami Deutschland wird dieses tolle Sportspiel noch rechtzeitig zur Olympiade in Deutschland erscheinen. Der Test folgt nächste Ausgabe!

► Genre: Sport ► Spieler: 1-2  
► Release: Juli ► Hersteller: Konami/THQ

SONIC 3D



Traveller's Tales, die Programmierer des erstklassigen Toy Story, lassen Sonic auf dem Mega Drive erstmals in einer gerenderten Kulisse auftreten!

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

VECTORMAN 2



Der perfekt animierte Held soll den Mega Drive einmal mehr bis an seine Grenzen ausreizen. Die erste Demoversion machte einen hochklassigen Eindruck.

► Genre: Action ► Spieler: 1  
► Release: November ► Hersteller: Sega

VIRTUA FIGHTER ANIMATION



Die 2D-Variante des Prügelklassikers basiert auf einer erfolgreichen japanischen Zeichentrickserie. Es wird übrigens auch eine Game Gear-Version erscheinen.

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

GAME GEAR

BAKU BAKU ANIMALS



Die Umsetzung des Saturn-Knüllers wird dank des einfachen Spielprinzips auch auf der Handheld-Konsole zum Dauer-spiel verleiten. Für Columns-Fans der Hit!

► Genre: Denkspiel ► Spieler: 1-2  
► Release: August ► Hersteller: Sega

SONIC BLAST



Erstmals bekommen Game Gear-User ein Spiel mit ausschließlich gerenderten Sprites präsentiert, das auf ein riesiges 8 MBit-Modul gespeichert wird.

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

BACK CATALOGUE!

SATURN

Baku Baku Animals	07/96	88%
Big Hurt Baseball	07/96	80%
Bug!	10/95	88%
Clockwork Knight	08/95	74%
Clockwork Knight II	11/95	86%
Criticom	07/96	65%
Cyber Speedway	10/95	78%
Cyberia	05/96	78%
D	06/96	60%
Darius Gaiden	03/96	80%
Daytona USA	08/95	90%
Digital Pinball	11/95	83%
Euro 96 Soccer	07/96	78%
F1 Challenge	04/96	80%
FIFA Soccer 96	03/96	74%
Galactic Attack	01/96	84%
Galaxy Fight	04/96	68%
Gex	05/96	74%
Golden Axe - The Duel	01/96	86%
Gradius Deluxe	06/96	75%
Guardian Heroes	07/96	81%
Hi Octane	01/96	59%
International Victory Goal	08/95	85%
Johnny Bazookatone	04/96	73%
Magic Carpet	04/96	93%
Myst	11/95	85%
Mystaria The Realms of Lore	03/96	86%
Mystery Mansion	02/96	61%
NBA Jam Tournament Edition	02/96	75%
NFL Quarterback Club	04/96	82%
NHL All Star Hockey	01/96	71%
Night Warriors Darkstalkers Revenge	06/96	85%
Off World Interceptor	01/96	57%
Panzer Dragoon	09/95	91%
Panzer Dragoon 2	06/96	95%
Pebble Beach Golf	10/95	80%
Rayman	12/95	75%
Revolution X	07/96	26%
Robotica	12/95	74%
Sega Rally	02/96	95%
Shellshock	06/96	87%
Shinobi X	10/95	70%
Shockwave Assaults	07/96	79%
SimCity 2000	01/96	90%
Street Fighter - The Movie	10/95	70%
Street Fighter Zero	04/96	88%
The Horde	06/96	78%
The Need for Speed	07/96	91%
Theme Park	12/95	88%
Thunderhawk 2	01/96	93%
Titan Wars	06/96	60%
Toshinden S	04/96	76%
True Pinball	06/96	74%
Valora Valley Golf	05/96	76%
Victory Boxing	02/96	76%
Virtua Cop	01/96	80%
Virtua Fighter	08/95	87%
Virtua Fighter 2	01/96	95%
Virtua Hang On	02/96	80%
Virtua Racing	02/96	49%
Virtual Hydlide	11/95	64%
Virtual Open Tennis	07/96	67%
Wing Arms	01/96	78%
WipEout	05/96	76%
World Cup Golf	04/96	59%
World Series Baseball	01/96	81%
Worms	04/96	88%
X-Men Children of the Atom	05/96	83%

MEGA DRIVE

AAAHHH! Real Monsters	03/96	62%
Batman Forever	10/95	80%
Big Hurt Baseball	02/96	84%
Bugs Bunny	05/96	68%
Comix Zone	09/95	84%
Cutthroat Island	05/96	61%
Deep Space Nine	08/95	60%
Demolition Man	12/95	60%
Donald in Maui Mallard	11/95	84%
Earthworm Jim 2	12/95	94%

Exo Squad	03/96	46%
Fever Pitch Soccer	08/95	81%
FIFA Soccer 96	12/95	78%
Foreman for Real	11/95	61%
Garfield - Caught in the Act	11/95	66%
Indiana Jones	09/95	83%
Izzy's Quest	05/96	71%
Jelly Boy	08/95	55%
John Madden 96	01/96	86%
Judge Dredd	08/95	79%
Light Crusader	10/95	85%
Marsupilami	11/95	76%
Mega Man The Wily Wars	09/95	69%
Micro Machines 96	11/95	86%
NBA Live 96	01/96	89%
NFL Quarterback Club 96	02/96	82%
NHL Hockey 96	11/95	93%
Pete Sampras Tennis 96	08/95	84%
PGA Tour Golf 96	01/96	84%
Phantasy Star 4	02/96	88%
Phantom 2040	01/96	59%
Primal Rage	09/95	78%
Putty Squad	10/95	57%
Separation Anxiety	03/96	39%
Spirou	08/95	80%
Spot Goes to Hollywood	01/96	64%
Super Skidmarks	12/95	87%
The Death and Return of Superman	08/95	57%
Tim in Tibet	06/96	80%
Total Football	02/96	60%
Toughman Contest	08/95	69%
Toy Story	04/96	85%
Vectorman	11/95	93%
Wayne Gretzky Hockey	08/95	68%
Weaponlord	01/96	78%
Worms	02/96	87%
Wrestlemania	12/95	85%
Zoop	01/96	61%

32X

Darxide	03/96	82%
FIFA Soccer 96	03/96	69%
Kolibri	12/95	83%
NFL Quarterback Club	08/95	80%
Spot Goes to Hollywood	12/95	61%
Virtua Fighter	11/95	93%

32X-CD

Corpse Killer	08/95	55%
Slam City	08/95	49%
Supreme Warriors	08/95	52%

GAME GEAR

Arena	02/96	84%
Batman & Robin	09/95	73%
Earthworm Jim	08/95	83%
F1 World Championship Edition	10/95	70%
FIFA Soccer 96	04/96	75%
Garfield Caught in the Act	01/96	71%
Judge Dredd	08/95	73%
PGA Tour 96	03/96	82%
Power Rangers - The Movie	12/95	66%
Primal Rage	09/95	62%
Sonic Labyrinth	01/96	81%
Striker	09/95	75%
Tails Adventure	12/95	82%
VR Troopers	12/95	64%
Wizard Pinball	09/95	74%

MEGA CD II

Batman & Robin	03/96	82%
Battle Frenzy	09/95	74%
Fahrenheit	11/95	40%
Fatal Fury Special	02/96	78%
Flux	06/96	60%
Keio Flying Squadron	02/96	75%
Midnight Raiders	09/95	66%
Road Rash CD	08/95	74%
Samurai Shodown	02/96	79%
Surgical Strike	10/95	58%
The Space Adventure - Cobra	02/96	26%

# OVERALL



Sega Rally konnte seinen Spitzenplatz wieder halten, bekam jedoch durch Panzer Dragoon 2 und Virtua Fighter 2 erhebliche Konkurrenz.

Platz	Vormonat	Titel	System	im Monat
1.	(1)	SEGA RALLY	SAT	6
2.	(2)	VIRTUA FIGHTER 2	SAT	6
3.	(6)	PANZER DRAGOON 2	SAT	2
4.	(4)	VIRTUA COP	SAT	6
5.	(5)	THUNDERHAWK 2	SAT	6
6.	(-)	DUNE II	MD	4
7.	(3)	DAYTONA USA	SAT	11
8.	(7)	SONIC & KNUCKLES	MD	16
9.	(NEU)	MAGIC CARPET	SAT	1
10.	(8)	FIFA SOCCER '96	MD/SAT	5

## 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.	(9)	Dune II	92%	13
2.	(1)	Sonic & Knuckles	89%	21
3.	(3)	Sonic 3	91%	27
4.	(6)	Theme Park	94%	15
5.	(7)	MicroMachines '96	86%	4
6.	(10)	Vectorman	93%	7
7.	(-)	Toy Story	85%	2
8.	(4)	FIFA Soccer '96	78%	4
9.	(5)	Earthworm Jim 2	94%	7
10.	(2)	Landstalker	92%	16

## GAME GEAR

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(2)	Sonic Triple Trouble	87%	16
2.	(1)	Tails Adventure	82%	8
3.	(3)	Sonic Drift Racing	83%	12
4.	(4)	Garfield	71%	4
5.	(5)	Arena	84%	6

## SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Sega Rally	95%	6
2.	(2)	Virtua Fighter 2	95%	6
3.	(6)	Panzer Dragoon 2	95%	2
4.	(4)	Virtua Cop	80%	5
5.	(5)	Thunderhawk 2	93%	7
6.	(3)	Daytona USA	90%	11
7.	(8)	Magic Carpet	93%	2
8.	(-)	Bug!	88%	8
9.	(neu)	Shellshock	87%	1
10.	(7)	Panzer Dragoon	91%	11

## MEGA CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(4)	F1 World Champ.	84%	7
2.	(1)	Earthworm Jim S.E.	90%	10
3.	(2)	Sonic CD	89%	27
4.	(3)	Thunderhawk	92%	28
5.	(5)	Keio Flying Squadron	75%	4

## 32 X

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(4)	Virtua Fighter	93%	9
2.	(2)	Metal Head	84%	15
3.	(1)	Virtua Racing Deluxe	93%	15
4.	(3)	Chaotix	82%	9
5.	(5)	Kolibri	83%	4

# Die Sega Quiz II-Gewinner

**FANTASTISCH! WIR BEKAMEN NICHT NUR MEHR EINSENDUNGEN ALS JE ZUVOR, SONDERN SIND AUCH ERSTAUNT, WIE GUT IHR ÜBER DEN SEGA-MARKT BESCHIED WISST. 36 LEUTE SCHAFFTEN DAS KUNSTSTÜCK, ALLE FRAGEN RICHTIG ZU BEANTWORTEN, WEITERE 79 SEGA-FANS LAGEN NUR BEI EINER FRAGE FALSCH!**

**W**ie angekündigt, haben wir die Einsendungen nach dem Einsenddatum sortiert. Sollte jemand auf eine Frage zwei Antworten gegeben haben, so wurde diese Frage grundsätzlich als fehlerhaft beantwortet gewertet. Generell muß man in diesem Fall die naheliegendste Lösung wählen. Natürlich bedeutet beispielsweise Replay auch Zeitlupenwiederholung, aber wenn als mögliche Antwort Adapter genannt wird, ist dies im Konsolenbereich wohl die naheliegendste Lösung. Diese Einschränkungen mußten wir leider hinnehmen, sonst würden wir noch in acht Wochen über jeden einzelnen der 2.800 Fragebögen diskutieren. Daß Abonnenten aufgrund des früheren Hefteversands einen Vorteil haben, liegt leider ebenfalls in der Natur der Sache. Ich hoffe, daß ihr diese Einschränkungen akzeptiert, ansonsten ließe sich ein Mammut-Quiz wie dieses kaum bewältigen. Bis wir aus den 36 Erstplatzierten den Besten herausfinden, wären wohl weitere 3 Quiz-Wettbewerbe notwendig. Also, bis zum nächsten Quiz!

## DIE SEGA-EXPERTEN

1. Wilhelm Frerichs, 49685 Emslek
2. Stefan Funk, 96358 Teuschnitz
3. Miller, Klaus, 57518 Betzdorf
4. Markus Fett, 35216 Wallau
5. Jochen Czarny, 44263 Dortmund
6. Michael Renk, 96342 Stockheim
6. Sebastian Hohdorf, 30167 Hannover
6. Petra Rosenplänter, 10625 Berlin
6. Jürgen Hahn, 65558 Langenscheid
10. Tanja Pattberg, 59075 Hahn
11. Ilko Potrofke, 22851 Norderstedt
12. David Aggeler, CH 8862 Schübelbach
13. Andre Malcherek, 49661 Cloppenburg
14. Matthias Reinstrom, 25336 Klein Nordende
14. Pascal Manser, CH 6028 Herlisberg LU
16. Gerhard Horeg, 13057 Berlin
17. Jörg Burkart, 63073 OF/-Bieber
17. Martin Lottes, 26197 Ahlhorn
17. Ralf Apel, 96342 Neukenroth
17. Ralf-D. Goerke, 50827 Bickendorf
17. Florian Pflüger, 70734 Fellbach
17. Stephan Moldenhauer, 22851 Norderstedt
17. Tobias Bähr, 76547 Sinzheim
24. Andy Lange, 22307 Hamburg
24. Marco Schuldt, 12679 Berlin
24. Ulf Strugalla, 22457 Hamburg
24. Marius Markowski, 50389 Wesseling
24. Thomas Krause, 14478 Potsdam
24. Dennis Tunda, 73430 Aalen
24. Daniel Reitenbach, 56220 Kettig
24. Peter Wirth, 97239 Aub
32. Mario Kroll, 19205 Roggendorf
32. Jens Schiegka, 31655 Stadthagen
32. Jan Glaser, 21337 Lüneburg
32. Christian Maron, 76547 Sinzheim
32. Marc Wichert, 44149 Dortmund

## 79 Experten, die nur eine Frage falsch beantworteten, in alphabetischer Reihenfolge:

Abruzzese, Valentino; Barthels, Tom; Besgen, Volker; Boeddinghaus, Jona; Borgstedt, Henning; Broy, Raphael; Bruchalla, Danny; Butz, Philipp; DeFilipo, Nino; Deuerling, Cornelius; Dold, Klaus; Dolle, Heiko; Drews, H.; Ebert, Maik; Eckardt, Martin; Enderich, Till; Fabian, Hannes; Feder, Michael; Förster, Marco; Fuhrmann, Frank; Funk, Alexandra; Geißler, Barbara; Göbel, Mario; Grabowsky, Danie; Grössl, Michael; Hackner, Michael; Hauser, Hagen; Heide, Marco; Hein, Sebastian; Heinrichs, Alex; Held, Benjamin; Hemken, Ubbo; Heßler, Stefan; Hofmann, Timo; Horig, Dimitri; Huber, Andreas; Hünerfürst, Wim Peter; Kiepe, Jan-Philipp; Kleer, Marcel; Kleinke, Guido; Kleßen, Robert; Koplín, Bernd; Koschinski, Roland; Koukos, Jannis; Krause, T.; Latiner, Grodon; Lingrön, Lars; Malainer, Clemens; Malcherek, Andre; Müller, Christian; Müller, Eva,; Müller, Gerd; Müller, Jörg; Neitzke, Sebastian; Neumann; Paetzold, Sebastian; Pauli, Christian; Peitzmeier, Sven; Peter, Christian; Pletz, Thomas; Rehschuh, Jan; Rimscher, Sascha; Roscher, Tizian; Rütt-Club; Samulionis, Michel; Schlösser Markuss; Schneider, Stefan; Schulz, Christian; Schulz, Sascha; Schwarz, Michael; Sichano, Guio; Smolinsky, Carsten; Thiel, Matthias; Tillkorn, Thomas; Wächter, Gustav; Walter, Dennis; Weber, Sven Michael; Winter, Frank.

# SCORE ATTACK

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

## So geht's!

1. Schließt eure Konsole zunächst an einen VHS-Videorecorder an. Den Ausgang des Recorders stöpselt ihr an den Fernseher an. Damit ihr nun ein Bild bekommt, müßt ihr den Videorecorder noch auf den Kanal eurer Konsole einstellen, während der Fernseher auf den Kanal des Recorders eingestellt wird. Legt nun eine leere Videokassette ein, auf die ihr durch Drücken der „Record“-Taste die Spielsequenzen aufnehmen könnt.

2. Nehmt nun euer absolutes Lieblingsspiel aus der Liste, bei dem ihr unschlagbar seid, und zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß eure Punktzahl oder die gefahrene Bestzeit ersichtlich wird. Bei Rennspielen wie Virtua Racing solltet ihr eine ganze Runde aufzeichnen. Wichtig ist, daß sich dieses Spiel unter unseren abgedruckten Titeln befindet. Es ist Ehrensache, daß ihr dabei kein Action Replay-Modul einsetzt. Haben wir dabei auch nur den leisesten Verdacht, daß geschummelt wurde, gelangt die Videokassette nicht in die Wertung.

3. Notiert dann noch auf dem Coupon eure Bestleistungen und sendet ihn zusammen mit der VHS-Videokassette und einem Foto (Wichtig! Heftet dieses Foto an den Coupon dran!) an uns. Legt den Coupon und euer Foto am besten in einen Briefumschlag und steckt diesen zwischen Videokassette und Hülle. Natürlich darf man seine Bestzeit verbessern und eine neue Kassette einschicken. Vermerkt dann bitte, daß ihr schon platziert ward! Aus Platzgründen können wir nur noch die besten Leistungen abdrucken, ein Foto benötigen wir nur, wenn

eine Chance auf eine Top 3-Platzierung besteht. Alle Kassetten, die uns bis 19.06.96 erreicht haben, wurden gewertet. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## Die Regeln:

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

### Super Street Fighter II



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

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (2)	Wegleitner Christian	9.999.999	7
2. (1)	Meier Andy	9.919.392	4
3. (3)	Cyberteam	6.561.895	5
4. (4)	Frotscher Alexander	5.060.550	5
5. (5)	Fuchs Stefan	4.794.029	5
6. (6)	Straschewski Christian	4.727.221	5
7. (7)	Platz Alois	4.230.774	5
8. (8)	Höppeberger Martin	3.912.043	10
9. (9)	Dorfner Andreas	3.231.941	5
10. (10)	Sand Oliver	2.396.622	8

### Virtua Racing



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

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (neu)	Weber Sven	44.603	1
2. (4)	Wiek Bernd	44.615	2
3. (1)	Eger Enrico	44.926	2
4. (2)	Schilling Rainer	45.307	6
5. (3)	Kallweit Karsten	45.336	4
6. (5)	Hennemann Gerd	45.459	4
7. (6)	Hügel Andreas	45.664	2
8. (7)	Neitzke Sebastian	46.062	4
9. (8)	Willert Andreas	46.094	3
10. (9)	Sanaa Elias	46.196	3
11. (10)	Moch David	46.378	5
12. (11)	Krondorfer Sven	46.590	5
13. (12)	Schneider Sascha	46.806	5
14. (13)	Striegel Thomas	47.249	4
15. (14)	Beitz Maxi	48.068	8
16. (15)	Kriemelmann Andreas	48.097	6
17. (16)	Schlöner Markus	48.175	7
18. (17)	Hofmann Patrick	48.306	8
19. (18)	Burkart Jörg	48.397	6
20. (19)	Klitz Oliver	48.416	8

Telefon

Postleitzahl, Wohnort

Straße, Hausnummer

Name, Vorname

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

COUPON  
ZOCKER

System

Titel

Meine Bestleistung

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

Datum, Ort

Unterschrift

## Daytona USA

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



**Platz Teilnehmer Bestleistung Monat**

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (2)	Uzun Hüsnü	39.55	8
2. (4)	Zahn Stefan	39,57	6
3. (1)	Hasler Oliver	39.59	8
4. (3)	Schlatter Andre	39.89	5
5. (5)	Kleinke Guido	40.02	10
6. (6)	Seidler Andre	40,03	7
7. (7)	Majeres Luc	40.39	9
8. (8)	Reinsch Heiko	40.63	7
9. (9)	Müller Heinz Peter	40.64	10
10. (10)	Frentz Markus	40.80	8
11. (11)	Dilling Daniel	40.81	9
12. (12)	Prill Andree	40.81	8
13. (13)	Rinschen Sascha	40.82	10
14. (14)	Ackermann USA	40.95	9
15. (15)	Reitenbach Daniel	40.96	9
16. (16)	Heiber Marcus	41.03	6
17. (17)	Fuchs Stefan	41.15	9
18. (18)	Reichert Artur	41.19	9
19. (19)	Kühn Roland	41.20	9
20. (20)	Kotschate Peter	41.34	9
21. (21)	Steiner Alex	41.34	9
22. (22)	Drees Carsten	41.36	3

## Sega Rally

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



**Platz Teilnehmer Bestleistung Monat**

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (1)	Kleinke Guido	1.07.68	4
2. (2)	Wolf Thomas	1.07.99	3
3. (3)	Hasler Oliver	1.08.22	3
4. (4)	Filipe dos Santos Rui	1.08.71	4
5. (5)	Koegst Dennis	1.08.71	4
6. (6)	Ladner 'Henry'	1.08.79	4
7. (neu)	Zahn Stefan	1.08.99	1
8. (neu)	Reichert Artur	1.09.09	1
9. (7)	Werner Markus	1.09.29	4
10. (8)	Mosel Alexander	1.09.41	3
11. (9)	Prill Andree	1.09.58	3
12. (10)	Kiesel Stefan	1.09.80	3
13. (11)	Eschweiler Thomas	1.09.72	3
14. (12)	Birk Andreas	1.09.83	4
15. (13)	Horni Jan	1.10.22	3
16. (14)	Guntrun Markus	1.10.26	3
17. (15)	Eitze Edgar	1.10.28	3
18. (16)	Sommer Manfred	1.10.38	3
19. (17)	Metz Martin	1.10.39	4
20. (18)	Prokisch Martin	1.10.46	3
21. (19)	Adlung Lars	1.10.55	3
22. (20)	Müllner Michael	1.10.57	3

## Sonic 3

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



**Platz Teilnehmer Bestleistung Monat**

1. (1)	Marinovic Robert	4.336.620	3
2. (2)	Berner Simon	2.186.130	5
2. (3)	Hoffmann Claus	2.077.050	5
4. (4)	Rau D. & Ripke R.	1.640.080	5

## Virtua Fighter 2

Wer schafft die höchste Punktzahl im Ranking-Mode?



**Platz Teilnehmer Bestleistung Monat**

1. (1)	Reitenbach Daniel	98	5
2. (2)	Ennemoser Martin	90	3
3. (3)	Bunoza Ivan	86	4
4. (5)	Lehmann Matthias	85	3
5. (4)	Schulz Marcel	81	3
6. (neu)	Umbrath Oliver	80	1
7. (neu)	Oberländer Paul	79	1
8. (6)	Sahtr Thomas	74	3
9. (7)	Schmitz Dennis	73	3
10. (8)	Schuster Manuel	72	4
11. (9)	Engel Etienne	72	3
12. (10)	Knöpfel Rene	72	3
13. (11)	Gawenda Simon	70	4
14. (12)	Berger Thomas	70	3
15. (13)	Lintner Alexander	70	3
16. (14)	Rekow Sascha	70	3
17. (15)	Dinies Jens	68	3

## Virtua Fighter

Wer spielt Virtua Fighter im Arcade-Modus noch schneller durch? (Gegnerschwierigkeit normal, ein Gewinnpunkt, ohne Timelimit, Energiebalken normal, Ring normale Größe!!!!)



**Platz Teilnehmer Bestleistung Monat**

1. (1)	Werner Daniel	21.218	9
2. (2)	Straschowski Christian	26.24	5
3. (3)	Fuchs Stefan	33.92	10
4. (4)	Scheuner Ralph	39,64	7
5. (5)	Droll Andrea	41.44	7
6. (6)	Hasler Oliver	41,68	6
7. (7)	Kolditz Marco	43,36	7

SEGA MAGAZIN

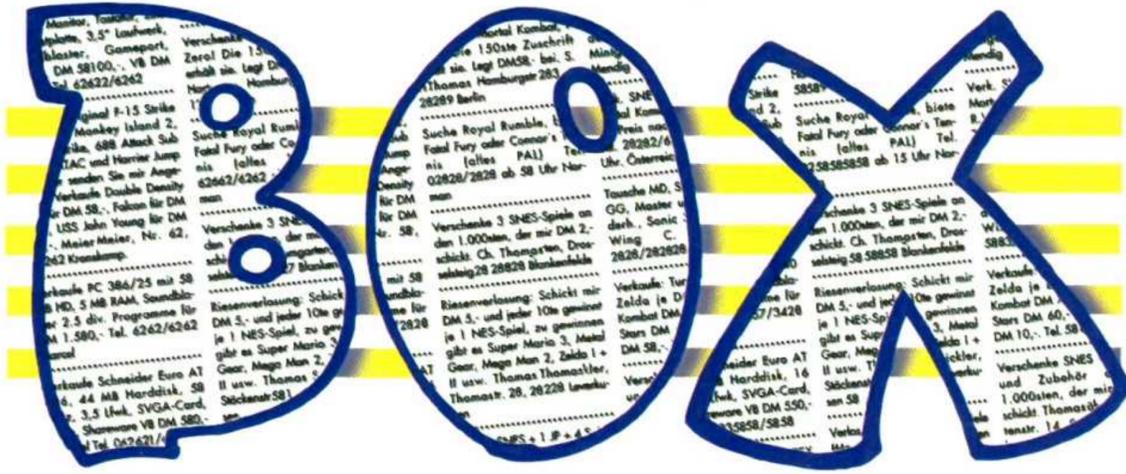
Kennwort:

Score Attack!

Isarstraße 32-34

90451 Nürnberg

SEGA MAGAZIN 89



## MEGA DRIVE

Verkaufe Mega Drive für DM 250,- sowie 12 Spiele von DM 60,- bis DM 100,-, Liste über Telefon, Johannes Hau  
Tel. 02603/70615

Suche günstig Super Street Fighter 2 für MD! P. Erbe, Borkhoferstr. 41B, 47137 Duisburg

Verkaufe MD m. Umbau 50/60 Hz + 2x 6 BPad + Scart + 2 Verl. + 4 Sp. Adap. + 13 Spiele für DM 450,- VB, anrufen lohnt bei Jürgen  
Tel. 02761/66144

Verkaufe MD2 + Joypad + SGPropad 6 + Spiele: Story of T., Sonic Com., Another World, Preis VB,  
Tel. 06171/86264

Verkaufe/tausche ca. 40 Spiele z. B. Soleil, FIFA, Phantasy Star 4 usw. DM 30,- bis DM 60,-, auch Tausch möglich,  
Tel. 030/3418661

Tausche Mega Drive- & Saturn-Spiele. Habe ca. 40 Spiele, Listen/Angebote an C. Fischer, Eosander Str. 2, 10587 Berlin

-Verkaufe MD2 + MCD2 + 32X + 2 (2x6) Button Infrarot Pads + 4 Spiele für alle Systeme, DM 800,-,  
Tel. 02192/7618 Norman

-Verkaufe einzeln MDI, Th. Park, Light Crus., Shi. Force II, Ph. Star 2, EWJ u. 12 andere ab DM 20,-,  
Tel. 07531/914389

Verkaufe MDI mit 20 Spielen, 2x 3 und 1x 6 Pad, Action Replay Pro, kompl. für DM 800,-,  
Tel. 02822/70293 Emmerich

Suche preiswertes Shining Force I od. II, billiges 6 Button Pad, Gamers Ausg. 2/95,  
Tel. 0751/17444

Verkaufe MD + MCD + 32X + Infrarotpads mit 50 MD, 10 MCD und 2 32X-Spielen, nur komplett DM 2.500,-  
Tel. 06781/24030 Oliver

Verkaufe MD + MCD2 mit 1 Pad, 1 Pro2, 2 6 Button Pads, 7 Module, 6 CDs u. Game Genie für nur DM 700,- ab 16-21 Uhr unter Tel. 02225/3850

MD, verkaufe 24 MD-Spiele für DM 600,-, gratis dazu ein Sechser-Joypad,  
Tel. 0208/876803 Peter Krzoska

Verkaufe Powermonger DM 40,-, Rings of Power DM 70,-, Sword of Vermillion DM 40,-, Phan. Star 2 DM 50,- uva., Tel. 03763/13122

Suche Sonic 1 und F1 für max. je DM 50,-, Tel. 03529/519878  
Stefan

Verkaufe Vectorman 450S, Dynamite Headdy, EWJ, Samurai Shodown zu je 400 OS uva., Tel. Österreich 0316/328414 Graz ab 19 Uhr, Alexander

Diverse Spiele a DM 30,- zzgl. NN: PGA95, Eishockey, True Lies, College Footb., Davis Cup Tennis u. a. O. Dattner,  
Tel. 04821/94455

MD1 + Scart + Pad + Stick DM 120,-, diverse Spiele je DM 30,-, alles zusammen (9 Spiele) DM 350,-, O. Dattner  
Tel. 04821/94455

Verkaufe MD mit 2 Pads, ARP und 25 Spiele für DM 1.000,-, Myst für SAT für DM 50,-,  
Tel. 0431/334444 Alex

MD mit 24 Spielen (z. B. Sh. Force 1/2, Story of Thor, Probotector, Gunstar H., FIFA 95...) Pr. DM 600,- VB,  
Tel. 030/3233872

Verkaufe MD + MCD + 3 Pads + 14 Spiele z. B. Pitfall, Pete Sampras 96 für DM 500,-,  
Tel. 02166/340809, 17 bis 20 Uhr

Verkaufe MDII + CDII + 32X + 5 Spiele, Tel. 040/6915050 DM 350,-, Raum Hamburg ab 17 Uhr, neu orig. verp., Michael

Verkaufe NHL95, FIFA 95, PGA Tour 3, Madden 95 je DM 40,-, Hardball 94, Davis Cup, Tiny Toon 1 je DM 30,-  
Tel. 0234/475360 Ralf

Verkaufe MD2 + 2 Pads + 8 Spiele Virtua Racing, NBA Jam etc. für DM 400,-, Tel. 02641/81234

Verkaufe MD2 + 32X + MCD2 + 2 Pads + 17 Sp. (z. B. Metal H., M. Cross, Syndicate usw.) für DM 650,-, Tel. 03475/681823

Verkaufe preisw. meine MD-Spiele, Gratisliste von S. Nilsson, Gedelitzer Weg 19, 29471 Gattow

Verkaufe MDII + 32X + 2 Pads + 2 Infrarot Pads + 1 Pad mit vielen Funktionen + 9 Games für nur DM 1.000,-  
Tel. 030/3325216 Preis ist VB

Verkaufe MDII und 1 Joypad u. 8 Spiele u. a. Theme Park, Eternal Champions, Tiny Toon, neuwertig für DM 500,-  
Tel. 07255/4394 Ramon

Verkaufe Mega Drive + 2 Pads + 2 Joysticks + 20 Spiele (z. B. Sonic,

Virtua Racing, Golf Tour, True Lies) DM 800,-  
Tel. 034296/72798

Verkaufe Kid. Cham., Glob. Glad., Crue Ball, Batman, Alien 3, Shad. Beast, Simoson, Sonic 1 je DM 30,- oder kompl. DM 200,-,  
Tel. 030/6565863

Verkaufe MD + 4 Joyp. + 19 Spiele: F1, Jungle Strike, Flashback, EW Jim, Tj & Earl II... ab 14 Uhr DM 1.000,-  
Tel. 09522/7655 Martin

Super Angebot! Umständehalber MD1-Konsole + 28 Spiele incl. vieler Top-Titel zu verkaufen für DM 580,-  
Tel. 05231/35535

Verkaufe MD-Spiele USA Basketball DM 50,-, Tazmania DM 40,-, Sonic 1 DM 30,-, Haunting DM 50,-, Italia 90 DM 20,-, Colu. DM 20,-, Carl Schneider,  
Tel. 07144/207850

Verkaufe MD mit 4 Sp. u. 2 Joypads f. DM 190,-, verkaufe auch GG m. 6 Spielen f. DM 250,- + Lupe + Act. Replay, suche PlayStation, Tel. 03435/931060

Verkaufe MDII mit 8 Spielen, 2 Pads für DM 450,-, Tel. 030/5103009 ab 19 - 21 Uhr Mo-Fr an Daniel

40 Spiele: Desert Strike, Cool Spot, Red Zone, Primal Rage, Gunstar, Theme Park, Shaq Fu, Taz 2, EA Tennis...  
Tel. 05732/4841

Wolverine, Havoc, Warlock, MIG 29, Chakan, Wiz n Liz, Sensible Soccer, Capriati Tennis, Mega SWIV, Lemmings 2...  
Tel. 05732/4841

Verkaufe MD2 + MC2 + 32X + 1x 6 Button Pad + 2 Joypads + 12 Module + 2 CD, NP DM 2.400,-, VP DM 850,-, ab 13 Uhr,  
Tel. 02332/65271

VK ca. 110 MD-Spiele, MD1 (50/60 Hz), MCDI, ARP, versch. Pads, MS-Adapter! Neo Geo CD! Suche Sat-PSX u. a.!!  
Tel/Fax 02421/770061

Verkaufe SMD2+ SMCD2 + 4 Pads + Verl. + 37 Module + 1 CD, viele Toptitel, viele Cheats, Preis DM 1.300,-  
Tel. 040/7024540 Peter

Verkaufe MD + 32X + 9 Spiele + 3 Joypads + Zubehör VB DM 399,-, Holger Tel. 05309/1339

Sonderpreis: MD-Konsole + 2 Joypads + EA Hockey + Zany Golf

DM 120,-, A. Schubert, Schönfelder Str. 28, 09526 Pfaffroda

Verkaufe Zoom u. Zool zusammen für DM 40,-  
Tel. 02845/6698

Verkaufe 40 MD-Spiele f. DM 400,- + 2 gratis, SNES-Konsole + 9 Spiele für DM 450,- (1/2 Jahr)  
Tel. 03643/421585 ab 19 Uhr

Suche Neuheiten + Modulsammlungen f. MD, SNES, GB, Sony PSX, GG usw., suche auch Konsolen,  
Tel. 0641/970424 Kirsten

Verkaufe NHL 96, FIFA 96, NHL 95 für DM 150,-, auch einzeln,  
Tel. 04146/5627 ab 17 Uhr

Verkaufe MD2 + 15 Spiele + 2 Pads (Garantie bis Juli 96) z.B. Theme P., Syndicate usw. DM 550,-  
Tel. 09544/2761 tägl. bis 21 Uhr

Verkaufe MD-Spiele World of Illusion DM 50,-, F1 (Formel 1) DM 40,-, Tel. 02845/8727 Sven

Verkaufe MD + 2x 3 Button Pad + 2x 6 Button Pad + Scartkabel + 18 Spiele: PGA Tour III, P. Sampras Tennis, F1, Sonic 2, 3, NBA Jam uvm. Preis nach Vereinbarung, B. Zeige, Dorfstr. 19, 16356 Weesow

Verkaufe MD, 3 Pads (6 But.) + 54 Top-Spiele DM 1.900,-, auch einzeln!! Z. B. FIFA 96, NBA 96, Theme Park usw., Tel. 0511/526486 ab 14 Uhr

Suche verzweifelt Phantasy Star 2 & 3. Preis Verhandlungssache,  
Tel. 0511/873711

Verkaufe MD-Spiele Haunting DM 60,-, Sonic 2 DM 60,-, Sonic 1 DM 40,-, Mega Games I DM 30,-, Carl Christoph, Tel. 07144/207850

Verkaufe MD-Spiele Haunting DM 60,-, Sonic 2 DM 50,-, Taz Mania DM 50,-, USA Basketball DM 50,-, Carl Schneider  
Tel. 07144/207850

Biete Stargate, Jungle Strike, Urban Strike, Aladdin, Buck Rogers, Dune 2, Landstalker, WWF Raw etc. je DM 55,-,  
Tel. 030/6258637

Verkaufe FIFA 96, Road Rash 3, PGA Euro Tour, Shining Force, Lionking, Taz 2, Ecco 2, Redzone etc. je DM 65,-,  
Tel. 030/6258637

Verkaufe MDII + MCDII + 9 MD Spiele + 5 CDs f. DM 450,-, Martin Vötsch, Im Wenger 1, 72127 Jettensburg, Tel. 07071/32958

Verkaufe 32X + Adapter + Scart + WWF Raw + NFL Quarterback 32X, 10 MD Spiele z.B. Theme Park, FIFA 95, Aladdin usw. VB DM 550,-, Romsieck, Kölnerstr. 676, 47807 Krefeld

Verkaufe MD2 + 2 Joypads u. 9 Spiele z.B. F1, N.H.Indy, Street R., Speedball 2, Streets of Rage I, II, F. Fury ab 18 Uhr,  
Tel. 039205/23668

Verkaufe MD und MCDII, 30 Module, 3 CDs inkl. 1 Joypad und

# 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
Alien Trilogy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Alone in the Dark 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Contra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Decathlete	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Discworld	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Earthworm Jim 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Exhumed	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Fighting	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Gun Griffon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Hebereke's Popoitto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Olympic Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Olympic Soccer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Primal Rage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
NBA Action	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Ninja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Shining Wisdom	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Slam'n'Jam '96	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Skeleton Warriors	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Story of Thor 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Swagman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Three Dirty Dwarfs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Tomb Raider	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtual Golf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
WWF Wrestlemania	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
X-Perts	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

3. Welche Systeme besitzt du?

- Saturn  32X  Mega CD II  Mega Drive  Game Gear

4. Für welches System kaufst du Spiele?

- Saturn  32X  Mega CD II  Mega Drive  Game Gear

5. Wie viele Ausgaben Sega Magazin kaufst Du pro Jahr?

- 1-5  
 6-10  
 Alle

6. Willst du in den nächsten 6 Monaten eine neue Konsole kaufen?

- Nein  
 Ja, und zwar: \_\_\_\_\_

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

Schulnote \_\_\_\_\_

8. Was gefällt dir an dieser Ausgabe besonders?

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

9. Was gefällt dir weniger?

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

10. Wie findest du die Titelseite?

Schulnote \_\_\_\_\_

11. Seit welcher Ausgabe liest du SEGA Magazin?

Ausgabe \_\_\_/\_\_\_

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

\_\_\_\_\_

13. Wie alt bist du?

\_\_\_\_\_ Jahre

14. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?

circa \_\_\_\_\_ DM

15. Du bist

- männlich  weiblich

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

\_\_\_\_\_  
 Name, Vorname

\_\_\_\_\_  
 Straße

\_\_\_\_\_  
 Wohnort

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



## 32X

Verkaufe MD + 32X mit Spielen einz. oder zusammen z. B. Metal Head usw.,  
Tel. 03886/712208 Sa+ So

Verkaufe 32X mit 3 Spielen + MDII mit 8 Spielen + 3 Pads für DM 850,- VB, suche günstig Saturn,  
Tel. 07159/43395 ab 6 Uhr

Verkaufe MDII/32X mit 3 Spielen f. DM 400,- oder tausche g. Saturn, Anfr. schriftl. an Andreas Armbrust, Kennedystr. 22,  
76767 Hagenbach

Verkaufe 32X + 4 Spiele für DM 250,- oder tausche gegen Game Gear mit Spielen, Lutz Wolf, Lobensteiner Str. 5b,  
07927 Hirschberg

Verkaufe MDII + 32X, 3 Pads (inkl. 6 Button Pad), 6 MD-Spiele + 1 32X Spiel DM 390,-, Tel.  
0421/401677 Michael ab 20 Uhr

## SONSTIGES

Verkaufe Mega Drive-Spiele zum Teil orig. verschleißt, SAT-Spiele (NEU)  
Tel. 0172/8461384 ab 18 Uhr

Suche Sega Magazin Ausgaben

9/93 und 11/93!!! Zahle gut  
Tel. 0203/463873 ab 17 Uhr,  
Oskar oder Christopher

Verkaufe MSII + 5 Spiele (Star Wars...) + 2 Pads, CB-Handfunkgerät von Albrecht,  
Tel. 03675/802461

Verkaufe FIFA Soccer 96, Two Tribes für MD je DM 50,-, Verkaufe Saturn Back Up Cartridge DM 50,-,  
Tel. 05300/6882 ab 18 Uhr

Wer verschenkt MD oder Nintendo sowie auch MD- und Nintendo-Spiele, Tel. 07563/1799

13 MD-Games, 3 Mega CD-Games, 2 Action Replay, 1 CDX Pro, VB DM 580,-,  
Tel. 0261/804697

Suche Konsolen + Modulsammlungen + Neuheiten f. alle Systeme v. Nintendo + Sega + Sony PSX,  
Tel. 0641/970424

Verkaufe SNES + 4 Pads + 33 Mod., Act. Rep. + S.G.Boy + 25 Mod. + Act.Repl. + G.Boy + Extras, Preis DM 1.500,-,  
Tel. 040/7024540 Peter

Achtung! Suche Sega Magazine 9/93 und 11/93. Ich zahle je DM 30,-! Ab 16 Uhr anrufen,  
Tel. 0203/463873 Es lohnt!!

Um die Abwicklung der Sega Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto "Der hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ..." oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wenn ihr angesprochen werden wollt, dann müßt ihr eure Adresse oder Telefonnummer innerhalb des Feldes mit

den Kästchen nennen.

5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.

6. Für Kettenbriefaktionen, dubiose Heimtätigkeitsangebote und sonstige Bauernfängereien haben wir leider keinen Platz.

7. Wenn ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin - SEGA Box  
Isarstr. 32-34 - 90451 Nürnberg

## UFO GAMES

Ankauf, Verkauf und Tausch  
Super Nes, Nintendo, Sony, Saturn,  
Mega Drive, Mega CD, Gameboy,  
Game Gear, 3 DO, PC usw.  
Spiele und Konsole

Es lohnt sich einmal anzurufen

Telefon/Fax: 0 30/8 59 36 35  
Bundesallee 71 • 12161 Berlin

# NACHBESTELLEN!



05/96



06/96



07/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 05/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 06/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 07/96	zu DM 5,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!

# Mailbox

ES IST NICHT MEHR ZU ÜBERSEHEN! DER SATURN KOMMT IMMER MEHR IN FAHRT UND ÜBERZEUGT MIT TOPTITELN WIE NIGHTS, DECATHLETE, VIRTUA FIGHTER KIDS UND SONIC X-TREME AUCH DIE LETZTEN KRITIKER. AUFGRUND DER ENORM GESTIEGENEN VERBREITUNG IST ES UNS NUN AUCH ENDLICH MÖGLICH, EINE DEMO-CD-ABO-VARIANTE SPEZIELL FÜR SATURN-USER ANZUBIETEN. DASS MEGA DRIVE, 32X, MEGA CD II UND GAME GEAR EINE IMMER KLEINERE ROLLE ZUGETEILT BEKOMMEN, IST DABEI LEIDER UNVERMEIDBAR. ALLEN SPIELEFANS KANN MAN EIGENTLICH NUR DEN BALDIGEN UMSTIEG AUF DEN SATURN EMPFEHLEN. BIS DEMNÄCHST!

EUER HANS

## ABO & BILLIG

1. Ist der Internet-Erweiterung des Saturns eine Tastatur und Festplatte beigelegt?

►SM: Das Netlink-Paket enthält ein Modem und die Software, eine Festplatte oder Tastatur ist nicht enthalten.

2. Wann kommt Daytona Deluxe?

►SM: Etwa im Oktober oder November.

3. Ich möchte mir die Back Up-Card kaufen. Kann ich diese später herausnehmen, ohne daß die gespeicherten Daten verlorengehen?

►SM: Die Memory Card, wie der offizielle Name lautet, kann natürlich herausgenommen werden. So kann man seine Spielstände zu einem Freund mitnehmen.

4. Warum kostet eine Abo-Ausgabe DM 4,92 und eine normale Ausgabe DM 5,80? Erhöht doch den Abo-Preis und bringt mehr Seiten!

►SM: Ganz einfach, weil wir die Ausgabe direkt an den Leser schicken können und nicht über einen Kiosk verkaufen müssen. Übrigens, die Abo-Variante mit zweimonatlicher CD kostet auch nur DM 5,75 pro Monat! Generell ist ein Abo immer günstiger und schneller, als wenn man das Heft regelmäßig am Kiosk kauft, zusätzlich gibt es auch noch einige schicke Abo-Prämien.

5. Warum hackt ihr so auf Marco Kolditz rum? Ich finde es zwar gut, daß damit die Mailbox aufgelockert wird, aber er handelt nun mal nach dem Motto 'Wer nicht fragt, bleibt dumm!' und im GG Art. 3 Abs. 2 steht etwas von Gleichberechtigung.

►SM: Wie heißt es so schön: Wer sich neckt, der liebt sich! Die Briefe von Marco

sind bei uns immer sehr willkommen, und sie leisten einen großen Beitrag, um die Mailbox wesentlich interessanter zu gestalten. Mit manchen Fragen übertreibt er es jedoch ein bißchen, doch das ist wohl auch seine Absicht.

6. Was macht ihr mit den Briefen, die ihr nicht abdruckt?

►SM: Nach dem Abschluß einer Ausgabe wandern sie zum Altpapier.

Torsten aus Weimar

## SONIC & XTREME

1. Warum ist mein Joypad anders als auf den Abbildungen?

►SM: Generell gibt es zwei verschiedene Saturn-Joypads von Sega. Die japanische Ausführung ist grau und aus härterem Kunststoff, der nach einigen Stunden jedoch etwas schmerzt. Das europäische Joypad ist baugleich mit dem amerikanischen und besitzt ein schwarzes Gehäuse. Außerdem gibt es noch einen Joystick und demnächst die zwei 3D-Analog-Pad-Varianten. Zusätzlich gibt es noch zahllose Joypads von Fremdherstellern.

2. Wir kommt ihr bei der Beurteilung auf die Prozentzahl?

►SM: Generell können alle unsere Mitarbeiter auf über zehnjährige Erfahrung in der Spielebranche zurückblicken (ich war beispielsweise Programmierer), dementsprechend sorgfältig werden die neuen Titel mit bisherigen Spielen verglichen. Bekommt ein Spiel 50%, so ist das Spiel durchschnittlich, eine Wertung von 60% sagt aus, daß das Spiel für Fans des Genres empfehlenswert ist. Ab 70% ist ein Spiel grundsätzlich sein Geld wert, zwischen 80% und 90% ist



## Frage des Monats

„Der Saturn liefert 500.000 Polygone pro Sekunde. Ein anderes System liefert so und soviel....“

Generell ist die Anzahl an Polygonen eine irrelevante Angabe. Bei Vergleichen muß man immer berücksichtigen, daß der Saturn dank Playfields Boden, Himmel und Hintergründe ganz ohne Polygone darstellen kann, was etwa eine Einsparung von 200 bis 500.000 Polygone und eine deutliche Rechenzeitersparnis bringt.

großer Spielspaß garantiert, Spiele mit mehr als 90% sind absolute Meilensteine, die man sich nicht entgehen lassen darf.

### 3. Könnt ihr nicht schreiben, ab wieviel Jahren die Spiele sind?

►SM: Die offizielle Altersempfehlung ist in der Regel bei Redaktionsluß noch nicht bekannt, ansonsten sollte eigentlich aus dem Testbericht hervorgehen, für welche Altersschicht ein Spiel geeignet ist. Wir wollen uns jedoch nicht anmaßen, einem Zehnjährigen vorzuschreiben, welches Spiel er kaufen soll. Alle Spiele können von jedem gekauft werden!

### 4. Wird Flux auf dem Saturn erscheinen?

►SM: Wahrscheinlich nicht!

### 5. Wenn man im Internet ist, kann man dann Saturn-Spiele leihen?

►SM: Generell ist allen Händlern das Verleihen von Spielen verboten, er handelt in der Regel illegal, was an dem entsprechenden Aufdruck auf der Verpackung zu erkennen ist. (Es gibt nur sehr wenige Ausnahmegenehmigungen!)

### 6. Ich habe in einer Zeitschrift gelesen, daß Sega Spiele für den PC programmiert! Stimmt das?

►SM: Ja! Sega entwickelt sogar Games für die Spielhalle, Konsolen und PCs, denn generell lebt eine Firma davon, so viel Geld wie möglich zu verdienen. Im Augenblick gibt es Virtua Fighter Remix für den PC, im Herbst kommen Panzer Dragoon und Daytona USA, nächstes Jahr folgt dann Sega Rally. Generell können sich die Spiele aber nicht mit der Konsolen-Version messen, was Saturn-Fans beruhigen dürfte. Die dürfen immerhin schon längst die Nachfolger der genannten Titel spielen, während sich PC-User mit den alten Hits vergnügen. Außerdem: Die PC-Hardware, auf der diese Titel vernünftig laufen, kostet rund DM 3.000,-!

### 7. Könnt ihr jetzt bestätigen, daß man eigene Strecken in Daytona Deluxe bauen kann?

►SM: Leider können wir im Augenblick nur mitteilen, daß in der neuesten Pressemitteilung zu Daytona USA Championship Circuit Edition der Streckeneditor keine Erwähnung fand.

### 8. Wieso zeigt Sega nicht überall Werbung?

►SM: Möglicherweise, weil Sega Geld verdienen möchte und sich der Saturn auch so gut genug verkauft?

### 9. Wieviel Prozent von allen Saturn-Spielen macht Sega?

►SM: Ich schätze, daß zwischen fünf und fünfzehn Prozent der Spiele von Sega stammen.

### 10. Gibt es ein Lexikon für den Saturn?

SM: Ich kenne keines.

### 11. Wie viele Personen arbeiten am Sega Magazin?

►SM: Albin Oswald, David Maderer und Neil Harris kümmern sich um die Tips & Tricks, Petra Maueröder und Oliver Preißner übernehmen unterschiedliche News und Artikel, im Layout sorgen sich Gisela, Ali, Hans, Hansgeorg und Simon um die übersichtliche grafische Gestaltung, Roland macht die Bilder und Herbert Aichinger bemüht sich, alle unsere Rechtschreibfehler zu entfernen. Michael 'Early' Erlwein ist der unersetzbare Redaktionsassistent, der die Post bearbeitet, die Tips & Tricks koordiniert und den Laden zusammenhält. Ulf Schneider und ich machen schließlich die Reviews und Previews.

### 12. Könnte Sega nicht eine Sonic-Compilation für den Saturn herstellen?

►SM: Eine Art Sonic Classics für den Saturn wäre keine schlechte Idee!

### 13. Mit welchen Charakteren wird man in Sonic X-Treme spielen können?

►SM: Auf alle Fälle mit Sonic, weitere Charaktere sind bislang noch unklar.

### 14. Wie viele Levels wird Sonic Xtreme haben?

►SM: Es wird mindestens zehn Levels haben.

### 15. Kommt Sonic Xtreme als CD oder Modul?

►SM: Natürlich als CD, denn diese Grafikmenge würde auf

## Kurz beantwortet!

+++ Gouraud-Shading ist nichts anderes als ein einfacher Farbverlauf auf einem Polygon. Saturn-Programmierer nutzen diese Technik deswegen sehr selten, weil sie nicht besonders ansprechend wirkt. Da der Saturn 1 MB mehr Speicher als die PSX besitzt, haben die Saturn-Programmierer mehr Platz für 256-farbige Texturen als PSX-Entwickler. Darüber hinaus werden diese Polygone korrekt dargestellt, d. h. sie blitzen nicht und werden nicht am Screenrand verbogen.

+++ Die fünf Playfields des Saturn können wunderbar für Parallax-Ebenen, Hintergründe, Böden, Wolken und Nebelschwaden genutzt werden. Dadurch sparen die Programmierer sehr viele Polygone, weshalb oftmals Charaktere und Autos auf dem Saturn detaillierter als auf der PSX erscheinen. Bestes Beispiel für diese Technik sind Virtua Fighter 2 und Decathlete.

+++ Auf dem Saturn können Spiele dank der vielfältigen Möglichkeiten mit bis zu 60 hochauflösenden Bildern (NTSC) pro Sekunde ablaufen. Auf der PSX gibt es bislang kein einziges Spiel, das mit mehr als 30 Bildern pro Sekunde abläuft, geschweige denn die höchste Auflösung nutzt.

+++ Bei ungeschickter Programmierung können die beiden Hauptprozessoren nicht gleichzeitig auf den Speicher zugreifen, man erreicht dadurch jedoch immer noch die 1,6- bis 1,8-fache Geschwindigkeit eines einzelnen Prozessors. Tja, wer nun behauptet, daß dies unpraktikabel wäre und ein Prozessor mehr Vorteile böte, nimmt damit einen Geschwindigkeitsverlust in Höhe von 60 bis 70 Prozent in Kauf!

+++ Programmierer, die ausschließlich mit C arbeiten, werden nie die ganze Power des Saturns nutzen können, deshalb beklagen diese Leute auch unzureichende Möglichkeiten. Diese liegen jedoch nicht beim Saturn, sondern einzig und alleine bei ihnen. Würde der Mega Drive in C programmiert, müßten wir uns heute noch mit Ruckelscrolling und 16-farbigen Grafiken herumplagen. Nur wenn man in Assembler (der Sprache des Prozessors) programmiert, kann man mit der Programmier-Elite mithalten.

kein Modul dieser Welt passen, oder möchtest du DM 400,- für ein 640 MBit-Modul zahlen?

Matthias Siemes, Dülken

## DEMO-CD & SCORE ATTACK

**1. Wird es ein ähnliches Spiel wie Resident Evil auf dem Saturn geben?**

►SM: Ja! Es wird Ende des Jahres eine Umsetzung für den Saturn erscheinen, außerdem kommen mit Enemy Zero (EO) und Torico zwei Horror-Spiele mit toller Grafik für den Saturn.

**2. Ist die deutsche Version von Loaded zensiert?**

►SM: Möglicherweise.

**3. Werdet ihr in Zukunft Demo-CDs für den Saturn herausbringen, die für Abonnenten kostenlos sind?**

►SM: Im Gegensatz zu anderen machen wir keine leeren Versprechungen, wo es dann pro Jahr eine Demo CD gibt. Bei uns gibt es ein brandneues Abo, bei dem es alle zwei Monate garantiert eine Demo-CD gibt!

**4. Wie ist das Shoot 'em Up Project Overkill?**

►SM: Wir halten es nicht für besonders interessant, deswegen haben wir bislang keinen Bericht dazu gemacht.

**5. Wird es in NHL Powerplay User Records und eine Crowd Meter-Anzeige geben?**

►SM: Tja, noch können wir darüber nichts sagen.

**6. Warum macht ihr die Leserumfrage nicht auf einer Seite und die Hitseekers auf die Rückseite, und beides geht an eine Adresse?**

►SM: Beides wird getrennt ausgewertet.

**7. Warum reduziert ihr die zweiseitige Werbung von Sega Rally und Virtua Cop nicht auf eine Seite?**

►SM: Auf geschaltete Anzeigen haben wir keinen Einfluß. Sega

bezahlt dafür Geld, daß diese beiden Doppelseiten jeden Monat erscheinen.

**8. Ich persönlich würde es übersichtlicher finden, wenn ihr die Versandhändler auf eine oder zwei Seiten nebeneinander bringen würdet!**

►SM: Die Versandhändler bezahlen viel Geld dafür, daß sie abgedruckt werden, und wenn wir sie alle nebeneinander abdrucken, schalten sie künftig keine Anzeigen mehr. Damit wären wir wieder bei oben genannter Problematik.

**9. Wieso hat Sega Rally so wenig Strecken? PSX-Besitzer sind mit Ridge Racer besser dran, oder?**

►SM: Also, Sega Rally hat vier Strecken und einen Zwei-Spieler-Modus. Ridge Racer und Ridge Racer Revolution haben jeweils eine Strecke in geringen Variationen, wo ein Abschnitt etwas anders ist, und keinen Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus. Wer ist denn nun besser dran?

**10. Wie viele Levels hat Rayman 2?**

►SM: Mehr als genügend!

**11. Ich meine, daß Komplettauflösungen in eurem Mag vollkommen sinnlos sind, dadurch werden Spiele für den echten Zocker doch nur uninteressant!**

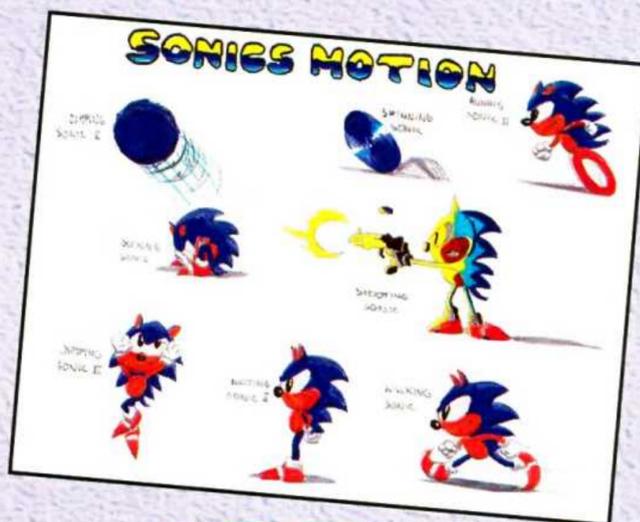
►SM: Siebzig Prozent der Leser sind der Ansicht, daß die Tips & Tricks unverzichtbar sind. Wer sich die Spannung nicht nehmen lassen will, braucht sie ja nur nicht zu lesen.

**12. Wieso bringt ihr die Tips & Tricks für Panzer Dragoon schon wieder?**

►SM: Das Tips & Tricks-ABC und die Charts sind zum Sammeln gedacht und auch für die geeignet, die sich nicht jede Ausgabe leisten können.

**13. Wie wäre es, wenn ihr die Mailbox auf vier ganze Seiten druckt und dafür die Paintbox einfach wegläßt?**

Paintbox



von  
Jan Hendrik  
Bregulla  
aus Ahrensburg

►SM: Damit könnten wir zahlreichen jüngeren Lesern keinen Gefallen mehr tun, wesentlich glücklicher wären die Mailbox-Fans aber auch nicht.

**14. Wieso hat Virtua Fighter 3 glaub' ich nur 15 Kämpfer, und Tekken 2 ist mit 25 Kämpfern bestückt?**

►SM: Qualität, nicht Quantität zählt! Die 13 Kämpfer in VF3 sind so unterschiedlich wie sie nur sein können. Tekken 1 & 2 hat weder in Sachen Spielbarkeit noch in Sachen Abwechslungsreichtum bei den Kämpfern etwas zu bieten. Tekken ist nichts weiter als ein billiger, passabel gemachter Virtua Fighter-Clone, der das wesentliche Element von VF nicht erfaßt hat, nämlich das Gameplay. Davon abgesehen: Virtua Fighter 3 schlägt alle anderen Video- und Computerspiele technisch und grafisch um Längen.

**15. Ich habe gehört, daß auf dem N64 keine Digital-Sequenzen möglich sind. Also wären Spiele wie Need for Speed mit Extra-Videos nicht möglich!**

►SM: Theoretisch kriegt man auf einem Modul oder einer Disk natürlich schon einige Sekunden Videosequenzen unter, allerdings hat man dann nur noch sehr wenig Platz für das eigentliche Spiel.

**16. Wann kommt Sega Rally 2?**

►SM: Wahrscheinlich nie.

**17. Wird es eine Fortsetzung von Daytona USA Championship geben?**

►SM: Nein, wir dürfen froh sein, wenn Daytona USA Champ. überhaupt in diesem Jahr erscheint.

Tobias Schulte

## N64 & INTERNET

**1. Wenn das N64 da ist, werdet ihr es dann mit dem Saturn vergleichen?**

►SM: Nein, wir sind ein Sega Only-Magazin.

**2. Stimmt es, daß später noch ein N64 mit eingebautem CD-ROM-Laufwerk kommt?**

►SM: Nein, man kann ein Jahr nach Release ein Disklaufwerk mit einer Kapazität von 64 MByte hinzukaufen, das etwa DM 300,- kostet. Eine CD-ROM hat eine Kapazität von 680 MByte.

**3. Sind die Modulkosten für das N64 sehr hoch?**

►SM: Ja. Sega Rally kostet in Japan 5.800 Yen, Super Mario 64 kostet 9.800 Yen.

**4. Ich habe gehört, daß es ein Internet-Modem für den Saturn geben soll!**

►SM: Es gibt ein Internet-Paket für den Saturn, in dem ein normales Modem und ein Internet-Browser enthalten ist. Das Modem schließt man an die Telefonleitung an und per Provider gelangt man dann in das Internet.

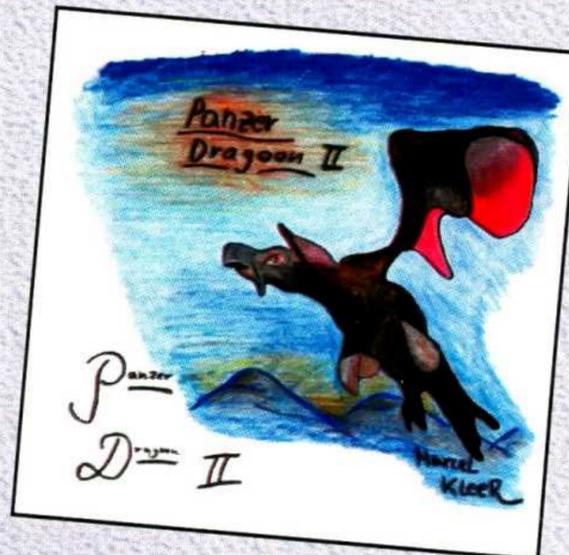
**5. Wenn man sich die Spiele des MD aus der damaligen Zeit anschaut und mit den heutigen vergleicht, stellt man fest, daß die ersten Spiele ziemlich primitiv waren. Kann man davon ausgehen, daß die Saturn-Spiele noch besser werden?**

►SM: Auf dem Saturn scheinen die Programmierer jedoch schneller voranzuschreiten, wenn man Panzer Dragoon 2, Virtua Fighter 2 und Sega Rally mit Panzer Dragoon, Virtua Fighter und Daytona USA vergleicht.

Sendet euren Leserbrief  
an folgende Adresse:

Computec Verlag • SEGA Magazin  
Kennwort: Mailbox  
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

SCEPTRE 606 WINSOR & NEWTON · MADE IN ENGLAND



von  
**Marcel Kleer**  
aus Essen

Paintbox

# ALIEN TRILOGY



**Endlich! Nach monatelanger Wartezeit können wir in der nächsten Ausgabe endlich den ausführlichen Test von Acclairs 3D-Knaller präsentieren. Action-Fans sollten schon mit dem Sparen beginnen!**

# NIGHTS

**Wenn alles glatt geht, haben wir in der nächsten Ausgabe ein ausführliches Preview vom neuesten Hit des Sonic-Erfinders. Wieso die Grafiken neue Maßstäbe setzen und wie gut das 3D-Analog-Pad ist, wir verraten es!**



# VICTORY GOAL '96



**Ab September gilt eine neue Zeitrechnung in Sachen Fußballspiele. Mit dem Erscheinen von Victory Goal '96 werden bisherige Hits zur B-Ware, einstmals geniale Grafiken sehen pixelig aus, wir beweisen euch, warum!**

# WAS KOMMT NOCH?

**Tests zu WWF Wrestlemania, Pro Pinball, Olympic Soccer, Discworld. +++ Die neuesten Infos zu Sonic Xtreme, Command & Conquer, Daytona USA Championship Edition. +++ Alle wichtigen Infos aus Japan und Amerika.**

## Inserentenverzeichnis:

Computec	.....6, 7, 20, 93	Kudak	.....11
Electronic Arts	.....68, 69	Media Point	.....4
Freak's Shop	.....33	Playcom	.....17
Game Express	.....15	Sega	.....76, 77, 78, 79, 82, 99, 100
		Theo Kranz	.....2, 3
		UFO	.....93

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

## Impressum

### Verlag:

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90403 Nürnberg Telefon 09 11-53 25-0

### Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion „SEGA Magazin“  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

### Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

### Chefredakteur:

Christian Geltenpoth

### Stellvertreter des Chefredakteurs:

Christoph Holowaty, Christian Müller

### Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi) Compuserve ID: 100443, 1115  
(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

### Lektorat:

Herbert Aichinger

### Tips & Tricks-Redaktion:

Quay Graphics, David Maderer, Albin Oswald, Jon Eves

### Redaktionsassistentz:

Michael Erlwein

### Bildredaktion:

Roland Gerhardt

### Freie Mitarbeiter:

Petra Maueröder (pm), Ulf Schneider (us)

### Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Träger  
Titelgestaltung: Gisela Träger, Hans Strobel

Titel: SM, Tomb Raider, © Core Design  
SAT: Olympic Games, © Centregold  
Wir danken!

### Werbeleitung:

Stefanie Geltenpoth

### Produktionsleitung:

Michael Schraut

### Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

### Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

### Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg  
Isarstraße 34 • 90451 Nürnberg

Telefon: 09 11-96 38 32-0  
Telefax: 09 11-6 42 78 60  
Compuserve: 101647,2432

Media-Beratung: Thorsten Szameitat -19  
Media-Beratung: Wolfgang Menne -43  
Disposition: Tanja Kaiser -32  
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

### Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Duisburg  
Falkstraße 73-77 • 47058 Duisburg  
Fax: 02 03-3 05 11-555 • Tel: 02 03-305 11

Verkauf: Thomas Kammer -551  
Verkauf: Thomas Diel -552  
Verkauf: Oliver Diemers -554  
Disposition: Gregor Eicker -553  
Anzeigenleiter: Thomas Kammer

### Anzeigenpreise:

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8,  
gültig ab Januar 1996

### Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

### Abobetreuung:

Telefon: 09 11-5 32 51 79

Diese Telefonnummer gilt nur für abonententechnische Fragen. Fragen zu Spielen können unter dieser Nummer nicht beantwortet werden.

### Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

### Urheberrecht:

Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte des Computec Verlags bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!

Ab 14.8.96 am Kiosk!

the **SEGA**  
GAME is NEVER  
Over.

DAS JAHR: **2034.**

DIE ERDE: EIN VERWÜSTETER

DIE ORDNUNGSKRÄFTE: **PLANET.**

FERNGESTEUERTE **ORBOTS.**

IHR ANFÜHRER:

**RASTER.**

ALLES GEHT SEINEN GEREGLTEN **GANG.**  
DOCH DANN PASSIERT'S: EIN **ATOMUNFALL**  
LÄSST **RASTER** AUSRASTEN. ER

SABOTIERT DAS KOMMUNIKATIONSSYSTEM,  
SO DASS DIE ORBOTS **AMOK** LAUFEN.

**DIE FOLGE:**

**CHAOS** UND **ANARCHIE.**

JETZT KANN NUR NOCH EINER HELFEN:

**VECTORMAN.**

DIE **WAFFE:**

SEINE UNGLAUBLICHEN MORPH-KRÄFTE.

DIE AUFGABE:

**RASTER STOPPEN.**

**NUR VECTORMAN UND DU**

**KÖNNEN DIE ERDE NOCH RETTEN.**

AUF DEINEM MEGA DRIVE.

**VECTORMAN**



**MEGA DRIVE**

WER GLAUBT, ER HAT DEN MEGA DRIVE IM GRIFF, WIRD SEIN BLAUES WUNDER ERLEBEN.

the **SEGA**  
GAME is NEVER  
Over.

BLICK DER GEFAHR  
INS AUGEN!



Disney  
**DONALD**  
in  
**MAUI MALLARD**



**MEGA DRIVE**

Donald's Abenteuer auf Mega Drive: 10 Level Hochspannung!