

# SEGA

TM

2/98 DM 5,80

COMPUTEC  
VERLAG  
ISSN 0946-6274

## Mag

**NEU!**  
**2 POSTER!**  
**4 TOLLE MOTIVE**

## FIFA 98

Angespielt: EAs neuer Fußballhit

## NBA LIVE 98

Slam again: Basketball in Perfektion

**LAYER SECTION 2**  
**ZERO DIVIDE 2**  
**GUN FRONTIER**

Aktuelle Import-Tests

# WINTER HEAT

Der neue Superhit der Athlete Kings-Macher im Vorabtest



**DREAMTEAM!**  
Bill Gates und Sega  
auf 128 Bit-Kurs!



**TIPS & TRICKS**  
Sonic R, Sega Touring  
Car und viele andere!



02

4 391910 805806

0931/354522 oder 0180/5211844

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

Laden

94032 Passau

Bahnhofstraße 28

AUSTRIA EXPRESS

1 DM = 7,5 ÖS; Porto 6,90 DM zzgl. NN

Bestell-Hotline Tel.: 0049/85173777

DER SEGA-SPEZIALIST

Händleranfragen erwünscht

Fax: 0931/571602

Theo  
Ver



FIGHTING FORCE (JAN)  
99,-



STEEP SLOPE SLIDERS (JAN)  
94,-



Ein galaktisches Angebot!



JETZT ZUM KNALLERPREIS:

SEGA SATURN

MAXI SET 299,-

DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. SOVIET STRIKE, CONTROL PAD, BATTERIE, RGB-KABEL, SEGA TIPS & TRICKS-BUCH UND 2 DEMO-CDS

Sega Saturn

SEGA SATURN .....289,-

INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE

MAXI SET .....299,-

GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE

MEGA SET .....333,-

GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE + STORY OF THOR 2

6-SPIELER-ADAPTER ORIG. ....59,-

MPEG-KARTE ORIG. ....139,-

CONTROL PAD ORIG. ....44,-

PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG. ....109,-

EXPLORER PAD .....24,-

CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG .....19,-

ARCADE RACER LENKRAD .....99,-

LENKRAD MAD CATS MIT PEDALEN .....119,-

PREDATOR GUN PISTOLE .....69,-

TIPS UND TRICKS-BUCH 1996 .....15,-

GAME BUSTER SCHUMMELMODUL .....79,-

MEMORY CARD 4 MBIT .....49,-

MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. ....59,-

MEMORY CARD PLUS 8 MBIT .....79,-

MEMORY CARD PLUS 40 MBIT .....99,-

ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER .....54,-

4-4-2 FUSSBALL .....69,-

ACTUA SOCCER CLUB EDITION .....89,-

ACTUA TENNIS .....89,-

ADIDAS POWER SOCCER .....79,-

ASSAULT RIGS .....69,-

ATHLETE KINGS .....89,-

ATLANTIS - 2 CDS DT.TEXT (FEB) .....99,-

BATTLE SPORT .....84,-

BEDLAM .....99,-

BOMBERMAN (1-10 SPIELER) .....89,-

BUG! TOO .....79,-

BUST A MOVE 3 .....79,-

WIEDER LIEFERBAR (SOLANGE VORRAT REICHT):

COMMAND & CONQUER .....99,-

CROC .....89,-

DARK SAVIOR .....89,-

DARKLIGHT CONFLICT .....89,-

DAYTONA USA CHAMPIONSHIP .....99,-

DISCWORLD 2 .....84,-

DRAGON FORCE .....89,-

ENEMY ZERO - 4 CD'S .....109,-

FIFA '98 WM-QUALIFIKATION .....89,-

FIGHTERS MEGAMIX .....99,-

FIGHTING FORCE (JAN) .....99,-

- FORMULA KARTS .....89,-
- HEART OF DARKNESS .....99,-
- JURASSIC PARK - LOST WORLD .....89,-
- LAST BRONX .....79,-
- LOST VIKINGS 2 .....89,-
- MANX TT SUPER BIKE .....99,-
- MARVEL SUPER HEROES .....89,-
- MECHWARRIOR 2 .....89,-
- NASCAR '98 .....89,-
- NBA LIVE '98 (JAN) .....89,-
- NBA ACTION '98 (JAN) .....89,-
- NEED FOR SPEED .....89,-
- NHL 98 (JAN) .....89,-
- NHL ALL STAR HOCKEY '98 (JAN) .....89,-
- NHL POWERPLAY .....79,-
- PANDEMONIUM .....84,-
- RESIDENT EVIL .....89,-
- RETURN FIRE (JAN) .....89,-
- SEGA TOURING CAR .....99,-
- SHINING THE HOLY ARK .....89,-
- SONIC 3D FLICKIES' ISLAND .....94,-
- SONIC JAM .....89,-
- SONIC R (SONIC T.T.) .....99,-
- STEEP SLOPE SLIDERS (JAN) .....94,-
- TETRIS PLUS .....79,-
- TOMB RAIDER SPIELEBERATER .....29,-
- TORICO GEKKA MUGENTAN .....89,-
- TRASH IT .....89,-
- TRUE PINBALL .....79,-
- WARCRAFT II .....89,-
- WINTERHEAT (FEB) .....99,-
- WIPEOUT 2097 .....89,-
- WORLDWIDE SOCCER '98 .....89,-
- Z (JAN) .....99,-

Playstation

SOLANGE VORRAT REICHT:

- SONY PLAYSTATION + SONY GAMES GUIDE 299,-
- DT. VERSION, INKL. ZWEI CONTROL PADS, MEMORY CARD, SCART-KABEL, OFFIZ. SONY GAMES GUIDE
- COMMAND & CONQUER 2 .....99,-
- FINAL FANTASY VII .....109,-
- FORMEL 1 '97 .....109,-
- PANDEMONIUM 2 .....79,-
- TOMB RAIDER 2 .....99,-
- SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2 - ORIGINAL 19,95

Fast geschenkt

Unser spezielles Neujahrsangebot für Sie:

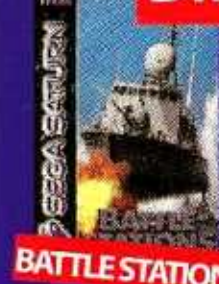
Folgende Saturn-Spiele für nur

DM14,-

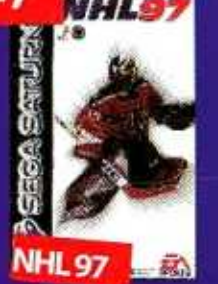


THE CROW

DM24,-



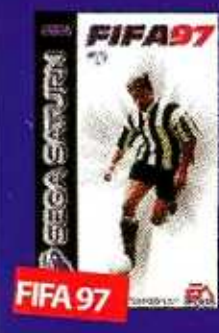
BATTLE STATIONS



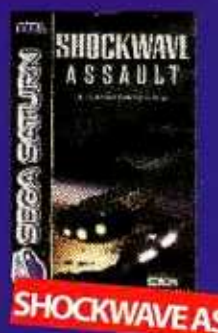
NHL 97



D



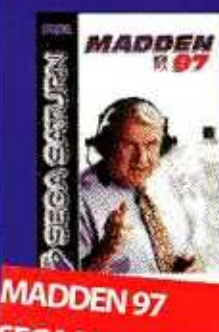
FIFA 97



SHOCKWAVE ASSAULT



IRON MAN



MADDEN 97



WWF IN YOUR HOUSE



SPACE HULK



DRAGONHEART



NBA JAM EXTREME

(nur solange Vorrat reicht)

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.

# Kranz sand

Zusätzliche Bestell-  
Hotline: 0931 / 35 45 20

ALLE SPIELE DEUTSCHE  
VERSION

Laden & Versand  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11



AUSGEZEICHNET  
ZUM BESTEN VIDEO-  
UND COMPUTERSPIEL-  
SPEZIAL-VERSAND-  
HÄNDLER 1996 AUF  
DER E3N-MESSE  
IN NÜRNBERG.

**BEI SEGA ARTIKELN  
RATENZAHLUNG MÖGLICH**  
FRAGEN SIE NACH UNSEREN FINANZIERUNGSANGEBOTEN



SEGA TOURING CAR 99,-



LAST BRONX 79,-



ATLANTIS - 2 CDS (FEB) 99,-



WINTER HEAT (FEB) 99,-

**NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN  
VORBESTELL-SERVICE!**

SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.



## Nintendo 64

- NINTENDO 64 .....299,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
- DIDDY KONG RACING .....89,-
- EXTREME G .....144,-
- F1 POLE POSITION 64 .....99,-
- TUROK DINOSAUR HUNTER .....99,-



CROC 89,-



FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,-

## Tamagotchi

- BANDAI ORIGINAL .....29,-
- REXI DT. (HUND) .....19,-
- POCKET MAX DT. (HUND) .....29,-



NBA ACTION '98 (JAN) 89,-



NHL '98 (JAN) 89,-

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

- SEGA SATURN
- BAKU BAKU ANIMAL .....49,-
  - NBA LIVE 97 .....49,-
  - NFL QUARTERBACK CLUB .....39,-
  - NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD .....79,-
  - PARODIUS DELUXE .....29,-
  - PGA TOUR 97 .....39,-
  - PRIMAL RAGE .....39,-
  - SEGA RALLY .....69,-
  - SHINOBI X .....59,-
  - SPOT GOES TO HOLLYWOOD .....39,-
  - SOVIET STRIKE .....29,-
  - STORY OF THOR 2 .....39,-
  - SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 39,-
  - SWAGMAN .....39,-
  - TOMB RAIDER .....69,-
  - TOSHINDEN URA .....49,-
  - VIRTUA FIGHTER 2 .....49,-
  - WORLDWIDE SOCCER '97 .....49,-

MEGA FUN 3/97: 86%

MEGA FUN 9/96: 97%

MEGA FUN 9/95: 84%

MEGA FUN 9/96: 87%

SEGA MAGAZIN 9/97: 78%

SEGA MAGAZIN 10/96 90%

SOVIET STRIKE 29,-

NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD 79,-

SWAGMAN 39,-

PARODIUS 29,-

Worldwide Soccer 97 49,-

STORY OF THOR 2 39,-

Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen

VERSAND PER NACHNAHME 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. BEI VORKASSE (NUR EUROSHECKS) 4,- DM. UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHINUNGSTERMINE OHNE GEWAHR.

0931/3545222 oder 0180/5211844

# GAS GEBEN UND GEWINNEN!

## SEGA TouringCar Championship

EXCLUSIV FÜR



SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES Ltd. © 1997.

### So einfach geht's.

Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden, und schon hat man die Chance, einen unserer Preise oder gar den Hauptpreis zu gewinnen. Einsendeschluß ist der 31.1.1998. Das Ganze geht an Sega, Gesellschaft für Videospiele mbH, Hans-Henny-Jahnn-Weg 53, 22085 Hamburg. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ/Ort

 M  W

Geschlecht

Alter

### Der Hauptpreis:

1 Saturn-Mega-Zubehör-Pack, bestehend aus:

- einem 6-Spieler-Adapter
- einer Memory-Card
- einem Arcade-Racer
- 10 Top-Softwaretiteln
- einem Saturn-Poloshirt
- einem Saturn-Baseballcap

### 2. bis 50. Preis:

je ein Top-Softwaretitel

Ich habe folgende(s)  
System(e):

- Saturn
- Game Gear
- Sega Mega Drive
- Playstation
- Nintendo 64
- Super Nintendo
- Gameboy
- Pentium-PC

Ich habe folgende Anzahl  
an Softwaretiteln:

- weniger als 5
- 5-10
- mehr als 10



SEGA™



Die Hektik der „stillen Zeit“ ist vorüber, und die guten Vorsätze der Silvesternacht gehören zum Teil schon wieder der Vergangenheit an. Daß der Jahreswechsel am Sega Magazin nicht spurlos vorübergegangen ist, zeigen einige grundlegende Neuerungen in dieser Ausgabe. Beispielsweise wird der überdimensionierte 32 Seiten-Tips & Tricks-Teil wesentlich schickeren und informativeren Einzelkomplettlösungen ohne platzschindende Dauerrubriken. Als Ausgleich gibt es dafür nun zwei tolle Poster mit 4 schicken Motiven! Außerdem kehrte die Newsbox in alter Frische zurück, und optisch überarbeitete Standardseiten erstrahlen in neuem Glanz. Als redaktionelle Highlights warten in dieser Ausgabe Berichte zu Segas neuer Konsole, FIFA 98, Winter Heat und NBA Live '98. Gute Unterhaltung!

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch, Leitender Redakteur



MIT POSTER



**RUBRIKEN**

Hitseekers	51
Impressum	82
Inserentenverzeichnis	82
Service-Nummern	25
Vorschau	82

**ZUM MITMACHEN!**

Charts	24
Kleinanzeigen	50
Mailbox	76
Score Attack	48

**COMPETITION**

Danke, EA!	23
------------	----

**KLASSIKER**

Spiele zu Top-Preisen	10-13
-----------------------	-------

**HITPARADE**

Über 200 Spiele!	34
------------------	----

**POSTER**

House Of The Dead	Heftmitte
Panzer Dragoon Saga	Heftmitte
Riven	Heftmitte
Winter Heat	Heftmitte

**ABO-CD**

Sega Flash Vol. 6	38
-------------------	----

**NEWS**

Behind... Enemy Lines	6
DJ Wars	7
Riven	7
Takara-Rennspiel	7
Virtual On 2	6
Schon gewußt!	6

**TIPS & TRICKS**

Cheat, Codes & mehr!	54
----------------------	----

**KOMPLETTLÖSUNGEN**

Marvel Super Heroes	70
Sega Touring Car	66
Sonic R	60

**SPECIAL**

Segas neue Konsole	8
--------------------	---

**PREVIEWS: SATURN**

FIFA '98	20
NBA Live '98	18
Winter Heat	14

**TESTS: SATURN**

Gun Frontier	30
Ninja	32
Layer Section 2	28
Zero Divide: Final Conflict	26

**Dreamteam!**



8

Sega und Microsoft greifen an!

**Winter Heat**



14

Der Top-Hit der Athlete Kings-Macher

**NBA Live '98**



18

Slam again! EA wieder in Hochform

**FIFA 98**



20

Konkurrenz für Worldwide Soccer '98?

**Zero Divide 2**



26

Neues aus dem Beat 'em Up-Genre

**Schon  
gewußt?**

► **Comeback in den Japan-Charts!** Erstmals seit Monaten konnte sich der Sega Saturn wieder mit hervorragenden Plazierungen in den japanischen Famitsu-Charts zurückmelden, die auf reellen, systemübergreifenden Verkaufszahlen basieren. Nachdem Dead Or Alive bereits seit November einen Top-Platz in den Bestenlisten innehatte (mittlerweile 160.000 Stück verkauft), schaffte Anfang Dezember ein Saturn-Fußballmanager mit japanischem Titel einen sensationellen Neueinstieg auf Platz 1! Nach zwei Wochen waren bereits über 200.000 Einheiten verkauft. An der Spitze abgelöst wurde der Titel dabei von X-Men vs. Street Fighter, das in der ersten Woche 97.519 Stück verkaufte. Auf Platz 5 folgte Sega Touring Car Championship mit 37.916 Einheiten.

► **Weihnachtsoffensive von Sega!** Mit einer Riesenanzeigenkampagne in Japan will Sega die derzeitige Erfolgsserie ausnutzen und die oben aufgeführten Charts-Erfolge fortsetzen. Die Chancen dafür stehen gut, denn sowohl Grandia als auch Shining Force 3 gelten unter den Lesern der wöchentlich erscheinenden Famitsu als potentielle Megahits, was besonders wichtig ist, da gerade diese beiden Spiele kurz vor Weihnachten erscheinen werden. Welche Verkaufszahlen diese beiden Titel erreichen können, verraten wir in der kommenden Ausgabe.

► **Sega dominiert die Arcade-Charts!** Wie eh und je beherrscht Sega die Charts der japanischen Spielhallen. Auf Platz 1 steht Virtua Fighter 3 tb (eine neue Version) vor Virtua Striker 2. Auf den Rängen 5, 7, 8 und 9 folgen mit The House Of The Dead, Lost World, Scud Race und Super GT 24 vier weitere Sega-Titel.

**Virtual On 2  
kommt!**

Trotz hervorragender Qualitäten konnte sich der ultimative Roboterzweikampf Virtual On nie die verdiente Spitzenplatzierung in den Charts erkämpfen, zumindest nicht in Deutschland, denn in Japan sind die Spielefreaks ganz verrückt nach dem bislang erfolgreichsten Automaten-Spiel von AM3. Umso aufmerksamer verfolgt man dort nun die Entstehung der Fortsetzung Virtual On: Final Mission (Oratorio Tangram lautet der japanische Titel), die dank der sensationellen Model 3-Hardware optisch schon jetzt einen vielfach besseren Eindruck hinterläßt. Obwohl wahrscheinlich auch diesmal nur 8 verschiedene Roboter zur Verfügung stehen, darf man auf ein vielfältigeres Gameplay hoffen, was insbesondere an den variantenreicheren Stages liegt. Durfte man im Vorgänger hauptsächlich auf flachen Plattformen mit diversen Gebäudeblöcken Katz' und Maus spielen, so warten diesmal (ähnlich wie in Virtua Fighter 3) mit Unebenheiten versehene Szenarios, die sich nicht nur auf das kühle Techno-Design verlassen. Nun gibt es beispielsweise hübsche Naturtexturen und kleine Teiche, in denen man sich dem Zweikampf stellen kann. Mehr Infos demnächst!



**Brandneu! Diesmal darf man sich sogar in kleinen Teichen bekämpfen.**



**Die durchweg flachen Plattformen haben ausgedient, nun gibt es schiefe Ebenen.**



**Die Model 3-Hardware erlaubt auch aufwendige Hintergründe.**

**Behind... Enemy Lines**

Ein Automaten-Spiel in der besten Light Gun-Tradition hat Sega mit Behind... Enemy Lines in Vorbereitung. Ein oder zwei Spieler dürfen auf der Ladefläche eines Militärjeeps Platz nehmen und dort mit der Bordkanone für Unruhe



**Das Automaten-Spiel hat zwei fest installierte Gewehre zu bieten.**

hinter den feindlichen Linien sorgen. Obwohl das Game lediglich auf Model 2-Hardware basiert, macht die Grafik einen durchaus schicken Eindruck. Aufwendige Kriegsszenarios, die direkt aus Platoon &

Co. stammen könnten, verlangen mit realistischem Feindaufkommen den beiden Spielern alles ab, die mit am Automaten fest installierten Lichtgewehren ihre Treffsicherheit überprüfen. Ob dieses Spiel jemals auf eine Sega-Konsole umgesetzt wird, ist derzeit nicht bekannt.



**Obwohl „nur“ Model 2-Hardware zum Einsatz kommt, sieht die Grafik äußerst schick aus.**



**Der Spieler befindet sich an Bord eines virtuellen Jeeps und bekämpft die Feinde von der Ladefläche aus.**

# Takaras Rennspielspaß



Die ersten In Game-Shots lassen auf gute Qualität hoffen. Man beachte die ungewöhnliche Optik!



Schöne Transparenzeffekte lassen den aufwirbelnden Staub sehr gut aussehen.



Diese Illustration verdeutlicht, in welche Richtung das neue Takara-Rennspiel gehen soll.

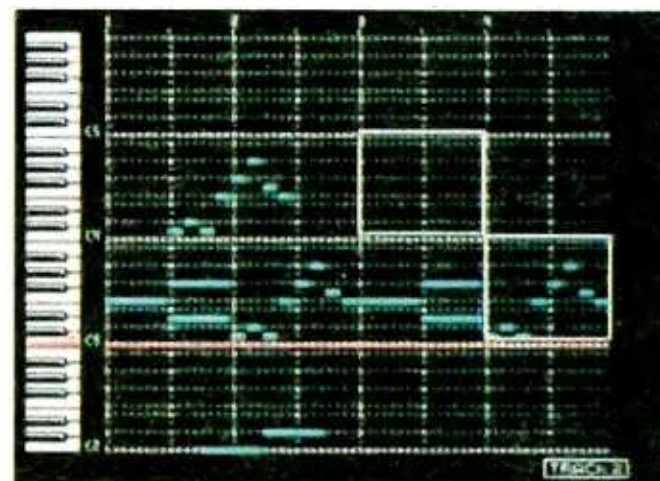
Nachdem Takara mit den beiden Toshinden-Spielen auf dem Saturn nicht allzu große Erfolge feiern konnte, unternimmt man nun mit einem comicalen Rennspiel einen dritten Anlauf, um die Gunst der Sega-Fans zur erringen. Das mit einem für westliche Zungen unaussprechlichen Arbeitstitel versehene Projekt sieht technisch sehr ordentlich aus und kann mit feinen Transparenz-Effekten gefallen. Sobald uns eine erste spielbare Version vorliegt, liefern wir ein ausführliches Preview nach.

# DJ Wars!

Daß Sony zumindest in Japan mit PaRappa The Rapper richtig abgeräumt hat, zeigt seine Wirkung. Spike und Altron haben sich zusammengetan, um ein ähnlich geartetes Spielabenteuer namens DJ Wars auf die Beine zu stellen. Hier muß der Spieler in die Rolle eines DJs schlüpfen und möglichst hitträchtige Kompositionen auf den Plattenteller zaubern. Es wird wohl auch möglich sein, Eigenkompositionen abzuspielen!



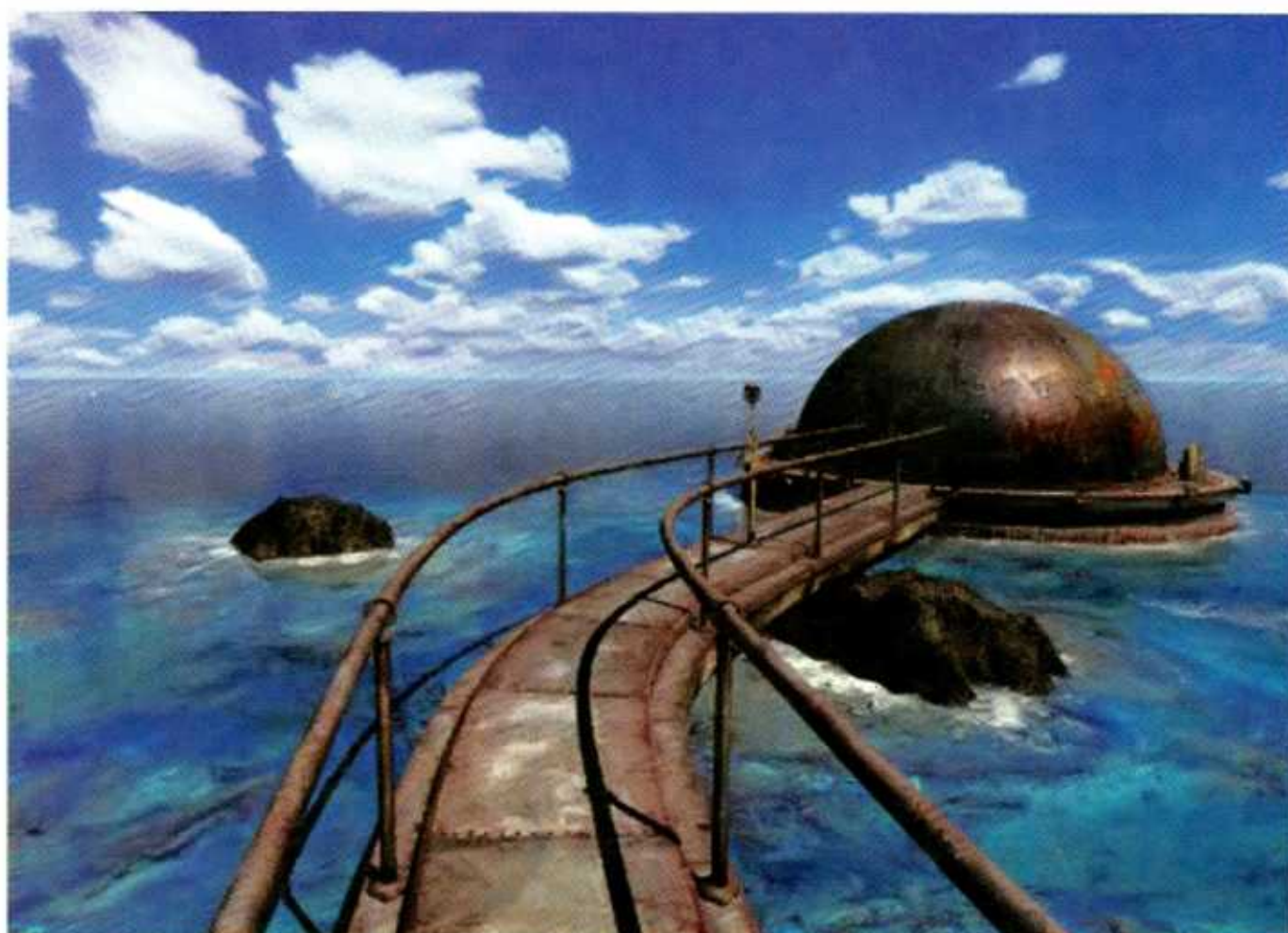
In DJ Wars darf man die wildesten Scheiben auf die Plattenteller legen.



Man darf sich sogar an eigenen Kompositionen versuchen.

# Riven

Daß sich Kunden ihren Geschmack nicht vorschreiben lassen, beweist der Erfolg von Riven. Trotz der in der PC-Presse überwiegend durchschnittlichen Bewertungen steht der Myst-Nachfolger Riven hoch oben in den Charts. Wie das zweifellos wunderschön gerenderte Werk von Brøderbund auf dem Saturn abschneiden wird, verraten wir in einer der nächsten Ausgaben.



Die Render-Grafiken von Riven lassen sich zum Teil kaum von Realfotos unterscheiden.



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

## SEGA SATURN

Saturn komplett mit Demos	dt.DM 289,00
Saturn kpl. mit Tomb Raider	dt.DM 339,95
3D-Analog Control Pad	dt.DM 59,95
Arcade Racer Lenkrad	dt.DM 109,00
Gamebuster Schummelmodul	dt.DM 79,00
Backup Memory 8 MEG	dt.DM 79,00
Backup Memory 40 MEG	dt.DM 89,95
Infrarot Controlpads (2) Sega	dt.DM 109,00
Athlete Kings	dt.DM 79,95
Atlantis (2 CD's)	kpl. dt.DM 99,00
Battle Sport	dt.DM 89,00
Blam! Machinehead	kpl. dt.DM 49,00
Bomberman	dt.DM 89,00
Bug Too II	dt.DM 84,00
Bust a Move 3	dt.DM 84,00
Command & Conquer	kpl. dt.DM 99,00
CROC	dt.DM 89,00
Dark Savior	dt.DM 84,00
Daytona USA Championship Edt.	dt.DM 98,00
Discworld	kpl. dt.DM 89,00
Discworld 2	kpl. dt.DM 89,00
Dragon Force	dt.DM 89,00
Enemy Zero* 4 CD's	dt.DM 109,00
FIFA 98-WM Qualifikation	kpl. dt.DM 89,00
Fighters Megamix	dt.DM 99,00
Fighting Force*	dt.DM 89,00
Formula Kart	dt.DM 89,00
Gekka Mugentan TORIKO	dt.DM 84,00
Hexen	dt.DM 89,95
Jurassic Park 2-Lost World	dt.DM 89,00
Last Bronx	dt.DM 89,00
Last Vikings 2	dt.DM 88,00
Madden NFL'98	dt.DM 89,00
MANX TT Superbike	dt.DM 98,00
Marvel Super Heroes	dt.DM 89,00
NASCAR 98	kpl. dt.DM 89,00
NBA Action 98	dt.DM 89,00
NBA Live '98	dt.DM 89,00
Need for Speed	dt.DM 89,00
NHL '98	dt.DM 89,00
NHL Breakaway '98	dt.DM 89,00
NHL Powerplay Hockey	dt.DM 79,95
Pandemonium	dt.DM 79,95
PGA Tour Golf 97	dt.DM 49,00
Resident Evil	dt.DM 99,00
SEGA Touring Car	dt.DM 99,95
Shell Shock	kpl. dt.DM 49,00
Shining the Holy Ark	dt.DM 89,00
Sonic 3 D Flickie's Island	dt.DM 89,00
Sonic Jam (4 Spiele)	dt.DM 79,00
SONIC R	dt.DM 99,00
Soviet Strike	kpl. dt.DM 49,00
Steep Slope Sliders*	dt.DM 94,00
Streetfighter Collection*	dt.DM 89,00
Tetris Plus	dt.DM 79,95
Thunderhawk 2-Firestorm	kpl. dt.DM 49,00
Tomb Raider	kpl. dt.DM 89,00
Winterheat*	dt.DM 94,00
Worldwide Soccer '98	dt.DM 94,95
Warcraft 2	kpl. dt.DM 89,00
Wipeout 2097	dt.DM 89,00
Z*	dt.DM 99,00

## SEGA MEGA DRIVE

Battle Frenzy	dt.DM 29,00
Donald Duck & Mickey Mouse	dt.DM 99,00
Garfield	dt.DM 69,00

## PLAYSTATION

Baphomets Fluch 2	dt.DM 89,00
Crash Bandicoot 2	kpl. dt.DM 89,00
Command & Conquer 2	kpl. dt.DM 99,00
Fifa 98:WM Qualifikation	kpl. dt.DM 89,00
Final Fantasy VII	kpl. dt.DM 104,95
Resident Evil Directors Cut	kpl. dt.DM 84,00
Risiko	kpl. dt.DM 89,00
Tomb Raider 2	kpl. dt.DM 99,00

## NINTENDO 64

Nintendo 64	kpl. dt.DM 299,00
Diddy Kong Racing	dt.DM 89,95
Snowboard Kids	dt.DM 89,95
Super Mario 64	kpl. dt.DM 79,95

## IHRE VORTEILE

TOP - PREISE  
Original deutsche Versionen  
Versandkosten NN DM 5,95  
Versandkostenfrei ab 3  
lieferbaren Artikeln  
Versandkostenfreie Nachlieferung  
Inklusive Garantie, Schnell-  
service, Sicherheitsverpackung  
Kostenlose Systempreislisten  
gegen 1,10 in Briefmarken  
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  
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme

Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

Daß Sega 1998 eine neue Konsole auf den Markt bringen wird, hat sich mittlerweile herumgesprochen. Selbst im Internet zerbrechen sich selbsternannte Experten angestrengt die Köpfe über Dural, Katana & Co., ohne jedoch die tatsächlichen Fakten zu kennen. Was Sega nun wirklich plant und was Bill Gates damit zu tun hat, verraten wir in unserem exklusiven Special. Von Hans Ippisch

# DREAM-TEAM



*Bill Gates wird am 23. Januar bei der Sega-Presskonferenz als Hauptredner auftreten. Bilden Microsoft und Sega das neue Dreamteam der Konsolenwelt?*

Microsoft-Boß William „Bill“ Gates als Hauptredner angekündigt hat. Nachdem es mittlerweile als sicher gilt, daß die dem PC technisch sehr ähnliche Konsole mit dem Betriebssystem Windows CE ausgestattet sein wird, erwarten Experten nun, daß Sega und Microsoft gemeinsam den Kampf gegen Sony & Co. aufnehmen werden, was von Sega-Fans als echter Glücksfall gewertet werden darf, schließlich ist Microsoft die mit Abstand mächtigste Firma der ganzen Computer-Branche. Diese Zusammenarbeit hatte sich auch bereits durch die enge Kooperation von Dreamworks (Firma von Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg, David Geffen und Bill Gates) und der Automatenabteilung von Sega angekündigt.

## Technische Fakten zur Sega-Konsole

Nachdem nun auch Katana (japanisch „Schwert“) als Name für Segas kommende Konsole in den Gerüchtetopf geworfen wurde, verrieterten Experten einiges über die technischen Grundlagen. Klar ist, daß eine Umsetzung eines PC-Spiels auf den Saturn-Nachfolger kaum mehr als 2 Wochen in Anspruch nehmen wird, wobei hierbei noch Verbesserungen vorgenommen werden können. Der umgekehrte Weg ist etwas schwieriger, da man dann mit Leistungseinbußen auf dem PC rechnen muß. Durch diese Strategie ist eine gewaltige Software-Versorgung absolut sichergestellt, schließlich ist eine Umsetzung im Gegensatz zur heutigen Vorgehensweise mit keinerlei Aufwand verbunden. Die Konsole ist etwa 14 mal so leistungsfähig wie ein N64 (gesamte Rechenpower) oder gar 30 mal so stark wie eine PlayStation. Der Preis von DM 499,- wird dabei schon bei der

Die Saturn-Nachfolge-Konsole von Sega rückt unaufhaltsam in greifbare Nähe. Nachdem sich Sega ja bereits vor einigen Monaten dazu entschlossen hatte, mit der Ankündigung zumindest bis nach dem Weihnachtsgeschäft 1997 zu warten, kommt die An-

setzung einer großen Sega-Presskonferenz für den 23. Januar '98 alles andere als überraschend. Insider gehen davon aus, daß Sega erstmals eine offizielle Verlautbarung über die kommende 64 Bit/128 Bit-Maschine machen will. Besonders spannend dürfte die in Japan stattfindende Veranstaltung alleine deswegen werden, weil sich Mi-



Einführung als Maximum gehandelt. Insgesamt wird sogar die bislang führende Model 3-Hardware übertroffen, auf der Hits wie Lost World, Scud Race oder Virtua Fighter 3 laufen.

## Welche Spiele kommen?

Das Software-Lineup steht derzeit noch nicht hundertprozentig fest, man darf allerdings erwarten, daß sich einige hochkarätige Automaten im Startprogramm befinden werden. Da Sega allerdings eine ganz neue, sehr ehrgeizige Spielepolitik verfolgt, die nur die bestmögliche Software auf der neuen Konsole erlaubt, wird es mit Scud Race und Virtua Fighter 3 wohl nichts mehr werden, da diese Spiele laut Sega „zu alt“ und „technisch zu schwach für die neue Konsole“ sind. Derzeit munkelt man deswegen, daß AM2 bereits die Arbeit an Virtua Fighter 4 und Daytona USA 2 aufgenommen hat, die erst nach dem Release der Konsolenversionen in den Spielhallen auftauchen werden. Fest ausgehen darf man jedoch erfreulicherweise von der Fußballreferenz Virtua Striker 2, die ja den potentiellen Entwicklern derzeit schon als Demonstration für die Hardwarefähigkeiten gezeigt wird. In der Spielhalle läuft dieses Game übrigens auf modifizierter Model 3-Hardware.

## Das machen die 3rd parties

Über eines ist sich Sega im klaren: Um langfristig Erfolg haben zu können, ist man auf die massive Unterstützung der Dritthersteller angewiesen. Nachdem sogar Nintendo in den letzten Monaten schmerzlich feststellen mußte, daß man ohne Capcom & Co. speziell in Japan



*Scud Race soll die neue Konsole nur begrenzt ausnutzen, eine Veröffentlichung erscheint deshalb derzeit als ungewiß.*



*Virtua Striker 2 wird mit ziemlicher Sicherheit einer der Starttitel für Segas neue Konsole sein.*

nur wenig Erfolgchancen hat, ist Segas PC-freundliche Politik besonders erfolgversprechend. Daß technisch führende Firmen wie Core Design oder Shiny Entertainment für den Saturn-Nachfolger entwickeln würden, war eigentlich klar. Daß sich allerdings auch sämtliche PC-Riesen wie EA, Virgin oder Infogrames gleich von Beginn an an der Software-Entwicklung beteiligen wollen, garantiert der neuen Maschine hervorragende Absatzchancen.

## Neuartiger Controller

Da man der Zielgruppe den Preisvorteil des Saturn aufgrund des eingebauten Speichers nur schwer vermitteln konnte, wird man ähnlich wie Nintendo und

Sony künftig auch nur separate Memory Cards anbieten, die man am Controller ansteckt. Dieser Controller wird übrigens neben den sechs gewöhnlichen Buttons auch jeweils mindestens eine analoge und eine digitale Steuereinheit bieten können. Als absolute Neuerung wird es außerdem noch einige zusätzliche Features geben: Insider gehen beispielsweise von einer LCD-Anzeige aus; Extras wie Schulterknöpfe oder eine Vibrations-Einheit sind ebenfalls sehr wahrscheinlich.

## Wann kommt sie?

Das genaue Erscheinungsdatum ist derzeit noch am wenigsten einzuschätzen. Möglich ist zwischen einem März-Blitzstart in Japan und

einer weltweit simultanen Veröffentlichung im September prinzipiell alles. Nachdem offensichtlich feststeht, daß es auf der E3 im Juni wohl eine serienreife Konsole mit fertigen Spielen zu sehen gibt, gehen wir davon aus, daß Japan und Amerika im ersten Halbjahr '98 bedient werden, während Europa wahrscheinlich im September Segas Wundermaschine in die Regale geräumt bekommt. Soweit die derzeit verfügbaren, zuverlässigen Fakten. Auf eine Aufzählung der Hardware-Spezifikationen haben wir bewußt verzichtet, da diese bis zur Auslieferung noch Änderungen unterworfen ist. Was am 23. Januar in Japan geschieht, verraten wir euch natürlich in der nächsten Ausgabe.



*Core-Boß Jeremy Smith organisierte schon frühzeitig Entwicklungsunterlagen für Segas neue Konsole. Derzeit arbeiten seine Programmierer an einem Titel namens Herdy Gerdy.*



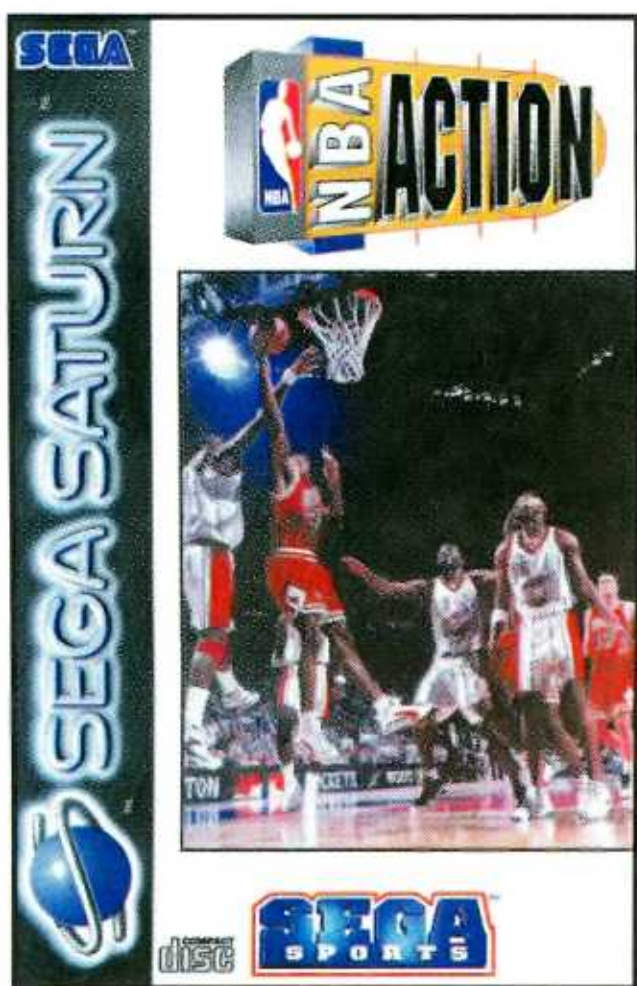
*Zu schwach für Segas neue Konsole! Da Virtua Fighter 3 die neue Hardware nur begrenzt ausreizen würde, befindet sich Virtua Fighter 4 in Vorbereitung.*

# Klassiker zu T

**Darauf habt Ihr schon lange gewartet - tolle Spiele für Eu**  
**Wir bieten Euch ein umfangreich**

Sega Magazin 9/96: „Gute Spielbarkeit, vorbildlich gestalteter Strategie-Bereich - eine flotte Basketball-Simulation mit (...) vielfältigen strategischen Möglichkeiten. Für NBA-Fans ein Muß!“

**Gesamtwertung: 76%**



Wer sich nicht von einer brillanten Grafik blenden lassen will, sondern eher eine realitätsnahe Basketballsimulation mit den Originalspielern der amerikanischen NBA und variantenreichen Spielzügen sucht, ist mit Segas erstem Basketballspiel hervorragend beraten.

- Genre: Basketball
- Levels: 28 NBA-Teams
- Spieler: 1-6
- Preis: DM 39,-

Sega Magazin 5/97: „Wer es satt hat, immer über den üblichen Asphalt zu donnern, für den ist Scorcher eine willkommene Abwechslung. Das Streckendesign ist klasse!“

**Gesamtwertung: 72%**



Den talentierten Programmierern von Scavenger gelang mit diesem futuristischen Rennspiel endlich der langersehnte Durchbruch. Mit einem Science-Fiction-Gefährt düst man über 6 grafisch gelungene Kurse mit noch nie dagewesenen Grafikeffekten und tollen Schikanen.

- Genre: Rennspiel
- Levels: 6
- Spieler: 1
- Preis: DM 39,-

Sega Magazin 11/96: „Virtua Fighter für Kleine? Von wegen: Das anspruchsvolle Gameplay wurde nach wie vor für Profis konzipiert. Eine Art Liebeserklärung der Japaner an ihr beliebtestes Prügelspiel.“ **Gesamtwertung: 88%**



Zu dieser fantastischen Arcade-Umsetzung muß man wirklich nicht mehr viel sagen. Die zehn berühmten AM2-Helden kämpfen in der neuesten Virtua Fighter-Version als knuddelige Kinder vor kunterbunten Hintergründen. Gameplay und hochauflösende Grafiken setzen noch heute Maßstäbe.

**GET IT!**

- Genre: 3D-Beat 'em Up
- Levels: 10 Kämpfer
- Spieler: 1-2
- Preis: DM 39,-

Sega Magazin 1/97: „Das originellste und technisch herausragendste Action-Game seit langem, insbesondere als Alternative für gewöhnliche Beat 'em Up-Duelle äußerst empfehlenswert.“

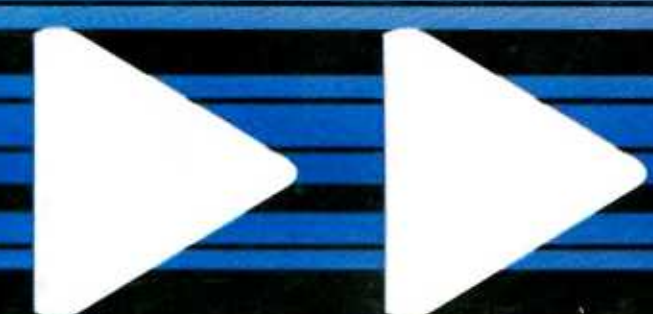
**Gesamtwertung: 89%**



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

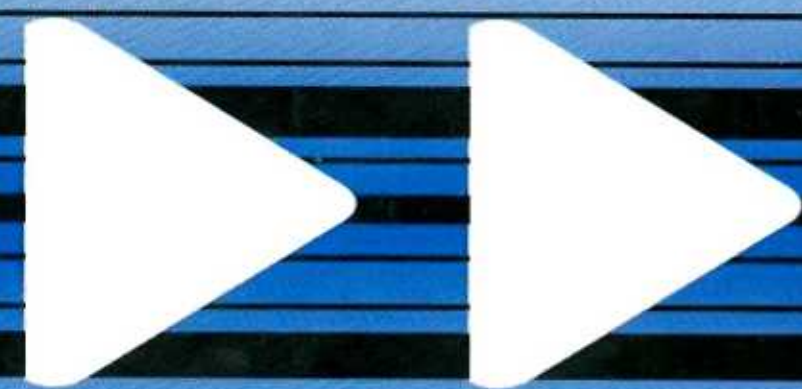
**GET IT!**

- Genre: 3D-Action
- Levels: 8 Kämpfer
- Spieler: 1-2
- Preis: DM 39,-



**weitere Angebote an**

# Top-Preisen



## Sega Saturn zum Taschengeldpreis!

### Sortiment fabrikneuer, originalverpackter Saturn-Spiele.

**Greift jetzt zu, denn unser Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!**

Sega Magazin 9/96: „Einfach grandios! Nights ist zweifellos das innovativste, spektakulärste, schnellste und abwechslungsreichste Saturn-Spiel, das es bislang zu sehen gab.“

**Gesamtwertung: 97%**



**GET IT!**

Genre: Arcade  
Levels: 38  
Spieler: 1-2  
Preis: DM 89,-

Keine Frage: Sonic-Erfinder Yuji Naka gelang mit Nights ein Meilenstein unter den Arcade-Spielen. Diese innovative Mischung aus Jump&Run und Rennspiel überzeugt mit Grafik unglaublicher Qualität und einem hervorragenden, beigelegten Control Pad mit eingebautem Analog-Stick.

Sega Magazin 1/97: „Nichtsdestrotz hält Dich das riesige Feindaufkommen auch heute noch gehörig auf Trab und sorgt im Two-Player-Mode für einige schweißtreibende Stunden.“

**Gesamtwertung: 62%**



Klassische Shoot 'em Ups in der Tradition von R-Type und Katakis sind selten geworden, umso empfehlenswerter ist die originalgetreue Automaten-Umsetzung des Taito-Hits Darius. In sage und schreibe 28 unterschiedlichen Levels wird Ballerspaß für 1 oder sogar 2 Spieler geboten.

Genre: Shoot 'em Up  
Levels: 28  
Spieler: 1-2  
Preis: DM 39,-

Sega Magazin 11/96: „En Sequel mit dezentem Facelifting, wenig Innovation, aber den bekannten Tugenden: übersichtlich und einsteigerfreundlich. Dafür lohnt es sich sogar, die eigentlich recht einfachen Baseball-Regeln zu lernen.“ **Gesamtwertung: 85%**



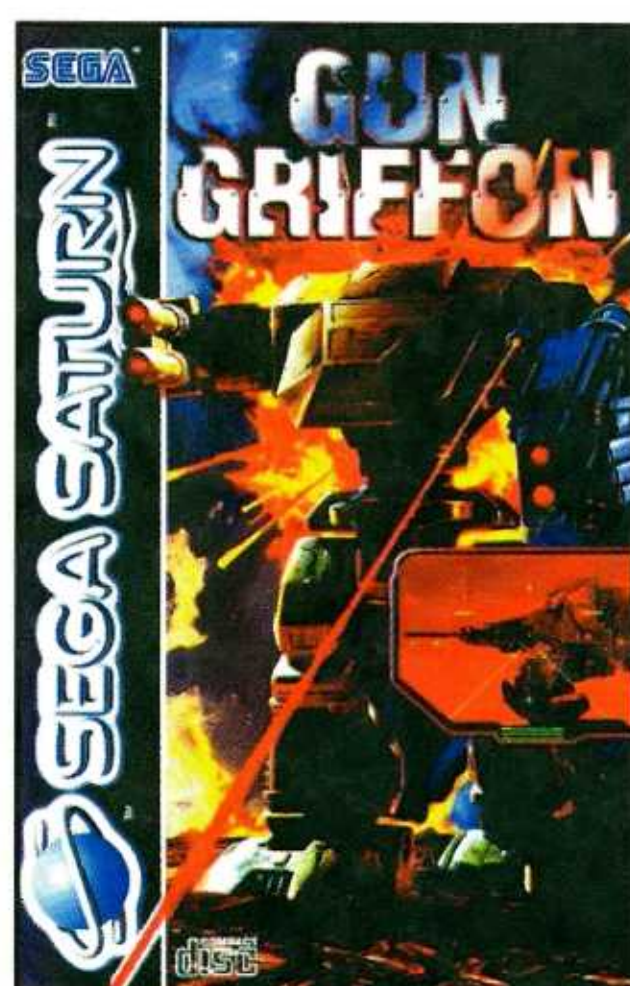
**AUSVERKAUFT!**

**GET IT!**

Genre: Baseball  
Levels: 30 Teams  
Spieler: 1-4  
Preis: DM 39,-

Der Vorgänger wurde in den USA als Konsolensportspiel 1996 ausgegeben und dürfte auch die amerikanischen Spieler begeistern. Wer es nicht kennt, sollte es unbedingt mal ausprobieren. Welt hat,

Sega Magazin 8/96: „Neben Thunderhawk 2 und Shellshock ist Gun Griffon das dritte erstklassige 3D-Actionspiel mit militärischem Flair. Das geniale Leveldesign und die sehr gute Spielbarkeit fesseln wochenlang an das Pad.“ **Gesamtwertung: 87%**



**GET IT!**

Genre: 3D-Strategie Action  
Levels: 8  
Spieler: 1  
Preis: DM 39,-

Einen echten Überraschungshit landete Sega mit dieser futuristischen Battle Mech-Schlacht, die in Japan als Actionspiel des Jahres ausgezeichnet wurde. Besonders bemerkenswert sind die tollen 3D-Grafiken und das abwechslungsreiche Missionsdesign.

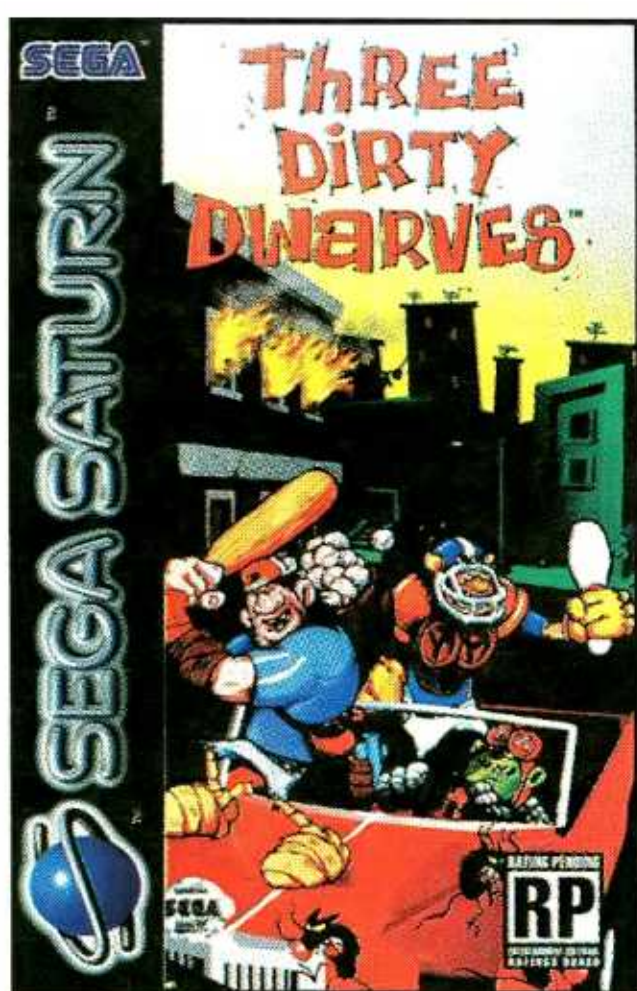
# f der nächsten Seite



# Klassiker zu T

**Aufgrund der großen Nachfrage entschlossen wir uns, da  
Neben aktuellen Hits wie Mass**

Sega Magazin 11/96: „Endlich einmal eine Saturn-Prügelei im Stile von Streets Of Rage, und sogar eine richtig gute! Vor allem zu zweit empfehlenswert, schon alleine wegen des tollen Soundtracks.“ **Gesamtwertung: 78%**



Der Debüt-Hit von Segasoft überzeugt mit einem geradlinigen, leicht erlernbaren Gameplay, humorvollen Grafiken im Comic-Stil und drei ausgeflippten Charakteren, die in der Bronx allerlei verrückte Abenteuer erleben. Wer amüsante Action sucht, ist hier richtig.

Genre: Arcade-Beat 'em Up

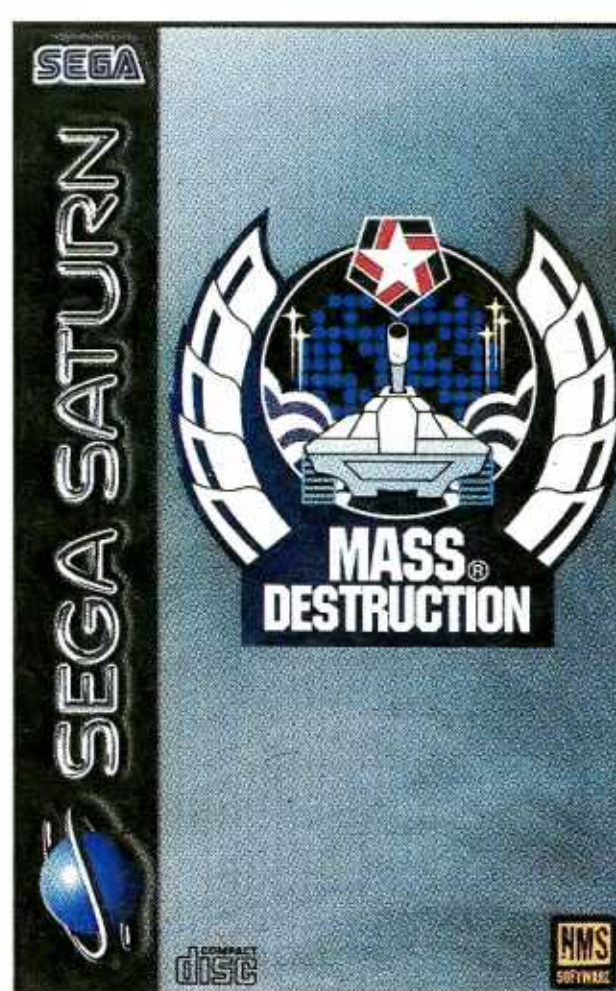
Levels: 15

Spieler: 1-2

Preis: DM 59,-

Sega Magazin 5/97: „Dank exzellenter Polygongrafik und hohem Interaktionsgrad kann man auf dem Screen mit purer Lust alles in Schutt und Asche legen.“

**Gesamtwertung: 82%**



Während die PC- und PlayStation-User erst jetzt in den Genuß dieses erstklassigen Action-Strategie-Cocktails kommen, dürfen Saturn-User bereits seit einem halben Jahr mit ihrem Panzer über eindrucksvolle Landschaften rollen, um die 24 vorgegebenen Missionen zu erfüllen. Der aktuelle Hit jetzt zum Sonderpreis!

Genre: Shoot 'em Up

Levels: 24

Spieler: 1

Preis: DM 59,-

Sega Magazin 7/96: „Zweifelloos ein unterhaltsames Sportspiel, das im Vergleich zu Actua Soccer deutlich an spielerischen Qualitäten gewonnen hat. Mit sehr motivierendem EM-Modus!“

**Gesamtwertung: 78%**



Wer den legendären Erfolg von Bertis EM-Buben noch einmal erleben und dabei den aktuellen WM-Helden zeigen will, wie man attraktiven Fußball spielt, sollte sich das offizielle Spiel zur Fußball-Europameisterschaft 1996 nicht entgehen lassen und sich den Knüller jetzt zum Sonderpreis sichern.

Genre: Fußballspiel

Levels: Diverse Modi

Spieler: 1-4

Preis: DM 59,-

Sega Magazin 1/96: „Prügeln wie in der Spielhalle: Ein technisch wie spielerisch rundum überzeugendes Fantasy-Beat 'em Up-Game, an dem es nichts zu bemängeln gibt.“

**Gesamtwertung: 86%**



Im klassischen Street Fighter II-Stil darf man zehn hervorragend animierte Fantasy-Charaktere gegeneinander antreten lassen. Die vorzügliche Steuerung, die exakte Kollisionsabfrage und das tolle Gameplay lassen viel Platz für ausgeklügelte Taktiken und anspruchsvolle Combos.

**GET IT!**

Genre: 2D-Beat 'em Up

Levels: 10 +1 Kämpfer

Spieler: 1-2

Preis: DM 39,-

**Jetzt bestellen**

# Top-Preisen ▶▶

**Angebot zu erweitern!**

**Mestruction und Gun Griffon gibt es nun auch tolles Zubehör!**

**Greift jetzt zu, denn unser Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!**

Sega Magazin 12/95: „Daß der Saturn mehr kann als nur Spiele ablaufen lassen, beweist Sega hiermit. Mit dieser Karte kann man handelsübliche Video-CDs in bester Qualität abspielen.“

**Gesamtwertung: Sehr gut!**



**GET IT!**

Artikel: MPEG-Karte
Typ: Video CD-Peripherie
Bonus: Enthält Musik-Video CD
<b>Preis: DM 149,-</b>

Zum sensationellen Preis von DM 149,- (ursprünglicher Preis DM 329,-!) darf man sich diese High Tech-Peripherie nicht entgehen lassen, mit der man beinahe alle Video-CDs für Philips CD-Player abspielen kann. Übrigens, dieser Version liegt eine Video-CD mit Musik-Videos von The Cure, Bon Jovi, Tina Turner u.v.a. bei.

Sega Magazin 11/95: „Die Idee ist gut, Ansätze sind vorhanden: ein ehrgeiziges Action-Adventure-Projekt mit kniffligen Rätseln, Dialogen und unheimlicher Musik.“

**Gesamtwertung: 64%**



Das wohl erste 3D-Action-Adventure der Welt können wir nun zum Sonderpreis allen Hobby-Abenteurern ans Herz liegen. Virtual Hydlide verblüfft mit epischer Story, guten 3D-Effekten und riesigen Landschaften, die wochenlangen Spielspaß garantieren.

Genre: Abenteuer
Levels: ---
Spieler: 1
<b>Preis: DM 39,-</b>

Sega Magazin: „Wer einmal bei Sportspielen wie Worldwide Soccer oder NBA Live den absoluten Spielespaß erleben will, muß sich den 6 Player-Adapter einfach zulegen.“

**Gesamtwertung: Sehr gut!**



Artikel: 6 Player-Adapter
Typ: Mehrspieler-Adapter
Besonderheit: für alle Spiele geeignet
<b>Preis: DM 69,-</b>

Ob Saturn Bomberman, Worldwide Soccer, NHL Powerplay oder FIFA Soccer, erst mit dem 6 Player-Adapter, der den Anschluß von sechs Joypads auf einmal erlaubt, erlebt man vor dem Bildschirm die wahre Offenbarung. Jetzt zugreifen zum Sonderpreis von nur DM 69,-!

## BESTELLSCHEIN

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!	<input type="checkbox"/> NBA Action '97	DM 39,-	
	<input type="checkbox"/> Virtua Fighter Kids	DM 39,-	
	<input type="checkbox"/> NIGHTS mit Analogpad	DM 89,-	
	<input type="checkbox"/> World Series Baseball 2	AUSVERKAUFT!	
	<input type="checkbox"/> Scorcher	DM 39,-	
	<input type="checkbox"/> Virtual On	DM 39,-	
	<input type="checkbox"/> Darius 2	DM 39,-	
	<input type="checkbox"/> Gun Griffon	DM 39,-	
	<input type="checkbox"/> Three Dirty Dwarves	DM 59,-	
	<input type="checkbox"/> Mass Destruction	DM 59,-	
	<input type="checkbox"/> Euro '96 Soccer	DM 59,-	
	<input type="checkbox"/> Golden Axe: The Duel	DM 39,-	
	<input type="checkbox"/> MPEG-Karte	DM 149,-	
<input type="checkbox"/> 6 Player-Adapter	DM 69,-		
<input type="checkbox"/> Virtual Hydlide	DM 39,-		
		zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
<b>GESAMTBETRAG</b>			

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC Verlag, Leserservice, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

**Jetzt bestellen**

# WINTER HEAT

Vor über einem halben Jahr wurde erstmals bekannt, daß die Macher vom Sportspiel-Klassiker Athlete Kings (alias Decathlete in Japan) an einer Wintersportfortsetzung arbeiten, die pünktlich zur Olympiade '98 erscheinen soll. Mitte Dezember erhielten wir nun endlich die lange herbeigesehnte erste spielbare Version!

**E**s dürfte in den letzten zehn Jahren keine sportliche Großveranstaltung wie Olympische Spiele oder Fußball-Weltmeisterschaft mehr gegeben haben, die nicht von einer wahren Flut an passenden Sportspielen begleitet wurde. Passend zu den im Februar im japanischen Nagano stattfindenden Olympischen Winterspielen gönnt uns Segas Automatenabteilung nun eine wintergerechte Fortsetzung von Athlete Kings, die zwar nicht mit einer offiziellen Li-

zenz aufwarten kann, sich dafür aber mit überragender Qualität den Platz auf dem Siebertreppchen sichern will. Da es sich bei Winter Heat um ein Automatenenspiel handelt, das auf Titan-Hardware (alias ST-V) basiert, unterscheidet sich die uns vorliegende Saturn-Version nicht im geringsten von der Spielhallen-Vorlage.

### So spielt es sich!

Das grundsätzliche Konzept hat sich im Vergleich zu Ath-

lete Kings natürlich überhaupt nicht geändert. Erwartungsgemäß darf man mit einem Sportler in drei verschiedenen Modi antreten. Entweder man bestreitet einen kompletten Wettkampf mit allen 11 Disziplinen, in dem die Punkte zusammengezählt werden, oder man müht sich im Arcade-Modus

ab, wo man nur nach dem Erbringen von bestimmten Qualifikationsleistungen weitermachen darf. Andernfalls erscheint ein Continue auf dem Screen, das im Spielhallen-Original nur mit Einwurf einer weiteren Münze genutzt werden kann. Die Reihenfolge der Disziplinen wird dabei übrigens nur beschränkt vorgegeben. Als dritten Modus gibt es schließlich noch das Training, in dem man jeden Wettbewerb beliebig oft üben kann.

Nachdem man sich nun für einen Spielmodus entschieden hat, folgt die beileibe nicht unwichtige Sportlerwahl, für die 8 verschiedene Charaktere mit kurzer Charakterisierung zur Verfügung stehen. Kenner des ersten Teils werden übrigens den Afrokopf Jeff Jansen und die Karibik-Braut Femi Kadiena



Das Skispringen ist mit am spannendsten: Hier muß man den Absprung richtig timen und die Landung möglichst weit hinausziehen.

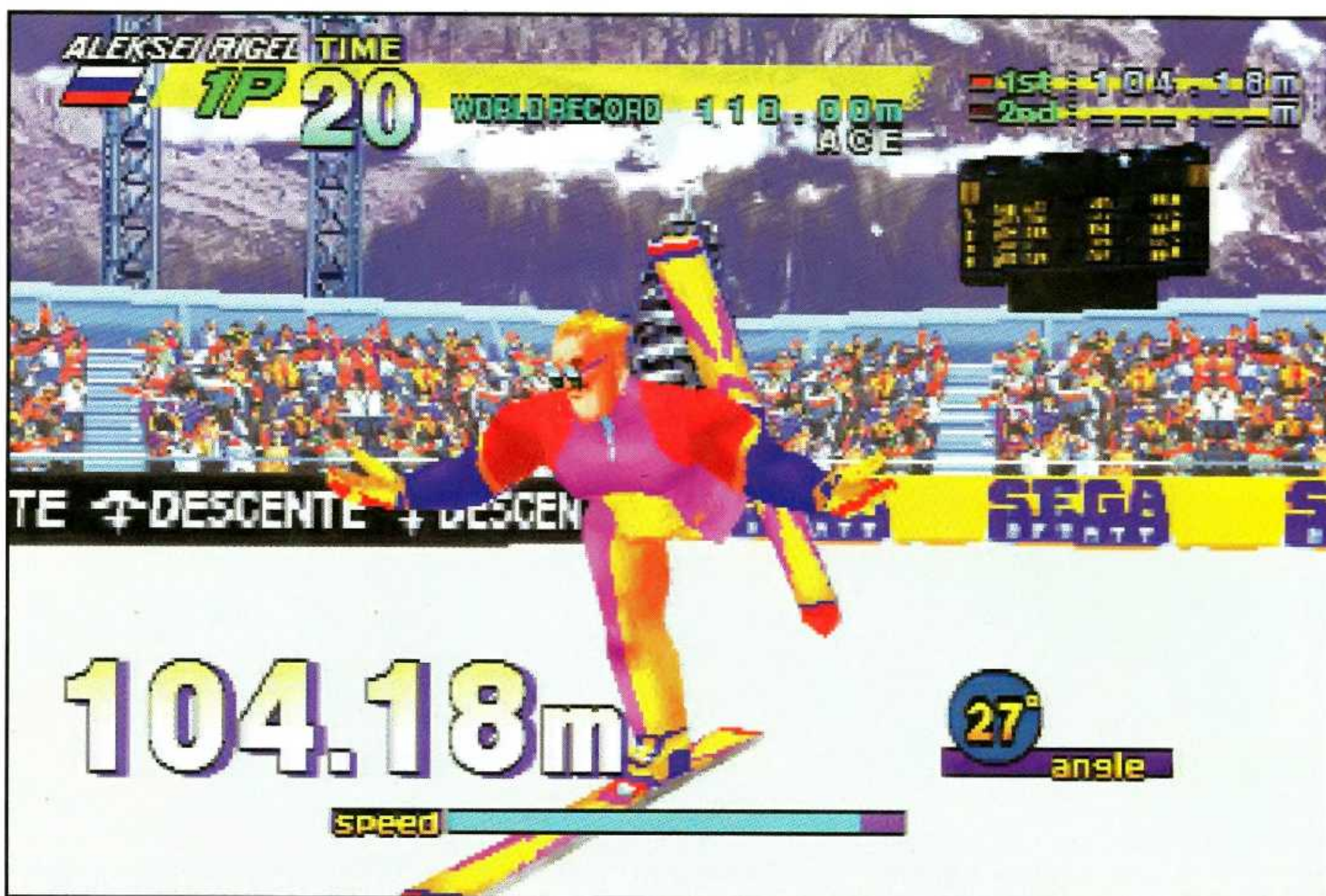
vermissen, die durch den Briten B.B. und den Norweger Johann Stensen ersetzt wurden. Ähnlich wie in Athlete Kings gibt eine Typbeschreibung Auskunft über die zu erwartenden Stärken und Schwächen. Ein alpiner Typ wird zwar die Pisten enorm gekonnt herunterweldeln, allerdings darf man davon ausgehen, daß er beim Langlauf und Eislauf Probleme haben wird.

### Let the games begin!

Handelte es sich bei Athlete Kings noch um einen regelgerechten Leichtathletik-Zehnkampf, so wartet hier eine äußerst gelungene Zusammenstellung von elf verschiedenen Wintersportarten, die wir nun der Reihe nach einzeln beschreiben wollen.

Das Speed Skiing ist nichts weiteres als das Pendant zum 100 Meter-Lauf. Hier kommt es auf eine gute Reaktion beim Start und schnelles Tastenhämmern während der rund 11 Sekunden

dauernden Hochgeschwindigkeitsabfahrt an, die grafisch opulent ins Szene gesetzt wurde.



**Die individuellen Reaktionen der Sportler nach dem Beenden eines Wettbewerbs sind köstlich gelungen.**

Spielerisch anspruchsvoller ist das folgende Skispringen, welches man steuerungstechnisch gesehen mit dem Weitsprung vergleichen kann. Zunächst muß man nämlich mit flinker Tastenbearbeitung (A und/oder C) den Balken auf einen möglichst hohen Pegel bringen, um dann auf dem Schanzentisch so spät wie möglich über die B-Taste den korrekten Absprungwinkel von 30 Grad herbeizudrücken. Beim Landen kann man ebenfalls



**Im Slalomlauf dürfen sogar zwei Spieler gleichzeitig antreten.**

einige Meter gutmachen, wenn man die B-Taste erst im letztmöglichen Augenblick betätigt. Mit am besten ist das Abfahrtsrennen gelungen, das man aus einer Art Verfolgerperspektive sieht. Bei absolut realistischer Soundkulisse kommt es vor allem auf eine geschickte Kurventech-



**Das Rodeln ist eine Ecke schwieriger als das Bobfahren.**

nik an, die einen nicht an die Banden schrammen läßt und die Geschwindigkeit nicht allzusehr abbremst. Als kleinen Leckerbissen bauten die Programmierer auch noch waghalsige Sprünge ein, die mit einem Sturz enden können, wenn man die B-Taste beim Absprung nicht rechtzeitig drückt.



**Das Snowboard-Fahren braucht sich nicht vor Hits wie Steep Slope Sliders zu verstecken.**



**Grafisch besonders imposant ist das Eisschnelllaufen, das mit fantastischen Spiegeleffekten überzeugen kann.**



Bei der Hochgeschwindigkeitsabfahrt kommt es einzig und alleine auf das schnelle Bearbeiten der Knöpfe an.

Sturzgefahr besteht bei der ersten Eisschnellaufdisziplin (Short Tracks) noch nicht, hier muß man bei rhythmischer Knopfbetätigung eigentlich nur auf eine gute Position bei der Kurvenfahrt achten, die einen zum einen nicht zu weit auf die Außenbahn kommen läßt und einer Blockade durch vorausfahrende Läufer entgegenwirkt. Kleine und flinke Charaktere können sich hier am besten durch das vierköpfige Feld schlängeln.

Den Abschluß des ersten Fünferpacks an Disziplinen,

innerhalb derer man im Arcade-Modus jeweils frei auswählen kann, bildet das Rodeln (Skeleton), das in der grafischen und spielerischen

**» Winter Heat knüpft dort an, wo Athlete Kings aufgehört hat: bei erstklassiger Sportspielunterhaltung mit Top-Grafik. «**

Realisation übrigens sehr dem Bobfahren ähnelt. Einmal mehr sieht man seinen Sportler aus der Verfolgerperspektive, die in die-

sem Fall einen echten Geschwindigkeitsrausch ermöglicht. Hat man seinen Rodel erst einmal auf eine gute Startgeschwindigkeit gebracht, kommt es beim Durchrasen des Betontunnels vor allem auf eine feinfühligere Steuerung an, die den Schlitten nicht allzu oft gegen die Begrenzung donnern läßt. Wenn man besonders ungeschickt ist, dann kann es durchaus passieren, daß man vom Schlitten herunterfällt und sich wieder raufziehen muß. Spielerisch mit am schwierigsten ist unserer Ansicht



Der Abfahrtslauf überzeugt mit einer tollen Sound-Kulisse.

nach das Parallel-Slalomfahren, in dem man mit Hilfe des rhythmischen Drückens der C-Taste nicht nur eine gute Geschwindigkeit beibehalten sollte, sondern auch noch mit der B-Taste die Stangen möglichst geschmeidig umfahren muß. Drückt man hier nicht rechtzeitig, dann wird man unsanft abgebremst. Hält man die Taste gedrückt, wird man ebenfalls abgebremst.

**Humor inklusive!**

Für die meisten Lacher sorgte während der Spielesessions das komplexe Trickski-Springen. Bis man hier weiß, was man zu tun hat, schlägt der Sportler Dutzende von Malen heftig auf dem Schnee auf, was absolut unterhaltsam aussieht.

Weniger zu lachen gibt es beim zweiten Auftritt im Eistunnel. Im Zweier-Bob kommt es zunächst auf eine gute Reaktion an, damit



Winter Heat überzeugt mit ständig wechselnden Perspektiven, die oft an eine TV-Übertragung erinnern.



Flieg nicht so hoch, mein kleiner Freund! Das Trickski-Springen ist alles andere als einfach.



man ähnlich wie beim Kugelstoßen den pulsierenden Balken an einer möglichst guten Stelle stoppt und von dort aus per A und C die Beschleunigung maximiert, bevor man rechtzeitig vor der roten Linie einsteigt und ohne größeres Anecken heil im Ziel ankommt. Die digitalisierte Soundkulisse halten wir auch hier für besonders lobenswert.

Spielerisch äußerst diffizil ist das Eislaufen, in dem es leider nicht nur auf schnelles Tastendrücken auf den Geraden ankommt. Hier muß man in den Kurven nämlich einen wesentlich langsameren Rhythmus finden, da man sonst unter wildem Gejammer einfach wegrutscht und dadurch deutlich Zeit verliert. Fairerweise hat man dafür jedoch auf jegliche sonstige Steuerungsaufgaben verzichtet. Das Snowboarden erinnert im ersten Augenblick sehr an den Abfahrtslauf, da sowohl Steuerung als auch Optik ziemlich identisch sind. Der einzige Unterschied liegt in den zahlreichen Toren, um die man

» Dank HiRes-Grafik und geschickt ausgeklügelter Steuerung motiviert Winter Heat über Wochen.«

korrekt herumkurven muß. Den krönenden Abschluß bildet schließlich das Langlaufen, welches an den 5000 Meter-Lauf aus dem Leichtathletikzehnkampf erinnert. Mit hektischem Tastengehämmer kann zwar kurzzeitig eine Spitzengeschwindigkeit erreichen, allerdings gehen dann auch die vier Partitionen des Stamina-Balkens recht schnell verloren, was den Sportler nicht nur bemitleidenswert



Eine hohe Geschwindigkeit zu erreichen, ist beim Short Tracks-Lauf kein Problem, wichtig ist eine gute Kurvenposition.

nach Luft hecheln läßt, sondern im schlimmsten Fall auch eine Penalty-Zeitstrafe mit sich bringt, sofern man dem Führenden zu weit hinterherhinkt und Gefahr laufen würde, aus dem Screen zu scrollen.

### Grandiose Grafik!

Dank stimmungsvoller Wintersportkulissen und zahlreicher Spezialeffekte gefällt uns die hochauflösende Grafik fast noch besser als bei Athlete Kings. Besonders sehenswert ist sie nicht nur dank der stets wechselnden Kameraperspektiven, sondern auch aufgrund der Spiegelungseffekte beim Eisschnelllauf oder der abgedrehten Animationen, mit denen die Sportler ihre gerade gezeigte Leistung kommentieren. Wenn der Russe nach dem Skispringen den Flug eines Vogels nachahmt, der Deutsche mit einem zackigen „Wunderbar!“ eine Bestleistung begrüßt oder der Norweger beim Scheitern einen Ur-schrei losläßt, dann weiß man, daß die Programmierer enorm fleißig waren.



Mit einer guten Startzeit hat man beste Chancen.

### Besser als Athlete Kings!

Daß uns Winter Heat noch besser gefällt als Athlete Kings, ist auf mehrere Dinge zurückzuführen. Zum einen sind die Disziplinen auf Dauer gesehen abwechslungsreicher und spielerisch anspruchsvoller, zum anderen dürfen diesmal sogar bis zu



Der Langlauf verlangt eine durchdachte Taktik..

vier Leute teilnehmen, wobei man in fünf Disziplinen (Speed Skiing, Slalom, Shot Stracks, Eisschnelllauf und Langlauf) sogar zu zweit gleichzeitig spielen kann. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben!

Hans Ippisch ■

## Facts

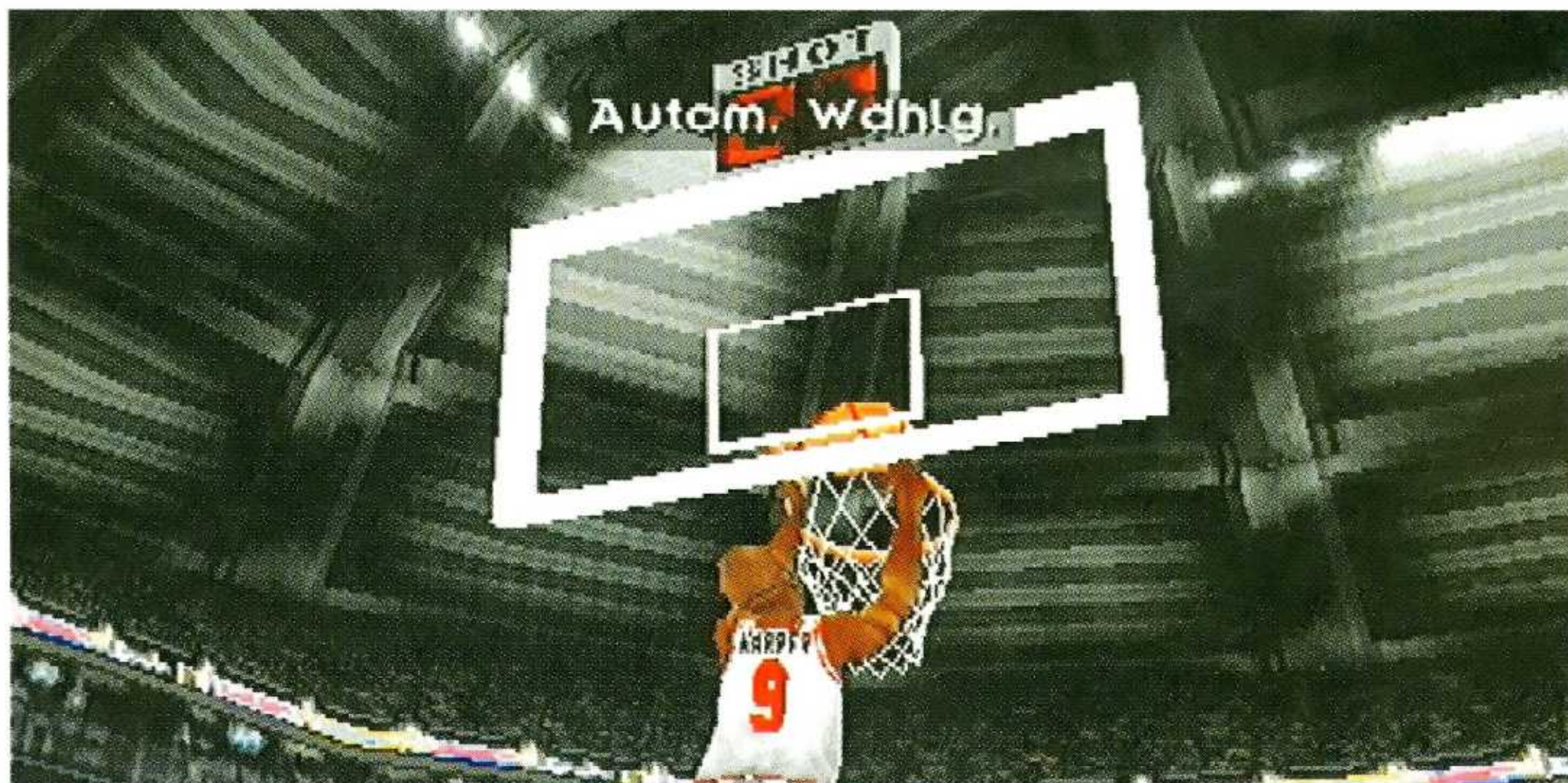
<b>Titel:</b>	Winter Heat
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Release:</b>	1. Quartal '98
<b>Levels:</b>	11 Disziplinen
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	HiRes-Grafik, 11 Disziplinen

## First Look

Weltklasse! Genauso wie Athlete Kings neue Maßstäbe auf dem Leichtathletik-Sektor setzte, darf man Winter Heat als das mit Abstand beste Wintersportspiel überhaupt bezeichnen. Selbst offiziell lizenzierte Nagano-Produkte dürften Mühe haben, hier mithalten zu können.

# NBA LIVE '98

Nachdem Scottie Pippen von den Chicago Bulls durch seine längere Verletzungspause das gesamte Erfolgsteam in eine mittelschwere Krise gestürzt hat, habt ihr durch EAs Simulation die Gelegenheit, die Chicago Bulls wieder zum Basketball-Olymp zu führen.



Gelungene Körbe, vor allem durch Dunks, werden automatisch wiederholt; die Häufigkeit könnt ihr selbst festlegen.

Da Visual Concepts mit NBA Action '98 eine astreine Basketball-Simulation abgeliefert haben, müssen Electronic Arts nun ihrerseits mit dem „Live“-Update adäquat kontern. Und soviel sei schon verraten: Seit dem Vorgänger

hat sich eine Menge positiver Dinge getan. Zunächst werdet ihr fast schon standardmäßig von einem packenden FMV-Clip mit Spielszenen aus der NBA empfangen. Danach geht es schnurstracks zum grafisch stilvoll aufbereiteten Hauptmenü.

Durch eine kompakte Gestaltung werden euch die Entscheidungen einfach gemacht. Ihr könnt ohne Umschweife ein Freundschafts-

»Die erste Basketball-Simulation in deutscher Sprache«

spiel initiieren, eine komplette Saison durchleiden, gleich in den Play Offs starten oder aber neuerdings auch beim 3-Punkte-Wettbewerb mitmischen, wo ihr innerhalb eines knappen Zeitlimits aus fünf unterschiedlichen Positionen möglichst viele „Dreier“ versenken müßt. Vor dem Tip In stehen euch außerdem stets drei unterschiedliche Stile zur Auswahl. Bei der Arcade-Einstellung rauft ihr förmlich um den Ball, da nahezu das komplette Regelwerk außer Kraft gesetzt wird und die Spieler über eine schier unerschöpfliche Energie verfügen. Ein gänzlich anderes Bild hingegen bei der Einstellung „Simulation“. Hier achtet der virtuelle Schiedsrichter peinlich genau auf die Regeln inklusive unerlaubten Rückpaß oder sogar Schrittfehler und ahndet Fouls ferner mit Freiwürfen. Außerdem ermüden die Akteure mit zunehmender Spieldauer, so daß ihr sie regelmäßig auswechseln solltet (kann aber auch automatisch geschehen). Wer hingegen sein eigenes Regelwerk erstellen



Ein Schwachpunkt von NBA stellt die alles andere als geschickte CPU-Abwehr dar, der nur selten ein Steal gelingt. Am besten, man wird selbst aktiv.



Perspektiven gibt es reichlich, und sie können zudem noch gezoomt werden. Die klassische Seitenlinien-Kamera spielt sich jedoch am besten.



Im Intro nichts neues: Gut eine Minute lang werdet ihr mit Spielszenen aus der NBA bombardiert.



Die gesamte Aufmachung und der exzellente Soundtrack geben dem Spiel ein angenehmes Flair.



Mit zwei „Special“-Tasten sind technische Kabinettstückchen möglich, die sich nach der Spielsituation richten.

möchte, sollte den Editor nutzen, um die Balance aus Action und Simulation selbst zu bestimmen. Diese Option ist übrigens äußerst hilfreich und sollte sowohl Anfänger als auch Profis überzeugen.



Gelungene Körbe, vor allem durch Dunks, werden automatisch wiederholt; die Häufigkeit könnt ihr selbst festlegen.

## Atmosphärische Korbwerferei

Die fast schon obligatorische NBA-Lizenz macht es mal wieder möglich: Abgesehen von Michael Jordan wurden sämtliche Basketball-Boys fein säuberlich nachmodelliert. Die Gesichtstextur erinnert sogar mit ein bißchen Phantasie an das lebendige Alter ego. Nicht minder realistisch muten auch die Motion Capture-Animationen an. Lockerflockiges Dribbeln, kraftvoller Lauf zum Korb, spektakuläre Dunks – alle Bewegungsabläufe sind sehr authentisch und werden sogar von dem deutschen Reporter Ralf Scholl kommentiert – leider etwas emotionslos. In puncto Aktionsreichtum bleiben kaum Wünsche offen. Insbesondere die beiden „Special“-Tasten für situationsabhängige Bewegungsabläufe tun dem Spielverlauf sehr gut. Auf Knopfdruck rotiert euer Korbwerfer zum Beispiel im Angriff mit dem Ball schnell um seine eigene Achse und dribbelt auf diese Weise die gesamte Abwehr gekonnt aus. Für fortgeschrittene Spieler ist zudem das direkte Paß-System hilfreich. Haltet ihr die entsprechende Taste gedrückt, wird jeder



Typisch amerikanisch: Durch die Wurfanzeige erkennt ihr, aus welchen Positionen ihr erfolgreich abgeschlossen habt.



Vor dem Tip In wird die Startaufstellung präsentiert; die Gesichtstextur läßt sogar eine gewisse Ähnlichkeit mit dem lebendigen Vorbild erkennen.

Mitspieler durch einen Knopf definiert, den ihr dann direkt anspielen könnt. Für die Profis unter euch gibt es ferner die Möglichkeit, während des Spiels durch eine Tastenkombination die Spielstrategie beispielsweise von „Full Court“ auf „3-Points“ blitz-

schnell umzustellen. Dieses Feature können jedoch nur diejenigen effektiv ausnutzen, die sich mit den strategischen Grundlagen des Spieles einigermaßen auskennen. Der ausführliche Test folgt in der nächsten Ausgabe.

Ulf Schneider ■

## Facts



<b>Titel:</b>	NBA Live '98
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Release:</b>	Januar '98
<b>Levels:</b>	Sämtliche NBA- Teams
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Deutsche Texte & Sprache, Multitap

## First Look

Wie von Electronic Arts nicht anders gewohnt, verwöhnen die Kalifornier den Spieler erneut mit einer gelungenen Präsentation, die erstmals sogar komplett in deutsch ist. Auch das Drumherum mit vielfältigen Spielmodi und einem konfigurierbaren Regelwerk sowie die Technik sind auf höchstem Niveau. Bleibt zu hoffen, daß es den Designern auch noch gelingt, die Spielstärke der CPU-Teams ein wenig anzuheben. Technisch gesehen steht es mit NBA Action '98 auf einer Stufe, spielerisch hat es etwas mehr Tiefgang.



Im Strafraum spielen sich abwechslungsreiche Szenen ab; alle Tore seht ihr natürlich auch in der Wiederholung.



Elfmeterschießen ist jetzt auch direkt anwählbar; an der Steuerung hat sich jedoch nichts geändert.

# FIFA '98: DIE WM

Nachdem nun klar ist, daß sich Bertis Buben bei der WM in Frankreich nächstes Jahr in der Vorrunde mit dem Iran, den USA und Jugoslawien auseinandersetzen müssen, könnt ihr durch EAs fulminante Dribbelei bereits den weiteren Turnierverlauf bestimmen.

**O**.k., vergessen sind die mühseligen Qualifikationsspiele unserer Balltreter gegen Albanien oder Armenien, ab nächstem Juni wird in Frankreich um die absolute Fußballkrone gebolzt – und unsere Männer sind dabei. Electronic Arts weicht daher bei diesem Update vom üblichen Schema etwas ab und spendiert dem Silberling den wohl bislang authentischsten WM-Modus sowie viele andere, luxuriöse Features. Neben dem bedeutenden Ereignis dürfte ein weiterer Grund für diesen ungewöhnlich hohen Aufwand die mangelnde

Anerkennung des Vorgängers sein, der nicht nur von der Fachpresse scharf kritisiert wurde. Doch diesmal hat EA beinahe alles richtig gemacht.

## Die Fidschi-Inseln werden Weltmeister?!

Was als erstes auffällt, ist die elegant-kompakte Gestaltung des gesamten Drumherums. Statt die normalen Tasten-Buchstaben zu verwenden, wurden

schnellen Freundschaftsspiel, dem Liga-Modus oder einem fiktiven Turnier habt ihr, wie bereits erwähnt, die Möglichkeit, die komplette WM zu simulieren. Nicht weniger als 175 Nationalteams stehen euch dafür zur Auswahl. Wenn ihr also den Drang verspürt, Antigua zum Weltmeistertitel zu führen, dann habt ihr hier die Gelegenheit. Doch der Weg bis zum Finale ist äußerst beschwerlich, denn auf Wunsch beginnt die

» **Unglaubliche Recherche-Arbeit: Über 10.000 Spieler wurden hinsichtlich ihrer Stärke genauestens eingestuft.** «

sämtliche Menüpunkte durch anschauliche Piktogramme dargestellt. Erfreulicherweise gibt sich bereits das Hauptmenü wesentlich umfangreicher als der Vorgänger. Neben einem

Simulation bereits bei der Qualifikation. Neben der Fülle an Nationalteams stehen euch außerdem die elf wichtigsten Ligen zur Auswahl, allesamt mit den Original-Spielernamen versehen.



Ein Pfeil zeigt bei Standardsituationen den Schußwinkel und die Schußstärke an.



Die Live-Perspektive bietet durch ihre subjektive Kameraführung eine optimale Übersicht.

# QUALIFIKATION

Zusammen mit dem neuartigen Editor ergeben sich daraus faszinierende Möglichkeiten für den Hobby-Trainer. Wenn ihr meint, daß

nug an Verbesserungen. Im virtuellen Trainingslager bereitet ihr eure Jungs auf den Ernstfall vor. Auf dem Lehrplan stehen Standardsitua-

**» Technik, Aufmachung und Spielbarkeit haben sich gegenüber dem Vorgänger stark verbessert.«**

Carsten Jahnker schon längerer Zeit WM-reif kickt oder Lars Ricken ohnehin der Nationaldreß gebührt, dann dürft ihr hier eure Nationalmannschaft nach Maß erstellen – ein äußerst cooles Feature! Man muß bereits an dieser Stelle den Machern Respekt zollen, da jeder der über 10.000 (!) Spieler hinsichtlich seiner Attribute genauestens eingestuft wurde – eine Tüftelarbeit, die bereits mehrere Wochen in Anspruch nahm. Doch damit noch nicht ge-

tionen sowie Angriffsspiel und Abwehrarbeit. Last but not least ist diesmal das spannende Elfmeterschießen direkt anwählbar.

## EA war nichts zu teuer

Auch auf dem virtuellen Rasen gehen die positiven Überraschungen weiter. Sämtliche 17 Stadien und das dazugehörige Land werden anhand eines hübschen FMV-Clips vorgestellt, im Teammanagement stehen euch zahlrei-



Man achte auf das Detail: Die Sonnenlichtreflexe spiegeln sich den physikalischen Gesetzen entsprechend auf dem Screen wider.



17 Stadien sind nicht nur anwählbar, sondern werden auch noch durch einen FMV-Clip kurz vorgestellt.



Einer der größten Trümpfe dieser Simulation ist der geniale WM-Modus, in dem ihr die komplette Weltmeisterschaft von der Qualifikation bis hin zum Finale simuliert.



Der Editor gibt euch die Möglichkeit, eure eigenen Wunschteams zusammenzustellen – aufgrund der FIFA-Lizenz ein ziemlich cooles Feature.

che taktische Möglichkeiten inklusive der Mann- deckung zur Auswahl, und dank vielfältiger Spieloptionen (z. B. computerunterstützter Kopfball) kann man den Spielverlauf an

versehenen Motion Capture-Anzug an, um seine Ballkünste zu präsentieren. Als Kommentatoren-Gespann konnte ferner das Duett Wolf-Dieter Poschmann und der Sympathie-

» Nur vom Feinsten: Andy Möller-Animationen sowie Kommentare von Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch. «

jegliche Bedürfnisse anpassen. Nach dem Anstoß werden des weiteren technische Bonbons sichtbar und hörbar. Die digitalen Kicker bewegen sich so geschmeidig und realistisch wie noch nie zuvor – kein Wunder: Andy Möller zog sich diesmal höchstpersönlich den mit Sensoren

träger Werner Hantsch gewonnen werden, die durch ihre typischen Sprüche immer wieder für einen Lacher gut sind. Ein weiteres technisches Positivum ist außerdem die höhere Grafikauflösung, wodurch ihr diesmal sogar bequem die Rückennummern erkennt. Und spielerisch? Klasse,



Ab zum Duschen! Nach einer rüden Torwart-Attacke sieht Oliver „Golden Goal“ Bierhoff die rote Karte.



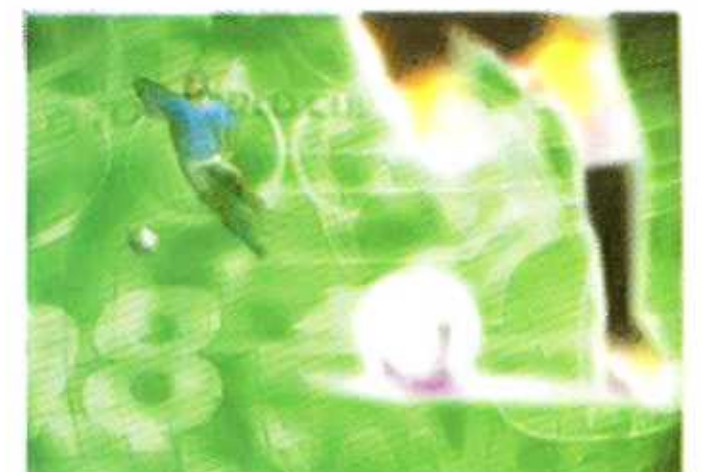
Die Aufmachung des Teammanagements ist zwar nicht jedermanns Sache, die Möglichkeiten lassen jedoch keinerlei Wünsche offen.

endlich läuft der Ball ohne eine hakelige Steuerung flüssig durch die Reihen. Durch das völlig überarbeitete Gameplay stehen euch außerdem zahlreiche Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Die grundlegenden Techniken (Torschuß, Paß, Flanke, Sprint) befinden sich auf den Haupttasten, während die speziellen Schmankerl (unter anderem auch eine Schwalbe!) auf die L- und R-Knöpfe verbannt wurden. Mit ein bißchen Übung lassen sich diesmal tolle Spielzüge aufziehen und herrliche Tore erzielen – wir sind schon auf die fertige Version gespannt.

Ulf Schneider ■



Neu: Im Trainingsmodus studiert ihr in aller Ruhe die Standardsituationen ein oder übt das Angriffsspiel.



Im Gegensatz zur opulenten Ausstattung fällt das Intro vergleichsweise schlicht aus.

## Facts



<b>Titel:</b>	FIFA '98: Die WM-Qualifikation
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Release:</b>	Januar '98
<b>Levels:</b>	175 Nationalteams + 11 Ligen
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Leicht bis schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Deutsche Texte & Sprachausgabe, Original-Spielernamen, Multitap

## First Look

Respekt, Electronic Arts! Nach längerer Durststrecke fanden die Kalifornier endlich wieder zur gewohnten Form zurück. Die Spielbarkeit wurde gegenüber dem Vorgänger stark verbessert und kann schlichtweg als exzellent bezeichnet werden. Hinzu kommt eine rundum überzeugende Optik, eine ungemein atmosphärische Soundkulisse sowie eine luxuriöse Ausstattung, die ihresgleichen sucht – Fußballherz, was willst Du mehr?

ELECTRONIC ARTS®

ELECTRONIC ARTS®

ELECTRONIC ARTS®

ELECTRONIC ARTS®

ELECTRONIC ARTS®

ELECTRONIC ARTS®

Rechtzeitig zur kalten Jahreszeit zeigen die Mitarbeiter von Electronic Arts ein Herz für die treuen Leser des Sega Magazins und spendieren 7 Saturn- und 9 Mega Drive-Spiele, darunter Hits wie Madden 98, FIFA 97 oder Independence Day! Nutzt eure Gewinnchance!

GEWINNSPIEL  
GEWINNSPIEL  
**GEWINNSPIEL**  
GEWINNSPIEL  
GEWINNSPIEL

### Was gibt es zu gewinnen?

#### SEGA SATURN

- 5 x Madden 98
- 1 x Independence Day
- 1 x Battle Stations

#### MEGA DRIVE

- 3 x FIFA 97
- 3 x Madden 97
- 3 x NBA Live 97

### Was müßt ihr tun?

Schickt einfach bis spätestens 15. Februar eine Postkarte, auf der ihre eure 10 Lieblings-Spiele von Electronic Arts notiert, an nachfolgende Adresse:

**Computec Verlag  
Sega Magazin  
Kennwort: EA zeigt Herz  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.  
Mitarbeiter von Computec oder EA dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.

# DANKE, ELECTRONIC ARTS!

# CHARTS-CHARTS

## SATURN

**1. COMMAND & CONQUER**



Vormonat: 2  
Bewertung: 89%  
Hersteller: Virgin  
Monat: 13

**2. WORLDWIDE SOCCER '98**



Vormonat: 7  
Bewertung: 90%  
Hersteller: Sega  
Monat: 2

**3. TOMB RAIDER**



Vormonat: 1  
Bewertung: 96%  
Hersteller: Core/Sega  
Monat: 14

**4. RESIDENT EVIL**




Vormonat: 6  
Bewertung: 92%  
Hersteller: Capcom  
Monat: 4

**5. SEGA RALLY**



Vormonat: 4  
Bewertung: 95%  
Hersteller: Sega/AM2  
Monat: 24

**6. WORLDWIDE SOCCER '97**



Vormonat: 8  
Bewertung: 90%  
Hersteller: Sega  
Monat: 15

**7. WIPEOUT 2097**



Vormonat: -  
Bewertung: 80%  
Hersteller: Sega  
Monat: 2

**8. WARCRAFT 2**



Vormonat: 11  
Bewertung: 94%  
Hersteller: E.A.  
Monat: 3

**9. PANZER DRAGON 2**



Vormonat: 12  
Bewertung: 95%  
Hersteller: Sega  
Monat: 20

**10. SEGA TOURING CAR**



Vormonat: (Neu)  
Bewertung: 85%  
Hersteller: Sega  
Monat: 1

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
11.	(15)	DRAGON FORCE	SEGA	90%	3
12.	(16)	FIGHTERS MEGAMIX	SEGA/AM2	7	
13.	(3)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA/AM2	95%	24
14.	(10)	ATHLETE KINGS	SEGA	92%	16
15.	(5)	NIGHTS INTO DREAMS	SEGA/SONIC TEAM	97%	16
16.	(22)	DARKLIGHT CONFLICT	E.A.	83%	5
17.	(9)	LAST BRONX	SEGA	88%	2

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
18.	(20)	DISCWORLD 2	PSYGNOSIS	80%	12
19.	(NEU)	ENEMY ZERO	SEGA/WARP	80%	1
20.	(NEU)	THE LOST WORLD	SEGA	81%	1
21.	(NEU)	SONIC R	SEGA	86%	1
22.	(14)	SHINING THE HOLY ARK	SEGA	90%	6
23.	(18)	STREET FIGHTER ALPHA 2	CAPCOM	85%	2
24.	(-)	SATURN BOMBERMAN	93% SEGA/HUDSON		7

## Was geht ab ?

Gleich vier Neuzugänge konnten wir in den kurz vor Weihnachten ausgewerteten Lesercharts begrüßen. Der höchste war erwartungsgemäß Sega Touring Car Championship, das immerhin auf Platz 10 einsteigen konnte. Ob es allerdings jemals den Status von Sega Rally erreichen wird, das sich selbst nach zwei Jahren noch in den Top 5 hält, ist anzuzweifeln. Ein ganzes Stück weiter hinten landeten mit Enemy Zero, The Lost World und Sonic R die drei weiteren Neueinsteiger. Daß es Sonic R nur auf Rang 21 schaffte, ist wirklich bedauernswert, denn sowohl technisch als auch grafisch ist dieses Spiel von Tra-

veller's Tales eines der besten Saturn-Produkte überhaupt. Anschließend noch ein paar Worte zur etablierten Charts-Elite, die mit Command & Conquer wieder einmal ein Echtzeitstrategiespiel an der Spitze aufweisen kann: Es sah lange Zeit danach aus, daß Worldwide Soccer '98 den Westwood-Dauerbrenner noch von der Spitze verdrängen kann. Zählt man die Punkte von Worldwide Soccer '97 dazu, das sich ja auch noch auf Platz 6 befindet, wäre die Wachablösung fällig gewesen, unser Wertungssystem verbietet allerdings derartige Rechenkunststückchen.



# CHARTS

## MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Monat
1.	(3)	DUNE II	92%	31
2.	(6)	SONIC & KNUCKLES	89%	38
3.	(7)	SONIC 3	91%	45
4.	(1)	SONIC 3D	81%	8
5.	(2)	INT. SUPERSTAR SOCCER	89%	12
6.	(4)	FIFA SOCCER '97	83%	12
7.	(8)	STORY OF THOR	91%	28

## MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	(7)	BURNING RANGERS	3
2.	(2)	GRANDIA	2
3.	(NEU)	WINTER HEAT	1
4.	(5)	PANZER DRAGON SAGA	6
5.	(3)	SHINING FORCE 3	3
6.	(6)	HOUSE OF THE DEAD	2
7.	(1)	SCUD RACE	8
8.	(4)	VIRTUA FIGHTER 3	12

## MACH MIT!

Welche fünf Spiele gefallen euch am besten? Welche drei noch nicht veröffentlichten, aber in der Entwicklung befindlichen Spiele wünscht ihr euch am sehnlichsten? Schickt eine Postkarte, auf der ihr eure drei Wunschspiele und fünf aktuellen Lieblingsspiele mit der jeweiligen Systemangabe von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse. Vielen Dank!

Computec Verlag



Kennwort: Charts

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

## Service So erreichst du uns:

### Zentrale Service-Nummern:

Telefonnummer 0911-2872-150

Faxnummer 0911-2872-250

### Anschrift des Abonnement-Services:

Computec Verlag  
Aboservice  
Postfach  
90327 Nürnberg

### Anschrift für Saturn-Demo-CD-Reklamation:



Computec Verlag  
Redaktion Sega Magazin  
Kennwort: Saturn-CD  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg

### Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag  
Redaktion Sega Magazin  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg

### eMails:

Compuserve: 100443,1115  
Internet: hsippisch@pcgames.de

## Die richtige Nummer für deine Fragen

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	(0 18 05) 3 35 55	24 h/Tag
Activision	(0 61 07) 93 01 00	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
BMG Interactive	(0180) 530 45 25	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Bomico & Laguna	(0 61 07) 94 51 45	Mo. - Fr. 15 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>
Electronic Arts	(0 24 08) 94 05 55	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -12 <sup>00</sup> und 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Infogrames	(02 21) 4 54 31 06	Mo. - Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Konami	(02 21) 61 23 52	Mo. - Fr. 17 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>
Psygnosis	(0 69) 66 54 34 00	Mo. - Fr. 9 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>
Sega Infoservice	(0 40) 2 27 09 61	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Softgold	(0 21 31) 96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo. - Do. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>

# ZERO DIVIDE THE FINAL CONFLICT



Eine abstrakt-futuristische Prügelfortsetzung präsentiert uns das japanische Software-Label Zoom. Mit rund einem Dutzend androidenähnlicher Roboter dürfen wir uns gegenseitig die Schrauben aus den Gewinden leiern.

Was macht man, wenn man ein gewaltfreies Gameplay zustande bringen will, dennoch aber die Einzelteile der Gegner im Raum vertretet sehen möchte? Ganz einfach: Man schickt Maschinen und Kampfroboter gegeneinander in den Ring. Konnte Acclaim mit seinem Rise of The Robots 2 schon keine Lorbeeren ernten, so versucht Zoom mit seinen Blechkameraden

ein zweites Mal vergeblich, uns zu überzeugen.

### Spärliche Möglichkeiten!

Der Großteil der zehn zu Beginn auswählbaren Kontrahenten wirkt weiterhin recht menschlich. Unter Typenbezeichnungen wie Eos, IO oder Pixel treten die Humanoiden weiterhin mit den üblichen Kicks zu und decken den Gegner mit althergebrachten Faust-

schlägen ein. Der Fighter Cygnus ist zudem mit zwei Laserschwertern bewaffnet, wohingegen der ausgediente Robotersoldat Wild 3 einem auf dem Boden liegenden Gegner auch ganz gern einmal eine Maschinengewehrsalve hinterherschickt. Auf der anderen Seite finden wir neben einem drachenähnlichen Wesen noch zwei vierbeinige Kampfmaschinen, die sich spinnenartig vor dem jeweiligen Feind aufbauen. Ist die Darstellung der Fighter eigentlich als gelungen zu bezeichnen, so enttäuscht doch die viel zu stark eingeschränkte

Bewegungsfreiheit der Kandidaten. Aus der Kombination von Schlag, Tritt, Sprung und Deckungshaltung ergeben sich gerade einmal ein halbes Dutzend Variationen. Da haben ja schon die Charaktere von Segas indiziertem Arcade-Beat 'em Up oder Fighting Force mehr Techniken drauf, obwohl diese Games dem Action-Genre zuzuordnen sind. Blättert man sich daraufhin etwas



Tritt man seinem Gegner aufs Blech, so fliegen die Einzelteile davon.



Unter der Panzerung werden farbig pulsierende Energieadern sichtbar.

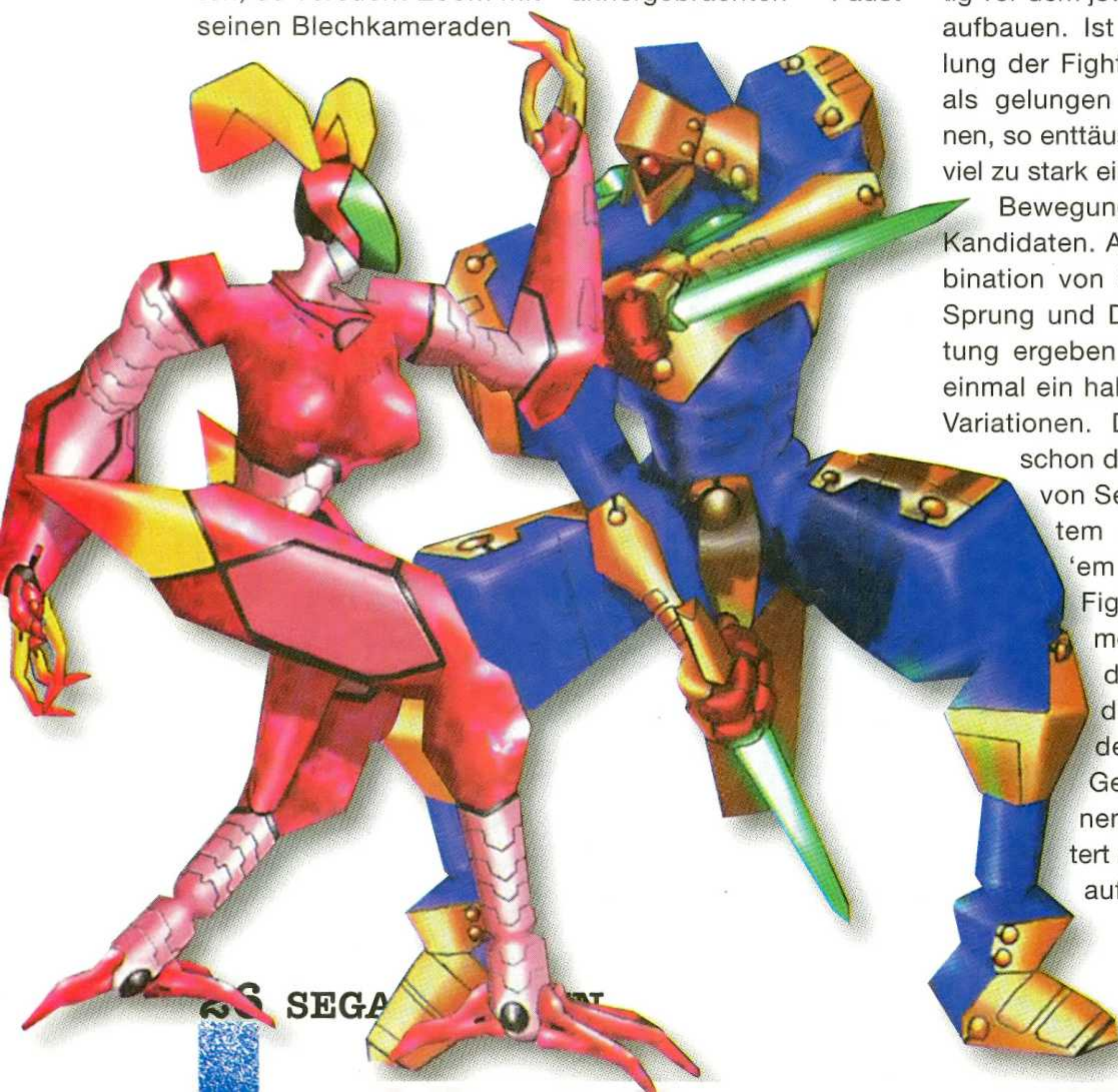


Im Übungsmodus kann man sich mit den Techniken vertraut machen.

durch die Anleitung zu Zero Divide, stößt man pro Kopf auf vier weitere Spezialtechniken, die dann die Materialschlacht perfekt machen sollen.

### Man bezieht mächtig Prügel...

Aufgrund der ungewöhnlichen Körperform einzelner Gegner lassen sich viele ihrer Angriffe nur schwer abschätzen, und dementsprechend fällt es besonders schwer, sich gegen solche Kontrahenten wie Tau oder auch Cancer durchzusetzen. Aber auch bei den





Wenn man von der Kampffläche abrutscht, kann man sich mit einem Klimmzug wieder auf das Podest zurückretten.

übrigen Kreaturen wird man von den schonungslos schnellen Techniken überrascht, mit denen man oftmals zu Boden geschleudert wird. Selbst auf einfachstem Niveau erkennt der Computer sofort unsere schwachen Punkte und nutzt diese entsprechend aus, wenn wir ihn nicht rund um die Uhr mit unseren eigenen Kombinationen beschäftigen. Schön gemacht ist in diesem Zusammenhang die Wirkung der Schläge. Trifft man nämlich seinen Gegner an einer

noch unversehrten Stelle des Körpers, so springen kleinere und größere Bruchstücke der Panzerung ab und fliegen nach allen Seiten davon. Darunter – quasi als Verwundung – werden danach die Leiterbahnen der inneren Bauelemente sichtbar, in denen die Energieströme der Maschine farbig pulsieren. Gekämpft wird auf einer frei im Raum schwebenden Plattform, die an einigen Seiten von Wänden begrenzt ist. Fällt einer der beiden Kontrahenten in die Tiefe, so gilt



Das japanische Faible für Monster und Drachen kommt wieder durch. Hier sieht man Draco, wie er einen Gegner vermöbelt.

die Auseinandersetzung ebenfalls als beendet, und der übriggebliebene erhält den Sieg zugesprochen. In vielen Fällen jedoch kann man sich auch am Rand der Plattform festhalten und wieder daran hochziehen, wobei nicht selten ein dir allzu aggressiv nachsetzender Gegner selbst kopfüber in die Tiefe stürzt. Über die Backgrounds gibt

es eigentlich nichts Lobenswertes zu berichten. Betitelt werden sie ganz einfach mit den Farben gelb, rot, pink usw., und dementsprechend einfach präsentieren sie sich dann auch in den genannten Grundtönen: flach, animationslos und ohne nennenswerte Details.

Oliver Preißner ■



Anstelle von weltlichen Locations werden die Stages ganz einfach mit Farben benannt.

## Word Up

Bei dem hohen Schwierigkeitsgrad sowie einem optisch und spieltechnisch unbeeindruckenden Schlagabtausch wird jeder Kampf zum monotonen Gekloppe, und die Stimmung sinkt schnell in Richtung Nullpunkt. Unförmige Blechgebilde zu dirigieren macht einfach wesentlich weniger Spaß, als menschliche Charaktere mit individueller Persönlichkeit gegeneinander antreten zu lassen.



## Check Up



<b>Titel:</b>	Zero Divide
<b>Genre:</b>	3D-Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Zoom
<b>Tel.:</b>	Import
<b>Release:</b>	Dezember '97
<b>Preis:</b>	ca. DM 120,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	10 Kämpfer, 10 Backgrounds + Bonusstages
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Prügelei ohne Blutvergießen

### Grafik 68%

Die Kampfarenen sind einfallslos gestaltet, die Backgrounds zeigen sich flach und animationslos. Die einzelnen Kämpfer verfügen nur über ein mageres Schlagrepertoire, und die dritte Dimension wird so gut wie nie ausgenutzt.

### Sound 54%

Gläsernes Klirren von Blechplatten, die so gut wie nicht vorhandene Sprachausgabe sowie ein aussageloser Synthie-Pop verleihen dem Spiel weder Ausdruck noch Atmosphäre.

### Gesamt 56%

Bei Zero Divide kommt schnell Langeweile auf. Der relativ hohe Schwierigkeitsgrad hebt weder die Motivation, noch kann er über die mangelnde Anzahl von Charakteren hinwegtäuschen. Ein paar wenige Grundschläge und eine Handvoll Special - Moves können auf Dauer nicht überzeugen.

# LAYER SECTION II

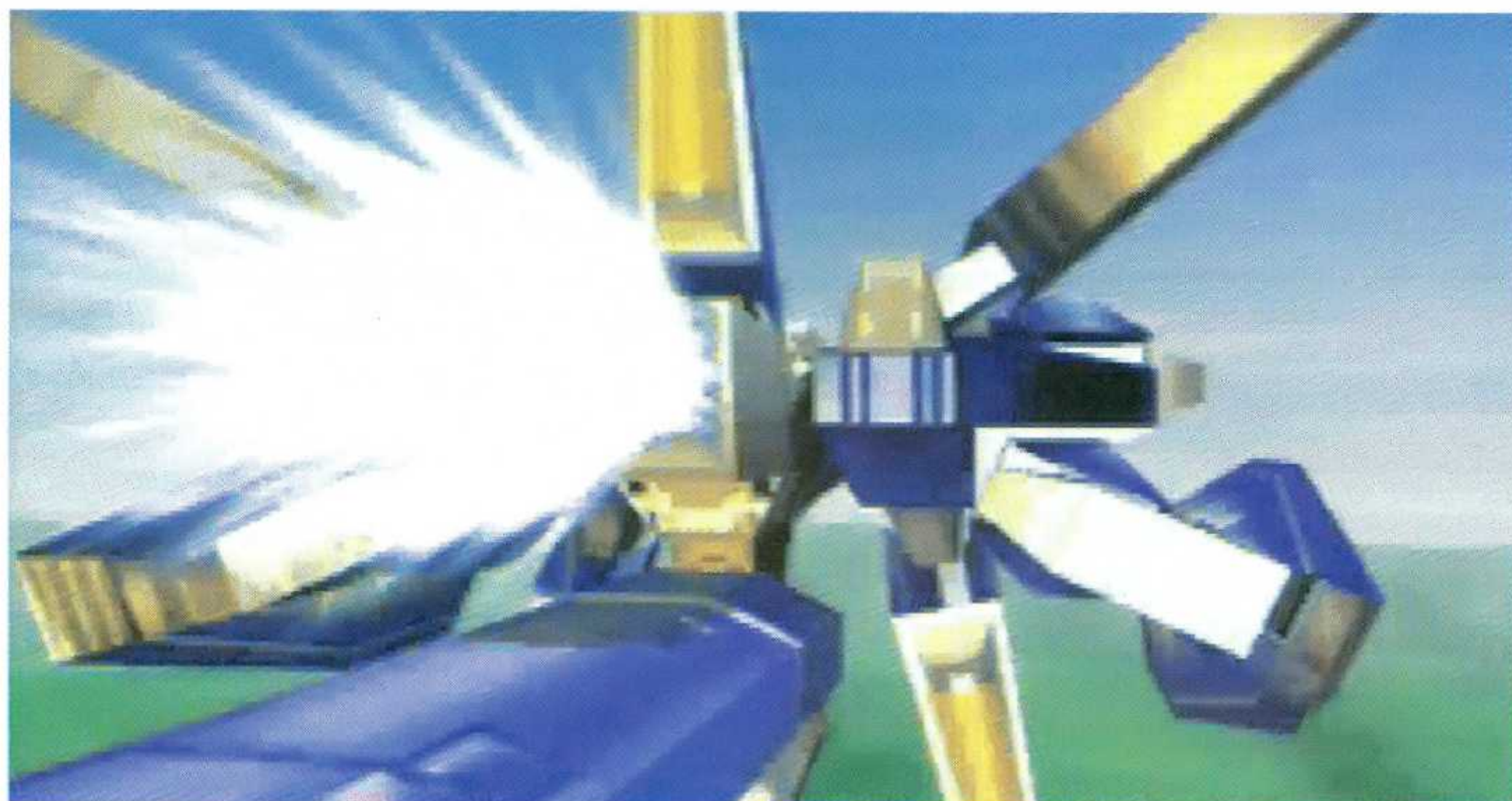


Wer wieder einmal eine Herausforderung in Sachen Shoot 'em Up sucht, ist vielleicht mit dem neuen Vertikal-scroller aus dem Hause von Taito bestens bedient. Ob dieser Titel gehobenen Ansprüchen gerecht werden kann, lest ihr in unserem Import-Test!

**W**ir schreiben das Jahr A.D. 2219. Wieder einmal ist unsere Erde bzw. unser Sonnensystem von bösen Eindringlingen bedroht. Is' ja auch egal, eigens dafür haben wir nämlich drei High-Tech-Jäger entwickelt,



**Fächerartige Salven und gezoomte Shots machen ein Ausweichen vor den feindlichen Kugeln oft sehr schwer, da man nicht schnell genug fliegt.**

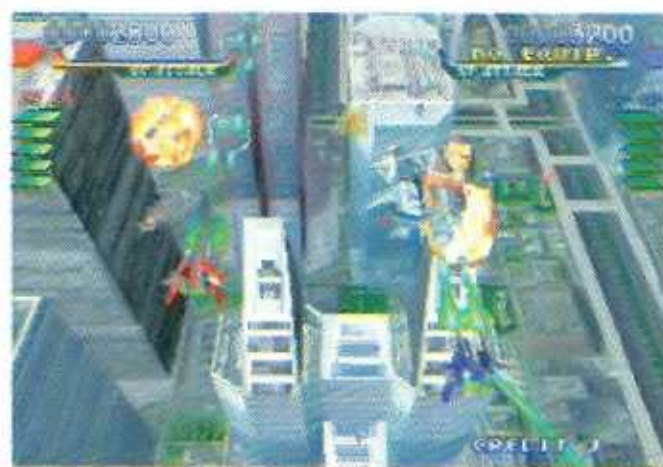


**Kurze Filmsequenzen mit recht guter Bildqualität versuchen zwischen den Stages eine Art fortlaufende Handlung zu erzeugen.**

die wir nun als letzte Waffe einsetzen, um der Vernichtung zu entgehen.

### Wir heizen die Rohre!

Bis zu fünf Leben sowie acht weitere Continue-Möglichkeiten gewährleisten einen ziemlich langen Überlebenskampf. Um jeglichem Geschick gerecht zu werden, darf zu Beginn übrigens der Schwierigkeitsgrad für jeden einzelnen Le-



**Seite an Seite mit einem menschlichen Mitspieler eliminiert man am besten alle feindlichen Objekte die auf dem Bildschirm auftauchen.**

vel eingestellt werden, was allerdings selbst auf einfachster Stufe ein recht schweißtreibendes Unterfangen ergibt. Die drei verschiedenen Schiffe des Geschwaders, wohl der Einfachheit halber als R-Gray 0 bis 2 bezeichnet, unterscheiden sich vorwiegend optisch voneinander. Die Flugtauglichkeit sowie die Durchschlagskraft ihrer Waffensysteme dagegen erweisen sich als nahezu identisch. Nach einem filmreifen Start aus dem Hangar blasen wir erst einmal den bereits auf der Erde gelandeten Angreifern das Blech weg. Hierfür besitzen wir einerseits eine nach vorne gerichtete Laserkanone, die mit mäßiger Wirkung alle Aliens eliminiert, die sich vor uns auf der selben Flughöhe befinden. Wesentlich wichtiger und effektiver da-

**» Ohne taktische Feinessen zählt einzig und allein gnadenloses Dauerfeuer, verbunden mit geschicktem Ausweichen vor allen Objekten, die man nicht erwischt hat.«**

gegen sind unsere Aiming-Guns, die – vergleichbar mit den zielsuchenden Raketen aus Panzer Dragoon – vollautomatisch ihre Bestimmung finden. Ein kleines vorgesetztes Feld dient dabei als Visier und erfordert ein recht dichtes Heranfliegen an den Feind. Ist ein Ziel aber erst einmal markiert, kann man einfach abdrehen, feuern und braucht sich anschließend um diesen Gegner keine Sorgen mehr zu machen. Ebenso wie einige Widersacher



Der R-Gray 2 ist mit einer Laserkanone bestückt und kann zielgerichtete Energieblitze aussenden.



Die Endgegner jeder Szene sind hart im Nehmen. Im Dauerbeschuß zeigt sich, wer den längeren Atem hat.

mehrere Treffer wegstecken können, kannst du auch Symbole einsammeln, die deine Shields wie auch deine Firepower etwas verstärken. Direkt andockbare, stufenartige Waffensysteme, wie sie in vielen anderen Games dieses Genres zu finden sind, gibt es allerdings nicht.

### Gelungene Präsentation?

Neben einigen kleinen FMV-Sequenzen zwischendurch scrollen die Backgrounds jedes Levels mehr oder minder gemächlich von oben nach unten. Die Flughöhe deines eigenen Jets läßt sich zwar nicht regulieren, dafür aber nutzen fast alle feindlichen Flugobjekte unterschiedliche Höhen aus und zoomen aus dem Hintergrund herauf, um schließlich auf direkte Abschußhöhe zu gelangen. Verbunden mit Panzern, Bodenstellungen und dergleichen, die in der Regel

nur mit zielsuchenden Waffen ausgeschaltet werden können, wird eine interessante Tiefenwirkung erzeugt. An Animationsvielfalt besteht kein Mangel. Leider wird der Spieler nur durch die zahlenmäßige Überlegenheit des Feindes in Atem gehalten, wobei man nicht selten bemerkt, daß sich der Saturn mit der Vielzahl der zu berechnenden Objekte mitunter ganz schön quälen muß. Dank der vielen Continues läßt sich manche ausweglos erscheinende Situation, die mit dem Tode bestraft wurde, jedoch verschmerzen. Wesentlich leichter wird das Ganze natürlich, wenn man den Himmel im Team mit einem menschlichen Begleiter zurückerobert. Generell ist aber auch hier die anfängliche Euphorie schnell verschwunden, denn für mehr als fünf, sechs Durchgänge (incl. Continues) am Abend hält das Teil nicht her.

Oliver Preißner ■



Drei Jets mit geringfügig unterschiedlichen Schußpotential stehen dir zur Verfügung.



In den Weiten des Welt- raumes greifst du einen riesigen Verbund feindlicher Schlachtschiffe an.

### Check Up



<b>Titel:</b>	Layer Section II
<b>Genre:</b>	2D Shoot 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Taito/Mediaquest
<b>Tel.:</b>	Import
<b>Release:</b>	Dezember
<b>Preis:</b>	ca. DM 130,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	8
<b>Save Game:</b>	Ja (Highscores+Options)
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	2 Sp. gleichzeitig, Levelspez. Optionsmög.

### Grafik 72%

Die ruckelfrei dahinscrollenden Backgrounds werden gelegentlich etwas zähflüssig, wenn sich Hunderte von Objekten und Schüssen gleichzeitig am Screen tummeln. Die Szenerie ist generell stimmungsvoll gestaltet und kann mit schön gemachten Zooms von Objekten aufwarten.

### Sound 66%

In puncto Klangqualität beschränken sich die FX auf altbackene Ballerkost, wie auch die zwar dynamischen Sound-samples weder sonderlich eindrucksvoll noch störend wirken.

### Gesamt 76%

Layer Section II ist ein kompromißloser und hektischer Vertikalscroller, der dir selbst auf einfachster Stufe viel Geschick und schnelle Reaktionen abverlangt. Die Steuerung wirkt ab und zu etwas zu träge, und oft übersieht man besonders die kleinen feindlichen Geschosse inmitten der eigenen, ziemlich gewalttätigen Feuerstöße.

### Word Up

An der Seite eines zweiten Mitspielers ist die Luftschlacht besonders reizvoll, doch gehen einem im Kugelhagel der oftmals wild um sich ballenden Feinde schnell die Augen über. Anstelle von chaotisch-wilden Zerstörungs-Orgien ziehe ich persönlich die Shoot 'em Ups vor, bei welchen man individuell wählbare Waffensysteme besitzt und mitunter auch etwas überlegt vorgehen muß.



# GUN FRONTIER



Die klassischen Horizontal- oder Vertikalscroller erleben wieder eine Renaissance. Mit Gun Frontier wurde ein schon etwas älterer Stoff aus der Schublade hervorgeholt, aber durchaus fesselnd auf unserem Saturn inszeniert.

**W**as haben ein Trommelrevolver und Westernflair mit diesem knallharten Ballerspiel gemeinsam? Ganz einfach: Sowohl bei dem eigenen Flugapparat als auch bei vielen der Zwischen- und Endgegner handelt es sich im Grunde

nur um überdimensionale Colts, Schrotflinten und dergleichen mehr. Eingebettet in Flügel oder montiert auf entsprechend fahrbare Chassis, werden daraus jedoch nicht nur schußgewaltige, sondern auch optisch beeindruckende Maschinerien.

## Von blauen Bohnen und bleihaltiger Luft

Gun Frontier bietet zwei unterschiedliche Spielmodi, einen Arcade-Modus sowie eine spezielle Saturn-Variante. Beide unterscheiden sich lediglich darin, daß im erstgenannten die Levels sanft von

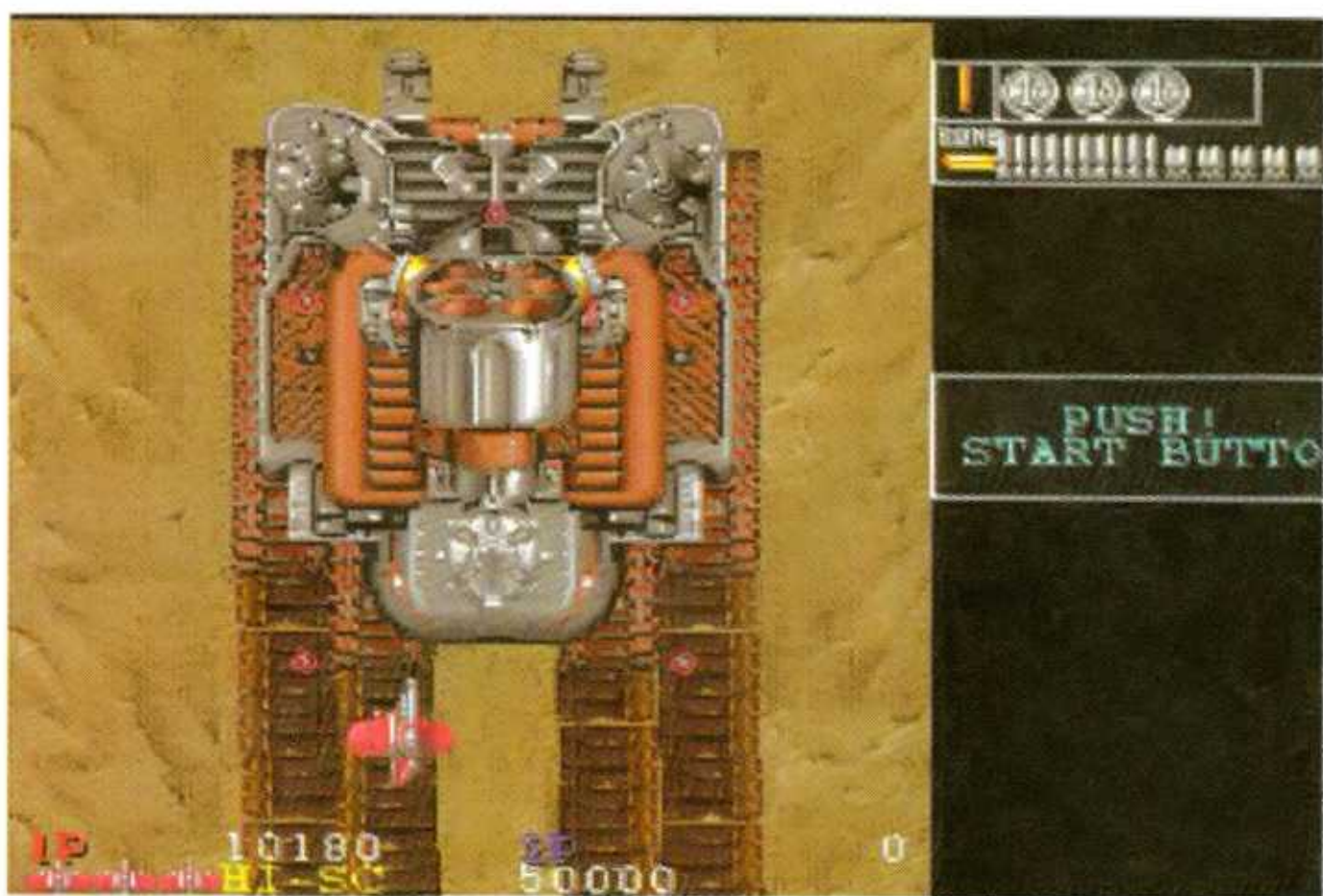
rechts nach links scrollen, wobei allerdings die Pad-Steuerung unverändert bleibt. Dies bedeutet: links, oben und ein Druck des Steuerkreuzes nach rechts läßt den Jäger nach unten driften. Außer über den stark reduzierten Action-Screen, der insgesamt etwa nur ein Drittel des Fernsehbildschirmes füllt, kann man aber auch in der Saturn-Version über nichts meckern. Im Solo-Flug oder mit freundlicher Unterstützung eines Partners düst man vertikal über abwechslungsreiches Terrain hinweg und bläst am besten alles in Stücke, was einem gefährlich werden könnte. Kollisionen mit dem Background sind nahezu ausge-



Bei diesem Endgegner geht die Übersicht leider recht schnell verloren. Schön anzusehen ist es aber trotzdem.



Für eine Steigerung deiner Schußkraft benötigst du mehrere Power Up-Münzen



Der gigantische Trommelrevolver feuert mit einem dicken Kaliber auf dich. Achte auch auf die ausgestoßenen Patronenhülsen – die sind nämlich ebenfalls tödlich!



Je mehr entsprechende Symbole du gesammelt hast, desto größer und wirkungsvoller ist der ausgeworfene Bombenteppich.



Im Arcade-Mode ist vor allem die Steuerung stark gewöhnungsbedürftig.

schlossen, doch ebenso wie die eigenen Salven Bodenobjekte einäschern, so kön-

» **Trotz verhältnismäßig einfacher Grafiken sorgt das Gameplay für die nötige Langzeitmotivation.** «

nen deren Geschosse natürlich auch dich vom Himmel holen. Angefangen von abstrakten Flugapparaten bis zu handelsüblichen Propellermaschinen, Panzern, Flugabwehrkanonen und Schiffen ist so ziemlich alles vertreten, was das Herz eines Baller-Freaks höher schlagen läßt. Vor allem unter normalen Spielbedingun-

gen fliegen dabei eine Menge Kugeln durch die Luft und machen so ein Weiterkommen oft ziemlich schwer, ohne jedoch den Spielablauf an irgendeiner Stelle unfair erscheinen zu lassen. Als Sammelitems hinterlassen vernichtete Gegner Silbermünzen und Bombensymbole. Wenn der „Geldbeutel“ voll ist, wird die Schußkraft vervielfacht, wohingegen großflächige Bombenabwürfe sich vor allem im dichten Kampfgetümmel oder bei hartnäckigen Endgegnern als nützlich erweisen.

**Mit bescheidenen Mitteln ein gutes Resultat!**

Wenn auch Gun Frontier etwas an die alten Klassiker aus 16 Bit-Tagen erinnert, so spielt es sich dennoch durchgehend flüssig. Es besitzt lediglich die üblichen Schuß- und Explosionsgeräusche (wird allerdings von einigen amüsanten Hillbilly-Melodien untermalt!) und wartet weder mit ein-

drucksvollen Zooms noch mit Licht- oder Spiegeffekten auf. Nein, seine Stärke liegt klar im geradlinigen, aber durchdachten und fesselnden Gameplay, das dir viel Geschick und volle Aufmerksamkeit abverlangt. Die Gegnerformationen sind abwechslungsreich, die Hinter-

gründe zeigen immer wieder neue Landschaften und Bauwerke, und ein beständig steigender Schwierigkeitsgrad, verbunden mit mehrfachen Continue-Möglichkeiten, sorgt für die nötige Langzeitmotivation.

Oliver Preißner ■

**Check Up**



<b>Titel:</b>	Gun Frontier
<b>Genre:</b>	2D-Shoot 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Taito/XING
<b>Tel.:</b>	Import
<b>Release:</b>	Dezember '97
<b>Preis:</b>	ca. DM 120,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	-
<b>Save Game:</b>	Nein
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	2-Player-Simulation-Modus

**Grafik 70%**

Die Hintergrundgrafiken sind einfach und der Bildschirmausschnitt sehr klein. Selbst bei hohem Feindaufkommen kommt das sanfte Scrolling nie ins Stocken. Vor allem die Flugobjekte, aber auch viele Backgrounddetails sind phantasievoll gezeichnet.

**Sound 68%**

Die Sounduntermalung mit einem Hauch von Hillbilly-Musik erinnert vielfach an bekannte Western-Melodien und setzt den „fliegenden Kanonen“ die Krone auf. Die übrigen FX sind nicht berauschend, aber angemessen.

**Gesamt 74%**

Gun Frontier ist eine rundherum runde Sache. Man wird von dem Gameplay voll beansprucht, und obwohl die verwendeten optischen Mittel recht einfach sind, ist man dennoch stets neugierig, was da noch folgen wird. Wer sich zu nahe am Bildschirmrand aufhält, wird allerdings oft von anfliegenden Feinden böse überrascht.

**Word Up**

Gun Frontier ist ein Shoot 'em Up so ganz nach meinem Geschmack. Es stellt zwar nicht gerade das Aktuellste in puncto technischen Anforderungen an den Saturn dar, aber dafür reißt der anspruchsvolle Spielfluß nie ab. Diesen Titel würde ich jederzeit mal wieder aus dem Regal holen, um mein Zocker-Können unter Beweis zu stellen.





# NINJA

**Etwas seichten Unterhaltungsstoff gibt es aus dem Hause Jaleco zu vermelden. Die gebotene Mischung aus Action und Jump&Run-Elementen hat mit dem sehnlichst erwarteten Beat 'em Up von Core Design jedoch nur den Titel gemeinsam.**

Irgendwie scheint der kleine, fünfzehnjährige Ninja-Junge Jajamaru-Kun auf einer Rettungsmis- sion zu sein, um seine kleine Freundin aus den Fängen eines nahezu ebenso un- aussprechbaren Fieslings zu befreien. Bewaffnet mit ei-

nem handlichen Schwert und unbegrenzt verfügbaren Wurfsternen, durchstreift er dabei eine Reihe von the- matisch unterschiedlichen Stages, in denen es ver- schiedentliche Sammelob- jekte einzusacken und Geg- ner platzzumachen gilt.

## Anspruchslos und einfach!

Das Gameplay von Ninja beschränkt sich vornehmlich auf die grundlegenden Jump&Run-Kompo- nenten, was bedeu- tet, daß unser Titel- held neben den Shu- rikens gerade einmal einen Hieb mit sei- nem Schwert aus- führen kann und die Widersacher natürlich auch mit einem gezielten Sprung auf den Kopf erledigt werden dürfen. Die verstreuten Sammelobjekte bestehen einerseits aus punktebrin- genden Münzen und Flag- gensymbolen für Spezial- Attacken, und gelegentlich findet man auch einmal ein Extraleben-versteckt in ei- ner Ecke liegend. Neben rund einem Dutzend ver- schiedener Gegner, die zu- meist schon per Wurfarm aus der Distanz erledigt werden, stößt man ab und zu auf etwas hartnäckigere Gesellen der Marke Level- keeper, welche du im Zwei- kampf mit mehreren Tref-

fern ins Jen- seits befördern muß. Im Map-Screen zwi- schen den einzelnen Stages wirfst du immer mal wieder einen schmach tenden Blick auf deine kleine Braut, die in der obersten Etage des Pa- lastes gefangengehalten wird, und in kleinen Zeichentrick-Sequenzen darfst du an den grafischen Fähigkeiten des Saturns schnuppern, auf die du im eigentlichen Spiel verzich- ten muß.

## Die Enhaltsam- keit der Ninjas

Was einen echten japani- schen Krieger ausmacht, ist vornehmlich seine Be- scheidenheit. Darin üben



*Wer denkt, er habe sich in diesen Gassen verirrt, sollte einfach einmal auf eines der vielen Dächer springen, und schon kommt er weiter.*



*Rückwärts bewegt sich unser Sprößling mit einem gekonnten Flip. Vorsicht, daß du nicht in eines der Löcher plumpst!*





Wir sammeln Münzen und schlagen die Zeit mit einem dicken Knüppel tot.

sich scheinbar auch die grafischen Ideen der Programmierer, denn abgesehen davon, daß allen Abschnitten ein dreidimensionales Leveldesign zugrunde liegt, gibt es nichts zu sehen, was irgendwie beeindruckend wirkt. Zu Beginn folgt man mit einer Art Buggy einer relativ geradlinigen, mit Bonus-Coins verzierten Route. Die folgenden Bereiche beinhalten mehr oder wenig verwinkelte Häuserzeilen und Korridore, wobei die äußeren Richtungstasten für eine Rotation der Blick- bzw. Laufrichtung stehen. Hat man erst einmal erkannt, daß man sich bei Sprüngen am besten an seinem kreisrunden Schatten orientiert,



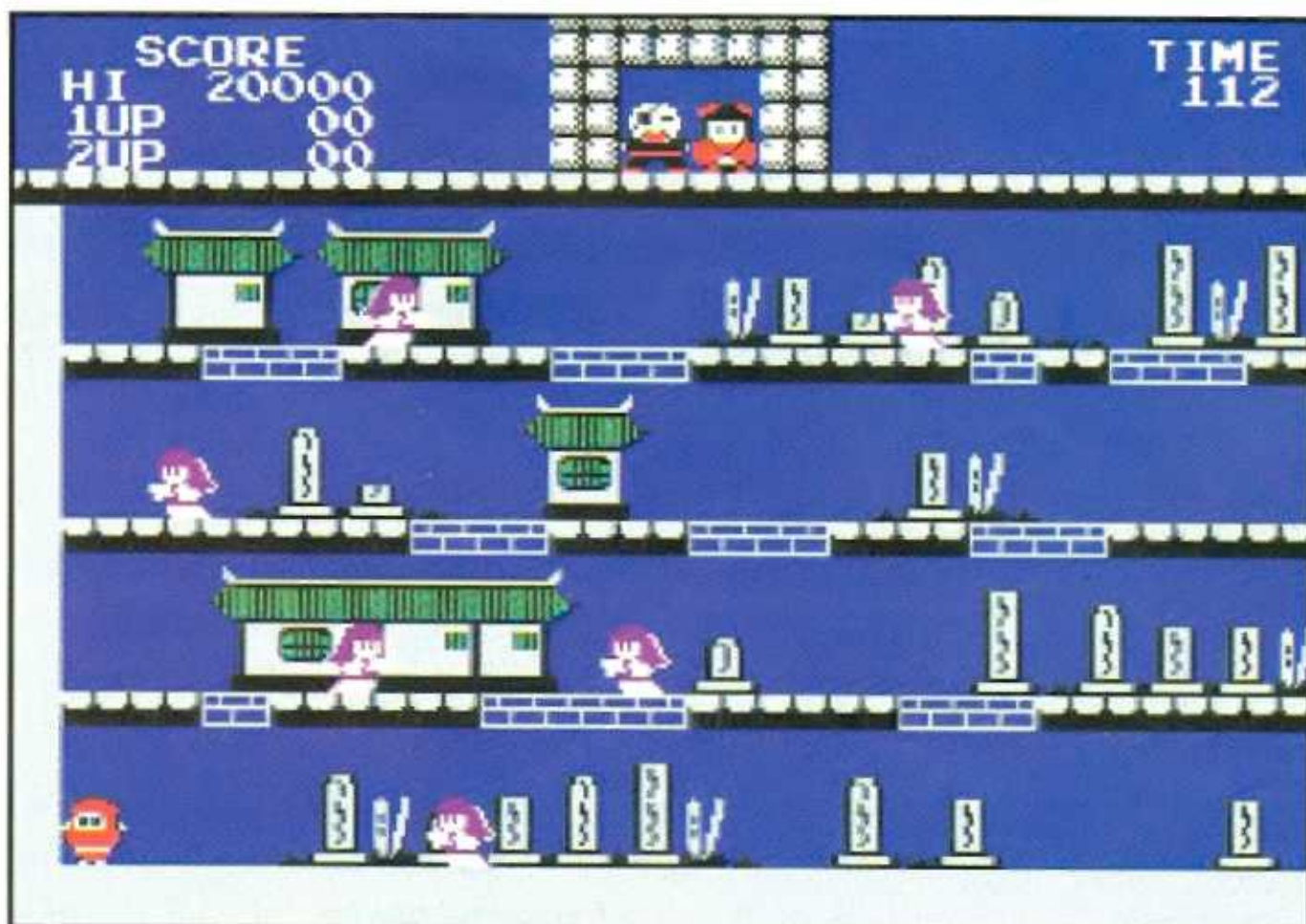
Bereits einmal bestandene Abschnitte werden im Backup-Memory gespeichert und müssen nicht noch einmal wiederholt werden.

solten auch bewegliche Plattformen und Löcher im Boden kein Hindernis mehr darstellen, und das Game dürfte dann innerhalb weniger Stunden durchgespielt sein. Ebenso wie die simplen und detailarmen Optiken an Wiederholungen nicht mehr zu überbieten sind, so sind auch die aku-

stischen Offenbarungen nur den letzten Schrei wert. Die aussagelose Musikuntermalung wird in den Zwischenwertungen und Erläu-

terungen von piepsenden Tönen oder ratternden Zählerständen verschreckt.

Oliver Preißner ■



Dieses Bild hat sich nicht etwa in unser Sega-Magazin verirrt, sondern nennt sich Bonus-Stage!

### Word Up

Wenn man einen Blick auf Jalecos Ninja wirft, darf man auch einmal froh sein, daß nicht alle Softwareproduktionen ihren Weg nach Europa finden. Alle Zocker von Import-Games also aufgepaßt: Bei Bestellungen diesen Titel nicht fälschlicherweise mit dem verheißungsvollen Core-Spiel verwechseln!



### Check Up



<b>Titel:</b>	Ninja
<b>Genre:</b>	Jump&Run
<b>Hersteller:</b>	Jaleco
<b>Tel.:</b>	Import
<b>Release:</b>	Dezember '97
<b>Preis:</b>	ca. DM 120,-
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	-
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Leicht
<b>Besonderheiten:</b>	Japanische Bildschirmtexte

### Grafik 38%

In Ninja paart sich ein detail- und farbares Leveldesign mit ständigen Wiederholungen. Die wenigen Gegner sind kaum animiert und besitzen keinerlei intelligentes Verhalten, zwischen ihnen besteht nicht einmal eine Kollisionsabfrage, so daß mitunter sogar einer durch den anderen hindurchläuft.

### Sound 42%

Die Ingame-Sounds und FX lassen sich gerade noch ertragen, selbst wenn sie keinerlei Atmosphäre schaffen können. Die verschiedenen primitiven Pieps-Geräusche sind auf dem Saturn dagegen fast schon eine Frechheit.

### Gesamt 40%

Manchmal liegt der fernöstliche Geschmack eben weit abseits von dem unseren. Das Gameplay ist einfach viel zu leicht, bietet kaum Abwechslung und wird daher schon nach kurzer Zeit langweilig.

# Hitparade

Wer auf der Suche nach Informationen zu einem bestimmten Saturn-Spiel ist, wird hier bestimmt fündig! Auf vier prall gefüllten Seiten präsentieren wir über 200 Spiele knapp und kompakt! Beispielsweise gibt es die aktuellsten Infos zu 31 Top-Projekten und ein fein säuberlich aufgelistetes Hitverzeichnis mit 26 verschiedenen Genres, in dem sich alle bislang getesteten Saturn-Spiele wiederfinden. Gute Unterhaltung!

## SATURN

### BURNING RANGERS

Genre: 3D-Action Spieler: 1  
Release: 2. Quartal '98 Hersteller: Sega/Sonic Team

Ein aktuelles Special zur neuen, übrigens noch sehr viel eindrucksvolleren Version präsentieren wir euch in der nächsten Ausgabe.



### DIABLO

Genre: Action-Adventure Spieler: 1  
Release: 4. Quartal Hersteller: EA/Blizzard

Diablo läßt sich am ehesten als eine grafisch imposante Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure beschreiben. Ein Release-Datum steht noch nicht fest.



### D2

Genre: Action-Adventure Spieler: 1  
Release: 1998 Hersteller: Warp

Kann Warp mit D2 endlich auch in Europa den Erfolg haben, den sie in Japan schon seit Jahren haben? Wir bereiten ein Special zu diesem Titel vor.



### DJ WARS

Genre: Adventure Spieler: 1  
Release: 1998 Hersteller: Spike

Auf den ersten Blick erinnert das Konzept dieses Spiels deutlich an Sonys Megaerfolg PaRappa the Rapper. Wir reichen ein ausführliches Special nach.



## BACK CATALOGUE • BACK CATALOGUE

### AMERICAN FOOTBALL

1. Madden '98	1/98 90%	4. NFL '97	3/97 78%
2. Madden '97	1/97 90%	5. NFL Quarterback Club '97	10/96 75%
3. NFL Quarterback Club	4/96 82%		

### Eishockey

1. NHL Powerplay '96	9/97 86%	3. NHL Hockey '97	1/97 74%
2. NHL All Star Hockey '98	1/98 78%	4. NHL All Star Hockey	1/96 71%

### Baseball

1. World Series Baseball 2	11/96 85%	3. Big Hurt Baseball	7/96 80%
2. World Series Baseball	1/96 81%	4. All Star Baseball	7/97 78%

### Golf

1. Actua Golf	1/97 81%	4. Valora Valley Golf	5/96 76%
2. Pebble Beach Golf	10/95 80%	5. World Cup Golf	4/96 59%
3. Virtual Golf	8/96 78%	6. PGA Tour '97	3/97 48%

### Basketball

1. NBA Action '98	12/97 86%	5. NBA Action	9/96 76%
2. NBA Jam Extreme	2/97 86%	6. NBA Jam Tournament Ed.	2/96 75%
3. Slam 'n' Jam '96	8/96 80%	7. Space Jam	3/97 68%
4. NBA Live '97	6/97 78%		

### Rennspiele

1. Sega Rally	2/96 95%	14. Hang On GP '95	2/96 80%
2. Daytona USA C.C.E.	12/96 95%	15. Cyber Speedway	10/95 78%
3. The Need for Speed	7/96 91%	16. Destruction Derby	11/96 78%
4. Daytona USA	8/95 90%	17. WipEout	5/96 76%
5. Steep Slope Sliders	1/98 86%	18. Hardcore 4x4	2/97 76%
6. Sonic R	12/97 86%	19. Road Rash	9/96 73%
7. King the Spirits 2	8/97 86%	20. Scorcher	5/97 72%
8. Andretti Racing	6/97 85%	21. Impact Racing	1/97 70%
9. Sega Touring Car	12/97 85%	22. Formula Karts	12/97 68%
10. Street Racer	12/96 84%	23. Hi Octane	1/96 59%
11. WipEout 2097	8/97 80%	24. Highway 2000	1/97 58%
12. Manx TT	5/97 80%	25. Virtua Racing	2/96 49%
13. F1 Challenge	4/96 80%		

### Fußball

1. Worldwide Soccer '98	12/97 90%	6. FIFA Soccer '97	5/97 76%
2. Worldwide Soccer '97	10/96 90%	7. International Victory Goal	8/95 75%
3. Victory Goal '97 (Import)	6/97 88%	8. FIFA Soccer '96	3/96 74%
4. Olympic Soccer	10/96 78%	9. Striker '96	9/96 61%
5. Euro 96 Soccer	7/96 78%		

### DRAGON DREAM

Genre: Action-Adventure  
Release: 1998  
Spieler: —  
Hersteller: Sega

Das erste Internet-Only-Spiel für den Sega Saturn ist nun in Japan erhältlich. Leider gibt es keine Möglichkeit, von Deutschland aus mitzuspielen.



### GRANDIA

Genre: Rollenspiel  
Release: 1. Quartal '98  
Spieler: 1  
Hersteller: Game Arts

Seit Ende Dezember vergnügen sich die japanischen RPG-Fans mit diesem Meisterwerk von Game Arts. Übrigens: Nur Virtua Fighter 2 und Sega Rally schnitten besser ab.



### EVE: THE LOST ONE

Genre: Adventure  
Release: 12.3.1998  
Spieler: 1  
Hersteller: C's ware

Die Vorliebe der Japaner für erotisch angehauchte Action-Adventure bleibt bestehen. Eve: The Lost One ist eine mit Spannung erwartete Fortsetzung.



### HOUSE OF THE DEAD

Genre: Action  
Release: 2. Quartal '98  
Spieler: 1  
Hersteller: Sega

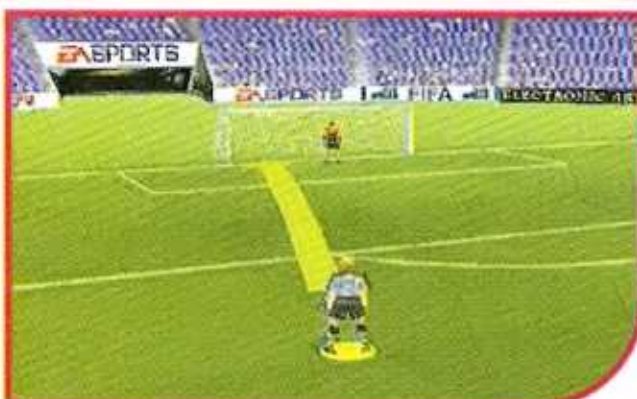
Wer auf unkomplizierte Light Gun-Spiele steht, darf sich auf diese Automatenumsetzung freuen. Es handelt sich übrigens um ein Model 2-Spiel!



### FIFA 98: DIE WM QUALIFIKATION

Genre: Fußball  
Release: Januar '98  
Spieler: 1-4  
Hersteller: EA

Die Testversion kam leider nicht mehr rechtzeitig für diese Ausgabe, immerhin gibt es aber als kleinen Ausgleich ein ausführliches Special auf den Seiten 20 bis 22.



### MESSIAH

Genre: 3D-Action  
Release: tba.  
Spieler: 1  
Hersteller: Shiny Entertainment

Shiny Entertainment-Präsident David Perry bleibt Sega treu und werkelt an dem ersten Spiel für Segas nächste Konsolengeneration. Wir freuen uns auf Messiah!



### FIGHTING FORCE

Genre: 3D-Beat 'em Up  
Release: tba.  
Spieler: 1-2  
Hersteller: Core

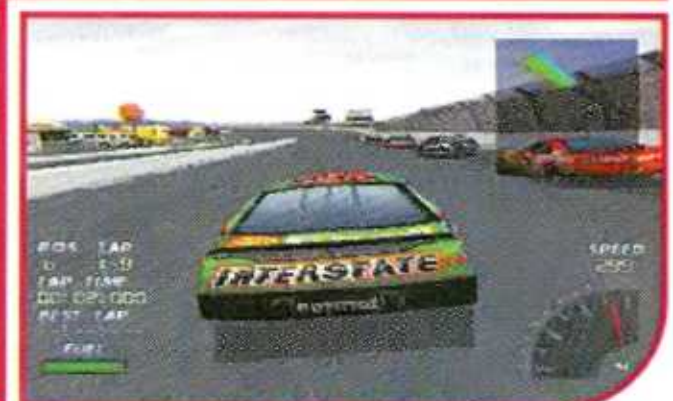
Wo bleibt das fertige Spiel? Immerhin wurde die Entwicklung dieses Streets Of Rage-Nachfahren auf dem Saturn begonnen! Wir warten weiter...



### NASCAR '98

Genre: Rennspiel  
Release: tba.  
Spieler: 1-2  
Hersteller: EA

Wenn alles glattgeht, dann können wir euch wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test zum Andretti-Nachfolger liefern.



## BACK CATALOGUE

## Alle Saturn-Spiele im Überblick

### Tennis

1. Tennis Arena	1/98 70%	3. Breakpoint Tennis	2/97 51%
2. Virtual Open Tennis	7/96 67%		

### Sport (sonstiges)

1. Athlete Kings	9/96 92%	4. WWF In Your House	1/97 72%
2. WWF Wrestlemania	9/96 81%	5. Sea Bass Fishing	12/96 70%
3. Victory Boxing	2/96 76%	6. Fire Prowrestling	1/98 64%

### 3D-Beat 'em Up

1. Virtua Fighter 2	1/96 95%	7. Virtua Fighter Kids	11/96 88%
2. Dead Or Alive	12/97 93%	8. Virtua Fighter	8/95 87%
3. Fighters Megamix	6/97 92%	9. Toshinden Remix	4/96 76%
4. Fighting Vipers	11/96 91%	10. Toshinden URA	1/97 65%
5. Virtua Fighter Remix	11/95 91%	11. Criticom	7/96 65%
6. Last Bronx	11/97 88%		

### Action/Beat 'em Up

1. Indiziert	3/97 —%	6. Iron Man	10/96 70%
2. Three Dirty Dwarves	11/96 78%	7. Dragonheart	5/97 61%
3. Skeleton Warriors	8/96 74%	8. Battle Monsters	10/96 45%
4. The Crow 2	3/97 70%	9. Batman Forever	3/97 35%
5. Shinobi X	10/95 70%	10. The Incredible Hulk	4/97 19%

### 2D-Beat 'em Up

1. Street Fighter Alpha	4/96 88%	8. Samurai Shodown IV	1/98 80%
2. Golden Axe – The Duel	1/96 86%	9. Primal Rage	8/96 76%
3. Street Fighter Alpha 2	2/97 85%	10. King Of Fighters '95	9/97 76%
4. Night Warr. Darkstalker's R.	6/96 85%	11. Street Fighter – The Movie	10/95 70%
5. Marvel Super Heroes	12/97 83%	12. Galaxy Fight	4/96 68%
6. X-Men Children of the Atom	5/96 83%	13. Rise 2: Resurrection	9/96 38%
7. Street Fighter Collection	1/98 80%		

### 3D-Corridor-Shooter

1. Alien Trilogy	10/96 88%	4. Robotica	12/95 74%
2. Exhumed	10/96 86%	5. Hexen	4/97 72%
3. Space Hulk	9/96 75%		

### 3D-Roboter-Action

1. Virtual On	1/97 89%	4. Krazy Ivan	1/97 72%
2. Gun Griffon	8/96 87%	5. Ghen War	10/96 63%
3. Blam! Machinehead	11/96 86%		

## NBA LIVE '98

Genre: Basketball  
Release: tba.  
Spieler: 1-4  
Hersteller: E.A.

Das jährliche Sportspiele-Quartett von EA (Football, Fußball, Eishockey, Basketball) kommt leider nicht geschlossen in unsere Testabteilung.



## „RENNSPIEL“

Genre: Rennspiel  
Release: 4. Quartal  
Spieler: 1  
Hersteller: Takara

Ein äußerst putziges Fun-Rennspiel im Comic-Stil haben die Macher von Toshinden exklusiv für den Saturn in Vorbereitung. Mehr demnächst.



## NHL 98

Genre: Eishockey  
Release: Januar '98  
Spieler: 1-4  
Hersteller: EA

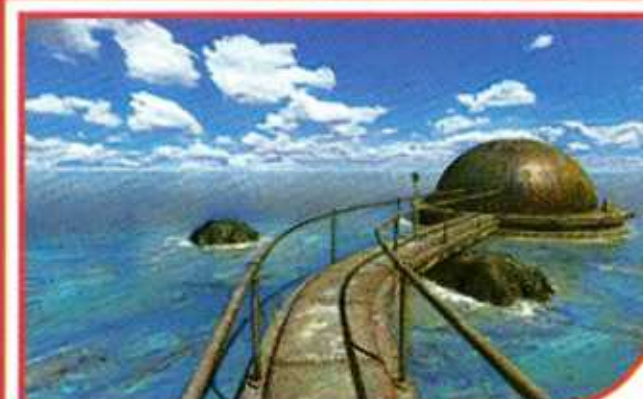
Nachdem Acclaim NHL Breakaway aus den Release-Listen gestrichen hat, ruhen alle Hoffnungen auf Electronic Arts' Sportspiel-schmiede.



## RIVEN

Genre: Adventure  
Release: 2. Quartal  
Spieler: 1  
Hersteller: Sega

Der Nachfolger von Myst, dem meistverkauften Adventure aller Zeiten, nähert sich nun endlich auch der Saturn-Umlaufbahn. Mehr in der nächsten Ausgabe.



## NINJA

Genre: Beat 'em Up  
Release: Frühjahr '98  
Spieler: 1-2  
Hersteller: Core

Es ist offiziell: Ninja ist das letzte Saturnspiel von Core Design und Eidos. Von nun an wird an Titeln für Segas kommende Konsole gearbeitet.



## SHINING FORCE 3

Genre: RPG  
Release: 1. Quartal '98  
Spieler: 1  
Hersteller: Sega

In Japan erobert Shining Force 3 bereits die Charts, in Deutschland freuen wir uns auf eine Veröffentlichung zwischen März und Mai!



## NINPEN MANMARU

Genre: Jump&Run  
Release: 1998  
Spieler: 1  
Hersteller: Tam Tam

Seit 18.12.97 ist in Japan dieses putzige Jump&Run erhältlich, das stark an Croc, Tomb Raider & Co. erinnert. Demnächst gibt es einen Importtest.



## SOLO CRISIS

Genre: Strategie  
Release: 1998  
Spieler: 1  
Hersteller: Quintet

Import-Freaks aufgepaßt! Am 22.1.98 wird in Japan dieses grafisch und spielerisch vorzügliche Strategie-Spiel mit Rollenspiel-anleihen erscheinen.



# BACK CATALOGUE • BACK CATALOGUE

### 3D-Vehikel-Action

1. Shellshock	6/96 87%	3. Assault Rigs	4/97 68%
2. Amok	12/96 86%	4. MechWarrior 2	9/97 59%
3. Tunnel B1	2/97 81%	5. Off World Interceptor	1/96 57%

### 3D-Flug-Action

1. Panzer Dragoon 2	6/96 95%	8. Independence Day	6/97 70%
2. Thunderhawk 2	1/96 93%	9. Star Fighter 3000	10/96 69%
3. Magic Carpet	4/96 93%	10. Black Dawn	3/97 69%
4. Panzer Dragoon	9/95 91%	11. Titan Wars	6/96 60%
5. Darklight Conflict	9/97 83%	12. Sky Target	7/97 58%
6. Shockwave Assault	7/96 79%	13. Black Fire	10/96 50%
7. Wing Arms	1/96 78%		

### Action-Adventure

1. Tomb Raider	12/96 96%	8. Cyberia	5/96 78%
2. Resident Evil	9/97 91%	9. Casper	12/96 75%
3. Dark Savior	3/97 90%	10. Defcon 5	10/96 75%
4. Story of Thor 2	9/96 88%	11. Shining Wisdom	8/96 70%
5. Herc's Adventure	10/97 83%	12. Crusader: No Remorse	5/97 69%
6. Guardian Heroes	7/96 81%	13. Alone in the Dark 2	8/96 66%
7. Swagman	9/97 78%		

### Adventure/RPG

1. Shining the Holy Ark	7/97 90%	8. Discworld 2	9/97 80%
2. Dragon Force	8/97 90%	9. Jewels of the Oracle	1/97 80%
3. Mystaria: The Realms of Lore	3/96 86%	10. Torico	5/97 76%
4. Discworld	9/96 85%	11. Virtual Hydlide	11/95 64%
5. Myst	11/95 85%	12. Mystery Mansion	2/96 61%
6. Blazing Dragons	10/96 81%	13. D	6/96 60%
7. Enemy Zero	1/98 80%		

### Shoot 'em Up

1. Soviet Strike	3/97 85%	4. Return Fire	5/97 72%
2. Mass Destruction	5/97 82%	5. Tempest 2000	1/97 59%
3. Crime Wave	12/96 73%	6. Bedlam	5/97 54%

### Light Gun-Shoot 'em Up

1. Indiziert	12/96 —%	5. Crypt Killer	5/97 55%
2. Indiziert	1/96 —%	6. Mighty Hits	12/96 53%
3. Indiziert	3/97 —%	7. Revolution X	7/96 26%
4. Chaos Control	12/96 69%		

### PANZER DRAGOON SAGA

Genre: Rollenspiel  
Release: 2. Quartal '98  
Spieler: 1  
Hersteller: Sega  
Neben Burning Rangers, Grandia und Shining Force 3 wird Panzer Dragoon Saga der vierte Riesenhit 1998 auf dem Saturn sein.



### VIRTUA STRIKER 2

Genre: Fußball  
Release: tba.  
Spieler: 1-2  
Hersteller: Sega  
Insider, die bereits eine Version von Virtua Striker für Segas neue Konsole gesehen haben, sind schlichtweg begeistert und trauen Sega eine Menge zu.



### RESIDENT EVIL 2

Genre: Action-Adventure  
Release: 1998  
Spieler: 1  
Hersteller: Capcom  
Ein Danke geht nach Japan. Capcom hält Wort und veröffentlicht mit geringem Zeitabstand die Fortsetzung des Horror-Schockers auch auf dem Saturn.



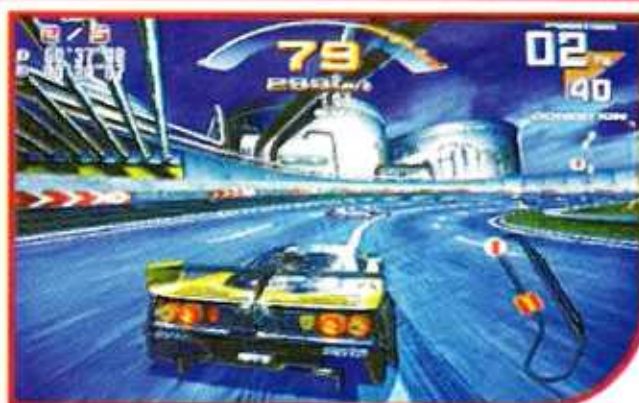
### WINTER HEAT

Genre: Sportspiel  
Release: 5.2.98  
Spieler: 1-2  
Hersteller: Sega  
Fantastisch! In dieser Ausgabe findet ihr ein Riesenspecial zum neuen Hit der Athlete Kings-Macher, der mit genialer Grafik zu überzeugen weiß.



### SCUD RACE

Genre: Rennspiel  
Release: tba.  
Spieler: 1-2  
Hersteller: AM2  
Es wäre jammerschade, wenn Scud Race nicht für eine Sega-Heimkonsole umgesetzt werden würde, schließlich ist es grandios gelungen.



### WORLD SERIES BASEBALL '98

Genre: Baseball  
Release: tba.  
Spieler: 1-2  
Hersteller: Sega  
Für Europa gibt es derzeit leider kein offizielles Veröffentlichungsdatum mehr. Wir bleiben am Ball(-Game) dran! Importfans fragen bei ihrem Händler nach.



### VIRTUA FIGHTER 3

Genre: Beat 'em Up  
Release: tba.  
Spieler: 1-2  
Hersteller: AM2  
Nachdem für Segas neue Konsole bereits Virtua Fighter 4 kommt, fragen wir uns, was mit Virtua Fighter 3 passieren wird. Kommt es hoch für den Saturn?



### X-MEN VS. STREET FIGHTER

Genre: Beat 'em Up  
Release: 1998  
Spieler: 1-2  
Hersteller: Capcom  
Der Saturn bleibt in Japan weiterhin sehr stark. In den Famitsu-Charts stieg Capcoms neuestes Prügelspiel gleich auf dem ersten Platz ein.



## BACK CATALOGUE • BACK CATALOGUE

#### 2D-Shoot 'em Up

1. Thunderforce V	10/97 90%	5. Gradius Deluxe	6/96 75%
2. Galactic Attack	1/96 84%	6. Darius II	1/97 62%
3. Darius Gaiden	3/96 80%	7. In the Hunt	1/97 54%
4. Metal Slug	7/97 78%	8. Terra Cresta 3D	11/97 52%

#### Jump&Run

1. Bug!	10/95 88%	10. Mega Man 8	5/97 79%
2. Clockwork Knight II	11/95 86%	11. Sonic Jam	8/97 77%
3. Earthworm Jim 2	8/96 86%	12. Spot Goes to Hollywood	2/97 76%
4. Rayman	12/95 85%	13. Clockwork Knight	8/95 74%
5. Pandemonium!	7/97 83%	14. Gex	5/96 74%
6. Croc	12/97 82%	15. Johnny Bazookatone	4/96 73%
7. Sonic 3D	2/97 82%	16. Keio Flying Squadron	10/96 67%
8. The Lost World	12/97 81%	17. Mega Man X3	10/97 61%
9. Bug! Too	3/97 79%		

#### Denkspiele

1. Baku Baku Animal	7/96 88%	5. Super Puzzle Fighter 2	6/97 69%
2. Bust-A-Move 2	10/96 88%	6. Hebereke's Popoitto	8/96 65%
3. Puzzle Bobble 3	6/97 87%	7. Tetris Plus	11/97 45%
4. The Lost Vikings 2	4/97 85%		

#### Strategie

1. WarCraft 2	9/97 94%	6. Advanced World War 2	7/97 82%
2. SimCity 2000	1/96 90%	7. The Horde	6/96 78%
3. Command & Conquer	1/97 88%	8. Lemmings 3D	9/96 72%
4. Theme Park	12/95 88%	9. Battle Stations	9/97 59%
5. Worms	4/96 88%		

#### Arcade/Multiplayer

1. Nights into Dreams	9/96 97%	6. Mr. Bones	12/96 76%
2. Saturn Bomberman	6/97 93%	7. Grid Run	4/97 75%
3. Elevator Action Ret. (Import)	8/97 80%	8. Sega Ages	2/97 70%
4. Blast Chamber	6/97 79%	9. Trash It	8/97 70%
5. Bubble Bobble & R.I.	10/96 77%		

#### Flipper

1. Pro Pinball	9/96 84%	4. Tilt!	12/96 76%
2. Digital Pinball	11/95 83%	5. True Pinball	6/96 74%
3. Pinball Grafitti	6/97 77%		

# DIE SATURN-

Auf der brandneuen CD, die unsere Abonnenten alle zwei Monate erhalten, gibt es nicht nur drei spielbare Demos, sondern auch 5 bildschirmfüllende Videos zu Hits wie Panzer Dragoon Saga, Sonic R, NBA Action '98, Enemy Zero und The Lost World! Auf vielfachen Wunsch präsentieren wir außerdem ein schmuckes Cover, welches die CD zusammen mit einer überall (oder per Abo-Prämie) erhältlichen Leerhülle zum Sammlerstück werden läßt! Wir wünschen viel Spaß!

**A**uch wenn sich manche Profis wundern, wieso wir hier so detailliert beschreiben, wie man die Demo-CD startet und anwendet – wir sehen das ganz einfach als unsere Pflicht an, denn es gibt immer noch Neueinsteiger, denen man dies ganz einfach Schritt für Schritt erklären muß. Profis sollten diese Zeilen einfach überspringen und direkt beim Inhaltsverzeichnis weiterlesen! Danke für das Verständnis!

## So geht's!

Um die CD-ROM zu starten, müßt ihr die CD nur wie üblich in euren noch ausgeschalteten Saturn legen. Schon wenige Sekunden nach dem Laden erscheint das bekannte Intro mit dem rotierenden Bildschirm. Per

Starttaste könnt ihr dieses Intro verlassen und in den Titelscreen gehen, auf den nach abermaligem Betätigen der Starttaste das Hauptmenü folgt. Hier sind die spielbaren Demos (Sega Worldwide Soccer '98, Steep Slope Sliders) mit einem blauen Kasten gekennzeichnet, während selbstlaufende Videos am violetten oder grünen Hintergrundbalken zu erkennen sind. Bewegt ihr das Steuerkreuz nach oben oder unten, so wandert der blinkende Hintergrund von Spiel zu Spiel, wozu im linken Screen ein Video eingeblendet wird. Drückt ihr nach rechts oder links, so könnt ihr zwischen den zwei verschiedenen Seiten auswählen, wobei auf der Seite 2 ausschließlich Videos zur Auswahl stehen.

Drückt ihr die Taste A, während ein spielbarer Titel blau aufblinkt, so könnt ihr im folgenden Screen die Menüpunkte Game Start, Controls und Menu aufrufen. Die erste Option bringt euch direkt in das spielbare Demo, das mittlere Icon verrät euch die Steuerung, und per Menu gelangt ihr in das Hauptmenü zurück.

Wenn ihr A beim Blinken eines Video-Titels betätigt, dann könnt ihr anschließend über die Option Auto Demo ein Video aufrufen. Drückt man die Tasten A, B und C zusammen mit der Start-Taste, gelangt man jederzeit in das Menü zurück.

## Die spielbaren Demos

Im Demo zu Worldwide Soccer '98 dürft ihr ein Duell ge-



Dieses Intro, das automatisch erscheint, kann man per Start-Taste verlassen.



Hier seht ihr die zwei Inhaltsseiten, welche über das Steuerkreuz einzeln angewählt werden können.

gen den Computer bestreiten, wobei ihr aus zwanzig englischen Teams das Match des Tages zusammenstellen müßt. Im Gegensatz zur Vollversion kann man hier leider keine weiteren Einstellungen an Grafik und Wetter vornehmen, was jedoch den Spielspaß nicht beeinflussen sollte.

Etwas umfangreicher ist die spielbare Demo-Version zu Steep Slope Sliders, dem derzeit besten 32 Bit-Snowboard-Spiel. Hier dürft ihr nicht nur in die Haut von zwei verschiedenen Pistenstars schlüpfen, sondern auch zwei komplette Strecken ausprobieren.

Den Höhepunkt der Sega Flash Vol. 6 stellt zweifellos

## Die CD ist defekt?

Wer eine zerbrochene oder zerkratzte oder anderweitig nicht funktionstüchtige CD bekommen hat, kann diese selbstverständlich umtauschen. Schickt diese einfach an folgende Adresse:

**Computec Verlag**



**Kennwort: Saturn-CD**  
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

## Wie komme ich an die CD?

Nur wer ein Saturn-Spezial-Abonnement des Sega Magazins abgeschlossen hat, bekommt alle 2 Monate eine aktuelle, spielbare CD frei Haus geliefert. Wer sich die nächste CD sichern möchte, sollte sofort auf Seite 59 blättern und den Coupon noch heute unterschrieben zurücksenden. Wer ein reguläres Abo hat, kann dieses selbstverständlich auch umwandeln!













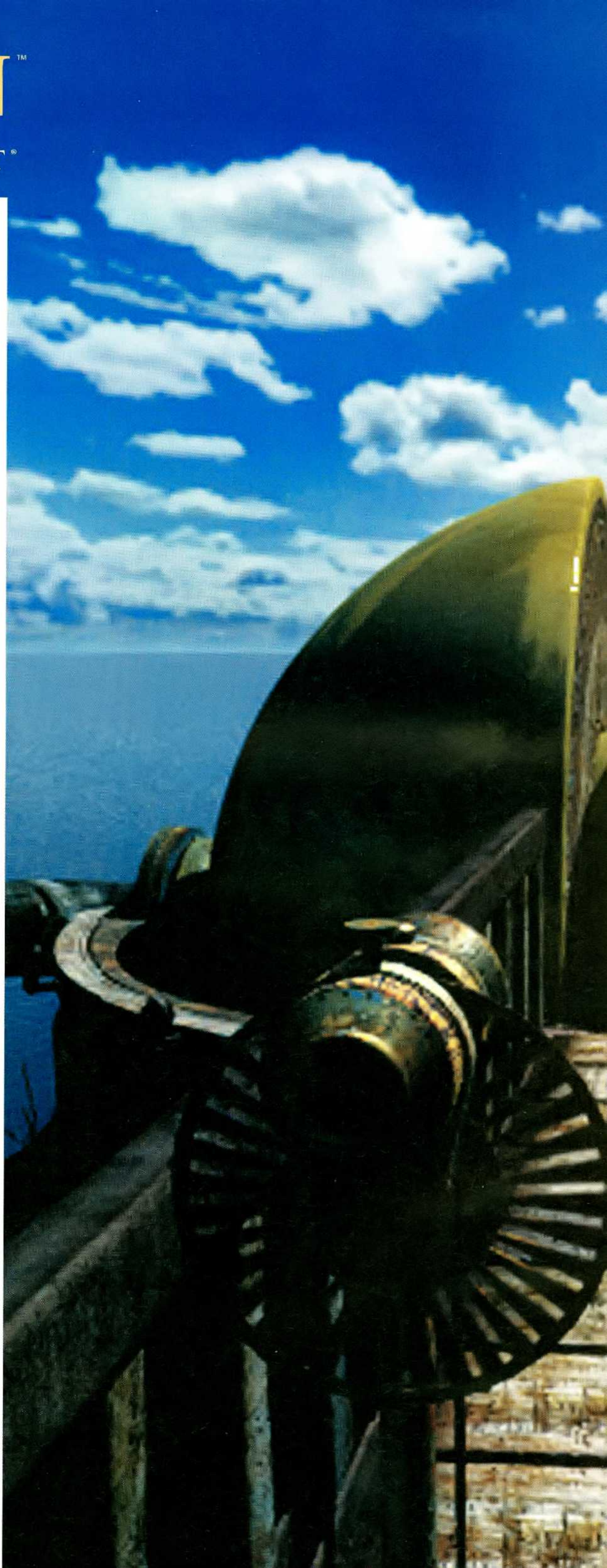
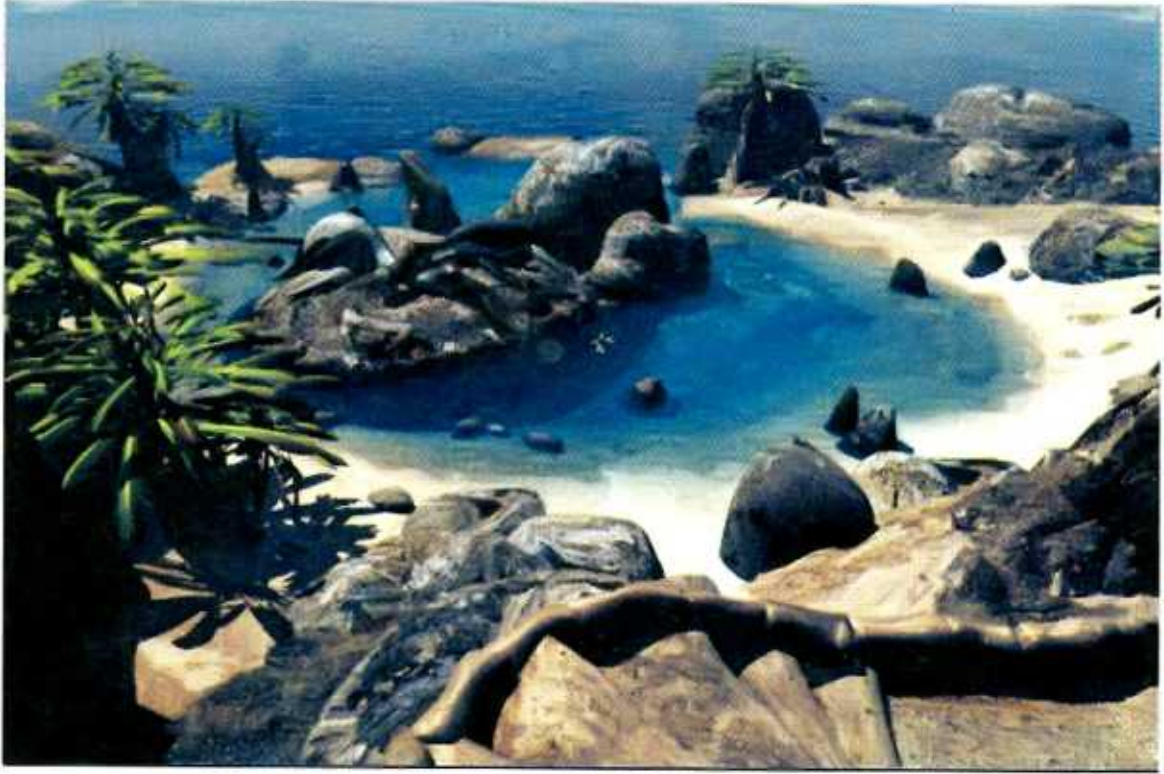


Winter Heat



# RIVEN™

THE SEQUEL TO MYST®



# ABO-CD 2/98

die Demo-Variante von Sega Touring Car Championship dar. Mit einem Toyota Supra oder einem Alfa Romeo lassen sich drei Runden auf dem Country-Circuit zurücklegen.

## Die Full-Motion-Videos

Um die Kapazität der CD bis aufs äußerste zu nutzen, packte Sega auch diesmal eine Reihe brandaktueller Videos mit auf die CD, welche sich einzeln anwählen lassen. Um eine möglichst gute Bildqualität zu ermöglichen, werden die In Game-Videos auf einem virtuellen Monitor dargestellt. Besonders gut gelungen sind die Render-Videos zu Panzer Dragoon Saga und Enemy Zero. Ausschnitte aus den Spielsequenzen gibt es von The Lost World, NBA Action '98 und Sonic R zu sehen.

## Die Ausgabe 4/98

Als Beilage zur Ausgabe 4/98 gibt es höchstwahrscheinlich die Sega Flash CD Vol. 7, welche einige echte Top-Hits zu bieten hat! Wir erwarten beispielsweise ein spektakuläres Demo zu Burning Rangers, dem neuen Hit von Nights-Erfinder Yuji Naka. Zusätzlich erwarten wir noch aktuelles Material zu Shining Force III und Grandia, aber auch zu Winter Heat.

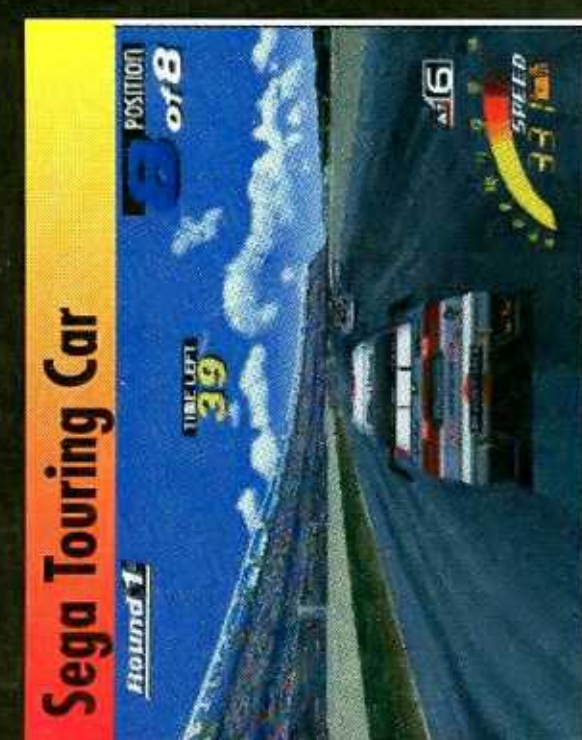
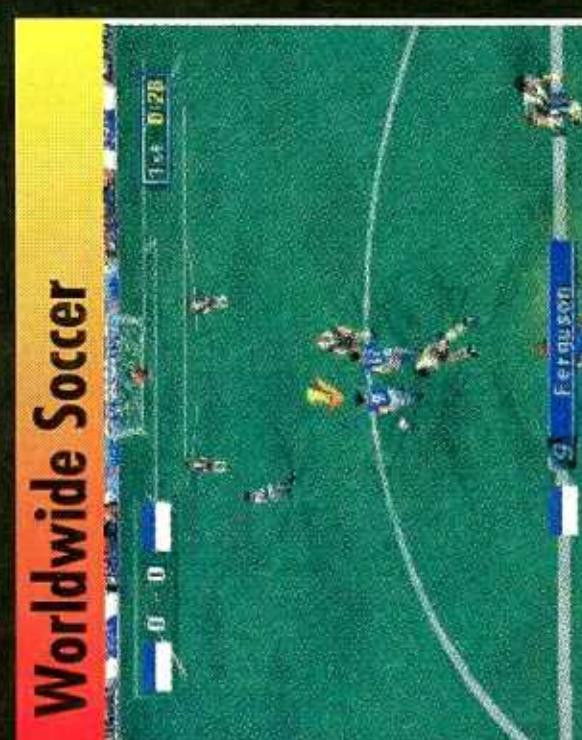


Wir hoffen auf ein spielbares Demo zur Automatenumsetzung Winter Heat!



Burning Rangers ist das neueste Projekt von Sonic Team.

Inlay für eine leere CD-Hülle, die es in jedem Musikgeschäft zu kaufen gibt!



## INHALT

### SPIELBARE DEMOS:

1. Steep Slope Sliders
2. Worldwide Soccer '98
3. Sega Touring Car

### VIDEOS:

1. Panzer Dragoon Saga
2. The Lost World
3. NBA Action '98
4. Enemy Zero
5. Sonic R

# SCORE ATTACK

WER IST DER BESTE ZOCKER UNTER EUCH?  
SCHLIESST EURE KONSOLE AN EINEN  
VIDEORECORDER AN UND MACHT MIT! ZU  
GEWINNEN GIBT ES SPIELE NACH WUNSCH!

## So geht's!

1. Schließt eure Konsole an einen VHS-Videorecorder an. Den Ausgang des Recorders stöpselt ihr an den Fernseher an. Damit ihr nun ein Bild bekommt, müßt ihr den Videorecorder noch auf den Kanal der Konsole und den Fernseher auf den Kanal des Recorders einstellen. Legt nun eine leere Videokassette ein, auf die ihr durch Drücken der „Record“-Taste die Spielsequenzen aufnehmen könnt.
2. Zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß eure Punktzahl oder die Bestzeit ersichtlich wird. Es ist Ehrensache, daß ihr dabei kein Action Replay-Modul einsetzt. Haben wir dabei auch nur den leisensten Verdacht, daß geschummelt wurde, gelangt die Videokassette nicht in die Wertung.
3. Notiert auf dem Coupon eure Bestleistungen und sendet ihn zusammen mit der VHS-Videokassette an uns. Legt den Coupon am besten in einen Briefumschlag und steckt diesen zwischen Videokassette und Hülle. Natürlich darf man seine Bestzeit verbessern und eine neue Kassette einschicken. Eine Bitte: Verzichtet auf unnötige Verpackung und Verklebung. Ein kleines gelbes Postpaket reicht vollkommen aus! Notiert die Bestleistung auf der Paket-Außenseite!

## Aufgepaßt!

Ab sofort werden keine Päckchen mehr akzeptiert, auf denen die Wertung nicht außen gut sichtbar notiert wurde. Darüber hinaus bitten wir euch, zusätzliche Zeitungs-Verpackungen für die Videocassette wegzulassen, da es sich hierbei nur um unnötigen Müll handelt.

## Die Regeln

Jedes Spiel ist mindestens drei Monate im Wertungskatalog enthalten. Wird eine Bestleistung nicht mehr übertroffen, bekommt der Spitzenreiter ein Spiel nach Wahl.

- SEGA MAGAZIN
- Kennwort: Score Attack!
- Roonstraße 21
- 90429 Nürnberg

Zwischen  
Einsendetag und Ver-  
öffentlichung liegen min-  
destens 4 Wochen!  
Notiert die Bestleistungen  
bitte auf der Paket-  
Außenseite!

## MANX TT

Wer fährt die schnellste Rundenzeit im Time Trial-Modus auf dem TT-Course? Das gewählte Motorrad ist egal!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Altunkaya Ayhan	1:03.58	2
2.	(2)	Neuke Frank	1:04.80	8
3.	(3)	Möring Andy	1:05.88	8
4.	(4)	Tschenschter Michael	1:05.92	7
5.	(5)	Eger Enrico	1:07.20	8
6.	(6)	Hützen Andre	1:09:80	3

## SEGA TOURING CAR

Wir wollen wissen, wer die schnellste Rundenzeit im Time Trial-Modus auf dem Grünwalt-Circuit dreht (Fahrzeug egal).



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu)	Zeibig Mike	28:853	1
2.	(Neu)	Neumann Uwe	30:896	1

## STEEP SLOPE SLIDERS

Auf Wunsch vieler Leser nehmen wir erstmals ein Spiel einer aktuellen Demo-CD in den Score Attack-Wettbewerb. Wer fährt auf der Strecke Extreme 01 (2. Strecke) die schnellste Zeit. Welchen Charakter ihr nehmt und wie viele Trickpunkte ihr erhaltet, ist unwichtig.



## FIGHTERS MEGAMIX

Wer beendet den Kurs I am schnellsten? Mit welchem Kämpfer und Game Type ihr antretet, ist egal! Das Time Limit muß aus sein! Es muß sich um die PAL-Version handeln.



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Hörig Dimitri	1:09:39	5
2.	(2)	Umbrath Oliver	1:09:50	7
3.	(3)	Ofenbeck Georg	1:14:54	4
4.	(4)	Erzen Markus	1:15:69	5
5.	(5)	Kuhs Sebastian	1:22:07	6
6.	(6)	Cyberteam	1:28:24	5
7.	(7)	Riecken Daniel	1:31:63	5
8.	(8)	Lendjer Daniel	1:31:75	6
9.	(9)	Osman Akyol	1:32:59	6
10.	(10)	Bracker Erik	1:33:45	6
11.	(11)	Jermann Raphael	1:35:41	5
12.	(12)	Bohres Bastian	1:36:30	6
13.	(13)	Szücs Rocco	1:39:25	6
14.	(14)	Kunze Christian	1:41:95	5
15.	(15)	Erdmann Artem	1:42:62	7
16.	(16)	Schmidt Daniel	1:43:23	5
17.	(17)	Märing Andy	1:43:52	6
18.	(18)	Brezjak Mirjan	1:43:80	5
19.	(19)	Hoffmann Philipp	1:45:03	6
20.	(20)	Okulus Albert	1:50:98	6
21.	(21)	Petrusky Fabian	1:51:58	6
22.	(22)	Schiestel Manuel	1:58:44	6
23.	(23)	Schreiter Nico	2:00:98	7
24.	(24)	Ritzinger Simon	2:03:61	7

## ANDRETTI RACING

Wer fährt mit einem Indy Car ohne Cheat (!!!) in einem Freundschaftsrennen auf den Streets of Cincinnati die schnellste Runde?



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Schreiner Harald	39,000	6
2.	(2)	Eger Enrico	39,400	7
3.	(3)	Große Marc	39,418	4
4.	(4)	Hützen Andre	39,487	7
5.	(5)	Gurski Mario	39,562	4
6.	(6)	Bormann Roman	39,862	7
7.	(7)	Kern Rüdiger	39,932	4
8.	(8)	Arnautonic Ahmes	40,212	6
9.	(9)	Throm Christian	40,368	5
10.	(10)	Hien Denis	40,368	5
11.	(11)	Koßmann Mike	40,443	6



SCORE ATTACK

COUPON

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Telefon

Meine Bestleistung

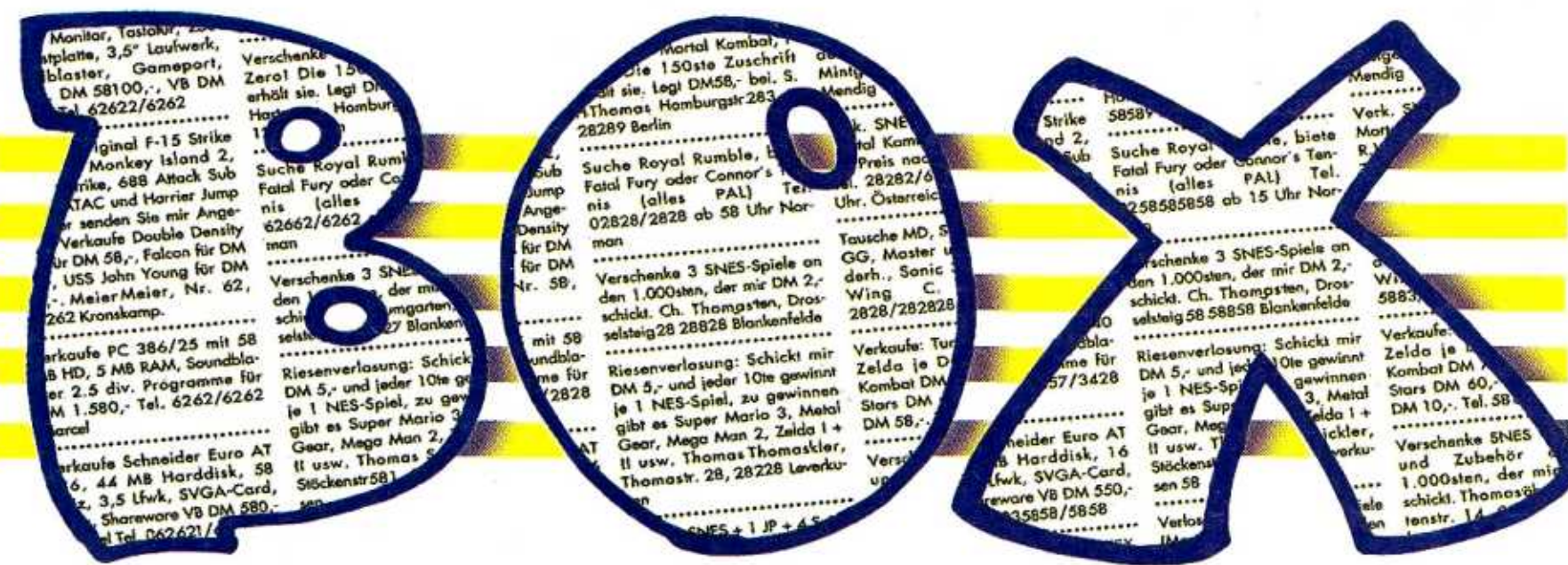
Titel

System

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

Datum, Ort

Unterschrift



**MEGA DRIVE**

Shining Force, Dune 2, Centurion, Buck Rogers, Red Zone, General Chaos, True Lies etc., inkl. Porto je DM 55,-, Tel. 030/6258637

MDII + 7 Spiele DM 150,-, Multi Mega + 14 Spiele DM 390,-, verk. Spiele ab DM 30,- bis DM 55,-, Toy Story, Donald i. M.M., Spirou, Story of Thor, Tel. 07631/13875 Frank

Verk. Mega Drive II + 6 Games, kaum gebraucht, für DM 140,-, Tel. 05524/1328 ab 17 Uhr inkl. Porto + Verpackung

Suche für Mega Drive das Spiel Centurion. Ralf Siebert, Helene-Lange-Str. 1 A, 34121 Kassel, Tel. 0561/284752 und 25314

Verk. Mega Drive II, 1 Orig. Pad + 18 Games für DM 300,-, Tel. 05272/9623

Hallo Schweizer! Wer hat MD-Spiele günstig abzugeben? Melde dich bei Fabrice, Tel. CH 027/9712618

Suche Phant. Star II/III/IV (MD) u. Y's + Miracle Warriors (MS) biete versch. Sp. für MS/MD/MCD u. PC, Tel. 03722/88366 ab 18 Uhr

Suche Konsolen + Sammlungen f. MD, Saturn, Sony OSX, SNES, N64 usw., einfach melden unter Tel. 0641/970424

Verkaufe Mega Drive mit Pads und etwas 30 Spiele für DM 600,-, Tel. 089/618880

Verkaufe Sega Hefte Sept-Okt-Nov-Dez '97 für DM 10,- (Schein) sowie Spiele f. MD Stück DM 15,- (Theme Park, Super Th. Black und NFL

Quarterback 96), Heike Köhnen, Mieter Kinger 40, 88348 Fulgenstadt

MD + MCD II + 10 Spiele nur DM 250,-, 32X + 2 Spiele DM 110,-, Multi Mega DM 160,-, suche PSX Tel. 0241/406465

Verk. MD + MCD + 7 Spiele (4 CDs, 3 Module u.a. Worms, Summer Games, Formel 1), Tel. 03605/513680 Thomas 16 Uhr, VB DM 200,-

Verk. Mega Drive mit 9 Sp. für DM 250,-, Tel. 05023/1894

Verk. MD + 23 Spiele für DM 500,-. Auch einzeln für DM 20,-, Liste anf., Josef Leierseider, Lorettoplatz 2, 94136 Thyrnau

Suche dringend f. MD Phantasy Star 3, Shining Force 2 sowie Might & Magic u. Jungle Strike, Tel. 0361/7463017 ab 15 Uhr

Verk. Golden Axe II (MD) DM 50,-, Ecco the Dolphin, Sonic, Final Fight (alle MCD) je DM 40,-, Tel. 03722/88366 ab 18 Uhr

Su. Miracle Warriors und Y's für MS u. Phantasy Star I-IV für MD, Tel. 03722/88366 ab 18 Uhr (Matthias)

**MASTER SYSTEM**

Verk. MS 7 Spiele, 1 Controller, Spiele: z.B. Asterix, Summer Games, Mickey, Tel. 08803/60255, nach Flo fragen, Preis DM 170,-

Verk. Master System II inkl. Alex Kidd DM 50,-, Teddy Boy und Wonder Boy 1 je DM 15,- + NN, Tel. 03722/88366 ab 18 Uhr

**GAME GEAR**

Kaufe Global Gladiators, Jungle Book, Cool Spot, Desert Strike, Sonic 2, Ecco, Zool, Ristar, F1, James Pond 2, Wimbl., Tel. 040/7650159

Game Gear Carry All-Koffer, neu, DM 30,-, Tel. 069/7072567

**MEGA CD**

Earthworm Jim, Ecco 1+2, Jurassic Park, Rebel Assault, Thunderhawk, Dune, NHL etc. inkl. Porto je DM 55,-, Tel. 030/6258637

Mega CD II + 17 Top CDs wie neu mit Verp. u. Beschreibung, günstig, Tel. 02373/14269 ab 17 Uhr, auch MD-Spiele

**SATURN**

Tausche Hardcore 4x4, Scorch, WipEout, Mystaria US, suche WarCraft II, Trash It u.a., Tel. 07171/72603 Klaus ab 18 Uhr

Umgebauter Saturn mit viel Spielen, Photo CD Operat. System, dabei ext. Speicher, 2 Digicontrol + 1 Analog Controller + viele Games US, Jp, Deut., Tel. 08221/8345

Saturn-Joypads, Verlängerung, Joystick, Lenkrad, AV Kabel, US Adapter Cass., 6 deutsche Topspiele, 1A-Zust. DM 550,-, Tel. 09503/7288

Verk. VF Remix, D, Daedalus (jp) zu je DM 20,-, NBA Live 97 zu DM 35,- oder zusammen nur DM 80,- + PP, Tel. 04542/7641 Matthias

Tausche/verk. Dark S., Euro 96, Alien T., Shining t.h. Ark,

Story o.T., Demo-CDs (6), Chr. Nights, suche Dragon F., Hercs A., Tel. 05177/92111

SimCity 2000, Black Fire, WWS 97, Earthworm Jim 2, Tomb Raider, Bust-A-Move 2 etc. je inkl. Porto DM 65,-, Tel. 030/6258637

Verk. P.Dragon, Myst, VF Remix je DM 25,-, Shokw.Ass. DM 30,-, Discworld DM 45,-, Dark Savior DM 50,-, WipE-out DM 35,-, TH2 DM 30,- u.a. bis DM 50,-, Tel. 036643/22168 ab 16 Uhr

Verk. Saturn, 2 Joypads Sega (Original + 3D Joypad, alles orig. verpackt) + 10 Demos CDs f. DM 270,-, Tel. 03725/81487 Martin

Verk./tau./kaufe Andretti Rac., Street Rac., Virtua Fighter 2 usw. DM 30,- bis DM 50,-, suche R. Evil + Sega T. Car bis DM 50,-, MD + 13 Sp. zu verk., VB, Tel. 02324/26821

Verk. Saturn + 2 Pads + Memory Card 8 MB + 6 Spiele, Demo-CDs für DM 450,-, Michael Raber, Karl-Leisner-Str. 25, Borken

Verk. 70 Saturn-Spiele ab DM 15,- (auch Tausch möglich), Liste bei Th. Mühlbauer, Stadtplatz 33, 94227 Zwiesel

Verk. Saturn, Pad, Joystick, Lenkr., Memory Card, 8 Spiele, 6 Demo-CDs, DM 550,- VHB, Tel. 09352/7130 oder 3567 ab 18 Uhr

Saturn + 10 Spiele + 2 Joypads DM 390,-, verk. Spiele ab DM 35,- bis DM 60,-, Tunnel B1, D, Myst, Casper, Daytona USA, C&C, Grid Rund, Krazy Ivan + viele mehr, Tel. 07631/13875 Frank

Verk. Soviet Strike DM 40,-, The Crow City of A. DM 50,-, F1 Challenge DM 49,-, Vict. Goal DM 59,-, PGA T. 97 DM 38,-, Str. Fighter DM 42,-, Tel. 09971/32182

Tausche SAT Sonic R und Last Bronx, suche World Wide Soccer 98 und Discworld 2, Tel. 06182/27585

Suche laufend gebrauchte Saturn-Spiele. Angebote an

# 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 helfst du uns und den Softwarefirmen, eure Wünsche noch besser zu erfüllen!

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

**2. Nenne uns die Spiele, welche du definitiv kaufen wirst!**

	Finde ich interessant	Werde ich kaufen
Burning Rangers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FIFA 98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fighting Force	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fire Pro Wrestling	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
House Of The Dead	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Layer Section 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Madden 98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Maximum Force	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NHL All Stars '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NHL 98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Panzer Dragoon Saga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rampage World Tour	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Samurai Shodown 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shining Force 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Steep Slope Sliders	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Street Fighter Collection	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Winter Heat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zero Divide 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**3. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte bezüglich Inhalt, optischer Gestaltung und Aktualität? Wir wollen keine Bewertung des vorgestellten Produktes!**

Winter Heat	Note: _____
Dreamteam	Note: _____
NBA Live 98	Note: _____
FIFA 98	Note: _____
Newsbox	Note: _____
Poster	Note: _____
Hitparade	Note: _____
Sonic R-Lösung	Note: _____
Sega Touring Car	Note: _____

**4. Welche Systeme besitzt du?**

Saturn  32X  Mega CD II  Mega Drive  Game Gear

**5. Für welches System kaufst du Spiele?**

Saturn  32X  Mega CD II  Mega Drive  Game Gear

**6. Wie viele Ausgaben Sega Magazin kaufst du pro Jahr?**

1-5  6-10  
 Alle  Abonnement

**7. Wie gefiel dir die Sega Saturn-Demo-CD 2/98 (Flash Vol. 6)?**

Habe kein Saturn-Abonnement  
 Schulnote \_\_\_\_\_

**8. Wie gefällt dir die aktuelle Ausgabe des Sega Magazins?**

Schulnote \_\_\_\_\_

**9. Was gefällt dir an dieser Ausgabe besonders?**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**10. Was gefällt dir nicht so gut?**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**11. Wie findest du die Titelseite?**

Schulnote \_\_\_\_\_

**12. Seit wann liest du Sega Magazin?**

Ausgabe \_\_\_/\_\_\_\_

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

\_\_\_\_\_

**14. Wie alt bist du?**

\_\_\_\_\_ Jahre

**15. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?**

circa \_\_\_\_\_ DM

**16. 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!**  
**Roonstraße 21**  
**90429 Nürnberg**

Anton Keizar, Völkermarktstr. 16, A 9300 St. Veit

Verk. Gun Griffon, Sega Rally, Tomb Raider, Soviet Strike DM 35,-, Tel. 03725/77449 ab 17 Uhr Thomas

22 Spiele von P. Dragoon bis WarCraft 2 plus 7 Demos nur zusammen DM 440,- + NN, suche Battlestations, Jewels o.t. Oracle, max. DM 40,-, Tel. 0172/5205026 ab 17 Uhr

Verkaufe/tausche/kaufe Spiele u. Konsolen für Saturn, Playstation u. N64. Suche für SNES Secret of Mana 2 (jp), Star Ocean, zahle gut, Tel/Fax 05561/982042 bitte ab 16.30 Uhr Thomas

Verk. Saturnspiele C&C DM 40,-, WarCraft 2 DM 40,-, Nights DM 20,-, Battlestation DM 30,-, Oly. Soccer DM 20,-, WWS97 DM 30,-, Tel. 0385/2073423

Verkaufe Daytona DM 25,-, Clockwork Knight DM 30,-, NBA 97 DM 20,-, Sega Rally DM 35,-, für Sega Saturn, Tel. 0241/37458

Verkaufe Shining the holy Ark DM 55,- oder Tausch gegen Playstation Spiel, Tel. 08272/1641

Verk. Saturn + Lenkrad + Virtua Stick + 5 Demo CDs + 9 Spiele (Fighters M., Athlete Kings u.a.), Tel. 05272/9623

Verk. Saturn + 2 Pads + Analog-Pad + Gun + Imp. Adapt. + 13 Spiele (z. B. C&C, Res. Evil...) Preis Vereinbarung, Tel. 089/8121234 ab 18 Uhr

Verk. C&C u. NHL Powerplay je DM 55,-, Gun Griffon, SWWS97 u. Tomb R. je DM 40,-, suche Thunderforce V, Tel. 02375/2640

Verkaufe Saturn, 2 Pads, Virtua Gun, Backup Memory, 20 Spiele (C&C, VF2, SimCity, WarCraft) für DM 1.600,-, Tel. 089/618880

Verkaufe oder tausche Spiele, z. B. Andretti Racing und viele andere, suche Resident Evil, Sega Rally, Athlete Kings, Tel. 07144/6750

Tausche Virtua Fighter 2 u. Dark Savior gegen WarCraft

2 oder Shining the Holy Ark, Tel. 03762/44381

Saturn + 2 Pads, Memory Card + 14 Spiele (z. B. Tomb Raider, Sega Rally, Sim City 2000 usw.) DM 700,-, Tel. 07162/23670 ab 17 Uhr

Verk. Dead or Alive Import DM 100,-, Tel. 02183/81129

Verkaufe o. tausche WWS97, PD2, Tomb R. Daytona CCE je DM 30,-, gegen Nights, Bomberman, Tel. 07461/15433 Johannes

Verk. Sega Saturn, dt. + SimCity 2000 + Defcon 5 + Panzer Dragoon 2 + Resident Evil + Nights (+ 3D Pad) + Controller usw. DM 499,-, Tel. 02192/7618

Sega Saturn Konsole und 10 Spiele, Gamebuster, 3 Sega Magazine zu verkaufen DM 750,-, Tel. 03475/718840

Verk. Sega Saturn mit 4 Super Spielen, DM 195,-, Tel. 07161/812470

Verk. Saturn + 5 Spiele + 2 Pads + WWS 97+98, Virtua Fighter, Valora Valley Golf usw., Tel. 08772/1793 Ewald VB

Verk. Sega Saturn mit 2 Pads + Memory Card (Orig.) sowie 6 Spiele u. 4 Demo-CDs f. DM 650,-, Tel. 03821/721007

Verkaufe:  
Blam Machinehead DM 40,-, PD1 DM 30,-, PD2 DM 50,-, Gun Griffon DM 35,-, Clockwork Knight 2 DM 30,-, Nights DM 50,-, Tel. 06041/820910

SAT Games ab DM 30,-, z. B. Daytona, Andr. Rac., Torico, Crow, Hang On, Drag. Heart, D, Mystaria u.v.a., MD Games ab DM 20,-, Tel. 0172/2366438

SAT Games ab DM 30,- z. B. Daytona, Scorcher, WipEout 2097, Torico, Mag Carpet, Street Racer, D u. a. MD-Games ab DM 20,-, Tel. 0172/2366438

Biete Sonic R, F. Megamix, Bomberman, Sh. the Holy Ark, Dragforce, suche Last Bronx, F. Force, Dayt. USA

CCE, Tel. 09827/4917 Fax 09827/6030

Verk. für Sat 8 Spiele für DM 300,- (u. a. Res. Evil, NBA 97, NHL 97, Daytona CCE) auch einzeln, Tel. 03605/513680 Thomas

Suche für Sat Sonic Jam und Sonic R. Nehme jedes GG + MD-Spiel für DM 10,-, su. Plüschtier Sonic + Bomberman, Tel. 05621/2231

Verk. Sega Saturn + 1 Pad + 6 Spiele u. a. WarCraft 2 + 7 Demo-CDs + Bootumbau + neuw. Arcaderacer für DM 495,-, Tel. 05571/6103 ab 17 Uhr Matthias

Verk. für Saturn Discworld DM 45,-, F1 Challenge + Myst + Shining Wisdom + Golden Axe the Duel je DM 50,-, Tel. 035343/61402

Tausche Soviet Strike, Alien Tr., Andretti Rac., su. Bomberman, Pro Pinball, Dark Savior, Darklight Conflict, Resident Evil, Tel. 038758/20978

Verk. Sat + 2 Pads, 6 Spiele (VF2, Resident Evil, Exhumed, Andretti R., WipEout, Amok) DM 400,-, Tel. 02443/5659 Patrik

Verk. Worldwide Soccer 97 DM 39,-, NHL Powerplay DM 27,-, Slam 'n' Jam, Int. Victory Goal DM 19,-, Tel. 0041/61/3839218

Verk. Sat, 2 Pads, Backup Memory, Lenkrad, Pistole, MPEG + 1 Film, 5 Demo-CDs, 18 Spiele, z. B. Tomb R., C&C, Nights, Sega Rally, DM 990,-, Tel. 0521/2081679

Verk./tausche H4x4 DM 50,-, M. Mansion, V. Hydlide, V. Racing je DM 35,-, suche andere Spiele, Tel. 03334/212901 Mo-Mi ab 16 Uhr

Verk./tausche 2 zu 1: Krazy Ivan, Robotica, Defcon 5, Chaos Contr., NHL 97 gegen F. Megamix, Res. Evil, WarCraft 2, Darkl. Confl., F1, VB je DM 40,-, Tel. 040/6315314

Verk. Tomb R. DM 50,-, Dark S. DM 60,-, VF R DM 30,-, evtl. auch anderes Spiel, Tel. 09461/2951

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **SEGA Magazin** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Mega Drive  Master System  Game Gear  Mega CD  Saturn  32X  Clubs  Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 28 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

**DM 5,-** liegen  in bar  als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**


**SEGA**  
Schickt eure Kleinanzeige an:  
SEGA Magazin, SEGA Box,  
Roosstraße 21, 90429 Nürnberg

Unterschrift \_\_\_\_\_

Ort \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Verk. od. tau. 2:1 Horde, V. Racing, St. of Thor 2, Jewel of Oracle, Torico gegen F. Megamix, Darkl. Confl., WarCraft 2, Res. Evil, Irton St. (us) je DM 40,-, Tel. 040/6315314

Verk + tausche Saturn-Spiele, suche R. Evil, J. Madden 97-98, Z, NHL 98, NHL Breakaway, NHL Allstar Hockey 98, Tel. 06332/72181

Verk. Resident Evil, WWS 97 & NHL Powerplay für zus. DM 160,- (auch einzeln), außerdem Shining t. H. Ark f. DM 60,-, Tel. 06046/3392

Verk. Saturn + Joypad + 3D Pad + WWS 98 + Sonic R + Nights + 11 Demo-CDs für DM 399,-, verk. 44 Sega Magazine von Nr. 1 bis Nr. 44 mit 2 Ordnern Tips & Tricks-Seiten für DM 150,-, Tel. 07720/37854

D. Derby, Wing Arms, Blam, C&C, Guardian Heroes, alle DM 50,-, Tel. 0771/62040

Verk. Saturn + 2 Pads + Action Replay + 8 Spiele, u. a. Worms, Gex, Rayman, zus. VB DM 450,-, Tel. 04741/8541

Verk. Command & Conquer DM 50,-, WipEout DM 30,-, Daytona USA DM 20,-, Fighting Vipers DM 40,-, V. Fighter DM 15,-, alles zus. DM 150,-, Tel. 07574/4466

Verk. Saturn mit 2 Pads und 3 Spiele mit Sega Rally, Daytona USA und Worldwide Soccer 97 DM 270,-, Tel. 07161/812470

Verk. Saturn, 3 Pads, 6 Spiele, Adapter, 11 Spiele, 8 Demos für DM 700,-, auch einzeln, Tel. 03691/212775 oder 215570

Verkaufe Darklight Conflict, Sky Target je DM 50,-, Arcade Racer-Lenkrad für DM 50,-, Tel. 037360/36246

Verkaufe, tausche und kaufe Spiele u. Konsolen für Sega Saturn, PlayStation u. Nintendo 64, Tel./Fax 05561/982042 Thomas, bitte ab 16.30 Uhr

Verk/tausche Toshinden (jap), King of Spirits US, NHL 97

US, Boxing, Son. Jam, Daytona 2, Andr. Racing, Vir. Racing, Tel. 07191/63462

Verk. Sat mit 18 Spielen (Tomb Raider u. a. Topspiele) Pad + Power Pad für DM 1.100,-, Tel. 07706/1263 ab 18 Uhr

Verk. Sega Saturn + 8 Spiele + Demo-CDs u. a. Tomb Raider, Bug Too... u. Memory-card für DM 400,-, Tel./Fax 06221/775688

1 x Sega Saturn m. Garantie, 2 x Pad, 1 x Joystick, Memory Card, 11 Spiele, z. B. Tomb Raider, S. Rally etc., NP DM 1.500,-, VB Tel. 02604/5887 Aron

Verk. Bug Too DM 60,-, Rayman, Sega Rally u. Bust-A-Move 2 für je DM 40,- + Porto, Tel. 05261/14335

Verkaufe Sega Saturn + 20 Spiele + 2 Pads für VB DM 888,-, nur alles zusammen, Tel. 05561/982042, ab 16.30 Uhr könnt ihr mich erreichen!

Verk./tausche T. Raider, SF Zero, WWF Arcade, suche Sonic R., R. Evil, Touring Car, WipEout 2097, Infrarotpads, Tel. 02104/40219

Verk. Sega Saturn mit 9 Spielen für DM 500,-, Tel. 05023/1894

Verk. Saturn + 2 Pads DM 140,-, Hardware, 47 Spiele je DM 20,-, Liste anforderbar, Tel. 034223/40801 Mario

Sat Verk. od. Tausch von CwK II, TH II, S Rally, Need f. Sp., WipEout, Bug, Lenkrad, Action R. Pro, Three D. D., Sega Flash Demo 1-9 DM 30,- bis DM 60,-, Tel. 08094/682

Verk. Saturn mit 2 Pads, 3D-Pad, Pistole, Foto CD, 5 Demo-CDs u. 14 Topspiele gegen Gebot!! Tel. 0208/689217

Tomb R., Nights, Andr. R., Need for Speed, Thunderhawk, WWSoccer 97, Hardcore 4x4, Foto CD usw. zu verk., Tel. 0208/689217

Verk. Chaos Control und weiteres Spiel, Tel. 05021/912654 fragt nach Andreas

Verk. für Sat 5 Spiele, z. B. SC2000, Alien Trilogy, Ironman usw., macht eigene Angebote, Tel. 030/4858790 ab 19 Uhr

Verk. Amok, D, WWF, Def. 5 je DM 30,-, A. Trilogy, Exhumed, S. Rally je DM 40,-, Wolfgang Krautschick, Thalmanstr. 21, 02943 Boxberg

Verk. Sat + Photo-CD Syst. + 3 Pads + 10 Spiele + alle Demo CDs (Tomb Raider etc.) Preis DM 750,-, Tel. 069/357311 Thomas

Verk. Victory Goal VB DM 25,-, Destruction Derby VB DM 40,-, Daytona VB DM 20,-, Theme Park VB DM 30,-, NBA Action VB DM 30,-, Tel. 037360/70222

Verkaufe Sonic 3D, F1 Challenge, Bug, Nights, Preis nach VB, suche Christmas Nights, Baku Baku, Tel. 0841/59198

## 32X

Motherbase, Virtua Racing, NBA Jam TE, Virtua Fighter, 36 Holes, Toughman, WWF Raw etc. inkl. Porto je DM 55,-, Tel. 030/6258637

## CLUBS

Sega Fan Club sucht noch Mitglieder! Wer Lust hat, mitzumachen, wendet sich an Sven Harder, Erbacher Str. 36, 64732 Bad König

Um die Abwicklung der Sega Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto „Der hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...“ oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wer unter falschem Namen und falscher Adresse Kleinanzeigen aufgibt, muß mit strafrechtlicher Verfolgung rechnen.

## SONSTIGES

Suche Sega Magazin 8/95 bis 7/96, nur komplette Hefte, Keizar Anton, Völkermarktstr. 16, A 9300 St. Veit

Kaufe/tausche Saturn, N64, PSX, Neo Geo-CD, 3DO, SNES-Sammlungen – Postweg 100% seriös u. schnell, Tel. 0711/546362 jetzt!

Suche Originalverpackungen (20 x 13 x 2) von Bug, Soviet Strike usw., alle Saturn, Joachim Paul, Gensenstr. 37, 41564 Kaarst

Verk. Alien Trilogy UK für DM 55,-, suche Anime Arm III Vol. 2 + Venus V + Sailor Moon Mangas, Tel. 08422/823 ab 19 Uhr

Verk. Top Games für SAT, MD, MS z. B. Th. Hawk II, Blam, Myst, Shin. Force u. Phantasy Star-Serie usw., Tel. 05042/1202 abends

Verk. MD + 2 Joypads + 2 Tips und Tricks Bücher + 10 Spiele DM 300,-, GG + Netzteil + 6 Spiele DM 120,-, Tel. 0043/7722/82113

Suche (fast) alles f. SAT, MD, Sony PSX, SNES, GB, MD usw. (Konsolen + Sammlungen + Zubehör + Neuheiten), Tel. 0641/970424

Tausche/verk. alle möglichen Konsolen und ca. 100 Spiele! Liste auf I. Leierseder, Loretto-platz 2, 94136 Thyrnau

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  
Roonstraße 21 – 90429 Nürnberg

# TIPS & TRICKS

Willkommen bei der neuen Tips & Tricks-Rubrik in eurem Sega Magazin! Hier könnt ihr euch die Tricks und Geheimnisse besorgen, mit denen ihr aus allen Saturnspielen auch noch das letzte herausholen könnt. Und genau das ist es auch, was wir wollen! Nicht das schnelle Durchspielen mit einem unsterblichen Charakter soll hier ganz vorne stehen, sondern das Verlängern und Erhöhen des Spielspaßes. Wir konzentrieren uns also ganz in eurem Sinne auf Cheats, mit denen ihr mehr aus eurem Spiel machen könnt. Leider können wir noch so viele Tips abdrucken und wissen dabei natürlich nie, ob ihr auch eines dieser Spiele habt. Deshalb gibt es diesen Monat mal fast nur Renn- und Sportspiele, denn davon hat wohl jeder eines in seinem Besitz!



Viel Spaß, Michael Erlwein

Schickt eure Tips & Tricks an folgende Adresse:  
**Computec Verlag • Redaktion Sega Magazin**  
 Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

## FIFA 96

### Cheats

Auch in Sachen Fußball läßt sich einiges hinmogeln. Die folgenden Cheats werden alle in einem speziellen Bonus-Optionsmenü eingestellt. Macht folgendes: Startet ein Spiel, haltet es an, geht auf Optionen und drückt dann den Code. Nun solltet ihr ein Klickgeräusch hören. Verlaßt nun das Optionsmenü. Drückt dann A, und ihr kommt in das geheime Menü, in dem ihr mit links und rechts die Optionen einstellen könnt.

Folgende Cheats sind möglich:

- Unsichtbare Wände (der Ball geht nicht ins Aus) .....B, B, B, Z, A, A, A, Z
- Bananenball .....Z, A, B, Z, B, B
- Super-Power .....Z, A, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z
- Super-Torwart .....A, A, A, A, A, Z, Z, Z, Z
- Super-Angriff .....A, A, A, A, A, Z, B
- Super-Verteidigung .....Z, Z, Z, Z, Z, B, Z
- Idioten-Team .....A, Z, B, A, Z, B
- Dream Team .....A, A, Z, Z, B, B, A, A
- Verrückter Ball .....B, A, Z, B, B, Z, A, B

## MANX TT SUPERBIKES

### Schaf-Modus

Habt ihr Lust, auf einem Schaf zu fahren? Kein Problem! Mit Sturzhelm und Motorradkluft geht es auf dem niedlichen Wolltier über die Strecke. Einfach im Arcade-Modus, wenn ihr euch für Automatik oder manuelle Schaltung entscheiden müßt, folgende Kombination drücken: oben, oben, unten, unten, links, rechts, Z, Y. Als Gegner stehen euch dann allerdings auch 7 andere Schaf-Racer gegenüber.

### Dark Rider

Auch hier den Arcade-Modus wählen und bei der Auswahl der Schaltung links, links, rechts, rechts, Z, Y drücken. Nun kannst du diesen finsternen Kerl fahren.

### Ultimatives Bike

Beim Hauptauswahl-Bildschirm drückst du X, Y, Z sowie die L- und die R-Taste gleichzeitig. War alles richtig, so ertönt „Go!“. Im Saturn-Modus hast du nun ein paar extrem gute Motorräder zur Verfügung.

## HARDCORE 4 X 4

### Panzer fahren

Spiele die „WarZone“-Strecke und halte das Spiel an. Nun drückst du A, B, rechts, A, C, A, unten, A, B, rechts und spielst dann weiter. So solltest du die ganze Strecke mit einem Panzer bestreiten können.

### Schwarzer Monstertruck

Halte auch hier das Spiel an (auf irgendeiner Strecke) und drücke dann B, links, A, C, C, A, rechts. Wenn du nun weiterspielst, fährst du diesen furchteinflößenden Truck.

# TIPS & TRICKS

## NFL QUARTERBACK CLUB 97

### Codes

Diese Codes gebt ihr bei der Teamauswahl ein:

Landminen-Modus .....	.X, X, X, Z, X, X
Keine Fumbles .....	.X, X, X, R-Taste, X, X
Große Spieler .....	.X, X, Z, Y, X, Z
Kleine Spieler .....	.X, X, Z, Z, X, Z
Schatten-Spieler .....	.X, X, Z, L-Taste, X, Z
Super Team .....	.X, X, R-Taste, Y, X, R-Taste
Kurze dicke Spieler .....	.X, Y, Z, Y, X, Z
Lange dünne Spieler .....	.X, Y, Z, Z, X, Z
Acht Downs .....	.X, Y, L-Taste, Y, X, L-Taste

## WWF IN YOUR HOUSE

### Zufallscharaktere

Dieser einfache Trick läßt jeden Spieler mit einem zufällig ausgewählten Charakter antreten. Dazu nur bei der Charakterauswahl oben und Start drücken.

## MADDEN NFL 98

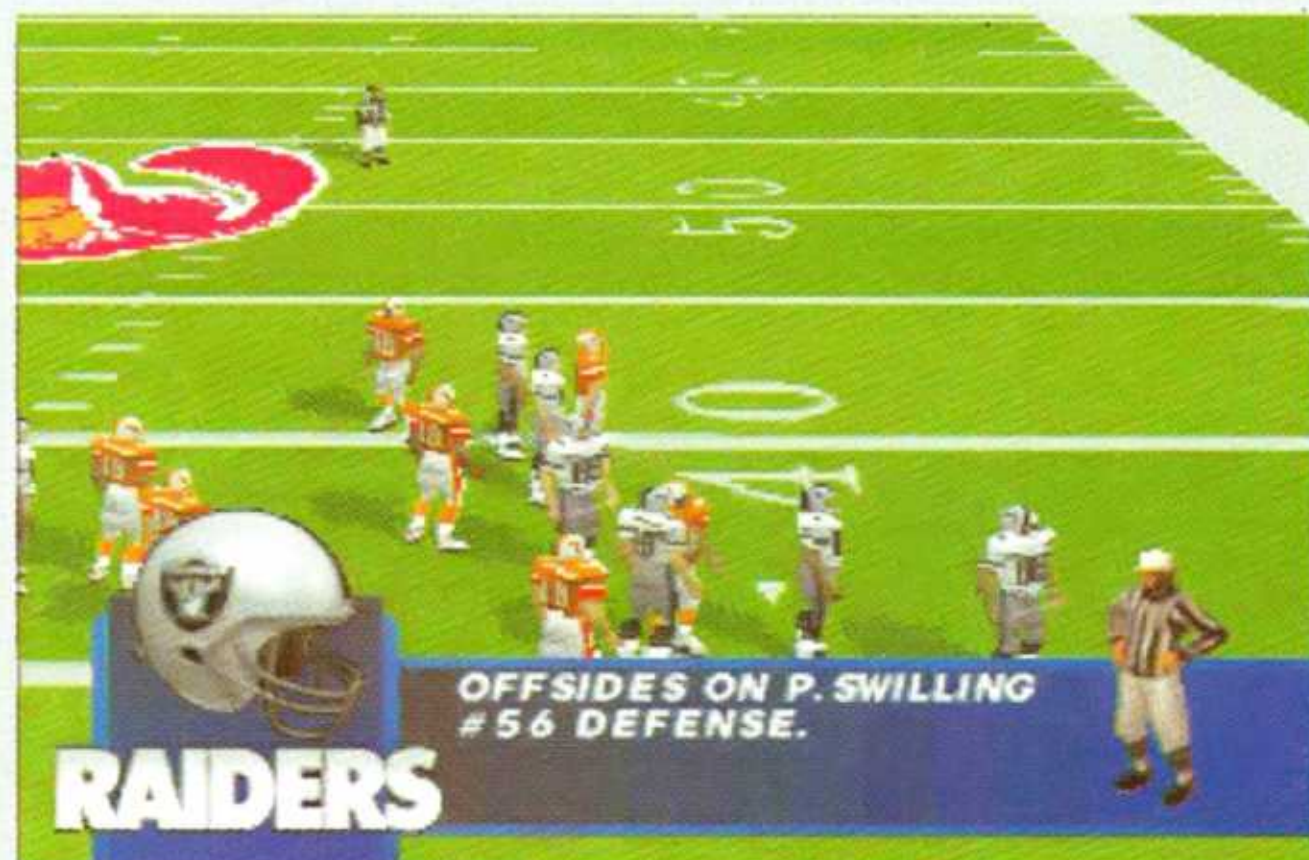
### Zusätzliche Stadien

Dazu muß man bei der Option „Create Player“ die angegebenen Namen eingeben:

OLDDC .....	.RFK Stadion
SHARKSFIN .....	.Tiburon Sports Complex
GHOST TOWN .....	.Wilder Westen
JETSONS .....	.Astrodome
DAWGPOUND .....	.Cleveland Browns Stadion
SNAKE .....	.Altes Oakland Stadion
BIG SOMBRERO .....	.Altes Tampa Bay Stadion
DANDAMAN .....	.Altes Miami Dolphins Stadion

### Zusätzliche Teams

ORRS HEROES .....	.EA Sports Team
LOIN CLOTH .....	.Tiburon Team
LEADERS .....	.All Time Stats Leader Team
COACH .....	.Madden All Time Team
PAC ATTACK .....	.Teams aus den 60ern
STEELCURTAIN .....	.Teams aus den 70ern
GOLD RUSH .....	.Teams aus den 80ern
ALOHA .....	.NFC All Star Team
LUAU .....	.AFC All Star Team



# ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

## Von führenden Drachen empfohlen.

Kleiner Auszug aus unserem Programm...

Croc .....	99,90
Enemy Zero .....	110,00
FIFA '98 .....	99,90
Fighting Force .....	99,90
NBA Live '98 .....	99,90

NHL All Star Hockey '98 .....	100,00
Panzer Dragoon Saga .....	105,00
Steep Slope Sliders .....	100,00
Winter Heat .....	100,00

Wir führen auch alles für Sony, Nintendo und PC-CDROM Alle Top-Titel auf Lager!

Täglich Top-Neuheiten aus USA, JAP, D.

**VERSAND**  
Mo - Fr: 10.00 - 18.00

**LADEN**  
Mo - Fr: 10.00 - 18.30  
Samstag: 10.00 - 16.00

**GROßHANDEL** nur für Händler!!  
Telefon 07 11 - 22 29 10 - 10  
07 11 - 22 29 10 - 20

**SPIEL DES MONATS**  
Panzer Dragoon Saga 105,00

Telefon 07 11 - 22 29 10 - 30 / 50  
Theodor Heuss Straße 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

**neu** Kilianstraße 7 · Kilianspassage · 74072 Heilbronn Tel. 07131 - 81170 / 71

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme, Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerung 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. Irrtümer vorbehalten.

# Sega lebt...



## Ihr Spezialist in Berlin

- Sega Saturn
- Sega Mega Drive
- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Super Nintendo
- PC CD-ROM

## Neue und gebrauchte Spiele

### Saturn

Konsole	D gebr	179,00
Spiele ab		10,00
Vergessene Welt	D neu	89,00
True Pinball	D neu	49,00
Wipeout 2097	D neu	89,00
Nights (inkl. Pad)	D gebr	79,00
Bust-A-Move III	D neu	89,00
Tomb Raider	D gebr	49,00
Sega Rally	D gebr	39,00
Virtua Fighter II	D gebr	49,00
Victory Boxing	D gebr	39,00
Fighting Vipers	D gebr	59,00
Daytona USA	D gebr	29,00
Fighters Megamix	D gebr	69,00
Robotica	D gebr	25,00

### Mega Drive

Konsole	D	59,00
Spiele ab		13,00

### Playstation

Konsole	D neu	289,00
Konsole	D gebr	239,00
Umbau		59,90
Spiele ab		15,00

### Nintendo 64

Konsole	D neu	298,00
Konsole	D gebr	259,00
Spiele (auch Importe) ab		69,00

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden  
Lüderitzstraße 21  
13351 Berlin-Wedding  
von 10 bis 20 Uhr

**MEDIAATTACK**  
Games & Service

Versand  
☎ 030-450 20 208  
Fax 030-450 20 209  
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 100,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen. (Zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).

## SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

### Neue Strecken

Wenn ihr die Systemuhr des Saturn auf die folgenden Daten einstellt, so bekommt ihr einige zusätzliche Strecken, über die ihr brausen könnt:

25.01.97: Ihr bekommt eine spezielle Winterstrecke.

13.02.98: Man muß bei den drei Standardstrecken alle Pylonen umfahren.

01.04.98: Aprilscherz-Strecke. Ihr fahrt in die verkehrte Richtung und müßt dabei Unfälle mit anderen Autos vermeiden.

Weitere Strecken bekommt ihr, wenn ihr bestimmte Bedingungen erfüllt. Werdet ihr z. B. auf den ersten drei Strecken im Championship-Modus (Saturn) Zweitbester, so gibt es den „Urban Circuit“.

Den „Boom Town Circuit“ hingegen gibt es, wenn ihr das Gleiche auch noch mit dem „Urban Circuit“ schafft. Die Strecke könnt ihr dann im „Exhibition“-Modus anwählen.



Saturn-Tracks (Boom Town, Expert, Exhibition, Grand Prix). Willst du das neue Auto fahren, so drückst du bei der Fahrzeugauswahl X. Den Lancia Delta aus Sega Rally bekommst du, wenn du den Cursor auf den Alfa Romeo bewegst und dann Z drückst, den Celica aus Sega Rally beim Toyota Supra und durch Drücken von Y.

### Neue Autos (und Strecken)

Du brauchst einen Sega Arcade Racer im zweiten Joystick-Port. Nun gehst du in den Arcade- oder in den Saturn-Modus, dort zum Optionsmenü und dann auf die Steuerungskonfiguration. Nun drückst du auf dem Arcade-Racer X, Y, Z und Start gleichzeitig. War alles richtig, so hörst du ein Geräusch. Nun hast du ein neues Auto (Sega Racing Proto) und die

## ATHLETE KINGS

### Sackhüpfen

Man kann die 100 Meter auch, anstatt sie zu laufen, per Sackhüpfen bestreiten. Dazu müßt ihr nur, während der Ansager eure Athleten vorstellt, oben, links, unten, rechts und X drücken.

### 100 Meter-Rollen

Auch Rollen ist alternativ zum Hüpfen möglich. Dazu braucht ihr nur oben, links, unten, rechts, Y, oben, links, unten, rechts und X nacheinander drücken.

### Hochsprung-Stil

Beim Hochsprung lassen sich verschiedene Stilarten des Sprunges anwählen. Nachdem man seine Höhe angewählt hat, kann man durch das Drücken nach links oder rechts drei verschiedene Hochsprungvarianten anwählen. Die Kameraperspektive verstellt sich, und man springt mit einer Art Rolle, einem Sprung-Kick oder auf die ganz normale Art und Weise.

## MADDEN NFL 97

### Neue Teams

Wähle ein Einzelspiel an und dort zwei beliebige Teams. Gib deinen User-Namen einfach mal als „TIBURON“ ein. Dann gehst du zur Teamauswahl zurück, und du wirst dort einige neue Teams vorfinden. Mit dem Namen „HIGH SCORE“ kannst Du es auch mal versuchen!

## SONIC R

### Gleicher Charakter

Wenn sich die beiden Spieler nicht über den Spielcharakter einig werden können und den gleichen wählen wollen, dann solltet ihr einfach beide auf die gewünschte Figur gehen und dann X halten und C drücken. Nur die Farbe des einen Spielers ist jetzt ein klein wenig anders.

## STEEP SLOPE SLIDERS

### Extra-Charaktere

Boy . . . . . Beende den Extreme 2-Kurs in neuer Bestzeit  
 Racer . . . . . Bestzeit im Alpine-Kurs  
 Hero . . . . . Du brauchst den besten Stunt-Punktstand beim Skateboard  
 Skinhead . . . . . Ja, ja, der heißt so: Erreiche bei der Halfpipe die meisten Stunt-Punkte

## WORLDWIDE SOCCER '97

### Special Moves

Fast wie in einem Beat 'em Up haben auch die Fußballspieler bei WWS 97 ein paar zusätzliche Bewegungen auf Lager. Folgende artistische Einlagen sind möglich:

Back Flip – Während des Rennens hinten, vorne und B drücken.

Side Step – Während des Rennens zweimal ganz kurz nach links oder rechts drücken

Rainbow Kick – links, links, unten, unten, rechts, unten, rechts + B

## ANDRETTI RACING

### Neue Autos

Beginne eine neue Fahrerkarriere und gib deinen Namen folgendermaßen ein:

GOBEARS! . . . . . 7 neue Stock Cars  
 GOBRUINS! . . . . . 6 weitere neue Autos

Die folgenden Wörter müßt ihr im Registry-Screen eingeben. Dort kommt ihr hin, indem ihr das Spiel anhaltet (Start) und dann die R-Taste und C gleichzeitig drückt.

PHATCARS . . . . . Ein paar abgewandelte Autos  
 PRESSSTART . . . . . Das zugehörige Auto  
 WYRED . . . . . Drahtgitter-Autos



**SEGA SATURN**  
**VIDEOSPIELE: A - M**



Atlantis\* <01.98> 89,95



Bomberman 89,95  
 Command & Conquer 59,95



Croc\* <12.97> 89,95  
 Dark Saviour 79,95  
 Disc World 2 89,95



Dual Force <1.98> 89,95  
 Enemy Zero 99,95  
 FIFA '98 <01.98> 89,95  
 Fighters Megamix 99,95

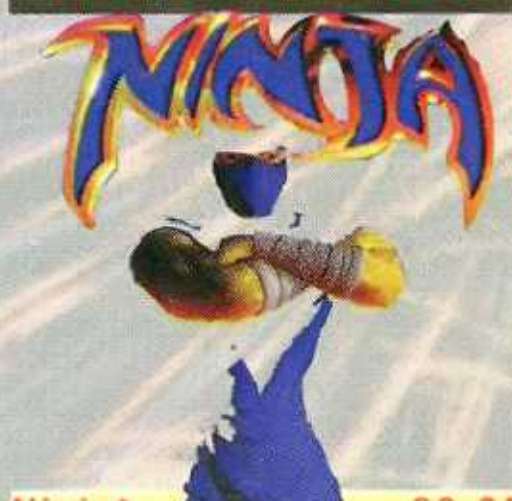


Fighting Force\* 89,95  
 Formula Karts 89,95  
 Jurassic Park 2 89,95



Last Bronx 89,95  
 Marvel Super Heroes\* 89,95  
 Mass Destruction 59,95  
 Nascar Racing '98\* 89,95  
 NBA Live '98\* 89,95  
 Need for Speed 69,95  
 NHL '98\* <01.98> 89,95  
 Nights & Pad 79,95

**SEGA SATURN**  
**VIDEOSPIELE: N - Z**



Ninja\* 89,95  
 Olympic Soccer 59,95



Pandemonium 89,95



Resident Evil 99,95  
 Sega Rally 59,95



Sonic Jam 79,95  
 Sonic F 99,95  
 Tetris Plus 79,95



Thunderhawk 2  
 .... a/uncut 79,95



Tombraver 69,95  
 True Pinball 59,95  
 Tunnel B1 59,95

**SEGA SATURN**  
**Sonderangebote: A - N**

- Andretti Racing 49,95
- Astal <us> 49,95
- Battle Arena Toshinden 49,95
- Battle Monsters <jp> 19,95
- Battle Monsters 39,95
- Battle Stations 49,95
- Black Dawn 39,95
- Blam Machinehead 49,95



Bug 49,95



Clockwork Knight 2 49,95  
 Criticom <us/jp> je 39,95  
 Daytona U.S.A. 39,95  
 Defoon 3 39,95



- Earthworm Jim 2 39,95
- Euro Soccer '96 49,95
- FIFA Soccer '97 49,95
- Fighting Vipers 49,95
- Galactic Attack 49,95
- Gex 49,95
- Ghen War 39,95
- Grid Run 49,95
- Guardian Heroes 49,95
- Gun Griffon 49,95
- Hang on GP '96 49,95



Hi Octane 19,95  
 John Madden 97 29,95  
 Lemmings 3D 39,95  
 Magic Carpet 39,95  
 Mysteria 49,95  
 NBA Action Basketball 39,95  
 NBA Jam Tournament 39,95  
 NBA Live '97 29,95  
 NHL Hockey '97 49,95

**SEGA SATURN**  
**Sonderangebote: N - T**



- Night Warriors 39,95
- Panzer Dragoon 49,95
- Pebble Beach Golf 39,95
- PGA Golf '97 49,95
- Primal Rage 49,95
- Road Rash 39,95

- Robotica 49,95
- Scorcher 49,95
- Shell Shock 49,95
- Shinobi X 49,95
- Skeleton Warriors 39,95
- Slam'n Jam 49,95



Soviet Strike 49,95  
 Space Hulk 39,95



Spot Goes to Hollywood 39,95  
 Streetfighter - Movie 49,95



Street Fighter Alpha 29,95

**SEGA SATURN**  
**Sonderangebote: T - Z**



- Titan Wars 39,95
- Toshinden URA 49,95
- Valora Valley Golf 39,95
- Victory Goal 39,95
- Virtua Fighter 39,95



Virtua Fighter 2 49,95  
 Virtua Racing 39,95  
 Virtua Hydlide 39,95



Virtua Fighter Kids 49,95



Virtual On 39,95  
 Wing Arms 49,95  
 Worldwide Soccer '97 49,95  
 Wrestlemania Arcade 49,95  
 WWF In your House 49,95

**SEGA SATURN**  
**ZUBEHÖR:**

- 3D Analoges Pad 59,95
- Action Replay 89,95
- Antennenkabel 29,95
- E3 Messe-Video 29,95
- Gun ab 49,95
- Gun & Laseraufsatz 89,95
- Joypad "Innovation" 19,95
- Joypad "St-2" 29,95
- Lenkrad mit Pedale 139,95
- Virtua Stick 89,95

**Wir führen über 40.000 Videospielartikel auf Lager!!!**

**WIR FÜHREN AUCH:**



**ZEICHENERKLÄRUNG:**  
 rote Schrift auf grünen Balken = GEPLANTE NEUHEIT  
 schwarze Schrift auf gelben Balken = Neuheiten  
 a = ausländische Anleitung  
 jp = japanische Version  
 US = Amerikanische Version  
 uncut = ungeschnittene Version



**Ab den 20.01.98 ist Ausgabe erhältlich!!!**  
 80-seitiges DINA4 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX und SATURN Artikel (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews, -Reviews, Underground-Berichten aus Europa, USA und Japan und Verlosung mit 33 Gewinnen!!!  
 - Erhältlich an jedergutsortierten Zeitschriften-, Verkaufsstelle & beim "Freak's Shop", für nur DM 1,90!!! + Porto

## NEED FOR SPEED

### Rallye-Strecken

Ihr könnt die gleichen Strecken auch auf schmutziger und somit Rallye-mäßiger Fahrbahn fahren. Dazu ganz einfach bei der Streckenauswahl die L- und die R-Taste gedrückt halten.

### Neues Auto/neue Strecke

Gehe in den Tournament-Modus und gib TSYBNS als Name ein. Beende nun diesen Modus, und du hast das Warrior-Auto und die neue Lost Vergas-Strecke freigeschaltet.

## NBA JAM EXTREME

### Beach Ball

Kurz vor dem Tip Off drückst du Passen, Passen, Turbo, Extreme, Turbo, Passen, Passen

### Versteckte Spieler

Wenn ihr die jeweiligen Initialen und dann noch das Geburtsdatum richtig eingibt (erst Monat, dann Tag), so könnt ihr schier endlos viele neue Spielfiguren anwählen. Also Achtung – tief Luft holen, und los geht's:

#### Sculptured Team 1

Daren Smith DRS 4/10  
Dave Ross DJR 6/8  
Dwain Skinner DAS 2/21  
Jeff Peters JBP 5/17  
Mike Callahan MWC 5/1  
The Tin Man TIM 1/24

#### Sculptured Team 2

Dean Morrell DSM 5/9  
James Hebdon JPH 4/26  
Mark Ganus MMG 9/16  
Mike Peery MJP 5/26  
Rob Dautel RAD 3/19  
Roy Wilkins RNW 9/15  
Squid Team  
Chris Hawkes CDH 2/21  
Jane Bradley JLB 5/23  
Jason Greenberg JAY 4/18  
Jonathan Dansie JWD 8/2  
Lee Phung LEE 1/1  
Melissa Pardike MAP 3/26

#### Acclaim Team 1

Air Nick ARN 5/18  
Magic Hair SET 12/8  
XX Pistol WAN 6/10  
XX Samoa TVH 6/6  
XX Sequioa SDR 4/10  
XX Weasel DAN 2/1

#### Acclaim Team 2

Air Dog SAM 1/21  
Bob Davidson RAD 10/18  
Geoff Higgins GCH 4/13  
Ice Princess MDK 12/24  
Mark Shafer XTL 5/2  
XX Fumongous GUN 1/11  
Celebrity Team

Frank Thomas BIG 12/6  
Junior Seau JR 6/1  
John Elway WAY 9/30  
Marv Albert MRV 12/31  
Newt Gingrich NEW 8/12  
XX Samoa TVH 6/6  
Special Sports Team

Air Nick ARN 5/18  
Bob Lanier LAN 9/10  
Carol Blazejowski BLZ 3/1  
Cheryl Swoopes SWO 1/1  
George Gervin ICE 4/27  
Rebecca Lobo LOB 7/4  
Misfit

Chris Slate JCS 12/8  
Diamond Dave DJP 6/29  
Richard Szeto RTS 2/25  
Video Cowboy TVC 10/3  
XX Shamrock JHG 8/26  
XX Stinger MSS 10/26  
Rookie Team 1 SCT 11/14

Alan Henderson  
Antonio McDyess  
Jason Caffey  
Kevin Garnett  
Randolph Childress  
Shawn Respert  
Rookie Team 2 REG 1/17  
Bryant Reeves  
Cherokee Parks  
Ed O'Bannon  
Joe Smith  
Kurt Thomas  
Lawrence Moten

## NHL ALLSTAR HOCKEY 98

### Geheime Teams

Nachdem du die Spielart ausgewählt hast, hältst du A, Y und C gedrückt, und du kannst mit dem Virgin-Team und den Radical Rad Army-Team spielen. Wenn du die gleichen Buttons gedrückt hältst, nachdem du alle Einstellungen getätigt hast und der Ladescreen erscheint (der Anzeigebalken füllt sich langsam), dann erscheinen die Teams der Bruins, Penguins, Rangers und einige andere im neuen Outfit.

#### Rookie Team 3 BAP 8/11

Antonio McDyess  
Corliss Williamson  
Damon Stoudamire  
Gary Trent  
Jerry Stackhouse  
Rasheed Wallace  
All Star East  
Team 1 LMH 6/28  
Grant Hill  
Juwan Howard  
Patrick Ewing  
Penny Hardaway  
Terrell Brandon  
Vin Baker  
All Star East  
Team 2 EST 3/14  
Alonzo Mourning  
Glen Rice  
Juwan Howard  
Patrick Ewing  
Reggie Miller  
Scottie Pippen  
All Star West  
Team 1 WST 7/12  
Clyde Drexler  
Jason Kidd

#### John Stockton

Karl Malone  
Sean Elliot  
Shawn Kemp  
All Star West  
Team 2 RMC 4/21  
David Robinson  
Dikembe Mutombo  
Gary Payton  
Hakeem Olajuwon  
John Stockton  
Mitch Richmond  
Happy Team  
Dufus the Clown GRR 6/19  
Happy MJT 3/22  
Mr. Unhappy GEM 11/3  
Ooohh JLH 1/26  
Pirate Bill SAL 2/2  
Three Feet Under TOD 4/17  
Invisible Team  
Brained BCS 1/7  
Howie BCE 7/10  
Huh CBR 6/25  
Jim Jung JKJ 12/13  
Monkey Boy PJP 11/2  
Who WHO 1/1  
Smiley Team MJT, 03, 22



# „It's your time!“

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für SEGA MAGAZIN wirbt, erhält als Dankeschön diese kultige, streng limitierte „TOMB RAIDER II“-Uhr!



## SEGA MAGAZIN IM ABO:

SEGA MAGAZIN testet alle Neuerscheinungen kritisch und ausführlich.

Umfangreiche Tips & Tricks zu allen aktuellen Top-Hits in jeder Ausgabe.

Optional: „Spiele ohne Ende“ alle zwei Monate auf einer vollgepackten SEGA SATURN Demo-CD-ROM (die nicht im Handel erhältlich ist). Und das für nur DM 10,- mehr als der reguläre Abopreis.

Lieferung per Post frei Haus, die Versandkosten übernimmt der Verlag.

Ihr versäumt keine Ausgabe und erhaltet so ein lückenloses Sammelwerk.

### JA, ich möchte:

- mein Abo umwandeln (Rechnung über den Differenzbetrag wird mir separat zugeschickt)
- SEGA MAGAZIN mit 2-monatlicher Saturn-CD-ROM für DM 79,- (lauffähig auf allen europäischen Saturns!) (Ausland 93,-/Jahr; ÖS 600,-/Jahr)
- 12 Ausgaben SEGA MAGAZIN ohne 2-monatliche Saturn-CD-ROM für DM 69,- (Ausland 83,-/Jahr, ÖS 528,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten (an die auch die Abrechnung geschickt wird): (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr.: 1142) geht an folgende Adresse: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Datum 1. Unterschrift

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

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

### Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)  
Konto-Nr. \_\_\_\_\_  
BLZ \_\_\_\_\_
- Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

B313

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

# SONIC R

Der neueste Sonic-Titel, der speziell für den Saturn kreiert wurde, ist eine Kombination aus Renn- und Actiongame und spielt sich in einer dreidimensionalen Umgebung ab. Du mußt die versteckten Sma-

ragde finden, bevor du versuchst, vor deinen Gegnern über die Ziellinie zu rasen. Es gibt vier Levels voller Herausforderungen und einen Bonus-Level zu bewältigen – wir haben für euch die Lösung parat!

## CHARAKTERE

### SONIC



Sonic ist nicht nur einer der schnellsten Charaktere, nein, er kann auch Spin-Starts und doppelte Sprünge hinlegen.

### MILES



Miles kann ebenfalls Spin-Starts ausführen, Drehungen auf engem Raum vollführen und seinen Schwanz zum Schweben einsetzen.

### KNUCKLES



Knuckles ist zwar nicht so flink wie Sonic, aber ein guter All-rounder mit der Fähigkeit, zu gleiten und Spin-Starts auszuführen.

### AMY



Amy ist einer der langsamsten Charaktere, verfügt aber über die Fähigkeit, Wasser fliegend zu überqueren und gelegentlich den Turbo-Boost einzusetzen.

## BONUS-CHARAKTERE

### DR. ROBOTNIK



Du mußt alle fünf Gold Cups gewinnen, bevor du als Dr. Robotnik antreten kannst.

### SUPER SONIC



Sammele alle sieben Smaragde ein, dann kannst du als Super Sonic spielen.



## KARTEN-LEGENDE

### WEGE

-  HAUPTWEG
-  ALTERNATIVER WEG
-  VERSTECKTER WEG

### SMARAGDE



Insgesamt gilt es in den ersten vier Levels sieben Smaragde einzusammeln, die allesamt hinter Ringtoren versteckt sind.

### GOLDMÜNZEN



In jedem der vier ersten Levels gibt es fünf dieser Goldmünzen. Hole dir alle fünf und beende den jeweiligen Level mindestens als Dritter, dann kannst du einen der versteckten Charaktere herausfordern.

### POWER-UPS



Diese Icons stehen für Power-Ups, bei denen es sich um Extra-Münzen, Speed-Stiefel, Schilde oder magnetische Schilde handeln kann, die nahegelegene Ringe anziehen.

### SPEED PADS



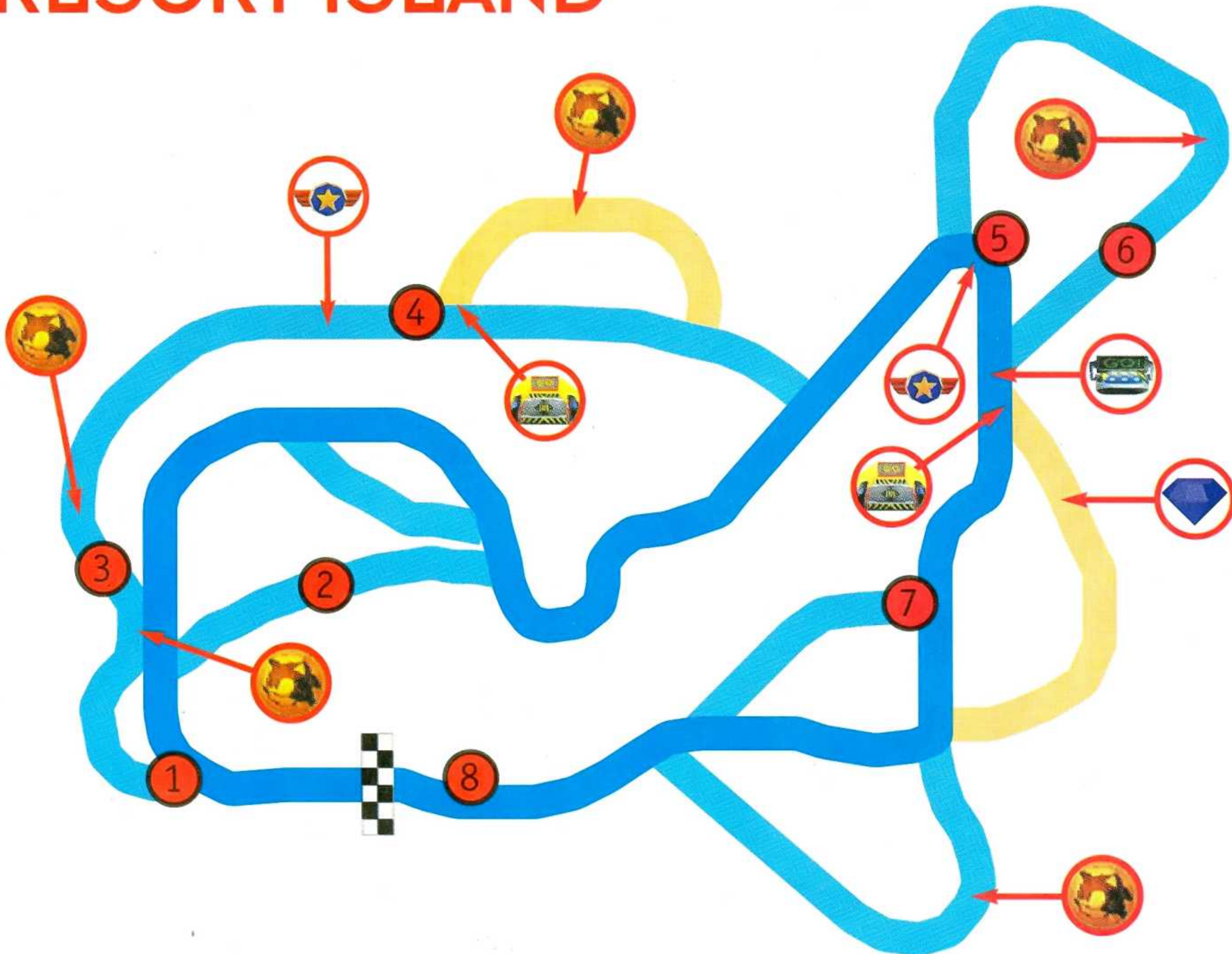
Wenn du über eines der Speed Pads unter diesen Zeichen läufst, verwandelt sich dein Münzenvorrat in Geschwindigkeit – je mehr Münzen du hast, desto länger hält das Extra-Tempo an.

### RING-TORE



Hinter den verschiedenen Ring-Toren in den ersten vier Levels verbergen sich Goldmünzen und Smaragde, aber du brauchst immer die über den Türen angezeigte Anzahl von Ringen, um die Tore öffnen zu können.

# RESORT ISLAND



1 Selbst wenn es komisch aussieht: Laufe hier den Felsen hoch, um an die wertvolle Goldmünze heranzukommen.



2 Wenn dein Charakter Wasser überqueren kann, dann haben wir einen Trick: Nutze diese Abkürzung zu deinem Vorteil.



3 Folge diesem alternativen Weg, um das Ring-Tor zu erreichen, bei dem eine Goldmünze auf dich wartet.



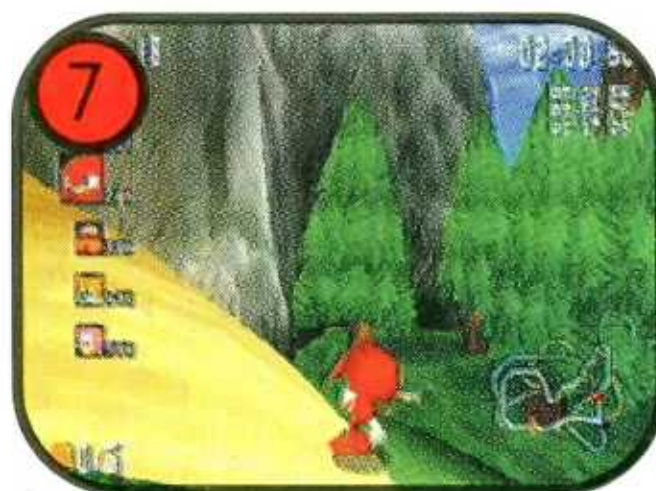
4 Du brauchst mindestens 20 Ringe, bevor du dieses Ring-Tor öffnen und die Goldmünze mitnehmen kannst.



5 Visiere an dieser Ecke rechtzeitig das Speed Pad auf der anderen Seite der Brücke an.



6 Benutze die kleine Insel, um über den Hauptweg zu springen, sobald du die Goldmünze eingesammelt hast.



7 Diese Abkürzung durch die Bäume reduziert zwar deine Rundenzeiten, aber du versäumst dabei die Ring..



8 Wenn du in der Schleife nicht unbedingt die Ringe brauchst, rennst du seitlich an ihnen vorbei, um Zeit zu sparen.

# RADICAL CITY



**1** In diesen beiden Abschnitten mußt du über das Wasser springen, um keine Geschwindigkeitsverluste zu riskieren.



**2** Versuche nicht, diese Abkürzung zu nehmen, wenn dein Charakter nicht in der Lage ist, Wasser zu überqueren.



**3** Schlüpfe durch die Ritze in dieser Barriere, um an die direkt darunter liegende Goldmünze heranzukommen.



**4** Du brauchst nur 20 Ringe, um dieses Tor zu öffnen und den grünen Smaragden abstauben zu können.



**5** Krache in dieses Hindernis und springe dann zur Plattform, um die Goldmünze zu erreichen.



**6** Renne seitlich an der Barriere vorbei zu dem Flippertisch und der Abkürzung weiter unten.

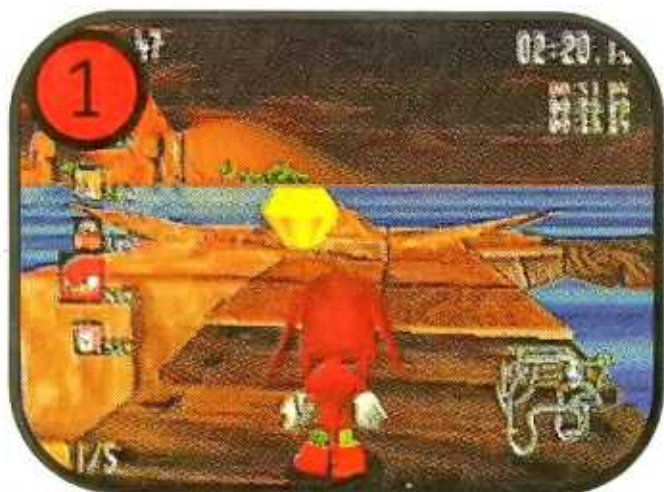
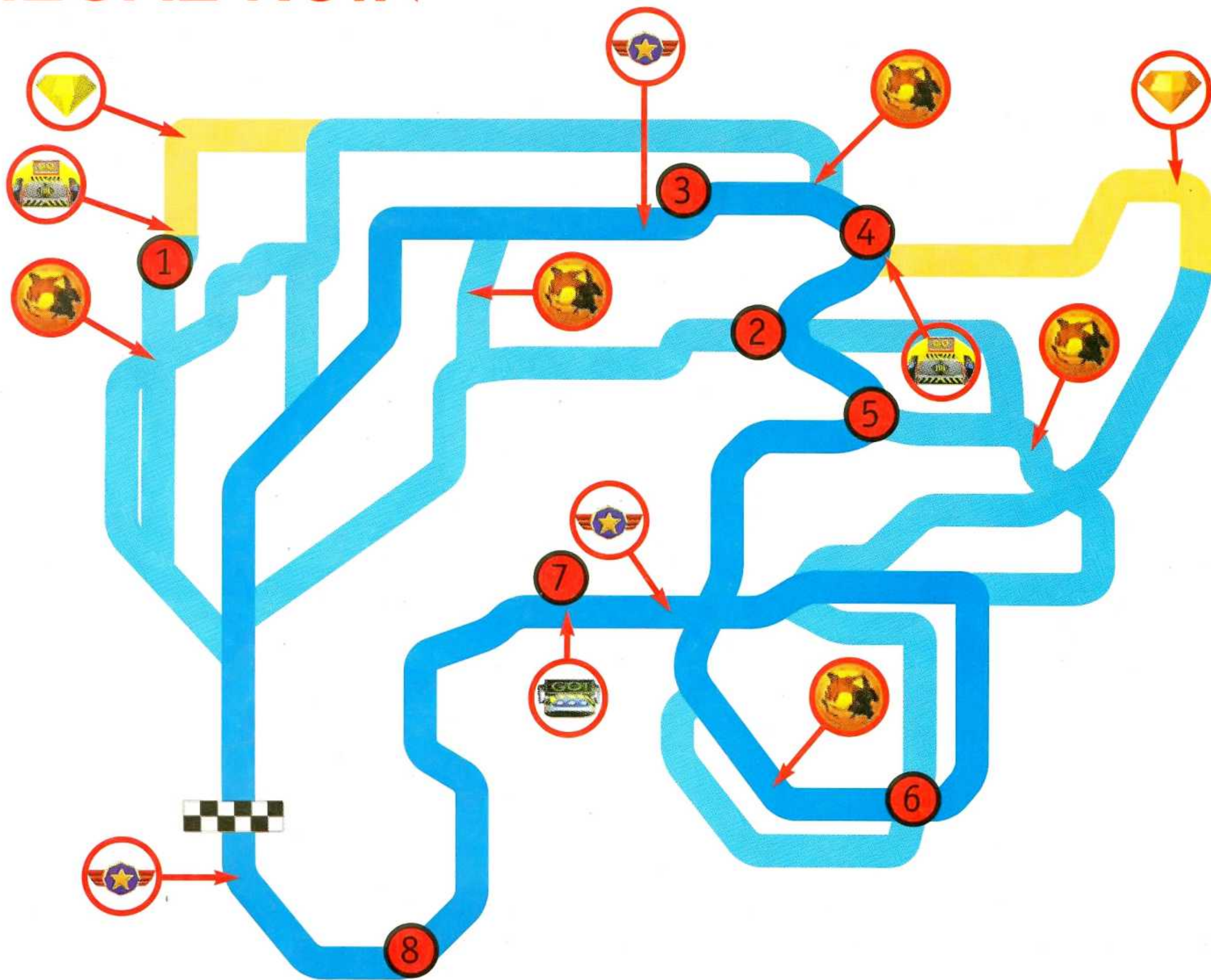


**7** Vermeide es, die Deflektoren zu berühren, wenn du die Goldmünze einsammelst.



**8** Du brauchst 20 Ringe, wenn du dir die Goldmünze holen willst, die hinter diesem Tor liegt.

## REGAL RUIN



1 Nachdem du dieses Ring-Tor geöffnet hast, wartest du, bis die kleine Pyramide auftaucht und den Smaragd freigibt.



2 Hier findet sich eine Abkürzung, aber nur, wenn dein Charakter in der Lage ist, Wasserflächen zu überqueren.



3 Wenn du die Sprungfeder nicht benutzen kannst, mußt du dich herunterfallen lassen, um die Münze einsammeln zu können.



4 Du brauchst nur 20 Ringe, um an den orangefarbenen Smaragd hinter diesem Ring-Tor heranzukommen.



5 Diese Abkürzung führt dich nicht nur zu einer Goldmünze, sondern reduziert natürlich auch deine Rundenzeiten.



6 Top-Speed! Du mußt den tiefen Abgrund im Hauptweg überspringen, um dein Tempo halten zu können.



7 Halte dich rechts, um das Speed Pad zu umgehen, wenn du die Ringe für den Smaragden einsammeln willst.



8 Orientiere dich an der Linie aus Ringen, um diese Kurve zu meistern. Andernfalls rutschst du nämlich ab.

# REACTIVE FACTORY



**1** Am Ende der Start-/Ziel-Geraden springst du über die Hütchen und setzt deinen Weg bis zum Ende fort, um an die Goldmünze heranzukommen, die dort oben auf einem U-Boot liegt.



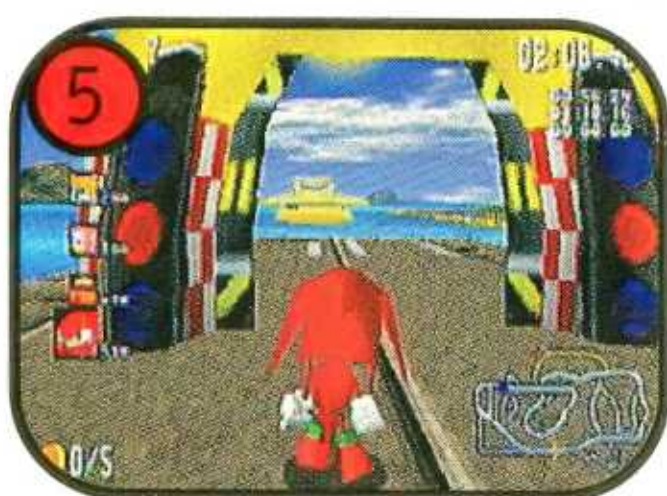
**2** Wenn du den roten Smaragden hinter dem Tor nicht einsammeln mußt, springst du von dieser Rampe und läßt dich auf das Speed Pad fallen. Dies spart dir eine Menge Zeit!



**3** Falls dein Charakter mit Wasser umgehen kann, solltest du es zu deinem Vorteil nutzen und flink und ohne Umwege über die Wellen düsen. Es lohnt sich wirklich!



**4** Folge dem Weg links vom Speed Pad (Beschleunigungspfeil), um zu dem Ring-Tor mit dem durchsichtigen Smaragd zu gelangen.



**5** Warte, sobald du das Tor geöffnet hast, bis der Smaragd auf dem U-Boot erscheint. Dann kannst du ihn einsammeln.



**6** Du brauchst mindestens 20 Ringe, bevor du dieses Tor öffnen kannst, um dir die Goldmünze zu holen.



**7** Falls dein Charakter doppelte Sprünge beherrscht, nutzt du diese Fähigkeit hier aus, um die Ecke zu überwinden.



**8** Falls du weder die Goldmünze noch Ringe brauchst, gehst du diese Kurve innen an, um deine Rundenzeit zu verbessern.



# BONUS-LEVEL – RADIANT EMERALD

In diesem Bonuslevel gibt es keine Goldmünzen oder Smaragde einzusammeln. Man gelangt erst hierher, wenn man in allen vier Levels zuvor Gold Cups erringen konnte.



1 Bei dieser Reihe von Ringen mußt du einfach nur auf deiner Spur bleiben.



2 Du brauchst mindestens 50 Ringe, bevor du hier das erste Ring-Tor öffnen kannst.



3 Halte Abstand zur inneren Wand, wenn du diese 360°-Kurve angehst.



4 Lenke scharf nach links, wenn du auf hier ankommst. Dann bist du bereit für die Kurve.

# VERSTECKTE CHARAKTERE

Resort Island



Radical City



Regal Ruin



Reactive Factory



Dies sind die fünf versteckten Charaktere, an die man nur herankommt, wenn man einmal herausgefordert und geschlagen worden ist. Bevor du in der Lage bist, es mit einem der Geheimcharaktere aufzunehmen, mußt du dir in dem jeweiligen Level alle fünf Goldmünzen besorgt haben.

# SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Jetzt, wo Segas faszinierendes Arcade-Rennspiel auch für den Saturn zu haben ist, können die Fans den Geschwindigkeitsrausch einer Touring

Car-Meisterschaft auch bei sich zuhause erleben. Vier Flitzer stehen zum Rennen bereit, und unser Guide hilft dir bei deinem Weg aufs Siebertreppchen.

## WAGEN-WAHL

Da jeder Wagen andere Werte bei Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Fahrverhalten aufweist, empfiehlt es sich, jeden einzelnen im Time Attack-Modus

erst einmal auf den verschiedenen Kursen zu testen. Dies erleichtert dir die Entscheidung, mit welchem Fahrzeug du am besten zurechtkommst.

### AlfaRomeo 155VGTI



Motor: 24 Ventil  
Hubraum: 2499cc  
Max. Leistung: 450bhp/11700rpm  
Max. Drehmoment: 30,6kgm/9500rpm  
Übersetzung: 6-Gang halb-at Vierrad  
Länge: 4620mm  
Breite: 1798mm  
Höhe: 1355mm  
Radaufhängung: 2540mm  
Gewicht: 1040kg  
Bremsen: 4-Kanal-ABS-Scheiben

### AMG Mercedes C-Klasse



Motor: V6 24 Ventil  
Hubraum: 2499cc  
Max. Leistung: 500bhp/11500rpm  
Max. Drehmoment: 30,6kgm/9000rpm  
Übersetzung: 6-Gang halb-at Hinterrad  
Länge: 4666mm  
Breite: 1789mm  
Höhe: 1280mm  
Radaufhängung: 2690mm  
Gewicht: 1040kg  
Bremsen: 4-Kanal-ABS-Scheiben

### Opel Calibra V6



Motor: V6 24 Ventil  
Hubraum: 2498cc  
Max. Leistung: 500bhp/11650rpm  
Max. Drehmoment: 31,6kgm/9000rpm  
Übersetzung: 6-Gang halb-at Vierrad  
Länge: 4673mm  
Breite: 1766mm  
Höhe: 1285mm  
Radaufhängung: 2605mm  
Gewicht: 1040kg  
Bremsen: 4-Kanal-ABS-Scheiben

### Toyota Supra



Motor: Serial 4 16 Ventil turbo  
Hubraum: 1998cc  
Max. Leistung: 480bhp/6000rpm  
Max. Drehmoment: 65,0kgm/4500rpm  
Übersetzung: 6-Gang  
Länge: 4520mm  
Breite: 1910mm  
Höhe: 1200mm  
Radaufhängung: 2550mm  
Gewicht: 1150kg  
Bremsen: Scheiben

## WAGEN-SETUP

Sobald du dich für einen Wagen entschieden hast, mußt du eine gewisse Zeit für das Feintuning aufwenden, um den Boliden ganz auf deine persönlichen Anforderungen abzustimmen. Teste alle Kurse beim Einstellen der Setup-Optionen, um die Leistung des Wagens zu erhöhen und deine Rundenzeiten zu reduzieren.

### Reifen



Weiche Reifen verleihen dir mehr Stabilität und Grip in engen Kurven,

während harte Reifen in den schnelleren Kurven besser zu beherrschen sind. Allerdings lassen sich Schlitterpartien mit harten Reifen nur schwer korrekt ausführen.

### Vorderrad-Aufhängung



Eine harte Vorderrad-Aufhängung macht den Wagen in den Kurven schneller,

kann aber leicht zum Übersteuern führen, wenn man sie zu hart einstellt. Eine zu weich eingestellte Aufhängung hingegen führt zum Abdriften des Fahrzeugs.

### Übersetzungsverhältnis



Eine kurze Übersetzung steigert die Beschleunigung des Wagens, setzt aber

seine Höchstgeschwindigkeit herab. Bei einer längeren Übersetzung verhält es sich genau umgekehrt.

### Bremsen



Die Einstellung der Bremsen zwischen weich und hart beeinflusst nicht nur das

Bremsverhalten des Wagens, sondern auch das generelle Fahrverhalten. Sind die Bremsen zu hart eingestellt, kann das unkontrolliertes Schlittern beim Herabbremsen vor engen Kurven zur Folge haben.

### Hinterrad-Aufhängung



Eine zu harte Hinterrad-Aufhängung macht den Wagen in Kurven schwierig

beherrschbar, während eine zu weiche Einstellung zu einem Verlust an Bodenhaftung führt und das Fahrzeug leichter schlittern läßt.

### Handling



Mit schnellen Steuerbewegungen lassen sich Kurven flinker angehen,

aber sie können den Wagen auch seitlich ausbrechen lassen, während „loose steering“ lediglich mehr Stabilität bietet.

# COUNTRY CIRCUIT

Streckenlänge: 2,045 km



1. Wähle eine weite Linie, um deinen Gegnern auszuweichen, wenn du zum ersten Mal zu dieser Kurve kommst.
2. Eventuell mußt du deine Linie auf halbem Wege durch diese Kurve ein wenig korrigieren, damit du auf der Innenseite nicht ins Gras fährst.



3. Halte dich in dieser Linkskurve ganz links, aber fahre nicht ins Gras, sonst verlierst du an Tempo.



4. Du mußt diese Kurve weit ausfahren, um hier erfolgreich zu sein.

5. Bewege dich über den Track und halte dich nah an der Boxenwand, um alle Wagen direkt vor dir zu überholen.



# GRÜNWALT CIRCUIT

Streckenlänge: 2,605 km

1. Sobald du von der Startlinie weg bist, bewegst du dich nach rechts und hältst dich auf der Innenseite der ersten Kurve, um die Wagen vor dir zu überholen.



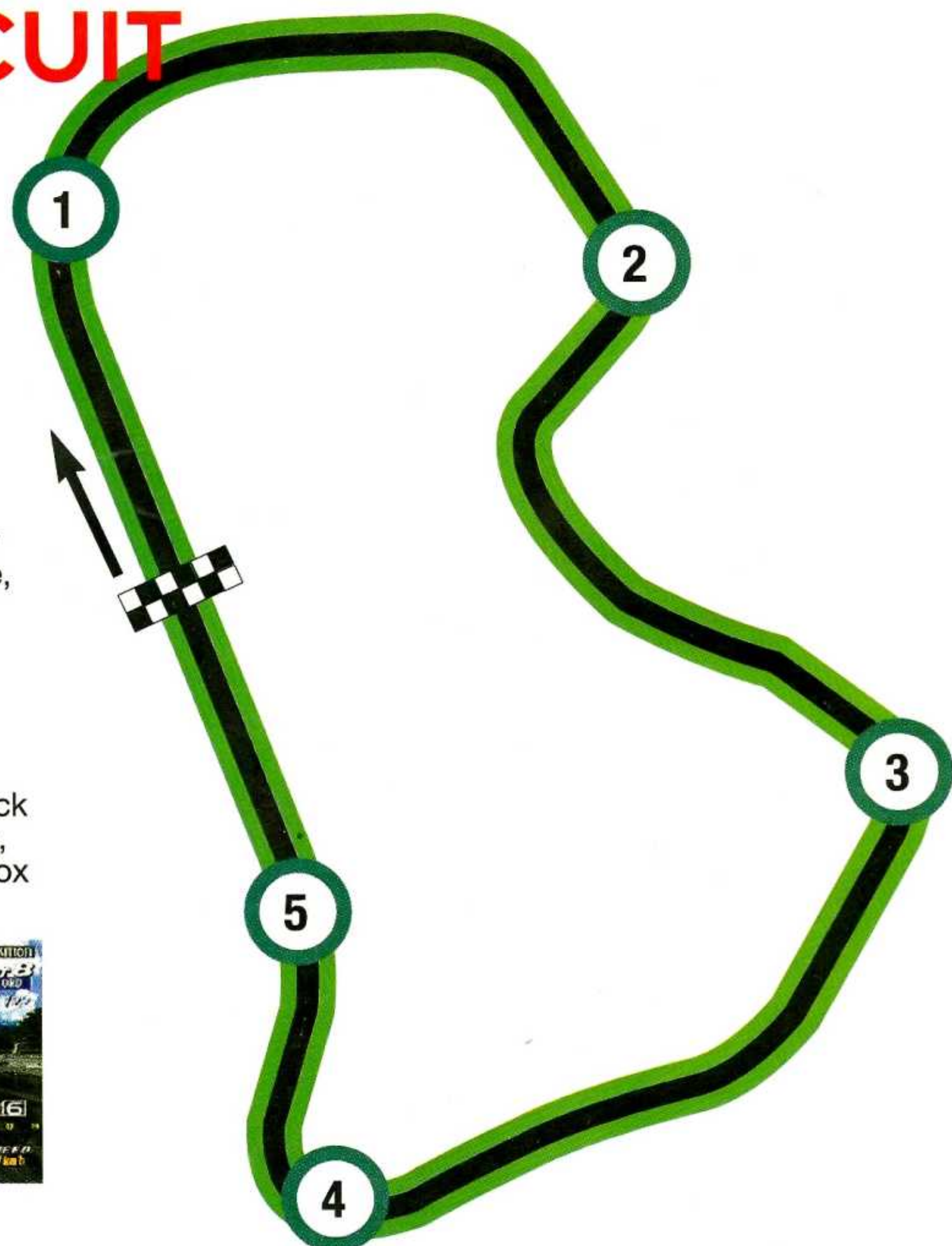
4. Vermeide den Kontakt mit dem Felsen auf der Innenseite dieser Kurve, denn das würde gehörigen Schaden anrichten.

2. Bereite dich durch frühes Bremsen auf diese enge Kurve vor.

3. Man kann diese Rechtskurve mit voller Geschwindigkeit angehen, wenn man der Ideallinie folgt.

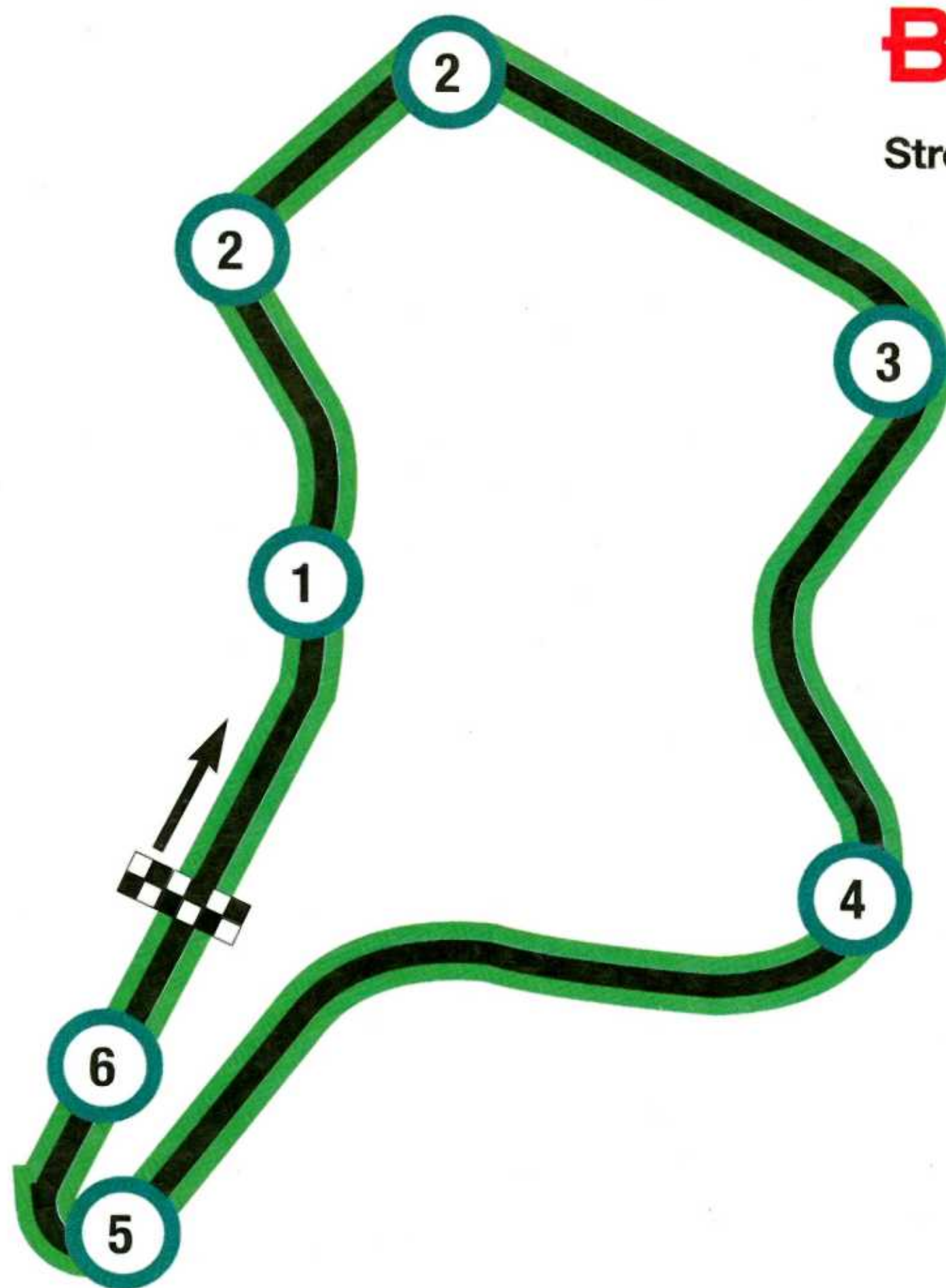


5. Halte dich auf dem Track in diesem Bereich links, damit du nicht in die Box fährst.



# BRICK WALL TOWN

Streckenlänge: 2,277 km



1. Versuche, in dieser Schikane eine gerade Linie einzuhalten, um nicht an Tempo zu verlieren.



2. Bei den engen Kurven sind harte Bremsmanöver gefragt.



3. Halte dich zu Beginn dieser Kurve auf der Innenseite des Tracks, damit du nicht außen im Gras landest.

4. Du mußt deine Linie korrigieren, wenn du bei dieser langgezogenen Rechtskurve auf dem Kurs bleiben willst.

5. Brems frühzeitig vor dieser engen Haarnadelkurve, um zu vermeiden, daß du gegen die Mauer rast.



6. Sobald du die Haarnadelkurve verlassen hast, beschleunigst du stark durch die Start-/Ziellinie und die Schikane.



# URBAN CIRCUIT

Streckenlänge: 2,105 km

1. Halte dich an der Innenseite des Tracks, um die Beschleunigungsspur der Box zu umfahren – sie würde dich Zeit kosten.



2. Sobald du in den ersten Tunnel fährst, bewegst du dich nach rechts und bereitest dich auf die nächste Linkskurve vor.

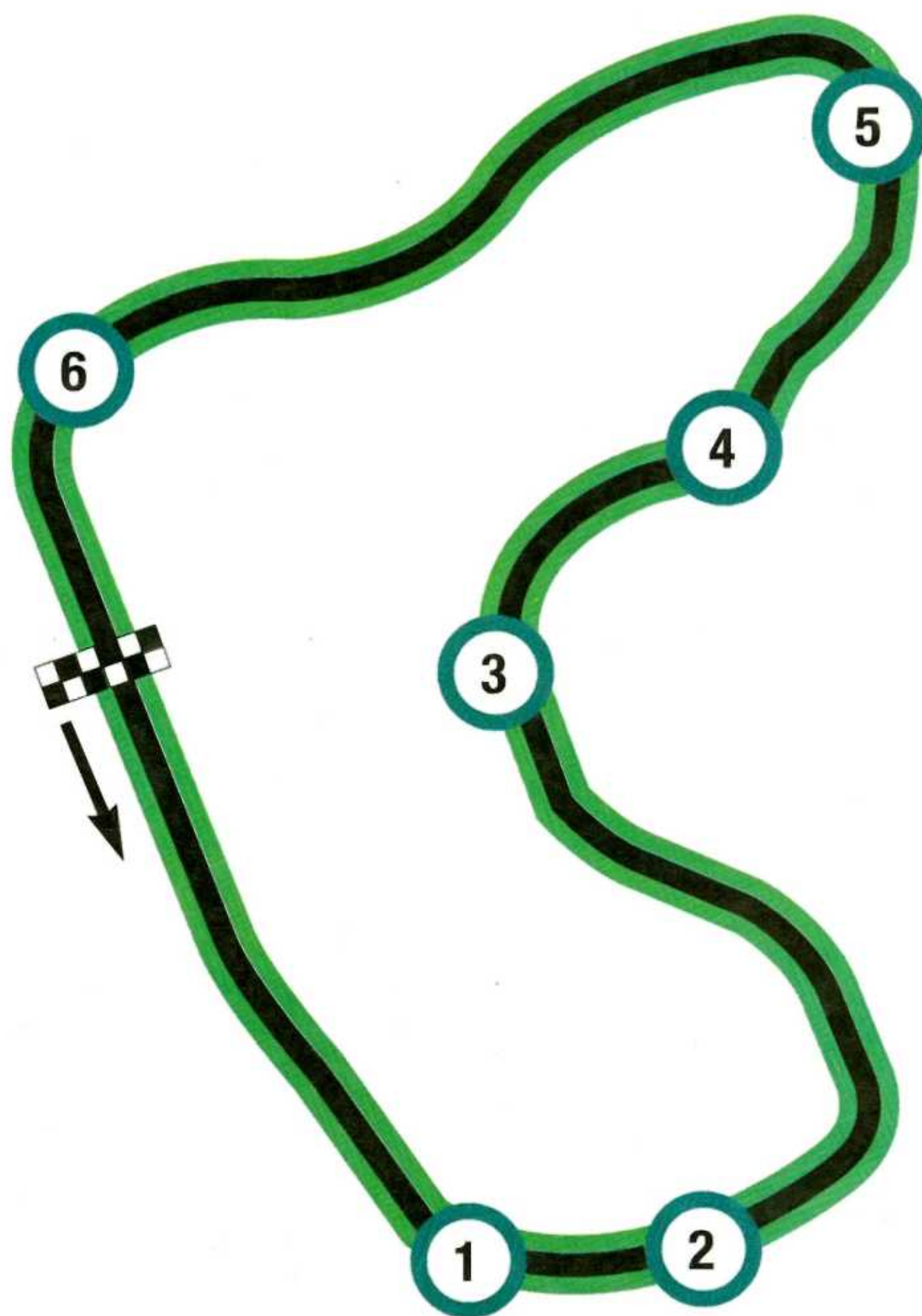
3. Beim Verlassen des ersten Tunnels hältst du dich links und bereitest dich auf die folgende Rechtskurve vor.

4. Diese einfache Schikane im zweiten Tunnel kann man mit Höchstgeschwindigkeit angehen.



5. Vor dieser Linkskurve mußt du zeitig auf die Bremse steigen, sie ist nämlich enger, als es zunächst den Anschein hat.

6. Halte dich beim Verlassen des dritten Tunnels auf der rechten Seite des Tracks, um dich auf die letzte Kurve vor der Start-/Ziellinie vorzubereiten.



# MEGA FUN:

## Und Du hast ein

## leichtes Spiel!



**MEGA FUN** ist das Videospielemagazin für alle Nintendo-, Sony- und SEGA-Konsolen. Wir testen für Euch alle Spiele-Neuerscheinungen!

Unsere Experten verraten Euch, welche Spiele ihr Geld wert sind und welche nicht. Brandaktuell, kompetent und unabhängig.

Auf über 100 Seiten Software-News, informative Specials und Insider-Infos zu allen 32- und 64-Bit-Konsolen.

Außerdem Vorabberichte über die neuesten Spiele-Entwicklungen und Reportagen über die interessantesten Spielhallen-Games. Und nicht zu vergessen der große Tips & Tricks-Teil mit Komplettlösungen, Cheats und

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

**Der Preis? 100 Seiten Infos für konkurrenzlose DM 5,90.**



Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

### JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

# MARVEL SUPER HEROES

Marvel Super Heroes ist wohl eines der grafisch beeindruckendsten 2D-Prügelspiele, die es bisher gab. Damit kann sich Capcom weiterhin als Produzent von Top-Beat 'em Ups rühmen. Im Spiel kämpft ihr mit allen euch bekannten Marvel Super-Helden, habt unglaubliche Special Moves drauf, könnt



Multi Move-Kombinationen schlagen und kämpft gegen geheime Endgegner wie Dr. Doom oder Thanos. Auf den folgenden Seiten zeigen wir euch alle Moves für die Charaktere sowie Cheats und Codes, damit ihr aus diesem Spiel alles heraus holen könnt, was ihr für eurer sauer verdientes Geld erwarten könnt!

## CHEATS UND GENERELLE TIPS

### Als Anita spielen

Um in der Importversion von Marvel Super Heroes auch als Anita spielen zu können, muß man zuerst die anderen Endgegner haben (oder das Spiel zumindest einmal mit den Standardeinstellungen durchgespielt haben). Nun gehst du zur Charakterauswahl (Shortcut off) und drückst folgende Tastenkombination: oben, rechts, unten, links, oben, rechts, unten, links und oben. Halte weiter oben gedrückt, drücke schnell X (halten) und dann Y (halten), dann Z. Zum Schluß mußt du X, Y und Z gedrückt halten. Nun spielst du mit ihr das Spiel durch und speicherst das Spiel ab. Schalte dann Shortcut auf „on“, und du kannst Anita im Arcade- und Versus-Modus sehen. Diesen Code mußt du dann nicht mehr eingeben.

### Treten, wenn der Gegner liegt

Nachdem du die letzte Runde gewonnen hast, drückst du die L- und die R-Taste. So kannst du den schon besieigten Gegner weiter treffen.

### Keine Edelsteine im Versus-Modus

Vor dem Kampf müssen beide Spieler die R- und die L-Taste gedrückt halten. Nun erscheint „No Gems“ unten am Screen.

### Zufallscharakter-Auswahl

Bei der Charakterauswahl hältst du oben oder unten (in der oberen Reihe oben, in der unteren Reihe unten) ca. 3 Se-

kunden gedrückt. Nun drückst du A oder C, und du hast den Charakter im alternativen Outfit.

### Infinity Anzeige

Dieser Balken liegt direkt unter der Lebensanzeige deines Charakters, und immer wenn du Special Moves machst, Gegner triffst oder getroffen wirst (bei Special Moves geht es am schnellsten), dann füllt sich der Balken ein Stück weiter auf. Ist er voll, so erscheint eine „1“ daneben. Dies bedeutet, daß du auf „Infinity Level 1“ bist. Nun kannst du auch die entsprechenden Kombinationen schlagen. Du kannst dies noch auf Stufe 2 auffüllen. Dein maximaler Level hängt dabei aber vom Gegner ab (z. B. Shuma Gorath kann den Balken nur einmal benutzen, Iron Man dafür bis zu Level 3).

### Infinity-Kombination

Dieser verheerende Move kann nur benutzt werden, wenn auch eine der Infinity-Anzeigen voll ist. Aktiviert man ihn, so wird der Bildschirm kurz dunkel, und der jeweilige Kämpfer sammelt seine Energie. Dann ruft der Kommentator „Infinity“, oder ein „X“ erscheint bei den X-Men-Charakteren. Alle Animationen werden während dieser dunklen Phase gestoppt. Das bedeutet, daß sich dein Gegner nicht bewegen kann. Steht er also z. B. direkt vor dir, so kann er einer Infinity-Kombination absolut nicht mehr ausweichen.

## Infinity Counters

Ähnlich den Alpha-Zählern aus Capcoms SFA werden diese während des sogenannten „Block Stun“ ausgeführt, d. h. nachdem du eine Attacke abgeblockt hast, mußt du diesen Move ausführen, bevor der Gegner seine Block-Animation vorführen kann (bevor er seine Hände nach unten bewegt). Dies hindert den Gegner daran, sich von der Attacke zu erholen. Technisch gesehen könnte man diesen Vorgang als „Abbruch“ des Blockens umschreiben. Infinite Counters lassen sich nur durchführen, wenn ein Level des Unendlichkeitsbalkens ganz gefüllt ist. Um für jeden den Infinity Counter auszuführen, rollst du in einer Bewegung von Weg nach Unten und drückst unmittelbar nach dem Abblocken der Attacke Punch.

## Infinity Gems

Dabei handelt es sich um spezielle Items, die dich kurzfristig mit besonderen Fähigkeiten ausstatten. Du holst dir die Edelsteine von deinen besiegten Feinden und beginnst jedes Match mit ein paar Exemplaren. Drücke Start, um sie am unteren Bildschirmrand nacheinander anzuwählen. Drücke unten, unten/weg, weg und alle drei Punches, um den gewählten Edelstein zu aktivieren. Bei den einzelnen Charakteren bewirken die Edelsteine folgendes:

### Power (ROT)

Steigert die Kampfkraft deines Fighters – seine Attacken richten zeitweise mehr Schaden an.

### Mind (BLAU)

Für eine gewisse Zeit füllt sich dein Unendlichkeitsbalken sehr schnell wieder auf.

## Soul (GRÜN)

Füllt zeitweise die Gesundheit deines Kämpfers wieder auf. Wenn du getroffen wirst, geht der Balken nach wie vor zurück, steigt dann aber schnell wieder an. Heb' dir dies für Situationen auf, in denen du es wirklich brauchst.

## Time (PINK)

Beschleunigt deinen Kämpfer für eine gewisse Zeit.

## Space (LILA)

Stattet dich mit einer „Super-Panzerung“ aus, die die Verteidigungskraft deines Charakters deutlich steigert und es fast unmöglich macht, ihn niederzuschlagen (außer mit Würfeln). Während dieser Modus aktiv ist, solltest du zum Angriff übergehen. Soweit bekannt, nimmst du in diesem Modus auch bei Special Moves keinen Schaden beim Abblocken – in Kämpfen mit Gegnern wie dem Iron Man, die dich in die Ecke drängen wollen, ist Abblocken also kein Problem.

## Reality (ORANGE)

Gibt dir die Möglichkeit, durch Drücken eines einzigen Buttons Projektile zu werfen.

**Strong:** Feuerbälle fliegen geradeaus

**Vorwärts:** Sechs „Eiszapfen“ fallen entweder nach oben oder nach unten, je nachdem, wo sich der Gegner aufhält.

**Fierce oder Roundhouse:** Drei elektrische Kugeln fliegen in die mit dem Joypad vorgegebene Richtung.

Zusätzlich zu diesen besonderen Fähigkeiten nimmt jeder Charakter auch zusätzlich die speziellen Kräfte eines der Edelsteine an. Wenn Blackheart beispielsweise den Reality-Edelstein aktiviert, kann er nicht nur Projektile werfen, sondern ist für eine bestimmte Zeit auch völlig unsichtbar!

# DIE CHARAKTERE UND IHRE MOVES

## HULK

Obwohl Hulk langsam ist, kann er sehr viel Schaden anrichten und verfügt über den blitzschnellen Gamma Charge. Normalerweise geht er einen Kampf eher defensiv an, weil er für alle Moves eine lange Erholungsphase benötigt; wenn der Gegner einen Fehler macht, konterst du mit einem Gamma Charge, gefolgt von einem weiteren gezielten Charge oder dem ebenso erniedrigenden wie kraftvollen Gamma Tornado. Es dauert eine Weile, bis man sich an Hulks Geschwindigkeit gewöhnt hat, aber wenn du vorsichtig bist, ist er recht gut. Darüber hinaus kann Hulk seinen Gegner mit einer Hand am Kopf packen und ihn durch die Gegend wirbeln! Durchschnittliche Schwierigkeit.



### KICKS

- A – KURZ
- B – VORWÄRTS
- C – ROUNDHOUSE

### PUNCHES

- X – JAB
- Y – STRONG
- Z – FIERCE

**Quick Ground Chuck:** weg, weg/unten, unten, unten/vorwärts, vorwärts + beliebiger Punch

**Ground Chuck:** unten, unten + alle drei Punches (dann beliebiger Punch zum Werfen)

**One-Hand Drop:** vorwärts oder weg + Fierce oder Strong (nah)

**Drop Slam:** vorwärts oder weg + Fierce oder Strong (nah in halber Höhe)

**Best Gem:** Zeit

**Forward Dash; Quick Hop:** vorwärts, vorwärts oder alle drei Punches

**Backward Dash – Ground Roll:** weg, weg oder weg + alle drei Punches

**Infinity Counter – Gamma Charge:** weg, unten/weg, unten + beliebiger Punch

**Infinity Combo – Gamma Crush:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + alle drei Punches

**Taunt:** unten, unten + Start

## MOVES-LISTE

**Gamma Tornado:** vorwärts, vorwärts/unten, unten, unten/weg, weg + beliebiger Punch

**Gamma Charge:** Charge weg, vorwärts + beliebiger Kick

**Vertical Gamma Charge:** Charge unten, oben + bel. Kick

## IRON MAN

Der Marvel Super Heroes-Fighter, vor dem man sich hüten sollte. Wer mit dem Iron Man spielt, will gewinnen – er ist fast so gut wie Blackheart. Im Gegensatz zu diesem kann man den Iron Man aber auch sehr gut offensiv einsetzen und ein paar coole Combos vom Stapel lassen. Er verfügt außerdem über einen der kraftvollsten Infinite Counters im ganzen Spiel (vergleichbar mit Juggernaut), der es durchaus mit Dr. Dooms Photon Array aufnehmen kann. Je nach Gegner macht das Spiel mit dem Iron Man mehr oder weniger Spaß; er spielt sich jedoch recht leicht.

## MOVES-LISTE

**UniBeam:** weg, weg/unten, unten, unten/vorwärts, vorwärts + beliebiger Punch

**Air UniBeam:** weg, weg/unten, unten, unten/vorwärts, vorwärts + beliebiger Punch in halber Höhe

**Repulsor Blast:** vorwärts, vorwärts/unten, unten, unten/weg, weg + beliebiger Punch

**Smart Bomb:** beliebiger Punch + beliebiger Kick (gleiche Stärke)

**Smart Bomb Drop:** beliebiger Punch + beliebiger Kick in halber Höhe (gleiche Stärke)

**Flight:** unten, unten/weg, weg + alle drei Kicks (kann auch in halber Höhe ausgeführt werden)



## WOLVERINE

Der Drill Claw ist ein hervorragender Defensiv-Move, mit dem man viel Schaden anrichten kann – so wie die meisten von Wolverines Klauen-Moves. Im großen und ganzen ist Wolverine ein solider Charakter, wenn man richtig mit ihm umgeht, aber gegen harte Brocken wie Juggernaut oder Hulk ist er ein wenig zu klein und leicht. Man braucht



sehr viel Übung, wenn man das Spiel mit Wolverine bestreiten will – am besten wählt man ihn erst, wenn man mit den anderen Charakteren bereits umgehen kann.

## MOVES-LISTE

**Berserker Barrage:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + beliebiger Punch (drücke Punch mehrmals für mehrere Treffer)

**Tornado Claw:** vorwärts, unten, unten/vorwärts + beliebiger Punch (drücke Punch mehrmals für mehrere Treffer)

**Drill Claw:** beliebige Richtung + beliebiger Punch + beliebiger Kick (gleiche Stärke; kann auch in halber Höhe ausgeführt werden)

**Double Knee Kick:** vorwärts, vorwärts

**Knee Dive:** unten + vorwärts in halber Höhe

**Air Palm Beam:** vorwärts, oben, oder unten + Fierce in halber Höhe

**Rocket Corner Slam:** vorwärts oder weg + Fierce (nah)

**Repulsor Slam:** vorwärts oder weg + Strong (nah)

**Air Repulsor Slam:** vorwärts oder weg + Strong oder Fierce (nah)

**Best Gem:** Soul

**Forward Dash –**

**Rocket Slide:** vorwärts, vorwärts oder alle drei PUNCHES

**Backward Dash –**

**Shoulder Jet Slide:** weg, weg oder weg + alle drei PUNCHES

**Infinity Counter – Repulsor Blast:** weg, unten/weg, unten + beliebiger Punch

**Infinity Combo – Proton Cannon:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + alle drei PUNCHES

**Taunt:** unten, unten + Start



**Claw Slide:** halte unten/vorwärts + Fierce

**Dive Kick:** unten + vorwärts (in halber Höhe)

**Shoulder Mount:** vorwärts oder weg + Strong (nah)

**Ground Mount:** vorwärts oder weg + Fierce (nah)

**Airborne:** vorwärts oder weg + Fierce oder Strong (nah in halber Höhe)

**Dash Forward – Quick flash:** vorwärts, vorwärts oder alle drei PUNCHES

**Dash Back – Hop Back:** weg, weg oder weg + alle drei PUNCHES

**Infinity Counter – Drill Claw:** weg, unten/weg, unten + beliebiger Punch

**Triangle Jump:** Drücke entgegengesetzte Richtung, wenn du in halber Höhe an eine Wand oder den Bildschirmrand kommst.

**Infinity Combo 1 – Super Berserker Barrage:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + alle drei PUNCHES (drücke Punch mehrmals für mehr Treffer)

**Infinity Combo 2 – Weapon X:** vorwärts, unten, unten/vorwärts + alle drei PUNCHES

**Taunt:** unten, unten + Start



## PSYLOCKE



Obwohl Psylocke ein wenig gewöhnungsbedürftig ist, erweist sie sich als Combo-Maschine. Sie kann großen Schaden anrichten und ist fast unberührbar, wenn man richtig mit ihr spielt. Sie verfügt außerdem über die coolsten Infinity-Combos im ganzen Spiel. Eine hervorragende Fighterin, wenn man mit ihr umzugehen weiß.

## MOVES-LISTE

- PsiFlash (nach unten):** unten, unten/vorwärts, vorwärts + Jab (kann in halber Höhe ausgeführt werden)
- PsiFlash (vorwärts):** unten, unten/vorwärts, vorwärts + Strong (kann in halber Höhe ausgeführt werden)
- PsiFlash (U/F):** unten, unten/vorwärts, vorwärts + Fierce (kann in halber Höhe ausgeführt werden)
- PsiBlade:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + beliebiger Kick (kann in halber Höhe ausgeführt werden)
- Ninjitsu Teleport:** vorwärts, vorwärts/unten, unten, unten/weg, weg + beliebiger Button (kann in halber Höhe ausgeführt werden)

## SPIDERMAN

Ein weiterer Charakter, der Laune macht – sein Taunt ist der beste, außerdem verfügt Spiderman über ein paar raffinierte Combos. Seine einzelnen Schläge richten nicht allzuviel Schaden an, aber die Kombinationen entschädigen dafür. Schau dir nur mal den Attract Mode von Marvel Super Heroes an, wenn du eine wundervolle Combo sehen willst. Spiderman beherrscht auch eine verheerende Infinity-Combo – großartig für den Anfänger und tödlich in den Händen eines Profis.

## MOVES-LISTE

- Web Ball:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + beliebiger Punch
- Air Web Ball:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + beliebiger Punch in halber Höhe
- Spider Sting:** vorwärts, unten, unten/vorwärts + beliebiger Punch (noch ein Punch für einen Downward Slash)
- Web Swing:** vorwärts, vorwärts/unten, unten, unten/weg, weg + beliebiger Kick (kann in halber Höhe ausgeführt werden)
- Straight Web Throw:** vorwärts, vorwärts/unten, unten, unten/weg, weg + Jab
- Diagonally Up/Forward Web Throw:** vorwärts, vorwärts/unten, unten, unten/weg, weg + Strong

**PsiDrill:** beliebige Richtung + Punch nach Ninjitsu Teleport (kann in halber Höhe ausgeführt werden)

**Forward Flip Kick:** vorwärts + vorwärts

**Forward Slide Kick:** vorwärts + Roundhouse

**Back Roll Kick:** weg + Roundhouse

**Double Jump:** oben während eines beliebigen Sprungs

**Vertical Launch:** vorwärts oder weg + Strong (nah)

**Rolling Slam:** vorwärts oder weg + Fierce (nah) Roll Drop: vorwärts oder weg + Fierce oder Strong (nah in halber Höhe)

**Dash vorwärts – vorwärts Roll:** vorwärts, vorwärts oder alle drei Punches

**Dash Back – Back Roll:** weg, weg oder weg + alle drei Punches

**Infinity Counter – Short Psiblade:** weg, unten/weg, unten + beliebiger Punch

**Infinity Combo 1 – PsiThrust:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + alle drei Punches (kann in halber Höhe ausgeführt werden)

**Infinity Combo 2 – Psi-MaelStrom:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + alle drei Kicks

**Infinity Combo 3 – Kochou Gakure:** unten, unten/weg, weg + alle drei Kicks (kann in halber Höhe ausgeführt werden)

**Taunt:** unten, unten + Start



**Straight Up Web Throw:** vorwärts, vorwärts/unten, unten, unten/weg, weg + Fierce

**Triangle Jump:** Springe hoch in die Ecke der Wand, drücke in entgegengesetzte Richtung

**Double Rolling Slam:** vorwärts oder weg + Fierce (nah)

**Shoulder Toss:** vorwärts oder weg + Strong (nah)

**Air Double Rolling Slam:** vorwärts oder weg + Strong oder Fierce (nah in halber Höhe)

**Forward Dash – Forward Hop:** vorwärts, vorwärts oder alle drei Punches

**Backward Dash – Back Hop:** weg, weg oder weg + alle drei Punches

**Infinity Counter – Spider Sting:** weg, unten/weg, unten + beliebiger Punch

**Infinity Combo – Maximum Spider:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + alle drei Punches

**Taunt:** unten, unten + Start



## CAPTAIN AMERICA

Er verfügt über ein paar großartige Combos, kann sehr viel Schaden anrichten, ist sehr schnell und beherrscht eine effektive Infinity-Combo. Allerdings benötigt er nach seinen Attacken stets eine ausgedehnte Regenerationsphase, und in dieser Zeit ist er bei Gegenangriffen sehr leicht verwundbar. Du mußt also stets den richtigen Moment für einen Angriff abwarten und kannst dann aber wirklich kräftig zuschlagen.

### MOVES-LISTE

**Shield Slash (niedrig):** unten, unten/vorwärts, vorwärts + Jab

**Shield Slash (hoch):** unten, unten/vorwärts, vorwärts + Strong

**Shield Slash (Diagonal oben/vorwärts):** unten, unten/vorwärts, vorwärts + Fierce

**Air Shield Slash (Diagonal unten/vorwärts):** unten, unten/vorwärts, vorwärts + Jab

**Air Shield Slash (quer):** unten, unten/vorwärts, vorwärts + Strong

**Air Shield Slash (oben/vorwärts):** unten, unten/vorwärts, vorwärts + Fierce

**Stars 'n' Stripes:** vorwärts, unten, unten/vorwärts + beliebiger Punch

## MAGNETO

Du kannst auf dem Joy-pad nicht einfach drauflosdrücken und erwarten, damit ein gutes Ergebnis zu erzielen – stattdessen mußt du die richtigen Moves zur richtigen Zeit einsetzen und deine Combos in- und auswendig kennen. Magneto kann sehr viel Schaden anrichten, wenn man ihn richtig einsetzt. Obwohl er seit seiner Zeit als Boss von X-Men: CotA deutlich an Kraft verloren hat, ist er immer noch sehr effektiv und glänzt durch seine verschiedenen Combo-Set-Ups. Besonders seine Infinity-Combos sind nicht von schlechten Eltern.



### MOVES-LISTE

**EM Disruptor:** weg, weg/unten, unten, unten/vorwärts, vorwärts + beliebiger Punch

**Air EM Disruptor:** weg, weg/unten, unten, unten/vorwärts, vorwärts + beliebiger Punch in halber Höhe

## SHUMA GORATH

Es dauert eine ganze Weile, bis man sich an Shuma Gorath gewöhnt hat. Seine Moves haben eine verheerende Wirkung, aber du mußt sehr vorsichtig mit ihnen umgehen. Der Fighter verfügt außerdem über ein paar coole Set-Ups und eine sehr effektive Infinity-Combo. Wenn du mit einem Kämpfer wie Spiderman zurechtkommst, kannst du dich der Herausforderung durch das Alien stellen und ein paar interessante Dinge lernen. Magne-

**Cartwheel:** vorwärts, vorwärts/unten, unten, unten/weg, weg + beliebiger Punch

**Charging Stars:** weg, weg/unten, unten, unten/vorwärts, vorwärts + beliebiger Kick

**Double Jump:** oben während eines beliebigen Sprungs

**One-hand Slam:** vorwärts oder weg + Strong oder Fierce (nah)

**Ground Launch:** vorwärts oder weg + vorwärts oder Roundhouse (nah)

**One-hand Drop:** vorwärts oder weg + Strong oder Fierce (nah in halber Höhe)

**Infinity Combo – Final Justice:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + alle drei Punches

**Forward Dash – Quick Run:** vorwärts, vorwärts oder alle drei Punches

**Backward Dash – Back Handspring:** weg, weg oder weg + alle drei Punches

**Infinity Counter – Jab Stars 'n' Stripes:** weg, unten/weg, unten + beliebiger Punch

**Infinity Combo – Final Justice:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + alle drei Punches

**Taunt:** unten, unten + Start



**Magnetic Wave:** oben, oben/vorwärts, vorwärts + beliebiger Punch in halber Höhe

**Hyper Gravitation:** vorwärts, vorwärts/unten, unten, unten/weg, weg + beliebiger Kick (kann in halber Höhe ausgeführt werden)

**Gravitation:** unten, unten/weg, weg + alle drei Kicks

**Scrap Hold:** vorwärts oder weg + Fierce (nah)

**EM Repulse:** vorwärts oder weg + Strong (nah)

**Air Scrap Hold:** vorwärts oder weg + Strong oder Fierce (nah in halber Höhe)

**Forward Dash – Grav Dash:** vorwärts, vorwärts oder alle drei Punches

**Backward Dash – Backward Grav Dash:** weg, weg oder weg + alle drei Punches

**Infinity Counter – Shockwave Surge:** weg, unten/weg, unten + beliebiger Punch

**Infinity Combo – Magnetic Shockwave:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + alle drei Punches

**Infinity Combo – Magnetic Tempest:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + alle drei Kicks (kann in halber Höhe ausgeführt werden)

**Taunt:** unten, unten + Start

to-User mögen vielleicht die unkonventionelle Art, mit der Shuma Gorath kämpft.

### MOVES-LISTE

**Mystic Stare:** Charge weg, vorwärts + beliebiger Punch

**Mystic Smash:** Charge weg, vorwärts + beliebiger Kick (kann in halber Höhe ausgeführt werden)

**Blob Slam:** unten, unten/weg, weg + beliebiger Kick

**Bite 'n' Throw:** vorwärts oder weg + Strong oder Fierce (nah)

**Energy Drain:** weg oder weg + vorwärts oder Roundhouse (nah; kann in halber Höhe ausgeführt werden)

**Blob Drop:** weg oder weg + Strong oder Fierce (in halber Höhe; nah)

**Stone Drop:** unten + vorwärts in halber Höhe

**Forward Dash – Crawl:** vorwärts, vorwärts oder alle drei Punches

**Backward Dash – Teleport:** weg, weg oder weg + alle drei Punches

## BLACKHEART

Er richtet nicht viel Schaden an und ist furchtbar langsam, sogar noch langsamer als Juggernaut. Auch mit seinen Combos macht er nicht gerade eine gute Figur – seine einzige herausragende Fähigkeit: Er kann seine Gegner wunderbar auf Distanz halten, und das sogar besser als der Iron Man. Alle seine guten Moves sind entweder Projektile oder für größere Distanzen ausgelegt. Es ist jedoch recht leicht, sich gegen diese Moves zu verteidigen.

## MOVES-LISTE

**Downward Dark Thunder:** weg, weg/unten, unten, unten/vorwärts, vorwärts + Jab

**Forward Dark Thunder:** weg, weg/unten, unten, unten/vorwärts, vorwärts + Strong

**Upward Dark Thunder:** weg, weg/unten, unten, unten/vorwärts, vorwärts + Fierce

**Close Lightning Inferno:** vorwärts, vorwärts/unten, unten, unten/weg, weg + Jab

**Mid-Screen Lightning Inferno:** vorwärts, vorwärts/unten, unten, unten/weg, weg + Strong

## JUGGERNAUT

Mit viel Übung und Vorsicht macht ein Spiel mit Juggernaut sehr viel Spaß, da all seine Moves den Gegner entweder erniedrigen oder gleich plattwalzen. Da er sehr lange Regenerationsphasen benötigt, kann Juggernaut leicht in ernsthafte Schwierigkeiten kommen, außer du weißt, wo du hinschlagen mußt. Für diese Schwäche entschädigt allerdings Juggernauts Schlagkraft voll und ganz.

## MOVES-LISTE

**Juggernaut Punch:** weg, weg/unten, unten, unten/vorwärts, vorwärts + beliebiger Punch

**Earthquake:** vorwärts, unten/vorwärts, unten + beliebiger Punch (kann in halber Höhe ausgeführt werden)

**Juggernaut Splash:** weg, weg/unten, unten, unten/vorwärts, vorwärts + beliebiger Kick

**Cytorrak Power-Up:** vorwärts, unten, unten/vorwärts + alle drei Punches

**Infinity Counter:** weg, unten/weg, unten + beliebiger Punch

**Infinity Combo – Armageddon:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + alle drei Punches

**Infinity Combo – Heart of Darkness:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + alle drei Kicks

**Taunt:** unten, unten + Start

**Far Lightning Inferno:** vorwärts, vorwärts/unten, unten, unten/weg, weg + Fierce

**Ice Inferno:** vorwärts, vorwärts/unten, unten, unten/weg, weg + Strong

**Fire Inferno:** vorwärts, vorwärts/unten, unten, unten/weg, weg + Fierce

**Soul Absorb:** vorwärts oder weg + Fierce (nah)

**Energy Surge:** vorwärts oder weg + Strong (nah)

**Air Energy Surge:** vorwärts oder weg + Strong oder Fierce in halber Höhe (nah)

**Forward Dash – Forward Ground Warp:** vorwärts, vorwärts oder alle drei Punches

**Backward Dash – Backward Ground Warp:** weg, weg oder weg + alle drei Punches

**Air Float:** vorwärts, vorwärts in halber Höhe

**Infinity Counter – Short Mystic Smash:** weg, unten/weg, unten + beliebiger Punch nach Abblocken einer Attacke

**Infinity Combo – Chaos Dimension:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + alle drei Punches, dann Strong, vorwärts, Fierce oder Roundhouse, um zu greifen (kann in halber Höhe ausgeführt werden)

**Taunt:** unten, unten + Start

**Double Fist Thrust:** vorwärts + Fierce Headbutts 'n' Uppercut: vorwärts oder weg + Fierce (nah)

**Cackling Slam:** vorwärts oder weg + Strong (nah)

**Air Drop:** vorwärts oder weg + Strong oder Fierce (nah in halber Höhe)

**Forward Dash – Shoulder Charge:** vorwärts, vorwärts oder alle drei Punches

**Backward Dash:** weg, weg oder weg + alle drei Punches

**Infinity Counter – Juggernaut Punch:** weg, unten/weg, unten + beliebiger Punch

**Infinity Combo – Juggernaut Headcrush:** unten, unten/vorwärts, vorwärts + alle drei Punches

**Taunt:** unten, unten + Start



## Die Bosse

Um Thanos und Dr. Doom spielen zu können, mußt du das Spiel erst durchspielen und dann einen der folgenden Codes auf dem Charakter-Auswahlscreen eingeben.

**Thanos**  
Halte Start und drücke zweimal oben. Dann drückst du Fierce, Strong und Jab (sehr schnell) in dieser Reihenfolge.

**Dr. Doom**  
Halte Start und drücke zweimal unten, dann Short, vorwärts und Roundhouse.

# Mailbox

**Eine** wahre Briefflut hatte der Leserbrief von Jens Bethke zur Folge, der in der letzten Ausgabe dank seiner teils unverständlichen Ansichten eine Menge Sympathie-Punkte verspielte. Kritische Anmerkungen sind in der Leserbrief-Ecke zwar jederzeit erwünscht, wer allerdings einfach alles kritisiert (Preiserhöhungen genauso wie Preissenkungen, gute Wertungen genauso wie schlechte), stößt bei den allermeisten Lesern nicht gerade auf Zustimmung. Sicherlich gibt es in Segas Geschäftspolitik einige Punkte, die man kritisieren kann, Tatsache ist aber, daß Sega sich noch immer bestens darauf versteht, die Zielgruppe mit guten Spielen zufriedenzustellen. Nun noch zu etwas anderem: Den meisten Lesern dürften sicherlich einige Umstellungen aufgefallen sein, die wir in dieser Ausgabe vorgenommen haben. Wir sind natürlich ganz gespannt, was ihr von den Neuerungen haltet, und erwarten eure Leserbriefe zu diesem Thema. Nur wenn ihr uns eure Ansichten mitteilt, können wir das Magazin nach euren Vorstellungen gestalten. Zum Abschluß möchten wir euch noch ein gesundes und glückliches neues Jahr 1998 wünschen und hoffen, daß ihr genauso dem Start von Segas neuer Konsole entgegenfiebert wie wir.

Eure Sega Magazin-Crew

## NEUES FÜR 1998!

An dieser Stelle möchten wir auf einige Neuerungen im Sega Magazin hinweisen, die wir im Anschluß an unsere Jubiläumsausgabe konzipierten. Diese Änderungen waren aufgrund der veränderten Produkt-Situation und im Hinblick auf die kommende Konsole, über die wir ab Ausgabe 5/98 berichten können, dringend notwendig.

1. Die wichtigste Änderung betrifft zweifellos den Tips & Tricks-Teil, der mit seinen 32 Seiten mittlerweile ziemlich überdimensioniert war und zum Teil bereits bekannte Informationen enthielt. Wir haben uns nun dazu entschlossen, die wichtigsten Top-Spiele ausführlich und layouttechnisch aufwendiger im Rahmen des normalen Heftes zu behandeln. Die Tips & Tricks zu Sonic R, Sega Touring Car und Marvel Super Heroes zeigen sehr gut, wie wir künftig Komplettlösungen präsentieren werden.
2. Auf vielfachen Wunsch führten wir nun auch endlich ein Poster mit zwei Motiven ein, das in der Heftmitte zu finden ist. Wir konnten uns jedoch nicht dazu entschließen, mehr als vier Seiten des redaktionellen Umfangs dafür zu opfern.
3. Um trotz erheblich gestiegener Druckkosten seit der letzten Preiserhöhung (30% seit der Ausgabe 1/95) den Verkaufspreis bei DM 5,80 halten zu können, war eine Umfangsreduzierung um 16 Seiten nicht zu vermeiden. Durch den Wegfall des Tips & Tricks-Teils bleiben effektiv jedoch beinahe genauso viele redaktionelle Seiten wie zuvor.
4. Die eine oder andere Layout-Verfeinerung wird Fans schon aufgefallen sein, weitere inhaltliche Änderungen befinden sich derzeit im Planungsstadium – aber keine Sorge, es handelt sich hierbei um keine dramatischen

Schickt euren Leserbrief per Post oder eMail an eine der nachfolgenden Adressen:

Computec Verlag  
 Redaktion   
 Kennwort: Mailbox  
 Roonstr. 21  
 90429 Nürnberg

Internet: [hsippisch@pcgames.de](mailto:hsippisch@pcgames.de)

Veränderungen. Vielmehr wollen wir das Magazin an die kommende Marktsituation anpassen und auch Stammleser wieder mit etwas mehr Überraschungen bei Laune halten. Mit der Bitte um möglichst zahlreiches Feedback hoffe ich, daß ihr das Sega Magazin auch 1998 treu begleiten werdet.

Überlegung für dieses System entschieden. Die PlayStation ist weder Photo- noch Video-CD-fähig, und das Philips CDi konnte mich in puncto Spiele und Preis nicht begeistern. Übrigens, für das Sega Magazin entschied ich mich nach einem ähnlichen Auswahlverfahren. Ihr wißt ja, was das heißt. Macht weiter so!

**Die Redaktion**


Franz Buri, 77960 Steinbach

## PREISVERFALL?

1. Zuerst einmal herzliche Gratulation zu eurem Jubiläum. Zweitens will ich hier zu dem Leserbrief eines gewissen Jens Stellung nehmen, der mich sicherlich sofort in die Kategorie „Schleimer“ einstufen würde. Grund hierfür dürfte wahrscheinlich sein, daß ich das Sega Magazin für ein rundherum gelungenes, äußerst informatives und im Gegensatz zu anderen Magazinen sehr unvoreingenommenes Heft halte. Letzteres sei hier noch einmal lobend erwähnt.

 Besten Dank!

2. Zum Thema Ausbeutung möchte ich noch einmal darauf hinweisen, daß gerade durch die schlechte Marketingstrategie von Sega ein sehr starker Preisverfall zu beobachten war. So war ein Saturn im Sommer schon für DM 199,- zu haben.

 Preisverfall ist kein Zeichen für eine schlechte Marketingstrategie! Wieso hat Sony ständig als erster den Preis gesenkt (bis auf DM 299,-)? Wieso hat Nintendo nach gerade mal vier Wochen den Preis von DM 399,- auf DM 299,- reduziert? In der Regel ist die Zielgruppe für eine Preissenkung dankbar. Daß es den Saturn allerdings schon für DM 199,- gab, war nichts anderes als unzulässiges Dumping, das von Sega rechtlich untersagt wurde.

3. Ach ja, noch was zum Thema Helmi! Vielleicht fehlt es dir ja einfach etwas an Humor, Jens!

 Interessante Theorie.

4. Zum Schluß möchte ich euch wissen lassen, daß ihr im SM 1/98 zu 100% recht hattet, zumindest was mich betrifft. Vielleicht bin ich mit meinen 33 Jahren ein typischer Saturn-User, denn ich habe mich nach reiflicher

## WO IST DIE WERBUNG?

Kommen wir gleich zum Thema, nämlich zur Werbung. Wenn das hier Mitarbeiter von Sega lesen, sollten sie es genau durchlesen. Nun, warum bringt Sega keine Werbung im deutschen Fernsehen? Oder zumindest nur dann, wenn eine neue Konsole herauskommt. Kommt mir nicht mit Budget-Kürzungen! Dann soll Sega Of Europe aufwachen und mehr Geld lockermachen! Was habt ihr gesagt? Der Verdienst von Sega liegt im dreistelligen Millionenbereich? Warum ist Sega in Deutschland nicht so populär? Keine Werbung! Diese Werbung würde garantiert wirken! Warum bin ich Sega-Fan? Mit 10 wollte ich eigentlich ein Super Nintendo haben, aber meine Mutter fand, daß Sonic eindeutig



### Frage des Monats


„Beantwortet meine Frage bitte ehrlich: Ist die PlayStation besser als der Saturn oder nicht? Ich weiß, daß Sega in Deutschland nicht so bekannt ist wie Nintendo oder Sony, aber ist es nicht gemein, daß uns das Spiel Tomb Raider 2 einfach vorenthalten wird?“

Zunächst einmal möchte ich festhalten, daß wir derartige Fragen nicht beantworten. Zum anderen hat es nichts mit Gemeinheit zu tun, daß wir Tomb Raider 2 nicht bekommen. Es sind ganz einfach wirtschaftliche Gründe, die Core Design dazu veranlassen, jetzt schon für Segas kommende Konsole zu entwickeln und Tomb Raider 2 für den Saturn nicht mehr zu programmieren.

besser aussah als Mario. Deshalb sollte man zu potentiellen Mega-Hits Werbung machen, wie zum Beispiel zu Saturn Bomberman, NBA Action '98, Burning Rangers, Panzer Dragoon Saga oder Fighters Megamix (3. Platz in den US-Charts). Dann wäre Sega in Deutschland populärer. Daß der deutsche Markt nicht unwichtig ist, zeigt die massive Nintendo- und Sony-Werbung. Außerdem kommt man sich als deutscher Sega-Fan unwichtig und verlassen vor, wenn man dauernd gesagt bekommt, daß der deutsche Markt unwichtig sei.

Nun zum Geld. Wenn man Geld dafür hat, mit Thomas Häbler durch Deutschland zu reisen und Werbeanzeigen in den meistgelesenen Videospielemagazinen Europas zu schalten (PC Games und Sega Magazin), sollte man dieses Geld stattdessen in ein paar Werbeblöcke mit Spielsequenzen investieren (kostet wahrscheinlich auch nicht viel mehr). In der Ausgabe 2/97 steht dazu noch, daß ein paar Kinder Virtua Cop 2, Panzer Dragoon 2, Fighting Vipers, Virtua Fighter Kids und X-Men unter die Top 10 gewählt haben. Viele kennen Panzer Dragoon 2 nicht und finden das Spiel aber trotzdem genial, wenn sie es spielen. Deshalb sollte zu Panzer Dragoon Saga und Fighters Megamix Werbung gemacht werden. Denn erst dann kommen die genialen Animatio-

nen voll zur Geltung. Mit Werbung würde der Saturn noch mindestens 1 bis 2 Jahre überleben. Hier stimme ich Jens zu. Dies ist Abzockerei. Okay, genug gequasselt! Nur noch eins: Gebt es zu, ihr würdet viel lieber eine Fernsehwerbung sehen als vier Werbungen in einem Heft! Ich hoffe, dieser Brief bringt eine Lawine ins Rollen.

 Prinzipiell ist dein Ansatz richtig, allerdings muß man hierzu die Geschäftspolitik von Sega verstehen, die darauf abzielt, daß jede einzelne Niederlassung für sich profitabel sein muß. Da nützt es Sega Deutschland wenig, wenn die Automatenabteilung in Japan tolle Gewinne abwirft, sie müssen ihren Werbeplan nach ihren zu erwar-

tenden Verkaufszahlen und Umsätzen ausrichten. Und da sieht es nun einmal so aus, daß aufgrund zu erwartender Umsätze keine Fernsehwerbung möglich ist. Selbst wenn man beispielsweise für Burning Rangers TV-Werbung macht, mehr als 30.000 Stück wird man davon nicht absetzen können. Für diese relativ niedrige Zahl lohnt sich eine TV-Werbung einfach nicht. Deine Idee, statt Printanzeigen TV-Werbung zu machen, hat leider einen Haken: TV-Spots sind um ein Vielfaches teurer als Anzeigen in Heften. Eine ganzseitige Anzeige in PC Games (übrigens ein Computer-Spielemagazin und kein Videospieleheft) kostet rund DM 10.000. Dafür würde man gerade einmal einen einzigen ernstzunehmenden Spot bekommen, von den Produktionskosten (circa DM 30.000 bis DM 50.000) ganz zu schweigen. Ein einziger Spot bringt aber wirklich überhaupt nichts. Erst ab einem Budget von circa DM 200.000 beginnt die Sache interessant zu werden. Da Sega Deutschland jedoch die Auflage hat, Gewinn zu machen, verzichtet man auf teure TV-Werbung. Es würde zum jetzigen Zeitpunkt ohnehin nicht mehr viel nützen, sprich, man würde gutes Geld schlechtem Geld hinterherwerfen. Bei Nintendo sieht das Ganze anders aus. Diese Firma ist schon lange in Deutschland sehr stark und kann deshalb mit ganz anderen Mitteln haushalten. Das gleiche gilt für Sony, das von der Konzern-Mutter mit einem ungeheuren Budget ausgestattet wurde. Zu guter Letzt geben wir zu, daß wir sicherlich gerne TV-Werbung von Sega sehen würden – sollte dies jedoch bedeuten, daß Sega keine Anzeigen mehr in unserem Magazin schaltet, wäre das Sega Magazin finanziell nicht mehr rentabel...

*Stephan Freuschle, 79761 Waldshut*

## Die alternativen Charts

### Folge 15: Diese Spiele gefielen uns 1997 am besten:

# 1



#### Fighters Megamix Best Of AM2-Compilation

2. Dead Or Alive  
Prügeln wie in den besten Zeiten
3. Shining The Holy Ark  
Das beste Action-Adventure überhaupt
4. WarCraft 2  
Echtzeitstrategie von Electronic Arts  
Vergnügen für bis zu 10 Spieler!
6. Thunderforce V  
Shoot 'em Up für Profis
7. Indiziert  
Stirb schnell! Die Automatenumsetzung
8. Worldwide Soccer '98  
Das mit Abstand beste 32 Bit-Fußballspiel.
9. Resident Evil  
Das dementierte Böse auf Saturn
10. Last Bronx  
Beat 'em Up der etwas anderen Art

Sendet euren Leserbrief an folgende Adresse:  
**Computec Verlag • SEGA Magazin**  
 Kennwort: Mailbox • Roonstraße 21  
 90429 Nürnberg

## WEIHNACHTSOFFENSIVE?

Ich habe bis jetzt noch keine Ausgabe eures starken Heftes verpaßt, bin also sozusagen ein Leser der ersten Stunden. Eigentlich bin ich mit euch auch ganz zufrieden (ich habe nicht umsonst ein Abo), doch in letzter Zeit sind mir ein paar Dinge negativ aufgefallen.

1. Während alle anderen Videospiele-Zeitungen pünktlich zum Weihnachtsfest qualitativ (mehr Tests) und quantitativ (mehr Seiten) deutlich zulegen, bleibt ihr stur bei 98 Seiten. Ich dachte, bei Sega ist so viel los (Stichworte: neue Konsole, hochwertiges Spiele-Line-Up zum Jahresende), aber wahrscheinlich habe ich mich einfach nur verlesen. Jedenfalls haben mir die Frühjahrs-Ausgaben besser gefallen. Jetzt erblicke ich einen 4 Seiten langen Shop, eine Umfrage, in der in jeder Ausgabe die gleichen Fragen gestellt werden, und eine stumpfsinnige Comicreihe mit dem Namen Helmi, von der ich euch nicht abnehme, daß irgendein Sega-Fan sie lesen will. Dazu kommt der Back Catalogue, der zwar eine sehr gute Idee ist, aber nicht in jeder Ausgabe erscheinen sollte, da sich gegenüber der letzten Ausgabe eh nicht viel ändert. In anderen Zeitschriften entdeckte ich stattdessen doppelseitige Po-

# HELMI



ster. Haut doch die diversen Firmen einmal an, bei den CDs hat es ja auch geklappt.

**SEGA** Die Anzahl an Tests kann von uns leider nicht beeinflusst werden, die Anzahl an Seiten auch nicht, denn sie hängt strikt von der Anzahl der Anzeigen ab. Diese Magazine, die jetzt plötzlich 120 oder noch mehr Seiten (inklusive Poster!) haben, weisen auch ungefähr 30 bis 40 Anzeigenseiten auf, wodurch sich die Anzahl an redaktionellen Seiten auf 90 oder noch weniger verringert. Gehst du beim Sega Magazin nach dem gleichen System vor, wirst du feststellen, daß von den zu dieser Zeit 100 Seiten gerade einmal sieben für Anzeigen draufgehen. Um die restlichen Seiten trotz abnehmender Spieleanzahl sinnvoll zu füllen, haben wir uns eben auflockernde Themen wie Shop, Back Catalogue oder Comic einfallen lassen. Deinen Vorschlag mit dem Poster haben wir dankbar aufgenommen, wobei sich diese jedoch nicht mit CDs vergleichen lassen. Wir müssen unsere CDs selbst kaufen und bekommen diese keineswegs kostenlos zur Verfügung gestellt.

**2. Euer Abo mit der Saturn-CD ist super, allerdings solltet ihr schon darauf achten, daß die von euch angekündigten CDs auch rechtzeitig erscheinen. Ihr könnt nicht schreiben: „Nächste Ausgabe gibt es eine Demo von Last Bronx“, und dann gibt es doch nur eine alte Sega Rally-CD. Entweder ihr klopft den Firmen mal auf die Finger, damit sie pünktlich fertig werden, oder ihr verzichtet zukünftig auf solche Versprechungen.**

**SEGA** Wir haben niemals geschrieben: „Nächste Ausgabe gibt es eine Demo von Last Bronx“, genausowenig legten wir eine Demo-CD bei, auf der nur Sega Rally enthalten war. Vielmehr verrieten wir in unseren Vorschauen, welche Titel sich höchstwahrscheinlich auf der CD befinden

werden. So gab es dann beispielsweise auch ein Video-CD zu Last Bronx auf einer der letzten CDs. Außerdem packte man noch ein Sega Rally-Demo zusätzlich auf die CD, da sich noch freier Platz darauf befand. Wäre es besser gewesen, den freien Speicherplatz ungenutzt zu lassen?

**3. Ich empfinde es als Frechheit, daß ihr den Abo-Preis um glatte DM 10,- erhöht habt (damit ist das Abo nur um 60 Pf. billiger als der Kauf am Kiosk). Was soll das? Wenn euch das Papier zu teuer ist, wechselt es oder schaltet mehr Werbung. Alle anderen Zeitungen bieten ihr Abo deutlich billiger an und haben oftmals mehr Seiten. Wieso klappt das bei euch nicht? Zum Trost: Euren Abo-Preis mit CD halte ich für fair!**

**SEGA** Da ohnehin 95% der Abonnenten das CD-Abo beziehen, spielt der Abo-Preis für ein Heft ohne CD keine Rolle mehr. Die erhöhten Abo-Kosten ergeben sich übrigens durch den deutlich gestiegenen Konfektionierungsaufwand, der durch das händische Beilegen von beinahe 11.000 CDs entsteht. Keine andere Videospielezeitschrift hat derart viele Abonnenten. Ein anderes Problem eines Special Interest-Titels ist, daß sowohl die Zielgruppe kleiner ist als bei Multiformat-Zeitschriften als auch die Anzeigenerlöse deutlich geringer ausfallen. So gesehen sind DM 5,80 für ein 84 Seiten starkes Heft ein guter Preis, andere Single Format-Magazine kosten DM 6,80 oder noch mehr!

**4. An eure absolute Pro-Sega-Einstellung habe ich mich inzwischen gewöhnt, aber was ich neulich lesen mußte, macht mich traurig und wütend. „Die PSX-Besitzer sind alles noch Kinder, die nicht wissen, daß sie von Sony und deren Werbung beeinflusst werden. Den Saturn-Fans passiert dies natürlich nicht, da sie die**

klügsten sind. Die wissen ganz genau, was sie wollen, und lassen sich nicht von den bösen Sony-Leuten beeinflussen, da sie die klügsten sind.“ Abgesehen davon, daß diese Aussage absolut unsinnig ist (nicht nur die PSX-Besitzer, sondern alle Menschen lassen sich von Werbung beeinflussen. Sonst würde sie ja keinen Sinn machen.), frage ich mich, wer du bist daß du alle PSX-Besitzer als naive Kinder und Saturn-User als die fachkundigste Zielgruppe bezeichnest. Solch eine Aussage hat in einer seriösen Zeitung nichts zu suchen!

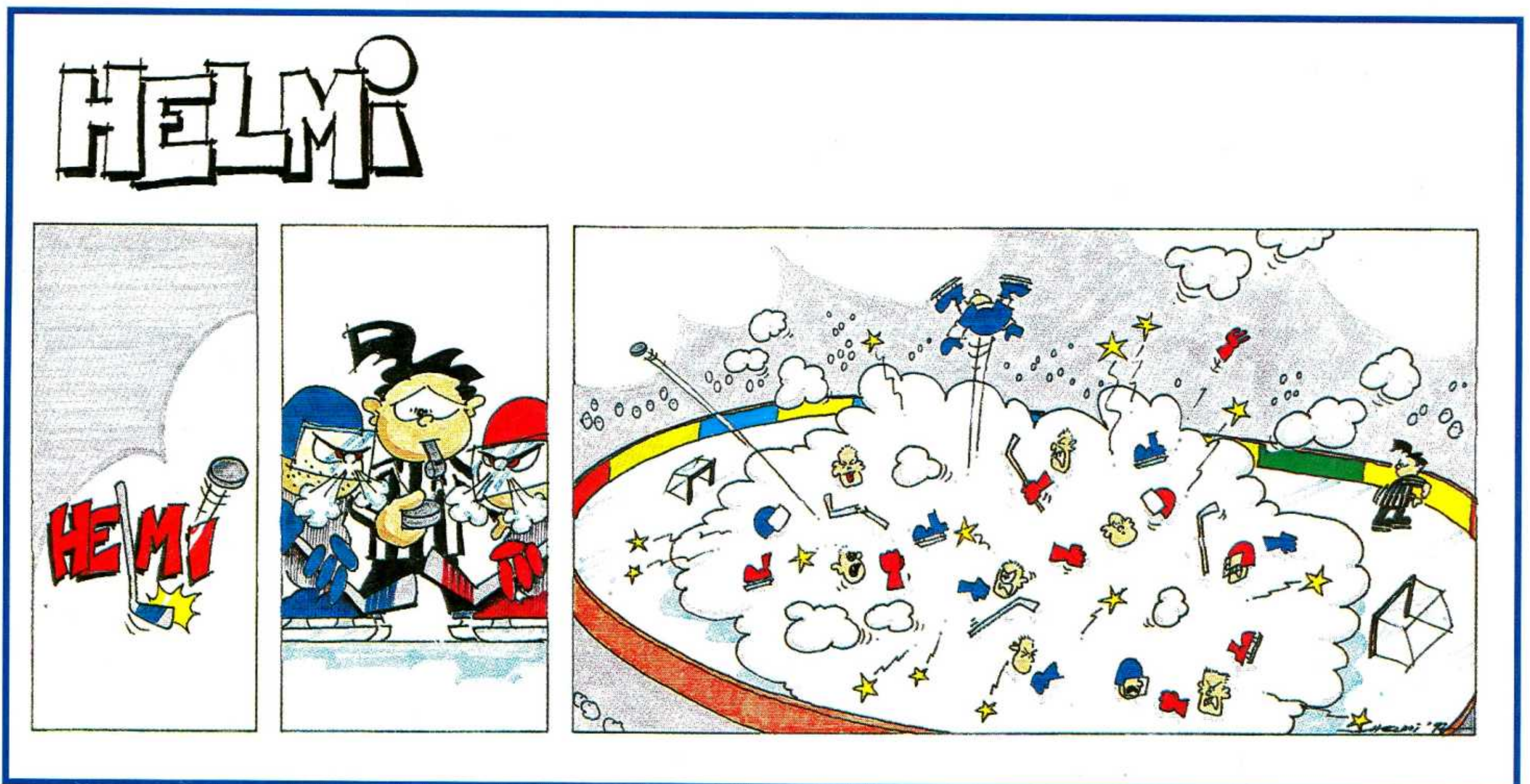
**SEGA** Achtung! Dieses Zitat ist absolut falsch und trifft nicht im geringsten zu. Wir haben geschrieben: „Der Altersschnitt der Sega Magazin-Leser liegt bei 23 Jahren, während Sony-User im Schnitt 16 Jahre alt sind. Die PSX-Zielgruppe läßt sich übrigens von der TV-Werbung beeinflussen, während Saturn-User ganz klare Vorstellungen haben, was sie wollen und was nicht. Sie lassen sich nicht beeinflussen und schon gar nicht zur PSX bekehren.“ Wir haben weder von naiven Kids noch von der fachkundigsten Zielgruppe geschrieben, sondern nur nachprüfbar Fakten zitiert, die auf Markuntersuchungen basieren. Wir möchten klarstellen, daß wir diese von dir erwähnten Behauptungen nie aufgestellt haben, sondern nur seriöse Quellen wie Sega, Sony und die GfK für unsere anderslautende Aussage zu Rate gezogen haben. Tatsache ist nun einmal, daß rund 80% der Leute sich aufgrund der TV-Werbung eine PSX gekauft haben, während es unter den Saturn-Usern gerade einmal 5% sind; die restlichen Leute entschieden sich aufgrund ganz bestimmter Spiele für den Saturn.

5. Hier solltet ihr euch an andere Multi-Format-Zeitschriften halten, die auch ihre Meinung haben, diese jedoch zurückhalten. Das solltet ihr auch tun. Wer solche Behauptungen aufstellt, darf sich nicht wundern, daß er als fanatischer Sega-Propagandist verschrien

wird. Ich war schon immer für ein friedliches Zusammenleben beider Parteien. Hundebesitzer verstehen sich ja auch untereinander, BMW- und Opel-Fahrer haben auch nichts gegeneinander, nur im Videospielebereich ist sowas anscheinend nicht möglich. Anstatt zu vermitteln, wird durch solch diffamierende Aussagen nur unnötig Öl ins Feuer gegossen. Laß es doch sein, Hans! Freue dich doch einfach, daß es auf dem Saturn Spiele wie Tomb Raider, VF2 und Resident Evil gibt. Es zeugt doch nur von Dummheit, jemanden aufgrund einer anderen Konsole fertigzumachen.

**SEGA** Fakt ist, daß beinahe alle Multiformat-Magazine falsche Tatsachen über Sega und den Saturn verbreiten und Sony und Nintendo ganz klar in den Vordergrund stellen (seitenlange Auswertungen mit sachlichen Fehlern liegen vor). Fakt ist außerdem, daß die Wertungen für Sega-Spiele im Sega Magazin meist niedriger ausfallen als in Multiformat-Zeitschriften (jüngstes Beispiel: NBA Action '98). Zudem kann unserem Verantwortlichen Redakteur keine Propaganda vorgeworfen werden, da er auch für eine Nintendo-Zeitschrift verantwortlich ist. Tatsächlich fanden sich seit über einem Jahr (!!!) keine wertenden Vergleiche, im Gegenteil, in der Leserbriefecke haben wir immer zu mehr Toleranz aufgerufen und törichte Briefe von vorneherein in den Müll geworfen. Deine Anmerkung sieht aber nicht so aus, als ob du die Mailbox jemals genauer durchgelesen hättest. Deine Argumente zeugen viel eher von Voreingenommenheit und Subjektivität und lassen Sega-User vor Wut kochen, da sie nämlich wissen, daß keines Deiner Argumente der Wahrheit entspricht.

6. Leider muß ich in letzter Zeit feststellen, daß eure Bewertungen zu hoch sind. Im Text sprecht ihr zwar Schwachstellen konsequent an (was früher nicht immer der Fall war), leider finden sie in der Gesamtbewertung keine Berücksichtigung. Beispiel: Tennis Arena. Der Te-





ster bezeichnet das Spiel als langweilig, verteilt aber trotzdem stattliche 70%. Ihr habt einmal gesagt, daß ein Game mit 70% ein durchaus gutes Spiel ist. Fragt sich nur, wer ein langweiliges Spiel gut finden soll!

**SEGA** Tennis Arena hätte das Zeug zum Top-Hit gehabt, durch die Kritikpunkte wurde es aber auf 70% abgewertet, was ein absolut zutreffendes Rating ist. Spiel' es erst einmal selbst, denn dann wirst du unserem Test zustimmen.

*Alexander Jost, 53572 Unkel*

## ANDRETTI-BLAMAGE

Als Jura-Student gehöre ich sicherlich nicht zur typischen Klientel eurer Leserschaft, trotzdem lese ich das Sega Magazin schon seit der ersten Ausgabe. Ich habe die Leserbriefe in eurem Magazin genauso wie eure Antworten immer gerne gelesen, habe mich auch oft gewundert, was manchen Leuten an dummen Fragen so alles einfällt, und eure Ansicht darüber sehr oft geteilt. Die Antwort auf den Leserbrief von Sabrina Bauch in Ausgabe 1/98 hat mich (selbst großer Fan des Indycar-Renzirkus) allerdings dazu veranlaßt, euch selbst einmal einen Leserbrief zur Ehrenrettung zu schreiben, da Sabrina, die anscheinend wirklich sehr gut über den amerikanischen Motorsport Bescheid weiß, in Eurer Antwort als ziemlich inkompetent hingestellt wird. Die Antwort zeigt aber, daß ihr Verfasser offensichtlich keine Ahnung von der Indycar-Serie hat. Denn es ist richtig, daß bei Andretti Racing nur drei Original-Kurse (Vancouver, Toronto, Surfer's Palace) enthalten sind. Jedenfalls sind auf Kursen wie Cincinnati oder Glacier Field noch nie Indycars oder Nascars gefahren, abgesehen davon, daß Nascar-Autos, die bei Andretti Racing auf den selben, angeblich echten Strecken fahren, nie auf Stadtkursen fahren, sondern ausschließlich auf Ovalen. Falls ihr mir nicht glauben wollt – die echten Indycar-Kurse neben den drei oben genannten heißen: Brooklyn, Elkhart Lake, Portland, Laguna Seca, Nazareth, Cleveland, Rio, Miami, Detroit, Long Beach, Madison, Milwaukee, Lexington und seit dieser Saison Fontana. Außerdem kann die PPG-CART-World Series auf keinen Fall unbedeutender sein als die Indycar-Serie – einfach aus dem Grund, daß es ein- und dasselbe ist (PPG-CART-World Series ist lediglich der offizielle Name der Indycar-Serie), was man schon wissen sollte, wenn man eine so geistreiche Bemerkung von sich gibt. Weiterhin denke ich, daß Sabrina durchaus weiß, daß Andretti Racing kein Kart-Spiel wie Formula Karts ist.

**SEGA** Schande über uns! In diesem Fall haben uns die sonst so zuverlässigen Motorsport-Kenntnisse völlig verlassen, was uns furchtbar leid tut. Entschuldige, Sabrina, denn natürlich hast du recht, während wir völlig idiotische Zusammenhänge herstellten. Offensichtlich hatte uns jedoch der zuvor abgetippte Leserbrief von Jens so verwirrt, daß wir keinen klaren Gedanken mehr fassen konnten.

*Christian Hagen, 95326 Kulmbach*



11/97



12/97



01/98

**NACHBESTELLEN!**  
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:  
CompuTec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 11/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 12/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 01/98	zu DM 5,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		<b>DM 3,-</b>
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:  
(bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse  
(Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

**Bitte beachten:**  
Angebot gilt nur im Inland!

## BURNING RANGERS

Kein Zweifel: Burning Rangers von Sonic Team ist das Top-Projekt 1998. Wieso dieses Spiel sogar Tomb Raider alt aussehen läßt und welche technischen Kabinettstückchen Yuji Naka und seine Gehilfen präsentieren werden, dürft ihr in der nächsten Ausgabe nachlesen.



## FIFA 98

Den dritten und vermutlich letzten Teil von FIFA Soccer für den Saturn testen wir in der nächsten Version auf technische Qualität und Spielspaßergiebigkeit. Ob der Referenzthron von Worldwide Soccer '98 wohl gefährdet ist? Mehr in der Ausgabe 3/98!



## PANZER DRAGOON SAGA

Je mehr sich der neue Titel von Team Andromeda der Fertigstellung nähert, umso größer wird die Nachfrage in unseren Lesercharts. Ob die Bits und Bytes auf den sage und schreibe 4 CDs Panzer Dragoon Saga zum krönenden Abschluß der Panzer Dragoon-Serie machen können?



## Was kommt noch?

- ➔ **Tests:**  
NBA Live '98,  
NASCAR '98, NHL '98
- ➔ **Bericht von Segas  
Pressekonferenz**
- ➔ **Importtests zu allen  
Spielen aus Japan**

### Inserentenverzeichnis:

CompuTec Verlag . . .	10-13, 57, 69,81
Freak's Shop . . . . .	4
Kudak . . . . .	7
Theo Kranz . . . . .	2, 3
Media Attack . . . . .	55
O.I.T. . . . .	55
Playcom . . . . .	33
Sega . . . . .	59, 83, 84

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

### Impressum

#### Anschrift der Redaktion:

CompuTec Verlag  
Redaktion Sega Magazin  
Roonstr. 21  
90429 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:

Margit Koch

#### Tips & Tricks-Redaktion:

Quay Contract Publishing

#### Redaktionsassistentz:

Michael Erlwein

#### Bildredaktion:

Richard Schöller

#### Freie Mitarbeiter:

Ulf Schneider (us)  
Oliver Preißner (op)

#### Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,  
Hansgeorg Hafner, Martina Hese,  
Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

Titel: House Of Dead © Sega. Wir danken!

#### Werbeleitung:

Stefanie Geltenpoth

#### Produktionsleitung:

Michael Schraut

#### Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

#### Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

#### Anzeigenverkauf:

CompuTec Verlagsbüro Nürnberg  
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg  
Telefax: 09 11/2872-240

#### Anzeigenverkauf:

Thorsten Szameitat  
Wolfgang Menne

#### Disposition:

Tanja Kaiser

CompuTec Verlagsbüro Duisburg  
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg  
Telefax: 02 03/3 05 11-555

#### Anzeigenverkauf:

Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg  
Fax: 02 03-3 05 11-555

#### Disposition:

Thomas Kammer

Oliver Diemers

Thomas Diel

#### Disposition:

Gisela Borsch

#### verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.11 vom 1.10.1997

#### Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Das Inhaltspapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

#### Abonnement:

Sega Magazin kostet im Abonnement mit zweimonatlicher CD DM 79,- pro Jahr (Ausland DM 103,-). Ein Abonnement ohne CD kostet DM 69,- (Ausland DM 93,-).

#### Abonnementbestellung Österreich

Abonnementpreis: 12 Ausgaben mit CD öS 560,-,  
ohne CD öS 528,- DM  
PGV Salzburg, Niederalml 300, A-5081 Anif;  
Tel.: 06246-882-0, Fax.: 06246-882-259

#### 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.

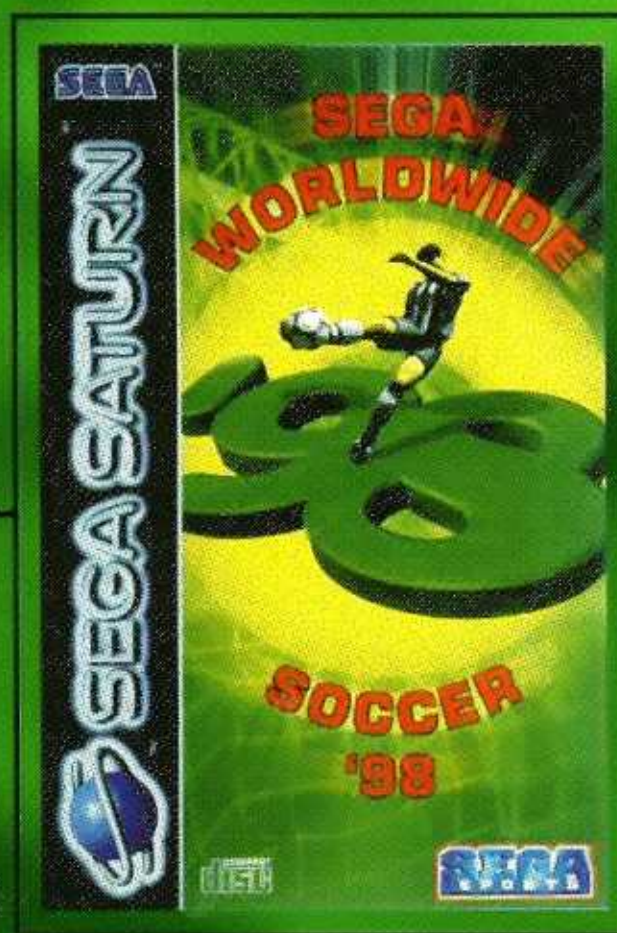
Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma CompuTec bei.  
Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN: 0946-6274

Ab 11.02.98 am Kiosk!



**DIE EINEN SPIELEN MIT DEM FUSS.**



**DIE ANDEREN MIT DEM KOPF.**

SEGA AND SEGA SATURN ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. © 1997.





Mitternacht vorbei,  
die Straßen leer ...

# Totenstille.

Träum' ruhig weiter.

# LAST BRONIX

EXCLUSIV FÜR

