

# SEGA <sup>TM</sup> Magazin

3/98 DM 5,80

COMPUTEC  
VERLAG  
ISSN 0946-6274

## WINTER HEAT

Perfekt: Der Wintersporthit

## NASCAR '98

Realistisch: EAs Rennspielknüller

NEU:  
2 POSTER!  
4 TOLLE MOTIVE

## DRAGON FORCE 2 GUNGRIFON 2 VAMPIRE SAVIOR

Enthüllt: Die Nachfolger



COMPUTEC Verlag GmbH Roonstraße 21, 90429 Nürnberg  
Pressesendung Entgelt bezahlt

# SEGA 2

Die Rennspiele



### X-MEN VS. SF II

Capcoms bestes  
2D-Beat 'em Up



### NHL 98

EAs neuester Eishockey-  
Streich vorgestellt



0931/354522 oder 0180/5211844

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

Laden  
94032 Passau  
Bahnhofstraße 28

AUSTRIA EXPRESS

Schnellservice für unsere Kunden in Österreich.

Lieferung in 1-2 Tagen

1 DM = 7,5 ÖS; Porto 6,90 DM zzgl. NN

Bestell-Hotline Tel.: 0049/85173777

DER SEGA-SPEZIALIST

# Theo Ver

Händleranfragen erwünscht  
Fax: 0931/571602



PANZER DRAGOON SAGA (APRIL)  
89,-



STEEP SLOPE SLIDERS  
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

### Top-Spiele Fast geschenkt

Unser spezielles Monats-  
angebot für Sie:

Folgende Saturn-Spiele für nur

**DM14,-**

**DM24,-**



(nur solange Vorrat reicht)

SEGA SATURN	289,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE	
SEGA SATURN MAXI SET	299,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE	
SEGA SATURN MEGA ACTION SET	333,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE + SHELLSHOCK THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD	
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 ED.	89,-
ACTUA TENNIS	89,-
ADIDAS POWER SOCCER	79,-
ASSAULT RIGS	69,-
ATHLETE KINGS	89,-
BATTLE SPORT	84,-
BEDLAM (FEB)	99,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BUG! TOO	79,-
BURNING RANGERS (APRIL)	89,-
BUST A MOVE 3	79,-
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	99,-
FIFA '98 WM-QUALIFIKATION	89,-
FIGHTERS MEGAMIX	99,-
FORMULA KARTS	89,-
HEART OF DARKNESS	99,-
HOUSE OF DEAD (APRIL)	89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,-

LAST BRONX	79,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MAXIMUM FORCE (FEB)	74,-
MECHWARRIOR 2	89,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA ACTION '98	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL 98	89,-
NHL ALL STAR HOCKEY '98	89,-
NHL POWERPLAY	79,-
PANDEMONIUM	84,-
PANZER DRAGOON SAGA (APRIL)	89,-
RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE	89,-
RIVEN - MYST 2 (MAI)	89,-
SEGA TOURING CAR	99,-
SHINIG FORCE 3 (MAI)	89,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	79,-
SONIC JAM	89,-
SONIC R (SONIC T.T.)	99,-
STEEP SLOPE SLIDERS	94,-
STREETFIGHTER COLLECTION (MÄRZ)	84,-
TETRIS PLUS	79,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TORICO GEKKA MUGENTAN	89,-
TRUE PINBALL	79,-
VIRTUAL POOL	84,-
WINTERHEAT (FEB)	94,-
WIPEOUT 2097	89,-
WORLDWIDE SOCCER '98	89,-
Z	99,-

## Playstation

SOLANGE VORRAT REICHT:

SONY PLAYSTATION + SONY GAMES GUIDE	299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL, DEMO-CD, OFFIZIELLER SONY GAMES GUIDE	
COMMAND & CONQUER 2	99,-
BUSHIDO BLADE (FEB)	89,-
FINAL FANTASY VII	109,-
FORMEL 1 97	109,-
NIGHTMARE CREATURES	89,-
PANDEMONIUM 2	79,-
SKULL MONKEYS (FEB)	89,-
TOMB RAIDER 2	99,-
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2 - ORIGINAL	19,95

### 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



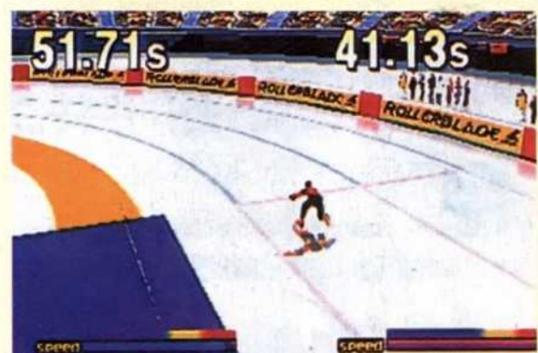
SEGA TOURING CAR 99,-



NHL ALLSTAR HOCKEY '98 89,-



HOUSE OF DEAD (APRIL) 89,-



WINTER HEAT (FEB) 94,-

**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,-
F1 POLE POSITION	99,-
GOEMON MYSTICAL NINJA(MÄRZ)	149,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	99,-
YOSHI'S STORY (MÄRZ)	109,-



CROC 89,-



FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,-

## Tamagotchi

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



NBA LIVE '98 89,-



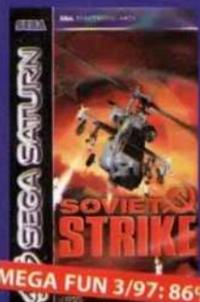
NHL '98 89,-

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

### SEGA SATURN

FIGHTING VIPERS	49,-
LAST BRONX	79,-
MASS DESTRUCTION	49,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,-
OLYMPIC SOCCER	19,-
SEGA RALLY	69,-
SOVIET STRIKE	29,-
SWAGMAN	39,-
VIRTUA HYDLIDE	39,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	39,-
TOMB RAIDER	59,-
TOSHINDEN URA	49,-



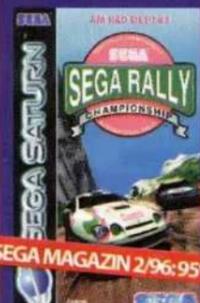
SOVIET STRIKE  
29,-



NIGHTS MIT 3D  
ANALOG PAD 79,-



SWAGMAN  
39,-



SEGA RALLY  
69,-



LAST BRONX  
79,-



FIGHTING VIPERS  
29,-



VIRTUAL ON  
39,-



MASS DESTRUCTION  
49,-

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. BEI VORKASSE (NUR EUROSCHHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. \* GILT NICHT FÜR AUSLAND.

0931/3545222 oder 0180/5211844

# 10 cm

trennen Deinen Hintern vom Asphalt.

Du mußt auf

# 180 km/h

um am Ende als die

# Nr. 1

in's Ziel zu fahren.

beschleunigen,

## FORMULA Karting



SEGA™ PC

PC  
CD  
ROM



AUCH FÜR  
SEGA  
SATURN

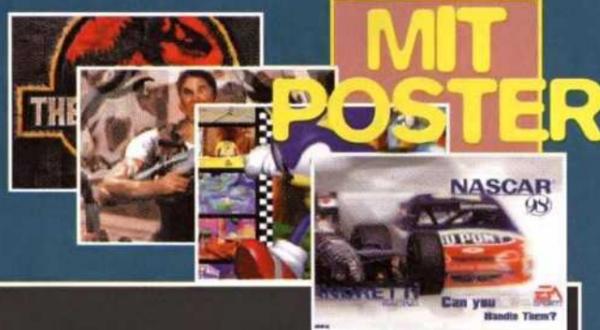
<http://www.sega-europe.com>



Hochkarätige Fortsetzungen bilden den Schwerpunkt dieser Ausgabe, allen voran natürlich das mit Spannung erwar- tete Sega Rally Championship 2, das zunächst in den Spielhallen Erfolge einfahren soll, bevor es dann Segas nächster Konsole schon beim Start zu Hardwareabverkäufen verhilft. Wir zeigen euch schon jetzt alle Strecken und Fahrzeuge des AM Annex-Hits! Noch für Saturn-Verkäufe sorgen soll das Sportspektakel Winter Heat, das als Sequel zum nach wie vor einzigartigen Athlete Kings auf eine bewährte Spielengine zurückgreifen kann. Zum Schluß noch ein Hinweis in eigener Sache: Ab der Ausgabe 5/98 wird es das Sega Magazin nur noch im Abonnement geben, wer das Heft also weiter lesen will, aber noch nicht abonniert hat, sollte jetzt zuschlagen und sich Heft und zweimonatliche CD sichern! Gute Unterhaltung!

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch



## RUBRIKEN

Hitseekers	49
Impressum	82
Inserentenverzeichnis	82
Service-Nummern	19
Vorschau	82

## ZUM MITMACHEN!

Charts	18
Kleinanzeigen	48
Mailbox	76
Score Attack	74

## KLASSIKER

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

## HITPARADE

Über 200 Spiele! .....36

## POSTER

Nascar '98	Heftmitte
Resident Evil	Heftmitte
Sonic R	Heftmitte
The Lost World	Heftmitte

## NEWS

Dragon Force 2	8
GunGriffon 2	8
Vampire Savior	8
Konsole erst 1999	8

## TIPS & TRICKS

Bomberman Fight	54
Independence Day	52
Manx TT	53
Sonic Jam	54
Soviet Strike	55
Steep Slope Sliders	54
The Lost World	53
WarCraft 2	55

## KOMPLETTLÖSUNGEN

Croc	56
Enemy Zero	62
Steep Slope Sliders	68
Worldwide Soccer '98	72

## SPECIAL

Sega Rally 2 enthüllt	6
-----------------------	---

## PREVIEWS: SATURN

NHL '98	14
---------	----

## TESTS: SATURN

Falcom Classics	32
Nascar '98	28
NBA Live '98	24
X-Men Vs. Street Fighter	34
Winter Heat	20

## Sega Rally 2



Die Model 3-Sensation enthüllt.

6

## Winter Heat



Das Saturn-Spiel des Jahres!

20

## NBA Live '98



Konkurrenz für NBA Action '98?

24

## Nascar '98



Der Andretti-Nachfolger im Test.

28

## X-Men vs. SF



Das beste 2D-Beat 'em Up von Capcom

34

# SEGA RALLY 2

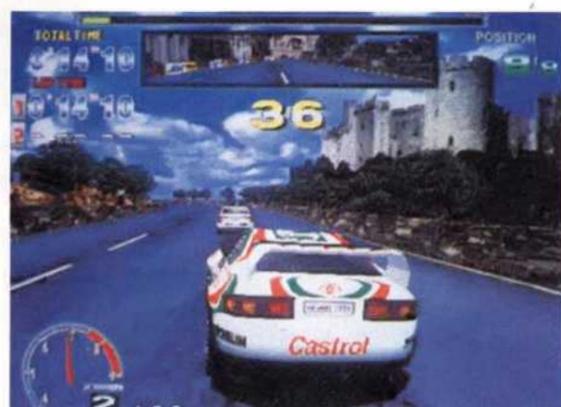
Die Sensation ist perfekt: Das seit über einem Jahr erwartete Sega Rally 2 wurde in Japan in einer fast fertigen Version präsentiert. Was der Nachfolger des meistverkauften Saturn-Spiels aller Zeiten zu bieten hat, ob er auch auf einer Heimkonsole erscheinen wird und wann er in Deutschland in den Spielhallen steht, verraten wir in unserem brandaktuellen Special.

Von Hans Ippisch

Natürlich ist und bleibt die AM2-Produktion Daytona USA das weltweit erfolgreichste Rennspiel, das Sega jemals entwickelt hat. Nichtsdestotrotz schaffte es der AM3-Knüller Sega Rally jedoch, insbesondere in Europa und im Heimbereich für Furore zu sorgen. Dies lag sicherlich an dem ungewöhnlichen Rallye-Konzept, das mit einem außergewöhnlichen Fahrgefühl und realistischen Naturoptiken in Szene gesetzt wurde. Die grandiose Saturn-Umsetzung stand der Automaten-Version fast in nichts nach und wurde zu Recht zum meistverkauften und beliebtesten Saturn-Spiel aller Zeiten. Selbst nach über zwei Jahren hält sich Sega Rally noch in den Lesercharts des Sega Magazins!

## Was bietet Sega Rally 2?

Der grundlegendste Unterschied zum Vorgänger ist sicherlich die Verwendung besserer Hardware. Das Model 3-System, das hier in einer im Vergleich zu Virtua Fighter 3 verbesserten Version 2 eingesetzt wird, ermöglicht noch realistischere Grafiken, aufwendigere Effekte und eine flüssigere Darstellung. Ebenfalls überarbeitet wurde der Fuhrpark, in dem wir mit dem Lancia Stratos Gr4 und dem Toyota Corolla WRC nicht nur die



Schöner, schneller, besser: Sega Rally 2 bietet das bewährte Konzept mit deutlich verbesserten Optiken.



Der Abschnitt der Forest-Piste macht es deutlich: Im Prinzip ist die Strecke unverändert, dank der opulenten Grafikmöglichkeiten der Model 3-Platine wirkt sie jedoch deutlich aufregender.





**Der Fuhrpark wurde um zwei Fahrzeuge aufgestockt. Selbstverständlich stehen alle vier Wagen mit manueller oder automatischer Schaltung zur Verfügung.**

aktuellen Versionen der Vorgängerwagen vorfinden, sondern auch einen Ford Escort WRC und einen Subaru Impreza WRC '97 zur Auswahl haben. Selbstverständlich gibt es alle vier Fahrzeuge sowohl mit manueller als auch mit automatischer Schaltung. Das spielerische Konzept blieb ansonsten gleich. Man startet auf der Desert-Strecke an

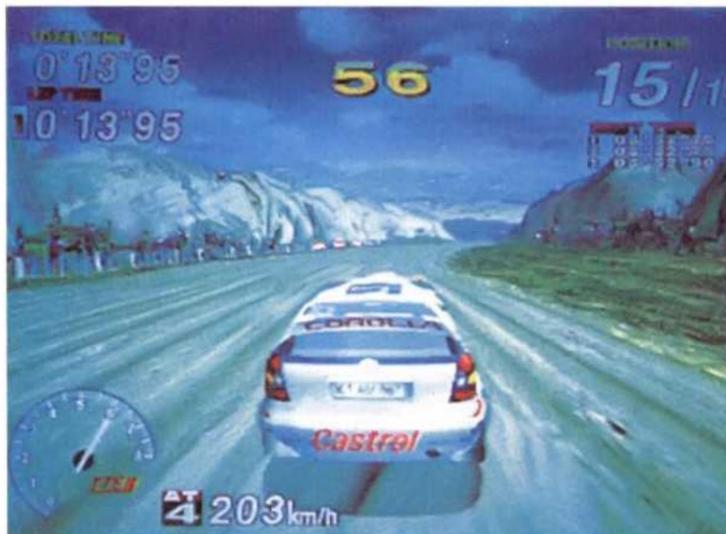
fünfzehnter Stelle und versucht, sich innerhalb einer Runde möglichst weit vorzuarbeiten. Erreicht man das Ziel vor dem Ablauf des Zeitlimits, dann darf man mit der erreichten Platzierung auf dem Forest-Kurs an den Start gehen, wo man ebenfalls innerhalb des Zeitlimits das Rennen beenden muß. Kenner werden sich aufgrund der Namensgleich-

heit sicherlich fragen, ob die ersten beiden Strecken direkt aus Teil 1 übernommen wurden. Die Antwort hierzu lautet: „Ja, dem ist tatsächlich so!“ Dies ist jedoch kein Nachteil, wie man vermuten könnte, denn beide Tracks wirken trotz gleicher Streckenführung grafisch völlig anders, wodurch die Qualität der Model 3-Hardware erst richtig deutlich wird. Den grafischen Höhe-



punkt bildet die abschließende dritte Strecke namens Riviera, die wie der letzte Kurs aus Sega Rally ebenfalls durch überwiegend bebautes Gebiet führt. Da man diese an einer Küste gelegene Asphalt-Piste nachts durchfährt, bekommt man natürlich auch dementsprechend schicke Lichteffekte zu sehen, die sich nicht nur auf die leuchten-

**» Sega Rally 2 erweitert das Sortiment an potentiellen Megahits für Sega kommende Konsole. «**



**Die bereits aus dem Vorgänger bekannte Desert-Strecke wirkt dank Model 3-Hardware grafisch völlig anders.**

den Scheinwerfer der Wagen beschränken. Es lassen sich sogar die Lichter in den einzelnen Wohnungen erkennen, während man an der Laternenbeleuchtung vorbeirauscht. Gelingt es, am Ende der Riviera-Piste an erster Stelle zu liegen, gibt es noch eine vierte, ebenfalls neue gestaltete Bonus-Strecke, über deren Inhalt bislang noch nichts bekannt wurde.

### Wie spielt es sich?

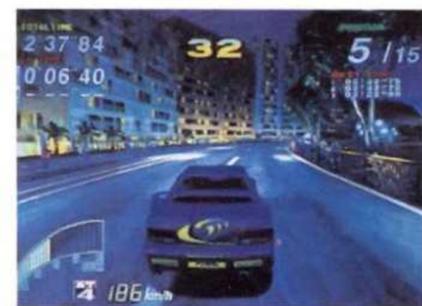
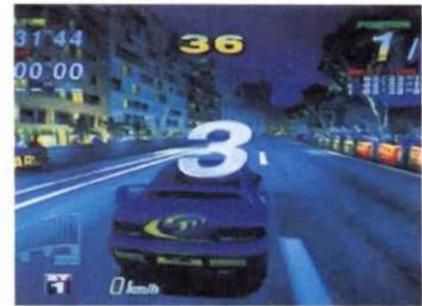
Wie nicht anders zu erwarten, fühlt man sich schon nach wenigen Sekunden in dem mit einer Handbremse ausgestatteten Spielhallenautomat heimisch. Obwohl sich am Fahrgefühl eigentlich nicht so viel geändert hat, sorgt die Handbremse für völlig neue Spielmöglichkeiten. Mit ihrer Hilfe kann man nämlich den Wagen wesentlich schneller in die gewünschte Fahrtrichtung drehen und riskantere Überholmanöver wagen. Hier stellt man sich natürlich gleich wieder die Frage, wie man diese Handbremse in einer möglichen Heimumsetzung berücksichtigen will, da selbst die modernsten Lenkräder nur

mit Pedalen und Handschaltung ausgestattet sind. Ich denke, daß das Fehlen einer Handbremse das geringste Problem bei einer Heimumsetzung sein dürfte, sofern man eine entsprechend gut umgesetzte Version bekommt, die wohl auf Segas nächster Konsole (sie wird derzeit unter

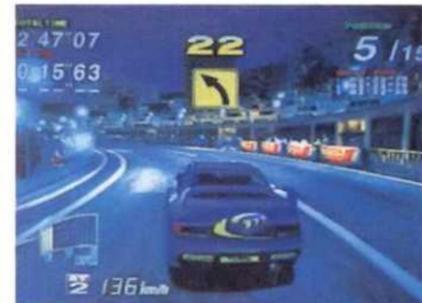
den Arbeitstiteln Katana, Black Belt und Dural entwickelt) zu erwarten ist.

### Die Heimversion

Spätestens jetzt dürfte kein Zweifel mehr daran bestehen, daß Segas neueste Konsole allerbeste Verkaufschancen hat, wenn zum Start Titel wie Virtua Striker 2, Sega Rally 2, Virtua Fighter 4 oder gar Daytona USA 2 vorliegen. Nachdem klar



**Die brandneue Riviera-Strecke bilden den Abschluß des eigentlichen Rennens. Sie überrascht mit bisher nie gesehenen Licht- und Blendeffekten.**



**Wie man am Stage Clear-Screen erkennen kann, ist die Riviera-Piste die längste von allen dreien.**

ist, daß die Konsole Ende '98 in Japan erscheinen wird, gehen wir davon aus, noch in diesem Jahr in den Genuß einer Heimversion von Sega Rally 2 zu kommen. Auch wenn die 128 Bit-Maschine erst im ersten Halbjahr 1999 in Deutschland auf den Markt kommen wird – für Titel wie Sega Rally 2 wird sich diese Wartezeit sicherlich lohnen. Einen Vorgeschmack kann man sich ja bereits in den Spielhallen holen, denn dort sollte Sega Rally 2 bereits in den kommenden Monaten auftauchen!

Schon gewußt?

**Sega Konsole kommt 1999!** Aus besonderem Anlaß wollen wir hiermit die offizielle Pressemeldung auszugsweise zitieren, die Sega am 9. Januar 1998 veröffentlichte: „Sega beendete heute die Spekulationen über das Erscheinen seiner neuen Konsole. Die Firma gab bekannt, daß die neue Hightech-Konsole von Sega 1999 in Europa eingeführt wird. Im laufenden Jahr wird sich Sega weiterhin auf die Vermarktung des Sega Saturn, von Sega Saturn-Spielen und von Spielesoftware für den PC konzentrieren. Zugleich werden die Vorbereitungen für den Launch im nächsten Jahr getroffen. Die technischen Details der neuen Hightech-Konsole wird Sega in Kürze bekanntgeben. Der Fokus unserer Aktivitäten wird 1998 in einem gutem Verhältnis von Vorbereitungen für die Einführung der neuen Konsole und unserem bestehenden Angebot liegen“, erläutert Kazutoshi Miyake, Geschäftsführer von Sega Of Europe. „Der Marktanteil unseres PC-Bereichs wächst weiter, und auch für Sega Saturn sehen wir sowohl bei Hard- auch bei Software weiterhin Marktpotential, das wir voll ausschöpfen werden.“ Andreas von Glisczynski, General Manager von Sega Deutschland, weist auf die Vorteile des Release-Dates 1999 hin: „Mit diesem Erscheinungstermin können wir gewährleisten, daß für die Konsole von Anfang an ein umfangreiches und attraktives Softwareangebot vorhanden ist. Wir werden bereits beim Launch eine Vielzahl von absoluten Top-Titeln anbieten können.“

GunGriffon 2

Nach beinahe endloser Wartezeit geht die Roboterschlacht GunGriffon am 23.4.98 endlich in die zweite Runde. Großartige spielerische Änderungen im Vergleich zum Vorgänger braucht man natürlich nicht erwarten, nach wie vor übernimmt man die Steuerung eines riesigen BattleMechs und versucht, in einem der vier Spielmodi (Scenario, Exercise, Vs. Battle, Survivor) die vorgegebene Mission zu erfüllen. Neu sind lediglich die deutlich aufgebohrte Grafikdarstellung, die mit riesigen 3D-Objekten und aufwendigen Explosionen glänzen kann. Bemerkenswert ist dabei die originalgetreue Darstellung der Hubschrauber, Panzer und Bomber, die sogar Thunderhawk 2 alt aussehen läßt. Näheres können wir berichten, sobald uns eine spielbare Version vorliegt.



Hubschrauber, Panzer und sonstige militärische Einheiten werden absolut originalgetreu dargestellt.



Duelle Mech gegen Mech sind natürlich die Krönung des Spiels.

DragonForce II



Daß die Japaner nach Rollenspielen verrückt sind, dürfte bekannt sein, deswegen verwundert uns auch kaum, daß mit DragonForce II die nächste Fortsetzung eines erfolgreichen Saturn-RPS kurz vor der Fertigstellung steht. Revolutionäre Veränderungen am Spieldesign wurden natürlich nicht vorgenommen, die Verbesserungen sind überwiegend kosmetischer Natur, d. h. man machte die Karten übersichtlicher und verfeinerte die Darstellung der Kampfszenen, in denen wie gehabt Dutzende von Sprites gleichzeitig aufeinander losgehen. Ob DragonForce II in den USA oder Europa erscheinen wird, steht noch nicht fest.



Ein Spezialität der DragonForce-Reihe: Dutzende von Sprites liefern sich einen Schlagabtausch.

VAMPIRE SAVIOR

Der dritte Teil der berühmten Darkstalkers-Reihe wird schon in den nächsten Monaten unter dem Titel Vampire Savior für den Saturn erscheinen. Wie von Capcom nicht anders zu erwarten, setzte man auch hier auf das bewährte 2D-Konzept und konzentrierte sich auf die Überarbeitung und Neugestaltung der flachen Sprites und Hintergründe, die Darkstalkers-typisch mit überwiegend bunten Bonbon-Farben in Szene gesetzt wurden. Die 4 MByte-RAM-Karte wird auch von diesem Spiel unterstützt.



Kann Vampire Savior sogar X-Men Vs. Street Fighter übertreffen?



# FREAK'S SHOP

## SEGA SATURN VIDEOSPIELE: A - N

Anarchy in the Nippon <jp> 109,95



Atlantis\* <01.98> 89,95

Blackfire 79,95  
Blue Breaker <jp.> 99,95  
Bomberman 89,95  
Bomberman 2 <jp.> 99,95



Command & Conquer 59,95



Croc 89,95

Dark Saviour 79,95  
Dead Or Alive <jap.> 109,95  
Disc World 2 89,95  
Dragon Force 89,95  
Dual Force <1.98> 89,95  
Enemy Zero 99,95



FIFA '98 89,95

Fighters History D.<jp> 49,95  
Fighters Megamix 99,95  
Fighting Force\* 89,95  
Formula Karts 89,95



House of the Dead\* 89,95

Jurassic Park 2 89,95  
Last Bronx 79,95  
Manx TT 89,95  
Marvel Super Heroes 89,95  
Marvel Super Heroes 89,95  
Mass Destruction 59,95  
Megaman X3 89,95  
Mr. Bones 59,95



Nascar Racing 89,95

NBA Action '98 89,95  
NBA Live '98\* 89,95  
Need for Speed 69,95  
NHL '98 89,95  
NHL All Star Hockey 98 89,95  
Nights & Pad 79,95

## SEGA SATURN VIDEOSPIELE: P - Z

Pandemonium 89,95  
Resident Evil 99,95  
Return Fire\* 89,95  
Sega Rally 59,95  
Sega Touring Car 99,95



Sexy Parodius <jp.> 49,95

Shining the Holy Ark 89,95  
Shining Wisdom 59,95  
Sonic 3D - Flicky's... 79,95  
Sonic Jam 79,95



Sonic R 99,95



Steep Slope Sliders 99,95

Streetfighter Collection\* 89,95  
Tetris Plus 79,95  
Three Dirty Swarves 59,95



Thunderforce V <jp.> 119,95



Thunderhawk 2 79,95  
Thunderhawk 2..... 79,95  
..... a/uncut 79,95  
Tombraider 69,95  
Trash It 89,95  
True Pinball 59,95  
Tunnel Bl 49,95



Winterheat\* 99,95

Wipeout 2097 89,95  
Worldwide Soccer 98 89,95



Worms 59,95

X-Men 59,95  
X-Men vs ..... 129,95  
...Streetfighter <jp> 129,95  
Zero 4 Champ... <jp> 69,95

## SEGA SATURN Sonderangebote: A - G



Andretti Racing 49,95



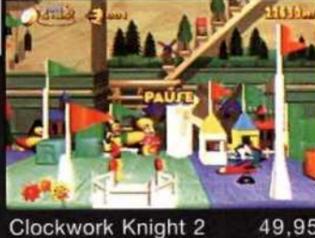
Astal <us> 49,95

Battle Arena Toshinden 49,95  
Battle Monsters <jp> 19,95  
Battle Monsters 39,95



Black Dawn 39,95

Blam Machinehead 49,95  
Blazing Tornado.....  
.....Wrestling <jp.> 49,95  
Bug 49,95



Clockwork Knight 2 49,95

Criticom <us/jp> je 39,95  
Daytona U.S.A. 39,95



Datsun 5 39,95



Earthworm Jim 2 39,95



Euro Soccer '96 49,95



Fighting Vipers 49,95

Galactic Attack 49,95  
Galaxy Fight 39,95  
Gameware 3 <jp> 29,95  
GeGeGe Kitaro <jp> 39,95  
Gex 49,95  
Ghen War <us> 39,95

## SEGA SATURN Sonderangebote: G - S



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

NBA Action Basketball 39,95  
NBA Jam Tournament 39,95



NBA Live '97 29,95



NHL Hockey '97 19,95



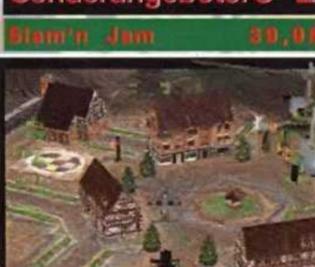
Night Warriors 39,95



Panzer Dragoon 39,95

Pebble Beach Golf 39,95  
PGA Golf '97 49,95  
Primal Rage 49,95  
Road Rash 39,95  
Scorcher 39,95  
Shinobi X 49,95  
Skeleton Warriors 39,95

## SEGA SATURN Sonderangebote: S - Z



Slam'n Jam 39,95



Soviet Strike 29,95



Space Hulk 39,95



Streetfighter Movie 39,95



Street Fighter Alpha 29,95



Theme Park 19,95



Virtua Fighter Kids 49,95



Virtua On 29,95



Wing Arms 49,95

Worldwide Soccer '97 49,95  
Wrestlemania Arcade 49,95

## SEGA SATURN ZUBEHÖR:

6 Spieler Adapter 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  
Saturn 279,95  
Saturn & FIFA '97 289,95  
Saturn & Hi Octane 289,95  
Saturn & Magic Carpet 299,95  
Saturn & NBA Live 97 299,95  
Saturn & .....  
....Skeleton Warriors 289,95  
Saturn & Soviet Strike 289,95  
Saturn & .....  
..Streetfighter Alpha 289,95  
Saturn & Theme Park 289,95



SV 462 Joyboard 79,95

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

### WIR FÜHREN AUCH:



### ZEICHENERKLÄRUNG:

rote Schrift auf  
grünen Balken=  
Preisreduzierung  
schwarze Schrift  
auf gelben Balken =  
geplante Neuheit  
a = ausländische  
Anleitung  
jp = japanische Version  
US = Amerikanische  
Version  
uncut =  
ungeschnittene  
Version

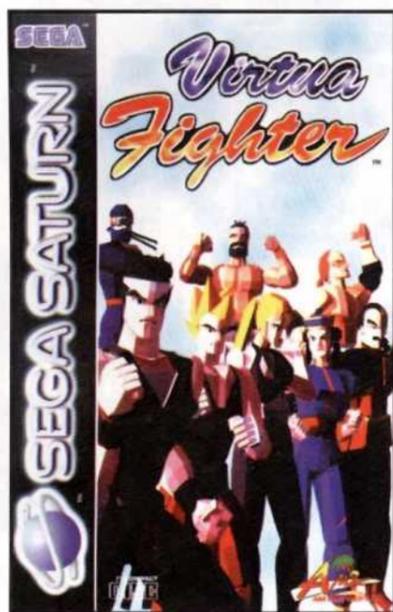
Ab den 20.01.98 ist Ausgabe erhältlich!!!  
96-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit  
Produktübersicht vieler N64,  
PSX und SATURN Artikel (überwiegend mit  
Bild- und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews,  
- Reviews, Underground-Berichten aus  
Europa, USA und Japan und  
Verlosung mit 66 Gewinnen !!!  
- Erhältlich an jeder gutsortierten  
Zeitschriften-, Verkaufsstelle & beim  
"Freak's Shop", für nur DM 1,90 !!! + Porto

# Klassiker zu T

Darauf habt Ihr schon lange gewartet - tolle Spiele für Europa  
Wir bieten Euch ein umfangreiches

Sega Magazin: „Virtua Fighter ist der Urvater aller 3D-Fighting Games, der mit bis dahin einzigartigen 3D-Grafiken und ungeahntem Gameplay die Spielewelt revolutionierte.“

**Gesamtwertung: 87%**



Wer weiß, was passiert wäre, wenn Yu Suzuki und sein AM2-Team nicht vor vier Jahren die geradezu brillante Idee zu Virtua Fighter gehabt hätten. Möglicherweise würden wir noch heute 2D-Beat'em Ups mit großer Begeisterung spielen und gar nicht wissen, was technisch alles möglich ist.

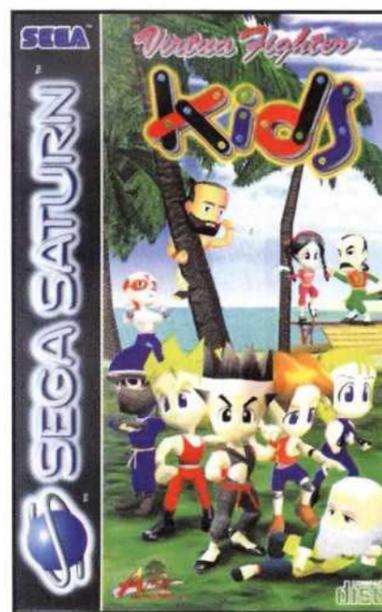
Genre: Beat'em Up

Levels: 8 Kämpfer

Spieler: 1-2

Preis: DM 24,-

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

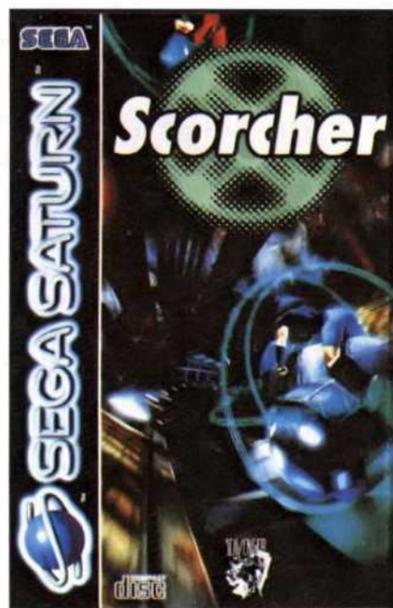
Levels: 10 Kämpfer

Spieler: 1-2

Preis: DM 39,-

Sega Magazin 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 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!

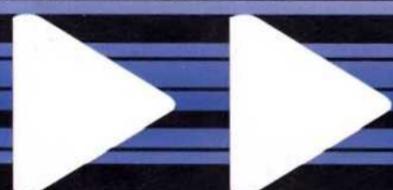
**GET IT!**

Genre: 3D-Action

Levels: 8 Kämpfer

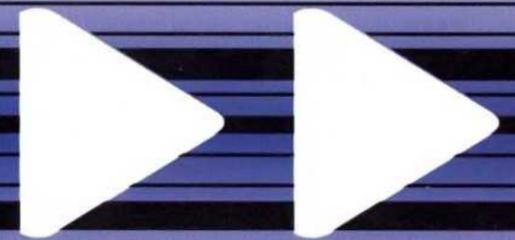
Spieler: 1-2

Preis: DM 39,-



weitere Angebote an

# Top-Preisen



in 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

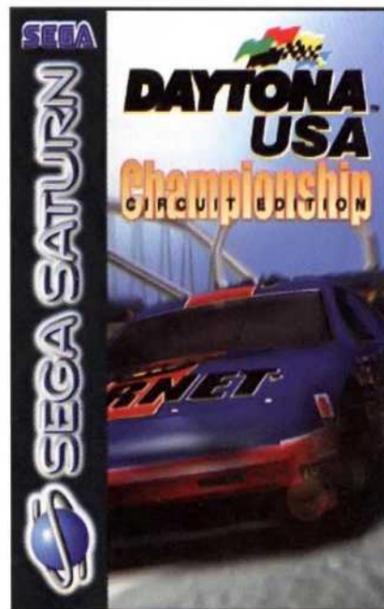
Levels: 28

Spieler: 1-2

Preis: DM 39,-

Sega Magazin 12/96: „Daytona USA C.C.E. stellt zwar keine neuen Maßstäbe auf, befindet sich jedoch auf einer Stufe mit Sega Rally, Virtua Fighter 2 und Panzer Dragoon 2.“

**Gesamtwertung: 85%**



Ob Daytona USA C.C.E. die Qualität von Sega Rally erreicht, erschien fraglich. Die Daytona-Entwickler schafften jedoch das Wunder und zauberten ein erstklassiges Rennspiel auf die CD-ROM, das mit fünf fantastischen Strecken und fabelhaftem Zwei-Spieler-Modus zu begeistern weiß. Selbst die Grafik-Aufbau-Probleme gehören der Vergangenheit an.

Genre: Rennspiel

Levels: 5 Strecken

Spieler: 1-2

Preis: DM 49,-

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%**



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.

**GET IT!**

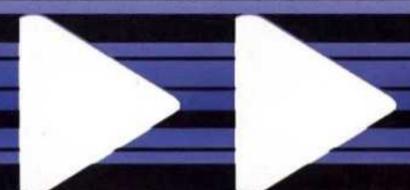
Genre: 3D-Strategie Action

Levels: 8

Spieler: 1

Preis: DM 39,-

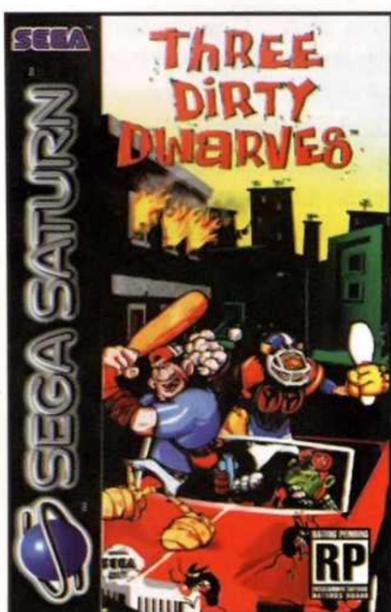
f der nächsten Seite



# Klassiker zu T

**Aufgrund der großen Nachfrage entschlossen wir uns, das**  
**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%**

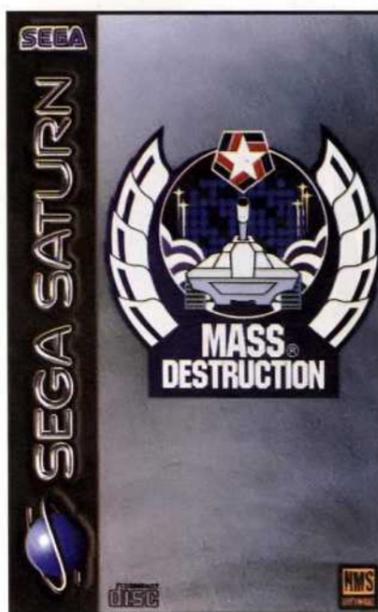


Der Debüt-Hit von Segasoft überzeugt mit einem geradlinigen, leicht erlernbaren Gameplay, humorvollen Grafiken im Comic-Stil und drei ausgeflippten Charakteren, die in der Bronx allerlei verrückte Abenteuer erleben. Wer amüsante Action sucht, ist hier richtig.

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: „Ein Prügelspiel, das erst beim Probespiel seine wahren Qualitäten offenbart. Selten war ein Beat 'em Up unterhaltsamer und abwechslungsreicher.“

**Gesamtwertung: 91%**

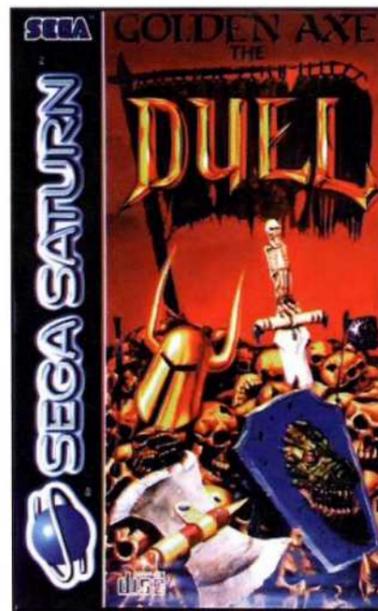


Erstaunlich! Eigentlich dacht man, daß kein Prügelspiel an Virtua Fighter 2 herankommt, doch Fighting Vipers überraschte trotz anfänglicher Skepsis mit absolut fesselndem Gameplay und faszinierenden Spezial-Effekten. Insbesondere im Zwei-Spieler-Modus ist Fighting Vipers ein echter Hit.

Genre: Beat 'em Up
Levels: 9+2 Kämpfer
Spieler: 1-2
Preis: DM 39,-

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%**



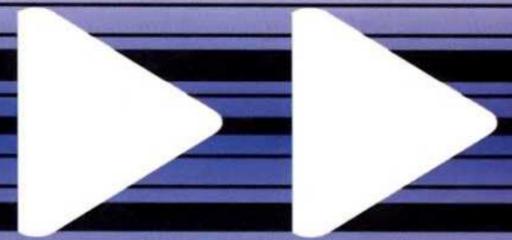
Im klassischen Street Fighter II-Stil darf man zehn hervorragend animierte Fantasy-Charaktere gegeneinander antreten lassen. Die vorzügliche Steuerung, die exakte Kollisionsabfrage und das tolle Gameplay lassen viel Platz für ausgeklügelte Taktiken und anspruchsvolle Combos.

**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!**



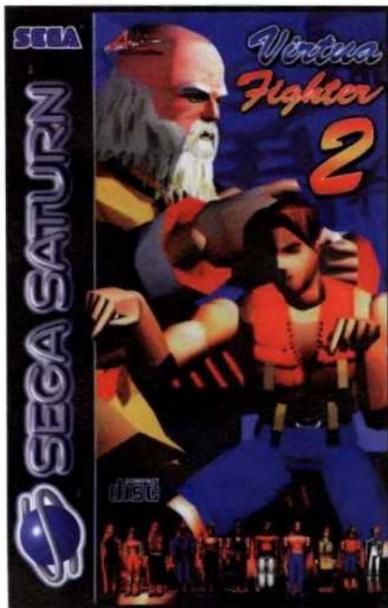
### GET IT!

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 01/96: „Unfaßbar! Virtua Fighter 2 ist das technisch beste Spiel, das ich jemals für Konsolen oder Computer gesehen habe.“

**Gesamtwertung: 95%**



Das beste Prügelspiel aller Zeiten! Jegliche Konkurrenz wird in den ersten zwei Sekunden aus dem Ring geworfen. Nach Experten-Meinung ist dieses Spiel nur auf dem Saturn so gut machbar. Wir freuen uns und bauen AM2 einen Tempel für besondere Verdiensten um den Saturn.

Genre: Beat'em Up
Levels: 10 Kämpfer
Spieler: 1-2
<b>Preis: DM 49,-</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)

Datum, Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise:  
(bitte ankreuzen)

- Gegen Vorkasse  
(Verrechnungsscheck oder bar)
- Bequem per Bankeinzug  
Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

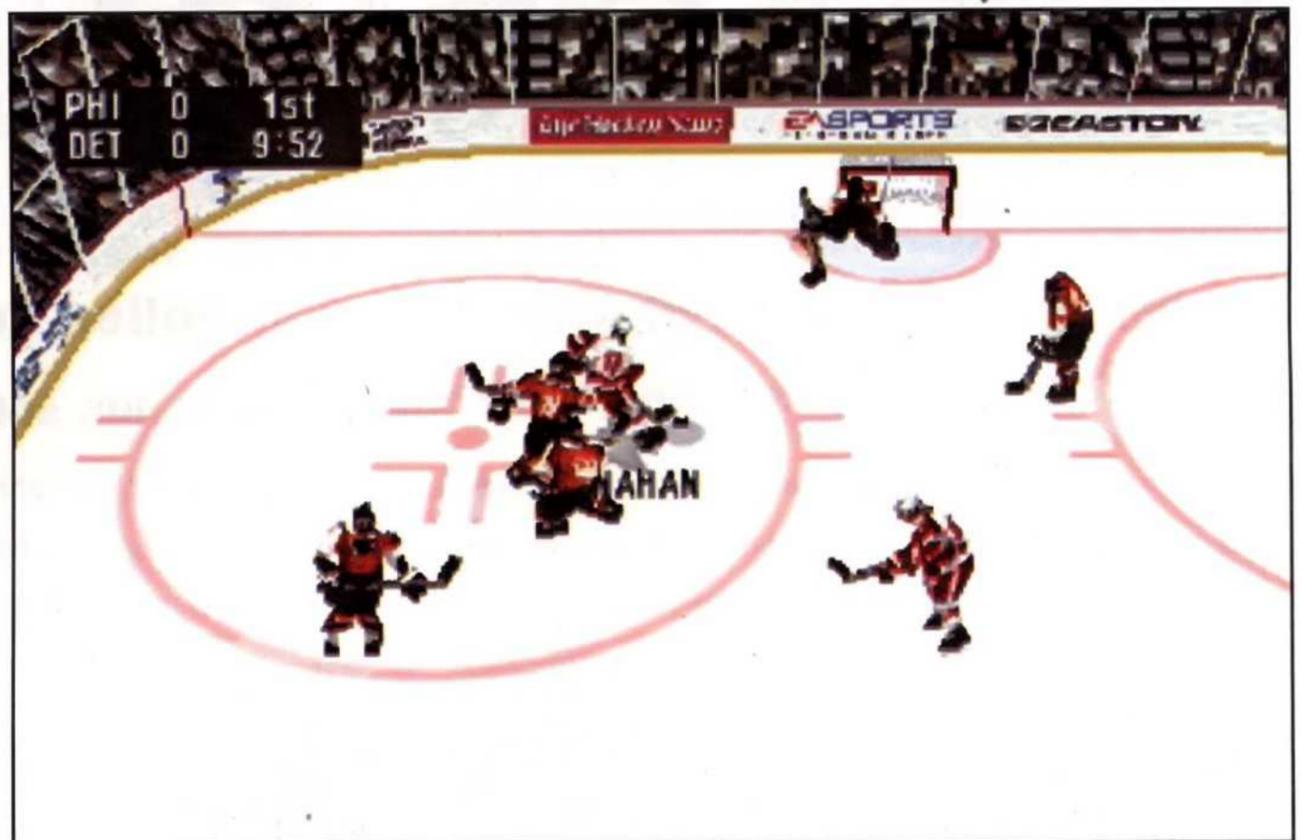
<input type="checkbox"/> Virtua Fighter	DM 24,-	
<input type="checkbox"/> Virtua Fighter Kids	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> NIGHTS mit Analogpad	DM 89,-	
<input type="checkbox"/> Virtua Fighter 2	DM 49,-	
<input type="checkbox"/> Scorcher	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Virtual On	DM 39,-	
<input 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"/> Daytona USA C.C.E	DM 49,-	
<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"/> Fighting Vipers	DM 39,-	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		<b>DM 3,-</b>
<b>GESAMTBETRAG</b>		

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

# Jetzt bestellen

Nachdem Virgins NHL Powerplay '96 nach wie vor unumstrittener Spitzenreiter in Sachen Eishockey ist, dem nicht einmal das von dem gleichen Programmiererteam entwickelte NHL All Star Hockey '98 das Wasser reichen konnte, unternehmen nun auch Electronic Arts einen Versuch, sich mit ihrer Vorstellung von einem fesselnden Eishockey-Gameplay einen guten Platz in den Verkaufscharts zu sichern.

**O**bwohl der Ruf des amerikanischen Softwarehauses, in Sachen Sportspiele der Konkurrenz immer eine Nasenlänge voraus zu sein, in

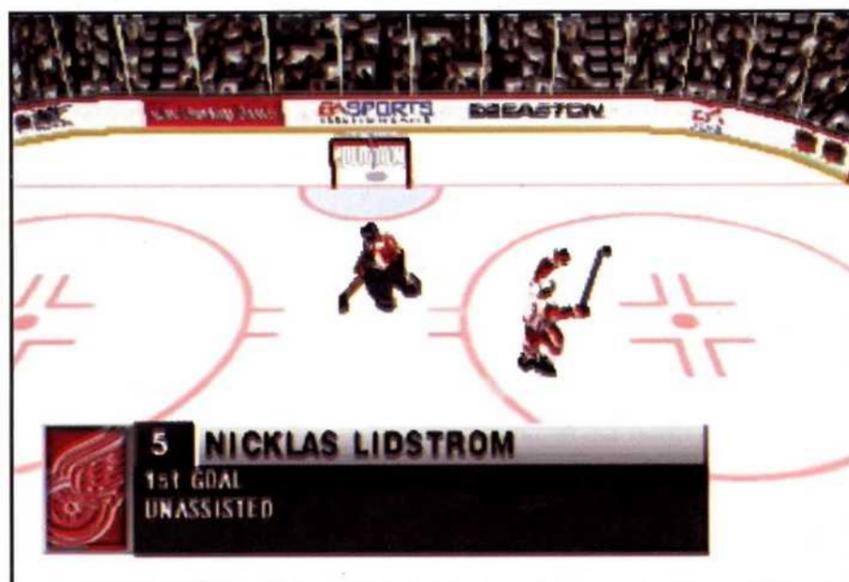


# NHL '98

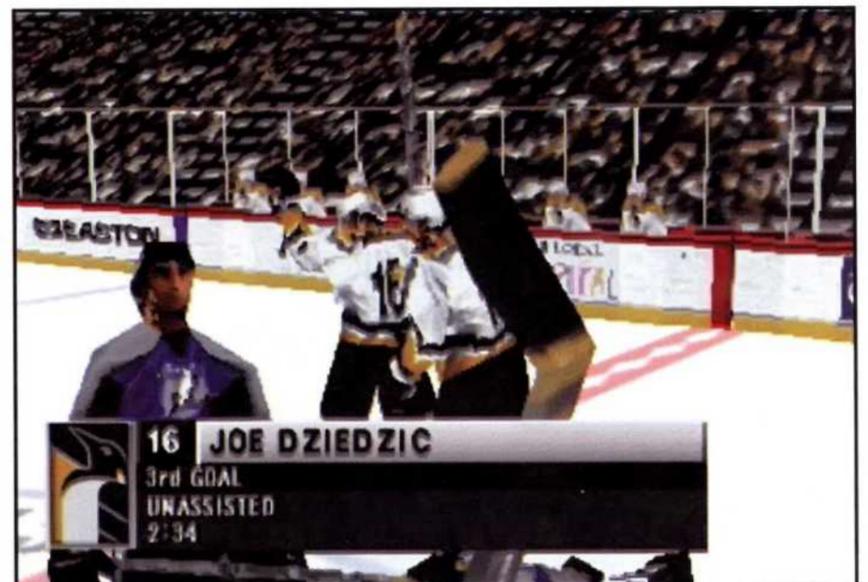
den letzten Jahren immer mehr verklungen ist, scheint doch ihre neueste Produktion wieder außergewöhnlich gute und interessante Features zu bekommen. Die mehrminütige FMV-Sequenz zu Beginn stimmt bereits auf harte und temporeiche Auseinandersetzungen ein. Untermalt von scharfen Gitarrenriffs, die übrigens auch den gesamten übrigen Spielverlauf aufwerten, bekommt man spektakuläre Torschüsse

und harte Bodychecks zu sehen. Danach findet man sich in optisch sehr ansprechend und übersichtlich aufbereiteten Spielmenüs wieder. Auch Electronic Arts' lizenziertes Sportvergnügen enthält natürlich die 26 namensgetreuen Vereine der NHL-Liga, zwei All Star-Teams sowie zusätzlich 18 internationale Mannschaften. Per Multitap können bis zu vier aktive Spieler an einem einzelnen Match teilnehmen. Darüber hinaus

verfügt das Gameplay über einen Saison-Modus mit bis zu 82 Begegnungen, ein Tournament zwischen den verschiedenen Ländern sowie natürlich die nationalen Playoffs. Unterscheidet sich NHL '98 in dieser Hinsicht noch kaum von Althergebrachtem, so überzeugt spätestens ein genaues Studium der übrigen Features von dem hohen spielerischen Anspruch, dem Electronic Arts hier gerecht werden will.



Im Shootout lassen sich speziell Angriffe und Schüsse auf das gegnerische Tor üben.

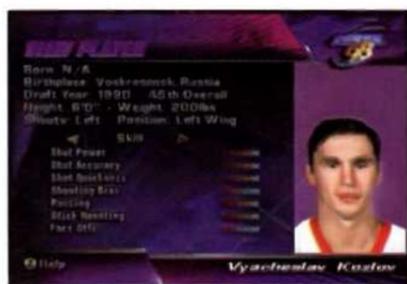


Begeistert schwingen die Teammitglieder ihre Schläger, um ein erzieltes Tor zu feiern.

## Präzise Optionen

Die drei möglichen Schwierigkeitsgrade dürften sowohl für erste Gehversuche auf dem Eis genügen als auch hochgesteckten Ansprüchen gerecht werden. Natürlich findet das übliche Regelwerk Anwendung. Angefangen vom verbotenen Icing bis zum faustreichen Handgegriffe darf man unerwünschte Beschränkungen jedoch nicht einfach nur deaktivieren, sondern man kann die Genauigkeit des Schiedsrichters stufenlos mit einem sogenannten Penalty-Level variieren. Sollten einem die Möglichkeiten, Feldpositionen zu ändern und Spieler zwischen den Teams zu handeln, nicht ausreichen, so kann man auch eigene neue Skater entwerfen und entsprechend integrieren. Die Charakterzüge beschränken sich dabei nicht nur auf ein paar oberflächliche Hauptmerkmale, sondern gehen wie auch bei den Mitgliedern der NHL-Liga tief ins Detail. Unter den Oberbegriffen wie spielerisches Können, Eislauffähigkeiten, Einsatzfreudigkeit und sportliches Denken verbergen sich rund 20 Merkmale, die die jeweilige Person formen und auf die in der Player-Creation der zur Verfügung stehende Energievorrat überlegt verteilt

sein will. Alle vorgenommenen Veränderungen lassen sich natürlich absaven, wobei allerdings ein zusätzliches Memory-Cartridge benötigt wird, da der interne Speicher des Saturn für die Datenmenge nicht ausreicht. Inwieweit sich allerdings der hier vermittelte Realismus tatsächlich auch im Spielverlauf bemerkbar macht, ob sich die Mannschaftsstärken durch absolvierte Matche verändern werden oder ob



Die Spieler werden gut vorgestellt.



Die Feldspieler besitzen ein richtiges Gesicht.



Diese Perspektive ist außerordentlich gut.



Aus einer rotierenden und zoomenden Kameraperspektive läßt sich das Match hautnah verfolgen.

## MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

- Sega Saturn
- Sega Mega Drive
- Sony PlayStation
- Neu- und  
Gebraucht-  
Spiele**
- Nintendo 64
- Super Nintendo
- PC CD-ROM



Nur solange der Vorrat reicht:



Saturn-Konsole (neu) mit zwei Spielen:  
 • Worldwide Soccer '97  
 • Sega Rally



Worldwide Soccer '97 (deutsche Version, neu)

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden  
 Luderitzstraße 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,-).

## ZAPP

G·A·M·E·S  
 ARMIN THIELEN  
 KARTÄUSERSTR.13  
 55116 MAINZ

## LADEN + VERSAND

Telefonnummer:  
**06131-230492**  
 Faxnummer: 06131-230493  
[www.zappgames.com](http://www.zappgames.com)

### SATURN IMPORTE

JAP Yu NO	149.-
JAP Bomberman Battle	129.-
JAP Cotton 2	129.-
JAP X-Men Vs. SF +4MB RAM	159.-
JAP Fatal Fury RB Special	129.-
JAP Samurai Shodown 4	129.-
JAP Grandia	149.-
JAP Winter Heat	FEB.
JAP Panzer Dragoon Saga	FEB.
JAP Raiden Fighters	FEB.
JAP Battle Garega	FEB.
JAP Vampire Savior +4MB RAM	FEB.
JAP Castlevania	FEB.
US Magic Knight Rayearth	FEB.
JAP Virtua Cop Collection	FEB.
JAP House Of The Dead	MRZ.
...und viele mehr	

### SATURN PAL

Steep S. Sliders	109.-
Croc	99.-
NHL All Star 98	99.-
FIFA 98	99.-
NASCAR 98	99.-
Marvel S. Heroes	99.-
Fighting Force	FEB.
Winter Heat	FEB.
Shining Force 3	MRZ.

Diverse Lobotomy Spiele auf Lager!

... und viele mehr

Multinorm Umbau + 50/60 Hz Umbau 99.-

Wir führen auch jede Menge Zubehör wie z.B. RAM Karten, Backup RAM, Action Replays und Adapter, uvm. Zudem natürlich auch PlayStation, Nintendo 64 und PC Spiele.

IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN!



Die speziellen Angriffs- und Verteidigungsstrategien werden bildlich im Coaching-Menü veranschaulicht.

alles nur ausschmückendes Beiwerk bleibt, wird sich vermutlich erst in der fertigen Version zeigen.

### Noch im Entwicklungsstadium...

Die gewohnt lange Ladezeit der EA-Games wird in diesem Fall nicht so sehr durch überragende Spieler- oder Stadionanimationen entschuldigt als vielmehr durch eine rundherum stimmungsvolle Kommentierung der Geschehnisse auf dem Eis. Nach der Nationalhymne, während der die Teams an-



Alle Teams der NHL sind in diesem Spiel vertreten.



Bisher wirkt das Geschehen auf dem Eis eher noch wie ein wildes Gebolze als wie ein überlegtes Spitzenspiel.

dächtig in einer Linie verharren, berichtet der Sportreporter nicht nur euphorisch von den erfolgten Spielzügen. Nein, er nennt auch dabei jeden einzelnen Eishockeyspieler, egal ob er eingewechselt oder gefoult wurde oder sonstwie in Aktion tritt, beim Namen! Klar, daß da die Stimmung im Stadion kocht und die Zuschauer nicht nur den Torszenen Applaus zollen. Noch wissen wir nicht, ob das fertige Werk mehr als nur einen Austragungsort für die eisigen Duelle enthalten wird. Das Spielfeld wird aus insgesamt neun unterschiedlichen Kameraperspektiven dargestellt. Neben verschiedenen distanzierten Vogelperspektiven bleiben aber inklusive einer Track-View-Perspektive nur wenige übrig, die dem



Torschüsse werden aus einer relativ entfernten Replay-Ansicht wiederholt.

Spiel die nötige Übersichtlichkeit und Atmosphäre verleihen. Das Stadion, die Zuschauer, insbesondere aber die Teamanimationen wirken momentan noch sehr grobpixelig, was sich

» Mit NHL '98 unternehmen Electronic Arts einen zweiten Angriff auf den 32 Bit-Eishockey-Thron. «

aber bis zum offiziellen Veröffentlichungstermin sicherlich noch ändern wird. Bereits jetzt zeigen die Charaktere wahre Freudeausbrüche, wenn sie ein Tor geschossen haben, und

sind offensichtlich sehr geschickt, wenn es darum geht, dem Gegner den Puck abzuja-gen oder ihn mit rüden Checks zu Fall zu bringen. Was bis dato jedoch noch nicht so brillant überkommt, sind die technischen Spielzüge und Paßkombinationen. Die Möglichkeiten wirken angesichts der 3 Button-Steuerung einerseits ziemlich begrenzt, andererseits wuseln alle Spieler derart schnell über den Platz, daß für einen gezielten Stockeinsatz, geschweige denn einen geplanten Angriffsaufbau, kaum genügend Zeit bleibt.

Oliver Preißner ■

## Facts



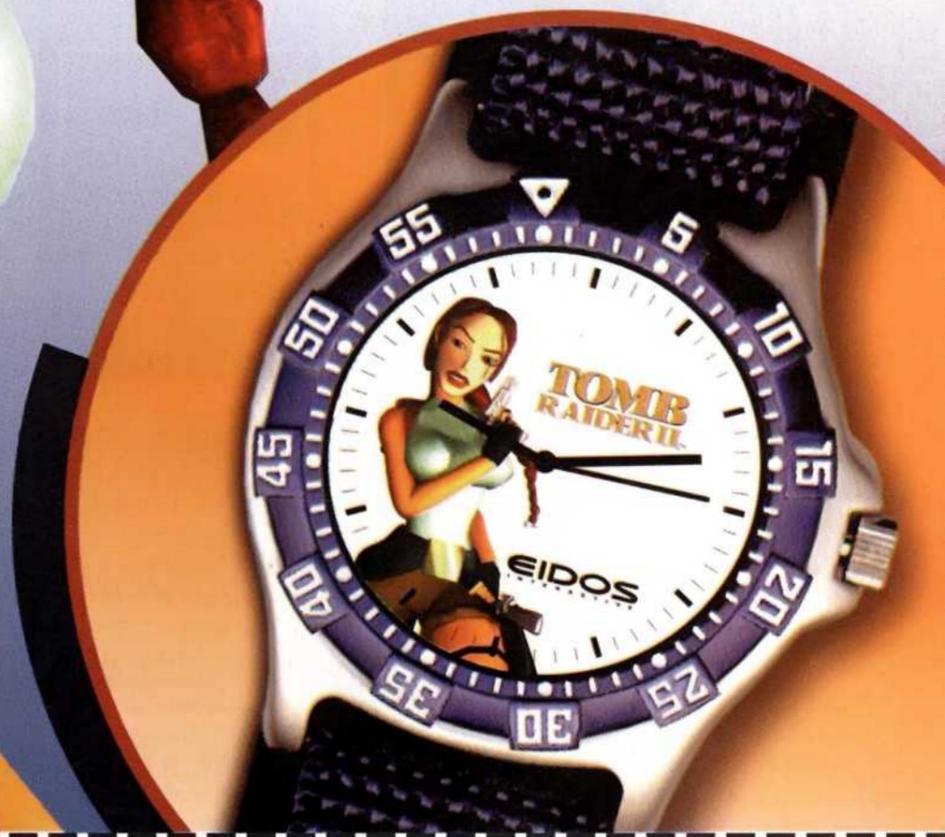
<b>Titel:</b>	NHL '98
<b>Genre:</b>	Eishockey
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Release:</b>	1. Quartal '98
<b>Levels:</b>	26 NHL-, 2 All Star-Teams + 18 internationale Mannschaften
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Zahlreiche Optionsmöglichkeiten, Spieler mit Gesichtszügen und Persönlichkeit

## First Look

NHL All Star '98 läßt im Bezug auf individuelle Einstellmöglichkeiten (die hoffentlich auch echte Wirkung zeigen!) keine Wünsche offen. Die Atmosphäre im Stadion sowie die Kommentierung klingen absolut überzeugend, und anhand der halbfertigen Charakterdarstellungen läßt sich bereits erkennen, daß man auch hier viel Wert auf eine vielseitige, lebendige Inszenierung legt. Spieltechnisch muß man aber noch gehörig feilen, um abseits vom Hau-drauf-Image vernünftige Spielzüge zu gewährleisten.

# „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**

# CHARTS-CHARTS

## SATURN

### 1. WORLDWIDE SOCCER '98



Vormonat: 2  
Bewertung: 90%  
Hersteller: Sega  
Monat: 3

### 2. RESIDENT EVIL



Vormonat: 4  
Bewertung: 92%  
Hersteller: Capcom  
Monat: 5

### 3. TOMB RAIDER



Vormonat: 3  
Bewertung: 96%  
Hersteller: Core/Sega  
Monat: 15

### 4. SEGA RALLY



Vormonat: 5  
Bewertung: 95%  
Hersteller: Sega/AM2  
Monat: 25

### 5. SATURN BOMBERMANN



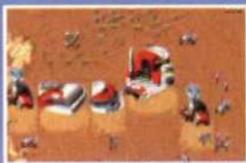
Vormonat: 24  
Bewertung: 93%  
Hersteller: Sega/Hudson  
Monat: 8

### 6. SONIC R



Vormonat: 21  
Bewertung: 86%  
Hersteller: Sega  
Monat: 2

### 7. COMMAND & CONQUER



Vormonat: 1  
Bewertung: 89%  
Hersteller: Virgin  
Monat: 14

### 9. PANZER DRAGOON 2



Vormonat: 9  
Bewertung: 95%  
Hersteller: Sega  
Monat: 21

### 9. DRAGON FORCE



Vormonat: 11  
Bewertung: 90%  
Hersteller: Sega  
Monat: 4

### 10. NIGHTS INTO DREAMS



Vormonat: 15  
Bewertung: 97%  
Hersteller: Sega/Sonict.  
Monat: 17

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat	Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
11.	(8)	WARCRAFT 2	E.A.	94%	4	18.	(7)	WIPEOUT 2097	SEGA	80%	3
12.	(10)	SEGA TOURING CAR	SEGA	85%	2	19.	(WE)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	95%	12
13.	(17)	LAST BRONX	SEGA	88%	3	20.	(14)	ATHLETE KINGS	SEGA	92%	17
14.	(13)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA/AM2	95%	25	21.	(18)	DISCWORLD 2	PSYGNOSIS	80%	13
15.	(NEU)	CROC	E.A./FOX INT.	82%	1	22.	(20)	THE LOST WORLD	SEGA	81%	2
16.	(12)	FIGHTERS MEGAMIX	SEGA/AM2	92%	8	23.	(19)	ENEMY ZERO	SEGA/WARP	80%	2
17.	(WE)	SOVIET STRIKE	EA	85%	3	24.	(22)	SHINING THE HOLY ARK	SEGA	90%	7

## Was geht ab ?

Nachdem sich Tomb Raider, Command & Conquer, Sega Rally und Resident Evil in den letzten Monaten mit schöner Regelmäßigkeit an der Spitze abgewechselt haben, freuen wir uns, endlich einen brandneuen Spitzenreiter präsentieren zu können. Worldwide Soccer '98 ist derzeit sicherlich das interessanteste neue Saturn-Fußball-Spiel, das einmal mehr von einem verspäteten FIFA-Release profitiert. Dahinter plazieren sich die oben angesprochenen Ex-Nummer 1-Hits, wobei lediglich Command & Conquer weiter abrutschte, denn wie von Geisterhand geführt schafften Saturn Bomberman und Sonic R einen Riesen-

satz und sicherten sich völlig überraschend die Ränge 5 und 6. Ebenfalls in die Top 10 rückte auch Dragon Force vor, von dem in Japan bereits eine Fortsetzung erscheint. Sega Touring Car fiel nach einem Monat bereits wieder aus den Top 10 heraus und rutschte auf Rang 12 zurück, womit es sich knapp vor Last Bronx plazierte, das wohl aufgrund der Anzeigen-Kampagne vorrückte. Neben den Wiedereinsteigern Daytona USA C.C.E. und Soviet Strike können wir mit Croc auch noch eine Neuheit vermelden, die sich den respektablen 15. Rang sicherte.

# CHARTS

## MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Monat
1.	(6)	FIFA SOCCER '97	83%	13
2.	(4)	SONIC 3D	81%	9
3.	(1)	DUNE II	92%	32
4.	(5)	INT. SUPERSTAR SOCCER	89%	13
5.	(2)	SONIC & KNUCKLES	89%	39
6.	(3)	SONIC 3	91%	46
7.	(7)	STORY OF THOR	91%	29

## MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	(3)	WINTER HEAT	2
2.	(1)	BURNING RANGERS	4
3.	(6)	HOUSE OF THE DEAD	3
4.	(2)	GRANDIA	3
5.	(4)	PANZER DRAGOON SAGA	7
6.	(5)	SHINING FORCE 3	4
7.	(WE)	NINJA	3

## 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 18 05) 2251-55	Mo.- So. 16 <sup>00</sup> -18 <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>



# WINTER HEAT

**Das Saturn-Sportspiel des Jahres ist endlich fertig! Wer diese Behauptung angesichts des noch recht jungen Jahres 1998 für verfrüht hält, soll sich unseren ausführlichen Test von Winter Heat zu Gemüte führen, das selbst Sportspiel-Muffel zu Olympia-Fetischisten machen dürfte! Seit Panzer Dragoon 2 sorgte nämlich kein anderes Saturn-Spiel für derartige Menschenansammlungen vor dem Screen!**

**S**icherlich, es gibt eine nicht zu unterschätzende Gruppe von Wettkampfmuffeln, die sich Sportspielvergnügen jeglicher Art standhaft widersetzen. Sie halten diese Spiele häufig für pri-

mitiv und sind dabei der Ansicht, daß man als Single-Player damit ohnehin keinerlei Spaß haben wird. Bei Simulationen von Mannschaftssportarten mag dies zum Teil durchaus zutreffen, Winter Heat

ist jedoch derart toll gelungen, daß selbst Action-Jünger und Freizeitstrategen einmal mit dem Gedanken spielen sollten, dem vorbildlich gelungenen AM1-Titel eine Chance zu geben...

## Fast wie 1996...

Winter Heat hatte ganz seltsame Auswirkungen: Mit Wehmut dachten wir beim ausführlichen Test plötzlich an das Weihnachtsgeschäft 1995/96 zurück, in dem man jedes neue Saturn-Spiel mit Spannung erwartete und mit zittrigen Händen die Gold-CDs in den Laufwerksschacht legte, insbesondere dann, wenn der Titel aus dem Hause AM1, AM2 oder AM3 stammte. Zu dieser Zeit wußte man nämlich noch nicht, zu was der Saturn wirklich imstande ist. Erst zeitlose Klassiker wie Sega Rally oder Vir-



tua Fighter 2 (beide seit 25 Monaten in den Lesercharts plazierte) zeigten, welche Power die 32 Bit-Chips haben. Zu dieser Zeit passierte es auch mit schöner Regelmäßigkeit, daß sich Kollegen von PC Games und PC Action in die Räume der Konsolen-Redaktionen verirrten und begeistert das Joypad in die Hand nahmen. Nachdem derartige redaktionsübergreifende Sitzungen seit Panzer Dragoon 2 und Nights eher als Seltenheit zu bezeichnen sind, schaff-

» Winter Heat ist ein würdiger Nachfolger zu Athlete Kings und setzt auf das bewährte Erfolgsrezept. «

te es mit Winter Heat endlich wieder ein Saturn-Spiel, den System-Rassismus unter den Spielefreaks in Vergessenheit geraten zu lassen.

**1.000 Gründe...**

Die Gründe hierfür sind vielfältiger Natur. Beispielsweise ist vielen natürlich der Vorgänger Athlete Kings noch ein Begriff, das sich als nahezu perfekte Zehnkampfsimulation einen Namen machte. Alleine die Neugier, ob der Nachfolger ähnlich eindrucksvoll ist, ließ so manchen Spielekenner an den Saturn-Fernseher herantreten. Möglicherweise kamen viele auch deswegen, weil sie das Spielhallen-Original von Winter Heat kennen, das in der alten Version übrigens nur 9 Disziplinen aufzubieten hatte, während der Saturn-Umsetzung satte 11 Sportarten spendiert wurden. Ein weiterer Grund könnte auch die anstehende Winter-Olympiade im japanischen Nagano sein, die der Konsolenwelt ein



Wie gehabt stehen 8 Sportler zur Auswahl. Johann Stensen und B.B. sind für Jeff Jansen und Femi Kadiena in das Feld gekommen.



Beim Speed Skiing ist man so mit dem Bearbeiten der Knöpfe beschäftigt, daß man die Grafik kaum genießen kann.



Beim Short Tracks-Wettkampf dürfen bis zu 4 Spieler antreten und Gegner sogar von der Bahn drücken.



Der abschließende Langlauf ist eine recht entspannende Disziplin. Nur auf den Stamina-Balken sollte man achten, damit der Läufer nicht einschläft.

qualitativ nicht besonders hochwertiges PlayStation/N64-Lizenzspiel von Konami und den PC-Usern ein Reihe enttäuschender Ski-Simulationen bescherte. Vielleicht sind es jedoch auch nur die überaus lauten Jubelarien und die verzweifelten Enttäuschungsseufzer, die man auf dem Gang der Computec-Hallen hören konnte...

**Wie kann man spielen?**

Großartige spielerische Innovationen darf man von Winter Heat nicht erwarten. Geboten werden bewährte Spielmodi und Optionen. Im Individual Match darf man eine einzige Disziplin nach Wahl bestreiten, und im Arcade-Mode darf man

sich an die Bewältigung aller 11 Disziplinen machen, wobei man jedoch eine bestimmte Qualifikationsweite erbringen muß. Schafft man dies nicht, erscheint ein Continue auf dem Screen, und bei herabgesetzter Qualifikationsweite darf man einen erneuten Versuch wagen. Die Reihenfolge der Disziplinen ist dabei nicht streng vorgegeben – man darf an jedem der ersten beiden Wettkampftage die Abfolge selbst bestimmen. Fest steht nur, daß der Langlauf am Ende erfolgt. Am häufigsten gespielt wird sicherlich der Saturn-Mode, in dem ein bis vier Spieler die elf Disziplinen schön brav in festgeschriebener Reihenfolge bestreiten. Auswahlmöglichkeiten gibt es hier keine!



Die Spiegeffekte beim Eisschnellauf sind grandios gelungen und zeigen auf zu was der Saturn fähig ist.

## Die Stars der Piste

Bevor man sich auf die Piste begibt, steht zunächst noch die Auswahl eines geeigneten Sportlers auf dem Programm, die durchaus Auswirkungen auf den Spielablauf hat. Karl Vain und Ellen Regiani sind nämlich beispielsweise Alpin-Spezialisten, die zwar im Skifahren besonders gut sind, jedoch nicht besonders viel Ausdauer haben. Johann Stensen und Aleksei Riegel hingegen sind

nordische Typen, die im Langlauf und beim Skispringen ihre Stärken ausspielen. Wer beim Eisschnellauf besonders gute Chancen haben will, darf Li Huang und B.B. wählen, die schlängeln sich nämlich flink wie Rehe durch das Feld. Kein großes Risiko geht man mit Rick Blade und Joe Kudou ein, beide sind nämlich Allrounder, die in jeder Disziplin akzeptable Ergebnisse erzielen. Als Redaktionsfavoriten haben sich übrigens Rick Blade, Johann Stensen, Joe Kudou und Karl Vain durchgesetzt, wobei letzterer mit 13.023 Punkten gerade den Redaktionsrekord hält.

» Keine Frage: Winter Heat ist das mit Abstand beste Wintersportspiel, das es in den Spielhallen oder auf Heimsystemen gibt. «



Vorsicht! Wenn man zu spät reagiert, kann die Landung beim Skispringen schiefgehen.

## Los geht's!

Spielhallengerecht kann man auf die Lektüre der Anleitung auch verzichten, denn bis auf die 1. Disziplin wird jeder Wettkampf mit einer animierten Spielstudie leicht verständlich erläutert. Sollte man in den Options keine Veränderungen vorgenommen haben, dann sorgt man in bewährter Weise mit dem abwechselnden Drücken der Tasten A und C für einen an-



Bei der Abfahrt wird bei Sprüngen die seitliche Ansicht gewählt, durch die mehr Action ins Spiel kommt.

steigenden Geschwindigkeitsbalken, während die Taste B als Aktionstaste dient, die den Absprung, das Finish oder ähnliches einleitet. Das Steuerkreuz dient wie gewohnt zum Bewegen der Sportler in die gewünschte Richtung, sofern die Disziplin dies zuläßt.

Simpel, aber anstrengend geht es los: Im Speed Skiing muß man für knapp 12 Sekunden die Tasten wie ein Berserker bearbeiten, um ins Ziel zu kommen. Als kleines Schmankerl wird am Ende noch die absolute Höchstgeschwindigkeit eingeblendet.

Spannend geht es weiter –

im Skispringen muß man sich nämlich auf die beiden alles entscheidenden Versuche konzentrieren, die problemlos mit zwei Stürzen enden können, was für eine Vorentscheidung im Wettkampf sorgen würde. Achten muß man dabei auf einen möglichst späten Absprung mit einem Winkel um die 30 Grad und eine hinausgezögerte Landung.

Nicht gerade einfach ist das Abfahrtsrennen, besonders wenn man Zeiten unter 37 Sekunden erzielen will. Setzt man nämlich die Kanten zu häufig ein oder verpaßt gar einen korrekten Absprung, dann verliert man schnell einmal entscheidende Sekunden, die man nicht mehr aufholen kann. Derartigen Gefahren ist man bei der Short Tracks-Disziplin nicht ausgesetzt, die vier Sportler auf einmal um das Eisoval flitzen läßt. Wichtig sind hier eine gute Kurvenfahrt und eine vorteilhafte Position in der letzten Runde, nur so kann man nämlich als Sieger zusätzliche 150 Punkte abstauben.

Das Einer-Rodeln mag auf den ersten Blick nicht sonderlich schwierig erscheinen. Nach einem schnellen Start kommt es lediglich darauf an, nicht mit dem Schlitten gegen die Bande zu donnern, wodurch man



Je nachdem, wo man den pulsierenden Balken stoppt, errechnen sich die Punkte.



Zwei Personen gleichzeitig dürfen beim Slalom-Lauf antreten, der wohl die härteste Nuß im Spiel darstellt.



Die Bobfahrt wird noch schneller, wenn man seitlich nicht anstößt und den Schwung der Kurve mitnimmt.

an Geschwindigkeit verliert. Das Dumme ist allerdings, daß man häufig so schnell durch die Eisröhre flitzt, daß sich Kollisionen häufig nicht vermeiden lassen und der Sportler öfter, als einem lieb ist, vom Rodel fällt. In dieser Disziplin sind schon häufig Riesen-Punktevorsprünge verspielt worden! Bis zur perfekten Beherrschung des Skislaloms sollte man ebenfalls einige Trainingsstunden einplanen. Man wird zwar schnell fehlerlos die Stangen umfahren, allerdings ist es schwierig, gleichzeitig für eine entsprechende Geschwindigkeit zu sorgen.

### Alles oder nichts?

Neben dem Skifliegen ist das Trickski-Springen die einzige Disziplin, in der man 0 Punkte kassieren kann. Ist man besonders motiviert und läßt den pulsierenden Schwierigkeitsbalken im roten Bereich stoppen, muß man schon seine gesamten Speed-Künste einsetzen, um den Sprung vollenden zu

können. Ist man hingegen zu bescheiden und bleibt im niedrigen Gelbbereich, dann wird man nicht mehr als 600 bis 800 Punkte kassieren, was für einen Weltrekord bei weitem nicht ausreicht. Ähnlich niedrige Punktwertungen sind auch im Bobfahren möglich, und zwar wenn man den pulsierenden Energiebalken beim Start schlecht erwischt (was eine langsame Anfahrts-geschwindigkeit bewirkt) oder gar den Bob in der Eisröhre umwirft. Ansonsten ist diese Disziplin nicht ganz so frustrierend wie das Rodeln. Höchste Sturzgefahr besteht bei der zweiten Eislaufdisziplin, in der man den Balken bei der Kurvenfahrt unterhalb des roten Pegels halten sollte, sonst rutschen die Kufen einfach weg, und man verliert wertvolle Sekunden. Zusammen mit dem Slalom ist das an den Abfahrtslauf angelehnte Snowboarden die einzige Disziplin, in der wir den System-Weltrekord noch nicht nicht brechen

konnten. Dies liegt wohl daran, daß die teils recht eng gesteckten Tore nur mit harten Kanteneinsätzen korrekt umfahren werden können, was aber bedeutet, daß man an Geschwindigkeit verliert, die nur durch stures Geradeausfahren wieder erreicht werden kann. Richtig entspannend ist die abschließende Langlaufdisziplin, in der man eigentlich gar nicht so richtig versagen kann. Wenn man ständig auf

die vier Partitionen des Stamina-Balkens und die Höhenkarte achtet und dementsprechend beschleunigt, sollte eine Zeit unter fünf Minuten eigentlich kein Problem sein. Den Höhepunkt des Saturn-Modus' bildet eine wunderschöne Siegerehrung, in deren Anschluß grafisch spektakuläre Replays aus allen 11 Disziplinen gezeigt werden.

Hans Ippisch ■

### Word Up

Bei den ausgedehnten Spielesessions, die wir für Winter Heat abhielten, fühlte man sich fast in die guten alten Saturn-Zeiten zurückversetzt, in denen wir mit offenen Mündern Hits wie Virtua Fighter 2 und Sega Rally bewunderten. Daß die Programmierer den Vorgängerhit Athlete Kings dabei in allen Punkten übertrafen, grenzt fast schon an ein Wunder.



### Check Up



<b>Titel:</b>	Winter Heat
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	Februar
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,-
<b>Spieler:</b>	1-4
<b>Levels:</b>	11 Disziplinen
<b>Save Game:</b>	Ja (High Scores)
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	HiRes-Grafik, 11 Disziplinen

### Grafik 93%

Ein optisches Feuerwerk! Nur wenige Polygon-Fehler trüben den HiRes-Genuß mit sensationellen Spiegeleffekten und brillant animierten 3D-Sportlern.

### Sound 83%

Witzige Sprachausgaben und packende Musikstücke, die nicht beim Spielen stören.

### Gesamt 94%

Fantastisch! Winter Heat ist ein durch und durch perfektes Sportspiel, das mit abwechslungsreichem Disziplinen-Sortiment und motivierender Steuerung selbst Single-Player über Monate zu unterhalten weiß.



Neben den Original-NBA-Teams ist im Register noch Platz für 45 eigene Spieler.



Jeder Angriff will schnell und präzise aufgebaut sein. 0815-Treffer gibt es nun nicht mehr.

# NBA LIVE '98

Electronic Arts setzen auch in der neuesten Version ihrer Basketball-Simulation wieder auf Altbewährtes. Neben ein paar optischen Verbesserungen müssen die Körbe jetzt wirklich erkämpft werden...



Rasant, aber oft unübersichtlich fängt die Live-Kamera nur einen Bruchteil des Geschehens ein.

Anders als in den üblichen Sportsimulationen findet man sich außerordentlich schnell mitten im Match wieder. Wo man sich normalerweise erst durch unzählige Setup-Menüs kämpft, hat man hier zu Beginn nur die Wahl zwi-

schen drei Schwierigkeits- und Simulationsstufen, und kann dem Game-Mode und die Dauer eines Viertels einstellen. Natürlich nehmen an den Ausscheidungskämpfen wieder alle 29 NBA-Teams sowie zwei All Star-Gruppen teil. Auch Detlef Schrempf



Bei einem Freiwurf muß man zuerst den horizontalen, dann den senkrechten Ballpunkt zentrieren. Bei schlechten Spielern schwankt dieser unruhig hin und her.



Die Computergegner nehmen dich schnell in die Zange und jagen dir den Ball ab.



**Besonders animierte Ballkunststückchen vermißt man ein wenig in NBA Live '98.**

von den Super Sonics, neben Michael Jordan wohl der hierzulande bekannteste Basketballstar, ist wieder mit von der Partie. Vom Arcade-Spiel ohne Reglementierung (d. h. da kann man vor allem schön foulern!) bis hin zum Custom-Game mit individuellen oder der Simulation mit exakten Spielregeln ist jeder gewünschte Realitätsgrad einstellbar. Ein Spielviertel dauert zwischen drei und vollen zwölf Minuten, wobei die Feldspieler nach und nach mit ihren Konditionsschwächen zu kämpfen ha-

**» Die Anforderungen an das Können und Geschick des Spielers sind deutlich gestiegen. Würfe müssen jetzt richtig getimt werden, um im Korb zu landen. «**

ben. Ob man nun als blutiger Anfänger aufs Feld marschiert oder sich selbst schon in der All Star-Klasse ansiedelt, bleibt mehr oder weniger ohne Bedeutung, da hierdurch nicht unbedingt das Schrittempo der eigenen Mannschaft verändert wird, sondern sich nur die Zielgenauigkeit des gegnerischen Teams deutlich steigert. In der Profi-Liga

sind dementsprechend auch Korbwürfe aus größerer Distanz an der Tagesordnung.

**Anpfiff!**

Auf dem schiedsrichterlosen Playground (der Ball schwebt vor dem Hochwurf frei in der Luft) haben die Feldspieler eine optische Generalüberholung erfahren. Sie unterscheiden sich jetzt deutlicher voneinander und sind detaillierter animiert, ohne jedoch dadurch nur annähernd so lebendig und agil zu wirken wie die Jungs in Segas aktuellem Referenztitel. Besonders selbstkreierte Hünen oder Muskelpakete stechen deutlich hervor. Wer also will, kann so seinen eigenen Shaq O'Neal formen, den er dann mit den bestmöglichen Charakterwerten versehen kann. Eine Beschränkung gibt es dabei nicht, allerdings werden die Retortenbabys nicht mit Stärke und Ausdauer gezeugt, sondern mit bereits gewonnenen Spielen, Rebound und Leistungspunkten geschaffen. Das Publikum verharrt zwar regungslos auf seinen Sitzen, dafür quittiert es mit Applaus, Ahs und Ohs das Geschehen auf dem Feld. So sachlich genau, wie der Kommentator zumindest die Zusammen-



**Auch die Dunks sind ohne Übertreibung realistisch gehalten und kommen daher nur im Replay richtig zur Geltung.**

fassungen eines Spielabschnittes beherrscht, so präzise pfeift auch der Schiedsrichter. Andererseits heizen dafür die Mädels von der Cheerleaderbank in den Halbzeitpausen dem Zuschauer vor dem Screen in

ihren knapp geschnittenen Kostümen ordentlich ein.

**Ansprechendes Spielniveau!**

Spaß beiseite, das Gameplay erweist sich nach ein wenig Übung als durchaus



**Hektische FMV-Sequenzen sind ein besonderes Markenzeichen von EOA-Games.**

**3 Point Shootout**



Einen völlig neuartigen Game-Mode stellt das 3 Point Shootout dar. Innerhalb eines Zeitlimits von 60 Sekunden mußst du mit einem ausgewählten Spieler

dein Wurf-talent unter Beweis stellen. Vor dem Korb sind dazu kreisförmig mehrere Ständer mit jeweils fünf Basketballen angeordnet. Per 3-Button-Steuerung mußst du diese möglichst schnell nacheinander aufnehmen. Wenn du nun den Ball in Richtung des Netzes paßt, achte darauf, daß du möglichst den höchsten Punkt der Sprungphase erwischst. Computergegner sind zwar ziemlich schwer zu schlagen, dafür bietet diese Zielübung eine tolle Herausforderung im Freundeskreis.



Den übersichtlichsten Zugang zu den Optionen erhält man durch eine Unterbrechung des laufenden Spieles.



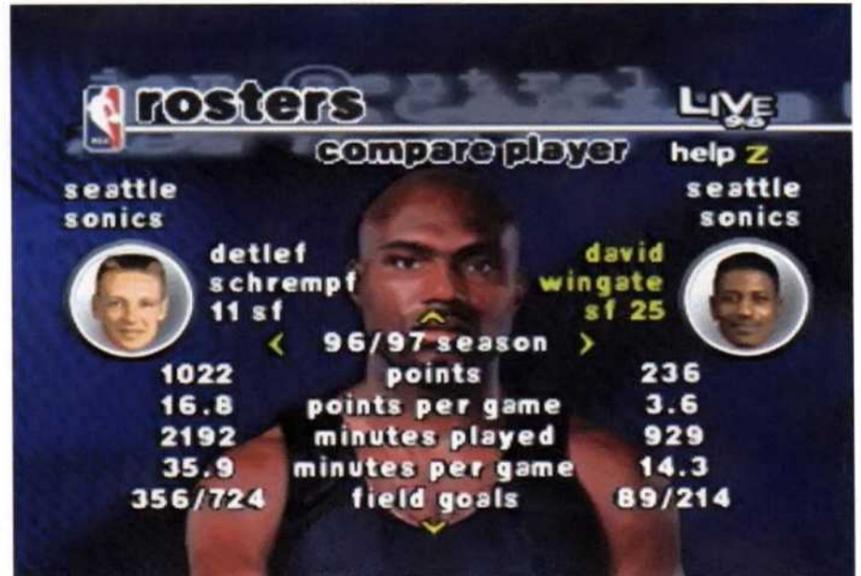
Unter einem rüden Schubsen des Gegners (und Buh-Rufen des Publikums) wechselt oftmals der Ballbesitz.

praktikabel. Beim gegenseitigen Zupassen unter den Teammitgliedern muß man besonders darauf achten, daß man frei stehende Männer anspielt, da der Gegner mitunter sehr schnell dazwischengeht und das Spiel an sich reißt. Hier zeigen dann auch die beinahe 40 verschiedenen Play-Calls ihre Wirkung. Diese voreinstudierten und im Strategieteil genau beschriebenen Spielzüge werden entweder vom Computer oder aber von geübten Spielstrategen manuell aufgerufen. Etwas verwirrend ist dagegen die Spieleraktivierung in der Defensive. Grundsätzlich wird zwar der ballnächste Verteidiger aktiviert, in Kombina-

tion mit dem gleichzeitig möglichen manuellen Wechsel entsteht dennoch oft ein heilloses Durcheinander, vor allem dann, wenn es ziemlich dichtgedrängt unterm Korb zugeht. Echte Dunks gibt es in den verschiedensten Variationen, jedoch kommen sie trotz Slow Motion-Option optisch vorwiegend nur in der Replay-Ansicht richtig zur Geltung.

### Wirkungsvolle Features!

NBA Live '98 versucht sowohl den unterschiedlichen Stärken und Schwächen der einzelnen Teammitglieder gerecht zu werden als auch eindrucksvolle Kameraperspektiven zu liefern. Die ballorientierte Live-Kamera wirkt etwas mißglückt, da sie, verbunden mit schnellen Rotationen und Zooms, das gesamte Spiel ziemlich unübersichtlich macht. Neben den gewohnten seitlichen Ansichten und Vogelperspektiven gefällt die erhöhte Back-View eigentlich am besten. Dabei wird die in Ballbesitz befindliche Mannschaft stets



Detlef Schrempf – ein bekanntes Gesicht von den Seattle Sonics.

von hinten gezeigt, und die Sicht auf den Korb bleibt frei. Überdurchschnittliche Fähigkeiten guter Spieler machen sich weniger im allgemeinen Gerangel selbst als vielmehr in Freiwürfen bemerkbar. Bei der Zielfixierung über ein eingblendetes Fadenkreuz zeigt sich, wer auch nach langer Anstrengung noch ei-

ne ruhige Hand besitzt und den Ball sicher ins Netz bringt. Abgerundet wird die Atmosphäre schließlich durch kleinere Nebensächlichkeiten wie auf dem Hallenboden quietschende Gummisohlen, detaillierte Matchstatistiken und die Spielerbeschreibungen.

Oliver Preißner ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	NBA Live '98
<b>Genre:</b>	Basketball
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Tel.:</b>	02408-940555
<b>Release:</b>	Februar
<b>Preis:</b>	ca. DM 90,-
<b>Spieler:</b>	1-4
<b>Levels:</b>	29 NBA-Mannschaften + 2 All Star-Teams
<b>Save Game:</b>	Ja (Zusatzspeicher erforderlich)
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Umfangreiche, abrufbare Spielstrategien

### Grafik 76%

Die Animationen der Feldspieler sind um einiges vielseitiger und detaillierter geworden, als sie sich noch in der letztjährigen Version präsentierten. Trotzdem kommen die Dunks nicht so recht zur Geltung. Sowohl im Angriff als auch in der Defensive hätte man sich durchaus mehr optisch wirkungsvolle Trickserien mit dem Ball einfallen lassen können.

### Sound 68%

Die akustischen Darbietungen liegen auf mittlerem bis gehobenem Niveau. Einige witzige Einfälle wie quietschende Gummisohlen kommen gut zur Geltung, jedoch steht und fällt die Live-Atmosphäre mit der Präsenz eines schwungvollen Sportreporters.

### Gesamt 78%

Ansprechende Features inklusive dem erfrischend neuartigen Shootout findet man zur Genüge. Auf dem Court fehlt es NBA Live '98 jedoch immer noch etwas an dem nötigen Drive sowie einem rundherum zufriedenstellenden Joystickhandling.

## Word Up

NBA Live '98 bietet anspruchsvolle Unterhaltung mit Tiefgang, kommt aber trotz des vielseitigen Gameplays und der mitreißenden FMV-Sequenzen leider nicht an die Atmosphäre und den Drive von Segas NBA Action '98 heran. Ein solides Sportspiel!



# Denke nie, es ist nur ein **Spiel!**

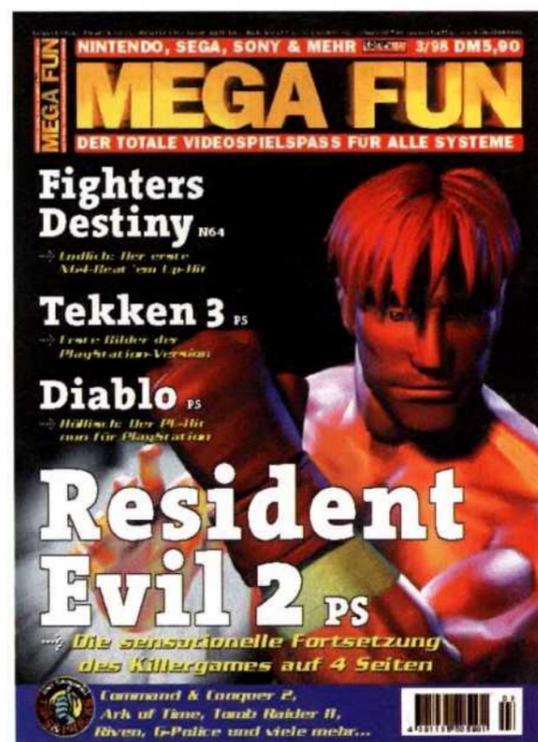


Denn wer so denkt, kann nur verlieren! Für alle anderen gibt es MEGA FUN - das unentbehrliche VIDEOSPIELE-MAGAZIN. Alles über die neuesten Nintendo-, Sega- und Sony - GAMES! Wir testen kompetent und unbestechlich. Auf über 100 Seiten - von Spieleprofis für Spieleprofis!

**MEGA FUN -  
und Du hast ein  
leichtes Spiel.  
Für nur DM 5,90.**

**COMPUTEC  
VERLAG**

Deutschlands großer  
Fachverlag für Computer-  
und Videospielemagazine.





# NASCAR '98

Mit Nascar '98 öffnet Electronic Arts ein neues Kapitel der Motorsportgeschichte. Angekündigt als eines der besten Saturn-Rennspiele überhaupt, ist das neue Fahrgefühl realistisch wie noch nie...



**W**er wollte nicht schon einmal um die ganze Welt fahren? Kilometermäßig dürfte das bei Nascar '98 schon so ziemlich hinkommen. Würde sich nämlich ein Rennen beispielsweise „Die 200 Meilen von Nürnberg“ nennen, so müßte man diese gesamte Streckenlänge auch tatsächlich absolvieren. Ganz so lange dauert ein einzelnes Rennen glücklicherweise dann doch nicht, denn außer hartgesottene Fahrer werden wohl die meisten von der Möglichkeit Gebrauch machen, die Spiellänge auf das für einen Sieg nötige Minimum an Runden (= 2% – entspricht etwa 9 Laps) zu beschränken.

### Das Fahrerlager

Neben Jeff Gordon, David Green oder John Andretti gehen 24 weitere bekannte Persönlichkeiten des Rennsportes mit dir an den Start. Du schlüpfst dabei am einfachsten in die Rolle des Fahrers, der dir von der Steckbriefbeschreibung her am meisten zusagt. Unterschiedliche Erfahrungswerte oder Fähig-

keiten besitzen die einzelnen Driver nämlich nicht. Deine Runden drehst du alle in einem tiefergelegten und getunten Ford Escort, der sich von den übrigen Fahrzeugen lediglich hinsichtlich der unterschiedlichen Kriegsbemalung unterscheidet. Neben der Sicht aus dem Cockpit des Wagens, dem Blick auf die Motorhaube oder einer reinen Straßendarstellung erweist sich die entferntere der beiden Verfolger-Perspektiven als praktikabelste, obwohl auch die anderen mit einem interessant andersartigen Fahrgefühl verbunden sind. Einzelrennen können sowohl alleine als auch gegen einen zweiten Mitspieler bestritten werden. Trotz des horizontal gesplitteten Screens bleibt die Streckenführung uneingeschränkt übersichtlich, wobei allerdings die Gesamtteilnehmerzahl auf acht Fahrzeuge beschränkt wird. Das volle Programm erfährt man dagegen im Saisonmodus. Alle 24 Fahrer nehmen daran teil, und aus einem fliegenden Start heraus muß man sich zumeist mühsam auf die vorderen Plazierungen



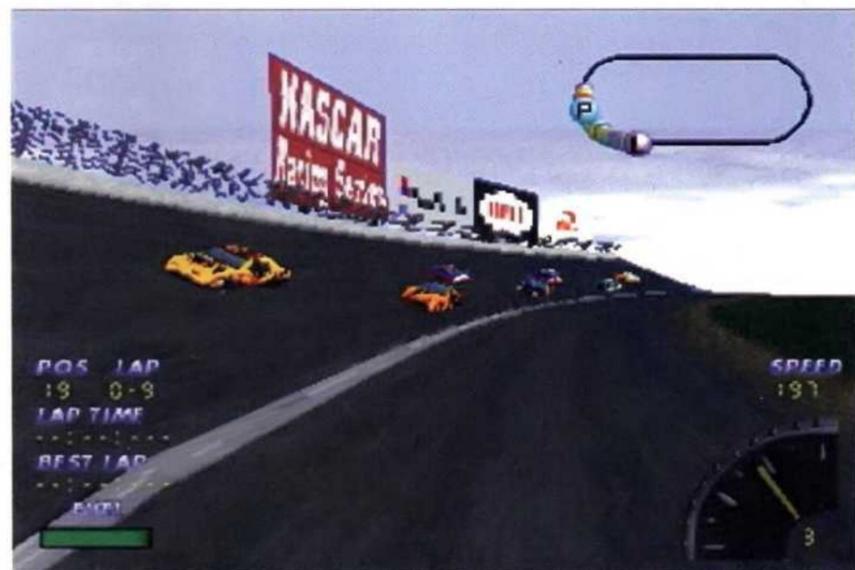
**Im Inneren des Wagens nimmst du ein leichtes Ruckeln wahr, wenn dein Team die Reifen wechselt oder das Tuning nachbessert.**

vorankämpfen. Die 17 Rundkurse, die in diesem Rahmen absolviert werden müssen, liegen allesamt in den USA. Von Atlanta nach Bristol, Belmont oder Michigan unterscheiden sie sich weniger durch besondere Steigungen oder Gefälle als vielmehr durch ihr kurvenreiches Streckendesign. Über manche der Pisten kann man nahezu andauernd mit Höchstgeschwindigkeit brettern, da

**» Ein streckenbezogenes Tuning deines Wagens ist eine bedeutende Voraussetzung für Sieg oder Niederlage auf der jeweiligen Piste. «**



**Durch hochgezogene Steilkurven kann man fast mit Höchstgeschwindigkeit rauschen. Die Gefahr, ins Schleudern zu kommen, besteht vor allem im Auslauf der Kurve.**



**Beim Start kommt dir das gesamte Feld zunächst entgegen. Nach deinem eigenen Mann schwenkt die Kamera dann in Fahrtrichtung.**

sie nur wenige Kurven besitzen und diese zudem auch als Steilkurven ausgebaut sind. Auf den ver-schnörkelten Kursen dagegen ist ein gefühlvollerer Umgang mit Bremse und Gaspedal erforderlich. Nur wer seinen Wagen hier voll im Griff hat, schafft es, sich an seinen Konkurrenten vorbeizudrängeln.

### Wichtige Überlegungen!

Die Zusatz-Features vieler anderer Rennspiele beschränken sich auf den Zukauf von Ersatz- und Tu-

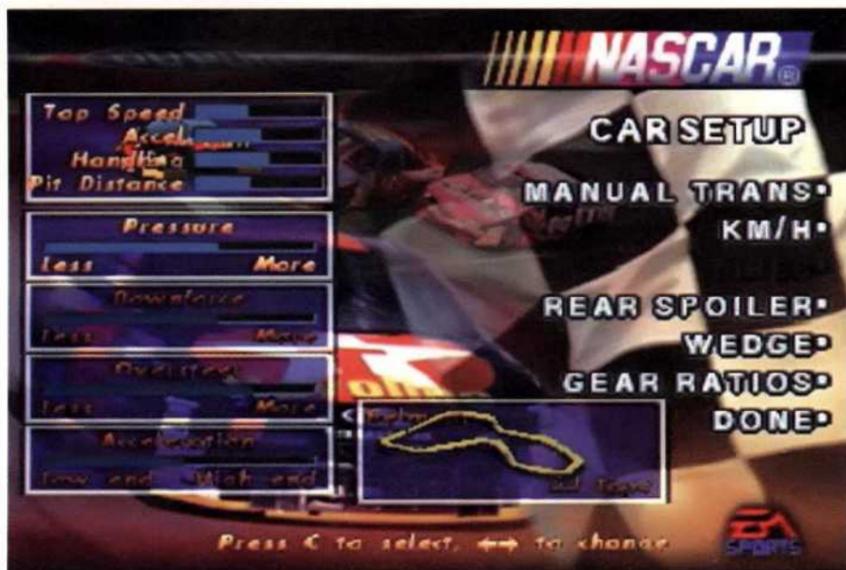
ningteilen. Meist erwirbt man diese durch das Auf-sammeln von Symbolen auf der Fahrbahn oder aber kauft sie von der eingefahrenen Gewinnsumme. Ganz anders, d. h. wesentlich realistischer, geht es bei Nascar '98 zu. Geld spielt hier keine Rolle. An-stelle von verschiedenen Autos mit individuellen Fahreigenschaften muß man bei Electronic Arts sein Gefährt für jedes Ren-nen individuell verändern und ausbalancieren. Die grundsätzlichen Game-Settings beinhalten neben einem Arcade-Mode dem-entsprechend auch eine Si-mulations-Variante, in der man prozentual die Stärke der Gegner (= Schwierig-



Wenn man beim Vorbeidrängeln an den anderen zu sehr auf Kontakt fährt, wird dies mitunter durch den Verlust eines der Vorderräder bestraft.



Wer vorausschauend fährt, vermeidet überraschendes Schleudern in engen Kurven.



Die exakte Definierung der Car-Settings wirkt sich entsprechend deutlich auf das Verhalten auf der Piste aus. Das Gameplay kann dadurch jeglichen Wünschen und Vorstellungen gerecht werden.

keitslevel), den Drift des Wagens, die Steuerung und Straßenlage sowie auch die PS-Zahl, die unter der Haube steckt, verändern kann. Die manuelle Gangschaltung zu ihrem Vorteil zu nutzen, verstehen sicher nur geübte und erfahrene Piloten, doch al-

leine schon das Beschleunigungsverhalten nimmt sehr stark Einfluß auf die Einsatzmöglichkeiten des Boliden. Eine kraftvolle Beschleunigung im unteren Drehzahlbereich ist vor allem auf engen und kurvenreichen Strecken von Vorteil, wohingegen sich

beispielsweise auf dem fast schnurgeraden Asphalt von Bristol eine überdurchschnittlich hohe Endgeschwindigkeit bezahlt macht. Unterschiedliche Witterungsverhältnisse, nasse Straßen und dergleichen tauchen im Spielverlauf nicht auf. Dennoch entwickelt man ein Gefühl dafür, auf wieviel Bar man seine Reifen aufpumpen

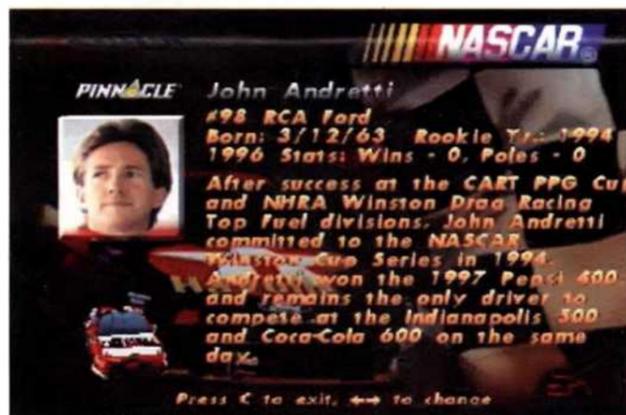
Lenkbewegungen reagieren soll.

## Die etwas andere Rennatmosphäre!

Neben einigen Übungs- und Qualifikationsrunden findet jedes reguläre Rennen inmitten eines Pulks von zwei Dutzend Fahrzeugen statt. Neben schleudergefährlichen Randstreifen, auf denen die Reifen tiefe Fur-

» Die Benutzung der Boxengasse ist vor allem bei längeren Rennen unerlässlich, um abgefahrene Reifen zu wechseln oder nachzutanken. «

chen im Rasen hinterlassen, sind die Pisten durchweg breit geteert. Obwohl die gefahrene Geschwindigkeit im Rennen gut zur Geltung kommt, vermittelt das Gameplay nicht unbedingt besonders berauschende High-Speed-Effekte wie zum Beispiel Sega Rally. Im Vordergrund stehen bei diesem Spiel vielmehr hartnäckige Verfolgungsjagden, die sich in der Regel über viele Runden hinziehen. Geschickt nutzt man langgezogene Fahrbahnkrümmungen da-



Das Fahrerlager besteht aus 24 erfolgreichen Piloten, deren Steckbrief über ihren bisherigen Werdegang informiert.



Wie in der Tourenwagenmeisterschaft werden die Punkte der Einzelergebnisse zu einer Gesamtwertung addiert.

zu aus, sich an jedem einzelnen Gegner langsam vorbeizuschleichen, oder bremst seine Widersacher an engen Biegungen aus und bringt sich in Führung. Was an vielen Racing-Games bemängelt wird, nämlich daß man eigentlich immer nur kurzzeitig Kontakt

zu anderen Fahrzeugen hat, weil man diese entweder schnell überholt oder gleich wieder aus den Augen verliert, tritt bei Nascar '98 nicht auf. Schnell findet man Anschluß ans Hauptfeld, ohne daß es einem aber zu einfach gemacht wird, seine Gegner auszu-

manövrieren. Obwohl vergleichbar spektakuläre Ausfälle wie in der Intro-Sequenz eigentlich nicht an der Tagesordnung sind, sind Beschädigungen am Wagen und ein Ausscheiden aus dem Rennen häufige Folgen von unkonzentrierter oder zu draufgängerischer Fahrweise. Die flotte 3D-Grafik ist durchaus als gelungen zu bezeichnen, wenn auch die Karosserien der Boliden etwas grobpixelig erscheinen und nicht einmal über Bremslichter verfügen. Obwohl Nascar '98 17 unterschiedliche Strecken umfaßt, wirken die Rennen auf Dauer doch etwas monoton. Dies liegt einerseits vor allem an den immensen Rundenzahlen, die man sich zumuten kann. Besonders aber bewirkt auch die breite, fast screen-



Die breite Straße läßt nur wenig Raum für aufregende Umgebungsdetails.



Bei einem frontalen Crash kann sich ein Wagen auch überschlagen und auf dem Dach liegenbleiben.

füllende Asphaltierung der Straße, daß die eigentlich ganz ansehnlichen Rand- und Streckendetails in den Hintergrund gedrängt werden.

Oliver Preißner ■

## Word Up



Ohne Zweifel wirkt das Fahrgefühl mit einem der Tourenwagen sehr realistisch, wie auch das Rennen optimal auf jegliches Können und besondere simulationstechnische Vorlieben eingestellt werden kann. Der Reiz von mitunter mehrstündigen Rennen hält sich bei aller Liebe zur Realität zumindest bei mir stark in Grenzen. Kurze, aber abwechslungsreichere Strecken sowie rasante und hektische Fahrten sind mir lieber als das monotone Absolvieren von Rundenzahlen.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Nascar '98
<b>Genre:</b>	Rennspiel
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Tel.:</b>	02408/940555
<b>Release:</b>	Januar '98
<b>Preis:</b>	ca. DM 90,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	17 Strecken, 24 Fahrer
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Präzises Lenken und vor allem Durchhaltevermögen sind gefragt. Kollisionen führen zu Beschädigungen bis hin zum Fahrzeugausfall.

### Grafik 78%

Eine grafische Fülle und einen Detailreichtum wie beispielsweise in Sega Touring Car darf man nicht erwarten. Im Mittelpunkt steht ganz klar der graue Asphalt ohne sonderliche Steigungen oder Gefälle. Die Fahrzeuge sind allesamt hübsch und werbewirksam beklebt, der Typ und die Marke des Autos bleiben aber stets unverändert.

### Sound 76%

Die Motoren schnurren sanft und dumpf, ein leichtes Aufheulen der Engines bemerkt man nur, wenn man versehentlich aufs Fahrbahnbankett gerät. Neben sporadischem Reifenquietschen, verbunden mit einer schwarzen Bremsspur, gelegentlich warnendem Funkkontakt zum Fahrer und unterhaltlicher Musikberieselung, heizt das die Stimmung nicht sonderlich an.

### Gesamt 82%

Nascar '98 baut nicht auf wilden und hektischen Vollgas- und Schleuderfahrten auf. Gefragt sind vielmehr gefühlvolle Lenkbewegungen und ausdauernde Verfolgungsfahrten. Wer realistische Tourenwagenrennen fahren will und sich auch von unter Umständen dreistelligen Rundenzahlen nicht abschrecken läßt, liegt hier genau richtig.

# 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 Dagoon Saga .....	105,00
Steep Slope Sliders .....	100,00
Winter Heat .....	100,00

**SPIEL DES MONATS**

Panzer Dagoon Saga ..... 105,00

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

**MEGA STORE**  
Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche.

Täglich Top-Neuheiten aus USA, JAP, D.

<b>VERSAND</b>	
Mo - Fr:	10.00 - 18.00
<b>LADEN</b>	
Mo - Fr:	10.00 - 18.30
Samstag:	10.00 - 16.00
<b>GROßHANDEL</b>	nur für Händler!
Telefon	07 11 - 22 29 10 - 10
	07 11 - 22 29 10 - 20

Telefon 0711 - 222910-30 / 50

Theodor-Heuss-Straße 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmittel)

**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.



Der zweidimensionale Levelaufbau ist sehr einfach und ohne besondere Detailarbeit gestaltet.



Bei Gesprächen mit besonderen Charakteren wird ein vergrößertes Portrait eingeblendet.

# FALCOM CLASSICS

Einerseits bleiben Rollenspiele fast immer nur etwas für Liebhaber dieses Genres, andererseits bauen sie zumeist auf einer phantasievollen Handlung auf, deren Verständnis entweder durch großen grafischen Aufwand oder aber durch intensives Studium umfangreicher Texterläuterungen erreicht wird. Wer sich Import-RPG-Games zulegt, sollte daher genau wissen, was ihn erwartet.

Die Sammlung Falcom Classics enthält drei verschiedene Rollenspiele, die sich nicht nur thematisch, sondern auch in puncto Gameplay deutlich voneinander unterscheiden. Das Package umfaßt zwei CD-ROMs, von denen allerdings nur ein Silberling die eigentlichen Spiele enthält. Auf der zusätzlichen Schillerscheibe findet man Slide-shows und FMV-Filmchen des Software-Labels zu der Entstehungsgeschichte sowie den einzelnen Titeln selbst – in japanischem Originalton, versteht sich!

**Ys**  
Unter diesem recht „vielsagenden“ Namen verbirgt sich ein Zelda-ähnliches Abenteuer, in dem du mit deinem Helden durch abwechslungsreiche ISO-3D-Landschaften pilgerst. Ebenso wie man mit den harmlosen Passanten Gespräche führen kann, lassen sich auch viele der Gebäude, Geschäfte und Lokalitäten betreten. Hier erfährst du dann näheres über deine Mission und kannst dein Inventory mit Waffen, besonderen Ringen und teils magischen Gegenständen aufstocken.

Sobald du, mit einer gepanzerten Rüstung ausgestattet, dein erstes Schwert in Händen hältst, kannst du dich vor die Tore der friedlichen Kleinstadt wagen. Wilde Tiere, Wegelagerer und sonstiges Gesindel, das sich dir in den Weg stellt, wird automatisch bekämpft. Einzig und allein deinen sich selbst regenerierenden Energielevel solltest du dabei im Auge behalten, denn wenn dieser sich der Nullmarke nähert, ist das Spiel schnell beendet. Bedeutendes Handicap dieses durchaus ansprechenden RPGs ist je-



doch, daß in diesem Spiel ausschließlich japanisch gesprochen wird, was zusammen mit den entsprechenden Schriftzeichen zu enormen Verständnisproblemen führt.

## Xanadu

Statt mit sprachlichen Problemen kämpft man mit technischen Unzulänglichkeiten. Unter vielfach ruck-



Sogar Intelligenz ist in Xanadu käuflich...



Die Größe deines Schwertes, wie auch deiner sonstigen Ausrüstung, hängt davon ab, was du dir von deinem Gold leisten kannst.

artigen Bewegungen und großzügigen Kollisionsabfragen wurde das Ganze aus einer vorwiegend einfachen Seitenansicht dargestellt. Ein Mapping-System erleichtert zwar das Vorankommen in den labyrinthartigen Gängen, dafür wird aber die Handlung dadurch nicht aufregender, daß man nur das Aussehen der einzelnen Kontrahenten etwas variiert, das Gameplay insgesamt aber seicht und abwechslungsarm hält.

## Dragon Slayer

stellt den krönenden Dritten im Bunde dar. Das einfache, aber ansprechende Gameplay besteht im

Grunde darin, daß man seiner Sammelleidenschaft freien Lauf läßt und ein paar symbolisierte Utilities richtig nutzt, um letztendlich in jeder Stage einen Drachen zu erlegen. Münzen bringen Geld, das sich zuhause in wertvolle Lebensenergie umwandelt, und Magic Potions ermöglichen Teleportsprünge zwischen den Regionen.

Auch hier wuseln zusätzlich ein paar kleine Monster, Personen und Skelette als Gegner herum, die automatisch niedergeknüppelt werden, sobald man sich in deren Richtung dreht. Für Anfänger sehr interessant.

Oliver Preißner ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	Falcom Classics
<b>Genre:</b>	Rollenspiel
<b>Hersteller:</b>	Victor/JVC
<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 (2) CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Drei verschiedenartige Rollenspiele auf einer CD

### Grafik 64%

Die Spielgrafiken bewegen sich von einer recht simplen zweidimensionalen Darstellung (Xanadu) zu Iso-3D-Ansichten im Zelda-Stil bei Ys und einem zweckdienlichen Bausteinsystem in Dragon Slayer. Insgesamt gesehen also ganz akzeptabel und dem RPG-Genre angemessen.

### Sound 58%

Die Begleitmusik ist etwas düdelig und nicht gerade immer als besonders atmosphärisch zu bezeichnen. Die FX sind ebenso unspektakulär, aber ausreichend.

### Gesamt 62%

Obwohl das Gameplay eigentlich ganz interessant und abwechslungsreich ist, erweisen sich die japanischen Screen-Texte vor allem bei Ys als sehr hinderlich. Oft läßt sich nur vermuten, welche neue Aktion man gerade in den Multiple-choice-Selections angeordnet hat. Gespräche mit Passanten gehen dabei ebenso verloren wie der Handlungsstrang.

## Word Up



Die RPG-Fights in Xanadu wirken auf Dauer etwas lasch und werden schnell langweilig. Der Spielspaß des Zelda-Ablegers Ys bleibt aufgrund der japanischen Screen-Texte auf der Strecke. Dragon Slayer dagegen weckt die Sammelleidenschaft, kommt ohne hinderliche Komplexität aus und sorgt doch für ansprechende Unterhaltung.

# Playcom

Internet-eMail  
info@playcom.de

## TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919 Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr  
Samstag 9.00-15.00 Uhr

### Mega Drive

Comix Zone	dt	49.99	Enemy Zero	dt	109.00
Cut Throat Island	dt	39.99	Fifa Soccer 97	dt	69.99
Generation Lost	dt	39.99	Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	89.00
Lion King	dt	99.00	Fighting Force	dt	89.00
Mighty Max	dt	44.00	Formula Karts	dt	89.00
NBA Live 96 Classic	dt	39.99	Nascar Racing 98	dt	89.00
Revolution X	dt	39.99	NBA Live 98	dt	89.00
Sparkster	dt	49.00	NHL Breakaway 98	dt	79.99
Zero the Kamikaze	dt	44.00	NHL Hockey 98	dt	89.99

### Sonderangebote

Hurricanes	dt	29.99	Rayman	dt	64.99
Hyperdunk	dt	19.99	Resident Evil	dt	99.99
Incredible Hulk	dt	29.00	Return Fire	dt	79.99
J. Madden Football 96	dt	19.99	Sega Touring Car	dt	99.99
John Madden Footb.97	dt	19.99	Sonic 3D Flicky's I.	dt	99.00
Marko's Magic Footb.	dt	29.99	Sonic Jam	dt	69.99
Normy's Beach Babe	dt	29.99	Steep Slope Sliders	dt	94.00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.99	Swagman	dt	79.99

### Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00	Theme Hospital	dt	89.00
Mega Drive 1 o. Spiel	dt	119.99	True Pinball	dt	59.99
Scart Kabel MD 1	dt	19.00			
Scart Kabel MD 2	dt	14.99			
Verlängerung Joypad	dt	15.00			

### Saturn

Castlevania - Bloodl	dt	89.00	Alone in the Dark 2	dt	19.99
Croc - T.Legend o.G.	dt	89.99	Batman Forever Arca.	dt	29.99
Discworld 2	dt	84.99	Battle Monsters	dt	29.00
Dragon Force	dt	89.00	Blam Machine Head	dt	34.99

### Sonderangebote

Blazing Dragons	dt	39.99	Breakpoint Tennis	dt	39.99
Bubble Bobble	dt	29.99	Fifa Soccer 96	dt	29.99
Frankenstein	dt	29.99	Frank Thomas Baseb.	dt	29.00

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie unser kostenloses Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln und Systemen an. Mit \* gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

## Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDi, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

### Munich Software Center

Theresienstr. 152, 80333 München  
Grillparzerstr. 42, 81675 München  
PREISE VARIIEREN

Händleranfragen erwünscht

Chen War	dt	34.99	Virtual Tennis	dt	24.99
Hebereke's Popoitto	dt	49.00	Whizz	dt	39.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99	World Cup Golf Prof.	dt	34.99
Iron Man XO	dt	29.99	X-Men:Children o.L.A	dt	29.00
Johnny Bazookatone	dt	39.99			
NBA Jam Extreme	dt	29.99			
NBA Jam Tournament	dt	29.99			
NFL Quarterback 97	dt	24.99			
NFL Quarterback '96	dt	29.00			
Off World Intercept	dt	39.99			
Parodius Deluxe	dt	19.99			
Primal Rage	dt	39.99			
Revolution X	dt	24.99			
Rise of the Robots 2	dt	29.00			
Space Hulk	dt	49.99			
Space Jam	dt	24.99			
Striker 96	dt	29.99			
Tempest 2000	dt	29.99			
Tunnel B1	dt	39.99			
Virtual Fighter 1	dt	34.99			
Virtual Racing	dt	34.99			
Virtual Tennis	dt	24.99			
Whizz	dt	39.99			
World Cup Golf Prof.	dt	34.99			
X-Men:Children o.L.A	dt	29.00			

### Zubehör

Action Replay Saturn	dt	79.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Infrarot Joypads	dt	69.99
Joypad LMP SAT I	dt	29.00
Joypad LMP SAT II	dt	39.00
Linkkabel Saturn	dt	19.00
Memory Card 8 Meg	dt	59.99
Netzkaebel für Saturn	dt	9.00
Universal Adapter	dt	44.99
Verlängerung Joypad	dt	19.00



# X-MEN VS. STREET FIGHTER



**Prügelspiel-Fortsetzungen à la Capcom: Erstmals mißt sich das Street Fighter-Ensemble gegen Marvels X-Men-Helden. Was sich wie Geldschneiderei anhört, entpuppt sich dank eines genialen Einfalls als eine der besten 2D-Kloppereien.**

gen X-Men-Gesichter vom Schläge Wolverine, Gambit oder Sabretooth. Wenn ihr nun das obligatorische Street Fighter-Gameplay erwartet, stimmt das in diesem Fall nur zur Hälfte. Natürlich gilt auch bei dieser Keilerei das berühmte „Energiebalken-Dezimierungs“-Spielchen, und natürlich gibt es auch diesmal die bewährte dreifache Differenzierung der Schlag- und Trittktionen,

**» Interessante Duelle: Wie behaupten sich die Street Fighters gegen die X-Men? «**



**Wichtig für den Sieg:** Vor dem Kampf sucht ihr euch die ideale Kombination aus.

Es mag zwar mittlerweile unzählige Street Fighter-Versionen geben, diese massive Beat 'em Up-Flut tut der Beliebtheit jedoch keinen Abbruch (zumindest in Japan und den USA). Bestes Beispiel ist X-Men Vs. Street Fighter, das in der Spielhalle trotz

seiner vergleichsweise schlichten Grafik sehr erfolgreich war. Gleiches gilt für die Saturn-Version, die sofort in die Top 5 der japanischen Verkaufscharts einstieg. Dabei machten sich die cleveren Fernöstler einfach ihre Marvel-Lizenz zunutze und schickten die X-

**Die Hintergründe sind teilweise sehenswert:** Bei diesem Fernsehstudio läßt euch beispielsweise der eifrige Kameramann nicht aus den Augen.

Men gegen die Street Fighter-Riege ins Rennen – fertig ist der neue Beat 'em Up-Knaller. Angespornt durch diesen Erfolg steht übrigens bereits der nächste Vergleichskampf in den Startlöchern: Marvel Superheroes Vs. Street Fighter.

### Kämpfen im Duett

Wie der Titel schon andeutet, verfügt dieser Silberling über einen recht illustren Kämpferkreis. Mit von der Partie sind zum einen viele bekannte SF II-Charaktere aus allen bisherigen Teilen, wie zum Beispiel Ken, Dhalsim oder die zierliche Cammy, zum anderen alle wichti-

reichlich Special Moves, Combos sowie einen Extrabalken für Super Moves. Doch bereits vor der Auseinandersetzung werden sich eingefleischte SF II-Fans wundern; statt eines einzigen Charakters sucht ihr euch nämlich gleich zwei raufwütige Helden aus. Ähnlich wie bei SNKs King of Fighters-Serie kämpft ihr



**Juggernauts imposante Körpermaße bekommt gerade Chun-Li zu spüren.**



**Wolverines Klauen werden für sehr effektive Special Moves eingesetzt.**

# STREET FIGHTER



Lange nicht mehr gesehen: Sexy Cammy aus Super Street Fighter II hat trotz längerer Abstinenz nichts verlernt.



Zwei gegen einen? Wenn ihr den Charakterwechsel vollzieht, sind beide Kämpfer nur für kurze Zeit zu sehen.

nämlich im Duett gegen die zwei anderen Herausforderer. Im Gegensatz zu dem Neo Geo-Erfolgstitel habt ihr jedoch jederzeit die Möglichkeit, zwischen den beiden

**» Ihr kämpft stets im Duett und habt die Möglichkeit, den Kämpfer jederzeit zu wechseln. «**

Kämpfern hin- und herzuschalten, indem ihr einfach die L- und die R-Taste gleichzeitig drückt. Der Her-

beigerufene fliegt dadurch mit einem dynamischen Flying Sidekick in den Bildschirm. Wenn ihr den Wechsel gut timt, kriegt der verdutzte Gegner somit erst einmal einen kräftigen Tritt versetzt. Wenn ihr euch an dieses ungewöhnliche Spielelement gewöhnt habt, fangt ihr schnell an zu experimentieren. Welche Charaktere ergänzen sich am besten? Wann ist der Wechsel am besten? Der Charakterwechseltrick gibt dem Spieler somit neue strategische

Möglichkeiten. Capcom liegt mit diesem neuen Feature in dem erfolgreichen Beat 'em Up-Trend, dem auch bereits Sega gefolgt ist. Denn auch bei der speziellen Virtua Fighter 3 tb-Version (tb = Team Battle) gibt es das beliebte Spielchen „Drei gegen Drei“.

Ulf Schneider ■



Fulminant: Durch einen Super Move sind 24 Hit-Combos keine Seltenheit.



Dhalsims streckbare Gliedmaßen lassen trägeren Charakteren nur wenig Ausweichchancen.



Bösewicht M-Bison kann durch einen Special Move die Schwerkraft völlig ausschalten.

## Word Up

Daß Capcom es versteht, ein kompetentes Gameplay zu entwickeln, dürfte nach 1.001 SF-Versionen wohl niemanden mehr überraschen. Bei dieser ungewöhnlichen Mixtur stimmen jedoch nicht nur das Gameplay und der technische Rahmen, sondern auch die Innovation. Die Möglichkeit, jederzeit zwischen den Charakteren hin- und herzuschalten, ist nämlich äußerst genial und gibt der Keilerei ein taktisches Flair.



## Check Up



<b>Titel:</b>	X-Men Vs. Street Fighter
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Capcom
<b>Tel.:</b>	Gamers Delight, München
<b>Release:</b>	Juni/Juli
<b>Preis:</b>	040/2270961
<b>Spieler:</b>	Frühling '98
<b>Levels:</b>	17 Kämpfer
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Leicht bis schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Unterstützt 4 MBit RAM-Modul

### Grafik 79%

Im Zusammenspiel mit dem RAM-Modul erlebt man comicartige Bitmap-Grafiken, die der Arcade-Version in nichts nachstehen, klasse Animationen auch im Hintergrund-Layout und sehr große Sprites.

### Sound 63%

Die Japaner stehen anscheinend auf diesen belanglosen Brei aus Pop und Rock, der im Hintergrund dudelt, dafür sind die Kampfgeräusche sehr ordentlich gelungen.

### Gesamt 87%

Das beste 2D-Beat 'em Up seit langer Zeit, was vor allem an dem genialen Charakterwechsel-Trick liegt.

# 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  
Release: 2. Quartal '98  
Hersteller: Sega/Sonic Team  
Spieler: 1

Die aktuelle amerikanische Beta-Version macht einen sensationell guten Eindruck. Wer Tomb Raider und Resident Evil mag, wird dieses Spiel lieben!



### D2

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

Geld scheinen Warp ja genügend zu haben, denn seit Monaten schalten sie schon in allen wichtigen japanischen Magazinen ganzseitige Anzeigen für D2!



### CHORO Q3

Genre: Rennspiel  
Release: 4. Quartal '98  
Hersteller: Takara  
Spieler: 1

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



### DIABLO

Genre: Action-Adventure  
Release: 4. Quartal '98  
Hersteller: EA/Blizzard  
Spieler: 1

Was wird aus der Umsetzung des PC-Megasellers? Seit der Ankündigung vor einem Jahr gab es weder Screenshots noch neue Infos!



## 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 Tourn. Edition	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%		

### DJ WARS

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

Das Konzept dieses Spiels erinnert deutlich an Sonys Japan-Hit PaRappa the Rapper. Mehr, sobald eine Importversion vorliegt.



### FIGHTING FORCE

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

Das Spiel steht auf der sogenannten Warteliste. Es ist zwar fertig, doch vertragliche Schwierigkeiten verhindern die Auslieferung.



### 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

In Japan schaffte dieses Rollenspiel auf Anhieb den Sprung auf Platz 2 der gesamten Videospiele-Charts. Der Import-Test folgt in der Ausgabe 4/98.



### 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 erreichte uns leider auch für diese Ausgabe nicht rechtzeitig. In der Nummer 4/98 sollte es allerdings damit klappen.



### MESSIAH

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

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



## 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% | 12. Zero Divide 2 (Import) | 2/98 56%  |

### 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 Warriors Darkst. Rev. | 6/96 85%  | 11. Street Figh. – 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. Crazy Ivan | 1/97 72%  |
| 2. Gun Griffon       | 8/96 87%  | 5. Ghen War   | 10/96 63% |
| 3. Blam! Machinehead | 11/96 86% |               |           |

## NASCAR '98

Genre: Rennspiel  
Release: Januar '98

Spieler: 1-2  
Hersteller: EA

Endlich! Wie gut der inoffizielle Nachfolger zu Andretti Racing wirklich ist, verrät unser ausführlicher Test auf den Seiten 28 bis 30!



## 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 Import-Test.



## NBA LIVE '98

Genre: Basketball  
Release: Januar '98

Spieler: 1-4  
Hersteller: EA

Endlich fertig! Ob sich NBA Action '98 vor Sega in acht nehmen muß, zeigt unser umfassender Test auf den Seiten 24 bis 26.

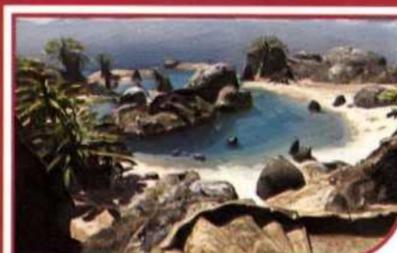


## RIVEN

Genre: Adventure  
Release: 2. Quartal '98

Spieler: 1  
Hersteller: Sega

Ein umfassendes Special zu diesem opulenten Myst-Nachfolger präsentieren wir euch in der nächsten Ausgabe.

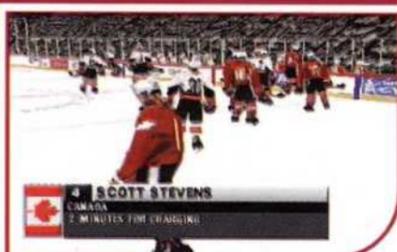


## NHL 98

Genre: Eishockey  
Release: Januar '98

Spieler: 1-4  
Hersteller: EA

Ist NHL 98 endlich der erhoffte Eishockey-Hit von EA, der NHL All Star Hockey und NHL Powerplay alt aussehen läßt? Mehr im Preview auf den Seiten 14-16.



## SHINING FORCE 3

Genre: RPG  
Release: 1. Quartal '98

Spieler: 1  
Hersteller: Sega

Den Import-Test zu diesem Japan-Bestseller liefern wir euch in der April-Nummer des Sega Magazins nach.



## NINJA

Genre: Beat 'em Up  
Release: Frühjahr '98

Spieler: 1-2  
Hersteller: Core

Meldungen, daß Ninja, das ja auf dem Saturn begonnen wurde, nicht mehr für Segas Konsole erscheint, sind derzeit nicht zutreffend.



## SOLO CRISIS

Genre: Strategie  
Release: 1998

Spieler: 1  
Hersteller: Quintet

Import-Freaks aufgepaßt! Seit 22.1.98 ist dieses grafisch und spielerisch vorzügliche Strategie-Spiel mit Rollenspielanleihen in Japan erhältlich.



# 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 o. L.	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

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

Grandios! Dieses Sportspiel ist für jeden Saturn-Besitzer ein absolutes Muß. Wieso, verrät unser Test auf den Seiten 20 bis 23.



### 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 noch für den Saturn?



### X-MEN VS. STREET FIGHTER

Genre: Beat 'em Up  
Release: 1998  
Spieler: 1-2  
Hersteller: Capcom

Wieso dieses Spiel die Krönung aller 2D-Prügelgames ist, zeigt euch Ulf Schneider in unserem Import-Test auf den Seiten 34 bis 35.



## BACK CATALOGUE • BACK CATALOGUE

#### 2D-Shoot 'em Up

1. Thunderforce V	10/97 90%	6. Gradius Deluxe	6/96 75%
2. Galactic Attack	1/96 84%	7. Gun Frontier (Import)	2/98 74%
3. Darius Gaiden	3/96 80%	8. Darius II	1/97 62%
4. Metal Slug	7/97 78%	9. In the Hunt	1/97 54%
5. Layer Section II (Import)	2/98 76%	10. Terra Cresta 3D	11/97 52%

#### 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%		

#### 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 R. (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%		

#### 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 Bazoocatone	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%	18. Ninja(Import)	2/98 40%

#### Strategie

1. WarCraft 2	9/97 94%	6. Advanced World War 2 (Import)	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%		

#### 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%		



## MEGA DRIVE

Verkaufe Sega MD2 16 Bit, 2 Pads inkl. 6 Spiele, u. a. FIFA 97, Sonic 1+2, Preis VHB, Tel. 04331/30995 Michael S.

Suche für MD Splatterhouse II + II und für Sega Saturn Panzer Dragoon, Blue Seed, beide Jap., Tel. 0209/273171 ab 17 Uhr

Verk. MD, 32X, 11 Spiele (PSII u. IV, Sonic 1-3...), AR Pro, 2 Pads DM 225,-, verk. auch SN- od. SAT-Spiele, Tel. 02661/4853 Markus

Suche Streets of Rage III und Golden Axe I, II zahle gut! Tel. 03834/812572 Andreas

Verk. MD Tazmania, Terminator 2, S. Wrestling DM 25,-, auch als Set auf VHB, gut erhalten, Tel. 07854/91390 nach Philipp fragen

Fantastic Dizzy, Cosmic Spacehead (1 Cassette) + Lemmings 2 zu je DM 20,-, Polakewicz, Dorfstr. 57, 21745 Hemmoor

Verkaufe MD m. 2 Spielen, 2 Pads u. Scart Kabel DM 80,-, G. Cassel, Olvenstedter Grund 39 a, Tel. 0391/7217600, 0172/8800814

Ich komme aus der Schweiz, verk. MD 2 mit 2 Pads und 21 Spielen, sehr gut erhalten, telefoniert schnell, Tel. 071/6222668 Schweiz

Verkaufe Mega Drive + 12 Spiele + 2 Conrtol Pads für DM 550,-, Orland, Kleine Länge 4, 04838 Mockrehna

Verk. ca. 20 Spiele, fast ausnahmslos Sportmodule. Billig! Tel. 089/4301978

Verk. MD Games DM 15,- bis DM 30,- oder MD 13 Games viel Zubehör, alles 100% OK DM 190,-, Infr. Pads DM 45,-, Pad DM 15,-, Tel. 09371/4217 ab 17 Uhr

Verk. Mega Drive + 17 Spiele + Action Replay + 3 Pads mit Lösungsbüchern für DM 300,-, Tel. 034206/51401

Suche Story of Thor für Mega Drive, Tel. 03685/707227 Lutz

Verkaufe MD II + CD 2, 2 Joypads sowie ca. 30 Top-Spiele im Set für nur DM 799,-, Tel. 0371/853789 o. 0371/853731 Uli

Buck Rogers, Dune 2, Humans, Theme Park, Wonder Boy 4, Soleil, Thor, True Lies etc., inc. Porto DM 55,-, T/F 030/6258637

## MASTER SYSTEM

MS I DM 30,-, World Grand Prix, Super Tennis + Wimbledon je DM 10,-, S. Polakewicz, Dorfstr. 57, 21745 Hemmoor

Trivial Pursuit, Action Fighter, Bubble Bobble, Double Dragoon, Secret Com. Etc. incl. Porto DM 45,-, T/F 030/6258637

## GAME GEAR

Suche gut erhaltenen und funktionsfähigen TV Tuner für Game Gear, Roland Willert,

Mühlweg 9, 84164 Moosthenning

Suche alle Spiele f. GG, egal ob jp, us oder dt., außerdem Nomad gesucht, Tel. 0177/3790211 od. 06109/33209

## MEGA CD

Verk. Spiele für Mega Drive Home Alone DM 30,- u. für Mega CD Jurassic Park und Prince of Persia für je DM 50,-, Thomas Grantner, Breitenbergstr. 25, 85368 Moosburg

Suche MCD 1 in gutem Zustand, MD 32X, Spiele, ARP 2 etc., alles anbieten! Zahle gut! Tel. 07227/4770 ab 20 Uhr, Mike

Suche diverse Mega CD-Spiele und das Master System-Spiel Land of Illusion, Tel. 08761/61709

MCDI + 11 Spiele: R. Aleste, CK, Silpheed, Arcade Cl., Corpse K., R. A. u. a. zus. DM 115,-, Tel. 0177/3238539 od. 0166/10244117

## SATURN

Verk./tausche Metal Slug + R. (jp.) DM 90,-, Vampire H. (jp) DM 30,-, Sonic R DM 60,-, u. a., suche Th. Force 5, D. or Alive, Tel. 0971/60096

Verk. WSB II u. T. Horde je DM 30,-, T. Park, A. Trilogy, G. Heroes, Daytona II DM

40,-, A. Racing DM 45,-, Tel. 034203/54415

Verk. Saturn + 2 Pads + 8 Demos + R. Evil DM 200,-, F1, Torico, M. TT je DM 40,-, C. Knight, T. Rage je DM 25,-, T. Raider u. A. Kings je DM 45,- usw., Tel. 034203/ 54415

Verk. Saturn u. ca. 45 Spiele, Street Fighter Alpha, NHL Hockey, Worldwide Soccer, Fighters Megamix, Tel. 0731/9269176

Verk. NBA Live 97, World Wide Soccer 97, FIFA 97, Sega Flash Vol. 3 je DM 25,-, o. alle DM 90,-, Tel. 039202/50810

Verk. Sat Spiele: Pandemonium, Tomb R., Athl. Kings, Sonic Jam, Swagman, Casper etc., Preis VB, Tel. 07356/4454

Verk. Sega Magazin Ausg. 10/95-1/98 DM 50,-, 4 Demo CDs DM 20,-, Memory Card Plus 8 MB DM 45,-, Tel. 07356/4454

Verk. Sega Saturn mit Sega Rally und Rayman für DM 180,-, Tel. 07356/4454

Tausche Athl. K., JP2, Fight. M. usw., suche Enemy Z., Torico, Warcraft II, Fight. Force, Mo-Fr ab 20.30 Uhr, Jens Faust, Remlornstr. 2, 66125 Duchweiler

Sega Saturn-Konsole m. 15 Top-Spielen, 2 Pads, Speicher Cart, 5 Demo CDs, 13 Sega Magazine zu verk. DM 560,-, Tel. 0208/381146

Verkaufe Saturn, 2 Pads, Gun, Backup Memory, 22 Spiele, VB DM 1.500,-, Tel. 089/618880

Verk. Sega R. DM 55,-, Gal. A. DM 35,-, Sh. t. H. A. DM 60,-, NHL Po96 DM 50,-, 6 Player A. DM 45,-, 3D Analog Pad DM 25,-, für PSX Warcraft 2 DM 60,-, Olymp. G. DM 35,-, Tel. 0222/71709

# 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 ihr 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 interessant findest bzw. 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"/>
Choro Q3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grandia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
House Of The Dead	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Madden 98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NASCAR '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NBA Live '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NHL 98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ninja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Panzer Dragoon Saga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rampage World Tour	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Riven	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shining Force 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Steep Slope Sliders	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
X-Men Vs. Street Fighter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Winter Heat	<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!**

Newsbox	Note: _____
Klassiker zu Top-Preisen	Note: _____
NHL 98	Note: _____
Winter Heat	Note: _____
NASCAR '98	Note: _____
Poster	Note: _____
Croc-Komplettlösung	Note: _____
Enemy Zero-Komplettlösung	Note: _____
Steep Slope Sliders-Komplettlösung	Note: _____

**4. Welche Systeme besitzt du?**

Saturn  32X  Mega CD II  Mega Drive  GameGear

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

Saturn  32X  Mega CD II  Mega Drive  GameGear

**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 Mazin?**

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**  
**90 429 Nürnberg**



Su. PD 1 + 2, WW Soccer 97, Athlete Kings, Casper etc., Angebote  
Tel. 0172/8112834 Kein CD -Schrott!! Bis 20 Uhr

Verkaufe C&C, NHL 97, Sonic R, Soviet Strike, Fighting Vipers, alle DM 30,-, suche Touring Car, Thomas Möller, Lärchestr. 6, 35110 Frankenau ab 16 Uhr

Verk. Saturn + 2 Pads + 5 Demo CDs, Arcade Racer, Worms, Need for Speed, Sega Magazine von 3/96-9/97, Tel. 0345/7763466

Verkaufe Command & Conquer DM 40,-, Destruction Derby DM 30,-, Tel. 03998/432268

Tausche Alien Trilogy, Euro 96, Story of Thor, Dark S., Chr. Nights, Demo CDs (7), suche Dragon F., Discworld 2 usw., Tel. 05177/92111

Verk. Saturn, 3D Pad, Memory Card + Sega Rally für zusammen DM 300,-, S. Polakewicz, Dorfstr. 57, 21745 Hemmoor

Verkaufe ca. 70 Spiele ab DM 15,-, auch Tausch möglich (su. Trash It, Bust-A-Move 3, Grid Run), Tel. 09922/6756

Verk. Saturn DM 150,- od. Tausch gg. 4 Spiele (Sonic Jam, Sonic 3D, Trash It, Bust a Move 3... Grid Run u. a.), Tel. 09922/6756

Verk. Saturn + 2 Pads Sega Orig. + 3D Pad (alles orig. verpackt) + 9 Demo CDs für DM 250,- (VB). Ruft an! Tel. 03725/81487 Martin

Suche Wrestle Mania, The Arcade Game und WWF In your House, tausche auch, Tel. 05261/189440 Torsten

Verk. Sat + Game B, Memory C + 11 Spiele + S. Flash 1-6 + Sega Magazin ab 1/97, VB DM 700,-, Tel. 03941/600439 alles neuwertig

Verkaufe Gex, F1 Challenge, Nights, Preis nach VB! Suche Spot goes to Hollywood, Jurassic Park, Tel. 0841/59198

Sat, 2 Pads, 2 Boards, 2 Lenkräder, Mem. Card, Video Card, Action Replay, 12 Spiele, 6 Spieler Adap., Gun, NP DM 2.900,- für DM 500,- FP, Tel. 0531/2621442

Verk./tausche Megamix, C&C, Warcraft 2, Nights oder gegen Steep SS, A. Kings, Bomberman etc., Tel. 04131/61931 Peter o. Florian

Verkaufe Bug, Myst, Mystery Mansion: Das Haus der verlorenen Seelen für je DM 30,-, Tel. 05221/62988

Verk. 20 Sat Games DM 20,- bis DM 55,-, T. Raider, Blam, C&C, Andretti, Sho. Ass., At. Kings, Alien, F. V. usw. Tel. 09371/4217 ab 17 Uhr

Verk. Saturn + 17 Top Spiele, 2 Pads, Virtua Stick, Gun, Game Buster, DM 777,-, Tel. 02205/86620 ab 14.30

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

Verk. Saturn + Joypad + 3D Pad + Sonic R + 11 Demos (Vol. 1-5, Nights, Christmas Nights usw.) für DM 250,-, Tel. 07720/37854

Verk. V.Fighter 2, Alien Tri., P. Dragoon 2, Story of Thor 2, SF The Movie, Wrestlemania je Fr. 40,-, Tel. CH 079/4070059

Verk. Soviet Strike DM 25,-, FIFA Soccer 96 DM 15,-, Euro 96 DM 35,-, Big Hurt Baseball DM 25,-, Tel. 089/4301978

Verkaufe Memory Card 8 MB DM 40,-, Voyager Pad DM 15,-, zus. DM 50,-, verk./tausche auch Saturn-

Spiele. Suche ältere Sega Magazine, Tel. 02237/8905

Verk. Saturn + 6 S.Adapter + 2 Contro., Space Jam, Shining, Bomberman, WWS 97, 4 weitere Explorer Pads, auch einzeln, Tel. 09776/8358

Verk. Saturn + 2 Pads + Virtua Gun + Adapter + Memory Card + 5 Spiele für DM 280,-, Tel. 04961/7840

Tausche/verk. TH2, Primal Rage, Dayt. USA, Crow, Battle Tosh., suche Darkl. Con., Sky Tar., King t. Sp., Nights, Tel. 07533/4354

Verk. Saturn + 2 Contr. + Lenkrad + 19 Spiele (Warcraft, Dragonforce, C&C u.v.m.) + 7 Demo CDs + Magazine, nur DM 600,-, Tel. 0911/4597069 Volker

Verk. Saturn + Pad + Light Gun, 6 Demos, RF Unit-Kabel, 11 Top-Spiele, C&C, WWS 97, Sega Rally, Orig. Verp. + Lös.) nur DM 490,-, Tel. 038204/12336

Verk. Für Saturn F1, Golden Axe the Duel DM 55,-, Myst, Discworld, Shining Wisdom je DM 40,-, Tel. 035343/61402

WSB 98 US Imp. DM 60,-, F1 Ch. US DM 30,-, Madden 97 DM 40,-, Andretti Rac., Destr. Derby DM 40,-, Quart. Back 97 DM 30,-, Tel. 05673/1626

## SONSTIGES

Verk. SNES-Spiele: ISS, Soccer Kid, Shootout, S. Soccer, DM 220,-, auch einzeln, Tel. 02372/75995 erreichbar ab 16 Uhr bis 20 Uhr

Verk. für Saturn Baku Baku, Nights ohne 3D Pad je DM 40,-, für 32X Virt. Fighter DM 20,-, zzgl. Porto, Tel. 037360/35394

PlayStation + 2 Pads + Tomb Raider 2 + Lösungsbuch + 2 PSX Memory Cards + Garantie Juli 98 für DM 379,-, Tel. 07720/37854

Suche MCD 1 in gutem Zustand, MD 32X, Spiele, ARP 2 etc., alles anbieten! Zahle gut! Tel. 07227/4770 ab 20 Uhr, Mike

Suche (fast) alles (Konsolen, Sammlungen + Neuheiten) f. Sat, MD, SNES, N64, Sony PSX usw., Tel. 0641/970424

Suche alle Demo CDs bis Sega Ma. 4/97, Tel. 039032/309

Verk./tau. Sat-, PSX-Spiele, Pal u. NTSC, ab DM 20,-, z. B. Manx TT, Dayt. CCE, GTA, C&CII, FF7 usw., suche alles, Tel. 02241/803553

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.

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

Die Tips & Tricks-Seiten der letzten Ausgabe sind so gut angekommen, daß wir von dieser Ausgabe an auf diese Rubrik wirklich nicht mehr verzichten wollen. Und so bieten wir euch nun jeden Monat diese Sammlung an Cheat & Codes, Tips und geheimen Tricks im Zusammenhang mit den bereits gewohnten Komplettlösungen und Spieletips. In Ausgabe 02/98 konzentrierten wir uns nur auf Renn- und Sportspiele. Diesmal haben wir dafür eine große Menge an Actionspielen mit aufgenommen. Von harmlosen Ballerorgien wie „Saturn Bomberman“ bis hin zu Blutdruck-steigenden Hits wie „The Lost World“ ist wohl auch diesmal für jeden etwas auf diesen Seiten zu finden.



Viel Spaß, Michael Erlwein

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

## INDEPENDENCE DAY: THE GAME

### FLUGZEUG-AUSWAHL

Gehe in den Optionenscreen und wähle MR HAPPY als deinen Spielernamen. Anschließend begibst du dich in den Game Selection Screen und drückst schnell links, rechts, oben, unten, X, Z und Y. Nun hast du die Möglichkeit, im Optionenscreen Flugzeuge auszuwählen.

### STADT-AUSWAHL

Gehe in den Optionenscreen und wähle FOX ROX als deinen Spielernamen. Anschließend begibst du dich in den Game Selection-Screen und drückst schnell links, rechts, oben, unten, X, Z und Y. Nun hast du die Möglichkeit, im Optionenscreen Städte auszuwählen.

### UNBESIEGBARKEITS-OPTION

Gehe in den Optionenscreen und wähle LIVE FREE als deinen Spielernamen. Anschließend begibst du dich in den Game Selection-Screen und drückst schnell links, rechts, oben, unten, X, Z und Y. Nun kannst du im Optionenscreen Unbesiegbarkeit anwählen.

### FAST RELOAD, DAMAGE-BONUS UND WAFFEN-OPTIONEN

Gehe in den Optionenscreen und wähle GO POSTAL als deinen Spielernamen. Anschließend begibst du dich in den Game Selection Screen und drückst schnell links, rechts, oben, unten, X, Z und Y. Nun stehen dir Fast Reload, Damage-Bonus und Waffen-Optionen zur Verfügung.



## Zivilisten und Wingmen töten

Gehe in den Optionenscreen und gib GODZILLA als deinen Spielernamen an. Anschließend begibst du dich in den Game Selection-Screen



und drückst schnell links, rechts, oben, unten, X, Z und Y. Daraufhin erscheint ein Cheatmenü mit den Optionen Kill Civ und Kill Wing.

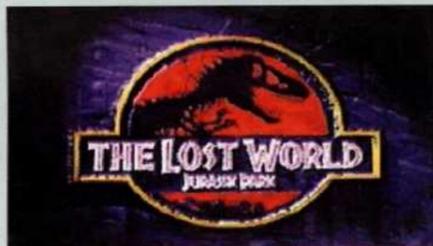
## Stadt, Tourist, Demo-Cam, No Time-Optionen

Gehe in den Optionenscreen und gib TOURIST als deinen Spielernamen an. Anschließend begibst du dich in den Game Selection-Screen und drückst schnell links, rechts, oben, unten, X, Z und Y. Daraufhin erscheint ein Cheatmenü mit den Optionen City, Tourist, Demo-Cam und No Time.

## Cheat-Modus

Gehe in den Optionenscreen und gib RADARMY als deinen Spielernamen an. Anschließend begibst du dich in den Game Selection-Screen und drückst schnell links, rechts, oben, unten, X, Z und Y. Daraufhin bist du in der Lage, alle Cheat-Optionen anzuwählen.

## THE LOST WORLD



### Easy-Modus

Gib XXXXXXXXXXXX als dein Paßwort ein, dann kannst du deine Gegner leichter außer Gefecht setzen.

### Stage-Auswahl

Gib X, A, X, Y, Y, Y, Y, Z, X, Y als Paßwort ein.

### Velociraptor-Galerie ansehen

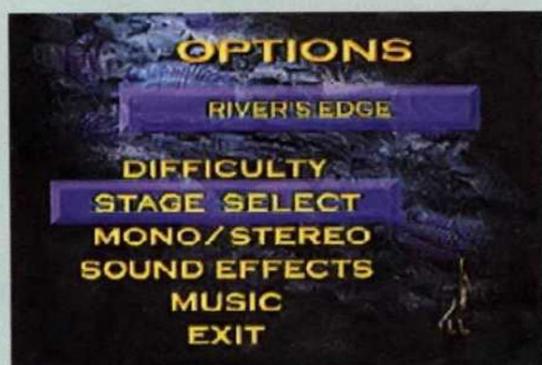
Gib X, Z, X, Y, X, Y, Y, Z, X, Y, Y als Paßwort ein.

### Compy-Galerie ansehen

Gib A, Y, X, Y, X, X, Z, X, Z, Z, Y, Y als Paßwort ein.

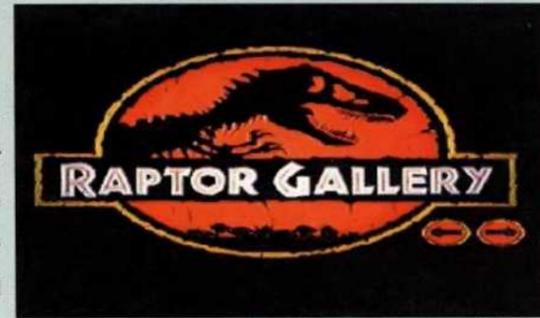
### Dinosaurier-Galerie ansehen

Gib X, Z, X, Y, X, Y, Y, Z, X, Y, Y als Paßwort ein.



## Level-Paßwörter

Gib die folgenden Paßwörter ein, um die entsprechenden Levels spielen zu können.



### LEVEL PASSWORT

Human Hunter .....Y, Y, X, Y, Z, Y, Y, Y, X, Z, X, Y  
 Velociraptor .....Z, X, Y, Y, Y, Z, X, Y, X, Y, X, Y  
 Tyrannosaurus Rex .....A, Y, Y, Y, X, Y, X, Y, Y, Z, Y, Y  
 Human Prey .....Y, Y, X, Y, Z, Y, Y, Y, Z, X, Y, Y

## MANX TT



### Schaf-Modus

Während du dich im Arcade-Modus im Transmission Select-Screen befindest, drückst du oben, oben, unten, unten, links, rechts, Z und Y. Wenn du nun ein Rennen startest, reiten alle Beteiligten auf Schafen.

### Tantalus Bike

Während du dich im Arcade-Modus im Transmission Select-Screen befindest, drückst du zweimal den linken Shoulder-Button, zweimal



den rechten Shoulder-Button, dann links, rechts, Z, Y, Z. Anschließend wartest du, bis die Zeit abgelaufen ist.



## SATURN BOMBERMAN FIGHT



### Bonus beim Beenden des Spiels

Sobald du das Spiel mit einem beliebigen Charakter beendet hast, kannst du einen versteckten Charakter und einen Bonus-Level anwählen.



### Level-Vorschau

Mit den folgenden Schritten, die du im Levelauswahlscreen durchführst, kannst du dir einen genaueren Eindruck von den Levels verschaffen. Drücke oben, um den Level zu drehen, den rechten Shoulder-Button, um ihn heranzuzoomen, und den linken Shoulder-Button, um wieder herauszuzoomen.



### Full Screen Pause

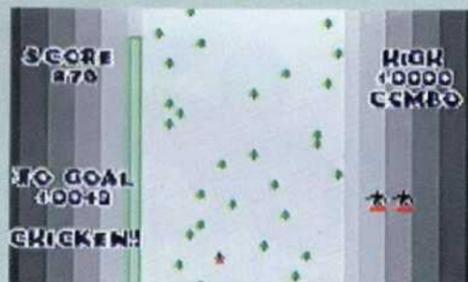
Während eines Spiels drückst du Start, um zu pausieren, und dann X, Y, Z. Dadurch wird das Wort „Pause“ vom Bildschirm entfernt, und du hast einen klaren Blick auf den Level.

## STEEP SLOPE SLIDERS



### Shooters Bonus Mini-Game

Um das Steep Slope Shooters Bonus-Game spielen zu können, drückst und hältst du X, Y, B, C, den linken und den rechten Shoulder-Button und wählst dann Optionen. Während du die Buttons hältst, wählst du Exit. Nun kannst du ein bizarres Snow-Boarding-Shoot 'em Up spielen. Nach einer kurzen Erklärung des Hintergrunds steuerst du einen kleinen Snowboarder am unteren Bildschirmrand. Du mußt dabei den Bäumen aus dem Weg gehen.



### Andere Kostüme

Du kannst die Outfits der einzelnen Snowboarder ändern, indem du einfach X, Y und Z drückst und hältst und anschließend A drückst, um den entsprechenden Spieler anzuwählen.



## SONIC JAM

### Bonus-Challenge

Markiere „Sonic World“ im Hauptmenü und drücke und halte anschließend Start und A. Nun kannst du eine neue Challenge beginnen, bei der du innerhalb von einer Minute 100 Ringe einsammeln mußt.



### Level-auswahl

Wähle Sonic 2 und begib dich in den Optionenscreen. Spiele die Sounds



19, 65, 09 und 17 ab. Für Sonic 3 spielst du die selben Sounds, hältst dann A und drückst kurz den Reset-Button. Wähle Sonic 3, wenn das Spiel neu beginnt, dann läßt du A los und drückst auf dem Titelscreen oben. Nun erscheint eine Soundtest-Option, mit der du die Levelauswahl aktivieren kannst.

### Filmsequenzen ansehen

Markiere den ersten Film im Kino und halte X, bis er beginnt.

### Einen Film endlos abspielen

Halte Z, während du einen Film im Kino auswählst. Lasse den Button los, nachdem der Film angefangen hat.

### Text beim angehaltenen Spiel entfernen Drücke X, Y und Z im Pause-Modus.

### Bonus-Codes

Spüre die dreidimensionalen Versionen der typischen Sonic Power-Up-Kisten im Sonic World-Level auf. Wenn du dich ihnen dann näherst, drückst du A, B oder C, um die Codes für die anderen Spiele der Sonic-Serie zu sehen.

### Credits ansehen

Beende alle Welten in Sonic World und begib dich dann zum Wasserfall. Springe auf die sich hebende Plattform. Oben springst du in den großen goldenen Ring.

# SONIC AND KNUCKLES

## PASSWÖRTER

1	3659 8960 3263	60	3785 3896 0828
2	2965 3192 9023	61	3227 7149 4844
3	3610 2354 7327	62	3918 2651 5900
4	2921 0274 3999	63	3188 7918 0732
5	3737 7423 1487	64	3873 9733 0876
6	3053 9029 9071	65	5034 2855 6732
7	3698 8191 7375	66	4339 7088 2492
8	3009 6111 4047	67	4984 6250 0796
9	3482 7286 3167	68	4295 4169 7468
10	2809 6267 2575	69	5112 1318 4956
11	3454 5429 0879	70	4428 2925 2540
12	2765 3348 7551	71	5073 2087 0844
13	3582 0497 5039	72	4384 0006 7516
14	2898 2104 2623	73	4857 1181 6636
15	3453 1266 0927	74	4184 0162 6044
16	2853 9185 7599	75	4828 9324 4348
17	4014 2308 3455	76	4139 7244 1020
18	3319 6540 9215	77	4956 4392 8508
19	3964 5702 7519	78	4272 5999 6092
20	3275 3622 4191	79	4917 5161 4396
21	4092 0771 1679	80	4228 3081 1068
22	3408 2377 9263	81	5388 6203 6924
23	4053 1539 7567	82	4694 0436 2684
24	3363 9459 4239	83	5338 9598 0988
25	3837 0634 3359	84	4649 7517 7660
26	3163 9615 2764	85	5466 4666 5148
27	3808 8777 1068	86	4782 6273 2732
28	3119 6696 7740	87	5427 5435 1036
29	3936 3845 5228	88	4738 3354 7708
30	3252 5452 2812	89	5211 4529 6828
31	3897 4614 1116	90	4538 3510 6237
32	3208 2533 7788	91	5183 2672 4541
33	2994 1761 0172	92	4494 0592 1213
34	3673 9888 9404	93	5310 7740 8710
35	2944 5155 4236	94	4626 9347 6285
36	3629 6970 4380	95	5271 8509 4589
37	3072 0223 8396	96	4582 6429 1261
38	3762 5725 9452	97	4368 5656 3645
39	3033 0992 4284	98	5048 3784 2877
40	3718 2807 4428	99	4318 9050 7709
41	2817 0087 0076	100	5004 0865 7853
42	3518 2963 2956		
43	2788 8229 7788		
44	3474 0044 7932		
45	2916 3298 1948		
46	3606 8800 3004		
47	2877 4066 7836		
48	3562 5881 7980		
49	3348 5109 0364		
50	4028 3236 9596		
51	3298 8503 4428		
52	3984 0318 4572		
53	3426 3571 8588		
54	4116 9073 9644		
55	3387 4340 4476		
56	4072 6155 4620		
57	3171 3435 0268		
58	3829 6814 5852		
59	3100 2081 0684		



## Extra-Codes

Gib das Paßwort für den Level ein, den du spielen willst, drücke dann C und benutze einen der folgenden Codes, um die jeweils gewünschte Wirkung zu erzielen.

<b>GABRIEL</b>	Munition mit vierfacher Durchschlagskraft
<b>COLDPIZZA</b>	Unbegrenzt Treibstoff
<b>VOODOO</b>	4 Extraleben
<b>ALBATROSS</b>	Halber Treibstoffverbrauch
<b>ADRENALINE</b>	Unbegrenzt Munition

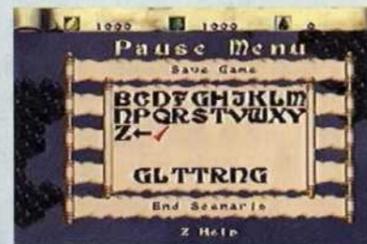


# WARCRAFT 2: THE DARK SAGA



## Cheat-Modus

Während eines Spiels drückst du Start, um zu pausieren. Dann begibst du dich zum Paßwortscreen und gibst mit dem C-Button einen der folgenden Codes ein, um die jeweilige Wirkung zu erzielen.



WIRKUNG	PASSWORT
10.000 Gold, 5.000 Holz, 5.000 Öl .....	GLTTRNG
Alle Zaubersprüche, volles Mana .....	VYLTTL
Kompletten Sieg abschalten.....	NVRWNNR
Magische Fallen deaktivieren .....	NGLS
Ganze Karte anzeigen .....	NSCRN
Schnellere Holzgewinnung.....	HTCHT
Blinkender rotlinierter Hintergrund .....	NTPRF
Volle Upgrades .....	DCKMT
Unbesiegbarkeit, Einheiten stärken .....	TSGDDYOD
Levelsprung.....	NTTHCLNS
Spiel verlieren .....	YPTFLWRM
Schnelles Bauen und Upgraden .....	MKTS
Das ganze Spiel gewinnen.....	THRCNBNLYN



# SOVIET STRIKE



Level	Paßwörter
Black Sea .....	KRAZHA
Caspain .....	VERBLUD
Dracula .....	YADRO
Kremlin .....	PERIWOROT

# CROC

Crocs verrückte Abenteuer führen dich über mehrere Inseln und durch zahlreiche vertrackte Levels – immer in dem Bestreben, König Rufus vor den Klauen des bösen Baron Dante zu bewahren. Falls du mit deiner Rettungsaktion nicht weiterkommst, mußt du nicht verzagen – in unserer Komplettlösung lüften wir alle Geheimnisse!



## FOREST ISLAND

### 1-1 AND SO THE ADVENTURE BEGINS



1. Sammle auf dem Weg die drei weißen Kristalle ein, zerstöre den Dantini und hol dir den pinkfarbenen Kristall, der hinter einem Erdhügel liegt und als weißer Kristall getarnt ist. Springe auf den Brunnen, nimm den Gobbo mit und begib dich dann auf die beiden Plattformen, um die weißen

Kristalle zu erhaschen. Stampfe dreimal auf die zweite Plattform, damit die Warp-Funken erscheinen. Auf diese Weise gelangst du in eine geheime Gegend, in der du dir drei Extraleben besorgen kannst. Hol dir den roten Kristall über der Kiste und zerstampfe diese dann, damit ein Gobbo zum Vorschein kommt. Springe auf den Brunnen und zerstampfe den Deckel, um in den darunterliegenden Bereich zu gelangen.

2. Sammle den blauen Kristall ein und benutze dann die schwebenden Plattformen, um das Extraleben auf der anderen Seite des Lavabeckens zu erreichen. Zerstöre die Kiste, um einen Gobbo zu befreien, und gehe dann über die Lava zurück. Mit dem Lift fährst du in den höhergelegenen Bereich und setzt deinen Weg über den Balken und durch die Tür fort.



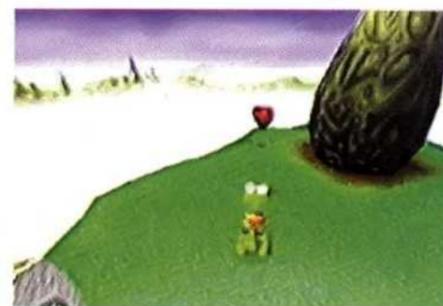
3. Springe vorsichtig über die Lavagraben und benutze die nächsten Plattformen, um das Lavabecken zu überqueren. Sammle unterwegs alle weißen Kristalle ein – einer davon ist ein grüner. Rette den Gobbo und gehe durch die Tür.

4. Marschiere auf den Gong zu und warte, bis der Tunnelwurm verschwindet. Dann springst du hinüber und begibst dich zu dem Brunnen. Warte, bis die Schlange angreift und wieder verschwindet, dann springst du kräftig auf den Brunnen, um in die darunterliegende Gegend zu gelangen.



5. Überquere die Lava mit Hilfe der Plattformen, aber bleibe nicht zu lange darauf stehen, denn sie zerbröckeln sehr schnell. Vernichte die

beiden Dantinis, hole dir den gelben Kristall und zerstöre die Kiste, um einen Gobbo zu befreien. Nun gehst du wieder den Weg über die Lava zurück und benutzt den Lift, um auf die höhere Ebene zurückzukehren. Durchschreite anschließend die Kristalltür.

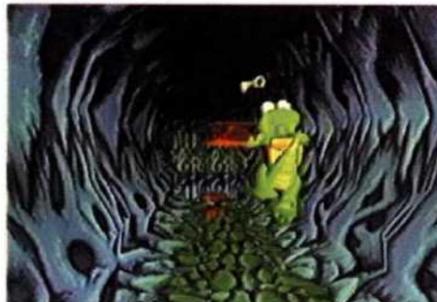


6. Benutze den Jelly rechts, springe hoch und hol dir den silbernen Schlüssel. Benutze den Ballon, um über den Abgrund zu fliegen, und befreie den Gobbo aus seinem Gefängnis. Nimm das Extraleben hinter dem Baum rechts mit und schlage dann auf den Gong, um den Level zu beenden.

### 1-2 UNDERGROUND OVERGROUND

1. Klettere rechts an der Wand hoch, um die höhere Ebene zu erreichen. Laufe herum und sammle alle weißen Kristalle ein – in einem versteckt sich ein roter. Gehe dem Dantini aus dem Weg, der Feuerbälle in deine Richtung schleudert. Dann springst du auf den Brunnen, um in den tiefergelegenen Bereich zu gelangen.

2. Marschiere auf die rechte Seite hinüber, vernichte den Dantini und springe dann auf die Kiste, um an den gelben Kristall heranzukommen. Begib Dich auf die andere Seite der Höhle und benutze die untere Kiste, um hochzuspringen und das Extraleben sowie den pinkfarbenen Kristall einzusammeln. Dann zerstampfst du beide Kisten, um einen weiteren Gobbo zu befreien und noch mehr weiße Kristalle zu bekommen. Dann gehst du durch die Tür und benutzt den Ballon, um auf die tiefergelegene Ebene zu gelangen.



3. Zerstampfe die beiden Kisten auf dem unteren Level, um einen Gobbo zu befreien, und begib dich dann mit Hilfe der Plattformen auf die höhere Ebene. Zerstöre den Dantini und benutze eine der Kisten, um an den Schlüssel heranzukommen. Lasse dich herunterfallen und zerstöre die beiden Kisten – eine von beiden enthält einen grünen Kristall. Kehre auf die untere Ebene zurück und lasse den gefangenen Gobbo frei. Springe zurück auf die obere Ebene und setze deinen Weg durch die Tür fort.

4. Springe zu den beiden Plattformen, hole dir den blauen Kristall und den Gobbo und benutze die rotierenden Plattformen, um über das Lavabecken zu gelangen. Zerstampfe die Kiste und setze deinen Weg durch die Kristalltür fort.

5. Benutze den Jelly, um die Affen-Stangen zu erreichen, und anschließend den zweiten Jelly, um auf den Vorsprung zu gelangen. Springe auf die Säule aus Kisten und stampfe dich nach unten durch, wenn du den Gobbo in der untersten Kiste befreien willst. Dann gehst du hinüber zu dem Gong und schlägst darauf.

## 1-3 SHOUTIN LAVA LAVA LAVA



1. Drehe dich herum und zerstampfe die beiden Kisten. Dann gehst du halb über den Balken und springst auf die Plattform. Benutze sie, um zu dem roten Kristall zu gelangen, der als weißer getarnt ist. Anschließend kehrst du zu dem Balken zurück. Zerstöre die nächste Box, um

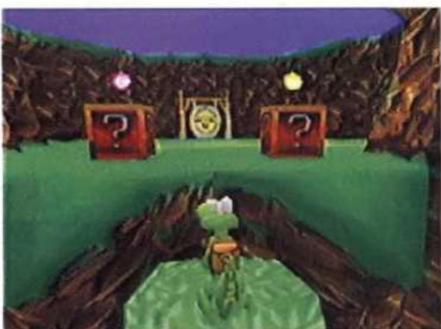
den Gobbo darin freizulassen, und begib dich dann hinter den Stein zur Linken, wo du wieder Warp-Funken siehst. Sie führen dich in eine geheime Gegend, wo es zwei Extraleben einzusammeln gibt. Wenn du aus dem geheimen Bereich zurückgekehrt bist, steigst du auf den Schalter und überquerst das Lavabecken. Springe in den Brunnen.

2. Sobald du den Bereich unter dem Brunnen betreten hast, siehst du einen Gobbo unter der mittleren Kiste verschwinden. Nun werden die Kisten durcheinandergewürfelt, und du mußt entscheiden, unter welcher von den dreien sich der Gobbo befindet. Pausiere an dieser Stelle mehrmals, um den Vorgang zu verlangsamen, dann wird es etwas einfacher für dich. Sobald du den Gobbo hast, fährst du mit dem Lift wieder nach oben und gehst durch die Tür.



3. Schiebe die Kiste den Weg entlang zur zweiten Plattform und benutze sie, um hochzuspringen und den silbernen Schlüssel zu holen. Dann schiebst du die Kiste zur dritten Plattform und rettest den gestrandeten Gobbo. Schiebe anschließend die Kiste zur ersten Plattform zurück und hole dir den grünen Kristall. Warte, bis sich die Plattform zum höhergelegenen Level hebt. Springe hoch und setze deinen Weg durch die Tür fort.

4. Benutze die Kisten, um hochzuklettern und den blauen Kristall sowie den Gobbo einzusammeln. Dann stampfst du dir den Weg nach unten frei und kehrst durch die Tür zurück. Benutze den Ballon, um zum unteren Level hinabzuschweben, und begib dich dann zur Tür am Ende der Höhle.



5. Steige auf den Schalter, um die Plattform herabzulassen, und benutze sie, um den höheren Level zu erreichen. Sammle den pinkfarbenen und den gelben Kristall ein und schnappe dir den silbernen Schlüssel hinter dem Gong. Benutze ihn, um den gefangenen Gobbo weiter

unten zu befreien. Begib dich anschließend wieder nach oben und marschiere durch die Kristalltür.

6. Wenn du auf den Schalter trittst, erscheinen drei weitere Schalter, von denen jeder mit einem Pfeil auf einen der drei Baumstümpfe zeigt. Du mußt jedesmal auf die Schalter springen, wenn ein Schaf aus einem der Baumstümpfe erscheint. Wenn du genügend Schafe erwischst, wirst du mit dem sechsten Gobbo

belohnt, wenn nicht, bekommst du ein oder zwei Extraleben. Sobald du mit dieser Aufgabe fertig bist, schlägst du den Gong.

## 1-B1 LAIR OF THE FEEBLE

1. Springe auf die schwebende Plattform und geleite sie hinüber zu der anderen Tür. Sammle unterwegs das Extraleben ein. Sobald du durch die Tür gegangen bist, überquerst du die Lavabecken und passierst die beiden Dantinis. Gehe durch die nächste Tür, um Feeble zu treffen.

2. Sobald Feeble auf dich zurennt, läufst du ihm davon und dann im Kreis herum – bleibe ihm immer einen Schritt voraus. Nach einer Weile versucht er, dich mit seinem Schnabel zu erwischen – wenn er dich verfehlt, bleibt er im Boden stecken. Sobald er seinen Schnabel wieder herausgezogen hat, steht er herum und winkt mit seinen Armen. In diesem Moment mußt du ihn mit einem Schwanzschlag attackieren. Wenn du dies noch zweimal wiederholst, gibst Feeble auf.



## 1-S1 THE CURVY CAVERNS

1. Benutze die Plattform, um über das Lavabecken zu gelangen, und setze deinen Weg durch den Tunnel fort. Gehe dabei den Feuergruben aus dem Weg. Im nächsten Raum benutzt du die Pfeilplattform, um über die Lava zu kommen, und setzt dann deinen Weg durch den Tunnel zur nächsten Tür fort.



2. Zerstöre den Dantini und folge dann dem Weg durch die Tür. Benutze einen Schwanzschlag im Sprung, um den nächsten Dantini zu erledigen, und überquere mit den nächsten Plattformen die Lava. Hole dir den silbernen Schlüssel. Kehre nach draußen zurück und löse den Schalter. Trete darauf, um eine Plattform zu erzeugen, die es dir erlaubt, das Extraleben neben dem Lavafall zu holen. Nun begibst du dich zurück in den Bereich, in dem du den silbernen Schlüssel gefunden hast, und gehe weiter die Steigung hinauf durch die nächste Tür.



3. Springe über die Feuergruben und über die Lava, begib dich in den nächsten Tunnel und gehe durch die Tür. Benutze die rotierenden Plattformen, um die nächsten beiden Lavabecken zu überqueren und den goldenen Schlüssel zu erreichen. Anschließend trittst du den Rückweg über die Lava an und gehst durch die Tür.

4. Gehe zurück durch den Tunnel und über die Feuergruben. Überquere die Lava und benutze die schwebenden Plattformen, um den höhergelegenen Level zu erreichen. Bevor du das Puzzleteil einsammelst, gehst du durch die Tür und benutzt die rotierenden Plattformen, um oben in der Höhle zwei Extraleben mitzunehmen.



## 1-4 THE TUMBLING DANTINI

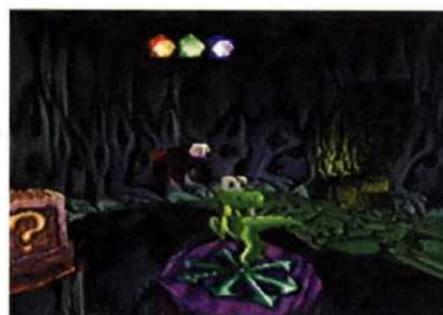
1. Erledige den Dantini und sammle dann alle weißen Kristalle ein – einer davon ist ein getarnter roter Kristall. Springe auf die Kiste und hole dir dort den Schlüssel. Zerstampfe anschließend die Kiste, um einen Gobbo freizusetzen. Danach bahnst du dir den Weg an dem Tunnelwurm vorbei und die Wand hoch zur höhergelegenen Ebene. Zerstöre die Kiste, nimm den grünen Kristall an dich und gehe durch die Tür.



2. Begib dich auf die Brücke und stelle dich in die Mitte. Warte, bis alles unter deinen Füßen wegbricht. Wenn du fällst, hältst du dich weiter in der Mitte, um unten auf einer Kiste zu landen. Zerstöre diese, um einen weiteren Gobbo zu befreien. Nun gehst du durch die Tür und wieder die Wand hoch zur höhergelegenen Ebene. Gehe wieder durch die Tür.

3. Überquere die Brücke und begib dich in den Tunnel, um zur ersten Höhle zu kommen. Springe auf die schwebende Plattform und zerstöre den Dantini. Dann sammelst du den Gobbo und den blauen Kristall ein. Setze deinen Weg zum gegenüberliegenden Vorsprung fort und gehe durch die Tür.

4. Sammle unterwegs die drei weißen Kristalle ein, von denen sich einer als gelber entpuppt, und durchschreite die Tür. Zerstöre die Kisten auf beiden Seiten, um einen pinkfarbenen Kristall freizulegen. Dann benutzt du die schwebende Plattform, um den Gobbo zu befreien. Gehe durch die nächste Tür und benutze den Ballon, um zur unteren Ebene zu gelangen. Rette den Gobbo, bevor du durch die Kristalltür marschierst.



5. Alle Kisten außer der ersten enthalten weiße Kristalle – in der ersten findest du den sechsten Gobbo. Zerschlage nacheinander alle Kisten, indem du von einer zur nächsten springst. Wenn du alle zerstört hast, nimmst du die weißen Kristalle und den Gobbo mit und schlägst dann auf den Gong.

## 1-5 CAVE FEAR

1. Schiebe die Kiste zu der Plattform mit dem grünen Kristall hinüber und springe hoch, um ihn einzusammeln, sobald der Dantini nach hinten verschwunden ist. Springe wieder hinunter und schiebe die Kiste zu den Kletterstangen. Benutze sie, um hochzuspringen, den roten Kristall zu holen und auf den Schalter zu treten. Sobald der Schalter aktiviert ist, springst du schnell nach unten und auf die Plattform, um den Gobbo von dem Vorsprung zu retten. Springe über die Lava zurück und gehe durch die nächste Tür.



2. Benutze den Ballon, um zu der tiefergelegenen Plattform hinabzuschweben und den blauen Kristall zu holen. Springe dann schnell auf die Pfeilplattform, bevor du in die Lava stürzt. Begib dich auf der Pfeilplattform zu der Kiste, befreie den Gobbo und setze deinen Weg durch den Tunnel zur nächsten Tür fort.

3. Benutze die kleine Plattform, um die größere in der Mitte zu erreichen, und springe dann hinüber zu der Kiste rechts. Hole dir dort den gelben Kristall und springe zurück auf die mittlere Plattform. Setze deinen Weg zur nächsten Kiste fort, die einen Gobbo enthält. Springe zurück auf die mittlere Plattform und dann zu dem Brunnen, bevor du durch die Tür gehst.

4. Hole dir den pinkfarbenen Kristall hinter dem Gong, überquere dann die Brücke und benutze die schwebende Plattform, um den Schlüssel einzusammeln und den Gobbo aus der Kiste auf dem gegenüberliegenden Vorsprung zu retten. Benutze den Schlüssel, um den Gobbo aus dem Käfig zu befreien, und gehe dann über die Brücke und durch die Kristalltür zurück.

5. Mit Hilfe der Kisten kletterst du hinüber zu den letzten drei Boxen in einer Reihe und zerstörst die oberen beiden. Nun kannst du den Schlüssel sehen, den du brauchst, um den Gobbo unten aus dem Käfig zu befreien. Springe nach vorne, um den Schlüssel einzusammeln, und lasse dann den Gobbo frei, bevor du auf den Gong schlägst.

## 1-6 DARKNESS DESCENDS

1. Bahne dir vorsichtig deinen Weg zurück über den Baumstamm und benutze dann die Kiste, um zu den Kletterstangen hochzuspringen und den roten sowie den grünen Kristall einzusammeln, die als weiße Kristalle getarnt sind. Nun zerstörst du die drei Kisten am Ende, um einen Gobbo zu befreien. Stampfe anschließend auf den Brunnen, um in den daruntergelegenen Bereich zu gelangen.

2. Unter dem Brunnen mußt du der Kiste nachjagen und auf sie springen, damit sie sich nicht mehr davonbewegt. Sobald es dir gelungen ist, die Box zu stoppen, stampfst du sie auf und nimmst den Gobbo mit. Dann fährst du mit dem Lift wieder nach oben. Benutze die Pfeilplattform, um die Lava zu überqueren, und begib dich dann zur Tür.



3. Mit Hilfe der schwebenden, hölzernen Plattformen arbeitest du dich über die Lava hinweg zu den Kisten am Ende und holst den Gobbo, bevor du die schwebenden Plattformen benutzt, um in den nächsten Level zu gelangen. Zerstöre die Kiste ganz oben auf den Plattformen, nimm den Gobbo mit und benutze den Jelly, um zu dem Lavabecken ganz oben zu springen. Hole dir den pinkfarbenen Kristall und laß dich nach unten fallen. Gehe durch die Kristalltür.



5. Springe ins Wasser, um die Höhle weiter unten zu erreichen, und folge dann der Spur aus weißen Kristallen. Sie führen dich zu einem Gobbo, der in einer Luftblase gefangen ist. Sobald du den Gobbo hast, kehrst du durch den Tunnel zurück, um den Gong zu erreichen.



## 1-B2 FIGHT NIGHT WITH FLIBBY

1. Am Anfang des Levels stampfst du auf den Erdhügel, damit die Warpfunken zum Vorschein kommen, die dich in einen geheimen Bereich transportieren. Dort kannst du dir fünf Extraleben besorgen. Nach deiner Rückkehr aus dem geheimen Bereich benutzt du die rotierenden Plattformen, um zu der Tür auf der anderen Seite des Levels zu gelangen. Gehe hindurch.

2. Vernichte die beiden Dantini und benutze dann die Plattformen, um über das Lavabecken zu gelangen. Zerschlage die nächsten beiden Kisten und gehe anschließend durch die Tür, um Flibby zu treffen.



3. Sobald du mit Flibby in den Ring gestiegen bist, mußt du die ganze Zeit in Bewegung bleiben. Wenn Flibby nahe genug an dich herankommt, schlägt er nach dir. Gehe seinen Attacken aus dem Weg und warte, bis er langsam außer

Atem ist. Dann springst du hoch und wirfst ihn mit einem Schwanzschlag zu Boden. Während er daliegt, springst du auf seinen Bauch, stampfst und springst schnell wieder weg. Flibby steht bald wieder auf und greift erneut an. Gehe ihm aus dem Weg – wenn er wieder zu keuchen beginnt, wiederholst du die Taktik von vorhin, um Flibby weiter zu schwächen. Führe drei Stampfer auf Flibbys Bauch aus, dann leistet er keinen weiteren Widerstand mehr.

## 1-S2 THE TWISTY TUNNELS

1. Springe hoch und setze deinen Schwanzschlag dabei ein, um den Dantini zu erledigen. Dann setzt du deinen Weg durch den Tunnel und über die Feuergruben fort. Hole dir den Schlüssel über der Box und passiere vorsichtig die nächsten Lavabecken. Begib dich in den Tunnel und über die Feuergruben zur nächsten Tür.



2. Mit Hilfe der Stufen und der langgestreckten Plattform gelangst du über das nächste Lavabecken und folgst dann der Spur aus weißen Kristallen um den Dantini herum. Vernichte den Dantini, überquere die Lava und klettere den Abhang hoch zum nächsten Lavabecken. Warte, bis die Plattform erscheint, springe dann über die Lava und gehe durch die Tür.

3. Springe auf die erste Plattform, dann auf die rotierende und schließlich vorsichtig auf die langgestreckte Plattform. Wenn du die letzte Plattform erreichst, wartest du, bis sie sich gehoben hat, springst dann ab und gehst durch die Tür. Benutze die rotierenden Plattformen, um ganz nach oben zu springen und die beiden Extraleben einzusammeln. Dann kehrst du durch die Tür zurück und nimmst das Puzzleteil mit.



## ICE ISLAND

### 2-1 THE ICE OF LIFE

1. Mit Hilfe der rotierenden Plattformen springst du zu den Kletterstangen, vernichtest den Dantini, rennst schnell bis zum Ende und läßt dich hinunterfallen. Nun hältst du dich an der Unterseite der Kletterstangen fest und arbeitest dich bis zu dem weiß getarnten roten Kristall am Ende vor, bevor der Dantini auftaucht. Zerschlage die Kiste, um den ersten Gobbo freizusetzen, und springe zurück zu den Kletterstangen, um dir den Weg über das Eiswasser zur Tür zu bahnen.



2. An den Kletterstangen arbeitest du dich in den nächsten Eiswasserbereich vor und schiebst dann die Kiste zurück zu den Kletterstangen, um an den Schlüssel, den grünen Kristall und den Gobbo heranzukommen. Nun schiebst du die Kiste zu den nächsten Kletterstangen,

springst hoch und benutzt den Jelly, um den oberen Level zu erreichen.

3. Benutze den nächsten Jelly und die schwebenden Plattformen, um den Abgrund zu überqueren. Dann vernichtest du den Dantini und holst dir den blauen Kristall, bevor du den Gobbo aus der Kiste freiläßt. Gehe anschließend durch die Tür.

4. Zerschlage die Kiste und nimm die weißen Kristalle mit. Dann überquerst du mit den schwebenden Plattformen die nächsten beiden Eiswasserbereiche. Zerstöre die beiden Kisten, nimm den gelben Kristall mit und gehe weiter durch den Tunnel und über die Eisgruben. Mit Hilfe des Ballons erreichst du die nächste Kiste. Zerschlage sie, um einen Gobbo zu befreien, bevor du dich zur nächsten Tür begibst.

5. An den Kletterstangen entlang hangelst du dich bis zum pinkfarbenen Kristall und dem eingesperrten Gobbo. Anschließend gehst du durch die Kristalltür. Nutze die rotierenden Plattformen, um den Schalter und die Kisten auf dem gegenüberliegenden Vorsprung zu erreichen. Mit Hilfe des Schalters erzeugst du Plattformen, die zu der Kiste mit dem sechsten Gobbo und zum Levelende-Gong führen.

### 2-2 BE WHEELY CAREFUL

1. Mit Hilfe der rotierenden Plattformen erreichst du die obere Ebene. Laufe auf dem äußeren Weg entlang und sammle den Gobbo sowie den roten Kristall aus den Kisten ein. Dann gehst du durch die Tür und begibst dich auf den schmalen Vorsprung rechts. Wenn du hinunterfällst, landest du in Warp-Funken, die dich in einen geheimen Bereich transportieren, in dem es zwei Extraleben einzusammeln gibt.



2. Nachdem du aus dem geheimen Bereich zurückgekehrt bist, holst du dir den Schlüssel von der Eissäule herunter, kehrst in den Startbereich zurück und benutzt den Schlüssel, um den Schalter zu aktivieren. Sobald du auf den Schalter getreten bist, begibst du dich auf den Plattformen nach oben, um den Gobbo und den grünen Kristall einzusammeln. Kehre nach unten zurück und springe hinüber zu dem anderen Eisevorsprung, um die weißen Kristalle mitzunehmen. Einer davon ist ein blauer. Springe hinüber zu den schwe

benden Plattformen und setze deinen Weg zum Ballon fort. Zerstöre die Kiste und lasse den Gobbo frei. Dann benutzt du den Ballon, um zur unteren Ebene und zur Tür zu gelangen.

3. Benutze die treppenförmigen Plattformen, um auf die obere Ebene zu gelangen. Dann zerstampfst du die beiden Kisten, um einen weiteren Gobbo zu befreien. Springe auf das hölzerne Gerät und dann auf die darüberliegende Plattform, um den gelben Kristall zu bekommen. Springe von der Plattform und dem hölzernen Gerät hinunter und gehe durch die Tür.

4. Benutze die Kiste, um zu den Kletterstangen hochzuspringen und den pinkfarbenen Kristall aus der Box zu holen. Dann kehrst du zu der ersten Kiste zurück und zerschlägst sie. Mit Hilfe der Kletterstangen erreichst du die Eisplattform mitten im Wasser. Benutze die rotierende Plattform, um die beiden Kisten neben dem Wasserfall zu erreichen – eine enthält den fünften Gobbo. Dann gehst du zurück über das Wasser und durch die Kristalltür.

5. In diesem letzten Bereich mußt du auf die Schalter springen, um den Kessel von links nach rechts zu bewegen, damit du die herabfallenden Kristalle einfangen kannst. Wenn es dir gelingt, alle Kristalle zu erwischen, wirst du mit dem sechsten Gobbo belohnt.

## 2-3 RIOT BRRRRR

1. Benutze die Plattform, um über das Wasser zu springen, und setze dann deinen Schwanzschlag ein, um den Husky zu erledigen. Nimm den roten Kristall von der Kiste mit und gehe weiter durch die Tür. Mit dem Ballon schwebst du auf die untere Ebene hinab, zerschlägst die beiden Kisten und sammelst den Gobbo sowie den grünen Kristall ein. Nun springst du ins Wasser, holst dir den goldenen Schlüssel und schwimmst in den Tunnel.



2. Springe auf die Box, damit sie sich nicht mehr bewegt, zerstampfe sie und lasse damit den Gobbo frei. Gehe durch die Tür rechts und zerschlage die Kiste zur Linken, um den dritten Gobbo freizulassen. Dann steigst du auf den Schalter, um Plattformen über das Eiswasser herbeizuzaubern. Springe darüber und gehe durch die Tür rechts.

3. Benutze die Plattformen und die Kletterstangen, um zu dem Schalter zu gelangen, und steige darauf, damit die Plattformen zum goldenen Schlüssel, zum blauen Kristall und der Kiste mit dem vierten Gobbo zum Vorschein kommen. Sobald du alles eingesammelt hast, kletterst du auf den Plattformen nach oben, holst dir den silbernen Schlüssel und gehst zurück zu Tür.



4. Benutze die Plattform, um wieder das Eiswasser zu überspringen, erledige den Husky und gehe durch die Tür. Löse den Schalter und steige darauf, um weiter unten Plattformen zu erzeugen. Dann schnappst du dir den Ballon und schwebst zu den Plattformen. Springe auf ihnen weiter, befreie den Gobbo, kehre über die Plattformen zurück und sammle den gelben Kristall ein, bevor du durch die Tür gehst.

5. Warte auf die erste Plattform, springe darüber und zerstöre die beiden Kisten, um den pinkfarbenen Kristall zu gewinnen. Warte auf die zweite Plattform und benutze sie, um zur Kristalltür zu gelangen.

6. Wende dich nach links und springe über die Plattformen zur Eisplattform am Ende. Vernichte die beiden Dantinis und setze deinen Weg über die nächsten Plattformen fort bis zu dem Gong und der Kiste mit dem sechsten Gobbo.

## 2-B1 CHUMLEY'S SNOW DEN

1. Bahne dir vorsichtig den Weg über das Eis, zerschlage die Kisten und gehe den Pinguinen aus dem Weg. Gehe durch die Tür und benutze die Plattformen sowie die Kletterstangen, um zu der Tür auf der anderen Seite des Levels zu gelangen.



2. Wenn du Chumley Aug' in Aug' gegenüberstehst, erhebt er sich in die Lüfte und schwebt über dir. Wenn er dann nahe genug an dir dran ist, stürzt er sich herab und versucht, dich zu zerquetschen. Warte, bis Chumley zu fallen beginnt, und bewege dich dann schnell aus dem Weg. Mache dich bereit, ihm entweder einen Schwanzschlag zu verpassen oder auf ihn zu stampfen. Wiederhole diese Angriffstechnik einfach dreimal, dann hast du Chumley besiegt.

## 2-S1 CLOUDS OF ICE

1. Benutze die Plattformen, um die erste Eissäule zu erreichen, erledige den Husky und setze deinen Weg über die nächste Gruppe von Plattformen fort. Vernichte den Husky auf der nächsten Säule und arbeite dich dann über die schwebenden Plattformen vorsichtig zur Eissäule vor. Mit Hilfe der nächsten beiden schwebenden Plattformen erreichst du die Kiste, und dann setzt du deinen Weg durch die Tür fort.

2. Springe den vereisten Abhang hoch, rutsche auf der anderen Seite wieder hinunter und erledige den Dantini. Gehe weiter über die verbleibenden Plattformen bis zur Tür und trete ein. Springe auf den Schalter, um Plattformen zu erzeugen, und benutze sie, um zu der Kiste zu kommen. Sie enthält ein Extraleben. Benutze die Plattformen, um die Kletterstangen zu erreichen, und arbeite dich bis zum Puzzleteil vor.

## 2-4 I SNOW HIM SO WELL

1. Benutze die schwebenden Plattformen, um die Tür hinter dem Schalter im Käfig zu öffnen. Trete ein. Gehe nach links und trete in die Funken, um in einen geheimen Bereich transportiert zu werden, in dem fünf Extraleben auf dich warten. Nach deiner Rückkehr zerschlägst du die Kisten und sammelst den grünen Kristall sowie den Gobbo ein. Trete auf alle Schalter, damit die Bahn zu dem silbernen Schlüssel frei wird.



2. Sobald du den Schlüssel hast, gehst du zurück durch die Tür und steigst auf den Schalter im Käfig. Springe hinüber zu der Kiste und hole dir den darin befindlichen roten Kristall. Vernichte den Husky und begib dich über die Plattformen zum nächsten Gobbo in der Kiste, bevor du die Tür anvisierst.

3. Folge dem Weg aus Plattformen durch den Tunnel, aber bleibe nicht zu lange auf ihnen stehen. Erledige den Dantini und gehe weiter über die nächsten Plattformen. Töte noch einen Dantini und rette den Gobbo aus der Kiste, bevor du die Tür benutzt.



4. Benutze die Kletterstangen, um den Dantini zu erreichen und zu vernichten. Anschließend setzt du vorsichtig deinen Weg über die kleinen Plattformen fort und befreist den Gobbo aus der Kiste. Trete auf den Schalter, kehre dann auf die kleinen

Plattformen zurück und springe zu den Kletterstangen hoch. Sammle die blauen und gelben Kristalle ein und springe danach nochmals über die kleinen Plattformen. Gehe durch die Tür.

5. Hole dir den pinkfarbenen Kristall aus der Box zur Rechten und steige dann auf den Schalter, um die Plattform neben dem Wasserfall herabzulassen. Mit Hilfe dieser Plattform erreichst du die höhergelegenen und kannst von dort aus auf die rechte Seite des Wasserfalls springen, um zur Kristalltür zu gelangen. Vernichte den Dantini und zerschlage die Kiste, um den vierten Gobbo freizusetzen, bevor du durch die Kristalltür gehst.

6. Erledige den Dantini mit einem Schwanzschlag und setze dann deinen Weg durch den Tunnel zur nächsten Höhle fort. Zerschlage die Kiste und hole den letzten Gobbo heraus, bevor du auf den Gong schlägst.

## 2-5 SAY NO SNOW

1. Benutze die Plattformen, lasse dich in der Mitte hinunterfallen und nimm den roten Kristall mit: Er ist als weißer Kristall getarnt. Springe zurück nach draußen und folge der Spur aus Kristallen den Abhang hinunter. Erledige den Dantini und springe dann vorsichtig hinüber, um den gestrandeten Gobbo zu retten. Anschließend gehst du durch die Tür.



2. Springe hoch auf die obere rotierende Plattform und dann schnell über die weiteren Plattformen, bevor sie wegbrechen. Töte die Dantinis, nimm den Gobbo und den grünen Kristall aus den Kisten mit und gehe dann durch die Tür, an den Kisten oben vorbei. Vernichte den Dantini, bevor du durch die Tür gehst.

3. Schiebe die Kiste auf dem Eis entlang und benutze sie, um die Plattform zu erreichen. Dann springst du auf die obere Ebene. Laufe oben nach rechts, erledige den Dantini und hole dir den silbernen Schlüssel über der Kiste. Nimm den Gobbo bei den nächsten beiden Kisten mit und lasse dich dann nach unten zur Tür fallen, um in den letzten Raum zurückzukehren.

4. Benutze den Schlüssel, um den Käfig zu entfernen, und trete dann auf den Schalter, um unter den Kisten Plattformen zum Vorschein kommen zu lassen. Nimm den Gobbo aus der mittleren Kiste mit und gehe zurück durch die Tür. Benutze die Kiste und die Plattform, um in den oberen Level zu gelangen. Auch dort gehst du wieder durch die Tür.



5. Hole dir den gelben Kristall von der Kiste und folge dem Weg aus Plattformen bis zur nächsten Box. Warte, bis die nächsten beiden Plattformen sich aus dem Wasser erheben, renne schnell hinüber und sammle den pinkfarbenen

Kristall ein. Sobald du den Kristall hast, setzt du deinen Weg über die kleinen Plattformen fort und befreist den Gobbo aus der Kiste, bevor du durch die Kristalltür gehst.

6. Renne durch die Tunnel und um die Brunnen, bis du den Gong in dem kleinen Raum erreichst. Zerschlage die Kiste und nimm den Gobbo mit. Dann schlägst du auf den Gong, um den Level zu beenden.

## 2-6 LICENCE TO CHILL

1. Vom Start aus gehst du durch die Tür links und sammelst die weißen Kristalle aus den Kisten ein. Dann springst du zu der zweiten Reihe aus hölzernen Plattformen und begibst dich zu dem goldenen Schlüssel. Mit diesem springst du auf eine hölzerne Plattform und stellst dich in die Mitte. Wenn die Plattform das Ende erreicht und schrumpft, fällst du in die Funken darunter, die dich in eine geheime Gegend bringen, in der es vier Extraleben einzusammeln gibt.

2. Wenn du aus dem geheimen Gebiet zurückgekehrt bist, gehst du durch die Tür und vernichtest den Dantini am oberen Rand des Abhangs. Springe auf die erste Kiste und dann die ganze Reihe entlang bis zur letzten, die den Gobbo enthält. Erledige den nächsten Dantini und gehe weiter auf den Stufen zu den Kisten. Zerschlage letztere, sammle den Gobbo und den roten Kristall ein und gehe durch die Tür.



3. Trete auf den Schalter, damit drei weitere zum Vorschein kommen, und warte, bis die Pinguine aus den Baumstümpfen hervorkommen. Springe auf den jeweiligen Schalter, um den Pinguin zu erwischen. Hast du genügend Pinguine getroffen, wirst du mit einem Gobbo belohnt.

4. Kehre wieder auf den Abhang zurück, gehe durch die Tür und arbeite dich auf den hölzernen Plattformen bis zu den Kisten vor. Nimm den grünen Kristall aus den Kisten mit und gehe durch die Tür.

5. Mit Hilfe der rotierenden Plattformen begibst du dich in den oberen Level und vernichtest den Dantini. Trete auf den Schalter und renne schnell den Abhang hinauf. Sammle dabei auf jeden Fall alle weißen Kristalle ein, denn einer davon ist in Wirklichkeit ein blauer. Oben springst du schnell auf die beiden Plattformen und holst dir den gelben Kristall. Dann hüpfst du hinunter und zerstörst die Kiste, um den Gobbo freizulassen.

6. Gehe durch die Tür und folge dem Pfad aus weißen Kristallen den Tunnel entlang. Hüte dich dabei vor den Eisgruben. Sobald du dich in der großen Höhle befindest, benutzt du die Kletterstangen, um den roten Kristall zu holen. Dann zerschlägst du alle Kisten, um ein Extraleben und den fünften Gobbo zu finden. Anschließend gehst du durch die Kristalltür.

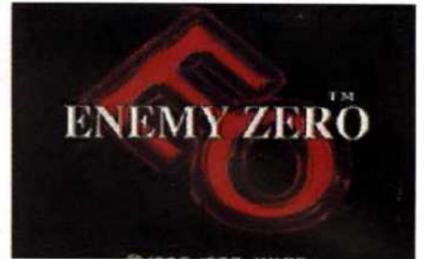
7. Renne schnell zwischen den Brunnen durch und stampfe auf die Kiste in der Mitte, um einen Gobbo zu befreien. Dann rennst du zu dem Gong auf der anderen Seite des Raums.



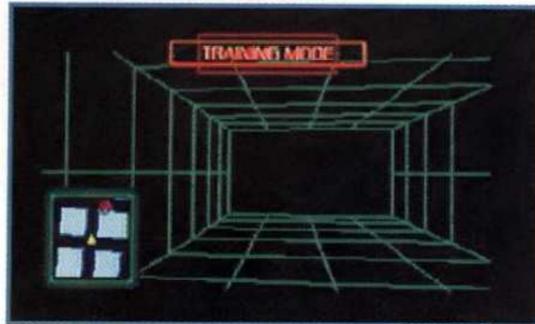
*Fortsetzung folgt...*

# ENEMY ZERO

Enemy Zero ist ein riesiges Space-Adventure mit mehr als vier actiongeladenen Disks. Als Laura Lewis bahnst du dir deinen Weg durch das Labyrinth einer Raumstation, um letztendlich mit dem Shuttle die Flucht antreten zu können.

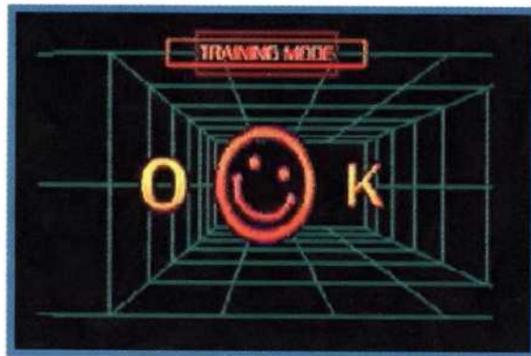


## VORWÄRTS



Es handelt sich bei diesem Guide um einen vollständigen Walkthrough im „normalen“ Schwierigkeitsgrad. Wir führen dich durch alle Puzzles – wenn

du dir den Spaß am Spiel also nicht ganz verderben willst, solltest du nur die entsprechenden Abschnitte zu den Stellen lesen, an denen du nicht weiterkommst. Bevor du mit dem Spiel beginnst, solltest du dir das phantastische Intro auf Disk 0 anschauen und dir dann die Zeit für das grundlegende Training mit deiner Waffe nehmen. Klicke also auf die Trainings-Option, denn das dort erlangte Wissen ist für dein Fortkommen im Spiel unerlässlich.



## DEINE WAFFE

Die meisten Gegner im Spiel sind unsichtbar und können nur anhand ihrer Geräusche aufgespürt werden. Als ob das nicht schon schwierig



genug wäre, braucht deine Kanone auch noch ziemlich lange zum Laden, bevor du deinen nächsten Schuß abgeben kannst. Bei der Benutzung der Waffe gilt es drei Dinge zu beachten:

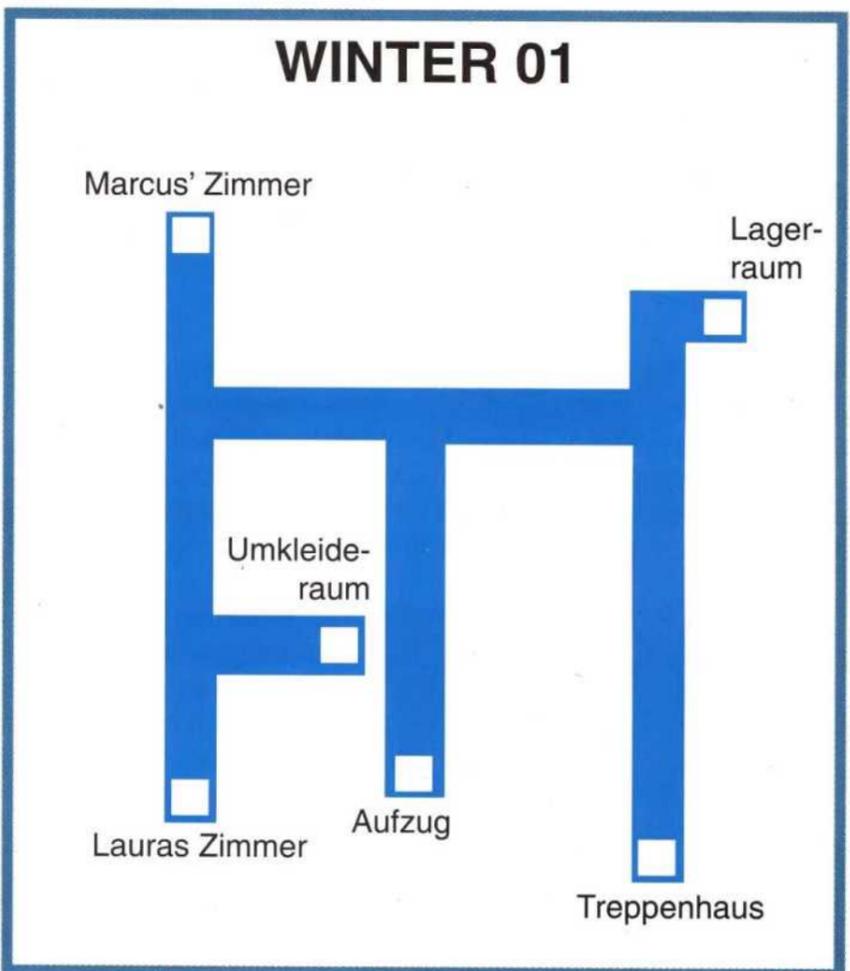
- 1.....Achte darauf, daß sich dein Gegner direkt vor dir befindet, bevor du die Waffe ziehst.
- 2.....Drücke den Abzug nur, wenn deine Waffe fast vollständig geladen ist.
- 3.....Achte darauf, daß hinter dir genug Platz ist, damit du dich zurückziehen kannst, falls du danebentritfst.

## SPEICHERTIPS

All deine Spielstände befinden sich auf Lauras Voice Recorder, dessen Batterie jedoch nur über eine begrenzte Lebensdauer verfügt. Jedesmal, wenn du einen Spielstand lädst oder abspeicherst, wird deine Batterie etwas schwächer – es ist also dringend erforderlich, überlegt mit den Spielständen umzugehen. Mit Hilfe dieses Guides solltest du schauen, wo du mit Gegnerattacken zu rechnen hast, und deinen Spielstand vor jeder gefährlichen Begegnung abspeichern. Falls du Backup-Memory-Cartridges verwendest, kannst du deine Voice Records auch auf Cartridge speichern und diese entfernen, wenn du



spielst. Wenn du stirbst, überträgst du die Spielstände einfach wieder zurück – auf diese Weise wird deine Batterie nie leer.



## SCHRITT 1



Das Spiel beginnt, wenn Laura Lewis in ihrer Deep Cold Sleep Capsule im ersten Level des Winter Towers erwacht. Sie wird dabei auf

dem Net-Computer Zeuge des gewaltsamen Todes ihres Schiffskameraden Parker. Desorientiert und unter Gedächtnisverlust leidend zieht sie sich schnell an und beginnt ihr Abenteuer. Zunächst mußt du das VPS finden, das sich hinter dem Spiegel befindet. Laura befestigt es anschließend an ihrem Ohr. Das Gerät warnt sie vor Feinden, die sich in der Nähe aufhalten.



## SCHRITT 2

Nun gilt es, den wichtigen Voice Recorder und Lauras persönlichen E-Key zu finden, die in den Schubladen liegen. Mit dem Voice Recorder speichert und



lädt man Spielstände. Nun checkst du den Net-Computer. – die einzige Person, mit der du dich am Video Phone unterhalten kannst, ist Ronny (auch wenn



du ihn nicht sehen kannst). Du hast die Möglichkeit, die blutige Szene in Parkers Zimmer anzuschauen, aber George, Marcus und David sind offline, und Kimberlys Phone benötigt ein Paßwort. Schau dir die Profile der Crew in der Datenbank an und verschaffe dir ein wenig allgemeine Informationen über Items, die du im Lauf des Spiels finden



wirst. Im Information-File liegen Karten des ersten Levels und des Kellers bereit, außerdem findest du eine Verschlussvorrichtung, die an diesem Computer nicht funktioniert.

## SCHRITT 3

Von Lauras Räumen aus gehst du nun zum Umkleideraum. Zunächst wird dir das Waffenladegerät an der Wand auffallen. Obwohl Laura im Moment noch keine Gun hat, wird



sie das Ladegerät bald brauchen – merke dir also, wo es zu finden ist. Abgesehen davon kann Laura im Umkleide-



raum nur noch ihr eigenes Schließfach benutzen. Wähle ihren E-Key, um es zu öffnen, und hole dir aus dem Inneren den Card-Key.



## SCHRITT 4

Nach dem Umkleideraum machst du dich über das Treppenhaus auf den Weg in den Keller. Benutze den Card-Key, um über das



Schloß der Verbindungstüren zu dem Aufzug zu gelangen. Fahre hinunter in den Keller und gehe in den Generator-Raum – es gilt, den Generator zu aktivieren. Um ihn einzuschalten, betätigst du den ersten, vierten und fünften Schalter. Sobald der Code eingegeben ist und der Generator zu arbeiten begonnen hat, gehst du zurück zum Lift. Unterwegs siehst du einen Eingang, der von einer momentan nicht funktionierenden Rolltür verdeckt wird.



## SCHRITT 5

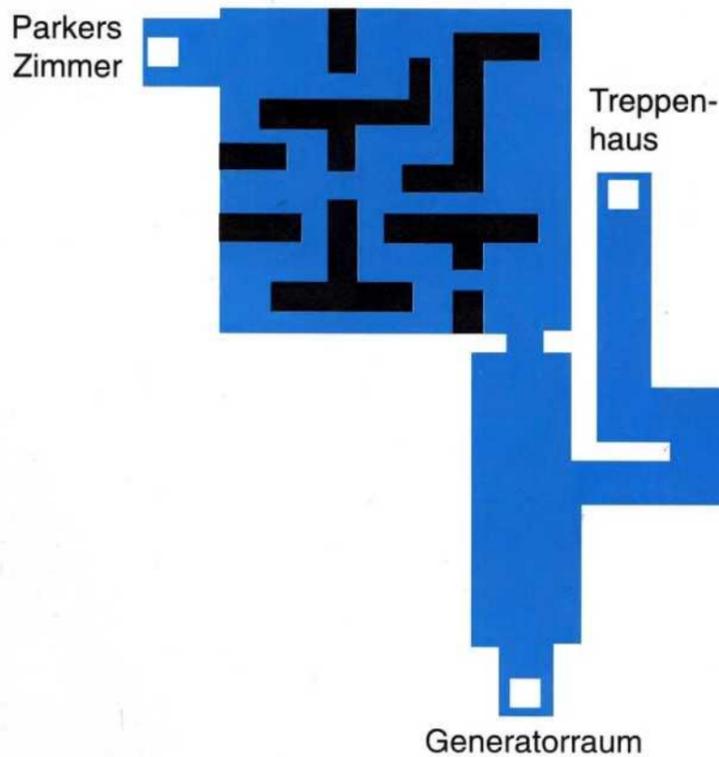


Den Lagerraum auf dem ersten Level steuert Laura als nächstes an. Fahre mit dem Lift wieder hoch und paß auf deinem Weg auf, nicht in den Bereich

des Aufzugs zu kommen. Dort wartet ein Gegner, und da du noch keine Waffe hast, solltest du ihn besser meiden. Im Lagerraum interessiert ausschließlich der Net-Computer. Begib dich zum Information-File und schalte im Keller auf Level 1 alle Schlösser aus. Dann sprichst du über den Computer mit Ronny – wenn du dies oft genug tust, hörst du, wie er stirbt.



## WINTER B1



## SCHRITT 6

Vom Lagerraum aus begibst du dich über den Lift zurück in den Keller. Du stellst fest, daß die Rolltür nun funktioniert, und sobald du hindurchgegangen bist, hörst du einen Gegner. Um ihm aus dem Weg zu gehen, hältst du dich rechts und bewegst dich gegen den Uhrzeigersinn durch den Raum. Denke daran, den B-Button zu benutzen, um Laura



zu beschleunigen, wenn die Feindgeräusche lauter werden, paß aber auf, daß du dich nicht in die Ecke drängen läßt. Auf der ganz linken Seite des Raums kommst du an Parkers Zimmer vorbei.

## SCHRITT 7

Sobald du Parkers Raum betreten hast, bemerkt Laura die übel zugerichtete Leiche des unglücklichen Parker. Obwohl Laura wußte, was vorgefallen war, nimmt sie die Szene doch sehr mit. Das einzige, was es in Parkers Zimmer zu finden gibt, ist Kimberlys Passcode in den Schubladen. Sobald Laura ihn hat, begibst du dich zum Net-Computer und nimmst Kontakt zu Kimberly auf. Du kannst sie wegen eines Defekts in der Tonleitung nur sehen. Wenn du Ronny anrufst, siehst du ihn



tot in seinem Zimmer liegen. Verlasse Parkers Zimmer und halte dich diesmal links in dem Raum – bewege dich im Uhrzeigersinn voran.

## SCHRITT 8

Benutze den manuellen Lift, um wieder auf Level 1 zu kommen, und mach´ dich auf den Weg zu Marcus' Zimmer. Wenn du dich näherst, hörst du in der Nähe einen Gegner. Keine Panik, gehe einfach weiter auf Marcus' Raum zu – eine Filmsequenz zeigt dir, wie die Gegner gerade Marcus' Tür einschlagen. Wenn die Szene beendet ist, gehst du über die kärglichen Überreste der Tür hinweg in Marcus' Zimmer und findest den Bewohner geköpft vor. Im Schließfach befindet sich eine



Gun, aber es ist durch ein DANN-Schloß geschützt, das man nur mit den Fingerabdrücken des Besitzers öffnen kann. Schau dir Marcus' Leiche an – Laura hebt widerwillig Marcus' abgetrennte Hand auf. Gehe damit zum Schließfach und wähle die Hand, um es zu öffnen. Nun hast du eine Waffe. Überprüfe den VX-Projektor an der Wand, bevor du hinausgehst.



## SCHRITT 9



Wenn du aus Marcus' Raum herauskommst, siehst du, daß die Gun aufgeladen werden muß – hoffentlich bevor du einem Feind begegnest. Gehe in den Lagerraum, um die Waffe aufzuladen.

Nun hast du die Wahl, entweder in den Keller zu gehen und den Gegner zu töten, den du vor Parkers Zimmer getroffen hast, oder du gehst auf Nummer Sicher, ignorierst ihn und begibst dich direkt in den Aufzugsbereich, wo ein anderer Gegner auf dich wartet. Bevor du es mit deinem ersten Gegner aufnimmst, solltest du deinen Spielstand mit dem Voice Recorder speichern. Wenn du den Kerl vor dem Aufzug erledigt hast, betrittst du den Lift, und Laura drückt automatisch den Knopf für das richtige Stockwerk.

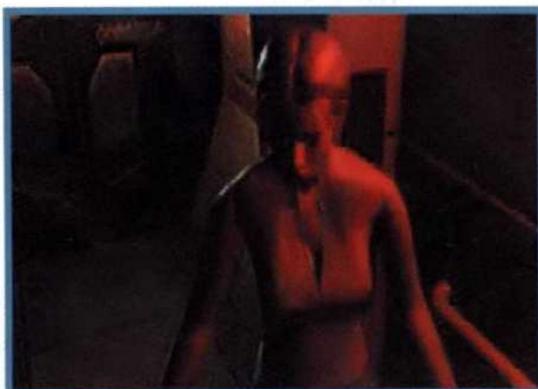


## SCHRITT 10

Gerade als sich Laura so sicher fühlt, um etwas zu entspannen, schlagen sich die Aliens den Weg durch das Dach des Lifts frei – Laura gerät in Panik



und läßt ihre Waffe fallen. Wenn die Sequenz endet, muß Laura nach links rennen – jede andere Richtung bedeutet den sicheren Tod. Renne, bis du das Ende des Korridors erreichst. Kimberly nimmt Kontakt zu Laura auf und rät ihr, durch das Leitungssystem zu fliehen. Begib dich in die linke Ecke des Korridors und drücke oben und den C-Button – Laura klettert daraufhin in den Lüftungsschacht.



## SCHRITT 11

Für diesen Abschnitt des Spiels gibt es keine Karte – am besten nimmst du Bleistift und Papier zur Hand, um deine Fortschritte zu protokollieren. Es gibt hier massenweise Feinde, denen es auszuweichen gilt, sei also bereit zum Rückzug, wenn sie dir zu nahe kommen.



An der ersten Abzweigung biegst du nach rechts ab, bis du im Boden am Ende eines Ganges einen Durchschlupf findest. Dieser führt dich in den Datenraum. Begib dich zu Georges Computer und versuche ihn zu starten. Der Zugang wird dir verweigert, aber wenn du es lange genug probierst, spuckt er schließlich einen GE-Key aus. Sobald du diesen hast, bahnst du dir den Weg um die Bücherregale herum zu den Schubladen. Schau nach unten, und Laura entdeckt eine Gun. Gehe zu der Stelle, an der Laura hinabgesprungen ist, und schau unter den Luftschacht. Benutze den GE-Key im Schloß, dann kommt aus dem Boden eine praktische Leiter zum Vorschein, mit der Laura in das Leitungssystem zurückklettern kann.



Denke nicht, daß du jetzt einfach anfangen kannst, Feinde abzuballern, denn die Kanone, die du gerade gefunden hast, muß erst aufgeladen werden. Stattdessen gehst du zurück, an der Stelle vorbei, wo du begonnen hast, und vorbei an den beiden Dampf ausstoßenden Röhren. Gehe weiter, bis du zum nächsten Durchschlupf kommst – springe hinein. Nun befindest du dich im Werkzeugraum. Dort befindet sich lediglich ein Waffenladegerät, aber bevor du es benutzen kannst, mußt du den Namen des Waffenbesitzers eingeben. Du erinnerst dich, daß du die Kanone in Georges Datenraum gefunden hast. Benutze die Tastatur, um den Namen

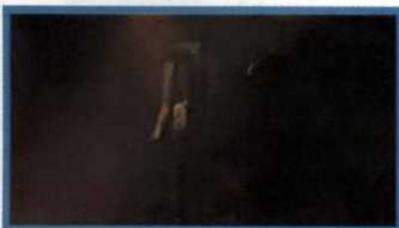
## SCHRITT 12

GEORGE einzugeben, was dir Zutritt zum Ladegerät verschafft. An diesem Punkt empfiehlt es sich, den Spielstand zu speichern, denn in Kürze mußt du einen sehr schwierigen Teil des Abenteuers bestehen.



## SCHRITT 13

In dem Moment, in dem du aus dem Werkzeugraum herauskletterst, hörst du einen Gegner ganz in der Nähe – ziele sehr genau und schieße dann, um ihn zu töten. Wenn



du danebentrist, drehst du dich um und rennst zurück in den Werkzeugraum. Es stellt sich heraus, daß Georges Waffe nur für einen Schuß taugt, bevor man sie wieder aufladen muß – auch wenn du den Feind getötet hast, gilt es also, in den Werkzeugraum zurückzukehren, um die Waffe wieder zu laden. Wenn du damit fertig bist, wendest du dich nach links und gehst auf dem Fließband in falscher Richtung an ein paar rauchenden Rohren vorbei, bis du neben einem Fahrstuhlschacht herauskommst. Achte auf das Geräusch der sich öffnenden Aufzugtüren. Laufe nicht auf die Türen zu, denn davor wartet ein unsichtbarer Feind auf dich – wieder mußt du ihn mit einem einzigen Schuß erledigen, sonst heißt es zum Aufladen in den Werkzeugraum zurückkehren und dann einen neuen Anlauf machen.

## SCHRITT 14



Nachdem du den Feind vor dem Lift erledigt hast, bekommst du immer noch keinen Zutritt, denn ein Tor blockiert dir den Weg. Um es zu entfernen, kehrst du in den Werkzeugraum zurück,

lädst deine Gun wieder auf und benutzt sie anschließend, um das Tor in die Luft zu jagen. Danach empfiehlt es sich, wieder zum Aufladen in den Werkzeugraum zu gehen.



## SCHRITT 15

Jetzt, da du Zutritt zum Lift hast, gehst du hinein und fährst in den zweiten Level des Winter Towers. Wenn Laura aus dem Lift herauskommt, geht sie in den Raum und trifft Kimberly wieder, die gerade mit ihren Topfpflanzen beschäftigt ist. Die beiden Frauen setzen sich zu einem langen Gespräch hin und tauschen Geschichten aus. Nach einer Weile



wird Kimberly vom Schlaf übermannt und gibt dir die Gelegenheit, den Raum genauer unter die Lupe zu nehmen. Dieser Abschnitt des Spiels kann ein wenig verwirrend wer-

den, denn du mußt ganz bestimmte Dinge ausführen, um die entsprechenden Sequenzen auszulösen, aber außer dem Net-Computer gibt es in dem Raum wenig Interessantes. Zunächst benutzt du das Video Phone und sprichst mit Lauras geliebtem David. Er erklärt, daß er verletzt wurde, und bittet Laura, in den Summer Tower zu kommen, um ihn zu treffen. Nachdem du mit ihm gesprochen hast, untersuchst du die Datenbank und schaust dir Kimberlys persönliche Akte an – dort findet sich eine sehr interessante Photographie. Begib dich zurück ans Video Phone und wähle alle Leute an, die im Telefonbuch verzeichnet sind. Kimberly wird bald aufwachen, wenn sie sieht, daß du mit Ronnys Zimmer verbunden bist – sie zeigt sich beim Anblick von Ronnys enthauptetem Körper entsetzt und verläßt schließlich den Raum. Nimm diese Gelegenheit wahr, um deinen Spielstand abzuspeichern, denn nun folgt eine lange



Sequenz, in deren Verlauf du nicht speichern kannst. Gehe zurück und sprich mit David, der ziemlich viel zu sagen hat. Danach kehrt Kimberly zurück und beschließt, dir zu helfen. Nun hast du das Ende von Disk 1 erreicht.



Sequenz, in deren Verlauf du nicht speichern kannst. Gehe zurück und sprich mit David, der ziemlich viel zu sagen hat. Danach kehrt Kimberly zurück und beschließt, dir zu helfen. Nun hast du das Ende von Disk 1 erreicht.

## SCHRITT 16

Nach Einlegen der zweiten Disk siehst du eine Sequenz, in der Kimberly Laura ihre Absichten erläutert, während sie sich mit einer Kopfkamera und einer Gun ausrüstet. Sie erklärt, daß sie es mit dem Feind aus persönlichen Gründen selbst aufnehmen will. Laura beobachtet Kimberlys Fortschritte über den Monitor vor ihrem Zimmer. Kimberly begegnet einem der unsichtbaren Gegner, feuert und schießt daneben, dann wird Lauras Bildschirm plötzlich schwarz. Wenn du Kimberly zu Hilfe kommst, mußt du folgende Richtungen einschlagen: rechts, rechts, durch die erste Tür und dann durch die zweite, links, durch die nächste Tür, links und schließlich die Rampe hoch. Unterwegs kann es sein, daß dir ein Feind begegnet, aber das muß nicht der Fall sein. Denke auf jeden Fall daran, daß du nur einen einzigen Schuß in deiner Waffe hast, mit dem du einen eventuellen Widersacher bekämpfen kannst. Wenn Laura oben auf der Rampe ankommt, sieht sie eine verbeulte Tür und dahinter eine Blutlache. In der Nähe liegt Kimberlys Waffe – hebe sie auf und gehe durch den langen Korridor, bis du einen Aufzug siehst.



Wenn du Kimberly zu Hilfe kommst, mußt du folgende Richtungen einschlagen: rechts, rechts, durch die erste Tür und dann durch die zweite, links, durch die nächste Tür, links und schließlich die Rampe hoch. Unterwegs kann es sein, daß dir ein Feind begegnet, aber das muß nicht der Fall sein. Denke auf jeden Fall daran, daß du nur einen einzigen Schuß in deiner Waffe hast, mit dem du einen eventuellen Widersacher bekämpfen kannst. Wenn Laura oben auf der Rampe ankommt, sieht sie eine verbeulte Tür und dahinter eine Blutlache. In der Nähe liegt Kimberlys Waffe – hebe sie auf und gehe durch den langen Korridor, bis du einen Aufzug siehst.

Unterwegs kann es sein, daß dir ein Feind begegnet, aber das muß nicht der Fall sein. Denke auf jeden Fall daran, daß du nur einen einzigen Schuß in deiner Waffe hast, mit dem du einen eventuellen Widersacher bekämpfen kannst. Wenn Laura oben auf der Rampe ankommt, sieht sie eine verbeulte Tür und dahinter eine Blutlache. In der Nähe liegt Kimberlys Waffe – hebe sie auf und gehe durch den langen Korridor, bis du einen Aufzug siehst.

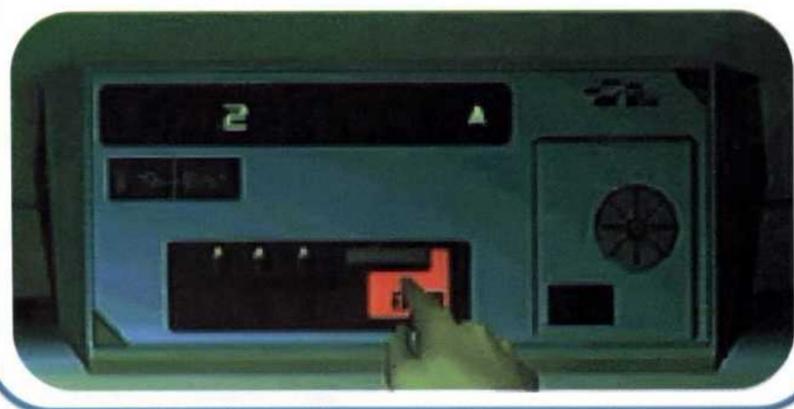


## SCHRITT 17

Der Aufzug bringt Laura in die verschiedenen Stockwerke des Summer Towers – insgesamt gibt es neun Levels, am besten beginnt man also ganz oben mit dem siebten Stock. Um dorthin zu gelangen, drückst du alle drei Schalter nach oben. Auf dem siebten Level findest du den Eingang zu Ronnys Zimmer, aber inzwischen bist du bereits durch das Video Phone über Tod Ronnys informiert. Die gute Nachricht ist, daß Ronny den Code für sein Türschloß hinterlassen hat, die schlechte, daß du diesen Code erst knacken mußt, um hineinzukommen. Benutze folgende Liste, wenn du Hilfe brauchst:

### AUFZUGSCHALTER

- 7 = Alle drei Schalter oben
- 6 = Die ersten beiden Schalter oben
- 5 = Der erste und der dritte Schalter oben
- 4 = Der erste Schalter oben
- 3 = Die letzten beiden Schalter oben
- 2 = Der mittlere Schalter oben
- 1 = Der letzte Schalter oben



Der Code zu Ronnys Zimmer lautet also: mittlerer Schalter oben in der obersten Reihe, der erste und der letzte Schalter in der zweiten Reihe oben, die letzten beiden



Schalter in der dritten Reihe oben und der letzte Schalter in der vierten Reihe oben. Sobald du diese Eingaben beendet hast, drückst du ENTER, damit sich die Tür öffnet.

## SCHRITT 18

Wieder einmal wird die arme Laura mit einer grausigen Szene konfrontiert. Ronny liegt ohne Kopf in einer Blutlache tot auf dem Boden. In dem Raum befindet sich ein Body Scanner und ein Computer, aber ersterer scheint nicht zu funktionieren, und der Computer verlangt nach einem Paßwort. Gehe

hinüber zu Ronnys Körper und hebe seine Sonnenbrille auf. Begib dich unter den Kalender auf der anderen Seite und setze Ronnys



Sonnenbrille auf. Nun erkennst du drei Gesichter, eines traurig, eines verwirrt und eines sehr unglücklich. Gehe zurück zum Computer und ge-

be die Gesichter in die Code Box ein, um Zugang zu den Dateien zu erhalten. Ronnys Computer enthält eine Datei über AKI, die einen Vorfall beschreibt, bei dem die gesamte Besatzung eines Space Shuttles von unsichtbaren Gegnern getötet wurde. Das File gibt dir ferner ein paar Hinweise, wie du die Feinde lebend fangen kannst ohne Rücksicht auf die Sicherheit der Crew-Mitglieder. Wenn Laura mit dem Lesen fertig ist, bricht sie zusammen.

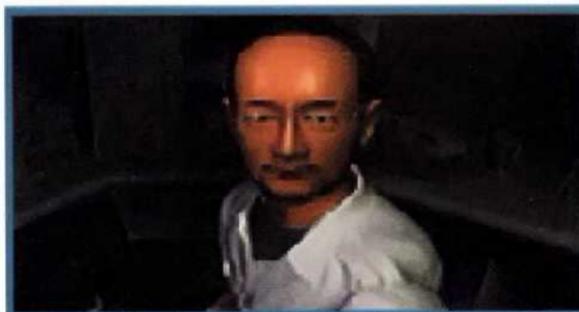


## SCHRITT 19

Kehre zum Aufzug zurück und begib dich zu Level 5, wo du feststellst, daß du Davids Raum



nicht betreten kannst. Stattdessen wendest du dich nach rechts und betrittst Georges Zimmer. George arbeitet gerade an seinem Computer. Nähere dich ihm, und er warnt Laura, in der Nähe zu bleiben. Außerdem erzählt er, daß er an einem speziellen Schlüssel arbeitet. Nachdem du mit



George gesprochen hast, untersuchst du den Rest des Raumes und benutzt bei Bedarf das Waffenladegerät.

## SCHRITT 20

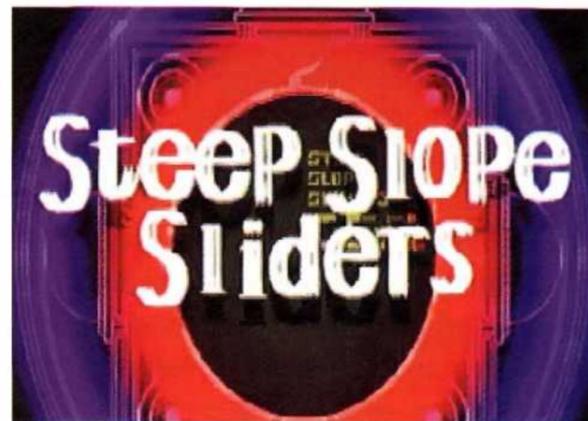
Betrete Davids Raum, wo Laura ihren Geliebten wiedertrifft. Nachdem David seinen Plan geschildert hat und hinausgegangen ist, benutzt du den Net-Computer, um dich

umzusehen und dich mit den verschiedenen Stockwerken des Summer Towers vertraut zu machen.



Fortsetzung folgt...

# STEEP SLOPE SLIDERS



Mit Steep Slope Sliders hat das beste Snowboard-Game aller Zeiten seinen Weg auf den Saturn gefunden – es strotzt nur so vor versteckten Fahrern und Kursen. Wir helfen dir, wirklich alle Extras in diesem rasanten Schneespektakel aufzuspüren.

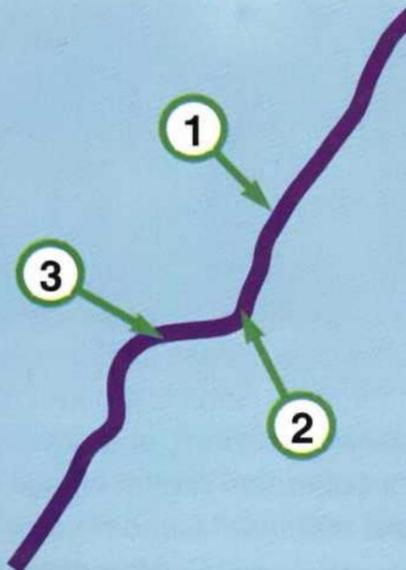
## DIE KURSE

### EXTREME 00 - RUSSLAND

1. Versuche, diese Stelle möglichst geradlinig anzugehen, damit du die Felsen mit einem einzigen Sprung überwinden und dadurch eine Menge Zeit sparen kannst.

2. Vor dem Wald gibt es einen großen Felsen, an dem du unheimlich an Höhe gewinnen kannst, wenn du ihn schnell genug angehst. Dies gibt dir die Möglichkeit, eine halsbrecherische Luftakrobatik-Einlage hinzulegen, bevor du landest. Hüte dich vor den Bäumen, die dir immer genau im Weg stehen.

3. Vor der scharfen Rechtskurve, die in die Zielgerade mündet, siehst du zu deiner Linken eine Hütte. Nimm die Kurve am äußersten linken Rand, wo du zu einem schrägen Felsen kommst. Sobald du diesen erreichst, drückst du A, um zu springen. Wenn du alles richtig gemacht hast, wirst du in die Luft katapultiert und landest anschließend auf dem Dach der Hütte.



### EXTREME 01 - USA

1. Nach einer kurzen Rechtskurve folgt eine riesige Rampe auf der rechten Seite des Kurses. Du mußt deinen Anfahrwinkel und das Timing deines Sprunges auf die Rampe genau hinkriegen, sonst bleibst du am Fuß der Rampe hängen und verlierst wertvolle Zeit. Wenn du den Trick mit der Rampe richtig hinbekommst, kannst du am Ende der Rampe einen gewaltigen Sprung vollführen, der dir eine gute Möglichkeit für ausgefallene Kunststückchen bietet.

2. Nach der großen Rampe siehst du links einen Lastwagen, der zunächst eine Gefahr darzustellen scheint. Man kann ihn allerdings zu seinem eigenen Vorteil nutzen, indem man direkt daraufspringt und ihn als Rampe benutzt. Vor der Landung auf dem Dach der Hütte ganz links kannst du wieder ein paar Stunts hinlegen.

3. Statt genau in der Mitte der Schlucht hinunterzufahren, springst du auf die linke Begrenzung und surfst dort für eine Weile entlang, bevor du dich für eine Absprungstelle entscheidest und noch ein paar Tricks vollführst.



### EXTREME 02 - JAPAN

1. Wenn du dich der ersten scharfen Linkskurve näherst, siehst du auf der rechten Seite einen Torbogen. Wenn du schnell genug bist, kannst du herumdrehen und ihn durchfahren. Danach folgt eine Stelle, an der du geradewegs nach unten fällst und dabei ein paar spektakuläre Tricks zeigen kannst.

2. Nach der kleinen Farm, an der dich der Hund verfolgt, folgt auf der rechten Seite eine Rückwärtsrampe. Es ist möglich, mit einer flinken Drehung auf die Rampe auszuscheren und dabei seine Kunstfertigkeit zu zeigen.

3. Am Ende des Kurses mußt du dich so weit rechts wie möglich halten. Kurz vor den Zuggleisen zur Rechten folgt eine Rampe, die über die Brücke des Tracks führt. Benutze sie, um den Kurs auf besonders spektakuläre Weise zu beenden.

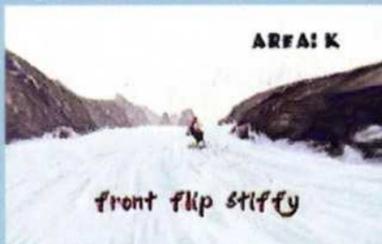


### EXTREME 03 - ITALY

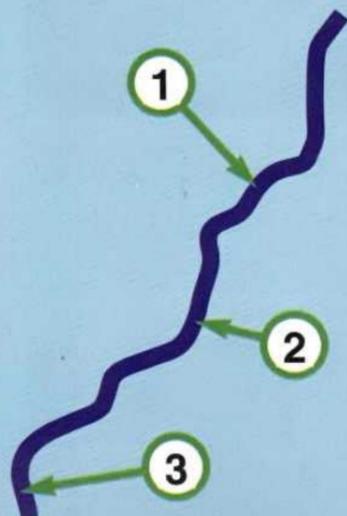
1. Nach einem Drittel des Kurses kommt ein massives Gefälle. Du kannst die Sache noch aufsehenerregender machen und länger für Stunts in der Luft bleiben, wenn du dich ganz oben rechts von dem Baum hältst und die kurze Rampe benutzt.



2. In der Mitte des Kurses folgt eine Reihe von vier großen Felsen, direkt vor den Bäumen und dem Tunnel. Wenn du richtig heranfährst, so daß du rechts den ersten Felsen triffst, kannst du ihn als Rampe benutzen und dich über die anderen Felsen hinwegkatapultieren lassen, während du auf halber Höhe ein paar tolle Tricks vorführst.



3. Am Ende des Kurses auf der rechten Seite des Gebäudes gibt es ein Geländer, auf das man springen kann, um noch mehr Tempo zu gewinnen. Anschließend springt man wieder herunter und schließt den Kurs mit ein paar grandiosen Tricks ab.



### ALPINE - NAEBA PRINCE

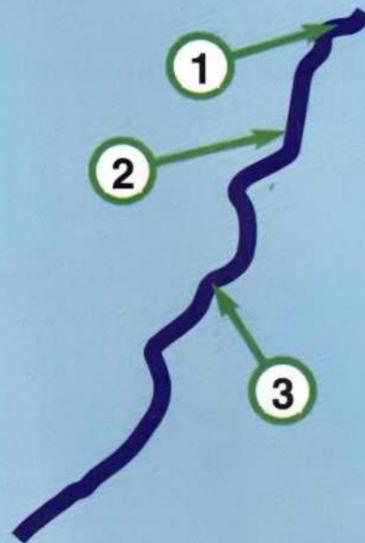
1. Auf diesem Kurs gibt es nur wenige wertvolle Punkte, an denen du Kunststücke vollführen kannst. Direkt am Start drückst du A und springst hoch, um genug Höhe für einen oder zwei Stunts zu gewinnen.



2. Hier folgen zwei tückische Abschnitte, die man zwischen den Slalom-Strecken bewältigen muß. Im ersten Abschnitt gibt es gegen Ende auf der rechten Seite eine Schneebank, die man als Rampe zu einem Sprung für ein paar Stunts benutzen kann.



3. Auf der zweiten Slalomstrecke nach der zweiten Flagge rechts siehst du eine gebogene Schneebank, von der man ein paar dynamische Stunts ausführen kann, um eine Menge Punkte zu machen.



### SNOW BOARD PARK - NEUSEELAND

1. Nachdem du das erste verlassene Auto gesehen hast, hältst du dich rechts, bis du ein gelbes Brett mit einem roten Pfeil erkennst, der nach links weist. Anstatt links abzubiegen, fährst du weiter geradeaus auf das gelbe Brett zu und springst von der kleinen Schneebank rechts ab. Mit ein bißchen Glück landest du oben auf einer riesigen Sprungschanze, an deren Ende du einen gewaltigen Sprung mit tollen Stunts vollführen kannst.



2. Wenn man die Rampe vor der Holzhütte benutzt, kann man die Hütte überwinden und von den Holzbrettern auf der anderen Seite abspringen. Dies ist nicht nur eine großartige Abkürzung, sondern auch eine gute Gelegenheit, ein paar gute Tricks vorzuführen.

3. Auf dem letzten Drittel des Kurses folgt ein weiterer roter Pfeil, der nach links weist und an einem Drahtzaun angebracht ist. Ignoriere den Pfeil und wende dich ganz nach rechts. Durchfahre das Loch im Zaun und springe danach über die Wippen. Halte dich rechts. Es folgt eine weitere Abkürzung rechts von der Hütte, wo du an einem großen Wasserrohr entlangfahren und am Ende springen kannst.



### HALF PIPE - KANADA

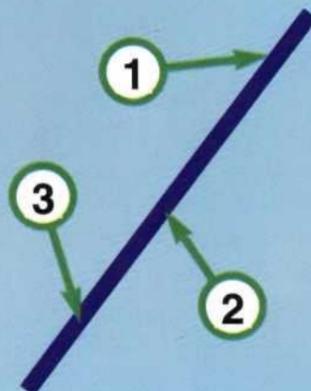
1. Wenn du den Geschwindigkeitsrekord auf dem Half Pipe-Kurs brechen willst, könnte das nicht einfacher sein. Wähle einfach Racer (bei weitem der schnellste Fahrer), lehne dich zurück und drücke nicht einmal einen Button. Indem Racer die Strecke geradewegs in der Mitte hinunterfährt, erreicht er die unschlagbare Zeit von 0:26:04.



2. Die besten Fahrer auf dem Half Pipe-Kurs sind Boy und Alien. Diese beiden Charaktere springen höher als die anderen und haben damit mehr Zeit, in der Luft durch raffinierte Tricks Punkte zu machen.



3. Vergiß nicht, daß nur deine fünf besten Trick-Scores für die Gesamtauswertung zählen. Am besten konzentrierst du dich deshalb darauf, möglichst bis zu 10 verschiedene Trick-Kombinationen auszuführen, die dir genug Zeit geben, um zwischen den Sprüngen Schwung zu holen.



## BONUSKURSE

In Steep Slope Sliders gibt es vier Bonuskurse. Diese Tracks bieten eine Menge Spaß und sind unterschiedlich anspruchsvoll – von kinderleicht bis knüppelhart ist alles dabei. Um an die Bonuskurse heranzukommen, mußt du folgendes tun: Füge zunächst die vier Bonuscharaktere deinem Roster zu. Es handelt sich dabei um Boy, Racer, Alien und Baldie (siehe Bonus-Racers, um herauszufinden, wie's geht). Sobald alle acht Charaktere anwählbar sind, beendest du jedes einzelne Rennen mit jedem Charakter, dann bekommst du Zugang zu den folgenden versteckten Bonus-Tracks.

### ASTEROID

Um auf den Asteroid-Kurs zu gelangen, hältst du den rechten und den linken Shoulder-Button gedrückt und wählst den Extreme 00-Kurs.

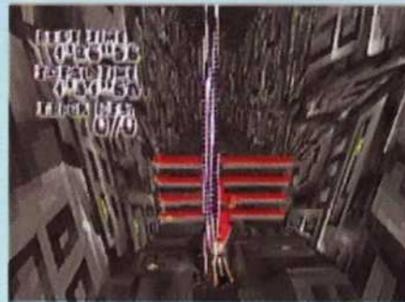
Wie der Name schon sagt, handelt es sich beim Asteroid-Kurs um ein Asteroidenfeld im Weltall. Die Racer müssen eine relativ gerade, wellige Strecke hinabfahren, auf der es jede Menge Möglichkeiten für Stunts gibt. So kann auch der lahmste Spieler seinen Trick-Punktstand noch etwas aufwerten.



### ARTIFICIAL VALLEY

Um auf den Artificial Valley-Kurs zu gelangen, hältst du den linken und den rechten Schulter-Button gedrückt und wählst den Extreme 01-Kurs an.

Dieser Bonus-Track ist eindeutig eine Referenz an eine berühmte Szene aus Star Wars. Man bewegt sich dabei durch einen langen, gewundenen Graben, der so schmal ist, daß man Schwierigkeiten hat, nicht mit den Seitenwänden zu kollidieren. Es ist fast unmöglich, hier irgendwelche Kunststückchen zu vollführen. Hier geht's vor allem um Tempo, und der beste Charakter für diesen Kurs ist Racer.



### SOUTH POLE

Um auf den South Pole-Kurs zu gelangen, hältst du den linken und den rechten Schulter-Button gedrückt und wählst den Extreme 02-Kurs an.

South Pole ist ein Kurs, der sich nur sehr schwer bewältigen läßt. Das Ganze spielt sich auf Eisschollen ab, und der Spieler muß dabei von einer zur nächsten springen, um zum Ziel zu gelangen. Du kannst das Rennen auch dann fortsetzen, wenn du vom Kurs abkommst, indem du dich am Rande des Tracks im Wasser fortbewegst. Aber auch wenn es dir gelingt, danach noch eine Rekordrundenzeit hinzulegen, wird der Rennkommentator sagen: „Er hat einen schrecklichen Fehler gemacht.“



### ASTRO PIPE

Um auf den Astro Pipe-Kurs zu gelangen, hältst du den linken und den rechten Schulter-Button gedrückt und wählst den Extreme 03-Kurs an.

Astro Pipe ist ein Traumkurs für Stunt-Fans. Es handelt sich dabei im wesentlichen um eine Art Drahtgittermodell des Half Pipe-Kurses, nur daß er sich diesmal im Weltraum befindet und man sich mit den Auswirkungen der Schwerelosigkeit konfrontiert sieht. Man bleibt viel länger vom Boden weg als sonst und kann deshalb die abenteuerlichsten Tricks und Stunts realisieren. Trotzdem bleibt der Kurs eine echte akrobatische Herausforderung, denn es geht um die gigantische Summe von 3.000 Trick-Punkten.



**DIE FAHRER**

**SABINE**

Sabine ist nicht nur das einzige Mädels in der Snowboardtruppe, sondern als Schweizerin auch sehr gut auf den alpinen Pisten unterwegs. Sie ist sehr wendig und schnell und erweist sich damit als gute Allrounderin, die alle Strecken gut meistert.



**ANTONIO**

Tony stammt aus einer guten italienischen Familie, die schon immer begabte Skifahrer hervorgebracht hat. Tony, das schwarze Schaf, hat sich fürs Snowboarden entschieden – er ist schnell, aber seine Stunts sind nicht so raffiniert wie die der anderen.



**CHRIS**

Chris ist ein echter Snowboarding-Profi und der beste Athlet von allen vier Fahrern. Mit ihm kann man die Strecken mit höchster Geschwindigkeit hinunterbettern. Einsteiger könnten bei dieser Geschwindigkeit Probleme bekommen.



**MATT**

Matt hat eine Vergangenheit als Aikido-Kampfsportler, womit er sogar bestens in ein Beat 'em Up-Game passen würde. Mit seiner Beweglichkeit und Stärke legt er von allen vier Fahrern die besten Stunts hin, was eine Menge Extrapunkte einbringen kann.



**BONUSFAHRER**

**RACER**

Du wirst mit Racer belohnt, wenn du auf dem Alpenkurs die beste Zeit erreichst. Racer ist weit und breit der schnellste Fahrer von allen Charakteren. Weil er so flott unterwegs ist, kann er keine Tricks vollführen, womit man auf die begehrten Extrapunkte verzichten muß. Die Zeit dürfte hervorragend werden.



**ALIEN**

Du bekommst das Alien mit dem irren Blick, wenn du den Snowboard Park mit Bestzeit absolvierst. Dieser Kerl legt von allen Fahrern im Spiel die besten Stunts und Tricks hin. Seine großen Sprünge machen ihn zum Stunt-Großmeister, allerdings zeigt er Schwächen, was die Geschwindigkeit angeht.



**BOY**

Boy kannst du anwählen, wenn du auf dem Extreme 01-Kurs insgesamt die meisten Trick Points erreicht hast. Seine Leichtigkeit und jugendliche Agilität machen ihn zum zweitbesten Akrobaten nach dem Alien. Erwartungsgemäß hat er leider ein paar Probleme, auf Touren zu kommen.



**BALDIE**

Der an den gleichnamigen Glatzkopf aus der TV-Serie „Baldie“ erinnernde Pisten-Rowdie wird anwählbar, wenn du in der Half Pipe den Tricks Score-Rekord gebrochen hast. Baldie ist der beste Allrounder im Spiel und damit die erste Wahl für die meisten Kurse. Seine Bekleidung ist nicht gerade wintertauglich.



**VERSTECKTE BONUSFAHRER**

**GLASSES**

Für die weiblichen Spieler unter den Saturn-Freaks gibt es neben Sabine noch ein weiteres Girlie zur Auswahl. Das nette Mädchen namens Glasses, das passenderweise eine Brille trägt, findet man, wenn man den linken Schulter-Button hält und bei der Wahl von Boy A drückt.

**LOLITA**

Die dritte und letzte Abgeordnete der Frauen-Fraktion ist Lolita, ein Punk-Girl mit Sonic-Frisur und erstaunlichen Stunt-Fähigkeiten. Du kannst sie anwählen, indem du den rechten Schulter-Button hältst und bei der Auswahl von Boy A drückst.

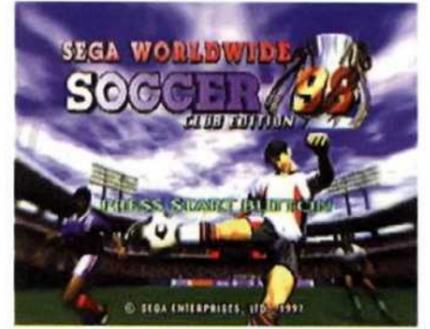
**DOG**

Tierisch Spaß bereitet dieser Bonusfahrer namens Dog. Ihn kannst du anwählen, indem du den linken Schulter-Button hältst und bei der Auswahl von Baldie A drückst. Übrigens, es handelt sich bei ihm um denselben Hund, der dich auf dem Extreme 02-Kurs verfolgt hat.

**PENGUIN**

Dieser lustig aussehende Pinguin kann angewählt werden, indem man den rechten Schulter-Button gedrückt hält und bei der Auswahl von Baldie A drückt. Er rutscht die Berge Pinguin-gemäß recht flink und wendig hinunter. Schwächen hat er kaum.

# WORLDWIDE SOCCER '98



Mit World Wide Soccer '98 haben Sega kürzlich eines der besten und umfassendsten Fußball-Spiele aller Zeiten auf den Markt gebracht. Alle verfügbaren Cups und Meisterschaften zu gewinnen ist eine enorme Herausforderung, aber mit unseren Tips bringst auch du es zum Weltmeister.

## SCHIESSEN

Es lohnt sich selten, von außerhalb des Strafraums auf den Torwart zu schießen, außer wenn zwei Faktoren sich zu deinem Vorteil auswirken: Zunächst muß dein Spieler über sehr viel Kraft



und eine gute Technik verfügen, und zum zweiten muß der Torwart eine ziemliche Niete sein. Wie in den meisten anderen Fußball-Spielen ist auch in World Wide Soccer die Chance auf ein Tor am größten, wenn dein Spieler diagonal von der Seite in den Strafraum hereinläuft. Vergeiß auch nicht, den Ball immer wieder weiterzuschießen



und aufs Tor zuzurennen. Sehr oft wird der Ball in WWS '98 vom Torwart zurückgeworfen, oder er prallt vom Pfosten ab. Wirft der Torwart den Ball zurück, ist das eine gute Gelegenheit für Kopfbälle.

## TACKLING

Viele WWS '98-Spieler machen den Fehler, beim Tackling des Gegners lediglich den A-Button zu drücken, der ein Slide Tackle bewirkt. Diese gewagte Technik führt oft zu einem Foul, woraufhin der Schiedsrichter einem im besten Fall die gelbe Karte zeigt. Dies wird insbesondere dann zum Problem, wenn du ein Turnier spielst, denn es dauert nicht lange, und deine halbe Mannschaft wird gegen schwächere Spieler ausgetauscht. Am besten benutzt man zum Tackling den B-Button, mit dem man einen sehr effektiven Schulterrempler ausführen kann. Auf diese Weise wird man selten des Fouls bezichtigt, selbst wenn der gegnerische Spieler zu Boden geht. Den Slide Tackle solltest du wirklich nur als allerletztes Mittel einsetzen, wenn der Angreifende beispielsweise nahe daran ist, deinen letzten Verteidigungsposten zu überwinden.



geht. Den Slide Tackle solltest du wirklich nur als allerletztes Mittel einsetzen, wenn der Angreifende beispielsweise nahe daran ist, deinen letzten Verteidigungsposten zu überwinden.

## STRAFEN UND ELFMETER

Um das Beste aus den wichtigen Strafstoßen herauszuholen, mit denen du es im Lauf eines Matches immer wieder zu tun hast, lohnt es sich, in den Kicker-Auswahlscreen zu gehen, wenn du dein Team zusammenstellst. Wähle (genau wie bei Eckbällen) den Spieler mit der besten Technik (nicht Schußkraft!). Denke daran, daß der Spieler mit der besten Technik am besten mit dem Ball umgehen kann und daher die größten Chancen hat, ein Tor zu erzielen. Wenn du Elfmeterschießen gegen den Computer machst, schießt du direkt in die Mitte des Tors, denn der Computer-Torwart hechtet bei den ersten beiden Versuchen



immer nach links. Für die meisten deiner Penalties setzt du den Special Shot (zweimal den A-Button drücken) ein – ein harter, tiefer Schuß, der für den Torwart nur schwer schnell genug zu erwischen ist.



immer nach links. Für die meisten deiner Penalties setzt du den Special Shot (zweimal den A-Button drücken) ein – ein harter, tiefer Schuß, der für den Torwart nur schwer schnell genug zu erwischen ist.

## PASSEN



Jedes hervorragende Team in der Geschichte des Fußballs beweist, daß die Kunst des Passens zu den wichtigsten Bestandteilen von gutem Fußball gehört – so ist es auch in WWS '98. Halte den Ball in Bewegung, während du dich auf dem Spielfeld nach vorne arbeitest. Wiederholte schnelle Pässe sind der Schlüssel zu einem flotten Angriff und einer effektiven Verteidigung. Übe den Einsatz von „Eins Zwei“ (rechter Shoulder-Button und B-Button), um deinen Gegner aus dem Konzept zu bringen.



## KOPFBÄLLE UND BICYCLE KICKS



Um den Ball richtig zu köpfen oder einen Bicycle Kick auszuführen, mußt du warten, bis der Ball sich direkt über deinem Spieler in der Luft befindet. Nutze den Schatten des Balls, um den richtigen

Platz für deinen Spieler zu ermitteln. Am erfolgreichsten ist man mit Kopfbällen und Bicycle Kicks, wenn der Ball von einem Gegner oder vom Torhüter abgefangen und zurückgeworfen wurde. Auch Ecken eignen sich sehr gut für Kopfbälle, wenn du deinen Spieler am Rande des Strafraums platzierst und den Eckball an ihn weitergibst.



## STRATEGIE



Jedes Team in WWS '98 hat ganz charakteristische Strategien, an die man sich anpassen muß. Nimm dir Zeit, um deine Performance zu beobachten, und arbeite neue Strategien aus, mit denen du

deinen Gegnern kontern kannst. Falls du beispielsweise zwei Tore von den gegnerischen Flügelspielern eingesteckt hast, kann es sein, daß du nach dem Sweeper-System gespielt hast und dein als Sweeper fungierender Spieler einfach nicht schnell/gut genug ist. In diesem Fall solltest du dich lieber für eine Flat Back Four oder Linienverteidigung entscheiden, damit beide Flügel gut geschützt sind.

## ECKBÄLLE

Eckbälle, richtig eingesetzt, können im Fußball über Sieg oder Niederlage entscheiden. Nimm dir Zeit bei der Auswahl deiner Kicker, wenn du dein Team zusammenstellst. Du kannst festlegen, welcher



Spieler während des Matches die Eckbälle ausführt. Entscheide dich immer für den Spieler mit der besten Technik, denn er arbeitet am genauesten, wenn es ums Anspielen eines Teamkameraden im dicht bevölkerten Torraum geht. Wenn du deinen Eckball ausführst, solltest du immer einen



oder zwei Spieler am Rande des Strafraums platzieren, denn sie machen sich baldmöglichst nach dem Eckball in Richtung Tor auf und sorgen so bei der gegnerischen Verteidigung für Verwirrung.

## EINWÜRFE

Wenn du in WWS '98 den Ball zurück aufs Feld wirfst, solltest du das nie in Richtung auf dein eigenes Tor tun, denn dann nimmt das gegnerische Team sofort den Ball in Besitz. Stattdessen solltest du versuchen, den Ball so weit wie möglich zu deinem nächsten ungedeckten Spieler in Richtung gegnerisches Tor zu werfen.



## SPECIAL MOVES

Hier sind ein paar Moves für WWS '98 aufgelistet, die nicht im Handbuch stehen:

**Light Chip** – Drücke zweimal C, um den Ball leicht anzuschneiden.

**Back Heel** – Drücke weg und B gleichzeitig.

**Fake Turn** – Drücke das Steuerkreuz zweimal in beide Richtungen, um eine schnelle Drehung vorzutäuschen.

**Overhead Flick** – Drücke das Steuerkreuz vorwärts, weg, vorwärts und drücke B, um den Ball über den Kopf deines Spielers hinwegfliegen zu lassen.



**Quick One Two** – Drücke den rechten Shoulder-Button und B, um den Ball zu deinem nächsten Kameraden zu passen. Dieser schießt den Ball umgehend zu dir zurück. Sobald du den Paß ausgeführt hast, kannst du in jede beliebige Richtung rennen, und der Paß zurück landet trotzdem immer vor den Füßen deines Spielers.

**Special Shot** – Wenn dein Spieler sich im gegnerischen Strafraum befindet, drückst du zweimal A für einen besonders niedrigen Schuß.

**Instant Cross** – Platziere deinen Spieler auf einer der beiden Seiten des gegnerischen Strafraums und drücke C.



# 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

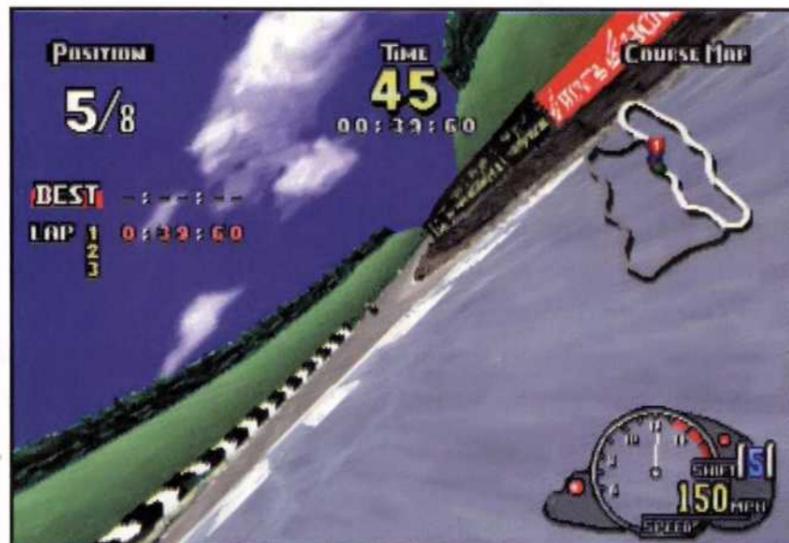
Jedes Spiel ist mindestens drei Monate im Wertungskatalog enthalten. Wird eine Bestleistung nicht mehr übertroffen, bekommt der Spitzenreiter ein Spiel nach Wahl.

- 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

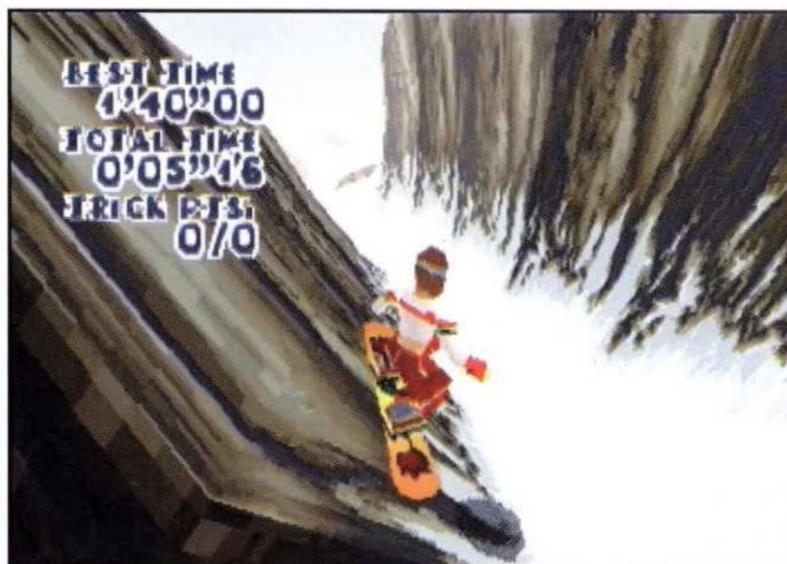
Wer fährt die schnellste Rundenzeit im Time Trial-Modus auf dem TT-Course? Das gewählte Motorrad ist egal!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Altunkaya Ayhan	1:03.58	3
2.	(2)	Neuke Frank	1:04.80	9
3.	(3)	Möring Andy	1:05.88	9
4.	(4)	Tschenschter Michael	1:05.92	8
5.	(5)	Eger Enrico	1:07.20	9
6.	(6)	Hützen Andre	1:09:80	4

## STEEP SLOPE SLIDERS

Wer fährt auf der Strecke Extreme 01 (2. Strecke) die schnellste Zeit. Welchen Charakter ihr nehmt und wie viele Trickpunkte ihr erhaltet, ist unwichtig.



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu)	Montada Michael	1:11:86	1
2.	(Neu)	Kühlen Kai	1:12:43	1
3.	(Neu)	Pomarico Michele	1:14:50	1
4.	(Neu)	Mimkes Gerrit	1:16:16	1
5.	(Neu)	Van Bergen Michael	1:16:30	1
6.	(Neu)	Mattern Jens	1:17:30	1

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

## FIGHTERS MEGAMIX

Ein halbes Jahr nach der Eröffnung des Fighters Megamix-Wettbewerbes steht endlich der Sieger fest. Dimitri Hörig prügelte sich in 1:09:39 Minuten durch den Kurs!! Als Belohnung bekommt er ein Spiel nach Wahl!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Hörig Dimitri	1:09:39	5

## WINTER HEAT I

NEU

Wer schafft in Winter Heat den weitesten Sprung auf Skiern? Der gewählte Charakter und Spielmodus ist dabei egal!

## WINTER HEAT II

NEU

Wer schafft in Winter Heat die höchste Gesamtpunktzahl? Der gewählte Charakter ist nicht von Interesse.

## 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.	(1)	Zeibig Mike	28:853	2
2.	(Neu)	Schulenberg Dirk	29:040	1
3.	(2)	Neumann Uwe	30:896	2

SCORE ATTACK

COUPON

Ein Foto liegt bei!  
 Videokassette liegt bei!  
 Bereits platziert

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
 Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_  
 Postleitzahl, Wohnort \_\_\_\_\_

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

System \_\_\_\_\_  
 Titel \_\_\_\_\_  
 Meine Bestleistung \_\_\_\_\_

Datum, Ort \_\_\_\_\_  
 Unterschrift \_\_\_\_\_

# Mailbox

Die Umstellungen des Sega Magazins im letzten Monat brachten die erhoffte positive Resonanz. Besonders die Umfangsreduzierung der Tips & Tricks-Seiten und die im Gegenzug eingeführten Poster stießen auf Zustimmung. Ähnlich positiv wurden die Layout-Überarbeitung und die Erweiterung der Mailbox aufgenommen. Einzig und alleine, daß der Gesamtumfang des Sega Magazins auf 84 Seiten zurückging, sorgte für die erwartete Kritik. Ausschlaggebend hierfür waren jedoch sowohl redaktionelle als auch wirtschaftliche Gründe. Zum einen lassen sich 100 Seiten mangels Spieleneuveröffentlichungen derzeit nicht sinnvoll füllen, zum anderen rechnet sich ein derartiger Umfang augenblicklich aufgrund der mäßigen Marktsituation von Sega nicht. Ihr dürft sicher sein, daß ihr dennoch nichts wichtiges im Sega Magazin verpaßt. Schon ab der nächsten Ausgabe werden wir euch mit zahlreichen Informationen zu Segas neuer Konsole versorgen können, von der leider erst nach Redaktionsschluß der letzten Ausgabe bekannt wurde, daß sie erst 1999 in Europa erscheinen wird. Wir werden euch bis zur Veröffentlichung der nächsten Sega-Maschine in gewohnter Form über den Sega-Markt auf dem laufenden halten. Dabei zählen wir natürlich auf eure Unterstützung, schließlich soll das Sega Magazin irgendwann auch das 100er-Jubiläum feiern können.

Eure Sega Magazin-Crew

## Segas neue Konsole

1. Wird die neue Konsole Internet-tauglich sein bzw. wird man Angebote wie den Sega-Channel nutzen können?

 Man darf davon ausgehen, daß die neue Konsole für das Internet geeignet sein wird, zumindest mit einem zusätzlichen Modem. Da der Sega-Channel mittlerweile auch in Amerika eingestellt wurde, darf man aber davon ausgehen, daß es keinen derartigen Service für Segas neue Konsole geben wird. Die Spiele sind mittlerweile einfach zu groß, als daß man sie einfach downloaden könnte.

2. Da die neue Konsole wohl keinen internen Speicher haben wird: Wieviel wird ungefähr eine Memory Card kosten, und wieviel Speicher wird sie haben?

 Derartige Karten kosten immer zwischen DM 25,- und DM 50,-. Wieviel Speicher die Memory Card haben wird, steht noch nicht fest.

3. Bei der neuen Konsole ist doch Windows CE installiert. Kann man dann etwa nicht mal die Einstellungen speichern? Und wird gleich mit dem Gerät ein Spiel ausgeliefert?

 Gerade wenn ein Betriebssystem fest installiert ist, darf man davon ausgehen, daß Einstellungen abgespeichert werden. Ich glaube nicht, daß ein Spiel mitgeliefert wird. Dies würde nur den Preis in die Höhe treiben!

4. Hat die neue Konsole einen extra Audioausgang wie der Mega Drive1?

 Noch ist nichts darüber bekannt.

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)

**5. Habt ihr schon viele e-Mails bekommen?**

**SEGA** Wir bekommen täglich zwischen 20 und 30 Briefe per Internet.

**6. Zur Zeit erscheinen in Deutschland ja nur wenige Saturnspiele, aber werdet ihr auch bei 84 Seiten bleiben, wenn die neue Konsole erschienen ist und dementsprechend wieder mehr zu berichten ist? Erhöht doch lieber den Preis um einige Pfennige und berichtet dafür dann ausführlicher.**

**SEGA** Sobald sich die Nachrichtenlage bessert, steigt auch der Umfang vom Sega Magazin wieder an.

**7. Die Helmi-Comics sind klasse!**

**SEGA** Danke für das Lob.

**8. Auf welche Spiele kann man beim Erscheinen der neuen Konsole hoffen?**

**SEGA** Man wird mit Virtua Strike 2, Virtua Fighter 4, Daytona USA 2 und Lost World rechnen können.

**9. Wird ein Sonic-Spiel dabei sein?**

**SEGA** Derzeit ist davon nichts bekannt.

**10. Könnt ihr denn wenigstens andeuten, wann die neue Konsole weltweit zu haben ist? Auf Segas Homepage steht, daß die Konsole erst 1999 in Amerika erscheinen wird. Ein Täuschungsmanöver?**

**SEGA** Nein, dies ist leider kein Täuschungsmanöver, denn kurz nach Redaktionsschluß wurde bekannt, daß die neue Konsole erst 1999 in den USA und in Europa auf den Markt kommt.

**11. Wird die neue Konsole DVD-fähig sein?**

**SEGA** Dies wird erst kurz vor der Auslieferung definitiv feststehen.

**12. Wieviele Control Pads kann man ohne Zusatzgeräte an die Konsole anschließen?**

**SEGA** Mindestens zwei, wahrscheinlich sogar vier.

**13. Die Konsole wird PC-kompatibel sein. Kann man sie auch an einen PC anschließen bzw. hat sie PC-kompatible Anschlüsse?**

**SEGA** Falsch, die Konsole wird nicht PC-kompatibel sein, sie wird nur eine ähnliche Architektur haben.

**14. Ist die Menüführung der Konsole in deutsch?**

**SEGA** Sicherlich.

**15. Themenwechsel: Wann seid ihr endlich im Internet?! Auch wenn nur wenige Leser über einen Zugang verfügen, könntet ihr aber doch wenigstens auf einem Server eurer Schwesterzeitschriften (PC Games, PC Action) eine Seite veröffentlichen. Dies macht doch kaum Arbeit. Einfach eine Seite, auf der ihr wenigstens ab und zu neue Informationen über Sega bringt. Das ist eine Angelegenheit von 5 Minuten!**

**SEGA** Leider rechnet sich dieser Aufwand nicht besonders, wir werden aber demnächst auf der Internetseite von Sega Deutschland zu Gast sein.

*Andreas Klingler, 64625-Bensheim*



**SEGA MAGAZIN 2/98**

**Frage des Monats**

Mich nerven die ständigen Anfragen, ob diese oder jene Konsole besser ist als die Sega-Saturn-Konsole. Eine 32 Bit-Konsole kann mit einer 64 Bit-Konsole nur hinsichtlich ihrer technischen Daten verglichen werden, und selbst dann vergleicht man Äpfel mit Birnen. Ich habe neben meinem Saturn noch ein N 64 und habe mit beiden Konsolen Spaß. Ausschlaggebend für ein gutes Spiel sind doch nicht nur Tausende von Transparenz-Effekten oder sonstigem Schnickschnack, sondern vor allem die Langzeitmotivation und der Spielwitz, und das alles stimmt beim Saturn allemal!!!

Absolut korrekt!

1. Euer Special in der Ausgabe 2/98 war ja ganz schön mutig, denn die Behauptung, Segas neue Konsole erreiche oder übertreffe sogar die Model 3-Leistung, wird doch von vielen angezweifelt! Ich hoffe, da spielt ein gewisser Zweck-Optimismus bei euch keine Rolle! Schließlich ist das Model 3-Board ja wohl ein ziemlich teures Stück Hardware, und der Gedanke, daß Sega das zu einem Preis von maximal 499,- DM in das heimische Wohnzimmer stellen wird, erscheint mir doch ziemlich gewagt... Es sei denn, Sega veröffentlicht kurz danach Model 4, um den gebührenden Abstand der Konsolen zu den Arcade-Maschinen wieder herzustellen! Trotzdem: Solange keiner die Konsole gesehen hat, der wirklich sagen kann:

„Ja, das Ding bringt Model 3-Leistung“, kann ich das erst einmal nicht glauben! Versteht mich nicht falsch: Auch ich wünsche mir, daß eure Voraussagen zutreffen, denn ich glaube, daß eine Konsole mit Model 3-Leistung (und entsprechender Software) die letzte Chance für Sega auf dem Konsolenmarkt ist! Aber wie oft haben wir in der Vergangenheit schon großspurige Ankündigungen erlebt...

Ich erinnere nur an die angeblichen Fakten und Polygonzahlen, die damals über die Sony PlayStation, den Sega Saturn und das Nintendo 64 verbreitet wurden! Im Endeffekt stellte sich dann meistens heraus, daß, wenn wirklich diese Anzahl von Polygonen auf dem Bildschirm dar-

gestellt wurde, sie entweder untexturiert und wahrscheinlich nicht mal geshaded waren (PlayStation) oder man dann keine Performance für Musik und Sound mehr hatte (N64), von Gegner-AI und anderen Programmroutinen, die ja auch Rechenleistung benötigen, ganz zu schweigen. Und das soll diesmal anders sein? Schwer zu glauben...

**SEGA** Wenn man etwas in einer Massenserie herstellt, wird es zwangsläufig günstiger. Das N64-Chipset hätte vorher auch einige tausend Dollar gekostet, während es in Millionenauflage erschwinglich wurde. Gleiches gilt für das Sega

## Die alternativen Charts

### Folge 16: Die Entwickler arbeiten für Segas neue Konsole

# 1



#### Fighters Megamix Best Of AM2-Compilation

1. AM2  
Virtua Fighter 4, Daytona USA 2 u.v.a.
2. Core  
Herdy Gerdy & Marc Avory
3. Electronic Arts  
FIFA 99 im Anmarsch?
4. Capcom  
Street Fighter & Co.
5. Game Arts  
Grandia 2, GunGriffon3?
6. Shiny Entertainment  
Messiah flattert los!
7. Treasure  
Neues von den Gunstar Heroes-Machern
8. Sonic Team  
Yuji Naka will es nochmal wissen...
9. Acclaim  
Probe & Iguana werkeln bereits...
10. Lobotomy  
3D-Shooter der Extraklasse

Sendet euren Leserbrief an folgende Adresse:  
**Computec Verlag • SEGA Magazin**  
 Kennwort: Mailbox • Roonstraße 21  
 90429 Nürnberg

Magazin. Eine einzige Ausgabe würde etwa DM 100.000,- kosten, greifen jedoch über 50.000 Leser zu, wird es erschwinglich. Davon abgesehen: Insider haben bereits Virtua Striker 2 in einer 1:1-Umsetzung auf der neuen Konsole laufen gesehen..

2. Ferner glaube ich, daß eure Vergleiche (Konsole X hat Y mal mehr Rechenleistung als Konsole Z) doch wenig aussagekräftig sind! Ich hoffe, ihr versteht das nur als groben Anhaltspunkt. Denn wenn man manche Spiele auf der PlayStation mit dem N64 vergleicht, ist es doch erstaunlich, wie gut die PSX immer noch aussieht, da helfen auch keine Rechenspielchen!

**SEGA** Diese Daten haben wir uns nicht aus den Fingern gesogen, sondern von einem renommierten Entwickler bekommen. Dazu wurde einfach die objektiv nachmeßbare Rechenpower (MIPS) mit den Daten der Konkurrenz verglichen.

3. Der letzte Punkt: Der Veröffentlichungstermin September '98 ist ja wohl gestorben, wenn SOA schon offiziell '99 sagt, können wir hier in Deutschland mit einem Launch nicht vor Mitte/Ende '99 rechnen. Ich hoffe, ihr bewältigt die lange Durststrecke!

**SEGA** Tja, aus einem 98er-Release wird leider nichts, allerdings sollte die Konsole Anfang 1999 in Deutschland erscheinen. Mit eurer Unterstützung schaffen wir die Durststrecke sicher.

So, das war's an Kritik. Nichts, was ihr nicht schon gehört hättet, nicht wahr?

*Oliver Kitzing*

## WINDOWS

1. Die Layout-Begradigung ist Geschmackssache, aber daß in dem ganzen Heft 2/98 kein einziger Action Replay/Gamebuster-Code abgedruckt war, gab mir doch zu denken. Statt dessen Tips wie „Vermeide den Kontakt mit dem Felsen auf der Innenseite dieser Kurve, denn das würde gehörigen Schaden anrichten“. Dazu riesige Grafiken von eher schlichten Strecken. Auch die Lesertips fehlen.

**SEGA** Wir hatten schon massenweise Action-Replay-Codes zu allen wichtigen Saturn-Spielen, künftig bringen wir euch nur noch brandneue Codes, die wir noch nicht abgedruckt haben. Die aufwendig produzierten Streckenkarten sind nur in dieser Größe sinnvoll.

2. Das große Bill-Gates-Foto sieht aus wie Erich Honecker bei einer Personalentscheidung im Politbüro. Wenn in der neuen Konsole Windows CE zum Einsatz kommt, werden wir wohl bald „Allgemeine Schutzverletzungen und „Schwere Ausnahmefehler“ mitten in Adventures oder Polygonprügeleien anschauen dürfen, oder?



**SEGA** Bei dem Foto handelt es sich um ein offizielles Bild von Microsoft. Vor den von dir angesprochenen potentiellen Fehlermeldungen haben wir auch Angst!

**3. Am witzigsten sind wohl jetzt die Händleranzeigen. „Sega lebt...“, titelt da einer. Das erinnert mich an den leicht veränderten Werbespruch meiner Heimatstadt: „Halle ist nicht tot, es riecht nur etwas seltsam!“**

**SEGA** Ja, es ist alles eine Frage des Blickwinkels.

*Dietmar Sievers, 06124 Halle*

## SCHÖN & SCHLECHT

Ich bin ein langjähriger, überzeugter Leser des SEGA Magazins. Doch die Ausgabe 2/98 hat mich ehrlich gesagt wie noch keine andere zuvor enttäuscht. Deswegen möchte ich ein paar kritische Worte, Anregungen, aber auch Lob loswerden.

**1. Die CD fand ich dieses Mal richtig gut. Vor allem das Demo zu Steep Slope Sliders gefällt mir.**

**SEGA** Sehr schön! Die nächste CD (Winter Heat) müßte dir ähnlich gut gefallen!

**2. Die Idee mit der eMail-Adresse ist äußerst praktisch! Ihr solltet sie aber auch für andere Rubriken einrichten (z. B. Charts, Tips & Tricks...).**

**SEGA** Generell gilt die eMail-Adresse für alle Rubriken außer für die Tips & Tricks!

**3. Apropos Tips & Tricks: Ich dachte, ihr prüft alle Cheats nach, bevor ihr sie abdruckt. Das war aber bei Sega Touring Car wohl nicht der Fall. Denn bei euch ist rein zufällig genau der gleiche Fehler drin, den ein Konkurrenzblatt auch schon vor etwa einem Monat abgedruckt hatte...**

**SEGA** Das Datum 25.12.97 funktionierte bei unserer Version, nur die neueste PAL-Version wußte damit nichts anzufangen! Sorry!

**4. Ich kann Euch nicht ganz verstehen. Im März vergrößert ihr das Format des Sega Magazins, um schon im Januar weniger Seiten aufgrund gestiegener Druckpreise zu bringen. Wenn Ihr nun doch den Preis auf DM 6,- erhöhen und das alte Format nehmen würdet, wären dann wieder 100 Seiten drin?**

**SEGA** Gerade 1996 sind die Druckpreise aufgrund heftigen Papiermangels eklatant gestiegen. In unseren Augen ist eine Preiserhöhung überhaupt nicht sinnvoll, denn die 100 Seiten könnte man nicht füllen.

**5. Mir ist ja klar, daß es im Moment kaum noch etwas über Sega zu berichten gibt (außer den drei sehr interessanten Previews). Deswegen müßt Ihr aber doch keine Poster bringen, die Ihr selbst bis zuletzt nicht machen wolltet. Denn wenn es bei 84 Seiten bleibt, ist jede Seite kostbar – zu kostbar für Poster! Ich schlage deshalb wie Alexander Jost vor, den Back Catalogue nicht immer zu bringen (die Hitparade schon) und statt dessen Vergleiche mit Spielen aus dem gleichen Genre, wie sie Eure Schwesterzeitschrift PC Action auch anstellt, mit in die Tests zu bringen.**

**SEGA** Wie bereits gesagt: Es gäbe momentan nichts, mit dem man das Heft entsprechend füllen könnte, da halten wir Poster und die Hitparade noch für die beste Lösung.

**6. Warum stellt Ihr nicht einmal die PC-Version von Messiah vor, über die ja auch schon geschrieben wurde? Sie wird mit der der neuen Konsole identisch sein, oder?**

**SEGA** Wir wollen keine PC-Versionen als Spiele für Segas kommende Konsole verkaufen, außerdem wird die Konsolen-Version besser sein.

*Franck Heinze, 91207 Lauf*

## AB 45 ABWÄRTS?

1. Glückwunsch nachträglich zur fünfzigsten Ausgabe. Ich hoffe, ihr seid gut in das neue Jahr gekommen. Ich habe es nun auch endlich einmal geschafft, euch zu schreiben. Wie Ihr in der Ausgabe 50 erwähnt habt, hat sich einiges geändert, dazu aber später mehr. Ich lese Euer Mag seit der ersten Ausgabe und war immer sehr zufrieden, so daß ich es später auch abonniert habe. Leider stelle ich fest, daß mein Interesse von Ausgabe 45 an immer mehr nachgelassen hat. Früher habe ich das Magazin drei- bis viermal in zwei bis drei Tagen gelesen und freute mich schon auf die nächste Ausgabe. Bei der letzten Ausgabe war ich schon nach einer Stunde durch und überhaupt nicht so angetan. Ich bin über 30 und lege am liebsten RPGs und Action-Adventures in den Schacht, aber die haben ja wohl auch schwer nachgelassen. Lassen Sega und die anderen Entwickler den Saturn jetzt fallen wie eine heiße Kartoffel, nur weil dieses Jahr eine neue Konsole erscheinen soll? Bitte korrigiert mich, wenn ich was falsches schreibe, aber ich meine, ich hätte 1996 das erste Mal etwas über Grandia gelesen. Irgendwann stand mal was von einem 97er-Release im Heft. Mehrere Berichte haben mich auf dieses Spiel heiß gemacht, dann hieß es 1. Quartal '98, und jetzt kommt es gar nicht mehr nach Deutschland. Mir jetzt noch für ein Importspiel einen Adapter zuzulegen wäre wohl auch unsinning, da ja eine neue Konsole kommen soll.

 Gerade in Sachen RPGs sieht es auf dem Saturn toll aus, wie Titel wie Shining Force 3, Panzer Dragoon Saga, Grandia und Dragon Force II beweisen. Ein Importadapter für knapp DM 50,- lohnt sich gewiß, denn Grandia ist bereits in Japan erhältlich. Grandia (über das wir erst 1997 berichtet haben) hat sich übrigens auch in Japan um ein halbes Jahr verspätet!

12. Was habe ich mich gefreut auf Scud Race, die 64 Bit-Erweiterung und Virtua Fighter 3! Pustekuchen! Auch David Perry hat die Entwicklung von Wild Nine's eingestellt. Diese CDs kommen für die neue Konsole, hieß es, jetzt sind sie nicht mehr gut genug. Ich könnte mit meiner Kritik noch weiterfahren, was aber den sowieso schon zu langen Brief nur noch in die Länge ziehen würde. Ich weiß, ihr könnt nichts für die verschobenen Release-Daten, und ihr seid auch nicht schuld daran, daß ich so einseitig orientiert bin.

Wieso kommt aber für die Sega-Fans in Deutschland (Europe) immer alles so viel später? Sind wir nicht so viel wert, da wir immer den Rattenschwanz bilden? Kommt mir jetzt nicht mit Panzer Dragoon Saga oder anderen Highlights, die noch kommen sollen. Ich glaube erst daran, wenn ich diese Spiele selbst als PAL-Version im Schacht liegen habe. Dies war eigentlich einer der Gründe, warum ich von Nintendo zu Sega gewechselt habe. Vorerst glaube ich nur noch an das, was ich selber sehe oder gesehen habe!

 Es ist in der Konsolenwelt generell so, daß die USA und Japan in der Regel zuerst bedient werden, da geht es auch Sony- und Nintendo-Usern nicht anders.

13. Nun noch mal zu eurer letzten Ausgabe: Meinen Geschmack hat sie nicht getroffen. Die Tips & Tricks-Ecke ist gewöhnungsbedürftig, und mit Helmi kann ich auch nichts anfangen, obwohl ich Humor besitze. Liebe Sega-Crew, ich kann mir gut vorstellen, daß euch die Leser mit ständig gleichen Fragen, falschen Behauptungen, Beleidigungen und ähnlichem nerven, aber ihr solltet die Leute nicht als inkompetent hinstellen, wenn ihr selbst nicht Bescheid wißt, so etwas dürfte euch normalerweise nicht passieren.

 Wenn wir einen Fehler machen, geben wir ihn klar und deutlich zu. Wir kehren nichts unter den Teppich, wie die Korrektur zum Sabrina-Brief beweist.

14. Verzichtet doch in Zukunft auf Sätze wie „das beste Spiel aller Zeiten“ oder „das beste Spiel, das es je für den Saturn gegeben hat“. Bei der heutigen Technik wird es dieses Spiel wohl nie geben.

 Derartige Sätze gab es im Sega Magazin nur bei Spielen wie Sega Rally, Virtua Fighter 2, Panzer Dragoon 2, Athlete Kings und Winter Heat. Und bei diesen Titeln treffen diese Urteile im Blick auf das Genre auch zu.

15. Nun noch zu den ewigen Nörglern: Die wird es wohl immer geben. Ihr seid die Profis? Also macht es so, wie ihr es für richtig haltet, und startet nicht in jeder Ausgabe die gleiche Umfrage. Ich kaufe mir das Magazin, weil ich es für gut und kompetent halte, falls sich meine Meinung einmal ändert, werde ich das Abo halt kündigen. Ich bin dieser Meinung, so denken wohl auch viele andere, also macht weiter so!

Den Saturn werde ich wohl zu meiner Sammlung in die Vitrine stellen, weil er meiner Meinung nach als CD-Player nicht hochwertig genug ist. Ich werde ihn irgendwann unserem Sohn (2 Jahre) als Element aus dem prähistorischen Konsolenzeitalter vorstellen (hoffentlich lacht er sich nicht tot). Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr diesen Brief in eurem Magazin veröffentlichen würdet, zumal ich absolut kein Computerfuzzi bin.

Jürgen „Byk“ Bieker, Olpe

## SEGA SINGLE?

Ich wüßte nicht, was ich ohne euch machen sollte. All meine Freunde sind N64- und PlayStation-Besitzer. Ich bin also allein auf weitem Felde, was meine Konsolenvorliebe betrifft. Sie werfen mir immer Sachen an den Kopf, wie toll ihre Konsolen sind, und erzählen mir dann immer, daß ich mit dem Kauf meines Saturns völlig danebenlag. Aber durch euer Magazin bin ich mir sicher, daß ich nicht falsch lag bzw. liege. Ich weiß, daß Virtua

Fighter 2 um einiges besser ist als Tekken, und Sega Rally mit keinem Autorennenspiel auf der PlayStation zu vergleichen ist. Also vielen Dank, daß es euch noch auf dieser Welt gibt, macht weiter so.

Das Layout finde ich übrigens echt stark. Aber nun zu meinen Fragen:

1. Vor einigen Tagen haben sie mir erzählt, daß Ninja von Core nicht auf dem Saturn erscheint, und falls doch, dann nur mit Abstrichen gegenüber der PlayStation-Version.

Ist das wahr? Ich hoffe nicht, denn es gibt kein anderes Spiel (außer Virtua Fighter 4, falls es auf der neuen Konsole erscheint), auf das ich mich mehr freue. Seit eurem ersten Bericht über Ninja kann ich es nicht mehr erwarten, es zu spielen.

**SEGA** Da es sich bei Ninja um ein Spiel handelt, das zuerst nur auf dem Saturn entwickelt wurde, muß man keine Qualitätseinbußen bei der Umsetzung befürchten. Das Spiel ist übrigens nach wie vor für den Saturn angekündigt.

2. Dann haben sie mir noch erzählt, es sei nur für einen Spieler, ich meine aber, daß es für zwei Spieler ist. Wer hat denn jetzt recht?

**SEGA** Geplant war es für einen Spieler, nur Fighting Force ist für 2 Spieler geeignet.

3. Was ist denn mit Fighting Force? Erscheint es noch für den Saturn oder nicht?

**SEGA** Derzeit steht es auf der Warteliste, was bedeutet, daß sich Core und Sega noch einigen müssen.

4. Wird auch mal ein MK-Spiel in 3D auf dem Saturn oder auf der neuen Konsole erscheinen?

**SEGA** Auf dem Saturn wird wohl keines erscheinen.

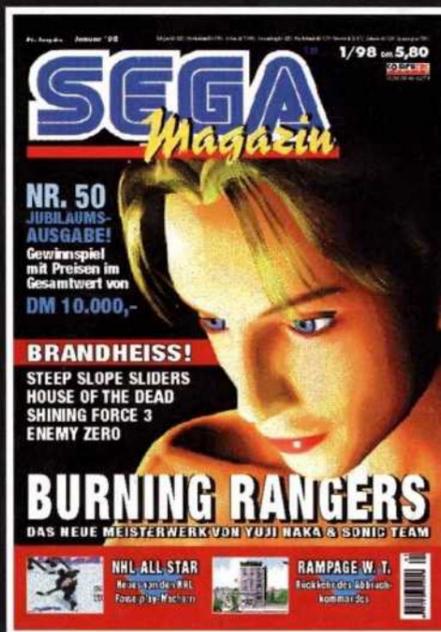
5. Ich bin ein großer Basketballfan und habe mir deswegen NBA Live 97 gekauft, mußte aber mit Entsetzen feststellen, daß die Version um einiges schlechter ist als die für die PlayStation. Die Grafik ist schlechter, und das Aussehen der Dunks und Korbleger ist absolut nicht akzeptabel.

Die Teamroster waren überhaupt nicht auf dem neuesten Stand, obwohl die Saturn-Version viel später erschienen ist als die PlayStation-Version. Warum macht EA die Versionen nicht identisch? Wird dies bei NBA Live 98 genauso sein, oder darf ich mir das Spiel ohne Bedenken zulegen?

**SEGA** NBA Live 98 sieht bedeutend besser aus als NBA Live 97, was die sowohl die Grafik als auch das Gameplay angeht. Wieso es allerdings dennoch nicht an NBA Action'98 herankommt, kannst du im ausführlichen Test in dieser Ausgabe nachlesen.



12/97



01/98



02/98

**WAGH BESTELLE!**  
 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 12/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 01/98	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 02/98	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!

## GRANDIA

Leider trudelte die fertige japanische Version des Rollenspielhammers aufgrund der großen Nachfrage erst kurz nach Redaktionsschluß bei uns ein. In der nächsten Ausgabe zeigen wir euch in einem großen Import-Test, wieso dieses Spiel neue Maßstäbe setzt.



## NHL 98

Sportspiel-Fans setzen große Hoffnungen auf den neuesten Sproß der EA Sports-Reihe. Kann NHL 98 auf dem Saturn ebenso wie auf dem PC für einen neuen Wertungsrekord sorgen? Unser Sportspiel-Experte unterzieht NHL einem ausführlichen Vergleichstest.



## BURNING RANGERS

Wenn Yuji Naka ein neues Spiel veröffentlicht, dann horcht die Action-Gemeinde auf. Mit Sonic, Sonic & Knuckles und Nights lieferten er und sein Sonic Team immerhin bislang ausschließlich Top-Hits ab. Kann die futuristische Burning Rangers-Feuerwehr hin mithalten?



## Was kommt noch?

- ➔ Im Test: Der Fußball-Knüller FIFA 98
- ➔ Im Test: Shining Force III, Bomberman Fight
- ➔ Quo vadis, Sega? Neues zur neuen Konsole
- ➔ Die große Sega Magazin-Umfrage 1998
- ➔ Auflösung: Die Gewinner der Jubiläumscompetition

### Inserentenverzeichnis:

Computec	...10-13, 17, 27, 81
Freak's Shop	.....9
Kudak	.....7
Theo Kranz	.....2, 3
Media Attack	.....15
O.I.T.	.....33
Playcom	.....31
Zapp	.....15
Sega	.....4, 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

#### Redaktion:

#### Assistenz:

Michael Erlwein

#### Tips & Tricks

Jon Eves

#### Tests:

Oliver Preißner (op), Ulf Schneider (us)

#### Bildredaktion:

Richard Schöller

#### Freie Mitarbeiter:

Takeo Apitsch

#### Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,  
Martina Hese, Hans Strobel, Gisela Tröger  
Titelgestaltung: Gisela Tröger  
Titel: Sega Rally © 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  
Telefax: 02 03-3 05 11-555  
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, Niederalm 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.

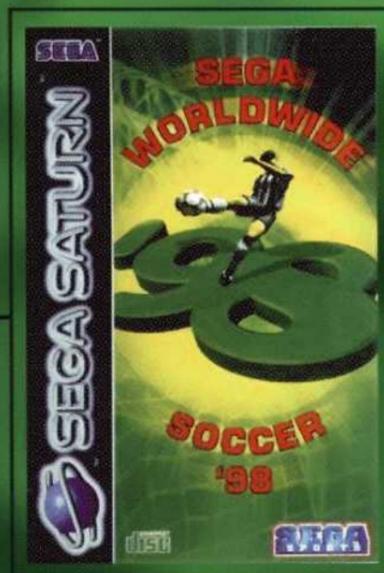
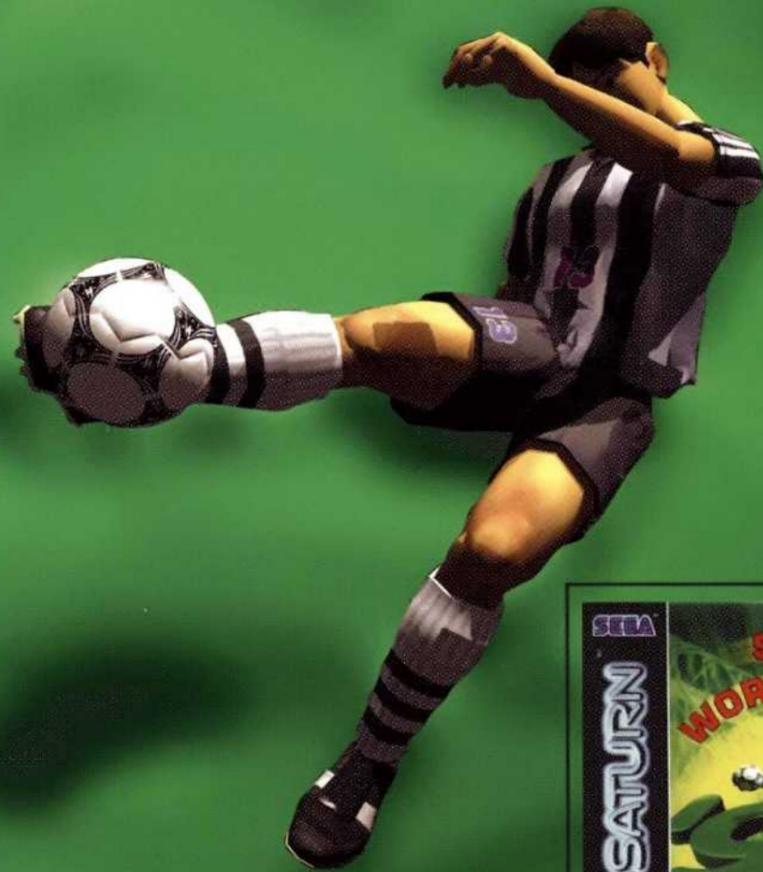
Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei.  
Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN: 0946-6274

Ab 11.03.98 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 BRONX