

SEGA TM Magazin

PANZER DRAGOON SAGA

Die sensationelle Abo-CD

RIVEN - THE SEQUEL TO MYST

Die Saturn-Version des Myst-Nachfolgers erstmals enthüllt



WORLD LEAGUE SOCCER

Fußball wie noch nie?



COURIER CRISIS

Shoot 'em Up
für Horrorfans

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

Zusätzliche Bestell-
Hotline: 0931 / 35 45 20

Theo Ver

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

Sega Saturn

- SEGA SATURN279,-
- INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS,
TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE
- SEGA SATURN MAXI SET294,-
- GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
- SEGA SATURN MEGA ACTION SET333,-
- GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE +
SHELLSHOCK + THUNDERHAWK 2 +
BLAM MACHINEHEAD
- 6-SPIELER-ADAPTER ORIG.29,-
- MPEG-KARTE ORIG.129,-
- CONTROL PAD ORIG.44,-
- PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG.59,-
- EXPLORER PAD24,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG19,-
- ARCADE RACER LENKRAD89,-
- LENKRAD MAD CATS MIT PEDALEN119,-
- LENKRAD TOP GEAR WHEEL149,-
(MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)
- PREDATOR GUN PISTOLE69,-
- TIPS UND TRICKS-BUCH 199615,-
- GAME BUSTER SCHUMMELMODUL79,-
- MEMORY CARD 4 MBIT49,-



BURNING RANGERS (JUNI) 89,-

JETZT ZUM KNALLERPREIS:

SEGA SATURN
MAXI SET 294,-

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

Ein galaktisches
Angebot!



- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.49,-
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER54,-

DENKSPIELHIGHLIGHT IM ANGEBOT



MANIAC 11/97: 88%
"...ein absolutes Genre-Highlight."
Vorsicht: Suchtgefahr!

BUST A MOVE 3 59,-

- ACTUA SOCCER CLUB ED.89,-
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS74,-
- ATHLETE KINGS89,-



HOUSE OF DEAD 89,-
(INKL. GUN: 119,-)

- ATLANTIS - 2 CD89,-
- BEDLAM (MAI)79,-
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER)89,-
- BUG! TOO79,-

Top-Spiele - fast geschenkt

Unser spezielles Monatsangebot für Sie:
Folgende Saturn-Spiele für nur

DM 14,-

DM 19,-

DM 24,-

JOHNNY BAZOOKATONE

CRIMEWAVE

MADDEN NFL '97
SEGA MAGAZIN 1/97: 90%
Beste Am. Footballspielbewertung

PARODIUS DELUXE
MEGA FUN 9/95: 84%

JACK IS BACK

ALONE IN THE DARK 2

STARFIGHTER 3000

VIRTUAL GOLF
SEGA MAGAZIN 8/96: 78%

BLAZING DRAGONS
SEGA MAGAZIN 10/96: 81%
Adventure - komplett deutsch

DARKLIGHT CONFLICT
SEGA MAGAZIN 9/97: 83%

SOVIET STRIKE
SEGA MAGAZIN 3/97: 85%
Die Nr.1 der Shoot'em Up-Spiele

BLAM! MACHINEHEAD
SEGA MAGAZIN 11/96: 86%

NBA LIVE '97
SEGA MAGAZIN 6/97: 78%

SHELLSHOCK
SEGA MAGAZIN 6/96: 87%
Die Nr.1 bei 3D-Vehikel-Action

THUNDERHAWK 2
SEGA MAGAZIN 1/96: 93%

(nur solange Vorrat reicht)

Kranz sand

DER SEGA-SPEZIALIST

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11



AUSGEZEICHNET
ZUM BESTEN
VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-
SPEZIAL-VERSAND-
HÄNDLER AUF DER
E3N-MESSE 1997
IN NÜRNBERG.

ALLE SPIELE DEUTSCHE
VERSION

BEI SEGA ARTIKELN
RATENZAHLUNG MÖGLICH

FRAGEN SIE NACH UNSEREN FINANZIERUNGSANGEBOTEN



WINTERHEAT
94,-



SEGA TOURING
CAR 99,-



RETURN FIRE
89,-



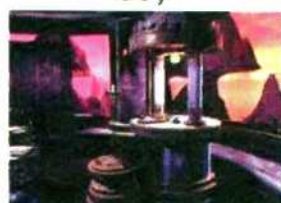
ATLANTIS - 2CD
89,-



COMMAND &
CONQUER 79,-



NHL ALLSTAR
HOCKEY '98 89,-



RIVEN - MYST 2
(JUNI) 89,-



STEEP SLOPE
SLIDERS 94,-

BURNING RANGERS (JUNI)	89,-
BUST A MOVE 3	59,-
COMMAND & CONQUER	79,-
COURIER CRISIS (MAI)	89,-
CROC	89,-
DARK SAVIOR	74,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	99,-
DISCWORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S	99,-
FIGHTERS MEGAMIX	99,-
HOUSE OF DEAD (MIT GUN)	119,-
HOUSE OF DEAD	89,-
LAST BRONX	79,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MAXIMUM FORCE	74,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA ACTION '98	89,-
NEED FOR SPEED	89,-

RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE	89,-
RIVEN (MYST 2) - 4 CD'S (JUNI)	89,-
SEGA TOURING CAR	99,-
SHINIG FORCE 3 (JUNI)	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	84,-
TETRIS PLUS	79,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
WARCRAFT 2	89,-



SHINING FORCE 3
(JUNI) 89,-



PANZER DRAGOON SAGA
(4CD's) 89,-

NHL 98	89,-
NHL ALL STAR HOCKEY '98	89,-
NHL POWERPLAY	79,-
PANDEMONIUM	84,-
PANZER DRAGOON SAGA - 4CD's	89,-
RAMPAGE WORLD TOUR	89,-

Space Beamer
Der Nr.1 Hit aus den USA ("Toy of the Year" 1997)
jetzt auch in Deutschland!

Strahlung absolut sicher
dank Infrarot-Technik

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) .59,-
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) .79,-
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,-

**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!*

**Theo
KRANZ
VERSAND**

Mega Drive

MEGA DRIVE I	179,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, RGB-KABEL, SONIC I	
RGB-KABEL MD II	29,-
ARCADE POWERSTICK 6 BUTTON	15,-
ACTION REPLAY	19,-
DYNAMITE HEADDY	29,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	29,-
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMP. RINGS	29,-
MICRO MACHINES MILITARY	29,-
NBA LIVE '97	29,-



BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR:
WARCRAFT II 89,-

WINTERHEAT	94,-
WIPEOUT 2097	89,-
WORLD LEAGUE SOCCER (MAI)	89,-
WORLDWIDE SOCCER '98	84,-
Z	99,-



ENDLICH LIEFERBAR:
"Z" 99,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

3 DIRTY DWARVES	39,-
AMOK	39,-
ANDRETTI RACING (engl. Anl.)	39,-
CLOCKWORK KNIGHTS 2	39,-
FORMULA KARTS	39,-
GUARDIAN HEROES	39,-
MASS DESTRUCTION	49,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,-
STRIKER '96	29,-
SWAGMAN	39,-
TOMB RAIDER	59,-
TORICO	49,-
VIRTUAL HYDLIDE	29,-
WORLDWIDE SOCCER '97	49,-

SEGA MAGAZIN 6/97: 85%
SEGA MAGAZIN 2/97: 82%
ANDRETTI RACING 39,-
MASS DESTRUCTION 49,-
SEGA MAGAZIN 9/97: 78%
SEGA MAGAZIN 9/96: 97%
Die Nr.1 bei Arcade/Multiplayer
SEGA MAGAZIN 12/96: 96%
Die Nr.1 der Action-Adventure
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD 79,-
SWAGMAN 39,-
TOMB RAIDER 59,-
Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!

SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL
LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR
PORTO FÜR DIE ERSTE
LIEFERUNG, DIE NACH-
LIEFERUNG ERFOLGT PORTO-
FREI!*. BESTELL-ANNAHME 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.



VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6.40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. BEI VORKASSE (NUR EUROSHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOETE SOLANGE VORRAT REICHT.

0931/3545222 oder 0180/5211844

10 cm

trennen Deinen Hintern vom Asphalt.

Du mußt auf

180 km/h

beschleunigen,

um am Ende als die

Nr. 1

in's Ziel zu fahren.

FORMULA **Karting**



PC
CD
ROM



AUCH FÜR
SEGA
SATURN

SEGA™ PC

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



Katana im Anflug!

Langsam, aber sicher lichtet sich der Nebel um die kommende Konsole von Sega, die nach wie vor den Arbeitstitel Katana trägt. Beispielsweise wurde Ende April bekannt, daß das überragende Sega Rally 2 und wohl auch Fighting Vipers 2 sowie Virtual On 2 definitiv auf die neue Maschine umgesetzt werden. Klar ist außerdem,

daß das Power VR2-Chipset alles derzeit Verfügbare um Längen schlägt. Beispielsweise berechnet die Grafikhardware nur die sichtbaren Polygone, was die Darstellung von fast 2 Millionen Polygonen pro Sekunde ermöglicht, womit die Model 3-Hardware locker übertroffen wird. Wenn das keine guten Aussichten sind!

Hans Ippisch
Chefredakteur

Hans Ippisch

Riven



8

Der Myst-Nachfolger enthüllt

World League Soccer



10

Besser als Worldwide Soccer '98?

Courier Crisis



12

Der Paperboy-Nachfahre!

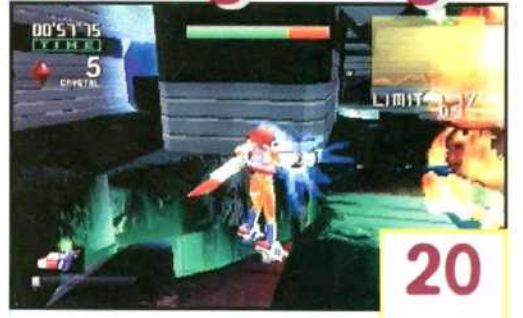
Panzer Dragoon Saga



14

Die aktuelle Demo-CD!

Burning Rangers



20

Teil 1 der Komplettlösung!

INHALT

NEWS

Abo-CD 8/98	.6
Bombberman Wars	.6
GunGriffon 2	.6
It's cool-Saturn	.6
Savaki	.6
Sega of America	.6
Sega Rally 2	.6

ABO-CD 6/98

Inhalt und Cover	.14
------------------	-----

RUBRIKEN

Impressum	.30
Vorschau	.30

ZUM MITMACHEN!

Charts	.7
Kleinanzeigen	.24
Mailbox	.28
Score Attack	.26

TIPS & TRICKS

Command & Conquer	.18
Galaxy Fight	.18
Guardian Heroes	.16
GunGriffon	.16
Manx TT	.18
Megaman X4	.18
Steep Slope Sliders	.17

KOMPLETTLÖSUNG

Burning Rangers	.20
-----------------	-----

PREVIEW: SATURN

Riven	.8
World League Soccer	.10

TESTS: SATURN

Courier Crisis	.12
----------------	-----

Schon gewußt?

► **Saturn-Spiel auf Platz 1!**

Daß der Saturn auf dem japanischen Markt nach wie vor eine bedeutende Rolle spielt, beweisen die japanischen Famitsu-Charts vom 1.5.98, in denen Spiele für alle Systeme nach tatsächlichen Verkäufen plaziert werden. Demnach wurden von Sakura Wars 2 innerhalb von nur einer Woche sensationelle 355.270 Stück verkauft. Es verdrängte damit das eine Woche zuvor erschienene Tekken 3 vom ersten Platz, von dem in der gleichen Woche 161.235 Einheiten abgesetzt wurden. Auf Platz 5, 7, 10, 14, 17, 20 und 22 folgen übrigens sieben weitere Saturn-Spiele, darunter Titel wie Vampire Savior, Sega Ages Power Drift, Worldwide Soccer '98 oder The House of The Dead, während kein einziger N64-Titel in den Top 30 vertreten ist.

► **Spiele für Katana!**

Viele haben es gehofft, die meisten haben es vermutet, nun ist es offiziell: Sega Rally 2 wird für Segas nächste Konsole erscheinen, und zwar in einer aufgepeppten Version! Demnach darf man mehr Strecken, mehr Fahrzeuge und einen Mehrspieler-Modus erwarten. Ebenfalls auf der Liste für potentielle Katana-Spiele tauchten Virtual On 2, Fighting Vipers 2 und Virtua Fighter 4 auf. Übrigens, der Katana soll angeblich am 23.5.98 das erste Mal vorgestellt werden, was passenderweise exakt vor der E3 in Atlanta wäre.

► **Sega Of America pleite?**

Die Meldung, daß Sega Of America pleite sei oder aufgeben würde, ist völlig aus der Luft gegriffen. Tatsache ist, daß Sega Of America einen hohen Verlust machte, was aber nichts daran ändert, daß Sega weltweit nach wie vor Gewinne macht. Schade ist, daß die meisten Fachmagazine diese Falschmeldung aus dem Internet abdruckten, ohne deren Wahrheitsgehalt zu überprüfen.

DIE ABO-CD 8/98



Eine spielbare Demo zu World League Soccer ist auf der nächsten Abo-CD!

Einen echten Hit können wir euch für die Abo-CD der Ausgabe 8/98 versprechen. Auf der Sega Flash 7-Demo dürft ihr spielbare Demos zu World League Soccer, Sega Touring Car und Steep Slope Sliders erwarten. In Form von selbstablaufenden Demos werden Burning Rangers, Panzer Dragoon Sega und Enemy Zero enthalten sein. Cinepak-Videos gibt es zu Shining Force 3, The House Of The Dead, Winter Heat, Sonic R und NBA Action '98. Es lohnt sich, weiterhin Abonnent zu bleiben!



Burning Rangers wird in einem sogenannten Rolling Demo zu bewundern sein.



It's cool! Der neue Saturn hat ein transparentes Gehäuse zu bieten.

IT'S COOL!

Passend zur aufwendigen It's cool!-Werbekampagne in Japan stellte Sega eine brandneue Version des Saturns vor. Das im Grauton gehaltene Transparenz-

Gehäuse sieht äußerst schick aus und dürfte dem Saturn zu einem weiteren Aufschwung verhelfen. Der Preis liegt bei 20.000 Yen. Ein Veröffentlichung dieses Saturns außerhalb Japans ist nicht geplant.



Savaki ist ein interessantes 3D-Kickboxing-Game für den Saturn.

SAVAKI

Das ohnehin schon äußerst abwechslungsreiche Beat 'em Up-Angebot auf dem Saturn erhält mit dem Cynus-Game Savaki einen interessanten Neuzugang. In diesem an Kickboxen und Ultimate Fighting erinnernden 3D-Spiel prügeln sich zwei mit schönem Gouraud-Shading versehene Charaktere auf einem umzäunten Schauplatz. Die Wertungen der japanischen Magazine waren ansprechend, einen kritischen Import-Test reichen wir demnächst nach.

BOMBERMAN WARS

Die Bomberman-Reihe wird mittlerweile schneller fortgesetzt, als wir die Import-Version aus Japan besorgen können. Stellten wir vor zwei Monaten noch Bomberman Fight! vor, so gibt es nun mit Bomberman Wars schon wieder eine Neuauflage, die jedoch sowohl grafisch als auch spielerisch an den direkten Vorgänger erinnert. Mehr in der Ausgabe 7/98!



Bomberman Wars heißt das neueste Spiel aus der Hudson-Serie!

GUNGRIFON 2

Die japanische Fachpresse zeigte sich bereits begeistert über die nun endlich über jeden guten Import-Händler zu beziehende Fortsetzung des durchaus mit Thunderhawk 2 vergleichbaren 3D-Action-Games von Game Arts. Insbesondere grafisch überzeugt die Liebe zum Detail. Ob sich ein Kauf der Japan-Version lohnt, zeigt unser kritischer Import-Test in der nächsten Ausgabe.



Mehr Missionen, mehr Gegner und mehr Waffen werden versprochen.

CHARTS-CHARTS

SATURN

1. WINTER HEAT



Vormonat: 1
Bewertung: 94%
Hersteller: Sega
Monat: 3

2. STEEP SLOOP SLIDERS



Vormonat: 3
Bewertung: 86%
Hersteller: Sega
Monat: 3

3. VIRTUA FIGHTER 2



Vormonat: 8
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega/AM2
Monat: 28

4. SEGA RALLY



Vormonat: 2
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega/AM2
Monat: 28

5. PANZER DRAGON 2



Vormonat: 10
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega
Monat: 24

6. COMMAND & CONQUER



Vormonat: 6
Bewertung: 89%
Hersteller: Virgin
Monat: 17

7. CROC



Vormonat: 4
Bewertung: 82%
Hersteller: E.A./Fox Int.
Monat: 4

8. FIFA 98



Vormonat: 5
Bewertung: 82%
Hersteller: Electronic Arts
Monat: 2

9. NHL '98



Vormonat: 9
Bewertung: 88%
Hersteller: Electronic Arts
Monat: 2

10. WORLDWIDE SOCCER '98



Vormonat: 7
Bewertung: 90%
Hersteller: Sega
Monat: 5

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
11.	(15)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	95%	14
12.	(12)	WARCRAFT 2	E.A.	94%	7
13.	(20)	SONIC R	SEGA	86%	5
14.	(11)	SOVIET STRIKE	EA	85%	6
15.	(13)	ENEMY ZERO	SEGA/WARP	80%	5
16.	(18)	WIPEOUT 2097	SEGA	80%	6
17.	(14)	SEGA TOURING CAR	SEGA	85%	5

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
18.	(16)	LAST BRONX	SEGA	88%	6
19.	(17)	RESIDENT EVIL	CAPCOM	92%	7
20.	(19)	SATURN BOMBERMAN	SEGA/HUDSON	93%	11
21.	(24)	NIGHTS INTO DREAMS	SEGA/SONIC TEAM	97%	20
22.	(22)	TOMB RAIDER	CORE/SEGA	96%	18
23.	(21)	THE LOST WORLD	SEGA	81%	5
24.	(23)	SHINING THE HOLY ARK	SEGA	90%	10

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

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	(1)	PANZER DRAGON SAGA	10
2.	(6)	GUNGRIFFON 2	2
3.	(2)	BURNING RANGERS	7
4.	(3)	HOUSE OF THE DEAD	6
5.	(4)	NINJA	6
6.	(5)	CHORO Q3	2



Solche steinernen Pfade erstrecken sich über weite Teile der Insel und führen zu mysteriösen Orten.



Das Schicksal hat zugeschlagen! Zu Beginn findest du dich in einer kleinen Zelle eingesperrt wieder.

RIVEN – THE SEQUEL TO MYST

Wer auf pure Grafik-Adventures steht, sollte jetzt aufhorchen. Riven – The Sequel To Myst entführt dich wieder einmal in eine abstrakte Traumwelt...

Nachdem schon fast drei Jahre vergangen sind, seitdem das faszinierende Adventure Myst die Abenteurer in seinen Bann zog, dachte sich Cyan, daß es nun höchste Zeit sei, diesen Erfolgstitel fortzusetzen. Diesmal sind es gleich fünf Inseln, die es zu erkunden gilt und deren Umfang allein schon für tagelange Unterhaltung sorgen dürfte.

The Story continues...

Wie am Schluß eines guten Kinofilmes hofft und spekuliert man bereits am Ende von Myst auf eine mögliche



Angeblich wurden für die Konstruktionen sogar Architekten um Rat gefragt.

Fortsetzung. So trennten uns nur die verlorengangenen Seiten eines magischen Zauberbuches von der Rückkehr in unsere reale Welt. Wir befreien die beiden verfeindeten Brüder auf dem Inselreich Myst und brachten das Buch als Andenken zurück, wo es dann aber spurlos verschwand. Wo das Ganze damals endete, geht der Spuk heute weiter. Beim Stöbern in alten Unterlagen hältst du plötzlich den alten Schmöcker wieder in der Hand, und

wie nicht anders zu erwarten, katapultiert dich diese Lektüre unversehens in ein neues Abenteuer. Diesmal steht dein Auftrag von Anfang an fest: Auf Riven herrscht ein übler Tyrann namens Gehen. Die magischen Kräfte des Zauberbuches sollen dir helfen, ihn wie den Geist einer Wunderlampe in das Buch zu sperren. Nichts leichter als das, wäre nicht dummerweise eben dieses bemerkenswerte Buch einem Rebellen entwendet worden, dessen leb-

losen Körper du kurze Zeit später am Fuße einer Klippe wiederfindest.

Alles beim alten geblieben?

Wie aus einem Traum erwachst du in einer kleinen vergitterten Zelle. Du willst gerade deine Umgebung inspizieren, als sich Schritte nähern und dir der besagte Dummbutel hämisch ins Gesicht grinst. Mit ein paar spöttischen Bemerkungen tritt er an die Gitterstäbe heran, um dir blitzschnell das

Buch zu entreißen. Netterweise löst er noch die Verriegelung, bevor er, von einem unsichtbaren Pfeil getroffen, das Zeitliche segnet und davongeschleift wird. In der neugewonnenen Freiheit gilt dein erstes Interesse einer seltsamen Apparatur, aus der du jedoch auf Anhieb nicht sonderlich schlau wirst, und so folgst du erst einmal dem schmalen Treppenfad, der dich immer tiefer in das geheimnisvolle Inselreich führt. Wer Myst kennt, wird schnell feststellen, daß sich am Gameplay von Riven nichts sonderlich Bemerkenswertes verändert hat. Nach wie vor steuert man mit einem handförmigen Pointer alle Aktionen. Multiple-choice-Gespräche sind unerwünscht, lediglich mögliche Bewegungsrichtungen lassen sich anhand eines Fingerzeiges erkennen. Begleitet von sprichwörtlich mystischen Klängen, bestaunt man so vornehmlich ein Standbild nach dem anderen, fließend schwenkbare Blickrichtungsänderungen findet man nur sehr selten vor. Selbst wenn man sich einem Ob-

jekt nähert oder einem Weg folgt, wird nur in sprunghafte Einzelbildern gezoomt, eine Tatsache, die für heutige Verhältnisse etwas enttäuschend anmutet. Der Grund, warum die Handlung von Riven trotzdem recht überzeugend wirkt, liegt in der entsprechenden Optik. Die Landschaften, Bauwerke und räumlichen Darstellungen wirken so realistisch, als ob sie fotografiert worden wären. Da kann man schon ins Zweifeln geraten, ob es sich hier nur um reine Fantasiegebilde handelt oder ob es so etwas in dieser Form tatsächlich irgendwo gibt. Die verschiedenen interaktiven Möglichkeiten, mit denen man Einfluß auf das Geschehen nehmen kann, übersieht man schnell und gerne, denn sie werden im Rahmen der hochdetaillierten Grafiken eher unzureichend gekennzeichnet. Am besten man legt seine Hand unter Betätigung des Aktionsbuttons einfach einmal auf alle Background-Details, die einem Schalter ähneln, irgendwie beweglich oder funktionell erscheinen, und wartet ab, ob sich sichtbar oder hörbar etwas tut.

Animationen und Highlights!

Wie schon aus Myst gewohnt, stoßen wir auch in Cyans neuestem Werk auf zahllose geheimnisvolle Apparaturen, die einerseits



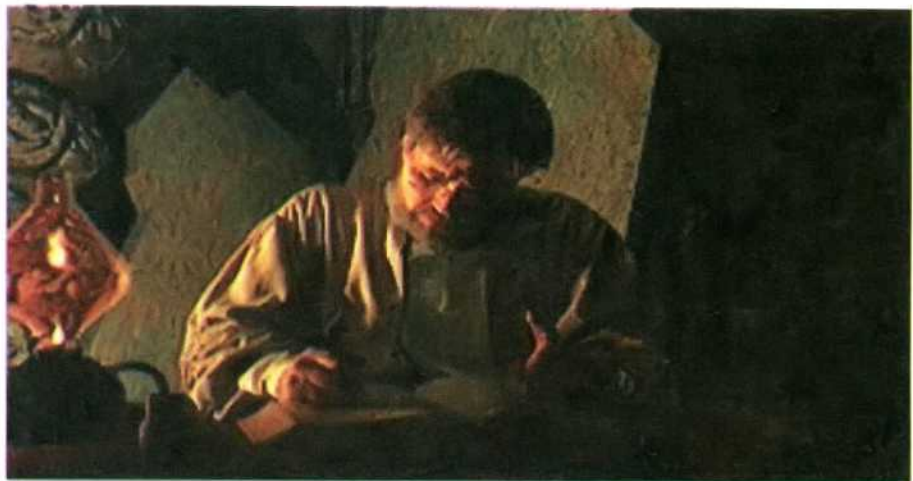
Die Aufgabe und Bedeutung vieler Apparaturen wird erst sehr viel später verständlich.



Über einen geheimen Seiteneingang gelangst du in eine hellerleuchtete Halle.



Hier liegt der Rebell, der dir dein Zauberbuch geklaut hat, von dem Diebesgut fehlt vorerst jegliche Spur.



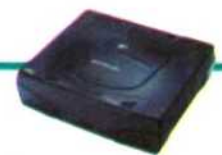
Erneut führt dich das aus Myst bekannte magische Buch in eine traumhafte Parallelwelt.

sehr antiquiert wirken, andererseits unserer eigenen Technik trotzdem noch einiges voraus haben. Meist rätselt man lange Zeit, welche Funktion denn diese Geräte überhaupt besitzen. Nur durch Geduld und intensives Herumprobieren findet man schließlich eine (nicht unbedingt logisch zu folgernde) Antwort auf seine vielen Fragen. Verharrt der komplette Background in absoluter Regungslosigkeit, so bewegen sich gerade

eben die bedeutenden Schlüsselemente und hauchen dem Szenenbild Leben ein. Menschliche Schauspieler wurden gefilmt und danach in dem jeweiligen Geschehen verewigt. Die vorliegende Demoversion überraschte uns darüber hinaus mit einer spektakulären Seilbahnfahrt, in der wir wie in einer Achterbahn über Steilkurven und hügelige Stützpfeiler auf eine benachbarte Insel gelangten.

Oliver Preißner ■

Facts



Titel:	Riven – The Sequel To Myst
Genre:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Sega/Cyan
Release:	14.05.98
Levels:	5 miteinander verbundene Inseln
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis abstrakt
Besonderheiten:	Faszinierende grafische Atmosphäre

First Look

Riven ist wie eine Flucht in eine Traumwelt, die zwar nicht sonderlich lebendig, dafür umso lebensnaher wirkt. Wie ein Bilderbuch läßt sich allabendlich die eine oder andere Seite weiterblättern, als nicht allzu anspruchsvolle Feierabendunterhaltung daher durchaus zu empfehlen.

Nicht nur auf dem Rasen wird dieses Jahr einmal mehr um den Meistertitel gekämpft, auch die Software-Hersteller wetteifern wieder um die Gunst der Käufer und versuchen mit einem mehr oder minder fesselnden Gameplay, die Thronfolge für das beste Fußballspiel zu ihren Gunsten zu entscheiden...



Aus der Close-Up-Einstellung kommen die vielseitigen Animationen besonders gut zur Geltung. Zumindest FIFA 98 wird locker übertrumpft.



Kl. Bild: Die Spieler präsentieren sich hüsch animiert vor dem Anpfiff ihren Fans.

WORLD LEAGUE

So zeigt auch die noch in einem relativ frühen Entwicklungsstadium steckende Demoversion des Third-Party-Entwicklers Silicon Dreams bereits überaus beeindruckende Ansätze. Beispielsweise steht World League Soccer '98 alleine schon hinsichtlich seiner 14 verschiedenen Austragungsplätze dem vielumjubelten FIFA 98 in nichts nach. Dabei sind die Stadien nicht nur unscheinbare Makulatur, sondern werden in allen Details mit einer überzeugenden, hochauflösenden Grafik dargestellt, die auch sichtbar macht, daß selbst auf den Zuschauerrängen der Bär steppt. Wäre ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad zusätzlich noch wünschenswert, so wird Silicon Dreams den verschiedentli-

chen Platzverhältnissen gerecht, indem man zwischen normalem, trockenem oder nassem und gefrorenem oder verschneitem Untergrund unterscheidet. Veranschaulicht wird dies durch einen zunehmend bedeckten Himmel, regenartigen Niederschlag und spritzende Ballabschläge.

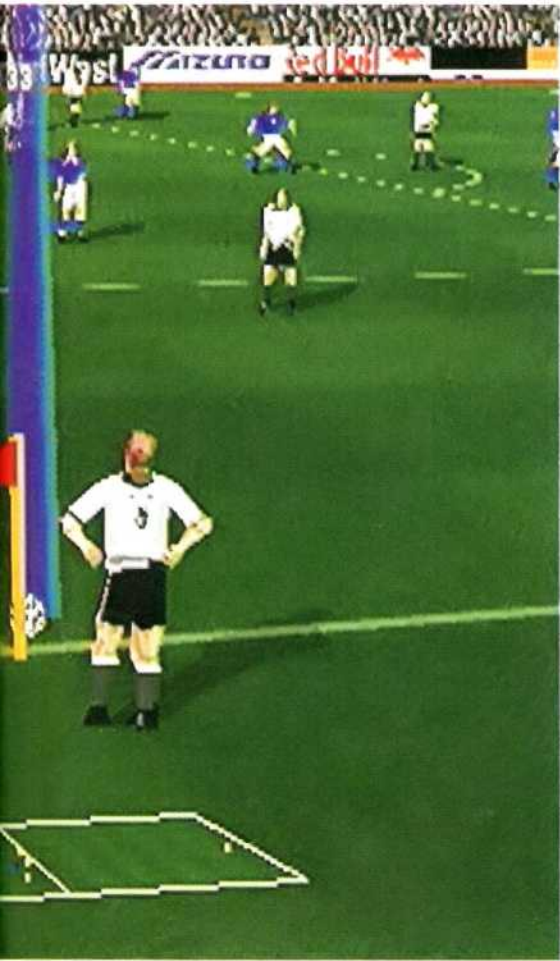
WM-Qualitäten

Silicon Dreams hat weder Kosten noch Mühen gescheut: Keineswegs selbstverständlich, jedoch umso erfreulicher für alle fanatischen Fußballstrategen ist, daß World League Soccer '98 über 180 namensgetreue nationale und internationale Mannschaftsaufstellungen beinhaltet. So findet man selbstverständlich die Nationalspieler Andy Möller bei Borussia Dortmund oder Mario Basler beispielsweise

bei Bayern München. Jeder der Feldspieler wird darüber hinaus mit einem aussagekräftigen Charakterbild beschrieben, und wer schließlich sein eigenes Dream Team zusammenstellen möchte, für den sollte eine umfangreiche Editorfunktion zufriedenstellende Möglichkeiten bieten. Je nachdem, aus welchem Land man seine Mannschaften rekrutiert, bietet das Optionsmenü entsprechende Spielmodi, angefangen von der deutschen Bundesliga bis hin zu Spielen um die Weltmeisterschaft, an. Jederzeit möglich sind natürlich auch einzelne Freundschaftsspiele sowie sogenannte Arcade-Ligen mit nahezu frei wählbaren

Begegnungen zwischen den unterschiedlichsten Teams. Die Spieldauer beträgt mindestens zweimal 3 Minuten pro Halbzeit, kann jedoch bis auf ein Echtzeitniveau von ganzen 90 Minuten ausgedehnt werden. Ob dann allerdings noch zweistellige Torergebnisse ins Gesamtbild passen, ist ziemlich fraglich. Die Fangemeinde jedenfalls beweist auch in diesem Falle Ausdauer und feuert ihre Fußballhelden mit ihren Gesängen an beziehungsweise quittiert das Geschehen auf dem Grün individuell mit Beifall oder erschrecktem Aufbrausen. Für seinen schlagfertigen Live-Kommentar wurde kein geringe-

Die äußerst realistischen Spieleranimationen wurden in einem hauseigenen Motion-Capture-Studio entwickelt.



Aus Eckstößen heraus läßt sich das Leder prima volley in Richtung des gegnerischen Kastens treten.

Am Seitenaus wacht ein Linienrichter mit Adleraugen und zeigt mit seiner gelben Flagge an, wenn der Ball aus dem Spielfeld rollt.

Selbst der von der Computermannschaft gespielte Ball landet häufig im Aus.

WORLD LEAGUE SOCCER '98

rer als Peter Brackly verpflichtet, wobei der Fußballveteran Ray Wilkins für eine abschließende Spielanalyse vorgesehen ist. Ob und in welcher Form man auch in der deutschen Variante die richtigen Worte finden wird, steht momentan leider noch nicht fest.

Anpfiff!

Ehrfürchtig nehmen die Spieler Aufstellung, wenn der große Moment gekommen ist und der Anpfiff des Spieles kurz bevorsteht. Neben zahlreichen Grundaufstellungen läßt sich auf Wunsch jedem einzelnen Spieler eine besondere Feldposition zuweisen. Werden Freundschaftsspiele üblicherweise gegeneinander ausgetragen, so ermöglicht der Anschluß eines Multiplayer-Adapters das Mitwirken von bis zu

vier menschlichen Teilnehmern, die dann allerdings paarweise Teams bilden müssen. Das einfache Paßspiel wird mit einem einzigen Button bewältigt, die Dauer des Drückens entscheidet dabei, ob das Zuspiel flach und direkt geschieht oder aber der Ball hoch und weit gekickt wird. Besonderen Wert hat Silicon Dreams auf die Animationen der Charaktere gelegt. Jedes Sprite besitzt zudem einen recht lebendigen Doppelgänger, sprich Schatten, der jegliche Bewegungen exakt auf den Boden projiziert und je nach Lichteinfall mehr oder weniger transparent wirkt. Die Kicker selbst reagieren schnell und exakt auf jedes Kommando der recht simpel erscheinenden Padsteuerung. Das ist zum einen natürlich wünschens-

wert, andererseits vermißt man dafür tuboschnelle Alleingänge und die Möglichkeit, spezielle Spielzüge aufzurufen.

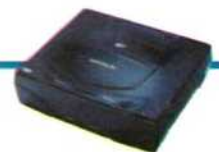
Ansichtssache...

Das Geschehen auf dem Spielfeld wird eindrucksvoll von der Kameraoptik eingefangen. Ob über die Torkamera, von der Seite oder über eine Iso-3D-Perspek-

tive, aus einer angemessenen Distanz heraus behält man pausenlos eine gute Übersicht. Besonders ansprechend ist es natürlich, die Aktionen seiner Spieler aus dem Close-Up zu verfolgen. Hier erkennt man dann vor allem sehr gut, wieviel Detailarbeit in den unterschiedlichen Animationsphasen steckt.

Oliver Preißner ■

Facts



Titel:	World League Soccer '98
Genre:	Fußball
Hersteller:	Silicon Dreams
Release:	Mai
Levels:	-
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Tolle Stadionatmosphäre; realistisches, witterungsbedingtes Ballverhalten

First Look

World League Soccer '98 verspricht ein überaus realistisches Fußballvergnügen zu werden.



15 verschiedene Fahrräder, vornehmlich Mountain Bikes, stehen für teilweise horrendes Geld zum Verkauf.



Mitunter verfolgt dich ein ganzes Rudel kläffender Hunde und versucht, dir ins Bein zu beißen.

Von BMG Interactive und New Level Software kommt ein recht ungewöhnlicher neuer Fahrspaß. Statt in glänzenden Straßenflitzern oder auf heißen Öfen dürft ihr euch hier auf einen nicht minder müden Drahtesel schwingen und die Straßen unsicher machen...

COURIER CRISIS

Kuriere, die per Fahrrad Briefe und Päckchen ausliefern, gehören in den USA schon lange zum gewohnten Stadtbild. Auch hierzulande erfreut sich diese Serviceleistung zunehmender Beliebtheit, und man sieht die Biker, mit einem Rucksack bepackt, eifrig in die Pedale treten. Courier Crisis macht sich diese Idee zu eigen, würzt das Ganze mit ein paar passenden Zutaten, und schon wird aus einem gewöhnlichen Job ein nervenaufreibender Ritt durch den Großstadtdschungel.

Die Zeit drängt...

Deine Hauptaufgabe besteht im Grunde darin, Briefe innerhalb eines bestimmten Zeitlimits von einem Passanten zu einem anderen zu bringen. Deine Auftraggeber warten dabei mit den Schriftstücken winkend am Straßenrand, und damit du sie auch wirklich nicht übersehen kannst, werden sie zudem mit einem großen, gelb blinkenden Pfeil markiert. Nun beginnt die Zeit zu laufen. Eine runde Stoppuhr zeigt dir die verbleibenden Sekunden. Die Hälfte der zu Verfügung stehenden Zeit liegt im grünen Bereich, was bedeutet, daß du deinen Job gut erledigt hast. Dann folgt

ein gelber Bereich, der deinen Arbeitgeber gerade noch zufriedenstellt, wenn du in diesem Rahmen die Post an den Mann gebracht hast. Höchste Eisenbahn schließlich ist mit rot symbolisiert, und ist auch diese Zeit ohne Erfolg verstrichen, wirst du auf der Stelle gefeuert, und die Runde ist zu Ende. Nacheinander werden in dem Stadtgebiet so zwischen zwei und sechs Schriftstücke transportiert, und abhängig von der Schnelligkeit, in der ein Auftrag erledigt wurde, bekommt man auch eine entsprechende Entlohnung, die für den Kauf von besseren Bikes gespart wird. Die

Word Up

Die Idee von Courier Crisis finde ich prima, ebenso wie die grafische und akustische Aufbereitung durchaus zu gefallen weiß. Nervig ist auf Dauer jedoch die hakelige Steuerung, die mehr Konzentration für das Drücken des richtigen Knopfes erfordert als für das Geschehen auf dem Bildschirm selbst.





Sprungschancen fordern akrobatische Einlagen.

Straßen sind schachbrettartig angeordnet. Wie vor allem in den USA typisch, findet man also keine gekrümmten Strecken, sondern durchweg nur 90 Grad-Kreuzungen, was natürlich auch den Programmieraufwand entscheidend vereinfacht hat. Obwohl auch die Zielpersonen deutlich mit einem Dollarzeichen markiert aus der Menge hervorstechen, muß man sich natürlich auch Häuserblocks davon entfernt zurechtfinden können. Daher markiert ein rotierender Pfeil die Richtung, in der sich die jeweils nächste Anlaufstelle – per Luftlinie gesehen – befindet. Ob man dann in die nächste oder erst in die übernächste Querstraße abbiegt, diese Entscheidung bleibt einem jedoch selbst überlassen.

Gefährliche Gegenden...

Die Großstadt ist unterteilt in fünf separate Stadtviertel, von denen man stets eine bestimmte Anzahl erfolgreich durchqueren muß, um in eine höhere Ebene, sprich in den nächsten Level aufzusteigen. In den ersten der insgesamt 15 Stages genügt dir locker ein einfacher Rahmen mit zwei Rädern, um den Erfordernissen gerecht



Hier muß du das nächste Kuvert abholen.

zu werden. Später empfiehlt es sich, auf robustere und schnellere Mountainbikes umzusteigen, von welchen das ultimative Gefährt sogar mit Raketenboostern motorisiert wurde. Als relativ harmlos erweisen sich zumeist das Geschäfts- und das Industrieviertel, wohingegen dir im Chinesenrevier, vor allem aber in der Rotlichtszene, so mancher üble Ganove ans Leder will. Generell ist es besser, die übrigen Leute auf der Straße geschickt zu umkurven, wobei es jedoch auch möglich ist, sie mit einem Fußtritt oder Fausthieb auszuknocken, um ganz sicherzugehen, daß die nette alte Dame nicht plötzlich wild mit ihrem Krückstock auf dich eindrischt. Mögen sich die Schreie der überfahrenen Fußgänger auch ganz amüsant anhören, so versteht die örtliche Polizeistreife dennoch keinen Spaß, wenn du harmlose Passanten über den Haufen fährst. Schnell ist sie dir mit Blaulicht auf den Fersen, und sollte sie dich tatsächlich erwischen, ist an dieser Stelle das Spiel für dich zu Ende. Je schneller dein Fahrrad wird, desto schwieriger wird es natürlich auch, es unter Kontrolle zu behalten. Auch nach einiger Ein-



Maximal fünf Viertel müssen absolviert werden.



So kurvst du sicher um scharfe Abzweigungen.



Wenn die symbolhaften Kettenglieder gänzlich aufgebraucht sind, ist das Bike komplett im Eimer.

gewöhnungszeit bleibt es ungewöhnlich anstrengend, sich mit der komplett ausgenutzten Buttonbelegung des Pads zurechtzufinden. Hiermit wird nämlich nicht nur beschleunigt und gebremst, sondern auch gesprungen, geschlagen und getreten. Zudem kann ein Wheely auf dem Hinterreifen fahren oder den Fuß für schnellere und

scharfe Kurven ausstellen. Schnell liegt man auf der Nase, wenn man gegen eine Mülltonne donnert oder an einer Parkuhr hängenbleibt. Das kostet nicht nur wertvolle Sekunden, in welchen man zurückläuft, sondern auch das Rad selbst gibt nach einer gewissen Zeit seinen Geist auf.

Oliver Preißner ■

Check Up



Titel:	Courier Crisis
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	BMG Interactive/Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Mai
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1
Levels:	15
Save Game:	Save Game + Passcode
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Neuartiges, unterhaltsames Gameplay, das viel Geschick und Konzentration erfordert.

Grafik 74%

Die verschiedenen Stadtviertel sind sehr bunt und abwechslungsreich detailliert gezeichnet, doch hängt man oft etwas hilflos an irgendwelchen Hindernissen fest.

Sound 78%

Der Boß hetzt dich mit markanten Bemerkungen von einem Auftrag zum nächsten. Höhnische Sprüche bei Stürzen und wechselnde Musikuntermalung mit rockigen und poppigen Stücken erzeugen einen gewollt hektischen Spielablauf.

Gesamt 76%

Das Gameplay erweist sich als abwechslungsreich und unterhaltsam, in vielen Situationen bekommt man aber auch deutliche Probleme mit der etwas überladenen Steuerung. Spätestens nach ein paar Wiederholungen stellt sich jedoch ein gewisser Lerneffekt ein, der dich letztendlich alle Aufträge zur Zufriedenheit erledigen läßt.

DIE SATURN-

Unseren treuen Abonnenten können wir als kleines Zeichen unserer Dankbarkeit diesmal ein echtes Schmuckstück als Abo-CD anbieten. Ausnahmsweise gibt es diesmal keine Demo-CD, sondern die vollwertige erste CD von Panzer Dragoon Saga, die mehr 4 Stunden Spielstunden Spielspaß garantiert, sofern man auf Anhieb alle Stages bewältigt. Wie gewohnt präsentieren wir außerdem ein schmuckes Cover, welches die CD zusammen mit einer überall erhältlichen Leerhülle zum Sammlerstück werden läßt! Wir wünschen viel Spaß!



Das erste Intro gibt es schon nach wenigen Sekunden.

Die CD ist defekt?

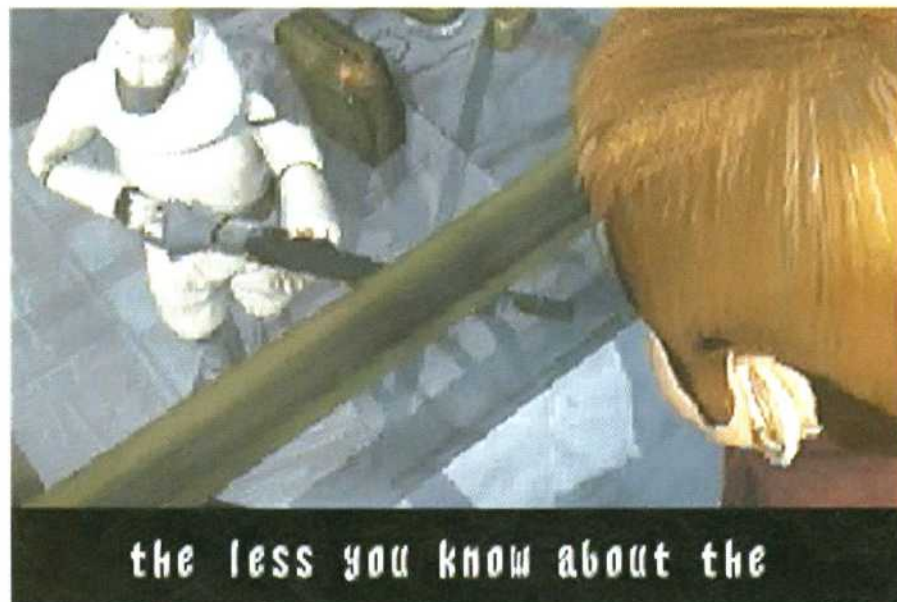
Wer eine zerbrochene oder zerkratze oder anderweitig nicht funktionstüchtige CD bekommen hat, kann diese selbstverständlich umtauschen. Schickt diese einfach an folgende Adresse:

CompuTec Verlag



Kennwort: Saturn-CD

Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg



Im Hauptintro erfahrt ihr die Hintergrundgeschichte.

So geht's!

Um die CD-ROM zu starten, müßt ihr die CD nur wie üblich in euren noch ausgeschalteten Saturn legen. Schon wenige Sekunden nach dem Laden wird das spektakuläre erste Intro von Panzer Dragoon Saga gezeigt. Drückt ihr anschließend den Start-Knopf, werdet ihr den Titelscreen erreichen, vom dem aus ihr entweder ein neues Spiel starten oder ein altes Spiel fortsetzen könnt. Beginnt ihr ein neues Game, dann seht ihr einen mehrminütigen Film, in dem die Geschichte des Spiels erzählt wird. Es empfiehlt sich, die mit englischen Untertiteln versehenen Sequenzen aufmerksam zu verfolgen. Am



Das erste Rätsel des Spiels: Wie aktiviert man den Aufzug?

Ende des Hauptintros könnt ihr dann einen Namen eingeben, wobei sogar nachgefragt wird, ob es sich dabei um euren echten oder einen fiktiven Namen handelt.

Das Spiel

Zu Beginn des Spiel befindet ihr euch in einer riesigen Höhle, aus der ihr einen Ausweg suchen müßt. Mit dem Steuerkreuz läßt sich der Haupt-



Geschafft! Endlich dürft ihr mit dem Drachen losfliegen.

ABO-CD 6/98

Die Ausgabe 8/98

Als Beilage zur Ausgabe 8/98 gibt es die Sega Flash CD Vol. 7, welche einige echte Top-Hits zu bieten hat! Als spielbare Demos werden World League Soccer, Sega Touring Car und Steep Slope Sliders enthalten sein, während Burning Rangers, Panzer Dragoon Saga, Enemy Zero, Shining Force III, The House Of The Dead, Winter Heat, Sonic R und NBA Action in Form von Videos oder Rolling Demos auf der CD zu finden sein werden.



World League Soccer wird als spielbare Demo-Version enthalten sein.

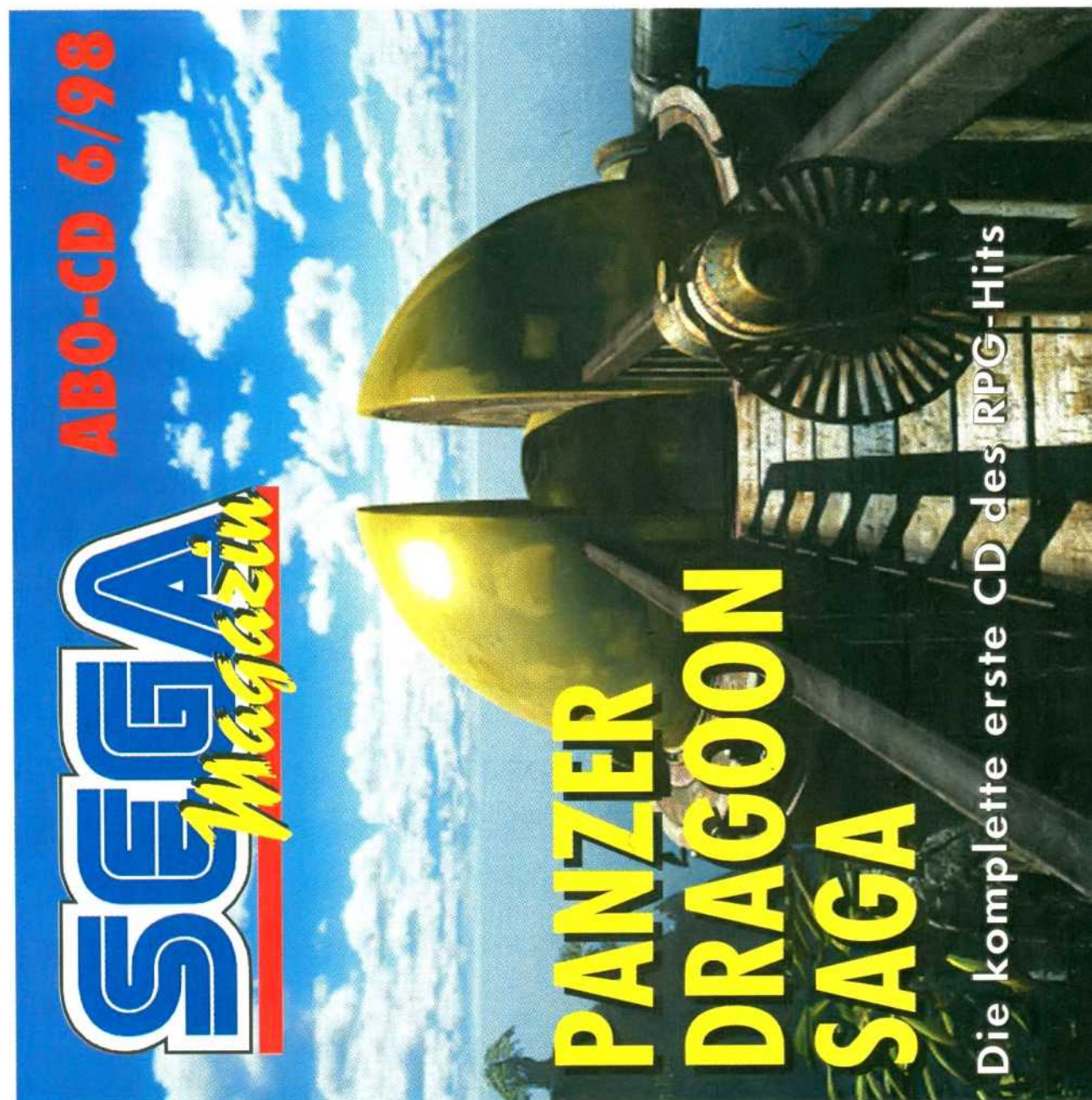


Ein sogenanntes Rolling Demo zeigt, wie gut Burning Rangers wirklich ist.

charakter namens Edge steuern. Drückt ihr A, dann taucht auf dem Screen ein weißer Cursor auf, mit dem ihr er die gesamte Umgebung untersuchen könnt. Zunächst solltet ihr euch den Schlüssel für den Aufzug besorgen, der in der Höhle versteckt ist. Über den Aufzug gelangt ihr so an die Oberfläche, von wo aus ihr mit dem Drachen weiterfliegen könnt, nachdem ihr eine eindrucksvolle Videosequenz bewundert habt. Wie ihr den Drachen steuern und die verschiedensten Waffen aktivieren könnt, wollen wir euch aus Spielspaßgründen selbst herausfinden lassen. Übrigens, es versteht sich von selbst, daß ihr einen Spielstand abspeichern könnt. Wir wünschen euch auf alle Fälle viel Spaß!



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



Die komplette erste CD des RPG-Hits



INHALT

PANZER DRAGOON SAGA

Tauche ein in die Welt von Panzer Dragoon Saga. Bei vorliegender CD-ROM handelt es sich nicht um einen der üblichen Demo-Silberlinge, sondern um die vollwertige erste CD der Vollversion, welche insgesamt vier CDs umfaßt. Selbst wenn man das Game fehlerlos durchspielt, wird man mindestens vier Stunden bis zum Beenden der ersten CD benötigen. Viel Spaß!

TIPS & TRICKS

Auf vielfachen Wunsch haben wir die Tips & Tricks-Seiten um einige Seiten erweitert. Dies gibt uns die Gelegenheit, noch mehr Cheats und Codes abzudrucken als zuvor. Dieses Mal haben wir beispielsweise jede Menge Codes für MegaMan X4 und noch mehr Tricks für Manx TT, zum Beispiel für das Super Bike und den ultralustigen Schaf-Modus. Und außerdem lernen wir neue Charaktere aus Steep Slope Sliders kennen – mehr, als wir je für möglich gehalten hätten. Dazu gibt es noch Extra-Cheats für Command & Conquer und Guardian Heroes! Erstmals haben wir auch tolle Cheats für GunGriffon, besonders erwähnenswert ist hier der Cheat für unendliche Munition – wahrlich eine sehr große Hilfe!



Viel Spaß, Michael Erlwein

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

GUARDIAN HEROES

Master Code

Geht auf den Options-Bildschirm und dort auf Exit. Haltet X, A und Z und schnell unten und A gedrückt. Dadurch markiert ihr den DIP-Schalter. Geht jetzt aber NICHT nach unten. Wenn ihr zum DIP-Schalter kommt, seht ihr drei neue Optionen, und wenn ihr den Debug anhabt, könnt ihr folgendes machen:

Bei Level 200 beginnen

Eure Stage auswählen

Die Lebenspunkte wieder auffüllen oder euer eigenes Leben beenden – dazu müßt ihr das Spiel pausieren, X, Y und Z halten und oben für volle Power bzw. unten für null Power drücken.

Mit allen Charakteren im Vs-Modus spielen

Die verschiedenen Endsequenzen anschauen

GUNGRIFFON

Unendlich Munition

Am Titel-Screen B, B, B, C und Start drücken.

Unzerstörbare Rüstung

Unten, C, C, A und Start drücken.

Unendlich Sprung-Raketen

Oben, rechts, unten, links, Z und Start drücken.

Zielquadrate entfernen

Links, rechts, C, A und Start drücken.

Richtungsanzeige-Radar angreifen

B, B, B, unten, C und Start drücken.

Missions-Auswahl

Am Titel-Screen Y, Y, A, Y und Y drücken.

Gegner angreifen

Auf dem Titel-Screen rechts, rechts, B, C, A und Start drücken.

Unbesiegbarkeit

Auf dem Titel-Screen links, rechts, B, C, C und Start drücken.

Endsequenz ansehen

Auf dem Titel-Screen unten, oben, rechts, A, links und Start drücken.



Größe verändern



Auf dem Titel-Screen unten, links, C, C und Start und dann C oder Z auf dem Controller drücken.

2.

Geschützturm zentrieren deaktivieren

Auf dem Titel-Screen B, B, B oben, C und Start drücken.

Debugging-Display

Rechts, rechts, X, B, A, L, L, L und R auf Controller 2 drücken.

Doppelte Anzahl Hitpoints

X, Y, Z, oben, unten und Start eingeben. Diesen Cheat müßt ihr schnell auf dem Haupt-Titelscreen eingeben.

STEEP SLOPE SLIDERS

Bonus-Charaktere

Erfülle folgende Aufgaben, um mit dem entsprechenden Charakter fahren zu können.

Boy

Beende „Extreme 02“ mit der besten Zeit.

Racer

Beende „Alpine“ mit der besten Zeit.

Alien

Beende „Snowboard Park“ mit der höchsten Stunt-Punktzahl.

Skinhead

Beende „Half Pipe“ mit der höchsten Stunt-Punktzahl.

Weitere Bonus-Charaktere

Zunächst müßt du die Bonus-Charaktere Boy, Racer, Alien und Skinhead aktivieren. Beende „Extreme 02“, „Alpine“, „Skateboard“ und „Half Pipe“ mit der höchsten Stunt-Punktzahl. Dann müßt du jeden Einzelkurs mit den acht normalen und mit den Bonus-Charakteren beenden. Und jetzt müßt du folgendes tun, um den entsprechenden Charakter zu bekommen:

Mädchen mit Brille

L halten und gleichzeitig „Boy“ anwählen.

Hund

L halten und gleichzeitig „Skinhead“ anwählen.

Buggy-Auto

L halten und gleichzeitig „Racer“ anwählen.

Raumschiff

L halten und gleichzeitig „Alien“ anwählen.

Lolita

R halten und gleichzeitig „Boy“ anwählen.

Pinguin

R halten und gleichzeitig „Skinhead“ anwählen.

Pera

R halten und gleichzeitig „Racer“ anwählen.

Saturn

L und R halten und gleichzeitig „Boy“ anwählen.

Bonus-Kurse

Zunächst müßt du die Bonus-Charaktere Boy, Racer, Alien und Skinhead aktivieren. Dann beendest du jeden Einzelkurs mit den acht normalen und mit den Bonus-Charakteren. Und jetzt müßt du folgendes tun, um den entsprechenden Charakter zu bekommen:

Asteroiden

L und R halten und den „Extreme 00“-Kurs anwählen.

Raumkolonie

L und R halten und den „Extreme 01“-Kurs anwählen.

Südpol

L und R halten und den „Extreme 02“-Kurs anwählen.

Raumnetz

L und R halten und den „Extreme 03“-Kurs anwählen.

Tageszeit wählen

Gehe auf den Optionen-Screen und schalte „Time Progress“ aus. Wähle einen Charakter und gebe dann schnell einen der folgenden Codes ein – bevor „Now Loading“ erscheint! Lasse die Tasten los, wenn das Spiel beginnt.

Morgens

Z, links und A gedrückt halten.

Abends

Z, rechts und A gedrückt halten.

Nachts

Z, unten und A gedrückt halten.

Mini-Bonusspiel

Halte X, Y, Z, L, R, B und C gedrückt, wähle „Option“ und dann „Exit“ und drücke A, um das Steep Slope Sliders-Minispiel zu starten.

Andere Kleidung

Halte X, Y und Z gedrückt und drücke A oder C, um einen Fahrer auf dem Charakterauswahl-Screen zu wählen.

Text kontrollieren

Gehe zur Option „Sound Test“ und wähle Sound 9 und Effekt 8 aus. Drücke A, um zu starten, und nun kannst du das D-Pad benutzen, um den Text zu kontrollieren, und mit L und R regelst du die Display-Geschwindigkeit.

GALAXY FIGHT

Als Bosse spielen

Gewinne das Spiel auf Stufe „very hard“, ohne eine Schlacht zu verlieren (doch, doch, das geht). Wenn du mit dem alten Mann fertig bist, der erscheint, nachdem du Felden Crais erledigt hast, taucht nach der Endpunktzahl-Rolle Roomi auf und sagt dir, daß du den VS-Modus markieren sollst. Halte dann L, R und Y gedrückt und drücke Start. Nun kannst Du Bonus-kun (den Punching-Ball), Yacopu (den Hasen, der sich in Deinen Charakter morphet), Felden und Warou (den alten Mann) anwählen. Leider kann man dies nicht abspeichern – wenn du das Spiel also ausschaltest, mußt du das nächste Mal wieder ganz von vorne anfangen.

MEGAMAN X4

Zeros Techniken

Im Handbuch für Mega Man X4 steht skandalös wenig zu Zeros Techniken (es listet nur 4 davon auf und erwähnt nicht einmal, welche dir was ermöglicht). Hier also die komplette Liste:

Shippuuga (Sumpfmonster)

Drücke beim Schlagen die Spezialwaffe-Taste. Es handelt sich dabei um einen einzelnen Schwert-Schwung, der mehrere Male treffen kann.

Raijingeiki (Spinne)

Drücke die Spezialwaffen-Taste, während du am Boden bist. Zeros Säbel ist dann länger und elektrisiert.

Hyouretsuzan (Eis-Walroß)

Drücke unten und die Spezialwaffen-Taste, während du in der Luft bist. Zeros Schwert wird zu einem Eiszapfen, mit dem er Roboter aufspießen kann, die sich unter ihm befinden.

Kuuenbu (Spaltpilz)

Zero kann damit einen Doppelsprung vollführen. Aus seiner Luftattacke wird eine superstarke Rollen-Attacke.

Tenkuuhna (Sturm-Eule)

Zeros Standard-Attacke kann hiermit durch Energie-Geschosse wie Magma Dragoons Hadokens hindurchschneiden.

Hienkyaku (Jet-Rochen)

Zero kann hiermit einen Luftschlag wie X vollführen. Dazu mußt du die Schlag-Taste drücken oder zweimal in irgendeine Richtung in die Luft schlagen.

Ryuenjin (Magma-Dräger)

Drücke oben und die Spezialwaffen-Taste. Zero vollführt mit seinem Säbel eine Art Dräger-Schlag, mit dem er Eisblöcke zerschlagen kann.

Rakuhouha (Cyber-Pfau)

Drücke die Taste für die Giga-Attacke. Dabei handelt es sich um eine Rundum-Attacke in alle Richtungen –

COMMAND & CONQUER

Luftangriff

Drücke während des Spiels A, B, C, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben und C. Nun hörst du „Air Strike Ready“ – wähle es aus dem Menü aus.

Ionenkanone

Drücke während des Spiels A, B, C, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben und B. Nun hörst du „Ion Canon Ready“ – wähle es aus dem Menü aus.

Nuclear-Rakete

Drücke während des Spiels A, B, C, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben und A. Nun hörst du „Nuclear Missile Ready“ – wähle es aus dem Menü aus.

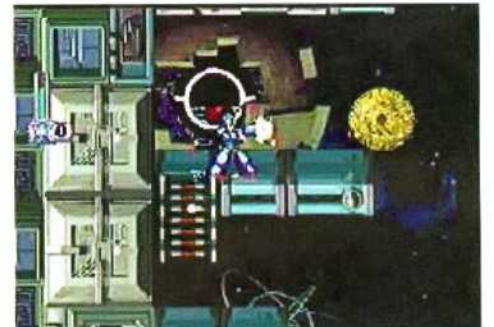
Zeros einzige Technik, für die er Waffen-Energie benötigt.

Spezial-Rüstung

1. Markiere X auf dem Spielerauswahl-Screen.
2. Drücke die B-Taste zweimal.
3. Drücke auf dem D-Pad sechsmal links.
4. Halte L und R und drücke Start.

Spezial-Flugstiefel

In der ersten Stage (Dschungel), gleich am Anfang, wenn du zum zweiten Mal herunterfällst, mußt du dich auf die rechte Seite des Bildschirms stellen – dort befindet sich ein Wasserfall, durch den du jedoch hindurchgehen kannst. Dann kannst du eine Höhle betreten, in der du ein Häuschen mit einer Hologramm-Nachricht von Dr. Light (Mega Man 8) findest. Gehe in das Häuschen hinein, und schon hast du die Spezial-Flugstiefel!



MANX TT

Schaf-Modus

Wenn du die AT/MT-Transmission auswählen mußt, drückst du oben, oben, unten, unten, links, rechts, Z und Y.

Super-Bikes

Drücke bei der Modus-Auswahl die linke Schulter-Taste, die rechte Schulter-Taste, X, Y und Z gleichzeitig.

Musikauswahl-Code

Drücke und halte im Hauptmenü X, Y und Z und wähle „Arcade“ aus. Wenn du zwei Bestätigungs-Töne hörst, mußt du die Tasten loslassen, die Spur anwählen und die Musik mit dem 3D-Pad/D-Pad ändern.

Dark Rider im Arcade-Modus

Spiele im Arcade-Modus und gib dann im Screen für die Transmission-Auswahl links, links, rechts, rechts, Z und Y ein.



Folgende Codes sind für die US-Version bestimmt:



Schaf-Modus

Drücke auf irgendeinem der Transmission-Screens oben, oben, unten, unten, links, rechts, Z und Y. Wähle dann deine Transmission aus und mach' dich auf das lustigste Spiel deines Lebens gefaßt!

Super-Bike

Gib auf dem Menü-Screen R, L, X, Y und Z ein. Dann hörst du den Sprecher „Great“ sagen. Nun kannst du mit den Super-Bikes im Super-Bike-Modus fahren.

Zweites Intro

Um das zweite Intro anschauen zu können, mußt du zunächst das erste ansehen, dann das Demo und dann wieder das Intro – diesmal ist es aber etwas anders!

Jetzt sieht man nur noch die Sega-Bikes, die auch im wirklichen Manx TT-Rennen auftauchen.



Wheelies fahren

Dies ist eigentlich eher ein Tip; du kannst dies nur auf den Reversed-/Spiegel-Kursen machen.

Die erste Stelle, an der du einen Wheelie machen kannst, ist die erste R/M-Spur. In der zweiten langen Rechtskurve vor dem Tunnel mußt du auf ca. 180 mph beschleunigen, bevor du den Absprung erreichst. Wenn du auf diesen ersten Hügel die Wände nicht berührst, macht dein Bike einen Wheelie (Fahren auf dem Hinterrad).

Die zweite Stelle, an der du einen Wheelie machen kannst, ist die zweite R/M-Spur. Du mußt wieder auf ungefähr 180 mph beschleunigen, was ziemlich schwer sein kann, wenn man nicht schon etwas Übung hat. Wenn du die schattige Stelle mit den Bäumen erreichst und über den ersten Hügel fährst, mußt du beim zweiten Hügel ungefähr 180 mph erreicht haben, damit du beim dritten Hügel einen größeren Wheelie fahren kannst. Wenn du den Super-Bike-Code benutzt, geht das Ganze etwas leichter.

Schnellstart

Für einen Schnellstart mußt du die Drehzahl zwischen 8.000 und 10.000 halten. Damit kannst du dann schneller starten, als wenn du nur vor dem Start den Gashebel durchdrückst.

Tantalus-Bike im Arcade-Modus

Wenn du im Arcade-Modus die Transmission wählst, mußt du L, L, R, R, links, rechts, links Z, Y und Z drücken und dann warten, bis die Zeit abläuft. Dann siehst du ein graues Bike mit dem Tantalus-Logo auf dem Rücken des Fahrers.

HELMI



BURNING RANGERS

Burning Rangers ist ein absolutes Topspiel, auf das besonders die Action-Fans unter euch abfahren werden. Die 4 Welten, die ihr erforschen könnt, und die herrlichen Animationen machen Burning Rangers zu einem tollen Shoot 'em Up, das alle anderen Konsolen vor Neid erblassen läßt.

1. Mission: Verlorenes Gedächtnis

Bevor ihr mit dem Spiel beginnt, solltet ihr erst die Trainingsoption nutzen. Die Funktionen der Tasten sind folgende:

- A Springen
- B Schießen
- C Springen
- X Navi Call
- Y Normale Sicht
- Z Navi Call
- R Kamera gegen den Uhrzeigersinn drehen
- L Kamera im Uhrzeigersinn drehen



Für die Kontrolle sind die Sprung-Tasten am wichtigsten. Wenn Du diese mit dem D-Pad kombinierst, wirst du eigentlich mit jeder Situation fertig. Die Sprung-Tasten funktionieren nämlich eher wie ein Boost, und Du bekommst einen Boost in die Richtung, in die Du das D-Pad hältst – anderenfalls springst Du nur senkrecht in die Luft. Wenn Du in der Luft bist und eine der Sprung-Tasten ein zweites Mal drückst, schlägst Du einen Salto und gewinnst zusätzlich Höhe. Dies ist besonders nützlich, wenn Du ein weiteres Hindernis entdeckst, nachdem Du losgesprungen bist, oder zum Ergreifen eines hohen Simses. Wenn Du nahe genug dran bist, greifst Du automatisch nach jedem Sims. Wenn Du mit dem ersten Level beginnst, kriegst Du bald die wahre Wucht der Flammen und der Feuerbälle zu

spüren, da der Weg vor Dir von unten versengt wird. Dies geschieht im Laufe des Spiels des öfteren – sei also auf der Hut und halte die Ohren offen, damit Du Feuerbälle hörst, die sich dir gerade nähern.



Das Spiel selbst ist bei jedem Durchgang anders, da in den Levels willkürlich Gefangene verteilt sind. Der Aufbau der Levels ändert sich ebenfalls von Mal zu Mal, was die Wiederspielbarkeit wesentlich erhöht. Wenn Du keine hohe Punktzahl erreichen willst, schaffst Du die Levels ziemlich leicht, aber um ganz durchzukommen, solltest Du versuchen, jeden Level wie eine Mission anzugehen.

Was jedoch immer gleich bleibt, ist der Level-Endgegner. Dieser erscheint in Form einer riesigen Pflanzenkreatur. Verschwende keine Zeit und lade Dein Gewehr voll auf, um auf den Boß zu feuern. Springe stets über das tödliche Gas, das er ausströmt, und vergiß nicht, immer wieder das Gewehr nachzuladen. Feure damit auf die Pflanze, und du wirst fast immer einen Treffer landen. Sammle nicht gleich alle Kristalle ein, wenn du den Boß triffst, sondern hebe sie dir so lange auf, bis du keine mehr hast – du brauchst ja nur einen einzigen, um am Leben zu bleiben.



Um die Codes zu aktivieren, die wir euch auf den folgenden Seiten zeigen, müßt ihr alle vier Missionen beendet haben – danach könnt ihr ein Paßwort eingeben. Deshalb ist es besser, erstmal so schnell wie möglich alles durchzuspielen und dann im zweiten Durchgang die Cheats zu benutzen, um alle entlegenen Gebiete zu finden.



2. Mission: Stilles Blau



In diesem Level mußt Du zum ersten Mal ins Wasser, und wie schon vorher gibt es auch hier eine Menge rote Schalter, die du aktivieren mußt, um durchzukommen.

Die Levels ändern sich zwar von Mal zu Mal, aber zu Beginn mußt Du immer den Raum mit dem Delphin-Becken betreten. Wie der Name schon sagt, steht in diesem Raum ein großes Becken mit einem Delphin drin, den Du befreien mußt. Dazu mußt Du eine Reihe von Schaltern aktivieren, damit Du in weitere Räume des Levels kommst, bis Du schließlich zu dem Delphin gelangst. Wenn du das schaffst, wird Dir der Delphin im weiteren Verlauf des Levels helfen.

In diesem Level gibt es zum ersten Mal Falltüren. Manche stehen bereits offen, andere müssen erst mittels Schaltern geöffnet werden. Die meisten dieser Falltüren befinden sich hoch oben, ihr müßt also ein bißchen suchen, um sie zu finden. Darinnen befinden sich normalerweise viele Kristalle oder ein Schalter, mit dessen Hilfe ihr einen Gefangenen befreien könnt. Dies kann eure Punktzahl erhöhen und eure Chancen erheblich verbessern, also laßt keine Falltür aus!



In diesem Level gibt es auch explosive Kanister, die völlig harmlos aussehen, wenn du dich ihnen näherst. Wenn du ihnen jedoch zu nahe kommst, werden sie von einem Feuerball getroffen und explodieren. Wenn du an einen dieser Kanister herankommst, ist es besser, du bringst ihn selbst zur Explosion, damit du rechtzeitig aus dem Weg springen kannst.



Wenn du an einen dieser Kanister herankommst, ist es besser, du bringst ihn selbst zur Explosion, damit du rechtzeitig aus dem Weg springen kannst.

In diesem Level gibt es auch ein paar blaue Unter-Bosse, die du leicht loswirst, indem du sie schnell und mit voller Kraft mit deinem Gewehr beschießt. Durch Zerstören dieser Unter-Bosse kannst du auch Türen öffnen.



Wenn in deiner Nähe durch einen Feuerball oder eine Explosion ein Feuer entfacht wird, lösche es sofort. Dadurch hältst du die Gefahr der Überhitzung in Schach, was dir das Leben sehr erleichtert.



Der Level-Endgegner ist ein Drache im Wasser. Um ihn zu erledigen, mußt du dein Gewehr voll laden und auf den Kopf des Drachen zielen. Das Gewehr zielt von alleine ziemlich gut. Springe immer weiter, um den Wasserbomben zu entgehen, die auf Dich geworfen werden, und paß, auf den Drachen auf, denn er dreht sich ständig und zerstört die Plattformen. Wenn du die Sprungtaste ständig betätigst, müßtest du eigentlich den meisten Attacken unter Dir entkommen. Wenn du ins Wasser fällst, mußt so schnell wie möglich wieder herauskommen, ohne den Drachen zu berühren.



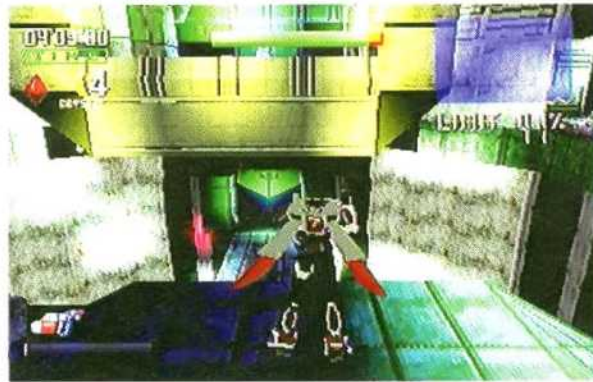
Sound-Test:
NAVIXXTEST als Paßwort eingeben

Als Chris spielen:
DH5CHRIS5H als Paßwort eingeben



3. Mission: Schwerkraft Null

Wie der Name des Levels schon andeutet, gibt es hier Stellen ohne Schwerkraft. Deshalb mußt du wissen, wie du hier nach oben oder unten kommst: Zum Hochgehen B drücken, zum Runtergehen A oder C. Dies funktioniert auch im Wasser. In dieser Mission gibt es einige neue Features, unter anderem den Laser-Lift, der in Form eines großen, runden, grünen Lichtstrahls erscheint. Laufe in das Licht, um zu einem höheren Level transportiert zu werden. Allerdings kannst du nicht alle diese Lifte betreten.



Außer diesen Liften gibt es allerdings auch noch einige sehr aggressive Gegner, die in Form von gelben, schwebenden Laserkämpfern erscheinen. Sie sind besonders gefährlich, weil sie ruckzuck an dir dran sind, verschwede also keine Zeit und feure mit voller Kraft mit dem Gewehr auf sie. Der einzige Nachteil hierbei ist, daß dabei die Kristalle in der unmittelbaren Umgebung zersplittern.

Außer den Laserkämpfern greifen dich auch riesige Roboter mit Rotoren an den Armen an. Diese beseitigst du durch Full-Power-Schüsse aus deinem Gewehr. Wenn sie zu nahe kommen, mußt du jedoch aus dem Weg springen.

Wie in all den anderen Levels mußt du dich auch hier gründlich umschaun, um Extra-Räume und Gefangene zu finden,



da diese generell schwer zu finden sind und abseits der Hauptwege liegen. Besonders leicht begeht man den Fehler, durch Abschnitte zu rennen, ohne die Stellen über einem selbst abzusuchen –

besonders, wenn einen die Feuerbälle unter Druck setzen. Häufig findet man so Extra-Kristalle und -Räume. Etwa in der Hälfte des Levels findet man ein Opfer, wenn man es befreit, öffnet sich dahinter eine Tür, die vier Schalter freigibt. Drei dieser Schalter öffnen einen Raum mit Extra-Kristallen und Gefangenen, und der letzte gibt eine Tür frei, durch die man weiter durch den Level gehen kann. Du kannst immer nur eine Tür auf einmal öffnen und mußt diesen Raum dann auch betreten, bevor du die nächste Tür öffnen kannst. Außer an Kristalle kommst du dort auch an die lodernden Feuer heran, mit deren Hilfe du das Feuer auslöschst und die Hitze reduzieren kannst. Deshalb ist es ratsam, erst die drei Räume mit den Extras zu betreten und dann erst im Level weiterzugehen.



Der Schalter ganz links, wenn du in den Raum hineinkommst, aktiviert den Raum, mit dem du den Level fortsetzen kannst. Wenn du in den Raum hineingehst, mußt du auf die Dachbalken springen und auf diese Weise durch die Räume weitergehen, bis du dich rechts durch eine Tür im Boden herabfallen lassen kannst. Hier findest du dann den Schalter, der die Tür zu Raum B-03 öffnet.

Nun findest du zahlreiche Schalter, mit denen du wichtige Türen öffnen kannst. Am Ende mußt du immer einen Gefangenen über einige Balken tragen. Überall fallen Feuerbälle herab – bleib cool und achte auf das orangene Glühen vor ihnen, um zu erkennen, wohin sie fallen, und springe dementsprechend am Ende zum Ausgang.



Als Big Ranger spielen:
3BIG2BPLCK als Paßwort eingeben

Als Burning Ranger Leader spielen:
GS4LEAD2ZU als Paßwort eingeben



4. Mission: Geflügelte Wiege



In diesem Level wüten zahlreiche Feuer, und es gibt jede Menge Nischen und Höhlen zu erforschen. Der schnellste Weg führt hinab und durchs Wasser. Hier mußt du zu einer zweiten Höhle schwimmen und einen Schalter aktivieren. Dann schwimmst du weiter, bis du zu

einem großen Feuerblock kommst. Versuche nicht, ihn anzugreifen, sondern laß dich einfach in das Loch darunter fallen, um das Wasser unterhalb zu erreichen. Hier mußt du die Unterwasser-Höhlen überwinden und den Ausgang erreichen. Gebe dabei sorgfältig auf die Zugangsstellen am oberen und unteren Ende der Höhlen acht. Als nächstes mußt du auf die großen rollenden Felsen zurennen, die sich auf dich zubewegen, und dich entsprechend rechts oder links halten, um daran vorbeizukommen. Am Ende wirst du nach außen gewarpt, wo du vorsichtig einen großen Metall-Rahmen überwinden mußt, der in die Luft ragt. Laufe vorsichtig und ziele beim Springen ganz genau, dann schaffst du es auch.

Oben siehst du eine diamantförmige Kraftquelle, die du wiederholt mit voller Power mit deinen Gewehren angreifen mußt. Laß sie einfach nicht zum Schuß kommen – so besiegst du den Mini-Boß ruckzuck. Halte dich in der Mitte



der Plattform, auf der du stehst, da der Boß versuchen wird, dich herunterzuschütteln.

In der nächsten Szene fliegst du

ein Raumschiff, das du durch zwei Tunnels hindurchfliegen mußt, ohne die Hindernisse zu berühren. Du besitzt auch Waffen, mit denen du den Weg vor dir von feindlichen Schiffen befreien kannst – konzentriere dich vor allem darauf, die Hindernisse zu umfahren. Vergiß nicht, daß du mindestens einen Kristall behalten mußt, um am Leben zu bleiben.

Als nächstes mußt du deinem Kollegen helfen, die Angriffe der Feinde abzuwehren, und dich dann zum Endgegner am oberen Ende des Levels weiterarbeiten. Dabei mußt du einen weiteren Pflanzen-Boß beseitigen, indem du mit voller Kraft auf ihn feuerst und dabei unablässig springst.



Im nächsten Teil bist du ganz auf dich selbst gestellt, wenn du dem nächsten Boß begegnest, der mit zwei Lasern auf dich feuert. Verhindere

dies, indem du einen Doppelsprung über die Laser machst und mit voller Power auf die Mitte feuerst. So wirst du schnell mit ihm fertig, wenn du nur immer daran denkst, einen Kristall einzusammeln, wenn du getroffen wirst.



Und weiter geht's ohne Pause zum Endgegner. Zuerst mußt du zwei Schüsse mit voller Power auf die Zielscheiben rechts und links vom Endgegner

abgeben, und dann greifst du ihn an. Der Balken am oberen Ende des Bildschirms zeigt dir, wie gut du im Rennen liegst. Die Angriffstaktik des Bosses ist etwas komplizierter, vor allem mußt du aber über die Feuerringe springen, die auf den Boden treffen, und dich zwischen die Feuersäulen stellen. Der Feuertornado wird durch das Treffen einer der Zielscheiben bekämpft. Sammle in diesem Level nur einen der Kristalle auf, wenn du keine mehr hast, und benutze immer nur einen auf einmal – sammle sie nicht alle zusammen auf! Finde deinen eigenen Rhythmus, um mit dem Endgegner fertig zu werden und damit das Spiel zu beenden.

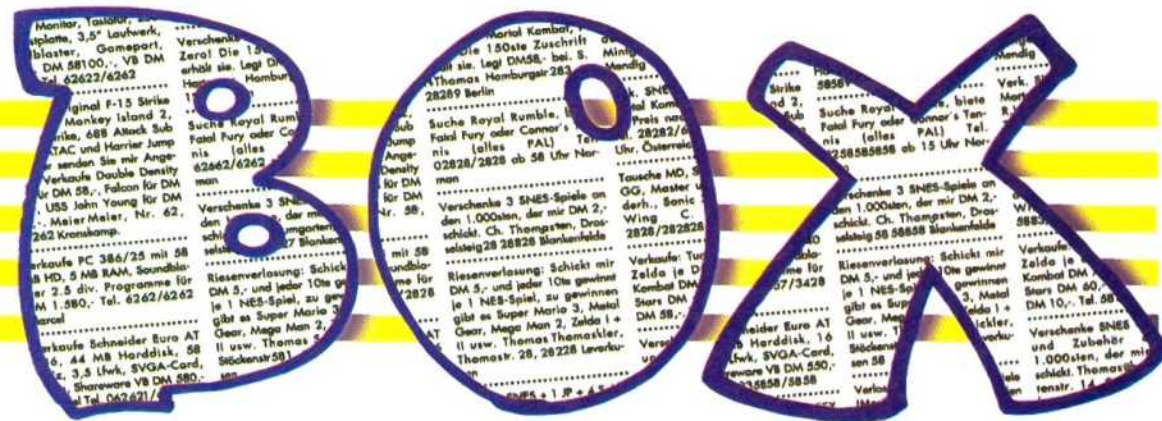


Versteckte Bilder und Sound:
Lege die Burning Rangers-Disc in ein PC-kompatibles CD-ROM-Laufwerk ein. Im EXTRAS-Directory findest du Bild- und Sound-Files aus dem Spiel.

Extra-Continues:

Rette einen Gefangenen mit zehn Kristallen, um ein Extra-Continue zu bekommen.





MEGA DRIVE

MD II + 7 Spiele 150,- DM, MD-Spiele 20,- bis 45,- DM, GG-Spiele 10,- bis 25,- DM, Master-Convекtor + 3 Spiele 50,- DM, Accu + Netzteil f. 50,- DM. Tel. 07631/13875 Frank

Suche Konsolen + Sammlungen + Neuheiten f. MD, Sat, Sony PSX, N64, SNES usw. Tel. 0641/970424 Kirsten

Biete MCD II + versch. Spiele für MCD/MD/SAT - suche Rollen- und Adventure-Spiele für MD/SAT. Tel. 0177/2112049

Verk. Mega Drive-Spiele, viele Jump&Runs, guter Zu-

stand, 30 Stck. zus. 500,- DM, einzeln je 15,- bis 25,- DM. Tel. 07305/23647

Verk. MD + 3 Pads + 18 Spiele z. B. Dune II, Story of Thor, Ecco II, Sonic 1 + 2, EWJ, NHL 97, Super Skidmarks, Terminator etc. für 295,- DM. Tel. 02237/8905 Andi

Verk. Mega Drive + Pad + T&T + 11 Spiele (z. B. Warlock, Phantasy Star III), VB 280,- DM. Tel. 08654/2307 oder 0171/2726346

Atari Classics, Budokan, Theme Park, Urban Strike, Syndicate, Aero Blasters, F-11, etc. incl. Porto je 55,- DM.

Tel./Fax: 030/6258637

Suche Mega Drive mit Spielen sowie PSX, Game Boy, Game Gear, SNES, Sat u. N64 mit Spielesammlung. Tel./Fax: 05658/924962

MASTER SYSTEM

Verkaufe 15 MS-Spiele, z. B. Speedtrap, Sonic 2, Tennis Ace, Eishockey usw. Tel. 05109/516944 fragt nach Jerome

F 1, Rampart, Wonderboy in Monsterland, Gaunt Let, Klax, Parlour Games, Air Rescue etc. incl. Porto je 45,- DM. Tel./Fax: 030/6258637

GAME GEAR

Suche alles für Game Gear, Saturn, Multi Mega, Nomad! Suche japanische Spiele aller Art. Tel. 06109/33209

MEGA CD

Verk./tau. Konsole MCD II + Spiele Ecco, Final Fightsonic (MCD), Galahad (MD), Ghenwar + Robotica (Sat), je 45,- DM. Tel. 0177/2112049

Sonic, Spierman, NHL 94, Chuck Rock 2, Afterburner 3, Sherlock Holmes, Time Gal, NBA etc. incl. Porto je 45,- DM. Tel./Fax: 030/6258637

SATURN

Tau./verk. Sat. + MD-Spiele, z. B. C&C, NFS, F. Megamix. Einfach alles anbieten. Tel. 02563/6200

Verk. Saturn + 2 Pads + 9 Spiele, z. B. Tomb R., S. Stri-

ke, WarCraft 2 + 9 Demo-CDs für 500,- DM. Tel. 0911/305118 Christian

Tausche Sat.-Spiele Tomb R., WWS 97, Andr. R., Alien T. usw., suche R. Evil, Bomber 3:1 usw. Tel. 02052/5604

Verk. 60 Spiele, nur komplett, f. 1.500,-DM (WarCraft, C&C, Tomb Raider, Croc, Last Bronx, PJ 2, WWS 97, VF 2). Tel. 08558/484 + 381

Verk. Saturn + 3 Pads, 22 Spiele, z. B. Sonic Jam, Tomb Raider usw. + Game Buster + 11 Demos + V. Gun für nur 1.300,- DM. Tel. 03677/841295 ab 18 Uhr

Verk. V. F. 2 30,- DM, SWS 97 40,- DM + Demos je 10,- DM. Tel. 03695/608468

Mega-Saturn m. 32 Spielen und 3 Pads, 1 Pistole, 1 Audio-CD Kart zu verkaufen, 950,- DM. Tel. 05244/10310

WWS 97 20,- DM, NHL 97 15,- DM, Darius 2 15,- DM, NBA Jam Extr. 15,- DM, Nights 20,- DM u. a. Suche Memory Card. Tel. 08641/698565

Saturn + 5 Spiele + Virtua Stick 280,- DM, Nights + 3D Pad 50,- DM, Lenkrad + Rennspiel 70,- DM, Video CD Card 100,- DM, etliche Spiele, Pistolen, Virtua Stick je 20,- DM, tausche Steep Slode Sliders gegen NHL 98, Demos 5,- DM. Tel. 0172/8259871

Verk. Sat. + 2 Pads + 19 Spiele (Tomb R., Sov. Strike, Athlete Ki., P. Dragoon 2, Com. & Conq. usw.) für nur 380,- DM. Tel. 0202/4250644 ab 18.30 Uhr

Verk. 6 Player-Adapter, Joy-board, Nights & Analog-Pad, VFZ, WipEout, je 45,- DM. Tel. 030/4410052 Holger

Verk. Saturn, 2 Analog Pads, 9 Games (Sega Rally, B. Bobble, Bust-a-Move...),

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

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

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

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

Large empty grid area for entering contact information.



Anschritt

Ort

Unterschrift

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

Datum

fast neu, für 400,- DM.
Tel. 030/4410052

Verk. Cyberia 30,- DM, Cyber Speed Way 30,- DM oder zus. 50,- DM, tausche auch gegen Ind. Day oder Sonic R., kaufe WS Baseball II. Tel. 04521/74431

Saturn mit 10 Spielen + Joypad 390,- DM, Spiele 30,- bis 55,- DM, Action, Sport, Rollensp. etc. St. Racer, Dest. Derby, Whizz, X-Men, The Crow, Cyberia je 35,- DM.
Tel. 07631/13875 Frank

Verk. Saturn mit Joypad, Space Jam, Shining, WWS 97, Explorer Pads, AV Kabel zus. 300,- DM, auch einzeln. Tel. 09776/8358

Verkaufe Saturn + 2 Pads + 12 Spiele + Pistole DM 700,-. Tel. 06408/7362

Verk. 10 Sat-Games 15,- bis 30,- DM, T. Raider 40,- DM, N. f. Speed 40,- DM, Kr. Ivan 40,- DM, Blam 25,- DM. Tel. 09371/4217 ab 16.30 Uhr

Verk. P. Drag. I 30,- DM, B. Baku 30,- DM, T. Dirty Dwar.

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

35,- DM, Sh. Assa. 30,- DM, Robotica 30,- DM, V. Hydli. 15,- DM. Tel. 09371/4217 ab 16.30 Uhr

Tausche Hardcore 4x4, Dark S., WWF in your H., V. Golf Crime W., R. Evil, suche Pandemonium, Croc, Enemy Z.
Tel. 05177/922380

Verk. Sat.-Spiele: Shinobi X 30,- DM, Sega Rally 35,- DM, Wing Arms 30,-DM, alle incl. Porto, suche NHL 98. Tel. 0621/741744 ab 18 Uhr

Verkaufe 10 Spiele für 250,- DM (Tomb Raider, Command & Conquer).
Tel. 09922/6756

Verk.: C u. C, The Horde, Hardcore 4x4, NBA Jam T. E., Guardian Heroes, P. D. 2, S. O. T. 2, Alien Trilogy u. a., je ab 20,- DM.
Tel. 02373/64942

Verk. Saturn + 2 Pads + 15 Spiele (Bomberman, C+C, D. Derby, S. Rally, Th. Park, Ironman, Shellsh...) für 399,- DM.
Tel. 05439/1491

Verk. + tausche Saturn-Spiele, suche NHL 98, Winter Heat, Steep Slope Sl., WWS 98.
Tel. 06332/72181

Verk. günstig VF2, Street Rac., VC 1 + Gun, Pinball, R. Evil, T. Car, Spiel für MD und Inf. Pads, suche A. Kings. Tel. 02324/26821 ab 16.30 Uhr

Tausche R. Evil, W. Heat, D. Conflict, R. Rash, E. 96, U. S. Wisdom, suche B. Rangers, P. D. Saga, NHL 98, Ninja u. a.
Tel. 03571/923385

Verk. Exhumed 40,- DM, Sonic Jam 35,- DM, Game Gear (+ Sonic 2, MS Converter + RPG-Spiel + TV-Tuner + Columns) 120,- DM.
Tel. 039984/32268

Tau. o. verk. günstig: Sov. Str., Bust 2, Andr. Racing, Bug, Darius G., SWWS 98, suche: Tilt, FIFA 98, SC 2000, ID 4, N. f. Speed u. a. Tel. 04131/61460

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele u. Konsolen für Sat, PSX, N64, SNES, MD. Suche Importe für SAT, bitte alles anbieten. Tel./Fax: 05561/982042 bitte ab 16.30 Uhr, Thomas

Suche alle jap. Saturnspiele! Außerdem alle Game G. Sp., MD, Nomad, Multi Mega, alles anbieten.
Tel. 017747/90211 od. 06109/33209

F. Megamix, R. Evil je 50,- DM, B. Bobble, Parodios, D. S. Assault, WWF Wrestl., Sov. Strike, NHL 97 je 20,-DM. Tel. 035774/30300
fragt nach Mathias

Tausche ca. 50 Spiele, suche Sea Bass Fishing, Sonic 3 D, Super Puzzle Fighter 2 u. a. Tel. 09922/6756

Verk. Sat + 2 Infrarot Pads + M. Card + Umbau + V. Stick + 12 Demos + 29 Spiele (Sega Rally, C&C, D. Savior, WipEout 2097, Sot II etc. für 845,- DM. Tel. 02237/8905

Saturn Videocard + Nightspad zu verkaufen, zus. 150,- DM oder einzeln, VHB. Tel. 06182/27270 Wolfgang, ab 19 Uhr

Verk. Saturn + 29 Spiele für 800,- DM, nur komplett! Möglichst in NRW. Tel. 0208/662259

Verk. Saturn mit 25 Spielen, z. B. Dragon Force, St. Ha., Tomb, Resident Evil für 700,-DM. Tel. 02331/880396 ab 17 Uhr

Achtung!! Verkaufe World Wide Soccer 97 für nur 10,- DM, hinzu kommt noch die Nachnahmegebühr. Tel. 09776/8358 Nick

Suche: Lost World, Bust-a-Move 3, tausche: Independence Day, Thunderhawk 2 + NBA Jam Extreme (2 für 1). Tel. 036481/53879

SimCity 2000, Tomb Raider, Story of Thor, Shanghai, Rayman, Metal Black etc. incl. Porto je 65,- DM.
Tel./Fax: 030/6258637

Verk. World Series Baseball II, Command & Conquer. Tel. 089/6883406 ab 16 Uhr, nach Amir fragen

Verk. Sat + 8 Demos + Chr. Nights + 1 Mem. Card 4 Mbit + 2 Pads + 9 Top Spiele + Versand für 480,- DM (WWS 98, FIFA 98 usw.).
Tel. 03693/502084

Verk./tausche div. Spiele (Darius 2, St. Of Thor 2, Discw. 1, Sov. Strike) suche Hexen, Croc, Enemy Zero, Pandemonium.
Tel. 0172/3529480

Verk. Panzer Dragoon, Mystaria Parodius, X-Men, Thunderhawk 2, Pro Sp. DM 20,-. Tel. 04208/3666

Virtua Fighter 2, Sega Rally, Athlete Kings je 50,- DM. Verk. Game Gear-Spiele: Outrun, Kampfspiel, Columns, Leader Board Golf, Shinobi, G Log Air Battle je 25,- DM. Verk. Sega Master-System II mit 10 Spielen 300,- DM. Amirhossein Shaduk, Ferdinand-Wobelt-Str. 54, 85540 Haar

CLUBS

SEGA-FAN CLUB sucht wahre Sega-Fans! Wir bieten: Magazin, Ausweis und Internet-Support. Infos unter: Swen Harder, Erbacher Str. 36, D-64732 Bad König

SONSTIGES

Verkaufe Gamers 2/3 96 gegen Gebot! Tel. 09232/2129 Jens, ab 17 Uhr

Verk. GG mit diversen Spielen u. Zubehör 150,- DM/Saturn u. Mem. Card + 5 Spiele + 2 Demo CD + 2 Pads 400,- DM.
Tel. 03621/27567

Verkaufe Sega Magazin 4/98-2/98 und Saturn-Games günstig! Karsten Mönchmeier.
Tel. 06657/980205

Verk. Amiga CD32 mit 2 Joypads u. 9 Spielen. Verk. Amiga 2000 mit s. viel Zubehör. Tel. 07802/5329

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 leisesten 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!

Die Regeln

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

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.

- 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!

WINTER HEAT I

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

Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(9)	Wittwer Niklaus	155,24	2
2.	(Neu)	Montada Michael	155,23	1
3.	(Neu)	Koulis Wasilios	155,14	1
4.	(15)	Möring Andy	155,13	3
5.	(1)	Kurth Walter	155,12	2
6.	(2)	Kosmack Markus	155,10	2
7.	(Neu)	Kowatsch Thomas	155,06	1
8.	(3)	Reinsch Heiko	155,05	2
9.	(4)	Franke Marcus	154,88	2
10.	(Neu)	Schmidt Christian	154,87	1
11.	(Neu)	Louis Yvonne	154,66	1
12.	(Neu)	Berghoff Sebastian	154,66	1
13.	(Neu)	Leuthold Timo	154,56	1
14.	(5)	Küter Dirk	153,99	2
15.	(Neu)	Buck Ralf	153,89	1



SEGA TOURING CAR

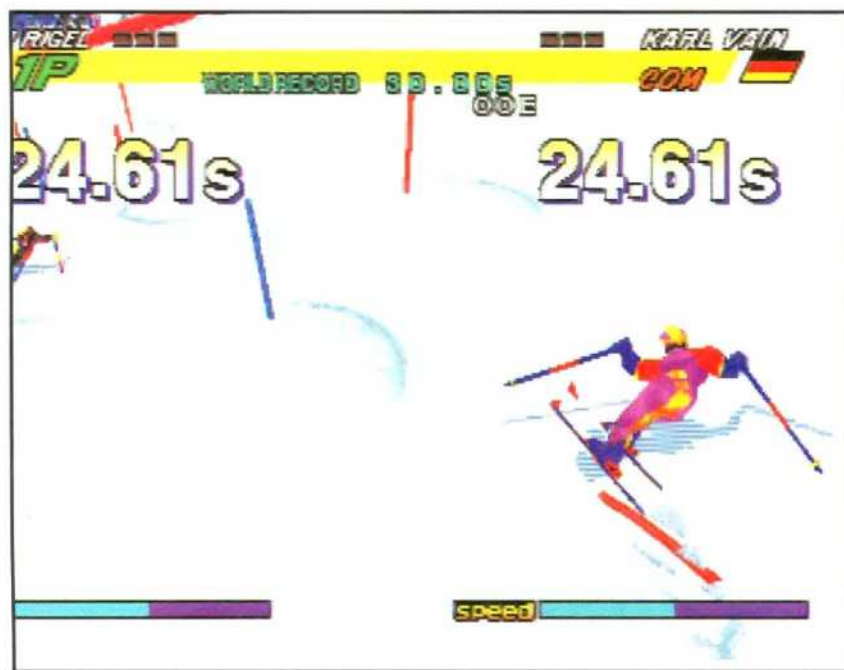
Wir wollen wissen, wer die schnellste Rundenzeit im Time Trial-Modus auf dem Grünwald-Circuit dreht (Fahrzeug egal).



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Fichtmüller David	28:375	2
2.	(2)	Schenk Wilfried	28:393	2
3.	(3)	Schreiner Harald	28:619	3
4.	(4)	Zeibig Mike	28:853	5
5.	(5)	Schulenberg Dirk	28:906	4
6.	(6)	Witte Daniel	29:210	3
7.	(7)	Schilling Rainer	29:251	2
8.	(Neu)	Schönlebe Matthias	29:735	1
9.	(8)	Lebmeister Uwe	30:758	3

WINTER HEAT II

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



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(2)	Wittwer Niklaus	15.171	2
2.	(Neu)	Okelmann Alexander	15.007	1
3.	(1)	Reinsch Heiko	14.799	2
4.	(Neu)	Koulis Wasilios	14.522	1
5.	(4)	Kowatsch Thomas	14.505	2
6.	(Neu)	Möring Andy	14.413	1
7.	(Neu)	Waterstradt Henning	14.312	1
8.	(Neu)	Mesinzew Eugen	14.306	1
9.	(3)	Neumann Volker	14.171	2
10.	(Neu)	Leuthold Timo	13.940	1
11.	(5)	Sarow Torsten	13.860	2
12.	(Neu)	Demic Kenan	13.748	1
13.	(Neu)	Louis Claus	13.675	1
14.	(6)	Hubatsch Nancy	13.619	2
15.	(7)	Gräff Hans	13.583	2
16.	(Neu)	Gabler Matthias	13.531	1
17.	(8)	Küter Dirk	13.491	2
18.	(9)	Schuchter Mario	13.426	2
19.	(10)	Bulik Heiko	13.380	2

STEEP SLOPE SLIDERS

Wer fährt auf der Strecke Extreme 01 (2. Strecke) die schnellste Zeit. Der Charakter Jet darf dabei nicht benutzt werden!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Melchert Ralf	1:05:68	3
2.	(2)	Schwingel Matthias	1:05:95	2
3.	(7)	Samtschek Benjamin	1:05:08	3
4.	(3)	Schmidt Sebastian	1:07:20	2
5.	(4)	Kerscher Thomas	1:07:64	2
6.	(5)	Jais Dominik	1:08:64	2
7.	(6)	Möring Andy	1:09:12	3
8.	(8)	Delasauce Rene	1:10:36	3
9.	(9)	Hamann Raik	1:10:96	2
10.	(10)	Rudert Marco	1:11:00	3
11.	(11)	Khoygani Thomas	1:11:06	2
12.	(12)	Siebert Alexej	1:11:20	2
13.	(13)	Bracht Daniel	1:11:23	3
14.	(14)	Rihm Steffen	1:11:33	2
15.	(15)	Benthin Torsten	1:11:36	3

SCORE ATTACK

COUPON

Ein Foto liegt bei!

Videokassette liegt bei!

Bereits platziert

Meine Bestleistung

Titel

System

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Telefon

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

Datum, Ort

Unterschrift

Mailbox

Hallo und herzlich willkommen zur aktuellen Ausgabe der Mailbox! Aus Platzgründen wollen wir ab sofort auf eine ausschweifende Einleitung verzichten. Damit gewinnen wir Platz für mehr Leserbriefe, was hoffentlich in eurem Interesse ist. Natürlich sind wir auch künftig auf eure Meinung angewiesen, denn schließlich wollen wir wissen, wie die Stimmung in der Welt der Sega-Fans ist. Außerdem sind wir für Verbesserungsvorschläge, Kritik und Fragen jederzeit zu haben. Also, ran an den Stift oder den Computer! Bis bald! Eure Sega Magazin-Crew

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

SEGA PLEITE?


Hallo!

Ich halte soeben die Ausgabe 5/98 vom Sega Magazin in der Hand. Sie hat mir eigentlich ganz gut gefallen, wobei ich es dann doch etwas schade finde, daß es gar keine Komplettlösungen mehr gibt. Auch die recht interessante Mailbox ist leider auf zwei Seiten geschrumpft.

 Die Komplettlösungen bieten wir auch weiterhin, allerdings nur noch zu speziellen Spielen und nicht mehr in diesem Umfang. Die Mailbox haben wir aus Platzgründen auf zwei Seiten verkleinert. Sollten die Leser nach mehr Briefen verlangen, reservieren wir gerne mehr Platz.

Aber jetzt zu meinen Fragen:


1. In einem Multiformat-Magazin stand, daß Sega of America pleite gegangen ist und deswegen keine Saturn-Spiele und -Geräte mehr in den USA verkauft werden. Wird dies auch Sega Deutschland passieren oder ist diese Niederlassung profitabler?

 Die Meldung, daß Sega Of America aufgibt oder gar pleite ist, stimmt überhaupt nicht. Tatsache ist, daß Sega Of America im letzten Geschäftsjahr eine Menge Verlust gemacht hat, was für die gesamte Sega-Firmengruppe weltweit nicht zutrifft. Leider haben sich nur die wenigsten Magazine die Mühe gemacht, die falsche Internet-Meldung auf ihren Wahrheitsgehalt zu überprüfen. Sega Deutschland wird das Geschäft wie gehabt weiterführen.


2. Kann man sich auf Shining Force III Teil 2 hierzulande noch Hoffnungen machen?

 Die Wahrscheinlichkeit, daß es hierzulande offiziell erscheint, ist gering, doch sollte man die Hoffnung nie aufgeben.

3. Sehe ich das richtig, daß mit einer englischen (US-)Version von Grandia gar nicht mehr zu rechnen ist?

 Dies trifft derzeit leider zu.

4. Ich habe schlimme Befürchtungen wegen des Deals zwischen Sega und Microsoft. Vor allem deswegen, weil die neue Konsole ja mit Windows CE (oder sowas ähnlichem) laufen soll. Gerade eben hat sich wieder einmal mein Win95 mit einem AUSNAHMEFEHLER (nein, zur Abwechslung mal kein SCHWERER) verabschiedet, und das gibt mir schon zu denken! Geht es euch da auch so?

 Wir haben überhaupt keine Bedenken in dieser Hinsicht, da ja Sega die Konsole entwickelt und nicht Microsoft.

5. Eigentlich müßte ich diese Frage ja an die PC Games richten, aber ich war einfach zu faul, eine zweite Mail zu schreiben. Als ich kürzlich versucht habe, das Sega Touring Car-Demo auf meinem PC zu starten, was natürlich nicht geklappt hat, fiel mir ein Hinweis auf. Da stand doch tatsächlich, daß STC nicht mit der Lightgun oder dem Saturn 3D-Control Pad gespielt werden kann. Wie darf ich das verstehen?

 Du darfst es so verstehen, wie es gemeint ist.

Am Schluß wollte ich noch sagen, daß ich es toll finde, daß ihr selbst bei so einer Krise noch über Sega berichtet. Denn mir gefällt der Saturn von den Spielen her mit am besten. Danke!

Robert Jäger, jaeger_@t-online.de

KATANA

1. Wird die Konsole jetzt definitiv Katana heißen? Ich finde den Namen super. Ich sagte schon einigen Leuten, daß der Katana zur Konsole Nr. 1 wird, wovon ich überzeugt bin. Auch wenn Sony- und N-Fans verbreiten, daß Sega immer Verluste macht, macht mich das wütend, denn die ganzen Informationen sind meistens nur in Sony- oder N-Magazinen zu lesen. Daß Sega immer wieder die Video-spielewelt revolutioniert (Virtua Fighter, Sega Rally), scheinen einige völlig vergessen zu haben. Die meinen auch noch, Tekken sei das erste 3D Fighting-Spiel gewesen!

SEGA Die Konsole wird definitiv nicht Katana heißen. Dieser Name wäre alles andere als erfolgversprechend. Wieso Sony- und Nintendo-Magazine allerdings über Geschäftsberichte von Sega berichten sollen, ist mir schleierhaft. Im führenden Nintendo-Magazin N-Zone ist dies definitiv nicht der Fall.

2. Wird Theme Hospital noch auf dem Saturn kommen?

SEGA Theme Hospital wird nicht kommen, es war auch niemals geplant.

3. Wird euer Magazin zum Start der neuen Konsole zu einem Katana Only-Mag oder wird das ganze Sega Magazin überarbeitet?

SEGA Wir werden für die kommende Konsole ein komplett neues Magazin entwickeln, in dem die bewährten und beliebten Sega Magazin-Features beibehalten werden.

4. Wird es jemals Nights 2 geben?

SEGA Im Internet tauchte zwar das Gerücht auf, wir denken jedoch, daß das Sonic Team bereits an einem Spiel für die neue Konsole arbeitet.

5. Was wurde aus Sonic Extreme und Sonic the Fighters?

SEGA Die Entwicklung beider Titel wurde eingestellt. Sonic the Fighters gibt es immerhin in einigen Spielhallen.

Claudio, Housenation@bluewin.ch]

ABONNEMENT

1. Ich bin schon eifriger Leser eurer Zeitschrift, seit es den Saturn gibt. Was mir ja nicht so gefällt, ist, daß man sie jetzt abonnieren muß, um sie überhaupt weiterhin lesen zu können.

SEGA Leider machte es keinen Sinn, das Sega Magazin in gewohnter Form weiterzuführen. Die Alternative zur Umstellung auf Abonnement wäre eine Einstellung gewesen. Wäre Ihnen das lieber gewesen?

2. Ich halte es für einen Fehler, daß Sega nun doch eine 64 Bit-Konsole herstellen will. Sicherlich wird Sony dieses wieder toppen und eine (vielleicht) 128 Bit-Konsole starten.

SEGA Bis zum heutigen Tage hat Sega keinerlei technische Informationen zur kommenden Konsole bekanntgegeben. Man weiß nur, daß das Power VR 2-Chipset leistungsfähiger als die Model 3-Hardware ist. Daß die Bit-

Zahl darüber hinaus nicht ausschlaggebend ist für den Erfolg, zeigt die Tatsache, daß der Saturn in Japan nach wie vor erfolgreicher ist als das Nintendo 64. Wieso Sony nun dies „wieder“ toppen wird, verstehe ich nicht, schließlich kam die Konsole von Sony in Japan gerade einmal wenige Wochen später auf den Markt. Bis zum heutigen Tage habe ich keine Spiele in der Qualität von Panzer Dragoon 2, Sega Rally und Virtua Fighter 2 auf der PlayStation gesehen.

3. Hoffentlich wird Sega seine Spiele nicht wie zu Beginn beim Saturn zu übersteuerten Preisen anbieten (bis zu 139,- DM)!

SEGA Überteuert? Es soll Konsolen geben, für die Spiele sogar 169,- DM kosten. Aber keine Sorge! Die Preise für die Saturn-Spiele werden sich in einem vernünftigen Rahmen bewegen.

4. Wird Sega wieder nur Top-Spiele wie Virtua Fighter 4, Sega Rally 2 und Daytona USA 2 rausbringen und sich dann auf seinen Lorbeeren ausruhen? Meiner Meinung nach schaffte es kein anderes Spiel, Virtua Fighter 2, Sega Rally und Daytona USA zu übertrumpfen. Es kann doch nicht sein, daß der Saturn bei beispielsweise Virtua Fighter 2 und Sega Rally voll ausgeschöpft wurde. Gibt es ein Renn- oder Beat 'em Up-Spiel, das besser aussieht als diese beiden?

SEGA Es wäre wirklich ein Drama, wenn Sega wieder nur Top-Spiele rausbringen würde. Bei deiner Aufzählung hast du allerdings Knaller wie Nights, Burning Rangers, Daytona USA C.C.E., Panzer Dragoon 1-3, Fighters Megamix, Last Bronx, Worldwide Soccer '97-'98, Tomb Raider, Winter Heat, Athlete Jings, Exhumend, Virtual On, Gun Griffon, Thunderhawk 2, Dark Savior, Shining The Holy Ark oder Dragon Force vergessen.

Oliver Assig

WAS SOLL DAS?

Was ist das? Das war meine erste Reaktion auf die neue Ausgabe meines heißgeliebten Sega Magazins. Doch dann schlug ich es auf, und was ich sah, kam mir Gott sei Dank sehr bekannt vor. Das habt ihr echt gut hingekriegt!

SEGA Danke!

1. Thomas Dziallas hatte recht!! Armer Bomberman! Das lustige Spielprinzip ist völlig im Eimer!

SEGA Dieser Meinung können wir uns nicht anschließen.

2. Wird das Sega Magazin auch nach dem Erscheinen des Mags für die neue Konsole erscheinen.

SEGA Nein, es wird ein neues Magazin kommen!

3. In den Tips und Tricks habe ich etwas von All Japan Pro Wrestling Featuring Virtua gelesen. Ist das ein PAL-Spiel? Habt ihr das irgendwann einmal getestet.

SEGA Nein, es ist kein PAL-Spiel. Getestet haben wir es vor einigen Monaten.

Ulf Knäbchen, Regensburg

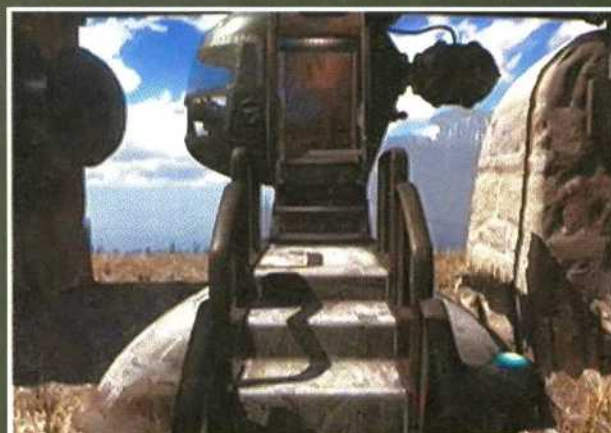
GUNGRIFFON 2

In Japan erobert GunGriffon 2 bereits die Charts, hierzulande muß man sich einmal mehr mit einer Import-Version zufriedengeben. Wir stellen die fertige Version in der nächsten Ausgabe ausführlich vor und verraten, was sich im Vergleich zum Vorgänger getan hat.



RIVEN

Nachdem wir den Myst-Nachfolger in dieser Ausgabe das erste Mal angespielt haben, wollen wir im kommenden Sega Magazin einen umfangreichen Test zu der Umsetzung des aktuellen PC-Adventure-Bestsellers präsentieren.



WORLD LEAGUE SOCCER

Eidos möchte Segas Worldwide Soccer '98 gerne vom Referenzthron stoßen. Ob ihnen dieses ehrgeizige Vorhaben gelingen wird oder ob sie ebenso wie Electronic Arts mit FIFA 98 scheitern werden, zeigt der Härtetest in der Nummer 7/98.



Impressum

Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag
Redaktion Sega Magazin
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Geschäftsführer:

Dr. Rainer Cordes
Christian Geltenpoth

Chefredakteur:

Hans Ippisch (hi)

Lektorat:

Margit Koch

Redaktion:

Assistenz:

Werner Spachmüller (ws)

Tips & Tricks:

Jon Eves

Tests:

Oliver Preißner (op), Ulf Schneider (us)

Bildredaktion:

Richard Schöller

Freie Mitarbeiter:

Takeo Apitzsch

Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,
Hansgeorg Hafner, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Hans Strobel

Titel: Riven © Sega

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:

Andreas Klopfer

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.

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.

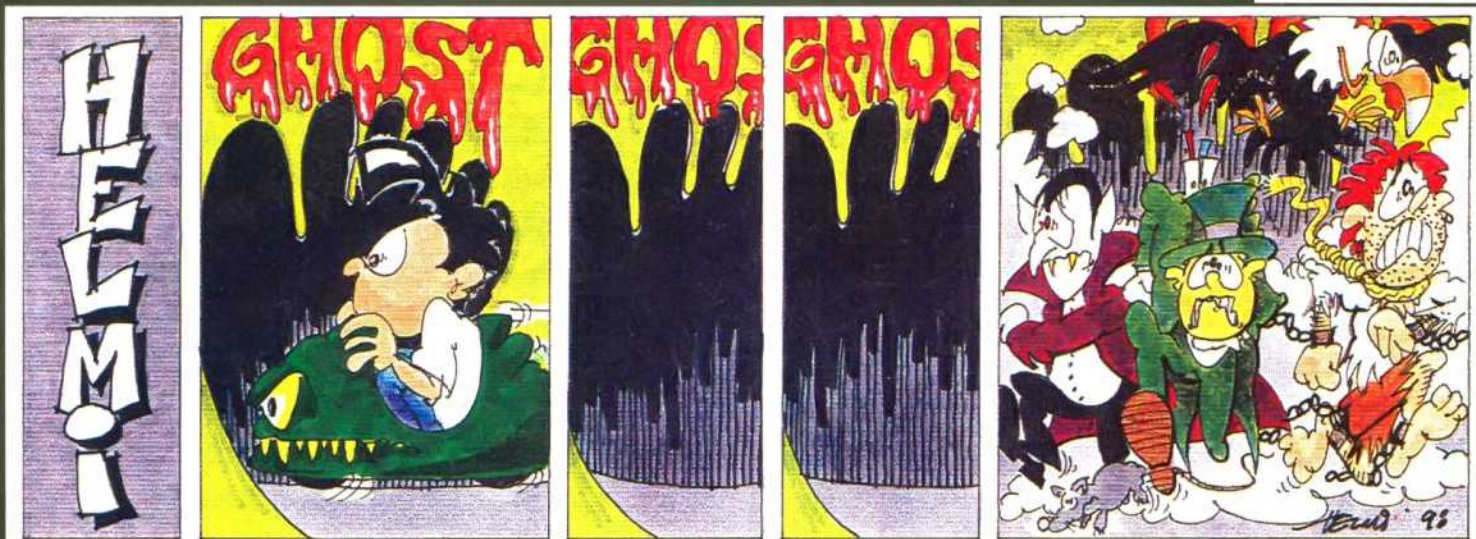
Urheberrecht:

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.

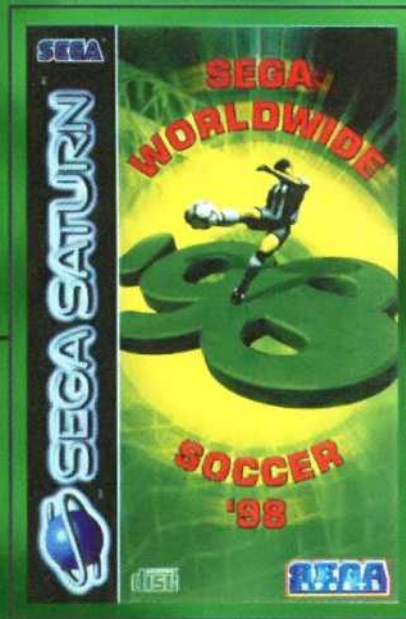
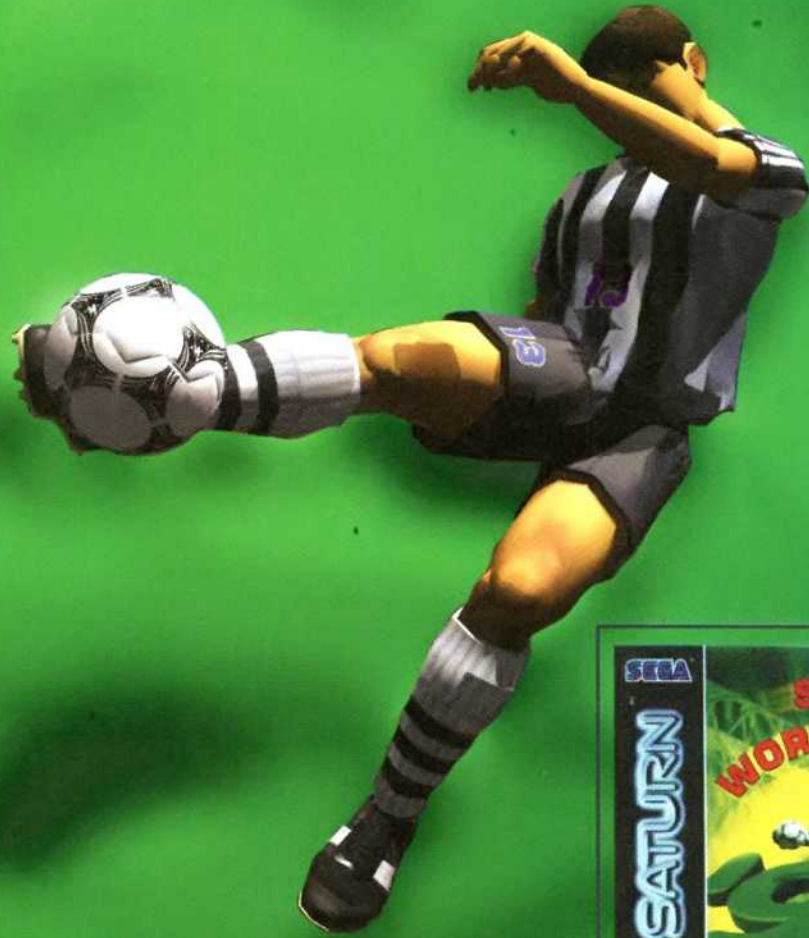
ISSN: 0946-6274

Ab 3,6,98 im Abonnement erhältlich!





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 BRONY

EXCLUSIV FÜR

