

10/97 DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG
ISSN 0946-6274

SEGA

WELTZEITUNG



EXKLUSIV-INTERVIEW

DER CORE-CHEF
PACKT AUS:
TOMB RAIDER 3,
SATURN 2
& CO.

LEGENDEN IN ACTION

THE LOST WORLD
HERC'S ADVENTURES
MARVEL SUPER HEROES

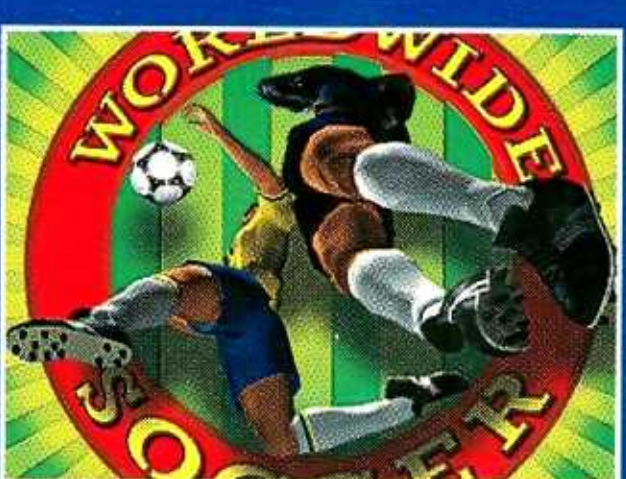
CORES GEHEIMPROJEKTE

NINJA, FIGHTING FORCE UND ALLE PROJEKTE FÜR SEGAS NEUE KONSOLE ENTHÜLLT!



**NBA
ACTION '98**

Das beste Saturn-
Basketballspiel angespielt.



**WORLDWIDE
SOCCER '98**

Die Fortsetzung des
legendären Fußballhits.



0931/354522 oder 0180/5211844

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

Laden
 94032 Passau
 Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
 1 DM = 7,5 ÖS; Porto 6,90 DM zzgl. NN
 Bestell-Hotline Tel.: 0049/85173777

DER SEGA-SPEZIALIST

Händleranfragen erwünscht
 Fax: 0931/571602

Theo Kranz



WARCRAFT II 89,-



SONIC JAM 89,-



DRAGON FORCE 89,-



RESIDENT EVIL 99,-



SWAGMAN 89,-

Sega Saturn

JETZT ZUM KNALLERPREIS SEGA SATURN289,-

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

- SEGA SATURN TOMB RAIDER SET349,-
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER
- 6-SPIELER-ADAPTER79,-
- CONTROL PAD ORIG.44,-
- PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG.109,-
- EXPLORER PAD24,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG19,-
- ARCADE RACER LENKRAD109,-
- VRF1 X-CELLERATOR LENKRAD139,-
INKL. PEDALEN
- PHOTO-CD BETRIEBSSYSTEM59,-
- TIPS UND TRICKS-BUCH 199615,-
- GAME BUSTER SCHUMMELMODUL79,-
- MEMORY CARD 4 MBIT49,-
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.94,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT79,-
- MEMORY CARD PLUS 40 MBIT99,-
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER54,-
- 4-4-2 FUSSBALL69,-
- ACTUA GOLF89,-
- ACTUA SOCCER CLUB ED.89,-
- ACTUA TENNIS89,-
- ADIDAS POWER SOCCER79,-
- ASSAULT RIGS69,-
- ATHLETE KINGS89,-
- ATLANTIS (OKT)99,-
- BATTLE SPORT84,-
- BATTLE STATIONS89,-
- BEDLAM99,-
- BLACK DAWN89,-
- BLAZING DRAGONS89,-
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER)89,-
- BUG! TOO84,-
- BUST A MOVE 384,-
- COMMAND & CONQUER94,-
- CROC (OKT)89,-
- CROW CITY OF ANGELS89,-
- CRYPT KILLER89,-
- DARK SAVIOR89,-
- DARKLIGHT CONFLICT89,-
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP99,-
- DISCWORLD 299,-
- DRAGON FORCE (SEPT.)89,-
- EXHUMED94,-
- FIGHTERS MEGAMIX99,-
- FIGHTING FORCE (OKT)99,-
- FORMULA KARTS (SEPT.)89,-
- FRANKENSTEIN89,-
- HARDCORE 4X489,-
- HEART OF DARKNESS99,-
- HEXEN99,-
- INDEPENDENCE DAY89,-
- JEWELS OF THE ORACLE69,-
- JURASSIC PARK VERG. WELT (NOV)89,-
- KING OF FIGHTERS mit EXP.MODUL89,-
- KRAZY IVAN79,-
- LAST BRONX (OKT.)89,-
- LOST VIKINGS 289,-
- MADDEN NFL '98 (SEPT.)89,-
- MANX TT SUPER BIKE99,-
- MARVEL SUPER HEROES (NOV)89,-
- MASS DESTRUCTION89,-
- MECHWARRIOR 289,-
- MEGA MAN X389,-
- NEED FOR SPEED89,-
- NBA ACTION '98 (NOV)89,-
- NHL '98 (NOV)89,-
- NHL ALL STAR HOCKEY '9889,-
- NHL BREAKAWAY HOCKEY (OKT)84,-



CROC 89,-

- NHL POWERPLAY89,-
- PANDEMONIUM84,-
- PINBALL GRAFFITI89,-
- PRIMAL RAGE79,-
- PRO PINBALL THE WEB84,-
- RESIDENT EVIL (SEPT.)99,-
- RETURN FIRE89,-
- SEGA AGES VOL. 1 - 3 SPIELE89,-
- SEGA RALLY84,-
- SEGA TOURING CAR (NOV)109,-
- SHINING THE HOLY ARK89,-
- SHELLSHOCK59,-
- SKY TARGET79,-
- SONIC 3D FLICKIES' ISLAND94,-
- SONIC JAM89,-
- SONIC R - SONIC T.T. (NOV)99,-
- STREET RACER89,-
- SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO69,-
- SWAGMAN79,-
- TEMPEST 200089,-
- TETRIS PLUS (SEPT)79,-
- TOMB RAIDER SPIELEBERATER29,-
- TORICO GEKKA MUGENTAN89,-
- TRASH IT89,-
- TRUE PINBALL79,-
- VIRTUAL POOL84,-
- WARCRAFT II (SEPT)89,-
- WIPEOUT 2097 (SEPT.)99,-
- WORLDWIDE SOCCER '9784,-
- WORLDWIDE SOCCER '98 (OKT)99,-
- Z99,-

Mega Drive

- ZUM KNALLERPREIS:
- ARCADE POWERSTICK 224,-
 - CONTROL PAD FIRE (auch MASTERSYSTEM) .29,-
 - ALADDIN39,-
 - GLOBAL GLADIATORS29,-
 - INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE44,-
 - MADDEN NFL '9729,-
 - MICRO MACHINES MILITARY49,-
 - SONIC 3D FLICKIES' ISLAND99,-



LAST BRONX 89,-

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

Zusatz-Hotline:
0931 / 57 16 01

ALLE SPIELE DEUTSCHE
VERSION

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11



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

**BEI SEGA ARTIKELN RATENZAHLUNG MÖGLICH
FRAGEN SIE NACH UNSEREN FINANZIERUNGS-
ANGEBOTEN**

Sega PC

DAYTONA USA CHAMP.ED. (OKT)	74,-
FORMULA KARTS	64,-
MANX TT	74,-
SEGA RALLY MMX (SEPT.)	74,-
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	49,-
VIRTUA FIGHTER PC	74,-
WORLDWIDE SOCCER PC	79,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ABE'S ODDYSEE (SEPT.)	94,-
FINAL FANTASY VII (NOV)	109,-
FORMEL 1 97 (SEPT.)	109,-
V-RALLY	89,-
WARCRAFT II	89,-

Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	
BLAST CORPS	119,-
LYLAT WARS (STARFOX 64) (OKT)	139,-
NBA HANGTIME (SEPT)	129,-
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY (SEPT)	129,-

Tamagotchi

BANDAI ORIGINAL	39,-
REXI DT. (HUND)	29,-
POCKET MAX DT. (HUND)	39,-
TAMAGOTCHI FAN-SET	29,95
TAMAGOTCHI FAN-STICKERBUCH	14,95
TAMAGOTCHI FAN-TAGEBUCH	14,95
TAMAGOTCHI POSTKARTENBUCH	9,95



DISCWORLD 2 99,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN	
3D LEMMINGS	39,-
ALIEN TRILOGY	59,-
AMOK	49,-
ANDRETTI RACING	49,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
DARIUS 2	39,-
DESTRUCTION DERBY	44,-
DISCWORLD	59,-
FIFA SOCCER 97	49,-
FIGHTING VIPERS	49,-
FORMULA ONE CHALLENGE	69,-
GUN GRIFFON	39,-
HANG ON	39,-
MADDEN NFL 97	39,-
MIGHTY HITS	49,-
MYSTERY MANSION YUMEMI	39,-
NBA ACTION	39,-
NBA LIVE 97	49,-
NHL 97	49,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	89,-
PANZER DRAGOON 2	69,-
PGA TOUR 97	49,-
SCORCHER	49,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-
SOVIET STRIKE	49,-
STORY OF THOR 2	49,-
TOMB RAIDER	69,-
TOSHINDEN URA	49,-
TUNNEL B1	49,-
VIRTUA FIGHTER 2	69,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	49,-
VIRTUA HYDLIDE	39,-
VIRTUA ON	49,-
WIPEOUT	39,-
WORLD SERIES BASEBALL 2	39,-



LEMMINGS 3D
39,-



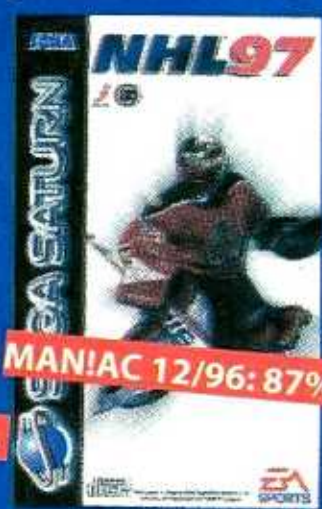
NIGHTS MIT 3D
ANALOG PAD 89,-



FIGHTING
VIPERS 49,-



ANDRETTI
RACING 49,-



NHL 97
49,-



STORY OF THOR 2
49,-



SOVIET STRIKE
49,-

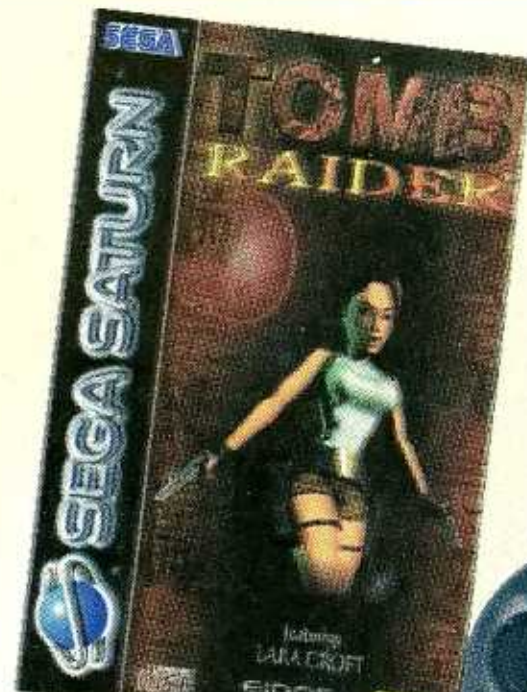


VIRTUAL ON
49,-



PANZER
DRAGOON 2 69,-

Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen



JETZT ZUM KNALLERPREIS UND PORTOFREI:
SEGA SATURN

TOMB RAIDER SET 349,-

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

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!

SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFER-
BAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG,
DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLAN-
NAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTEN-
LOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM)
UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

VERSAND PER NACHNAHME 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHICKS) 4,- DM. UPS 15,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEH-
LER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR.

0931/3545222 oder 0180/5211844



Unser Besuch bei Core Design in England brachte einige überraschende Fakten über Segas neue Konsole ans Tageslicht – der einzige Haken ist, daß wir leider noch nicht alles verraten dürfen, was wir wissen oder schon gesehen haben. Immerhin birgt das exklusive 5 Seiten-Interview mit Core-Boss Jeremy Smith dennoch spannende Hintergrund-Infos, außerdem stellen wir Ninja und Fighting Force näher vor, welche die Tomb Raider 2-Lücke schließen sollen. Weitere Highlights dieser Ausgabe sind die lange erwarteten Previews zu Jurassic Park 2: The Lost World, NBA Action '98, Worldwide Soccer '98 und Marvel Super Heroes. Auf dem Prüfstand befinden sich außerdem die Import-Sensationen Thunderforce 5 und Herc's Adventure. Übrigens, auf vielfachen Wunsch haben wir den separaten Saturn-Titel und das zweite Inhaltsverzeichnis wegrationalisiert.

Core-Exklusiv-Interview



Jeremy Smith über Saturn 2 & Co.

6

Fighting Force



Marc Avorys neues Meisterwerk

12

Ninja



Die Hit-Hoffnung von Core Design

14

NBA Action '98



Saturn-Basketball wie noch nie!

26

Worldwide Soccer '98



Top-Fußball exklusiv auf Saturn

30

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

ZUM SAMMELN!
32 SEITEN TIPS & TRICKS!

RUBRIKEN

Hitseekers	85
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	98
Service-Nummern	21
Vorschau	98

ZUM MITMACHEN!

Charts	20
Kleinanzeigen	84
Mailbox	92
Score Attack	90

SEGA CHANNEL

Die Spiele im September	17
-------------------------	----

TIPS & TRICKS

Game Buster Codes	722
Cheats & Codes	718
Helpline	719
Lesertips	723
Tips & Tricks ABC	704

KOMPLETTLÖSUNGEN

Hexen	706
Scorcher	724
Shining The Holy Ark	730

HITPARADE

Über 200 Spiele!	80
------------------	----

NEWS

BPjS wird streng	16
House Of the Dead	16
Sega kauft Entwickler!	16
Schon gewußt?	16-17
Steep Slope Sliders	16
VF-Wrestling	16

PREVIEWS: SATURN

Bust-A-Move 3	68
Fighting Force	12
The Lost World	22
NBA Action '98	26
Ninja	14
Worldwide Soccer '98	30
Marvel Super Heroes	70

EXCLUSIV-INTERVIEW

Core-Boss Jeremy Smith	6
------------------------	---

TEST: SATURN

Frankenstein	32
Herc's Adventure	76
Megaman X3	79
Thunderforce V	72

CORE PACKT AUS!



Core gehört zweifellos zu den bekanntesten und wichtigsten Sega-Entwicklern überhaupt. Titel wie *Thunderhawk I & II*, *Chuck Rock* und nicht zuletzt *Tomb Raider* verhalfen dem kleinen Softwarehaus aus dem englischen Derby zum endgültigen Durchbruch. Was hinter der Absage von *Tomb Raider 2* für den Saturn steckt, zu was die neue Sega-Konsole imstande ist und worin das Erfolgsgeheimnis von Core steckt, verriet uns Core-Gründer und Eidos-Vorstandsmitglied Jeremy Smith im **Exklusiv-Interview!** Von Hans Ippisch

SEGA Daß Core Design nicht erst seit *Tomb Raider* im Geschäft ist, ist nicht unbedingt allen bekannt. Wann haben Sie eigentlich mit der Spieleentwicklung begonnen?

Das war 1988! Unser erstes Spiel war *Rick Dangerous*, das wir mit acht Leuten entwickelten, die allesamt Ex-Gremlin-Mitarbeiter waren. Ich war zuvor Sales Manager bei Gremlin.

SEGA Wieso haben Sie Gremlin verlassen? Dachten Sie, daß Sie einen besseren Blick für Spiele haben?

Der Grund war einfach: Gremlin schloß seine Büros in Derby, und ich fragte die Entwickler, die ich sehr gut kannte, ob sie wirklich nach Sheffield zu Gremlin ziehen wollen. Dann schlug ich ihnen vor, mit mir eine Entwicklungsfirma zu eröffnen. Ich arbeitete zunächst weiter für

Gremlin und beriet sie, doch dann entwickelte sich Core Design weiter, und wir machten *Rick Dangerous* und *Action Fighter*, eine Automatenumsetzung von Sega.

SEGA Wann wurde Core Design zum Softwarepublisher?

Nach etwa zwei Jahren veröffentlichten wir mit Corporation unser erstes eigenes Spiel auf Amiga, Atari ST und PC, außerdem konvertierten wir das Spiel auf dem Sega Mega Drive, wo es dann wirklich sehr erfolgreich war. Übrigens, Corporation war das erste Doom-Game überhaupt, denn es hatte eine First Person-Perspektive und man konnte schießen; wenn man also wissen will, woher das erste Doom-Game kam: Es ist wahrscheinlich von uns, unbeabsichtigterweise. Es war wirklich großartig, wir haben als erste Firma Grafiken geraytraced und eine Art Polygon-3D-Charakter eingebaut. Von dem Game haben

wir 1990 Tonnen verkauft, womit die Geschichte von Core erst richtig begann!

SEGA Bevorzugen Sie ein bestimmtes Spielgenre?

Nicht wirklich. Wir nehmen die Spiele so, wie sie von den Entwicklern gewünscht werden. Alles, was wir tun, ist aufzupassen und nachzuhaken. Wenn ein Team also ein Fußball-Spiel entwickeln will, dann fragen wir sie, ob sie wirklich glauben, daß sie es besser als *FIFA*, *Actua Soccer* usw. machen können, oder aber, ob sie nicht ein anderes Genre mit Schwächen bedienen wollen, in dem man leicht was Besseres machen kann. Nehmen wir beispielsweise *Fighting Force*, das kein neues Konzept hat, aber diese Idee wurde so noch auf keiner 32 Bit-Plattform umgesetzt.

SEGA Es erinnert mich ziemlich an *Streets Of Rage* in 3D....

Absolut! Wir waren alle im-

mer große Streets Of Rage-Fans, also sagten wir uns, daß wir dieses Game-konzept doch in 3D realisieren könnten.

SEGA Zurück zum Fußballspiel, bestehen hierfür Pläne?

Nein, nein, nein! Wir werden niemals ein Fußballspiel machen, da wir nicht die großen Sportexperten sind. Wir hatten einmal ein Golf-Spiel (Virtual Golf Anm. d. Red), das war ein Desaster für uns...

SEGA Es war aber immerhin einfach zu spielen....

Aber es verkaufte sich überhaupt nicht...

SEGA Da Sie die Mega Drive 32X-Version nie veröffentlicht haben (Lachen allerseits)!

Ja, ein gutes Thema! Wir haben nämlich fünf fertige 32X-Spiele, die niemals veröffentlicht wurden. Es ist ein Wunder, daß wir noch immer mit Sega sprechen. Es war ein Alptraum!

SEGA Wenn das Gerät ein Erfolg geworden wäre, dann hätte Core Design gute Möglichkeiten gehabt!

Das ist richtig, wir waren bestens darauf vorbereitet mit BC Racers, Thunderhawk, Virtual Golf, Blam: Machinehead.....

SEGA Da wir gerade beim Konsolenmarkt sind: Was halten Sie denn von der ganzen Systemvielfalt derzeit, beispielsweise dem Nintendo 64?

Nun, man hat diese großartige Kiste und diese lächerlichen Plastikdinger, die man oben reinstecken muß, aber eigentlich ist das Nintendo 64 fantastisch!



SEGA Wie kam es zur Zusammenarbeit mit Nintendo? Wurden Sie angesprochen?

Nein, wir fuhren zu Nintendo nach Seattle, und ich muß sagen, daß Nintendos Leute brillant waren! Sie waren hilfe-reich, erlaubten uns, das zu tun, was immer wir wollten, sie waren daran interessiert, daß wir für das N64 entwickeln, und wir glauben, daß es ein großartiges System ist. Wir haben Development Kits, mit denen wir rumspielen. Unsere Entwickler sind der Ansicht, daß es eine tolle Maschine ist. Was wir allerdings darauf machen, steht noch nicht fest, wenn wir überhaupt etwas machen. Ich weiß es derzeit nicht! Das Problem ist, daß wir im Entwicklungszyklus weit zurück sind, d. h. wenn andere Firmen bereits an Spielen der zweiten oder dritten N64-Generation entwickeln, befinden wir uns immer noch in der ersten. Das macht mir Sorgen! Wir haben ein Minimum von 14 Monaten Entwicklungszeit plus drei Monate, um die Cartridges zu bekommen! Tja, und diese siebzehn Monate bringen uns ins Jahr 1999, und wer weiß, was bis dahin los ist!

SEGA Glauben Sie, daß Nintendo wegen Tomb Raider so freundlich zu Ihnen war, denn normalerweise ist es ja schwierig, in den Nintendo-Kreis aufgenommen zu werden.

Klar, es war nur wegen Tomb Raider!

Es ist wirklich nicht einfach, von Nintendo akzeptiert zu werden, besonders mit der Geschichte von Core Design im Hintergrund. Wir waren ja immer sehr eng mit Sega verbandelt. Als Nintendo jedoch feststellte, daß sie mit ihrer Dreamteam-Politik falsch lagen, mußte sie ihre Augen aufmachen und überprüfen, was es noch so alles gab. Sie waren über Core Design beispielsweise bestens informiert und wußten genau, was wir gemacht hatten. Deswegen haben sie wohl auch nicht uns gesprochen, da wir mit Sega eng zusammengearbeitet haben. Vielleicht wollten sie uns ihre 64 Bit-Technologie nicht verraten, da wir große Freunde von Sega sind. Aber sie waren und sind wirklich großartig, und wir sprechen noch immer mit ihnen. Sie wollen unbedingt, daß wir für sie entwickeln, was wir auch wirklich beabsichtigen, es ist nur die Frage, was und wann. Wir haben mit ihnen über das 64 DD gesprochen, aber was mir hier Sorge macht, ist die Tatsache, daß man mit einer Add On-Hardware nur den

Bruchteil eines Bruchteils als Zielgruppe hat. Nintendo wird wohl dann erst richtig stark, wenn sie ein N64 mit eingebautem 64 DD haben!

SEGA Aber dann gibt es doch das Problem, daß viele Kinder draußen bereits das N64 haben, sich jedoch kein 64DD kaufen dürfen..

Zu einem Preis von 130 Dollar wird man zu der Zeit wohl eine PlayStation bekommen, deswegen sind wir nervös bezüglich Nintendo. Es hat nichts mit der Hardware zu tun, die ist großartig, die Frage ist nur, wo wird der Markt sein.

SEGA Liegt es daran, daß Sie im Nintendo-Markt nicht so viel Erfahrung haben?

Nein, wir haben ja mit Chuck Rock und Wolfchild zwei SNES-Spiele gemacht – letzteres übrigens ein Top-Game, von dem Virgin wohl 25 Stück verkauft hat. Außerdem haben wir Chuck Rock auch auf dem Game Boy gemacht, was wohl das zweitschlechtesten Spiel ist, das wir je geschrieben haben.

SEGA Was war denn das schlechteste?

Dieses Spiel haben wir vor 9 Jahren für eine Firma





Jeremy Smith meint: „Als wir Thunderhawk 2 entwickelten, dachten wir, daß der Saturn und die PlayStation dieses Spiel bewältigen würden, doch sie taten es nicht. Auf den kommenden Konsolen wird es jedoch möglich sein!“

namens (er überlegt lange) Grandslam gemacht. Das Spiel nannte sich Saints & Greesy. Es basierte auf einem dummen Brettspiel, das sich auf eine furchtbare Fußball-Show bezog, die von Saints und Greesy moderiert wurde. Wir haben das Spiel in sieben Wochen für Amstrad, Amiga, ST und PC entwickelt, es war so schlecht, daß wir noch nicht einmal unseren Namen darin untergebracht haben.

SEGA Wieso wurde denn Core Design vom Entwickler zum Publisher?

Vor allem, damit wir keine solchen Spiele mehr schreiben mußten! Aber im Ernst: Es war ein sehr offensichtlicher Weg für uns, denn wenn andere von einem Spiel 50.000 bis 70.000 Stück verkaufen können, dann sollten wir dazu auch in der Lage sein. Nachdem mein Gebiet sowieso der Verkauf war, war es kein Problem für mich, eine solche Company zu führen und selbst Spiele zu veröffentlichen. Corporation haben wir übrigens nicht selbst entwickelt, sondern von jemand

anders gekauft, das erste Game, das wirklich inhouse entstand, war Torvak The Warrior, ein horizontal scrollendes Game auf dem Amiga, das brillant aussah, aber sich furchtbar spielte.

SEGA Was war denn das wichtigste Spiel von Core Design?

Ganz zu Beginn natürlich Corporation, ohne Frage. Im ersten Jahr haben wir zwar vier Spiele veröffentlicht, doch Corporation verhalf uns in Bereiche, die wir uns noch nicht einmal erträumt hatten! Wir bekamen beispielsweise Faxe von Firmen aus Japan, die das Spiel lizenzieren wollten. Wir lizenzierten es auch in Amerika, weshalb wir plötzlich mit einem viel größeren Markt zu tun hatten. Die Expansion ging also ziemlich schnell vonstatten, was uns in Japan beispielsweise mit JVC/Victor zusammenbrachte, die uns zum Mega CD brachten, lange bevor es überhaupt angekündigt wurde, da JVC ja das Laufwerk zusammen mit Sega entwickelte. So gelangten wir über die Hintertür zu Sega

und arbeiteten an Mega CD-Spielen. Wir bekamen japanische Handbücher, die sich einen Meter hoch stapelten. Alleine die Übersetzung kostete uns über 15.000 Pfund! Das Entwicklungssystem war damals so schlecht, daß der Programmierer nach zwei Wochen es noch immer nicht schaffte, die Laufwerksschublade zu öffnen! Dafür schickten wir dann vier Leute nach Japan zu Sega, damit die uns zeigen, wie das geht! Das dauerte etwa zehn Sekunden! Tja, und das brachte uns schließlich mit Sega zusammen, die uns eine Lizenz zur Mega Drive-Entwicklung gaben. Wir waren als kleines, winziges Core Design schließlich erst der sechste Sega-Entwickler in Europa. So marschierten wir einfach den Weg weiter, den wir dank JVC eingeschlagen hatten, ohne überlegen zu müssen, was wir als nächstes machen.

SEGA Was brachte denn den nächsten großen Aufschwung?

Das war natürlich zweifellos Thunderhawk, von dem wir zuerst auf dem Amiga und

dem PC rund 180.000 Stück verkauften. Anschließend legten sich offensichtlich 99,9 Prozent der Mega CD-User das Spiel zu, denn wir verkauften fast 400.000 Stück, was uns eine Menge Geld einbrachte.

Tja, jeder war glücklich! Die Programmierer waren es, wir waren es und Sega war es, sie gaben uns dann dankbarerweise das 32X als Anerkennung! Wir hatten später allerdings Glück, denn wir begannen sehr früh mit der Entwicklung von Saturn-Spielen, während der PC-Bereich etwas war, in dem wir zwar nicht unbedingt schwach waren, allerdings auch nie richtig groß. Nun sind wir auf dem PC mittlerweile aber weiter fortgeschritten als irgendjemand anders in England, wir machen Sachen, die niemand anders kann. Der PC ist zweifellos ein interessantes Format, das sich immer weiter entwickelt. Niemand weiß allerdings, was passieren wird. Erst einmal muß man den Grafikkarten-Kampf beenden, so daß ein ultimativer Sieger feststeht. Ich glaube, das wird die Karte sein, die als Chip direkt auf der Hardware integriert wird, aber welche das sein wird, weiß ich auch nicht!

SEGA Somit war es ja gut für Core Design, daß Sie nicht genügend Geld für Lizenzen hatten, oder?

Das ist richtig, wir mußten unsere eigenen Spiele machen, und nun will der Markt keine Lizenzen mehr – wenn der Kunde ein Lizenzspiel sieht, läuft er weg.

Nehmen wir einmal Jurassic Park: Lost World, mit dessen Lizenz man den Kindermarkt anspricht, während die PC-User das Spiel gar nicht akzeptieren und die PlayStati-

on-Besitzer im Schnitt über 21 sind. Sie interessieren sich nicht dafür, ob da Lost World draufsteht oder nicht, sie wollen einfach nur ein cooles Game. Wenn Dinosaurier drin sind, kann man es einfach Dinosaur Donkey nennen, und es wird dann auch laufen. Lost World hingegen wird wahrscheinlich von den Eltern gekauft, die ein Spiel für ihre Kinder suchen.

Ich glaube, daß es ein entscheidender Schritt für die Branche war, von den Lizenzen wegzukommen, denn die Lizenzen garantierten uns nur schlechte Spiele.

SEGA Stimmt es, daß jemand Fighting Force für eine Lizenz wollte?

Ja, Sega kam auf uns zu, sie wollten Fighting Force für Streets Of Rage haben, worauf wir auch beinahe eingegangen wären, aber wir wollen unser eigenes Ding durchziehen und uns nicht auf Streets Of Rage verlassen, das wir übrigens für eine phänomenale Serie halten. Wir verlassen uns auf die Stärke des Spiels, wie wir es auch bei Tomb Raider taten, wodurch ja Lara Croft selbst zum Star wurde.

SEGA Was halten Sie denn von den ganzen Tomb Raider-Clones, die jetzt auf uns zukommen?

Ich heiße jeden einzelnen von ihnen willkommen, solange keiner von ihnen besser ist. Bis jetzt habe ich keinen einzigen Clone gesehen, der auch nur annähernd herankommt. Deshalb finde ich sie gut, da sie unseren Markt erweitern und sie jeder immer mit Tomb Raider verglichen wird. Wenn Sie sich Tomb Raider 2 genau anschauen, werden Sie feststellen, wieso ich so große Sprüche klopfte, da ich

weiß, daß wir noch immer allen anderen voraus sind. Ich habe keine Probleme damit, daß wir gejagt werden, denn es hält uns wach – und wir werden ein Tomb Raider 3 machen! Das wird jedoch frühestens 1999 der Fall sein, denn wir werden uns von Tomb Raider 2 entfernen, uns hinsetzen und darüber nachdenken, wo der Markt hingeht, was mit Saturn 2, PlayStation 2 und dem PC-Markt passiert und was die minimalen technischen Voraussetzungen auf dem PC sein werden.

SEGA Hoffen Sie darauf, daß die neuen technischen Möglichkeiten für Tomb Raider 3 ermöglichen?

Ja, natürlich! Wir können nicht einfach ein weiteres Tomb Raider machen, wir müssen uns davon stark entfernen und es komplett neu gestalten. Wir haben Ideen und Pläne, und wir glauben, daß die Hardware kommt, mit der wir das machen können. 1999 wird unser Ziel sein.

SEGA Was halten Sie davon, daß nun alles, was von Core Design kommt, als Tomb Raider-Fortsetzung gesehen wird?

Leute können sehr naiv sein, wenn es um das Beschreiben und Bewerten von Produkten geht. Ninja, Fighting Force und Tomb Raider sind drei völlig verschiedene Spiele, die von völlig verschiedenen Teams gemacht werden. Selbst wenn man wollte, man könnte die drei Titel nicht stärker voneinander entfernen.

SEGA Ninja war ja ursprünglich bereits für 1997 angekündigt, nun wurde

es auf 1998 verschoben, warum?

Nun, wir wollten nicht, daß Ninja noch vor Weihnachten rauskommt, da wir ja dann Tomb Raider 2 und Fighting Force veröffentlichen. Wir wollen uns auf diese beiden Produkte konzentrieren, denn drei AAA-Produkte können wir nicht so pushen, wie es sein müßte. Wenn man in unserer Branche allerdings die Monate Februar und März betrachtet, stellt man fest, daß dann nie etwas rauskommt, und falls doch, ist es normalerweise schlecht.

SEGA Haben Sie keine Angst, daß das Spiel bis dahin veraltet ist?

Vielleicht, ich glaube aber, daß dieses Risiko geringer ist als das Risiko, es gegen Fighting Force und Tomb Raider 2 antreten zu lassen. Außerdem haben wir so noch genügend Zeit, das Spiel zu verbessern. Wir kamen darauf, daß das Spiel nicht packend genug ist, also haben wir es größtenteils überarbeitet, es dreidimensionaler gemacht, und wir überlegen sogar, Ninja und Fighting Force für den Saturn 2 zu machen!

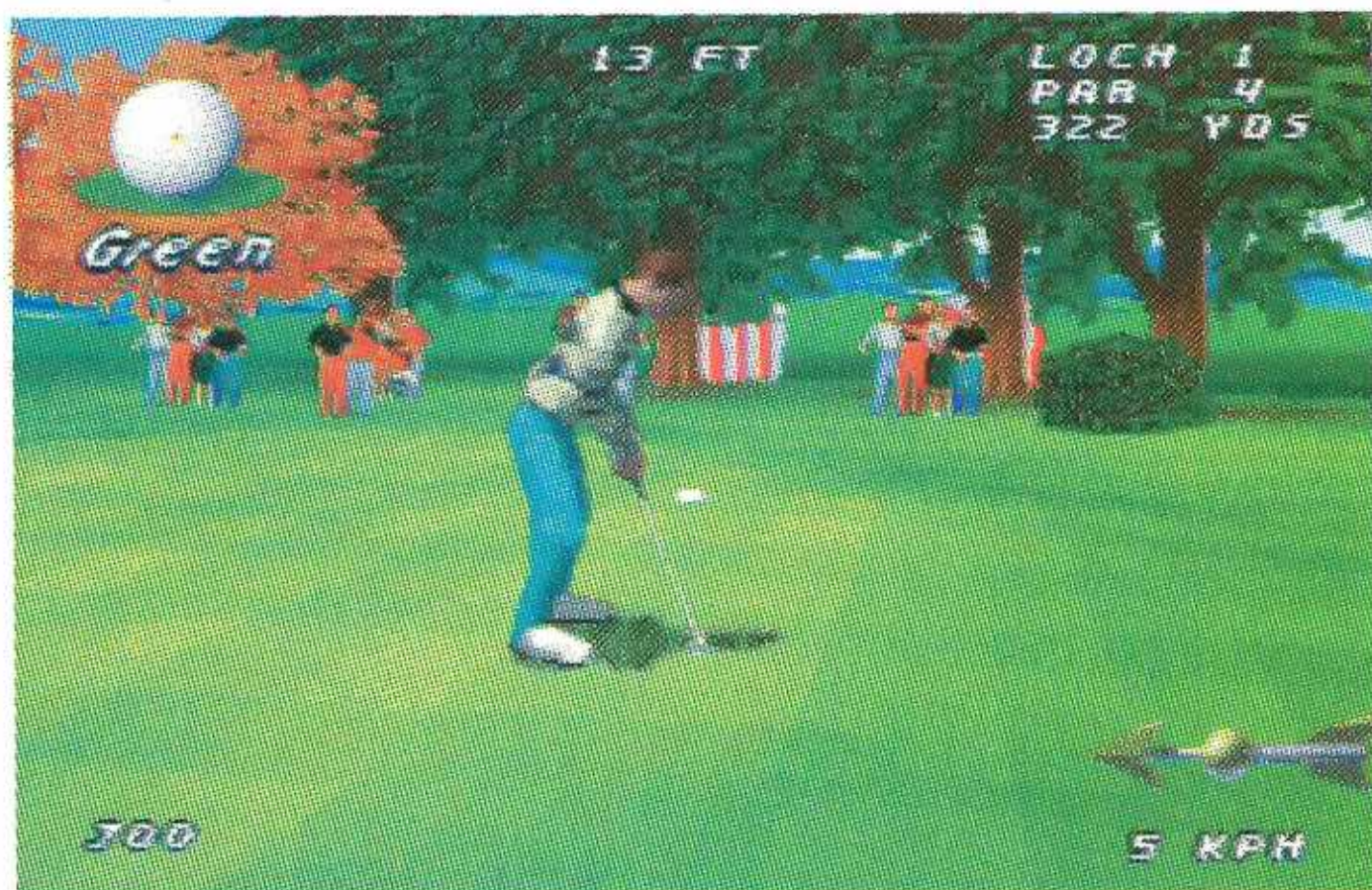
SEGA Hat der Erfolg von Tomb Raider etwas für Core Design verändert?

Nicht wirklich. Es ist unglaublich schön, wenn man Erfolg hat, die Moral der Company schwebt nun über den Wolken, und nachdem wir schon so lange dabei sind, glauben wir, daß wir endlich die verdiente Anerkennung bekommen haben.

SEGA Dank Thunderhawk I & II galt Core Design ja auf dem Sega-Markt schon lange als Top-Adresse, auf dem PC-Markt sah es jedoch nie so gut aus!

Ja, das stimmt, allerdings hatten wir auch nie ein PC-Spiel, das uns zu dieser Glaubwürdigkeit verhelfen konnte. Von Thunderhawk 2 verkauften wir zwar insgesamt über 1 Million Stück, doch U.S.Gold, unsere damalige Mutterfirma, hatte eine Menge Probleme. Hätten wir nun das gleiche Spiel bei Eidos, dann wäre es ein Monster-Hit, deshalb denken wir auch über ein neues Thunderhawk-Spiel nach! Als wir Thunderhawk 2 damals entwickelten, dachten wir, daß der Saturn und die PlayStation dieses Spiel bewältigen würden, doch sie taten es nicht. Auf den kommenden Next Generation-Konsolen wird es jedoch mög-





„Wir hatten einmal ein Golf-Spiel, das war ein Desaster für uns...“, meint Jeremy Smith zu Virtua Golf.

lich sein! Thunderhawk 2 wird demnächst auf der Platinum-Serie wiederveröffentlicht.

SCGA Wie kam es damals eigentlich zur Verbrüderung mit U.S.Gold?

Nun, wir gingen als unabhängiger Entwickler so weit, wie wir eben konnten, doch vieles wurde teurer und aufwendiger, das Cartridge-Geschäft, die Entwicklungsteams, die Verwaltung. Trotz des Erfolges, den wir hatten, verbrauchten wir in einem Monat so viel Geld, daß wir nur zwei Möglichkeiten hatten: Entweder wir stoppen das Publishing und werden zum reinen Entwickler, oder wir müssen mit einer größeren Firma kooperieren. Hätten wir es nicht getan, wäre uns einfach das Geld ausgegangen. Da ich Geoff Brown, den Gründer von U.S.Gold, schon einige Jahre kannte, setzten wir uns zusammen und diskutierten. Neben ihm waren noch Sony, BMG und Sega an uns interessiert, doch ich war der Überzeugung, daß uns der U.S.Gold-Deal die Flexibilität gab, die wir brauchten, außerdem war es eine britische Company, und deshalb war alles recht einfach. Ich bekam eine Menge Geld in Form von

Aktien, und ich war glücklich, bis Centergold die Probleme bekam!

SCGA Was haben Sie damals gedacht? Haben Sie es schon vorher geahnt?

Nein, denn dann hätte ich es nie gemacht. Es war einfach so, daß der Cartridge-Markt Ende 1995, Anfang 1996 zusammenbrach, und U.S.Gold hatte noch eine Menge Modul-Spiele in der Entwicklung. Der Übergang vom Modul- zum CD-Markt war genauso schwer wie der Wechsel von Ocean, daher war es eine kluge Entscheidung von Geoff Brown, uns zu kaufen, da unsere Entwicklungen auf zwei Jahre hinaus geplant waren. Wir wußten, daß eine Menge Spiele kommen würden, leider ging U.S.Gold aber das Geld aus, bevor eines unserer Spiele erscheinen konnte. Dann kam schließlich Eidos, weswegen ich sehr skeptisch war. Ich wollte Core tatsächlich von Geoff zurückkaufen und einfach zum Entwickler werden, doch Core war das Juwel in der U.S.Gold-Krone, und ohne Core wollte wohl keiner U.S.Gold kaufen. Also kam Eidos zu mir und machte mir Angebote. Ich wollte jedoch keine Eidos-Aktien, sondern Bargeld. Ian Livingston von Eidos und ich ha-

ben dann innerhalb von zwei Monaten einen vernünftigen Vertrag ausgehandelt. Dazu gibt es auch eine witzige Geschichte, denn als wir uns mit den Entwicklern zum ersten Mal zusammensetzten, wollten sie doch glatt Tomb Raider in Deathtrap Dungeon 2 umbenennen, denn Deathtrap Dungeon hätte vor Tomb Raider erscheinen sollen. Ich sagte jedoch, daß eher die Hölle gefriert, bevor Tomb Raider zu Deathtrap Dungeon wird. Schließlich wurde Deathtrap Dungeon jedoch verschoben.

SCGA Core Design kannte man immer als Produzenten origineller Spiele mit neuen Konzepten, doch nun kommt plötzlich Tomb Raider 2? Wieso?

Ja, wir glaubten immer daran, daß man sich weiterentwickeln muß, und ich glaube auch, daß wir es mit Tomb Raider 3 etwas übertreiben, vielleicht nennen wir das Spiel auch gar nicht so und behalten nur Lara als Charakter. Ich mag nämlich die Endlos-Serien nicht!

SCGA Beeinflußt Sie der relative Mißerfolg von Swagman und Blam! Machinehead, die ja beileibe keine schlechten Spiele waren?

Nun, das ist das Risiko, das wir auf uns nehmen müssen, und wir kennen das Risiko, wenn wir damit beginnen. Wir werden deshalb aber nicht lauter Tomb Raider-Clones machen. Wir starten beispielsweise gerade ein neues Projekt für den Saturn 2, das sehr niedlich ist – es nennt sich Herdy Gerdy.

SCGA Sie glauben also weiter an Sega?

Ja, natürlich, denn ohne Sega wäre Core nicht da, wo

es jetzt ist. Ich komme mit Mr. Nakayama, dem Präsidenten von Sega, sehr gut aus, und sie geben uns die Zeit, die wir brauchen. Die Entscheidung bezüglich Tomb Raider 2 auf dem Saturn war sehr schwierig, denn ich mußte meine Eidos-Brille aufsetzen und im Sinne der Firma entscheiden, und deshalb mußte ich das Spiel für den Saturn aus kommerziellen Gründen streichen. Selbst Sega kann im Augenblick nicht damit argumentieren, daß sie stark wären. Was wir tun können, ist, ihre augenblickliche Schwäche in Stärke umwandeln und die nächste Hardware-Generation unterstützen. Sie wissen das und versorgen uns mit den entsprechenden Unterlagen, weshalb wir auf dem neuen Gerät ganz vorne mit dabei sein werden. Natürlich wollen wir auch auf der PlayStation 2 ganz vorne mit dabei sein.

SCGA Glauben Sie, daß genug Platz für drei Hardware-Hersteller ist?

Ja, ich glaube, es ist noch Raum für eine Spielzeugmaschine für die jüngere Zielgruppe, und das war eigentlich immer Nintendos Stärke, während Sony und Sega coolere Multimedia-Maschinen vermarkten wollen. Drei Hardwareplattformen können überleben! Ich glaube, daß Sony Sega braucht, um vorangetrieben zu werden. Es gibt nichts besseres als einen Underdog, der den Durchbruch schafft und gewinnt. Ich will zwar nicht, daß Sony verliert, doch der Abstand zur Konkurrenz muß geringer werden.

VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW!



Anlässlich der Veröffentlichung von Sonic Jam zieht Sega Deutschland die Spendierhosen an und belohnt die Sonic-Kenner des Sega Magazins mit tollen Preisen! Wer ein bißchen über Sonics Geschichte Bescheid weiß, hat beste Chancen auf einen Gewinn!

WAS GIBT'S ZU GEWINNEN?

- 1. Preis: Sega Saturn plus Tomb Raider plus Sonic Jam
- 2.- 30. Preis: Je ein Sonic Jam

WAS IST ZU TUN?

Beantwortet nachfolgende Fragen einfach auf der Rückseite einer Postkarte in gut leserlicher Form!

- 1. Wann erschien das erste Sonic-Game?
- 2. Welches Sonic-Spiel stammt nicht von Sonic Team?
- 3. Wie heißt der 3D-Teil von Sonic Jam?
- 4. Wer ist der Erfinder von Sonic?
- 5. Wer ist der europäische Produ-
cer von Sonic R?

WOHIN DAMIT?

Schickt die Postkarte bis zum 15. Oktober an nachfolgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion Sega Magazin
Kennwort: Sonic Jam!
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Sega dürfen nicht am Wettbewerb teilnehmen.



FIGHTING FORCE

Der Wirbel um das neueste Werk von Marc „Thunderhawk“ Ivory will gar kein Ende nehmen. Zuerst wollte es sich Sega für seine Streets Of Rage-Serie sichern, dann schlug es auf der E3 ein wie die vielzitierte Bombe, und anschließend hieß es in den ohnehin wenig glaubwürdigen Internetforen, daß gar keine Saturn-Version mehr erscheint! Wir nutzten die Gunst der Stunde und statteten Core Design einen Besuch ab! Von Hans Ippisch

Das wichtigste vorweg: Ja, es wird definitiv eine Saturn-Version erscheinen, so wie es derzeit aussieht, wird diese allerdings wohl nur in Japan erhältlich sein, da Sony den Release einer Sega-Version in den USA und Europa blockiert. In der Hoffnung,

daß sich an dieser Situation noch etwas ändert, wollen wir den hochklassigen Titel dennoch genauer vorstellen.

Double Dragon '98 oder was?

Das Spielprinzip von Fighting Force ist alles andere als neuartig: Ein oder zwei Spieler dürfen sich in bekannter Manier durch scrollende Levels kämpfen und mit zahlreichen Schlägertypen auseinan-

dersetzen. Bedenkt man die Tatsache, daß dieses Spielprinzip seit den 16 Bit-Zeiten eigentlich nicht mehr aufgegriffen wurde und eine komplette Inszenierung in 3D einen Boom wie zu besten Double Dragon-Zeiten auslösen könnte, war es kaum überraschend, daß sich Sega an Core Design wandte, wie uns Core-Boß Jeremy Smith bei unserem Besuch in Derby verriet: „Ja, Sega kam auf uns zu, sie wollten Fighting Force für Streets Of Rage haben, worauf wir auch beinahe



Der smarte Hawk ist der eigentliche Hauptdarsteller des Spiels.



Im Laufe des Spiels arbeitet man sich auch in geschlossene Gebäude vor.



Die auf Distanz sehr wirkungsvolle Panzerfaust ist das Schmuckstück des rund zwanzig Stücke umfassenden Extrawaffen-Repertoires.

eingegangen wären, aber wir wollen unser eigenes Ding durchziehen und uns nicht auf Streets Of Rage – übrigens eine phänomenale Serie – verlassen. Wir verlassen uns auf die Stärke des Spiels, wie wir es auch bei Tomb Raider taten, wodurch ja Lara Croft selbst zum Star wurde.“

Rumble In The Bronx

Die Geschichte von Fighting Force bemüht sich zwar um Originalität, läuft aber auch nur auf die „Bösewicht will Erde vernichten“-Masche hinaus. In diesem Falle ist es der größtenwahnsinnige Ex-Agent Dr. Dex Zeng, der eigentlich zur Jahrtausendwende den Weltuntergang erwartet hatte. Nachdem





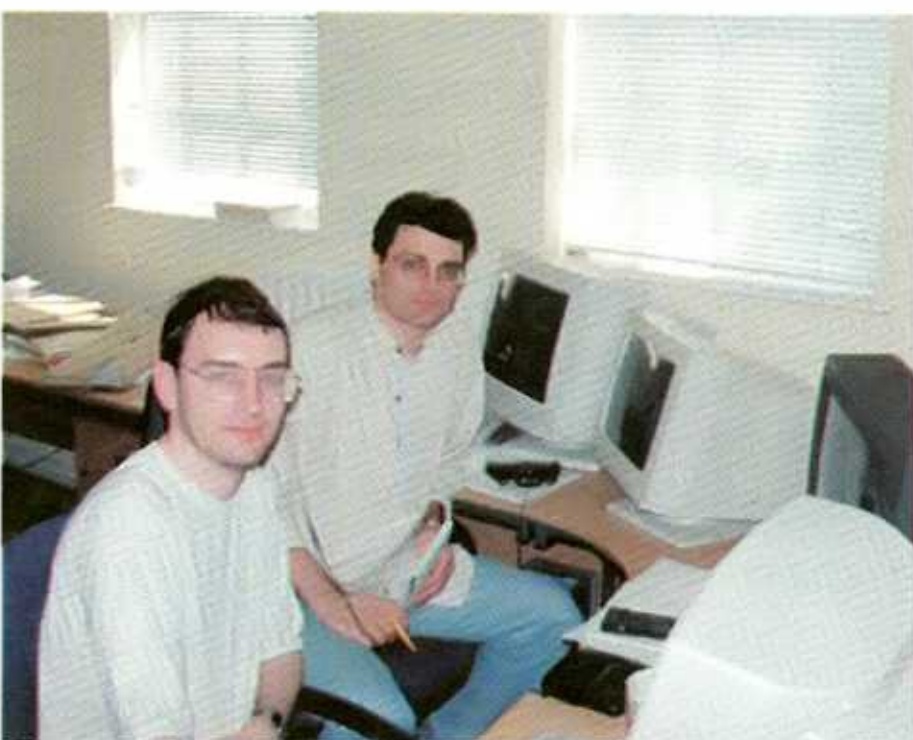
Die beiden Mädels sind zwar alles andere als kräftig, doch nach Moves wie beispielsweise dem 360 Grad-Wirbelangriff gehen auch die härtesten Gegner zu Boden.

dieser jedoch ausblieb, will Dr. Zeng das Schicksal der Erde im Alleingang besiegeln. Seine Assistentin Snapper bemerkt dies glücklicherweise noch rechtzeitig und alarmiert eine Privatdetektivin, die schließlich die sogenannte Fighting For-

ce zum Einsatz beordert, die aus zwei Frauen und zwei Männern besteht. Jeder der Charaktere hat nicht nur rund 100 Moves in petto, sondern kann auch mit einigen Besonderheiten aufwarten. Die Mädels Mace Daniel und Alana McKendruck sind



Limousinen stehen hier nicht nur einfach in der Gegend rum, sondern fahren elegant vor und laden böse Buben aus.



Thunderhawk-Erfinder Marc Avory (links) und sein Codesigner Robert Cirillo hatten die Idee zu Fighting Force.

beispielsweise nicht sonderlich muskulös, allerdings beherrschen sie eine ganze Reihe von guten Wurftechniken, die auch den schlimmsten Bösewicht in die Knie zwingen. Weniger filigran, dafür mächtig kraftvoll wandelt der mit riesigen Oberarmen bestückte Ben „Smasher“ Jackson durch die Straßen der Bronx und zerlegt Autos bis zum letzten Reifen. Außerdem kann er als einziger sogar noch den Motorblock aus einem Auto reißen und als Wurfgeschöß durch die Lüfte schleudern. Hawk



Ben „Smasher“ Jackson hat nicht nur die dicksten Oberarme, sondern kann auch als einziger einen Motorblock aus einem zerstörten Auto reißen und ihn dann als Wurfgeschöß mißbrauchen.

Manson ist zwar nicht derart kräftig, immerhin beherrscht er jedoch Spezialitäten wie den 360 Grad-Wirbeltritt, der auch schon mal zwei Gegner gleichzeitig durch die Luft fliegen läßt. Trotz aller Special-Moves ist es angesichts der nicht enden wollenden Gegnerschar sehr ratsam, die zwanzig verschiedenen, auf dem Boden herumliegenden Extras einzusammeln, die den Kampf zumindest vorübergehend vereinfachen. Granaten und Panzerfaust helfen aus der Distanz, und Stangen sind härter als jede Handkante.

Sieben Levels Arcade-Action pur!

Nicht nur die technisch grandiose Inszenierung mit absoluter Bewegungsfreiheit

in den sieben in bester Tomb Raider-Qualität dargestellten Levels überzeugt, auch das Gameplay verblüfft mit erstaunlich Beat 'em Up-nahen Moves und intelligentem Gegnerverhalten. Hier genügen nicht immer ein paar Knopfdrücke, um sich der Gegner zu entledigen, häufig genug muß man die intelligent gestalteten Special Moves einsetzen, um beispielsweise die riesigen Endgegner zu besiegen. Unterm Strich dürfte Fighting Force eines der erfrischendsten Action-Produkte der letzten Jahre sein, das man nicht versäumen darf.

Wir halten euch jedenfalls bezüglich der weiteren Entwicklung (aktueller Stand 27.8.97: Es kommt doch in Europa!) auf dem laufenden!

Facts



Titel:	Fighting Force
Genre:	Arcade-Action
Hersteller:	Core/Victor
Release:	Oktober (Japan)
Levels:	7
Schwierigkeitsgrad:	Hoch
Besonderheiten:	-

First Look

Fighting Force ist der erhoffte Megahit, der allerdings nicht den Massenappeal eines Tomb Raider erreicht.



Ursprünglich sollte dies von Last Ninja inspirierte Arcade-Action-Game bereits 1996 erscheinen, Core Design nimmt sich jedoch die Zeit, um aus dem grafisch beeindruckenden Fernost-Abenteuer ein wahrlich einzigartiges Spiel zu machen, das in der normalerweise recht kargen Post-Weihnachtsphase die Chartspitze besetzen soll. Wir besuchten die Programmierer von Core Design!



Man beachte die transparente Wasseroberfläche.



Es regnet, und Nebel schwebt über dem Boden.

aufgreifen und mit phantastischer 3D-Grafik und einer Prise spielerischer Feinheiten in die 90er-Jahre retten. Nachdem wir Mitte August die aktuelle Version in Derby antesten konnten, sind wir überzeugt, daß ihnen das auch gelingen wird.

Kein Tomb Raider-Clone!

Der Vorwurf, daß es sich hierbei um einen Tomb Raider-Clone handeln könnte, trifft absolut nicht zu. Alleine schon die Kameraführung unterscheidet sich drastisch von Tomb Raider, da sie stets automatisch gewählt wird und man das Geschehen aus einer isometrischen Perspektive sieht. Der Spieler hat nicht die Möglichkeit, den Blick umherschweifen zu lassen. Dadurch konnten die Designer die Levels wesentlich detaillierter und komplexer gestalten, da sie nicht auf die verrücktesten Kamerabewegungen des Spielers vorbereitet sein mußten. Dadurch wirken nicht nur die Texturen sauberer, sondern das gesamte Design macht auch einfach einen natürlicheren Eindruck. Auf eine absolute Sensation dürfen sich die



Dieser mächtige Endgegner ist leichter zu besiegen, als es zunächst aussieht.

Last Ninja von System war Mitte der 80er-Jahre ungefähr das, was Tomb Raider in der letzten Spielesaison darstellte: Das unumstritten beste Arcade-Spiel, das mit einer faszinierenden Mischung aus Action und Adventure wochenlangen Spielspaß garantierte. Die Programmierer Martin Jenson, Dan Scott und Sean Dunlevy sowie die Designer Jerr O'Carroll, Joby Wood und Brian Tomczyk wollen dieses bewährte Spielprinzip erneut



Aufgrund der festen Kameraperspektive konnten die Designer die Levels kompromißloser gestalten.

Saturn-Version-Käufer darüber hinaus noch freuen, sie bekommen nämlich erstmals wirklich transparente 3D-Grafiken zu sehen. So darf man in einem Level eine perfekte transparente Wasseroberfläche bewundern, durch die der Ninja wadet, später einen mit Nebel umhüllten Berg besteigen und nach einigen Special Moves

ein transparentes Lichtfeld genießen. Daß die Darstellung der 3D-Polygongrafik absolut flüssig und fehlerfrei abläuft, ist ebenso bemerkenswert.

Schnell & Angenehm

Ähnlich wie in Fighting Force muß man die Gegner zwar auch hier hauptsächlich im

Facts



Titel:	Ninja
Genre:	Arcade-Action
Hersteller:	Core/Eidos
Release:	Februar
Levels:	12
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	Inspiziert vom 8 Bit-Klassiker Last Ninja

First Look

Ninja könnte mit seiner brillanten Optik und dem durchdachten Gameplay an die Erfolge des legendären 8 Bit-Hits Last Ninja anknüpfen.

Nahkampf beseitigen, allerdings genügt meist schon ein einziger Schlag, was für ein flüssiges Gameplay sorgt. Als Belohnung für geschaffte Levels gibt es ohne Unterbrechung eingebundene Zwischensequenzen zu sehen, die mit der ganz normalen 3D-Engine in Echtzeit berechnet werden. Als kleine Besonderheit werden diese

Abschnitte dann noch separat vertont, damit beispielsweise mächtige Drachen auch wirklich furchterregendes Gebrüll von sich geben. Soweit die neuesten Fakten direkt aus dem Entwicklungslabor, ein ausführlicher Bericht folgt, sobald uns eine neue spielbare Version vorliegt.

Hans Ippisch ■



Game Express präsentiert:

Resident Evil Merchandise

Art.-Nr.	Artikel	Preis
90101	Original CWU Airforce Flight Jacket Größe L	149,- DM
90102	Original CWU Airforce Flight Jacket Größe XL	149,- DM
90103	Kapuzensweat mit Logo und Waffe Größe L	89,- DM
90104	Kapuzensweat mit Logo und Waffe Größe XL	89,- DM
90105	Shirt mit Aufdruck wie Kapuzensweat Gr. L	39,- DM
90106	Shirt mit Aufdruck wie Kapuzensweat Gr. XL	39,- DM
90107	Kragen-Shirt mit Jack und Jill Größe L	39,- DM
90108	Kragen-Shirt mit Jack und Jill Größe XL	39,- DM
90109	T-Shirt mit Jack und Jill Größe L	39,- DM
90110	T-Shirt mit Jack und Jill Größe XL	39,- DM
90111	CAP mit Resident Evil Logo	39,- DM



C & C Merchandise

Art.-Nr.	Artikel	Preis
90001	T-Shirt mit Logo Größe L	34,90 DM
90002	T-Shirt mit Logo Größe XL	34,90 DM
90003	Sweatshirt mit Logo Größe L	69,00 DM
90004	Sweatshirt mit Logo Größe XL	69,00 DM
90005	Bomberjacke mit Logo Größe L	129,00 DM
90006	Bomberjacke mit Logo Größe XL	129,00 DM
90007	Strickmütze mit C&C-Stick	39,90 DM
90008	CAP wie Strickmütze	34,90 DM
90009	Aufnäher	14,90 DM
90010	Rucksack	69,00 DM
90011	Uhr mit Leuchtfunktion	99,00 DM
90012	CD-Holder	24,90 DM
90013	PIN COLLECTION mit 4 Pins	29,90 DM
90014	Mousepad C&C 2	9,90 DM
90019	Mousepad Soviet	9,90 DM
90020	Mousepad Allied	9,90 DM
90021	T-Shirt mit Logo Größe XXL	34,90 DM

Händleranfragen erwünscht!

Bei allen gutsortierten Fachhändlern oder bei
Game Express
Merchandise & More
 Theodorstr. 42-54
 22761 Hamburg
 Tel. 040/57193333
 Fax 040/57193335

Liefer- und Zahlungsbedingungen:

Alle Preise verstehen sich inklusive Mehrwertsteuer zzgl. Verpackungs- und Versandkosten.
 Bei einem Bestellwert über 250,- DM erfolgt die Lieferung frei Haus.
 Die Lieferung erfolgt per Nachnahme.
 Die gelieferten Waren können von den Abbildungen abweichen.
 Lieferung solange Vorrat reicht.
 Bei Annahmeverweigerungen berechnen wir pauschal 20 DM.
 Textilien auch bei Nichtgefallen vom Umtausch ausgeschlossen.
 Versand nur in Deutschland.

Schon
gewußt?

► **BPjS hat neue Vorgehensweise:** Die Bundesprüfstelle in Bonn hat mit Wirkung zum 1.8.97 ihre Vorgehensweise in Sachen Indizierungen geändert. Mußte in der Vergangenheit jede einzelne Version eines Spiels indiziert werden, so gilt eine Indizierung ab sofort als universell und plattformunabhängig, das heißt, Duke Nukem Saturn ist beispielsweise schon indiziert, bevor es auf den Markt kommt oder überhaupt fertig ist. Der Publisher hat zwar die Möglichkeit, nachzuweisen, daß die neue Version nicht indizierungswürdig ist, allerdings wird dies nur in den wenigsten Fällen eine Indizierung verhindern. Die tatsächliche Folge ist ganz einfach: Eine ganze Reihe von Spielen wird erst gar nicht in Deutschland veröffentlicht werden, was der ganzen Branche erheblichen finanziellen Schaden zufügen wird.

► **Sega-Auftritt auf der ECTS!** Langsam, aber sicher findet Sega Of Europe zu alter Stärke zurück. Pünktlich zur ECTS lädt der japanischen Videospielegigant in das Stadion des Chelsea Football Club ein, um sein ungemein starkes Saturn-Line Up für die kommende Wintersaison vorzustellen. Wir werden natürlich auch zu Gast sein und in der nächsten Ausgabe darüber berichten.

► **Grandia im September!** Nach einer im Juli veröffentlichten Demo-Version wird im September endlich die Vollversion erscheinen.



Die Ballersequenzen werden mit schönen Echtzeitanimationen storymäßig verbunden.



In House Of The Dead bekommt man es hauptsächlich mit furchterregenden Monstern zu tun.

aufnehmen sollte. Außerdem sorgte eine prächtige, in Echtzeit berechnete 3D-Grafik für perfekten Augenschmaus. Genau hier will House Of The Dead anknüpfen, das dank Model 3-Hardware eine ungemein fesselnde Optik anzubieten hat. Wie der Name schon vermuten läßt, bekommt man es in diesem aktuellen Spielhallenhit nicht mit brutalen Verbrechern zu tun, sondern größtenteils mit gruseligen Alptraummonstern, die natürlich auch eine entsprechende Palette an Special Moves beherrschen. Wer keine Zeit hat, den Spielhallen einen ausgiebigen Besuch abzustatten, sollte sich noch etwas gedulden, denn dann erscheint dieses Spiel auch für eine von Segas Heimkonsolen, zumindest tauchte es schon auf einer Release-Schedule auf.



Das Horror-Szenario erlaubt den Programmierern wesentlich mehr Abwechslung bei den Gegnern.

House Of The Dead für Saturn!

Sega kauft Entwickler

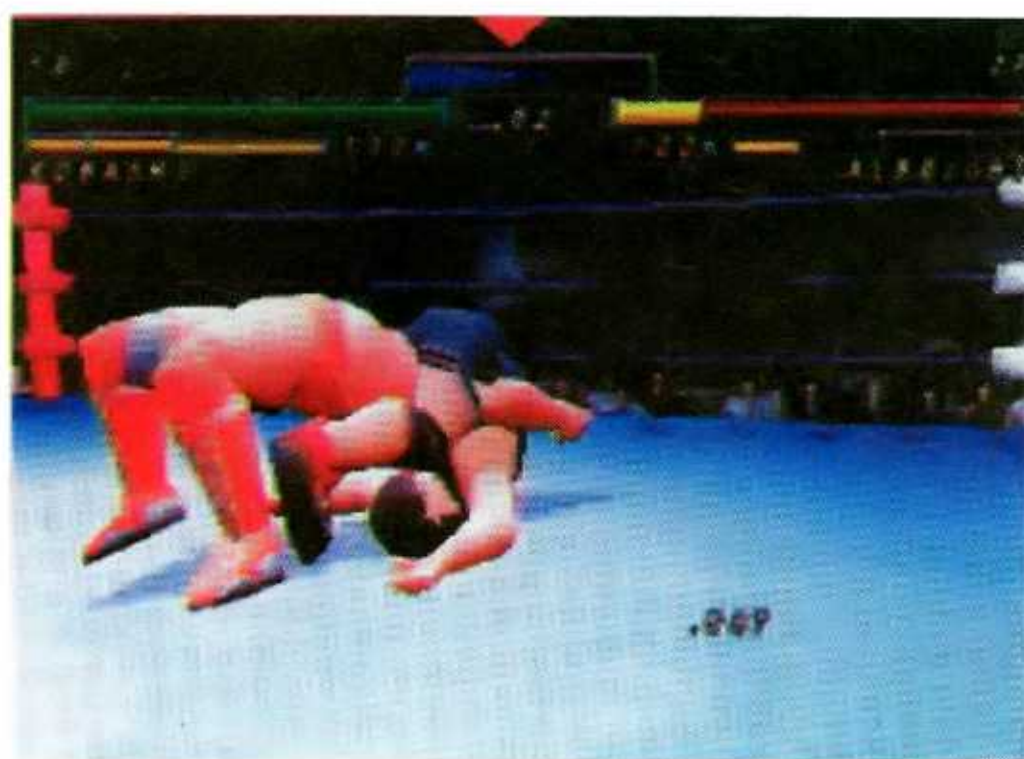
Im Hinblick auf die neue Konsole, die vor allem auch PC-Umsetzungen problemlos ermöglichen wird, sah sich Sega nach einem kompetenten Entwickler in Europa um und wurde mit Adeline fündig, das künftig unter dem Namen von Segas Tochterfirma No Cliche für Sega entwickeln wird. In der Vergangenheit sorgten die 23 französischen Entwickler durch Titel wie Little Big Adventure oder Time Commando für Aufsehen, die ausschließlich für PC und PlayStation erschienen. Die Programmierer zeigten sich übrigens begeistert von den Hardware-Spezifikationen von Segas neuer Konsole...

Adelines letzter Hit Time Commando wurde auf PlayStation und PC von Electronic Arts veröffentlicht.



Wrestling mit Wolf!

Auf vielfachen Wunsch zeigen wir euch hier ein erstes Bild des noch nicht endgültig betitelten Wrestlingspiels, in dem die Virtua Fighter-Charaktere Jeffry und Wolf einen Auftritt haben werden. Die Animationen wurden übrigens per Motion Capture eingefangen und in den Computer übertragen. Mehr dazu in einer späteren Ausgabe.



Auf den ersten gezeigten Bildern waren Jeffry und Wolf leider noch nicht zu sehen.

Steep Slope Sliders

Wer sich schon immer ein packendes Snowboard-Rennen für seinen Saturn wünschte, darf aufatmen. Demnächst erscheint in Japan ein grafisch wirklich imposantes Skirennen mit dem skurrilen Namen Steep Slope Sliders, das mit zahlreichen verschiedenen Pisten und Spielmodi zu unterhalten weiß. Selbst eine Halfpipe ist dabei, in der man seine Kunststückchen vorführen darf. Es besteht übrigens die Möglichkeit, daß dieses Spiel

auch offiziell in Europa erscheinen wird. Ein ausführlicher Bericht folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Die 3D-Grafik überrascht mit flüssigem und nahezu fehlerfreiem Aufbau (links). Technisch und grafisch übertrifft Steep Slope Sliders den Rivalen Snowboarding Trax bei weitem (unten).



Selbst in der Halfpipe darf man seine Fertigkeiten ausprobieren (links).

Schon
gewußt?

Die Spiele im Sega Channel! Wie versprochen drucken wir hier monatlich das aktuelle Spielprogramm ab, welches im Sega Channel angeboten wird, der derzeit im Raum Kaiserslautern getestet wird. Übrigens, wer einen Jahresvertrag abschließt, bekommt den Mega Drive umsonst! Wer Interesse hat, ruft einfach die Sega Channel-Hotline an! (Tel.: 0180-525-66-11)

Die Spiele für September

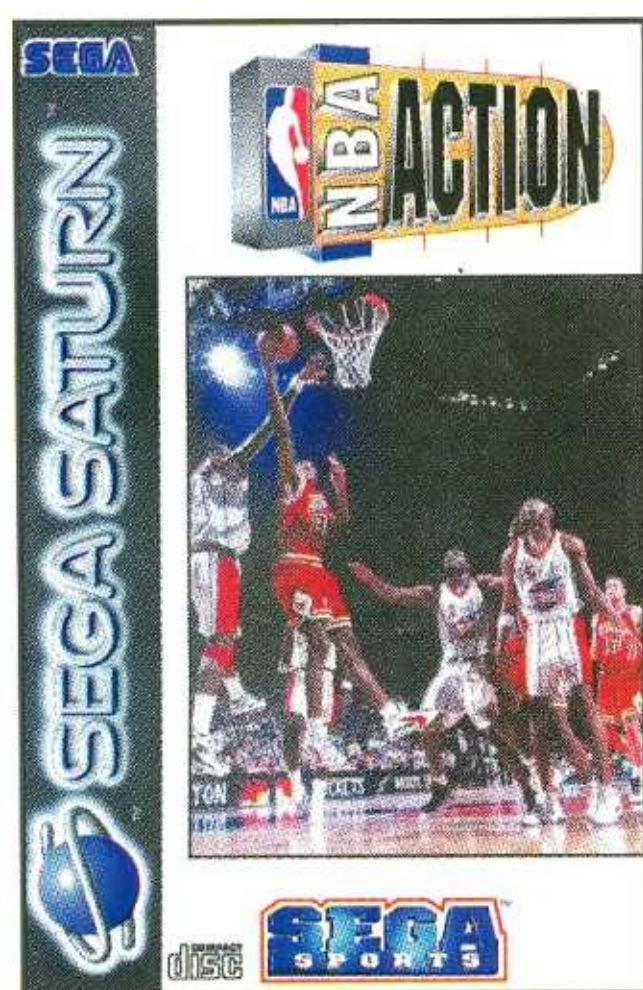
- **The Arcade:**
 - Brutal: Paws Of Fury
 - Chiki Chiki Boys
 - Comix Zone
 - Dynamite Duke
 - Ex-Mutants
 - Rastan Saga
 - Rastan Saga 2
 - Red Zone
 - Sonic 3D Blas
 - Streets Of Rage 3
 - Taz in Escape from Mars
 - Virtua Fighter 2
- **Strategy Room:**
 - Genfire
 - Shining Force II
 - Ultimate Quix
- **Family Room:**
 - Clue
 - Crystal's Pony Tale
 - Ecco the Dolphin
 - Kid Chameleon
- **Sports Arena:**
 - Amazing Tennis
 - International Rugby (exklusiv)
 - Head On Soccer
 - Super League (exklusiv)
- **Wings 'n' Wheels:**
 - Mig-29 Fighter Pilot
 - Power Drive (exklusiv)
 - Super Monaco

Klassiker zu To

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

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

Gesamtwertung: 76%



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

Genre: Basketball

Levels: 28 NBA-Teams

Spieler: 1-6

Preis: DM 39,-

Sega Magazin 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

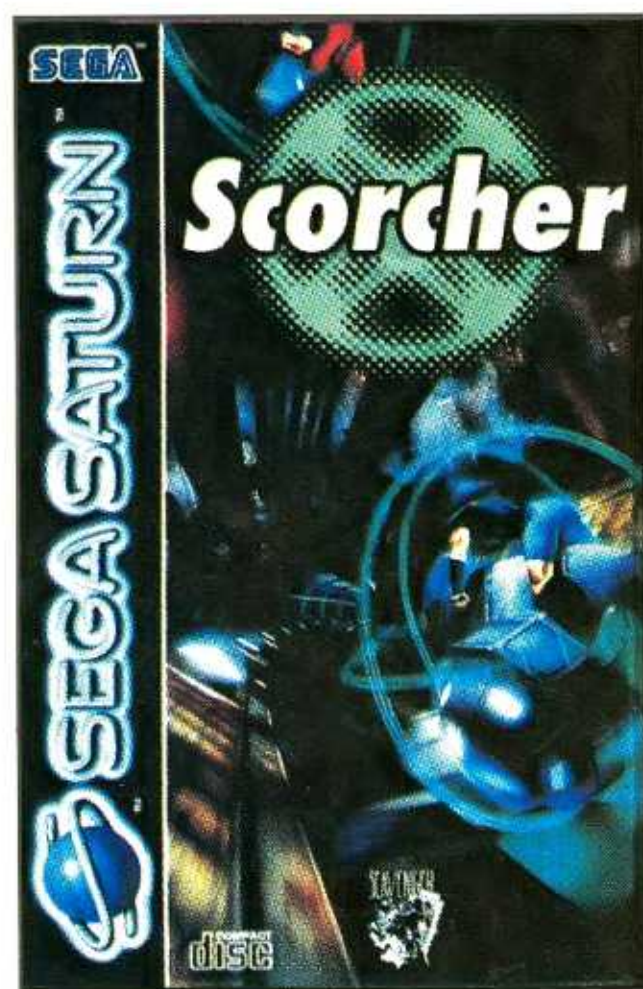
Levels: 10 Kämpfer

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!

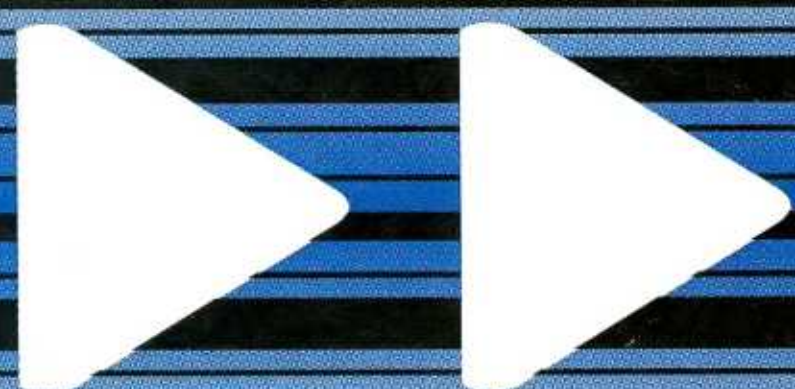
GET IT!

Genre: 3D-Action

Levels: 8 Kämpfer

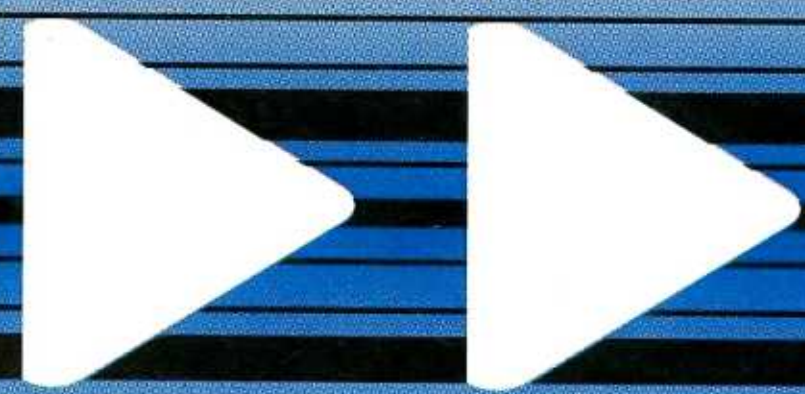
Spieler: 1-2

Preis: DM 39,-



Jetzt be

Preisen



en Sega Saturn zum Taschengeldpreis!

Sortiment fabrikneuer, originalverpackter Saturn-Spiele.

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

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

Gesamtwertung: 97%



GET IT!

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

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

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

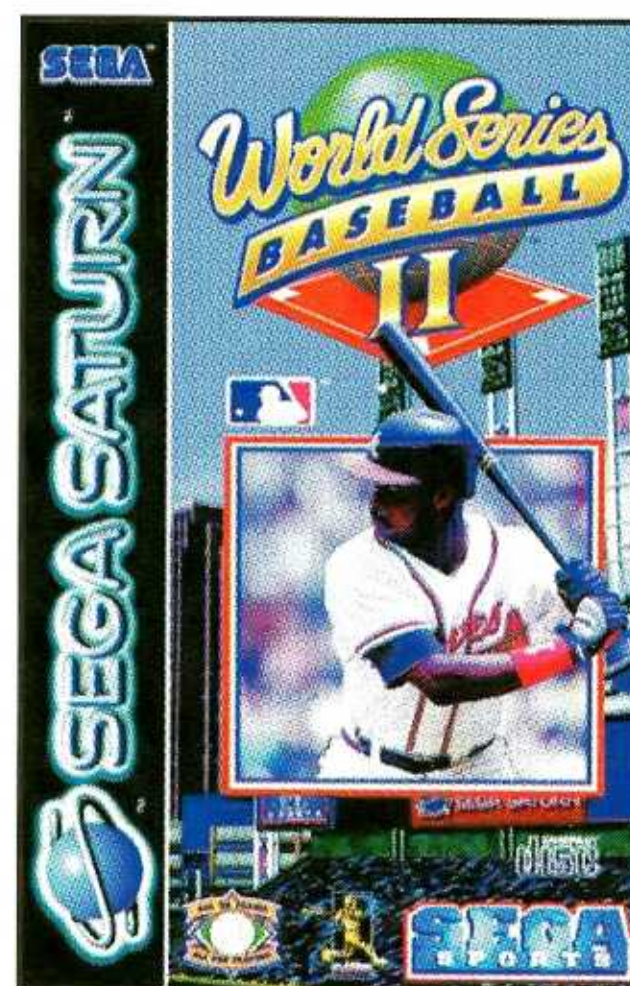
Gesamtwertung: 62%



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

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

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



Der Vorgänger wurde in den USA als bestes Konsolensportspiel 1996 ausgezeichnet, der Nachfolger dürfte auch die größten Baseball-Muffel für den amerikanischen Nationalsport begeistern. Wer einmal einen Home Run erzielt hat, kommt nicht mehr davon los.

GET IT!

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

BESTELLSCHEIN

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

<input type="checkbox"/> NBA Action '97	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Virtua Fighter Kids	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> NIGHTS mit Analogpad	DM 89,-	
<input type="checkbox"/> World Series Baseball 2	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Scorcher	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Virtual On	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Darius 2	DM 39,-	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

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

stellen

CHARTS

BEST OF '97

SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
▶ 1.	(1)	TOMB RAIDER	CORE	10
▶ 2.	(2)	SEGA RALLY	SEGA	10
▶ 3.	(3)	WORLDWIDE SOCCER '97	SEGA	10
▶ 4.	(5)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	6
▶ 5.	(4)	NIGHTS	SEGA	10
▶ 6.	(7)	PANZER DRAGOON 2	SEGA	10
▶ 7.	(6)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	9
▶ 8.	(8)	EXHUMED	SEGA/BMG	10
▶ 9.	(9)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA	10
▶ 10.	(10)	NEED FOR SPEED	EA	7
▶ 11.	(-)	INDIZIERT	SEGA	2
▶ 12.	(-)	ATHLETE KINGS	SEGA	6
▶ 13.	(-)	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM	4
▶ 14.	(-)	INDIZIERT	SEGA	1
▶ 15.	(NEU)	FIGHTERS MEGAMIX	SEGA	1
▶ 16.	(-)	ANDRETTI RACING	EA	1
▶ 17.	(-)	DARK SAVIOR	SEGA	1
▶ 18.	(-)	FIGHTING VIPERS	SEGA	1
▶ 19.	(NEU)	SHINING THE HOLY ARK	SEGA	1
▶ 20.	(NEU)	SATURN BOMBERMAN	SEGA	1

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Monat
▶ 1.	(4)	TOMB RAIDER	96%	10
▶ 2.	(3)	SEGA RALLY	95%	20
▶ 3.	(8)	FIGHTERS MEGAMIX	92%	3
▶ 4.	(5)	WORLDWIDE SOCCER '97	90%	11
▶ 5.	(15)	VIRTUA FIGHTER 2	95%	20
▶ 6.	(9)	ANDRETTI RACING	85%	4
▶ 7.	(2)	COMMAND & CONQUER	89%	9
▶ 8.	(7)	SHINING THE HOLY ARK	90%	2
▶ 9.	(10)	PANZER DRAGOON 2	95%	16
▶ 10.	(11)	SATURN BOMBERMAN	93%	3
▶ 11.	(-)	EXHUMED	86%	10
▶ 12.	(NEU)	DARKLIGHT CONFLICT	83%	1
▶ 13.	(20)	ATHLETE KINGS	92%	12
▶ 14.	(24)	NEED FOR SPEED	91%	13
▶ 15.	(22)	MASS DESTRUCTION	82%	3
▶ 16.	(1)	INDIZIERT	-	5
▶ 17.	(-)	ALIEN TRILOGY	88%	10
▶ 18.	(-)	INDIZIERT	-	6
▶ 19.	(18)	NIGHTS INTO DREAMS	97%	12
▶ 20.	(12)	NHL POWERPLAY	86%	2
▶ 21.	(NEU)	PANDEMONIUM!	83%	2
▶ 22.	(NEU)	INDEPENDENCE DAY	70%	2
▶ 23.	(-)	STREET RACER	84%	6
▶ 24.	(-)	FIGHTING VIPERS	91%	8
▶ 25.	(23)	DAYTONA USA	90%	24

Was geht ab?

Die ungewöhnlich hohe Anzahl an Neuveröffentlichungen in den letzten drei Monaten bescherte auch den Lesercharts eine willkommene Neusortierung. Der Erfolg des mittlerweile indizierten Arcade-Hits von Sega war erwartungsgemäß nur von kurzer Dauer, der Titel stürzte gleich auf Platz 16 ab. Selbst der Zweitplatzierte, Command & Conquer, konnte seine Position nicht halten, blieb aber mit Rang 7 noch in den Top 10 hängen. Lara Croft nutzte die Gunst der Stunde und wurde nun zum siebten Mal der Spitzenreiter, womit es mit dem seit 20 Monaten erfolgreichen Sega Rally gleichzog, das auf Platz 2 folgt. Erstaunlich stark ist auch Fighters Megamix, das im

dritten Monat den Weg auf das Siegereppchen zurückfand. Im Zuge der aktuellen Beat 'em Up-Welle gelang sogar Virtua Fighter 2, das technisch selbst heute noch Maßstäbe setzt, die Rückkehr in die Top 10. Besonders dürfte sich Sega über die konstant gute Platzierung der jüngsten Hits Shining The Holy Ark und Saturn Bomberman freuen, die übrigens zusammen mit WarCraft 2, Tomb Raider und Fighters Megamix eine Nominierung zu den Saturn-Spielen des Jahres erhielten. Verliehen werden die Preise Anfang September auf dem alljährlichen Computec-VIP-Event, auf dem sich die gesamte Branche ein Stelldichein gibt.

MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Monat
▶ 1.	(2)	SONIC 3D	81%	4
▶ 2.	(8)	INT. SUPERSTAR SOCCER	89%	8
▶ 3.	(1)	DUNE II	92%	27
▶ 4.	(3)	SONIC & KNUCKLES	89%	34
▶ 5.	(4)	SONIC 3	91%	41
▶ 6.	(5)	STORY OF THOR	91%	24
▶ 7.	(6)	LANDSTALKER	92%	30
▶ 8.	(7)	FIFA SOCCER '97	83%	8

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Monat
▶ 1.	(3)	RESIDENT EVIL	3
▶ 2.	(6)	VIRTUA FIGHTER 3	8
▶ 3.	(2)	SEGA TOURING CAR	4
▶ 4.	(4)	SCUD RACE	4
▶ 5.	(8)	SONIC R	2
▶ 6.	(-)	LAST BRONX	2
▶ 7.	(NEU)	NINJA	1
▶ 8.	(7)	PANZER DRAGON SAGA	2

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-Nummer: 0911-2872-150

Anschrift des Abonnement-Services:
 Computec Verlag
 Aboservice
 Postfach
 90327 Nürnberg

Anschrift für Saturn-Demo-CD-Reklamation:
 Computec Verlag
 Redaktion Sega Magazin
 Kennwort: Saturn-CD
 Roonstraße 21
 90429 Nürnberg

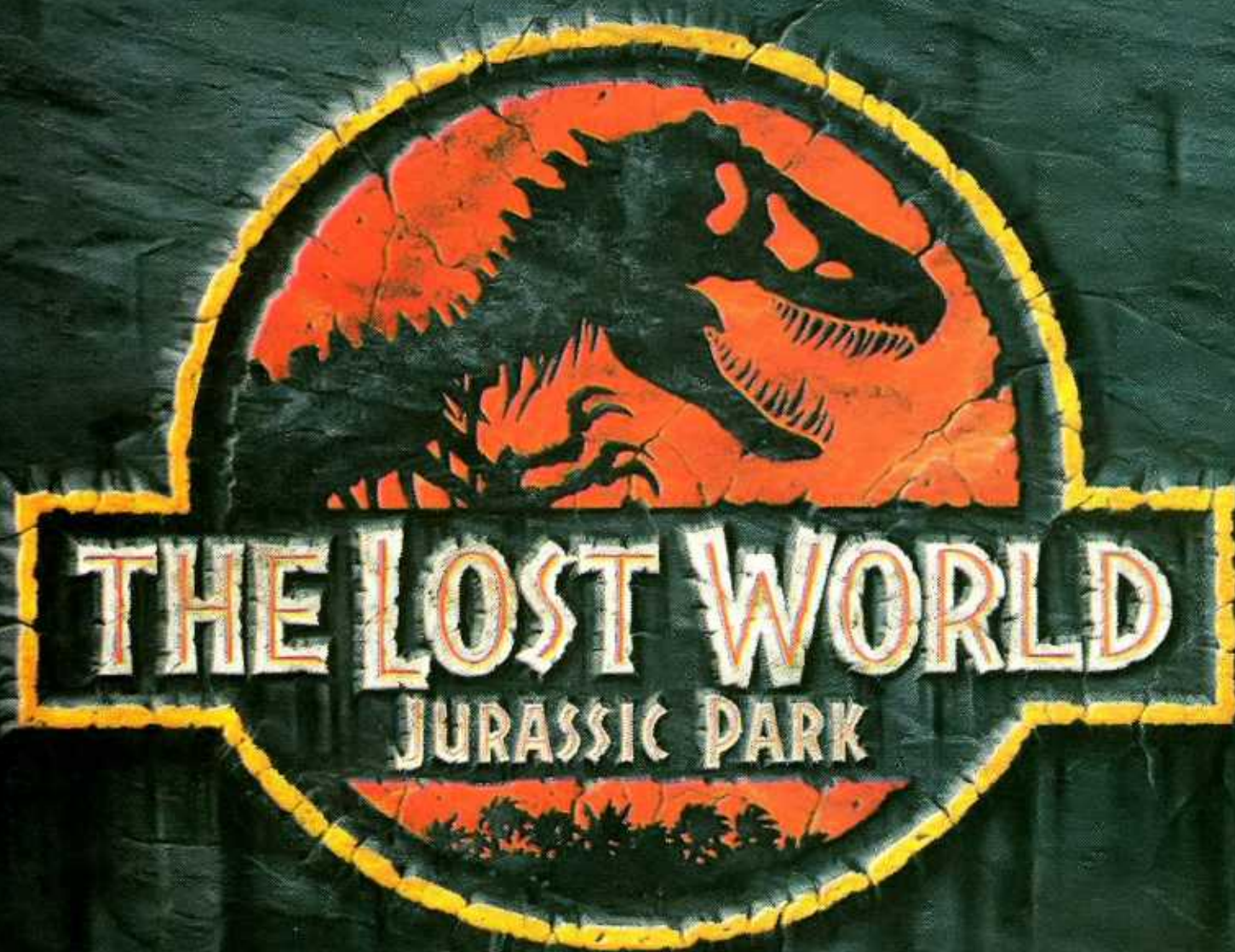


Anschrift der Redaktion:
 Computec Verlag
 Redaktion Sega Magazin
 Roonstraße 21
 90429 Nürnberg

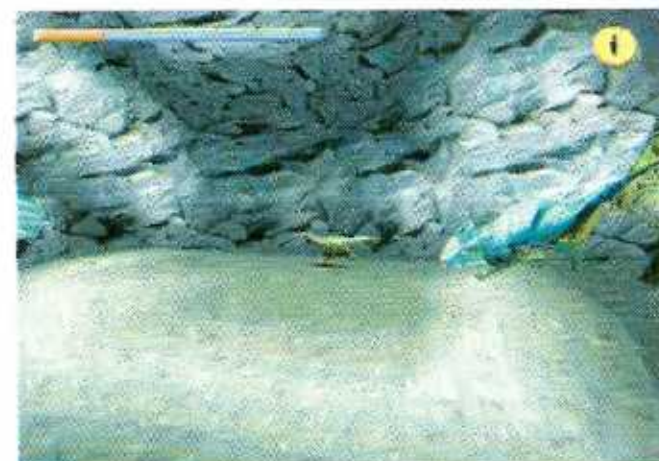
eMails:
 CompuServe: 100443,1115
 Internet: hsippisch@pcgames.de

Die richtige Nummer für deine Fragen

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



Der kleine Compy bringt als Aasfresser seine Energie wieder auf Hochglanz.



Gegen solche Dinosaurier ist der winzige Compy leider machtlos.



Selbst solche unscheinbaren Pflanzen stellen eine tödliche Bedrohung dar.

THE LOST WORLD- JURASSIC PARK II

Der Kassenknüller des Jahres wurde von Dreamworks mit reichlich Original-Material für den Saturn umgesetzt. Die US-Programmierer des Steven Spielberg-Konzerns haben dabei nicht nur eine technische Meisterleistung vollbracht, sondern nebenbei ein neues Genre ins Leben gerufen: Jump&Eat.

1993 schnappten Steven Spielbergs Computer-Dinosaurier in dem bis heute erfolgreichsten Kassenschlager aller Zeiten das erste Mal zu – Konsequenz: Michael Crichton mußte sich, geködert durch eine Millionengage, eine neue Dino-Geschichte aus den Finger saugen, die schließlich von Hollywoods Wunderkind erneuert pflichtbewußt verfilmt wurde. Ob der zweite



Vorsicht, in solchen Kisten befinden sich meistens gefährliche Zeitbomben!

Teil noch mehr Geld einspielt als das Vorgänger, sei mal dahingestellt (in Deutschland sahen bereits in der ersten Woche über eine Millionen Zu-

schauner das Dino-Massaker!), fest steht jedenfalls, daß Steven Spielberg auf jeden Fall kräftig Kasse machen wird. Mit dem 1995 vom ihm gegründete-

ten Unterhaltungskonzern Dreamworks hat sich der clevere Geschäftsmann nämlich gleich die Rechte für die Videospiel-Adaption mitgesichert. Ein weiterer beträchtlicher Vorteil ist natürlich, daß die Programmierer direkt an der Quelle sitzen und somit freien Zugriff auf das Original-Filmmaterial haben.

Jump&Eat

Ebenso wie die Filmvorlage hat das gleichnamige Videospiel keine nennenswerte Handlung, und der Rest an Filmplot wurde ohnehin modifiziert. Grob beschrieben geht es darum, Eure insgesamt fünf Schützlinge sicher durch die mit tödlichen Fallen und Gegnern gespickten Levels zu führen. Diesen Spießbrutenlauf beginnt ihr mit dem eigentlichen Star des zweiten Teils, dem winzigen Aasfresser Compsognathus ("Compy"). Bereits in den ersten Abschnitten werdet ihr mit voller Härte mit dem Dino-Alltag konfrontiert. Auf-

»Nicht nur im Film, sondern auch als Videospiel-Akteure sehen die Dinos unglaublich echt aus.«



Große Kaliber können auch in unterschiedlichen Winkeln abgefeuert werden.

grund seiner physischen Unterlegenheit muß sich der Compy, der normalerweise im Rudel jagt, vor seinen größeren Zeitgenossen verstecken bzw. davonlaufen. Kleinere Widersacher kann der Aasfresser hingegen mit gezielten Bissen attackieren, bis sie das Zeitliche segnen. Nach dieser Feindvernichtung darf sich der Compy an der Beute gütlich tun und auf diese Weise seinen Energiehaushalt wieder auf Vordermann bringen, was auch die einzige Möglich-

»Evolution in Zeitraffer: Ihr durchlebt die 30 Levels mit fünf unterschiedlichen Charakteren.«

keit darstellt, die beinhalten Levels zu überleben. Die Grafiker nutzten die kleine Körpermaße des Compys für einige sehenswerte Effekte. So läuft ihr in einem Level beispielsweise zwischen den stampfenden Beinen eines mächtigen Brontosaurus hin und her. Nach dieser Phase steigt ihr in

der Evolutionsleiter eine Stufe höher. Als Velociraptor ("Raptor") könnt ihr es schon mit größeren Feinden wie herumstreuenden Menschen aufnehmen. Die Spielmechanik hat sich gegenüber der Compy-Welt nicht verändert. Auch hier gilt es, das rettende Ziel zu erreichen, indem ihr die zahlreiche Feinde mit der Raptor-Spezialität, der "Krallen-voraus"-Sprunggattacke, erlegt und sie anschließend als Energielieferant mißbraucht. Nach dieser Zwischenstation er-



Solche Symbole findet ihr meistens nur auf abgelegenen Routen.



Jeder der fünf verschiedenen Spielcharaktere wird anhand einer wissenschaftlichen Grafik vorgestellt.

lebt ihr schließlich den spielerischen und grafischen Höhepunkt. Als ausgewachsener T Rex stampft ihr durch die detaillierte Polygon-Wildnis, rammt Hindernisse wie beispielsweise Baumstämme mit einem wuchtigen Kopfstoß aus den Weg oder jagt kreischende Menschen vor euch her. Letztere können wieder erneut zu Tode gebissen werden. Der Menschen-Kadaver wird anschließend entweder quer durch die Lüfte geworfen oder mit zwei großen Happen in einem Stück verschlungen, was ungemein makaber aussieht. Aber auch als Herrscherechse gestaltet sich



Den Biß eines Raptors kann ein Mensch nur wenige Male "ertragen".

» Makaber: Menschen dienen dem T-Rex als willkommener Snack und Energielieferant. «

das Überleben äußerst schwierig – gleich mehrere Raptoren wollen dem T Rex gleichzeitig ans Leder, und schwerbewaffnete Soldaten pumpen das mächtige Urzeitwesen



Die Grafiker nutzten die 3D-Grafik für den Auftritt der Feinde. Erst lauert die Urzeitechse im Hintergrund, ehe sie sich kurze Zeit später dem Jäger in den Weg stellt.

tonnenweise mit Blei voll. Nach dieser Spielphase erlebt ihr das Geschehen zum Abschluß auf der Menschenseite. Zunächst müßt ihr euch als Jäger mit Waffengewalt gegen die Dinomeute zur Wehr setzen, um dann, sozusagen als schöpferische Evolutionskrönung, die Wissenschaftlerin Sarah Hading zum großen Finale zu führen. Da sich der Homo Sapiens nicht mal eben schnell von Dinosaurierfleisch ernähren kann,

seid ihr in dieser Spielphase auf ordinäre Energieauffüller angewiesen. Dafür können beide Akteure sich geschickt mit einem Wurfseil durch die Naturlandschaften hangeln und ihre Wummen mit allerlei Kalibern ausrüsten.

Welche Route darf es denn sein?

Neben dem spielerischen Grundgerüst bietet Lost World auch einige speziel-



Da freut sich der Dino-Magen: Die Herrscherechse kann einen Jäger in einem Stück aufmampfen



Um die verriegelten Tore zu öffnen, müßt ihr das Kraftwerk mit einer Kopfnuß außer Gefecht setzen.



Wie bei Clockwork Knight geht euer Charakter gelegentlich "um die Ecke", so daß das komplette Polygon-Szenario mitrotiert.



Mittels eines Wurfseiles können sich die menschlichen Akteure durch die Wildnis hangeln.



Der markerschütternde Schrei des T Rexs wurde dem Film entliehen, und ist beinahe schon das Geld wert, das man für das Spiel ausgibt.

le Features. Gut versteck- te DNA-Strang-Symbole solltet ihr beispielsweise nach Möglichkeit einsam- meln, um nach einem Evolutionsabschnitt einen besonderen Abspann erle- ben zu dürfen. Das wirk- lich Geniale ist jedoch die Möglichkeit, verschiedene Routen einzuschlagen. Wie bei Clockwork Knight oder Pandemonium läuft

ihr auf vorgegebenen Pf- aden durch die 3D-Szena- rien, die sehr flüssig an euch vorbeiscrollen. An einigen, teilweise markier- ten Stellen habt ihr jedoch die Möglichkeit, eine an- dere Route zu nehmen, wobei sich die gesamte Polygon-Grafik komplett mitdreht – absolut se- henswert! Überhaupt ist die geamte Optik vom al-

lerfeinsten. Das Hinter- grundlayout bietet ein lu- penreines Parallax-Scrol- ling, sämtliche Polygon- Objekte wurden mit einem hohen Detailreichtum rea- lisiert, und die Animatio- nen, vor allem die des T Rex, sehen einfach über-

wältigend aus – kein Wun- der, schließlich hat Steven Spielberg ein Rudel von Edel-Programmierern, wie beispielsweise ehemalige Mitarbeiter von Shiny, an- geworben.

Ulf Schneider ■



Fies: Raptoren attackieren euren T Rex oftmals aus zwei verschiedenen Richtungen gleichzeitig.

Facts



Titel:	The Lost World - Jurassic Park II
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Dreamworks/Electronic Arts
Release:	6. November
Levels:	30
Schwierigkeitsgrad:	Sehr schwer
Besonderheiten:	Original-Soundeffekte & Musik, Paßwortsystem, hoher Schwierigkeitsgrad

First Look

Bei dem populären Titel kann im Prinzip nur ein Hit heraus- kommen, und in der Tat weist Lost World einige Tugenden auf. Da wäre zum einen die bestechende Polygon-Optik, bei der vor allem der obergemal animierte T Rex herausragt. Spielerisch wird zudem mit 30 Levels und fünf verschiedenen Akteuren eine gehobene Abwechslung geboten. Hoffentlich wird jedoch der happige Schwierigkeitsgrad bis zum endgül- tigen Release noch stärker den motorischen Fähigkeiten des Spielers angepaßt.



LINE EDITION



World Of Technology



Wir haben auch PlayStation & N64 Software!

Advanced World War	JAP	139,90	RAM Karte 1 MB	JAP	49,90
Airs Adventure (RPG)	JAP	79,90	Resident Evil Dash (uncut)	JAP	129,90
Albert Odyssey (RPG)	USA	129,90	Samurai Shodown 4 #	JAP	ab 129,90
Angel Paradise (Erotik FMV)	JAP	99,90	Sega Touring Car (Nov.)	JAP	129,90
Castlevania X (Dezember)	JAP	129,90	Shining The Holy Ark	DT	ab 89,90
Culdcept (Strategie, 09.10.)	JAP	129,90	Sonic R (US, DT, JAP)		ab 89,90
Dark Savior	DT	ab 89,90	Streetfighter Collection	JAP	129,90
Daytona CCE PLUS	JAP	129,90	Terra Diver (Shooting)	JAP	129,90
Dead Or Alive (09.10.97)	JAP	129,90	Thunder Force 5	JAP	139,90
Elevator Action Returns	JAP	129,90	Thunder Force 5 Special.Ed.	JAP	159,90
Fire Pro Wrestling S	JAP	129,90	Vandal Hearts (Dez. 97)	JAP	129,90
Fighters Megamix	DT	ab 99,90	X-Men vs. Streetfighter (inkl. 4 MB		
King Of Fighters'96 #	JAP	129,90	Ram Karte, November 97	JAP	159,90
Langrisser 4	JAP	129,90	Warcraft 2	DT	89,90
Last Bronx (inkl. Bonus CD + Poster + Aufkleber + Movieliste)	JAP	149,90			
Link Kabel (f. Daytona Plus)		29,90			
Lustige 3D-Spiele	USA	129,90			
Marvel Super Heroes	JAP	139,90			
Metal Slug #	JAP	119,90			
Panzer Dragoon 3: Azel	JAP	129,90			

(Bem.: Spiele mit # laufen nur auf japanischen bzw. Multinorm-Saturn Geräten und RAM Karte!)

Komplettlösungen / Movelisten :

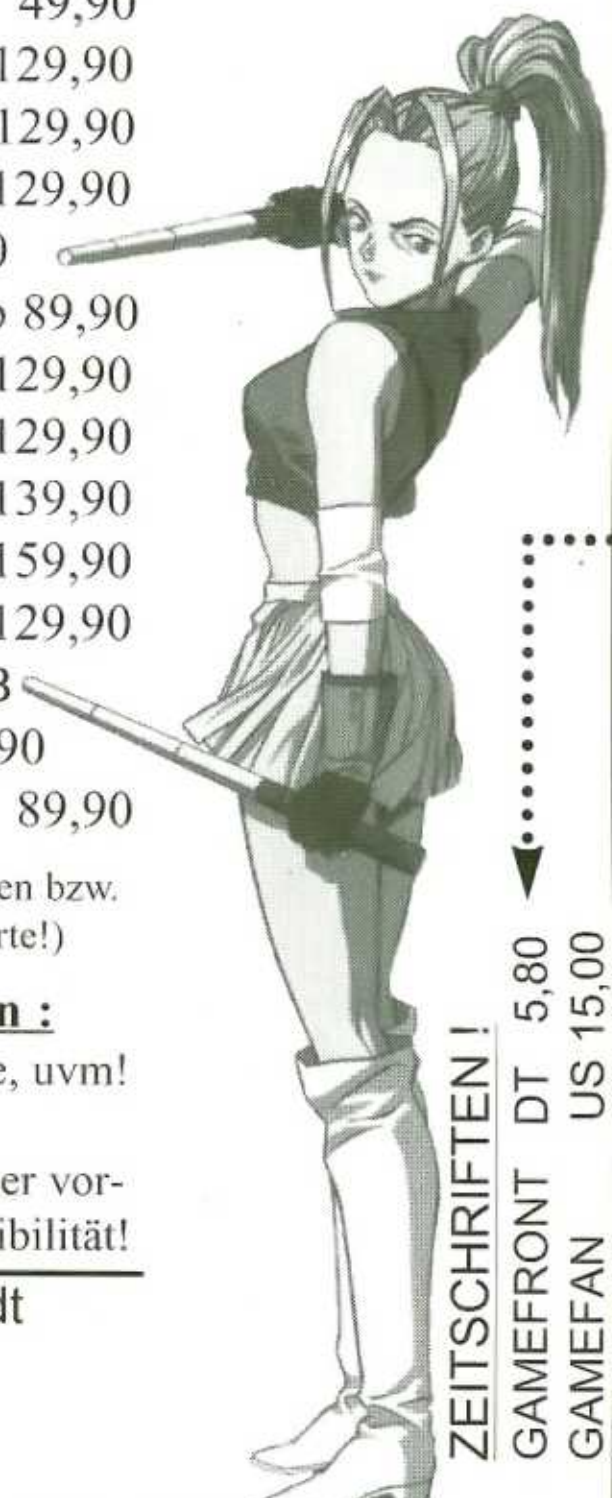
Shining T.H.Ark, Re.Evil, Dragon Force, uvm!

Irrtümer, Preisänderungen & Druckfehler vor- behalten. Wir haften nicht für Inkompatibilität!

Line Edition Medienvertrieb - Postfach 1323 - 71257 Weil Der Stadt

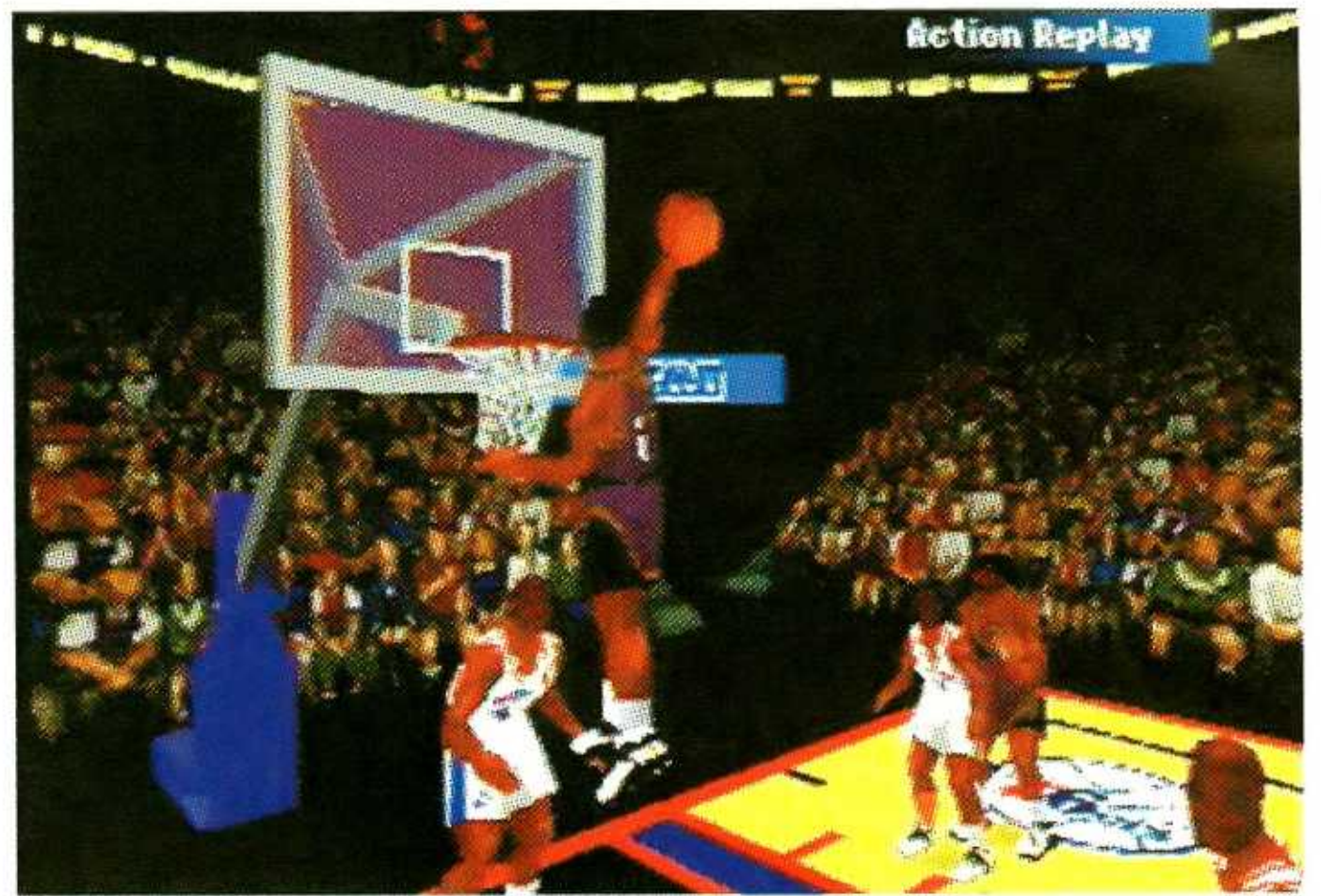
Internet: <http://www.logon.de/maniac/ads/led/index.html>

Tel.: 07033 - 80237



ZEITSCHRIFTEN!
GAMEFRONT DT 5,80
GAMEFAN US 15,00

Die E3 Messe läutete gleichzeitig Segas neue Sportsaison ein. Unter dem bekannten Label "Sega Sports" wurden die sportlichen Silberlinge aus der 98er Kollektion erstmals der Öffentlichkeit präsentiert. Wir werfen schon einmal einen ausführlichen Blick auf die neueste Korbwerferei, nächsten Monat folgt das NHL-Preview.



Jeder erfolgreich abgeschlossene Korb wird noch einmal aus einem anderen Blickwinkel präsentiert.

NBA ACTION



Die E3 ist zwar die weltweit größte Fachmesse ihrer Art, auf der die Hersteller ihr gesamtes Line Up präsentieren, dennoch stehen vor allem die US-Produkte im Vordergrund. Dies ist im Sportsektor am auffälligsten, da die typischen US-Sportarten American Football, Baseball, Eishockey und Basketball eindeutig das Angebot dominierten.

Doch gerade die letztgenannte Sportart erfreut sich bekanntlich auch in Deutschland immer größerer Beliebtheit – Grund genug, um diesen Silberling einmal näher unter die Lupe zu nehmen.

So authentisch wie möglich

Das dürfte in etwa das Credo der Programmierer gewesen sein, als sie sich

am Sequel zu schaffen machten. Kenner des ersten Teils dürfte aber zunächst einmal nichts besonderes auffallen, wenn sie vom aufgeräumt wirkenden Hauptmenü empfangen werden. Wie gehabt könnt ihr ein schnelles Freundschaftsspiel inszenieren, eine komplette Saison mit all ihren Höhen und Tiefen durchleiden

» Dank umfangreichem Playbook sind vielfältige taktische Maßnahmen möglich.«

oder gleich im spannenden Play Off nach dem Spielreglement „Best of Seven“ um die NBA-Krone kämpfen. Typisch amerikanisch ist zudem die NBA Stats-Option, in der ihr, abgesehen von der Schuhgröße, wirklich alles über die langen Kerle erfahrt. Erste Veränderungen sind dann im Managerteil sichtbar. Um den Silberling ständig up to date zu halten, könnt ihr in der Option „Create a Player“ euren eigenen



Wenn die Spezialisten werfen, sind Punkte sicher.

NBA-Schützling kreieren. Von der Hautfarbe bis hin zur Körpergröße ist hier nahezu alles editierbar. Aktuellen Spielertransfers in

'98

der NBA Liga könnt ihr selbstverständlich auch durch einen Menüpunkt Rechnung tragen. Apropos „NBA“, als statistische Grundlage wurde die im Juni abgeschlossene 96-97er Saison genutzt. Durch diese aktuelle Lizenz stehen Euch sämtliche 29 NBA Mannschaften mit über 340 Akteuren zur Verfügung. Einige Basketball-Koryphäen, wie Michael Jordan oder Shaq 'O Neal sind jedoch nicht dabei, da

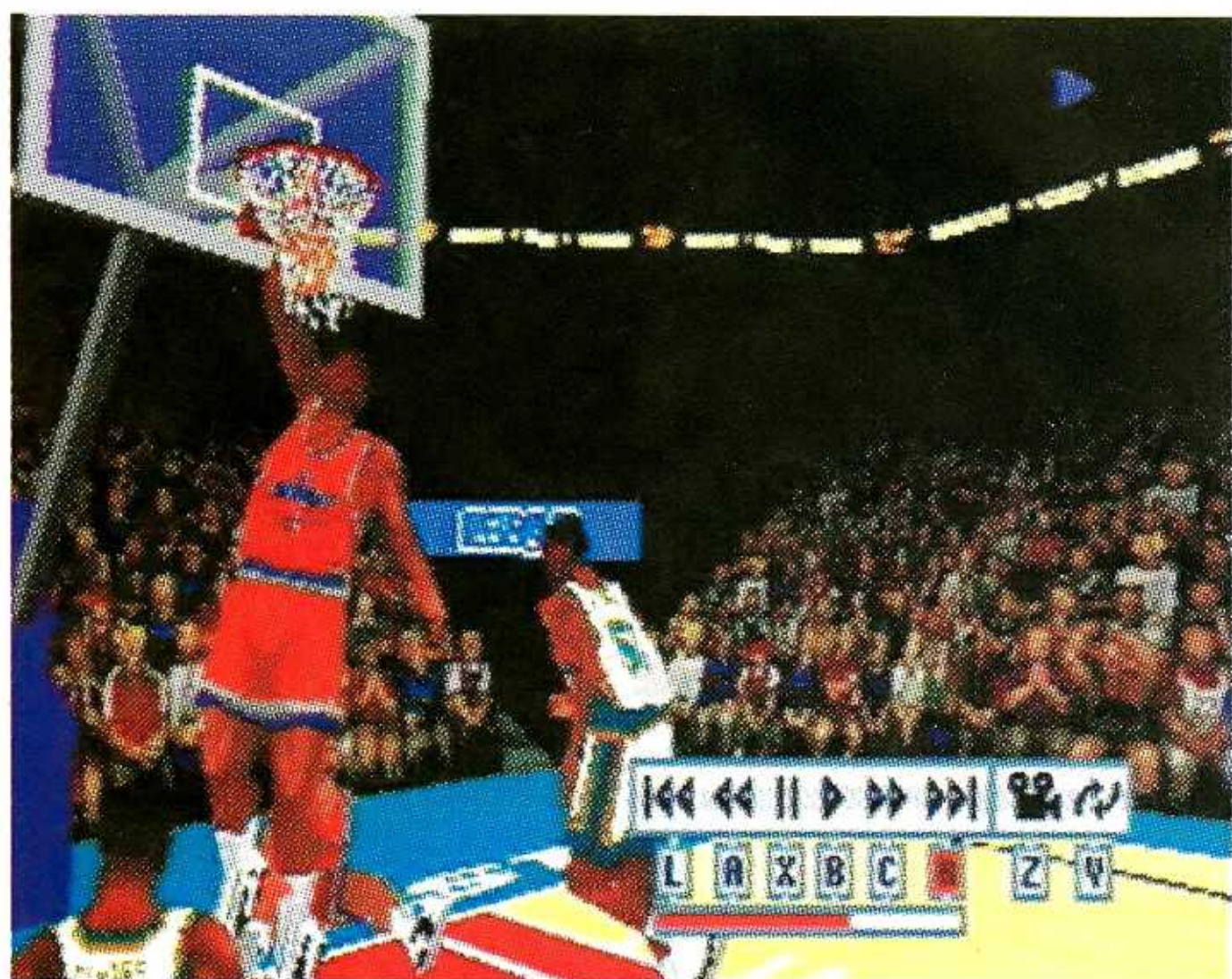


Der NBA-Star Hill im Polygon-Format ähnelt seinem Vorbild aufgrund von 20 authentischen Spielertyp-Merkmalen bis auf das Haar.

sie sich entweder aus der NBA-Lizenz „freigekauft“ haben oder komplizierte Werbeverträge andere Produkte mit ihrem Namen verbieten. Sei's drum, die „verbliebenen“ virtuellen Korbjäger wurden mit einer unglaublichen Liebe zum



Im Replay habt ihr erwartungsgemäß auch Einfluß auf die wählbare Kameraperspektive.



Mit von der Partie sind natürlich auch die neuesten Dunk-Kreationen aus dem NBA-Alltag.

Detail den Vorbildern nachempfunden. Dies ist nicht nur grafisch, beispielsweise durch die Haarfarbe und Statur, sichtbar, die spielerischen Merkmale wurden zudem von Basketball-Experten in nicht weniger als 20 Kategorien eingestuft. Doch damit nicht genug: Im Spiel beherrschen einige hervorragende Stars neuerdings ihre einzigartigen Techniken („Signature Moves“), so daß ihr beispielsweise Schrempfs kraftvolle Dunks hautnah erleben dürft.



Der Spielverlauf kann aus mindestens vier einstellbaren Perspektiven begutachtet werden.

Gameplay mit Tiefgang

Vor dem Einwurf dürft ihr wie schon beim Vorgänger als Trainer eure Mannschaft taktisch auf die bevorste-



Die Grafik wirkt nun deutlich farbenfroher.



Die Zuschauerreihen sind teils dreidimensional.

hende Begegnung vorbereiten. Mit Hilfe eines digitalen Playbooks steht Euch eine große Auswahl an offensiven und defensiven Spielweisen (Aufstellung, Manndeckung, Aggressivitätslevel in der Defensive) zur Auswahl. Neu sind in diesem Zusammenhang spezielle Spielstrategien, die direkt auf das Team zugeschnitten sind. Auf dem Polygon-Court fallen in erster Linie einige technische Pluspunkte ins Auge. So wurde die modernste Motion Capture-Technologie verwendet, um die Bewegungsabläufe möglichst realistisch aussehen zu lassen. Beeindruckend sind dabei die kleinen Details, wie beispielsweise das typische Anweisen von Mitspielern durch den ausgestreckten Arm oder coole Shuffles

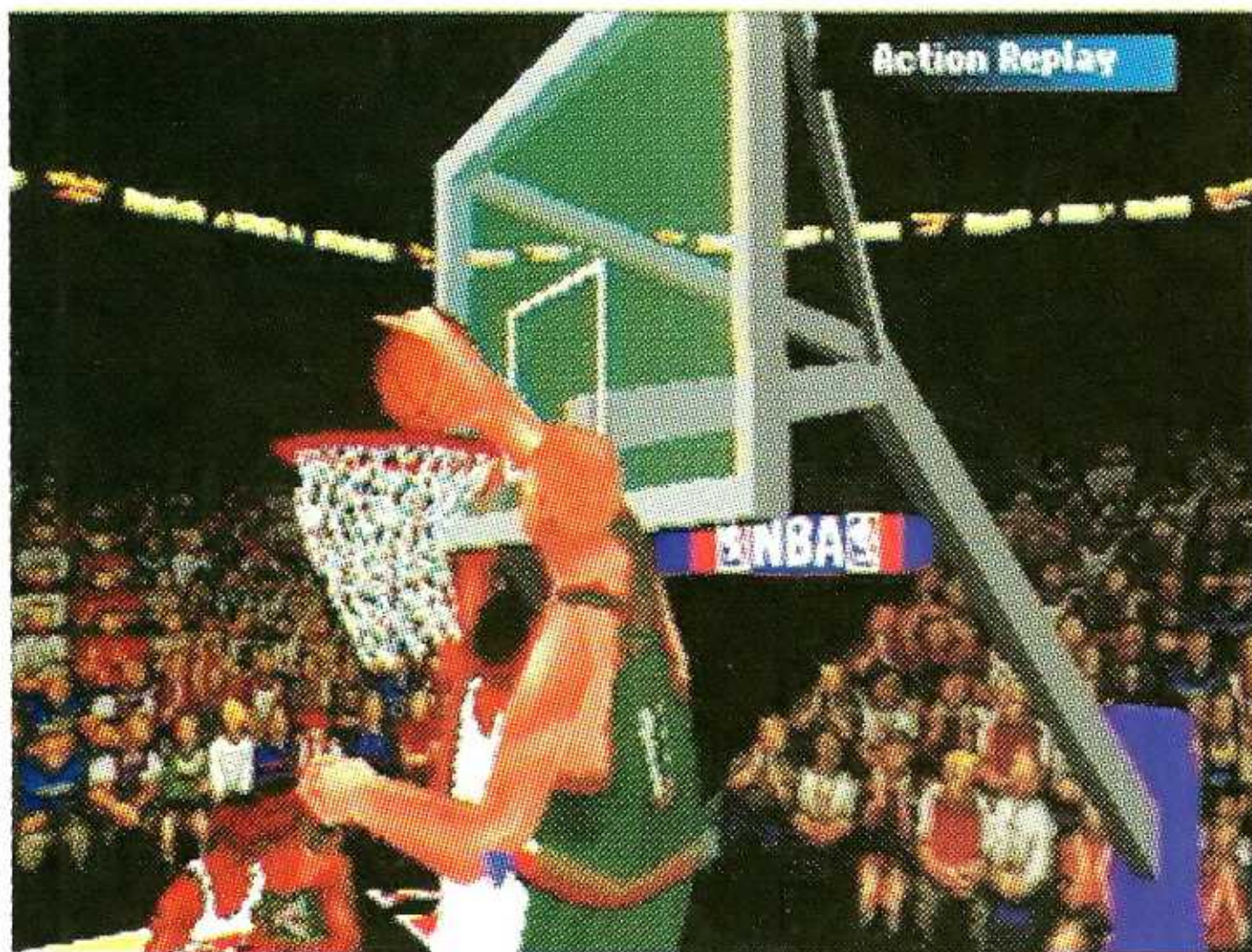
» Das Zauberwort lautet "Signature Move", d.h. jeder NBA-Star hat ein paar spezielle Techniken drauf. «

nach einem erfolgreich abgeschlossenen Korb. Die Polygon-Grafik wirkt außerdem gegenüber dem Vorgänger aufgrund feinerer Texturen farbenfroher und nicht mehr so grobpixelig. Für die fachkundigen Kom-

mentare konnte Sega USA diesmal einen Star gewinnen: LA Lakers-Legende

Chick Hearn sorgt als imaginärer Reporter für die auf das Spiel bezogenen Sprüche. All diese Verbesserungen wirken sich natürlich auch auf die Spielbarkeit aus, die insgesamt noch realistischer und dynamischer anmutet. Erfreulicherweise blieb dabei die vielfältige Steuerung erhalten: Turbo, Pass, Korbwürfe, Fake-Wurf, Steal sowie der schnelle Sprungblock.

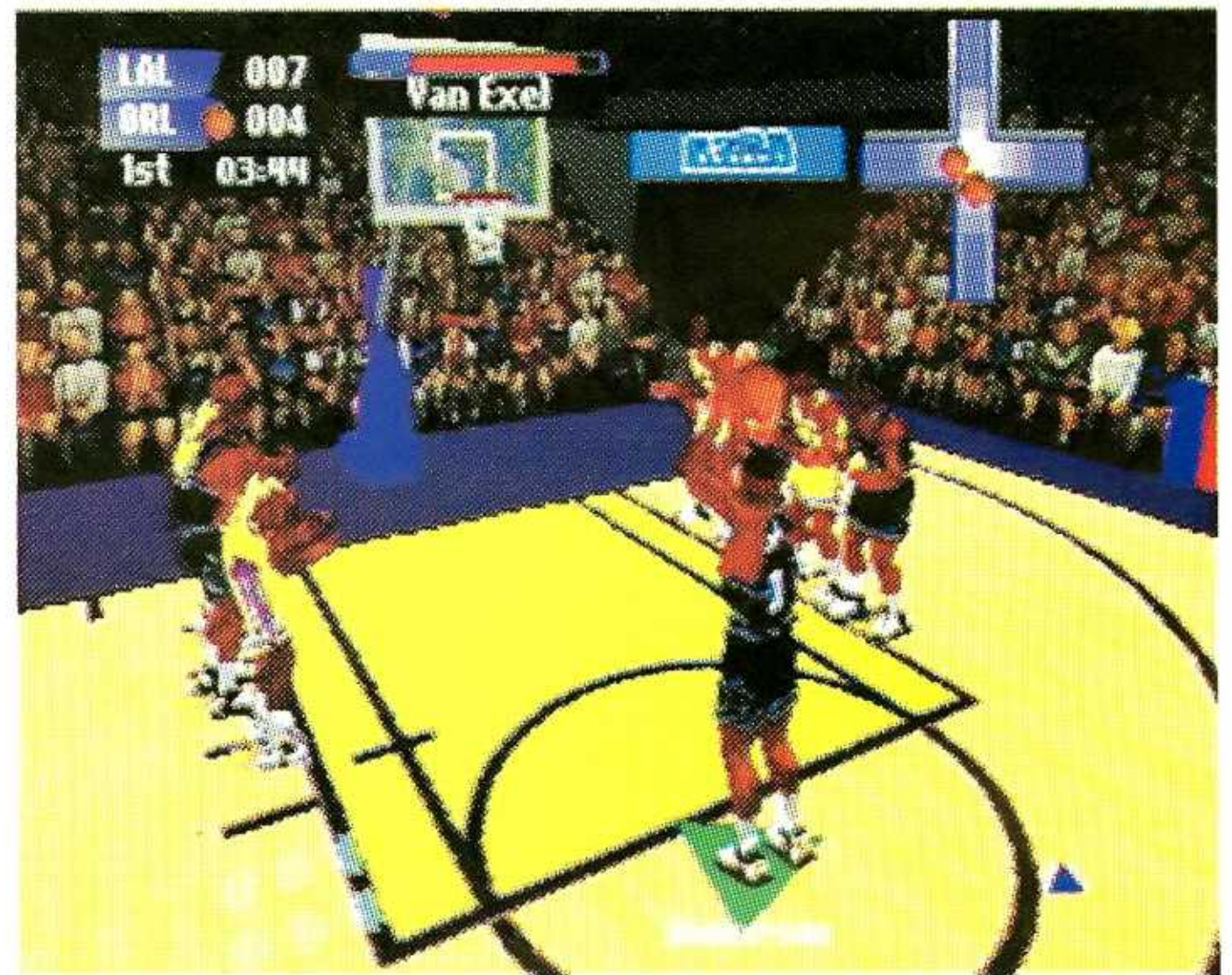
Ulf Schneider ■



Schrempf in Action: Manche NBA-Stars haben individuelle Techniken drauf.

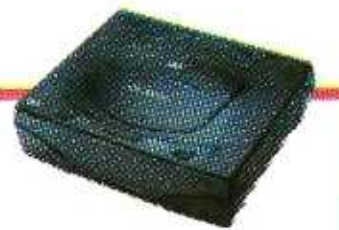


Dank modernster Motion Capture-Technik wurden selbst kleinste Details eingefangen.



Beim Freiwurf müßt ihr wie gewohnt zwei Cursor zum richtigen Zeitpunkt abstoppen.

Facts



Titel:	NBA Action '98
Genre:	Sport
Hersteller:	Sega
Release:	Ende Oktober
Levels:	Alle 29 NBA-Teams
Schwierigkeitsgrad:	Noch keine Angabe möglich
Besonderheiten:	NBA-Lizenz, über 340 original-Spieler, bis zu zehn Spieler gleichzeitig per 6 Player-Adaptor, vielfältige strategische Möglichkeiten

First Look

Die Programmierer unterzogen die Korbwerferei einer gründlichen Rundum-Erneuerung mit dem besonderen Augenmerk auf Realismus, der sich vor allem durch den Einsatz von individuellen Techniken und die penible Nachempfingung (20 Merkmale!) sämtlicher NBA-Recken bemerkbar macht. Zusammen mit dem üppig gestalteten Strategieteil und einer verbesserten Polygon-Grafik stellt die 98er Auflage ein würdiges Sequel dar.

Mit uns
habt ihr leichtes
Spiel.....

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandfrei!

SATURN

Saturn + Tomb Raider Set	359.00
Alien Trilogy	95.00
Athlete Kings	90.00
Black Dawn	95.00
Bug! Too	95.00

Command & Conquer	95.00
Dark Savior	95.00
Daytona USA CCE	100.00
D*** ***** 3D	105.00
Exhumed	95.00
FIFA 97	60.00

Fighters Megamix	100.00
Heart of Darkness	110.00
Hexen	100.00
Jewel Oracle	95.00
King of Fighters	90.00

Krazy Ivan	95.00
Madden 97	60.00
Mr Bones	95.00
NBA Jam Extreme	95.00
NBA Live 97	65.00

NHL Powerplay 97	90.00
Pandemonium	95.00
Q****	100.00
Sky Target	90.00
Sonic 3D	100.00

Story of Thor 2	95.00
Super Puzzle Fighter 2	70.00
Tomb Raider	95.00
Tunnel Bl	95.00
Sega WW Soccer 98 jap	100.00

Virtua Cop 2	95.00
WWF In Your House	65.00

Sonderangebote

Blazing Dragons dt	70.00
Lemmings 3D	60.00
Panzer Dragoon 2 jap	50.00
Mechwarrior 2 us	90.00
NBA Action dt	60.00

Nightwarriors	60.00
Sonic 3D Blast us	70.00
Space Hulk us	50.00
World Series Baseball 2	60.00

TOMB RAIDER SET

Dt. Version,
1 Jahr Garantie,
inkl. Tomb Raider, Control
pad, Batterie, RGB-Kabel,
und 3 Demo-CD's

Tomb Raider Set 359.00

DEMNÄCHST! ab Sept.

Dragon Force 100.00

TOPNEUHEIT!

Resident Evil-DASH 90.00

SPIEL DES MONATS

WarCraft II 90.00

Super-Schnäppchen

Andretti Racing 60.00 Soviet Strike 60.00
NHL 97 60.00 Road Crash 60.00

***** Täglich Neuheiten *****

Neuheiten

adidas Power Soccer	90.00
Bust A Move 3	90.00
Discworld 2	105.00
Darklight Conflict	100.00
Elevator Action	100.00
Formula Karts	95.00
Independence Day	95.00
Jurassic Park: Lost World	90.00
King of Spirits 2 jap	100.00
Last Bronx jap	110.00
Manx TT	100.00
Marvel Super Heroes	90.00
Marvel Super Heroes jap	110.00
Mass Destruction	95.00
NBA Action '98	90.00
Panzer Dragoon RPG	105.00
Saturn Bombermann	95.00
Shining Of The Holy Ark	95.00
Sonic jam	95.00
Swaqman	100.00
Thunder Force W Ltd. jap	130.00
Torico	95.00
wipEout 2097	100.00
Worldwide Soccer '98	90.00
2	105.00

Zubehör

Backup Memory	105.00
MPEG-Karte	325.00
Adapter für Importsp	40.00
Sech-Spieler-Adapter	80.00
Joypad	40.00
Infrarot-Pad 2 Stück	120.00

**MEGA
STORE**

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

Telefon 0711 - 22 29 10 - 30/50
Theodor-Heuss-Straße 15 - 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Lieferbedingungen: + 3,- DM Nachnahme, Spiele werden in Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

VERSAND

Mo - Fr:	10.00 - 18.00
Samstag:	10.00 - 14.00

GROßHANDEL

nur für Händler!!
Telefon 0711-22 29 10 - 10
0711-22 29 10 - 20
Telefax 0711-22 29 10 - 90

WORLDWIDE

In Kürze schlägt Sega mit seiner überarbeiteten Version von Worldwide Soccer '97 ein weiteres Kapitel dieses Sportgenres auf, das auch ohne großartige Neuerungen die gesamte Fußballkonkurrenz wieder einmal in den Schatten stellen dürfte. Hier nun die erste Berichterstattung aus dem Stadion. **Von Oliver Preißner**



In WWS '98 werdet ihr mit einer komplett neuen Intro-Sequenz auf das Geschehen auf dem Platz eingestimmt.

Die deutlichsten Eindrücke von den erfolgten Neuerungen bietet wohl das minutenlange Videointro, das mit komplett neuen Spiel- und Torszenen glänzt. Ganz im Gegensatz dazu finden wir in den Optionsmenüs wieder nur fiktive Namen in den verschiedenen Nationalteams.

Mäßiges Update?

Für eine realistische Spielatmosphäre sorgt einerseits ein implementierter Mannschaftseditor, dank dem man letztendlich doch wieder die namensgetreuen Kicker aufs Feld bringen kann. Daneben erzeugt

auch die Wahlmöglichkeit zwischen Spielen bei Tag oder nachts sowie bei Regen oder strahlendem Sonnenschein eine überzeugende Stadionatmosphäre. Ebenso wie die drei zur Verfügung stehenden Stadiontypen

sätzlich zu den Exhibition-Duellen, den verschiedenen Cups und den Ausscheidungsspielen dürfen nun zwei All-Star-Mannschaften, zusammengestellt aus den besten Spielern der diversen Teams, gegeneinander antreten. Mit den so kreierten Top-Teams lassen

» Die recht unscheinbaren Verbesserungen führen letztendlich doch zu einem insgesamt gesehen schwungvolleren Spielgefühl. «

kennen wir das aber alles schon aus der '97er-Edition, und so stießen wir in dieser Hinsicht schließlich nur auf einen ergänzenden Spielmodus als nennenswerte Verbesserung. Zu-

sich dann, da jeder Feldspieler ja tatsächlich auch unterschiedliche Spielstärken aufweist, extrem anspruchsvolle und nervenaufreibende Ballfights bestreiten.



Die trickreichen Aktionen der Feldspieler lassen sich am besten aus der Close-Up-Einstellung verfolgen.



Das Elfmeterschießen bietet eine „echte“ Chance auf zusätzliche Punktgewinne.

SOCCER '98

Genau hingeschaut...

Das Gameplay auf dem Spielfeld selbst erweist sich wieder als besonders einsteigerfreundlich. Die drei Hauptbuttons genügen eigentlich, um das Leder in alle Richtungen zu treten. Im Easy-Mode lassen sich selbst für den Anfänger glorreiche Siege erringen, wohingegen dir unter professionellen Gegebenheiten die Gegner ein schnelles und trickreiches Zuspiel abverlangen, ohne dir keine Chance auf einen Pokalgewinn zu lassen. Die Teams handeln überlegt, und die Animationen der Feldspieler sind noch etwas flüssiger geworden. Vor allem Bälle aus der Luft heraus scheinen die Kicker besser zu erkennen, beziehungsweise variationsreicher abzuspielen. Nach wie vor ist die spielernahe Close-Up-Kameraeinstellung optisch besonders zu empfehlen. Für einen übersichtlicheren Aufbau des Angriffes oder der Verteidigung erweist sich dagegen die normale Stadiondarstellung aus der leichten Schräge am



Wenn man in seinen Gegner von hinten hineinrutscht, vergibt der Schiedsrichter schnell gelbe und rote Karten.

praktikabelsten. Im Gegensatz zur seinerzeit englischen Berichterstattung setzt auch diesmal kein deutscher Sportreporter der gesamten Spielatmosphäre die Krone auf. Sein italienischer Kollege aus der japanischen Victory Goal-Version legt übrigens euphorische Freudensausbrüche an den Tag. Nachdem bereits die Steigerung von Victory Goal '97 zum Vorjahrestitel eher mäßig ausfiel, erwarten wir auch für die Fortsetzung des europäischen Gegenstückes keine allzu großen Sprünge. Sobald wir ein testfähiges Exemplar des fertigen Titels erhalten, werden wir natürlich den Vorhang voll-

ends lüften und euch sagen, ob die letzten Neuerungen eine Anschaffung lohnen oder nicht.

Oliver Preißner ■



Jedes Tor, wie auch der Sieg, wird frenetisch gefeiert.



Die entfernteste Stadionkamera zeigt fast das ganze Spielfeld, einzelne Aktionen lassen sich jedoch kaum mehr deutlich erkennen.

Facts



Titel:	Worldwide Soccer '98
Genre:	Fußballspiel
Hersteller:	Sega
Release:	Oktober
Levels:	6 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad:	Leicht bis anspruchsvoll
Besonderheiten:	Deutsche Sprachausgabe, besonders einfache Spielersteuerung

First Look

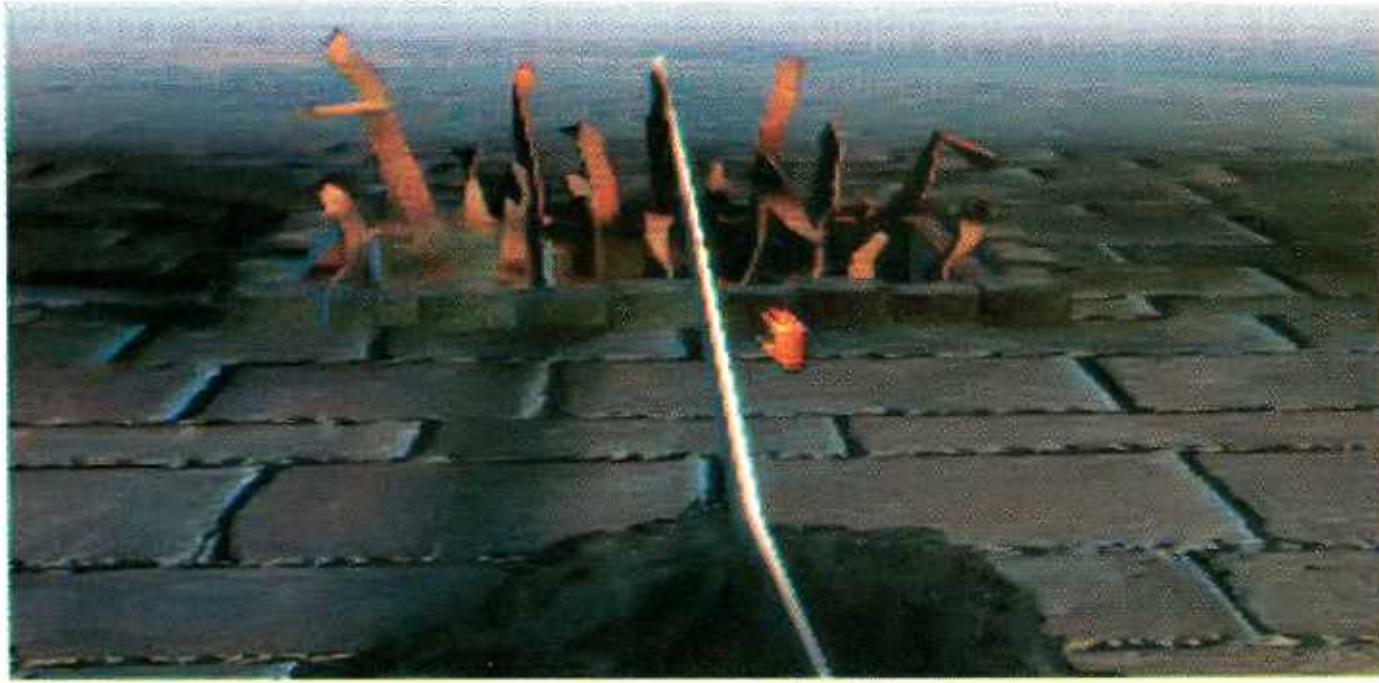
Mit WWS '98 erwartet uns eine konkurrenzlos ausgereifte Fußballsimulation. Neben kaum ersichtlichen technischen Verbesserungen werden die meisten vermutlich an dem leicht überarbeiteten Gameplay Gefallen finden.



Mit schmerzverzerrtem Gesicht wälzt sich der Spieler nach einem Foul auf dem Rasen.



Die Replay-Funktion wiederholt aufregende Spielszenen oder Torschüsse aus unterschiedlichen Perspektiven.



Ein entscheidender Fortschritt: Mit einem an die Burgmauer gehängten Seil schaffst du den Abstieg in eine tieferliegende Etage.



Gelegentlich steht dein Schöpfer, Dr. Frankenstein, unerwartet hinter dir und ärgert dich mit bösen Kommentaren.

FRANKENSTEIN

THROUGH THE EYES OF THE MONSTER

Ein neues Adventure im Gruselformat beschert uns Interplay Productions. Mit dem Filmschauspieler Tim Curry in der Hauptrolle als Doktor Frankenstein dürft ihr hautnah miterleben, wie man sich als wiederbelebte Leiche fühlt.

Du erwachst aus einem schrecklichen Alptraum, in dem man dich für den Mord an deiner Tochter gehängt hat. Nach und nach nimmst du deine Umgebung wahr, und schließlich wird dir bewußt, daß du von einem gewissen Dr. Frankenstein wieder zum Leben erweckt worden bist. Deine Aufgabe ist es nun, alles über deinen Tod und die Umstände deines neuen Daseins herauszufinden...



Der sogenannte „Belebensraum“ ist der Ausgangspunkt deines Abenteuers. Eine Falltür führt dich in die unteren Zimmer.



Auf dem Experimentiertisch bringst du mittels Strom Gliedmaßen zur Bewegung und in Flüssigkeit eingelegte Köpfe zum Sprechen...

Schloß- besichtigung

Begleitet von düsteren Melodien und dumpfen Atmosounds, beginnst du also deine Umgebung zu erkunden. Alle Räumlichkeiten werden dabei aus der Ich-Perspektive gezeigt, wobei dir ein handförmiger Pointer vorgibt, in welche Richtung du dich bewegen kannst, beziehungsweise, wo sich irgendein benutzbarer Gegenstand befindet. Nachdem sich in deinem Belebungsraum sowie auf der Turmspitze, von der aus der Doktor einen Drachen zum Einfangen elektromagnetischer Blitze steigen lassen kann, nichts Brauchbares entdecken läßt, stößt du schon bald auf eine Falltür, die in neue Räume führt. Als durchaus hilfreich erweist sich hierbei die Spielanleitung, in der die ersten Schritte dokumentiert werden. Stets gilt es nämlich, jeden Quadratzentimeter einer Bildschirmansicht auf der Suche nach brauchbaren Items zu durchforsten. Da man auf Screentexte vollständig verzichtet hat, ist das Auffinden von Gegenständen, dargestellt durch eine Greifbewegung

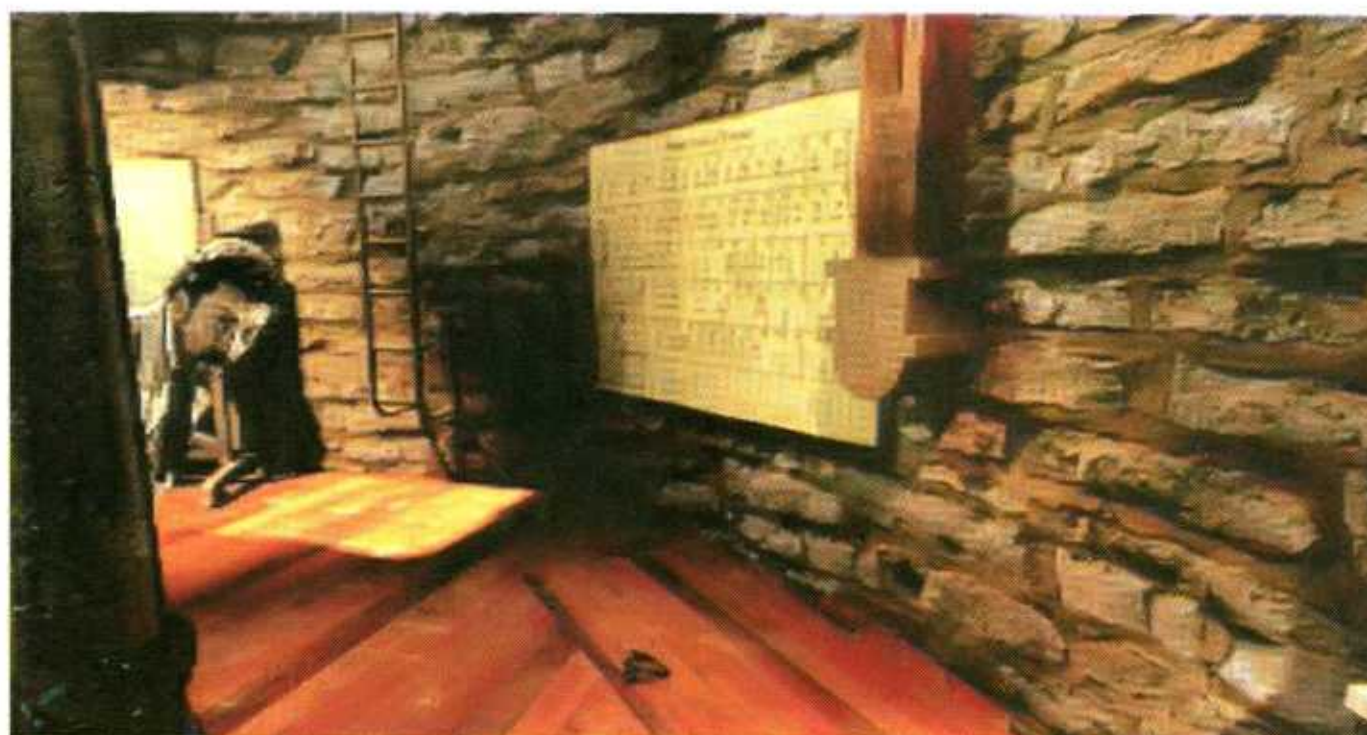


Im Speisesaal findest du endlich eine Tasche, die es dir ermöglicht, die Gegenstände aus den einzelnen Räumen auch mitzunehmen.

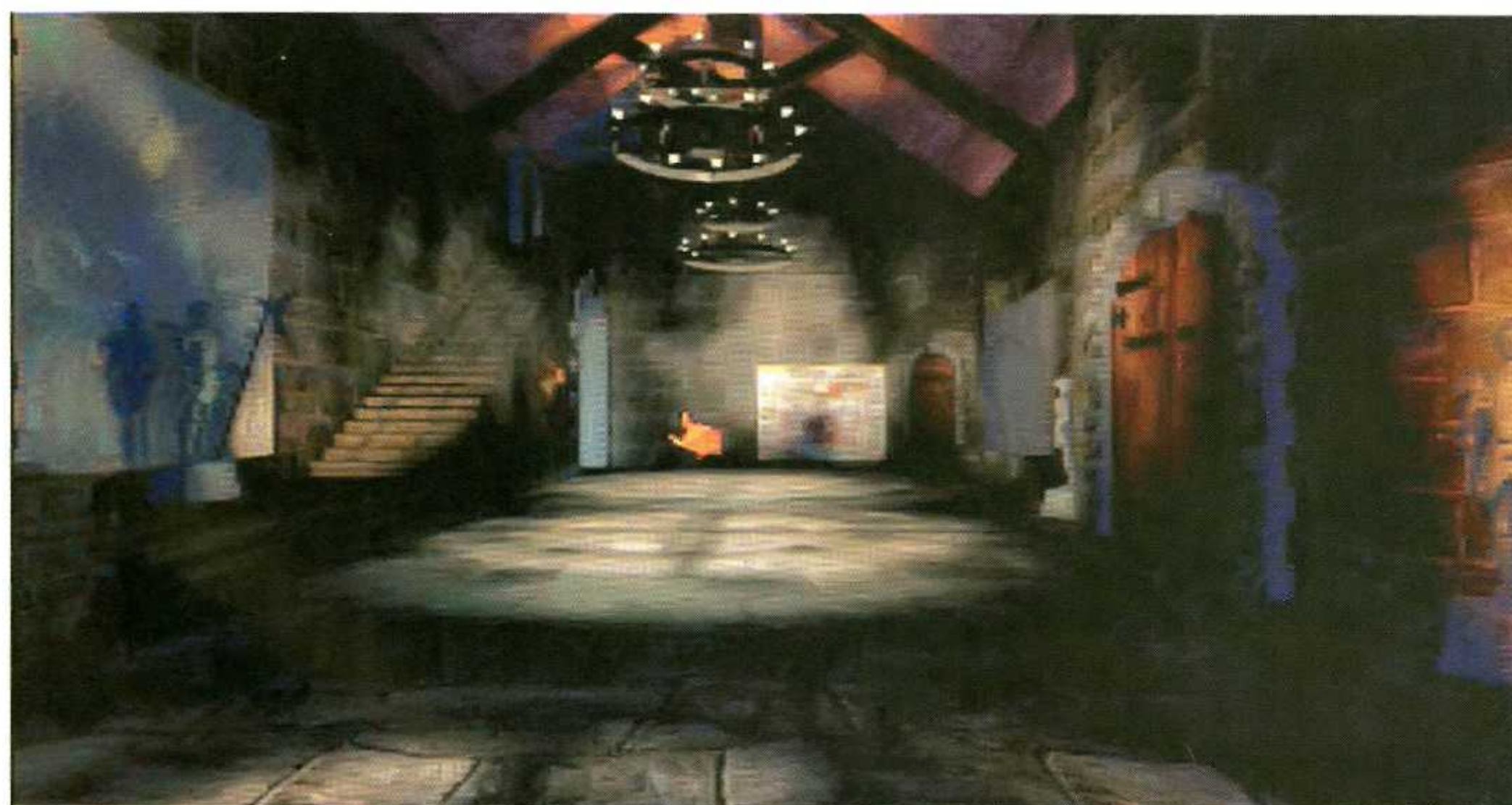


Im Burghof findest du ein Seil und versuchst, es an einem Baum zu befestigen.

der Hand, eher undeutlich erkennbar. Wer also sicher gehen will, nichts übersehen zu haben, muß diese



Jegliche Gedanken und Äußerungen werden im Spiel sprachlich wiedergegeben, Untertitel gibt es nicht.



Durch einen Geheimgang hinter einem Wandteppich gelangst du in die eigentlichen Säle und Zimmer der Burg.

» Das Zurechtfinden in den Gängen und Gewölben der Burg erweist sich als äußerst schwierig, ein Automapping-System wäre hier angebracht gewesen. «

Prozedur entweder bisweilen öfters wiederholen oder eben hundertprozentig genau aufpassen.

Anspruch?

Die kleinen Rätselaufgaben erfordern nicht besonders viel Kreativität, da sie einerseits durchweg logisch aufgebaut sind und andererseits auch nicht immens unterschiedliche Lösungsansätze angeboten werden. Vor allem aber muß



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

SEGA SATURN

Saturn kpl. mit Tomb Raider	dt.	DM 349,95
Saturn komplett mit Demos	dt.	DM 299,00
3D-Analog Control Pad	dt.	DM 59,95
Gamebuster Schummelmodul	dt.	DM 79,00
Memory Card 4 MEG Sega	dt.	DM 94,00
Backup Memory 8 MEG	dt.	DM 79,00
Infrarot Controlpads (2) Sega	dt.	DM 109,00
VRFI X-Cellerator Lenkrad m. Ped.	dt.	DM 129,00
Actua Soccer Club Edition*	dt.	DM 89,00
Actua Tennis*	dt.	DM 89,00
Adidas Power Soccer*	kpl.	dt. DM 79,00
Assault Rigs*	dt.	DM 69,00
Athlete Kings	dt.	DM 79,95
Atlantis* (2 CD's)	kpl.	dt. DM 99,00
Battle Stations	kpl.	dt. DM 84,00
Black Dawn	dt.	DM 88,00
Bombberman	dt.	DM 89,00
Bug Too II	dt.	DM 84,00
Bust a Move 3*	dt.	DM 89,00
Command & Conquer	kpl.	dt. DM 89,95
Darklight Conflict	kpl.	dt. DM 89,00
Dark Savior	dt.	DM 84,00
Daytona USA Championship Edt.	dt.	DM 98,00
Destruction Derby	dt.	DM 79,00
Discworld	kpl.	dt. DM 89,00
Discworld 2*	dt.	DM 89,00
Dragon Force	dt.	DM 89,00
Enemy Zero*	dt.	DM i.V.
Fifa Soccer 97	kpl.	dt. DM 49,00
Fighters Megamix	dt.	DM 99,00
Formula Karts	dt.	DM 89,00
Gekka Mugentan TORIKO	dt.	DM 84,00
Grid Run	dt.	DM 88,00

Independence Day	kpl.	dt. DM 89,00
Jurassic Park-Lost World*	dt.	DM 89,00
King of Fighters+ROM Cartridge	dt.	DM 89,00
Krazy Ivan	dt.	DM 89,00
Last Bronx*	dt.	DM 89,00
Lost Vikings 2	dt.	DM 88,00
Madden NFL '97	dt.	DM 49,00
MANX TT Superbike	dt.	DM 98,00
Mass Destruction	kpl.	dt. DM 89,00
Mechwarrior 2	dt.	DM 89,00
Mr. Bones	dt.	DM 84,00
Need for Speed	dt.	DM 89,00
NHL Breakaway '98	dt.	DM 89,00
NHL Powerplay Hockey	dt.	DM 89,00
Pandemonium	dt.	DM 79,95

PGA Tour Golf 97	dt.	DM 49,00
Pinball Graffiti	dt.	DM 89,00
Resident Evil	dt.	DM 99,00
Return Fire*	dt.	DM 88,00
SEGA Touring Car*	dt.	DM 99,00
Shining the Holy Ark	dt.	DM 89,00
Shining Wisdom	dt.	DM 79,95
Skeleton Warriors	dt.	DM 79,00
Sky Target	dt.	DM 84,00
Sonic 3 D Flickie's Island	dt.	DM 89,00
Sonic Jam (4 Spiele)	dt.	DM 79,00
SONIC R*	dt.	DM i.V.
Soviet Strike	kpl.	dt. DM 49,00
Spot goes to Hollywood	dt.	DM 88,00
Streetfighter Alpha 2	dt.	DM 88,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo	dt.	DM 69,00
Swagman	dt.	DM 89,00
Tetris Plus*	dt.	DM 79,95
The Crow: City of Angels	dt.	DM 89,00
Tilt	dt.	DM 89,00
Tomb Raider+Lösungsbuch	kpl.	dt. DM 96,00
Trash It*	dt.	DM 89,00
Worldwide Soccer '98*	dt.	DM 89,00
Warcraft 2	kpl.	dt. DM 89,00
Wipeout 2097	dt.	DM 99,00
Z*	dt.	DM 99,00

SEGA MEGA DRIVE

Battle Frenzy	dt.	DM 29,00
SONIC 3D Flickie's Island	dt.	DM 99,00
Virtua Fighter 2	dt.	DM 99,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 5,95
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Systempreislisten
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller
Händleranfragen erwünscht



Der aktuelle Spielstand kann jederzeit in sechs freien Registern abgespeichert werden.

» Irgendwie ist aus diesem Stoff schon die Luft raus, da einen nichts erwartet, was man nicht schon aus einem der zahllosen Filme kennt. «

erst einmal überhaupt eine passende Tasche gefunden werden, in die das ganze Inventory hineinpaßt, denn vorher besitzt du gerade einmal die Möglichkeit, einen einzigen Gegenstand zu tragen. Dies führt uns dann auch schon in die geheimen Gänge zwischen den Wänden der Burgmau-

ern, die durch ihre fast identische Gestaltung geradezu zum Verirren einladen. Natürlich taucht unser Horror-Doktor auch gerade immer dann auf, wenn man ihn am wenigsten erwartet. Wer Multiple-choice-Gespräche liebt, wird von Acclams Frankenstein etwas enttäuscht sein, denn der Handlungsverlauf ist fest vorgezeichnet. Ebenso mangelt es dem Titel etwas an situationskomischem Humor – bei diesem Thema verständlich, allerdings sollte die depressive Stimmung des Frankenstein-Monsters auch nicht gerade auf den Spieler über-



Dr. Frankenstein hat sich eine seltsame Apparatur zum Einfangen von Blitzen einfallen lassen.

Word Up

Bei Frankenstein kann man weder von einem handlungsreichen Gameplay sprechen, noch glänzt es durch überzeugende Rätselaufgaben. Die grafische und akustische Präsentation ist ja eigentlich ganz gut gelungen, aber ständig durch dunkle Gänge und Gewölbe zu schleichen, reißt mich auf Dauer nicht gerade vom Hocker. Da man von Beginn an ahnt, was man zu tun hat, fehlt irgendwie die richtige Motivation, sich durch die einzelnen Rätselaufgaben durchzubeißen.



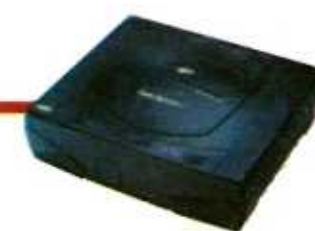
Die meisten Zettel und Notizen lassen sich lesen und verraten die wahren Absichten des Dr. Frankenstein.

springen. Hinzu kommt das Fehlen filmartiger Handlungsabläufe. Zwar sind die meisten Bilder teleanimiert, doch werden die Screens einfach komplett umgeschaltet. Drehungen werden in 90 Grad-Schritten vollzogen, reelle Zooms oder schwenkende Kame-

raeinstellungen in breiteren Bildausschnitten sucht man vergeblich. Unterm Strich bleibt Frankenstein zwar eine unterhaltsame Abendlektüre, gegen die filmreifen Referenztitel Torico und Enemy Zero sieht er jedoch ziemlich alt aus.

Oliver Preißner ■

Check Up



Titel:	Frankenstein – Through The Eyes Of The Monster
Genre:	Adventure
Hersteller:	Interplay
Tel.:	-
Release:	August
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel-schwer
Besonderheiten:	Das Gameplay kommt ohne jegliche Bildschirmtexte aus; Sprachausgabe erfolgt ausschließlich in Englisch; durchweg logischer Rätselaufbau

Grafik 74%

Die düstere Burgatmosphäre wird einerseits zwar gut vermittelt, doch findet man hauptsächlich schwach animierte Standbilder vor. Richtungswechsel werden in 90 Grad-Schritten vollzogen. Vor allem in den geheimen Gängen zwischen den Wänden werden immer wieder die gleichen Bilder verwendet, was vielfache Orientierungsprobleme zur Folge hat.

Sound 78%

Vom traurigen Streichkonzert bis hin zum feucht-muffigen Atmosound in den Burggewölben wird die tragische Geschichte des Frankenstein-Monsters gut untermalt. Tim Curry paßt mit seinen bösen Bemerkungen hervorragend in die Rolle des Dr. Frankenstein.

Gesamt 72%

Gegenüber filmreifen Abenteuern wie beispielsweise Enemy Zero oder Torico wirkt Interplays Frankenstein nur wie eine technisch überholte Inszenierung. Ein paar schöne Standbilder um eine alte Geschichte herum zu inszenieren kann man nicht gerade als sonderlich beeindruckend bezeichnen. Die Phantasie des Spielers wird daher auch nur wenig angeregt.



“

„Shining the Holy Ark“ ist ein echter Sommerhit, und wir werden uns diesen Monat einmal der Komplettlösung dazu widmen. Hexen geht mit seinen Spieltricks in die zweite Runde, und Scorcher, ein schnelles Rennspiel der besonderen Art, besprechen wir ebenfalls ausführlich. Und wem das noch nicht reicht, der kann sich bei den reichhaltigen Cheats & Codes bedienen! Also wieder einmal mächtig viel Spaß!

David Maderer

”

SEGA

Magazin

Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 10/97

SATURN TIPS

706 Hexen

718 CODES**719 HELPLINE****722 GAME BUSTER****723 LESER-TIPS****SATURN TIPS**

724 Scorcher

730 Shining the Holy Ark

736 TIPS & TRICKS ABC

HELP

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

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

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

 bar (Geld liegt bei) per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

ZUM SAMMELN!

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

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!



Wir haben euch kurz nach dem Ende der zweiten Episode alleingelassen und werden uns diesem Monat sofort auf die dritte Episode stürzen. Und damit noch nicht genug, auch die vierte Episode „The Castle of Grief“ steht auf dem Programm. Nächsten Monat kommt dann das letzte Stück Arbeit, doch jetzt erst einmal zu diesen paar Monstern.

EPISODE 3 PT. 1

HERESIARCHS SEMINARY

In Episode 3 gibt es zwei Hauptaufgaben zu erfüllen. Erstens mußt du das Rätsel des Planeten-Puzzles (Puzzle of the Planets) lösen



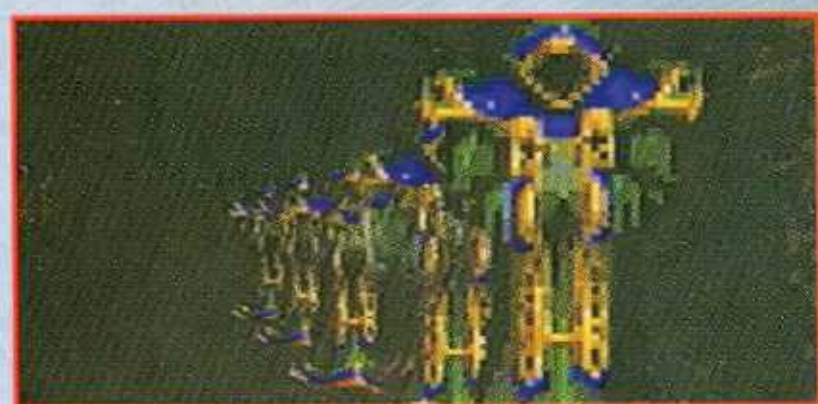
und zweitens das „Puzzle of the Chapels“. Du findest in der Haupthalle eine Sternenkarte mit einem Sonnensymbol in der Mitte. Zudem ist ein roter Edelstein darauf, der einen der Planeten repräsentiert, und fünf weitere Stellen, die die anderen Planeten darstellen. Du mußt also nun



die fünf roten Edelsteine finden, die diese Lücken ausfüllen. Das zweite Puzzle beinhaltet leider 9 (neun!) Unterlevel. Hier muß man Schalter umlegen oder verschiedene Stellen der Karte erkunden. Nachdem du die beiden Puzzles gelöst hast, wird „Heresiarch“ erscheinen, und es wird mächtig Ärger geben!

PUZZLE OF THE PLANETS

1. Benutze den Aufzug vor dir und mach' dich



auf einen schweren Kampf gefaßt. Du wirst von allen Seiten von zweiköpfigen Unholden und den „Dark Bishops“ angegriffen. Auf beiden Seiten des Aufzuges befinden sich einige grüne Flaschen. Hast du sie dir geschnappt, dann gehst du gleich in den Eingang gegenüber des Aufzuges und erledigst die Gegner von hier aus. Der folgende Abschnitt ist noch sehr finster, doch wenn du ein paar Schritte hineinläufst, dann gehen die Lichter, verursacht durch ein kleines Erdbeben, an. Sobald du alle Monster beseitigt hast, schaust du dir die Wand auf der Rückseite des Einganges an, wo du dann die Sternenkarte finden kannst. Die Edelsteine, die du für diese Karte finden mußt, sind in zwei Unterlevels versteckt: „The



Orchard of Lamentations“ (zwei Steine) und „The Silent Refectory“ (drei Steine). Im Nordosten und Nordwesten befinden sich Glasscheiben, hinter denen sich sechs Schalter verbergen.

THE SILENT REFECTORY

2. Nun gehst du zu dem gerade erschienenen Durchgang, den du dann entlangrennst und dabei



jeden Gegner ausschaltest, der dir in den Weg kommt. Am Ende des Ganges findest du dann einen kleinen Raum, in dem einige unangenehme Sachen an der Decke hängen! Erledige auch hier alle Monster und benutze den Lift. Hier mußt du recht schnell sein, da du, wenn du den Lift zu spät betrittst, zu tief hinunterstürzt



und dich so verletzt. Unten erledigst du das große Monster. Danach gehst du durch das Portal und kommst so zur „Silent Refectory“. Der Schalter an der Wand läßt den Lift herabfahren, und du kannst hier wieder heraus.



FIRST EMERALD PLANET

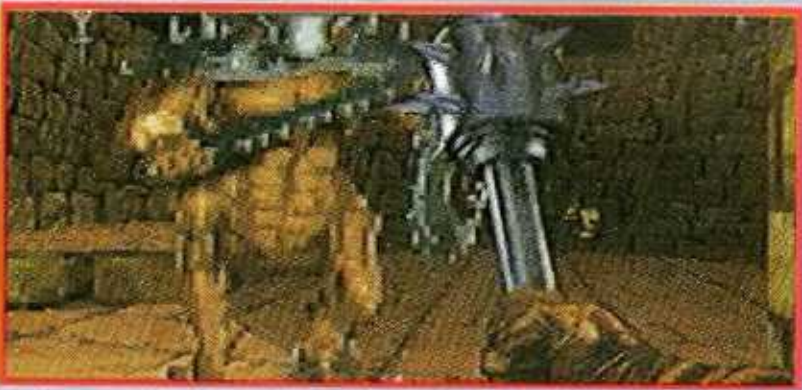


3. Sobald du im „Silent Refectory“-Abschnitt ankommst, stehst du gleich in einem Raum voller

Holzboxen. Drehe dich am Anfang nach rechts und springe dann auf die Boxen vor dir. Nun nach links und dann herabfallen lassen. Dann nach rechts und bei der Gabelung wieder rechts. Nimm die Rüstung auf der Box mit und laufe weiter, bis du den Schalter findest. Benutze ihn und laufe um die Boxen herum, die vor dem Schalter gestanden haben. Nun findest du einige Stufen, die nach unten zu einem Durchgang führen. Durch dieses Portal kommst du zurück in den „Seminary“-Abschnitt – doch gehe da jetzt noch nicht hin! Statt dessen läufst du hinter dem Portal herum und durch den Korridor links. In dem folgenden Raum mußt du dich mit einigen Gegnern prügeln und dann den Schalter auf dem Steg benutzen. Dadurch öffnet sich gegenüber des Schalters ein kleiner Raum, in dem du den ersten Teil der Sternkarte findest: den Smaragd-Planeten.



FIRST SAPPHIRE PLANET



4. Hast du dann den Smaragd-Planeten, so gehst du die Treppen

gegenüber des Portals hoch und dann rechts. Dort weiter, bis dir der Weg durch die Boxen versperrt ist. Hier rechts und zu den zwei Boxen mit den seltsamen Markierungen drauf. Springe auf die Boxen rechts und lasse dich dann in den dunklen Abschnitt hinabfallen, wo ein Schalter ist. Benutze ihn und springe dann in das Loch, bei dem vorhin noch die Boxen mit den Markierungen standen. Hier wirst du wieder angegriffen! Klettere nun die spiralförmigen Stufen um den Raum herum hoch und benutze oben den Schalter. Dadurch erscheinen hinter dir einige „Dark Bishops“ – drehe dich also um und beseitige sie. Gehe nun zu den



markierten Boxen und aktiviere sie, um wieder in den Startabschnitt zu kommen. Drehe dich nach rechts und springe dann über die Boxen rechts hinweg. Am Ende dieser kurzen Passage findest du eine einzelne Box mit einem Symbol darauf. Springe über sie hinweg und benutze den Schalter dahinter. Vorher aber erst den „Dark Bishop“ in der Nähe erledigen. In der Nähe der Box mit Symbol öffnet sich eine Tür, und eine ganze Menge Angreifer kommen heraus. Gehe in diesen Raum und dann durch die Tür, die zum Esszimmer führt. Hier sind massenweise „Dark Bishops“ – benutze also deine stärkste Waffe und weiche seitlich aus. Gehe in den Gang am hinteren Ende des Esszimmers und benutze den Schalter an dessen Ende. Nun zurück ins Esszimmer und in den Raum rechts. Sobald du dort hineingehst, senkt sich die Säule in der Mitte herab und legt eine kleinere Säule frei, auf der der Saphir-Planet liegt. Erledige erst die „Dark Bishops“ und springe dann zur Säule, um dir den Saphir-Planeten zu nehmen. Falls du fällst, macht das gar nichts, da sich die Säule dann ebenfalls herabsenkt.

FIRST RUBY PLANET

5. Nun wieder zurück nach draußen ins Esszimmer und durch die

Tür nahe beim Eingang. Hier gibt es zwei Türen zur Auswahl, doch es ist völlig egal, welche du nimmst. Einer dieser Räume besitzt einen Lava-See, und im anderen befindet sich ebenfalls ein Lava-See. Beide Türen haben eine Drehtür, die durch ein gemeißeltes Symbol gekennzeichnet ist. Drücke die Drehtür, und du kommst in einen Raum, der voller „Dark Bishops“ ist. Hast du diese finsternen Typen dann erledigt, so nimmst du dir den Rubin-Planeten und gehst zum Raum mit dem Lava-See zurück. Hier findest du einen schmalen Weg, der dich zum Startraum zurückführt. Dort solltest du durch das Portal am Fuße der Stufen gehen. Nun bist du wieder im „Heresiarchs Seminary“-Abschnitt.



ORCHARD OF LAMENTATIONS



6. Am oberen Ende des

Korridors gehst du nach links und dann durch den mit Flaggen gekennzeichneten Gang im Südosten. Auf halbem Wege den Gang hinab befindet sich ein Schalter an der Wand, den du benutzen solltest. Wenn du dich nun umdrehst, dann siehst du, daß sich die Treppen von vorhin herabsenken. So kommst du zu einem geheimen Gang. Gehe hinein und dort nach oben, wo die „Dark Bishops“ sind. Dadurch erscheint ein weiterer ähnlicher Raum auf der Westseite, zu dem du gelangen kannst, indem du nach draußen und dann zurück durch den Durchgang links des Haupteinganges gehst. Gehe dann den engen Zick-Zack-Gang nach unten und benutze den Schalter. Springe vom Sims ab, und du wirst rechts das Portal finden, das dich in den „Orchard of Lamentations“-Abschnitt bringt.



SECOND EMERALD PLANET

(Obstplantage) befindest, folgst du dem Pfad entlang und achtest dabei auf die matschigen Stellen. Wenn du die aufdringlichen „Slaughtaurs“ erledigt hast, dann gehst du den Weg, der sich rechts in der Wand befindet, hinab. Hier sind weitere „Slaughtaurs“ und vergiftete Pilze. Gehe in die Grube in der Mitte und dann die



Stufen hinab in den kleinen Raum. Benutze den Schalter, und der Boden hinter dir verschwindet. Nun mußt du sehr schnell sein, damit du nicht zerquetscht wirst. Lasse dich also in den Raum unterhalb fallen und renne in eine der vier Ecken, bevor der Boden nach oben fährt. Nun mußt du den mittleren Raum im Süden erreichen. Dies kannst du machen, indem du den Schalter benutzt, damit sich der Boden herabsenkt. Dann rennst du in dieser Manier von Raum zu Raum. Wenn du im richtigen Raum bist, dann siehst du das daran, daß hier zwei Schalter und nicht nur einer sind. Benutze den Schalter an der Ostwand, dadurch wird der Raum im

Zentrum geöffnet. Dann den anderen Schalter nehmen, damit der Boden herabfährt und du in den eben geöffneten Raum kannst. Doch Vorsicht: Dadurch werden auch einige „Dark Bishops“ freigelassen. Im Zentralraum benutzt du dann einen Schalter, durch den etwas im Level aktiviert wird. Dann den anderen, durch den die Wände herabkommen, damit du raus kannst. Du solltest in Richtung nördliche Wand gehen, da du so in den Abschnitt mit den vergifteten Pilzen kommst. Nimm die Stufen links raus aus diesem Bereich und klettere dann nach rechts hoch. Nun weiter nach oben, bis du ganz oben die Schleimwasserfälle findest. Genau am Rand des Schleimes ist der zweite Smaragd-Planet. Sei beim Aufnehmen aber vorsichtig, damit du nicht in den Schleim stürzt oder von den Schleimwesen erledigt wirst.

7. Wenn du dich dann im Orchard-Abschnitt



SECOND SAPPHIRE PLANET

kleiner Sims mit einigen rosa Flaschen darauf. Springe dort hinauf und drehe dich in Richtung der Plattform mit dem „Slaughtaur“ darauf. Nun mußt du im Rennen zu dieser Plattform hinüber springen. Dazu wirst Du zwar einige Versuche benötigen, doch es geht auf jeden Fall. Natürlich kannst du auch hinfliegen, falls du dazu in der Lage bist. Folge dann dem Weg, bis du zu einem Abschnitt kommst, der so ähnlich wie der mit den Giftpilzen aussieht. Dann durch den Graben weiter bis zu einer Passage auf der anderen Seite. So kommst du auf einen Sims mit dem zweiten Saphir-Planet. Nimm ihn mit und gehe zur Sternenkarte bei „Heresiarchs Seminary“ zurück.

8. Genau vor den Schleim-fällen ist ein



STERNENKARTE

9. Begib dich zur Sternenkarte und benutze alle deine Edelsteine. Sollte ein Stein nicht in seinen Platz passen, so mußt du dich wahrscheinlich ein klein wenig bewegen. Du kannst aber auch keine Fehler machen, da das Programm die Steine nur an der richtigen Stelle annimmt. Hast du alle eingepaßt, dann gehst du in den nördlichen Teil dieser Gegend, wo du einen magischen Platz vorfindest. Hier öffnen sich Türen, und die Türe dahinter führt dich in einen Raum, in dem sich drei Portale und neun Paneele an der Wand befinden.

**EPISODE 3 PT. 2****PUZZLE OF THE CHAPELS**

1. Jedes Paneel in diesem Raum steht für einen Teil des Puzzles, das du nun lösen mußt. Jedes Portal führt zu der Kapelle, die dem Symbol auf den Steinen darum entspricht. Das Portal mit dem Wolfs-Symbol z. B. führt zur Wolfs-Kapelle. Jede Kapelle hat wiederum drei Portale – zwei führen zu den anderen Kapellen und eines zurück zum „Seminary“-Abschnitt. Diese Portale sind ebenfalls markiert, damit man weiß, wo es gerade hingehet. Nur das „Seminary“-Portal ist nicht gekennzeichnet. Da alle Kapellen verbunden sind, kann



ein Schalter in der einen eine Türe in der anderen Kapelle öffnen.

GRIFFIN CHAPEL 1

2. Wir befinden uns nun an einer Stelle, an der du noch einmal durchatmen solltest, denn es wird jetzt richtig hart. In der „Griffin Chapel“ siehst du im Nordwesten und im Nordosten zwei Käfige voller Monster. Auf der Südseite befinden sich zwei Treppen, die nach unten führen und im Moment blockiert



sind. Diese Stellen öffnen sich, wenn du das erste Rätsel in der „Wolf Chapel“ gelöst hast. Auch im Norden ist der Weg blockiert. Diese Stellen öffnen sich durch das erste Rätsel in der „Dragon Chapel“. Gehe nun zur Westseite der Halle und du wirst einen lila Diamanten finden. Stelle dich unterhalb hin und bewege die Wand, um so einen Geheimraum freizulegen.

Erledige die Gegner darin und drücke den Schalter, um so einen Teil des Puzzles zu lösen. Dieser Schalter hat zudem noch weitere Funktionen: Zwei Säulen in der Nähe der beiden Käfige öffnen sich, und die Schalter darin öffnen die Käfige. Die Türe auf der Nordseite der „Wolf Chapel“ öffnet sich. Nun kann man die rotierenden Säulen auf der Westseite der „Dragon Chapel“ erreichen, und zu guter Letzt wird der Durchgang im Osten der „Dragon Chapel“ geöffnet. Egal wie, du mußt nun in die „Wolf Chapel“, und zwar über das Portal in dieser Kapelle.

WOLF CHAPEL 1

3. Du kommst in einen Raum mit drei Portalen. Gehe hinaus und erledige die „Slaughtaurs“ dort. Dann rennst du an der linken Seite des Gebäudes hinab und du kommst rechts an einer Türe vorbei. Öffne diese kleine Türe und achte auf die Kreaturen darin. Drinnen drückst du den Schalter und läufst den Weg, den du gekommen bist, wieder zurück zu einer weiteren Türe. Gehe hinein und wende dich nach



rechts, wo du eine weitere kleine Türe erblickst. Gehe auch hier hinein, erledige die „Dark Bishops“ und benutze den Schalter, wodurch der zweite Teil des Puzzles gelöst wird. Auch hier hat der Schalter weitere Funktionen: Er öffnet die Stufen in der „Griffin Chapel“, öffnet die südlich gelegenen rotierenden Säulen in der „Dragon Chapel“ und eben hier auch einige Balken, die den Weg versperrten. Hast du den Schalter in der „Wolf Chapel“ benutzt, gehst du durch das Portal in die „Dragon Chapel“.



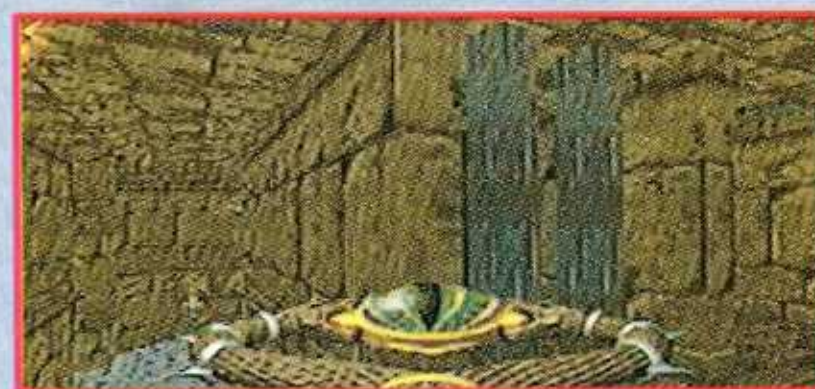
DRAGON CHAPEL 1



4. Falls du dir die blauen Flaschen vom Sims gleich am Start mitnehmen willst, solltest du auf ein paar Gegner dahinter gefaßt sein. Im Raum nimmst du dir dann den „Krater of Might“ mit, der in einem Kreis von Lampen liegt. Dann gehst du zum Schlammeich und nimmst dir die Items hier mit – dabei aber immer die „Dark Bishops“ im Auge behalten. Dann zurück zum Eingang, wo du rechts eine Passage findest, an deren Ende sich einige rotierende Säulen befinden. Bevor du diese aber erreichst, aktivierst du den Schalter links. Dadurch löst du wieder ein Stück des Puzzles; außerdem hat der Schalter folgende Funktionen: eine Türe auf der Ost- und auf der Westseite der „Wolf Chapel“, die Balken auf der Nordseite der Halle in der „Griffin Chapel“. Und weil wir gerade davon reden – nichts wie hin zur „Griffin Chapel“!



GRIFFIN CHAPEL 2



5. In der Kapelle gehst du gleich zu den beiden Treppen im Süden; du wirst bemerken, daß die Balken weg sind. Bevor du die Treppe hinabsteigst, erledigst du noch die Gegner hier. Dann gehst du den Weg rechts von diesem Raum hoch. So kommst du auf einen schmalen Steg, auf dessen Seiten es tief runtergeht. Am Ende dieses Weges ist eine Plattform, auf der sich viele „Dark Bishops“ tummeln. Diese Kerle solltest du aber aus sicherem Abstand von deinem schmalen Weg aus erledigen. Wenn du dann auf der Plattform stehst, so hast du ein weiteres Stück des Puzzles gelöst. Nimm hier noch alles mit und gehe dann zum Hauptteil der „Griffin Chapel“ zurück.



GRIFFIN CHAPEL 3



6. Rechts von der Geheimtüre, die du vorhin gefunden hast, siehst du eine Öffnung, durch die man zu einem weiteren tiefen Abgrund schauen kannst. Wenn du dich in die Mitte der Plattform stellst und nach vorne läufst, so erscheint eine magische blaue Brücke mit zwei Ausgängen am Ende. Gehe zu dem rechten und lasse dir dabei viel Zeit, da die Brücke sehr schmal ist. Erledige zuerst die Wächter dort, bevor du auf den Sims läufst und dann den Schalter benutzt. Achte auf die nun erscheinenden Feuervögel. Jetzt gehst du zur linken Seite und in den Teleport durch die Wand hindurch. So kommst du zu einem Weg, der dich in einen Raum mit beweglichen Wänden bringt. Der Schalter für das Puzzle befindet sich am hinteren Ende des Raumes. Doch bevor du dort hin kannst, mußt du erst die vier Schalter finden, die verhindern, daß sich der Raum herabsenkt, sobald du dich dem



Schalter näherst. Diese Schalter sind in kleinen Geheimräumen, die mit einer Gravur markiert sind (ein lila Diamant – die gleiche Markierung wie schon vorhin im Hauptteil der „Griffin Chapel“). Hast du alle vier Schalter benutzt, so kannst du sicher zum Puzzle-Schalter gehen. Wenn du diesen dann drückst, so stoppen die Wände, und links erscheint ein Teleport. Benutze ihn und laufe über die Brücke zurück in das Portal Richtung „Wolf Chapel“.



WOLF CHAPEL 2

erreichst, löst du ein weiteres Stück des Puzzles. Außerdem hebt sich der Boden in der Mitte des Raumes, und du kannst so den „Krater of Might“ erreichen. Sobald du ihn hast, gehst du wieder nach draußen zur Kapelle.

7. Gehe nun zur Türe links außerhalb der „Wolf Chapel“. Renne durch den Korridor und sammle alles ein, was herumliegt. Sobald du an den Glasfenstern vorbei bist, solltest du dich herumdrehen und mit den Monstern kämpfen, die durch diese Fenster gekommen sind. Hast du hier alles bereinigt, dann springst du auf die beiden Säulen an der Seite des Raumes. Wenn du die zweite Säule

**WOLF CHAPEL 3**

verläßt du die „Wolf Chapel“ und gehst direkt zum Portal zur „Dragon Chapel“.

8. Drehe dich nach rechts und folge dem Weg außerhalb um die Kapelle herum bis zur Türe im Westen. Gehe hier hinein und drehe dich gleich nach rechts, wo sich eine weitere Türe befindet. Öffne sie, erledige die „Dark Bishops“ darin und laufe dann in den Raum dahinter, wo noch weitere „Bishops“ auf dich warten. Erledige sie und drücke dann den Schalter gegenüber der Türe, um so ein weiteres Stück des Puzzles zu lösen. Dadurch senken sich auch die vier Säulen in der Ecke herab, und einige neue Gegner kommen zum Vorschein. Erledige diese und stelle dich dann auf die rechte Säule, wenn du in Richtung Türe schaust. Diese Säule fährt dann hoch und du kommst zu einer Plattform, auf der ein

**DRAGON CHAPEL 2**

Treppen hinab, folge dem Korridor und benutze den Schalter, um so den zweiten Teil des Puzzles zu lösen. Achte dabei aber immer auf die große Anzahl von Feinden in diesem Bereich!

9. In der Kapelle begibst du dich zum Korridor im Westen, wo du ein Stück des Puzzles gefunden hast. Drehe dich am Ende des Ganges nach rechts und dann wieder nach rechts in die Nische bei der Drachen-Gravur an der Wand. Drücke die Wand, und sie wird sich herabsenken, so daß du auf den Lift steigen kannst. Oben kommst du in einen Raum mit ein paar „Slaughtaurs“ – erledige sie und drücke dann die Drachen-Gravur links. Nun erscheinen einige Stufen, die zu einem Schalter führen. Benutze den Schalter, und ein Geheimweg erscheint hinter der ersten Drachen-Gravur neben der Nische. Gehe die Stufen hinab und springe von der unteren Plattform in den Hauptraum unter dir. Gehe durch die sich drehenden Säulen zurück in den Geheimraum, den du soeben mit dem Schalter geöffnet hast. Renne nun die



DRAGON CHAPEL 3

Gegner erledigen. Gleich wenn du landest, öffnet sich die Wand hinter dir und du siehst einen Geheimraum mit dem letzten Puzzle-Schalter. Benutze diesen und gehe dann in den „Heresiarch's Seminary“-Abschnitt zurück, um dich dem letzten großen Kampf in Episode 3 zu stellen.

10. Gehe zum Hauptabschnitt zurück und dann durch den Gang im Osten, der sich direkt gegenüber des Ganges, aus dem du gerade kommst, befindet. An einer Kreuzung gehst du nach rechts und drückst die Drachengravur am Ende des Weges, um wieder einmal einen Aufzug herbeizurufen. Oben mußt du gleich wieder ein Monster erledigen, dann auf die Plattform rechts unterhalb springen und dort die anderen

**THE HERESIARCH**

11. Dieser Typ ist dein bisher wirklich stärkster Gegner. Du solltest dir also für ihn wirklich deine absolut stärkste Waffe bereithalten. Er greift mit lila Energiebällen und brennenden Totenköpfen an. Die Energiebälle werden direkt nach dir geschossen, und du solltest ihnen möglichst aus dem Wege gehen. Die flammenden Totenköpfe hingegen springen ein wenig durch die Gegend und verschwinden dann – damit wirst du also nicht so viele Probleme haben. Den „Heresiarch“ darfst du nicht angreifen, wenn er seine Hände in der Luft hat – in diesem Moment ist er unbesiegbar. Um ihn zu vernichten, solltest du seitlich um ihn herumlaufen und ihn mit deiner mächtigsten Waffe bearbeiten. Sobald deine Energie nachläßt, solltest du diese natürlich wieder aufstocken. Hast du keine Heiltränke mehr, dann verläßt du den Kampfschauplatz und suchst dir welche. Wenn müde wird, so zaubert er einige „Dark Bishops“ zur Hilfe herbei. Erledige zuerst diese und greife dann wieder den „Heresiarch“ an, um ihn endgültig zu vernichten. Nachdem du ihn erledigt hast, bricht das Gebäude zusammen, und du hast zwei



Möglichkeiten: diesen Abschnitt in Richtung Episode 4 verlassen oder in den geheimen „Deathwind Chapel“-Level gehen. Zur Episode 4 mußt du nur in den Raum mit dem „Chaos Serpent“ springen, und die Wand im Gang wird sich öffnen. Dort siehst du ein Portal, sobald du die „Wings of Wrath“ eingesammelt hast.

WIE MAN IN DIE DEATHWIND CHAPEL KOMMT

12. Nachdem du also den „Heresiarch“ besiegt hast, gehst du in den nördlichen Teil des „Seminary“-Abschnittes, und du wirst bemerken, daß sich der Kreis aus Säulen herabgesenkt hat. Gehe in dessen Mitte, und ein



Aufzug erscheint an der Wand. Nun nur noch das Portal benutzen, und du kommst zur „Deathwind Chapel“.

DEATHWIND CHAPEL



13. In der „Deathwind Chapel“ drehst du dich vom Portal weg und öffnest dann die linke Türe.

Erledige die „Dark Bishops“ hier drin und benutze den Schalter an der hinteren Wand. So werden einige Stufen auf der linken Seite aktiviert, über die du nach oben in die nächste Kammer gehst. Stelle dich hier auf eine Art Balkon und erledige erst einmal alle feuerspeienden Vögel. Dann springst du rechts nach unten in die Lava und rennst in den Gang rechts hinein. Folge dann den Stufen und benutze den Schalter ganz oben. Gehe zurück zur Lava und benutze den Lift in der Mitte. Folge hier wieder dem Weg nach links bis zu einem Schalter, benutze ihn und gehe zurück zum Aufzug. Drücke den Totenkopfschalter unten am Lift und gehe dann nach Süden über die Lava in die Passage, die dich in den ersten Raum bringt. Nun gehst du die Treppen rechts im Raum nach unten. Bleibe rechts und springe auf die Säule, auf der der Platin-Helm liegt. Nun weiter bis zum Schalter, diesen benutzen und dann zurück in den Starraum. Gehe durch den Durchgang direkt gegenüber des Portals und benutze den Schalter an der hinteren Wand. Dadurch erscheinen einige „Slaughtaurs“, die du erst erledigen mußt, bevor du diesen Raum verlassen und dich in den

Starraum begeben kannst. Gehe durch die letzte Türe im Starraum und dann nach links, wo du einen Teleporter findest. Sei hier beim Betreten sehr vorsichtig, da der folgende Raum wohl der am meisten bevölkerte bisher ist. Benutze den Teleporter und drücke dann den Schalter oben an den Stufen vor den Balken. Springe wieder zurück in den Teleporter und in den gefährlichen Raum. Nun gehst du auf die gegenüberliegende Seite des Raumes und wiederholst mit diesem Teleporter den Vorgang (Schalter drücken und zurück). Wenn du dich stark genug fühlst, so kannst du auch in den Raum rechts gehen, hier alle „Dark Bishops“ erledigen und dann dort alle Extras einsammeln. Jetzt gehst du zurück zum Portal, das dich in den „Seminary“-Abschnitt bringt. Von hier aus begibst du dich direkt zu Episode 4.



EPISODE 4

THE CASTLE OF GRIEF



1. Innerhalb des Schlosses befindet sich eine Uhr, die im Moment nicht funktioniert.

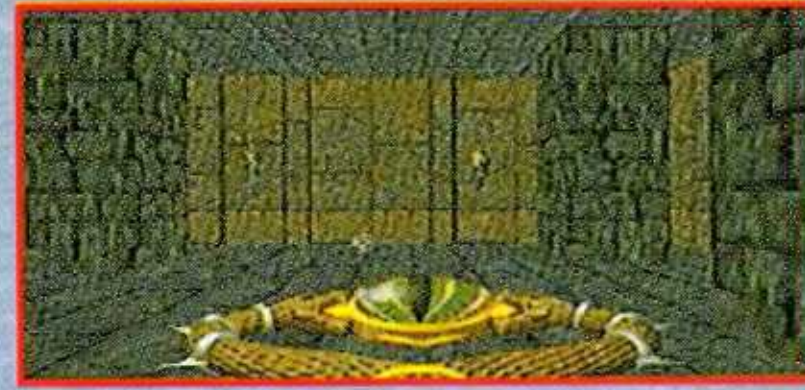
Es gibt aber vier rostige Paneele, in denen jeweils ein Stück Zahnrad fehlt. Die erste Aufgabe in Episode 4 ist also recht klar: Finde die vier Zahnräder, um die Uhr zu vervollständigen und im Level weiterzukommen. Nachdem du die Uhr repariert hast, erscheint ein

Aufzug in der Mitte des Schlosses, über den du zu „Gibbet“ kommst. Um in das Schloß zu gelangen, mußt du die Brücke erst einmal aktivieren. Die beiden Schalter dazu befinden sich auf beiden Seiten der Brücke im Burggraben. Wenn du diesen Abschnitt zum ersten Mal betrittst, dann ist es besser, wenn du zuerst alle Gegner erledigst und dich erst dann um die Schalter kümmerst. Achte hierbei besonders auf die Wassermonster, da sie dich im Wasser gefangenhalten können, wenn du zu den Schaltern willst.



ERSTES ZAHNRAD

2. Das erste Zahnrad ist am leichtesten zu erreichen. Gehe vom Eingang der Burg aus nach rechts. Entlang der inneren rechten Wand findest du einen dunklen Raum, in dessen Mitte du das Zahnrad am Boden liegend siehst. Diesen Raum erkennst du übrigens gut an den „Chaos Serpents“, die dich angreifen. Renn hinein, nimm dir das Zahnrad mit und laufe so schnell wie möglich wieder heraus, da du überfallen wirst, sobald du das Ding in der Hand hast.



ZWEITES ZAHNRAD

3. Auch dieses Zahnrad ist recht leicht zu finden. Du mußt dich hier nur mit den „Slaughtaurs“ rumschlagen, die es bewachen. Verlasse den Raum mit dem ersten Zahnrad und renne dann nach rechts herum bis in den Innenhof. In der Mitte dieses Abschnittes siehst du eine Plattform, um die Säulen herum stehen. Hier findest du das zweite Zahnrad und zudem noch jede Menge „Mana“ im Innenhof verstreut.



DRITTES ZAHNRAD

4. Das dritte Rad befindet sich in der hinteren linken Ecke der Burg. Um es zu erreichen, mußt du erst die fünf Schalter bei den Zinnen benutzen. Um wiederum nach oben zu den Zinnen zu kommen, mußt du den Schalter auf der Plattform im hinteren Teil des Raumes, in dem du das zweite Rad gefunden hast, aktivieren. Danach werden in allen vier Ecken der Burg vier Lifte eingeschaltet. Gehe also nun zum Eingang der Burg zurück und benutze den Lift im Westen. Die Zinnen teilen sich in zwei getrennte Abschnitte auf beiden Seiten der Burg auf. Der rechte Abschnitt verfügt über zwei Türme und der linke über drei. Benutze den Lift, um nach oben zu kommen, und nachdem du alle fünf Schalter gedrückt hast, gehst du in den



Raum mit dem dritten Zahnrad zurück. Hier sind nun einige Treppen erschienen, über die du die Plattform und so auch das Zahnrad erreichen kannst. Hast du es aufgenommen, so werden die Feuerball-Fallen aktiviert. Du mußt also möglichst schnell aus diesem Raum heraus und wieder in den Innenhof gelangen.



VIERTES ZAHNRAD

5. Um an das vierte Rad zu kommen, mußt du erst vier in der Burg verteilte Schalter finden. Der erste Schalter befindet sich hinter dem Raum mit dem dritten Zahnrad – laufe also hier herum und benutze ihn gleich. Die anderen drei Schalter sind in Nischen an der Außenseite der Burg. Hast du alle Schalter gefunden, dann gehst du in den Raum, in dem das zweite Rad war, zurück, und die Plattform an der hinteren Wand sollte sich herabgesenkt haben, so daß du das letzte Zahnrad findest.



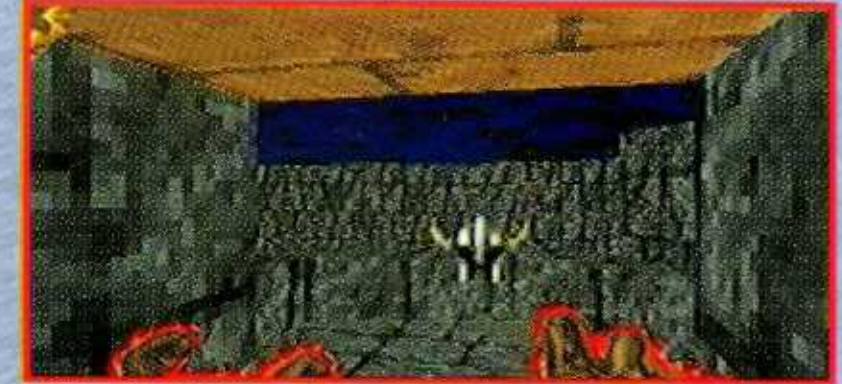
PORTAL TO THE FORSAKEN OUTPOST

6. Auf deiner Suche nach den vier Schaltern außerhalb der Burg hast du

bestimmt ein Portal in einer der hintersten Ecken dieses Gebietes gesehen. Dieses Portal führt dich zum



„Forsaken Outpost“-Abschnitt. Dort mußt du zwei Objekte einsammeln, um das nächste Puzzle in der vierten Episode zu lösen. Diese Objekte heißen „Libra Oscura“ und „Daemon Codex“. Beide sind aber recht leicht zu finden, wenn du erst einmal den „Forsaken Outpost“ erreicht hast. Zudem solltest du diese Gegend genau untersuchen,



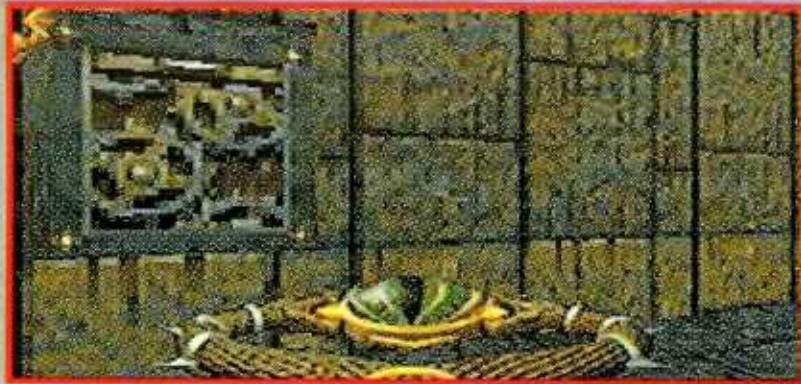
da es hier jede Menge „Mana“ und Munition für dich gibt. Wenn du im „Sacred Grove“-Level in Episode 2 den Schalter benutzt hast, so ist hinter dem „Daemon Codex“ in diesem Level ein Portal zu sehen. Dieses Portal bringt dich in den Geheimlevel namens „Desolate Garden“.

DESOLATE GARDEN

7. Die Schalter in diesem Abschnitt kann man nur benutzen, wenn sie aus dem Boden herausgekommen sind. Du mußt also immer von einem zum anderen laufen, da sie zufällig erscheinen. Hast du alle acht

gedrückt, so erscheint der Schalter in der Mitte. Benutze auch diesen, so daß im Norden und im Süden Aufzüge aktiviert werden, über die du in zwei Räumen viele Items einsammeln kannst. Aber Achtung, einer dieser Räume füllt sich beim Betreten mit Sumpfwasser! Um hier wieder herauszukommen, mußt du schnell den Schalter an der Wand drücken. Durch diesen Schalter verschwindet nicht nur das Wasser, sondern es erscheint auch ein Teleporter im Westen. Hast du in dieser Gegend alles abgesucht, so gehst du zurück in die Burg und direkt zur Uhr.

THE CLOCK



8. Im Raum mit der Uhr öffnest du jedes Paneel und setzt die Zahnräder, die du gefunden hast, ein. Danach beginnt die Uhr, sich zu bewegen, und du mußt in den Innenhof gehen, wo du das zweite Zahnrad gefunden hast. Die Plattform hinten wird nun zu einem Aufzug, auf den aufspringst. Drücke den Schalter mit dem Stern ganz oben, und das Beamfeld, durch das du nach „Gibbet“ kommst, wird aktiviert.



YORICK'S SKULL

9. Benutze den Schalter im ersten Raum des „Gibbet“-Abschnittes, und der Boden senkt sich in den Hauptraum herab. Hier drehst du dich um und erledigst die Flieger hinter dir.



Durchquere den Raum in Richtung Bibliothek. Es gibt zwei Bücherregale, die in Wirklichkeit Drehtüren sind. Benutze das linke Regal, um in die Bibliothek zu kommen, und suche dann nach einem Regal mit einem Dämonensymbol. Zwischen den Büchern siehst du zwei leere Stellen, an



denen du die Objekte plazieren solltest, die du im „Forsaken Outpost“ gefunden hast. Danach siehst du, daß die Buchstaben das Wort „Korax“ ergeben. Nun senken sich einige Regale herab und ein paar „Dark Bishops“ greifen an. Nimm dir von einem dieser Regale die Waffe mit und gehe dann in die Mitte, wo du auf einem weiteren Regal den Totenkopf von Yorick findest. Gehe aus der Bibliothek heraus und dann die Stufen rechts hinauf.



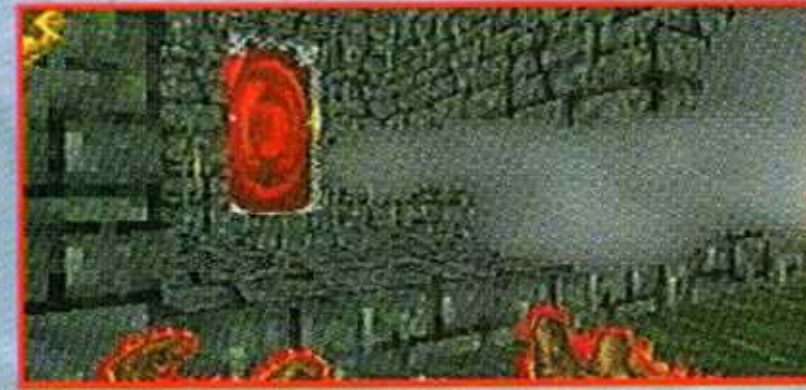
So kommst du in einen großen Raum mit einigen großen Glasscheiben an der Außenseite. Erledige erst einmal alle Gegner hier und zerschlage dann alle Scheiben, um so ein paar Tränke und einen Schalter zu finden. Durch diesen Schalter wird eine zerbrochene Brücke repariert, die dich zu einer Statue am hinteren Ende des Raumes führt. Gehe hin und benutze dort den eben gefundenen Totenkopf. Dann zurück in den Hauptraum – doch achte darauf, daß du genau auf der Brücke läufst, da der Boden um dich herum wegbricht. Gehe nun zur Säule im Wasser und drücke den Stern-Schalter, um so in den nächsten Abschnitt zu kommen.

THE EFFLUVIUM



10. Du beginnst in einem Abwasserkanal, in dem sich lauter grüner Schleim befindet. Gehe bis ans Ende dieses Schleimes und drücke den Schalter ganz hinten in der Nische. Dadurch öffnet sich ein Portal, durch das du in den „Gibbet“-Abschnitt zurück kommst, und ein weiterer Abwasserkanal erscheint am hinteren Ende des Raumes zu Beginn. Springe in das Hauptwasser und laufe

bis zum Ende des Kanals, den du gerade eben geöffnet hast. Springe in den Raum rechts hoch, in dem du einige Opfer und ein paar Fenster nach draußen findest. Gehe nun zur Türe hinaus, die Treppen hinauf und rüber zur Außenseite des Fensters – nimm dort den Dungeon-Schlüssel mit. Nun zurück zum Start und dann mit dem Portal links in den „Gibbet“-Abschnitt zurück.



GIBBET 2

11. Gehe nach unten in den Bereich mit den sich drehenden Bücherschränken in der Nähe der Bibliothek.



Benutze dort den Bücherschrank rechts. Erledige dann den „Slaughtaur“ im Käfig und gehe durch die Türe, die sich nebenan öffnet. So kommst du in den Käfig und außerdem zu einem neuen Raum, den du aber im Moment erst einmal vergessen solltest. Gehe in den Käfig. Hier findest du eine neue Waffe, den „Porkelator“. Dieses Ding verwandelt die Gegner in kleine Schweinchen. Gehe wieder aus dem Käfig und drücke den Schalter am Ende der Holzplattform. Bleib ruhig stehen, denn die Plattform bricht um dich herum weg. Dann umdrehen und über das Loch springen. Gehe nun zur Türe rechts vom Käfig und öffne sie mit den Dungeon-Schlüssel. Drinnen gehst du nach rechts, dann wieder



nach rechts und zu einem Schalter. Wenn du ihn betätigst, erscheinen ein paar Stufen in dem Raum mit den Fässern hinter dem Käfig. Gehe dort hin und die Treppen hoch, um zum Portal in den Dungeon zu kommen.

DUNGEONS

12. Gehe aus dem Raum mit dem Portal heraus und ganz an das Ende des Raumes mit dem

Lavateich. Hier befindet sich ein Gang, der durch Holzbalken blockiert ist, und gegenüber ein Schalter, der ebenfalls blockiert ist. Du mußt also beides irgendwie wegbewegen. Gehe nun zur westlichen Wand des Raumes, dort die Treppen hinab und zum hinteren Ende des Raumes. Hier ist der Schalter, der die Säulen öffnet und die Holzblockade beseitigt. Benutze ihn und gehe zum Gang zurück. Diesen Schalter mußt du nun siebenmal benutzen, um so die sieben Käfige am Ende des Ganges zu öffnen. Nachdem du die sieben Käfige geöffnet hast, erscheint ein Schalter auf der Säule in der Mitte des Käfigraumes. Benutze diesen Schalter und gehe zur Westwand des Lavaraumes, wo zwei weitere Gänge erschienen sind. Gehe den linken Gang entlang und dann zum Korridor links von der hinteren Plattform. Hier findest du einen Raum mit Opfern am Boden und einen mit welchen, die an der Decke hängen. Gehe zum Ende dieses Raumes und benutze die Geheimtüre an der Wand. Folge dann dem Gang und sammle alle Extras ein. Am Ende drückst du den Schalter und nimmst die Rüstung mit. Gehe aus diesem Raum links heraus, wo vorher das Fenster war, und gehe in den nun neu geöffneten Gang. Gehe diesen gewundenen Gang hinab und erledige unten im Raum die „Chaos Serpents“. Nimm hier die Treppe rechts und erledige noch ein paar „Chaos Serpents“, benutze dann die Treppe nach oben. Erledige auch in diesem Raum die Gegner und gehe dann die Treppe am hinteren Ende hinab in den Lavaraum.



THE BOTTOMLESS PIT



13. Gehe nun zum ersten Raum am Fuße des steinigen Weges und dann in eine der Höhlen an der Seite der Wand, wo du einen Schalter findest. Benutze diesen und gehe dann den Gang wieder hoch. Links findest du dann eine Öffnung. Folge dieser Öffnung, springe in den Fluß und gehe nach links. Schon bald kommst du zu einer Grube, in die du hineinläufst. Durch den Sturz wirst du dann automatisch in einen neuen Abschnitt des „Effluvium“-Levels gebracht.



THE EFFLUVIUM 2



14. Du bist wieder zurück im „Effluvium“-Abschnitt, und es gibt viele neue Stellen zu erkunden. Gehe aus diesem Raum heraus, springe in den grünen Fluß und folge ihm stromabwärts. Gehe nach rechts, wenn du die Öffnung siehst, und du kommst in den Gang mit dem Portal, das du bei deinem letzten Besuch hier schon entdeckt hast. Gehe in den Raum am Ende des Ganges hinaus und dann in den Gang gegenüber. Du kommst in einen Raum mit vier Schleim-Behältern. Gehe zuerst zu den beiden Behältern am hinteren Ende und drehe an der Winde, die du zwischen beiden vorfindest. So leeren sich die beiden Tanks, und du springst gleich in den im Nordwesten, wo du ein Portal findest, das dich in den



„Castle of the Grief“-Abschnitt bringt. Gehe in das Portal, drehe dich dann um und benutze das gleiche Portal, um wieder in den Raum mit den vier Behältern zu kommen. Leere auch die beiden anderen Behälter und gehe in den im Südwesten hinein. Dann ziehst du den Griff an der hinteren Wand. Achte beim Durchlaufen dieses Ganges auf die Grube im Weg, damit du nicht hineinfällst. Im nächsten Raum gibt es einen Wasserfall und eine Säule. Aktiviere sie, damit sie sich herabsenkt, und benutze sie dann, um auf die Plattform oben zu kommen. Öffne die Türe, gehe aber noch nicht hindurch. Drehe dich um, und du siehst direkt gegenüber bei den Felsen eine Türe. Gehe hin, öffne sie und du siehst ein Portal, das dich in den „Forsaken Outpost“-Abschnitt bringt. Sobald du dort ankommst, läufst du nach vorne. Eine Nachricht erscheint, die dir mitteilt, daß im „Gibbet“-Abschnitt etwas passiert ist. Drehe dich um, gehe wieder in das Portal und benutze den Säulen-Aufzug, um wieder zum Portal zu Beginn des „Effluvium“-Abschnittes zu kommen. Dadurch kommst du zurück in den „Gibbet-Abschnitt“.

THE HERESIARCH'S LAIR



15. Gehe nun in diesem Abschnitt nach Norden und dort in den Raum.

Rechts ist ein Käfig mit einigen „Dark Bishops“. Zerschlage die Panzerung, um in den Käfig zu kommen, und erledige dann die „Bishops“. In der Mitte des Teiches senkt sich nun eine kleine Plattform herab. Dort findest du den Axt-Schlüssel, mit dem du in



„Heresiarch's Lair“ kommst. Wenn du die lila Flaschen in der Mitte des Raumes mit dem Schlüssel holen willst, dann achte dabei auf die sich herabsenkende Decke. Gehe aus diesem Raum hinaus und dann zur Türe rechts mit dem Axt-Symbol. Gehe hindurch und erledige die „Slaughtaurs“ hier. Springe auf den Thron. Die Säulen senken sich herab und einige feuerspeiende Vögel erscheinen. Erledige sie alle, und einige „Chaos Serpents“ werden erscheinen.

Sind alle beseitigt, so öffnet sich die Wand hinter dem Thron, und du kannst in „Heresiarch's Lair“ hinein. Drinnen siehst du den „Heresiarch“ auf einem Stern aus Lava stehen. Wie man diesen Typen besiegt, haben wir schon vorhin erklärt. Denke aber immer daran, daß du in Bewegung bleibst und ihn nicht angreifst, wenn er die Arme erhoben hat, da er dann unverwundbar ist. Hast du ihn besiegt, so öffnet sich eine Türe und du siehst ein Portal. Durch dieses Portal kommst du in die letzte Episode, „The Necropolis“. Doch dazu nächsten Monat mehr.

CODES

Es gibt heute brandneue Codes für Last Bronx und Space Jam. Und dazu noch einige coole Paßwörter und geheime Tricks für viele neue Spiele.



LAST BRONX

Cheat Codes
Aus dem Ring springen
Klettere auf den Zaun (mache mit dem Rücken zur Wand einen Backflip) und drücke A + B + C + R-Taste.



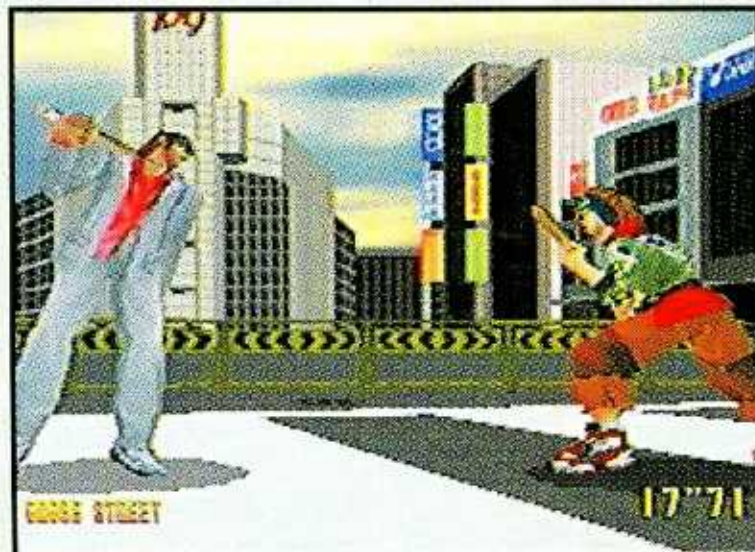
Reizen
Unten, unten/vorne,
vorne + R-Taste

Pausenmenü
verschwinden lassen
Halte das Spiel an
und drücke
X + Y + Z.

Versteckte Nachricht von Yusaku und Lisa
Spiele auf deinem normalen Musik CD-Player das dritte Lied ab.

Siegespose
Punch halten, Kick oder Grab,
nachdem man den Gegner
besiegt hat.

Gegen eine Metallversion
antreten
Spiele im Arcade-Modus und
beende diesen mit der
schnellsten Zeit für deinen
Charakter.



SPACE JAM

Cheat Screen
Beim Titelschirm gehst du in das Optionsmenü, dann wieder zurück zum Titelschirm und nun nur mit dem Cursor auf Optionen. Jetzt die L- und die R-Taste, X und Y halten und C drücken. Nun erscheint ein Cheat-Screen.

IRON STORM

Cheat Codes
Dinosaurier steuern
Wenn während des achten Einleitungs-Demos der Dinosaurier erscheint, dann drückst du X + Y + Z auf Pad 1, der Screen sollte stehenbleiben. Wenn du nun das Steuerkreuz und die L- und die R-Taste benutzt, kannst du den Sichtwinkel verändern.

Multiplayer Campaign-Spiele
Starte eine Kampagne und wähle dann die Musik im Optionsmenü aus. Stelle den BGM auf 5 und höre dir alle Soundeffekte an. So bekommst du auch Multiplayer-Campaigns und zudem gewinnst du immer.

Debug Modus
Wenn der Status-Screen erscheint und dir das Datum zeigt, bevor du deinen Zug beginnst, dann drückst du oben, unten, oben, unten, L, A, Z, Y. Nun kannst du Einheiten an jeder Stelle plazieren – und dies nicht nur in deinen Abschnitten. Mit diesem Trick hast du den Computer in ein paar Zügen besiegt.

BLAMI MACHINEHEAD

Cheat Codes
Die folgenden Codes muß man beim Paßwort-Bildschirm eingeben.
Effekt Paßwort

Aktiviere alle Cheats	RDS-K KSGDB GD-SR
Deaktiviere alle Cheats	ABCDE FGHIJ KLMNO
Unendlich Energie	HMEHM HSD9D MDQFX
Unendlich Waffen	HMEHM HSDVD -ONMR
Level-Auswahl	KDUDK 9RDKD BSHNM
Ghost-Modus	GHOSTMODEON

Level Paßwörter

1.2Q58NM LDZCQ 4HWGE
1.3TDM75 UH80T XO6BE
1.4VO1PP JCP6V H4ULJ
2.1OF20F OHX8Y OE95W
2.242W3T JGK-P 5J5H7
2.3VR4T2 6EZDS SHCMM
2.41NBCX CXV19 PA3KI
2.5ZFOX D Y5KXJ Q2NGZ
3.12XVSD AHO3J S2MF-

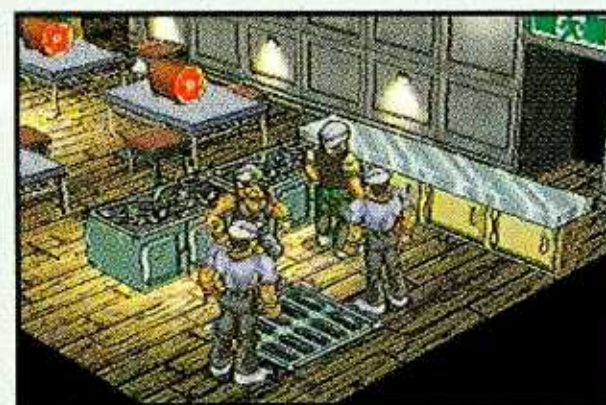
3.2WOJ8H 3Y8-D -7FRU
3.3THYDH OMZDU 3CZFK
3.41SOJ3 130BP V2MW8
4.1YCTS6 PUUKS 28SD1
4.2Q29LH UDUY4 21FSD
4.3WS7Y6 HQPIW BOFGK
4.42RHK4 RB9RU Z1IT2
Endsequenz UP405 C42RI 2MP3P

DARK SAVIOUR

Extra Kopfgeldjäger-Bonus
Um ziemlich viele Extra
Kopfgeldjäger-Punkte
abstauben zu können,
gehst du zuerst im
"Death Valley"



(Todestal) zu der Stelle, an der die grünen Bälle mit den Spitzen über der Plattform schweben. Du mußt nun unbedingt zwischen 70 und 90 Punkte (aber nicht genau 80) haben, denn sonst funktioniert das alles nicht. Speichere erst einmal ab, falls etwas schiefgehen sollte. Nun läßt du dich von den grünen Bällen solange verletzen, bis du noch 5 Punkte hast. Dabei aber nicht ins Wasser fallen. Jetzt stellst du dich an den Rand und läßt dich von einem grünen Ball ins Wasser schubsen. Wenn dir nun der Vogel heraushilft, so hast du 0 Punkte. Frage nun den Vogel zweimal danach, ob er deine Punkte wieder auffüllt, und du hast dann zwischen 10 und 30 Punkte. Dann gehst du noch einmal zu den grünen Bällen, die dir deine Energie dann wieder herabsenken. Dann füllst du sie wieder auf (nicht das Fleisch verwenden). Hast du zwischen 10 und 19 Punkte, so kannst du ins Menü gehen, und die zusätzlichen Punkte sind schon da. Hast du zwischen 21 und 30, so mußt du dich noch einmal treffen lassen und wieder auffüllen.



Mache nun weiter und fülle bis auf maximal 200 Punkte (anstatt 80) auf. Sollte es nicht gleich funktionieren, dann mußt du nur noch einmal irgendwo kämpfen, um mehr Punkte zu erhalten.

MR BONES

Level-Auswahl
Gib diesen Code ein, um die Level-Auswahl im Startbildschirm oder im Level-Auswahl-Screen oder sogar bei beiden zu erhalten. Dieser Code funktioniert ganz sicher, doch mußten wir ihn ab und zu bei beiden Screens eingeben, um ihn zu aktivieren. Du mußt nur die L- und die R-Taste in folgender Reihenfolge drücken: rechts, links, rechts, rechts, links, rechts, links, links, rechts, links, rechts, rechts.

Athlete Kings



Lieber Albin,
ich habe mir Athlete Kings gekauft und finde es wirklich toll. Ich bin sowieso ein riesiger Fan von solchen Sportspielen, und Athlete Kings ist einfach eines der besten, die ich jemals gesehen habe. Sogar die Klassiker wie Track & Field oder Hypersports haben dagegen keine Chance. In den letzten paar Wochen habe ich meine Kumpels fast immer besiegt, und deshalb machen mir die Disziplinen bald nicht mehr so arg viel Spaß. Und genau deshalb frage ich mich, ob ihr nicht irgendwelche Codes oder so habt, mit denen ich noch ein wenig mehr Fun aus dem Spiel herausholen kann!
Alex Ritter

Athlete Kings ist unter anderem für etliche lange Abende in der Sega Magazin-Redaktion verantwortlich, und genau deshalb haben auch wir uns schon lange nach Codes für dieses Spiel umgeschaut.

LUFTSCHIFF STEuern

In den Disziplinen, in denen du das Luftschiff sehen kannst, kannst du es auch mit der L- und der R-Taste steuern.



EXTRA KUGELSTOSS-POWER
Wenn die Power deines Athleten

ganz links außen ist, solltest du nicht den Aktionsknopf betätigen sondern das Steuerkreuz in Uhrzeigerichtung drehen. Der Spieler dreht sich nun ebenfalls im Kreis (wie beim Diskuswurf), und du kannst noch weiter werfen.

VERSCHIEDENE HOCHSPRUNG-WINKEL

Nachdem du die Sprunghöhe ausgewählt hast, drückst du, bevor du losrennst, die L- oder die R-Taste. So kannst du den Sprung aus einer anderen Perspektive beobachten.

BEIM KUGELSTOSSEN KAMERA WECHSELN

Nachdem du die Kugel geworfen hast, kannst du mit der L- und der R-Taste den Blickwinkel ändern.

100 METER HÜPFEN
Warte beim 100 Meter-Lauf, bis der Sprecher

"Course..." sagt, und drücke dann oben, links, unten, rechts, X. Hast du alles richtig gemacht, so wird dein Läufer die Strecke hüpfen.

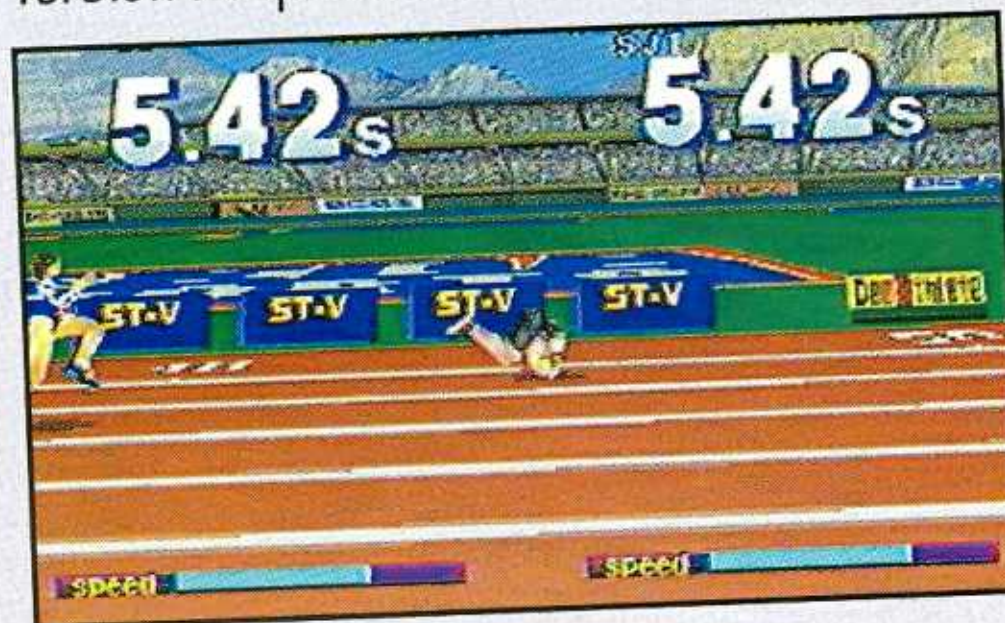


100 METER ROLLEN

Warte auch hier, bis der Sprecher "Course..." sagt, und drücke dann oben, links, unten, rechts, Y, oben, links, unten, rechts, X. Danach rollen alle die 100 Meter-Strecke entlang.

EXTRA-SPIELER

Nachdem du im Arcade-Modus ein Ergebnis über 8.000 Punkte erzielt hast, gehst du zum Hauptmenü. Gehe mit dem Cursor auf den gewünschten Spielmodus und drücke und halte X. So bekommst du einen Zusatzcharakter, mit dem du spielen kannst. Diesen Trick haben wir bisher leider nur auf der Import-Version ausprobieren können!



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



4. In den Irrgärten von Bomberman rennen jede Menge Feinde herum, doch wirst du bald schon herausfinden, daß du eigentlich selbst dein ärgster Feind bist. Vermeide es unbedingt, in brenzlichen und panischen Situationen Bomben zu legen, da du so oftmals selbst gegrillt wirst.



5. Bevor du die Blöcke wegsprengst, durch die ein Monster erscheint, solltest du erst einmal die normalen sicheren Blöcke alle beseitigt haben. So solltest du die ganzen Power-Ups gefunden haben, die dir deinen Kampf gegen die Bösewichter um einiges erleichtern können.

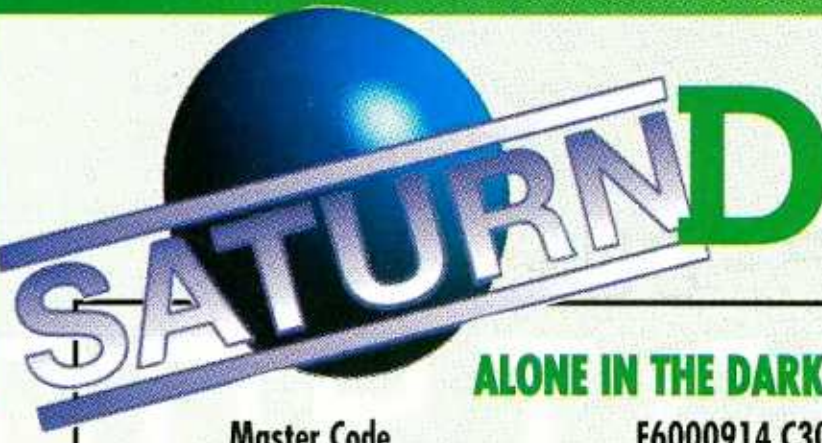


6. Wenn du eine ganze Reihe Bomben ablegst, solltest du darauf achten, daß die Explosionen nicht noch einmal auf die weggesprengten Blöcke zielen. Ansonsten kann es passieren, daß du ein Extra freilegst und es mit der nächsten Sprengung wieder zerschießt, und so entgehen dir wichtige Power-Ups.



7. Legst du deine Bomben nahe genug aneinander, so gibt es eine Kettenreaktion und alle gehen gleichzeitig hoch. Das hat Vor- und Nachteile für dich. Einerseits kann es passieren, daß sie dich erwischen, wenn du nicht schnell genug in Deckung gehst. Doch andererseits kann man auch speziell im Kampf gegen menschliche Gegner gute Erfolge mit so einer schnellen Sprengung erzielen.

game buster



Die guten alten Gamebusters haben noch lange nicht ausgedient – schon wieder haben wir jede Menge neuer Codes für euch!

ALONE IN THE DARK 2 (JAP)

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Gesundheit	102C8770 0064
Unendlich Revolverkugeln	102C8772 0006

AREA 51

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Munition Spieler 1	102054D6 0009
Unendlich Granaten Spieler 1	102054DA 0009
Unendlich Leben Spieler 1	10205502 0009
Unendlich Credits Spieler 1	10250BEC 0009
Unendlich Munition Spieler 2	1020557E 0009
Unendlich Granaten Spieler 2	10205582 0009
Unendlich Leben Spieler 2	102055AA 0009
Unendlich Credits Spieler 2	10250BEE 0009

BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX

Master Code	F6000924 C305 B6002800 0000
Unendlich Gesundheit Spieler 1	16065720 0380
Keine Gesundheit Spieler 2	16066B58 0000
Unendlich Gesundheit Spieler 2	16066B58 0380
Unendlich Zeit	1605F3E4 0065

BUG TOO (USA)

Master Code	F6017598 C305
Unendlich Sugar Crystals, Doggie Bones, Disco Balls	1605C5E2 0063
Unendlich Energie	16055366 0006
Unbesiegbar (Flashes)	160553F6 0041 160553FC 004B
Unendlich Leben	1605C5D2 0003
Unendlich Continues	1605C5D6 0003
Man hat immer ? Spucke	1605C5C2 000?

Setzte diese Zahlen im oberen Code ein

- 1=Blau Spucke
- 3=Grüne Spucke
- 6=Rot & Grün

D

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Spiegel-Tips	1601F842 0001
Unendlich Zeit	1601F80A 1A60

DETANA TWINBEE YAHOO! DELUXE PACK(JAP)

Master Code	F6000914 C305
Twinbee Yahoo!	
Unendlich Leben Spieler 1	1606DCCA 0009
Unendlich Leben Spieler 2	1606DD0E 0009
Detana Twinbee	
Unendlich Leben Spieler 1	360460F5 0009
Unendlich Leben Spieler 2	360460F6 0009

EXHUMED

Master Code	F6000924 C305 B6002800 0000
Unendlich Gesundheit	16085286 00C8
Alle Waffen	1608527A FF00
Alle Schlüssel	1604988E 000F
Extra Waffen-Power	1604989A 0211
Unendlich M60	16085296 00F0
Unendlich Pistole	16085292 00F0
Unendlich Anum Bombe	1608529A 00F0
Unendlich Flammenwerfer	1608529E 00F0
Unendlich Cobra Staff	160852A2 00F0
Unendlich Ring of Ra	160852A6 00F0
Unendlich Manade	160852AA 00F0

FIGHTING VIPERS

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Gesundheit Spieler 1	1603A9B 0003

GUARDIAN HEROES

Master Code	F6000924 C305 B6002800 0000
Spieler 1 unendlich Gesundheit	16033C6A 0190
Spieler 1 unendlich Magie	16033C6E 0190
Spieler 2 unendlich Gesundheit	16033F6A 0190
Spieler 2 unendlich Magie	16033F6E 0190
Spieler 1 gute Levels	1601DC8C 1919 1601DC8E 1919 1601DC90 1919
Spieler 2 gute Levels	1601DC80 1919 1601DC82 1919 1601DC84 1919
Spieler 1 Mega-Levels	1601DC8C 5555 1601DC8E 5555 1601DC90 5555
Spieler 2 Mega-Levels	1601DC80 5555 1601DC82 5555 1601DC84 5555

LAST BRONX (IMPORT)

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Energie Spieler 1	160747F4 0090 160747F6 00DF 160747FA 00DF 160921E8 0090

Keine Energie Spieler 1	160747F4 0000 160747F6 0000 160747FA 0000 160921E8 0000
-------------------------	--

Unendlich Energie Spieler 2	1607480C 0090 1607480E 00DF
-----------------------------	--------------------------------

16074812 00DF
1609220C 0090

Keine Energie Spieler 2	1607480C 0000 1607480E 0000 16074812 0000 1609220C 0000
-------------------------	--

Unendlich Zeit	1606CBBA 06E7 1609D9AE 06E7
----------------	--------------------------------



MAGIC CARPET

Master Code	F6000924 C305 B6002800 0000
Unendlich Gesundheit	10236B16 0001

MEGAMAN X3 (JAP)

Master Code	F6000924 C305 B6002800 0000
Unendlich Energie	160E0b9C 0090
Unendlich Bug Hole	160E0260 005C
Unendlich Acid Rush	160E0256 005C
Unendlich Parasitic Bombs	160E0258 005C
Unendlich Ray Splasher	160E025E 005C
Unendlich Spinning Blade	160E025C 005C
Unendlich Triad Thunder	160E025A 005C
Unendlich Frost Schild	160E0262 005C
Unendlich Tornado Fang	160E0264 005C

THEME PARK

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Geld	160DF7B0 0089 160DF7B2 5440

Unendlich Forschung	1609C320 7000 1609C322 7000 1609C324 7000 1609C326 7000 1609C328 7000 1609C32A 7000
---------------------	--

Unendlich Lager	1609B310 005A 1609B31E 005A 1609B32C 005A 1609B33A 005A 1609B348 005A 1609B356 005A
-----------------	--

LESER TIPS...

Computec Verlag GmbH
 Sega Magazin
 Kennwort: Lesertips
 Roonstraße 21
 90429 Nürnberg

Stefan Roschak hat uns diesen Monat einen echt coolen Guide zu "Fighters Megamix" eingeschickt! Es dreht sich zwar nur um den Charakter namens Bean, doch Stefan hat wirklich jeden einzelnen Move beschrieben. Vielen Dank, Stefan, und schreib' uns weiterhin solche Briefe!

Fighters Megamix

Hallo Albin,

in Sachen Saturn und Prügelspiele gibt es für mich wirklich nur ein Spiel, bei dem ich sagen kann, daß ich es liebe - Fighters Megamix. Hier gibt es alle Charaktere und Super Moves sowie eine tolle Grafik, und es ist sehr schnell. Ich habe, seit ich es spiele, nun schon alle möglichen Geheimnisse herausgefunden. Mein Lieblingscharakter ist Bean - er sieht ein wenig wie Sonic in Grün aus und ist echt beinhart drauf! Ich habe hier eine Liste von Moves zusammengestellt, denn bisher gibt es nirgends einen kompletten Guide zum Bean. Um als Bean zu spielen, muß man aber erst den Kurs E, den mit Jeffrey und Wolf aus Virtua Fighter, zu Ende spielen. Danach muß man gegen einen Typen namens Bark kämpfen. Wenn man diesen Kerl besiegt hat, kann man sowohl ihn als auch Bean anwählen.

Auch wenn Bean recht groß ist, so ist er doch sehr schnell und kann auch Wände hochrennen. Er kann sogar Bomben nach seinem Gegner werfen, die man allerdings leicht blocken kann. Doch nun die Moves!

LEGENDE

- P Punch
- K Kick
- B Block

STANDARD-ATTACKEN

- Mouth smacker
- Kick

RÜCKWÄRTS-ATTACKEN

(Mit dem Rücken zum Gegner)

- Niedriger Dreh-Punch P
- Dreh-Punch B + P + K
- Hoker Dreh-Kick K

SPRUNG-ATTACKEN

- Hop Punch Oben, P
- Hoker Kick Oben, K
- Doppelter Sprung-Kick Oben, K, K
- Skip Kick Oben, K, K, K
- Hop Kick Oben, K (bevor du den Boden berührst)
- Mouth Smacker Dive Oben halten, P
- Stamp Dive Oben halten, K
- Air Hyper Start Oben halten, P + K

SPEZIAL-ATTACKEN

- Doppelter Mouth Smacker P, P
- Dreifacher Mouth Smacker P, P, P

- Mouth Smacker Lash P, P, P, P
- Headbutt Attacke P, P, P, P, P
- Headbutt Straight P, P, P, P, rechts, P
- Dizzy Straight rechts, P
- Dizzy Straight Bomben rechts, P, P
- Dizzy Upper unten + rechts, P
- Dizzy Upper Bomben unten + rechts, P, P
- Doppelter Bombenwurf rechts, rechts, P
- Doppelter Kick K, K
- Dreifacher Kick K, K, K
- Side Kick unten + rechts, K
- Doppelter Side Kick unten + rechts, K, K
- Dreifacher Side Kick unten + rechts, K, K, K
- Bomb Shot rechts, K
- Horse Kick rechts, rechts, K
- "Go that way" Kick K + B
- Hyper Start links, P + K
- Rocket Missile links, K (mit dem Rücken zur Wand)
- BODEN-ATTACKEN**
(Gegner am Boden)
- Bomb Throw unten, P
- Stamp unten, K
- WÜRFE**
- Mouth Smacker Shot P + B
- Moretsu Attacke links, rechts, links, P + B
- Foot Stamp unten, unten, K + B

- SPURT ATTACKEN** (während Spurt)
- Dashing Mouth Smacker P
- Horse Kick K
- EXTRA MOVES**
- Bean Warp unten, unten, B + P + K
- Wall Mouth Smacker Dive P
(die Wand hochrennen)
- Wall Stamp K (die Wand hochrennen)
- Wall Climb rechts, rechts
(in Richtung Wand rennen)

Zudem habe ich noch einige Sachen herausgefunden, die ihr vielleicht noch nicht kennt. Wenn man z. B. Fighters Megamix 30 mal auf dem Saturn gespielt hat, dann kann man mit einem Charakter namens Mr. Meat spielen. Er sieht aus wie ein Stück Fleisch mit Armen und Beinen. Um an ihn zu kommen, mußst du nur Kumachan mit dem X- oder Z-Knopf anwählen, nachdem du den Saturn 30 mal mit Fighters Megamix im Schacht ein- und ausgeschaltet hast. Zudem kann man auch als AW2-Palme kämpfen. Dazu muß man Fighters Megamix über 84 Stunden lang spielen und dann Kumachan mit dem Z-Button anwählen.

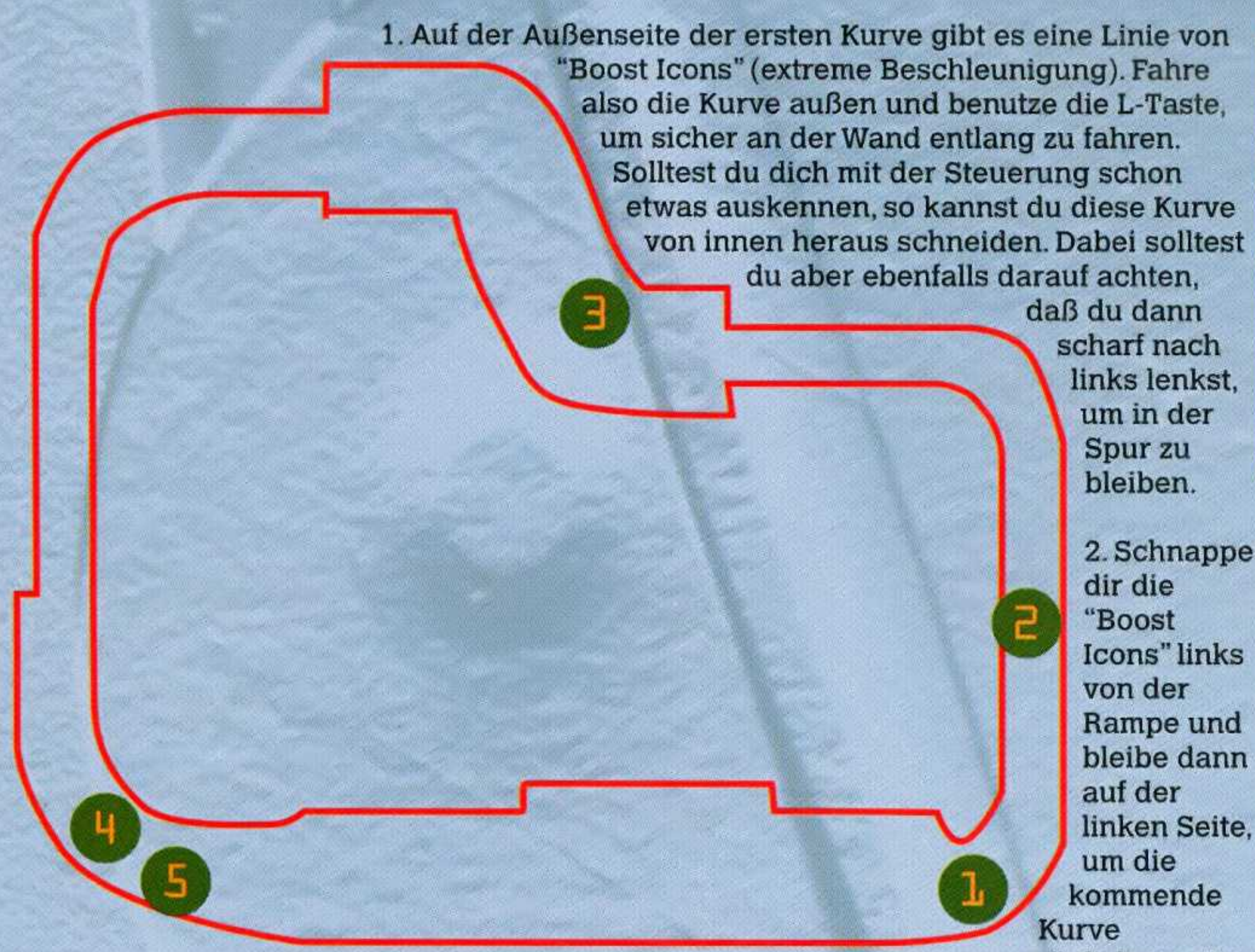
Scorcher

Auch wenn Scorcher nicht so danach aussieht, ist es doch ein Rennspiel mit hoher Geschwindigkeit. Wir zeigen euch die schwierigsten Stellen auf den einzelnen Strecken und wie ihr schnell und sicher ans Ziel kommt.

TRACK 1 THE DUMP

Die erste Strecke ist dazu da, um das Spiel erst einmal kennenzulernen. Obwohl für einige das Ganze zunächst unmöglich aussieht, so muß man eigentlich nur die

schwere Steuerung in den Griff bekommen, die einem bei allen Kursen zum Verhängnis werden kann.



1. Auf der Außenseite der ersten Kurve gibt es eine Linie von "Boost Icons" (extreme Beschleunigung). Fahre also die Kurve außen und benutze die L-Taste, um sicher an der Wand entlang zu fahren. Solltest du dich mit der Steuerung schon etwas auskennen, so kannst du diese Kurve von innen heraus schneiden. Dabei solltest du aber ebenfalls darauf achten,

daß du dann scharf nach links lenkst, um in der Spur zu bleiben.

2. Schnappe dir die "Boost Icons" links von der Rampe und bleibe dann auf der linken Seite, um die kommende Kurve möglichst weit innen nehmen zu können.

3. Dieser Schikanen-Abschnitt führt in einen ausgetrockneten Kanal, in dem die Strecke äußerst eng wird. Hier kannst du weiter auf Höchstgeschwindigkeit bleiben, wenn du hart rechts lenkst, die erste Kurve aber noch links bleibst. Sobald du hier durch bist, lenkst du stark nach links, so daß du wieder in die Mitte der Strecke kommst und für den nächsten Abschnitt bereit bist.

4. Am Ende des Kanal-Abschnittes befindet sich in dieser Linkskurve ein Schalter im Boden, durch den einige Speed Up-Pfeile erscheinen. Wenn du ihn triffst, so kommen die Pfeile direkt vor dir heraus. Durch die Pfeile wirst du wahnsinnig schnell über den Berg geschleudert – versuche also, möglichst mittig zu fahren und gleich beim Landen zu bremsen, damit du nicht von der Fahrbahn abkommst.

5. Alternativ kannst du aber auch auf der rechten Seite der Strecke bleiben und am Rand die "Boost Icons" einsammeln. Dies ist weitaus sicherer, dafür aber auch nicht annähernd so schnell.



TRACK 2 THE SUBURBS

Diese Strecke findet auf einer Art "Off Road"-Bahn (Gelände) statt, was aber an der schwierigen Steuerung kaum etwas ändert. Hier muß man auf die Gräben auf der Straße und auf die Schikanen achten. Doch im Vergleich zu den folgenden Kursen ist es hier trotzdem noch äußerst angenehm.

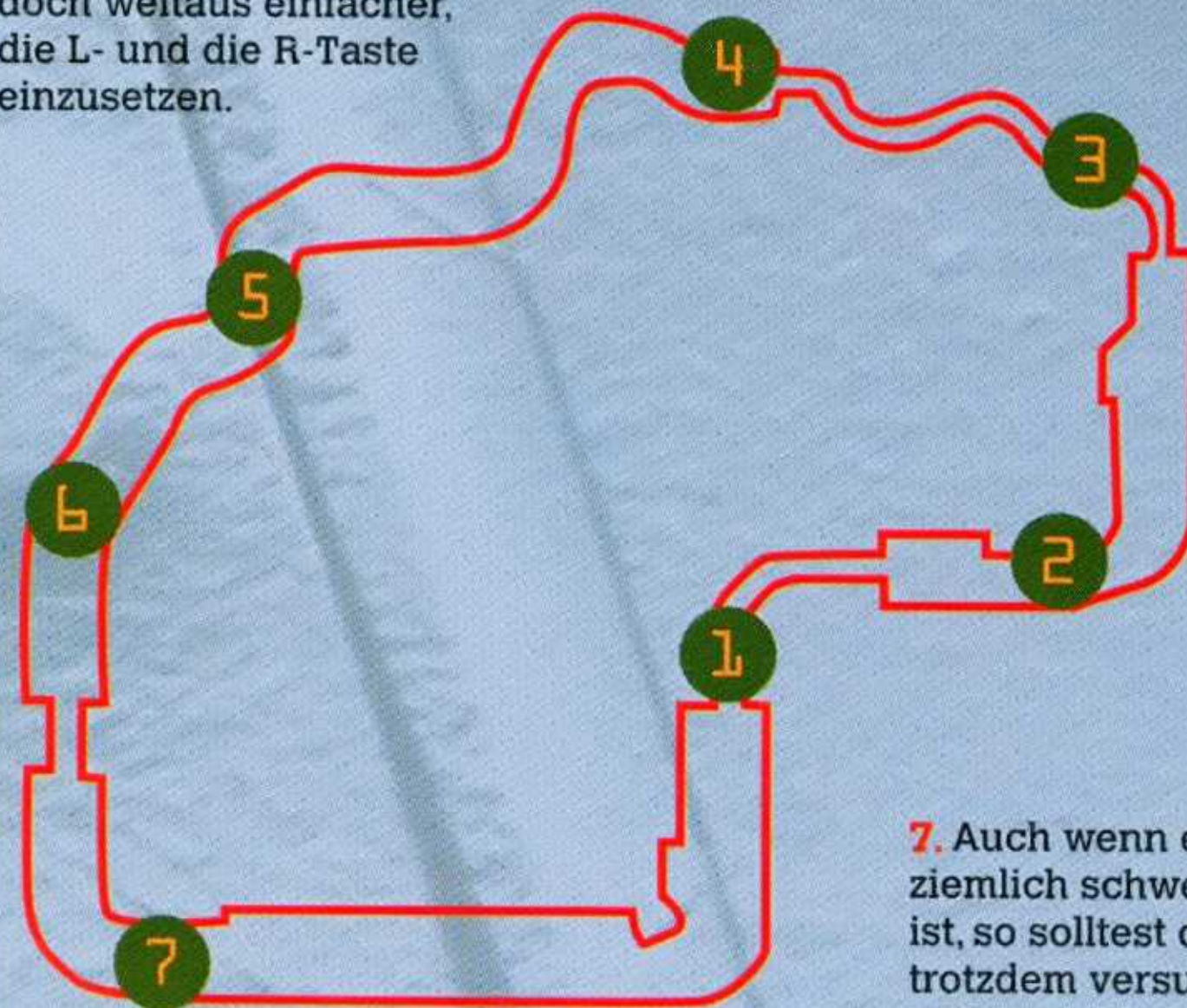
1. Die Stargerade führt dich in einen Tunnel, der nach rechts wegnickt. Innen im Tunnel sind einige Schilder, die dir den Weg versperren. Das erste ist links, und du lenkst nach rechts. Dann hart rechts lenken, um an den nächsten zwei vorbeizukommen. Wenn du es in der ersten Runde gut an diesen Hindernissen vorbeischaffst, so kannst du die Führung einnehmen, solange du am Tunnelausgang rechts bleibst.



2. Halte die Finger auf dem Sprungknopf bereit, da dich die beiden nun folgenden Gräben voll ausbremsen, wenn du nicht darüber hinwegspringst. Wenn du bei der nächsten Linkskurve in der Mitte bleibst, so kannst du "Boost Icons" erwischen. Achte aber dann wieder auf die Schilder, wenn du in den Geländebereich kommst.



3. Auch wenn du es durch den Tunnel nicht ganz ohne Lenken schaffst, so ist es doch weitaus einfacher, die L- und die R-Taste einzusetzen.



7. Auch wenn es ziemlich schwer ist, so solltest du trotzdem versuchen in dieser Kurve außen zu bleiben, da sich auf der rechten Seite ein weiterer Speed Up-Schalter befindet. Danach erscheinen links Speed Up-Pfeile. Fahre also schnell dort hin und achte dann auf das umstürzende Schild.

4. Den Berg hinab und durch die Bäume hindurch solltest du in der Mitte bleiben, um dann früh scharf nach rechts zu lenken, damit du dann bergauf die "Boost Icons" erwischst. Sobald du zurück auf die Straße kommst, benutzt du den Boost und machst dich für eine geschwungene Linkskurve bereit.

5. Solange du hier früh genug in die nächste Kurve einlenkst, kannst du diese Schikane sehr schnell fahren. Solltest du von der Strecke abkommen, so darfst du beim Zurückfahren nicht übersteuern.

6. Gleich nach dem Verlassen der Schikane siehst du ein paar "Boost Icons" in der Linkskurve. Die bringen dir aber mehr Ärger als Vorteile, also lasse sie besser gleich liegen. Auf der folgenden Geraden gibt es gleich einen Schalter, durch den du wieder an Speed Up-Pfeile kommst. Benutze beides unbedingt. Halte dich dann für die scharfe Linkskurve unmittelbar nach dem Tunnel bereit – die Kurve taucht nämlich äußerst schnell vor dir auf.



TRACK 3 THE TUNNELS

keine Begrenzungen, so daß man äußerst leicht abstürzen kann. Achte diesmal auf Schleimfallen und Löcher in der Strecke, die man meist erst im allerletzten Moment sehen kann.

Nun geht es langsam richtig ab! Die Strecke ist nun weitaus schmäler als die anderen, und zudem gibt es

1. Der erste Tunnel nach dem Start verfügt auf beiden Seiten über Säulen. Fahre also in der Mitte, damit du nicht voll abgebremst wirst. Wenn der Tunnel gerade verläuft, dann kommst du zu einem Abschnitt mit lauter Lücken in der Fahrbahn – springe also über die Löcher. Bist du schnell genug, mußt du hier nicht einmal den Sprungknopf benutzen.



2. Am Ende des Tunnels befindet sich eine große Schleimlache, über die du springen mußt. Drücke dazu kurz den Sprungknopf und lenke dann kurz nach rechts. So landest du auf einem Betonstück, das dich dann genau zu einem Speed Up-Schalter bringen müßte.



3. Erwischt du den Schalter, dann benutze die Speed Up-Pfeile und drücke die L-Taste beim Verlassen des Tunnels, so daß du dir die Böschung zunutze machst, anstatt über sie hinwegzuspringen. Am Ende der Böschung fährst du wieder in die Mitte der Strecke, um nicht gegen die Balken an der Seite zu rasen.



4. Wenn du dieses Loch vor dem Tunnel siehst, darfst du nicht zu früh springen, da du sonst in die Balken über dir fliegst. Der Tunnel verläuft gerade,



gib' also mächtig Gas (Boost), bleibe in der Mitte und achte auf die Löcher und den Schleim. Auch hier kannst du mit ausreichender Geschwindigkeit die Löcher überwinden, ohne zu springen.



5. Bleibe nach dem Tunnel ebenfalls in der Mitte, damit du nicht gegen die Kisten auf beiden Seiten fährst. Springe über das erste Loch und fahre dann nach rechts, um so am nächsten unten am Berg vorbeizukommen. Danach fährst du rechts und dann schnell nach links und so an der letzten Spalte vorbei.



6. Sobald du aus der Kurve mit den Wänden rechts herausfährst, bleibst du rechts, damit du die "Boost Icons" erwischst und nicht in das Loch fällst. Kurz nach den Kisten fährst du in die Mitte und machst dich für den Sprung über das nächste Loch bereit.



8. Bleibe hier links, fahre die Rampe hoch und springe über die Spalte hinweg. Die Stelle zum Landen ist sehr schmal, benutze also die R-Taste, um dich richtig zu positionieren. Dieser Abschnitt ist echt schwer, mach dir also keine Sorgen, wenn du längere Zeit Probleme damit hast.



7. Jetzt geht es durch die Schikane hindurch. Danach fährst du über den Speed Up-Schalter oben auf der Anhöhe. Die Speed Up-Pfeile mußt du diesmal unbedingt erwischen, da



du sonst nicht genug Geschwindigkeit hast, um durch die "Gravitations-Spirale" zu kommen. Falls du aber abstürzt, solltest du sofort versuchen, wieder auf die Strecke zu steuern.



TRACK 4 RADIOACTIVE WASTE

Auf dieser Strecke gibt es einige Stellen, die einen zum Verzweifeln bringen können. Achte auf die Tunnelausfahrt – hier wird es holprig. Außerdem gibt es wieder zahlreiche Löcher und Hindernisse auf der kompletten Strecke.

1. Auf der Kurve mit den Böschungen am Start

sind einige Speed Up-Schalter. Versuche sie zu erwischen und achte darauf, daß du nicht über die roten Barrieren-Schalter rechts fährst. Die Speed Up-Pfeile erscheinen dann auf der flachen Fahrbahn und nicht auf der Böschung – lenke also scharf nach rechts, um die Pfeile auch genau treffen zu können.



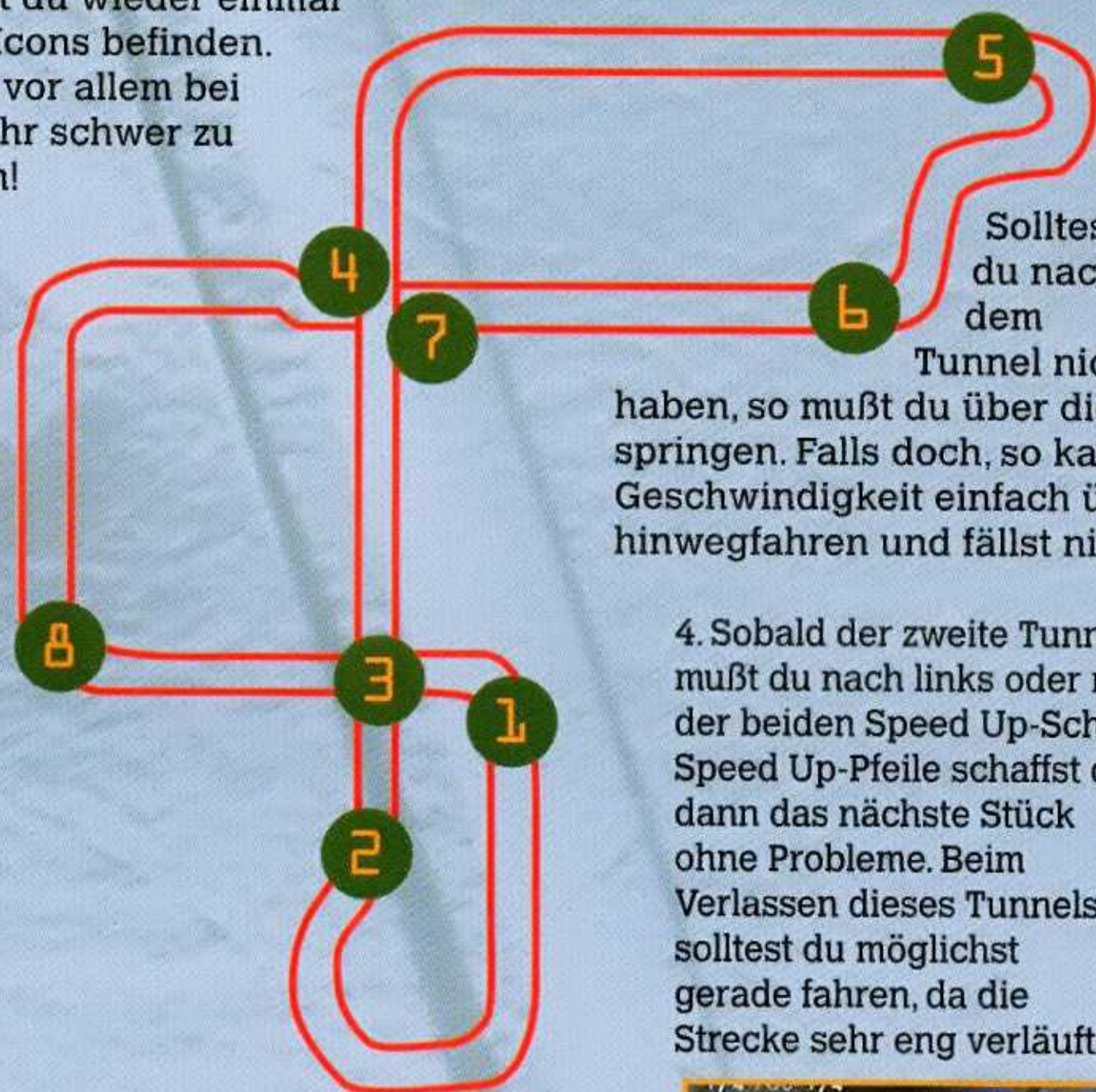
2. Der Tunnel nach den Pfeilen biegt nach rechts

ab. Auch hier mußt du hart nach rechts einlenken und dann kurz vor Ende des Tunnels scharf nach links lenken, weil er wieder eine Kurve macht. Wenn du die L-Taste dann weiter gedrückt hältst, solltest du genau richtig auf das nächste Streckenstück kommen. Auf jeden Fall besser als aus dem Tunnel zu rasen und seitlich abzustürzen.



8. Im letzten Tunnel bleibst du wieder einmal rechts, da sich hier Boost Icons befinden.

Die Löcher im Boden sind vor allem bei hoher Geschwindigkeit sehr schwer zu erkennen – also aufpassen!



3. Solltest du nach dem

Tunnel nicht genug Geschwindigkeit haben, so mußt du über dieses Loch in der Strecke springen. Falls doch, so kannst du aufgrund deiner Geschwindigkeit einfach über die Spalte hinwegfahren und fällst nicht hinein.



7. Bleibe hier rechts, da sich gleich beim Loch eine Säule befindet. Drücke kurz auf die Sprungtaste und dann gleich nach dem Landen wieder, um über das nächste Loch zu kommen. Achte dabei darauf, daß du nicht zu weit über das erste Loch springst, da du so eventuell gleich im zweiten landest.



6. Wenn es dann hier den Berg hinaufgeht, solltest du wieder mittig fahren, da sich auf beiden Seiten Hindernisse befinden. Kurz bevor du in den Tunnel fährst, mußt du über ein Loch springen. Dann fährst du nach rechts an der Säule vorbei und dann hart nach links die schmale Steigung hoch. Wenn du diese Stelle verpaßt, fällst du in ein Loch.



4. Sobald der zweite Tunnel dann nach unten abfällt, mußt du nach links oder rechts lenken, um unten einen der beiden Speed Up-Schalter zu erwischen. Durch die Speed Up-Pfeile schaffst du dann das nächste Stück ohne Probleme. Beim Verlassen dieses Tunnels solltest du möglichst gerade fahren, da die Strecke sehr eng verläuft.



5. Achte nun auf Blöcke und Löcher, die dich um einiges langsamer werden lassen. Du kommst an eine Rechtskurve mit einem Graben in der Mitte und einigen Boost Icons. Falls du diese einsammeln willst, solltest du dich auch gleich für den Sprung über das Loch, das sich gleich nach der Kurve befindet, bereitmachen.



TRACK 5 DOWNTOWN

Dieser Kurs verlangt einem schon einiges ab. Die Hindernisse sind hier meist erst kurz vorher zu sehen und die Speed Up-Pfeile sind an Stellen postiert, an denen man sie manchmal besser nicht einsetzen sollte. Auf geht's!

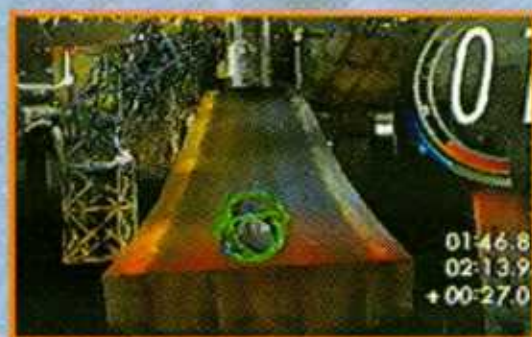
1. Gleich auf der Startgeraden muß du dich durch einige Hindernisse kämpfen. Dann fährst du nach rechts rüber und läßt dich vom abgebrochenen Straßenstück herabfallen. Fahre nun an der Grube in der Mitte der Strecke vorbei und springe über die Spalte hinweg. Diese ist übrigens äußerst schwer zu sehen – also gut aufpassen!



2. Bleibe rechts und donnere durch die Barriere direkt vor dir hindurch. Dadurch erscheint ein Speed Up-Schalter. Wenn du dann von der Kante abspringst, solltest du hart nach links einlenken, damit du nicht zu weit fliegst und von der Strecke stürzt.



3. Wenn du vorhin den Schalter erwischt hast, dann benutze nun die Speed Up-Pfeile. Gleich darauf kommt eine lange schnelle Stelle, an der man gut überholen kann. Achte dabei auf den roten Barrieren-Schalter nach den Speed Up-Pfeilen und auf das ausgebrannte Auto direkt nach den Linkskurve.



9. Fahre diese Rechtskurve weit an und lenke dann hart ein. Hast du vorhin den Speed Up-Schalter benutzt, so kannst du nun die Pfeile verwenden, um den Berg hochzukommen. Versuche dabei aber so mittig wie möglich zu bleiben. Kurz nach der

Bergkuppe ist eine Spalte in der Fahrbahn, die du überspringen mußst, da der nächste Teil der Strecke höher liegt.



8. Oben am nächsten Hang hast du wieder die Wahl zwischen links oder rechts. Auf der rechten Spur gibt es wieder einen Speed Up-Schalter, der die entsprechenden Pfeile erscheinen läßt. Doch auch diese sind nicht unbedingt empfehlenswert. Bei beiden Spuren muß du in jedem Fall von einer Kante abspringen und dann hart nach links einlenken, um nicht in ein Gebäude zu rasen.

4. Nun wird es echt schwer, den richtigen Weg zu finden, da es sehr dunkel auf dem Screen wird. Du solltest bei dieser scharfen Kurve recht früh hart nach rechts einlenken. Der nächste Abschnitt bietet sich wieder gut zum Überholen an.



5. Sobald du durch die Barriere auf der kaputten Straße durch bist, bleibst du links, um nicht zu nahe am Rand der Bahn zu landen. Bleibe nach der Landung weiter links, da sich rechts ein Hindernis befindet, welches dich vor dem nächsten Sprung zu sehr abbremsen würde.



7. Unten am Abhang ist eine Spalte auf dem nächsten Streckenstück. Springe darüber, auch wenn du glaubst, daß du schnell genug bist, um darüber hinwegzufahren. Nun kannst du links oder rechts der Grube fahren. Rechts gibt es einen Speed Up-Schalter, durch den am nächsten Berg ein paar Speed Up-Pfeile erscheinen. Diese können aber durchaus Probleme bringen. Also solltest du sie nur benutzen, wenn du schon ein etwas erfahrenerer Pilot bist.



6. Achte auf deinem Weg den Hang hinauf auf den Kran über dir, der dir den Weg versperren wird. Dieser Berg wird vor allem oben sehr schwer zu fahren sein, da es dich ab und zu nach links zieht. Halte dich also für hartes Rechtslenken bereit, damit du nicht von der Strecke rutschst.



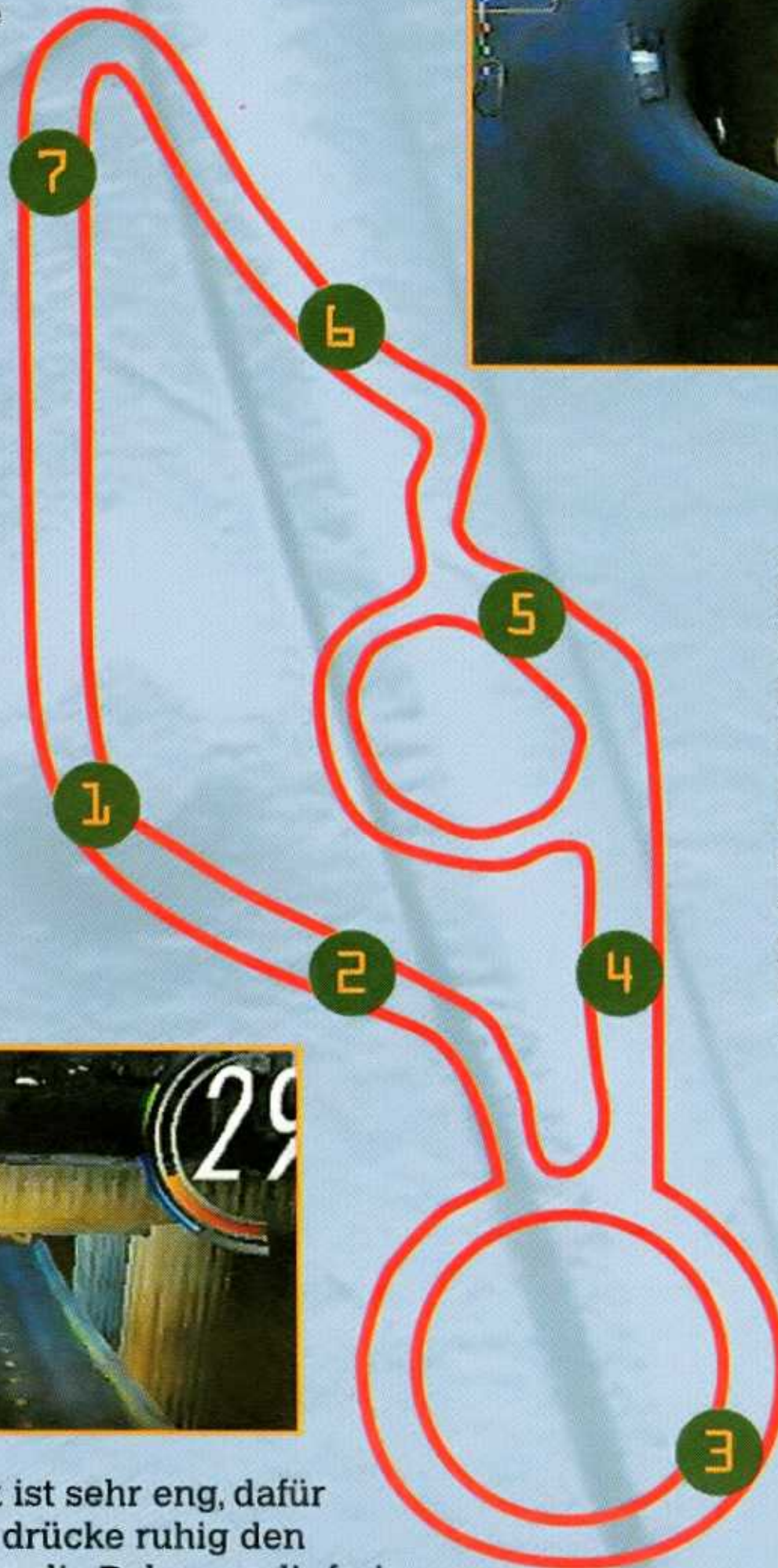
TRACK 6 THE SPIRAL

"The Spiral" ist ein wirklich alter und zerfallener Kurs, der selbst den besten Fahrern noch Probleme bereiten kann. Aufgrund der langen Berge und der geschwungenen Kurven

benötigt man wirklich Nerven aus Stahl, um diesen letzten Kurs vielleicht irgendwann einmal als Sieger beenden zu können.

1. Achte gleich zu Beginn auf das kleine Loch rechts vom Start. Denn auch wenn es nicht gerade groß ist, so ist es in jedem Fall äußerst frustrierend, wenn man gleich am Start in so etwas hineinfällt. Bleibe nun zunächst in der Mitte der Fahrbahn, damit du den Hang erwischst. Jetzt fährst du nach rechts, da die Strecke links weggebrochen ist. Dir bleibt nur eine schmale Fahrbahn übrig!

2. Die nun folgende Stelle ist sehr nervig, solange man sie noch nicht genau kennt. Du mußt hier von links nach rechts fahren, um jedes Stück der Strecke zu erwischen. Dazu mußt du nicht unbedingt springen, hilfreich ist es aber. Am Ende bleibst du auf dem schmalen Stück Weg, bis du dann zu einem Hügel hinabfällst.



3. Die rechte Seite der Strecke ist hier extrem kaputt. Das bedeutet, daß

du auf der linken Seite fahren mußt, um nicht abzustürzen. Hier auch besser nicht hart einlenken, da du leicht übersteuerst und von der Bahn fällst. Springe links über die kleinen Barrieren hinweg, da du, wenn du sie triffst, abgebremst und nach rechts geschleudert wirst.



7. Das letzte Stück ist sehr eng, dafür aber gerade. Also drücke ruhig den Boost-Button, wenn die Bahn vor dir frei ist. Am Ende lenkst du wieder scharf nach links, damit du den Hang in der Mitte richtig erwischst. Auch hier möglichst nicht übersteuern.

6. Auf dem Weg zum nächsten hügeligen Abschnitt siehst du oben einige Lichter brennen. Diesen mußt du ausweichen und an der Bergkuppe abspringen. Bleibe am ersten Stück rechts, fahre dann nach links und wieder nach rechts zurück. Unten sind an jedem Hang Kisten verstreut, denen du unbedingt ausweichen solltest.

4. Nun kommt wieder ein Stück Strecke, bei dem du schnell von links nach rechts hüpfen mußt. Am Ende solltest du aber links bleiben und über die Röhren am Loch rechts und an der Barriere vorbeifahren.



5. Dieser Abschnitt besteht fast nur aus einer langen, stark abfallenden Kurve. Mit den L-Tasten lenkst du an den Säulen auf beiden Seiten der Strecke vorbei. Bremsen aber, falls du merkst, daß du die Kontrolle verlierst. Wenn du am unteren Ende der Fahrbahn abspringst, so mußt du auch hart links einlenken, da die Strecke nach links abknickt.



Jetzt begeben wir uns auf eine phantastische Reise durch die Komplettlösung zu "Shining the Holy Ark". Fürs erste rücken ein paar Aliens an, kämpfst du gegen Skelette und den Sensenmann, und ganz nebenbei geht es auch mal in die Kneipe. Doch das ist erst der Anfang...

DESIRE MINE



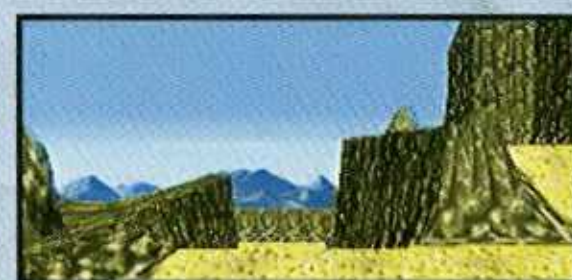
Während die Soldaten außerhalb der "Desire Mine" miteinander reden, erscheinst du mit deiner Gruppe am Horizont. Durch eine schnelle Unterhaltung findest du heraus, daß sich Rodi in der Mine befindet. Es ist also an der Zeit, zu handeln! Gehe in die Mine und übernimm die Führung. Es gibt nur einen Weg zu Rodi, deshalb ist es nicht weiter schwer, ihn zu finden – folge dazu einfach den Wächtern. Sobald du Rodi erreicht hast, mußt du gegen ihn kämpfen, ob du willst oder nicht. Dieser Kampf ist gut zur Übung, da der Ausgang des Gefechtes völlig egal ist.



Ist der Kampf vorüber, so kracht ein Raumschiff in die Mine, und alles über dir und um dich herum bricht zusammen. Die Geschehnisse danach sind ziemlich mystisch angehaucht. Forte wird von einem bösen Geist zum Leben erweckt und du, Rodi und Melody werden von guten Geistern errettet. Dies bedeutet nun, daß ihr alle drei zusammenbleiben müßt, da die Geister das so wollten. Sie verlassen euch dann am Startpunkt der zweiten "Desire Mine"-Karte, und ihr müßt nun bis zum "Desire"-Dorf kommen. Bevor du dies jedoch tust, solltest du jede Ecke und Ritze in der Mine untersuchen. Hier gibt es nämlich jede Menge Items und Geld für dich.



In der Mine gibt es viele eklige Kreaturen jeder Art. Sobald du einem der Käfer, Zombies, Fledermäuse oder Geister gegenüberstehst, mußt du wohl auch gegen ihn kämpfen. In dieser frühen Phase des Spieles ist es wohl am besten, daß du und Melody mit Waffen angreift und Rodi seine Magie einsetzt. Sollte eines deiner Teammitglieder dann schwer angeschlagen sein, so kann Meldoy einen Heilzauber sprechen oder du benutzt ein Heilkraut. Wirst du von mehr als einer Kreatur angegriffen, so solltest du dich jeweils immer um einen Gegner einzeln kümmern. Hast du dann einen Kampf gewonnen, so bekommst ein paar Goldmünzen und einige Erfahrungspunkte.



DESIRE VILLAGE

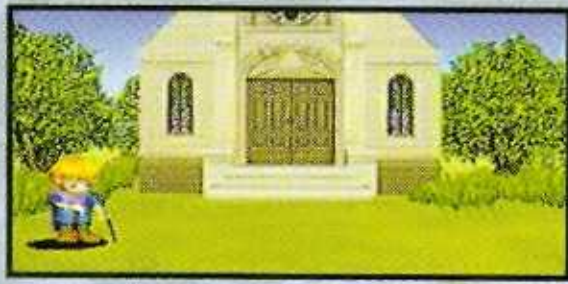


Sobald du im Dorf bist, redest du mit allen herumstehenden Personen. Dann gehst du an die Seite des Gebäudes mit dem grünen Mädchen und untersuchst den Bunker dort. Hier findest du einen "Incubus" (Gespenst), der deinem Team beiträgt und dir später noch sehr nützlich sein wird. Dann begibst du dich zum Waffenshop und stattest dich mit Zubehör aus. Der Bronzestab und das mittelgroße Schwert sind recht sinnvoll. Hast du genug Geld, dann kannst du auch ein wenig Rüstung mitnehmen. Gehe dann in den Pub und rede mit allen inklusive dem Besitzer. Nimm den Weg vom Pub weg, und du kommst zur Kirche. Gehe hinein und rede mit dem Priester, um so das Spiel abzuspeichern. Auf dem Weg nach draußen redest du mit dem Jungen, dem du versprichst, seinen Hund zu finden. Nun zurück zum Pub. Einer der Kerle hier drin will nach "Enrich" reisen und fragt dich, ob du mitkommen willst. Stimme zu und du wirst schon bald



wieder von ihm hören. Rede noch mit den Händlern Lisa und Basso und gehe dann wieder hinaus. Sobald du gehst, rufen sie nach Rodi, und ein Kampf findet statt. Begib dich zum Bürgermeister, der den Streit schlichtet. Wenn die Händler nun wieder in das Pub gehen, so folgst du ihnen und benutzt die Klingel an der Bar. Eine Frau erscheint und fragt dich, ob du ein Zimmer haben willst. Sage ja und gib ihr das nötige Geld. Mitten in der Nacht erscheint dein Freund

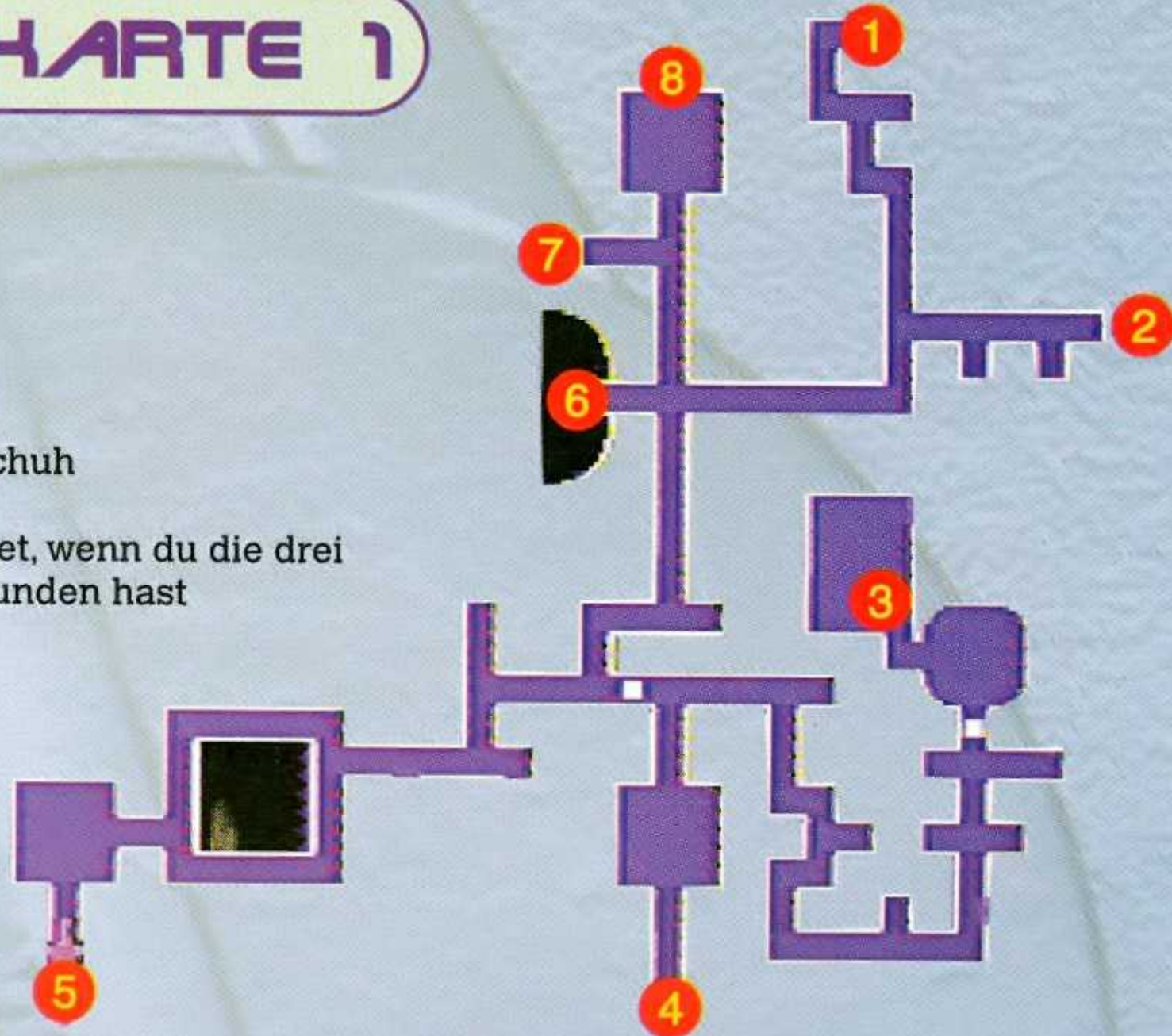




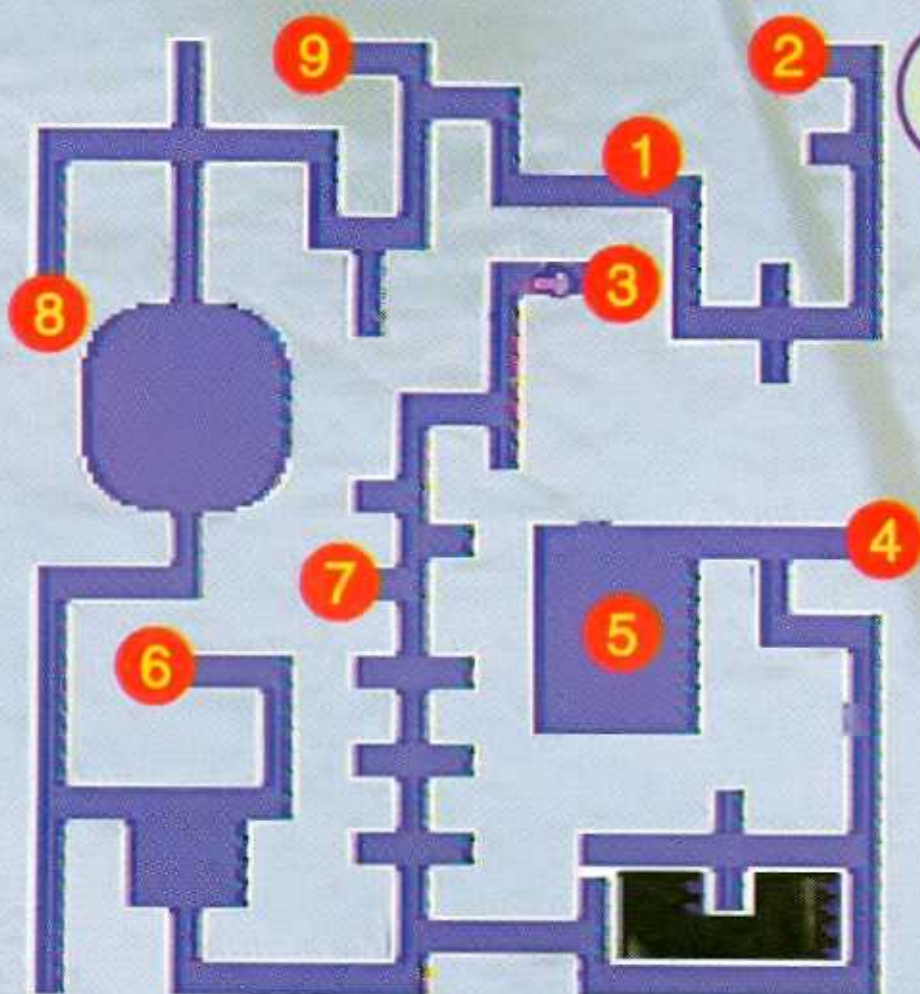
aus dem Pub und will mit dir die Pläne für die Reise nach "Enrich" durchsprechen. Sage zu allem, was er sagt, ja. Begib dich, nachdem du morgens aufgewacht bist, zum "Forest of Confusion".

DESIRE MINE KARTE 1

- 1. Ausgang zu "Desire Mine"-Karte 2
- 2. Goldmünzen
- 3. Kampf mit Rodi
- 4. Minenausgang 1
- 5. Minenausgang 2
- 6. Check-Abschnitt für den Lederhandschuh
- 7. Heilkraut
- 8. Verschlüsselter Weg, der sich erst öffnet, wenn du die drei heiligen Artefakte später im Spiel gefunden hast



DESIRE MINE KARTE 2



- 1. Ausgang zu "Desire Mine"-Karte 1
- 2. Goldmünzen
- 3. Eisenreif
- 4. Ausgang zu "Desire Mine"-Karte 1
- 5. Starpunkt nach dem Treffen mit den Geistern
- 6. Goldmünzen
- 7. Heilkraut
- 8. Goldmünzen
- 9. Heilkraut

FOREST OF CONFUSION

Gegner hier sind knallhart. Neben den böartigen Bäumen und den lebenden Skeletten triffst du auch auf spuckende Pilze und einige Kreaturen, die du schon einmal angetroffen hast. Die Aufgabe im "Forest of Confusion" ist es, sich den Weg durch den Friedhof zu bahnen. Doch auf diesem Weg gibt es viele Objekte zum Einsammeln,

Wenn du dich in diesen Wald begibst, so sollte dein Team voll und ganz fit und deine Waffen verlässlich einsetzbar sein, denn die weswegen du die komplette Karte absuchen solltest.



Im Wald mußst du deine Kampffähigkeiten kräftig ausbauen. Vor allem wenn du den



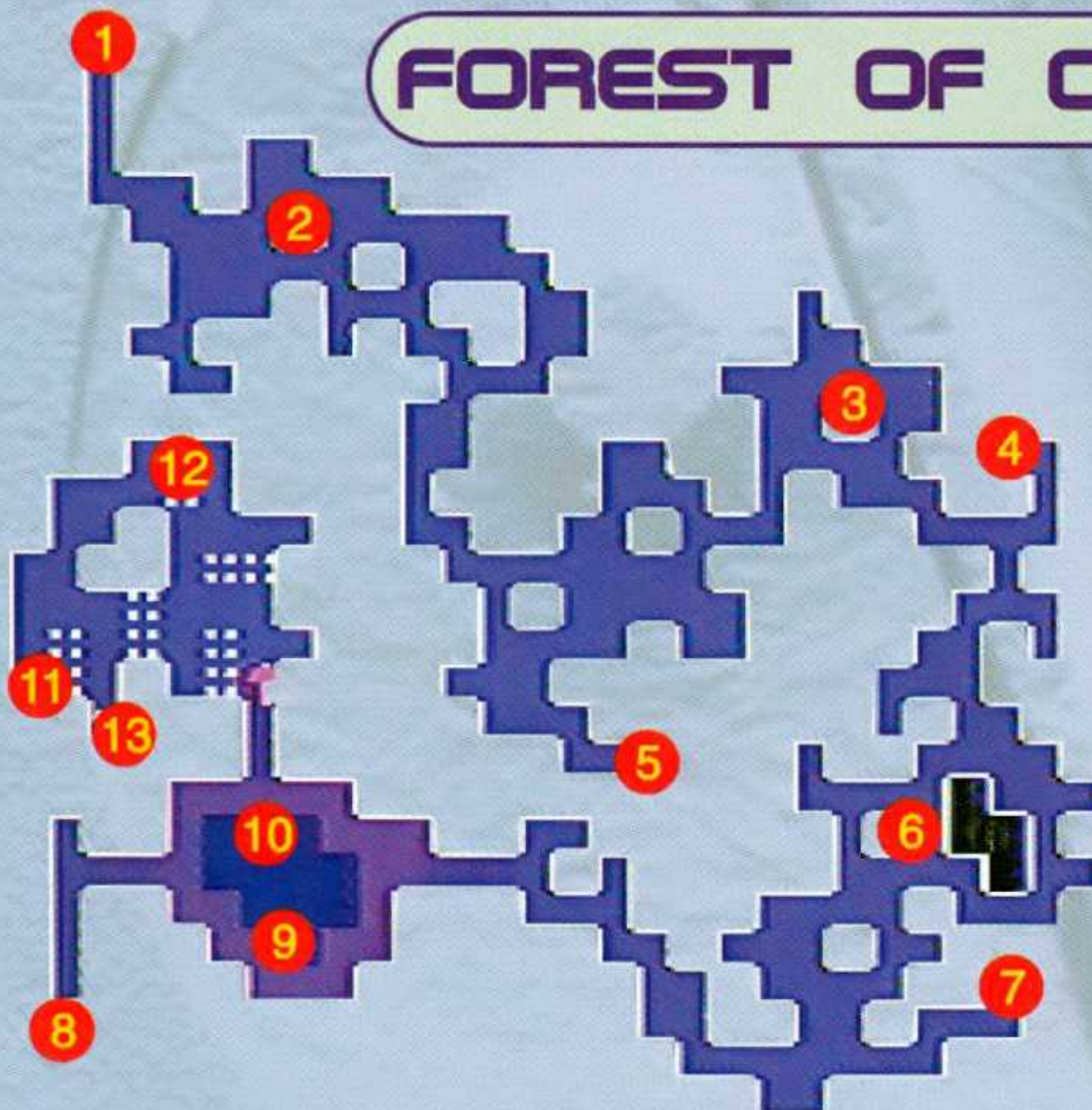


Geist auf dem Friedhof besiegen willst. Achte am besten ständig auf deine Trefferpunkte. Sollten die Trefferpunkte eines Teammitgliedes niedrig sein, benutze einfach schnell ein

Heilkraut. Hast du keines, so kannst du wieder Melodys Heilkräfte einsetzen. Die Kämpfe werden in einzelnen Zügen vollzogen. Du mußt dir also die beste Reihenfolge für die unterschiedlichen Aktionen überlegen. Ist Rodi z. B. recht schwach und steht er in zweiter Reihe, so sollte er auf Verteidigung gehen. Wenn er überlebt, so kann Melody, die in dritter Reihe steht, ihn wieder heilen.

Wenn du den Teich erreichst, so wirst du den Hund des kleinen Jungen finden. Nimm ihn mit und gehe in Richtung Friedhof weiter. Greifst du dann dort den Geist an, so sollten deine Kampfesgenossen möglichst die volle Energie haben, damit du diesmal keine Heilkräuter einsetzen muß. Ab jetzt kann Melody auch ihre Magie-Attacke einsetzen. Jedoch ist es besser, wenn sie ihre Magiepunkte für das Heilen der anderen aufhebt. Sobald du den Geist besiegt hast, erscheint Doyle, Rodis rechte Hand, und öffnet euch die Gruft. So öffnet sich der Weg zur Höhle im Wald. Doch vorher gehst du noch ins Dorf zurück. Solltest du wenig Energie haben, so kannst du mit einem "Angel Wing" zum Eingang des Waldes und dann zum Dorf gelangen, so daß du gegen niemanden mehr kämpfen muß. Gehe zur Kirche und gib dem Jungen den Hund. In der Kirche speicherst du dein Spiel wieder ab. Danach gehst du in den Pub, wo du ein wenig schläfst und so deine Energie wieder aufbaust. Frühmorgens gehst du in den Waffenshop, in dem du jede überflüssige Waffe oder Rüstung verkaufst. Dann weiter zum Zubehörladen, wo du dir Heilkräuter und "Angel Wings" zulegst, sofern du welche brauchst. Bist du im "Desire Village" mit allem fertig, dann gehst du zurück zur Gruft im "Forest of Confusion".

FOREST OF CONFUSION KARTE



1. Startpunkt
2. Heilkraut
3. Holzstab
4. Fee
5. Bronze-Schale
6. Energie
7. Angel Wing
8. Glückskeks
9. Entlaufener Hund
10. Fee - im Wasser
11. Mittlerer Schild
12. Angel Wing
13. Wächter des Friedhofs - Rodis Freund Doyle erscheint, nachdem du ihn besiegt hast.

FOREST CAVE

Diese Höhle besteht aus einem unterirdischen Labyrinth mit vielen Tunnels und Gefahren hinter jeder Ecke. Nun triffst du auch auf ein paar noch unangenehmere Zeitgenossen als bisher. Unter anderem steinwerfende Unholde und große Monster. Deine Kampftechnik sollte sich nun möglichst auf einem hohen Standard befinden, wenn nicht, dann viel Glück!

Auf dem Weg durch die Gänge kommst du immer wieder in Sackgassen und läufst in Überraschungsangriffe. Deswegen ist es äußerst wichtig, die Feen mitzunehmen. Achte darauf, daß du beim Angriff genau die richtige Fee benutzt, bevor es zu spät ist. In der Höhle mußt du eigentlich nur durchkommen und alles Herumliegende einsammeln. In der Sackgasse bei Karte 3 solltest du aber "Mithril"-Metall mitnehmen. Die Löcher in den Wänden



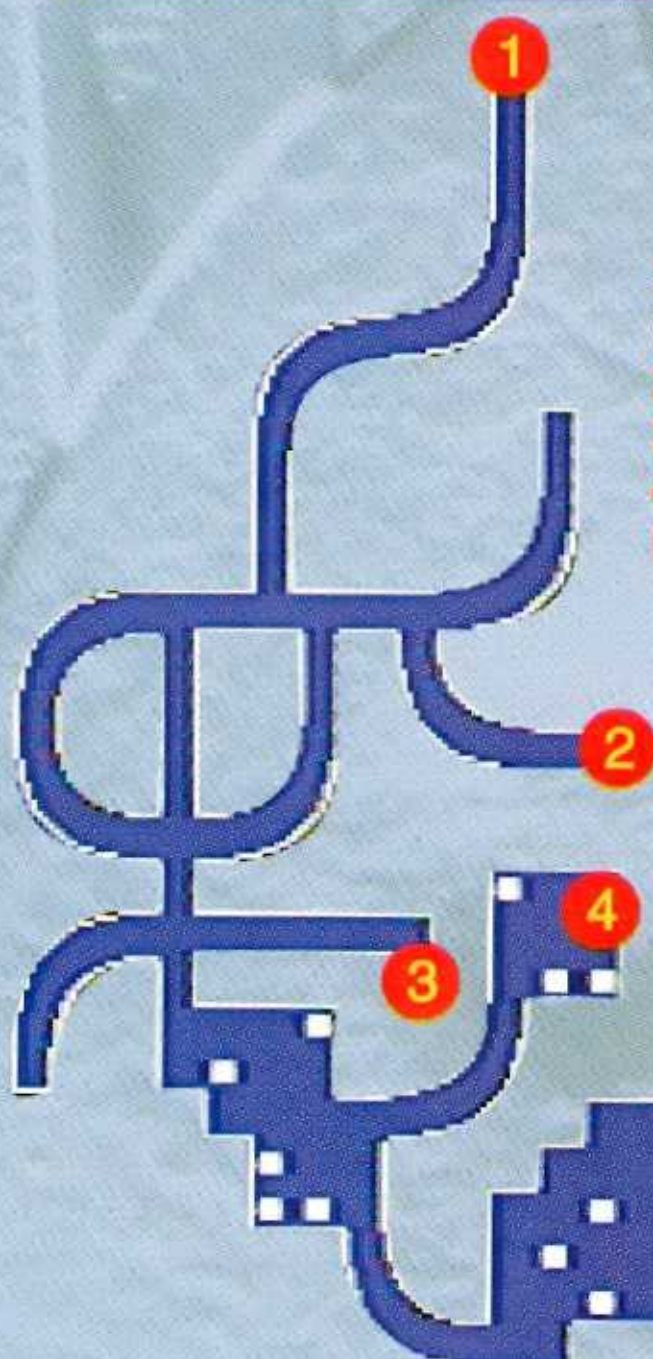
der Höhle brauchst du nicht weiter zu untersuchen, da du hier außer der Fee, die wir auf Karte 2 markiert haben, nichts finden wirst.



Auf der Karte kannst du sehen, daß wir die Positionen der Kobra-Töpfe markiert haben. Doch das ist nicht dazu gedacht, daß du hingehst und sie untersuchst. Nein, du sollst dich eher davon fernhalten. Wenn du einen dieser Töpfe untersuchst, so kommt eine Kobra heraus und du mußt ohne Chance auf Rückzug gegen sie kämpfen. Sollte ein Teammitglied von der Kobra gebissen werden, so mußt du das Kraut als Gegengift verwenden. Am Ende der Höhlen befindest du dich in einem neuen Abschnitt der Karte, von dem aus du "Enrich" erreichen kannst.

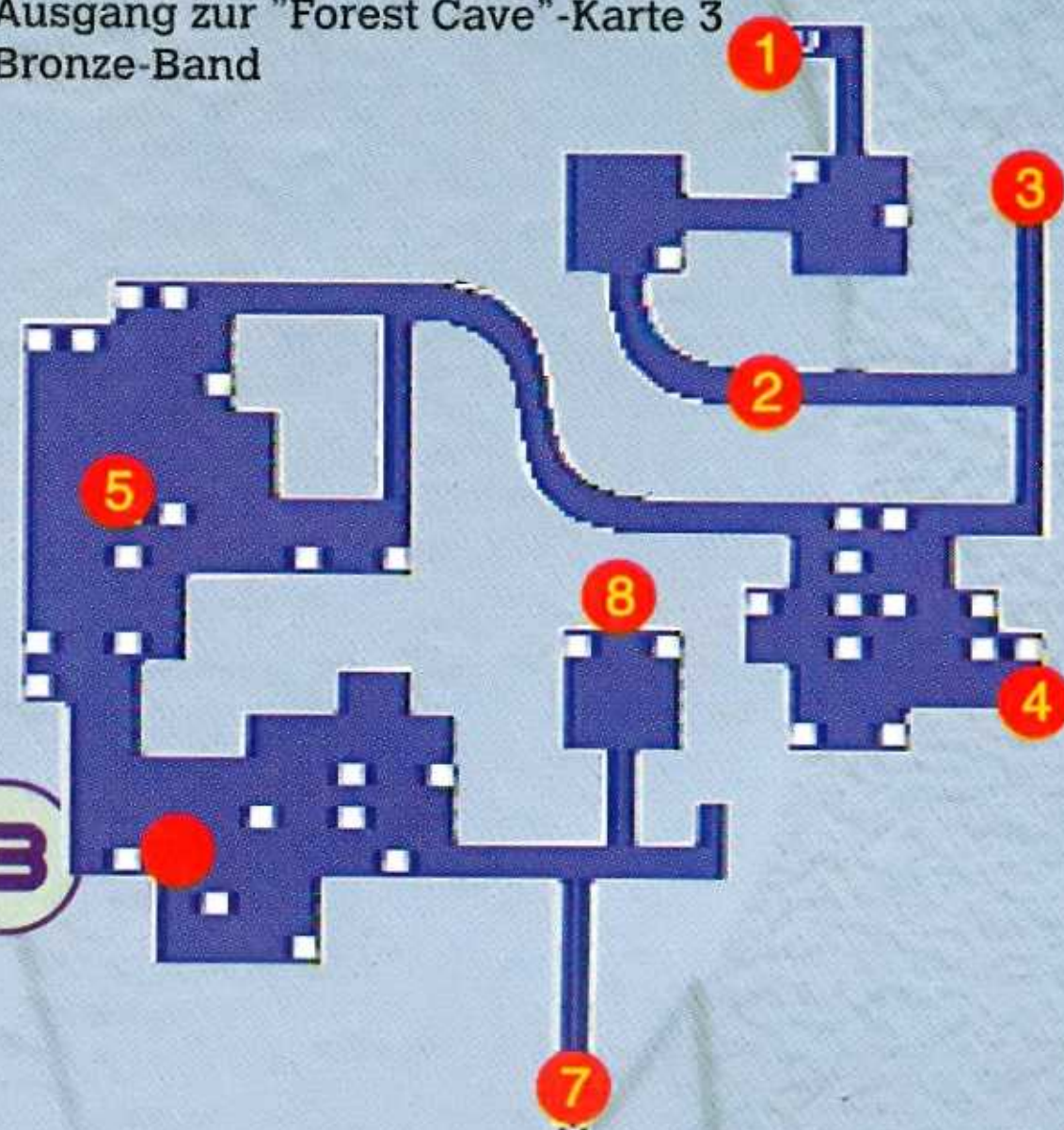


FOREST CAVE KARTE 1



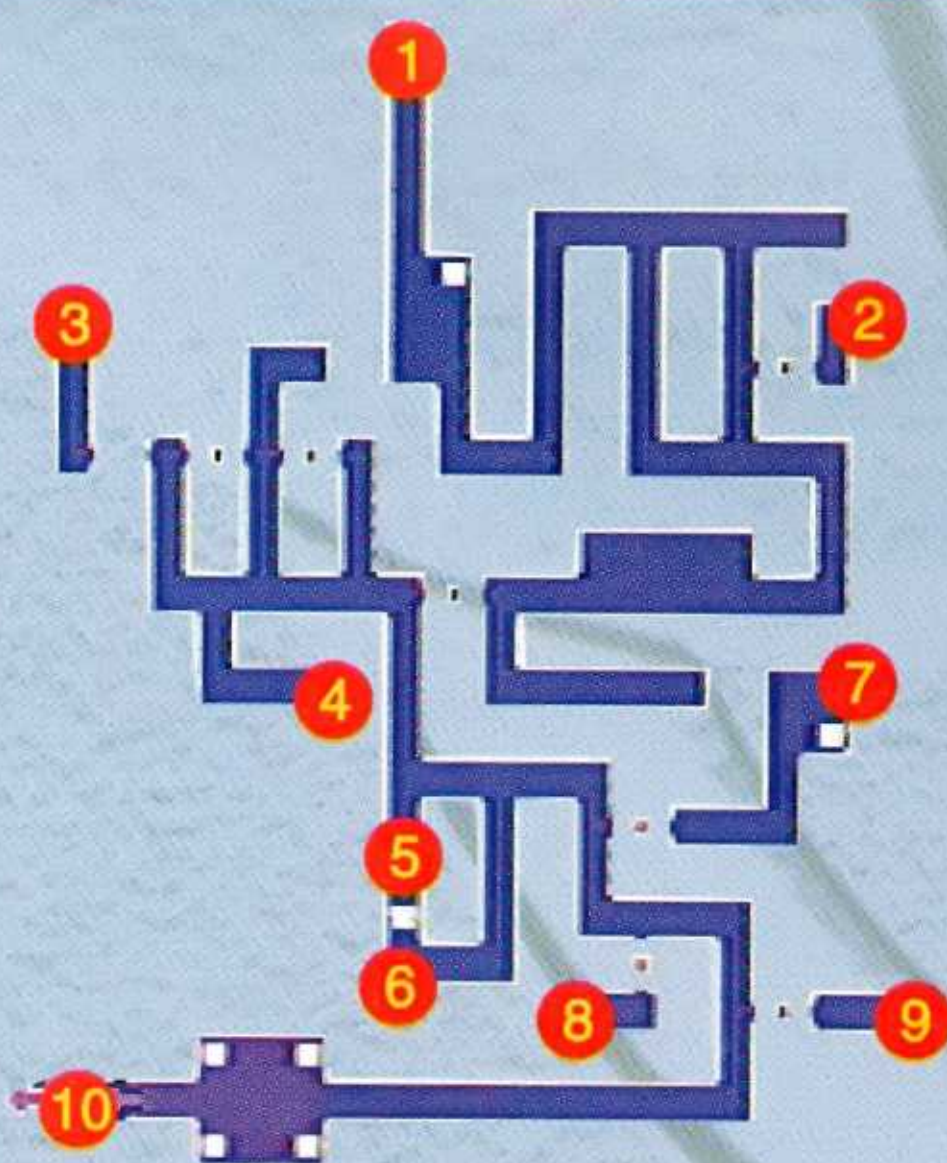
1. Ausgang zum "Forest of Confusion"
2. Fee
3. Bronze-Stab
4. Gegengift
5. Ausgang zur "Forest Cave"-Karte 2

FOREST CAVE KARTE 2



1. Ausgang zur "Forest Cave"-Karte 1
2. Fee - im Loch
3. Wollrobe
4. Fee
5. Heilkraut
6. Magischer Saft
7. Ausgang zur "Forest Cave"-Karte 3
8. Bronze-Band

FOREST CAVE KARTE 3



1. Ausgang zur "Forest Cave"-Karte 1
2. Gegengift
3. "Mithril"-Metall
4. Kobra im Topf - Vorsicht
5. Cobra im Topf - Vorsicht
6. Angel Wing
7. Schuppen-Anzug
8. Kobra im Topf - Vorsicht
9. Fee
10. Ausgang zur Hauptkarte - Enrich

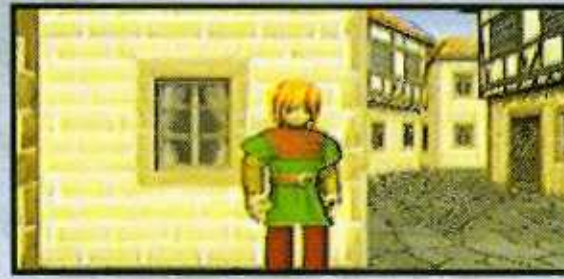


ENRICH

Wenn du dann in "Enrich" ankommst, gehst du zur Herberge (Inn) und ruhst dich eine Nacht aus, um deine Wunden auszukurieren.

Nach dem Aufwachen gehst du in die Geschäfte und stattest dich mit etwas besseren Waffen und mehr Heilkräutern aus.

Danach gehst du noch schnell in die Kirche, speicherst dort ab und begibst dich dann in Richtung "Enrich Castle".



ENRICH CASTLE

Im Schloß bekommst du erst einmal eine Audienz mit dem König. Doch ab hier läuft leider alles falsch. Forte, dein Freund aus der Mine, steht an der Seite des Königs, und beide werden von bösen Geistern gesteuert. Als du dann versuchst, diese bösen Geister zu bekämpfen, taucht die Hexe auf und schickt

dich in die Dungeons. Keine Angst, du bist nur kurze Zeit eingesperrt, da schon bald Doyle erscheint und dich befreit, indem er die Zellentüre öffnet. Sobald du draußen bist, hältst du nach dem Brunnen Ausschau – dieser führt dich nämlich zurück zum Schloß. Doch

bevor du in den Brunnen steigst, gehst du noch in die offene Zelle, die sich in dessen Nähe befindet – hier findest du das Elfen-Pulver.



DUNGEON BRUNNEN

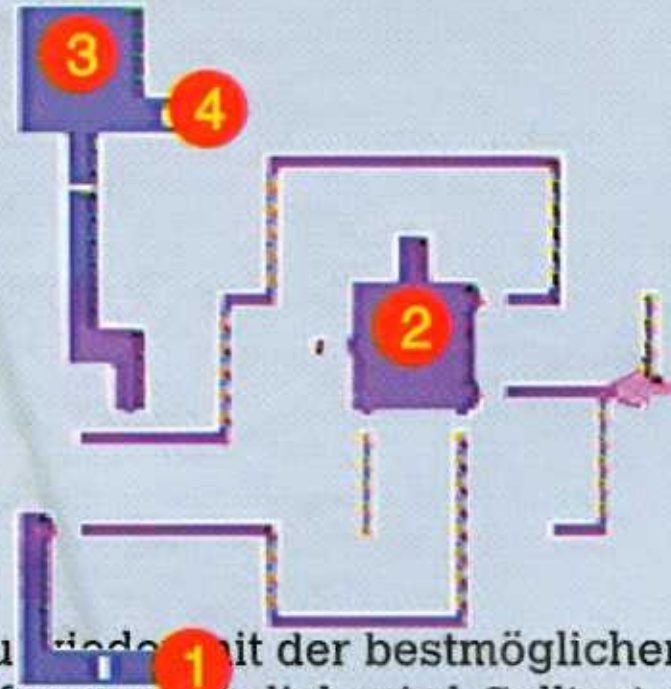
Im Eingang zum Brunnen findest du einen Kristall-Schlüssel. Folge dem Gang durch den Abschnitt, in dem sich Sabato befindet, und benutze den Kristall-

Schlüssel bei der Türe, die dir den Weg versperrt. Rede drinnen mit Sabato. Er erzählt dir von seinen Problemen und du versprichst, ihm zu helfen.



DUNGEON WELT KARTE

- 1. Route zur Fee
- 2. Kristall-Schlüssel
- 3. Sabato
- 4. Ausgang zum Enrich-Dungeon



ENRICH DUNGEON

Auch hier solltest du wieder mit der bestmöglichen Ausrüstung anreisen, da es äußerst gefährlich wird. Solltest du nicht genug Ausstattung haben, so gehst du durch den Stadtbrunnen im Südwesten der Karte nach Enrich zurück. In der Stadt redest du am besten nochmals mit den Einwohnern,

da diese eventuell neue Informationen für dich haben. Außerdem kaufst du dir noch neue Heilkräuter.



Bist du dann für deine nächste Aufgabe bereit, so gehst du in

den Dungeon zurück. Deine Aufgabe ist es, alle drei Objekte zu finden und diese in die richtigen Stellen im Dungeon verteilt einzusetzen. Diese drei Objekte muß man in folgender Reihenfolge einsammeln und plazieren:

- | | |
|----------|----------|
| Schlange | Triangel |
| Ziege | Quadrat |
| Adler | Fünfeck |

Du kannst das nächste Symbol erst dann erreichen, wenn du das vorhergehende Objekt richtig plaziert hast. Hast du ein Objekt plaziert, so verändert sich die Karte ein wenig, und du kannst nun einige neue Stellen erreichen. Nachdem du einen Teil dieses Puzzles abgeschlossen hast, solltest du zu Sabato zurückkehren und



dort abspeichern, bevor du dich an den Rest machst. Solltest du zudem wenig Energie haben und auch keine Kräuter mehr besitzen, so kannst du dich bei Sabato ebenfalls ausruhen und deine Energie- und Magiepunkte wieder aufladen. Falls du auf deinem Weg zu Sabato auf ein Monster triffst, so versuche dich zurückzuziehen, anstatt mit ihm zu kämpfen.

Wählst du gleich, wenn du das Monster siehst, den Rückzug an, so hast du, sofern dies nicht funktioniert, noch eine zweite Chance, dich zurückzuziehen. Bei den Krabben sollte man sich in jedem Falle zurückziehen, da diese äußerst stark sind. Triffst du zum Beispiel auf eine Truppe von wilden Schlägern, die sich auch noch ständig vermehren, so solltest erst angreifen, wenn du dich wirklich stark genug für so etwas fühlst. Und wenn du gar auf Gegner triffst, die so stark wie du sind, dann solltest du möglichst genau wissen, wie du deine Feen einsetzt. Im nächsten Punkt zeigen wir dir, wie das geht!

ENRICH DUNGEON KARTE

- | | |
|--|------------------------------|
| 1. Schlangen-Objekt | 9. Kobra - Vorsicht |
| 2. Triangel (hier das Schlangen-Objekt benutzen) | 10. Kobra - Vorsicht |
| 3. Ziegen-Objekt | 11. Ausgang zum Stadtbrunnen |
| 4. Quadrat (hier Ziegen-Objekt benutzen) | 12. Trank |
| 5. Adler-Objekt | 13. Kraftgetränk |
| 6. Fünfeck (hier Adler-Objekt benutzen) | 14. Eisen-Band |
| 7. Kobra - Vorsicht | 15. Gegengift |
| 8. Dolch | 16. Fee |
| | 17. Kobra - Vorsicht |
| | 18. Fee |



FEEN

Die Feen, die du bisher gefunden hast, werden in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Jede Fee kann verschiedene Kreaturen angreifen, je nachdem, von wo aus sie angreifen. Auch wenn man von jeder Sorte eine Fee haben darf, so ist es meist besser, mehrere der gleichen Art zu sammeln, da so ihre Angriffe weitaus stärker sind. In der folgenden Aufstellung zeigen wir euch, wie die einzelnen Feen-Wesen angreifen.

- | | |
|-------------|--------------------|
| Feen | Frontal-Angriff |
| Elfen | Angriff von oben |
| Sucubus | Angriff von links |
| Incubus | Angriff von rechts |
| Leprechauns | Angriff von unten |



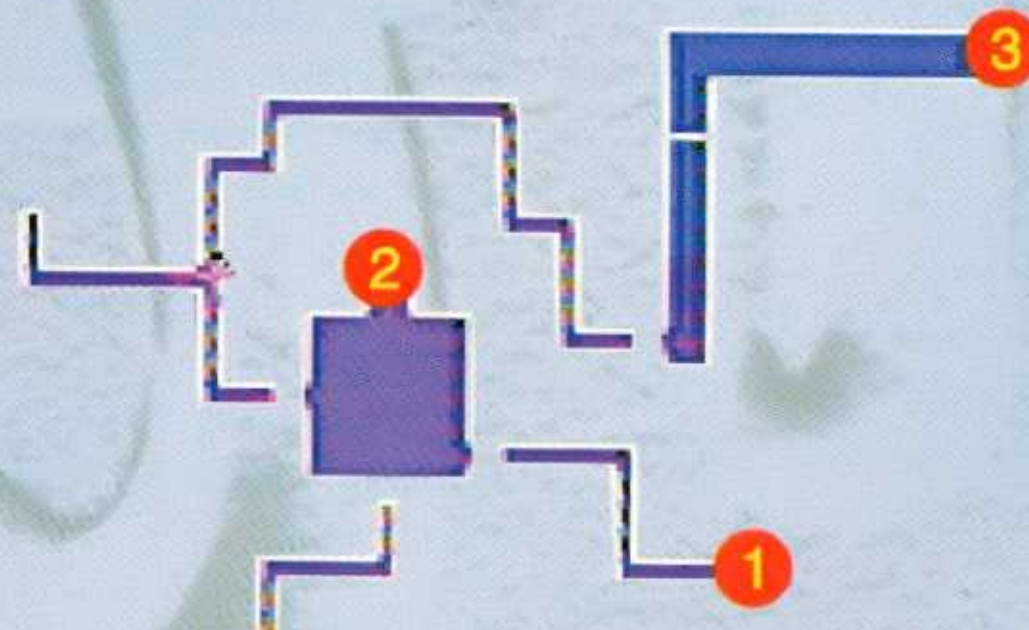
Achte darauf, daß du möglichst schnell das richtige Wesen auswählst, da du keine weitere Chance bekommen wirst. Auch deine Feen-Wesen erhalten Erfahrungspunkte. Je klüger du sie also auf die richtige Art und Weise einsetzt, desto besser.

STADTBRUNNEN

Benutze den Stadt-Brunnen, um aus dem Dungeon und zurück nach Enrich zu kommen. Dort kannst du dich dann neu mit Waffen und Kräutern ausstatten.

STADTBRUNNEN KARTE

1. Fee
2. Ausgang zur Stadt
3. Ausgang zum Dungeon



TIPS & TRICKS - J-L

Auf dem Programm stehen nun wieder einmal die neuesten Codes und Cheats! Viel Spaß damit!



JOHN MADDEN '92/'93/'94

ON-SIDE-KICK

Wenn du dir nach dem Kick Off den Ball wieder schnappen willst, dann drückst du einfach immer wieder den Kick-Button, während der Kicker seinen Lauf startet. So sollte die Verteidigung den Ball erhalten können.

FIELD GOAL BLOCKEN

Wähle einen "Punt Block" aus und laufe mit dem rechten Linebacker diagonal auf den Kicker zu.

JOHN MADDEN '93

PASSWÖRTER

Viertelfinale	0465100
Halbfinale	0075121
Superbowl	0475352

JOHN MADDEN '93

ZEIT LÄUFT WEITER

Wenn die Beschreibung deines ausgewählten Spieles kommt, dann hältst du das Steuerkreuz nach oben gedrückt. So läuft die Zeit weiter ab, und du kannst, falls du in Führung liegst, leicht gewinnen.

JUNGLE STRIKE

LEVEL-CODES

Level 2	RXW6YKRVMCZ
Level 3	9WP39NSHJKW
Level 4	XNL4FD397SW
Level 5	V4MCD39VSPH
Level 6	WMK3W746JK7
Level 7	TGZX4CFDYRP
Level 8	7L5PCF3BRWC
Level 9	N4HCFK9XVNK

JURASSIC PARK

LEVEL PASSWÖRTER

GRANT

Power Station	240P0021
River	4A3PG0A4
Pump House	621C002N
Canyon	81VVMF20
Volcano	A69KJG6U
Centre	CVVVVT4

RAPTOR

Power Station	I21G0027
Pump House	K21G0029
Canyon	M21G002B
Centre	O21G002D

K

KLAX

EXTRA-SPIEL

Drücke während des Titelschirmes das Steuerkreuz nach links oben, A, B, C und Start gleichzeitig, um zu einem Bonusspiel zu kommen.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

ALLE TÜREN ÖFFNEN

Drehe einfach den Namen der Spieledesigner um (WILLIAMS zu SMAILLIW) und gib dies als Paßwort ein. Nun kannst du alle Türen in allen Levels frei betreten. Jedoch mußst du die Puzzles weiterhin alle lösen.

KING OF THE MONSTERS 2

Wenn das Takara-Logo erscheint, dann drückst du oben, rechts, unten, links, oben, links, unten, rechts auf dem ersten Controller. Danach kannst du den sogenannten "Watch Modus" anwählen, in dem sich die Computerkämpfer miteinander schlagen.

Auf dem zweiten Controller kannst du während des Sega-Logos oben, unten, oben, unten, links, rechts, links, rechts drücken und so den "Debug-Modus" aktivieren.

KING SALMON

Für den Weltrekord mit 112 Pfund gibst du VDLDNJKCKN ein.

KLAX

Drücke oben-links, A, B, C und Start, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

L

LAKERS VS CELTICS

PASSWORT KNACKER

Mit dem Paßwort 3L2GJS spielst du das Spiel Lakers gegen Philadelphia 76ers und mußt nur noch ein Spiel gewinnen, um auch die Finals siegreich zu beenden.

LANDSTALKER

SUMPF-SCHREIN

Gehe zu Gumi zurück, finde die "Idol"-Statue auf dem Tisch im Haus und bringe diese zum Schrein. So läßt sich die Steintüre öffnen.

FLAMMENSCHWERT

Gehe von Gumi zu Ryuma. Folge dem Weg, bis er nach Norden abknickt. Nimm diesen Weg und folge ihm bis zu einem Landhaus. Gehe hinein, rede mit dem Ritter und er gibt dir das Flammenschwert.

CASINO

Es befindet sich im Brunnen beim Schloß. Gehe zuerst zu Arthur und rede mit ihm; er gibt dir dann das Ticket für das Casino.

MERCATOR GRUFT

RÄTSEL 1

Zerstöre die weiße, die rote und dann die gelbe Blase.

RÄTSEL 2

Benutze nicht dein Schwert. Nimm den Brocken auf und wirf ihn solange, bis das Monster erledigt ist.

RÄTSEL 3

Zerstöre das dunkelfarbige Skelett.

RÄTSEL 4

Klettere nach oben, drehe dich nach links und laufe dann nach vorne durch die unsichtbare Türe.

LAST BATTLE

Warte, bis "Legend of the Final Hero" erscheint, und drücke und halte dann A, B und C und drücke dann Start. Mit dem Steuerkreuz kannst du nach oben oder unten das gewünschte Kapitel einstellen und mit Start dort anfangen. Du kannst aber nur ein Kapitel bis maximal zu dem höchsten Kapitel, das du schon gespielt hast, auswählen.

LAWNMOWER MAN

CHEAT-MODE

Halte bei irgendeinem Plattform-Level das Spiel an, drücke oben, rechts, A, B, A, unten, links, A, unten. Nun die Pause wieder raus und gleich wieder anhalten. Drücke B für den nächsten Level oder C für das Menü.

LHX - ATTACK CHOPPER

PASSCODE FÜR DIE LETZTE MISSION

Freedom Train - CSIEAZE

LIGHTNING FORCE

Wenn du während des Sega-Logos, der Titelanimation oder beim Demospiel einen Knopf + Start drückst, so erscheint ein Konfigurations-Bildschirm. Hier kannst du die Steuerung, die Anzahl der Schiffe, den Schwierigkeitsgrad oder den Sound einstellen.

Wenn du im Konfigurations-Menü deine Schiffsanzahl auf 0 stellst, so bekommst du 99 Stück.

Wenn du das Spiel durchgespielt hast, dann kannst du beim Musiktest im Menü einige neue Sachen anwählen.

Durch Eingeben der Initialen in die Highscore-Tabelle kannst du die Sterne mit deinem Joypad steuern.

Halte das Spiel an und gib folgendes ein: oben, rechts, A, unten, rechts, A, C, links, oben und B. Nun drückst du oben für alle Waffen. Wähle mit C eine Waffe aus und schalte sie mit unten weg. Man kann sich diese Sequenz einigermaßen merken, da die letzten vier Aktionen das Wort CLUB ergeben (C, Links, Up, B) - der Rest ist einfacher zu merken.

MEGA FUN!

Und Du hast ein

leichtes Spiel!



In Ausgabe 10/97: 10-seitiges Special über die wichtigsten Spieleneuerscheinungen!

Auf 100 Seiten der totale Videospiele-Spaß!

16 Seiten Tips und Tricks zu aktuellen Spielen!

Brandaktuelle Previews und Spieletests!

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

In Ausgabe 10/97: Wir haben für Euch die neuesten Infos und Bilder zu **Zelda 64** aufgespürt und berichten außerdem über

Capcoms Gruselspiel **Resident Evil Director's Cut**. Im Testteil: Psygnosis Rennspiel-Simulation **Formel 1 '97**, Lylat Wars (N64) und **Final Fantasy VII** (PS). **10-seitiges Special** über die wichtigsten Spieleneuerscheinungen. Heißeherst und endlich da: Wir konnten schon einen Blick in die Vorabversionen von **Tomb**

Raider II, **Fighting Force** uva. werfen. Außerdem: Brandaktuelle **Szene-News** sowie der Kleinanzeigenteil. **Der Preis? 100 Seiten Infos für konkurrenzlose DM 5,90.**



Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

BUST-A-MOVE 3

In der Entwicklungsgeschichte der japanischen Software-Firma Taito blickt man bereits auf zahllose erfolgreiche Geschicklichkeits- und Denkspiele zurück. Nach Top-Hits wie Arkanoid, Bubble Bobble & Co. entsteht derzeit ein weiterer vielversprechender Titel.



Wenn du mit einer Kugel einen der strahlend blauen Sondersteine triffst, verschwinden alle gleichfarbigen Elemente vom Screen.

Ofmals sind es gerade die einfachsten Spiele, die für dauerhaften Spielspaß sorgen, das hat uns nicht nur das inzwischen wohl meistverkaufte Spiel Tetris gelehrt. Auch Bust-A-Move 3 erscheint zunächst wie einer von unzähligen Clonen bekannter Steinereien. Kugeln, die sich auflösen, wenn

mehrere gleicher Farbe aufeinandertreffen, das gab es sicherlich schon zur Genüge. Neu, beziehungsweise eine Verfeinerung der Ende '96 erschienenen gleichnamigen Version hingegen ist, daß man die verschiedenartig gestalteten Farb- reihen von un-

ten her mit einer Blasenkanone beschießen kann. Für ein erfolgreiches Abräumen der farbigen Gebilde ist nun nicht mehr nur einfaches Verschieben, zum Beispiel

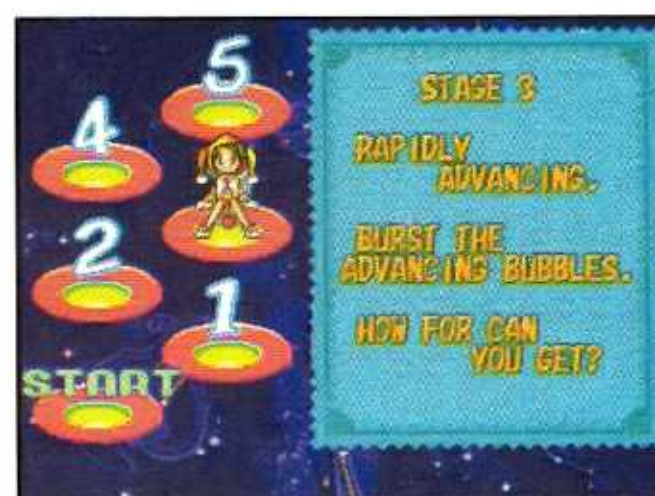
von herabfallenden Teilchen in die richtige seitliche Position, wichtig, sondern hier muß man nun seine Kanone in den richtigen Abschlußwinkel bringen. Unter ständigem Zeitdruck ist es nicht gerade leicht, die ständig nachrückenden Kugeln stets exakt zu treffen. Je geringer der Abstand ist, desto schräger muß man seine Geschosse abfeuern, und häufig hilft nur ein geschicktes Einbeziehen der seitlich reflektierenden Bandengrenzungen, um schwierige Positionen zu treffen.



Wenn die unterste Steinreihe auf die Höhe deiner Abschlußvorrichtung herabkommt, hast du das Spiel verloren.



Der 2-Spieler-Modus unterscheidet sich in puncto Spielgefühl nur wenig vom Match gegen den Computer.



Einheitliche Spielstrategie

Es macht kaum einen Unterschied, ob man nun im Arcade-Mode gegen den Com-

In „Challenge“ mußt du dich 5 x 5 thematisch unterschiedlichen Herausforderungen stellen.



Wer den Vorgänger besitzt, wird das Spielprinzip auf Anhieb kapieren und die ersten Levels schnell meistern.



Wie bei Knobelspielen üblich, darf man an die Grafik keine allzu hohen Erwartungen stellen.

puter oder einen zweiten Mitspieler antritt, in der Challenge-Version fünf thematisch leicht unterschiedliche Herausforderungen annimmt oder eine von den zahllosen Aufstellungen der „Collection“ ausprobiert. Stets lösen sich paarweise Gruppierungen auf, sobald man sie mit einer weiteren gleichfarbigen Kugel trifft, wobei zapfenartig herabhängende Gebilde aus anderen Elementen regelrecht abgeschossen werden können, wenn man die verbindenden Steine entsprechend beseitigt. Erleichtert oder erschwert wird

» Trotz des fesselnden Gameplays hätte man sich durchaus noch einige abwechslungsreiche Zusatz-Features einfallen lassen können. «

annehmen, oder eben einfach nur behindernd im Wege stehen.

Noch nicht ausgereift!

Zweifellos vermag das Spielprinzip von Bust-A-Move 3 auf Anhieb zu fesseln und dank der zahllosen Levels auch dauerhaft zu motivieren. Von Taito sollte man aber auch erwarten können, daß sie mit zusätzlichen auflockernden Features nicht so geizen würden, wie sie es getan haben. Warum ist der Ideenreichtum der Arkanoid-Macher verschwunden? Weshalb findet

das Ganze durch verschiedene spezielle Symbolsteine, die entweder bewirken, daß sich alle Kugeln einer Farbe zugleich auflösen, die bei der Zerstörung von Nachbarkugeln deren Farbe

man in dem neuen Titel keinerlei herabfallende Teilchen und keine Superschüsse, mit denen man tiefe Löcher in die Kugelwände ballern kann oder die ausnahmsweise nicht gleich an



Im Wettstreit gegen einen Mitspieler oder den Computer erwarten dich im Arcade-Spiel zehn harte Levels.



RANKING		VS CPU 3	
1 ST	3 ^R	281890 _{PTS}	RIG
2 ND	3 ^R	226360 _{PTS}	AAA
3 RD	4 ^R	137820 _{PTS}	RCA
4 TH	2 ^R	32120 _{PTS}	RIG
5 TH	5 ^R	10000 _{PTS}	ABC

Die Bestleistungen werden per Speicher-Chip verewigt.

der ersten Kugel klebenbleiben. Auch hätte man den 2-Spieler-Modus wesentlich interessanter gestalten können, wenn man z. B. mit speziellen Schüssen auf der eigenen Seite bestimmte

Kugeln des Gegners verfärben und ändern könnte. So spielt jeder Teilnehmer nur für sich selbst, und als Sieger wird gekürt, wer einfach länger durchgehalten hat.

Oliver Preißner ■

Facts



Titel:	Bust-A-Move 3
Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Acclaim
Release:	Herbst
Levels:	35 +
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	„Suchtgefährliches“ Gameplay

First Look

Das im Prinzip recht simple Gameplay von Bust-A-Move 3 strahlt eine Tetris-ähnliche Faszination aus und reizt selbst nach mehrmaligem Scheitern zu immer neuen Versuchen.

Die einzelnen Levels unterscheiden sich hauptsächlich durch die unterschiedliche Anordnung der farbigen Kugeln zu Beginn, an Spezial-Steinen und Bonus-Objekten hat man leider gespart.

MARVEL SUPERHEROES

Klopper-Spezialist Capcom läßt die klassischen 2D Bitmap-Keilereien nach wie vor nicht sterben und schickt nach ihrem erfolgreichen Spielhallen-Streifzug diesmal zahlreiche Marvel-Größen in die virtuelle Kampfarena.

Capcom beherrscht es bekanntlich das „Fortsetzung folgt“-Spielchen wie kaum eine andere Softwarefirma. Neben der scheinbar unendlichen Erfolgsstory von Street Fighter II haben die cleveren Fernöstler ein neu-

es Betätigungsfeld entdeckt, um ihre Bitmap-Kloppereien an den Mann zu bringen. Statt wie bei Darkstalkers eigene Charaktere zu entwickeln, nutzt Capcom den Bekanntheitsgrad der Marvel Comic-

Helden rund um Spiderman, Hulk und die X-Men. Der vorliegende Titel steht – wen wundert's – dabei ganz in der Tradition von überdrehten Keilereien à la Darkstalkers, X-Men – Children of the Atom oder der noch bevorstehenden Mega-Schlacht X-Men vs. Street Fighter II, jedoch mit einem technischen Rahmen der neuesten Generation und einigen neuen Ideen.

Bildschirmfüllende Kämpfer-Sprites

Bis zu einem gewissen Grad werden sich SF II-gestahlte Spieler bei Marvel Super Heroes wieder schnell heimisch fühlen. Nach wie vor ringen zwei Streithähne in klassischer Beat 'em Up-Manier um den Sieg, wobei die zahl-



Komm her, Kleiner! Hulk vernascht den geradezu zierlich wirkenden Wolverine.



Das zehnköpfige Kämpferfeld kann laut Gerüchten noch durch einen Cheat um die beiden Endgegner aufgestockt werden.

bewährten Zutaten kann man jedoch auch über einige, teilweise interessante Neuheiten berichten. Zu dieser Rubrik zählt natürlich auch das Kämpferfeld, das sich aus der Crème de la crème der Marvel-Zunft zusammensetzt. Mit von der Partie ist beispielsweise der flinke Spiderman, der grüne Kampfkoloss Hulk, die beiden X-Men-Mitglieder Psylocke und Wolverine, aber auch einige Exoten wie die rosa Krake Shuma-Gorath oder das finstere Schattenwesen Blackheart. Zwei nicht-anwählbare Endgegner runden das Kämpferfeld schließlich ab: der Dauerfiesling Doctor Doom sowie das Stahlungetüm Thanos. Es muß wohl nicht erwähnt werden, daß sich alle Charaktere bezüglich ihrer Kampfeigenschaften und Special Moves stark

reichen Schlag- und Kick-Techniken bezüglich ihrer Härte und Schnelligkeit jeweils dreifach differenziert wurden. Neben den



DER HEROES

unterscheiden. Apropos „Special Move“, in der Rubrik der abgefahrenen Spezial-Attacken waren die Designer mal wieder überaus kreativ, wobei die Grenze von normalen zu Special

» Die imposante Größe der Marvel-Fighter ist geradezu rekordverdächtig. «

Moves äußerst fließend ist. Hulk beispielsweise reißt bei einem Special Move ein Stück Asphalt aus dem Boden, um es danach als Wurfgeschöß zu mißbrauchen. Blackhearts Bewegungsabläufe sind jedoch die abgefahrensten im Feld. Bereits durch einen simplen Knopfdruck verwandelt sich diese schwarze Kreatur in einen Igel oder schickt aus dem Nichts eine Armee von grünen Plagegeistern auf den Gegner los – absolut sehenswert! Die Rubrik der Special Moves wurde übrigens in mehrere Kategorien unterteilt: normale Special

Attacks, Combos, spezielle Block-Brecher sowie sogenannte „Infinity Specials“. Letztere Gattung stellt besonders fiese Attacken dar, die jedoch nur dann möglich sind, wenn ihr zuvor eine spezielle Energieleiste auf ein Mindestniveau gebracht habt. Der eigentliche Clou ist jedoch das neuartige Power Up-System. Durch herausragende Leistungen, wie beispielweise dem „First Attack“, erhaltet ihr als Belohnung einen von insgesamt sechs unterschiedlichen Power Up-Kristallen mit unterschiedlichen Eigenschaften, wie kurzzeitige Unverwundbarkeit, spezielle Magie oder noch wirkungsvollere Schlagkraft. Die Kristalle aktiviert ihr durch eine spezielle Steuerkreuz-Kombination, und der Edelstein hat je nach Art des Edelsteins und Charakter eine unterschiedliche, zumeist höchst überraschende Wirkung. Zum Abschluß noch ein paar Anmerkungen zur Grafik: Die Comic-Grafiken



Fleischberg Juggernaut hat unglaubliche körperliche Ausmaße.

sind erstaunlich sehenswert. Dies liegt vor allem an der enormen Größe mancher Sprites. Wenn der Hüne Juggernaut beispielsweise einen Tritt vollführt, füllt er beinahe den halben Bildschirm aus – imposant! Das Hintergrundlayout ist außerdem erfreulich farbenprächtig und bietet sogar einige flüssige Animationen. Durch ein separat erhältliches 4 MBit RAM-Modul, das auch



Durch die R-Taste vollführt jeder Fighter einen Mega-Sprung – doch auch in der Luft gehen die erbitterten Zweikämpfe weiter.

weitere Spiele unterstützen soll, kommt ihr in den Genuß von noch flüssigeren Bewegungsabläufen.

Ulf Schneider ■



Captain America verfügt über einen ähnlichen Kampfstil wie Ken aus SF II.

Facts



Titel:	Marvel Super Heroes
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Capcom/Virgin
Release:	November
Levels:	12 Kämpfer
Schwierigkeitsgrad:	Leicht bis sehr schwer
Besonderheiten:	Arcade-Konvertierung, bessere Animationen durch separates 4 MBit RAM-Modul, sehr große Sprites

First Look

Nach einigen eher durchschnittlichen Beat 'em Ups im zweidimensionalen Bitmap-Outfit stellt Marvel Super Heroes mal wieder ein echtes Genre-Highlight dar. Grund dafür sind zum einen die mächtigen Sprites mit den abgefahrenen Bewegungsabläufen, zum anderen die gewohnt gute Spielbarkeit, die diesmal mit einem guten Schuß Innovation garniert wurde. Fast schon ein Muß für SF II-Fans!



THUNDER FORCE V



Standen bereits auf dem Mega Drive die Thunder Force-Titel für Shoot 'em Up-Vergnügen allererster Güte, so hat es sich Technosoft natürlich nicht nehmen lassen, auch für das Sega Saturn eine hammerstarke Ballerei zu kreieren. Mit dem 5. Teil haben sie es nun tatsächlich geschafft, das 2D-Genre mit einem konkurrenzlosen Spiel zu krönen.

Du schlüpfst in die Rolle des weiblichen Commanders Genes-CNT-Crawford und steuerst ein Kampfschiff der Klasse Thunder Force 222. Ausgerüstet mit einer Standard-Laserkanone sowie einem kombinierten Front-Back-Shot, startest du deine Mission mit anfänglich fünf



In den Wäldern trieft tödlicher Schleim aus farbigen Eiern; Hindernisse können zu tödlichen Kollisionen führen.

Leben sowie maximal drei weiteren Continues, die verhindern, daß du nach einer schlecht gelaufenen Runde wieder ganz von vorne beginnen mußt. Wie wir es

» Obwohl deine Gegner aus allen Rohren auf dich feuern, bleibt der Luftkampf dennoch stets überschaubar und fair. «

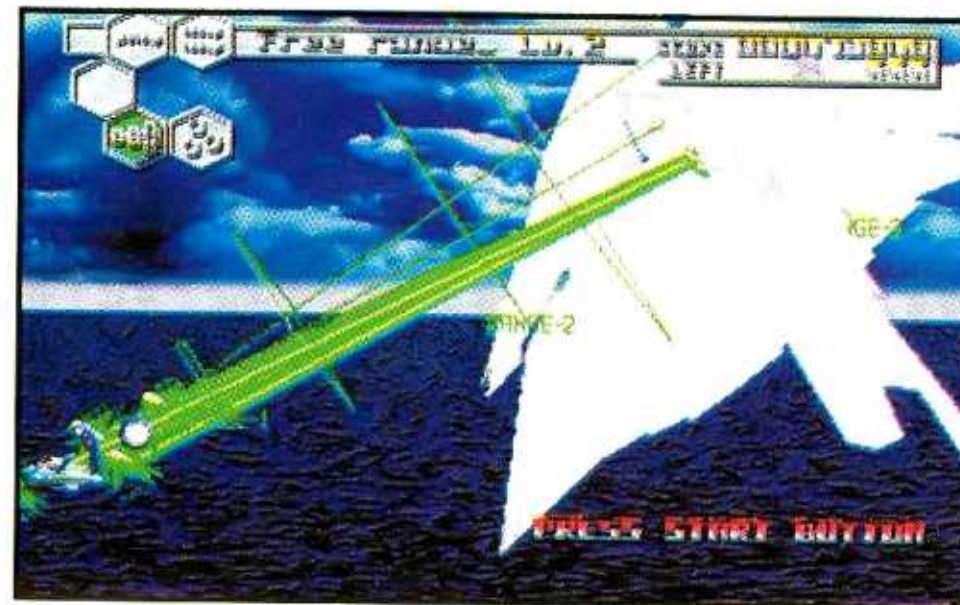
schon aus den früheren Teilen kennen, besitzt dein Jäger nicht nur fantastische Flugeigenschaften, sondern läßt sich auch unter Wasser ohne jegliche Einschränkungen dirigieren.

Hart, aber fair!

Darf man zu Beginn frei wählen, in welcher Reihenfolge man die ersten drei Welten absolvieren möchte, so geht es dennoch in jedem Level sofort knüppelhart zur Sache. So empfiehlt es sich dann auch, die Trägerraumschiffe der Craws (Energiedrohnen, die die Feuerkraft deines Piloten verdoppeln) abzuschießen und das herumfliegende Equipment schnellstens aufzusammeln. Auch in puncto Extrawaffen hat man nicht gezeit, und so sind die drei zusätzlichen

Ein ausbaufähiges Waffenarsenal

Dein Kampfjet kann mit fünf unterschiedlichen Waffensystemen ausgerüstet werden. Die doppelläufige Bugkanone sowie der Back Shot stehen grundsätzlich zur Verfügung. Beeindruckend ist die Wirkung folgender Komponenten: Mit dem breitgefächerten Wave-Shot werden alle feindlichen Objekte solange bestrahlt, bis sie explodieren. Die Free-Range-Gun feuert automatisch, sobald sich etwas in ihrem rotierbaren Suchkegel befindet. Die Plasma-Geschosse des Hunters stürzen sich, aus jeder erdenklichen Position abgefeuert, auf das nächstgelegene Ziel



Abschubvorrichtungen schnell entsprechend bestückt. Hat sich der Energiepegel zur Genüge aufgebaut, kann man zudem noch einen oder mehrere Power Shots abgeben und damit den Gegner empfindlich treffen. Die feindlichen Formationen zeigen nicht nur ständig neuartige Flugapparate, auch die Bewegungsmuster derselben wechseln ständig ab. So

ballern wir uns dann durch ganze Geschwader, versu-

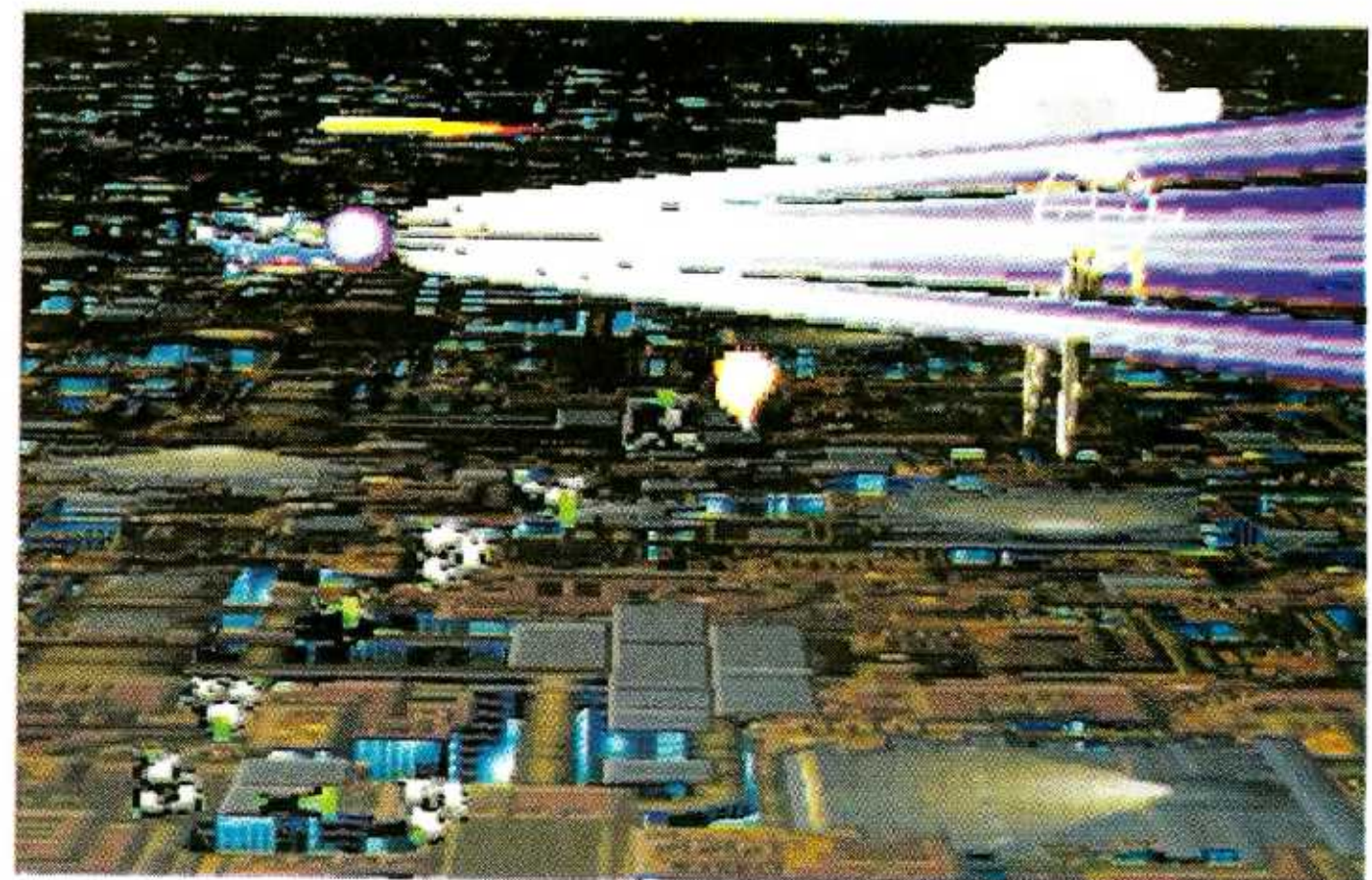
» Das gewaltige Feindaufgebot ist ununterbrochen abwechslungsreich, jeder Level und jeder Abschnitt warten stets mit neuen Objekten auf. «

chen größere Gegner möglichst abzuschießen, bevor

sie zu feuern beginnen, weichen Hindernissen aus oder aber halten kräftig auf die screenfüllenden Flieger drauf. Erfreulich ist hierbei, daß jeder Gegner selbst mit der bloßen Standardwaffe besiegt bleibt. Zusätzlich wird vor großdimensionierten Schlangen, Riesenwürmern etc. mit einem DANGER-Symbol gewarnt, wodurch sich unkontrollierte Crashes vermeiden lassen.



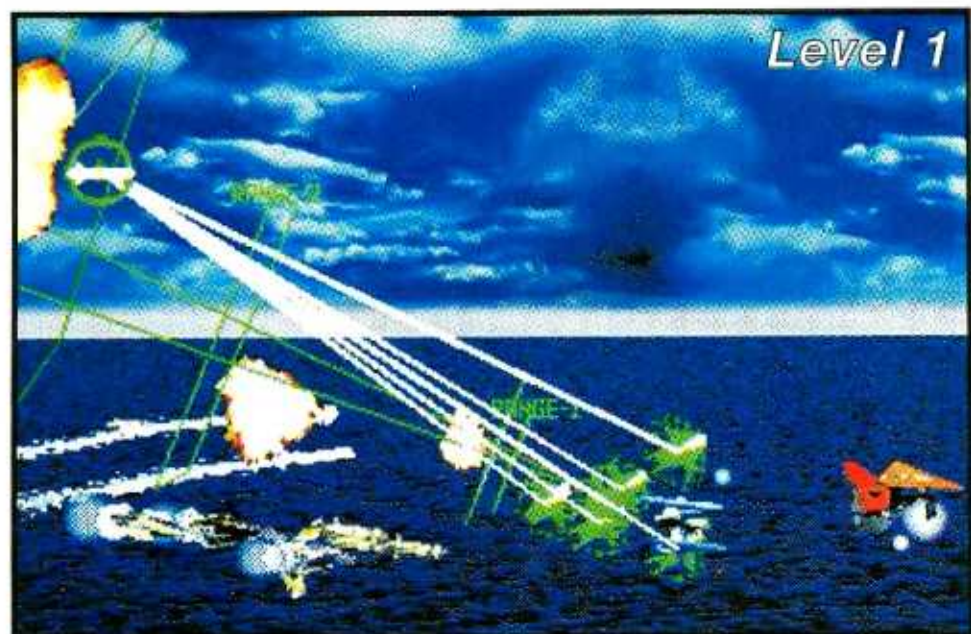
Gleich zu Beginn begegnet uns ein riesiges, toll animiertes Unterwasser-Ungeheim.



Wenn die Waffensysteme voll aufgeladen sind, lassen sich verschiedene Power-Schüsse abgeben.

Beispiele eindrucksvoller Kampfszenen

Die in Thunder Force V enthaltenen Herausforderungen gehen zwar nahtlos ineinander über. Ein paar davon möchten wir euch jedoch nicht vorenthalten: In Level 1 wirst du von Jets verfolgt. Die abgeschossenen Raketen fliegen eine sehr schön gemachte, gekrümmte Flugbahn. Der Endgegner von Level 2 verteidigt sich mit den unterschiedlichsten Mitteln, hier mit breitgefächerten Blitzen. Inmitten eines gigantischen Computers verschimmt die Realität, und Computeranimationen werden zur tödlichen Bedrohung.



Panzer Dragoon läßt grüßen...

Obwohl es sich bei Thunder Force V um einen zweidimensionalen Horizontal-scroller handelt, hat Technosoft es hervorragend verstanden, dem Spiel eine gewisse Tiefenwirkung zu verleihen. So tauchen die Zielobjekte nicht nur von den

Seiten auf, sondern nähern sich deutlich sichtbar auch aus dem Background bzw. pendeln zwischen verschiedenen Ebenen hin und her. Der Aufbau der Technospinnen und roboterartigen Riesenwesen erinnert etwas an die gezeigten Kreaturen der Panzerechse, sind jedoch wesentlich härter zu besie-

gen: Oft denkt man, daß man sie endlich in ihre Einzelteile zerschossen hat – da verwandeln sie sich wieder in eine vollkommen neuarti-

ge Kampfmaschine. Ebenso hat man sich bei der Gestaltung der einzelnen Stages große Mühe gegeben. Man taucht aus der Luft heraus in Unterwasserwelten ein, durchfliegt schaurig-schöne Wälder, startet in die Weiten des Weltraumes durch oder bestreitet phantasievolle Techno-Levels. Der Bildschirm ist stets gespickt mit zahllosen Gegnern, Feuer-salven von teilweise screen-füllendem Format und einem Reichtum an verblüffend realistisch wirkenden Ideen, der einfach zum Weiterspielen animiert und selbst nach mehreren Versuchen eine ständig reizvolle Herausforderung bietet. Diesen rasanten Shoot 'em Up-Trip darf man sich einfach nicht entgehen lassen!

Oliver Preißner ■



Viele Endgegner verwandeln sich mehrere Male, bevor sie endlich zerstört sind und in ihre Einzelteile zerfallen.

Word Up

Oft, gerade wenn man glaubt, ein Spielgenre sei nahezu ausgereizt, wird man vom Gegenteil überzeugt. Zugegeben, die Ideen und Features von Thunderforce V sind nicht mehr neu, dafür jedoch derart ansprechend und fesselnd in Szene gesetzt, daß man schon nach den ersten Augenblicken nicht mehr von diesem Spiel loskommt. Hektische Feindformationen, gigantische Endgegner und ein imposantes Waffenarsenal, gepaart mit hervorragender Spielbarkeit, lassen keine Wünsche offen.



Check Up



Titel:	Thunder Force V
Genre:	2D-Shoot 'em Up
Hersteller:	Technosoft
Tel.:	—
Release:	August
Preis:	Import
Spieler:	1
Levels:	—
Save Game:	Ja (Nur Highscores)
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Phantasievolle Levels mit riesigem Feindaufgebot, rasantes und faires Gameplay

Grafik 86%

Die einzelnen Welten sind optisch sehr unterschiedlich und abwechslungsreich. Ständig stößt man auf neuartige, toll animierte Gegner, teilweise von überdimensionalem Format. Trotz zweidimensionalem Gameplay wird eine gute Tiefenwirkung vermittelt.

Sound 74%

Betont hektische Soundtracks sind von variationsreichen und teilweise knackig lauten FX durchzogen. Die englische Sprachausgabe klingt etwas undeutlich, ebenso wie die Musikuntermalung nicht unbedingt die Thematik des jeweiligen Levels widerspiegelt.

Gesamt 90%

Neben eindrucksvollen Grafiken glänzt das Gameplay durch abwechslungsreiche Feindformationen und eine einfache Spielsteuerung. Obwohl Thunder Force V dir dein ganzes Geschick und volle Aufmerksamkeit abverlangt, wirst du dennoch nie mit unfairen Gegnerattacken konfrontiert.

Der Stachel ist noch spitz ...

Infos auch im Internet: <http://www.sega-europe.com>

SONIC JAM™



... das wirst du sofort merken, wenn dein Saturn diese CD mit der ultimativen Zusammenstellung aller Sonic-Klassiker hochgefahren hat. Sonic World gewährt dir schon heute einen Blick auf Sonic-Abenteuer der Zukunft und das mit voller 32-Bit-Power und 3-D-Engine. In fünf Museen erfährst du alles über unseren stacheligen Freund, von tollen Artworks über japanische Werbespots bis zu allen Sounds und Musikstücken. Dann wirst auch du merken, wie tief der Stachel noch sitzt.

EXCLUSIV FÜR



Erinnert ihr euch noch an Konamis comicartigen Mega Drive-Shooter Zombies!? In die gleiche Kerbe schlägt auch LucasArts' Prügelerlebnis *Herc's Adventure*, das euch in das antike Griechenland führt und dessen damalige Welt der Halbgötter höchst eigenwillig präsentiert.



HERC'S ADVENTURE



Fast genauso verrückt wie der gesamte Spielverlauf: das ausgedehnte Comic-Intro. Guten Flug! Via Katapult reist Herc von Ortschaft zu Ortschaft.

Um *Herc's Adventure* rankt sich eine interessante Hintergrundgeschichte. Das Produkt war bereits auf der letztjährigen E3 in Los Angeles zu begutachten und im Prinzip schon zu 100% fertig. Warum erscheint der antike Klopper also erst

über ein Jahr später, wird sich der neugierige Leser fragen? „Schuld“ daran sind Walt Disney, die zur damaligen Zeit bekanntgaben, daß sich bei ihrem neuesten, abendfüllenden Zeichentrickfilm alles – Welch ein Zufall – um *Hercules* drehen wird. Spontan

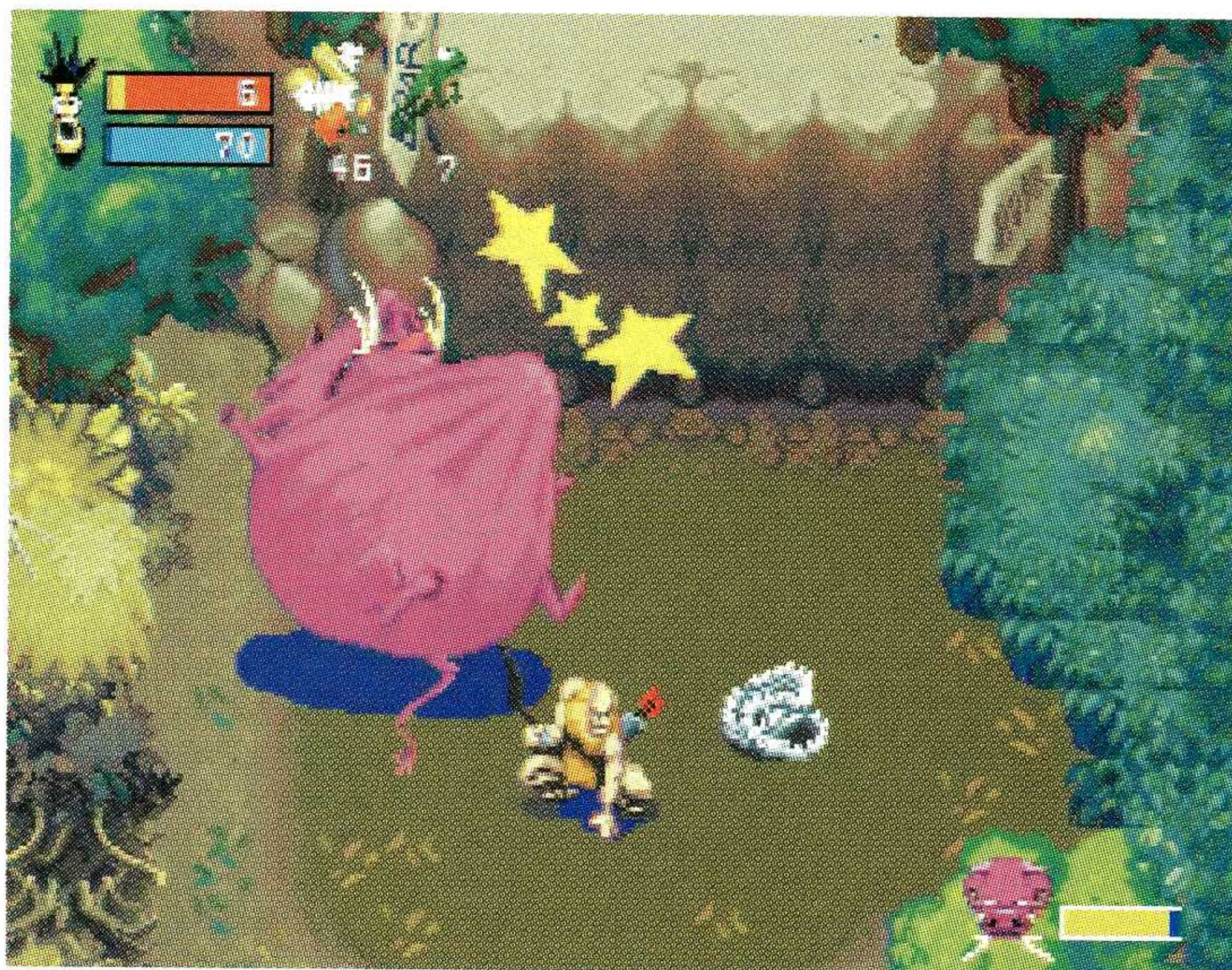


Selbst Schafe können als ideale Wurfgeschosse mißbraucht werden.

entschieden daher die Marketing-Strategen, mit dem Release bis auf die US-Film-Premiere von Herkules zu warten (Filmstart in Deutschland: November), um in deren Windschatten bessere Durchverkäufe zu erzielen. Ob's geklappt hat, wissen wir leider noch nicht. Anyway, bei Herc's Adventure müssen wir die Zeituhr auf jeden Fall kräftig zurückdrehen und uns das antike Griechenland vorstellen – mit einer 100%

» **Die unzähligen Gags gleichen einer Frontalattacke auf eure Lachmuskeln.** «

intakten Fauna & Flora, glücklichen Menschen und süßem Wein in Strömen – man kennt das ja... Doch wie so oft wird die perfekte Harmonie durch einen Bö-



Dieses Riesen-Wildschwein hat gerade euren vorchristlichen Helden verspeist – nur durch wildes Tastengehämmer könnt ihr euch wieder befreien.

sewicht empfindlich gestört. Hades, Gott des Todes, hat es auf die wunderschöne Persephone abgesehen und sie kurzerhand in seine düstere Unterwelt entführt. Ohne ihre Schönheit verwelken plötzlich die Blumen, die Menschen werden aggressiv, und Monster tauchen überall auf – mit anderen Worten: Die Lage ist äußerst mies.

Glücklicherweise stellt sich jedoch ein Helden-Trio der verantwortlichen Aufgabe, die holde Maid wieder zu befreien.

Die spinnen, die Griechen!

Zu Beginn habt ihr mal wieder die Qual der Wahl. Mit dem Halbgott Herc, der weiblichen Heroine Atlanta sowie dem blutjungen Jason stehen euch drei Charaktere mit höchst unterschiedlichen Eigenschaften zur Auswahl. Herc ist zwar ein bärenstarker Kämpfer, aber lange nicht so agil wie Atlanta, während Jason eine Art Hybrid aus beiden Charakteren darstellt. Habt ihr eure Wahl markiert, geht es ohne Umschweife in das vorchristliche Hellas. In der versetzten Vogel-Perspektive prügelt und hüpfst ihr durch die comicartigen Gefilde. Das spielerische Grundgerüst ist eigentlich simpel: Unverbesserliche Römer und andere Feinde



Solisten sollten mit dem Allrounder Jason vorliebnehmen.

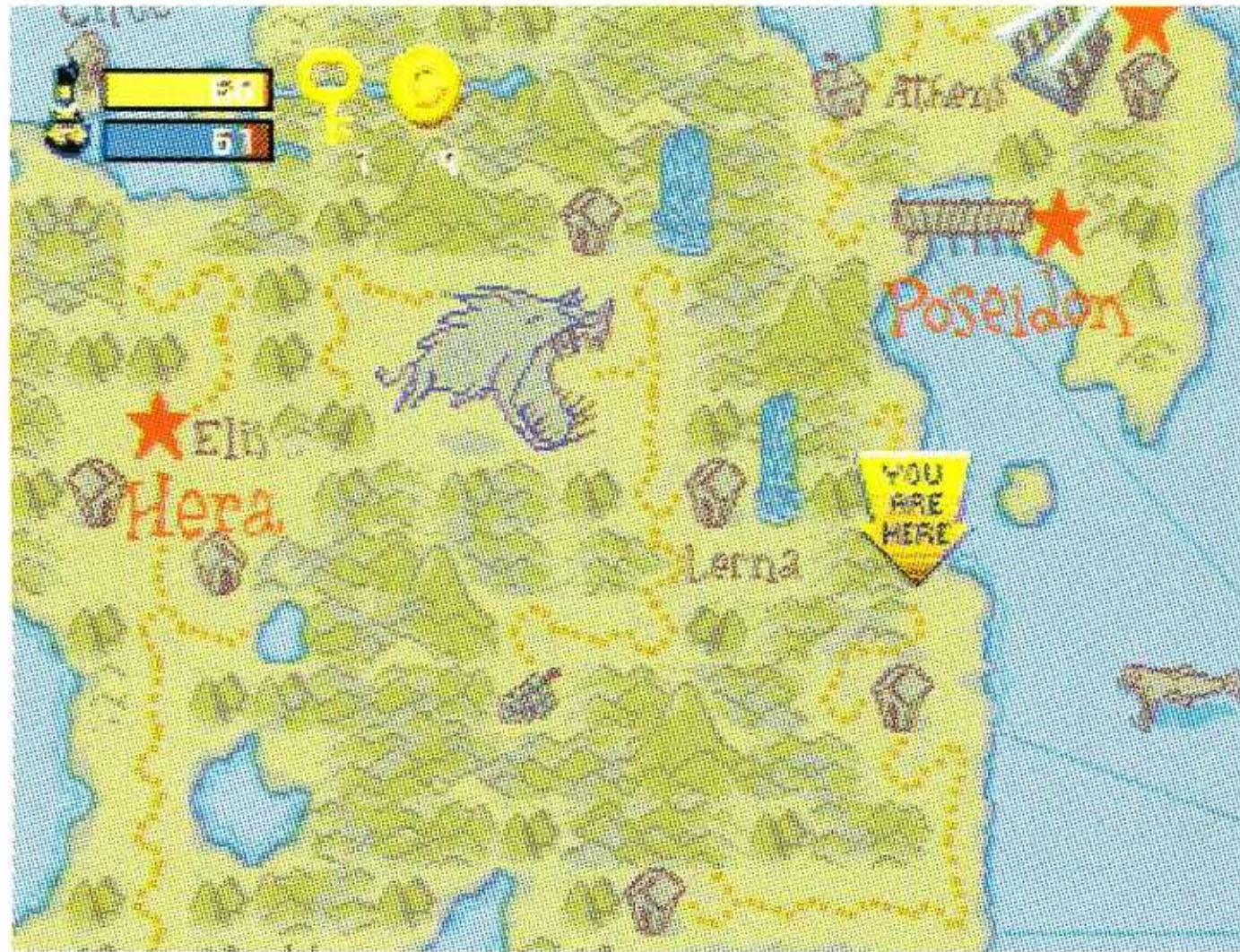


Die einzelnen Regionen sind durch verschlossene Tore voneinander getrennt. Um den Schlüssel zu erhalten, müßt ihr zuvor eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen.



Aus dem schlammigen Boden tauchen plötzlich Skelette auf.

werden via Waffengewalt niedergeprügelt, die wenigen Hindernisse durch Springen oder kraftvolles Aufheben von Barrikaden überwunden, und unzählige Items müssen natürlich auch eingesammelt werden. Die Palette ist weitgefächert, von zahlreichen



Eine strenge Unterteilung in einzelne Levels gibt es nicht, stattdessen wandert ihr über eine geräumige Oberwelt von Abenteuer zu Abenteuer.

Extra-Waffen wie Speeren oder Bärenfallen über Frösche und Falken, die nach ihrer Aktivierung sämtliche Feinde ablenken, bis hin zu glitzernden Goldmünzen. Mittels dieser antiken Währungseinheit könnt ihr am nächsten Gyros-Stand beispielsweise einen leckeren Energieauffüller

»Wer auf Konamis Shooter „Zombies!“ stand, bekommt hier ein Spiel der Extraklasse geboten.«

erstehen. Besonders wichtig sind jedoch die seltenen Herz- und Hantel-Symbole, durch die sich die physikalischen Werte eures Schützlings RPG-mäßig

verbessern. Das wirklich Sehenswerte an Herc's Adventure sind die zahlreichen Ideen und spielerischen Gags-, hier nur ein paar Beispiele: Nach eurem Ableben müßt ihr euch stilgerecht erst einmal durch Hades' Unterwelt (die immer wieder anders aussieht) kämpfen, ehe ihr wieder auf der Oberwelt die Jagd nach dem antiken Kidnapper aufnehmen könnt – eine klasse Idee! Auch nicht schlecht: Der erste Endgegner, ein riesiges Warzenschwein, verschlingt euch komplett, sobald ihr nicht aufpaßt. Um wieder ausgespuckt zu werden, müßt ihr möglichst schnell auf die Attack-Taste hämmern. Anhand dieser Beispiele merkt ihr schon,

Ab in die Hölle



Nach jedem Ableben müßt ihr euren Weg durch Hades' Unterwelt bahnen, die bei jedem ungewollten Besuch eine andere Konstruktion aufweist. Bei eurem Streifzug durch die Grotte müßt ihr euch sehr konzentrieren, denn jeden Energieverlust nehmt ihr mit auf die Oberwelt.



Auch Brustschwimmen ist für den Muskelprotz kein Problem.

daß es bei Herc's Adventure alles andere als bierernst zugeht. Dennoch haben die Entwickler offensichtlich ihre Nasen in Geschichtsbücher gesteckt, denn im Spielverlauf begegnet ihr nahezu allen bekannten Gestalten der griechischen Mythologie. So gibt euch



Hin und wieder geben euch die mächtigen Götter nützliche Tips.

ein gigantischer Zeus-Sprite gelegentlich Ratschläge, Pan lädt euch mit einer Flöte zum Abhotten ein, und Dionysos, der Gott des Weines, präsentiert sich als lallender Saufkumpane – Lachen ist somit erlaubt.

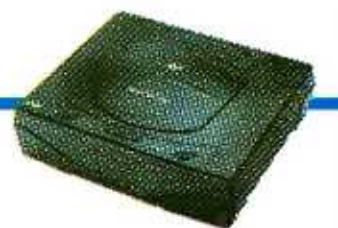
Ulf Schneider ■

Word Up



Ich habe mich bei Herc's Adventure von der ersten Spielminute an herrlich amüsiert. Für Langeweile ist ohnehin kein Platz. Die charmante Comic-Grafik, Gags im Sekundentakt sowie vorbildliche spielerische Abwechslung halten den Joypad-Künstler durchgehend bei Laune. Wer im Duett durch das antike Hellas stapft, bekommt sogar doppelten Spielspaß geboten.

Check Up



Titel:	Herc's Adventure
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	LucasArts/Softgold
Tel.:	02131-965111
Release:	November
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-2
Levels:	40
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	2 Spieler gleichzeitig

Grafik 76%

Mit einer üppigen Portion Humor gespickte Comic-Grafik, der es an Abwechslung nicht mangelt – insbesondere die witzigen Animationen der stets trottelig wirkenden Charaktere können begeistern.

Sound 74%

Die dezente Hintergrundmusik wechselt automatisch, wenn ihr eine andere Gegend betretet, mal frohlockend, mal düsterbedrohlich. Die Soundeffekte sind dem Spielverlauf entsprechend schräg. Gute Voice Samples.

Gesamt 83%

Herrlich witziges und vor allem ungemein einfallsreiches antikes Schwertgekloppe, das vor allem für ein Spiel zu zweit schnell Kultstatus erreichen könnte.

MEGA MAN X3

...nicht zu verwechseln mit der 32 Bit-Eigenwicklung Mega Man 8. Bei diesem Abenteuer des blauen Serienhelden handelt es sich nämlich um eine 1:1-Konvertierung der Super Nintendo-Version.

Rein quantitativ gesehen handelt es sich bei Mega Man um den erfolgreichsten Serienhelden in der Videospielerbranche. Verwirrend ist dabei allerdings, daß Capcoms blauer Ballermann gleich in zwei Serien mitmischte – in der X-Reihe sowie in der „normalen“ Zahlen-Serie. Während Mega Man 8 erstmals eine

reine 32 Bit-Entwicklung darstellte, handelt es sich bei Mega Man X3 um eine schmucklose Super Nintendo-Konvertierung. Lediglich neue im Comic-Stil gehaltene FMV-Clips als Intro und zwischen den Missionen tragen der 32 Bit-Hardware Rechnung. Ebenso schlicht präsentiert sich auch das Gameplay, das sich erneut aus den bewährten Mega Man-Zutaten zusammensetzt. Die stramme Blechbüchse muß sich mittels ihrer Sprungkraft und einem unermüdlichen Wafeneinsatz gegen zahlreiche biomechanoide Gegner durchsetzen. Am Ende eines jeden Levels wartet der obligatorische Obermottz auf seine Tracht Prügel. Besiegt ihr ihn, winkt eine neue Wumme mit speziellen Fähigkeiten. Den Spielablauf umweht ein Hauch von RPG, da ihr durch mehrfaches Besuchen von Levels dem Helden neue Fähigkeiten bzw.



Jeder Level bietet ein anderes Thema mit einem dementsprechenden Repertoire an Gegnern – hier im Bild die Dschungel-Stage.

Gegenstände, wie beispielsweise Flieg-Stiefel, verschafft. Als einzige Innovation dürft ihr pro Level einmal die Hilfe von Mega Mans noch stärkerem Kumpanen Zero in Anspruch nehmen. Nur für hartnäckige Rockman-Fans empfehlenswert.

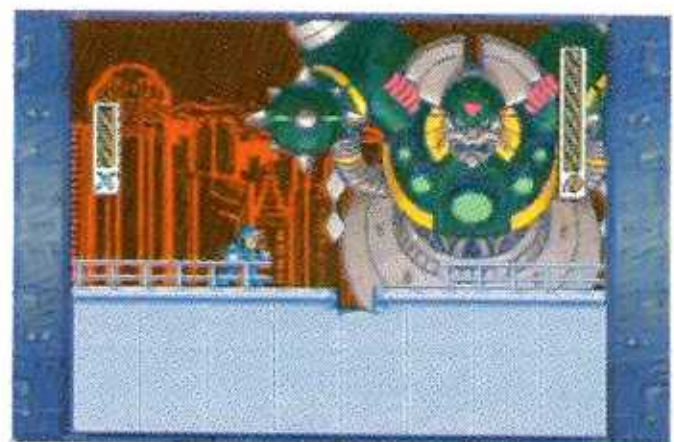
Ulf Schneider ■



Nur wenn ihr Knopf B und C gleichzeitig drückt, überwindet ihr per Super-Sprung solche Plattform-Passagen.



In jedem Level dürft ihr einmal Mega Mans - Freund Zero einsetzen.



Der erste Boss ist noch durch simples „Draufhalten“ zu besiegen.

Word Up

Mega Man X3 erinnert mich an einige Mega CD II-Spiele. Um die CD zu füllen, wurden einfach ein paar Zeichentrick-Clips dazugedichtet, während die triste Original-16-Bit-Grafik der Saturn-Hardware nicht im geringsten gerechtfertigt wird. Die spielerische Innovation ist zudem gleich Null, wenngleich die Spielbarkeit auf einem gewohnt guten Capcom-Niveau liegt. Für 100 DM erwartete ich aber deutlich mehr.



Check Up



Titel:	Mega Man X3
Genre:	Jump&Shoot
Hersteller:	Capcom
Tel.:	040-391113
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	10
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Besonderheiten:	Paßwortsystem, 16 Bit-Grafik

Grafik 48%

Schlichtes 16 Bit-Niveau, das selbst auf dem Super Nintendo nicht sonderlich aufregend war; die FMV-Clips sind immerhin recht hübsch anzusehen.

Sound 50%

Genau wie das Gameplay bietet auch der Sound nichts Neues: japanischer Träller-Pop der höchst düftigen Art.

Gesamt 61%

Lustlose, lediglich durch FMV-Sequenzen aufgepeppte 16 Bit-Konvertierung mit hinlänglich bekanntem Spielverlauf – nur für Mega Man-Fans interessant.

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

ACTUA SOCCER 2



Gremlins neuestes Fußballspiel wurde mittlerweile in Actua Soccer 2 umbenannt, spielerische Verbesserungen nahm man aber nicht mehr vor.

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-4
► Release: 3. Quartal ► Hersteller: Gremlin

DIABLO



Noch haben wir keine Bilder oder Infos zur Konsolenversion bekommen – hoffentlich klappt die Umsetzung so gut wie bei WarCraft 2!

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

DEAD OR ALIVE



Nintendo-Foren melden eifrig, daß dieser „Virtua Fighter“-Nachfolger auch für das N64 kommt – Sega-Freaks können nur den Kopf schütteln.

► Genre: 3D-Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Tecmo

ENEMY ZERO



Erstaunlich! Neuerdings plaziert sich dieses komplexe Action-Adventure auch schon knapp außerhalb der Most Wanted-Charts. Gibt es doch Fans?

► Genre: Action-Adv. ► Spieler: 1
► Release: November ► Hersteller: Warp/Sega

BACK CATALOGUE +++ BACK

AMERICAN FOOTBALL

- | | | | |
|-------------------------|----------|-----------------------------|-----------|
| 1. John Madden '97 | 1/97 90% | 3. NFL '97 | 3/97 78% |
| 2. NFL Quarterback Club | 4/96 82% | 4. NFL Quarterback Club '97 | 10/96 75% |

EISHOCKEY

- | | | | |
|----------------------|----------|------------------------|----------|
| 1. NHL Powerplay '96 | 9/97 86% | 3. NHL All Star Hockey | 1/96 71% |
| 2. NHL Hockey '97 | 1/97 74% | | |

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

RENNSPIELE

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

FUSSBALL

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

▼ FIFA 98: DIE WM QUALIFIKATION



Bislang ließ Electronic Arts noch nichts zu einer Saturn-Version verlauten, aufgrund der teuren Lizenz ist sie wohl unumgänglich.

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-4
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: EA

▼ GUN GRIFFON! HO



Noch immer hält sich Game Arts bedeckt, wenn es um spielerische Details oder gar Bildschirmfotos zum Nachfolger des Mech-Hits geht.

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Game Arts

▼ FIGHTING FORCE



Alle wichtigen Informationen zum neuesten Hit des Thunderhawk-Erfinders Marc Avory gibt es im Bericht auf den Seiten 12 und 13.

► Genre: 3D-Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: Oktober ► Hersteller: Core

▼ JURASSIC PARK 2: THE LOST WORLD



Die Dinosaurier sind wieder zurück, und wir bringen auf den Seiten 22 bis 25 ein umfangreiches Preview zur vergessenen Welt.

► Genre: Action ► Spieler: 1
► Release: 6.11.97 ► Hersteller: Dreamworks

▼ FORMEL 1



Was geht eigentlich bei Psygnosis vor sich? Kommt nun eine Saturn-Version oder nicht? Die Verspätung gibt uns wirklich zu denken.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-4
► Release: Herbst ► Hersteller: Psygnosis

▼ LAST BRONX



Die europäische und die amerikanische Version werden wohl nur einen CD enthalten, auf der sich aber alle Daten des japanischen Originals befinden.

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: 2.10.97 ► Hersteller: Sega

▼ GRANDIA



Das für diese Ausgabe versprochene Preview müssen wir leider auf die Nummer 11/97 verschieben, dann erhalten wir nämlich erst eine Version.

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

▼ MARVEL SUPER HEROES



Was Capcom mit den Comic-Helden zustande bringt, verrät Ulf Schneider auf den Seiten 70 und 71 im detaillierten Preview.

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: tba. ► Hersteller: Capcom

CATALOGUE

Alle Saturn-Spiele im Überblick

TENNIS

- | | | | |
|------------------------|----------|----------------------|----------|
| 1. Virtual Open Tennis | 7/96 67% | 2. Breakpoint Tennis | 2/97 51% |
|------------------------|----------|----------------------|----------|

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% | | |

2D-BEAT 'EM UP

- | | | | |
|--------------------------------|----------|-------------------------------|-----------|
| 1. Street Fighter Alpha | 4/96 88% | 6. Primal Rage | 8/96 76% |
| 2. Golden Axe – The Duel | 1/96 86% | 7. King Of Fighters '95 | 9/97 76% |
| 3. Street Fighter Alpha 2 | 2/97 85% | 8. Street Fighter – The Movie | 10/95 70% |
| 4. Night Warriors Darkst. Rev. | 6/96 85% | 9. Galaxy Fight | 4/96 68% |
| 5. X-Men Children of the Atom | 5/96 83% | 10. Rise 2: Resurrection | 9/96 38% |

3D-BEAT 'EM UP

- | | | | |
|-------------------------|-----------|--------------------|----------|
| 1. Virtua Fighter 2 | 1/96 95% | 6. Virtua Fighter | 8/95 87% |
| 2. Fighters Megamix | 6/97 92% | 7. Toshinden Remix | 4/96 76% |
| 3. Fighting Vipers | 11/96 91% | 8. Toshinden URA | 1/97 65% |
| 4. Virtua Fighter Remix | 11/95 91% | 9. Criticom | 7/96 65% |
| 5. Virtua Fighter Kids | 11/96 88% | | |

ACTION/BEAT 'EM UP

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

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% | | |

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% |

▼ NASCAR '98



Andretti Racing ist nach wie vor auf einem sehr guten Platz in den Lesercharts vertreten – schafft dies auch der Nachfolger von EA?

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: EA

▼ NHL ALL STAR HOCKEY '98



Aus technischen Gründen können wir euch das für diese Nummer geplante Special nicht bieten, nächste Ausgabe holen wir alles nach.

► Genre: Eishockey ► Spieler: 1-4
► Release: 13.11. ► Hersteller: Sega

▼ NBA ACTION '98



Wie versprochen, verraten wir in dieser Ausgabe in einem tollen Special alles über den neuen Basketballhammer von Sega.

► Genre: Basketball ► Spieler: 1-4
► Release: 14.12.97 ► Hersteller: Sega

▼ NINJA



Wir waren bei Core Design und überzeugten uns von der überragenden Qualität des Spiel. Mehr Infos und Bilder finden sich auf den Seiten 10 bis 12.

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

▼ NHL 98



In einer Handelsanzeigen-Kampagne kündigte Electronic Arts völlig überraschend eine neue Saturn-Version der Eishockey-Reihe an.

► Genre: Eishockey ► Spieler: 1-4
► Release: Herbst ► Hersteller: EA

▼ NUCLEAR STRIKE



Bislang wurde zwar nur die PlayStation-Version offiziell angekündigt, allerdings besteht laut Electronic Arts die Möglichkeit, daß PC- und Saturn-Versionen kommen.

► Genre: Action ► Spieler: 1
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: EA

▼ NHL BREAKAWAY



Acclaim hat beste Chancen auf den Referenzthron in Sachen Eishockey-Spiele. Die jüngste Version machte einen technisch und grafisch einwandfreien Eindruck.

► Genre: Eishockey ► Spieler: 1-4
► Release: Herbst ► Hersteller: Acclaim

▼ PANZER DRAGOON SAGA



Sogenannte Online-Experten, die dieses Spiel als lächerlich aussehend beschreiben, nehmen sich damit selbst jede Diskussionsberechtigung.

► Genre: Rollenspiel ► Spieler: 1
► Release: 1. Quar. '98 ► Hersteller: Sega

BACK CATALOGUE +++ BACK

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

ADVENTURE/RPG

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

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%		

2D-SHOOT 'EM UP

1. Galactic Attack	1/96 84%	4. Gradius Deluxe	6/96 75%
2. Darius Gaiden	3/96 80%	5. Darius II	1/97 62%
3. Metal Slug	7/97 78%	6. In the Hunt	1/97 54%

DENKSPIELE

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

ARCADE/MULTIPLAYER

1. Nights into Dreams	9/96 97%	3. Elevator Act. Returns (Imp.)	8/97 80%
2. Saturn Bomberman	6/97 93%	4. Blast Chamber	6/97 79%

PROJECT SONIC



Es scheint klar zu sein! Yuji Naka hat ebenso wie AM2, AM3 und Core Design die Arbeit an einem Spiel für Segas neue Traumkonsole aufgenommen.

► Genre: tba. ► Spieler: tba.
► Release: tba. ► Hersteller: Sonic Team

TOMB RAIDER 2



Wer wissen will, wieso Tomb Raider 2 nicht mehr auf dem Saturn erscheint, sollte das Interview auf den Seiten 6 bis 9 lesen.

► Genre: Action-Adv. ► Spieler: 1
► Release: tba. ► Hersteller: Core/EIDOS

SCUD RACE



Es steht fest: Scud Race gehört zu den ersten Spielen für Segas neue Konsole, und zwar in einer wirklich perfekten 1:1-Umsetzung!

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2
► Release: 1. Quar. '98 ► Hersteller: AM2

VIRTUA FIGHTER 3



Virtua Fighter 3 für den Saturn steht ohne jegliche Daten auf der Release-Liste, auf der neuen Konsole gibt es eine verbesserte Version!

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: tba. ► Hersteller: AM2

SEGA TOURING CAR



Unser Preview in der letzten Ausgabe ließ die Rennspielherzen höher schlagen, wir hoffen baldmöglichst auf einen Test – noch rechtzeitig vor Weihnachten.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2
► Release: 6.11.97 ► Hersteller: Sega/AM Annex

VIRTUA STRIKER 2



Hier gilt das gleiche wie für Scud Race und Virtua Fighter 3: Man darf eine Umsetzung für Segas kommende Konsole erwarten, die im Sommer '98 erscheinen wird.

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-2
► Release: tba. ► Hersteller: Sega

SONIC R



Sonic R von Traveller's Tales ist zweifellos das optisch schönste und technisch überzeugendste Rennspiel auf dem Saturn. Mehr dazu nächste Ausgabe.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-4
► Release: 20.11.97 ► Hersteller: Traveller's Tales

WILD NINE'S



David Perry bestätigte uns, daß die Entwicklung der Saturn-Version wie gewohnt weiterlaufen wird, jede andere Aussage entbehrt jeglicher Grundlage.

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1
► Release: Winter ► Hersteller: Shiny Enter.

CATALOGUE

ARCADE/MULTIPLAYER

5. Bubble Bobble & R.I.	10/96 77%	8. Sega Ages	2/97 70%
6. Mr. Bones	12/96 76%	9. Trash It	8/97 70%
7. Grid Run	4/97 75%		

JUMP&RUN

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

STRATEGIE

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

WIPEOUT 2097



Den Test der hervorragenden Umsetzung gab es bereits in der vorletzten Ausgabe, erscheinen wird das Rennspiel am 18. September '97.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1
► Release: 18.9.97 ► Hersteller: Psygnosis

WORLD SERIES BASEBALL '98



Der dritte Teil der mit Auszeichnungen überhäuftten Baseball-Serie unterscheidet sich technisch deutlich von den Vorgängern. Mehr demnächst!

► Genre: Baseball ► Spieler: 1-2
► Release: 16.10.97 ► Hersteller: Sega

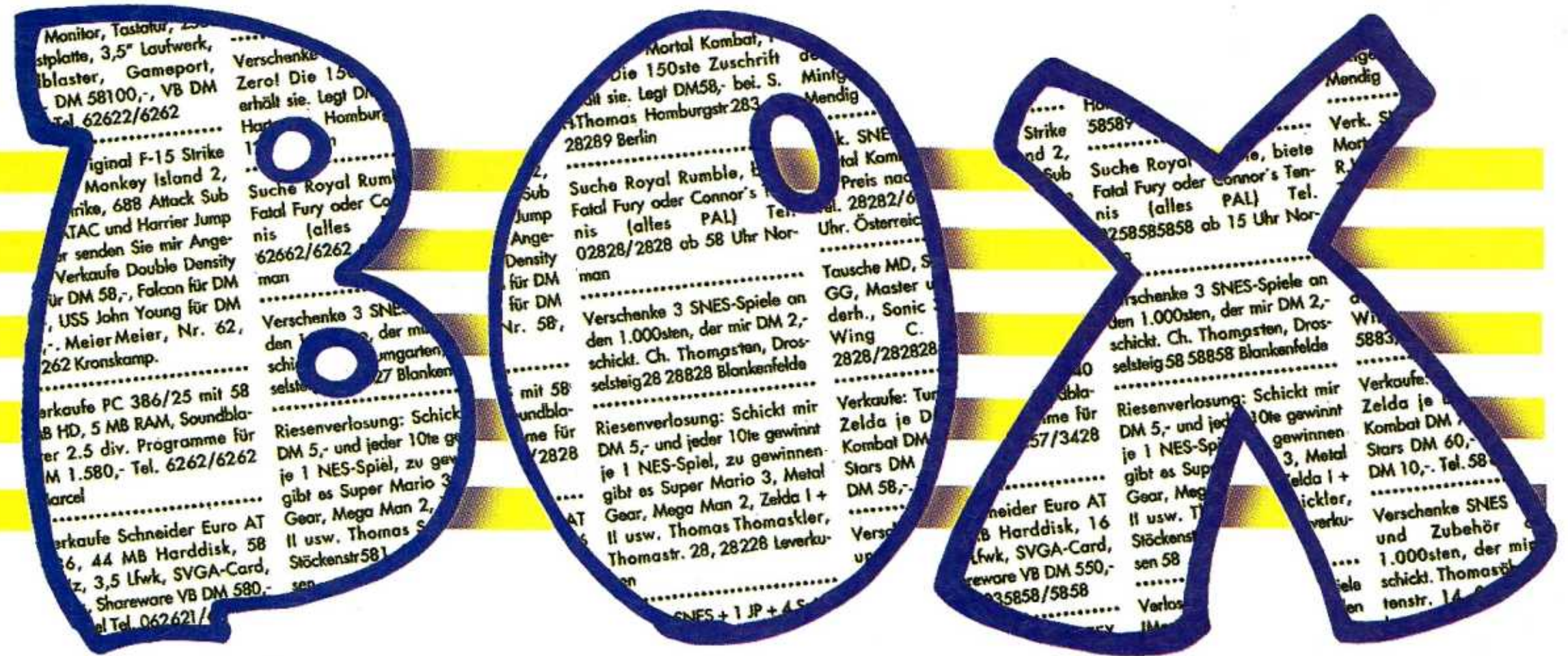
WORLDWIDE SOCCER '98



Daß das Gameplay hervorragend ist, wissen wir. Daß man auch diesem Teil keine deutsche Sprachausgabe spendiert, finden wir doch sehr schade.

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-6
► Release: 16.10.97 ► Hersteller: Sega

SEGA



MEGA DRIVE

Suche MDI (50/60 Hz) org. RGB Kabel mit Spiel Sailor Moon, Mike Daddino, Tel. 0421/580487 Mo-Mi 17-19 Uhr

Verk. div. MD-Spiele je DM 30,- bis DM 40,-, 1 Game Gear + 3 Spiele zus. DM 150,-, 1 G-Fighter 16 BIT f. DM 10,-, Tel. 0228/340522 Helena

Mega Drive Spiele (70 Stück) ab DM 20,-, Liste gg. DM 1,- Porto an Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Mega Drive Spiele ab DM 20,-, ca. 50 Stück, z. B. Rollenspiele, Jump & Run, Sport, Action usw., Tel. 030/34706700 Ruft an!

Verk. MD + 20 Spiele, u. a. Sonic 3, Phantasy Star 4 + viel Zubehör, zusammen DM 700,- VB, Tel. 07562/4946

Mega Drive-Cheatheft mit Cheats usw. zu über 75 Spielen DM 15,-, C. Dahl, Auf d. Sandbergen 5, 21337 Lüneburg

MDII + 9x Sp. + ARPII DM 350,-, Story of Thor DM 60,-, Game Gear-Sp. DM 20,- bis DM 30,-, Saturn + 7x Sp. + 2 x Joypads DM 499,-, Saturn Spiele DM 35,- bis DM 65,-, Tel. 07631/13875 Frank

MD umgebaut + Sega CD + 32X + 2 Ascii 6 Button Pads + 9 Spiele (Virtua Fighter, VR Deluxe...) + Game Guide + Hefte nur DM 300,-, Tel. 02237/8905 Andi

Shining Force 1 + 2, True Lies, Star Trek DSP, NHL97, Fantasia, Sensible Soccer, PGA96, Bomberman etc. je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Suche Shining Force II und Landstalker Komplettlösung, zahle gut, Tel. 030/5329718

Suche Lion King, Aladdin, Maui Mallard, Pinocchio bis DM 20,-, Tel. 05732/4841 Matthias

Verkaufe Mega Drive 2/32X, 2 Pads, komplett mit ca. 15 Spielen für DM 300,-, Tel. 07641/49422 Daniel

Suche fast alles für Saturn, Sony PSX, SNES etc., Sammlungen, Konsolen + akt. Titel, Tel. 0641/970436 Monika

Verk. MD2 mit 6 Spielen u. 1 Pad für DM 100,-, Tel. 06432/4914

Verkaufe MD mit Sonic, T2, Dune 2, Streetfighter 2 und Japanadapter mit 4 Spielen, sehr preiswert, Tel. 08028/450

Verk. MD + 5 Pads + 14 Spiele + großen Ordner Tips & Tricks, komplett für DM 215,- (VB), Tel. 0971/6856

MASTER SYSTEM

Suche für Master System: Ultima IV, zahle bis DM 50,-, Tel. 06221/26472 morgens gut erreichbar

GAME GEAR

Game Gear, 5 Spiele, Netzteil, TV Aufsatz, Extra Aufsatz

mit Zusatzspielen, DM 180,-, Tel. 06042/2218 Falk

Verk. 9 GG Spiele (S. Drift, S. Triple Trouble, Smgplll usw.) Preis n. VB, Tel. 035056/31555 Marcus verlangen

Verk. GG + 13 Games + Akku DM 200,-, GB Pocket + Toy Story je DM 100,- od. zus. DM 250,-, habe auch Saturn Games, Tel. 02981/6144 Sascha

MEGA CD

Keio Flying Squadron, Rebel Assault, Timegal, Dune, Micky Mania, E. Jim usw. je DM 55,-, Tel. 030/6258637

SATURN

Verk. Saturn, 2 Pads, Lenkrad, 8 Spiele, u.a. Virtua F. II, Battle A. T., Sega R., Panzer D. II, Tomb R., für DM 450,- FP, Tel. 02377/3113

Verk. VF2 US, F1, Thunderh. 2, je DM 35,-, Magic C., F Movie je DM 20,-, Tomb R. DM 40,-, Nights m. Pad DM 60,-, Tel. 05042/6598 nach Yun Suk fragen

Verk. Saturn + 2 Pads + C&C + Tomb R., Daytona CCE, Th. Hawk II + 5 Demo CDs kompl. DM 450,-, evtl. auch einzeln, Tel. 0521/443307

Verk. Saturn mit 7 Spielen (Tomb Raider, Exhumed, Nights, Athlete Kings) + 3 Joypads, 6 Demo-CDs DM 490,-, Tel. 02334/43716

Verk. C&C DM 60,-, Alien Trilogy, Sov. Strike, NBA Ex. je DM 45,-, Magic Carpet DM 35,-, VF R. DM 25,-, Tel. 02241/331607

Tausche VF2, WWS, Worms + Parodius, suche Soviet Strike, Daytona CCE, N. Warriors usw., Tel. 0841/59395

Verk./tau.: J. Bazokat. + Music CD, Sega Rally, Mystaria, Magic Carpet, Nights, Alien Tr., Tomb R. usw., Tel. 08041/75709

Tausche S. Rally u. S. Strike, suche T. Raider, Need for Speed, Tel. 06043/40883 nach Hakan fragen

Suche High Velocity, Hardcore 4x4, Space Jam, biete PD2, NBA Live 97, Euro 96 u.a., Tel. 07191/63462

Verk. Crow 2, Alien Trilogy, Thunderhawk 2, Rise 2, Blam, 3 Dirty Dwarves zu je DM 50,-, Tel. 0771/62040 ab 18 Uhr

Verkaufe und tausche Saturn-Spiele, Tel. 06332/72181

Tausche Tomb Raider, Sega Rally, WipEout oder verkaufe für je DM 50,-, Tel. 02192/7618 Norman

Verk. Saturn mit 2 Pads, Lenkrad, C&C, Sega Rally, Story of Thor 2, Shining the Holy Ark, Memory Card Orig. 4 Mbit für DM 340,-, Tel. 03695/605313 Alexander ab 18 Uhr

Amok, Alone in the Dark, D, Mr. Bones, Breakpoint Tennis, Fighting Vipers, Sega Rally etc. je DM 65,-, Tel. 030/6258637

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 definitiv kaufen wirst! Kreuze bitte das jeweilige Format an, das für dich in Frage kommt.

	Finde ich interessant	Werde ich kaufen
Bust A Move 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fighting Force	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frankenstein	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Herc's Adventure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
JP2: The Lost World	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Thunderforce 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Last Bronx	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Marvel Super Heroes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NBA Action '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ninja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resident Evil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scud Race	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Touring Car	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonic Jam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MegaMan X3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WarCraft 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WipEout 2097	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Worldwide Soccer '98	<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!

Discworld 2	Note: ___
MechWarrior 2	Note: ___
Newsbox	Note: ___
Panzer Dragoon Saga	Note: ___
Resident Evil	Note: ___
Sega Touring Car	Note: ___
Sonic R	Note: ___
Swagman	Note: ___
War Craft 2	Note: ___

4. Welche Systeme besitzt du?

Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

5. Für welches System kaufst du Spiele?

Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

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

1-5 6-10
 Alle Abonnement

7. Wie gefiel dir die Sega Saturn-Demo-CD 9/97 (Sega Flash Vol. 5)?

Habe kein Saturn-Abonnement
 Schulnote _____

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

Schulnote _____

9. Was gefällt dir an dieser Ausgabe besonders?

10. Was gefällt dir nicht so gut?

11. Wie findest du die Titelseite?

Schulnote _____

12. Seit wann liest du Sega Magazin?

Ausgabe ___/___

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

14. Wie alt bist du?

_____ Jahre

15. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?

circa _____ DM

16. Du bist

männlich weiblich

Mitmachen lohnt sich!
Unter allen Einsendern
werden monatlich drei
Spiele verlost!

Name, Vorname _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den ausgefüllten
Coupon an nachfolgende
Adresse:

SEGA Magazin
Kennwort: Hitseekers!
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

SEGA BOX

Verk. Soviet Strike DM 60,-, Wing Arms DM 30,- usw. Tel. 05492/1238

VK/tausche SAT Spiele (only US), suche div. MD- und Saturn-Spiele, Tel. 07143/585546 ab 18 Uhr

Verk/tausche Sky T., Sonic 3D, T. Raider, VF Kids, suche Athlete Kings, Virtual On, Exhumed, Alien Tr., Tel. 05242/377013

Verk./tausche F1, suche Command and Conquer, Tel. 07950/1265

Verk. Street Fighter Alpha 2 für DM 60,-, Tel. 07950/1265

Thunderhawk 2, PD2, Discworld, Magic Carpet, Andretti R., Sega Rally, Dark S., Soviet S., SOT2 je DM 35,-, Tel. 0172/8423332

Verkaufe Saturn, 2 Contr., Mem. 4 MB, Mem. 8 MB, MPEG Karte, Photo System, Das Boot-Video-CD, n. kompl., DM 550,-, Tel. 0172/8423332

Verk. Sega Saturn + 2 Pads und S. Rally, WWS 97, Daytona USA, Tomb R., nur zusammen, Preis verhandelbar, Tel. 07161/812470

Infrarot Pad 2 Stück (neu) DM 65,-, Baku Baku, Johnny Baz., Gex je DM 15,-, Tel. 089/3173459 Mega Man X3, Grid Run je DM 50,-

Suche Konsolen + Neuheiten, kompl. Sammlungen f. Saturn, MD, SNES, GB, Sony PSX usw., Tel. 0641/970424

Verk. Sega Rally, Amok, Daytona CCE, Gun Griffon, Memory Card je DM 50,-, Magic Carpet, Pad je DM 20,-, Tel. 040/5117342

Saturn, 2 Joypads, Nights, Joypad, Lenkrad, 6 Spiele, Multisystem + Sega Magazine, 1a Zustand DM 270,-, Tel. 06042/2218 Falk

Verk. ca. 80 Saturn-, 100 MD- u. 40 GG-Spiele, Atari 2600 u. 7800, ca. 60 Spiele, Tel/Fax. 04941/65425

Verk. Saturn + 15 Spiele, u.a. Tilt, VF2, Demos für DM 750,-

VB, Tel. 0471/411035 ruhig mal anrufen!

Suche MPGE CD: Star Trek, egal welche, zahle DM 70,-, Angebote an Yves Borrmann, Am Friedrichshain 2, 10407 Berlin

Verk. Fighters Megamix, Panzer Dragoon, Daytona 1 u. 2, FIFA 96 und WWS97, Tel. 0234/13946

Verk. Saturn + 8 Sp. (WWS 97, S. Rally usw.) DM 420,- oder tausche gegen N64 + ca. 2 Spiele, Tel. 09142/6444 von 18 bis 20 Uhr

Verk. 3 Sega Saturn Spiele FIFA 97 f. DM 50,-, Wing Arms f. DM 40,-, Cyber Speedway f. DM 40,-, Tel. 030/4734189

Saturn + 8 Spiele (Tomb Raider, Nights + Pad usw.) + 3 Demos, Preis VB DM 700,-, auch einzeln, Tel. 07121/677833 Florian

Top Angebot! 2 für 1! Lost Vikings 2 + Pandemonium wie neu! Gegen Bug Too, Tel. 09154/4446 Markus

Tausche Tomb Raider u. The Crow gegen Theme Park u. D, Tel. 039327/41832

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

Verk. Saturn Spiele, z. B. Tomb Raider DM 77,-, WW Soccer 97 DM 62,-, Tel. 02306/205376 Antje

Verk. Saturn + 2 Pads + 2 Infrarotpads + 3D Pad + 25 Top Spiele u.a. Amok, Nights, Exhumed, Daytona I + II DM 1.500,-, Tel. 02572/3242

Verk. Manx TT + NBA Jam Extreme + C. Nights + 5 Demos, alles in 1a Zustand für DM 200,-, auch einzeln, Tel. 02389/536490 Max

Tausche Wrestlemania, Bug usw., suche VF2, Tomb Raider, Athlete Kings, Tel. 04441/910282

Saturn inkl. Joypad und Joystick DM 300,-, Tel. 02241/401330

Verk. C&C, Discworld, Alien Trilogy je DM 50,-, Clockw. Knight 2 DM 35,-, Tel. 02241/401330

Verk. Sega Flash Vol. 1-4 je DM 10,-, Wrestlemania Demo DM 5,-, Gremlin Inter. Demo-Disc DM 5,-, Tel. 02241/401330

Saturn Cheatheft m. Cheats u. Codes usw. zu ü. 100 Spielen, DM 15,-, C. Dahl, Auf den Sandbergen 5, 21337 Lüneburg

Tausche The Crow 2, suche ID4, Alien Trilogy, Exhumed, NHL Powerplay 96, Mass Destruction ab 13 Uhr fr. Michael, 70327 Stuttgart

Tausche Alien Trilogy gegen Need for Speed, Tel. 02861/65897

Verk./tausche SC2000, Toshinden R, suche The Crow 2, Space Jam, H 4x4, T. D. Dwarves, Tel. 04346/4551 ab 20 Uhr Martin

Verk./tausche R.Rash, SWS 97, NBA Action, NBA Jam E., Tomb Raider, FIFA 96, D. USA, Thunderhawk 2, suche Daytona CCE, Tel. 04346/6192

Suche günstig Saturn od. PSX mit Spielesammlung sowie Neuheiten f. alle Systeme v. Sega, Sony, Tel. 0641/970424 Kirsten

Suche Bomberman, Dragon Force, Last Bronx, biete WWS97, Nights, Dark Savior, Daytona CCE, S. Strike, Tel. 06232/78955

Verk. Saturn mit 2 Sega Infrarotpads, Game Buster, 1 Pad und 13 Spiele, NFS, SR, PD2, Tomb Raider DM 770,- VB Tel. 04235/2710

Sega Saturn mit Virtua Stick, Lenkrad, Analog Pad, Action R., 18 Spiele + Zeitschriften DM 1.100,- VB, Tel. 05137/822143

Tausche/Verk. TNFS, F1, Nights, Thor 2, Myst, Andretti, Daytona, Robotica, su.

Manx, L. Vikings 2, Scorcher, 4x4, TB1, Tel. 0231/478249

US: NHL97, High Velocity, Sega Rally, NFL, JP: SSF Movie, Toshinden URA, Victory Goal 96, S. Flash 1-4, Tel. 05732/4841 Matthias

Suche Manx TT, Andretti Racing, Fighters Megamix, Return Fire, MPEG, Bomberman, Sonic bis DM 45,-, Tel. 05732/4841 Matthias

Suche Video CDs (CDI) zum Abspielen auf dem Saturn (mit der Video-CD-Karte), alles anbieten! Tel. 09283/9293 Roland

Verkaufe Sega Saturn + 3D Pad + Arcade Racer + Control Pad + PD1 + 2, Sega Rally, Tomb Raider, Nights, Soviet Strike für DM 200,-, Tel. 09073/3339

Suche B. Machine u. S. Strike, tausche gegen V. Fighter 2, Parodius, W. Golf, Clock. K. 2, Mystaria, Tel. 03904/464983 Andres

Verk. Sega Saturn mit 2 Pads und 15 Top-Spielen, z. B. Tomb Raider, F1, Andretti Racing, Soviet Strike DM 850,-, Tel. 02433/51869

Verk. Sh. The Holy Ark, Pandemonium, 12x Sega Pro DM 20,-, Gamers 2/92, 5/93, 6/93, 1-4/94, 9-12/94, 2-12/95 zus. DM 35,-, Tel. 02761/66144

Kaufe jede Demo-CD außer Sega Flash 1 und 4 und tausche oder verkaufe Wing Arms und Virtua Fighter 2, Tel. 07144/6750

Verk. Saturn + 2 Pads + 4 Spiele, z. B. Tomb Raider, Originalverpackung, Need for Speed usw. DM 320,-, Tel. 03641/395482 PSX Sp. Verk. Int. SS Pro. DM 70,-

Verkaufe Mystaria, Story of Thor 2 je DM 50,- usw., Tel. 03904/464983 Andres

Verk. NBA Jam E., Soviet Strike, Nights usw. DM 40,- per NN, Tel. 035822/4808 ab 14 Uhr

Tausche Saturn-Spiele, biete Myst, Alien Trilogy, Panzer

SEGA FLASH VOL. 5

SATURN-ABO-CD 10/97



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

So geht's!

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



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



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

verlassen und in den Titelscreen gehen, auf den nach erneutem Betätigen der Starttaste das Hauptmenü folgt. Hier sind die spielbaren Demos (Sonic Jam, Sonic 3D, Sega Rally u. a.) mit einem blauen Kasten gekennzeichnet, während selbstlaufende Fullscreen-Videos am rötlichen Hintergrundbalken zu erkennen sind. Das grün gekennzeichnete Enemy Zero ist kein Video, sondern ein sogenanntes Rolling Demo mit in Echtzeit berechneten Grafiken. Bewegt ihr das Steuerkreuz nach oben oder unten, so wandert der blinkende Hintergrund von Spiel zu Spiel, wozu im linken Screen ein Video eingeblendet wird. Drückt ihr



nach rechts oder links, so könnt ihr zwischen den zwei verschiedenen Seiten auswählen, wobei auf der Seite 2 ausschließlich Videos zur Auswahl stehen.

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

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

Die spielbaren Demos

Der Höhepunkt dieser Abo-CD ist zweifellos die Demo-Version von Sonic Jam, im dem auch die

vielgerühmte Sonic World-Sequenz mit brillanter 3D-Grafik enthalten ist. Im Gegensatz zum Original darf man hier allerdings immer nur sechzig Sekunden durch die Polygon-Welt düsen und keines der Museen besuchen. Als besonderes Schmanckerl gibt es neben einem hervorragenden Video auch noch jeweils einen Level der 16 Bit-Klassiker Sonic und Sonic 2 zum Antesten.

Die restlichen drei Demos befanden sich leider auch schon auf einigen Vorgänger-Demos, was sich aber in den Sommermonaten nur schlecht vermeiden läßt. Aus diesem Grund wollen wir auch nur kurz auf sie eingehen: Sonic 3D ist eine voll spielbare Demo-Version des jüngsten isometrischen Hüpfspektakels mit dem blauen Igel. Sega Rally ist die nach wie vor überragende Rennspielreferenz auf dem Saturn, auf der CD befindet sich die zweite Strecke zum ausführlichen Probespielen.

Die Full-Motion-Videos

Um die Kapazität der CD bis aufs letzte zu nutzen, packte Sega diesmal auch eine Reihe brandaktueller Videos mit auf die CD, welche sich einzeln anwählen lassen. Die Bildqualität ist natürlich deutlich schwächer als bei einem echten Demo, es läßt sich jedoch dennoch gut erkennen, um was es bei den Spielen geht. Enthalten sind die Demos von Last Bronx, Sega Touring Car, Resident Evil, Dragon Force, WipEout 2097, D N und Enemy Zero. Letzteres ist kein Video, sondern ein selbstablaufendes Demo.

Die Ausgabe 12/97

Als Beilage zur Ausgabe 12/97 gibt es mit ziemlicher Sicherheit die Sega Preview-CD Vol. 6, welche einige echte Top-Hits zu bieten hat! Wir erwarten beispielsweise ein Demo von Last Bronx, dem neuen Hit aus dem Hause AM3. Außerdem will Sega mit Sega Touring Car endlich einen vernünftigen Nachfolger von Sega Rally auf die Beine stellen. Weiterhin rechnen wir mit Worldwide Soccer, NBA Action '98, NHL Hockey '98 und World Series Baseball '98.



Für die nächsten CD erwarten wir uns Last Bronx als spielbares Demo!



Zu Sega Touring Car soll ebenfalls ein spielbares Demo vorliegen.

Wie komme ich an die CD?

Nur wer ein Saturn-Spezial-Abonnement des Sega Magazins abgeschlossen hat, bekommt alle 2 Monate eine aktuelle, spielbare CD frei Haus geliefert. Wer sich die nächste CD sichern möchte, sollte sofort auf Seite 4 zurückblättern und den Coupon noch heute unterschrieben zurücksenden. Als besonderes Bonbon gibt es als Abo-Prämie sofort drei Demo-CDs, darunter auch die aktuelle Flash Vol. 4! Wer ein reguläres Abo hat, kann dieses selbstverständlich auch umwandeln!

Die CD ist defekt?

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

Computec Verlag



Kennwort: Saturn-CD
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg



ABO-CD

10/97

SIEGELBARE DEMOS

Sega Rally
Sonic 3D u.a.

MIT VIDEOS

Sega Touring Car
Resident Evil
Last Bronx u.v.a.

SONIC JAM

Sensationelles Demo
inklusive Sonic World



Sega Rally



Sonic Jam



Sonic 3D

INHALT

SPIELBARE DEMOS:

1. Sonic 3D: Flickie's Island
2. Sonic Jam
3. Sega Rally u.a.

FULL SCREEN-VIDEOS

1. Last Bronx
2. Resident Evil
3. Dragon Force
4. WipEout 2097
5. D N
6. Sega Touring Car
7. Enemy Zero



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 einstellen, während der Fernseher auf den Kanal des Recorders eingestellt wird. Legt nun eine leere Videokassette ein, auf die ihr durch Drücken der „Record“-Taste die Spielsequenzen aufnehmen könnt.
2. 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 im Wertungskatalog enthalten. Wird eine Bestleistung nicht mehr übertroffen, bekommt der Spitzenreiter ein Spiel nach Wahl.

- SEGA MAGAZIN
- Kennwort: Score Attack!
- Roonstraße 21
- 90 429 Nürnberg

Zwischen Einsendetag und Veröffentlichung liegen mindestens 4 Wochen!

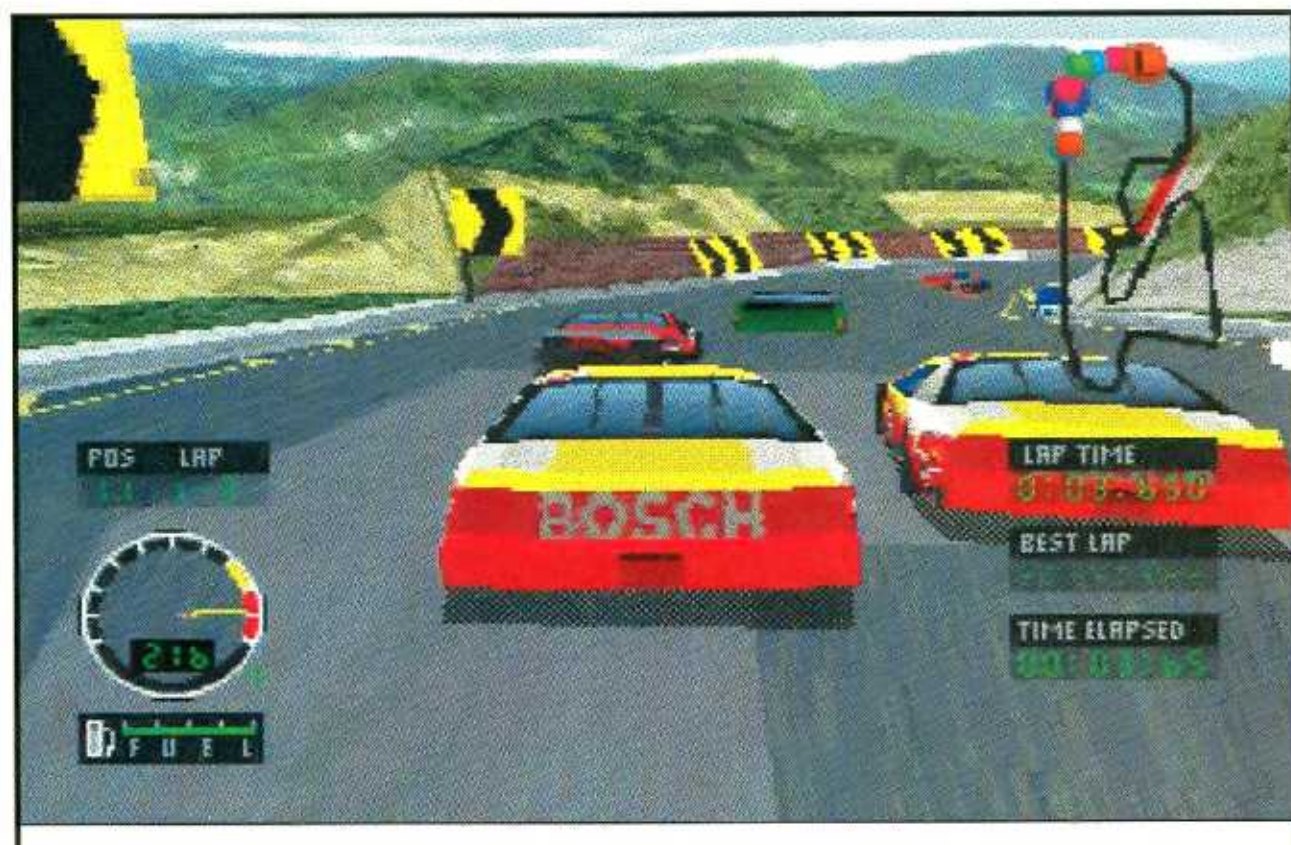
Notiert die Bestleistungen bitte auf der Paket-Außenseite!

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.

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	2
2.	(2)	Hützen Andre	39,487	3
3.	(Neu)	Kern Rüdiger	39,931	
4.	(3)	Ahmes Arnautonic	40,212	2
5.	(Neu)	Christian Thom	40,368	1
6.	(Neu)	Hien Denis	40,368	1
7.	(4)	Koßmann Mike	40,443	2
8.	(5)	Bormann Roman	40,493	3
9.	(6)	Hennemann Gerd	40,606	2
10.	(7)	Eger Enrico	44,693	3
11.	(8)	Marinovic Robert	45,106	2

SCORE ATTACK

Ein Foto liegt bei!
 Videokassette liegt bei!
 Bereits plaziert

Meine Bestleistung

Titel

System

Hiermit bestätige ich, daß ich die-
se Leistung ohne Zuhilfenahme ei-
nes Schummelmoduls, Cheats
oder ähnlichem erreicht habe.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Datum, Ort

Unterschrift

Telefon

FIGHTERS MEGAMIX

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



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(7)	Umbrath Oliver	1:09:50	3
2.	(Neu)	Erzen Markus	1:15:69	1
3.	(Neu)	Hörig Dimitri	1:17:04	1
4.	(1)	Kuhs Sebastian	1:22:07	2
5.	(Neu)	Cyberteam	1:28:24	1
6.	(Neu)	Riecken Daniel	1:31:63	1
7.	(2)	Lendjer Daniel	1:31:75	2
8.	(3)	Akyol Osman	1:32:59	2
9.	(4)	Bracker Erik	1:33:45	2
10.	(Neu)	Jermann Raphael	1:35:41	1
11.	(5)	Bohres Bastian	1:36:30	2
12.	(6)	Szücs Rocco	1:39.25	2
13.	(Neu)	Kunze Christian	1:41:95	1
14.	(10)	Erdmann Artem	1:42.62	3
15.	(Neu)	Schmidt Daniel	1:43:23	12
16.	(8)	Märing Andy	1:43:52	2
17.	(Neu)	Brezjak Mirjan	1:43:80	1
18.	(9)	Hoffmann Philipp	1:45:03	2
19.	(11)	Okulus Albert	1:50:98	2
20.	(12)	Petrusky Fabian	1:51:58	2
21.	(13)	Schiestel Manuel	1:58:44	2
22.	(14)	Nico Schreiter	2:00.98	3
23.	(15)	Ritzinger Simon	2:03.61	3
24.	(17)	Couchy Tony	2:17:00	2

TOMB RAIDER

Wer beendet den ersten Level (The Caves) am schnellsten? Nehmt alles vom Beginn bis zur allerersten Auswertung auf!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Albers „Kopie“ Sebastian	2:48	2
2.	(2)	Zecic Emire	2:49	6
3.	(3)	Ristoki Sascha	2:50	5
4.	(4)	Wübbels Markus	2:50	5
5.	(5)	Vorhauer Matthias	2:51	5
6.	(6)	Meier Andy	2:52	7
7.	(7)	Merten René	2:52	5
8.	(9)	Neuke Frank	2:53	6
9.	10)	Altunkaya Cemal	2:54	5
10.	(11)	Bracht Daniel	2:57	7
11.	(12)	Nothdurft Holger	2:57	5
12.	(13)	Kobierzynski Robert	3:00	6
13.	(14)	Schmid Mario	3:00	5
14.	(15)	Denizoglu Burhan	3:01	6
15.	(16)	Maltese Daniel	3:02	7
16.	(17)	Zecic Emir	3:05	7
17.	(18)	Jüstel Bernd	3:08	7
18.	(19)	Dolle Heiko	3:08	7
19.	(20)	Hennemann Gerd	3:11	7
20.	(21)	Blasek Volker	3:12	6
21.	(22)	Predrag Nikolic	3:12	6
22.	(23)	Reese Daniel	3:16	6
23.	(24)	Rygol Peter	3:16	6
24.	(25)	Sostero Marco	3:17	5
25.	(26)	Fuchs Stefan	3:18	7

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)	Neuke Frank	1:04.80	4
2.	(2)	Möring Andy	1:05.88	4
3.	(3)	Tschenschter Michael	1:05.92	3
4.	(4)	Eger Enrico	1:07.20	4
5.	(5)	Schmidt Jürgen	1:10:44	3

Mailbox

Viele haben sich gewundert, einige haben es nicht verstanden, die allermeisten fanden es genau richtig – die Rede ist natürlich von unserer klaren Aussage unter der Headline „Sorry!“ in der letzten Ausgabe, in der wir ein für allemal klarmachten, daß wir keine Briefe mehr abdrucken, die lediglich auf sinnlose Hard- oder Softwarevergleiche hinauslaufen oder durch ihren Inhalt einzig und alleine provozieren wollen. Daß rund 95% von euch unsere neue Linie äußerst willkommen heißen, weil sie ebenfalls genervt sind von den

teils kümmerlichen Provokationen der Dauernörgler, hat uns natürlich besonders gefreut. Wer übrigens der Ansicht ist, daß unsere Berichte von der neuen Sega-Konsole frei erfunden sind, liegt völlig falsch. Wenn wir alles schreiben würden, was wir wissen oder gar schon gesehen haben, würden sich einige arg wundern, die sich auf sogenannte unabhängige Multiformatmagazine verlassen, deren Informationsstand in Sachen Sega oft alles andere als ernstzunehmen ist.

Eure Sega Magazin-Crew

KONSOLE 1997?

1. Wie ich gelesen habe, soll Ende des Jahres eine neue Konsole auf den Markt kommen.

SM: Daß die neue Konsole Ende 1997 kommen soll, war ebenso ein Druckfehler wie die Formulierung, daß Psygnosis eine Sega-Tochter ist. Selbstverständlich sollte es Ende 1998 und Sony-Tochter heißen.

2. Ich würde nun gerne wissen, ob ich die alten Saturn-Spiele auch auf der neuen Maschine spielen kann und ob ich dazu einen Adapter oder ähnliches brauche?

SM: Prinzipiell wäre es billiger, jeder kommenden Sega-Konsole einen kompletten Saturn beizulegen, als die neue Maschine von vorneherein Saturn-kompatibel zu machen. Es macht technisch schlichtweg keinen Sinn, denn dann wäre der Konsolen-Preis irgendwo bei DM 800,-, was die Erfolgchancen automatisch auf ein Minimum reduzieren würde. Statt eines Adapters sollte man sich lieber gleich einen Saturn kaufen.

3. Sind dann alle alten Spiele für die Katz und ich kann sie wieder für ein paar Mark verköckern?

SM: Wieso die Leute immer glauben, daß ihre alten Spiele plötzlich nichts mehr wert sind, wenn ein neues Gerät erscheint, leuchtet mir nicht ganz ein. Ich persönlich habe noch nie eine Konsole verkauft, wenn ich mir eine neue Maschine gekauft habe, d. h. ich kann all meine alten Favoriten weiterspielen. Davon abgesehen, spätestens nach einem halben Jahr verliert man für die Vorgängergeneration ohnehin das Interesse, wer will schon 32 Bit-Spiele auf der nächsten Sega-Maschine spielen?

Michael Wolf, Hanau



Frage des Monats

„Wieso habe ich schon mit der Ausgabe 9/97 eine CD bekommen!“

Erstaunlicherweise bekamen wir die CD 10/97 schon so rechtzeitig angeliefert, daß wir sie als besonderen Sommerservice gleich mit der Nummer 9/97 rausschicken konnten. Wir dachten uns, daß die CD keinesfalls besser wird, wenn wir sie vier Wochen einfach im Lager liegen lassen. Die nächste CD gibt es natürlich erst wieder mit der Nummer 12/97.

ALTE CD-COVER?

1. Wäre es möglich, daß ihr die CD-Covers von schon erschienenen Demo-CDs in einer der nächsten Ausgaben abdruckt (Sega Flash 1-3)?

SM: Theoretisch wäre es natürlich machbar, die Covers für die Ausgaben nachzuliefern, für die wir noch keine CD-Umschläge gestaltet haben. Sollten sich mehr als 100 Leute dafür aussprechen, dann wollen wir gerne den Platz dafür bereitstellen.

2. Können Sega Flash-CDs einmal wertvoll werden?

SM: Der Wert hängt ja von demjenigen ab, der sich dafür interessiert. Unter den Sega-Fans können

solche CDs durchaus einmal Sammlerwert bekommen, ansonsten sehe ich aber kein besonderes Wertsteigerungspotential.

3. Wie viele Christmas Nights gibt es auf der Welt? Sind sie schon etwas wert, ich besitze nämlich schon zwei von den Schmuckstücken!

SM: In Japan wurde jedem Saturn zur Weihnachtszeit eine NTSC-Version beigelegt, in Europa gab es insgesamt rund 100.000 Stück, womit sie durchaus etwas wertvoller als herkömmliche Flash-CDs sein dürften – wieviel, kann man aber kaum sagen.

4. Wird es eine Tamagotchi-Version auch auf dem Saturn geben? Immerhin hat der Saturn eine Echtzeituhr, die das möglich machen könnte?

SM: Derzeit bestehen keine Pläne für eine Tamagotchi-Umsetzung auf den Saturn.

5. Kann es sein, daß ihr einen Druckfehler in Ausgabe 9/97 hattet? Im Test von Discworld 2 steht, daß Psygnosis eine Sega-Tochter ist, was ja nicht stimmt?

SM: Dies ist korrekt, Psygnosis ist natürlich eine Tochterfirma von Sony.

6. Warum sind Sega PC-Spiele billiger als Saturn-Spiele? Sega Rally PC kostet DM 69,-, Sega Rally auf dem Saturn DM 99,-, Bug! Too kostet auf dem PC DM 49,-, auf dem Saturn DM 119,-.

SM: Prinzipiell sind die Spiele eigentlich gleich teuer, wobei allerdings im PC-Markt die Händler oft schon nach wenigen Wochen die Preise drastisch senken.

7. Was ist aus Sonic The Fighters geworden, das bei manchen Versandhändlern schon als Pal-Version angeboten wird?

SM: Davon abgesehen, daß wir uns auch immer wundern, was manche Händler in ihren Anzeigen schon anbieten (das reicht von Virtua Fighter 3 bis Project Sonic), gibt es zu Sonic The Fighters kein Veröffentlichungsdatum.

8. Was ist Daytona USA C.C.E Plus, das als Import angeboten wird?

SM: Es handelt sich um die leicht verbesserte NTSC-Version, die auch über Netlink gespielt werden kann.

9. Ihr schreibt in Ausgabe 9/97, daß Tomb Raider 2 nicht mehr erscheint. Wie steht es mit der Zusatz-CD „Unfinished Business“, erscheint die noch?

SM: Die ohnehin nur für den PC geplante Zusatz-CD wird auf keinem System mehr erscheinen, allerdings plant man eine PC-Zusatz-CD für Teil 2.

10. Werden bei dem Spiel The Lost World: Jurassic Park 2 die Versionen von Sega und EA gleich sein?

SM: Ja, die beiden Varianten sind nahezu identisch. EA vertreibt übrigens lediglich das Spiel, entwickelt wurde es von Dreamworks.

Philipp Hoffmann, 29693 Hodenhagen

DEMO-CD, TEIL II

1. Auf der Sega Flash Vol. 5 hört die Musik bei Sonic Jam immer nach kurzer Zeit auf zu spielen. Ist das in der Vollversion auch so?

SM: Nein, unseres Wissens nicht.

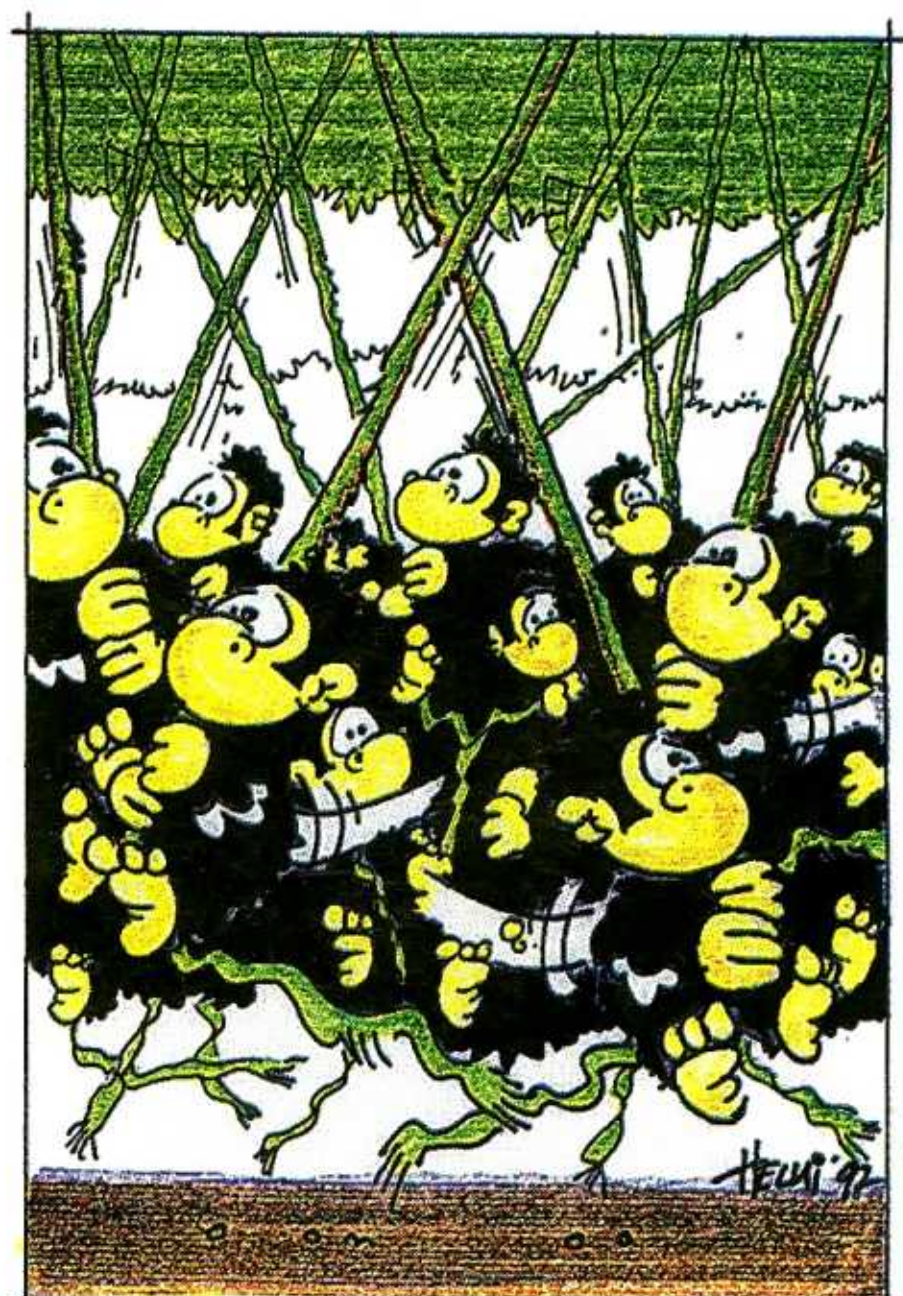
2. Ihr könntet doch bei Score Attack auch Wettbewerbe machen, bei denen die Demo-CD-Besitzer mitmachen können. Als Beispiel: Wer beendet den 1. Level bei Sonic 3D am schnellsten?

SM: An die Möglichkeit haben wir noch gar nicht gedacht, allerdings müssen wir darauf achten, daß auch wirklich alle Leser mitmachen können und man nicht unbedingt die nur im Abo erhältliche Demo-CD benötigt.

3. Wieso wurde bei der Sega Flash Vol. 5 nur ein neues Demo hinzugefügt?

SM: Erstens gab es ein brandneues, sehr exklusives Sonic World-Demo, das alleine eine CD wert wäre, zum anderen waren einige tolle Videofilme mit drauf. Wie schon häufig betont, machen

HELMI



wir die CD nicht selbst, sondern wir müssen das nehmen, was kommt, und die DM 1,70 ist die CD immer wert. Es gab zur gleichen Zeit sogar rund DM 7,- kostende 32 Bit-CDs, auf denen sich noch mehr alte Demos befanden.

4. Ist jetzt endlich offiziell, daß Resident Evil Dash am 4.9.97 auf den Markt kommt, oder wird es wieder verschoben?

SM: Bio Hazard ist in Japan schon lange auf den Markt, die europäische Version namens Resident Evil wurde niemals verschoben und kommt wie geplant.

5. Meint ihr wirklich, daß sich Mario Kart 64 vor Sonic R in acht nehmen muß? Ich glaube das nicht, da Sonic R nur 5 Strecken hat und Mario Kart 64 16.

SM: Bitte beachte genau, was wir geschrieben haben: „Wir ... verraten, ob sich Mario Kart 64 in acht nehmen muß.“ Dies ist ein offensiver Einleitungssatz und keine Feststellung.

6. Bei Alone in the Dark 2 steht bei mir des öfteren auf dem Bildschirm „Datei nicht erfolgreich gespeichert“, wenn ich abspeichern will. Liegt das am Spiel oder am Saturn?

SM: Ich würde eher sagen, daß es an dir liegt. Bitte lies genau das Handbuch durch und Sorge dafür, daß das Spiel genügend Platz zum Speichern hat.

7. Wann testet ihr die Spiele XXXX und XXX?

SM: Da die BPS seit 1.8.97 eine Regelung eingeführt hat, die zur Folge hat, daß Umsetzungen bekannter PC-Titel auch als Saturn-Version von vorneherein indiziert sind, werden wir diese Titel nicht mehr berücksichtigen.

8. Was wird auf der nächsten Demo-CD enthalten sein?

SM: Wir erwarten Last Bronx und Sega Touring Car Championship.

Faust Jens, 66125 Dudweiler

ATHLETE KINGS

Könntet ihr, wenn es möglich ist, eine kleine Spalte mit Rekorden von Athlete Kings einrichten?

SM: Leider nein, da man mit Dauerfeuer problemlos betrügen kann und wir keine Lust auf „gedopte“ Rekordzeiten haben.

Andre Zimmermann, 15938 Golßen, NL

VERLEIHEN & SONIC R

1. Ich muß euch wirklich loben, denn in letzter Zeit habt ihr euch stark verbessert. Früher hielt ich vom Sega Magazin nicht viel, da viele Spiele zu hoch bewertet wurden. Das ist jetzt zum Glück anders. Macht weiter so!

SM: Danke für das Lob!

2. Inwiefern ist das Verleihen von Videospiele verboten? Darf man das Spiel nur nicht gegen Gebühr verleihen, oder ist es auch untersagt, das Spiel nur kurz seinen Freunden zu leihen?

SM: Es ist sicherlich verboten, was viele Videohändler machen: im großen Stil Konsolen und Spiele zu verleihen, ohne dafür eine Mark Gebühr an die Hersteller abzuführen. Wenn du deinem Freund ein Spiel leihst, wird niemand etwas dagegen haben.

3. Hat Dark Savior Ähnlichkeiten mit Landstalker? Wird das 3D-Pad unterstützt?

SM: Es hat nicht nur Ähnlichkeiten, sondern ist sogar der inoffizielle Nachfolger, der vom gleichen Team entwickelt wurde. Über den Analog-Stick kann man jederzeit die Kameraperspektive ändern.

Die alternativen Charts

Folge 9: Die 10 Fakten zur kommenden Sega-Konsole!

1



Virtua Fighter 3

Der AM2-Hit kommt in einer verbesserten Version.

2. Scud Race • Eine perfekte 1:1-Umsetzung wird versprochen.
3. Herdy Gerdy • Cores niedliches Debüt für Segas neue Konsole
4. Core-Projekt 2 • Thunderhawk, Tomb Raider oder was?
5. Günstiger Preis • Der maximale Preis liegt unter DM 500,-!
6. Überlegene Technik • Ein aktueller High End-PC wird um das Doppelte übertroffen.
7. Leichte Umsetzbarkeit • Das Betriebssystem läßt leichte Umsetzungen zu.
8. Weltweit simultaner Release • Innerhalb weniger Monate auf der ganzen Welt
9. Aufgebohrtes Marketing-Budget • Endlich wieder TV-Werbung in Deutschland
10. Premiere auf der E3 • Spätestens dann staunt die Welt!

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

4. Ich habe vor längerer Zeit etwas über eine Maus, eine Tastatur und ein Diskettenlaufwerk für den Saturn gehört. Was ist eigentlich daraus geworden?

SM: In Japan ist die genannte Peripherie erhältlich, in Europa macht die Veröffentlichung aufgrund der geringeren Verbreitung keinen Sinn.

5. Welche Spiele unterstützen eigentlich das Link-Kabel?

SM: Unseres Wissens nur das primitive Arcade-Game Gebockers.

6. Wird es bei Sonic R einen 4 Spieler-Modus geben oder sind jetzt doch nur Rennen zwischen 2 Spielern möglich?

SM: Wir glauben, daß es nur einen 2 Spieler-Modus geben wird.

7. Die alternativen Charts sind eine gute Idee!

SM: Danke!

Robert Jäger, Grub

SATURN 2 & MEHR

1. Seit der ersten Ausgabe des Sega Magazins, die ich damals als Beilage in meiner Mega CD-Verpackung fand, bin ich ein treuer Leser eurer Zeitschrift. Ihr liegt mit euren Recherchen immer richtig, und bei Hans merkt man wirklich, daß er mit Freu-

de bei der Sache ist. Ihr seid erfreulicherweise eurer Linie im wesentlichen treu geblieben. Mit besonderem Interesse lese ich die News-Box sowie „Kurz beantwortet“ und „Schon gewußt“, aber auch die Spieletests waren mir oft hilfreich, jedoch vermisse ich die Zeichenecke. Absolute Krönung sind natürlich die interessanten Interviews und die Demo-CDs. Macht weiter so!

SM: Die von dir Zeichenecke genannte Rubrik haben wir nur widerwillig abgeschafft, als manche Dauernörgler uns mit Dutzenden von Briefen auf einmal bombardierten.

2. Welche Fähigkeiten wird die Nachfolge-Konsole des Saturn im multimedialen Bereich haben? Wird es ein Pad mit einer zusätzlichen Drig Ball-Steuerung geben?

SM: Ich denke, daß die kommende Konsole allen Anforderungen an eine Spielmaschine gerecht wird, alles andere ist relativ unwichtig. Eine Drig Ball-Steuerung ist uns nicht bekannt, wir kennen lediglich die unbequeme Track-Ball-Steuerung, die hoffentlich nicht enthalten sein wird. Wir bevorzugen einen Analog-Stick.

3. Ich weiß, die Bit-Anzahl ist nicht spielspaßentscheidend, könntet ihr trotzdem technische Daten nennen?

SM: Könnten wir, da wir sie schon wissen, dürfen wir aber nicht. Seid euch sicher, daß das Nintendo 64 und aktuelle High End-PCs mit 200 MHz-Prozessor und 16 MB RAM weit dahinter liegen.

4. Ich bin ein großer Anhänger der FMV-Spiele, die hier leider nicht so erfolgreich sind wie in Japan. Wißt ihr, ob es bei der neuen Konsole Spiele wie Road Avenger oder Ground Zero Texas geben wird?

SM: Solche Spiele will nun weltweit keiner mehr haben, daher würde ich mir darauf keine Hoffnungen machen.

Christoph Krause, 01665 Groitzsch

NEUE MASCHINE!

Hi Sega Magazin!

1. Ich habe mich jetzt doch dazu durchgerungen, kein N64 zu kaufen und lieber auf die nächste Konsole zu warten! Habt ihr mittlerweile schon einen genauen Namen für die Konsole erhalten?

SM: Nein, wir wissen aber, daß noch genau zehn Namen in der engeren Auswahl sind.

2. Kann es passieren, daß Resident Evil für Saturn noch vor Weihnachten indiziert wird?

SM: Möglich ist alles, aber da das Spiel auch auf der PlayStation nicht indiziert wurde, ist dies nicht zu erwarten.

3. Wird Discworld 3 erscheinen?

SM: Derzeit ist davon nichts bekannt.

4. Ich habe im Internet (ich weiß, was im Internet steht, ist nicht immer wahr) gelesen, daß Monkey Island 3 für die PSX kommt. Wenn das stimmt, kommt es dann auch für den Saturn?

SM: Derzeit ist davon nichts bekannt.

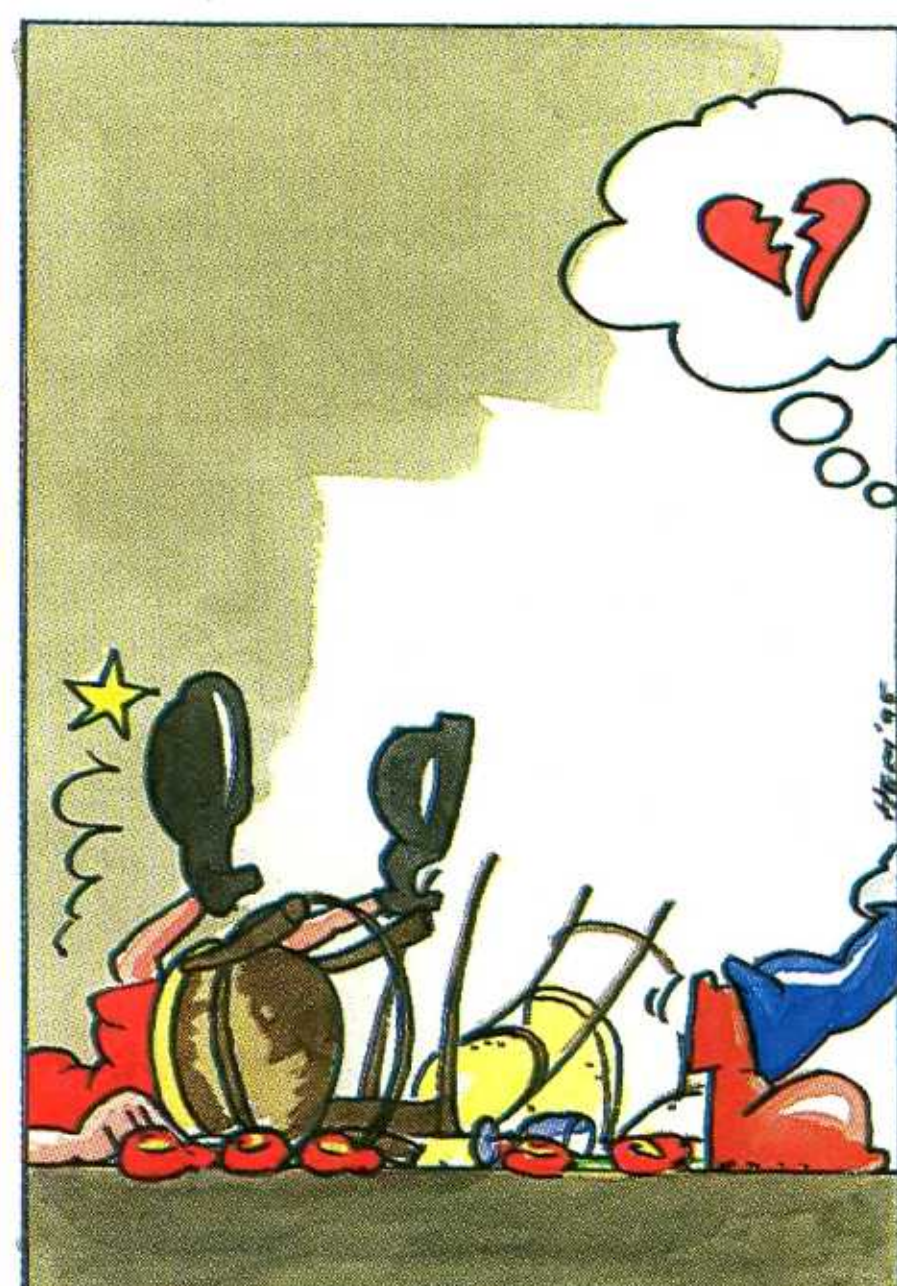
5. Ich hoffe mal, daß Virtua Fighter 3 und Scud Race nicht für Saturn kommen, denn dann kann es doch wieder passieren, daß die neue Konsole ein bißchen hinterherhängt. Hofft ihr, daß die Spiele für Saturn erscheinen?

SM: Ich persönlich hoffe, daß die beiden Spiele als die Top-Attraktionen schlechthin die neue Konsole zum Marktführer machen. Übrigens, Virtua Fighter 3 wird es in einer verbesserten Version geben.

6. Ist es mit der neuen Konsole möglich, Model 4-Automaten umzusetzen?

SM: Da es (noch) keine Model 4-Hardware gibt, kann man dazu keine Angaben machen. Fest steht, daß die neue Hardware dem Model 3 überlegen ist.

HELMI



7. Tomb Raider 2 kommt doch definitiv für die neue Konsole, oder?

SM: Nein, fest steht, daß Core Design an zwei Projekten für die neue Konsole arbeitet, ein Tomb Raider 3 ist sehr wahrscheinlich.

Ronald Försterling

NHL & MEHR

1. Erst einmal ein großes Lob an euch! Wenn es um Sega geht, seid ihr als erste am Drücker. Zum Beispiel habt ihr als erstes über Sonic R, Shining The Holy Ark und Segas neue Konsole berichtet.

SM: Danke, vielleicht ist dies auch der Grund dafür, daß wir mehr Abonnenten (über 11.000) haben als jedes andere Video-spiele-Magazin.

2. Als ich die Ausgabe 9/97 in den Händen hielt, fiel eine kleine rote Scheibe heraus. Ich hob sie auf und konnte es nicht fassen. Auf der CD stand „Sega Flash Vol. 5“. Ich habe mich tierisch gefreut, aber auch gewundert, denn die Abo-CD kommt nur alle 2 Monate. Das Sonic Jam-Demo ist klasse, aber zwei andere Demos waren schon auf der Flash Vol. 4 drauf! Und was soll das Sega Rally-Demo? Nichtsdestotrotz war es eine wirklich gelungene Überraschung.

SM: Nachdem es in den Sommermonaten ja ohnehin nicht so viele neue Spiele gibt, haben wir die überraschend früh eingetroffene CD schon beigelegt, denn wieso sollten wir sie im Lager vier Wochen älter werden lassen?

3. In Ausgabe 5/97 hattet ihr ein kleines Preview zu Formula Karts. Ihr schreibt auch, daß es bald kommt? Aber wann kommt es?

SM: Formula Karts wurde leider einige Male verschoben, wir hoffen auf einen Herbstrelease.

4. Ist WarCraft 2 zu komplex für einen 14jährigen?

SM: Nein, ich denke nicht.

5. Wie wäre es mit einer Auszeichnung „Spiel des Monats“, dann hättet ihr es leichter mit der Auszeichnung „Spiel des Jahres“!

SM: Manchmal gibt es Monate, in denen kein Spiel eine Auszeichnung verdient hat, und manchmal erscheinen in einem Monat gleiche mehrere Spiele, die allesamt besser sind als das Highlight des Vormonats. Daher sind solche Auszeichnungen unfair.

6. Könnt ihr in den Check Up-Kasten auch die USK-Freigabe aufnehmen?

SM: Diese rechtlich ohnehin unbedeutende Markierung steht in der Regel noch nicht fest, wenn wir einen Test produzieren.

7. Wann kommt das große Sega-Quiz Teil 3?

SM: Dann, wenn es gewünscht wird.

8. Was wird bei NHL All Star Hockey '98 und NBA Action '98 anders und/oder besser als bei den Vorgängern?

SM: Prinzipiell alles, angefangen von der Grafik über die Präsentation bis hin zum Gameplay.

9. Shining The Holy Ark hat 90%, aber keinen Get It-Award bekommen? Hab ich etwas übersehen?

SM: Nein, du hast nichts übersehen, wir haben den Award allerdings glatt vergessen!

10. Was ist eigentlich der Unterschied zwischen vorberechneten und vorbestimmen Grafiken? Wie wirkt sich das auf das Spiel aus?

SM: Du meinst bestimmt den Unterschied zwischen gerenderten, im voraus auf dem Computer berechneten, und in Echtzeit

Kurz beantwortet!

Hier sind die gewünschten Wertungen für verschiedene Mega Drive-Spiele, die wir nicht mehr getestet haben: Vectorman 2 würde 90% bekommen, Sonic 3D 83% und Pocahontas 63%.

Der Milliarden-Konzern Sega hat verschiedenste Tochterfirmen, es würde leider zu weit führen, hier nun alle aufzuführen.

Wir sehen uns als Video-spiele-Magazin, deshalb testen wir keine Sega PC- und Sega Arcade-Titel.

Die Fortsetzung Rayman 2 wurde auf Eis gelegt, ich rechne nicht damit, daß sie noch kommt.

Sicherlich wäre ein Foto von 2 Demo-CDs ein Beweis, allerdings nur dafür, daß wir zu viele geliefert haben. Entsteht daraus ein Anspruch darauf, daß wir ein Spiel nachliefern müssen?

Ein friedliches Miteinander ist offenbar nicht möglich, speziell das deutsche Naturell scheint so zu sein, daß man selbst immer das Beste, Schönste und Coolste haben muß und alles andere nur schlecht sein kann.

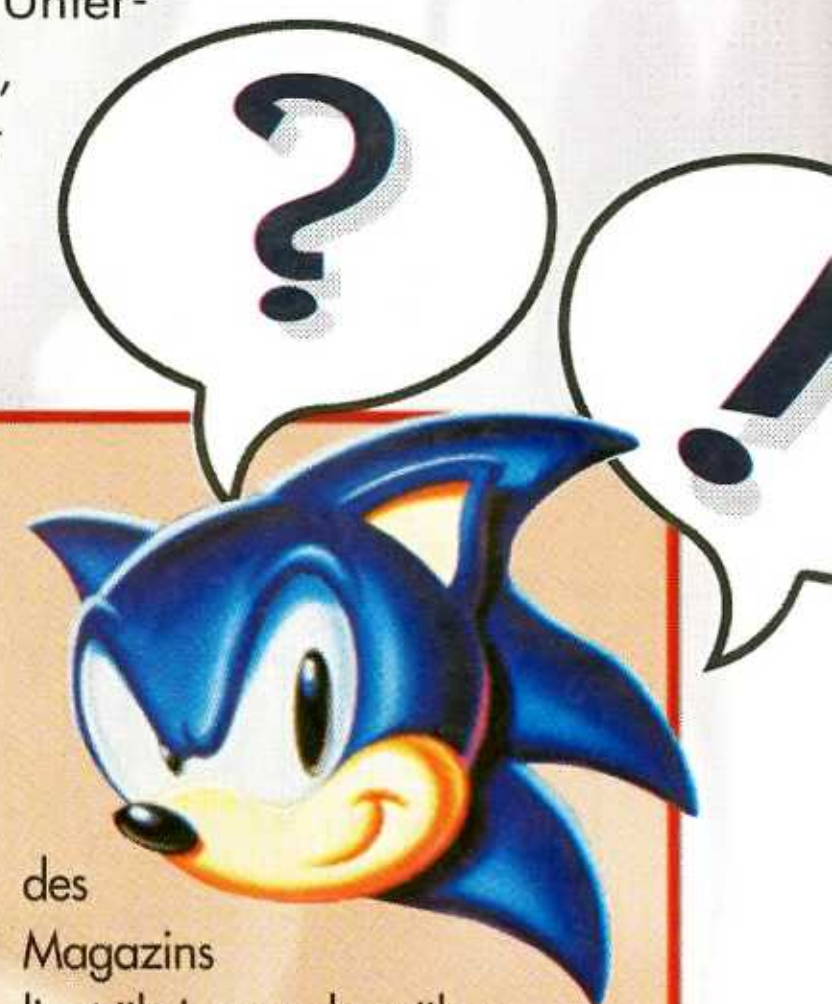
In der Spielhallen-Version von Sega Touring Car ist eine Werbung für den Saturn enthalten.

WipEout 2097 ist auch auf der CD nicht langsam!

Die deutschen Übersetzungen der Spieletitel sind meiner Meinung nach alles andere als sinnvoll, daher lassen wir sie auch weg.

Daß die CD 10/97 schon mit der Ausgabe 9/97 ausgeliefert wird, konnten wir leider nicht mehr im Heft erwähnen, da das schon fertig produziert war.

Richtig, der Abopreis hat sich um jeweils DM 10,- erhöht, allerdings kriegt man das nur mit, wenn man neu abonniert oder sich das Abo um ein Jahr verlängert. Der Grund liegt darin, daß die CD teurer wurde und wir durch die hohe CD-Auflage mittlerweile erhebliche Konfektionierungskosten zu tragen haben. Die letzte Preiserhöhung



des Magazins liegt übrigens schon über drei Jahre zurück, daher denke ich, daß die Abo-Erhöhung gerechtfertigt ist.

Bit-Zahlen sind deswegen nicht relevant, weil mittlerweile ein so hohes Leistungsniveau erreicht ist, daß bislang übliche Verdopplungen alleine aufgrund physikalischer Grenzen demnächst nicht mehr zu erwarten sind. Beispielsweise haben auch die Formel 1-Wagen eine annähernd gleichbleibende PS-Zahl.

berechneten Grafiken. Gerenderte Grafiken liegen bereits fix und fertig im Speicher, sie werden nur noch dargestellt, wie beispielsweise bei Sonic 3D. In Echtzeit berechnete Grafiken (Virtua Fighter 2, Sega Rally) werden je nach Anforderungen dargestellt, d. h. man kann jederzeit seine Blickrichtung ändern, und der Computer berechnet die komplette Ansicht aus der neuen Perspektive. Vorbestimmte Grafiken sind zwar auch in Echtzeit berechnet, man kann jedoch seinen Blickwinkel nicht beliebig wählen, wie es bei Rennspielen häufig der Fall ist, bei denen man nicht umkehren oder die Piste verlassen kann. Panzer Dragoon 2 bietet hingegen ganz normale, in Echtzeit berechnete Optiken, da man die Perspektive jederzeit beliebig verändern kann.

11. Zu guter Letzt hoffe ich immer noch, daß die Zusatzcartridge, Tomb Raider 2, Scud Race und Virtua Fighter 3 doch noch kommen!

SM: Du hoffst vergebens, diese Produkte kommen nicht mehr, wer bräuchte denn dann noch eine neue Konsole?

Stephan Freuschle

SORRY, TOO!

Ich kann eurem „Sorry“ in der letzten Mailbox nur beipflichten, denn das mußte mal sein. Diese sogenannten Briefe wurden ja schon zur Plage! Mir ist es übrigens absolut egal, welche Konsole welchen Marktanteil hat und welche keinen. Ich habe den Sega Saturn, weil er mich am meisten überzeugte, sollen doch die ewigen Nörgler eine andere Konsole kaufen, wenn ihnen der Saturn nicht paßt.

Die Aufregung um Virtua Fighter 3, Tomb Raider 2 und Scud Race kann ich überhaupt nicht verstehen, es handelt sich doch nur um drei Spiele, und bei dem kommenden Softwareangebot von über 20 Topspielen wie z. B. Panzer Dragoon Saga, Sonic R, Last Bronx und Sega Touring Car kann man auch die Tatsache verschmerzen, daß sie erst auf der Next Generation-Konsole von Sega erscheinen werden. Ich will mich nicht mit halben Sachen wie Virtua Fighter auf 32X zufriedengeben, ich will sie in der besten Qualität haben.

So, nun genug Dampf abgelassen, hier ein paar Vorschläge, die das Sega Magazin noch interessanter machen könnten, was aber nicht heißt, daß ihr es nicht schon seid!

1. Wie wäre es mit einem Sonderbericht über Segas In-House-Entwicklungssteams? Wieviele gibt es und an welchen Spielen arbeiten sie gerade?

SM: Prinzipiell ist dies keine schlechte Idee, zum einen kommt man jedoch im entfernten Japan nur sehr schwer an sie ran, zum anderen sind die Projekte, an denen sie arbeiten, natürlich streng geheim.

2. Einfach genial war euer Interview mit Kats Sato über Sonic R. Ich würde mich freuen, wenn ihr öfters ein Interview in das Sega Magazin bringen würdet, denn so kommen die Tatsachen auf den Tisch und nicht wilde Gerüchte.

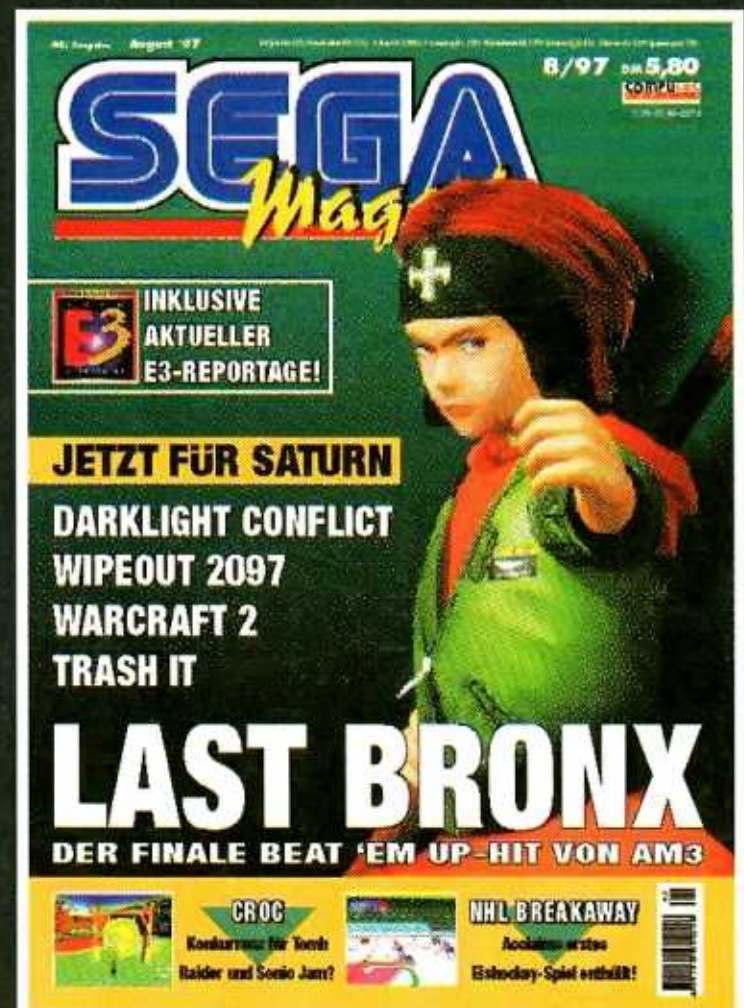
SM: Wir würden auch gerne mehr Interviews dieses Kalibers haben.

3. Übrigens, vielen Dank für die Sega Flash Vol. 5, die in meiner Ausgabe enthalten war. Die Demo ist der absolute Hammer, nicht nur, daß man die Sonic World spielen kann, sondern man darf sich auch den Wahnsinns-Vorspann von Enemy Zero ansehen, selbst Sega Touring Car und Last Bronx sind fantastisch.

Simon Warneris, Unbekannt



07/97



08/97



09/97

NACHBESTELLEN!
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 07/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 08/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 09/97	zu DM 5,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
 (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse
 (Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug
 Konto.-Nr.

BLZ

**Bitte beachten:
 Angebot gilt nur im Inland!**

SEGAS NEUE KONSOLE

Wir lüften in der nächsten Ausgabe den Schleier von Segas viel-diskutierter Konsole und beenden die unseriösen Spekulationen! Wir verraten die Fakten über die technischen Spezifikationen und die bereits in Entwicklung befindlichen Spiele! Nicht versäumen!



LAST BRONX



Nachdem Virtua Fighter 3 wohl nicht mehr auf dem Saturn erscheinen wird, hat der AM3-Knüller Last Bronx die besten Chancen auf die Spitzenposition in den aktuellen Beat 'em Up-Charts. Wir testen das Spiel ausführlichst!

ECTS '98

Anfang September war es wieder einmal soweit: Die gesamte Branche packte die Koffer und traf sich im Londoner Olympia Centre zum Austausch heißer Neuigkeiten. Wir waren natürlich auch dabei und verraten die interessantesten News!



Was kommt noch?

➔ **NHL All Star Hockey '98 im Preview**

➔ **Word Series Baseball '98 im Preview**

➔ **Tests zu allen aktuellen Neuerscheinungen**

➔ **Tips & Tricks zu Shining The Holy Ark u. a.**

Inserentenverzeichnis:

Compu-tec Verlag	4, 67, 97
Game Express	15
Kranz	2, 3
Kudak	33
Line Edition	25
O.I.T.	29
Sega	75, 99, 100

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

Impressum

Anschrift der Redaktion:

Compu-tec 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) Compu-serve ID: 100443, 1115
(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Lektorat:
Margit Koch

Tips & Tricks-Redaktion:
Quay Contract Publishing

Redaktionsassistentz:
Michael Erlwein

Bildredaktion:
Richard Schöller

Freie Mitarbeiter:
Petra Maueröder (pm), Ulf Schneider (us)
Oliver Preißner (op)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Titel SM: Fighting Force (c) Eidos Wir danken!

Werbeleitung:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:

Compu-tec Verlagsbüro Nürnberg
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne

Disposition:
Tanja Kaiser

Compu-tec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 02 03/3 05 11-555

Anzeigenverkauf:
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Fax: 02 03-3 05 11-555
Thomas Kammer
Oliver Diemers
Thomas Diel

Disposition:
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1.5.1997

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

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 öS 600,-
PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-0; Fax: 06246-882-250

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.

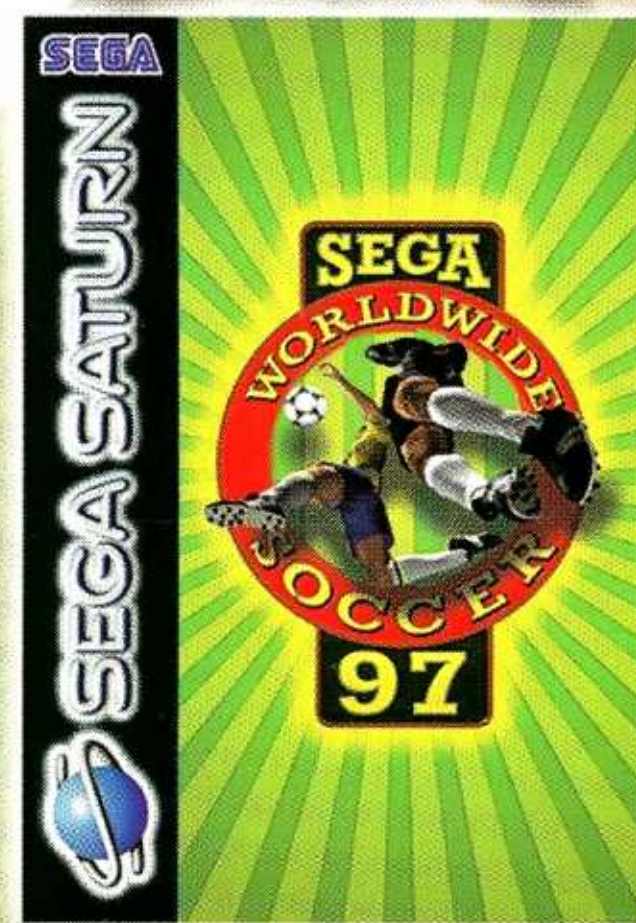
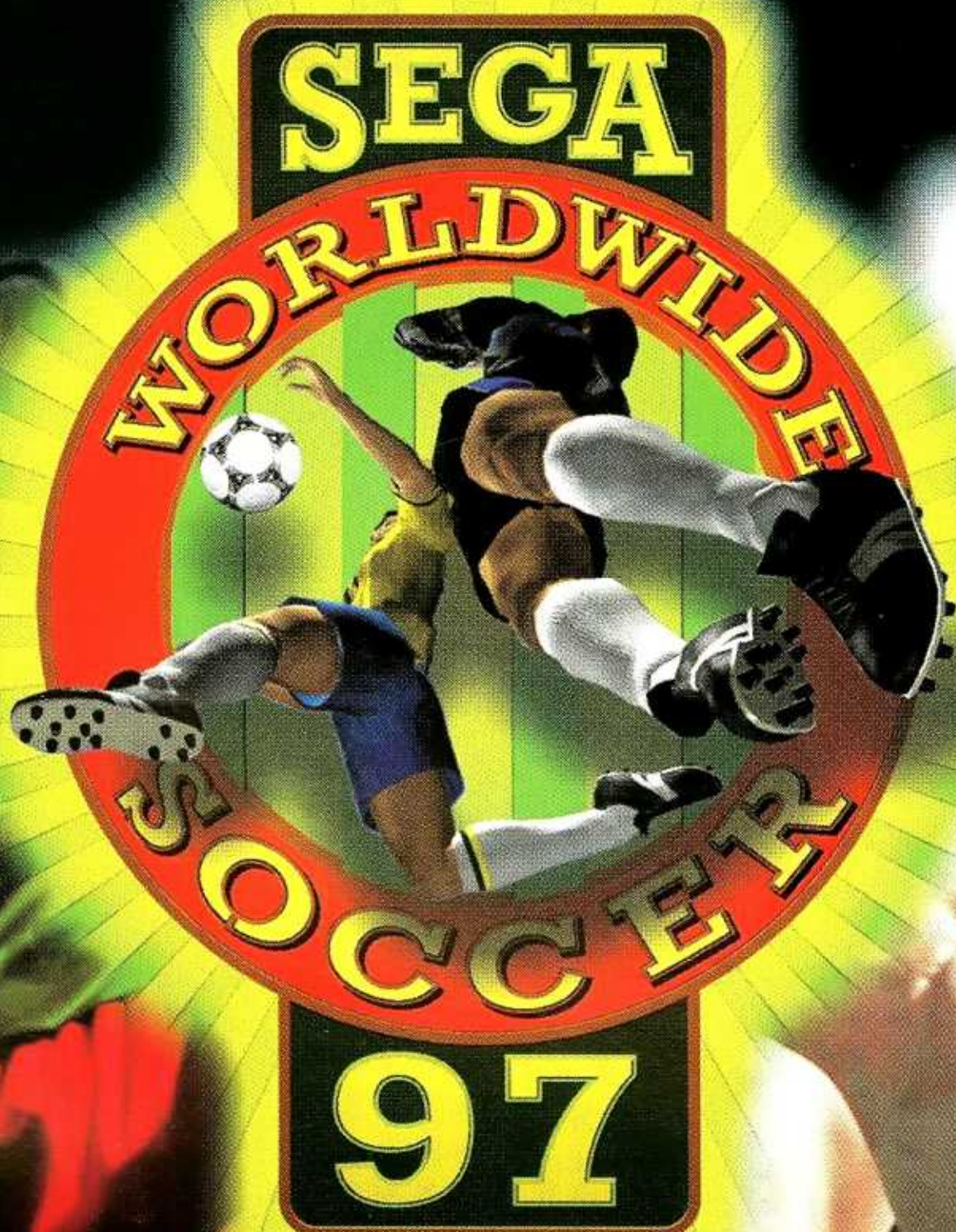
Urheberrecht:

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 Compu-tec bei.
Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN: 0946-6274

FOOTBALL IS JUST A GAME YOU SAY.
GET REAL.



EXCLUSIV FÜR



10 cm

trennen Deinen Hintern vom Asphalt.

Du mußt auf

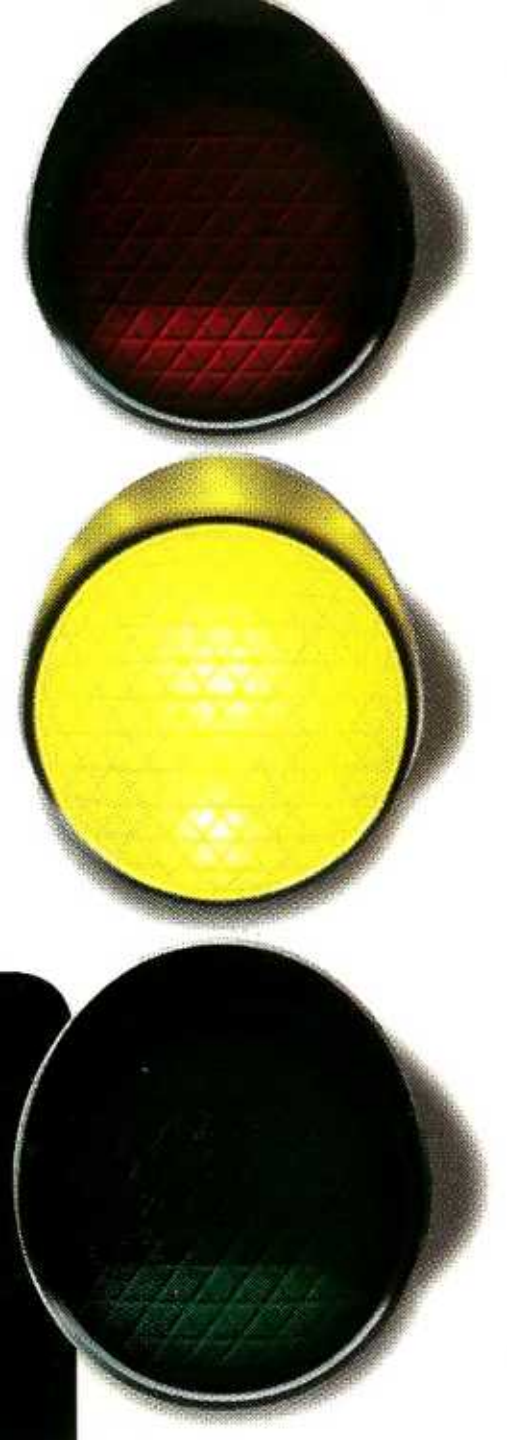
180 km/h

beschleunigen,

um am Ende als die

Nr. 1

in's Ziel zu fahren.



Karting FORMULA



SEGA™ PC

PC
CD
ROM



AUCH FÜR
SEGA
SATURN

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