

SEGA

Magazin

SEGA DREHT AUF!

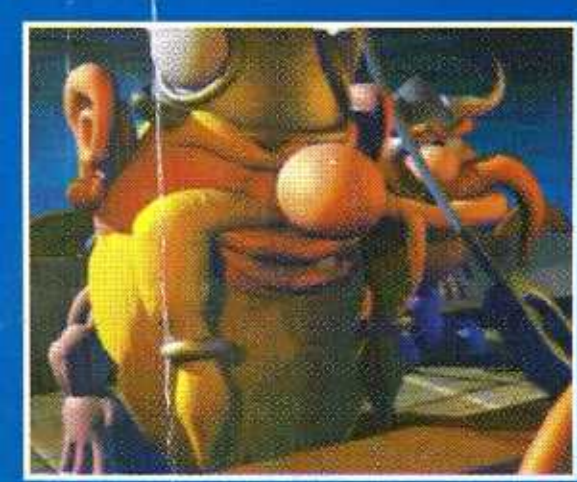
WORLDWIDE SOCCER '98
RESIDENT EVIL DASH
FIGHTERS MEGAMIX
MANX TT

JETZT
10% ÜBER
MEHR
INHALT!

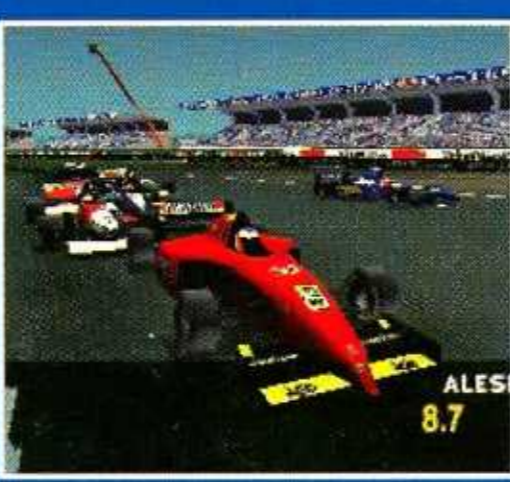


SCUD RACE

GEHEIM! DER DAYTONA USA-NACHFOLGER KOMMT FÜR SATURN!



THE LOST VIKINGS 2
Der Nachfolger des
Mega Drive-Klassikers



FORMEL 1
Psygnosis arbeitet an
der Saturn-Version!

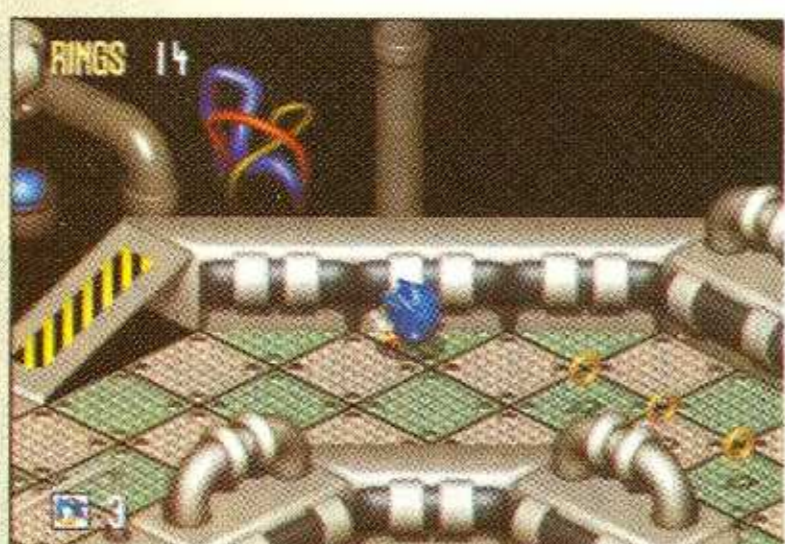


0931/571601 ODER 0180/5211844

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



DARK SAVIOR 84,- DM



SONIC 3D FLICKIES' ISLAND 94,- DM



DIE HARD ARCADE 94,- DM



FIFA SOCCER 97 84,- DM



FIGHTERS MEGAMIX 99,- DM



SOVIET STRIKE 84,- DM

TEL. 0931/5716-01

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT;
FAX 09 31 / 57 16 02

Theo Ver

SEGA SATURN

NETZ ZUM KNALLERPREIS

SEGA SATURN 399,-

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

SEGA SATURN ACTION PACK 449,95

WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY UND WORLDWIDE SOCCER '97

SEGA SATURN SEGA RALLY SET 399,-

WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY

SEGA SATURN WWW SOCCER '97 SET 399,-

WIE OBEN, INKL. WORLDWIDE SOCCER '97

CONTROL PAD ORIG. 44,-

CONTROL PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG. .. 114,-

EXPLORER PAD 19,-

FIGHTER PAD 34,-

CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-

ARCADE RACER LENKRAD 109,-

PREDATOR GUN PISTOLE 69,-

GAME BUSTER ACTION REPLAY 89,-

MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 99,-

MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-

ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-

4-4-2 FUSSBALL (MÄR.) 89,-

ADIDAS POWER SOCCER (APR.) 79,-

ALIEN TRILOGY 89,-

AMOK (MÄR.) 84,-

ANDRETTI RACING (MÄR.) 89,-

AREA 51 94,-

ASSAULT RIGS (APR.) 69,-

ATHLETE KINGS 89,-

BATTLE SPORT (MÄR.) 84,-

BEDLAM 94,-

BLACK DAWN (MÄR.) 89,-

BLAST CHAMBER 99,-

BOMBERMAN (APR.) 99,-

BROKEN HELIX (APR.) 99,-

BUG TOO !! 84,-

COMMAND & CONQUER 89,-

CONTRA LEGACY OF WAR (MÄR.) 99,-

CROW CITY OF ANGELS 89,-

CRUSADER NO REMORSE (MÄR.) 84,-

DARK SAVIOR 84,-

DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 94,-

DESTRUCTION DERBY 84,-

DIE HARD ARCADE 94,-

DISCWORLD 79,-

DRAGONHEART FIRE & STEEL 84,-

EARTHWORM JIM 2 79,-

EXHUMED 84,-

FIFA SOCCER 97 (MÄR.) 84,-

FIGHTERS MEGAMIX (APR.) 99,-

FRANKENSTEIN (MÄR.) 89,-

GEKKA MUGENTAN (MÄR.) 84,-

GRID RUN 94,-

HARDCORE 4X4 89,-

HEART OF DARKNESS 99,-

HEXEN 84,-

INDEPENDENCE DAY (APR.) 84,-

IRON & BLOOD (MÄR.) 89,-

KRAZY IVAN 94,-

LAST DYNASTY (MÄR.) 89,-

LOST VIKINGS 2 (MÄR.) 89,-

MAGIC THE GATHERING (APR.) 89,-

MANIC KARTS 89,-

MANKY 94,-

MEGA MAN X3 94,-

NBA LIVE 97 (MÄR.) 84,-

NEED FOR SPEED 89,-

NHL 97 84,-

NHL POWERPLAY SE (MÄR.) 89,-

NIGHT WARRIORS 79,-

NIGHTS INKL. 3D-PAD 129,-

PANZER DRAGON 2 89,-

PINBALL GRAFFITI 94,-

PRO PINBALL THE WEB 84,-

PSYCHIC FORCE (MÄR.) 84,-

RELOADED (MÄR.) 89,-

RETURN FIRE 89,-

SCORCHER	84,-
SEGA AGES VOL. 1 - 3 SPIELE	84,-
SHREDFEST (MÄR.)	84,-
SIM CITY 2000	94,-
SKY TARGET (APR.)	99,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	94,-
SONIC THE FIGHTERS	84,-
SOVIET STRIKE	84,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (MÄR.)	89,-
STORY OF THOR 2	84,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO (MÄR.)	69,-
TEMPEST 2000	89,-
THREE DIRTY DWARVES	84,-
TOMB RAIDER	89,-
TOSHINDEN URA	84,-
TRASH IT (APR.)	89,-
TUNNEL B1	79,-
VARUNA'S FORCES	99,-
VIRTUA COP 2	94,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129,-
VIRTUA FIGHTER 2	94,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	84,-
VR BASEBALL (APR.)	84,-
VR POOL (APR.)	84,-
WHIZZ	89,-
WORLDWIDE SOCCER '97	79,-
X2 - PROJECT X (MÄR.)	99,-

MEGA DRIVE

FIFA SOCCER 97	99,-
IMG INT. TOUR TENNIS	29,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	79,-
MADDEN NFL 97	99,-
MICRO MACHINES MILITARY	99,-
NBA LIVE 97	99,-
NHL 97	99,-
PINOCCHIO	84,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	99,-
VIRTUA FIGHTER 2	99,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	399,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD & DEMO-CD	
DESCENT 2	89,-
FORMEL 1	99,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	94,-
REBEL ASSAULT II (APR.)	99,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
TEKKEN 2	99,-
WING COMMANDER IV (MÄR.)	89,-



ENDLICH WIEDER LIEFERBAR - DAS
SEGA TIPS & TRICKS-BUCH,
SPIELELÖSUNGEN UND TIPS & TRICKS
ZU ÜBER 40 SEGA SATURN- UND
MEGA DRIVE-SPIELEN, NUR 15,-

Kranz sand

DER SEGA-SPEZIALIST

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28

AUSZEICHNUNG
FÜR UNSERE VER-
SANDLEISTUNGEN
1996 AUF DER
E3N-MESSE IN
NÜRNBERG



NINTENDO 64

NINTENDO 64	399,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	
INT. SUPERSTAR SOCCER (MAI)	139,-
PILOTWINGS 64	119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE (MÄR.)	139,-
SUPER MARIO 64	99,-
SUPER MARIO KART 64 (JUN.)	99,-
TUROK DINO SAUR HUNTER	139,-
WAVERACE 64 (APR.)	99,-



NBA LIVE 97 84.- DM



BOMBERMAN 99.- DM



NHL POWERPLAY HOCKEY '96
89.- DM



WORLDWIDE SOCCER '97
79.- DM

THEO KRANZ VERSAND-SEGA-FINANZIERUNG

BEISPIEL: SEGA SATURN ACTION PACK, DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. SEGA RALLY, WORLDWIDE SOCCER '97, RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CDS, CHRISTMAS NIGHTS UND SEGA TIPS & TRICKS-BUCH DM 449,95 GRUNDPREIS
DM 39,65 PRO MONAT BEI 12 MONATEN LAUFZEIT
TEILZAHLUNGSPREIS DM 475,80
EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%, LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH VOLLJÄHRIGKEIT UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-

ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN



**SEGA SATURN JETZT ZUM
HAMMERPREIS UND
PORTOFREI**



449,95

SEGA SATURN

ACTION PACK

DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. SEGA RALLY, WORLDWIDE SOCCER '97, RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CDS, CHRISTMAS NIGHTS UND SEGA TIPS & TRICKS-BUCH

TOPSPIELE ZU KNALLERPREISEN!!

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	49,-
BUST-A-MOVE 2	59,-
DARIUS 2	59,-
GALAXY FIGHT	59,-
GHEN WAR	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
MIGHTY HITS	64,-
PARODIUS DELUXE	39,-
ROBOTICA	39,-
SEGA RALLY	64,-
STRIKER '96	49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	69,-
VIRTUAL GOLF	49,-
VIRTUAL HYDELIDE	39,-

MEGA CD

BATTLECORPS	19,-
FINAL FIGHT	19,-
REBEL ASSAULT	29,-
SILPHEED	19,-
SOULSTAR	19,-
THUNDERHAWK	24,-
TOMCAT ALLEY	19,-

SEGA SATURN



FIGHTING VIPERS
69.- DM

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 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 ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

AUSTRIA EXPRESS

Schnell-Service jetzt auch für unsere Kunden in Österreich
Lieferung in 1-2 Tagen
Porto nur noch 6,90 DM
Umrechnung: 1.- DM = 7,5 OS
Tel.: 0049/85173777

VERSAND PER NACHNAHME DM 6,90 ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSHECKS) DM 4,-; UPS 15,-; PORTO AUSLAND 18,-; PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN; LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR

Spiele Ende! ohne

Alle zwei Monate auf einer vollgepackten Sega Saturn CD-ROM*) zum SEGA MAGAZIN-ABO! *) ist nicht im Zeitschriftenhandel erhältlich!

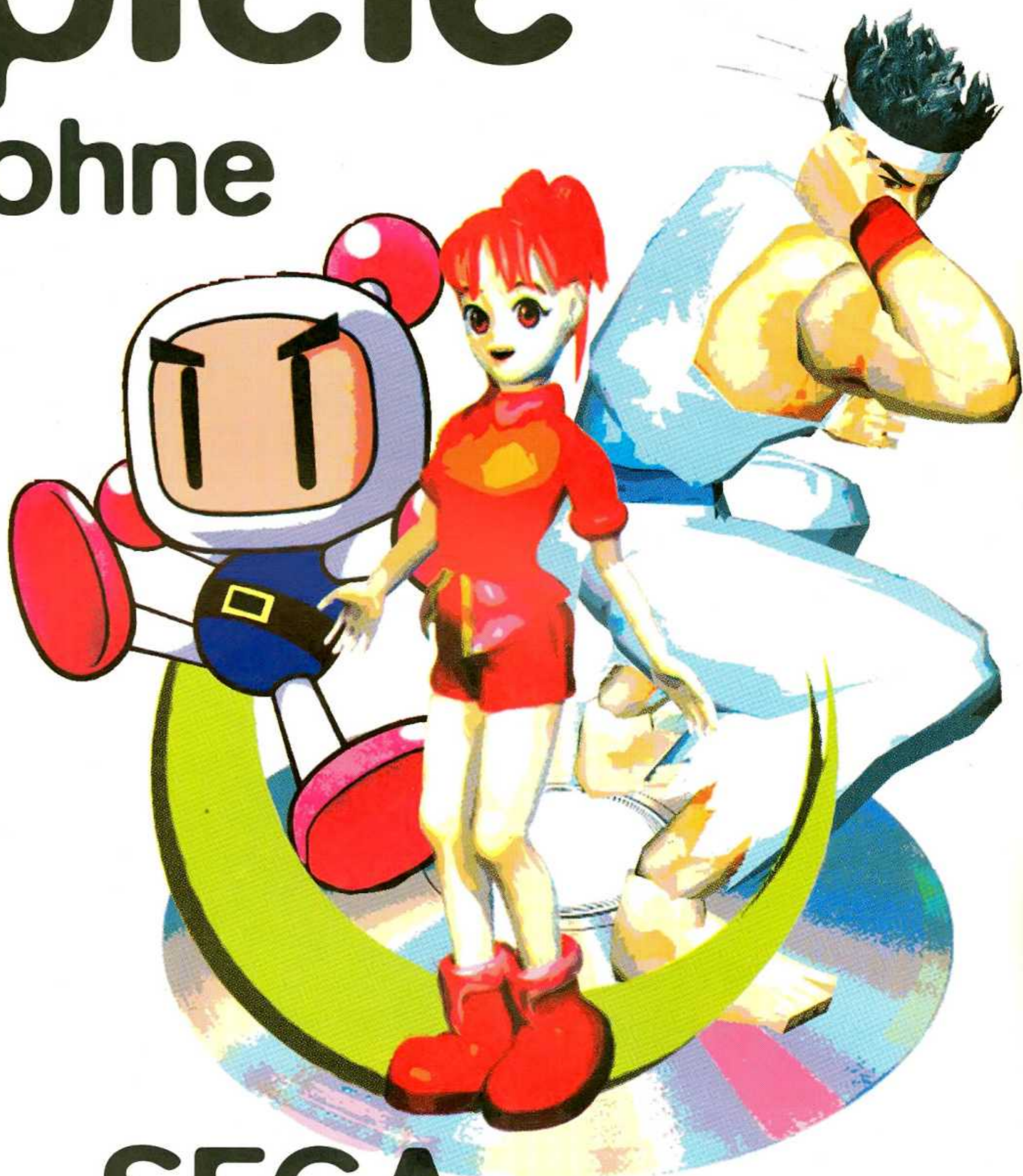
So bekommt ihr immer die aktuellsten Spitzen-Demos zu allen Saturn-Hits wie z.B. Fighters Megamix, Manx TT oder Dark Savior frei Haus geliefert!

Und das für sensationell günstige 10,- DM mehr zum regulären Abopreis, d.h. für DM 5,75 pro Monat!

Als Dankeschön erhältst Du eine dieser Abopremien:

- 1. SEGA PINS:** Die lustigen SEGA Pins in der Geschenkbox.
- 2. TIPS & TRICKS SAMMELORDNER:** Damit die SEGA Magazin Tips & Tricks immer griffbereit sind.

PS.: Wer schon ein SEGA MAGAZIN-Abo besitzt, kann dieses natürlich umwandeln!



SEGA im Magazin Abo!

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

JA, ich möchte:

- mein Abo umwandeln (Rechnung über den Differenzbetrag wird mir separat zugeschickt)
- SEGA MAGAZIN mit 2-monatlicher Saturn-CD-ROM für DM 69,- (lauffähig auf allen europäischen Saturns!) (Ausland 93,-/Jahr)
- 12 Ausgaben SEGA MAGAZIN ohne zwei-monatliche Saturn-CD-ROM für DM 59,- (Ausland 83,-/Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum

1. Unterschrift
(ggf. des Erziehungsberechtigten)

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

Datum _____ 2. Unterschrift
(bestätigt Widerrufsbelehrung)

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

- T&T-Sammelordner, Art.-Nr.: 995
- SEGA Pins, Art.-Nr.: 800

Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Gegen Rechnung Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr. _____

_____ 3190

Deine Vorteile:

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

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



Wie versprochen gibt es ab dieser Ausgabe noch mehr Sega Magazin, und zwar um genau 11,2 Prozent! Dank des größeren Formates können wir so nun noch mehr Bild und Text auf einer Seite präsentieren! Daß dies auch der Optik zugutekommt, wird insbesondere an den außergewöhnlich umfangreichen Berichten zu den neuesten Projekten von AM2 und AM3 deutlich! Zu unserem großen Scud Race-Titelthema gibt so nicht nur spektakuläre Bilder, sondern auch geheime Infos zur Saturn-Version. Den Sprung auf die Heimkonsole hat der AM3-Spielhallenrenner Manx TT bereits hinter sich, was zu ausgedehnten 2-Spieler-Sessions führte. Sogar exklusiv nur auf dem Saturn gibt es Fighters Megamix, das neueste Beat 'em Up-Spiel von AM2, das endlich auf dem Prüfstand steht. Für einigen Wirbel dürften außerdem die Previews zu Resident Evil Dash und Worldwide Soccer '98 sorgen, die kurz vor Redaktionsschluß eintrudelten.

Achtung!
Wir haben eine neue Adresse!
Computec Verlag
Sega Magazin
Roonstrasse 21
90429 Nürnberg

Scud Race



Der Daytona-Nachfolger im Detail!

6

Manx TT



Die Saturn-Version im Vorabtest!

18

Resident Evil Dash



Endlich! Die Saturn-Neuaufgabe!

22

Worldwide Soccer '98



Geheime Bilder aus Japan!

34

Fighters Megamix



Der AM2-Hammer im Test!

70

DAS HEFT IM HEFT!
36 SEITEN SATURN MAGAZIN!
ZUM SAMMELN!
32 SEITEN TIPS & TRICKS!

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

RUBRIKEN

Hitseekers	91
Impressum	98
In Progress	84
Inserentenverzeichnis	98
Service-Nummern	89
Vorschau	98

ZUM MITMACHEN!

Charts	88
Kleinanzeigen	90
Mailbox	94
Score Attack	86

SPECIALS

Scud Race	6
-----------	---

NEWS

Aktuelle Release-Daten	14
Cyberbots	14
Enemy Zero	10
Formel 1	12
Grandia	13
King the Spirits 2	10
Saturn-Action Pack	12
Schon gewußt?	10-14
Sky Target	11
Virtua Striker 2	11

TIPS & TRICKS

Game Buster Codes	527
-------------------	-----

Cheats & Codes	523
Helpline	524
Lesertips	528
Tips & Tricks ABC	543
Chart-Tips	529

KOMPLETTLÖSUNGEN

Story of Thor 2	536
Tomb Raider	514
Virtual On	530

PREVIEWS: SATURN

Adidas Power Soccer	32
Battle Stations	67
Funky Head Boxers	24
Manx TT	18
Resident Evil Dash	22
Scorcher	28
Scud Race	6
Spider	26
Torico	30
Worldwide Soccer '98	34

TESTS: SATURN

Assault Rigs	69
Fighters Megamix	70
Grid Run	82
Hexen	72
The Incredible Hulk	80
The Lost Vikings 2	76

SCUD RACE

Für einen Rennspiel-Fan kann es kaum etwas Besseres geben als einen inoffiziellen Daytona USA-Nachfolger auf der spektakulären Model 3-Automaten-Hardware! Deshalb nahmen wir das neueste AM2-Rennspiel schon jetzt genauestens unter die Lupe und verraten euch, wie es um die Saturn-Version steht.

Von Hans Ippisch

Die Annahme, daß jedes AM2-Spiel unter der Obhut von Master-

mind Yu Suzuki entwickelt wird, erweist sich bei Scud Race ausnahmsweise als falsch, denn hier war mit Toshihiro Nagoshi einem noch recht unbekanntem AM2-Mitglied die

Führung übertragen worden, das sich seine Sporen als Charakterdesigner des ersten Virtua Fighter verdiente. Als Absolvent der Filmhochschule legt Nagoshi-san ganz besonders Wert darauf, daß seine Spiele spannender als

Filme sind und mit abwechslungsreichen Szenarien ausgestattet werden. Bester Beweis für seine Kreativität ist nun Scud Race, das seit Januar in japanischen Spielhallen steht.

Daytona USA 2, oder was?

Eigentlich sollte Toshihiro Nagoshi mit Scud Race das erste Model 3-Spiel entwickeln, mit dem die Qualitäten der Hardware aufzeigt werden können. Der unglaubliche Erfolg von Virtua Fighter 2 durchkreuzte jedoch die ursprünglichen Pläne der Marketing-Abteilung, die schließlich darauf bestand, daß Virtua Fighter 3 als erstes Model 3-Projekt präsentiert wird, was ja bekanntermaßen auch den gewünschten Effekt hatte und Model 3 als die leistungsfähigste Spiele-Hardware etablierte. Wenn es nach deutschen Spiele-Fans geht, dürfte die Präsentation des ersten Model 3-Rennspiels jedoch weitaus wichtiger sein, insbesondere wenn man sich Hoffnungen auf einen Daytona USA-Nachfolger machen darf. Da sich tatsächlich die gleichen Personen wie bei Daytona USA mit der Entwicklung von Scud Race befaßten, war dies noch nicht einmal so abwegig. Toshihiro Nagoshi hatte jedoch andere Pläne, denn er wollte nach dem American Sports-Game Daytona USA ein Spiel machen, das weltweit akzeptiert wird. Dafür sollte ursprünglich sogar das Team geändert werden, um einen frischen Ideenfluß zu





Der Twilight Airport wurde zum Teil dem Flughafen von Haneda nachempfunden, der in unmittelbarer Nähe des Sega Headquarters liegt.

garantieren, was aber dann doch nicht nötig war, da Scud Race von Anfang an anders als Daytona USA konzipiert wurde, während sich Yu Suzuki mittlerweile des Daytona-Nachfolgers angenommen hat.

Model 3 in Bestform!

Alleine schon die Verwendung der Model 3-Hardware garantiert eine optische Revolution im Rennspielbereich. Beispielsweise sind die beiden Lockheed Martin R3D/Pro-100 Custom-Chips in der Lage, jeweils über 750.000 Polygone pro Sekunde zu zeichnen, womit die dreifache Leistungsfähigkeit der Model 2-Hardware erreicht wird, die Daytona USA damals zum technisch besten Rennspiel machte. Ein Fahrzeug in Scud Race besteht beispielsweise schon aus erstaunlichen 3.000 Polygonen, was bedeutet, daß die Model 1-Hardware von Virtua Racing alleine schon mit der Darstellung von zwei Scud Race-Wägen komplett ausgelastet wäre und man auch auf Streckengrafik komplett verzichten müßte. Davon abgesehen beherrschen die Model 3-Chips die modernsten Grafikeffekte.

überhaupt. Neben wunderbar sanftem Gouraud-Shading überzeugen besonders die konkurrenzlosen Transparenz-Effekte und die unterschiedlichen Lichtquellen, welche die Oberflächen der Autos zum Funkeln bringen. Erstmals kann man sogar durch die getönten Scheiben der Autos sehen und dahinter vollständig animierte Fahrer entdecken. Ähnlich wie in Manx TT dachte man auch sonst an erstaunlich realitätsnahe Ef-



Nie zuvor sah ein Boxenstop so realistisch aus.

fekte. Fährt man zum Beispiel in einen dunklen Tunnel, dann erscheint die gegenüberliegende Ausfahrt zunächst noch wie ein heller, blendender Fleck, der immer größer und detaillierter wird. Hinter der Ausfahrt sieht man für einen Sekundenbruchteil sogar fast nichts, da sich die Augen erst wieder an die Helligkeit gewöhnen müssen. Viele der Tricks wurden übrigens während der Entwicklung von Virtua Fighter 3 herausgefunden, was für einen op-

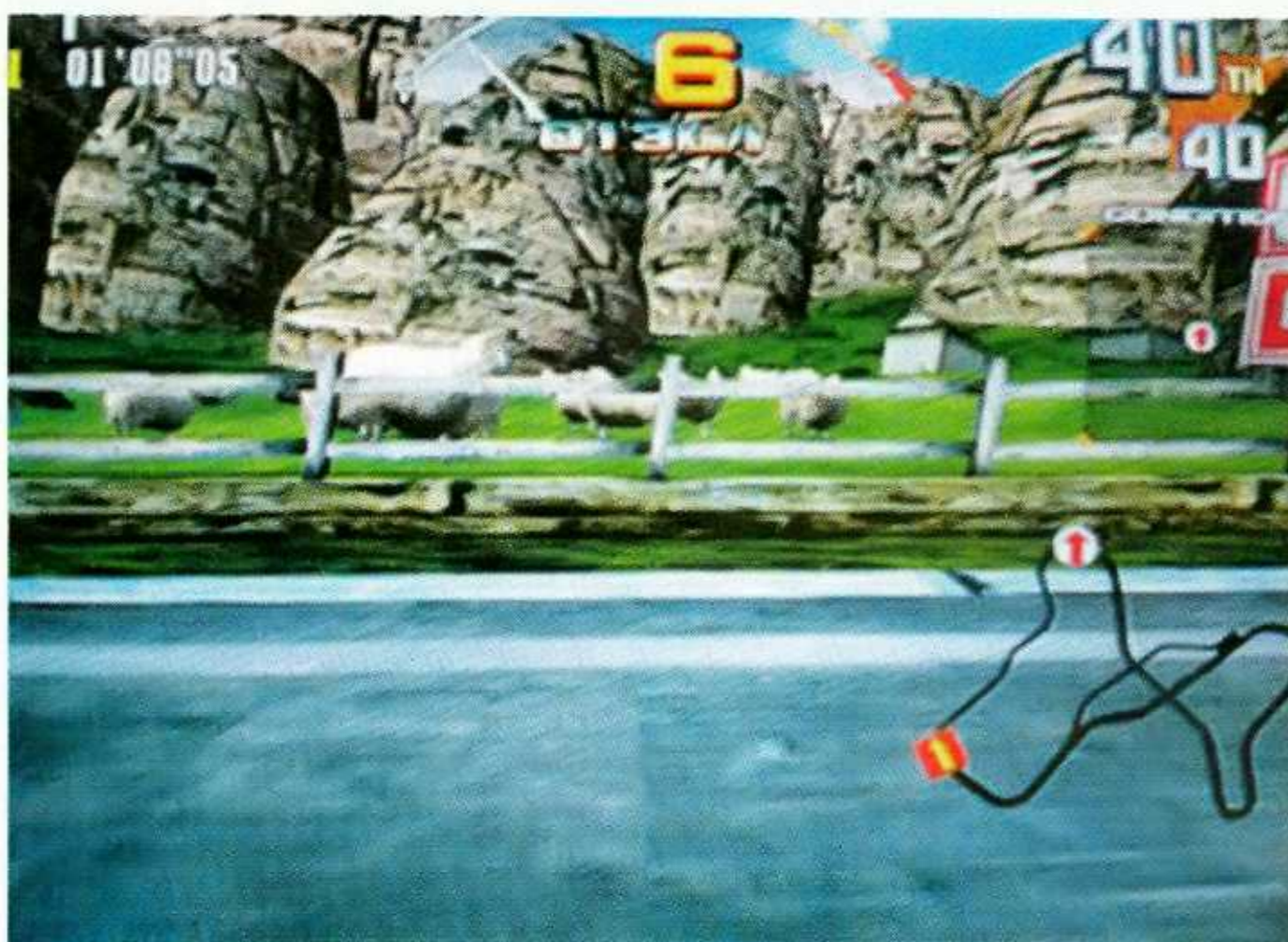
tisch ähnlich perfekten Eindruck sorgt. Yu Suzuki beteiligte sich fast überhaupt nicht an Scud Race, einzig und alleine der Hinweis, daß man Soundeffekte auf dem Fuji Highway sampeln sollte, wurde von den Programmierern dankbar angenommen.

Das Rennen des Jahres!

Auf den ersten Blick erscheint die Konzeption von Scud Race der von Daytona USA ähnlich zu sein. Auf



Der Classic Castle-Track wurde mit allerhand Sehenswürdigkeiten wie beispielsweise dem Kolosseum ausgestattet.



Nach Pferden (Daytona USA) und Elefanten (Sega Rally) müssen diesmal Schafe als Zuschauer herhalten.



Die Fülle an grafischen Details wie bei dieser Tunnel-einfahrt ist sensationell.



Toshihiro Nagoshi flog extra nach Modena, um den Ferrari F40 möglichst realistisch zu gestalten.

vier verschiedenen Rundkursen fährt man mit einem von vier frei wählbaren Wagen ein mehrere Runden dauerndes Rennen gegen 39 Konkurrenten. Der Unterschied liegt im Detail ver-

borgen. Versuchte Yu Suzuki mit Daytona USA, die Faszination des Stock Car Rennsports inklusive Rem-peln und Überholen einzufangen, so lautete das Ziel von Toshihiro Nagoshi, das

eigentliche Fahrerlebnis so realistisch wie möglich wiederzugeben. Dazu flog er beispielsweise zu Ferrari nach Modena, wo er anhand echter Fahrzeugdaten dem Geheimnis des ultimativen Fahrspaßes auf die Spur kommen wollte. Ursprünglich sollte sogar eine enge Zusammenarbeit mit Ferrari angestrebt werden, was aber aufgrund der harten Approval-Bestimmungen aus Zeitgründen doch fallengelassen werden mußte. Dafür darf man nun neben einem Ferrari F40 zusätzlich einen MacLaren F1, einen Dodge Viper und einen Porsche 911 GT 2 auswählen. Diese Fahrzeugtypen unterscheiden sich erfreulicherweise nicht nur in der Beschleunigung

Rennspiel zu machen, das auch Anfänger genießen können. Profis sollten selbstverständlich ebenso wie in Daytona USA auf ihre Kosten kommen und Schritt für Schritt die Feinheiten der einzelnen Wagen und Strecken kennenlernen.

Vier verschiedene Tracks!

In Scud Race gibt es vier verschiedenen Kurse, wobei zwei für Anfänger, einer für Fortgeschrittene und einer für Experten gedacht ist. Als Absolvent der Filmhochschule legte Nagoshi selbstverständlich sehr großen Wert auf ein abwechslungsreiches Design der Kurse. Die Mystery Ruins-Strecke, die durch ein Gebirge führt, erinnert mit ihren natürlichen Grafik-Elementen beispielsweise stark an die Indiana Jones-Filme, während es im Classic Castle-Track bekannte Sehenswürdigkeiten wie beispielsweise das Kolosseum zu bewundern gibt. Die Höhepunkte des Spiel sind jedoch zweifellos der Twilight Airport-Kurs und der Dolphin Tunnel. Erstere Strecke führt über einen spektakulären Flughafen, der im Design übrigens stark an den Haneda Airport erinnert, welcher nur wenige Kilometer vom Sega-Haupt-

ein komplett neues Fahrgefühl, das äußerst realistisch ist. Befürchtungen, daß das Spiel dadurch zu schwierig wird, sind glücklicherweise nicht angebracht. Nagoshi-san, der sich übrigens als schlechter Spieler bezeichnet, erklärte nämlich als oberstes Ziel, ein



Der Ferrari F40 (vorne), der mit BMW-Motor ausgestattete MacLaren F1 (dahinter), der Porsche 911 GT 2 (hinten links) und der Dodge Viper repräsentieren die wohl besten Sportwagen der Welt.

quartier entfernt ist. Ihrer Kreativität freien Lauf ließen die Designer schließlich im Dolphin Tunnel, der am Meeresgrund verläuft und dank der Glaswände einen freien Blick auf die Unterwasserwelt erlaubt. Diese Strecke ist schon alleine so sensationell, daß man das Spiel fast für die Oscar-Verleihung nominieren müßte. Die Screenshots können die grafische Brillanz im übrigen sowieso nur begrenzt wiedergeben, denn die Designer packten dermaßen viele Effekte in Scud Race, die sich nur beim Spielen erkennen lassen. Ob es nun Lens Flare-Reflektionen sind, die durch das Sonnenlicht verursacht werden, oder der Funkenflug das Berühren der Leitplanken dokumentiert, Scud Race stellt hier zweifellos neue Maßstäbe auf. Selbstverständlich gibt es auch hier wieder vier jederzeit wählbare Perspektiven, wobei die Cockpit-Variante inklusive dargestellter Motorhaube einmal mehr den besten Eindruck hinterläßt. Am meisten Spaß macht Scud



Die hölzernen Brücken, unter denen man einen Bach fließen sieht, schütteln den Wagen heftig durch.

Race natürlich, wenn man zu zweit oder zu viert gleichzeitig antritt, wobei derzeit leider noch nicht feststeht, wann der Automat in Deutschland erscheint. Auf der Automaten-Show in Frankfurt wurde er immerhin für das Frühjahr angekündigt.

Was kommt nach Scud Race?

Derzeit arbeitet Yu Suzuki angeblich an einem Daytona USA 2, das auch mit der Model 3-Hardware ausgestattet wird, während AM Annex das mindestens genauso sehnsüchtig erwartete Sega Rally 2 entwickelt. Außerdem wird schon die Model 4-Hardware entwickelt, welche 1998 erstmals bei Virtua Fighter 4 eingesetzt werden soll.

Die Saturn-Version?

Die eigentliche Sensation hinter Scud Race sind die noch geheimen Saturn-Pläne, die wir schon jetzt enthüllen können. Während Virtua Fighter 3 zusammen mit

dem 64 Bit-Cartridge schon im Oktober in Deutschland erscheinen wird, erwartet man Scud Race schon kurze Zeit später, und zwar ebenfalls für das 64 Bit-Modul! Daß diese beiden Spiele neue Maßstäbe im Heimbereich setzen dürften, steht damit wohl außer Zweifel, wenn auch eine 1:1-Umsetzung wohl kaum im Rahmen des möglichen sein dürfte, sofern AM2 nicht neue Wundertaten wie damals bei der Virtua Fighter 2-Umsetzung gelingen. Sega Touring Car wurde mittlerweile übrigens ebenfalls angekündigt, dieses Spiel wird allerdings



Der Porsche 911 GT 2 wurde optisch besonders liebevoll in Szene gesetzt.

auf herkömmlichen Saturns ohne Zusatz-Cartridge laufen. Weiterhin rechnen gut informierte Insider sogar damit, daß Sega schon 1998 in Japan eine kostengünstige 64 Bit-Konsole veröffentlichen wird, die jedoch kaum vor Weihnachten 1998 in Deutschland erhältlich sein wird. Im Laufe des Jahres wissen wir mehr!



Diese Perspektive mit den eingeblendeten Händen erinnert etwas an Virtua Racing.



Die Mystery Ruins-Strecke erinnert in ihrem Design an Indiana Jones-Filme.

Facts

System:	Arcade
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	AM2/Sega
Release:	Frühjahr
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Erstes Model 3-Rennspiel; Inoffizieller Daytona USA-Nachfolger

First Look

Scud Race ist ganz klar das spektakulärste Rennspiel, das es jemals gab. Dank 64 Bit-Upgrade darf man sich einiges von der für Dezember angekündigten Saturn-Version erhoffen.

Schon gewußt?

▲ **Athlete Kings 2 unterwegs!** Derzeit wird angeblich an einem Nachfolger zu Athlete Kings gearbeitet, der sich ausschließlich um Wintersportarten dreht.

▲ **Pengo auch auf Sega Ages!** Daß Fantasy Zone eine 32 Bit-Neuaufgabe erfährt, wissen wir durchaus zu schätzen, daß allerdings auch dieses Block-Schiebespielchen ein Remake bekommt, erscheint uns sehr kurios.

▲ **Fighting heißt nun Judgement Force!** Das Streets of Rage-ähnliche Superspiel von Marc 'Thunderhawk' Avory wurde leider auf den Spätsommer verschoben. Immerhin wurde mit Judgement Force nun der echte Titel genannt.

▲ **Sega Bandai gibt Gas!** Der Zusammenschluß der beiden Giganten Sega und Bandai (welcher übrigens erst am 1.10.97 über die Bühne geht) läßt sogar die Konkurrenz von Nintendo und Sony aufhorchen. Sega erhofft sich vor allem eine deutliche Erweiterung der Vertriebskanäle und die exklusive Nutzung von Charakteren wie Power Rangers oder Dragon Ball Zero. Gerüchteweise wird schon 1998 in Japan eine kostengünstige 64 Bit-CD-Konsole in Japan erscheinen, auf der Spiele wie Virtua Fighter 3, Scud Race und Virtua Striker 2 zum Start exklusiv verfügbar sind.

King the Spirits 2 kommt!



Die Lichteffekte im Tunnel sind bemerkenswert gelungen.

Das erste King the Spirits war vor gut eineinhalb Jahren neben Daytona USA ganz klar das beste Rennspiel auf dem Saturn. Neben dem fehlerlosen Grafikaufbau mit nahezu unendlicher Blickweite erstaunten

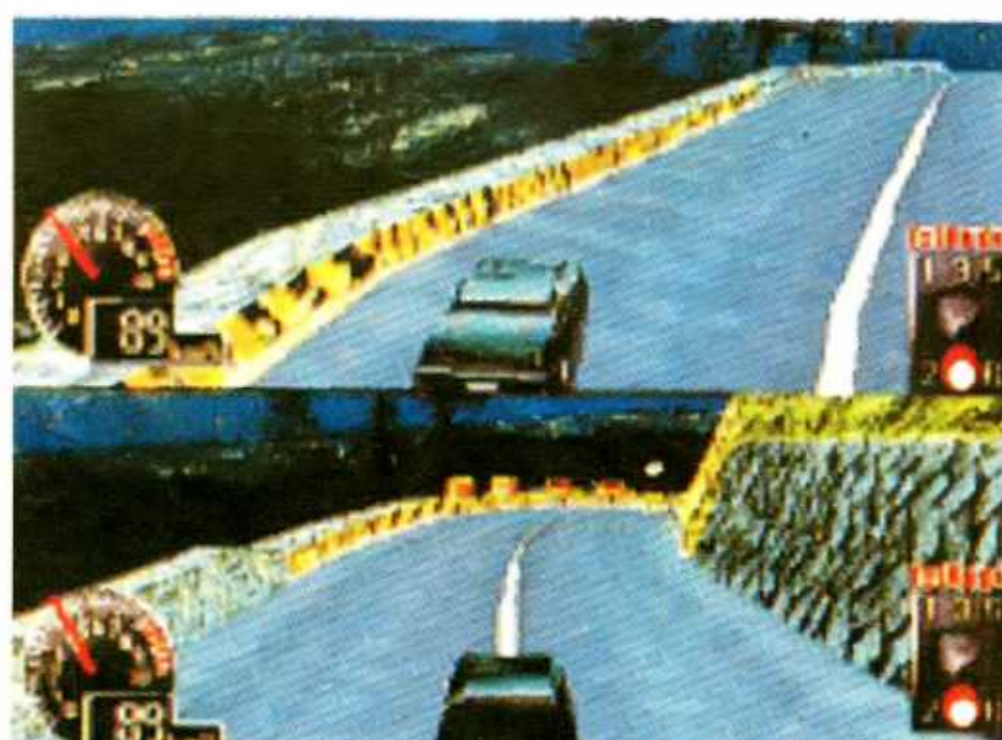
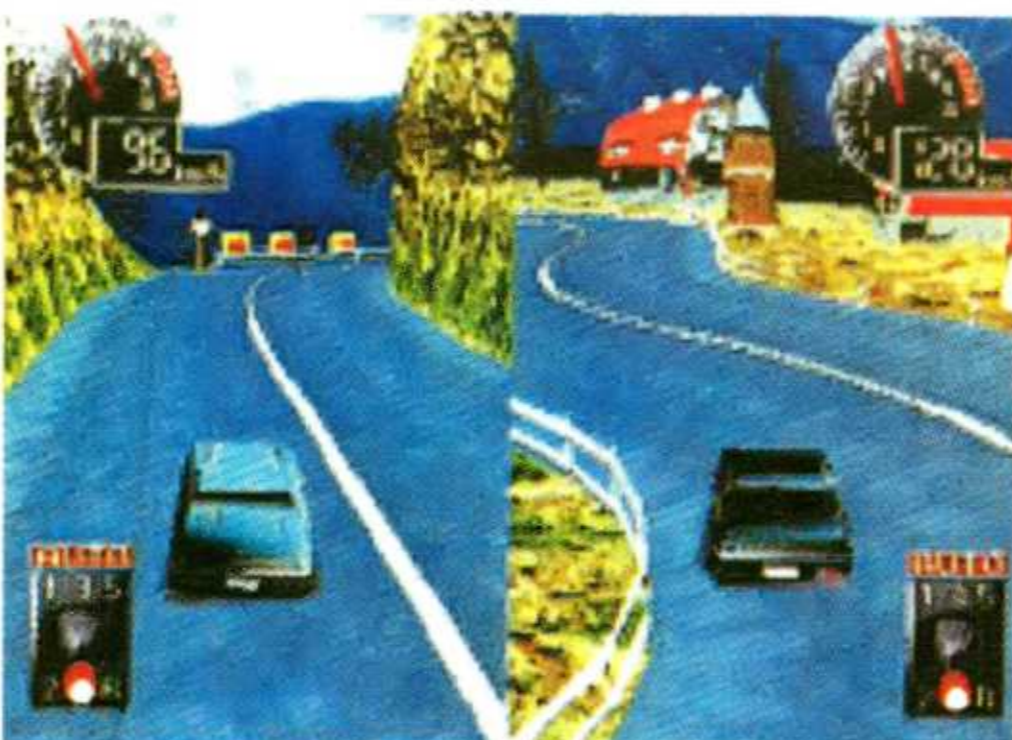


In Sachen Grafikaufbau ist auch King the Spirits 2 richtig gut.

insbesondere die zwei verschiedenen Split-screen-Modi, die erst bei Virtual On wieder Verwendung haben. Für die Neuaufgabe legte Atlus insbesondere bei der Grafik deutlich zu. Als besonderen Gag darf man nun bei jeder Strecke zwischen Frühjahr, Sommer, Herbst oder Winter-Szenario wählen, während beim Vorgänger nur verschiedene Tageszeiten zur Verfügung standen. In Japan wird das Spiel schon im März erscheinen, wir hoffen, daß sich diesmal auch ein europäischer Publisher findet. Selbstverständlich bringen wir demnächst ein Preview!



Ob man hier wohl Maut-Gebühr zahlen muß?



Wie im Vorgänger gibt es auch diesmal zwei verschiedene Splitscreen-Modi.

Enemy Zero mit Juni-Release



Das neueste Adventure von Warp, denen wir schon D oder Torico (erscheint schon am 27.3!) zu verdanken haben, räumt derzeit in Japan so richtig ab! Fast 1 Million Stück wurden mittlerweile schon verkauft, was offensichtlich auch Sega of Europe nicht kalt läßt. Auf sagenhaften 4 CDs verstecken sich angeblich die brilliantesten Grafiken, die man jemals gesehen hat. Anhand der vorliegenden Screenshots fällt es uns jetzt im Augenblick schwer, hier zu widersprechen, erst im großen Preview in der nächsten Ausgabe können wir euch näheres über die spielerischen Qualität erzählen. Das Spiel wird übrigens im Juni exklusiv für den Saturn in Deutschland erscheinen!

Oben: Brillant gerenderte Grafiken sind das Kennzeichen aller Warp-Spiele.
Unten: Im Gegensatz zu D versteckt sich hinter Enemy Zero angeblich auch ein tiefgängiges Spielprinzip.

Virtua Striker 2 für Model 3



Oben: Die bewährte Seitenperspektive wird in Virtua Striker 2 beibehalten. **Unten:** Hier kann man schon etwas von der Klasse der Spielerdarstellung erahnen.



Nach der Ankündigung, daß Virtua Striker für den Saturn umgesetzt wird, sorgte Segas Sportspiele-Abteilung gleich wieder für einen wahren Freudentanz in unserer Redaktion! Das nach wie vor führende Arcade-Fußballspiel erhält mit Virtua Striker 2 einen Nachfolger, der mit der grandiosen Model 3-Hardware zu neuen Höchstleistungen aufläuft. Nachdem schon der Vorgänger mit seinem actionreichen Gameplay und den nach realistischen Vorbildern gestalteten Spielern für einen Fußball-Boom in den Spielhallen sorgte, sparen wir vorsichtshalber schon einmal die Münzen für den Sommer!

Sky Target von AM1 hebt ab!

Obwohl diese Abteilung vor AM2 und AM3 gegründet wurde, ist sie zweifellos weniger populär als ihre hauseigenen Rivalen. Die Rede ist natürlich von Segas AM1-Team, das zuletzt mit den ST-V-Spielen Athlete Kings, Golden Axe: The Duel und Die Hard Arcade von sich reden machte. Als nächstes Projekt ist jetzt das Flug-Action-Game Sky Target in Arbeit, das schon am 12. Juni in Deutschland erscheinen wird. Auf den ersten Blick sieht diese Model 2-Umsetzung dem Klassiker Afterburner ziemlich ähnlich, im Detail sind sowohl Grafik als auch Gameplay deutlich abwechslungsreicher und motivierender. Beispielsweise handelt es sich um eine komplette 3D-Welt mit unterschiedlichen Perspektiven, und man hat vier verschiedene Flieger (F-16C, F-14D, D-15S, Rafal M) zur Auswahl. Mr. Uchida, der Boß von AM1, kündigte außerdem noch zwei weitere Titan-Umsetzungen für dieses Jahr an, wobei eine davon eine Fortsetzung zu Golden Axe sein könnte.

Wilde Verfolgungsjagden setzen eine gute Reaktion voraus.



Wie in Afterburner darf man auch in Sky Target in der Luft auftanken.



Die Missionen warten mit verschiedenen Aufgaben auf.



Schon gewußt?

Elevator Action kehrt zurück! Eines der wohl erfolgreichsten Spielhallen-games der 80er-Jahre (das mit Mission Elevator von Magic Bytes eine deutsche 8 Bit-Auflage erlebte) wird demnächst für den Saturn erscheinen. Die Optiken sehen leider ziemlich originalgetreu aus.

Jurassic Park 2: The Lost World! Dreamworks arbeitet eifrig am Spiel zum zweiten Dino-Film. Die Optik ist ähnlich wie in Spider.

Fantasy Zone auf Sega Ages! Die legendäre Action-Game-Serie von Sega wird demnächst auf den Sega Ages-CDs für den Saturn verewigt.

Der Beweis: Soviet Strike ist auf Saturn besser! Producer Michael Kosaka von EA widerlegt alle Saturn-Kritiker, welche nach wie vor behaupten, daß Soviet Strike auf der PSX besser ist. „Die Saturn-Version hat zwei neue Waffen, einen neuen Schwierigkeitsgrad, größere Explosionen und eine höhere Framerate. Außerdem läßt sie sich durch das Analog Pad oder den Mission Stick besser steuern. Durch die überlegenen Dimming-Effekte sieht das Spiel auf dem Saturn insgesamt besser aus.“ Tja, da kann man nun wirklich nicht mehr widersprechen, denn der Producer sollte es wissen. Übrigens, dieses Jahr kommt nun ein fünftes, sehr überraschendes Game der Strike-Serie.

Schon
gewußt?

► **Neue Exklusiv-Deals von Sega!** Mit einer Reihe von interessanten Exklusiv-Vereinbarungen will sich Sega of Europe 1997 einen Software-Vorsprung in Sachen Third Parties sichern. Darunter fallen so interessante Titel wie Quake, Duke Nukem 3D oder Enemy Zero. GT Interactive hat außerdem Odd World oder Abe's Odyssey in Vorbereitung.

► **Manic bevorzugt den Saturn!** Die unabhängigen Entwickler von Manic haben sich an Sega gebunden und werden ihre Produkte für jeweils mindestens drei Monate exklusiv Sega zur Verfügung stellen. So wird beispielsweise Formula Karts, der Nachfolger des Micro-Prose-PC-Hits Manic Karts, am 22.5. zuerst auf dem Saturn erscheinen.

► **Tomb Raider als Musik-CD!** Demnächst wird eine Soundtrack-CD zum Core-Hit Tomb Raider erscheinen. Ob ausschließlich Stücke aus dem Spiel Verwendung finden oder auch noch andere Songs auf der CD auftauchen, stand zum Redaktionsschluß leider noch nicht fest.

► **Tomb Raider doch als Kinofilm?** Die Gerüchte, daß ein Tomb Raider-Kinofilm kommen wird, scheinen sich nun doch zu bestätigen. Angeblich wird das Model Nathalie Cook, die auf der ECTS im September mit zwei Kolleginnen den Männern den Kopf verdrehte, die Hauptrolle übernehmen.

Formel 1 kommt im Herbst!



Wird die Saturn-Version so gut wie das Original?

Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg wurde Anfang Februar eines der zur Zeit wohl größten Geheimnisse der 32 Bit-Branche gelüftet! Psygnosis arbeitet schon seit geraumer Zeit an der Saturn-Version von Formel 1, das im Herbst erscheinen wird. Laut Ingo Zaborowski wird man wohl im Juni auf der E3 in Atlanta die erste Version zeigen. Er geht derzeit davon aus, daß es sich um eine bugfreie Umsetzung der derzeitigen PSX-Version handelt, d. h. man greift nicht auf aktuelle 97er-Daten zurück!

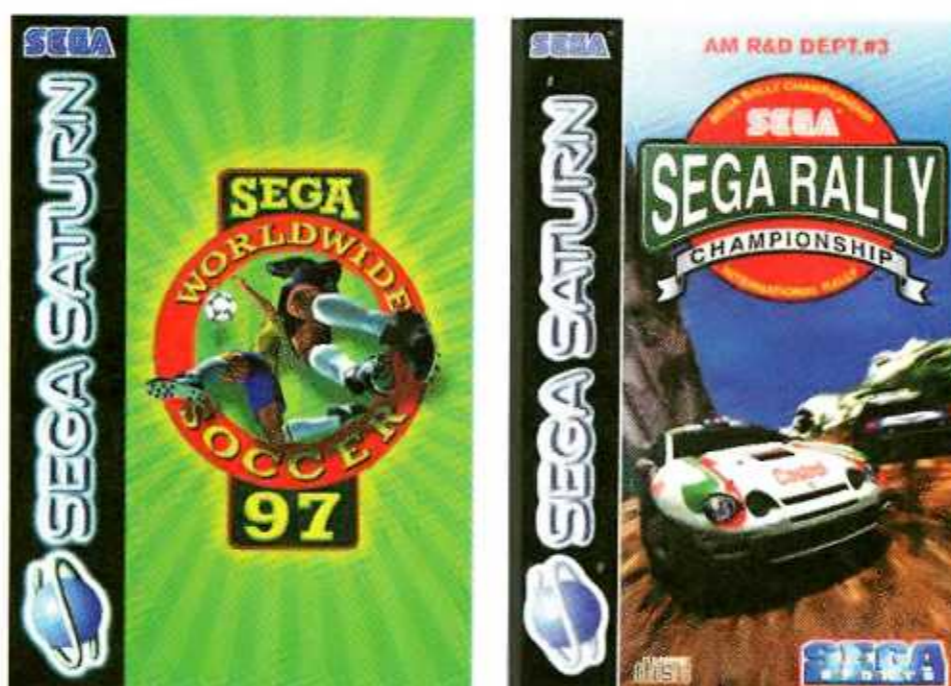


Auf der Spielwarenmesse wurde das Geheimnis endlich gelüftet!

Sensationelles Saturn-Action-Pack!



So sieht die Verpackung des Saturn-Action-Pack aus.



Endlich wird Sega wieder offensiv! Pünktlich zum Release des N64 am 1. März '97 starteten die Hamburger eine große Werbekampagne in allen Fachmagazinen. Darin wird das brandneue Saturn-Action-Pack beworben, das zum Preis von DM 449,- einen Sega Saturn, ein Control Pad, Worldwide Soccer '97, Sega Rally und eine Demo CD bietet! Rechnet man den Wert der Software und der eingebauten Batterie weg, kommt man so auf einen Konsolenpreis von rund DM 300,-! Zum Vergleich: Das Nintendo 64 kostet mit zwei Spielen über DM 620,-! Besonders innovativ ist darüber hinaus noch das Finanzierungsangebot, das besonders für Schüler interessant ist! Zahlt man ein Jahr lang monatlich DM 39,65, so bekommt man auch einen Saturn! Übrigens, alle Käufer erhalten zusätzlich ein dreimonatiges Test-Abo von Sega Magazin! Übrigens, die PlayStation wird nicht für DM 299,- verkauft, was einige Fachhändler dubioserweise gehofft hatten. Der Preis liegt hier unverändert bei rund DM 390,- ohne Spiele!

In der Schachtel findet man die Vollversionen von Worldwide Soccer und Sega Rally.

Grandia auf deutsch

Der Protestwelle anlässlich der Veröffentlichung der englischen Version von Dark Savior veranlaßte endlich Sega zum Handeln. Künftig werden deutlich mehr Spiele eingedeutscht, worauf sich auch schon unser Grandia-Hinweis am Ende des Dark Savior-Tests bezog! Dieses grafisch opulente Action-Adventure mit RPG-Anleihen wird nämlich in einer komplett deutschen Version erscheinen! Die 3D-Grafiken sollen noch besser und farbenprächtiger als in Dark Savior sein, man trifft auf noch mehr Charaktere und darf sich noch längeren Spielspaß erhoffen. Die aktuellen Bilder aus Japan lassen uns schon die Tage bis zum Juni-Release zählen.



Solche Unterhaltungen werden künftig auf deutsch abgehalten!



Wie in Dark Savior kann man auch in Grandia die Perspektive wechseln.



Unser Held zieht ständig mit einer Begleiterin durch die große Welt.

Schon gewußt?

Bond, James Bond schießt jährlich! Künftig wird jedes Jahr ein neues Spiel mit James Bond als Hauptdarsteller rauskommen. Es handelt sich dabei nicht um aktuelle Filmumsetzungen.

Electronic Arts versucht's noch einmal! Einmal mehr bekamen wir die neuen Release-Daten von E.A. mitgeteilt, deren Zuverlässigkeit allerdings einmal mehr anzuzweifeln sind. Sowohl FIFA Soccer '97 als auch NBA Live '97 sollen am 29.3.1997 erscheinen, Crusader und Battle Stations sind für April geplant.

Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

SEGA SATURN:

3D Lemmings	DV	84,95	Die Hard Arcade	DV	94,95	NBA Jam Extreme	DV	89,95	Spot goes to Hollywood	DV	89,95
Actua Golf	DV	89,95	Die Hard Trilogy	US	109,95	Need for Speed	DV	89,95	Star Fighter 3000	DV	84,95
Alien Trilogy	DV	89,95	Discworld	DV	84,95	NFL Quarterback Club '97	DV	84,95	Story of Thor 2	DV	79,95
Alone in the Dark 2	DV	94,95	Dragon Force	US	109,95	NHL 97	DV	89,95	Street Fighter Alpha	DV	49,95
Amok	US	109,95	Dragonheart	DV	89,95	NHL Powerplay 97	DV	i.V.	Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Andretti Racing	DV	89,95	Eathworm Jim 2	DV	94,95	Night Warriors	DV	104,95	The Horde	DV	89,95
Andretti Racing	US	109,95	Euro 96 Soccer	DV	89,95	Nights incl. Controller	DV	134,95	Theme Park	DV	59,95
Area 51	US	109,95	Exhumed	DV	89,95	Ogre Battle	JP	69,95	Thunderhawk 2	DV	89,95
Athlete Kings	DV	84,95	Fatal Fury 3	JP	134,95	Olympic Soccer	DV	84,95	Tomb Raider	DV	89,95
Bases Loaded 96	US	89,95	Fighting Vipers	DV	124,95	Panzer Dragoon 2	DV	89,95	True Pinball	DV	89,95
Batt. Arena Tosh Remix	DV	89,95	Fighting Viper	JP	49,95	Parodius	DV	69,95	Tunnel B1	DV	89,95
Batman Forever	DV	89,95	Funky Head Boxing	JP	109,95	PGA Tour Golf 97	DV	89,95	Virtua Cop 2, incl. Gun	DV	134,95
Batman Forever	US	49,95	Gex	DV	84,95	P.T.O. II	US	109,95	Virtua Fighter 2	DV	99,95
Blam! Machine Head	DV	84,95	Gehn War	DV	84,95	Pro Pinball	DV	84,95	Virtua Fighter Kids	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	89,95	Grid Runner	US	99,95	Rayman	DV	89,95	Virtual Golf	DV	89,95
Break Point	DV	89,95	Gun Griffon	DV	84,95	Road Rash	DV	89,95	Virtual On	DV	89,95
Bug Too	US	99,95	Gunbird	JP	99,95	Rom. of the 3 Kingd. IV	US	109,95	Virtual Open Tennis	DV	89,95
Bubble Bobble	DV	84,95	Hardcore 4x4	DV	89,95	Sea Bass Fishing	DV	59,95	WipEout	DV	89,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95	Hatrick Hero	JP	59,95	Sega Rally	DV	84,95	World Adv. Milit. Comm. 2	JP	99,95
Casper	DV	94,95	Iron Man / X-0	DV	89,95	Shanghai	US	79,95	World Heroes Perfect	JP	114,95
Chaos Control	DV	84,95	Iron Storm	US	119,95	Shellshock	DV	89,95	World Cup Golf	US	49,95
Command & Conquer	DV	89,95	Jewels of the Oracle	DV	89,95	Shining Wisdom	DV	89,95	World Series Baseball 2	DV	84,95
Crime Wave	DV	i.V.	Keio 2	DV	84,95	Shockwave Assault	DV	69,95	Worms	DV	89,95
Crime Wave	DV	89,95	King of Fighters 96	JP	109,95	Sim City 2000	DV	89,95	Worldwide Soccer 97	DV	89,95
Cyberia	DV	84,95	Langrisser III	JP	109,95	Skeleton Warriors	DV	84,95	WWF: Arcade Game	DV	89,95
D	DV	89,95	Legend of Kick Boxing	JP	109,95	Sonic 3D	DV	89,95	WWF in your House	DV	89,95
Dark Savior	DV	89,95	Madden 97	DV	89,95	Soviet Strike	DV	89,95	X-Men	DV	89,95
Dark Savior	US	79,95	Magic Carpet	DV	59,95	Space Hulk	DV	89,95			
Destruction Derby	DV	84,95	Mystaria	DV	59,95	Space Jam	DV	89,95			

Händleranfragen erwünscht! • Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele • Ladenpreise können variieren

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/ 6 42 34, Tel. + Fax: 05 21/ 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Lieferung erfolgt lt. unseren Geschäftsbedingungen

Schon
gewußt?

- ▲ **Sega USA steigert sich gewaltig!** Nach offiziellen TRST-Research-Zahlen konnte Sega of America seinen Marktanteil in den Monaten November und Dezember von 9,6 auf 31,2 Prozent steigern. Die installierte Hardwarebasis in den USA sieht folgendermaßen aus: Saturn: 1,6 Mio; N64: 1,7 Mio., PSX: 3,2 Mio.
- ▲ **WarCraft 2 offiziell!** Blizzard hat die Konsolenumsetzung ihres PC-Hits offiziell angekündigt. Im Prinzip handelt sich um eine Art Command & Conquer mit Fantasy-Hintergrund. Wer das Spiel in Deutschland veröffentlicht, steht noch nicht fest. Wir hoffen, daß sich Laguna dieses Spiels annimmt.
- ▲ **Capcom bringt Final Fight-Nachfolger!** Capcom kehrt mit seinem CPS III-Hardwareboard zu dem klassischen Vertikal-Scroller-Prügelgenre zurück. Ob Battle Circuit, so der Name des Spiels, auch für Heimkonsolen kommt, ist noch offen. Insidern zufolge ist die Qualität außergewöhnlich gut.
- ▲ **Die Aliens stehen wieder auf!** Fox will nach Die Hard Trilogy weitere Spiele auf Basis seiner Filme veröffentlichen. Argonaut (Star Glider, Starwing) hat die Entwicklung von Alien Resurrection für Saturn aufgenommen, das sich spielerisch deutlich von Alien Trilogy unterscheiden soll.
- ▲ **Working Design werkelt weiter!** Die amerikanischen Lokalisierungs-Spezialisten bringen demnächst Lunar: Silver Star Story (M-PEG-Version), Magic Knight Ray Earth und Albert Odyssey (Kämpfe 70% schneller) für den Saturn auf den Markt. Hoffentlich findet sich auch jemand, der die Spiele hier veröffentlicht.
- ▲ **Drei neue Model 3-Spiele!** Neben dem in der Newsbox ausführlich vorgestellten Virtua Striker 2 kündigte Sega zwei weitere Model 3-Spiele an. House of the Dead gilt als eine Art Virtua Cop-Nachfolger, Top Skater ist ein furioses 3D-Rennspiel.
- ▲ **Import-Stop für N64-Produkte!** Ab sofort gibt es in den Importshops keine Nintendo-Produkte mehr aus Japan oder Amerika, Sega-Produkte sind davon nicht betroffen.
- ▲ **Rage Software macht fünf neue Saturn-Spiele!** Die unabhängigen Entwickler von Rage (Striker) haben folgende Games für verschiedene Publisher angekündigt: Darklight Conflict (EA/Origin), Jona Lomu's Rugby (Codemasters), Trash It (GT Interactive), Hellracer (Virgin), Under Pressure (tba).

Cyberbots Limited
Edition in
Japan!



Cyberbots bietet gewohnt hochklassige Prügelkost im üblichen Capcom-Stil.

Die neueste Prügelspiel-Umsetzung von Capcom wird in Japan schon im März in einer Special Limited Edition mit einer Auflage von

55.555 Stück erscheinen. Darin enthalten ist unter anderem ein 50-seitiges Comic, ein Buch mit aufklappbaren Figuren und ein wunderschönes Artwork. Die Heimversion dieser Capcom-typischen 2D-Prügelei zwischen glänzend animierten Robotern hat mit Zero Gouki übrigens einen brandneuen Charakter zu bieten! Außerdem wird auch nun das 8 Meg-Cartridge von SNK unterstützt, was dann flüssigere Animationen als auf herkömmlichen Saturns garantiert. Man darf davon ausgehen, daß Virgin dieses Spiel auch in Deutschland veröffentlichen wird, wo sie dann hoffentlich schneller sind als beim unendlichen NHL Powerplay '96-Drama, wo wir noch heute auf das Spiel warten.



Aktuelle
Release-Daten!

Kurz vor Redaktionsschluß erreichten uns brandaktuelle Release-Daten für Deutschland, die wir selbstverständlich direkt an euch weiterreichen!

Amok	6.3.
Mr. Bones	13.3.
Manx TT	20.3.
Mass Destruction	27.3.
Torico	27.3.
Scorcher	10.4.
Three Dirty Dwarves	3.4.
Bombberman	1.5.
Formula Karts	22.5.
Fighters Megamix	5.6.
Sky Target	12.6.
Shining the Holy Ark	19.6.

SEGA

Beilage **SEGA**
Magazin

SATURN MAGAZIN

21. Ausgabe
April '97

COMPUTEC
VERLAG

JETZT FÜR SATURN!

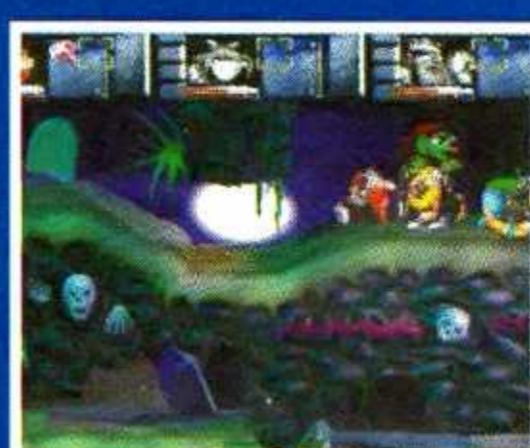
**SPIDER
ASSAULT RIGS
RESIDENT EVIL DASH
ADIDAS POWER SOCCER**

FIGHTERS MEGAMIX

DER BEAT'EM UP-HAMMER VON AM2 IM TEST!



MANX TT
DAS RENNSPIEL
AUF 4 SEITEN!



THE LOST VIKINGS 2
DIE RÜCKKEHR
DER 3 WIKINGER!

Order in Time



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

Ausgezeichnet als Game-Spezialist 1996 - Händler Award

Sega Saturn Action Pack



Saturn Grundgerät + Sega Rally
+ Worldwide Soccer 97

für nur
445.00 DM

Saturn
Finanzierung
10.9 % eff.
Jahreszins

Laufzeit 12 Monate

Beispiel: Saturn + Sega Rally + Worldwide Soccer = 445.00 DM

445.00 DM x 1.0574 = Teilzahlungspreis 470.54

470.54 : 12 Monate = nur 39.21 DM monatl.

--- vorbehaltlich Bonitätsprüfung der finanzierenden Bank ---

Amok95.00
Alien Trilogy95.00
Andretti Racing95.00
Area 51100.00
Athlete Kings90.00
Bedlam95.00
Black Dawn95.00
Bug Too95.00
Command & Conquer .95.00
Crusader No Remorse .95.00
Dark Savior95.00
Daytona USA CCE ...100.00
Die Hard Arcade95.00
Dragonforce us105.00
Exhumed95.00
FIFA 9790.00
Fighters Megamix ...100.00
Heart Of Darkness ..100.00
Hexen100.00
Iron Storm us120.00
Jewel Oracle95.00
Krazy Ivan95.00

Lost Vikings 295.00
Madden 9795.00
Mr. Bones95.00
NBA Jam Extreme ...95.00
NBA Live 9790.00
Nights + Controller ..135.00
NHL 9790.00
NHL Powerplay95.00
Return Fire100.00
Pandemonium95.00
Samurai Shodown jap 130.00
Scorcher95.00
Sonic 3D100.00
Space Hulk us/dt 70.00/95.00
Soviet Strike95.00
Street Racer95.00
Story Of Thor 295.00
Three Dirty Dwarves ..95.00
Tomb Raider95.00
Tunnel B195.00
Sega Worldw. Soccer 96 95.00
Virtua Cop 295.00

WWF In Your House ...95.00
X2 Project X100.00
Backup Memory105.00
MPEG-Karte325.00
Adapter für Importspiele 40.00

Neuheiten

Independence Day ...90.00
Legacy Of Kain95.00
Manx TT100.00
Mass Destruction95.00
Resident Evil100.00

Sonderangebote

Steamgear Mash jap .50.00
Dark Savior us60.00
Story Of Thor us60.00
NHL 97 us60.00

Lieferbedingungen: Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Großhandel: Im- und Export 0711/6153945.

Jetzt neu!!!
ALLE Sendungen
versankostenfrei!

Fon: 0711 - 613758 oder 616485



REFERENZ-KLASSE?

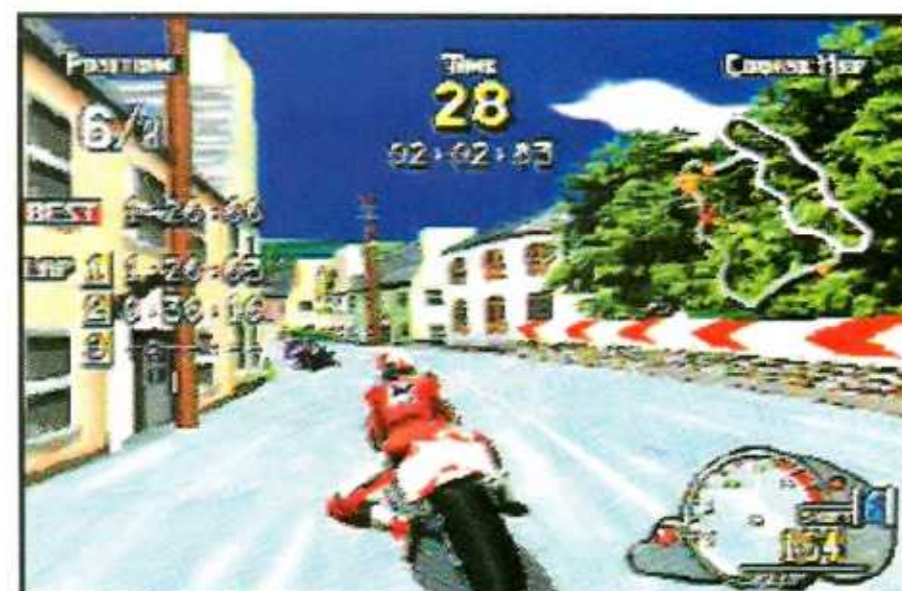
Mit Sega Rally, Virtua Fighter 2 und Worldwide Soccer '97 laufen derzeit gleich drei Spiele Gefahr, ihren Titel als Referenz-Game zu verlieren. AM3 macht sich mit der hochklassigen Arcade-Umsetzung Manx TT ebenso selbst Konkurrenz wie die AM2-Programmierer, die mit Fighters Megamix das derzeit wohl umfangreichste Beat 'em Up präsentieren. Die frühen Bilder von Worldwide Soccer 98, das im März als Victory Goal '97 in Japan erscheinen wird, lassen ebenfalls auf einen neuen Superhit hoffen.

Haus Jopis

SPECIAL

WORLDWIDE SOCCER '9834
Erste Bilder aus Japan

PREVIEWS



Manx TT ist endlich da!

ADIDAS POWER SOCCER32
Anpfeif für Psygnosis

BATTLE STATION67
Schiffe versenken in 3D?

FUNKY HEAD BOXERS24
Boxen einmal anders

MANX TT18
Der Renner von AM3!

RESIDENT EVIL DASH22
Capcoms Grusel-Knaller

TORICO30
Adventure aus dem Render-Reich

SCORCHER28
Furiöses Rennspiel von Scavenger

SPIDER26
Die Spinne im 3D-Rausch

REVIEWS



Fighters Megamix im Test!

ASSAULT RIGS68
Viele Panzer auf Achse

FIGHTERS MEGAMIX70
32 Kämpfer im Einsatz

HEXEN72
1 Dungeon in Gefahr

THE INCREDIBLE HULK80
1 Wissenschaftler mutiert

THE LOST VIKINGS 276
5 Wikinger in Schwierigkeiten

GRID RUN82
2 Spieler drehen durch

Die Hits der Leser

*Worldwide Soccer ist nur noch knapp hinter Tomb Raider!
Nights fällt auf Platz 8!*



1.	(1)	Tomb Raider	96%	4
2.	(4)	Worldwide Soccer '97	90%	5
3.	(2)	Sega Rally	95%	14
4.	(5)	Daytona USA C.C.E.	95%	3
5.	(7)	Command & Conquer	89%	3
6.	(8)	Exhumed	86%	5
7.	(12)	Need for Speed	91%	8
8.	(3)	Nights into Dreams	97%	6
9.	(6)	Virtua Cop 2	82%	2
10.	(14)	Athlete Kings	92%	6

Was geht ab?

Mit drei ersten und einem fünften Platz konnte sich Tomb Raider nun endlich die Spitzenposition in der Jahresgesamtauswertung holen, welche übrigens auf Seite 88 zu finden ist. Überraschend ist, daß sich Worldwide Soccer '97 auf einen geradezu sensationellen 2. Platz vorarbeiten konnte, und das im fünften Monat, wo sich Spiele eigentlich nur im Charts-Sinkflug befinden. Vielmehr hätten wir eigentlich Daytona USA C.C.E. so weit vorne erwartet, das an Sega Rally einfach nicht vorbeikommt. Exhumed etabliert sich als Dauerbrenner in den Top 10 knapp hinter Command & Conquer, dem der rechte Durchbruch wohl nicht vergönnt ist. Die Rückkehr von Need for Speed und Athlete Kings finden wir wenig erstaunlich, jedoch verdient, der Absturz von Nights war zu erwarten.

Mach mit!

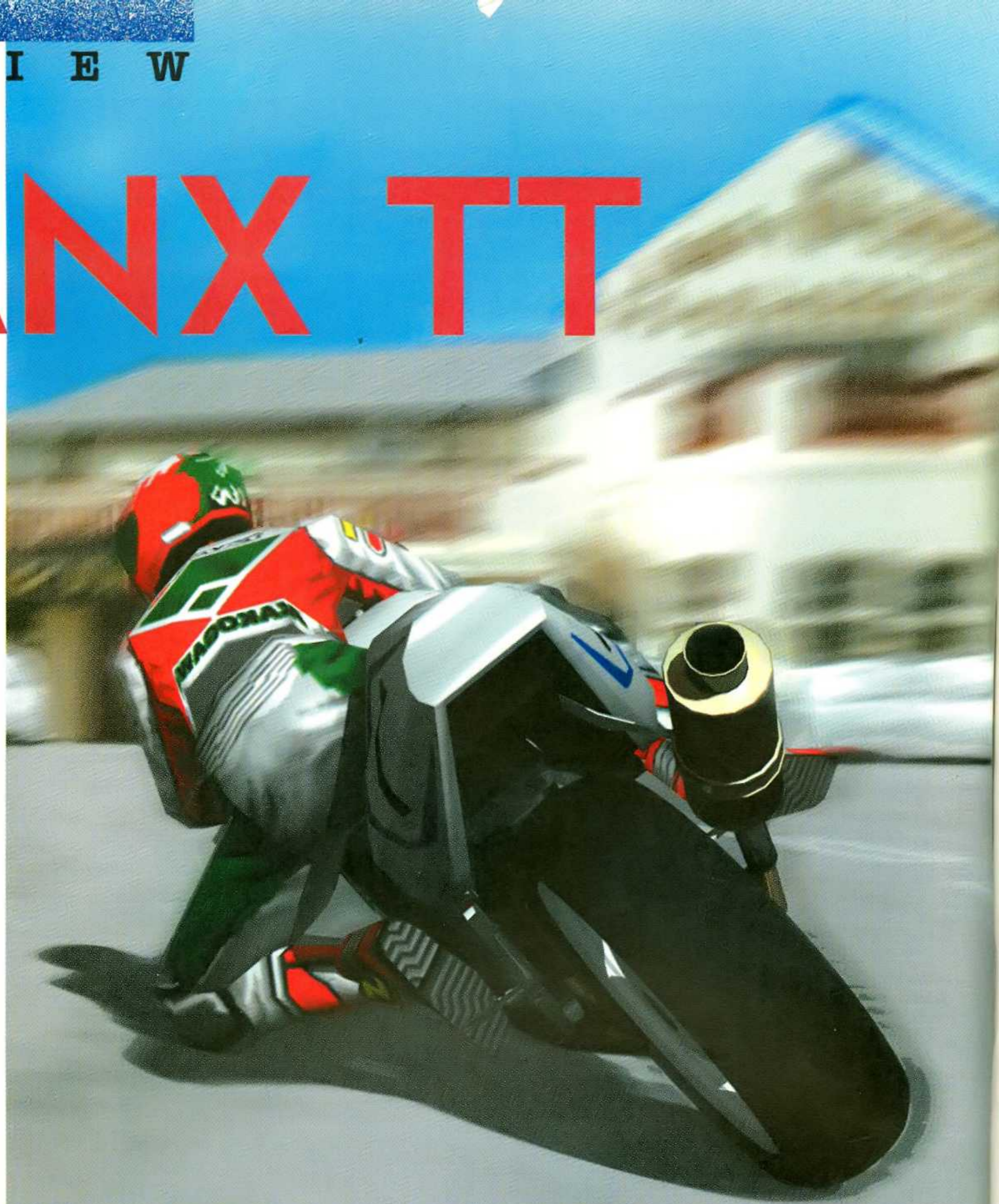
Eure Meinung ist gefragt! Schickt eine Postkarte, auf der ihr eure fünf aktuellen Lieblingsspiele von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse.

SEGA Magazin • Kennwort: Saturn-Charts
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

MANX TT

Bevor das Isle of Man-Rennen nun am 20.3.97 bei euch zu Hause starten kann, sind wir für euch die fast fertiggestellte Alpha-Version ausführlich probegefahren. Wie so wir so begeistert waren, verraten wir in unserem besonders umfangreichen Preview!

Diese Arcade-Umsetzung gehört zweifellos zu den meist-erwarteten Saturn-Spielen überhaupt. Ganz davon abgesehen, daß dieses Spiel schon auf der E3 im Mai letzten Jahres erstmals für den darauffolgenden August angekündigt wurde, versprochen insbesondere die



Das Intro ist im modernen MTV-Stil gehalten.



Vorm Start sollte man schon Gas geben.



Der Blendeffekt wirkt als Screenshot leider kaum.



Die Sprünge sind teilweise mehrere hundert Meter lang, deswegen sollte man beim Absprung aufpassen.

Stichwörter Rennspiel, AM3, Sega Rally-Nachfolger und Tetsuya Mizuguchi ein richtig aufregendes Game. Leider wurde jedoch die Saturn-Version von Manx TT vom berühmten Dauerverspätungs-Virus heimgesucht, das den Release jedesmal nach hinten rutschen ließ, und zwar dann, wenn man hoffte, bald eine spielbare Demoversion bekommen zu können. Daß dieses Virus oftmals auch zur Folge

hat, daß die befallenen Spiele dann bei ihrer Veröffentlichung alles andere als konkurrenzfähig sind, konnten wir während dieser ganzen Zeit natürlich auch nicht vergessen...

Das Warten hat sich gelohnt!

Erfreulicherweise waren alle diese Befürchtungen umsonst! Schon die erste Alpha-Version, die vier Tage nach dem Redaktionsschluß

der letzten Ausgabe eintraf, machte einen hervorragenden Eindruck, der sich mit der aktuellen Beta-Ausführung sogar noch deutlich verstärkte. Die Handschrift der Sega Rally-Programmierer ist Manx TT in Sachen Grafik, Technik und Gameplay ganz klar anzumerken, wobei übrigens nicht feststeht, ob das AM3-Team selbst die Programmierung vornahm oder nur ein europäisches Entwicklungsteam (gerüchteweise bei Psygnosis) dabei überwachte. Schlußendlich kann es uns jedoch egal sein, solange der hohe Qualitätsmaßstab der Inhouse-Teams von Sega eingehalten wird.

Die Arcade-Version

Im Mittelpunkt des Interesses steht natürlich zunächst einmal die originalgetreue Automatenumsetzung. Hat man sich zwischen manueller oder automatischer Schaltung entschieden, darf man zwischen zwei verschiedenen Strecken wählen. Der Laxey-Coast-Kurs eignet sich hervorragend für den Einstieg, da er relativ kurz und recht übersichtlich ist. Anders sieht es mit dem T.T.Course aus, der zwar zu einem geringen Teil mit der Anfängerstrecke identisch ist, dann aber mit wahnwitzigen Abschnitten durch Dörfer und rasanten Abfahrten den Adrenalin-Pegel steigen läßt. Im Arcade-Modus tritt man übrigens ständig gegen sieben, dummerweise sehr intelligente Computergegner an, während das Rennen immer drei Runden dauert. Es mag zwar zunächst relativ einfach sein, sich bis auf den dritten Platz vorzuarbeiten, doch spätestens dann muß man fast fehlerlos seine Runden drehen, wenn man diese Po-

sition halten oder gar verbessern will. Insbesondere in den Kurven oder den Tunnelpassagen muß man aufpassen, daß man nicht abgedrängt oder geschnitten wird, denn wenn man erst einmal an Geschwindigkeit verloren hat, kann es ziemlich lange dauern, bis man wieder die Höchstgeschwindigkeit erreicht. Da man den Konkurrenten nur mit der rücksichtslosesten Kollisionstaktik vom Motorrad schmeißen kann, empfiehlt es sich, lieber die gute alte Ausweichtaktik zu verwenden und die Daytona-Gebäuden in der Werkstatt zu lassen. Selber muß man das Motorrad erfreulicherweise nie verlassen, egal wie schnell man gegen die Mauer donnert.

Die Saturn-Version

Da der Arcade-Modus alleine wohl auf Dauer nicht ausreichen würde, spendierte man der Heimversion noch drei weitere Spielvarianten. Im Saturn-Modus darf man ein drei, fünf oder sieben Runden dauerndes Rennen auf vier verschiedenen Kur-



Wo war die Bauaufsicht? Dieses grüne Haus wurde doch tatsächlich mitten in die Kurve gebaut!



Jeder Spieler darf eine eigene Perspektive wählen.

sen abhalten. Bei den zwei neuen Strecken handelt es sich um gespiegelte Varianten der bekannten zwei Kurse, die in verkehrter Richtung gefahren werden. Durch die Kombination Spiegeln & Reverse sind diese übrigens kaum mehr wiederzuerkennen und muten dadurch fast wie neue Strecken an. Der Time Trial-

Modus dient einzig und alleine zum Verbessern der Rundenrekorde und Fahrkenntnisse, hier tritt man nämlich ganz alleine auf den vier frei wählbaren Pisten an. Zwei sinnvolle Elemente bestätigen übrigens, daß die Entwickler viel Arbeit in die Umsetzung steckten. Zum einen düst man dank Rolling Start schon gleich zu Beginn mit Höchstgeschwindigkeit über die Start/Ziel-Gerade, weshalb man sofort mit der Bestzeitenjagd beginnen kann, zum anderen gibt es den abschaltbaren transparenten Geisterreiter nun sogar schon nach der ersten Runde, während man bei



Der Kipp-Effekt der Grafik ist äußerst bemerkenswert und absolut ruckelfrei. Besonders mit Analog-Pad kann man schnell hin- und herschwenken.



Der Grafikstil erinnert deutlich an Sega Rally!

Sega Rally erst einmal ein Rennen beenden mußte. Man kann hier übrigens noch wählen, ob der Ghost-rider die jeweils letzte oder die beste Runde wiederholen soll.

Der dritte und letzte Modus ist schließlich derjenige, der wohl am häufigsten zum Einsatz kommen wird. Hier darf man sich zu zweit im Splitscreen-Modus drei, fünf oder sieben Runden lang messen. Bei jedem Checkpoint wird dabei auf der Bildschirmhälfte des Zweitplatzierten der Zeitunterschied zum Führenden eingeblendet. Man kann davon ausgehen, daß hier noch Details wie Zeitvorsprung oder Slower Cycle Boost eingebaut werden. Computer-Gegner wird man allerdings leider nicht erwarten dürfen!

Viele spielerische Details!

Selbstverständlich darf man auch in Manx TT jederzeit zwischen verschiedenen Perspektiven wählen, wobei die zwei Verfolgerperspektiven dank der flüssigen Motorrad-Animation zwar sehr schön aussehen, allerdings

Kaum hat man die Ziellinie passiert, versammelte sich diese Menschenmenge hinter seinem Piloten und jubelt.

in ihrer Wirkung bei weitem nicht an die On Board-Perspektive heranreichen, die das wohl spektakulärste Rennspielerlebnis seit dem letzten Spielhallenbesuch ermöglicht. Da sich Motorräder ja bekanntlich in die Kurve legen, kippt auch in Manx TT der ganze Bildschirm munter hin und her, was für Zuschauer durchaus verwirrend sein kann. Spielt man jedoch voll konzentriert, so hat man bald das Gefühl, selbst auf einem Motorrad zu sitzen. Eine weitere Steigerung erfährt die Atmosphäre, wenn man mit einem Analog-Pad seine Runden dreht, denn dann kann man blitzschnell hin- und herschaukeln, was noch bessere Rundenzeiten



Mindestens vier verschiedenen Strecken gibt es.



Der Geisterfahrer wartet schon ab Runde 2!

ermöglicht. Neben den bereits erwähnten Steilhängen und Tunneldurchfahrten gibt es übrigens auch noch ein paar spektakuläre Sprünge, bei denen man schon bei der Kuppenanfahrt auf die Landung gefaßt sein sollte. Daß man nicht nur die Augen, sondern auch die Ohren offen halten sollte, liegt bestimmt nicht an dem relativ schweigsamen Kommentator, dessen Englisch recht witzig klingt. Der Grund ist ganz woanders zu suchen! Schon nach kurzer Zeit wird man nämlich ein akustisches Signal ganz besonders aufmerksam verfolgen: Jeder Überholvorgang

wird nämlich von einem dezenten Klingeln dokumentiert, was bei besonders harten Kopf an Kopf-Duellen für durchaus lustige Dauerklingel-Einlagen sorgen kann, wenn die Führung in Sekundenbruchteilen wechselt.

Brillante Optik!

Schon die aktuelle Version kann optisch vollkommen überzeugen. Die Strecken scrollen phantastisch schnell und flüssig, der Grafikaufbau ist sehr anständig gelungen. Selbst wenn zwei Spieler gleichzeitig über die Pisten düsen und beide Screenhälften unabhängig voneinander hin- und herkippen, kann man keine Geschwindigkeitseinbußen feststellen. Davon abgesehen, daß die wunderschön gezeichneten Grafiken mit zahlreichen Details und Gebäuden versehen wurden, sorgt ein ganz neuer Blendeffekt für Aufsehen: Sobald man aus einem dunklen Tunnel wieder an das Tageslicht kommt, wird urplötzlich der ganze Screen heller, und man sieht fast gar nichts mehr, womit die Realität sehr gut eingefangen wurde.





Was halten wir davon?

Hier gibt es überhaupt keine Diskussion. Manx TT ist ein ganz klarer Top-Hit, der sich direkt neben Sega Rally plazierte. Anders als bei Daytona USA Championship Circuit Edition, wo man sich in der Redaktion nicht einig werden konnte, stimmen bei diesem Spiel sowohl Gameplay als auch Technik. Daß die Grafik besonders spektakulär ist und der Zwei-Spieler-Modus wesentlich spannender und rasanter als in Daytona USA C.C.E. ausfällt, sind wohl die Hauptgründe. Der einzige Kritikpunkt betrifft derzeit die Anzahl an Strecken. 2 plus 2 Strecken erscheinen im Augenblick etwas dünn, angeblich arbeitet das Programmiererteam aber noch an einer zusätzlichen Saturn-Piste, die ebenfalls in zwei Varianten vorliegt. Was in der Alpha-Version außerdem noch fehlte, war ein Replay-Modus, der besonders die Zwei-Spieler-Duelle noch interessanter machen könnte. Bei allen weiteren Details gibt es keine Grund zur Kritik! Das Laden erfolgt schnell und problemlos, man kann zahlreiche Einstellungen und Menüs abrufen, der Sound dröhnt im echten Rock-Sound aus den Boxen, und das Gameplay motiviert auf lange Sicht. Da das Spiel schon am 20.3.97 in Deutschland erscheinen wird, wollen wir ausnahmsweise schon jetzt unsere ausdrückliche Empfehlung aussprechen. Vollkommenen Aufschluß bietet jedoch unser kritischer Test in der nächsten Ausgabe.

Was kommt jetzt?

Den zahlreichen Rennspiel-Fans wollen wir natürlich noch einen kleinen Ausblick auf die weiteren Pisten-Hits



Der Tunnel ist für Überholmanöver nicht sehr gut geeignet, auch wenn er recht breit aussieht.



Der zurückliegende Fahrer bekommt beim Checkpoint den Zeitrückstand eingeblendet.

dieses Jahres liefern. Hier stehen genau noch drei große Titel an, wobei das berühmte Formel 1 von Psygnosis als erstes im Herbst seine Runden drehen wird. Kurze Zeit später erwarten wir dann Sega Touring Car von AM Annex, das ja von niemand Geringerem als dem Erfinder von Sega Rally und Manx TT entwickelt wurde. Entgegen ursprüngli-

cher Pläne wird das Spiel nun übrigens doch auf herkömmlichen Saturns laufen. Den großen Höhepunkt setzt das erste Rennspiel für das 64 Bit-Upgrade, das zusammen mit Virtua Fighter 3 im Oktober erscheint. Selbstverständlich handelt es sich hierbei um Scud Race, das wir auf den Seiten 6 bis 9 vorstellen! Schöne Aussichten, oder? *Hans Ippisch* ■

Facts



Titel:	Manx TT
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega/AM3
Release:	20.3.97
Levels:	2+2 Strecken
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Automatenumsetzung, Zwei-Spieler-Modus

First Look

Der Name AM3 bleibt ein Garant für erstklassige Rennspiel-Unterhaltung. Nach Sega Rally erfüllen sie mit Manx TT die Träume aller Motorrad-Fans mit Saturn-Vorliebe.

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

SEGA SATURN

SATURN kpl.mit allem Zubehör	dt.DM 379,00
SATURN kpl.+Command&Conquer dt.	DM 444,00
SATURN kpl. MIT 2 TOPSPIELEN:	
Sega Rally+Worldwide Soccer'97dt.	DM 449,95
3D-Analog Control Pad	dt.DM 59,95
Action Replay Gamebuster	dt.DM 89,00
Memory Card 4 MEG Sega	dt.DM 99,00
Backup Memory 8 MEG	dt.DM 79,00
Infrarot Controlpads (2) Sega	dt.DM 119,00
4-4-2 Fußball	dt.DM 88,00
AMOK*	dt.DM 88,00
Andretti Racing*	dt.DM 89,00
Area 51*	dt.DM 88,00
Athlete Kings	dt.DM 79,95
Bedlam*	dt.DM 88,00
Blam! Machinehead kpl.	dt.DM 88,00
Black Dawn*	dt.DM 88,00
Bombberman*	dt.DM 99,00
Bug Too II	dt.DM 88,00
Crusader No Remorse kpl.	dt.DM 89,00
Command & Conquer kpl.	dt.DM 98,00
Darklight Conflict* kpl.	dt.DM 89,95
Dark Savior	dt.DM 84,00
Daytona USA Championship Edt.	dt.DM 98,00
Destruction Derby	dt.DM 79,00
Die Hard ARCADE*	dt.DM 94,00
Discworld	dt.DM 79,00
Dragonheart: Fire& Steel	dt.DM 89,00
Earthworm Jim 2	dt.DM 87,95
Exhumed	dt.DM 89,00
Fighters Megamix*	dt.DM 99,00
Frankenstein*	dt.DM 88,00
Gekka Mugentan*	dt.DM 89,00
Grid Run*	dt.DM 88,00
Heart of Darkness kpl.	dt.DM 98,00
Hexen	dt.DM 79,95
Independence Day* kpl.	dt.DM 89,00
Iron & Blood	dt.DM 89,00
Jewels of the Oracle	dt.DM 94,00
Krazy Ivan*	dt.DM 89,00
Last Dynasty*	dt.DM 94,00
Lost Vikings 2*	dt.DM 88,00
Magic: The Gathering	dt.DM 89,00
Manic Karts*	dt.DM 88,00
MANX TT	dt.DM 98,00
Mass Destruction*	dt.DM 89,00
Mechwarrior 2	dt.DM i.v.
Mr. Bones*	dt.DM 84,00
Need for Speed	dt.DM 89,00
Nights mit 3D-Analog-Pad	dt.DM 128,00
Pinball Graffiti*	dt.DM 89,00
Powerplay Hockey	dt.DM 89,00
Return Fire*	dt.DM 88,00
Sega Ages - 3 Spiele*	dt.DM 89,00
Scorcher*	dt.DM 88,00
Shell Shock kpl.	dt.DM 79,95
Shining Wisdom	dt.DM 79,95
Skeleton Warriors	dt.DM 79,00
Sonic 3 D	dt.DM 89,00
Sonic The Fighters*	dt.DM 89,00
SOVIET STRIKE kpl.	dt.DM 89,95
Spot goes to Hollywood*	dt.DM 88,00
Streetfighter Alpha 2	dt.DM 88,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo*	dt.DM 69,00
Super Motocross*	dt.DM 89,00
Syndicate Wars* kpl.	dt.DM 94,00
The Crow: City of Angels	dt.DM 89,00
Tilt	dt.DM 89,00
Tomb Raider feat. Lara Croft	dt.DM 89,00
Trash It*	dt.DM 89,00
Virtual On	dt.DM 89,95
VR Pool*	dt.DM 89,00

SEGA MEGA DRIVE

Disney Collection	dt.DM 49,95
Int. Superstar Soccer DeLuxe	dt.DM 59,95
Fifa Soccer '97	dt.DM 109,00
SONIC 3D	dt.DM 99,00
Virtua Fighter 2	dt.DM 99,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Kostenlose Systempreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
und Transportversicherung
Ab 3 Artikeln liefern wir
ohne Versandkosten
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Das SEGA Deutschland Großlager
ist direkt bei uns in Neumünster

RESIDENT EVIL DASH

Capcom läßt die Bombe platzen: Das Kult-Echtzeit-Adventure Resident Evil und der mit Spannung erwartete, doch auf Herbst verschobene zweite Teil erscheinen demnächst in modernisierter Form auf Segas 32-Bitter. Wir stellen euch bereits im Vorfeld anhand der PS-Version dieses imposante Action-Game vor.

Mit diesem Horror-Adventure verblüfften die vermeintlichen Beat ´em Up-Spezialisten vor gut einem Jahr die gesamte Fachwelt gehörig. Selten zuvor zeichnete sich ein Echtzeit-Adventure durch eine derart hohe Spannung und perfekt gerendertes 3D-Environment aus. Der Erfolg blieb nicht aus: die Fachpresse vergab

zahlreiche Höchstwertungen, die CD-ROMs verkauften sich wie warme Semmeln, Komplettlösungen erschienen, Fanclubs bildeten sich und als vorerst letzter Höhepunkt des Resident Evil-Kults gaben Bernd Eichinger und Constantin Film bekannt, das Splatter-Abenteuer um eine Zombie-verseuchte Stadt in die Kinos zu bringen.

Nichts für schwache Nerven!

Bereits das düstere Opening und Intro, bestehend aus schwarzweißen FMV-Clips, macht deutlich, daß man es nicht mit einem bonbonfarbenen Kinderspiel zu tun hat. In der kleinen US-Stadt Raccoon City geschehen seit geraumer Zeit schreckliche Dinge. Immer mehr Einwohner werden vermißt, während andere von hundeeähnlichen Wesen berichten. Als schließlich die Überreste einer Frau aus einem Fluß gezogen werden und man grauenvolle,



Go back to Hell! Mit der Pump Gun streichen die Zombies recht schnell die Segel. Es gibt übrigens auch Geheimwaffen, wie beispielsweise einen Raketenwerfer.

tiefe Bißwunden entdeckt, entschließt man sich, zwei S.T.A.R.S.-Einheiten („Special Tactics and Rescue Squad“) anzufordern. Doch selbst die gestandenen Profis kommen mit der Situation nicht klar. Der Helikopter mußte im Waldgelände, wo man die Leiche barg, notlanden. Nach einer heftigen Attacke der Monsterbrut flüchtet das Alpha-Team anschließend in eine mysteriöse Villa. Hier schlüpft ihr wahlweise in die Rolle des Ex-Piloten Chris Redfield oder der Maschinen-Expertin Jill Valentine, tastet euch langsam durch die düsteren Räume der Villa und kommt



Durch die cineastische Kameraführung steigt nicht nur die Spannung, eure Aufmerksamkeit soll auch auf bestimmte Objekte gelenkt werden.



Zwei Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten stehen zur Auswahl. Die Heroine Jill kann beispielsweise mehr Items tragen als ihr männlicher Kollege.

so dem schrecklichen Geheimnis Schritt für Schritt näher.

Komplexes Gameplay & simple Steuerung

Der gesamte Spielverlauf wird in einer cineastischen Form präsentiert. Während ihr durch die 3D-Szenarien, bestehend aus texturierten Polygon-Objekten und gerenderten Hintergründen, stapft, sorgt eine automatische Kameraführung ähnlich wie in Alone in the Dark für einen ständig wechselnden Blickwinkel. Durch diese Technik behaltet ihr trotz verwinkelter Räume immer den Überblick und erlebt durch den plötzlichen Perspektivwechsel so manche - zumeist unangenehme - Überraschung. So lauert

hinter mancher Ecke ein gefräßiger Zombie, der sich an euch gütlich tun möchte - regelrechte Schock-Effekte sind somit vorprogrammiert. Um diesen Untoten, die erschreckend realistisch hinter euch hertapfen, beizukommen, greift ihr auf eine sensationell simpel gestaltete Steuerung zurück. Mit vertikalen Joypad-Befehlen wandert eurer Held in die vorgegebene Richtung, während ihr mit lediglich einer Taste nahezu alles im Griff habt. Auf einfachen Tastendruck nehmt ihr Items auf bzw. benutzt sie, schaut euch die Umgebung näher an oder interagiert mit speziellen Objekten (wenn ihr zum Beispiel eine Treppe hochsteigen wollt). Lediglich das Laufen oder Ziehen ei-



Auge sei wachsam! Bei Resident Evil muß man vor allem auf die Details achten; in der Hand auf dieser Statue befindet sich eine hilfreiche Übersichtskarte.

ner Waffe bedarf einer zusätzlichen Aktionstaste. Durch diese einfache Steuerung bewerkstelligt ihr die durchaus komplexen Anforderungen, wie beispielsweise das Auffinden von gut versteckten Items, das Eliminieren von Gegnern via Waffengewalt oder das Durchlesen von Büchern, um notwendige Infos zu erhalten. Gelegentliche Dialoge, viele

Überraschungsmomente oder das vielfältige Inventory-Menü, durch das ihr auch Nachrichten empfangen könnt, verstärken die Spannung und den hohen Realismus. Gleiches gilt auch beim Sichern des Spielstandes, wofür ihr nämlich eine Tintenpatrone sowie eine herumstehende Schreibmaschine benötigt.

Ulf Schneider ■

Die Zombies sind äußerst widerstandsfähig, deshalb muß man ständig damit rechnen, daß sie sich nach einer Gegenwehr noch einmal wieder aufrappeln.



Wenn ihr von den Untoten umzingelt worden seid, können ungeübte Spieler gleich ihr Testament machen - das Anknabbern sieht übrigens ziemlich makaber aus.

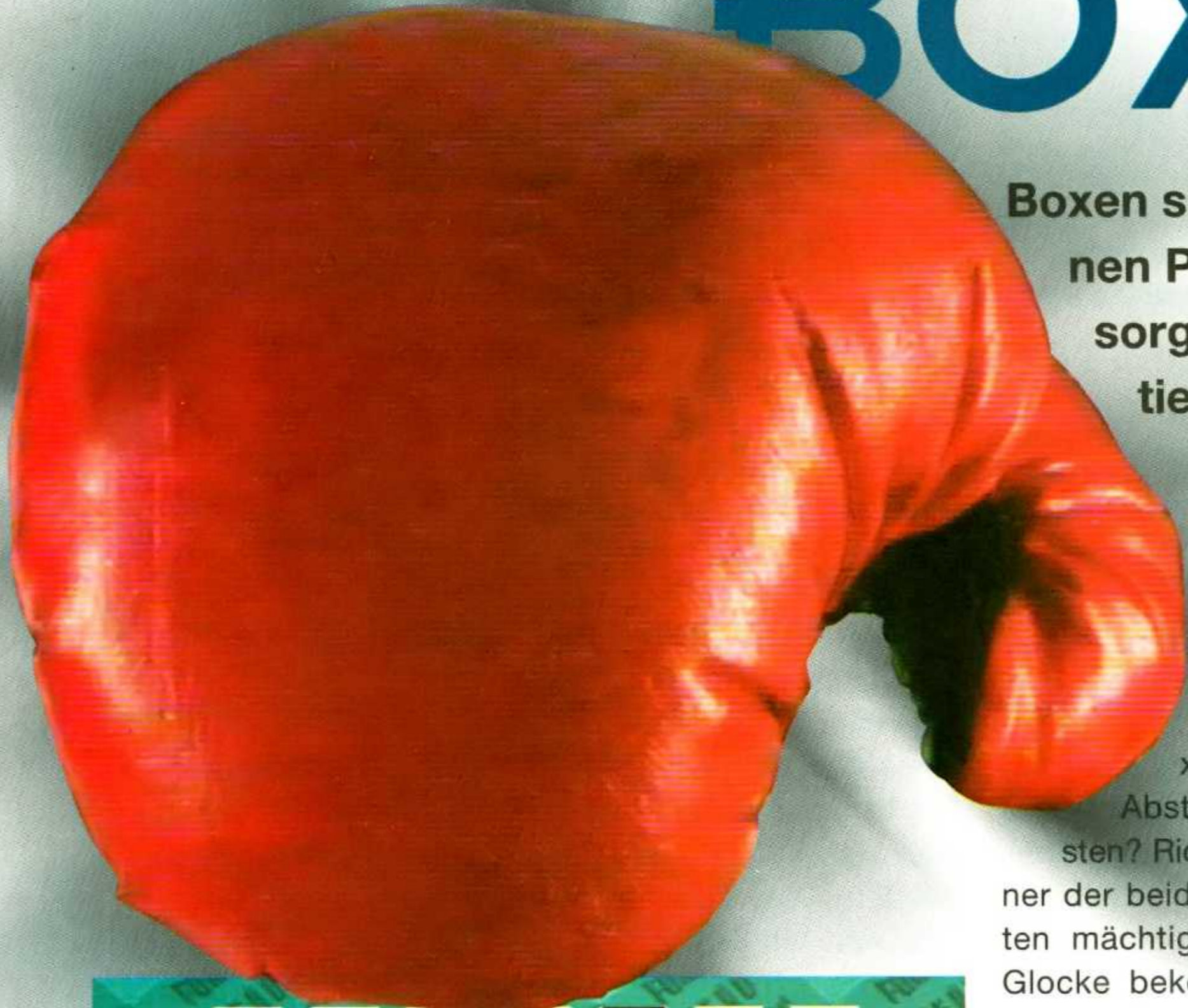
Facts

Titel:	Resident Evil Dash
Genre:	Echtzeit-Adventure
Hersteller:	Capcom
Release:	2. Quartal
Levels:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	Sehr schwer
Besonderheiten:	Neue Features gegenüber PSX-Version

First Look

Bahnbrechend! Noch nie wurden Action- und Adventure-Elemente derart virtuos in eine ebenfalls bemerkenswerte 3D-Grafik eingespannt. Das Ergebnis präsentiert sich als absoluter Nerventhruill, bei dem Geschick und Taktik gleichermaßen erforderlich ist. Wenn Capcom tatsächlich neue Features spendiert, steht Saturn-Usern mit starken Nerven ein wahres Grusel-Festessen bevor.

FUNKY HEAD BOXERS



Boxen skurril - die Fernöstler der kleinen Programmiertruppe Yoshimoto sorgen mit dieser Arcade-Konvertierung für ein Boxspiel-Erlebnis der höchst exotischen Art.

Hauf's Herz, was gefällt uns beim Boxen denn mit Abstand am besten? Richtig - wenn einer der beiden Kombattanten mächtig eins auf die Glocke bekommt, so daß der Mundschutz quer durch den Ring fliegt. Genau das haben sich scheinbar auch die Programmierer von Yoshimoto gedacht und deshalb die Polygon-Boxer mit überdimensionalen Digi-

Die 14 Boxer-Talente sind ausnahmslos alle Japaner. Im Ranking-Modus wartet zudem noch ein bärenstarker Champion auf euch (links).

Köpfen ausgestattet. Zusammen mit anderen Fun Sports-Elementen ergibt das eine Nasenbrecherei mit einem höchst eigenwilligen Charme.

Purer Spaß!

Bevor ihr in den Ring steigt, dürft ihr auf insgesamt 14 vorgegebene Boxer-Talente zurückgreifen, die allerdings allesamt Japaner sind und nicht gerade wie durchtrainierte Mike Tyson-Kollegen anmuten. Wer seine Wahl markiert hat, wird beim ersten Fight sicherlich zunächst einmal über das schräge Aussehen der Boxer verblüfft sein. In der Tat handelt es nicht um muskulöse Sportler, sondern um merkwürdig abstrakte Poly-



Eines der coolsten Vorteile der riesigen Digi-Visagen sind die gut erkennbaren Mienenspiele der Boxer.



In den Pausen könnt ihr durch möglichst schnelles Tastengehämmer wieder Energie auftanken.



Steht er auf oder nicht? Spätestens nach dem dritten Niederschlag in einer Runde wird der Kampf vorzeitig beendet (oben).

gon-Gerippe, denen man einen extrem großen, kastenförmigen Kopf aufgepflanzt hat, auf dem euch das digitalisierte Gesicht entgegenstrahlt. Nach den ersten Schlagbemühungen merkt man jedoch schnell, was die Programmierer sich dabei gedacht haben. Durch kräftige Hiebe wird der Kopf mächtig deformiert, während das Gesicht die herrlichsten Fratzen zieht. Schickt ihr den Kontrahenten zudem auf die Bretter, steht er garantiert mit einigen Blessuren im Gesicht wieder vor euch - Fun Sport pur! Zu dieser eigenwilligen Grafik gesellt sich ein umfassendes Schlagrepertoire. Blocken, rechter und linker Haken oder Uppercut, mit nur drei Aktionstasten plus Joypad-richtung könnt ihr die gesamten Box-Techniken eines leibhaftigen Profis runterspulen. Doch damit nicht genug: Jeder Faustkämpfer hat zudem noch insgesamt vier Special Moves im Programm, die es wirklich in sich haben. Durch den Todes-Uppercut trennt sich schon mal der Kopf vom Rumpf oder vollführt nach dem Mörder-Aufwärtshaken unzählige Pirouetten - aber



Mit den Tasten X und Z könnt ihr die Perspektive verändern; wegen der guten Übersicht spielt sich die Seiten-Ansicht am besten.

keine Panik, die Polygon-Boxer sind die perfekten Stehaufmännchen. Um das angesprochene Tastengehämmer kommt man aber auch bei diesen Boxspiel nicht herum, jedoch nicht im negativen Sinne. In den Ring-Pausen habt ihr durch die möglichst schnelle Bearbeitung eines Knopfes nämlich die Möglichkeit, die Energieleiste wieder etwas auf Vordermann zu bringen. Das gleiche gilt auch bei einem Niederschlag, wobei ihr hier zusätzlich noch das Steuerkreuz gegen den Uhrzeigersinn drehen müßt - Streß!!!

Virtuelle Boxerkarriere

Besonders langen Spielspaß bietet der Ranking-Modus. Hier müßt ihr euch wie im richtigen Leben in der Rangliste allmählich ganz nach oben kämpfen, indem ihr



Jeder Boxer hat seine witzigen Eigenarten; dieser virtuelle Knochenbrecher provoziert euch beispielsweise durch das Herausstrecken seiner Zunge (links).



besser positionierte Boxer herausfordert und sie auf die Bretter schickt. Ein Stab aus insgesamt sechs Trainern hilft euch dabei, daß euer anfangs noch schwächerer Körper zwischen den Kämpfen systematisch aufgebaut wird. In diesem Punkt ist eine Prise Taktik erforderlich,

denn jeder Trainer bildet euch in einer speziellen Disziplin aus (Kondition, Technik, Kraft). Alle paar Monate steigt euer Boxer zudem wie in einem RPG einen Level auf, wodurch er einen weiteren Special Move im Repertoire hat.

Ulf Schneider ■

Facts



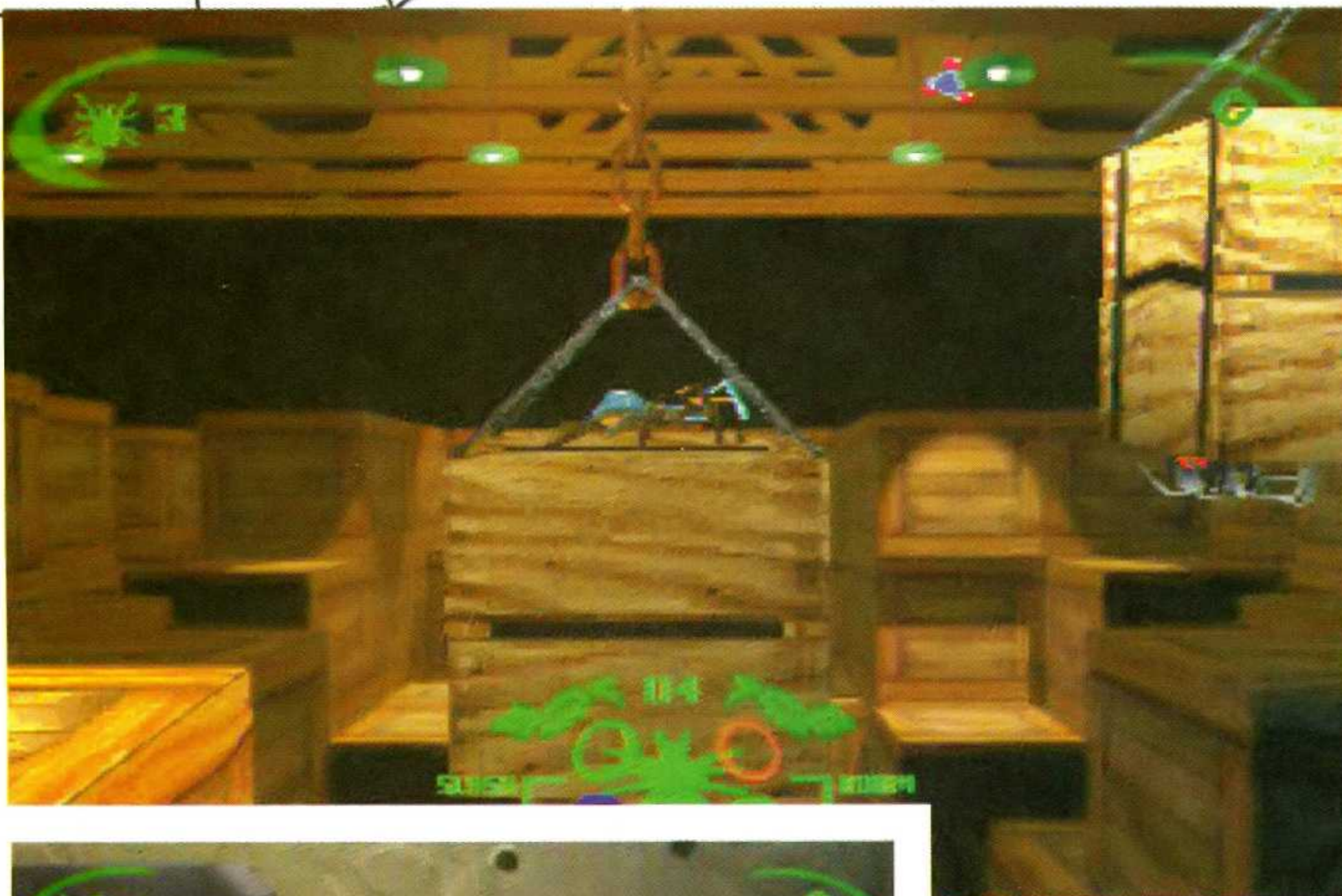
Titel:	Funky Head Boxers
Genre:	Fun Sports
Hersteller:	Yoshimoto/Sega
Release:	tba.
Levels:	15 Boxer
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Boxen im „Big Head“-Modus, Backup-Booster, witzige Digi-Visagen, 1-2 Spieler gleichzeitig

First Look

Da Box-Simulationen meistens in sinnloses Tastengehämmer ausarten, taten die Macher im Prinzip genau das richtige - überdimensionale Köpfe, mächtige Special Moves und andere abgedrehte Elemente sorgen für einen erfrischenden Fun Sports-Spaß, der ein durchaus ansehnliches Gameplay vorweisen kann. Der Ranking-Modus motiviert zudem auch über einen längeren Zeitraum.

SPIDER

Kein Spiel für Angsthassen: Bei BMG Interactives aufwendiger 3D-Hopserei dirigiert ihr eine High-Tech-Spinne durch zahlreiche Polygon-Szenarien und stellt dabei fest, daß auch das Insektenreich brandgefährlich sein kann.



Das Attackieren mit dem Bumerangschuß ist hilfreich, da diese Waffe unbegrenzt zur Verfügung steht.

Der Tiefeneffekt kommt durch eine ungewöhnliche Kameraführung und die vielen 3D-Polygon-Objekte sehr gut zum Tragen.

Riskante Experimente

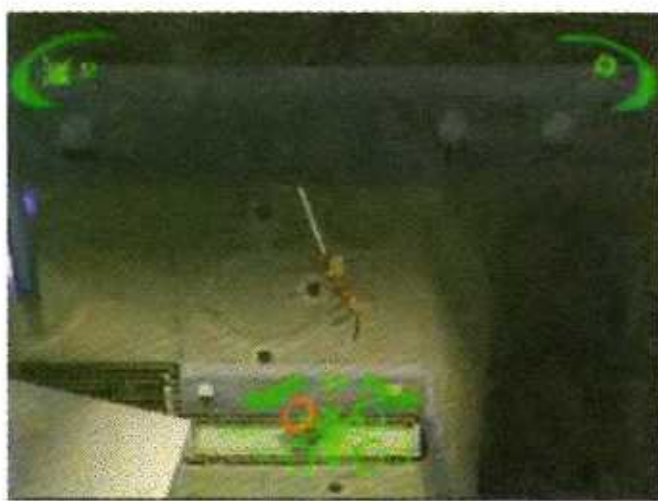
Einer ausführlichen Story im Handbuch bedarf es im Prinzip nicht, denn das relativ lange, computergerenderte Intro läßt keine Fragen zur Hintergrundgeschichte offen. In der nahen Zukunft werden in irgendeinem High-Tech-Labor gewagte Versuche an Insekten durchgeführt. Um hinterhältige Kampfroboter im Mini-Format herzustellen, werden den Insekten

mechanische Implantate eingesetzt und mit allerlei Waffen ausgestattet. Ihr besonderer Stolz ist dabei eine mächtige Vogelspinne, an der jeder einzelne Arm ein eigenes Waffensystem birgt - das perfekte Ein-Insekten-Kommando! Doch leider haben einige Organisationen berechnete Interessen daran, dieses Projekt gewaltsam zu stoppen. Kurzerhand wird deshalb eine skrupellose Spezialeinheit beauftragt, in das Labor einzudringen, um sämtliche Einrichtungen zu zerstören und den verantwortlichen Wissenschaftler außer Gefecht zu setzen. Nur ein Haufen von Cyber-Insekten blieb nach diesem Blutbad übrig, inklusive des kräftigen Achtbeiners, in dessen Rolle ihr nun schlüpft, damit das Tierchen den Tod seines Schöpfers rächen darf.

Cyber-Spinne

Anhand einer Karte werden die einzelnen Levels angezeigt, wobei ihr auf Wunsch sogar bereits absolvierte Levels noch einmal betreten dürft, um beispielsweise noch einmal kurz ein paar hilfreiche Goodies abzustauben. Zunächst muß der biomechanoide Achtbeiner erst einmal unver-

BMG Interactive scheint eine Vorliebe für dreidimensionale Jump & Runs zu haben, denn neben dem Titel Spider von Boss Game Studio kündigt sich mit Pandemonium (Crystal Dynamics) gleich die zweite Hüpforgie an, die mit aufwendigen 3D-Gefilden aufwartet. Doch bevor es soweit ist, widmen wir uns zunächst einmal diesem zu Unrecht gehaßten Krabbeltier zu.



Am Faden könnt ihr euch über Abgründe elegant rüberschwingen.



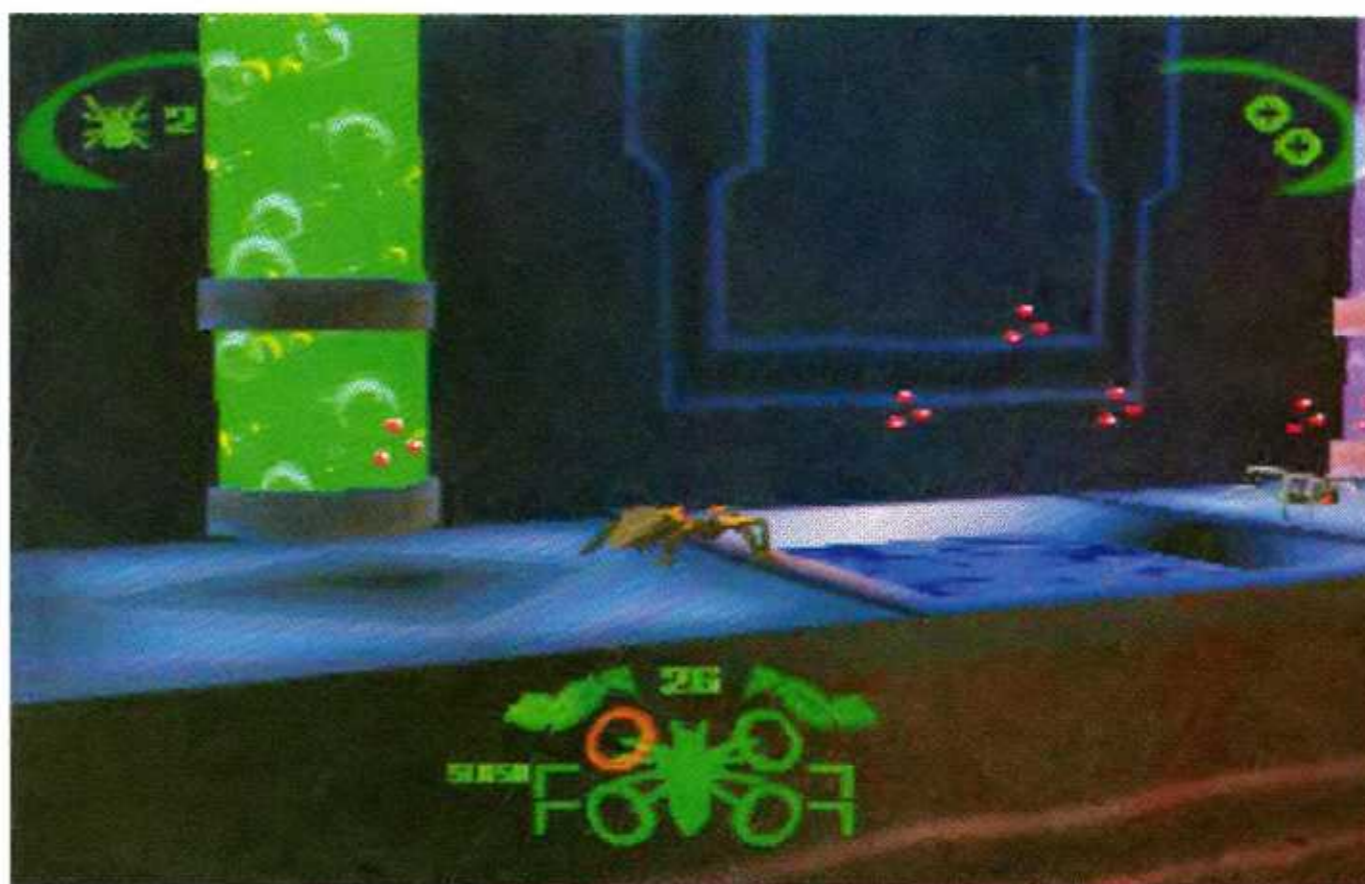
Auf der Oberwelt dürft ihr zwischen den einzelnen Levels wählen.

seht den Laborraum verlassen, was alles andere als ein einfaches Unterfangen darstellt. Überall lauern nämlich Gefahren, wie beispielsweise aggressive Spinnen, herunterfallende Glaskolben oder ätzendes Wasser. Glücklicherweise verfügt das arachnoide Wesen dank Cyber-Technik über einige nützliche Fähigkeiten. Mit seinem Mega-Sprung überwindet er auch größere Abgründe, und mittels seiner Klauen attackiert er erfolgreich seine Artgenossen. Einfacher geht die Feindvertilgung aber natürlich, wenn ihr der Spinne durch Power-Ups bis zu acht Waffensysteme einverleibt (per L- und R-Ta-



Fledermäuse sind gefährlich, da sie Salven von Bomben werfen.

ste anwählbar). Das Arsenal ist üppig: angefangen vom unbegrenzt zur Verfügung stehenden Bumerangschuß über einen Flammenwerfer bis hin zur alles vernichtenden Smart-Bomb. Neben seiner ausbaufähigen Verteidigungskraft beeindruckt der Achtbeiner aber vor allem durch seine enormen Kletterfähigkeiten. Die Spinne kann nämlich buchstäblich über Stock und Stein krabbeln, was sicherlich den besonderen Reiz dieser Hüpferei ausmacht. Selbst das Fortbewegen an Decken stellt für das Insekt



Bereits in den ersten Abschnitten benötigen die Sprünge ein recht präzises Timing.

kein Problem dar. Aus dieser Position dürft ihr sogar auf eine weitere Fähigkeit von Meister Langbein zurückgreifen. Auf Knopfdruck aktiviert ihr einen Spinnenfaden, an dem sich die Spinne ein gutes Stück

herunterhängt. Durch horizontale Joypadbewegungen schwingt der Achtbeiner nun hin und her, wodurch ihr selbst breitere Abgründe mühelos überwindet.

Ulf Schneider ■



Das Attackieren mit dem Bumerangschuß ist besonders hilfreich, da diese Waffe unbegrenzt zur Verfügung

Facts



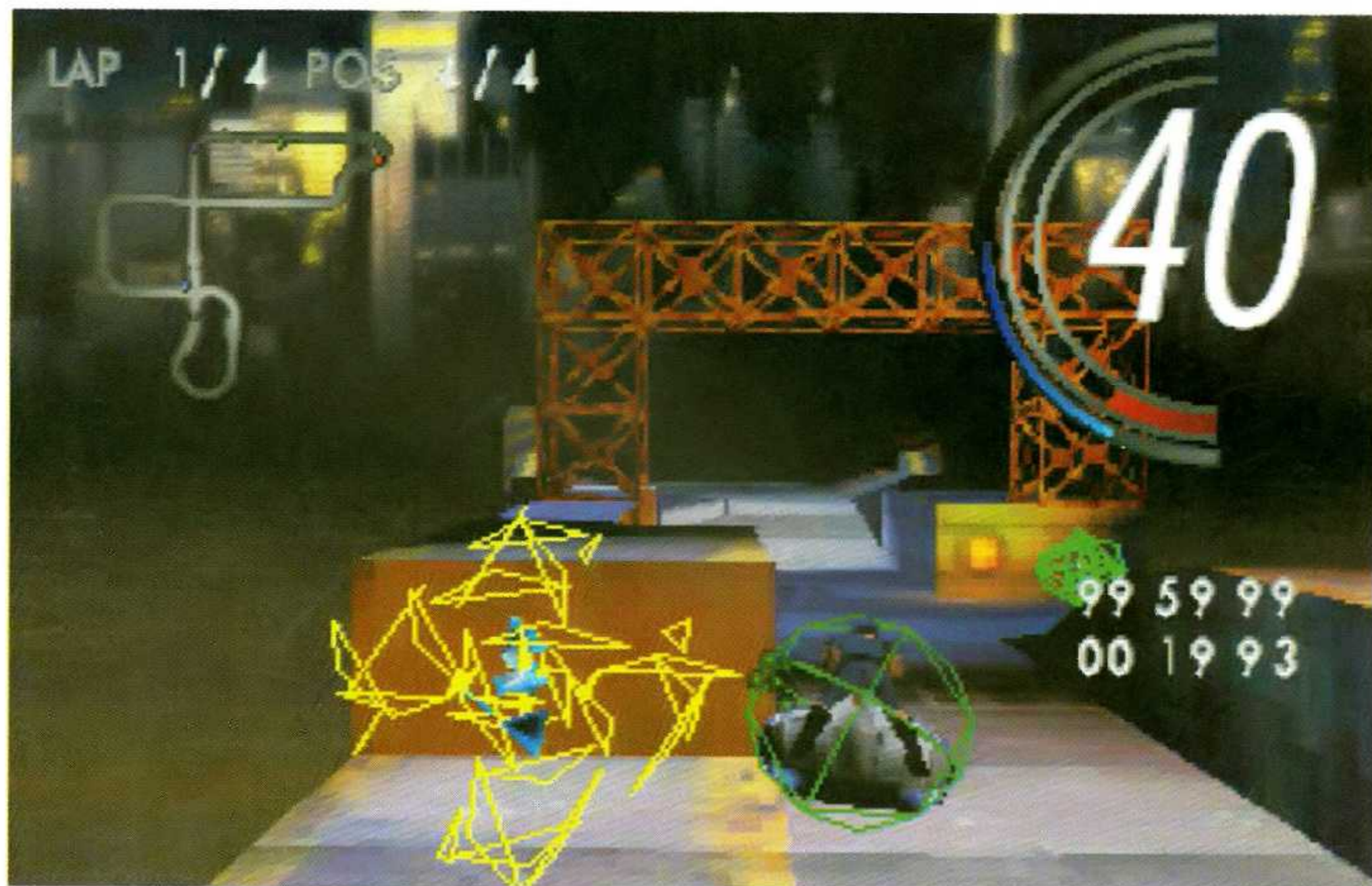
Titel:	Spider
Genre:	3D-Jump & Run
Hersteller:	Boss Game Studio/BMG Interactive
Release:	2. Quartal
Levels:	30
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Besonderheiten:	Eine Spinne als Spielfigur, aufwendige 3D-Levels

First Look

Zwei Dinge fallen bei dieser dreidimensionalen Hüpferei auf: Zum einen natürlich der eckig-realistisch animierte Achtbeiner, zum anderen die beinahart kalkulierten Polygon-Levels, die Fehler nur selten verzeihen, jedoch von der Abwechslung und vom Spielspaß her einiges zu bieten haben - vormerken.

SCORCHER

Nach Amok möchte Scavenger ein zweites Mal seine technische Extraklasse unter Beweis stellen. Diesmal probieren sie es mit einem futuristischen Rennspiel, das Cyber Speedway, Wipeout & Co. in die zweite Startreihe verdrängen soll.



Auf den Strecken sind vereinzelte Extras zu finden, die beispielsweise eine schnellere Beschleunigung ermöglichen.

Bei Scavenger arbeiten zwar einige der talentiertesten Programmierer überhaupt (bekannt wurden sie übrigens bislang hauptsächlich durch die beiden Mega Drive-Spiele Subterranea und Red Zone), allerdings gehören sie gleichzeitig auch zu den unzuverlässigsten. Würden ihre Produkte immer zum angekündigten ersten Release-Termin er-

scheinen, wären sie einfach atemberaubend. Da man bislang immer von einer mindestens einjährigen Verspätung ausgehen durfte, sahen sich ihre Spiele jedoch einer unerwartet harten Konkurrenz ausgesetzt, was Amok beispielsweise 'nur' zu einem Top-Spiel werden ließ. Mit Scorchers soll ihnen dieses Mißgeschick nun nicht mehr passieren.....

Das Zukunfts-Rennen

Es ist zwar mittlerweile auch schon seit einem Jahr angekündigt, wirkt aber erfreulicherweise technisch immer noch sehr frisch. Dies liegt zum einen an den merkwürdigen Gefährten, mit denen die Spieler die Rennen bestreiten, und zum anderen an den ungewöhnlichen Schauplätzen, an denen dies stattfindet. Daß die

Spieler auf einer Art schwebendem Bügeleisen um die Kurven düsen, mag noch recht normal klingen, daß sie dabei jedoch von rotierenden Gitterkäfigen umgeben werden, ist schon weniger gewöhnlich. Soweit zu den Fahrzeugen, nun zu den vier verschiedenen Strecken, die mit gewöhnlichen Rundkursen nur sehr wenig zu tun haben. Beispielsweise düst man



Die Programmierer griffen tief in die Trickkiste und zauberten schöne Lichteffekte auf den Screen!



Hoch über den Wolken muß man aufpassen, daß man nicht in einem Loch verlorenght.

» **Scorcher ist ein grafisch eindrucksvolles Zukunfts-Rennen, das besonders durch die außergewöhnliche Technik überzeugen kann.** «

durch wild verschlungene Tunnels, die mehr an eine Arterie im Körperinneren als an eine Rennstrecke erinnern. Genauso ungewöhnlich sind die hoch über dem Boden schwebenden Asphalt-Pisten, die fast schon mehr Löcher als Fahrbahn zu bieten haben, oder die offensichtlich in Friedhofsnähe angesiedelten Offroad-Pisten. Daß man während der Fahrt Extras wie Turbo-booster aufsammeln darf, kennt man glücklicherweise schon aus Wipeout. So weit, so ungewöhnlich!

Technische Extraklasse!

Daß Scorcher als Hitkandidat gehandelt wird, liegt bestimmt nicht (nur) an dem Spielkonzept. Vielmehr ist es der hervorragenden grafischen und akustischen Gestaltung zu verdanken. Die detailliert texturierten Pisten scrollen sehr flüssig und ohne Aufbauschwierigkeiten über den Screen, außerdem überzeugen fein



Diese grafisch gelungene Strecke verläuft offensichtlich durch einen Friedhof!

gemachte Licht- und Schatteneffekte. Daß man jederzeit zwischen zwei verschiedenen Perspektiven wählen kann, ist nicht besonders erwähnenswert, daß man allerdings auch innerhalb des Energiefeldes rotieren und so die Gegner besser im Auge behalten kann, ist dann doch ungewöhnlich. Der Soundtrack steht der Klassegrafik in nichts nach. Er fasziniert mit packenden Techno-Beats und gelungenen Effekten.

Wie spielt man?

Die aktuelle Alpha-Version konnte zwar im Augenblick

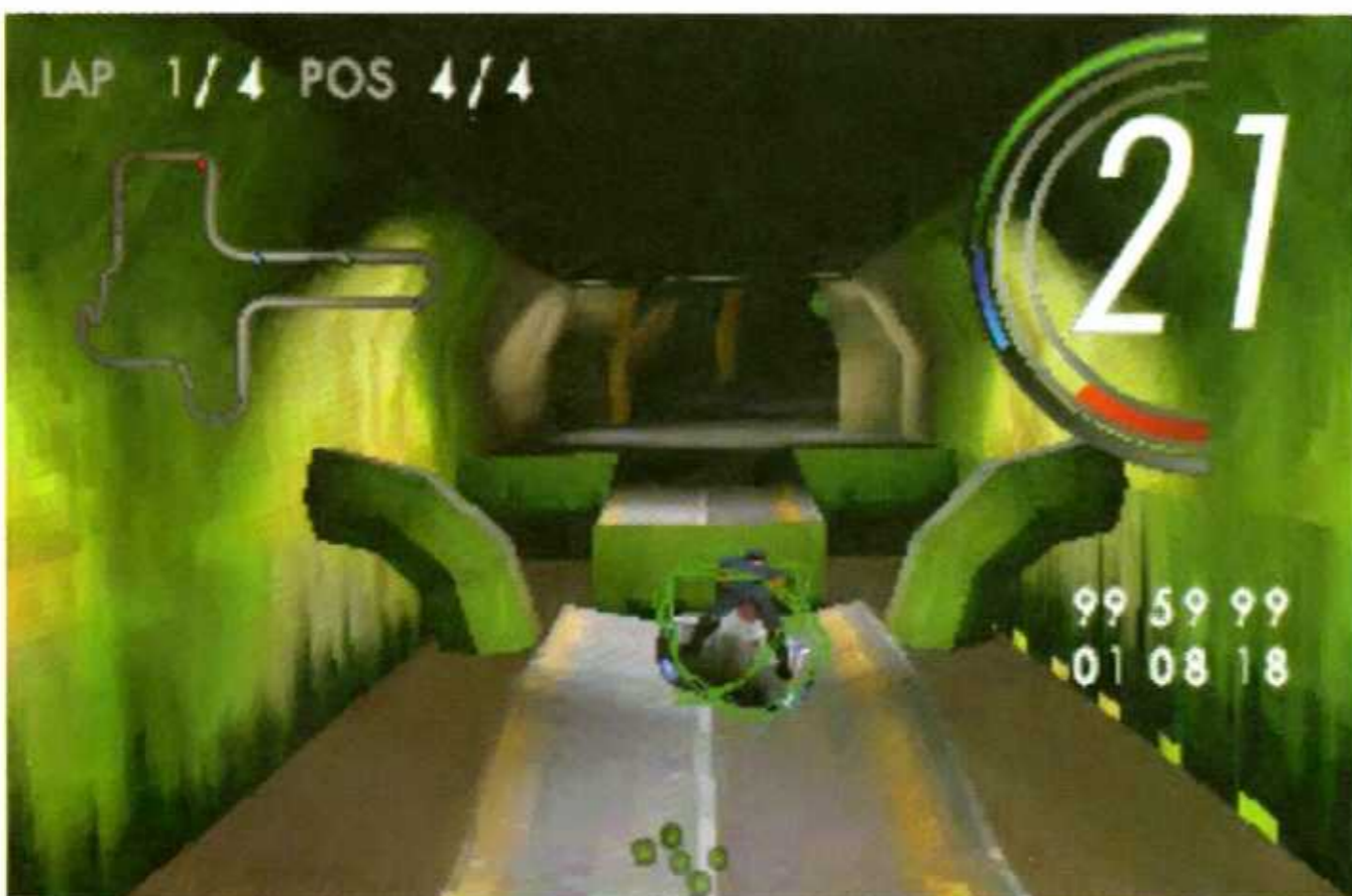
weder mit einem Zwei-Spieler-Modus aufwarten, noch wird das Analog-Pad unterstützt, doch beide Features werden für die Endversion versprochen. Was wir garantieren können, ist, daß man einzelne Rennen oder eine ganze Meisterschaft bestreiten kann, da dies schon integriert war. Außerdem ist das Spielgefühl schon jetzt ganz hervorragend, und das, obwohl es sich nicht mit den gängigen Rennspielen vergleichen läßt. In der Hoffnung, daß



Die Rotier-Funktion wirkt aus dieser Perspektive besonders gut.

man die Spielvarianten noch um die eine oder andere Abwandlung aufstockt (Ghostrider, Free Run) und eine Handvoll neuer Strecken auf der CD-ROM unterbringt, verweisen wir hiermit noch auf den Testbericht in der nächsten Ausgabe, sofern Scavenger nun einmal Wort hält.

Hans Ippisch ■



Sprungschancen wie diese sollte man am besten alleine überqueren, sonst landet man daneben.

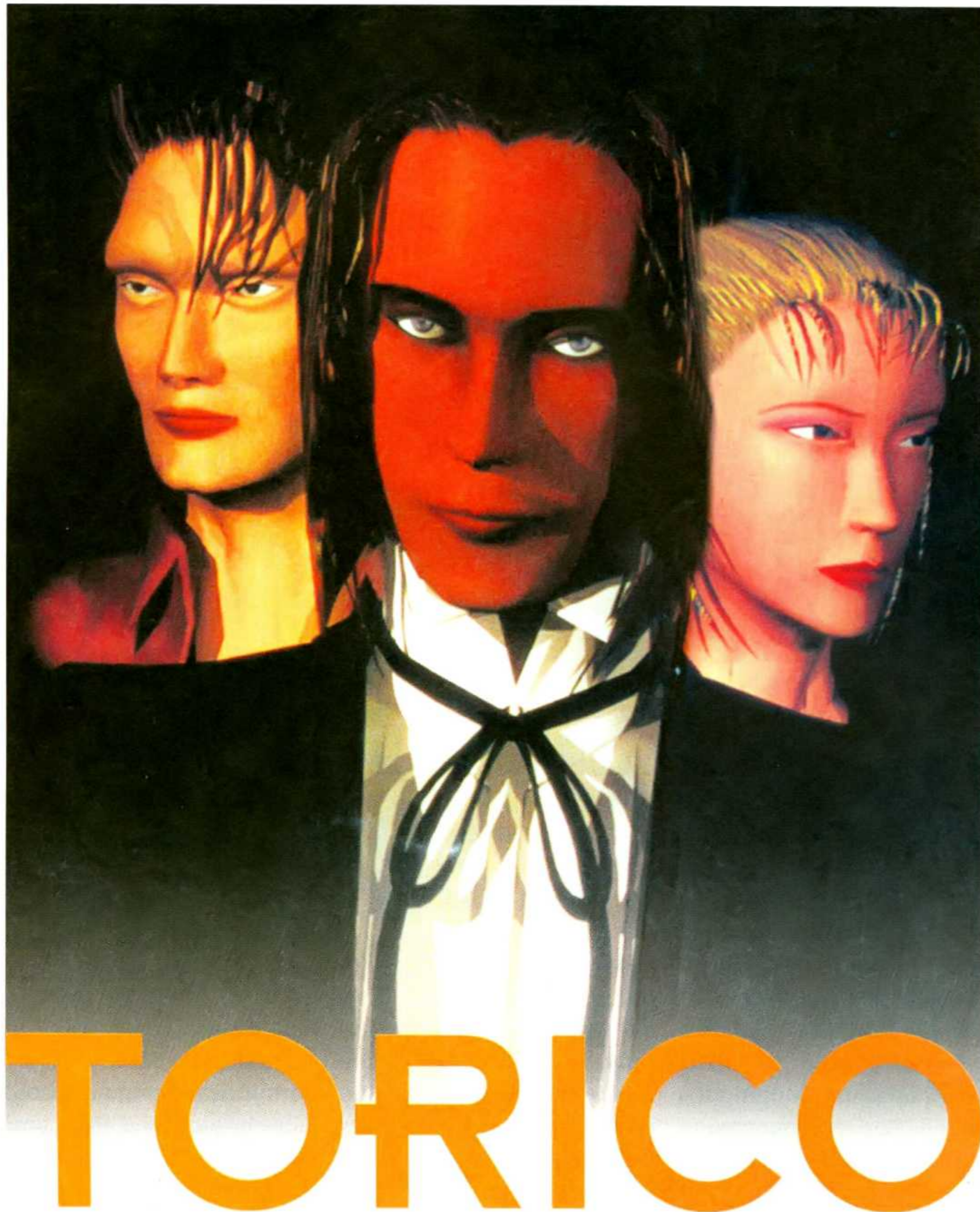
Facts



Titel:	Scorcher
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Scavenger/Sega
Release:	10. 4. 97
Levels:	4 Strecken
Schwierigkeitsgrad:	Hoch
Besonderheiten:	Ungewöhnlicher Streckenverlauf

First Look

Insbesondere optisch und soundmäßig kann sich Scorcher von der Rennspielkonkurrenz absetzen. Wieviel Spaß es langfristig macht, können wir hoffentlich im Test in der nächsten Ausgabe mitteilen.



Im Stil der Krankenhausorgie D, jedoch ohne den roten Farbstoff, präsentiert Sega in Kürze ein neues Mega-Adventure. Zwei randvoll bepackte CD-ROMs sollen spannende Unterhaltung und eine lebensnahe Präsentation garantieren.

Nach einem seltsamen Traumerlebnis wacht unser Titelheld in einer Gefängniszelle auf. Man nennt ihn Fred, doch da er sein Gedächtnis verloren hat, kann er sich an absolut nichts mehr erinnern. Nachdem ihm sein Knastkumpel zur Flucht verholfen hat, muß er rasch feststellen, daß die gesamte Stadt in Furcht vor Lord Gor-

don lebt. Doch keiner wagt es, den Mund aufzumachen, und so muß er Stück für Stück selbst herausfinden, was hier gespielt wird. Zudem kommt ihm immer wieder ein zwielichtiger Kerl in die Quere, der seines Wissens nach für den Lord arbeitet. Jeder hier im Ort träumt von einer geheimnisvollen Stadt namens „Die Stadt der Monde“, und Fred

trägt da noch dieses seltsame Zeichen auf seiner Stirn...

Beeindruckende Optik

Bei Torico handelt es sich um ein pures Grafik-Adventure, das ohne jegliche Texthilfen auskommt. Brauchbare Gegenstände werden automatisch aufgenommen, wenn man sich darauf zube-

wegt, und ebenso können bereits vorhandene Items mit einfachem Knopfdruck aktiviert werden, soweit dies gerade sinnvoll erscheint. Man bewegt sich ansonsten zwischen festgelegten Locations, wobei der Weg dorthin in einer eindrucksvollen dreidimensionalen Kamerafahrt durch Gassen, Gänge und Häuser erfolgt. Vorwiegend ist dementsprechend der Handlungsverlauf auch aus der Ich-Perspektive dargestellt, einzig und allein in Schlüsselszenen schwenkt die Kamera auf den Titelhelden selbst. Begegnet man anderen Charakteren, wird man meistens von diesen angesprochen und erhält ohne persönliche Einflußnahme nach einem kurzen Gespräch zumeist interessante oder auch nützliche Informationen. Die Sprachausgabe ist dabei realistisch betont und, zumindest mit Englisch-Grundkenntnissen, leicht verständlich. Angenehm sanft und mitunter auch spannungssteigernd fließt übrigens auch die Sounduntermalung in das Geschehen mit ein. Selbst nach mehreren Stunden bleibt das Kammerkonzert nicht nur erträglich, sondern gehört einfach zur gesamten Spielatmosphäre dazu.

Logischer Handlungsverlauf

Bei Torico ist es schon fast übertrieben, von Rätseln zu sprechen, reiht sich der Verlauf der Geschehnisse doch fast automatisch wie im Film aneinander. So rüttelt man zum Beispiel zu Beginn an den Gitterstäben seiner Zelle und bekommt nach dem zweiten Anlauf von dem Mitinsassen den passenden Schlüssel zugesteckt. An Locations, die ein Geheimnis bergen, denkt Fred dann auch immer laut vor sich hin,



Die Blume, die Fred auf ein vertrocknetes Grab legt, löst sich in Nichts auf.

Die ganze Stadt hat Angst vor Lord Gordon - Warum nur?

worin zumeist der Schlüssel zur Lösung liegt. So spürt er einmal einen kühlen Luftzug aus dem Brunnenschacht. Was liegt da wohl näher, als den Abstieg mit einer zufällig irgendwo abgerissenen Strickleiter zu versuchen... Fällt es manchem vielleicht schwer, sich anfangs in den verwinkelten Straßen und Gassen der Stadt zurechtzufinden, so zeichnet man sich

selbst leider nicht), und schon weiß man, wohin man an welcher Weggabelung abzweigen muß.

Einfach fesselnd...

Insgesamt gesehen enthält Torico eine wohldosierte Mischung aus realitätsnahem Personenverhalten und einem mystischen, aber nicht zu abstrakten Thema. Weder handelt es sich hier um ir-



eingefleischte Science Fiction-Fans etwas anfangen können. Zeitlos liegt die Kleinstadt Mysty Town irgendwo am Rande der Zivilisation. Unbeachtet von der restlichen Welt bringt ein fremder Reisender die beklemmende Ordnung aus dem Gleichgewicht und ergründet ein Geheimnis, das scheinbar jeder kennt, aber niemand auszusprechen wagt. Wenn man die Spannung, die hier aufgebaut wird, beschreiben wollte, so

könnte man sie wohl noch am besten mit der vielgeliebten Akte X-Serie vergleichen. Torico verspricht also schon im jetzigen Entwicklungsstadium, ein „verflucht“ guter Titel zu werden. Lassen wir den Entwicklern also noch ein wenig Zeit für den letzten Feinschliff, bevor wir schon zu viele Lorbeeren verteilen. In einer der nächsten Ausgaben erfahrt ihr dann die Abschlußwertung für die Verkaufsversion.

Oliver Preißner ■

» Torico ist wie ein interaktiver Film. Man darf die Handlungen kräftig mitbestimmen, und dennoch kommt es einem so vor, als laufe alles von selbst. «

einfach einen entsprechenden Lageplan der Stadt (Automapping gibt es im Spiel

gendeinen Gegenwartskrimi noch um ein allzu futuristisches Thema, mit dem nur



Gelegentlich wird Fred von einem undurchsichtigen Kerl überrascht, der offensichtlich für den Lord arbeitet. Wirst du überwacht, oder soll er dir nützliche Hinweise geben?

Facts



Titel:	Torico
Genre:	Adventure
Hersteller:	Sega
Release:	2. Quartal
Levels:	-
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Filmartiges Adventure mit komplett gerenderten Grafiken, stets logischer Handlungsablauf

First Look

Die Handlung von Torico zieht dich sofort in den Bann. Wenn man denkt, man kommt der Lösung näher, tauchen immer wieder neue Fragen auf. In einem düsteren Zeitalter mit einem Hauch von Magie fehlt nur noch die deutsche Sprachausgabe, um jedermann fesseln zu können.

Die Umsetzung von Psygnosis' gleichnamigem PlayStation-Soccer-Titel auf unseren Saturn nimmt langsam Form an. Besonders mit reichhaltiger Action soll diese Fußballsimulation die Fans begeistern. Wir bleiben noch etwas ungläubig.

ADIDAS POWER SOCCER



Aus nächster Nähe betrachtet wirken die Feldspieler noch etwas zweidimensional und farbarm.



Das Stadion aus der Distanz betrachtet. Aus dieser Perspektive wird die Atmosphäre eingefangen.



Von den Tricks, die die Kicker im Intro zum Besten geben, ist auf dem Grün wenig zu sehen.

Da der Saturn bereits mit überragenden Fußballtiteln gesegnet ist, dürfte es mehr als schwer werden, den bestehenden Vorlagen mit Adidas Power Soccer noch die Krone auszusetzen. Bisher können wir zumindest bestätigen, daß das filmartige Intro erste Sahne ist, wohingegen das Geschehen auf dem Feld momentan eher enttäuschend anmutet. Natürlich darf man wieder diverse Ein-

stellungen für die Mannschaftsaufstellungen, das Match selbst und bis hin zur Bodenbeschaffenheit vornehmen. Ebenso gibt es wieder diverse Kamera-Einstellungen und Replay-Funktionen, die das Geschehen bis hin zur Torwart-Perspektive zeigen. Besonderes Augenmerk legt man darüber hinaus auf die richtige Stadion-Atmosphäre, und so darf man nicht nur den allgemeinen Geräuschpegel, sondern auch die Stimmung der Fans und den (hoffentlich deutschen) Wortschwall des Kommentators separat variieren. Aus der Vogelperspektive wirkt das Geschehen im Stadion durchaus sehenswert, steht man allerdings einem Feldspieler direkt gegenüber, wirkt dieser ziemlich steif und detailarm. An-

hand der vorliegenden Vorabversion konnten wir noch keine herausragenden Features entdecken. Weder die Steuerung noch das Dribbling zeichnen sich durch besondere Stärken aus. Um dem momentanen Referenztitel Worldwide Soccer '97 zumindest halbwegs das

Wasser reichen zu können, ist daher noch eine Menge Feinarbeit notwendig. Bis zum April soll sich schließlich zeigen, ob Adidas Power Soccer seinem Markenanspruch gerecht werden kann.

Oliver Preißner ■

Facts



Titel:	Adidas Power Soccer
Genre:	Fußballsimulation
Hersteller:	Psygnosis
Release:	April
Levels:	-
Schwierigkeitsgrad:	normal
Besonderheiten:	motivierendes Intro, realistische Geräuschkulisse

First Look

Sollte Adidas Power Soccer tatsächlich noch über altbekannte, bodenständige Features hinauskommen, wären wir gewaltig überrascht. Wenn die Steuerung letztendlich passabel ausfällt, rechnen wir mit einer Platzierung auf dem FIFA 96-Niveau.



Die Übersichtskarte kann man nun auch am oberen Bildschirm-Rand einblenden lassen.



Die gesamte Grafik wird im Vergleich zum Vorgänger überarbeitet.

WORLDWIDE SOCCER '98

Neben Athlete Kings war Worldwide Soccer '97 zweifellos die größte Sportspiele-Überraschung des letzten Jahres! Wer hätte Sega schon zugetraut, daß sie in der Lage sind, das systemübergreifend beste Fußballspiel überhaupt auf die Beine zu stellen? Wir haben erste Bilder zum Nachfolger!

Da Worldwide Soccer '98 bekanntlich erst im Oktober in Deutschland erscheinen wird, liegt diesem Special zwangsläufig noch kein ausführlicher Vorabtest zugrunde. Vielmehr haben wir aus Japan brandaktuelle Bilder zu Victory Goal '97 erhalten, das dort bereits

im März erscheinen wird. Die deutsche Version wird sich dann leider wieder nur mit fiktiven Nationalmannschaften auf den Platz trauben, allerdings gibt es diesmal garantiert einen deutschen Kommentator, was besonders erfreulich ist! Ansonsten wird eine Rundumverbesserung des

ohnehin schon großartigen Fußballspiels versprochen. Einige Veränderungen lassen sich immerhin schon jetzt ausmachen. Neben komplett neuen Stadien und geringfügig modifizierten Perspektiven will man vor allem die Darstellung der Spieler und der Hintergrund-Grafik überarbeiten. Die bislang an der rechten Seite platzierte Übersichtskarte wird man nun auch am oberen Bildschirmrand platzieren können. Das Taktikmenü wird ebenfalls neu



Neue Stadien mit frischem Design sorgen für Abwechslung.



Neue Perspektiven werden versprochen.



Die japanische Version glänzt mit den originalgetreuen J-League-Teams.

gestaltet und mit neuen Strategien aufgefrischt. Schlußendlich darf man auch davon ausgehen, daß die Spieler eine Reihe neuer Tricks lernen werden, was ja schon im Vorgänger besonders unterhaltsam war.

Import oder nicht?

Wer sich sowieso immer Import-Spiele kauft, wird wohl auch an Victory Goal '97 nicht vorbeikommen, das am 21. März im Land der aufgehenden Sonne erscheint. Aus diesem Grund dürft ihr in der Juni-Ausgabe ohnehin mit einem umfassenden Special rechnen! Wer mit NTSC-Spielen nichts anfangen kann und sich nicht bis zum Herbst gedulden kann, soll in der Zwischenzeit ganz einfach Worldwide Soccer '97 spielen, da FIFA Soccer '97 allem Anschein nach kaum den hohen Ansprüchen gerecht werden wird.

Hans Ippisch ■



“

Appllo und herzlich willkommen zur Tips & Tricks-Rubrik des Sega Magazins. Das Vorwort wollen wir diesmal dazu nutzen, um uns für einen Fehler zu entschuldigen, der uns in der letzten Ausgabe unterlaufen ist: viele von euch werden sicher bemerkt haben, daß wir versehentlich für alle Kurse die gleichen Bilder abgedruckt haben. Da die Texte jedoch o.k. waren und die Screenshots nicht unbedingt zum Verständnis notwendig sind, wollen wir das Ganze trotzdem nicht noch einmal abdrucken, sondern euch lieber mit neuen Tips versorgen. Ich hoffe, das ist in eurem Sinne!

David Maderer

”

SEGA

Magazin

Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 4/97

SATURN TIPS

514 Tomb Raider

523 CODES

524 HELPLINE

527 GAME BUSTER

528 LESER-TIPS

529 CHART-TIPS

SATURN TIPS

530 Virtual On

536 Story of Thor 2

543 TIPS & TRICKS ABC

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 !!!

TOMB RAIDER

H heute starten wir den letzten Abschnitt des doch äußerst schwierigen „Tomb Raider“. Lara muß nun den „Monastery“-Level, Ägypten und die „Lost City“ durchstreifen. Auf ihrem Weg werden ihr unter anderem ihre Waffen gestohlen - doch keine Sorge, hier erfahrt ihr, wie ihr sie euch zurückholen könnt.

MONASTERY THE CISTERN

1. Lasse dich auf den Boden rollen und erledige die Ratte. Den Steinblock schiebst du dann zweimal nach vorne in den nächsten Raum. Dann schiebst du ihn unter den Schalter. Aktiviere den Schalter. Renne durch die weiße Türe und nimm den Medipack mit. Nun zurück in den Raum mit der Ratte und durch das Loch in den nächsten Raum hinabklettern. Renne auf die lange Brücke hinaus. Dreh dich nach rechts und springe im Rennen zur Säule rüber. Auf dem Weg die Treppen hinab schließt du auf die Ratte. Drehe dich nach rechts, ergreife die Spalte über dir und hängele dich nach links. Dann läßt du dich fallen, nimmst die Munition, drehst dich nach links, ergreifst hier ebenfalls die Spalte über dir und hängelst dich weiter nach links.



2. Dreh dich nach rechts und klettere wieder nach oben. Renn nach vorne ans Ende der Plattform und nimm den rostigen Schlüssel mit. Gehe zum anderen Ende zurück und lasse dich zum Steinpfad hinab.

3. Renne den Pfad nach vorne zur Säule mit dem Save-Punkt oben drauf. Drehe dich nach rechts und springe aus dem Stand zum Sims. Renne die Treppen hoch.



4. Hier triffst du auf Pierre, der dich angreifen wird. Schieße auf ihn und klettere dann rechts auf die Wand, drehe dich nach rechts, ziehe dich auf die Plattform hoch, drehe dich nach links und springe gerade nach oben, um die nächste Plattform ergreifen zu können.

5. Nimm oben den Medipack mit, drehe dich nach rechts und renne die Schräge hinauf. Schau zur linken Wand hin und springe nach oben. Klettere nach oben und nimm die Munition mit. Dreh dich um und mach einen Schritt rückwärts, um so den Hang hinauszurutschen. Dann springst du rückwärts ab und kannst so auf dem Sims mit der Munition landen.

6. Nun wieder einen Schritt zurück und den Sims ergreifen. Dann in das Loch hinabfallen lassen, damit du in den nächsten Raum kommst. Schau zur gegenüberliegenden Seite hin und springe im Rennen zur Plattform hinüber. Jetzt einen weiteren Sprung im Rennen geradeaus zu einer Plattform mit einem großen Medipack und Munition. Postiere dich an der Ecke der Plattform, wo der Medipack lag, drehe dich um, lasse dich herabhängen und dann hinabfallen. So solltest du die Wand hinabrutschen und direkt vor einem Loch landen. Springe ins Wasser. Schwimme hinab und in einen Tunnel, an dessen Ende du dich auf die Stufe hochziehst und dann auf die Ratten schießt. Renne die Stufen hinauf und springe aus vollem Lauf zu der hohen Plattform hinüber. Ziehe dich hoch, drehe dich nach links und springe aus dem Rennen zum Sims mit dem zweiten rostigen Schlüssel. Laufe nach vorne, mache eine Rolle und ergreife die Kante der Plattform.



7. Hängele dich nach rechts bis zu den zwei Ratten unter dir. Lasse dich fallen und erledige sie. Renne nach vorne und rutsche zum Save-Punkt hinab. Nun weiter nach vorne und die Rampe hinabrutschen. Schieße auf die Ratten und die Krokodile. Klettere die Stufen bei der Rampe hoch nach oben. Drehe dich nach rechts und springe aus dem Stand zur Brücke hinüber. Klettere hoch, drehe dich nach rechts und klettere zur Plattform hoch. Renne hier bis ans Ende, lasse dich dort hinabhängen und dann auf den Absatz unter dir fallen. Steige die Stufen hoch und springe aus dem Rennen zur Plattform hinüber.

8. Drehe dich nach rechts und springe wieder aus vollem Lauf ab. Dann nach links und einen weiteren Sprung zur Türe. Öffne sie mit dem rostigen Schlüssel. Renn hindurch, gehe nach links und steige die Plattform hoch. Drehe dich um und erledige die zwei Gorillas unter dir. Springe nach vorne zur nächsten Plattform und schieße dort auf Pierre. Nun zum nächsten und dort den Medipack mitnehmen. Jetzt noch einen weiteren Sprung bis zur höchsten Plattform. Jetzt aus vollem Lauf springen und den Riß in der Wand ergreifen. Nach rechts hängeln und dann fallen lassen. Drehe dich nach rechts und lasse dich in das Loch hinabfallen. Weiter nach vorne und die Rutsche hinab. Schieße auf das Krokodil. Das zweite Krokodil erledigst du vom Podest aus.

9. Renne nach vorne in die Halle, wo du ein drittes Krokodil erledigen mußt. Nimm den Medipack und gehe zum Raum mit den Krokodilen zurück. Speichere hier am Save-Punkt ab. Klettere hier die Wand darüber hoch. Drehe dich um und springe aus dem Stand zum Sims hinüber. Nun im Rennen zur nächsten Plattform hinüber, nach rechts drehen und wieder im Rennen zur zweiten Plattform. Weiter nach vorne und zum Sims unterhalb hinabfallen lassen. Nun am Rand festhalten und nach links zur weißen Türe hängeln. Aktiviere den Schalter und gehe hindurch. Springe über die Spieße hinweg und erledige die Ratten. Lasse dich in das grüne Loch hinabfallen. Gehe durch die Türe, drehe dich nach rechts und erschieße die Ratte. Steige die Stufen neben der goldenen Türe hoch und springe zur Plattform hoch. Drehe dich nach rechts und steige eine Plattform weiter hoch. Wieder rechts und im Rennen zur nächsten Plattform springen. Den Sims hoch, nach rechts und wieder im Rennen springen. Jetzt aus dem Stand zum Schalter springen. Aktiviere ihn, um so die goldene Türe zu öffnen. Gehe hinein und nimm den silbernen Schlüssel mit. Springe ins Wasser und schwimme in die Hauptkammer. Klettere links von der Rampe heraus. Schau zur Wand hin, drehe dich nach links und springe auf die Brücke. Laufe nach vorne und klettere auf die Säule. Drehe dich um und springe auf den Sims. Renne die Stufen hoch in den Raum hinein. Springe in das Loch im Boden hinein und aktiviere den Schalter an der hinteren Wand. So wird der ganze Level überflutet. Gehe in den Hauptraum zurück und schwimme nach rechts bis in einen engen Tunnel.

10. Wenn du dann über dir Licht erblicken kannst, dann schwimmst du nach oben. Suche die Ecken nach einem Schalter ab und ziehe in, um so eine Türe unter dir zu öffnen. Klettere aus dem Wasser und erledige die Ratten. Auf einem Sims hier ist ein Medipack und Munition. Auf einem anderen ein Medipack und ein Save-Punkt. Schwimme dann durch die Türe, um dort einen silbernen Schlüssel einzusammeln. Das Tor daneben öffnet sich automatisch. Schwimme zu den zwei Türen und durch die Türe rechts. Benutze den rostigen Schlüssel. Gehe durch die Türe und ins Wasser. Schwimme in den Tunnel bis in einen Raum mit einem Medipack und einem goldenen Schlüssel. Gehe in den Hauptraum zurück und erledige das Krokodil. Springe wieder ins Wasser und schau in Richtung der beiden Türen. Tauche nun gerade nach unten und leicht nach rechts. Schwimme durch den engen Tunnel, wo du in einem kleinen Loch Munition vorfindest.



11. Schwimme den Tunnel wieder hinaus und bis an die Oberfläche. Suche nach einem Geländer und einer weißen Türe. Klettere auf den obersten Absatz hinauf, gehe dort zum Kopf links von der Türe und drücke ihn. Gehe in



den Raum und postiere dich unterhalb der hohen Plattform. Springe nun zurück auf den Abhang und dann nach vorne, um auf dem Sims landen zu können. Nimm den Medipack und die Munition mit. Verlasse den Raum und gehe zu der Türe zurück. Öffne sie mit dem silbernen Schlüssel. Renne hindurch und dann nach rechts. Klettere auf den Sims gegenüber des Save-Punktes. Dreh dich so, daß du auf die hohe Plattform schaust, springe aus dem Stand weg, drehe dich nach rechts und springe im Laufen zum Schloß in der Wand hinüber. Erledige den Affen und öffne mit dem goldenen Schlüssel die Türe direkt unterhalb. Lasse dich herabhängen und dann fallen. Erledige die Löwen und renne durch die Kammer. Ziehe den Block hinter dem Schalter zweimal und ziehe ihn dann viermal von der Wand weg. Bewege dich auf die andere Seite des Blockes und schiebe ihn einmal vorwärts. Klettere hinauf, drehe dich um und springe geradeaus auf den Sims. Nimm den Medipack und die Munition mit und lasse dich dann wieder auf den Block hinab. Dann hinab auf den Boden und durch das Loch hinaus. Diesen Level hast du nun beendet.



TOMB OF TIHOCCAN

1. In diesem Level kommt Lara gerade aus den unterirdischen Kanälen des letzten Levels geschwommen. Schwimme weiter nach vorne und dann nach unten durch die Löcher. Folge dem Tunnel bis zu einem Schalter mit dem du das Wasser über dir wieder etwas absenken kannst. Gehe nun zum Loch oberhalb zurück und klettere aus dem Wasser. Ziehe den Schalter, um so eine Türe weiter hinten im Korridor zu öffnen. Erledige das Krokodil im nächsten Raum, laufe die Treppe in der Ecke hoch und über die oberste Stufe zur Stufe darunter. Dreh dich zur nächsten Plattform hin und springe aus vollem Lauf hinüber. Dreh dich nach links und klettere zur Ecke und auf die nächste Plattform hinauf. Hier wirst du mit Pfeilen beschossen. Springe nun wieder im Rennen nach drüben zur linken Ecke des Raumes. Klettere in die Nische hinauf und lege den Schalter um, damit der Raum geflutet wird. Springe ins Wasser und schwimme in den Tunnel, der durch den weißen Steinblock versperrt war. Nimm den Medipack mit.

2. Klettere nun auf den weißen Steinblock. Springe am Ende des Tunnels ins Wasser, schwimme nach unten und dann nach vorne weiter. Aktiviere den Schalter, und du schwimmst nach oben. Klettere aus dem Wasser, erledige die Ratte, gehe in die Ecke und ziehe den Block einmal in Richtung Wasser. Klettere auf den Block und springe aus dem Stand auf den weißen Sims. Drehe dich um und springe aus vollem Lauf auf den breiten Sims. Drehe dich nach rechts und begib dich über den Block hinweg in den dunklen Abschnitt. Klettere auf den oberen Sims, drehe dich nach rechts, klettere hoch und wiederhole den Vorgang nochmals. Sobald du auf der Säule bist, springst du im Laufen hinüber zur Plattform, speicherst ab und hältst nach Pierre Ausschau. Laufe zur pendelnden Klinge hinauf und springe zur Plattform dahinter. Nimm die Munition auf, springe wieder zurück und springe im Rennen zur Säule hinüber. Drehe dich zur Türe hin und springe aus dem Stand zu ihr. Gehe in den Tunnel und schieße auf Pierre.



3. Gehe die Stufen hinunter bis zur tödlichen „Türe“ und springe hier hindurch. Laufe weiter. Schmeiße nun in das Loch hinunter, erledige das Krokodil und springe hinab. Gehe die Treppen hinab in einen Raum mit Munition auf dem Boden. Laufe dann über die drei verschiedenen Bodenplatten, um so eine Türe in der Ecke zu öffnen. Gehe hindurch und drehe dich dann zur Türe hin um. Springe nun nach links und dann mit mehreren Sprüngen bis auf den Sims mit dem Medipack und der Munition. Gehe nun die Stufen wieder hoch und springe aus dem Stand zurück auf die Säule. Springe über den Sims nahe der pendelnden Klinge. Drehe dich so, daß du die Türe direkt hinter der Klinge anschaust und springe im Rennen hindurch. Nun die Stufen hinab, eine Rolle machen und die Kante packen. Jetzt nach rechts hangeln und hochklettern. Renne in den Tunnel und benutze den Schalter, um so die Kammer zu fluten. Springe nun ins Wasser und schwimme zur unteren Stufe neben der Wand. Schieße auf die Ratte und renne ins Wasser hinter ihr. Schwimme durch den Tunnel in einen neuen Raum. Erledige den Wolf, renne in den Tunnel auf der anderen Seite des Save-Punktes und aktiviere den Schalter. Schieße auf die beiden Affen über dir und springe und klettere dann zur Plattform hoch. Schauge zum Spalt links von der offenen Türe hin, springe hinüber und halte dich dort fest. Hangele dich nach rechts und klettere zur Türe hoch. Gehe hinein und nimm den goldenen Schlüssel und den Medipack mit. Springe nun aus vollem Lauf aus dem Tor heraus und lasse dich in den Raum hinabfallen. Renne durch den Tunnel neben dem Save-Punkt-Sims.

4. Benutze den goldenen Schlüssel, um so die Steinblöcke hinterzubewegen. Renn und springe über die Blöcke zur anderen Seite. Nimm den Medipack mit, gehe durch die Türe und drehe dich nach links. Sobald du in dem Raum mit der Schrift auf dem Boden bist, ziehst du einen der Blöcke in der Wand zweimal bis auf die Schrift. Renn um die Ecke herum und schieße auf den Affen.



5. Gehe durch die Türe und nimm alle Gegenstände mit. Dann zurück in den Raum mit der Schrift am Boden. Nun ziehst du den Block zweimal auf die Schrift bei der Türe. So wird eine andere Türe geöffnet. Erledige den Affen und nimm die Sachen hinter der Türe mit. Steige nun auf den Block im Raum mit der Schrift und springe von dort aus zur Türe über. Renne durch die „Schlitz“ hindurch, nimm den Medipack und den Schlüssel mit. Gehe zur Schrift am Boden zurück und schiebe den Block einmal von der Plattform weg. Gehe auf die andere Seite und ziehe in einmal auf die Schrift. Klettere hinauf und erledige so sicher die Ratten.

6. Gehe in den Raum, aus dem die Ratten kamen, und nimm den Medipack mit. Schiebe den Block nun weg von der Wand, die am nächsten ist, und bis auf die letzte Stelle mit Schrift. Dreh dich um, renne zur nun geöffneten Türe und nimm dort den rostigen Schlüssel und den kleinen Medipack mit. Gehe in den Hauptraum zurück und zu der Türe mit den zwei Schlössern. Benutze nun die Schlüssel und dann den Save-Punkt. Springe nun auf die rechte Seite der Rutsche. Mit einigen Sprüngen hintereinander landest du an einer geheimen Stelle. Nun mußt du über einige brüchige Plattformen bis zu einem Raum mit Munition springen.

7. Gehe nun zur Rutsche zurück und rutsche aus dem Steingesicht heraus ins Wasser. Schwimme durch den Tunnel und klettere auf den kleinen Sims hoch. Erledige das Krokodil, drehe dich um und gehe in den Tunnel.

8. Klettere nach ganz oben, drehe dich nach rechts, rutsche hinab und springe auf die Plattform. Klettere nun die Klippen hinauf und aktiviere den Schalter. So öffnet sich eine Türe im Wasser. Springe ins Wasser und schwimme durch den Tunnel zu einem riesigen Tempel. Schwimme unter den Tempel und suche nach einem versteckten Tunnel an der hinteren Wand. So kommst du in einen Raum mit einem Save-Punkt. Aktiviere den Schalter an der Wand, um so die Türen des Tempels zu öffnen.



9. Schwimme wieder zurück an die Oberfläche, renne in den Tempel und schieße auf die Statue, die gerade zum Leben erwacht ist. Begib dich nach links zu Pierre. Erledige ihn nun endlich und durchsuche ihn dann. So kommst du an das zweite Scion-Stück, die Magnums und den goldenen Schlüssel. Klettere nun zu den Plattformen oben im Raum hinauf und nimm dort die Munition mit. Öffne dann die Türe unten im Raum und beende so den Level.



EGYPT

CITY OF KHAMOON

1. Lara befindet sich nun in Khamoon und beginnt in diesem optisch beeindruckenden Level oberhalb einer Grube. Lasse dich dort hineinfallen, drehe dich nach links und springe zum Tunnel in der Nähe des dunklen Blockes. Aktiviere den Schalter. Lasse dich vom Tunnel herab und gehe durch die Türe. Ziehe den Block dreimal. Springe in den Tunnel dahinter und nimm die Munition und den Medipack mit. Gehe nun wieder hinaus, klettere auf den Block und laufe dann hinter den zweiten Block. Ziehe ihn einmal, laufe auf seine Seite und ziehe ihn zurück. Springe auf die andere Seite und schiebe ihn in die Wand. Klettere von diesem Block aus auf den Sims in der Ecke. Drehe dich nach rechts, springe und halte dich an der Spalte fest. Hange dich nach rechts und ziehe dich hoch. Erledige den Panther am Höhleneingang. Springe in die Höhle, gehe nach links und klettere auf die Plattform mit den Symbolen darauf. Nimm den Medipack und die Munition mit.

2. Gehe nun zum Höhlenboden zurück, rutsche den Hang bis vor die Sphinx hinunter und erledige aus sicherer Entfernung den Panther. Gehe nach rechts und dann ins Wasser. Am Grund nimmst du die Munition auf und schwimmst dann wieder nach oben. Klettere auf den Sims zwischen den Palmen in der Ecke und dann auf die nächste Plattform hinauf.

3. Renne nach vorne, bis du auf einer Höhe mit der Säule bist. Springe im Rennen zu ihr hinüber, ziehe dich hoch und nimm die Munition mit. Springe ins Wasser und steige dann bei der linken Pfote der Sphinx wieder heraus. Laufe links am Kopf vorbei zu einem Tunnel, in dem ein Save-Punkt, Munition und ein Schlüssel sind. Ziehe den Block zwischen den Füßen der Sphinx heraus und gehe in den Tunnel dahinter. Benutze den Schlüssel, renne den Gang entlang in einen Raum. Dort nach rechts und auf den Sims hochklettern, auf dem sich ein Medipack befindet.

4. Springe nun nach vorne auf die nächste Plattform und erledige den Panther unterhalb. Springe dann zweimal weiter bis auf den Sims direkt an der Wand. Drehe dich nach rechts, renne den Gang entlang und erledige den Panther (springe immer rückwärts und schließe dabei). Nun weiter den Korridor entlang bis unter die Brücke. Laufe nach vorne und erledige das Krokodil. Lasse dich vom Rand herabhängen und dann fallen. Jetzt den Korridor unterhalb entlang. Am Ende nimmst du den Medipack mit. Gehe nun in die Kammer zurück, renne auf die Rampe, weiche dem Brocken aus, der auf dich zurollt und warte darauf, daß er in die Wand kracht. Nun den Hügel hinauf bis zu einem dunklen Eingang. Klettere die Plattformen hoch und springe im Laufen zu dem Raum hinüber. Nimm die Munition und den Medipack mit. Springe in das Wasser in der Ecke des Raumes, schwimme den Tunnel nach unten, ziehe den Schalter und öffne so die Türe. Schwimme nach vorne und klettere auf den Sims, bevor dich das Krokodil beißt. Laufe unterhalb der Plattform neben dem Tor und steige nach oben. Schiebe den Steinblock zweimal in Richtung des Save-Punktes. Klettere auf ihn, drehe dich nach links und springe aus dem Stand zur Plattform unter der Türe. Ziehe dich hoch und renne die Treppen hinauf. Springe nun zum Tunnel hinauf, aktiviere den Schalter, und eine goldene Plattform erscheint im vorhergehenden Raum. Gehe zur Türe zurück und springe über den Block.

5. Ziehe nun den Block zweimal vom Save-Punkt weg, dann einmal entlang des Randes, der sich nahe am Wasser befindet. Springe dann hinter ihn und schiebe ihn einmal. Renne nun auf die gegenüberliegende Seite des Raumes und speichere ab. Gehe zum Block zurück und steige auf ihn. Springe dann aus vollem Lauf zur Plattform mit dem Steinblock darauf. Nimm dann die Magnums zur Hand und schiebe den Block vorwärts. Gehe in den Raum und schieße auf die mumifizierte Katze. Lege den Schalter um, damit sich eine Falltür über der goldenen Plattform öffnet.

6. Gehe nun nach draußen und ziehe den Block zweimal. Klettere auf ihn und springe im Rennen zur goldenen Plattform. An der Seite der goldenen Plattform springst du aus dem Stand in die nächste Kammer hinauf. Aktiviere den Schalter, und es öffnet sich eine Falltür bei den Statuen.

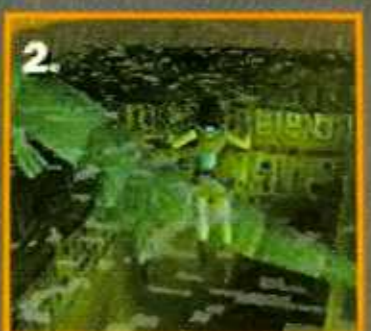
7. Renne dann zum silbernen Gong bei der Plattform. Dann springst du im Rennen nach links, um so auf dem Sims landen zu können. Drehe dich nach rechts und springe im Laufen zur felsigen Plattform. Laufe bis ans Ende, dann auf die andere Seite und nimm die Munition mit. Drehe dich nach links und rutsche den Hang hinunter zu einem Medipack. Drehe dich nach rechts und springe im Laufen über die Tatze, dann nach links, einen Sprung im Rennen zur grünen Plattform rechts. Springe zur Plattform über der Rampe. Nimm die Munition auf.

8. Schieße auf das Krokodil unter dir. Lasse dich herabhängen und dann auf die Rampe fallen. Renne dann zur Katzenstatue, lasse dich wieder zur grünen Plattform herabfallen (hängend), dann noch einmal bis auf den Boden. Gehe durch die Türe (nicht die, die nach unten führt), gehe nach links und nimm die Munition mit.

9. Drehe dich um und lasse dich in das Loch hinab. Speichere dann am Save-Punkt ab. Schauge in die Dunkelheit unter dir und schieße mit der Magnum auf die Panther. Gehe in den erleuchteten Gang und nimm den Medipack mit. Renne in den hinteren Teil des Raumes und bis an die hintere Wand. Gleich rechts von der Brücke ist eine schwer zu erkennende Plattform. Klettere hinauf, drehe dich nach links und springe aus dem Stand zur Brücke. Renn über die Brücke bis zur mittleren Plattform und laufe auf die linke Seite. Nun sollte sich die zweite Türe öffnen, und du kannst von der Brücke aus die Panther erledigen. Springe im Rennen in die Nische in der Ecke. Nimm die Munition auf. Dieses Geheimnis erscheint nur dann, wenn du nicht das Licht mit dem Schalter beim Eingang aktiviert hast. Springe zur Brücke und zur Plattform zurück. Hole dir den anderen Medipack im zweiten erleuchteten Korridor. Klettere wieder zur Brücke hinauf und renne in den erleuchteten Tunnel direkt daneben.

10. Am Ende des Tunnels erledigst du die mumifizierte Katze. Sobald du im Raum bist, gehst du nach rechts und springst in den Tunnel. Gehe weiter bis in den nächsten Raum. Klettere auf die Säule und nimm den Schlüssel dort an dich. Renne den Hügel zur Türe hinauf und in den nächsten Raum hinein. Springe dreimal aus dem Stand über die Plattformen, nimm die Munition mit und drehe dich nach links. Springe zum Sims, klettere hinauf und aktiviere den Schalter. Springe dann wieder zurück zum Eingang und lasse dich herunterfallen (hängend). Nun rutschst du einen langen Abhang hinab. Laufe rechts hoch in einen Raum. Benutze den Schlüssel für die Türe und beende so den Level.

1. In diesem Level muß Lara vier Objekte einsammeln. Erst dann kann sie weiter zum Scion. Renne durch die Türe und dann nach rechts. Springe den Hügel hinauf und klettere links zum Tunnel. Laufe weiter bis in einen Raum mit vier Säulen. Bei jeder ist ein Steinblock. Gehe zu der ganz rechts hinten und ziehe den Block dreimal, dann schiebst du ihn an die Wand neben der Türe. Springe auf den Block und erledige den Panther. Renne in den Tunnel und nimm dort den Medipack mit.



BELISK OF KHAMOON

1. In diesem Level muß Lara vier Objekte einsammeln. Erst dann kann sie weiter zum Scion. Renne durch die Türe und dann nach rechts. Springe den Hügel hinauf und klettere links zum Tunnel. Laufe weiter bis in einen Raum mit vier Säulen. Bei jeder ist ein Steinblock. Gehe zu der ganz rechts hinten und ziehe den Block dreimal, dann schiebst du ihn an die Wand neben der Türe. Springe auf den Block und erledige den Panther. Renne in den Tunnel und nimm dort den Medipack mit.





2. Kehre zum Raum mit den Säulen zurück und gehe zum Block hinten links. Schiebe ihn nach links und springe in den Wassertunnel in der Nische. Folge dem Tunnel in einen großen unterirdischen Raum mit vielen Löchern. Klettere an der Oberfläche heraus und schieße auf das Krokodil. Schwimme bis an den Grund und suche die Wände nach dem Medipack und der Munition ab. Dann suchst du die Ecken nach dem Schlüssel ab, schwimmst aus der Kammer und gehst zurück in den Raum mit den Säulen.

3. Renne durch die Türe in der rechten Ecke bei der Türe hoch oben in der Wand. Öffne die Türe, klettere hoch und gehe durch die goldene Türe bis zum Save-Punkt. Benutze ihn, renne die Stufen hoch, halte die Magnums bereit und schieße auf den Panther. Dann rennst du in die hintere linke Ecke des Raumes und benutzt den Schalter, um so die Brücke herabzusenken. Renne dann nach links um die Ecke und über die nun herabgesenkte Brücke. Nimm dir das „Auge des Horus“ mit. Lasse dich von der Brücke herab, nimm die Munition mit und springe ins Wasser, wo sich noch mehr davon befindet.

4. Tauche auf und gehe durch den Tunnel in der Ecke direkt gegenüber der goldenen Türe. Rutsche den Hang hinab und stelle dich am Fuße des Tunnels hin. Schieße auf die beiden Panther, renne die Stufen auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes hoch und springe von der obersten Stufe zur Steinbrücke hinüber. Drehe dich um und springe aus vollem Lauf zum Steinsims in der Ecke. Drehe dich noch einmal und springe wieder aus vollem Lauf ab, halte dich an der Plattform über der aus Stein fest und ziehe dich hoch. Laufe nach vorne bis an den Rand und springe aus dem Stand zur nächsten Plattform. Drehe dich um und springe im Rennen zur langen Plattform rüber.

5. Klettere in die Ecke hoch. Drehe dich um und steige noch einmal nach oben. Springe im Rennen zur flachen quadratischen Plattform rüber. Springe wieder im Rennen zum Sims in der Ecke und speichere hier ab. Drehe dich nach links und springe aus dem Stand zur höchsten Plattform in diesem Raum. Laufe die Stufen hoch, schieße auf den Panther, laufe die Stufen hinab und gehe dann nach rechts bis auf den grünen Fleck in der Nähe der Steinsäulen. Drehe dich um und aktiviere den Schalter an der Wand, mit dem die Brücke gesenkt wird. Lasse dich vom grünen Sims links des Schalters herab und nimm den Medipack und die Munition dort mit.

6. Nun die Stufen wieder hoch bis ganz nach oben. Renne nach links um die Ecke und lasse dich in die Grube hinabhängen. Jetzt fällst du auf die Rutsche hinab und rutschst in den Raum unterhalb. Renne nach rechts und klettere in die Nische hinten rechts. Von hier aus kannst du den Panther erledigen. Aktiviere den Schalter in der ersten Nische, lasse dich zum Boden herab, renne durch die Türe gegenüber der Nische und nimm dort die Munition mit. Gehe in den Raum zurück und steige die neuen Stufen halb hoch. Drehe dich nach links und springe aus dem Stand zum Sims mit der Munition. Nun zu den Stufen zurückspringen und ein paar weiter nach oben. Lasse dich zum Sims mit dem Save-Punkt hinab. Drehe dich um und renne durch die Türe. Nun nach links und aus dem Stand zur Plattform hinüber. Folge dem Weg hier bis über die Brücke und nimm das „Ankh“ mit. Gehe zum Sims zurück, an der Türe vorbei bis zu den kleinen Stufen und hole dir den Medipack. Aktiviere den Schalter oben bei den Stufen und steige dann hinab. Gehe nach links durch die Türe in die neue Kammer. Klettere die großen Stufen hinauf, drehe dich oben nach rechts und springe im Rennen bis an die Spalte, die du ergreifst. Hängele dich ganz nach rechts und lasse dich zur Plattform hinab. Laufe um die Ecke und lasse dich hängend zum Sims unter dir fallen. Renne in den Tunnel mit den Bildern und aktiviere den Schalter. Gehe wieder hinaus und klettere die neuen Stufen rechts hoch. Steige nach ganz oben und erledige den Panther. Aktiviere den Schalter beim Gong, um so die dritte Brücke herabzulassen. Nimm den Medipack auf der Plattform mit.



7. Drehe dich um und ziehe den Schalter in der Ecke, um so eine Türe zu öffnen. Gehe hindurch und die Treppen hinab. Laufe durch die Säulen bis zur Plattform am Ende. Springe im Rennen zur Steinsäule mit der Munition und dem Medipack. Laufe in die linke Ecke der Säule und schaue nach unten zum Gong. Springe im Rennen zum Sims beim Gong. Nimm den Medipack und die Munition mit. Drehe dich nach rechts und lasse dich herabfallen. Dann nach links durch die Türe mit der grünen Plattform. Steige die Stufen hoch, hänge dich an die Wand und hängele dich nach rechts. Ziehe dich in das Loch hoch, drehe dich nach rechts und springe aus dem Stand zum Sims mit der Säule. Renne in den Tunnel, nimm den Medipack und die Munition. Lasse dich von der Plattform mit der Säule zu der unterhalb herabfallen. Renne dann weiter nach vorne durch den Korridor in eine Kammer mit zwei Mumien. Klettere einen Sims nach unten, lasse dich fallen und ergreife dabei den Rand. Hängele dich nach rechts und lasse dich dann zur Plattform unterhalb fallen.

8. Drehe dich nach rechts, mache einen Satz nach hinten und halte dich wieder am Rand fest. Hängele dich nach rechts und lasse dich zur Plattform hinabfallen. Ziehe deine Waffen und erledige die Mumien. Springe im Rennen nach links und speichere dort ab. Drehe dich nach links, folge dem Gang und aktiviere den Schalter, um so die letzte Brücke herabzulassen. Gehe in den Raum mit den Mumien zurück, springe zur Plattform und lasse dich zum Boden hinabfallen. Klettere auf den Sims zwischen den Stühlen.

9. Klettere weiter bis zur grünen Plattform und zur Türe hoch. Gehe durch die Türe, renne über die Brücke und nimm den „Scarab“ mit. Drehe dich nach links, springe zur Brücke und nimm dort das letzte Objekt mit (Siegel des Anibus). Nun ist die Unterwasser-Türe geöffnet. Springe also ins Wasser unter der Brücke und schwimme in den offenen Tunnel. Hole dabei aber vorher Luft. Unten bei den Nischen links und rechts mußt du geradeaus, dann nach links bei den nächsten Nischen und dort die Munition mitnehmen. Bei den nächsten Nischen nimmst du wieder Munition und den Medipack links auf. Nun schwimmst du den Tunnel entlang und folgst ihm bis zum Auftauchen.

10. Hole Luft, tauche wieder hinab und nimm die Munition und den Medipack auf. Klettere auf der anderen Seite der Mumie aus dem Wasser und erledige sie. Klettere auf den Sims hinter dem Save-Punkt, nimm die Munition mit und speichere ab. Gehe die Treppe in der linken Ecke hoch und folge dem Gang in einen Raum mit einer Mumie. Springe im Rennen auf den Hügel rüber und erledige sie von hier aus sicher. Links auf dem Hügel liegt ein Medipack.

11. Springe zu den Stufen rechts und laufe sie nach oben. Lasse dich durch die Türe hinab. Nun bist du wieder bei der Sphinx des vorhergehenden Levels. Renn zur Säule bei den Palmen und setze deine vier Objekte ein. So öffnet sich eine Türe auf der linken Seite der Sphinx, und du kannst den Level beenden.

ACTUARY
HE SCION

1. In diesem Level gibt es nur ein Geheimnis zu finden. Doch dies beinhaltet die Uzi. Nimm deine Magnums in die Hand und hole dir die Munition aus den Ecken des Raumes. Renn die Treppen hoch und erledige oben die beiden Mumien. Nimm weitere Munition auf und klettere auf den Block in der Mitte des Raumes. Springe aus dem Stand in die Kammer oberhalb. Renne nach vorne, drehe dich nach rechts und rutsche den Abhang mit den Magnums in der Hand nach unten. Nun nach rechts, den Berg hinab und die Mumie erledigen. Klettere auf den kleinen Block neben der Säule.

2. Drehe dich nach links und klettere hoch. Dann springst du rückwärts auf die höchste Säule. Dreh dich so, daß die Wand links ist und springe im Rennen zur nächsten Säule. Nun weiter nach vorne und nach oben bis zu einer Spalte in der Wand. Halte dich daran fest und hängele dich nach rechts. Dann fallen lassen. Drehe dich nach rechts und klettere die drei Stufen hoch.



Nun zweimal aus dem Stand nach vorne über die Säulen springen. Jetzt im Rennen zur Plattform springen und die Munition mitnehmen. Laufe ans Ende der Plattform und mache drei Sprünge aus dem Stand.

3. Gehe die Treppe hinab und aktiviere den Schalter, um so eine Türe unterhalb zu öffnen. Drehe dich um und schaue zur Sphinx hin. Halte die Magnums bereit und schieße auf den Angreifer. Gehe bis an den Sims beim Schalter und springe im Rennen zur kleinen Plattform. Nimm die Munition mit, drehe dich nach links und springe wieder im Rennen zur nächsten Plattform. Halte dich am Rand fest, ziehe dich hoch und springe aus dem Stand weiter. Mit einem Satz zurück hältst du dich am Rand fest und läßt dich dann fallen. Drehe dich um und springe aus dem Stand zur Sandplattform an der Wand. Nun wieder einen Satz zurück, festhalten und dann fallen lassen und die Rutsche hinab.



4. Halte dich am Ende der Rutsche fest und lasse dich

dann zum Boden hinabfallen. Renne zwischen die Füße der Sphinx und nimm die Munition mit. Renne auf die andere Seite der Sphinx und schaue nach den zwei schrägen Blöcken hoch oben in der Ecke. Klettere auf den rechten und springe im Rennen zum linken. Springe nun aus dem Stand und klettere zur nächsten Plattform hoch. Springe im Rennen nach vorne und auf die Säule. Drehe dich nach links und springe im Rennen zur höheren Plattform. Springe aus dem Stand und klettere zur Steinplattform über dir. Speichere hier ab.

5. Drehe dich nach rechts und renne durch die scharfkantige Türe. Nimm den Medipack mit, springe im Rennen zum Schalter und aktiviere ihn. Drehe dich um und schaue nach unten in die Höhle. Erledige nun den fliegenden Dämon, gehe zum Schalter zurück und dann nach rechts. Springe aus dem Stand zum Sims mit dem großen Medipack. Drehe dich um, springe im Rennen ab und halte dich an der Plattform mit dem Schalter fest. Jetzt gehst du den Weg wieder zurück bis zur Säule unterhalb des Steinblockes. Lasse dich dann auf die Säule darunter herab, drehe dich so, daß du in die Ecke schaust, und springe im Rennen über die Säule und rutsche zur Sphinx hinab.

6. Renne nahe an der linken Seite der Sphinx bis zu einer engen Passage. Nimm die Munition mit, gehe nach links und renne in den Korridor. Nun den Hang entlang, dann umdrehen und einen Satz nach hinten, damit Lara hinabrutscht. Halte dich dann unten am Rand fest und hängele dich nach links. Nun zum Sims fallen lassen, die Munition auf der anderen Seite aufnehmen, nach rechts drehen und die Treppen bis ganz nach oben steigen.

7. Nun den Abhang hinab bis ins Wasser. Schwimme bis an den Grund und nimm den Goldschlüssel mit. Schwimme zu den Stufen in der Ecke und steige aus dem Wasser. Drehe dich nach links, gehe bis zu den Stufen nach oben, springe am Ende der Rutsche nach vorne und halte dich an der Brücke fest. Drehe dich nach rechts und benutze den Goldschlüssel, um so die Türe auf der anderen Seite zu öffnen. Ziehe deine Magnums und drehe dich um. Erledige nun durch die Türe hindurch den Centauren.

8. Nimm den Medipack in der Ecke und das „Ankh“ oben auf dem Altar mit. Speichere ab und springe von der Brücke aus ins Wasser. Kehre zu den Stufen

zurück, steige hinab und springe ins Wasser. Gehe die Treppe in der Ecke zum Korridor hoch und folge dem Gang nach draußen. Gehe nun zur kleinen Plattform neben der Säule vor der Sphinx zurück. Klettere auf die zweite Plattform und springe rückwärts zur dritten.

9. Laufe bis an den Rand und springe aus dem Stand auf die dünne Plattform. Steige nach oben und laufe nach vorne zur Munition. Springe nach vorne und laufe weiter an der Sandplattform entlang. Wenn du an eine Wand kommst, dann drehst du dich leicht nach links und springst aus dem Stand zur nächsten Plattform. Renne nach vorne, springe aus dem Stand ab und klettere den Sims am Ende hoch. Drehe dich nach links, klettere hoch und springe aus dem Stand zur Steinplattform.

10. Nun weiter springen und klettern, bis du oben beim Save-Punkt ankommst. Renne in den Tunnel und dann nach rechts. Schiebe den Block nach vorne und renne um ihn herum zur anderen Seite.

11. Steige auf den Block zum Sims darüber, erledige den Centauren und nimm den Medipack in der Ecke und das zweite „Ankh“ auf dem Altar mit. Nun nach draußen auf den Sims über der Sphinx. Drehe dich nach rechts und rutsche den langen Hang hinab. Drehe dich nach links und lasse dich hinten auf



die Sphinx fallen. Erledige den Panther, klettere auf die schräge Plattform und springe im Rennen von der oberen Ecke aus in die Nische am Hinterkopf der Sphinx.

12. Laufe nach vorne und klettere wieder nach oben auf den Kopf. Benutze hier das erste „Ankh“. Klettere vorne hinab und benutze das zweite „Ankh“, um eine weitere Türe zu öffnen. Klettere wieder zum „Ankh“ oben zurück, drehe dich nach links und laufe so weit du kannst nach vorne rechts an der Seite des Kopfes.

13. Springe im Rennen zu einer für dich nicht zu erkennenden Plattform mit der Uzi und Munition. Laufe nach vorne und springe im Rennen zur Plattform bei den Klippen hinüber.

14. Drehe dich um und erledige die beiden fliegenden Dämonen. Dann kletterst du zum Boden hinunter, rennst durch die Türe zwischen den Füßen der Sphinx und springst ins Wasser. Tauche zur Statue links und nimm die Munition auf. Dann schwimmst du zwischen die Statuen, wo ebenfalls Munition ist. Hole neu Luft und tauche wieder zwischen den Füßen der rechten Statue in den Tunnel. Aktiviere den Schalter an der Wand, und du wirst davongesogen. Schwimme nach oben und steige aus dem Wasser. Klettere auf die Säule und springe aus dem Stand zur nächsten. Drehe dich nach rechts und springe im Rennen zur niedrigsten Stufe. Laufe die Treppe hoch und rutsche dann durch den Höhleneingang hinab. Speichere am Save-Punkt links ab und erledige von hier aus den Dämon. Schaue zum Steinkopf links, lasse dich herabhängen und dann zum Sims unter dir fallen. Drehe dich und springe im Rennen zum Sims an der Seite des Kopfes.

15. Laufe auf das Stück rechts am Kopf und lasse dich wieder herabhängen und -fallen. Schaue nach links, mache einen Satz nach hinten und rutsche so hinab. Drehe dich und springe ins Wasser. Schwimme ein Stück und klettere bei der rechten Statue aus dem Wasser. Aktiviere den Schalter, um so eine Türe unter Wasser zu öffnen.

16. Nun wieder ins Wasser und zum Tunnel zwischen den Füßen der linken Statue tauchen. Schwimme durch den Tunnel und tauche dann auf. Renne den Hang hinauf, nimm die Munition mit und hole dir oben den „Scarabäus“.

17. Erledige den Centauren und die zwei Panther. Benutze den „Scarabäus“ beim Türschloß und laufe durch das Tor. Nimm die Munition und den Medipack mit. Renne den Hang hinab und klettere durch das Loch nach oben in die „Scion“-Kammer.

18. Erledige Larson ein für allemal und laufe dann die Stufen zum Scion und zum Ende des Levels hinauf.



THE LOST CITY

NATLA'S MINES

1. Diesen Level beginnt die arme Lara völlig ohne Waffen. Ihre Waffen wurden gestohlen, und sie muß sie sich in diesem kniffligen Level zurückholen. Schwimme durch den Tunnel, bis du rechts einen Wasserfall erblicken kannst. Tauche hinter dem Wasserfall auf und renne den Tunnel entlang. Gehe nach links und aktiviere den Schalter. Renne zum Wasserfall zurück, springe ins Wasser und schwimme nach drüben und klettere auf der linken Seite vorne beim Boot aus dem Wasser. Gehe in den Gang rechts von den Kisten. Laufe bis zum Block im Erdwall und ziehe ihn heraus. Renne um die Ecke, klettere auf den Erdwall und springe in den Korridor hinter dem Block. Aktiviere den Schalter, um so eine Holztüre zu öffnen. Klettere wieder heraus und laufe den Hang wieder zum Boot zurück.

2. Springe ins Wasser und schwimme hinter den Wasserfall. Laufe den Tunnel entlang und klettere zum Gang hoch bis nach oben. Springe im Rennen zur Plattform mit der Barriere darauf, dann den Tunnel weiter entlang und nach unten in einen großen Raum mit einem gläsernen Gebilde. Nimm den großen Medipack mit und renne in den nächsten Raum, mit einer Kabine auf beiden Seiten. Ziehe den Block zweimal zu den Reifen hin und klettere auf ihn. Springe auf das Dach und laufe auf die brüchigen Platten. Renne dann den Tunnel darunter entlang bis zu einer Nische rechts. Aktiviere den Schalter, der dann das Boot an den Landeplatz zurückbringt. Laufe bis ans Ende des Tunnels und rutsche das Loch rechts am Rand hinab.

3. Halte dich am Rand fest und lasse dich dann zu Boden fallen. Dreh dich um und renne die Schienen entlang und durch die Holztüre. Laufe bis zur ersten Hürde bis ein Steinbrocken von links nach rechts rollt. Nun gehst du mit dem Rücken bis an das hölzerne Tor zurück. Nun aus dem Stand und gefolgt von mehreren Sprüngen im Rennen bis über die dritte Hürde nach rechts auf die Anhöhe springen und dann durch den Gang rennen, bevor dich der nächste Steinbrocken erdrückt.

4. Im Tunnel findest du die erste der drei Sicherungen. Nun nach links und beim Save-Punkt abspeichern. Renne nach oben, bis sich ein Steinbrocken löst. Jetzt läufst du zurück nach links. Gehe nun links am Hügel hoch, und ein zweiter Fels löst sich. Lasse dich in das Loch oben zurück in den Raum mit den zwei Brocken fallen. Klettere den Hügel hoch und laufe zum Raum mit den Kabinen zurück. Gehe nach links und laufe den Pfad zur Plattform mit den



Barrieren zurück. Springe ins Wasser und klettere auf den dunklen Abschnitt des Bootes hoch. Springe im Rennen zu den dunklen Kisten hinüber.

5. Klettere auf die Kiste ganz links, laufe hinter sie und in einen Tunnel. Die dunklere, kaputte Kiste ist ein Block, den du einmal ziehst und einmal nach links schiebst. Ziehe den Block dahinter zweimal heraus und schiebe ihn dann von rechts.

6. Laufe in den Gang hinter dem Block und aktiviere den Schalter. So fährt der Wagen, der den Gang blockiert hat, zur Seite. Nun gehst du wieder zum Landeplatz zurück und rennst wieder den Gang rechts der Kisten entlang. Gehe in den Tunnel, der vorher durch die Maschine blockiert war. Klettere auf die Blocke, laufe nach vorne und klettere dann durch das Loch. Aktiviere den Schalter. Nimm die Munition und lasse dich wieder nach unten fallen. Renne geradeaus durch den Tunnel in einen neuen Raum. Nimm hier die zweite Sicherung auf. Gehe zum Landeplatz zurück, schwimme hinter den Wasserfall und gehe zum Raum mit den Kabinen zurück. Renne durch die Türe links von der linken Kabine bis zu einer Gabelung im Tunnel. Hier nach links und den Schalter aktivieren, um das Fließband zu starten.

7. Gehe die Gabelung zurück und hole dir die dritte Sicherung. Jetzt in den Raum mit dem Haus mit den Glasfenstern zurück und von rechts hinein laufen. Nimm die Munition auf, speichere ab und setze dann die drei Sicherungen in die entsprechenden Öffnungen ein. So senkt sich die Kabine von der Decke herab.

8. Darin liegen ein paar Waffen. Klettere dann auf das Kabinendach und springe nach vorne in den Tunnel. Gleich hinter dem Eingang siehst du über dir ein Loch. Springe dort hoch und renne durch das Tor. Drehe dich um, mache einen Satz nach hinten, rutsche rückwärts hinab und halte dich dann am Rand fest. Klettere nun zur Plattform hoch und sammle die Munition hier ein. Aktiviere den Schalter, um so das Tor wieder zu öffnen und gehe in den ersten Tunnel zurück. Renn hindurch und lasse dich dann zum Save-Punkt hinab und speichere ab.

9. Schwimme zum Landeplatz hinüber und laufe dann in den Tunnel, der durch die Maschine blockiert war. Laufe an der „NATLA“-Kiste vorbei in den nächsten Gang. Erledige den Mann und nimm deine Waffen an dich.

10. Postiere dich genau in Richtung des Schalters ganz links, springe im Rennen ab und halte dich an der Kante unterhalb fest. Wenn du den Hang hinabrutschst, dann halte dich ganz unten fest und packe dann die Spalte direkt darunter. Hangele dich nach rechts und lasse dich auf den Sims herabfallen. Gehe nach rechts durch einen Tunnel in einen Raum voller Lava. Gehe hinein und dann nach links. Springe aus dem Stand auf die Plattform in der Lava. Nun nach links drehen und im Rennen von der rechten Ecke der Plattform aus zur Säule springen. Nun von der linken Ecke aus zur nächsten Säule. Drehe dich nach rechts, springe zum Tunnelleingang rüber und laufe bis zu dem Block, den du schiebst, bevor dich der Steinbrocken erdrückt. Ziehe ihn nun wieder heraus und klettere auf ihn. Nimm die Munition und den Medipack. Renne durch den Tunnel in der Ecke und lasse dich dann herab. Oben liegt ein großer Steinbrocken, der jedoch nicht herunter rollt.

11. Nimm die Munition und den Medipack mit, bevor du in den geheimen Raum zurückkehrst und dich in das Loch hinter dem Steinbrocken fallen läßt. Springe im Rennen zurück auf die Säule in der Lava. Nun im Rennen auf die Säule rechts, dann auf die zweite und zuletzt auf die nahe am Tunnelleingang.

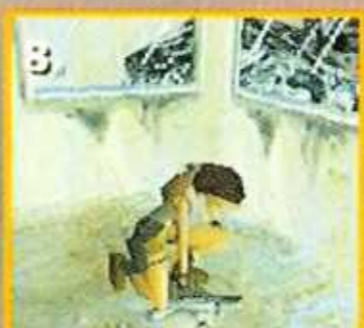
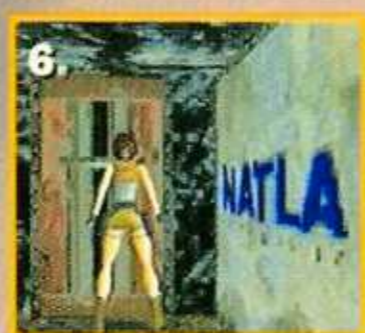
Lasse dich fallen und laufe in den Tunnel. Rutsche dann rückwärts bis unten an den Hang. Drehe dich um und springe aus dem Stand bis auf den Sims. Klettere hoch und laufe in den Raum mit den „TNT“-Kisten (Dynamit). Ziehe den einen Block aus der Wand heraus, dann von rechts und dann dreimal bis in den nächsten Raum. Springe über ihn und schiebe ihn dreimal von der anderen Seite. Klettere auf ihn und springe aus dem Stand in den Tunnel zum Save-Punkt. Renne bis nach oben auf den Hügel und klettere auf die Plattform.

12. Springe im Rennen zur schrägen Plattform rechts. Wenn der Steinbrocken herausrollt, dann springst du im Rennen und gehst in den Tunnel hinein. Nimm

die Munition und aktiviere den Schalter. Renne den Weg zurück bis in den Raum mit dem „TNT“.

13. Dreh dich nach links und renne und springe in den neuen Gang hinein. Schieße im nächsten Raum mit deinen Magnums auf den Skateboardfahrer. Springe dabei andauernd und nimm ihm dann die Munition ab.

14. Im Raum liegt dreimal Uzi-Munition herum. Springe in das Loch mit Wasser und schwimme durch das Tor. Nimm die Munition und den Medipack mit.



Schwimme zum Tor zurück und nach oben zur Öffnung. Tauche auf und steige auf die Plattform heraus. Nun die Treppen hinauf in den Raum mit dem Skateboarder. Jetzt den Hügel hinauf, in den Tunnel und bis zum Save-Punkt. Gehe dann in den Tunnel bis zum nächsten Raum. Wenn du hier den Hang hochläufst, so bleibst du in der Mitte und springst beim ersten Stein nach links, beim zweiten nach rechts, und wenn der dritte kommt, gehst du wieder in die Mitte. Warte oben erst auf den vierten Stein, gehe dann in den Gang hinein, renne den Hang hoch und klettere in den nächsten Raum. Klettere auf die kleinste Säule, springe im Rennen zur nächsten und dann aus dem Stand auf die Plattform.

15. Drehe dich nach links und springe aus dem Stand. Dann wieder nach links und wieder springen. Drehe dich nach rechts und klettere in einen neuen Raum. Schiebe den Block zweimal, drehe dich nach rechts und klettere in den nächsten Raum. Schiebe den Block zweimal und lasse dich in den Raum



darunter fallen. Ziehe den Block hier einmal. Gehe zurück in den Raum darüber und lasse dich wieder in den Raum danach hinab. Schiebe den Block von der anderen Seite nach vorne und speichere am Save-Punkt dahinter ab. Aktiviere den Schalter, um so die Türe zu öffnen. Nun geradeaus in die Nische, nach links und nach oben klettern. Renne nun direkt zum Block und in den Tunnel auf der linken Seite.

16. Schiebe den Block unten an den Stufen einmal und drehe dich nach links. Gehe zur Türe und aktiviere den Schalter daneben. Renne nun die Stufen wieder hoch und an der Goldtüre vorbei bis zum Loch im Boden. Lasse dich fallen, laufe

durch beide Türen und erledige den Angreifer aus mittlerer Distanz. Nimm seine Schrotflinte mit und klettere auf die Plattform über dem Durchgang zur Pyramide. Springe aus dem Stand die Plattformen hoch. Ganz oben gehst du nach links und springst bis an die Wand. Rutsche nun die Pyramide hinab und halte am Tunnel an. Gehe hinein und aktiviere den Schalter. Gehe zur Pyramide zurück und rutsche bis nach unten. Gehe zum Gebäude mit dem Irrgarten zurück und durch die Goldtüre rechts. Nimm den Pyramiden-Schlüssel und den Medipack mit. Gehe nun zur Pyramidentüre zurück und benutze den Schlüssel, um den Level zu beenden.

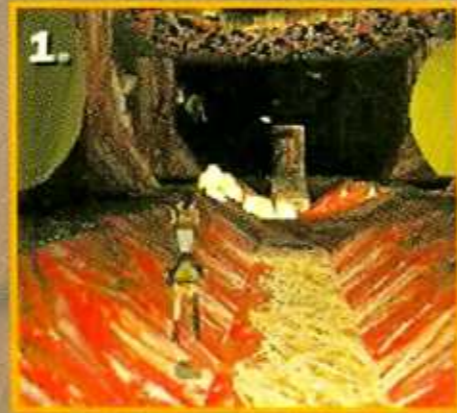
ATLANTIS

1. Lara ist nun in Atlantis, und es wird immer dunkler hier unten. Überall sind seltsame Monster. Laufe nach vorne, und es wird heller. Nimm die Magnum zur Hand und laufe weiter. Eine Kugel explodiert, und ein Tier greift dich an. Erledige es, drehe dich um und laufe zur Kugel rechts. Auch hier erledigst du das angreifende Ungeheuer. Nimm am Rand entlang, und eine dritte Kugel platzt. Erledige das Tier und nimm die Munition bei der Türe mit. Mit Blick auf die mittlere Türe gehst du nach links und rennst durch die Seitentüre. Gehe die Stufen nach oben über den Eingang zum Kugelraum. Renne in die Ecke und nimm die Munition von der Nische mit.

2. Dreh dich nach links und renne zur mittleren Brücke. Nimm die Munition und schau auf den roten Dämon. Renn dann in die rechte Ecke des Raumes in die Nische und aktiviere den Schalter. Drehe dich um und laufe zurück zur Nische. Aktiviere den Schalter und renne zum anderen Ende des Raumes zurück. Gehe durch die geöffnete Türe, die Stufen hinab und aktiviere den Schalter, um so die mittlere Türe zu öffnen.

3. Drehe dich um, gehe durch die Türe und erledige alle Angreifer. Gehe durch die mittlere Türe in den nächsten Raum. Schieße auf die fliegenden Dämonen über dir und bleibe dabei im Tunnel stehen. Laufe auf den Sims und drehe dich in Richtung Türe um. Mache einen Satz nach hinten, halte dich am Rand fest und lasse dich fallen.

Packe dabei sofort den Block unter dir und ziehe dich hoch. Renne nach vorne in den Gang und nimm die Munition und den Medipack mit. Weiter den Tunnel entlang, die Plattform hochklettern und in das Loch fallen lassen. Drehe dich um und renne den Gang entlang. Schaue zur Spalte in



der Wand hin und springe im Rennen rüber und halte dich an der niedrigsten Stelle fest. Hangele dich nach links und lasse dich über dem Tunnel fallen. Halte dich unten am Eingang fest und ziehe dich hoch. Renne in den Gang und aktiviere den Schalter. Weiter in den Tunnel, die Munition mitnehmen und oben aus dem Stand bis auf die Plattform springen. Laufe bis ans Ende und springe im Rennen zur nächsten Plattform. Wenn du dich dort festhältst, so explodiert die Kugel unter dir. Klettere hoch und renne in den langen Tunnel bis zum Save-Punkt. Springe im Rennen auf die Säule, drehe dich nach links und springe wieder auf die tiefergelegene dunkle. Springe nun schnell aus dem Stand zur nächsten Plattform, bevor du zerdrückt wirst. Drehe dich nach rechts und springe im Rennen zur nächsten Plattform am Hang. Nachdem du ein Stück nach unten gerutscht bist, solltest du mit Sprüngen aus dem Stand die Plattform hoch bis in die obere rechte Ecke gehen. Klettere in den Tunnel.

4. Nimm den Medipack und die Munition mit. Renne den Hang hoch und rutsche bis an die Wand bei der roten Türe hinab. Mit der Türe auf deiner linken Seite springst du im Rennen zum Sims mit dem Medipack. Nun wieder im Rennen zur höheren Plattform, ziehe dich hoch und gehe in den Tunnel. Nimm die Munition in der Ecke mit und aktiviere den Schalter. Gehe zum Eingang zurück und springe ins Wasser. An der Wand ist ein Schalter, mit dem du die rote Türe öffnest. Klettere auf den Sims links vom Hang und dann auf die Säule. Springe zur Pyramide hinüber, nach oben und durch die rote Türe. Springe im Rennen zur Plattform und halte dich am Rand fest. Steige die Stufen hoch und springe in die Türe ganz oben. Im Gang ist ein Save-Punkt. Danach kletterst du den Tunnel hoch und springst über die Grube mit den Speißen auf deinem Weg.

5. Springe ins Wasser und schwimme in den unterirdischen Raum. Nimm die Munition mit und aktiviere den Schalter an der Wand. Schwimme durch die Türe und wieder nach oben. Renne durch die scharfkantige Türe und nimm die Munition mit. Nun nach rechts, einen Sprung im Rennen zur nächsten Plattform, in den Tunnel laufen, den Dämon erledigen und die Munition mitnehmen. Drehe dich um und springe ins Wasser am Ende des Tunnels. Schwimme ein Stück und steige auf den Sims zwischen den beiden Kugeln. Drehe dich nach rechts und renne zum



Schalter in der Ecke, mit dem eine der drei Türen im Wasser geöffnet wird.

6. Renne nun nach links um die Ecke und aktiviere den Schalter in der Nische, um die zweite Türe zu öffnen. Speichere ab und renne zur Kugel in der rechten Ecke. Erledige die Kreatur mit deiner Magnum, aktiviere den Schalter in der anderen Ecke und springe ins Wasser. Schwimme durch den Korridor mit den drei Türen, klettere aus dem Wasser und gehe in den Tunnel. Bei der dunklen Wand gehst du links und den Hang hoch. Beim roten Gang nach rechts und nach oben zur Türe. Aktiviere den Schalter und nimm die Munition auf der anderen Seite auf. Renne zur Wand gegenüber des Steinbrockens, ziehe den Block heraus und schiebe ihn dann von rechts gegen die Wand.



7. Kehre um und laufe den ganzen Weg durch den roten Korridor bis zurück zur Türe, und dann den Schalter aktivieren. Nun wieder durch die Türe gehen, und der Block stoppt dann den Steinbrocken. Gehe nun in den Gang, den der Brocken versperrt hatte, und erledige dort den fliegenden Dämon.
8. Laufe auf den Sims und springe im Rennen zur Plattform rechts. Im Tunnel ist ein Save-Punkt, dann gehst du um die Ecke, läufst ein Stück in den Raum hinein, so daß der Dämon angelockt wird, und gehst dann wieder in den Tunnel zurück. Genauso machst du es mit dem zweiten Dämon. Rutsche dann den Hang hinab und springe kurz vor dem Ende zu einer der roten Plattformen ab.
9. Nimm die Munition mit und gehe durch den Gang in den nächsten Raum. Gehe hier nach rechts und renne bis ans Ende der Plattform. Kehre dann schnell



in den Tunnel zurück und schieße auf den Dämon. Laufe wieder hinaus und springe im Rennen auf den Sims links. Laufe nun vorsichtig nach rechts, so daß deine Füße das dunkle Dreieck nur knapp berühren. Renne und springe nun zur kleinen Plattform, laufe zum Sims hinaus und springe wieder aus vollem Lauf zum gelben Hang bei der Brücke in der Mitte des Raumes. Laufe nach vorne und springe im Rennen zur Steinplattform an der Wand. Drehe dich nach rechts, nimm die Munition auf und aktiviere den Schalter oben am Hang. Drehe dich um und renne geradeaus zu einem abschüssigen Teil der Plattform.

Springe dort drüber und ziehe den Block aus der Wand. Gehe in den Tunnel dahinter, ziehe die Uzi und renne durch die scharfkantige Türe. Erledige die Dämonen, springe im Rennen dorthin, wo sie herkommen, renne den Tunnel hinauf und steige die Stufen nach oben. Nimm den Medipack und die Munition mit. Drehe dich nach rechts, laufe auf den Sims und erledige die Kreatur im nächsten Raum. Springe dann im Rennen zur nächsten Plattform links. Folge dem Gang in den nächsten Raum und speichere am Save-Punkt ab.

10. Renne und springe zum Sims in der Ecke und laufe den Tunnel entlang. Aktiviere den Schalter und gehe nun zum Lava-Raum zurück. Springe dann zur Plattform am Eingang zurück, drehe dich nach links und springe im Rennen zur Säule. Drehe dich nach links und springe aus dem Stand zur nächsten Säule. Dann wieder im Rennen zur Türe in der Wand. Ziehe dich hoch und aktiviere den Schalter am Ende des Ganges. Gehe zum Tunneleingang zurück und springe aus dem Stand zur Säule links. Nun aus dem Rennen, dann aus dem Stand und noch einmal im Rennen über die Säulen und bis zum Tunnel springen. Weiter zu einem langen Gang. Nimm die Uzi zur Hand und renne in die Ecke des Raumes. So wird eine Geheimtüre geöffnet. Nun mußt du schnell sein, denn du hast nur eine Chance, hier hindurchzukommen. Drehe dich nach links und renne den Hügel hoch. Erledige die drei Bestien und renne in die Nische rechts, wenn du oben ankommst. Nimm die Munition und den Medipack. Nun zurück zum Gang, nach rechts und durch den roten Tunnel bis hinter die rote Türe rennen. Warte, bis sie sich schließt, und klettere dann in den Tunnel darüber.

11. Laufe ans Ende des Tunnels und springe im Rennen auf den Sims rechts, wo sich Munition befindet. Renne in den Gang, schieße auf die Gegner und nimm dann weitere Munition auf. Nun weiter! Stelle dich unten an die Rampe, renne hinauf und stoppe auf dem Feld vor der scharfkantigen Türe. Wenn der Brocken anrollt, dann springst du schnell



nach links. Laufe dann die Rampe hoch in den nächsten Raum und speichere dann am Save-Punkt ab. Nun links und dann den Block zweimal schieben. Jetzt rechts, den Tunnel entlang bis zu zwei Schaltern. Benutze den rechts und springe dann zurück, da sich eine Falltüre öffnet. Lasse dich dort herunterfallen und springe nach vorne, so daß sich der Brocken löst. Nun wieder zurück über das Loch springen, dann wieder nach vorne und den Tunnel hoch.

12. Klettere die Absätze links hoch und aktiviere den Schalter. Drehe dich um, klettere die Türe hoch und lasse dich dann draußen herunterfallen. Renne nach vorne und durch die offene Türe zwischen den Schaltern den Tunnel hoch. Nimm deine Magnums und erledige den Gegner in der Ecke. Aktiviere den Schalter im anderen Raum und nimm dann die Munition mit. Gehe durch die Türe, speichere ab und rutsche den Hang hinab in den nächsten Raum.

13. Schieße auf die zwei Kreaturen unten und renne in den Raum. Schieße nicht auf die dritte Kreatur, es ist deine Doppelgängerin! Gehe nach rechts und klettere die Steinplattform hoch. Springe aus dem Stand zum Stein und mache einen Sprung im Rennen zur Plattform in der Nähe der Türe. Aktiviere den Schalter und öffne so die Falltüre hinter dir. Drehe dich und springe zur Sandplattform. Klettere hoch, springe zur Sandsäule und springe im Rennen zur Sandplattform.

14. Laufe dann in die Mitte der Plattform, so daß deine Doppelgängerin in die Grube bei der Falltür stürzt. Gehe dann zur Falltüre rüber und klettere in den Gang. Nimm die Munition auf und laufe den Gang entlang. Den Centauren erledigst du, nimmst dir die Munition mit und läufst dann nach vorne, um ein weiteres Monster anzulocken. Springe rückwärts und erledige es. Gehe dann rechts den Sims entlang zu einem Schalter. Aktiviere ihn und laufe nun auch noch den Sims links entlang.

15. Aktiviere nun einen weiteren Schalter und gehe zum Eingang zurück. Renne über die Brücke bevor sie sich wieder schließt und dann in den letzten Raum. Nimm die Munition auf und greife nach dem Objekt bei der rotierenden Maschine, um so den Level zu beenden.

GREAT FAMID

1. Nun geht es in den letzten Level. Das riesige Monster ist sehr stark, und Lara muß mit ihrer Schrotflinte andauernd darauf schießen.
2. Renne dazu dauernd am Rand entlang und mache einige Rollen. Schieße auf das Monster, während es sich schwerfällig umdreht.
3. Renne in die Ecken und nimm die Munition auf. Gehe durch den roten Gang und rutsche den Hang hinab. Unten schiebst du den Block dreimal nach vorne. Nun den Hang hoch zum zweiten Block, den du einmal nach vorne schiebst. Dann kletterst du in den Tunnel darüber.

4. Speichere ab, renne durch die scharfkantige Türe und achte dabei auf die brüchige Plattform davor. Folge dem Gang nach rechts und laufe weiter bis zum Block. Schiebe ihn nach vorne und renne wieder zurück. Nun an der Verzweigung nach rechts und bis hinter die rote Türe. Lasse dich in den nächsten Raum fallen.

5. Ziehe nun den Block einmal zurück, drehe dich um und klettere in den Tunnel zurück. Drehe dich nach links, gehe wieder nach unten und schiebe den Block nach vorne. Renne um die rote Türe herum, stelle dich auf den Block und aktiviere den Schalter. Drehe dich um und renne in den nächsten Raum. Drehe dich nach rechts und springe aus dem Stand auf die dunkle Plattform am Abhang. Springe wieder aus dem Stand zur zweiten und dann einen im Rennen zur dritten Plattform. Dreh dich nun schnell um.





Springe den Weg, den du gekommen bist, zurück zur Brücke und renne darüber in einen geheimen Raum. Nimm die Munition und den Medipack mit. Aktiviere den Schalter zweimal, damit sich eine Hälfte der Brücke hebt. Springe von der Brücke zurück zur Türe, dann wieder über die dunklen Plattformen, drehe dich nach links und springe im Rennen zum Tunnelleingang. Renne den Gang hoch, bis der Steinbrocken auf dich zurollt. Mache eine Rolle und renne zum Eingang zurück. Gehe den Tunnel weiter bis zu einem zweiten Stein hoch. Weiche ihm genauso wie eben aus. Renne und rolle dich Stück für Stück den Hang hoch, bis der Brocken zu rollen beginnt. Renne bis ans Ende zur brüchigen Plattform. Rolle dich darauf und renne gleich wieder davon weg. Achte darauf, daß du mindestens die halbe Energie hast.

Nun hängst du dich an den Rand und läßt dich hängen und dann fallen.

6. Durch den Sturz verlierst du die Hälfte deiner Energie. Renne um die Ecke und speichere ab. Schieße auf das Scion, bis es in die Luft geht. Von nun an wird es echt schwer! Die ganze Pyramide bebzt. Drehe dich um und renne durch die Türe in die Kammer mit den drei Kreaturen. Lasse dich rechts von der Brücke nach unten fallen. Dann hängst du dich an den Rand des Loches an der Wand und läßt dich dort ebenfalls fallen. Drehe dich um und springe im Rennen bis an die Spalte in der Wand. Hängele dich dort ganz nach rechts. Dort läßt du los und rutschst dann rückwärts herunter. Springe dann sofort rückwärts ab, damit du die Lava nicht berührst. Gehe durch die Türe in den nächsten Raum. Nun mußt du über die Lava und am Pendel vorbeikommen. Laufe rechts den Hang hinab, bis sich ein Stein löst, der in die Lava rollt. Laufe zur Klinge und springe aus dem Stand hinüber.



7. Auf der anderen Seite läufst du durch die Spieße bis zu einer Anhöhe, von der aus du brüchige Plattformen siehst. Laufe ungefähr auf die Mitte des Hügels und positioniere dich so, daß du zur Türe hinüberschauen kannst. Springe aus dem Stand in die Mitte auf die Brücke und dann sofort weiter zur Türe. Am Ende des Raumes kannst du einige Sachen mitnehmen. Drehe dich nach links und schaue zur Wand. Dort ist eine Spalte, die du mit einem Sprung aus dem Stand ergreiffst. Hängele dich nach rechts und lasse dich dort fallen. Nimm den Medipack und die Munition mit.

8. Laufe bis zur Mitte der Plattform, drehe dich um und dann zurück bis zum Rand. Springe nun rückwärts auf die Plattform und dann vorwärts auf den Sims mit dem Save-Punkt. Dreh dich nach rechts und springe in den Tunnel hinunter. Renne nach vorne über die drei brüchigen Plattformen. Dann rennst du in den Tunnel hinter dem Pendel und dann nach rechts in den Korridor.

9. Renne den Hang hinab und dem Steinbrocken hinter dir davon. Springe über ihm hinweg und nimm den Medipack mit. Nun wieder zurückspringen.
10. Gehe nach rechts und rutsch den Hang hinab, wenn das Pendel gerade links oder rechts ist. Springe an der Erde des Hanges zur Plattform hinüber. Lasse dich zum Gang hinabfallen und renne nach vorne an den zwei Lavaströmen vorbei, die seitlich auf dich warten. Aktiviere den Schalter und gehe durch die Türe. Gehe nach rechts und nimm die Munition am Ende des Ganges auf.

11. Drehe dich um und renne in Richtung Lavaloch. Dabei rollt ein Steinbrocken über dich hinweg. Springe nun aus dem Stand über das Lavaloch und halte dich am Rand fest, bis der Brocken vorbei gerollt ist. Ziehe dich hoch und laufe in den nächsten Raum. Renne und springe über den äußeren Rand der Plattform bis nach unten.

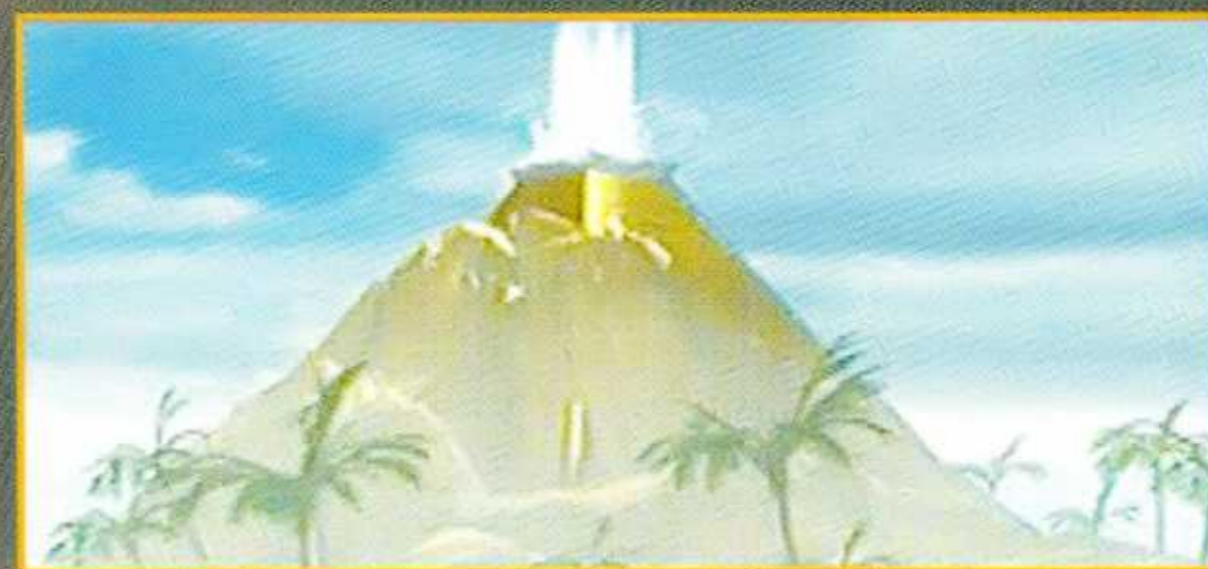
12. Im nächsten Raum sind Pendel und ein kleines Wasserloch am Boden. Laufe bis an den Rand des Hanges und springe aus dem Stand zur brüchigen Plattform beim Pendel. Ziehe dich sofort hoch und springe im Rennen an der Klinge vorbei zum Höhleneingang. Nimm die Munition und den Medipack mit. Laufe dann bis an den Rand des Einganges zurück, mache einen Schritt zurück und springe aus dem Stand genau in das kleine Wasserloch unter dir. Nimm die Munition am Boden auf und schwimm durch den Tunnel bis an die Oberfläche. Speichere hier ab.

13. Nimm die Munition auf und renne nach vorne in den riesigen Raum. Laufe weiter umher und schieße mit der Uzi auf die fliegende Natla. Wenn sie am Boden liegt, so steht sie nach kurzer Zeit wieder auf, fliegt aber dann nicht mehr. Erledige sie und laufe dann in den ebenerdigen Tunnel links in der Ecke und nimm die Munition auf.

14. Renne nun die Rampe in der anderen Ecke hoch. Springe in den Korridor hinüber und laufe ihn nach oben. Springe aus dem Stand zur Säule, drehe dich nach links und springe im Rennen zur nächsten hinüber. Springe aus dem Stand zur Säule unter der Türe und laufe den Gang hoch. Drehe dich um und lasse dich durch das Loch auf die Säule fallen.

15. Drehe dich um und springe zweimal im Rennen über die beiden Säulen. Springe dann im Rennen zur Säule unterhalb der Türe und halte dich fest. Ziehe dich hoch und klettere in den Tunnel. Renne durch den Gang bis ans Ende. Lasse dich wieder durch das Loch nach unten fallen. Drehe dich nach rechts und springe im Rennen zur Plattform unterhalb des Tunnels.

16. Klettere in den Tunnel und laufe nach vorne. Rutsche hinab, um so den Level und das Spiel zu beenden. Gratulation!



CODES

Hier haben wir für euch die neuesten Codes, die so durch das Spiele-Universum treiben!



MR BONES LEVEL-AUSWAHL

Gib diesen Code ein, und du kommst zu einer Level-Auswahl, die über eine Option, die sich beim Start-Bildschirm und/oder beim normalen Level-Auswahl-Screen befindet, benutzt wird. Dieser Code funktioniert tatsächlich, jedoch muß man ihn meist bei beiden Bildschirmen eingeben. Drücke: R-Taste, L-Taste, R-Taste, R-Taste, L-Taste, R-Taste, L-Taste, L-Taste, R-Taste, L-Taste, R-Taste, R-Taste.



Hat man aber dann jeden Kampf gewonnen, so kann man Akuma, Devilot und Dan anwählen, einen Soundtest durchführen, den Expertenmodus anwählen und einige weitere interessante Sachen einstellen.

AFTERBURNER III ARCADE-MODUS

Um die Original-Arcade-Version dieses Klassikers spielen zu können, wartest du auf den Titelschirm und drückst dann A + C + Start auf dem zweiten Controller. Zum Münze einwerfen drückst du nun noch die L-Taste.



TOSHINDEN URA WOLF UND REPLICANT

Wenn beim Haupttitelschirm die Optionen zu sehen sind, dann drückst du A, B, Z, X, Y, C. Ein Ton ertönt, und du kannst nun Wolf und Replicant anwählen.

SHO UND VERMILLION

Gib beim Haupttitelschirm A, B, Z, X, Y, C, A, Z, C, X, B, Y, A, Y, C, X, B, Z ein, und du kannst nun Sho und Vermillion auswählen.

ZUFALLS-CHARAKTER

Stelle den Cursor auf „Vs Computer“, halte die L- und die R-Taste gedrückt und wähle „Vs Computer“ an. Nun spielen zwei zufällig ausgewählte Computer-Gegner gegeneinander.

GEHEIMES OPTIONSMENÜ

Gehe beim Hauptbildschirm auf Optionen, halte die L-Taste und drücke Start. Links oben sollte nun ein Optionsmenü erscheinen. In diesem Menü kannst du dann folgendes einstellen:

Ura Optionen	Kamera-Modus
Master Lautstärke	Ton-Level
BGM Lautstärke	Mono-Ton
Movie-Lautstärke	Stage-Effekt
Movie-Größe	

WATCH-MODUS

Bei der Moduswahl hältst du die L- und die R-Taste gedrückt und wählst „Vs Computer“ an. Nun kannst du dir einen Demonstrationskampf zweier Computer-Fighter anschauen.

SIEGES-POSE

Halte während der Siegespose deines Kämpfers die L- und die R-Taste gedrückt, und du kannst so die lästigen Anzeigebalken verschwinden lassen.

ALTERNATIVE CHARAKTER-OUTFITS

Wenn beide Spieler in einem Zwei-Spieler-Match B gedrückt halten, während sie ihren Kämpfer auswählen, so wird einer der beiden in einem geheimen Outfit antreten.

SUPER PUZZLE FIGHTER II GEHEIME OPTIONEN

Um in der heimischen Version von Super Puzzle Fighter II an die geheimen Optionen zu kommen, mußst du den „Street Puzzle Modus“ durchspielen. Dazu braucht man zwar einiges an Übung.



OPERATOR-SCREEN

Die meisten Arcade-Automaten haben ein Einstellungs-Menü, indem der Besitzer des Automaten die Schwierigkeit, die Anzahl der Credits usw. einstellen kann. Und hier gibt es das natürlich auch. Wähle dazu den Arcade-Modus an (siehe oben) und halte dann X + Y + Z + Start auf dem zweiten Controller gedrückt.

DARK SAVIOUR EXTRA-KOPFGELDJÄGER-BONUS

Um an diesen Extra-Bonus herankommen zu können, mußt du zunächst einmal in das „Death Valley (Todestal)“ gehen. Dort, wo die grünen Bälle mit den Spitzen über der Plattform schweben, solltest du dann zwischen 70 und 90 Punkte (aber nicht 80) haben. Speichere nun noch sicherheitshalber vorher ab, falls du etwas falsch machst. Nun läßt du dich von den Bällen treffen, bis du noch 5 Hitpoints hast (aber nicht ins Wasser fallen). Jetzt stellst du dich an den Rand und läßt dich von einem Ball ins Wasser schubsen. Wenn dir dann der Vogel aus dem Wasser hilft, so hast du 0 Punkte, bist aber immer noch am Leben. Nun sprichst du zweimal mit Jack, daß er dir deine HPs wieder auffüllen soll. So kommst du auf ca. 10 bis 30 HPs. Jetzt wieder zu den grünen Bällen zurück, und deine Energie geht dann auf 75 zurück. Dann wieder auffüllen (nicht mit Fleisch). Hast du zwischen 10 und 19 HPs, dann kannst du im Menü deinen neuen Kopfgeld-Bonus sehen. Hast du 21 bis 30, dann lasse dich einfach wieder treffen und fülle dann wieder auf. Nun machst du weiter und füllst bis auf 200 HPs auf. Sollte es nicht gleich funktionieren, dann mußt du einfach noch einmal kämpfen, um dir so mehr Punkte dazuzuverdienen.

DIE HARD TRILOGY M16 BUG

Um im zweiten Abschnitt von „Die Harder“ die M16 zu bekommen, solltest du eine Granate werfen, sobald du die Leute auf dich schießen siehst. Hast du dies genau rechtzeitig gemacht, so erscheint M16 auf dem Schirm, und du hast nun die M16 als Standardwaffe.

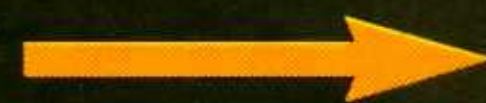
POLIZISTEN ÄRGERN

Sobald du das Spiel neu startest, kannst du auf die ersten beiden sich bewegenden Polizei-Autos schießen. „Major Disaster“ erscheint auf dem Schirm, und die Polizisten schießen nun eine Zeitlang auf dich.

TRUE PINBALL TILT-CHEAT

Wenn der Flipper-Tisch gerade im Demo-Modus ist (Credits und Highscores werden auf dem Digital-Display angezeigt), dann drückst du folgendes: unten, rechts, oben, unten, rechts, L-Taste, rechts, unten, unten. Nun kannst du den Tisch während des Spielens „tilten“.

HELPLINE



Albin Oswald

Diesen Monat haben wir eine Sammlung Briefe herausgepickt, die von „Command & Conquer“ bis zu dem guten alten „Dune“ reichen. Außerdem gibt es noch Tips zu „Hang On GP 95“, „Ristar“, „The Horde“ und „Darius Gaiden“. Zudem noch einige Codes zu drei Import-Spielen, die euch hoffentlich auch weiterhelfen können! Also immer schön weiter schreiben, wir werden euch in jedem Fall irgendwie weiterhelfen!

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

Liebster Albin,
 bitte hilf mir, bevor ich noch vor lauter Frust meine Katze auffresse (oder irgend so etwas)! Ich kann „Darius Gaiden“ für den Saturn einfach nicht beenden. Ich spiele nun ca. sieben Monate und ich bin fast am Ende, verliere aber im letzten Level auch immer mein letztes Schiff. Bitte gebt mir einen Cheat, mit dem ich meine Nerven wieder beruhigen kann!
 Ali Bokcülü



Mit diesen Codes solltest du das Spiel wohl beenden können.

NEUN CREDITS

Drücke X, A, L-Taste, R-Taste, links, dann halte die L-Taste gedrückt und drücke X, C, Z, A, rechts, rechts. Ein Ton sollte nun noch bestätigen, daß du alles richtig gemacht hast und der Cheat aktiviert ist.

LEICHTE UND SCHWERE LEVELS

Halte beim Optionen-Menü die X-Taste gedrückt und drücke dann Z, C, L-Taste, B, links, R-Taste und noch einmal die L-Taste. Auch hier sollte wieder ein Ton zu hören sein, der dir den Cheat bestätigt.

SCHNELLES AUTOFEUER

Halte beim Optionen-Menü die B-Taste gedrückt und drücke Y, rechts, links, X, Z, L-Taste und die R-Taste.

Liebes Sega Magazin!
 Habt ihr Tips oder Cheats zu Command & Conquer? Es ist zwar ein saumäßig gutes Spiel, doch manchmal ist es mir auch zu schwer!
 Michel Örli

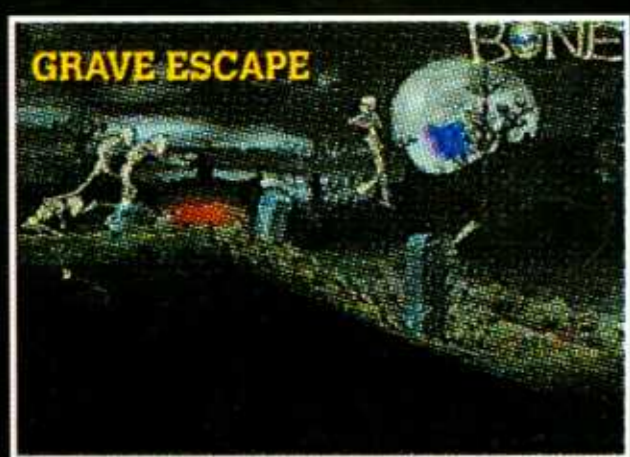


Sollte dein Gegner dir andauernd mit Einheiten auf den Wecker gehen, dann versuche doch einmal folgenden Tip. Baue einfach um deine komplette Basis Sandsäcke herum. Die Computergegner sind nicht schlau genug, um an den Sandsäcken vorbeizukommen. So können sie dich nicht angreifen oder dein Tiberium abbauen. Stelle aber deine eigenen Einheiten nicht zu nahe an den Wall heran, denn sonst greift der Computer an. Nun kannst du deine Streitkräfte weiter verstärken und dann mit einem Großangriff den Gegner vernichten.



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

MR BONES Hier ein paar Tips zu einzelnen Leveln des Spieles!



GRAVE ESCAPE
 Sammle auf deinem Weg alle blauen Schmetterlinge ein. Dadurch kannst du deine Energie hochhalten. Du kannst die Levels nämlich auch mit wenigen Körperteilen beenden



GUITAR SOLO
 Das Gitarrensolo solltest du interessant gestalten und nicht zu viele Wiederholungen reinbringen. Es muß in der richtigen Zeit und mit den richtigen Griffen gespielt werden. Wenn du lange genug spielst, kannst du den Level automatisch beenden.



ROLLING LOGS
 Achte genau auf die Landschaft, über die du dich hinwegbewegst. Steinbrocken und kleine Felsen springen oft in die Luft, anstatt an dir vorbeizurollen. Mr. Bones sollte sich in so einem Fall besser ducken und so seine Haut retten.



DRUM SOLO
 Benutze die Kabel, die die Trommeln mit Strom versorgen, um so einzustellen, welche Trommel als nächstes gespielt wird. Mit dieser Methode schaffst du es sicher schon beim ersten Anlauf, diesen Level zu beenden.

Hallo Albin, mein Bester!

Ich habe verlässliche Informationen, daß sich bei „Hang On GP 95“ ein Super-Motorrad versteckt. Ich kann es aber nicht finden!

Boris Tomaschek

Hang On 95 GP

Du hast vollkommen recht. Alles, was du zu tun hast, ist, bei jedem Kurs den Cup zu holen. Dann gehst du zurück und holst dir den Rekord mit mindestens 1 Min. 29 Sek.. So bekommst du dann das Super-Motorrad. Und weil wir gerade so richtig in Fahrt sind, hier noch ein paar Cheats.



SPEZIAL-KURS

Starte das Spiel und gehe dann zum Optionen-Screen. Dann zur Modusauswahl und auf Optionen gehen. Dann drückst du: R-Taste, R-Taste, R-Taste, L-Taste, R-Taste. Nun solltest du jeden Kurs fahren können.

SPIEGEL-MODUS

Wenn du beim „Endurance Race“ auf jedem Kurs Erster wirst, so kannst du danach alle Kurse spiegelverkehrt fahren.

Hallo Albin!

Ich frage mich, ob du mir bitte bei „Ristar“ für den Mega Drive helfen kannst. An einer Stelle befinden sich Röhren, Lava und vier Bösewichte, und immer wenn ich sie erledige, steigt die Lava hoch und erledigt mich. Gibt es da eine sichere Lösung?

Johann Strobl

Ristar

Bei genau dieser Stelle kann ich dir leider nicht helfen! Doch bin sicher, daß dir diese Paßwörter einiges weiterhelfen werden und du so an dieser echt frustrierenden Stelle vorbeikommst.

- Paßwörter
- Level-Auswahl
- Boss Rush
- Copyright Information
- Alle Codes löschen
- Extreme Schwierigkeit
- Musik-System
- Time Attack

- ILOVEU
- MUSEUM
- AGES
- XXXXXX
- SUPER
- MAGURO
- DOFEEL

Liebe Sega-Leute,

Habt ihr zufällig zu dem Spiel „Cliffhanger“ fürs Mega CD irgendwelche Codes? Denn auch wenn ich einen Saturn besitze, so komme ich doch immer wieder gerne zu dieser Konsole zurück und spiele die guten alten Spiele noch einmal.

Heribert Heipl

Cliffhanger

Oh Mann, dafür haben wir ganz schön lange gebraucht! Doch hier sind sie!

LEVEL-SPRUNG

Du mußt beim Titelschirm auf Pad2 folgendes drücken: Start, C, B, A, rechts, links, rechts, links.

Nun startest du das Spiel, hältst es an. Wenn du dann C drückst, so kommst du in den nächsten Level.

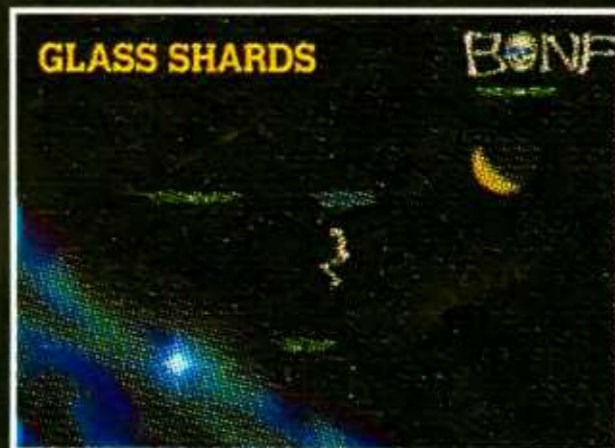
99 CREDITS

Drücke auch hier auf dem zweiten Pad und beim Titelschirm links, rechts, Start, C, A.

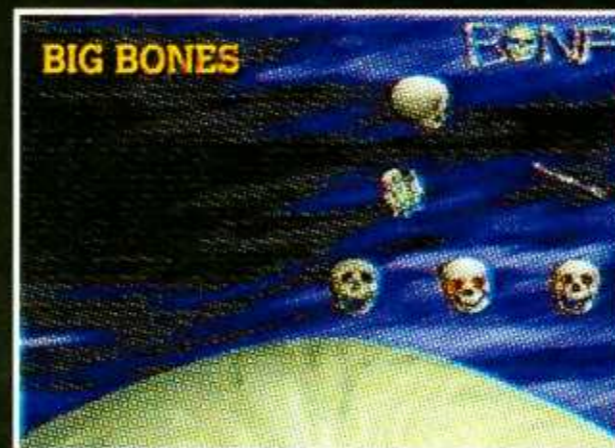
Um im „Time Trial“ zu snowboarden, drückst du auf Pad 2 und beim Titelschirm: C, B, A, oben, unten, links, rechts und Start. Nun wählst du die neu erschienene Option an.

Um nur einfach zu snowboarden, drückst auf Pad 2 und beim Titelschirm: A, B, C, unten, oben.

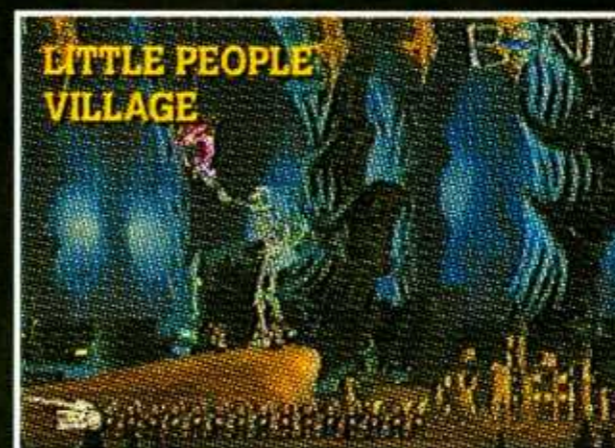
... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS...



GLASS SHARDS
Nutze die sich drehenden Glasstücke, um weiter nach oben springen zu können. Wenn du ein paar Sekunden auf ihnen stehst, so wird Mr. Bones schneller und seine Sprünge so höher.



BIG BONES
Nutze hier die Krümmung des Totenkopfes aus, um die Höhe und die Richtung des Abprallens zu bestimmen. So kannst du deinen Körper an den Totenköpfen vorbeimanövrieren.



LITTLE PEOPLE VILLAGE
Die Spinnen solltest du nur dann mit deinem Körper zerstören, wenn du dich schnell umdrehen und eine andere Person in entgegengesetzter Richtung angreifen mußt. Ansonsten schießt du mit deinem blauen Laser auf sie.



THE ICY LAKE
Hier benutzt du die helleren Eisstücke, die unter dem Hauptteil Eis sind, um über die Stücke hinwegzukommen. So kann Mr. Bones nicht abstürzen.

Hallo Albin!
 Ich habe mir gerade drei recht seltsame Spiele für den Saturn als Import besorgt. Es sind „Tokyo Highway Battle“, „Batsugun“ und „Criticom“. Und da ihr immer sagt, ihr könntet für alles Codes besorgen, schafft ihr es ja vielleicht auch hier!
 Gerhard Rolander



Ich mag die Herausforderung! Ich hoffe das hier hilft dir:

TOKYO HIGHWAY BATTLE

Viel Geld
 Beim Firmen-Screen (bevor der Titelschirm erscheint) schnappst du dir den zweiten Controller und drückst und hältst links, die L-Taste, rechts, unten und Start. Halte diese Kombination und nimm nun den ersten Controller. Mit ihm drückst du beim Titelschirm „Start“, und eine neue Option erscheint.

BATSUGUN

Extra Credits
 Um deine Credits zu erhöhen, drückst du A, B, A; B, X, A, B.

CRITICOM

Paßwörter	Level 2	Level 3
Name	ECTO	COMM
Exene	IDER	WARS
Yenji	TASM	QUES
Delara	THDO	???
S.I.D.		

Hallo Sega Magazin! Habt ihr die Paßwörter für Dune - The Battle for Arrakis auf dem Mega Drive? Das Spiel macht mich noch ganz verrückt! Bitte helft mir!
 Hans-Georg Schmid



Hiermit solltest du das Spiel dann wohl durchspielen können!

Paßwörter:

Atreides	Harkonnen	Ordos
Diplomatic	Demolition	Domination
SpiceDance	SpiceSatyr	SpiceSaber
EternalSun	BurningSun	ArrakisSun
DeftHunter	DarkHunter	ColdHunter
FairMentat	EvilMentat	WilyMentat
Ashlikenny	Iysjoebwan	SlyMelanie
SonicBlast	Devastator	StealthWar
DuneRunner	DeathRuler	PowerCrush

Hallo Albin!

Ich habe mir zum Geburtstag „The Horde“ schenken lassen (ätsch), und es gefällt mir tatsächlich ganz gut! Ich habe bloß bisher keinen einzigen Cheat für dieses Spiel gefunden. Habt ihr welche?
 Oliver Dickmann



Die folgenden Codes mußt du dann eingeben, wenn du das Spiel angehalten hast:

Karte anzeigen - links, A, oben, unten, B, A, A, B

Maximale Beute - links, A, A, B, links, A, rechts, unten

Unendliche Continues - A, unten, rechts, A, unten

Weiterspielen nachdem das Dorf zerstört ist - A, unten, unten, rechts, A, unten

FMV-Sequenzen ansehen - rechts, A; links, links, A, oben, B

Doppelte Geschwindigkeit - B, rechts, A, B

Alle Items verfügbar - B, rechts, A, links, links, unten, rechts, A, A, links

Unverwundbarkeit - B, oben, rechts, unten, A, unten, A, rechts

Level Warp - unten, A, links, links, unten, A, A, rechts

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



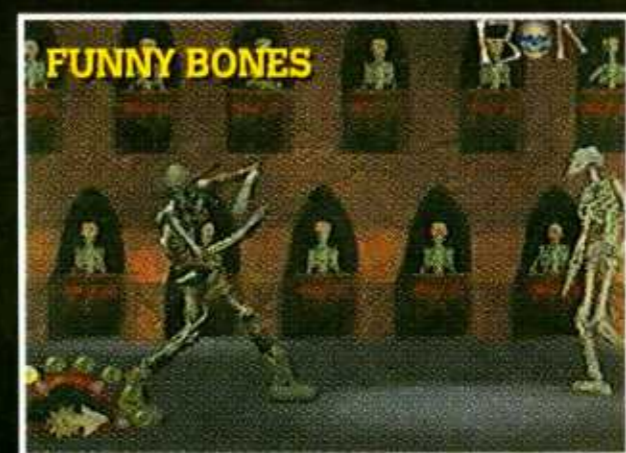
Lasse Mr. Bones' Körper explodieren und bastle ihn dann wieder so zusammen, daß seine Arme an seinen Beinen sind. So kann er nach oben springen und den blauen Totenkopf auf der linken Seite erreichen.



Nachdem Mr. Bones durch jedes Fenster hindurch ist, gibt es zwei blaue Energie-Sphären. Diese bewegen sich von links nach rechts. Du mußt sie beide einsammeln, damit du genug Energie hast, um den Level zu beenden.



Um diesen Level zu beenden, stellst du dich in die Mitte und drehst dich im Kreis, um so auf die Gegner zu schießen. Quer über den Schirm zu gleiten ist nicht empfehlenswert, da du leicht die Kontrolle verlierst.



Genauso wichtig wie die Witze ist hier das richtige Timing. Mache ungefähr eine Sekunde zwischen jedem gesprochenen Satz Pause. So werden die Zuschauer richtig stimuliert.

game buster



Auch in der vorliegenden Ausgabe haben wir wieder eine reiche Auswahl an nützlichen Codes für euch zusammengestellt.

AREA 51 (USA)

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

BUG (EUROPA)

Master Code F6017588 C304

Unbegrenzt Leben 0602556E 0009
Unbegrenzt Energie 0602552E 0009

BUG TOO (USA)

Master Code F6017598 C305

Unendlich Zucker-Kristalle, Hundeknochen, Disco-Kugeln 1605C5E2 0063
Unendlich Energie 16055366 0006
Unbesiegt (Blitze) 160553F6 0041
160553FC 004B
Unendlich Leben 1605C5D2 0003
Unendlich Continues 1605C5D6 0003
Immer Spit 1605C5C2 000?
Benutze diese für den obengenannten Code 1=blaues Spit
3=grünes Spit
6=rot & grün

CASPER (EUROPA)

Master Code F6000924 C305
B6002800 0000

Unendlich Fools Gold 1604D016 FFFF
Unendlich Blech-Schlüssel 1604D012 FFFF
Unendlich Eisen-Schlüssel 1604D00E FFFF
Unendlich Gesundheit 160D808E FFFF

CHRISTMAS NIGHTS - INTO DREAMS (EUROPA)

Master Code F6000914 C30A
B6030040 0000

Unendlich Zeit 160FFB12 5FFF
Unendlich blaue Orbs 360FFD58 0063
Unendlicher Geschenkeraten 160CF4D2 0038

DECATHLETE (EUROPA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendliches Durchhaltevermögen Spieler 2 16090B6E 3000
Unendliches Durchhaltevermögen Spieler 1 16090C3E 3000

DIGITAL PINBALL (EUROPA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000
Unendlich Kugeln 1603A9B8 0003

FIGHTING VIPERS (EUROPA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendlich Gesundheit Spieler 1 160628B8 00EB
160876E0 001D
16094630 00EB

Fighters MegaMix (Jap)

Master Code F60073C6 C305
B6002800 0000

Spieler 1 Unbegrenzt Gesundheit 1606556C 00FA
Spieler 2 Unbegrenzt Gesundheit 1606736C 00FA



Anm.: Diese Codes verlangsamten das Gameplay womöglich ein wenig. Wenn du en PC Pro Comms Link hast und das Spiel noch weiter cracken willst, stellst du eine Verzögerung für die Comms anhand der Meldung „Waiting for Saturn...“ fest. Drücke auf deinem PC einfach zweimal die Space-Taste, damit das Comms Link in den Code-Sucjmodus geht. Wenn du im Überlebens-Modus deinen Gegner aus dem Ring schlägst, kann es zu Abstürze! kommen!

INCREDIBLE HULK (USA)

Master Code F6000914 C305
Unendlich Energie 16055D64 0039
Keine Pause 16055E40 0000

MAGIC CARPET (EUROPA)

Master Code F6000924 C305
B6002800 0000

Unendlich Gesundheit 10236B16 0001

ROAD RASH (EUROPA)

Master Code F6000914 C305
16078B50 0080

Unendlich Bargeld 1607407E FFFF
Stiletto Bike 16074074 0709

SKELETON WARRIORS (EUROPA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendlich Gesundheit 3607EBB7 0064
Unendlich Kristalle 3607EBCB 0064
Unendlich Leben 3607EBBF 0064

Immer zielsuchende Mine (Slot 1) 3607EBCF 0001
Immer Mega Blast (Slot 1) 3607EBCF 0002
Immer 3-Way (Slot 1) 3607EBCF 0003
Immer 9-Way (Slot 1) 3607EBCF 0004
Immer 32-Way (Slot 1) 3607EBCF 0005

Immer Lightning Burst (Slot 1) 3607EBCF 0006

Immer Flaming Lightning Burst (Slot 1) 3607EBCF 0007

Immer Bouncing Bombs (Slot 1) 3607EBCF 0008
Immer Schild (Slot 1) 3607EBCF 0009
Immer Napalm (Slot 1) 3607EBCF 000A

Immer zielsuchende Mine (Slot 2) 3607EBD3 0001
Immer Mega Blast (Slot 2) 3607EBD3 0002

Immer 3-Way (Slot 2) 3607EBD3 0003
Immer 9-Way (Slot 2) 3607EBD3 0004
Immer 32-Way (Slot 2) 3607EBD3 0005

Immer Lightning Burst (Slot 2) 3607EBD3 0006

Immer Flaming Lightning Burst (Slot 2) 3607EBD3 0007

Immer Bouncing Bombs (Slot 2) 3607EBD3 0008
Immer Schild (Slot 2) 3607EBD3 0009
Immer Napalm (Slot 2) 3607EBD3 000A

WWF IN YOUR HOUSE (USA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendlich Energie Spieler 1 16030DE0 0055
16030DE2 0055

Keine Energie Spieler 1 16030DE0 0000
16030DE2 0000

Unendlich Energie Spieler 2 16030E00 0055
16030E02 0055

Keine Energie Spieler 2 16030E00 0000
16030E02 0000

LESER TIPS...

Und auch bei den Lesertips habt ihr euch diesmal wieder mächtig ins Zeug gelegt! Diesmal sind Cheats zu „Vectorman 2“, „Pocahontas“, „Hardcore 4x4“ und auch zu „WWF Wrestlemania“ dabei. Einige davon habe selbst ich noch nie zuvor gesehen. Vielen Dank dafür!

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

Hallo Albin!

Ich habe meinen Mega Drive noch nicht verkauft, denn ich konnte vor kurzem noch zwei sehr gute Spiele dafür ergattern. Wer braucht schon Spiele auf CD, wenn er Klassiker wie Vectorman 2 oder Pocahontas spielen kann?

Da es aber wenig Mega Drive-Spiele und somit bei euch auch wenig Codes für MD gibt, dachte ich mir, ich schreibe euch einfach mal und teile euch meine Codes für diese Spiele mit.

Gabi Böhm

Vectorman 2

LEVEL-AUSWAHL

Halte das Spiel einfach mittendrin an und drücke dann oben, rechts, A, B, A, unten, links, A, unten.

WAFFEN WECHSELN

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

EXTRALEBEN

Halte das Spiel einfach mittendrin an und drücke dann rechts, oben, B, A, unten, oben, B, unten, oben, B.

KOORDINATEN ANZEIGEN

Um genau herauszukriegen, wo du dich gerade im Level befindest, hältst du das Spiel an und drückst dann B, A, links, links oder B, A, links, unten oder links, oben, A, oben.

ENERGIE NACHTANKEN

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

Pocahontas

WACHEN SCHIESSEN NICHT

Um die Wachen davon abzuhalten, auf dich zu schießen, gibst du als Paßwort „Bear“ (Bär) + CHIPV2 ein.

ENDSEQUENZ SEHEN

Um gleich die volle Endsequenz zu sehen, gibst du als Paßwort „Wolf + GLRSN“ ein.

WWF Wrestlemania

Erst einmal vielen Dank für die tollen Spieltips zu „WWF Wrestlemania“ in den letzten Ausgaben! Die Kombinationen, die du abgedruckt hast, sind echt originell und vor allen Dingen hilfreich. Leider sind die Kombis sehr schwer auszuführen und brauchen viel Übung. Ich habe aber noch einen Code herausgefunden, der die Kombis noch gefährlicher macht. Damit bleibt nämlich die Kombi-Anzeige immer auf voller Energie stehen.



UNENDLICHE KOMBINATIONEN

Halte das Spiel an und drücke dann B, A, unten, B, oben, links, links. Der zweite Spieler (bzw. der Computer-Gegner) hat diesen Vorteil aber dann auch. Also Vorsicht!

Hardcore 4x4

Hallo Leute!

Ich habe mir gerade ein Exemplar von „Hardcore 4x4“ besorgt und halte es für das beste Spiel für den Saturn überhaupt. Hier sind ein paar Tips, die ihr eventuell interessant finden könntet.

TIPS

Wenn man mit der Automatik fährt, dann kann man, wenn man die Taste zum Hochschalten drückt, einen kleinen Energieschub verbuchen. Durch die Taste zum Runterschalten kann man sich wieder aus einer mißlichen Lage befreien. In jedem Rennen gibt es drei Nitro Power-Ups. Diese werden durch zweimaliges Antippen des Gaspedals aktiviert. Sobald man dann auf der ersten Stelle fährt, muß man die anderen Wagen abblocken. Dabei werden die Gegner allerdings in der letzten Runde besonders stark (sie verwenden dann vermutlich ihre Nitro Power-Ups), und ein Fahrfehler kann den Sieg kosten. Die meiste Zeit sollte man aus der Cockpit-Perspektive fahren, da man so weiter nach vorne sehen kann. So erahnt man scharfe Kurven und knifflige Stellen besser. Bist du auf der ersten Stelle oder kennst du den Kurs schon, kannst du die Ansicht hinter dem Truck anwählen. So kann man die Gegner besser am Überholen hindern. Auf einigen Strecken gibt es Abkürzungen, die dir viel Zeit ersparen können. Mit deiner Hupe kannst du den doofen Ansager übertönen, der Sachen wie „Cowabunga“ oder andere dusselige Sprüche rausschreit. Man kann ihn zwar in den Optionen abschalten, jedoch macht es so ein wenig mehr Spaß. Mit der Handbremse, kann man enge Kurven gut meistern.

CHART-TIPS



SATURN

- | | |
|---------------------------|---------------------------------|
| 1. Virtual On | 11. Virtua Cop 2 |
| 2. Command & Conquer | 12. Nights |
| 3. Daytona USA C.C.E. | 13. Sonic 3D |
| 4. Worldwide Soccer '97 | 14. Bust a Move 2 |
| 5. Street Fighter Alpha 2 | 15. Athlete Kings |
| 6. Fighting Vipers | 16. Exhumed |
| 7. Tomb Raider | 17. Story of Thor 2 |
| 8. Andretti Racing | 18. Baku Baku Animal |
| 9. Night Warriors | 19. X-Men: Children of the Atom |
| 10. Soviet Strike | 20. Panzer Dragoon Zwei |



MEGA DRIVE

- | | |
|----------------------------|---------------------------------|
| 1. FIFA Soccer 97 | 6. Bugs Bunny in Double Trouble |
| 2. Sonic 3D | 7. Micro Machines 2 |
| 3. Micro Machines Military | 8. Olympic Games |
| 4. Road Rash 2 | 9. Disney Collection |
| 5. Desert Strike | 10. Worms |



MEGA CD

1. Jurassic Park
2. Mickey Mania
3. Earthworm Jim
4. Sonic CD
5. Thunderhawk



GAME GEAR

1. Virtua Fighter Animation
2. Baku Baku Animal
3. Pete Sampras Tennis
4. Micro Machines
5. Return of the Jedi

SONIC 3D**CHEAT-CODE**

Halte auf dem Steuerkreuz oben links und A + C.



Nun drückst du Start, während du die Buttons hältst. Wähle Start aus den Optionen. Im Spiel pausierst du und drückst entweder **A, B, C, X, Y** oder **Z**, um die folgenden Ergebnisse zu bekommen:

- A** einen Akt überspringen
- B** eine Stage überspringen (beide Akte und die Endgegner-Stage)
- C** zum letzten Endgegner springen
- X** du bekommst ein Leben
- Y** du bekommst eine Medaille (10 für ein Continue)
- Z** du bekommst einen Chaos-Edelstein

BUST A MOVE 2**ANDERE EINLEITUNG**

Um eine andere Eröffnungssequenz zu

dem Spiel Bust-a-Move 2 zu sehen, stellst du die interne Uhr des Saturn auf Dezember. Die neue Einleitung hat Weihnachtsmusik und zeigt Charaktere aus Bubble Bobble in einem Schlitten, der von Bomberman gezogen wird. Die Sequenz endet mit den Worten „Merry X-mas“.

**TOHSHINDEN BATTLE ARENA****ZUGRIFF AUF VERSTECKTE CHARAKTERE**

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

VIRTUAL ON

CYBER TROOPERS

Es ist an der Zeit, unseren Planeten zu retten und sich Virtual On zuzulegen! Dieses Spiel sollte wirklich jeder Saturn-User sein eigen nennen. Zwar versteht man am Anfang nicht ganz, worum es eigentlich geht, aber mit unserer Komplettlösung schaffen wir Klarheit. Rein in den Virtuariod und ab in den Kugelhagel!



Ob du nun stehst, dich duckst, vorwärtsrennst oder gehst - alles hat Einfluß auf die Wirkung deiner Waffen. Auch die verschiedenen Richtungen, in die man sich beim Ausführen dieser Aktionen bewegt, legen den Wirkungsgrad fest - so ist es nicht so effektiv, einen Strahl abzufeuern, wenn man sich rückwärtsbewegt, als wenn man nach vorne drängt (abhängig vom Virtuariod). Ist man eine Zeitlang gerannt, macht dein Virtuariod (VR) eine „verletzliche Phase“ durch - in diesem Bruchteil einer Sekunde erholt sich der VR von der Bewegung. Man kann die

Erholungspause umgehen, indem man Dash aktiviert und in die entgegengesetzte Richtung drückt. Benutzt man jedoch beim Laufen eine Waffe, funktioniert dieser Trick nicht. Auch nach einem Sprung ist eine Erholungsphase nötig, aber man kann sie verkürzen, indem man beim Ausführen des Sprungs Guard drückt - man muß diesen Trick anwenden, bevor der VR den höchsten Punkt seines Sprungs erreicht. Stimme das Timing mit deinen Boostern ab, drücke, bevor sie ausgehen. Auch hier wirkt der Trick nicht, wenn du in der Luft einen Angriff ausführst (außer beim Bal-Bas-Bow - er landet schneller, wenn er schießt). Ducken ist ebenfalls ein nützlicher Move. Drücke Guard und führe dann eine Attacke aus. Dein VR fällt auf die Knie - sehr praktisch für den Nahkampf.



temjin (mbv-o4-g)

Dieser VR verfügt über keine Panzerung, aber er kann sich aufgrund des fehlenden Gewichts sehr schnell bewegen. In Verbindung mit kraftvollen

Waffen ist der Temjin ein sehr guter Virtuariod für Anfänger, ein exzellenter Nahkämpfer mit der Fähigkeit, zu seinem Gegner hinzuschlittern und ihn mit einem einzigen Wischer umzufegen. Seine einzige wirkliche Schwäche besteht in seinen mäßigen Leistungen im Luftkampf und in seinem unterentwickelten Durchhaltevermögen.



BEAM RIFLE

1. Benutze sie im Stehen, Gehen oder geduckt, um deinem Gegner einzuheizen. Wenn man sie abfeuert, während man nach vorne marschiert, gibt man zwei durchschlagende Schüsse ab. Bewegt man sich zur Seite, erzielt man vier schwächere Schüsse, die jedoch immer noch genug Power haben, um deinen Gegner umzuhauen. Nach einer Lauf-Phase muß sich Temjins Rifle ziemlich lange regenerieren - die Schüsse, die man danach abgibt, sind dafür um so akkurater. Wenn du umgehauen wirst, stehst du mit einem Dash und feuernd wieder auf. Das ist eine schnelle Methode, und man verfügt dabei über besonders starke Feuerkraft.



BOMBE

2. Alle explosiven Waffen des Virtuariods dienen in erster Linie der Verteidigung. Die Explosion absorbiert alle Strahlwaffen, auch wenn sie noch sichtbar sind. Dies betrifft allerdings nicht deine eigenen Waffen, die Bombe wirkt also nur in eine Richtung. Jeder Feind, der in eine Explosion gerät und selbst eine Bombe wirft, kann allerdings immer noch feuern.



BEAM SWORD

3. Ideal für den Nahkampf und um sich heranstürmende Gegner vom Leib zu halten. Das Schwert ist Temjins schnellste Waffe und läßt sich wegen ihrer kurzen Erholungsphase gut nach einem Dash einsetzen. Sehr wirkungsvoll im Nahbereich, aber auf größere Entfernung recht schwach und nur geeignet, die Schüsse der Feinde zu absorbieren.



GLIDING RAM

4. Diese Attacke - eine der mächtigsten im ganzen Spiel - ist nur verfügbar, wenn all deine Waffen ganz aufgeladen sind. Nur Apharmids Tonfer, Raidens Laser und Vipers Super Dive richten noch mehr Schaden an. Um diese besondere Attacke auszuführen, springst du einfach in die Luft, drückst vorwärts und deinen Spezialwaffen-Button gleichzeitig. Auf diese Weise wirbelt Temjin durch die Luft - wenn er sein Ziel verfehlt, sind alle Waffen außer der Beam Rifle entladen. Es ist sehr schwierig, diese Attacke auf den Feind auszurichten - wende sie in dem Moment an, in dem sie sich von einem anderen Angriff erholen.



Viper II (TRV-06K-H)

Viper ist sehr schnell, flink genug, um beim Laufen Schüssen auszuweichen! Auch in der Luft erweist er sich als sehr wendig, aber wegen seiner schwachen Panzerung wird er bei Sprüngen leicht beschädigt.



VULCAN

1. Sicherlich nicht das kraftvollste Kaliber in Vipers Repertoire, aber er lädt sich sehr schnell wieder auf, und wenn man ihn im Stehen oder im Laufen einsetzt, erzeugt er eine Salve schwacher Schüsse, die den Gegner leicht zu vorschnellen Reaktionen provozieren. Ein Sprung zur Seite beim Feuern hat eine längere Ladezeit zur Folge, und da die Schußkraft recht bescheiden ist, empfiehlt sich diese Technik nicht für einen Angriff. Wenn man nach vorne stürmt, erhält man eine lange Reihe von Schüssen, aber das Zurückstürmen macht mit dem Vulcan überhaupt keinen Sinn. Am besten schießt man diese Waffe aus der Hocke ab, denn dann kann man die Ladezeit vernachlässigen und sofort eine weitere Salve nachschicken.



7-WAY MISSILE

2. Eine starke Attacke, aber recht langsam und nicht besonders zielgenau. Setze sie ein, wenn du nahe am Gegner dran bist, denn man kann den Missiles nur sehr schwer ausweichen. Auch beim Vorwärtsstürmen leistet die Waffe gute Dienste, wenn sich dein Gegner gerade erholt - dann kannst du ihm mit allen sieben Schüssen den Garaus machen. Wenn du unglücklicherweise beim Feuern an deinem Gegner vorbeirennst, dreht sich der Viper beim dritten Schuß automatisch um und läßt auf den ahnungslosen VR weitere vier Schüsse niederprasseln. Wenn man beim Feuern zur Seite springt, wird die Flugbahn etwas nach oben abgelenkt - kommt gut im Fernkampf. Attacken aus der Luft oder beim Rückwärtsstürmen kann man viel zu leicht ausweichen.



SUPER DIVE

3. Eine einzigartige Spezialattacke, und eine der mächtigsten im ganzen Spiel. Sie ist nur verfügbar, wenn alle Waffen ganz aufgeladen sind - wenn man sich in der Luft befindet, drückt man vorwärts und den Spezialwaffen-Button. Der Viper stürzt sich dann von oben auf seinen Gegner herunter und richtet gehörigen Schaden an. Wenn du jedoch nicht triffst, bist du aufgrund der Erholungsphase sehr verwundbar, und da alle deine Waffen entladen sind, kannst du dich auch nicht gegen Angriffe wehren.



HOMING BEAM

4. Wenn du diese Waffe aus dem Stand abfeuerst, kannst du danach sofort geradeaus stürmen, während dies beim Laufen und Feuern nicht funktioniert. Wenn du einer feindlichen Attacke aus der Luft ausgewichen bist, beantwortest du das Feuer mit einem Sprung zur Seite. Alle Homing Beams - egal ob man sie aus dem Stand oder aus der Bewegung heraus abfeuert - sind leicht nach oben gerichtet und eignen sich deshalb besonders für Situationen, in denen man mit dem Schuß ein Hindernis überwinden muß. Einzige Ausnahme: wenn man nach vorne marschiert, ist die Schußbahn gerade und damit ideal für den Nahkampf.



HAMMER



Dieser VR eignet sich am besten für Mittelstrecken-Attacken. Mit seiner schweren Rüstung und den tödlichen Waffen ist dieser toughe Roboter nur schwer zu besiegen.

FIREBALL

1. Kann nicht von Strahlenwaffen gestoppt werden, läßt diese aber auch hindurch. Verfügt über beachtliche Zielgenauigkeit. Diese Waffe läßt nie nach, aber nach dem Abfeuern muß man eine kleine Verzögerung in Kauf nehmen. Dank Dorkas hoher Zielgenauigkeit ist diese Waffe sehr wirkungsvoll, wenn man sie beim Geradeauslaufen abfeuert. Attacken mit einem Sprung zur Seite sind weniger durchschlagend, aber ideal, um deinen Gegner zu ermüden. Der Einsatz des Fireball beim Rückwärtslaufen oder in der Luft ist wirkungslos!

PHALANX

3. Diese Waffe gibt es in zwei verschiedenen Ausführungen: Napalm-Bomben, die in Reihen explodieren, und Air Missiles, die auf dem Boden detonieren. Man kann die Phalanx auch als effektiven Schild einsetzen, aber am besten wirkt sie beim Vorwärtslaufen - besonders wenn man sie auf einen Gegner abwirft, der am Boden liegt. Bei Seitwärtsbewegungen ist die Waffe immer noch recht wirkungsvoll, aber in der Luft und in der Hocke kann man mit ihr keinen Blumentopf gewinnen.

CLOSE COMBAT

4. Sein rechter Arm hat die größte Reichweite, aber er ist zu langsam. Manchmal wirst du eine Nahkampf-Attacke ausführen, statt ein Projektil abzufeuern. Man kann diese durch Guarding oder Springen. Der linke Arm muß zu nahe sein, d. h. du verschwendest normalerweise Munition, wenn du zuschlagen willst. Die Phalanx ist eindeutig die beste Nahkampf-Waffe - Treffer setzen dem Gegner schwer zu, und der Dorka duckt sich gleichzeitig.



Dorkas (HVB-10-B)



belgdor (srv-07-v)

Dieser VR hat sich auf Fern-Attacken spezialisiert. Wegen den beiden Raketenlaunchern, die er auf den Schultern mit sich herumträgt, kann man ihn sehr leicht umwerfen. Er ist sehr langsam und kann nur kurz rennen. Trotz seiner Größe weist er nur schwache Panzerung auf.



GRANATEN

1. Belgdors Granaten richten sich nicht auf ihr Ziel aus, sondern visieren die Gegend im unmittelbaren Umkreis des Feindes an. Wenn man sie einzeln abfeuert, richten sie nur wenig Schaden an, aber beim Stürmen schickt man eine ganze Salve los - alle Granaten werden dabei verbraucht, und es dauert eine ganze Weile, bis sie sich wieder regeneriert haben. Beim Rückwärtslaufen und in der Luft haben die Granaten nur wenig Wirkung, und ihre Flugbahn wird auch aus der Hocke nicht nach oben abgelenkt.



NAPALM

2. Diese Waffe durchschlägt sogar Hindernisse und feindliche Bomben-Explosionen und hat eine sehr kurze Regenerierungsphase. Am besten benutzt man sie aus dem Stand, und damit dein Gegner die langsame Abschussphase nicht ausnutzen kann, feuert man am besten Granaten auf ihn ab, damit er in Bewegung bleiben muß. Aus der Luft ist diese Attacke nicht sehr effektiv, und beim Stürmen fällt das Zielen äußerst schwer.



HOMING MISSILE

3. Die Missiles sind sehr schnell und können fast einen Halbkreis abdecken, so daß du nicht einmal auf deinen Gegner umschalten mußt. Ein Launch aus dem Stand nimmt viel Zeit in Anspruch, es empfiehlt sich also, zuerst einmal hinter einem Hindernis Schutz zu suchen. Wenn man nach vorne stürmt, ist die Flugbahn zugunsten der Geschwindigkeit nicht mehr nach oben gerichtet. Werden zwei Paare abgefeuert, deckt das zweite einen weiteren Bereich ab. Schüsse aus der Hocke haben einen vertikalen Start und eine ebensolche Landung zur Folge.



CLOSE COMBAT

4. Obwohl es sich bei Belgdor um einen sehr mächtigen VR handelt, ist er im Nahkampf sehr langsam. Wenn der Nahkampf zu schwierig wird, stürmst du einfach weg oder springst in die Luft. Gehe auf jeden Fall Nahkampf-Spezialisten wie dem Aphard oder dem Temjin aus dem Weg - sie verarbeiten Belgdors Panzerung zu Kleinholz.



Er ist sehr schwach gepanzert und kann nur schlecht rennen - diese beiden Faktoren machen diesen VR sehr schwer zu beherrschen. Seine Spezialität sind Attacken aus der Luft und das Abfeuern von Schüssen im Sprung.

RING LASER

1. Der Ring Laser läßt sich nur langsam wieder aufladen, aber ein Ring absorbiert einen feindlichen Schuß - es wäre also Verschwendung, mehr als einen auf einmal abzufeuern. Wenn man sich beim Feuern seitwärts bewegt, erreicht man eine gute Streuung, aber wenn man alles verbraucht hat, ist der VR zu langsam, um einen schnellen Rückzug anzutreten. Beim Vorwärtsstürmen kannst du drei ordentliche Schüsse loslassen, während die Durchschlagskraft beim Ducken zu wünschen übrig läßt. Auch Luftattacken fallen mit dieser Waffe mager aus, aber Side-Stepping und Feuern ist etwas ganz

Besonderes.

FLOATING MINE

2. Verfügt über exzellente Zieleigenschaften - kann die Richtung zweimal ändern, und dir geht niemals die Munition aus. Beim Vorwärtsmarschieren ist die Mine etwas schneller und läßt sich auch über Hindernisse hinweg abfeuern. Es empfiehlt sich nicht, sich beim Feuern zurück oder zur Seite zu bewegen, denn in beiden Fällen fällt das Ergebnis enttäuschend aus. Luftattacken mit dieser Waffe sind schnell, aber beim Ducken verliert sie ihre guten Zieleigenschaften.

HAND BIT

3. Wenn sich die Arme abtrennen, werden deine rechte und linke Waffe unbenutzbar, und du kannst Angriffe nicht abblocken. Ziele mit dieser Waffe auf einen Feind, der sich gerade wieder erholt, aber auch hier kommt es in erster Linie aufs Timing an. Wenn du zurückstürmst, feuern die Hände Ringe ab, und in der Hockefeuerst du Minen ab, die über keinerlei Zielfähigkeit verfügen.

SATELLITE LASER

4. Diese Luft-Version des Hand Bit ist eindeutig die tödlichste Waffe. Bal-Bas-Bows Hände starten in die Luft und feuern Strahlen von einer zur anderen. Dabei kanalisieren sie die Power in acht tödlichen Schüben auf den Feind. Dieser Attacke kann man mit zwei präzisen Dashes aus dem Weg gehen, aber nach dem ersten muß ein Dash-Cancel ausgeführt werden.

CLOSE COMBAT

5. Seine Waffen verwandeln sich im Nahkampf in einen Flammenwerfer und eine gigantische Laser-Klaue. Sie sehen eindrucksvoll aus, aber richten nicht allzuviel Schaden an. Und da Bal-Bas-Bow nur schwach gepanzert ist, sollte er Nahkämpfen sowieso aus dem Weg gehen.

bal-bas-bow (xbv-13-t11)



apharmd (m8v-09-c)

Er verfügt über enorme Nahkampffähigkeiten, sehr effektive Schußwaffen und ist wieselflink. Seine Waffen sind nicht sehr stark, aber wenn man sie richtig einsetzt, kann man mit ihnen ordentlich Schaden anrichten.



SHOTGUN

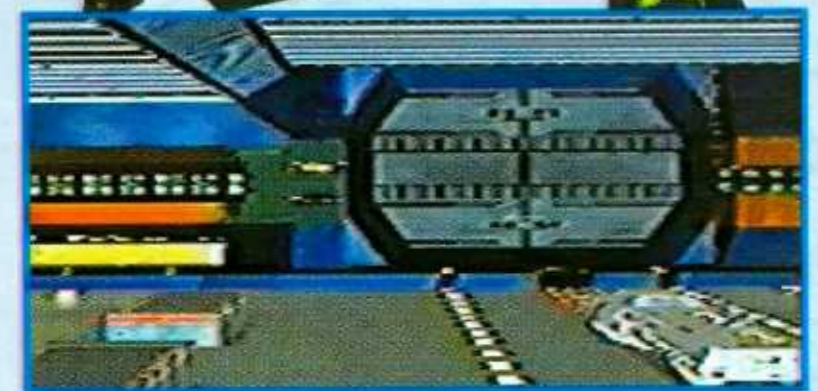
1. Apharmd kann sich nicht besonders gut drehen, und da die Gun-Schüsse sich ihr Ziel nicht suchen, eignet sich diese Waffe eigentlich nur für den Nahbereich. Sehr gut, wenn man nach vorne auf den Gegner zumarschiert, aber nutzlos, wenn man stillsteht. Wird man aus der Luft angegriffen, führt das Feuern aus der Hocke zu einer nach oben gerichteten Schußlinie. Bewegt man sich rückwärts und springt, erhält man einen schwächeren Schuß.

BOMB

2. Diese Bomben können über kleine Hindernisse geworfen werden und sind beim Vorwärtsstürmen sehr effektiv. Bei Rückwärtsbewegungen sind sie weniger durchschlagskräftig und bei Seitwärtssprüngen völlig ungeeignet. Wirft man die Bomben mitten im Sprung, sollte man vorwärts drücken, um an einer sicheren Stelle zu landen. Am besten setzt man die Bomben aus der Hocke ein, denn sie rollen ein Stück, bevor sie explodieren.

TONGFER

3. Brillante Wirkung im Nahkampf, ein Treffer zieht dem Gegner fast die gesamte Energie ab. Bewegt man sich beim Schießen, ist die Wirkung etwas schwächer, gegnerisches Feuer wird aber dennoch absorbiert. Rückwärtsbewegungen sind empfehlenswert, während die Luft-Version sehr mager ausfällt.



Sie ist sehr schnell und kraftvoll und benötigt keine Erholungsphasen. Fei-Yen ist dazu bestimmt, zuzuschlagen und zu rennen. Das Timing für ihre Dash-Attacken ist sehr heikel, aber wenn du an deinem Gegner vorbeilaufst, kannst du ihn leicht wieder einholen, wenn er anhält.

HAND BEAM

1. Diese Waffe ist sehr stark, wenn man sie aus dem Stand oder beim Laufen abfeuert. Du mußt den Finger jedoch auf dem Abzug lassen, denn die Waffe „stottert“, wenn du sie „in Raten“ abfeuerst. Alle Hand Beam-Attacken werden gerade abgefeuert, außer wenn Fei-Yen in die Hocke geht. Benutze diese Waffe, um besonders die mächtigeren Gegner auf Trab zu halten.

HEART BEAM

2. Diese Waffe verfügt über eine schlechte Zielgenauigkeit und erweist sich nur im Hyper-Modus als nützlich. Bei Seitwärtsbewegungen oder im Stehen ist der Strahl gebogen, so daß du hinter einem Hindernis Schutz suchen kannst. Nachdem Fei-Yen die Waffe im Hyper-Modus abgefeuert hat, wird sie für kurze Zeit unverwundbar.

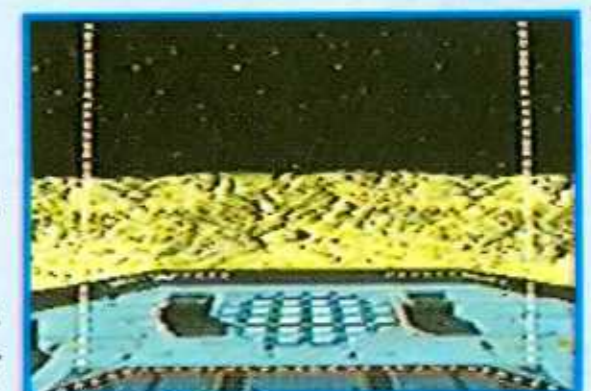
BOW GUN

3. Stärker als der Heart Beam und auch im Hyper-Modus besser. Die Schüsse sind mächtiger, und die Nachladezeiten erheblich kürzer. Trotzdem bleibt es auch mit diese Waffe schwierig, den Feind zu treffen.

HYPER-MODUS

Wenn Fei-Yen noch ca. ein Drittel ihrer Energie übrig hat, geht sie in den Hyper-Modus über. Alle Waffen sind dann stärker und laden sich schneller wieder auf.

fei-yen (sru-14-a)



raiden (hbv-05-e)

Er kann sich gut drehen, ist sehr kraftvoll und verfügt über das beste Waffenarsenal im ganzen Spiel. In der Luft ist er recht langsam und ziemlich unbeweglich, aber wenn man ihn im Griff hat, entpuppt er sich als hervorragender Charakter.



BAZOOKA

1. Dieser Waffe geht sehr selten die Munition aus, aber sie ist recht langsam, so daß man sehr genau zielen muß. Wenn man stillsteht, drückt man dauernd den Button, um Schnellfeuer auszulösen. Das Vorwärtstürmen wirkt eindrucksvoll und erlaubt Drehungen um 180 Grad, so daß du an deinen Gegnern vorbeirasen, dich umdrehen und zurückfeuern kannst. Seitwärtsbewegungen sind nicht so toll, aber dabei setzt man mehr Schüsse frei. Rückwärtsbewegungen und Schüsse aus der Luft bieten eine schwache Leistung.

GROUND BOMB

2. Dies ist die schwächste Waffe. Sie fliegt sehr tief und kann als Schild eingesetzt werden, aber das Zielen fällt mit ihr sehr schwer. Benutze sie, wenn du herumläufst, um dir den Gegner vom Hals zu halten, oder in der Hocke, um sie aus einem Versteck hervorzulocken.

LASER

3. Diese Waffe braucht sehr lange zum Nachladen, und du bist mit ihr immer noch verletzlich, trotzdem verfügt sie über eine immense Kraft. Bei Seitwärtsbewegungen eignet sie sich gut, und aus der Luft abgeschossen besteht ihr einziger Nachteil darin, daß man ihr leicht ausweichen kann. Auf mittlere Entfernungen und im Nahbereich erzielt man die besten Ergebnisse.

CLOSE COMBAT

4. Raiden ist zu langsam für den Nahkampf. Wenn du von einem Gegner erwischt wirst, drückst du entweder den rechten oder den linken Shift-Button, um dich herumzudrehen und davonzustürmen. Raiden kann sich auch ducken, um einem Schlag auszuweichen, und anschließend fliehen.



Diesem wunderbaren Charakter begegnest du in einer „Penalty Stage“, wenn du durchschnittlich mehr als 35 Sekunden für eine Runde brauchst. Er nimmt die Farbe seines Gegners an, und jedesmal wenn du verlierst und weitermachst, wird Jaguarandi etwas kleiner. Wie kann man ihn besiegen? Seine Waffen sind eine Bazooka, eine 4-Way-Missile und ein 10-Way-Laser.

jaguarandi



Die Bazooka ist sehr schnell, mit drei Treffern kann man den stärksten Gegner besiegen. Leider verfügt diese Waffe über sehr schlechte Zieleigenschaften, schnellere VRs können ihr also recht gut ausweichen, indem sie einfach in Bewegung bleiben. Langsamere VRs nutzen ihre Dash-Buttons. Greife beim Stürmen nicht an, sonst bist du in deiner Erholungsphase verletzlich. Um der 4-Way-Missile aus dem Weg zu gehen, stellst du dich zwischen sie. Wenn du direkt in einer Linie mit dem Geschosß stehst, während er feuert, werden alle Raketen ins Leere gehen. Bei dem 10-Way-Laser geht man genauso vor - stelle dich zwischen die Strahlen.

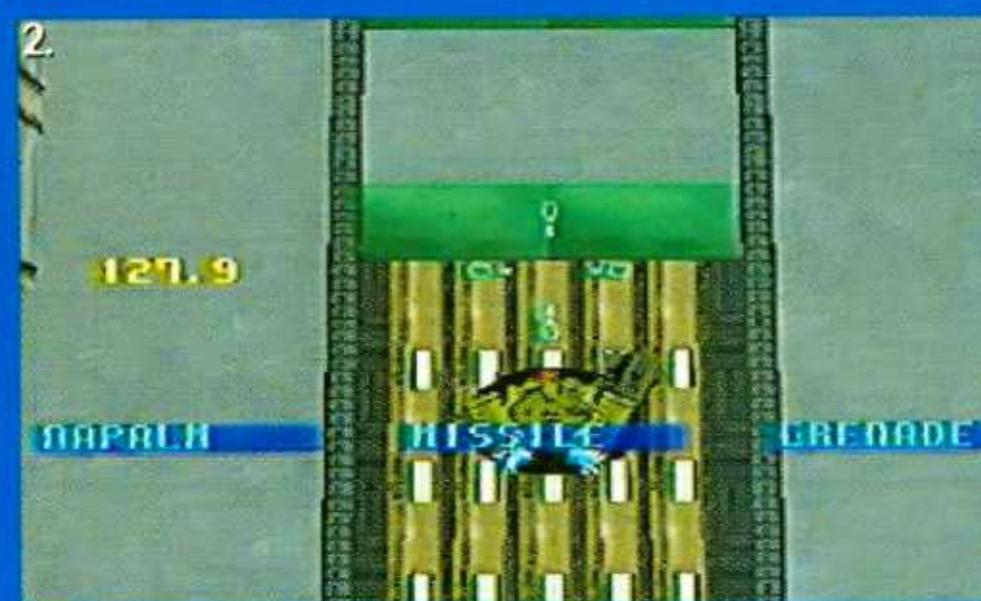


z-gradt

Der Endgegner ist mit fünf tödlichen Waffen bestückt: Ring Laser, Chain Laser, schwebenden Minen, Phalanx und Mega-Laserkanone. Er startet seine Attacke mit den ersten vier Waffen, und dabei wird er von einem Energieschild umgeben, damit ihm deine Waffen nichts anhaben können. Nachdem er mit den vier Waffen zweimal angegriffen hat, verwandelt er sich in die Mega-Laserkanone. Wenn nun sein Schild schwächer wird, attackierst du ihn erst mit deiner mächtigsten und dann mit der rechten Waffe. Stürme nicht und laß dich von dem Strahl nicht erwischen. Wenn er sich wieder zurückverwandelt und seinen Schild erneut aktiviert, stürmst du davon und wartest die zweite Verwandlung ab. Je mehr Schaden du bei der ersten Transformation anrichtest, desto schneller deaktiviert er seinen Schild wieder.



Cheats



1. FARBE ANDERN

Drücke im Charakter-Auswahlscreen den linken Shift-Button. Dein Charakter erhält dann ein anderes Outfit.

2. & 3. VERSCHIEDENE PERSPEKTIVEN

Drücke in einem Kampf zusammen die Buttons X, Y und Z, um zwischen drei verschiedenen Perspektiven hin- und herzuschalten. Du hast u. a. die Auswahl zwischen der Vogelperspektive und der Seitenansicht.

4. JAGUARANDI ANWAHLEN

Um als Jaguarandi zu spielen, mußt du das Spiel im Hard-Modus schaffen - aber es gibt eine einfachere Methode! Auf dem Start-Screen hältst du unten und drückst beide Shift-Buttons gleichzeitig. Ein Geräusch meldet dir, daß der Cheat aktiviert wurde. Auf dem Charakter-Auswahlscreen bewegst du den Cursor einfach an Raiden vorbei, um Jaguarandi anzuwählen.



Story of Zhor

In der letzten Ausgabe haben wir vier der Geister eingesammelt, und diesmal versucht Leon, die letzten beiden zu finden. Dazu muß zu dem Schrein der Dunkelheit und zum Schrein der Luft reisen. Beim nächsten Mal stellt sich Leon der letzten Herausforderung und betritt Agitos Unterschlupf.

Shrine of Darkness



1. Verlasse die Stadt und durchquere das grasige Gebiet des Erdschreins bis zu dem Loch ganz links. Du fällst direkt vor den Kristall, der den Zugang zum Schrein der Dunkelheit blockiert. Du bist schon einmal durch dieses Loch gefallen, um einen der Schlüssel für den Erdschrein-Boss einzusammeln. Zerstöre den Kristall mit der Hilfe von Brass und gehe durch die geöffnete Wand.

2. Springe hinüber nach Norden und benutze Brass, um den Kristall zu zerstören, der den Weg versperrt. Gehe nach rechts und finde eine Kiste mit einem Schlüssel.

Nimm ihn an dich und laufe nördlich an einem schmalen Vorsprung entlang und aus dem Bildschirm hinaus. Du gelangst in einen anderen Bereich mit einem Felsblock und einem Steinzeichen auf der unteren Plattform - schiebe den Felsbrocken auf den Stein, um eine der schwebenden Plattformen zu aktivieren. Gehe nach rechts und dann nach Süden, um auf einen Vorsprung mit einer Kiste zu gelangen, die einen Aquamarin enthält.



3. Kehre in den ersten Bereich zurück und springe links über den Abgrund, um zu einer Tür zu gelangen - benutze den Schlüssel, um sie zu öffnen. Der nächste Raum enthält einen weiteren Felsbrocken, den du auf

das Steinzeichen schiebst, um eine weitere schwebende Plattform zu aktivieren. Nun muß du die Kristalle oben im Raum zerstören. Wenn du Brass noch nicht herbeigerufen hast, kehrt du in den Raum zurück, in den du zuerst gefallen bist. Dann rufst du Brass aus dem großen Eisentopf herbei. Du kannst allerdings auch den Orb suchen, der seine Farbe ändert, und deine Magie auf ihn feuern, wenn er gelb ist.

4. Schneide den Busch ab, um an einen Energiepunkt heranzukommen. Lade dein Schwert wieder auf und zerschlage die beiden Säulen. Folge dem Gang nach unten und ducke dich, wenn es nötig ist. Der Gang führt dich auf eine weitläufige Umleitung, aber am Ende kannst du einen Schlüssel und eine weitere Erden-Schriftrolle einsammeln. Wenn du die Tür in diesem Gang nicht öffnen kannst, gehst du zurück zu dem Raum mit den schwebenden Plattformen und springst zu den Kristallen hinunter - zerschlage sie alle mit der Hilfe von Brass und hol dir den Schlüssel.



5. Gehe zurück und zerstöre die vier Säulen, die den Weg in den nächsten Bereich versperren. Dort zerschlägst du alle Säulen, um an die Kisten

heranzukommen. Hüte dich vor der Kiste in der Mitte - das ist eine Falle. Gehe nach rechts und vernichte das angreifende Skelett. Töte sie alle, dann kannst du die versperrte Tür öffnen. Gehe hindurch und laufe links an den



Bombenwerfern vorbei. Gehe unter der Brücke hindurch, auf der sich der Schalter befindet. Dann gehst du nach rechts, um die Brücke selbst betreten zu können.



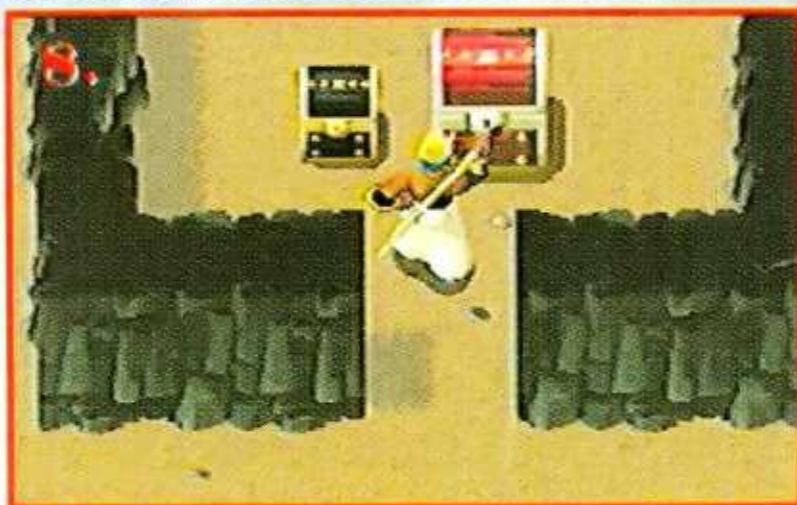
6. Betätige den Schalter, um die Plattform zu aktivieren, und begib dich dann zu der Plattform im Vordergrund. Sammle den Schlüssel aus der Kiste ein und benutze ihn an der Holztür in der oberen rechten Ecke. Drinnen

mußt du ein Monster besiegen, um einen Rubin und einen weiteren Schlüssel mitnehmen zu können. Kehre zu der Plattform zurück und springe darauf, aber diesmal begibst du dich in die Gegend, die von den Soldaten bewacht wird. Schaffe sie dir vom Hals und



betrete den Bereich mit den beiden Kisten, die einen Schlüssel und ein Battle Knife Level 2 enthalten.

7. Gehe zurück auf die Brücke und dann nach links, bis du zu einer Kiste mit einem Diamanten kommst. Sammle ihn ein und kehre wieder auf die



Brücke zurück. Springe hinunter und marschiere nach Norden in den nächsten Bereich. Gehe den linken Gang nach oben, um an einen Save-Point heranzukommen. Schieße die Eisenkugel mit deinem Bogen herunter und springe hinauf, um deinen Spielstand zu sichern. Laufe wieder hinunter und auf das erhöhte Areal mit dem Schalter und der gelöschten



Fackel. Rolle die Eisenkugel auf den Schalter und zünde die Fackel an, indem du eine Bombe darauf wirfst.

8. Rufe schnell Efreet herbei, denn der große Ritter wird von oben über dich herfallen.

Entledige dich dieses Feindes, gehe über die Brücke und in den nächsten Raum.

9. Im nächsten Raum wartet ein weiterer Ritter auf dich. Bewaffne dich mit deinem Langschwert und führe Roll-Attacken gegen ihn aus, denn dies wird ihm sehr schnell seine Energie entziehen.

Nachdem du ihn besiegt hast, lädst du dein

Schwert wieder auf und zerschlägst die Säulen in dem Raum, um ein Elixier zu bekommen. Gehe weiter Richtung Osten.



10. Dies ist eine komplexe, zweistöckige Kammer. Im unteren Stockwerk mußt du alle Lifts auslösen, und oben entzündest du die beiden Fackeln in der

Mitte. Dies aktiviert die Lifte, die dich ganz nach links befördern. Entzünde auch diese Fackel, um eine Abkürzung zum Eingang dieses Raums zu bekommen.

11. Nachdem du alle Schalter aktiviert und alle Fackeln entzündest hast, kehrst du zurück, um dein Langschwert wieder aufzuladen. Dann begibst du dich in die untere Kammer und nach



Süden. Dort findest du einen kleinen Stein, den man zerschlagen muß, um die Tür zu öffnen.

Auch im nächsten Raum befindet sich ein Stein. Zerstöre ihn, um die schwebenden Plattformen zu aktivieren.



12. Stelle dich auf die nach Süden schwebende Plattform, um aus einer Kiste einen Schlüssel einzusammeln. Kehre zurück und gehe nach Osten über den schmalen Abgrund.



13. Rufe Efreet herbei, um den abgestorbenen Baum zu zerschlagen, und lade dann deinen Stab wieder auf, um die Seelen der Untoten zu befreien, die

dich angreifen. Danach benutzt du dein Schwert mit der breitblättrigen Pflanze, um Sprunggras zu produzieren. Gehe auf dem Vorsprung weiter nach oben und dann in den Raum, der mit Bäumen angefüllt ist. Gehe ganz nach rechts und benutze Efreet, um das Eis zu schmelzen, bevor du die Bäume zerstörst.



14. Rufe Dytto vom Wasser herbei, denn nach dem Zerstören aller Bäume wird ein Feuerdrachen erscheinen. Schwäche den Drachen mit Wasser und töte ihn



mit deinem Schwert. Marschiere ganz nach rechts und betrete den gekachelten Raum. Die Türen schließen sich, und es erscheint eine riesige Qualle. Von den Türen aus kannst du Brass herbeirufen, damit er dir in deinem Kampf hilft, aber

Roll-Attacken erweisen sich gegen diesen Feind als ebenso effektiv.

15. Hol dir aus der Kiste die Erden-Schifftrolle, gehe zurück nach links und hinunter zu dem Raum mit den beiden Robotern. Schlage den Roboter links, so daß er nach unten schaut, aktiviere den Schalter, und da er sich in einer Linie mit der Glühbirne befindet, schlägst du ihn, damit er nach links zeigt. Anschließend machst du dasselbe mit dem rechten Roboter. Daraufhin marschiert dieser auf den linken Roboter zu, aktiviert ihn nochmals und sorgt dafür, daß er auf die Glühbirne zuläuft. Er schaltet die Glühbirne ein und gibt eine weitere Kiste frei. Hol dir dort den Schlüssel.



16. Nun gehst du nach links und benutzt den Schlüssel an der versperrten Tür. Rufe Brass herbei, um die Energiekugeln zu neutralisieren, damit du durch die Gänge weitergehen kannst. Springe von der oberen Plattform nach unten und nach rechts. In diesem Raum stellst du den Roboter so auf, daß er die Marionette aktiviert - sprich mit ihr speichere ab und fülle deine Energie wieder auf.



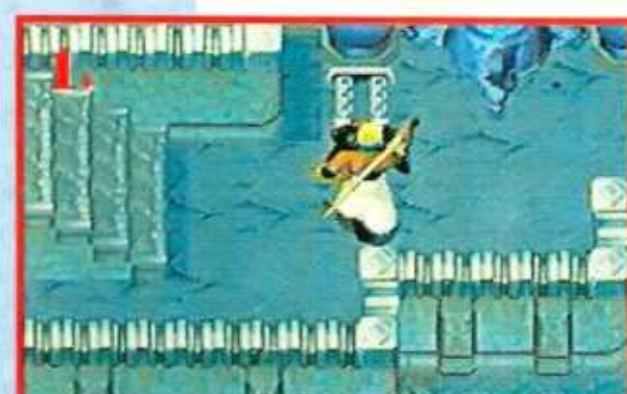
17. Begebe dich in den nächsten Raum, wo du vier Monster antiffst, die den vier Geistern entsprechen. Wenn du willst,



daß dir ein Geist in diesem Raum zu Hilfe eilt, zielst du mit deinem Armreif auf das entsprechende Monster und schießt. Vernichte alle vier Monster und betrete den nächsten

Raum. Wenn sich die Tür nicht öffnet, hast du unterwegs aus Versehen einen Schlüssel liegen lassen. Gehe zurück, um ihn zu finden.

The Warp Room



rechts siehst du einen kleinen Balken neben dem Springbrunnen. Rufe Shade herbei und ziehe an dem Balken, um ein Portal freizulegen. Es führt dich zurück zum Schrein der Dunkelheit.



2. Betrete den Vorraum zum Darkness-Boss, und wenn du gemeinsam mit Shade die Dornenbüsche zerstört, findest du unter jedem ein Portal - jedes führt dich zu einem anderen Platz.

3. Das untere rechte Portal führt dich zum Wasserschrein. Hier

kannst du Brass von dem Obelisken herbeirufen und ihn dazu benutzen, den Kristall links zu zerstören, um einen weiteren Erd-Edelstein zu bekommen.



4. Das obere rechte Portal bringt dich zu dem Sound-Schrein. Rufe Brass herbei, um die Kristalle links zu zerstören, so daß du an eine weitere Stab-Schriftrolle herankommst.

1. Kehre in den Raum zurück, und

5. Das obere mittlere Portal führt dich in den Feuer-Schrein, das untere mittlere auf die Brücke vor Aquaria, das untere linke zum Darkness-Schrein und das obere linke bringt dich vor das Tal des Todes.



Valley of the Dead



1. Marschiere nach oben bis zu dem Felsen, der von zwei Kristallen umgeben wird. Springe auf den Felsen und dann wieder auf den Vorsprung - von hier aus gehst du in die Mitte des Raums. Zerstöre gemeinsam mit Shade die Dornenbüsche, um

einen Energie-Punkt für das Sword of Destruction zu finden. Lade das Langschwert auf und betätige den Felsschalter zu deiner Rechten.

2. Kehre zu dem Schalter hinter den Kristallen zurück. Zerstöre sie mit deinem Schwert, um an einen Energie-Punkt heranzukommen, der sowohl deine Gesundheit als auch deine magischen Fähigkeiten wiederherstellt. Rufe Shade von den Kristallen herbei und gehe nach oben und dann nach links. Marschiere den Gang entlang nach Süden und benutze Shade, um den Hebel zu betätigen, der von oben eine Kiste freigibt.



Darkness Boss

1. Diese Kreatur beginnt ihr Leben in Form eines Eis. Um es aufzuwecken, läufst du in seiner näheren Umgebung herum und tötet die Geister. Dadurch wird das Ei gestört, und ein großes Wurm-Monster erscheint. Gemäß dem Ratschlag der Marionette schlägst du zu, wenn das Monster heult und drischt auf seinen Schwanz ein.

2. Wenn du den Heiligen Stab hast, kannst du die Geister wiederauferstehen lassen. Dadurch wird die Schlange kürzer. Setze dreifache Sword-Flips ein, um die Kreatur schnell zu besiegen, ohne selbst Schaden zu erleiden.

3. Betrete den Schrein und sammle Shade ein. Kehre in den Raum mit den Dornenbüschen zurück und benutze Shade, um den unteren in der Mitte zu zerstören. Er gibt ein Portal frei, durch das du zu der Brücke vor dem Dorf gelangst. Betrete das Dorf und speichere ab.



3. Kehre zu dem Power-Point zurück, um dein Schwert aufzuladen, und begib dich anschließend zu dem Energie-Punkt und benutze die Kristalle, um auf die Plattform rechts zu springen. Setze das Sprunggras ein, um den darüberliegenden



Vorsprung zu erreichen. Marschiere rechts über die Brücke, und an der Flamme gehst du die Stufen hinunter zu dem kleinen Springbrunnen. Rufe Dytto herbei und setze sie ein, um die Fontäne einzufrieren. Springe auf das Eis und von dort aus auf die höhergelegene Plattform.



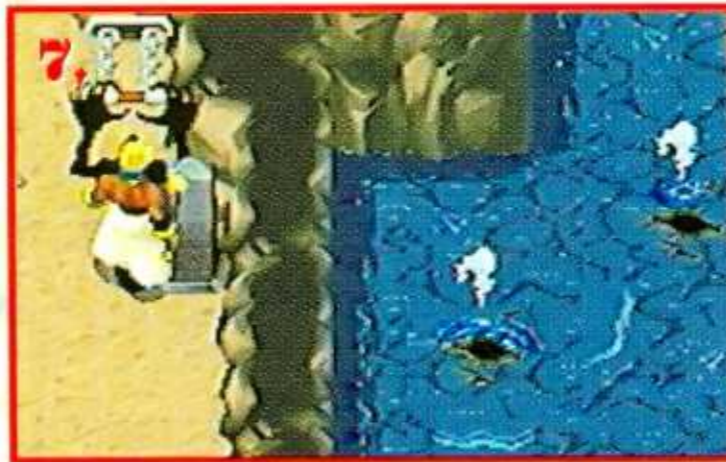
4. Zerstöre die drei großen Säulen mit deinem aufgeladenen Schwert. Dann läufst du nach unten, um eine Kiste mit einer Feuer-Schriftrolle zu finden. Gehe wieder nach oben und dann links und nach unten. In diesem Bereich schneidest du die Büsche ab, um an eine Kiste mit einem roten Juwel heranzukommen.

5. Kehre in den ersten Raum zurück und rufe Dytto von dem Brunnen herbei, damit sie die Flamme bei der Plattform löscht. Dort kommt Sprunggras zum Vorschein. Benutze es, um den oberen Vorsprung zu erreichen, und gehe dann rechts. Zerstöre den Dornenbusch mit Shades Hilfe.



6. Der nächste Bereich enthält einen gefrorenen „Tokipin“, der unter einem Busch versteckt ist. Rufe Dytto herbei und benutze sie, um deinen Stab zu einem heiligen zu machen - feuere ihn auf den „Tokipin“ ab, um einen Schatzgeist zu befreien. Wenn es dir gelingt, alle Kisten in der Grube zu zerstören, ohne diese zu betreten, wirst du mit einer Bonus-Schriftrolle belohnt.

7. Gehe nach Norden und Benutze Shade, um den Schalter zu betätigen, mit dem man die Tür öffnen kann. Betrete den Raum und lade deinen Stab an dem Energie-Punkt auf, der in dem Busch versteckt ist. Damit kannst du das gesamte Sprunggras aktivieren. Begib dich auf den Vorsprung mit der Kiste, indem du die kleine Blätterpflanze aktivierst, die im Gras verborgen ist. Ignoriere den Schalter in der unteren linken Ecke und gehe statt dessen nach Norden durch den Gang in der oberen rechten Ecke.

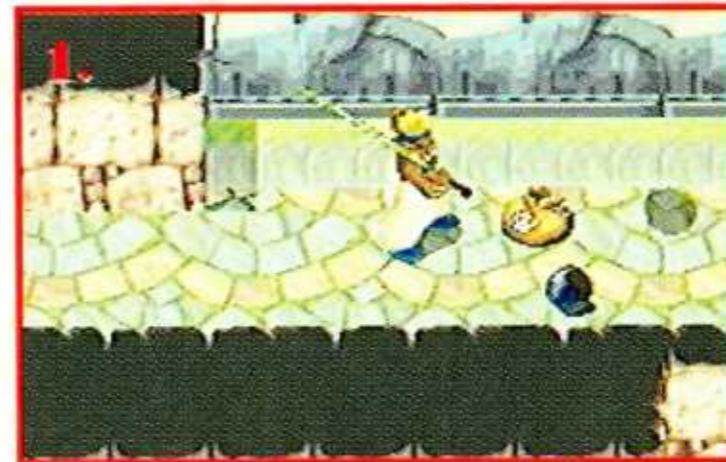


8. In diesem Bereich gelangst du über die schwebenden Plattformen auf die linke Seite zu einem Vorsprung mit einem Kristall. Marschiere nach unten, bis du zu einem Busch auf einem Vorsprung gelangst.



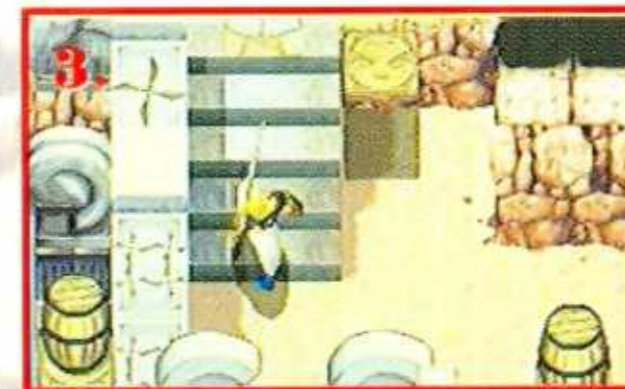
Schneide ihn ab und lade dein Langschwert an dem Energie-Punkt auf. Gehe weiter nach rechts und nutze das Sprunggras, um auf den höheren Vorsprung zu gelangen. Hier zerschlägst du mit dem Schwert den Stein. Bevor du allerdings den neu geöffneten Gang betrittst, begibst du dich rechts auf die schwebende Plattform und aktivierst den kleinen Schalter. Daraufhin fällt eine Kiste in den unteren Level. Springe hinunter und sammle sie ein.

Die Shrine



1. Stocke deine Gesundheit in den Energie-Kreisen wieder auf und marschiere dann nach Süden, nachdem du Shade von dem Obelisken herbeigerufen hast. Passiere die Funken und benutze Shade, um den Schalter in der Ecke zu betätigen. Dieser öffnet die obere Tür - gehe hindurch und dann nach rechts. Vernichte die Rittergeister, um die Flammen abzusenken, und hol dir das Item aus dem Faß. Gehe weiter nach rechts in den nächsten Raum.

2. Gehe nach rechts und zerstöre unterwegs die kleinen Türme. Nach dem dritten marschierst du nach unten. Gehe an der Fackel vorbei und nach rechts in den nächsten Bereich. Schaffe dir dort die Feinde vom Hals. Du findest auf dem Boden einen kleinen Knopf, mit dem du ein weiteres Portal hervorzaubern kannst.



3. Laufe nach rechts zu den Fässern und zerstöre sie, um eine schöne Auswahl an Bomben zu bekommen. Gehe zu der Treppe zurück und nimm oben den Weg nach rechts. Dort siehst du drei Plattformen - auf der obersten befindet sich eine Fackel. Springe und wirf eine Bombe, um die Fackel zu entzünden und die Plattformen zu aktivieren. Begib dich nach rechts und setze deinen Weg zu dem Grab mit dem Schalter fort. Rufe Shade herbei und betätige den Schalter. Dann marschierst du nach unten und zerstörst den Dornenbusch, um einen Pfirsich einsammeln zu können.

4. Kehre nach links zurück und laß dich von einer der Plattformen nach oben tragen. Gehe an dem bleuen Kreis vorbei und benutze Shade, um den Dornenbusch zu zerstören, der einen Energie-Punkt verbirgt. Lade deinen Heiligen Stab auf und setze mit der nächsten Gruppe von schwebenden Plattformen zu einem Vorsprung mit zwei breitblättrigen Pflanzen über. Benutze den Heiligen Stab, um das Sprunggras zu aktivieren. Dann springst du auf den rechten Vorsprung und zündest beide Fackeln an. Schaffe dir die Wachen vom Hals, springe hinab und dann hoch auf den Vorsprung links. Folge dem Gang nach unten und töte die drei Soldaten vor der Tür. Daraufhin fällt von



5. Folge dem Gang nach unten und töte die drei Soldaten vor der Tür. Daraufhin fällt von





oben eine Kiste mit dem Schlüssel zu der versperrten Tür herab.

6. Gehe durch die Tür und betätige den Schalter mit Shades Hilfe. Kehre über die schwebenden Steine zurück und zünde die

Fackel zu deiner Linken an. Dann nimmst du die schwebende Plattform, um zu einer verschlossenen Tür zu gelangen. Warte auf ein sich bewegendes Quadrat, das von links kommt. Stelle dich darauf, und wenn du das Quadrat mit der Fackel erreichst, springst du und wirfst eine Bombe auf die Fackel, um sie zu entzünden. Dies setzt die Plattform mit der Kiste darauf in Gang. Benutze Shade, um die Dornen zu zerstören und den Schalter zu aktivieren. Betrete den neuen Raum und entledige dich der Wachen, um einen verbesserten Bogen zu bekommen.

7. Kehre zu der verschlossenen Tür zurück und benutze den Schlüssel, um sie zu öffnen. Gehe mit Shade hinein und betätige den Schalter - schaff dir die Wachen vom Hals, um noch mehr Früchte zu



erhalten. Begib dich zurück zu dem Obelisken und laß dich von einer schwebenden Plattform nach unten zu einem Save-Point tragen. Gehe die Stufen hinunter und entledige dich der fliegenden Kreaturen und des Dornenbuschs. Dieser gibt einen Energie-Punkt frei, an dem du dein Langschwert aufladen kannst. Zerschlage den Steinschalter, damit eine schwarze Kiste herabfällt. Gehe nach links und betätige einen weiteren Schalter, der ein Portal zum Vorschein bringt. Springe von dem Vorsprung ab und sammle die Kiste ein. Dann gehst du durch das Portal, um wieder auf den Vorsprung zu gelangen.



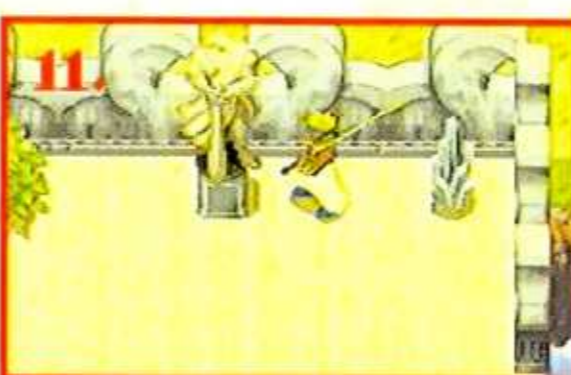
8. Gehe zurück nach links an den Strahlen entlang und dann nach Süden. Hier stößt du auf einen Steinschalter, den du zerstörst, um eine weitere Kiste zum

Vorschein zu bringen. Springe von der Plattform ab, um an die Kiste heranzukommen. Hol dir den Inhalt und kehre durch das Portal zurück. Gehe wieder links an den Strahlen entlang. Wenn du die Plattform mit der Kreuzung erreichst, nimmst du diesmal die rechte Abzweigung. Zerstöre alle Dornenbüsche, um einen Energie-Punkt zu finden, an dem du sowohl deine Gesundheit als auch deine Zauberkraft erneuern kannst. Begib dich nach unten in den nächsten Bereich.

9. Du kommst an einer Fackel vorbei. Zünde sie an und setze deinen Weg weiter nach unten fort zu einer Plattform mit einem Knopf. Aktiviere ihn und gehe nach links zu einer Plattform mit zwei Fackeln und einem Schalter. Laß den Schalter in Ruhe, aber zünde die Fackeln mit einer Bombe an. Setze deinen Weg nach links über den Strahl fort.



10. Gehe die Strahlen hoch auf eine Plattform mit einer eisernen Box. Rufe Brass herbei und springe nach links. Benutze Brass, um die Energiekugeln auszuschalten. Gehe weiter nach links und hol dir die Dark Arrow-Schriftrolle. Gehe zurück nach links und dann an den Strahlen rechts vorbei und auf die Plattform. Zünde die beiden Fackeln an, aber laß den Schalter in Ruhe.



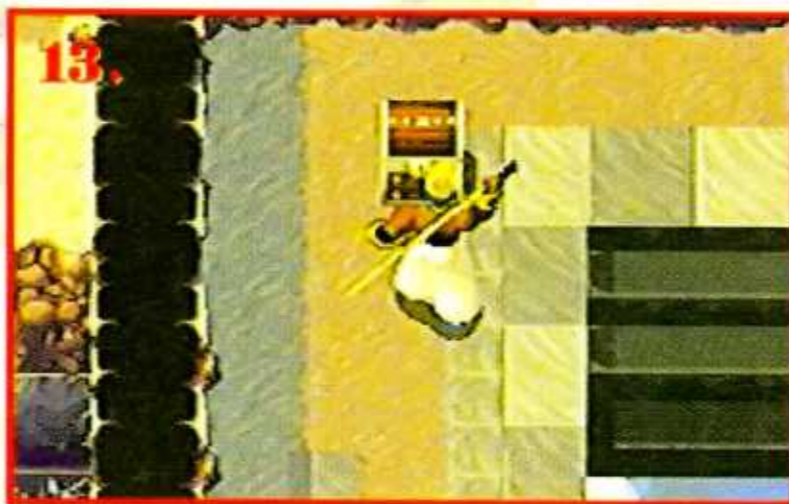
11. Nun kehrst du zu der Plattform mit dem kleinen Knopf in der Ecke zurück. Gehe von dort aus nach Norden, und du siehst eine Treppe aus Quadraten. Klettere hinauf in einen Bereich mit einer kleinen Statue. Aktiviere sie mit deinem Spirit-Ball und sprich mit der

Statue. Wenn du danach stehen bleibst, wirst du mit einer Kiste mit einer Zerstörungs-Schiftrolle belohnt. Schneide den Busch unten links ab und aktiviere den Button. Kehre in den rechten Bereich des Gebiets zurück und lade deine Pfeile im Dark Arrow Power Ball auf.

12. Marschiere nach oben zu den drei nebeneinander liegenden Quadraten. Stelle dich darauf und schieße deine Power-Pfeile auf den Dornenbusch. Wenn du ihn zerstört hast, erscheint eine Treppe zu einem Speicher-Platz. Speichere dein Spiel ab und kehre zu dem Langschwert-Energie-Punkt bei den zwei Obelisken zurück. Lade dein Schwert auf und begib dich wieder zu dem Speicher-Punkt. Gehe weiter nach links und überquere die Plattform auf den beiden Steinsäulen. Zerschlage diese, um einen Stein-Button zum Vorschein zu bringen.



13. Aktiviere den Button, damit eine Kiste herunterfällt. Springe von der Plattform ab, um die Kiste einzusammeln. Dann kehrst du zu diesem Punkt zurück. Überquere die linken Plattformen. Gehe an dem Strahl entlang nach oben zu einer Plattform mit Soldaten. Hol dir die Bombe aus der Kiste. Gehe zurück nach unten und zünde die Fackel mit einer Bombe an. Benutze die Plattform, um zu dem Vorsprung mit der schwarzen Kiste und dem Schlüssel zu gelangen.



14. Kehre zu der Haupt-Plattform zurück und gehe nach links, um die beiden großen Fässer zu zerschlagen. In einem befindet sich ein Energie->Punkt und das andere quillt über mit Mäusen. Schaffe dir die Mäuse vom Hals, denn sie benötigen zusätzliche Nahrung. Lade deine Pfeile an dem Energie-Punkt auf und

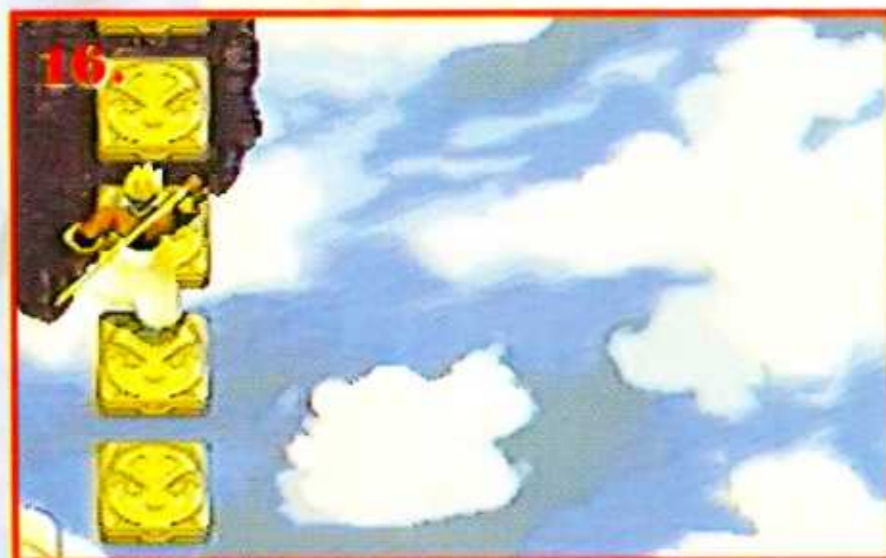


gehe durch die Tür. Springe auf die Plattformen und schieße den Dornenbusch ab. Begebe dich über die beiden schwebenden Quadrate auf die rechte Seite und hol dir den Schlüssel aus der Kiste.

15. Setze deinen Weg nach oben fort und betrete durch die Tür einen neuen Raum. Zerstöre alle Türme, schneide alle Pflanzen ab und entzünde alle Fackeln. Dann gehst du in die obere rechte Ecke des Raums und dann in den nächsten Raum. Rufe Shade herbei und ziehe den Hebel. Wenn du durch die Tür gehst, landest du wieder am Anfang des Levels. Fülle deine Energie auf und speichere deinen Spielstand.



16. Gehe zurück in den Raum mit den Fackeln. Marschiere nach links und die Treppe hoch, die aus schwebenden Plattformen besteht. Klettere auf die Plattform und



gehe nach links in den nächsten Bereich. Rufe Bawu aus dem Gras herbei und benutze ihn, um die Ritze im Boden zu öffnen, die dann ein Elixier freigibt. Nimm es mit und gehe wieder die

schwebenden Plattformen hinunter und nach links. Gehe weiter nach unten und nach links, bis du zu sechs Schaltern kommst.

17. Schlage beide Roboter, so daß sie in Richtung der Buttons schauen. Nun betätigst du die Schalter so, wie es auf dem Schild gezeigt wird. Wenn du dies ein wenig verwirrend findest, solltest du bedenken, daß ein richtig gedrückter Schalter auch im weiteren Verlauf aktiv bleibt. Wenn alle Schalter in der richtigen Position sind, marschieren die Roboter auf die Buttons, löschen die Flammen und lassen dich passieren.



18. Entledige dich der Gargoyles, um die Tür öffnen zu können. Du

entdeckst einen violetten Kreis. Gehe die linke Treppe hinunter zum Wasser. Gehe nach links und dann kletterst du den Wasserfall hoch. Führe einen Jump-Kick aus, um die Kiste mit dem schwarzen Juwel zu öffnen. Marschiere zurück zu dem violetten Kreis und nach oben durch die Tür.

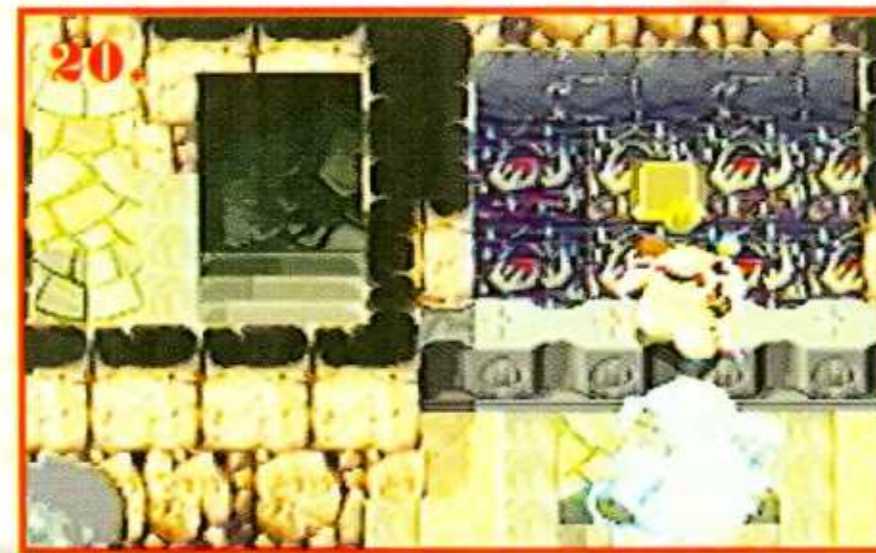


19. Laufe nach oben, bis du den Obelisken erreichst. Rufe Shade herbei und zerstöre den Dornenbusch links, um einen Energie-Punkt zu entdecken. Lade deinen Stab auf, um ihn heilig zu

machen, und schaffe dir dann damit die Ritter aus dem Weg. Setze deine Reise nach links fort und begib dich oben auf die Plattform mit den beiden Dornenbüschen. Zerstöre sie mit Shades Hilfe und aktiviere mit dem Stab das Sprunggras.



20. Benutze es, um den oberen Vorsprung zu erreichen. Dort sammelst du die Bomben aus dem Faß ein und kannst außerdem noch ein Elixier aus der Kiste links mitnehmen. Danach läufst du nach rechts und die Treppe hoch zu einem Gang, der zu einer großen grauen Säule führt. Rechts befindet sich ein Button, auf den du springst, um die grüne Tür in der Nähe



der Säule zu öffnen. Gehe hindurch, und du gelangst in einen Raum mit Wasser und einer großen brennenden Fackel.

21. Lösche die Fackel mit Dytto und springe auf den Energie-Punkt, um



deine Gesundheit wiederherzustellen. Gehe durch die Tür rechts, gehe nach links und springe über den Spalt. Laufe die Treppe hinunter und betrete den Bereich mit den Soldaten. Erledige sie alle, öffne die Tür und schneide die Büsche ab, um einen Energie-Punkt zu finden. Lade dein Langschwert auf und zerschlage die Säulen.

22. Gehe zurück nach rechts und zerstöre die große graue Säule. Es gibt noch zwei weitere, die ebenfalls zerschlagen werden müssen. Eine befindet sich auf dem unteren Level, die andere in der Nähe des Obelisken.

Speichere an dem erscheinenden Save-Point ab, marschiere nach rechts und springe auf die schwebende Plattform auf dem Wasser. Achte darauf, daß du deinen Heiligen Stab dabei hast, denn auf der anderen Seite mußst du etwas Sprunggras aktivieren. Sammle die Feuer-Schriftrolle aus der unsichtbaren Kiste ein, aber ignoriere den Gesundheitstrank, wenn du bereits im Besitz eines Elixiers bist. Kehre zum Save-Point zurück und



speichere deinen Spielstand.





Luft Schrein Boss

Bewaffe dich mit deinem langen Schwert und nimm Bawu mit, um noch stärker zu sein. Gehe der Kreatur aus dem Weg, wenn sie fliegt und warte, bis sie landet. Dann schlägst du zu und vermindert die Größe des Steins, bis die verwundbare Stelle - ein pulsierender roter Kern - zum Vorschein kommt. Wenn die Kreatur ihrem Tode nahe ist, erwacht der Kern zu elektrischem Leben, was dir zusätzliche Probleme beschert.



Eiserne Truhen

Nur mit Airls elektrischer Attacke lassen sich die eisernen Truhen



zerstören. Sie sind über die ganze Gegend verteilt, einschließlich:

1. Luft-Schrein, im Wasserfall;
2. Eingang zum Sound-Schrein;
3. auf dem Dach der Dorf-Hütte;

4. auf der Terrasse neben dem Feuer-Schrein; 5. Luft-Schrein, ganz rechts vom zweiten Save-Point; 6. Erd-Schrein, auf der Plattform in der Nähe der Brücke aus den drei Kacheln; 7. Schrein der Dunkelheit, elektrischer Raum.

zentral gelegenen Plattform.

5. Über dem Feuer-Schrein. Überquere den großen schwarzen Bereich zur Rückseite des Schreins, wo du eine Marionette findest.

6. Erd-Schrein. Der offene Bereich westlich des Flusses. Fliege nach Norden zu dem unerreichbaren Hügel.

Mauslöcher



In der Gegend verteilt finden sich Mauselöcher. Esse den Schrupf-Thymian in ihrer Nähe und tritt ein. Die Löcher wimmeln vor Mäusen, nimm also einen Geist zur Unterstützung mit. Wenn du alle Nager ins Jenseits befördert hast, erscheinen Items wie Schriftrollen und Juwelen.

Reitendes Mädchen



Nun kannst du Stellen erreichen, die vorher für dich unzugänglich waren.

1. Kammer vor dem Erd-Schrein. Auf der linken Seite gibt es eine Insel.
2. Tal des Todes. Die unerreichbare Plattform mit dem Dornenbusch kann man nun von der Brücken-Plattform aus betreten.
3. Luft-Schrein-Marionette. Reite in das Gebiet nördlich der Marionette, um einen geheimen Diamanten zu finden.
4. Über dem Sound-Schrein. Im „Kolloseum“-Bereich begibst du dich zu der



TIPS & TRICKS - O-S

Hier sind die Tips und die Codes für diesen Monat - viel Spaß!



O

OUTLANDER

PASSWÖRTER

Level 1	FYBY1QZFQ24000
Level 2	89D020JCY8CZ8
Level 3	P69HOSK7YCKCX
Level 4	TZZY2159Q9YK80

OUTRUN

ENDSEQUENZ

Gib einfach in der Highscoreliste „ENDING“ ein, und du kannst die Endsequenz sehen.

GEHEIME LUFTSCHIFFE

Wenn du keinen einzigen Unfall machst, dann siehst du während des zweiten Levels drei Luftschiffe vorbeifliegen.

HYPER LEVEL

Du mußt beim Titelschirm einfach zehnmal C drücken und kannst dann beim Optionen-Menü den Hyper-Modus anwählen.

P

PGA TOUR GOLF II

SIEG GEGEN COMPUTER

Wähle ein Skins-Game an und nimm dir den Computer als Gegner. Warte, bis er auf dem Grün ist und drücke dann Start. Dann erscheint der Optionen-Screen. Wähle hier „Green“ an und drücke A. Nun bewegst du den Cursor in irgend eine Richtung und dazu Start. So macht nun dein Gegner den Schuß, den du gerade eingestellt hast.

PHANTASY STAR 2

LÄNGER LEBEN

Während eines Kampfes verlierst du natürlich am leichtesten Energie. Deshalb sollte dir dieser kleine Tip ein wenig helfen. Wechsle beim Laufen zwischen B und C ab. Durch C wird der Inventory-Screen geöffnet und mit B wieder geschlossen. Ein Bug im Spiel läßt es so nicht zu, daß du von Monstern angegriffen wirst. Es ist zwar nicht narrensicher, jedoch funktioniert es meistens. Außerdem ist es nicht ganz einfach. Laufe also vorwärts, drücke C, drücke B, laufe vorwärts usw....

PHEILOS

SECHS CONTINUES

Drücke C, A, B, A, C, A, B, A beim Chapter-Screen.

PIT-FIGHTER

DREIFACHES GRUDGE-MATCH

Drücke A, um so in das Options-Menü zu kommen. Dann wählt Spieler 1 seinen Kämpfer aus. Nun muß Spieler 2 darauf warten, daß „Grudge Match“ erscheint und kann dann seinen Kämpfer auswählen. Nun kämpft ihr zu zweit gegen den Computer.

EXTRA-CONTINUES

Spiele mit deinem Lieblings-Charakter bis in Level 8, in dem du zum zweiten Mal auf „Mad Miles“ triffst. Halte das Spiel an und stecke den zweiten Controller ein. Wähle nun deinen Charakter aus, und du beginnst dann mit drei Extra-Continues. Nun solltest du deinen vorhergehenden Kämpfer besiegen und mit diesem Fighter das Spiel weiterspielen.

POPULOUS

STAGE-AUSWAHL

Es gibt bei Populous 494 Levels. Du kannst dir jeden gewünschten Level anwählen, wenn du beim Paßwort-Screen folgendes machst. Gib einfach die gewünschte Level-Nummer und danach noch das Wort BIT ein. Wenn du also z. B. Level 327 willst, dann gibst „327BIT“ ein.

POPULOUS II: TWO TRIBES

PASSWÖRTER

EXPERIMENT -	Maximale Erfahrung
HUMANOID -	Mehr Mana
WIBBLE -	Alle FX
NOT HALF -	Spiel Nr. 999

POWERBALL

BESTE TEAMS

Um die besten Teams bei Powerball zu erhalten, gibst du B, B, C, B, B und C beim Titelschirm ein.

POWERMONGER

PASSWÖRTER

Gib für den letzten Level einfach „TJ3DP2TJW7TI5PJ3DJ4PJLIKPHAKJEKOGQ“ ein.

Q

QUACKSHOT

EXTRALEBEN

Gehe zum Wikinger-Schiff und klettere den Mast im Aufzug

hoch. Dabei sammelst du das ganze Geld ein. Oben gehst du nach rechts und folgst dem Seilpfad nach unten. Du kommst so an einem Extraleben vorbei. Nun läufst du einfach den Weg zurück, verläßt kurz den Screen und kannst dann noch einmal ein Extraleben einsammeln.

R

RAINBOW ISLAND

SPEED UP/ROTER TOPF

Wenn du oben, B, unten, links, C, A, A und B beim Titelschirm drückst, dann bekommst du die Speed Up-Schuhe und den roten Topf.

ALLE POWER-UPS

Ebenfalls beim Titelschirm kannst du oben, B, unten, links, C, A, A, B und C drücken. So gibt es die Speed Up-Schuhe, den gelben und den roten Topf.

RANGER X

LEVEL-SPRUNG

Halte das Spiel einfach mittendrin an und drücke oben, unten, oben, unten, C, B, A, rechts und links. Nun sollte eine Musik ertönen. Drücke nun A, und du kannst mit B bis zum Endgegner kommen, oder falls du schon dort bist, bis in den nächsten Level reisen.

SCHWIERIGKEIT EINSTELLEN

Gehe zur Auswahl der Schwierigkeit und drücke A, B, C, A, B, C, A, B und C. Nun kannst du im Easy- oder im Hard-Modus spielen.

RINGS OF POWER

GELD

Gehe bei 32', 2" - 6', 6" zum geheimen Tempel. Hier kannst du das ganze Gold mitnehmen. Dann gehst du wieder heraus und sammelst es ein zweites Mal ein.

ROAD RASH II

JEDES MOTORRAD, JEDER KURS

Gehe zur Spielereinstellung beim Optionen-Menü und wähle „Mano a Mano“ aus. Dann zurück zum Hauptmenü und wähle dir ein Motorrad aus. Nun wechselst du von „Mano a Mano“ auf „Take Turns“ um und startest das Spiel. Nun kannst du jeden Kurs und jedes Motorrad anwählen.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

LEVEL-SPRUNG

Drücke beim Titelschirm oben und links zehnmal, und es sollte ein Ton erklingen. Halte dann das Spiel an und drücke C, B, B, A, C und B, um in den nächsten Level zu kommen.



ROLO TO THE RESCUE**UNBESIEGBARKEIT**

Drücke und halte beim Titelschirm oben und links, dann A und C. Nun drückst du B.

UNENDLICH VON ALLEM/LEVEL-AUSWAHL

Warte auf den Titelschirm und halte oben, links, A und C. Halte die Knöpfe weiterhin und drücke „Reset“. Nun die Buttons noch ein paar Sekunden halten und dann B drücken, um an ein geheimes Menü zu kommen.

S**SAGIA****UNENDLICHE CONTINUES**

Drücke beim Titelschirm B, B, B, C, A, A, A, B, B, C, C und C. Nun erscheint „Free Play“ auf dem Schirm.

STAGE-AUSWAHL

Sobald der Titelschirm erscheint, drückst du C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A und C. Nun erscheint „Zone Select“ auf dem Schirm.

SUPER STAR LEVEL

Um in den Experten-Level zu kommen, drückst du beim Titelschirm zwölfmal C.

SHINOBI III**UNENDLICHE SHURIKEN**

Gehe zum Optionen-Menü und dann bis SE. Stelle hier „Shuriken“ ein. Wenn du dann 00 Shuriken angibst, hast du schon bald unendlich viele davon zur Verfügung.

UNBESIEGBARKEIT

Gehe zu den Optionen und stelle den Cursor auf „Music“. Nun spielst du die Songs in folgender Reihenfolge: „He runs“, „Japanesque“, „Shinobi Walk“, „Sakura“ und dann „Getfu“. Nun solltest du zu Beginn des Spieles unbesiegt sein.

SOL-FAECE**STAGE AUSWAHL**

Drücke beim Titelschirm A, B, C, A, B, C, B, C, B, A und Start. Nun gehst du in das Konfigurationsmenü und stellst den Cursor auf „Start“. Wähle nun die Level-Nummer aus. Wenn du dann dein Spiel spielst, kannst du durch gleichzeitiges Drücken von A, B und C den nächsten Level erreichen.

SPACE HARRIER 2**LEVEL-AUSWAHL**

Bei der Anfangssequenz im Raumschiff drückst du gleichzeitig A, B und C und bewegst dann das Joypad nach links oder rechts, um so den Start-Level auszuwählen.

SPEEDBALL 2**PASSWÖRTER**

Um gleich in die erste Division zu kommen (die Major League), mußt du nur den folgenden Code eingeben: LCL1 CWF 06XE ya3q 2bst -is1 gGVC

Für die Meisterschaft gibst du folgendes ein:
LAhM CJ78 2k71 Zy01 26Ss Zi+L fvRS MBNx

**P****PEBBLE BEACH GOLF LINKS****FMV-SEQUENZEN BETRACHTEN**

Du kannst jederzeit im Spiel rechts + X + Z drücken und halten und dann „Reset“ drücken. Dann drückst du beim Menü-Bildschirm A, um die FMV-Sequenzen anzuschauen. Mit B kommst du dann wieder ins Menü zurück.

R**RAYMAN****10 CONTINUES**

Drücke beim Continue-Bildschirm oben, unten, rechts, links. Funktioniert allerdings nur, wenn du weniger als drei Continues hast.

20 LEBEN

Halte das Spiel an und drücke A, rechts + B, links-unten + R-Taste, Y + Z. Echt hart, aber sobald du dann wieder weiterspielst, hast du dafür auch 20 Leben auf deinem Konto.

ROBOTICA**NACHLADEN**

Drücke und halte auf dem ersten Pad die L- und die R-Taste. Nun drückst du auf dem zweiten Pad A für vollen Schutzschild, B für die Generatoren, C für die Geschosse, X für Waffen-Power-Up, Y für den Level-Item, Z für die Karte und Start für den nächsten Level.

S**SOLAR ECLIPSE****GEHEIM-LEVEL**

Halte das Spiel einfach an und gib den folgenden Code ein: rechts, unten, unten, links, C, rechts, A, Z, Y. So kommst du in einen Level, wo du gegen die Köpfe der Hersteller kämpfst. Zudem bekommst du alle Power-Ups.

UNTERWASSER-LEVEL

Wenn du den Endgegner im ersten Level besonders schnell besiegst, dann kommst du in einen Unterwasser-Level, wo du dir einige Extraleben verdienen kannst.

SEGA RALLY**MIRROR MODUS**

Halte Y und drücke C bei der Streckenauswahl.

HYPER CAR MODUS

Halte X und drücke C bei der Fahrzeugauswahl.

ZOOMEN IM REPLAY

Halte beim Replay unten und Z gedrückt und zoome dann mit der L- und der R-Taste vor und zurück.

LAKE SIDE-KURS ANWÄHLEN

Drücke beim Hauptmenü X und Y.

LANCIA STRATOS AUSWÄHLEN

Drücke beim Titelschirm oder beim Hauptmenü X, Y, Z, Y, X. Nun mußt du nur bei der Auswahl des Fahrzeuges nach ganz rechts für den Automatik-Stratos gehen und nach ganz links für den Stratos mit manueller Schaltung. Der Code bleibt leider nach dem Ausschalten nicht erhalten und muß neu eingegeben werden.

STREET FIGHTER ALPHA**ALS AKUMA SPIELEN**

Halte die L- und die R-Taste gedrückt, gehe auf das „?“ und drücke: hinten, hinten, hinten, unten, unten, hinten, unten, unten, Jab + starker Punch

ALS M. BISON SPIELEN

Halte die L- und die R-Taste gedrückt, gehe auf das „?“ und drücke: hinten, hinten, unten, unten, hinten, unten, unten, Jab + starker Punch

ALS DAN SPIELEN

Drücke und halte die L- und die R-Taste, gehe auf das „?“ und drücke: Y, X, A, B, Y oder Y, B, A, X, Y (verschiedenfarbige Klamotten)

DRAMATIC BATTLE

Beim Auswahl-Screen halten beide Spieler die L- und die R-Taste gedrückt. Dann drücken sie zweimal oben, lassen die L-Taste los, drücken zweimal oben und Spieler 1 drückt dann Jab und Spieler 2 „Fierce“. Dies muß allerdings nicht unbedingt gleichzeitig gemacht werden.

GEHEIME CHARAKTERE

Nachdem du den Code für die geheimen Charaktere einmal eingegeben hast, mußt du nur noch auf das Fragezeichen gehen und unten drücken, um die Charaktere alle sehen zu können. Wenn du das Spiel mit diesem Charakter durchgespielt hast, dann bleibt er dir immer erhalten.

TEAM-KAMPF

Nachdem du den „Dramatic Battle“-Code eingegeben hast und M. Bison in einem der höheren Levels (? 8 ?) besiegt hast, erscheint im Hauptmenü unter „Trainings-Modus“ der neue „Team Battle“-Modus.

STREET FIGHTER - THE MOVIE**GEHEIM-KONFIGURATION**

Drücke die Start-Taste, um so das Spiel anzuhalten und drücke dann A oder C, um ein neues Menü zum Vorschein zu bringen.

ALS AKUMA SPIELEN

Drücke bei der Charakter-Auswahl oben, B, unten, Z, rechts, X, links und Y. Nun sollte Akuma im Hintergrund erscheinen.

BATTLE STATIONS

Die klassische Version des „Schiffe versenken“ dürfte neben „Vier gewinnt“ wohl immer noch die willkommenste Ablenkung vom Schulunterricht sein. Bullfrog nahm sich nun dieser recht simplen Vorlage an, um in Zusammenarbeit mit Real-time Development daraus einen Action-Titel zu schaffen.

Egal, ob du nun gegen den Computer oder einen menschlichen Kontrahenten antrittst, es steht dir auf alle Fälle eine Flotte aus acht verschiedenen Kriegsschiffen zur Auswahl. Vom Schlachtschiff bis hin zum Schnellboot, vom Flugzeugträger bis zum Truppentransporter schippert dann alles paarweise nebeneinander her, und man versucht, seinen Feind mittels der verfügbaren Bordwaffen möglichst schnell auf den Meeresgrund zu schicken. Durch ein richtig positioniertes Fadenkreuz wird der Gegner ins Visier

genommen, wobei man dessen Fahrtrichtung und Geschwindigkeit berücksichtigen muß, um auch wirklich einen Treffer zu landen. Das oft unterschiedliche Kräftepotential der beiden Schiffe wird im wesentlichen wettgemacht durch deren Wendigkeit, wobei man selbst mit einem kleinen Schnellboot gegen einen Zerstörer bestehen kann, indem man schnelle Fahrt aufnimmt und so zu einem recht schwer zu treffenden Ziel wird. Um der im Grunde genommen recht eintönigen Ballerei mehr Pepp zu geben, schmückte man die Szenerie mit

Schiffbrüchigen, die aufgesammelt werden können, Hubschraubern, die z. B. ein getauchtes U-Boot aufspüren sollen, und dergleichen mehr. Neben dem arcademäßigen Shoot 'em Up steht darüber hinaus noch eine strategische Variante auf dem Programm. Zehn anspruchsvoll klingende Missionen wie Whale Liberation oder Invasion Island müssen absolviert werden. Neben etwas Taktik zählt vorwiegend jedoch wieder die Versenkermethode, was den spielerischen Wert bisher noch nicht anheben kann.

Oliver Preißner ■



Deine Flotte besteht aus acht verschiedenen Kriegsschiffen, unter denen du zu Beginn auswählen mußst.



In zehn verschiedenen Missionen muß man vom Heimathafen aus seine Kriegsmarine in eine strategisch günstige Position bringen. Der Feindkontakt selbst verläuft dann wieder im gewohnten Action-Screen.



Jedes Schiff verfügt über individuelle Waffen. Trotz schwacher Panzerung machen die Torpedos und die Tauchfähigkeit des U-Boots zu einem gefährlichen Gegner.



Granaten-Einschläge werden durch entsprechende Explosionen an Deck dargestellt.

Facts



Titel:	Battle Stations
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Bullfrog/Electronic Arts
Release:	2. Quartal
Levels:	10 Szenarien
Schwierigkeitsgrad:	Niedrig
Besonderheiten:	Action-Variante eines klassischen Gesellschaftsspiels

First Look

Auch wenn die grafischen Details noch nicht überzeugen können, hat man sich bemüht, jeden Schiffstyp individuell zu gestalten und effektiv in Szene zu setzen. Damit das selbst im Strategieteil recht anspruchslose Gameplay letztendlich für Dauerspaß sorgen kann, muß Bullfrog jedoch noch gewaltig an einer fesselnden Spielatmosphäre basteln.



In diesen blauen Würfeln findet man Waffen, zusätzliche Munition und auch mal einen Medipack. Achtung - nur einmal darauf feuern, sonst zerstörst du das Item!



Zu Beginn stehen drei Kampfpanzer zur Auswahl. Für Anfänger wird eine stabilere Schutzhülle durch niedrigere Geschwindigkeit und Wendigkeit erkauft.

ASSAULT RIGS

Mit der Panzerschlacht hat Psygnosis auf altbewährten klassischen Tron-Stoff zurückgegriffen, mit den Möglichkeiten des Saturn ist daraus jedoch ein anspruchsvoller 3D-Shooter geworden.

Die Zeiten langweiliger Ping-Pong-Spiele und träger Horizontalscroller (so das Intro) sind vorbei. Katapultiert in eine dreidimensionale virtuelle High-Tech-Welt steuerst du nun einen robusten Kampf-

panzer, ständig auf der Suche nach Feinden, nützlichen Sammelobjekten und letztendlich dem rettenden Ausgang aus dem Szenario.

Doch nur ein langweiliger 3D-Shooter?

Vergleicht man den neuen Psygnosis-Titel mit herkömmlichen Dungeon-Abenteuern, so bleibt zumindest der geheimnisumwitterte Entdeckerdrang auf der Strecke. Hier gibt es kein Rätsel, das es zu lüften gilt, keine Tür und kein Geheimgang verbirgt etwas sensationell Aufregendes. Man kann kein aufschlußreiches Computerminal anzapfen, findet kein Automapping vor, und strategische Vorgehensweisen sind nur von untergeordneter Bedeutung. Dennoch ist es aber eben vielleicht sogar dieses

kompromißlos auf Action getrimmte Gameplay, das Assault Rigs seinen gewissen Reiz verleiht. Nach dem Motto, wer stehen bleibt, verliert, rast man die meiste Zeit durch die Hallen und Gänge. Jeder Bonusdiamant bringt uns ein Stück dem Ausgang näher, verlangt aber auch, jeden Winkel des Labyrinthes genau zu durchsuchen. Demolierte Panzerungen können nur in den seltensten Fällen erneuert werden, dafür stürzt man sich mit Feuereifer auf jeden der blauen Würfel, die uns Sonderwaffen versprechen und somit eine schnellere Eliminierung der gegnerischen Panzerfahrzeuge und Geschützstellungen ermöglichen.

Keine Pause!

Unser Feind nimmt uns dabei recht zielsicher unter Beschuß, doch ist es nicht unbedingt ratsam, sich mit jedem auf ein Feuergefecht einzulassen. Schnell ist so der vordere Schutzschild aufgebraucht, was für uns

ein jähes Ende und den Neustart der Stage zur Folge hat. Besonders da die Gegner bereits nach wenigen Sekunden erneut auf der Bildfläche auftauchen, ist es oft klüger, Reißaus zu nehmen. Natürlich spielt sich das Ganze nicht nur auf einer Ebene ab. Unter dem Druck deiner Verfolger mußt du dein Gefährt präzise über Rampen steuern, Aufzüge benutzen und schwebende Plattformen bewältigen. Besonders schön dargestellt



Für das Aufnehmen von entsprechenden Sonderitems bekommst du einen begrenzten Munitionsvorrat für durchschlagskräftigere Feuerwaffen.



Dein Kampfgerät ist von vier Seiten gepanzert (Anzeige links unten). Sobald sich ein Schild schwarz verfärbt, wird hier der nächste Treffer tödlich.



Um einen Level zu absolvieren, muß eine bestimmte Anzahl von Edelsteinen aufgesammelt werden. Danach beamt dich der Exit in die nächste Arena.

ist dabei, wenn dein Kettenfahrzeug ins Kippen kommt oder abrutscht, weil du zu weit über einen schmalen Rand hinausgefahren bist. Je nachdem wie tief der Abgrund unter dir ist, überschlägt sich der Panzer im freien Fall und kommt danach nicht selten auf dem Dach zum Liegen. Mit dem Gefährt können auch geziel-

te Sprünge ausgeführt werden, um zum Beispiel Abgründe zu überspringen oder Bonus-Items einzuheimsen. Grafisch bewegt sich Assault Rigs auf teilweise farbenfrohem und gehobenem Niveau. Von der Beschaffenheit her bleiben auch die vielfach wechselnden Wände und Untergründe bei näherem Hinfahren



Die ersten Stages sind wie Übungsplätze - Selbst blutige Anfänger dürften hier noch keinerlei Schwierigkeiten haben.

noch ansehnlich, und das Scrolling klappt schnell und ruckelfrei. Allein die Steuerung hakt teilweise etwas, wenn man sein Gerät um enge Kurven fährt oder in schmale Gänge hineinbugsieren will, da man dann in der ganzen Hektik schnell einmal an der Wand hängenbleibt. Alles in allem jedoch

eignet sich der neue Psygnosis-Titel - wenn man über den niedrigen Tiefgang des Gameplays hinwegsieht - hervorragend zum Abreagieren, und da jede kleine Unterstage mit einem Paßwort versehen ist, wird man auch kaum ständiger Wiederholungen überdrüssig.

Oliver Preißner ■



Aufzüge und bewegliche Plattformen erfordern eine präzise Fahrzeugsteuerung.

Word Up

Die 3D-Welten sind in Assault Rigs abwechslungsreich und unterhaltsam gestaltet. Geheimnisse gibt es nicht zu lüften, vielmehr wird die Dauer jedes Levels durch die Anzahl der sich ständig wieder regenerierenden Gegner bestimmt. Wenn man Action zum Abreagieren sucht, ist man bestens bedient, Forscher und Sammler haben hier nichts verloren.



Check Up



Titel:	Assault Rigs
Genre:	3D-Shoot 'em Up
Hersteller:	Psygnosis
Tel.:	-
Release:	April
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1
Levels:	50
Save Game:	Paßwort
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel-schwer
Besonderheiten:	Zahlreiche verschiedene Waffensysteme und Bonus-Items

Grafik 72%

Die spielbestimmenden Vektorgrafiken agieren schnell und flüssig. Es entsteht ein guter räumlicher Eindruck, allerdings hat man bisweilen etwas mit der Steuerung zu kämpfen.

Sound 54%

Nichts Weltbewegendes - weder frißt sich ein toller Soundtrack ins Ohr noch erreichen die FX ein Niveau, das über übliche Schuß- und Explosionsgeräusche hinausgeht.

Gesamt 68%

Assault Rigs lebt einzig und allein von der blanken Action bzw. der Anzahl der Gegner. Eine fesselnde Atmosphäre wird nicht geschaffen, und so entsteht irgendwie auch keine besondere Motivation, unbedingt den nächsten Level sehen zu wollen.

FIGHTERS MEGAMIX



Wenn die Erfinder des 3D-Beat 'em Ups ein neues Werk fertigstellen, darf man davon ausgehen, daß beste Qualität geliefert wird. Wir prüften das aktuellste AM2-Opus auf Spielspaßgehalt und technische Vorzüge und begründen, warum die Konkurrenz chancenlos ist!

Der Wettbewerb auf dem Prügelsektor wird immer härter. Durchgestylte Charaktere mit unterschiedlichen Fertigkeiten, Hunderte von Moves und durchdachtes Gameplay alleine reichen heute nicht mehr aus, um die Führung in der Welt-rangliste zu übernehmen. Nach Virtua Fighter 2 und Fighting Vipers folgt der nächste AM2-Angriff!



Neben den bekannten Moves besitzen die VF-Kämpfer neue Fertigkeiten aus Virtua Fighter 3.

Zusammen sind wir stark!

Nach diesem Motto machte sich AM2 an die Entwicklung des neuesten Prügelhammers! Um den Kritikern von vorneherein den Wind aus den Segeln zu nehmen, versammelte man doch tatsächlich sage und schreibe 32 Fighter aus Virtua Fighter 2, Fighting Vipers, Virtua Fighter Kids und Sonic The Fighters. Außerdem kamen noch Janet aus Virtua Cop 2, Rent a Hero aus dem gleichnamigen Mega Drive-Oldie, der Gallup-Stock Car aus Daytona USA und der bislang unbekannte Comic-Charakter Deku hinzu. Zu Beginn des Spiels sind davon übrigens nur 22 Helden anwählbar. Die anderen muß man sich im 1-Player-Mode erst einmal erspielen. Dies geschieht, indem man die Kurse A bis I beendet, wozu man jeweils sechs Kämpfer und den Endgegner besiegen muß. Die auf drei unterschiedlichen Screens aufgeführten Kurse sind durch ihre Bezeichnung übrigens schon hinreichend charakterisiert. Im Vipers-Kurs

warten beispielsweise ausschließlich Kämpfer aus Fighting Vipers, das Muscles-Feld besteht vornehmlich aus muskelbepackten Supermännern und der abschließende Secret-Kurs überrascht mit den Kuriositäten aus den AM2-Spielen. Bis man sein 32-köpfiges Kämpferfeld schließlich zusammen hat, muß man folglich genau 63 Gegner besiegen.

Feinheiten inklusive!

Damit auch keine optische Langeweile aufkommt, kann man mit den A- und C-Buttons die 32 Helden auch noch in unterschiedlichen

» Mit Fighters Megamix legt AM2 die Meßlatte für 3D-Beat 'em Ups ein Riesenstück nach oben. «

Outfits anwählen. Außerdem wurden die bekannten Stages aus Virtua Fighter & Co. allesamt noch überarbeitet. So gibt es nun generell keine Ringe und somit auch keine Ring Outs mehr, was die VF-Szenarien we-

Word Up

Hut ab! Fighters Megamix kann in allen Belangen neue Bestleistungen aufweisen. Es bietet mehr Kämpfer, mehr Moves und mehr Kampfszenarien als jedes andere Beat 'em Up! Außerdem spendierte man noch einige VF3-Schmankerl und schön anzusehende Lichteffekte. Zweifellos das Referenz-Beat 'em Up auf dem Saturn!





Kumachan und der Pandabär gehören zu den originellsten Charakteren in Fighters Megamix.



Das Replay erfolgt diesmal aus verschiedenen, schnell wechselnden Perspektiven.

sentlich besser aussehen läßt. Alle anderen Stages sind entweder ganz neu, wie der Hafenschauplatz von Janet aus Virtua Cop, oder aber sie wurden optisch überarbeitet, indem man zum Beispiel das startende Flugzeug in Tokios FV-Stage endlich einbaute. Arcade-Experten werden natürlich sofort erkennen, daß Sega sogar die Wüstenstage aus Virtua Fighter 3 im Spiel unterbrachte! Und nicht nur das! Sämtliche Helden aus VF2 beherrschen nun Moves aus Virtua Fighter 3, das heißt, sie können beispielsweise zur Seite ausweichen oder sich in der Luft erholen. Janet entpuppt sich mit ihren imposanten Moves sogar als verkappte Aoi, die eigentlich erst in VF3 ihr Saturn-Debüt geben sollte!

Was gibt's noch?

Der Survival-Modus für einen Spieler ist sehr spannend! Hier muß man mit einem Charakter entweder 3, 7 oder 15 Minuten lang überleben und möglichst viele Gegner besiegen, wonach man sich in den Charts verewigen darf. Eine Besonderheit hat der 2-Spieler-Modus zu bieten, der nicht nur beiden Kontrahenten die freie Charakterwahl überläßt. Hier darf man auch noch bestimmen, ob man mit oder ohne Fighting Vipers-Mauer kämpfen will. Selbstverständlich kann diese Wahl auch dem Zufallsgenerator überlassen werden. Neben dem bekannten Battle Team-Modus gibt es auch noch einen Trainingsmodus, der einem das Erlernen der Schläge und deren

Stärke ermöglicht. Insgesamt gesehen ist Fighters Megamix zweifellos das umfangreichste und langfristig motivierendste Prügelspiel. Daß es noch zwei weitere Bonus-Helden gibt, man mit Janet schießen kann, eine verbesserte 3D-Grafik-Engine und ein hervorragend gerendertes Intro eingebaut wurden, sei hier noch am Rande erwähnt. Wer auf der Suche nach dem Prügelspiel überhaupt ist, muß hier zugreifen!

Hans Ippisch ■



Hier seht ihr Shun in seinem Alternativ-Outfit.



Imposante Siegesposen gehören natürlich noch immer dazu.



In den Virtua Fighter-Stages gibt es nun keine Ringe mehr, was deutlich interessanter aussieht.

Check Up



Titel:	Fighters Megamix
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Sega/AM2
Tel.:	040-2270961
Release:	6. Juni
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1-2
Levels:	32 + 2 Kämpfer
Save Game:	ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	32 Kämpfer

Grafik 89%

Perfekte animierte Kämpfer mit schönem Gouraud Shading, gute bis phantastische Hintergründe, schöne Lichteffekte.

Sound 83%

Bekannte und neue Melodien in guter Qualität, sehr gut gelungene Sprachausgabe.

Gesamt 92%

Ein megaumfangreiches Beat 'em Up-Game, das derzeit absolut konkurrenzlos ist.

HEXEN

Der Amoklauf von id-Software will einfach kein Ende nehmen! Nach dem enttäuschenden Urvater erscheint nun auch das etwas weniger blutrünstige Hexen auf dem Saturn. Ob sich Exhumed vor diesem Nachzügler in acht nehmen muß?



Aufgepaßt! Diese lodernden Monster flattern wie wild durch die Lüfte und greifen von allen Seiten an! Ihre Animation ist recht ansehnlich.



Drei verschiedene Charaktere stehen zur Wahl.

Zunächst überrascht Hexen ungemein. Das ziemlich lange Video gleich zu Beginn des Spieles ist nämlich ganz hervorragend gerendert und von durchaus guter Bildqualität. Daß man dieser zwei Jahre alten PC-Umsetzung, der übrigens ein indizierter Vorgänger zugrunde liegt, einen opulenten Fantasy-Hintergrund verpaßte,

sollte dann allerdings auch das einzige sein, was das Spiel vom Umfeld unterscheidet. Dies stellt man spätestens dann fest, wenn man sich mit einem von drei unterschiedlichen Charakteren (Fighter, Mage, Cleric) in die düstere Welt voller Kirchen und Monster stürzt. Vorher sollte man sich übrigens unbedingt noch die passende Joypad-Belegung (es gibt drei verschiedene) auswählen und diese auch erlernen, da man sonst relativ schnell in die Realität zurückkehren muß. Daß die Original-Steuerung für einen PC mit Maus und Tastatur

entwickelt wurde, ist leider unverkennbar. Da man marschieren, springen, den Blickwinkel ändern, die Übersichts-Karte zoomen, Zaubersprüche aktivieren und Waffen auswählen kann, stößt man an die Grenze dessen, was mit einem Joypad machbar ist beziehungsweise von Konsolen-Usern gewünscht wird. Nach einer guten Viertelstunde sollten die Steuerungsschwierigkeiten jedoch behoben sein, und man kann sich den wahren Herausforderungen des Spiels stellen.

2D-Sprites, aufgepaßt!

Einmal mehr läuft und springt man durch verwinkelte Dungeons, bekämpft herumstreunende 2D-Sprites, die teilweise recht pixe-



Derart platte und pixelige 2D-Sprites haben in Zeiten von Tomb Raider wirklich nichts mehr zu suchen.

Word Up

Der Fantasy-Hintergrund und die Zaubersprüche heben Hexen zwar etwas vom 3D-Einerlei ab, dies kann jedoch nicht über die veraltete Technik hinwegtäuschen, die in Exhumed oder Tomb Raider längst ihren Meister gefunden hat. Für Fans dürfte die Umsetzung von GT Interactive dennoch interessant sein.





Der im Hintergrund erkennbare Nebel-effekt ist das technisch bemerkenswerteste Feature des Spiels.

lig werden, weicht heranfliegenden Blitzen und Schweinen aus und fragt sich, wo die große Innovation steckt. Hier kann man leider nur zwei Sachen nennen: Zum einen gibt es wie in einem Adventure ein Inventory, über das man verschiedene Waffen anwählen kann.

» Zu Zeiten eines Exhumed oder Tomb Raider muß Hexen die Krone der 3D-Corridor-Shooter aus der Distanz bewundern. «

Zum anderen verstecken sich hinter zerbrechlichen Kirchenfenstern zahlreiche Geheimgänge, die per Beam oftmals wieder an die Ausgangsstelle zurückführen. Daß die PC-Entwickler damals hochmoti-

viert bei der Arbeit waren, merkt man an Gags wie der riesigen Kirchenglocke, die man zum Beben bringen kann. Wer das PC-Original kennt, kann sich übrigens die Saturn-Version sparen, denn die Levelaufbauten sind absolut identisch. Leider machte man sich auch nicht die Mühe, die Technik auf den modernsten Stand zu bringen. Obwohl schon der Normal-Modus nicht flüssig läuft, baute man auch noch einen Fullscreen-Modus ein, der angesichts eines Exhumed nicht gerade empfehlenswert ist. Daß man auf die Transparenz-Fähigkeiten des Saturn zurückgriff, verbessert den optischen Gesamteindruck nur geringfügig. Zusammenfassend läßt sich Hexen als durchaus unterhaltsame, aber leider veraltete 3D-



Neben der Normal-Screen-Darstellung mit Leiste gibt es auch noch einen ruckelnden Full-Screen-Modus.

Dungeonballerei aus den Pionierzeiten charakterisieren. Wer nach Alien Trilogy und Exhumed unbedingt neues Futter braucht, darf zugreifen.

Die Zukunft

Noch dieses Jahr stehen zwei weitere 3D-Shooter an, die den Saturn angeblich auch technisch bis aufs Äußerste nutzen. Als Duke Nukem 3D Mitte Februar das erste Mal gezeigt wurde, war man beeindruckt von den zusätzlichen Effekten, welche sogar der PC-

Version überlegen waren. Da die Exhumed-Entwickler hier zuständig waren, wundert uns das nicht weiter. Wie gut das berühmterbüchtigte Quake werden wird, wissen wir leider noch nicht....

Hans Ippisch ■



Das Intro ist bemerkenswert gut geworden.

Check Up



Titel:	Hexen
Genre:	3D-Action
Hersteller:	GT Interactive
Tel.:	-
Release:	März
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1
Levels:	-
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Hoch
Besonderheiten:	PC-Umsetzung

Grafik 70%

Leicht ruckelnde, nicht besonders detaillierte Dungeon-Grafiken mit düsterer Farbgebung.

Sound 75%

Dank der originellen Sound-Effekte zweifellos noch mit das Beste am ganzen Spiel.

Gesamt 72%

Ein durchaus unterhaltsames, aber keineswegs sensationelles 3D-Action-Spiel, daß technisch und spielerisch mittlerweile altbacken wirkt.



Hinter diesen knallbunten Glaswänden verstecken sich oftmals Geheimgänge.

Du kannst mich in 2000

(Versuch' das mal mit Deiner Freundin!)

TOMB RAIDER

featuring Lara Croft



Geheimnisse unter: <http://www.tombraider.de>

Positionen bewegen



THE LOST VIKINGS 2

Das berühmte Wikinger-Trio kehrt nach längere Abstinenz wieder auf den Screen zurück, um ausgebufften Gehirnakrobaten durch 31 knallharte Levels das Fürchten zu lehren.

In der Videospielebranche erscheinen nur alle Jubeljahre Produkte, die man getrost als bahnbrechend bezeichnen darf (z. B. Virtua Fighter). Doch selbst Software der Marke „absolut innovativ“ ist im Bereich der ewigen Jump & Run-Variationen rar gesät. Zur letzteren Kategorie zählt aber sicherlich Interplays gekonnter Denkspiel/Geschicklichkeits-Cocktail The Lost Vikings, das vor drei Jahren auf dem Mega Drive sich schnell in die Herzen aller Denkspiel-Freunde spielte. Das „etwas andere“ Spielprinzip ist dabei so denkbar einfach wie fesselnd. Drei Wikinger mit höchst unterschiedlichen Fähigkeiten müssen sich durch viel Teamarbeit und Geschick bis zum Ende eines Levels vorarbeiten, und das ist aufgrund des anspruchsvollen Leveldesigns ein ziemlich schwieriges Unterfangen.

Zurück in die Zukunft

Gerade ein Jahr ist es her, daß die drei nordischen Helden ihrem intergalaktischen Peiniger Tomator entkom-



Klasse gemacht! Das bildschirmfüllende und ungemein witzige CG-Intro ist von einer blendenden Qualität (oben).

In der Dschungel-Stage machen euch bananenwerfende Affen das Leben zur Hölle (unten).



men konnten. Nach ihrer Rückkehr gingen sie ihren mehr oder weniger normalen Tätigkeiten nach. Baleog der Wilde startete eine Karriere als Eisbär-Wrestler, Olaf der Starke ging in das Land der aufgehenden Sonne, um sich am Sumo-Ringen zu versuchen (kehrte aber schon bald zurück, da er seine geliebte Lasagne arg vermißte), während Erik der Flinke die spirituelle Erfüllung fand, indem er ein Rudel von Bergziegen anführte. Eines Tages trafen sich die drei Jungs mal wieder zu einer kleinen Segel-



Beinahe geschafft: In zwei Runden setzt ihr euch mit dem Oberschurken-Tomotor höchstpersönlich auseinander, der verdammt viele Treffer einstecken kann.

tour. Doch statt eine Brise Luft zu tanken, trat plötzlich der Tomator wieder in ihr Leben zurück und beamte das Trio kurzerhand an Bord seiner Weltraumschleuder. Als der Fiesling sich gerade an den Wikingern rächen wollte, setzte glücklicher-

weise wieder eine Fehlfunktion ein. Die drei hätten somit fliehen können, doch leider sind sie bekanntlich nicht die hellsten, so daß der Warnschriftzug beim Time Warp-Schalter „Do not touch“ versehentlich mit „Donuts“ verwechselt wur-

Die Alleskönner im Überblick

OLAF DER STARKE



Gaswolke: Zerstört steinige Untergründe und hilft beim Überqueren von Abgründen.



Zwerg-Format: So gelangt man auch in die kleinste Grotte.



Schutzschild: Blockt Feuerbälle ab und verhilft beim Herunterfallen zu einem Gleitflug.

ERIK DER FLINKE



Springen: Durch zweimaliges Drücken aktiviert ihr sogar einen zerstörerischen Turbo-Sprung.



Rammbock: Mit vollem Anlauf knackt ihr auch dickere Mauern.



Schwimmen: Erik ist der einzige, der sich auch in Gewässern zu rechtfindet.

BALEOG DER WILDE



Säbelschlag: die effektivste Methode, um Feinde aus dem Weg zu räumen.



Bionic Arm: Der ausfahrbare Greifarm ist nicht nur eine gute Waffe, er klammert sich auch an Haltegriffen fest, wodurch der „Lianen-Schwung“ möglich ist.



Der bewährte Tarzan-Schwung von Haltepunkt zu Haltepunkt erfordert ein präzises Timing.



Teleporter bringen euch in höheren Levels flugs von Punkt A nach Punkt B.

de - Autsch! Nach ihrer un- freiwilligen Zeitreise steht den drei Wikingern nun erneut eine beschwerliche Odyssee bevor.

Neue Freunde & Möglichkeiten

Am Grundgerüst hat sich auch beim offiziellen Nachfolger erwartungsgemäß nichts verändert. Nach wie vor befinden sich die drei Zeitreisenden inmitten von zumeist überschaubaren Levels, die allerdings vor Tücken nur so strotzen. Dicke Mauern, aggressive Widersacher oder Feuerbälle erschweren eure Reise bis zum jeweiligen Ende eines Levels ebenso wie gähnende Abgründe oder tiefe Tümpel. Glücklicherweise handelt es sich bei den drei Wikingern um vielseitige Spezialisten, die für jedes Problem die passende Antwort parat haben, sprich jeder Gestrandete verfügt

über mindestens zwei individuelle Aktionsmöglichkeiten, die ihr zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort anwenden müßt. Baleog kämpft beispielsweise mit seinem Säbel die Gegner nieder, während Erik über bemerkenswerte Sprungkünste verfügt und sich auch im Wasser bestens zurechtfindet. Da ihr eine Stange nur dann gemeistert habt, wenn ALLE Wikingere das Ziel erreicht haben, ist somit Teamarbeit vonnöten. Zu diesem Zweck müßt ihr per L- und R-Taste zwischen den drei Charakteren hin- und herschalten, damit ein Wikingere den Weg ebnet, ehe ihr die beiden anderen beiden nachzieht. Diese Anforderung wäre an sich schon schwierig genug, da man oftmals minutenlang grübeln muß, welche Kombination und Reihenfolge an Aktionsmöglichkeiten bei einer kniffligen Stelle erforder-

lich sind; durch den Einsatz an Items wurde die Komplexität jedoch noch einmal gesteigert. Jeder Recke kann maximal vier Items tragen und diese sogar an Kollegen weitergeben (insofern sie in der Nähe stehen). Unter den Gegenständen befinden sich beispielsweise Energieauffrischer, Schlüssel oder aber ID-Karten zum Ausschalten von Energiebarrieren. Um das Gehirn

noch mehr zu strapazieren, lernt ihr im Laufe des Abenteuers noch zwei animalische Helfer kennen, die in manchen Levels den Platz eines Wikingers einnehmen. Werwolf Fang kann zum Beispiel durch seine Krallen an Wänden hochkraxeln, während Drache Scorch zumindest für kurze Zeit über bemerkenswerte Flugeigenschaften verfügt.

Ulf Schneider ■

Word Up

Der Nachfolger zum Mega Drive-Klassiker mag auf den ersten Blick nur ein dezentes 32 Bit-Face-Lifting dank gerenderter Grafiken bieten. Durch zwei neue Charaktere, die Erweiterung der Aktionsmöglichkeiten und perfektes Leveldesign wurde die Komplexität jedoch spürbar erhöht, was in späteren Stages regelrecht zu rauchenden Köpfen führt. Für Denkspiel-Fans, die auch vor harten Geschicklichkeitsproben nicht zurückschrecken, bietet das Wikingere-Trio daher erneut Spielspaß pur.



Check Up



Titel:	The Lost Vikings 2
Genre:	Denkspiel/Geschicklichkeit
Hersteller:	Interplay
Tel.:	Tel.: 01805-33555
Release:	März
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	31
Save Game:	Nein
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Sehr schwer
Besonderheiten:	Paßwortsystem, deutsche Texte

Grafik 64%

Hübsche, aber keinesfalls übermäßig aufwendige Rendergrafik mit süßen Knuddel-Sprites, bei der vor allem das farbenprächtige Hintergrundlayout streckenweise gefällt.

Sound 60%

Die synthie-lastigen Musikstücke halten sich dezent im Hintergrund, unterstreichen die Atmosphäre aber ordentlich, die Soundeffekte sind recht unspektakulär, die aufwendige Sprachausgabe bietet viel Wortwitz.

Gesamt 85%

Videospielunterhaltung der intelligenten Art: anspruchsvoll, witzig und dank durchgestylten Leveldesigns durchgehend motivierend.

MEGA FUN:

UND DU HAST EIN

LEICHTES SPIEL!



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

Unsere Experten verraten Euch, welche Spiele ihr Geld wert sind und welche nicht. Brandaktuell, kompetent und unabhängig. Auf über 100 Seiten informative **Specials**,

Software-News und Insider-Infos zu allen 32- und 64-Bit-Konsolen.

Außerdem: **Vorabberichte** über die neuesten Spiele-Entwicklungen und **Reportagen** über die interessantesten Spielhallen-Games. Nicht zu vergessen der große **Tips & Tricks-Teil** mit Komplettlösungen, Cheats und Codes zu den Top-Spielen

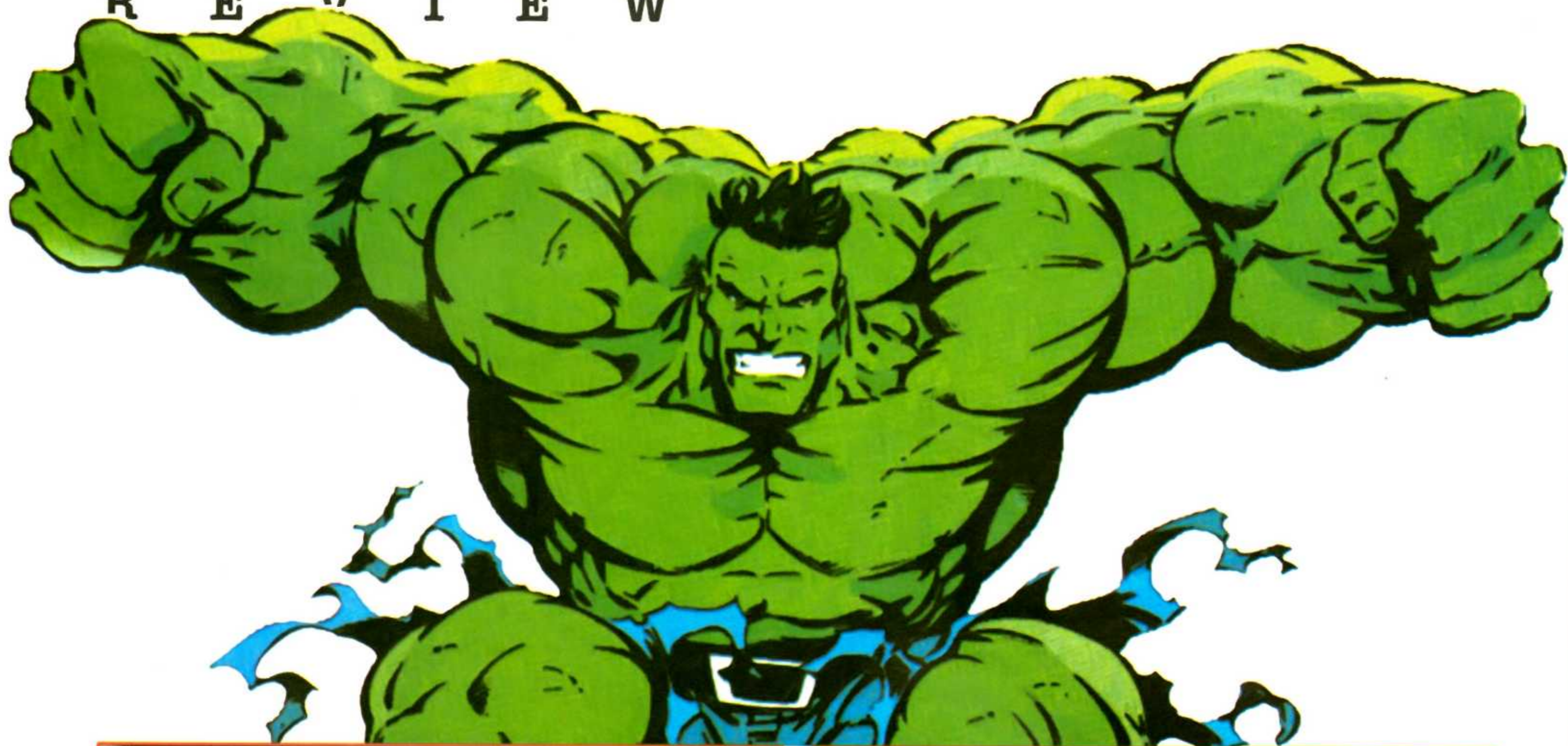
aller Systeme. Von Spieleprofis für Spieleprofis!

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

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



Special Moves wie beispielsweise dieser Rundumschlag erfordern Gammastrahlen-Power.



Dieser Wächter blockt gemeinerweise die meisten eurer Angriffsbemühungen einfach ab.

THE INCREDIBLE HULK

Grün, muskulös und seit Jahrzehnten eine feste Größe unter den Marvel-Helden. Die Rede ist natürlich vom unglaublichen Hulk, der bei diesem Silberling seine mächtigen Pranken in der dritten Dimension schwingen darf.

Die Vorgeschichte ist schnell erzählt: Bruce Banner alias Hulk wurde von dem „Pantheon“-Geheimbund, bestehend aus zahlreichen Überwesens, zu ihrem abgelegenen Stützpunkt entführt, um eine Gehirnwäsche an ihm durchzuführen. Auf derartige



Atlanta stellt eine Art fliegende Walküre dar, die eine Vorliebe für feurige Pfeile hat.

Aktionen hat der wortkarge Superheld natürlich überhaupt keinen Nerv und verdünnt sich daher gleich kurz nach der unfreiwilligen Ankunft. Hulk muß sich nun erwartungsgemäß prügeln-derweise durch eine Reihe von dreidimensionalen Leveln kämpfen. Der Weg führt



Die Qualität der CG-Zwischenbilder stimmt den verwöhnten Videospieleler noch gnädig.



Schalter mit unterschiedlichen Bedeutungen spielen vor allem im ersten Level eine wichtige Rolle.

ihn dabei zunächst durch das verschachtelte Geheimplabor, ehe er die Oberfläche der Insel erreicht und sich dort noch härteren Herausforderungen gegenüberstellt.



Der Spielverlauf wirkt alles andere als durchdacht. Feinde tauchen oftmals im Rudel auf, und insbesondere gegen die UFOs habt ihr kaum eine Abwehrchance.

Vielfältige Aktionsmöglichkeiten

Der Spielverlauf bietet keinerlei Innovation. Der Gammastrahlen-geschädigte Superheld findet sich inmitten von 3D-Szenarien wieder und kann somit in alle vier Himmelsrichtungen stapfen. Die Anforderungen variieren von Level zu Level etwas. So müßt ihr beispielsweise im ersten Level insgesamt sieben Schalter aktivieren, damit eine störende Barriere den Weg zum Ausgang freigibt, während ihr es im zweiten Level mit einer ganzen Riege von Zwischengegnern zu tun habt. Eines haben alle Abschnitte jedoch gemeinsam: Hulk muß sich stets mit einer stattlichen Anzahl von gerenderten Widersacher auseinandersetzen. Damit ihr den Hulk ordnungsgemäß über den Screen dirigiert, sind alle acht Tasten vonnöten. Zu den wichtigen Aktionsmöglichkeiten zählen natürlich saftige Fausthiebe, ein kräftiger Tritt sowie seine berühmten Mega-Sprünge. Nicht zu verachten ist aber auch sein Todes-Uppercut, der nicht nur viel Energie abzapft, sondern den Angreifer auch ein paar Meter nach hinten schleudert. Rennen, Ducken, Abblocken sowie Special Moves runden das



Wenn ihr euch in die Tiefe des Bildschirms bewegt, tauchen die Polygon-Objekte aus dem Nichts auf; von einem flüssigen Grafikaufbau kann man nicht sprechen.

Repertoire an Bewegungsmöglichkeiten ab. Letzteres ist allerdings nur möglich, wenn ihr durch Gamma-schub-Power-Ups einen weiteren Energiebalken auffüllt. Durch diese Extra-Power vollführt der Grünling beispielsweise einen mächtigen Rundumschlag oder via Faustschlag eine zerstörerische Bodenwelle (sehr effektiv bei Endgegnern). Trotz der geballten Kraft braucht aber auch ein Hulk ein paar hilfreiche Freunde, wenn es einmal brenzlig wird. Im Laufe des Abenteuers schließen sich glücklicher-

weise insgesamt vier ehemalige Feinde dem Koloß an (ihr benötigt dafür „Rufkarten“),

auf deren Hilfe ihr dann einmalig zählen könnt, indem ihr sie im Pausen-Menü aktiviert. Die Wirkung entspricht meistens der einer Smart Bomb, sprich alle auf dem Screen befindlichen Feinde werden kurzerhand niedergestreckt oder zumindest eingeschläfert - ideal, um mal eine kleine Verschnauf-pause einzulegen.

Ulf Schneider ■

Word Up

Prügeln in der dritten Dimension - klingt ja nicht schlecht, doch was die Macher hier abgeliefert haben, grenzt schon fast an Betrug am Kunden. Mal abgesehen davon, daß der Spielverlauf äußerst einfältig ist (rumlaufen & kloppen), wirkt vor allem die 3D-Engine derart lausig (Grafik-Bugs! Hulk steht z. B. auf einmal in der Wand), als hätte man es mit einer halbfertigen Preview-Version zu tun - eine absolute Mega-Gurke!



Hinterhältig: Diese Bodenplatten signalisieren Minen, die ihr nur durch schnelles Laufen schadlos überwinden könnt.

■

Check Up



Titel:	The Incredible Hulk
Genre:	Genre: 3D-Beat 'em Up
Hersteller:	EIDOS
Tel.:	-
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	13
Save Game:	Paßwort
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis unfair
Besonderheiten:	Deutsche Texte

Grafik 29%

Katastrophal! Krasse Grafikfehler (wegploppende Polygone), miese Kollisionsabfrage, grobpixelige Render-Sprites, Ruckel-Scrolling.

Sound 25%

Der unverdauliche Musik-Brei sollte möglichst leise gestellt werden, die wenigen Soundeffekte (einige fehlen gänzlich) sind eine glatte Lachnummer.

Gesamt 19%

Die diletantische Technik und das Minimal-Gameplay sorgt dafür, daß vor allem der ahnungslose Käufer zum Hulk mutiert.

GRID RUN

Radical Entertainment konfrontiert uns mit einem recht außergewöhnlichen Labyrinth-Denkspiel, das vor allem zu zweit Kult-Qualitäten aufweist.



Running Man

...so ähnlich mutet das anfangs verwirrende Spielprinzip an, das auf dem Klassiker Grid Runner basiert. In der versetzten Vogelperspektive lauft ihr mit eurem gerenderten Axxel-Sprite durch ein Labyrinth aus schmalen Pfaden. In insgesamt 57 Runden habt ihr es mit 15 unterschiedlich intelligenten Monstern zu tun. Um diese Wächter zu besiegen, müßt ihr nicht deren Lebensener-

schickt die Zentralregierung die beiden freien Wissenschaftler Axxel und Tara zu diesem kosmischen Bermudadreieck. Im Asteroiden-Wirrwarr stoßen die beiden Helden auf ein exotisches Raumschiff. Nachdem Axxel diese Schüssel betritt, wird die Tür plötzlich versiegelt, und eine intergalaktische Amazonin namens Vorga erscheint. Da diese Person einem sadistischen Spieltrieb fröhnt, muß Axxel nun wohl oder übel bei ihrem tödlichen, eigens kreierten Grid Run-Zweikampf teilnehmen. Wer jetzt aber einen postmodernen Gladiatorenkampf erwartet, liegt völlig daneben. Statt auf Waffengewalt kommt es bei diesen Auseinandersetzungen auf gute Reaktionen, Geschicklichkeit und eine gute Portion Taktik an.

Hintergrundstorys sind bei Videospiele bekanntlich meistens ziemlich dünn. Besonders lustig bzw. nutzlos sind die kleinen Geschichten aber vor allem dann, wenn es sich um Denkspiele handelt. Im gridonianischen Asteroidenfeld verschwinden seit geraumer Raumschiffe der Förderung. Um dem mysteriösen Treiben auf die Schliche zu kommen,

gie dezimieren, sondern eine vorgegebene Anzahl von Fahnen einfärben, ehe es der Gegenpartei gelingt. Die Sache hat jedoch einen entscheidenden Pferdefuß: Ihr seid nur dann in der Lage, Fahnen einzufärben, wenn es euch entweder gelingt, als erster eine Fahne einzufärben oder den Gegner zu berühren, um ihm so diese Fähigkeit wieder abzugewinnen - oder anders ausgedrückt: ihr könnt nur dann Fahnen einfärben, wenn ihr, ähnlich wie beim Volleyball, im Besitz des Aufschlagrechts seid. Um dieses „Fang-Mich“-Spielprinzip aufzupeppen, verfügt Axxel (und der Gegner!) über einige hilfreiche Zauberfähigkeiten, die teilweise allerdings Energie kosten (durch Sammeln von Power-Ups vermehrt ihr eure Zauberkräfte). Fol-



Mit der besonders wichtigen Bau-Fähigkeit könnt ihr beispielsweise eure Fluchtwege konstruieren.



Nach jeder beendeten Stage dürft ihr in einer Bonusrunde innerhalb eines Zeitlimits Power-Ups einsammeln.

gende Zaubersprüche kosten überhaupt Energie: Bauen-Spruch: Durch diese vielleicht wichtigste Aktion könnt ihr Brücken bauen, um so beispielsweise ansonsten unerreichbare Fahnen zu ergattern. Die Wirkung ist allerdings begrenzt.

Feuerball: Diese unbegrenzt zur Verfügung stehenden Energiebälle töten zwar nicht den Widersacher, lähmen ihn aber für kurze Zeit. Die Wirkung kann durch Power-Ups erhöht werden.

Zu diesen Standardaktionen gesellen sich zudem noch vier weitere Zaubersprüche, die jedoch Energie verbrauchen und deshalb sparsam angewendet werden sollten. So könnt ihr beispielsweise eure Laufgeschwindigkeit deutlich erhöhen oder aber durch den Teleporter-Spruch die Flucht in die vierte Dimension antreten. In puncto Items sind noch die Sanduhren relevant, durch die ihr jeweils fünf



Erwischt! Sobald ihr den Gegner berührt habt, seid ihr wieder in der Lage, Fahnen einzufärben.

Sekunden für die Bonusrunde gutgeschrieben bekommt (siehe Extrakasten). Wer keine Lust mehr auf die CPU-Monster hat, darf via Splitscreen auch einen menschlichen Konkurrenten herausfordern.

Ulf Schneider ■

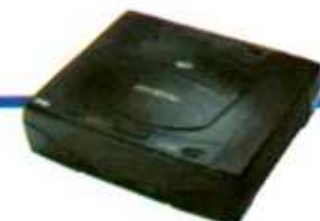


Vor jedem neuen Level stellt sich euer Kontrahent erst einmal vor; der kurze Text gibt euch oftmals hilfreiche Tips.



Der Zwei-Spieler-Modus gefällt durch stundenlangen Spielspaß und übersichtlichen Splitscreen.

Check Up



Titel:	Grid Run
Genre:	Denkspiel/Geschicklichkeit
Hersteller:	Virgin
Tel.:	040-391113
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-2
Levels:	57+30
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	von leicht bis schwer steigend
Besonderheiten:	Splitscreen, Paßwortsystem

Grafik 64%

Die gerenderten Sprites sind leider allzu grobpixelig, das Hintergrundlayout ist dafür teilweise sehr effektiv, die grafische Abwechslung hält sich in Grenzen.

Sound 60%

Unauffällige Hintergrundmusik, die wenigen Soundeffekte sind dem Gameplay entsprechend recht abstrakt.

Gesamt 75%

Erfrischend innovatives Gameplay, das jedoch nur zu zweit gegeneinander Langzeitmotivation bietet.

Word Up

Ein einfallsreiches Gameplay kassiert von mir immer einen Bonus, zumal hier nicht nur die Idee, sondern auch die Spielbarkeit stimmt. Leider fehlt jedoch der Schuß Genialität, so daß die Solo-Kämpfe gegen die CPU-Monster nach einer Zeit ermüden. Dank des technisch sauberen Splitscreen sorgt dafür der Zwei-Spieler-Modus auch für längerfristigen Spielspaß.



In Progress

Hier gibt es die aktuellsten Infos zu den derzeit wichtigsten Projekten der Softwarehäuser auf einen Blick. Außerdem **liefern** verrät auch der Back Catalogue welche Spiele ihr Geld wert sind und welche Games man besser liegen lassen sollte. Wir liefern die Wertungen aller Saturn-Tests!

SATURN

▼ CRUSADER: NO REMORSE



Die Saturn-Premiere der Erfinder von Wing Commander und Ultima verschiebt sich aus unbekanntenen Gründen auf März. Wir warten auf die Testversion!

► Genre: Action-Adv. ► Spieler: 1
► Release: März ► Hersteller: Origin

▼ HEART OF DARKNESS



Es war einmal ein Spiel, das sogar Steven Spielberg auf der E3 1995 bewunderte. Ursprünglich sollte es sogar schon 1994 erscheinen, doch daraus wurde nichts.

► Genre: Jump & Run ► Spieler: 1
► Release: April ► Hersteller: Virgin/Sega

▼ D-XHIRD



Die aktuellen Screenshots des neuesten Takara-Beat 'em Ups machen einen hervorragenden Eindruck. Ist es besser als Toshinden 3 auf der PlayStation?

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: Sommer ► Hersteller: Takara

▼ LAST BRONX



Die 10 Prozent-Version läßt schon zwei Dinge erkennen: Zum einen werden die Charaktere viel Gouraud Shading aufweisen, zum anderen gibt es echten Schatten.

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: 3. Quartal '97 ► Hersteller: Sega

▼ ENEMY ZERO



Dieses vier CD-ROMs umfassende Adventure soll grafisch alles in den Schatten stellen, was es derzeit gibt. Nächste Ausgabe bringen wir ein umfangreiches Preview!

► Genre: Adventure ► Spieler: 1
► Release: Juni ► Hersteller: Sega/Warp

▼ MANX TT



Der Release ist schon am 20.3.97 und die aktuelle Alpha-Version macht einen hervorragenden Eindruck. Ein sicherer Must Buy-Titel!

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2
► Release: 20.3.97 ► Hersteller: Sega

▼ FIFA SOCCER '97



Der Preis für den potentiellen Weihnachtshit 1996 mit der größten Verspätung geht zweifellos an Electronic Arts. Wird der März-Release gehalten?

► Genre: Fußballspiel ► Spieler: 1-4
► Release: März ► Hersteller: E.A.

▼ MYSTARIA 2



Daß das RPG/Adventure-Genre auch auf dem Saturn immer mehr Zuspruch erhält, bemerkt endlich auch Sega of Europe! Vielleicht gibt es eine deutsche Version!

► Genre: Rollenspiel ► Spieler: 1-2
► Release: Februar ► Hersteller: Sega

▼ JUDGEMENT FORCE



Bislang tauchte es als Fighting hier auf, nun wurde Marc Avorys Werk als Judgement Force für den August angekündigt. Schade, aber das Warten lohnt sich!

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

▼ NBA LIVE '97



Ein weiteres EA Sports-Produkt, das sich verzögert. Nach Soviet Strike und Andretti Racing haben sich die Entwickler allerdings auch eine kleine Pause verdient.

► Genre: Sportspiel ► Spieler: 1-4
► Release: März ► Hersteller: E.A.

BACK CATALOGUE!

NINJA



Obwohl die Programmierer auf Tomb Raider-Programmelemente zurückgreifen dürfen, verzögert sich die Veröffentlichung auch hier auf August!

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

SEGA TOURING CAR



Hoppala! Bislang gingen wir davon aus, daß dieses Spiel für die 64 Bit-Erweiterung umgesetzt wird, tatsächlich kommt das Spiel aber für herkömmliche Saturns!

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

SONIC THE FIGHTERS



Wann darf sich Sonic denn erstmals auf dem Saturn in einem 3D-Beat 'em Up präsentieren? Wir tippen nach wie vor auf einen Release in den Sommermonaten!

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

SONIC X-TREME



Angeblich gibt es einen Überraschungs-release, wir glauben allerdings nicht, daß das Spiel vor der E3 im Juni zu sehen sein wird. Ein Preview folgt demnächst!

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

TOMB RAIDER 2



In der Mache sind ein weiterer Level in Atlantis und eine Tauch-Aktion in der legendären Titanic! Außerdem kommt eine TV-Comic-Serie und ein Kinofilm!

► Genre: Action-Adventure ► Spieler: 1
► Release: tba. ► Hersteller: Core/E.I.D.O.S.

VIRTUA FIGHTER 3



Ja, Virtua Fighter 3 erscheint im Oktober in Deutschland. Ja, es erscheint zusammen mit einem 64-Bit-Modul. Ja, dieses Modul wird auch von Scud Race unterstützt.

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: Oktober '97 ► Hersteller: AM 2

WILD NINE'S



Schade, schade! Dank der Fertigstellung von MDK hat sich Wild Nine's auf September verschoben, dafür gibt es auch gleich eine Fernsehserie und Spielzeuge dazu!

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1
► Release: Mai ► Hersteller: Shiny

SATURN

Actua Golf	1/97	81%	Panzer Dragoon 2	06/96	95%
Alien Trilogy	10/96	88%	Pebble Beach Golf	10/95	80%
Alone in the Dark 2	8/96	66%	PGA Tour '97	3/97	48%
Amok	12/96	86%	Primal Rage	8/96	76%
Andretti Racing	3/97	84%	Pro Pinball	9/96	84%
Area 51	3/97	65%	Rayman	12/95	85%
Athlete Kings	9/96	92%	Revolution X	07/96	26%
Batman Forever	3/97	35%	Rise 2: Resurrection	9/96	38%
Battle Monsters	10/96	45%	Road Rash	9/96	73%
Baku Baku Animal	07/96	88%	Robotica	12/95	74%
Big Hurt Baseball	07/96	80%	Sea Bass Fishing	12/96	70%
Black Dawn	3/97	69%	Sega Ages	2/97	70%
Black Fire	10/96	50%	Sega Rally	02/96	95%
Blam! Machinehead	11/96	86%	Shellshock	06/96	87%
Blazing Dragons	10/96	81%	Shining Wisdom	8/96	70%
Breakpoint Tennis	2/97	51%	Shinobi X	10/95	70%
Bubble Bobble & R.I.	10/96	77%	Shockwave Assaults	07/96	79%
Bug!	10/95	88%	SimCity 2000	01/96	90%
Bug! Too	3/97	79%	Skeleton Warriors	8/96	74%
Bust a Move 2	10/96	88%	Slam 'n' Jam '96	8/96	80%
Casper	12/96	75%	Sonic 3D	2/97	82%
Chaos Control	12/96	69%	Soviet Strike	3/97	85%
Clockwork Knight	8/95	74%	Space Hulk	9/96	75%
Clockwork Knight II	11/95	86%	Space Jam	3/97	68%
Command & Conquer	1/97	88%	Spot Goes to Hollywood	2/97	76%
Crime Wave	12/96	73%	Star Fighter 3000	10/96	69%
Criticom	07/96	65%	Story of Thor 2	9/96	88%
Cyber Speedway	10/95	78%	Street Fighter - The Movie	10/95	70%
Cyberia	05/96	78%	Street Fighter Alpha	04/96	88%
D	06/96	60%	Street Fighter Alpha 2	2/97	85%
Darius Gaiden	03/96	80%	Street Racer	12/96	84%
Darius II	1/97	62%	Striker '96	9/96	61%
Dark Savior	3/97	90%	Super Bomberman	10/96	89%
Daytona USA	8/95	90%	Tempest 2000	1/97	59%
Daytona USA C.C.E.	12/96	95%	The Crow 2	3/97	70%
Defcon 5	10/96	75%	The Horde	06/96	78%
Destruction Derby	11/96	78%	The Need for Speed	07/96	91%
Die Hard Arcade	3/97	86%	Theme Park	12/95	88%
Digital Pinball	11/95	83%	Three Dirty Dwarves	11/96	78%
Discworld	9/96	85%	Thunderhawk 2	01/96	93%
Earthworm Jim 2	8/96	86%	Tilt!	12/96	76%
Exhumed	10/96	86%	Titan Wars	06/96	60%
Euro 96 Soccer	07/96	78%	Tomb Raider	12/96	96%
F1 Challenge	04/96	80%	Toshinden Remix	04/96	76%
FIFA Soccer '96	03/96	74%	Toshinden URA	1/97	65%
Fighting Vipers	11/96	91%	True Pinball	06/96	74%
Galactic Attack	01/96	84%	Tunnel B1	2/97	81%
Galaxy Fight	04/96	68%	Valora Valley Golf	05/96	76%
Ghen War	10/96	63%	Victory Boxing	02/96	76%
Gex	05/96	74%	Virtua Cop	01/96	80%
Golden Axe - The Duel	01/96	86%	Virtua Cop 2	12/96	82%
Gradius Deluxe	06/96	75%	Virtua Fighter	8/95	87%
Guardian Heroes	07/96	81%	Virtua Fighter 2	01/96	95%
Gun Griffon	8/96	87%	Virtua Fighter Kids	11/96	88%
Hardcore 4x4	2/97	76%	Virtual Golf	8/96	78%
Hang On GP '95	02/96	80%	Virtua Racing	02/96	49%
Hebereke's Popoitto	8/96	65%	Virtual Hydlide	11/95	64%
Hi Octane	01/96	59%	Virtual On	1/97	89%
Highway 2000	1/97	58%	Virtual Open Tennis	07/96	67%
Impact Racing	1/97	70%	Wing Arms	01/96	78%
International Victory Goal	8/95	85%	WipEout	05/96	76%
In the Hunt	1/97	54%	World Cup Golf	04/96	59%
Iron Man	10/96	70%	World Series Baseball	01/96	81%
Jewels of the Oracle	1/97	80%	World Series Baseball	11/96	85%
John Madden '97	1/97	90%	Worldwide Soccer '97	10/96	90%
Johnny Bazoocatone	04/96	73%	Worms	04/96	88%
Keio Flying Squadron	10/96	67%	WWF In Your House	1/97	72%
Krazy Ivan	1/97	72%	WWF Wrestlemania	9/96	81%
Lemmings 3D	9/96	72%	X-Men Children of the Atom	05/96	83%
Magic Carpet	04/96	93%			
Mighty Hits	12/96	53%			
Mr. Bones	12/96	76%			
Myst	11/95	85%			
Mystaria The Realms of Lore	03/96	86%			
Mystery Mansion	02/96	61%			
NBA Action	9/96	76%			
NBA Jam Tournament Edition	02/96	75%			
NBA Jam Extreme	2/97	86%			
NFL '97	3/97	78%			
NFL Quarterback Club	04/96	82%			
NFL Quarterback Club '97	10/96	75%			
NHL All Star Hockey	01/96	71%			
NHL Hockey '97	1/97	74%			
NHL Powerplay '96	10/96	90%			
Nights into Dreams	9/96	97%			
Night Warriors Darkstalker's Revenge	06/96	85%			
Off World Interceptor	01/96	57%			
Olympic Soccer	10/96	78%			
Panzer Dragoon	9/95	91%			

MEGA DRIVE

Arcade Classics	1/97	55%
Bugs Bunny	05/96	68%
Cutthroat Island	05/96	61%
FIFA Soccer '97	2/97	83%
Int. Superstar Soccer	12/96	89%
Izzy's Quest	05/96	71%
John Madden '97	2/97	88%
MicroMachines Military	12/96	85%
NBA Live '97	2/97	88%
NHL Hockey '97	12/96	93%
Olympic Games	9/96	72%
Tim in Tibet	06/96	80%
Toy Story	04/96	85%

GAME GEAR

Baku Baku Animal	9/96	86%
FIFA Soccer '96	04/96	75%

SCORE ATTACK

WER IST DER BESTE ZOCKER UNTER EUCH?
SCHLIESST EURE KONSOLE AN EINEN
VIDEO-RECORDER 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 neben einer schicken Urkunde eine Reihe von Preisen und einen tollen Pokal.

Achtung!
Neue Adresse!

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

Notiert die
Bestleistungen bitte auf
der Paket-Außenseite!

Aufgepaßt!

Künftig werden keine Päckchen mehr akzeptiert, auf denen die Wertung nicht außen gut sichtbar notiert wurde. Darüber hinaus bitten wir euch, zusätzlich Zeitungs-Verpackungen für die Videocassette wegzulassen, da es sich hier nur um unnötigen Müll handelt. Selbstverständlich darf man in Daytona USA C.C.E. den Daytona-Wagen verwenden. Athlete Kings wird aus bekannten Gründen nicht aufgenommen!

NIGHTS

Wer erreicht mit Elliot die höchste Gesamtpunktzahl in der Eiswelt (Frozen Bell)?



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Müller Jörg	763840	3
2.	(2)	Gerl Oliver	656480	2
3.	(3)	Altmann Steven	637100	5
4.	(4)	Mayer Patrick	575180	5
5.	(5)	Hennemann Gerd	564080	2
6.	(6)	Günsch Andreas	510840	2
7.	(13)	Germeroth Christian	462320	3
8.	(7)	Bender Björn	452240	5
9.	(8)	Gruzlok Kay	439070	4
10.	(9)	Pessek Helmut	438000	3
11.	(10)	Marinovic Bernard	400870	5
12.	(11)	Wuntke Chris Norman	389880	4
13.	(12)	Claas Schäfer	386190	4
14.	(14)	Tschentscher Michael	366170	4
15.	(15)	Eberl Michael	363260	5
16.	(Neu)	Dittmann Enrico	338310	1
17.	(16)	Donat Hendrik	336960	4
18.	(17)	Zaadstra David	333840	4
19.	(18)	Haupt Dennis	320200	5
20.	(19)	Römhild Christian	319840	4

SCORE ATTACK

<input type="checkbox"/> Ein Foto liegt bei!	<input type="checkbox"/> Videokassette liegt bei!	<input type="checkbox"/> Bereits plaziert	Meine Bestleistung	Titel	System	Hiermit bestätige ich, daß ich die- se Leistung ohne Zuhilfenahme ei- nes Schummelmoduls, Cheats oder ähnlichem erreicht habe.	Datum, Ort	Unterschrift
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
Name, Vorname			Straße, Hausnummer			Postleitzahl, Wohnort		
Telefon								

DAYTONA USA C.C.E.

Wer hat die schnellste Rundenzeit auf dem National Park Speedway geschafft? Das gefahrenere Fahrzeug ist egal, gespielt wird im Time Attack Mode ohne Gegner!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Hasler Oliver	29.84	2
2.	(Neu)	Hof Otto	30.16	1
3.	(Neu)	Rygol Peter	30:16	1
4.	(2)	Neuke Frank	30.16	3
5.	(5)	Tschentscher Michael	30.24	2
6.	(Neu)	Guder Dieter	30.32	1
7.	(4)	Hermel Alexander	30.52	2
8.	(5)	Tschentscher Jens	30.56	2
9.	(Neu)	Skoda Rainer	30.56	1
10.	(6)	Peters Jörn	30.60	2
11.	(Neu)	Steiner Hetkamp	30.60	1
12.	(7)	Reuter Oliver	30.64	2
13.	(8)	Stasch Arkoudins	30.64	2
14.	(Neu)	Marius Slipko	30.64	1
15.	(Neu)	Richter Anton	30.72	1
16.	(Neu)	Rumpf Martin	30.76	1
17.	(Neu)	Fercher Anton	30.76	1
18.	(9)	Pivernetz Mike	30.84	2
19.	(Neu)	Böttner Bastian	30.88	1
20.	(Neu)	Reichelt Sven	30:92	1
21.	(Neu)	Josef Reiseder	31.00	1
22.	(10)	Klaus Dennis	31.04	2
23.	(Neu)	Hoffmann Richie	31.08	1
24.	(Neu)	Schwarz Thomas	31.12	1
25.	(11)	Eger Enrico	31.20	2
26.	(12)	Schulenberg Dirk	31.24	2

TOMB RAIDER

Wer beendet den allerersten Level (The Caves) am schnellsten? Nehmt vom Beginn bis zur allerersten Auswertung auf!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1	(1)	Meier Andy	2:53	2
2.	(Neu)	Zecic Emire	2:53	1
3.	(Neu)	Vorhauer Mathias	2:53	1
4.	(Neu)	Kobierzynski Robert	3:00	1
5.	(Neu)	Denizoglu Burhan	3:01	1
6.	(2)	Maltese Daniel	3:02	2
7.	(Neu)	Name Unbekannt	3:02	1
8.	(3)	Zecic Emir	3:05	2
9.	(4)	Jüskel Bernd	3:08	2
10.	(5)	Dolle Heiko	3:08	2
11.	(6)	Hennemann Gerd	3:11	2
12.	(Neu)	Blasek Volker	3:12	1
13.	(Neu)	Predrag Nikolic	3:12	1
14.	(Neu)	Reese Daniel	3:16	1
15.	(Neu)	Rygol Peter	3:16	1
16.	(7)	Fuchs Stefan	3:18	2
17.	(8)	Reuter Oliver	3:19	2
18.	(9)	Augustin Charles	3:19	2
19.	(Neu)	Ullmann Robert	3:19	
20.	(10)	Meding Dennis	3:22	2
21.	(11)	Neuke Frank	3:23	3
22.	(Neu)	Maulka Alexander	3:23	1
23.	(12)	Schwegmann Alexander	3:25	2
24.	(13)	Brocht Daniel	3:27	2
25.	(17)	Langer Vincent M.	3:28	2
26.	(14)	Feller Carsten	3:29	2

VIRTUA FIGHTER 2



Wer schafft die höchste Punktzahl im Ranking-Mode? Charakter egal.

Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Reitenbach Daniel	186	11
2.	(2)	Marinovic Robert	143	6
3.	(3)	Umbrath Oliver	92	7
4.	(4)	Oberländer Paul	79	7
5.	(5)	Ennemoser Martin	90	9
6.	(6)	Bunoza Ivan	86	10
7.	(7)	Lehmann Matthias	85	9
7.	(8)	Schulz Marcel	84	9

BEST OF '97



Tomb Raider sichert sich erstmals Rang 1 in den Jahres-Charts, Nights verliert gleich zwei Plätze, Exhumed marschiert nach vorne.

Platz	Vormonat	Titel	System	im Monat
1.	(2)	TOMB RAIDER	CORE	4
2.	(3)	SEGA RALLY	SEGA	4
3.	(1)	NIGHTS	SEGA	4
4.	(4)	WORLD WIDE SOCCER '97	SEGA	4
5.	(7)	EXHUMED	SEGA/BMG	4
6.	(9)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	3
7.	(5)	PANZER DRAGOON 2	SEGA	4
8.	(6)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA	4
9.	(10)	NEED FOR SPEED	E.A.	4
10.	(-)	ATHLETE KINGS	SEGA	3

MACH MIT!

Welche fünf Spiele gefallen euch am besten? Welches noch nicht veröffentlichte, aber in der Entwicklung befindliche Spiel wünscht ihr euch am sehnlichsten? Schickt eine Postkarte, auf der ihr euer Wunschspiel und fünf aktuelle Lieblingsspiele mit der jeweiligen Systemangabe von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse. Vielen Dank!

Computec Verlag
SEGA Magazin
Kennwort: Charts
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Tomb Raider	96%	4
2.	(4)	World-Wide Soccer '97	90%	5
3.	(2)	Sega Rally	95%	14
4.	(5)	Daytona USA C.C.E.	95%	3
5.	(7)	Command & Conquer	89%	3
6.	(8)	Exhumed	86%	5
7.	(12)	Need for Speed	91%	8
8.	(3)	Nights into Dreams	97%	6
9.	(6)	Virtua Cop 2	82%	2
10.	(14)	Athlete Kings	92%	6
11.	(9)	Panzer Dragoon 2	95%	10
12.	(13)	Fighting Vipers	91%	3
13.	(11)	Virtua Fighter 2	95%	14
14.	(-)	Story of Thor 2	88%	5
15.	(-)	Virtua Cop	80%	13
16.	(10)	Alien Trilogy	88%	6
17.	(17)	SimCity 2000	90%	7
18.	(Neu)	Street Fighter Alpha 2	85%	1
19.	(-)	Destruction Derby	78%	4
20.	(22)	Virtual On	89%	2
21.	(20)	Discworld	85%	4
22.	(-)	Daytona USA	90%	18
23.	(15)	Worms	88%	6
24.	(-)	Mystaria	86%	7
25.	(21)	Gun Griffon	87%	5

MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Int. Superstar Soccer	89%	2
2.	(2)	Dune II	92%	21
3.	(4)	NHL Hockey '97	93%	4
4.	(8)	Sonic & Knuckles	89%	29
5.	(3)	Sonic 3	91%	35
6.	(-)	Story of Thor	91%	19
7.	(7)	Landstalker	92%	24
8.	(6)	FIFA Soccer '97	83%	2

GAME GEAR

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Virtua Fighter Anim.	70%	4
2.	(2)	Baku Baku Animal	86%	4
3.	(3)	Garfield	71%	5

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	im Monat
1.	(1)	Virtua Fighter 3	5
2.	(2)	Manx TT	4
3.	(Neu)	Tomb Raider 2	1

Die richtige Nummer für deine Fragen!

Heftnachbestellungen:

(Diese werden nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar erfolgen; es können nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden!)

Bitte wende dich schriftlich an:

CompuTec Verlag
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Fragen zum Abonnement:

Tel. 09 11-5 32 51 79

Saturn-Demo-CD-ROM defekt:

Bitte sende die CD-ROM an:

CompuTec Verlag
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

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 -18 ⁰⁰
Electronic Arts	(0 24 08) 94 05 55	Mo - Fr. 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ und 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Infogrames	(02 21) 4 54 31 06	Mo., Di., Do., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Konami	(02 21) 61 23 52	Mo. - Fr. 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Mindscape	(02 08) 9 92 41 14	Mi., 15 ⁰⁰ -18 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
Sierra Coktel Vision	(0 61 03) 99 40 40	Mo. - Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Softgold	(0 21 31) 96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Warner Interactive	(0 40) 27 85 53 06	Di., Mi., Do. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo. - Do. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Viacom New Media	(01 30) 82 01 15	Mo. - Fr. 9 ⁰⁰ -17 ⁰⁰

Dankeschön!

Folgenden Herstellern danken wir für die freundliche Unterstützung bei Gewinnspielen aller Art, u. a. für die Bereitstellung von Spielen.



NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!



01/97



02/97



03/97

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

SEGA MAGAZIN 01/97 zu DM 5,80

SEGA MAGAZIN 02/97 zu DM 5,80

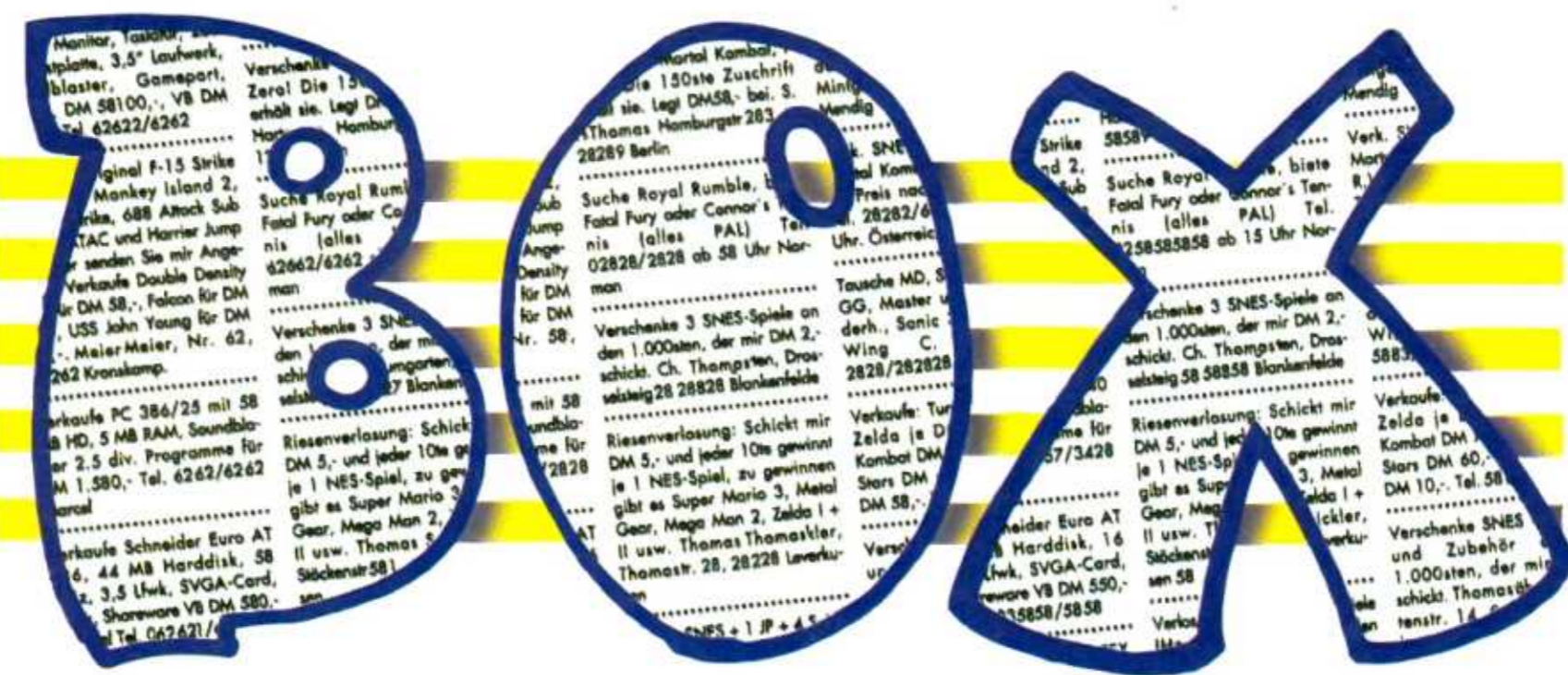
SEGA MAGAZIN 03/97 zu DM 5,80

zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale DM 3,-

GESAMTBETRAG

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

SEGA



MEGA DRIVE

Verk. Mega Drive + Mega CD + 2 Megapads inkl. 15 Top-Spiele VB DM 750,-, M. Walter, F.-Wolf-Str. 6, 01465 Langebrück

Verk. 140 MD + 40 MCD + 20 SAT + 10x 32X + 15x 3DO + 15 SNES Spiele! CDX-Adapter V1.7! ARP! Zubehör! Tel. & Fax 02421/971596 bis 22 Uhr

MD-, MCD-, 32X Spiele ab DM 30,- bis DM 65,-, Soleil, König der Löwen, Flink, Vectorman, MM II, Shaq Fu, Spirou usw., Tel. 07631/13875 AB, Frank

Verkaufe MD mit ca. 20 Spielen u. a. EA Hockey, NBA Live 97, Aladdin uvm., Preis nach Vereinbarung. Ruft an und fragt nach Bastian! Tel. 069/851147

Tausche Soleil kompl. deutsch gegen Landstalker kompl. deutsch. Josef Leierseder, Lorettoplatz 2, 94136 Thyrnau

Verk. Mega Drive + 4 Pads + 20 Spiele f. DM 430,-, Tel. 08091/2209

Suche Virtua Racing für Mega Drive Tel. 07577/1403 ab 17 Uhr Thorsten Neuburger

Verk. MDII + 2 Pads + Action Replay u. 28 Spiele z. B. Sonic & Knuckles, Lion King, Donald in M. M., Sonic Compilation, Disney Collection für DM 400,-, Tel. 05261/14335

Verk. Mega Drive m. 5 Sp., Sega Games Guide und Master System Konverter f. DM 300,-, Tel. 03601/423019 Oliver

Verk. MD + 10 Spiele VB DM 500,-, Nintendo o. Spiele DM 100,- Tel. 06578/876 ab 18 Uhr

Verk. 11 MD Sp. z. B. Lotus, Sonic, NBA 95 usw. zu DM 30,-, 1 PS Spiele Burning Road DM 50,-, 1x 32X Sp. Metal Head DM 25,-, Tel. 01984 3139

Achtung! An alle Mega Drive-Besitzer. Suche Theme Park, möglichst gut erhalten, Tel. 03672/342096 Stefan ab 14 Uhr

Verk. Mega Drive 2, 2 Joypads, 8 Spiele (FIFA Soccer 97, Sonic 2, Virtua Racing, WWF Raw, NHL 95, NBA 95) VHB DM 280,-, Tel. 07953/8329

Verk. MD mit 16 Topspielen und 4 Pads, alles 100% in Ordnung, Preis VB, Tel. 06455/8960 Thomas

Verk. MDII + 32X + MCDII + 2 Sp. f. 32X + 8 Sp. f. CD (Dune, Tomcat Alley, Ecco = 9 Sp. f. MDII (Sea Quest, Pr. of Persia) für DM 600,-, auch einzeln Tel. 02562/97839

Stop: verk. MD1 + MCD2 inkl. 3 Joypads, MS Converter, A Repl. Pro + 12 Top Games für MD + 4 für MCD, nur komplett für DM 250,-, Tel. 03925/281327

Verk. PS2 (mit Buch) DM 50,-, PS3, Flashback jew. DM 40,-, NHL95, Sega Sports jew. DM 35,-, per NN, Tel. 02563/6260 Martin ab 17 Uhr

Verk. Mega Drive, 4 Pads, 23 Spiele (z. B. diverse Sportspiele) Tel. 033207/50713

Mega Drive II, CD II, 32X, Action Replays, Shad. o. t. Beast, Knuckl., Chaotix, Sonic, Road Avenger geg. Geb. Tel. 069/4980056

Suche dringend Handbuch für Phantasy Star II MD auch mit Spiel zu kaufen, zahle gut Tel. 02274/6168

Verkaufe MDII + 2 Pad + 4 Spiele für DM 280,-, Tel. 0621/742806 ab 18 Uhr

Verk. MDI + MCDII, 1 Powerstick, 3 Joypads, 1 Adapter, einzeln od. komplett ab 18 Uhr Tel. 09143/85454

Tausche Flashback, Pitfall, Dune 2, Batman Frv., 6 Pack US gegen Th. Force 4, T. Toons 1, Vectorman, D. Headdy, Tel. 07541/73492

Suche MD Spiel Mr. Nutz II, Tel. 034901/66116

Verk. Landstalker, Dune 2 jew. DM 40,-, Mutant L. F., Pitfall, M1

Abrams, Techno Clash DM 30,-, Tel. 02563/6260 Martin ab 17 Uhr NN

Verkaufe MD mit 17 Spielen z. B. SF2, NBA Jam, MicroMachines, mit Action Replay und 2 Pads für DM 550,-, Spiele auch einzeln, Tel. 07323/921037

Verk. Mega Drive + 3 Pads u. 39 Spiele u. a. Dune 2, Flashb., Story of Thor, Desert, Jungle u. Urban Strike, Streets o. Rage 2 für DM 600,-, Tel. 05137/13155

Verk. MD + 2 Pads + Adapter + Antennenkabel + 13 Spiele (z. B. EA Hockey, Sonic Spinball usw.) für nur DM 490,-, Tel. 033239/70138

MDII DM 120,-, Tiny Toon A. S., Gauntlet 4 jew. DM 30,-, Blood Shot, Mega Games I jew. DM 20,-, Tel. 02563/6260 Martin ab 17 Uhr NN

Verkaufe Mega Drive und 10 Spiele und Saturn auch mit 10 Spielen, Preis nach VB, Tel. 033830/60138 nach Sven fragen

Verk. MD + 32X + 3 Pads + 9 MD Sp. + 4/32X Sp. z.B. V. Racing DL, Metal Head, Urban Strike für nur DM 399,- komplett Tel. ab 19 Uhr Tel. 030/4717648

Verk. Mega Drive, viel Zubehör, Spiele VB DM 130,-, Game Gear + 8 Spiele VB DM 130,-, alles auch einzeln Tel. 0921/62107

Verk. MD Sp. MM96 DM 40,-, Starg. DM 25,-, Et. Champ. DM 25,-, M. Turri. DM 30,-, Piff. DM 30,-, Landstal. DM 50,-, Batm. For. DM 50,-, Mickey M. DM 35,-, 10 MCD Sp. Tel. 069/543344

Verk. MD2 + 32X, 2 Pads + 2 Infrarot Pads, 23 Spiele für DM 600,-, Neupreis ca. DM 2.200,-, Tel. 02801/6038 ab 19 Uhr

Verk. 150 MD Spiele + Zubehör! Suche Kopierstation! Suche auch Saturn, MCD, Multimega u. a.! Tel. Fax 02421/971596 bis 22 Uhr

Verkaufe MD2 mit 14 Spielen z. B. NHL 96, FIFA 94, 95, Olympic

Games, Preis DM 230,- bis DM 290,-, tausche auch gegen PSX mit 1 Spiel Tel. 02166/81314

Suche Kopierstation zu MD! Saturn, MCD 1+2, MD1, Multi-mega, Nomad, CDX V1.8 Adapter, N64/dt)!! Tel./Fax 02421/971596

Verk. MD1 + 32X + 2 Spiele 32X + 8 MD Spiele + 8 MD Spiele + 1 Pad + 1 Virtua Stick + 1 Act. Replay VB DM 450,- (nur komplett) Tel. 04523/1002

Verk. MD + 2 Pads + 6 Spiele. Auch einzeln. Preis nach Vereinbarung. Tel. 06221/861724 Markus

MD + 12 Spiele (T.T. All Stars, S. Fighter, Simpsons, M. Machines uva.) + 5 Pads (2 Infrarot) DM 199,-, Tel. 07171/65818

Suche billige Mega Drive Spiele besonders: Story of Thor (Nähe Odenwald) Tel./Fax 06282/7762

Suche Road Rush 2, Flashback, Pitfall u. PGA Tour Golf 3, habe Theme Park, Comix Zone, Urban Strike uvm. Tel. 03933/805756

Verk. Mega Drive 16 Bit + Mega CD 2 + 2 Joysticks + Joypads + 2 CD Spiele + US Adapter DM 300,-, Tel. 05673/1626

Tausche MDII + MCDII + 12 Spiele + 2 CDs gegen Saturn mit 1-2 Spielen, Tel. 0391/8113606 nach Daniel fragen, verk. f. DM 400,-

Verk. Mega Drive Spiele ab DM 30,-, u. a. Earthworm Jim, ATP Tour, Tel. 02052/81976

SOS!! Suche dringend Elite zahle bis DM 150,-, Tel. 03371/615966 (Sonnabend, Sonntag nach 18 Uhr) Rayk

Verk. Mega Drive m. 4 Spielen f. DM 300,- Topzustand! Mehr Infos unter Tel. 0341/6511101 von 16 bis 18 Uhr

Verk. Mega Drive + 4 Pads + 20 Spiele f. DM 430,-, Tel. 08091/2209

Verkaufe MD mit 16 Topspielen und 4 Pads, 100% in Ordnung, Preis VB, Tel. 06455/8960 Thomas

Verk. Mega Drive + CDII + 2 Pads + 19 Spiele für MD (Sonic 1 + 2, True Lies usw.) + 11 Sp. für CDII (Thunderhawk, Schlümpfe usw.) für DM 450,-, Tel. 04101/514512

Suche verzweifelt Phantasy Star 4, Preis Verhandlungssache, Tel. 0621/753481 ab 14 Uhr

hitseekers

Spiele gibt es ohne Ende, doch nicht alle können gefallen. Wir wollen wissen, welche der demnächst erscheinenden Titel euch am meisten interessieren und in den Charts abgehen werden wie eine Rakete! Teilt uns eure kritische Meinung mit! Damit helft ihr uns und den Softwarefirmen, eure Wünsche noch besser zu erfüllen!

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

2. Kreuze die drei Spiele an, welche dich interessieren!

	Finde ich interessant	Werde ich kaufen
Adidas Power Soccer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Athlete Kings 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Battle Station	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enemy Zero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fighters Megamix	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formel 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Funky Head Boxers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
King of Spirits 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grandia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manx TT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resident Evil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scud Race	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sky Target	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scorcher	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spider	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The Lost Vikings 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Torico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Victory Goal '97	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Welche Schulnote erhalten folgende Artikel?

Fighters Megamix	Note: ___
Resident Evil	Note: ___
Scorcher	Note: ___
Scud Race	Note: ___
Spider	Note: ___
The Lost Vikings 2	Note: ___
Torico	Note: ___
Manx TT	Note: ___
Victory Goal '97	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 4/97 (Preview Vol. 1)?

Habe kein Saturn-Abonnement
 Schulnote _____

8. Wie gefällt dir die aktuelle Ausgabe vom Sega Magazin?

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!
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

MASTER SYSTEM

Verkaufe MS + 10 Spiele (u.a. Sonic 2, Land of Illusion, Taz, Desert Speedtrap) für DM 300,-, Tel. 0365/7301463 nur werktags

Suche dringend Master System Spiele. Bitte nur komplett und in gutem Zustand! Tel. 07066/910030 ab 18 Uhr

Verk. 12 MS Spiele (Sonic 1+2, Ottifants, Wonderboy 1-3, Hang on usw.) + Codes für nur DM 100,-, Tel. 06172/81367

Verk. Master System inkl. 8 Spiele, Adapter, Grundkonsole und 1 Joypad für DM 450,-, Sebastian Beck 036372/90137

Verk. MSII mit 1 Pad u. 6 Sp. f. DM 350,- sowie Game Gear m. 4 Sp. für DM 250,-, beides Top Zustand, Tel. 0561/874977 Alex 19-21 Uhr

GAME GEAR

Verk. 12 Game Gear Sp. z. B. Sonic 2, Boxing, Batman, G-Loc, Mickey Mouse usw. zu DM 15,-, 3 Mega CD Boxen, Time Gal, Road Avenger zu DM 18,-, Tel. 01984/3139 ab 19 Uhr

Kaufe Game Gear für DM 35,-, sowie Module für DM 10,-, auch ohne Verpackung und Anleitung Tel. 03733/66973

Multimedia + 16 Spiele + 6er Joypad DM 490,-, Game Gear Spiele ab DM 20,- bis DM 35,-, Bruce Lee, NBA Jam 95, Ecco, Ninja, Star Gate, Akku DM 35,-, Lupe DM 18,-, Tel. 07631/13875 AB Frank

Verkaufe Game Gear mit 10 Spielen, Preis nach Vereinbarung Tel. 039405/50245

Verk. Game Gear + 20 Spiele für DM 500,-, aber mit Verhandlungsbasis Tel. 06897/54015

Suche Spiele für Game Gear u. Saturn! Z. B. Sonic Drift, Arena, Sonic Blast, S. of Rage 1+2, usw. Ruft an! Tel. 06109/33209

MEGA CD

MCDII, 10 Mega CD; Dune, Mickey Mania, Spiderman, Sonic, Tomcat, Road Avenger, Silpheed usw. + 5 Sega MD Spiele alles DM 750,-, Tel. 03621/703649

Verkaufe MCD Sp. Battlecorpse, Thunderhawk, NHL94, FIFA, Robo Aleste, Bat. Ret., Terminator je DM 25,- VB, 6 Pads + Top MD Sp. Tel. 069/543344

SATURN

Verk. High Velocity, Cyber Speedway, Bug, VF Remix, V-Cop m. Gun o. einzeln, Tel. 04523/1002 ab 16 Uhr

Verkaufe Sega Saturn Spiele u. Playstation Spiele günstig, z. B. Tomb Raider, Alien Trilogy, Exhumed, Tel. 05561/982042 ab 16.30 Uhr Thomas

Tausche NBA Jam TE, Discworld, Hang On 96, suche WWS 97, Need for Speed, VF2, tausche auch 2:1, Tel. 07191/63462

Tausche Jewels of the Oracle, suche D + WW Soccer + Cyberia + NBA Action + Need for Speed + AK + BCAM + Myst + Mr.B Tel. 0203/85777

Verkaufe Thunderhawk II DM 40,-, Wing Arms DM 30,-, suche Virtua Snooker! Andreas Tel. 02324/502361 AB

Verkaufe Saturn + Pad + Gun + Virtua Fighter 2 + Virtua Cop + Panzer Dragoon 2 für DM 450,-, Tel. 05262/1776

Tausche Baku Baku A. und WS Baseball, suche F1 Challenge und NBA Extreme Tel. 0381/7698093 von 18.30 Uhr bis 20.30 Uhr Steffen

Verk. VF1, PB Golf, P. Dragoon 1 je DM 30,-, Cyberia, J. Bazooka je DM 40,-, Madden 97, Athlete K. je DM 60,-, Tel. 09391/7278

Tausche WW Soccer 97, Command & Conquer u. Sega Rally, suche Tomb Raider, Nights u. Alien Trilogy Tel. 03933/805756

Verk. Panzer D. 2 DM 59,-, Nights DM 65,-, VV Golf DM 40,-, Hang On 96 DM 39,-, Soviet Strike DM 69,-, Pro Pinball DM 65,-, FIFA 96 DM 25,-, T.o.R DM 69,-, BAM DM 49,- usw. Tel. 0222/71709

Verk. Spiele für SAT PSX MD SNES, kaufe Spiele für SAT PSX SNES Tel. 04443/2987 ab 18 Uhr

Verkaufe Sat. Spiele! Z. B. Tomb Raider, Nights, Story of Thor 2, P. Dragoon 2 ... Preis VB Tel. 0561/282844

Verkaufe/tausche Virtua Racing für DM 30,-, Mystaria, Sega Rally, VF2, Panzer Dragoon 2 je DM 50,-, Exhumed für DM 60,-, Tel. 07323/921037

Verk. od. tausche für Saturn Sega Rennspiele Daytona USA, Virtua Racing, Sega Rally je DM 40,-, Tel. 035433/70184 Ralf

Saturn + 3 Spiele + MPEG Karte + 2 Joypads + Photo CD + Video CD + Replay nur komplett für DM 700,-, Tel. 02572/6673

Verk. Thunderhawk 2 für DM 60,-, Telefon 038758/20978

Achtung! Verkaufe nagelneuen Sega Saturn mit Tips & Tricks Buch und was sonst noch dazu gehört! Komplett DM 300,-, Tel. 04122/55471

Verk. Sega Rally DM 50,-, C&C DM 60,- beide DM 100,-, suche 3D Pad, verk. auch MD Spiele günstig Tel. 02761/66144 ab 16 Uhr Jürgen

Tausche Need for Speed gegen Hardcore 4x4 oder Andretti Racing, Chr. Nights als Bonus! Tel. 030/7811696

Suche Konsolen + Spielesammlungen + Neuheiten für Saturn, MD usw. Tel. 0641/9709787 oder 970436 Monika

Cheats, Codes usw. zu über 75 Saturn-Spielen in einem Heft DM 15,-, C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Verk. SimCity DM 60,-, und Guardian Heroes DM 60,- zusammen DM 100,-, Spiele absolut neuwertig, Tel. 02381/52734 od. 15251

Verk. Story of Thor, Nights, Athlete K. je DM 55,-, Magic C., S. Assault, VF Remix je DM 30,-, Tel. 02981/6879

Verk. Saturn mit 2 Pads, Foto CD, 11 Spielen (VF2, Virt. Cop, Magic Carpet, Panz. Dragoon) für DM 799,-, Hanno Rothenari, Dresselstr. 4, 81827 München

Verk. Sh. Wisdom, St.o.T. 2, G. Axe, Nights, S. Rally, Dayt. USA, D. Pinball, P. Beach Golf, NFL Quarterback 97 je DM 30,- bis DM 50,-, ab 18 Uhr Klaus Tel. 02942/8578

Verkaufe Sega Saturn Spiele Sega Rally DM 40,-, Virtua Fighter DM 35,-, Victory Goal Soccer

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

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

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

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

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

Anschrift

Datum

Ort

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

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

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

5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.
6. Für Kettenbriefaktionen, dubiose Heimtätigkeitsangebote und sonstige Bauernfängereien haben wir leider keinen Platz.
7. Wenn ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin - SEGA Box
Roonstraße 21 - 90429 Nürnberg

DM 30,-, Tel. 05361/37456 o. 0172/9584019

Tau/verk. Demos, Panzer Dr. I u. a. FIFA 96, Blazing Drg., St. Fi. Zero, suche NBA Live 97, NBA Extreme, 3 Dirty D., NHL Power Play, Slam 96 Tel. 05259/456

Verk. Saturn + 9 Topspiele + 6 Demos + 2 Pads (1x 3D) + Gun + Zubehör + Werbematerial für nur DM 800,-, Tel. 02871/182614 Tim

Verk. Saturn + 7 Spiele S. Rally, Bug, Rayman, Nights, M. Carpet, TH2, A. Trilogy, VB DM 600,-, auch einzelne Spiele Tel. 02365/67282

Verk. Discworld DM 50,-, Theme Park DM 35,-, Baku Baku Animals DM 40,- + Porto Tel. 05261/14335

Verkaufe Panzer Dragoon 1+2, Sega Rally, Need for Speed, Tomb Raider für zus. DM 180,- oder einzeln je DM 40,-, Tel. 09073/3339

Verk. Saturn + 5 Spiele für DM 550,-, Tel. 03476/551598 ab 15 Uhr

Tausche WWF Wrestlemania gegen Side Pocket/Myst gegen Actua Golf, Olaf Tel. 05502/944270

Tausche Daytona + Lenkrad gegen NHL Powerplay od. Tomb Raider od. Command & Conquer, Olaf Tel. 05502/944270

Verk. Nights, Panzer Dragoon 2, Wipeout usw. je DM 46,- X-Men COTA DM 35,-, Clock K. 2 DM 30,-, Jonny B DM 20,-, Tel. 05257/940461

Suche Dragonheart f. S., Hexen, Jewels of the Oracle, verk. Shining Wisdom, Tomb Raider, Tel. 03941/600439, 15 bis 18 Uhr

Suche 3D Lemmings, Alone in the Dark 1 u. 2, Tel. 03941/600439, 15 bis 18 Uhr

Verkaufe Saturn + RGB Kabel + 2 Pads + X-Men + Sega Rally + Virtua Fighter 2 und Remix Tel. 03831/397347 fragen nach Marko

Tausche und verkaufe Saturn Spiele Primal Rage, Mr. Bones uvm., Tel. 03464/517412

Tausche/verkaufe Discworld, Gal. Attack, Myst, Clockw. 2, Bug, Rayman, suche Baku, G. Axe, Mystaria, Bl. Drag., St. of Thor Tel. 07424/1602

M. Carpet, J. T. Hunt, Worms, VF2, Duel, Euro96, G. Attack, D. Derby, Nights oh. Pad, Thunderh.2, D.USA1, Rayman, Int. V.

Goal, P. Dragoon 1!!! Tel. 05139/2642

Suche dringend Nights + Pads zahle DM 80,-, oder tausche gegen VF2 us. + Gun Griffon jap. + Christmas Nights Tel. 04243/1480

Verk. Saturn + 2 Pads + Lenkrad + 4 Spiele VB DM 380,-, Tel. 02151/316604 Anrufbeantworter

Suche Sega Rally, biete dafür WW Soccer 97, Interessenten bitte melden unter Tel.: 02058/87843 Hanno

Verk. Saturn + 7 Sp. (Nights, Sega Rally, Th. Park) + 3 Pads + Vid. CD Card + Game Buster + Backup Memory DM 800,-, Tel. 03691/898169 Olaf

Verk. Saturn, 8 Mon. alt für DM 260,-, außerdem VF2, Virtua Cop und Tomb Raider, Tel. 02586/8045 Ed lohnt sich!

Tausche S. Rally, P. Dra. 2, Shellshock, Robotica, suche D. USA CCE, V. Vipers, Exhumed, A. Kings, bitte keine Importe Tel. 06131/224641 Ciro

Tausche/kaufe Saturnspiele Raum Schorndorf/Stuttgart/Esslingen Tel. 07181/87370 Ab 15.30 Uhr Eric verlangen (Gesch.)

Tausche Command & Conquer gegen Tomb Raider oder ...? Tel. 0203/85777

Verk. Alien Trilogy, Exhumed je DM 55,-, Shining W. DM 45,-, Mystaria DM 50,- + DM 3,- NN, Tel. 02131/669569 ab 19 Uhr

Sat + 16 Top-Spiele (Tomb Raider, F. Vipers, Exhumed, V. Cop 2 + Gun, Nights + 3D Joy-pad, WW Soccer) Orig. Verp. Tel. 09402/7449

Verk./tausche 10 Spiele z.B. Alien Trilogy, Panzer Dra. 1+2, Thunderh. 2 DM 30,- bis DM 60,-, Tel. 02741/27566 ab 16 Uhr Miguel

Verkaufe/tausche World Wide Soccer, Fighting Vipers, Daytona CCE, Alone in the Dark 2, Gun Griffon Tel. 0172/2505324

Verk. Sega Rally für DM 70,-, in 100%igem Bestzustand Tel. 0711/682016

Verk. Sega Saturn mit 2 Pads, 3 Spiele, C. Nights und Sega Flash 3. 9 Mon. Garantie DM 440,-, Tel. 04851/1772

Verk. Bug DM 40,-, P. Dragoon DM 25,-, S. Rally DM 50,-, Paradius DM 30,-, VF Remix DM 30,-, V. Cop + Gun DM 70,-, Tel. 07531/56302

Verk. Saturn + 2 Pads + N.for Speed, VF2, VC2, T. Raider, Day. USA, Robotica + Abo + Demo CDs (9 Monate) Tel. 02564/31989 FP DM 650,- Marcel

Suche ältere Games z. B. Virtua Cop 1, Gun Griffon, Darius Gaiden, Alien Trilogy, VR. Fighter 2, Shellshock u.a. Tel. 08223/753

Verk. NBA Action, NFL Quarterback Club 96, Daytona USA, Victory Goal je DM 50,-, Tel. 05673/1626

Tausche Myst u. Theme Park, suche Blazing Drag., Command & Conquer, Tomb Raider, Discworld, Tel. 02241/401330

Verk. Sega Saturn incl. 2 Pads + 6 Spiele z. B. Daytona II, Thunderhawk II usw. kompl. DM 550,-, Tel. 05132/55163 Dennis

Tausche Myst, C. Knight 2, P. D., Rayman, Daytona, suche Need for Speed, Casper, Story of Thor, nach 19 Uhr Tel. 02361/44346

Verk. X Men DM 30,-, Virtua Cop 1 mit Gun DM 80,-, Daytona USA CCE DM 65,-, zusammen DM 150,-, Tel. 0221/5003113

Verk. NFL96 DM 35,-, SimCity 2000 DM 40,-, Sega Rally DM 50,-, Baku Baku DM 30,- gegen NN + Versand Tel. 0431/580287 Riko Sp. wie neu

Tausche Spiele! Habe S. Racer, Mystaria, T. Park, Nights, suche Romance 4, Bomberman usw. Tel. 05283/1853 Michael

Verkaufe SimCity 2000, The Horde, Myst für je DM 40,-, alles zusammen DM 100,-, Tel. 0911/305808

Achtung! An alle Sega Saturn Besitzer! Suche dringend Prügelspiele. Zahle sehr gut Tel. 08549/735 ab 18 Uhr

Verk. Saturn + 2 Pads + Gun + 3D Pad, 12 Sp. (u.a. WWS 97, Tomb R., Virt. On...) neu ca. DM 2.500,-, zu fairem Preis Tel. 06420/1616

Tausche Com. & Conquer, Euro96, Theme Park, Alien Trilogy usw., suche Exhumed, Shellshock, Virtua Cop 2 + Gun, NHL Allstar usw. Tel. 06302/2782

Verk. Black Fire DM 50,-, SimCity DM 60,-, Discworld DM 60,-, Valora Valley Golf DM 50,-, C&C DM 70,-, Tel. 03573/662499

Verk. Alien Tr., Pan.Drag 1+2, F1, WWS97, V.Goal, Dig Pinb., Lemm 3D, Shi.Wisdom, Theme P., T. Hawk 2, Nights, suche A. Kings, S.o.T.2, Tel. 036603/44209

Suche Spiele aller Art z. B. Command & C., Nights, WW Soccer, Panz. Drag. 2, Virt. Cop 2 + Gun, Tel. ab 18 Uhr Tel. 07621/71208

Verk. 50/60Hz Saturn m. 6 Sp., 1x 3D Pad, Adapt. V. Gun, 2 VCD DM 950,- VHB Tel. 06131/54567 fragt nach Saimak

Verk./tau. SS, Discw., S. City, 32X + Games, SNES + Games, suche Panzer Dra.2, Space Games o.a. GG, MD, Sonic, Tails, P.S. Dreisewerd, Berzeliusstr. 1, 45144 Essen

Verk. SimCity 2000 + Int. Victory Goal zus. für DM 80,-, Tel. 02563/6260 Martin ab 17 Uhr NN

Wow! C&C, Tomb Raider, Nights, Worms, Chris. Nights, VF2, PD2, NFS, X-Men, SM Demo 1, 2 u. 3! Nur DM 399,- (auch einzeln) Tel. 0421/472339 Ersin

Verkaufe FIFA 96 DM 30,-, Theme Park DM 40,-, Sega Rally und Magic Carpet für DM 50,-, Tel. 030/4643071

Kaufe/tausche Saturn Spiele auch Samml. mit Konsole, suche auch Spiele f. Playstation Tel. 04774/991104 Rainer

32 X

Verk. MD1, 32X + 2 Pads, 15 Top-Spiele Sonic 1-4, V. Fighter, St. Wars DM 400,-, M. Zeitel, Stollberger 29, 12627 Berlin

SONSTIGES

Suche (fast) alles (Konsolen, Sammlungen, Neuheiten) für Sega, Sony, Nintendo, Tel. 0641/970424 Kirsten

Biete 3 SNES Spiele (Gesamtpreis DM 200,-, auch einzeln verkäuflich) ab 19 Uhr Tel. 03364/415204

Suche Sega Magazin 1+9/96, verk. 8/96 C. Hübner, Am Markt 1, 14542 Wildpark-West

Verk. Sony Playst. 2 Pads + Tekken 2 DM 399,-, Tel. 09831/89637 2 Monate alt

Kaufe/tausche Saturn Spiele auch Samml. mit Konsole, suche auch Spiele f. Playstation Tel. 04774/991104 Rainer

Verkaufe Game Boy + 97 Spiele, Manuel prager, Feldstr. 2, 17309 Jatznick

Suche Sega Magazin 1/95-1/96, vollst. erhalten, zahle je DM 4,-, komplett DM 65,-, Tel. 037360/70222 ab 17 Uhr Andre

Mailbox

Achtung!
Wir haben eine neue Adresse!
Computec Verlag
Sega Magazin
Kennwort: Mailbox
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Die Resonanz auf unsere Leserumfrage in der letzten Ausgabe war wirklich überwältigend! Rund 3.000 Bögen trudelten innerhalb von nur zwei Wochen ein! Anhand der gewissenhaften Antworten gewannen wir viele neue Erkenntnisse, was unsere Leserschaft betrifft. Beispielsweise stellten wir fest, daß sehr viele Leser gar nicht wissen, daß es bei uns im Abo alle zwei Monate eine exklusive Saturn-Demo-CD gibt. Wer sich bei manchen Dingen immer noch nicht auskennt, sollte doch einfach einen Brief an unsere Mailbox schicken. Hier können wir alle Fragen beantworten, die von generellem Interesse sind. Wir schon mehrmals erwähnt, können wir natürlich keine Briefe persönlich beantworten, schickt uns deshalb keine Rückumschläge oder gar Briefmarken mit! Danke! Euer Hans!

SO IST'S RICHTIG!

An dieser Stelle wollen wir diesmal ein paar Sachen aufklären, die uns beim Auswerten der Leserumfrage auffielen!

1. Das Abo gibt es in der Regel drei bis fünf Tage bevor das Heft im Handel erscheint.
2. Die exklusive Spiele-CD mit zahlreichen spielbaren Demos gibt es nur über das Abonnement und nicht im Handel.
3. Die Demo-CD ist ausschließlich für den Saturn gedacht und nicht für PCs geeignet.
4. Das Abo inklusive zweimonatlicher CD ist billiger als wenn man das Heft einzeln im Handel kauft. Es kostet inklusive Zustellung genau DM 5,75 pro Monat.
5. Der Kiosk um die Ecke kann die CD nicht liefern.
6. Das Abo ist jederzeit kündbar, man ist also nicht gebunden.

BACK-ISSUES?

1. Warum druckt ihr nicht für die, die nicht von Anfang an dabei waren, die alten Sega Magazine nach, so daß man alle Hefte nachbestellen kann?

SM: Der Aufwand würde in keinem Verhältnis zum Nutzen stehen! Wer will schon DM 100,- für eine alte Ausgabe zahlen?

2. Die CD-Abonnenten könnten doch eine Extra-Seite, auf der ein Cover für CD-Hüllen ist, mitgeliefert bekommen!

SM: Keine schlechte Idee! Wer will eine Hülle? Wer stört sich daran?

3. Was haltet ihr davon, auch Saturn-Zubehör zu testen?

SM: Erweiterungen wie MPEG-Karte oder Photo-CD-System haben wir schon vorgestellt, beliebige Joypads halten wir für nicht so interessant, es sei denn mehrere Leser wünschen es!

4. Ich fände es gut, wenn ihr die Spiele im Back Catalogue nach Genre ordnen würdet!

SM: Im Augenblick scheitert dies leider an Platzproblemen, doch wir behalten es im Hinterkopf.

Sebastian Schulz, 24582 Bordesholm

(FAST) G(ELEIMT)

Ich bin eigentlich ein PC-Fan und kaufe mir normalerweise nur ein gewisses Blatt des Computec Verlags (hoffentlich PC Games und PC Action!). Na ja, mein Kumpel hat einen Saturn und ist voll begeistert. Da erst Weihnachten war, dachte ich mir, daß ich mir vielleicht einen Saturn zulegen. So weit, so gut! Da hättet ihr einen Stammleser mehr!

Bis zu dem Zeitpunkt, als ich in ein Konkurrenzblatt schaute und einen Leserbrief über

Daytona USA C.C.E las. Dort wurde (auch vom Mag) behauptet,

Daytona USA C.C.E. hätte eine schwammige Steuerung, nur ein mittelmäßiges Gameplay und wäre zu langsam. Und ihr habt der Scheibe eine 95%-Wertung gegeben. Was denn nun? Wenn ihr mir das bitte erklären würdet, wie eine so gute Wertung zustandekam, würde ich mich sehr freuen!

Christoph Schmeling



Frage des Monats

„Fast alle schreiben, daß Soviet Strike auf der PlayStation besser als auf dem Saturn ist!“

Producer Michael Kosaka von EA widerlegt diese Theorie in allen Punkten: „Die Saturn-Version hat zwei neue Waffen, einen neuen Schwierigkeitsgrad, größere Explosionen und eine höhere Framerate. Außerdem läßt sie sich durch das Analog Pad oder den Mission Stick besser steuern. Durch die überlegenen Dimming-Effekte sieht das Spiel auf dem Saturn insgesamt auch besser aus.“ Was nun, liebe Kollegen?

Kurz beantwortet!

PlayStation besser als Saturn? Wer das glauben will, soll es tun. Wir wollen hier nicht mit missionarischem Eifer die Unbelehrbaren überzeugen. Dies ist mittlerweile mehr als nervend.

Einen Nacktcheat für Tomb Raider gibt es nun wirklich nicht!

Den Get It-Award haben wir erst mit Ausgabe 2/97 im Sega Magazin eingeführt.

Die eine niedrige Wertung zu Dark Savior können wir uns genausowenig erklären wie manche anderen krassen Fehler in diesem Magazin.

Es gibt leider keinen Sega-Club.

Für den Mega Drive gibt es Olympic Summer Games. Dieses Spiel wird von Konami vertrieben. Es kostet circa DM 140,-.

Auch bei uns arbeiten die Action Replay-Module alles anderes als zuverlässig. Die Spielstände werden oft aus Versehen gelöscht.

Tatsächlich bekommen wir massenweise Briefe von PlayStation-Besitzern, die nicht ertragen können, daß es das eine oder andere gute Spiel für den Saturn gibt.

Daß VF3-Modul wird vermutlich durchgeschleift sein,



so daß man auch weiterhin Spielstände abspeichern kann.

Sorry! Bei den Tips & Tricks in Ausgabe 3/97 machte unser Belichter erheblich Probleme und setzte einfach die falschen Bilder ein!

SM: Bewußter Brief bzw. Artikel ist uns sehr wohl bekannt und sorgte für ziemliches Erstaunen in unserer Redaktion. Daytona USA C.C.E. ist technisch zwei Klassen besser als Daytona USA, bietet rekordverdächtige 30 Bilder pro Sekunde, 5 gute bis phantastische Strecken, 11 verschiedene Fahrzeuge, einen Zwei-Spieler-Modus und drei weitere Spielmodi. Das Gameplay unterscheidet sich vom Vorgänger deutlich, was eine gewisse Einspielzeit erfordert. Ansonsten ist das Spiel hervorragend gelungen, wodurch es sich seine hohe Wertung durchaus verdient hat. (Übrigens, unsere Wertungen kann man nicht 1:1 zu anderen Magazinen übertragen!) Tests in Mega Fun und anderen Multiformat-Magazinen bestätigen unsere Einschätzung. Das bewußte Magazin versucht, sich vergeblich aus dem Schlamassel zu befreien und macht dabei sogar nun noch ehemalige Kollegen nieder! Übrigens, die aktuelle PC-Version würde bei uns wohl 69% bekommen, weshalb wir dir den Saturn nur wärmstens empfehlen können.

FORMEL 1 & SCUD RACE

Ihr seid für mich das beste Videospiel-Magazin, das über Sega-Spiele und Hardware berichtet. Ich habe früher auch andere Magazine gekauft, mich aber dann für das Sega Magazin entschieden und ein Sega Magazin mit 2-monatlicher CD abonniert. Jetzt zu meinen Fragen:

1. Ich habe was von einem Rennspiel namens F-1 gehört, wißt ihr was darüber? (Es ist nicht Formel 1 von Psygnosis).

SM: Es gibt für den Saturn bislang nur F1 Live Information als Import oder F1 Challenge als offizielle Europa-Veröffentlichung, Formel 1 von Psygnosis kommt im Herbst.

2. In einem Konkurrenz-Blatt habe ich das Interview mit T. Nagoshi gelesen, und da stand folgendes: Die Saturn-Version soll übrigens (wie bei Virtua Fighter 3) neben der Spiel-CD auch ein Modul enthalten, auf dem ein Zusatz-Chip den Saturn bei der Berechnung der Grafik unterstützt. Was haltet ihr davon?

SM: Dies ist korrekt. Es war schon vor drei Monaten im Sega Magazin zu lesen, daß ein 64 Bit-Modul beigelegt wird.

DEMO-CD & VF3

Wer das Sega Magazin liest, braucht wirklich kein zusätzliches Magazin mehr!

1. Warum bringt ihr nicht jeden Monat eine Saturn-Demo-CD?

SM: Dies würden wir wirklich gerne tun, wenn sichergestellt wäre, daß es sich jeweils um wirklich gute CDs mit mindestens drei Demos handelt, außerdem müßte der Abo-Preis von DM 69,- auf DM 79,- angehoben werden. Derzeit bevorzugen wir jedoch Qualität statt Quantität.

2. Was wird auf der nächsten Demo-CD drauf sein?

SM: Auf der Ausgabe 6 wird es die Sega Flash Vol. 4 geben. Darauf finden sich vermutlich Manx TT, Fighters Megamix und noch mehr!

3. Wird es jemals 'DII' geben?

SM: Davon ist derzeit nichts bekannt, Torico oder Jewels of the Oracle dürften jedoch genauso zusagen.

4. Kommt C & C II für den Saturn?

SM: Derzeit nicht bekannt.

5. Wann kommt VF3 für den Saturn?

SM: Es wird im Oktober in Deutschland erscheinen.

Heinz Becker, 78224 Singen

Kann man die Werbeprodukte von Nights, die man in Christmas Nights anschauen kann, irgendwo bestellen oder kaufen? Oder gibt es die T-Shirts und die anderen tollen Sachen nur in Japan? Vielleicht könnt ihr mir so einen Prospekt schicken oder einen Bericht über diese Sachen schreiben!

Jens Dinies, Ludwigshafen

SM: Diese Produkte kann man leider nur in Japan direkt bestellen, oder aber man findet einen cleveren Importhändler (wie zum Beispiel ACME), der solche Sachen besorgen kann. Generell können wir jedoch keinerlei Prospekte und Preislisten zuschicken, wir sind ja nicht der Hersteller, sondern nur ein Fachmagazin, das darüber berichtet.

Nusret Yapici, 35716 Dietzholztahl

SOVIET STRIKE & DAYTONA

Ich lese euer Magazin jetzt schon seit der ersten Ausgabe, und ich bin damit auch sehr zufrieden, aber als ich den Soviet Strike-Test sah...

1. Jedes andere Fachmagazin hat geschrieben, daß die Saturn-Version identisch zum PSX-Original ist. Wieso ruckelt dann eure Version nicht?

SM: Sie ruckelt deutlich weniger als die PSX-Version (nicht PSX-Original). Außerdem liefern wir hier noch das unbestechliche Statement von Soviet Strike-Produzent Michael Kosaka, der es ja wohl wissen soll: „Die Saturn-Version hat zwei neue Waffen, einen neuen Schwierigkeitsgrad, größere Explosionen und eine höhere Framerate. Außerdem läßt sie sich durch das Analog Pad oder den Mission Stick besser steuern. Durch die überlegenen Dimming-Effekte sieht das Spiel auf dem Saturn insgesamt auch besser aus.“ Übrigens, Michael Kosaka war der Grafiker von den Epyx-Klassikern Summer Games, Winter Games und California Games.

2. Daytona USA C.C.E. ist doch deutlich schlechter als das Original, es gibt ja noch nicht einmal Computergegner-Crashes, und das Scrolling ist langsam.

SM: Natürlich gibt es Computergegner-Crashes. Außerdem gibt es zwei neue Strecken und eine deutlich bessere 3D-Grafik-Engine mit flüssigerem und schnellerem Scrolling. Wer was anderes behauptet, sollte doch einfach einmal die Augen aufmachen und vergleichen.

Mathias Pertl, 83413 Fridolfing

NEED FOR SPEED & GUN GRIFFON

Wir sind immer wieder von jedem neuen Sega Magazin angenehm überrascht. Ihr seid stets korrekt, kritisch und am informativsten, wenn es um Sega geht. Macht weiter so!

SM: Danke für das Lob! Daß wir die kritischsten sind, fällt leider kaum jemandem auf. Daß wir beispielsweise PGA Golf '97, Hi Octane oder FIFA Soccer '96 die mit Abstand niedrigsten Wertungen in Europa verpaßt haben, während woanders 80er rausspringen, sei nur als Beispiel genannt.

1. Wann wird Panzer Dragoon 3 voraussichtlich erscheinen? Ist schon irgendetwas zur Storyline bekannt?

SM: Zur Story wissen wir leider nichts, aber immerhin wissen wir, daß es eine Kombination aus Flugsimulation und Rollenspiel wird, die Ende des Jahres erscheint.

2. Kommt Need for Speed für den Saturn? Die ersten PC-Screenshots sehen wirklich hervorragend aus.

SM: Wir gehen schon davon aus, daß es irgendwann für den Saturn erscheinen wird. Zwei Dinge sollte man bei PC-Screenshots nicht vergessen: zum einen kann kein Fernseher diese hohe Auflösung darstellen, zum anderen braucht man dazu auch eine entsprechend leistungsfähige Hardware.

3. Wird es eine Fortsetzung des Mech-Abenteuers Gun Griffon geben, da der zur Zeit erhältliche Titel wirklich erste Sahne ist.

SM: Jawohl, Game Arts arbeitet an Gun Griffon! Ho!

4. Bitte, bitte sagt uns, daß Formel 1 und Wipeout 2097 von Psygnosis für den Saturn umgesetzt werden.

SM: Ja, Formel 1, Tenka, Discworld 2, Adidas Power Soccer, Assault Rigs und Sentient kommen für den Saturn, nur Wipeout 2097 wurde noch nicht angekündigt.

5. Wie lange, glaubt ihr, kann der Saturn noch die Anforderungen der Videospiele erfüllen?

SM: Mit dem 64 Bit-Upgrade wird der Saturn Ende des Jahres wieder die technische Führung übernehmen!

Die Saturn-Ab-

Wie versprochen, bieten wir auf der aktuellen CD, die sämtliche Saturn-Abonnenten mit dieser Ausgabe erhalten, eine Reihe von interessanten Third Party-Demos, die von Core, Virgin, Acclaim, BMG, Gremlin und JVC stammen! Wir wünschen viel Spaß!

Auch wenn sich manche Cracks wundern, wieso wir hier so detailliert beschreiben, wie man die Demo-CD startet und anwendet, wir sehen dies ganz einfach als unsere Pflicht an, denn es gibt immer noch Neueinsteiger, denen man dies ganz einfach Schritt für Schritt erklären muß. Profis sollen dies doch ganz einfach überlesen

und direkt zum Inhaltsverzeichnis springen! Dank für das Verständnis!

So geht's!

Um die CD-ROM zu starten, müßt ihr die CD nur wie üblich in euren noch ausgeschalteten Saturn legen. Schon wenige Sekunden nach dem Laden erscheint ein übersichtliches

Menü, auf dem man mit dem Steuerkreuz ein rosa blinkendes Dreieck nach oben und unten bewegen kann. Drückt man anschließend A oder C, kommt man in das individuelle Spielmenü, in dem man sich die Steuerung (Control) des Spiels erklären lassen kann, sofern es sich um ein spielbares Demo handelt. Bei Tomb Raider oder



Exhumed kann man nur ein automatisch ablaufendes Spiel oder einen Demo-Film betrachten, alle anderen Demos sind völlig spielbar. Alien Trilogy von Acclaim ist eine hervorragende Dungeon-Ballerei, die

Die alternativen Charts

FOLGE 4: 10 NACHFOLGER, DIE WIR UNS UNBEDINGT WÜNSCHEN

1 Virtua Fighter 3



Prügeln mit 64 Bit-Cartridge!

2. Tomb Raider 2: Lara jetzt mit neuen Waffen!
3. Worldwide Soccer '98: Ein Fußball fliegt um die Welt
4. Sonic Xtreme: Ein Igel auf Polygon-Tour
5. NHL Powerplay '97: Virgin diesmal mit frühem Release?
6. Soviet Strike 2: Was plant Electronic Arts
7. Street Fighter 3: Capcom kehrt zurück!
8. Turok 2.0: Acclaim mag das 64 Bit-Upgrade!
9. Panzer Dragoon 3: Der Drache in der Rollenspielwelt
10. FIFA Soccer '97: EA schaffte es endlich!

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

SM: Nein, erfreulicherweise nicht.

*Christopher Hein, Torsten und Andreas Körner,
 01900 Kleinröhrsdorf*

6. Warum bietet Command & Conquer für die PSX fast die doppelte Anzahl an Missionen? Es ist unverständlich, daß die Saturn-User so abgespeist werden, und dann sollen sie genausoviel wie für die PSX-Version hinblättern. Die Programmierer waren schlichtweg zu bequem, oder?

SM: Tatsächlich kann man Virgin dafür wirklich nur bedauern! Was haben sie sich dabei gedacht? Der Grund ist angeblich folgender: Westwood machte die Saturn-Version selbst, während mit der erst später angefangenen PSX-Version ein externes Team beauftragt wurde, das sozusagen als Fleißarbeit noch gleich die anderen Missionen mit umsetzte. In Amerika wurde dies in der Werbung übrigens mit keiner Silbe erwähnt, nur Virgin Deutschland formulierte dies so provozierend, was auch zur Folge hatte, daß sehr viele das Spiel absichtlich nicht kauften!

7. Könnt ihr bitte eine Komplettlösung zu Story of Thor 2 bringen?

SM: Bringen wir schon seit Ausgabe 3/97!

8. Wird der Preis für die MPEG-Cartridge jemals sinken?

SM: Nur langsam.

9. Wann kommt das Internet-Modem nun genau, und welches Zubehör wird mit ihm erscheinen?

SM: Über das genaue Erscheinungsdatum ist sich Sega noch nicht schlüssig, dabei sein werden auf alle Fälle eine Maus, Tastatur, Software und Modem, und zwar zum Preis von deutlich unter DM 400,-.

10. Wird es auch ein Programmiersystem für den Saturn geben?

SM: Ein BASIC-Set für den Saturn gibt es in Japan schon längst.

11. Glaubt ihr, daß die Hardware-Erweiterung, die zusammen mit VF3 erscheint, an die Leistungsfähigkeit von 3DO M2 herankommt.

SM: Erst einmal soll das M2 erscheinen, dann reden wir weiter.

12. Bei der PSX treten zur Zeit vermehrt technische Probleme (defekter Laser, CD-ROM-Drive-Überhitzungsprobleme) auf. Muß sich der Saturn-User vor ähnlichen Problemen fürchten?

CD 4/97

auf der bekannten Filmvorlage basiert. NHL Powerplay '96 dürfte für die meisten besonders interessant sein, denn immerhin war das Spiel auch bei Redaktionsschluß noch nicht erhältlich. Keio Flying Squadron 2 ist ein äußerst putziges Jump & Run im klassischen Stil. Als Bonus-Demo haben wir noch ein packendes Actionspiel von Gremlin mit draufgepackt, das mit tollen technischen Spezialeffekten überzeugt.

Auf der nächsten CD 4/97!

Nachdem wir für diese Ausgabe leider keine aktuellere CD bekommen konnten, können wir für das Sega Magazin 6/97 eine besonders gelungene Saturn-CD versprechen! Wir erwarten auf Sega Flash Vol. 4 unter anderem folgende Spitzendemos: Fighters Megamix, Manx TT und viele andere! Wer sich diese Top-Titel nicht entgehen lassen will, abonniert am besten jetzt sofort!

Inhalt Sega Preview Vol.1



Endlich dürft ihr euch davon überzeugen, daß NHL Powerplay '96 ein echter Hit ist.

Die spielbaren Demos

1. Alien Trilogy (Acclaim)
2. NHL Powerplay '96 (Virgin)
3. Keio Flying Squadron 2 (JVC)
4. Bonus-Demo (Gremlin)



Tomb Raider ist zweifellos eines der beeindruckendsten Spiel für den Sega Saturn.

Die Auto-Demos

1. Tomb Raider (Core)
2. Exhumed (BMG/Sega)

Achtung! Achtung!

Bevor ihr diese CD startet, müßt ihr das externe Memory Cartridge entfernen! Durch eines der Demos kann nämlich der Spielstandspeicher komplett gelöscht werden!

FIFA SOCCER '97

Schaffen es die Electronic Arts-Entwickler schließlich, pünktlich zur dritten Testankündigung das mit Spannung erwartete 97er-Update ihres Sportspiele-Hits zu veröffentlichen?



ENEMY ZERO

In Japan räumte dieses Adventure von Warp ab wie kaum ein anderes! Da das Spiel im Juni auch in Deutschland veröffentlicht wird, nehmen wir das 4 CD-Mammut-Werk ausführlich unter die Lupe!



MANXX TT

Die aktuelle Alpha-Version ist technisch zweifellos besser als Daytona USA Championship. Ob es auch insgesamt noch mehr Spielspaß als der AM2-Konkurrent garantiert?



Was kommt noch?

- Brandaktuelle Bilder zu **Victory Goal '97** und **Last Bronx**.
- Tests zu: **Adidas Power Soccer**, **NBA Live 97**, **Crusader** u.v.a.
- **Tips & Tricks** zu allen aktuellen Top-Hits!
- **Heiße News** aus Japan und Amerika!

Inserentenverzeichnis:

Computec	4, 79, 89
Kranz	2, 3
Kudak	13
MC Game	11
Media Point	33
O.I.T.	16
Sega	74, 75, 99, 100

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

Impressum

Verlag:
 Computec Verlag GmbH & Co.KG
 Innere Cramer-Klett-Straße 6
 90403 Nürnberg Telefon 09 11-53 25-0

Anschrift der Redaktion:
 Computec Verlag GmbH & Co.KG
 Redaktion „SEGA Magazin“
 Roonstraße 21
 90429 Nürnberg

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
 Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:
 Hans Ippisch (hi) CompuServe ID: 100443, 1115
 (Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Lektorat:
 Herbert Aichinger

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: Gisela Tröger, Hans Strobel

Titel SM: Scud Race © Sega.
 Titel SAT: Fighters Megamix © Sega
 Wir danken!

Werbeleitung:
 Stefanie Geltenpoth

Produktionsleitung:
 Michael Schraut

Vertrieb:
 Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
 Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
 Computec Medienagentur GmbH
 Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Telefon: 09 11-96 38 32-0
 Telefax: 09 11-6 42 78 60

Verkauf: Thorsten Szameitat -19
 Verkauf: Wolfgang Menne -43
 Disposition: Tanja Kaiser -32
 Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf:
 Computec Verlagsbüro Duisburg
 Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
 Fax: 02 03-3 05 11-555 • Tel: 02 03-305 11-11

Verkauf: Thomas Kammer -551
 Verkauf: Oliver Diemers -554
 Verkauf: Thomas Diel -552
 Disposition: Gisela Borsch -553
 Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
 Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9,
 gültig ab September 1996

Druck:
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
 Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
 Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte des Computec Verlags bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!

Ab 9.4.97 am Kiosk!



DAYTONA USA™ USA

Championship CIRCUIT EDITION



Noch schneller... Noch heißer...
Der Nachfolger von SEGAs erfolgreichstem
Arcade-Autorennspiel ist da.



Exklusiv
FÜR

SEGA
SATURN

SEGA SATURN ACTION PACK GET IT NOW!



ACTION PACK



Laut
COMPUTERBILD 25/96:



Next Level 10/96
urteilt: „90%. Im Vergleich zu
allen anderen Konsolen-
Fußballspielen verläßt SWS '97
klar als Sieger den Platz.“



Video Games 01/96 schreibt:
„93%. SEGA Rally Championship
ist derzeit das beste Rennspiel im
Heimspielbereich...“

449,95 DM

Oder nur
39,65 DM
monatliche Rate*

* SEGA Leichtkauf
12 Monate Laufzeit
10,9% effektiver Jahreszins
Vorbehaltliche Bonitätsprüfung
Teilzahlungspreis:
475,80 DM

Media Point

030 - 794 72 111
Bismarckstr. 63 • 12169 Berlin
weitere Filialen:
Berlin, Hamburg, Bremen, Dortmund, Koblenz

Theo Kranz
Versand

0931-571601
Juliuspromenade II • 97070 Würzburg

dynatex

0231-557500-0
Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund

Playcom

089-5460300
Leibnizstr. 30 • 80686 München

Test 'N Take
Computer & Videospiele

030-62709154
Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin