

SEGA TM

WORLD LEAGUE SOCCER

SHINING FORCE III P. 2

Die RPG-Sensation auf dem Prüfstand

WORLD LEAGUE SOCCER

Besser als Worldwide Soccer '98?

RIVEN

Der Myst-Nachfolger endlich im Test!



DREAMCAST
Neues zur
128 Bit-Konsole



E3 ATLANTA
Aktuelles aus
den USA

0931/354522 oder 0180/5211844

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

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
Austria Express

Schnellservice für unsere Kunden in Österreich.

Lieferung in 1-2 Tagen

1 DM = 7,5 ÖS; Porto 6,90 DM zzgl. NN

Bestell-Hotline Tel.: 0049/85173777

DER SEGA-SPEZIALIST

Theo
Kranz
Versand

Sega Saturn

- SEGA SATURN 279,-
- INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS,
TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE
- SEGA SATURN MAXI SET 294,-
- GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
- SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
- GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE +
SHELLSHOCK + THUNDERHAWK 2 +
BLAM MACHINEHEAD
- 6-SPIELER-ADAPTER ORIG. 29,95
- MPEG-KARTE ORIG. 129,95
- CONTROL PAD ORIG. 44,95
- PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG. 59,95
- EXPLORER PAD 24,95
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG ... 19,95



BURNING RANGERS (JUNI)
89,95



Ein galaktisches Angebot!



JETZT ZUM KNALLERPREIS:

SEGA SATURN

MAXI SET 294,-

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

- ARCADE RACER LENKRAD 89,95
- LENKRAD MAD CATS MIT PEDALEN ... 119,95
- LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,95
- (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)
- PREDATOR GUN PISTOLE 69,95
- TIPS UND TRICKS-BUCH 1996 15,95
- GAME BUSTER SCHUMMELMODUL ... 79,95
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER ... 54,95
- ACTUA SOCCER CLUB EDITION 89,95
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS ... 74,95



HOUSE OF DEAD 89,95
(INKL. GUN 119,95)

Top-Spiele
Fast geschenkt

Unser spezielles Monatsangebot für Sie:

Folgende Saturn-Spiele für nur

DM 14,95

DM 19,95

DM 24,95



CRIMEWAVE
VOLL VERBLEIBT



THUNDERHAWK 2



SOVIET STRIKE



SHELLSHOCK



MADDEN NFL '97



BLAZING DRAGONS



BLAM!
MACHINEHEAD



BLAST CHAMBER



PARODIUS DELUXE



STARFIGHTER 3000



ANDRETTI RACING
ENGL. ANL.



DARKLIGHT
CONFLICT



JOHNNY
BAZOOKATONE



VIRTUAL GOLF



SWAGMAN



NBA LIVE '97

- ATHLETE KINGS 89,95
- ATLANTIS - 2 CD 89,95
- BEDLAM 79,95
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,95
- BUG! TOO 79,95
- BURNING RANGERS 89,95
- BUST A MOVE 3 39,95
- COMMAND & CONQUER 79,95
- COURIER CRISIS 79,95
- CROC 89,95
- DARK SAVIOR 74,95
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP ... 99,95
- DRAGON FORCE 89,95



SHINING FORCE 3
(JULI) 89,95

SCHNELL, SCHNELLER,
THEO KRANZ VERSAND!

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

Theo
Kranz
Versand

SOMMERAKTION!
Bei Bestellungen bis 15. Aug.
ab 2 Artikel portofrei*!
(Bitte bei Bestellung angeben)

SOGAR
PORTOFREI.*

(Achtung! Teilweise nur begrenzte Stückzahlen!)

Kranz sand

Zusätzliche Bestell-
Hotline: 0931 / 35 45 20

ALLE SPIELE DEUTSCHE
VERSION

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11



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

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

NEUHEITEN ZU SCHNÄPPCHENPREISEN

MAN!AC 11/97: 88%
"...ein absolutes Genre-Highlight."

BUST A MOVE 3 39,95

SEGA MAGAZIN 4/98: 88%
Die Nr.1 der Eishockey-Spiele

NHL '98 49,95

SEGA MAGAZIN 3/98: 78%

NBA LIVE '98 39,95

SEGA MAGAZIN 3/98: 82%

NASCAR '98 49,95

ENEMY ZERO - 4 CD'S	99,95
FIGHTERS MEGAMIX	99,95
HOUSE OF DEAD	89,95
HOUSE OF DEAD (MIT GUN)	119,95
LAST BRONX	79,95
MANX TT SUPER BIKE	99,95
MARVEL SUPER HEROES	89,95
MAXIMUM FORCE	74,95
NASCAR '98	49,95
NBA LIVE '98	39,95
NBA ACTION '98	89,95
NEED FOR SPEED	69,95

NHL 98	49,95
NHL ALL STAR HOCKEY '98	89,95
NHL POWERPLAY HOCKEY	79,95
PANDEMONIUM	84,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4CD	89,95
RAMPAGE WORLD TOUR	89,95
RESIDENT EVIL	89,95
RETURN FIRE	89,95

COURIER CRISIS 79,95

WORLD LEAGUE SOCCER '98 89,95

WINTERHEAT 94,95

ATLANTIS (2 CD'S) 89,95

SEGA TOURING CAR 99,95

WARCRAFT II 99,95

COMMAND & CONQUER 79,95

"Z" 99,95

RIVEN - MYST 2 (4 CD's)	89,95
SEGA TOURING CAR	99,95
SHINIG FORCE 3 (JULI)	89,95
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	79,95

PANZER DRAGOON SAGA (4CD'S) 89,95

Space Beamer

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

Strahlung absolut ungefährlich
dank spezieller Infrarot-Technik

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) .59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) .79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95



**RIVEN - MYST 2
(4 CD'S) (JUNI) 89,95**

SONIC JAM	89,95
SONIC R (SONIC T.T.)	99,95
STEEP SLOPE SLIDERS	94,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
TETRIS PLUS	79,95
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,95
WARCRAFT 2	89,95
WINTERHEAT	94,95
WIPEOUT 2097	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95
WORLDWIDE SOCCER '98	84,95
Z	99,95

VERSAHDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTUMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHENIUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOETE SOLANGE VORRAT REICHT.

Top-Spiele zu Knallerpreisen

Nur solange der Vorrat reicht

SEGA SATURN	
3 DIRTY DWARVES	39,95
AMOK	39,95
CLOCKWORK KNIGHTS 2	39,95
FORMULA KARTS	39,95
GEX	39,95
MASS DESTRUCTION	49,95
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,95
REVOLUTION X	9,95
STRIKER '96	49,95
THE HORDE	39,95
TOMB RAIDER	59,95
TORICO	49,95
VIRTUAL HYDLIDE	24,95
WORLDWIDE SOCCER '97	39,95

SEGA MAGAZIN 2/97: 82%

MASS DESTRUCTION 49,95

SEGA MAGAZIN 9/96: 97%
Die Nr.1 bei Arcade/Multiplayer

NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD 79,95

SEGA MAGAZIN 12/96: 96%
Die Nr.1 der Action-Adventure

REVOLUTION X 9,95

TOMB RAIDER 59,95

Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen

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

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

0931/354522 oder 0180/5211844

10 cm

trennen Deinen Hintern vom Asphalt.

Du mußt auf

180 km/h

beschleunigen,

um am Ende als die

Nr. 1

in's Ziel zu fahren.

FORMULA Karting



PC
CD
ROM



AUCH FÜR
SEGA
SATURN

SEGA™ PC

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



DER DREAMCAST HEBT AB!

Das jahrelange Warten ist endlich vorbei! Sega stellte sowohl am 21.5.98 in Japan als auch am 27.5.98 in Atlanta seine neue 128 Bit-Konsole vor. Der Dreamcast (Sega Deutschland einigte sich auf die maskuline Bezeichnung) überzeugte dabei selbst Skeptiker und Dauernörgler. Die Gründe dafür liegen zum einen in der überragenden Hardwareleistung, die sogar der derzeit aktuellen Model 3-Spielautomaten-Hardware überlegen ist, als auch in der zum PC verwandten

Systemstruktur. Dadurch lassen sich alle PC-Spiele problemlos innerhalb von zwei Wochen auf den Dreamcast portieren. Ein nicht abreißender Softwarestrom sollte dadurch garantiert sein. Auch wenn von Profilineurosen geplagte Entwickler den Dreamcast schon jetzt wieder zum Flop machen wollen – deren Antrieb, alles und jeden zu kritisieren, ist bekannt. Dabei vergessen sie offensichtlich, daß sie bis heute nur Flopspiele auf Konsolen produziert haben und auch noch gegen Non Disclosure-Agreements verstoßen, was nicht ohne Konsequenzen bleiben wird.

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Chefredakteur

E3 Atlanta



6

Aktuelles zu Dreamcast & Co.

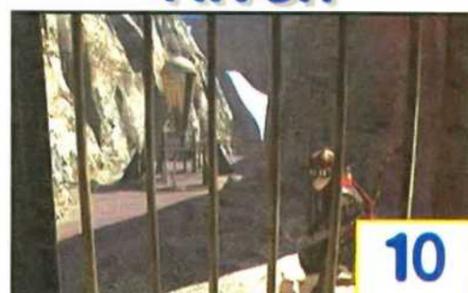
World League Soccer



8

Silicon Dreams' neuer Fußballhit!

Riven



10

Der Myst-Nachfolger im Test!

Shining Force III P. 2



12

Import-Test des RPG-Sequels

Abo-CD 8/98



14

Cover & Inhalt

SPECIAL

Messebericht E3

6

CHARTS

Die Hits der Leser

7

ABO-CD

Sega Flash Vol. 7

14

SEGA BOX

Kleinanzeigen von Lesern

26

RUBRIKEN

Impressum

30

Vorschau

30

MAILBOX

Fragen & Antworten

28

SCORE ATTACK

Wer ist der Beste?

24

TIPS & TRICKS

Bust-a-Move 2

16

Courier Crisis

16

Vampire Savior

17

KOMPLETTLÖSUNG

Riven

10

TESTS: SATURN

Riven

10

Shining Force III P. 2

12

World League Soccer

8

E3, DREAMCAST & CO.

Die von vielen erhoffte Dreamcast-Präsentation auf der E3 blieb aus, allerdings lud Sega vor der E3 ausgewählte Journalisten in das renommierte Fox Theatre in Atlanta und präsentierte mit viel Selbstironie sagenhafte Infos und Demos zur 128 Bit-Konsole.

Unter dem Strich gesehen gab es im Vergleich zur Dreamcast-Enthüllung in Japan zwar nur wenig neue Infos, allerdings fiel auf, daß Sega einen klaren Neubeginn für den Launch des Dreamcast plant. Dementsprechend locker und selbstkritisch ging man dann auch mit der jüngsten Vergangenheit um,



Auf dem Stand von Sega konzentrierte man sich auf Spielautomaten.

die vom einen Saturday Night Live-Star aus den USA in Form einer Nachrichtensendung kommentiert wurde. Zwei Beispiele: 1. In Ägypten machte man eine überraschende Entdeckung in einer Pyramide: Es wurden 100.000 32X-Erweiterungen gefunden. 2. Sega will sich sozial engagieren und schickt 100.000 Netlink-



Kenji Enos D2 wurde von den Japanern mit Begeisterung aufgenommen.

Pakete in den afrikanischen Busch. Daß dort bislang nur eine Telefonleitung existiert, stört nicht weiter. Die anschließende Ansprache von USA-Chef Bernie Stolar, der damals das 3rd-Party-Geschäft für Sony aufbaute, war sachlich, informativ und überzeugend. Eine Konsole konnte er zwar nicht zeigen, allerdings präsentierte er für wenige Sekunden eines der zwar klobig wirkenden, allerdings gut in der Hand liegenden Joypads. Neben dem vieldiskutierten Tower of Babel-Demo, das übrigens innerhalb einer Woche entwickelt wurde, zeigte man sozusagen als Höhepunkt das Demo eines grafisch atemberaubenden 3D-Shooters von Argonaut, der angeblich auf einem Gerät lief, das nur 20 Prozent der Leistungsfähigkeit des Dreamcasts hat.

In Japan wird der Dreamcast am 20.11.98 zu einem Preis zwischen 20.000 und 30.000 Yen erscheinen. Dort wird ebenso wie in Amerika das Modem enthalten sein. In Deutschland wird das Gerät wohl am 1. September '99 erscheinen, allerdings ohne Modem und VMS, was jedoch einen sehr guten Preis ermöglichen sollte. Das beste zum Abschluß: Das Visual Memory System, das sowohl als Memory Cartridge als auch als PDA dient, wird bereits im Juli zusammen mit dem Spiel Godzilla in Japan erscheinen, Infos bezüglich der technischen Daten und der geplanten Spiele könnt ihr den Infokästen auf dieser Seite entnehmen.

Hans Ippisch ■



Dreamcast™

Auffällig: Der Name Sega taucht weder im Logo noch auf dem Gehäuse auf.

Geplante Spiele

Akolyte	Action	Revenant Inc.
tba.	tba.	Sega/AM2
D2	Adventure	Warp
Daytona USA 2	Rennspiel	Sega
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive
D-Jump	Jump&Run	Ubi
Ecco The Dolphin	Adventure	Appaloosa
Exhumed 2	3D-Action	Lobotomy
F1 Racing Simulation	Rennspiel	Ubi
„Fußball“	Fußball	Sega
Herdy Gerdy	Jump&Run	Core Design
Messiah	3D-Action	Shiny Entertainment
Metropolis	F1-Rennspiel	Bizarre Creations
Rayman 2	Jump&Run	Ubi
Resident Evil 4	Action	Capcom
Sega Rally 2	Rennspiel	Sega
Scud Race	Rennspiel	Sega
Sonic	Jump&Run	Sega
Street Fighter 3 2nd Impact	Beat 'em Up	Capcom
tba.	Action	No Cliché/Sega
tba.	Adventure	No Cliché/Sega
tba.	Sport	EA
tba.	3D-Shooter	Argonaut
tba.	3D-Shooter	Red Lemon
Virtua Fighter X	Beat 'em Up	Sega

Technische Daten

Hauptprozessor: Hitachi SH4

200 MHz, 360 MIPS, 1,4 GigaFlops, 128 Bit-Performance

Grafikprozessor: NEC PowerVR Second Generation

3 Millionen Polygone pro Sekunde, 200 Megapixels pro Sekunde, Digital Video Encoder (HiRes-Grafik auf normalen Fernsehern), Real Life 3D-Lichteffekte, Direct Draw, Direct 3D, Bump Mapping, Trilinear und Anisotropic Filtering

Betriebssystem: Microsoft Windows CE/Direct X-Suite

Speziell angepasste Version des Windows-Betriebssystems, das eine Umsetzung aller verfügbaren PC-Titel innerhalb kürzester Zeit erlaubt

Soundprozessor: Yamaha AICO-Chipset

64 MB Kanäle, 2 MB Speicher, DSP-3D-Soundprozessor

Arbeitsspeicher: 16 MB

Video-RAM: 8 MB

Sound-RAM: 2 MB

Datenträger: 12 fach-CD-ROM, 1 Gigabyte Kapazität

Memory-Karten: VMS mit 4 MB Speicherkapazität

CHARTS-CHARTS

SATURN

1. PANZER DRAGOON SAGA



Vormonat: 1
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega
Monat: 2

2. BURNING RANGERS



Vormonat: 2
Bewertung: 94%
Hersteller: Sega
Monat: 2

3. RIVEN



Vormonat: Neu
Bewertung: 72%
Hersteller: Sega
Monat: 1

4. FIFA 98



Vormonat: 7
Bewertung: 82%
Hersteller: Electronic Arts
Monat: 4

5. HOUSE OF THE DEAD



Vormonat: 3
Bewertung: 80%
Hersteller: Sega
Monat: 2

6. BUST-A-MOVE 3



Vormonat: 4
Bewertung: 88%
Hersteller: Acclaim
Monat: 2

7. WINTER HEAT



Vormonat: 5
Bewertung: 94%
Hersteller: Sega
Monat: 5

8. NHL



Vormonat: 15
Bewertung: 88%
Hersteller: Electronic Arts
Monat: 4

9. STEEP SLOPE SLIDERS



Vormonat: 6
Bewertung: 86%
Hersteller: Sega
Monat: 5

10. CROC



Vormonat: 8
Bewertung: 82%
Hersteller: EA/Fox Int.
Monat: 6

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
11.	(9)	SONIC R	SEGA	86%	7
12.	(16)	WORLDWIDE SOCCER '98	SEGA	90%	7
13.	(10)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA/AM2	95%	30
14.	(11)	SEGA RALLY	SEGA/AM2	95%	30
15.	(12)	PANZER DRAGOON 2	SEGA	95%	26
16.	(13)	WARCRAFT 2	EA	94%	9
17.	(19)	ENEMY ZERO	SEGA/WARP	80%	7

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
18.	(14)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	89%	19
19.	(17)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	95%	16
20.	(20)	TOMB RAIDER	CORE/SEGA	96%	20
21.	(21)	WIPEOUT 2097	SEGA	80%	8
22.	(22)	SEGA TOURING CAR	SEGA	85%	7
23.	(23)	SHINING THE HOLY ARK	SEGA	90%	12
24.	(24)	SATURN BOMBERMAN	SEGA/HUDSON	93%	13

MACH MIT!

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

Computec Verlag



Kennwort: Charts

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	(5)	DEEP FEAR	2
2.	(1)	GUNGRIFON 2	4
3.	(3)	NINJA	8
4.	(4)	CHORO Q3	4
5.	(6)	DRAGON FORCE II	2
6.	(NEU)	D2	1

Sprichwörtlich in allerletzter Sekunde, also gerade noch rechtzeitig zur Fußballweltmeisterschaft, hat Silicon Dreams ein neues Soccer-Game veröffentlicht. Der Zeitdruck, unter dem das Spiel fertiggestellt wurde, ist ihm leider auch deutlich anzumerken...



WORLD LEAGUE SOCCER '98

Über 200 nationale und internationale Mannschaften sind angetreten, um vor den kritischen Augen der beiden Kommentatoren Peter Brackley und Ray Wilkins eine möglichst gute Figur zu

machen. Diese beiden Reporter zeichnen sich nämlich nicht nur dadurch aus, daß sie quasi als Gedächtnistraining die Namen der verschiedenen Spieler aufzählen können. Nein, vielmehr wissen sie jede Spiel-

situation präzise zu schildern und eigene Anschauungen einzuflechten, ohne daß das Ganze sich schon nach wenigen Minuten ständig wiederholt. Gespielt wird in vierzehn – laut Anleitung – „detailgetreuen“ Stadien, fragt sich nur, um welche Plätze es sich bei den der Einfachheit halber von 1 bis 14 durchnummerierten Austragungsorten denn eigentlich handelt. Ungeachtet dessen sind die Stadien aber recht anständig gelungen.

stritten werden. Daneben findet man natürlich auch wieder das schnelle Exhibition-Game für zwischendurch sowie die Möglichkeit, mit einer Mannschaft eine ganze Saison lang um den Aufstieg zu kämpfen. Die notwendige Übung, um über den Computer triumphieren zu können, erlangst du nach Belieben in einem speziellen Übungsmodus, in dem du den Ball ohne jegliche Hinderung durch den Gegner herumkicken darfst. Sieht man einmal von den vielen generellen Rechtschreibfehlern und lückenhaften Übersetzungen ins Deutsche ab, so werden vor allem nach



14 Stadien, die entsprechend der Witterungsverhältnisse und der Bodenqualität immer wieder unterschiedlich zur Geltung kommen, stehen zur Wahl.

König Fußball

WLS '98 wartet mit acht verschiedenen Spielmodi auf. Viele der Liga- und Pokalspiele unterscheiden sich lediglich dadurch voneinander, daß sie eben rein mit Clubmannschaften oder aber mit Nationalteams be-

» Deine Team-Mitglieder halten zwar ihre Feldpositionen, besitzen aber keinen eigenen Ehrgeiz, an den Ball zu gelangen. «

jeder Begegnung die vorangegangenen Abläufe genauestens dokumentiert. Vom Ballbesitz über Verwarnungen und Spielereinschaltungen bis hin zu der Leistung jedes einzelnen (erfolgreiche Zweikämpfe, Vorlagen...) wird alles festgehalten. Ernüchtert muß man auf der anderen Seite jedoch auch feststellen, daß der angepreisene Mannschaftseditor nur namentliche Änderungen zuläßt.

Vom Gegner überrannt!

Die erhoffte Einstufung von WLS '98 in unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, die dem Können des jeweiligen Benutzer gerecht werden, hat uns Silicon Dreams leider verwehrt. So kommt ein ausgewogenes Spiel dann



Die Nummern der Trikots sind deutlich lesbar, die Konturen der Spieler selbst oft hart und pixelig.



Die Torwarte sind gut in Form. Man besitzt sogar eine reelle Chance, einen Elfmeter zu halten.



Die Positionen deiner Teamkameraden sind auf dem Spielfeld-Scan ersichtlich.

vornehmlich nur im Multiplayer-Modus (maximal 2 menschliche Mitspieler pro Mannschaft) gegeneinander zustande, da hier dann jeder mit den Lücken und Tücken des gegenseitigen Zuspiels kämpfen muß. Grundsätzlich wird nahezu das gesamte Zuspiel, wie auch die Torschüsse, mit einer einzigen Taste vollzogen, die übrigen Knöpfe besitzen eher eine untergeordnete Bedeutung. Je nachdem, wie lange man den Button drückt und ob man die Richtungstaste dabei nach oben oder unten betätigt, wird der Ball gepaßt, weit geschossen und gleichzeitig hochgezogen oder flach getreten. Nach dem traurigen Motto „Alles muß man selber machen“ fielen uns immer wieder die einen oder anderen Feldspieler auf, die planlos in der Gegend herumstanden und keinerlei Anstalten machten, den Ball in ihren Besitz zu bekommen. Bei genauerer Betrachtung stellten wir dann fest, daß sich alle Mitglieder eines Teams ausschließlich entsprechend ihrer zuvor festgelegten Aufstellung mitbe-



Selbst ohne Gegner bereitet das zielgenaue Passen ebenso wie eine schnelle Ballaufnahme oft Probleme.

wegen. Das heißt, selbst wenn ihnen ein herrenloser Ball vor die Füße rollt, bleiben sie in sicherer Entfernung davon stehen, und nur eine aktive Kontrollübernahme der betreffenden Person macht es möglich, diesen Ball dann auch zu bekommen. Taktische Schachzüge sind ohne besondere Bedeutung, demzufolge

kommt diese Simulation auch mit verhältnismäßig wenigen spektakulären Animationen aus. Gemessen an FIFA '98 oder Worldwide Soccer '98 darf man von einer anspruchsvollen Fußballsimulation heutzutage jedoch schon weitaus mehr erwarten als nur gute Unterhaltung.

Oliver Preißner ■

Check Up



Titel:	World League Soccer '98
Genre:	Fußball
Hersteller:	Silicon Dreams
Tel.:	040-2270961
Release:	Juni
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1-4
Levels:	8 Spielmodi
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel-schwer
Besonderheiten:	Toller Lifekommentar, unterschiedliche optische Witterungsverhältnisse

Grafik 76%

Aus der Close Up-Perspektive sehen die Spieler bisweilen wie unästhetische, zweifarbige Pixelhaufen aus. Auch fehlt es an abwechslungsreichen und ausgefallenen Animationen, um in der 1. Liga der Fußballsimulationen mitmischen zu können.

Sound 82%

Das Reporterduett kommentiert das Geschehen auf dem Rasen sehr redigiert, allerdings wieder einmal nur in englischer Sprache. Das Publikum feiert seine Helden mit dem gebührenden Applaus.

Gesamt 78%

WLS '98 zieht sowohl in spieltechnischer Hinsicht wie auch im Bezug auf die gesamte Stadion-Atmosphäre gegenüber FIFA '98 den kürzeren, von Worldwide Soccer trennen es noch Welten.

Word Up

Leider hat man sich mit den in der Demoversion gezeigten „guten Ansätzen“ begnügt, und so bietet bestenfalls der Mehrspieler-Modus von WLS '98 eine ernstzunehmende Herausforderung. Eigentlich schade, wenn die grafische Detailarbeit scheinbar am Zeitmangel scheitert und man nicht zumindest das Gameplay zu perfektionieren schafft. Daß Silicon Dreams das Zeug dazu hätte, läßt sich nämlich ohne weiteres erkennen.



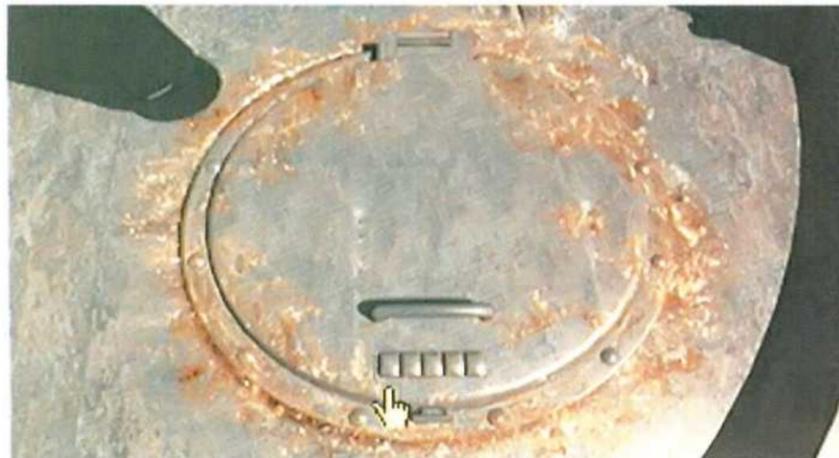
RIVEN – THE SEQUEL TO MYST

Nachdem die geheimnisvollen neuen Inseln von Riven allen PC-Usern bereits seit Ende letzten Jahres zugänglich gemacht wurden, dürfen nun auch Saturnbesitzer in diese neue Welt eintauchen. Vier randvoll gepackte Schillerscheiben versprechen tagelanges, wenn nicht sogar wochenlanges Spielvergnügen.

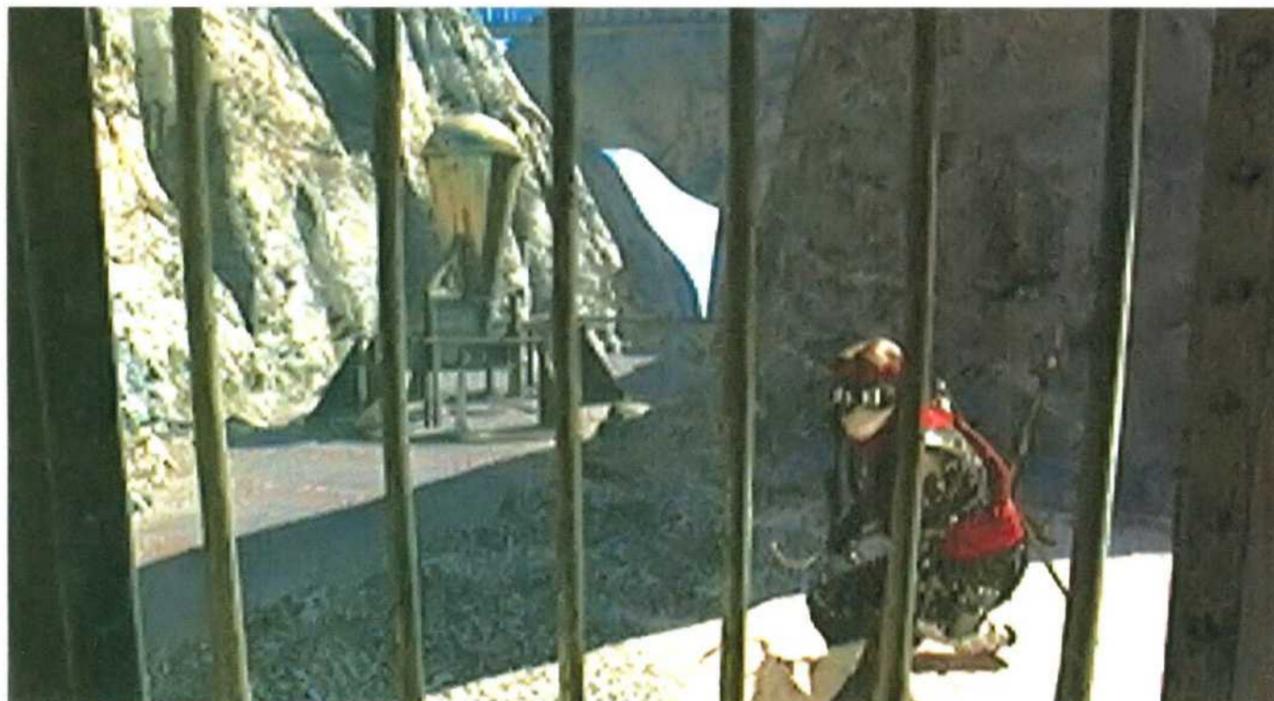
Wie Myst gehören auch die fünf Inseln von Riven zu den geheimen Welten von Atrus. Mittels sogenannter

Linking-Books ist es möglich, diese Welten sowohl zu betreten als auch wieder zu verlassen. Nur wenige beherrschen die Schreibweise

dieser Bücher, lediglich die D'ni und ein gelehriger Überlebender aus der vorangegangenen Episode wissen damit umzugehen. Auf der Suche nach der seinerzeit verschwundenen Catherine und dem gefährlichen Gehn hat er herausgefunden, wie man die Schriften in der Weise verändern kann, daß das Tor nur in eine Richtung geöffnet wird beziehungsweise für den unliebsamen Benutzer zur tödlichen Falle werden kann. Somit ist deine Aufgabe von vornherein klar. Du bist der Auserwählte, der mit einem solchen



Ist hinter diesem Deckel ein begehrter Schacht verborgen? Vielleicht läßt er sich ja öffnen, wenn du die Tasten darauf in der richtigen Reihenfolge drückst...



Wer ist dieser maskierte Räuber, der dir zwar dein Buch entwendet, dich dafür aber aus deiner Gefängniszelle befreit?

One-Way-Ticket auf das Inselreich von Riven gebracht wird, wo du in erster Linie den üblen Gehn aufspüren und dingfest machen sollst.

Rätselhafte Begebenheiten

Auf Riven hat man deine Ankunft scheinbar schon erwartet, und so ist die Stelle deines Eintreffens bereits mit einer Art Käfig gesichert, die dich in der Falle sitzen läßt. Ehe du dich versiehst, hat dir ein Wärter deinen kostbaren Reiseführer abgenommen. Doch als er gerade beginnen will, darin zu schmökern, wird er von einem giftigen Pfeil getroffen, der ihn gelähmt zusammenbrechen läßt, woraufhin das Buch abermals seinen Besitzer wechselt. Daß der geheimnisvolle Fremde sich nicht nur einfach mit der Beute zufrieden gibt, sondern dir auch den Weg in die Freiheit aufschließt, indem er die Gitterstäbe deines Verlieses öffnet, verwundert dich zwar sehr, doch jedenfalls kann dein Abenteuer nun beginnen, und neugierig

» Die Faszination dieses Adventures geht vornehmlich von den tollen, fotorealistischen Aufnahmen aus, hinter denen sich eine mehr oder weniger chaotische und undurchsichtige Story verbirgt. «

trittst du in die neue Welt ein. Die Spielsteuerung funktioniert von Anfang an reibungslos, da sie ohne jegliche Textbefehle im Multiple-choice-Verfahren auskommt. Lediglich eine Hand symbolisiert die gewünschte Bewegungsrichtung und kennzeichnet Stellen, an welchen man irgendeine Handlung vornehmen kann. So führen Wege meist nur in zwei Richtungen und lassen gerade einmal den einen oder anderen Blick zur Seite zu, wo sich unter Umständen ein wichtiger Hinweis oder die Lösung eines Puzzleteils versteckt hält. Bei den beeindruckend realistisch wirkenden Szenendarstellungen handelt es sich durchweg um hochauflösende Standbilder, die beim Wechsel der Blickrichtung einfach umgeschaltet werden. Fließende Kameraschwenks zur Seite gibt es nicht. Damit die Darstellungen dennoch lebendig wirken, werden teilweise kleine Animationen eingeflochten, die in Verbindung mit dazu passenden



Ein Blick zur Nachbarinsel, von wo aus wir unsere Reise begonnen haben.

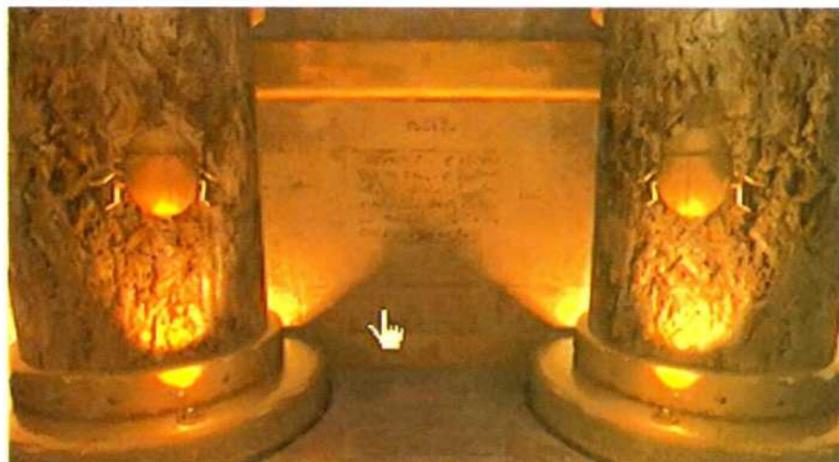
Sound-FX dem Abschnitt seinen Charakter verleihen. So brummen beispielsweise im Dickicht des Waldes oftmals Käfer an dir vorbei (welche übrigens eine besondere Bedeutung besitzen), oder du hörst das Wasser gluckend an die Wände einer steinernen Grottenwand schwappen.

Welcher Weg ist der richtige?

In Riven kommt es weniger darauf an, in einem Wirrwarr von Sackgassen und falschen Pfaden den richti-

gen Weg zu finden, als vielmehr darauf, die seltsam abstrakten Maschinen und Apparaturen auf den Inseln in Gang zu bringen. Im Gegensatz zu vielen anderen Adventures lösen sich nicht viele kleine Dinge nacheinander auf und vermitteln dem Spieler zumindest ab und zu ein kleines Erfolgser-

lebnis. Nein, in Riven sucht man wortwörtlich die Stecknadel im Heuhaufen, weil nicht nur alles global zusammenhängt, sondern man auch keinerlei Hilfestellungen und Hinweise darauf bekommt, wo man denn überhaupt ansetzen muß, um auf einen grünen Zweig zu kommen. Oliver Preißner ■



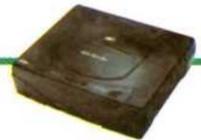
Die Käfer an den Säulen eines mysteriösen Saales verdecken bedeutsame Malereien, die die Funktionsweise einiger der Apparaturen andeuten.

Word Up

Die Faszination von Riven geht eindeutig von den fotorealistischen Bildern aus, die die Inselgruppe so echt erscheinen lassen, als könnte es sie wirklich irgendwo geben. Auf der Suche nach stecknadelgroßen Hinweisen inmitten eines Heuhaufens durchstößt man nach einer gewissen Zeit immer wieder die selben Abschnitte, wobei sich auch die schönste Traumwelt auf die Dauer ausleiert. Der Verlauf der Geschichte selbst ist sehr abstrakt und im Vergleich zu anderen Adventures recht dünn und handlungsarm.



Check Up



Titel:	Riven – The Sequel To Myst
Genre:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Sega/Cyan
Tel.:	040-2270961
Release:	Juni
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1
Levels:	5 verbundene Inseln
Save Game:	Ja (5 Spielstände)
Datenträger:	4 CD-ROMs
Schwierigkeitsgrad:	Abstrakt & schwer
Besonderheiten:	Fotorealistische Darstellungen und geheimnisvoll-mystische Sounduntermalungen halten die Spannung und den Forschungsdrang aufrecht.

Grafik 82%

Die eindrucksvoll rasanten Kamerafahrten, z. B. mit der Seilbahn, täuschen nicht darüber hinweg, daß es sich bei den übrigen Szenendarstellungen nur um einfache, teilanimierte Standbilder handelt.

Sound 88%

Synchrone Sprachausgabe (soweit vorhanden) zur Lippenbewegung und aufregende, geheimnisvolle Klänge erzeugen eine faszinierende Atmosphäre, in die zusätzlich realistisch klingende Sound-FX einfließen. Vom Türknarren bis zum Summen der Käfer klingt alles absolut lebensecht.

Gesamt 72%

Die unumstritten eindrucksvolle Kulisse hält nur begrenzt bei Laune. Die ersten drei CDs sind schnell erforscht, danach beginnt die Suche nach den eigentlichen Details, die dich voranbringen.



SHINING FORCE III PART 2



Kaum haben deutsche Import-Freaks den ersten Teil der Shining Force-Saga verdaut, schon frohlockt im Land der aufgehenden Sonne der „Part 2“ von Segas großangelegter Trilogie, die sowohl dem Novizen als auch dem Kenner eine höchst interessante Möglichkeit bietet. Wer wissen möchte, wie man geschickt Videospiele vermarkten kann, sollte sich diesen Bericht einmal zur Brust nehmen.

Es handelt sich hierbei um die direkte Fortsetzung der großangelgten Shining Force III-Trilogie, die innerhalb von zwölf Monaten in Japan abgeschlossen wird. Wer nun aber drei völlig voneinander unabhängige Strategiespiele vermutet, liegt nicht ganz richtig, denn die Macher dieser Tri-

logie haben sich ein pffiffiges Konzept einfallen lassen, das Schule machen könnte.

Gleiches Spiel, neue Story

Der Hintergedanke dieser Trilogie ist so simpel wie raffiniert. Shining Force III umfaßt insgesamt drei große Kapitel, die direkt in-

einander übergehen. Wenn ihr also zu den wenigen deutschen Shining Force III-Liebhabern gehört, die den ersten Teil bereits durchgespielt haben, habt ihr nun die neuartige Möglichkeit, eure erspielten Charaktere mitsamt ihren Erfahrungspunkten für den zweiten Teil wieder zu übernehmen. Die Handlung des ersten Teils

wird somit direkt weitergeführt.

Aber auch ohne jegliche Vorkenntnisse des ersten Teils kann man mit dem Part 2-Silberling sehr wohl etwas anfangen. Wenn ihr quasi wieder bei Null anfangt, beginnt das Abenteuer wie schon im ersten Teil in der Hauptstadt des Königshauses Aspenia. Diesmal erlebt ihr das Drama um den entführten König jedoch aus einem anderen Blickwinkel. Mit einem neuen Rudel an Charakteren startet das Abenteuer diesmal am Hafen der mächtigen Stadt, exakt zum gleichen Zeitpunkt, an dem der erste Teil begann. Als kleinen, aber überaus effektiven Gag erlebt ihr gleich zu Beginn des Strategie-Epos' eine Szene, die bereits im ersten Teil vorkam, so daß ihr kurzzeitig auf die Charaktere von Shining Force III Part 1 trifft – das Verwirrspiel wird somit auf die Spitze getrieben. Diese ausge-

» Eine wegweisende Idee: Erworbene Erfahrungspunkte aus dem ersten Teil können direkt übernommen werden. «



Der Ausgangspunkt der Handlung ist exakt der gleiche wie im ersten Teil, nur daß ihr diesmal das Abenteuer mit einer anderen Party am Hafen beginnt.



Auf den ersten Kampf muß man nicht lange warten; gleich nach dem ersten kurzen Dialog stellen sich euch die bekannten Fieslinge in den Weg.



Eine entscheidene Stelle des Spiels, die die ganze Raffinesse der Trilogie offenbart. An diesem Ort trifft ihr auf die bekannte Party aus dem ersten Teil; ihr erlebt diese Stelle quasi aus einem anderen Blickwinkel.



Unterschiede gegenüber dem ersten Teil sind zwar rar, aber dennoch vorhanden. So gibt es eine Reihe von neuen Charakteren und schon frühzeitig anspruchsvolle Kämpfe.



In Siegerpose: Das Aufsteigen um einen Level, wurde diesmal grafisch schöner gelöst.



Auch Heilkünste bringen dem Wohltäter wertvolle Erfahrungspunkte ein.



Der doppelt so wirksame Superschlag hängt maßgeblich von der Stärke des Gegners ab.

klügelte Idee kann man nun entweder als spannende Dramaturgie bezeichnen, um Shining Force-Freaks über einen längeren Zeitraum bei der Stange zu halten, oder aber als reine Geldmacherei, denn schließlich kassiert Sega mit dieser Trilogie gleich dreifach ab. Hand aufs Herz, Sega: Man hätte doch auch ohne Probleme die gesamte Shining Force-Trilogie auf zwei CD-ROMs packen können, da statt speicherplatzfressender CG-Clips nur längere Cutscenes den Spielfluß unterbrechen und sich viele Gegnertypen und Ortschaften in Part 2 wiederholen.

Shining Force für Einsteiger

Wie es sich für einen anständigen Testbericht gehört, liefern wir zum Abschluß noch eine kurze Spielerklärung nach, falls ihr zu der seltenen Spezies gehört, die noch nie etwas

von Shining Force gehört hat. Es handelt sich um eine Mischung aus Strategie- und Rollenspiel-Elementen. In den Städten kommen die klassischen RPG-Anleihen zum Tragen. Mit eurer Party erkundet ihr die Gegend, kauft Items ein oder unterhaltet euch mit den Einwohnern, um die neuesten Infos zu erhalten. Das markante Merkmal der Shining

Force-Serie sind die Strategie-Kämpfe, sobald ihr auf eine feindlich gesinnte Truppe trifft. Die Auseinandersetzungen werden dabei auf einem schachbrettartig aufgebauten Areal rundenweise ausgetragen. Kommt es zu Zweikämpfen, wird stets eine aufwendig animierte Kampfsequenz eingeblendet.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Shining Force III Part 2
Genre:	Strategie/RPG
Hersteller:	Sonic & Camelot
Tel.:	-
Release:	Nicht geplant
Preis:	DM 129,95
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Charaktere aus dem ersten Teil können übernommen werden

Grafik 71%

Die schnelle und sauber scrollende Polygon-Grafik verrichtet auch bei Part 2 optimal ihren Dienst. Eine Steigerung gegenüber dem ersten Teil kann man allerdings nicht ausmachen.

Sound 70%

Die zum größten Teil orchestrale Musik ist oftmals sehr spannend, während bei den spannenden Zweikämpfen dramatische Klänge einsetzen – hörensenswert.

Gesamt 75%

Die nahtlose Fortsetzung des ersten Teils und qualitativ genauso hochwertig; wer die japanischen Schriftzeichen nicht scheut und den ersten Teil bereits durchgespielt hat, kann ruhig zugreifen.

Word Up

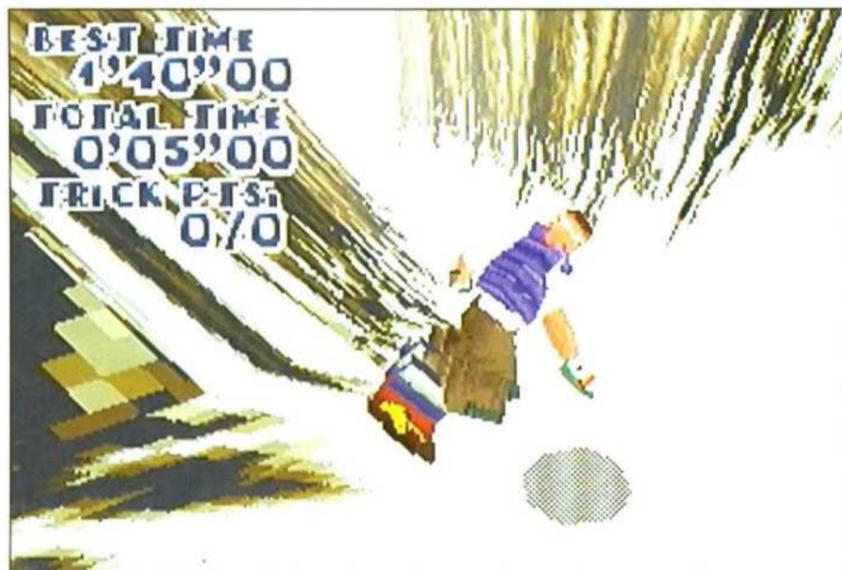
Ob reine Geldmacherei oder nicht, sei einmal dahingestellt, ich finde die Idee der direkten Fortführung mit übernommenen Charakteren jedenfalls sehr interessant. Ich habe allerdings meine Zweifel daran, daß wir deutschen Saturn-User noch jemals in den Genuß der kompletten Trilogie kommen werden. Insofern bleibt dieser Silberling wohl ein absoluter Exot, der nur etwas für Freaks ist, die sich bereits durch Part 1 durchgewühlt haben.



DIE SATURN-

Abonnent des Sega Magazins zu bleiben lohnt sich weiterhin! Wie versprochen gibt es nämlich diesen Monat die exklusive Sega Flash Vol. 7-CD, auf der sich nicht nur drei spielbare Demos zu World League Soccer, Steep Slope Sliders und Sega Touring Car befinden, sondern auch bildschirmfüllende Videos zu Burning Rangers, Panzer Dragoon Saga, Enemy Zero, Shining Force III, The House Of The Dead, Winter Heat, Sonic R und NBA Action '98. Wir wünschen viel Spaß!

Auch wenn sich manche Profis wundern, wieso wir hier so detailliert beschreiben, wie man die Demo-CD startet und anwendet – wir sehen das ganz einfach als unsere Pflicht an, denn es gibt immer noch Neueinstei-



Steep Slope Sliders lädt zur Pistengaudi ein.

Die CD ist defekt?

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

CompuTec Verlag



Kennwort: Saturn-CD
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg



Der Höhepunkt: Das Demo zu World League Soccer.

ger, denen man dies ganz einfach Schritt für Schritt erklären muß. Profis sollten diese Zeilen einfach überspringen und direkt beim Inhaltsverzeichnis weiterlesen! Danke für euer Verständnis!

So geht's!

Um die CD-ROM zu starten, müßt ihr die CD nur wie üblich in euren noch ausgeschalteten Saturn legen. Schon wenige Sekunden nach dem Laden erscheint das bekannte Intro mit dem rotierenden Bildschirm. Per Starttaste könnt ihr dieses Intro verlassen und in den Titelscreen gehen, auf den nach erneutem Betätigen der Starttaste das Hauptmenü folgt. Hier sind die spielbaren Demos (World League Soccer, Steep Slope Sliders, Sega Touring Car) mit einem blauen Kasten gekennzeichnet,

während selbstablaufende Fullscreen-Videos am rötlichen Hintergrundbalken zu erkennen sind. Die grün gekennzeichneten Spiele werden nicht in Form eines Videos präsentiert, sondern als sogenannte Rolling Demos mit in Echtzeit berechneten Grafiken. Bewegt ihr das Steuerkreuz nach oben oder unten, so wandert der blinkende Hintergrund von Spiel zu Spiel, wozu im linken Screen ein Video eingeblendet wird. Drückt ihr nach rechts oder links, so könnt ihr zwischen den zwei ver-



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



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

ABO-CD 8/98

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



Die Ausgabe 10/98

Noch ist völlig unklar, was wir als spielbare Demos auf der nächsten Demo-CD haben werden, die mit der Ausgabe 10/98 ausgeliefert wird. In Frage kommen derzeit Riven, Deep Fear und Shining Force III. Ihr dürft euch natürlich sicher sein, daß wir versuchen werden, das bestmögliche Paket für euch zusammenzustellen.

schiedenen Seiten auswählen, wobei auf der Seite 2 ausschließlich Videos zur Auswahl stehen. Drückt ihr die Taste A, während ein spielbarer Titel blau aufblinkt, so könnt ihr im folgenden Screen die Menüpunkte Game Start, Controls und Menu aufrufen. Die erste Option bringt euch direkt in das spielbare Demo, das mittlere Icon verriet euch die Steuerung, und per Menu gelangt ihr in das Hauptmenü zurück. Wenn ihr A beim Blinken eines Video-Titels betätigt, dann könnt ihr anschließend über die Option Demo Movie ein bildschirmfüllendes Video aufrufen. Drückt man die Tasten A, B und C zusammen mit der Start-Taste, gelangt man jederzeit in das Menü zurück.

Die spielbaren Demos

Besonders reizvoll dürfte gerade während der Fußballweltmeisterschaft das spielbare Demo zu World League Soccer sein, in dem sich sogar bis zu zwei Spieler gleichzeitig die Bälle in das Netz schießen dürfen. Abkühlung in den (hoffentlich) heißen Sommermonaten verspricht das bereits bekannte, spielbare Demo zu Steep Slope Sliders, dem mit Abstand besten Snowboarding-Game im 32 Bit-Sektor. Heiße Rennspielunterhaltung sollte das abschließende Sega Touring Car-Demo bieten, das an die Tradition von Sega Rally und Daytona USA anknüpft.

Die Full-Motion-Videos

Um die Kapazität der CD bis aufs letzte zu nutzen, packte Sega diesmal auch eine Reihe brandaktueller Videos mit auf die CD, welche sich einzeln anwählen lassen. Enthalten sind Rolling Demos mit ausgezeichneter Bildqualität zu Burning Rangers, Panzer Dragoon Saga und Enemy Zero. Videos mit etwas schlechterer Bildqualität gibt es zu Shining Force III, The House Of The Dead, Winter Heat, Sonic R und NBA Action 98.



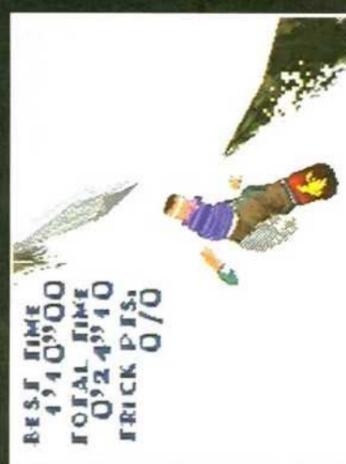
SEGA *Magazin* **ABO-CD 8/98**

Spielbare Demos!
 Sega Touring Car
 Steep Slope Sliders

Mit Videos!
 Burning Rangers
 Panzer Dragoon Saga
 Shining Force III u.v.a.

WORLD LEAGUE SOCCER

Sensationelles Demo zum Fußballhit



INHALT

SPIELBARE DEMOS:

1. World League Soccer
2. Sega Touring Car
3. Steep Slope Sliders

FULL SCREEN-VIDEOS:

1. Burning Rangers
2. Panzer Dragoon Saga
3. Enemy Zero
4. Shining Force III
5. The House Of The Dead
6. Winter Heat
7. Sonic R
8. NBA Action 98

TIPS & TRICKS

Was für ein Monat! Zuerst die E3 in Atlanta, und dann wird auch noch der Name von Segas neuer Superkonsole offiziell bekanntgegeben: Dreamcast! Sie leistet noch mehr als der Saturn und ist noch kompatibler – wir können uns auf sensationelle Spiele gefaßt machen! Aber auch für den Saturn gab es in diesem Monat einige bemerkenswerte Neuigkeiten. Einige der Spiele, die wir euch hier vorstellen, sind so neu, daß es sich zunächst mal um US-Importe handelt – wir können also nicht garantieren, daß alle Codes wirklich auch auf allen Konsolen funktionieren. Immerhin lehrt uns die Erfahrung, daß dies meistens der Fall ist. Schnappt euch eure Joypads und legt einfach los!



Viel Spaß, Michael Erlwein

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

BUST-A-MOVE 2

Anderes Intro

Um in dem Spiel Bust-a-Move 2 ein anderes Intro zu sehen, stellst du die interne Uhr des Saturn auf Dezember. Das neue Intro hat eine weihnachtliche Hintergrundmusik und zeigt Charaktere aus Bubble Bobble in einem Schlitten, der von Bomberman gezogen wird. Am Ende siehst du die Message „Merry X Mas“.

Andere Welt

Auf dem Startscreen drückst du X, links, rechts, X. Wenn du es richtig gemacht hast, erscheint unten rechts eine Kreatur auf dem Bildschirm. Wähle 1 Spieler, und du kannst eine andere Welt spielen.

COURIER CRISIS



Car Crusher

Wenn du genau an der richtigen Stelle auf einen Wagen springst, kannst du ihn zerquetschen!

Versuche, die Stelle zu erwischen, an der die Windschutzscheibe das Dach berührt. Springe immer weiter und mach' den Wagen platt!

Größe verändern

Im Haupt-Optionenscreen drückst du A, C, C, B,

B, B, A, A, C, um zu wachsen. Gib den Code zweimal ein, um zu schrumpfen.

Einen Vogel zeigen

Während du spielst, drückst du L + X gleichzeitig. Mach dies nicht bei Polizisten, sonst verfolgen sie dich.

Paßwörter

LEVEL

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

PAßWORT

- eflcifcgkj
- iflcifccki
- mflcifcokj
- aflcickkj
- fhclfigcjl

6	flclficil
7	fpclfiocjl
8	fdclfikcjl
9	kflcifcgii
10	oflcifccii
11	cflcifcoij
12	gflcifckij
13	ffclfigccj
14	fjclficcij
15	fnclfiocjj

Als Gorilla antreten

Gib das Paßwort SAVAGEAPES ein, um als Gorilla auf einem BMX-Rad antreten zu können.

Als Alien antreten

Gib das Paßwort XFIFTYONEX ein, um als Alien auf einem BMX-Rad anzutreten.

Übungslevel

Um in den Übungslevel zu gelangen, drückst du in der Kursauswahl R + Z.

Feste Kamera

Mitten in einer Mission pausierst du und drückst oben, oben, oben, oben, unten, unten, unten, unten. Nun bewegt sich die Kamera nicht mehr durch Gebäude, sondern bleibt stets auf dich gerichtet.

Mit „The Pantera“ beginnen

Um mit „The Pantera“ zu beginnen, mußt du das Paßwort KFKFKFOEKJ eingeben.



Mit „The Zaskar“ beginnen

Um mit „The Zaskar“ zu beginnen, mußt du das Paßwort FDFKFKHCJK eingeben.

Mit STS 1 beginnen

Um mit dem STS 1 zu beginnen, mußt du das Paßwort IFKFKFKGKJ eingeben.

Ausschlagende Bäume

Mitten im Spiel pausierst du und drückst oben, rechts, unten, links, oben, rechts, unten, links. Wenn du nun einen der Bäume anfährst, gerät er ganz schön ins Schwanken.

Drahtgitter-Welt

Mitten im Spiel pausierst du und drückst links, links, rechts, rechts, links, rechts, links, rechts.

VAMPIRE SAVIOR

Kostüm wechseln

Wenn du deinen Charakter auswählst, drückst du alle drei Punch-Buttons zusammen. Dann steht dir ein siebtes, in der Regel dunkleres Kostüm zur Auswahl. Willst du auch noch ein achttes, drückst du beim Auswählen deines Charakters die drei Kick-Buttons gleichzeitig.

Stage-Hintergrund wechseln

Nachdem du im VS-Mode deinen Kämpfer gewählt hast, begibst du dich auf die gewünschte Stage, hältst den L-Button und drückst A, um die Hintergrundfarbe zu verändern.

EX Optionen

Um zum EX Optionen-Bildschirm zu gelangen, zockst du das Spiel durch, ohne es fortzusetzen. Dann begibst du dich zum Titelscreen, markierst OPTION, hältst L + R und drückst START. Wenn du

alles richtig gemacht hast, gelangst du in einen neuen Optionenscreen, in dem man RGB, verschiedene Lebensbalken und zwischen Englisch und Japanisch wählen kann. Sämtliche Texte, Endsequenzen usw. erscheinen nun in Englisch.

Gegen einen Mid-Boss kämpfen

Gewinne drei Matches mit einem EX Special Finish ohne eines deiner Fledermaus-Icons. Nun wird dich der Mid-Boss herausfordern. In diesem Match ändern sich die Hintergrundfarben!

Gegen Oboro „Shin Bishamon“ antreten

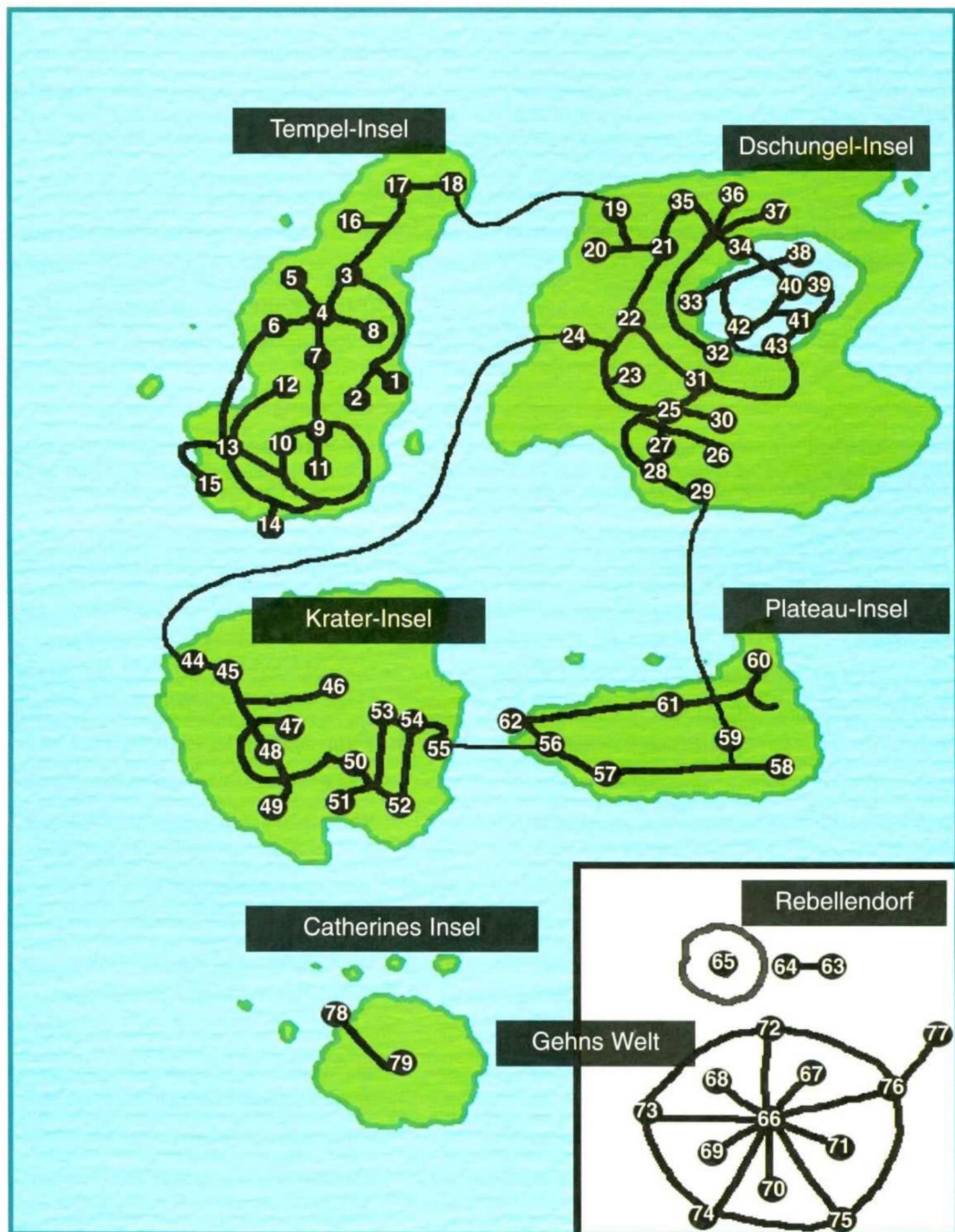
Um gegen Oboro zu kämpfen, wählst du die Punch-Farbe, falls du auf der ersten Seite bist, oder die Kick-Farbe, wenn du auf der zweiten Seite bist. Dann zockst du das Spiel durch, ohne ein einziges Mal zu verlieren. Du brauchst außerdem drei Ex Super- oder Darkforce Finishes. Wenn du alles richtig gemacht hast, fordert dich Oboro nach dem letzten Endgegner heraus.

RIVEN

Riven ist der Nachfolger von Myst – es sieht mit seinen photorealistischen Grafiken noch besser aus und kann auch mit einem gelungeneren Gameplay aufwarten. Unglücklicherweise sind die Rätsel manchmal schwer nachvoll-

Das Riven-Land

ziehbar, aber unser Guide sollte dir helfen, in diesem Spiel weiterzukommen.



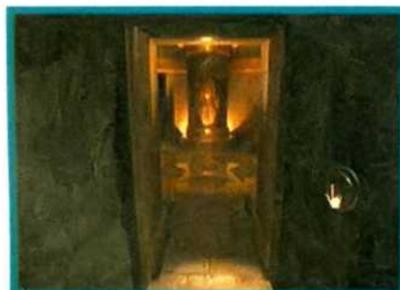
Tempel-Insel Disk 1

Mit einem Gefängnisbuch wirst du auf die Tempel-Insel geschickt. Kurz nachdem du angekommen bist, nimmt dir ein Einheimischer das Gefängnisbuch ab. Danach wird er aus dem Hinterhalt von einem Rebellen angegriffen, der das Buch an sich nimmt, dich aber nicht freilässt. Von diesem Moment an kannst du ins Geschehen eingreifen.

Verlasse dein Gefängnis nach vorne, wende dich nach rechts



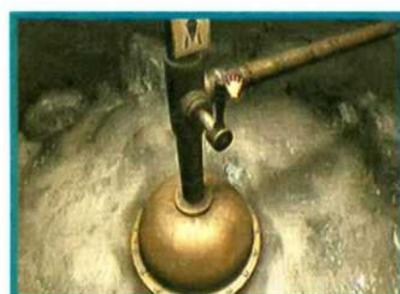
und laufe die Treppe hoch zu 3. Oben an der Brücke drehst du dich nach links zu 4, wo du einen Durchgang und rechts einen Knopf an der Wand vorfindest. Drücke den Knopf viermal, damit sich der Raum dreht. Begib dich wieder ans obere Ende der Treppe bei 3 und



setze deinen Weg fort, indem du auf der anderen Seite die Stufen zu 5 hinuntergehst. Dort findest du ein Tor – um daran vorbeizukommen, klickst du an den unteren Rand des Tor. Krieche hindurch auf die andere Seite.



Folge dem Weg, bis du wieder zu dem rotierenden Raum bei 4 kommst. Durchquere den Raum und verlasse ihn in Richtung 8.

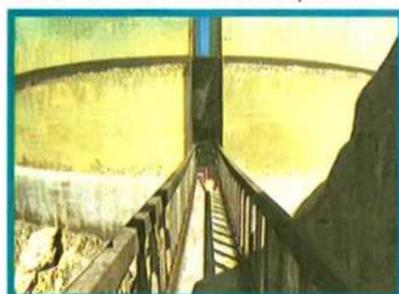


Dort befindet sich ein Dampfhebel mit einem Teleskop-Icon darüber. Lege den Hebel um und kehre zum Eingang des rotierenden Raums bei 4 zurück. Am Eingang siehst du links einen Schalter und rechts einen Knopf. Aktiviere den Schalter, um das Tor bei 6 zu öffnen. Dann drückst du den Knopf rechts zweimal, um zu 6 zu gelangen.



Durchquere den rotierenden Raum und gehe zu 6 hinüber, wo dir eine Steintür den Weg versperrt. Drehe dich nochmals um, um links einen weiteren Schalter und rechts noch einen Knopf vorzufinden. Aktiviere den Schalter, um das Tor bei 7 zu öffnen, und drücke den Knopf zweimal. Nun kannst du zu 3 hinübergelangen – sobald du dort bist, drehst du dich um und drückst den Knopf zu deiner Rechten zweimal. Der Raum dreht sich wieder, und du hast nun Zutritt zu 7.

Sobald 7 offen ist, gehst du durch die Tür und überquerst



die Brücke. Betrete die Große Goldene Kuppel bei 9, den Hauptgenerator der ganzen Insel. Folge dem Weg ganz herum, bis du wieder nach draußen gelangst. Aktiviere die Hebel bei 12 und 14. Um zu Hebel 12 zu gelangen, mußt du noch ein Stück weiter durch einen kleinen Tunnel gehen.

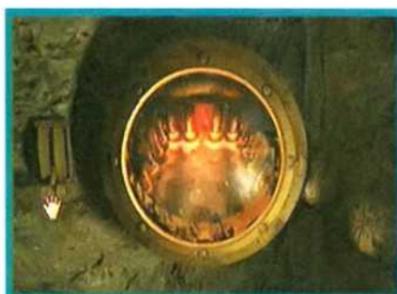


Nachdem du beide Hebel aktiviert hast, kehrst du in die Kuppel zurück und gehst wieder über die Brücke zu dem rotierenden Raum bei 4. Gehe durch den Gang bei 3 hinaus

und überquere die vor dir liegende Brücke, um in eine Höhle zu gelangen. Bald kommst du zu einer Tür – trete ein, um 16 zu erreichen, und drehe dich um. An der Wand siehst du ein Bullauge links von der Tür, das dir einen Blick in den Raum bei



17 gestattet. Links davon befindet sich ein Hebel, den du aktivieren mußt, um die Tür zu öffnen.



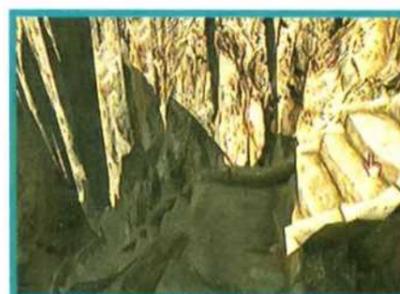
Kehre in die Höhle zurück, gehe bis zum Ende und öffne dort die Tür, um Raum 17 zu betreten. Innen wendest du dich nach links und begibst dich durch den Gang nach draußen zu 18. Gehe auf den leeren Bahnsteig zu, bis du rechts einen blauen Knopf siehst. Drücke den Knopf, um eine Bahn herbeizurufen. Besteige den Waggon und lasse ihn wenden, indem du den Hebel links betätigst. Mit dem



mittleren Hebel setzt du die Bahn in Gang. Du gelangst nun auf die Dschungel-Insel, wo du deinen Spielstand abspeichern kannst und Disk 2 einlegen mußt.

Dschungel-Insel: Disk 2

Verlasse die Bahn und gehe geradeaus. Am Ende des Weges biegst du links ab und steigst die Stufen hinauf, durchquerst die Höhle und begibst dich zu der Treppe auf der anderen Seite. An der Weggabelung bei 21 wendest du dich nach rechts, passierst die Treppe und über-



querst die Brücke. An Punkt 22 spaltet sich der Weg wieder auf – nimm die rechte Abzweigung und begib dich zu dem Tor.



Öffne es, indem du daraufklickst, und setze deinen Weg fort. Du kommst durch einen Wald und erreichst bei 25 eine weitere Weggabelung. Nimm die linke Abzweigung, gehe gerade-



aus und die Stufen hoch, und du kommst zu einer weiteren T-Kreuzung bei 30. Hier entdeckst dich eine Wache und löst Alarm



aus. Gehe nach rechts und folge dem Weg bis zum Ende, bis du das Wasser erreichst (43). Die Einheimischen fliehen vor dir – setze deinen Weg bis zu einer kleinen Plattform bei 41 fort und gehe nach rechts, da alle anderen Wege ins Wasser führen.

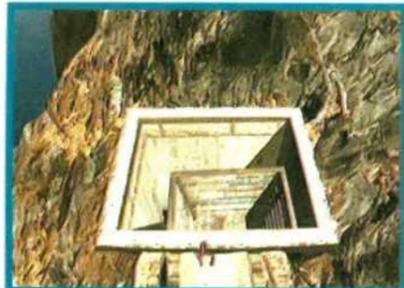


Gehe auf dem Weg weiter und die Leiter hoch, bis du zu einer Art Mischung aus Schrein und U-Boot kommst – du hast nun Punkt 39 erreicht. Begib dich zu dem U-Boot und ziehe an dem linken Hebel, um es zu Wasser zu lassen.



Wenn du ungefähr die Hälfte der Stufen hochgestiegen bist, wendest du dich nach links und umrundest das Boiler-Haus bis zu Punkt 47. Gehe weiter bis zum Ende des Vorsprungs, wo zwei Hebel auf dich warten, von denen einer höher liegt als der

Danach gehst du auf dem selben Weg zurück, auf dem du gekommen bist, bis du das Tor vor 22 erreichst. Achte darauf, die richtige Route einzuschlagen, sonst verirrst du dich leicht. Am Tor nimmst du die linke Abzweigung und begibst dich zu 24, wo du eine Minenlore vorfindest. Steige



ein und zieh' den Hebel. Mit der Lore gelangst du unterirdisch und unter Wasser zu Punkt 44 und 45. Nun heißt es wieder CDs wechseln.



Krater-Insel: Disk 3

Vom Start aus marschierst du geradeaus und die Leiter hinunter. Arbeite dich zu der langen Plattform vor, die ins Wasser bis zu 46 hinausragt. Dort befindet sich ein Hebel, den du einmal im Uhrzeigersinn drehst. Dann gehst du auf der Plattform entlang zurück bis zum Strand. Wende dich nach links und marschiere zu dem Boiler-Haus bei 48.



andere. Links davon befindet sich ein Rad. Erst betätigst du den unteren der beiden Hebel, damit das Wasser im Boiler-Haus zu sieden aufhört, dann drehst du an dem Rad, um das Wasser ablaufen zu lassen. Wende dich nun nach links, wo du einen weiteren, kleineren Hebel vorfindest. Lege ihn um, um die Spannung umzuleiten. Kehre anschließend zurück zu dem höhergelegenen Hebel, der die Plattform im Boiler-Haus anhebt.

Gehe auf dem Vorsprung zurück und betrete das Boiler-Haus. Innen siehst du eine Leiter, die zu einem Durchschlupf in der



Mitte des Raumes führt. Klettere durch das Loch und setze deinen Weg durch die Röhre vier oder fünf schwarze Screens lang fort, bis du mit 49 das Ende erreichst. Nach Verlassen der Röhre wendest du dich nach links und läufst auf dem schmutzigen Pfad weiter zu einem Balkon bei 50.



Hier gehst du durch die Tür auf dem Balkon – sobald du drinnen bist, drehst du dich um und schließt sie hinter dir. Gehe den



Weg hinter der rechten Tür entlang auf 53 zu, bis du rechts einen Hebel erreichst, den man ziemlich leicht übersieht. Er hält

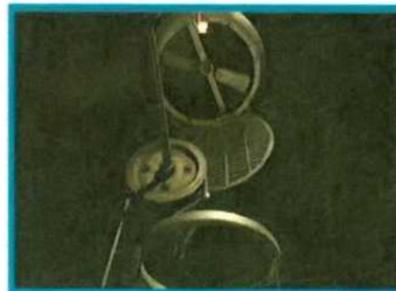


den Ventilator an, der sich ein Stück weiter vorne befindet.

Kehre auf dem Weg zurück, auf dem du gekommen bist, und wende dich an der Tür nach links, die in die Höhle zu Punkt



52 führt. Am Ende des Wegs siehst du eine seltsame Konstruktion; blicke nach oben, um



den Ventilator zu sehen. Klicke darauf, um in den Ventilator-



Schacht zu kriechen, und klettere weiter, bis du in Gehns Labor bei 54 gelangst. Öffne Gehns

Tagebuch, das auf dem Tisch liegt, und scrolle durch den Text, bis du zu den fünf Symbolen kommst, die den Zugangscodenum zum Öffnen des inneren Mechanismus' der fünf Marmorkuppeln bilden. Die fünf Symbole sind in einer Reihe angeordnet, und eines davon befindet sich in



einem Quadrat – der Code ist in jedem Spiel anders, deshalb solltest du ihn dir notieren.

Nun drehst du dich zu der Tür



mit dem blauen Schalter an einem Pult um. Gehe durch diese Tür hinaus. Auf dem Weg nach



draußen wendest du dich nach rechts und gehst weiter bis 53. Marschiere weiter und überquere die große Brücke zwischen der Krater-Insel und der Tempel-Insel. Nahe am Ende der Brücke



mußt du einen Hebel betätigen, um den letzten Teil der Brücke herabzulassen. Danach gehst du ganz hinüber und mußt anschließend wieder die erste CD einlegen.

Tempel-Insel: Disk 1



Sobald du das Gebäude betreten hast, gehst du auf der Plattform ganz herum bis Punkt 10, wo du ein Rad vorfindest. Drehe es, damit ein weiteres Stück Plattform die Verbindung zu Punkt 9 her-



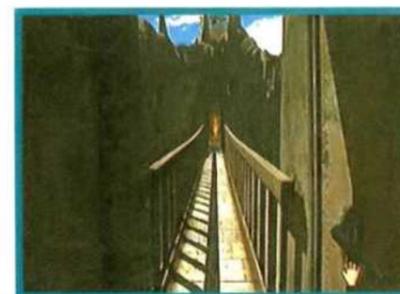
stellt. Drehe dich um und gehe zurück, nimm die erste Abzweigung rechts (13). Ein Teil der Plattform fehlt nun – wende dich um und drücke



den Knopf auf der rechten Seite des Durchgangs, damit das fehlende Stück Plattform ersetzt wird. Dann marschierst



du weiter bis Punkt 6. Aktiviere den Hebel zu deiner Rechten,



um die Tür zu öffnen, und kehre auf dem Weg zurück, auf dem du gekommen bist. Du gelangst wieder in die Große Goldene Kuppel und begibst



dich auf der Plattform zu deren Eingang bei 9. Wenn du dort Richtung 7 schaust, siehst du einen Hebel auf der rechten Seite – aktiviere ihn, um die Plattform anzuheben. Nun mußt du die Kuppel verlassen und den ganzen Weg bis 53 zurücklaufen. Lege Disk 3 ein.

Krater-Insel: Disk 3



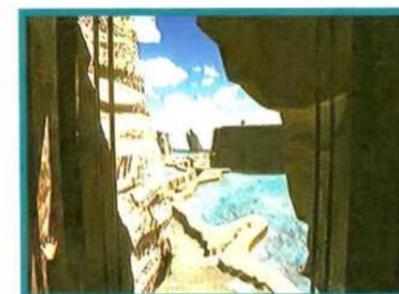
Setze deinen Weg in Gehns Labor fort und gehe zur gegenüberliegenden Tür hinaus und den folgenden Pfad hinunter, der dich zu einer weiteren Bahnstrecke führt. Steige in die Bahn ein und fahre bis 56.



Wenn kein Waggon bereitsteht, gehst du zurück in Gehns Labor und drückst den blauen Knopf bei der anderen Tür.

Plateau-Insel

Nach Verlassen des Waggons wendest du dich nach links



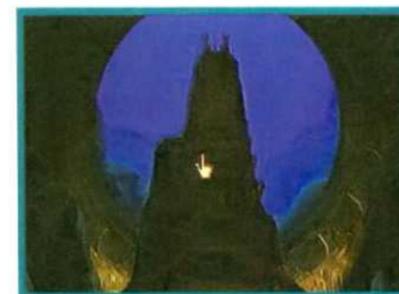
und gehst durch die Tür zu Punkt 62. Klettere die Stufen hoch und gehe weiter geradeaus, bis du zu einem Lift kommst. Schau dich genau um, dann findest du links



einen Knopf, wenn du den Lift betreten hast. Drücke ihn, um auf eine höhergelegene Plattform zu gelangen. Marschiere bis zu deren Ende – dort befindet sich eine Steuerkonsole, und wenn du einen der Knöpfe drückst, wird eine der Inseln vor dir überflutet. Kehre zu 56 zurück und dann zur Bahn. Betrete sie, als ob du losfahren wolltest, und verlasse sie wieder auf der gegenüberliegenden Seite.



Marschiere den Gang entlang und betätige den Hebel links, um den Lift anzufordern.



Betrete den Aufzug und drücke den Knopf, um nach unten zu 57 zu gelangen. Dort schlägst du den Weg Richtung 58 ein, wo du einen Stuhl findest. In-



dem du den rechten und den linken Hebel verwendest und den Knopf drückst, kannst du Unterwasser-Ansichten oder Catherines Zelle sehen.

Dschungel-Insel: Disk 2

Bei 29 nimmst du den Gang, der zu 28 führt, wo sich ein weiterer Lift befindet. Dieser



führt 2 Stockwerke nach oben – gehe an der rotierenden Kuppel bei 25 vorbei weiter und auf das Gebäude bei 31. Dort wartet wieder ein Stuhl –



setze dich darauf und betätige den linken Hebel, um den Stuhl anzuheben. Schau von hier aus nach unten und betätige den rechten Hebel. Du siehst, wie sich der Boden in dem weiter unten gelegenen drei-



eckigen Gebäude schließt. Lasse nun den Stuhl wieder herab und kehre zu dem Aufzug bei 28 zurück. Fahre ein Stockwerk nach unten in den mittleren Abschnitt (27). Wenn



du hier ankommst, ziehst du den linken Hebel, um die Treppe herabzulassen, und arbeitest dich zu 21 vor. Nimm die untere Treppe, um 35 zu erreichen, wo du zwei dinosaurierähnliche Kreaturen siehst.



Begib dich hinter den Felsen, auf dem die beiden Tiere gesessen sind – dort findest du eine Murmel mit einem Buch-



staben auf der Rückseite. Kehre auf den Hauptweg zurück und gehe weiter durch den Tunnel und die Leiter hinab zu einem Steinkreis. Dort findest du eine weitere Murmel mit einem Symbol auf der Rückseite.



Klettere weiter die Leitern hinter, um zu Punkt 40 zu ge-



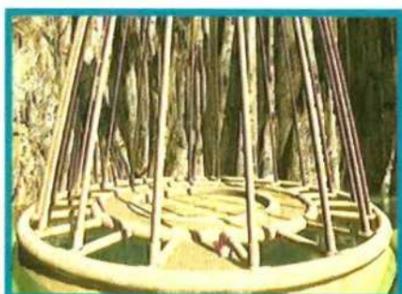
langen und letztendlich das U-Boot zu erreichen, das du vorher zu Wasser gelassen hast. Betrete das U-Boot, das sich genauso steuert wie die Bahn,



und fahre zu 33. Bei 33 kletterst du die steile Leiter hoch, um in einen Raum mit fünf Hebeln zu gelangen. Ziehe alle Hebel nach oben, um andocken zu können. Gehe zurück zum U-Boot und fahre zu 38. Dort verläßt du das Gefährt und gelangst zu einer Schule – betrete sie, um zu lernen, wie in Riven Zahlen ge-



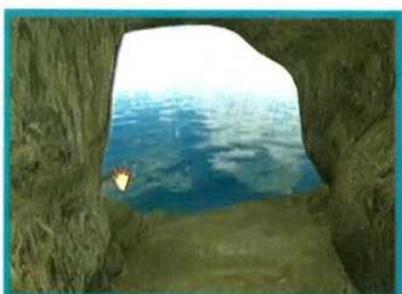
formt werden. Dies ist notwendig, damit du später die Zahlen richtig interpretieren kannst, die du in Gehns Tagebuch findest.



Kehre zum U-Boot zurück und begib dich zu 42. Hier findest du das dreieckige Gebäude. Ziehe an dem mittleren Griff, damit ein Balken herabgelassen wird. Klicke auf den Balken, um auf die Konstruktion zu gelangen. Von hier aus läufst du auf der Plattform entlang zu einer Tür und drückst den Knopf rechts, damit sie sich öffnet. Es handelt sich um die Tür zur Zelle (32) – gehe hinein, hebe den Abfluß im Boden an und klicke auf die-



se Stelle. Ein versteckter Schalter kommt zum Vorschein, der eine Geheimtür in der Wand öffnet. Gehe durch diese Tür bis



zum Ende des dunklen Ganges, bis du bei 36 zu einer Öffnung gelangst. Hier befindet sich zu deiner Linken ein Hebel – wenn



du ihn betätigst, geht in dem Gang das Licht an; andere Lampen können aktiviert werden, indem man sie berührt.



Marschiere durch den Gang zurück und halte Ausschau nach einer Tür, die vorher unsichtbar war. Öffne diese Tür, die zu 37 führt. Hier mußt du die fünf Steine in der gezeigten Reihenfolge absenken.

Am Ende des Raums erscheint ein Regal mit einem Verbindungs-Buch. Benutze das Buch, um die Verbindung mit dem Moiety-Universum bei 64 herzustellen. Wenn du das nächste Universum gesehen hast, kehrst du zu dem Verbindungs-Buch bei 63 zurück und wirst aus dem Hin-



terhalt angegriffen. Du findest dich daraufhin in einem Zimmer in einem Rebellendorf bei 65 wieder.

Rebellendorf

Schaue durch die versperrte Tür und durch das Fenster. Bald wirst du von Nelah unterbrochen, der dir Catherines Tage-



buch zurückläßt. Nachdem Nelah gegangen ist, nimmst du das Tagebuch und schautst hinein. Scrolle durch den Text, bis du die fünf D'ni-Zahlen findest – schreibe sie auf, denn mit ihnen kannst du das Teleskop bei 2 aktivieren. Auch hier ist die Kombination in jedem Spiel anders. Dennoch: Wenn du das Teleskop verwendest, bevor du Gehn geschnappt hast, wird Atrus herbeigerufen, und Gehn entkommt aus Riven.

Wenn du das Tagebuch an dich genommen hast, kehrt dein Hüter mit einem Verbindungs-Buch zurück. Nimm es, um zu 37 zurückzukehren. Nun begibst du dich zu Location 4, indem du den Durchgang verläßt, der zu 37 führt, und zu einer Geheimtür am Ende des Ganges läufst. Aktiviere den Hebel zu deiner Rechten, um



die Tür zu öffnen. Verlasse den Raum und wende dich nach



rechts, bis du die Leiter bei 43 erreichst. Klettere die Leiter herunter und drehe dich unten um. Gehe nach links auf 30 zu. Dann setzt du deinen Weg zu 19 fort. Von hier aus nimmst du die Bahn zur Tempel-Insel und begibst dich in den rotierenden Raum 4.

Tempel-Insel: Disk 1

Um durch den Raum zu kommen, der nach der Bahn auf der

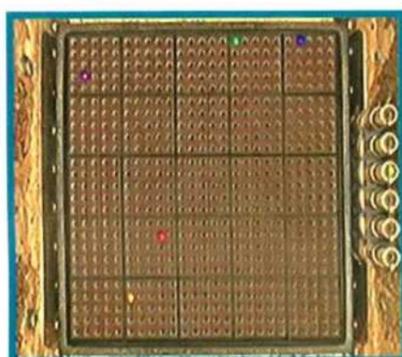


Tempel-Insel folgt, wendest du dich beim Eintreten nach links und klickst zwischen die zweite und dritte Säule, um den Ausgang zu finden.

Der Gang sollte bei 3 geöffnet sein, so daß du in der Lage bist, durch 4 zu 7 zu gehen – wenn nicht, drehst du den Raum, um 7 von 3 aus zu erreichen.



Die Treppe sollte jetzt unten sein, da der Hebel bei 9 betätigt worden ist. Von 7 aus kannst du nun bei 11 auf das Dach der Kuppel gelangen.



Begib dich in die Mitte des Dachs, wo sich auf dem Boden ein Gitter und sechs farbige Murmeln befinden. Ordne die Murmeln so an, wie es auf dem Screenshot gezeigt wird, und ignoriere die gelbe. Das Gitter repräsentiert die Inseln und die Murmeln die fünf Verbindungs-Kuppeln. Sobald du die Murmeln plaziert hast,



drehst du dich um und läufst zurück. Drehe dich noch einmal um und schau in Richtung des Gitters. Auf der rechten Seite der Wand siehst du einen Hebel. Ziehe an ihm und drücke dann den weißen Knopf, der anschließend zum Vorschein kommt. Damit versorgst du alle Verbindungs-Bücher in allen Marmorkuppeln mit Energie. Wenn du die Murmeln richtig angeordnet hast, hörst du eine kleine Explosion, und die Schraubzwinge bewegt sich etwas. Andernfalls passiert gar nichts.

Steige nun von der Kuppel wieder herunter und kehre in den rotierenden Raum bei 4 zurück und verlasse ihn bei 3.

Dort drehst du dich um und drückst den Knopf auf der rechten Seite des Durchgangs dreimal. Nun durchquerst du Raum 4 und gehst durch 6 hinaus. Folge der Brücke und gehe ganz um die Kuppel herum zu 13. Betrete die Kuppel und wende dich nach links. Folge dem Weg ganz herum und hinunter in den unteren Komplex der Kuppel.

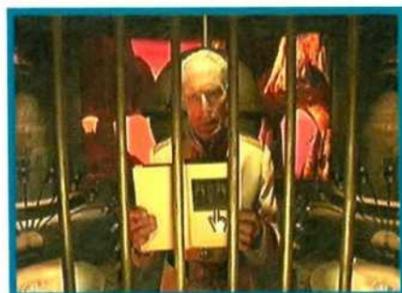
Verlasse die Kuppel unten und überquere die Plattform zu dem Ventil bei 14. Gehe weiter, bis du zu einem Tunneleingang kommst. Bleibe hier stehen und wende dich nach rechts, um einen Knopf zu finden. Drücke ihn, damit sich der Lift bewegt, in dem du stehst. Wende dich unten nach links



und folge dem Weg zu dem Sehgerät und der darüberliegenden Kuppel. Schau durch das Sehgerät und drücke den oberen Knopf, wenn das Bild die offene Kuppel zeigt. Wenn du alles richtig machst, öffnet sich die Kuppel vor dir. Gehe zur Kuppel, und du findest eine Skala mit ein paar Schiebern. Die Skala ist numerisch, und du mußt mit den einzelnen Schieberegler die Zahlen einstellen, die du in Gehns Tagebuch gefunden hast. Ist dies erledigt, drückst du den Knopf unter der Skala, damit Gehns Labor-Tagebuch zum Vorschein kommt. Berühre es, um in Gehns Welten zu gelangen.

Gehns Welt: Disk 4

In Gehns Welt bist du bei 66 in einem Käfig gefangen. Drücke den Knopf links der Tür, um



Gehn herbeizurufen. Er erzählt dir alles über Riven und über sich selbst. Er bittet dich, zuerst das Fallen-Buch anzuschauen. Berühre es, dann folgt Gehn – er wird gefangen und befreit dich.

Nun befindest du dich in Gehns Raum. Die Locations 67 bis 71 sind Bücher, die die Verbindung mit den folgenden Räumen herstellen: 67 zu 60, 68 zu 25, 69 zu 57, 70 zu 15



und 71 zu 51. 72 generiert die Energie für diese Verbindungs-Bücher – lege den Griff um, um den Generator ein- und auszuschalten. Bei 75 findest du einen Hebel, mit dem du den Käfig öffnen kannst, und bei 76 befindet sich die Treppe, die in Gehns Schlafzimmer führt (77).

Gehe bei 76 die Stufen hinunter und betrete Gehns Schlafzimmer. Begib dich zu Gehns Nachttisch und klicke auf den silbernen Globus. Er öffnet sich und gibt fünf Töne von sich – merke sie dir, denn sie sind in jedem Spiel anders. Kehre nach oben zurück und schalte den Generator ein. Lasse den Käfig herunter, indem du an dem Hebel bei 75 ziehst. Dann klickst du auf das Buch, das du bei 69 findest (es hat ein einziges Quadrat auf dem Cover) – es bringt dich zu Catherines Gefängniszelle.

Catherines Zelle

Bei deiner Ankunft drückst du den Knopf nahe dem unteren Rand des Bücherpults, um es herabzulassen. Verlasse die Kuppel bei 78. Gehe geradeaus weiter zur Insel und marschiere bis ganz nach oben zu dem Lift. Auf der Rückseite des Aufzugs befinden sich drei Hebel, von denen jeder einen Ton von sich gibt – wiederhole hier die Melodie, die du am Globus in Gehns Schlafzimmer gehört hast, und betätige den Hebel auf der Rückseite des Lifts. Nun schließt sich der Aufzug und fährt zu Catherines Raum bei 79 hoch. Hier triffst du



Catherine, die dir rät, zum Teleskop bei 2 zurückzukehren und es mit der Sequenz aus fünf

Zahlen zu aktivieren, die du in ihrem Tagebuch gefunden hast.

Kehre auf dem Weg zurück, auf dem du gekommen bist, und betrete die Kuppel, indem du die Sequenz im Sehgerät anhältst. Gehe zurück in Gehns Welt, indem du die Schieberegler in die richtige Position bringst, so wie es in Gehns Labor-Tagebuch beschrieben ist. Begib dich zu Location 15, indem du das Buch bei 70 aktivierst (es hat fünf Quadrate auf dem Cover).

Tempel-Insel: Disk 1

Sobald du bei 15 bist, läßt du das Bücherpult herab, indem du unten den Knopf drückst, und arbeitest dich zum Lift vor. Drücke den Knopf, um den Aufzug herabzulassen, steige ein und drücke den Knopf noch einmal, um nach oben zu fahren. Gehe zurück in die Goldene Kuppel und laufe herum zu Location 9, wo du rechts vom Durchgang den Hebel betätigen mußt, um die Brücke herunterzulassen. Gehe hinüber zu dem rotierenden Raum bei 4 und gehe bei 3 hinaus. Wende dich nach links, gehe die Stufen hinunter und zu Location 2, an der das Teleskop steht.



Schau dir genau das linke Standbein des Teleskops an; hier findest du einen Stift, der verhindert, daß das Gerät bewegt werden kann. Entferne den Stift und schau' dann auf die Abdeckung unter der Mitte des Teleskops. Hier findest du fünf Knöpfe, die von links nach rechts von 1 bis 5 durchnummeriert sind. Benutze den Code aus Catherines Tagebuch, um die Zahlen herauszufinden, und drücke die fünf Knöpfe, die dem Code entsprechen. Nun öffnet sich die Abdeckung. Rechts vom Teleskop befindet sich ein Hebel – lege ihn um und drücke den Knopf auf dem Hebel fünfmal oder öfter, bis das Teleskop herabkommt und durch die darunterliegende Glasscheibe bricht. Danach bricht der Spalt auseinander, und Catherine und Azur sind wieder vereint. Du hast das Ende des Spiels erreicht – herzlichen Glückwunsch!

SCORE ATTACK

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

So geht's!

1. Schließt eure Konsole an einen VHS-Videorecorder an. Den Ausgang des Recorders stöpselt ihr an den Fernseher an. Damit ihr nun ein Bild bekommt, müßt ihr den Videorecorder noch auf den Kanal der Konsole und den Fernseher auf den Kanal des Recorders einstellen. Legt nun eine leere Videokassette ein, auf die ihr durch Drücken der „Record“-Taste die Spielsequenzen aufnehmen könnt.

2. Zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß eure Punktzahl oder die Bestzeit ersichtlich wird. Es ist Ehrensache, daß ihr dabei kein Action Replay-Modul einsetzt. Haben wir dabei auch nur den leisesten Verdacht, daß geschummelt wurde, gelangt die Videokassette nicht in die Wertung.

3. Notiert auf dem Coupon eure Bestleistungen und sendet ihn zusammen mit der VHS-Videokassette an uns. Legt den Coupon am besten in einen Briefumschlag und steckt diesen zwischen Videokassette und Hülle. Natürlich darf man seine Bestzeit verbessern und eine neue Kassette einschicken. Eine Bitte: Verzichtet auf unnötige Verpackung und Verklebung. Ein kleines gelbes Postpaket reicht vollkommen aus! Notiert die Bestleistung auf der Paket-Außenseite!

Die Regeln

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

Aufgepaßt!

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

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

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

WINTER HEAT I

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

1.	(1)	Burow Daniel	156,01	2
2.	(Neu)	Gräff Hans	155,40	1
3.	(2)	Pedo Nikolic	155,30	2
4.	(3)	Dehnel Kevin	155,25	2
5.	(4)	Wittwer Niklaus	155,24	4
6.	(5)	Montada Michael	155,23	3
7.	(6)	Koulis Wasilios	155,14	3
8.	(7)	Möring Andy	155,13	5
9.	(8)	Kurth Walter	155,12	4
10.	(9)	Kosmack Markus	155,10	4
11.	(10)	Kowatsch Thomas	155,06	3
12.	(11)	Reinsch Heiko	155,05	4
13.	(12)	Franke Marcus	154,88	4
14.	(13)	Schmidt Christian	154,87	3
15.	(14)	Louis Yvonne	154,66	3



SEGA TOURING CAR

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



1.	(2)	Fichtmüller David	28:152	4
2.	(1)	Schenk Wilfried	28:346	4
3.	(3)	Schreiner Harald	28:619	5
4.	(4)	Zeibig Mike	28:853	7
5.	(5)	Schulenberg Dirk	28:906	6
6.	(6)	Witte Daniel	29:210	5
7.	(7)	Schilling Rainer	29:251	4
8.	(Neu)	Knabe Daniel	29:666	1
9.	(8)	Schönlebe Matthias	29:735	3

WINTER HEAT II

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

SELECT A CHARACTER



KARL VAIN

age 29
height 200cm
weight 80kg

type alpine

WAITING FOR NEW PLAYER

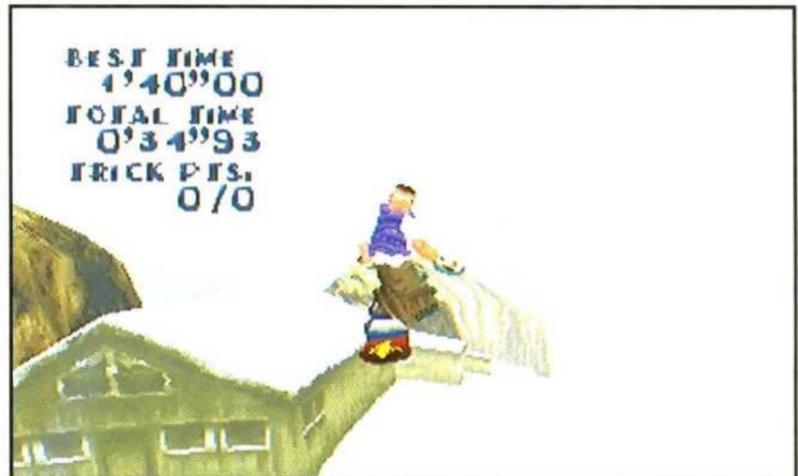




1.	(1)	Montada Michael	15.711	2
2.	(2)	Wittwer Niklaus	15.171	4
3.	(3)	Okelmann Alexander	15.007	3
4.	(4)	Reinsch Heiko	14.799	4
5.	(5)	Koulis Wasilios	14.522	3
6.	(6)	Kowatsch Thomas	14.505	4
7.	(7)	Möring Andy	14.413	4
8.	(16)	Gräff Hans	14.359	4
9.	(8)	Waterstradt Henning	14.312	3
10.	(9)	Mesinzew Eugen	14.306	3
11.	(10)	Neumann Volker	14.171	4
12.	(11)	Leuthold Timo	13.940	3
13.	(12)	Sarow Torsten	13.860	4
14.	(13)	Demic Kenan	13.748	3
15.	(14)	Louis Claus	13.675	3
16.	(15)	Hubatsch Nancy	13.619	4
17.	(17)	Gabler Matthias	13.531	3
18.	(18)	Küter Dirk	13.491	4
19.	(19)	Schuchter Mario	13.426	4

STEEP SLOPE SLIDERS

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



1.	(1)	Samtschek Benjamin	1:05:08	5
2.	(2)	Schwingel Matthias	1:05:44	4
3.	(3)	Melchert Ralf	1:05:68	5
4.	(4)	Schmidt Sebastian	1:07:20	4
5.	(5)	Kerscher Thomas	1:07:64	4
6.	(6)	Jais Dominik	1:08:64	4
7.	(7)	Möring Andy	1:09:12	5
8.	(8)	Delasauce Rene	1:10:36	5
9.	(9)	Hamann Raik	1:10:96	4
10.	(10)	Rudert Marco	1:11:00	5
11.	(11)	Khoygani Thomas	1:11:06	4
12.	(12)	Siebert Alexej	1:11:20	4
13.	(13)	Bracht Daniel	1:11:23	5
14.	(14)	Rihm Steffen	1:11:33	4
15.	(15)	Benthin Torsten	1:11:36	5

SCORE ATTACK

COUPON

Ein Foto liegt bei!

Videokassette liegt bei!

Bereits platziert

Meine Bestleistung

Titel

System

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

Telefon

Datum, Ort

Unterschrift

Postleitzahl, Wohnort

Straße, Hausnummer

Name, Vorname

Tausche Saturn mit 2 Pads gg. Winter Heat, 3D-Action + Alone in the Dark 2.
Tel. 09922/6756

Verk. Virtual Open Tennis, Striker 96, Winter Heat, F1 Challenge, NHL Allstar, Command & Conquer für je 50,- DM.
Tel. 040/7321069

Verkaufe Saturn mit 13 Spielen für 390,- DM (zum Teil Importspiele, Adapter nötig).
Tel. 09922/6756

Sega Rally + Virtua Fighter 2 usw. und einige Demo-CDs für schlappe 120,- DM!
Tel. 04402/961000

Verk. od. tausche 3D-Action Spiel, Bubble Bobble, Blazing Dragon, Worms, 7 Demo CDs – alles zusammen 120,- DM od. einzeln. Tel. 07803/2944

Suche: Jap. Sat.-Konsole (kein Umbau) günstig, evtl. ohne Spiel. Tel. 06332/16466 zwischen 12-15 u. 18-22 Uhr, fragt nach Wong

Verk. Saturn + 2 Pads + 6 Demos + 8 Spiele, z. B. Winterheat, FIFA 98, Athl. Kings u. a. für 500,- DM. Tel. 036259/50355 ab 19 Uhr

Fighters Megamix, Need for Speed je 50,- DM, Nights, NBA Jam Extreme je 25,- DM, Demo CDs je 5,- DM.
Tel. 07761/2503

Verk. + tausche Saturn-Spiele, suche Iron Storm + Advanced W. War 2, Import-Adapter.
Tel. 06332/72181

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

Verk. Saturn, 2 Pads + Virt. Pad + Game Buster und 14 Spiele, VB 500,- DM.
Tel. 02205/86620

Verkaufe FIFA 97 10,- DM,

Panzer Dragoon Saga Demo-Disc 10,- DM, Core Demo-Disc 10,- DM, Gremlin Demo-Disc. Tel. 09931/5913

Verkaufe Saturn, 2 Pads, 13 Dpad, 1 Arcade Racer, PD 1,22, Nights, Sega Rally, Soviet Strike, T. Raider, VF2 für zus. 300,- DM.
Tel. 09073/3339 bis 14 Uhr

Verkaufe für SAT: Soviet Strike 40,- DM VHB, Lost World 50,- DM VHB, Nascar 98 60,- DM VHB, alle zus. 130,- DM, Tausch möglich.
Tel. 06132/3488

Suche Multinorm-Saturn (jap., us + deutsch). Angebote an Tel. 02421/33306 Anrufbeantworter

Verk. Sat. + Lenkr. + Pad + Stick + 10 Demo + 15 Spiele (PD. Saga, W. Heat, C+C, WC2...) für 1.100,- DM.
Tel. 07161/12937 Murat verl.

Verk. 7 Spiele: Madden 97, DD, RR, Tomb Raider, C+C, V. Fighter 2, US-Adapter 30,- DM, zus. 230,- DM oder je 40,- DM. Tel. 035601/30676

Sega Saturn 2 Pads, Antennen- u. Scartkabel + 16 Spiele incl. C+C, Sega Rally, VB: 750,- Tel. 0211/7186394

Verkaufe die 1. CD von Panzer Dragoon 3 für 15,- DM (NP ca. 30,- DM). Tel. 05681/770817 ab 14 Uhr

Verk. Sat., Pad, Virtua Stick, Gun, 7 Demos, 5 Top-Spiele, z. B. Sim City 2000, Com. & Conquer usw. für sagenhafte 250,- DM. Tel. 08654/3828

32X

Biete: Afterburner, Corpse Killer, NBA Jam je 45,- DM, Chaotix, Motherbase, Star Wars je 55,- DM incl. Porto, etc. Tel./Fax: 030/6258637

CLUBS

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

SONSTIGES

Suche Komplettlösung für Dark Savior aus Sega Magazin! Nur komplett und keine Kopie, DM 10,-. Tel. 09621/22075

Wer schickt mir sämtliche Saturn Game Buster Codes? Biete Chr. Nights u. Abo CD 4/98. Tel. 09621/22075 ab 2 Uhr

Suche Sega Magazin 1/94 in gutem Zustand, bezahle gut. Tel. 06101/44448 Jean-Paul

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

LINE EDITION

Advanced World War JP	119,90	Shining Force 3 Epis.2 JP	119,90
Battle Garegga (Shooter)JP	129,90	Shining Force 3 Epis.3 JP	i.V.
Black Matrix (August) JP	129,90	Silhouette Mirage JP	119,90
Burning Rangers DT	99,90	Soldivide (Shooter) JP	129,90
Capcom Generations JP	i.V.	Terra Diver (Shooter) JP	109,90
Castlevania X JP	129,90	Thunder Force 5 JP	139,90
Cotton 2 (Shooter) JP	119,90	Wachenröder (Strategie)JP	129,90
Daytona CE Remix *Plus*	129,90	Yu-No (Anime Erotik) JP	149,90
Dead Or Alive JP	129,90		
Deep Fear (Action Adv.)JP	129,90		
Doukoku (Anime Erotik)JP	149,90		
Dragon Force 2 (Strategie)JP	129,90		
Elevator Action Returns JP	119,90		
Grandia (Rollenspiel) JP	149,90		
Grandia Digital Museum JP	109,90		
Gun Griffon 2 (3D Action)JP	139,90		
GT 24 (Model 2 Umsetzung)JP	129,90		
House Of The Dead ab	99,90		
Langrissler 4 Special Ed. JP	129,90		
Langrissler 5 (Strategie)JP	129,90		
Langrissler Dramatic Ed. JP	129,90		
Lunar 2 Eternal Blue JP	139,90		
Lunar Magic School JP	129,90		
Phantasy Star Collection JP	109,90		
Pia Carrot - We've been waiting for you (Anime Erotik)JP	149,90		
Panzer Dragoon Saga DT	99,90		
Power Drift - Sega Ages JP	89,90		
Radiant Silvergun (Shooter)JP	129,90		
Sakura Wars 2 (Strategie)JP	139,90		
Shadows Of The Tusk JP	129,90		
Shining Force 3 Episode 1 DT	99,90		

Die folgenden Spiele funktionieren nur mit einer 1 bzw. 4 MByte RAM Karte und auf umgebauten Multinorm Saturn (Preis pro Spiel jeweils ab DM 129,90):

King Of Fighters 97 JP	
Pocket Fighter JP	
Samurai Shodown 4 JP	
Vampire Savior JP	
X-Men Vs. Streetfighter JP	

Multinorm Umbau
JP/US/DT 79,90

E3 Messe Video nur 49,90!
Gamefront (DT Magazin) 5,80

Bei Fragen zu den Spielen stehen wir gerne zur Verfügung! Viele Komplettlösungen (z.B. Grandia, uvm.) lieferbar!

SEGA
Dreamcast
Jap. Konsole ab 20.11. lieferbar. Jetzt vorbestellen!



07033/80237

Line Edition Medienvertrieb * Pf. 13 23 *
71263 Weil Der Stadt

Mailbox

Die Vorstellung des Dreamcasts bescherte den zahlreichen Sega-Freaks den lange erwarteten Lichtblick am Ende des Tunnels. Auch wenn es bis zur offiziellen Veröffentlichung in Deutschland noch eine ganze Weile dauern wird, ist schon jetzt klar, daß die Industrie ebenso wie die Fan-Gemeinde von der Hardware-Konzeption überzeugt ist. Es versteht sich von selbst, daß wir euch von nun an monatlich über die aktuellen Neuigkeiten zum Thema Dreamcast informieren werden. Ebenso sicher ist das offizielle Dreamcast-Magazin, das pünktlich zum Start in Deutschland erhältlich sein wird. Bis dahin wünschen wir euch viel Vergnügen mit dem Sega Magazin-Supplement!

Eure Sega Magazin-Crew

Schickt euren Leserbrief per Post oder eMail an eine der nachfolgenden Adressen:

Comptec Verlag
Redaktion 
Kennwort: Mailbox
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Internet: hsippisch@pcgames.de

Vorschläge

Die Vorschläge von Michael & Marco Miedaner aus der Ausgabe 7/98 finde ich gar nicht schlecht. Ich besitze zwar keine Sega-Aktien, würde mich jedoch trotzdem für deren Entwicklung interessieren! Man könnte eine neue Rubrik unter dem Namen „Sega intern“ oder so ähnlich eröffnen. Dort könnte man sich nicht „nur“ um die Spiele, sondern auch um eben genannte Aktien, Pläne für die Zukunft, Aussichten für die neue Konsole etc. kümmern.

 Über die von dir genannten Themen berichten wir

ohnehin, von daher sehen wir die Notwendigkeit für eine derartige Rubrik nicht.

Die Sega-Automaten verdienen meiner Meinung nach auch eine eigene Rubrik. Zwar erscheinen wirklich nicht sehr viele Automaten pro Jahr, jedoch könnte man daraus eine Serie machen. Ich denke dabei z. B. an den Sega Rally 2-Automaten. Wenn man in jeder Ausgabe des Magazins einen Teil dieser Serie veröffentlicht und bedenkt, daß ca. 5 Automaten jährlich erscheinen, könnte man in jeder Ausgabe einen Teil über Segas Automaten bringen. Ich denke, diese Ideen sind auf jeden Fall eine Überlegung wert, gerade weil es Euch – verständlicherweise – schwer fällt, das Magazin zu füllen.

 Wolf Droessler [101.163246@germany.net.de]

Ein weiterer Vorschlag von mir: Ich denke, daß ein Diskussionsforum sehr interessant wäre. Hier könnten sich Sega-Fans aus ganz Deutschland (und den Nachbarländern) über Sega unterhalten, diskutieren, Spiele und Spielerfahrungen austauschen und vieles mehr. Da viele der Leser einen Internetzugang zu besitzen scheinen (schließe ich aus der neuen Mail-Adresse der Mailbox), wäre vielleicht sogar eine Newsgroup im Internet sinnvoll!

 Es gibt eigentlich genügend Internet-Websites, in denen derartige Foren existieren.

Ich möchte an dieser Stelle noch meiner Enttäuschung über den Dreamcast-Bericht Luft machen: Man sollte meinen, daß ihr euch über jede interessante Information aus dem Hause Sega freut. Die Vorstellung des Dreamcast wurde lange erwartet, und wir waren sicherlich alle sehr gespannt darauf. Euer Bericht diesbezüglich war mehr als nur mager! Nur eine Seite! Man könnte meinen, ihr hättet einfach keine Lust gehabt, mehr zu schreiben. Warum war Dreamcast nicht auf der Titelseite? Warum habt ihr der neuen „Superkonsole“ (Zitat Mega Fun) nur eine Seite geopfert? Wo sind die technischen Daten der neuen Konsole? Dieses Ereignis ist doch etwas besonderes gewesen, denkt ihr nicht?

 Natürlich war die Dreamcast-Vorstellung etwas ganz besonderes, deswegen haben wir auch alle Hebel in Bewegung gesetzt, um noch einen Bericht zu ermöglichen. Obwohl bereits am 5.5.98 Redaktionsschluß war, schafften wir es, über die Präsentation zu berichten, die erst am 21.5.98 stattfand. Die Drucklegung war beispielsweise am 24.5.98! Damit waren wir zusammen mit dem Schwestermagazin Mega Fun das erste Magazin Europas, das über den Dreamcast berichtete. Die den Sega

Magazin-Lesern bereits bekannten technischen Daten waren im Artikel enthalten, ebenso wußten SM-Leser über die LCD-Anzeige bereits Bescheid. Zusätzlich gab es noch exklusive, von uns selbst gemachte Bilder und geheime Infos zu Spielen. Auf die Titelseite schaffte es der Bericht deswegen nicht, weil diese bereits am 22.5.98 gedruckt wurde!

Nikolas Berger

Design

Erstmal wieder der obligatorische Dank an das wirklich beste und zuverlässigste Game-Magazin in Deutschland. Doch nun zum Thema:

Als ich das Cover der Mega Fun sah, dachte ich: „Um Gottes willen – was ist das für ein häßliches Ding.“ In dem Moment wußte ich noch nicht, daß es von Sega war. Also schlug ich das „SM“ auf, und was mußten meine armen Augen sehen – den Sega Dreamcast. Was ist nur mit den Designern von Sega los, wo ist die elegante schwarze Farbe aller vorherigen Sega-Konsolen? Nun gut, ich las den interessanten Artikel, und das Entsetzen über das Design wich der Freude über die technischen Daten. Aber der Überhammer war ja das VMC! Vorsprung durch Technik, oder?

Ich werde mir wohl demnächst den Dreancast ins Haus holen, brauche allerdings eine schöne schwarze Decke, damit niemand dieses häßliche Design sieht!

 Alle Konsolen waren schwarz? Falsch! Der Saturn war in Japan hellgrau! Das Design sieht in der Realität übrigens sehr hübsch aus.

Patrick Hofmann (21), Marienberg/Sachsen

Umgestaltung

Außer den gewöhnlichen Bemerkungen über die (bis auf wenige Details) gelungene Umgestaltung des Sega Magazins fällt mir jetzt auf Anhieb keine gute Einleitung ein, weshalb ich lieber gleich zu meinen Fragen komme:

1. Ich habe volles Verständnis dafür, daß Ihr nicht zu ausführlich über den/das (?) Dreamcast berichtet, sondern alle wichtigen Infos auf einer Seite zusammengefaßt habt, schließlich stand in der „beiliegenden“ Mega Fun die ausführliche Version. Könntet Ihr aber nicht doch in den nächsten Ausgaben auf Komponenten des Systems noch genauer eingehen und z. B. den Controller, das Visual Memory System (VMS) oder weiteres Zubehör monatlich gesondert vorstellen? Das wäre sicherlich mehr als ein reiner Platzfüller!

 Der Dreamcast wird künftig natürlich immer genau vorgestellt.

2. Apropos Zubehör: Ist es wahrscheinlich, daß der Slot im Dreamcast-Controller auch für ein Action Replay und ein Rumble Pak genutzt werden wird?

 Möglich ist alles.

3. Mir sind zwei kleinere Unstimmigkeiten in den Dreamcast-Berichten im SM und in der Mega Fun aufgefallen: In der MF steht, daß das Modem in Deutschland als Zubehör

verkauft werden wird, während ihr berichtet, daß es bereits eingebaut sein wird. Auch beim Release-Datum für Japan stimmen die Artikel nicht überein (20. oder 29.11.98 ???). Was stimmt bzw. wurde von SEGA bisher angekündigt?

 Da der Artikel im Sega Magazin eher geschrieben wurde, waren einige Infos noch nicht ganz klar. Nun steht fest, daß die Konsole in Deutschland ohne Modem und VMS kommen wird, während sie in Japan am 20.11.98 erscheint.

4. Welche Funktionen wird das VMS denn nun beinhalten? Werden eigene Spiele dafür erscheinen?

 Ja, es wird ein Godzilla-Spiel kommen.

5. Wo war diesmal die SEGA-Box? Hätte man die Inserate nicht einfach nur verkleinern und auf einer einzigen Seite veröffentlichen können, um das Dreamcast-Special und die Panzer Dragoon Saga-Lösung unterbringen zu können?

 Die SEGA-Box war aus Platzgründen nicht enthalten, ist aber dieses Mal, wie ihr seht, wieder dabei.

6. Ehrlich gesagt vermisse ich seit der Umgestaltung des Magazins den Kommentar zu den Charts. Wäre es möglich (z. B. mit den bei 5. beschriebenen Kürzungen), diesen wieder einzuführen?

 Wenn wir an einer anderen Stelle kürzen, wird auf der Charts-Seite nicht mehr Platz zur Verfügung stehen.

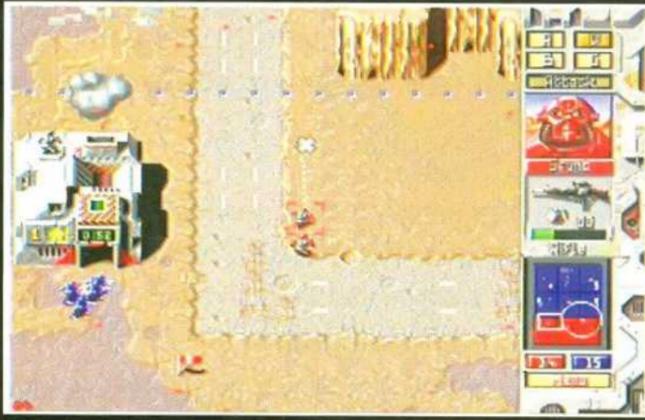
7. Könntet Ihr nicht in regelmäßigen Abständen die Spiele im Back Catalogue neu bewerten und einordnen? Die Titel werden schließlich nicht jünger, und die Wertungskriterien ändern sich mit der Zeit!

 Die Titel werden nicht jünger, aber die Wertungen stimmen im Verhältnis immer noch. Sega Rally ist und bleibt das beste Saturn-Rennspiel, warum sollen wir es abwerten?

8. Zum Abschluß möchte ich noch etwas über das ewige „XXX ist besser als XXX“-Gezanke loswerden: Ich halte es schlichtweg für unsinnig, die Qualität von Spielen anhand der Leistung, des Bekanntheitsgrades oder der Verbreitung des Systems zu beurteilen, auf dem sie laufen. Beispielsweise lege ich auch heute noch ab und zu gerne das Sonic 3-Modul in meinen Mega Drive und habe vor kurzem sogar wieder mal meine alte Pong-Konsole von vor knapp 20 Jahren aus dem Schrank geholt. Bei beiden Sessions habe ich viel Spaß gehabt. Davon abgesehen habe ich schon des öfteren mein Saturn-Spielesortiment mit den PSX- und N64-Gegenständen meiner Bekannten verglichen und bin immer wieder nach kurzer Zeit zur Sega-Konsole zurückgekehrt, da mir die Spiele dafür schlichtweg am besten gefallen haben. Aus keinem anderen Grund. Zugegeben: Einem anderen hätte die PlayStation oder die Nintendo-Konsole sicher mehr zugesagt, da sie für ihn das geeignetere Sortiment geboten hätte.

Stefan Studtrucker, 14 Jahre

Ab 5,8,98 im Abonnement erhältlich!



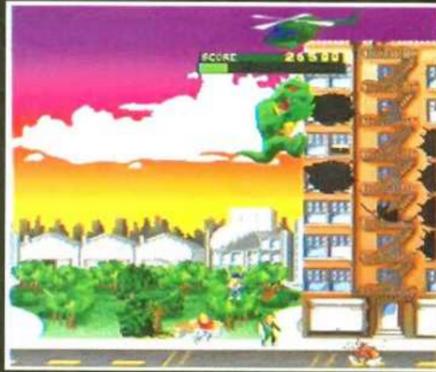
Z

Wer Command & Conquer zu langsam und umständlich fand, darf sich auf einen echten Megahit von den legendären Bitmap Bros. freuen.

Z, die Umsetzung des gleichnamigen PC-Knallers, werden wir in der nächsten Ausgabe ausführlich vorstellen.

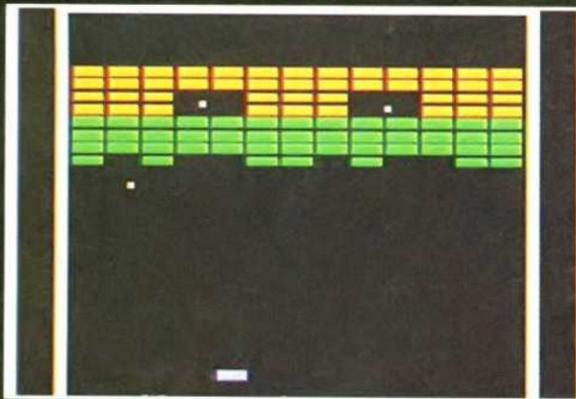
RAMPAGE WORLD TOUR

Das berühmte Saurier-Trio geht rechtzeitig zum Godzilla-Film nach zehnjähriger Pause wieder auf Zerstörungstour. Ob das gleichgebliebene Spielkonzept auch in den Zeiten des Polygon-Wahns noch begeistern kann, verrät unser Test in der nächsten Ausgabe.



ARCADES GREATEST HITS

Wer die Pionierzeiten der Videospiele-Branche wieder aufleben lassen will, sollte sich Midways Compilation



„Arcade's Greatest Hits“ besorgen. In der kürzlich erschienenen Atari Collection 1 sind Titel wie Asteroids, BattleZone, Centipede oder Tempest in einer 1:1-Umsetzung vertreten. Mehr in der kommenden Ausgabe!



Impressum

Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag
Redaktion Sega Magazin
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Geschäftsführer:

Dr. Rainer Cordes
Christian Geltenpoth

Chefredakteur:

Hans Ippisch

Lektorat:

Margit Koch

Redaktion:

Assistenz:

Werner Spachmüller (ws)

Tips & Tricks

Jon Eves

Tests:

Oliver Preißner (op), Ulf Schneider (us)

Bildredaktion:

Richard Schöller

Freie Mitarbeiter:

Takeo Apitzsch

Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,
Christian Harnoth, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Christian Harnoth
Titel: Riven © Sega. Wir danken!

Werbeleitung:

Martin Reimann

Produktionsleitung:

Michael Schraut

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf:

Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

Disposition:

Andreas Klopfer

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 02 03/3 05 11-555

Anzeigenverkauf:

Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 02 03-3 05 11-555
Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel

Disposition:

Andreas Klopfer

verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.11 vom 1.10.1997

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Das Inhaltspapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Abonnement:

Sega Magazin kostet im Abonnement mit zweimonatlicher CD DM 79,- pro Jahr (Ausland DM 103,-). Ein Abonnement ohne CD kostet DM 69,- (Ausland DM 93,-).

Abonnementbestellung Österreich

Abonnementpreis: 12 Ausgaben mit CD öS 560,-, ohne CD öS 528,- DM
PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif;
Tel.: 06246-882-0, Fax.: 06246-882-259

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

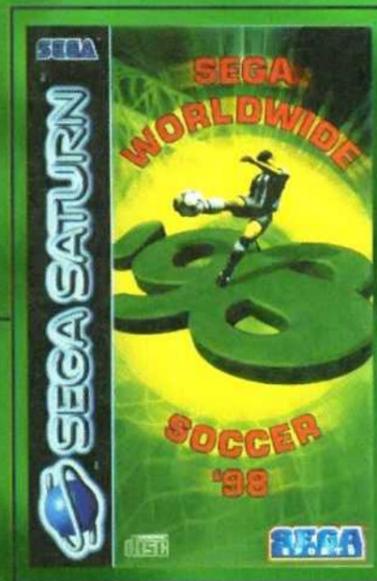
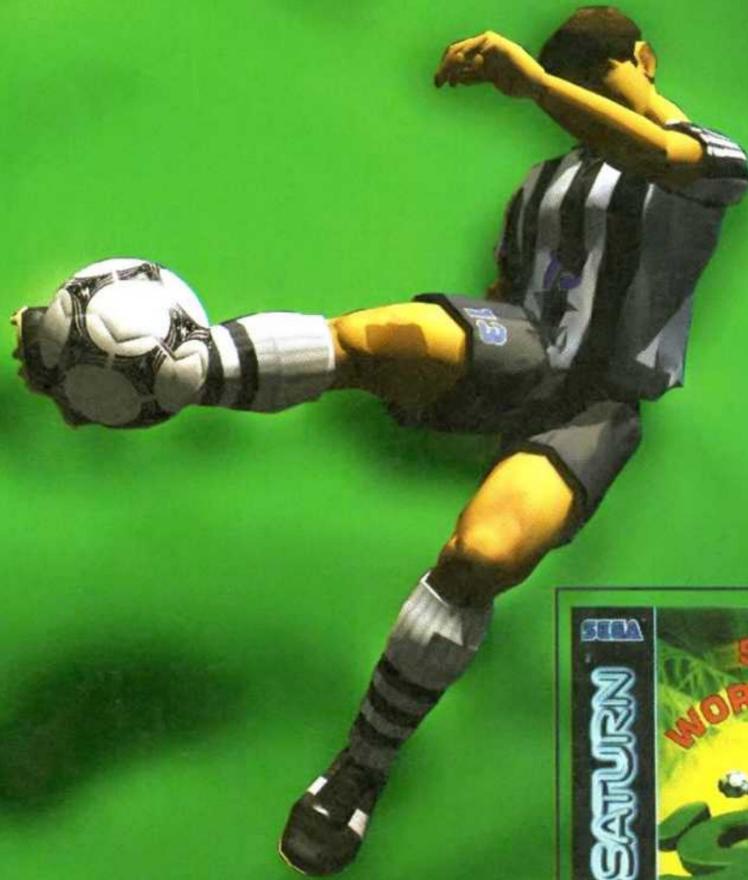
Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

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

ISSN: 0946-6274



DIE EINEN SPIELEN MIT DEM FUSS.



DIE ANDEREN MIT DEM KOPF.

SEGA AND SEGA SATURN ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. © 1997.





Mitternacht vorbei,
die Straßen leer ...

Totenstille.

Träum ruhig weiter.

LAST BRONX

EXCLUSIV FÜR

