

SEGA

5/97 DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274

Magazin

**INKLUSIVE
SATURN
MAGAZIN**

ENDLICH DA!

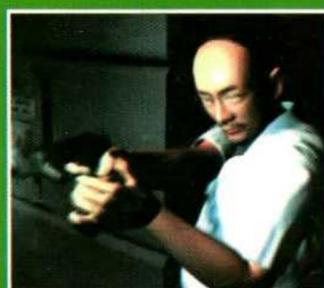
**FIFA SOCCER '97
FORMULA KARTS
NBA LIVE '97
MANX TT**

TOMB RAIDER 2 & CO.

TR 2, JUDGEMENT FORCE, NINJA & CO: ALLE NEUEN CORE-HITS!



BOMBERMAN
Der Klassiker jetzt
für 10 Spieler!



ENEMY ZERO
Das Adventure-
Meisterwerk aus Japan!



0931/571601 ODER 0180/5211844

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



ANDRETTI RACING 89,- DM



HEXEN 99,- DM



DIE HARD ARCADE 94,- DM



FIFA SOCCER 97 89,- DM



FIGHTERS MEGAMIX 99,- DM



SOVIET STRIKE 89,- DM

TEL. 0931/5716-01

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT;
FAX 09 31 / 57 16 02

Theo Ver

SEGA SATURN

NEFT ZUM KNALLERPREIS

SEGA SATURN	399,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CDS, CHRISTMAS NIGHTS UND SEGA TIPS & TRICKS-BUCH	
SEGA SATURN ACTION PACK	449,95
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY UND WORLDWIDE SOCCER '97	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	399,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	
SEGA SATURN WORLDW. SOCCER SET	399,-
WIE OBEN, INKL. WORLDWIDE SOCCER '97 CONTROL PAD ORIG.	44,-
CONTROL PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG.	114,-
EXPLORER PAD	19,-
FIGHTER PAD	34,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
ARCADE RACER LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER ACTION REPLAY	89,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
4-4-2 FUSSBALL (APR.)	89,-
ACTUA GOLF	89,-
ADIDAS POWER SOCCER (APR.)	79,-
ALIEN TRILOGY	89,-
AMOK	89,-
ANDRETTI RACING (APR.)	89,-
AREA 51 (APR.)	99,-
ASSAULT RIGS	69,-
ATHLETE KINGS	89,-
BATTLE SPORT (MAI)	84,-
BATTLE STATIONS (APR.)	89,-
BEDLAM (APR.)	99,-
BLACK DAWN (APR.)	89,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BOMBERMAN (MAI)	99,-
BROKEN HELIX (APR.)	99,-
BUG TOO !! (APR.)	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
CRUSADER NO REMORSE	89,-
CRYPT KILLER (APR.)	99,-
DARK SAVIOR	89,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	99,-
DIE HARD ARCADE	94,-
DISCWORLD	89,-
EXHUMED	94,-
FIFA SOCCER 97	89,-
FIGHTERS MEGAMIX (JUN)	99,-
FRANKENSTEIN (APR.)	89,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEART OF DARKNESS (APR.)	99,-
HEXEN	99,-
INDEPENDENCE DAY (MAI)	89,-
IRON & BLOOD	89,-
KRAZY IVAN	89,-
LAST DYNASTY (APR.)	89,-
LOST VIKINGS 2 (APR.)	89,-
MADDEN NFL 97	89,-
MAGIC THE GATHERING (APR.)	89,-
MASS DESTRUCTION	89,-
MANIC KARTS (APR.)	89,-
MANX THE SUPER BIKE	99,-
MEGA MAN X3 (APR.)	89,-
MR. BONES	89,-
NBA LIVE 97 (APR.)	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL 97	89,-
NHL POWERPLAY (APR.)	89,-
NIGHT WARRIORS	79,-
NIGHTS INKL. 32PAD	129,-
PANZER DRAGON 2	94,-
PINBALL GRAFFITI	89,-
PRO PINBALL THE WEB	84,-
PSYCHIC FORCE	84,-
RELOADED (APR.)	89,-
RETURN FIRE	89,-

ROAD RASH	89,-
ROBO PIT	79,-
SCORCHER (APR.)	89,-
SEGA AGES VOL. 1 - 3 SPIELE	89,-
SIM CITY 2000	99,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	94,-
SONIC THE FIGHTERS (APR.)	89,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89,-
STORY OF THOR 2	89,-
S. MOTOCROSS (APR.)	89,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO (APR.)	69,-
TEMPEST 2000 (APR.)	89,-
THREE DIRTY DWARVES (APR.)	89,-
TOMB RAIDER	94,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TORICO	89,-
TRASH IT (APR.)	89,-
TUNNEL B1	79,-
VARUNA'S FORCES (APR.)	99,-
VIRTUA COP 2	99,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129,-
VIRTUA FIGHTER 2	99,-
VIRTUAL BASEBALL (APR.)	84,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	94,-
VIRTUAL POOL (APR.)	84,-
WHIZZ	89,-
WORLDWIDE SOCCER '97	79,-

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE SIXPACK 2	219,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. 6 SPIELEN UND CONTROL PAD	
FIFA SOCCER 97	99,-
GLOBAL GLADIATORS	49,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	79,-
MADDEN NFL 97	99,-
MICRO MACHINES MILITARY	99,-
NBA LIVE 97	99,-
NHL 97	99,-
PINOCCHIO	89,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	99,-
VIRTUA FIGHTER 2	99,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD	
FORMEL 1	109,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	89,-
LEGACY OF KAIN	89,-
MICRO MACHINES V3	109,-
NEED FOR SPEED 2 (APR.)	89,-
REBEL ASSAULT II (APR.)	99,-
TEKKEN 2	109,-



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

Kranz sand

DER SEGA-SPEZIALIST

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28

AUSGEZEICHNET
ZUM BESTEN COM-
PUTER- UND VIDEO-
SPIEL-SPEZIAL-VER-
SANDHÄNDLER
1996 AUF DER E3N-
MESSE IN NÜRN-
BERG



NINTENDO 64

NINTENDO 64	399,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL UND SCART-ADAPTER	
FIFA SOCCER 64	119,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 (MAI)	139,-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	139,-
SUPER MARIO 64	99,-
SUPER MARIO KART 64 (JUN.)	99,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	139,-
WAVERACE 64 (APR.)	99,-



NBA LIVE 97 89.- DM



BOMBERMAN 99.- DM



MANX TT SUPER BIKE 99.- DM



MASS DESTRUCTION 89.- DM

THEO KRANZ VERSAND-SEGA-FINANZIERUNG

BEISPIEL: SEGA SATURN ACTION PACK, DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. SEGA RALLY, WORLDWIDE SOCCER '97, RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CDS, CHRISTMAS NIGHTS UND SEGA TIPS & TRICKS-BUCH DM 449,95 GRUNDPREIS

DM 39,65 PRO MONAT BEI 12 MONATEN LAUFZEIT

TEILZAHLUNGSPREIS DM 475,80

EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%, LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH VERDIENSTNACHWEIS VOLLJÄHRIGKEIT UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-.

ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN

SEGA SATURN JETZT ZUM HAMMERPREIS UND PORTOFREI

449,95

SEGA SATURN
ACTION PACK

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

TOPSPIELE ZU KNALLERPREISEN!!

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	49,-
BLACKFIRE	69,-
BUST-A-MOVE 2	59,-
DARIUS 2	59,-
FIGHTING VIPERS	69,-
GALAXY FIGHT	59,-
GEX	69,-
GHEN WAR	49,-
GRID RUN	69,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
MIGHTY HITS	64,-
PARODIUS DELUXE	39,-
SEGA RALLY	64,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-
STRIKER	49,-
TUNNEL B1	74,-
VICTORY GOAL	39,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	69,-
VIRTUAL GOLF	49,-



FIGHTING VIPERS
69.- DM

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

AUSTRIA EXPRESS

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

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

Spiele Ende! ohne

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

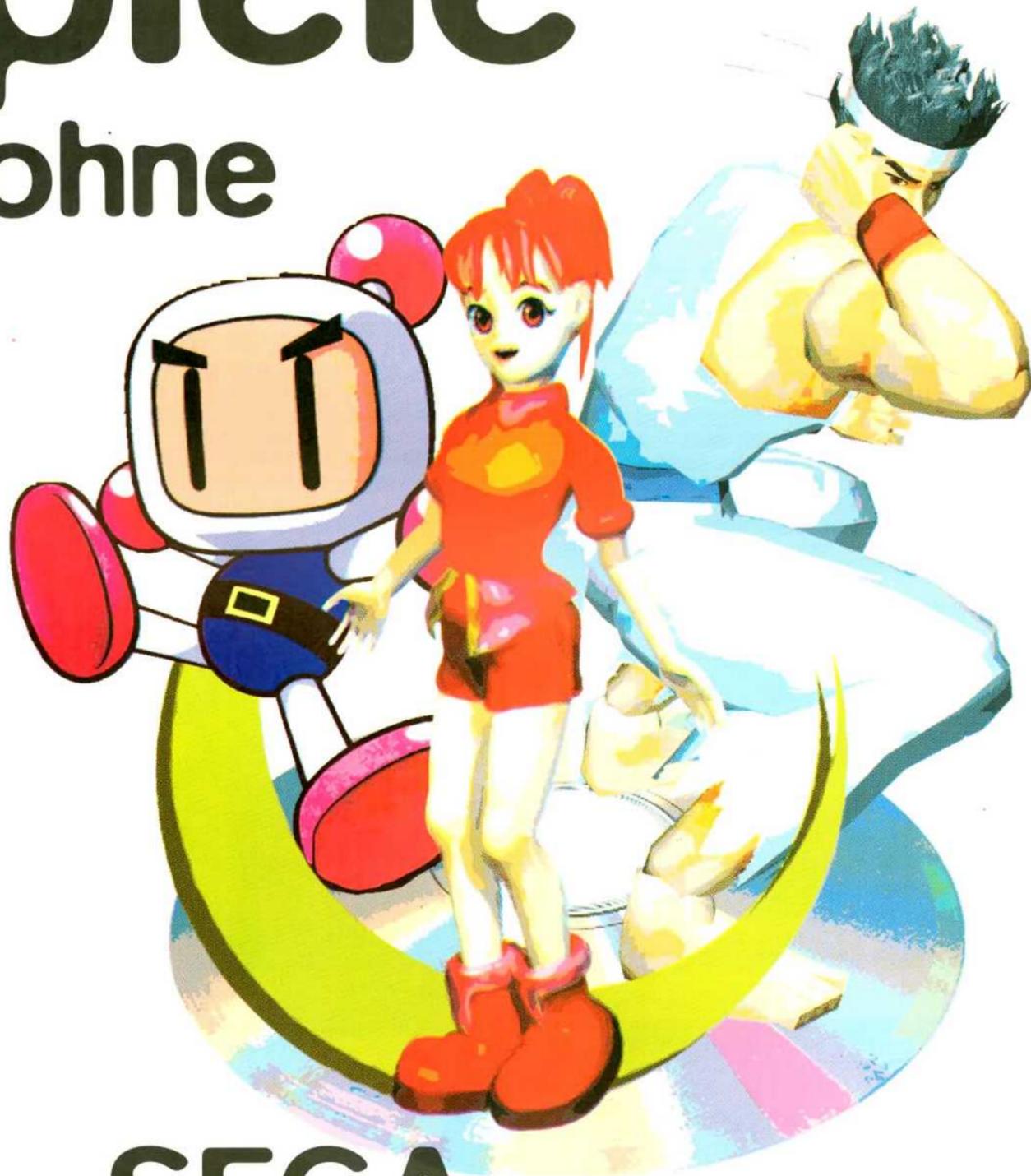
So bekommt ihr immer die aktuellsten Spitzen-Demos zu allen Saturn-Hits wie z.B. Fighters Megamix, Manx TT oder Dark Savior frei Haus geliefert!

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

Als Dankeschön erhältst Du eine dieser Abopremien:

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

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



SEGA im Magazin Abo!

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

JA, ich möchte:

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

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum

1. Unterschrift
(ggf. des Erziehungsberechtigten)

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

Datum _____ 2. Unterschrift
(bestätigt Widerrufsbelehrung)

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

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

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Gegen Rechnung
- Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr. _____

_____ 3190

Deine Vorteile:

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

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



Nach der durchweg positiv aufgenommenen Formaterhöhung und dem dazugehörigen Layout-Feintuning ließen wir diesmal pünktlich zum Frühjahrsbeginn den Besen wieder durch das Heft wirbeln und bringen allerhand brandaktuelle News, Previews und Tests! Beispielsweise verraten wir erste Fakten über **Black Belt**, das **Saturn-Nachfolgeprojekt** von Sega. Unsere Titelstory dreht sich rund um die neuen Spiele von Core Design, die mit **Tomb Raider 2** für das 64 Bit-Upgrade, **Judgement Force** von Marc Avory und **Ninja** ein echtes Hit-Trio in Vorbereitung haben. Neben den heißen Previews zu **Bomberman**, **Formula Karts**, **NBA Live '97** und **Enemy Zero** möchte ich euch außerdem die Tests zu **FIFA Soccer '97**, **Dragon Force**, **Manx TT**, **Scorcher**, **Return Fire** und **Mass Destruction** empfehlen, die ein verspieltes Frühjahr garantieren. Das Abschlußbonbon: Auf der nächsten Abo-CD 6/97 (siehe S. 4) befinden sich die Spiele **Manx TT**, **Die Hard Arcade**, **Sonic 3D**, **Mass Destruction** und **Virtual On!** Also gleich abonnieren (sofern noch nicht geschehen)!

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

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

RUBRIKEN

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

ZUM MITMACHEN!

Charts	88
Kleinanzeigen	90
Mailbox	94
Score Attack	86

SPECIALS

Tomb Raider 2 & Co.	6
---------------------	---

NEWS

Die Abo-CD 6/97	14
Die Hits von EA	13
Mechwarrior 2	13
Resident Evil Dash	12
Saturn-Nachfolger?	12
Schon gewußt?	12-14
Sonic Team ist zurück!	14

TIPS & TRICKS

Game Buster Codes	557
Cheats & Codes	553
Helpline	554
Lesertips	559
Tips & Tricks ABC	543
Chart-Tips	575

KOMPLETTLÖSUNGEN

NBA Jam Extreme	562
Soviet Strike	565
Story of Thor 2	546
Command & Conquer	569

PREVIEWS: SATURN

Bomberman	18
Enemy Zero	26
Formula Karts	20
Judgement Force	6
NBA Live '97	23
Ninja	8
Swagman	10
Wild Nine's	22
Zapp!	21

TESTS: SATURN

Bedlam	82
Crusader: No Remorse	72
Crypt Killer	83
Dragon Force	76
Dragon Heart	79
FIFA Soccer '97	74
Manx TT	30
Mass Destruction	68
Mega Man 8	67
Return Fire	70
Scorcher	32
Torico	80

Tomb Raider 2 & Co!



6

Alle neuen Hits von Core Design!

NBA Live '97



23

Die neue Basketball-Referenz von EA!

Enemy Zero



26

Die Adventure-Offenbarung?

Manx TT



30

Der Spielhallen-Renner von AM3!

FIFA Soccer '97



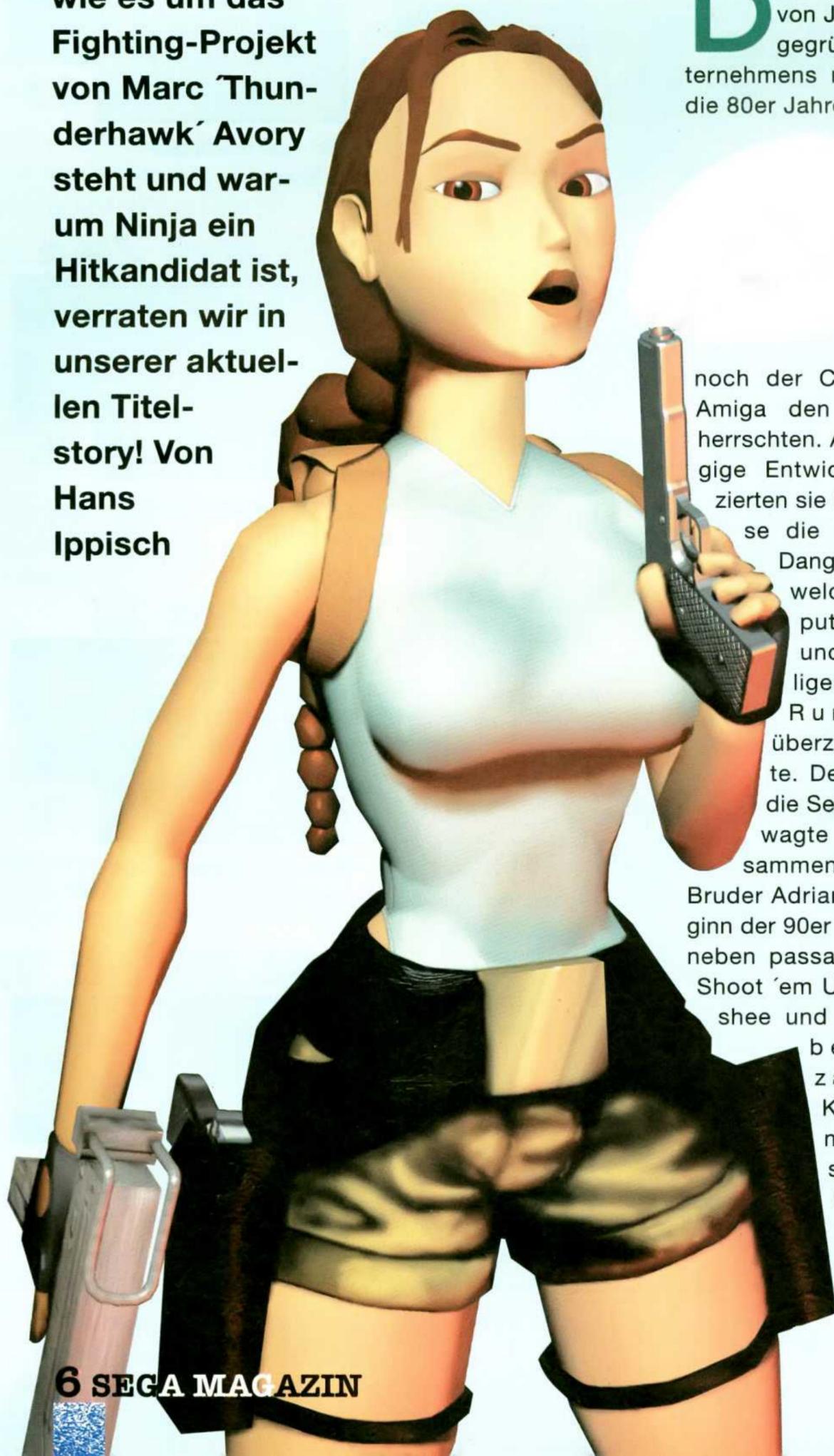
74

Endlich im Test!

TOMB RAIDER

2 & CO.

Spätestens mit Tomb Raider konnte sich Core Design als eine der ganz großen Firmen im Video-spiele-Business etablieren. Welche Pläne man mit Tomb Raider 2 hat, wie es um das Fighting-Projekt von Marc 'Thunderhawk' Avory steht und warum Ninja ein Hitkandidat ist, verraten wir in unserer aktuellen Titelseite! Von Hans Ippisch



Die Geschichte des von Jeremy Smith gegründeten Unternehmens reicht bis in die 80er Jahre zurück, als

noch der C64 und der Amiga den Markt beherrschten. Als unabhängige Entwickler produzierten sie beispielsweise die kultige Rick Dangerous-Reihe, welche mit ihrer putzigen Grafik und dem kniffligen Jump & Run-Design überzeugen konnte. Den Sprung in die Selbständigkeit wagte Jeremy zusammen mit seinem Bruder Adrian erst zu Beginn der 90er Jahre, wobei neben passablen Amiga-Shoot 'em Ups wie Ban-shee und Blaster insbesondere

allerdings erst, als sie sich auf den Konsolenbereich spezialisierten und dort eng mit Sega zusammenarbeiteten. Neben dem urzeitlichen Jump & Run-Helden Chuck Rock dürfte insbesondere Wonderdog noch ein Begriff sein, da es immerhin eines der ersten Spiele für Segas Mega CD war. Mit Thunderhawk gelang den in der englischen Stadt Derby ansässigen Entwicklern anschließend sogar das meistverkaufte Mega CD-Spiel überhaupt. Dieser damals revolutionäre Titel von Marc Avory war schließlich auch die Grundlage für den Einstieg in den 32 Bit-Markt, der mit Thunderhawk 2 problemlos gelang und mit Tomb Raider im Weihnachtsgeschäft 1996 seinen Höhepunkt erreichte. Auf was wir uns dieses Jahr freuen dürfen, verraten wir jetzt!

Tomb Raider 2 für 64 Bit-Modul!

Daß Tomb Raider 2 kommt, hatten wir schon letzte Ausgabe gemeldet, daß die Saturn-User am 24.11.97 die wohl beste Version erhalten werden, ist allerdings brandneul Core-Vizepräsident Adrian

Smith verriet mittlerweile nämlich, daß sie mit ziemlicher Sicherheit das 64 Bit-Cartridge unterstützen wird, welches zusammen mit Virtua Fighter 3 vermutlich im Oktober erscheinen wird. Dank dieses Zusatzmoduls ist der Saturn nicht nur in der Lage, deutlich mehr Polygone darzustellen, sondern auch feinere Texturen und Effekte wie Blur und Transparenz zu erzeugen. Das spielerische Grundkonzept wird selbstverständlich gleichbleiben, allerdings wird Lara ein Reihe neuer Talente und Waffen besitzen. So kann sie nun unter Sachen durchrutschen, Berge hochklettern (angeblich mit einem Seil, das an einem Anker hochgeschossen wird) und



Hauptdarsteller Hawk hat teils sehr kräftige Special Moves auf Lager.

mehrere Waffen einsetzen. Dank eines neuen französischen Grafikers wird die Zusammensetzung der Gegner auch komplett umgestaltet, außerdem wird es deutlich mehr davon geben als im ersten Teil.

Einen weiteren Schwerpunkt legen die Entwickler natürlich auf äußerst abwechslungsreiche Schauplätze, die diesmal zum größten Teil im Freien spielen. Besonders schön sollen die Venedig-Levels sein, in denen viele alte Häuser aus dem Wasser ragen. Einer der Höhepunkte wird wohl auch das Unterwasser-Szenario, das die meisten wohl schon von den Atlantis-Levels erwartet haben. Diesmal wird man möglicherweise das Wrack der Titanic zu Gesicht bekommen! Die Story schließt überraschenderweise nicht an den Vorgänger an. Nur daß man es diesmal nicht nur



Marc Avory (oben) und Robert Cirillo (unten) arbeiten bereits seit der Fertigstellung von Thunderhawk 2 an Judgment Force.

mit menschlichen Gegnern zu tun hat, wurde verraten. Ob es in der Fortsetzung auch noch die durchaus sehenswerten FMV-Se-



Von links nach rechts: Map-Designer Neal Boyd, Saturn-Programmierer Jason Gosling und Map-Designerin Heather Gibson werden auch am zweiten Teil mitentwickeln. Toby Gard und Paul Douglas wenden sich allerdings neuen Projekten zu, gehen aber nicht zu Shiny, wie fälschlicherweise gemeldet wurde!



Selbst an Details wie Cola-Automaten dachte man in Judgment Force.



Gekämpft wird in allen drei Dimensionen ohne Einschränkungen.

quenzen geben wird, stand zu diesem frühen Zeitpunkt noch nicht fest. Sollte es welche geben, dann werden



Muskelmann Hawk hat eine ziemlich stattliche Figur.



Bis zu zwei Spieler dürfen sich gleichzeitig an die Joysticks begeben.

sie in einer höheren Auflösung und mit mehr Effekten in Szene gesetzt. Soweit die ersten Infos zur Hithoffnung Nummer 1. Erste Bilder hoffen wir in der Ausgabe 7/97 präsentieren zu können!

Judgement Force von Marc Avory

Einen ersten Blick auf Judgement Force konnten wir schon im Juni 1996 erhaschen, als das Projekt von Marc Avory und seinem Partner Robert Cirillo noch Fighting hieß und einzig und alleine auf dem Saturn entwickelt wurde. Mittlerweile begann man mit der Umsetzung auf andere Systeme und präsentierte erste Screenshots, welche einem



Mit einer Stange in der Hand lassen sich die Gegner besonders beeindrucken.



Die am Boden liegende, mit roten Strichen markierte Waffe kann man aufnehmen und einsetzen.



Ob Licht, Nebel oder 3D-Hintergründe, Marc Avory nutzt die Saturn-Hardware bis aufs Äußerste.

spielerisch ähnlich gelagerten Die Hard Arcade schon mehr als deutlich überlegen sind. Ein oder zwei Spieler kämpfen sich in alter Streets of Rage-Tradition durch eine imposant gestaltete Stadt, in der man sich frei bewegen kann. Daß sich bis zu sechs Charaktere gleichzeitig auf dem Screen befinden und diese in Virtua Fighter 2-Qualität darge-

stellt werden, dürfte für so manchen Beat 'em Up-Programmierer eine technische Unmöglichkeit darstellen. Daß die Hintergründe wirklich dreidimensional sind, riesige Autos auf den Straßen umherfahren und auch noch Details wie Regen und Nebel per Playfield realisiert werden, macht dann Judgement Force schließlich zu einem der

Facts



Titel:	Judgement Force
Genre:	3D-Beat 'em Up
Hersteller:	Core
Release:	September
Levels:	10+
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	2 Spieler gleichzeitig

First Look

Marc Avory hat nach Thunderhawk 2 ein neues Meisterwerk in Vorbereitung. Das klassische Streets of Rage-Spielprinzip erlebt eine Neuauflage in technischer und grafischer Perfektion.



Von links nach rechts: Designer Joby Wood, Programmierer Martin Jensen und Grafiker Jerr O'Carol begannen Ninja auf dem Saturn.



Action pur! Ein Monster im Rücken und zwei Wachen vor Augen, da fällt die Entscheidung schwer.

technisch eindrucksvollsten Saturn-Programme überhaupt. Man wird sich übrigens nicht nur im Freien bewegen können, sondern auch in Fahrstühlen oder Treppenhäusern den Bösewichtern Schaden zufügen dürfen. Neben rund fünfzig herkömmlichen Moves stehen auch noch Waffen wie Stahlstangen und Pistolen zur Verfügung, welche die Gegner nach ihrem Ableben auf dem Boden liegen lassen. Daß Marc Avory mit diesem Projekt einmal mehr seine technische Überlegenheit unter Beweis stellen dürfte und nach Thunderhawk und Thunderhawk 2 einen weiteren Bestseller landet, scheint gesichert. Der-

zeit ist die Veröffentlichung für den Herbst geplant.

Der letzte Ninja für Saturn!

Noch vor Judgement Force dürfen wir Ninja erwarten, das ursprünglich schon im September 1996 erscheinen sollte, allerdings aufgrund des während der Entwicklung erkannten Potentials schon nach kurzer Zeit auf Sommer 1997 verschoben wurde. Dieses von Designer Joby Wood, Programmierer Martin Jensen und Grafiker Jerr O'Carol auf dem Saturn begonnene Werk läßt sich am ehesten als eine Art modernes Last Ninja beschrei-



In den verschiedenen Levels treiben sich die kuriosesten Monster herum.



Teilweise muß man alleine gegen drei oder vier Gegner gleichzeitig antreten!

ben. Ein oder zwei Spieler laufen gleichzeitig durch ein Dutzend Levels, die sowohl im Freien als auch in Gebäuden und Höhlen spielen. Im Gegensatz zu Tomb Raider sind diese Levels übrigens nicht miteinander ver-

bunden. Während ihres Abenteuers bekommen es unsere Helden mit zahlreichen Ninjas, Monstern und Riesengegnern zu tun, zu deren Bekämpfung sie auf unterschiedliche Waffen und Extras zurückgreifen



Die Transparenz-Fähigkeiten des Saturn werden bei Ninja ausgiebig genutzt.

Facts



Titel:	Ninja
Genre:	3D-Action-Adventure
Hersteller:	Ocean
Release:	Sommer
Levels:	12
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	2 Spieler gleichzeitig

First Look

Die Tradition des legendären Last Ninja wird fortgesetzt: Hervorragende Grafik, actionreiche Prügeleien und eine Prise Adventure für ein bis zwei Spieler. Ein Hit-Tip!

können. Stößt man beispielsweise auf einen goldenen Schrein, so steigt die Kondition des Spielers, besiegt man einen Gegner, gewinnt man an magischer Kraft. Neben den rund zehn Kampfmoves (Spinning Jump, Jab Punch, Flying Kick, u. ä.) gibt es außerdem acht verschiedene Zaubersprüche, die insbesondere grafisch bemerkenswert gut gelungen sind. So gibt es genauso wie in den Wasserstages oder in dem nebligen Bergszenario astreine Transparenz-Effekte zu sehen, wie sie manche dem Saturn immer noch nicht zutrauen. Zur Stärkung liegen in den grafisch ungewöhnlich detailliert gestalteten Levels übrigens Extras wie Fleisch, Reis und Tee herum. Damit der optische Eindruck perfekt gelingt, kann der Spieler nicht wie in Tomb Raider beliebige Perspektiven und Blickwinkel anwählen. In Ninja übernimmt der Computer die Kameraführung komplett, die sich entgegen ursprünglicher Absichten nicht auf die relativ nahe Einstellung beschränkt. Durch diese akzeptable Einschränkung kann man die 3D-Welten wesentlich komplexer und detaillierter ge-



Von links nach rechts: Chris Long, Stefan Walker, James Ryman, Peter Duncan und Jerry Oldreive arbeiten seit fast eineinhalb Jahren an Swagman.

stalten, ohne Polygon-Fehler zu riskieren. Um das Ganze spielbarer zu machen, wird ein ganzes Stück weggezoomt, sobald mehrere Charaktere gleichzeitig angreifen. Die Endgegner werden übrigens mit einer simplen, aber recht hübschen Kamerafahrt besonders vorgestellt. Gerenderte Zwischensequenzen wird es wohl überhaupt nicht geben, wenn, dann wird dafür wie beispielsweise in Dark Savior auch die normale Grafik-Engine eingesetzt. Insgesamt gesehen läßt sich Ninja somit am ehesten als eine technisch ehrgeizi-

ge Mischung aus Tomb Raider und Judgement Force beschreiben, die mit besonders exotischem Grafikdesign überzeugen kann.

Wann kommt Swagman?

Swagman ist so etwas wie das Stiefkind der Entwicklungsabteilung. Während sämtliche 3D-Projekte ständig mit Lobeshymnen zugeschüttet werden, kümmert sich keiner so richtig um das komplexe Action-Adventure von Chris Long und seiner Crew, das es durchaus mit japanischen Werken wie Story of Thor 2 aufnehmen kann, auch was die Verrücktheit der Story an-

geht. Zachary, ein kleiner Junge, liest seiner Zwillingsschwester Hannah eine Geschichte über den Swagman und die schreckliche Night Terrors-Bande vor. Als Hannah einschläft, bemerkt Zachary Geräusche im Keller, die von keinem Geringeren als Swagman stammen! Erst wenn dieser vertrieben wird, wird die Stadt wieder aufwachen. Neben der bonbonfarbenen Grafik überzeugt besonders die Idee, daß man ab dem zweiten Abschnitt zwei Personen getrennt voneinander steuern kann. Wenn alles glatt geht, können wir schon nächste Ausgabe die deutschsprachige Version im Preview vorstellen.



Zach und seine Schwester Hannah sind die jungen Helden von Swagman.

Facts



Titel:	Swagman
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Core
Release:	Mai
Levels:	16
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	Deutsche Texte

First Look

Swagman ist ein kunterbuntes Action-Adventure mit typisch japanischer Aufmachung und einer abgedrehten Story.

Schon gewußt?

► **Sony hat den Preis gesenkt!** Kurz nach Drucklegung der letzten Ausgabe hat Sony den Preis für die PlayStation überraschend doch auf DM 299,- gesenkt! Damit ist unsere Meldung der letzten Ausgabe überholt. Sorry, Sony!

► **Offizielle Ankündigung für VF3 plus 64 Bit-Cartridge!** Insider gehen davon aus, daß Sega schon bald Virtua Fighter 3 und die 64 Bit-Cartridge hochhoffziell ankündigen werden. Man geht von einem Preis zwischen 70 und 100 Dollar aus, was in Deutschland auf einen Preis von knapp unter DM 200,- schließen läßt.

► **Virtua Fighter 3 für PC?** Daß Virtua Fighter 3 als erstes für den PC auf DVD erscheint, ist fast richtig, wenn man ergänzt, daß es sich dabei um einen Interactive Playguide handelt. Eine Umsetzung des Spiel wurde heftig dementiert, erst einmal erscheint auf dem PC im Herbst Virtua Fighter 2, während Saturn-User Virtua Fighter 3 bekommen.

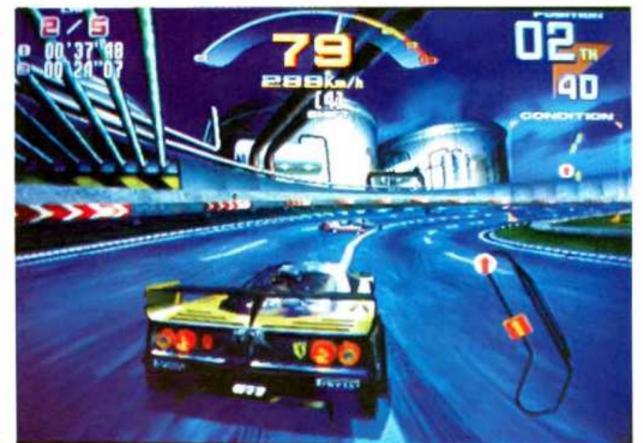
► **Care Package für Saturn-User!** Aus Wertschätzung seiner Kunden schickte Sega Mitte März an alle registrierten Saturn-Kunden eine Demo-CD, zwei 35 \$ Dollar-Gutscheine und ein Sega Scream-Poster, auf dem die Titel Enemy Zero, NBA Action '98, Oddworld, Bomberman, Sky Target und Duke Nukem 3D angekündigt

Der Saturn-Nachfolger: Black Belt

Seit vier Wochen geistern die heißesten Gerüchte zum neuen Hardware-Projekt von Sega durch die Online-Foren, welche vom amerikanischen Online-Dienst 'Next Generation' lanciert wurden. Deren Informationen lauten folgendermaßen: Das mit dem Arbeitstitel 'Black Belt' versehene System wurde angeblich schon einigen Entwicklern vorgestellt, die dafür arbeiten sollen. Als Hardware-Grundlage dient die zweite Version der Power VR-Chips, welche Anti-Aliasing, Mip-Mapping, Z-Buffering, Texture Filtering und Alpha Channeling beherrscht. Der Hauptprozessor wird einen 64 Bit-Datenbus besitzen. Als einer der möglichen Kandidaten wird der 603e Power PC-Chip gehandelt. Zu diesen von Sega als unfundierte Vermutungen zurückgewiesenen Gerüchten paßte noch ein anderes Ereignis, das von Next Generation Online natürlich gleich in den direkten Zusammenhang gestellt wurde. Yu Suzuki war nämlich schon vor einem Jahr in Redmond bei Microsoft und begutachtete das neue Microsoft Arcade Operating System, das mit vielen standardisierten Tools die Entwicklung wesentlich vereinfacht, außerdem könnte man viele Arcade-Games 1:1 umsetzen. Die Einschätzung, daß Segas neue Konsole Weihnachten 1998 in Japan erscheinen soll, gilt hingegen als allgemein gesichert, was auf einen Europa-Release 1999 hoffen läßt. Als erste Spiele werden Virtua Fighter 3, Scud Race und ein Basketballspiel erwartet. Unserer Ansicht nach handelt es sich bei Black Belt allerdings um eine Hardware-Erweiterung und nicht um eine eigenständige Konsole, deren Spezifikationen noch nicht einmal feststehen.

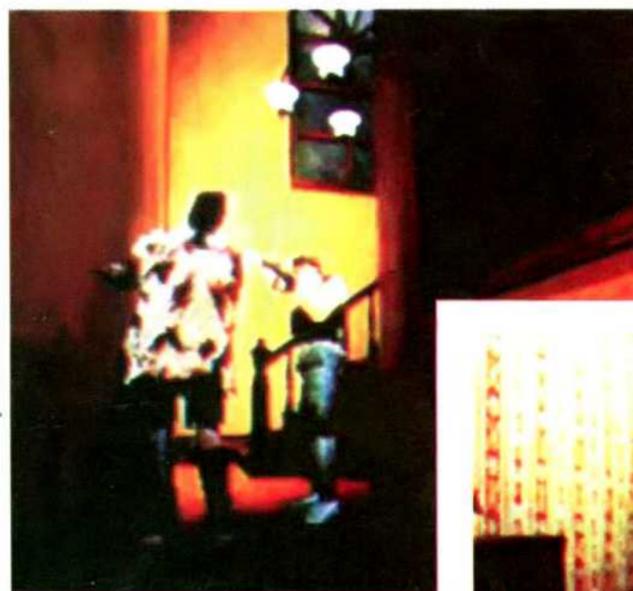


Ist Virtua Fighter 3 das erste Spiel für die 64 Bit-Konsole von Sega?



Scud Race steht ebenfalls auf der Umsetzungsliste für Black Belt.

Resident Evil Dash offiziell bestätigt!



Grafisch wird die Saturn-Version größtenteils identisch zum Original.

Saturn-User werden die ursprünglich für die PlayStation angekündigte Beinahe-Fortsetzung Resident Evil Dash exklusiv bekommen. Es wird neue Gegner und mindestens ein komplett neues Areal geben. In



Deutschland wird das Spiel wohl im August erscheinen. Resident Evil 2 wird übrigens nur wenige Tage nach der PS-Version für den Saturn kommen.

Mechwarrior 2 ist unterwegs



Das Endzeit-Szenario wurde auch in Mechwarrior 2 gut eingefangen.

Die Konsolen-Version ist deutlich schicker und flotter als das PC-Original.



Schon seit einigen Monaten erwarten wir das Eintreffen der Saturn-Version von Activisions erfolgreichstem Mech-Game. Immerhin soll sie im Vergleich zur PC-Version mit einigen netten Schmankerln aufgepeppt werden! Beispielsweise gibt es 48 Missionen, wovon 16 komplett neu sind, die 3D-Engine überzeugt mit bislang unbekanntenen Texturen, und man vereinfachte die Steuerung, so daß man das Game auch per Pad locker spielen kann. Die ersten Screenshots machen einen wahrlich hervorragenden Eindruck, das Preview folgt nächste Ausgabe.

Schon gewußt?

werden. Die Gutscheine gelten jeweils beim Kauf eines Netlink-Pakets und eines Sega Saturn.

► **Capcoms 97er Line-Up enthüllt!** Neben der Saturn-Exklusiv-Prügelei X-Men vs. Street Fighter und dem auf Seite 67 getesteten Mega Man 8 wurden für das 4. Quartal eine Dungeons & Dragons-Collection und eine Street Fighter Collection angekündigt. Außerdem plant man ein Marvel Super Heroes-Beat 'em Up und eine Darkstalker 3-Umsetzung.

Neue Saturn-Hits von ElectronicArts!

Die derzeit größte Spiele-Software-Only-Firma der Welt arbeitet an einigen erfolgversprechenden Saturn-Titeln, von denen sich zwei schon auf dem ersten Rang der PC-Charts plazieren konnten. Zum einen ist dies das mit Fantasy-Thematik angereicherte Echtzeit-Strategie-Spektakel WarCraft 2 von Blizzard, das Command & Conquer im vergangenen Jahr einen harten Wettkampf lieferte. Ebenfalls von Blizzard stammt das mit etwas Rollenspiel versehene Action-Adventure Diablo, das derzeit die Verkaufscharts anführt. Beide Umsetzungen sollen im wesentlichen der PC-Version entsprechen, gemacht werden sie von EA Canada. Von Rage Software hingegen stammt die Weltraum-Ballerei Darklight Conflict, die ganz in der Tradition von Wing Commander mit flinker Polygongrafik und abwechslungsreichen Missionen gefallen will. Previews zu allen genannten Titeln bringen wir, sobald spielbare Saturn-Versionen vorliegen. Übrigens, ob Wing Commander IV, das gerade für die PlayStation vorbereitet wird, auch für den Saturn kommt, läßt sich nicht sagen. Nachdem ja noch nicht einmal der Vorgänger Wing Commander 3 umgesetzt wurde, halten sich die Hoffnungen in Grenzen!



WarCraft 2 ist ein Echtzeit-Strategiespiel mit Fantasy-Background.



Blizzards Action-Adventure Diablo führt derzeit die PC-Charts an.



Die Weltraumballerei Darklight Conflict wird von Rage für Electronic Arts entwickelt.

► **Iron Storm 2 kommt!** Working Designs hat sich die Rechte an dem Strategiehammer Iron Storm 2 gesichert. Man wird wohl auch dieses Spiel nur per USA-Import bekommen.

► **Sportspiel-Sequels angekündigt!** Sowohl Electronic Arts als auch Acclaim haben mit John Madden '98 bzw. NFL Quarterback Club '98 die aktualisierten und überarbeiteten Neuauflagen ihrer Football-Spiele angekündigt. Acclaim will außerdem All Star Baseball auf den Markt bringen, das von Iguana entwickelt wird.

► **Enix kündigt Saturn-RPG an!** Die Rollenspiel-Experten von Enix werden auf der Tokyo Game Show im April ihr erstes Saturn-Rollenspiel ankündigen. Ob es sich dabei um ein Dragon Quest-Spiel (wie Anfang Januar gemeldet) handelt, ist nicht bekannt.

Schon
gewußt?

► **Turok 2.0 für Saturn?**

Nachdem sich Turok für das N64 zum absoluten Renner entwickelte, kündigte Acclaim Turok 1.5 für die PlayStation und Turok 2.0 für das N64 an. Möglicherweise wird Turok 2.0 aber auch für den Saturn kommen, sofern die 64 Bit-Cartridge den Anforderungen entspricht.

► **Virtua Fighter nicht für PS und N64!**

Die Meldung, daß Virtua Fighter für Konkurrenzkonsolen erscheinen soll, entsprang dem Wunschdenken eines hohen Bandai-Managers, der schon einen Tag später von Sega-Boß Nakayama zurechtgewiesen wurde. Einzig und alleine der PC wird mit Versionen bedacht.

► **Preissenkung in Japan!**

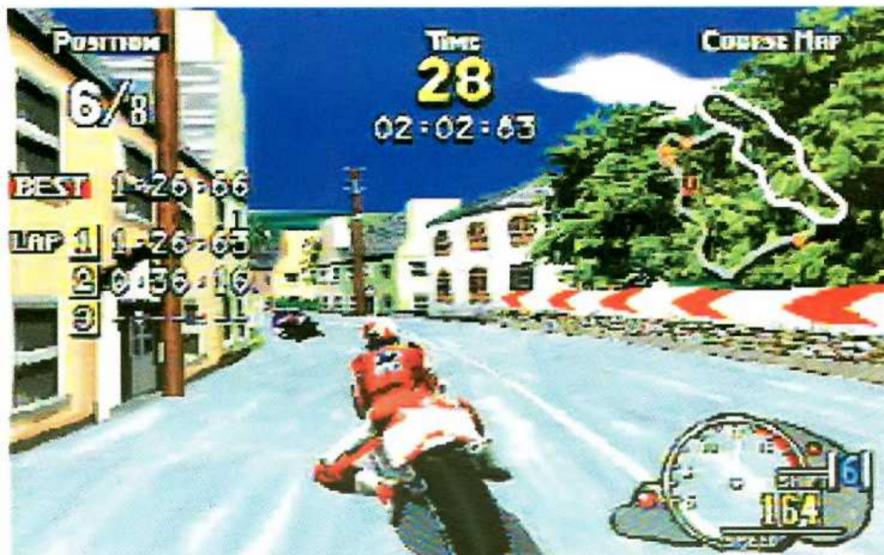
Ab 25. April gibt es Virtua Fighter 2, Baku Baku Animal, Dragon Force, Layer Section und DX Game of Life für den sensationellen Preis von 2.800 Yen, was etwa DM 48,- entspricht. Im Herbst soll der Saturn-Spielepreis generell um etwa 30 Prozent gesenkt werden.

► **Virus für Saturn!**

Nein, es handelt sich nicht um einen lästigen Computer-Virus, sondern um ein absolutes Top-Projekt, das Hudson und Sega gemeinsam ankündigten. Da das Spiel in den USA wohl nicht erscheinen wird, ist auch ein Europa-Release unwahrscheinlich.

Die Saturn-Abo-CD 6/97

Wer sich bislang immer noch nicht für unser CD-Abo entscheiden konnte, dürfte spätestens mit dieser CD schwach werden! Auf der Sega Flash Vol. 4, die der Spezial-Abo-Ausgabe der Ausgabe 6/97 beigelegt wird, befinden sich Demos zum Motorradrenner Manx TT, dem Actionknüller Die Hard Arcade, dem Jump & Run-Spaß Sonic 3D, der Strategiekeilerei Mass Destruction und dem Arcade-Hit Virtual On! Bedenkt man nun noch, daß das Abo für Heft und CD pro Monat nur DM 5,75 kostet und man somit im Vergleich zum Kiosk-Kauf sogar noch 5 Pfennig spart und das Heft frei Haus geliefert bekommt, bleibt einem fast nichts anderes übrig, als zu abonnieren. Blättert dazu schnellstens auf Seite 4 zurück und schickt den Coupon bis 20.4. an uns, dann klappt es vielleicht noch mit der Ausgabe 6/97, sofern der CD-Vorrat reicht! Übrigens, die CD erhalten nur Saturn-Abonnenten. Bezieher eines normalen Abos können ihr Abo problemlos umwandeln! Wie das geht, steht ebenfalls auf Seite 4!



Manx TT



Die Hard Arcade



Sonic 3D



Mass Destruction



Virtual On



Was kündigt Sonic-Erfinder Yuji Naka am 4. April an?

Neues Projekt von Sonic Team!

An was arbeitet Yuji Naka wirklich? Die einen sagen, er tüftelt an Nights 2, die anderen, daß er an einem Sonic-Game arbeitet, für das die Jump & Run-Sequenz in Nights als Vorabtest erhalten mußte. Es gibt sogar dritte, die behaupten, er würde sich um Sonic Xtreme kümmern, was aber unwahrscheinlich ist, da dieses von einem amerikanischen Team entwickelt wird. Das Geheimnis wird sich wohl aber am 4. April lösen, wenn die Pressekonferenz von Sonic Team stattfindet.



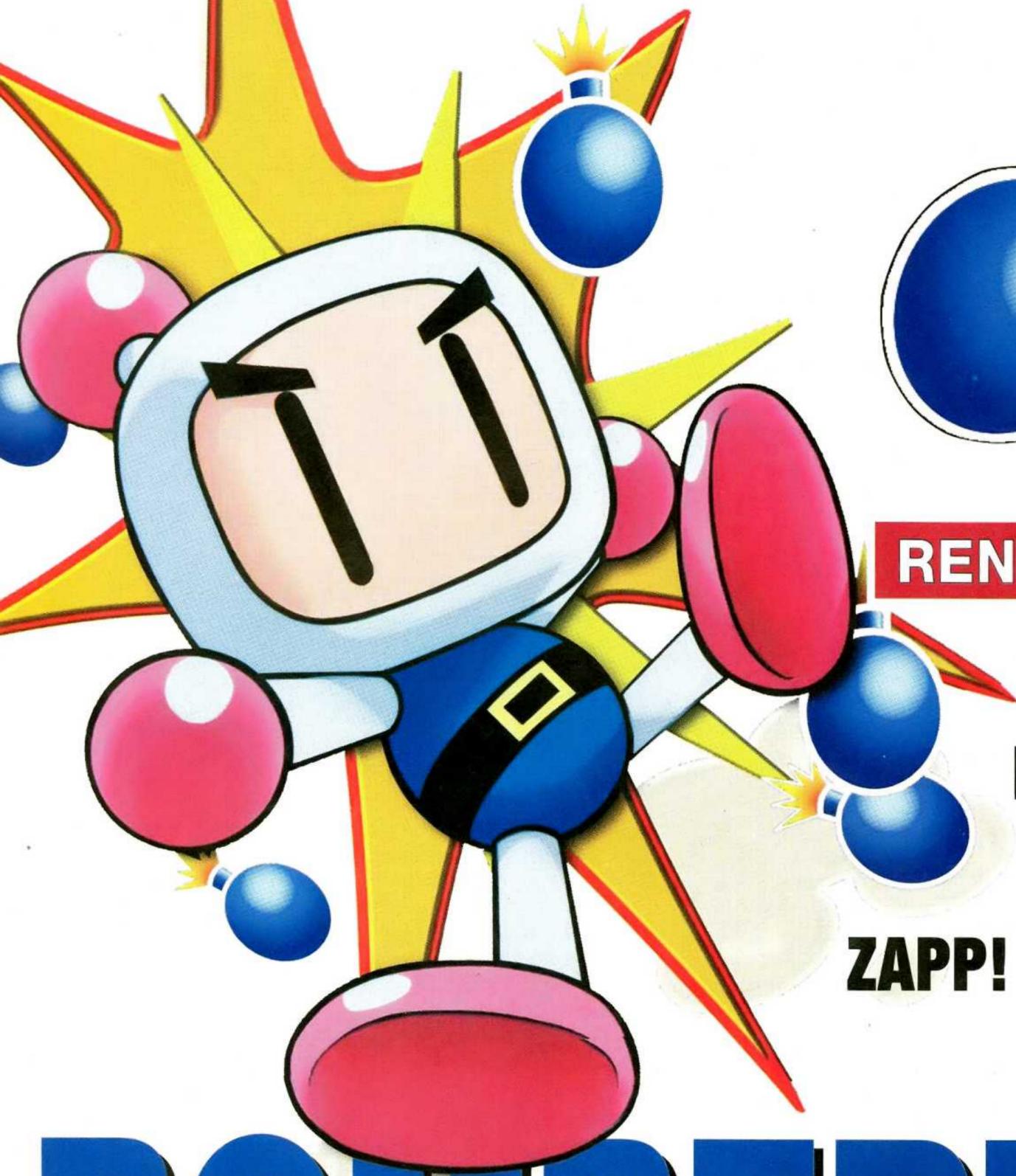
SEGA

Beilage **SEGA** Magazin

SATURN MAGAZIN

22. Ausgabe
Mai '97

COMPUTEC
VERLAG



RENNSPIEL-ACTION

SCORCHER

FORMULA KARTS

MANX TT

ZAPP! SNOWBOARDING

BOMBERMAN

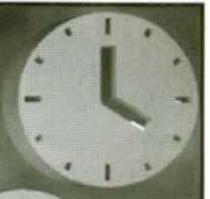
DIE RÜCKKEHR DER LEGENDÄREN BOMBENLEGER!



FIFA SOCCER '97
KANN EA NOCH
GEWINNEN?



DRAGON FORCE
DER ACTION-ADVENTURE
HAMMER KOMMT!



Order in Time

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

Ausgezeichnet als Game-Spezialist 1996 - Händler Award

Sega Saturn Action Pack



Saturn Grundgerät + Sega Rally
+ Worldwide Soccer 97

für nur
445.00 DM

Saturn
Finanzierung
10.9 % eff.
Jahreszins

Laufzeit 12 Monate

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

445.00 DM x 1.0574 = Teilzahlungspreis 470.54

470.54 : 12 Monate = nur 39.21 DM monatl.

--- vorbehaltlich Bonitätsprüfung der finanzierenden Bank ---

Amok	.95.00
Alien Trilogy	.95.00
Andretti Racing	.95.00
Area 51	100.00
Athlete Kings	.90.00
Bedlam	.95.00
Black Dawn	.95.00
Bug Too	.95.00
Command & Conquer	.95.00
Crusader No Remorse	.95.00
Dark Savior	.95.00
Daytona USA CCE	100.00
Die Hard Arcade	.95.00
Dragonforce us	105.00
Exhumed	.95.00
FIFA 97	.90.00
Fighters Megamix	100.00
Hexen	100.00
Iron Storm us	120.00
Jewel Oracle	.95.00
Krazy Ivan	.95.00
Lost Vikings 2	.95.00
Madden 97	.95.00
Mr. Bones	.95.00
NBA Jam Extreme	.95.00
NBA Live 97	.90.00

Nights + Controller	.135.00
NHL 97	.90.00
NHL Powerplay	.95.00
Return Fire	100.00
Pandemonium	.95.00
Samurai Shodown jap	130.00
Scorcher	.95.00
Sonic 3D	100.00
Space Hulk us/dt	70.00/95.00
Spider	.95.00
Soviet Strike	.95.00
Street Racer	.95.00
Story Of Thor 2	.95.00
Three Dirty Dwarves	.95.00
Tomb Raider	.95.00
Tunnel B1	.95.00
Sega World. Soccer 98	100.00
Virtua Cop 2	.95.00
WWF In Your House	.95.00
X2 Project X	100.00
Backup Memory	105.00
MPEG-Karte	.325.00
Adapter für Importspiele	40.00

Legacy Of Kain	.95.00
Manx TT	100.00
Mass Destruction	.95.00
Resident Evil	100.00
Torico	.95.00

Sonderangebote

Steamgear Mash jap	.50.00
Dark Savior us	.60.00
High Velocity us	.60.00
Panzer Dragoon 2 jap	.50.00
Space Hulk us	.50.00
Vampire Darkstalker jap	50.00
Toshinden URA jap	.50.00
Die Hard Arcade jap	.50.00
Shockwave Assault dt	.50.00
NBA Action dt	.60.00
Darius Gaiden jap	.40.00
Gradius Del. Pack jap	.60.00
Dynasty Wars jap	.60.00
Riglord Saga 2 jap	.70.00
Blazing Dragons dt	.70.00
Gunbird jap	.60.00
Space Invader jap	.70.00
Striker 1945 jap	.70.00

Neuheiten

Independence Day90.00

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

Jetzt neu!!!
ALLE Sendungen
versankostenfrei!

Fon: 0711 - 613758 oder 616485



GERÜCHTE OHNE ENDE

Sega dürfte wohl die Firma sein, die in den Internet-Foren am häufigsten und kontroversesten diskutiert wird. Angefangen von der 64 Bit-Erweiterung für Virtua Fighter 3 über das Black Belt-Konsolenprojekt für 1998 bis hin zum Zusammenschluß mit Bandai, keine andere Spiele-Company ist dermaßen aktiv. Aus dieser Betriebsamkeit auf den Rückzug aus dem Konsolenbereich zu schließen, ist allerdings genauso sinnvoll, wie dem FC Bayern den Bundesliga-Ausstieg nachzusagen, nur weil er sich ins Trainingslager begibt.

Haukko

PREVIEWS



Enemy Zero im großen Vorabtest!

BOMBERMAN	18
Jetzt mit 10 Spielern!	
ENEMY ZERO	26
Der Überflieger aus Japan	
FORMULA KARTS	20
Exklusiv von Manic	
NBA LIVE '97	23
Endlich ist es da!	
WILD NINE'S	22
Tolle neue Bilder!	
ZAPPI!	21
Das Snowboard-Rennen	

REVIEWS



FIFA Soccer '97 endlich im Härtestest!

BEDLAM	82
Mirage in Bestform?	
CRUSADER: NO REMORSE	72
Origins Saturn-Debüt	
CRYPT KILLER	83
Lasergun-Action	
DRAGON FORCE	76
Der erste Import-Test	
DRAGON HEART	79
Das Spiel zum Film	
FIFA SOCCER '97	74
Endlich ist es da!	
MANX TT	30
AM3 gibt Gas!	
MASS DESTRUCTION	68
BMGs Zerstörungs-Orgie	
MEGA MAN X3	67
Erstmals in 32 Bit-Qualität?	
RETURN FIRE	70
Der 3DO-Klassiker für Saturn	
SCORCHER	32
SciFi-Rennen von Scavenger	
TORICO	80
Der D-Nachfolger	

Die Hits der Leser

Tomb Raider behauptet die Spitzenposition bereits zum vierten Mal, Command & Conquer rückt vor.



1.	(1)	Tomb Raider	96%	5
2.	(5)	Command & Conquer	89%	4
3.	(3)	Sega Rally	95%	15
8.	(8)	Nights into Dreams	97%	7
5.	(2)	Worldwide Soccer '97	90%	6
6.	(4)	Daytona USA C.C.E.	95%	4
7.	(9)	Virtua Cop 2	82%	3
8.	(6)	Exhume	86%	6
9.	(10)	Athlete Kings	92%	7
10.	(11)	Panzer Dragoon 2	95%	11

Was geht ab?

Davon abgesehen, daß Tomb Raider weiterhin die Führung besitzt und kein Neueinsteiger zu vermelden ist, tat sich durchaus viel. Am bemerkenswertesten dürfte sein, daß Command & Conquer im vierten Monat endlich den Durchbruch schaffte und bis auf Platz 2 vorrückte, während Sega Rally auch im fünfzehnten Monat in den Top 3 vertreten bleibt. Der Ex-Spitzenreiter Nights konnte nach seinem dramatischen Einbruch im letzten Monat wieder deutlich an Boden gewinnen und auf Rang 4 landen. Worldwide Soccer '97 gehört diesen Monat zu den größten Verlierern, es rutscht um drei Plätze auf Rang 5 ab. Virtua Cop 2 hält sich stabil in den Top 10, die von Exhumed, Athlete Kings und dem zurückgekehrten Panzer Dragoon 2 komplettiert werden. Ob Dark Savior, Soviet Strike oder Die Hard Arcade demnächst einsteigen?

Mach mit!

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

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

BOMBERMAN



Erfreulicherweise schaffen immer mehr japanische Vorzeigeprodukte den Weg über den großen Teich und landen in deutschen Regalen. Hudson kultiges Multiplayer-Game kommt mit seinem geradezu revolutionären 10-Spieler-Modus da genau richtig!

Spieler versucht, sein Männchen so lange wie möglich aus der Vogelperspektive durch eine Art Irrgarten zu steuern, und zwar ohne in die Reichweite einer Bombe zu kommen, die bei der Explosion in vier Richtungen einen unterschiedlich langen Feuerstrahl aussendet. Selber ist man natürlich auch in der Lage, Bomben zu legen und diverse Extras einzusammeln. Beispielsweise kann man seine Laufgeschwindigkeit erhöhen, mehrere Bomben hintereinander legen oder die Feuerkraft der Bombe stufen-

weise erhöhen. Es versteht sich von selbst, daß in Saturn-Bomberman alle bislang bekannten Features enthalten sind, die es bislang gab. Beispielsweise gibt es auch die Reittiere, die quasi wie Extraleben wirken. Ebenfalls rekordverdächtig ist die Anzahl an zusätzlichen Statistiken, Spielmodi und Videosequenzen, deren Aufzählung hier wirklich



Einen wunderschönen Zeichentrickfilm gibt es als Vorspann zu sehen.

Dieses Game, dessen offizieller Titel 'Saturn Bomberman' lautet, entspricht generell dem Spiel Super Bomberman, das wir schon in der Ausgabe 10/96 als Import-Game mit vielversprechenden 89 Prozent bewertet haben. Da uns nun erstmals eine PAL-Version vorliegt und Sega eine Veröffentlichung für Anfang Mai ankündigte, stellen wir das Spiel noch mal ausführlich vor!

Bomberman wie eh und je!

Wie viele Spiele sich aus einer an sich simplen Spielidee machen lassen, ist wirklich erstaunlich. Hudson Soft beschäftigt sogar eine eigene Abteilung, die seit 1986 nichts anderes macht, als Bomberman-Spiele für alle möglichen Konsolen und Computersysteme zu entwickeln. Im Prinzip geht es aber immer noch um das gleiche. Der



Im Normal-Modus bekommt man es sogar mit großen Endgegnern zu tun.



In diesem Teil gibt es sogar einige ganz sehenswerte Levelgrafiken zu sehen.

zu weit gehen würde. Erwähnt seien nur die drei grundsätzlichen Spielvarianten Battle, Master und Normal. In letztgenannter Variante kann man sich auch als Einzelspieler Level für Level durch das Spiel kämpfen, wobei man jeweils drei Generatoren zer-

» **Hudsons Bomberman-Saga will einfach kein Ende nehmen! Saturn-User erhalten exklusiv den Zehn-Spieler-Modus!** «

stören muß. Im Master-Modus muß man mit einem einzigen Bombenmännchen so lange wie möglich durchhalten. Die absolute Herausforderung dürfte schließlich der Battle-Mode sein, der gleich bis zu 10 Spieler gleichzeitig ins Rennen schickt, sofern genügend Vier-Spieler-Adapter vorhanden sind. Daß es dadurch etwas eng vorm und unübersichtlich auf dem Screen wird, läßt sich leider kaum vermeiden.

Bomberman-Fan, was willst du mehr?

Die Stärke der Bomberman-Spiele lag noch nie im grafischen Bereich, für Einzelspieler waren sie ebenfalls nur kurzfristig interessant, spielt man jedoch häufiger mit einem oder mehreren Freunden, dann gehört Bomberman ganz einfach



Gags wie herumfahrende Züge gibt es in Saturn Bomberman reihenweise.



Saturn Bomberman bietet so ziemlich alles an Menüs, Extras und Statistiken, was man sich vorstellen kann.

zur Standard-Ausstattung jedes Spielefans. Daß dieser Teil hier mit Abstand am meisten Spielspaß bieten dürfte, steht außer Frage. Daß wir in Deutschland das Spiel schon Anfang Mai bekommen, während die Amerikaner bis in den Herbst warten müssen, liegt übrigens nicht daran, daß der kürzlich zum General Manager beförderte Andreas von Gliszczynski von



Ab zwei Explosionen fühlen sich echte Bomberman richtig wohl.

Sega Deutschland seine Videospiele-Karriere bei Hudson begann.

Hans Ippisch ■

Facts

Titel:	Saturn Bomberman
Genre:	Multiplayer-Game
Hersteller:	Hudson/Sega
Release:	1.5.97
Levels:	50+
Schwierigkeitsgrad:	Mittel-Schwer
Besonderheiten:	10 Spieler-Modus

First Look

Die vielen Zusatz-Modi und Videofilme sind nett, der Hammer ist allerdings, daß sich bis zu zehn Leute gleichzeitig die Bomben in den Weg legen dürfen.

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

SEGA SATURN

SATURN kpl. MIT 2 TOPSPIELEN:	
Sega Rally+Worldwide Soccer'97	dt. DM 449,95
Saturn komplett	dt. DM 333,00
3D-Analog Control Pad	dt. DM 59,95
Action Replay Gamebuster	dt. DM 89,00
Memory Card 4 MEG Sega	dt. DM 99,00
Backup Memory 8 MEG	dt. DM 79,00
Infrarot Controlpads (2) Sega	dt. DM 119,00
4-4-2 Fußball	dt. DM 88,00
Adidas Power Soccer*	kpl dt. DM 79,00
AMOK	kpl dt. DM 88,00
Andretti Racing*	kpl dt. DM 88,00
Area 51*	dt. DM 88,00
Assault Rigs*	dt. DM 69,00
Athlete Kings	dt. DM 79,95
Bedlam*	dt. DM 84,00
Black Dawn*	dt. DM 88,00
Bomberman*	dt. DM 99,00
Bug Too II	dt. DM 88,00
Crusader No Remorse	kpl dt. DM 89,00
Command & Conquer	kpl dt. DM 89,00
Darklight Conflict*	kpl dt. DM 89,00
Dark Savior	dt. DM 84,00
Daytona USA Championship Edt.	dt. DM 98,00
Destruction Derby	dt. DM 79,00
Die Hard ARCADE	dt. DM 94,00
Discworld	dt. DM 79,00
Dragonheart: Fire & Steel	dt. DM 89,00
Earthworm Jim 2	dt. DM 79,00
Exhumed	dt. DM 89,00
Fighters Megamix*	dt. DM 99,00
Frankenstein*	dt. DM 88,00
Gekka Mugentan Toriko*	dt. DM 84,00
Grid Run*	dt. DM 88,00
Heart of Darkness	kpl dt. DM 98,00
Hexen	dt. DM 79,95
Independence Day*	kpl dt. DM 89,00
Iron & Blood	dt. DM 89,00
Jewels of the Oracle	kpl dt. DM 89,00
Krazy Ivan*	dt. DM 89,00
Last Dynasty*	dt. DM 89,00
Lost Vikings 2*	dt. DM 88,00
Magic: The Gathering	dt. DM 89,00
Manic Karts*	dt. DM 88,00
MANX TT	dt. DM 98,00
Mass Destruction*	dt. DM 89,00
Mechwarrior 2	dt. DM 94,00
Mr. Bones*	dt. DM 84,00
Need for Speed	dt. DM 89,00
Nights mit 3D-Analog-Pad	dt. DM 128,00
Pinball Graffiti*	dt. DM 89,00
Powerplay Hockey	dt. DM 89,00

Re-Loaded*	dt. DM 89,00
Return Fire*	dt. DM 88,00
Sega Ages - 3 Spiele	dt. DM 89,00
Scorcher*	dt. DM 88,00
Shell Shock	kpl dt. DM 79,95
Shining Wisdom	dt. DM 79,95
Skeleton Warriors	dt. DM 79,00
Sonic 3 D	dt. DM 89,00
Sonic The Fighters*	dt. DM 89,00
SOVIET STRIKE	kpl dt. DM 84,00
Spot goes to Hollywood	dt. DM 88,00
Streetfighter Alpha 2	dt. DM 88,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo*	dt. DM 69,00
Super Motocross*	dt. DM 89,00
Syndicate Wars*	kpl dt. DM 89,00
The Crow: City of Angels	dt. DM 89,00
Tilt	dt. DM 89,00
Tomb Raider feat. Lara Croft	dt. DM 89,00
Trash It*	dt. DM 89,00
Virtual On	dt. DM 89,95
VR Baseball*	dt. DM 89,00
VR Pool*	dt. DM 89,00

SEGA MEGA DRIVE

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

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Kostenlose Systempreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
und Transportversicherung

Ab 3 Artikeln liefern wir
ohne Versandkosten

Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert

Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr

Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich

Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager

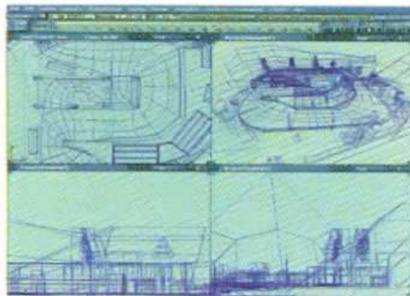
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

FORMULA KARTS

Endlich können wir euch das erste Baby der kürzlich geschlossenen Ehe zwischen Manic und Sega präsentieren, das auf dem Saturn mindestens drei Monate vor allen anderen Konsolen erscheinen wird.

Von Formel 1-Wagen bis Stock Cars, von Raumschiffen bis hin zu Motorrädern - auf dem Saturn wurde beinahe schon alles in einem Renn-



spiel untergebracht, was sich bewegen kann. Nachdem im Fun Racing-Spiel Street Racer schon dachlose Gefährte verwendet wurden, dürfen nun endlich astreine Karts als fahrbare Saturn-Untersätze herhalten. Daß man auf dieser Basis ein unterhaltsames Rennspiel basteln kann, bewiesen die Programmierer von Manic schon im Auftrag von MicroProse, für das sie Virtual Karts entwickelten. Die inoffizielle Fortsetzung Formula Karts wird nun nicht nur exklusiv von Sega veröffentlicht, sondern sie sieht dem ersten Screenshot nach zu urteilen auch hervorragend aus.

Außerdem darf man alle Standard-Features erwarten, welche bislang in

Sämtliche Strecken wurden auf Polygon-Basis erstellt. Links seht ihr die Entstehung.



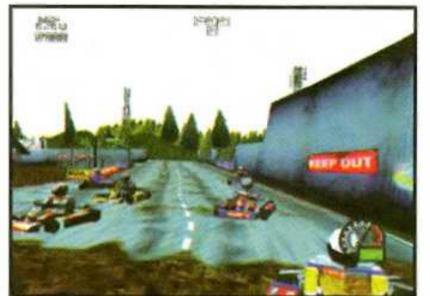
Die Fahrt auf dem Gras dürfte eine recht rutschige Angelegenheit werden.



Selbst wenn sich sehr viele Fahrzeuge auf der Strecke befinden, geht der Prozessor nicht in die Knie.

Rennspielen untergebracht wurden. Ob verschiedene anwählbare Perspektiven, abwechslungsreiche Streckendesigns, deren Beschaffenheit sich auf das Fahrverhalten auswirkt, oder spannende Replays, Formula Karts scheint ein rundherum gelungenes Rennspiel werden zu können. Welche Spielvarianten es gibt, wieviele Strecken enthalten sein werden und ob es einen 2-Spieler-Modus gibt, war leider noch nicht in Erfahrung zu bringen. Sobald uns eine erste spielbare Version vorliegt, liefern wir ein kritisches Preview nach!

Hans Ippisch ■



Vorsicht, Baustelle! Die Strecken überraschen mit wechselnder Bodenbeschaffenheit.



Wie gewohnt darf man auch in Formula Karts unterschiedliche Perspektiven wählen.

Facts



Titel:	Formula Karts
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega/Manic
Release:	22.5.97
Levels:	tba
Schwierigkeitsgrad:	tba
Besonderheiten:	3monatige Exklusivität

First Look

Sega hat sich die Manic-Produkte nicht ohne Grund gesichert. Formula Karts strebt einen Platz in der ersten Reihe der Saturn-Renner an.

Freunde des winterlichen Gleitsports aufgepaßt: Dank einer fernöstlichen Programmierertruppe dürft ihr euch auf dem Saturn ein virtuelles Snowboard anschnallen.

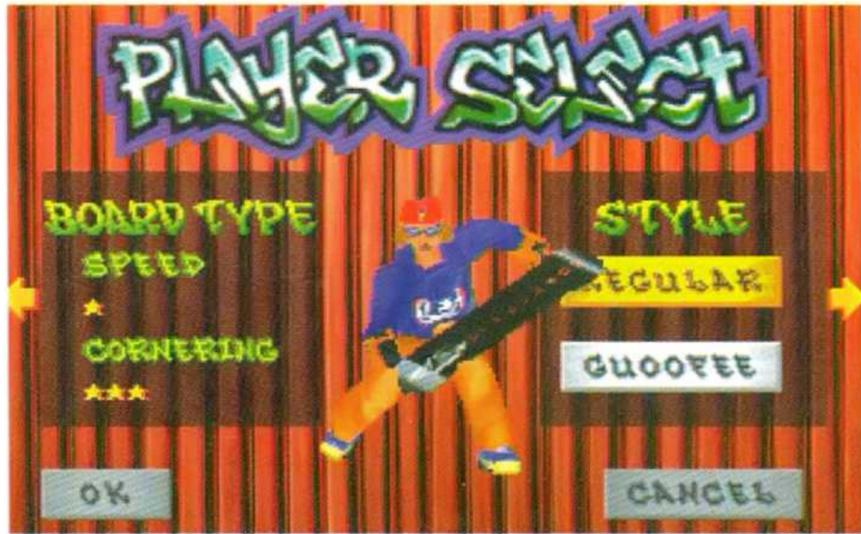
ZAPP! SNOWBOARDING TRIX

Zwei Sportarten sind momentan - zumindest in allen Spielhallen - große Mode und bereichern dadurch das Rennspiel-Genre. Zum einen feucht-fröhliche Jet Ski-Spektakel, zum anderen gekonnte Gleitmanöver auf einem Snowboard. Letzteres Vergnügen darf man derzeit in Japan auf dem Saturn genießen. Euch stehen zunächst insgesamt drei digitale Snowboard-Könner parat, die sich bezüglich der Kurventechnik und Geschwindigkeit unterscheiden. Habt ihr eure Wahl markiert, dürft ihr euch auf einer von insgesamt vier Pisten austoben. Fahrt ihr im Race-Modus in klassischer Checkpoint-Manier ein reines Zeitrennen, wo ihr



Während der Sprungphase sind zahlreiche Stunts möglich.

versuchen müßt, vor dem Konkurrenten das Ziel zu erreichen, dürfte die Steuerung euch kein allzu großes Kopfzerbrechen bereiten. Als Aktionsmöglichkeiten dürft ihr via Knopfdruck über Hindernisse hüpfen, das Brett zum Bremsen querstellen sowie als Gag das Snowboard während der Fahrt um 180 Grad wenden. Letztere Aktion macht allerdings eher Sinn,



Der Grafikaufbau ist zwar recht sauber, doch an Abwechslung und Farbigkeit mangelt es deutlich.

wenn ihr im Free Style-Modus akrobatische Kabinettstückchen hinlegt. Um hohe Wertungen zu kassieren, müßt ihr jede Sprungschanze optimal anfahren und während des Sprungs Stunts hinlegen. Diese Einlagen erledigt ihr mit dem

C-Knopf plus einer Joypad-richtung (achtet auf das Timing!). Auf diese Weise vollführt der Snowboard-Recke beispielsweise einen eleganten „Tweak“ oder den dynamischen „Indy“.

Ulf Schneider ■



Der Replay gibt wie immer Aufschluß, wo ihr euch noch verbessern könnt.

Facts



Titel:	Zapp! Snowboarding Trix
Genre:	Rennspiel/Sport
Hersteller:	TV Tokio/Pony Canyon
Release:	Unwahrscheinlich
Levels:	4 Strecken
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Besonderheiten:	Erste Snowboard-Simulation für den Saturn

First Look

Wer nach dem etwas anderen Rennspiel sucht, könnte enttäuscht werden, denn diese Snowboard-Simulation wirkt äußerst lieblos. Die vier Strecken sind beispielsweise nicht nur äußerst lang, sondern auch äußerst langweilig. Das Fahrgefühl, auf einem Brett zu gleiten, vermittelt euch das Spiel zudem nur unzureichend.

WILD NINE'S

Das neueste Projekt von Earthworm Jim-Erfinder David Perry macht deutliche Fortschritte, wie sich anhand der neuesten Saturn-Screenshots unschwer erkennen läßt.

Was sich sonst noch in Shiny's Entwicklungslabor tut, verraten wir an dieser Stelle....



Mit dieser Saurier-Jagd scheint Shiny auf das Spiel zu Jurassic Park 2: The Lost World vorgreifen zu wollen, das übrigens ähnlich aussieht.

Im Vergleich zu unserem ersten Preview in der Ausgabe 1/97 hat sich natürlich bezüglich Story und Gameplay nichts getan. Nach wie vor erlebt man als Jüngling Wex zusammen mit

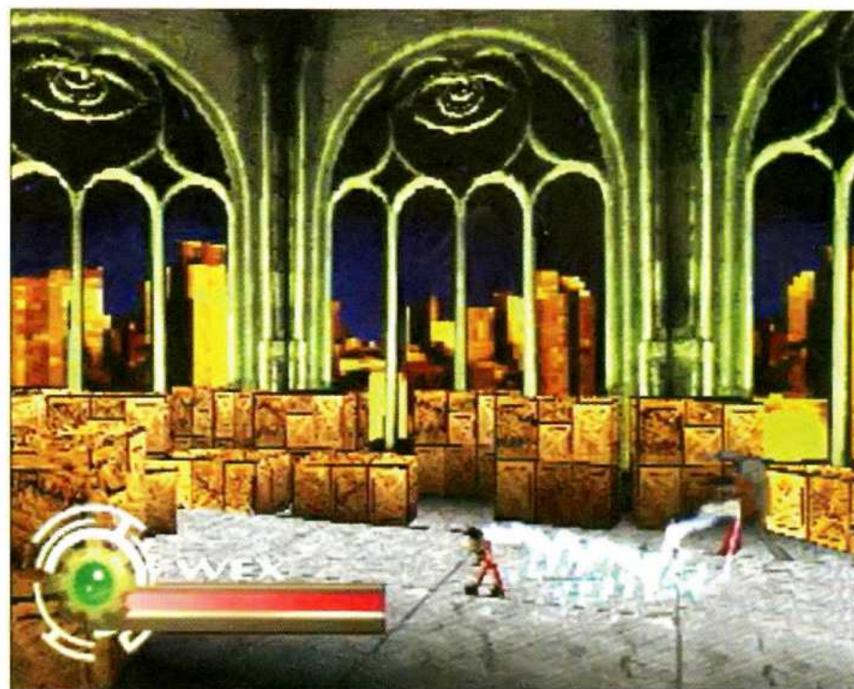
acht verrückten Teenagern den galaktischen Krieg im Annapolis-Sternenhaufen, der von Karn und seiner Monster-Horde geführt wird. Das Spiel selbst läuft prinzipiell wie die altbekannten



Realistisch animierte Flammen gehören in Wild Nine's zum Standardprogramm.



Zahlreiche Transparenz-Effekte sorgen für einen erstklassigen optischen Eindruck.



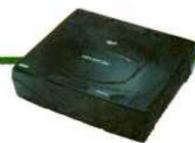
Dieser riesige Palast könnte so auch in Tomb Raider 2 vorkommen (oben).

Earthworm Jim-Jump & Runs ab, nur mit dem Unterschied, daß die intelligente, deutlich an Spider und Nights erinnernde Kameraführung imposante 3D-Perspektiven auf den Schirm zaubert. Großen Wert legt der Designer Kevin Munroe, der übrigens zuvor Animator bei der Simpsons-Fernsehserie war, auf eine fehlerfreie Polygon-Darstellung und

flüssige Animationen. Mit mehr als 30.000 Animationsstufen sollte letzteres dabei garantiert sein. Waren die bisherigen Screenshots zum Teil noch etwas langweilig und detailarm, so lassen sich auf den neuesten Bildern schon jetzt allerhand interessante Transparenz-Effekte und aufwendige Texturen ausmachen, welche in Bewegung wohl noch besser zur Geltung kommen. Ähnlich wie bei Earthworm Jim wird es auch zu Wild Nine's ein umfassendes Rahmenprogramm an Lizenzprodukten geben. Geplant sind beispielsweise ein Zeichentrickfilm, Puppen und Spielzeuge. In der Hoffnung, daß Shiny das Hauptaugenmerk dennoch auf das Spiel richtet, warten wir auf die erste spielbare Version. Übrigens, MDK wird vorläufig nicht für den Saturn kommen, da David Perry der Überzeugung ist, daß beide 32 Bit-Konsolen für die Umsetzung dieses PC-Hits ungeeignet sind. Nachdem jedoch ein externes Team die Umsetzung auf PlayStation angeboten hat, lehnte David Perry deren Vorschlag natürlich nicht ab.

Hans Ippisch ■

Facts



Titel:	Wild Nine's
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Shiny Entertainment
Release:	Sommer
Levels:	9
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Besonderheiten:	Komplexe 3D-Engine

First Look

Das 32 Bit-Debüt von David Perry scheint auf Anhieb ein gelungenes Action-Abenteuer in altbekannter Jump & Run-Tradition zu werden.

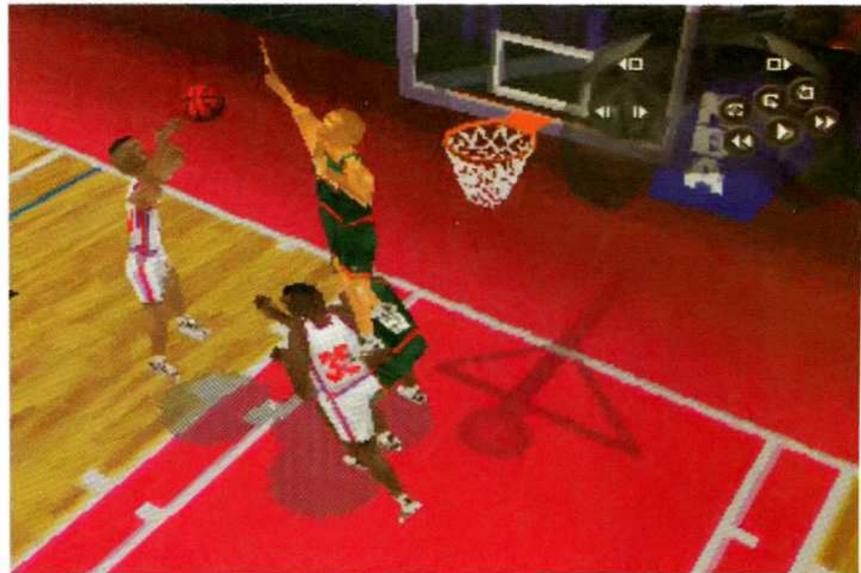
NBA LIVE '97

Ebenso wie PGA Golf '97 und NHL Hockey '97 ist auch NBA Live '97 die erstmalige Saturn-Version einer vom Mega Drive bekannten Sportspiel-Reihe. Die Chancen auf die Tabellenführung sind für Electronic Arts dabei ausgesprochen gut....

Mit NBA Action, dem übrigens im Sommer die Neuauflage NBA Action '98 folgt, ist das Feld realitätsnaher Basketballspiele nämlich derzeit mehr als karg bestückt. Das Sega-Spiel ist zwar gut, kann sich aber keineswegs mit den zugegebenermaßen sehr guten PlayStation-Games Total NBA und In the Zone messen. Um so größer sind die Hoffnungen, die man auf NBA Live '97 setzt.

Auch hier bietet Electronic Arts das bewährte Programm an Spielvarianten und Lizenzen. Neben Exhibition und Play Offs dürfte der Season-Mode langfristig am motivierendsten sein, ganz besonders deswegen, weil die kompletten

NBA-Teams mit ihren Original-Spielern enthalten sind. Selbst Michael Jordan kann man auf dem Parkett eindeutig wiedererkennen, auch wenn er den Namen 'Roster Player' trägt und kein Digi-Porträt bekommen hat. Als besondere Feinheit darf man in dem kleinen, aber feinen Start-Menü zwischen den Spielvarianten Arcade und Simulation wählen, wobei letztere die originalgetreuen Regeln berücksichtigt. Technisch befindet sich NBA Live '97 auf einem akzeptablen Niveau, ohne vollends überzeugen zu können. Das Geschehen auf dem Platz ist schnell, das Spielgefühl kommt gut rüber, die Darstellung der Spieler läßt sich als sehr



Die vielfältigen Replay-Optionen lassen die sehenswerte Darstellung der NBA-Stars besonders gut zur Geltung kommen.



Dennis Rodman wechselt seine Haarfarbe schneller, als das Spiel lädt!



Die gesamte Präsentation erfolgt im gewohnt modernen NBA-Stil.

realistisch und schöner als in NBA Action einstuft, und diverse Grafikspielereien wie Replay und unterschiedliche Perspektiven erfreuen den Optionsfetschisten. Daß der Schatten die fast schon gewohnten Pixel-Karos bietet und die 3D-Engine nicht ganz ruckelfrei ist, läßt sich angesichts der gelungenen

Darstellung des Stadions noch verschmerzen. Merkwürdig ist außerdem, daß für jede Unterbrechung während des Spiels nachgeladen werden muß. Letztendlich dürfen sich Basketball-Freaks auf ein rundum ordentliches Game freuen, das wir in der nächsten Ausgabe testen werden.

Hans Ippisch ■



Aus der klassischen, relativ unspektakulären Schrägansicht läßt sich NBA Live '97 am besten spielen.

Facts



Titel:	NBA Live 97
Genre:	Basketball
Hersteller:	EA Sports
Release:	März/April
Levels:	3 Modi
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	1. Saturn-Basketballspiel von EA

First Look

NBA Live '97 ist ein gelungenes Basketball-Game, das auf dem Saturn derzeit nahezu konkurrenzlos ist.

Forget
everything your
mother said
about running
with sharp
objects



HEXEN™



Kämpfen Sie mit **tödlichen** Waffen.

Erwerben Sie übermenschliche Kräfte. Seien Sie ein

Held - entweder ein Kämpfer, ein Magier oder ein Priester.

Suchen Sie nach mächtigen Artefakten. Schleudern Sie

furchterregende Zauber auf Ihre Gegner. Plündern Sie sich

durch Erdbeben, über zerfallende Brücken und durch den dicksten Nebel.

Fügen Sie dem **Bösen** ernsthaften **Schaden** zu. Kurz:

Benutzen Sie Ihren Kopf, bevor es jemand anders tut! **Hexen.**

Jenseits alles Bösen. Jenseits aller Hoffnung.



ENEMY ZERO

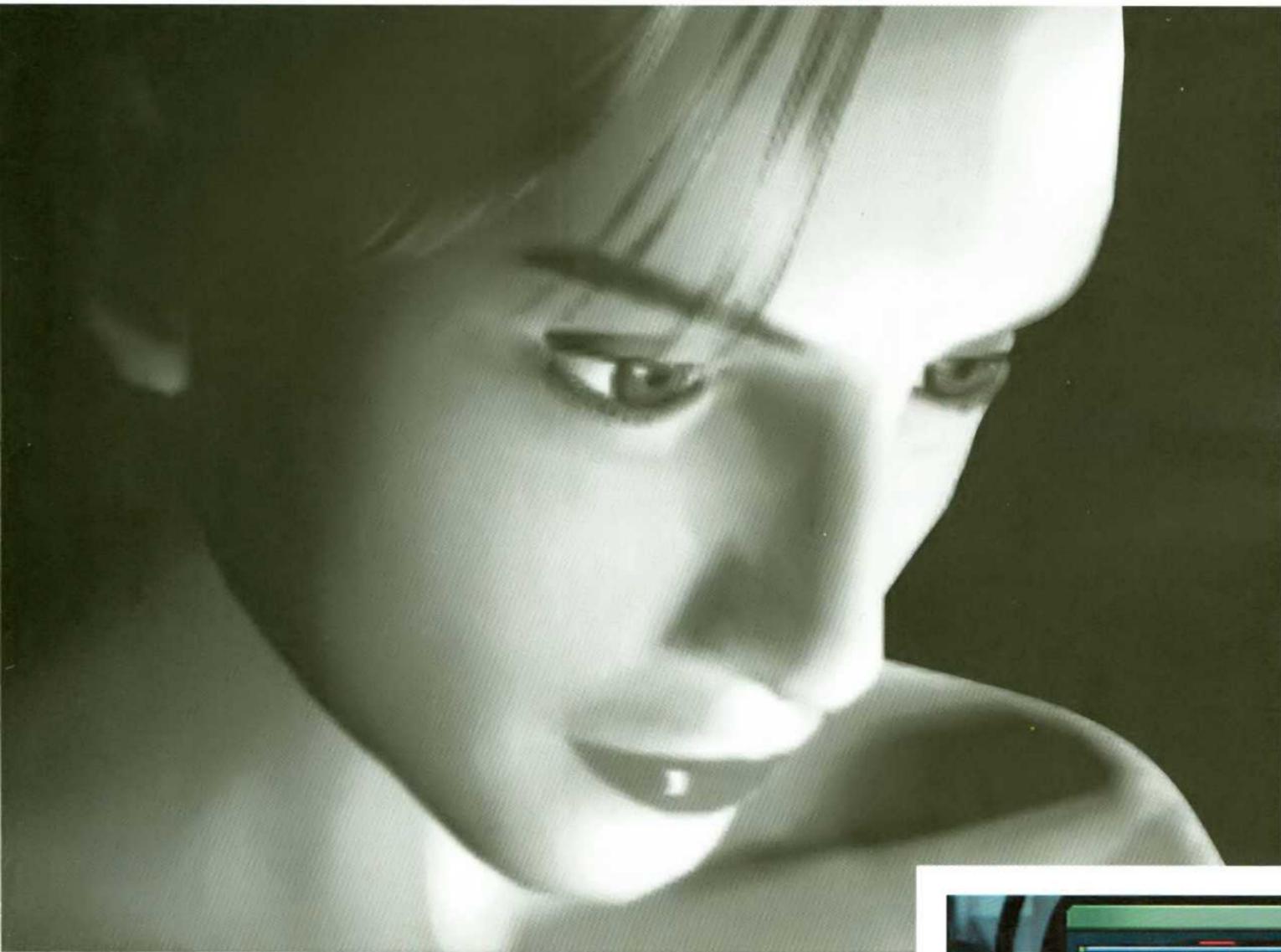
Was passiert, wenn sich der Weg eines Japaners mit außerirdischen Kreaturen kreuzt, demonstrieren uns demnächst eingehend die Producer von Warp Inc. in einem neuen, spektakulären Science-Fiction Abenteuer.

Aus den Tiefen des Welt- raumes nähert sich ein neuer Alien-Schocker unserem Saturn. Das Space- ship „The Aki“ befindet sich auf dem Rückflug von einer Forschungsmission zur Erde. Irgend etwas Seltsames geht an Bord vor sich, weshalb unsere Titelheldin Laura Lewis aus ihrem Hyperschlaf geweckt wird. Über das Videophone muß sie mit ansehen, wie Parker, ein Crewmitglied der Station, in wilder Panik um sich schießt, bevor er von etwas Unsichtbarem in Stücke gerissen wird. Ent- setzt kleidet sich Laura an,

lieber würde sie weglaufen, doch das Raumschiff hat seine Grenzen, und so muß sie wohl oder übel den un- heimlichen Dingen auf den Grund gehen...

Packendes Intro

Unter einem FullMotionVi- deo kann sich mittlerweile wohl jeder etwas vorstel- len. Den Aufwand, der hier- bei in Enemy Zero betrie- ben wurde, kann man sich wohl am besten vorstellen, wenn man weiß, daß allein der Vorspann eine kom- plette CD-ROM verschlingt. Die Story, die in zahllosen Szenenwechseln geschil- dert wird, wirkt sehr ver- traut. Ein gewaltiges Raumschiff, rasant schau- kelnde Kamerafahrten durch langgestreckte Gän- ge, die das Entlanghasten einer der Bestien simulie- ren, erinnern stark an Ri- pleys Alienbrut. Ebenso klingen die Namen der Cr- ewmitglieder, so zum Bei- spiel Mercus oder Parker, nicht gerade neu. Auch die neuen Wesen sind alle- samt Schwarzenegger- Fans und keuchen unsicht-



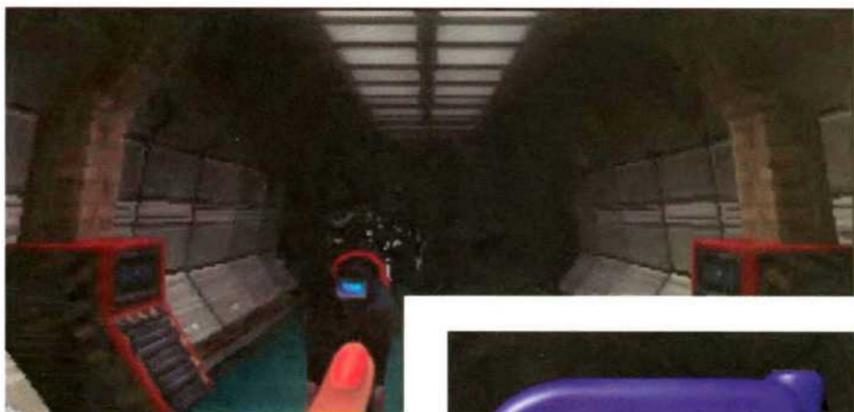
Die Tür zu Mercus Labor ist zerborsten. Wo ist das unsichtbare Wesen hin?



Mit dem Aufzug gelangt Lewis in eine tiefergelegene Etage, wo sich der Energieraum befindet.



Die Verbindung übers Videophone ist gestört, doch Kimberly malt die Tastenkombination auf, wie sich die Energieversorgung wieder anschalten läßt.



Die Strahlenpistole feuert nur mit Verzögerung. Ein genaues Timing ist erforderlich, da sie bereits nach wenigen Schüssen entladen ist.

bar wie der Predator hinter Dir her, und erst im Augenblick des Todes bekommst Du sie kurz zu sehen.

Es kommt noch besser...

Brennt man bei vielen Computerspielen zu Beginn ein grafisches Feuerwerk ab, so ernüchternd ist oftmals danach die tatsächliche Spieloptik. Ganz im Gegensatz hierzu steht Enemy Zero. Der gesamte Handlungsablauf umfaßt nämlich satte vier Schillerscheiben und gestaltet sich als ununterbrochen filmreifes Adventure Movie. Wie in Torico sieht man, wenn man durch die Korridore streift, alles aus der Ich-Perspektive, wobei Türen und Wände beim Nähertreten immer noch hochdetailliert bleiben. In den einzelnen Räumen wie auch in den Luftschleusen wird dann bei vielen Aktionen auf Laura selbst umgeblendet. So zuckt sie mit den Schultern, wenn sie sich nicht zu helfen weiß, oder aber vollführt irgendeine gewünschte Handlung. Die Möglichkeiten in jedem Raum sind natürlich begrenzt vorgegeben. Textbefehle gibt es überhaupt nicht, sondern alle Aktionen werden (soweit gerade



Der Voice-Rekorder dient zum Aufzeichnen des momentanen Spielstandes. Zu häufiger Gebrauch erschöpft schnell seine Batterien.

möglich) vollautomatisch ausgeführt, wenn man an der richtigen Stelle den A-Button betätigt. So zum Beispiel öffnet sie ohne weiteres Zutun in Mercus' Apartment ein Tresorfach, findet eine Strahlenpistole samt Magazin, nimmt diese an sich und lädt danach die Waffe selbständig durch. Die kleinen Rätsel, die so gelöst werden, sind allesamt recht logisch aufgebaut. Viele der gefundenen Items wandern erst einmal ins Inventory, wo sie unter Umständen später sinnvoll

» E0 ist wie ein Kino-Thriller mit gebündelter Spannung und gelegentlichen Schockeffekten. «

teriebetriebene Handgerät auch nicht ein unbegrenztes Abspeichern und Neustarten von Spielszenen. Jeder Gebrauch frißt einen Bruchteil seiner Ladekapazität, und wenn nach 20-30



Die Alienbrut hat Dich überrascht. Mit einem grellen Todesschrei verabschiedet sich Laura.

verwendet werden können (ID-Cards für codegesicherte Türen, Schlüssel für Schränke etc.). Hier verstaubt ist auch der Voice-Rekorder, welcher einfach ausgedrückt nichts anderes als die Speicherung der Spielstände ermöglicht. Allerdings erlaubt dieses bat-

teriebetriebene Handgerät auch nicht ein unbegrenztes Abspeichern und Neustarten von Spielszenen. Jeder Gebrauch frißt einen Bruchteil seiner Ladekapazität, und wenn nach 20-30



Mit dem Aufzug gelangt Lewis in eine tiefergelegene Etage, wo sich der Energie-raum befindet.

» Die Handlung ist relativ einfach und logisch aufgebaut und läuft wie von selbst, wenn man die nötigen kleinen Mosaiksteinchen nicht übersieht.«



In den Korridoren besteht immer Gefahr, daß auf dich ein Alien lauert. Ein Piepser im Ohr warnt Laura und läßt sie abschätzen, wie nahe das Wesen ist.

Knallharte Action

Wem die abenteuerliche Suche allein zu wenig Unterhaltungssstoff bietet, für den hält E0 zudem eine Menge 3D-Action im Stil von Alien Trilogy parat. Mit einem Piepser ausgerüstet läßt sich nur in etwa einschätzen, hinter welcher Ecke die Brut lauern könnte. Blindes Feuern leert im

Handumdrehen die Energiezellen deiner Strahlenwaffe, mal ganz abgesehen davon, daß jeder Schuß zwei, drei Sekunden Aufladezeit benötigt. Hier sind stahlharte Nerven gefragt, wenn sich so ein unsichtbares Monster an Dich heranschleicht, denn schon ein einziger Biß von ihm ist absolut tödlich. Übrigens wird in E0 auch nicht gerade mit Splatter-Effekten gegeizt. So sieht man un- deutlich, wie Parker ins Jenseits befördert wird und ein paar rote Blutspuren an der Wand verspritzt werden. Mercus dagegen sitzt etwas kopflos in seiner Kä- jüte; wo er diesen gelassen hat, ist allerdings nicht er- sichtlich. Dafür eignen sich ein paar seiner abgerisse- nen Finger, um die DNA- codierte Tür zu seinem Tre- sor zu öffnen... Wir sind ge- spannt, ob derlei Bilder nicht vielleicht für die deut- sche Veröffentlichung ent- schärft werden, denn hier würde vermutlich viel von der gruseligen Atmosphäre

verlorengehen. Stimmung macht auch die düstere Geräuschkulisse, in der zwar kein richtiger Sound- track enthalten ist, dafür aber ein dumpfer Atmo- Hintergrund das Blut in den Adern gefrieren läßt. Mit den Unmengen an Bytes, die im Rahmen des Game- plays ständig umgewälzt werden, gehen auch teil- weise etwas lange Ladezei- ten einher, was jedoch an- gesichts der phantasti-

schen Grafiken gern in Kauf genommen wird. So- bald wir nicht mehr an die sprachlichen Grenzen des japanischen Musters stoßen, werden wir Euch genauestens informieren, wie es mit der europäi- schen und hoffentlich auch der deutschen Version steht. Inzwischen habt Ihr hoffentlich schon etwas Blut geleckt und seid schon ganz heiß auf diesen Titel.

Oliver Preißner ■



Laura Lewis...

Auch auf dem Spielesektor scheint sich die Frau zunehmend zu emanzipieren: Harte Männer als Titelhelden haben ausgedient, heute stehen wir auf har- te Girls. Zwar kann man Miss Lewis nicht in



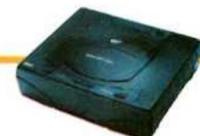
2000 Positionen bewegen wie Tomb Raider Lara Croft. Auch sei dahingestellt, ob die Ähnlichkeiten in Aussehen und Namensgebung rein zufällig erfolgten. Jedenfalls geizt Laura ebensowenig mit ihren weiblichen Reizen wie ihre „Schwester“, was angesichts der filmreifen Ani- mationen - selbst an Gesichtsausdrücke wie Staunen, Augenzwinkern usw. wurde gedacht - hier natürlich noch wesentlich besser zur Geltung kommt.

Adrenalininstöße!



Der Handlungsverlauf von Enemy Zero schafft es immer wieder, daß einem tatsächlich der Atem stockt. So macht sich Lau- ra zum Beispiel, nachdem sie die Energieversorgung aktiviert hat, wieder auf den Weg zu ihrem Zimmer. Vor einem Luftshot spielt dann plötzlich ihr Piepser verrückt. Wagt man es, die Tür aufzumachen? - Wir taten es, und plötzlich ge- schah alles ganz blitz- schnell: Ein Aufschrei, eine Stahltür explodiert förm- lich und fliegt verbeult aus den Angeln, Ereignisse überschlagen sich, irgendetwas rennt auf uns zu... und... ist verschwunden! - Glück ge- habt! Laura kann erleichtert aufatmen.

Facts



Titel:	Enemy Zero
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Warp Inc.
Release:	Juni
Levels:	kontinuierliche Handlung
Schwierigkeitsgrad:	anspruchsvoll
Besonderheiten:	Alle Handlungen und Actionsequenzen lau- fen wie in einem Film ab. Mit einer spannenden Story wird man von E0 gefesselt wie von einem Kino-Thriller.

First Look

Neben oftmals etwas langwierigen Nachladezeiten könnte man höchstens über den teilweise recht herben Schwierig- keitsgrad meckern. Die Story sowie die opulenten Grafikde- tails versetzen dich in eine faszinierende andere Welt und trei- ben oftmals den Pulsschlag merklich in die Höhe. Letztendlich stehen eigentlich nur noch Verständnisschwierigkeiten des Japanischen dem Kultspielstatus von E0 im Wege.

mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

mp higher
faster
bigger
harder
better
more
skip levels

gametm
buster

legt die power in deine hände

- länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen

GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
game-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
game-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung
sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
regelmäßig neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

erhältlich in

gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

bestellt beim exklusiv-distributor: **DATAFLASH** GmbH

DATAFLASH GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Telefon: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email <http://www.dataflash.com>

Preis DM 10



SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISE LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.

PLAY + SAT 3





Je nach Spielmodus gibt es bis zu acht verschiedene Motorräder mit unterschiedlichen Eigenschaften.



Der grafische Stil erinnert deutlich an Sega Rally, das jedoch spielerisch noch mehr zu bieten hat.

MANX

TT



Diese 90 Grad-Kurve ist selbst in der dreißigsten Runde noch schwierig zu fahren.



Die Stadt sieht grafisch zweifellos am schönsten aus. Hier steht ein grünes Haus mitten auf der Straße!

Entgegen des Termins im offiziellen Release-Schedule rauschte die Motorrad-Umsetzung von AM3 schon am 11.3.97 in die Läden. Ob damit Sega Rally und Daytona USA C.C.E. von der Referenz-Position verdrängt werden können?

Endlich können wir ein lange gehütetes Geheimnis preisgeben, das wir schon vor gut einem Dreivierteljahr ansprachen! Manx TT wurde nämlich von niemand Geringerem als der Psygnosis-Tochter Perfect Entertainment auf den Saturn umgesetzt, was als ziemliche Sensation gewertet werden darf, da Psygnosis ja immerhin eine hundertprozentige Tochter von Sony ist, während Manx TT eine Eigenentwicklung von Segas AM3 ist. Ob sich die Liverpooler Programmierer allerdings mit der gleichen Sorgfalt wie Tetsuya Mizuguchis Mannen an die Umsetzung machten, war die große Frage!

Solide Umsetzung!

Auf den ersten Blick ist Manx TT absolut überzeu-

gend gelungen. Neben dem Arcade-Modus, in dem man alleine auf einer der beiden Strecken gegen sieben Mitstreiter antritt, gibt es noch den Saturn-Modus, in dem man ein mehrere Runden dauerndes Rennen auf vier verschiedenen Kursen mit einem von acht Motorrädern fahren darf. Der Time Trial-

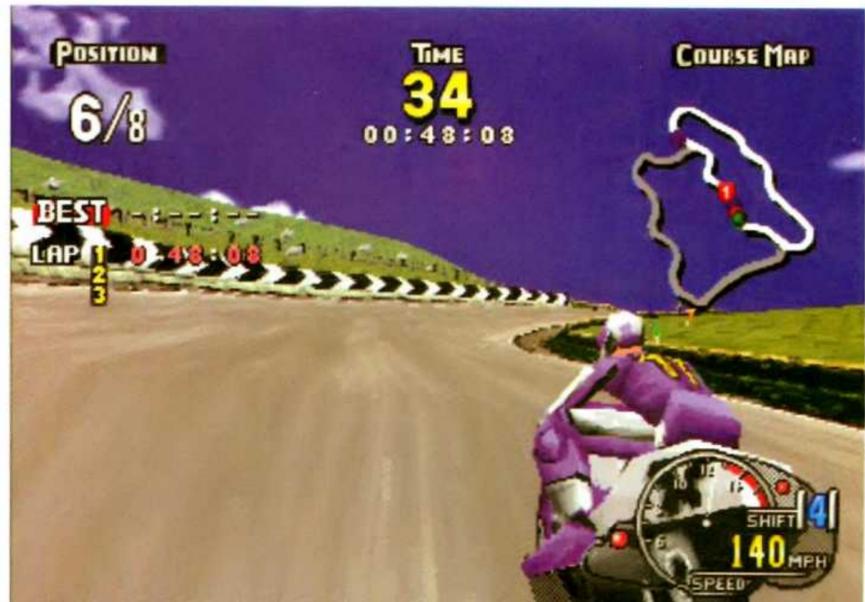
Word Up

Zugegeben, zunächst war ich wirklich begeistert. Doch als ich die beiden Strecken schon nach wenigen Stunden als Sieger beendet hatte, brach die Motivation rapide ein. Da helfen auch das Super Bike und die zwei gespiegelten und umgedrehten Kurse nicht viel. Der Zwei-Spieler-Modus hat allerdings dennoch ein Sonderlob verdient!





Kein anderes Rennspiel ist mit einer derart furiosen, da kippenden 3D-Engine ausgestattet.



Es werden zwar nicht die versprochenen 60 Bilder pro Sekunde geboten, verdammt schnell ist es dennoch.

Mode bietet absolut freie Pisten und dient zum gnadenlosen Verbessern der Rundenrekorde. Besonders bemerkenswert ist zum einen, daß man schon die erste Runde voll fahren kann, da man bereits zu Beginn mit Höchstgeschwindigkeit über die Start/Ziel-Gerade düst, und zum anderen, daß bereits nach der ersten Runde der abschaltbare Geisterfahrer auftaucht, d. h. man muß

schnell und absolut flüssig, allerdings kann man klar erkennen, daß man eine eingeschränkte Sichtweite hat. Sega Rally macht hier nach wie vor einen besseren Eindruck. Der Effekt des Motorrad-Kippens wurde dafür jedoch um so besser eingefangen, und zwar ganz besonders dann, wenn man direkt auf dem Sattel Platz nimmt. Für manchen dürfte das Hin- und Hergeschaukel sogar zu viel des Guten sein! Echte Profis greifen hierbei natürlich auf den Analog-Stick oder den Arcade-Racer zurück. Kurze Ladezeiten, gelungene Animationen der Fahrer, Gags wie Blendeffekte, weite Sprünge und die merkwürdige Aussprache des Sprechers lassen sich außerdem auf der Habenseite verbuchen. Daß man allerdings lediglich die zweite Strecke und ihre gespiegelten Gegenstücke einbaute und auf einen Replay-Modus verzichtete, nagt gewaltig an der Gesamtwertung. Das Spiel hätte technisch zweifelsohne das Potential für eine hohe 80er-Wertung, mit zwei Strecken ist allerdings die Langzeitmotivation bestenfalls als mäßig zu bezeichnen. Schade!

Hans Ippisch ■

» Manx TT befindet sich technisch auf gewohnt hohem Niveau, allerdings sind zwei Strecken deutlich zu wenig! «

nicht erst ein Rennen zu Ende fahren! Der langfristig meistgenutzte Modus dürfte die bewährte Zwei-Spieler-Splitscreen-Variante sein, die wie gehabt auf Wunsch den langsameren Fahrer schneller fahren läßt und die Zeitrückstände bei jedem Check-Point einblendet. Auch hier stehen alle vier Strecken und die acht verschiedenen Motorräder zur Verfügung!

Die Technik

An der programmtechnischen Gestaltung gibt es nicht viel auszusetzen. Das Scrolling ist wahnsinnig



Die letzte Kurve vor der Zielgerade sollte man ganz innen anfahren, wenn man gewinnen will.

Check Up



Titel:	Manx TT
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	11.3.96
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1-2
Levels:	2(+2) Strecken
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel-schwer
Besonderheiten:	Splitscreen-Modus, nicht von AM3 selbst umgesetzt

Grafik 86%

Ultraschnelles und absolut flüssiges Scrolling mit erkennbarem Grafikaufbau. Es fehlt etwas an Abwechslung. Insbesondere die zweite Strecke ist sehr schön.

Sound 78%

Hörbare Soundtracks, originelle Sprachausgabe mit merkwürdigem Englisch.

Gesamt 80%

Technisch und spielerisch sehr gut gelungen, allerdings sind zwei Strecken und ihre gespiegelten und umgekehrten Gegenstücke deutlich zu wenig, um auf Dauer zu motivieren.

SCORCHER

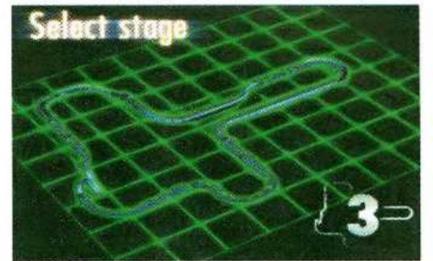


Boomt mit Titeln wie Andretti Racing, Manx TT und nicht zuletzt Daytona USA C.C.E. momentan gerade das Genre der Racing-Simulationen, so verwöhnt uns Sega nun mit einem erfrischend anderen Rennspielchen. Scorchers erfordert vor allem genaues Timing und exaktes fahrerisches Können.

In einer nicht allzufernen Zukunft werden Rennen auf futuristisch anmutenden Motorrädern und kuriosen Strecken ausgetragen. Nicht umsonst werden die Driver von einer Energiehülle geschützt, da die halsbrecherischen Hindernissen sehr häufig von gefährlich tiefen Stürzen begleitet werden.

Von den gewohnten Pisten, bei welchen man gerade mal ins Schleudern gerät oder langsamer wird, wenn man von der Fahrbahn abkommt, unterscheiden sich die Scorchers-Kurse ganz gewaltig. Hier wechselt ständig die Fahrbahnbeschaffenheit, breite Passagen werden unversehens zu schmalen Balance-Akten. Felsenfeste Hindernisse stoppen abrupt unsere Biker, wogegen andernorts große Löcher und Aussparungen im Belag uns mitsamt unserem Gefährt ins Bodenlose stürzen lassen. Man heizt durch verschlungene Röhrensysteme oder versucht, die Ideallinie in Steilkurven zu finden. Grüne Power-Ups sorgen entweder für sofortigen kurzzeitigen Turbo-Schub oder aber regenerieren unseren Power-Booster, den man dann an geeignet erscheinenden breiten Passagen einsetzen kann, um sich an die Fersen des Gegners zu heften.

Ebenso gibt es natürlich auch Items, die beim Berühren bremsend wirken, so zum Beispiel gelegentlich auftauchende Baustellensperren. Auch blaue Diamanten rauben uns einen Teil unserer Energie. Der überwiegende Teil der Strecken ist auf hohen Pfeilern errichtet, so daß man von der umgebenden Landschaft nur sehr wenig mitbekommt. Ebenso fehlen jegli-



Sechs Kurse stehen an, die letzten gibt es nur bei guter Leistung.



Im Championship-Mode trittst du gegen drei Computergegner an.



Die Fahrer werden von einer Energiekugel vor harten Kollisionen geschützt.

Word Up

Wer es satt hat, immer nur über den üblichen Asphalt zu donnern, für den ist Scorchers eine willkommene Abwechslung. Leider sind die Strecken relativ kurz und auch anzahlmäßig zu wenig, um auch ohne Zwei-Spieler-Modus auf Dauer für Unterhaltung zu sorgen.





Wo ist oben, wo ist unten? Im rasant animierten Looping verliert man schnell die Orientierung.

che seitliche Fahrbahnbegrenzungen, wodurch man, sobald die Aufmerksamkeit etwas nachläßt, recht schnell einen kühnen Sprung ins Leere unternimmt.

Alles unter Kontrolle

Um sich mit der Steuerung vertraut zu machen, empfiehlt es sich, erst einmal ein paar Übungsrunden im Practice-Mode zu drehen. Danach kann man dann entscheiden, ob man per Stoppuhr einfach nur seine Rundenzeit verbessern (= Time Attack) oder andere Fahrer zu einem Rennen um die Meisterschaft herausfordern will. Neben der bewährten Lenkung sorgt ein Button für die turbomäßige Beschleunigung, wohingegen ein weiterer uns relativ hohe und weite Sprünge erlaubt. Würde man so schnell die Kontrolle über den Kurs verlieren, kann man starke Lenkkorrekturen mit den äußeren beiden Buttons vollführen. Scorchers spielt sich insgesamt sehr schnell und hektisch. Die einzelnen Strecken sind dabei nicht nur sehr

flüssig animiert, sondern man erhält zudem eine prima räumliche Vorstellung von den Kursen. Da die normale Reaktionszeit in der Regel nicht ausreicht, um Hindernisse problemlos zu bewältigen, prägt man sich am besten die ohnehin nicht besonders langen Streckenverläufe gut ein, und schon steht neuen Bestzeiten



Mit dem Turbo-Boost bekommt deine Maschine einen gewaltigen Abzug.



Einige Hindernisse lassen sich umfahren. Neben einer Geschwindigkeitseinbuße passiert dabei nichts.

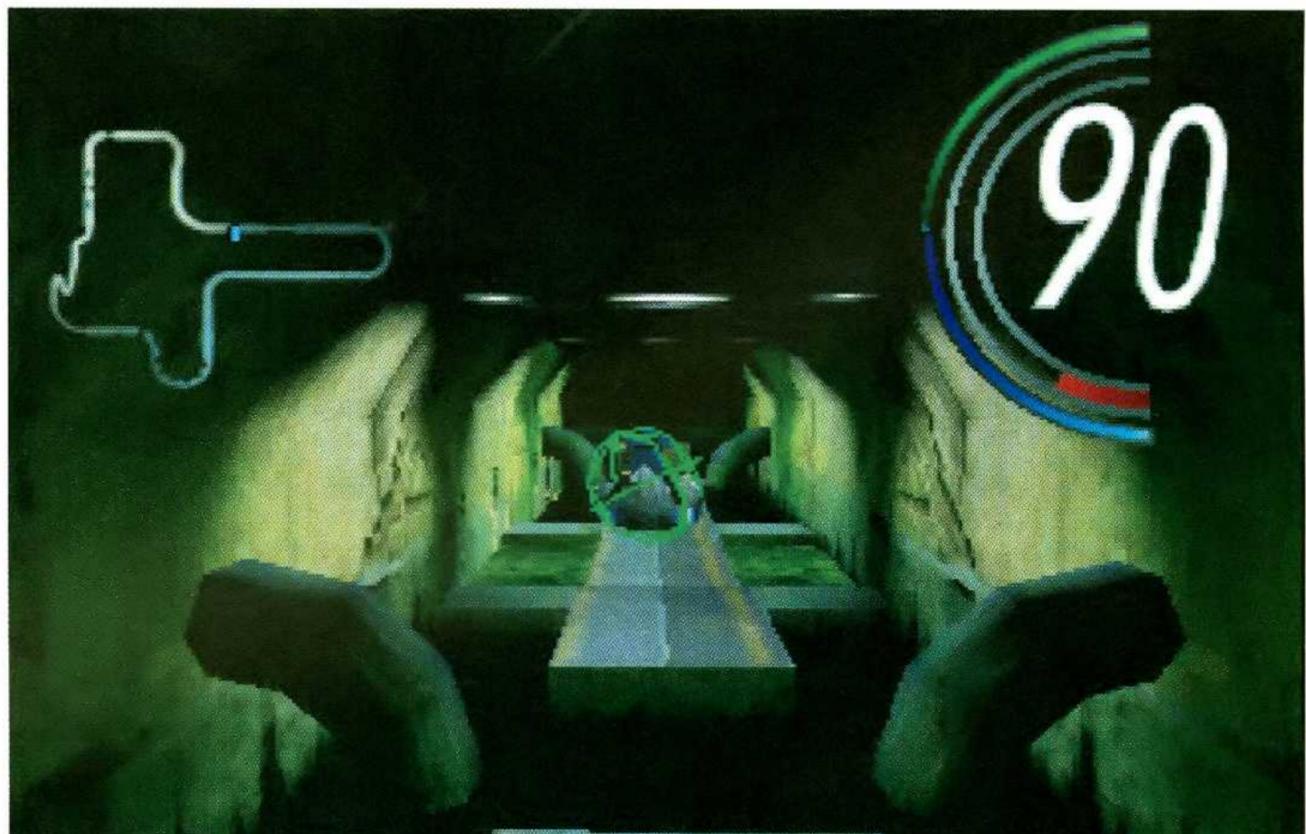
Übung macht den Meister



In Scorchers ist es nahezu ausgeschlossen, daß man allein aufgrund seines fahrerischen Könnens gleich zu Beginn einen Computergegner besiegen kann.

Am besten, man fährt erst einmal im Trainingsmodus die Strecken (immerhin darf man sofort die ersten vier Kurse austesten!) gemächlich ab und prägt sich die einzelnen Schikanen genau ein. Die nächste Steigerung stellt danach die Time-Attack dar, wo man seine Rundenzeit auf ein vernünftiges Niveau bringen kann. Jede Umrundung, die zumindest innerhalb eines bestimmten Zeitlimits erfolgen muß, wird mit neuer Bonuszeit belohnt. Schließlich kann man es wagen, gegen die geübten Scorchers-Driver der CPU anzutreten. Da nicht allzu viele davon auf der Piste sind, sollte es nun ein leichtes sein, diese auch ohne großes technisches Ausmanövrieren zu besiegen.

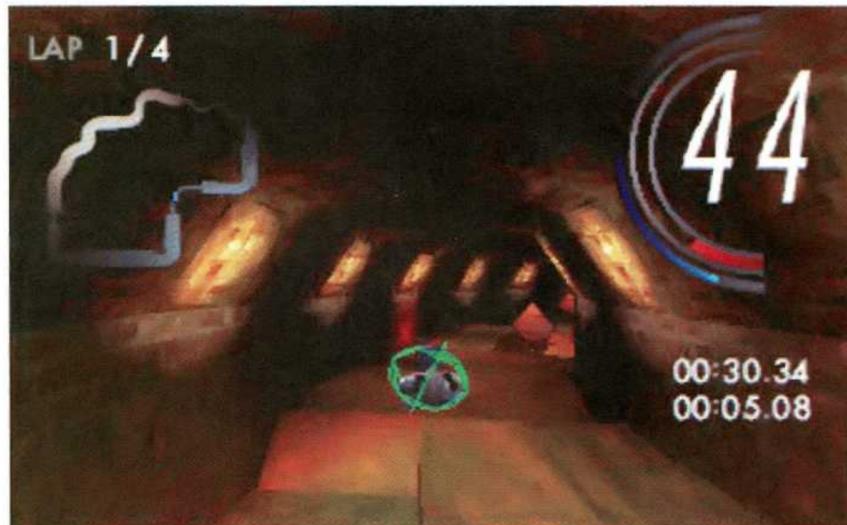
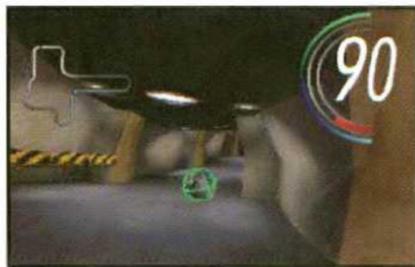
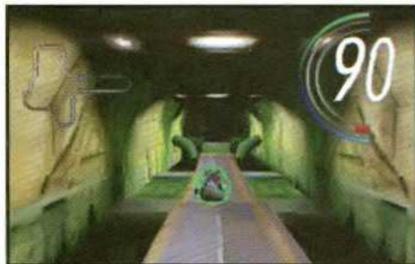
» Scorchers ist ein technisch erstklassiges, spielerisch durchwachseses Rennspiel von Scavenger. «



Kein Rennspiel wie alle anderen! Hindernisse und Unterbrechungen in der Fahrbahn werden mit einem kühnen Sprung überwunden.

Die 3. Stage

Damit Ihr eine Vorstellung bekommt, welche Herausforderungen euch im Laufe einer Strecke erwarten, hier eine kleine Kostprobe: Gleich nach der Startlinie kommt man in einen recht breiten Tunnel, an dessen Ende die Straßenstücke stark brüchig sind. Zudem stößt man hier auf ein Säurebecken, das sehr ungesund für unseren Fahrer ist. Nach dem Tunnel folgt eine langgezogene Steilkurve. Hier kann man gewaltig aufs Gas treten, muß allerdings etwas aufpassen, daß man nicht über den Rand der Kurve hinauschießt. Mit Vollgas geht es in die nächste Röhre. Mit etwas Glück kommt man sogar über die hierin enthaltenen Schikanen. Es folgt ein links und rechts geschwungenes Teilstück mit großen Ausparungen, die man locker überspringen kann. Im Gegensatz dazu rasen wir danach auf zwei langgestreckte Löcher zu, die sich genau in der Fahrbahnmitte befinden. Entweder man wagt einen weiten Sprung oder aber man schaltet einen Gang runter und fährt an der Seite daran vorbei. Nun aber kommt der Clou dieses Parcours: Mit voller Beschleunigung absolviert man einen Looping. Wer danach nicht über den schmalen Seitenrand hinausbrettert, hat diese Stage dann auch schon fast geschafft.



Neben einem Zeitrennen, dem Wettkampf und Übungsrunden fehlt leider ein Zwei-Spieler-Modus.



Du hast zu spät reagiert oder ein zu hohes Tempo vorgelegt.



Häufig geht es recht eng zu. Hier wird fahrerisches Können verlangt.

nichts mehr im Wege. Hat man die sechs Pisten erst einmal in seinem Hinterkopf abgespeichert, macht sich allerdings auch recht schnell

Langeweile breit, da es nun ja keine neuerliche Herausforderung mehr gibt.

Oliver Preißner ■

Check Up



Titel:	Scorcher
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	April
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1
Strecken:	6
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	extremes Streckendesign mit Steilkurven, Sprüngen und Rampen

Grafik 83%

Rasanter und abwechslungsreicher Streckenverlauf, wenig Umgebungsdetails, da ein Großteil der Strecke quasi freischwebend im Raum montiert ist.

Sound 84%

Der teils erstklassige Beat drängt das Gesäusel der futuristischen Bikes in den Hintergrund. Etwas Sprachausgabe hätte gutgetan.

Gesamt 72%

Das Streckendesign ist einfach klasse. Leider sind die Kurse recht kurz, und man findet nicht gerade viele Pisten als Alternative vor. Ebenso spärlich empfindet man die Anzahl der gegnerischen Bikes.



Ist der Streckenverlauf erst einmal in Fleisch und Blut übergegangen, ist es ein leichtes, mit den Gegnern Schritt zu halten.



“

Diesen Monat geht's in unseren Tips & Tricks recht martialisch zu: sowohl Command & Conquer-Freunde als auch die Fans von Soviet Strike kommen diesmal nämlich voll auf ihre Kosten. Dazu gibt's dann noch den letzten Teil unserer Lösung zu Story of Thor 2 - Leon hat es schließlich doch noch geschafft, seinen Auftrag zu erfüllen. Wir enthüllen die vielen versteckten Gesichter in NBA Extreme und verraten euch ein Geheimnis zu Exhumed, das ein Leser aufgespiert hat.

David Maderer

”

SEGA Magazin

Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWER TIPS 5/97

SATURN TIPS

546 Story of Thor 2

553 CODES**554 HELPLINE****557 GAME BUSTER****559 LESER-TIPS****561 CHART-TIPS****SATURN TIPS**

562 NBA Jam Extreme

565 Soviet Strike

569 Command & Conquer

575 TIPS & TRICKS ABC

HELP

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

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

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

 bar (Geld liegt bei) per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

ZUM SAMMELN!

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

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

Story of Thor 2

Endlich haben wir's geschafft! Wir sind beim letzten Teil unserer Lösung zu Story of Thor 2 angelangt. Das Spiel ist einfach riesig... ich hoffe jedenfalls, daß unsere Tips zu dem besten Rollenspiel auf dem Saturn dem einen oder anderen von euch beim Beenden seines Quests geholfen haben. Und hoffentlich kommt zu diesem Game nicht so schnell ein Nachfolger heraus...ich brauch eine Pause!

Agitos Lair



1. Jetzt wo du alle sechs Geister hast, ist es an der Zeit, Agito gegenüberzutreten. Benutze den Teleporter in dem Raum beim Dorf, um zurück zum Schrein der Dunkelheit zu gelangen. Rufe Shade von dem Kristall herbei und betrete den nächsten Raum. Setze Shade ein, um den Dornen-busch unten

rechts zu zerstören, damit ein Portal zum Wasserschrein sichtbar wird. Im Wasserschrein rüstest du dich mit dem langen Schwert aus und stellst dich vor den Obelisken. Zerschlage die unsichtbare Kiste, und du bekommst einen Edelstein, der dein Schwert stärkt.

2. Benutze es, um den kleinen Steinschalter auf dem Boden zu knacken. Dadurch aktivierst du einen kleinen Roboter, der auf der oberen Plattform versteckt ist. Der Roboter marschiert nach vorne und fällt von der Plattform herab. Leon kann nun auf ihn draufspringen und so den höheren Vorsprung erreichen. Rufe Shade herbei und setze ihn ein, um den Dornenbusch zu zerstören.



3. Betrete den nächsten Raum und rufe Airl von der Gas-Fontäne am unteren Ende des Raums herbei. Springe nun auf ihren Rücken und nutze ihren Rückstoß, um die Spalte zu überqueren.

Benutze den höchsten Vorsprung. Gehe weiter in den nächsten Raum mit der tiefen Spalte.

4. Benutze Airl, um zu dem Vorsprung am oberen Bildschirmrand zu fliegen und aus der Kiste eine Feuer-Schriftrolle zu holen.



Dann fliegst du nach Süden, um aus einer schwarzen Kiste einen Edelstein der Dunkelheit zu nehmen. Bleibe auf diesem Vorsprung und begib dich nach links zu einem elektrischen Schalter. Benutze Airl, um ihn zu aktivieren und entlasse sie dann. Gehe durch die Tür.



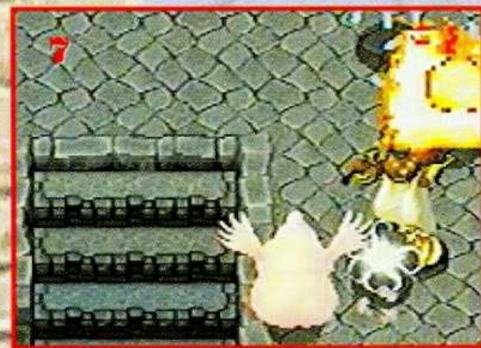
5. Gehe nach rechts und dann nach oben durch eine Tür. Im nächsten Raum gehst du nach links und zerstörst die Fässer, um an die Bomben heranzukommen. Dann gehst du

rechts an der Brücke entlang und zerstörst unterwegs die Schlöte. Du gelangst nun in einen größeren Plattform-Abschnitt. Gehe nach oben, renne und springe auf die nächste Plattform und dann rechts in den nun folgenden Raum.

6. Gehe nach rechts an dem Dornenbusch vorbei in einen Bereich mit einem roten Kreis und einer schmalen Ritze im Boden. Rufe Bawu von der nahegelegenen breitblättrigen Pflanze herbei und benutze ihn, um die Ritze zu öffnen. Zum Vorschein kommt eine Luft-Fontäne. Schicke Bawu wieder fort und rufe Airl aus der Fontäne herbei. Gehe in dem Raum nach unten rechts auf eine Plattform mit Wächtern.



7. Gehe die Stufen hoch und vernichte unterwegs die Wachen. Benutze Airl, um die Roboter-Box zu öffnen. Du erhältst daraufhin einen Dunklen Energieball. Nimm deinen Pfeil und Bogen und lade sie in der Kugel auf. Nun springst du hinüber auf den schmalen Vorsprung. Setze Airl ein, um den elektrischen Schalter zu aktivieren. Achte darauf, daß du volle Dunkle Pfeile hast. Dann fliegst du von der kleinen Plattform nach links, bis du die nächste Plattform erreichst.





8. Schaffe mit den Dunklen Pfeilen den Dornenbusch aus dem Weg und aktiviere den darunterliegenden

Schalter. Dann marschierst du nach links und nach unten und springst auf die Fackel, damit sie dich auf den Vorsprung mit der Kiste hochschleudert. Nimm den Edelstein aus der Kiste und kehre zu dem roten Kreis zurück, um deine Energie und Zauberkraft wieder aufzutanken.

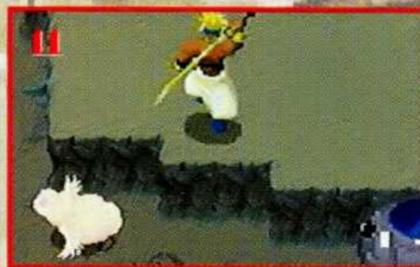
9. Kehre zu dem Dunklen Energiepunkt zurück, um deine Pfeile noch einmal aufzuladen. Dann begibst du dich auf den oberen linken Vorsprung der Plattform. Rufe Airl herbei und setze dich auf ihren Rücken. Fliege in die Mitte des Raums und auf einen Vorsprung mit einem elektrischen Schalter. Benutze Airl, um ihn zu aktivieren.



10. Kehre in die untere rechte Ecke zurück und benutze Airl, um über die Spalte zu dem einzelnen schwebenden Quadrat zu fliegen. Von hier aus springst du auf die Plattform im

Norden. Benutze Airl, um die eiserne Box zu zerschlagen, damit du ein paar Früchte einsammeln kannst. Außerdem kannst du mit Airl den Schalter aktivieren. Gehe durch die nun offene Tür. Entledige dich mit deinen Pfeilen des Dornenbuschs und hole dir den Schlüssel aus der zurückbleibenden Truhe.

11. Kehre zu dem roten Energiepunkt zurück, tanke deine Energie wieder auf, fülle deinen Vorrat an Dunklen Pfeilen auf und zerstöre den Dornenbusch am Anfang, um ein Elixier zu bekommen. Gehe weiter nach links und zurück in den vorhergehenden Bereich. Speichere deinen Spielstand an dem Save-Point ab und gehe hinunter, unter der Brücke hindurch und zerstöre die beiden Kamine. Gehe weiter nach unten und dann nach rechts zu einer Luft-Fontäne. Rufe Airl herbei und gehe dann nach links. Zerstöre den Kamin und marschiere an dem Roboter vorbei. Sammle den Riesen-Ingwer ein und springe auf die höhere Plattform.



12. Gehe nach oben und aktiviere mit Airl den Schalter. Gehe zurück nach unten zu dem Roboter und achte darauf, daß er nach links schaut. Nun setzt du ihn mit Elektrizität in Gang. Wenn er die Wand erreicht, berührst du ihn, damit er nach oben



schaust, und führst ihn zu der verschlossenen Tür am Ende des Ganges. Marschiere wieder zurück, herum auf den Vorsprung, springe auf den Roboter und in den Durchgang - gehe durch die Tür.

13. Statte Leon mit seinem Bogen aus und öffne die Kiste, um ein schwarzes Juwel zu entdecken. Dadurch erhältst du wieder Dunkle Pfeile - gehe weiter nach links und benutze sie, um den Dornenbusch zu vernichten, der das Tor verdeckt. Außerdem kommt eine Flammen-Fontäne zum Vorschein. Gehe hinauf und nach links in den nächsten Raum.



14. Gehe den ganzen Weg nach oben zu dem Vorsprung und springe auf die Plattform mit der stacheligen Kugel. Schlage die Kugel nach unten und springe nach oben auf die nächste Plattform. Springe nach links auf die noch größere Plattform und stoße die Stachelkugel hinunter. Springe dann auf die Plattform, auf der sie sich ursprünglich befunden hat. Springe nach links und renne schnell herum auf die andere Seite der Felssäulen. Gehe weiter nach links zu dem großen Felsen, dann nach rechts zu der Stachelkugel. Schlage sie nach oben - wenn sie zurückhüpft, schlägst du sie nach links. Schlage die Kugel weiter den Gang hinunter zu den großen Steinsäulen. Sobald diese zerstört sind, kannst du zu den großen Kristallen durchgehen.



15. Rufe Brass herbei und entledige dich der Kristalle. Dann springst du hoch auf den Vorsprung zu deiner rechten. Marschiere nach oben und krieche unter dem Bogen hindurch - gehe weiter, bis du zu einem Eisblock kommst. Werfe eine Bombe darauf, damit er schmilzt und rufe Dytto aus dem Wasser herbei, um deine Gesundheit wiederherzustellen. Nun wirfst du eine weitere Bombe auf das Wasser, um eine magische Dampf Wolke entstehen zu lassen. Daraus rufst du anschließend Airl herbei. Wenn du deine Magie auffüllen mußt, nutzt du die kleinen Steinsäulen, um auf die Plattform mit dem Busch zu hüpfen. Wenn du den Busch abschneidest, kommt ein Energiepunkt zum Vorschein.



16. Kehre an die Stelle zurück, an der du die Kristalle gefunden hast, wende dich nach links und betrete einen weiteren Raum. Begib dich in die Mitte der Plattform und springe auf Airs Rücken. Reite mit ihr in die Mitte des Raums. Springe ab auf die Plattform mit den schwebenden Plattformen an den Seiten. Schicke Airl weg und betrete die linke Plattform. Dies bringt dich zu einer



Tür. Gehe hindurch und hol dir den Heiligen Stab aus der roten Truhe. Klettere zurück auf die schwebende Plattform und begib dich wieder in die Mitte. Dann bahnst du dir den Weg über die rechte Plattform auf die erste Plattform in diesem Raum zurück. Kehre in den Raum mit den Stachelkugeln zurück.



17. Tanke eventuell am Energiepunkt wieder auf und begib dich dann in den nächsten Raum. Gehe nach rechts und rufe Shade von einem Zombie herbei. Benutze ihn, um alle Dornenbüsche auf der Plattform zu zerstören. Nun kehrst du in das Gebiet zurück, in dem du den Heiligen Stab gefunden hast. Rufe Shade von der Marionette herbei. Kehre in den Raum mit den Dornenbüschen zurück und betrete den Raum in der oberen rechten Ecke.

18. Benutze Shade, um alle Kristalle zu zerschlagen. Du bekommst dafür Früchte, Fleisch, einen Energiepunkt, mit dem du dein Langschwert wieder aufladen kannst, und einen Savepoint. Nutze all diese Items, kehre in den vorhergehenden Raum zurück und nimm den Gang links. Dort benutzt du eine der Mäuse, um zu dem Vorsprung hochzuhüpfen. Schneide den Busch ab und öffne die Kiste, in der sich eine Schwert der Vernichtung-Schriftrolle befindet. Gehe zurück nach unten und in den vorhergehenden Raum.



19. Gehe nach links zum Anfang des Raums und zerstöre die beiden Säulen mit dem Sword of Destruction. Betrete den Raum, gehe auf der Plattform in die Hocke und feure einen Spirit Ball auf einen der Zombies. Dadurch wird Shade herbeigerufen, mit dem du dann alle Dornenbüsche auf der Plattform vernichtest.



20. Gehe hinunter in den unteren Level und töte alle Zombies, bis du mit dem Edelstein zum Heiligen Stab belohnt wirst. Benutze ihn mit dem Stab und kehre zu der breitblättrigen Pflanze zurück, die du auf der oberen Plattform freigelegt hast. Aktiviere die Pflanze, um Sprunggras zu bekommen. Springe hoch, um dir die Sword of Destruction-Schriftrolle aus der Kiste zu holen.



21. Kehre in den Raum zurück und gehe nach links zu der Luft-Fontäne. Rufe Airl herbei und benutze sie, um die Spalte zu der Plattform ganz oben im Raum zu überqueren. Benutze Airl, um den elektrischen Schalter zu aktivieren und entlasse sie dann. Rufe Bawu von der

breitblättrigen Pflanze herbei. Benutze den Roboter, um in den oberen Level zu springen. Mit Bawu öffnest du anschließend die Ritze im Stein - eine Wasser-Fontäne kommt zum Vorschein. Rufe Dytto aus dem Wasser herbei und benutze sie, um die Flammen zu löschen.



22. Besiege die beiden Gargoyles, um einen Energiepunkt zu erhalten. Fülle deine Gesundheit und deine Magie wieder auf und betrete den nächsten Raum. Dort tritt dir eine riesige Wache entgegen. Rufe Brass aus seiner Rüstung herbei und springe auf die Wache und anschließend auf den darüberliegenden Vorsprung. Mit Brass zerstörst du die Kristalle, und du erhältst eine Power-Kugel für das Sword of Destruction.



23. Lade dein Langschwert wieder auf, gehe nach rechts und betätige den Steinschalter. Daraufhin öffnet sich links eine Tür. Rufe Dytto von einer der Quallen herbei und betrete den Gang zu deiner Linken. Entledige dich der Wache, marschiere nach links und nach unten zu einer Fackel. Lösche sie aus und lade mit Dytto deinen Heiligen Stab auf.



24. Schiebe den Stein nach unten und nutze ihn, um zu dem höheren Vorsprung hinaufzuspringen. Gehe all den Soldaten aus dem Weg und renne nach unten in den nächsten Raum. Die Tür schließt sich nach dem Eintreten, und zwei Geister-Soldaten erscheinen. Benutze den Stab, um sie wieder-auferstehen zu lassen und hol dir die rote Truhe, die ein Langschwert Level 3 enthält.



25. Kehre in den vorhergehenden Raum zurück, laufe wieder nach oben und nach links und anschließend nach unten. Besiege den Soldaten, mit dessen Hilfe du zu dem Vorsprung hochgeklettert bist. Dann gehst du hinunter in den nächsten Raum. Begib dich auf die Plattform, marschiere nach rechts und nach oben in den Raum mit den Zombies. Begib dich



zurück in den Raum mit den Kristallen und speichere deinen Spielstand. Lade dein Langschwert und zerschlage damit die große orange Säule in dem Hauptraum. Zum Vorschein kommt eine Kiste mit einem Schlüssel darin.



26. Gehe zurück in den Raum mit den Dornenbüschen auf dem Vorsprung. In der unteren rechten Ecke befinden sich Stufen. Steige sie hinauf, bis du auf den Vorsprung in dem vorherigen Raum

mit den Soldaten kommst. Begib dich in die Mitte, um eine Tür zu finden. Benutze den Schlüssel und marschiere die Stufen hinab. Unten findest du einen Savepoint.

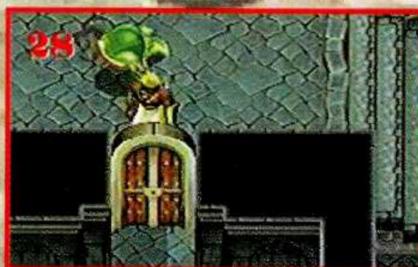
27. Nachdem du deinen Spielstand abgespeichert hast, steigst du die Treppe hoch und gehst nach rechts. Unten



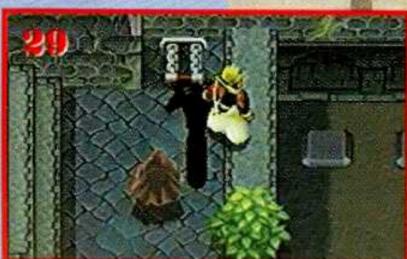
findest du eine Luft-Fontäne. Rufe Airl herbei und marschiere nach links, wo du einen Roboter findest. Aktiviere ihn mit Airls Hilfe, und wenn er mit dem Laufen fertig ist, springst du auf ihn, um auf die höhere Plattform zu gelangen. Hol dir den

Schlüssel aus der Kiste und benutze Airl, um die eiserne Box zu knacken. Statte dich mit deinen Pfeilen aus und sammle den Dark Arrows-Edelstein ein.

28. Gehe den Weg links hinunter und benutze die Pfeile, um die Dornen zu zerstören. Dann marschierst du wieder nach oben und nach rechts. Rufe Brass von dem Roboter herbei und benutze ihn, um die Kristalle zu zerschlagen, die den Weg rechts versperren. Gehe weiter in den nächsten Raum und klettere die Treppe zu der Plattform mit den Büschen hoch. Rufe Bawu herbei und wende dich nach rechts zu einer Tür. Trete ein, nimm den Level 3-Bogen mit und fülle deine Energie wieder auf.



29. Verlasse den Raum und gehe nach rechts. Laufe nach unten und schneide den niedrigsten Busch ab, damit ein Geist erscheint. Rufe Shade herbei und benutze ihn, um



den Schalter an der Wand zu betätigen. Daraufhin fahren zwei Stahlsäulen hoch, über die du die Spalte zu dem Vorsprung mit der Kiste überwinden kannst. In der Truhe befindet sich eine Dark Arrows-Schriftrolle.

30. Springe von dem Vorsprung ab und laufe in den Raum rechts. Rufe Bawu aus dem Busch herbei und benutze ihn, um alle Spalten im Boden zu öffnen. Die in der Mitte gibt einen Aquamarin frei, die anderen eine Flamme, eine Luft-Fontäne und eine Menge Nahrung. Rufe Airl und kehre in den Raum links zurück.



den Raum rechts zurück, und neben der Spalte springst du auf den dünnen braunen Sims. Laufe herum und springe auf die Plattform und von dort aus auf die größere Plattform. Hier findest du eine unsichtbare Kiste mit einem Schlüssel darin. Setze deinen Weg weiter nach rechts in einen Teich mit Pflanzen fort.

32. Schneide sie alle ab, um Koh zu finden, der im Eis gefangen ist. Rufe Dytto vom Wasser herbei und benutze ihre Kraft an deinem Heiligen Stab -



dann benutzt du den Stab, um Koh zu befreien. Wieder will dir Koh helfen, aber schaff ihn dir so schnell wie möglich vom Hals. Du bekommst ein Elixier.

Mitte hoch. Gehe hindurch und hol dir aus der Kiste eine Level 3-Bombe. Nun kehrst du zum Anfang dieses Abschnitts zu dem Savepoint zurück. Speichere deinen Spielstand und betrete den linken Gang.

34. Gehe den Gang entlang an der Stelle vorbei, an der die Dornen waren. Dann wendest du dich nach links und betrittst den nächsten Raum. Dort rufst du Dytto aus dem Wasserbecken herbei und kehrst in den vorhergehenden Raum zurück. Laufe den Gang wieder zurück in die Mitte des Raums, wo du eine Flammenwand vorfindest. Lösche sie mit Dytto und entlasse sie. Betrete den versperrten Gang.



35. Es gibt drei verschiedene Wege, um den nächsten Abschnitt zu bewältigen. Wenn du noch einen Schlüssel übrig hast, gehst du in den Raum links. Schlage eine der Stachelkugeln aus dem Raum und auf den



31. Schneide den Busch unten rechts ab, um einen Roboter zu finden. Knacke ihn mit Airl, und du bekommst einen Schlüssel. Nun kehrst du in





darunterliegenden Steinschalter. Dadurch öffnet sich die untere Tür zu einer Plattform mit zwei Kisten, einem Faß und eisernen Box. Die schwarze Kiste enthält einen Schlüssel. Wenn du keinen Schlüssel hast,

kannst du den Busch oben an der Treppe abschneiden, um an eine weitere Stachelkugel heranzukommen. Auch sie kann man auf den Steinschalter dirigieren, um die Tür zu aktivieren. Wenn dir beide Methoden zu schwierig sind, kehrt du einfach in den Hauptraum zurück und ziehst einen Soldaten von der Plattform herunter. Springe auf ihn und dann auf die Plattform.

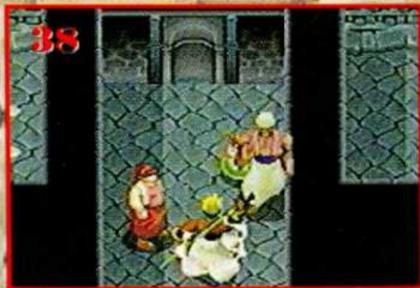
36. Nachdem du den Schlüssel eingesammelt hast, gehst du zurück in den Raum mit dem Steinschalter und begibst dich links zu dem Wasser. Hier findest du einen Busch, den du abschneidest, um einen Obelisken freizulegen. Rufe Shade herbei und betrete den Raum links. Hier benutzt du Shade, um den Dornenbusch loszuwerden. Krieche durch die Spalte in den nächsten Raum.



37. Marschiere nach oben und öffne die Kiste, rüste dich mit dem Langschwert aus und lade es an dem Sword of Destruction-Edelstein auf, der in der Truhe versteckt ist. Gehe zurück nach

unten und werfe eine Bombe auf die Fackel, um sie anzuzünden - daraufhin öffnet sich die Tür. Laufe nach unten und schlage auf den Steinschalter. Dies aktiviert den Roboter links, der die Eisenkugel nach unten schiebt. Gehe nach unten und springe nach links auf den Roboter, dann auf die Kugel und schließlich auf die Plattform. Der Busch am Fuß der Treppe enthält ein Portal. Gehe nicht hindurch, denn es führt dich zurück an den Anfang des Dungeons.

38. Gehe nach oben und lege den Schalter um, betrete den Raum, und schon hast du ein paar Stadtbewohner befreit. Nun kehrt du durch die Gänge zu dem Raum mit dem Wasser und den schwebenden Plattformen zurück. Wende dich links und begib dich nach oben, besiege die Wachen und springe ins Wasser.



39. Rufe Dytto aus dem Wasser herbei und benutze sie, um die beiden Wasser-Fontänen einzufrieren. Nun kannst du leichter auf den Vorsprung mit der Kiste springen, die den Schlüssel enthält. Nimm den Schlüssel mit, springe zurück ins Wasser und begib

dich dann wieder in den Gang, den du nach oben läufst.

40. Betrete den Raum ganz oben, fülle deine Energie auf und speichere ab. Laufe die Treppe hoch und

sammle die beiden Air Rod-Schriftrollen aus der Kiste ein. Gehe zurück nach unten in den Raum mit den vier schwebenden Quadraten, die die Plattform umgeben.



41. Begib dich zu dem Busch und schneide ihn ab, um eine Air Rod-Power-Kugel zu finden. Nimm deinen Stab und laufe in die Kugel. Springe auf eine der schwebenden Plattformen und benutze den Stab, um den Schlüssel von der Plattform zu stoßen. Rufe Dytto aus dem Wasser herbei und betrete den Raum zur Rechten mit den drei Stachelkugeln. Gehe durch in den nächsten Raum.



42. Benutze den Stab, um die Maus auf die andere Seite der Tür zu blasen. Dadurch wird sie gegen einen Schalter geschleudert, der die Tür öffnet. Im nächsten Bereich besiegst du den großen Ritter und wartest, bis die Kiste und die Roboter herabfallen. Benutze die Roboter, um die Plattformen auf beiden Seiten zu betreten, und gehe in beide Räume hinein, um eine Luft-Schriftrolle und einen Edelstein zu holen.



43. Setze deinen Weg weiter nach oben fort und benutze Dytto, um den Stab wieder aufzuladen. Aktiviere die breitblättrige Pflanze, um Sprunggras zu erhalten. Springe auf den

Vorsprung über dir und sammle aus der Kiste einen weiteren Edelstein ein. Schicke Dytto weg und rufe Bawu aus der Pflanze herbei. Benutze ihn, um die Spalte im Boden zu öffnen. Dort findet sich ein Schlüssel. Gehe durch die verschlossene Tür links, gleiche die Plattformen aus, indem du im richtigen Moment den Schalter drückst, und benutze sie, um auf die höhere Plattform zu springen. Rufe Airls von den Energiekugeln herbei und knacke den Roboter in der Ecke - lade deinen Stab auf und schiebe die unterste Energiekugel nach vorne. Dadurch bekommst du genug Platz, um hindurchzugehen.



44. Gehe den Korridor hinunter zu einer weitere Powerkugel, laufe in sie hinein, damit dein Heiliger Stab wieder maximal aufgeladen wird. Setze deinen Weg nach links fort und benutze den Stab, um die beiden großen Eisenkugeln nach unten zu schieben. Öffne die Kiste, um eine weitere Luft-Schriftrolle zu finden.



45. Marschiere weiter nach unten, und du findest eine Reihe von Energiekugeln für jede Farbe außer Pink. Statte dich mit deinen Pfeilen aus und lade sie mit der schwarzen Energiekugel auf. Rufe Dytto von der blauen Kugel herbei. Betrete den nächsten Raum.



46. Zuerst mußt du mehrere schwebende MONster besiegen. Sie sterben schon bei einem einzigen Treffer mit einem Dunklen Pfeil. Es ist also sehr leicht, diese Kreaturen loszuwerden. Als nächstes mußt du es mit einem großen Ritter aufnehmen - dabei empfiehlt es sich, dich mit deinem langen Schwert auszurüsten.



47. Als nächstes mußt du dich der drei kleineren Ritter entledigen, auch wenn du inzwischen erheblich an Energie verloren hast. Dytto wird deine Energie automatisch wieder auffüllen. Nachdem Leon die drei Feinde besiegt hat, bekommt er eine weiße Kiste mit einem roten Würfel darin. Kehre zum Anfang dieses Abschnitts zurück und speichere deinen Spielstand ab.

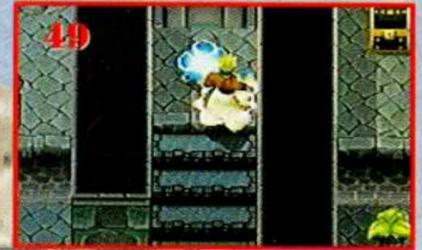


48. Gehe zurück zu der Stelle, wo die Dornen waren und wende dich nach links dem nächsten Raum zu. Rufe Dytto aus dem Wasserbecken herbei und benutze sie, um deinen Heiligen Stab aufzuladen. Schicke sie weg, laufe weiter nach links und nach oben auf die Plattform. Dann gehst du nach rechts und nach unten, bis du die breitblättrige Pflanze erreichst - benutze den Stab, um Sprunggras zu produzieren.



49. Springe hoch und hol dir den Schlüssel aus der Kiste. Dann springst du hinunter auf den unteren Sims, rennst nach rechts und springst auf die nächste Plattform mit der Eisenkugel. Schiebe die Kugel hinunter auf den Boden und dann nach rechts, aber nicht in die Spalte, denn die mußt du später noch benutzen.

Springe von der Kugel aus über die Spalte und auf den Sims. Dort findest du einen Busch mit einer Energiekugel darin. Lade deinen Stab wieder auf.



50. Springe zurück nach unten und schiebe den Ball wieder nach rechts, aber nicht die ganze Strecke. Springe hoch und aktiviere das Sprunggras, um den Schlüssel aus der Truhe zu bekommen. Gehe zurück nach unten und schiebe den Ball links zu der Plattform mit dem Sprunggras. Rufe Brass von der Eisenkugel herbei, springe hoch und benutze das Sprunggras. Öffne die Fässer und springe dann auf die Plattform ganz oben. Benutze Brass, um den Kristall zu zerstören.



51. Schicke Brass fort, bücke dich und krieche durch die enge Spalte

links an der Tür. Gehe weiter an dem Zeichen vorbei und nach unten zu einer Kiste. Hole dir dort das pinkfarbene Juwel. Gehe zurück in den Hauptraum und rufe Dytto aus dem Wasser herbei. Gehe durch die Tür, bei der dir der Kristall den Weg versperrt hat.

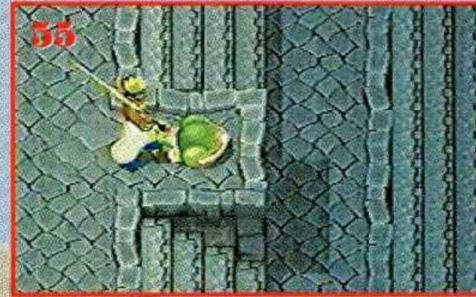


52. Benutze Dytto, um das Feuer der Fackel zu löschen, und gehe dann rechts, um eine weitere Fackel zu löschen. Hole dir das Elixier aus der Kiste. Jetzt, da beide Flammen erloschen sind, ist die mittlere Tür offen. Gehe hinein.



53. Rüste dich mit dem Stab aus und hole dir die Luft-Schriftrolle aus der Truhe. Stelle dich auf den Felsen und schau nach links. Benutze den Luft-Stab, und du kannst den Felsen bewegen. Schwinde den Stab zweimal, schau dann nach oben und schwinde ihn noch dreimal. Springe auf die Plattform und nimm die Dark Arrow-Schiftrolle aus der Kiste. Gehe zurück auf den Felsen und schiebe ihn hinunter an die Stelle, wo du auf die linke Plattform springen kannst.





54. Fülle deine Energie an dem Energiepunkt wieder auf und gehe nach oben zur Tür. Marschiere nach rechts, um den Busch abzuschneiden und den Stab wieder aufzuladen. Gehe zurück und benutze den Stab, um den Topf auf den Schalter zu schieben. Gehe nach oben durch die Tür und in den Raum.

55. Rufe Bawu herbei und gehe an dem Sims entlang, bis du ein Gewächs auf dem Boden findest. Öffne die Spalte, um eine Luft-Stab-Schritrolle zu finden - auf der anderen Seite des Raums gibt es einen identischen Bereich, in dem du ein pinkfarbenedes Juwel findest.

56. Gehe nach oben in die Mitte des Raums, und an dem Durchgang spricht dich Myra an. Betrete Agitos Turm.

Agitos Turm

Um Agito gegenüberzutreten, mußt du alle drei Würfel haben. Falls du einen übersehen hast - was ganz leicht passieren kann - erinnern wir dich hier daran, wo sie zu finden sind.

Würfel

Nachdem du Bawu gefunden hast, triffst du auf dem Weg zurück in die Stadt Dark Will. Höre ihm zu und setze dann deinen Weg in die Stadt fort. In der Stadt speicherst du ab. Rufe Dytto herbei und gehe zu dem Haus oben rechts. Rechts vor dem Haus siehst du eine abgestorbene Pflanze. Benutze Dytto's Heilkraft, um sie wieder zum Leben zu erwecken. Begib dich in den unteren Teil der Stadt. Benutze den Stab, um den toten Baum links zu fällen. Du erhältst einen Stein für den Heiligen Stab. Gehe zurück zu der nun lebenden Pflanze und verwandle sie mit dem Heiligen Stab in Sprunggras. Rufe Bawu herbei - benutze das Sprunggras, um auf das Haus zu gelangen. Bewege dich neben die Ritze im oberen linken Teil des Dachs und rufe Bawu zu dir. Er wird die Spalte für dich öffnen - sie gibt eine Schritrolle für den Heiligen Stab frei. Entlasse Bawu, nimm die Schritrolle und springe vom Dach hinunter. Gehe nach oben und nach links zu dem Busch in der Nähe des Wassers. Rufe Dytto herbei und betrete das Haus unten rechts. Wende die Heilkraft an Myra an. Sprich mit ihr. Verlasse den Raum und gehe nochmals hinein. Sprich noch mal mit Myra und dann mit Ordan. Kehre zu Myra zurück, und sie gibt dir den roten Würfel. Dies ist der Schlüssel zu Brass' Schrein. Speichere ab und verlasse die Stadt.

Blauer Würfel

Am Ende des Luft-Schreins gelangst du in den Erden-Schrein. Gehe nach oben und nach links, an dem Skelett am Boden vorbei und nach oben in den nächsten Raum. Du befindest dich in dem Raum mit den sechs Geistern. Gehe nach rechts zum Rand der Plattform und fliege nach oben in die Mitte des Raums auf die Plattform. Entlasse Airl und springe das kleine Loch hinunter. Hole dir den blauen Würfel aus der weißen Truhe. Gehe nach unten durch die Tür und dann rechts die Treppe hoch. Verlasse den Erden-Schrein und kehre in die Stadt zurück.

Roter Würfel

Bevor du Agito gegenübertrittst, bekommst du es mit einer Reihe von Endgegnern zu tun, von denen jeder eine bestimmte taktische Schwäche hat. Der erste ist Bluearm, den man leicht mit Efreet und einem Flammenschwert besiegen kann. Dann kommt der fette Red Demon, der gegen Dytto überraschend schwach ist - man kann seinen massigen Körper leicht einfrieren. In dem nächsthöheren Level benutzt du den Stab gegen die Zombies, um einen Bonusraum mit einem Elixier zu öffnen. Wähle Brass, bevor du Darkwill's Unterschlupf betrittst. Da er elektrische Attacken einsetzt, ist er sehr anfällig gegen die Mikrowellen-Attacken des Klang-Geists. Nach Darkwill kannst du dich von dem Boden darüber in einen Raum mit zwei Extra-Schritrollen fallen lassen. Wenn du den nächsten Raum erreichst, verwandelt sich Brass in eine neue Waffe, die du in ein paar gut getimten kreisförmigen Attacken gegen Myra einsetzen mußt. Nun kann dich nichts mehr davon abhalten, dir Agito vorzuknöpfen. Und welch eine Enttäuschung: Agito schleudert dir eine ganze Reihe von Geister-Attacken entgegen, aber du kannst ihn besiegen, wenn du das magische Symbol benutzt, das er leichtsinnigerweise in seinem Unterschlupf hat liegenlassen. Immer wieder setzt er einen blauen Wasserdrachen frei, von dem du Dytto herbeirufen und deine Gesundheit wiederherstellen kannst. Du mußt deine Attacken variieren, sonst entwickelt Agito einen Schild gegen deinen Geistertyp - gekennzeichnet durch seine Farbe. Wenn er tot ist, bekommst du einen kurzen Abspann und eine Bewertung deiner Leistung zu sehen. Und wenn du das Ganze noch einmal durchspielen willst, um dein Ergebnis zu verbessern, mußt du wirklich verrückt sein!

CODES

→ **H**ier sind die aktuellsten Codes, die zur Zeit in der Gegend herumschwirren... ←



COMMAND & CONQUER

ATOMBOMBE

A, B, C, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben, A



IONENKANONE

A, B, C, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben, B

LUFTANGRIFF

A, B, C, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben, C

GROSSE MAUER

Wenn dein Gegner dauernd Einheiten aussendet, die deine Basis angreifen, baust du um seine Basis ringsherum eine Mauer aus Sandsäcken. Die KI reicht nun nicht mehr über die Barriere hinaus, und dein Feind kann dich weder angreifen noch Tiberium ernten. Platziere deine Einheiten jedoch nicht zu nahe an der Mauer, sonst greift dich der Computer an.



CHRISTMAS NIGHTS

ZEITEINSTELLUNGEN

Wenn du die interne Uhr auf 3.00 nachmittags stellst, regnet es Süßigkeiten.

NIGHTPIANER SINGEN DREAMS

Wenn alle Nightpianer glücklich sind, singen sie in der Nightpianischen Sammlung Dreams.

DATUMSEINSTELLUNGEN

Stelle das Datum auf den 26. Dezember 1997, um Spring Valley im Winter zu spielen.

Stelle das Datum auf den 31. Oktober 1997, um das originale Spring Valley zu spielen.

Stelle das Datum auf Halloween, und die Musik wird auf Violinen gespielt.

AMOK

UNVERLETZBARKEIT

Auf dem Optionenscreen gibst du als Paßwort „XBABYX“ ein und startest das Spiel. Deine Energie wird nachlassen, aber du wirst nicht sterben.

BLACK DAWN

LEVELSPRUNG

Im „Press Start“-Screen drückst und hältst du den C-Button und hältst B. Drücke und halte A, drücke und halte oben und drücke und halte dann den linken Shift-Button. Lasse nun A los, dann C, dann den linken Shift-Button und schließlich oben. Du hörst „Blackhole engaged“. Während des Spiels

drückst und hältst du A, C, oben und den linken Shift-Button, um in den nächsten Level zu springen.

CRUSADER: NO REMORSE

Unten findet ihr die kompletten Paßwörter für die Einstellung Easy:

LEVEL	PASSWORT
02	FWQP
03	PLRQ
04	SZNF
05	TD5S
06	J1BT
07	K2CV
08	N3DW
09	M4FX
10	X5GZ
11	C6HO
12	D7J1
13	F8K2
14	FGL3
15	JFM4

SPEZIELLER ZUTRITT

Gib das Paßwort „LRTN“ ein, um einen Blick auf die Entwickler des Spiels werfen zu können.

MEGA MAN 8

ANIMATIONSTEST

Um in den Animationstest zu gelangen und im Stimmentest zusätzliche Stimmen zu hören, markierst du „Bonus Mode“ auf dem Startscreen, hältst den linken und rechten Shift-Button gedrückt und drückst Start. Nun ist der Animationstest anwählbar, und du kannst dir alle FMV-Abschnitte des Spiels ansehen (einschließlich der Endsequenz). Im Stimmentest haben nun auch alle Endgegner Stimmen, einschließlich Cutman und Woodman.

VIRTUA VOLLEY BALL

MUSTERTEST

Im Optionenscreen drückst du dreimal X, achtmal Y und Z elfmal. Dann wählst du Technical Time.

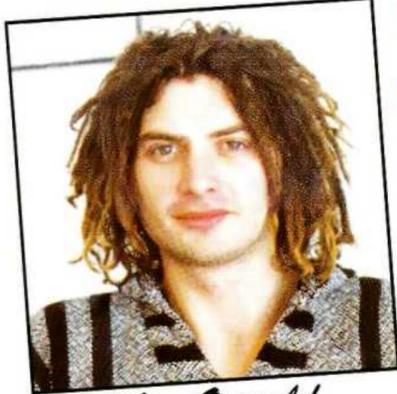
SUPER PUZZLE STREET FIGHTER II TURBO

VERSTECKTER MODUS

Um die versteckten Optionen anwählen zu können, mußt du den „Street Puzzle Mode“ schaffen. Das ist mühsam, aber wenn du jeden Kampf gewinnst, bekommst du die Codes, um als Akuma, Devilot und Dan zu spielen, einen Soundtest, einen Intermission-Test, ein Illustrations-Archiv, den Experten-Modus und andere wirklich nette Optionen.



HELPLINE



Albin Oswald

Der Klassiker Outrun scheint ein brillantes Comeback zu erleben - wir hatten jedenfalls massenweise Briefe zu Sega Ages, eine Spielesammlung, die dieses Game enthält. Diesmal habe ich einen Leserbrief für all diejenigen ausgewählt, die die Codes zu Outrun verpaßten. Es sind nur zwei Tips, aber die Cornering-Option hat einen enormen Einfluß auf den Spielablauf. Viele Leser schrieben uns auch, weil sie Hilfe bei Dark Savior brauchen, deshalb beginnen wir in diesem

Monat mit der Arbeit an einer Komplettlösung - jetzt beschränke ich mich allerdings erst mal auf den Abschnitt mit der Kapitänskajüte. Wenn ihr also zu denjenigen gehört, die es nicht schaffen, diese Stelle in der vorgegebenen Zeit zu beenden, dann seid ihr hiermit eure Sorgen los. Eine Zuschrift hatten wir auch, die sich mit einer Levelauswahl für Mr. Bones beschäftigt - es funktioniert tatsächlich! Man braucht nur ein wenig Übung, um es richtig hinzukriegen. Gebt also nicht auf und macht euch wegen des anderen abgedruckten Codes keine Sorgen - der ist viel leichter auszuführen. Schließlich habe ich noch einen Brief zu Blam Machinehead mit aufgenommen und ein paar Tips zu diesem Spiel abgedruckt. Natürlich blieben auch Fragen zu Import-Spielen für den Mega Drive nicht aus, die ich kurz und bündig beantwortet habe.

Computec Verlag GmbH
 Sega Magazin
 Kennwort: Helpline
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg



Hallo Albin,
 Ich ärgere mich gerade mit Blam Machinehead herum. Habt ihr vielleicht irgendwelche Codes oder Paßwörter zu diesem Spiel? Beate Frankmann

BLAM MACHINEHEAD - PASSWÖRTER

Oil Wells Level 1.2	Q58NM	LDZCQ	4HWGE	Icebound Highway Level 3.2	W0J8H	3Y8-D	-7FRU
Quake City Level 1.3	TDM75	UH8OT	X06BE	Above the Clouds Level 3.3	THYDH	0MZDU	3CZFK
Disused Hangars Level 1.4	VO1PP	JCP6V	H4ULJ	Orbital Headquarters Level 3.4	150J3	130BP	V2MW8
Termite Swamps Level 2.1	0F20F	OHX8Y	OE95W	Meadows of Deception Level 4.1	YCT96	PUUKS	28SD1
Termite Warren Level 2.2	42W3T	JGK-P	5K5H7	Citadel of Illusions Level 4.2	Q29LH	UDUY4	21FSD
Termite Swamps II Level 2.3	VR4T2	6EZD5	5HCMM	Core Level 4.3	W5TY6	HQPIW	BOFGK
Infested Catacombs Level 2.4	1NBCX	CXVI6	PA3K1	Unreality Level 4.4	2RHK4	RB9RU	ZIIT2
Termite Hive Level 2.5	ZF0XD	Y5KXJ	Q2NGZ	All Cheats deaktivieren	ABCDE	FGHIJ	KLMNO
Mountain Pass Level 3.1	2XVSD	AH03J	S2MF-	Unendlich Energie	HMEHM	HSD9D	MDQFX
				Unendlich Waffen	HMEHM	HSDVD	-ONMR
				Levelauswahl	KDUDK	9RDKD	B9HNM
				Geister-Modus	--GHO	5TMD0	EON--



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

ANDRETTI RACING INDY CAR



Vermeide mit diesem Wagen Kollisionen, denn seine Karosserie hält nicht so viel aus wie die Stock Car-Variante. Wenn du viele kleine Zusammenstöße hast, wird der Boxenmanager deinen Wagen einfach aus dem Verkehr ziehen.



Fahre mit diesem Wagen nicht über Gras, denn die Reifen sind nicht griffig genug dafür. Du verlierst die Kontrolle über dein Fahrzeug und schaust plötzlich in die falsche Richtung. Um das Gras wieder zu verlassen, beschleunigst du sehr vorsichtig.



Nutze den Windschatten deiner Gegner aus. Fahre sehr dicht auf und schere dann plötzlich zum Überholen aus. Dies kannst du sogar zwischen zwei Wagen machen, wenn du schnell genug bist.



Viele Schikanen haben kleine Kuppen, die man leicht umgehen kann, ohne Geschwindigkeit zu verlieren. Diese Stellen eignen sich auch sehr gut zum Überholen der Wagen, die auf der Hauptstrecke geblieben sind.

Outrun

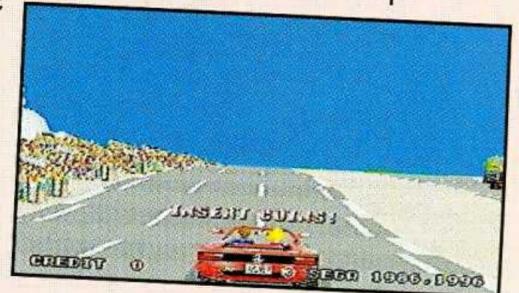
Hallo Sega Magazin,
 Ich bin 36 Jahre alt und gehöre wohl nicht zu den typischen Lesern eures Hefts, aber ihr erinnert euch sicherlich an die klassischen Arcade Games Outrun und Afterburner. Als ich in unserem Games-Shop ein Exemplar von Sega Ages stehen sah, mußte ich es einfach kaufen. Alle drei Spiele sehen schon ein wenig altbacken aus, und ich muß sagen, daß Afterburner und Space Harrier wirklich nicht mehr zeitgemäß sind, aber Outrun ist nach wie vor brillant und wird meiner Meinung nach nur von Sega Rally übertroffen! Es beweist einfach wieder einmal, daß es in erster Linie auf das Gameplay und nicht auf prachtvolle Grafik ankommt. Ich weiß, daß ihr schon einmal Codes zu Outrun abgedruckt habt, aber könnt ihr sie vielleicht noch mal wiederholen, denn ich kann das besagte Heft nicht mehr finden.
 Peter Grafenstein



Ich gebe dir vollkommen recht. Afterburner und Space Harrier haben gegen moderne Spiele keine Chance mehr, aber Outrun kann nach wie vor begeistern. Hier habe ich zwei Codes für dich - der zweite erinnert dich vielleicht an deine Jugendzeit in den Spielhallen...

Um eine geheime Cornering-Option aufzurufen, mit der man seinen Grip erhöhen kann, hältst du A und C und gehst ins Options-Menü. Dort wartet auf dich schon die gewünschte neue Option.

Um das Spiel seiner Arcade-Variante noch ähnlicher zu machen, drückst und hältst du A, C und Start auf dem zweiten Gamepad, wenn zu Beginn das Sega-Logo erscheint. Nun kannst du so tun, als ob du eine Münze einwerfen würdest, indem du auf dem ersten Gamepad den linken Shift-Button drückst.



Ich habe versucht, die Levelauswahl für Mr Bones zu aktivieren, aber sie scheint auf meiner Konsole nicht zu funktionieren. Ich weiß, daß der Code in Ordnung ist, denn bei einem Freund hat alles wunderbar geklappt. Könntet ihr bitte noch mal ganz genau beschreiben, wo man den Code eingeben muß und vielleicht noch ein paar weitere abdrucken, die ihr in der Zwischenzeit gefunden habt?

Mr Bones

Harry Holwagen

Als ich in der letzten Ausgabe den Code abdruckte, sagte ich bereits, daß er 100%ig funktioniert, aber daß man es mehrmals versuchen und eventuell auch den Eingabe-Screen wechseln muß. Manchmal funktioniert's im Haupt-Optionenscreen und manchmal im Levelauswahlmenü - probier also einfach weiter. Wenn du es dann endlich geschafft hast, bleibt die ganze Sache übrigens im Speicher des Saturn, so daß du die nervige Prozedur nicht noch einmal wiederholen mußt. Hier ist der Code noch einmal und ein weiteres Geheimnis, das ich inzwischen gefunden habe.

Gib diese Folge unter Verwendung der Shift-Buttons ein.

Rechts, links, rechts, rechts, links, rechts, links, links, rechts, links, rechts, rechts

AUDIO STORIES

Schiebe die zweite CD in einen CD-Player oder den CD-Player des Saturn und spiele die letzten beiden Tracks, um die Story von Mr Bones und Da Goullan zu hören.

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

STOCK CAR



Anders als der Indy Car kann der Stock Car über Gras fahren, ohne viel Geschwindigkeit zu verlieren. Dies ist hilfreich, wenn man auf ovalen Kursen überholen will. Wenn dir andere Wagen im Weg sind, fährst du einfach durchs Gras an ihnen vorbei.



Da die Stock Cars größer als die Indy Cars sind, werden die Schikanen etwas schwieriger. In sehr engen Kurven läßt man sich lieber etwas zurückfallen als um die beste Position zu kämpfen. Wenn sich deine Gegner ineinander verkeilt haben, bist du wieder im Vorteil.



Da Stock Cars in den Kurven schwerfälliger reagieren als Indy Cars, sollte man nicht den Beschleunigungs-Button loslassen, um zu bremsen, sondern A und B gleichzeitig drücken. Die Bremsen sind stärker als die Beschleunigung, so daß du genau die Geschwindigkeit erzielen kannst, die für die Kurve ideal ist.



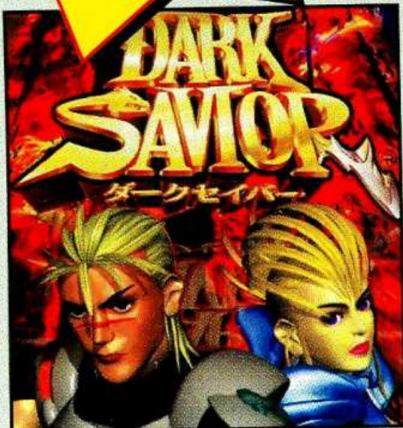
Vermeide es, einen Wagen von hinten rammen, denn dann bleibt dein Auto stehen, und der Vordermann gewinnt zusätzlichen Schwung. Außerdem wird dein Wagen durch die Aktion vorne beschädigt, was dich noch langsamer macht als ein Schaden am Heck.

**KOMPLETTLÖSUNG
AB NÄCHSTER
AUSGABE!**

Hallo Albin!
Ich spiele nun schon einige Zeit lang „Dark Savior“ und bleibe immer wieder an der gleichen Stelle stecken. Kannst du mir erzählen, wie ich die Kabine des Kapitäns in 3 Minuten und 30 Sekunden erreichen kann. Und noch was, werdet ihr in nächster Zeit noch mehr zu „Dark Savior“ bringen?

Peter Mauerbäder

Dark Savior



Jawoll – wir beginnen nächsten Monat mit der Komplettlösung zu „Dark Savior“. Doch bis dahin zeigen wir dir einfach einmal, wie man in 3 Minuten 30 Sekunden bis zur Kabine des Kapitäns gelangen kann. Also los geht's!

Nachdem du in den Raum mit Musashi im Käfig gekommen bist, gehst du die Treppen hinauf. So kommst du in den Raum mit den sich drehenden Kisten auf den Plattformen. Statt nun die Leiter hochzusteigen, versuchst du dies: auf der rechten Seite des Raumes siehst du eine gelbbraune Kiste. Schlage zweimal mit deinem Schwert nach ihr, damit sie zur Seite geschoben wird. So legst du einen Geheimgang frei. Springe in das Loch hinein, und du kommst wieder im „Musashi“-Raum auf einigen Käfigen heraus. Gehe durch den Durchgang links, um so das

Schiff zu verlassen. Jack gibt dir nun ein paar Tips, denn er macht sich um die Haie Sorgen. Ignoriere ihn, gehe nach rechts und folge dem Weg nach draußen und um das Schiff herum. Nachdem du dann ein paarmal gesprungen und eine Leiter hochgegangen bist, kommst du an eine Stelle, die wie eine Sackgasse wirkt. Schneide dich einfach durch das Seil rechts durch und springe dann nach unten. Benutze die Leiter und breche durch die Türe hindurch (dreimal draufschlagen). Springe in das Loch. Nun benötigst du noch sieben weitere Sprünge, und du kommst in einen Raum direkt unter Deck. Dieser Weg spart dir eine Menge Zeit, da du dich nicht über die drehenden Plattformen quälen mußt und nicht am Kran vorbei mußt.

Hallo Albin!

Ich habe mir kürzlich drei Spiele für meinen guten alten Mega Drive besorgt! Kennt ihr diese Spiele überhaupt noch? Und wenn ja, könnt ihr mir dann bitte irgendwelche Codes spendieren? Man kommt so schwer an so etwas heran!

Lars Haberlein

Unglaublich, aber wahr – ich habe Codes dafür auf Lager!

DOOM TROOPERS

Geheime Levelauswahl

Gehe vom Titel-Bildschirm aus zum Optionen-Menü. In diesem Menü gehst du auf „Paßwort“ und drückst rechts, um zum ersten Buchstaben zu kommen. Mit A und B gibst du nun das folgende Paßwort ein: ARGONATH. Beende dieses Menü nun, wähle deinen Spieler aus, und du kommst in die Levelauswahl.

GARGOYLES

Levelsprung, Energie regenerieren

Um an den Levelsprung zu kommen, mußt du nur das Spiel mit Start anhalten und dann A, B, rechts, A, C, A, unten, A,

B, rechts, A eingeben. So kommst du gleich in den nächsten Level. Um deine Energie wieder aufzuladen, hältst du das Spiel ebenfalls mit Start an und drückst A, B, rechts, A, C, A, unten, A, rechts, B, A. Nun weiter spielen und deine Energie ist wieder auf 100%.

STAR TREK: DEEP SPACE NINE: CROSSROADS OF TIME

Geheime Optionen

Sobald der Titelbildschirm erscheint, gehst du auf „Paßwort“ und gibst den Namen „DAVIDL“ ein. Nun gehst du wieder zu den Optionen. Dort gibt es nun einen neuen Optionen-Screen mit Levelauswahl, Musik-Test usw.!

**Doom Troopers
Gargoyles
Star Trek**

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

AUTO-EINSTELLUNGEN



Auch die charakteristischen Merkmale des Wagens sind sehr wichtig. Wenn du eine Strecke mit wenigen Kurven und vielen Geraden fährst, solltest du das Auto auf hohe Geschwindigkeit und langsame Beschleunigung einstellen. Du wirst nämlich nur selten beschleunigen müssen und hast so mehr Kraft im Wagen.



Bei einer Strecke mit vielen Kurven und wenig Geraden sollte der Wagen schnell beschleunigen können und benötigt keine so hohe Endgeschwindigkeit. Bei Kurven wirst du nie Vollgas fahren können, solltest aber von Kurve zu Kurve schnell auf Tempo kommen können.



Wechsle zwischen harten und weichen Reifen, je nachdem, wie viele Boxenstops du machen möchtest. Wenn du in einem Rennen nur einen Stop machen mußt, dann brauchst du am besten gar nicht zum Reifenwechseln anhalten und nimmst die harten Reifen.



Achte auch darauf, daß deine Bremsen auf deine Höchstgeschwindigkeit abgestimmt sind. Stellt du hier zu wenig ein, dann kann es sein, daß du dich öfter einmal drehst.

game buster



Hier sind wir wieder!

ANDRETTI RACING (USA)



Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Qualifikation Platz 1 160B3786 0064

BATMAN FOREVER (USA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendlich Gesundheit Spieler 1 160B806A 0014

BIG HURT BASEBALL (USA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Spieler 1 gewinnt immer 160ADBA8 0500

BLACK DAWN (USA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendlich Missiles 102B9630 0064
Unendlich Raketen 102B9632 0064
Unendlich Napalm 102B9634 0064
Unendlich TAC 102B9636 0064

BOTTOM OF THE 9TH (USA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Heim-Team gewinnt 1605BD78 0025
Gast-Team gewinnt 1605BD78 2500

Bug Too (USA)
Master Code F6017598 C305

UNENDLICH SUGAR CRYSTALS, DOGGIE BONES, DISCO BALLS

Unendlich Energie 1605C5E2 0063
Unbesiegbar (Flashes) 16055366 0006
160553F6 0041
160553FC 004B
Unendlich Leben 1605C5D2 0003

Unendlich Continues 1605C5D6 0003
Du hast immer ? Spucker 1605C5C2 000?
Zusammen mit dem oberen Code 1=blau spucken, 3=grün spucken, 6=rot & grün

CASPER (EUROPA)

Master Code F6000924 C305
B6002800 0000

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

CRUSADER - NO REMORSE (USA)

Master Code F6000914 C305

B6002800 0000

Unendlich RP Munition 160DBE2 4093C
RP-32 160DBDE8 0100
Shotgun 160DBDEC 0100
Laser Rifle 160DBDF4 0100
Granatwerfer 160DBE04 0100
Unendlich Shotgun Munition 160DBE28 040B
Unendlich Spider Bomben 160DBDC8 0900



DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT (EUROPA)

Master Code F6000924 FFFF
Unendlich Zeit 1605029C 0063
Immer Erster 16050510 0100
11 Autos im Rennen 102FC08A 0300

AHTLETE KINGS (EUROPA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendlich Power Spieler 2 16090B6E 3000
Unendlich Power Spieler 1 16090C3E 3000

EARTHWORM JIM 2 (EUROPA)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Unendlich Leben (die meisten Levels) 3601FF07 0009
360E2EB1 0009
360E2EB3 0009

Unendlich Gesundheit (Anything but Tangerines) 360E35BB 0064

Unendlich Hauptwaffen-Munition (Anything but Tangerines) 160D924A 270F

Unendlich Mega Plasma Munition (Anything but Tangerines) 160D925E 270F

Unendlich 3 Finger Gun Munition (Anything but Tangerines) 160D924E 270F

Unendlich Barn Blaster Munition (Anything but Tangerines) 160D9262 270F

Unendlich Homing Missiles (Anything but Tangerines) 160D925A 270F

Unendlich Bubble Gun Munition (Anything but Tangerines) 160D9252 270F

Unendlich Gesundheit (Lorenzo's Soil) 360C8E53 0064

Unendlich Time (Lorenzo's Soil) 360BECFB 005B

Unendlich Gesundheit (Puppy Love Part 1) 3607665F 0064

Peter Stays Calm (Puppy Love Part 1) 36069A3F 0004

Unendlich Gesundheit (The Villi People) 360EB3D7 0064

Unendlich Main Gun Ammo (The Villi People) 160E1086 270F

Unendlich Gesundheit (The Flyin' King) 360EBD67 0064

Unendlich Gesundheit (Puppy Love Part 2) 36076527 0064

Peter bleibt ruhig (Puppy Love Part 2) 3606990B 0004

Unendlich Gesundheit (Udderly Abducted) 360C42DB 0064

Unendlich Hauptwaffen-Munition (Udderly Abducted) 160BA1AA 270F

Unendlich Mega Plasma Munition (Udderly Abducted) 160BA1BE 270F

Unendlich 3 Finger Gun Munition (Udderly Abducted) 160BA1AE 270F

Unendlich Barn Blaster Munition (Udderly Abducted) 160BA1C2 270F

Unendlich Homing Missiles(Udderly Abducted) 160BA1BA 270F

Unendlich Bubble Gun Munition (Udderly Abducted) 160BA1B2 270F

Unendlich Gesundheit (Inflated Head) 360A67DB 0064

Unendlich Hauptwaffen-Munition (Inflated Head) 1609C6AA 270F

Unendlich Gesundheit (ISO 9000) 360C72F7 0064

Unendlich Main Gun Munition (ISO 9000) 160BD1B6 270F

Unendlich Gesundheit (Puppy Love Part 3) 3607656F 0064

Peter bleibt ruhig (Puppy Love Part 3)	36069953 0004
Unendlich Gesundheit (Level Ate)	360C3833 0064
Unendlich Hauptwaffen-Munition (Level Ate)	160B9702 270F
Unendlich Mega Plasma Munition (Level Ate)	160B9716 270F
Unendlich 3 Finger Gun Munition (Level Ate)	160B9706 270F
Unendlich Barn Blaster Munition (Level Ate)	160B971A 270F
Unendlich Homing Missiles(Level Ate)	160B9712 270F
Unendlich Bubble Gun Munition (Level Ate)	160B970A 270F
Unendlich Gesundheit (Udderly Abducted)	360C42DB 0064
Unendlich Hauptwaffen-Munition (Udderly Abducted)	160BA1AA 270F
Unendlich Mega Plasma Munition (Udderly Abducted)	160BA1BE 270F
Unendlich 3 Finger Gun Munition (Udderly Abducted)	160BA1AE 270F
Unendlich Barn Blaster Munition (Udderly Abducted)	160BA1C2 270F
Unendlich Homing Missiles(Udderly Abducted)	160BA1BA 270F
Unendlich Bubble Gun Munition (Udderly Abducted)	160BA1B2 270F
Unendlich Gesundheit (Inflated Head)	360A67DB 0064
Unendlich Hauptwaffen-Munition (Inflated Head)	1609C6AA 270F
Unendlich Gesundheit (ISO 9000)	360C72F7 0064
Unendlich Hauptwaffen-Munition (ISO 9000)	160BD1B6 270F
Unendlich Gesundheit (Puppy Love Part 3)	3607656F 0064
Peter bleibt ruhig (Puppy Love Part 3)	36069953 0004
Unendlich Gesundheit (Level Ate)	360C3833 0064
Unendlich Hauptwaffen-Munition(Level Ate)	160B9702 270F
Unendlich Mega Plasma Munition (Level Ate)	160B9716 270F
Unendlich 3 Finger Gun Munition (Level Ate)	160B9706 270F
Unendlich Barn Blaster Munition (Level Ate)	160B971A 270F
Unendlich Homing Missiles(Level Ate)	160B9712 270F
Unendlich Bubble Gun Munition (Level Ate)	160B970A 270F
Unendlich Gesundheit (See Jim Run)	360C5C9B 0064
Unendlich Hauptwaffen-Munition (See Jim Run)	160BBB6A 270F
Unendlich Mega Plasma Munition (See Jim Run)	160BBB7E 270F
Unendlich 3 Finger Gun Munition (See Jim Run)	160BBB6E 270F
Unendlich Barn Blaster Munition (See Jim Run)	160BBB82 270F

Unendlich Homing Missiles(See Jim Run)	160BBB7A 270F
Unendlich Bubble Gun Munition (See Jim Run)	160BBB72 270F
Unendlich Leben (Puppy Love Levels)	3601FF07 0009
	36075F81 0009
	36075F83 0009

FIGHTING VIPERS (EUROPA)

Master Code	F6000914 C305
	B6002800 0000



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



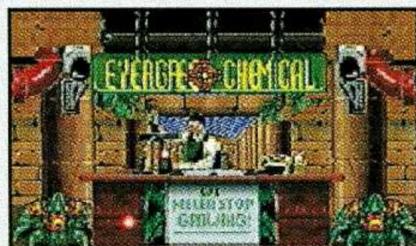
GUARDIAN HEROES (EUROPA)

Master Code	F6000924 C305
	B6002800 0000

Spieler 1 Unendlich Gesundheit	16033C6A 0190
Spieler 1 Unendlich Magic	16033C6E 0190
Spieler 2 Unendlich Gesundheit	16033F6A 0190
Spieler 2 Unendlich Magic	16033F6E 0190
Spieler 1 Good Levels	1601DC8C 1919
	1601DC8E 1919
	1601DC90 1919
Spieler 2 Good Levels	1601DCB0 1919
	1601DCB2 1919
	1601DCB4 1919
Spieler 1 Mega Levels	1601DC8C 5555
	1601DC8E 5555
	1601DC90 5555
Spieler 2 Mega Levels	1601DCB0 5555
	1601DCB2 5555
	1601DCB4 5555

REVOLUTION X (USA)

Master Code	F6000914 C305
	B6002800 0000
Unendlich Credits	160E9CFA 0063



SKELETON WARRIORS (EUROPA)



Master Code	F6000914 C305
	B6002800 0000

Unendlich Gesundheit	3607EBB7 0064
Unendlich Kristalle	3607EBCB 0064
Unendlich Leben	3607EBBF 0064
Immer Homing Mines (Slot 1)	3607EBCF 0001
	3607EBCF 0002
Immer Mega Blast (Slot 1)	3607EBCF 0003
	3607EBCF 0004
Immer 3-Way (Slot 1)	3607EBCF 0005
	3607EBCF 0006
Immer 9-Way (Slot 1)	3607EBCF 0007
	3607EBCF 0008
Immer 32-Way (Slot 1)	3607EBCF 0009
	3607EBCF 000A
Immer Napalm (Slot 1)	3607EBCF 000A
	3607EBCF 000A
Immer Homing Mines (Slot 2)	3607EBD3 0001
	3607EBD3 0002
Immer Mega Blast (Slot 2)	3607EBD3 0003
	3607EBD3 0004
Immer 3-Way (Slot 2)	3607EBD3 0005
	3607EBD3 0006
Immer 9-Way (Slot 2)	3607EBD3 0007
	3607EBD3 0008
Immer 32-Way (Slot 2)	3607EBD3 0009
	3607EBD3 000A
Immer Lightning Burst (Slot 2)	3607EBD3 0006
	3607EBD3 0007
Immer Flaming Lightning Burst (Slot 2)	3607EBD3 0007
	3607EBD3 0008
Immer Bouncing Bombs (Slot 2)	3607EBD3 0008
	3607EBD3 0009
Immer Schutzschild (Slot 2)	3607EBD3 0009
	3607EBD3 000A
Immer Napalm (Slot 2)	3607EBD3 000A
	3607EBD3 000A
Soviet Strike (USA)	F6000914 C305
Master Code	B6002800 0000

Unendlich Sprit	16070E3A 6400
Unendlich Panzerung	16070D2A 270F



LESER TIPS...



Dies ist wahrscheinlich einer der besten Leserbriefe, den wir jemals bekommen haben. Alle stolzen Besitzer von Exhumed werden wissen, wie schwierig es ist, die Entwickler-Puppen zu finden, die meisten von euch bringen es vielleicht auf drei oder vier. Ich habe ohne Hilfe zehn aufgespürt und kenne auch niemanden, der es auf eine größere Ausbeute gebracht hat. Auch habe ich bisher von niemandem eine e-Mail bekommen, der tatsächlich alle 23 Puppen gefunden hat. Als mir der folgende Brief auf den Schreibtisch flatterte, war es sofort klar, daß ich euch diese großartigen Nachrichten nicht vorenthalten darf. Exhumed-Fans sollten sich das nicht entgehen lassen.

Computec Verlag GmbH
 Sega Magazin
 Kennwort: Lesertips
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg

Exhumed

Hallo Sega Magazin,

Ich habe seit dem Tag, an dem Exhumed in die Läden kam, nichts anderes gemacht, als dieses Game zu spielen, und meiner Meinung nach ist es das beste 1st Person-Spiel auf dem Saturn. Es enthält massenweise Geheimnisse - tatsächlich ist es so, daß die Suche eigentlich erst anfängt, wenn man das Spiel beendet hat.

Die Entwickler haben im ganzen Spiel Puppen von sich selbst versteckt - insgesamt 23 Stück. Sie sind nicht leicht zu finden - wenn man es dennoch geschafft hat und mit dem Spiel am Ende angelangt ist, wird man mit einem Logo-Flight-Modus belohnt, der absolut großartig ist.

Ich habe Tips zu allen Waffen und verfügbaren Techniken gesammelt und angegeben, wo man die Entwickler-Puppen im einzelnen finden kann. Es hat mich eine Menge Zeit gekostet, sie alle aufzustöbern, und ich kenne niemanden, der es außer mir noch geschafft hat. Und denkt daran: sucht gar nicht erst nach den Puppen, bevor ihr nicht alle Artefakte gefunden habt!

Alex Melzer

WAFFEN

MACHETE

Du beginnst mit dieser Waffe, die über unendlich viel Munition verfügt. Sie ist gegen alle Feinde nicht gerade effektiv, außer gegen die schwächsten. Benutze sie nur unter Wasser oder wenn du gerade ein rotes Superwaffen-Power-Up gefunden hast. Am besten wirkt sie gegen Piranhas.

PISTOLE

Das Verhältnis zwischen Treffergenauigkeit und Waffenenergie ist sehr ausgewogen, und die Pistole ist die erste Waffe, die du findest. Benutze sie, wenn du von Gegnern angegriffen wirst, die sich mit einem Treffer niederstrecken lassen. Am besten wirkt die Pistole gegen Spinnen und Vögel.

M-60

Dies sollte deine Hauptwaffe sein - schalte zwischen den anderen nur hin und her, wenn es unbedingt erforderlich ist. Mit der M-60 kann man schwächere Feinde in Sekundenbruchteilen aus dem Weg räumen. Das einzige Problem ist, daß man für diese Waffe sehr viel Munition braucht. Am besten wirkt sie gegen Spinnen, Vögel, Mutanten-Wespen und Anubis-Wachen.

ANUN BOMBE

Die Hauptwaffe, wenn es darum geht, Geheimnisse zu finden, denn sie verfügt über eine hohe Reichweite, und du kannst den Winkel deiner Würfe festlegen. Sie kann auch unter Wasser verwendet werden und wirkt am besten gegen Piranhas und Lava-Monster.

FLAMMENWERFER

Die ideale Nahkampfwaffe. Sie hält jeden Gegner davon ab, dir zu nahe zu kommen. Du kannst sie bis zu ihrem Ableben ins Visier nehmen. Ihr einziger Nachteil besteht in dem hohen Energieverbrauch. Wirkt gut gegen Mumien, Löwinnen und Kilmoat-Wachen.

COBRA-STAB

Der Raketenwerfer in Exhumed! Sie steuert den Gegner selber an, ist aber nicht besonders genau - und wenn man sie im Nahbereich einsetzt, kann man sich selbst leicht Schaden zufügen. Kann auch unter Wasser eingesetzt werden. Gut gegen Spinnen und Piranhas.

RING VON RA

Verfügt über eine schnelle Feuerrate und einen weiten Streubereich - eine ideale Nahkampfwaffe. Hebe sie dir auf für Situationen, in denen der Feind in

der Überzahl ist. Wirkt am besten gegen Mutanten-Wespen, Löwinnen, Lava-Monster und Kilmoat-Wachen.

MANACLE

Um einen noch kraftvolleren Schuß abzufeuern, hältst du den Button gedrückt; bis die Waffe ganz aufgeladen ist. Dann gibt sie vier elektrische Ströme ab, die die nächstgelegenen vier Feinde ansteuern. Brilliant! Hervorragend gegen Mutanten-Fliegen, Löwinnen, Lava-Monster und Kilmoat-Wachen.

TECHNIKEN

Es ist unbedingt notwendig, sie alle zu beherrschen, wenn man das Game bis zum Ende durchspielen und die Puppen einsammeln will.

UMSCHAUEN

Absolut unentbehrlich in Exhumed! Überprüfe damit das Terrain vor Sprüngen und deine Höhe, wenn du Laserfelder durchquerst, Anun-Bomben wirfst und vertikale Mauern hochkletterst.

SCHWIMMEN

Einer der schwierigsten Levels im Spiel ist der Versunkene Palast, aber man kann sich das Leben ein wenig erleichtern, wenn man den Button nur antippt, statt ihn dauernd gedrückt zu halten. Tippe den Button rhythmisch an, um schneller zu schwimmen. Wenn du unter Wasser Schaden erleidest, wird er auch von deinem Airmeter abgezogen, und wenn du Gesundheit aufnimmst, bekommst du mehr Luft. Sammle deine Power-Ups also mit Umsicht.

BOMB-BOOST

Du erleidest Schaden, aber wenn du eine voll aufgeladene Bombe direkt vor deine Füße schleuderst, wirst du in die Luft katapultiert - viel höher als mit einem normalen Sprung. Und wenn du zum ersten Mal mit Horus' Feder herumschwebst, erreichst du noch luftigere Höhen. Du mußt diese Technik beherrschen, wenn du die Kilmoat-Kolonie bewältigen willst.

KLETTERN

Funktioniert nach demselben Prinzip wie der Bomb-Boost: wenn du schwebst, drückst du gegen die nächstgelegene Wand. Benutze den Cobra-Stab oder die Anun-Bombe, richte deinen Blick vorwärts und nach unten und fliege gegen die Wand. Drücke weiter gegen die Wand, um dich an ihr nach oben zu arbeiten.



ENTWICKLER-PUPPEN

RAMSES-GRAB

1. John Schwab

Wenn du mit dem ersten Aufzug nach unten fährst, schaust du nach Norden und wirfst eine Bombe auf den hervorstehenden blassen Backstein. Auf diese Weise entsteht ein Loch in der Wand.

2. Kevin Chung

Finde die Kammer mit den vier Säulen. An der nordwestlichen Säule erkennst du eine andere Textur. Benutze den Bomb-Boost, um dich nach oben zu der Puppe schleudern zu lassen.

KARNAK

3. Ezra Driesbach

Im Innenhof mit dem Obelisk springst du oben von dem Wasserbecken auf den Eingangsbogen, durch den du hereingekommen bist. Dort mußt du zunächst einmal die Töpfe zerstören. Wenn du um die Ecke gegangen bist, wird dein Körpergewicht eine Tür öffnen.



Schwebe hoch, um die Puppe einzusammeln – hier gibt es ein Zeitlimit, sei also schnell!

4. Mark Coates

In der Nähe des Ausgangs zu den Anun-Minen findest du einen Wasserfall. Werfe eine Bombe auf den darüberliegenden Felsen. Schwebe auf den Vorsprung und sprengte mit einer weiteren Bombe in der rechten Wand einen Gang frei.

KARNAK SANCTUARY

5. Paul Lange

In dem grünen Sumpf findest du volle Gesundheit und Munition auf der Brücke – in dem Überhang siehst du eine kleine Ritze. Werfe von der anderen Seite aus eine Bombe darauf, um an die Puppe heranzukommen. Schwebe zu ihr hinauf.

SOBEK PASS

6. Pat Schreiber

Du mußt ein Loch in die Säule sprengen, auf die du springst, um einen Schlüssel zu holen. Das Loch befindet sich auf halber Höhe auf der Südseite.

7. Tom Kristensen

Am Anfang des Levels findest du eine Klippe mit einem kleinen braunen Vorsprung. Stelle dich darauf und schaue nach Norden. Schwebe über die Mauer, die vor dir liegt, und oben sprengst du ein Loch auf, hinter dem sich ein Geheimraum befindet.

SOBEK MOUNTAIN SHRINE

8. Jeff Blazier

In der äußeren Lava-Grube befinden sich vier schwebende Plattformen. Schwebe unter die am westlichsten gelegene Plattform und blicke auf die Ritze in der Wand. Werfe eine Bombe gerade nach unten, um ein Loch zu einem Geheimgang aufzusprengen.

ANUN MINEN

9. Scott Bramston

In dem Raum, in dem du die Anun-Bombe einsammelst, siehst du an der Decke ein blaues Korn. Jage es mit einer Bombe in die Luft und schleudere dich mit einem Bomb-Boost hoch.

SET PALACE

10. William Vollieres

Du mußt dich unter die Brücke stellen, die über die Lava führt. Sprengte unten ein Loch hinein und schwebe aus der Lava mit einem Bomb-Boost nach oben.

SET ARENA

11. Eric Klokstad

In der Lava-Grube befinden sich zwei Säulen, auf denen du volle Gesundheit/Munition bekommst. Werfe auf jede der Säulen eine Bombe – unten findest du die Puppe.

CAVERN OF PERIL

12. Paul Schreiber

Kurz nach der Schlucht kommt ein Abschnitt mit vier Wespen. Auf der anderen Seite der Schlucht ist eine Kammer mit einem blau texturierten Bereich. Jage ihn mit einer Bombe in die Luft und schwebe zu der Stelle hoch.

NILE GORGE

13. Richard Nicols

Springe über das Kamel am Ausgang zum Throth Treasure Reliquary und klettere die Wand hoch. Betrete den Raum und hol dir die Puppe.

THROTH TREASURE RELIQUARY

14. David Lawson

Jage das Podest in die Luft, auf dem du die Fußspangen gefunden hast. Lasse dich das Loch hinunterfallen und nimm die Puppe mit.

15. Joe Kresoja

Während du dich in dem Loch befindest, drehst du dich herum und wirfst eine Bombe auf die verzierte Wand. Werfe noch eine Bombe, damit ein weiterer versteckter Bereich mit einer Puppe zum Vorschein kommt.

HEKET MARSH

16. Paul Haugerud

Betrete den kreisförmigen Bereich mit dem Gitter oben auf der äußeren Mauer und bombardiere die Säule, um an die Puppe heranzukommen.

SELKIS PATH

17. Kurt Preifer

Wenn du das Ende des Levels erreichst, gehst du auf die letzte grüne Plattform vor dem Kamel zu – laß dich mit einem Bomb-Boost in den oberen Bereich des Raums schleudern, um einen Geheimgang zu finden, an dessen Ende die Puppe auf dich wartet.

SELKIS BURROW

18. Troy Jacobsen

Gehe die Wendeltreppe hinunter zum Ausgang. Drehe dich herum und bombardiere die direkt hinter dir liegende Wand (rechts von der grauen Mauer). Aktiviere den Schalter, um die höchste Stufe herabzusenken, und jage die dahinterliegende Wand in die Luft. Aktiviere den nächsten Schalter und sprengte wieder die Wand. Folge dem Gang zur Puppe.

MAGNA FIELDS

19. Dominik Meissner

Gehe in den großen Raum mit der spiralenförmigen Brücke, einem vollen Gesundheits-Power-Up und einem Stalagmiten. Bombardiere den Fuß der Brücke auf der Seite des Stalagmiten, um einen Gang freizulegen. Aktiviere den Schalter und lasse dich nach unten fallen, um die Puppe einzusammeln.

HORUS PEAK

20. Paul Knutzen

In diesem Level mußt du über eine Reihe von herabfallenden Plattformen rennen, und du landest auf zwei Plattformen, die einem Lavafall gegenüberliegen. Sprengte fast ganz oben ein Loch in die Seite des Lavafalls. Ein Öffnung kommt zum Vorschein – schwebe zur Puppe hoch.

CANYONS OF CHAOS

21. John Duessen + 22. John Yull

Das Laserfeld in der Geheim-Area ist wirklich schwer zu bewältigen! Am Anfang des Levels schwebst du hoch und fliegst geradeaus. Folge dem Weg bis zu dem Überhang, gehe unten durch und drehe dich herum, um eine andere Textur zu entdecken. Sprengte sie auf und gehe hinein. Folge dem Gang, bis du in eine Sackgasse kommst, und bombardiere dort die Decke, um einen weiteren Gang freizulegen. Klettere hoch und versuche dich an dem Laser-Labyrinth. Am Ende warten zwei Puppen auf dich.

KILMOAT BOSS STAGE

22. Brian McNeely

Unter dem Pfad zu dem Körper von König Ramses befindet sich ein unsichtbarer Weg. Es ist recht schwierig, aber springe hinunter und hol dir die Puppe. Dann gehst du zu den Ringen und benutzt die Karte, um zu sehen, wo der Weg endet. Springe auf den untersten Ring und lasse dich von einem Bomb-Boost wieder nach oben schleudern.

CHART-TIPS



- | | |
|---------------------------|---------------------------------|
| 1. Die Hard Arcade | 16. Bust-A-Move 2 |
| 2. Tomb Raider | 17. Baku Baku Animal |
| 3. Virtua Cop 2 | 18. Exhumed |
| 4. Command & Conquer | 19. Story of Thor 2 |
| 5. Worldwide Soccer '97 | 20. X-Men: Children of the Atom |
| 6. Street Fighter Alpha 2 | 21. Panzer Dragoon Zwei |
| 7. Virtual On | 22. Sega Rally |
| 8. Hardcore 4X4 | 23. Worms |
| 9. Sonic 3D | 24. Street Racer |
| 10. Athlete Kings | 25. Virtua Fighter 2 |
| 11. Madden NFL '97 | 26. Space Hulk |
| 12. Fighting Vipers | 27. Virtua Fighter Kids |
| 13. Nights | 28. Actua Golf |
| 14. Daytona USA C.C.E. | 29. Wipeout |
| 15. Night Warriors | 30. Magic Carpet |



- | | |
|------------------------------|---------------------------------|
| 1. FIFA Soccer '97 | 5. Bugs Bunny in Double Trouble |
| 2. Sonic 3D: Flickies Island | 6. MicroMachines 2 |
| 3. Micro Machines Military | 7. Olympic Games |
| 4. Desert Strike | 8. Worms |

BESONDERE ANWÄHLBARE HONEY-ICONS

Wenn du das Spiel mit Honey im Very Hard-Modus (halte unten und drücke mehrmals Kick) durchspielst, bekommst du für den VS.-Modus zwei extra Icons. Mit dem ersten kannst du eine nur mit Denim-Shorts und einem offenerzigen Top bekleidete Honey anwählen und mit dem zweiten eine Honey, die einen kurzen Rock und eine Bluse trägt. Und das ist nicht alles! In beiden Fällen kann man ihr die Kleidung mit den Schlägen, mit denen man normalerweise die Panzerung herunterschlägt, ausziehen.

EXTRA-OPTIONEN

Nachdem man eine Reihe anderer Cheats bewältigt hat, bekommt man ein extra Optionen-Menü, das vom Hauptmenü aus zugänglich ist. Dort kannst du dich unbesiegbar machen, indem du „No Damage“ anwählst, und dir die Portraits der verschiedenen Spieler anschauen.

HONEY/CANDY VERLIERT NOCH MEHR KLEIDUNG

Trete als Honey/Candy im Hyper-Modus im Very Hard-Schwierigkeitsgrad an. Wenn du das Game mit diesem Charakter beendet hast und noch einmal mit ihr kämpfen willst, hältst du bei der Charakter-Auswahl den X-Button und drückst A oder C. Wenn sie den unteren Teil ihrer Panzerung verliert, verschwindet ihr Rock.

„WALL DISP ON/OFF“-OPTION

Wähle den Trainings-Modus und führe für vier Charaktere jeden einzelnen Move aus, so daß neben jedem Namen ein „OK“ erscheint. In einem besonderen Optionen-Menü kannst du nun die Mauer ein- und ausschalten.

BIG HEADS-MODUS

Beende das Spiel mit jedem einzelnen Charakter, einschließlich Mahler und Kumachan. Nun erscheint eine Option mit dem Titel „Big Head“ in einem besonderen Menü.

NEUES INTRO

Beende das Spiel im Normal-Modus, im Hyper-Modus und mit Kumachans zweitem Outfit (der Panda mit dem Strandball). Dann schaust du dir das Intro noch einmal an. Ganz am Ende taucht nun auch Kumachan darin auf.

FIGHTING VIPERS

HYPER-MODE AKTIVIEREN

Im Hyper-Modus drückst du weg + Punch + Kick, um deine Panzerung abzuwerfen und zu blinken. In diesem Modus kannst du eigene Kombinationen einsetzen, aber deine Moves sind schwächer und deine Gegner stärker.

NEUE MOVES IM HYPER- UND IM ARRANGE-MODUS

Im Hyper- und Arrange-Modus können deine Fighter Moves ausführen, die in den Arcade-Moves nicht enthalten sind. Hier einige Beispiele: Honey verfügt über Pais DDT und den Roll Throw aus Virtua Fighter 2, Bahn hat Akiras Push 'n' Pull-Move. Experimentiere mit den anderen Kämpfern.

ALS MAHLER SPIELEN

Beende das Spiel im Normal- oder einem schwierigeren Modus. Um Mahler im Arcade-Modus anzuwählen, drückst du links, bis er erscheint, im VS-Modus hat er ein Icon unter den anderen Kämpfern. Wenn es dir schwerfällt, das Spiel zu beenden, wählst du Honey als Kämpfer und hältst in jeder Runde unten. Dann drückst du mehrmals Kick. Das ist langweilig, aber wenn du schnell an die Geheimnisse des Spiels herankommen willst, ist das der richtige Weg.

ALS PEPSIMAN SPIELEN

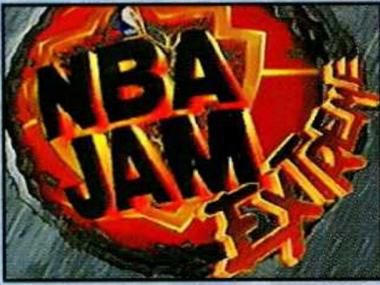
Um mit diesem ultracoolen Charakter anzutreten, kämpfst du dich durch die Stages, ohne eine einzige Runde zu verlieren, bis du in Tokios Level kommst. Dann läßt du dich von Tokio mit einem „Perfect!“ besiegen. Nun wird dich Pepsiman zu einem Kampf herausfordern, und wenn du ihn schlägst, kannst du ihn im Charakter-Menü für den Arcade- und den VS.-Modus anwählen.

ALS KUMACHAN SPIELEN

Um an diesen seltsamen Charakter heranzukommen, mußt du das Game mit Pepsiman durchspielen. Wenn dir das schwerfällt, drückst du einfach vorwärts und Punch abwechselnd.



NBA JAM EXTREME



In diesem Spiel verstecken sich mal wieder schier endlos viele geheime Spieler. Und da wir euch bei diesem Spiel wohl kaum erklären müssen, wie man Basketball spielt, haben wir statt dessen alle Codes und Tastenkombinationen sowie alle Namen der geheimen Spieler und das passende Datum, um an sie heranzukommen.

TASTEN

Schießen/Blocken..... **A**
 Passen/Steal..... **B**
 Turbo..... **R-Taste**
 Extreme..... **L-Taste**

KLEINE SPIELER + GROSSE KÖPFE

Beim Screen zur Auswahl der Köpfe im „Keep Record“-Abschnitt drückst du oben, unten, links, rechts, unten, oben und dann „Yes“.



GROSSE FÜSSE-MODUS

Halte beim Verlassen der Option für die großen Köpfe links oder rechts gedrückt.

HEAD-ER-IODS BONUS-SPIEL

Du mußt beim Verlassen der Teamauswahl auf allen vier (!) Pads oben + Extreme gedrückt halten.

MARSHMALLOW-TRICK

Halte am Ende der Titel-Sequenz, bevor sich der Bildschirm verdunkelt, oben gedrückt.

TEAM-ZUFALLS-AUSWAHL

Drücke bei der Teamauswahl gleichzeitig oben + Turbo.

CODE-NACHRICHT ANZEIGE

Halte beim Power-Up den Start-Button gedrückt.



Die folgenden Codes muß man während des „Tip Off“ eingeben, wenn der Schiedsrichter gerade herbeiläuft.

COMPUTER-ASSISTANCE AUS

Extreme, Turbo, Passen, Passen

POWER PUSH

TURBO (2x), Passen (2x), Turbo (2x), Passen (2x), Turbo (2x), Passen (2x), Turbo (2x)

BEACH-BALL-MODUS

Passen (2x), Turbo, Extreme, Turbo, Passen (2x)

DEAD-EYE DICK

Turbo (5x), Passen, Extreme, Turbo (6x)



MAXIMALE GESCHWINDIGKEIT

Extreme (10x), Passen (3x)



MAXIMALE 3-PUNKTE

Passen (8x), Extreme, Passen (7x)

SUPER REGENBOGEN-WURF

Turbo (5x), Passen, Passen, Turbo (6x)

GOALTENDING ERLAUBT

Extreme (8x), Passen, Extreme (9x)

FUSSBALL-MODUS

Passen (x2), Turbo (2x), Extreme (3x)



QUICK-HANDS-MODUS

Passen (3x), Turbo (3x), Extreme (3x), Passen (3x)



Die nun folgenden Codes müssen beim „Keep Record“-Screen als Namen eingegeben werden. Wie ihr sehen könnt, sind die Codes eigentlich zu lang. Deshalb müßt ihr zunächst die ersten beiden Buchstaben eingeben, dann wieder zwei Stellen zurück, die nächsten beiden eingeben und wieder zwei zurück und so weiter. Sind alle Buchstaben eingegeben, so ertönt ein Geräusch als Bestätigung. Danach kannst du irgendeinen Namen deiner Wahl eingeben.

Mit den Playoffs beginnen
 Mit zwei gewonnenen Playoff-Spielen beginnen
 Mit drei gewonnenen Playoff-Spielen beginnen
 Mit den Finals beginnen
 45 Sekunden Shoot-Out
 Sound-Test

PLAY OF FS
 CH EE SY
 NO VI CE
 FI NA LS
 SH OO TO UT
 KA ZO O



Um nun noch die geheimen Charaktere anwählen zu können, müßt du deinen Namen mit den folgenden Initialen eingeben und das passende Datum dazu eintragen. Einige Charaktere haben keinen Code. Dies heißt dann, daß sie nur dann verfügbar sind, wenn du einen anderen Spieler aus diesem Team angewählt hast. Jedes Team hat zudem ein spezielles Basketball-Spielfeld auf Lager.

Sculptured

Dwain Skinner
 Dave Ross
 Jeff Peters
 Darren Smith
 Larry Hutcherson
 Bruce Gifford

DIR
 JBP
 DRS
 Juni 8
 Mai 17
 April 10



Acclaim 1

Dean Morell
 Melissa Pardike
 Jonathan Danise
 Jason Greenberg
 Chris Hawkes
 Mike Callahan

DSM
 MAP
 JWD
 JAY
 CDH
 MWC
 Mai 9
 März 26
 Aug 2
 April 18
 Feb 21
 Mai 1



Squid

Lee Phung
 Paul Boyle
 Dan Whittington
 James House
 Jane Bradley
 Todd McMullin

LEE
 JLB
 Jan 1
 Mai 23



Acclaim 2

Mark 'Chaos' Shafer
 Bob 'Striker' Davidson
 Fumongous
 Geoff 'Clouseau' Higgins
 Air Dog
 Ice Princess

XTL
 RAD
 GUN
 GCH
 SAM
 MDK
 Mai 2
 Oct 18
 Jan 11
 April 13
 Jan 21
 Dez 24



Celebrity

Junior Seau
 John Elway
 Frank Thomas
 Marv Albert
 Newt Gingrich
 Samoa

JR
 WAY
 BIG
 MRV
 NEW
 TVH
 Juni 1
 Sept 30
 Dez 6
 Dez 31
 Aug 12
 Juni 6



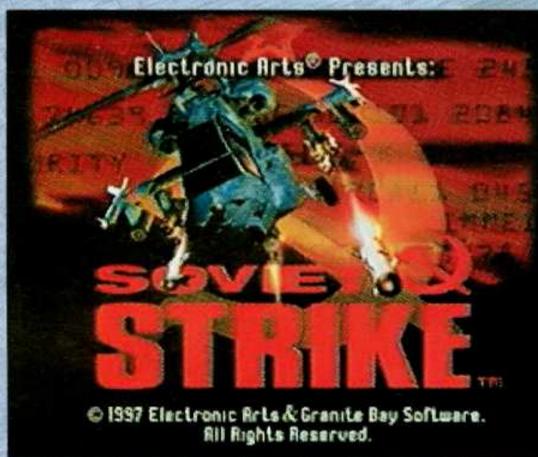
Sports

Cheryl Swoopes
 Rebecca Lobo
 Carol 'Blaze' Blazejowski
 Bob Lanier
 Air Nick
 George Gervin

SWO
 LOB
 BLZ
 LAN
 ARN
 ICE
 Jan 1
 Juli 4
 März 1
 Sept 10
 Mai 18
 April 27



Misfit Squid Hutcherson Rozzo Gufford Chilly Ma Aero Bennett Cowboy Meckleburg ZZ Trout Buffington	MSS JHG	Okt 26 Aug 26	
Rookie 1 Kobe Bryant Randolph Childress Kevin Ganett Alan Henderson Shareek Abour Raxim Shawn Respert	SCT	Nov 14	
Rookie 2 Lawrence Moten Cherokee Parks Bryant Reeves Joe Smith Kurt Thomas Ed O'Bannon	REG	Jan 17	
Rookie 3 Jerry Stackhouse Gary Trent Corliss Williamson Damon Stoudamire Allen Iverson Vitaly Potapenko	BAP	Aug 11	
All-Star East 1 Vin Baker Terrell Brandon Patrick Ewing Penny Hardaway Grant Hill Juwan Howard	LMH	Juni 28	
All-Star East 2 Reggie Miller Alonzo Mouring Scottie Pipen Glen Rice Juwan Howard Patrick Ewing	EST	März 14	
All-Star West 1 Clyde Drexler Sean Elliot Shawn Kemp Jason Kidd Karl Malone John Stockton	WST	July 12	
All-Star West 2 Dikembe Mutombo Hakeem Olajuwon Gary Payton Mitch Richmond David Robinson John Stockton	RMC	April 21	
Happy Team Pirate Bill Mr. Happy Dufus the Clown Three Feet Under Mr. Unhappy Ooohh	SAL MT GRR TOD GEM JLH	Feb 2 März 22 März 22 April 17 Nov 3 Jan 26	
Invisible Team Who Brained Monkey Boy Howie Jim Jung Huh	WHO BCS PJP BCE JKJ CBR	Jan 1 Jan 7 Nov 2 Juli 10 Dez 13 Juni 25	



SOVIET STRIKE

Durch die Sicherheit, die uns die Balance der Kräfte der Großmächte gibt, fühlen wir und Millionen andere uns im „Kalten Krieg“ recht sicher. Deshalb ist es auch kein Wunder, daß ihr euch diese Seiten genauer anschaut. Denn eine falsche Bewegung, und es kann vorbei sein, noch bevor ihr genau wißt, was euch eigentlich getroffen hat. Also macht euch bereit zum Abheben und lest die Spieltips, die der Welt den sicheren Frieden bringen können! Jawoll!

ALLGEMEINE SPIELTIPS

achten. Es ist durchaus ratsam, erst einmal durch die Gegend zu fliegen und diese wichtigen Sachen einzusammeln.

Einen einzelnen Gegner kann man leicht „umzingeln“, indem man ein Ausweichmanöver fliegt und dann kurz nach links oder rechts drückt. Mit ein wenig Übung kann man so die Gegner ohne eigene Schäden erledigen. Da Gebäude und der Radar nicht auf dich schießen, solltest du dich immer erst um die schießenden Gegner kümmern und dann erst ans Zerstören gehen. Das kostet zwar Zeit, ist aber weitaus sinnvoller. Wenn du die Passagiere bei der Landezone absetzt, erhältst du 150 Punkte für deine Panzerung. Solltest du dies benötigen, so suchst du am besten nach irgendwelchen Personen in der Gegend. Die Anweisungen über Funk solltest du dir genau anhören, sie sind lebenswichtig und helfen dir oft dabei, eine Mission erst richtig abzuschließen. Sie zu ignorieren ist meistens ein großer Fehler. Andererseits kann dein Co-Pilot Nick dir auch schaden, wenn du einen seiner idiotischen Vorschläge befolgst. Ziehe also die Funksprüche seinen Ideen vor.

Du kannst das Spiel in der klassischen Perspektive oder in der Verfolgungsansicht spielen. Probiere einfach beide aus. Schon bald wirst du merken, daß beide in unterschiedlichen Situationen sinnvoll sind, auch wenn sich dann die Steuerungsmethode leicht ändert.

Der wichtigste Grundtip ist, bei Soviet Strike andauernd in Bewegung zu bleiben. Dabei mußt du andauernd deine Anzeige checken und auf Munitions- und Treibstoff-Depots in der Nähe

LEVEL 1 - CRIMEA STRIKE

möglichst schnell, so daß du den Luftraum unentdeckt durchfliegen kannst. Zerstöre erst die Kanonen und die Panzer und dann den Radar. So wird auch die Kommunikation im Tal lahmgelegt, und du hast einen Vorteil gegenüber deinen Gegnern.



2. Agenten

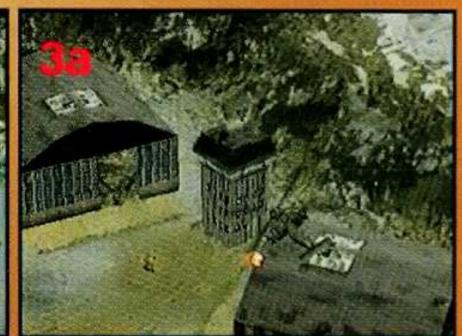
Zerstöre alle Wachtürme an den vier Ecken des Camps und erledige dann die Gegner darin. Zerstöre die Gebäude eins nach dem anderen mit deinem Maschinengewehr. Nimm dabei die Agenten auf, bis alle Gebäude zerstört sind und dein Co-Pilot Nick an Bord ist.



findest. Erledige diese und lande. Nick steigt nun aus und steigt in das Fahrzeug. Folge ihm bis zu einem Gefangenenlager. Dort fährt Nick hindurch und zerstört dabei einen Panzer und einen Wachturm.

3. Landeplatz

Zerstöre erst die Panzer und die Geschütztürme, bevor du in Richtung Eis fliegst. Vernichte alle Flugzeuge im nahegelegenen Gebäude. Fliege nun leicht nach Norden, wo du eine Landestelle, ein Gebäude und einige Feindtruppen



1. Radar

Erledige diese beiden Radarsysteme

Radarsysteme



4. Kriegsgefangene

Nick rennt dann in die Hütte, und du wirst eine Videobotschaft erhalten. Erledige nun die Truppen und den Wachturm links, bis Nick mit einem Schneepflug ankommt. Laß ihn nun die Arbeit machen und sammle du die Gefangenen auf. Da du nur sechs Personen gleichzeitig aufnehmen kannst, gibt es glücklicherweise im Norden des Lagers eine Landezone. Laß hier ein paar heraus und fliege dann zu den nächsten zurück. Ist dieses Camp gesichert, geht es im Norden zum zweiten. Hier sind 14 Gefangene zu befreien.



5. EX-KGB Headquarter

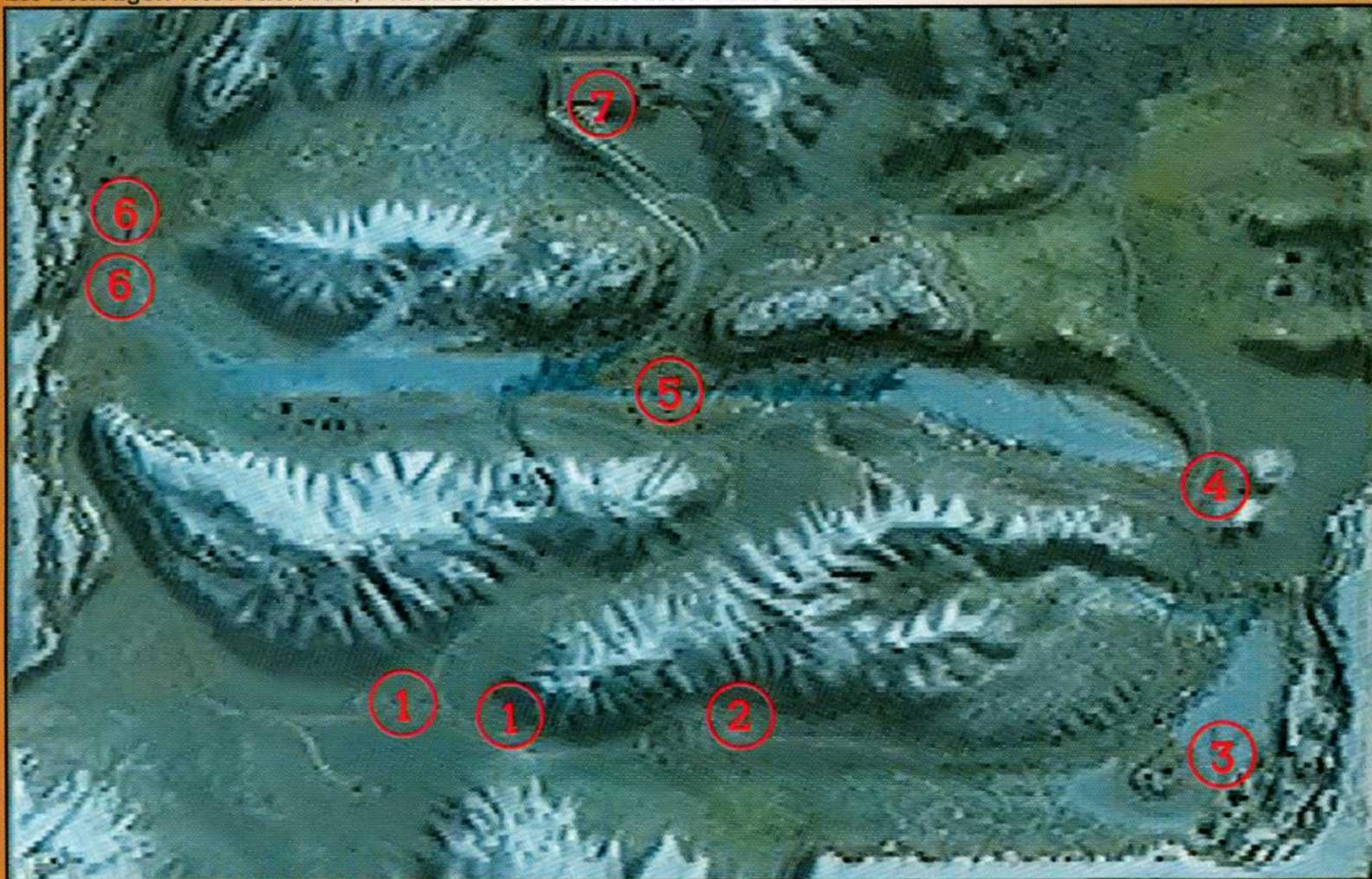
Hier gibt es einige schwere Panzer und ein paar gut platzierte Geschütztürme – nimm dir also genug Zeit für sie, bevor du dich um das KGB-Hauptquartier kümmerst. Sind alle Gegner entfernt, dann kannst du noch möglichst viele



Gebäude kaputtschießen. Achte dabei nicht auf deine Munition, denn es gibt in der Gegend genügend Nachschub. Hast du das KGB-Gebäude zerstört, so rennen kleine rote Männer heraus. Von ihnen mußt du mindestens drei Stück aufnehmen, und du kannst so die genaue Lage des Terroristen-Camps erfahren.

6. Terroristen

Zerstöre zuerst das Kraftwerk im Norden des Camps. Dann fliegst nach Süden und erledigst dort die ganzen Truppen. Hinter einer der Kisten lagert Treibstoff für dich, sofern du ihn benötigst. Konzentriere dich nun auf die Gebäude und beschieße sie. In einigen sind Truppen und in anderen wiederum Extras. Erst wenn alle Gebäude kaputt sind, kümmerst du dich um die Kisten. Sie benötigen viel Feuerkraft, und zudem verstecken sich Panzer darin.



7. Lauschangriff

Erledige zuerst alle Gegner am äußeren Rand des Hauptquartiers und zerstöre dann die Feinde innen. Lasse dann Nick herab, damit er die Bombe plazieren kann, und warte, bis er wieder zurückgekehrt ist. Nimm ihn wieder auf und kehre zu deiner Basis im Westen zurück. Level 1 ist nun geschafft.



LEVEL 2 - BLACK SEA

1. Radar

Folge der Küste entlang bis zur

nächsten Radaranlage. Zerstöre die Panzer drumherum. Dann fliegst du ein Stück nach Nordosten und vernichtest die Gebäude. So kommst du an ein Extraleben. Warte dann, bis Ahmad reagiert hat, und erledige danach den Radar im Westen.



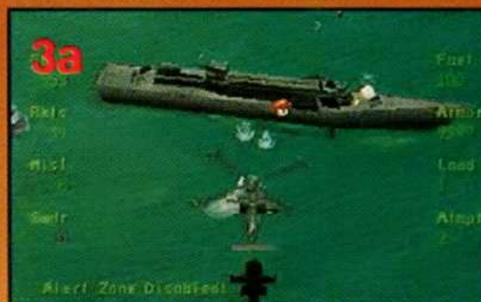
2. Docks

Diese Mission bringt man am schnellsten hinter sich, wenn man von der einen Seite des Docks hineinfliegt, dabei wild schießt und auf der anderen wieder herauskommt, ohne anzuhalten. Diese Taktik ist schnell und ungefährlich, solange man in Bewegung bleibt. Sollten beim ersten Mal nicht gleich alle Ziele vernichtet sein, so fliegst du wieder auf die gleiche Weise von der anderen Seite herein. Im ganzen gibt es drei Docks, die du zerstören mußt. Du kannst dabei immer die gleiche Taktik anwenden.



3. Vorposten

Die Vorposten-Schiffe kann man mit den Sidewinder-Raketen leicht zerstören (nur ein Treffer wird benötigt). Entledige dich also der kleinen Schiffe drumherum mittels deiner normalen Raketen. Durch das Vernichten der Vorposten wird die Alarmzone ausgeschaltet, und du kannst dich um das nächste Missionsziel kümmern.

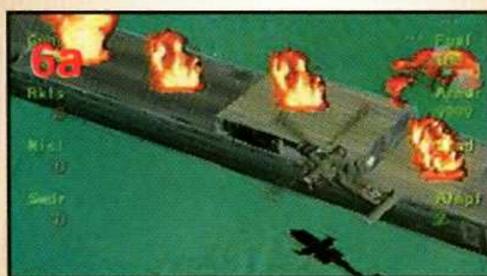
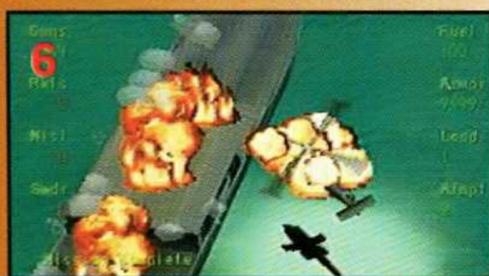
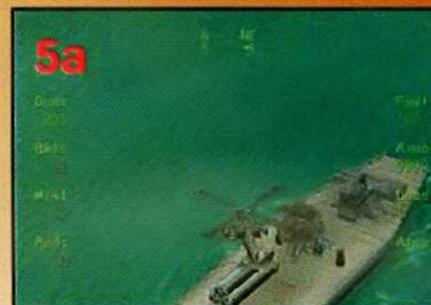


4. Flugzeugträger

Die Kiev legst du durch das Zerstören des Kommando-Turms lahm. Dann kümmerst du dich um die Hubschrauber daneben. Versuche hier wieder, um die Gegner herumzukreisen und so möglichst wenig Treffer einzustecken. Dies ist zwar ein wenig kompliziert, dafür aber immens hilfreich.

5. Raketen

In diesen drei Arealen befinden sich vier Transportschiffe. Eines beinhaltet „Panzerung“ und eines Treibstoff. Viel wichtiger sind die zwei Schiffe mit den „ICBM“-Einheiten, die das Ziel darstellen. Zerstöre erst die Geschütztürme und vernichte dann die mittleren Abschnitte, um so die tödliche Fracht freizulegen. Ziehe sie hoch und lasse sie dann einfach ins Wasser fallen.

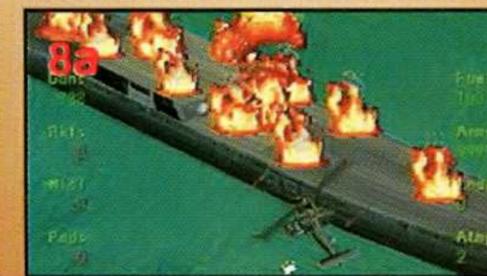


6. Zerstörer

Nun sieht es zwar groß und schwierig aus, doch die Technik ist ganz simpel. Der einzige Tip diesmal: lade alles an Munition ein, bevor du angreifst. Der Zerstörer ist hier die einzige Möglichkeit, sich ein wenig neue Bewaffnung zu besorgen, bevor es an das achte Missionsziel geht.

7. U-Boote

Nun spielt die Zeit eine wichtige Rolle – also beeile dich auch! Zu Beginn dieses Abschnittes befinden sich die U-Boote genau hier. Doch sie bewegen sich recht schnell nach Südwesten, wo sich der Zerstörer befand. Überprüfe deine Munition und hole dir im Osten über dem Wasser Nachschub. Nun läßt du die drei Sprengladungen eine nach der anderen über den U-Booten herab. Beeile dich aber, bevor sie wieder davonfahren können.



8. Rettung

Dein nächstes Ziel ist die Kara 6. Beginne am Ende des Schiffes und schieße dir dann deinen Weg bis nach oben durch, bis das Ding mehr Löcher als ein Sieb hat. Achte auf Ahmed, der sich im Wasser befindet. Du mußt ihn aufnehmen, um diese Mission beenden zu können.

9. Landung

Zuerst nutzt du diese kleine Chance, deine Bewaffnung wieder aufzustocken und dann fliegst du schnell zu diesem Küstenstrich. Vergiß erst einmal die Hover-Boote und vernichte erst die vier Panzer, die dort herauskommen. Keiner der Panzer darf es außer Sichtweite der Karte schaffen, dann wäre die Mission fehlgeschlagen. Sind alle Panzer kaputt, dann zerstörst du die Hover-Boote und kehrst danach zur Basis zurück.



COMMAND & CONQUER



Der Strategie-Klassiker des PC nun endlich für den Saturn! Was für ein Hammer! Dieses Spiel ist so brilliant und fesselnd, daß man es besser verstecken sollte, sonst kommt man nicht mehr davon los! Nun werdet ihr euch sicher fragen, wie man eine Komplettlösung zu einem Spiel machen kann, das man auf hundertfache Weise durchspielen kann! Doch gleich zu Beginn werdet ihr feststellen, daß man einige Sachen doch auf eine ganz bestimmte Art machen muß. Zudem wollt ihr doch sicher nicht nach vier Stunden hartem Kampf von ein paar üblen NODs über den Haufen gerannt werden – oder? Diese Komplettlösung leitet euch sicher durch jede Mission!

Alle Soldaten, Fahrzeuge und Gebäude in unserem ersten Abschnitt kommen auch in den Missionen, die wir diesen Monat besprechen, vor. Es gibt natürlich weiter GDI- und NOD-Einheiten, jedoch kommen diese auch erst in den weiteren Missionen vor und werden deshalb von uns auch erst später behandelt.

INFANTRIE

MINIGUNNER



herankommen, die Panzerfäuste vernichten. Lasse jeweils einige deine Gebäude bewachen, so hast du genügend Zeit, deine anderen Einheiten in Kampfgebiete zu bringen. Hast du zwei Baracken, so kannst du die Soldaten in kürzester Zeit produzieren und eine kleine Armee aufbauen.

TOP TIP – Wenn du mehrere Flammenwerfer entdeckst, dann solltest du sie mit einem einzelnen Soldaten angreifen. Du hast eine 50/50-Chance, daß dein Soldat einen der Flammenwerfer erledigt, bevor er selbst ausgeschaltet wird. Sollte er es nicht schaffen. So hast du nur einen verloren, schafft er es hingegen, so zerstört die Explosion des einen Flammenwerfers die anderen mit.

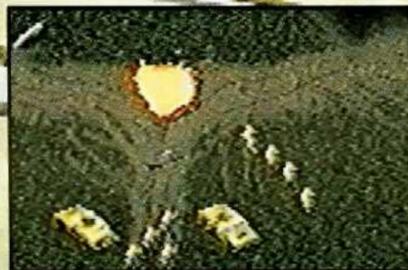
2. Die Soldaten mit Granaten sind gut gegen Panzer und Türme. Sie sind sehr schnell zu Fuß und recht stark. Ein einzelner gegen eine Horde Flammenwerfer wirkt wenig, jedoch wenn beide Parteien von gleicher

GRENADIER



Anzahl sind, dann zerstört eine Granate den Flammenwerfer beim ersten Treffer. Eine weitere gute Kombination mit Granaten ist

1. Diese günstig zu erwerbenden Soldaten werden oft unterschätzt. Sie sind gute Köder und können feindliche Einheiten



folgende: stecke vier Granatenwerfer und einen Mechaniker in einen Transporter und fahre in die Basis des Gegners. Du greifst mit den Soldaten an und übernimmst inzwischen ein Gebäude in der Nähe.

BAZOOKA



beschützen können. Du solltest diese Soldaten in Zehnergruppen platzieren, damit du einen Panzer so in Sekundenschnelle zerstören kannst. Leider sind die Kerle nicht sehr schnell und werden leicht von Panzern überfahren.

ENGINEER



übernehmen und so Soldaten direkt beim Feind bauen zu können. Zudem solltest du die Mechaniker nur im Transporter bewegen, da sie sehr leicht zu zerstören sind. **TOP TIP** – Wenn du die feindlichen Baracken einnimmst, dann produziere inzwischen einen weiteren Mechaniker und halte kurz vor Fertigstellung an. Dann machst du die neue Baracke zu deiner Hauptbaracke und beendest den Bau des Mechanikers. So erscheint er in der Feindbasis und du sparst dir jede Menge Zeit und kannst ein weiteres Gebäude ohne Probleme einnehmen.

3. Diese Soldaten sind noch besser gegen Fahrzeuge und Orcas. Weiche aber angreifenden Soldaten und Granatenwerfern aus, da diese besser zielen können. Stelle sie am besten auf eine Anhöhe, da sie so mit ihrer großen Reichweite die Basis gut



4. Bevor du mit einem Mechaniker eine Raffinerie einnimmst, solltest du warten bis die Erntemaschine drin ist und abläßt. So kommst du an die Maschine und die Raffinerie. Benutze sie dazu, die feindlichen Baracken zu



KOMMANDO-BOT

Sie kommen nur in speziellen Missionen vor. Nachdem der Kommando-Bot eine Sprengladung plaziert hat, geht er automatisch in Deckung. Die Energie, die er dabei verliert, hängt nur von den Soldaten ab, die aus dem Gebäude kommen, und nicht von der Wucht der Explosion. Der Kommando-Bot kann weit sehen und jeden Soldaten mit einem Schuß vernichten.



INFANTERIE-VERKAUFS-BUG

Deine Einheiten zu verkaufen ist im Programm nicht vorgesehen, jedoch kann man es trotzdem machen. Solltest du also wirklich unbedingt Geld benötigen und hast dafür genug Einheiten, dann stellst du deine Soldaten möglichst nahe an eine Sandsack-Barriere. Stelle nun den Verkaufs-Cursor auf den Sandsack und bewege ihn leicht in Richtung Soldat. Das Dollarzeichen muß sich dabei immer drehen, und wenn du dann den Button drückst, so wird der Soldat und nicht der Sandsack verkauft.



FAHRZEUGE

ERNTEMASCHINE

bringen dir dein Geld um einiges schneller. Du kannst mit diesem Fahrzeug Soldaten überfahren, aber keine anderen Fahrzeuge angreifen. Solltest du deine Erntemaschine verlieren, so mußt du dir unbedingt eine neue anschaffen. Nur durch den Abbau von Tiberium kommt wieder Geld nach, und du mußt deshalb andauernd eine Erntemaschine am Laufen haben. Gegnerische Erntemaschinen darfst du nicht zu früh angreifen, weil du sonst die feindlichen Truppen anlockst. Du solltest auch nicht mehr als zwei Maschinen haben, die in die gleiche Raffinerie müssen, da sie sich oft im Wege sind und nur dumm herumstehen.



solltest du daran denken, daß der, der zuerst einsteigt, auch zuerst aussteigt, also lade den stärksten Soldaten zuletzt ein.

MITTLERER PANZER

effektiv und aufgrund ihres geringen Preises ein absolutes Muß für deine Armee. Du solltest zu den mittleren Panzern immer noch ein paar Soldaten, Granatenwerfer oder Jeeps stellen, da die Panzer große Probleme mit Fußsoldaten haben. Die Panzer richten bei Gebäuden, Panzern und Flammenwerfern großen Schaden an und können außerdem gut die eigenen Gebäude bewachen. Da sie recht langsam sind, können sie die Fußsoldaten nur schwer unterstützen, denn diese müßten immer warten, bis sie aufschließen.



JEEPS

2. Die leichten Jeeps kommen schon früh im Spiel vor. Sie sind zwar bewaffnet, jedoch werden sie schon nach ein paar leichten Treffern zerstört. Wenn man dieses Fahrzeug in eine Basis schickt, bevor die Mechaniker kommen, so zieht es die Panzer auf sich. Man kann diese Fahrzeuge aber auch gut mit Panzern kombinieren. Soldaten werden vom Panzer nur schwer getroffen, die Jeeps erledigen dies aber recht leicht. Außerdem kann der Jeep im Gegensatz zu Soldaten gefahrlos durch das Tiberium fahren.



ORCA

5. Diese Hubschrauber sind mit sechs Raketen bewaffnet, die denen der Soldaten mit der Panzerfaust gleichen. Sie sind gegen Soldaten nutzlos, helfen dafür gegen Fahrzeuge und Gebäude um so mehr. Auch sie sind in Gruppen am stärksten. Platziere die Orcas immer nebeneinander, da du sonst viel Zeit damit verschwendest, sie gemeinsam zu aktivieren. Eine einzelne Rakete kann einen Orca schön mächtig verletzen. Also fliege nicht zu nahe an die Luftabwehr heran, außer du hast eine Werkstatt und genügend Geld, um die Hubschrauber zu reparieren. Drei Raketen vernichten einen Orca für immer! Wenn sie Einheiten angreifen, so folgen sie ihnen auch. Dies kann allerdings auch zum Nachteil werden, da sie so eventuell in die Nähe von Raketenstellungen kommen. Drei Orcas zerstören einen Geschützturm, vier Orcas eine Flugabwehrstellung oder einen Obelisken. Mit ihnen kann man auch sehr gut gegnerische Erntemaschinen vernichten.



A.P.C.

3. Die gepanzerten Transporter sind sehr hilfreich. Sie helfen, Soldaten oder Mechaniker in die Feindbasis oder über Tiberium hinweg zu transportieren. Außerdem ist er recht schnell und man kann die Gegner damit zermalmen. Das mitgeführte Maschinengewehr hilft dir ebenfalls gegen Angreifer. Zudem kann man mit dem A.P.C. sehr gut die Gegend erkunden, da er den größten Radius hat. Beim Beladen



RAKETEN-WERFER

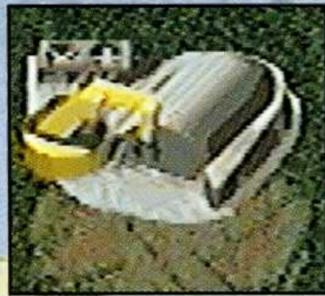
Diese Fahrzeuge sind sehr beweglich, aber leider auch leicht zu zerstören. Sie haben eine sehr gute Reichweite und können Transporthubschrauber oder Geschütztürme gut aus dem Weg räumen. Die Explosion der Raketen ist ziemlich groß, und Soldaten in der Nähe werden oft auch mit in die Luft gesprengt. Man kann also in einer Gruppe von Feinden großen Schaden anrichten, wenn man eine Rakete mitten hineinfuert.



GEBÄUDE

DER BAUHOF

1. Es ist nicht gerade zu empfehlen, seinen Bauhof zu verkaufen, doch wenn du es einmal tun mußt, dann heißt das nicht automatisch, daß das dein Ende ist. Nachdem du ihn verkauft hast, bekommst du dadurch einen Mechaniker. Wenn du ihn richtig einsetzt, kannst du so vielleicht den Bauhof des Gegners einnehmen.



BARACKEN

6. GDI-Baracken produzieren Soldaten, Granatenwerfer, Einheiten mit Panzerfaust und Mechaniker. Durch zwei Baracken kannst du die Produktionszeit der Einheiten erheblich senken. Wenn du eine der beiden Baracken anklickst, dann wird sie zu deiner Hauptkaserne.



WAFFENFABRIK

7. Die Waffenfabrik der GDIs kann leider recht leicht zerstört werden – lasse sie also nie unbewacht. Auch hier produzieren zwei Waffenfabriken doppelt so schnell. Und wie bei den Baracken kannst du auf eine klicken und sie so zur Hauptfabrik machen.



KRAFTWERK

2. Man sollte immer einige Kraftwerke bauen, um so die Verteidigung aufrechterhalten zu können. Falls du es nicht schaffst, die Hauptgebäude anzugreifen, so konzentrierst du dich erst einmal auf die Kraftwerke. So wird die Produktion in den anderen Gebäuden verlangsamt.



WACHTURM

8. Sie sind billig und gegen Fußsoldaten absolut effektiv. Gegen Fahrzeuge und Flammenwerfer sind sie wiederum ziemlich wertlos. Sie schießen mit Maschinengewehren und können so stehende Soldaten sofort erledigen und richten bei liegenden immerhin noch 25 % Schaden an. Die Türme müssen gut gewartet werden und du mußt sie wahrscheinlich auch oft reparieren.



SANDSACK/ZAUN



3. Sie haben verschiedene Zerstörungsgrade. Nach einigen Treffern beginnen sie langsam zusammenzubrechen. Die Zäune bestehen aus zwei unterschiedlichen Zerstörungsphasen und die Sandsäcke haben nur eine.

RAFFINERIE

4. Dies ist die Basis für die Erntemaschine. Eine Raffinerie ist schneller gebaut als eine Erntemaschine. Also lasse nicht zwei Erntemaschinen eine Raffinerie benutzen – baue einfach zwei Raffinerien. Eine Raffinerie, in der gerade eine Maschine ablädt, kannst du nicht verkaufen.



WERKSTATT

9. Hier können alle Fahrzeuge, sogar Hubschrauber und Erntemaschinen, repariert werden. Doch meist ist es bei den Jeeps sinnvoller, einen neuen zu kaufen, anstatt ihn zu reparieren.



SILO

5. In diesem Gebäude kann man 1.500 Einheiten Tiberium aufbewahren. Du bekommst vom Spiel eine Nachricht, wenn das Silo voll ist und du einen neuen bauen sollst. Doch meist ist das eher Geldverschwendung. Statt dessen baust du lieber ein weiteres Fahrzeug und verwendest so das „überflüssige“ Tiberium.



KOMMUNIKATIONS-ZENTRUM

10. Auch wenn alle glauben, dieses Gebäude sei sehr schwach, so ist es doch gut gepanzert und kann erst nach einigen schweren Treffern zerstört werden.



G.D.I. MISSIONS

MISSION 1 - ESTONIA

Plaziere das Baufahrzeug und errichte zuerst deinen Bauhof. Baue dann ein Kraftwerk und

dann Baracken. Gruppiere deine Soldaten zu je fünf und suche mit deinen Fahrzeugen nach NOD-Einheiten. Locke sie so zu deiner Basis, damit deine Soldaten sie erledigen können. Nachdem du alle Soldaten und Fahrzeuge der NODs zerstört hast, ist deine Mission beendet.



MISSION 2 - ESTONIA

Paßwort - WF4S6YLVH

Stelle dein Baufahrzeug direkt neben die Baracken. Baue nun ein Kraftwerk und repariere die Baracken. Nun baust du eine weitere Baracke und stellst so viele Soldaten wie möglich her. Suche mit den Jeeps nach feindlichen Einheiten - die Feindbasis befindet sich in der linken oberen Ecke. Teile deine Soldaten in zwei Gruppen auf und greife die Basis von Süden und von Westen aus an. Du kannst die Gebäude in der Basis mit deinen Soldaten zerstören oder sie auch



mit den drei Mechanikern, die zu Beginn der Mission zur Verfügung stehen, einnehmen. Wenn du dir die Gebäude schnappst, so kannst du weitere Erntemaschinen bauen und so das ganze Tiberium in der Gegend abbauen.

MISSION 3 - LATVIA

Paßwort - 51M9FRHT9

Erledige zuerst einmal die ganzen Fußsoldaten in der Nähe. Dann fährst du nach Osten bis zum Tiberiumfeld neben der Geschützstellung. Zerstöre die Soldaten und die Fahrzeuge, die sie bewachen und stelle dann dein Baufahrzeug direkt daneben ab. Baue ein Kraftwerk und dann eine Raffinerie, damit du sofort mit dem Tiberiumabbau anfangen kannst. Baue dann zwei Baracken und damit so viele Granatenwerfer wie möglich.

Währenddessen sollten deine Soldaten den Durchgang zwischen den beiden Anhöhen im Osten des Feldes bewachen. Suche mit deinen Jeeps nach den Flugabwehrstellungen und der Feindbasis. Die Basis ist wieder in der rechten oberen Ecke. Zwei Stellungen befinden sich auf der Anhöhe nördlich des Tiberiumfeldes. Eine Stellung befindet sich links von der Feindbasis. Zerstöre sie mit größeren Gruppen von Grenadiern. Dabei verlierst du zwar sicher einige Soldaten. Doch sobald die Stellungen zerstört sind, kannst du den Luftangriff starten lassen. Baue dir drei oder vier Mechaniker und zerstöre dann mit dem Luftangriff das Kraftwerk in der Feindbasis. Dann schickst du eine große Gruppe Grenadiere in die Feindbasis und hinterher ein paar Mechaniker, um dir die Gebäude zu schnappen.



MISSION 4 - BELARUS***Paßwort - WWMVUA55L***

Erledige alle Soldaten und Buggies, die dich gleich zu Beginn der Mission angreifen. Lade dann deine ganzen Soldaten in die APCs und platziere sie in der unteren rechten Ecke. Fahre nun mit dem Jeep den Fluß entlang nach Westen über ihn hinweg. Folge dem Weg nach Westen und dann nach Süden um die Anhöhen herum. Dann noch nach Norden. Dieser Weg wird von NOD-Truppen bewacht. Versuche also, mit deinem Fahrzeug so nahe wie möglich an die Basis heranzukommen. Die Basis befindet sich oben links und kann nur über diesen westlichen Weg erreicht werden. Hoffentlich erreichst du die Basis noch, bevor dein Fahrzeug zerstört wird. Nun schickst du die beiden APCs auf der gleichen Route entlang. Wenn du die Basis erreichst, dann fährst du weiter nach oben bis zu einer Kiste rechts von der „Hand der NODs“. Fahre mit den APCs auf die Kiste, um so die Mission zu beenden.

**MISSION 5 - GERMANY*****Paßwort - WW4MQI666***

Gruppiere zu Beginn deine Einheiten und begeben dich nach Osten zu der Basis, die gerade angegriffen wird. Erledige die Soldaten und den Panzer auf deinem Weg. Repariere alle Gebäude und bewache den nördlichen Eingang, da dich schon bald viele Feindeinheiten angreifen werden. Deine erste

Verteidigungseinheit sollte also möglichst lange halten, so daß du inzwischen eine weitere bauen kannst. Nun baust du einen Jeep und schickst ihn nach Norden an der Straße entlang, über die Brücke und mitten in die gegnerische Basis. Die Basis befindet sich oben links. So schaffst du einen Pfad, dem deine APCs folgen können. Zwar wird dein Jeep zerstört werden, jedoch kannst du so die Gebäude sehen, die du einnehmen kannst. So werden allerdings auch einige Feindeinheiten zu dir kommen, doch diese sind leicht zu erledigen. Nun baust du zwei APCs und füllst eines mit Mechanikern. Dazu baust du so viele Jeeps und Grenadiere wie möglich. Schicke deine Armee dann über die Brücke, zerstöre diese Hindernis und attackiere die Basis mit



Grenadiere. Zerstöre möglichst die Soldaten außerhalb der „Hand von NOD“. Nun schickst du eine zweite Angriffswelle Truppen hinein und platzierst den leeren APC zwischen den Geschütztürmen. So kannst du dann deine anderen Grenadiere, die Jeeps und den APC voller Mechaniker hineinschicken. In der Basis schickst du die Mechaniker in die wichtigen Gebäude und verkaufst sie schnell. Die anderen Gebäude zerstörst du mit deinen Soldaten.



MISSION 6 – TSCHECHISCHE REPUBLIK

Paßwort – FQZMHM2LU

Bringe deinen Kommando-Bot zur Brücke und erledige die Soldaten dort. Dann mußt du noch jeden Soldaten im offenen Gelände beseitigen. Einige verstecken sich hinter Bäumen, also Vorsicht. Danach zerstörst du die beiden Flugabwehrstellungen in dieser Gegend. Dein Kommando-Bot bewegt sich dabei automatisch an eine sichere Stelle.



Achte auch auf Soldaten, die nach der Explosion eventuell erscheinen können. Nun steigst du in den Hubschrauber, fliegst über den Fluß und landest im kleinen Dorf. Laufe südlich an der Küste entlang und westlich um die Anhöhe herum. Nun weiter nach Norden und auf deinem Weg die Soldaten sowie die Abwehrstellung zwischen den Bäumen beseitigen. Jetzt weiter nach oben, bis es nicht mehr weitergeht. Nun holst du den Hubschrauber zu dir her, fliegst damit ins Tal hinab und läufst dann die Schlucht hinauf und erledigst dabei die Soldaten auf der Anhöhe. Fast ganz oben gehst du nach Osten und versteckst dich in den Bäumen. Hole den Hubschrauber her und begib dich mit dem Kommando-Bot nach Osten oben an die Anhöhe, um dort die Soldaten zu erledigen, die aus der Basis kommen. Nun stellst du den Hubschrauber unterhalb der Anhöhe als Köder ab und rennst mit dem Kommando-Bot in die Basis, um dort das Hauptgebäude zu zerstören. Es ist das erste Gebäude nach dem Eingang.

MISSION 7 – TSCHECHISCHE REPUBLIK

Paßwort – WWMVVWNY

Vernichte zuerst einmal die Feindeinheiten, die dich gleich nach der Landung angreifen werden. Dies ist übrigens gar nicht so einfach, da mehrere Flammenwerfer darunter sind. Sie können alle deine Fußsoldaten mit einem Mal vernichten – also teile sie auf, um dies zu verhindern. Begib dich nach Norden am ersten Tiberiumfeld vorbei und stelle deine Basis entlang der Brücke auf. Baue ein Kraftwerk und eine Raffinerie, damit du das nächstgelegene Feld aberten kannst. Sende deine Einheiten aus, damit sie die Feindeinheiten auf der Anhöhe auf dem Weg zum Tiberiumfeld links oben erledigen.



Baue zwei Baracken und stelle schnell eine Armee auf, die den Zugang von Norden und unten entlang der Küste absichern – denke immer daran, teile deine Soldaten auf und gruppier sie nicht. Stelle entlang der Anhöhe Geschütztürme auf, die die Gegner beseitigen, die die Schlucht entlang kommen. Hast du genügend Geld, dann baust du eine zweite Raffinerie, um das obere Feld noch schneller abbauen zu können. Du kannst diese ja immer noch verkaufen, wenn du später Geld benötigst. Mit zwei Raffinerien und zwei Baracken solltest du recht schnell eine Armee Fußsoldaten aufbauen können. Dies ist lebenswichtig, da du andauernd neuen Angriffswellen gegenüberstehst. Sind beide Felder abgeerntet, dann mußt du weiter nach Osten zum nächsten Feld. Baue viele Soldaten und Panzer, um den

Weg von der Feindbasis her abzuriegeln. 15 Soldaten und zwei Panzer pro Route sollten ausreichen. Sollten die Angriffe an einer Stelle stärker werden, so mußt du hier einfach neue Truppen hinsenden. Wenn du dann eine große Armee aufgebaut hast, so gehst du in die Feindbasis und zerstörst sie. Halte einige Fahrzeuge und Soldaten zurück, die dann während des laufenden Kampfes nachrücken können. Benötigst du mehr Soldaten, dann verkaufst du einfach deine Wachtürme – sie bringen dir drei Soldaten. Zuletzt solltest du Mechaniker in die gegnerische Basis schicken, die Gebäude übernehmen und diese verkaufen.



TIPS & TRICKS - S-T

Hier sind wieder die Tips & Tricks-Codes für diesen Monat – viel Spaß!



S

SPLATTERHOUSE 2

Paßwörter

Level 2	EDK NAI ZOL LDL
Level 3	IDO GEM IAL LDL
Level 4	ADE XOE ZOL OME
Level 5	EFH VEI RAG ORD
Level 6	ADE NAI WRA LKA
Level 7	EFH XOE IAL LDL
Level 8	EDK VEI IAL LDL

SPLATTERHOUSE 3

Levelcodes

Stage 2	REISOR
Stage 3	ETLBUD
Stage 4	TABRAE
Stage 5	ELPOEB
Stage 6	PHENIX

STEEL EMPIRE

99 BOMBEN

Im Schiff-Auswahlscreen drückst du C, A, C, A, Start und B.

99 LEBEN

Im Optionenscreen stellst du den Schwierigkeitsgrad auf „Hard“, Stock auf 2, Credits auf 1 und spielst schließlich Tune 65 ab.

STAGE-AUSWAHL

Gehe in den Optionenscreen und führe die Sound-Test-Option in der folgenden Reihenfolge aus: Sound 1 zweimal, Sound 9 einmal und Sound 2 einmal. Nun erscheint eine neue Rundenauswahl-Option unter Exit. Du hast die Wahl aus 1 – 7 und drückst Start, um auf einem beliebigen Level zu beginnen.

STORMLORD

LEVELSPRUNG

Pausiere und drücke einmal C, dreimal B, viermal A, um in den nächsten Level zu springen. Auf diese Weise kannst du alle zehn Stages anwählen.

EXTRAZEIT

Pausiere und drücke B, dreimal A, C, dreimal oben und dreimal A, um die Uhr zurückzusetzen.

NEUN ZUSÄTZLICHE MÄNNER

Pausiere und drücke viermal A, zweimal C, dreimal B, C und A.

STREET SMART

EXTRALEBEN

Starte deine Konsole mit Reset mehr als zehnmal schnell hintereinander neu und wähle dann aus dem Menü die Optionen an. Bewege den Cursor zum Sound-Test und drücke dreimal unten

und einmal A. Nun solltest du in einem neuen Fenster die Möglichkeit haben, die Anzahl deiner Leben festzulegen.

STREETS OF RAGE

EXTRA CONTINUES

Drücke links, links, B, B, B, C, C, C und Start.

LEVELAUSWAHL

Halte auf dem zweiten Pad unten und drücke A, B und C. Wähle dann mit dem ersten Pad den Optionenscreen an. Nun kannst du die Runden auswählen und die Zahl der Spieler festlegen.

STREETS OF RAGE II

EXTRA CONTINUES

Auf dem Game Over-Screen drückst du links, links, B, B, B, C, C, C und Start.

ALTERNATIVE EXTRA CONTINUES

Wenn du im Ein-Spieler-Modus kurz vor dem Sterben bist, schließt du das zweite Pad an und drückst Start, um mit allen Leben und voller Energie neu zu beginnen.

MIT DEMSELBEN CHARAKTER SPIELEN

Schließe zwei Gamepads an. Auf dem Titelscreen drückst und hältst du auf dem ersten Pad rechts und drückst dann gleichzeitig B. Auf dem zweiten Pad hältst du links und A gedrückt. Während all diese Buttons gedrückt sind, betätigst du C auf dem zweiten Pad. Nun erscheint auf dem Bildschirm die Charakterauswahl, und du kannst denselben Charakter anwählen.

LEVELAUSWAHL

Im Optionenscreen hältst du A und B auf dem zweiten Joypad gedrückt. Nun drückst du Start gleichzeitig auf dem ersten Pad, und du gelangst in ein Cheat-Menü, in dem du den gewünschten Level anwählen kannst.

STRIDER

EXTRA CONTINUE

Drücke auf dem Joypad unten und dann A, C, B, C und Start nacheinander, um an der Stelle weiterzumachen, an der du gestorben bist.

LEVELAUSWAHL

Während der Meister unmittelbar vor dem Anfang des Spiels lacht, hältst du auf dem Joypad unten und drückst A, C, B, C und A, um eine Levelauswahl zu erhalten.

SUNSET RIDERS

EXTRA CREDITS

Wähle die Sound-Option an und höre dir 0 – E an. Wenn du ins Spiel zurückkehrst, hast du mehr Credits als sonst.

SUPER FANTASY ZONE

LEVELSPRUNG

Du mußt zwei Joypads an die Konsole angeschlossen haben, um diesen Cheat zu aktivieren. Pausiere, indem du auf dem ersten Joypad Start drückst. Dann hältst du auf dem zweiten Joypad B und drückst links unten diagonal und Start. Nun erscheint das Wort „Pass“ auf dem Screen, drücke also C auf dem ersten Joypad, und du gelangst plötzlich in die zweite Runde.

UNBESIEGBARKEIT

Wie beim Levelsprung brauchst du für diesen Cheat zwei Joypads. Pausiere das Spiel, indem du auf dem ersten Joypad

Start drückst. Nun hältst du B auf dem zweiten Pad und drückst unten links diagonal und Start. Nun erscheint das Wort „Pass“ auf dem Screen, drücke also B, und du kannst zwischen No Hit und Free Play hin- und herschalten. Fahre mit dem Spiel fort, um den Cheat zu aktivieren. No Hit macht dich unbesiegbar, und bei Free Play stirbst du bei Kollisionen, hast aber unbegrenzt Schiffe, mit denen du das Spiel beenden kannst.

SUPER HANG-ON

OPTIONEN-MODUS

Halte auf dem Titelscreen A, B und C gedrückt.

PASSWORT-BUSTER

Gib die folgenden Paßwörter ein, um den gewünschten Effekt zu erzielen:

5FFF3F546FF35564
 FF0SLPIMFJQNKs - Endsequenz
 51B04000A05000
 70J0CG976ACMG1 - massenweise Geld

SUPER LEAGUE

PASSWORT-BUSTER

Probier mal diese Codes aus. Der erste verschafft dir einen Vorsprung von vier Spielen, während die anderen mehr interessant als nützlich sind:

JORQWVVRROOQSHPPGDUDEAM
 Zb6jppqrmGnYWQXaHuFFAB
 RGHioqpmijhZZSUXVtEEAE
 VU91rstpomXcZTiebrHWyW

SUPER MONACO GP

SUPER HANG-ON BIKE

Resette die World Championship und setze HANG-ON auf dem Namens-Eingabescreen ein, speichere ab und drücke Reset. Nun begibst du dich ins Free Practice Image Training und drückst, nachdem du die Laps und den Grid eingestellt hast, unten und A, bis der Transmission-Screen erscheint. Wenn du deine Transmission eingestellt hast, verfügst du über ein Super-Hang-On-Bike.

PASSWORT-BUSTER

Gib folgendes ein, um für das beste Team anzutreten (Maddona), früher schon World Championships gewonnen zu haben und über besonders viele Fahrer-Punkte zu verfügen:

0Q76 2ILM F200 0000
 0010 H10F B324 5D76
 CA89 EGC1 0000 0002
 0000 0000 F200 2CAC

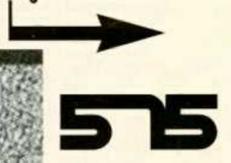
SUPER THUNDERBLADE

LEVELAUSWAHL

Drücke A, oben, unten, links, rechts, rechts, links, unten und oben auf dem Titelscreen. Dann drückst du oben und Start zusammen, um einen sehr praktischen Levelauswahlscreen zu aktivieren.

UNBESIEGBARKEIT

Wähle den Optionenscreen an und stelle „Hard“ als Schwierigkeitsgrad ein. Starte das Spiel und fliege in die obere



linke oder rechte Ecke – dort wirst du vom feindlichen Feuer nicht getroffen. Dieser Trick funktioniert in den ersten drei Levels.

T

T2: THE ARCADE GAME

WAFFE ÜBERHITZT NIE

Benutze einen Controller mit Schnellfeuer-Funktion, dann kannst du nach Herzenslust herumballern, wenn der Schalter aktiviert ist. Die Waffe wird sich dabei nicht überhitzen, und deine Feuerkraft läßt nie nach.

TALMIT'S ADVENTURE

ZUGANG ZU ALLEN LEVELS

Gib das folgende Paßwort ein, und du kannst jeden beliebigen Level anwählen: ARDE

TARGET EARTH

UNBESIEGBARKEIT

Drücke auf dem zweiten Joypad Start, sobald das Spiel beginnt, und halte den Button, bis deine Energie abnimmt. Beginne mit dem Spiel und zerstöre das Kriegsschiff. Lasse Rex auf seinem Weg zum Shuttle sterben. Wähle den Options-Modus und schalte den Pad-Reset von Cancel auf Enable um. Nun (immer noch im Options-Modus) drückst du gleichzeitig C und Start. Dann erscheint ein Mädchen mit neun Continues auf dem Screen. Verlasse den Options-Modus und rette das Universum.

Wenn du in irgendeinem Level nach Level 1 stirbst, gehst du in den Optionen-Modus und drückst Start. Nach Verlassen des Optionen-Modus siehst du auf dem Titelscreen, daß du neun Continues hast. Immer wenn du weniger als drei Continues übrig hast, kannst du diesen Trick wiederholen.

FEUER-SETUP ÄNDERN

Drücke einfach A, B und C gleichzeitig. Sobald der erste grüne Roboter von der rechten Seite auf den Screen marschiert, drückst du Start auf dem zweiten Joypad. Spieler 2 sollte nun in der Lage sein, den nächsten Roboter, der auf dem Bildschirm erscheint, zu steuern.

DEN TITELSCREEN UMDREHEN

Drücke A und C, während du oben rechts hältst.

Fliege in der ersten Stage zum Kriegsschiff, ohne einen Feind abzuschießen, und zerstöre das Kriegsschiff dann, wenn du 52 oder mehr Meilen von der Basis entfernt bist. Du hast nun 2800 Punkte und keine Bonus-Waffen, bis du mit der nächsten Stage beginnst.

TASK FORCE HARRIER EX

STAGE-AUSWAHL

Schalte deine Konsole ein und halte dabei den A-Button gedrückt. Drücke oben, unten, links, rechts, A, B, A, C und B, bevor die Titel zu Ende sind. In den Optionen steht dir nun eine Stage-Auswahl, Unbesiegbarkeit oder Window zur Verfügung. Pausiere im Spiel und drücke A, um Stages zu überspringen, oder mehrmals B, um die Zeitlupen-Funktion zu aktivieren.

TAZ-MANIA

UNENDLICH VIELE LEBEN

Gib auf dem Paßwortscreens FFD45 ein.

GESUNDHEIT UND UNBESIEGBARKEIT

Auf dem Titelscreen hältst du auf beiden Pads A, B und C und drückst auf dem ersten Pad Start. Ein Klingeln ertönt.

Beginne das Spiel und drücke Start, um zu pausieren. Drücke A, um deinen Gesundheitsbalken wieder aufzufüllen, und B, um für deine Feinde unbesiegbar zu werden (Stacheln und Fallen können dich immer noch töten). Drücke C, und drei Zahlen erscheinen – die beiden ersten geben die X- und Y-Koordinaten an und die untere die Level-Nummer. Drücke links oder rechts, um die Zahl zu ändern, und drücke Start, um das Spiel in dem gewünschten Level zu beginnen. Halte A, B und C, um in den nächsten Level zu springen.

TAZ – ESCAPE FROM MARS

Halte A + B auf dem ersten Joypad und B + C auf dem zweiten und drücke dann Start, um zu pausieren. Dann drückst du eine beliebige Taste, um das Cheat-Menü aufzurufen.

LEVELAUSWAHL

Schließe zwei Pads an. Im Intro-Screen hältst du auf beiden Pads A, B und C und drückst dann auf beiden Pads Start. Du hörst ein Klingeln, und das Spiel beginnt. Drücke im Spiel Start, um zu pausieren, und dann B und C auf dem ersten Pad, um ein paar Zahlen aufzurufen. Benutze links und rechts auf dem Gamepad, um die Zahlen zu ändern und springe in den gewünschten Level.

GEHEIMRAUM

Um einen geheimen Bonus-Raum im Arctic-Level zu betreten, hältst du auf dem letzten Eisblock unten und C.

TEAM USA BASKETBALL

PASSWÖRTER

Gib die folgenden Codes ein, um Olympic zu gewinnen
Halbfinale: JBT67BF Finale: JDT67BC
Medaillensammlung: JCT67BH

TECHNOCOP

VOLLE ENERGIE

Pausiere im Spiel und drücke zehnmal C, fünfmal A, zweimal B und zehnmal A.

TERMINATOR 2

LEVELSPRUNG

Wenn du auf dem Screen „Press Start“ siehst, drückst du dreimal oben, unten, links und rechts. Arnie teilt dir mit, wenn der Cheat funktioniert hat. Starte das Spiel ganz normal, und drücke dann mittendrin B und C gleichzeitig, um zum Ende des Levels zu springen.



TEST DRIVE 2

WAGENAUSWAHL

Der Ferrari ist der beste Allroundflitzer, der Porsche verfügt über die beste Beschleunigung und der Lamborghini über die beste Höchstgeschwindigkeit.

GEHEIMES OPTIONEN-MENÜ

Am Anfang des Rennens drückst du A, B und C, um ein Menü aufzurufen, in dem man Beschleunigung, Bremsen und Grip einstellen kann.

THUNDERFORCE II

GEHEIMER OPTIONEN-SCREEN

Drücke A und Start auf dem Titelscreen.

THUNDERFORCE III

GEHEIMER OPTIONEN-SCREEN

Auf dem Titelscreen drückst du Start, während du A hältst, um in dem Spiel einen geheimen Optionenscreen aufzurufen.

VOLLE POWER-UPS

Pausiere und drücke dann zehnmal oben, dann unten, B, unten, B,

unten und schließlich B. Du bekommst alle Waffen, wenn du B drückst, und mit A kommst du an die Klaue heran.

THUNDERFORCE IV

ALLE WAFFEN

Mit diesem Cheat bekommst du alle Waffen außer dem Schild. Starte das Spiel ganz normal und drücke dann oben, rechts, A, unten, rechts, A, C, links, oben und B. Nun drückst du oben für alle Waffen, unten, wenn du sie wieder löschen willst, rechts für eine Klaue und links zum Löschen der Klaue. Drücke Start, um zum Spiel zurückzukehren.

99 LEBEN

Wenn der Intro-Screen erscheint, drückst du A und Start, um in den Konfigurations-Bildschirm zu gelangen. Stelle für den Kontrollmodus Typ 1 fest, die Maschinenkraft auf 100, den Missionslevel auf Easy-manic und den Schiffsvorrat auf 0. Dann gehst du auf Exit und startest das Spiel ganz normal. Nun verfügst du über 99 Leben.

THUNDER PRO WRESTLING

CONTINUE-MODUS

Wenn dir die Continues ausgehen und das „Game Over“ auf dem Screen erscheint, drückst du oben und C, um drei weitere Continues zu erhalten.

TINY TOON ADVENTURES

ALLE LEVELS ZUGÄNLICH MACHEN

Setze das Buster Bunny-Icon auf die Paßwort-Option und drücke Start. Nun gibst du folgendes Paßwort ein:
NGQQ WWQQ QKWQ QWWQ WGRY
Nun steht dir die ganze Karte des Spiels offen, und du kannst jeden Level betreten.

PASSWÖRTER

Level 22 - GZBB TXZB LDBB TXZK LLDL
Level 24 - QJBB TXZW GLBB TXZQ DLGN
Level 26 - TJBW HXBQ ZKBW HXBQ ZGVT

TMNT: HYERSTONE HEIST

LEVELAUSWAHL

Wenn das Konami-Logo erscheint, drückst du C, B, B, A, A, A, B und C. Wenn du auf den Titelscreen gelangst, drückst du A, B, B, C, C, C, B und A. Im Ein-Spieler-Modus drückst du nun noch einmal A und Start.

TMNT: RETURN OF SHREDDER

LEVELAUSWAHL

Wenn das Konami-Logo erscheint, drückst du C, B, B, A, A, A, B und C. Wenn du auf den Titelscreen gelangst, drückst du A, B, B, C, C, C, B und A.

TOEJAM AND EARL

WARP

Im ersten Level gehst du zu der Insel mit dem Loch in der Mitte und läßt dich hineinfallen. So gelangst du in den Level 0. Wenn du badest, füllt sich deine Lebensanzeige wieder auf, und du bekommst ein Extra-Leben, wenn du Limonade trinkst. Springe von diesem Level ab, und du gelangst in den höchsten Level, den du bereits erreicht hast.

TOEJAM AND EARL 2 – PANIC ON FUNKOTRON

PASSWÖRTER

Level 3 V O J Y P V W 4 W 1 1
Level 5 V D 0 8 Z Z H 5 C E T 6
Level 7 P O W 8 1 1 3 D F K 3 F
Level 9 R A F Q Y ! F 0 9 8 C Q
Level 11 H W J Q 8 R 4 C Y 8 2 6
Level 13 A H W T Y C T ! 0 K 3 3
Level 15 A ! ! L Y ! T X D H L W

MEGA MAN 8

Happy Birthday! Capcoms knuddeliger Blechbulle feiert seinen zehnten Geburtstag. Zum Jubiläum entwickelten die Designer das erste reinrassige 32 Bit- und gleichzeitig beste Mega Man-Abenteuer.



Diese Oberwelt ist der Ausgangspunkt und bietet zudem die Gelegenheit, einmal beim Shop vorbeizuschauen.



Im zauberhaften Spielzeugland hat es unser Mega Man gleich mit einer ganzen Armee von Feinden zu tun.

Kleine Quizfrage: Wer ist der größte Videospiel-Serienstar? Insider werden die Frage mit „Mega Man“ beantworten, wobei sich diese Antwort mehr auf die Quantität bezieht, denn kein anderer Videospiel-

Charakter (in Japan ist er übrigens als Rockman bekannt und beliebt) bringt mehr Fortsetzungen auf die Waage. Dies liegt auch daran, weil die findigen Designer zwei Parallel-Handlungen am Leben erhalten, die X-Serie sowie die ältere numerische Reihe. Zum zehnjährigen Geburtstag entwickelten Capcoms Programmierer ein besonders aufwendiges Abenteuer, das den Hardware-Fähigkeiten des Saturns stärker gerecht wird. Am bewährten Gameplay hat sich allerdings dennoch nichts verändert. Nach wie vor ballert und hüpfert der kleine Mega Man durch beinharte Levels, um allerlei mechanische Widersacher ins Visier zu nehmen. Ihr dürft dabei bereits erfolgreich absolvierte Levels so oft erkunden, wie ihr wollt, um neue Waffensysteme oder andere Items zu entdecken, wodurch euer Mega Man im Laufe des ballerlastigen Abenteuers immer einsatz-



Um den ersten Boss zu überlisten, müßt ihr ihn mittels eurer Bomben lähmen und anschließend seinen Schwachpunkt anvisieren.

fähiger wird. Außerdem solltet ihr fleißig Schrauben einsammeln, damit ihr zwischen den Levels in einem Shop hilfreiche Power-Ups erstehen könnt. Es gibt des weiteren eine kleine Neuheit: als Zusatzwaffe dürft

ihr eine Art Bombe ablegen und mittels eines strammen Schusses gegen den Aggressor kicken, um ihn so für kurze Zeit zu lähmen.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Mega Man 8
Genre:	Jump & Shoot
Hersteller:	Capcom/Virgin
Tel.:	040-391113
Release:	März
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	8+
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Besonderheiten:	Der erste wahre 32 Bit-Mega Man

Grafik 70%

Ansehnliche, ziemlich farbenprächtige Comic-Grafiken in einer Pseudo-3D-Darstellung, niedliche Animationen, hohe Spritedichte.

Sound 61%

Typisch harmlose Mega Man-Hintergrundmelodien, die sich zwischen Pop und Rock bewegen, hinlänglich bekannte Schuß- & Explosionsgeräusche.

Gesamt 79%

Exzellentes Leveldesign + ein paar neue Ideen + bewährtes Mega Man-Gameplay = das bisher beste Abenteuer vom Capcom Ballermann.

Word Up

Statt einer windigen 16 Bit-Konvertierung wurde Mega Man 8 diesmal direkt auf die 32 Bit-Hardware zugeschnitten, und das macht sich äußerst positiv bemerkbar. Die dreidimensional anmutenden Comic-Grafiken sehen besser denn je aus. Hinzu kommen motivierende Features, wie beispielsweise der Mini-Shop sowie ein erfreulich innovatives Leveldesign - kurzum: ein Mega Man in Bestform!



MASS DESTRUCTION



Soviet Strike goes Panzer: Im klausrophobieverdächtigen Cockpit eines Panzer sitzend müßt ihr in bekannter Manier das Feindgebiet in eine Baustelle verwandeln, was nicht nur ein optischer Hochgenuß ist.



Hit and Run

Wie so oft bei einem kriegerischen Spiel muß man sich zunächst einmal durch einige Optionen wühlen. Als erstes stehen euch insgesamt drei Tanks mit unterschiedlichen Werten bezüglich der Wendigkeit und Panzerung zur Auswahl. Danach dürft ihr euch eine von 24 verschiedenen Missionen aus-

»Technisch, grafisch und auch spielerisch ist Mass Destruction dem Rivalen Return Fire klar überlegen.«



(Oben) Die mächtigste Waffe stellt die Vortex-Granatenschleuder dar, wodurch alles im näheren Umkreis zerstört wird.

(Unten) Makaber: Feindliche Soldaten könnt ihr einfach überrollen, was durch einen jämmerlichen Schmerzensschrei quittiert wird.

Electronic Arts' renommierte Strike-Serie trat 1992 mit Desert Strike (wegen der Anlehnung an den Golfkrieg übrigens nicht unumstritten) seinen weltweiten Triumphzug an und erreichte mit dem vor-

kurzem erschienenen 32-Bit Spektakel Soviet Strike seinen vorläufigen Höhepunkt. Die seitdem gerne imitierte Besonderheit an diesem Spielkonzept ist die virtuose Verknüpfung von bleihaltiger Action mit einer guten

Portion Taktik. Während allerdings bei EAs Erfolgsserie stets ein Kampfhubschrauber die Hauptrolle spielte, seid ihr beim Genre-Kollegen Mass Destruction ausschließlich mit einem Panzer unterwegs.

suchen, die in fünf unterschiedliche Kategorien unterteilt wurden. Bei fast allen Alleingängen kommt es darauf an, im Feindgebiet Primärziele außer Gefecht zu setzen. Hin und wieder müßt ihr allerdings auch einen Geheimagenten auf-sammeln oder Begleitschutz geben. Ein recht ausführliches Briefing klärt euch natürlich vor jeder Mission auf, was eure jeweiligen Aufgaben sind. Danach darf endlich das Kanonenrohr zum Einsatz kommen. In der versetzten Vogelperspektive rollt ihr mit eurem Ketten-

TION

fahrzeug mitten durch das feindliche Areal, das überwiegend aus hochauflösend wirkenden Polygon-Objekten besteht. Das englische Programmiererteam NMS hat eigens dafür eine neue 3D-Engine namens Sprolygon entwickelt, wodurch 2D- und 3D-Objekte miteinander verknüpft werden können. Wie schon erwähnt, müßt ihr euch mit roher Waffengewalt durch die feindlichen Stellungen kämpfen, Panzer und andere Einsatzfahrzeuge ins Visier nehmen sowie die Primärziele, wie beispielsweise Radarstationen, zerstören. Das präzise Schießen erfordert allerdings viel Übung, da die Steuerung recht komplex gestaltet wurde. Mit der L- und R-Taste dreht ihr den Panzerkopf, um das Ziel anzuvisieren, während ihr mit dem Steuerkreuz die Fahrtrichtung bestimmt. Der Vorteil: Ihr könnt auf diese Weise feindliche Objekte beschießen und gleichzeitig seinen Attacken ausweichen. Natürlich verfügt der



An grafischer Abwechslung mangelt es nicht; immer wieder entdeckt ihr neue Polygon-Objekte.

Tank nicht nur über ein einziges Waffensystem, sondern kann per Power Ups bis zu acht unterschiedliche Bleispritzen einsetzen. Das Repertoire reicht vom normalen Kanonenschuß über eine Lenk-Missile bis hin zu heimtückischen Minen. Um an diese Waffensysteme zu gelangen, empfiehlt es sich, Häuser und andere Stellungen dem Erdboden gleichzumachen, da sie oftmals nützliche Items bergen.

Ulf Schneider ■



Ein typisches Missionsziel: Legt eine Öl-Raffinerie in Schutt und Asche!



Witzig: Sobald ihr durch Gewässer fahrt, füllt sich die Optionsleiste mit Wasser, und ihr erkennt, wie stark der Tiefgang ist.



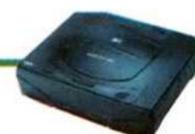
Falls es nicht mehr weitergeht, könnt ihr einen Transporterhelikopter herbeirufen, um die Mission vorzeitig abubrechen.

Word Up

Das Spiel macht seinem Namen alle Ehre: Dank exzellenter Polygongrafik und hohem Interaktionsgrad kann man auf dem Screen mit purer Lust alles in Schutt und Asche legen. Diverse Missionen und die limitierte Munition sorgen für außerdem einen Hauch Taktik. Leider mangelt es dem Gameplay jedoch etwas an Abwechslung.



Check Up



Titel:	Mass Destruction
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Anfang April
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	24
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis sehr schwer
Besonderheiten:	Deutsche Texte, zuerst auf Saturn

Grafik 80%

Handwerklich einwandfrei gestaltete 3D-Engine mit großer Abwechslung und gelungenem Tiefeneffekt, beeindruckende Explosionen.

Sound 76%

Spannungsgeladene Hintergrundmusik mit leichtem Marsch-Einschlag, dynamische Schuß- und Explosionsgeräusche.

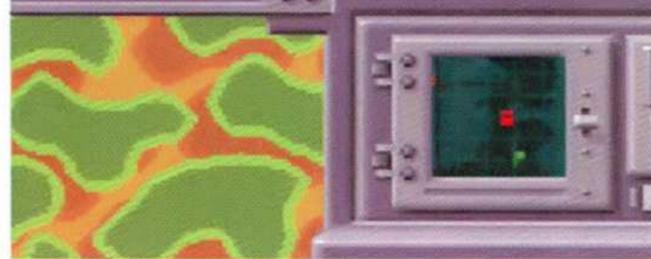
Gesamt 82%

Grafisch opulente Baller-Orgie mit einem Hauch Strategie und einer gewöhnungsbedürftigen Steuerung.

Ähneln Return Fire auf den ersten Blick ein wenig der Strike-Triologie von Electronic Arts, so stellt man schon nach kurzer Zeit fest, daß hier das Gameplay im wesentlichen doch anders verläuft. Wo zum Beispiel Soviet Strike mit einem beinhalten Schwierigkeitsgrad zu schaffen machte, ist man in Return Fire eher etwas verwundert, weshalb man ohne Übung gleich mehrere Stages erfolgreich absolvieren kann.

Mass Destruction!

Nein, hier ist nicht etwa der ähnliche, etwas modernere Titel gemeint, den BMG momentan auf Lager hat,



Aus den zerbombten Hausern flüchten Soldaten. Du sparst wertvolle Munition, wenn Du einfach drüberf....



Nachdem das ursprünglich für das 3DO konzipierte Kriegsspielchen auf besagter Konsole und dem PC bereits einen recht überzeugenden Eindruck machen konnte, entschloß man sich nun das Krisengebiet auf unseren Saturn zu verlegen. Hier kommt unser Frontbericht!

RETURN FIRE





Wagt man sich mit dem Helikopter zu weit aufs Meer hinaus wird man von einem U-Boot abgeschossen.



Wenn Du den Geschützturm zur Seite hin ausrichtest, kannst Du im Vorbeifahren feuern.

sondern vielmehr das Spielprinzip des heute vorliegenden Kriegsschauspiels. In Return Fire erhält man pro Szene keine verschiedenen Aufträge, wie beispielsweise das Zerstören von Nachschublinien oder das Befreien von Geiseln. Vielmehr muß man lediglich das Gebäude, das die feindliche Flagge enthält, aufspüren

» Im Zwei-Spieler-Modus ist Return Fire ein empfehlenswertes Strategie-Game.«

und alles, was einem auf dem Weg dorthin gefährlich werden könnte, blindlings eliminieren. Zu diesem Zweck stehen dir neben einem Kampfubschrauber drei verschiedene Fahrzeugtypen zur Verfügung. Grafisch ansprechend läßt sich jede Mauer und jedes Gebäude ruinieren, ja selbst Bäume kann man entblättern und Büsche lassen sich plattwalzen. Was sich übrigens noch plätten läßt, sind

jegliche Flüchtlinge, die aus den Häusern gerannt kommen und dich mit Vorliebe mit Handgranaten bombardieren.

Ein Hauch von Klassik...

Nicht nur die Suche nach der gegnerischen Fahne erinnert etwas an Spieleklassiker wie Stratego. Tatsächlich werden auch alle Kampfhandlungen mit bekannt klassischen Musikstücken in Szene gesetzt. Die Grafik bewegt sich dabei leider meist auf einem eher mittelmäßigen Niveau, wobei bei höherem Feindaufkommen sogar die Leistung des Saturn derart in die Knie geht, daß jede Bewegung deutlich ruckelnd abläuft. Im Zwei-Spieler-Modus kommt dagegen fast schon ein wenig ein Suchteffekt hinzu. Hier entscheidet nicht, wer den schnellsten Finger am Abzug hat, sondern man muß neben dem richtigen Riecher auch Bewegungen des Gegners richtig zu kontern

Word Up

Besonders anspruchsvoll kann es wohl nicht sein, gegnerische Stellungen in mühsamer Kleinarbeit einzuäschern, ohne wirklich Gefahr zu laufen, dabei sein eigenes Leben zu verlieren. Was anfangs zwar auch alleine eine Menge Spaß macht, kann auf die Dauer nur im 2-Player-Game begeistern.



wissen. Die Steuerung der Fahrzeuge gelingt recht einfach, allein die ersten Flugstunden mit dem Hubschrauber gestalten sich etwas gewöhnungsbedürftig, vor allem, wenn man z. B. das Lenkprinzip von Soviet Strike gewohnt ist. Natürlich ist sowohl die Munition als auch der Treibstoff limitiert, doch eine kurze Rück-

kehr zur Heimatbasis macht es möglich, daß man schon bald wieder voll gerüstet ins Feld ziehen kann. Alles in allem ist Return Fire technisch akzeptabel, inhaltlich recht unterhaltsam, und wenn man einen adäquaten Freund zum Mitspielen hat, unter Umständen sogar empfehlenswert.

Oliver Preißner ■

Check Up



Titel:	Return Fire
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	GT Interactive
Tel.:	-
Release:	April
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1
Levels:	9
Save Game:	Nein - Passcode
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Besonderheiten:	Taktisch angehauchtes Shoot 'em Up, nervenaufreibender 2-Player-Mode

Grafik 62%

Die Gebäude, Festungen und Geschützstellungen sind sehr detailliert gezeichnet und lassen sich bis auf die Grundmauern effektiv zerbröseln. Bei den Umgebungsdetails hat man sich nur auf das Wesentliche beschränkt. Unter starkem Beschuß ruckelt das Scrolling enorm.

Sound 70%

Im Vordergrund stehen zwar die üblichen FX, dafür ist die übrige Sounduntermalung einmal erfrischend anders. Wo hat man schon mal zum Beispiel mit dem Radetzki-Marsch zum Angriff geblasen?

Gesamt 72%

Tritt man gegen den Computer an, zählt einzig und allein die Ausdauer, den Feind stundenlang zu beschießen. Zu zweit dagegen keimt wahrer Kampfgeist auf.

CRUSADER NO REMORSE

Was tun, wenn man in einer scheinbar heilen Welt plötzlich feststellt, daß man für die falsche Seite arbeitet? Origins futuristischer Actionknaller, frisch vom PC konvertiert und jetzt mit Scrolling versehen, gibt eine unmißverständliche Antwort.

Im Jahre 2196 erfüllt sich für die Menschheit ein lang gehegter Traum: Alle Nationen haben sich endlich vereinigt, und der Wohlstand blüht. Doch die Medaille hat auch eine Kehrseite: Kritik wird von dem World Economic Consortium („WEC“) mit brutaler Härte unterdrückt. Eine subversive Guerilla-Armee unter der Leitung von Quentin Maxis lehnt sich gegen dieses scheinheilige System auf, wobei ihre Chancen gegen die militärische Übermacht des WEC gering sind. Ihr schlüpft in die Rolle eines Silencers, eines berüchtigten Elite-Soldaten der WEC, der nach jahrelangem Drill auf die Seite des Widerstandes übergelaufen ist. Doch viele Mitglieder halten ihn für einen gefährlichen Doppelagenten, so daß er mächtig in der Zwickmühle steckt. Dennoch vertraut der Gene-

ral ihm einen Auftrag an, der jedoch einem Kamikaze-Kommando gleichkommt. Im Alleingang soll er das Hauptquartier des WEC ausräuchern.

Action mit Tiefgang

Ein Blick in das umfangreiche Handbuch konfrontiert euch mit einer geradezu furchteinflößenden Anzahl an Items und Aktionsmöglichkeiten, die euer Silencer einsetzen kann. Doch keine Panik, bereits mit wenigen Grundkenntnissen rückt ihr dem WEC erfolgreich auf die Pelle. Sämtliche Räume werden aus einer isometrischen 3/4-Perspektive dargestellt, durch die sich euer Söldner auf zwei unterschiedliche Steuerungsarten bewegen kann. Entweder folgt der Silencer wie gewohnt euren Richtungskreuzbefehlen, oder ihr dreht euch per Links- und Rechtsdruck auf den Joypad um die eigene Achse, während vertikale Richtungen den Soldaten nach vorne bzw. nach hinten stapfen lassen. Die wichtigsten Aktionsmöglichkeiten lassen sich in drei Kategorien gliedern: erstens Springen, Ducken und Rollen, zweitens im Inventar herumstöbern, Objekte suchen und Items anwählen sowie drittens Ballern, was das Zeug hält. Ein Zielkreuz hilft euch dabei, feindliche Posten oder Überwachungskame-



An einigen Stellen dürft ihr einen Servomech kontrollen und ihn als wirksame Vorhut einsetzen.

ras ins Visier zu nehmen. Das Waffenarsenal ist mit 13 Bleispritzen (die ihr allerdings erst im Laufe des Kommandos erhaltet) übrigens äußerst üppig. Erklärungsbedürftig und zudem äußerst wichtig ist der Befehl „Objekt suchen“. Durch die R-Taste werden alle anwählbaren Gegenstände in näherer Umgebung angezeigt, die ihr dann mit der L-Taste nutzen könnt. Auf diese Weise könnt ihr beispielsweise niedergestreckte Wachpo-



Das Zielen wird durch ein Fadenkreuz erheblich erleichtert.

Interessant gelöst: Damit ihr im grafischen Wirrwarr kein Objekt überseht, könnt ihr euch mit der R-Taste alle nutzbaren Gegenstände anzeigen lassen.

» Crusader: No Remorse ist ein nicht mehr zeitgemäßes Action-Adventure mit schwacher Technik.«

sten um hilfreiche Items erleichtern, Schalter umlegen oder aber durch einen Computer geheime Botschaften von Kollegen erhalten. Apropos „Items“: Das Repertoire an Goodies

und Objekten ist nahezu unüberschaubar. Feinde dürft ihr zum Beispiel mit Haftminen oder heimtückischen Spinnenbomben austricksen, in Kisten verbergen sich oftmals Medi-Kits oder Energiezellen, um euer Energieschild wieder auf Vordermann zu bringen, und durch eine Überwachungs-Station dürft ihr einen Blick in andere Räume riskieren.

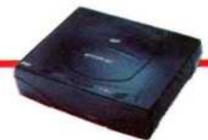
Ulf Schneider ■

Word Up

Es fällt positiv auf, daß Origin vor allem bemüht war, dem dumpfen Action-Genre mit vielfältigen Aktionsmöglichkeiten mehr Tiefgang zu verleihen. So müßt ihr nicht nur ballern, sondern auch ID-Cards einsammeln, Codes knacken oder Laserbarrieren außer Kraft setzen. Leider hat das ambitionierte Action-Spektakel zwei Schönheitsfehler: Die Steuerung ist recht sperrig, und das ewige Ballern & Suchen ist auf Dauer etwas ermüdend.



Check Up



Titel:	Crusader - No Remorse
Genre:	Shoot 'em Up / Action
Hersteller:	Origin/E.A.
Tel.:	02497 - 940555
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	15
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Besonderheiten:	Deutsche Texte & Sprachausgabe, Passwortsystem

Grafik 67%

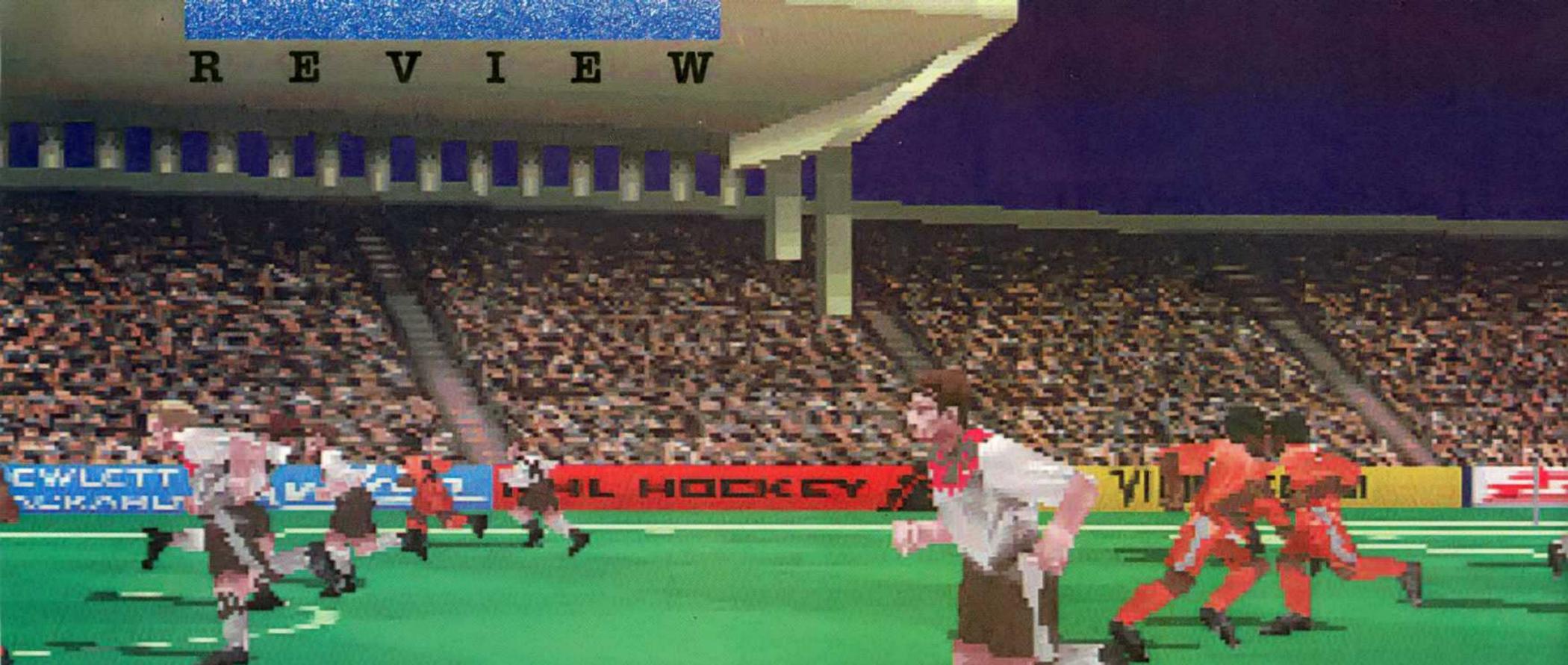
Recht detaillierte Render-Grafiken in der isometrischen Perspektive, die Animationen aller Sprites sind hölzern, FMV-Sequenzen in Mini-Format, Ruckelscrolling.

Sound 75%

Einfallsreiche Musik: mal futuristisch düster, mal deftig rockig, dynamische Schuß- und Explosionsgeräusche, gelungene deutsche Sprachausgabe.

Gesamt 69%

Recht komplexes, futuristisches Actionspiel mit ausgewogenem Verhältnis aus Action- und Adventure-Elementen.



FIFA SOCCER '97

Nachdem es erstmals für September '96 angekündigt wurde, läuft Electronic Arts' neuestes Saturn-Fußballspiel nun schließlich mit einem halben Jahr Verspätung ins Sega-Stadion ein, vorläufig allerdings unter Ausschluß des Publikums, das sich bereits für andere Saturn-Titel entschieden hat! Kann E.A. hier entscheidenden Boden gutmachen und an alte Erfolge anknüpfen?



Der Hallenmodus hält sich nicht an die offiziellen FIFA-Regeln, außerdem gibt es keine Transparenz-Effekte.

Sportspiele für 32 Bit-Konsolen bleiben für Electronic Arts weiterhin ein heikles Thema. Es gelingt den in Sachen High-End-PC absolut hervorragenden Programmierern einfach nicht, sowohl spielerisch als auch technisch ebenso herausragende Sportspiele für Saturn und PlayStation zu produzieren, während in anderen Genres echte Hits wie Need for Speed oder Soviet Strike abgeliefert werden. Möglicherweise sollte man zukünftig einfach doch die Konsolen-Titel separat programmieren und nicht versuchen, die für 16 MB-PCs entwickelten Mammut-Titel 1:1 in den 4 MB-Speicher des Saturn zu übertragen. Daß der Saturn für gute Sportspiele geeignet ist, wurde mit Titeln wie NHL Powerplay (das nun übrigens 'bestimmt' im April kommen soll) und Worldwide Soccer

'97 klar bewiesen. So weit das Vorprogramm, das im Spiel von einem grafisch und videotechnisch astreinen Video bestritten wird. Nun begeben wir uns auf das Spielfeld...

'ran' an die Pads!

Die wie gewohnt opulenten und übersichtlich gestalteten Menüs lassen keine Wünsche offen. Neben Freundschaftsspiel, Turnier-Modus und Playoffs dürfte insbesondere der Liga-Betrieb mit nationalen Teams aus 12 Ländern oder internationalen Mannschaften interessant sein. Hier stehen sämtliche Bun-

» **FIFA Soccer '97 kann ebenso wie NHL 97 leider nicht die hochgesteckten Erwartungen an ein Electronic Arts-Sportspiel erfüllen.** «

desliga-Teams in ihrer 96er-Besetzung zur Auswahl, selbst auf dem Rasen lassen sich die Polygon-Spieler durchaus ihren Vorbildern zuordnen, sofern es nicht schon durch den Live-Kommentar geschehen ist, der gemäß E.A. in der Verkaufsversion von Wolf Dieter Poschmann und Kalli Feldkamp gesprochen wird. Laut unserem Schwesternmagazin PC Games ist dieser Kommentar zwar solide, allerdings durch die teils unpassenden Sätze nicht gerade perfekt. Die wahren Stärken sollten sich jedoch nicht hinter den Mikros, sondern auf dem Platz finden lassen. Und hier hat FIFA Soccer '97 leider seine Schwächen. Auch wenn die Technik diesmal sehr gut gelungen ist, was besonders auf die flüssige 3D-Darstellung des Stadions und der Spieler zutrifft, so gibt es bei den merkwürdigen Spieler-Animationen dennoch Anlaß zur Kritik. Es will einfach kein richtiges Spielgefühl aufkommen, die Spieler verhalten sich eher wie bockige Marionetten, die nicht so recht wissen, was zu tun ist. Es ist viel zu viel Zufall im Spiel, echte Taktiken braucht man sich erst gar nicht zurechtlegen, auch wenn es die Menüs erlauben. Aus der einzig wirklich spielbaren Perspektive sehen die Spieler außerdem



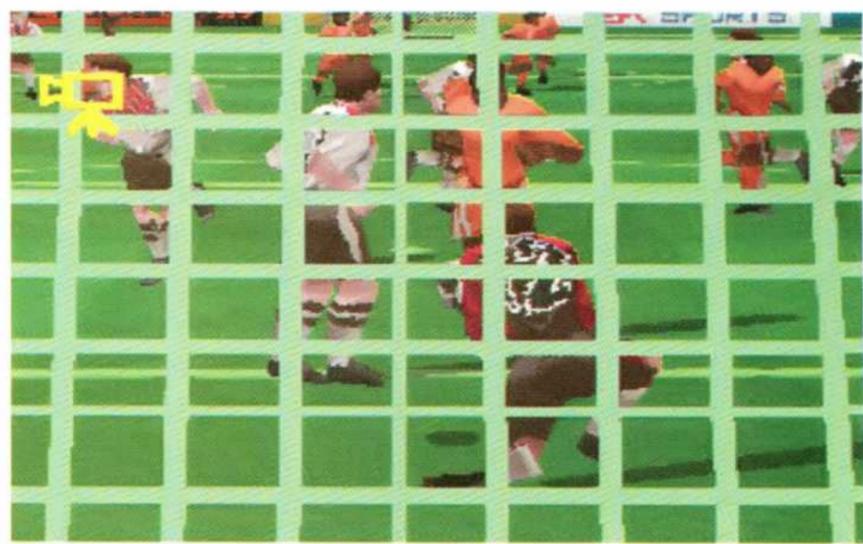
Die bewährte Iso-Ansicht ist am besten spielbar.

auch noch recht kümmerlich aus.

Rettung in Sicht?

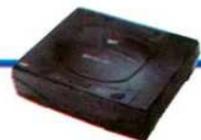
Auch wenn man diesmal Transfers tätigen darf, alle Spielvarianten auch in der Halle ausgetragen werden können und die Spieler aus Sicht der Ballkamera wirklich imposant aussehen, so rechter Spaß will einfach nicht aufkommen. Wer Worldwide Soccer '97 mag, wird von diesem Spiel enttäuscht sein. Damit kein falscher Eindruck entsteht: FIFA Soccer '97 ist immer noch ein solides Fußball-Game, die Erwartungen an ein EA-Spiel sind jedoch viel größer!

Hans Ippisch ■



Die meisten Perspektiven sehen zwar eindrucksvoll aus, eignen sich allerdings meist nur für das Replay.

Check Up



Titel:	FIFA Soccer '97
Genre:	Fußball-Spiel
Hersteller:	EA Sports
Tel.:	02408-940555
Release:	März/April
Preis:	ca. DM 99.-
Spieler:	1-4
Levels:	4 Spielmodi
Save Game:	
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Live-Kommentar, Original-Bundesliga-Teams, Hallen-Modus

Grafik 79%

Flüssige 3D-Grafik mit hervorragender Stadion-Darstellung und detaillierten Spielern, leider ist die Animation derselben alles andere als ansehnlich und realistisch.

Sound 80%

Gute Soundkulisse im Stadion und ordentlicher englischer Kommentar, der laut Electronic Arts in der Endversion noch den Originalstimmen von Friedel Rausch und Poschmann weicht.

Gesamt 76%

Zweifelloos besser als der Vorgänger, aber die gute Technik täuscht nicht über das miserable Spielgefühl hinweg, das mit Fußball leider nicht sehr viel gemein hat.

Word Up

Technisch bietet FIFA Soccer '97 gegenüber dem Vorgänger eine klare Steigerung, allerdings fehlt es spielerisch und animationstechnisch deutlich an Realitätsnähe. Man hat das Gefühl, bockige Ameisen über den Platz zu steuern. Dieses Manko können die Original-Teams aus aller Welt (inklusive Bundesliga mit 96er-Daten), der deutsche Live-Kommentar und der Hallenmodus nur bedingt wettmachen. Mehr als der zweite Platz in der Saturn-Liga springt leider nicht heraus.



DRAGON FORCE

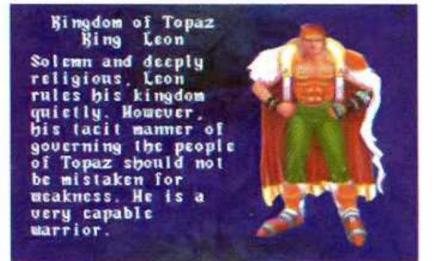


Das Comic-Intro wird von einer markanten Erzählerstimme kommentiert.



Fantasy-Strategie pur: Nach Shining Force kommt Dragon Force, ein faszinierendes Echtzeit-Strategie-Epos,

bei dem sich die Designer diesmal selber übertroffen haben. Wir haben diese Import-Perle für Euch genauestens unter die Lupe genommen.



Zu Beginn sucht ihr euch das Königreich eurer Wahl aus. Der Spielverlauf hängt maßgeblich von dieser Entscheidung ab.

Es gibt zwei berechnete Argumente, warum man als Saturn-User ständig Grund zur Freude hat: Zum einen wird man in regelmäßigen Abständen mit den Konvertierungen der neuesten Arcade-Krachern aus den noblen AM-Schmieden beliefert, zum anderen gibt es kaum ein anderes Softwarehaus, das über einen derartigen Fundus an hochkarätigen Strategie/RPG-Epen verfügt. Die Erfolgsgeschichte ist

lang: Angefangen mit Phantasy Star über Shining Force bis hin zum High Tech-RPG Shining the Holy Ark erhält der Sega-Fan ständig die allerfeinsten Adventures. In die Kerbe Strategie/RPG-Mixtur schlägt nun erneut Dragon Force, das gerade von den amerikanischen Adventure-Spezialisten Working Design übersetzt wurde, jedoch mit dem gravierenden Unterschied, daß fast der gesamte Spielablauf in Echtzeit abläuft und

zudem eine Ecke komplexer und faszinierender geraten ist.

Es war einmal...

... die mächtige Welt von Legendra. Eine geradezu paradiesische Welt voller Mythen und Mächten. Das gesamte Land ist in acht Königshäuser unterteilt, die seit Generationen friedlich zusammenleben. Eines Tages bringt jedoch der macht- hungrige Dämon Madruk

das Gleichgewicht gehörig ins Wanken, indem er versucht, Königreich für Königreich zu erobern. Die einzige Hoffnung, die gesamte Welt noch zu retten, besteht darin, daß ein Herrscher sich aufrafft, sämtliche Königshäuser zu vereinen, um dem Dämon und seinen Schergen Paroli bieten zu können. Viel mehr Worte kann man über die Handlung nicht verlieren, denn - und das ist bereits der erste Clou dieses Spiels - der Spielverlauf ändert sich, je nachdem, welches Königshaus ihr zu Beginn des Spiels gewählt habt. Als Anfänger stehen euch zunächst sechs Herrscher zur Auswahl. Erst wenn ihr das Adventure einmal gelöst habt, dürft ihr dann auch mit den restlichen beiden Königshäusern in die Schlacht ziehen.

Three in one

Das anfangs verwirrend komplex wirkende Gameplay wurde in drei Bereiche gegliedert. Bevor jedoch auf die einzelnen Spielsituationen eingegangen werden soll, schicken wir zum besseren Verständnis zunächst einige allgemeine Informa-



Sobald der gegnerische General keine Armee mehr hat, hetzt ihr eure Soldaten auf ihn. Zum Teil befinden sich dann mehrere Dutzend Sprites auf dem Screen.



Zum entscheidenden Duell Mann gegen Mann kommt es automatisch, wenn beide Parteien keine Armeen mehr haben.

tionen voraus. Oberstes Ziel ist es, die gesamte Legendra-Welt zu erobern. Zu diesem Zwecke stehen euch diverse Anführer und Burgen zur Verfügung. Jeder General befehligt eine kleine Armee, von denen es zehn unterschiedliche Kategorien mit jeweils eigenen Vor- und Nachteilen gibt. So haben

» Aufgrund seiner Klasse wird Dragon Force im Sommer wahrscheinlich offiziell in Deutschland erscheinen! «

beispielsweise Reiter deutliche Vorteile gegenüber den Soldaten, während Samurai-Kämpfer die einzigen sind, die den mächtigen Drachen überlegen sind. Um anfangs euer noch bescheidenes Reich zu vergrößern, müßt ihr im Karten-Modus eure Krieger per Cursor über die Oberfläche dirigieren, Truppen zusammenstellen oder

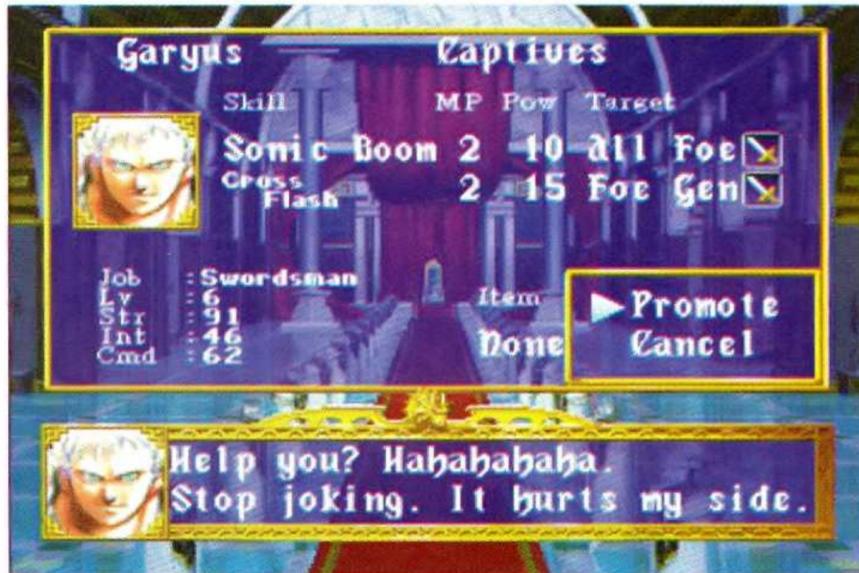
die Herrscher mit neuen Armeen ausstatten. Dies geschieht alles in simulierter Echtzeit, wobei eine Sanduhr eure zur Verfügung stehende Zeit streng limitiert. Sobald eine Armee angegriffen wird oder ihr eine gegnerische Burg stürmen wollt, wird auf den Kampf-Modus umgeschaltet. Hier werden von euch vielfältige strategische Überlegungen verlangt. Als erstes müßt ihr festlegen, welcher General mit seiner Armee gegen welchen Feind antreten soll. Die mächtigen Zweikämpfe - man kann wirklich von einer regelrechten Schlacht sprechen - erlebt ihr in der Seitenperspektive. Hier müßt Ihr als allererstes die Formation eurer Armee sowie anschließend die geeignete Taktik bestimmen. Da auch in dieser Phase des Abenteures sich alles in Echtzeit abspielt, solltet ihr ständig wachsam sein und auf die jeweilige sich ständig verän-

Hobby-Strategen sind gefordert

Um bei einer Schlacht siegreich zu sein, empfiehlt es sich in der Regel, entweder die Special- (bei zahlenmäßiger Überlegenheit) oder die Offensiv-Formation zu wählen und dem Gegner die Attacke zu überlassen („Standby“). Wenn der Gegner allerdings über Magier oder Bogenschützen verfügt, solltet ihr eure Armee ohne Umschweife gleich an die gegnerische Front schicken, um so ein Handgemenge zu provozieren.



Vor der entscheidenden Schlacht legt ihr die taktisch klügsten Paarungen fest, was bereits vorentscheidend für Sieg oder Niederlage ist.



Im Verwaltungs-Modus habt ihr die Gelegenheit, gefangengenommene Generäle durch ein Gespräch zu überzeugen, sich euch anzuschließen....

dernde Situation entsprechend reagieren (mehr dazu im Extrakasten). Natürlich mischt auch euer Anführer beim Zweikampf kräftig mit,

indem er mächtige Zaubersprüche rezitiert und so beispielsweise die gegnerische Armee kräftig dezimiert. Gewonnen habt ihr übrigens,



Comic-Zwischenbilder werden immer eingeblendet, um Veränderungen im Handlungsstrang zu erläutern.

Word Up

Im Prinzip müßte das Cover eine Warnschrift zielen, denn Dragon Force gehört zu jener seltenen Art von Spielen, die akut eure Freizeitplanung gefährden. Habt ihr nämlich einmal begonnen, euer Königreich durch geschickte Kämpfe systematisch zu erweitern, setzt ein unwiderstehlicher Suchtfaktor ein, was vor allem an den genialen Schlachten und der ausgeklügelten Oberwelt - allesamt in Echtzeit gestaltet - liegt. Wer nur etwas auf Strategie-Epen gibt, kommt an diesem Silberling nicht vorbei.





Eine eigene Burg wird plötzlich angegriffen: Um für solche Attacken gewappnet zu sein, müßt ihr ständig die Truppenbewegungen der CPU-Feinde im Auge behalten.

sobald dem gegnerischen Herrscher die Lebensenergie ausgeht oder er vorzeitig aufgibt. Sobald die Sanduhr im Karten-Modus abgelaufen ist, wurde eine Spielrunde beendet, und ihr dürft anschließend im Verwaltungs-Modus in aller Ruhe



Wichtig! Jede Kategorie von Armeen hat ihre individuelle Schwäche gegenüber anderen Armeen.



Wirklich beeindruckend: Selbst bei einer 100-köpfigen Armee geht der CPU niemals in die Knie.

euren Regierungsgeschäften nachkommen. Als wichtigste Aufgabe befördert ihr hier eure Generäle, indem ihr ihnen mehr Truppen zuordnet (die Anzahl richtet sich danach, wieviele Schlachten ihr zuvor gewonnen habt). Außerdem verteilt ihr in dieser Phase des Spiels entdeckte Items (Schutzkleidung, Waffen und Befehls-Orden, mit denen man andere Truppen-Kategorien kontrollieren kann) unter den Generälen oder unterhaltet euch während einer Audienz mit ihnen, um die neuesten Gerüchte aufzuschnappen oder um fest-

zustellen, ob sie euch gegenüber noch loyal sind. Last but not least habt ihr pro Runde die Gelegenheit, entweder eure Festungen weiter auszubauen („Forti-



Die Welt Legendra im Überblick: Hier könnt ihr sehen, wie weit sich euer Reich erstreckt.



Beförderung: Im Award-Menü ordnet ihr den Generälen mehr Truppen zu (maximal 100 Kämpfer pro Truppe möglich).

fy“) oder aber in euren eigenen Burgen nach neuen Verbündeten oder Items zu suchen („Search“).

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Dragon Force
Genre:	Strategie/RPG
Hersteller:	Working Designs
Tel.:	040-2270961
Release:	Sommer
Preis:	ca. DM 100,-
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Moderat
Besonderheiten:	Gute Englischkenntnisse sind hilfreich, recht komplexer Spielverlauf, benötigt großen Speicherplatz (314 Blöcke).

Grafik 72%

Ansprechend gezeichnete Comic-Bilder, die Oberfläche wurde eher zweckmäßig gestaltet, die Kämpfe beeindrucken mit rekordverdächtiger Spritedichte ohne Zeilenflackern oder CPU-Bremse.

Sound 67%

Beruhigende Hintergrundmelodien mit orchestralem Einschlag, die je nach Königreich anders ausfallen, die wenigen Voice Samples sind von guter Qualität, spärliche Soundeffekte.

Gesamt 90%

Hochgradig süchtigmachender Taktik/RPG-Cocktail mit hohem Strategie-Potential und faszinierenden Echtzeit-Kämpfen.

DRAGONHEART: FIRE & STEEL

**Von der Leinwand auf den Saturn:
Die blutige Filmumsetzung des
märchenhaften Drachen-Epos mit
einer rekordverdächtigen Anzahl
von Digi-Sprites.**

Kinogängern dürfte die Story bekannt sein: Ihr schlüpft in die Rolle von Sir Bowen, dessen blaublütiger Schüler Prinz Einon erschlagen wurde. Seine Mutter brachte den leblosen Einon zum Drachen Draco, um ihm eine Hälfte des Drachenherzens einzupflanzen. Der Patient erwacht zwar wieder, sein Geist hat sich allerdings zum bösen verändert, und so nimmt das Abenteuer seinen Lauf. Ihr steuert einen digitalisierten Sprite durch die mittelalterlichen Gefilde und müßt vornehmlich mit Schwertgewalt und Schild-einsatz zahlreiche Widersacher niederstrecken. Der



Nützliche Power Ups für eure Waffen gibt es in Hülle und Fülle.

Spielablauf wurde dabei auf Realismus mit einigen RPG-Anleihen getrimmt. So müßt ihr während des Kampfes auf die zusätzliche Erschöpfungsanzeige achten, damit euch nicht die Puste ausgeht. Im Laufe des Abenteuers lernt ihr zudem einige hilfreiche Charaktere kennen, die euch neue Schlagtechniken beibringen und



Sobald ein Herz eingeblendet wird, befindet sich eure Erschöpfungsanzeige im roten Bereich.

euch sogar später in die Kunst des Bogenschießens einweihen. Ein Shop darf natürlich auch nicht fehlen. Das nötige Geld erhaltet ihr von Feinden in Form von Goldringen. Sobald ihr euch mit Draco angefreundet

habt, dürft ihr ihn per Horn herbeirufen und in einigen Bonuslevels durch vorberechnete FMV-Grafiken schweben, wo ihr euer Reaktionsvermögen unter Beweis stellen müßt.

Ulf Schneider ■



Ohne Energieverlust dürft ihr im Trainingsmodus antreten.



Die beste Taktik gegen den Draco: sich annähern und draufhalten!

Word Up

Dragonheart zählt sicherlich zu den besseren Filmumsetzungen. Special Moves, vielfältige Power Ups und eine Reihe von interessanten Ideen sowie die Erschöpfungsanzeige zeugen davon, daß die Programmierer sich Mühe gegeben haben, das Flair der Filmvorlage einzufangen. Ein Spitzentitel ist Dragonheart dennoch nicht. Grund: Der Spielfluß und vor allem das Sprungverhalten könnte dynamischer bzw. präziser ausfallen. Außerdem ermüdet das ewige Schwertgeklirre auf Dauer etwas.



Check Up



Titel:	Dragonheart: Fire & Steel
Genre:	Jump & Run/Beat 'em Up
Hersteller:	Acclaim
Tel.:	01805-33555
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	7+
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Besonderheiten:	Deutsche Texte, Passwortsystem

Grafik 68%

Digitalisierte Sprites mit mäßiger Animation und Farbpracht, streckenweise beeindruckendes Hintergrundlayout, gehobene grafische Abwechslung.

Sound 63%

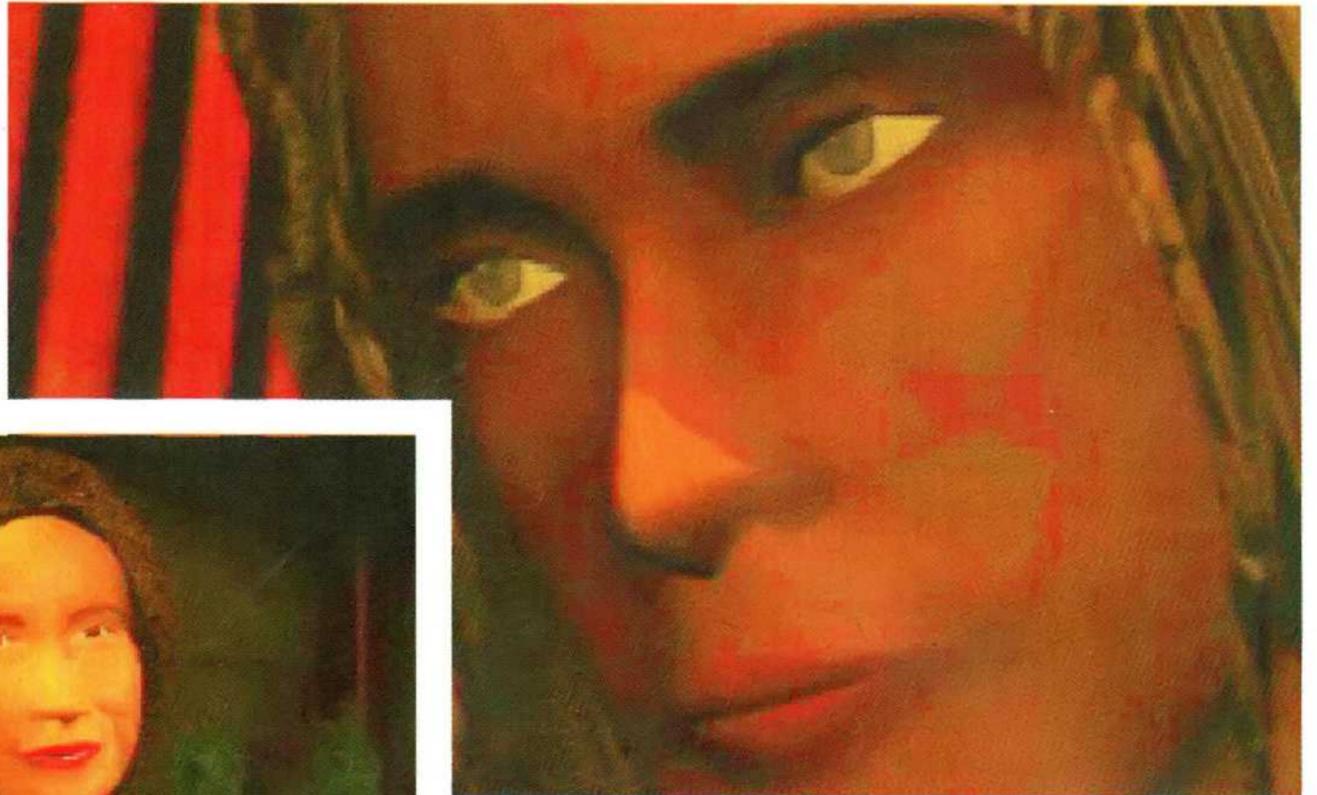
Durchaus realistisch klingendes Schwertklirren, dezente Hintergrundmusik im mittelalterlichen Stil, die allerdings nicht im Gedächtnis hängenbleibt.

Gesamt 61%

Blutiges Schwertgeklirre mit vielen Aktionsmöglichkeiten und einigen witzigen Ideen, das sich aber leider etwas zäh spielt und auf Dauer Abwechslung vermissen läßt.

Ein neues Mammut-Grafik-Adventure, das gleich zwei CD-ROMs umfaßt, erscheint endlich in Deutschland und dürfte die Herzen aller Fans dieses Genres höher schlagen lassen

TORICO



Lord Gordon und seine Gemahlin Zaboo hoffen durch Fred zur legendären Mondstadt zu gelangen.



Die warmherzige Rose ist zunächst die einzige, die bereit ist, sich mit euch zu unterhalten.

Accclaims Grafik-Adventure mit dem schlichten Namen „D“ erhält endlich eine hochkarätige Konkurrenz, die vom Gameplay her nahezu identisch ist. In cinematischer Art und Weise müßt ihr euren Helden durch vorberechnete Render-Grafiken bugsieren, Items auf-sammeln und Rätsel

knacken, um einem großen Geheimnis auf die Spur zu kommen.

Ein Held namens Fred

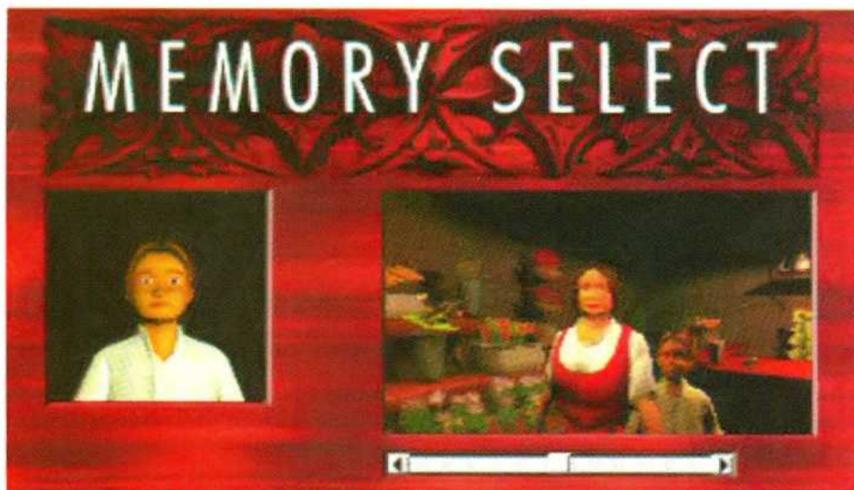
Die Story, bei einem Grafik-Adventure natürlich besonders wichtig, beginnt äußerst mysteriös. Ihr schlüpft in die Rolle eines unter totalem Gedächtnis-

verlust leidenden jungen Mannes, der sich selber Fred nennt. Gleich am Anfang lernt der Knabe in einer tristen Zelle den undurchschaubaren Anthony kennen, der nicht nur merkwürdige Dinge von sich gibt, sondern auch noch (zufällig?) den Schlüssel für die Kerkertür besitzt. Fred nutzt natürlich die Gunst der Stunde und flieht. Doch statt der erhofften Freiheit findet er sich in einer tristen Stadt wieder, deren Einwohner äußerst unfreundlich zu ihm sind. Beim Versuch, die Stadt zu verlassen, wird

Fred von einem kantigen Typ niedergeschlagen. Als er wieder aufwacht, begrüßt ihn der düstere Lord Gordon und seine Gemahlin Zaboo. Der Lord interes-

» Torico ist ein umfangreiches, sehenswertes Grafik-Adventure mit beeindruckenden Videosequenzen. «

siert sich besonders für die Tätowierung auf Freds Stirn. Er erklärt ihm, daß er dieses mystische Symbol in der legendären Mondstadt erhalten habe, einem



Klasse Idee: Durch die Memory Select-Option dürft ihr alle bisherigen Geschehnisse noch einmal studieren.

Word Up

Grafik-Adventures sind natürlich Geschmackssache. Den einen langweilen die wenigen Aktionsmöglichkeiten und fehlenden Action-Elemente, der andere liebt hingegen die unkomplizierte Benutzerführung und dichte Atmosphäre. Zählt ihr euch zur letzten Kategorie, dann dürfte Torico genau euer Ding sein, denn das Adventure bietet einen exzellenten Soundtrack, schnelle Render-Grafiken ohne merkliche Nachladephasen, eine tolle Story und - besonders wichtig - einen zufriedenstellenden Umfang.





In einem beschaulichen Häuschen erscheint Fred eine verstorbene Frau. Was ist ihr Geheimnis?

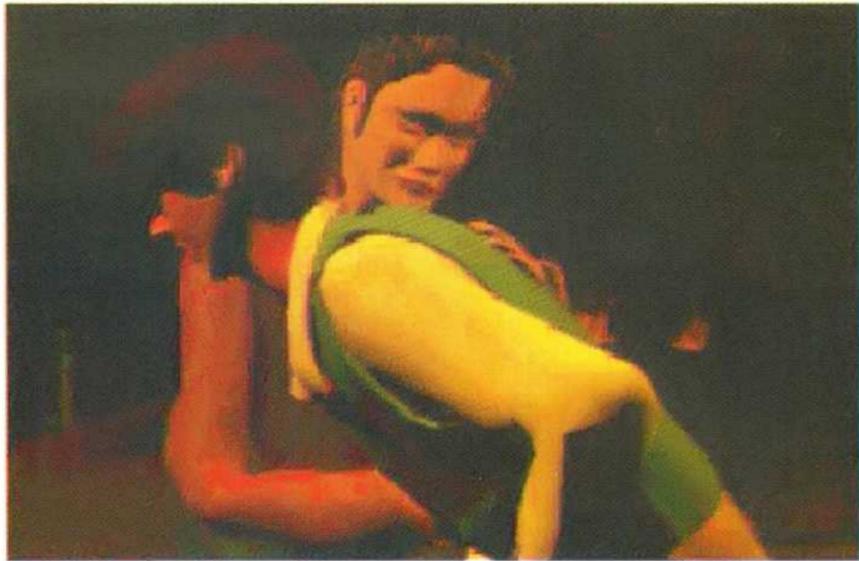
Ort, wo der Legende nach alle Träume und Hoffnungen in Erfüllung gehen. Fred ahnt, daß der Lord ein böses Spiel mit ihm treibt, denn er hofft, mit seiner Hilfe zu diesem magischen Ort zu gelangen. Völlig auf sich alleine gestellt muß Fred daher versuchen, endlich wieder seine Identität zu erlangen und das große Geheimnis zu lüften.

Render-Grafiken

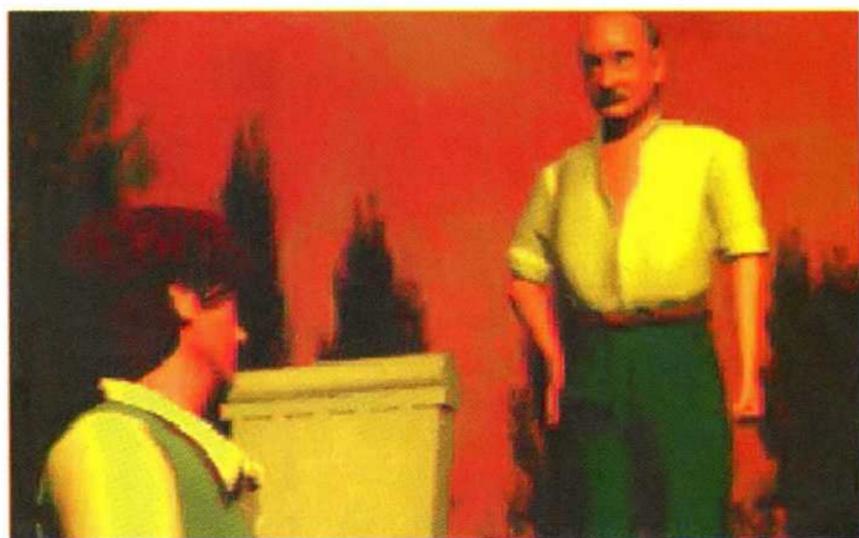
Das Gameplay ist dem Genre entsprechend simpel. In der Ego-Perspektive dirigiert ihr eure Spielfigur von einem Markierungspunkt zum nächsten, was dank schneller, vorberechneter Grafiken ohne merkliche Nachlade-pausen geschieht. In der zunächst einmal verwirrend großen Stadt gibt es dabei eine Menge Abzweigungen, die ihr mit der entsprechenden Joypadrichtung ansteu-

ern könnt. Ihr dürft auch Häuser betreten und erkunden. Sobald ihr einer anderen Person begegnet oder ein Item entdeckt, werden CG-Szenen in cinematischer Form eingespielt. Sämtliche Gegenstände, wie Schlüsseln, Streichhölzer oder Lampen, archiviert ihr feinsäuberlich in eurem Inventar. Um die meisten Rätsel zu lösen, müßt ihr diese Items an gewissen Orten einsetzen, um - als simpelstes Beispiel - mit einem Schlüssel eine Tür zu öffnen. Da die Einwohner euch eine Fülle von Tips und Hinweisen geben, dachten sich die Programmierer ein neues Feature aus: Im Memory Select-Screen, eine Art digitales Gedächtnis, könnt ihr sämtliche bisher erlebten Ereignisse noch einmal Revue passieren lassen.

Ulf Schneider ■



Der brutale Jade schlägt den Helden einfach nieder, als dieser versucht, die Stadt zu verlassen.



Sobald ihr eine Rose auf das ungeschmückte Grab legt, taucht ein Mann auf, der euch in sein Haus einlädt.



Dr. Morse lehnt es kategorisch ab, sich mit Fred zu unterhalten.

Check Up



Titel:	Torico
Genre:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	20. März
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	2 CD-ROMs
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Gute Englischkenntnisse vonnöten

Grafik 75%

Vorberechnete, aber äußerst flinke computergenerierte Grafiken mit einem auffälligen Gelbstich, die Mimiken und Animationen der Charaktere könnten realistischer aussehen.

Sound 84%

Genialer Soundtrack, bestehend aus stimmungsvollen, orchestralen Musikstücken mit einer interessanten Instrumentierung, die gute Sprachausgabe ist leider nicht immer lippensynchron.

Gesamt 76%

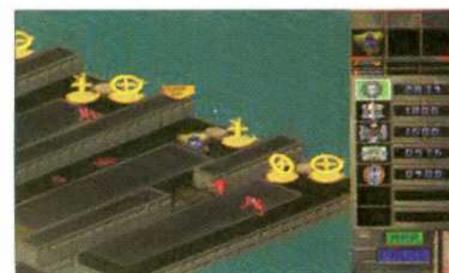
Das bisher beste Grafik-Adventure: atmosphärisch, umfangreich und technisch voll auf der Höhe.

In einem von Aliens ver-seuchten Gebiet steuerst du ein bis an die Zähne bewaffnetes Kampfgerät. Ähnlich wie in dem grandiosen Soviet Strike muß du in jeder Area verschiedene Ziele eliminieren und dich nebenbei gegen die zahllosen Gegner zur Wehr setzen. Vom Raketenwerfer über eine Schnellfeuerkanone bis hin zu Zeitminen kannst du bis zu sechs verschiedene Waffensysteme gleichzeitig montieren lassen und aktivieren. Hierzu steht dir zu Beginn jedes Levels ein Hangar zur Verfügung, wo du dein hubschrauberähnliches Fahrzeug aus der Nähe betrachten kannst und wo dir dann natürlich auch die unterschiedlichen Systeme genauer erläutert werden. Voraussetzung für eine optimale Bewaffnung ist in jeder Runde natürlich, daß dir genügend Bares zur Verfügung steht, um dein gepanzertes Fahrzeug entsprechend auf- oder nachzurüsten. So sammelst du dann auch fleißig möglichst viele der Bonus-Symbole ein, die in den labyrinthartig angelegten Städtekomplexen zu finden sind. Die aus einer Art Iso-3D-Perspektive dargestellten Stages sind oftmals sehr detailliert und verwirrend zugleich. Einerseits findet man Rampen, Zäune, Tunnels und dergleichen, andererseits muß man über Brücken oder durch Gebäudereihen laufen, wobei die Sicht auf Deine gepanzerte Killermaschine teilweise verdeckt wird. Ir-

gendwie wirkt alles zwar sehr plastisch, aber auch sehr fitzelig. Die Grafik ist einerseits recht vielseitig und bunt ausgefallen, versetzt dich aber kaum in eine spannende Endzeitatmosphäre.

Oliver Preißner ■

Im Einsatzgebiet lassen sich so ziemlich alle Objekte dem Erdboden gleichmachen.



Ohne die vielen Bonus-Symbole würde dir schnell das Geld für die Ausrüstung ausgehen.

BEDLAM

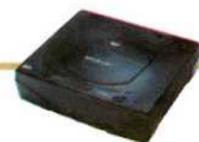
Mit etwas Taktik und viel Feuerkraft präsentiert sich der neue Titel von GT Interactive. Trotz umfangreichem Waffenarsenal und aktionreichen Kampfeinsätzen vermag Bedlam doch nur wenig zu begeistern.

Word Up

Für mich ist Bedlam nur ein müder Abklatsch einer langweiligen Labyrinth-Ballerei. Chaotisch herumrennend äschert man die halbe Stadt ein, wobei selbst großflächige Explosionen irgendwie nicht besonders imposant rüberkommen. Die wüste Spielatmosphäre nervt auf Dauer, und eigentlich hat man schon nach den ersten paar Stages keine rechte Lust mehr weiterzuspielen.



Check Up



Titel:	Bedlam
Genre:	ISO-3D-Ordertips
Hersteller:	GT Interactive
Tel.:	-
Release:	März
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1
Levels:	25
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Wirkungsvoll kombinierbare Waffensysteme

Grafik 64%

Abwechslungsreiches und buntes Leveldesign; spätestens bei Explosionsanimationen erkennt man die grobparzellige kästchenförmige Untergliederung.

Sound 52%

Das ständige Gestöhne der Aliens bei ihrem Ableben sowie der kurze und teils schräge Soundtrack gehen auf die Dauer gewaltig auf die Nerven.

Gesamt 54%

Das Spielprinzip ist ja gar nicht mal so schlecht, man hat es nur leider nicht geschafft, es ansprechend in Szene zu setzen. Viele andere Action-Games schaffen es, da weit mehr zu motivieren.

CRYPT KILLER

Neues Futter für die Virtua Gun: Diesmal dürft ihr im Indiana Jones-Stil die Waffen sprechen lassen.

Vor einem Jahr auf der Fachmesse IMA präsentiert, wurde Konamis Lightgun-Shooter bereits jetzt für den Saturn umgesetzt. Eine großartige Story darf man natürlich nicht erwarten. In bester Indy-Manier wollt ihr als tapferer Abenteurer sämtliche wertvollen „Eyes of Guidance“-Edelsteine erbeuten. Leider haben ganze Rudel von schweigsamen Mumien, Gargoyles, Zombies oder Fischmenschen etwas gegen eure Absicht - die Folge: exzessive Balleien, wobei wir schon beim Thema wären. Alleine oder zu zweit gleichzeitig ballert ihr am besten via

Lightgun (der rechte Spiel Spaß stellt sich mit dem normalen oder Analog-Pad logischerweise nicht ein) auf die monströsen Kreaturen und deren tödlichen Wurfgeschosse. Um eure Überlebenschancen zu verbessern, solltet ihr Ausschau nach Schatztruhen halten, denn sie beherbergen solch praktische Bleispritzen wie beispielsweise ein MG oder eine treffsichere Schrotflinte. Sollten alle Stricke reißen, könnt ihr im Notfall zudem auf drei Smart-Bomben zurückgreifen, wodurch sich jegliches Leben auf dem Screen verabschiedet. Anstrengen müßt ihr euch aber auf jeden Fall, denn die Recken vertragen gerade einmal drei Treffer, und euch stehen nur maximal drei Continues zur Verfügung. Immerhin dürft ihr im Optionsmenü dafür die Auto-Reload-Funktion nutzen.

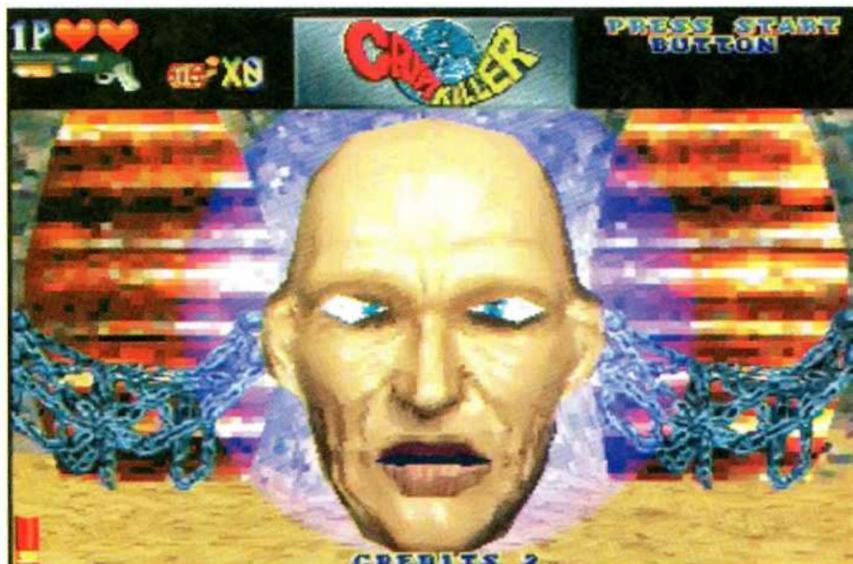


Jeder Abschnitt wird durch einen extra-fiesen Obermottz bewacht.

Ulf Schneider ■



Beim Heranzoomen der Sprites muten die Monster wie abstrakte Kunstwerke an.



Dieser freundliche Zeitgenosse namens „Spirit of Travels“ gibt euch hin und wieder nützliche Tips.

Word Up



O.k., schon die Arcade-Version glänzte nicht gerade mit Innovationen und Spielwitz, was man aber von Lightgun-Ballereien auch nicht unbedingt erwarten kann. Erwarten kann man aber auf jeden Fall einen sauberen technischen Rahmen, und in diesem Punkt versagt die Konvertierung erheblich. Besonders übel: Sämtliche Monster-Sprites verpixeln beim Heranzoomen bis zur Unkenntlichkeit. Durch dieses Manko geht viel von der Atmosphäre und dem Spielspaß verloren.

Check Up



Titel:	Crypt Killer
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Konami
Tel.:	0221-612352
Release:	März
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-2
Levels:	6
Save Game:	Nein
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Schwer bis Unfair
Besonderheiten:	Unterstützt Lightgun und Analog-Pad

Grafik 52%

Grafischer Mischmasch aus teilweise fehlerhaften Polygon-Objekten und Sprite-Gegnern, deren Grobpixeligkeit geradezu rekordverdächtig ist.

Sound 57%

Die Bumm-Bumm-Geräusche gehen noch in Ordnung, aber die schrägen Kompositionen der Hintergrundmusik nerven teilweise.

Gesamt 55%

Umfangreiche Lightgun-Orgie, die erheblich unter den grafischen Schwächen leidet.

In Progress

Auf dieser Doppelseite gibt es immer die die aktuellsten Infos zu den derzeit wichtigsten Projekten der Softwarehäuser auf einen Blick. Außerdem verrät euch der Back Catalogue, welche Spiele ihr Geld wert sind und welche Games man besser liegen lassen sollte. Wir liefern die Wertungen aller Saturn-Tests auf einen Blick!

SATURN

FIGHTERS MEGAMIX



Sicherlich, wir haben den Titel schon letzte Ausgabe mit 92% bewertet, da Sega die Veröffentlichung auf den 5.6.97 verschoben hat, rutscht er nochmal in diese Rubrik!

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: 5.6.97 ► Hersteller: Sega

NINJA



Sapperlot! Mit Tomb Raider 2, Judgment Force und Ninja hat Core ja gleich drei Riesenhits in Vorbereitung. Wir bereiten einen Besuch in Derby vor!

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

FORMEL 1



Respekt, Psygnosis! Die Herren aus Liverpool setzten ihr gesamtes Lineup konsequent auf den Saturn um. Der meisterwartete Titel ist der Millionenseller Formel 1.

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

RESIDENT EVIL DASH



Zwei gute Nachrichten: 1. Virgin wird das Spiel auch in Deutschland veröffentlichen. 2. Capcom gönnt den Saturn-Usern eine erweiterte Umsetzung von Teil 1!

► Genre: Action ► Spieler: 1
► Release: Sommer ► Hersteller: Virgin/Capcom

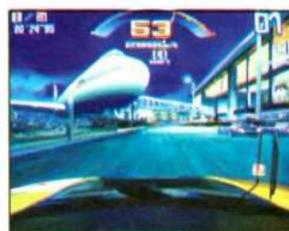
JUDGEMENT FORCE



Die Sensation! Sicherlich habt ihr schon die Screenshots in unserem großen Core-Special entdeckt, hier verraten wir noch, daß Sega Of Japan den Titel lizenzieren will!

► Genre: 3D-Beat 'em Up ► Spieler: 1-4 (?)
► Release: Herbst ► Hersteller: Core

SCUD RACE



Das große Warten beginnt! Irgendwann vor Weihnachten wird die Umsetzung des wohl sensationellsten Rennspieles der letzten Jahre erscheinen.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2
► Release: Winter ► Hersteller: AM2

LAST BRONX



Nach dem megaumfangreichen Fighters Megamix dürfen sich die Saturn-Beat 'em Up-Freunde auf dieses spielerisch neuartige Waffen-Spektakel freuen.

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: 3. Quartal '97 ► Hersteller: Sega

SEGA TOURING CAR



Das Spiel ist für dieses Jahr angekündigt, da verrät Tetsuya Mizuguchi, daß die Entwicklungsarbeiten noch nicht begonnen haben. Wahrheit oder Täuschungsmanöver?

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Sega/AM An.

MYSTARIA 2



Wo ist es denn plötzlich? Ursprünglich sollte dieses Game ja im Februar erscheinen, nun ist es von der Schedule verschwunden. Vielleicht, weil eine deutsche Version kommt?

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

SHINING THE HOLY ARK



Unser Preview in der Ausgabe 3/97 hat für Aufsehen gesorgt! Selbst in der monatlichen Hitseekers-Umfrage konnte sich dieses Game ganz weit vorne plazieren!

► Genre: Action-Adv. ► Spieler: 1
► Release: 19.6. ► Hersteller: Sega

BACK CATALOGUE!

SKY TARGET



Mit Athlete Kings und Die Hard Arcade landete AM1 schon zwei absolute Verkaufshits. Ihr neuestes Werk erinnert am ehesten an Afterburner.

► Genre: Arcade-Action ► Spieler: 1
► Release: 12.6. ► Hersteller: AM1/Sega

SONIC X-TREME



Insider glauben, daß das Jump & Run-Element aus Nights ein vorweggenommener Probelauf von Sonic Xtreme war. Experten sagen, daß das Spiel gestorben ist.

► Genre: 3D-Jump&Run ► Spieler: 1
► Release: Sommer ► Hersteller: Sega

TOMB RAIDER 2



Fantastisch! TR2 unterstützt das 64 Bit-Cartridge von VF3, womit der Saturn die beste Version erhält. Außerdem wurde der 24.11.97 als Release-Datum genannt!

► Genre: Action-Adv. ► Spieler: 1
► Release: 24.11.97 ► Hersteller: Core/EIDOS

VIRTUA FIGHTER 3



Wenn alles glatt geht, können wir unter Umständen in der nächsten Ausgabe echtes Bildmaterial zur Saturn plus 64 Bit-Cartridge-Version von Virtua Fighter 3 präsentieren.

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: Oktober '97 ► Hersteller: AM 2

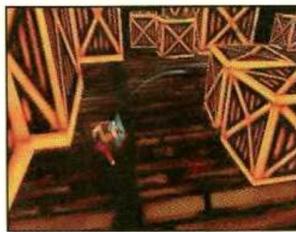
VIRTUA STRIKER



Eben erreichte uns die Nachricht, daß Virtua Strike 2 dank Model 3 das augenblicklich sensationellste Arcade-Spiel ist, wir warten auf den ersten Teil für den Saturn.

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-2
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Sega

WILD NINE'S



Nicht schlecht! Im Vergleich zu den Screenshots aus Ausgabe 1/97 machte das Werk von David Perry einen deutlichen Sprung nach vorne! Der Release ist im Sommer.

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1
► Release: Sommer ► Hersteller: Shiny Entert.

WIPEOUT 2097



Jawohl, auch dieses kommt für den Saturn. Außerdem dürfen wir uns noch auf die Umsetzungen der PSX-Hits Destruction Derby 2, Tenka und Sentient freuen.

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

SATURN

Actua Golf	1/97	81%	Night Warriors Darkstalker's Rev.	6/96	85%
Alien Trilogy	10/96	88%	Off World Interceptor	1/96	57%
Alone in the Dark 2	8/96	66%	Olympic Soccer	10/96	78%
Amok	12/96	86%	Panzer Dragoon	9/95	91%
Andretti Racing	3/97	84%	Panzer Dragoon 2	06/96	95%
Area 51	3/97	65%	Pebble Beach Golf	10/95	80%
Assault Rigs	4/97	68%	PGA Tour '97	3/97	48%
Athlete Kings	9/96	92%	Primal Rage	8/96	76%
Batman Forever	3/97	35%	Pro Pinball	9/96	84%
Battle Monsters	10/96	45%	Rayman	12/95	85%
Baku Baku Animal	7/96	88%	Revolution X	7/96	26%
Big Hurt Baseball	7/96	80%	Rise 2: Resurrection	9/96	38%
Black Dawn	3/97	69%	Road Rash	9/96	73%
Black Fire	10/96	50%	Robotica	12/95	74%
Blam! Machinehead	11/96	86%	Sea Bass Fishing	12/96	70%
Blazing Dragons	10/96	81%	Sega Ages	2/97	70%
Breakpoint Tennis	2/97	51%	Sega Rally	2/96	95%
Bubble Bobble & R.I.	10/96	77%	Shellshock	6/96	87%
Bug!	10/95	88%	Shining Wisdom	8/96	70%
Bug! Too	3/97	79%	Shinobi X	10/95	70%
Bust a Move 2	10/96	88%	Shockwave Assaults	7/96	79%
Casper	12/96	75%	SimCity 2000	1/96	90%
Chaos Control	12/96	69%	Skeleton Warriors	8/96	74%
Clockwork Knight	8/95	74%	Slam 'n' Jam '96	8/96	80%
Clockwork Knight II	11/95	86%	Sonic 3D	2/97	82%
Command & Conquer	1/97	88%	Soviet Strike	3/97	85%
Crime Wave	12/96	73%	Space Hulk	9/96	75%
Criticom	7/96	65%	Space Jam	3/97	68%
Cyber Speedway	10/95	78%	Spot Goes to Hollywood	2/97	76%
Cyberia	5/96	78%	Star Fighter 3000	10/96	69%
D	6/96	60%	Story of Thor 2	9/96	88%
Darius Gaiden	3/96	80%	Street Fighter - The Movie	10/95	70%
Darius II	1/97	62%	Street Fighter Alpha	4/96	88%
Dark Savior	3/97	90%	Street Fighter Alpha 2	2/97	85%
Daytona USA	8/95	90%	Street Racer	12/96	84%
Daytona USA C.C.E.	12/96	95%	Striker '96	9/96	61%
Defcon 5	10/96	75%	Super Bomberman	10/96	89%
Destruction Derby	11/96	78%	Tempest 2000	1/97	59%
Die Hard Arcade	3/97	86%	The Crow 2	3/97	70%
Digital Pinball	11/95	83%	The Horde	6/96	78%
Discworld	9/96	85%	The Incredible Hulk	4/97	19%
Earthworm Jim 2	8/96	86%	The Lost Vikings 2	4/97	85%
Exhumed	10/96	86%	The Need for Speed	7/96	91%
Euro 96 Soccer	7/96	78%	Theme Park	12/95	88%
F1 Challenge	4/96	80%	Three Dirty Dwarves	11/96	78%
FIFA Soccer '96	3/96	74%	Thunderhawk 2	1/96	93%
Fighters Megamix	4/97	92%	Tilt!	12/96	76%
Fighting Vipers	11/96	91%	Titan Wars	6/96	60%
Galactic Attack	1/96	84%	Tomb Raider	12/96	96%
Galaxy Fight	4/96	68%	Toshinden Remix	4/96	76%
Ghen War	10/96	63%	Toshinden URA	1/97	65%
Gex	5/96	74%	True Pinball	6/96	74%
Golden Axe - The Duel	1/96	86%	Tunnel B1	2/97	81%
Gradius Deluxe	6/96	75%	Valora Valley Golf	5/96	76%
Grid Run	4/97	75%	Victory Boxing	2/96	76%
Guardian Heroes	7/96	81%	Virtua Cop	1/96	80%
Gun Griffon	8/96	87%	Virtua Cop 2	12/96	82%
Hardcore 4x4	2/97	76%	Virtua Fighter	8/95	87%
Hang On GP '95	2/96	80%	Virtua Fighter 2	1/96	95%
Hebereke's Popoitto	8/96	65%	Virtua Fighter Kids	11/96	88%
Hexen	4/97	72%	Virtual Golf	8/96	78%
Hi Octane	1/96	59%	Virtua Racing	2/96	49%
Highway 2000	1/97	58%	Virtual Hydlide	11/95	64%
Impact Racing	1/97	70%	Virtual On	1/97	89%
International Victory Goal	8/95	85%	Virtual Open Tennis	7/96	67%
In the Hunt	1/97	54%	Wing Arms	1/96	78%
Iron Man	10/96	70%	WipeOut	5/96	76%
Jewels of the Oracle	1/97	80%	World Cup Golf	4/96	59%
John Madden '97	1/97	90%	World Series Baseball	1/96	81%
Johnny Bazookatone	4/96	73%	World Series Baseball	11/96	85%
Keio Flying Squadron	10/96	67%	Worldwide Soccer '97	10/96	90%
Krazy Ivan	1/97	72%	Worms	4/96	88%
Lemmings 3D	9/96	72%	WWF In Your House	1/97	72%
Magic Carpet	4/96	93%	WWF Wrestlemania	9/96	81%
Mighty Hits	12/96	53%	X-Men Children of the Atom	5/96	83%
Mr. Bones	12/96	76%			
Myst	11/95	85%			
Mystaria The Realms of Lore	3/96	86%			
Mystery Mansion	2/96	61%			
NBA Action	9/96	76%			
NBA Jam Tournament Edition	2/96	75%			
NBA Jam Xtreme	2/97	86%			
NFL '97	3/97	78%			
NFL Quarterback Club	4/96	82%			
NFL Quarterback Club '97	10/96	75%			
NHL All Star Hockey	1/96	71%			
NHL Hockey '97	1/97	74%			
NHL Powerplay '96	10/96	90%			
Nights into Dreams	9/96	97%			

MEGA DRIVE

Arcade Classics	1/97	55%
FIFA Soccer '97	2/97	83%
Int. Superstar Soccer	12/96	89%
John Madden '97	2/97	88%
MicroMachines Military	12/96	85%
NBA Live '97	2/97	88%
NHL Hockey '97	12/96	93%
Olympic Games	9/96	72%
Tim in Tibet	6/96	80%

GAME GEAR

Baku Baku Animal	9/96	86%
------------------	------	-----

SCORE ATTACK

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

So geht's!

1. Schließt eure Konsole an einen VHS-Videorecorder an. Den Ausgang des Recorders stöpselt ihr an den Fernseher an. Damit ihr nun ein Bild bekommt, müßt ihr den Videorecorder noch auf den Kanal der Konsole einstellen, während der Fernseher auf den Kanal des Recorders eingestellt wird. Legt nun eine leere Videokassette ein, auf die ihr durch Drücken der „Record“-Taste die Spielsequenzen aufnehmen könnt.
2. Zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß eure Punktzahl oder die Bestzeit ersichtlich wird. Es ist Ehrensache, daß ihr dabei kein Action Replay-Modul einsetzt. Haben wir dabei auch nur den leisesten Verdacht, daß geschummelt wurde, gelangt die Videokassette nicht in die Wertung.
3. Notiert auf dem Coupon eure Bestleistungen und sendet ihn zusammen mit der VHS-Videokassette an uns. Legt den Coupon am besten in einen Briefumschlag und steckt diesen zwischen Videokassette und Hülle. Natürlich darf man seine Bestzeit verbessern und eine neue Kassette einschicken. Ein Bitte: Verzichtet auf unnötige Verpackung und Verklebung. Ein kleines gelbes Postpaket reicht vollkommen aus! Notiert die Bestleistung auf der Paket-Außenseite!

Die Regeln

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

Achtung!
Neue Adresse!

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

Zwischen Einsendetag
und Veröffentlichung liegen
mindestens 4 Wochen!

Notiert die
Bestleistungen bitte auf
der Paket-Außenseite!

Aufgepaßt!

Künftig werden keine Päckchen mehr akzeptiert, auf denen die Wertung nicht außen gut sichtbar notiert wurde. Darüber hinaus bitten wir euch, zusätzlich Zeitungs-Verpackungen für die Videokassette wegzulassen, da es sich hier nur um unnötigen Müll handelt. Selbstverständlich darf man in Daytona USA C.C.E. den Daytona-Wagen verwenden.

NIGHTS

Wer erreicht mit Elliot die höchste Gesamtpunktzahl
in der Eisswelt (Frozen Bell)?



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Müller Jörg	763840	4
2.	(2)	Gerl Oliver	656480	3
3.	(3)	Altmann Steven	637100	6
4.	(6)	Günsch Andreas	621200	3
5.	(4)	Mayer Patrick	575180	6
6.	(5)	Hennemann Gerd	564080	3
7.	(7)	Germeroth Christian	462320	4
8.	(8)	Bender Björn	452240	6
9.	(9)	Gruzlok Kay	439070	5
10.	(10)	Pessek Helmut	438000	4
11.	(11)	Marinovic Bernard	400870	6
12.	(12)	Wuntke Chris Norman	389880	5
13.	(13)	Claas Schäfer	386190	5
14.	(14)	Tschentscher Michael	366170	5
15.	(15)	Eberl Michael	363260	6
16.	(16)	Dittmann Enrico	338310	2
17.	(17)	Donat Hendrik	336960	5
18.	(18)	Zaadstra David	333840	5
19.	(19)	Haupt Dennis	320200	6
20.	(20)	Römhild Christian	319840	5

SCORE ATTACK

<input type="checkbox"/> Ein Foto liegt bei!	Meine Bestleistung					
<input type="checkbox"/> Videokassette liegt bei!		Titel	System	Hiermit bestätige ich, daß ich die- se Leistung ohne Zuhilfenahme ei- nes Schummelmoduls, Cheats oder ähnlichem erreicht habe.	Datum, Ort	Unterschrift
<input type="checkbox"/> Bereits plaziert		Name, Vorname	Straße, Hausnummer	Postleitzahl, Wohnort	Telefon	

DAYTONA USA C.C.E.

Wer hat die schnellste Rundenzeit auf dem National Park Speedway geschafft? Das gefahrenere Fahrzeug ist egal, gespielt wird im Time Attack Mode ohne Gegner!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Hasler Oliver	29.84	3
2.	(2)	Hof Otto	30.16	2
3.	(3)	Rybol Peter	30:16	2
4.	(4)	Neuke Frank	30.16	4
5.	(5)	Tschentscher Michael	30.08	3
6.	(6)	Guder Dieter	30.32	2
7.	(7)	Hermel Alexander	30.52	3
8.	(Neu)	Schilling Rainer	30.52	4
9.	(8)	Tschentscher Jens	30.56	3
10.	(9)	Skoda Rainer	30.56	2
11.	(10)	Peters Jörn	30.60	3
12.	(11)	Steiner Hetkamp	30.60	2
13.	(12)	Reuter Oliver	30.64	3
14.	(13)	Stasch Arkoudins	30.64	3
15.	(14)	Marius Slipko	30.64	2
16.	(15)	Richter Anton	30.72	2
17.	(16)	Rumpf Martin	30.76	2
18.	(17)	Fercher Anton	30.76	2
19.	(18)	Pivernetz Mike	30.84	3
20.	(19)	Böttner Bastian	30.88	2
21.	(20)	Reichelt Sven	30:92	2
22.	(21)	Josef Reiseder	31.00	2
23.	(22)	Klaus Dennis	31.04	3
24.	(23)	Hoffmann Richie	31.08	2
25.	(24)	Schwarz Thomas	31.12	2
26.	(25)	Eger Enrico	31.20	3

TOMB RAIDER

Wer beendet den allerersten Level (The Caves) am schnellsten? Nehmt vom Beginn bis zur allerersten Auswertung auf!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Meier Andy	2:52	3
2.	(Neu)	Merten René	2:52	1
3.	(2)	Zecic Emire	2:53	2
4.	(3)	Vorhauer Mathias	2:53	1
5.	(21)	Neuke Frank	2:53	2
6.	(Neu)	Ristoki Sascha	2:23	1
7.	(Neu)	Altunkaya Cemal	2:54	1
8.	(24)	Bracht Daniel	2:57	3
9.	(Neu)	Nothdurft Holger	2:57	1
10.	(4)	Kobierzynski Robert	3:00	2
11.	(Neu)	Schmid Mario	3:00	1
12.	(5)	Denizoglu Burhan	3:01	2
13.	(6)	Maltese Daniel	3:02	3
14.	(7)	Name Unbekannt	3:02	2
15.	(8)	Zecic Emir	3:05	3
16.	(9)	Jüskel Bernd	3:08	3
17.	(10)	Dolle Heiko	3:08	3
18.	(11)	Hennemann Gerd	3:11	3
19.	(12)	Blasek Volker	3:12	2
20.	(13)	Predrag Nikolic	3:12	2
21.	(14)	Reese Daniel	3:16	2
22.	(15)	Rybol Peter	3:16	2
23.	(Neu)	Sostero Marco	3:17	1
24.	(16)	Fuchs Stefan	3:18	3
25.	(17)	Reuter Oliver	3:19	3
26.	(18)	Augustin Charles	3:19	3

VIRTUA FIGHTER 2



Wer schafft die höchste Punktzahl im Ranking-Mode? Charakter egal.

Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Reitenbach Daniel	186	12
2.	(2)	Marinovic Robert	150	7
3.	(3)	Umbrath Oliver	92	8
4.	(4)	Oberländer Paul	79	8
5.	(5)	Ennemoser Martin	90	10
6.	(6)	Bunoza Ivan	86	11
7.	(7)	Lehmann Matthias	85	10
8.	(8)	Schulz Marcel	84	10

BEST OF '97



Command & Conquer kann sich erstmals in den Top Ten der Jahresauswertung 1997 platzieren, Tomb Raider baut die Führung aus!

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1.	(1)	TOMB RAIDER	CORE	5
2.	(2)	SEGA RALLY	SEGA	5
3.	(3)	NIGHTS	SEGA	5
4.	(4)	WORLDWIDE SOCCER '97	SEGA	5
5.	(6)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	4
6.	(5)	EXHUMED	SEGA/BMG	5
7.	(7)	PANZER DRAGOON 2	SEGA	5
8.	(NEU)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	1
9.	(8)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA	5
10.	(10)	ATHLETE KINGS	SEGA	4

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 aktuelle Lieblingsspiele mit der jeweiligen Systemangabe von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse. Vielen Dank!

Computec Verlag
SEGA Magazin
Kennwort: Charts
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Tomb Raider	96%	5
2.	(5)	Command & Conquer	89%	4
3.	(3)	Sega Rally	95%	15
4.	(8)	Nights into Dreams	97%	7
5.	(2)	World Wide Soccer '97	90%	6
6.	(4)	Daytona USA C.C.E.	95%	4
7.	(9)	Virtua Cop 2	82%	3
8.	(6)	Exhumed	86%	6
9.	(10)	Athlete Kings	92%	7
10.	(11)	Panzer Dragoon 2	95%	11
11.	(16)	Alien Trilogy	88%	7
12.	(13)	Virtua Fighter 2	95%	15
13.	(7)	Need for Speed	91%	9
14.	(Neu)	Dark Savior	90%	1
15.	(18)	Street Fighter Alpha 2	85%	2
16.	(25)	Gun Griffon	87%	6
17.	(Neu)	Spot goes to Hollywood	76%	1
18.	(20)	Virtual On	89%	3
19.	(12)	Fighting Vipers	91%	4
20.	(22)	Daytona USA	90%	19
21.	(17)	SimCity 2000	90%	8
22.	(Neu)	Street Racer	84%	1
23.	(Neu)	NHL Hockey '97	74%	
24.	(15)	Virtua Cop	80%	14
25.	(Neu)	Soviet Strike	85%	1

MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(2)	Dune II	92%	22
2.	(1)	Int. Superstar Soccer	89%	3
3.	(4)	Sonic & Knuckles	89%	30
4.	(8)	FIFA Soccer '97	83%	3
5.	(3)	NHL Hockey '97	93%	5
6.	(5)	Sonic 3	91%	36
7.	(7)	Landstalker	92%	25
8.	(6)	Story of Thor	91%	20

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	im Monat
1.	(1)	Virtua Fighter 3	5
2.	(Neu)	Scud Race	1
3.	(3)	Tomb Raider 2	1
4.	(Neu)	Fighters Megamix	1
5.	(Neu)	Last Bronx	1
6.	(-)	Sega Touring Car	1
7.	(Neu)	Virtua Striker	1
8.	(Neu)	Wild Nine's	

Die richtige Nummer für deine Fragen!

Heftnachbestellungen:

(Diese werden nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar erfolgen; es können nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden!)

Bitte wende dich schriftlich an:

Computec Verlag
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Fragen zum Abonnement:

Tel. 09 11-5 32 51 79

Saturn-Demo-CD-ROM defekt:

Bitte sende die CD-ROM an:

Computec Verlag
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	(0 18 05) 3 35 55	24 h/Tag
Activision	(0 61 07) 93 01 00	Mo. - Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
BMG Interactive	(0180) 530 45 25	Mo. - Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Bomico & Laguna	(0 61 07) 94 51 45	Mo. - Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Electronic Arts	(0 24 08) 94 05 55	Mo - Fr. 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ und 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Infogrames	(02 21) 4 54 31 06	Mo., Di., Do., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Konami	(02 21) 61 23 52	Mo. - Fr. 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Mindscape	(02 08) 9 92 41 14	Mi., 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Psygnosis	(0 69) 66 54 34 00	Mo. - Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Sega Infoservice	(0 40) 2 27 09 61	Mo. - Fr. 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Sierra Coktel Vision	(0 61 03) 99 40 40	Mo. - Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Softgold	(0 21 31) 96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Warner Interactive	(0 40) 27 85 53 06	Di., Mi., Do. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo. - Do. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Viacom New Media		Mo. - Fr. 9 ⁰⁰ -17 ⁰⁰

Dankeschön!

Folgenden Herstellern danken wir für die freundliche Unterstützung bei Gewinnspielen aller Art, u. a. für die Bereitstellung von Spielen.



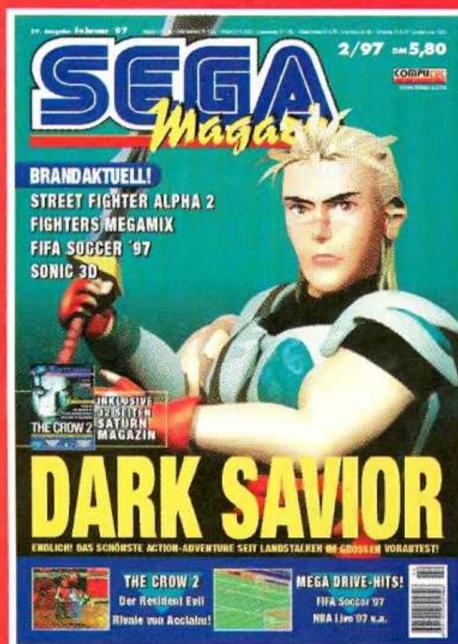
NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

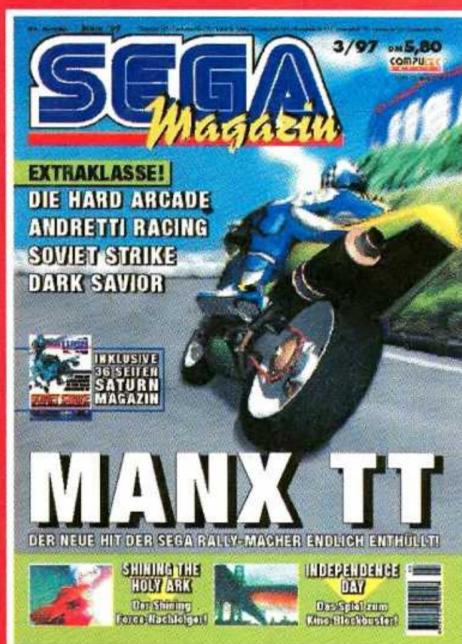
der letzten

3 Monate

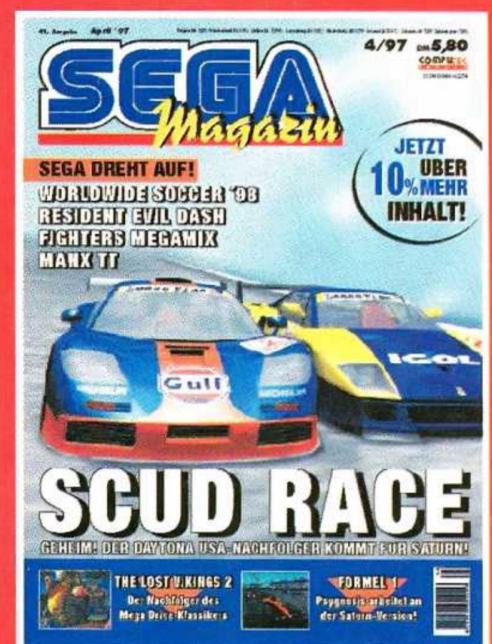
nachbestellen!



02/97



03/97



04/97

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

SEGA MAGAZIN 02/97 zu DM 5,80

SEGA MAGAZIN 03/97 zu DM 5,80

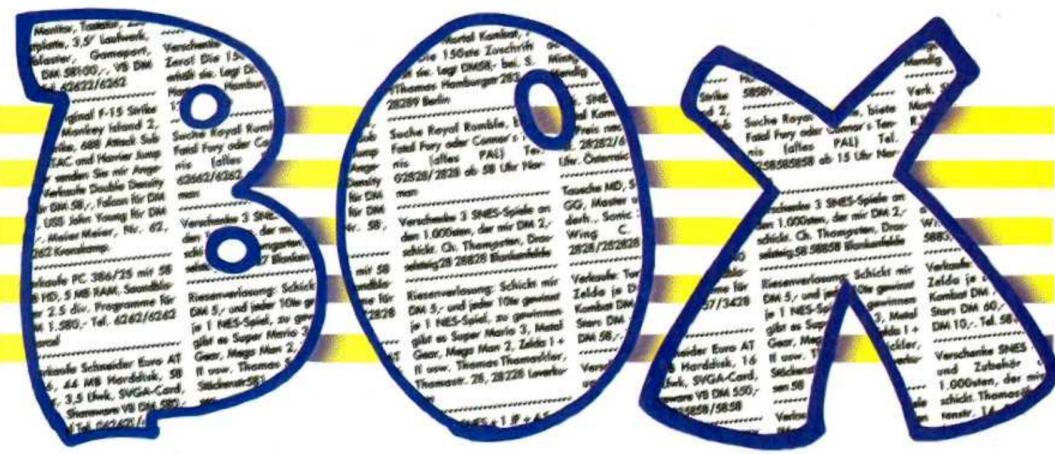
SEGA MAGAZIN 04/97 zu DM 5,80

zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale DM 3,-

GESAMTBETRAG

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

SEGA



MEGA DRIVE

Warsong, Startrek DSN, PGA 3, Desert Demolition, Speedy Gonzales, Daffy Duck, Taz 2, Sonic & Knuckles, je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Verkaufe 2x MD + 1 x 32X + MDCD inkl. Pads + Zubehör + 70 Spiele + 5 CD Spiele nur komplett, VB DM 2.000,-, Tel. 0202/665655

Verk. MD m. 4 Joypads, 3 Verlängerung, Netzt. + AV Kabel, 1 Action Replay 2, 24 Spiele, Codeb., zus. f. DM 1.200,-, einzeln MD 280,-, AR 80,-, Sp. 40,-, Tel. 09141/1280

Verk. MD2 + 9 Games + 1 Joypad, FIFA 96, Theme Park, Aladdin, Ottifants usw., Tel. 05651/70747 Christian Stützer, DM 250,-

Verk. MD2 mit 8 Spielen + MCD2 mit 2 Spielen für DM 300,- oder tausche gegen Playstation ab 19 Uhr Tel. 09621/75160 David

Verk. 14 MD Spiele VB DM 375,- z.B. Vectorman, Theme Park, auch einzeln DM 15,- bis DM 50,-, zzgl. Nachnahme, Tel. 02821/93562

Verk. 9 MD Spiele u. Game Boy + 3 Spiele für insg. VB DM 220,-, natürlich auch einzeln, Tel. 0228/9838043 ab 15 Uhr

Verk. MDII + MCDII + 32X + 25 Spiele u. Back Up Ram, für MCDII u. Action Replay für DM 2.200,-, nur komplett, Tel. 039389/41424

Verk. MD2 + 2 Pads + 10 Spiele z. B. Landstalker, Sonic 3, Ballz für DM 210,-, Tel. 03583/510990 ab 18 Uhr

Verkaufe Terminator, Super Thunder Blade, Fatal Rewind, Olympic Games 96, Sonic, Rolling Thunder 2, Bloodshot, Tel. 033638/63837 nach 15 Uhr

Suche MDII + MCD2 sowie Spiele für MCD2: Sonic, Jurassic Park, Flashback, Star Wars, Tel. 02371/42572 ab 16 Uhr

Verkaufe Mega Drive + Mega CD mit 19 Spielen, 1 Jahr alt, komplett DM 680,-, Tel. 0221/796499 ab 12 Uhr

Verk. 140 MD + 40 MCD + 15 Sat + 15 3DO + 10 32X Spiele! Zub. für 3DO! Suche diverse Konsolen +

Spiele! Tel. & Fax 02421/971596 bis 22 Uhr

Verk. Multi Mega, 2 Pads, 15 Spiele (Dune 2, FIFA 95, St. of Thor...) für DM 600,-, Tel. 07664/59580 ab 18 Uhr

Verk. MD mit 4 Pads u. 3 Verlängerungen, 24 Spiele, 1 Action Replay 2, Codebuch für R, alles zus. DM 1.200,-, einz. DM 280,-, je Sp. DM 40,-, Tel. 09141/1280

Verk. Sega MD mit 14 Spielen + 6 Button Joy Stick DM 280,-, Tel. 07181/77571

Verkaufe MD Spiele, habe z. B. Aladdin, Ranger X, Street Fighter und viele mehr, Tel. 0171/3694459 ab 14 Uhr

Verk. Sega Multi Mega (= Mega Drive + Sega CD tragbar) mit 32X und Spielen DM 300,-, Tel. 07621/65639

Verk. MD2 mit 2 Pads, PAL/NTSC-Adapter, 17 Spiele (Landstalker, Jurassic Park, S. Monaco GP2) Preis n. VB, Tel. 03493/25821

Verk. MD/CD/32X mit je 20/8/3 Spielen, 2 Pads, 1 J-Stick u. div. Zeitschriften für DM 650,-, Tel. 02358/478

Verk. 3 Kampfspiele, 2 MCD Spiele, 1 Action Adventure, 1 Actionspiel (alles im Topzustand) Tel. 09927/1587 Jürgen

Biete: Micro Machines 96, Sampras 96, Dungeons & Dragons, Animaniacs, mega Swiv, Striker, Soleil etc. je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Populous, WWF Raw, 688 Attck Sub, M1 Battletank, Dune 2, PGA 3, RBI 94, Aladdin, Power Drive, Comix Zone etc., je DM 55,-, Tel. 030/6258637

Verk. MDII + 32X + 1 32X Spiel + 11 MD Spiele + 2 6-Button Pads DM 300,-, Tel. 05923/5475

Verk. SSF2 DM 30,-, Batman & Robin DM 20,-, Galahad DM 10,-, Dragon DM 15,-, Eternal Ch. DM 15,-, Mega Games I DM 10,-, Sonic 2 DM 20,- Tel. 05132/54826 Björn

Verk. MD + 2x 6 But.Pad + 5 Spiele VHB DM 100,-, für Saturn Rise 2, Batman Forever je DM 60,-, Tel. 0771/62040 ab 18 Uhr

Verk. Sega Mega Drive mit NBA Live 96, Mega Games I, FIFA Soccer 96, NBA Jam, JM Football 92 für DM 200,-, Tel. 03941/605194 ab 17 Uhr

Verk. MDII f. DM 130,-, 3 MD Abenteuerspiele: Landstalker, Soleil, Story of Thor je DM 40,-, Tel. 07562/4789 ab 19 Uhr Bernd

Tausche/verk. (nur Schweiz) 32X Spiele gegen MD Spiele z. B. Des. Strike, Phan. Star 4, Phantom u.a. Tel. 01/8411215

MASTER SYSTEM

Verk. Master System II mit 2 Pads und 14 Spielen DM 280,-, Porto + NN inkl. Tel. 0451/492031 ab 10 Uhr

GAME GEAR

Verkaufe Game Gear m. 7 Spielen (FIFA Soccer, Dragon Bruce Lee, Strider Returns, Batman Returns usw.) zus. DM 200,-, Tel. 040/6773123

MEGA CD

Verkaufe o. tausche MCD Spiele: Schlümpfe, Micky M. usw. Tel. 0203/590350

SATURN

Verkaufe wegen PC-Kauf: Sega Saturn + Virtuastick + 6 Spiele u.a. Tomb Raider, C&C, NHL97, alles erst 2 Monate alt für DM 600,-, Tel. 02642/980365

Verkaufe Digital Pinball und True Pinball für je DM 50,-, Johnny Bazooka für DM 15,-, Tel. 035362/6635 Frank

Verk. Daytona CCE DM 65,- (dt), Sega Rally DM 45,- (dt), H. Velocity DM 30,- (us), Toshinden URA DM 30,- (jap) Tel. 030/9323892

Wer tauscht sein Alien Trilogy gegen mein Nights mit A-Pad (PAL)? Tel. 03836/603504 Call now!

Verkaufe Sega Saturn mit 12 Spielen + Virtua Cop 2 + Virtua Gun + Video CD Card + 5 Filme, Game Buster, 2 Joypads VB DM 700,-, Tel. 030/2926935 ab 17 Uhr

Saturn + 5 Games, Thunderhawk 2, S. Rally, Daytona USA, P.Dragoon, Street Fighter Movie, DM 600,- o. tausche geg. PSX, Tel. 07171/65818

Tausche Daytona 1 jap. + Street F.t. Movie gegen WS Baseball 1 o. 2 o. VC2 o. Hardcore 4x4 o. D.H.Arcade Tel. 0991/343219 ab 14 Uhr

Suche Tomb Raider, Theme Park, Sega Rally, Tel. 05693/5123 ab 18.30 Uhr

Verkaufe neuwertigen kompletten Saturn mit zwei Joypads und 14 Topspielen, sehr günstig, Preis nach Vereinbarung Tel. 06341/53150

Verk. Sat Spiele Int. Victory Goal u. J. League Victory Goal 96 + Adapter (Japan) VHP Tel. 06333/63735

Kaufe laufend gebrauchte Saturn-Spiele, Angebote an Keizar Anton, Völkermarkterstr. 16, 9300 St. Veit

Verk. Gun Griffon, TH2, Shockwave Assault u.v.a. Tel. 07229/5535, 20-22 Uhr od. AB, rufe jeden zurück

Tausche 3 gegen 1 VFR + 2 MD Sp. gegen Sov. Str., Wing Arms, NVS, Sonic 3D, Mystaria 2, VC 2 (ohne Gun) Tel. 09461/2951

Verk. Saturn Spiele, Zubehör u. PS Spiele, suche auch Neuheiten, verk. auch PC CD ROM-Spiele, Tel. 05561/982042 ab 16.30 Uhr Thomas

Tausche/kaufe/verkaufe Saturn-Spiele, schickt eure Liste an Thomas Paulig, Oberestr. 33, 27283 Verden

Verk. P. Dragoon 2, T. Hawk 2, S. Shock, Alien Trilogy US je DM 50,-, Daytona, Cyber Speedway je DM 25,-, zus. DM 235,-, Tel. 05105/9223

Suche Neuheiten + Konsolen + Sammlungen für Saturn, PSX + SNES, Tel. 0641/970424 Kirsten

Verk. Discworld, Bug, Rayman, Panzer D. je DM 40,-, J. Bazookatone DM 30,-, C. Helbig, Schlesienstr. 32, 31698 Lindhorst

Verk. Video CD Card + 2 Video CDs Bon Jovi + 2 Video CDs Die Prinzen, nur zusammen DM 250,-, verk. FIFA 96, Daytona USA, Black Fire, nur zusammen DM 100,-, Tel. 08247/7915

Saturn + 2 Pads + Adapter + AK + Sega R. + SOT2 + VF + Shellshock + VF2 + Toshin. URA + X-Men für nur DM 499,-, Tel. 05251/370380

Habe Alien Trilogy, Shellshock, M. Carpet, Th. Park, S. Rally, Corpse Killer (US), suche Bust a Move, Exhumed u.a. Tel. 06128/5848 Ralph

Suche Saturn + 2 Pads + Virtua Cop 2 + 2 Pistolen + Street F. a. 2 + Worldwide 97, Tel. 05131/6611, suche EWJ für MD

Verk. Saturn mit 2 Pads, VF2, C&C, Tomb Raider, Theme Park, Christmas Nights, Panzer D. u.a. für DM 600,-, Tel. 08773/284

hitseekers

Spiele gibt es ohne Ende, doch nicht alle können gefallen. Wir wollen wissen, welche der demnächst erscheinenden Titel euch am meisten interessieren und in den Charts abgehen werden wie eine Rakete! Teilt uns eure kritische Meinung mit! Damit helft ihr uns und den Softwarefirmen, eure Wünsche noch besser zu erfüllen!

1. Nenne uns die Spiele, welche du definitiv kaufen wirst!

2. Kreuze die drei Spiele an, welche dich interessieren!

	Finde ich interessant	Werde ich kaufen
Bedlam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crusader: No Remorse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Darklight Conflict	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dragon Force	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enemy Zero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FIFA Soccer '97	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Judgment Force	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manx TT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mass Destruction	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NBA Live '97	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ninja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resident Evil Dash	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Return Fire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scorcher	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Super Bomberman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Swagman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tomb Raider 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wild Nine's	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Welche Schulnote erhalten folgende Artikel?

Dragon Force	Note: ___
Enemy Zero	Note: ___
FIFA Soccer '97	Note: ___
In Progress	Note: ___
Manx TT	Note: ___
Newsbox	Note: ___
Scorcher	Note: ___
Tomb Raider 2 & Co.	Note: ___
Wild Nine's	Note: ___

4. Welche Systeme besitzt du?

Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

5. Für welches System kaufst du Spiele?

Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

6. Wie viele Ausgaben Sega Magazin kaufst du pro Jahr?

1-5 6-10
 Alle Abonnement

7. Wie gefiel dir die Sega Saturn-Demo-CD 4/97 (Preview Vol. 1)?

Habe kein Saturn-Abonnement
 Schulnote _____

8. Wie gefällt dir die aktuelle Ausgabe vom Sega Magazin?

Schulnote _____

9. Was gefällt dir an dieser Ausgabe besonders?

10. Was gefällt dir nicht so gut?

11. Wie findest du die Titelseite?

Schulnote _____

12. Seit wann liest du SEGA Magazin?

Ausgabe ___/____

13. Wenn du das Sega Magazin zum ersten Mal gekauft hast, was war für dich der Grund? (Titelthema, Konsole, Werbung...)

14. Wie alt bist du?

_____ Jahre

15. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?

circa _____ DM

16. Du bist

männlich weiblich

Mitmachen lohnt sich!
 Unter allen Einsendern
 werden monatlich drei
 Spiele verlost!

Name, Vorname _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den ausgefüllten
 Coupon an nachfolgende
 Adresse:
SEGA Magazin
 Kennwort: Hitseekers!
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg

MEGA FUN:

UND DU HAST EIN

LEICHTES SPIEL!



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

Unsere Experten verraten Euch, welche Spiele ihr Geld wert sind und welche nicht. Brandaktuell, kompetent und unabhängig. Auf über 100 Seiten informative **Specials**,

Software-News und **Insider-Infos** zu allen 32- und 64-Bit-Konsolen.

Außerdem: **Vorabberichte** über die neuesten Spiele-Entwicklungen und **Reportagen** über die interessantesten Spielhallen-Games. Nicht zu vergessen der große **Tips & Tricks-Teil** mit Komplettlösungen, Cheats und Codes zu den Top-Spielen

aller Systeme. Von Spieleprofis für Spieleprofis!

Der Preis? 100 Seiten Infos für konkurrenzlose DM 5,80.

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

Mailbox

Achtung!
Wir haben
eine neue Adresse!
Computec Verlag
Sega Magazin
Kennwort: Mailbox
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Daß die Format-Vergrößerung so gut bei euch ankommt, hätten wir nicht gedacht. Allerdings beeinträchtigte die Demo-CD bei einigen leider die gute Stimmung. Davon abgesehen, daß sie (bis auf das Dauerthema NHL Powerplay '96) nicht sehr aktuell war, woran wir allerdings nichts mehr ändern konnten, übersahen einige unseren Hinweis im Heft, daß der externe Speicher vom Spiel gelöscht werden könnte, was ebenfalls nicht in unserem Einflußbereich lag. Mit dem Versprechen, daß solche unerfreulichen Dinge in Zukunft hoffentlich nicht mehr vorkommen, kann ich euch hiermit verraten, daß der Ausgabe 6/97 die brandaktuelle Sega Flash Vol. 4 beigelegt wird, auf der sich Manx TT, Die Hard Arcade, Sonic 3D, Mass Destruction und Virtual On befinden. Diese CD erhalten übrigens nicht alle Abonnenten, sondern nur diejenigen, welche das Saturn-Spezial-Abo abgeschlossen haben (siehe Seite 4)!
Bis demnächst! Euer Hans

MANX TT & 20.3.97

1. Ihr schreibt, daß Manx am 20.3.97 erscheint. So weit, so gut. Aber bei meinem Händler liegt es bereits im Regal, wie kann das sein?

SM: Nachdem sich Sega in England bereits zu einer Auslieferung am 11.3.97 entschlossen hatte, mußte Sega Deutschland nachziehen, um Grauimporte zu vermeiden. Deswegen wurde ausnahmsweise das offizielle Release-Datum nicht eingehalten.

2. Wie teuer wird das 64 Bit-Modul sein?

SM: Das Spiel Virtua Fighter 3 wird inklusive Modul wohl unter DM 200,- kosten, was angesichts der N64-Modulpreise (Turok kostet DM 159,-) ganz ordentlich ist. Für Tomb Raider 2 oder Scud Race wird man sich das Modul nicht mehr kaufen müssen, wodurch sich die Kosten von DM 100,- aufteilen.

3. Ihr schreibt, daß die PSX nicht DM 299,- kostet, sondern bei rund DM 390,- bleibt. Und warum laufen dann Fernsehspots, die besagen, daß die PlayStation DM 299,- kostet?

SM: Sorry! Sony schaffte es tatsächlich, die Preissenkung bis zum Schluß absolut geheimzuhalten, womit unser Redaktionsschluß leider um drei Tage verpaßt wurde. Vielleicht ist euch aber aufgefallen, daß auch kein anderes Magazin, das am selben Tag wie unseres erscheint, redaktionell diese Preissenkung erwähnte, was nun keine Entschuldigung dafür sein soll. Nur eine Anzeige wies darauf hin! Diese konnte wahrscheinlich am allerletzten Tag direkt zur Druckerei geschickt werden, was etwa fünf Tage nach Redaktionsschluß geschieht. Daß einige

Händler schon einen Monat zuvor die PlayStation für weniger als DM 300,- anboten, hatte zu diesem Zeitpunkt allerdings keinen seriösen Hintergrund. Diese hofften, daß Sony den Preis schon zur Spielwaren-Messe senken würde, und hatten dann plötzlich keine Ware, wenn man bestellen wollte.

Sören Steiner, 12526 Berlin

FORMAT & PHOTO CD

Erst einmal schöne Grüße an euch und diejenigen, die dieses Magazin mitgestalten. Leider muß ich euch erst einmal meine Kritik, was das neue Format und andere Sachen betrifft, zuschicken.

1. Das Format ist zwar größer, aber auch die Seitenränder sind größer geworden. Außerdem konnte man beim alten Format eure Sega-Magazine in eine Klarsichthülle stecken. Was ist der Unterschied, ob man mehr Seiten oder ein größeres Format hat?

SM: Dieser Kritikpunkt beweist leider, daß man es nie allen recht machen kann. Davon abgesehen, daß ich niemanden kenne, der die Sega-Magazine in einem Sammelordner aufbewahrt, und wir das Layout etwas übersichtlicher und großzügiger gestalten wollten (deshalb auch breitere Ränder), macht es einen wesentlichen Unterschied, ob man mehr Seiten oder ein größeres Format hat. Ein Umfangserweiterung um 11 Seiten hätte derzeit eine deutliche Preiserhöhung zur Folge gehabt. Ich hoffe dennoch, daß du dich an das neue Format gewöhnst.



Frage des Monats

Verläßt Hans Ippisch wirklich das Sega Magazin und wechselt das Lager, wie es ein Konkurrenz-Magazin schreibt?

Nein! Richtig ist, daß Hans Ippisch auch weiterhin das Sega Magazin wie bisher betreuen wird und zusätzlich an einem neuen Magazin des Computec-Verlages mitarbeitet.

Kurz beantwortet!

▶ Vor 1999 wird in Deutschland wohl keine neue Sega-Konsole erscheinen.

▶ Fußball-Managerspiele sind eigentlich hauptsächlich in Deutschland und England erfolgreich, und leider gibt es in diesen beiden Ländern nur wenige Entwickler, die so ein Produkt auch für den Saturn programmieren könnten.

▶ Würden wir immer alle wüsten gegenseitigen Beschimpfungen von Saturn-

Usern und Playstation-Freaks abdrucken, könnten wir locker zehn Seiten füllen. Wir versuchen uns, soweit es geht, aus allem rauszuhalten, was leider nicht immer gelingt.

▶ NHL Powerplay '96 ist NHL Hockey '97 klar überlegen, aber wohl erst im April erhältlich.

▶ Das externe Memory Cartridge wird durch die Demo CD 4/97 nicht zerstört, sondern nur gelöscht. Ebensoviele kann ein Action Replay

durch unsere Codes zerstört werden.

▶ Ein Teilaufgabe der Demo CD 4/97 wurde komplett ohne Hülle ausgeliefert. Sorry!

▶ Zum letzten Mal: Daytona USA C.C.E. ist nicht schlecht, es ist sehr gut. Manx TT ist beispielsweise nicht so gut.

▶ Virtua Fighter kommt bestimmt nicht für N64 und PS, wie ein übereifriger Bandai-Manager gehofft hatte.



▶ Daß einer der Torwarte in Worldwide Soccer '97 wie unser leitender Redakteur heißt, ist kein Zufall. Daß er nicht besonders gut hält, wurmt ihn außerdem!

▶ Fighters Megamix ist besser als Virtua Fighter 2, nur mußten wir den Zahn der Zeit bei der Wertung berücksichtigen.

2. Könnt ihr dem Saturn-Magazin nicht eine richtige letzte Seite geben? Muß man auch die 'In Progress'- und 'Score Attack'-Seiten mit herausnehmen?

SM: Da schon die separate Saturntitelseite und das Inhaltsverzeichnis nicht auf uneingeschränkte Gegenliebe stoßen, wollen wir auf eine zweite Vorschauseite oder eine sonstige künstlich angelegte Rubrik wirklich verzichten. Außerdem dachten wir, daß eine ständig aktualisierte Übersicht über Saturn-Entwicklungen und Tests durchaus auch ins Saturn-Magazin paßt. Haben wir wieder einmal falsch gedacht?

3. Warum bezieht ihr die Tips & Tricks-Seiten bei den Seitenzahlen mit ein?

SM: Bisher waren wir dazu gezwungen, die Tips & Tricks-Seiten mitzuzählen, da wir sonst Postgebühren für eine Beilage hätten zahlen müssen, was das Abo verteuert hätte. Würden wir das nun nicht mehr so machen, hätten wir mit dem Vorwurf zu leben, daß wir nur 68 Seiten haben, was aber so auch nicht stimmt, denn die anderen Magazine zählen ihre T & T-Seiten (und manche sogar Postkarten) ja auch ganz normal mit.

4. Ich würde gerne ältere Ausgaben (einschließlich Sonderausgabe) nachbestellen, ich würde sogar den jetzigen Kaufpreis von DM 5,80 dafür bezahlen.

SM: Leider sind keine alten Ausgabe mehr vorrätig, sondern immer nur die der letzten drei Monate. Würden wir die Ausgabe nachdrucken lassen, wäre der Preis bei etwa DM 100,- pro Stück anzusetzen!

5. Ich habe letztes Dxxx für den Saturn gesehen, warum habt ihr keinen Test dazu gebracht?

SM: Bislang ist dieses Spiel in allen Formaten für alle Systeme indiziert worden, deswegen verzichteten wir auf einen Test der ohnehin schwachen Saturn-Version.

6. In welcher Ausgabe habt ihr eigentlich das Photo CD-System vorgestellt, denn ich möchte es mir bald holen, habe aber keine Ahnung, wie es funktioniert!

SM: Das System ist ganz einfach: Man kann zum Beispiel seinen Urlaubsfilm im Fotoladen abgeben und auf Photo CD brennen lassen. Besitzt man das Photo CD-System, kann man auf dem

Saturn ohne Zusatzhardware seine Fotos auf dem Fernseher betrachten. Im Prinzip ist dies somit nichts anderes als eine moderne Dia-Show.

7. Nachdem ich mir Dark Savior geholt hatte, verspürte ich auf einmal wieder Lust, Landstalker auf dem Mega Drive zu spielen, aber auf einmal waren meine ganzen Spielstände gelöscht. Woran kann das liegen?

SM: Benutzt man ein Modul mehr als ein Jahr lang nicht mehr, wird die Batterie leer, wodurch auch die Spielstände verloren gehen.

8. Viele wollen ja, daß ihr euch einmal vorstellt - könnt ihr nicht einmal eine Diskette für den PC beilegen, worauf alles über euch zu erfahren ist?

SM: Die Spiele sind die Stars, nicht wir! Außerdem könnten gerade einmal sieben Prozent unserer Leser mit der Disk was anfangen.

9. Müßt ihr euch eigentlich die ganzen Spiele für die Konsolen selber kaufen, um sie zu testen, oder bekommt ihr sie zur Verfügung gestellt?

SM: In der Regel bekommen wir sie wie alle anderen Magazine zur Verfügung gestellt, nur manche Import-Spiele müssen wir uns selbst kaufen.

Orhan Karagöl

RESIDENT EVIL & SATURN 2

1. Was ist eigentlich Resident Evil Dash?

SM: Dies ist die Fortsetzung des ersten Teils, die zum Großteil identisch mit dem PS-Original ist. Zusätzlich wird es jedoch ein Areal geben, das es auf der PS noch nicht gab. Außerdem erscheint dieses Spiel exklusiv auf dem Saturn! Der zweite Teil folgt kurz nach der PS-Version.

2. Wann werdet ihr euer erstes Preview über Resident Evil bringen?

SM: Hatten wir schon in Ausgabe 4/97!

3. Ihr habt ein Review: City Of Angels gemacht; dort stand als Release-Termin Januar - wir haben jetzt März, und ich konnte es bis jetzt noch immer nicht bekommen! Wieso?

SM: Dieses ist ein generelles Problem, daß die Softwarefirmen ihre Release-Termine nur in den seltensten Fällen einhalten.

4. Ich möchte mir seit langem ein Rollenspiel für den Saturn kaufen, ich weiß aber nicht welches! Welches empfiehlt ihr mir?

SM: Mystaria läßt sich wohl am ehesten noch als Rollenspiel einordnen, ansonsten sind die Action-Adventures Story Of Thor 2, Shining Wisdom und Dark Savior noch erwähnenswert. Demnächst erscheinen Mystaria 2, Shining the Holy Ark und wahrscheinlich auch Dragon Force. Alle Spiele sind englischsprachig!

5. Ich habe gehört, daß es einen Saturn 2 geben soll, stimmt das? Wenn ja, wieviel Bit soll diese Konsole haben?

SM: Nein, es wird keinen Saturn 2 geben, allerdings wird Sega Ende 1998 in Japan eine neue Konsole veröffentlichen, die 1999 wohl auch nach Deutschland kommt. Die Bitzahl ist, wie schon mehrmals betont, irrelevant, wer jetzt etwas von einer 128 Bit-Konsole erzählt, zeigt seine Unerfahrenheit, was Hardware-Beschränkungen angeht. Derzeit gibt es weltweit keinen einzigen 128 Bit-Chip, der in größerer Auflage produziert wurde, oder habt ihr Lust, für die Konsole circa DM 80.000,- zu bezahlen? Außerdem wird die Leistungsfähigkeit der 64 Bit-Prozessoren erst einmal für dieses Jahrtausend ausreichen. Die Frage nach 128 Bit ist derzeit somit ziemlich unangebracht! Fragen die Leser von 'Auto Motor Sport' etwa ständig nach, wann das erste Auto mit 24 Zylindern kommt, wobei mehr als zwölf Zylinder selbst in der Formel 1 nicht praktikabel sind? Die meisten Wagen haben übrigens 4 Zylinder-Motoren, während Sportschlitten mit 6 oder 8 Zylindern aufwarten.

Alexander Lechtenberg

PSX & 64 BIT

Ich habe einen Saturn, und immer wenn ich andere Videospieldmagazine lese, bekomme ich das Gefühl, daß die PSX dem Saturn vorgezogen wird. Zum Beispiel wird oft ein und dasselbe Spiel für die PSX in den Punkten Grafik und Spielspaß besser bewertet, obwohl ich keinen Unterschied sehe. Ebenfalls habe ich auch den Eindruck, daß Sonys Spiele prinzipiell eine bessere Wertung erhalten (z. B. Tekken 2 und VF2). Bilde ich mir das nur ein oder ist das wirklich so?

SM: Grundsätzlich sehen wir das ähnlich. Die Gründe hierfür sind vielfältig. Zum einen werden die Spiele häufig zuerst auf der Playstation entwickelt und dann relativ lieblos auf den Saturn 'übergezogen', so daß dabei die Spezialfähigkeiten der Saturn-Konsole nicht genutzt werden und die Transparenz-Effekte zwangsläufig schlechter aussehen. Daß es auch anders geht, beweisen die Umsetzungen von Street Racer, Exhumed oder Soviet Strike, die auf dem Saturn zum Teil deutlich besser aussehen. Daß Sony-Produkte generell besser abschneiden, mag dann ja auch daran liegen, daß Sony derzeit eben cooler ist. Daß die Saturn-Exklusiv-Entwicklungen wie Athlete Kings, Worldwide Soccer, Panzer Dragoon 2, Nights oder Sega Rally nur unter dem Nörgel-Aspekt gesehen werden, entspricht dem allgemeinen Trend. Es macht sich natürlich niemand die Mühe, bei Saturn-Versionen auf die Verbesserungen hinzuweisen, während man die Nachteile immer aufzählt. Übrigens, wer hat separat erwähnt, daß Tomb Raider vier Wochen exklusiv auf dem Saturn erhältlich war und mit weniger Grafikfehlern und besserer Steuerung aufwarten konnte? Niemand! Das Standardurteil ist einfach: Texturen grober, FMV-Sequenzen schlechter, 3D-Grafik langsamer. Ob das stimmt oder nicht, ist ziemlich egal, da es sowieso jeder erwartet. Die Ladezeiten sind auf dem Saturn darüber hinaus immer kürzer, aber das muß man ja nicht erwähnen, da das 'jeder' weiß! So einfach ist das Ganze! Augenblicklich ist ja das N64 der große Renner, deswegen wird es in-

teressant sein, wie sich die einzigen 'kritischen' Magazine dann verhalten. Daß wir vom Sega Magazin alles in den Himmel loben und von Sega bezahlt werden, ist übrigens genauso selbstverständlich. Achtung, Ironie! Natürlich sind wir ein absolut unabhängiges Magazin, das nichts mit Sega zu tun hat und kein Geld von Sega bekommt. Wie wir werten, seht ihr ja selbst.

2. Warum erscheinen Saturn-Umsetzungen immer soviel später als PSX-Versionen?

SM: Immer ist es ja nicht der Fall, wie Sim City 2000, Tomb Raider, Victory Boxing, Earthworm Jim 2, Myst, Exhumed, Tilt! oder Thunderhawk 2 beweisen, die allesamt auf dem Saturn früher erschienen. Die Saturn-Exklusiv-Titel will ich gar erst nicht aufzählen, während die Psygnosis-Titel mittlerweile alle für den Saturn kommen (auch Wipeout 2097).

3. Was bringt der 60 Hz-Umbau konkret für den Saturn?

SM: Damit kann man die NTSC-Version in Original-Geschwindigkeit spielen, was aber unterm Strich nur Hardcore-Player interessieren dürfte.

4. Wurde der 64 Bit-Zusatz schon bestätigt, wenn ja, was wird er kosten!

SM: In den News findest du hierzu die aktuellsten Informationen.

Daniel Boll, 88682 Salem

VIRTUA FIGHTER 3 & NETLINK

1. Habt ihr eine Ahnung, wie es um VF3 steht?

SM: Es wird definitiv dieses Jahr erscheinen.

2. Was ist mit dem Netlink-Paket? Wann kommt es, was bietet es und wieviel kostet es?

SM: Nachdem die Verkaufserwartungen in den USA nur zu zehn Prozent erfüllt wurden, zögert Sega in Europa mit der Veröffentlichung des wohl ca. DM 400,- teuren Internet-Zusatzes.

3. Wann erscheint Tomb Raider 2? Wird es mehr Levels als beim Vorgänger geben?

SM: Angekündigt ist es für den 24.11.97. Es wird mindestens ein Dutzend Levels geben.

4. Weshalb bekommen eigentlich nur Abonnenten die Preview-CD? Beim PSX-Mag ist sie ja auch für Nicht-Abonnenten erhältlich.

SM: Nur wenn wir die CD im Saturn-Spezial-Abo anbieten, können wir den sensationellen Preis von DM 5,75 pro Heft und CD halten. Im Handel müßte das Heft deutlich über 10 Mark kosten, was uns etwas zu teuer erscheint.

5. Als ich vor ein paar Monaten die PC Games kaufte, fand ich einen Artikel von dir darin. Leihst ihr euch untereinander die Journalisten aus?

SM: Grundsätzlich erscheinen die Magazine PC Games, PC Action, Mega Fun, MCV und Sega Magazin allesamt beim Computec Verlag, was bedeutet, daß wir im Fall der Fälle durchaus einmal für ein anderes Magazin als Gastautor schreiben können.

6. Warum vertreiben in Österreich so wenige Geschäfte Saturn-Artikel?

SM: Das dürfte das altbekannte 'Sega ist doch pleite!'-Problem sein, das auf die Unwissenheit der Händler hinweist.

Klaus Nier, Eisenstadt

DEMO-CD 4/97 & FIFA '97

1. Ein Riesenlob an die Entwickler der Demo-CD aus Heft 4/97, die war echt superspitzenklasse!

SM: Tja, so verschieden können die Geschmäcker sein! Die Pro-

Die alternativen Charts

FOLGE 5: DIE ZEHN BISLANG MEIST-VERKAUFTEN SATURN-SPIELE:



1
Sega Rally

Das Meisterwerk von AM3!

2. **Tomb Raider:** Core Design schaffte den Durchbruch!
3. **Nights into Dreams:** Das jüngste Werk des Sonic-Erfinders.
4. **Virtua Fighter 2:** Die bislang beste Automatenumsetzung.
5. **Daytona USA:** Die Fans lieben es noch immer.
6. **Panzer Dragoon 2:** Die schönsten Grafiken überhaupt.
7. **Virtua Cop:** Ballern mit Knarre.
8. **Worldwide Soccer '97:** Lange verschmäht, am Ende verehrt.
9. **Manx TT:** Blitzstart in die Bestseller-Charts.
10. **Die Hard Arcade:** Die Überraschung aus Japan.

Achtung!
Wir haben eine neue Adresse!

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

SM: Ja, man darf davon ausgehen. Der exklusive Saturn-Titel *Enemy Zero* hat übrigens sogar 4 CDs!

4. Turok I wird jetzt für die PSX erscheinen, ist auch eine Saturn-Umsetzung geplant?

SM: Dies stimmt so nicht. Korrekt ist, daß *Turok 1.5* für die Playstation kommen wird, während *Turok 2.0* vorläufig nur für das N64 geplant ist. Möglicherweise wird von dieser Version jedoch eine Saturn-Umsetzung kommen, die das 64 Bit-Upgrade unterstützt.

5. Stimmt es, daß SimCity 3000 in Planung ist?

SM: Richtig, vorläufig würde ich jedoch nur von einer PC-Version ausgehen.

6. Kommt auch eine Resident Evil-Reihe für das Model 3?

SM: Nein, da Capcom kaum Sega-Automatenhardware nutzen wird.

7. Ist es wahr, daß Mortal Kombat 4 ohne Fatalities, dafür aber in 3D sein wird?

SM: Einer der nächsten Teile soll in 3D sein, was spielerische Details angeht, es besteht aber noch Unklarheit.

8. Wird man bei Worldwide Soccer '98 auch das Leder in der Halle krachen lassen können.

SM: Nein.

9. Ich finde, Adidas Power Soccer ist keine Umsetzung wert! Was meinst du?

SM: Wir heißen jede Firma willkommen, die den Saturn mit Software unterstützt.
Matthias Ax, Dortmund

gramme an sich waren schon gut, nur nicht mehr brandaktuell.

2. Sagt mal, was habt ihr eigentlich gegen FIFA Soccer? Ich habe, und da bin ich sicher nicht der einzige, riesigen Spaß damit! Könnt ihr mir ein Fußballspiel nennen, das wie FIFA 12 internationale Ligen und über 3500 reale Spieler bieten kann? Dazu kommt bei der 97er-Version noch der deutsche Kommentar. Ich habe auch WWS '97 gespielt, aber außer der zugegebenermaßen wirklich guten Grafik konnte mich nichts überzeugen. Warum macht ihr FIFA '97 schon vor dem ersten Test runter? Ich hoffe, ihr nörgelt bald nicht mehr so viel rum.

SM: Zum einen haben wir weder was gegen FIFA, NHL oder EA noch haben wir das Spiel runtergemacht. Immerhin hat es 76% bekommen! Leider erreicht EA auf dem Saturn mit seinen Sportspielen jedoch nicht die Qualität, die man vom Mega Drive her gewohnt war. Auch im 97er-Teil, von dem wir schon die PSX-Variante kannten, gibt es wieder einige deutliche Mängel, welche es nach übereinstimmender Meinung in der Redaktion einfach nicht an *Worldwide Soccer '97* herankommen lassen. Wenn dir allerdings die Original-Bundesliga-Spieler so wichtig sind, dann ist *FIFA '97* einfach das richtige Spiel für dich. So einfach ist das! Die Testurteile anderer Magazine können wir hier nicht nachvollziehen.

3. Gibt es eigentlich eine Pistole für den Saturn, die auch auf 100 Hertz-Fernsehern funktioniert?

SM: Leider nein, da dies eine völlig neue Technik voraussetzen würde. Bislang haben nur sehr wenige Leute so moderne Fernsehgeräte, weswegen sich der Bau einer speziellen 100 Hz-Pistole nicht lohnt.

4. Ich verstehe die ganzen Neidgefühle einiger Saturn-User gegenüber der PSX wirklich nicht. Immerhin kommen mittlerweile alle Spitzenspiele für die PSX (*Formel 1*, *Resident Evil*) auch für den Saturn raus, was man aber umgekehrt nicht behaupten kann (*Sega Rally*, *Virtua Fighter*, *Daytona*).

SM: Es kommen zwar nicht alle Spitzenspiele, doch generell sehen wir das genauso wie du!

5. Danke, daß ihr den Preis des Sega Magazins trotz Vergrößerung des Inhalts nicht erhöht habt.

SM: Bitte, wir wollten euch einfach mal wieder erfreuen! Ihr habt es verdient!
Ulf Knäbchen, 93053 Regensburg

VF & TUROK

1. Kann man die Fragen an euch auch auf Diskette schicken?

Wenn ja, was für Disketten müßten es sein und mit welchem Programm müßten diese geschrieben sein?

SM: Grundsätzlich muß jeder Brief auf Papier geschrieben sein beziehungsweise ausgedruckt werden. Optional kann man eine Diskette beilegen, auf der sich der Brief ebenfalls befindet. Sollte es sich um eine bevorzugte Mac-Diskette handeln, so muß der Brief im Word-Format abgespeichert werden. PC-Disketten akzeptieren wir nur, wenn der Text im RTF-Format abgespeichert wird.

2. Wenn Virtua Fighter jetzt auch für das Nintendo 64 und die PSX erscheinen, kommen dann auch Playstation-Spiele für den Saturn raus?

SM: Zum einen kommen niemals Sega-Spielhallengames für Nintendo- oder Sony-Konsolen raus, zum anderen hat das eine mit dem anderen nichts zu tun. Warum sollte Namco plötzlich den Saturn unterstützen, wenn Sega für andere Formate entwickelt?

3. Resident Evil 2 kommt jetzt Ende des Jahres für die Playstation auf 2 CDs. Wird das auch auf dem Saturn der Fall sein?

WORLDWIDE SOCCER '98

Sollte der Kurier zuverlässig arbeiten, dann liefern wir euch nächste Ausgabe ein umfangreiches Preview zur fertigen japanischen Version namens Victory Goal '97.



SKY TARGET

In Japan ist dieses AM1-Game durchaus erfolgreich, nur in Deutschland ist es bislang nicht in den Spielhallen aufgetaucht. Wir jagen für euch schon einmal probeweise durch die Lüfte!



SATURN-ABO-CD!!

Nur wer abonniert hat oder dies jetzt noch schnell tut (siehe Seite 4), bekommt nächste Ausgabe die



brandneue Demo-CD frei Haus geliefert. Darauf enthalten sind Demos zu Manx TT, Die Hard Arcade, Sonic 3D, Mass Destruction und Virtual On.

Was kommt noch?

- Brandaktuelle Bilder zum neuen Projekt des Nights-Erfinders!
- Tests zu: Super Bomberman, Adidas Power Soccer, Independence Day
- Tips & Tricks zu Dark Savior und vielen weiteren Top-Hits!
- Preview zu Pandemonium alias Magic Hoppers!

Inserentenverzeichnis:

Computec4, 67, 93
Kranz2, 3
Kudak19
Media Point11
O.I.T.16
Sega29, 99, 100

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

Ab 14.5.97 am Kiosk!

Impressum

Verlag:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg Telefon 09 11-53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion „SEGA Magazin“
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:

Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi) Compuserve ID: 100443, 1115
(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Lektorat:

Margit Koch

Tips & Tricks-Redaktion:

Quay Contract Publishing

Redaktionsassistentz:

Michael Erlwein

Bildredaktion:

Richard Schöller

Freie Mitarbeiter:

Petra Maueröder (pm), Ulf Schneider (us)
Oliver Preißner (op)

Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Oliver Schneider
Titelgestaltung: Gisela Tröger, Hans Strobel

Titel SM: Tomb Raider © Core/Eidos.
Titel SAT: Super Bomberman © Sega/Hudson
Wir danken!

Werbeleitung:

Stefanie Geltenpoth

Produktionsleitung:

Michael Schraut

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240
Telefon: 09 11/2872-140

Anzeigenverkauf:

Thorsten Szameitat: 09 11/2872-141
Wolfgang Menne: 09 11/2872-144

Disposition:

Tanja Kaiser: 09 11/2872-140

Computec Verlagsbüro Duisburg

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

Anzeigenverkauf:

Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Fax: 02 03-3 05 11-555 • Tel: 02 03-305 11-11
Thomas Kammer: 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers: 02 03/3 05 11-554
Thomas Diel: 02 03/3 05 11-552

Disposition:

Gisela Borsch: 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1.9.1996

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:

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

Urheberrecht:

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

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte des Computec Verlags bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!

ISSN: 0946-6274



DAYTONA USA™ USA

Championship CIRCUIT EDITION



Noch schneller... Noch heißer...
Der Nachfolger von SEGAs erfolgreichstem
Arcade-Autorennspiel ist da.



EXKLUSIV
FÜR



SEGA SATURN ACTION PACK GET IT NOW!



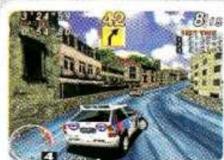
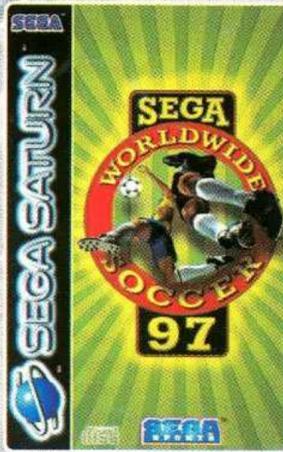
ACTION PACK



Laut
COMPUTERBILD 25/96:



Next Level 10/96
urteilt: „90%. Im Vergleich zu
allen anderen Konsolen-
Fußballspielen verläßt SWS '97
klar als Sieger den Platz.“



Video Games 01/96 schreibt:
„93%. SEGA Rally Championship
ist derzeit das beste Rennspiel im
Heimspielbereich...“

449,95 DM

Oder nur
39,65 DM
monatliche Rate*

* SEGA Leichtkauf
12 Monate Laufzeit
10,9% effektiver Jahreszins
Vorbehaltliche Bonitätsprüfung
Teilzahlungspreis:
475,80 DM

Media Point

030 - 794 72 111
Bismarckstr. 63 • 12169 Berlin
weitere Filialen:
Berlin, Hamburg, Bremen, Dortmund, Koblenz

Theo Kranz
Versand

0931-571601
Juliuspromenade II • 97070 Würzburg

dynatex

0231-557500-0
Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund

Playcom

089-5460300
Leibnizstr. 30 • 80686 München

Test 'N Take
Computer & Videospiele

030-62709154
Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin