

9/97 DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG
ISSN 0946-6274

SEGA Magazin

JETZT IM TEST!

**MECHWARRIOR 2
RESIDENT EVIL
WARCRAFT 2
SWAGMAN**



**MIT SONIC R
EXKLUSIV-
INTERVIEW**



SEGA TOURING CAR

DIE SATURN-VERSION DES RENNSPIELHITS IM VORABTEST



**PANZER
DRAGOON SAGA**

Die erste spielbare Version
im Detail vorgestellt.



**NHL
POWERPLAY**

Virgins Eishockey-Hit
ist endlich erhältlich!



0931/571601 oder 0180/5211844

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

Laden

94032 Passau

Bahnhofstraße 28

AUSTRIA EXPRESS

Bestell-Hotline Tel.: 0049/85173777

Telefon: 0931 / 57 16 01

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

Theo Ver



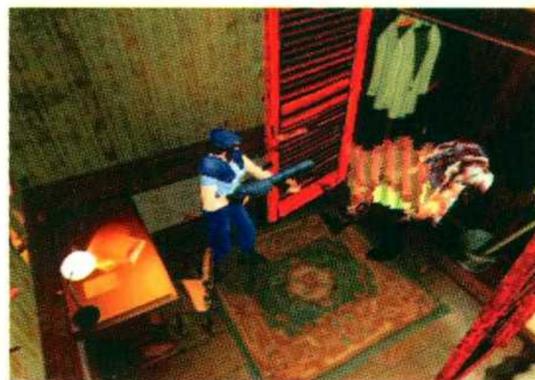
NHL POWERPLAY 89,-
Jetzt endlich lieferbar!



SONIC JAM 89,-



SHINING THE HOLY ARK 89,-



RESIDENT EVIL DASH 99,-



DISCWORLD 2 99,-

Sega Saturn

JETZT ZUM KNALLERPREIS SEGA SATURN299,-

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

SEGA SATURN TOMB RAIDER SET359,-

WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER

SEGA SATURN SEGA RALLY SET359,-

WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY - NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

CONTROL PAD ORIG.44,-

PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG.109,-

EXPLORER PAD24,-

CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG19,-

ARCADE RACER LENKRAD109,-

VRF1 X-CELLERATOR LENKRAD139,-

INKL. PEDALEN

TTPS & TRICKS-BUCH 199615,-

GAME BUSTER SCHUMMELMODUL79,-

MEMORY CARD 4 MBIT49,-

MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.94,-

MEMORY CARD PLUS 8 MBIT79,-

MEMORY CARD PLUS 40 MBIT99,-

ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER54,-

4-4-2 FUSSBALL69,-

ACTUA GOLF89,-

ACTUA SOCCER CLUB ED.89,-

ACTUA TENNIS89,-

ADIDAS POWER SOCCER79,-

ASSAULT RIGS69,-

ATHLETE KINGS89,-

BATTLE SPORT84,-

BATTLE STATIONS89,-

BEDLAM99,-

BLACK DAWN89,-

BLAZING DRAGONS89,-

BOMBERMAN (1-10 SPIELER)89,-

6-SPIELER-ADAPTER79,-

BUG! TOO84,-

COMMAND & CONQUER99,-

CROW CITY OF ANGELS89,-

CRYPT KILLER89,-

DARK SAVIOR89,-

DARKLIGHT CONFLICT89,-

DAYTONA USA CHAMPIONSHIP99,-

DIE HARD ARCADE94,-

DISCWORLD 2 (AUG.)99,-

DOOM SAT84,-

DRAGON FORCE (SEPT.)89,-

DUKE NUKEM 3D SAT (SEPT.)99,-

EXHUMED94,-

FIGHTERS MEGAMIX99,-

FORMULA KARTS (SEPT.)89,-

FRANKENSTEIN89,-

HARDCORE 4X489,-

HEART OF DARKNESS99,-

HEXEN99,-

INDEPENDENCE DAY89,-

JEWELS OF THE ORACLE69,-

JURASSIC PARK LOST WORLD (OKT.)89,-

KING OF FIGHTERS mit EXP.MODUL89,-

KRAZY IVAN79,-

LAST BRONX (OKT.)89,-

LOST VIKINGS 289,-

MADDEN NFL '98 (SEPT.)89,-

MANX TT SUPER BIKE99,-

MASS DESTRUCTION89,-

MECHWARRIOR 294,-

MEGA MAN X389,-

NEED FOR SPEED89,-



WARCRAFT II 89,-

NHL POWERPLAY89,-

PANDEMONIUM84,-

PINBALL GRAFFITI89,-

PRIMAL RAGE79,-

PRO PINBALL THE WEB84,-

QUAKE SAT (OKT.)99,-

RELOADED SAT89,-

RESIDENT EVIL DASH (SEPT.)99,-

RETURN FIRE89,-

SEGA AGES VOL. 1 - 3 SPIELE89,-

SEGA RALLY84,-

SHINING THE HOLY ARK89,-

SIM CITY 200099,-

SKY TARGET79,-

SONIC 3D FLICKIES' ISLAND94,-

SONIC JAM (AUG.)89,-

STREET RACER89,-

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO69,-

SWAGMAN89,-

TEMPEST 200089,-

TOMB RAIDER SPIELEBERATER29,-

TORICO GEKKA MUGENTAN89,-

TRASH IT89,-

TRUE PINBALL79,-

VIRTUA COP 259,-

VIRTUA FIGHTER 269,-

VIRTUAL POOL84,-

WARCRAFT II (AUG.)89,-

WIPEOUT 2097 (SEPT.)99,-

WORLDWIDE SOCCER '9784,-

Z (AUGUST)99,-

Mega Drive

INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE44,-

MADDEN NFL '9729,-

MICRO MACHINES MILITARY49,-

NHL '9744,-

SONIC 3D FLICKIES' ISLAND99,-



DRAGON FORCE 89,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.

Kranz sand

DER SEGA-SPEZIALIST

ALLE SPIELE DEUTSCHE
VERSION

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11



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

THEO KRANZ VERSAND-SEGA-FINANZIERUNG

BEISPIEL: SEGA SATURN TOMB RAIDER SET

INKL. TOMB RAIDER UND 3 DEMO-CDS DM 359,- (GRUNDPREIS)

DM 31,63 PRO MONAT BEI 12 MONATEN LAUFZEIT

TEILZAHLUNGSPREIS DM 379,61. EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%, LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH VOLLJÄHRIGKEIT, VERDIENSTNACHWEIS UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN.

Sega PC

BUG! TOO	49,-
FORMULA KARTS	64,-
SEGA RALLY	69,-
SEGA RALLY MMX (SEPT.)	74,-
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	49,-
VIRTUA FIGHTER PC	74,-
WORLDWIDE SOCCER PC (AUG.)	79,-

Playstation

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

Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	
BLAST CORPS (AUG.)	119,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	139,-
MARIO KART 64	89,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	119,-

Tamagotchi

BANDAI ORIGINAL	39,-
REXI DT. (HUND)	29,-
POCKET MAX DT. (HUND)	39,-
DINO	29,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

3D LEMMINGS	39,-
ALIEN TRILOGY	59,-
AMOK	69,-
ANDRETTI RACING	49,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
DARIUS 2	39,-
DESTRUCTION DERBY	49,-
FIFA SOCCER 97	49,-
FIGHTING VIPERS	49,-
FORMULA ONE CHALLENGE	69,-
GOLDEN AXE THE DUEL	49,-
GUARDIAN HEROES	49,-
GUN GRIFFON	49,-
HANG ON	39,-
MADDEN NFL 97	49,-
MIGHTY HITS	49,-
MYSTERY MANSION YUMEMI	39,-
NBA ACTION	39,-
NBA LIVE 97	49,-
NHL 97	49,-
NIGHTS - AUS SET	69,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	89,-
PANZER DRAGON 2	69,-
PGA TOUR 97	49,-
SCORCHER	69,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-
SOVIET STRIKE	49,-
STORY OF THOR 2	59,-
TOMB RAIDER	69,-
TOSHINDEN URA	49,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	89,-
VIRTUA FIGHTER 2	69,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	49,-
VIRTUA HYDLIDE	39,-
VIRTUA ON	59,-
WHIZZ	49,-
WIPEOUT	39,-
WORLD SERIES BASEBALL 2	39,-



LEMMINGS 3D
39,-



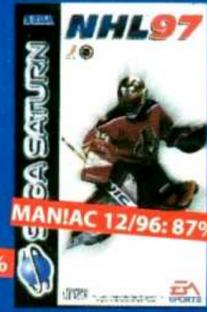
NIGHTS MIT 3D
ANALOG PAD 89,-



FIGHTING
VIPERS 49,-



ANDRETTI
RACING 49,-



NHL 97
49,-



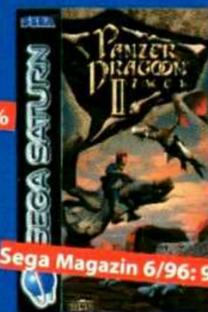
STORY OF THOR 2
49,-



SOVIET STRIKE
49,-



VIRTUAL ON
59,-



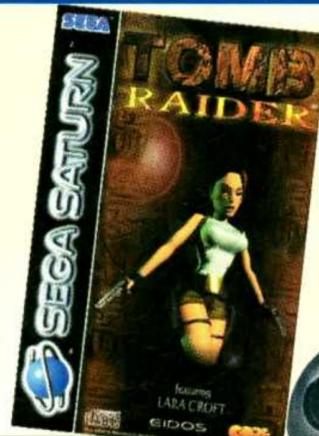
PANZER
DRAGON 2 69,-



SWAGMAN 89,-

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDERENVORBESTELL-SERVICE!

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



JETZT ZUM KNALLERPREIS UND PORTOFREI:

SEGA SATURN

TOMB RAIDER SET 359,-

DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. TOMB RAIDER, CONTROL PAD, BATTERIE, RGB-KABEL, SEGA TIPS & TRICKS-BUCH UND 3 DEMO-CDS

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

0931/571601 oder 0180/5211844

Jetzt abonnieren!

Wer jetzt abonniert, erhält 3 von diesen 4 Spieledemo-CDs als Dankeschön.

Die CDs:

1. Sega FLASH VOL. 4: Spielbare Demos von Die Hard Arcade, Sonic 3D und Virtual On, Filme zu Sega Touring Car, Virtua Fighter 3, Last Bronx, Manx TT u.v.a.

2. WWF Wrestlemania: Die Demo-Version des Wrestling-Hits voll spielbar für 1 oder 2 Spieler.

3. Überraschungs-CD: Als dritte CD gibt es entweder Flash Vol. 2 oder Vol. 3!

Garantiert enthalten ist ein Demo von Worldwide Soccer '97 und zwei weitere spielbare Demos!!



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 79,- (lauffähig auf allen europäischen Saturns!) (Ausland 93,-/Jahr)
- 12 Ausgaben SEGA MAGAZIN ohne zwei-monatliche Saturn-CD-ROM für DM 69,- (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)

Als Dankeschön erhalte ich kostenlos 3 Spieledemo-CDs (Art.-Nr. 1124)

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Gegen Rechnung
- Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

BLZ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3150

Die Vorteile:

- Optional: „Spiele ohne Ende“ alle zwei Monate auf einer vollgepackten SEGA Saturn CD-ROM (die nicht im Handel erhältlich ist). Und das für sensationell günstige DM 10,- mehr als der regulären Abopreis!
- Inklusive SEGA SATURN-Magazin!
- SEGA Magazin prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig.
- 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.



Erwartungsgemäß fiel auf der E3 der Startschuß für die Spielesaison, was sich in dieser Ausgabe in Form von zahlreichen, lange herbeigesehnten Previews und Reviews äußert. Wir düsten beispielsweise erstmals durch alle drei Strecken von Sega Touring Championship, hängten in Sonic R die populäre Konkurrenz im Looping ab und bewunderten die wirklich gigantischen Kämpfe in Panzer Dragoon Saga. Fast noch abwechslungsreicher ging es in der Testabteilung zu, wo sich mit Resident Evil, NHL Powerplay, MechWarrior 2, Swagman und WarCraft 2 fünf der wohl mit größter Spannung erwarteten Titel auf den Prüfstand begaben. Hinter dem Test von Discworld 2 verbirgt sich noch eine andere Besonderheit: Psygnosis veröffentlicht nämlich erstmals die Saturn-Variante vor der PlayStation-Version. Gute Unterhaltung dürfte somit garantiert sein!

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

DAS HEFT IM HEFT!

36 SEITEN SATURN MAGAZIN!

ZUM SAMMELN!

32 SEITEN TIPS & TRICKS!

RUBRIKEN

Hitseekers	87
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	98
Service-Nummern	85
Vorschau	98

ZUM MITMACHEN!

Charts	84
Kleinanzeigen	86
Mailbox	94
Score Attack	92

SEGA CHANNEL

Die Spiele im August	12
----------------------	----

TIPS & TRICKS

Game Buster Codes	689
Cheats & Codes	684
Helpline	686
Lesertips	690
Tips & Tricks ABC	704

KOMPLETTLÖSUNGEN

Hexen	691
Mass Destruction	702
Pandemonium!	674

HITPARADE

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

NEWS

Dead Or Alive	12
Marvel Super Heroes	12
Neue Model 3-Hits!	11
Riven: Myst 2	10
Schon gewußt?	10-12
Transport Tycoon	11
Z	10

PREVIEWS: SATURN

Actua Soccer	21
Panzer Dragoon Saga	20
Sega Touring Car	6
Sonic R	16

TESTS: SATURN

Battle Stations	75
Darklight Conflict	78
Discworld 2	28
King Of Fighters '95	26
MechWarrior 2	32
NHL Powerplay	76
Resident Evil	22
Swagman	72
WarCraft 2	68

Sega Touring Car



Der neueste Rennspielhit von Sega

6

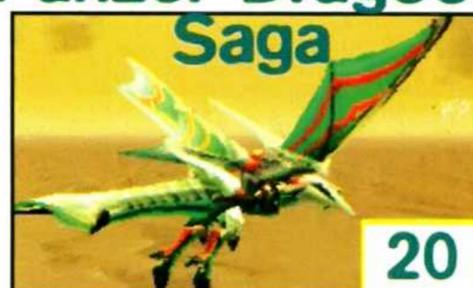
Sonic R



Der Producer im Exklusiv-Interview!

16

Panzer Dragoon Saga



Schöner, opulenter, später!

20

Resident Evil



Der Schocker jetzt endlich im Test

22

Discworld 2



Psygnosis' neuer Hit zuerst für Saturn

28

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Alleine die Tatsache, daß Sega Rally nach wie vor als das beste Saturn-Rennspiel überhaupt gilt, macht Sega Touring Car Championship zum derzeit wohl begehrtesten Hitkandidaten. Dieses Game orientiert sich schließlich nicht nur am bewährten Konzept, sondern stammt sogar vom gleichen Designer! Wir durften die 40%-Version ausführlich antesten!

Von Hans Ippisch

Sicherlich, die meisten unter uns setzen bereits in Manx TT eine Menge Hoffnungen, schließlich wurde dieses Spiel direkt nach Sega Rally im AM3-Studio entwickelt, doch stellten sich hier zwei wesentliche Merkmale als große Mankos für die Heimumsetzung heraus. Zum einen bieten gerade einmal zwei Strecken im heimischen Rennstall keineswegs ausreichenden Spielspaß, während in der aufpreispflichtigen Spielhalle die Ressourcen schon nach kurzer Zeit ausgehen, außerdem kann die Motorradthematik wohl nur mit realistischer Steuerung reizen. Da konnte auch die technisch und grafisch erstklassige Umsetzung Manx TT zu keinem Spitzenplatz in den Lesercharts verhelfen.

Sega Rally 2?

Die Vorzeichen für Sega Touring Car Championship sind bedeutend günstiger

als für das Motorradspiel. Beispielsweise handelt es sich um ein offizielles Spiel zur ehemals populären Deutschen Tourenwagen Meisterschaft, die 1996 ihre letzte Saison hatte und zwischenzeitlich von der ITC abgelöst wurde. Deshalb findet man mit dem AMG C-Klasse Mercedes, dem Opel Calibra V67, dem Toyota Supra und dem Alfa Romeo 155 V6 TI gleich vier originalgetreu umgesetzte Fahrzeuge vor, die man in detaillierter Polygongestalt per Automatikgetriebe oder Handschaltung über die drei Pisten jagen darf. Im derzeit einzigen anwählbaren Spielmodus beginnt das Rennen mit einem Rolling Start, der von einem vor dem Feld herfahrenden roten Alfa Romeo Cabrio freigegeben wird. Hier sollte man in bewährter Daytona USA-Manier schon die B-Taste gedrückt halten, während die Kamera noch durch das insgesamt acht Fahrzeuge zählende Feld





Rammt man den Konkurrenten von der Piste, so verliert dieser tatsächlich einige Sekunden.

wandert. Das Rennen nimmt man erwartungsgemäß an der achten und letzten Stelle auf, die Perspektive ist dabei auf die Cockpit-Ansicht geschaltet. Wer sich allerdings nicht zu sehr quälen will bzw. den Grad an Realismus nicht in unangenehmer Höhe halten will, der schalte per Y-Taste lieber auf die einzige anwählbare Verfolgerperspektive um. Behält man nämlich im Fahrzeug Platz, dann wird man wie in der Realität durchgeschüttelt und merkt anhand der federnden Stoßdämpfer genauestens, ob man einen Bordstein überfahren hat. Ebenfalls deutlich schwieriger sind in dieser Perspektive die Überholmanöver, da man auch aufgrund eines fehlenden Rückspiegels nicht genau abschätzen kann, wo sich die Konkurrenten herumtreiben. Betrachtet man das Geschehen jedoch mit einer imaginären Verfolgerkamera, dann wird das Spiel auf Anhieb deutlich ruhiger und leichter zu spie-

len. Zusätzlich kommen so die nahezu perfekten Animationen der mit allen Original-Werbeaufklebern beklebten Fahrzeuge besser zur Geltung. Ob man nun wild um die Kurven driftet, Gras oder Dreck aufspritzen läßt oder die Konkurrenz fies vom Asphalt drängt – hier zeigt sich das richtige Sega Rally-Rennspielfeeling. Das Ziel liegt natürlich darin, sich an die Spitze des Feldes vorzuarbeiten, wozu man auf jeder der drei Strecken genau zwei Runden Zeit hat. Die Platzierung am Ende des ersten und zweiten Rennens wird natürlich in den folgenden Abschnitten übernommen. Im Gegensatz zu Sega Rally kann man übrigens bereits nach kurzer Zeit auf der ersten Strecke an der Spitze liegen, da man prinzipiell drei Einzelrennen bestreitet.

Die Strecken

Die teils recht kurios benannten Strecken unterscheiden sich sowohl op-



Die Startfreigabe erfolgt durch ein rotes Alfa Romeo Cabrio, das vor dem Feld herfährt.



Nimmt man im Fahrzeug Platz, dann hat man mit dem ständigen Geschaukel arg zu kämpfen.



Mit der Außenansicht lassen sich Drifts um Kurven wesentlich einfacher bewerkstelligen.



Die wirklich Grünwald-Circuit (nicht Grünwald) benannte Strecke führt durch ein gelungenes Bergszenario.

FINAL STANDINGS			
1st.	YOU	3'24'962	AMG Mercedes C-Class
2nd.	6	3'40'910	AMG Mercedes C-Class
3rd.	7	3'46'855	AMG Mercedes C-Class
4th.	2	3'47'317	AMG Mercedes C-Class
5th.	8	3'48'888	AMG Mercedes C-Class
6th.	3	3'54'776	AMG Mercedes C-Class
7th.	4	4'01'836	AMG Mercedes C-Class
8th.	5	4'11'832	AMG Mercedes C-Class

Sämtliche Menüs glänzen dank des hochauflösenden Grafikmodus.



Die Brick Wall Town erinnert an eine typische englische Vorstadt.



Es empfiehlt sich, das Spiel mit der Außenperspektive zu spielen, da man so mehr Überblick über das Geschehen hat und die Grafik ruhiger ist.

tisch als auch spielerisch voneinander. Der rund 2 km lange Country Circuit führt teilweise durch eine Stadt, hauptsächlich betrachtet man aber entfernte Waldlandschaften und lauscht einer an 2 Unlimited erinnernden Gesangsnummer. Die tatsächlich Grünwald-Circuit betitelte zweite Strecke, die wohl Grünwald-Circuit heißen sollte, führt zu instrumentaler Technomusik durch eine grafisch schöne Berglandschaft. Optisch am gelungensten ist zweifellos die abschließende Fahrt durch die Brick Wall Town, die mit ihren Ziegelstein-Häusern an eine typische englische Vorstadt erinnert. Auf alle Strecken trifft hingegen zu, daß man mit lebensgefährlichen 90 Grad-Kurven, rutschigen Graszonen und umfahrbaren Plastikhütchen zurechtkommen muß.



Vor jedem Rennen bekommt man für wenige Sekunden diese Übersichtskarte zu sehen.

Die Technik

Obwohl es sich noch um eine sehr frühe Version handelte, überzeugten schon jetzt das flüssige Scrolling und der gute Grafikaufbau, der auch einen Blick auf weit entfernte Häuser erlaubt. Am schönsten sind natürlich die detailreichen Wagen gelungen, die man in direkten Duellen wirklich im Klassement nach hinten befördern kann, während man in anderen Rennspielen nur scheinbar einen Einfluß auf deren Fahrweise hat, da die Konkurrenten schon kurz nach einem Unfall in höchster Geschwindigkeit weiterdüsen. Die Steuerung erinnert ganz klar an Sega Rally, wobei gefühlvolle Drifts noch nicht ganz so leicht möglich waren, doch bis zum Release im November haben die Entwickler ja noch genügend Zeit. Vielleicht werden dann

auch so manche grobe Texturen gegen detailliertere Pixeltapeten ausgetauscht. Keine schlechte Idee war beispielsweise die Verwendung eines komplett schwarzen Fahrzeugschattens, der eine deutlich bessere Figur macht als die gerasterten Pixelmuster. Ebenso lobenswert ist die Präsentation mit durchgehend hochauflösenden Grafiken.

Das Fazit

Insgesamt gesehen haben wir mit Sega Touring Car Championship ein Rennspiel mit großem Potential vor uns, das als erstes Game den Ausnahmestatus von Sega Rally in Frage stellen könnte. Sollten die erwarteten technischen Fortschritte eintreten, garantieren wir dem Game eine Spitzenwertung.

Hans Ippisch ■

Der Fuhrpark

Die vier Fahrzeuge stammen allesamt aus der Deutschen Tourenwagen Meisterschaft, die 1996 ihre letzte Saison hatte. Mittlerweile wurde die Serie von der ITC abgelöst.



AMG Mercedes C-Klasse



Opel Calibra V6



Alfa Romeo 155 V6 TI



Toyota Supra



Die Rasterschatten wurden schlauerweise durch komplett schwarze Flächen ersetzt.

Facts

Titel:	Sega Touring Car
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega/AM Annex
Release:	6.11.97
Levels:	3 Strecken, 4 Autos
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Automaten-Umsetzung

First Look

Spielerisch, grafisch und technisch gibt sich Sega Touring Car Championship ganz klar als Sega Rally-Nachfolger zu erkennen. Fans dürfen auf einen Hit hoffen!

Der Stachel ist noch spitz ...

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

SONIC JAM™



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

EXCLUSIV FÜR



Schon gewußt?

► **Wrestling-Spiel mit Virtua Fighter-Lizenz:** Die Virtua Fighter-Manie kennt in Japan keine Grenzen. Mitsui sicherte sich nun tatsächlich die Lizenz, ein in 3D gehaltenes Wrestling-Spiel zu produzieren, in dem neben realistischen Wrestlern mit Wolf und Jeffry tatsächlich zwei Charaktere aus der Virtua Fighter-Garde ihren Auftritt haben. Die ersten Screenshots machen einen sehr guten Eindruck.

► **X-Men vs. Street Fighter bald fertig!** Ursprünglich wurde der Saturn-Exklusiv-Titel X-Men vs. Street Fighter schon im Herbst letzten Jahres zusammen mit Fighters Megamix das erste Mal vorgestellt, fertig wird das Spiel allerdings wohl erst in diesem Herbst. Immerhin wird das Game die 4 Meg-RAM (nicht ROM!)-Karte unterstützen, was flüssigere Animationen garantieren sollte.

► **Grandia schon Ende Juli?** Ewige Saturn-Nörgler, die behaupteten, daß Grandia sogar in Japan erst Ende des Jahres erscheint, dürften nun ziemlich blaß werden, denn normalerweise sollte das grafisch wohl spektakulärste 32 Bit-RPG bereits seit 24.7. erhältlich sein. Die Screenshots der finalen Version machten einen grandiosen Eindruck, einen ausführlichen Bericht gibt es wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe.

Riven kommt doch!

Auf der E3 hieß es noch, daß der Myst-Nachfolger Riven ausschließlich für PC und PlayStation kommt, mittlerweile wurde bekannt, daß Sega höchstpersönlich das Sequel zum meistverkauften Adventure der Neunziger für den Saturn auf den Markt bringen wird. Die Entwickler Rand und Robyn Miller wollen Riven mehr Spieltiefe, größere Interaktivität und somit mehr Leben gönnen. Beispielsweise trifft man nun in den komplett gerenderten Videosequenzen auch auf andere Personen oder bewundert realistische Animationen. Möglicherweise wird Riven noch Ende dieses Jahres in Deutschland erscheinen.



Die ersten gezeigten Bilder von Riven überzeugen mit brillanter Render-Qualität.

Die Bitmap Bros sind zurück!

Nun schwappt die Echtzeit-Strategiewelle vollends auf den Saturn über! Nach Command & Conquer, das seit Dezember in den Spielecharts zu finden ist, und dem eben erst erschienenen WarCraft 2 findet mit Z nun auch der dritte populäre Metzler-Vertreter den Weg auf den Saturn. Das schlicht Z betitelte Spiel sorgte alleine schon aufgrund der verantwortlichen Entwickler für Aufsehen, denn hinter diesem Projekt steckt niemand Geringerer als die Bitmap Bros, welche im Laufe der Jahre mit Spielen wie Xenon, Speedball, Cadaver oder The Chaos Engine die Massen begeistern konnten. Das besondere Merkmal dieses extrem actionlastigen Zerstörungs-Spekta-



Im Vergleich zu Command & Conquer ist Z schneller und actionlastiger.



Wer auf aufwendige Explosionen steht, wird sich bei Z wohlfühlen.

kels sind die coolen Roboter-Söldner, die in witzigen Videosequenzen im bestem Sitcom-Stil agieren. Wenn nichts Unvorhergesehenes passiert, wird das Game in der Wintersaison erscheinen.



MicroProse auf Saturn-Kurs?

Das Genre der sogenannten Wirtschaftssimulationen ist auf dem Saturn zugebenermaßen alles andere als übermäßig stark bestückt. Wenn man großzügig ist, dann kann man lediglich Sim City 2000 und Theme Park dazuzählen. Umso erfreulicher ist es nun, daß mit Transport Tycoon einer der interessantesten Vertreter dieser Spieleattung seinen Weg auf den Saturn findet. Wer schon immer mal als Spediteur sein Glück versuchen wollte, bekommt bei diesem MicroProse-Game die Gelegenheit. Ob sich im Vergleich zur PC-Version wesentliche Dinge ändern werden, stand leider noch nicht fest.



Transport Tycoon ist der Tip für alle, die an Sim City 2000 und Theme Park Gefallen gefunden haben!

Neue Model 3-Automaten!

Angesichts der möglicherweise im Herbst 1998 weltweit simultan erscheinenden neuen Sega-Konsole erhalten alle neuen Model 3-Spiele eine ganz besondere Bedeutung, immerhin dürften dies die Titel sein, welche wir mehr oder weniger schnell dann auch zu Hause erleben werden. Nach Virtua Fighter 3, Virtua Striker 2 und Scud Race steigt nun auch AM3 in die Model 3-Szene ein. Sie arbeiten an dem realistisch gehaltenen Autorennen Le Mans 24, das auf dem gleichnamigen 24 Stunden-Rennen basiert. Außerdem stellen sie gerade den fanta-



Der Jurassic Park 2: The Lost World-Automat hat exakt die gleichen Saurier zu bieten wie der Film.



Motor Raid ist ein futuristisches Rennspiel, das an Extreme G erinnert.



Le Mans 24 ist das erste Model 3-Rennspiel von AM3.

stisch aussehenden Automaten zu Jurassic Park: The Lost World und das Fun-Racing-Game Top Skater fertig. Ob das an WipEout und Extreme G erinnernde Game Motor Raid mit Model 2- oder Model 3-Hardware arbeitet, war leider nicht festzustellen, spektakulär sah es aber definitiv aus.

Schon gewußt?

▲ **Last Bronx noch besser?** Wir waren ziemlich erstaunt, als wir das Prügelspiel auf der E3 nochmals einer genauen Prüfung unterzogen, denn technisch hat AM 3 offenbar nochmals einige entscheidende Änderungen vorgenommen, indem man beispielsweise die Auflösung erhöhte und die U-Bahn-Stage mit Pseudo-3D-Effekten versah.

▲ **Quake Saturn einzigartig?** Die Saturn-Umsetzung des indizierten Corridor-Shooters wird Programmierer-Aussagen zufolge die einzige 32 Bit-Version bleiben, da die PlayStation „nicht genügend Speicher hat“! Die Exhumed-Programmierer von Lobotomy sollten eigentlich wissen, wovon sie sprechen, oder?

▲ **Konami mag den Saturn?** Neben Suikoden und Vandal Hearts sollen nun auch Castlevania X und Int. Superstar Soccer für den Saturn umgesetzt werden. Außerdem ist auch eine Metal Gear Solid-Konvertierung nicht unwahrscheinlich.

▲ **Sega kooperiert nicht mit 3Dfx!** Entgegen ursprünglicher Pläne wird Sega nicht das Chipset von 3Dfx in der kommenden Konsole verwenden. Dies wurde von 3Dfx am 24.7.97 bekanntgegeben und von Sega sofort bestätigt. Der Aktienkurs von 3Dfx fiel darauf hin um satte 43 Prozent. Sega wollte über die wohl gefundene Hardwarealternative verständlicherweise noch keine Auskunft erteilen.

Schon
gewußt?

Die Spiele im Sega Channel!

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

Die Spiele für August

The Arcade:

- Bugs Bunny In Double Trouble
- Comix Zone
- Earthworm Jim 2
- Jurassic Park Rampage Edition
- Sonic The Hedgehog 3
- Mercs
- Paperboy 2
- Vectorman 2
- Wrestle War

Strategy Room:

- Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
- Aerobiz Supersonic
- Gain Ground
- Ultimate Quix

Family Room:

- Garfield (Exklusiv!)
- Kid Chameleon
- Monopoly
- Mr. Nutz

Sports Arena:

- Best of the Championship Karate
- Championship Pool
- Head On Soccer
- James Douglas K.O. Boxing

Fantasy Land:

- Arcus Odyssey
- Cadash
- Phantasy Star 2
- Y's 3

Konkurrenz für Virtua Fighter?

Schon seit der letztjährigen E3 warten wir eigentlich auf die Saturn-Version von Tecmos bislang bestem 3D-Beat 'em Up, doch unsere Wünsche gehen wohl erst jetzt in Erfüllung. Dieses mit Segas Model 2-Hardware inszenierte Automatenenspiel ist Virtua Fighter 2 in vielen Belangen sehr ähnlich. Das ausgefeilte Kampfsystem mit zahlreichen Special Moves, die detaillierten Polygon-Kämpfer und die sehenswerten Hintergründe würden auch in der Kultserie von AM2 eine gute Figur machen. Ob dieses augenblicklich zu 65% fertiggestellte Game den Weg nach Deutschland findet, steht noch nicht fest.



Kampfvirtuosen werden von Dead Or Alive begeistert sein.



Dead Or Alive von Tecmo wurde in der Spielhalle mit Segas Model 2-Hardware inszeniert.

Capcom und die Superhelden

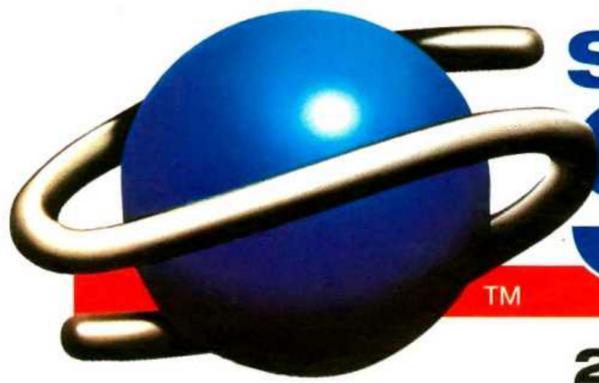
Capcom kann es einfach nicht lassen! Beinahe skrupellos tischen sie uns immer wieder ihr bewährtes Street Fighter II-2D-Spielsystem mit neuen Superhelden auf, ohne jedoch wesentliche spielerische Änderungen vorzunehmen. Nach Cyberbots und Darkstalkers gibt es nun demnächst Marvel Super Heroes, im dem die zehn bekanntesten Figuren von Marvel mit bekannten Mitteln kämpfen. Mit Spiderman, Wolverine, Iron Man, Juggernaut, Shuma Gorath, Black Heart, Hulk, Psylocke, Captain America und Magneto sind nun zwar wirklich die namhaftesten Comic-Helden vertreten, ob man damit jedoch wirklich begeistern kann, wage ich zu bezweifeln, nicht zuletzt deswegen, weil mit X-Men vs. Street Fighter und Darkstalker 3: Vampire Saviour bereits die nächsten beiden Spiele mit dem gleichen Konzept anstehen.



Die Videospieleauftritte von Spiderman waren bislang nicht gerade von Erfolg gekennzeichnet.



Die zehn Superhelden von Marvel geben sich in Marvel Super Heroes ein Stelldichein.



SEGA

COMPUTEC
VERLAG

SEGA
Magazin

SATURN MAGAZIN

26. Ausgabe
September '97

JETZT IM TEST!

MECHWARRIOR 2
DISCWORLD 2
WARCRAFT 2
SWAGMAN

SONIC R

BRANDAKTUELLES PREVIEW DES RENNSPIELHITS!



RESIDENT EVIL
DER HORRORSCHOCKER
IM TEST



NHL POWERPLAY
VIRGINS HIT MIT
REKORDVERSÄTUNG

Mit uns habt ihr leichtes Spiel.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

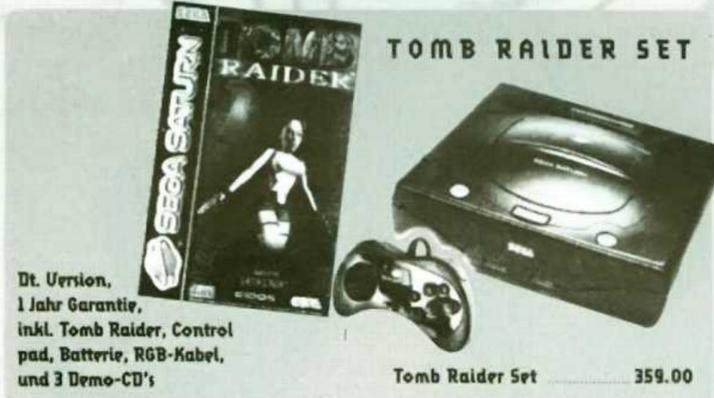
Alle Sendungen versandfrei!

SATURN

Saturn + Tomb Raider Set	359.00
Alien Trilogy	95.00
Athlete Kings	90.00
Black Dawn	95.00
Bug! Too	95.00
Command & Conquer	95.00
Dark Savior	95.00
Daytona USA CCE	100.00
Die Hard Arcade	95.00
Dragonforce	100.00
Duke Nukem 3D (SAT)	105.00
Exhumed	95.00
FIFA 97	60.00
Fighters Megamix	100.00
Heart of Darkness	110.00
Hexen	100.00
Jewel Oracle	95.00
King of Fighters	90.00
Krazy Ivan	95.00
Madden 97	60.00
Mr Bones	95.00
NBA Jam Extreme	95.00
NBA Live 97	65.00
NHL Powerplay 97	90.00
Pandemonium	95.00
Quake (SAT)	105.00
Scorcher	95.00
Sky Target	90.00
Sonic 3D	100.00
Story of Thor 2	95.00
Super Puzzle Fighter 2	70.00
Tomb Raider	95.00
Tunnel Bl	95.00
Sega WW Soccer 98 jap	100.00
Virtua Cop 2	95.00
WWF In Your House	65.00

Sonderangebote

Blazing Dragons dt	70.00
Lemmings 3D	60.00
Panzer Dragoon 2 jap	50.00
Mechwarrior 2 us	90.00
Mega Man VIII us	70.00
NBA Action dt	60.00
Nightwarriors	60.00
Shellshock	60.00
Skeleton Warriors	60.00
Sonic 3D Blast us	70.00
Space Hulk us	50.00
Street Fighter Alpha	60.00
Valora Valley Golf	60.00
World Series Baseball 2	60.00



TOMB RAIDER SET

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

Tomb Raider Set 359.00

DEM NÄCHST! ab Sept.



Dragon Force 100.00

TOPNEUHEIT!



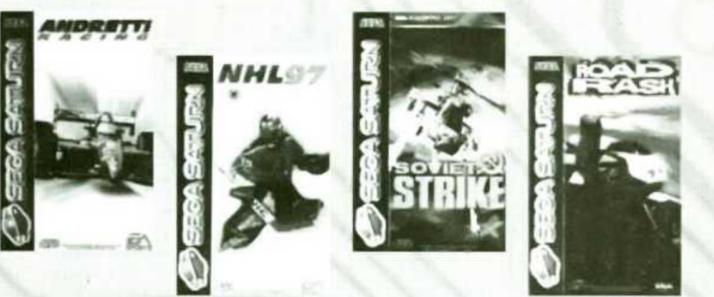
Last Bronx jap 110.00

SPIEL DES MONATS



WarCraft II 90.00

Super-Schnäppchen



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

***** Täglich Neuheiten *****

Neuheiten

All-Star-Soccer	100.00
adidas Power Soccer	90.00
Discworld 2	105.00
Darklight Conflict	100.00
Elevator Action jap	110.00
Formula Karts	95.00
Independence Day	95.00
King of Spirits jap	100.00
Last Bronx jap	110.00
Manx TT	100.00
Marvel Super Heroes jap	110.00
Mass Destruction	95.00
Panzer Dragoon RPG	105.00
Resident Evil-DASH jap	110.00
Saturn Bombermann	95.00
Shining Of The Holy Ark	95.00
Sonic jam	95.00
Swaqman	100.00
Thunder Force IV Ltd. jap	130.00
Torico	95.00
wipEout 2097	100.00
Z	105.00

Zubehör

Backup Memory	105.00
Foto-CD	65.00
MPEG-Karte	325.00
Adapter für Importsp	40.00
Sech-Spieler-Adapter	80.00
Joypad	40.00
Infrarot-Pad 2 Stück	120.00

MEGA STORE

Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300 m² Ladenfläche mit 8 Playstations, 5 Saturns, 6 N64, 2 SNES und 3 PC's

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

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

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

GROßHANDEL nur für Händler!!
 Telefon 0711 · 22 29 10 - 10
 0711 · 22 29 10 - 20



DER HERBST KANN KOMMEN!

Läßt man die E3 Revue passieren, wird einem klar, daß der Saturn mit einem wunderbaren Software-Line Up gesegnet ist, das ein Sommerloch erst gar nicht aufkommen läßt. Der Hit-Reigen begann mit Games wie Fighters Megamix, Shining The Holy Ark und NHL Powerplay bereits im Juni, in den kommenden Monaten erwarten uns mit WarCraft 2, Discworld 2, Resident Evil und Sonic Jam weitere Megaknaller, bevor pünktlich zur Weihnachtssaison ab Oktober potentielle Bestseller wie Sega Touring Car, Last Bronx, Sonic R,

Quake Saturn, Duke Nukem Saturn, NHL All Stars, NBA Action, Worldwide Soccer '98 oder Fighting Force veröffentlicht werden. Wer will sich also hier über ein mangelndes Softwareangebot beklagen?

Hans Gipsel

PREVIEWS



Wir verraten, warum Sonic R zu der E3-Überraschung schlechthin wurde!

ACTUA SOCCER C.E.18
Der Euro '96-Nachfolger

PANZER DRAGOON SAGA20
Teil 3 erstmals gespielt

SONIC R16
Sonic rast wieder los

REVIEWS



Wir haben die finale Version von Resident Evil getestet!

BATTLE STATIONS75
Schiffe versenken?

DARKLIGHT CONFLICT78
Wer braucht Wing Commander?

DISCWORLD 228
Schneller als auf PSX!

KING OF FIGHTERS '9526
Besser spät als gar nicht

MECHWARRIOR 232
Roboter in Action

NHL POWERPLAY76
Nur 1 Jahr Verspätung

RESIDENT EVIL22
Capcoms neuer Saturn-Hit

SWAGMAN72
Action-Adventure von Core

WARCRAFT 232
Besser als C & C!

Die Hits der Leser

Die Überraschung des Jahres! Die Hard Arcade erobert den ersten Platz!



1.	(10)	Die Hard Arcade	86%	4
2.	(6)	Command & Conquer	89%	8
3.	(1)	Sega Rally	95%	19
4.	(2)	Tomb Raider	96%	9
5.	(7)	Worldwide Soccer '97	90%	10
6.	(-)	FIFA Soccer '97	76%	2
7.	(Neu)	Shining The Holy Ark	90%	1
8.	(4)	Fighters Megamix	92%	2
9.	(3)	Andretti Racing	85%	3
10.	(12)	Panzer Dragoon 2	95%	15

Was geht ab?

Sicher, in den Sommermonaten sind die Charts aller Medien mit besonderen Überraschungen gespickt – so kann es schon einmal passieren, daß eine absolut dubiose Nummer auf dem ersten Rang der Musikcharts landet und eine Woche später wieder verschwindet. Daß sich das wirklich hervorragende Die Hard Arcade im vierten Monat allerdings plötzlich vom zehnten auf den ersten Platz nach vorne katapultierte, wunderte uns dann doch! Wie dieser erste Rang wirklich einzuschätzen ist, werden wir wohl erst nächsten Monat wissen. Dahinter tat sich ebenfalls einiges. Command & Conquer eroberte einen Spitzenrang zurück, FIFA Soccer '97 rutschte plötzlich erstmals in die Top 10, und der augenblickliche Top-Seller Shining The Holy Ark stieg auf einem verdienten siebten Rang ein. Fighters Megamix und Andretti Racing verloren überraschend an Boden. NHL Powerplay und Sonic 3D gelang immerhin ein Einstieg in den Top 20.

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

SONIC R

Es handelt sich bei diesem Game zwar nicht um das Sonic-Spiel von Yuji Naka, nichtsdestotrotz sorgte es auf der Electronic Entertainment Expo ob seiner technischen und grafischen Klasse für Aufsehen. Wir düsten für euch durch den ersten Kurs und verraten, ob sich Mario Kart 64 in acht nehmen muß! Als besonderes Schmankerl bieten wir noch ein Exklusiv-Interview mit Kats Sato, dem Produzenten von Sonic R!

Von Hans Ippisch

Normalerweise ist es mehr als schwierig, an die Entwickler von Sega-Spielen heranzukommen, insbesondere wenn es sich um derart bedeutsame Titel handelt. Da Sonic R jedoch in Europa entwickelt wird, hatten wir kurz nach der E3 die Chance, mit Kats Sato ein Interview zu führen!

SEGA *Herr Sato, an welchen Projekten haben sie in der Vergangenheit gearbeitet?*

Kats Sato: Ich war Game Designer und Character Designer für Clockwork Knight 1&2 und habe auch an den Outrunner- und Golden Axe-Automatenspielen mitgearbeitet, bis ich vor kurzem als Senior Producer zu Sega Of Europe ging.



Sonic, Dr. Robotnik, Tails, Knuckles und Emi Rose warten auf den Startschuß zum wohl spannendsten Saturn-Rennspiel überhaupt.



Rechts am Bildschirmrand sieht man das rotierende Extrafeld.



Vor Sonic schwebt Dr. Robotnik mit seinem Mini-Raumschiff.

SEGA Können sie uns sagen, welche Ziele Sega mit Sonic R verfolgt?

KS: Wir wollen ein gutes Fun Racing-Game machen, da die meisten anderen Saturn-Rennspiele ja ziemlich ernst sind. Außerdem sollte es ein richtiges Sonic-Spiel werden.

SEGA Traveller's Tales ist für die Entwicklung von Sonic R zuständig. Wurden sie

von Sonic Team dafür ausgewählt? Wie kam es dazu?

KS: Sega hat Traveller's Tales aufgrund ihrer guten Arbeit bei der Mega Drive-Version von Sonic 3D ausgewählt. Sonic Team war davon sehr beeindruckt. Außerdem hatten sie zuvor das für den Mega Drive wirklich unglaubliche Toy Story entwickelt. Dazu gibt es auch eine witzige Geschichte! Als ich an Clockwork Knight gearbeitet habe, wurde ich von einigen Dingen in Mickey Mania beeinflusst, das von Jon Burton und Traveller's Tales ausgewählt wurde. Später fand ich dann heraus, daß Jon von Clockwork Knight beeinflusst wurde, als er Toy Story machte.

SEGA Wieso macht denn nicht Sonic Team selbst dieses Spiel?

KS: Sie waren mit Sonic Jam beschäftigt und haben dann ein anderes Saturn-Projekt begonnen.

SEGA Wie ist Sonic Team denn genau in die Entwick-

lung von Sonic R involviert? Arbeiten sie mit Traveller's Tales zusammen?

KS: Sonic Team entwirft das Design des Spiels und macht einige Artworks, außerdem werden einige Mitglieder von Sonic Team nach England kommen, um dort mit Traveller's Tales zusammenzuarbeiten.

SEGA Die Sonic World-Sektion von Sonic Jam sieht großartig aus. Wird irgendetwas von dieser Technologie oder dem Know-how von Sonic Team an Traveller's Tales weitergegeben?



Auf den engen Holzstegen läuft man ständig Gefahr, ins Wasser zu fallen.

KS: Nicht wirklich. Traveller's Tales hat seine eigenen, übrigens sehr guten 3D-Routinen entwickelt, nur bei einigen Dingen wurden sie von Sonic Team unterstützt.

SEGA Sonic R ist definitiv aus der zweiten Phase von Project Sonic, oder? Wird Sonic jemals in einem neuen Plattform-Spiel von Sonic Team auf dem Saturn auftauchen?

KS: Im Moment kann ich darüber keine Auskunft geben.

SEGA Wieso entwickelt man eigentlich ein Rennspiel?

KS: Wir dachten nur, daß es eine großartige Idee wäre, ein Rennspiel mit allen Sonic-Charakteren zu entwickeln.

SEGA Yuji Naka wird immer mit allen Sonic-Titeln in Verbindung gebracht. Wie ist er an Sonic R beteiligt?

KS: Er ist der General Producer für dieses Spiel und wird die Entwicklung genau beobachten.

SEGA Wieso wurde das Spiel Sonic R genannt? Bedeutet dieses R irgendetwas Besonderes?



Vor dem Start sieht man eine kunterbunte Vogelschar über den Looping hinwegfliegen.



Achtung! Hier stürzt Sonic gerade in die Fluten.

KS: Das R steht für viele verschiedenen Sachen und nicht nur für Racing. Der Spieler soll selbst entscheiden, was es bedeutet.

SEGA Das Demo auf der E3 war sehr früh. Wann wurde mit der Arbeit an diesem Spiel begonnen, und welchen Status hatte die E3-Version?

KS: Die Arbeit begann direkt nach der Fertigstellung der Saturn-Version von Sonic 3D. Wir hätten gerne die E3 einen Monat nach hinten verschoben, denn die E3-Version war noch vernünftig spielbar.

SEGA Wie repräsentativ ist dieses Demo für das finale Spiel? Ist die enthaltene Strecke wirklich komplett oder muß hier noch etwas hinzugefügt werden?

KS: Da muß noch eine Menge gemacht werden, sogar auf der ersten Strecke.

SEGA Wir gehen davon

aus, daß dies der erste der fünf Kurse war. Welche Ideen dürfen wir für die weiteren Strecken erwarten?

KS: Da werden sie wohl noch warten müssen.

SEGA Welche Art von Power Ups und Extras wird es auf den Strecken geben?

KS: Es wird eine Menge davon geben, aber ich möchte diese jetzt noch nicht verraten.

SEGA Wie sieht es mit den Spielcharakteren aus? Wird man alle kontrollieren können?

KS: Zu Beginn kann man vier der fünf Figuren steuern, Dr. Robotnik wird man erst später kontrollieren können. Außerdem wird es noch eine Reihe versteckter Charaktere geben.

SEGA Sind sie unterschiedlich, was das Gameplay angeht?

KS: Sie sind sogar sehr unterschiedlich. Einige werden schneller sein, andere werden wendiger sein und so weiter. Außerdem wird jeder Charakter einen Special Move haben. Tails wird beispielsweise fliegen können.

SEGA Welche Art von Multiplayer-Möglichkeiten werden im Spiel enthalten sein?

KS: Es wird auf alle Fälle einen 2-Player-Splitscreen wie in anderen bekannten Saturn-Rennspielen geben.

SEGA Natürlich müssen wir auch über die spektakulären Grafiken reden, die in Sonic R enthalten sind. Was sind die wichtigsten Elemente des Grafiksystems, das Traveller's Tales benutzt?

KS: Die Jungs von Traveller's Tales machen einen fantastischen Job mit einigen sehr guten Effekten wie Transparenz, Gourad-Shading oder Lighting.

SEGA Das Spiel läuft zumindest in der Demo-Version mit konstanten 30 Bildern pro Sekunde? Wird das auch in der Endversion so sein?

KS: Traveller's Tales ist zuversichtlich, daß die notwen-

digen Fähigkeiten dafür vorhanden sind.

SEGA Alle Sonic-Spiele der Vergangenheit enthielten eine entzückende Special Stage. Wird Sonic R diese Tradition fortsetzen?

KS: Sorry, aber darüber kann ich noch nichts sagen.

SEGA Natürlich muß man zwischen Sonic R und Mario Kart 64 einige Vergleiche ziehen. Worin liegen die Unterschiede?

KS: Nun, beides sind Rennspiele, aber wir haben in Sonic R eine Menge zum Erforschen und andere Feinheiten eingebaut.

SEGA Wie sieht der Entwicklungsplan aus? Wann wird das Spiel fertig sein?

KS: Das Game wird im November im Handel sein!

SEGA Vielen Dank!



Sobald er von dieser Kugel eingehüllt wird, zieht er Ringe magnetisch an.



Nur die Schatten der Teilnehmer sind im bekannten Pixel-Salat gestaltet.

Facts

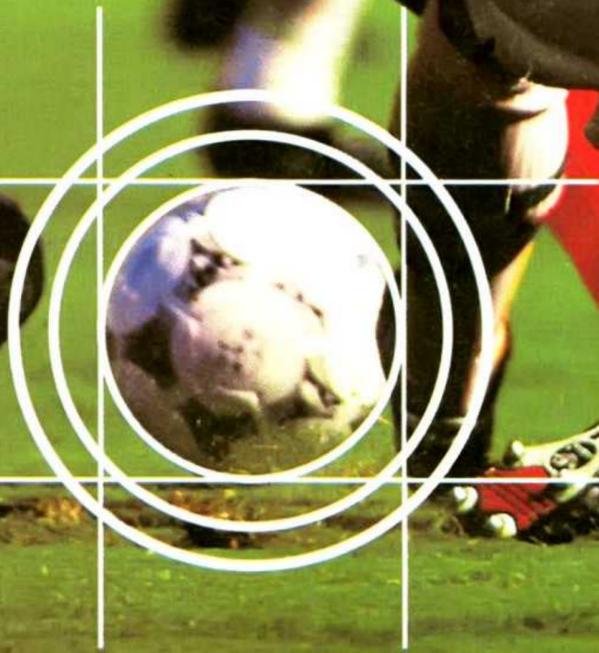
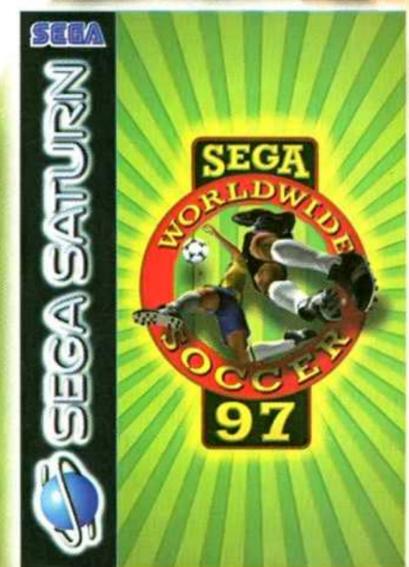
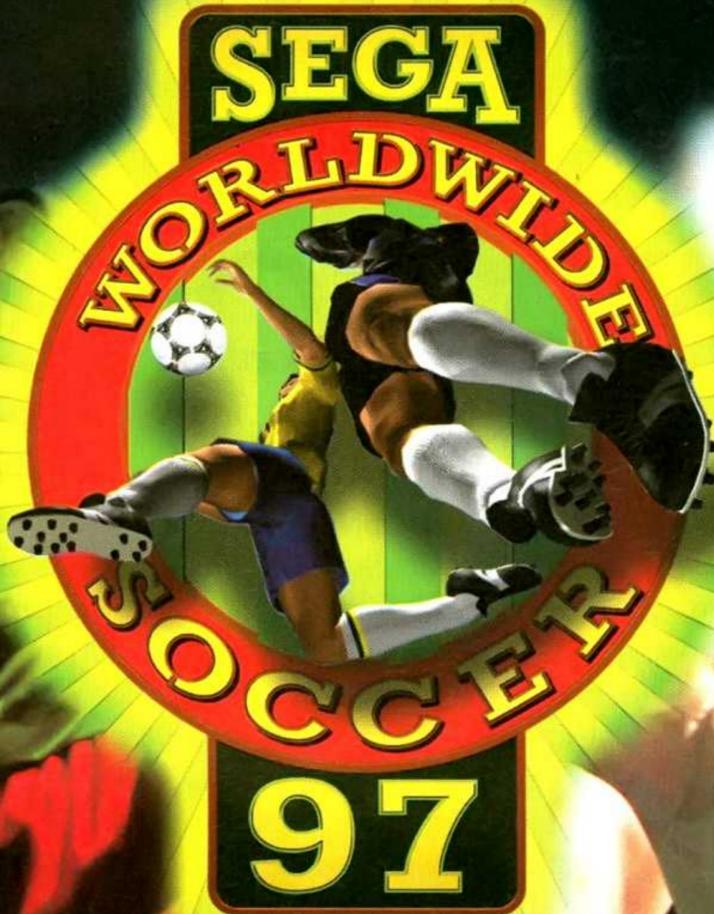


Titel:	Sonic R
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega/Traveller's Tales
Release:	20.11.97
Levels:	5 Strecken
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Transparente Polygone

First Look

Wird das gezeigte Qualitätsniveau beibehalten, dann könnte Sonic R zu dem Überraschungshit der kommenden Weihnachtssaison werden. Uns hat es schon jetzt eine Menge Spaß gemacht.

FOOTBALL IS JUST A GAME YOU SAY.
GET REAL.





Die Drachen lassen sich an vier verschiedenen Stellen verändern, was sogar per Morphing dargestellt wird.



Dieser Riesengegner verwirrt mit vielen kleinen Tentakelarmen.

PANZER DRAGOON SAGA

Die berühmteste und spektakulärste Action-Serie auf dem Saturn erlebt mit dem dritten Teil sowohl eine grafische als auch eine spielerische Wandlung – beides allerdings zugunsten des Langzeitspielspaßes.

Handelte es sich bei den ersten beiden Inszenierungen noch um reinrassige Straight Forward-Shooter, in denen man seinen Drachen geschickt durch linear aufeinanderfolgende Levels dirigierte, so zeigt sich die vormals als Azel: Panzer Dragoon RPG bekannte Fortsetzung als deutlich komplexeres Action-Adventure, in dem nicht nur die Kämpfe und die Action-

Sequenzen vielfältiger ablaufen. Um in der Rolle des fünfzehnjährigen Söldners Edge das Geheimnis um den Rebell Kreimen, die sonderbare



Vor jeder Action-Mission erfährt man, was man zu tun hat.



Neu! Manchmal muß man seinen Drachen aus entfernter Position durch Steinbögen dirigieren.



Während eines Kampfes kann man nun per Menüsystem verschiedene Items einsetzen.

Azel und die furchterregenden Monster aus der Urzeit zu lösen, muß man diesmal sogar durch Städte laufen und mit deren Bewohnern sprechen. Ob dies mit Sprachausgabe unterlegt wird, steht noch nicht fest. Klar ist jedoch, daß diese Sequenz mit brillanten Echtzeit-3D-Grafiken aufwarten kann. Ähnlich überraschend sind die wechselnden Perspektiven in den Action-Missionen, die wir als einzige schon ausgiebig antesten konnten. So muß man seinen Drachen häufig aus einer sehr weit entfernten Kameraposition durch verschlungene Steinbögen steuern, während man nur ab und zu oder während einer Kampfsituation die aus den Vorgän-

gern bekannte Verfolgerperspektive zu sehen bekommt. Zwar hat man beim Kampf auch die bekannte Gun und den Homing Laser zur Verfügung, doch nun lassen sich per Menü auch verschiedene Items und Perspektiven auswählen. Ebenso variabel gestalten sich die fünf verschiedenen Drachentypen, die zusätzlich noch an fünf Stellen stufenlos verändert werden können, was auch noch per grafisch eindrucksvollem Morphing dargestellt wird. Der einzige Haken an Panzer Dragoon Saga ist, daß das Spiel wohl nicht vor dem ersten Quartal '98 veröffentlicht wird. Wir halten euch über weitere Versionen natürlich auf dem laufenden.

Hans Ippisch ■

Facts



Titel:	Panzer Dragoon Saga
Genre:	Action-RPG
Hersteller:	Sega/Team Andromeda
Release:	1. Quartal '98
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Brillante Grafiken

First Look

Kein Zweifel: Die berühmte Panzer Dragoon-Serie wird auch mit ihrem dritten Teil die Charts im Sturm erobern. Grafik und Präsentation begeistern schon jetzt.

ACTUA SOCCER CLUB EDITION

Alle Fußballfans dürfen sich auf ein neues Spiel aus dem Hause Gremlin Interactive freuen. Sollte mit Actua Soccer Club Edition der englische Fußball schon bald einen triumphalen Einzug bei uns in Deutschland halten?

Was bereits in der Demo-Version zu gefallen vermag, ist nicht etwa nur die ausgezeichnete 3D-Grafik, die mit gelungenen Zooms und Kameraschwenks stets das Geschehen aus einer optimalen Perspektive zeigt. Nein, Gremlins überarbeitete Fußballsimulation glänzt vor allem durch eine kinderleichte Steuerung der einzelnen Sprites. Im Gegensatz zu vielen vergleichbaren Titeln hat man nicht zahllose Techniken, wie kurze und weite, hohe und niedrige Schüsse sowie unterschiedliche Rempel- und Foulversuche, großzügig auf alle Buttons unseres Controllers verteilt, sondern sich

grundsätzlich auf zwei Knöpfe beschränkt. Hiermit wird dann entweder der Ball an einen Mitspieler weitergegeben oder in Richtung des Tores getreten. Damit das Gameplay dennoch selbst höheren Ansprüchen gerecht wird, greift der Gegner zielstrebig und beharrlich an und stoppt jeden Ball, der in seine Nähe kommt. Nun gilt es, die Lücken des Gegners geschickt auszunutzen, um an einen frei stehenden Mann abzuspielen. Das Leder selbst klebt dabei zuverlässig am Fuß des jeweiligen Kickers, wodurch man mit dem richtigen Timing auch mal seinen Kontrahenten umspielen oder ins Leere laufen lassen kann. Die momentan (?) noch englische Kommentierung beschränkt sich hierbei nicht nur auf sachlich nüchterne Berichterstattung, sondern ist mit voller Begeisterung dabei und gibt sogar eigene Meinungen („Ich hätte das für eine Ecke gehalten, aber der Schiedsrichter entscheidet auf Abstoß vom Tor“) zu verschiedenen Spielsituationen zum besten. Wie abwechslungsreich und unterhaltsam die Endversion im Dauerbetrieb sein wird, wird letztendlich jedoch nur der letzte Feinschliff entscheiden. *Oliver Preißner* ■



Die Feldspieler bewegen sich selbständig jeder Situation entsprechend, die der Computer berechnet. Hier springt ein Stürmer über die Füße des Gegners hinweg, der ihn zu foulern versucht.



Das Geschehen auf dem Rasen kann aus einer variablen Kameraentfernung verfolgt werden.

Facts



Titel:	Actua Soccer Club Edition
Genre:	Fußballspiel
Hersteller:	Gremlin Interactive
Release:	tba.
Levels:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	Einfach, aber anspruchsvoll
Besonderheiten:	Schnelles Paß- und Laufspiel ohne spieltechnische Tricksereien

First Look

Die Fortsetzung von dem letztes Jahr erschienenen Euro '96 Soccer vermittelt schon jetzt ein gutes Spielgefühl. Manche Schüsse, vor allem die auf das gegnerische Tor, wirken allerdings noch etwas kraftlos. Die Animation der Spielerbewegungen paßt sich automatisch jeder Ballsituation an.



Die Gegner greifen an, da bringen dich nur schnelle Pässe nach vorne.



Es handelt hier um den Nachfolger des mäßig erfolgreichen Euro '96 Soccer.

RESIDENT



Die neidischen Blicke der Saturn-User auf die PlayStation sind endlich passé: Capcoms geniales Horror-Adventure erscheint demnächst auch für ihren 32-Bitter. Den japanischen Programmierern gelang dabei nicht nur ein spielerisches, sondern auch ein technisches Glanzstück, und sie spendierten der Saturn-Version darüber hinaus sogar einige exklusive Features!

Der japanische Software-Gigant Capcom läßt sich bekanntlich gerne lange biten. Wir erinnern uns: Bereits 1993 verhandelten Sega und Capcom energisch. Das damalige Objekt der Begierde war kein geringeres Spiel als die Mutter aller Keilereien, Street Fighter II (damals lange Zeit Super Nintendo-Only). Das Ergebnis ist bekannt: Man einigte sich, und Capcom

EVIL



lieferte mit Street Fighter Special Edition einen wahren Geniestreich für das Mega Drive ab, das dem Super Nintendo-Original durch einige Extra-Fea-

» Durch die ebenbürtige Technik und die Extra-Features ist der Saturn-Resident Evil dem PlayStation-Original sogar überlegen! «

tures sogar überlegen war. Das gleiche Spielchen fand auch beim Grusel-Schocker Resident Evil (lange Zeit PlayStation-Only) statt, mit einem ähnlich erfreulichen Ergebnis, denn – soviel sei schon vorweggenommen – Resident Evil ist in spielerischer und technischer Hinsicht eine absolute Wucht und bietet darüber hinaus einige exklusive Features.

USK streng ab 18 Jahre!

Bei Resident Evil (in Japan unter dem Titel Biohazard bekannt) verschmelzen durch die streng cinematische Aufmachung wie bei kaum einem anderen Titel

Story, Atmosphäre und Gameplay virtuos miteinander. Ein schwarz-weißes, bildschirmfüllendes FMV-Opening zeigt in äußerst krasen Bildern (selbst mir wurde etwas mulmig) gleich zu Beginn, worauf ihr euch bei diesem Grusel-Adventure einlaßt. Der an sich beschauliche Raccoon Forest macht in letzter Zeit durch unheimliche Schlagzeilen von sich reden: Zuerst wird eine durch große Bißwunden völlig entstellte Touristin entdeckt, anschließend berichten mehrere Einwohner von hundartigen Monstern. Damit die nationale Sicherheit nicht gefährdet wird, beordert die US-Regierung das Bravo-Team ihrer S.T.A.R.S.-Spezialeinheit (Special Tactics and Rescue Squad) zum Schauplatz des grausamen Geschehens. Doch schon bald reißt der Funkkontakt zum Helikopter ab, so daß nun sogar das Alpha-Team an die Front muß. Der Anblick, der sich ihnen bietet, ist alles andere als lecker. Die wenigen Mitglieder des Bravo-Teams, die noch gefunden werden konnten, sind durch kräftige Bißwunden verunstaltet. Kurz darauf werden die vermeintlichen Jäger zu Gejagten:



Tip: Schüttet den Sack mit Gift in den offenen Behälter bei der Wasserpumpe, um die Pflanze zu erledigen.

Mutierte Hunde verarbeiten ein Mitglied des Bravo-Teams zu Hackfleisch, dem Rest gelingt mit Waffengewalt die Flucht in eine mysteriöse Villa, wo der wahre Horror erst beginnt...

Zombiejagd & Knobelspaß

Ausgangspunkt des Spuks ist eine mächtige Eingangshalle. Hier beraten sich drei Mitglieder des Alpha-Teams über die Situation, als plötzlich Schüsse ertönen und man beschließt, sich zu trennen, um den Vorgang zu ergründen. Der folgende Spielverlauf hängt nun davon ab, welchen Charakter ihr ausgesucht habt. Zur Wahl steht der obercoole Chris Redfield sowie die resolute



Schiebt die Treppe zur Statue, um an die Übersichtskarte zu gelangen.

Jill Valentine. Chris steht für den Schwierigkeitsgrad „Hard“, während die Gangart bei Jill leichter (aber keinesfalls easy!) ist. Anfänger sollten auf jeden Fall Jill wählen, da sie insgesamt acht Items tragen kann (Chris nur sechs) und von dem restlichen Team tatkräftiger unterstützt wird. Mit nur drei Aktionsknöpfen untersucht ihr systematisch den umfangreichen Villa-Komplex. Die Steuerung fiel dabei erfreulich intuitiv



Chris und Jill lassen sich zu Beginn anwählen.



Hinter der Standuhr verbirgt sich ein Schlüssel.



Hinter euch poltert plötzlich ein Zombie aus dem Schrank, sobald ihr den Schreibtisch untersucht.



Um an einen Edelstein zu gelangen, müßt ihr diese Statue herunterstoßen.



Die Leiche eures Kollegen solltet ihr zweimal untersuchen.

aus. Auf simplen Knopfdruck erkundet ihr die nähere Umgebung, benutzt ein Item, nehmt die Beine in die Hand oder aktiviert den Waffenmodus. Durch dieses simple Handling könnt ihr euch in aller Ruhe auf eure Grundaufgaben konzentrieren, und die bestehen nicht nur darin, die heranschlurfenden Zombies mit roher Waffengewalt zu erledigen, sondern vor allem die streckenweise harten Rätsel zu knacken. So

müßt ihr herausfinden, wie man eine aggressive Schlingpflanze erledigt, wozu die Emblems gut sind oder warum es gesünder ist,

» Horror pur! Bereits das brutale FMV-Intro ist nichts für schwache Gemüter. «

die intakte Shot Gun an der Wand sofort gegen eine klappte auszutauschen, ehe

Das Horror-Intro



Durch einen gestochen scharfen und bildschirmfüllenden Schwarzweißfilm wird euch die komplette Vorgeschichte erläutert. Da es sich um die völlig unzensurierte Version handelt, wird mit Ekel-Effekten nicht gegeizt, im Gegenteil: Das Intro ist derart kraß, daß es in einer Videothek nicht unter 18 Jahren erhältlich wäre.



Um den Geheimgang zu öffnen, solltet ihr hier anhand eines Notenblattes ein kleines Ständchen spielen.



Gleich zu Beginn des Abenteuers macht ihr Bekanntschaft mit diesem Untoten.

man den Raum verläßt. Im Laufe des Abenteuers habt ihr es, inklusive den unterschiedlichen Waffensystemen, mit über 40 Gegenständen zu tun, die allesamt einen bestimmten Zweck erfüllen. Doch gutes Knobeln reicht noch lange nicht aus, um in der zombieverseuchten Villa zu überleben. Schon recht bald merkt man, daß man nur durch taktisch kluges Vorgehen Schritt für Schritt vorankommt. Beispiele für diesen geradezu militärisch straff durchdachten Spielverlauf gibt es reichlich. Wer beispielsweise wild in der Gegend herumballert, wird schnell die Segel streichen, denn Munition ist rar und deshalb so wertvoll wie rei-

» Resident Evil bietet reichlich Zombie-Action, aber auch die zahlreichen Rätsel haben es in sich. «

nes Gold. Außerdem bedarf es gewisser Erfahrungswerte, um zu wissen, welche acht bzw. sechs Gegenstände man mitschleppen sollte. Die übrigen Items sollte man in speziellen Truhen deponieren, wo man sie jederzeit wieder herausholen kann. Selbst das Absaven erfordert strategisches Ge-



Stärkere Kaliber wie diese Shot Gun erledigen die meisten Zombies.

schick, denn euren Spielstand könnt ihr nur dann an einer Schreibmaschine verewigen, wenn ihr über mindestens ein Farbband ver-

Saturn only

Folgende Features gibt es nicht beim PlayStation-Original:

- 1. Die japanische Original-Version:** Komplet unzensuriert.
- 2. Neue Monster:** Puma, unbekleideter Zombie, Chimera.
- 3.** Die beiden Helden können die Kleidung wechseln.
- 4. Battle Game:** Sobald ihr das Adventure gelöst habt, könnt ihr in einem 15 Räume umfassenden Komplex, der mit Waffen und Zombies vollgestopft ist, mächtig Dampf ablassen.
- 5.** Ein weiterer Tyrant (finaler Endgegner) tritt auf.



Zombie-Hunde sind besonders gefährlich, da sie sehr schnell sind.

fügt. Ihr solltet deshalb genau überlegen, wann und wo ihr einen Savepoint setzt. Noch ein Tip hierzu: Nutzt die ungewöhnlich große Palette an Files aus, denn sobald ihr euch durch eine falsche Vorgehensweise in Schwierigkeiten gebracht habt, müßt ihr auf einen früheren Spielstand zurückgreifen.

Spannung wie im Kino

Der gesamte Spielverlauf wird im cinematischen Stil à la Hollywood präsentiert. Dazu gehören neben eingestreuten, stets gesprochenen Dialogen in englischer Sprache auch schnelle Per-



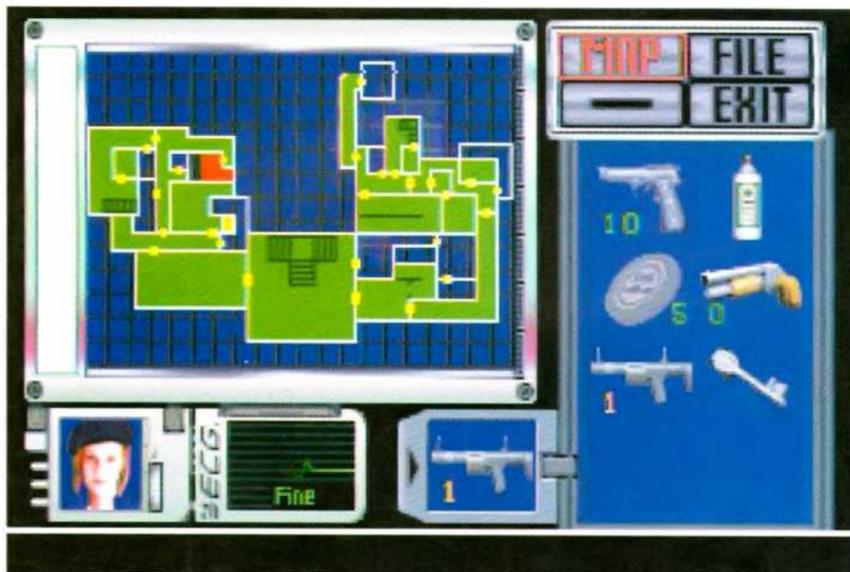
Einmal niedergestreckte Zombies rappeln sich nicht selten noch einmal auf. Seid deshalb äußerst vorsichtig, wenn ihr eine vermeintliche Leiche passiert.

spektivwechsel, wenn ihr einen Raum erkundet. Diese automatischen Kamerarashwenks erhöhen nicht nur die Spannung (oftmals wißt ihr nicht, aus welcher Richtung ein Zombie kommt!), sondern sollen euch auch auf bestimmte Gegenstände aufmerksam machen. Außerdem nutzen

die Spieldesigner diesen cinematischen Stil für allerlei Schock-Effekte. Man erschreckt sich beispielsweise tüchtig, wenn man einen Schreibtisch untersucht und

plötzlich hinter einem ein Untoter aus dem Schrank herausspringt. Ein gutes Nervenkostüm wäre daher hilfreich.

Ulf Schneider ■



Im übersichtlichen Inventory-Menü werden Items erklärt und aktiviert.

Word Up

Mit Resident Evil ist Capcom ohne Zweifel ein Genie-Streich gelungen, bei dem nahezu alles stimmt. Die cinematische Darstellung und der hochwertige technische Rahmen sorgen für eine herrlich düstere Atmosphäre, die Mixtur aus Horror-Action und beinharten Klobeleien ist perfekt und die einfache Steuerung geradezu revolutionär. Wenn ihr nicht gerade zu den zartbesaiteten Zeitgenossen gehört, stellt diese Zombie-Hatz ein absolutes Muß dar.



Check Up



Titel:	Resident Evil
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sega/Capcom
Tel.:	040-2270961
Release:	4.9.97
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Besonderheiten:	Ungemein brutal, ungewöhnlich viele Files zum Absaven

Grafik 88%

Vom allerfeinsten: Gerenderte Hintergründe mit extremem Detailreichtum und schaurig-schönen Szenarien, die Polygon-Figuren wurden optimal in die Hintergründe integriert, sehen durch feine Texturen realistisch aus und pixelieren erfreulicherweise auch bei extremem Zoom nicht übermäßig.

Sound 85%

Spannungsgeladene Sounduntermalung wie im Kino: Mal hört ihr nur die schlurfenden Schritte eines heranschleichenden Zombies, mal zerreißen quälende Synthie-Klänge die unheimliche Stille; die wenigen Soundeffekte, wie der krachende Schuß einer Pumpgun, klingen sehr authentisch.

Gesamt 91%

Wegweisendes Echtzeit-Adventure mit bestechender Grafik, einem hochgradig motivierenden und überaus intelligenten Gameplay sowie reichlich Splatter – nahezu perfekt!



Standbilder sehen zwar gut aus, die schlechten Animationen trüben jedoch den optischen Genuß.



Durch das Verhöhnen des Gegners zappt ihr ihm Energie vom zusätzlichen Balken.



Bei der Zusammenstellung eures Trios solltet ihr immer ein Auge auf das gegnerische Team haben, um taktische Gesichtspunkte zu berücksichtigen.

KING OF FIGHTERS

'95

Lang, sehr lang ist es schon her, als wir das erste Mal über SNKs

umfangreiche Bitmap-Klopperei berichteten (6/96). Nach langer Sendepause ist hierzulande plötzlich das CD-ROM-Modul-Tandem in einer außergewöhnlichen Verpackung erhältlich.

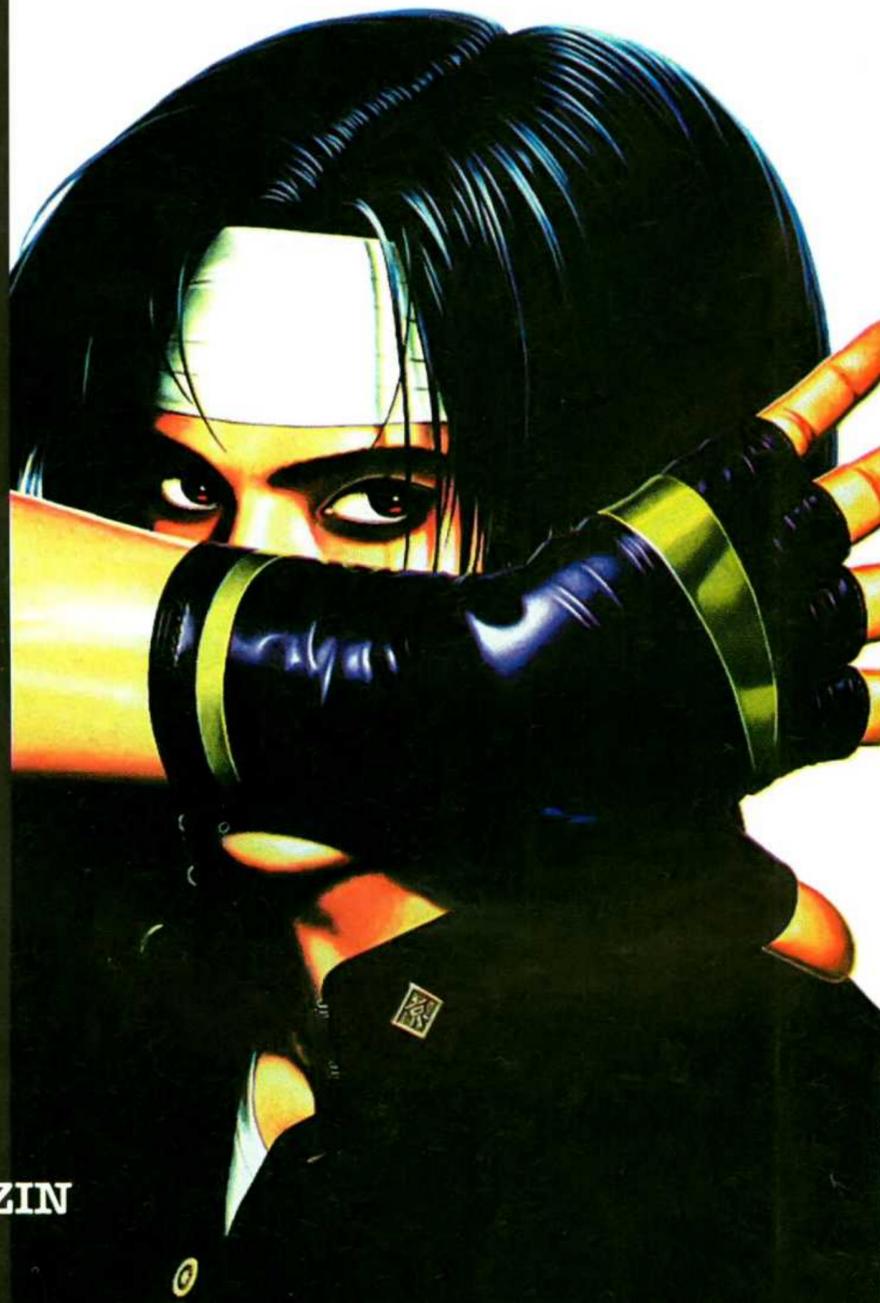
King of Fighters '95 fällt schon alleine wegen der besonderen Verpackung in den Verkaufsregalen auf. Statt in der sonst üblichen Plastikhülle wird die Klopperei in einem extradicken Karton verkauft.

Grund: Neben dem normalen Silberling befindet sich ein 2 MB-ROM-Modul in der Verpackung (in den bisherigen SNK-Spielen gab es übrigens RAM-Module, die universell verwendbar waren). Dieses technische Do-

ping – das auch beim Import-Shooter Metal Slug angewendet wurde – war notwendig, da die aufwendigen Bitmap-Grafiken eine Menge Speicherplatz verschlingen und so Abstriche in der Sprite-Größe ohne einen Speicherzusatz kaum zu umgehen wären. Mittels dieses ROM-Moduls können nun aber die 24 Kämpfersprites verwaltet werden, während der Sound und das Hintergrundlayout von CD-ROM stammen. Aufgrund der Arbeitsteilung verkürzen sich auch die Ladezeiten merklich: Bereits nach zwei bis drei Sekunden stehen die beiden Kombattanten zum Zweikampf parat.

Wer ist der Jahrgangsbeste?

Das King of Fighters-Prinzip stellt einen Dauerbrenner von Neo Geo-Macher SNK dar. Jedes Jahr (King of Fighters '97 wurde gerade fertiggestellt) versammeln sich alle möglichen Knochenbrecher aus diversen SNK-Inhouse-Produkten, wie beispielsweise Fatal Fury, Art of Fighting oder Samurai Showdown, zu einem ultimativen Turnier. Dementsprechend umfangreich gestaltet sich auch das Kämpferfeld: Ganze 24 Knochenbrecher, unter anderem die fernöstliche



Sexbombe Mai Shiranui oder der Art of Fighting-Held Andy Garcia, stehen zur Wahl. Gekämpft wird natürlich in bewährter Street Fighter-Tradition, jedoch mit einigen Besonderheiten. So könnt ihr neben dem normalen Solo-Kampf auch im Dreier-Team um die Wette bal-

über weniger Lebensenergie als der Widersacher verfügt und mindestens ein Fighter eures Trios noch nicht zum Einsatz kam, könnt ihr per L-Taste einen Kollegen für kurze Zeit zu einer Unterstützungsattacke animieren. Interessant für Solisten ist auch der „Single All“-Modus. In diesem „Einer gegen Alle“-Spielchen müßt ihr mit lediglich einem Leben versuchen, die gesamte Kämpfer-Riege flachzulegen, wobei euch für jeden Sieg Lebens- und Zeitpunkte gutgeschrieben werden – die ultimative Herausforderung! Aus der Rolle fällt außerdem noch der seitliche Ausfallschritt via Z-Taste, durch den der heranstürmende Angreifer ins Leere läuft und ihr gleich eine Konterattacke einleiten könnt, vorausgesetzt, ihr beherrscht das exakte Timing. *Ulf Schneider* ■

» Dank ROM-Modul genießt ihr bei King Of Fighters '95 erfreulich kurze Ladezeiten.«

gen. Durch die Auswahl eures Trios sowie die Festlegung der Reihenfolge ihres Einsatzes kommt dabei eine Spur Taktik ins kämpferische Geschehen. Die Designer nutzten diese ausgesprochen gute Idee zudem für einen spielerischen Gag. Sobald der Gegner einen Schwächeanfall hat, euer Kämpfer



Der seitliche Ausfallschritt ist eine coole Alternative zum normalen Blocken.



Das Hintergrundlayout ist erfreulich farbenprächtig und bietet sogar streckenweise gelungene Animationen.



Das Schlagrepertoire der Helden wurde gegenüber dem Original-Spiel nur geringfügig aufgestockt.

Word Up

Die Jahresangabe deutet es an: In technischer Hinsicht präsentiert sich KoF '95 nicht mehr ganz tauf frisch. Zwar arbeitet der Silberling hervorragend mit dem beigelegten ROM-Modul zusammen, die spärlichen Animationen sind allerdings alles andere als zeitgemäß. Wer auf klassische 2D-Prügeleien steht, kriegt dennoch einiges geboten: 24 Kämpfer, massig Special Moves sowie eine durchweg solide Spielbarkeit.



Check Up



Titel:	King of Fighters '95
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Sega/SNK
Tel.:	040-2270961
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-2
Levels:	24 Kämpfer
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis sehr schwer
Besonderheiten:	Zusätzliches ROM-Modul beigelegt

Grafik 60%

Durchwachsen wie ein Stück Speck: Die zahlreichen Hintergrundlayouts überzeugen durch Farbenpracht, Einfallsreichtum und schöne Motive, die lückenhaften Animationen der insgesamt 24 Kämpfer sehen hingegen miserabel aus.

Sound 55%

Die Dudel-Musik mit typisch japanischen Synthieklingen fällt nicht weiter auf, und die zahlreichen Ächz- und Schlaggeräusche sind eher konventionell.

Gesamt 76%

Der technische Rahmen kann sich zwar nicht mehr mit der Konkurrenz messen, spielerisch werden Freunde von 2D-Keille-reien schon aufgrund des großen Kämpfer-Pools gut bedient.

DISCWORLD 2

Wer auf umfangreiche Comic-Adventures und knifflige Rätselaufgaben steht, ist bei der Fortsetzung des fantastischen Abenteuers des Zauberlehrlings Rincewind genau an der richtigen Adresse. Überraschend übrigens, daß die Sega-Tochter Psygnosis diesen Titel noch vor der PlayStation-Version auf unserem Saturn veröffentlicht...

Wie in der wirklichen Welt gehört natürlich auch in Discworld der Tod zum täglichen Leben. Von einem Sprengstoffanschlag, an dessen explosivem Ergebnis Rincewind nicht ganz unbeteiligt war, wird jedoch selbst der Sensenmann gewaltig überrascht, und fortan bleiben die Seelen der Verstorbenen in ihren ursprünglichen Körpern. Da selbst in unserer Fantasy-Welt Zombies eine unerwünschte Erscheinung sind, wird



Die drei Penner am Straßenrand geben sich gnadenlos ordinär in ihren wort- und gasförmigen Äußerungen.



Während Rincewind „die Welt retten“ muß, genießen seine drei Lehrmeister im Garten das entspannende Golfspiel.

nun Rincewind von seinen drei Zauberlehrmeistern damit beauftragt, verschiedene Gegenstände – vom Mäuseblut bis hin zu stinkenden Stiefeln – zu besorgen, damit der Tod wieder zum Leben erweckt wer-

den kann, um seine Arbeit fortzusetzen.

Kaum Neuerungen!

Wer den im Herbst '96 erschienenen 1. Teil von Discworld kennt, wird fest-

stellen, daß sich – einmal abgesehen von der komplett neuen Geschichte – am Gameplay absolut nichts geändert hat. Der schlacksige Zauberlehrling, der stets von sich behauptet, daß er in Wirklichkeit viel muskulöser aussähe, als er gezeichnet wurde, durchstreift in Begleitung seiner wandelnden Inventory-Truhe die verschiedenen Lokalitäten. Ständig auf der Suche nach nützlichen Gegenständen kann er mit fast allen Charakteren, die ihm begegnen, Gespräche führen. Die Unterhaltungen sind dabei zwar äußerst wortreich, wer jedoch in Erinnerung an die Monkey Island- oder Indiana Jones-Abenteuer Multiple-choice-Gespräche erwartet, wird etwas enttäuscht sein. Vielmehr steckt in jedem Satz eine gehörige Portion englischen Humors, worüber jedoch geredet wird, ist von vornherein vorgegeben und unterscheidet sich nur in dreierlei Varianten. Die eine ist hierbei, ein nettes Gespräch zu eröffnen, die zweite, eine Frage zu stellen, bei der zumeist alles Wissenswerte zutage kommt, und schließlich kann man noch einen „schlechten“ Witz loswer-



Von dieser Übersichtskarte aus gelangt man in jedes Viertel der Stadt.

» Die nicht unbedingt gerade logischen Lösungswege können dich trotz allem Humor oft ganz schön Nerven kosten. «



Mit unserem Messer schneiden wir das Fischnetz auf, wodurch wir in den Besitz eines Hammerhaies gelangen?!



Dieser magische Partikelbeschleuniger wird von Ameisen angetrieben...



Was sieht die Wahrsagerin Miss Cake für uns in ihrer Kristallkugel?



Auf dem Friedhof trifft man auf ein Mädchen, das sich selbst an einen Pfahl gefesselt hat, um für ihr Recht zu demonstrieren, ihre Freiheit verlieren zu dürfen.

den bzw. sich über den Gesprächspartner lustig machen, und wer weiß, vielleicht kann man diesen damit ja aus der Reserve locken.

Anstrengendes Abenteuer

Die Grafik von Discworld 2 präsentiert sich wieder in ansprechend fantasievolem Comic-Stil, wobei

zwar erneut sprunghafte und ruckelnde Bewegungsabläufe zu bemängeln sind, die Musik und die Soundeffekte jedoch hervorragend mit dem Geschehen auf dem Screen harmonieren. Vor allem die englische Sprachausgabe mit unterschiedlichen Stimmen, mal schnell, mal stotternd, stets dem personenbezogenen Milieu

» In einer lebendigen Comic-Welt hält dich vor allem der skurrile Witz des englischen Kultautors Terry Pratchett bei Laune. «

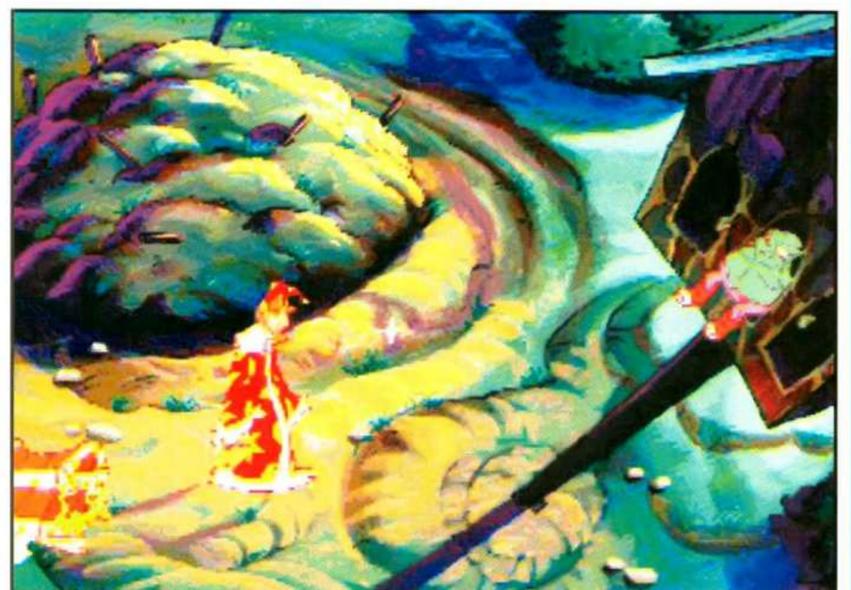
entsprechend, ist einfach Klasse. Ist man allein damit schon stundenlang beschäftigt, alle Charaktere

Gnadenlos witzig



In Discworlds Fantasy-Land ist in der Tat fantasievolles Handeln und eine gehörige Portion schwarzer Humor gefragt. Wo sonst versteht man wohl unter einem fliegenden Händler ein Geschäft, das sich mittels einer geheimnisvollen Apparatur von Platz zu Platz beamt. Andernorts tauscht ein Orang-Utang bereitwillig seinen Cricketschläger gegen einen Pelikan ein, der für diesen

Zweck ja schließlich genauso tauglich ist. Ja, man kann sogar die übelriechende Fahne eines Straßenpenners genußvoll an ein paar Schuhen schnüffeln lassen, die man zuvor einem kleinen grünen Wimp mittels eines Magneten von den Füßen gezogen hat. Ohne Unterbrechung jagt ein Gag den nächsten, für alle diejenigen, die mit dem typischen englischen Humor etwas anfangen können, ist Discworld ein gefundener Leckerbissen.



zu interviewen und alle Lokalitäten des ersten Parts zu besuchen, so sollte man sich gleich angewöhnen, jeden Quadratzentimeter eines Screens genauestens mit seinem Pointer zu durchsuchen. Schnell übersieht man einen Ziegelstein, der inmitten von Geröll liegt, oder vergißt, ein wichtiges Utensil mitzunehmen. Ist nämlich allein schon bedingt durch den nicht gerade logischen Humor des Autors Terry Pratchett die Lösung vieler Rätsel recht knifflig, so wird es umso frustrierender, wenn man sich umsonst den Kopf zermartert, nur weil man etwas Unscheinbares übersehen hat. Spätestens wenn man zum zigsten Male den selben Ort besucht, vergißt man leicht die noch so tolle Aufmachung und Präsentation. Wer also dauerhaft Spaß



an Discworld 2 haben möchte, muß eine gehörige Portion schwarzen Humors mitbringen und um mehrere Ecken denken können. Fans des Vorgängers werden sicherlich begeistert sein!

Oliver Preißner ■

Nach seinem Gespräch mit der Blondine beschwert sich unser Zauberlehrling, daß die Programmentwickler wieder einmal so einen „geistlosen Charakter“ ins Spiel gebracht haben.



Jeder noch so unscheinbare Ort sollte genauestens nach irgendwelchen nützlichen Gegenständen abgesehen werden. Hier findet man z. B. unter den Trümmern einen Ziegelstein, den man mitnehmen kann.

Word Up

Die humorigen Charaktere mit ihren vornehmlich „saudummen“ Sprüchen begeistern einen von Anfang an. Nach einigen Stunden kann sich etwas Frust breit machen, wenn man bereits zahllose Gegenstände in seinem wandelnden Inventory hat, damit aber einfach nichts Sinnvolles anzufangen weiß. Entweder man lernt den Humor von Terry Pratchett zu verstehen, oder es hilft nur die beharrliche Methode, alles Mögliche und vor allem alles Unmögliche auszuprobieren.



Check Up



Titel:	Discworld 2
Genre:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Sega/Psygnosis
Tel.:	040-2270961
Release:	28.8.97
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel-schwer
Besonderheiten:	Humorvolle Handlung, deutsche Bildschirmtexte

Grafik 70%

Die Handlung von Discworld läuft innerhalb einer liebevoll und detailliert inszenierten Comic-Welt ab. Die teilanimierten Backgrounds schaffen eine lebendige Atmosphäre, leider wirken viele Bewegungsabläufe allein schon durch die Umwälzung immenser Bilddaten oftmals ziemlich abgehakt.

Sound 84%

Das Zusammenspiel zwischen Sprache und Lippenbewegungen, die Soundeffekte zu bewegten Backgroundanimationen sowie die unterhaltsam-abwechslungsreiche Musikberiesung kann man nur als gelungen bezeichnen. Eine deutsche Sprachausgabe hätte dem Ganzen unter Umständen noch die Krone aufgesetzt.

Gesamt 80%

Einerseits belebt das wort- und bildreiche Gameplay die Geschichte, durch den hohen Schwierigkeitsgrad kann es aber auch ganz schön lästig werden, die gesamten Kommentare des öfteren durchzuklicken, um hoffentlich mal auf einen neuen Hinweis zu stoßen. Hier sollten sich die Charaktere merken, was sie denn bereits gesagt oder getan haben, und ihre Reaktionen dementsprechend auf das Wesentliche reduzieren.

MECHWARRIOR

Activisions tonnenschwere Mechs stampfen wieder über den Bildschirm, um durch heiße Echtzeitgefechte in typischer Thunderhawk-Manier die Ehre ihres intergalaktischen Clans zu retten.

N ahezu jede Software-Firma steht für ein bestimmtes Produkt: Bei Capcom denken wir beispielsweise sofort an die Ur-Keilerei Street Fighter II, während Hudson Soft in einem Atemzug mit dem Geschicklichkeits-Kult Bomberman genannt wird. Seitdem sich der englische

Branchen-Oldie Activision vor Jahren die Lizenz zum strategischen Brettspiel Battletech gesichert hat, klebt das Duo wie zwei Frischverliebte zusammen. Nach dem PC tummeln sich die Kampfroboter nun erneut auf der Saturn-Konsole, um mit ihren zahlreichen, integrierten Waffensystemen zu glänzen.

24 Missionen bis zum Mech-Olymp

Das Hauptmenü bietet für das Genre erstaunliche viele Optionen, wie man sie eigentlich nur von einem Sporttitel gewohnt ist. Mech-Novizen sollten sich erst einmal im Trainings-Modus warmballern. Hier werdet ihr peu à peu mit den einzelnen Cockpit-Funktionen und der recht komplexen Steuerung vertraut gemacht. Nach der intensiven Schulung stehen euch zwei Möglichkeiten zur Auswahl. Wer ohne Umschweife losballern möchte, kann sich in der Instant Replay-Option nach Herzenslust austoben – einfach einen Mech aussu-



Bis auf gelegentliche Polygon-Häuser bietet die Planetenoberfläche nur wenig grafische Abwechslung.



Mittels eines Jump Jets können sich bestimmte Mech-Typen kurzzeitig in der Luft aufhalten.

» Viele Optionen und Mechs, aber nur wenig Optik und Dynamik.«

chen, und los geht's! Wen es hingegen mehr nach spielerischem Tiefgang dürstet, der hat die Wahl, entweder die Geschicke des ehrwürdigen Clan Wolf oder



DOOR 2



Die untere Statusanzeige zeigt durch die farbliche Markierung den momentanen Schadenszustand an.

Gewichtsvorgabe angegeben wird, sind nicht alle Mechs abrufbar. Nachdem ihr eure Wahl markiert habt, findet ihr euch auf einer tristen Planetenoberfläche wieder. In der Cockpit-Perspektive stapft ihr los, um das primäre und das sekundäre Missionsziel zu erfüllen. Manchmal beschränkt sich eure Aufgabe darauf, sämtliche feindliche Blechbüchsen zu vernichten, manchmal müßt ihr jedoch Primärziele zerstören oder eigene Stellungen verteidigen.

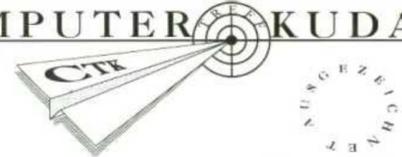
des Clan Jade Falcon zu übernehmen. Nach einer kurzen CG-Einführung begeben ihr euch als Mech-Jockey sofort an eure Arbeit. Der Aufbau unterscheidet sich im Prinzip nicht merklich von anderen kriegerischen Shootern. Nach einem schlichten Briefing sucht ihr euch einen von insgesamt zwölf Kampfrobootern aus und konfiguriert dessen Waffensystem nach Belieben. Da in jeder Mission eine maximale



In der Trainings-Option werdet ihr systematisch für den Ernstfall geschult.



Zwölf unterschiedliche Mechs mit konfigurierbaren Waffensystemen stehen zur Wahl.



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

SEGA SATURN

Saturn kpl. mit Tomb Raider	dt.DM 349,95
Saturn komplett mit Demos	dt.DM 299,00
3D-Analog Control Pad	dt.DM 59,95
Action Replay Gamebuster	dt.DM 89,00
Memory Card 4 MEG Sega	dt.DM 94,00
Backup Memory 8 MEG	dt.DM 79,00
Infrarot Controlpads (2) Sega	dt.DM 109,00
VRFI X-Cellerator Lenkrad m. Ped.	dt.DM 129,00
4-4-2 Fußball	dt.DM 69,00
Adidas Power Soccer*	kpl. dt.DM 79,00
Andretti Racing	kpl. dt.DM 49,00
Assault Rigs*	dt.DM 69,00
Athlete Kings	dt.DM 79,95
Battle Stations	kpl. dt.DM 84,00
Black Dawn	dt.DM 88,00
Bomberman	dt.DM 99,00
Bug Too II	dt.DM 84,00
Command & Conquer	kpl. dt.DM 89,95
Darklight Conflict	kpl. dt.DM 89,00
Dark Savior	dt.DM 84,00
Daytona USA Championship Edt.	dt.DM 98,00
Destruction Derby	dt.DM 79,00
Die Hard Arcade	dt.DM 89,95
Discworld	dt.DM 79,00
Discworld 2*	dt.DM 89,00
DOOM SAT	dt.DM 79,95
Dragon Force*	dt.DM 89,00
Duke Nukem 3D* SAT	dt.DM 99,00
Earthworm Jim 2	dt.DM 79,00
Fighters Megamix	dt.DM 99,00
Formula Karts*	dt.DM 89,00
Gekka Mugentan TORIKO	dt.DM 84,00
Grid Run	dt.DM 88,00
Hexen	dt.DM 89,95
Independence Day	kpl. dt.DM 89,00
King of Fighters+ROM Cartridge	dt.DM 89,00
Krazy Ivan	dt.DM 89,00
Loaded SAT	dt.DM 89,00
Lost Vikings 2	dt.DM 88,00
MANX TT Superbike	dt.DM 98,00
Mass Destruction	kpl. dt.DM 89,00
Mechwarrior 2	kpl. dt.DM 89,00
Mr. Bones	dt.DM 84,00
Need for Speed	dt.DM 89,00
NHL Powerplay Hockey	dt.DM 89,00
Nights mit 3D-Analog-Pad	dt.DM 128,00
QUAKE* SAT	dt.DM 99,00
Pandemonium	dt.DM 79,95
Panzer General* SAT	dt.DM 89,00
Pinball Graffiti	dt.DM 89,00

Resident Evil* SAT	dt.DM 99,00
Return Fire	dt.DM 88,00
Shell Shock	kpl. dt.DM 49,00
Shining the Holy Ark	dt.DM 89,00
Shining Wisdom	dt.DM 79,95
Skeleton Warriors	dt.DM 79,00
Sky Target	dt.DM 84,00
Sonic 3 D	dt.DM 89,00
Sonic Jam	dt.DM 89,00
Soviet Strike	kpl. dt.DM 49,00
Spot goes to Hollywood	dt.DM 88,00
Starfighter 3000	kpl. dt.DM 49,00
Streetfighter Alpha 2	dt.DM 88,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo	dt.DM 69,00
Swagman	dt.DM 89,00
The Crow: City of Angels	dt.DM 89,00
Tigershark*	dt.DM i.V.
Tilt	dt.DM 89,00
Tomb Raider+Lösungsbuch	kpl. dt.DM 96,00
Trash It*	dt.DM 89,00
Virtua Cop 2	dt.DM 98,00
Virtua Cop 2 mit Virtua Gun	dt.DM 129,00
Virtual On Cyber Troopers	dt.DM 89,95
Warcraft 2	kpl. dt.DM 89,00
Wipeout 2097*	dt.DM 99,00

SEGA MEGA DRIVE

Battle Frenzy	dt.DM 29,00
SONIC 3D	dt.DM 99,00
Virtua Fighter 2	dt.DM 99,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

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



Als Belohnung gibt es schöne Videos.



Im Intro erlebt ihr die Dramatik der Kämpfe.

gen. Das Handling der tonnenschweren Mechs ist anfangs recht gewöhnungsbedürftig: Auf Knopfdruck reguliert ihr die Geschwindigkeit, während das Joy-

» Schade! MechWarrior 2 kann die hohen Erwartungen leider nicht erfüllen. «

padkreuz die Laufrichtung bestimmt. Die restlichen Tasten kümmern sich um



Der schmucklose Instant Action-Modus kommt ohne ein Mission-Briefing aus.

Word Up

Da habe ich mir mehr davon versprochen: Statt stolzen Mechs gleichen die Kampfroboter eher traurigen Polygon-Klumpen, die durch triste Einöden stampfen. Neben der Minimal-Grafik ist auch das Gameplay trotz vieler Missionen nicht gerade einfallreich und aufgrund der behäbigen Mechs zudem etwas träge – nur für Fans interessant.



Durch gezielte Schüsse könnt ihr feindliche Kampfroboter systematisch vernichten, indem ihr ihnen zunächst ein mechanisches Bein abschießt.

die Wahl respektive Aktivierung der Waffensysteme sowie gegebenenfalls um den Einsatz des Jump Jets, der euren Mech für kurze Zeit in die Lüfte befördert. Wer ein 3D-Pad sein eigen nennt, kann mittels des digitalen Steuerkreuzes zudem den Torso (= Blickwinkel) unabhängig von der eingeschlagenen Laufrich-

tung drehen (beim normalen Pad mit der L- und R-Taste möglich). Das Ziel eures Mech-Piloten-Alltags ist es, alle 24 Missionen pro Clan zu meistern, um so die oberste Leiter der Karriere-

Leiter („Khan“) zu erklimmen. Übrigens: Eigens für diese spezielle Arcade Combat Edition wurden acht exklusive Missionen auf die CD-ROM gebrannt.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	MechWarrior 2
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Activision
Tel.:	06107-930100
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	48
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Besonderheiten:	Paßwortsystem, unterstützt das 3D-Pad, englische Gebrauchsanleitung

Grafik 56%

Nicht gerade berühmt: Die Mechs sehen oftmals aus wie graue Polygon-Klötze, die Landschaften sind trostlos, und nur die wechselnde Farbpalette erzeugt den Eindruck von grafischer Abwechslung.

Sound 77%

Aufwendige, orchestrale Hintergrundmusik, die eine dramatische Stimmung erzeugt; das Stampfen der Mechs und die satten Schußgeräusche kommen sehr dynamisch rüber.

Gesamt 59%

Großer Name, zu wenig Spielwitz: Durch die dürftige Optik und mangelnde Originalität verkümmert dieser Mech-Titel zur Durchschnittsware.



“

Diesen Monat erleben wir das Ende der "Pandemonium-Spieltips", die euch hoffentlich weitergeholfen haben. Dafür gibt es die brandneue Lösung zu Hexen, dem bekannten 3D-Shooter. Und als wäre das noch nicht genug, haben wir noch Tips zu "Mass Destruction", Cheats, Tricks und die Gamebuster-Codes.

David Maderer

”

SEGA Magazin

Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 09/97

SATURN TIPS

674 Pandemonium

684 CODES

686 HELPLINE

689 LESER-TIPS

690 GAMEBUSTERS

SATURN TIPS

691 Hexen

702 Mass Destruction

704 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 !!!

PANDEMONIUM!

Im zweiten Teil unserer Pandemonium-Komplettlösung zeigen wir euch, wie man am besten durch die Levels 11 bis 18 kommt. Vielleicht wundert ihr euch, wenn ihr auf den Screenshots immer nur Nicki seht – das liegt daran, daß wir Fergus in diesem Teil des Spiels für eine schlechte Wahl halten. Deshalb lautet unser erster Tip: Haltet euch an Nicki!

LEVEL 11 SOLDIERS BARRACKS



1. Springe auf die Wasserrutsche und hole dir auf dem Weg nach unten sämtliche Edelsteine und das Pick-Up. Du solltest anschließend auf einer kleinen Plattform mit einem Herz

landen, das du jetzt wahrscheinlich noch nicht brauchst. Um an die Stelle zurückzukehren, benutzt du die Vögel rechts.



2. Benutze die Sägen, um höher springen zu können, so daß du nach oben rechts gelangst. Bevor du jedoch auf die ersten Sägen springst, setzt du deinen Weg nach rechts fort und holst dir aus den Fallen und der Kiste am Ende die Edelsteine. Wenn du

die Fallen passierst, solltest du immer wieder sofort hochspringen, so daß sie nicht zuschnappen und dich gefangensetzen. Bevor du den Abschnitt mit den Sägen verläßt, versuchst du, auf jeder Plattform zu landen, denn dort liegen massenweise Edelsteine für dich bereit.



3. Springe ungefähr den halben Weg auf dem steilen Abschnitt der Wasserrutsche nach unten und lande auf dem hervorstehenden Weg. Du kannst dabei ein paar Extra-Edelsteine einsammeln, aber achte darauf, daß du die Wasserrutsche wieder hochkletterst, wenn du dir unten den pinkfarbenen Stein holst.



4. Nimm den Balken, um den Bösewicht zu zerquetschen, und hole dir anschließend den Edelstein und den Schlüssel. Wenn du das Tor durchschritten hast, benutzt du den Vogel,

um nach oben zu springen und die Kisten zu zerschlagen, in denen sich ein pinkfarbenes Power-Up und ein X2-Edelstein befinden. Gehe durch das nächste Tor und schieße auf die danebenstehende Kreatur, um an einen Schlüssel heranzukommen.



5. Benutze den Balken, um über die Sägen auf das Dach zu springen. Dann setzt du deinen Weg nach rechts fort, um ein Extra-Gesundheitsherz zu finden. Begib dich anschließend nach links und wieder nach rechts. Benutze den Vogel, um auf eine Plattform mit einer Edelsteinkiste zu gelangen. Dann gehst du wieder zurück und führst einen doppelten Sprung über die Säge auf den Bouncer links aus. Passe bei der zweiten Plattform von rechts besonders auf, denn sie bricht unter dir weg.



6. Sobald du durch das nächste Tor gegangen bist, benutzt du den Balken, um auf die Plattform am Ende zu kommen. Die Kreatur dort ist schwer zu schlagen, aber wenn du von dem Balken aus einen doppelten Sprung auf den höchsten Punkt ausführst, solltest du in der Lage sein, das Monster zu bewältigen. Nun springst du nach links und holst dir den Schlüssel, der eine weitere Plattform und einen Schlüssel zum Vorschein kommen läßt. Nimm die Schlüssel unterwegs mit und gehe weiter bis zu einer großen Plattform, auf der es eine Säge und eine Menge Goodies gibt.



7. Erledige den Bösewicht mit den Insekten und nimm den Schlüssel, damit eine Plattform mit einer Säge zum Vorschein kommt. Benutze sie, um zu den höhergelegenen Plattformen zu kommen. Warte, bis sich die Kreatur



von dir abwendet, bevor du auf die linke Plattform springst. Im nächsten Wasser-Abschnitt benutzt du die Vögel, um nach oben zu der Plattform zu springen, so daß du an das blaue Power-Up herankommst.



8. Am Ende des Wasser-Abschnitts findest du dich in einer Holzschneidewerkstatt mit Förderbändern und ein paar weiteren gefährlichen runden Ebenen. Bevor du irgendetwas anderes machst, begibst du dich nach rechts, um das Herz und die Edelsteine zu holen. Hüte dich jedoch vor den Sägen.

9. Gehe den ganzen Weg zurück zur ersten Plattform über dem ersten Förderband. Springe auf das Holz, wenn es sich über dich hinwegbewegt. Von dort aus springst du auf die Plattform rechts und legst eine kleine Verschnaufpause ein.

Benutze nun die Sägen, um ganz nach oben zu kommen und unterwegs die Edelsteine einzusammeln.



10. Um in diesem Level den Ausgang zu erreichen, mußt du dich in diesem Bereich ganz oben entlangarbeiten. Davor solltest du jedoch die ganze Gegend sorgfältig absuchen, denn hier sind massenweise Edelsteine für dich versteckt.



LEVEL 12 HONCHOS LOGMILL

1. Sobald du über dem ersten Förderband bist, erledigst du die pinkfarbene Kreatur und rennst auf das nächste Förderband. Warte, bis der Vogel den tiefsten Punkt erreicht hat, springe darauf und laß dich auf die darüberliegende Plattform hochschleudern. Benutze die Sägen, um zu der Plattform mit der Kiste zu gelangen, wo du drei rote Edelsteine findest. Nun läßt du dich hinabfallen und gehst nach links, um noch mehr Kisten mit Goodies zu zerschlagen.



2. Sammle die Edelsteine und Herzen direkt vor der Treppe ein. Am oberen Ende der Treppe gelangst du in einen Abschnitt mit mehreren beweglichen Kreissägen. Laß dir Zeit und warte, bis du den Sägen gefahrlos durch Springen oder Ducken ausweichen kannst.

Wenn du zu dem Förderband gelangst, solltest du dich auf jeden Fall ducken, damit dich die darüberliegende Säge nicht enthauptet.

3. Wenn du zu der einzelnen Säge auf der Plattform zwischen den Förderbändern kommst, kannst du genau darüber ein Herz erhaschen. Stelle dich so nahe an die Säge wie möglich und springe hinüber. Achte darauf, nicht seitlich auszuweichen, bis du dich in der Luft befindest, sonst stürzt du genau auf die Säge. Auf dem nächsten Förderband wartest du, bis



die Säge ganz rechts ist, und rennst dann an ihr vorbei.

4. Lasse dich zwischen die Förderbänder fallen, wenn du einen nach unten weisenden Pfeil aus Edelsteinen siehst. Beim Landen drückst du rechts, sonst wirst du zersägt. Benutze die Kisten, um genug an Höhe zu gewinnen, damit du die Kreaturen mit den Insekten ausschalten kannst.

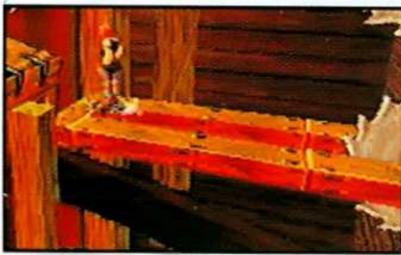


5. Gehe an den nächsten Sägen vorbei, und wenn du zum nächsten Förderband kommst, mußt du dich wieder ducken, denn es gibt hier eine schwer zu erkennende, horizontal angebrachte Säge. Wenn du nach den beiden ersten Sägen nach links gehst, benutzt du den Vogel, um auf die höhere Plattform zu gelangen. Dann gehst du weiter bis zu ein paar Kisten. Zerschlage die erste, um einen X2-Edelstein zu finden, und dann die anderen Kisten, wenn du noch mehr Edelsteine brauchst.



6. Begib dich zurück auf die unteren Plattformen und gehe dann nach links zu den nächsten Sägen. Du hast hier sehr wenig Platz, um dich zwischen den einzelnen Sägen hindurchzuzwängen. Wenn du das Förderband mit den sich absenkenden Sägen erreichst, wartest du, bis die erste Säge ihren höchsten Punkt erreicht hat, bevor du auf sie springst. Wenn du auf dem Förderband auf die nächste Säge wartest, solltest du immer wieder rechts drücken, um an der

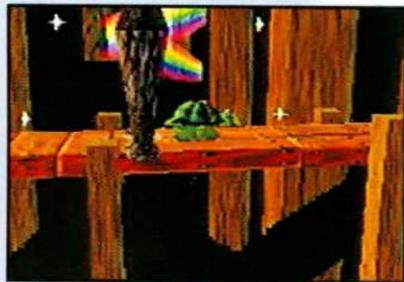




gewünschten Position zu bleiben.

7. Wenn du den nach unten weisenden Pfeil siehst, springst du nach links, bevor du nach unten gehst, um ein Gesundheits-Herz

einzusammeln. Unten findest du ein Tor, an dem du dich in eine Schildkröte verwandelst. Passiere die Sägen, und wenn du das Tor erreichst, gehst du zurück nach links über die darüberliegende Plattform. Benutze die Vögel, um zu dem pinkfarbenen Edelstein hinüberzukommen. Gehe zurück zu dem Tor und vernichte die Kreatur, um links einen Schlüssel vorzufinden, der das Tor für dich öffnet.



8. Setze deinen Weg nach rechts durch das Tor fort und nimm den unteren Weg, wenn du die Wahl hast. Sobald du die



Plattform erreicht hast, öffnest du die Kiste rechts, bevor du daraufspringst. Bahne dir den Weg durch die Sägen und springe dann auf den Kran, der dich zu einem engen Gang mit Sägen auf beiden

Seiten befördert. Bewege dich von rechts nach links, um ihnen aus dem Weg zu gehen. Wende dich oben nach rechts und benutze den letzten Kran, bei dem du dich wieder viel bewegen mußt, um den Sägen auszuweichen. Ganz oben versperren dir zwei Sägen den Weg. Achte darauf, daß du mindestens zwei Herzen übrig hast, sonst schaffst du es nicht bis ans Ende des Levels.



BOSS 2

GOON HONCHO

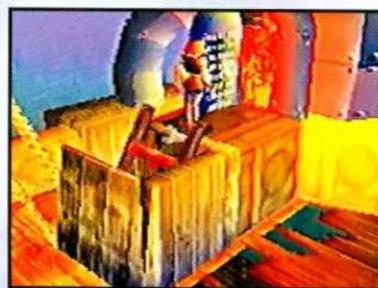
Hier gilt es, auf der runden Plattform entlangzurennen, um den Schalter auf der gegenüberliegenden Seite zu betätigen. Dieser aktiviert eine Flamme, die auf die andere Seite der Plattform wandert und einen Heißluftballon aufbläst. Nun mußt du dir den Weg um den Ballon herum bahnen, ohne in eine der Sägen oder in Goon Honcho hineinzulaufen. Wenn dich Goon Honcho einholt, drehst du dich um und rennst unter seinen Beinen hindurch. Anschließend wartest du, bis er eine Kehrtwendung macht, und rennst dann in die entgegengesetzte Richtung. Wenn du den Ballon erreichst, springst du hinein und startest in die Lüfte. Positioniere dich genau über Goon Honchos Kopf und lande auf ihm. Dies mußt du ungefähr viermal wiederholen, um ihn zu besiegen.



LEVEL 13

HONCHOS AIRSHIP

1. Hüte dich vor dem Bösewicht unter dir, wenn du diesen Level beginnst. Bei den Stufen mußt du springen, statt lediglich nach rechts zu drücken. Sobald du draußen bist, springst du nach rechts und gehst die Treppe vor der Tür hoch. Gehe jedoch nicht durch die Tür, denn dahinter befindet sich eine brennende Feuerstelle, die dir Gesundheit entzieht.



2. Nun springst du in die Kanone zur Linken und drückst zweimal links. Drücke anschließend A, um dich abzuschießen und auf einer Plattform mit einer Tür zu landen. Renne durch den Gang, und du gelangst in eine

Gegend mit zahlreichen Edelsteinen zum Einsammeln. Bevor du hinausgehst, läßt du dich die Treppe hinunterfallen, um noch mehr Edelsteine zu finden. Dann gehst du zurück zu der Kanone und drückst einmal links. Du landest nun auf der oberen Plattform.



Laufe durch die Tür links, hole dir den Schlüssel und gehe hinaus, um dir den Schild zu besorgen. Dann springst du in die nächste Kanone und sammelst die Edelsteine darüber ein. Um auf die nächste Plattform zu gelangen, drückst du die Kanone einmal nach rechts.



3. Sobald du auf den Schiffsmast gelangst, holst du dir die Edelsteine, indem du die Kanonen benutzt. Anschließend springst du in die oberste Kanone. Sobald du dich in die Luft hast schießen lassen, drückst du links, um über den Mast zu kommen.



Drücke jedoch nicht zu weit links, denn dann stürzt du aus dem Schiff. Lasse dich nach unten fallen und erledige den Bösewicht. Dann gehst du nach rechts und nach unten. Springe dort in die Kanone.

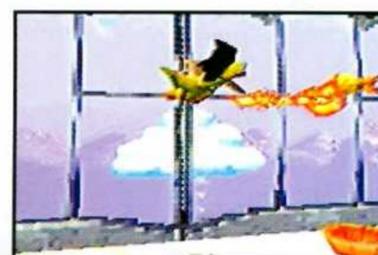
4. Wenn du landest, findest du dich in einer riesigen schwebenden Festung wieder. Folge der Plattform, aber hüte dich vor den Flammen und dem Satelliten.

Wenn du zu dem steilen Hügel mit den Edelsteinen kommst, mußt du dich vor den Schüssen in acht nehmen, die aus den Heißluftballons auf dich abgefeuert werden. Bei der nächsten Kanone läßt du dich fallen, um noch ein paar Edelsteine einzusammeln, bevor es weitergeht.

5. Der nächste Abschnitt ist ziemlich schwierig, denn die Heißluftballons feuern eine Salve nach der anderen auf dich ab, während du die Plattformen überquerst. Halte Ausschau nach ihnen, denn sie sind extrem schnell. Achte außerdem darauf, auf keine der Bomben zu springen, denn sie entziehen dir jeweils ein Gesundheits-Herz.

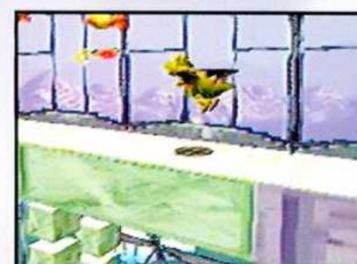


6. Im nächsten Abschnitt verwandelst du dich in einen fliegenden, feuerspeienden Drachen. Die Hauptgefahr in diesem Labyrinth bilden die Bomben, aber du kannst sie leicht mit deinem Feueratem ausschalten. Du mußt das Labyrinth durchqueren, um zum Ausgang zu gelangen. Dies kann ziemlich frustrierend sein, wenn man im Kreis läuft, aber glücklicherweise haben wir für euch den richtigen Weg parat...



7. Betrete das Labyrinth und fliege den ganzen Weg nach rechts. Am Ende holst du dir den Schlüssel und arbeitest dich rechts nach oben. Sobald du oben bist, fliegst du so weit wie möglich nach links und setzt dann dein Feuer ein, um dir den Weg durch die Blöcke zu bahnen. Wenn du die zweite Gruppe von Blöcken durchquert hast, nimmst du den Schlüssel und gehst nach oben. Vergiß dabei nicht, das Extra-Leben mitzunehmen.

8. Am oberen Ende des Ganges mit dem Extra-Leben wendest du dich nach rechts und brichst durch eine Gruppe von Blöcken. Sammle in diesem Gebiet alle Edelsteine ein, aber hüte dich vor den zahllosen Bomben. Sobald du alle Edelsteine hast, gehst du an die Stelle zurück, an der du den Schlüssel gefunden hast, und marschierst durch den linken, mit Bomben nur so gespickten Gang, um zum Ausgang zu gelangen, den du beim Vorüberfliegen über dir siehst.



LEVEL 14

DRAGOON SKYFORT



1. Der erste Abschnitt in der Himmelsfestung ist nichts Besonderes, du darfst dich nur nicht von einer der Bomben erwischen lassen. Gleich am Anfang des Levels gibt es für dich ein x2-Icon zum Einsammeln. Wenn du die bewegliche Plattform erreichst, stellst du dich ganz links auf, so daß du alle Edelsteine erreichst, ohne zu ihnen hinspringen zu müssen.

2. Direkt nach dem Lift springst du auf die Wolke und dann auf die erste Plattform. Die nächsten Plattformen werden jeweils von zwei Bomben umkreist. Achte darauf, daß sie so weit von dir entfernt wie möglich sind, bevor du zum Sprung ansetzt.



3. Nimm auf den Wolkenplattformen die unterste Route, denn darunter warten ein paar Edelsteine auf dich. Sei auf der Hut vor den flachen Wolkenplattformen, denn sie lösen sich auf, wenn du dich ein paar Sekunden auf ihnen aufhältst.



4. Der nächste Abschnitt ist ziemlich tückisch, denn ein schwebender Hai wartet auf dich, wenn du dich aus der Kanone abschießt. Richte die Kanone so gerade wie möglich aus, aber drücke in dem Moment, in dem du dich abschießt, ein wenig links oder rechts. Erledige den Hai, bevor du weitermachst, ansonsten verfolgt er dich gnadenlos überallhin.



5. Benutze die Ballons, um auf die nächsten Plattformen zu gelangen, aber halte dich auf ihnen nicht zu lange auf – sie zerplatzen nämlich nach einer Weile. Stelle dich auf die flache



Wolkenplattform, wenn du von dem Block abspringst, um den Schüssen auszuweichen. Wenn du den Kanonenturm erreichst, rennst du einfach geradeaus daran vorbei, ohne



anzuhalten, dann müßtest du den Salven eigentlich entgehen. Lege keine Pause ein, bis du die beweglichen Plattformen erreicht hast.

6. Der nächste Abschnitt mit den beweglichen Plattformen wird von

ein paar nervigen roten Haien beherrscht, die du unterwegs erledigen mußt. Wenn du von der Plattform auf die darunterliegenden Wolken abspringst, kannst du außerdem ein paar nette Edelsteine einsammeln.



7. Wenn du zu dem nach unten weisenden Pfeil kommst, solltest du auf jeden Fall die Gegend rechts davon abgrasen, bevor du ihm folgst. Unten wendest du dich nach



rechts und benutzt dann den Ballon, um zu einem Gesundheitsherz hochzukommen – wenn du das nötig hast.

8. Die nächste bewegliche Plattform ist sehr tückisch, denn du wirst hier leicht erschossen. Bleibe auf der Plattform in Bewegung, um den Schüssen auszuweichen. Um an das Herz zwischen den beiden Wolken heranzukommen, stellst du dich auf die linke Wolke und wartest den Schuß ab.



Dann springst du hinunter, um dir das Herz zu holen. Anschließend geht's so schnell wie möglich zurück.

9. Der Abschnitt mit dem Drachen ist wieder recht konventionell – halte dich einfach rechts und hüte dich vor den Bomben, Kanonen und den roten Haien. Letztere kannst du einfach ausschalten, indem du oben in sie hineinfliegst.

10. Springe auf den Ballon, der dich zu einer Plattform hochträgt, auf der du eine ganze Menge Edelsteine findest. Springe wieder nach unten und laufe nach rechts durch den nächsten Abschnitt, bei dem es sich im wesentlichen um eine Feuertaufe handelt. Warte, bis die Flammen ganz unten sind, bevor du über sie drüberspringst. Versuche nicht, hier alle Edelsteine einzusammeln, das ist viel zu gefährlich.



11. Auf der Plattform, die sich horizontal bewegt, mußt du die erste Bombe überspringen und dich anschließend ducken. Auf diese Weise machst du weiter, bis du den Abschnitt hinter dir hast. Die vertikale Plattform ist noch



ein wenig schwieriger, denn du wirst von Kanonen beschossen. Halte die rechte Seite des Bildschirms im Auge, um den Schüssen rechtzeitig ausweichen zu können.

LEVEL 15 CLOUD CITADEL



1. Am Anfang nutzt du die Plattformen, um über die Strömungen zu springen, und gegen Ende läßt du dich in den Windstrom hineinfallen. Schlittere auf dem Boden entlang, um die Edelsteine einzusammeln. Wenn du

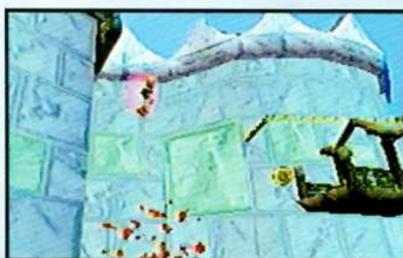
den nach oben gerichteten Luftstrom erreichst, springst du nach links, um an das Gesundheitsherz heranzukommen. Wenn du in den Aufwärtsstrom gerätst, drückst du die

Sprungtaste, wenn du ganz oben bist, um dir die Edelsteine auf der höhergelegenen Plattform zu holen.

2. Benutze die Kugeln in den Regenbogenfarben, um von Plattform zu Plattform zu gelangen. Springe jedoch nicht auf die Wolken, die sie hervorbringen, denn du kannst auf ihnen nicht verweilen. Arbeite dich so weit wie möglich über die Plattformen und lasse dich dann in den Luftstrom fallen, um noch mehr Edelsteine zu erhaschen.



3. Hole dir den Schlüssel und benutze dann die Kanone, um auf die bewegliche Plattform zu gelangen. Winkle die Kanone nicht an, denn dann schießt du über die Plattform hinaus. Bewältige den nächsten Abschnitt aus beweglichen Plattformen und Kanonen, und schließlich gelangst du in den oberen Teil der Zitadelle.



4. Das Dach erweist sich zuweilen als recht trügerisch, denn manchmal versperren dir Objekte die Sicht, und du kannst die Bösewichter nicht mehr richtig erkennen. Gehe diesen Abschnitt langsam an und taste dich vorwärts, so daß du jederzeit auf Gegner gefaßt bist. Wenn



du die Kanone vor dem Posten erreichst, wartest du, bis die Flammen erlöschen, bevor du dich abschießen läßt.

5. Du findest dich in der Zitadelle wieder und mußt sofort einen kleinen, lästigen Wirbelwind überspringen. Im ganzen folgenden Abschnitt bleibst du in der Zitadelle – mach dir also wegen der Plattformen über dir keine Sorgen, denn letzten Endes wirst du sie erreichen.

6. Nutze den großen Wirbelwind, um nach oben und nach links zu kommen. Anschließend betrittst du die Zitadelle von neuem. Wenn du zu der Kanone außerhalb der Zitadelle kommst, springst du hinein und drückst zweimal rechts. Warte, bis die Flammen verschwinden und drücke den Feuerknopf.



7. Schieße dich mit der Kanone durch den Wirbelwind und drücke links, um auf der Plattform zu landen. Nutze die Insekten, um nach rechts zu gelangen und hole dir nach dem letzten das blaue Power-Up. Dann springst du auf die bewegliche Plattform, damit du auf deinem Weg nach oben nicht von einem Schuß getroffen wirst.

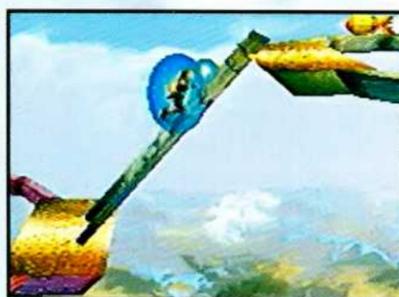


8. Sobald du im nächsten Abschnitt angelangt bist, läßt du dich durch eines der Löcher fallen und sammelst links alle Edelsteine ein. Dann nutzt du die Federn, um nach oben in die Gänge zu springen, in denen sich noch mehr Edelsteine befinden.



Sobald du alle drei Gänge von Edelsteinen geräumt hast, gehst du nach rechts und holst dir den Schlüssel, um an der Eisbarriere vorbeizukommen.

9. Nun holst du dir den Schlüssel vor der nächsten Sperre, damit ein paar elastische Wolken zum Vorschein kommen, auf denen du nach oben zu einem weiteren Schlüssel springen kannst, der die untere Tür öffnet. Sobald du durch diese Tür gegangen bist, läßt du dich in den nächsten nach oben gerichteten Luftstrom fallen. Sammle die Edelsteine ein und arbeite dich nach rechts vor, um noch mehr davon sowie ein Gesundheitsherz zu finden. Benutze den zweiten nach oben gerichteten Luftstrom, um wieder auf die Wolken zurückzugelangen.



10. Arbeite dich nach rechts vor und klettere die Leitern hoch, bis du zu einer kleinen Hütte kommst, bei der es sich eigentlich um einen Teleporter handelt. Gehe einfach bei allen Teleportern nach rechts, bis du den Ausgang findest.

LEVEL 16

EFREET PALACE



1. Direkt nach dem Start gerätsch du in einen Wind-Tunnel, der dich in rasantem Tempo weiterbläst. Nutze die Wolken, um an die Edelsteine heranzukommen. Wenn dich der Wind

nach links trägt, springst du mit Hilfe der Wolken aus dem Tunnel heraus.

2. Im nächsten Abschnitt bekommst du es mit einer ganzen Reihe von Luftströmungen zu tun, und du kannst es nicht verhindern, durch die Gegend geblasen zu werden.



Folge den Luftströmungen und sammle möglichst alle Edelsteine ein. Hüte dich dabei vor den Stacheln. Lasse dich von dem oberen rechten Gang einsaugen, um einen Schlüssel zu ergattern. Du wirst ganz nahe am Anfang der Luftströme wieder ausgespuckt. Um aus diesem Teufelskreis zu entkommen, mußt du in den unteren



Gang rechts gelangen, der mit Hilfe des Schlüssels zugänglich wird.

3. Nun mußt du einen langen Abschnitt mit nach oben gerichteten

Luftströmen meistern, die dich alle in die Höhe wirbeln, damit du dort die Edelsteine an dich bringen kannst. Gefährlich sind hier lediglich die roten Haie, die du immer dann ausschalten solltest, wenn du auf dem Weg nach unten bist.

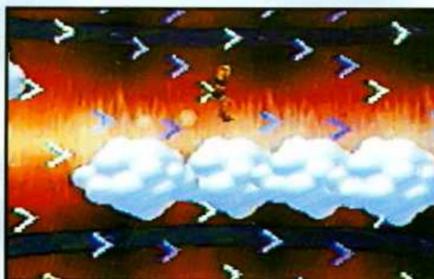
4. Achte darauf, daß du dir oben von dem Abhang den Schild holst, denn der Abhang ist nur so gespickt mit Stacheln.



5. Dieser runde Raum enthält starke Strömungen, die dich nach außen werfen. Mit Hilfe der Wolken kommst du an die Edelsteine und an zwei Schlüssel heran. Sobald du die Schlüssel hast, betätigst du mehrere Schalter in dem Raum und gehst dann durch die großen Türen hinaus.



6. Springe auf das Dach dieser Hütte, um den Schlüssel zu ergattern, und gehe unten durch die Tür. Benutze die Sprungfeder, um das Dach zu durchbrechen, und hole dir die Extra-Edelsteine. Wenn du noch mehr davon haben willst, springst du in die Kanone am oberen Ende der Stufen mit den beiden großen Wirbelwinden. Drücke zweimal links und dann



Feuer, um an die Edelsteine heranzukommen.

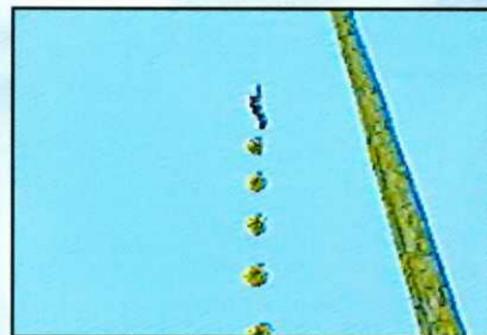
7. In diesem Abschnitt haben schon viele ihr Leben lassen müssen, halte also deine fünf Sinne zusammen! Springe auf die erste Wolke und hole dir das pinkfarbene Power-Up. Während du hüpfst, schießt du auf die Bomben, die sich vor dir auf- und abbewegen. Behalte dabei jedoch deine Position auf der Wolke im Auge. Du mußt unbedingt alle Bomben zerstören, bevor du es wagst, auf die nächste Wolke zu springen.



8. Am Haupteingang benutzt du die Kanone, um auf die höhergelegene Plattform zu gelangen und das Herz einzusammeln. Dann gehst du durch den schmalen Gang unter dem Herzen und folgst den Pfeilen. Betrete die Teleporter-Hütte am Ende, um wieder auf den rechten Weg zurückzugelangen.



9. Um zum Ausgang zu gelangen, kreuzt du die nach oben gerichteten Luftströmungen und achtest dabei auf die Bomben und die Haie (die dir mittlerweile keine Schwierigkeiten mehr machen sollten). Unmittelbar vor der Plattform zur Rechten siehst du eine scheinbar unerreichbare vertikale Reihe aus Edelsteinen. Um an sie heranzukommen, gehst du auf den Luftströmungen ganz nach rechts und läßt dich auf der Seite nach unten fallen. Wenn du wieder nach



oben geblasen wirst, drückst du kurz links, und du gelangst direkt zu den Edelsteinen und einem Gesundheitsherz.



LEVEL 17 FROZEN CAVERN



1. Am unteren Ende der Eisrutsche benutzt du die Sprungfeder, um nach oben zu dem pinkfarbenen Power-Up zu gelangen. Dann bahnt du dir den Weg durch die

erste und die zweite Eisbarriere und holst dir das Extraleben. Unterwegs solltest du auf jeden Fall die kleinen Wirbelwinde ausschalten.

2. Um durch die Luftströmungen zu gelangen, die von links kommen, läufst du zu der Feder auf dem Block und springst. Auf diese Weise



bekommst du genügend Schwung, um den Wirbelwind zu erreichen, der dich nach oben schießt.



3. Wie in Level 16 solltest du dir auch hier den Schild am

oberen Ende der Eisrutsche besorgen, sonst verlierst du mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Gesundheitsherz.

4. Dieses Gebiet ist von einer kreisförmigen Luftströmung umgeben, die dich in der Gegend herumschleudert.

Wenn du oben ankommst, holst du dir das pinkfarbene Power-Up und schießt auf den Eisblock auf der darunterliegenden Plattform. Wenn du das nächste Mal an diese Stelle kommst, versuchst du, auf die Plattform zu gelangen, um dir den Schlüssel zu holen. Vielleicht brauchst du dazu mehrere Anläufe, aber solange du immer links drückst, wenn du zu fallen beginnst, solltest du es schaffen. Mit dem Schlüssel gehst du dann nach rechts, um den Ausgang zu erreichen.



5. Du gelangst in einen weiteren Abschnitt mit starken Luftströmungen. Wenn du zu dem nach oben weisenden Pfeil kommst, benutzt du die Luftströ-

mungen, um nach oben und nach links getragen zu werden. Hole dir die Feuer-Power-Ups und zerstöre damit die Eisbarriere oben. Hier mußt du wieder einer ganzen Menge Bomben ausweichen – außerdem gib'ts in diesem Abschnitt massenweise Edelsteine, die du dir auf keinen Fall entgehen lassen solltest.



6. Zum dritten Mal wirst du am Ende dieses Levels in einen Drachen verwandelt. Am Anfang dieses Abschnittes holst du dir die Edelsteine zwischen den



Bomben, sonst verschwinden sie. Wenn du in der großen Höhle ankommst, arbeitest du dich langsam nach unten, um den Bomben zu entgehen und alle Edelsteine einzusammeln.

Zerschieße alle Eisblöcke, denn hinter den meisten von ihnen befinden sich Edelsteine.

7. Nachdem du dich wieder in einen Menschen zurückverwandelt hast, läßt du dich nach unten fallen und wendest dich nach rechts. Dann benutzt du die Strömungen, um nach oben zu kommen. Begib dich in die Luftströmung, die dich oben nach rechts trägt, um die nächste Plattform zu erreichen. Falls du immer noch ein Power-Up übrig hast, kannst du noch die Bombe zerstören, bevor du dich zu der nächsten Strömung begibst. Um die nächste Plattform zu erreichen, läufst du in die nächste Strömung hinein und drückst sofort die Sprungtaste. Eventuell mußt du anschließend kurz zurück drücken, um nicht übers Ziel hinauszuschießen.



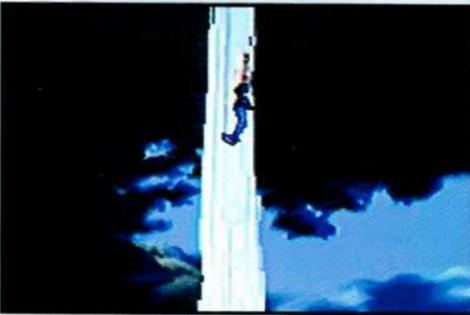
8. Vor dem Ausgang hast du es mit einem weiteren langen Abschnitt aus Luftströmungen zu tun, die sich allerdings ganz normal bewältigen lassen. Versuche, jeden Winkel dieser Gegend zu erforschen, um alle Edelsteine und Gesundheitsherzen abzugreifen, bevor du den Level verläßt.



LEVEL 18
STORM TEMPLE



1. Nur um eines klarzustellen: Dies ist der letzte Level, und er ist extrem schwierig. Am Anfang springst du über die riesige leuchtende Kugel und rennst so schnell wie möglich nach rechts. Hüte dich vor den einstürzenden Säulen. Wenn du zu dem kleinen Metallhäuschen kommst, stellst du dich hinein und wartest, bis die Kugel an dir vorbeigerollt ist.



2. Stele dich auf das pinkfarbene Objekt, und ein Blitzlicht schleudert dich in die Höhe. Drücke links, um auf der Plattform zu

landen, und setze deinen Weg nach links über die Wolken fort, bis du den Schlüssel auf der Plattform direkt über dem Startpunkt erreichst. Nimm den Schlüssel an dich und gehe nach rechts durch die erste Tür. Denke jedoch stets an die Kugel.



3. Nun benutzt du die Lichtstrahlen, um oben über die Plattformen zu kommen. Du brauchst Feuerkraft, wenn du dich durch die Säulen ballerst, um den nächsten Lichtstrahl zu

erreichen. Falls dich die Kugel einholt, kannst du sie mit einem gut getimten Double-Jump überspringen (du mußt dazu allerdings Nicki steuern und nicht Fergus).

4. Diese schwarzen, teufelsähnlichen Gesichter kann man nicht zerstören, indem man auf sie springt. Laufe also ganz nach rechts, um dir ein wenig Feuer-Power zu holen. Betätige daneben den Schalter, und die Gesichter bleiben in der nächsten Wand



stecken. Nun kannst du sie viel leichter zerstören. 5. Benutze die Lichtstrahlen, um zu den Wolken hochzukommen, von wo aus du die hohe Plattform erreichst. Dort gibt es eine Menge einzusammeln, u. a. einen sehr nützlichen Schild. Lasse dich von der Plattform hinabfallen und laufe nach rechts zu der nächsten Tür, aber sei wegen der Kugel immer sprungbereit, wenn du die Tür öffnest.



6. Wenn du Feuer-Power brauchst, wartest du, bis diese violette Kugel ihren Blitz abfeuert, bevor du dich nach unten fallen läßt, um sie zu erwischen. Betätige unterwegs



jeden Schalter, damit du mit den schwarzen Gesichtern nicht allzu viele Probleme hast.

7. Wenn du auf der Rutsche unten ankommst, befindest du dich auf dieser schmalen Plattform. Zwei Kugeln rollen auf dich zu, und du kannst sie sicher überspringen, wenn du es von den Gipfeln der Hügel aus versuchst.

8. Lasse dich in diese schmale Spalte fallen, um einen Schild zu ergattern. Danach wirst du automatisch wieder nach oben befördert. Nun rennst du, so schnell du kannst, nach rechts und nach oben, so daß du den Schild auf dem nächsten schmalen Pfad immer noch zur Verfügung hast. Dort warten nämlich zwei Kugeln und ein paar schwarze Teufelsgesichter auf dich.



9. Stelle dich genau dann in





das Häuschen, wenn dich der Geisterwind trifft. Das Häuschen schützt dich vor dem Wind, während um dich herum alles zusammenbricht. Sobald der Wind aufgehört hat, verläßt du das Häuschen und springst rechts über drei Plattformen, dann nach links auf die höhergelegene Plattform und noch mal nach links hoch zu dem nächsten Häuschen. Hier kannst du dich vor dem



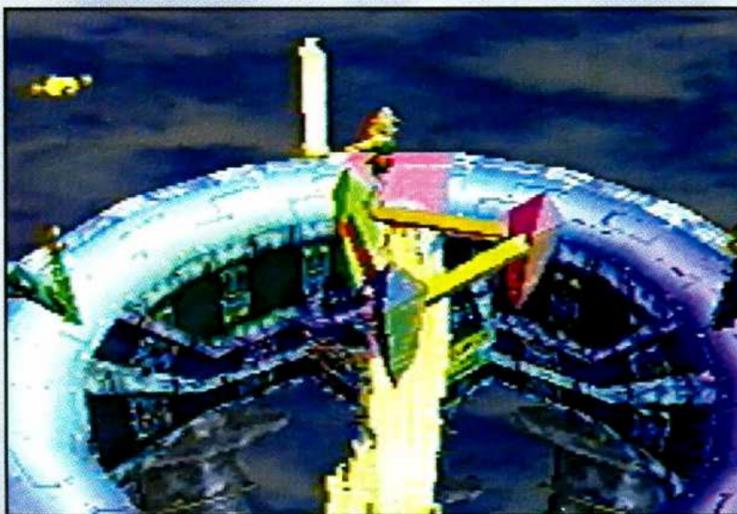
nächsten Windstoß schützen. Verlasse die Hütte, springe zweimal nach rechts und dann in die Wirbelwinde. Springe aus den Wirbelwinden heraus zum nächsten Häuschen.



10. Springe auf die Plattform vor den Toren und dann noch einmal, wenn sie sich öffnen. Sei vorsichtig bei den Metallblöcken, denn sie brechen weg, wenn du dich daraufstellst. Um den Level zu beenden, rennst du den Weg zu den großen Türen hoch. Wenn dich wieder ein Windstoß erreicht, mußt du versuchen, dich an etwas Festem wie den Toren oder einer Plattform festzuhalten.

BOSS 3 WISHING ENGINE

Dein erstes Ziel besteht darin, mit Hilfe der Lichtstrahlen die leuchtenden Objekte über dir zu zerstören. Die Lichtstrahlen lassen sich bewegen – wenn du also an eines der Objekte herankommst, schiebst du die Strahlen dorthin. Sobald du alle Objekte erwischst hast, begibst du dich zu der Kanone und springst auf einen der Buttons. Dann stellst du dich auf das Rad und bewegst es nach links oder rechts, um das pinkfarbene und das weiße Ziel zu bewegen. Die Kanone peilt das Ziel an, stelle es also so vor die Spinne ein, daß letztere ins Schußfeld hineinläuft. Versuche nicht, das Ziel direkt auf die Spinne auszurichten, denn dann schießt du jedesmal daneben. Wenn du die Spinne ca. fünfmal erwischst hast, hast du schließlich gewonnen.



CODES

→ **H**ier wieder eine ganze Menge Codes, damit du in deinem Lieblingsspiel vorwärtskommst!



KING OF FIGHTERS 96

VERSTECKTE TEAM- ENDSEQUENZEN

Spielt als folgende Teams, damit ihr die versteckten Endsequenzen sehen könnt: Goenitz und zwei

beliebige der anderen Kämpfer (außer Kagura Kyo, Iori und Kagura).

ALS ENDGEGNER SPIELEN

Bei der Kämpferauswahl wählt ihr ein Team-Spiel an (Team Edit). Haltet Start und drückt oben + Y, rechts + A, links + X, unten und B. Nun solltet ihr die Endgegner auswählen können.

NICHT DOKUMENTIERTE MOVES

KYO KUSANAGI

R.E.D.-Kick – hinten, unten, hinten und irgendein Tritt
Dreifach-Flammenkombi – unten, unten/vorne, vorne, X

BENIMARU NIKAIIDO

Blitz-Tritt-Kombi – hinten, unten, hinten und irgendein Tritt

GORO DAIMON

Boden-Wurf – vorne, unten, vorne, Z, X + Y

LEONA

Doppelter Säbel-Schlag – hinten halten, vorne, irgendein Tritt, irgendein Tritt

RALF

Maschinengewehr-Schlag – unten, unten/vorne, vorne, unten/vorne, unten, unten/hinten, hinten, irgendein Tritt

CLARK

Ellbogen-Wurf – nach einem Spezialwurf drückst du unten, unten/vorne, vorne, irgendein Schlag oder unten, unten/hinten, unten, irgendein Schlag



KING

Tritt-Kombination – (nahe am Gegner) vorne, unten, vorne, irgendein Tritt

GEESE

Shippuken – (in der Luft) unten, unten/hinten, hinten, irgendein Schlag

KAGURA

Mirage Super-Kombination – (nur Super) unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne, irgendein Tritt
Special Moves abschalten – unten, unten/hinten, hinten, unten/hinten, unten, unten/vorne, vorne, irgendein Schlag

GOENITZ

Super-Rundumschlag – (nur Super) unten, unten/hinten, hinten, unten/hinten, unten, unten/vorne, vorne, irgendein Schlag



SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

GEHEIME CHARAKTERE

Bei der Charakterauswahl mußt du folgendes tun, um an einen der drei geheimen Charaktere zu kommen. Zunächst mußt du diese allerdings im "Street Puzzle"-Modus gewonnen werden.

Dan – L-Taste + R-Taste + A halten

Devilot – R-Taste + A gedrückt halten

Gouki – L-Taste + A gedrückt halten

ALS ANITA/AMANDA SPIELEN

Um als Anita spielen zu können, mußt du bei der Spielerauswahl den Cursor auf Morrigan stellen, dann Start halten. Nun den Cursor zu Donovan bewegen und A drücken. Spieler 2 muß als Felicia starten.

ALS MEI-LING SPIELEN

Um als Mei-Ling spielen zu können, mußt du bei der Spielerauswahl den Cursor auf Morrigan stellen, dann Start halten. Nun den Cursor zu Lei-Lei bewegen und A drücken. Spieler 2 muß als Felicia starten.

GEGEN DEVILOT SPIELEN

Um in Stage 7 gegen Devilot spielen zu können, mußt du die folgenden Voraussetzungen erfüllen, bevor du deinen Gegner in Stage 6 besiegen kannst: Du mußt im Arcade-Modus spielen, normal oder hart als Schwierigkeitsstufe ausgewählt haben und eine Runde unter 60 Sekunden abschließen. Eine Runde mußt du mit einem "Super Finish" beenden und dann noch in einer Runde eine Kombination mit vier Schlägen in Folge landen. Dann mußt deine "Power Gem"-Anzeige (die Anzeige direkt unter der Kombinations-Anzeige, die man am Ende des Matches sieht) noch mindestens 20 zeigen. Nun nicht weitermachen (Continue)!

ALS AKUMA SPIELEN (EINFACHE ART)

Um als Akuma spielen zu können, ohne ihn vorher im "Street Battle" erkämpft zu haben, stellst du bei der Charakterauswahl den Cursor auf Morrigan, hältst Start gedrückt und drückst nun unten, unten, unten, links, links, links und dann irgendeinen Knopf.



ALS DEVILOT SPIELEN (EINFACHE ART)

Um auch als Devilot spielen zu können, ohne ihn im "Street Battle" erkämpfen zu müssen, gehst du ebenfalls in der Charakterauswahl auf Morrigan, hältst Start gedrückt und drückst links, links, links, unten, unten, unten und warte, bis die Uhr die Zahl 10 erreicht hat; drücke dann noch einmal irgendeinen Knopf.

ALS DAN SPIELEN (EINFACHE ART)

Auch als Dan geht es fast genauso wie eben beschrieben. Bei der Charakterauswahl Start auf Morrigan gedrückt halten, dann links, links, links, unten, unten, unten und irgendeinen Knopf drücken.

FIRE PRO WRESTLING – SIX MAN SCRAMBLE

WRESTLER EDITIER-TRICKS

Im Editiermodus für die einzelnen Wrestler muß du B gedrückt halten, wenn du dich mit dem Cursor auf dem Körper befindest, und kannst dann mit links oder rechts die verschiedenen Köpfe auswählen. Wenn du bei der Farbpalette Z gedrückt hältst, dann kannst du mit oben und unten die Farbe auswählen.

RINGRICHTER-FARBE ÄNDERN

Um die Farbe des Ringrichters zu ändern, mußst vor dem Match im Versus-Screen (in dem angezeigt wird, wer gegen wen kämpft) irgendeinen Knopf gedrückt halten, um so eine andere Farbe zu erhalten.

NIEDERSCHLAG-TRICK

Ist dein Wrestler am Boden, dann mußst du nur drei beliebige Knöpfe gedrückt halten und kannst, so lange du willst, am Boden bleiben und dich ausruhen.

SUPERWRESTLER BAUEN

Du mußt im Editiermodus folgendes tun:

- Haltung (stance) - egal
- Größe - L
- Kopf - 192

Nun beginnst du mit einem völlig unbenutzten Standard-Körper und drückst einfach so oft nach rechts, wie wir angeben.



- Oberkörper (Chest) – groß, rechts 11 mal
- Taille (Waist) – klein, rechts 22 mal
- Schultern – groß, rechts 4 mal
- Arme – rechts 2 mal
- Hände – rechts 1 mal
- Oberschenkel (Thighs) – groß, rechts 10 mal
- Beine – rechts 11 mal
- Füße – normal

PANDEMONIUM

LEVELAUSWAHL UND 31 LEBEN

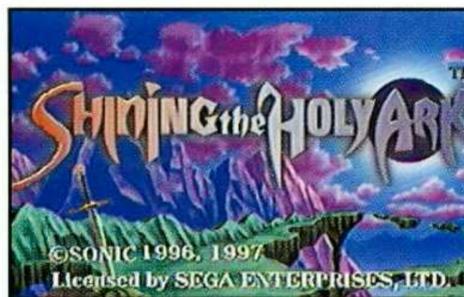
Gib als Paßwort ALMABHOL ein. Du beginnst das Spiel nun mit 31 Leben und 7 Herzen und kannst von jedem Level aus starten.



SHINING THE HOLY ARK

ERFAHRUNGSPUNKTE AUF DIE EINFACH ART ERHALTEN

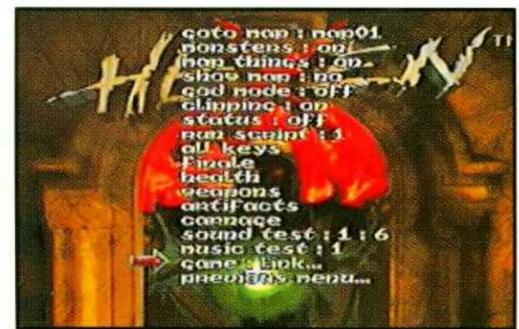
Wenn du andauernd auf das Monster treffen willst, das sich im Turm östlich von Enrich befindet, und du so 3.333 Erfahrungspunkte einsacken willst, dann mußt du folgendes tun: Vom Eingang des Turmes aus gehst du nach Norden und dann nach rechts. Nun solltest du vor dir drei Wege sehen können (einen links, einen rechts und vor dir eine Türe). Renn einfach andauernd vom linken zum rechten und dann wieder zurück. So müßtest du das Monster immer bekämpfen können.



HEXEN

CHEAT MENÜ/LINK MODUS

Drücke im Optionsmenü Oben, Unten, Links, Rechts, Y, Y, Z, Z, A, X, Oben, Unten, C, B. So bekommst du ein Cheatmenü und das geheime Link-Menü. Über dieses Menü kann man mit dem Saturn-Linkkabel, zwei Saturns und zwei Fernsehern



gegeneinander antreten. Du mußt nur noch im letzten Link-Menü, kurz vor der "Attempting to link"-Anzeige, den A-Knopf drücken. Dann kann es losgehen.

THE CROW – CITY OF ANGELS

LEVEL CODES

- The Pier - AAAAXYBBAA (mit voller Kraft)
- The Ship - YXYXABYYXA (mit voller Kraft)
- The Tomb - AYABYBAYXX (mit 2 1/2 gefüllten Anzeigebalken)
- The Church - ABBAABBBAB (mit 2 gefüllten Anzeigebalken)



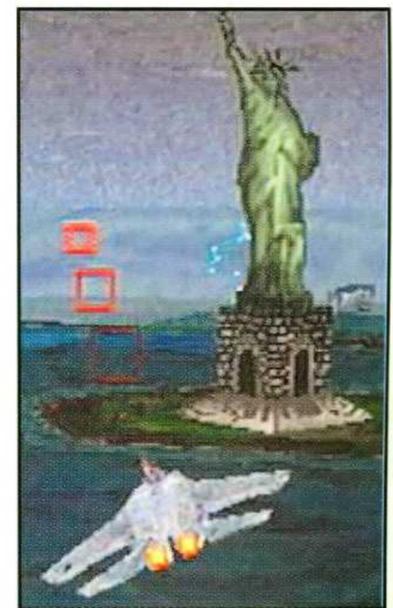
INDEPENDENCE DAY

CHEAT MENÜ

Gib deinen Namen als "GO POSTAL" ein (mit einem Leerzeichen). Nun gehst du in den Spielauswahl-Screen und drückst Links, Rechts, Oben, Unten, X, Z, Y, A. Nun erscheint das Cheat-Menü, in dem es unter anderem eine Waffenoption für dich gibt.

LEVEL-AUSWAHL

Gib deinen Namen als "FOX ROX" ein (wieder ein Leerzeichen). Nun wieder zur Spielauswahl und dann schnell Links, Rechts, Oben, Unten, X, Z, Y drücken.



ANDERE CODES

Gehe ins Optionsmenü, dann auf die Namens-Option: Nun gibst du "FOX ROX" ein und kannst so die Stadt auswählen und alle Bonuslevels spielen.

"MR.HAPPY" bringt dich zur Flugzeugauswahl – wenn du BAC einstellst, dann kannst du das Alien-Fluggerät in allen Levels benutzen.

"GODZILLA" gibt dir die Möglichkeit, auch zivile Objekte anzugreifen und somit auf die eigenen Kampfflieger zu ballern.

Mit "TOURIST" werden alle Aliens vom Bildschirm verbannt. Zudem gibt es den Demo-Kamera-Modus, in dem man aber beim besten Willen nicht spielen kann.

Mit "NO TIME" wird das Zeitlimit abgeschaltet.

Mit "LIVE FREE" wird man unsichtbar und kann keinen Schaden nehmen.



HELPLINE 

Albin Oswald

Alle eure Briefe hatten diesmal Saturn-Games zum Thema: Command & Conquer, Codes zu FIFA International Soccer '96 und College Slam. Dazu gibt's noch ein paar Geheimnisse aus dem Spiel Vampire Hunters.

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

Hallo Albin,
 Könnt ihr mir bitte bei
 Command & Conquer auf dem
 Saturn helfen – mir geht jedesmal viel zu schnell das Geld
 aus. Wißt ihr außerdem einen Trick, mit dem ich meine
 Fahrzeuge ein wenig aufrüsten kann?
 Holger Bohnsack


Command & Conquer

GELD-CODE

Während des Spiels drückst du rechts, links, A, B, C, Z, Y, X, rechts, links. Immer wenn du diesen Trick anwendest, bekommst du 5.000 Credits gutgeschrieben.

LASER-CODE

Während des Spiels drückst du X, Y, Z, rechts, unten, links, oben, rechts, unten, links, oben, X. Wenn der Code funktionieren soll, mußt du einen Orca-Helikopter haben. Statt mit Raketen schießt du nun wie ein Obelisk Lasersalven ab.

COMMANDO UND MITTLERER RAKETENWERFER

Während des Spiels drückst du Y, A, B, B, A, unten, A, B, B, A, unten, oben. Um diesen Cheat anwenden zu können, mußt du bereits ein fortgeschrittenes Kommandozentrum und ein fortgeschrittenes Kraftwerk gebaut haben.

Thunder Strike 2

Thunder Strike 2 lag meiner Saturn-Konsole bei, und ich finde, es ist ein ganz gutes Spiel. Leider komme ich jedoch nicht über die Osteuropa-Levels hinaus. Habt ihr vielleicht Levelcodes oder Cheats zu dem Spiel auf Lager?
 Mahmud Yussuf


Thunder Strike 2

Kein Problem – mit den folgenden Codes kannst du zu dem Level deiner Wahl oder gleich zur Endsequenz springen!

South America	Level 3 -	Level 3 -
Level 1 -	jj19s6k13jcf0tq	jm44rnsf2vmf1aq
j6hh1fc5vbdvsiq		
Level 2 -	Central America	Gulf 2-Oil Dispute
jv11nc7cbdvr0q	Level 1 -	Level 1 -
Level 3 -	jiopt3c05naftpq	jpl4rncf236fsq2
jv41urc7tbdv1pq	Level 2 -	Level 2 -
Level 4 -	jit9tbcj8nafru2	jprkrncgh36frda
j1m1urc9mbdvv41	Level 3 -	Level 3 -
	jl5ptnclgnaf162	jb1krnd2b36f0dq
South America		Level 4 -
Stealth	Eastern Europe	jan4rnd5k36fuii
Level 1 -	Level 1 -	
j9u9u3crnfdfs9q	jlo8qf4nrefs6i	South China Sea
Level 2 -	Level 2 -	Level 1 -
j94puncq8fdfrk2	jk6krvcpmrefrva	jb34rnd5866ftk2
Level 3 -	Level 3 -	Level 2 -
j819v7csffdf14i	jnb4rdkb1refliq	jai4rnd5k66fs4i
		Level 3 -
Panama Canal	Gulf 1-Capture	jdbkrnd7a66fr5i
Level 1 -	Level 1 -	
jsfpvmcv0jcfst2	jnv4rbsaavmfsk2	End Screen
Level 2 -	Level 2 -	ja943nd9u66f1ni
jsq9sucuuicfrt2	jn64rnschnvmfq2q	

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

STREET RACER



HODIA – Der Farmer hat einen Standard-Allround-Wagen mit durchschnittlichen Beschleunigungs- und Geschwindigkeitswerten. Für den Anfang ganz brauchbar, aber du wirst bald den Wunsch nach etwas Besserem verspüren.



FRANK – Der Monster-Wagen hat eine gute Bodenhaftung, und mit ihm kommst du nie von der Straße ab. Leider ist der Wagen nicht besonders schnell, so daß du erst mit ihm in Führung gehen kannst, wenn du die Abkürzungen kennst.



SUZULU – Dieser Wagen ist etwas schneller und komfortabler als der von Frank. Die Bodenhaftung geht in Ordnung, aber leider beschleunigt das Auto recht langsam, so daß man am besten nur sparsam mit der Bremse umgeht.



BIFF – Dieser Wagen beschleunigt ebenfalls sehr zäh und bietet nur mäßige Bodenhaftung – Geschwindigkeit und Handling sind seine einzigen Pluspunkte.

Hallo Sega Magazin,
mein Favorit unter den Prügelspielen ist Vampire Hunters, das ich schon mehrmals durchgespielt habe. Ich weiß, daß Capcom normalerweise eine ganze Menge Cheats und Geheimnisse auf Lager hat – könnt ihr ein paar davon für mich in Erfahrung bringen? **Oliver Essmann**

Vampire Hunters

Du hast recht, Vampire Hunters quillt nur so über von verschiedensten Codes und Cheats. Hier ist meine aktuelle Liste:

Morgans Outfit ändern
Wenn Morgan eine Runde gewinnt, drückst du entweder den rechten oder den linken Shift-Button, um statt einer Gewinner-Pose ihr Outfit zu ändern.

Darkstalker Optionen-Menü-Code
Gehe in den Optionenscreen und zur Konfigurations-Auswahl. Dann drückst du B, X, Unten, A, Y. Danach solltest du einen Sound vernehmen, und ein Extra-Optionenscreen müßte zum Vorschein kommen. Nun kannst du das Game mit der Musik und den Hintergründen von Darkstalker spielen.

Turbo-Code
Gehe in den Optionenscreen und zur Turbo-Auswahl. Danach drückst du X, X, Rechts, A, Z. Bewege das Steuerkreuz nach rechts, um den Turbo-Level zu ändern.

Charakter-Farben
Für deine Charaktere kannst du 8 verschiedene Farben anwählen. Im Auswahlscreen drückst du X, Y, Z, A, B, C, X + B oder Start.

Automatische Kettenkombination
Wähle in der Charakterauswahl Auto Guard und drücke dann die linke oder rechte Shift-Taste, um in den Kämpfen eine Auto-Chain-Combo auszuführen. Du kannst damit 3 leichte Schlagkombinationen realisieren.

Neuer Pausenscreen
Wenn du einen Pausencode willst, der sich nicht verdunkelt, keinen "Pause"-Schriftzug enthält und weiterhin die Lebensbalken anzeigt, brauchst du diesen Code. In den Optionen wählst du die Bildschirmgröße an und drückst schnell A, C, Y, Y und Oben. Wenn

du alles richtig gemacht hast, solltest du unmittelbar danach einen Sound hören.

Night Warriors Debug Code
1. Lösche dein Night Warriors/Vampire Hunter-Savegame aus dem internen Speicher des Saturn. Du kannst den Code auch so ausprobieren, aber am besten ist es, ohne alles anzufangen.

2. Stelle die interne Uhr des Saturn auf 1.24.98, das ist der 24. Januar 1998. Die Uhrzeit ist egal, solange das Datum stimmt.

3. Kehre ins Saturn-Hauptmenü zurück und markiere die S "Start Application"-Option. Drücke und halte A + B + C gleichzeitig, um das Spiel zu laden. Halte die Buttons, bis du die Einleitungsmusik zum Spiel hörst.

4. Gehe in den Optionenscreen und markiere die "CONFIGURATION"-Option. Gib auf dem ersten Pad die folgende Sequenz ein: B, X, unten, A, Y. Nun sollte mit "APPENDIX" eine neue Option zur Verfügung stehen.

5. Gehe in den APPENDIX-Optionenscreen und stelle für BGM, SCENERY und CPU COLOUR jeweils CLASSIC ein. Setze ANIMATION auf FULL.

6. Kehre in den Titelscreen zurück und warte, bis die Demo mit den beiden kämpfenden Charakteren beginnt. Danach drückst du START und kehrst in den Optionenscreen zurück.

7. Markiere nacheinander die folgenden Optionen und gib auf dem ersten Pad die entsprechenden Codes ein. Nach jedem Code müßtest du einen "Click"-Soundeffekt hören, und nach dem letzten Code vernimmst du Gallons Wolfsgeheul.

DIFFICULTY – X, X, Rechts, Y, Z
TURBO SPEED – X, X, Rechts, A, Z

SCREEN SIZE – A, C, Y, Y, Oben
DEFAULT – Y, X, Links, A, B
CONFIGURATION – B, X, Unten, A, Y
(du hast diesen Code bereits eingegeben)
APPENDIX – X, X, Unten, B, C

8. Führe einen kompletten Reset deines Saturns aus (mit dem Reset-Button). Markiere noch mal die S "Start Application"-Option. Drücke und halte A + B + C, bis du die Einleitungsmusik hörst (es sollte nun die originale Darkstalker-Einleitung sein).

9. Das war's. Wenn du nun das Game spielst, solltest du die folgenden Codes ausprobieren (du mußt nicht in den Pause-Modus wechseln, um sie einzugeben):

Schaden anzeigen: Unten + Rechter Shift-Button + X
Kollisionsboxen anzeigen: Unten + Rechter Shift-Button + Y
Zum Ende springen: Unten + Rechter Shift-Button + Z
Energieverlust stoppen: Unten + Rechter Shift-Button + A
Zeit anhalten: Unten + Rechter Shift-Button + B
Unbegrenzte Specials: Unten + Rechter Shift-Button + C

Du kannst eine der oben genannten Optionen deaktivieren, indem du den Code einfach noch mal eingibst. Wenn du A beim Auswählen deines Charakters drückst und hältst, kannst du deinen Gegner wählen, indem du auf dem Steuerkreuz links und rechts drückst.

10. Immer, wenn du den Debug-Modus wieder einsetzen willst, startest du das Spiel und hältst dabei A + B + C. Der Modus birgt noch eine ganze Reihe weiterer Geheimnisse (du kannst sogar die CPU für dich kämpfen lassen), aber die kannst du ja selber herausfinden.

SMALL TIPS...SMALL TIPS...SMALL TIPS...SMALL TIPS...SMALL TIPS...SMALL TIPS...SMALL TIPS...SMALL TIPS...SMALL



RABBIT – Der geheime Hase hat den ultimativen Wagen, der sogar noch schneller ist als der von Ralph. Dazu kommen bessere Bodenhaftung und Beschleunigung. Wie man an diesen Wagen herankommt, sage ich euch jetzt.



Nachdem du beim Street Racer-Logo Start gedrückt hast, gehst du zu den Optionen und drückst den A-Button.



Im Optionenmenü gehst du zu Cup-Password und benutzt die linke und die rechte Shift-Taste, um das Paßwort TURGAY einzugeben. Daneben sollte nun das Wort SUPER aufleuchten. Drücke den A-Button.



Wenn du nun eine Meisterschaft anwählst, stehen dir die Bronze-, Silber-, Gold- und Platin-Levels sowie das Super-Rabbit-Car zur Verfügung.

LESER TIPS...



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

In diesem Monat bekamen wir einen Brief von einem Leser, der in Virtua Cop 2 einen versteckten Endgegner gefunden hat. Ein anderer lieferte uns die Boss-Codes zu Bomberman, und außerdem können wir euch bei einem schwierigen Abschnitt von Shining the Holy Ark weiterhelfen.

Virtua Cop 2

Hallo Albin,
ich spiele Virtua Cop 2 nun schon eine ganze Weile, und ich habe für das Game ein paar tolle Cheats herausgefunden, die euch vielleicht interessieren könnten.

Toni Reitenspies

Vielleicht glaubt ihr ja, im Stage-Auswahlscreen nur drei Hauptlevels anwählen zu können. Tatsächlich habt ihr jedoch auch Zugang zu einem vierten Level: Stop the Airship Bomb – der Endgegner-Level! Um dorthin zu gelangen, gehst du ganz normal in den Stage-Auswahlscreen, aber statt auf eines der Level-Bilder zu schießen, schießt du auf den Pfeil, der unten aus der Stage 1-Box herauskommt. Schieße immer wieder darauf, bis die Zeituhr abgelaufen ist, dann kannst du mit dem Ende des Spiels beginnen!



Wenn es euch langweilt, im Ein-Spieler-Modus immer nur als Rage zu spielen, dann gibt es einen Cheat für euch, mit dem ihr euren Charakter wählen könnt. Im Stage-Auswahlscreen haltet ihr X, Y oder Z gedrückt, während ihr euren Level anwählt. Mit X spielt ihr Michael "Rage" Hardy, mit Y James "Smarty" Cools und mit Z Janet "Hubcaps" Marshall.



Eine Extra-Option plus Menü erhält man, indem man das Spiel auf einem anderen Schwierigkeitsgrad als "Easy" beendet. Das Menü weist ein paar Fragezeichen auf, die man erst aufdecken muß, um die Optionen anzuwählen – die beste davon ist Big Head Model. Um diese Option zu aktivieren, mußt du das Game 58mal spielen. Am einfachsten erreicht man dies, indem man den Schwierigkeitsgrad "Hard" wählt, mit einem Leben und ohne Continues. Startet einfach das Spiel und laßt euch vom ersten Feind um die Ecke bringen. Wiederholt diesen Vorgang, bis die Extra-Option im Menü erscheint.

Schließt ein Joypad an Port 2 an und geht in das Options plus-Menü. Markiert Exit, haltet unten und drückt Start. Anschließend markiert ihr ARCADE und drückt Start. Während ihr noch den rechten Shift-Button haltet, wählt ihr einen Level. Nun tauchen alle Gegner nach dem Zufallsprinzip auf. Es ist, als ob man das Game zum ersten Mal spielen würde!

Hallo Sega Magazin,
als ich Shining the Holy Ark durchgespielt hatte, dachte ich, ich könnte euch ein paar nützliche Tips für den Ost- und den Süd-Schrein liefern. Hoffentlich kann ich damit einigen Spielern das Leben ein wenig leichter machen – ich habe mit diesen Stellen jedenfalls irrsinnige Schwierigkeiten gehabt.

Ali Yildiz

Wenn ihr den östlichen Schrein betretet, nehmt ihr die erste Abzweigung links und geht dann nach rechts zu der Statue. Dort wendet ihr euch nach links zu der Tür. Zerstört die Pflanze in diesem Raum und klettert hoch. Dann geht ihr die Treppe hinunter und öffnet die Tür.

Geht geradeaus, bis ihr zu der Wand gelangt, die der Tür gegenüberliegt. Dreht euch um und blickt in Richtung Tür. Dann geht ihr einen Schritt vorwärts und einen zurück. Wiederholt dies, bis ihr von einem "Hattari" angegriffen werdet. Das ist ein tückischer kleiner Kerl, der gerne davonläuft und euch mit Level 2-Sparks bombardiert, aber wenn ihr ihn mit euren stärksten Charakteren tötet (Magie wirkt nicht), bekommt ihr 3333 Erfahrung und 533 Erfahrung von euren Leprechauns. Nachdem ihr ihn getötet habt, könnt ihr euer Leben mit der "Pray"-Magie oder dem "Aura"-Zauber wieder auffüllen.

Für diesen Cheat benutzte ich einen französischen PAL-Saturn und die europäische Version von Shining the Holy Ark. Es kann sein, daß das Ganze auf einer amerikanischen Konsole nicht funktioniert.

Hier habt ihr eine Reihe von Gleichungen, mit denen ihr das Rätsel am Ende des südlichen Schreins lösen könnt. Ihr müßt jedem der beiden Götter sieben Steine geben.

Rubin = a	
Onyx = b	a = 2b
Saphir = c	c = b + d
Opal = d	e = b + d + f
Smaragd = e	g = e + f
Aquamarin = f	d + c = b + e
Diamant = g	b = 2f

Wenn ihr euch das alles nicht antun wollt, hier ist die Lösung: Gebt einem Gott den Rubin, Opal und den Diamanten. Dem anderen Gott gebt ihr den Onyx, den Saphir, den Aquamarin und den Smaragd. Ihr müßt gegen eine Hexe kämpfen (die die Mumien herbeiruft). Sie ist sehr tough, deshalb solltet ihr genügend Hit Points und Magie-Punkte zur Verfügung haben. Wenn ihr sie besiegt habt, bekommt ihr das Heilige Schwert. Viel Glück!

Shining the Holy Ark

game buster



Mit einem Action Replay bist du für alle Eventualitäten gerüstet!

ASTAL (EUR)

Master Code F60B6C12 C305
B6002800 0000
Unbegrenzt Energie 360DBD38 0005



BUBBLE BOBBLE (EUR)

Master Code F6000914 C305
B6000914 0000
Leben (Bubble Bobble) 1604FDE0 0002
Leben (Rainbow Islands) 160442AA 0023



COMMAND & CONQUER (EUR)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000
Unbegrenzt Geld 160E6562 07D0
160E6C4A 07D0

DIE HARD ARCADE (USA)

Master Code F6000924 C305
B6002800 0000
98 Credits 1609FD74 6200



GHEN WAR (EUR)

Master Code F606B124 C305
B6002800 0000
Unbegrenzt Leben 1608FC1A 9000
160724C8 0064
Unbegrenzt zielsuchende Raketen 3609491E 0064
Unbegrenzt Raketen 3609491F 0008
Unbegrenzt Minen 36094920 0006
Unbegrenzt Roboter 36094921 0006

MAGIC CARPET (EUR)

Master Code F6000924 C305
B6002800 0000



Unbegrenzt Gesundheit 10236B16 0001

NIGHTWARRIORS (EUR)

Master Code F6000924 FFFF
Spieler 1 keine Specials 16076E24 0000
Spieler 1 unbegrenzt Specials 16076E24 0009
Spieler 2 Unbesiegbarkeit 1607706A 0090
Spieler 2 unbegrenzt Specials 16077228 0009
Spieler 2 keine Specials 16077228 0000



PANDEMONIUM (EUR)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000
Unbegrenzt Credits 6066068 0302
Unbegrenzt Gesundheit 1606606A 0200

ROAD RASH (EUR)

Master Code F6000914 C305
16078B50 0080
Unbegrenzt Bargeld 1607407E FFFF
Stiletto Bike 16074074 0709



SOVIET STRIKE (EUR)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000
Unbegrenzt Panzerung 16070D2A 270F
Unbegrenzt Treibstoff 16070E3A 6400

SKELETON WARRIORS (EUR)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000
Unbegrenzt Starsword 1607EBCA 0064
Unbegrenzt Leben 1607EBBE 0064

TUNNEL B1 (EUR)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000
Unbegrenzt Boosters 16058B6C 0003
Unbegrenzt Energie 16058B68 0320
Unbegrenzt Leben 16058B60 0320

WIPEOUT (EUR)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000
Rapier Mode aktivieren 1606216E 0101





Begebt euch in die Welt von Hexen, in der das übliche 3D-Actionspiel mit der Aura eines Dungeons & Dragons-Spieles verbunden ist. Doch auch wenn es sich hier um eines der schwersten Spiele dieser Art handelt, so braucht ihr euch keine Sorgen machen, denn wir zeigen euch alle Wege durch die ersten zwei Episoden. Nächsten Monat gibt es dann Teil 2 dieser knallharten Lösung.

EPISODE 1

THE WINNOWING HALL

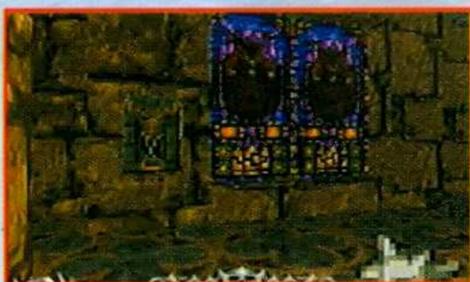
Weg. Dabei solltest du dich allerdings nicht von den Monstern umzingeln lassen und möglichst nach jedem Schlag, den du landen kannst, einen Schritt zurückweichen.



2. Innerhalb der Kapelle mußt du den Geheimgang hinter einer der Glasscheiben auf der linken Seite finden. Dazu mußt du diese Scheibe zerschlagen. Da sich hinter den meisten sowieso oft ein hilfreiches Extra verbirgt, empfehlen wir einfach, alle zu zertrümmern.



3. Gehe dann durch den Geheimgang nach unten und erledige das Monster dort. Öffne mit dem Schalter an der Wand links die Türen und begib dich in den nächsten Raum. Sobald du auf das Ende des Raumes zuläufst, tauchen einige Monster auf. Diese mußt du natürlich ebenfalls beseitigen, und du darfst dich dabei nicht an die Wand drängen lassen.



4. Durch den Schalter am Ende dieses Raumes wird ein Schlüssel direkt hinter dir auftauchen. Nimm ihn an dich und gehe wieder Richtung Ausgang, wo sich nun die Türen andauernd öffnen und schließen. Stelle dich am besten vor die erste Türe und renne hindurch, sobald sie sich öffnet.

Schalter rechts und gehe dann die



5. Die passende Türe zum Schlüssel befindet sich außerhalb, auf der gegenüberliegende Seite der Höhle. Öffne sie, benutze den Schalter rechts und gehe dann die Treppe hinter dir hoch. Oben wartet ein Monster, welches du wieder einmal umhaust und hinter dem du am Boden einen Schalter findest, den du natürlich betätigst.



6. Nun wieder die Treppe zurück runter und rechts durch die Türe. Rechts in den Höhlen findest du einen weiteren Schlüssel hinter einigen Monstern. Dann mußt du vorsichtig aus der Höhle heraus und kannst mit dem Schlüssel in den Turm gegenüber gehen und auf die Glocke schlagen. So wird der Teleport in der Kapelle aktiviert, und du kannst durch ihn den Level beenden.

THE SEVEN PORTALS

1. In diesem "Oberlevel" gibt es hinter den sieben Türen weitere "Unterlevel" (dem Uhrzeigersinn nach durchnummeriert).



Zunächst hörst du dir aber einmal die Botschaft vom bösen Korax an und begibst dich dann hinter ihm nach unten. Gleich greifen vogelartige Wesen an, die mit Feuer auf dich schießen. Sie können mit ein paar gut gezielten Schlägen beseitigt werden, solange man gleichzeitig auch seitlich den Schüssen ausweicht.





2. Nun weiter nach links. Vor der zweiten Türe findest du in einer der beiden Säulen einen Schalter. Benutze ihn und gehe durch die nun geöffnete Türe.

Drinnen mußt du die großen grünlichen Ungeheuer erledigen. Hast du sie erledigt, so erscheint am hinteren Ende des Raumes ein Objekt. Nimm dies an dich, und es werden zwei weitere Gänge erscheinen. Du kannst nun einen der beiden Gänge nehmen und die Energie-Tränke unterhalb mitnehmen. Benutze dann den Aufzug nach oben zum Teleport in den ersten Unterlevel.



3. Laufe aus dem dunklen Raum heraus und mache dich für die beiden Monster bereit, die du gleich darauf triffst. Wenn du nun weiterläufst, so wird die Wand verschwinden, und eine

ganze Heerschar an Gegnern kommt zum Vorschein.

Versuche ihnen erst einmal auszuweichen, um so in den nächsten Abschnitt zu kommen und von dort aus

anzugreifen. Ziehe dich ruhig nach einem Treffer zurück und benutze die gefundenen Zaubersprüche, um sie den Bösewichtern in den Weg zu legen. In diesem Abschnitt gibt es genug Tränke, also

nur nicht sparen. Nimm dann das Amulett und benutze den Schalter direkt daneben. Die Säulen bewegen sich



nun nach oben und unten, und du darfst dich nur auf nur auf die stellen, auf die eine Art weißer Pfeil zeigt. So kommst du in den Raum hinter der zweiten Türe



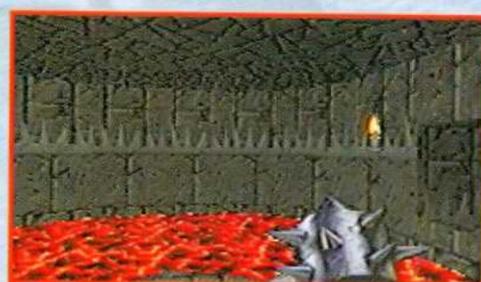
zurück, und auch die Türen Nr. 1 und 3 sind jetzt geöffnet.

4. Wir nehmen uns nun erst einmal Türe Nr. 1 vor – du kannst vorher noch alle Objekte in



diesem Raum mitnehmen, bevor du dich nach rechts begibst. Gehe nun durch die erste Türe und benutze den Schalter ganz hinten. So werden ein paar kleinere Abschnitte freigelegt, die sich hinter dir und links von dir befinden. Erledige noch schnell die herumlungernenden Gegner und gehe in den linken Raum und in den Teleport. Der Boden im nächsten Raum wird unter dir verschwinden – bleibe also besser stehen und erledige

das Vogelwesen. Ist die Lava dann bis ganz oben angestiegen, so springst du von deinem sicheren Platz aus in den Durchgang gegenüber. Achte



mit vielen Monstern bereit. Hast du sie beseitigt, so suchst

du nach der Nische mit dem Masken-Symbol (links) und öffnest die dahinterliegende Geheimtüre. Die nun folgende Brücke sollst du schnell



entlangrennen. Sie wird zusammenbrechen, und die Türe



am anderen Ende schließt sich. Springe also am Ende auf den schmalen Sims links, laufe ihn zurück und benutze den Schalter am Ende.

Nun wieder zurück zu der jetzt geöffneten Türe. Nimm dort die "Flame Mask" mit und gehe bis zum Teleporter zurück, so daß du nun zu Türe Nr. 3 gehen kannst.



5. Auch im dritten Unterlevel hast du wieder die Wahl zwischen zwei Treppen, nach links oder nach rechts. Bevor

du aber eine benutzt, sollst du am Anfang einen Zauberspruch ablegen (Bombe, Gas), um die Monster zu erledigen, die hinter dir her sind.

Nimm eine der beiden Treppen und öffne die Türe mit dem Eisen-Schlüssel, den du schon bald finden wirst. Ist die Türe offen, so greift ein großes grünes Monster an, das aber leicht zu vernichten ist, solange du in Bewegung bleibst. Gehe die Treppe hoch in diesen Raum, dann





gehe nach links und öffne die Tuer. Wirf einen Trank, denn du wirst sofort attackiert, sobald die Tür offen ist. Spring in den Lift hinter der Tür und fahre nach unten zu einem Tunnel. Geh

nach rechts durch den Tunnel hindurch, und am Ende findest du eine Ausrüstung und einen Schalter in der Wand, den du drücken solltest.

Daraufhin erscheint eine Nachricht, daß du noch einen Schalter drücken mußt. Geh zurück



zum Lift und drücke den Schalter in dem Raum mit dem



Eisenring. Dieser Schalter öffnet unter dem Lift den Tunnel in der anderen Richtung, lauf also dort hinunter und drücke den Schalter am Ende dieses Tunnels. Jetzt öffnet

sich Durchgang 6 im Mittelpunkt, mach dich also durch das Portal am Anfang dieses Levels auf den Weg dorthin.

6. Gehe durch Tür 6 und bekämpfe den Feind dahinter, dann sammle die Quartz-Flaschen am Ende des Raumes ein, um einen Durchgang auf beiden Seiten zu öffnen.



Sind die Durchgänge einmal offen, wirst du von zwei Eismonstern angegriffen, die Eispeile auf dich feuern – mache dich also bereit, ihrem Feuer seitlich auszuweichen. Nimm einen der Tunnel, um

zum Portal zu kommen, nimm dich aber vor den Hebeplattformen in acht, da diese dich gegen die Decke quetschen. Wenn du die Eismonster erreichst, wirf einen Trank zwischen sie und erledige sie so schnell wie möglich. Geh durch den Tunnel hinter dem Portal und drücke den Schalter, um diesen Bereich weiter zu öffnen. Drehe dich um und gehe zum Anfang zurück, wo du über den neu erschienenen Stufen zwei Schalter findest, welche du drücken solltest. Gehe nach links und dann wieder nach links in einen offenen Bereich. Erledige die Eismonster,



springe nach unten und benutze dann den Lift, um wieder nach oben zu kommen. Gehe durch den Durchgang links vom Lift und lege den Schalter am Ende um, um den Lift zu bedienen. Gehe weiter vorwärts, bis du zu einem Bereich



kommst, den du bereits durchquert hattest, wende dich dann nach rechts, wo du eine Tür mit einem Symbol findest. Drücke den Schalter am Ende des Raumes, um an den



Feuerschlüssel zu kommen. Auf der anderen Seite dieses

Raums befindet sich ein weiterer geheimer Raum, den du betreten solltest. Erledige die Eismonster, dann gehe nach links, wo du einen Schalter findest. Drücke ihn, und der



Boden fängt an aufzubrechen, sei also vorsichtig, damit du nicht in eine der Spalten fällst. Durchquere den Raum, und am oberen Ende der Stufen im nächsten Bereich findest du den Stahlschlüssel. Verlasse nun den Raum, ohne in eine Spalte zu treten, und benutze den durch einen Pfeil markierten Teleporter, um ins Zentrum zurückzugelangen.

7. Mach dich jetzt auf zu Tür 7 (Guardian of Fire) und gehe durch das Portal. Am Ende des Raums mit dem Pool findest du auf beiden Seiten eine Tür, die mit dem Feuerschlüssel geöffnet werden kann. Geh erst in den rechten Raum, dann in den linken, wo du



einen Schalter vorfindest, der dir den Zugang zum Lift öffnet. Spring in den Lift und mache dich für einen höllischen Kampf bereit. Wenn du alle Monster ausgeschaltet hast, begibst du dich zum



Ende des Raums und benutzt einen der Fahrstühle zu beiden Seiten des Gesichts an der Wand. Erforsche diesen Bereich nach dem Chaos Device und dem roten Teleporter





gleich daneben. Sammle das Chaos Device ein und benutze den Teleporter; du findest dich dann in einem Raum mit zwei Schaltern wieder. Drücke den Schalter an der Wand vor dir, um den Zugang zu den Treppen im Zentrum zu öffnen, dann drücke den sternförmigen Schalter hinter dir, um wieder ins Zentrum zu kommen.



8. Mach dich nun auf den Weg zu Tür 5 und öffne das Portal auf dem üblichen Weg. Tritt durch das Portal hindurch, und du findest dich im Guardian of Steel wieder. Dieser Bereich sieht exakt so aus wie bei deinem ersten Besuch hier, Tatsache ist allerdings, daß es sich um die andere Seite des Levels handelt. Steige die Stufen hinauf, durch die Tür mit dem Eisenring und dann die nächste Treppenflucht hinauf. Gehe durch die Tür, für die du den Stahlschlüssel brauchst, und ziehe den Hebel



auf der rechten Seite. Mach dich auf den Weg zurück und steige dann die Treppen nach rechts hinunter. Treffe den Schalter durch die Türen aus Eisenringen und komm wieder zu den Stahltüren. Öffne die linke und folge dann dem linken Tunnel zum letzten Schalter. Dieser öffnet den Zugang zu weiteren Stufen im Zentrum, mach dich also wieder auf den Weg dorthin.



GEHEIMER LEVEL

WIE DU ZUM „BRIGHT CRUCIBLE“ KOMMST

9a. Du kannst jetzt entweder den geheimen Level (Bright Crucible) oder durch Tür 4 den nächsten Level betreten.



Trotzdem werden wir als erstes den geheimen Level suchen. Laufe in die Mitte des Zentrums und steige die ersten Treppen hinauf. Drücke den Schalter am oberen Ende und geh dann die nächste Treppe hinauf. Auf dem Weg die



zweite Treppe hinauf erscheint eine Nachricht, daß sich im Guardian of Ice Level eine Tür geöffnet hat, geh also hin und finde sie (Tür 2). Tritt durch die rechte Tür aus dem

dunklen Raum hinaus, geh nach rechts die Stufen hinunter, nachdem du die ersten Vögel ausgeschaltet hast, und drücke den Schalter am unteren Ende. Renn die Treppe wieder hinauf, spring über die Feuerbälle hinweg in den kleinen

Raum und drücke dort den Schalter. Daraufhin siehst du durch das Fenster ein Portal erscheinen, spring also zurück über die Feuerbälle und folge dem Vorsprung um



den Raum herum. Tritt durch das Portal hindurch und du kommst in einen neuen Bereich des Guardian of Fire. Geh

durch die sich öffnende Wand und folge dem Vorsprung nach links. Wenn du die andere Seite erreicht hast, schiebst dich eine Wand in die Lava. Um dies zu vermeiden, drückst du den Run-Button, wenn du zum Ende des Vorsprungs kommst. Nachdem die Lava gestiegen ist, trittst du auf die Plattform in der Mitte und drückst dort den Schalter. Verlasse den Raum, und du findest dich in vertrautem Gebiet wieder, mach dich also auf den Rückweg zum Portal und gehe durch die linke Tür dahinter zur nächsten Treppe. Folge dieser nach oben, und du erhältst eine weitere Nachricht über eine Tür im Guardian of Ice-Abschnitt. Drücke den Schalter am oberen Ende der Treppe und geh dann zurück zum Guardian of Ice. Nimm die linke



Tür, übereile aber nichts, da eine Falle aktiviert wurde, und Stachelkugeln beginnen durch den Raum zu rollen. Teile deinen Lauf durch diesen Bereich gut ein und drücke den Schalter

auf der anderen Seite der Eissäule. Hinter dir öffnet sich eine Tür, und einige Monster machen Jagd auf dich. Erledige die Monster, nimm dich aber vor den Schüssen aus Richtung Tür in acht. Neben dem Eingang des Raums öffnet sich jetzt ein Portal, welches du nutzen solltest, um hier rauszukommen. Du findest dich in einen Eisraum wieder, in dem du von ein paar Eismonstern attackiert wirst.





Nimm dich ihrer an, und die Wände des Raums senken sich, um einen noch größeren zu enthüllen. Renne zum Lift, da du den Kampf mit den nun auftauchenden Monstern nicht überstehen kannst (außer du bist ein ganz harter Kerl). Du kommst im Guardian of Steel-Abschnitt heraus, laufe also zu den Türen aus Eisenringen und nimm den Lift links dahinter. Erforsche

diesen Raum und du findest einen Totenkopfschalter, aber Vorsicht vor der Presse, du wirst sonst plattgepreßt. Wenn du den Schalter gedrückt hast, verläßt du den Raum und gehst die Treppe hinauf, wo du einen neuen Bereich findest. Betritt ihn und hol dir die Fackel in der Mitte; du wirst dann etwas über die Steine bei den Sieben Portalen zu hören bekommen. Gehe zurück zum Zentrum und du siehst, wie sich die Wände um den Startbereich senken. Springe ins Wasser, und du findest ein unsichtbares Portal, welches dich zum Bright Crucible Level führt.



THE BRIGHT CRUCIBLE



9b. Gehe vom Start aus nach rechts und mache alle Kreaturen unter Mithilfe deiner Waffen und Tränke nieder. Finde den Lift an der Wand, um auf die Plattform zu

kommen, und laufe dann durch den Durchgang vor dir. In diesen Durchgängen gibt es jede Menge Monster, gehe also auf Zehenspitzen und mache dich bereit für ein paar Scharmützel.

Wenn du die Kammer mit den Feuerbällen erreicht hast, rennst du so schnell wie möglich mitten hindurch, um D'Spirals Herz einzusammeln. Lasse dich jetzt ins Zentrum des



Levels fallen und renne hinüber zur anderen Seite, wo du einen weiteren Lift an der Wand findest. Nimm den Lift, folge dann dem Tunnel und kämpfe dir deinen Weg durch die Kreaturen hindurch. Wenn du die Kammer erreicht hast, zerschlage das bunte Fenster und setze D'Spirals Herz in die Halterung in der Mitte ein. Mache das andere Fenster kaputt, um die Kammer zu verlassen und den Rückweg zum Start des Levels anzutreten, den du nun leicht erreichen solltest, da eine Treppe erschienen ist. Gehe durch den Tunnel hinter dem Steinblock und erledige alle Monster, die dir begegnen. Springe ins Wasser und sammle das Device ein, dann renne den ganzen Weg auf die andere Seite des Levels



und folge dem kleinen grünen Strom an seinem Ende. Passe auf die Kreaturen auf, die aus dem Strom hervorspringen, bevor du den Teleporter an dessen Ende erreichst.



10. Nimm Tür 4 im Zentrum und erledige die Kreaturen. Drücke den Schalter rechts neben den großen Türen, um diese zu öffnen. Um nun über

den Abgrund zu kommen, mußt du alle Feinde in diesem Bereich ausschalten, um eine Brücke aus blauem Licht erscheinen zu lassen. Bevor du diese überquerst, gehe nach links und spring über die Lücke, um dir die Wings of Wrath zu holen, welche dir später im Spiel noch sehr nützlich sein können. Wenn du die Flügel hast, überquere die Brücke und geh hinter das



Portal, um ein kombiniertes Mana Power Up zu bekommen, dann benutze das Portal, um Episode 2 zu betreten.



EPISODE 2
SHADOW WOOD

Das Ziel von Episode 2 ist es, die 6 Tafeln im Tempel neben dem Ausgang zu erleuchten. Um die Tafeln zum Leuchten zu bringen, müssen bestimmte Schalter in diesem Level gedrückt werden, wobei die Schalter in Paare eingeteilt sind:

Swamp (Sumpf), Horn, Cave (Höhle). Du mußt die entsprechenden Schlüssel für jeden Schalter finden.



1. Wende dich vom Start aus nach rechts und erledige alle Kreaturen in diesem Bereich. Folge dem Fluß nach rechts bis zu einem kleinen Abschnitt zwischen den Felsen

mit einer tiefen Schlucht daneben. Laufe den Vorsprung links herum und springe vorsichtig von Plattform zu Plattform. Schalte das Monster auf der letzten Plattform aus und springe dann hinüber, um die Items einzusammeln und den Schalter zu drücken. Dieser Schalter öffnet ein paar Vorsprünge zurück eine Wand, mache dich also auf den Weg dorthin zurück.



Hier findest du das Portal zu den Wastelands und eine weitere Wandöffnung, die in den Hauptbereich des Shadow Wood führt.

2. Wenn du durch das Portal und in den Wastelands bist, gehst du die Stufen hinunter und durch den kurzen Tunnel in den offenen Bereich dahinter. Von hier aus nimmst du die abfallende linke Passage. Nimm dich dabei vor den hölzernen



Stachelpfosten, die aus dem Boden des offenen Areals dahinter schießen, in acht. Rechts in dieser Passage siehst du einen Ausgang, den du nicht nehmen solltest. Warum ich dir das jetzt erzähle? Nun, du mußt später im Spiel wieder hierher zurückkommen, um mit dem Cave-Schlüssel ein versperrtes Portal und einen Teleporter zu öffnen. Gehe also weiter und suche nach einer kleinen Nische in der rechten Wand. Die Rückwand in dieser Nische ist eigentlich eine

Drehtür, stelle dich also auf die eine Seite davon, betätige sie und laufe vorwärts, wenn sie sich dreht. Folge der Wendeltreppe nach oben in einen großen offenen Bereich, dann mache eine scharfe Rechtskehre und du kommst zu einem schmalen Pfad mit Lava auf beiden Seiten. Am Ende dieses Weges findest du den Horn-



Schlüssel, aber wenn du ihn in Händen hast, fängt der Pfad hinter dir an, in Säulen aufzubrechen. Du mußt also auf dem Rückweg vorsichtig von Säule zu Säule springen. Wenn du in die Lava fällst,

folge dem Pfad zurück zum Start und zieh den Hebel, um einen Lift herunterzuholen, mit dem du nach oben fahren kannst. Wenn du sie hast, kannst du auch die Wings of Wreath benutzen, um herauszukommen. Geh nun zurück zum Portal am Start, um in den Shadow Wood-Abschnitt zurückzukehren.

3. Geh zum Fluß, folge ihm flußabwärts, und wenn du nicht mehr weiterkannst, nimmst du die Stufen auf der linken Seite. Am oberen Ende findest du dich auf einem Vorsprung wieder, von dem aus du einen Sumpf mit einem Turm nahe des Zentrums überblicken kannst. Renne und springe auf den



Sockel des Turms und drücke den Schalter, den du dort findest, um die Metallsäulen um den Sumpf herum hochzufahren. Wenn du davorstehst, siehst du links vom

Schalter an einer der Seitenwände einen weiteren Schalter. Renne hinüber und drücke ihn – passe dabei aber auf die Sumpfmonster auf, die dich auf dem Weg dorthin anfallen. Mache dich auf den Weg zurück zum Flußtunnel, der jetzt offen ist, und gehe die Stufen, die du vorher genommen hast, wieder hinauf, um über die



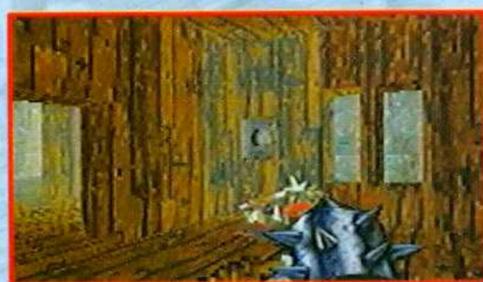
Metallsäulen zu springen. Am besten benutzt du eine Projektilwaffe, um so viele Feinde wie möglich auszuschalten, bevor du die Säulen überquerst.





Wenn du die Säulen hinter dir hast, drückst du den Schalter auf der Plattform, um den Lift am Turm in Gang zu setzen. Springe wieder auf den Sockel des Turms und

benutze den Lift nach oben, wo du wieder einen Schalter findest. Zieh diesen Hebel, um einen Teleporter auf der gegenüberliegenden Seite vom Eingang des Bereichs zu öffnen. Benutze diesen Teleporter und du wirst nach Darkmere versetzt.



4. Gehe an den Bäumen vorbei und durch das Gebäude im Sumpf am Start von Darkmere. Öffne die Tür am Ende des Gebäudes und folge dem Durchgang zum Sumpf. Gehe dort

nach links und die Treppe am Ende hoch, wo du mit einer Horde feuerspeiender Vögel konfrontiert wirst. Entzünde die Fackeln, um die Tür in der Mitte zu öffnen und den Schalter dort zu drücken. Dieser Schalter wiederum öffnet die rechte Tür im Sumpfraum, gehe also dort hindurch und dann nach links. Drücke den Schalter am oberen Ende der Treppe, mache dich

wieder auf den Weg zurück, wende dich nach links und benutze den Schalter dort oben. Jetzt kannst du durch den restlichen Tunnel hindurch; eine neue Tür hat sich dann geöffnet. Tritt dort hindurch, und du befindest dich draußen in einem weiteren sumpfigen Bereich. Betrete das Gebäude gegenüber vom Portal und drücke den Schalter, den du dort



findest. Springe wieder zurück in den Sumpf und folge dem Strom durch die Passage, bis du ein großes, offenes Areal mit einer Burg erreichst. Begib dich auf die hölzerne



Plattform vor der Burg, sonst wirst du über den Rand des Sumpfes in eine tiefe Spalte geschoben. Drücke den Schalter auf der Plattform, um Zutritt zur Burg zu erhalten. Tritt in den Hof und gehe links hinter die Treppe durch eine Tür, die in einen Raum mit einem Brunnen führt. Springe in den Brunnen und drücke den Schalter auf seinem Grund, welcher den



Wasserspiegel verändert, damit du wieder aus dem Brunnen kommst. Passe aber auch auf den Vogel auf dem Grund des Brunnens auf. Der Schalter hat

eine Türe in dem Gebäude neben dem Portal geöffnet, mache dich also auf den Weg dorthin und du findest den Burg-Schlüssel. Komm jetzt zurück zur Burg, erklimme die Treppe und gehe



durch die linke Tür, zertrümmere die rechte Statue, drücke den Wandschalter dahinter und gehe zurück in den unteren Level der Burg. Wenn du die Treppe herunterkommst, siehst du weitere Stufen auf der linken Seite, die in ein Eßzimmer



hinunterführen. Kümmere dich um die Monster in diesem Raum, gehe dann zu der Feuerstelle ganz rechts, wo du einen Schalter findest. Drücke ihn, und

gegenüber der Feuerstelle öffnet sich eine Tür. Folge dem Durchgang und drücke den Schalter, um den Lift zu rufen, der dich nach oben in die nächste Kammer bringt. Erledige die



Chaos Servants, bevor du den Raum betrittst, dann bewegst du dich vorwärts, und einige Wände schießen aus dem Boden hervor. Nimm dich vor den Raketen in acht, die durch den Raum schießen, während du dich hindurchbewegst. Am Ende dieses Raums findest du den Sumpf-Schlüssel. Wenn du ihn aber eingesammelt hast, verändert sich der Raum hinter dir, und die Raketen-Fallen verwandeln sich in Feuer-Fallen. Betritt nun



das Treppenhaus hinter der Feuerstelle, wo du den Schalter umgelegt hast. Begib dich durch die Drehtür am oberen Ende der Treppe, gehe nach rechts und die nächste Treppe hinauf und drücke den Schalter dort oben. Dies ist der erste Schalter, um die erste Tafel zu erleuchten, damit du die Episode verlassen kannst. Mach dich jetzt auf den Rückweg zu dem Portal neben dem kleinen Gebäude mit dem Burg-Schlüssel im Sumpf.



5. Durchquere nun den Sumpf mit dem Turm und folge dem Fluß hinaus in den Startbereich des Shadow Wood-Abschnittes. Gehe

zurück zum Start und dann die linke Wand entlang, tritt durch die linke Tür und steige die Treppe hinauf in den Tempel. Wende dich dort nach rechts und bediene die linke Metalltafel am Ende. Dieser Korridor führt zu den 6 Tafeln, aber Vorsicht, denn er birgt jede Menge Gefahren.



Lauf in den linken Korridor und benutze die Flügel, um in den nächsten Abschnitt hinaufzukommen. Folge diesem und springe in den nächsten Bereich, dann läßt du dich in das Loch neben dem Combined Mana fallen.

Ziehe den Hebel, sammle den Firestorm ein und mache dich auf den Weg zur Vorderseite des Tempels. Folge den Stufen auf den Vorsprung hinauf und dann die Treppe nach links hinunter in den unteren Level. Gehe durch die Höhlen und falle dabei möglichst nicht in eine der Spalten.



Erklimme die Treppe am Ende und benutze dann den Lift, um zum Schalter zu kommen. Drücke ihn, bleib auf dem Lift und komme zurück, um das Portal zu den Höhlen der Circe zu durchqueren.



6. Am Start dieses Bereichs wendest du dich nach rechts und hüpfst in das Loch, aus dem die Fledermäuse kommen. Du kommst in eine Höhle mit drei

Ausgängen, nimm also, nachdem du die Monster erledigt hast, den linken Ausgang. Wende dich nach links in den Durchgang mit den Pilzen und laß dich in das linke Loch fallen. Du befindest dich nun in einer Höhle mit einem Wasserbecken am Ende. Steige ins Wasser, um die Ausrüstung einzusammeln und die



Tür zu öffnen. Gehe nach der Tür nach rechts und dann links, mache dich aber bereit, ein paar böse Buben auszuschalten. Am Ende der Passage kommst du in eine große Höhle, in der sich der Höhlen-Key befindet. Sammle den Schlüssel auf und laufe durch die Passage auf der anderen Seite der Höhlen.

Oben an der Treppe rennst du so schnell wie möglich vorwärts, um den Platinhelm zu bekommen. Renne aber sofort wieder hinaus, sonst wirst du zerquetscht. Mach dich jetzt auf zu dem schnell fließenden Fluß und öffne das Sumpf-Key-Schloß. Nachdem du es passiert hast, mußt du springen, um wieder dorthin zurückzukommen. Nimm den ersten Durchgang links, und du kommst zu einem Raum mit dem zweiten Puzzle-Schalter. Mach dich

nun auf den Rückweg durch die Sumpf-Schlüssel-Höhle, das Wasserbecken, welches die Tür öffnet, und zurück zu der Biegung mit den Pilzen. Kurz vor der Höhle mit dem Wasserbecken am Boden befindet sich



eine Linksbiegung, die du nehmen solltest. Am oberen Ende findest du eine Tür, die mit dem Horn-Schlüssel geöffnet werden kann. Öffne sie, und du

entdeckst ein Portal zu den Wastelands und den zweiten Puzzle-Schalter.

7. Sobald du in den Wastelands bist, gehst du durch die schmale Passage und dann nach links in einen offenen Bereich. Nimm wiederum den linken Tunnel, gehe aber an der Gabelung besser nach links statt nach rechts wie beim letztenmal. Jetzt nimmst du die



nächste nach links durch den hölzernen Bogengang, und du kommst in ein Areal mit einem Höhlen-Schlüssel-Symbol an der Wand. Öffne die Wand und folge dem Durchgang nach unten zu einem Raum mit einem Lavabecken. Nimm die erste Welle von Angreifern auseinander und es erscheint eine Brücke aus blauen Sternen, die dir den Zugang zu dem Gebäude im Lavabecken ermöglicht. Drücke den Schalter in der Hütte und verlasse den Bereich auf dem Weg, den du gekommen bist. Oben an der Treppe angelangt, gehst du nach links und folgst der Höhle herum nach



rechts, bis du zu einem offenen Areal mit Vorsprüngen an beiden Seiten kommst. Gehe durch den Eingang vor dir und zu dem grauen Tunnel links.





Wenn er noch nicht offen ist, mußt du den Level nach weiteren zu zerstörenden Monstern durchsuchen, bis die Passage sich

die rechte Passage und folgst ihr zu einer großen Höhle mit 4 Ausgängen. Wähle den zweiten Ausgang links, und



öffnet. Folge dem Tunnel und halte dich rechts, bis du zu einem großen Sumpf-Feld kommst, das jede Menge Monster enthält,

die du bekämpfen mußt. Gehe zum entferntesten Ende des Sumpfes, steige die Treppe hinauf und öffne die Tür mit dem



Sumpf-Schlüssel. Begib dich an das Ende dieses Bereichs und ziehe den Hebel, welcher einen großen

Tempel-Bereich in der Nähe des Sumpfes enthüllt. Es folgt ein schwerer Kampf, während du dir deinen Weg zu den



Tempelstufen bahnst, behalte also einen kühlen Kopf. Oben an der Treppe öffnest du die Haupttür und gehe hinter das Portal, wo du einen weiteren Puzzle-Schalter findest. Betätige ihn, springe in das Portal und besuche wieder Darkmere.

8. Wieder in Darkmere angelangt, machst du dich auf den Weg zur Burg und gehst durch die Tür hinter der Treppe, für die du den Höhlen-Schlüssel benötigst. Ziehe den Hebel durch die Tür und nimm den Lift nach oben, dann springe in den Sumpf und folge dem Gang hindurch. Wenn du die Gabelung erreichst, nimmst du

du findest hinter der rechten Statue einen weiteren

Puzzle-Schalter, welchen du ziehen solltest. Folge der Passage weiter und benutze das Portal am Ende zu den



Höhlen der Circe. Gehe nach links zum Portal, und du

kommst zurück nach Shadow Wood, wo du mit Hilfe des Lifts vor dir zum Tempel gehen solltest. Tritt in den



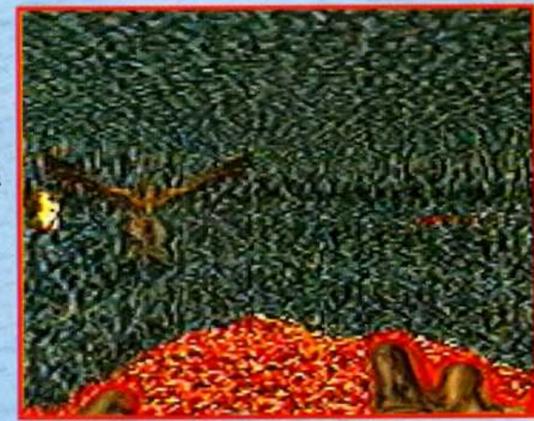
Hauptraum des Tempels ein und du bemerkst, daß der Ausgang bereits offen ist. Dahinter findest du das Portal, das dich nach Hypostyle bringt.



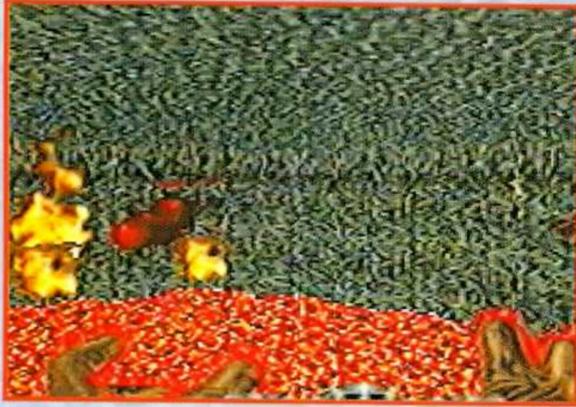
THE HYPOSTYLE

9. Dieser Bereich enthält 4 Räume, die du alle in beliebiger Reihenfolge durchsuchen solltest. Der vierzackige Stern in der Mitte des Raums zeigt

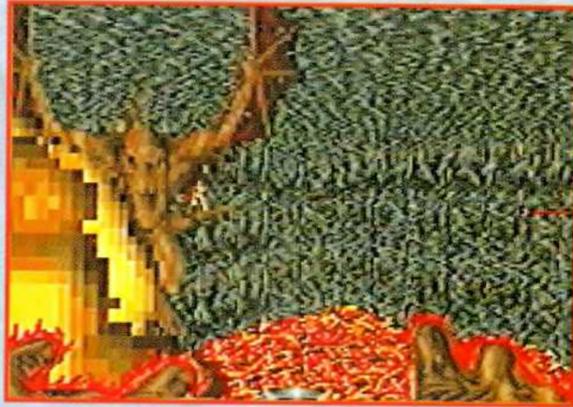
dir, welchen Raum du als nächstes betreten solltest, was aber nicht funktioniert, bevor du nicht die Masse Monster im Hauptraum erledigt hast. Wenn du einmal die 4 Räume (siehe nächste Seite) durchforscht hast, öffnen sich im Hauptraum zwei Türen. Beide führen sie zu einem großen Lavasee, wo du dich mit dem mächtigen Death Wyvern auseinander setzen mußt. Der Wyvern tritt erst in Aktion, wenn du den geheimen Level (siehe Nr. 10) hinter dir hast.



Dieser Typ ist ziemlich stark, halte also deine beste Waffe bereit. Auf einem entfernten Vorsprung



des Sees befinden sich ein paar Flügel, hole sie dir also, denn sie erleichtern dir den Kampf mit dem Wyvern ein wenig. Ein weiterer Punkt, auf den du achten solltest, ist, daß der Bereich, in dem die Feuerkugeln des Wyvern aufschlagen, noch etwa zwei Sekunden danach sehr



gefährlich ist. Wenn du den Wyvern einmal besiegt hast, kannst du das Portal im Süd-Westen betreten, um zu Episode 3 zu gelangen, oder das andere Portal zum geheimen Level benutzen.

a. Der Zentauren Raum.



Dieser Raum enthält jede Menge böse Zentauren, die sehr schwer auszuschalten sind, da sie ihre Schilde benutzen, um deine Schüsse und Pfeile abzublocken. Du mußt auch auf die beweglichen Säulen achten, denn es ist sehr schmerzhaft, unter einer von ihnen begraben zu sein. Um diesen Raum zu beenden, gehst du nach



links und drückst den Schalter, dann nach rechts zum nächsten Schalter und schließlich zur entfernten Wand zu dem Schalter dort. Die Tür öffnet sich nun und erlaubt dir, in den Hauptraum zurückzukehren.

b. Der Lava Raum.



In diesem Raum befinden sich viele feuerspeiende Vögel, welche du sofort ausschalten solltest. Ziel ist es, über die sich bewegenden Säulen auf die andere Seite des Raums zu kommen, wo du den Schalter für die Eingangstür umlegen mußt. Du bist im Vorteil, wenn du die Wings of

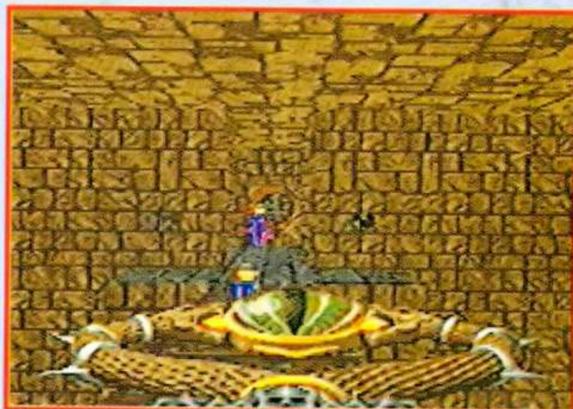


Wrath besitzt. Wenn nicht, benötigst du einige sehr genaue Sprünge, um hier herauszukommen.

c. Der Brücken-Raum.



Betrete den mit Lava gefüllten Raum und drücke den Schalter links von dir. Jetzt schaue in die andere Richtung und merke dir das Symbol, das du siehst. Renne jetzt über die Brücke, erledige auf deinem Weg sämtliche Bösewichter und wähle dann am Ende das Symbol, das du gesehen hast. Wenn du das richtige



wählst, öffnet sich der Ausgang des Raums wieder.



d. Der Schlangen-Raum.



In diesem Raum siehst du dich einer enormen Menge Feinde gegenüber, schalte also deinen Kopf auf Kampf-Modus, bevor du den Raum betrittst. Schick einfach sämtliche Gegner zur Hölle, um aus diesem Raum herauszukommen, jede Waffe, jeden Spruch oder Trank nutzend, den du besitzt. Dann drückst du den Schalter am anderen Ende des Raums, um die Tür zu öffnen.



GEHEIMER LEVEL

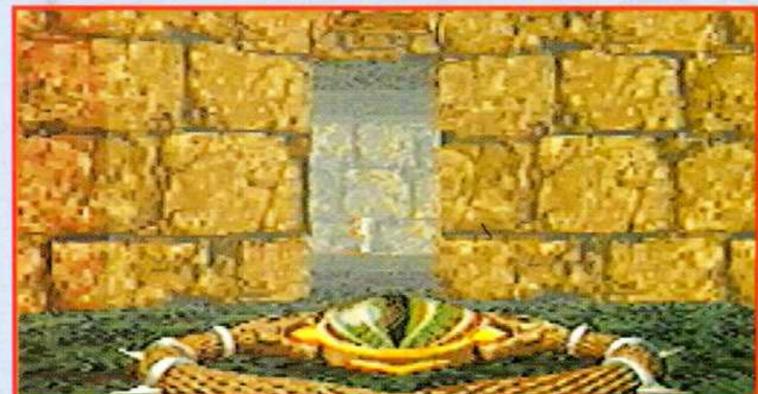
WIE MAN ZUM „SACRED GROVE“ KOMMT



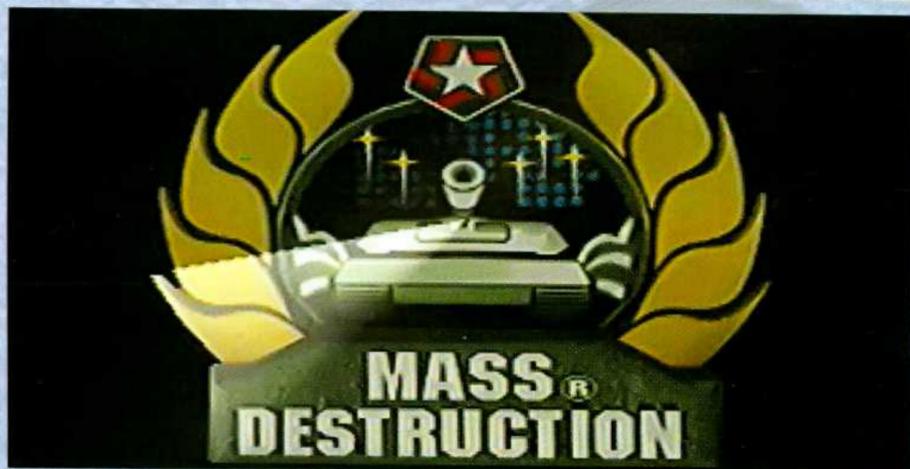
10a. Geh zum Tempel in Shadow Wood, dann verlasse ihn wieder und geh zu dem hohen Berg-Areal daneben. Finde die Treppe und folge ihr nach oben, jedes Extra einsammelnd, das dir in den Weg kommt. Oben angelangt, findest du rechts das Portal, das dich nach Sacred Grove bringt.



SACRED GROVE



10b. Beim Eintritt in Sacred Grove erledigst du gleich sämtliche Feinde und sammelst dann sämtliche Pick-Ups in diesem Bereich ein. Halte Ausschau nach kleinen Felsvorsprüngen an der Außenmauer. Unter jedem dieser Vorsprünge steht eine magische Urne. Es gilt drei magische Urnen einzusammeln, die alle hinter falschen Wänden stehen, welche durch hervorstehene Felsen markiert sind. Wenn du alle Urnen besitzt, gehe zu der Säule in der Mitte und drücke den Schalter, um einen Bereich im Forsaken Outpost zu öffnen, welchen du später im Spiel erreichst. Hast du dies getan, mache dich auf den Weg zum Portal und dann zum letzten Portal im Hypostyle, um in Episode 3 zu gelangen.



Mit dem Panzer quer durchs Land zu fahren ist das Größte, vor allen Dingen, wenn man alles, was so im Weg herumsteht, zerballern kann. Doch bei "Mass Destruction" geht es nicht nur um die Zerstörung von Objekten, ein wenig Strategie wird sicherlich auch benötigt...

ALLGEMEINE STRATEGIE

Select Tank



1. Es gibt drei verschiedene Panzertypen, aus denen man auswählen kann. Doch sie sind nicht alle gleichermaßen gut einsetzbar. Die drei Panzer, Viper, Cobra

und Cheetah, haben alle anderes Handling und andere Panzerungswerte, die wiederum zu den unterschiedlichen Levels und den Fähigkeiten des Spielers passen sollten. Am besten beginnt man mit dem Viper, der in Sachen Geschwindigkeit und Panzerung recht ausgeglichen ist. Der Cobra ist zwar langsam, dafür aber äußerst gut gepanzert. Dadurch ist auch er gut für neue Spieler geeignet, das Spiel kann aber durch die niedrige Geschwindigkeit etwas langweilig wirken. Der Cheetah ist dann doch eher für Profis, da er sehr schnell ist und nur ungefähr die Hälfte der Treffer verträgt, die die anderen einstecken können.



2. Bevor du eine Mission beginnst, bekommst du ein Mission-Briefing, in dem die Hauptziele jedes Auftrages erklärt werden. Hier wirst du allerdings nicht über

irgendwelche vorhandenen Bonusobjekte aufgeklärt – diese mußt du schon selbst finden. Hauptsächlich sieht das Briefing jedoch das Zerschneiden aller Gegenstände vor.



Startest du also eine Mission, dann drückst du "Y", um die Objekte erklärt zu bekommen, dann nochmal "Y", um die Karte sehen zu können. Hier kannst du die genaue



Position der Missionsziele sehen und sparst dir so eine Menge Zeit für sinnloses Herumfahren. Die Karte ist in einzelne Quadrate aufgeteilt – und diese Tatsache



Missionsübersicht in Quadrate aufgeteilt. Du kannst also leicht zu deinem Ziel kommen, indem du die Quadrate auf der Karte zählst und diese dann am Radar entlangfährst. Die Ziele werden im Radar als Leuchtpunkte dargestellt, sobald du dich in einer gewissen Entfernung zu ihnen befindest. Dies funktioniert auch, wenn sie für dich schwer zu sehen sind. Ein weiteres sinnvolles Feature des Radars ist die

bringt uns auch gleich zum nächsten Punkt...

3. Der Radar stellt bei "Mass Destruction" ein sehr nützliches Hilfsmittel dar. Die Karte im Radar ist genau wie die Karte bei der



Möglichkeit, daß man die Richtung, in die man fährt, genau ausmachen kann. So kann man sich genau auf Ziele ausrichten, von denen man noch weit entfernt ist.

4. Die erste wichtige Technik, die du erlernen solltest, ist, den Geschützturm richtig auf die feindlichen Gebäude und Fahrzeuge auszurichten. Dies macht man mit der L- und der R-Taste. Mit "Z" richtet man den Turm wieder in der Mitte aus. Diese Funktion des Ausrichtens ist wirklich wichtig, da du nach einiger Zeit wilden Umherschießens nicht mehr weißt, in welche Richtung dein Panzer gerade fährt. Verfeinere diese



Technik am besten so, daß du den Geschützturm auch im Fahren bedienen kannst, damit du Gegner im Vorbeifahren erledigen kannst. Bei einem großen Gebäude kannst du so zum Beispiel andauernd drum herumfahren und es von allen Seiten beschießen.



5. Jede Mission beginnst du mit zwei Standardwaffen. Das Maschinengewehr und die Geschosse sind beide endlos vorhanden, und du brauchst dir somit darum keine großen Sorgen zu machen. Es gibt aber jede Menge anderer Waffen, die man auf dem Kampffeld verstreut finden kann. Darunter sind Lenkraketen, die man gut zum Vernichten von fliegenden Objekten nutzen kann, und ein Flammenwerfer, der einfach genial aussieht. Die "Cluster"-Bomben sind die effektivsten Waffen, da sie wie eine "Smart-Bomb" alles auf dem Schirm zerstören.



6. Zu den reichlich vorhandenen Extrawaffen auf dem Gelände gesellen sich noch einige Extras, die

in Gebäuden versteckt sind. Um sie zu finden, zerstörst du am besten jedes Gebäude, das dir in die Quere kommt.



7. Hebe dir deine Extrawaffen für wichtige und starke Zielobjekte auf. Benutze also zum Beispiel nicht den



Flammenwerfer, um die Bodentruppen zu vernichten, auch wenn der Effekt sehr groß ist. Benutze deine Geschosse für die kleinen Panzer und Truppen und hebe dir die schweren Waffen für schwere Fahrzeuge und große Gebäude auf.

8. Trotz der vielen Gegner am Boden wirst du auch ab und zu aus der Luft von hoher See aus angegriffen. Die Gegner zu See sind leicht mit den Geschossen oder den Extrawaffen zu beseitigen. Für die Flugzeuge und Hubschrauber brauchst du aber unbedingt die Lenkwaffen. Du wirst die Flugzeuge an einem Schatten über dir bemerken können. Dann solltest du dich aber schnell vor den bald herabfallenden Bomben in Sicherheit bringen.



9. Die Landschaften sind ebenfalls sehr unterschiedlich. Es gibt schlammige Gegenden, die dich verlangsamen, sowie



Waldlandschaften, die unpassierbar sind. Versuche diese Abschnitte zu meiden, da du hier als unbewegliches Ziel fungieren würdest, während du dich freikämpfen mußt. Und auch wenn du in den

Fluß fahren kannst, so solltest du dich nur ein kleines Stück weit hineinwagen, da du sonst in tieferen Gefilden explodierst und das Spiel verloren hast.



10. Bei einigen Missionen mußt du dir den Weg durch große



Komplexe bahnen, um an ein Ziel darin zu kommen. Einige Wände, Tore und Zäune können zerschossen werden, damit du hindurchkommst. Sollten diese aber nicht nach ein paar Schüssen zerplatzen, so mußt du

leider einen anderen Weg finden.

11. Trotz des Spielnamens "Mass Destruction" mußt du ab und zu tatsächlich genau darauf achten, was du gerade so zerstörst. In einem Level gibt es zum Beispiel



einen Atomreaktor, den du deaktivieren mußt. Die Zerstörung des Reaktors würde nämlich eine Katastrophe auslösen. Also mußt du die ihn umgebenden Gebäude zerstören, um ihn so zu deaktivieren. Auch wenn du Agenten oder eigene Truppen

aufnehmen mußt, solltest du aufpassen, daß du diese nicht versehentlich mit wegschießt.

12. Neben den Panzern, Geschützstellungen, Helikoptern und Flugzeugen mußt du dich auch noch mit Soldaten anlegen, die oftmals nicht minder gefährlich sind als diese vermeintlich stärkeren Gegner. Achte hierbei vor allem auf die Flammenwerfer und die Scharfschützen. Gerade letztere sind nervig, wenn sie sich hinter Bäumen oder Gebäuden verstecken. Versuche, sie aufzustöbern, und erledige sie möglichst schnell.



TIPS & TRICKS - F-L



Und hier wieder Super-Codes für euch. Viel Spaß damit!

F**FATAL FURY****Boss-Codes**

Sobald du das Spiel geschafft hast, speicherst du ab. Wenn du ein neues Spiel startest, lädst du die Daten und beginnst von neuem. Auf dem Charakter-Auswahlscreen setzt du den Cursor nacheinander auf die folgenden Figuren und drückst bei jeder den rechten Shift-Button.

TERRY HON
FU MAI
GEESE BOB
SOKAKU
ANDY FRANCO
JOE MARY

Wenn du alles richtig gemacht hast, solltest du einen Sound hören – dann kannst du die Endgegner anwählen.

FANTASY ZONE

Wenn das SEGA AGES-Logo erscheint (nach SEGA Trademark), hältst du A + C und drückst auf dem zweiten Pad Start. Wenn du Erfolg hast, hörst du einen Sound und kannst das Game im Arcade-Modus spielen.

FI CHALLENGE

Gib die folgenden Codes ein, nachdem du Automatik oder manuelle Gangschaltung gewählt hast, um deine Position festzulegen:

1. Platz – linke Shift-Taste, X, Y, Z
4. Platz – linke Shift-Taste, X, Y
7. Platz – linke Shift-Taste, X, Z
10. Platz – linke Shift-Taste, X
13. Platz – linke Shift-Taste, Y, Z
16. Platz – linke Shift-Taste, Y
19. Platz – linke Shift-Taste, Z
22. Platz – linke Shift-Taste

G**GALAXY FIGHT**

Um in die Rolle der Endgegner zu schlüpfen, mußt du das Spiel im Very Hard-Modus bewältigen, ohne einen Kampf zu verlieren. Wenn du den alten Mann besiegen kannst, der nach Felden Crais erscheint, taucht Roomi nach dem Abspann auf und fordert dich auf, den VS-Mode zu markieren sowie die linke und die rechte Shift-Taste + Y zu drücken und zu halten. Anschließend drückst du Start.

Bonus-kun (die Box-Birne), Yacopu (der Hase, der sich

in deinen Charakter morph), Felden und Warou (der alte Mann) können nun angewählt werden. Leider kann man dabei nicht abspeichern – wenn du das Spiel beendest, mußt du die ganze Prozedur wiederholen.

GALACTIC ATTACK

Halte die rechte und die linke Shift-Taste + C + Rechts beim Laden des Spiels gedrückt, um 8 Credits zu bekommen.

GRADIUS

Pausiere das Spiel und drücke Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B + A, um alle Waffen zu bekommen. Dies funktioniert bei Gradius 1 und 2 gleichermaßen. Der einzige Nachteil ist, daß man den Cheat pro Runde nur einmal anwenden kann.

GRID RUNNER

Gehe zur Restore Game-Option. Dort markierst du "Enter Password" und wählst diesen Screen an. Dann gibst du die folgenden Codes ein:

ALLES FREI – Oben, Y, A, Rechts, Oben, Y, B, Unten, Rechts, Unten
ALLE FLAGGEN BEKOMMEN – Unten, Y, Rechts, A, Rechts, A, Rechts, Oben, Rechts, B, A, Unten
CREDIT HEADS – A, Y, A, Rechts, Unten, Y, Oben, Y, Oben, Rechts, Rechts, A

GUN GRIFFON**Unbegrenzt Munition**

Auf dem Titelscreen drückst du B, B, B, C, Start

Unbesiegbare Panzerung

Unten, C, C, A, Start

H**THE HORDE**

Die folgenden Codes gibt man ein, nachdem man während des Spiels Pause gedrückt hat.

Karte offenlegen – Links, A, Oben, Unten, B, A, A, B

Unbegrenzte Continues – A, Unten, Rechts, A, Unten

Alle Filmsequenzen anschauen – Rechts, A, Links, Links, A, Oben, B

Alle Items erreichbar – B, Rechts, A, Links, Links, Unten, Rechts, A, A, Links

Levelsprung – Unten, A, Links, Links, Unten, A, A, Rechts

Maximale Beute – Links, A, A, B, Links, A, Rechts, Unten

Spielen, nachdem das Dorf zerstört wurde – a, Unten, Unten, Rechts, A, Unten

Doppelte Geschwindigkeit – B, Rechts, A, B

Unverletzbarkeit – B, Oben, Rechts, Unten, A, Unten, A, Rechts

HIGH VELOCITY**Porsche fahren**

Im Wagen-Auswahlscreen entscheidest du dich für Wagen "F", hältst die linke und die rechte Shift-Taste + Y und drückst Rechts. Dann sollte der "G"-Wagen zum Vorschein kommen.

Truck fahren

Im Wagen-Auswahlscreen entscheidest du dich für Wagen "G" und hältst die linke und die rechte Shift-Taste + Y und drückst Rechts. Dann sollte der Truck zum Vorschein kommen.

Hindernis-Kurs

Im Modus-Auswahlscreen markierst du jeden Modus und drückst B. Nach dem letzten Modus geht der Screen die einzelnen Modi noch einmal durch und blinkt auf. Markiere den Time Trial-Modus und drücke X. Halte X und drücke A. Wähle deinen Wagen und den ersten Kurs. So müßtest du auf den Hindernis-Kurs gelangen.

I**IMPACT RACING**

Gib den Code I.AM.IMORTAL ein, um unbesiegt zu werden.

Gib den Code ALL.TOOLEDUP ein, um unendlich Schilde zu erhalten.

Gib den Code BONUS.LEVELS ein, um nacheinander alle Bonus-Stages durchzuspielen.

Gib den Code RABBITBADGER ein, um dem "Pause"-Menü die "Skip Level"-Option hinzuzufügen.

Gib den Code ENDGAMELEVEL ein, um direkt in den letzten Abschnitt des Spiels zu gelangen.

Gib den Code JOURNEYS.END ein, um die Endsequenz und den Abspann zu sehen.

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!

In Ausgabe 09/97: **Le Mans 24**, Segas neuestem Automaten Racer auf Model 3-Board-Basis sowie David Perrys Jump &

Run-Helden **Earthworm Jim 3D** für Nintendo 64 und PlayStation. Im Test: Knaller wie **Abe's Odyssey**, **Blastcorps** oder **Warcraft 2**. Außerdem im Special: die **E3-Nachlese**, was auf der Atlanta-Messe sonst noch für Aufsehen sorgte. Im großen Preview-Teil: **Metal Gear Solid**, **Total Drivin** und **Extreme G.**

T&T und Komplettlösungen zu **Blast Corps**, **International Superstar Soccer 64** und **Warcraft 2**.

Der Preis? 100 Seiten Infos für konkurrenzlose DM 5,90.

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

WARCRAFT II -THE DARK SAGA



Nachdem die Erwartungen in Electronic Arts' neues Echtzeit-Strategical fast noch höher gesteckt waren als seinerzeit bei Command & Conquer, ist WarCraft II nun endlich in den Ladenregalen zu finden. Das Warten hat sich mehr als gelohnt, denn das Gameplay übertrifft in puncto Komplexität und Spielbarkeit alles bisher Dagewesene!

In einer Fantasy-Welt voller Ritter, Drachen und Legenden leben die Menschen und ihre Todfeinde, die monströsen Orks. Wahlweise ist es nun deine Aufgabe, auf der Seite der Orks die Menschen bis zum letzten Mann auszulöschen, oder für die andere Partei einen Vergeltungsfeldzug gegen die häßlichen Kreaturen zu führen. In jedem



Die plündernden Orks haben viele Siedlungen niedergebrannt, nun ist es an dir, Vergeltung zu üben.

Falle stehen dir jedoch jeweils rund 40 fesselnde und schweißtreibende Szenarios bevor, die deine volle Konzentration erfordern.

Aller Anfang ist leicht!

Den wichtigsten und zentralen Punkt jedes Levels stellt das Haupt- bzw. Rathaus dar. Hier werden deine Arbeiter angelernt, die für den Abbau sämtlicher Rohstoffe sowie die Errichtung aller Gebäude, Häfen und Einrichtungen zuständig sind. Sobald die erste Kaserne aufgebaut ist, können dann auch Krieger, Bogenschützen und Soldaten ausgebil-

det werden, die dich ja letztendlich zum Sieg und somit erfolgreichen Ausgang jeder Stage führen. Vor allem in den Einführungsaufträgen erkennt man sehr schnell, daß es nicht nur darauf ankommt,

» Die Spielsteuerung erklärt sich fast von selbst und geht mühelos in Fleisch und Blut über. «

möglichst viele Arbeiter schuffen zu lassen und jeden möglichen Mann in eine Ritterrüstung zu stecken. Wie im „richtigen“ Leben muß nämlich auch alles be-



Mit Hilfe eines Sägewerkes kann die Wirkung deiner Pfeile verbessert werden.

zahlbar bleiben. Alle Ressourcen sind nur in begrenztem Umfang vorhanden, und so gilt es natürlich, entsprechend sinnvoll damit umzugehen. Farmen werden errichtet, die für ausreichende Versorgung mit Nahrungsmitteln sorgen, und jeder Soldat und jedes Bauwerk kostet einen Teil deiner Erträge. Nur wenn du es verstehst, alles im Zusammenhang zu sehen und ein vernünftiges Gleichgewicht in deinem Lager zu halten, wirst du dem Feind überlegen bleiben.

Die Kunst der Kriegsführung

Im sogenannten „Fog Of War“, einem Nebel, der wie ein Schleier über den uner-



Die aktiven Figuren sind leicht zu erkennen.



Hier sind schon einige Bäume abgeholzt worden.

forschten Gebieten rings um dich liegt, mußt du deine Umgebung Stück für Stück erkunden. Wer hier mit einem einzelnen Krieger ins Feld zieht, ist, sobald er



Wälle schützen leider nur vor dem direkten Angriff der Gegner, nicht aber vor Pfeilen oder Katapulten.



Neben 16 Levels gibt es auch die 24 Zusatzstages.

tatsächlich auf einen feindlichen Charakter stößt, schnell verloren. Sowohl auf Erkundungsmissionen als auch auf dem Schlachtfeld hat man stets die besten Chancen, nahezu schadlos aus einem Kampf hervorzugehen, wenn man auf zahlenmäßige oder technische Überlegenheit achtet. Zwar werfen sich alle Krieger vollautomatisch ins Getümmel, wenn der Feind zu nahe kommt, selbstredend ist es aber natürlich wesentlich effektiver, nicht Schlag um Schlag auszuteilen und einzustecken, sondern vielleicht nur einen Treffer zu kassieren, um den Gegner zu dritt oder zu viert mit einem Streich auszuschalten. Zu diesem Zweck, besonders aber auch zur Vereinfachung von Truppenbewegungen, kann man einen Rahmen von variabler Größe über mehrere Figuren, aber auch Schiffe und Flugapparate legen, um diese in eine gemeinsame Richtung zu dirigieren oder in einem be-



Was mit dem Ausbau kleiner Stellungen und der Bekämpfung versprengter Truppenteile beginnt, weitet sich sehr schnell zu großangelegten Offensiven aus.

stimmten Abschnitt patrouillieren zu lassen.

Stetiger Motivationschub

Die Grundsteuerung zu WarCraft II ist schnell erlernbar und selbst in hektischen Spielphasen leicht zu handhaben, und so haben wir die Möglichkeit, uns auf die wesentlichen Aufgaben zu konzentrieren, ohne uns mit der Steuertechnik herumplagen zu müssen. Neben den optischen und akustischen

Vorzügen besteht der Reiz des Gameplays darin, den Überblick und die Befehls-

» Sowohl von seiner Komplexität als auch von der Spielbarkeit ist WarCraft II einfach so grandios gemacht, daß sich diesen Titel einfach niemand entgehen lassen darf.«

gewalt über ein stetig komplexer werdendes System zu behalten. Ohne Upgra-



Mit WarCraft II gelingt EA endlich der große Wurf.



Im eigenen Hafen läßt du deine Seeflotte herstellen.

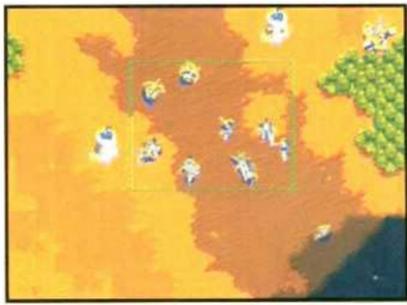


Ein Mittel, den Feind in seiner Entwicklung zu hemmen, ist, dessen Rohstoffversorgung lahmzulegen.



Der Computergegner sucht nach dem Eingang ins eigene Lager und fällt dann sofort mit seiner Armee ein.

Alles unter einem Dach



Die gesamte Steuerung erfolgt mittels eines Pointers, mit dem man zudem das Spielfeld in alle Richtungen scrollen kann. Durch die Betätigung der C-Taste wird irgendeine Figur oder ein Objekt (durch Halten dieses Knopfes und gleichzeitigem Bewegen des Steuerkreuzes werden auch mehrere angeklickt) ausgewählt. Über „Z“ erhältst du deren Status bzw. Informationen über die aktive Einheit, und mit dem A-Button werden schließlich kleine Bild-Icons geöffnet, die für die jeweils möglichen Aktionen stehen. Jede

Auswahl wird mit deutschem Text kommentiert, und sofern eine Aktion nicht als momentan undurchführbar deklariert wird, führt ein abschließendes Drücken des C-Knopfes zur unverzüglichen Ausführung deines Befehls.



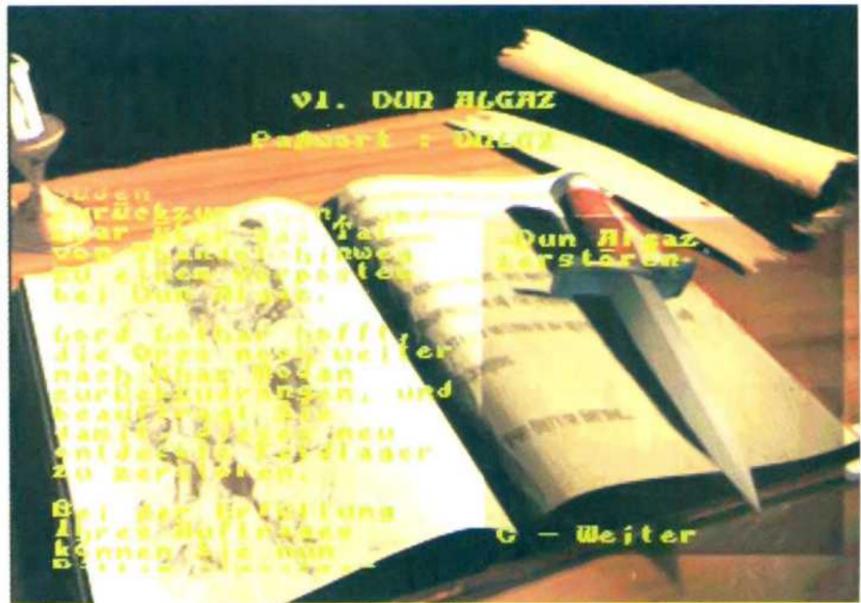
Dieser Hof steht sicher nur noch Sekunden.

des, d. h. Verbesserungen der jeweiligen Bauten, stehen rund 15 verschiedene Einrichtungen zur Verfügung. Während man auf der einen Seite eine ganze Flotte von Schiffen an die feindliche Küste schickt,

muß man gleichzeitig darauf achten, daß zuhause kein mit Rohstoffen bepackter Arbeiter plötzlich dumm in der Gegend herumsteht. Ebenso können plötzlich Goldminen versiegen, Wälder werden abgeholzt, oder der Gegner fällt gerade dann ins eigene Dorf ein, wenn sich deine gesamten Streitkräfte an der entfernten Front befinden. Jeder Level, selbst wenn man ihn zum wiederholten Male spielt, birgt immer

Word Up

Nur mit Mühe konnte ich mich von WarCraft II losreißen, um diesen Bericht zu schreiben. Wollte ich gerade noch einen Level abschließen, kam schon wieder eine neue Herausforderung im folgenden Szenario, die ich mir einfach nicht entgehen lassen konnte. So wird WarCraft II dann auch von Stufe zu Stufe fesselnder – wer sich diesen Titel also entgehen läßt, versäumt einen bedeutenden Meilenstein der Softwaregeschichte.

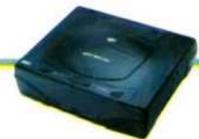


Zu Beginn jeder neuen Stage erläutert dir dein Feldherr das Ziel und die Aufgaben der Mission.

wieder neue Varianten, hen Stellenwert einnehmen weshalb WarCraft II nie wird. langweilig wird und bei allen Saturn-Usern einen ho-

Oliver Preißner ■

Check Up



Titel:	Warcraft II – The Dark Saga
Genre:	Echtzeit-Strategie
Hersteller:	Electronic Arts
Tel.:	02408-940555
Release:	Juli
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1
Levels:	38 Missionen pro Partei + 100 Custom-Szenarios
Save Game:	Batterie + Paßwort
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Anspruchsvoll
Besonderheiten:	Zahllose, abwechslungsreiche Missionen bereits enthalten, praktikables Handling trotz immenser Komplexität

Grafik 70%

Neben tollen und atmosphärischen FMV-Sequenzen glänzen die einzelnen Levels mit einer Vielzahl unterschiedlicher und optisch ansprechender Einrichtungen. Selbst im dichtesten Feindgetümmel gehorchen die Bauern und Soldaten aufs Wort, so daß man selbst über das größte Chaos die Herrschaft behält.

Sound 88%

Die deutsche Sprachausgabe (vor allem, wenn deine Leute sich zum Dienst melden oder angegriffen werden) ist einfach toll gemacht. Der klassisch monumentale Soundtrack verleiht dem Helden-Epos eine gehörige Portion an Dramatik, und die FX passen einfach zu den jeweiligen Aktionen.

Gesamt 94%

WarCraft II ist rundherum ansprechend inszeniert, die Handlungsmöglichkeiten lassen sich auch ohne Anleitung mühelos erlernen, und mit jedem weiteren Level erwartet dich eine neue Herausforderung, vor allem schon deshalb, weil ständig weitere Einrichtungen hinzukommen. Wer einmal ein bißchen herumprobiert hat, den läßt das Gameplay einfach nicht mehr los. Trotz immenser Komplexität und strategischem Spielprinzip erwacht der Bildschirm im wahrsten Sinne des Wortes zum Leben – so viel Action begegnet einem selbst in einem Action-Game nicht!

SWAGMAN



Die Traumwelt scheint ein beliebter Spielplatz für phantasievolle Videospiele zu sein. Nach *Nights* muß sich diesmal das Zwillingsspaar Zack und Hannah mit Swagman, dem Herren der Alpträume, und seinen zahlreichen Schergen auseinandersetzen.

Raider. Wie dem auch sei: Im Mittelpunkt dieses untypischen Core-Produktes steht auf jeden Fall das blutjunge Zwillingsspaar Zack und Hannah aus dem beschaulichen Ort Paradise Falls. Eines Nachts brüten die beiden Kids über einem düsteren Kinderbuch mit vielen merkwürdigen Geschichten. Nachdem sie ein Gedicht aus dem Buch vorgelesen haben, ertönen plötzlich merkwürdige Geräusche. Swagman, der Herr der Alpträume, wütet direkt vor ihrem Fenster. Dieser Bösewicht fiel in die Stadt ein, um die letzte von insgesamt zwölf

Das englische Softwarehaus Core zählt spätestens seit dem Megaseller *Tomb Raider* zu den weltweit renommiertesten Programmierschmieden. Core war dabei stets für technologisch herausragende Projekte bekannt, wie bei-

spielsweise den *Ur-Thunderhawk* für das *Mega CD II*, mit dem sie damals eindrucksvoll die 3D-Qualitäten des CD-Zusatzes unter Beweis stellten. *Swagman* fällt jedoch eindeutig aus der Rolle. Statt auf aufwendige Polygon-Architekturen setzte Core auf bunte Bitmap-Grafiken, und auch das

infantile Hellden-Duo versprüht nicht gerade den tollen Charme einer *Lara Croft* aus *Tomb*



Aus den Spalten zum Alptraumreich springen viele Schnecken hervor.



In der Alptraumwelt mutiert das Zwillingsspaar zu wehrhaften Monstern.



Das lange Opening erklärt durch einen schönen CG-Clip die gesamte Vorgeschichte um das Zwillingpaar ...



... Zack und Hannah und ihren hinterhältigen Gegenspieler Swagman.

Traumfeen gefangenzunehmen. Nach dieser schrecklichen Tat ist der Weg für seine zahlreichen Geister und Kobolde endlich frei: Das Erdreich teilt sich, und die fiesen Schergen beginnen, wahllos alles an sich zu nehmen. Als sich Hannah ihnen in den Weg stellen will, wird sie kurzerhand in Mini-Größe gezaubert und

Zack gelingen, seine Schwester und alle zwölf Traumfeen zu befreien, um die Menschen von diesem Alptraum zu erlösen?

Schlecht geschlafen?

Das Abenteuer beginnt im unteren Stockwerk des geräumigen Hauses. In üblicher Action-Adventure-Manner dirigiert ihr euren Zack-Sprite durch die zahlreichen Räume, um dem Swagman auf die Schliche zu kommen. Als erstes solltet ihr die magische Taschenlampe aufnehmen, um euch mit einem gezielten Schlag gegen die Monsterbande verteidigen zu können. Eine andere wirkungsvolle Waffe stellt die sogenannte Kirschbombe dar (ihr merkt schon an den Begriffen, daß es hier ziemlich gewaltlos zugeht). Mit diesem Sprengsatz könnt ihr

» Core einmal anders: Kunterbuntes Action-Adventure statt erwachsener Actionware à la Tomb Raider. «

in einen Vogelkäfig gesteckt. Nur Zack kann flüchten, und nachdem es ihm nicht gelingt, seine schlummernden Eltern aufzuwecken, wird ihm schlagartig klar, daß das Schicksal von Paradise Falls nun von ihm abhängt. Wird es



Solche Plagegeister verschwinden nach einer Abwehr leider nur kurzfristig.

Gegner, aber auch beispielsweise brüchige Wände wegbomben, um so Zugang zu geheimen Passagen zu erhalten. Sonstige Rätsel und Knobelaufgaben gehören zur Sorte „Entdecke Gegenstand A und bringe ihn zu Ort B“. Vor allem der Geschicklichkeitsanspruch steht jedoch durch die zahlreichen Widersacher, Endgegner und anspruchsvollen Hüpfpassagen im Vorder-

grund. Daher solltet ihr euren Energievorrat in Form des Schlafsymbols „Zees“ immer im oberen Bereich halten. Um diese Energie aufzutanken, müßt ihr stets Ausschau nach schlafenden Einwohnern halten, denn nur sie verströmen diese wertvollen „Zees“-Symbole. Soweit zu den Grundlagen von Swagman. Im Laufe des verträumten Abenteuers birgt Swagman noch einige Fea-



Die Billardstöcke machen sich hier plötzlich selbstständig und attackieren euren Helden aus der Luft.



Durch schlafende Zeitgenossen wie Zacks Vater könnt ihr euren Energiehaushalt wieder aufmöbeln.



An speziellen Skarabäustruhen wird der Spielstand gesichert, selbstverständlich mit deutschem Text.

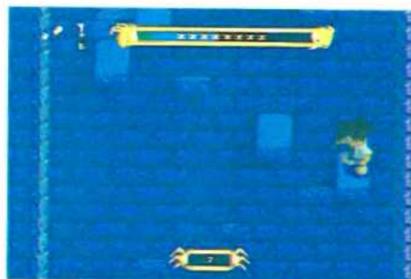
tures, die eine gehobene Abwechslung erlauben. Neben der realen Welt kann Zack im Obergeschoß durch Spiegeltore in die Alptraumwelt eindringen. In dieser Dimension mit höchst unterschied-

» Die bildschirmfüllenden Endgegner von Swagman sind schwer zu knacken. «

lichen Szenarien verwandelt sich der Jüngling plötzlich in ein wehrhaftes Monster, dessen Spezialität der Feueratem ist. Nachdem ihr den ersten Boss in Form eines mächtigen Kürbiskopfes erledigt habt, könnt ihr Hannah mit einer Energiekugel wieder in ihre ursprüngliche Größe zurückverwandeln und fortan zwischen den beiden Kindern hin- und herschalten. Beide kindlichen Helden verfügen erwartungsgemäß über unterschiedliche Fähigkeiten, deren gezielter Einsatz so manches Problem löst. Zack

kann beispielsweise mittels seiner Turbo-Schuhe schneller rennen und weiter springen, während Hannahs magischer Handschuh nicht nur mächtig zulangt, sondern sie auch vor Elektrizität schützt. Der Haken an der Sache ist jedoch, daß jeder Einsatz von magischen Items, inklusive Zacks Feueratem oder Hannahs Laserblick in der Alptraumwelt, Schlaftau-Energie benötigt, deren Vorrat am oberen Bildschirmrand anhand einer Leiste angezeigt wird. Setzt die besonderen Fähigkeiten daher äußerst sparsam ein!

Ulf Schneider ■



In dieser Passage sind schnelle Sprünge vonnöten, da die Plattformen wieder in der Mauer verschwinden.

Word Up

Nette Comic-Grafik, verträumte Melodien, gut designer Spielablauf – Swagman ist für Action-Adventure-Fans sicherlich ein willkommenes Saturn-Futter, das zwar nicht vor Virtuosität strotzt, jedoch längerfristig spannende Unterhaltung garantiert. Man sollte sich aber von der kindlichen Optik nicht täuschen lassen: Der Schwierigkeitsgrad ist nicht von Pappel!



In der Garage versperrt ein Auto den Zugang zur Kanalisation. Wie umgeht man dieses Hindernis?



Durch die vielen grafischen Details übersieht man schnell hilfreiche Items, wie beispielsweise die Glasvase auf dem Kühlschrank.

Check Up



Titel:	Swagman
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Core/Eidos
Tel.:	-
Release:	Erhältlich
Preis:	DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Deutsche Texte, kindlicher Grafikstil

Grafik 67%

Die infantile Comic-Grafik wirkt auf den ersten Blick recht schlicht, bietet aber einige schöne Effekte wie den realistischen Schattenwurf oder herumfliegende Polygon-Billardstöcke.

Sound 65%

Verträumte und hübsche Melodien, die sich stets dezent im Hintergrund halten, unspektakuläre Soundeffekte.

Gesamt 78%

Sicherlich kein Geniestreich, jedoch ein handwerklich durchweg überzeugendes Action-Adventure mit Schwerpunkt auf Geschicklichkeit.

BATTLE STATIONS

Daß das Versenken von Schiffen eine Menge Spaß machen kann, weiß jeder, der in einer langweiligen Schulstunde schon einmal mit Block und Bleistift bewaffnet war. Electronic Arts hat es nun gewagt, mit diesem an sich recht simplen Spielinhalt auch auf dem Saturn zu beeindrucken.

Ganz im Gegensatz zum klassischen Spielprinzip basiert das Gameplay in Battle Stations nicht auf dem Aufspüren versteckter Gegner, sondern vielmehr sind deren Standorte meistens bekannt und man muß sie nur noch mit möglichst geringen Verlusten in den eigenen Reihen auf den Meeresgrund schicken. Acht verschiedene Schiffsklassen vom wendigen Patrouillenboot bis hin zum

kampfstarken Kreuzer und mächtigen Flugzeugträger stehen zur Verfügung. Neben der flotten Versenkungsmethode im Einzel- oder 2-Player-Game findet man zehn unterschiedliche Missionen vor. So muß man zum Beispiel eine Ölraffinerie des Feindes mit Landtruppen in Brand schießen oder einen feindlichen Konvoi torpedieren. Das Geschick des Feindes wird hierbei entscheidend durch die fünf leitenden Admiräle der feindlichen Flottenverbände beeinflusst, die als Befehlshaber vorbestimmt werden. Gegen einen zweiten Mitspieler stehen dann gar 26 Maps als Schauplätze zur Verfügung, wobei in dieser Variante doch vielmehr die drei unterschiedlichen Zielsetzungen der Schlacht von Bedeutung sind. Hier muß man nämlich entweder den gegnerischen Hafen einnehmen, die Fahne des feindlichen Flaggschiffes erobern oder eben einfach nur seinen Gegner da besiegen, wo man ihn gerade trifft. Ob U-Boot oder Schlacht-



Mit einer Flugstaffel kann man das gegnerische Schiff bombardieren oder feindliche Jäger vom Himmel holen.

schiff – jeder Typ verfügt über eine unterschiedlich starke Schiffspanzerung sowie optisch abwechslungsreich inszenierte Waffensysteme. Da die Zielauffassung per Fadenkreuz vorzugsweise vollautomatisch erfolgt, kommt es jedoch letztendlich nur darauf an, den Feuerknopf zum richtigen Zeitpunkt zu drücken und das eigene Boot möglichst außer Reichweite der



Am Ende jeder Mission wird man mit einer FMV-Sequenz beglückwünscht.

gegnerischen Granaten zu steuern.

■ Oliver Preißner



Ziel vieler Missionen ist die Zerstörung landgestützter Einrichtungen des Feindes.

Word Up

Mag das klassische Schiffeversenken auch eines der beliebtesten Gesellschaftsspiele sein, auf dem Saturn wird es schon in kürzester Zeit langweilig. Sich gegenseitig unter Beschuß zu nehmen und mit seinen Kähnen rumzuschippern, macht trotz der Tatsache, daß die verschiedenen Waffensysteme optisch abwechslungsreich in Szene gesetzt wurden, einfach auf Dauer keinen Spaß.



Check Up



Titel:	Battle Stations
Genre:	Taktisches Shoot 'em Up
Hersteller:	Electronic Arts
Tel.:	02408/940555
Release:	Juni
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1-2
Levels:	10+
Save Game:	Nein
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	3 Spielvarianten im 2-Player-Game

Grafik 58%

Die Spielgrafiken präsentieren sich vorwiegend grau in grau.

Sound 48%

Jedes Gefecht beginnt mit der selben Battle-Hymne, und recht viel mehr als fünf, sechs unterschiedliche FX scheint der Titel auch nicht parat zu haben.

Gesamt 59%

Da man anders als beim Original die feindlichen Positionen genau kennt, verkümmert der strategische Teil zu einem möglichst schnellen Hin- und Hergeschiebe der verschiedenen Schiffsverbände.

NHL POWER



Nachdem Virgin alle Eishockeyfans mit dem tatsächlichen Erscheinungstermin dieser Sportsimulation immer wieder hingehalten hat, ist NHL Powerplay nun tatsächlich in den Verkaufsregalen zu finden, und zwar in der 96er-Version...

Anhänger von Fun-Sport-Games werden im Verlauf des Spieles unter Umständen etwas die rüden Rempelen oder gar handfesten Schlägereien auf dem Eis vermischen. Ebenso darf hier ausschließlich in der Original-Mannschaftsstärke, also 5 gegen 5, gespielt werden, wobei man auch auf zusätzliche Übungsfeatures für Tor-schüsse, gegenseitiges Zuspiel und dergleichen mehr komplett verzichtet hat.

Realismus und Spielbarkeit

Nicht nur, daß das Duell zwischen zwei Mannschaften optisch äußerst anspruchsvoll, sprich detailliert in Szene gesetzt wurde, auch hat man in NHL Powerplay auf eine peinlich genaue Einhaltung des Regelwerkes beziehungsweise der spielerischen Möglichkeiten geachtet. Natürlich kann man einzelne Regelwidrigkeiten wie Abseits oder das sogenannte Icing in den Game Settings deaktivieren, wodurch das Spiel für den Anfänger un-

ter Umständen deutlich flüssiger und ohne die zahlreichen Unterbrechungen vonstatten geht. Dagegen besitzt aber keiner der Eishockeyspieler irgendwelche Super-schläge oder -kräfte. Wie in jedem echten Match müssen dementsprechend ermüdete

Spieler ausgewechselt werden, eine Aufgabe, die gerne auch ein Computercoach für dich übernimmt. Obwohl die Steuerung nahezu



Nach jedem Goal verfällt die erfolgreiche Mannschaft in Freudentaumel.

alle Buttons des Joypads in Anspruch nimmt, hat man die wichtigen Grundaktionen dennoch schnell heraus. Eine übersichtliche Stadionsdarstellung aus einer versetzten Vogelperspektive in Spielrichtung gewährleistet jederzeit einen hervorragenden Überblick über das gesamte Geschehen auf dem Spielfeld.



PLAY '96



Nach Fehlern und Fouls wird das Spiel mit einem neuen Bully fortgesetzt.

» Ein variabler Schwierigkeitsgrad sowie Fun-Sportmäßige Abwandlungen hätten für zusätzliche Motivation gesorgt.«



Im Zweikampf gegen den Computer sucht man bisweilen irritiert den Puck.

Fast wie bei einer Live-Übertragung

Unter dieser wichtigen Prämisse erkennt man dann auch sofort, wo ein Teammitglied frei steht oder wann selbst ein Schuß über

größere Entfernung Erfolg verspricht. So ist dann auch der geschickte Aufbau eines Angriffes sowie das genaue Paßspiel das A und O dieser Sportsimulation, wogegen Alleingänge eines einzelnen Spielers schnell von

der gegnerischen Mannschaft abgeblockt werden. Besonders sei abschließend bemerkt, daß in NHL Powerplay nicht nur sämtliche Teams der NHL namensgetreu vertreten und natürlich dementsprechende Meister-

schaftsmodi verfügbar sind, sondern, daß bei diesem Vergnügen auch bis zu sechs menschliche Mitspieler per Multitap teilnehmen dürfen, wobei dann natürlich erst recht die Post abgeht.

Oliver Preißner ■



Besondere Spielszenen können auf Wunsch mit einer schwenk- und zoombaren Kamera noch einmal bis ins kleinste Detail nachvollzogen werden.



Das Geschehen wurde bis ins kleinste Detail inszeniert. Hier klettern gerade Auswechselspieler über die Bande.

Word Up

Word Up: NHL Powerplay spielt sich schon nach wenigen Minuten angenehm flüssig, da man die Grundtechniken der Player schnell heraus hat. Um gegen den Computer punkten zu können, sind jedoch einige Übung und präzise Angriffe erforderlich. Beim Freundschaftsmatch gegen einen oder mehrere Kumpels kommt dagegen von Anfang an Dynamik und Kampfgeist auf.



Check Up



Titel:	NHL Powerplay
Genre:	Eishockey
Hersteller:	Virgin
Tel.:	040/391113
Release:	Juli
Preis:	ca. DM 120.-
Spieler:	1-6
Levels:	16 Nationalteams + NHL Liga
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel-schwer
Besonderheiten:	Original NHL-Teams, regelgetreue und dennoch praktikables Gameplay

Grafik 84%

Detaillierte Feldspieler und aufwendige Polygongrafiken bestimmen das Stadion. Trotz fehlender variabler Kameraperspektiven herrscht ständig eine gute Übersicht über das Geschehen auf dem Eis.

Sound 72%

Die Zuschauer halten sich mit ihrem Applaus stark zurück, vor allem bei Heimspielen werden nur die Tore der eigenen Mannschaft bejubelt. Der Kommentator wirkt etwas sprechfaul und bringt mit seiner Moderation kaum Schwung ins Spiel.

Gesamt 86%

NHL Powerplay ist unumstritten der aktuelle Referenztitel in Sachen Eishockey für den Saturn. Realitätsnähe, Spielbarkeit und Dauermotivation stimmen. Angesichts neuer Produktionen auf anderen Systemen hat unsere Erwartungshaltung für den Saturn inzwischen aber auch wieder einen Sprung nach oben gemacht.



Die längere Grundausbildung stellt bereits einen Stolperstein für Greenhorns dar.



Ein Richtungspfeil hilft euch beim Lotsen durch das Hyperraum-Portal.

DARKLIGHT CONFLICT



Als irdischer Held wider Willen nehmt ihr als DNA-gedopter Weltraum-Pilot den Kampf gegen eine aggressive Armada auf – der Stoff, aus dem klassische Shoot 'em Ups gestrickt sind; technisch und spielerisch von Electronic Arts ansprechend in Szene gesetzt.

Dieser Tag wird euer Held nicht so schnell vergessen: Gerade hat er mittels einer weiteren Missile den dritten Russen-Jet über dem Ozean vom Himmel geholt, als der Elite-Pilot plötzlich durch den Hyperraum in die Tiefen des Weltraums entführt wird. Als er wieder aufwacht, macht er Bekanntschaft mit dem galaktischen Reptonier-Herrschergeschlecht. Die Rasse steckt derzeit in einer tiefen Krise, denn seit un-

zähligen Jahren tobt ein erbitterter Kampf gegen die feindseligen Ovonier-Aliens, die ihnen angesichts ihrer physischen Stärke überlegen sind. Die Repto-



Alarmstufe Rot! Eure Basis wird von ovonischen Kampffägern attackiert.

nier benötigen somit tatkräftige Unterstützung von den universell einsetzbaren Erdlingen, die ihnen schon des öfteren gute Dienste geleistet haben. Um aber in der Lage zu sein, die hochmodernen Weltraum-Schüsseln steuern zu können, wird der Erdenmensch mit einer außerirdischen DNA infiziert und die Gliedmaßen durch Reptilien-Klauen ersetzt. Da helfen keine Proteste und kein Flehen: Als Vollblut-Sklave muß der Spitzen-Pilot nun



An gewaltigen Explosionen nach einem Treffer wurde nicht gespart.

seine Fähigkeiten gegen die Ovonier unter Beweis stellen.

Übung macht den Meister

Bevor ihr an die vorderste Front geschickt werdet, müßt ihr zunächst einmal eine komplette Grundausbildung absolvieren, die ganze zehn Levels umfaßt. Auf diese Weise werdet ihr Schritt für Schritt mit den unterschiedlichen Flugkörpern, Raumschiffen und Waffensystemen



Das Andocken an eure „Kampftrommel“ erfordert volle Konzentration.

vertraut gemacht. Als erstes lernt ihr, wie man durch das geschickte Zusammenspiel aus Schubkraft und sensiblen Steueranövern (funktioniert mit dem Analog-Stick optimal) ein Hyperraum-Tor durchfliegt oder in den Hangar eurer Weltraumbasis, kurz „Kampftrommel“ genannt, zurückkehrt. Zur Erklärung: Das Hyperraum-Gate bringt euch in Sekundenschnelle zum nächsten Einsatzort, während ihr nach jeder absolvierten Mission wieder zurück zur Basis als euren Ausgangspunkt fliegen müßt. In den folgenden Trainingsmissionen werdet ihr mit den unterschiedlichen Raumschiffen

» **Erst nach zehn schwierigen Trainingsmissionen dürft ihr euch den Ovoniern stellen.** «

vertraut gemacht. Es gibt stationäre Weltraum-Geschütze zum Schutz von Basen, wendige Jäger mit leichter Laserbewaffnung sowie schwere Bomber mit größeren Kalibern. Ein Großteil der Ausbildung zielt auf den Umgang mit den unterschiedlichen Waffensystemen. In diesem Punkt waren die Designer überaus kreativ. Neben dem normalen Geschütz in Form von Laserschüssen gibt es eine Fülle von wechselnden Primärwaffen. Hitzegelenkte Missiles beispielsweise aktivieren sich selbständig, sobald ihr einem feindlichen Flieger nahe genug gekom-



Nachdem ihr euch nahe genug an das feindliche Raumschiff herangepircht habt, könnt ihr dessen Stromkreise durch eine Virus-Bombe außer Kraft setzen.

men seid. Deutlich schwieriger ist der Umgang mit Virus-Bomben (setzen nach einem Treffer sämtliche Stromkreise außer Kraft) oder ähnlichen trägen Waffensystemen, da ihr sehr gefühlvoll an das feindliche Flugobjekt heranfliegen müßt, damit diese Waffen nicht ihr Ziel verfehlen – schwierig! Glücklicherweise verfügt euer Cockpit aber über einige hilfreiche Extras. Mittels eines 3D-Radars und Richtungspfeilen könnt ihr beispielsweise in Windeseile das nächste Feindobjekt ins Visier nehmen.

Erst nach dieser gründlichen



Eskort-Raketen sind eine coole Waffe, da die hitzegelenkten Missiles sich selbständig aktivieren, sobald ihr einem feindlichen Raumschiff nahe genug gekommen seid.

Word Up

EAs Titel besticht durch die gelungene Verquickung aus handfester Action und taktischem Anspruch. Die Steuerung sämtlicher Raumschiffe ist unkompliziert und vor allem erfreulich dynamisch. Durch abwechslungsreiche Missionen und die unzähligen Waffensysteme kommen nicht nur eure grauen Gehirnzellen zum Einsatz, auch eine gehörige Portion Geschicklichkeit wird verlangt. Schade nur, daß es keinerlei FMV-Zwischensequenzen gibt und die Gangart etwas überzogen wirkt.



Während des Hyperraum-Sprungs habt ihr Gelegenheit, euren Energievorrat durch Anti-Materie-Teilchen wieder etwas aufzufrischen, wobei euch aber nur die roten Teilchen den lebenswichtigen Saft spenden.

Ausbildung wird es schließlich ernst: Wer nur an Balleraction interessiert ist, sollte sich am Arcade-Modus versuchen, wo ihr bis zum bitteren Ende eure Kampftrommel gegen Ovoni-Kampffluger verteidigt. Mehr spielerischen Tiefgang bietet jedoch der Story-Modus. Anhand eines

Briefings werdet ihr hier zunächst über das Missionsziel aufgeklärt. Die Palette umfaßt simple Fire & Forget-Aufgaben, aber auch die Rettung gestrandeter Piloten, gezieltes Legen von Minen oder die komplette Vernichtung eines Asteroidengürtels.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Darklight Conflict
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Electronic Arts
Tel.:	02408-940555
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	30+
Save Game:	Nein
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Besonderheiten:	Paßwortsystem, deutsche Texte & Sprachausgabe, unterstützt Analog-Pad

Grafik 77%

Viele Cockpit-Elemente, schwarzer Weltraum – die Optik bietet Genre-bedingt nur wenig Abwechslung, die feindlichen Flugkörper und Weltraumstationen sehen aber durch das Gouraud-Shading mit den ungewöhnlichen Farbschattierungen gelungen aus.

Sound 59%

Eine atmosphärisch gelungene deutsche Sprachausgabe gibt euch die Anweisungen, die futuristischen Schußgeräusche sind recht fetzig, bis auf spacige Synthieklänge beim Briefing gibt es keinerlei Musik.

Gesamt 83%

Einfach zu erlernender, aber aufgrund der hohen Geschicklichkeits-Anforderung dennoch anspruchsvoller Weltraum-Shooter mit unzähligen Waffensystemen und viel Action.

Hitparade

Wer auf der Suche nach Informationen zu einem bestimmten Saturn-Spiel ist, wird hier bestimmt fündig! Auf vier prall gefüllten Seiten präsentieren wir über 200 Spiele knapp und kompakt! Beispielsweise gibt es die aktuellsten Infos zu 31 Top-Projekten und ein fein säuberlich aufgelistetes Hitverzeichnis mit 26 verschiedenen Genres, in dem sich alle bislang getesteten Saturn-Spiele wiederfinden. Gute Unterhaltung!

SATURN

ACTUA SOCCER CLUB EDITION



Ein Preview zum inoffiziellen Nachfolger von Euro '96 Soccer gibt es auf der Seite 18, einen Test möglicherweise bereits in der nächsten Ausgabe.

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

DEAD OR ALIVE



Schon auf der E3 1996 wurde dieses optisch interessante 3D-Prügelspiel vorgestellt, das dank Model 2-Hardware nun auch für den Saturn kommt.

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

DIABLO



Dieses Spiel sollte sich eigentlich problemlos auf den Saturn umsetzen lassen, denn flott scrollende Iso-3D-Grafiken lassen sich problemlos inszenieren.

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

ENEMY ZERO



In Japan und auf der E3 wurde dieses 4-CD-Meisterwerk ausgezeichnet, ob es allerdings auch in Deutschland so gut ankommt? Wir sind uns nicht sicher.

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

BACK CATALOGUE +++ BACK

AMERICAN FOOTBALL

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

EISHOCKEY

1. NHL Powerplay '96	10/96 90%	3. NHL All Star Hockey	1/96 71%
2. NHL Hockey '97	1/97 74%		

BASEBALL

1. World Series Baseball 2	11/96 85%	3. Big Hurt Baseball	7/96 80%
2. World Series Baseball	1/96 81%	4. All Star Baseball	7/97 78%

GOLF

1. Actua Golf	1/97 81%	4. Valora Valley Golf	5/96 76%
2. Pebble Beach Golf	10/95 80%	5. World Cup Golf	4/96 59%
3. Virtual Golf	8/96 78%	6. PGA Tour '97	3/97 48%

BASKETBALL

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

RENNSPIELE

1. Sega Rally	2/96 95%	12. Cyber Speedway	10/95 78%
2. Daytona USA C.C.E.	12/96 95%	13. Destruction Derby	11/96 78%
3. The Need for Speed	7/96 91%	14. WipEout	5/96 76%
4. Daytona USA	8/95 90%	15. Hardcore 4x4	2/97 76%
5. King the Spirits 2	8/97 86%	16. Road Rash	9/96 73%
6. Andretti Racing	6/97 85%	17. Scorcher	5/97 72%
7. Street Racer	12/96 84%	18. Impact Racing	1/97 70%
8. WipEout 2097	8/97 80%	19. Hi Octane	1/96 59%
9. Manx TT	5/97 80%	20. Highway 2000	1/97 58%
10. F1 Challenge	4/96 80%	21. Virtua Racing	2/96 49%
11. Hang On GP '95	2/96 80%		

FUSSBALL

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

▼ FIFA 98: DIE WM QUALIFIKATION



Offensichtlich plant Electronic Arts zwei Spiele mit der WM-Lizenz 1998: zum einen die WM Qualifikation, zum anderen das Game zum Turnier.

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

▼ GUN GRIFFON! HO



Noch immer hält sich Game Arts bedeckt, wenn es um spielerische Details oder gar Bildschirmfotos aus dem Nachfolger des erstklassigen Mech-Action-Games geht.

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

▼ FIGHTING FORCE



Gerüchte, die besagen, daß dieses Spiel nicht für den Saturn kommt, sind schlichtweg falsch, oder handelt es sich bei der vorliegenden Saturn-CD um eine Fata Morgana?

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

▼ JURASSIC PARK 2: THE LOST WORLD



Nicht schlecht! Das auf der E3 erstmals gezeigte Action-Jump&Run überzeugt mit eindrucksvollen Polygonsauriern und vielfältigem Leveldesign.

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

▼ FORMEL 1



Haben wir eigentlich schon einmal gesagt, daß uns das ewige Warten auf die Saturn-Version des Rennspielhits langsam nervt. Egal, das Warten lohnt sich!

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

▼ LAST BRONX



Die neueste Version ist technisch sogar noch eine Ecke besser als die in der letzten Ausgabe vorgestellte Variante. Angesichts des verschobenen VF3 ein Top-Hit!

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

▼ GRANDIA



Wenn alles problemlos über die Bühne geht und der Flieger den Weg aus Japan findet, dann können wir euch in der nächsten Ausgabe ein ausführliches Preview bieten!

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

▼ MARVEL SUPER HEROES



Man nehme eine beliebige Superhelden-Lizenz, verwende die Spielmechanik von Street Fighter II, und fertig ist der neue Hit?

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

CATALOGUE Alle Saturn-Spiele im Überblick

TENNIS

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

SPORT (SONSTIGES)

- | | | | |
|---------------------|----------|----------------------|-----------|
| 1. Athlete Kings | 9/96 92% | 4. WWF In Your House | 1/97 72% |
| 2. WWF Wrestlemania | 9/96 81% | 5. Sea Bass Fishing | 12/96 70% |
| 3. Victory Boxing | 2/96 76% | | |

2D-BEAT 'EM UP

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

3D-BEAT 'EM UP

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

ACTION/BEAT 'EM UP

- | | | | |
|------------------------|-----------|-------------------------|-----------|
| 1. Die Hard Arcade | 3/97 86% | 6. Iron Man | 10/96 70% |
| 2. Three Dirty Dwarves | 11/96 78% | 7. Dragonheart | 5/97 61% |
| 3. Skeleton Warriors | 8/96 74% | 8. Battle Monsters | 10/96 45% |
| 4. The Crow 2 | 3/97 70% | 9. Batman Forever | 3/97 35% |
| 5. Shinobi X | 10/95 70% | 10. The Incredible Hulk | 4/97 19% |

3D-CORRIDOR-SHOOTER

- | | | | |
|------------------|-----------|-------------|-----------|
| 1. Alien Trilogy | 10/96 88% | 4. Robotica | 12/95 74% |
| 2. Exhumed | 10/96 86% | 5. Hexen | 4/97 72% |
| 3. Space Hulk | 9/96 75% | | |

3D-ROBOTER-ACTION

- | | | | |
|----------------------|-----------|---------------|-----------|
| 1. Virtual On | 1/97 89% | 4. Krazy Ivan | 1/97 72% |
| 2. Gun Griffon | 8/96 87% | 5. Ghen War | 10/96 63% |
| 3. Blam! Machinehead | 11/96 86% | | |

3D-VEHIKEL-ACTION

- | | | | |
|---------------|-----------|--------------------------|----------|
| 1. Shellshock | 6/96 87% | 3. Assault Rigs | 4/97 68% |
| 2. Amok | 12/96 86% | 5. Off World Interceptor | 1/96 57% |
| 3. Tunnel B1 | 2/97 81% | | |

▼ NASCAR '98



Nach Need For Speed und Andretti Racing will uns Electronic Arts schon den dritten Rennspielhit für den Saturn beschere. Die erste Version war zufriedenstellend.

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

▼ NUCLEAR STRIKE



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

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

▼ NBA ACTION '98



Freunde hochklassiger Basketballspiele mit Top-Grafik dürfen sich auf das Sega Magazin 10/97 freuen, denn da bieten wir ein umfangreiches Preview!

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

▼ PANZER DRAGOON SAGA



Das auf der E3 in Panzer Dragoon Saga umbenannte Team Andromeda-Spiel überraschte mit wesentlich vielfältigerem Kampfsystem und genialer Optik.

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

▼ NHL ALL STAR HOCKEY '98



Hehe! Wer braucht schon NHL Powerplay 96, 97 oder 98, wenn sich die Entwickler des Originals an eine technisch verbesserte Saturn-Exklusiv-Version machen.

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

▼ PROJECT SONIC



An was arbeitet Yuji Naka nach Sonic Jam? Ist es wirklich ein Sonic-Spiel für den Saturn, oder werkelt er gar an einem Game für Segas neue Konsole?

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

▼ NINJA



Hier gilt das gleiche wie für Fighting Force: Entgegen anderslautender E3-Messeberichte kommt dieses Spiel hundertprozentig für den Sega Saturn!

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

▼ RESIDENT EVIL



Selbst der letzte Pessimist sollte uns nun glauben, daß dieser Meghit für den Saturn kommt, denn auf den Seiten 22 bis 25 stellen wir es genauestens vor.

► Genre: Action ► Spieler: 1
► Release: 4.9.97 ► Hersteller: Sega/Capcom

BACK CATALOGUE +++ BACK

3D-FLUG-ACTION

1. Panzer Dragoon 2	6/96 95%	7. Independence Day	6/97 70%
2. Thunderhawk 2	1/96 93%	8. Star Fighter 3000	10/96 69%
3. Magic Carpet	4/96 93%	9. Black Dawn	3/97 69%
4. Panzer Dragoon	9/95 91%	10. Titan Wars	6/96 60%
5. Shockwave Assault	7/96 79%	11. Sky Target	7/97 58%
6. Wing Arms	1/96 78%	12. Black Fire	10/96 50%

ACTION-ADVENTURE

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

ADVENTURE/RPG

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

SHOOT 'EM UP

1. Soviet Strike	3/97 85%	4. Return Fire	5/97 72%
2. Mass Destruction	5/97 82%	5. Tempest 2000	1/97 59%
3. Crime Wave	12/96 73%	6. Bedlam	5/97 54%

LIGHT GUN-SHOOT 'EM UP

1. Indiziert	12/96 —%	5. Crypt Killer	5/97 55%
2. Indiziert	1/96 —%	6. Mighty Hits	12/96 53%
3. Indiziert	3/97 —%	7. Revolution X	7/96 26%
4. Chaos Control	12/96 69%		

2D-SHOOT 'EM UP

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

DENKSPIELE

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

ARCADE/MULTIPLAYER

1. Nights into Dreams	9/96 97%	2. Saturn Bomberman	6/97 93%
-----------------------	----------	---------------------	----------

▼ SCUD RACE



Von einer Saturn-Version spricht im Augenblick keiner offiziell, d. h. es wurde auch nicht offiziell abgesagt, Insider gehen jedoch von einer Verschiebung aus.

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

▼ VIRTUA FIGHTER 3



Um eines klarzustellen: Virtua Fighter 3 für den Saturn wurde nicht offiziell abgesagt, sondern befindet sich nun ohne genauen Termin auf der Release-Liste!

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

▼ SEGA TOURING CAR



Rennspielfans dürfen aufatmen! Sega Touring Car Championship wird definitiv auf dem Saturn veröffentlicht, einen Bericht dazu gibt es auf den Seiten 6-9!

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

▼ VIRTUA STRIKER 2



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

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

▼ SONIC R



Was Traveller's Tales hier aus dem Saturn holt, ist wirklich erstaunlich und läßt sogar so manches 64 Bit-Racing-Game alt aussehen. Mehr auf den Seiten 16-18!

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

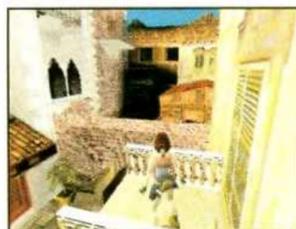
▼ WARCRAFT 2



Wer braucht schon Command & Conquer 2, wenn er diese erklassige Umsetzung des PC-Hits inklusive aller Zusatzlevels schon jetzt bekommen kann?

► Genre: Echtzeit-Strat. ► Spieler: 1
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: EA/Blizzard

▼ TOMB RAIDER 2



Schade! Mittlerweile ist es offiziell, daß Tomb Raider 2 nicht mehr auf dem Saturn erscheint, allerdings wissen wir, daß Core an einer anderen Sega-Variante arbeitet...

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

▼ WILD NINE'S



Gott sei Dank! David Perry bestätigte uns, daß die Entwicklung der Saturn-Version wie gewohnt weiterlaufen wird, alles andere entbehrt jeglicher Grundlage.

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

CATALOGUE

ARCADE/MULTIPLAYER

3. Elevator Action Returns (Imp.)	8/97 80%	7. Grid Run	4/97 75%
4. Blast Chamber	6/97 79%	8. Sega Ages	2/97 70%
5. Bubble Bobble & R.I.	10/96 77%	9. Trash It	8/97 70%
6. Mr. Bones	12/96 76%		

JUMP&RUN

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

STRATEGIE

1. SimCity 2000	1/96 90%	5. Adv. W. War 2 (Import)	????? 82%
2. Command & Conquer	1/97 88%	6. The Horde	6/96 78%
3. Theme Park	12/95 88%	7. Lemmings 3D	9/96 72%
4. Worms	4/96 88%		

FLIPPER

1. Pro Pinball	9/96 84%	4. Tilt!	12/96 76%
2. Digital Pinball	11/95 83%	5. True Pinball	6/96 74%
3. Pinball Grafitti	6/97 77%		

▼ WIPEOUT 2097



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

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

▼ WORLD SERIES BASEBALL '98



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

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

▼ WORLDWIDE SOCCER '98



Daß das Gameplay hervorragend ist, wissen wir. Wir rätseln im Augenblick nur noch, ob diese Version nun endlich eine deutsche Sprachausgabe erhält.

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

BEST OF '97



Wer hätte das gedacht! Worldwide Soccer '97 überholt Nights in der Jahresauswertung 1997!

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1.	(1)	TOMB RAIDER	CORE	9
2.	(2)	SEGA RALLY	SEGA	9
3.	(4)	WORLDWIDE SOCCER '97	SEGA	9
4.	(3)	NIGHTS	SEGA	9
5.	(6)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	5
6.	(5)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	8
7.	(7)	PANZER DRAGON 2	SEGA	9
8.	(8)	EXHUMED	SEGA/BMG	9
9.	(9)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA	9
10.	(10)	NEED FOR SPEED	EA	6

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

Computec Verlag
SEGA Magazin
Kennwort: Charts
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(10)	Die Hard Arcade	86%	4
2.	(6)	Command & Conquer	89%	8
3.	(1)	Sega Rally	95%	19
4.	(2)	Tomb Raider	96%	9
5.	(7)	Worldwide Soccer '97	90%	10
6.	(-)	FIFA Soccer '97	76%	2
7.	(Neu)	Shining The Holy Ark	90%	1
8.	(4)	Fighters Megamix	92%	2
9.	(3)	Andretti Racing	85%	3
10.	(12)	Panzer Dragoon 2	95%	15
11.	(20)	Saturn Bomberman	93%	2
12.	(Neu)	NHL Powerplay	86%	1
13.	(-)	Soviet Strike	85%	4
14.	(Neu)	Sonic 3D	81%	1
15.	(5)	Virtua Fighter 2	95%	19
16.	(8)	Daytona USA C.C.E.	95%	8
17.	(13)	Dark Savior	90%	5
18.	(9)	Nights into Dreams	97%	11
19.	(-)	Sim City 2000	90%	11
20.	(25)	Athlete Kings	92%	11
21.	(16)	Manx TT	80%	4
22.	(-)	Mass Destruction	82%	2
23.	(23)	Daytona USA	90%	23
24.	(15)	Need For Speed	91%	12
25.	(22)	Sega Ages	76%	2

MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Dune II	92%	26
2.	(4)	Sonic 3D	81%	3
3.	(2)	Sonic & Knuckles	89%	33
4.	(3)	Sonic 3	91%	40
5.	(5)	Story Of Thor	91%	23
6.	(6)	Landstalker	92%	29
7.	(7)	FIFA Soccer '97	83%	7
8.	(8)	Int. Superstar Soccer	89%	7

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	im Monat
1.	(7)	Formel 1	2
2.	(3)	Sega Touring Car	3
3.	(8)	Resident Evil Dash	2
4.	(1)	Scud Race	3
5.	(4)	Fighting Force	2
6.	(2)	Virtua Fighter 3	7
7.	(Neu)	Panzer Dragoon Saga	1
8.	(Neu)	Sonic R	1

Service

So erreichst du uns:

Zentrale Service-Nummer: 0911-2872-150

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

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



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

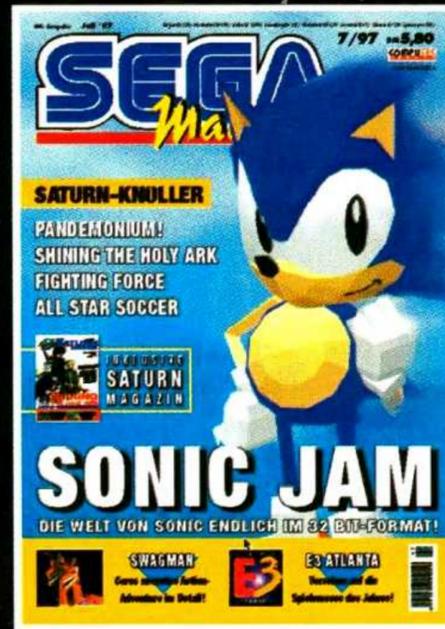
eMails: Compuserve: 100443,1115
Internet: hsippisch@pcgames.de

Die richtige Nummer für deine Fragen!

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	(0 18 05) 33 55 55	24 h/Tag
Activision	(0 61 07) 93 01 00	Mo. - Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
BMG Interactive	(0180) 530 45 25	Mo. - Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Bomico & Laguna	(0 61 07) 94 51 45	Mo. - Fr. 15 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Electronic Arts	(0 24 08) 94 05 55	Mo. - Fr. 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ und 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Infogrames	(02 21) 4 54 31 06	Mo. - Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Konami	(02 21) 61 23 52	Mo. - Fr. 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Psygnosis	(0 69) 66 54 34 00	Mo. - Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Sega Infoservice	(0 40) 2 27 09 61	Mo. - Fr. 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Softgold	(0 21 31) 96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo. - Do. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰



06/97



07/97



08/97

NACHBESTELLEN!
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

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

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 06/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 07/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 08/97	zu DM 5,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

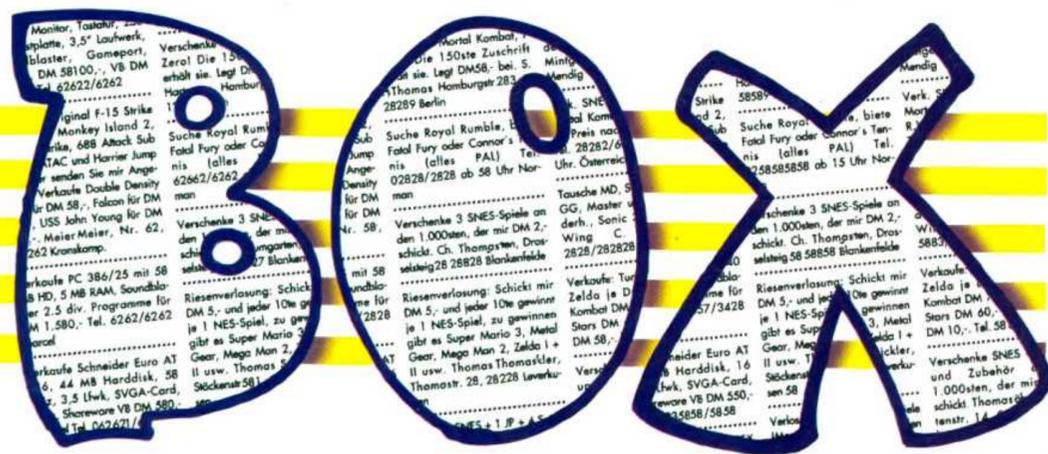
Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

SEGA



MEGA DRIVE

Verk. 11 MD Spiele VHB Power Drive, Ecco, Taz, Asterix, Aladdin, Die Schlümpfe...
Tel. 05241/688098 Ronny

Verk. MD Spiele, Theme Park, Toy Story und Sonic Spinball, nur komplett für DM 105,-,
Tel. 0221/7609055

Mega Drive II u. CD, 14 Spiele und 11 CDs, 2 Pads DM 450,-,
Tel. 02325/370476

Verk. MD1 + ca. 20 Spiele, 32X, Mega CD + 6 Spiele, VB DM 550,-, Tel. 05141/881286

Verk. MDII, 6er + 3er-Pad + 16 Spiele (VR, MK3, Pitfall, Probotector, K.d.Löwen), DM 450,-,
Tel. 03448/702657 Steffen

Verk. MD + 2 Pads + 16 Spiele + div. Zubehör, ca. DM 250,- Verhandlungsbasis,
Tel. 0351/2813782

Suche Big Hurt Baseball, Florian Krebber, Tel. 05224/3435 ab 14 Uhr

Verk. MD 2 + 8 Topspiele (Aladdin, Havoc + Lion King) + 2 Pads + 2 Infra.Pads (6 B) + Zubehör für DM 450,-, kein Festpreis, NP DM 1.050,-. Ruf an!

30 Mega Drive Top Spiele für DM 400,- (= DM 13,-/St.),
Tel. 06134/23258

Verk. Mega Drive & Mega Drive-Spiele & Mega CD-Spiele, verk. auch Multi Mega,
Tel. 0171/8300280

Verkaufe ca. 30 Mega Drive-Spiele von DM 20,- bis DM 40,-, Liste anfordern bei Konrad Wohnig, Birkenweg 5, 91315 Höchstadt

Verk. 140 MD + 40 MCD + 20 SAT + 8 32X + 10 3DO + 12 GG + 8 JAG Spiele! MD1 (50/60 Hz), SNES, Zubehör!! Tel. & Fax 02421/971596 bis 22 Uhr

Verkaufe 40 Mega Drive Spiele, u. a. Dune 2, Earthworm Jim, Ranger X, DM 20,- bis DM 60,-,
Tel. 036651/33039 Thomas

Verkaufe MDII mit 2 Pads + 43 Spiele, 32X mit 12 Spielen, MCDII mit 20 Spielen. VHB DM 1.800,-, Tel. 04328/694 ab 19 Uhr

MD2, 5 Joypads u. Zubehör, 11 Spiele u. a. alle Sonic Games, Toystory DM 299,-, Tel. 02182/59009, Fax 02182/58823

Verk./tausche MD-GG-Spiele Klassiker u. Neuheiten, auch Importe zu DM 20,- bis DM 70,-, Tel. 07529/3470 F/NN zw. 18-20 Uhr

Mega Drive II, 9 Spiele (z. B. König d. Löwen, MIG 29 Fight., Seaquest DSV, Aladdin usw.), VB DM 550,-, Tel. 04644/7291

Verk. 25 Mega Drive Spiele für je DM 30,- bis DM 45,-, verk. auch MD32X mit Spiel,
Tel. 02131/81525 Stefan ab 14 Uhr

Worms, Shadowrun, Theme Park, Spot goes to Hollywood, Jungle Strike, TigerHeli, Thor, Rampart etc. je DM 65,-,
Tel. 030/6258637

RBI93, Dragon, FIFA 95, LHX, Fire Shark, MM2, NHL 95, Power Rangers, ACME Allstars, Buck Rogers etc., je DM 55,-, Tel. 030/6258637

Verk. MD + 5 Pads + 14 Spiele + großen Ordner Tips & Tricks, komplett für DM 330,-,
Tel. 0971/68567

Verk. MD + 2 Pads + 8 Spiele z.B. Sonic 1-4, NHL 94, FIFA Soccer für DM 100,-,
Tel. 06202/23316 ab 17 Uhr

Verkaufe Sega Mega Drive und Mega CD mit 15 Spielen, NP DM 1.600,-, verkaufe für DM 400,-, Thomas Petka,
Tel. 07362/3490

Mega Drive Cheatheft m. Cheat, Codes usw. zu über 75 Spielen, DM 15,-, C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Verk. MD2 + 2 Pads + DS9 + Sonic 2 + M. Games 1 + Pac Mania + Crüe Ball + Zeitschriften VB DM 300,-, T. Wartenberg, Cl.-Zetkin Ring 15, 15232 Frankfurt/O.

Multi Mega + 16 Spiele DM 399,-, MD-MCD-GG-Spiele ab DM 15,- bis DM 80,-, GG Lupe Accu 15/35,-, Action, J+R, Sport, Adventure, Tel. 07631/13875 Frank

Suche Shining Force II, Tel. 04445/2343 Oliver

Verk. MD2 + 10 Spiele (z. B. NBA Jam, Sonic 3, Virt. Racing...) + 3 Pads + 1 Joystick + Scart Kabel für DM 500,-,
Tel. 07520/2114

Suche f. MD Sonic 3 o. Mickey M., Preis nach Vereinbarung,
Tel. 0365/4210066

Verk. MD + MCD + 13 Spiele und andere Extras, z. B. Mehrspieler-Adapter, VB DM 600,-, Tel. 08326/38123 Mo-Fr 18-20 Uhr

Suche dringend Nomad (zahle gut), suche auch Sat. Sp.: Iron Storm (Tausch ist möglich), verk. MS2, 2 Pads, 3 Sp., Tel. 069/543344

Shining Force 1 zum Kauf gesucht! Angebote an H. Hausmann, Alte Schulstr. 1, 02708 Kittlitz

Verk. MDII mit 2 Pads, 1 Scartstecker + 4 Spiele für DM 200,-, 1 Action Replay 2 mit Codebuch für DM 50,-, extra 2 Pads, 4 P.-Verlängerungen, 2 Power Bücher DM 50,-, Tel. 09141/1280

Verkaufe 2 Spiele für Mega Drive, zusammen DM 60,-, Tel. 0172/9238463 oder 02845/37347

MD II, 27 Spiele, 4 Joypads VB DM 500,- oder tausche 3:1 gegen Saturnspiele,
Tel. 02778/69060

Verk. MD + 16 Spiele (Pitfall, NHL 94, Dune 2, Intern. S. Soccer, PGA Golf 3 usw.), 2 Original Pads + 2x Infrarot, DM 250,-, Tel. 0208/871810

Verk. Mega Drive u. 19 Spiele, Infrarotfern. u. 6 Pad für DM 500,-, Tel. 06303/5646 Klaus

Hilfe! Suche verzweifelt Syndicate für Mega Drive, zahle DM 50,-, Patric Mundinar, Plagweg 16, 46446 Emmerich-Elten

Verk. MDII DM 50,-, Act. Repl. DM 30,-, Game Ad. DM 30,-, 5 Sp. à DM 20,-, Liste anf., Polakewicz, Dorfstr. 57, 21745 Hemmoor

Verk. MD2 mit 8 Spielen + MCD2 mit 2 Spielen und 3 Pads für DM 200,-, Tel. 09621/75160 David ab 19 Uhr

Verk. Nomad für dt. Spiele + Zubehör, Tel. 02373/14269 ab 17 Uhr

Verk. Mega Drive + Zubehör + 3 Spiele für DM 90,-,
Tel. 0341/6896273

Mega Drive Cheatheft m. Cheats, Codes usw. zu über 75 Spielen, DM 15,-, Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Mega Drive II mit allem Zubehör, 16 Module, 2 Pads (nur zusammen), DM 500,- VB, Tel. 05724/3659 ab 18 Uhr

VK 140 MD + 40 MCD + 15 SAT + 15 3DO + 10 32X + 8 JAG-Spiele! Viel Zubehör! MD1 (50/60), SNES, Jaguar, Tel./Fax 02421/971596 bis 22 Uhr

Verkaufe Sonic 1+2, Sonic & Knuckles, Lemmings 2, Landstalker, Soleil, Ro. Kn. Adv., Super Kick Off je DM 10,-,
Tel. 0172/8423332 ab 18.30

Verkaufe Mega Drive II mit 3 Controllern + Scartkabel + 24 Spiele, z. B. FIFA Soccer 97, ISSD, für DM 450,-,
Tel. 02871/8482

Verk. MD2 (16 Spiele) + MS2 (10 Spiele) + 3 Pads + Codes + Mogelmodul, Verhandlungsbasis DM 600,-, Tel. 036517301464 Michael

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 helfe ich uns und den Softwarefirmen, eure Wünsche noch besser zu erfüllen!

1. Nenne uns die drei Spiele, die dich generell am meisten interessieren (unabhängig vom System!). Kreuze dazu bitte im ersten Balken genau drei Spiele an!

2. Nenne uns die Spiele, welche du definitiv kaufen wirst! Kreuze bitte das jeweilige Format an, das für dich in Frage kommt.

	Finde ich interessant	Werde ich kaufen
Actua Soccer C.E.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BattleStations	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Discworld 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formel 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
King Of Fighters '95	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Last Bronx	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MechWarrior 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NHL Powerplay	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Panzer Dragoon Saga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resident Evil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scud Race	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Touring Car	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonic Jam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Swagman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trash It	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WarCraft 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WipEout 2097	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Worldwide Soccer '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte bezüglich Inhalt, optischer Gestaltung und Aktualität? Wir wollen keine Bewertung des vorgestellten Produktes!

Discworld 2	Note: ___
MechWarrior 2	Note: ___
Newsbox	Note: ___
Panzer Dragoon Saga	Note: ___
Resident Evil	Note: ___
Sega Touring Car	Note: ___
Sonic R	Note: ___
Swagman	Note: ___
War Craft 2	Note: ___

4. Welche Systeme besitzt du?

- Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

5. Für welches System kaufst du Spiele?

- Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

6. Wie viele Ausgaben Sega Magazin kaufst du pro Jahr?

- 1-5 6-10
 Alle Abonnement

7. Wie gefällt dir die Sega Saturn-Demo-CD 8/97 (Saturn Power)?

- Habe kein Saturn-Abonnement
 Schulnote _____

8. Wie gefällt dir die aktuelle Ausgabe des Sega Magazins?

Schulnote _____

9. Was gefällt dir an dieser Ausgabe besonders?

10. Was gefällt dir nicht so gut?

11. Wie findest du die Titelseite?

Schulnote _____

12. Seit wann liest du Sega Magazin?

Ausgabe ___/___

13. Wenn du das Sega Magazin zum ersten Mal gekauft hast, was war für dich der Grund? (Titelthema, Konsole, Werbung...)

14. Wie alt bist du?

_____ Jahre

15. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?

circa _____ DM

16. Du bist

- männlich weiblich

Mitmachen lohnt sich!
 Unter allen Einsendern
 werden monatlich drei
 Spiele verlost!

Name, Vorname

Straße

Wohnort

Schicke den ausgefüllten
 Coupon an nachfolgende
 Adresse:

SEGA Magazin
Kennwort: Hitseekers!
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

SEGA BOX

Verkaufe Sega Mega Drive-Spiele z. B. Landstalker, Super St. F. 2, Shining Force 2, Preis bereiden, Tel. 035200/24071

Mega Drive II + 2 Controller + 21 Spiele, Preis VHS, Tel. 08133/2370

Mega Drive + 2 Pads + 1 6-B-Pad + 12 Spiele (u. a. Sonic 1-3 & Knuckles, Earthworm Jim 2, Shaq Fu) für DM 450,-, Tel. 030/9319995 Sven

Verk. MDII + 24 Spiele (Landstalker, Soleil, St. of Thor, Light Crusader, EWJ 1+2, Vectorman, Cool Spot) DM 650,-, Tel. 0177/2550019 Frank Walter

MD Sp: Jungle Str. DM 25,-, Batman Fore. DM 30,-, NFL DM 20,-, Light Crusader DM 40,-, Mickey M. DM 25,-, MM 96 DM 30,-, MCD-SP. FIFA, NHL je DM 15,-, Tel. 069/543344

Verkaufe MD/32X/MCD mit je 16/4/6 Spielen und 3 Pads, nur komplett für DM 399,-, Tel. 09343/1846 Lars

Suche dringend für MD Phantasy Star 3+4, Story of Thor, Shining in the Darkness und The Lost Vikings, Tel. 07152/73469

Verk. MDII + 4 Pads + ARP II + 18 Spiele, z. B. Soleil, Story of Thor, PGA, ATP Tour, Theme Park, Bomberman, Micro Machines 96 für VB DM 650,-, Tel. 0221/7126726

Suche dringend Prügelspiele für Mega Drive, verk. 2 GG Spiele, Tel. 07950/1265

Verk. MDI + 4 Joypads + 24 Spiele, VB DM 700,-, Spiele auch einzeln, Tel. 02983/21787

Verk. MD + 2 Joypads und 6 Spiele, z. B. Super Streetfighter Turbo, Indycar o. König der Löwen, Tel. 037382/71644

Verk. MDII + MCD + Action Replay II + 4 Spieler Adapter + 3 Bücher + 13 MD und 3 CD Spiele + 4 Pads für DM 650,-, Tel. 036651/2485

MASTER SYSTEM

Verk. MS Spiele je DM 10,- bis DM 20,- z. B. Alien 3 DM 20,- u. MD Spiele je DM 25,-, Euro

Club Soccer, Slam Tennis usw., Tel. 08202/1790

Verk. Master System 2 + 25 Sp. + 4 Controller + Video Spiele-Pistole für DM 600,-, Tel. 0375/676841

Verk. Sega Master Geräte & Game Gear & Master Sys. Converter für Game Gear usw., Tel. 0171/8300280

Verk. MSII + 5 Spiele, Streets of Rage, Rainbow Islands, Sonic 2 + 1 u. Robocop vs. Terminator, DM 150,-, Tel. 0361/3456441 ab 15 Uhr

Verkaufe Master System I und 13 Spiele zu je DM 10,-, Liste anfordern bei Polakewicz, Dorfstr. 57, 21745 Hemmoor

Verk. MS II mit 2 Pads und 13 Sp. (Sonic 2, G. Glad., F16, Kick Off), Preis VHS, Tel. 033239/70327 16-18 Uhr Dieter J.

Suche Games: Hang On, Sonic Chaos, zahle je DM 40,-, Tel. 0375/676841 ab 18 Uhr

GAME GEAR

Kaufe Game Gear mit Spielen, Tel. 09562/8559

Suche alle Spiele für Game Gear u. Saturn, suche z. B. Star Wars, Sonic Drift, Rollenspiele, Ecco usw., Tel. 06109/33209

Verk. G-Loc, Columns, zusammen nur DM 70,-, Tel. 2241/401330

Verk. Game Gear mit 4 Spielen: Columns, Super Monaco GP, Wrestle Mania, Olympic Gold für DM 130,-, Tel. 0228/374919

Suche einwandfreien Game Gear m. TV Tuner, verkaufe SAT Spiele, z. B. Dark Savior, Tomb Raider, Exhumed, C&C, Tel. 0201/794967

Suche ARP-Spiele, z. B. Tails Adventure, Sonic Triple Tr., Pengo, Rastan, Aladdin, Ecco, Baku Baku A., Tel. 0731/481098

MEGA CD

Verk. Mega CD 2 + Import Adapter + 2 Joysticks + 3 Joypads + 2 Spiele, DM 200,-, Tel. 05673/1626

Verk. After Burner III, Silpheed, zusammen nur DM 40,-, Tel. 02241/401330

Verk. 17 MD-, 6 MCD-Spiele, 3 Pads für DM 600,-, Tel. 03941/601274

Suche Vay und Popful Mail. Zahle sehr gut! Tausche auch gegen Saturn-RPGs, Tel. 039344/40461 ab 15 Uhr

SATURN

Suche Spiele für SAT, biete DM 70,- oder tausche, suche auch Atari VCS 7800 in gutem Zustand, Tel. 08202/1790 Thomas

Verk./tau. Digi. Pinball, FIFA 96, S. Rally, Daxtona USA je DM 35,-, Mega Drive NHL 96 u. PGA Tour 96 je DM 35,-, Tel. 06190/3955

Tausche ständig Saturn + MD-Spiele wie Daytona CCE, Exhumed, A. Trilogy, T. Raider u.v.m., Tel. 05731/52926

Tausche Nights into Dreams gegen Worldwide Soccer oder Shining The Holy Ark und verk. Haunting, Pagemaster, Tel. 07144/6750 Stefan

Achtung Schnäppchen: Verkaufe Saturn + 2 Joypads und Bomberman für nur DM 299,-, Andreas Kley, Mozartstr. 18, 89555 Steinheim

Verk. Myst + Lösung DM 70,- u. PGA Tour 97 DM 60,-, suche Blazing Dragons, Tel. 02191/610414 ab 16 Uhr

Verk. Cyberia DM 35,-, suche Hard Arcade und Alien, deutsche Version, Tel. 06421/42795, zahle bis DM 40,- pro Spiel

Verk./Saturn + 17 Spiele (Torico, Soviet Strike, Exhumed, C&C, Nights + Pad usw.) + Adapter + 2 Pads + Gun DM 1.000,-, Tel. 0511/3940503

Tausche Tomb Raider, Sonic 3D, suche WWS97, NHL97, FIFA 97, World Series Baseball 2, Tel. 06226/990338

Verk. Saturn mit 2 Pads und 12 Spielen, z. B. Sega Rally, SC 2000, Alien T., VF2 u. a., Tel. 0271/350490 fragt nach Schmissek

Verkaufe F1 Challenge + Lenkrad DM 120,-, Break Point, World

Cup Golt, Euro Soccer 96, Street Fighter 2, Boxing, zusammen DM 200,-, Tel. 08247/7915

Saturn mit 21 Spielen + 2 Pads + Ac. Replay + 3D Pad + Virtua Stick + 7 Demos + 23 S. Magazine + 12 andere, alles 1a-Zustand, DM 1.400,-, Tel. 04321/54310

Verschiedene Saturn-Spiele zu verkaufen, Tel. 0231/7287272 evtl. AB

Suche Lösung zu Casper, suche günstig Nights + Tomb Raider, tausche o. verk. Sega Rally, Tel. 07666/7947

Verk. Soviet Strike DM 70,- und Wing Arms DM 50,-, Tel. 05492/1238

Verk. Cyberia, Myst, NBA Jam TE, Lemmings 3D, Robotica, O. World Inter. Extr., Bug, G. Heroes (dt), Tel. 039292/26905

Verk. Saturn + Pad und dazu Tomb R., C&C, Nights + 3D Pad, Worldwide S. 97 usw. für DM 650,-, Tel. 05303/1208

Verk./tausche Exhumed, Discworld, Street Fighter The Movie u.a., Tel. 07171/72603 ab 18 Uhr

Saturn-Cheatheft mit Cheats, Codes usw. zu über 100 Spielen, nur DM 15,-, C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Verkaufe Virtua Fighter 2 für DM 50,- incl. Porto, Tel. 07761/2503 ab 18 Uhr

Tausche oder verkaufe C&C, Tomb R., A. Trilogy, Magic Carpet, Panzer Dragoon, Clockwork Knight, Tel. 02351/82870

Suche Sega Ages Vol. 1, biete Hardcore 4x4 oder Daytona USA 2, Tel. 04105/83051 Matthias verlangen!!!

Verk. The Crow DM 60,-, P. Dragoon 1 o. A. DM 10,-, Sea Bass DM 20,-, tausche auch gegen Maniac Karts, Tel. 02133/47354 Burkhard

Verk./tausche z. B. T. Raider, Shellshock, St. Racer, C&C, suche A. Racing, WW Soccer, An./Pad., Tel. 02043/36579 ab 17 Uhr

Saturn-Spiele, z. B. Myst, Vic. Goal, J. Bazookatone DM 40,-, V. Fighter Remix, Magic Carpet,

Daytona USA, Mystery Man, DM 50,-, C&C, Story of Thor DM 60,-, Tel. 07631/13875 Frank

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

Verk. Sat. 2 Pads, 6 Spiele, z. B. Destruction Derby, V. Fighter 2 usw. + 2 Demos u. zus. P. n. V., Tel. 038334/80733 Manuel

Tausche/verkaufe Tunnel B1, Virtua Fighter 2, Virtua Stick, suche World Series Baseball 2 u. a., Tel. 038204/12336 fragt nach Christian

Verk. Myst, Daytona USA je DM 40,- u. Discworld für DM 60,-, suche Sea Bass Fishing, Tel. 03334/212901, Mo./Di. 16-18 Uhr Michi

Tausche Discworld, Alien T., Clockwork Knight 2, gegen VF2, Sonic 3D und Die Hard Arcade, Tel. 0381/6752498

Verk. Preview Vol. 1 DM 10,-, Theme Park DM 55,-, Alien Trilogy DM 65,-, Virtua Fighter 2 DM 50,-, Tel. 09931/5913 Andreas

Tausche Magic Carpet, Panzer Dragoon, Star F., suche Alien Trilogy, Manx TT usw., Tel. 030/7041942 ab 18 Uhr

Verk. F1 Challenge, VF1 je DM 20,-, Sega Rally DM 30,-, VF2 für DM 50,-, Tel. 0351/4114737 Dresden unter Kenny

Verk. F. Vipers + S. Striker + WWS97 + VF2 + Andretti für DM 150,- od. einzeln, Preis VS, MS2 mit Zubehör DM 50,-, Tel. 02981/6879

Verk. od. tausche VF2, STOT2, Alien Tr., Dark Savoir, Tomb Raider, The Horde, Guar. Heroes, Atl. Kings, Tel. 07803/2944

Verk. Saturn mit 16 Spielen u. 5 Demo-CDs, Preis VHB, Spiele auch einzeln, Tel. 0431/362154 ab 20 Uhr

Verk. und tausche Saturn Spiele, suche Sea Bass Fishing, J. Madden 97, Tel. 06332/72181

Tausche Alien T. Euro 96, M. Mansion, suche D. Hard Arcade, Crow 2, T. Raider oder Pandemonium!, Tel. 05177/92111

Verkaufe Saturn mit 8 Spielen, u. a. Nights, VF2 u.v.m., außerdem auch Backup Memory, Preis nach Vereinbarung, einfach anrufen unter, Tel. 069/834641 Boris

Tausche Need for Speed, Panzer D. II o. WSB II geg. Hardcore 4x4, verkaufe auch diese Spiele! Tel. 039292/26412 Andreas

Tausche PSX mit 2 Spielen und diverses Zubehör gegen Saturn, Tel. 07803/600133

Verk./tausche NHL Powerplay 96, Dark Savoir, Defcon 5, Grid Run, Story of Thor 2, Need for Speed, Athlete Kings usw., Tel. 05145/28198

Tausche/verk. Golden Axe, Die Hard Arc., Magic Carpet, Athl. Kings, Theme Park, Exhumed usw., Tel. 07424/1602

Suche Sat u. Game Gear-Spiele, z. B. Private Idol, Yakuken Special, Shar Rock Mahjong, Star W. usw., Tel. 06109/33209 Leo

Tausche Myst, WipEout, VF Remix, World Cup Golf gegen Soviet Strike, Return Fire, Ninja, WWF o. Ten Pin Alley, Tel. 03574/124601

Verkaufe Saturn-Spiele ab DM 20,-, auch Tausch möglich, Liste bei H. Eder, Kaiserstr. 9, 94556 Neuschönau

Verkaufe tausche Sega Saturn-Spiele, PSX, N64, suche Sega Memory Card, Game Buster u. alle Neuheiten, Spiele u. Konsolen, Saturn-Spiel supergünstig zu verkaufen, Tel. 05561/982042

Verkaufe/tausche Saturn Spiele, suche Shinobi X, Shellshock und Sportspiele, Tel. 02325/370476

Verk. Sat + 2 Pads + St-Kay + Pistole + 19 Spiele + 5 Demos + ca. 47 Hefte kompl. DM 1.500,-, Tel. 02653/6208

Verk. Saturn + US Adapter + 9 Top-Spiele (u. a. Tomb Raider, Iron Storm) für DM 650,-, Tel. 07221/23188

Suche Neuheiten + Konsolen + Sammlungen f. Saturn, SNES, GB, Sony PSX usw., bitte meldet euch u. Tel. 0641/970436 Moni

Verk. Sat. + 5 Spiele (Daytona, VF2, Thunderhawk 2 u. a.) DM 500,-, auch einzeln oder tausche geg. PSX, Tel. 07171/65818

Um die Abwicklung der Sega Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto 'Der hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wer unter falschem Namen und falscher Adresse Kleinanzeigen aufgibt, muß mit strafrechtlicher Verfolgung rechnen.

5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.

6. Für Kettenbriefaktionen, dubiose Heimtätigkeitsangebote und sonstige Bauernfängereien haben wir leider keinen Platz.

7. Wenn ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin - SEGA Box
Roonstraße 21 - 90429 Nürnberg

Verk. Dark Savior DM 50,-, Alien Trilogy DM 40,-, F1 Challenge DM 40,-, NBA Jam TE DM 30,-, Tel. 08679/6017

Verk. Spiele D DM 25,-, Robotica DM 25,-, Myst. Mansion DM 20,-, D. Savoir DM 55,-, Slam 'n' Jam DM 20,-, Discworld DM 45,-, Tel. 04174/4098 ab 15 Uhr

Verk. VF2, Sega Rally, Daytona, Panzer Dragoon 2, Tomb Raider, Soviet Strike, Arcade Racer, Tel. 0345/7763466

Verk. Saturn, 2 Pads, Photo-CD, 16 Games, CG+G, S. Rally, T. Raider usw., div. Demo-CDs, Action Rep., Magazine DM 400,-, Tel. 05139/2642

Verk. Saturn + 2 Pads + Command & Conquer + F. Vipers + V. Fighter + WipEout + Daytona USA mit VB, Tel. 07574/4466 Werner ab 14 Uhr

Verk. oder tausche Tomb Raider, NHL 97, Daytona USA, Street Fighter Alpha, Fighting Vipers, FIFA 96, Tel. 08245/3570 Erhard jun. bis 19 Uhr

Verk. Fighting Vipers, Nights je DM 40,-, Christmas Nights, Demo CD 3+4 je DM 10,-, Mass Destruction DM 45,-, Tel. 02192/7618 Norman

Verkaufe Saturn, 1 Jahr Garantie, Pandemonium!, Virtua Kids, alles in einem Super Neuzustand, günstig, Tel. 033203/22721

Verkaufe Sega Saturn + 2 Pads + 16 Spiele + Video CD Card mit 5 CDs, alles Top-Zustand NP DM 3.000,- für nur DM 1.500,-, Torsten Schneider, Sewanstr. 124, 10319 Berlin

Verk. + tausche Myst, D. Pinb., G. Hero DM 35,-, V. Hyd., A. Tri. DM 45,-, Tomb R. DM 50,-, Torico DM 70,-, S. Iron + Hard Arc., Sov. Strike, Tel. 0451/394601

Tausche Daytona USA geg. The Need for Speed, verkaufe C&C

DM 50,-, Christopher Uebele, Tel. 06132/3488 ab 18 Uhr

Verk. V. Boxing DM 30,-, Hexen DM 70,-, Blast Ch., Blam, Crow 2, Story of Thor (US), Manx TT DM 50,- bis DM 65,-, Tel./Fax 040/4103118

Verk. Saturn Spiele z. B. Daytona USA, Sega Rally, Ghen War, Blam Mach., FIFA 96, Bubble Bob. u.v.a., Tel. 0171/8300280

Verkaufe Saturn + 2 Pads + Lenkrad + Backup Cartr. + 5 CDs + 8 Spiele, u. a. VFII, SC, S. Rally, Tel. 0211/663951 ab 18 Uhr

Verk./tau. Digi Pinball, FIFA 96, Sega Rally, Daytona USA, für Mega Drive NHL 96 u. PGA Tour 96 je DM 35,-, Uwe Fiedler, 65795 Kaiserslautern, Kleibstr. 12

Virtua Fighter 2, Athlete Kings, Daytona CCE, NHL, FIFA, Madden, PGA 97, Amok, Theme Park, Blam etc. je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Verkaufe diverse Sega Saturn-Spiele ab DM 15,-, wegen Sammlungsauflösung, Tel. 0201/572990 Thomas

Suche Dragon Force, Iron Storm, Metal Slug, Daytona CCE u. a., tausche ständig Spiele, Tel. 04532/8675 Mo-Fr ab 18 Uhr

Verkaufe Saturn mit 10 Sp., u. a. WWS97, Sega Rally DM 500,-, Thomas Paulig, Oberestr. 33, 27283 Verden/Aller

Verk. Saturn + 22 Spiele, z. B. T. Raider, WWS, Daytona 1+2, S. Rally, Manx TT, Nights + Pad, Game Buster usw., DM 1.550,-, Tel. 0171/3030146

Verkaufe WWF Wrestlemania, Street Fighter Alpha, tausche auch gegen Independence Day, Tel. 02104/40219 Alexander

Tausche Dark Savior, EW Jim 2, Discworld, Gun Griffon, suche

Verkaufe Saturn mit 5 Spielen + 2 Pads + Backup + Nights + 3D Pad + Virtua Fighter, Preis n. Vereinbarung, ruft einfach an, Tel. 069/834641 Boris 15-20 Uhr

Verkaufe Sega Saturn + 6 Topspiele, z. B. C&C, A. Kings, NHL 97, Action Replay VB DM 350,-, Tel. 02942/8578 ab 18 Uhr Klaus

Verk. Sat. DM 300,-, 3D Pad DM 30,-, Memory C. DM 50,-, 5 Spiele à DM 50,-, Liste anf. bei Polakewicz, Dorfstr. 57, 21745 Hemmoor

Suche SAT, PSX, Nomad, N64, Multimega, Neptun, Wonderme-ga, MGH o. ä., diverse Spiele, auch 3DO, gesucht, Tel. & Fax 02421/971596

Verkaufe Shellshock, Magic Carpet, Discworld I, Sim City 2000, Theme Park je DM 35,-, Bubble Bobble DM 20,-, Tel. 0172/8423332 ab 18.30

Tausche WWS 97 gg. Pebble Beach Golf, verk. Destr. Derby DM 50,- und WWF Arcade DM 40,-, Tel. 04731/1785

Verk. Panzer D. 1, VF 1+2, Bug, Sim City 2000, Victory Goal für je DM 40,- alle zus. + 3 Demo CDs für DM 240,-, Tel. 05626/1489

Saturn 10 Spiele, Joypad, Scart Kabel mit Cinchausgang u. 23 Sega Magazine + Game Gear u. 2 Spiele zusammen DM 1.000,-, Tel. 04792/2499

Tausche Dark Savior, suche Sega Rally, Alien Trilogy, Baku Baku Animals, Tel. 0172/6103247

Verk. Saturn + 2 Pads + Adapter + M Card + Panzer Dr. 2 + WS Baseball + Parodius + Thunderhawk 2 usw. DM 400,-, Tel. 04961/7840

Tausche Story of Thor und Thunderhawk 2, suche World Wide Soccer 97, Exhumed oder Virt. Op. Tennis, Tel. 09363/99955

Saturn mit 10 Spielen und 2 Pads und 4 Demos für DM 480,-, Alien DM 50,-, Shining Wisdom DM 60,-, Tomb Raider DM 50,-, Story of Thor DM 50,-, Tel. 05137/92321

Verkaufe Galactic Attack und Andretti Racing für jeweils DM 60,-, zusammen DM 100,-, Spiele neuwertig, Tel. 02381/52734 od. 15251

Verk. Sega Saturn, 1 Jahr alt, für DM 250,- + Athlete Kings, Sega Rally u. Euro 96 für je DM 35,- + 4 Demos, Tel. 0345/6879203

Tau/verk. T. Raider, NBA J. Ext., Destr. Derby, SF Alpha, suche u. a. Die Hard Arcade, 3D Dwarves, NHL Hockey, Torico, Tel. 05259/456 17-20 Uhr

Verk./tausche Need f. Sp., Clock W. 1, Euro 96, In The Hunt, J. Bazz., su. Exhu. Daxt. CCE, Vir. Tennis, WWS, Tel. 08641/8166 od. 8532

Tausche Panzer Dragoon 2 und NHL 97, suche Exhumed, Dark Savior oder Soviet Strike, Tel. 07302/3580

Biete Dark Savior, su. Hexen, bi. Discw. mit Robotica, su. Pro Pinb. o. Tilt, biete Sonic 3D, su. Defcon 5, Tel. 0351/6494423

Tausche VF2, G. Axe, A. Trilogy, Nights, A. Pad, 6 Demos, Adapter, suche D. Savior, S. of Thor, Myst, Daytona CCE, Tel. 09621/24421

Verk. Sega Rally DM 30,-, Bug DM 30,-, Gex DM 40,-, Rayman DM 45,-, Tel. 03591/603809 Rainer

Verk./tau. Mystaria, Rayman je DM 35,-, Shining Wisdom DM 45,-, Exhumed, Nights ohne Pad je DM 50,-, suche C&C, Tel. 06622/42532

Verkaufe Saturn + 4 Spiele, Athlete Kings, Alien Trilogy usw., VB, Holger Seubert, Tel. 09773/1696 ab 18 Uhr, 97618 Heustreu

Verk./tausche Gun Griffon, Amok, Alien Trilogy, Panzer Dragoon 2, Dark Savior, Bust A Move 2, Tel. 03944/350393 ab 20 Uhr

Verk. Torico (2 CDs), G. Heroes, Virt. H., Mystaria, WWF, Gun G. je DM 35,-, Tomb R., Alien Trilogy je DM 50,-, Tel. 0451/394601 Lübeck

Verk./tausche Virtua Fighter 2, WWF in your House, Sega Rally, suche Sov. Strike, Alien Tril., Bug, Tel. 03691/212775

Verkaufe Daytona CCE, Panzer Drag. 2, Nights für DM 50,-, Euro 96 DM 30,-, Top-Zustand, Tel. 0611/25513 Tobias

Löse umfangreiche Saturn-Sammlung auf! Ca. 50 Spiele, u.

a. Blam, Alien usw., PAL/ USA/ JAP ab DM 15,-, Tel. 0201/572990

Verkaufe Saturn m. 2 Pads u. 11 Topspielen, z. B. WWS 97, VF2, Daytona CCE, Nights inkl. 3D-Pad für DM 650,-, Tel. 0351/8305050

Verk. Vict. Boxing, Titan Wars, Euro 96 je DM 30,-, Olympic Soccer, Alien Tril., Mystaria, Gun Griffon je DM 50,-, Mario Franke, Bahnhofstr. 6, 39221 Eickendorf

Verk. Nights + Pad, Wing Arms, Parodius, Alien Tr., VF2, Rayman, suche VFR1X Lenkrad + GB Pock. + 2 Spiele, Tel. 037462/4458 Michael

Tausche Alien Trilogy, NBA Jam, Magic Carpet, suche Mario Andretti Racing, Manx TT, F1 Championship, Tel. 038303/532

Verk. Terminator Pad, Super Pad 8 für DM 20,-, Streetfighter T. M. (+ Demo-CD) DM 20,-, Tel. 09661/80520 Alfred

Tausche Clockw. Knight II, suche Sov. Strike, Athl. Kings, Actua Golf, Die Hard Arcade, Tel. 02241/401330

Verk. Panzer Dragoon 2 für DM 60,-, Virtua Fighter 2 für DM 60,-, Sega Rally für DM 50,-, Tel. 0711/682016

Tausche C&C, T. Raider, Blam, Theme Park, suche Die Hard Arc., Dragon Force, Puzzle Bobble u. a., Tel. 06128/5848 Ralph

32X

Verk. 32X, Preis VHB, verk. auch Multi Mega Drive & Spiele für Saturn/Mega D./Mega CD, Tel. 0171/8300280

Wer tauscht sein 32X ohne Spiele gegen GG mit 5 Spielen? Heinz Becker, Berliner Str. 9, 78229 Singen

Verk. f. 32X NFL Quarterback DM 35,-, f. MCD Road Avenger, Spiderman zus. DM 40,-, f. MS Scramble Spirits für DM 25,-, Tel. 036848/31556

Virtua Fighter, Moto Cross, Motherbase etc. je DM 65,-, verkaufe MD/MCD/MS/Saturn/PSX-Spiele, Tel. 030/6258637

SONSTIGES

Suche Nomad mit Umbau auf deutsche Spiele! Kaufe/tausche, Tel. 03491/610726 nachfragen ab 19 Uhr Andre

Suche NES f. DM 30,- & Spiele f. je DM 5,- bis DM 10,-, suche auch MS-Spiele f. je DM 5,- bis DM 10,-, besser sind Spielesammlungen, Tel. 03435/931060

Verkaufe Saturn mit 8 Spielen und Memory Card Preis n. Ver., verkaufe auch Rage i. t. Cage MCDII und 8 MS Spiele, ruft einfach an! Tel./Fax 069/834641

Verk. ca. 50 Spiele für SAT/PSX/N64 ab DM 20,-, Liste bei M. Senderek, Lange Gewann 21, 57299 Burbach, Tel. 0171/6900331

Arcade Racer DM 80,-, kompl. Gamers-Sammlung + verschiedene Mega Drive-Magazine günstig abzugeben, Tel. 0201/740720

Verk. Hefte von Sega Pro 92-93 und Gamers 92-94, Gamers Special 1-3, Buch Mega Drive Game Power, Tel. 05121/59662

Verk. Spiele für Nintendo je Spiel DM 45,-, Jörg Schulz, Bahnhofstr. 15 D, 01796 Pirna, Tel. 03501/521294

27 MD-Spiele je DM 20,-, komplett DM 450,- oder Tausch gegen Saturnspiele 3:1, Tel. 02778/69060

Verk. Sega Saturn + 2 Pads + Virt. Stick + Gun + G. Buster + 3D Pad + 22 Topspiele für DM 1.550,-, nur zusammen, Tel. 0161/3030142 Daniel

Suche Master System 1 mit Karten, sowie MCD1 Frontloader u. Exotenkonsolen, tägl. ab 10 Uhr, Tel. 03681/722189

Verk. SNES Spiele: Theme Park, Kawasaki, The Legend of Zelda, Plok je DM 50,- od. alles DM 180,-, Tel. 02636/4759 frag' nach Sven

Verk. Saturn + 2 Pads + Adapter + M. Card + Panzer Dr. 2 + WS Baseb. + Parodius + Thunderhawk 2 usw. DM 400,-, Tel. 04961/7840

Suche dringend die rote Sega Flash Vol 1 CD. Nur bester Zustand. Zahle expectionell! Tel. 07331/43741/21

SCORE ATTACK

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

So geht's!

1. Schließt eure Konsole an einen VHS-Videorecorder an. Den Ausgang des Recorders stöpselt ihr an den Fernseher an. Damit ihr nun ein Bild bekommt, müßt ihr den Videorecorder noch auf den Kanal der Konsole einstellen, während der Fernseher auf den Kanal des Recorders eingestellt wird. Legt nun eine leere Videokassette ein, auf die ihr durch Drücken der „Record“-Taste die Spielsequenzen aufnehmen könnt.
2. Zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß eure Punktzahl oder die Bestzeit ersichtlich wird. Es ist Ehrensache, daß ihr dabei kein Action Replay-Modul einsetzt. Haben wir dabei auch nur den leisesten Verdacht, daß geschummelt wurde, gelangt die Videokassette nicht in die Wertung.
3. Notiert auf dem Coupon eure Bestleistungen und sendet ihn zusammen mit der VHS-Videokassette an uns. Legt den Coupon am besten in einen Briefumschlag und steckt diesen zwischen Videokassette und Hülle. Natürlich darf man seine Bestzeit verbessern und eine neue Kassette einschicken. Eine Bitte: Verzichtet auf unnötige Verpackung und Verklebung. Ein kleines gelbes Postpaket reicht vollkommen aus! Notiert die Bestleistung auf der Paket-Außenseite!

Die Regeln

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

- SEGA MAGAZIN
- Kennwort: Score Attack!
- Roonstraße 21
- 90 429 Nürnberg

Zwischen Einsendetag und Veröffentlichung liegen mindestens 4 Wochen!

Notiert die Bestleistungen bitte auf der Paket-Außenseite!

Aufgepaßt!

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

DER DAYTONA USA C.C.E.-CHAMPION

Nach sieben Monaten können wir nun mit Oliver Hasler einen echten Rennspiel Experten als Champion küren. Oliver bewies schon bei den Vorgängerwettbewerben Daytona USA und Sega Rally sein Talent als Raser, weswegen wir ihm diesen Sieg besonders gönnen. Als Belohnung bekommt Oliver ein Spiel nach Wahl für seinen Saturn!



ANDRETTI RACING



Wer fährt mit einem Indy Car ohne Cheat (!!!) in einem Freundschaftsrennen auf den Streets of Cincinnati die schnellste Runde?

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu) Schreiner Harald	39,975	1
2.	(2) Hützen Andre	40,031	2
3.	(Neu) Ahmes Arnautonic	40,212	1
4.	(Neu) Koßmann Mike	40,443	1
5.	(1) Bormann Roman	40,493	2
6.	(Neu) Hennemann Gerd	40,606	1
7.	(3) Eger Enrico	44,693	2
8.	(Neu) Marinovic Robert	45,106	1

SCORE ATTACK

<input type="checkbox"/> Ein Foto liegt bei!	<input type="checkbox"/> Videokassette liegt bei!	<input type="checkbox"/> Bereits plaziert	Meine Bestleistung	Titel	System	Hiermit bestätige ich, daß ich die-se Leistung ohne Zuhilfenahme ei-nes Schummelmoduls, Cheats oder ähnlichem erreicht habe.	Datum, Ort	Unterschrift
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Name, Vorname	Straße, Hausnummer	Postleitzahl, Wohnort	Telefon		

FIGHTERS MEGAMIX

Wer beendet den Kurs I am schnellsten? Mit welchem Kämpfer und Game Type ihr antretet, ist egal! Das Time Limit muß aus sein! Es muß sich um die PAL-Version handeln.



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(6)	Kuhs Sebastian	1:22:07	1
2.	(Neu)	Lendjer Daniel	1:31:75	1
3.	(Neu)	Akyol Osman	1:32:59	1
4.	(Neu)	Bracker Erik	1:33:45	1
5.	(Neu)	Bohres Bastian	1:36:30	1
6.	(Neu)	Szücs Rocco	1:39:25	1
7.	(7)	Umbrath Oliver	1:40:24	2
8.	(Neu)	Märing Andy	1:43:52	1
9.	(Neu)	Hoffmann Philipp	1:45:03	1
10.	(1)	Erdmann Artem	1:48:26	2
11.	(Neu)	Okulus Albert	1:50:98	1
12.	(Neu)	Petrusky Fabian	1:51:58	1
13.	(Neu)	Schiestel Manuel	1:58:44	1
14.	(2)	Nico Schreiter	2:00:98	2
15.	(3)	Ritzinger Simon	2:03:61	2
16.	(4)	Osman Akyol	2:08:29	2
17.	(Neu)	Couchy Tony	2:17:00	1
18.	(5)	Hagen Sascha	2:43:97	2
19.	(Neu)	Hense Wilhelm	2:46:43	1
20.	(Neu)	Krug Marc-Oliver	2:55:08	1
21.	(Neu)	Hartmann C.F.	2:57:64	1
22.	(Neu)	Hurat Oruc	3:11:49	1
23.	(8)	Schmitz Oliver	3:29:61	2
24.	(Neu)	Reh Stefan	3:32:87	1
25.	(Neu)	Rogalitki Andree	3:56:61	1
26.	(Neu)	Röttgen Dominik	3:56:76	1

TOMB RAIDER

Wer beendet den ersten Level (The Caves) am schnellsten? Nehmt alles vom Beginn bis zur allerersten Auswertung auf!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu)	Albers „Kopie“ Sebastian	2:48	1
2.	(1)	Zecic Emire	2:49	5
3.	(2)	Ristoki Sascha	2:50	4
4.	(3)	Wübbels Markus	2:50	4
5.	(4)	Vorhauer Matthias	2:51	4
6.	(5)	Meier Andy	2:52	6
7.	(6)	Merten René	2:52	4
8.	(7)	Vorhauer Mathias	2:53	4
9.	(8)	Neuke Frank	2:53	5
10.	(9)	Altunkaya Cemal	2:54	4
11.	(10)	Bracht Daniel	2:57	6
12.	(11)	Nothdurft Holger	2:57	4
13.	(12)	Kobierzynski Robert	3:00	5
14.	(13)	Schmid Mario	3:00	4
15.	(14)	Denizoglu Burhan	3:01	5
16.	(15)	Maltese Daniel	3:02	6
17.	(16)	Zecic Emir	3:05	6
18.	(17)	Jüstel Bernd	3:08	6
19.	(18)	Dolle Heiko	3:08	6
20.	(19)	Hennemann Gerd	3:11	6
21.	(20)	Blasek Volker	3:12	5
22.	(21)	Predrag Nikolic	3:12	5
23.	(22)	Reese Daniel	3:16	5
24.	(23)	Rybol Peter	3:16	5
25.	(24)	Sostero Marco	3:17	4
26.	(25)	Fuchs Stefan	3:18	6

MANX TT



Wer fährt die schnellste Rundenzeit im Time Trial-Modus auf dem TT-Course? Das gewählte Motorrad ist egal!

Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Neuke Frank	1:04.80	3
2.	(3)	Möring Andy	1:05.88	3
3.	(2)	Tschenschter Michael	1:05.92	2
4.	(4)	Eger Enrico	1:07.20	3
5.	(5)	Schmidt Jürgen	1:10:44	2

Mailbox

Kaum fährt man einmal zu einer Messe nach Amerika, schon gerät das Heft durcheinander! Der erste Punkt betrifft die offensichtlichen Unstimmigkeiten zwischen dem Messebericht und der Hitparade. Dies liegt ganz einfach daran, daß der Messebericht erst nach dem restlichen Heft produziert wurde, was wir allerdings auch im Editorial ausführlich erläutert haben. Die Alternative wäre ein verspäteter Messebericht in dieser Ausgabe gewesen. Die zweite Sache betrifft die Kleinanzeigen, welche wie von Wunderhand geführt den Weg von Ausgabe 7 in Ausgabe 8

unbeschadet überstanden, während die neu abgetippten Inserate unberührt auf der Festplatte liegenblieben. Als Ausgleich gibt es diesmal gleich fünf Seiten Sega Box. Daß schließlich auch noch die Tüpfelchen auf dem Ü des Titelsatzes fehlten, könnten wir nun als Anspielung auf das Fehlen von Virtua Fighter 3 und Tomb Raider 2 erklären, glauben würde es uns allerdings keiner, oder? Nichtsdestotrotz wollen wir uns an dieser Stelle für die beiden Fehler entschuldigen und wünschen euch noch viel Spaß beim Spielen.

Eure Sega Magazin-Crew

CD DOPPELT BEKOMMEN!

Schlafende Hunde soll man nicht wecken! Dieses Sprichwort hat sich wieder einmal bewahrheitet, denn aufgrund unserer letzten Mailbox, in der wir dem ehrlichen Leser, der eine doppelt ausgelieferte CD an uns zurückschickte, ein Spiel schenkten, trudelten bei



Frage des Monats

„Wird die neue Konsole von Sega besser als dies und das sein?“

Sega wird wohl kaum eine Konsole auf den Markt bringen, die der Jahre vorher erschienenen Konkurrenz unterlegen ist. Im Gegenteil, von Anfang an zählen Niedrig-Preis, technische Überlegenheit, Top-Spiele und exklusive Automatenumsetzungen zu den wichtigen Verkaufsargumenten.

uns plötzlich massenweise CDs ein, die angeblich alle doppelt ausgeliefert wurden. Wer nun auf ein neues Spiel hoffte, hat sich die Mühe leider umsonst gemacht, denn wir gehen davon aus, daß viele dies als freche Umtauschaktion "Alte Demo-CD gegen neues Spiel!" mißbrauchen wollten.

Die Redaktion

MODEL 3 & HITPARADE

1. Ich muß zugeben, daß ich am Anfang wirklich wütend auf euch war, da Tomb Raider 2, Virtua Fighter 3 und Scud Race nun doch nicht mit der von euch so hochgelobten Zusatzcartridge kommen werden. Aber dann leuchtete mir ein, daß ihr nichts dafür könnt und nur gedruckt habt, was

euch von Sega erzählt wurde. Ich bitte auch die anderen Leser, daß sie dafür Verständnis haben, denn das Sega Magazin ist wirklich gut!

SM: Du siehst das genau richtig, viele andere Leser tun aber immer so, als ob wir Sega wären und dafür verantwortlich sind, wenn irgendwelche Spiele nicht kommen oder der Saturn „schon“ nach drei Jahren abgelöst wird. Zum letzten Mal: Wir sind im Gegensatz zu zwei anderen Fachzeitschriften vom Hardwarehersteller absolut unabhängig und lediglich eine Truppe echter Sega-Fans, die eine Zeitschrift machen. Wir sind auch weder der Infoservice noch kann man bei uns seinen Saturn umtauschen.

2. Wieso sind die drei Model 3-Spiele immer noch in der grandiosen Hitparade?

SM: Vielleicht, weil die Hitparade – wie eingangs erläutert – deutlich vor dem Messebericht fertiggestellt wurde? Außerdem: Noch wurden die Spiele nicht offiziell für den Saturn abgesagt, deshalb bleiben sie so lange drin, bis wir neue Informationen dazu haben.

3. Kommen Tomb Raider 2, Virtua Fighter 3 und Scud Race in einer schlechteren Saturn-Version?

SM: Tomb Raider 2 bestimmt nicht, zu Virtua Fighter 3 und Scud Race gibt es keine Auskunft.

4. Werden eigentlich Fragen, die grammatikalisch falsch sind, abgedruckt, oder werden nur korrekte Sätze erfaßt?

SM: Solange es uns möglich ist, einen Satz sinngemäß zu erfassen und in eine ansprechende Form zu bringen, bringen wir einen Leserbrief in entsprechend abgeänderter Form.

5. Wäre es im Bereich des Möglichen, ein Sonderheft bzw. ein

Buch herauszubringen, in dem man Fachbegriffe wie Polygone, Gouraud-Shading, Anti-Aliasing oder Z-Buffering erklärt?

SM: Möglich ist alles, allerdings würde ein derartiges Buch gerade einmal wenige Seiten umfassen. Davon abgesehen haben wir jeden dieser Begriffe schon mindestens zweimal im Sega Magazin (beispielsweise im Sega ABC Ende 1995) erklärt.

6. Zum Abschluß habe ich noch ein paar Fragen zu Hardcore 4x4, denn das Video hat mir sehr gut gefallen und ich bin mir sicher, daß auch noch andere an einem Kauf interessiert sind. Wieviele Strecken, Fahrzeuge und Modi gibt es? Würdet ihr es mir empfehlen?

SM: Zum einen war dies kein Video, sondern ein sogenanntes automatisch ablaufendes Rolling-Demo, zum anderen haben wir dieses 6 Strecken und Trucks umfassende Game in der Ausgabe 2/97 ausführlich getestet und mit 76% bewertet (siehe auch Hitparade!).

Barak Alex, 93426 Roding

COBRA/AM2

Ich möchte euch zu der neuesten Ausgabe des Sega Magazins gratulieren! Ihr seid mal wieder die ersten, die über Segas neue Konsole berichten, während andere Sega (wieder) als Verlierer darstellen. Obwohl ich anfangs etwas stutzig war, freue ich mich jetzt aber schon darauf, in den Genuß von Virtua Fighter 3 und Scud Race zu kommen. Nun aber zu meinen Fragen!

1. Was haltet ihr eigentlich von Konamis Automaten-Hardware Cobra? Stellt sie eine ernsthafte Konkurrenz für Segas Model 3-Board dar?

SM: Die Animationsstudien des Beat 'em Up sehen wirklich gut aus

und machen auch Virtua Fighter 3 Konkurrenz. Allerdings gibt es das Spiel noch immer nicht, während Virtua Fighter 3 nun fast schon ein Jahr alt ist!

2. Wie viele Spiele wurden insgesamt auf Model 2-Basis entwickelt, und wie viele darf man für das Model 3 erwarten?

SM: Es gibt ungefähr zwanzig Spiele, die mit der Model 2-Hardware arbeiten, für das Model 3 gibt es mit Virtua Fighter 3, Scud Race, Virtua Striker 2, Motor Raid, Le Mans 24 und Jurassic Park 2 bereits sechs Entwicklungen, so daß man von einer breiteren Unterstützung der Model 3-Hardware ausgehen kann.

3. Könnte man über den Sega Channel auch Saturn-Spiele abrufen? Ich glaube, ihr habt diese Frage schon einmal mit einem „Nein“ beantwortet, aber was soll dieser Channel noch bringen, wenn angeblich nur noch ein paar User einen Mega Drive besitzen. Für mich käme der Channel dann satte 1 1/2 Jahre zu spät.

SM: Der in den USA bereits seit vier Jahren aktive Sega Channel kann wirklich nur für den Mega Drive genutzt werden, allerdings erscheint es in meinen Augen auch komplett unsinnig, vielfach größere Saturn-Spiele ohne ISDN-Anschluß tagelang runterzuladen, ohne sie speichern zu können. Sega will ganz einfach diese Technologie auch in Deutschland ausprobieren.

4. Wofür steht eigentlich das AM von Segas Entwicklungsabteilungen AM1, AM2, AM3 und AM Annex?

SM: Nach unserem Wissen sind dies Abkürzungen für die verschiedenen AMusements-Research & Development-Teams, welche bei Sega Unterhaltungssoftware entwickeln.

Marcus von Chamier-Cieminski

Kurz beantwortet!

Leute, die sich massiv über Sega beschwerten und zum Teil berechnete Vorwürfe äußern, aber weder auf dem Briefumschlag noch auf dem Brief selbst ihren Namen nennen, haben keine Chance auf einen Abdruck. Wer nicht zu seiner Kritik steht, wird sich auch nicht in unserem Magazin wiederfinden. Getäuscht wurde übrigens niemand!

Eine Alpha-Variante ist die erste spielbare Version, an der sich noch eine Menge ändern kann. Eine Beta-Variante steht praktisch kurz vor der Fertigstellung.

Die angekündigte Core-CD ist deswegen ausgefallen, weil die damals verfügbare Master-CD einen fatalen Fehler enthielt, den wir euch nicht zumuten wollten. Aus diesem Grund mußten wir kurzfristig auf eine andere CD umsteigen. Ehrlich gesagt waren wir

froh, daß wir überhaupt noch so schnell eine Alternativ-CD bekommen haben.

Die Demo-CD von Gremlin war nicht besonders, das wissen wir selbst, allerdings waren selbst vergleichbare PlayStation-CDs zu diesem Zeitpunkt ebenfalls alles andere als überraschend, was am Sommerloch lag. Eines solltet ihr außerdem nie vergessen: Die CD kostet euch pro Stück genau DM 1,67, während andere, sogar vom Hardware-Hersteller abhängige Magazine mit CD monatlich DM 12,80 kosten, was somit auf einen CD-Preis von DM 7,- hinausläuft – bei keineswegs besserer Qualität. Ihr dürft euch sicher sein, daß wir immer die bestmögliche CD organisieren wollen!

Athlete Kings 2 wird vermutlich Winter Heat heißen und

Anfang nächsten Jahres rauskommen.

Generell ist das Verleihen von Videospiele eigentlich verboten, sofern nicht anders auf der Verpackung vermerkt.

Ältere CDs, die es ab Ausgabe 10/96 gab, kann man grundsätzlich nicht nachbestellen. Hier gilt das Prinzip: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst!

Für den Saturn gibt es weltweit etwa 500 verschiedene Spiele, in Europa circa 200.

Im November '98 wird der Saturn schon satte vier Jahre alt, von einer vor-schnellen Einführung einer neuen Konsole kann also nicht die Rede sein. Außerdem, vom Mega Drive verkaufte Sega seinerzeit in Japan 2 Millionen Stück, vom Saturn waren es über 5 Mil-



lionen, ist dies nicht eine gewaltige Steigerung?

Eine Umsetzung von Die Siedler 2 wird es nicht geben, allerdings wurde überraschenderweise eine Saturn-Version von Transport Tycoon angekündigt.

Der Grafikaufbau von Tomb Raider ist auf der PlayStation weitaus fehlerhafter als auf dem Saturn.

PlayStation-CDs kosten zum Teil sieben Mark pro Stück, da kann man schon erwarten, daß mehrere Demos enthalten sind, oder?

3DO & MODEL 4

1. Was – ganz genau erklärt – ist das 3DO bzw. gibt es das auch in Österreich?

SM: Die von Trip Hawkins geführte Firma 3DO hat vor drei Jahren eine 32 Bit-Spielekonsole gleichen Namens auf den Markt gebracht, die es auch in Österreich gegeben hat. Die in der Zwischenzeit entwickelte Version M2 wurde mittlerweile von Matsushita gekauft und ebenfalls eingestellt, während die Firma 3DO als Softwareentwickler für PC und PlayStation fungiert.

2. Was meint ihr damit, daß VC1 und VC2 indiziert worden sind bzw. warum?

SM: Warum? Dies kann nur die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) in Bonn beantworten.

3. In einer Ausgabe eures Magazins konnte ich etwas von Virtua Fighter 4 und Model 4-Hardware lesen! Wird daran schon gearbeitet oder ist das nur Theorie?

SM: Diese Frage kann wohl nur Yu Suzuki beantworten!

4. Warum konnte ich Fighters Megamix am 11.7.97 immer noch nicht im Laden finden?

SM: Vielleicht weil der entsprechende Laden eben schlecht bestückt ist? Probier' es einfach über den Versandhandel!

5. War der Automat von Sega Touring Car wirklich so schlecht?

SM: Wie kommst du denn auf solch einen Unsinn? Nur weil er alles andere als leicht spielbar ist, muß er doch nicht schlecht sein.

6. Wieso benötigt ihr für ein Poster 16 Seiten? Es muß doch nicht größer als eine Doppelseite sein!

SM: Ein Poster muß mindestens acht Seiten groß sein, wenn es nicht lächerlich wirken soll. Da in einem Magazin allerdings auch immer Vorder- und Rückseite genutzt werden, würde dies rechnerisch mit 16 Seiten zu Buche schlagen.

Manuel Wegrostek, A-1010 Wien

SEGA CHANNEL & C&C

1. Wird der Sega Channel nach seiner Erprobung im Raum Kaiserslautern auch im restlichen Deutschland eingeführt?

SM: Es ist unwahrscheinlich, daß der Sega Channel noch für den Mega Drive in ganz Deutschland eingeführt wird, vielleicht tut sich allerdings etwas für die kommende Konsole...

2. Wie lange wird eurer Meinung nach der Saturn nach der Einführung noch auf dem Spielmarkt vertreten sein und wie lange werden dann noch Spiele hergestellt? Wird er genauso schnell vom Markt verschwinden wie Mega Drive, Mega CD II und 32X?

SM: Bedenkt man, daß das letzte Mega Drive-Spiel im Mai erschienen ist und der Saturn bereits seit zwei Jahren in Deutschland erhältlich ist, dann würde ich davon ausgehen, daß es mindestens bis Anfang 1998 neue Saturn-Games geben wird, sofern die neue Konsole weltweit im Herbst '97 erscheinen wird.

3. Ist das Spiel Shining The Holy Ark eine Art spielerische Fortsetzung von Shining in the Darkness und Shining Force 1,2 und CD?

SM: Dies könnte man durchaus so sagen.

4. Ich habe gehört, daß WarCraft 2 alle Missionen (also auch die Zusatzmissionen, die es auf dem PC auf einer Extra-CD gab) enthalten wird. Wie viele Missionen werden es dann insgesamt sein?

SM: Pro Partei wird es 38 Missionen geben!

5. Gibt es neben den von euch schon genannten Codes noch andere zu Command & Conquer?

SM: Wenn uns weitere bekannt wären, hätten wir sie schon abgedruckt.

6. Werden C & C: Der Ausnahmezustand, C & C: Alaramstufe Rot und C & C: Gegenangriff je für den Saturn umgesetzt?

SM: So wie es derzeit aussieht, werden sie nicht umgesetzt.

7. Wann kommt endlich der Nachfolger der Lunar Saga, die schon auf dem Mega CD für Furore sorgte?

SM: Die Nachfolger dieses noch nie offiziell in Deutschland erhältlichen Spiels sind in Japan schon länger erhältlich.

8. Wann wird Dragon Force in Deutschland herauskommen? Wird es eine komplett deutsche Version sein?

SM: Es soll am 11.9.97 in einer englischen Version in Deutschland erscheinen, wie auch in der Hitparade nachzulesen ist.

9. Wird die Zusatzcartridge nicht eine Art 32X sein, die nach einigen Spielen im Jubel um die neue 64 Bit-Konsole untergeht?

SM: Zum einen wäre die Cartridge nicht als Hardwarezusatz vermarktet worden (es gibt ja schon seit zwei Jahren RAM-Karten für die SNK-Spiele), zum anderen wird sie eh nicht mehr kommen.

10. Wird Jurassic Park: The Lost World ein Jump&Run-Game in Mega Drive-Manier, oder wird es eine Adventure-Game wie auf dem Mega CD II.

SM: Es erinnert eher an den Vorgänger auf dem Mega Drive.

11. Kann man sich in Fighting Force in alle Richtungen frei bewegen oder gibt es Level-Begrenzungen, wie zum Beispiel Mauern?

SM: Man kann sich zwar frei bewegen, allerdings kann man wie in der Realität auch keine Mauern durchdringen.

12. Ist Enemy Zero wieder nur ein filmartiges Spiel mit eingeschränkter Handlungsfähigkeit oder ein ödes Fadenkreuzgeballe?

SM: Weder noch! Im Preview in der Ausgabe 5/97 haben wir das Game ausführlichst vorgestellt.

13. In der Virtua Fighter 3-Demo auf der Demo CD Sega Flash Vol. 4 sah man, wie Lion das Bein gebrochen wurde. Wird diese Szene auch in der deutschen Version vorhanden sein, oder ist das der deutschen Behörde wieder zu brutal?

SM: In keinem der Virtua Fighter-Spiele kann man den Gegner ernsthaft verletzen, es handelt sich um eine Kampfsportsimulation und nicht um ein primitives Knochenbrecher-Spiel!

14. Wieso haben Sega-Rennspiele bloß immer so wenig Rennstrecken? Liegt es am Platzmangel oder an der Bequemlichkeit der Programmierer?

SM: Wieso hat Ridge Race nur eine Strecke? Wieso hat Andretti Racing 16 Pisten? Dies wissen wohl nur die Programmierer und hat mit dem System überhaupt nichts zu tun.

15. Findet ihr es nicht auch etwas doof, immer Fragen wie „Laufen Saturn-Spiele auf einem Mega CD II?“ zu beantworten?

SM: Glaubst du, es macht mehr Spaß, Fragen nach Command & Conquer 2 zu beantworten, die ebenfalls schon mehrmals beantwortet wurden?

16. Meine letzte Frage: Wie seht ihr den Wettbewerb zwischen Sega, Nintendo und Sony? Wer liegt eurer Meinung nach vorne? Glaubt ihr, daß Sega mit der neuen Konsole das Ruder noch herumreißt?

SM: Davon abgesehen, daß Sega eine absolut gesunde Firma ist, beantworten wir derlei unwichtige Fragen nicht mehr! Wir sagen euch, ob Spiele für verschiedene Sega-Konsolen Spaß machen oder nicht, wieviele Konsolen der verschiedenen Hersteller verkauft werden, ist nicht Thema dieses Magazins. Briefe mit derartigen Fragen werden ab sofort nicht mehr berücksichtigt. Sorry, aber irgendwann nervt es nur noch!

Sebastian Büchner, 06507 Bad Suderode

TOMB RAIDER 2 & VF3

1. Erst einmal ein großes Lob an eure Zeitung, ihr wißt, wie man Sega-Fans aufmuntert. Ich war stolzer Besitzer eines Sega Saturn – bis ich euren E3-Bericht las. Nicht nur, daß Scud Racer nicht erscheint, nein, es wird auch kein Virtua Fighter 3 und kein Tomb Raider 2 erscheinen. Ich habe mir damals wegen eines bestimmten Spiels einen Saturn gekauft, und dieses Spiel hieß Virtua Fighter 3!

SM: Sorry! Es hieß von Anfang an, daß Virtua Fighter 3 frühestens im Herbst 1997 für den Saturn kommt, und wenn du dir nur deswegen einen Saturn gekauft hast, dann kann ich das nicht nachvollziehen. Probier doch einmal Fighters Megamix aus! Es hat viele Moves von Virtua Fighter 3 und sogar deutlich mehr Kämpfer.

2. Was erlaubt sich Sega eigentlich? Okay, sie bringen 1998 eine neue Konsole heraus, und da braucht man gute Software. Ihr wißt ja, „software meets hardware“, aber da könnten sie doch noch Virtua Fighter 3 auf den Saturn herausbringen?

SM: Erstens heißt es „software sells hardware“, zweitens will niemand Virtua Fighter 3 in einer besseren Version auf einer neuen Konsole, wenn er es bereits auf dem Saturn gespielt hat. Außerdem ist das Software-Line Up für den Saturn derzeit traumhaft gut. Keine andere Konsole hat mehr Spitzentitel in Vorbereitung! Da wären beispielsweise: Last Bronx, Panzer Dragoon Saga, Grandia, Sonic R, NHL All Stars Hockey '98, NBA Action, Sega Touring Car, Quake Saturn, Duke Nukem Saturn, Formel 1, Worldwide Soccer '98, Fighting Force, Croc, Z, Wild Nine's, Riven, Transport Tycoon usw.

3. In der Ausgabe 3/97 in der Newsbox habt ihr geschrieben: „Wir wissen, daß es nur eine mit Hardware-Erweiterung funktionierende Version geben wird, die mit der Automatenvariante nahezu identisch ist“. Und in der Ausgabe 5/97 sprach Core-Vizepräsident Adrian Smith von einer 64 Bit-Cartridge-Unterstützung von Tomb Raider 2. Wo sind jetzt diese Spiele für den Saturn?

SM: Ist das wirklich so schwer zu kapieren? Sega hat seine Pläne geändert und sich nun dazu entschlossen, die kommende Konsole mit den bestmöglichen Titeln zu unterstützen. Deshalb konzentrieren sich mit AM2 und Core Design die beiden besten Entwicklungsteams lieber auf die kommende Konsole und überlassen die Saturn-Entwicklung anderen. Was wäre eine neue Sega-Konsole ohne Spiele von AM2 und Core Design?

4. Wir freuen uns natürlich auf Resident Evil Dash, und es ist sogar exklusiv! Nein, leider nicht, denn die neue Auflage von Resident Evil für die PlayStation ist auch eine Dash-Variante, nur unter einem anderen Namen!

SM: Resident Evil für den Saturn hat exklusive Features, die im Resident Evil: Director's Cut nicht vorkommen werden. Würdest du gerne zweimal für ein annähernd gleiches Spiel bezahlen?

5. Könnt ihr mir ein Spiel sagen, das zu Weihnachten erscheint und wie eine Bombe einschlägt, das nicht von Sega hergestellt oder vertrieben wird?

SM: Wie wäre es denn mit Resident Evil, Quake Saturn, Duke Nukem Saturn, Fighting Force, Formel 1, Wild Nine's, Herc's Adventures oder Z?

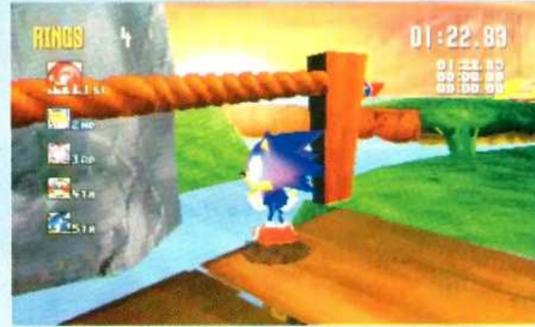
6. Ich glaube, daß Sega dieses Weihnachten kein gutes Geschäft machen wird, weil erstens kein Virtua Fighter 3 herauskommt und fast keine Fremdhersteller mehr Spiele für das Sega-Flaggschiff produzieren!

SM: Ist das nicht etwas voreilig? Das künftige Saturn-Software-Lineup ist so gut wie auf keiner anderen Konsole, außerdem gibt es noch über 200 andere Spiele! Für das N64 gibt es bis

Die alternativen Charts

Folge 10: Die 10 größten Überraschungen und Hits der E3!

1



Sonic R - So was traut man dem Saturn gar nicht zu.

2. Last Bronx - Prügeln in seiner bislang schönsten Form
3. Panzer Dragoon Saga - Team Andromeda zaubert wieder.
4. NHL All Stars '98 - Wer braucht Virgin eigentlich noch?
5. NBA Action '98 - Action in der Saturn-Zone
6. Fighting Force - Marc Avory deklassiert den Rest.
7. Sega Touring Car - Neues vom Sega Rally-Erfinder
8. Resident Evil - Später, aber dafür besser!
9. Wild Nine's - David Perry kann es noch.
10. Croc - Ersatz für Project Sonic und Tomb Raider 2?

Sendet euren Leserbrief an folgende Adresse:
Computec Verlag • SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox • Roonstraße 21
90429 Nürnberg

zum Jahresende vielleicht gerade einmal 20 Spiele, und da schreit auch niemand!

Emanial Schatz, 6460 Karres

SORRY!

Ab sofort drucken wir nur noch Briefe ab, die ordentliche Fragen zum Thema Sega-Hard- und -Software enthalten. Wenn Fragen nur noch darauf abzielen, den Saturn mit anderen Konsolen zu vergleichen oder die Briefe auf falschen Fakten anderer Magazine basieren, wandert das komplette Schreiben rigoros in den Papierkorb. Wir sagen es jetzt wirklich zum allerletzten Mal: Es spielt einfach keine Rolle, was wie oft auf anderen Konsolen verkauft oder in den Himmel gelobt wurde – wenn ein Last Bronx ein hervorragendes Beat 'em Up ist, dann muß das wohl reichen, oder? Uns interessiert es einfach nicht, was es auf anderen Konsolen gibt, wenn wir ein Spiel zocken. Entweder es macht Spaß oder nicht! Zu guter Letzt wollen wir es noch einmal betonen: Sega steht finanziell bestens da, wer etwas anderes schreibt, hat nicht entsprechend recherchiert und wird auch informationstechnisch in die Röhre schauen, wenn es um die kommende Sega-Konsole geht. Spätestens 1998 werdet ihr merken, wer richtig lag, denn dann wird das neue Sega-Gerät mit Pauken und Trompeten eingeführt. Wir freuen uns schon jetzt darauf, wer daran etwas schlecht findet, stößt bei uns auf Verständnislosigkeit, denn bessere Spieleplattformen sollten doch für Videospielfans immer etwas Wünschenswertes sein, oder? Es wird ja niemand gezwungen, die neue Konsole zu kaufen.

Die Redaktion

LAST BRONX

Beat 'em Up-Fans aufgepaßt! Sowohl technisch als auch spielerisch gelang AM3 mit der Saturn-Umsetzung ein ganz großer Wurf. In der nächsten Ausgabe folgt der Test!



NBA ACTION '98

Daß das Game mit dem eher mittelmäßigen Vorgänger nichts mehr zu tun hat, stellten wir schon in Atlanta fest, nun erwarten wir eine annähernd fertige Vorabversion.



NHL ALL STAR HOCKEY '98

Was die NHL Power-play-Programmierer von Radical Entertainment nun im Auftrag von Sega auf das Eis zaubern, verraten wir spätestens in vier Wochen.



Was kommt noch?

- ▶ **Jurassic Park 2: The Lost World im Riesen-Preview**
- ▶ **Cryos Atlantis endlich vorgestellt**
- ▶ **Tests zu allen aktuellen Neuerscheinungen**
- ▶ **Tips & Tricks zu Shining The Holy Ark u. a.**

Inserentenverzeichnis:

Compu-tec Verlag	4, 67, 85
GT Interactive	100
Kranz	2, 3
Kudak	33
O.I.T.	14
Sega	9, 19, 99

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

Impressum

Anschrift der Redaktion:
Compu-tec Verlag
Redaktion Sega Magazin
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch (hi) Compu-serve ID: 100443, 1115
(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Lektorat:
Margit Koch

Tips & Tricks-Redaktion:
Quay Contract Publishing

Redaktionsassistentz:
Michael Erlwein

Bildredaktion:
Richard Schöller

Freie Mitarbeiter:
Petra Maueröder (pm), Ulf Schneider (us)
Oliver Preißner (op)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Oliver Schneider
Titelgestaltung: Roland Gerhardt (SM), Hans Strobel (SAT)
Titel SM: Sega Touring Car (c) Sega, Titel SAT: Sonic R (c) Sega. Wir danken!

Werbeleitung:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
Compu-tec Verlagsbüro Nürnberg
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne

Disposition:
Tanja Kaiser

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

Anzeigenverkauf:
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Fax: 02 03-3 05 11-555

Thomas Kammer
Oliver Diemers
Thomas Diel

Disposition:
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1.5.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

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

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

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

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Compu-tec bei.

Wir bitten um freundliche Beachtung.
ISSN: 0946-6274

DEMOLIEREN, VERWÜSTEN, VERNICHTEN, ZERSTÖREN...

WIE VIELE WORTE FALLEN DIR ZUM THEMA ZERSTÖRUNG EIN?
EGAL WIEVIELE – ES SIND NICHT GENUG
FÜR **TRASH IT**

EIN HAMMER'N RUN
FÜR PC CD-ROM
SONY PLAYSTATION
UND SEGA SATURN

DAS IST JACK!

JACK HAT EINEN FREUND – DAS IST SEIN **HAMMER**.
UND EINE OBSESSION – DIE **ZERSTÖRUNG**.
JACK, DAS BIST DU – ZUMINDEST IN **TRASH IT**.



Jack mag auch TIMMIES. Das ist verständlich, denn die sind sehr wertvoll. Leider sind sie nur zu erreichen, indem man die Baustelle, Straßenflucht oder Häuserzeile, in der sie versteckt sind, restlos dem



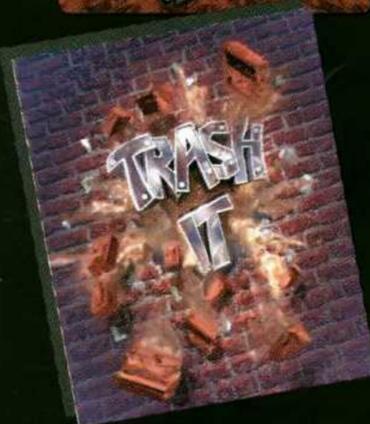
Erboden gleichmacht. Also: Hammer 'raus und zugeschlagen.

Und den Staubsauger gezündet und Trümmer samt Timmies eingesaugt. Das gibt Punkte, und auch die mag Jack.

Denn Jack hat schon einen neuen Freund – das ist sein neuer, besserer Hammer.

BESONDERHEITEN:

- Puzzle-, Strategie- und Arcade-Elemente in einem Spiel vereint
- 100 Level spannender, immer neuer Spielspaß – jeder Level ist anders
- 10 verschiedene Hammertypen unterschiedlicher Schlagkraft in je drei Größen: Large, Extra Large und Oh My God!
- 5 Bonus-Hämmer mit individuellen Special-Moves
- Überwältigend gerenderte Hintergründe und zum Schreien komische Animationen im Cartoonstil
- Diverse Bonus-Level mit berühmten Bauten (z.B. Freiheitsstatue)
- Hochrealistische Zerstörungseffekte
- Komplet in Deutsch



GT Interactive
Software

Rage
Software plc

10 cm

trennen Deinen Hintern vom Asphalt.

Du mußt auf

180 km/h

um am Ende als die

Nr. 1

in's Ziel zu fahren.

beschleunigen,

Karting FORMULA



SEGA™ PC

PC
CD
ROM



AUCH FÜR
SEGA
SATURN

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