

SEGA TM *Magazin*

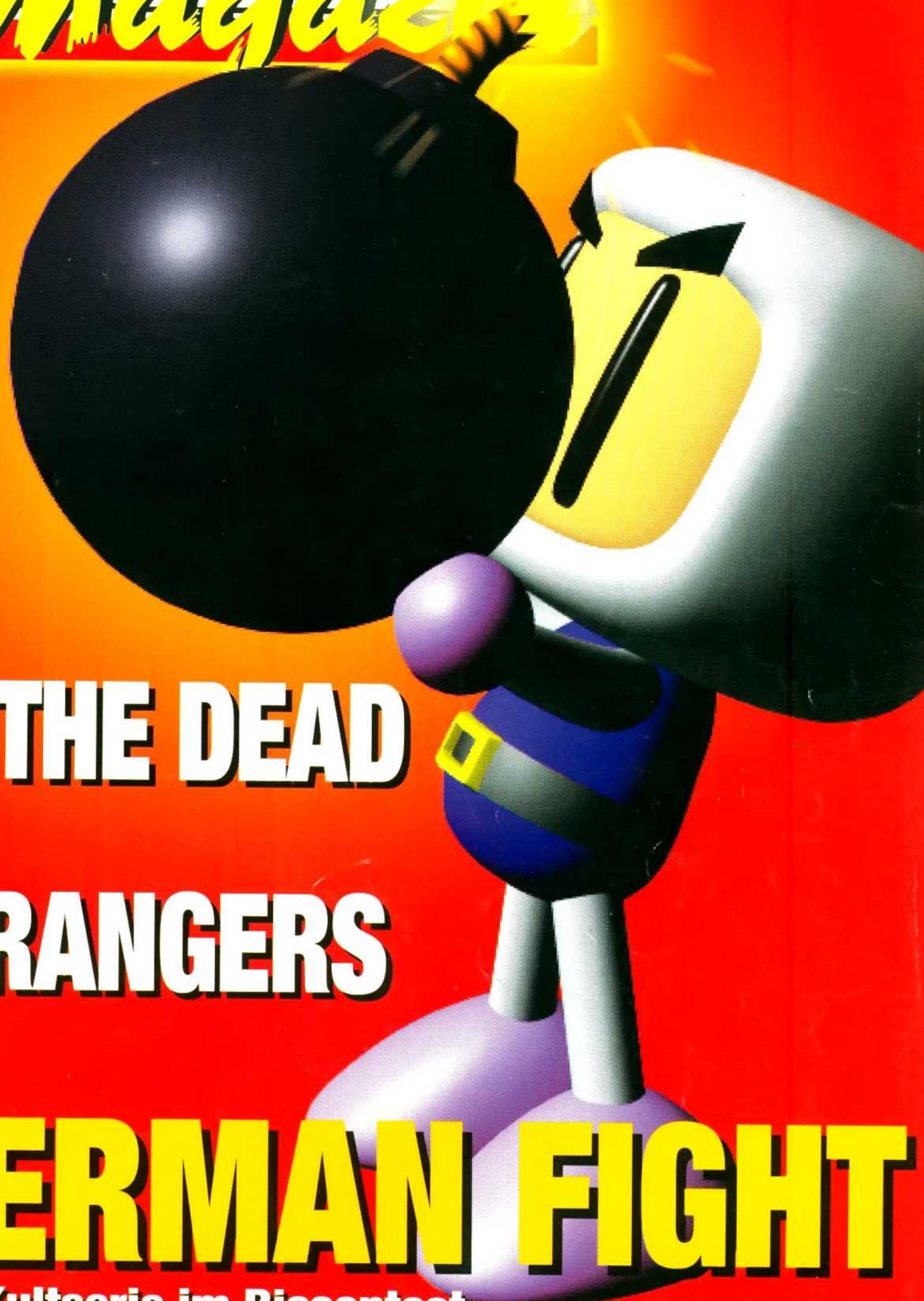
4/98 DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG
ISSN 0946-6274

SHINING FORCE 3
GRANDIA
NHL 98
Im Test: 5 Saturn-Hits



2-POSTER!
4 TOLLE MOTIVE



HOUSE OF THE DEAD

Heftig: Der Shoot'em Up-Hit

BURNING RANGERS

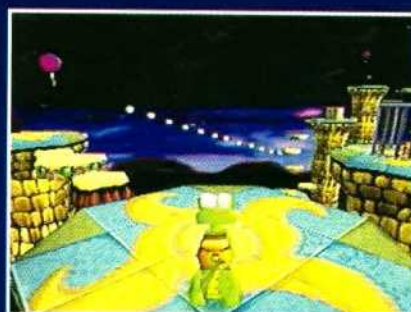
Perfekt: Die Action-Referenz

BOMBERMAN FIGHT

Die Fortsetzung der Kultserie im Riesentest



FIFA 98
Konkurrenz für
Worldwide Soccer '98?



CROC
Komplettlösung
zum Fox-Hit



0931/354522 oder 0180/5211844

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

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
Austria Express

Schnellservice für unsere Kunden in Österreich.

Lieferung in 1-2 Tagen

1 DM = 7,5 ÖS; Porto 6,90 DM zzgl. NN

Bestell-Hotline Tel.: 0049/85173777

DER SEGA-SPEZIALIST

Theo Kranz Ver

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

Sega Saturn

- SEGA SATURN289,-
- INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS,
TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE
- SEGA SATURN MAXI SET299,-
- GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
- SEGA SATURN MEGA ACTION SET333,-
- GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE +
SHELLSHOCK + THUNDERHAWK 2 +
BLAM MACHINEHEAD
- 6-SPIELER-ADAPTER ORIG.59,-



ATLANTIS - 2 CD (MÄRZ) 99,-



Ein galaktisches
Angebot!



JETZT ZUM KNALLERPREIS:

SEGA SATURN

MAXI SET 299,-

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

- MPEG-KARTE ORIG.139,-
- CONTROL PAD ORIG.44,-
- PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG.109,-
- EXPLORER PAD24,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG19,-
- ARCADE RACER LENKRAD99,-
- LENKRAD MAD CATS MIT PEDALEN119,-
- LENKRAD TOP GEAR WHEEL149,-
(MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)

- PREDATOR GUN PISTOLE69,-
- TIPS UND TRICKS-BUCH 199615,-
- GAME BUSTER SCHUMMELMODUL79,-
- MEMORY CARD 4 MBIT49,-
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.59,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT79,-
- MEMORY CARD PLUS 40 MBIT99,-
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER54,-
- 4-4-2 FUSSBALL69,-
- ACTUA SOCCER CLUB ED.89,-
- ACTUA TENNIS89,-
- ADIDAS POWER SOCCER79,-
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS74,-
- ATHLETE KINGS89,-
- ATLANTIS - 2 CD (MÄRZ)99,-
- BATTLE SPORT84,-
- BEDLAM (MÄRZ)79,-
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER)89,-
- BUG! TOO79,-
- BURNING RANGERS (APRIL)89,-

Top-Spiele Fast geschenkt

Unser spezielles Monatsangebot für Sie:

Folgende Saturn-Spiele für nur

DM 14,-



CRIMEWAVE



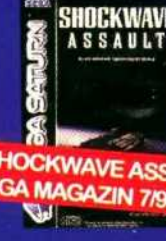
"D"



MADDEN NFL '97
SEGA MAGAZIN 1/97: 90%
Beste Am. Footballspielbewertung



PARODIUS DELUXE
MEGA FUN 9/95: 84%



SHOCKWAVE ASSAULT
SEGA MAGAZIN 7/96: 79%

DM 19,-



ALONE IN THE DARK 2
JACK IS BACK



CHAOS CONTROL



FIFA '97



JOHNNY
BAZOOKATONE



STARFIGHTER 3000

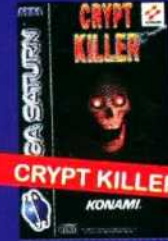
DM 24,-



BLAM! MACHINEHEAD
SEGA MAGAZIN 11/96: 86%



BLAZING DRAGONS
SEGA MAGAZIN 10/96: 81%
Adventure - komplett deutsch



CRYPT KILLER



NHL '97



NBA JAM EXTREME
SEGA MAGAZIN 2/97: 86%
Beste Basketballspielbewertung



SHELLSHOCK
SEGA MAGAZIN 6/96: 87%
Die Nr.1 bei 3D-Vehikel-Action



SOVIETSTRIKE
SEGA MAGAZIN 3/97: 85%
Die Nr.1 der Shoot'em Up-Spiele



THUNDERHAWK 2
SEGA MAGAZIN 1/96: 93%



TRASH IT



VIRTUAL GOLF
SEGA MAGAZIN 8/96: 78%



MANIAC 11/97: 88%
"...ein absolutes Genre-Highlight."

BUST A MOVE 3 59,-

- BUST A MOVE 359,-
- COMMAND & CONQUER99,-
- CROC89,-
- DARK SAVIOR89,-
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP99,-
- DISC WORLD 284,-
- DRAGON FORCE89,-
- ENEMY ZERO - 4 CD'S99,-
- FIFA '98 WM-QUALIFIKATION89,-
- FIGHTERS MEGAMIX99,-
- FORMULA KARTS89,-

**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.*

(nur solange Vorrat reicht)

Kranz sand

Zusätzliche Bestell-
Hotline: 0931 / 35 45 20

ALLE SPIELE DEUTSCHE
VERSION

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11



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

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

- HOUSE OF DEAD (APRIL) 89,-
- JURASSIC PARK - LOST WORLD 89,-
- LAST BRONX 79,-
- LOST VIKINGS 2 89,-
- MANX TT SUPER BIKE 99,-
- MARVEL SUPER HEROES 89,-



WINTERHEAT
94,-

SEGA TOURING
CAR 99,-



FIFA '98 89,-

NHL '98 89,-

- MAXIMUM FORCE 74,-
- MECHWARRIOR 2 89,-
- NASCAR '98 89,-
- NBA LIVE '98 89,-
- NBA ACTION '98 89,-
- NEED FOR SPEED 89,-
- NHL 98 89,-
- NHL ALL STAR HOCKEY '98 89,-
- NHL POWERPLAY 79,-
- PANDEMONIUM 84,-
- PANZER DRAGON SAGA (APRIL) 89,-



PANZER DRAGON SAGA
(APRIL) 89,-

- RAMPAGE WORLD TOUR (MÄRZ) 89,-
- RESIDENT EVIL 89,-
- RETURN FIRE (MÄRZ) 89,-
- RIVEN - MYST 2 (MAI) 89,-
- SEGA TOURING CAR 99,-

- SHINIG FORCE 3 (MAI) 89,-



SHINING FORCE 3
(MAI) 89,-

- SHINING THE HOLY ARK 89,-
- SONIC 3D FLICKIES' ISLAND 79,-
- SONIC JAM 89,-
- SONIC R (SONIC T.T.) 99,-
- STEEP SLOPE SLIDERS 94,-
- STREETFIGHTER COLLECT. (MÄRZ) 84,-
- TETRIS PLUS 79,-
- TOMB RAIDER SPIELEBERATER 29,-
- TORICO GEKKA MUGENTAN 89,-



RETURN FIRE
(MÄRZ) 89,-

HOUSE OF DEAD
(APRIL) 89,-



NBA ACTION '98
89,-

STEEP SLOPE
SLIDERS 94,-

- TRUE PINBALL 79,-
- WARCRAFT 2 89,-
- WINTERHEAT 94,-
- WIPEOUT 2097 89,-
- WORLDWIDE SOCCER '98 89,-
- Z (MÄRZ) 99,-



ENDLICH LIEFERBAR:
"Z" (MÄRZ) 99,-

Tamagotchi

- BANDAI ORIGINAL 39,-
- REXI DT. (HUND) 29,-
- POCKET MAX DT. (HUND) 14,-

Nur solange Vorrat reicht!

Mega Drive

- MEGA DRIVE I 179,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
RGB-KABEL, SONIC I
- RGB-KABEL MD II 29,-
- ARCADE POWERSTICK 6 BUTTON 15,-
- ANIMANIACS 29,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE 29,-
- MICRO MACHINES MILITARY 29,-
- NBA LIVE '97 29,-
- SPARKSTER 29,-

Nintendo 64

- NINTENDO 64 299,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
UND AV-/SCART-KABEL
- DIDDY KONG RACING 89,-
- FIGHTER'S DESTINY 129,-
- F1 POLE POSITION 99,-
- GOEMON MYSTICAL NINJA(MÄRZ) 149,-
- YOSHI'S STORY (MÄRZ) 89,-

PlayStation

- SONY PLAYSTATION 299,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
KABEL, DEMO-CD,
+ OFFIZIELLER SONY GAMES GUIDE
- COMMAND & CONQUER 2 89,-
- BUSHIDO BLADE 89,-
- FINAL FANTASY VII 99,-
- GRAN TURISMO (MAI) 89,-
- NIGHTMARE CREATURES 79,-
- PANDEMONIUM 2 59,-
- RASCAL (MÄRZ) 89,-
- RESIDENT EVIL 2 (MAI) 99,-
- SKULL MONKEYS 89,-
- TOMB RAIDER 2 89,-
- SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2 - ORIG. 19,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

- ANDRETTI RACING 39,-
- DARKLIGHT CONFLICT 29,-
- EXHUMED 59,-
- FIGHTING VIPERS 39,-
- HEXEN 39,-
- IN THE HUNT 24,-
- LAST BRONX 79,-
- MASS DESTRUCTION 49,-
- NBA LIVE '97 24,-
- NFL QUARTERBACK CLUB '96 39,-
- NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD 79,-
- OLYMPIC SOCCER 19,-
- STRIKER '96 49,-
- SWAGMAN 39,-
- TOMB RAIDER 59,-
- VIRTUA FIGHTER 2 49,-
- VIRTUAL HYDLIDE 39,-
- VIRTUAL ON CYBER TROOPERS 39,-



LAST BRONX 79,-



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

SEGA MAGAZIN 9/97: 78%

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

NIGHTS MIT 3D
ANALOG PAD 79,-

SWAGMAN 39,-

TOMB RAIDER 59,-

Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen

NUTZEN SIE UNSEREN BESON- DEREN VORBESTELL-SERVICE!

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



VERSAHNSKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZUGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZUGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM.
PREISÄNDERUNGEN, IRRTUMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. *LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN, ERSCHENUNGSSTERMINE OHNE GEWAHR.
ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. *GILT NICHT FÜR AUSLAND.

0931/354522 oder 0180/5211844

10 cm

trennen Deinen Hintern vom Asphalt.

Du mußt auf

180 km/h

beschleunigen,

um am Ende als die

Nr. 1

in's Ziel zu fahren.



FORMULA **Karting**



SEGA™ PC

PC
CD
ROM



AUCH FÜR
SEGA
SATURN

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

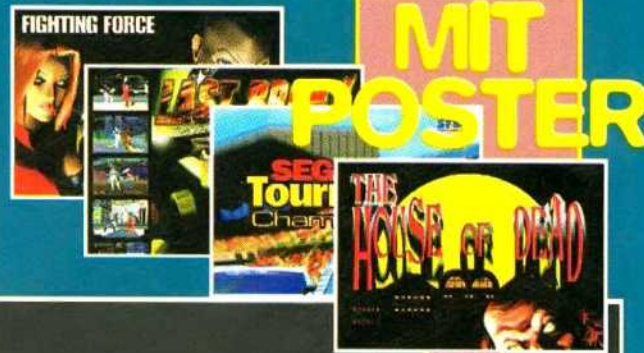


Die Ankündigung, daß Segas neue Konsole frühestens am 1. März '99 in Deutschland erscheinen wird, hat für das Sega Magazin unvermeidbare Konsequenzen. Da wir mit gerade einmal 15 angekündigten Saturn-Titeln alleine unseren Qualitätsstandard in Sachen Umfang und Informationsgehalt nicht beibehalten können, entschlossen wir uns, das Sega Magazin in ein reines Abo-Objekt umzuwandeln, das nicht mehr am Kiosk erhältlich ist. Wer sich das Sega Magazin und die zweimonatliche CD nicht entgehen lassen will, sollte

jetzt auf Seite 9 blättern und schleunigst abonnieren. Es versteht sich von selbst, daß wir pünktlich zum Release der neuen Konsole in Deutschland mit einem neuen Magazin am Kiosk vertreten sein werden, an dessen Konzept jetzt schon gearbeitet wird. Vielen Dank für die fast fünfjährige Treue und die künftige Unterstützung!

Hans Ippisch

Hans Ippisch



RUBRIKEN

- Hitseekers49
- Impressum82
- Service-Nummern17
- Vorschau82

ZUM MITMACHEN!

- Charts16
- Kleinanzeigen48
- Mailbox76
- Score Attack74

KLASSIKER

- Spiele zu Top-Preisen12-15

HITPARADE

- Über 200 Spiele!36

ABO-CD

- Winter Heat34

POSTER

- Fighting ForceHeftmitte
- House Of The DeadHeftmitte
- Last BronxHeftmitte
- Sega Touring CarHeftmitte

TIPS & TRICKS

- Bug! Too54
- Cotton 254
- Enemy Zero55
- Manx TT53

- Mystaria54
- NHL All Star Hockey53
- Pandemonium53
- Shining The Holy Ark53
- Sonic R55
- Sky Target53
- X-Men vs. Street Fighter52
- World Series Baseball '9855

KOMPLETTLÖSUNGEN

- Croc62
- Enemy Zero68
- Nascar '9856
- NBA Action '9860

PREVIEWS: SATURN

- Burning Rangers6
- House Of The Dead10

TESTS: SATURN

- NHL 9822
- FIFA 9818

IMPORT-TESTS: SATURN

- Bomberman Fight!24
- Grandia28
- Shining Force 332

Burning Rangers



Der neue Hit von Yuji Naka

6

House of the dead



Die Spielhallen-Umsetzung

10

FIFA 98



Besser als Worldwide Soccer '98?

18

Grandia



Das Rollenspiel des Jahres

28

Shining Force 3



Die Fortsetzung der Kultserie

32

Das neue Werk von Yuji Naka ist zwar noch nicht erschienen, doch unsere Version war bereits in einem weit fortgeschrittenen Entwicklungsstadium. Wie versprochen, halten wir euch auf dem laufenden über die Fortschritte, die dieser Titel inzwischen erfahren hat. Von Oliver Preißner



Die aus der ersten Demo-Version bereits hinlänglich bekannten Räume wurden komplett neu gestaltet oder zumindest in eine andere Reihenfolge gebracht.

BURNING RANGERS

Wie sich aus dem gut eineinhalb-minütigen Zeichentrick-Intro schließen läßt, handelt es sich bei den Burning Rangers um eine Art futuristische Feuerwehrtruppe, die – bestückt mit ihrem Raketenpack und einer speziellen Plasmakanone – in Katastrophenfällen zum Einsatz kommt. Mit Hilfe der Raketentriebwerke können sie zwar nicht wirklich fliegen, sondern nur besonders hohe und weite Sprünge vollführen, doch hilft ihnen eben genau das, um in den oft brüchigen und eingestürzten Gebäuden größere Distanzen zu überwinden,

beziehungsweise erhöht gelegene Plattformen zu erreichen.

Zahlreiche Änderungen

Zu Beginn stehen uns lediglich die beiden Titelhelden Shou Amabane und die jugendliche Tillis zur Seite. Die anderen Mitglieder der eigentlich fünfköpfigen Truppe, nämlich Big Rodman, Chris Parton und Lead Phoenix, werden vermutlich erst in den späteren Levels zu ihnen stoßen. Viele der Features, über die wir bereits berichteten, sind wieder verschwunden, neue sind dafür hinzugekommen. Der

enorme Zeitdruck während deiner Missionen, den man ständig als bedrohlich schnell abnehmenden Counter vor Augen hatte, ist ebenso dem Rotstift zum Opfer gefallen wie die zerstörbaren Computerterminals, die dich mit verschiedenen Bonus-Items versorgten. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade wird es nicht geben, dafür besitzt man aber eine Grundausstattung von vier Continues. Damit sollte gewährleistet sein, daß man früher oder später, d. h. mit einem erträglichen Zeitaufwand, zumindest eine komplette Mission besteht. Ein Paßwort

ermöglicht dir dann ein Überspringen bereits absolvierter Levels und den Wiedereinstieg in die darauf folgenden Stages. Zusätzlich zu dem vorhandenen Code-System lassen sich drei verschiedene Spielstände abspeichern. Wofür die vielen Platzhalter in der neu angelegten Rescue-Liste allerdings gut sein sollen, darauf können wir uns noch keinen Reim machen. Schließlich befindet sich noch eine kleine Mailbox in den neuerlichen Optionsmenüs, die als Verbindung zu zusätzlich anschließbaren Saturn-Konsolen dienen dürfte. Wir sind gespannt, wieviele Spieler sich dann gleichzeitig auf diesen Rettungseinsatz begeben dürfen.

Die Ausbildung der neuen Rekruten!

Bevor man mit dem ersten Ernstfall konfrontiert wird, wird dir in einem sogenannten Trainings Space erst einmal die Funktions-



Das Team der Burning Rangers besteht aus fünf heldenhaften Draufgängern, die keine Furcht kennen.

weise der Ausrüstung erklärt. Neben der existenziellen Sprung- und Schußfunktion wirst du mit deiner in den Anzug eingebauten Kommunikationseinrichtung vertraut gemacht, mit der du die Verbindung zur Leitstelle aufrechterhältst. Wenn man sich in eine bestimmte Richtung fortbewegt, schwenkt die Kameraperspektive zwar nach einiger Zeit nach, so daß man immer in Blickrichtung läuft, am Rand von tiefen Abgründen sollte man aber dann doch wissen, wie man, auch ohne einen Schritt zu tun, die Perspektive manuell wechseln kann. Deine ersten Erfahrungen sammelst du nach dem „Learning-By-Doing“-Prinzip. In kleinen Räumen erklärt dir so ein Kompanon Stück für Stück die jeweilige Teilaufgabe, die du dann durch Befolgen eines eingeblendeten Joy-pad-Kommandos durchführen muß.

Diamanten als Transformatoren!

Konnten wir uns kürzlich noch keinen Reim darauf machen, weshalb wir bei unseren Streifzügen durch die Gebäudekomplexe hin und wieder auf Menschen

stießen, die regungslos auf dem Boden lagen, so bestimmen diese inzwischen einen der wichtigsten Bestandteile des Gameplays. Deine Aufgabe ist es nämlich, möglichst alle der teilweise auch ganz schön schwer zu findenden Personen aufzuspüren und zu retten. Dazu brauchst du lediglich die magische Energie der Diamanten, die überall verstreut in den Stages herumliegen. Fünf



Die Energie von fünf Diamanten reicht aus, um eine verletzte Person aus dem Gefahrenbereich zu schaffen.



Jede Mission wird mit einem Paßwort versehen.

davon reichen für eine Heilung aus, das volle Programm dagegen benötigt zehn dieser Klunker, wofür dir dann als Dank ein Bo-



Auch die Zwischengrafiken sind vom Feinsten.

nus-Continue geschenkt wird. Schon allein aus diesem Grund sollte man also keinen der wertvollen Steine verschmähen, insbe-



Nur für kurze Zeit scheint sich der kritische Reaktor abschalten zu lassen, dann gerät er vollends außer Kontrolle.



Mittels der roten Schalter lassen sich unter anderem auch verschlossene Türen problemlos öffnen.



Der Rückwärtssalto wird empfohlen, um sich bei plötzlichen Explosionen aus dem Gefahrenbereich zu retten.



Big Rodmans Waffe ist eine extrem große Kanone.



Sammele nach einer Kollision die Diamanten ein.

sondere die grünen nicht, die sogar ganze 5 Credits wert sind. Wäre das Ganze zu schön, um einfach zu sein, so hat die Sammelei natürlich auch einen, oder besser gesagt zwei Haken. Zum einen registriert der Computer nämlich, wenn man sich nicht halbwegs zügig vorwärtsbewegt. Mit ein paar geräuschvollen Ex-

plosionen, die einem auch schnell einmal das Leben kosten können, macht er uns dann Beine. Auf der anderen Seite haben die Diamanten aber auch eine schildähnliche Funktion, die uns zumindest einmalig vor Verletzungen schützt. Ärgerlicherweise purzeln dabei alle bereits eingesammelten Exemplare wieder

quer durch den ganzen Raum, und nur wenn man schnell hinterherspringt, kann man ein paar wieder einsacken, bevor sie sich in Luft auflösen.

Neu generierte Zellen...

Wurden in dem ECTS-Demo mehr oder weniger die technischen Möglichkeiten und Fähigkeiten der neuen 3D-Engine von Burning Rangers eindrucksvoll zur Schau gestellt, so hat man nun noch einmal komplett überarbeitet. Nur ein kleiner Teil der ursprünglichen Räume wurde in unveränderter Form übernommen,

ebenso, wie die Reihenfolge der einzelnen Kammern nicht mehr dieselbe ist. Die phantastischen Light-Sourcing-Effekte kommen verstärkt zum Einsatz, wie auch die einzelnen Areas durch eine vielseitige, detaillierte Raumgestaltung glänzen. Neben einem gespenstischen Vorantasten in der Dunkelheit mit Hilfe der funzeligen Strahler auf dem Anzug genießt man auch so manch wunderschönen Blick aus einem Fenster in die Weiten des Weltraumes. Kein einziger Abschnitt gleicht dem vorangegangenen, und so ist jeder neue Schritt ein abenteuerlicher Vorstoß...



Innerhalb eines Raumes gibt es oft mehrere Plattform-Ebenen, wie hier, wo du an der Außenseite des Reaktors emporkletterst und dich nach oben vorarbeitest.

Facts



Titel:	Burning Rangers
Genre:	Action
Hersteller:	Sega/Sonic Team
Release:	23.4.98
Levels:	4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis hoch
Besonderheiten:	Aufregende Light-Sourcing-Effekte, Stages und Herausforderungen

First Look

Die extrem hohe Spielgeschwindigkeit, die auch nicht den geringsten Fehler erlaubte, wurde zugunsten von kleinen Aufgaben und Rätseleinlagen auf ein angenehmes Maß reduziert.

Statt purer Turbo-Action findet man nun auch typische Jump&Run-Elemente vor. Burning Rangers entwickelt sich nach und nach zu einem aufregenden Cocktail aus Geschicklichkeit und Science-Fiction-Action.



„It's your last chance!“

Sega Magazin-Fans aufgepaßt! Ab der Ausgabe 5/98 gibt es das Sega Magazin nur noch im Abonnement. Wer Sega Magazin also weiterhin lesen will, für den ist das jetzt die letzte Chance zu abonnieren!



SEGA MAGAZIN SUPPLEMENT:

Sichert Euch die nächsten 12 Ausgaben SEGA MAGAZIN Supplement, und erhaltet dafür als Dankeschön die ultimative „TOMB RAIDER II“ Uhr.

Die zweimonatliche Spiele-CD für nur DM 10,- zusätzlich gibt es natürlich weiterhin.

Geliefert wird das SEGA MAGAZIN Supplement zusammen mit der MEGA FUN - der Multiformat-Konsolen-Zeitschrift für Freaks und Profis. Versandkosten übernimmt der Verlag.

JA, ich möchte:

- SEGA MAGAZIN Supplement (plus MEGA FUN) mit 2-monatlicher Saturn-CD-ROM für DM 79.- (lauffähig auf allen europäischen Saturns!) (Ausland 93.-/Jahr; ÖS 600.-/Jahr)
- SEGA MAGAZIN Supplement (plus MEGA FUN) ohne 2-monatliche Saturn-CD-ROM für DM 69.- (Ausland 83.-/Jahr, ÖS 528.-/Jahr)

Als Dankeschön erhalte ich die „TOMB RAIDER II“-Uhr (Art.-Nr.:1142), die ich in jedem Fall behalten darf auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Das Abo gilt für mind. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Datum 1. Unterschrift

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 Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

- Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

B314

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

THE HOUSE OF

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



Die Riesenspinne ist nur am Kopf verwundbar. Sie hangelt sich durch einen unterirdischen Schacht.

Seit unserem Vorbericht Anfang des Jahres nimmt Segas Zombie-Schocker immer mehr Gestalt an. Die Charaktere sind inzwischen nahezu vollständig texturiert und die Levels fast fertiggestellt, und deshalb wollen wir uns auch gleich in das nächste grausige Abenteuer stürzen.

Welche Gefahren Mann auf sich nimmt, wenn sein Herz für eine hübsche Frau schlägt, beweist einmal mehr Segas Horror-Shooter House Of The Dead. Warum sonst sollte man sich in eine entlegene Spukvilla begeben, in der es von Un-



An dem schaurigen Gemetzel können im Mehrspieler-Modus 2 Spieler gleichzeitig teilnehmen.

toten nur so wimmelt, die allesamt nur scharf darauf sind, dich bluten zu sehen.

Gut gerüstet...

Vorgesehen, aber in der vorliegenden Demo-Version noch ohne Funktion sind fünf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, die von sehr einfach bis ultra-schwer reichen. In jedem Falle hat man jedoch auch die neun zur Verfügung stehenden Continues bitter nötig, denn im

späteren Spielverlauf erweisen sich vor allem die Endgegner als äußerst fies und nervenaufreibend. Außerdem können bestandene Stages weder gespeichert noch bei einem neuerlichen Versuch übersprungen werden, was einen möglichst sparsamen Umgang mit deinen Leben empfiehlt. Alle Gegner werden im klassischen Schießbudenstil beseitigt. Dies kann entweder wie gewohnt mit dem Joypad geschehen, oder aber man schließt eine entsprechende Light-Gun an die Saturn-Ports an. Nicht nur, daß der Umgang mit dieser Wumme bedeutend mehr Spaß macht, sondern auch in puncto Zielgenauigkeit kommt man wesentlich besser damit zurecht als mit einem Pad-gesteuerten Fa-



Ist etwa Freitag der 13.? Mit einer Kettensäge bewaffnet, stürmt ein verfallener Holzarbeiter auf dich zu.

THE DEAD



Mitunter stockt der Spielverlauf auch in spannenden Momenten, um neue Leveldaten zu laden.



Manche Gegner werfen mit Gegenständen nach dir, die du noch im Flug unschädlich machen solltest.

denkreuz, das man oftmals sprunghaft über das eigentliche Ziel hinausdirigiert.

Das Tor zur Hölle

Für eine originalgetreue Umsetzung des Modell 2-Automatenspiels findet man in den Optionen die passende Arcade-Version vor. Darüber hinaus bietet die spezielle Aufbereitung für den Saturn auch die Möglichkeit, zwischen sechs verschiedenen Charakteren zu wählen. Jeder dieser Agenten unterscheidet sich durch seine individuelle Feuerwaffe, die entweder eine besonders hohe Trefferwirkung besitzen kann, sich mehr oder weni-

ger schnell nachladen lässt oder aber über ein größeres Patronenmagazin verfügt. Begleitet von rockigen Rhythmen mit scharfen Gitarrenriffs, später aber auch temporeichen Techno-Tracks, pirschen wir uns durch die Parkanlage an das

» Als sonderlich tiefsinnig kann man das Gameplay nicht bezeichnen. Gezieltes Schießen bringt dich nicht so weit wie schnelles Geballere. «

Horrorhaus heran. Die einzelnen Stages unterscheiden sich inhaltlich bisher nur in der Form voneinander, da du auf der Suche nach deiner

geliebten Sofie immer wieder neue Räume und Abschnitte des Horrorhauses durchsuchst. Grafisch bleibt dabei nahezu alles unverändert, nur ist eben der eine Raum ein bißchen größer, ein Gang ein bißchen länger, oder aber das eine oder andere Bild

hängt an einer anderen Stelle. Fügen dir die Horrorgestalten eine Verletzung zu, so

erkennt man dies erst einmal an einer roten Biß-, Kratz- oder sonstigen Blutspur am Bildschirm, woraufhin dann aber auch eines deiner Lebenslichter erlischt. Erwähnenswert erscheinen uns schließlich noch die Kisten, Fässer und ähnliche Gegenstände, die man mit seiner Kanone zerschließen kann. Ebenso wie sich so mancher gerettete Mensch bei dir mit einem Zusatzleben bedankt, so verbirgt sich auch in diesen so manches Bonus-Life oder andere hilfreiche kleine Sonder-Items.

Oliver Preißner ■



Vorsicht vor umherfliegendem Handwerkszeug: Ein Untoter schleudert eine schwere Axt in deine Richtung.

Facts

Titel:	The House Of The Dead
Genre:	3D-Shoot 'em Up
Hersteller:	Sega
Release:	2. Quartal '98
Levels:	4+
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	Schauriges Szenario

First Look

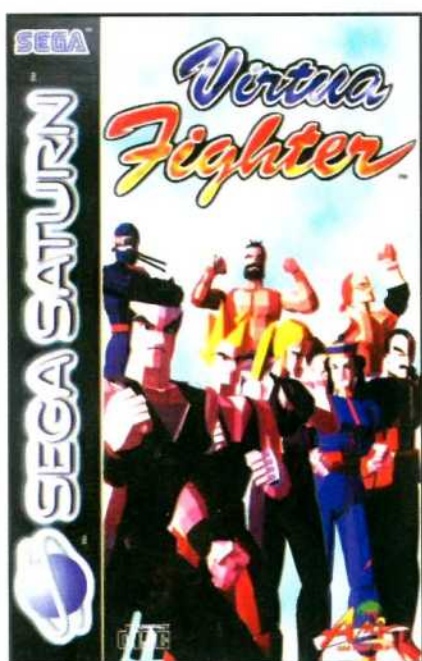
House Of The Dead erweist sich als eine schaurig-schöne Kamerafahrt durch die dunklen und unheilvollen Gänge einer Zombie-Villa. In unterschiedlicher Gestalt lauert hinter jeder Ecke der Tod, und so mancher Schrei läßt einem das Blut in den Adern gefrieren. Neben ein paar vereinzelt Bonus-Items beherrscht nach wie vor seichte, jedoch hektische Ballerkost das Gameplay.

Klassiker zu T

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

Sega Magazin: „Virtua Fighter ist der Urvater aller 3D-Fighting Games, der mit bis dahin einzigartigen 3D-Grafiken und ungeahntem Gameplay die Spielewelt revolutionierte.“

Gesamtwertung: 87%



Wer weiß, was passiert wäre, wenn Yu Suzuki und sein AM2-Team nicht vor vier Jahren die geradezu brillante Idee zu Virtua Fighter gehabt hätten. Möglicherweise würden wir noch heute 2D-Beat'em Ups mit großer Begeisterung spielen und gar nicht wissen, was technisch alles möglich ist.

Genre: Beat'em Up

Levels: 8 Kämpfer

Spieler: 1-2

Preis: DM 24,-

Sega Magazin 11/96: „Virtua Fighter für Kleine? Von wegen: Das anspruchsvolle Gameplay wurde nach wie vor für Profis konzipiert. Eine Art Liebeserklärung der Japaner an ihr beliebtestes Prügelspiel.“ **Gesamtwertung: 88%**



Zu dieser fantastischen Arcade-Umsetzung muß man wirklich nicht mehr viel sagen. Die zehn berühmten AM2-Helden kämpfen in der neuesten Virtua Fighter-Version als knuddelige Kinder vor kunterbunten Hintergründen. Gameplay und hochauflösende Grafiken setzen noch heute Maßstäbe.

GET IT!

Genre: 3D-Beat'em Up

Levels: 10 Kämpfer

Spieler: 1-2

Preis: DM 39,-

Sega Magazin 5/97: „Wer es satt hat, immer über den üblichen Asphalt zu donnern, für den ist Scorcher eine willkommene Abwechslung. Das Streckendesign ist klasse!“

Gesamtwertung: 72%



Den talentierten Programmierern von Scavenger gelang mit diesem futuristischen Rennspiel endlich der langersehnte Durchbruch. Mit einem Science-Fiction-Gefährt düst man über 6 grafisch gelungene Kurse mit noch nie dagewesenen Grafikeffekten und tollen Schikanen.

Genre: Rennspiel

Levels: 6

Spieler: 1

Preis: DM 39,-

Sega Magazin 1/97: „Das originellste und technisch herausragendste Action-Game seit langem, insbesondere als Alternative für gewöhnliche Beat'em Up-Duelle äußerst empfehlenswert.“

Gesamtwertung: 89%



Beat'em Up-Fans, die Lust auf etwas Neues haben, müssen Virtua On unbedingt ausprobieren. Die packenden Zweikämpfe auf grafisch ansehnlichen Schauplätzen gehören zum spannendsten, was seit Virtua Fighter über den Screen geflimmert ist. Das Zweikampfspiel des Jahres!

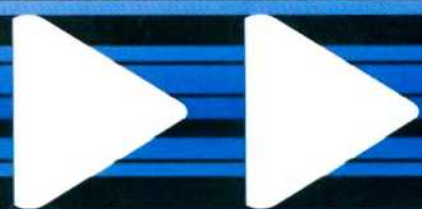
GET IT!

Genre: 3D-Action

Levels: 8 Kämpfer

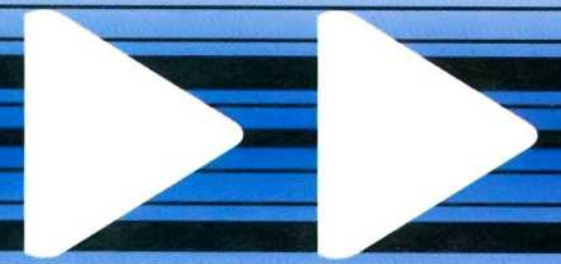
Spieler: 1-2

Preis: DM 39,-



weitere Angebote an

Top-Preisen



Sega Saturn zum Taschengeldpreis!

Sortiment fabrikneuer, originalverpackter Saturn-Spiele.

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

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

Gesamtwertung: 97%



GET IT!

Genre: Arcade

Levels: 38

Spieler: 1-2

Preis: DM 89,-

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

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

Gesamtwertung: 62%



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

Genre: Shoot 'em Up

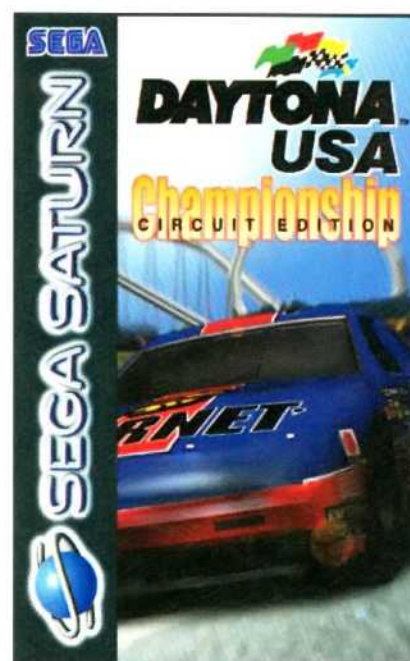
Levels: 28

Spieler: 1-2

Preis: DM 39,-

Sega Magazin 12/96: „Daytona USA C.C.E. stellt zwar keine neuen Maßstäbe auf, befindet sich jedoch auf einer Stufe mit Sega Rally, Virtua Fighter 2 und Panzer Dragoon 2.“

Gesamtwertung: 85%



Ob Daytona USA C.C.E. die Qualität von Sega Rally erreicht, erschien fraglich. Die Daytona-Entwickler schafften jedoch das Wunder und zauberten ein erstklassiges Rennspiel auf die CD-ROM, das mit fünf fantastischen Strecken und fabelhaftem Zwei-Spieler-Modus zu begeistern weiß. Selbst die Grafik-Aufbau-Probleme gehören der Vergangenheit an.

Genre: Rennspiel

Levels: 5 Strecken

Spieler: 1-2

Preis: DM 49,-

Sega Magazin 8/96: „Neben Thunderhawk 2 und Shellshock ist Gun Griffon das dritte erstklassige 3D-Actionspiel mit militärischem Flair. Das geniale Leveldesign und die sehr gute Spielbarkeit fesseln wochenlang an das Pad.“ **Gesamtwertung: 87%**



Einen echten Überraschungshit landete Sega mit dieser futuristischen Battle Mech-Schlacht, die in Japan als Actionspiel des Jahres ausgezeichnet wurde. Besonders bemerkenswert sind die tollen 3D-Grafiken und das abwechslungsreiche Missionsdesign.

GET IT!

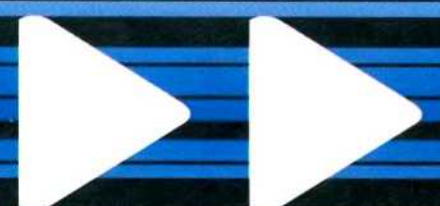
Genre: 3D-Strategie Action

Levels: 8

Spieler: 1

Preis: DM 39,-

f der nächsten Seite



Klassiker zu T

**Aufgrund der großen Nachfrage entschlossen wir uns, das
Neben aktuellen Hits wie Mass**

Sega Magazin 11/96: „Endlich einmal eine Saturn-Prügelei im Stile von Streets Of Rage, und sogar eine richtig gute! Vor allem zu zweit empfehlenswert, schon alleine wegen des tollen Soundtracks.“ **Gesamtwertung: 78%**



Der Debüt-Hit von Segasoft überzeugt mit einem geradlinigen, leicht erlernbaren Gameplay, humorvollen Grafiken im Comic-Stil und drei ausgeflippten Charakteren, die in der Bronx allerlei verrückte Abenteuer erleben. Wer amüsante Action sucht, ist hier richtig.

Genre: Arcade-Beat'em Up

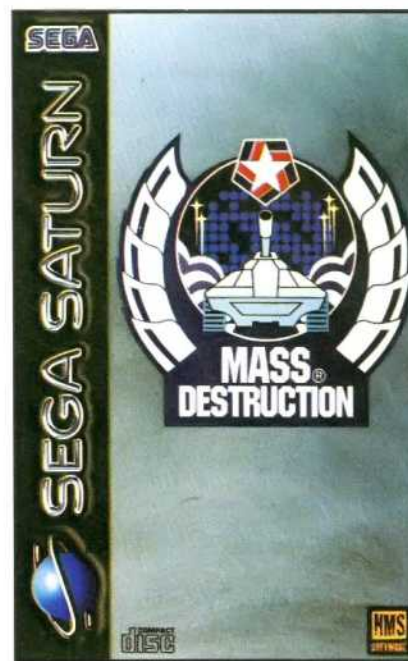
Levels: 15

Spieler: 1-2

Preis: DM 59,-

Sega Magazin 5/97: „Dank exzellenter Polygongrafik und hohem Interaktionsgrad kann man auf dem Screen mit purer Lust alles in Schutt und Asche legen.“

Gesamtwertung: 82%



Während die PC- und PlayStation-User erst jetzt in den Genuß dieses erstklassigen Action-Strategie-Cocktails kommen, dürfen Saturn-User bereits seit einem halben Jahr mit ihrem Panzer über eindrucksvolle Landschaften rollen, um die 24 vorgegebenen Missionen zu erfüllen. Der aktuelle Hit jetzt zum Sonderpreis!

Genre: Shoot'em Up

Levels: 24

Spieler: 1

Preis: DM 59,-

Sega Magazin: „Ein Prügelspiel, das erst beim Probespiel seine wahren Qualitäten offenbart. Selten war ein Beat'em Up unterhaltsamer und abwechslungsreicher.“

Gesamtwertung: 91%



Erstaunlich! Eigentlich dacht man, daß kein Prügelspiel an Virtua Fighter 2 herankommt, doch Fighting Vipers überraschte trotz anfänglicher Skepsis mit absolut fesselndem Gameplay und faszinierenden Spezial-Effekten. Insbesondere im Zwei-Spieler-Modus ist Fighting Vipers ein echter Hit.

Genre: Beat'em Up

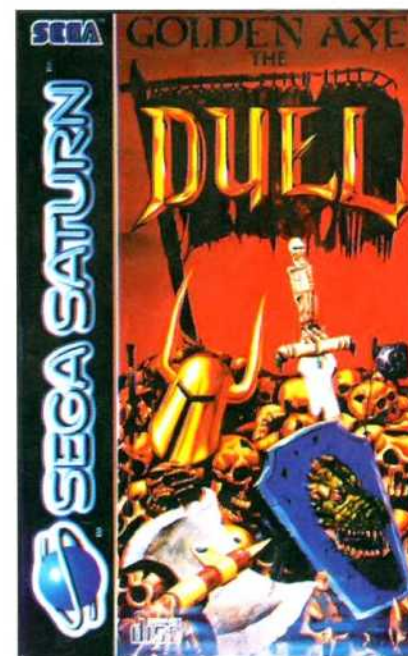
Levels: 9+2 Kämpfer

Spieler: 1-2

Preis: DM 39,-

Sega Magazin 1/96: „Prügeln wie in der Spielhalle: Ein technisch wie spielerisch rundum überzeugendes Fantasy-Beat'em Up-Game, an dem es nichts zu bemängeln gibt.“

Gesamtwertung: 86%



Im klassischen Street Fighter II-Stil darf man zehn hervorragend animierte Fantasy-Charaktere gegeneinander antreten lassen. Die vorzügliche Steuerung, die exakte Kollisionsabfrage und das tolle Gameplay lassen viel Platz für ausgeklügelte Taktiken und anspruchsvolle Combos.

GET IT!

Genre: 2D-Beat'em Up

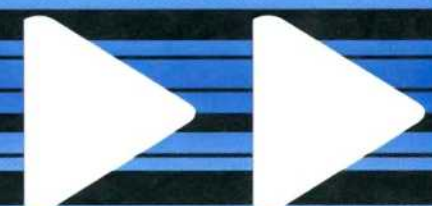
Levels: 10 +1 Kämpfer

Spieler: 1-2

Preis: DM 39,-



Jetzt bestellen



Top-Preisen ▶▶

Angebot zu erweitern!

Mass Destruction und Gun Griffon gibt es nun auch tolles Zubehör!

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

Sega Magazin 12/95: „Daß der Saturn mehr kann als nur Spiele ablaufen lassen, beweist Sega hiermit. Mit dieser Karte kann man handelsübliche Video-CDs in bester Qualität abspielen.“

Gesamtwertung: Sehr gut!



GET IT!

Artikel: MPEG-Karte
Typ: Video CD-Peripherie
Bonus: Enthält Musik-Video CD
Preis: DM 149,-

Zum sensationellen Preis von DM 149,- (ursprünglicher Preis DM 329,-!) darf man sich diese High Tech-Peripherie nicht entgehen lassen, mit der man beinahe alle Video-CDs für Philips CD-Player abspielen kann. Übrigens, dieser Version liegt eine Video-CD mit Musik-Videos von The Cure, Bon Jovi, Tina Turner u.v.a. bei.

Sega Magazin 01/96: „Unfaßbar! Virtua Fighter 2 ist das technisch beste Spiel, das ich jemals für Konsolen oder Computer gesehen habe.“

Gesamtwertung: 95%



Das beste Prügelspiel aller Zeiten! Jegliche Konkurrenz wird in den ersten zwei Sekunden aus dem Ring geworfen. Nach Experten-Meinung ist dieses Spiel nur auf dem Saturn so gut machbar. Wir freuen uns und bauen AM2 einen Tempel für besondere Verdiensten um den Saturn.

Genre: Beat'em Up
Levels: 10 Kämpfer
Spieler: 1-2
Preis: DM 49,-

Sega Magazin: „Wer einmal bei Sportspielen wie Worldwide Soccer oder NBA Live den absoluten Spielespaß erleben will, muß sich den 6 Player-Adapter einfach zulegen.“

Gesamtwertung: Sehr gut!



Artikel: 6 Player-Adapter
Typ: Mehrspieler-Adapter
Besonderheit: für alle Spiele geeignet
Preis: DM 69,-

Ob Saturn Bomberman, Worldwide Soccer, NHL Powerplay oder FIFA Soccer, erst mit dem 6 Player-Adapter, der den Anschluß von sechs Joypads auf einmal erlaubt, erlebt man vor dem Bildschirm die wahre Offenbarung. Jetzt zugreifen zum Sonderpreis von nur DM 69,-!

BESTELLSCHEIN

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

- Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
- Bequem per Bankeinzug
Konto.-Nr.

BLZ

<input type="checkbox"/> Virtua Fighter	DM 24,-	
<input type="checkbox"/> Virtua Fighter Kids	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> NIGHTS mit Analogpad	DM 89,-	
<input type="checkbox"/> Virtua Fighter 2	DM 49,-	
<input type="checkbox"/> Scorcher	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Virtual On	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Darius 2	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Gun Griffon	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Three Dirty Dwarves	DM 59,-	
<input type="checkbox"/> Mass Destruction	DM 59,-	
<input type="checkbox"/> Daytona USA C.C.E	DM 49,-	
<input type="checkbox"/> Golden Axe: The Duel	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> MPEG-Karte	DM 149,-	
<input type="checkbox"/> 6 Player-Adapter	DM 69,-	
<input type="checkbox"/> Fighting Vipers	DM 39,-	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

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

Jetzt bestellen

CHARTS-CHARTS

SATURN

1. WINTER HEAT



Vormonat: neu
Bewertung: 94%
Hersteller: Sega
Monat: 1

2. STEEP SLOPE SLIDERS



Vormonat: neu
Bewertung: 86%
Hersteller: Sega
Monat: 1

3. WORLDWIDE SOCCER '98



Vormonat: 1
Bewertung: 90%
Hersteller: Sega
Monat: 3

4. RESIDENT EVIL



Vormonat: 2
Bewertung: 92%
Hersteller: Capcom
Monat: 5

5. CROC



Vormonat: 15
Bewertung: 82%
Hersteller: EA/FoxInt.
Monat: 2

6. SEGA RALLY



Vormonat: 4
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega/AM2
Monat: 26

7. SATURN BOMBERMAN



Vormonat: 5
Bewertung: 93%
Hersteller: Sega/Hudson
Monat: 9

8. SEGA TOURING CAR



Vormonat: 12
Bewertung: 85%
Hersteller: Sega
Monat: 3

9. SONIC R



Vormonat: 6
Bewertung: 86%
Hersteller: Sega
Monat: 3

10. COMMAND & CONQUER



Vormonat: 7
Bewertung: 89%
Hersteller: Virgin
Monat: 15

PLATZ	VORMONAT	TITEL	HERSTELLER	BEWERTUNG	MONAT
11.	(3)	TOMB RAIDER	CORE/SEGA	96%	16
12.	(23)	ENEMY ZERO	SEGA/WARP	80%	3
13.	(8)	PANZER DRAGON 2	SEGA	95%	22
14.	(22)	THE LOST WORLD	SEGA	81%	3
15.	(9)	DRAGON FORCE	SEGA	90%	5
16.	(10)	NIGHTS INTO DREAMS	SEGA/SONIC TEAM	97%	18
17.	(16)	FIGHTERS MEGAMIX	SEGA/AM2	92%	9

PLATZ	VORMONAT	TITEL	HERSTELLER	BEWERTUNG	MONAT
18.	(11)	WARCRAFT 2	E.A.	94%	5
19.	(20)	ATHLETE KINGS	SEGA	92%	18
20.	(13)	LAST BRONX	SEGA	88%	4
21.	(14)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA/AM2	95%	26
22.	(24)	SHINING THE HOLY ARK	SEGA	90%	8
23.	(17)	SOVIET STRIKE	EA	85%	4
24.	(18)	WIPEOUT 2097	SEGA	80%	4

Was geht ab ?

Das olympische Fieber hat im Februar auch die Saturn-User erfaßt. Winter Heat konnte sich innerhalb weniger Tage die Führungsposition in den Lesercharts sichern, was uns nicht weiter verwundert, schließlich ist dies auch bereits seit zwei Monaten das meistgespielte Game in der Redaktion. Dahinter folgt das übrigens auch auf der letzten Demo-CD enthaltene Steep Slope Sliders, dem es nicht geschadet haben dürfte, daß das Snowboarden mittlerweile auch eine offizielle olympische Disziplin ist. Worldwide Soccer '98 fiel dadurch auf den dritten Rang zurück, es konnte aber immerhin fast

genausoviele Punkte sammeln wie im Vormonat. Bemerkenswert sind noch die Riesensprünge von Croc, Enemy Zero und Lost World. Könnte es sein, daß durch unsere Komplettlösungen zu den beiden erstgenannten Titeln oder das schicke Poster zu letzterem Spiel doch noch der eine oder andere auf den Geschmack gekommen ist? Wie auch immer, wir freuen uns, daß endlich wieder frischer Wind in die Charts eingekehrt ist. Die absoluten Dauerbrenner sind übrigens Sega Rally und Virtua Fighter 2. Beide Titel sind seit sage und schreibe 26 Monaten vertreten!

CHARTS

MEGA DRIVE

PLATZ	VORMONAT	TITEL	BEWERTUNG	MONAT
1.	(3)	DUNE II	92%	33
2.	(2)	SONIC 3D	81%	10
3.	(1)	FIFA SOCCER '97	83%	14
4.	(4)	INT. SUPERSTAR SOCCER	89%	14
5.	(5)	SONIC & KNUCKLES	89%	40
6.	(6)	SONIC 3	91%	47
7.	(7)	STORY OF THOR	91%	30

MOST WANTED

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1.	(2)	BURNING RANGERS	5
2.	(6)	SHINING FORCE 3	5
3.	(3)	HOUSE OF THE DEAD	4
4.	(4)	GRANDIA	4
5.	(5)	PANZER DRAGON SAGA	8
6.	(7)	NINJA	4
7.	(NEU)	X-MEN VS. STREET FIGHTER	1

MACH MIT!

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

Computec Verlag



Kennwort: Charts

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Service

So erreichst du uns:

Zentrale Service-Nummern:

Telefonnummer 0911-2872-150

Faxnummer 0911-2872-250

Anschrift des Abonnement-Services:

Computec Verlag
Aboservice
Postfach
90327 Nürnberg

Anschrift für Saturn-Demo-CD-Reklamation:



Computec Verlag
Redaktion Sega Magazin
Kennwort: Saturn-CD
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag
Redaktion Sega Magazin
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

eMails:

Compuserve: 100443,1115
Internet: hsippisch@pcgames.de

Die richtige Nummer für deine Fragen

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	(0 18 05) 3 35 55	24 h/Tag
Activision	(0 18 05) 2251-55	Mo. - So. 16 ⁰⁰ -18 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

FIFA '98

Die WM-Qualifikation

Nachdem sich Electronic Arts gerade erst die Führungsposition in Sachen Eishockey sichern konnte, wollen sie sich auch noch gleich die Fußballkrone aufsetzen. Statt mit einem mäßigen Update glänzt FIFA '98 mit einem nahezu komplett überarbeiteten Gameplay und opulenten neuen Features.

Hat man es soliden Soccer-Simulationen stets verziehen, wenn man ihnen anmerkte, daß lieber Geld für eine ansprechende Programmierung ausgegeben wurde, anstatt es an teure Lizenzen zu verschwenden, so hat Electronic Arts schon allein in dieser Hinsicht tief in die Tasche greifen müssen. Sage und schreibe 189 namentlich auf dem neuesten Stand befindliche Liga-Mannschaften sowie 172 Nationalteams wurden auf dem Silberling verewigt. Per Charakter-Editor dürfen darüber hinaus nicht nur neue Kicker geschaffen, sondern auch die bereits vorhandenen Stars nach Belieben aufgewertet oder verunglimpft werden. Ein Spieler zeichnet sich dabei nicht nur durch unwesentliche Merkmale wie die Farbe seiner Haare oder die Nummer seines Trikots aus. Vielmehr wird er durch seine Schnel-

In eindrucksvollen FMV-Sequenzen werden die einzelnen Austragungsstätten vorgestellt.





Zeitlupenwiederholungen lassen sich aus jeder Kameraperspektive studieren.

ligkeit sowie seine Schußkraft und -genauigkeit geprägt, was summa summarum in sieben definierten Einzelkriterien festgehalten wurde. Da kann man verstehen, daß es allein wochenlanger Arbeit bedurfte, bis Electronic Arts die gesamten – übrigens sehr realitätsnahen – Eigenschaften der weltweit agierenden Mannschaften zusammengetragen hatte. Ebenso wie sich die peinlich genauen Recherchen in den Spieler-Kardern widerspiegeln, so verfügt man natürlich auch

über jede erdenkliche Möglichkeit, die Teams zu manipulieren, Transfers durchzuführen und Aufstellungen zu ändern. Die Grenze zu einer regelrechten Wirtschaftssimulation wird im Grunde dort gezogen, wo man sich mit Geldangelegenheiten und Vereinsmanagement herumschlagen muß.

Optionen in Hülle und Fülle!

Zusätzlich zu den rein teamorientierten Menüs verfügt FIFA '98 aber auch über eine riesige Menge an spielerischen Optionsmöglichkeiten. Da gibt es ganz klar das Freundschaftsspiel, an dem via Multitap bis zu acht Spieler gleichzeitig teilnehmen dürfen. Aus insgesamt elf Landes-Ligen werden im

» Das Kommentatoren-Trio kennt namentlich alle der rund 10.000 möglichen Spieler! «



Bei der Richtungsgebung der Kopfbälle greift auf Wunsch auch der Computer helfend ein.



Das Ballhandling klappt hervorragend. Nur wenige Schüsse landen versehentlich im Aus.

Liga-Modus maximal acht regionale Vereinsmannschaften ausgesucht. Jedes dieser Teams tritt dann automatisch zweimal an, bis sich unter Umständen eines davon den Meistertitel sichern kann. Glanzstück des Fußball-Wettstreites bleibt natürlich die eigentliche WM-Qualifikation. 172 internationale Teams aus sechs geographischen Gruppen, darunter natürlich auch die UEFA (Union Of European Football Association), kämpfen dabei in drei Runden um den begehrten Titel. Von der Qualifikationsrunde gelangen 32 Teams in die erste Runde, danach nur noch die Hälfte in die Endausscheidung. Um sich möglichst gut auf die einzelnen Ballturniere vorbereiten

zu können, besitzt FIFA '98 erstmals auch einen umfangreichen Trainings-Modus. Neben dem obligatorischen Elfmeterschießen lassen sich hierin Freistöße, Strafstöße und Eckbälle üben oder kleine Trainingsspiele abhalten. Wie viele Teilnehmer dabei auf jeder Seite mitwirken, kann man von 0 bis 11 frei vorgeben, ebenso wie die Rolle (Angriff oder Verteidigung), die man selbst dabei spielen möchte.

Anpiff...

Verfügt allein schon der Liga-Modus über 16 unterschiedliche Bolzplätze, so stehen für den internationalen Kampf weitere 16 Stadien auf dem Programm. Auch hier kennt der Rea-



16 realitätsgetreue Stadien wurden in FIFA '98 integriert.

litätswahn von Electronic Arts keine Grenzen, und so werden diese Austragungsstätten vor Beginn erst einmal in einer eindrucksvollen FMV-Sequenz herangezoomt. Das Wetter zeigt sich vornehmlich von der heiteren Seite, denn obwohl man regnerische Bedingungen und dergleichen einstellen kann, merkt man

oder andere Sportreporter hierzu vielleicht fallenläßt. Wer nicht unbedingt in Echtzeit spielen möchte, darf die Länge der Halbzeiten bis auf ein Minimum von zwei mal zwei Minuten her-

unterschrauben, dann aber begibt man sich wirklich endlich zum Anstoßpunkt und lauscht andächtig den einführenden Worten der Kommentatoren. Schon in den ersten Sekunden des gerade erst begonnenen Spieles erweist sich eine intuitive Padsteuerung als durchaus brauchbar. So sind auf den drei Hauptbut-

tons alle grundlegenden Fähigkeiten wie niedrige und hohe Schüsse für das gegenseitige Zuspiel sowie den Run auf das Tor vereint. Spieler ohne Ballbesitz führen auf diese Weise die altbekannten Beingräschen aus, versuchen, dem Gegner auf normale Art und Weise den Ball

» In einem speziellen Trainingsprogramm lassen sich alle wichtigen Spielsituationen einstudieren. «



Die Paraden der Torwarte sind vielfach toll animiert.



Angriffe lassen sich durch geschicktes Zuspiel hervorragend aufbauen.



Die feinfühligsten Charakterisierungen der Stars wie Möller und Co. sind weitestgehend zutreffend.

abzujagen, oder springen gegebenenfalls für Kopfbälle nach oben. Sind erst einmal die Grundaktionen in Fleisch und Blut übergegangen, eignet man sich auch schnell die übrigen Fertigkeiten an. Mit Hilfe der übrigen Buttons und mehrfacher Betätigung der Tasten A bis C kann sich dann zum Beispiel geschickt über ein gestelltes Bein hinwegspringen oder einen Doppelpaß spielen. Darüber hinaus kann man natürlich auch hohe Flanken volley aus der Luft abfangen oder in der Hoffnung auf einen gnädigen Schiedsrichter dem Gegenspieler den Ellbogen in die Rippen rammen.

Sozusagen live dabei...

Mehr oder weniger anspruchsvolle und gelungene Fußballsimulationen kennt man inzwischen ja zur Genüge. Umso erstaunlicher war für uns der gewaltige Qualitätssprung, der nun noch einmal mit FIFA '98 geglückt ist. Das Geschehen auf dem Rasen bleibt trotz unzähliger Aktionsmöglichkeiten nicht nur schnell und flüssig, sondern



Im Training kann man seine Überlegenheit auch in ungleichen Paarungen demonstrieren.



Der unparteiische Schiedsrichter sieht über Regelverstöße nur dann hinweg, wenn man seine Strenge etwas herunterreguliert.



Das Elfmeterschießen läuft in der üblichen und bekannten Manier ab.

auch leicht zu steuern. Als besonders hilfreich erweist sich dabei auch die farbliche Kennzeichnung der für den Empfang deines Passes möglichen Teamkameraden. Man entwickelt schnell ein Gefühl für die Richtung, den nötigen Kick bzw. den richtigen Schußwinkel (Dauer der Buttonbetätigung ist u. a. entscheidend). Die acht möglichen Perspektiven, angefangen von einer seitli-

Word Up

Im Vergleich zu den beiden Vorgängern ist Electronic Arts sicherlich eine gewaltige Steigerung gelungen, an den Tabellenführer Worldwide Soccer kommt FIFA '98 sowohl grafisch als auch spielerisch jedoch nicht heran. Die Original-Mannschaften und die deutschen Kommentatoren dürften für viele jedoch Grund genug sein, sich FIFA '98 zu holen.





Mit einer mißmutigen Handbewegung signalisiert ein Spieler, daß er mit der roten Karte vom Schiedsrichter nicht einverstanden ist.

chen oder rückwärtigen Ansicht bis hin zur mobilen Ballkamera, zeigen das Geschehen auf dem Feld vornehmlich aus übersichtlichen Darstellungswinkeln. Herangezoomte Player besitzen zusätzlich zur Haut- und Haarfarbe ansatzweise sogar richtige Gesichtszüge. Als absolute Krönung darf man sich jedoch diesmal nicht nur an den Jubelchören und Buh-Rufen von den Zuschauerrängen

erfreuen, sondern auch drei versierten deutschen Berichterstattern lauschen. Wenn dann ein Wolf-Dieter Porschmann, ein Werner Hansch und ein Martin Siebel am Mikrophon sitzen und in einer Mischung aus Fakten und persönlichen Meinungen das laufende Spiel kommentieren, dann fällt einem einfach keine soundtechnische Steigerungsmöglichkeit mehr ein.

Oliver Preißner ■

Check Up



Titel:	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation
Genre:	Fußballspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Tel.:	02408-940555
Release:	Januar
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1-8
Levels:	172 Nationalteams + 189 Ligamannschaften
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Besonderheiten:	Stimmungsvolle deutsche Livekommentation; namensgetreue Teams

Grafik 78%

Die Spieler bewegen sich dank Full-Motion-Capturing recht realistisch, allerdings nicht besonders flüssig.

Sound 83%

Drei deutsche Kommentatoren, die nicht auf den Mund gefallen sind, sorgen für eine realitätsnahe Live-Atmosphäre. Das Publikum feiert stimmungsvoll seine Helden und beschwert sich lautstark über gemeine Fouls.

Gesamt 82%

FIFA '98 ist das bis dato beste Saturn-Fußballspiel von Electronic Arts.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

SPIEL DES MONATS

Panzer Dragoon Saga 105,00

Kleiner Auszug aus unserem Programm...

Atlantis	110,00
Croc	99,90
Enemy Zero	110,00
FIFA '98	99,90
Fighting Force	110,90
NBA Action '98	100,90
NBA Live '98	99,90
NHL All Star Hockey '98	100,00
Panzer Dragoon Saga	105,00
Steep Slope Sliders	100,00
Street Fighter Collection	110,00
Winter Heat	100,00

Wir führen auch alles für Sony, Nintendo und PC-CDROM. Alle Top Titel auf Lager! Täglich Top-Neuheiten aus USA, JAP, D.

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

LADEN	Mo-Fr: 10.00-18.30	GROSSHANDEL	nur für Händler!!
	Sa: 10.00-16.00	Telefon	07 11 . 22 29 10 - 10
VERSAND	Mo-Fr: 10.00-18.00		07 11 . 22 29 10 - 20

Telefon 07 11 - 222910-30/50
Theodor-Heuss-Straße 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

NEA Kilian Strasse 7, (Kilian Passage) • 74072 Heilbronn • Tel. 0 71 31 • 8 11 70 / 71

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im 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 hierunberührt. Untreue Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

- Sega Saturn
- Neu- und
- Nintendo 64
- Sega Mega Drive
- Gebraucht-
- Super Nintendo
- Sony PlayStation
- Spiele
- PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

Aus unserem Saturn-Angebot:

- Resident Evil 109,90
- NBA Live '98 89,90
- Winter Heat 99,90
- Formula Karts 89,90
- Multinorm-Umbau (50/60 Hz) 89,00

TopGear Lenkrad .. 149,90

(3 in 1; für Saturn, PlayStation & Nintendo 64)

NHL Hockey '98 89,90

Croc 89,90

Steep Slope Sliders 89,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

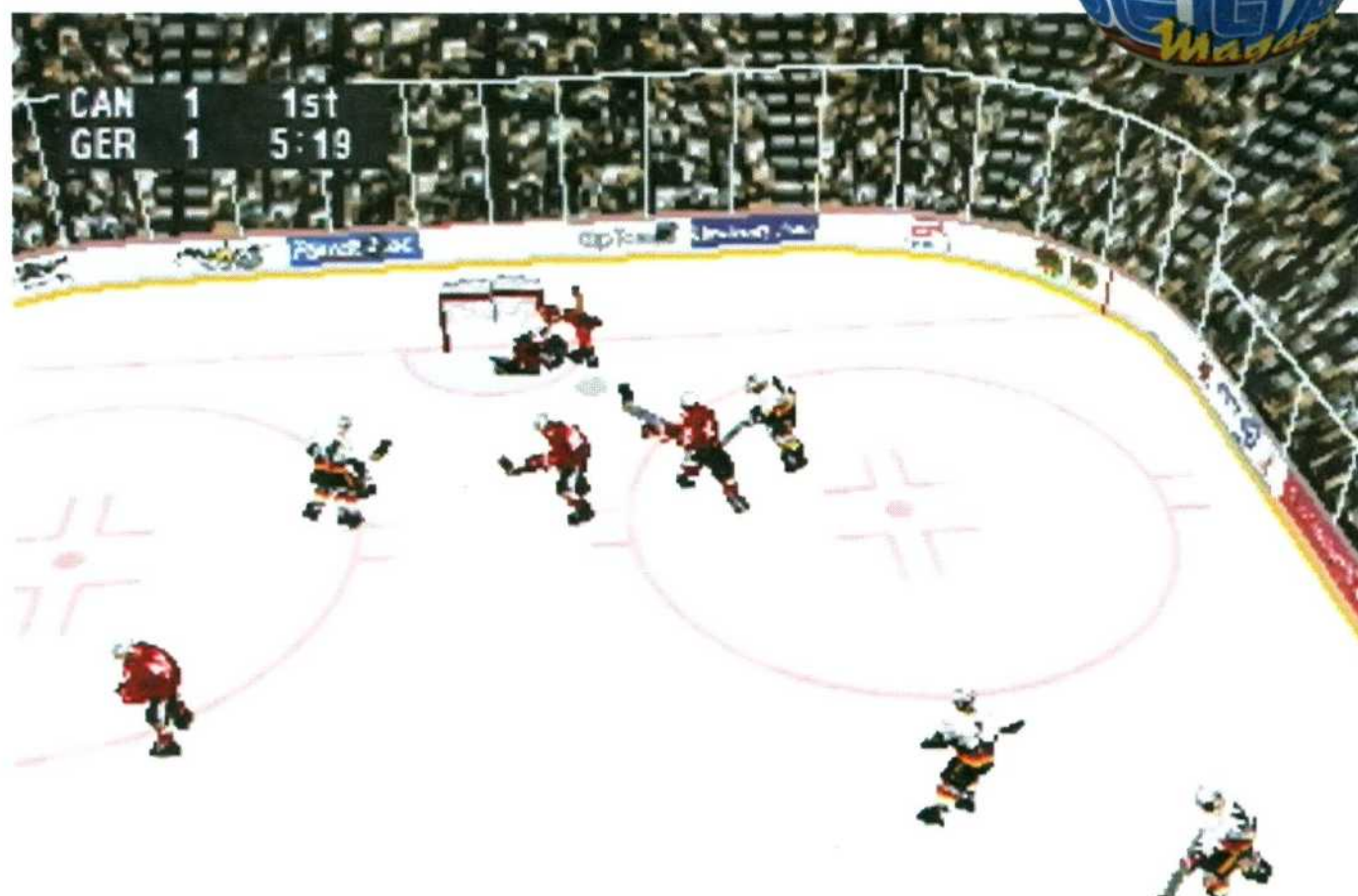
MEDIAATTACK
Games & Service

Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 100,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen. (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).

NHL '98

Das Warten auf die neue Eishockeysimulation von Electronic Arts hat sich gelohnt. Nicht so sehr in optischer Hinsicht, aber zumindest doch in puncto Spieltechnik weiß NHL '98 durchaus zu überzeugen.



Nahezu alle Kameraperspektiven gewähren einen vernünftigen bzw. übersichtlichen Spielablauf, so daß man in dieser Form auch problemlos spielen kann.

Die Stimmung im Stadion kocht, wenn die beiden Mannschaften andächtig ihrer Nationalhymne lauschen. Direkt im Anschluß werden die Torhüter der beiden Teams benannt, und die Spieler versammeln sich zum anfänglichen Bully an der Mittellinie. Wie gehabt stehen alle 26 NHL-Teams, zwei All Star-Gruppierungen sowie weitere 18 internationale Mannschaften zur Auswahl. Bei einer Gesamtspieldauer von mindestens 15 und höchstens 60 Minuten kommt man sehr schnell mit der praktikablen, für manche vielleicht auch zu einfachen Padsteuerung zurecht.

Im Detail...

Die Tatsache, daß das Match von einem unsichtbaren Schiedsrichter geleitet wird, tut der dynamischen Atmosphäre der einzelnen Begegnungen keinerlei Abbruch. Dafür sorgt schon allein das Kommentatoren-Duo Jim Houston und Daryl Ray, die das Geschehen zwar leider nur in englischer Form kommentieren, dafür aber nahezu über jeden einzelnen Spielzug ein Wort verlieren, wobei sie die betreffenden Akteure auch noch namentlich benennen. Den Rest besorgt dann das Publikum, welches seine Favoriten gehörig anfeuert und zu Höchstleistungen

animiert. Die im Vorbericht kritisierten spieltechnischen Schwachpunkte sind nahezu verschwunden. Vielmehr hat es Electronic Arts geschafft, die packenden und



Die Freude der Spieler über einen Sieg wird in variationsreichen Animationen zum Ausdruck gebracht.



Nach einer handfesten Schlägerei wird man auf die Strafbank verbannt.



Mit einem Charakter-Editor lassen sich zusätzliche Spieler generieren.

mitreißenden Elemente aus den zu Beginn gezeigten FMV-Sequenzen auch geschickt ins Spiel einzuflechten. Man kann seine Gegner wunderbar gegen die Bande rammen, frontal und knallhart checken oder aber auch eindrucksvoll über das Eis segeln lassen. Nein, es handelt sich hier nicht etwa



Nicht nur die Reporter bemerken, wenn es kracht, auch optisch kommen rüde Rempelen gut zur Geltung.

um ein rüdes Fun-Game, denn die Regeln sind nach wie vor unumstößlich und werden auch mit entsprechenden Strafen, bis hin zu Platzverweisen, geahndet. Man hat es nur sehr gut verstanden, sich auf die wesentlichen und motivierenden Features im Spiel zu konzentrieren. So funktioniert das gegenseitige Zuspiel ebenso flott und zuverlässig, wie der Gegner es versteht, dir den Puck mit gezielten Störversuchen wieder abzuja-gen. Die Goalkeeper sind gut in Form und lassen nur wenige Tore aus direkten Schüssen heraus zu. Entweder man irritiert sie mit geschickten Kombinationsschüssen, oder aber man schlägt

ein paar wilde Haken, um dann mit einem Gewaltschuß die schwarze Scheibe ins Tor zu hebeln. Für solche Haken

bleibt natürlich nur genügend Zeit, wenn man sich alleine vor dem gegnerischen Kasten befindet. Daher erweist es sich auch als äußerst sinnvoll, daß man mit einem Spieler in einem sogenannten Breakaway zu einem Alleingang durchstarten kann. Mit entsprechend schnellen Schritten stürmt man so auf das Tor los, hat aber gerade mal einen kurzen Augenblick Zeit, um seine Chance zu verwandeln, bevor das gegnerische Team diese Lücke sofort wieder schließt.

Anspruchsvolle Präsentation & More Features

Wer sich nicht unbedingt an den fehlenden Close-Up-Replays stößt, die er in NHL Powerplay '96 kennengelernt hat, wird mit mindestens ebenso guten Spieleranimationen belohnt. Verschwimmen die Zuschauer auf der Tribüne eher zu einer unförmigen Masse inmitten eines Stadions, das sich nur im Intro-Bild und hinsichtlich der Bodenbeschriftung dem jeweiligen Austragungsort anpaßt, so tragen die gut gepolsterten Skater sogar ein Gesicht. Unter den acht zur Verfügung stehenden Kameraperspektiven wird sich wohl für jeden die pas-

sende finden lassen, und eine entsprechende Sonderfunktion („Reverse Angle“) gewährleistet zudem, daß man stets in die gewünschte Blickrichtung spielen darf. Die diversen Spielmodi wie Exhibition, Season, Tournament oder die Playoffs bieten zum einen wieder die herkömmlichen Features. In NHL '98 wurde dabei jedoch besonders viel Wert auf eine peinlich genaue Charakterisierung der einzelnen Feldspieler sowie auch eine gegliederte Bewertung der gesamten Mannschaft gelegt. So wird einem dann auch für eigenkreierte Persönlichkeiten ein gewisses Energie-

potential vorgegeben, das man anschließend möglichst sinnvoll auf die rund zwanzig Eigenschaften und Fähigkeiten verteilen sollte. Einen besonderen Trainingseffekt bietet schließlich noch das Shootout, in welchem die beiden Mannschaften wechselseitig versuchen, mit einem Ein-Mann-Angriff auf das gegnerische Tor einen Punkt zu erzielen.

Oliver Preißner ■



Mit einem Sprint kann man seine Verfolger kurzzeitig abschütteln.



Im Shootout übt man, wie man auch bei dem direkten Angriff auf den Torwart Schüsse verwandeln kann.

Check Up



Titel:	NHL '98
Genre:	Eishockey
Hersteller:	Electronic Arts
Tel.:	02408-940555
Release:	Februar
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1-4
Levels:	26 NHL-Teams
Save Game:	Ja (Zusatzspeicher erforderlich)
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Tolle Kommentierung

Grafik 73%

In rein grafischer Hinsicht gibt es noch einige Kritikpunkte, die sich verbessern ließen. Die Kameraführung wie auch die Orientierung auf dem Spielfeld sind dagegen überzeugend gelöst und bewirken ein ansprechendes Spielgefühl.

Sound 80%

Selten haben die Zuschauer so viel Stimmung in ein Spiel gebracht wie in NHL '98. Wäre die mitreißende Berichterstattung auch noch in deutscher Sprache, dann gäbe es eigentlich nichts mehr daran auszusetzen.

Gesamt 88%

NHL '98 glänzt mit einem durch und durch fairen und praktikablem Gameplay, in dem das gegenseitige Zuspiel hervorragend klappt, aber auch Steals, harte Checks und schnelle Alleingänge möglich sind. Die Charakterdetails der Spieler wie auch die statistischen Daten zeugen von entsprechendem Niveau.

Word Up

Lange habe ich an meinem persönlichen Spitzenreiter von Virgin festgehalten. Im direkten Vergleich wirkt NHL '98 jedoch viel dynamischer, geht faktisch mehr ins Detail, und sowohl die Orientierung als auch das Handling der Spieler auf dem Eis fallen deutlich leichter.



BOMBERMAN FIGHT!



Polygon-Revolution! Beim Nachfolger zum Kult-Geschicklichkeitsspiel Saturn Bomberman haben die Designer von Hudson Soft zwar nicht das gesamte Spielkonzept über den Haufen geworfen, jedoch in technischer Hinsicht beinahe alles verändert. Lest den umfassenden Bericht zum bis dato sicherlich ungewöhnlichsten Bomberman-Spiel.

Nachdem die Hudson-Entwickler ihre weltberühmten Bombenleger mit der ersten Saturn-Version bereits derart genial ins Rennengeschick haben (der Battle-Modus ist schier Weltklasse), war es logischerweise sehr schwierig, ein Sequel nachzulegen, das Saturn Bomberman noch übertreffen kann. Als Konsequenz bietet der Nachfolger in erster Linie technische Veränderungen. Statt der typischen Bitmap-Grafik mit hohem Knuddel-Faktor wurden sämtliche Grafikelemente



Vor jedem Fight im Story-Modus beharken sich die Kampfhähne erst einmal mit Wortduellen.



aus Polygonen modelliert. Das mag im Jahre 1998 nichts Spektakuläres mehr sein, für Bomberman-Verhältnisse kommt diese optische Veränderung jedoch einer Palastrevolution gleich.

Alles Polygone, oder was?

Wenn man ohne jegliche Vorkenntnisse die blanke CD in das Laufwerk legt, vermutet man lange Zeit

keine grafische Kosmetik. Im Comic-Intro werden sämtliche Sprengmeister anhand eines munteren Zeichentrickfilms in sehr unterhaltsamer Art und Weise vorgestellt. Danach wird man von einem schlichten Hauptmenü empfangen. Hier stehen euch im Prinzip die Standardspielmodi zur Auswahl. Im Story- und Survival-Modus (wie weit komme ich mit einem einzigen

» Mit der neuartigen Polygon-Grafik wußten die Designer vor allem im Story-Modus leider nicht viel anzufangen. «



Zum Absaven eurer persönlichen Erfolgsbilanzen könnt ihr euren eigenen Bomberman-Charakterfile ins Leben rufen und immer darauf zurückgreifen.



Es empfiehlt sich immer, vom höchsten Punkt des Areal aus zu agieren, da man von hieraus die Bomben überall hinwerfen kann und so die Gegner leicht erwischt.

Leben?) toben sich Solo- Bombenleger aus, während der Battle-Modus zu heißen Gefechten zur viert einlädt. Die Optionen komplettieren schließlich die Auswahl. Doch gerade letzteres sollte näher erforscht werden. Hier kann man nicht nur den Schwierigkeitsgrad festlegen – der

sich übrigens gravierend auf die AI der CPU-Gegner auswirkt –, sondern auch eine eigene Charakterdatei anlegen, damit eure Ergebnisse statistisch erfaßt werden. Sobald ihr euch für den Story-Modus entschieden habt, werden sich die Bomberman-Veteranen unter euch verdutzt



Da die Perspektive sehr weit gewählt wurde, leidet die Übersicht des öfteren darunter, vor allem wenn sich mehrere Explosionen ereignen.

Bomberman - Erfolgsgeschichte

Nur die wenigsten wissen, daß der Bomberman nicht auf der japanischen Konsole PC Engine oder dem NES, sondern bereits 1983 auf den Computeregoten Sinclair Spectrum und MSX sein Debüt feierte. In Europa wurde das Spiel damals allerdings durch die Vertriebsfirma Kuma in „Elric“ umgetauft. Zwei Jahre später erschien im Fernen Osten die NES-Version, doch auch hier mußte der Bomberman noch alleine durch die tristen Labyrinth wandeln. Erst 1990 gelang dem Spielprinzip durch die PC Engine-Version der endgültige Durchbruch in Japan und den USA. Grund: Im Multiplayer-Modus erwies sich Bomberman als absoluter Partyrenner, und daran hat sich auch bis heute nichts geändert. Erst ein Jahr später wurde auch Europa infiziert. C64-, Amiga-, PC- sowie NES-Versionen sorgten für eine breitgefächerte Verbreitung der pummeligen Sprengmeister. Da der Titel jedoch damals zu gewalttätig erschien, wurde der Name kurzerhand in Dynablasters umgetauft. In den folgenden Jahren erschien schließlich eine ganze Reihe von Bomberman-Versionen, inklusive einer speziellen Hi-Ten-Arcade-Version für bis zu zehn Bombenleger. Eine ähnliche Version dieses Multiplayer-Spektakels bietet auch Saturn Bomberman, für die meisten Fans die bislang beste Version des Kultspiels. Fortsetzung folgt...

» Die isometrische Perspektive, gepaart mit der Darstellung in der Totalen, sorgt bei einem größeren Bombenhagel mitunter für Verwirrung. «

die Augen reiben. Statt des üblichen, matrizenförmig aufgebauten Labyrinths aus der zweckmäßigen Vo-

gelperspektive rotiert ein Polygon-Areal ins Bild, das in der isometrischen 3/4-Ansicht dargestellt wird. Hat man diesen optischen „Schock“ erst einmal verdaut, bemerkt man jedoch schnell, daß sich bezüglich der Spielmechanik im Prinzip nichts verändert hat, sprich, auch diesmal müßt ihr mit geschickt platzierten Bomben eure Widersacher ins ewige ROM-Jenseits



Wenn Ihr den Story-Modus erfolgreich beendet, gibt es als Belohnung eine kleine Hintergrundgeschichte zum Helden sowie ein Anime-Bild.

Die Superbombe



Diese Idee hat sich Hudson Soft bei Prügelspielen abgeschaut. Durch fortlaufende Aktionen füllt sich ein Extrabalken. Sobald er aufblinkt, könnt Ihr eine Superbombe aktivieren, die einen gigantischen Wirkungsradius aufweist – doch Vorsicht, sonst werdet ihr selbst Opfer dieses Explosionsmonsters.

befördern. Doch der Titelzusatz „Fight“ deutet an, daß diesmal vor allem der Zweikampf gegen einen CPU-Schergen im Vordergrund steht, und das hat einige kleine Veränderungen im Spielprinzip zur Folge. Fähigkeiten, die man zuvor nur durch Po-

wer-Ups ausführen konnte, gehören diesmal zum festen Repertoire. Mit einem Doppelklick hebt ihr Bomben auf und könnt sie dann als Wurfgeschöß gegen eure Feinde einsetzen. Jede gelegte Bombe kann zudem mit einem kräftigen Tritt wegbefördert werden.



Im Battle-Modus werfen sich bis zu vier Sprengmeister Bomben um die Ohren, bis ein Spieler übrigbleibt.



Wer keine Lust mehr auf den pummeligen Bomberman-Charakter hat, der kann sich auch andere Bombenleger aussuchen. Jeder Charakter weist übrigens unterschiedliche Attribute auf, so gibt es z. B. viele Allrounder, die bestens für Anfänger geeignet sind.



Die silberne Frau stellt den Endgegner im Story-Modus dar; in dieser Stage gibt es keinerlei schützende Barrikaden oder Höhenunterschiede.

Last but not least wurde jeder Bomberman mit einer Hüpfähigkeit ausgestattet, die es ihm sogar erlaubt, auf eine wegsprengbare Barrikade zu hüpfen. Apropos „Barrikaden“: Der wichtigste strategische Nutzen dieser Blockaden ist die Eigenschaft als Power-Up-Lieferant für euren Bomberman (mehr Bomben, größere Feuerradien).

» Saturn Bomberman Fight! läutet zumindest in technischer Hinsicht eine neue Ära ein. «

Die witzigste Neuheit in diesem Bereich stellt dabei ein Pferd dar, das – einmal aufgesattelt – mit Vollgas durch das Kampfareal galoppiert und vorzugsweise

Word Up

Ehrlich gesagt bin ich doch ein wenig von Bomberman Fight! enttäuscht. Statt eines umfassenden Solo-Modus' mit zahlreichen Spielelementen besteht der Story-Modus lediglich aus ein paar Levels, in denen ihr einfach nur einige Widersacher wegbomben müßt. Die neue Polygon-Optik ist zwar sehr hübsch, bietet aber nicht die optimale Übersichtlichkeit. Partylaune kommt einzig und alleine beim Battle-Modus mit drei Mitstreitern auf, doch auch hier hatte der Vorgänger mehr zu bieten. Schade, schade!





Hinter manchen ?-Symbolen verstecken sich auch Geheimheiten, wie z. B. eine kurzzeitige Sprungblockade.

Bomben verspeist. All diese Veränderungen trimmen das Gameplay kräftig auf den bereits angesprochenen Kampfcharakter zwischen den einzelnen Mitspielern, und das dürfte für viele Käufer etwas enttäuschend sein. Statt sich wie beim Vorgänger durch riesige Labyrinth zu bomben und dabei auf eine Vielzahl von Spielelementen zu treffen, bietet der Story-

Modus lediglich sieben „One-Screen“-Levels, in denen es einzig und alleine darum geht, den bzw. die Widersacher im jeweiligen Szenario wegzubomben. Das Spielchen dauert diesmal allerdings wesentlich länger als beim Vorgänger, da jeder Charakter erstmals über einen überdimensional großen Energiebalken verfügt.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Saturn Bomberman Fight!
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Hudson Soft
Tel.:	-
Release:	Import
Preis:	-
Spieler:	1-4
Levels:	7 im Story-Modus
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Sehr leicht bis schwer
Besonderheiten:	Multitap

Grafik 76%

Polygone statt Bitmaps bestimmen diesmal die Optik; um den knuddeligen Comic-Charakter der Vorgänger dennoch beizubehalten, wurden überwiegend Farbverläufe als Oberflächenstruktur verwendet, insbesondere die Areale sehen wesentlich aufwendiger als beim Vorgänger aus. Leider ist die Perspektive nicht gerade optimal gewählt.

Sound 73%

Durch eine beschwingte Melodie wird man in jeden Level eingestimmt, in den Levels hält sich die Musikuntermalung eher zurück, die Explosionsgeräusche sind eine Ecke dynamischer als beim Vorgänger und die Stimmen der Charaktere typisch japanisch zuckersüß.

Gesamt 74%

Die Grafik ist zwar aufwendiger geworden, spielerisch hat der Nachfolger gegenüber Saturn Bomberman jedoch abgebaut.

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Mega Drive

Comix Zone	dt	49,99
Cut Throat Island	dt	39,99
Generation Lost	dt	39,99
Justice League	dt	39,00
Lion King	dt	99,00
Mighty Max	dt	44,00
Page Master	dt	39,00
Sparkster	dt	49,00
Talespin	dt	34,00
Zero the Kamikaze	dt	44,00

Sonderangebote

Hurricanes	dt	29,99
Hyperdunk	dt	19,99
Incredible Hulk	dt	29,00
J.Madden Football 96	dt	19,99
John Madden Footb.97	dt	19,99
Micro Machines Mill.	dt	29,99
NBA Live 97	dt	29,99
Normy's Beach Babe	dt	29,99

Zubehör

6 Button Joypad	dt	39,00
Mega Drive 1 o.Spiel	dt	119,99

Saturn

Croc - T.Legend o.G.	dt	89,99
Discworld 2	dt	84,99
Dragon Force	dt	89,00
Enemy Zero	dt	109,00
Fifa Soccer 98 WM O.	dt	89,00
Fighting Force	dt	89,00
Formula Karts	dt	89,00
Grid Run	dt	59,99
Lemmings 3D	dt	89,00
Maximum Force	dt	79,99

Nascar Racing 98	dt	89,00
NBA Live 98	dt	89,00
NHL Breakaway 98	dt	79,99
NHL Hockey 98	dt	89,99
Pro Pinball the Web	dt	69,99
Rayman	dt	64,99
Resident Evil	dt	99,99
Return Fire	dt	79,99
Sega Touring Car	dt	99,99
Sonic 3D Flicky's I.	dt	99,00
Sonic Jam	dt	69,99
Steep Slope Sliders	dt	94,00
Streetfighter Collec	dt	89,00
Theme Hospital	dt	89,00
True Pinball	dt	59,99
Virtua Fighter Kids	dt	69,99
Winterheat	dt	99,00

Sonderangebote

Alone in the Dark 2	dt	19,99
Batman Forever Arca.	dt	29,99
Battle Monsters	dt	29,00
Blam Machine Head	dt	34,99
Blazing Dragons	dt	39,99
Breakpoint Tennis	dt	39,99
Chaos Control	dt	19,99
Crypt Killer	dt	19,99
D (Dining Table)	dt	29,00
Fifa Soccer 96	dt	29,99
Frank Thomas Baseb.	dt	29,00
Ghen War	dt	34,99

Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören die sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDI, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Hebereke's Popolito	dt	49,00
Hi Octane (DA)	dt	39,99
Iron Man XO	dt	29,99
Johnny Bazookatone	dt	39,99
NBA Jam Extreme	dt	29,99
NBA Jam Tournament	dt	29,99
NFL Quarterback 97	dt	24,99
NFL Quarterback '96	dt	29,00
NHL Hockey 97	dt	49,00
Off World Intercept.	dt	39,99
Parodius Deluxe	dt	19,99
Primal Rage	dt	39,99
Revolution X	dt	24,99
Rise of the Robots 2	dt	29,00
Space Hulk	dt	49,99
Space Jam	dt	24,99
Starfighter 3000	dt	19,99
Striker 96	dt	29,99
Tempest 2000	dt	29,99
Trash It	dt	19,99
Tunnel B1	dt	39,99
Virtua Fighter 1	dt	34,99
Virtua Racing	dt	34,99
Virtual Tennis	dt	24,99
Whizz	dt	39,99
World Cup Golf Prof.	dt	34,99

Saturn-Zubehör

Action Replay Saturn	dt	79,99
Antennenkabel Saturn	dt	29,99
Game Buster/Action R	dt	79,99
Infrarot Joypads	dt	69,99
Joypad LMP SAT I	dt	29,00
Joypad LMP SAT II	dt	39,00
Joypad Saturn	dt	49,00
Linkkabel Saturn	dt	19,00
Memory Card 8 Meg	dt	59,99
Netzkabel für Saturn	dt	9,00
Universal Adapter	dt	44,99
Verlängerung Joypad	dt	19,00

Munich Software Center

Theresienstr. 152, 80333 München
Grillparzerstr. 42, 81675 München
PREISE VARIEREN

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie unser kostenloses Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln und Systemen an. Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

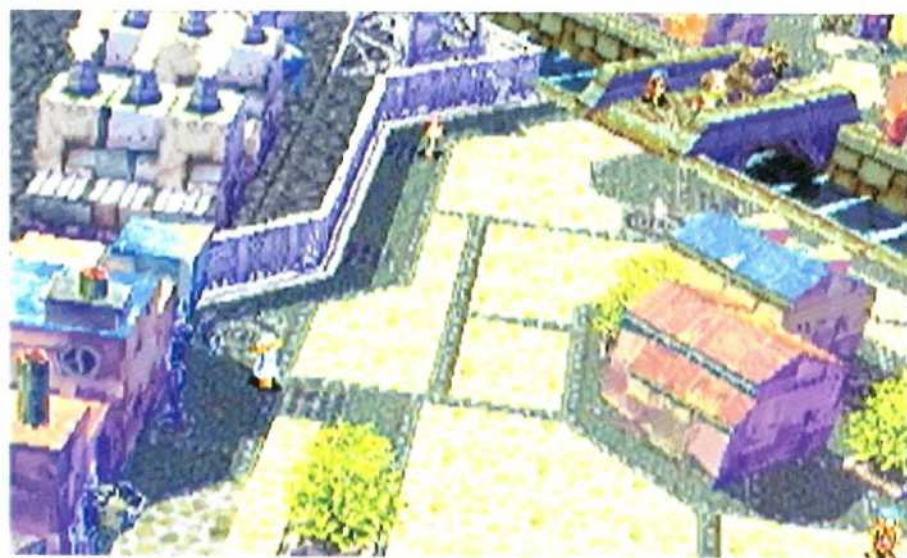


GRANDIA

Es ist vollbracht! Nach über drei Jahren Entwicklungszeit stellte die Programmierertruppe Game Arts das bislang aufwendigste und aufregendste Rollenspiel für den Saturn fertig, das aufgrund des üppigen Umfanges gleich zwei CD-ROMs in Beschlag nimmt. Wir werfen bereits jetzt einen ausführlichen Blick auf dieses grandiose RPG, das in Japan von Null auf Zwei in die Verkaufscharts einstieg.



Grandia, so der Name des malerischen Planeten, bietet eine vergleichsweise kurze Hintergrundstory. Die eigentliche Geschichte entwickelt sich erst im Laufe des Spiels. Im Mittelpunkt steht der Jüngling Justin sowie seine Freundin Sue, die stets mit ihrem treuen Schmetterling durch die mächtige Hafenstadt Palm City zieht. Justin verfügt über ein wertvolles Geschenk, das er eines Tages von seinem Vater erhalten hat – den Sprit Stone. Dieser Klunker erzählt dem Naseweis eines Nachts, daß er berufen sei, dem Geheimnis der längst untergegangenen Enjulkultur auf die Spur zu kommen. Als er seinem Vater von dem Vorhaben, für längere Zeit auf eine Entdeckungstour zu gehen, erzählt, setzt dieser ihn mit Zornesröte im Gesicht vor die Tür. Doch Justin läßt sich von seinem Plan nicht abbringen und berichtet auch seiner Mutter, einer resoluten Kneipenbesitzerin, von seiner Bestimmung. Um in den Städten wie Palm City nicht den Überblick zu verlieren (was sehr leicht passieren kann), hilft euch ein kleiner Kompaß, dessen rote Einkerbung den Nor-



Die Hauptstadt Palm City ist Ausgangspunkt des großen Abenteuers; ein anfänglicher Kameraflug über die große Stadt zeigt euch eindrucksvoll die grafische Klasse der 3D-Engine.



Das Interieur der Häuser strotzt geradezu vor Detailreichtum; es lohnt sich übrigens beispielsweise, bei Pflanzen, Kaffeekannen oder Garderobenständern den Aktionsknopf zu drücken, da ihr so durch eine kleine Animation belohnt werdet.

» Zwei CD-ROMs, vollgepackt mit der allerfeinsten RPG-Kost, die man bislang als Saturn-User genießen durfte. «

den markiert. Außerdem stunden werdet ihr schrittweise mit den Besonderheiten von Grandia vertraut gemacht. Zunächst lauft ihr in Palm City umher, unterhaltet euch mit den Einwohnern und macht schließlich die unangenehme Bekanntschaft

Der Zeitbalken



Zwei Besonderheiten zeichnen die rundenweise ausgetragenen Kämpfe aus. Zum einen bewegen sich sämtliche Teilnehmer innerhalb des Areal, zum anderen regelt ein neuartiger Zeitbalken die Kampfhandlungen. Anhand dieses Zeitbalkens könnt ihr genau ablesen, wann welcher Charakter die nächste Attacke durchführen wird. Diese Hilfe solltet ihr bei eurer Vorgehensweise unbedingt mit einkalkulieren.



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

SEGA SATURN

Saturn komplett mit Demos	dt.DM 289,00
Saturn kpl. mit Tomb Raider	dt.DM 339,95
3D-Analog Control Pad	dt.DM 59,95
Arcade Racer Lenkrad	dt.DM 109,00
Gamebuster Schummelmodul	dt.DM 79,00
Backup Memory 8 MEG	dt.DM 79,00
Backup Memory 40 MEG	dt.DM 89,95
Infrarot Controlpads (2) Sega	dt.DM 109,00
Adidas Power Soccer kpl.	dt.DM 79,00
Assault Rigs	dt.DM 69,00
Athlete Kings	dt.DM 79,95
Atlantis (2 CD's)	kpl. dt.DM 99,00
Blam! Machinehead	kpl. dt.DM 49,00
Bomberman	dt.DM 89,00
Bug Too II	dt.DM 84,00
Burning Rangers*	dt.DM i.V.
Bust a Move 3	dt.DM 84,00
Command & Conquer kpl.	dt.DM 99,00
CROC	dt.DM 84,90
Dark Savior	dt.DM 84,00
Daytona USA Championship Edt.	dt.DM 98,00
Discworld 2	kpl. dt.DM 89,00
Dragon Force	dt.DM 89,00
Enemy Zero 4 CD's	dt.DM 109,00
FIFA 97	kpl. dt.DM 19,90
FIFA 98-WM Qualifikation kpl.	dt.DM 89,00
Fighters Megamix	dt.DM 94,00
Fighting Force*	dt.DM 99,00
Formula Karts	dt.DM 89,00
Gekka Mugentan TORIKO	dt.DM 84,00
Jurassic Park 2-Lost World	dt.DM 89,00
Last Bronx	dt.DM 89,00
Madden NFL'98	dt.DM 89,00
MANX TT Superbike	dt.DM 98,00
Marvel Super Heroes	dt.DM 89,00
Maximum Force	dt.DM 74,00
NASCAR 98	kpl. dt.DM 89,00
NBA Action 98	dt.DM 88,00
NBA Live '98	dt.DM 89,00
Need for Speed	dt.DM 89,00
NHL Hockey 97	kpl. dt.DM 19,90
NHL '98	dt.DM 89,00
NHL All Star Hockey'98 kpl.	dt.DM 84,90
Pandemonium	dt.DM 79,95
Panzer Dragoon Saga*(4 CD's)	dt.DM i.V.
PGA Tour Golf 97	dt.DM 49,00
Rampage World Tour*	dt.DM i.V.
Resident Evil	dt.DM 99,00
SEGA Touring Car	dt.DM 99,95
Shining the Holy Ark	dt.DM 89,00
Sonic 3 D Flickie's Island	dt.DM 89,00
Sonic Jam (4 Spiele)	dt.DM 79,00
SONIC R	dt.DM 99,00
Soviet Strike	kpl. dt.DM 49,00
Steep Slope Sliders	dt.DM 94,00
Streetfighter Collection*	dt.DM 89,00
Tetris Plus	dt.DM 79,95
Thunderhawk 2-Firestorm kpl.	dt.DM 49,00
Tomb Raider	kpl. dt.DM 89,00
Winterheat	dt.DM 94,90
Worldwide Soccer '98	dt.DM 94,95
Wipeout 2097	dt.DM 89,00

SEGA MEGA DRIVE

Aladdin	dt.DM 39,00
Battle Frenzy	dt.DM 29,00
Donald Duck & Mickey Mouse	dt.DM 99,00
Ecco the Dolphin	dt.DM 39,00
Garfield	dt.DM 69,00
Hulk	dt.DM 49,00
Soleil	dt.DM 39,00

PLAYSTATION

Command & Conquer 2	kpl. dt.DM 99,00
Final Fantasy VII	kpl. dt.DM 104,95
Resident Evil 2*	dt.DM 99,90
Tomb Raider 2	kpl. dt.DM 89,00

NINTENDO 64

Nintendo 64	kpl. dt.DM 299,00
Diddy Kong Racing	dt.DM 89,00
Golden Eye 007	dt.DM 149,95
Snowboard Kids	dt.DM 89,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Systempreislisten
gegen 1,10 in Briefmarken
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

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme

Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten



An einer Ausgrabungsstelle entdeckt ihr Relikte der verschollenen Enjul-Kultur; eine mystische Fee erzählt dem Heldenduo schließlich etwas von ihrer Zivilisation und einer Prophezeiung.



In den dreidimensionalen Dungeons sind viele Items versteckt, die ihr manchmal erst durch intensives Suchen einheimen könnt, da sie sich beispielsweise auf einer hohen Plattform befinden.

mit einer Horde von Halbstarken, die die Brücke zum Stadtteil blockieren. Nur wenn ihr diverse Items eingesammelt habt (achtet stets auf Gegenstände, die gelegentlich

» Liebevoller Details: In den Räumen könnt ihr per Interaktionstaste an Gegenständen wie Kaffeekannen rütteln. «

blinken), könnt ihr endlich die Stadt verlassen. Zuvor solltet ihr jedoch an einem der Kristallkegel abgesavet haben, die an wichtigen Stellen plaziert wurden. In der Wildnis zwischen zwei Städten lauern die ersten Gefahren in Form von diversen Monstern. Im

» Jeder fängt mal klein an: Zunächst muß man sich mit ungezogenen Bengels auseinandersetzen, ehe große Heldentaten rufen. «

Gegensatz zu den meisten RPGs sind die feindlichen Horden jedoch

gen. Durch höhere Erfahrungslevels werden die Charaktere nicht nur stärker, auch das Repertoire an Zaubersprüchen vergrößert sich. Letzteres wurde in insgesamt vier Kategorien unterteilt: Basismagie (steht euch von Anfang an zur Verfügung) sowie kräftigere Zaubersprüche von Level 1 bis Level 3. Ein wesentli-

cher Bestandteil von Grandia sind natürlich die verzwickten Dungeons. Hier gibt es nicht nur besonders fiese Monsterscharen, sondern auch immens viele Rätsel zu lösen, die in direktem Zusammenhang mit der 3D-Grafik stehen.

Oftmals ist es nämlich gar nicht so einfach, sich durch verschachtelte Labyrinth zu manövrieren, da einen immer wieder hinderliche Barrikaden oder höher gelegene Plateaus zum Umdenken zwingen.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Grandia
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Game Arts
Tel.:	—
Release:	Import
Preis:	—
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	2 CD-ROMs
Schwierigkeitsgrad:	Sehr einsteigerfreundlich, dann aber anspruchsvoll
Besonderheiten:	Hoher Umfang, extrem detaillierte 3D-Grafiken

Grafik 87%

Man hat mittlerweile schon viele gute 3D-Welten gesehen, doch keine bietet eine derartige Fülle an liebevollen Details wie die phantastische Welt von Grandia, die grafische Abwechslung und die tollen Zwischensequenzen zählen zu den weiteren Tugenden, da sieht man über eine Grobpixeligkeit beim Zoom gerne hinweg.

Sound 81%

Die Musik ist nicht aufdringlich, aber dennoch sehr atmosphärisch. Vor allem die orchestralen Kompositionen mit Dudelsackbegleitung gehen schnell ins Ohr, sehr viele Dialoge werden gesprochen, überdurchschnittliche Soundeffekte.

Gesamt 90%

Das wahrscheinlich beste Rollenspiel für den Saturn und damit ein klares Muß für jeden RPG-Fan.

Word Up

Auch wenn man von der Story bislang nur peripher etwas mitbekommt, bemerkt man auch als Mitteleuropäer sofort die große Klasse von Grandia. Angefangen bei den aufwendigen 3D-Architekturen über die stilvolle Musikuntermalung bis hin zum ausgeklügelten Kampfmenü stimmt bei Grandia einfach alles. Vor allem aber die Atmosphäre dürfte auch RPG-Muffel begeistern. Erst allmählich entfaltet sich eine Story von epischem Ausmaß, und aufwendige FMV-Sequenzen faszinieren durch ihr Fantasy-Flair. Hoffentlich kommt bald eine übersetzte Version!



Tel.: 02504 - 9330 - 0
 Persönliche Bestellaufnahme
 Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
 Sa. 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
 Alfred-Krupp-Str.24
 48291 Telgte

SEGA SATURN VIDEOSPIELE: A - N

Anarchy in the Nippon <jp> 109,95
 Atlantis* <01.98> 89,95
 Blackfire 79,95
 Blue Breaker <jp.> 99,95
 Bomberman 89,95
 Bomberman 2 <jp.> 99,95

Command & Conquer 59,95

Croc 89,95

Dark Saviour 79,95
 Dead Or Alive <jap.> 109,95
 Disc World 2 89,95
 Dragon Force 89,95

Dual Force <1.98> 89,95
 Enemy Zero 99,95

FIFA '98 89,95
 Fighters History D.<jp> 49,95
 Fighters Megamix 99,95
 Fighting Force* 89,95
 Formula Karts 89,95

House of the Dead* 89,95

Jurassic Park 2 89,95
 Last Bronx 79,95
 Manx TT 89,95
 Marvel Super Heroes 89,95
 Marvel Super Heroes 89,95
 Mass Destruction 59,95
 Megaman X3 89,95
 Mr. Bones 59,95

Nascar Racing 89,95

NBA Action '98 89,95
 NBA Live '98* 89,95
 Need for Speed 69,95
 NHL '98 89,95
 NHL All Star Hockey 98 89,95
 Nights & Pad 79,95

SEGA SATURN VIDEOSPIELE: P - Z

Pandemonium 89,95
 Resident Evil 99,95
 Return Fire* 89,95
 Sega Rally 59,95
 Sega Touring Car 99,95

Sexy Parodius <jp.> 49,95

Shining the Holy Ark 89,95
 Shining Wisdom 59,95
 Sonic 3D - Flicky's... 79,95
 Sonic Jam 79,95

Sonic R 99,95

Steep Slope Sliders 99,95

Streetfighter Collection* 89,95
 Tetris Plus 79,95
 Three Dirty Swarves 59,95

Thunderforce V <jp.> 119,95

Thunderhawk 2 79,95
 Thunderhawk 2..... 79,95
 Tombrader 69,95
 Trash It 89,95
 True Pinball 59,95
 Tunnel B1 49,95

Winterheat* 99,95

Wipeout 2097 89,95
 Worldwide Soccer 98 89,95

Worms 59,95

X-Men 59,95
 X-Men vs 59,95
 ...Streetfighter <jp> 129,95
 Zero 4 Champ... <jp> 69,95

SEGA SATURN Sonderangebote: A - G

Andretti Racing 49,95

Astal <us> 49,95

Battle Arena Toshinden 49,95
 Battle Monsters <jp> 19,95
 Battle Monsters 39,95

Black Dawn 39,95
 Blam Machinehead 49,95
 Blazing Tornado..... 49,95
Wrestling <jp.> 49,95
 Bug 49,95

Clockwork Knight 2 49,95
 Criticom <us/jp> je 39,95
 Daytona U.S.A. 39,95

Dalton 5 39,95
 Digital Pinball <jp.> 49,95

Earthworm Jim 2 39,95
 Euro Soccer '96 49,95

FIFA Soccer '97 19,95

Fighting Vipers 49,95

Galactic Attack 49,95
 Galazy Fight 39,95
 Gameware 3 <jp> 29,95
 GeGeGe Kitaro <jp> 39,95
 Gex 49,95
 Ghen War <us> 39,95

SEGA SATURN Sonderangebote: G - S

Ghen War 39,95

Grid Run 49,95

Guardian Heroes 49,95
 Gun Griffon 49,95
 Hang on GP '96 49,95

Hi Octane 19,95

John Madden 97 29,95
 Lemmings 3D 39,95

Magic Carpet 39,95

NBA Action Basketball 39,95
 NBA Jam Tournament 39,95

NBA Live '97 29,95

NHL Hockey '97 19,95
 Night Warriors 39,95

Panzer Dragoon 39,95

Pebble Beach Golf 39,95
 PGA Golf '97 49,95
 Primal Rage 49,95

Road Rash 39,95

Scorcher 39,95

Shinobi X 49,95
 Skeleton Warriors 39,95

SEGA SATURN Sonderangebote: S - Z

Slam'n Jam 39,95

Soviet Strike 29,95

Space Hulk 39,95

Spot Goes to Hollywood 39,95

Streetfighter Movie 39,95

Street Fighter Alpha 29,95

Theme Park 19,95

Titan Wars 39,95
 Toshinden URA 49,95
 Valora Valley Golf 39,95
 Victory Goal 39,95

Virtua Fighter 29,95
 Virtua Fighter 2 49,95
 Virtua Racing 39,95
 Virtual Hydlide 39,95

Virtua Fighter Kids 49,95

Virtual On 29,95

Wing Arms 49,95

Worldwide Soccer '97 49,95
 Wrestlemania Arcade 49,95

SEGA SATURN ZUBEHÖR:

6 Spieler Adapter 59,95
 Action Replay 89,95
 Antennenkabel 29,95
 E3 Messe-Video 29,95
 Gun ab 49,95
 Gun & Laseraufsatz 89,95
 Joypad "Innovation" 19,95
 Joypad "St-2" 29,95
 Lenkrod mit Pedale 139,95
 Saturn 279,95
 Saturn & FIFA '97 289,95
 Saturn & Hi Octane 289,95
 Saturn & Magic Carpet 299,95
 Saturn & NBA Live 97 299,95
 Saturn &
Skeleton Warriors 289,95
 Saturn & Soviet Strike 289,95
 Saturn &
 ..Streetfighter Alpha 289,95
 Saturn & Theme Park 289,95

SV 462 Joyboard 79,95

Wir führen über
40.000
 Videospielartikel
 im Lager !!!

WIR FÜHREN AUCH:



ZEICHENERKLÄRUNG:
 rote Schrift auf
 grünen Balken =
 Preisreduzierung
 schwarze Schrift
 auf gelben Balken =
 geplante Neuheit
 a = ausländische
 Anleitung
 jp = japanische Version
 US = Amerikanische
 Version
 uncut =
 ungeschnittene
 Version

Ab den 20.01.98 ist Ausgabe erhältlich!!!
 96-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit
 Produktübersicht vieler N64,
 PSX und SATURN Artikel (überwiegend mit
 Bild- und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews,
 - Reviews, Underground-Berichten aus
 Europa, USA und Japan und
 Verlosung mit 66 Gewinnen !!!
 - Erhältlich an jeder gutsortierten
 Zeitschriften-, Verkaufsstelle & beim
 "Freak's Shop", für nur DM 1,90 !!! + Porto

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen *Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) *Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN *Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! *Keine Garantie auf Kompatibilität!



Vorbereitung zum Superschlag: Hin und wieder gelingt euren wackeren Charakteren eine besonders fulminante Attacke, die den Widersacher mehr als die doppelte Punktzahl wie bei einem normalen Angriff abzieht.



Die Kirche ist traditionell der Ort zum Sichern eures Spielstandes; darüber hinaus könnt ihr hier auch Charaktere wieder zum Leben erwecken oder euch in eine höhere Klasse befördern lassen.

SHINING FORCE III



Endlich! Nach einem Abstecher in das Action-Adventure- und Rollenspiel-Gefilde kehrt die Shining-Serie nach über dreijähriger Abstinenz in das Strategiefach zurück, in dem sie bereits 1992 auf dem Mega Drive große Erfolge erzielt hat.

Shining Force III ist der Startschuß zu einer weiteren Trilogie, die bereits in diesem Jahr fortgesetzt werden soll. Im Mittelpunkt steht die Fehde der beiden verfeindeten Völker Aspenia und Destonia. In der ersten Episode gehört euer junger Held, dessen Namen ihr selber festlegen dürft, zum Stamm des stolzen Königshauses Aspenia. Gleich zu Beginn des Abenteuers werden euer blaublütiger Held und seine Freunde (ein Minotaurus, eine Elfin sowie eine junge Zauberin) mit einem dichten Geflecht aus Intrigen konfrontiert. Als schließlich der König gekid-

nappt wird und die Hauptstadt von Aspenia den Feinden in die Hände fällt, macht sich das unerfahrene Quartett auf, um nach starken Verbündeten zu suchen. Soweit zur noch relativ vagen Hintergrundstory, die uns Europäern durch japanische Schriftzeichen noch weitestgehend verborgen bleibt.

Bewährtes Konzept, aufwendige Grafik

Schon nach wenigen Spielstunden erkennen eingefleischte Shining Force-Fans die Intention der Designer bei ihrer 32 Bit-Premiere des Erfolgsspiels. Sie übernahm

men weitestgehend das ursprüngliche Mega Drive-Konzept und übertrugen es nahezu komplett in ein dreidimensionales Polygon-Out-

fit. Daß das gar nicht so einfach ist, bewies Mystaria, das zwar in spielerischer Hinsicht das selbe Prinzip aufweist, sich jedoch lange nicht so unkompliziert spielte wie das Vorbild. Doch so viel sei bereits jetzt verraten: Das Programmiererteam von Sonic und Camelot hat diese Aufgabe mit Bravour gemeistert. Der technische und spielerische Fortschritt macht sich vor allem bei den Erkundungstouren in den Städten bemerkbar. In einem flotten Tempo durchkämmt ihr die Straßen, und nur kurze Ladezeiten unterbrechen den Spielfluß, sobald ihr ein Haus betretet. Der Clou ist jedoch die jederzeit justierbare Kameraführung: Um stets die optimale Übersicht zu behalten, rotiert ihr per L-



Versucht, den Gegner mit eurer Attacke zu überraschen; ein „!“-Symbol zeigt an, wenn ein Widersacher auf euren Angriff nicht vorbereitet ist.



Jedes Hausinterieur wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet; achtet hier stets auf herumstehende Schatztruhen.

und R-Taste die Perspektive. Auch die Benutzerführung läßt wie bei Shining the Holy Ark keinerlei Wünsche offen. Bei dem Erwerb von Waffen beispielsweise werden stets die Auswirkungen auf die Kampfwerte eingeblendet. Anschauliche Icons schaffen

außerdem einen perfekten Überblick im Inventory-Menü. Das Herumschnüffeln in den Städten und Shops macht jedoch wie bei den beiden Vorgängern nicht den Hauptreiz von Shining Force III aus. Hobbystrategen werden wieder einmal in Verzückung geraten, wenn sie ihre große Party in die Schlacht ziehen lassen. Auf abgegrenzten Arealen zieht ihr eure Truppe rundenweise über das Schlachtfeld, um die gegnerische Armee taktisch möglichst klug zu besiegen. Insbesondere die individuellen Eigenschaften der einzelnen Charaktere der einzelnen Charaktere solltet ihr bei euren kämpferischen Bemühungen mit-einkalkulieren. Schwächere Kämpfer wie Bogenschützen oder Zauberer sollten beispielsweise stets aus der zweiten Reihe heraus agieren, während gut gepanzerte Ritter sie vor Attacken schützen. Das eigentliche Prunkstück sind jedoch die simulierten Zweikämpfe, bei de-



Zaubersprüche und ihre grafischen Auswirkungen sind schon alleine ein Grund, sich diese CD-ROM zuzulegen.



Gastgeber bei diesem Shining-Spiel sind diesmal eine Elfin sowie ein greiser Zauberer.



In diesem Rekrutierungsraum stellt ihr eure schlagkräftige Truppe zusammen und überprüft deren Kampfmoral.

» Grafikstil, Benutzerführung & Musikuntermalung, – der gesamte Stil erinnert an die grandiosen Vorgänger aus der Shining-Serie. «

nen wie schon bei den beiden Vorgängern eine aufwendige Sequenz einge spielt wird. Die Streithähne

werden hier in voller Größe eingeblendet und jede Attacke durch aufwendige Animationen und grafische Spezialeffekte dargestellt. Durch den Einsatz des DSP-Chips werden zum Beispiel Feuer-Zaubersprüche sehr beeindruckend illustriert.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Shining Force III
Genre:	Strategie/Adventure
Hersteller:	Sega
Tel.:	040/2270961
Release:	4.6.1998
Preis:	ca. DM 119,-
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Moderat
Besonderheiten:	Unterstützt Analog-Pad, Fortsetzung des Mega Drive-Klassikers

Grafik 83%

Stellt euch einfach den ersten Teil in 3D vor, und ihr könnt die grafische Klasse erahnen, besonders imposant ist die ungemein saubere und vor allem flotte 3D-Engine in den Städten, die Kämpfe wurden erwartungsgemäß sehr eindrucksvoll in Szene gesetzt.

Sound 79%

Typische Sonic-Musikuntermalung von beruhigenden Synthieklangen bis hin zu dramatischem Orchester-Sound, die Soundeffekte sind zum größten Teil aus anderen Shining-Spielen bekannt.

Gesamt 87%

Beeindruckendes Comeback des Strategieklassikers mit dem gewohnt hohen Suchtfaktor, der zu vielen Nachtsessions einlädt – ein wahres Paradies für Freunde anspruchsvoller Softwarekost.

Word Up

Natürlich könnte man den Designern vorwerfen, daß sie bis auf das technische Facelifting am Gameplay gegenüber dem Mega Drive-Original nur sehr wenig verändert haben, doch angesichts dieser unheimlich mitreißenden Spielmechanik stört das die Shining Force-Fans, zu denen ich auch gehöre, herzlich wenig. Es macht einfach saumäßig viel Spaß, seine Sprößlinge aufzubauen und mit ihnen erfolgreich in die Strategieschlachten zu ziehen. Ich fiebere der übersetzten Version förmlich entgegen!



DIE SATURN-

Auf der brandneuen CD, die unsere Abonnenten auch weiterhin alle zwei Monate erhalten werden, gibt es diesmal nicht nur eine geradezu grandiose Demo-Version des Sportspielknüllers Winter Heat, in der man mindestens zwei Disziplinen vollständig spielen kann. Wie gewohnt präsentieren wir außerdem ein schmuckes Cover, welches die CD zusammen mit einer überall erhältlichen Leerhülle zum Sammlerstück werden läßt! Wir wünschen viel Spaß!

Auch wenn sich manche Profis wundern, wieso wir hier so detailliert beschreiben, wie man die Demo-CD startet und anwendet – wir sehen das ganz einfach als unsere Pflicht an, denn es gibt immer noch Neueinsteiger, denen man dies ganz einfach Schritt für Schritt erklären muß. Profis sollten diese Zeilen einfach überspringen und direkt beim Inhaltsverzeichnis weiterlesen! Danke für das Verständnis!

So geht's!

Um die CD-ROM zu starten, müßt ihr die CD nur wie üblich in euren noch ausgeschalteten Saturn legen. Schon wenige Sekunden nach dem Laden wird das Winter Heat-Logo auf dem Bildschirm erscheinen. Drückt ihr anschlie-

ßend den Start-Knopf, werdet ihr auf den Character Select-Screen gelangen.

Welchen Charakter?

Die Auswahl des Sportlers ist von großer Bedeutung. Hier entscheidet sich bereits, welche Leistungen in den einzelnen Disziplinen möglich sind. Im Gegensatz zur Vollversion kann man in dieser Demoversion zwar mit Johann Stensen und Ellen Reggiani leider nur zwei Charaktere anwählen, diese repräsentieren jedoch bereits die beiden wichtigsten Gattungen des gesamten Feldes. Johann Stensen ist ein nordischer Typ, der im Langlauf und beim Skispringen besonders gut ist. Ellen Reggiani hingegen ist ein flinker, alpiner Typ, dem beim Ab-

fahrtslauf, Eisschnellauf und ähnlichen Disziplinen seine Wendigkeit zugute kommt.

Die Disziplinen

Von Anfang an lassen sich mit dem Skispringen und dem Eisschnellauf zwei Disziplinen frei anwählen. Dazu muß man das Steuerkreuz nach links oder rechts auf das gewünschte Disziplinen-Icon bewegen und den Start-Knopf drücken. Anwählbar sind nur die hellgrauen Icons, abgedunkelte Felder stehen lediglich in der Vollversion zur Verfügung. Bevor eine Disziplin gestartet wird, erscheint eine leicht verständliche, schön gestaltete Animation auf dem Screen, die man sich unbedingt ansehen sollte. Beim Skispringen muß man zunächst eine möglichst



Hier könnt ihr einen von zwei Charakteren auswählen.



Drückt ihr einmal eine Zeitlang keine Taste, dann werdet ihr die Disziplinen aus einer anderen Perspektive sehen.

hohe Anfahrtsgeschwindigkeit erreichen, indem man die Tasten A und C möglichst schnell betätigt. Kurz bevor man am Ende des Schanzenstückes ankommt, kann man den Absprung über die B-Taste einleiten. Diese sollte man so lange gedrückt halten, bis der Winkel etwa 30 Grad erreicht. Ist man erst einmal in der Luft, hat man bis zur Landung erst einmal nichts mehr zu tun. Damit diese reibungslos klappt, muß man jedoch rechtzeitig die B-Taste drücken. Je später man sie drückt, umso größer wird die Weite. Spielerisch etwas einfacher ist der Eisschnellauf. Hier sollte man auf den Geraden den Energie-Pegel auf den höchstmöglichen Ausschlag bringen. In den Kurven hingegen darf der Pegel nicht den roten Bereich erreichen, da man sonst seitlich wegrutscht und stürzt.

Die CD ist defekt?

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

CompuTec Verlag



Kennwort: Saturn-CD
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Wie komme ich an die CD?

Nur wer ein Saturn-Spezial-Abonnement des Sega Magazins abgeschlossen hat, bekommt alle 2 Monate eine aktuelle, spielbare CD frei Haus geliefert. Wer sich die nächste CD sichern möchte, sollte sofort auf Seite 59 blättern und den Coupon noch heute unterschrieben zurücksenden. Wer ein reguläres Abo hat, kann dieses selbstverständlich auch umwandeln!

ABO-CD 4/98

Ein dritte Disziplin

Laut Sega ist es kein Zufall, daß das Snowboarding-Icon aufgehellert ist. Während der Testphase war es uns jedoch nicht möglich, diese Disziplin anzuwählen. Auch nachdem wir die zwei Weltrekorde gebrochen hatten (beide Disziplinen sind in der Vollversion übrigens schwieriger), blieb uns die Anwahl der dritten Disziplin verwehrt. Deshalb bitten wir euch, liebe Leser, um eure Mithilfe! Wer uns als erster verraten kann, wie man das Snowboarden anwählen kann, erhält ein Sega-Spiel nach Wahl. Schickt euren Trick an nachfolgende Adresse: Sega Magazin, Redaktion Sega Magazin, Kennwort: Winter Heat, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg. Der erste richtige Einsender wird gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Ausgabe 6/98

Als Beilage zur Ausgabe 6/98 gibt es definitiv die Sega Flash CD Vol. 7, welche einige echte Top-Hits zu bieten hat! Wir erwarten beispielsweise ein spektakuläres Demo zu Burning Rangers, dem neuen Hit von Nights-Erfinder Yuji Naka. Zusätzlich können wir euch höchstwahrscheinlich noch aktuelles Material zu Shining Force III, Grandia und House Of The Dead liefern.



Burning Rangers ist das neueste Projekt von Sonic Team.



House Of The Dead sollte auf der nächsten CD enthalten sein.

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

SEGA Magazin

ABO-CD 4/98

Spielbare Disziplinen:
EISSCHNELLAUF
SKISPRINGEN

WINTER HEAT

Das Sportspiel des Jahres

Johann Stensen

age 30
 height 205cm
 weight 105kg

type nordic

Skispringen

25.97 m

Eisschnellaufen

6.07s

6.07s

INHALT

Wählbare Charaktere:

1. Johann Stensen
Typ: Nordisch
2. Ellen Reggiani
Typ: Alpin

SPIELBARE DISZIPLINEN:

1. Skispringen
2. Eisschnellauf

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

BURNING RANGERS

Genre: 3D-Action Spieler: 1
Release: 2. Quartal '98 Hersteller: Sega/Sonic Team
Nun steht es fest: Das neue Spiel des Sonic-Erfinders und Nights-Machers Yuji Naka wird am 23.4.98 in Deutschland erscheinen.



D2

Genre: Action-Adventure Spieler: 1
Release: 1998 Hersteller: Warp
Daß D2 auch in Europa erscheinen wird, halten wir für äußerst unwahrscheinlich, einen Import-Test können wir dennoch versprechen.



CHORO Q3

Genre: Rennspiel Spieler: 1
Release: 4. Quartal '98 Hersteller: Takara
Rennspiel-Fans aufgepaßt! Die Racing-Reihe Choro Q wird beim dritten Teil erstmals auch auf dem Saturn erscheinen.



DIABLO

Genre: Action-Adventure Spieler: 1
Release: 4. Quartal '98 Hersteller: EA/Blizzard
Schade! Während bereits Screenshots der PlayStation-Version für Europa sorgen, spricht niemand mehr von einer Saturnversion.



BACK CATALOGUE • BACK CATALOGUE

AMERICAN FOOTBALL

1. Madden '98	1/98 90%	4. NFL '97	3/97 78%
2. Madden '97	1/97 90%	5. NFL Quarterback Club '97	10/96 75%
3. NFL Quarterback Club	4/96 82%		

Eishockey

1. NHL Powerplay '96	9/97 86%	3. NHL Hockey '97	1/97 74%
2. NHL All Star Hockey '98	1/98 78%	4. NHL All Star Hockey	1/96 71%

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 Action '98	12/97 86%	5. NBA Live '97	6/97 78%
2. NBA Jam Extreme	2/97 86%	6. NBA Action	9/96 76%
3. Slam 'n' Jam '96	8/96 80%	7. NBA Jam Tournament Ed.	2/96 75%
4. NBA Live '98	3/98 78%	8. Space Jam	3/97 68%

Rennspiele

1. Sega Rally	2/96 95%	14. F1 Challenge	4/96 80%
2. Daytona USA C.C.E.	12/96 95%	15. Hang On GP '95	2/96 80%
3. The Need for Speed	7/96 91%	16. Cyber Speedway	10/95 78%
4. Daytona USA	8/95 90%	17. Destruction Derby	11/96 78%
5. Steep Slope Sliders	1/98 86%	18. WipEout	5/96 76%
6. Sonic R	12/97 86%	19. Hardcore 4x4	2/97 76%
7. King the Spirits 2	8/97 86%	20. Road Rash	9/96 73%
8. Andretti Racing	6/97 85%	21. Scorcher	5/97 72%
9. Sega Touring Car	12/97 85%	22. Impact Racing	1/97 70%
10. Street Racer	12/96 84%	23. Formula Karts	12/97 68%
11. Nascar '98	3/98 82%	24. Hi Octane	1/96 59%
12. WipEout 2097	8/97 80%	25. Highway 2000	1/97 58%
13. Manx TT	5/97 80%	26. Virtua Racing	2/96 49%

Fußball

1. Worldwide Soccer '98	12/97 90%	6. FIFA Soccer '97	5/97 76%
2. Worldwide Soccer '97	10/96 90%	7. International Victory Goal	8/95 75%
3. Victory Goal '97 (Import)	6/97 88%	8. FIFA Soccer '96	3/96 74%
4. Olympic Soccer	10/96 78%	9. Striker '96	9/96 61%
5. Euro 96 Soccer	7/96 78%		

DJ WARS

Genre: Adventure
Release: 1998
Spieler: 1
Hersteller: Spike

Für originelle Konzepte waren die Japaner schon immer zu haben. In DJ Wars darf man als Discjockey für volle Tanzflächen sorgen.



FIGHTING FORCE

Genre: 3D-Beat 'em Up
Release: tba.
Spieler: 1-2
Hersteller: Core

Enttäuschend! Entgegen allen Versprechungen von Core und Sega Of Europe wird Fighting Force nicht in Deutschland erscheinen.



DRAGON DREAM

Genre: Action-Adventure
Release: 1998
Spieler: --
Hersteller: Sega

Wie gut der Saturn in Japan immer noch dasteht, beweist dieses Rollenspiel, das lediglich über das Internet spielbar ist.



GRANDIA

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

Endlich können wir euch auf den Seiten 28 bis 31 einen ausführlichen Import-Test präsentieren. Ein Deutschland-Release ist nicht geplant.



EVE: THE LOST ONE

Genre: Adventure
Release: 12.3.1998
Spieler: 1
Hersteller: C's ware

Die recht erotische Eve-Serie kennt in Europa kaum jemand, in Japan gehört sie zu den beliebtesten Spielereihen überhaupt.



HOUSE OF THE DEAD

Genre: Action
Release: 2. Quartal '98
Spieler: 1
Hersteller: Sega

Die Fortsetzung der legendären Lightgun-Serie stellen wir auf den Seiten 10 und 11 ausführlich vor. Zusätzlich gibt es ein Poster.



FIFA 98: DIE WM QUALIFIKATION

Genre: Fußball
Release: Januar '98
Spieler: 1-4
Hersteller: EA

Ob FIFA 98 den Sega-Konkurrenten WorldWide Soccer '98 vom Thron stoßen kann, verraten wir in unserem Test auf den Seiten 18 bis 21!



MESSIAH

Genre: 3D-Action
Release: tba.
Spieler: 1
Hersteller: Shiny Entertainment

Shinys letztes Sega-Spiel war Earthworm Jim 2 für den Mega Drive, als nächstes folgt Messiah für Segas neue Konsole!



BACK CATALOGUE

Alle Saturn-Spiele im Überblick

Tennis

- | | | | |
|------------------------|----------|----------------------|----------|
| 1. Tennis Arena | 1/98 70% | 3. Breakpoint Tennis | 2/97 51% |
| 2. Virtual Open Tennis | 7/96 67% | | |

Sport (sonstiges)

- | | | | |
|---------------------|----------|----------------------|-----------|
| 1. Winter Heat | 3/98 94% | 5. WWF In Your House | 1/97 72% |
| 2. Athlete Kings | 9/96 92% | 6. Sea Bass Fishing | 12/96 70% |
| 3. WWF Wrestlemania | 9/96 81% | 7. Fire Prowrestling | 1/98 64% |
| 4. Victory Boxing | 2/96 76% | | |

3D-Beat 'em Up

- | | | | |
|-------------------------|-----------|----------------------------|-----------|
| 1. Virtua Fighter 2 | 1/96 95% | 7. Virtua Fighter Kids | 11/96 88% |
| 2. Dead Or Alive | 12/97 93% | 8. Virtua Fighter | 8/95 87% |
| 3. Fighters Megamix | 6/97 92% | 9. Toshinden Remix | 4/96 76% |
| 4. Fighting Vipers | 11/96 91% | 10. Toshinden URA | 1/97 65% |
| 5. Virtua Fighter Remix | 11/95 91% | 11. Criticom | 7/96 65% |
| 6. Last Bronx | 11/97 88% | 12. Zero Divide 2 (Import) | 2/98 56% |

Action/Beat 'em Up

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

2D-Beat 'em Up

- | | | | |
|--------------------------------|-----------|------------------------------|-----------|
| 1. Street Fighter Alpha | 4/96 88% | 8. Street Fighter Collection | 1/98 80% |
| 2. X-Men vs. Street Fighter | 3/98 87% | 9. Samurai Shodown IV | 1/98 80% |
| 3. Golden Axe - The Duel | 1/96 86% | 10. Primal Rage | 8/96 76% |
| 4. Street Fighter Alpha 2 | 2/97 85% | 11. King Of Fighters '95 | 9/97 76% |
| 5. Night Warriors Darkst. Rev. | 6/96 85% | 12. Street Figh. - The Movie | 10/95 70% |
| 6. Marvel Super Heroes | 12/97 83% | 13. Galaxy Fight | 4/96 68% |
| 7. X-Men Children of the Atom | 5/96 83% | 14. Rise 2: Resurrection | 9/96 38% |

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% | | |

NASCAR '98

Genre: Rennspiel
Release: Januar '98
Spieler: 1-2
Hersteller: EA

Nicht schlecht! Der Test in der letzten Ausgabe ergab eine Gesamtwertung von 82% für EAs letztes Saturn-Rennspiel.



NINPEN MANMARU

Genre: Jump&Run
Release: 1998
Spieler: 1
Hersteller: Tam Tam

Seit 18.12.97 ist in Japan dieses putzige Jump&Run erhältlich, das stark an Croc, Tomb Raider & Co. erinnert. Demnächst gibt es einen Import-Test.



NBA LIVE '98

Genre: Basketball
Release: Januar '98
Spieler: 1-4
Hersteller: EA

Erstaunlich! Während NBA Live auf anderen Systemen kräftig abräumt, schaffte auf dem Saturn kein einziges Spiel die 80er-Hürde.



RIVEN

Genre: Adventure
Release: 2. Quartal '98
Spieler: 1
Hersteller: Sega

Der Myst-Nachfolger wird definitiv am 14. Mai in Deutschland erscheinen. Ein Preview folgt demnächst.



NHL 98

Genre: Eishockey
Release: Januar '98
Spieler: 1-4
Hersteller: EA

Wie gut NHL 98 nun wirklich ist, verrät Oliver Preißner in seinem kritischen Test auf den Seiten 22 und 23.



SHINING FORCE 3

Genre: RPG
Release: 1. Quartal '98
Spieler: 1
Hersteller: Sega

Die langerwartete Rollenspiel-Hoffnung wird am 4. Juni in Deutschland veröffentlicht. Den Import-Test findet ihr in dieser Ausgabe.



NINJA

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

Meldungen, daß Ninja, das ja auf dem Saturn begonnen wurde, nicht mehr für Segas Konsole erscheint, sind derzeit nicht zutreffend.



SOLO CRISIS

Genre: Strategie
Release: 1998
Spieler: 1
Hersteller: Quintel

Ende Januar ist dieses vorzügliche Import-Spiel in Japan erschienen. Importfreaks dürfen gerne zugreifen.



BACK CATALOGUE • BACK CATALOGUE

3D-Vehikel-Action

1. Shellshock	6/96 87%	3. Assault Rigs	4/97 68%
2. Amok	12/96 86%	4. MechWarrior 2	9/97 59%
3. Tunnel B1	2/97 81%	5. Off World Interceptor	1/96 57%

3D-Flug-Action

1. Panzer Dragoon 2	6/96 95%	8. Independence Day	6/97 70%
2. Thunderhawk 2	1/96 93%	9. Star Fighter 3000	10/96 69%
3. Magic Carpet	4/96 93%	10. Black Dawn	3/97 69%
4. Panzer Dragoon	9/95 91%	11. Titan Wars	6/96 60%
5. Darklight Conflict	9/97 83%	12. Sky Target	7/97 58%
6. Shockwave Assault	7/96 79%	13. Black Fire	10/96 50%
7. Wing Arms	1/96 78%		

Action-Adventure

1. Tomb Raider	12/96 96%	8. Cyberia	5/96 78%
2. Resident Evil	9/97 91%	9. Casper	12/96 75%
3. Dark Savior	3/97 90%	10. Defcon 5	10/96 75%
4. Story of Thor 2	9/96 88%	11. Shining Wisdom	8/96 70%
5. Herc's Adventure	10/97 83%	12. Crusader: No Remorse	5/97 69%
6. Guardian Heroes	7/96 81%	13. Alone in the Dark 2	8/96 66%
7. Swagman	9/97 78%		

Adventure/RPG

1. Shining the Holy Ark	7/97 90%	8. Discworld 2	9/97 80%
2. Dragon Force	8/97 90%	9. Jewels of the Oracle	1/97 80%
3. Mystaria: The Realms of Lore	3/96 86%	10. Torico	5/97 76%
4. Discworld	9/96 85%	11. Virtual Hydlide	11/95 64%
5. Myst	11/95 85%	12. Mystery Mansion	2/96 61%
6. Blazing Dragons	10/96 81%	13. D	6/96 60%
7. Enemy Zero	1/98 80%		

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%		

PANZER DRAGOON SAGA

Genre: Rollenspiel
Release: 2. Quartal '98
Spieler: 1
Hersteller: Sega

Das sage und schreibe 4 CDs umfassende Panzer Dragoon Saga soll am 2. April in einer englischen Version veröffentlicht werden.



VIRTUA STRIKER 2

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

Insider, die bereits eine Version von Virtua Striker für Segas neue Konsole gesehen haben, sind schlichtweg begeistert und trauen Sega eine Menge zu.



RESIDENT EVIL 2

Genre: Action-Adventure
Release: 1998
Spieler: 1
Hersteller: Capcom

Angeblich hält Capcom Wort und veröffentlicht mit geringem Zeitabstand die Fortsetzung des Horror-Schockers auch auf dem Saturn.



WINTER HEAT

Genre: Sportspiel
Release: 5.2.98
Spieler: 1-2
Hersteller: Sega

Das mit Abstand beste Wintersportspiel auf allen Systemen! Dies ist die Meinung aller Fachzeitschriften!



SCUD RACE

Genre: Rennspiel
Release: tba.
Spieler: 1-2
Hersteller: AM2

Ist das wirklich Segas Ernst? Soll das brillante Scud Race niemals auf einer Konsole erscheinen? Wir glauben es nicht!



WORLD SERIES BASEBALL '98

Genre: Baseball
Release: tba.
Spieler: 1-2
Hersteller: Sega

Für Europa gibt es derzeit leider kein offizielles Veröffentlichungsdatum mehr. Wir bleiben am Ball(-Game) dran!



VIRTUA FIGHTER 3

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

Virtua Fighter 4 kommt definitiv für Segas neue Konsole, Virtua Fighter 3 wird demnach wohl niemals umgesetzt werden.



X-MEN VS. STREET FIGHTER

Genre: Beat 'em Up
Release: 1998
Spieler: 1-2
Hersteller: Capcom

Überraschung! Das derzeit beste 2D-Prügel-spiel wird auch in Deutschland erscheinen. Wann, ist allerdings noch nicht klar.



BACK CATALOGUE • BACK CATALOGUE

2D-Shoot 'em Up

1. Thunderforce V	10/97 90%	6. Gradius Deluxe	6/96 75%
2. Galactic Attack	1/96 84%	7. Gun Frontier (Import)	2/98 74%
3. Darius Gaiden	3/96 80%	8. Darius II	1/97 62%
4. Metal Slug	7/97 78%	9. In the Hunt	1/97 54%
5. Layer Section II (Import)	2/98 76%	10. Terra Cresta 3D	11/97 52%

Denkspiele

1. Baku Baku Animal	7/96 88%	5. Super Puzzle Fighter 2	6/97 69%
2. Bust-A-Move 2	10/96 88%	6. Hebereke's Popoitto	8/96 65%
3. Puzzle Bobble 3	6/97 87%	7. Tetris Plus	11/97 45%
4. The Lost Vikings 2	4/97 85%		

Arcade/Multiplayer

1. Nights into Dreams	9/96 97%	6. Mr. Bones	12/96 76%
2. Saturn Bomberman	6/97 93%	7. Grid Run	4/97 75%
3. Elevator Action Ret. (Import)	8/97 80%	8. Sega Ages	2/97 70%
4. Blast Chamber	6/97 79%	9. Trash It	8/97 70%
5. Bubble Bobble & R.I.	10/96 77%		

Jump&Run

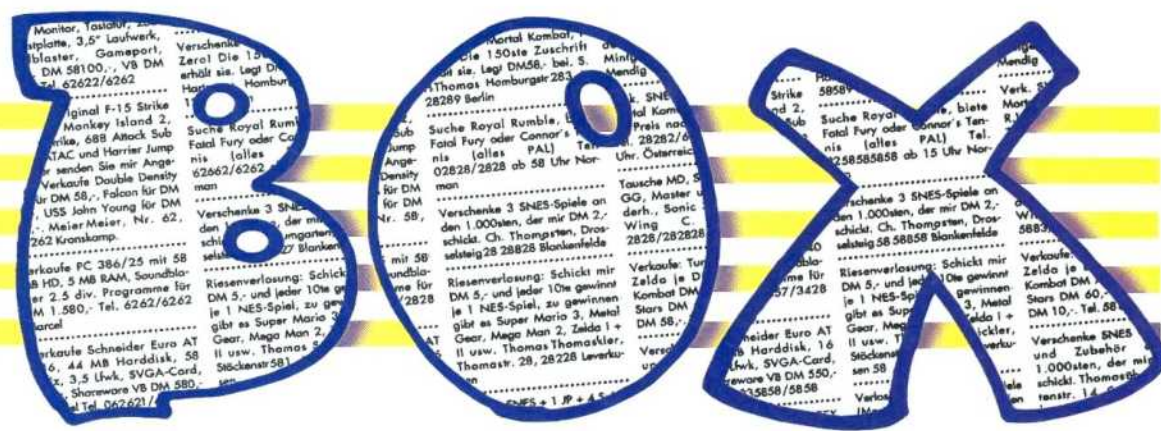
1. Bug!	10/95 88%	10. Mega Man 8	5/97 79%
2. Clockwork Knight II	11/95 86%	11. Sonic Jam	8/97 77%
3. Earthworm Jim 2	8/96 86%	12. Spot Goes to Hollywood	2/97 76%
4. Rayman	12/95 85%	13. Clockwork Knight	8/95 74%
5. Pandemonium!	7/97 83%	14. Gex	5/96 74%
6. Croc	12/97 82%	15. Johnny Bazookatone	4/96 73%
7. Sonic 3D	2/97 82%	16. Keio Flying Squadron	10/96 67%
8. The Lost World	12/97 81%	17. Mega Man X3	10/97 61%
9. Bug! Too	3/97 79%	18. Ninja (Import)	2/98 40%

Strategie

1. WarCraft 2	9/97 94%	6. Advanced World War 2 (Imp.)	7/98 82%
2. SimCity 2000	1/96 90%	7. The Horde	6/96 78%
3. Command & Conquer	1/97 88%	8. Lemmings 3D	9/96 72%
4. Theme Park	12/95 88%	9. Battle Stations	9/97 59%
5. Worms	4/96 88%		

Flipper

1. Pro Pinball	9/96 84%	4. Tilt!	12/96 76%
2. Digital Pinball	11/95 83%	5. True Pinball	6/96 74%
3. Pinball Grafitti	6/97 77%		



MEGA DRIVE

Suche Sommer-Olympiade mit Beschreibung und Sonic-Spiele für MD2.
Tel. 0203/448231
ab 18 Uhr

Suche Advanced Military Commander, Warsaw. Zahle sehr gut, Tel. 0221/4971616

Verkaufe: MD-2 mit 2 Pads 60,- DM, Story Of Thor 60,- DM, Tel. 03685/707227
Lutz

Suche für Mega Drive das Spiel Grüe Ball, Twin Hawk, Tel. 033055/72485
Burkhard Fender

Verk. 26 MD-Sp. (u. a. Sonic 1-5, 5 Act.-Adv.); MCDII + 16 Top-Sp. + EA-4 Sp.-Adap., zus. 540,- DM, Tel. 040/7642798
ab 19.30 Uhr

Dringend Hintbook für Phantasy Star II gesucht, biete je 60,- DM, Shining Force 2, Tel. 0214/27001

Verk. Shining Force, Psycho-Pinball, Fifa 97, Shining in the Darkness, Phantasy Star IV, NBA 97 u. a., Tel. 039222/96117

Suche F1, Side Pocket, Zoom, Shining Force II, Chess, S3, Themepark, Sonic 3D, Mig29, Sonic 3 u. a.,
Tel. 039222/96117

Verk. MD II + 16 Spiele 400,- DM, Tel. 035822/4355,
ab 16.00 Uhr

Suche MD-Spiel Mr. Nutz II, Tel. 03644/610315

70 MD Spiele zu verkaufen, z. B. Sport-, Kinder-, Action- und div. Strategiespiele usw. von 20,- bis 60,- DM,
Tel. 030/34706700

Mega Drive, Mega CD, 3 Joysticks, 2 Pistolen, 54 Spiele, davon 14 CD-Sp, für 650,- DM,
Tel. 02597/991498
Mo.-Fr. ab 18.00 Uhr

Verk. MD II + 26 Spiele + MS-Konverter + 21 MS-Spiele, Tel. 09205/1553
ab 19.30 Uhr

Verk. Mega Drive Spiel sowie 39 Kassetten, 1.000,- DM,
Tel. 642066/0351

Verkaufe: AMC 115,- DM, Gley Lancer, Phantasy Star 4, Space Invaders je 85,-, Side Pocket 65,- DM etc., incl. Porto, Tel. 030625/8637

Story of Thor, Light Crusader, 688 Attack Sub, Syndicate, Populous 2, Immortal, F-117 incl. Porto je 55,- DM etc.,
Tel. 030625/8637

MASTER SYSTEM

Verk. MS-Kons. + 13 Spiele + Joyst. + Converter für MD + 2 Tips+Tricks für 140,- DM,
Tel. 040/7642798
ab 19.30 Uhr

Verk. Casino Games, PGA Golf, Summergames, World-games, RC-Grand Prix, Dragon Bruce Lee, Sonic 2 u. a.,
Tel. 039222/96117

Verk. Mastersystem II mit 7 Spielen (Sonic, Asterix, Tom u. Jerry) für nur 80,- DM!!
Habe auch Sat-Games,
Tel. 0911/808299 Mat.

Choplifter, Double Dragon, Gauntlet, Populous 1, R-Type, Tom & Jerry, Lemmings etc., incl. Porto je 45,- DM,
Tel. 030625/8637

GAME GEAR

Verk. Super Columns, Legend of Illusion, Chuck Rock II, Speedy Gonzales, Sonic

Tri/Tra u. a.,
Tel. 039222/96117

Suche Sonic Blast für Game Gear, Tel. 0172/9761893
ab 14 Uhr

Suche Tips & Tricks für GG!! Z.B. Earthw. Jim, Zool, Ristar, Marco's Magic Football, Verk. div. Spiele!
040/7650159 AB!

Kaufe: Junglebook, Desert Strike, Jungle Str. od. tausche GG. Tales Adv., Roadrunner, Duffy Duck. Lösungen?!
Tel. 040/7650159

MEGA CD

Dune, Dungeon Master 2, F1, Sonic, Jurassic Park, Rebel Assault, Night Trap, Time Gal etc., je 55,- DM incl. Porto,
Tel. 030625/8637

SATURN

Neuw. Arcade-Racer für Saturn u. PlayStation, 100% o.k., DM 75,- (10 Monate Garantie), Tel. 03496/556889

Verk. Sat. + Spiele (X-Men, Story o. Th. 2, WWS, C u. C VC2). Verk. auch MD-Spiele (17 Sp. = 150,- DM, Top-Spiele), Tel. 05131/6611 ab 17 Uhr, fragt nach Christian

Verk. ca. 70 Sat-Spiele ab 15,- DM (auch Tausch möglich), Tel. 09922/6756

Dringend! Suche Advanced World War 2 (Iron Storm 2) als US-Import! Zahle gut!
Tel. 07841/4148 Tobias



hitseekers

Spiele gibt es ohne Ende, doch nicht alle können gefallen. Wir wollen wissen, welche der demnächst erscheinenden Titel euch am meisten interessieren und in den Charts abgehen werden wie eine Rakete! Teilt uns eure kritische Meinung mit! Damit helfst ihr uns und den Softwarefirmen, eure Wünsche noch besser zu erfüllen!

1. Nenne uns die drei Spiele, die dich generell am meisten interessieren (unabhängig vom System!). Kreuze dazu bitte im ersten Balken genau drei Spiele an!

2. Nenne uns die Spiele, welche du interessant findest bzw. definitiv kaufen wirst!

	Finde ich interessant	Werde ich kaufen
Atlantis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Burning Rangers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FIFA 98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Choro Q3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grandia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
House Of The Dead	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Madden 98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NASCAR '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NBA Live '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NHL 98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ninja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Panzer Dragoon Saga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rampage World Tour	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Riven	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shining Force 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Steep Slope Sliders	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
X-Men Vs. Street Fighter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Winter Heat	<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!

Burning Rangers	Note: ____
House Of The Dead	Note: ____
Klassiker zu Top-Preisen	Note: ____
FIFA 98	Note: ____
NHL 98	Note: ____
Grandia	Note: ____
Shining Force 3	Note: ____
Bomberman Fight	Note: ____
Poster	Note: ____

4. Welche Systeme besitzt du?

Saturn 32X Mega CD II Mega Drive GameGear

5. Für welches System kaufst du Spiele?

Saturn 32X Mega CD II Mega Drive GameGear

6. Wie viele Ausgaben Sega Magazin kaufst du pro Jahr?

1-5 6-10
 Alle Abonnement

7. Wie gefiel dir die Sega Saturn-Demo-CD 4/98 (Winter Heat)?

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
90 429 Nürnberg



Verk. Saturn, 2 Pads, 1 Pistole, 12 Spiele, 480 DM,-
Tel. 05244/10310

Suche günstig Darklight C, Sonic R, Dragon F., Andretti R., Touring C., EO, Athlete K., PAL-V., Tel. 06661/2498 ab 16 Uhr

Verkaufe/tausche: Vir. Fig. Rem., Disc World, Soviet Strike, Panzer Dragoon ab 15,- DM VHB, Sören Sievertsen, Tel. 04353/9715

Suche Thunderforce V, Darius Gaiden sowie Infos zu Video bzw. Photo-Card, Tel. 06095/995483 (Rainer)

Tausche Saturn gegen vier Spiele, suche Tomb Raider, Tilt, Warcraft 2 u. a. Einfach anbieten! Tel. 09922/6756

Verk. Saturn mit Pad, Gun, Myst, Gun Griffon, Theme Park, Fifa S. 96, Worms u. Mystaria f. 300,- DM, Tel. 06421/64897

Resident Evil 70,- DM, X-Men 40,- DM, NBA Jam Extreme 40,- DM (alle 3 Monate alt), Nights 30,- DM, Tel. 07761/2503

Tausche: Warcraft II u. Sonic R nur (!!) gegen Winterheat! Kaufe: Independence Day, Theme Park, Mass Destruction nur gegen billigen Preis auf! Tel. 06182/27585 Kim

Verkaufe und tausche Saturn-Spiele, Tel. 0931/3535300, Fax: 0931/3535302

Verk. Tunnel B1, Sega R., Blam! Rayman, D. Derby je 35,- DM, T. Park 25,- DM, suche Light Gun Mem. C., Tel. 08131/92907 ab 18 Uhr

Verkaufe Saturn + 14 Sp., z. B. Sega Rally, Dayton usw. + 2 Pads für 500,- DM, Kantstr. 36, Köln

Tausche WWS 98, NFS, NHL PP 96, Myst, Dayt. CCE, Discworld, Th. Hawk 2 u.v.a., suche Croc, Last Bronx, War Craft 2, Saturn Bomberman, Tel. 03933/805756

Verk. Amok 50,- DM, V.F. 1 10,- DM, FV 35,- DM, J. B. 20,- DM, Iron Man 20,- DM sowie Kampfspiel 100,- DM, Blast Corps 80,- DM, für N64, Tel. 07574/4466 Werner

Verk. Saturn m. 2 Memory Cards, 8 Spiele (Exhumed + C&C + SimCity + Shellshock usw.) 350,- DM + Porto, Tel. 05141/81148 ab 19 Uhr, Stefan S.

Saturn, 2 Pads + Analog Pad, Gamebuster, Nights, Mystaria, Destr. Derb., Maden 98, WSB + Extreme G für N64 zusam. 550,- DM, Tel. 0172/6231590

Verk. Saturn, 1 Pad, 1x 3D Pad, 6 Spieler-Adapter, Game Buster, 21 Top-Spiele, VB 777,- DM, Tel. 02205/87846 ab 18 Uhr

VK Andr. Rac., Madden 97, Mystaria, NBA Ex., S. of Thor, Maca., VFR etc. zw. 10,- u. 40,- DM SV. Ind. Day, Tel. 02241/331607

Tausche R. Evil, Dark S. Euro 96, St. of Th. 2, F. Megamix, Discworld Chr. Nights usw. Suche Dragon Force, Enem. Z. usw., Tel. 05177/92111

Saturn 200,- DM, Lenkrad + Boards oder Virtua Stick + 1 Rennspiel 100,- DM, Spiele einzeln je 20,- DM, Video CD-Card + 3 Video-CD 150,- DM, Tel. 08247/7915

Import Adapter + Christmas Nights 70,- DM, Nights + Analog Pad 50,- DM Saturn + 15 Spiele + Lenkrad + Board 450,- DM, Lenkrad + Rennspiel nach Wahl 80,- DM, Tel. 08247/7915

Verk. Earthworm Jim I. 20,- DM, Panzer Dragoon 35,- DM, Bug 20,- DM, Myst 30,- DM, Sega Rally 40,- DM, Casper 25,- DM, Tel. 0208/842135

SONSTIGES

Suche! Sega 32X (u. Supreme Warrior). Zahle 50,- DM (evtl. auch mit Spiel). Meldet euch unter Tel. 0711/544089, Ferien; Wochenende

SONSTIGES

SEGA-FAN CLUB sucht noch Mitglieder! Wer Lust hat mitzumachen, wendet sich an: Swen Harder, Erbacher Str. 36, D-64732 Bad König

SONSTIGES

Verk. Sony PlayStation mit 2 Pads, Memory Card, 6 Spiele für 400,- DM, Tel. 037421/28983

Verk. Mega Dr., GG und SNES, für je 150,- DM mit diversen Spielen und Zubehör.

Verk. auch Saturnspiele, Tel. 039831/20327

Suche dringend d. ersten Teil d. Auflösung v. Myst, Kopie od. Orig., Tel. 07026/4264

Suche Flashback CD f. MCD, Multi Mega o. a. Systeme, Fade to Black, Lost W. f. SAT, Tel. 02371/42572 ab 18 Uhr oder Anrufbeantworter

Saturn + 3D Pad, 9 Demo-CDs, 8 MB Memory C., 28 x Sega Magazin, 8 Spiele (FIFA 98, Sonic Jam. RE) 449,- DM, Tel./Fax: 0351/4111678

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

TIPS & TRICKS

Auf geht's in eine weitere Runde unserer unnachahmlichen Tips & Tricks. Wir haben die Seiten wieder mit den besten Saturn-Cheats und -Tips zu den neuesten Spielen vollgepackt. Diesmal mit dabei: die Lösungen zu Enemy Zero und zum neuen Jump & Run-Hit Croc: Legend of the Gobbos sowie Spieltips zu NBA Action 98 und zum Rennspiel Nascar 98.



Viel Vergnügen,
Michael Erlwein

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

X-MEN VS. STREET FIGHTER

Zusätzliche Kostüme

Du mußt das Spiel einfach nur einmal durchspielen. Danach kannst du exklusiv für die Saturn-Version mit den Knöpfen X oder Z zwei farblich neu gestaltete Kostüme anwählen.

Schneller Neustart

Sobald im Arcade- oder im Versus-Modus ein Kampf beendet wurde, kann der Verlierer eine schnelle Revanche aktivieren, ohne daß beide die Spieler neu anwählen müssen. Ist der Kampf beendet, so drückt man die L- und die R-Taste gleichzeitig, bevor die Endabrechnung erscheint. Wurde alles korrekt ausgeführt, so ertönt „Fight“, und das Match wird neu gestartet.

Mit Chun Li in ihrem Alpha 2-Kostüm spielen

Stelle den Cursor auf Chun Li und drücke dann ca. 5 Sekunden lang Start. Dann drückst du sofort irgendeinen Knopf, und Chun Li erscheint in ihrem Original-Alpha 2-Outfit. Sie spielt sich auch genauso, nur ihr Feuerball wird diesmal mit folgender Kombination aktiviert: hinten, unten/hinten, unten, unten/vorne, vorne + Punch.

Als Akuma spielen

Dazu mußt du nur ganz oben bei der Charakter-Auswahl noch einmal oben drücken.

Klarere Soundeffekte

Gehe ins Optionsmenü und stelle den Cursor auf „Audio“. Dann drückst du die L- oder die R-Taste, und „Sharpen SE“ erscheint. Nun sind alle Soundeffekte im Spiel klarer und besser zu hören.

SHINING THE HOLY ARK

Besorge dir die beste Waffe für Rodi

Rodi kann sich ein Schwert namens „Kusanagi“ besorgen. Dies geht im dritten Level der „Desire Mine“ und nach einem Angreifer mit einem Drachen. Nachdem Rodi mit dieser Waffe ausgestattet ist, kann er weitaus kraftvoller Schläge austeilen. Die beste Attacke dabei ist ein Spezial-Schlag, mit dessen Hilfe die Gegner schon mit einem Treffer vernichtet werden. Dieser Schlag wirkt aber nur bei normalen Feinden, nicht bei Panzer, Rilix oder bei Panzers bösen Kumpels (sie erleiden zwar Schaden, aber weichen dem Schlag aus). Mit dieser Attacke kann man auch beide Vampire von Rilix innerhalb von drei Runden vernichten.



NHL ALL STAR HOCKEY 98

Geheime Teams

Wenn das Spiel geladen wird, nachdem du dir die Spielart ausgesucht hast, dann hältst du **A**, **Y** und **C** gedrückt und kannst so mit dem „Radical Rad Army“-Team und dem „Virgin All Star“-Team spielen. Wenn du **A**, **Y** und **C** gedrückt hältst, nachdem du alle Einstellungen getätigt hast und das Spiel lädt (die Anzeige füllt sich langsam), dann sind die Spieler mit ihren Hemden aus der letztjährigen Saison ausgestattet (nur bei den Bruins, den Penguins, Rangers und ein paar anderen Teams).

Realistische Spieler kreieren

Um einen Torwart zu kreieren, benötigst du nur den **GAA**-Wert (Goalie Against Average per game = durchschnittliche Tore pro Spiel). Zuerst multiplizierst du den **GAA** mit **-33**, dann addierst du **155,7** dazu. Das Ergebnis nennen wir **GI** = Goalie Index. Nun multiplizierst du die folgenden Zahlen mit dem **GI**:

Beweglichkeit (Agility) = GI x 1,05

Handschuhe = GI x 0,98

Stick = GI x 0,97

Rebound Kontrolle = GI x 0,99

Puck Handling = GI x 0,96

Sollte einer der Werte über 99 liegen, so rundest du auf 99 ab. Sollte einer unter 40 liegen, so rundest du auf 40 auf.

Für Angreifer oder Verteidiger benötigst du schon mehr Werte: Games Played (gespielte Spiele), Goals (Tore), Assists, Penalties (Strafen in Minuten) und die Plus/Minus-Werte. Zuerst stellst du die Goals und die Assists ein, um so die Gesamtpunkte zu erhalten. Dann nimmt man die Goals, Assists, Punkte und die Strafen in Minuten und teilt diese jeweils durch die gespielten Spiele. Wir nennen diese Ergebnisse **GPG** (Goals pro Spiel), **APG** (Assists pro Spiel), **PPG** (Punkte pro Spiel) und **PIMPG** (Penalties in Minuten pro Spiel). Nun benutzt du die folgenden Formeln, um die Werte für deine Spieler zu erhalten:

Geschwindigkeit = Plus/Minus x 0.67 + 69,5

Schußkraft = GPG x 89,4 + 40

Treffsicherheit = Schußkraft-Wert x 1,019

Passen = APG x 59 + 40

Stick Handling = PPG x 34,7 + 40

Ausdauer = Geschwindigkeits-Wert x 1.04

Und wie schon vorhin rundest du auf 99 ab bzw. bis auf 40 auf, sollte einer dieser Werte darunter oder darüber liegen.

PANDEMONIUM

Extraleben/Level-Auswahl

Gehe zur Paßwort-Eingabe und gib dort **ALMABHOL** ein. Nun kannst du alle Levels anwählen und hast 31 Leben und 7 Herzen.



SKY TARGET

Fliegende Dinosaurier

In der zweiten Mission hältst du nach dem Flugzeug Ausschau, das auf dich zufliegt, während du den cremefarbenen Stealth-Bomber beschießt. Es ist ein fliegender Dinosaurier! Und auch ihn kannst du beschießen, bis er explodiert.

5% Bonus-Leben

Wenn du den fliegenden Dinosaurier abschießt, so bekommst du 5% Bonus auf deine Lebensenergie. Diese fliegenden Dinosaurier gibt es in der zweiten Mission (wie oben beschrieben) und in Mission 6 (nach dem Schiff, das wie der Flieger aus dem Film Firefox mit Clint Eastwood aussieht).

XF/A-49 fliegen

Diesen Prototyp namens XF/A-49 kannst du fliegen, wenn du den Ranking-Modus durchgespielt hast. Dieses Schiff kann man dann im Ranking- und im Arcade-Modus anwählen.

MANX TT

Super-Motorräder

Du mußt im Challenge-Modus bei allen Strecken erster werden, dann bekommst du drei neue Super-Motorräder.



GUARDIAN HEROES

Wir zeigen euch, wie ihr Hans in Super Hans verwandeln könnt! Dazu müßt ihr das zweite magische Schwert vom einarmigen untoten Krieger in Level 8 einsammeln. Zu Beginn des Spieles wählt ihr einfach immer die letzte Option an, um zu Level 8 zu kommen. Besiegt ihr den Krieger, so werdet ihr zu Super Hans. Er schaut zwar immer noch wie vorher aus, hat aber mehr Erfahrungspunkte, die ihn schneller und kraftvoller machen.

COTTON 2

Als Appli spielen

Um im Einzelspieler-Modus als Appli spielen zu können, mußt du das Spiel mit der Einstellung „Easy“ durchspielen. Dann gehst du in das Optionsmenü und du kannst, wenn du dein zweites Spiel beginnst, nun auch Appli für ein Spiel auswählen.

Explosionen zuschalten

Wenn du das Spiel mit der Einstellung „Normal“ durchgespielt hast, dann kannst du eine neue Option anwählen, in der du die Explosionen ein- oder ausschalten kannst. Ein Vorteil dabei, das Programm auf „Normal“ durchzuspielen, ist der, daß du dabei auch den oben erwähnten Charakter Appli anwählen kannst. Dieser Cheat wird dann auch automatisch ins Memory des Saturn gespeichert.



BUG TOO

Super Cheat

Mit diesem Cheat kannst du dir den Level aussuchen, in dem du starten willst. Außerdem kannst du damit den Helden wechseln und den „Fly around“-Cheat benutzen. Folgendes mußt du tun:

Starte das Spiel wie gewohnt und halte es dann mit dem Start-Knopf an. Nun drückst du die **L**-Taste, **A**, **Z**, **Y**, links, rechts, **A**, unten, rechts und die **L**-Taste. Damit dein Held fliegen kann, drückst und hältst du die **Y**-Taste.

Unbesiegbar

Auch hier mußt du den Start-Knopf drücken, damit das Spiel angehalten wird. Dann drückst du die **R**-Taste, rechts, **A**, die **L**-Taste, rechts, **A**, unten, **Y**. Nun können dich die Gegner nicht mehr verletzen, du kannst aber von Fallen erwischt werden.

Achtung: Sollten diese Cheats bei dir nicht funktionieren, dann kann es daran liegen, daß du deine Steuerung anders eingestellt hast. Wenn du aber die Steuerung wieder auf die Standardeinstellung bringst, dann müßten auch die Codes funktionieren.

MYSTARIA

Extra-Goodies

Nachdem du den „White Ray“ erhalten hast, fliegst du nach Rossam. Rechts in der Nähe des Drachen-Schlusses liegt eine Stadt namens „Battlum“. Dort befindet sich auch ein sehr guter Waffenladen, eine Arena mit vielen Bonusgegenständen und ein spezieller Irrgarten. Wenn du den Irrgarten durchquerst, so wirst du jede Menge Goodies erhalten.

Das Amulett

Im „Maze of Trials“ liegt ein wirklich wichtiger Gegenstand versteckt. Er liegt in einer Truhe im ersten Stock. Deshalb mußt du leider erst nach un-



ten in den vierten Stock gehen und dann über einen anderen Ausgang nach oben. Dieser Gegenstand heißt „Das Amulett“, und Leute, die es tragen, werden von Monstern völlig ignoriert. Dies ist besonders sinnvoll für einen Charakter, der keine gute Verteidigung, dafür aber einen äußerst starken Zauber mit größerer Reichweite hat. Galford (Death Storm) oder Vargaas (Hell Fire, Mega Blast) sind hier beispielsweise empfehlenswert.

Extra-Quest

Gehe an die Stelle der Karte, an der du den Wald betreten kannst (ein Stückchen südwestlich vom Zentrum entfernt). Wenn du die Nachricht siehst, daß du den Wald betreten kannst, dann solltest du in der Ferne eine Festung sehen können. Gehe nun in die Stadt ein wenig südlich und in ein ziviles Haus. Rede dort mit der Mutter, und sie wird dich bitten, ihre entführte Tochter zu retten. Verlasse nun die Stadt und beschwöre „White Ray“. Fliege nun zur Festung und verlasse dann den „White Ray“. Gehe in die Festung und befreie das Mädchen. Kehre dann zum Haus der Mutter zurück, und du wirst bemerken, daß das Mädchen sich in Raiko verliebt hat. Wenn du nun mehrmals zum Haus zurückkehrst, dann wird das Mädchen Raiko irgendwann ein Geschenk geben (wozu das gut ist, haben wir aber noch nicht herausgefunden).



SONIC R

Leicht veränderte Farben

Um zweimal den gleichen Charakter bei einem Zwei-Spieler-Rennen anwählen zu können, muß einfach jeder Spieler den Cursor auf den gewünschten Charakter stellen, **X** halten und **A** drücken. Ein Charakter unterscheidet sich nun farblich leicht vom anderen.

Größere und kleinere Charaktere

Wenn du dich durch die Menüs bewegst, hältst du die **L**-Taste gedrückt. So kannst du die Polygon-Charaktere vergrößern. Mit der **R**-Taste schrumpfst du sie ein. Dies funktioniert bei jedem Charakter.

Sonic R-Tricks

Beim Titelschirm kannst du das große **R** mit dem Steuerkreuz bewegen. Außerdem kannst du die Farbe des **R** mit dem **B**-Button verändern (metallic). Mit dem **A**-Knopf bringst du das **R** wieder in seine Originalfarbe zurück. Mit **Y** und **X** kannst du das **R** heller und dunkler machen.

WORLD SERIES BASEBALL '98

Barry Bonds Homrun-Tip

Spiele ein Spiel mit den San Francisco Giants. Wenn dann Barry Bond mit dem Schlagern dran ist, dann sollte er in einer der tiefer gelegenen Schlagzonen schlagen (A oder B). Warte dann auf einen guten Wurf und drücke beim Schlagen nach oben. So kannst du mit 75%iger Wahrscheinlichkeit einen Home Run erzielen.

Lofton Bunt-Tip

Wenn du mit den Atlanta Braves spielst, dann solltest du die Bunt-Option mit Kenny Lofton benutzen. Wenn du nun den Ball die rechte Baseline entlang abtropfen läßt (Steuerkreuz nach rechts drücken) und danach den **C**-Knopf mehrmals hintereinander drückst, dann wirst du in 90% aller Fälle einen Base Hit erzielen können.

Leichte Outs

Bei einem Home Run Derby solltest du, kurz bevor der Pitcher wirft, oben gedrückt halten. So wird der Pitcher ziemlich sicher zu hoch werfen und der Ball als „out“ gezählt werden.

CROC:
LEGEND OF THE GOBBOS**Level-Auswahl**

Die Level-Auswahl aktivierst du, indem du **X + Y + Z** beim „Press Start“-Bildschirm gedrückt hältst, bis die „Enter Password“-Option angezeigt wird. Dann gibst du über das Steuerkreuz folgendes Paßwort ein: **L, L, L, L, D, R, R, L, L, D, R, D, L, U, R.**



ENEMY ZERO

Duschszenen

Um die Duschszenen sehen zu können, mußt du das Spiel mit der Einstellung „Normal“ durchspielen. Dann startest du ein neues Spiel auf „Hard“. Wenn du dann zu Lauras Zimmer kommst, dann drückst du die **A**-Taste, um die Duschszenen sehen zu können.

Timer-Cheat

Wenn du die interne Saturnuhr auf den 1. Januar stellst, dann kannst du deinen Voice Recorder auf 99 erhöhen (anstatt 64). Die Waffe von George ist zudem geladen, wenn du sie findest, und sie kann bis zu drei Schuß aufnehmen.



NASCAR '98

Der als Nascar-Racing bezeichnete Motorsport ist außerhalb der USA leider nicht so bekannt und unterscheidet sich von der bei uns bekannten Formel 1 auch ein ganzes Stück. Alle, die nicht so gut Bescheid darüber wissen, kommen mit unseren handlichen vier Seiten starken Tips sicher gut aus den Boxen und auf das Siegerpodest!



GAMEPLAY-TIPS

DIE OVAL-KURVE

Bei diesen Kursen muß man weitaus mehr tun als nur schnell fahren und nach links lenken. Um ein Oval herumzufahren, scheint zwar leicht,



doch in den Kurven mußst du doch etwas vorsichtiger sein. Du mußt vom Gas gehen und dein Auto sicher um die Kurve fahren lassen. Wenn du dir sicher sein kannst, daß du die Wand nicht berührst, dann beschleunigst du wieder. So kannst du das restliche Feld wieder einholen, falls du früh zurückgefallen bist.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist der, daß nicht alle Oval-Kurse gleichmäßig angelegt sind. Jeder hat seine eigenen Charakteristika. Die zweite Kurve in Pocono ist z. B. eine völlig andere als die vierte in Talladega. Du mußt also bei jedem Kurs wissen, wann und in welcher Kurve du langsamer werden mußst, damit du auch als Sieger durchs Ziel fahren kannst.

DRAFTING/WINDSCHATTEN



Daß man aus dem Drafting das bestmögliche herausholt, ist bei NASCAR 98 äußerst wichtig. Drafting ist in Amerika der Fachbegriff für das, was man in Europa wohl Windschatten nennt.

Drafting bzw. Windschatten fahren bedeutet somit das Ausnutzen des Druckes, den die Luft beim Fahren auf das Auto ausübt, und der Luftströmung, die vom Auto vor einem kommt. Das korrekte Windschatten-Fahren hilft dir nicht nur beim Aufholen, sondern auch beim Sparen vom Benzin. Zudem kann dies auch als sichere Waffe in der letzten Runde genutzt werden. Dazu fährt man bis knapp an die Stoßstange des Gegners heran, und nun kann man Schwung holen und an ihm vorbeiziehen. So kommt man mit etwas Glück noch vor ihm ins Ziel.

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER



Nur mit viel Übung auf jeder Strecke und der daraus resultierenden genauen Kenntnis der Strecken wirst du bei NASCAR 98 erfolgreich sein.

Und vorher solltest du auch gar nicht zur Qualifikation oder Meisterschaft antreten. Merke dir also möglichst genau jede Kurve, so daß du schon lange vorher weißt, was als nächstes auf dich zukommt, und du richtig reagieren kannst. So erzielst du auch weitaus bessere Rundenzeiten. Denn je weniger Zeit du auf dem Grasstreifen oder an den Banden verschwendest, desto eher siegst du auch.

WAGEN-EINSTELLUNG

Vor allem im Simulations-Modus sind die richtigen Einstellungen am eigenen Wagen absolut essentiell.



Am besten probierst du unterschiedliche Einstellungen aus, gehst dann in den Übungs-Modus und testest dein Set-Up einfach. Wenn du ganz genau Einblick haben willst, dann schau dir die Telemetrie-Daten an, mit denen du die Set-Ups genau bewerten kannst.

BOXEN-STRATEGIE

Im echten Nascar-Racing spielt die Boxenstrategie eine übergeordnete Rolle – und NASCAR 98 ist da keine Ausnahme. Teste auch hier im Übungs-Modus einfach einmal aus, wie lange dein Benzin und deine Reifen halten, damit du später bei einer Meisterschaft keine bösen Überraschungen erlebst.

QUALIFIKATION

Die Position nach der Qualifikation ist natürlich immer wichtig. Wenn du aber deine Einstellungen am Wagen dazu nutzt, eine gute Zeit zu fahren, dann schaffst du



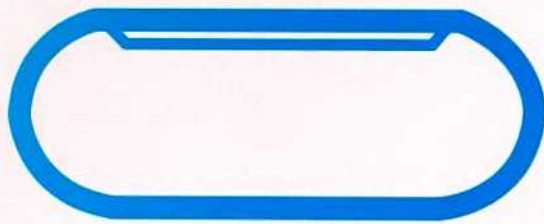
Qualifying Results		
1	Rusty Wallace	00:40:948
2	Mark Martin	00:41:281
3	Terry Labonte	00:41:268
4	Jeff Gordon	00:41:931
5	Dale Jarrett	00:42:043
6	Kenny Wallace	00:42:218
7	Dale Earnhardt	00:42:356
8	Ozell Wallace	00:42:893
9	Bill Elliott	00:42:893
10	Bobby Labonte	00:43:256
11	Michael Waltrip	00:43:200
12	Jeff Burton	00:43:718
13	Mike Skinner	00:44:050

auch die Bestzeit. Denke daran: Die Qualifikation geht nur eine Runde, und du brauchst somit dein Set Up nicht auf ein langes Rennen ausrichten. Nur bitte dann vor dem Rennen die Einstellungen wieder abändern!

DIE STRECKEN

STRECKE 1 – ATLANTA

Die Kurven in Atlanta sind mit einem Winkel von 24 Grad angelegt. Dadurch wird die Strecke

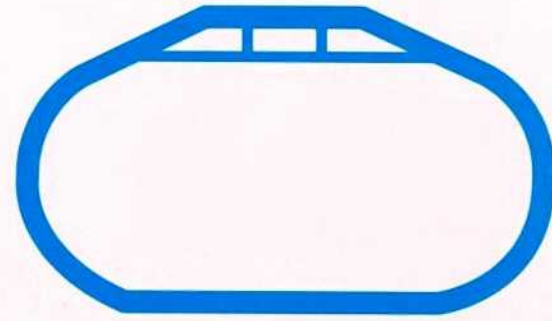


extrem schnell. Als Fahrer sollte man möglichst auf den beiden langen und äußerst einladenden Geraden zum Überholen ansetzen. Über die schrägen Stellen an beiden Enden der Strecke kann man sich in eine sehr gute Überholposition bringen und sich dann für die Gerade danach richtig einreihen.



STRECKE 3 – TEXAS

Nun geht es über 1,5 Meilen auf einem ovalen Kurs entlang. Dieser besteht aus einigen langen Geraden und ein paar kniffligen Kurven, die zwischen 8

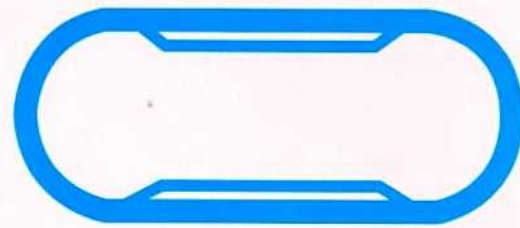


und 24 Grad angelegt sind. Um hier erfolgreich zu sein, mußt du die hochgelegenen Fahrbahnstellen nutzen und darfst dabei möglichst nicht von der Ideallinie abkommen.



STRECKE 4 – BRISTOL

Diese kurze Strecke ist mit Hochgeschwindigkeitsgeraden und Kurven mit einem Winkel von 36 Grad be-



stückt. Leider hält dieser Kurs aber auch den Nascar-Rekord von 23 Unfällen in einem Rennen – also Vor-



sicht! Denn diesen Kurs sollte man in jedem Fall zu Ende bringen, da es hier äußerst wichtige Punkte für die Meisterschaft zu erringen gibt.

STRECKE 2 – BELMONT



Bei dieser schnellen Strecke gibt es viele gute Stellen zum Überholen. Die Fahrer bleiben alle recht weit auseinander und warten auf ihre große Chance. Bei der scharfen Kurve gleich nach der Boxengasse und der Brücke muß man unbedingt abbrem sen. Drückst du die Bremse hier zu spät, so schleudert es dich auf das Grasstück auf der anderen Seite der Fahrbahn hinaus.



STRECKE 5 – SALT BASIN

Salt Basin ist eine schnelle Strecke, die den meisten Fahrern ihr ganzes Können abverlangt. Der Kurs besteht hauptsächlich aus langen Geraden und angenehmen Kurven. Es gibt sogar eigentlich nur zwei Stellen im Kurs, an denen



man bremsen muß, und zwar einmal die scharfe Rechtskurve nach der Boxenausfahrt und dann noch die lange Linkskurve kurz vor der Start/Ziel-Linie.

STRECKE 6 – SEARS POINT

Sears Point ist ein kurviger und absolut gnadenloser Kurs. Vor allem die Haarnadelkurven bei Turn 7 und 11 und das sogenannte Karussell sind äußerst schwer zu durchfahren. Jeder Verlust an Geschwindigkeit an diesen Stellen läßt sich im Verlauf des Rennens kaum mehr aufholen. Halte dich also bremsbereit oder versuche, schnell nach unten zu fahren, wenn du dich oben in der Kurve befindest.



STRECKE 9 – MICHIGAN

Das legendäre Oval von Michigan bringt bisher die meiste Action ins Rennen. Hier werden vor allem



durch die langen Geraden und die 18°-Kurven Champions gemacht. In Michigan zählt eigentlich nur ein Motto: Wer wagt, gewinnt!

STRECKE 7 – CHARLOTTE

Charlotte ist das längste Nascar-Rennen und geht bei voller Distanz über 600 Meilen. Ausdauer beim Fahrer und ein verlässliches Auto



sind hier besonders wichtig. Hier kommt es somit immens auf die Konzentration über das ganze Rennen und ein gutes Auge auf den Tankinhalt an.

STRECKE 10 – KALIFORNIEN

Diese Strecke ist die neueste im Nascar-Rennzirkus. Der Kurs ist wie ein D geformt, hat drei verschieden



angelegte Kurven, was viel Action bringt, und fordert durch die Länge von zwei Meilen einiges an Ausdauer. Und auch hier kommt es wieder einmal auf volle Konzentration und eine gute Boxenstrategie an.



STRECKE 8 – PINE RIDGE

Bei Pine Ridge gibt es einige Kurven, die einen zum Abbremsen bzw. zum Schleudern zwingen. Die vierte Kurve beim Stadion ist zum Beispiel äußerst gemein, und man muß



hier einfach frühzeitig bremsen. Nur Fahrer, die hier mit viel Gefühl fahren, haben eine Chance, zu gewinnen.

STRECKE 11 – WILLOW LANE

Willow Lane besteht aus sehr schnellen Geraden und normalen Schikanen. Diese Kombination kann aber sogar einen

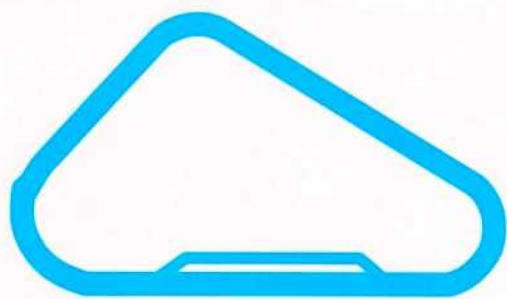


geübten Fahrer schaffen. Die beiden Schikanen unter der Brücke kann man durchaus ohne zu bremsen fahren. Wenn du mit Handschaltung fährst, dann gehst du einfach nur einen Gang herunter. Fährst du im Arcade-Modus, so mußt du es einfach mit geübtem Lenken schaffen.



STRECKE 12 – POCONO

Pocono ist ein etwas ungewöhnlicher Kurs. An einigen Stellen wirkt diese Rennstrecke eher wie eine normale



Straße. Bei diesem 1,5 Meilen langen Tri-Oval gibt es drei Kurven mit unterschiedlichen Winkeln und drei Geraden, die jeweils unterschiedlich lang sind. Dadurch sind einige spektakuläre Manöver auf den Geraden möglich, die mit mehr als 200 Meilen die Stunde gefahren werden können.

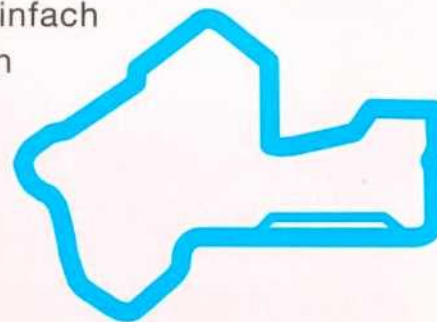


STRECKE 15 – TALLADEGA



Talladega ist die schnellste Nascar-Strecke überhaupt. Dieses Tri-Oval bleibt fast immer im gleichen Winkel (so ähnlich wie eine Radrennbahn),

und man kann so immens hohe Geschwindigkeiten erreichen. Man muß hier einfach nur die Ideallinie halten und den Windschatten des Gegners richtig ausnutzen, um so gut überholen zu können.

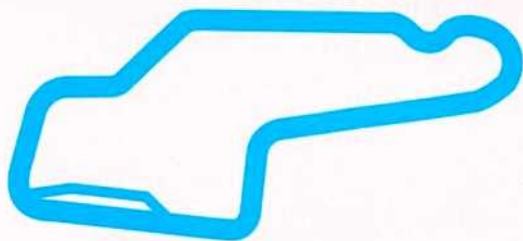


STRECKE 13 – WATKIN'S GLEN



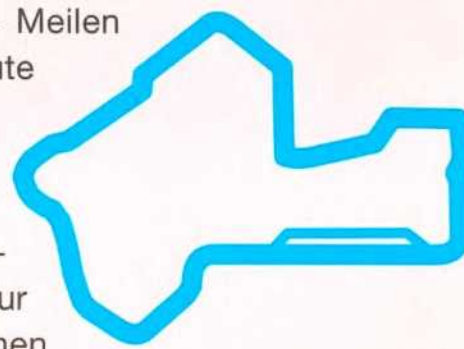
Diese 2,45 Meilen lange Strecke hat mit Recht die Auszeichnung als

eine der härtesten Nascar-Strecken verdient. Die Fahrer müssen nämlich in den zwei Hochgeschwindigkeitsgeraden und den sieben harten Rechtskurven (bei immerhin 11 Kurven) alles geben.



STRECKE 16 – RANCH TOWER

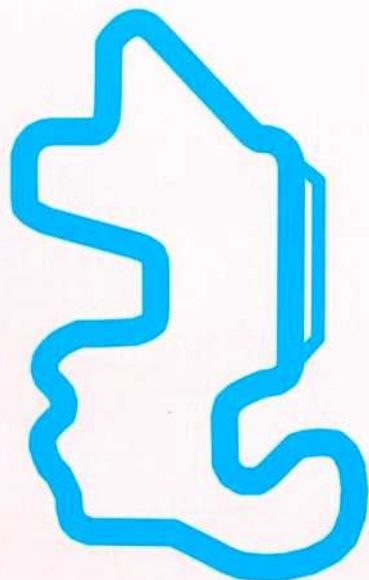
Diese Strecke ist 2,184 Meilen lang und bietet einige gute Möglichkeiten, auf den Geraden und den langen, geschwungenen Kurven hohe Geschwindigkeiten zu erreichen. Nur bei den engen Schikanen sollte man mit viel Vorsicht vorgehen. Wenn man sich die Karte des Kurses ansieht, so mag er ja recht einfach aussehen, doch Erfolge hat man hier nur mit einem hohen Maß an Können.



STRECKE 14 – CEDAR WOOD



Auf dieser 2,181 Meilen langen Strecke gibt es für jeden Fahrer etwas zu tun. Hier kommt es vor allem darauf an, den Mittelweg zwischen aggressivem Fahren auf den Geraden und dem geschickten Durchschlängeln der vielen Kurven zu finden.



STRECKE 17 – SUZUKA

Suzuka ist eigentlich gar kein Nascar-Kurs, sondern



die japanische Formel 1-Strecke. Die Strecke ist 1,4 Meilen lang und eher eng gehalten. Deshalb fordert es den bisher die anderen, weiten Nascar 98-Strecken gewohnten Fahrer auf ein neues heraus. Die Freiheit der anderen Kurse ist nun vorbei, und man braucht eine große Portion



Zeit und Geduld, um diesen Kurs richtig meistern zu können. Doch das zahlt sich vielleicht aus, ist dies doch der letzte und eventuell entscheidende Kurs der Meisterschaft.

NBA ACTION '98

Sega hat es mit NBA Action 98 geschafft, eines der realistischsten Basketball-Spiele überhaupt zu kreieren. Auf den nächsten beiden Seiten zeigen wir euch ein paar der feineren Details, mit denen ihr euch sicher zur NBA-Meisterschaft dunkelt!



GAMEPLAY-TIPS

ERSCHÖPFUNGS-ANZEIGE

Es ist absolut wichtig, rechtzeitig zu erkennen, wann deine Spieler ermüdet sind. So kannst du sie auswechseln, bevor ihre Fähigkeiten zu sehr nachlassen. Doch dies erkennt man bei NBA Action recht leicht an der Farbe der Namen der Spieler (oben am Bildschirm). Die Farben verändern sich proportional zu dem Erschöpfungsgrad.

WEISS	100% Energie oder weniger – in großartiger Form
GELB	75% Energie oder weniger – für den Moment ganz in Ordnung
ORANGE	50% Energie oder weniger – wird langsam müde
ROT	25% Energie oder weniger – gibt jetzt auf

KONTINUITÄTS-ANZEIGE

Außerdem ist es sehr wichtig, genau zu wissen, welche Spieler im Verlauf des Spieles gute und welche schlechte Leistungen erbringen. Im Prinzip sollte einfach jeder Spieler, der nicht in Topform ist, ausgewechselt werden.



Den Zustand deiner „heißesten“ Spieler kannst du anhand der Positions- und Nummer-Informationen ersehen, die jedesmal angezeigt werden, wenn der Spieler einen Paß erhält. Auch hier wird eine Farbanzeige verwendet.

RED	Heiß - spielt extrem gut
WHITE	Normal - spielt ein durchschnittliches Spiel
BLUE	Kalt - spielt einfach schrecklich

KONTROLLE DES EINWURF-RECEIVERS

Während eines Einwurfes (wenn der Ball zurück auf das Spielfeld geworfen wird) kannst du die Steuerung jedes Spielers auf dem Feld durch das Drücken der Y-Taste übernehmen (andauerndes Drücken läßt dich die Spieler durchwechseln). So kannst du den ausgewählten Spieler auf eine bestimmte Position bringen oder auch mit B den Paß anfordern.



SCHUSS-ANZEIGE FÜR BESTIMMTE SPIELER

In der Schuß-Anzeige kannst du mit dem Steuerkreuz nach links und rechts lenken und so die Werte für jeden einzelnen Spieler erhalten.

BESSERES PASSEN

Um besser und vor allem genau zu einem bestimmten Spieler passen zu können, solltest du die Paß-Anzeige verwenden. Dadurch, daß du nämlich die L-Taste gedrückt hältst, erscheinen über den Spielern verschiedene Buchstaben (A, B, C, Y oder Z). Wenn du dir dann den Spieler ausgesucht hast, der den Paß erhalten soll, so drückst du einfach den entsprechenden Buchstaben – wobei die L-Taste dabei weiter gedrückt bleiben sollte. Im Optionsmenü solltest du allerdings vorher die Option „Passing Tags“ eingeschaltet haben, sonst sind all unsere Tips natürlich wertlos.

REBOUNDS ERGREIFEN

Das Team, das die meisten Rebounds erwischen kann, das gewinnt auch meistens das Spiel. So hat dieses Team mehr Ballbesitz. Also versuche, möglichst jeden Rebound zu erreichen. Nachdem du einen Wurf getätigt hast, drückst du den Knopf zur Spielerwahl so oft, bis du bei dem Spieler bist, der dem Ball (und meist auch dem Korb) am nächsten steht. Dann springst du mit diesem Spieler hoch, um den Ball in den Korb zu schubsen oder den Rebound zu erwischen. Mit dem A-Knopf kann man auch einen „aggressiven“ Rebound spielen. Dies endet oft in einem Slam Dunk, ab und zu aber auch mit einem Foul. Deshalb solltest du diese Methode auch nur im absoluten Notfall einsetzen.



GAMEPLAY TIPS

DUNKS UND SCHÜSSE

Mit dem Turbo-Button kommst du wesentlich schneller um einen Angreifer herum oder von ihm weg. So erhält man nämlich einen kleinen Geschwindigkeits-schub. Bist du so nahe genug an den Korb gekommen, so drückst du den Dunk-Button, um den Ball in den Korb zu legen bzw. zu don- nern. Dabei mußst du aber darauf achten, daß du kein Offensiv-Foul begehst. Rennst du mit gedrücktem Turbo-Button in einen Verteidiger, so ist die Wahrscheinlichkeit für ein Foul wesentlich höher.



BALL ABNEHMEN

Wenn du seitlich vom ballführenden Spieler stehst, so hast du größere Chancen, ihm den Ball abzunehmen. Dribbelt der Spieler also mit der rechten Hand, so stehst du natürlich bei ihm auf der rechten Seite. Bist du dann in seiner Nähe, so drückst du den Steal-Button, um ihm den Ball wegzuschnappen. Achte dabei immer auf mögliche Fouls und versuche, den Ball am besten beim Passen dem Gegner abzunehmen. Der Computer-Spieler paßt meistens zum nächstgelegenen freien Spieler. Versuche also, dich direkt vor den Paßspieler zu bringen oder in den Paß hineinzurennen.



SCHNELLERE SPIELE

Um das Spiel etwas schneller und fließender zu gestalten, stellst du bei den Spieloptionen die Action Replays, die Filme im Spiel und die Spieler-Vorstellung ab. So werden das lange Vorstellen der Startspieler, die Wiederholungen im Spiel und die Filme in der Halbzeit abgeschaltet. Natürlich kann man auch nur den Start-Knopf betätigen, um diese Unterbrechungen abzukürzen. So kann man das komplette Spiel gut abkürzen.



SPECIAL MOVES

PICK 'N' ROLL

Ein Pick 'n' Roll-Manöver vollzieht man, indem man gleichzeitig X und das Steuerkreuz in Richtung Korb drückt.

ALLEY-OOP

Einen Alley-Oop führt man folgendermaßen aus: R-Taste und B gleichzeitig drücken! Ganz einfach!



DOPPELPASS

Wenn man den B-Knopf mehrmals schnell hintereinander drückt, so kann man auch beim Basketball einen Doppelpaß spielen.

QUICK SHOT - ONE TIMER

Um einen One Time Quick Shot auszuführen, mußst du nur die B-Taste drücken, während der Paß unterwegs zum Teamkollegen ist, drücke die C-Taste.

CHEATS

SEITENWECHSEL

Gehe im Hauptmenü mit dem Cursor auf „Select Court“ und drücke und halte die R-Taste.

VERSTECKTE REPLAY-KAMERA

Um eine ganz besonders coole Replay-Kameraansicht zu bekommen, gehst du in das Replay-



Menü und drückst und hältst die R-Taste und die Z-Taste. Nun kannst du mit dem Steuerkreuz die Replay-Kamera frei über den Platz bewegen.

TOP FIVE NBA TEAMS

TOP FIVE NBA TEAMS

- 1 CHICAGO BULLS
- 2 LOS ANGELES LAKERS
- 3 HOUSTON ROCKETS
- 4 UTAH JAZZ
- 5 PHOENIX SUNS

CROC

TEIL 2



Im zweiten Teil unseres Spieler-Guides zu **Croc: Legend of the Gobbos** führen wir euch schrittweise durch alle Levels auf der dritten und vierten Insel.

DESERT ISLAND

3-1 LIGHTS CAMEL ACTION

Benutze die Plattformen, um nach unten zu springen und den blauen Kristall einzusammeln. Dann gehst du weiter durch die Tür ganz unten – hüte dich vor den herum-springenden Dantinis, die dir unterwegs begegnen. Laufe zu dem Steg herum, benutze die Plattformen, um hochzuspringen, hole dir den goldenen Schlüssel und befreie den Gobbo aus der Kiste. Bleibe auf den kleinen Plattformen nicht stehen, denn sie brechen schnell unter dir weg. Sobald du den Schlüssel und den Gobbo hast, gehst du zurück durch die Tür und springst wieder die Plattformen hoch. Dann zerstörst du die beiden Kisten, um an den weißen Kristall und den zweiten Gobbo heranzukommen. Gehe anschließend durch die Tür.



Warte, bis die Plattformen erscheinen, und springe dann darüber hinweg zu den Kletterstangen. Bahne dir auf ihnen den Weg bis zum Ende voran und lasse dich auf die kleine Insel fallen. Dort nutzt du die Kletterstangen, um dich

hinüberzuschwingen und den silbernen Schlüssel und den grünen Kristall zu holen, der sich in einem weißen Kristall verbirgt. Schwinge dich zurück auf die kleine Insel und springe über die Plattform auf die Kletterstangen hoch. Benutze nun den Ballon, um zu dem gefangenen Gobbo hinüberzuschweben – befreie ihn und benutze wieder die Plattformen, um zu den Kletterstangen zu gelangen. Gehe durch die Tür.

Stampfe dreimal auf den Jelly, damit die Funken zum Vorschein kommen, die dich in einen Geheimlevel teleportieren, in dem es vier Extraleben einzusammeln gilt. Nachdem du aus der geheimen Gegend zurückgekehrt bist, benutzt du den Jelly, um auf eine der drei Kisten und dann auf den dritten Jelly zu springen. Hüpfle mit Hilfe des Jelly zu einer der rotierenden Plattformen hoch, um den Schalter zu erreichen. Sobald du ihn gedrückt hast, kehrst du zu den drei Kisten zurück, um den gelben und weißen Kristall sowie den Gobbo einzusammeln. Begib dich wieder zu den rotierenden Plattformen, mach' dich auf den Weg zu der Tür darunter und gehe hindurch.

Springe auf den Rücken des Elefanten, um so die niedrigste Plattform zu erreichen. Hüpfle hoch zu dem Schalter und steige darauf. Benutze noch einmal den Elefanten, um die nächsten beiden Plattformen mit den zwei Kisten zu erreichen, die den pinkfarbenen Kristall und den Gobbo enthalten. Anschließend kehrst du zurück in den vorhergehenden Raum und läufst durch die Kristalltür.

Nun folgst du schnell dem von den Kristallen vorgegebenen Pfad zu dem silbernen Schlüssel, dem gefangenen Gobbo und dem Gong, bevor der Geist hierher gelangt und den Schlüssel stiehlt. Sobald du diesen in deinem Besitz hast, läßt du den Gobbo frei und schlägt auf den Gong.

3-2 MUD PIT MANIA

Schnappe dir das Klettergerüst und schwinde dich hinüber zu der Plattform. Von dort aus springst du hinüber zu dem Brunnen. Hol dir den Silberschlüssel hinter dem Brunnen, kehre zu den Kletterstangen zurück und springe hinauf. Nimm den roten Kristall von der Kiste mit und zerstöre die Mumie mit einem Schwanzschlag. Begib dich anschließend zurück in den Startbereich.

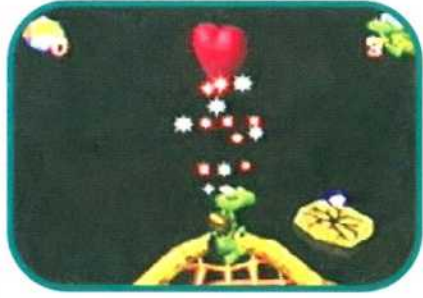
Benutze die schwebenden Plattformen, um den Schalter in der Kiste zu erreichen und freizulegen. Steige darauf und kehre mit Hilfe der Plattformen in den Startbereich zurück. Nun holst du über die neue Plattform den Gobbo aus der Kiste, kehrst zum Brunnen zurück und springst hinein.

Nachdem du wieder aus dem Brunnen aufgetaucht bist, läufst du an der schmalen Sandbank entlang zu den Kletterstangen und schwingst dich daran hinüber zu der kleinen Sandinsel. Springe über die Plattform, befreie den Gobbo aus der Kiste auf der zweiten Sandinsel und kehre anschließend zu den Kletterstangen neben der langgestreckten Plattform auf der anderen Seite des Brunnens zurück.

Setze deinen Weg an den langgestreckten Plattformen entlang fort, bis du zum nächsten Brunnen kommst. Vernichte dort den Dantini und klettere über die Kisten zu den Kletterstangen hoch. Bahne dir den Weg bis zu deren Ende und hole dir das Extraleben sowie den blauen Edelstein. Dann kehrst du über die Kletterstangen zurück und läßt den Gobbo aus der obersten Kiste frei.



Setze deinen Weg auf den langgestreckten Plattformen fort, bis du zum nächsten Brunnen gelangst. Dort erledigst du den Dantini und benutzt die Kisten, um zu den Kletterstangen hochzukommen. Laufe bis zu deren Ende, nimm das Extraleben und den blauen Edelstein und kehre über die Kletterstangen zurück. Befreie den Gobbo, der in der obersten Kiste gefangen ist.



Folge der Sandbank an dem Brunnen und dem Wirbelwind vorbei und setze deinen Weg über eine Reihe von Plattformen fort. Springe in den nächsten Brunnen. Wenn du in die nächste Kammer gelangst, schiebst du die Kiste auf dem Weg entlang bis zum Becken und benutzt sie, um auf eine der schwimmenden Plattformen zu springen. Hol dir den silbernen Schlüssel, befreie den gefangenen Gobbo und nutze wieder die schwimmenden Plattformen, um die Kiste in der Ecke zerschlagen zu können. Sie enthält den grünen Kristall. Zerstöre auch die letzte Kiste, nimm die weißen Kristalle mit und kehre zu dem Brunnen zurück. Springe hinein.

Marschiere über die Plattformen zurück an dem Wirbelwind vorbei zum vorhergehenden Brunnen und springe hinein. Sobald du dich im Wasser befindest, wartest du, bis sich das elektrische Tor öffnet, und schwimmst dann schnell durch, bevor es sich wieder schließt. Folge weiter dem Gang und sammle alle weißen Kristalle ein – einer davon entpuppt sich als pinkfarbener. Setze deinen Weg durch das nächste elektrische Tor fort und hol dir den silbernen Schlüssel, der in der Ecke hinter der Qualle versteckt ist. Schwimme in die nächste Kammer, befreie den Gobbo und begib dich in den Tunnel.

Sobald du wieder feste Erde unter den Füßen hast, schlägst du auf die Fackel, um die Lichter einzuschalten. Dann schnappst du dir das Extraleben neben der Wand und hechtest auf die Plattform. Gehe durch die Kammer zur nächsten Fackel. Wenn du den Gong erreichst, nimmst du den gelben Kristall von der Plattform – er hat sich als weißer Kristall getarnt. Dann gehst du weiter durch die Kristalltür.

In dieser letzten Kammer mußt du mit dem Geist über die Plattformen zum silbernen Schlüssel um die Wette rasen. Folge dem Pfad aus Kristallen, aber sammle sie nicht ein, denn das verringert deine Geschwindigkeit. Wenn du den Schlüssel erreicht und eingesteckt hast, kehrst du über die Plattformen zu dem gefangenen Gobbo zurück und befreist ihn. Begib dich anschließend zurück zum Gong und schlage ihn.



3-3 GOIN' UNDERGROUND

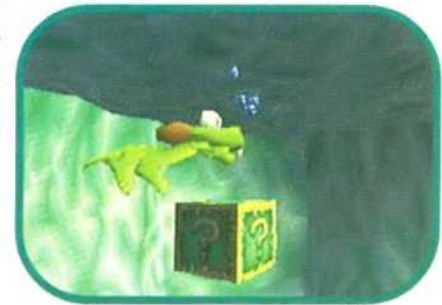
Benutze vorsichtig die sich hebenden Plattformen, um über das erste Lavabecken zu gelangen. Steige auf den Schalter, der sich hinter der Ecke befindet, und kehre zu dem Lavabecken zurück, um den roten Kristall zu ergattern. Marschiere weiter durch die Tür, dann nach rechts und springe über das nächste Lavabecken. Nimm den Gobbo und den grünen Kristall aus der

untersten Kiste in der Ecke mit. Dann bahnst du dir den Weg über die Lava zurück und gehst durch die zweite Tür.

Nimm den gelben Kristall und den Gobbo aus den beiden Kisten mit und benutze dann die schwebenden Plattformen, um an den goldenen Schlüssel heranzukommen. Nun gehst du zurück durch die beiden vorherigen Türen, an dem Schalter vorbei und rettst den Gobbo, bevor du die verschlossene Tür passierst.

Steige auf den Schalter, damit an einem der vier Vorsprünge ein weiterer Schalter erscheint. Benutze die schwebende Plattform, um zu den Vorsprüngen hinüberzukommen, und trete auf die Schalter, wenn sie sichtbar werden. Sobald du alle Schalter aktiviert hast, erscheint eine Plattform beim ersten Schalter. Benutze sie, um den Gobbo aus der Kiste zu holen, und gehe anschließend durch die nächste Tür.

Springe ins Wasser am Ende der Höhle und schwimme nach unten, um den pinkfarbenen Kristall und den silbernen Schlüssel aus der Box zu erlangen. Kehre anschließend an die Wasseroberfläche zurück und aktiviere den Schalter. Benutze die Plattform, die du gerade geschaffen hast, um zum höhergelegenen Level hinaufzuspringen. Dort steigst du auf den Schalter, um noch eine Reihe von Plattformen auf der gegenüberliegenden Seite des Lavabeckens herbeizuzaubern. Über diese Plattformen kannst du den gestrandeten Gobbo retten. Dann kehrst du zum Gong zurück, holst dir den blauen Kristall aus einer der Kisten und marschierst durch die Kristalltür.



In diesem letzten Bereich mußt du wieder mit dem Geist um die Wette laufen, um den silbernen Schlüssel zu ergattern. Denke daran, die weißen Kristalle nicht einzusammeln – überlasse sie dem Geist, denn sie machen ihn langsamer. Sobald du den Silberschlüssel hast, begibst du dich zurück zu dem Gobbo in dem Käfig und rettst ihn. Schlage mit dem Schwanz auf den Gong, um den Level zu beenden.

3-B1 THE DEADLY TANK OF NEPTUNA

Nimm die weißen Kristalle von den Kisten in der ersten Kammer mit und schwimme dann durch den Tunnel. Sammle auch die weißen Kristalle aus der nächsten Box ein und schwimme dann vorsichtig durch die beiden elektrischen Tore, wenn es gefahrlos möglich ist. Hol dir das Extraleben hinter dem dritten elektrischen Tor und schwimme dann in den Tunnel, um zum Deadly Tank of Neptuna zu gelangen.

Innen wartest du, bis sich Neptuna nähert, und dann schwimmst du unter ihm durch, um seinem Dreizack auszuweichen. Greift man ihn an, schüttelt er entweder seine Faust oder er kratzt sich am Kopf – in diesem Moment mußt du nahe an ihn heranschwimmen und ihn mit einem Schwanzschlag attackieren. Wiederhole dies noch zweimal, dann ist Neptuna besiegt.

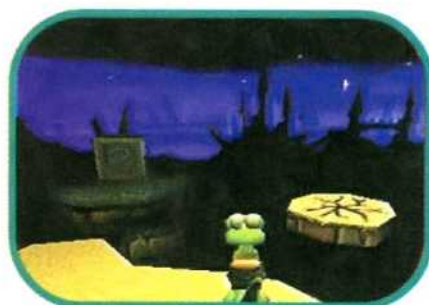


3-S1 ARABIAN HEIGHTS

Der Level beginnt in einem abgedunkelten Gebiet – gehe weiter und sammle unterwegs die weißen Kristalle ein, bis du zu einem roten Schalter kommst. Steige darauf, aber hüte dich vor dem Dantini, der Feuerbälle auf dich wirft. Erledige ihn mit einer Schwanz-Wirbelattacke. Nach Betätigen des Schalters begibst du dich zurück zum Start.

Wenn du dich dem Ende des Festlands näherst, stellst du fest, daß links eine Plattform aufgetaucht ist. Springe über die Plattform aufs Festland, zerschlage die Kiste und sammle die weißen Kristalle ein. Bewege dich weiter über die Plattformen vorwärts, bis du zu einem weiteren Stück Festland kommst.

Hier drehst du dich um und schaust dich um. Du siehst zwei Säulen, auf denen jeweils eine Kiste steht. Springe hinüber und zerschlage sie, um ein Extra und ein paar weiße Kristalle zu ergattern. Dann drehst du dich wieder um und springst zurück.



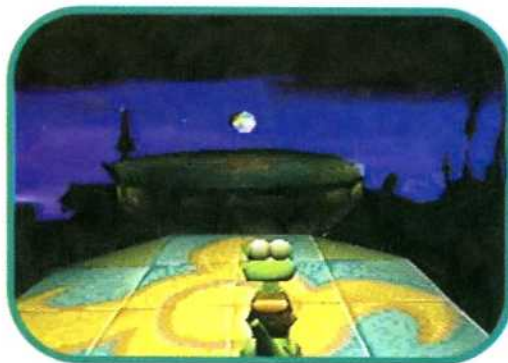
Nun siehst du zwei weitere Säulen mit Kisten. Begib dich zuerst zu der rechten, nimm die weißen Kristalle und mach dich dann zur linken Säule auf. Hüte dich unterwegs vor dem feurigen Dantini – so-

bald du ihn erledigt hast, zerschlägst du die Kiste und findest ein paar weitere weiße Kristalle.

Bahne dir deinen Weg weiter durch die Säulen, bis du wieder ein Stück festes Land mit der nächsten Säule erreichst. Springe hinüber und erledige den Dantini mit einer Schwanz-Wirbelattacke. Passiere nun die verbleibenden Säulen – wenn du an dem Brunnen ankommst, springst du hinunter auf die nächste Plattform und arbeitest dich auf ihnen bis zur Tür vor.

Sobald du durch die Türen gegangen bist, benutzt du die rotierenden Plattformen, um den spuckenden Dantini zu erreichen und zu vernichten. Dann setzt du deinen Weg durch die Tür fort. Springe hinüber auf die Säule, wende dich nach links, hüpfle hinüber und töte den Dantini, der dich am Fortkommen hindern will.

Wenn du die Säulen mit den weißen Kristallen erreichst, gehst du auf diesem Weg weiter und sammelst alle Kristalle ein. Bahne dir vorsichtig den Weg über die Plattformen und töte dabei



die Dantinis, bis du den Brunnen erreichst. Springe hinein – unten findest du dich in einer beleuchteten Höhle wieder. Benutze die schwebenden Plattformen, um den Dantini zu vernichten und das Puzzle-Stück zu holen.

3-4 SAND AND FREEDOM

Vom Start aus gehst du geradeaus und zerschlägst die Kiste, um an ein paar weiße Kristalle heranzukommen. Dann springst du über die Schleimgrube und hütest dich vor dem Wirbelwind. Sobald letzterer nachgelassen hat, springst du auf die

nächste Kiste und holst dir den roten Kristall. Anschließend kehrst du in den Startbereich zurück.



Wende dich nach links zu den schwebenden Plattformen und bahne dir dort deinen Weg bis zum Gobbo. Drehe anschließend um und kehre in den Startbereich zurück.

Wende dich nun nach rechts und setze deinen Weg über die Plattformen fort. Schnappe dir den Ballon, um den Schlüssel zu erreichen, und kehre dann zu dem Schalter im Käfig zurück. Steige darauf, kehre wieder in den Startbereich zurück, springe hinüber zur Tür und gehe hindurch.

Springe hoch und halte dich an den Kletterstangen fest. Arbeite dich an ihnen voran und nimm alle weißen Kristalle mit – in einem davon versteckt sich ein grüner Kristall. Am Ende läßt du dich hinunterfallen, springst zu den Kletterstangen hoch und vernichtest den Dantini. Nimm den silbernen Schlüssel mit und befreie damit den gefangenen Gobbo. Gehe durch die Tür und benutze die Vorsprünge, um an die Jellies heranzukommen. Benutze sie jeweils, um den nächsten Vorsprung zu erreichen.



Springe vorwärts auf die Plattform und setze deinen Weg über das Lavabecken hinweg fort. Hüpfle hinunter und vernichte den Dantini. Hol dir den goldenen Schlüssel, gehe zurück über das Lavabecken und benutze den Ballon, um die Tür zu erreichen. Sobald du dich im nächsten Raum befindest, springst du über das Lavabecken und gehst durch eine Reihe von Türen, bis du den sechsten Raum erreichst.

Folge dem Pfad und gehe den Skorpionen aus dem Weg, die auf dich zuspringen. Dann zerstörst du die Dantinis. Sammle unterwegs alle weißen Kristalle ein, denn in einem davon versteckt sich ein violetter Kristall. Hol dir den goldenen Schlüssel, bevor du schließlich zum Schalter zurückkehrst.



Steige auf den Schalter und begib dich anschließend in den Startbereich zurück. Benutze die schwebenden Plattformen, um über die Schlammgrube zu kommen. Die Kiste hilft dir, auf die Vorsprünge hochzukommen und die weißen Kristalle einzusacken – in einem davon versteckt sich ein gelber. Begib dich nun wieder nach unten und zerstampfe die Box, um den Gobbo zu befreien. Arbeite dich anschließend bis zum silbernen Schlüssel vor und kehre mit diesem zum vierten Raum zurück.

Überquere die Schlammgrube, töte den Dantini und begib dich zu dem Schalter. Steige darauf und kehre wieder in den Startbereich zurück. Setze deinen Weg über die Plattformen fort und sammle die Kristalle ein.

Im siebten Raum hüpfst du über die Plattformen zu der kleinen Insel und wendest dich dann nach links. Mit Hilfe der Kletterstangen erreichst du die Kiste, die einen weiteren Gobbo enthält. Gehe zurück zu der kleinen Insel und begib dich zur Kristalltür.

Dort wartet ein weiterer Geist, mit dem du dir ein Wettrennen um den silbernen Schlüssel liefern mußt. Denke daran, keine weißen Kristalle einzusammeln, denn das kostet nur wertvolle Zeit. Gehe die kleinen dunklen Vorsprünge gemächlich an, denn sie können sehr tückisch sein. Anschließend fliegst du mit dem Ballon zur gegenüberliegenden Säule. Sobald du den silbernen Schlüssel hast, befreist du den Gobbo aus dem Käfig und schlägst auf den Gong.

3-5 LEAP OF FAITH

Am Anfang des Levels hüpfst du auf die drei Vorsprünge links – der mittlere bricht unter dir weg und gibt einen geheimen Bereich frei. Wenn du die andere Seite erreicht hast, schnappst du dir den Ballon, um die Plattform zu erreichen. Klettere zu dem Vorsprung hoch und hole dir aus der Kiste den roten Kristall.



Klettere noch weiter hoch und hol dir den silbernen Schlüssel. Schweben mit dem Ballon hinunter auf den Vorsprung und springe von dort aus in den Brunnen.

Hole dir die Kristalle von dem Vorsprung und begib dich nach oben auf die Plattform. Gehe den Feuerbällen der Dantinis aus dem Weg und zerschlage oben die Kiste mit dem grünen Kristall.



Lasse dich hinunterfallen und nimm den silbernen Schlüssel mit. Springe auf die nächste Plattform, klettere hoch und lasse den Gobbo frei. Dann geht's weiter zum nächsten Brunnen – springe hinein.

Benutze die Stufen und dann die Kisten, um auf die schwebende Plattform zu gelangen. Springe darauf, um den Schalter zu erreichen. Sobald du auf ihn gestiegen bist, kehrst du zu den Kisten zurück und zerschlägst sie, um einen Gobbo zu befreien. Begib dich nun hinüber zu dem Brunnen und springe hinein.

Springe über die Plattform zur Linken hinüber, zerschlage die Kisten und trete auf den Schalter. Gehe bis zur nächsten Kiste weiter und springe auf die Plattform hinüber, um den weißen Kristall zu holen – in ihm verbirgt sich in Wahrheit ein blauer. Begib dich zum nächsten Brunnen und springe hinein.

Am Anfang dieses neuen Bereichs benutzt du die Plattformen, um zu den Kletterstangen zu gelangen. Schwinge dich zu den vier Säulen mit den Kisten hinüber. Die wichtigsten Kisten sind die beiden rechten, denn in ihnen befindet sich ein Gobbo und ein gelber Kristall. Zerstöre die Dantini-Mumie und gehe anschließend durch die Tür.

Hier findest du eine Box, die du an den Rand der Schlammgrube schiebst. Dann springst du darauf und springst zu den ansteigenden Plattformen hoch. Setze deinen Weg geradeaus fort und sammle einen pinkfarbenen Kristall sowie ein Extraleben ein.



Springe über die drei kleinen Säulen, um den Schalter zu erreichen, und aktiviere mit ihm den Vorsprung. Nutze ihn, um auf die große Säule zu hüpfen. Von dort aus begibst du dich über eine Reihe kleinerer Säulen auf einen rotierenden Vorsprung. Setze deinen Weg zu der Kiste fort, rette den Gobbo, und kehre zum rotierenden Vorsprung und zum gegenüberliegenden Vorsprung zurück. Nun folgst du dem Pfad aus kleinen Plattformen und gehst dabei den Pendeln aus dem Weg. Durchschreite die Kristalltür.

Nun gilt es wieder, zu einem Rennen gegen einen Geist anzutreten. Du mußt dich zu den Kletterstangen begeben und dich dann nach rechts wenden. Gehe weiter, bis du zu einem Schalter in einem Käfig kommst. Überquere die beiden nächsten Plattformen, um den silbernen Schlüssel zu bekommen, und benutze diesen anschließend, um einen Schalter freizulegen und zu aktivieren. Begib dich anschließend zum Gong und dann hinüber zu dem Gobbo, bevor du den Gong betätigst.

3-6 LIFE'S A BEACH

Am Anfang dieses Levels siehst du zwei Boxen auf beiden Seiten – zerschlage sie, um an ein paar weiße Kristalle heranzukommen. Nun siehst du einen Ring aus schwebenden Plattformen, die einen gefangenen Gobbo umgeben. Springe auf ihnen entlang und sammle die Kristalle ein, von denen der dritte eigentlich ein roter ist. Nun begibst du dich zu der Tür links und gehst in den nächsten Raum.

Wende dich nach rechts, wenn du durch die Tür gehst, um dir den goldenen Schlüssel zu besorgen. Dann begibst du dich zurück zur Rückseite des Raums – zerschlage die Kiste, um den Gobbo zu befreien. Springe auf die schwebenden Plattformen und sammle die Kristalle ein – der dritte ist ein roter. Anschließend gehst du durch die Tür links und begibst dich in den nächsten Raum.

Wende dich nach rechts, um den goldenen Schlüssel zu bekommen, und begib dich dann in den hinteren Teil des Raums zurück. Zerschlage die Box, um einen Gobbo zu befreien. Nun gehst du zurück zu der Tür, durch die du gekommen bist. Wenn du den nächsten Raum betrittst, ignorierst du den gefangenen Gobbo und gehst durch die nächste Tür.



Nun stehst du auf einer Insel – laufe ein wenig herum, um einen Schalter zu finden, auf den du natürlich draufsteigst. Klettere die Wand links hoch und töte oben den Dantini. Springe über die Plattform zu den Kisten. Hol dir den silbernen Schlüssel, bevor du zur Tür zurückgehst, und sammle die weißen Kristalle über der Schlammgrube ein – in einem davon verbirgt sich ein grüner Kristall. Sobald du wieder im ersten Raum angelangt bist, springst du zu dem eingesperrten Gobbo, befreist ihn, gehst zu der verschlossenen Tür weiter und trittst ein.

Begib dich zu der Fackel und benutze sie, um den Raum aus-
zuleuchten. Dann machst du dich über die Kletterstangen auf
den Weg zur Plattform. Gehe nach links zur nächsten Fackel
und aktiviere sie. Dann springst du auf den fallenden Vor-
sprung und hinüber zu dem silbernen Schlüssel. Kehre zu den
Kletterstangen zurück, springe nach rechts hinüber, befreie
den Gobbo und aktiviere
wieder die Fackel. Nun
springst du auf die bei-
den Plattformen und
sammelst die weißen Kri-
stalle aus den Kisten ein.
Anschließend passierst
du die Tür.



Springe auf die Plattform, um zu der Kiste zu gelangen – er-
ledige den Dantini und begib dich zur nächsten Box. Begib dich
zur nächsten Box und nimm den gelben Kristall mit. Über die
Kletterstangen erreichst du den Jelly, den du benutzt, um wei-
ter oben den goldenen Schlüssel zu holen. Sobald du diesen
hast, gehst du den Weg zurück und springst in den Brunnen.
Unten begibst du dich an die Stelle, an der du den silbernen
Schlüssel gefunden hast. Gehe durch die Tür hinaus.



Wende dich nach links und zer-
stampfe die Kisten, um ein
paar weiße Kristalle freizule-
gen. Benutze die Plattformen,
um zu dem silbernen Schlüssel
hinüberzuspringen, mit dessen
Hilfe du den Gobbo befreien
kannst. Anschließend geht's

weiter durch die Tür. Hol dir jedoch vorher noch den pinkfar-
benen Kristall aus den Kisten.

Mit Hilfe der Treppe aus Plattformen arbeitest du dich zu dem
Schalter hoch und aktivierst ihn. Dann begibst du dich wieder
nach unten und steigst die Treppe zur linken hoch. Zerschlage
oben die Kisten, um einen Gobbo zu befreien, lasse dich
anschließend nach unten fallen und gehe durch die Kristalltür.

Wenn du diesmal mit dem Geist um die Wette läufst, mußst du
die Pfeilplattform finden, um über den Abgrund zu gelangen.
Sobald du die andere Seite erreicht hast, folgst du dem Weg
zu dem silbernen Schlüssel und befreist damit den sechsten
Gobbo. Schlage auf den Gong, um den Level zu beenden.

3-B2 CACTUS JACK'S RANCH

Am Anfang siehst du ro-
tierende Plattformen –
benutze sie, um auf den
mittleren Vorsprung zu
gelangen und das Extra-
leben einzusammeln.
Springe anschließend
zurück auf die rotieren-
den Plattformen und set-
ze deinen Weg über den Abgrund fort. Gehe durch die Tür und
springe über die Säulen und Plattformen, um die nächste Tür
zu erreichen. Denke daran, das Extraleben auf dem Weg ein-
zusammeln, und gehe durch die Tür, um Cactus Jack zu tref-
fen. Sobald du hineingehst, arbeitest du dich am Rand des
Levels entlang. Halte nicht an, sonst wirst du mit Jacks Kugel-



hagel eingedeckt. Wenn er dich trifft und du deine Kristalle
verlierst, begibst du dich in die Ecken, wo du wieder ein
bißchen Nachschub findest. Um Cactus Jack zu töten, war-
test du, bis er aufhört, sich zu drehen, und schwindelig wird.
Dann nährst du dich ihm und führst eine Schwanz-Wirbel-
attacke aus. Du mußt ihn dreimal treffen, damit er den Geist
aufgibt.

3-S2 DEFEATO BURRITO

Klettere die Mauer hoch zum nächsten Vor-
sprung und hol dir die beiden Extral-
eben. Dann zerschlägst du die Box,
um an ein paar weiße

Kristalle her-
anzukommen,
bevor du die
beiden Danti-
nis in den Ecken

erledigst. Klettere

die Wand zu dem Vor-

sprung hoch, springe hinüber

auf die rotierenden Plattformen, um den

Brunnen zu erreichen, und springe hin-

ein. Im zweiten Raum springst du

auf die erste fallende Plattform

und begibst dich von dort direkt

auf die Insel. Bei deiner Landung

tötest du mit einer Schwanz-Wirbel-

attacke den Dantini und gehst dann nach rechts, um dir ein

Extraleben zu besorgen, bevor du die nächste Tür passierst.

Warte, bis die bewegliche Plattform die Säule erreicht, und

springe dann ab. Über die drei Säulen arbeitest du dich zum

nächsten Brunnen vor und springst hinein. Springe ins Was-

ser und schwimme nach unten, um den silbernen Schlüssel

zu holen. Dann kehrst du zurück zu dem Schalter und akti-

vierst ihn. Springe auf die Plattform und benutze sie, um an

das Puzzleteil heranzukommen.



CASTLE ISLAND

4-1 THE TOWER OF POWER

Über die Plattformen arbeitest du dich an der Außenseite des
Turms zu der Tür empor, gehst aber nicht hindurch. Mache ein-
nen Schritt von dem Vorsprung herunter, um die beiden Extra-
leben zu ergattern und weiter unten den ersten Gobbo aus ei-
ner der Kisten zu befreien. Mit Hilfe der Plattformen steigst du
wieder nach oben zur Tür und gehst nun hindurch.

Schiebe die untere Kiste vorsichtig auf eine Seite, aber achte
darauf, daß die anderen Kisten nicht herunterfallen. Springe
nun auf die erste Box und schiebe sachte die zweite Kiste
nach vorne, um eine weitere Stufe zu bilden. Springe auf die
zweite Box und dann nach oben zu dem Schalter. Aktiviere
ihn, damit die Plattformen zur nächsten Tür zum Vorschein
kommen. Benutze den Schat-
ter neben den Kisten, um sie
zu ersetzen, wenn dir ein Feh-
ler unterläuft. Auf deinem Weg
über die Plattformen sammelst
du alle Kristalle ein – in einem
davon verbirgt sich ein grüner
Kristall.



Gehe weiter über die Plattformen hoch und um den Turm herum bis zu den Kletterstangen. Warte dort, bis der fliegende Dantini vorbei ist, und folge ihm schnell, um zur nächsten Reihe von Plattformen in Sicherheit zu kommen. Am Ende der Kletterstangen wartest du, bis sich die Plattform vor dir herabsenkt, bevor du dich fallen läßt und hinüberspringst. Oben zerschlägst du die Kiste auf der Säule, um einen blauen Kristall freizulegen. Springe dann zurück auf die Kletterstangen und benutze die schwebende Plattform, um die nächste Tür zu erreichen.



Marschiere die Treppe hoch und über die Kletterstangen zu der Kiste. Zerschlage sie und lasse dich auf das Zahnrad darunter fallen. Springe über die Zahnräder auf die Säule und benutze die rotierenden Plattformen, um die Säule weiter oben zu erreichen. Setze deinen Weg über die Kletterstangen zu der Kiste am Ende fort, zerschlage sie und laß dich auf das Zahnrad darunter fallen. Begib dich zu der Säulengruppe, klettere hinauf und hol dir den gelben Kristall aus der Kiste.

Zerschlage die nächste Kiste am Ende der Kletterstangen und lasse dich auf das letzte Zahnrad darunter fallen. Nun beginnen sich die Zahnräder zu drehen – springe zu dem Zahnrad in der Ecke und warte, bis die schwebende Plattform ankommt. Springe vorsichtig darauf, um die gegenüberliegende Tür zu erreichen.

Springe auf die Plattform und fahre zu der darüberliegenden hoch. Begib dich anschließend zu den Kletterstangen. Warte, bis das Pendel an dir vorbeiswingt, bevor du auf die andere Seite hinüberrennst. Befreie den Gobbo aus der Kiste zur Linken und benutze dann den Jelly, um den pinkfarbenen Kristall in der Kiste weiter oben zu erreichen. Mit Hilfe der Plattformen kletterst du hoch bis zur Spitze des Turms.



Im Schloß aktivierst du den linken Schalter und gehst dabei dem Zombie aus dem Weg. Dann marschierst du den Gang entlang zum ersten Raum auf der rechten Seite und befreist den Gobbo aus der Kiste. Kehre zurück und aktiviere den mittleren Schalter – befreie anschließend den Gobbo aus der Kiste in dem Raum auf der linken Seite. Als letztes aktivierst du den rechten Schalter und befreist den Gobbo aus der Kiste im zweiten Raum auf der rechten Seite. Sei sehr vorsichtig, wenn du an Geistern vorbeirennst. Wenn du die Kristalltür erreichst, gehst du hindurch und attackierst den Gegner, der den sechsten Gobbo bei sich hat, mit dem Schwanz. Gehe weiter in die nächste Kammer und schlage auf den Gong.

4-2 HASSLE IN THE CASTLE



Springe hinüber auf die gegenüberliegende Säule und vernichte den Dantini. Gehe die Stufen hoch und hinüber auf die nächste Plattform – sammle unterwegs alle weißen Kristalle ein, in einem davon versteckt

sich ein roter. Wenn du über das Ende der Plattform hinausrennst, landest du auf einer weiteren, kleineren Plattform, die dich in eine geheime Gegend teleportiert, in der es drei Extraleben einzusammeln gibt. Nach deiner Rückkehr aus dem Geheimlevel benutzt du die Kletterstangen, um die nächste Säule zu erreichen und den ersten Gobbo aus der Kiste zu befreien. Anschließend marschierst du durch die Tür.

Springe auf eine der rotierenden Plattformen und dann hoch auf die Säule, um den zweiten Gobbo aus der Kiste zu befreien. Dann hüpfst du hinüber auf die Stufen und kletterst nach oben. Springe hinüber zu der Gruppe von Plattformen, um den nächsten Vorsprung zu erreichen – vermeide dabei jeden Kontakt mit dem Pendel. Sammle alle weißen Kristalle ein, um auch einen grünen zu erhalten, und springe dann zur Tür.

Benutze die rotierende Plattform, um an den elektrischen Blitzen vorbeizukommen und die Treppe zu erreichen. Dann kletterst du nach oben und gehst dabei vorsichtig den Pendeln aus dem Weg. Sammle oben die Kristalle ein (darunter befindet sich auch ein blauer) und springe dann zur nächsten Säule. Rette den gestrandeten Gobbo, bevor du zur Tür hinüberspringst und hindurchgehst.



Gehe den Gang entlang und hole dir den gelben Kristall aus der Kiste. Nimm den nächsten Gang und befreie den vierten Gobbo aus der Kiste. Renne über den letzten Gang bis zur Tür und gehe hindurch. Mit Hilfe des Zahnrads springst du hinüber, aktivierst den Schalter und sammelst den pinkfarbenen Kristall und den fünften Gobbo aus den Kisten ein. Hüte dich vor den Feuerbällen, die der Dantini auf dich wirft. Springe zurück auf das Zahnrad, dann hoch auf die Säule und hinüber zur Kristalltür. Trete ein.



Springe auf die erste Säule hinüber und vernichte den Dantini. Dann drückst du den Schalter und kehrst zur ersten Säule zurück. Springe hinüber zur nächsten Säule und setze deinen Weg über die Plattformen zu der Kiste fort. Sammle die weißen Kristalle ein und springe dann auf die nächste Säule, um den Dantini zu erledigen. Springe hinüber zu dem Schalter und aktiviere ihn. Dann begibst du dich zur nächsten Kiste und befreist den sechsten Gobbo, bevor du den Gong betätigst.



Fortsetzung folgt...

ENEMY ZERO

TEIL 2

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zu Enemy Zero führen wir euch sicher durch alle Gefahren bis hin zur eindrucksvollen Endsequenz, in der du auch erfährst, wer wirklich hinter Laura steckt.



Schritt 21

Die folgenden paar Schritte mögen auf den ersten Blick recht sinnlos wirken, aber man muß sie in der richtigen Reihenfolge ausführen, wenn man in dem Spiel noch weiterkommen will. Nachdem Laura David wieder getroffen hat, verläßt er den Raum. Schau dir inzwischen die rechte Ecke des Raums an, in der du ein Photo von Laura auf dem



Schreibtisch findest. Laura hebt es auf und blickt es traurig an. Nun kehrst du in Georges Zimmer zurück und unterbrichst ihn wieder an seinem Computer. Er befragt Laura zu einem Gerücht über eine Liebesbeziehung zwischen Laura und David, das ihm zu Ohren gekommen ist. Nachdem George alles losgeworden ist, störst du ihn noch einmal, dann bietet er Laura seine Hilfe bei zukünftigen Problemen an.



SOMMER 06

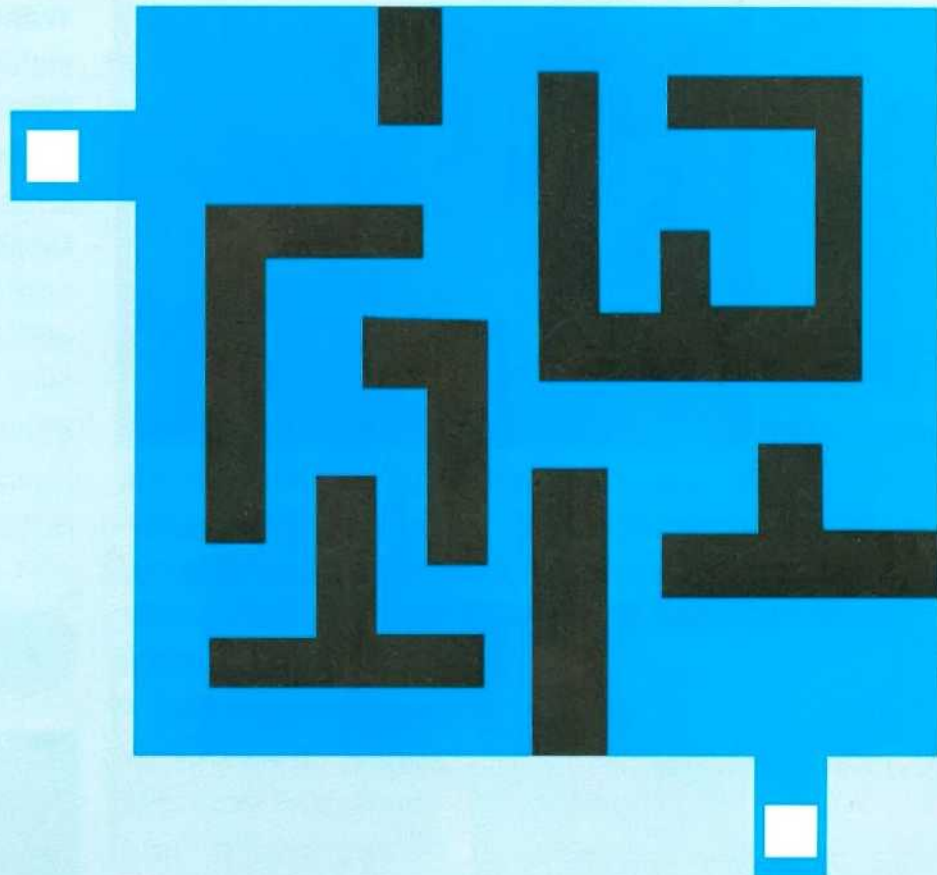
Energie-Raum

Aufzug

SOMMER B1



Lager-Raum



Aufzug

Schritt 22

Die einzigen Levels, die Laura zu diesem Zeitpunkt betreten kann, sind B1, 05, 06 und 07 – kümmere dich also vorerst nicht um die anderen Stockwerke. Begib dich in Level 06, der aus einem Labyrinth besteht, das einem dank der Karte keine allzugroßen Schwierigkeiten bereitet. Du gelangst zu einem Energieraum – unterwegs trifft Laura auf einen Gegner, den sie töten muß. Es ist wichtig, diesen Feind auszuschalten, bevor man weitermacht – wenn deine Gun keine Energie mehr hat, kehrst du in den Level 05 zurück und benutzt in Georges Zimmer das Ladegerät. Meistens hat sich der Kerl in der unteren linken Ecke des Labyrinths versteckt, kurz bevor du dich



nach rechts auf den Energieraum zubelegst. Sobald du den Energieraum betreten hast, schaust du dir den Generator an, der genau vor dir steht. Er ist in diesem Augenblick offline, und es gilt, alle vier Wählscheiben richtig einzustellen, bevor er zu arbeiten beginnt. Noch kannst du die Wählscheiben nicht einstellen, denn dir fehlen die notwendigen Informationen. Nachdem du den Energieraum verlassen hast, geht Laura zurück zum Lift und begibt sich auf Level B1.

Schritt 23



Level B1 ist schlecht beleuchtet, und die Lichter gehen von Zeit zu Zeit an und aus. Hier wartet ein weiterer Gegner auf Laura – diesen sollte man töten, auch wenn es nicht unbedingt erforderlich ist – man kann ihn umgehen, wenn man genügend Geduld mitbringt. Auf der linken Seite befindet sich der Lagerraum – wenn du die Schritte 21 und 22 genau befolgt hast, ist die Metalltür nun aufgerissen. Innen findet Laura ein Ladegerät zur Linken und auf einer Kiste rechts ein Stück Papier mit den Codes für den Energie-Generator.

SCHRITT 24

Noch ein Stück weiter im Lagerraum entdeckt Laura eine geheimnisvolle Blutlache. Wenn sie um die Ecke geht, sieht sie ihren geliebten David



malträtiert und blutüberströmt auf dem Boden liegen. Als ob das nicht genug wäre, wurde David der Arm abgerissen, und eine Menge Kabel und Drähte quellen aus der

Schulter hervor – er ist ein Android! Mit seinen letzten Atemzügen gesteht er Laura, daß er nichts davon wußte und daß er sie liebt. Wenn David tot ist, entfernst du den Computerchip, der seitlich an seinem Kopf angebracht ist. Vergiß nicht, deine Waffe aufzuladen, bevor du den Lagerraum verläßt.

SCHRITT 25



Vom Lagerraum im Keller begibst du dich zurück zum Lift und fährst in Level 05. Von hier aus solltest du Georges Zimmer aufsuchen. Er ist

nicht da, du kannst also den Computer benutzen (den, an dem er sitzt, nicht den Netz-Computer). Führe den Chip aus Davids Kopf ein, dann zeigt der Computer eine Datei über Davids Lebenslauf an, die vieles erklärt.



SCHRITT 26

Während Laura sich die Datei über David durchliest, schwebt plötzlich eine außerirdische Kreatur durch die Luft und versucht, sich an Lauras Hals



festzusetzen. Laura kämpft mit dem Alien, George stürzt in den Raum und erschießt den Außerirdischen. George behauptet, nichts über David zu wissen, und beschwert sich bei Laura, weil sie seinen Computer benutzt hat.

SCHRITT 27



Als George überstürzt den Raum verläßt, läßt er etwas fallen: einen Schlüssel. Um ihn aufzuheben, mußt du dich in die kleine Druckkammer begeben, die sich zwischen Georges Zimmer und dem Gang befindet. Mit dem Schlüssel geht Laura zurück zum Lift und fährt in den Level 07.

SCHRITT 28



Wenn Laura wieder in Level 07 ankommt, sollte sie sich in Ronnies Zimmer begeben und dabei denselben Code verwenden, mit dem sie schon vorher

durch die Tür gekommen ist. Drinnen begibt sie sich zum Körperscanner, benutzt den Schlüssel, den George verloren hat, und läßt sich scannen – anschließend begutachtet sie das Ergebnis – nicht nur, daß sie ein Android ist, sie wurde auch noch von dem Alien infiziert, der sich an ihrem Hals festgesetzt hat. Nun betritt George den Raum und verkündet, daß er sie umprogrammieren wird. Er versucht, Laura zu erwischen, aber sie ist zu schnell, reißt sich los und rennt durch die Tür.



SCHRITT 29

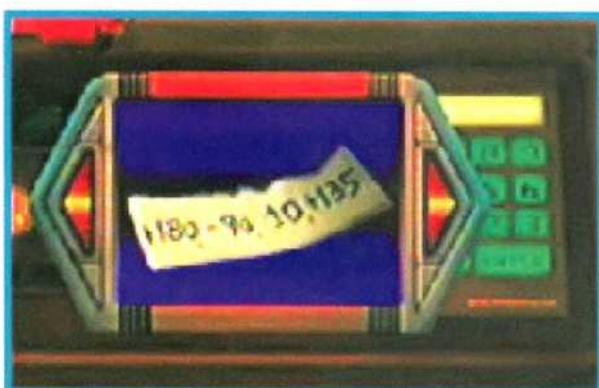


Fahre mit dem Lift zurück in Level 05 und untersuche Georges Zimmer. Wenn du siehst, daß niemand da ist, be gibst du dich in Davids Raum.

Wenn Laura hineingeht, erscheint George hinter ihr. Er versucht, sie zu überreden, sich umprogrammieren zu lassen. Ein weiterer Gegner bricht durch die Decke, schnappt sich George und zieht ihn nach oben. Anschließend bricht er George das Genick, Laura zieht ihre Waffe und erschießt den Übeltäter. Nun muß Laura Georges Leichnam untersuchen – dazu muß sie den Raum erst verlassen und dann wieder betreten. Es gilt, Georges Leiche ganz genau, nämlich zweimal zu durchsuchen – dann findet man neben George den gelben Lift-Ausweis und ein paar Generator-Codes auf seiner Hüfttasche. Mit diesen Items be gibt sich Laura nun zurück zum Lift.

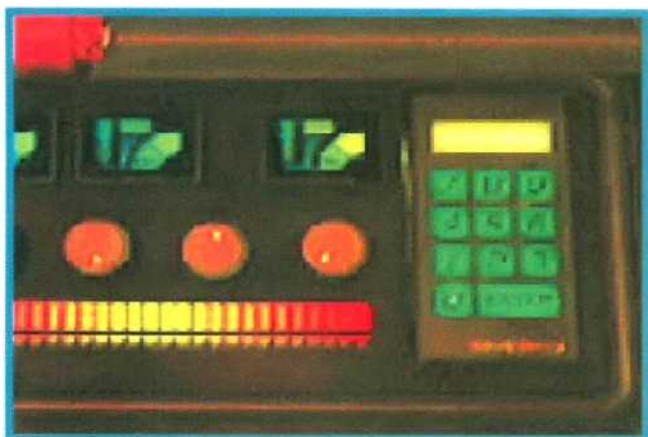


SCHRITT 30



Vom Lift aus arbeitet sich Laura wieder zum Energieraum vor. Mit den beiden Code-Papierfetzen im Inventory sollte es für die Cleveren unter euch kein Problem sein, die richtigen Einstellungen für die Wählscheiben herauszufinden: Die Wählscheiben basieren auf einem 360°-System – bei der ersten Scheibe drückst du 180 und anschließend Enter auf dem Keypad, bei der zweiten Scheibe 270 und Enter. Bei der dritten drückst du einfach Enter, denn sie ist schon richtig eingestellt.

Auf der vierten und letzten Scheibe gibst du 135 und Enter auf dem Keypad ein, dann müßte der Generator aktiviert sein.



SCHRITT 31

Vom Energieraum aus kehrtst du zurück zum Lift und fährst in den Level 01 hinunter. Gehe bis zum Ende des Korridors, und wenn Laura die verschlossene



Tür erreicht, benutzt du die blutverschmierte gelbe Liftkarte, die du bei Georges Leiche gefunden hast, um die Tür zu öffnen. Laura betritt nun den neuen Lift und drückt automatisch den richtigen Knopf, um in das gewünschte Stockwerk zu gelangen. Als sie sich mit dem Rücken gegen die



Aufzugwand lehnt, durchfährt sie ein schmerzhafter Schlag, und sie bricht zusammen. Ihr Baby will herauskommen und spielen!

SCHRITT 32

Laura überwindet schließlich ihre Wehen, und der Lift bringt sie in den Fall Tower. Hier sollte man zuallererst abspeichern, weil die folgende Sequenz ziemlich schwierig ist. Der Fall Tower besteht im

wesentlichen aus drei Stockwerken mit Labyrinth, in denen an den ungünstigsten Stellen massenhaft unsichtbare Feinde lauern. Soweit möglich, sollte man den Gegnern lieber aus dem Weg gehen, statt auf sie zu schießen, denn die Waffe ist nur begrenzt geladen, und im ganzen Fall Tower gibt es kein einziges Aufladegerät.



Schieße also nur, wenn es unbedingt sein muß, und benutze den B-Button, um Laura rennen zu lassen. In jedem Stockwerk hältst du Ausschau nach einem Lift, der automatisch in ein Stockwerk tiefer führt, wenn Laura ihn betritt. Es gibt viele Wege, die Aufzüge zu erreichen, aber die folgenden sind die kürzesten und sichersten: Im obersten Stockwerk gehst du rechts, links, rechts.



Im nächsten Stockwerk weiter unten marschierst du links, rechts, links. Im untersten Stockwerk gehst du rechts, links, rechts. Statt einen Lift vorzufinden, erreicht Laura hier einen Raum mit Schließfächern.

SCHRITT 33

Sobald Laura den Raum mit den Schließfächern betreten hat, findet sie Davids Weltraumhelm. Angesichts der traurigen Erinnerungen bricht sie in Tränen aus – während sie den Helm umfaßt, fällt unten eine Waffe heraus, die sie gut gebrauchen kann.



SCHRITT 34



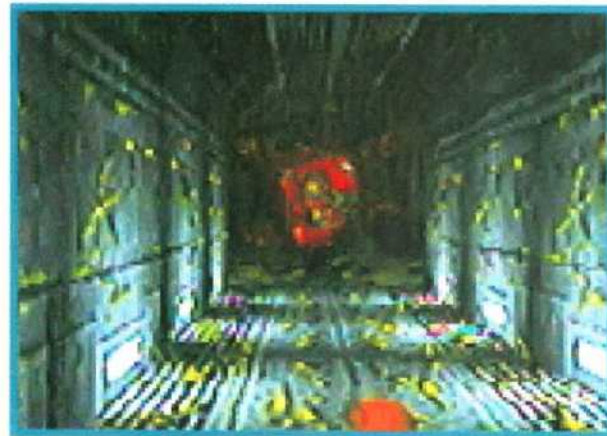
Die neue Kanone verfügt offensichtlich über unendlich viel Energie und feuert außerdem noch schneller. Das trifft sich gut, denn Laura betritt nun den Spring Tower, in dem die Aliens nur darauf warten, ihr den Garas zu machen. Diese Baby-Aliens sind klein und schnell, aber glücklicherweise wenigstens sichtbar. Sie verstecken sich meist hinter Ecken, wenn du also ein verdächtiges Geräusch hörst,feuerst du am besten gleich drauflos – schließlich hast du jetzt unbegrenzt Munition. Der Spring Tower besteht aus vier Labyrinthen, in denen Laura wie im Fall Tower jeweils den Lift nach unten finden muß. Bevor du beginnst, solltest du unbedingt wieder abspeichern. Wieder gibt es mehrere verschiedene Wege, die Aufzüge zu erreichen. Im obersten Stockwerk mit den gelben Korridoren wendet man sich einfach so schnell wie möglich nach links, nach rechts und wieder nach links und erledigt unterwegs ein paar Baby-Aliens. Im Stockwerk mit den grünen Gängen ist die Sache etwas komplizierter, denn dieser Level sieht in jeder Runde, die du spielst, wieder etwas anders aus. Wenn nicht unmittelbar am Anfang eine Kreuzung kommt, nimmst du die erste links und folgst dem Weg



nach links, bis du den Aufzug erreichst. Das nächste Stockwerk besteht aus blauen Gängen, und am besten hält man sich immer rechts, um den Lift zu erreichen. Der letzte Level ist mit Kletterpflanzen und Gebüsch überwuchert und von zahlreichen unsichtbaren Aliens bevölkert. Halte dich so weit wie möglich links, bis du in einen kurzen Tunnelabschnitt gelangst.

SCHRITT 35

Der kleine Tunnel führt dich in eine große Halle mit vielen unsichtbaren Gegnern und Baby-Aliens. Am besten geht man ihnen aus dem Weg, statt es mit allen aufzunehmen, aber das liegt ganz an dir. Auf der gegenüberliegenden Seite der Halle befindet sich ein weiterer kleiner Tunnel, der zu einer fast identisch aussehenden Hal-



le führt. Auch dort gibt es wieder einen Tunnel, der in eine weitere Halle führt. Durchquere sie und gehe durch den letzten Tunnel, an des-

sen Ende die Alien-Mutter auf dich wartet. Man kann sie überraschend einfach besiegen, denn sie ist groß und sichtbar und hängt über dem Ende des Tunnels. Ein gut gezielter Schuß in ihre Mitte reißt sie in Stücke.

SCHRITT 36

Sobald die Alien-Mutter besiegt ist, befinden sich die Fluchtkammer und das Flucht-Shuttle direkt vor dir. Wenn Laura sich dem Shuttle nähert, springt plötzlich jemand heraus. Es ist Kimberly. Sie greift Laura mit einem Messer an, aber nicht alles ist



so, wie es auf den ersten Blick scheint. Kimberly verpaßt Laura schnell einen Schnitt am Hals, und ein Baby-Alien springt heraus. Anschließend zieht Kimberly ihre Waffe und erschießt



es. Nach einer kurzen Unterhaltung gibt Kimberly Laura einen Computer-Chip, den sie von David genommen hat, und sagt, daß sie nach Parkers Tod auch sterben will. Sie läuft davon, und Laura folgt ihr, um sie von ihrem Plan abzuhalten.



SCHRITT 37



Während Laura Kimberly verfolgt, gerät sie in ein geräumiges rotbraunes Labyrinth. Du kannst dir vorstellen, daß es dort vor unsichtbaren Aliens

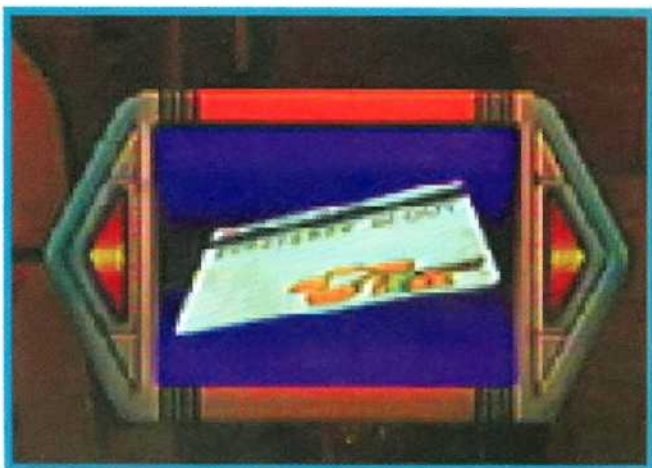
nur so wimmelt und daß einige der Korridore Sackgassen sind. Letztere kann man zu seinem Vorteil nutzen, wenn man von mehreren Gegnern gleichzeitig verfolgt wird. Laufe einfach in eine Sackgasse hinein und drehe dich dann um. Die Korridore sind so eng, daß die Gegner immer nur einzeln auf dich zustürmen können – so kannst du sie leichter abschießen und mußt keine

Attacken von hinten oder von den Seiten befürchten. Nach ausgiebigem Suchen gelangst du zu einem handbetriebenen Lift. Benutze ihn und speichere deinen Spielstand ab.



SCHRITT 38

Wenn Laura den Aufzug verläßt, stellst du fest, daß sie sich beim Eingang des handbetriebenen Lifts im Winter Tower befindet. Du mußt hier den

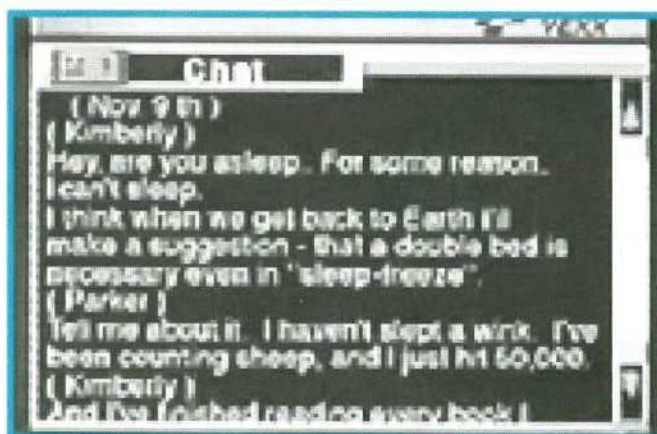


Kartenschlüssel verwenden, den Laura ganz am Anfang des Spiels aus ihrem Schließfach geholt hat. Der handbetriebene Aufzug im Winter Tower bringt dich in den Keller. Gehe vom Lift aus nach rechts und durch die Rolltür. Dann



gehst du im Uhrzeigersinn weiter zu Parkers Raum – meide unterwegs den Kontakt mit den unsichtbaren Feinden.

SCHRITT 39



Wenn Laura durch die Tür geht, hört sie einen Schuß. Drinnen sieht sie Kimberlys Körper, der auf dem enthaupteten Leichnam von

Parker liegt. Laura ist zu spät gekommen – Kimberly hat sich das Leben genommen. Kimberly hat jedoch daran gedacht, daß Laura das Flucht-Shuttle benutzen würde, und als letztes den zeitverzögerten Selbstzerstörungsmechanismus des Schiffs aktiviert, um mit ihm alle Gegner in die Luft zu sprengen. Laura hat drei Minuten, um aus dem Shuttle zu entkommen, bevor es explodiert.



SCHRITT 40

Laufe aus Parkers Raum hinaus und zurück zum handbetriebenen Lift. Glücklicherweise sind nun alle unsichtbaren Feinde aus dem Keller verschwunden. Der Aufzug bringt Laura zurück ins rotbraune Labyrinth – während sie sich auf den Weg zurück zur Fluchtkammer macht, geht ihrem VPS plötzlich die Batterie aus, d. h. sie kann die Gegner nicht mehr hören. Nur ein Wunder kann sie nun noch retten. Es kommt in Form von Davids Stimme daher, die Laura über das Intercom-System vernimmt. Er klärt sie darüber auf, daß er nun ein Teil des Schiffscomputers ist und sie sicher zum Flucht-Shuttle dirigieren würde. Während du die Korridore durchstreifst, achtest du auf Davids Stimme. Gerade nicht in Versuchung, zu rennen, denn dann triffst du vielleicht auf einen Gegner, bevor David dich warnen kann. Wenn dich David vor einem nahen Gegner warnt, drehst du sofort um und suchst dir einen anderen Weg. Über kurz oder lang kommst du zum Flucht-Shuttle und wirst mit einer schönen Endsequenz belohnt, in der Laura das Schiff gerade noch rechtzeitig verläßt, bevor es explodiert. Sie fliegt im Hyper-Tiefschlaf zurück zur Erde, und auf dem Monitor erscheint Davids Gesicht, um sie zu beschützen. Du wirst feststellen, daß du jetzt einen neuen, hohen Schwierigkeitsgrad in den Optionen anwählen kannst.



SCORE ATTACK

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

So geht's!

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

2. Zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß eure Punktzahl oder die Bestzeit ersichtlich wird. Es ist Ehrensache, daß ihr dabei kein Action Replay-Modul einsetzt. Haben wir dabei auch nur den leisensten 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!

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.

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
- 90429 Nürnberg

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

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)	Altunkaya Ayhan	1:03.58	4
2.	(2)	Neuke Frank	1:04.80	10
3.	(3)	Möring Andy	1:05.88	10
4.	(4)	Tschenschter Michael	1:05.92	9
5.	(5)	Eger Enrico	1:07.20	10
6.	(Neu)	Witte Daniel	1:09:00	1
7.	(6)	Hützen Andre	1:09:80	5

SEGA TOURING CAR

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



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu)	Harald Schreiner	28:619	1
2.	(1)	Zeibig Mike	28:853	3
3.	(2)	Schulenberg Dirk	28:906	2
4.	(Neu)	Witte Daniel	29:210	1
5.	(Neu)	Lebmeister Uwe	30:758	1
6.	(3)	Neumann Uwe	30:896	3

WINTER HEAT I

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

Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu)	Möring Andy	151,75	1
2.	(Neu)	Knäbchen Ulf	128,75	1

STEEP SLOPE SLIDERS

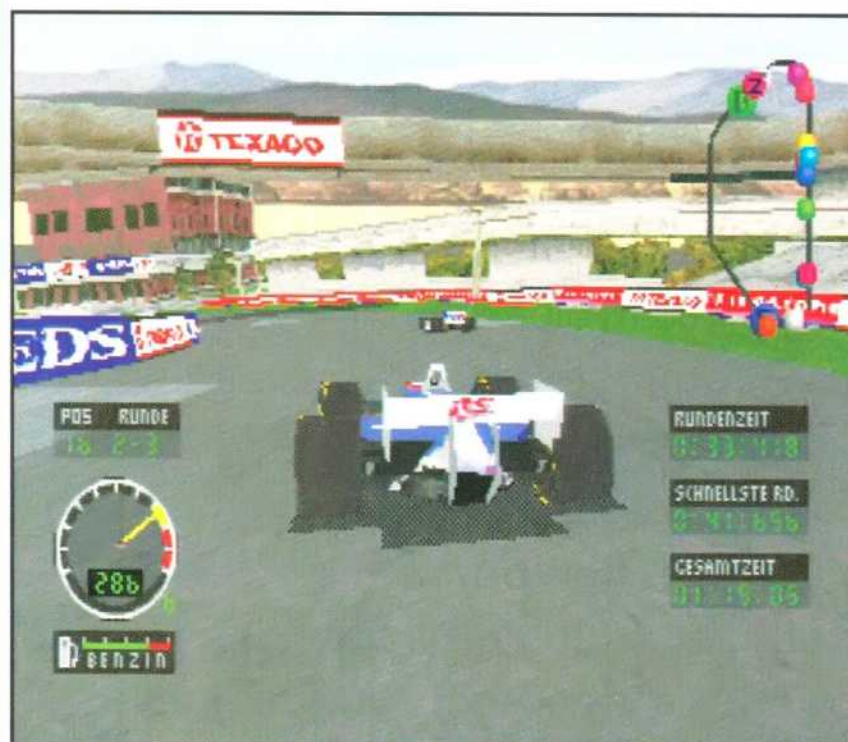
Wer fährt im Laufe unseres Wettbewerbes auf der Strecke Extreme 01 (2. Strecke) die schnellste Zeit. Der Charakter Jet darf dabei leider nicht von euch benutzt werden.



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu)	Melchert Ralf	1:06:28	1
2.	(Neu)	Möring Andy	1:09:12	1
3.	(Neu)	Samtschek Benjamin	1:09:80	1
4.	(Neu)	Delasauce Rene	1:10:36	1
5.	(Neu)	Rudert Marco	1:11:00	1
6.	(Neu)	Bracht Daniel	1:11:23	1
7.	(Neu)	Benthin Torsten	1:11:36	1
8.	(Neu)	Leopold Björn	1:11:80	1
9.	(1)	Montada Michael	1:11:86	2
10.	(2)	Kühlen Kai	1:12:43	2
11.	(Neu)	Poslawski Marco	1:12:70	1
12.	(Neu)	Witte Daniel	1:14:10	1
13.	(3)	Pomarico Michele	1:14:50	2
14.	(4)	Mimkes Gerrit	1:16:16	2
15.	(5)	Van Bergen Michael	1:16:30	2
16.	(Neu)	Mordhorst Daniel	1:16:83	1
17.	(6)	Mattern Jens	1:17:30	2

ANDRETTI RACING

Wer fährt mit einem Indy Car ohne Cheat (!!!) in einem Freundschaftsrennen auf den Streets of Cincinnati die schnellste Runde?



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Schreiner Harald	38,606	8
2.	(2)	Eger Enrico	39,400	9
3.	(3)	Große Marc	39,418	6
4.	(4)	Hützen Andre	39,487	9
5.	(5)	Gurski Mario	39,562	6
6.	(6)	Bormann Roman	39,862	9
7.	(7)	Kern Rüdiger	39,932	6
8.	(8)	Arnautonic Ahmes	40,212	8
9.	(9)	Throm Christian	40,368	7
10.	(10)	Hien Dennis	40,368	7
11.	(11)	Koßmann Mike	40,443	8

WINTER HEAT II

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



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu)	Knäbchen Ulf	12.340	1

SCORE ATTACK

COUPON

- Ein Foto liegt bei!
- Videokassette liegt bei!
- Bereits platziert

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Telefon

Meine Bestleistung

Titel

System

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

Datum, Ort

Unterschrift

Mailbox

Das Vorwort der Mailbox dieser Ausgabe wird sicherlich überschattet von den bevorstehenden Umstellungen des Sega Magazins. Prinzipiell waren wir von der Redaktion gewillt, das Heft bis zur Einführung von Segas neuer Konsole in gewohnter Form weiterzuführen, allerdings machte uns die Verschiebung des Nachfolgers auf 1999 einen Strich durch die Rechnung. Aus redaktioneller Sicht ist es unmöglich, ein Magazin über ein Jahr in ansprechender Qualität fortzuführen, wenn in dieser Zeit nur wenige Saturn-Spiele erscheinen und Informationen zur kommenden Konsole nicht in benötigter Menge verfügbar sind. Als einzige Alternative erscheint uns deshalb die Umstellung zur Ausgabe 5/98: Wir werden die Seitenzahl deutlich reduzieren, den Informationsgehalt hochschrauben, die zweimonatliche Demo-CD beibehalten und zusätzlich das Multi-formatmagazin Mega Fun mitliefern. Somit erhaltet ihr weiterhin einen umfassenden Überblick über den Sega-Markt und verpaßt keine Neuigkeiten. Es versteht sich von selbst, daß pünktlich zum Start der neuen Konsole ein brandneues Magazin mit monatlicher Demo-CD von uns an den Kiosken bereitliegen wird. Ich hoffe, daß alle Leser die Möglichkeit zum Sega Magazin-Abonnement noch nutzen und uns bis dahin begleiten werden.

Euer Hans Ippisch

DIE DREI WEISEN?

Seit 10 Jahren bin ich nun begeisterter Konsoleninhaber und habe auch einen Amiga, einen total aufgemotzten PC sowie einen C64 hier stehen.

Wenn ich mir die Entwicklung der Videospiele (natürlich die Konsolen dazu) so betrachte, krieg' ich einen leichten Druck auf dem Magen. Was früher noch Spielspaß war, heißt jetzt nur noch High Tech. Eine Firma jagt die andere. Vergessen wird der Spielwitz, nur noch Massentitel und Fortsetzungen werden gemacht! Beim Spielwitz ändert sich nicht mehr viel, einzig und alleine das Auge des Betrachters wird verwöhnt. Um der Spielhallengrafik näher zu kommen, bedarf es da Konsolenpower der Extraklasse. Nintendo hat es mit seinem N64 versucht, ist damit aber wohl ein bißchen ins kalte Wasser getreten. Ich, selbst stolzer Besitzer eines SNES-Nachfolgers, bin absolut zufrieden mit dem Nintendo 64. Wenn ich mir da so Spiele wie Zelda ansehe, dann bin ich happy und werde wieder in die gute alte Zeit zurückversetzt, in der Link noch ein Pixelmännchen war, alles ganz banal aussah und die Musik noch dem Game Boy-Niveau entsprach. Jetzt werden ellenlange Intros und orchestrale Musik geboten, und Rendersequenzen und tolle Spezialeffekte verwöhnen das Auge sowie den Gehörgang jedes Spielers! Dagegen ist auch überhaupt nichts einzuwenden, nur frage ich mich: Wie lange wird das nun so weitergehen, wie wird die Steigerung denn noch aussehen? Wird es noch mehr geben? Sicherlich!

Sollte Sega mit dem Katana der Abräumer sein (was auch ganz danach aussieht), bin ich mit hundertprozentiger Sicherheit davon überzeugt, daß Sony und Nintendo nicht tatenlos zusehen werden, zudem ja von einer PlayStation 2 schon lange die Rede ist! Dann geht der ganze Terz doch wieder von vorne los! Die Konsole muß dann wieder besser werden und noch bessere Grafik bieten, und wahrscheinlich hat sie noch

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

Computec Verlag
 Redaktion 
 Kennwort: Mailbox
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg

Internet: hsippisch@pcgames.de

einen Dolby Pro Logic-Soundprozessor, ein 32-fach-CD-ROM oder schon DVD, 64 MB RAM und was weiß ich noch alles. Dann übernimmt Sony das Ruder oder fightet zumindest wieder stark um den Titel! Was macht Nintendo? Tja, wollen wir jetzt das 64 DD doch mit CDs machen oder machen wir auch was Neues? Mhh, ja, wir machen doch auch eine neue Konsole!! Nach jahrelanger Treue zum Modul entscheidet sich Nintendo nun definitiv auch für den neuen Massenspeicher. Das Nintendo Superultragiga 2000 erscheint! Mit integriertem 24-fach-CD-Wechsler, um den Spielern den Job als Diskjockey zu ersparen, da das neue Zelda-Abenteuer ein 90 Minuten langes Intro in Kinoqualität bietet! Link ist nun ein Großvater und sein damals verschollener Enkel spielt nun seinen Part! Ganon ist an Altersschwäche vergammelt, hat aber heimlich Prinzessin Zelda geschwängert, die inzwischen auch schon Mutter ist und einen Sohn zur Welt gebracht hat! Nonag ist sein Name! Der ist genauso finster wie sein Vater und will nun Knil an den Krallen! Knil ist übrigens der Enkel von Link. Ohje, ohje, das artet jetzt aber ganz aus! Sorry, ich bin vom Thema abgekommen. Was ich einfach sagen möchte, ist: Sollen wir Spieler uns das überhaupt noch bieten lassen, was die da treiben?

Solange wir fleißig die neuesten Wunderkisten kaufen, werden die auch weiterhin fleißig produzieren und sich gegenseitig ausstechen! Nur, wo sind die Spielideen? Früher oder später gehen die verloren! Tausende von Rennspielen, von Sportspielen (FIFA, NHL etc.) und Prüglern ganz zu schweigen, aber keiner hat was Innovatives! Immer dasselbe, nur die Grafik und die Aufmachung werden verbessert!

Im Grunde genommen wäre das auch nur halb so wild, wenn die Herren von Nintendo, Sony und Sega sich doch nur ein bißchen Zeit lassen würden damit. Aber nein, nach 1-2 Jahren taugen die Kisten nichts mehr! Was Neues muß her. Wenn ich das Ganze überblicke, sehe ich die Sache so: Sega ist momentan hinten dran! Ich glaube, keiner würde sich jetzt noch nur wegen eines Spiels einen Saturn kaufen. Sony (das Überraschungsei), eigentlich der Neueinsteiger, hat sich durch Werbung und den guten Namen natürlich schnell einen Platz gesichert, wozu man sagen muß, daß die PlayStation eine sehr gute Konsole ist. Zu guter Letzt bleibt da noch Nintendo. Meiner Meinung nach hat Nintendo seit jeher immer die besten Games gemacht (Mario, Zelda, F-Zero und Metroid, um nur einige zu nennen). Das hat nicht nur damit zu tun, daß sie gute Leute haben, sondern auch weil sie einfach nicht mehr jedem erlauben, Spiele für sie zu produzieren, das miserable Er-

gebnis war beim SNES zu sehen. Da waren Games erhältlich, die waren so kraß, daß es echt schade um das Plastik war, welches man für die Herstellung der Module gebraucht hat. Aber Nintendos Spiele fanden immer am meisten Absatz, auch wenn viele die Kiste als Kinderspielzeug sehen!

Anbei habe ich noch 3 interessante Sega 64-Bilder aus geheimer Quelle ergattern können! Sicher auch interessant für Sie, Herr Ippisch, falls Sie die noch nicht gesehen haben.

In dem Sinne Danke für das Lesen meiner langen Mail. Ich werde weiterhin das Sega Magazin meines Bruders überfliegen und natürlich mächtig viel N-Zone lesen.



Prinzipiell sind Ihre Theorien nicht abwegig, allerdings möchte ich noch einige Anmerkungen machen. Sowohl der Saturn als auch die PlayStation werden 1998 vier Jahre alt, von 1-2 Jahren kann da keine Rede sein. Ähnlich wie bei Autos werden Produktzyklen aber einfach immer kürzer, da jeder der Konkurrenz voraus sein will. Es ist nur zu verständlich, daß Sega als erster mit der neuen Konsole kommt, schließlich kann man als Nummer 3 nicht auf Dauer überleben. Ob Nintendo schon immer die besten Games gemacht hat, ist Geschmackssache. Viele Leute halten einfach Sega Rally, Virtua Fighter 2 oder Panzer Dragoon 2 für die besten Konsolenspiele. Daß das Nintendo 64 nur mit guten Spielen gesegnet ist, trifft nicht im geringsten zu. Nieten wie Robotron 64, St. Augusta Masters oder Dynamite Soccer gibt es auch dort zuhauf, viele davon werden glücklicherweise nicht in Deutschland veröffentlicht. Ihre drei Bilder zu Segas neuer Konsole sind übrigens zum einen schon über ein halbes Jahr alt, zum anderen haben sie mit der Realität praktisch überhaupt nichts zu tun.



Frage des Monats

„Wieso erscheint das Sega Magazin ab der Ausgabe 5/98 nur noch im Abonnement?“

Die Gründe hierfür liegen sowohl im redaktionellen als auch im wirtschaftlichen Bereich. Nachdem die neue Konsole frühestens am 1. März in Europa erscheinen wird und bis zu diesem Zeitpunkt maximal nur noch 15 neue Saturn-Spiele erscheinen werden, läßt sich der redaktionelle Qualitätsstandard (Informationsfülle, Abwechslung), den wir mit dem Sega Magazin anstreben, mittelfristig nicht mehr erreichen. Während der Übergangszeit arbeiten wir bereits an einem neuen Magazin das sich hauptsächlich mit Segas kommender Konsole beschäftigt.

Kaspar Z., Schweiz

Hallo SEGA-Mag!

Ich heiße Michael und bin seit November 17 Jahre alt. Nach dem Lesen der Ausgabe 11/97 habe auch ich mich endlich dazu entschlossen, euch mal zu schreiben. Meine Hobbies sind TV gucken, reichlich Musik hören, die meiste Zeit an meinem alten Pentium 75 zu programmieren (in Pascal 7 und Delphi 3) und natürlich Videospiele spielen.

Und schon geht es auch los:

Dem Brief von Katrin Wagner (auch aus Berlin) zum „Verschwinden von SEGA“ kann ich nur zustimmen. Wo ich einst in Kaufhäusern Stammbesuche gepflegt habe, ist

eine Platzverringerung von Segas Artikeln nicht zu leugnen. Sogar in Hamburg mußte ich mit Entsetzen ein breites Computer & Co-Sortiment ohne Sega-Artikel in einem Makromarkt betrachten. In der Sparte „Fundgrube“ fand ich ein einzelnes Saturn-Spiel (Lemmings 3D). Und außerdem denke ich, daß die Streitgespräche zwischen Sega- und Nintendo-Fans mehr verblasen werden, da Sony wie aus dem Nichts plötzlich ein beachtliches Imperium geschaffen hat! Nur weil Nintendos Konsole so frisch ist, ist sie auch interessant. So sehe ich heute viel öfter Nintendo und Sony statt wie früher Nintendo und Sega. Und deshalb gebe ich Katrin folgenden Tip: In der Schloßstraße in Steglitz gibt es eine Menge Kaufhäuser, die Sega noch nicht aufgegeben haben.

Die alternativen Charts

Folge 17: Diese Spiele erscheinen 1998 für den Saturn

1



Atlantis 26.3.98: ein deutsches Adventure

2. Panzer Dragoon Saga
2.4.98: das erste Saturn-Spiel mit 4 CDs
3. House Of The Dead
9.4.98: die Lighgun-Ballerei
4. Burning Rangers
23.4.98: Neues von Sonic Team
5. Riven
14.5.98: der Myst-Nachfolger
6. World League Soccer
21.5.98: der Japan-Bestseller
7. Shining Force 3
4.6.98: Es kommt doch!
8. Deep 4
18.6.98: Adventure-Werk
9. X-Men vs. Street Fighter
Genauer Termin noch nicht bekannt!
10. Budget-Range
Klassiker zum Sonderpreis!

Sendet euren Leserbrief an folgende Adresse:
Computec Verlag • SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox • Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Euer „Sorry!“ in der Septemбераusgabe mußte wirklich mal sein. Endlich hat mal jemand (sogar die Redakteure selbst) seine Meinung klipp und klar gesagt. Ein einmaliges „Stop!“ für solche Briefe habe ich auch sehr positiv aufgenommen, da es mich mit der Zeit nervte, kleine Mochtegernbesserwisser-Fragen zu lesen. Großartig von euch! Traut euch mehr, denn ich denke, keiner eurer wahren Fans hat diese Einschränkung zu bemängeln. Ebenso finde ich es von einigen unverschämt, zu schreiben „...da ihr ja von Sega seid...“. Aber ihr müßt zugeben, daß der Titel eurer Zeitschrift zu so etwas verleitet.

Daß ihr euer Heft nicht mehr in SEGA-Magazin und Saturn-Magazin teilt, ist ebenfalls notwendig gewesen. Ich meine, was nützt ein Saturn-Heft zum Heraustrennen, wenn eh keine anderen Konsolenspiele mehr hergestellt werden. Gut, daß ihr euch dazu durchgerungen habt! Vielen Dank. Eure Newsbox ist unerlässlich! Die ist das erste, was ich lese, wenn ich eine neue Ausgabe aus dem Briefkasten hole. Und damit kommen auch schon zwei Fragen: 1. Da die BPjS jetzt neue Gesetze diktiert hat, frage ich mich ernsthaft, ob alle Teile (auch Vorgänger) von einem indizierten (meist sensationellen) Spiel auch auf den Index kommen. So könnte man doch die Regelung aufsetzen, daß diese Serien-Indizierung nur bei Kampfspielen oder 3D-Versionen eintritt.

SPFA Die BPjS diktiert keine Regeln, sie ist nur eine Behörde, die auf Antrag eines Jugendamtes tätig wird. Brutale Spiele zu indizieren ist nicht lächerlich, sondern häufig im Sinne des Jugendschutzes notwendig. Nachfolgespiele sind dann automatisch indiziert, wenn sie inhalts-gleich sind.

2. In einer eurer Ausgaben kam das Thema auf, daß der Saturn Internet-tauglich sei. Was wird daraus? Ebenso stellt sich die Frage, ob der Sega-Channel mit der kommenden Konsole endlich den deutschlandweiten Durchbruch schafft.

SPFA In Japan und den USA gibt es bereits seit Jahren ein Netlink-Paket, mit dem der Saturn Internet-tauglich wird. Es gibt von Titeln wie Virtual On, Sega Rally oder Virtua Fighter sogar spezielle Internet-Versionen. Der Sega Channel hingegen ist tot. 650 MByte-Spiele lassen sich ganz einfach nicht über Kabel downloaden.

3. Zugegebenermaßen habe ich euch erst abonniert, als ihr eine Saturn-CD beilegen wolltet. Diese ist immer wieder gut, auch wenn manche Spiele doppelt kommen, doch das macht nichts. Nur Videos würden mir schon reichen, doch die Demos sind natürlich grandios! Nun frage ich mich, ob es nicht noch irgendwo anders auch Demo-CDs für Saturn zu kaufen gibt. Diesen „not for resale“-Hinweis auf jeder CD kann ich auch nicht ganz verstehen. Gibt es diese CDs dann nur im Zusammenhang mit einer Zeitschrift oder einer Konsole o. ä.?

SPFA Diese CDs gibt es wirklich nur zusammen mit der Konsole oder dem Sega Magazin.

Denke nie, es ist nur ein **Spiel!**

COMPUTEC Verlag

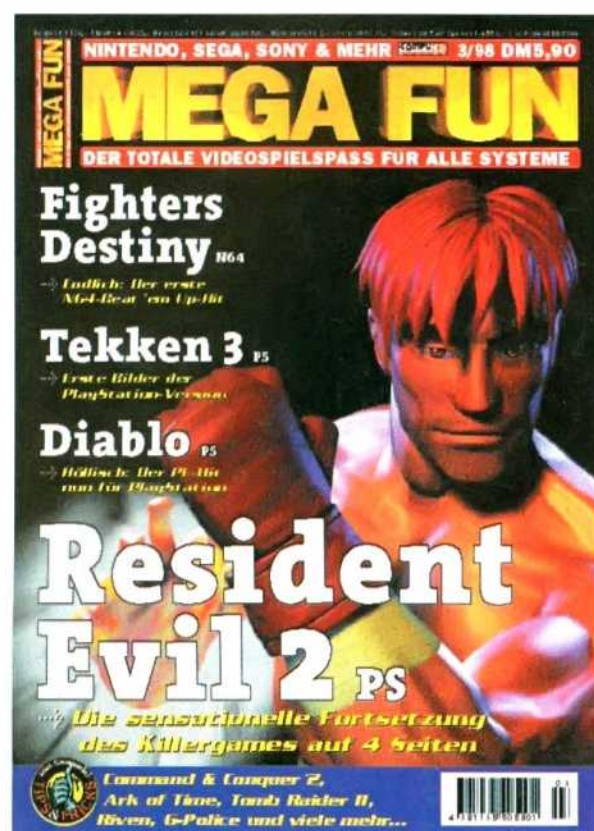


Denn wer so denkt, kann nur verlieren! Für alle anderen gibt es MEGA FUN – das unentbehrliche VIDEOSPIELE-MAGAZIN. Alles über die neuesten Nintendo-, Sega- und Sony - GAMES! Wir testen kompetent und unbestechlich. Auf über 100 Seiten – von Spieleprofis für Spieleprofis!


**MEGA FUN –
und Du hast ein
leichtes Spiel.
Für nur DM 5,90.**

**COMPUTEC
VERLAG**

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.




4. Von wem sind eigentlich diese tollen Helmi-Comics? (Und existiert die Paintbox dadurch wieder?)

 Diese Comics zeichnet Helmut Fischer, seines Zeichens Architektur-Student in München. Er finanziert sich durch diese Tätigkeit schon seit Jahren sein Studium. Die Paintbox wird deshalb aber nicht wieder eingeführt.

5. Eure Score Attack-Idee ist ebenfalls gut. Schlecht finde ich nur, daß es eine ganze Menge Spieler gibt, die das Spiel mit der Liebe zum Detail spielen und so zum echten Profi werden, und dann kommt so ein kleiner Dreikäsehoch und schafft Highscores durch Mogeln. Das verdirbt das Ganze, vor allem, weil man auf einem Video nicht sehen kann, ob dieser Cheat bereits aktiv ist oder nicht! Ein Glück, daß Ihr den Schwindel mit Sonic 3 damals entdeckt habt. (Mir ist der Trick sofort aufgefallen, doch in meiner grenzenlosen Faulheit habe ich Kosten und Mühe gescheut, um Euch Bescheid zu geben.) Am besten finde ich eure Import-Tests, denn Deutschland ist (glaube ich) eines der am schlechtesten versorgten Sega-Länder, die es gibt. Daher muß man wohl oder übel auf Import-Spiele zurückgreifen, von denen man häufig nur den Vorgänger einschätzen konnte. Doch diese Tests helfen erheblich, sich aufzuraffen und nicht am deutschen Markt herumzuhängen. Nebenbei bin ich auch traurig, daß Sega nach so kurzer Zeit den Saturn schon fast in Rente schickt. Bei einer bleibenden Marktführung sehe ich das natürlich ein. Außerdem muß ich auch mal meine allgemeine Meinung über 3D-Spiele äußern: Wenn man sich einmal überlegt, daß der Fernseher (Monitor) ein zweidimensionales Bild ausstrahlt und das Spiel den Titel 3D trägt, müßte man doch zu dem Schluß kommen, daß man den wahren menschlichen Blick nicht herstellen kann. So kann man auch in der Sonic World nicht die 100%ige Kontrolle erreichen, vor allem, weil sich die Blickführung aus einer bestimmten Sicht nicht konstant mitbewegt. Geht man rückwärts, sieht man den Igel kurz von vorne. Dann schwenkt die Kamera, und schwupps! ist die Steuerung anders. Dann muß man auch nach vorne drücken, um schnurstracks geradeaus zu laufen. Eine halbwegs gute Lösung ist die Ich-Perspektive bei 3D-Spielen, die daher eine präzise Steuerung ermöglicht. Und isometrisch aufgebaute Spiele sollte man gar nicht 3D nennen. Es ist eher eine optische Ergänzung, die auch ihre Tücken birgt und darüber hinaus eine gewöhnungsbedürftige Steuerung hat (Sonic 3D). Das wahre 3D-Game-Zeitalter wird erst dann anbrechen, wenn Virtual Reality-Helme verbreitet sind. Denn dann braucht man für eine Drehung keine Tasten mehr. Der Kopf erledigt das. Aber mit dem Kopf können wir kein Steuerelement bedienen, geschweige denn, ihn vom Fernsehbild wegdrehen. So komme ich in dieser Rede zu dem Schluß, daß die Menschheit es seit der Erfindung des Papiers bis heute noch nicht geschafft hat, einen in die Tiefe gezeichneten Quader reell aussehen zu lassen. Das Auge wird lediglich überlistet. So lassen sich auch Unmöglichkeiten zeichnen,

wie beispielsweise dieses berühmte Dreieck, das in sich selbst übergeht. Wenn man also ein 3D-Spiel zockt, sollte man sich doch mal klarmachen, daß der flache Bildschirm die Grenze ist zwischen unserem wahren Blick und dem, den wir im Spiel haben. Und so etwas wird sich nicht vereinen lassen.

 Deine Argumente kann ich nur zum Teil nachvollziehen. Ein Beispiel: Du wirst nicht bestreiten, daß Filme eine echte Dreidimensionalität besitzen, und zwar genauso wie das Bild auf dem Glas der Fensterscheibe, das die dreidimensionale Umwelt zeigt. Von daher sind 3D-Spiele problemlos möglich. Die angesprochenen Virtual Reality-Helme halte ich für unbequem, überflüssig und unpraktisch. Wenn, dann würde ich nur eine kleine VR-Brille akzeptieren.

6. Segas Einstieg in den PC-Markt nahmen viele ganz schön geschockt auf. Viele sind der Meinung, daß Sega das nur macht, weil in den Konsolen immer weniger Zukunft bestehe. Natürlich halte ich das für Unsinn, denn so etwas kann nur jemand sagen, der nicht zugeben will, daß er von Sega beeindruckt ist und nicht verkraften kann, daß der Gegner gewaltig aufholt. Soviel ich mitgekriegt habe, wurde Virtua Fighter PC sehr hoch bewertet, und das brachte den nötigen Respekt. Könntet ihr nicht in einem kleinen Teil einer Seite die Spiele abdrucken, die von Sega PC erschienen sind? Ihr braucht diese ja nicht zu bewerten. Es ist nur dazu da, das Ganze überblicken zu können.

 Sega PC-Informationen findest du immer in unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Action. Bisher gab es Virtua Fighter 1+2, Panzer Dragoon, Sega Rally, Worldwide Soccer PC, Daytona USA und Daytona USA Deluxe. Über Psygnosis kam außerdem Manx TT.

7. Werden Jazz Jackrabbit, MDK, Space Cadet oder Death Drome in irgendeiner Form für den Saturn (oder die folgende Konsole) erscheinen?

 Leider nein.

8. In der Hitparade vermisse ich schon seit längerem Sonic The Fighters. Das ist mir erst beim Spielen von Sonic Jam aufgefallen. Was ist daraus geworden?

 Es kommt nicht.

9. Dem Briefinhalt von Jürgen „Byk“ fühle ich mich sehr stark verbunden. Er beinhaltet genau meine Gedanken. Mal ehrlich: Sega hat sich stark gewandelt: Es ist, als ob Sega mit dem Saturn einen kleinen Höhenflug erlebt hat und nun versucht, einen Absturz zu verhindern. Manche würden sagen: Sega ist auch nicht mehr das, was es einmal war. Ich glaube, die neue Konsole wird nicht in meine Geldinvestitionen miteinbezogen sein. Heute gehe ich auf die famose Mahatma-Gandhi-Schule (wir haben Kontakt zu einer indischen Schule) und habe längst

eine preiswertere Methode gefunden, Videospiele zu spielen. Trotzdem bleibe ich ein ewiger Sonic-Fan und trauere darum, daß bis heute noch kein echtes Sonic 32 Bit-Jump&Run erschienen ist.

Danke an denjenigen, der bis hierher durchgehalten hat. Ich hoffe, ich konnte ein paar Gedankenanstöße realisieren. Denn erst jetzt möchte ich sagen, daß ich seit der 1. Ausgabe regelmäßig dabei bin und sogar euren Sonderdruck in den Fingern habe. Im Laufe der Zeit seid ihr für mich das beste Magazin weit und breit geworden (anfängs „bedingt sympathisch“, heute „volles Vertrauen“). Eure Berichte enthalten ein Niveau, das andere erst einmal erreichen müssen. Ich danke jedem einzelnen Angestellten in eurer Redaktion für die monatlichen Reportagen, Neuigkeiten, Tests, Interviews, Tips & Tricks, Komplettlösungen, Briefbeantwortungen, Umfragen und weiteren Informationen, die ich immer erhalte. Ich bin stolz, daß ihr euren Fans immer so treu seid.

Sega Magazin, danke!

Michael (17), Berlin

SUSPEKT

1. Irgendwie erscheint es mir suspekt, wenn man eine neue Konsole in Europa nach Weihnachten lanciert. Ein solcher Release kann nur erfolgreich sein, wenn man genügend in die Werbung investiert und es zum Trend wird (Sony) oder wenn die Konsole schon lange erwartet wird und alle voller Hoffnung sind (Nintendo). Leider kann ich mir nicht vorstellen, daß Sega die neue Konsole richtig vermarkten wird, und viele wollen sie erst gar nicht, sondern lieber gleich die PlayStation 2!

SEGA Abwarten!

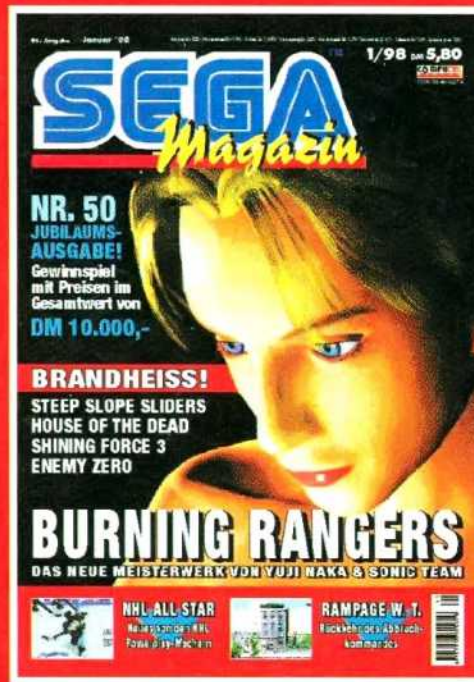
2. Ist die finanzielle Lage des Sega Magazins so angeschlagen, daß man das Heft nur noch für eine bestimmte Anzahl Leser drucken möchte? Hoffentlich passiert das Gleiche nicht mit der N-Zone!!

SEGA Daß dies nicht unbedingt mit der finanziellen Situation zusammenhängt, haben wir schon an verschiedenen Stellen erläutert. Um die N-Zone mußst du dir keine Sorgen machen. Mit über 72.000 verkauften Heften ist die N-Zone eines der meistverkauften Videospiele-Magazine Deutschlands.

3. Sega wollte den PC-Programmierern entgegenkommen, wählt aber einen 3D-Chip aus, der allgemein aufgrund der nicht ganz so überzeugenden Programmierbarkeit, wie man sie bei den Voodoo-Chips hat, unbeliebt ist. Weshalb baut Sega immer solchen Unsinn?

SEGA Erfahrene Programmierer sind hier aufgrund unglaublicher Leistungsmerkmale ganz anderer Ansicht.

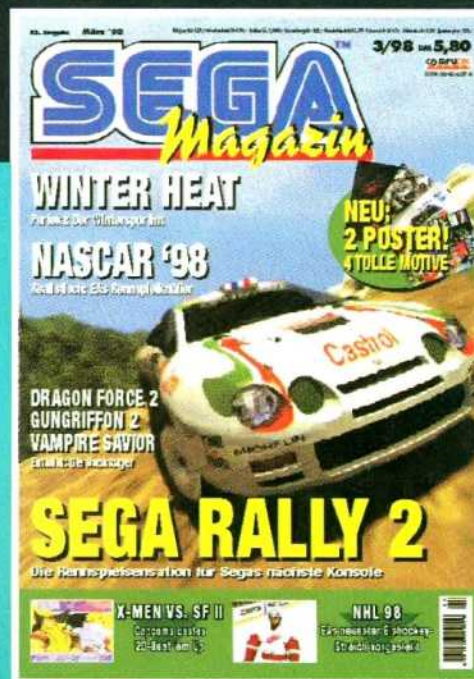
Adriano Trombini



01/98



02/98



03/98

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 01/98	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 02/98	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 03/98	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 evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

RIVEN

Der Myst-Nachfolger belegt seit seinem Erscheinen einen der vorderen Plätze in den PC-Verkaufscharts. Ob er auch auf dem Saturn für einen Aufschwung sorgen kann, wird unser erster Vorabtest in der nächsten Ausgabe zeigen.



HOUSE OF THE DEAD

Das Preview in dieser Ausgabe dürfte die Cop-Veteranen dazu veranlassen, ihre altehrwürdige Gun aus dem Schrank zu holen und wieder auf Hochglanz zu polieren. Nächste Ausgabe liefern wir den Test zum Shoot 'em Up des Jahres.



PANZER DRAGOON SAGA

In Japan erobert der dritte Teil der grafisch opulenten Panzer Dragoon-Reihe bereits die Charts. Ob das auf 4 CDs ausgelieferte Rollenspiel die Erwartungen erfüllen kann, zeigt unser ausführlicher Test der Importversion.



Aufgepaßt!

Die nächste Ausgabe des Sega Magazins wird nur noch im Abonnement ausgeliefert. Sie ist nicht mehr im Zeitschriftenhandel oder am Kiosk erhältlich. Wer sich das Sega Magazin und die zweimonatliche CD nicht entgehen lassen will, sollte jetzt auf Seite 9 zurückblättern und abonnieren!

Impressum

Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag
Redaktion Sega Magazin
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Geschäftsführer:

Dr. Rainer Cordes
Christian Geltenpoth

Chefredakteur:

Hans Ippisch

Lektorat:

Margit Koch

Redaktion:

Assistenz:

Werner Spachmüller (ws)

Tips & Tricks

Jon Eves

Tests:

Oliver Preißner (op), Ulf Schneider (us)

Bildredaktion:

Richard Schöller

Freie Mitarbeiter:

Takeo Apitzsch

Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,
Martina Hese, Hans Strobel, Gisela Träger

Titelgestaltung: Roland Gerhardt

Titel: Bomberman © Sega/Hudson. Wir danken!

Werbeleitung:

Stefanie Geltenpoth

Produktionsleitung:

Michael Schraut

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg

Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf:

Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

Disposition:

Tanja Kaiser

Computec Verlagsbüro Duisburg

Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax: 02 03/3 05 11-555

Anzeigenverkauf:

Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg

Telefax: 02 03-3 05 11-555

Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel

Disposition:

Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

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

Abonnement:

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

Abonnementbestellung Österreich

Abonnementpreis: 12 Ausgaben mit CD öS 560,-

ohne CD öS 528,- DM

PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif;

Tel.: 06246-882-0, Fax.: 06246-882-259

Manuskripte und Programme:

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

Urheberrecht:

Alle im SEGA Magazin veröffentlichten

Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte

der Firma Computec bei.

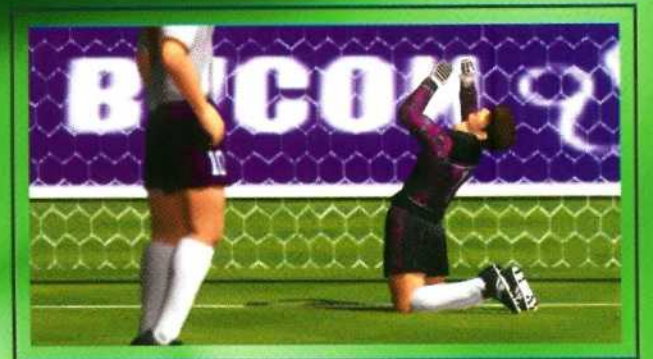
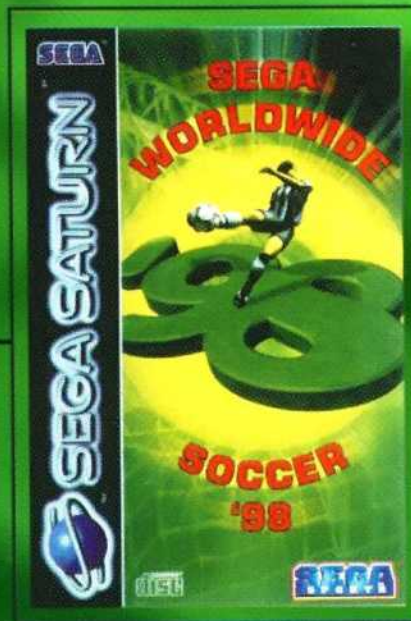
Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN: 0946-6274

Ab 1,4,98 im Abonnement erhältlich!



DIE EINEN SPIELEN MIT DEM FUSS.



DIE ANDEREN MIT DEM KOPF.

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





Mitternacht vorbei,
die Straßen leer ...

Totenstille.

Träum ruhig weiter.

LAST BRONIX

EXCLUSIV FÜR

