

# SEGA

# Mag

TM 11/97 DM 5,80

COMPUTEC  
VERLAG  
ISSN 0946-6274

## HERBST-KNÜLLER

NHL ALL STAR HOCKEY '98

SHINING FORCE III

LAST BRONX

GRANDIA



ECTS 97



▶ ALLE HITS  
FÜR 97/98

▶ NEUES VON  
SONIC TEAM

7-9 September  
Olympia London

**INKLUSIVE  
ECTS-BERICHT**

# SONIC R

DIE 3D-SENSATION VON TRAVELLER'S TALES IM GESCHWINDIGKEITSRAUSCH!



**BURNING  
RANGERS**

Sonic Teams

Geheimprojekt enthüllt!



**TERRA  
CRESTA 3D**

Der Nachfolger auf  
dem Prüfstand



4 391910 805806



0180/5211844 oder 0931/354522

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

Laden

94032 Passau

Bahnhofstraße 28

AUSTRIA EXPRESS

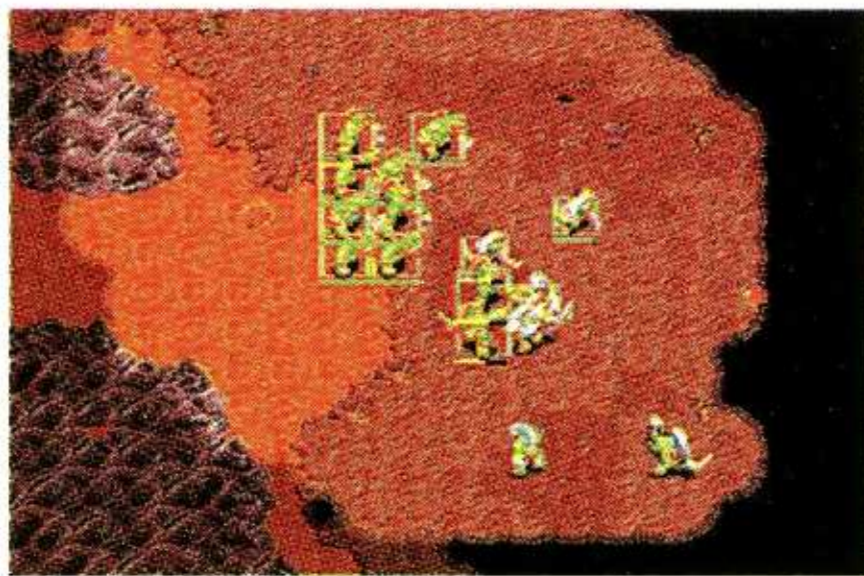
1 DM = 7,5 ÖS; Porto 6,90 DM zzgl. NN

Bestell-Hotline Tel.: 0049/85173777

DER SEGA-SPEZIALIST

Händleranfragen erwünscht  
Fax: 0931/571602

# Theo Ver



WARCRAFT II 89,-



SONIC R (NOV.) 99,-



DRAGON FORCE 89,-



RESIDENT EVIL 99,-



WORLDWIDE SOCCER '98  
99,-



Ein galaktisches  
Angebot!



JETZT ZUM KNALLERPREIS UND PORTOFREI:  
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

## Sega Saturn

JETZT ZUM  
KNALLERPREIS  
SEGA SATURN .....289,-

INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS,  
TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE

MAXI SET .....299,-

WIE OBEN + SOVIET STRIKE

TOMB RAIDER-SET .....349,-

WIE GANZ OBEN + TOMB RAIDER

MEGA SET .....333,-

WIE GANZ OBEN + SOVIET STRIKE + STORY OF THOR 2

6-SPIELER-ADAPTER .....79,-

CONTROL PAD ORIG. ....44,-

PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG. ....109,-

EXPLORER PAD .....24,-

CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG .....19,-

ARCADE RACER LENKRAD .....109,-

LENKRAD MAD CATS MIT PEDALEN .....119,-

PREDATOR GUN PISTOLE .....69,-

TIPS UND TRICKS-BUCH 1996 .....15,-

GAME BUSTER SCHUMMELMODUL .....79,-

MEMORY CARD 4 MBIT .....49,-

MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. ....94,-

MEMORY CARD PLUS 8 MBIT .....79,-

MEMORY CARD PLUS 40 MBIT .....99,-

ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER .....54,-

4-4-2 FUSSBALL .....69,-

ACTUA GOLF .....89,-

ACTUA SOCCER CLUB ED. ....89,-

ACTUA TENNIS .....89,-

ADIDAS POWER SOCCER .....79,-

ASSAULT RIGS .....69,-

ATHLETE KINGS .....89,-

ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (OKT) .....99,-

BATTLE SPORT .....84,-

BEDLAM .....99,-

BOMBERMAN (1-10 SPIELER) .....89,-

BUG! TOO .....79,-

BUST A MOVE 3 .....84,-

COMMAND & CONQUER .....99,-

CROC (NOV) .....89,-

DARK SAVIOR .....89,-

DARKLIGHT CONFLICT .....89,-

DAYTONA USA CHAMPIONSHIP .....99,-

DISCWORLD 2 .....84,-

DRAGON FORCE .....89,-

ENEMY ZERO - 4 CD'S (NOV) .....109,-

FIFA '98 WM-QUALIFIKATION (DEZ)	89,-
FIGHTERS MEGAMIX	99,-
FIGHTING FORCE (NOV)	99,-
FORMULA KARTS (OKT)	89,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEART OF DARKNESS	99,-
JURASSIC PARK - LOST W. (NOV)	89,-
LAST BRONX (OKT)	89,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MADDEN NFL '98	89,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-
MARVEL SUPER HEROES (NOV)	89,-
MASS DESTRUCTION	89,-
MECHWARRIOR 2	89,-
NASCAR '98	89,-
NBA '98 (NOV)	89,-
NBA ACTION '98 (JAN)	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL 98 - EA (DEZ)	89,-
NHL ALL STAR HOCKEY '98 (JAN)	89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	84,-
NHL POWERPLAY	79,-
PANDEMONIUM	84,-
RESIDENT EVIL	99,-
RETURN FIRE	89,-
SEGA RALLY	84,-
SEGA TOURING CAR (NOV)	109,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	94,-
SONIC JAM	89,-
SONIC R (SONIC T.T.) (NOV)	99,-
TETRIS PLUS	79,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TORICO GEKKA MUGENTAN	89,-
TOURING CAR (NOV)	109,-
TRASH IT	89,-
TRUE PINBALL	79,-
VIRTUAL POOL	84,-
WARCRAFT II	89,-
WIPEOUT 2097	89,-
WORLDWIDE SOCCER '97	84,-
WORLDWIDE SOCCER '98 (OKT)	99,-
Z (NOV)	99,-



NHL '98 - EA (DEZ) 89,-

### SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

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



# Kranz sand

Zusatz-Hotline:  
0931 / 57 16 01

Laden & Versand  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11

ALLE SPIELE DEUTSCHE  
VERSION



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

BEI SEGA ARTIKELN RATENZAHLUNG MÖGLICH  
FRAGEN SIE NACH UNSEREN FINANZIERUNGS-  
ANGEBOTEN



SEGA TOURING CAR (OKT) 109,-



LAST BRONX 89,-



ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (NOV)  
99,-



JURASSIC PARK - LOST WORLD  
(NOV) 89,-

## NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!

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

## Mega Drive

ZUM KNALLERPREIS:

ARCADE POWERSTICK 2	24,-
CONTROL PAD FIRE (AUCH MASTERSYSTEM)	29,-
ALADDIN	39,-
GLOBAL GLADIATORS	29,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	44,-
MADDEN NFL '97	29,-
MICRO MACHINES MILITARY	49,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	99,-

## Sega PC

DAYTONA USA CHAMPED.	74,-
FORMULA KARTS	64,-
MANX TT	74,-
SEGA RALLY MMX	74,-
SONIC 3D - FLICKY'S ISLAND	54,-
VIRTUA FIGHTER 2 PC	74,-
WORLDWIDE SOCCER PC	69,-

## Playstation

SONY PLAYSTATION	289,-
ABE'S ODDYSSEY	94,-
G-POLICE	109,-
FINAL FANTASY VII (NOV)	109,-
FORMEL 1 97	109,-

## Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
BLAST CORPS	119,-
LYLAT WARS (STARFOX 64)	139,-
NBA HANGTIME	129,-
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY	129,-

## Tamagotchi

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

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

### SEGA SATURN

3D LEMMINGS	39,-
ALIEN TRILOGY	59,-
AMOK	49,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE STATIONS	69,-
BLACK DAWN	49,-
EARTHWORM JIM 2	39,-
FIFA SOCCER 97	49,-
FIGHTING VIPERS	49,-
GUN GRIFFON	39,-
JACK IS BACK (A. in the DARK)	29,-
KING OF FIGHTERS + EXP.MODUL	69,-
MADDEN NFL 97	39,-
MYSTERY MANSION YUMEMI	39,-
NBA ACTION	34,-
NBA LIVE 97	49,-
NHL 97	49,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,-
PANZER DRAGON 2	69,-
PARODIUS	29,-
PGA TOUR 97	49,-
SCORCHER	34,-
SKELETON WARRIORS	39,-
SOVIET STRIKE	49,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	39,-
STORY OF THOR 2	39,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	49,-
SWAGMAN	64,-
THEME PARK	39,-
TOMB RAIDER	79,-
VIRTUA FIGHTER 2	54,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	34,-
WIPEOUT	29,-



LEMMINGS 3D  
39,-



NIGHTS MIT 3D  
ANALOG PAD 79,-



SWAGMAN  
64,-



PARODIUS  
29,-



EARTHWORM  
JIM 2 39,-



STORY OF THOR 2  
39,-



SOVIET STRIKE  
49,-



THEME PARK  
39,-



PANZER  
DRAGON 2 69,-

Schnell zugreifen! Nur noch  
begrenzte Stückzahlen

VERSAND PER NACHNAHME 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. BEI VORKASSE (NUR EUROSCHHECKS) 4,- DM. UPS 15,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM.  
PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR.

0931/3545222 oder 0180/5211844









Die ECTS in London war für Sega-Fans ausgesprochen interessant und widerlegte alle „Experten“-Vorhersagen, daß der Saturn schon bald ohne Softwarenachschub dastehen werden. Tatsache ist, daß Firmen wie Electronic Arts, Capcom, Activision oder Psygnosis Segas 32-Bitter weiter unterstützen werden. Im Mittelpunkt stand natürlich die Weltpremiere **Burning Rangers**, die von niemand geringerem als Sonic- und Nights-Erfinder Yuji Naka entwickelt wird. Kaum weniger interessant war

**Winter Heat**, der Nachfolger zu **Athlete Kings**. Selbst Activision entschloß sich dazu, den Saturn weiter zu unterstützen. Mit dem Bruce Willis-Game **Apocalypse** und dem Klassiker-Sequel **Pitfall 3D** haben sie auch zwei vielversprechende Spiele in Vorbereitung.

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

**ZUM SAMMELN!**  
32 SEITEN TIPS & TRICKS!

**RUBRIKEN**

Hitseekers	87
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	98
Service-Nummern	17
Vorschau	98

**NEWS**

Abo-CD 12/97	12
Schon gewußt?	12-13
Shining Force 3	12
Super GT	12
Street Fighter Collection	12

**ZUM MITMACHEN!**

Charts	26
Kleinanzeigen	86
Mailbox	92
Score Attack	90

**SEGA CHANNEL**

Die Spiele im September	13
-------------------------	----

**TIPS & TRICKS**

Game Buster Codes	762
Cheats & Codes	756
Helpline	757
Lesertips	760
Tips & Tricks ABC	736

**KOMPLETTLÖSUNGEN**

Hexen	738
Discworld 2	763
Shining The Holy Ark	743

**HITPARADE**

Über 200 Spiele!	82
------------------	----

**PREVIEWS: SATURN**

Apocalypse	7
Atlantis	22
Burning Rangers	8
Courier Crisis	34
Grandia	24
Madden 98	68
Nascar '98	70
NHL All Star Hockey '98	28
Panzer Dragoon Saga	10
Pitfall 3D	7
Sonic R	18
Steep Slope Sliders	32
Tennis Arena	67
Worldwide Soccer '98	10

**TESTS: SATURN**

Last Bronx	72
Terra Cresta 3D	80
Tetris Plus	78

**ECTS London**



Alle News von der ECTS in London!

6

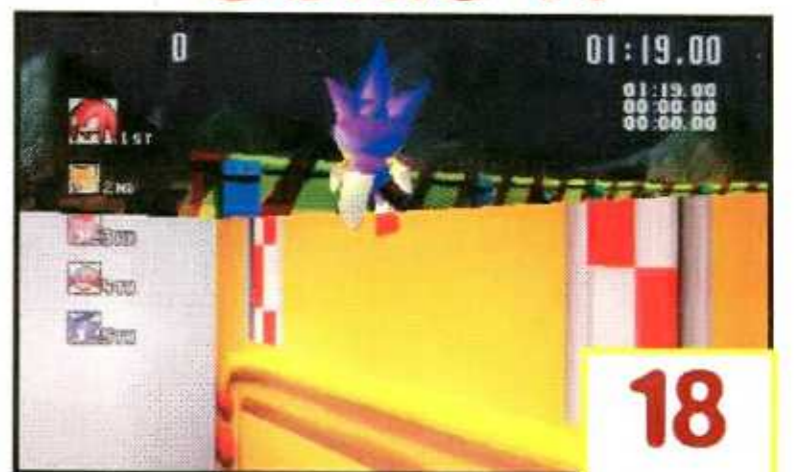
**Burning Rangers**



Das Geheimprojekt von Sonic Team enthüllt!

8

**Sonic R**



Die Rennspielsensation im Mega-Preview

18

**Grandia**



Das Rollenspiel des Jahres vorgestellt

24

**Last Bronx**



Test und Exklusiv-Interview zum Beat 'em Up-Hit

74





**NBA Action '98 hat beste Chancen auf den Referenztitel.**



**Enemy Zero wird Anfang '98 in Deutschland erhältlich sein.**



**Sega Touring Car wird Mitte November in Deutschland erscheinen.**



**Cores Fighting Force wird nun von Sega in Europa veröffentlicht.**

# RUHE VOR DEM STURM!

Während sich vom 7. bis 9. September die Branche in der Olympia Hall in London-Kensington traf, lud Sega ins benachbarte Hilton-Hotel, um in entspannter Atmosphäre das neue Saturn-Line Up vorzustellen. Ob im Fußballstadion von Chelsea die erhoffte Sensation enthüllt wurde, verraten wir hier....

**D**ie Sega-Verantwortlichen beteuerten es zwar immer und immer wieder, doch irgendwie hatten wir schon damit gerechnet, daß während der Sega-Party im Stanford-Stadion zumindest ein kleines Demo von Segas kommender Konsole gezeigt werden würde. Spätestens als Malcolm Miller seine Ansprache vor rund 300 VIP-Gästen beendet hatte und noch immer nichts von Segas neue Konsole zu hören war, wußten wir allerdings, daß aus der erhofften

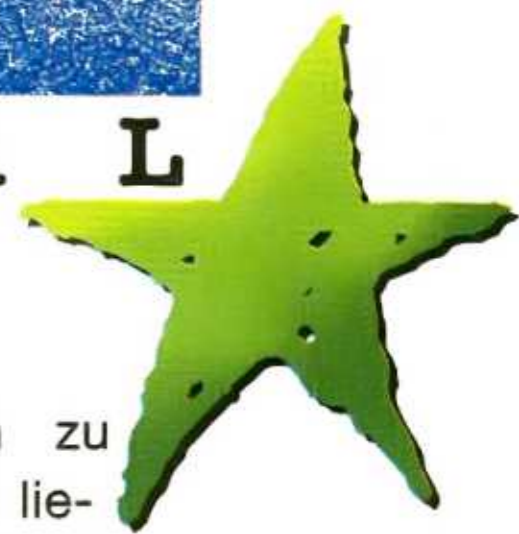
Überraschung nichts werden würde. Wie wir anschließend erfahren konnten, hat sich Sega mittlerweile dazu entschlossen, den Saturn-Nachfolger erst im März '98 offiziell vorzustellen, dann allerdings mit fertiger Hard- und Software. Man will mit dem Saturn noch ein letztes gutes Weihnachtsgeschäft machen und dessen Verkäufe nicht unnötig beeinträchtigen. Immerhin werden vom Sega Saturn in Japan Woche für Woche mehr Einheiten als vom Nintendo 64 verkauft!

## 100% Saturn!

Die volle Konzentration galt deshalb also dem Sega Saturn, der auch in England und Deutschland mit konstant bleibenden Verkaufszahlen aufwarten kann. Betrachtet man sich das Line Up genauer, darf man ohne Zögern behaupten, daß Sega noch nie ein überzeugenderes Weihnachtsprogramm für eine seiner Konsolen hatte. Mit Sonic R, Worldwide Soccer '98, NBA Action '98, NHL All Star Hockey '98, The Lost World: Jurassic Park 2, Enemy Zero, World Series Baseball '98, Sega Touring

Car, Last Bronx, Fighting Force, Steep Slope Sliders, Formula Karts, Resident Evil und den zwei bekannten indizierten Titeln, die in Deutschland auf alle Fälle erscheinen, steht ein wirklich hervorragendes Line Up pünktlich zum Weihnachtsgeschäft in den Regalen. Daß ebenfalls bereits eine Reihe interessanter Titel geplant sind, die bis Mitte nächsten Jahres erscheinen sollen, dürfte die Zukunftsängste der Saturn-User ebenfalls mildern. Neben den bekannten Hits Panzer Dragoon Saga oder Ninja wurden beispielsweise zwei absolute Neuheiten gezeigt, die ohne Zweifel für Furore sorgen werden. Das an Tomb Raider erinnernde Burning Rangers stammt beispielsweise von niemand geringerem als Sonic Team, und Winter Heat ist der offizielle Nachfolger zum Sportspiel-Klassiker Decathlete. Was es mit den ebenfalls überraschend angekündigten Activision-Titeln Apocalypse und Pitfall 3D auf sich hat, verraten wir auf der Seite gegenüber. *Hans Ippisch*





# APOCALYPSE

**Wenn Videospiele-Fan Bruce Willis sich aktiv an der Entwicklung eines Videospieles beteiligt, dürften nicht nur die Action-Fans aufhören. Wir verraten, was abgeht!**



*Bruce Willis ist in polygonisierter Form an der Seite des Spielers unterwegs.*

Eine der größten Überraschungen der diesjährigen European Computer Trade Show war zweifellos das wiedererwachte Saturn-Interesse von Activision. Aufgrund immen-

ser Produktionskosten hat sich der Softwareveteran erfreulicherweise dazu entschlossen, seine beiden aktuellen PlayStation-Produktionen auch für den Saturn umzusetzen. Die Besonder-

heit von Apocalypse ist zweifellos, daß Megastar Bruce Willis höchstpersönlich in den Motion Capture-Anzug schlüpfte, um dem Spieler als Polygon-Partner in dieser spektakulären 3D-

Ballerei beistehen zu können. Außerdem lieben er und sein deutscher Synchronsprecher den Entwicklern ihre Stimmen, was für erwartungsgemäß coole und unterhaltsame Kommentare während des futuristischen Endzeitgemetzels sorgt. Die aktuelle Version hatte zwar noch mit einigen Polygon-Schwierigkeiten zu kämpfen, bis zum endgültigen Release im Frühjahr 1998 sollten diese jedoch behoben sein.

## Facts

<b>Titel:</b>	Apocalypse
<b>Genre:</b>	Action
<b>Hersteller:</b>	Activision
<b>Release:</b>	Frühjahr '98

## First Look

Wer an Resident Evil und Tomb Raider Gefallen gefunden hat, darf sich auf ein neues Meisterwerk freuen.

# PITFALL 3D

**Nach dem Jump&Run-Urvater Pitfall und den schicken 16 Bit-Wiederauflagen wird David Cranes legendärer Pitfall Harry ein drittes Mal in den Dschungel geschickt.**



Insidern ist sicherlich bekannt, daß Activision Pitfall 3D ursprünglich nur auf der PlayStation veröffentlichen wollte. Aus den gleichen Gründen wie beim

oben vorgestellten Apocalypse (hohe Produktionskosten) entschloß man sich allerdings auch hier völlig unerwartet dazu, eine Saturn-Version zu entwickeln. Insbesondere Anhänger von Tomb Raider sollten schon einmal zu sparen beginnen, denn das bewährte Dschungelflair wird in diesem Spiel in eine astreine Tomb Raider-Engine integriert, die mit beeindruckenden 3D- und Lichteffekten fast schon eine Überdosis an Spezialeffekten garantieren dürfte. Besonders sehenswert sind



*Pitfall 3D ist Tomb Raider in vielen Dingen sehr ähnlich.*

beispielsweise die Morphing-Sequenzen, in denen sich auf den ersten Blick harmlose Gegner in furchterregende Monster verwandeln. Insgesamt werden 26

Levels und 16 verschiedene Waffen versprochen. In einer der kommenden Ausgaben werden wir euch ein ausführliches Preview nachreichen.

## Facts

<b>Titel:</b>	Pitfall 3D
<b>Genre:</b>	Action
<b>Hersteller:</b>	Activision
<b>Release:</b>	Frühjahr '98

## First Look

Pitfall Harry erlebt in Pitfall 3D seinen grafisch bislang eindrucksvollsten Auftritt.



# BURNING RANGERS



Ging man bislang davon aus, daß Yuji Naka still und heimlich an einem neuen Sonic-Spiel für den Saturn oder Segas neue Konsole arbeitet, so erlebte man auf der ECTS eine Überraschung. Quasi ohne Vorwarnung zogen die Sega-Manager eine äußerst weit fortgeschrittene Version von Burning Rangers aus dem Metallkoffer...

**Y**uji Naka ist immer wieder für eine Überraschung gut! Während die ganze Welt dachte, daß er direkt nach Sonic Jam das erste echte 32 Bit-Sonic-Spiel in Angriff nehmen würde, schwieg der Erfinder von Sonic und werkete seit Monaten an einem überraschenden Action-Spiel namens Burning Rangers, das während der ECTS erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt wurde.

### Furiose Action!

Das Konzept des Spiels läßt sich prinzipiell als eine Mischung aus Tomb Raider und Virtual On bezeichnen. Mit ziemlich hoher Geschwindigkeit springt, läuft und fliegt man mit seinem Charakter durch flüssig dargestellte 3D-Gebäude, die mit sauberen Texturen und einem futuristischen Metallic-Look aufwarten können. Die Grafik-Engine erinnert übrigens am ehesten an die erste Endgegner-Stage von

Nights, wobei allerdings immer alle Polygone gleichzeitig aufgebaut werden und nichts abgeschnitten wird. Die zahlreichen Gegner und Obermotze, welche sich übrigens recht intelligent verhalten, muß man dabei mit seinem am Arm angebrachten Feuerwerfer abfackeln, was für imposante Explosionen



Aufgepaßt! Das Loch im Hintergrund kann man übrigens für eine schnelle Flucht nutzen.



Die 3D-Engine überzeugte mit schnellem und fehlerlosem Grafikaufbau, der etwas an Nights erinnert.





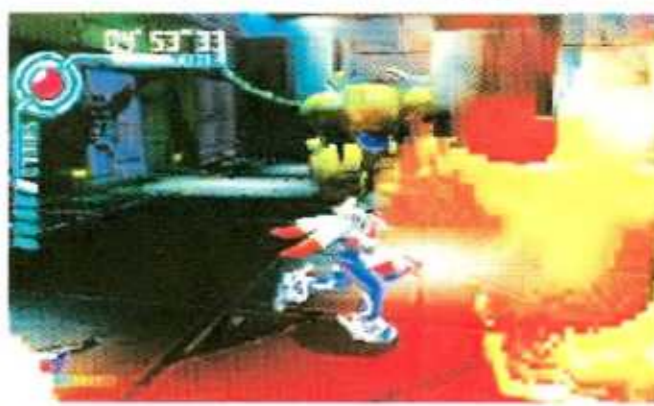
Sämtliche Explosionen werden erstmals mit echter Transparenz dargestellt, lediglich die Schatten der Charaktere sind pixelig.



Die riesigen Endgegner setzen häufig auf die primitive Plattwalz-Taktik. Hier muß man geschickt ausweichen und gezielt den Flammenwerfer einsetzen.



Die fünf verschiedenen Charaktere, unter denen man zu Spielbeginn wählen darf, können natürlich auch fliegen.



Die Kameraperspektive wird in der Regel automatisch gewählt, was für einen guten Spielfluß sorgt.



Im Hintergrund sieht ihr einen der flüssig animierten Riesenendgegner herumstehen.

sorgt, die erstmals mit echter Transparenz gestaltet wurden.

### Die fünf Burning Rangers

Dem Spieler stehen fünf unterschiedliche Charaktere zur Auswahl, die allesamt mit einem tragbaren Flammenwerfer bewaffnet sind. Das Aussehen von Tillis (19), Shou Amabane (21), Big Rodman (35), Chris Parton (24) und Lead Phoenix (22) ist im typischen japanischen Anime-Stil gehalten, wie man ihn beispielsweise bei den Robotern aus Virtual On vorfindet. Die Besonderheit an Burning Rangers sind die komplex aufgebauten Levels, die sich nicht auf simple, flache Dungeons beschränken. Hier muß man reaktionsschnell und zielstrebig durch sich automatisch öffnende Türen düsen, ohne Umwege von einem Stockwerk ins andere schweben, sich auftuende Löcher für eine blitzschnelle Flucht nutzen oder den riesigen Endgegner aus dem Hinterhalt beschießen. Daß

die zahlreichen Light Sourcing-Effekte in Echtzeit berechnet werden, bemerkt man daran, daß nach Schließen eines Tores blitzschnell Dunkelheit in einer vorher hell erleuchtenden Halle einkehrt.

### Wann kommt es?

Burning Rangers scheint so neu zu sein, daß noch nicht einmal die Verantwortlichen von Sega of Europe wußten,

im welchen Stadium sich das Game befand. Wir denken, daß das neueste Werk von Sonic Team, welches natürlich wieder ausgiebig Gebrauch von den Fähigkeiten des Analog-Sticks macht, im 2. Quartal '98 erscheinen wird. Bis dahin wird natürlich auf alle Fälle ein weiteres Preview erscheinen, in dem wir euch alle Geheimnisse verraten werden! *Hans Ippisch* ■



Die menschlichen Charaktere, die vereinzelt auftauchen, müssen offensichtlich gerettet werden.



Die Light Sourcing-Effekte in Burning Rangers sehen äußerst schick aus und verblüffen selbst Saturn-Fans.

### Facts

**Titel:** Burning Rangers  
**Genre:** Action  
**Hersteller:** Sega/Sonic Team  
**Release:** 2. Quartal '98

### First Look

Das neue Abenteuer von Sonic Team verspricht High Speed-3D-Action vom feinsten, wie sie auf dem Saturn noch nicht zu sehen war.



Erscheinen wird Burning Rangers im 2. Quartal '98.



# WORLDWIDE SOCCER '98

Während der ECTS '98 wurde endlich die erste echte PAL-Version von Victory Goal '97 vorgestellt. Wir traten probeweise schon einmal gegen das Polygon-Leder...



Die Änderungen zur Japan-Version sind minimal.

Die Hoffnungen auf eine deutsche Sprachausgabe, wie sie beispielsweise Worldwide Soccer PC bietet, bestätigten sich verständlicherweise nicht, was den Wert dieser Neuauflage deutlich schmälert, denn was Gameplay, Grafik und Spielmodi angeht, hat sich sonst nur recht wenig geändert. Neben dem Freundschaftsspiel, dem Worldwide Cup, dem Cup-Tournament und dem



Worldwide Soccer '98 von Sega kann man allen Saturn-Fans nur ans Herz legen.

Elfmeterschießen (diese Modi werden alle mit internationalen Mannschaften bestritten) sind lediglich eine Club Exhibition und eine Club League hinzugekommen, in denen man mit englischen Klubmannschaften antreten darf. Ansonsten gibt es das gewohnt hervorragende Gameplay, das mit etwas flüssigerer Animation und neuen Moves überzeugen kann. Übrigens, daß es zwar französische und eng-

lische On Screen-Texte gibt, aber keine deutschen, fanden wir ebenfalls enttäuschend.

## Facts

**Titel:** Worldwide Soccer '98  
**Genre:** Fußball  
**Hersteller:** Sega  
**Release:** November

## First Look

Worldwide Soccer '98 ist ohne Zweifel das bislang eindrucksvollste Konsolen-Fußballspiel.

# PANZER DRAGOON SAGA

Der mit Spannung erwartete dritte Teil der Panzer Dragoon-Reihe soll dank mittlerweile 4 CDs selbst Knallern wie Final Fantasy VII und Grandia das Fürchten lehren.



Besonders an den Sequenzen in den Städten arbeiten die Programmierer mit Hochdruck.

Die Entwickler von Team Andromeda sind kaum zu bremsen. Wollten sie ursprünglich lediglich etwas mehr Rollenspielelemente in ihre berühmte Action-Serie einbringen, so knobeln sie mittlerweile seit Monaten an einer revolutionären 3D-Engine, die Egde, den Helden des Spiels, in fantastisch dargestellten Städten frei herumlaufen läßt. Wie man sich hier mit zahlreichen Personen unterhalten darf, Extras finden muß und imposante Zwischensequenzen bewundert, würde selbst einem reinrassigen RPG zur Ehre gereichen. In Panzer Dragoon Saga darf man allerdings auch noch sehenswerte Ac-

tioneinlagen auf seinem Flugdrachen bestreiten, die ebenfalls aufgepeppt wurden. Der einzige Haken ist derzeit, daß die Übersetzung der 4 CD-ROMs ins Englische wohl noch bis zum Frühjahr nächsten Jahres dauern wird.

## Facts

**Titel:** Panzer Dragoon Saga  
**Genre:** Action  
**Hersteller:** Sega  
 Team Andromeda  
**Release:** 2. Quartal '98

## First Look

Panzer Dragoon Saga wird nicht nur das schönste, sondern auch das umfangreichste Saturn-Spiel aller Zeiten.



# Von führenden Zombies empfohlen



# ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

Alien Trilogy	95.00
Bug! Too	95.00
<hr/>	
Exhumed	95.00
FIFA 97	60.00
Fighters Megamix	100.00
<hr/>	
Jewel Oracle	95.00
King of Fighters	90.00
Krazy Ivan	95.00
Madden 97	60.00
NBA Jam Extreme	95.00
NBA Live 97	65.00
NHL Powerplay 97	90.00
Pandemonium	95.00

Story of Thor 2	95.00
Super Puzzle Fighter 2	70.00
Tomb Raider	95.00
Tunnel Bl	95.00
Sega WW Soccer 98 jap	100.00
<hr/>	
WWF In Your House	65.00

**Sonderangebote**

Blazing Dragons dt	70.00
Lemmings 3D	60.00
Panzer Dragoon 2 jap	50.00
NBA Action dt	60.00
Nightwarriors	60.00
Sonic 3D Blast us	70.00
Space Hulk us	50.00
World Series Baseball 2	60.00

**Neuheiten**

Atlantis	99.00
Bust A Move 3	90.00
Discworld 2	105.00
Darklight Conflict	100.00
Dragon Force	100.00
Elevator Action	100.00
Formula Karts	95.00
Grandia	99.00
Independence Day	95.00
King of Spirits 2 jap	100.00
Last Bronx	95.00
Madden '98	95.00
Manx TT	100.00
Marvel Super Heroes	95.00
Mass Destruction	95.00

**TOMB RAIDER SET**

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

Tomb Raider Set ..... 345.00

**DEMNÄCHST!**

**VERGESSENE WELT**  
JURASSIC PARK

Jurassic Park: Lost World ..... 90.00

**TOPNEUHEIT!**

Fighting Force ..... 95.00

**SPIEL DES MONATS**

**WARCRAFT II**  
THE DARK SAGA

WarCraft II ..... 90.00

**Super-Schnäppchen**

Andretti Racing ..... 60.00	NHL '97 ..... 60.00	Soviet Strike ..... 60.00	Road Rash ..... 60.00

\*\*\*\*\* Täglich Neuheiten \*\*\*\*\*

NBA Action '98	90.00
Ninja	95.00
NHL Allstar Hockey '98	95.00
Resident Evil	99.00
Saturn Bombermann	95.00
Sega Touring Car	109.00
Shining Of The Holy Ark	95.00
Sonic Jam	95.00
Sonic R	95.00
Steep Slope Sliders	95.00
Terracresta	95.00
Tetris Plus	95.00
Thunder Force U jap	130.00
Torico	95.00
wipEout 2097	100.00
Worldwide Soccer '98	90.00
Z	105.00

**Zubehör**

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

**280,-**  
Jetzt zum Knüllerpreis  
**SEGA SATURN**

**MEGA STORE**  
Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300 m<sup>2</sup> Ladenfläche.

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

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

**VERSAND**  
Mo - Fr: 10.00 - 18.00  
Samstag: 10.00 - 14.00  
**LADEN**  
Mo - Fr: 9.30 - 20.00  
Samstag: 9.30 - 16.00  
**GROßHANDEL** nur für Händler!!  
Telefon 0711-22 29 10 - 10  
0711-22 29 10 - 20



Schon gewußt?

► **Sega mit 128 Bit-Konsole?** Darf man den Gerüchten aus dem Internet glauben, dann entwickeln Sega und Microsoft derzeit zusammen eine 128 Bit-Konsole. Wir können derzeit nur bestätigen, daß Segas kommende Konsole über 20 MB RAM, eine Power VR 2-Chipset und ein 12fach-CD-ROM verfügen wird. Vorgestellt wird das Ganze offiziell im März '98 in Japan. Ab diesem Zeitpunkt werden wir auch mit einer großen Berichterstattung aufwarten können!

► **Fighting Force in Europa:** Auf der ECTS wurde es unter Dach und Fach gebracht: Sega höchstpersönlich wird den neuesten Hit von Core Design in Europa veröffentlichen, wie uns Jeremy Smith während der Eidos-Party verriet. Der Test folgt vielleicht schon in der nächsten Ausgabe.

► **Saturn-Aufschwung:** Derzeit erlebt der Saturn in Japan einen großen Aufschwung an Software-Neuheiten, was nicht zuletzt an der neugegründeten Firma ESP (Entertainment Software Publishing) liegt, an der Firmen wie Bandai, Game Arts, Treasure und Neverland beteiligt sind. Als erste Produkte sind folgende Titel zu erwarten: Lunar: Eternal Blue, Gundam 2, Grandia, Lunar!, Baroque, Chaos Seed und Silhouette Mirage. Außerdem wird der ehemalige Capcom-Entwicklungsdirektor künftig für den Saturn Action-Adventures entwickeln.

► **M2-Produkte für Sega?** Nachdem Matsushita seine M2-Konsole definitiv nicht auf den Markt bringen wird, geht man nun davon aus, daß Se-

Shining Force 3 kommt



Im Gegensatz zu Shining The Holy Ark wird man es hier mit in Echtzeit berechneten Polygon-Optiken zu tun bekommen.



In Gebäuden überzeugt die liebevolle Gestaltung der Räume.

Was Final Fantasy für Nintendo-Systeme ist, stellt zweifelsohne Shining Force auf den Sega-Konsolen dar, nämlich eine einzigartige RPG/Strategie-Reihe mit Kultcharakter. Nach den mehr oder weniger gelungenen Saturn-Nachfolgeprodukten Shining Wisdom und Shining The Holy Ark kommt nun völlig überraschend ein echter 32 Bit-Nachfolger namens Shining Force 3, der mit identischem Spielprinzip und toller 3D-Polygongrafik in Grandia-Manier überzeugen will. Die ersten Screenshots machen einen wirklich hervorragenden Eindruck, besonders herauszuheben sind die Echtzeit-Kampfeinlagen, die optisch fast schon an Last Bronx erinnern. Toll aussehende 3D-Charaktere mit Texturen im Gouraud Shading-Look lie-



Die zahlreichen Echtzeitkämpfe sind optisch kaum noch von Beat 'em Ups zu unterscheiden.



fern sich hier flotte Schlägereien. Das derzeit zu 65% fertiggestellte Spiel soll noch dieses Jahr in Japan erscheinen, ob es auch nach Europa kommt, steht noch nicht fest.



Die Spiele des Jahres

Wie jedes Jahr verlieh der Nürnberger Computec Verlag Mitte September die Auszeichnungen für die Spiele des Jahres im Rahmen einer VIP-Party, auf der sich die 120 wichtigsten Leute der deutschen Video- und Computerspielebranche einfanden. Als Saturn-Spiel des Jahres wurde schließlich Tomb Raider von Core Design ausgezeichnet, das immerhin zuerst auf Segas 32 Bit-Maschine erschien. Nominiert wurden weiterhin WarCraft 2, Shining The Holy Ark, Fighters Megamix und Saturn Bomberman. Wie es derzeit aussieht, werden nächstes Jahr wohl bereits Spiele von Segas kommender Konsole ausgezeichnet.



Tomb Raider von Core Design wurde als Saturn-Spiel des Jahres ausgezeichnet.



# Super GT-Überraschung!



**Optische Anleihen bei Sega Rally lassen sich nicht verleugnen.**

Völlig überraschend kündigte Jaleco ein brandneues Rennspiel namens Super GT 24h an, das offensichtlich stark an Segas aktuellen Spielhallenhit Scud Race angelehnt ist, der in den USA übrigens



**Die vier (bzw. sechs) Sportwagen basieren nicht auf realistischen Vorbildern.**

Super GT Racing heißt. In diesem Game wird man mit vier aufgebohrten Super Sportwagen (zwei weitere kommen später hinzu) auf drei unterschiedlichen Kursen gegen dreizehn Computer-Gegner antreten können. Optisch erinnert das Spiel an Daytona USA und Sega Rally, ob es allerdings auch technisch so gut sein wird, ließ sich Mitte September noch nicht feststellen.

**Diese Bilder stammen von einer zu 70% fertiggestellten Version.**



Erscheinen wird das augenblicklich zu siebzig Prozent fertiggestellte Game noch in diesem Jahr in Japan. Wir liefern einen Bericht nach, sobald eine fertige Import-Version erhältlich ist.

**Leider werden nur drei verschiedene Kurse geboten.**

## Die Abo CD 12/97



**Sonic R als spielbare Demo...**

echte Knaller-CD zugestellt. Derzeit sind spielbare Demos von Sonic R, Worldwide Soccer 98 und Last Bronx fest eingeplant. Zusätzlich gibt es natürlich noch einige Demos und Videos zu kommenden Hits wie beispielsweise Panzer Dragoon Saga!

Wenn alles nach Plan läuft, dann erhalten alle Abonnenten des Saturn-Spezial-Abos (siehe Seite 4) mit der Ausgabe 12/97 des Sega Magazins wieder eine

**...und eine spielbare Demo von Last Bronx befinden sich auf der Abo CD 12/97.**



**Worldwide Soccer 98 als spielbare Demo...**



**Schon gewußt?**

ga der Nutznießer des Ganzen sein wird und alle in der Entwicklung befindlichen Projekte für die kommende Konsole umgeschrieben werden.

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

### Die Spiele für Oktober:

- **The Arcade:**  
Battletech • Growl • Gunstar Heroes • Pitfall: Mayan Adventure • Primal Rage • Sonic 3D Blast • Shadow Dancers • Spiderman • X-Men 2 • Tasmania • Virtua Fighter 2
- **Strategy Room:**  
Columns • Shining Force II • Light Crusader
- **Family Room:**  
Clue • Berenstain Bears' Camping • Greendog • Klondike (exklusiv)
- **Sports Arena:**  
Bass Masters Classic • Bakley: Shut Up and Jam • James 'Buster' Douglas K.O. Boxing • World Cup USA '94
- **Wings 'n' Wheels:**  
Chase H.Q.2 • Power Drive (exklusiv) • Super Battletank

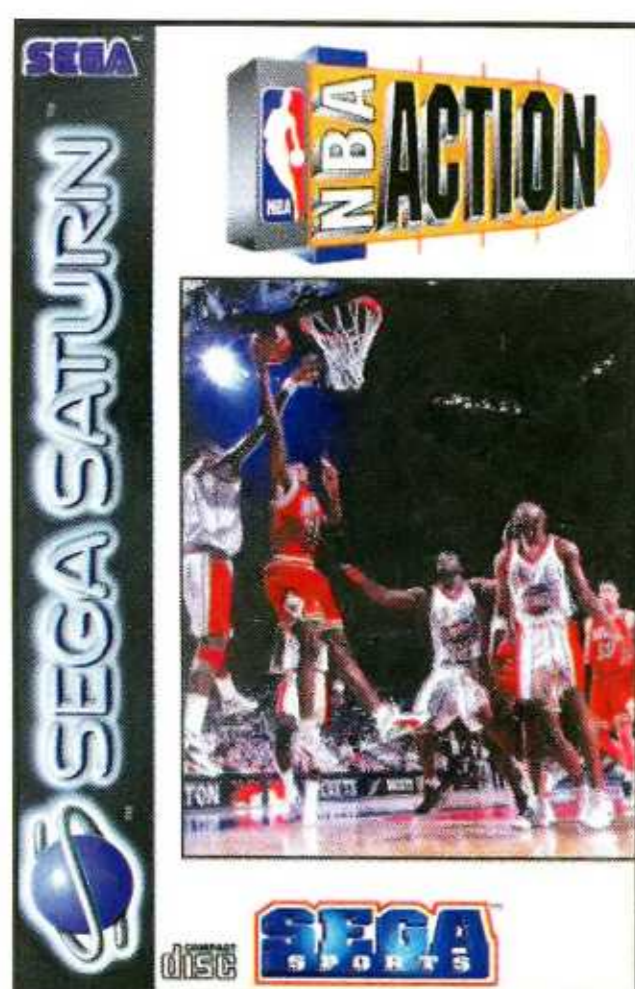


# Klassiker zu To

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

Sega Magazin 9/96: „Gute Spielbarkeit, vorbildlich gestalteter Strategie-Bereich - eine flotte Basketball-Simulation mit (...) vielfältigen strategischen Möglichkeiten. Für NBA-Fans ein Muß!“

**Gesamtwertung: 76%**



Wer sich nicht von einer brillanten Grafik blenden lassen will, sondern eher ein realitätsnahe Basketballsimulation mit den Originalspielern der amerikanischen NBA und variantenreichen Spielzügen sucht, ist mit Segas erstem Basketballspiel hervorragend beraten.

Genre: Basketball
Levels: 28 NBA-Teams
Spieler: 1-6
Preis: DM 39,-

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,-



# Jetzt be



# Top-Preisen



## en Sega Saturn zum Taschengeldpreis!

### s 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 11/96: „En Sequel mit dezentem Facelifting, wenig Innovation, aber den bekannten Tugenden: übersichtlich und einsteigerfreundlich. Dafür lohnt es sich sogar, die eigentlich recht einfachen Baseball-Regeln zu lernen.“ **Gesamtwertung: 85%**



Der Vorgänger wurde in den USA als bestes Konsolensportspiel 1996 ausgezeichnet, der Nachfolger dürfte auch die größten Baseball-Muffel für den amerikanischen Nationalsport begeistern. Wer einmal einen Home Run erzielt hat, kommt nicht mehr davon los.

**GET IT!**

Genre: Baseball  
Levels: 30 Teams  
Spieler: 1-4  
**Preis: DM 39,-**

## BESTELLSCHEIN

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!**

<input type="checkbox"/> NBA Action '97	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Virtua Fighter Kids	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> NIGHTS mit Analogpad	DM 89,-	
<input type="checkbox"/> World Series Baseball 2	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Scorcher	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Virtual On	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Darius 2	DM 39,-	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		<b>DM 3,-</b>
<b>GESAMTBETRAG</b>		

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

# stellen



# CHARTS

## BEST OF '97

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	(1)	TOMB RAIDER	CORE	11
2.	(2)	SEGA RALLY	SEGA	11
3.	(3)	WORLDWIDE SOCCER '97	SEGA	11
4.	(4)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	7
5.	(5)	NIGHTS	SEGA	11
6.	(6)	PANZER DRAGON 2	SEGA	11
7.	(7)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	10
8.	(8)	EXHUMED	SEGA/BMG	11
9.	(9)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA	11
10.	(12)	ATHLETE KINGS	SEGA	7
11.	(10)	NEED FOR SPEED	EA	8
12.	(11)	INDIZIERT	SEGA	3
13.	(15)	FIGHTERS MEGAMIX	SEGA	2
14.	(13)	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM	5
15.	(14)	INDIZIERT	SEGA	2
16.	(18)	FIGHTING VIPERS	SEGA	2
17.	(16)	ANDRETTI RACING	EA	2
18.	(19)	SHINING THE HOLY ARK	SEGA	2
19.	(17)	DARK SAVIOR	SEGA	2
20.	(NEU)	FIFA '97	EA	1

## SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Monat
1.	(1)	TOMB RAIDER	96%	11
2.	(2)	SEGA RALLY	95%	21
3.	(7)	COMMAND & CONQUER	89%	10
4.	(4)	WORLDWIDE SOCCER '97	90%	12
5.	(8)	SHINING THE HOLY ARK	90%	3
6.	(NEU)	RESIDENT EVIL	92%	1
7.	(13)	ATHLETE KINGS	92%	13
8.	(3)	FIGHTERS MEGAMIX	92%	4
9.	(19)	NIGHTS INTO DREAMS	97%	13
10.	(24)	FIGHTING VIPERS	91%	9
11.	(-)	FIFA '97	76%	2
12.	(9)	PANZER DRAGON 2	95%	17
13.	(NEU)	DISCWORLD 2	80%	1
14.	(-)	SOVIET STRIKE	85%	4
15.	(20)	NHL POWERPLAY	86%	3
16.	(6)	ANDRETTI RACING	85%	5
17.	(11)	EXHUMED	86%	11
18.	(NEU)	SONIC JAM	77%	1
19.	(5)	VIRTUA FIGHTER 2	95%	21
20.	(10)	SATURN BOMBERMAN	93%	4
21.	(21)	PANDEMONIUM!	83%	3
22.	(12)	DARKLIGHT CONFLICT	83%	2
23.	(25)	DAYTONA USA	90%	25
24.	(14)	NEED FOR SPEED	91%	14
25.	(15)	MASS DESTRUCTION	82%	4

## Was geht ab?

Nachdem Lara Croft beim Computec-VIP-Event Ende September bereits den Titel „Saturn-Spiel des Jahres“ vor WarCraft 2, Fighters Megamix, Saturn Bomberman und Shining The Holy Ark gewinnen konnte, steuert Cores Polygon-Babe unbeirrbar auf einen weiteren Award zu. Ein zehnter Platz reicht Tomb Raider nächsten Monat bereits, und es darf sich beliebtestes Spiel der Sega Magazin-Leser im Jahre 1997 nennen. Knapp dahinter folgt Sega Rally auf dem zweiten Rang vor dem Überraschungs-Dritten Worldwide Soccer, das derzeit übrigens auch auf den PCs für Furore sorgt. Die aktuellen Lesercharts konnten hier nur noch we-

nig durcheinanderbringen. Abgesehen von den üblichen Verschiebungen lassen sich mit Resident Evil, Discworld 2 und Sonic Jam immerhin drei Neuzugänge vermelden, wobei wir Capcoms Action-Schocker jedoch an höherer Stelle erwartet hätten. Etwas fiel uns noch auf: Schafften die Klassiker Nights und Fighting Vipers in der letzten Ausgabe gerade noch den Sprung in die Top 25, so platzierten sich die beiden Titel völlig überraschend wieder in den Top 10. Leider kam der Sprung nach vorne wohl zu spät, um Command & Conquer in den Jahrescharts noch von Rang 4 verdrängen zu können, oder?



## MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Monat
1.	(1)	SONIC 3D	81%	5
2.	(2)	INT. SUPERSTAR SOCCER	89%	9
3.	(7)	LANDSTALKER	92%	31
4.	(3)	DUNE II	92%	28
5.	(4)	SONIC & KNUCKLES	89%	35
6.	(5)	SONIC 3	91%	42
7.	(6)	STORY OF THOR	91%	25
8.	(8)	FIFA SOCCER '97	83%	9

## MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	(3)	SEGA TOURING CAR	5
2.	(4)	SCUD RACE	5
3.	(5)	SONIC R	3
4.	(2)	VIRTUA FIGHTER 3	9
5.	(6)	LAST BRONX	3
6.	(8)	PANZER DRAGOON SAGA	3
7.	(7)	NINJA	2
8.	(-)	FIGHTING FORCE	5

## 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-Nummer:

0911-2872-150

#### Anschrift des Abonnement-Services:

Computec Verlag  
 Aboservice  
 Postfach  
 90327 Nürnberg

#### Anschrift für Saturn-Demo-CD-Reklamation:



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

#### Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag  
 Redaktion Sega Magazin  
 Roonstraße 21  
 90429 Nürnberg

#### eMails:

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

## Die richtige Nummer für deine Fragen

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	(0 18 05) 3 35 55	24 h/Tag
Activision	(0 61 07) 93 01 00	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
BMG Interactive	(0180) 530 45 25	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Bomico & Laguna	(0 61 07) 94 51 45	Mo. - Fr. 15 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>
Electronic Arts	(0 24 08) 94 05 55	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -12 <sup>00</sup> und 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Infogrames	(02 21) 4 54 31 06	Mo. - Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Konami	(02 21) 61 23 52	Mo. - Fr. 17 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>
Psygnosis	(0 69) 66 54 34 00	Mo. - Fr. 9 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>
Sega Infoservice	(0 40) 2 27 09 61	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Softgold	(0 21 31) 96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo. - Do. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>



# SONIC R

Nachdem der freche Igel Sonic seit jeher eine ebenso große Fangemeinde um sich schart wie beispielsweise Mario, war es nur eine Frage der Zeit, wann man sich ein Äquivalent für das lustige Mario Kart einfallen lassen würde. In typischem Sonic-Stil dürft ihr nun bald ein atemberaubendes Rennen bestreiten – vornehmlich natürlich zu Fuß.

Von Oliver Preißner



Nur wenn du schnell genug bist, schaffst du den Weg kopfüber durch den Looping.

Seitdem wir den Produzenten bei Traveler's Tales kürzlich erst einige Facts zu dem neuen Sonic-Titel abschwatzen konnten, ließ uns das neue Game nicht mehr los. Zumindest beobachtet Yuji Naka mit Adleraugen die

Entwicklung, so daß mit der Erfahrung des Clockwork Knight-Produzenten und der tatkräftigen Unterstützung des Sonic Teams letztendlich eigentlich nichts geringeres als ein megastarkes Spiel dabei herauskommen kann. Inzwischen halten wir die ersten spielbaren Levels in Händen und wollen euch diese neuen Eindrücke natürlich auch nicht vorenthalten.

## Berg- und Talfahrt

Versucht man, Sonic R mit dem Fun-Sport-Ableger Mario Kart zu vergleichen, tut man sich zunehmend schwer. Zum einen darf man in Sonic R keine fest vorgegebenen Rundkurse erwarten, auf denen man mit kleinen Go-Karts um die Wette dahinbraust. Nein, bis auf Emi Rose und den fliegenden Dr. Robotnik sind unsere Helden nämlich allesamt zu Fuß unterwegs. Da man aber zur







**Mit einem gewagten Sprung erreicht Sonic hier ein höherliegendes Plateau.**



**Wie ein Blitz schießt Tails davon, wenn er das Beschleunigungsfeld „LOOS!“ berührt.**

Genüge weiß, welches rasante Tempo die Igel-Familie an den Tag legt, ist das weiter nicht verwunderlich. Zudem soll jeder Charakter noch einen sogenannten Special Move bekommen, der ihn neben grundsätzlich unterschiedlichem Speed und Beweglichkeit besonders von den anderen unterscheidet. Gleich das erste Leveldemo seinerzeit noch eher einem herkömmlichen Rennspiel, in dem der eingebaute Looping schon eine Besonderheit darstellte, so kennt die wilde Berg- und Taltour spätestens ab der 2. Stage keine Grenzen mehr. Man springt über Rampen

Stil, der durch den zusätzlichen Aspekt eines Wettrennens noch einmal gewaltig an Tempo zugelegt hat. Egal, ob man einmal vom rechten Weg abkommt oder einen Abhang hinunterkugelt, schnell findet man zur eigentlichen Piste zurück, und nicht selten entdeckt man durch solche anfänglich unfreiwilligen Exkursionen neue Pfade, auf denen man seinen Gegnern oder Verfolgern ein Schnippchen schlagen kann.

### Sonic Music

Angenehm untermalt wird die wilde Jagd über Stock und Stein durch eine fröhli-

**»Bei diesem Wettrennen dürfen natürlich auch die Sonic-typischen Elemente wie Loopings, Katapulte und vor allem Sammelringe nicht fehlen.«**

und Abgründe, wird von Katapulten hoch in die Luft geschleudert oder blubbert im Tauchgang ausdauernd vor sich hin. Sonic R erinnert tatsächlich viel mehr an den herkömmlichen Jump&Run-

che und flotte Musikbegleitung, die nicht nur aus irgendwelchen rhythmischen Akkorden besteht, sondern komplett getextet und auf das Sonic-Thema zugeschnitten wurde. Nicht, daß



**Wenn man von der Hauptpiste abkommt, stößt man nicht selten auf bonusreiche Nebenstrecken oder Abkürzungen.**



**Von gewundenen Straßen bis zu steinigen Tunnelabschnitten zeigt sich der City Course recht abwechslungsreich.**



# P R E V I E W



Im horizontal geteilten Splitscreen dürfen sich zwei beliebige Charaktere ein Kopf-an-Kopf-Rennen liefern.



Die Wasserspiegelungen sind in Sonic R beeindruckend gut gelungen.



In eine Energiekugel eingehüllt, werden die Goldenen Ringe magisch von dir angezogen.

wir den Sound gleich mit den Hitqualitäten des bekannten Coca Cola-Songs „First Time“ vergleichen wollen, obwohl auch der Sonic-Titel durchaus schnell ins Ohr geht. Kommen wir zurück zur eigentlichen Action auf dem Bildschirm, so entsteht bei unserem stacheligen Dauerläufer ein ganz anderes „Fahr“-Gefühl

sagt hier schließlich, nicht nur, wenn er im Looping zu wenig Geschwindigkeit hat, sondern auch, wenn er steile Wegstrecken ohne genügenden Anlauf schaffen will. Da hilft kein Weiterkriechen, da heißt es dann zurück und neuen Schwung nehmen. Ebenso, wie er am Berg zu kämpfen hat, so verliert der Gummi an den Fußsohlen

**» Bei den kurvenreichen Strecken ist es oft ganz schön schwer, die spritzigen Läufer auf Kurs zu halten.«**



Zwischen den Häuserblocks landet man in so mancher Sackgasse.

als bei den üblichen Vertretern des Rennsportes auf Rädern. Selbst der ausdauerndste Marathon-Man ver-

natürlich auch schnell die nötige Bodenhaftung, wenn er in vollem Tempo auf eine Kurve zurast. Gefühlvolles



Im Dickicht des Waldes lauert ein Extrataler darauf, von dir gefunden zu werden.



Viele Strecken bieten an Verzweigungen mehrere Laufrichtungen an.





Mit viel Anlauf und einem gewaltigen Satz schafft man den Sprung über diese Schlucht im Factory Course.

Abbremsen spart hier oft mehr Zeit, als mit dampfenden Schuhen eine Vollbremsung hinzulegen und dann doch noch kopfüber im Wasser zu landen.

## Weitere Details...

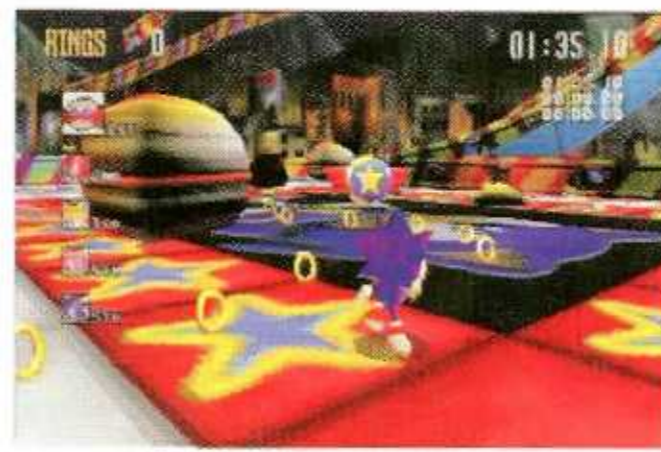
Im Gewand eines klassischen Rennsiegels wird Sonic R neben einem gesplitteten 2 Player-Mode in je-

den Details ausgereift sind. Wer demgegenüber erst einmal die Kurse in Eigenregie auskundschaften will, kann in der Time Attack auf die Bestzeit für seinen Idealweg hin trainieren. Warten wir derzeit noch mit Spannung auf die grafischen Einfälle für das 4. Rennen durch die Ruinen sowie den abschließenden Chaos Course, so

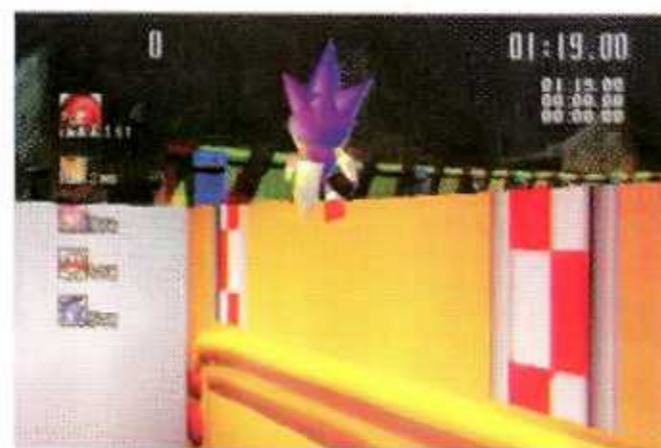
**» Wenn man sich abseits der Piste bewegt, stößt man oft auf Abkürzungen und Zusatzboni.«**

dem Falle einen seltsamerweise als Grand Prix bezeichneten Wettkampfmodus enthalten. Hier dürfen dann Sonic, Dr. Robotnik, Tails, Knuckles und Emi Rose um die ersten Plätze kämpfen. Natürlich darf man jeden der fünf Charaktere auch entsprechend seinem persönlichen Favoriten direkt als eigenen Teilnehmer auswählen. Welche Mindestpunktzahl man als Vorleistung für Dr. Robotnik benötigen wird, ist jedoch noch ebenso unbekannt wie die geheimen Zusatzgegner, die Kats Sato noch im Gameplay verstecken will. Fünf Stages bzw. Strecken werden in der Endversion zu bewältigen sein, wovon der hier gezeigte Island Course, die City sowie der Factory-Level noch lange nicht in al-

läßt sich doch bereits an dem vorhandenen Material gut erkennen, daß die Jungs von Traveller's Tales die verschiedenlich verwendeten



Wie bei einem Pinball prallst du von den runden Gummis ab.



An dieser Mauer wirst du wie mit einem Katapult nach oben geschossen.

Licht- und Transparenzeffekte sehr gut im Griff haben. Noch fehlen in den kunterbunt gestalteten Welten eine ganze Menge der gewohnten Sonic-Features. An das Einsammeln der Goldenen Ringe auf der Strecke haben wir uns ja seit langem schon gewöhnt, welche Bonus-Items das fertige Gameplay dagegen für uns bereithält, können wir bisher nur vage vermuten. Keine Frage, im nächsten Bericht werden wir auch die letzten Geheimnisse hundertprozentig für euch lüften...

## Facts

<b>Titel:</b>	Sonic R
<b>Genre:</b>	Rennspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega/Traveller's Tales
<b>Release:</b>	November
<b>Levels:</b>	5 Landschaften
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Sonic-typische Spielelemente sind weitestgehend wieder vorhanden, Mischung aus Wettlauf und Entdeckungsreise

## First Look

Die einzelnen Levels sind thematisch recht unterschiedlich und in sich selbst sehr abwechslungsreich gestaltet. Hier rast man nicht nur möglichst schnell über eine Piste, sondern findet vielerlei der bekanntesten und beliebtesten Features aus den vorangegangenen Jump&Run-Versionen wieder. Sonic R fesselt bereits im jetzigen Frühstadium der Entwicklung, und dabei haben wir bisher nur einen Bruchteil dessen gesehen, was in dem fertigen Spiel enthalten sein wird.



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

## SEGA SATURN

Saturn kpl. mit Tomb Raider	dt. DM 349,95
Saturn komplett mit Demos	dt. DM 299,00
3D-Analog Control Pad	dt. DM 59,95
Gamebuster Schummelmodul	dt. DM 79,00
Memory Card 4 MEG Sega	dt. DM 94,00
Backup Memory 8 MEG	dt. DM 79,00
Infrarot Controlpads (2) Sega	dt. DM 109,00
VRFI X-Cellerator Lenkrad m. Ped.	dt. DM 129,00
Actua Soccer Club Edition*	dt. DM 89,00
Actua Tennis*	dt. DM 89,00
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
Battle Stations	kpl. dt. DM 84,00
Battle Sport	dt. DM 89,00
Bomberman	dt. DM 89,00
Bug Too II	dt. DM 84,00
Bust a Move 3*	dt. DM 89,00
Command & Conquer	kpl. dt. DM 89,95
CROC	dt. DM 89,00
Darklight Conflict	kpl. dt. DM 89,00
Dark Savior	dt. DM 84,00
Daytona USA Championship Edt.	dt. DM 98,00
Destruction Derby	dt. DM 79,00
Discworld	kpl. dt. DM 89,00
Discworld 2	kpl. dt. DM 89,00
Dragon Force	dt. DM 89,00
Enemy Zero*	dt. DM i.V.
Fifa Soccer 97	kpl. dt. DM 49,00
Fighters Megamix	dt. DM 99,00
Formula Karts	dt. DM 89,00
Frankenstein	dt. DM 84,00
Gekka Mugentan TORIKO	dt. DM 84,00
Grid Run	dt. DM 88,00

Independence Day	kpl. dt. DM 89,00
Jurassic Park 2-Lost World*	dt. DM 89,00
King of Fighters+ROM Cartridge	dt. DM 89,00
Last Bronx*	dt. DM 89,00
Last Vikings 2	dt. DM 88,00
Madden NFL'97	dt. DM 49,00
MANX TT Superbike	dt. DM 98,00
Marvel Super Heroes	dt. DM 89,00
Mass Destruction	kpl. dt. DM 89,00
Mechwarrior 2	dt. DM 89,00
Need for Speed	dt. DM 89,00
NHL Breakaway '98	dt. DM 89,00
NHL Powerplay Hockey	dt. DM 89,00
Pandemonium	dt. DM 79,95

PGA Tour Golf 97	dt. DM 49,00
Pinball Graffiti	dt. DM 89,00
Resident Evil	dt. DM 99,00
Return Fire*	dt. DM 88,00
SEGA Touring Car*	dt. DM 99,00
Shining the Holy Ark	dt. DM 89,00
Shining Wisdom	dt. DM 79,95
Sky Target	dt. DM 84,00
Sonic 3 D Flickie's Island	dt. DM 89,00
Sonic Jam (4 Spiele)	dt. DM 79,00
SONIC R*	dt. DM i.V.
Soviet Strike	kpl. dt. DM 49,00
Spot goes to Hollywood	dt. DM 88,00
Streetfighter Alpha.2	dt. DM 88,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo	dt. DM 69,00
Swagman	dt. DM 89,00
Tetris Plus*	dt. DM 79,95
The Crow: City of Angels	dt. DM 89,00
Tilt	dt. DM 89,00
Tomb Raider+Lösungsbuch	kpl. dt. DM 96,00
Trash It*	dt. DM 89,00
Worldwide Soccer '98*	dt. DM 94,00
Warcraft 2	kpl. dt. DM 89,00
Wipeout 2097	dt. DM 99,00
Z*	dt. DM 99,00

## SEGA MEGA DRIVE

Battle Frenzy	dt. DM 29,00
SONIC 3D Flickie's Island	dt. DM 99,00
Virtua Fighter 2	dt. DM 99,00

## IHRE VORTEILE

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

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme

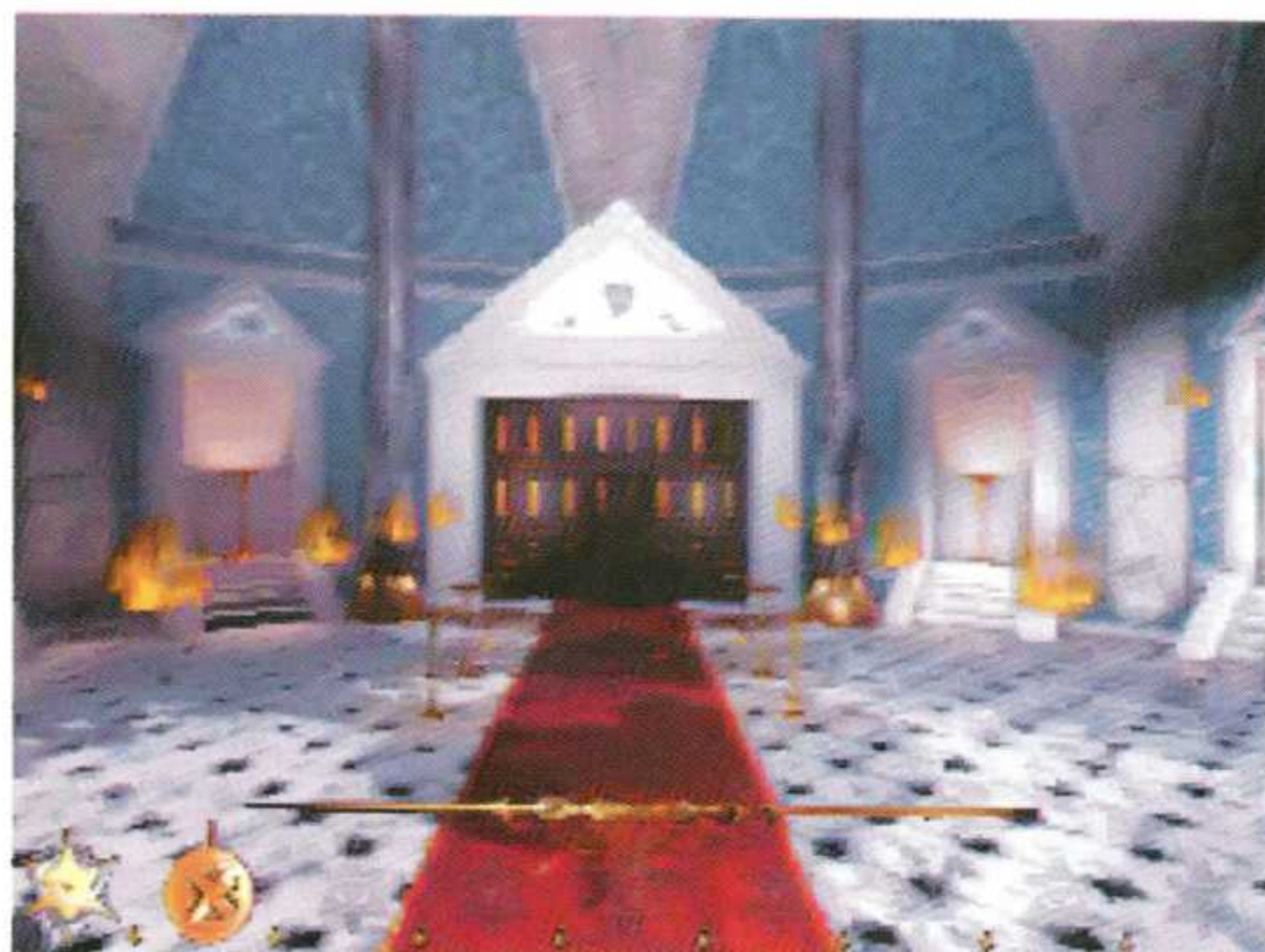




Die grafische Gestaltung des Interieurs wurde bis ins kleinste Detail umgesetzt.

# ATLANTIS – THE LOST TALES

Das französische Programmiererteam Cryo entführt euch in die zeitlose Legende der versunkenen Welt Atlantis. Versehen mit einem geradezu bahnbrechenden technischen Rahmen, stellt dieses exklusive Saturn-Produkt einen weiteren Adventure-Leckerbissen nach Torico dar.



Auf Knopfdruck erscheint am unteren Bildschirmrand ein übersichtlicher Item-Balken.



Die französische Sprachausgabe wird voraussichtlich erhalten bleiben, nur die Texte werden ins Deutsche übersetzt.



Die Konversation erfolgt über unterschiedliche Dialog-Icons.

wenig Interaktion, mauserte sich aber aufgrund der sini-stren Atmosphäre dennoch zum kleinen Hit. Danach setzte die technische Evolution in immer schnelleren Etappen ein. Der mystische Verteter Torico war umfangreicher und bot zudem einen nicht-linearen Aufbau, während der mit Spannung erwartete „D“-Nachfolger erstmals vorberechnete Render- mit Polygon-Grafiken in Echtzeit verknüpfen wird. Auch Atlantis bietet ein grafisches Kabinettstückchen, das man in diesem Genre noch nie zuvor erlebt hat, doch alles der Reihe nach...

## Völliger Überblick

Die gesamte Story dieser PC-Konvertierung, die stolze vier CDs einnahm, ist recht vage, da sie sich erst im Laufe des Adventures entwickelt: Einen jungen Mann namens Seth führt eine Zeitreise in die sagenumwobene Welt von Atlantis. Nur mit dem Abzeichen der „Gefährten der Königin“ ausgestattet, erhaltet ihr bald Zugang in ihre mystische Gesellschaft. Nach ei-

**G**rafik-Adventures haben bei Sega durch die frühe Verwendung der CD-ROM-Technologie mittlerweile eine lange Tradition. Abenteurer erinnern sich sicherlich noch gerne an den Mega CD II-Knaller Jurassic Park, dem wohl ersten anspruchsvollen Grafik-Adventure im gesamten Konsolenbereich. Doch erst auf dem Saturn gelang dem Genre endgültig der Durchbruch. Acclains Grusel-schocker „D“ bot zwar nur



## Totaler Durchblick



Ähnlich wie in Mystery Mansion oder D kann man per Steuerkreuz die Blickrichtung vorgeben. Dabei handelt es sich übrigens um in Echtzeit berechnete 3D-Optiken spezieller Machart.

nigen kurzen Dialogen erfahrt ihr einiges über die gütige Herrscherin dieses verschollenen Paradieses, Königin Rhea. Die trügerische Idylle bekommt jedoch

**» 15 Computer waren ein Jahr lang im Betrieb, um die aufwendigen 3D-Szenarios zu berechnen! «**

schnell die ersten Risse, als unerwarteterweise das weibliche Oberhaupt entführt wird. Es beginnt nun eine abenteuerliche Odyssee aus Intrigen und Machtkämpfen, die euch auf fünf unterschiedliche Kontinenten führt.

Zur Spielmechanik: In üblicher Manier tastet ihr euch in der Ego-Perspektive Schritt für Schritt durch die virtuelle Welt, um dem Geheimnis allmählich auf die Spur zu kommen. Dialoge mit 50 Charakteren, der Einsatz von über 100 Objekten sowie das Lösen von unzähligen Puzzles bilden dabei den spielerischen Grundbau. Soweit nichts Neues in diesem Sektor. Brandneu präsentiert sich jedoch die technische Gestaltung. Wie bei Adventures üblich, besteht die Grafik aus einer Vielzahl von vorberechneten Szenarios. Ein Cursor zeigt euch bei jedem Standpunkt an, welche Richtungen ihr einschlagen



Im Laufe des Abenteuers begegnet ihr allerlei zwielichtigen Gestalten, denen ihr nicht alles erzählen solltet.



Die phantasievollen Tempelanlagen in Atlantis sind die reinste Augenweide.

könnt (der Cursor verwandelt sich in einen Pfeil). Das technische Glanzstück stellt in diesem Zusammenhang die nahtlose Verquickung der Render-Grafiken bei Kamerafahrten mit Echtzeit-Polygon-Szenarios dar, wo ihr erstmals den Blickwinkel frei bestimmen könnt (siehe Extrakasten). Diese beeindruckende Technik wurde von den Programmierern von Cryo selber entwickelt und trägt den aussagekräftigen Namen „OMNI 3D“. Dieser Effekt ist absolut sehenswert: Durch ein schnelles 360 Grad-Scrolling wandert euer Blick durch das prächtige 3D-Environment, so daß euch kein Detail ver-

borgen bleibt. Um so schöner ist es, daß sich der Blick ins malerische Atlantisreich lohnt: Unberührte Naturlandschaften, prunkvolle Paläste und phantasievoll gekleidete Einwohner bestimmen die zauberhafte Optik.

Ulf Schneider ■



Die Aktions- und Bewegungsmöglichkeiten werden durch die Form des Icons angezeigt.

## Facts



<b>Titel:</b>	Atlantis - The Lost Tales
<b>Genre:</b>	Grafik-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Sega/Cryo
<b>Release:</b>	Ende Oktober
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Moderat
<b>Besonderheiten:</b>	Deutsche Texte, neuartige 360 Grad-Ego-Perspektive, malerische Render- & Polygon-Grafiken, 30 Stunden reine Spielzeit

## First Look

Seit Acclains „D“ werden die Grafik-Adventures in technischer Hinsicht immer ausgeklügelter. Statt fixiertem Blickwinkel dürft ihr erstmals durch das neuartige OMNI 3D-Verfahren einen 360 Grad-Rundum-Blick riskieren, wodurch dieses Abenteuer natürlich zusätzlichen Reiz gewinnt. Die wunderschönen Szenarios und der spannende Plot tun ein übriges, um Adventure-Freaks zu fesseln.



# GRANDIA



Wie bei Dark Savior habt ihr die Möglichkeit, die Polygon-Grafik auf einer horizontalen Achse um 360 Grad zu rotieren, um nicht sichtbare Items oder Türen freizulegen.



Das Interieur der Räume bietet zahlreiche, liebevolle Details.

RPG-Liebhaber erhalten dank des fernöstlichen Programmiererteams Game Arts einen neuen Star am Adventure-Firmament. Nach sage und schreibe dreieinhalb Jahren Entwicklungszeit wird in Japan demnächst ein Rollenspiel der absoluten Luxusklasse veröffentlicht, das sich anschickt, Segas Shining The Holy Ark zu überflügeln.

Wir informieren euch schon jetzt, was euch Anfang nächsten Jahres erwartet.

Es soll ja immer noch Videospiele geben, die behaupten, daß die RPG-Fangemeinde nicht ausreicht (abgesehen vom Rollenspiel-verrückten Japan natürlich), um einen Titel in die Top Ten zu hieven – falsch gedacht! In den USA schoß der Silberling Shining the Holy Ark bis auf Platz 5 der Verkaufscharts, was angesichts der Saturn-Marktanteile eine kleine Sensation ist. Kein anderes Bild in Deutschland: Das tolle RPG verkaufte sich wie warme Semmeln, und Segas Hotline müßte sich eigentlich seit kurzem in „Shining The Holy Ark-Hotline“ umbenennen. Schon alleine

deshalb hat Sega Deutschland ein gesteigertes Interesse daran, den neuesten RPG-Hammer aus Fernost, an dessen Entwicklung insgesamt 150 Leute beteiligt waren, möglichst schnell ins PAL-Format zu konvertieren.

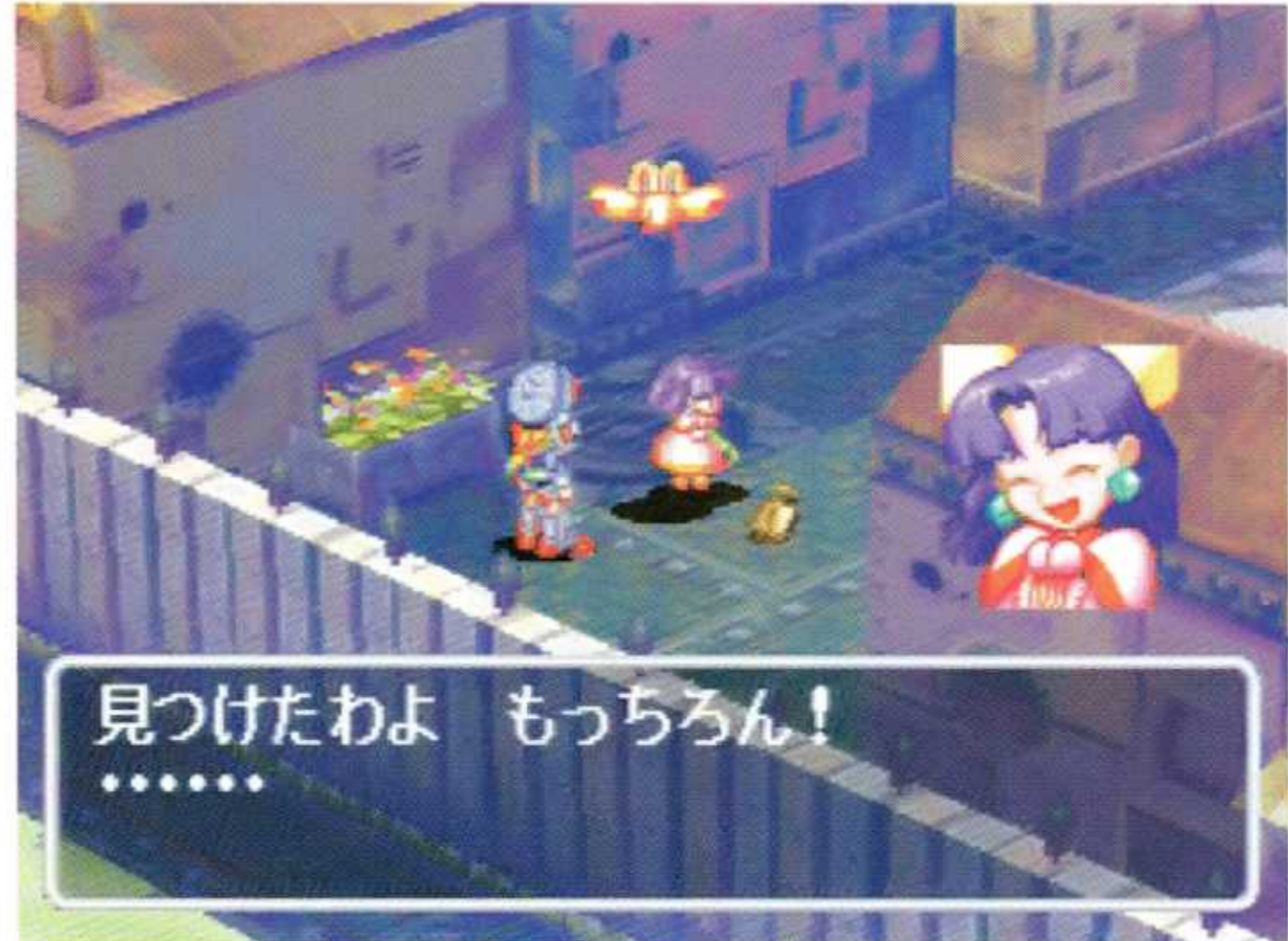
## Kleiner Knabe ganz groß

Bereits die atmosphärische Hintergrundstory bietet mehr als den üblichen „Rette die Welt“-Plot. Wie so oft übernimmt ein heranreifender Jüngling die Rolle des ausgewählten Helden. In diesem Fall handelt es sich um den Grünspan Justin, der in der mächtigen Industrie- und Hafenstadt Palm City seinen



## Das Kampfmenü

Die wie üblich rundenweise ausgetragenen Kämpfe unterscheiden sich von anderen RPGs in zweierlei Hinsicht. Zum einen bewegen sich sämtliche Teilnehmer innerhalb des abgegrenzten Areals frei umher, zum anderen regelt eine Art „Action-O-Meter“, wann die jeweilige Spielfigur eine Ruhe- bzw. eine Angriffsphase hat, was RPG-Tüftler bei ihren taktischen Bemühungen unbedingt mit einplanen müssen.



Der Held Justin unterhält sich mit seiner Freundin Sue, nachdem er gerade von seinem Vater höchst unsanft vor die Tür befördert wurde.



In dieser aktiven Vulkangegend müssen sich die drei Helden vor einem Steinschlag in acht nehmen.

Tagträumen nachgeht. Ein besonderes Interesse hat der Naseweis an alten Kulturen wie der mysteriösen Enjul-Zivilisation, um die sich noch heute die aberwitzigsten Sagen ranken. Ein

**» Grandia ist das mit Abstand aufwendigste RPG für Segas Flaggschiff. «**

es Tages erhält Justin von seinem Vater einen Spirit Stone, der dem Besitzer seine Zukunft verrät. Der kleine Mann kann dieser Versuchung natürlich nicht widerstehen und sieht sich durch den Stein plötzlich als strahlenden Helden, der dem Geheimnis der Enjul-Kultur auf die Spur gekommen ist. Daher erzählt er seinem Vater, daß es seine Bestimmung sei, als verwegener Abenteurer in die große weite Welt zu ziehen. Natürlich hat sein Daddy für solche vermeintlichen Spinnereien überhaupt kein Verständnis und setzt den Halbstarcken wutentbrannt vor die Türe. Hier begegnet Justin seiner Freundin Sue und ihrem kuscheligen Flügelwesen. Sie gibt ihm den Rat, einfach einmal beim Direktor des Städtischen Museums um Rat zu fragen. Der weise Mann zeigte sich an Justins

Vision sehr interessiert und rät ihm deshalb, einfach einmal nördlich von Palm City bei den antiken Ruinen Ausgrabungen vorzunehmen. Schon nach kurzer Zeit führt diese Exkursion die beiden Freunde zu einem verborgenen Eingang. Die Warnung „Betreten verboten“ ignorieren die wa-



Das obligatorische Gruselschloß könnte einem typischen Vampirfilm entliehen sein.





Der Stil von Justin's World erinnert stark an eine Industriestadt Ende des 19. Jahrhunderts.



In einer Hafenstadt darf ein Nachtclub natürlich nicht fehlen, was Sue überhaupt nicht witzig findet.



gemutigen Abenteurer natürlich und durchbrechen schnell das verstaubte Portal. Nach einem verschärften Fußmarsch werden sie plötzlich von einer zauberhaften Stimme empfangen, die das Duo als Träger des Spirit Stone willkommen heißt. Und so nimmt das große Abenteuer seinen Lauf...



Im langen Intro werdet ihr von Easy Listening-Musik à la James Last berieselt.

### Eine komplette Welt im Saturn

Beim Gameplay fallen zunächst zwei grundlegende Dinge auf. Zum einen das straff geschnürte Gameplay

mit einer geradezu minimalistischen Steuerung, zum anderen der enorme grafi-

nur angedeutet ist, wurde hier in die Tat umgesetzt – eine in sich geschlossene vir-

» Der Dark Savior-Grafikstil läßt grüßen: eine rotierbare Polygon-Grafik vom allerfeinsten aus dem 3/4-Blickwinkel. «

sche Aufwand, der hinter diesem Projekt steckt. Gleich zu Beginn erlebt ihr eine beeindruckende Kamerafahrt über die alte Industriestadt Palm City, und der erste Gedanke, dem wohl jedem in den Kopf schießen dürfte, ist: „Wow, ist das groß!“. Was bei Dark Savior

tuelle Welt. Geschlossen in dem Sinne, daß ihr im Laufe eures Abenteuers höchst unterschiedliche Locations in der Grandia-Welt besucht. Angefangen von der malerischen Wüstenstadt über das eher klassische Geisterschloß bis hin zur Lorenhartz in einer Mine besucht der Abenteurer die atemberaubendsten Plätze. Die fast ausnahmslos texturierte Polygon-Grafik präsentiert sich außerdem in puncto Detailreichtum rekordverdächtig. Jeder noch so kleine Raum bietet ein individuelles Interieur, bei dem selbst kleinste Details wie beispielsweise Kerzen oder rauchende Öfen berücksichtigt wurden. Dadurch wirkt die Optik ungemein lebendig, nicht so steril wie bei anderen Adventures – kurzum: Man merkt dem RPG schnell an, womit die 150 Mitarbeiter den Großteil ihrer Zeit beschäftigt waren. Ähnlich wie bei Dark Savior habt ihr auch hier die Möglichkeit, das gesamte Polygon-Szenario um 360 Grad



Justin und seine Crew kommen auch in den Genuß einer rasanten Lorenfahrt.





Bildschirmfüllende CG-Zwischensequenzen unterstützen die tolle Atmosphäre in Grandia.

zu rotieren. Das ist allerdings keine Spielerei, sondern erfüllt einen wichtigen Zweck. Denn nur durch stetiges Rotieren entdeckt ihr wichtige Items oder Türen, die ansonsten durch die Polygon-Konstruktionen verdeckt werden. Beim Gameplay bietet sich, wie bereits erwähnt, ein anderes Bild. Mit

nur wenigen Tastenfunktionen geht oder lauft ihr durch die beeindruckenden Szenarios, um in üblicher RPG-Manier den Einwohnern die neuesten Informationen aus der Nase zu ziehen, Items einzuheimsen, Puzzles zu lösen oder neue Mitglieder für eure Party anzuwerben. Hierzu gehört die uner-

schrockene Amazonin Fina und der nicht minder wehrhafte Soldat Muren. Mit eurer maximal vierköpfigen Gruppe bestreitet ihr in der Wildnis selbstverständlich auch rundenweise ausgelegene Kämpfe gegen gefährliche Monsterhorden. In

diesem Punkt haben sich die Designer spürbar Gedanken gemacht, wie man aus diesem wichtigen Bereich noch mehr strategische Möglichkeiten herauskitzelt (mehr dazu im Extrakasten auf Seite 25).

Ulf Schneider ■

## Facts



<b>Titel:</b>	Grandia
<b>Genre:</b>	RPG
<b>Hersteller:</b>	Sega/Game Arts
<b>Release:</b>	1. Quartal '98
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Noch keine Angabe möglich
<b>Besonderheiten:</b>	Aufwendige 3D-Engine, riesige Polygon-Städte, enormer Umfang, über drei Jahre Entwicklungszeit

## First Look

Man sieht dieser RPG-Perle den enormen Aufwand an. Die isometrische Polygon-Grafik, die auch das Action-Adventure Dark Savior zielt, wurde mit einer unglaublichen Akribie in Szene gesetzt. Hinzu kommt eine Story mit Tiefgang, atmosphärische CG-Zwischensequenzen und nicht zuletzt ein durchdacht konzipiertes Kampfmenü für Vollblut-Strategen. Kurzum: Was ist die Steigerung von Shining the Holy Ark? Grandia – wollen wir wetten?

# 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

Earth Worm Jim 2	dt	49.99
Fifa Soccer 97 Go.Ed	dt	39.99
Fifa Soccer 96	dt	39.99
Int. S.Soccer Deluxe	dt	39.99
Tim in Tibet	dt	69.99

### MD-Sonderangebote

Addams Family Values	dt	19.99
Earth Defense	uk	19.99
Garfield	dt	29.99
Hyperdunk	dt	19.99
Incredible Hulk	dt	29.00
James Pond 3	dt	14.99
J.Madden Football 96	dt	19.99
Kick Off 3	dt	14.99
Micro Machines Mill.	dt	29.99
NBA Jam Tournament	dt	14.99
NBA Live 97	dt	29.99
NHL Hockey 96	dt	24.99
Ottifants	dt	14.99
Pink Panther	dt	19.99
Rise of the Robots	dt	19.99
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.99
Toughman Boxing	dt	29.99
Whac-A-Critter	uk	19.99

### Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Arcade Power Stick 2	dt	19.99

### Saturn

"Z"	dt	89.00
Adidas Power Sp.Soc.	dt	94.99
Alone in the Dark 2	dt	59.99
Bedlam	dt	99.00

Broken Helix	dt	89.99
Command & Conquer 1	dt	99.00
Croc	dt	89.99
Discworld 2	dt	89.00
Dragon Force	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt	89.00
Fifa Soccer 97	dt	69.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	99.99
Formula Karts	dt	89.00
Gene Wars	dt	89.00
Heart of Darkness	dt	99.99
Iron & Blood	dt	89.00
John Madden Footb.98	dt	89.00
Lost World:Juras.P.2	dt	89.00
Manic Karts	dt	89.00
Nascar Racing 96	dt	89.99
NBA Live 98	dt	89.99
NHL Powerplay Hockey	dt	89.00
Rayman	dt	69.00
Rayman 2	dt	89.99
Resident Evil	dt	99.99
Return Fire	dt	79.99
Sega Turing Car	dt	104.99
Sonic Jam	dt	84.99
Swagman	dt	89.00
Tetris Plus	dt	84.00
Theme Hospital	dt	89.00
Tunnel B1	dt	89.99
Virtual Pool	dt	89.00
Warcraft 2	dt	89.00
X-Men:Children o.t.A	dt	89.99

## Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören 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, CD, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieltests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

### Saturn-Sonderangebote

Batman Forever Arca.	dt	39.99
Black Dawn	dt	39.99
Bubble Bobbie	dt	29.99
Chaos Central	dt	33.99
Dragonheart	dt	29.99
Fighting Vipers	dt	39.99
Ghen War	dt	39.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99
Iron Man XO	dt	39.99
Johnny Bazookatone	dt	39.99
NBA Jam Extreme	dt	39.99
NBA Jam Tournament	dt	29.99
Parodius Deluxe	dt	29.99
Primal Rage	dt	39.99
Revolution X	dt	29.99
Shining Wisdom	dt	39.99
Shock Wave Assault	dt	39.99
Streetfighter Alpha	dt	39.99
Striker 96	dt	29.99
Virtua Fighter 1	dt	34.99
Virtua Racing	dt	39.99
World Cup Golf Prof.	dt	39.99
WWF Wrestlingmania	dt	29.99

### Saturn-Zubehör

Infrarot Joypads	dt	89.99
Joypad Saturn	dt	39.00
Joypad LMP SAT II	dt	39.00
Joypad LMP SAT I	dt	29.00
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. 132, 80333 München  
Grillparzerstr. 42, 81675 München  
PREISE VARIIEREN

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 Spielen 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.



# NHL ALL STAR

Nachdem Segas Eishockey-Debüt 1996 auf dem Saturn nicht annähernd mit Virgins Referenztitel mithalten konnte, arbeitet man derzeit fieberhaft an einer neuen Version, die den gehobenen Ansprüchen verwöhnter Eishockey-Enthusiasten gerecht werden soll. Schärft schon mal euere Kufen, denn nun dürfen bis zu acht Spieler gleichzeitig teilnehmen...

Von Oliver Preißner

**W**enn man die bisher erschienenen Titel zum Vorbild nimmt, dürfte es ja nicht allzu schwer fallen, das beste aus verschiedenen Vorlagen zu einem gelungenen Gesamtwerk zu vereinen. Von der wohl augenscheinlich-

»Neben den Standardhandlungen lassen sich keine ausgefallenen Spieleranimationen feststellen.«



sten Neuerung, nämlich einer verbesserten Spielgrafik, durften wir uns bereits selbst in der Vorabversion überzeugen. Die Spieler sind nun wesentlich detaillierter und deutlich flüssiger animiert als in der 96er-Edition. Dabei

*Links: Nicht selten erfolgt aus einem schwer durchschaubaren Spielerwirrwarr ein unerwarteter Tor-schuß. Unten: Man kann bisher kaum erkennen, wann der Puck zum Bully geworfen wird.*



Die Zuschauer auf den Tribünen verschwimmen zu einem unförmigen Pixelhaufen.



Die Darstellung der Player ist nun deutlich detailreicher geworden.





# HOCKEY '98

on bedeutende Auswirkungen auf das Gameplay hat, insbesondere ob sich der Kommentator unter Umständen sogar zu einer deutschen Berichterstattung hinreißen läßt.

## Einfache Sticksteuerung

Festgehalten hat man bei NHL '98 zudem an der 4-Button-Steuerung, mit der man Pässe spielen kann sowie flache und hohe Gewaltschüsse beziehungsweise Torattaken ausführen darf. Natürlich läßt sich damit auch problemlos zu dem jeweils Puck-nächsten Spieler umschalten, defensiver Stockeinsatz bewerkstelli-

»Durch eine intelligente Kameraführung, verbunden mit einer verfeinerten Spielerdarstellung, erfährt Segas überarbeitete Eishockeysimulation eine deutliche Aufwertung.«



Die Spieler jagen dem Puck hinterher. Wenn der Gegner ihn zuerst erreicht, wird bei Weitschüssen auf Sliding gepfiffen.

wurden die ursprünglich neun verschiedenen Spielerspektiven durch eine intelligente Kameraansicht abgelöst. Diese zeigt und zoomt das Geschehen nun aus automatisch variierenden Stellungen. Man muß allerdings auch anmerken, daß in dem vorliegenden Preview nicht unbedingt gerade der denkbar günstigste Blick auf das Eis, den Puck und die handelnden Feld-

spieler gewährt wird, was sich aber sicherlich bis zur tatsächlichen Veröffentlichung noch ändern wird.

## Die Atmosphäre im Stadion

Zieht man Rückschlüsse auf die gelungenen Elemente von All Star Hockey (96), so wird Sega bestimmt auch in NHL '98 nicht mit den gewohnt stimmungsvollen FMV-Sequenzen geizen. Für

eine individuelle Gestaltung der Geräuschkulisse darf man nicht nur an der Lautstärke für die Backgroundmusik und die spieltypischen Geräusche auf dem Feld drehen, sondern auch die Stadionorgel bedienen, den Begeisterungspegel der Zuschauer anheben sowie den Redeschwall des Sportreporters drosseln. Bleibt abzuwarten, ob die wahlweise dreisprachige Spielopti-

gen, und selbst der Torhüter darf auf Wunsch manuell agieren. Wer will, kann auch mal einen rabiaten Bodycheck riskieren, was der Schiedsrichter allerdings recht ungern sieht und schnell mit einer entsprechenden Strafe oder einem

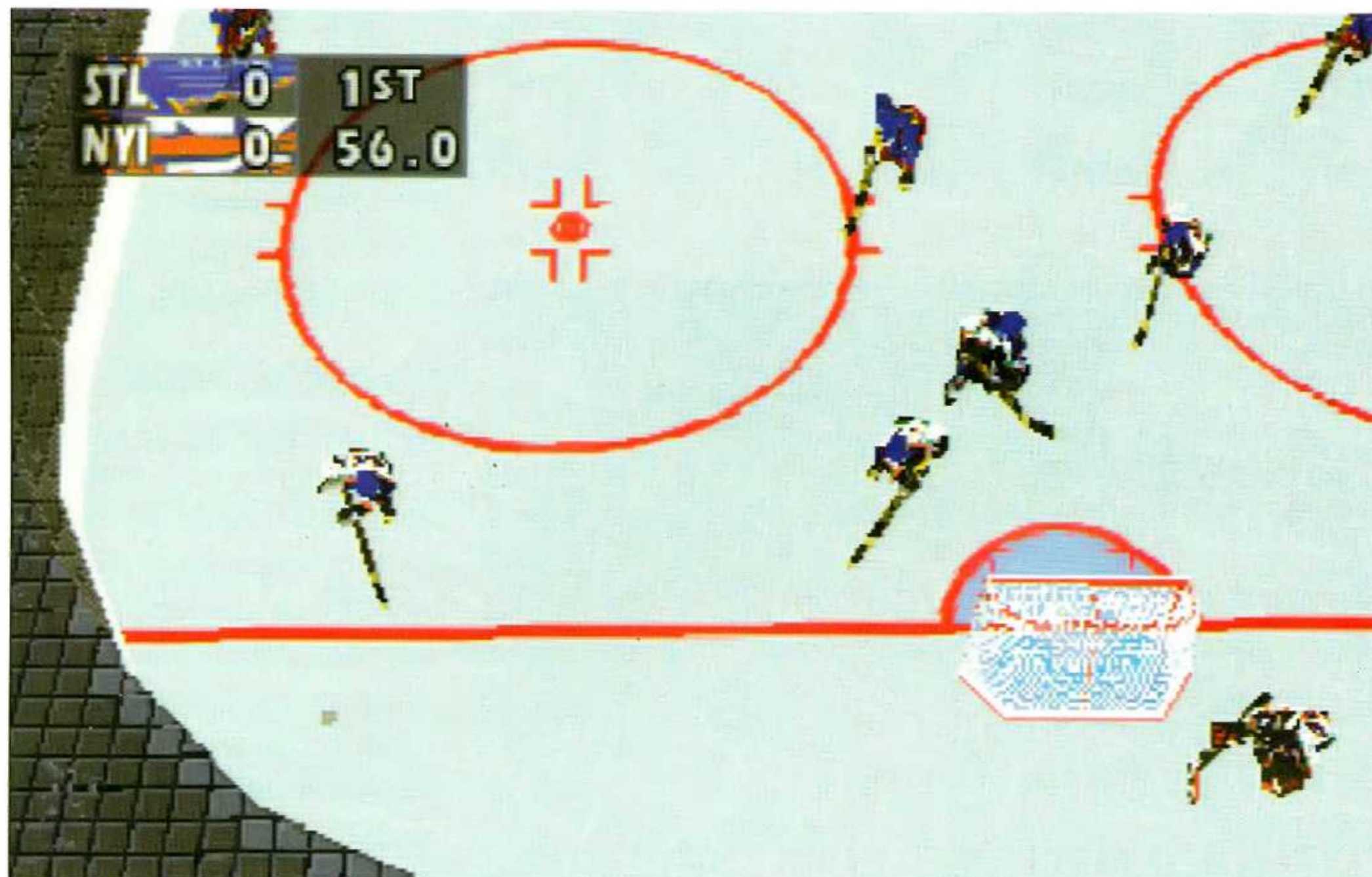


Die Spieler verlassen nach einem Drittel den Platz – Zeit, um neue Strategien zu entwickeln.



Mit einem leichten Heber lassen sich selbst aus größerer Distanz schnell und sicher Tore erzielen.





Wenn ein manuell gesteuerter Feldspieler sich außerhalb des Bildschirms befindet, wird dies durch einen entsprechenden Richtungspfeil markiert.



Jedes Match läßt sich in unterschiedlichen Realitätsstufen absolvieren.

Bully belegt. Nicht so überzeugend wirkt dagegen noch der technische Aufbau der einzelnen Spielzüge. Einerseits gelingt das gegenseitige Zuspielder

reits tadellos, und auch in der Abwehr sind die Spieler sehr effektiv. Leider fallen die Tore letztendlich recht schnell und ohne besondere Vorleistung des Einzel-



Ob im Vorchecking, im Angriff oder der Verteidigung, können überall verschiedene Spieltechniken benutzt werden.

nen. So ist die Chance auf einen Punkterfolg bereits extrem hoch, selbst wenn man nur blind auf den schwarzen Gummi draufdrückt. Allein schon die Tatsache, daß man in die Nähe des Tores gekommen ist, genügt meist – ein geschicktes Austricksen des Torwartes ist dann gar nicht mehr erforderlich, wodurch spielerische Alleingänge natürlich ein leichtes werden.

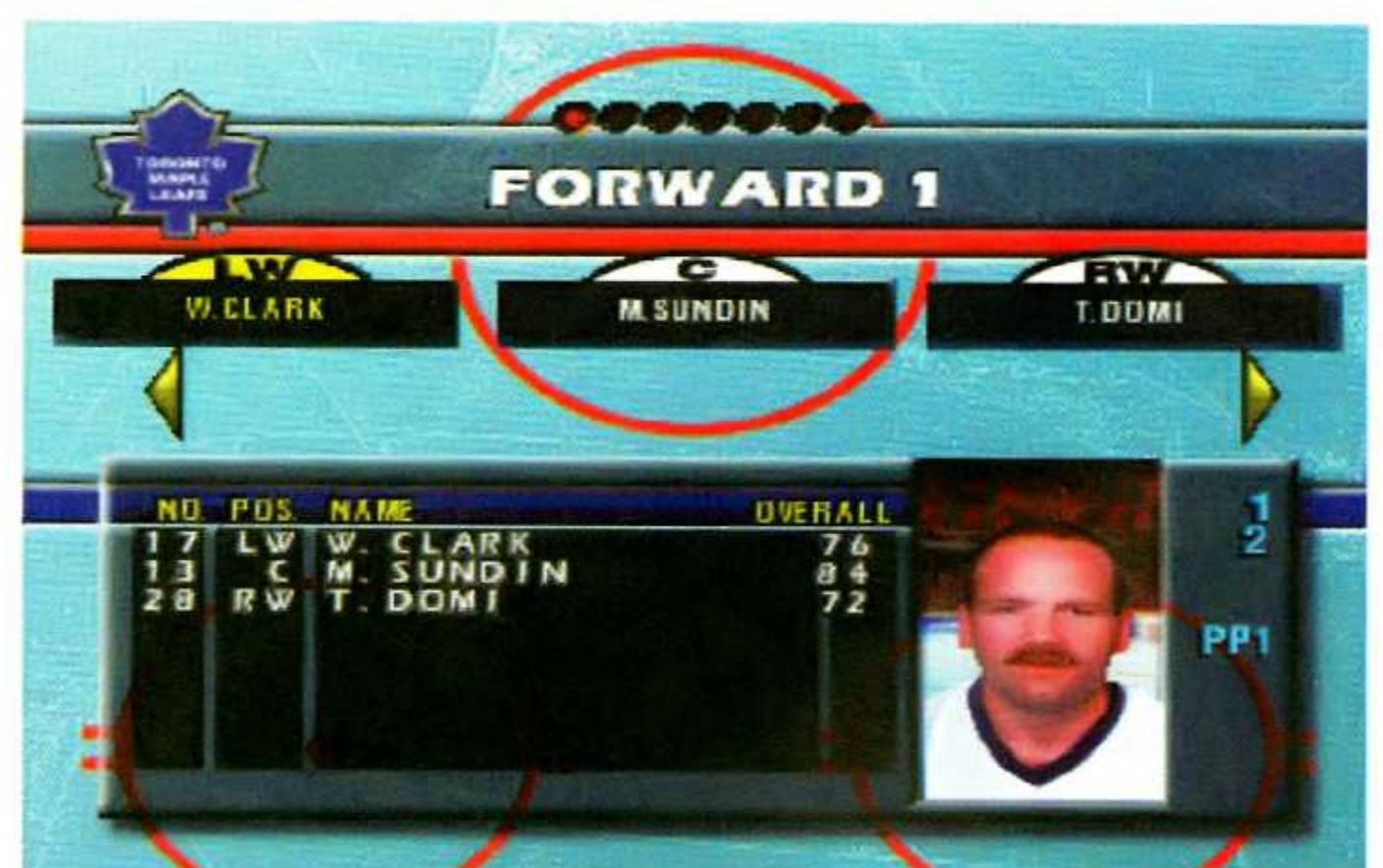
### Zahllose Spielvarianten!

Im Grunde bietet NHL '98 mit seinen namensgetreuen Mannschaften alle Mög-

lichkeiten, wie man sie von einem Referenztitel erwarten darf. Ob man nun ein ganz normales Freundschaftsspiel absolviert, an dem bis zu vier menschliche Mitspieler pro Mannschaft teilnehmen dürfen, oder lieber eine ganze Saison mit bis zu 82 Einzelspielen bestreitet, ob man an den Playoffs oder an einer Welttournee teilnimmt, entscheidet man am besten selbst. Jedes Drittel dauert zwischen fünf und zwanzig Minuten, und wenn man sich gar im Best-

» Aus einem allgemeinen Chaos heraus lassen sich schnell Tore erzielen – eine zumindest für Techniker wenig zufriedenstellende Möglichkeit. «

Of 7-Mode duelliert, dürfte die Beschäftigung für die nächsten Wochen und Monate gesichert sein. Als Hilfe für Neueinsteiger oder auch als Freischein für radikale Fun-Sportler dürfen die einzelnen Bestandteile des Regelwerkes entsprechend außer Kraft gesetzt werden, wonach dann Schüsse quer übers gesamte Spielfeld erlaubt und Prügeleien auf dem Platz an der Tagesordnung sind.



Die Spieler auf den einzelnen Positionen können gegen andere Mitglieder des Teams ausgetauscht werden.





„Ausgediente“ Teammitglieder können zum Verkauf angeboten werden oder lassen sich gegen andere Spieler eintauschen.

### Grund zur Hoffnung...

Findet man einerseits noch viele der bekannten Kritikpunkte der „alten“ Version wieder, so deuten doch bereits viele der Neuerungen auf ein Spiel mit wesentlich stärkerem Tiefgang hin. So kann man nicht nur die Mannschaftsaufstellung der individuell mit Steckbriefen versehenen Feldspieler ändern, sondern darf diese auch mit neuen, selbst kreierte Spielern ergänzen. Ebenso ist der An- und Ver-



Um den spielerischen Wert zu unterstreichen, hat Sega alle Spielstatistiken der letzten Saison integriert.

kauf sowie der Tausch von Mitgliedern zwischen den Teams möglich. Besonderes Augenmerk hat man aber auf eine gehobene Spieltechnik gelegt, die über das übliche Gebolze hinausgeht. So legt der Coach sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung bestimmte Verhaltensmuster fest. Soll der Mann gedeckt werden oder etwa der freie Raum? Schießt man vorzugsweise von der blauen Linie auf das gegnerische Tor, oder verstärkt man lieber

den Druck nach vorne und postiert gar einen Spieler hinter dem gegnerischen Netz? Jede dieser Möglichkeiten läßt sich anhand von klar beschriebenen Vor- und Nachteilen abwägen, wobei sich viele menschliche Kontrahenten wohl schwerlich exakt an diese Anweisungen halten können. Werden die ansatzweise vorhandenen

Spielstrategien auf dem Eis entsprechend umgesetzt, dürfte NHL All Star Hockey '98 mit einem sehr anspruchsvollen Gameplay begeistern können. Merzt man dann gar noch die Schwachstellen aus, erhält Segas neue Sportsimulation vielleicht sogar Chancen auf den Referenztitel in Sachen Eishockey.

## Facts



<b>Titel:</b>	NHL All Star Hockey '98
<b>Genre:</b>	Eishockey
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Release:</b>	November
<b>Levels:</b>	16 Nationalmannschaften + 28 NHL-Teams
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Leicht
<b>Besonderheiten:</b>	Umfangreiche Coaching-Möglichkeiten, einfaches Gameplay

## First Look

Wie gehabt scheint Sega wieder viel Wert auf eine opulente Präsentation zu legen. Angesichts der vielen taktischen Optionseinstellungen hoffen wir, daß das Gameplay diesmal mehr Tiefgang besitzen wird.



# Game Express präsentiert:

## Resident Evil Merchandise

Art.-Nr.	Artikel	Preis
90101	Original CWU Airforce Flight Jacket Größe L	149,- DM
90102	Original CWU Airforce Flight Jacket Größe XL	149,- DM
90103	Kapuzensweat mit Logo und Waffe Größe L	89,- DM
90104	Kapuzensweat mit Logo und Waffe Größe XL	89,- DM
90105	Shirt mit Aufdruck wie Kapuzensweat Gr. L	39,- DM
90106	Shirt mit Aufdruck wie Kapuzensweat Gr. XL	39,- DM
90107	Kragen-Shirt mit Jack und Jill Größe L	39,- DM
90108	Kragen-Shirt mit Jack und Jill Größe XL	39,- DM
90109	T-Shirt mit Jack und Jill Größe L	39,- DM
90110	T-Shirt mit Jack und Jill Größe XL	39,- DM
90111	CAP mit Resident Evil Logo	39,- DM



## C & C Merchandise

Art.-Nr.	Artikel	Preis
90001	T-Shirt mit Logo Größe L	34,90 DM
90002	T-Shirt mit Logo Größe XL	34,90 DM
90003	Sweatshirt mit Logo Größe L	69,00 DM
90004	Sweatshirt mit Logo Größe XL	69,00 DM
90005	Bomberjacke mit Logo Größe L	129,00 DM
90006	Bomberjacke mit Logo Größe XL	129,00 DM
90007	Strickmütze mit C&C-Stick	39,90 DM
90008	CAP wie Strickmütze	34,90 DM
90009	Aufnäher	14,90 DM
90010	Rucksack	69,00 DM
90011	Uhr mit Leuchtfunktion	99,00 DM
90012	CD-Holder	24,90 DM
90013	PIN COLLECTION mit 4 Pins	29,90 DM
90014	Mousepad C&C 2	9,90 DM
90019	Mousepad Soviet	9,90 DM
90020	Mousepad Allied	9,90 DM
90021	T-Shirt mit Logo Größe XXL	34,90 DM

Händleranfragen erwünscht!

Bei allen gutsortierten Fachhändlern oder bei  
**Game Express**  
**Merchandise & More**  
 Theodorstr. 42-54  
 22761 Hamburg  
 Tel. 040/57193333  
 Fax 040/57193335

### Liefer- und Zahlungsbedingungen:

Alle Preise verstehen sich inklusive Mehrwertsteuer zzgl. Verpackungs- und Versandkosten.  
 Bei einem Bestellwert über 250,- DM erfolgt die Lieferung frei Haus.  
 Die Lieferung erfolgt per Nachnahme.  
 Die gelieferten Waren können von den Abbildungen abweichen.  
 Lieferung solange Vorrat reicht.  
 Bei Annahmeverweigerungen berechnen wir pauschal 20 DM.  
 Textilien auch bei Nichtgefallen vom Umtausch ausgeschlossen.  
 Versand nur in Deutschland.





# STEEP SLOPE SLIDERS

Wintersportfanatiker und Pisten-toreros, aufgepaßt! Hier kommt das mega-coole Snowboardvergnügen, mit dem ihr eurem Kumpel zumindest am heimischen Bildschirm die Schau stehlen könnt.



Die detaillierten Backgroundlandschaften vermitteln Winteratmosphäre pur.



Vier Boarder stehen dir für die Abfahrt zur Auswahl.

**F**ünf ausgesuchte Wintersportgebiete stehen zur Verfügung, und nachdem ihr euch für einen männlichen oder weiblichen Teilnehmer aus einer Riege von vier profihaften Skatern entschieden habt, geht's so gleich rauf auf den Berg.

## Extreme Sports

Anders als bei den versofteten Skiabfahrtsläufen, in welchen man normalerweise im Riesenslalom oder in Schußfahrt ins Tal jagt, ist hier vorwiegend Freestyle Skating angesagt. So beginnen dann auch zwei der bisher insgesamt fünf vorhandenen Strecken mit einem Absprung aus einem Hubschrauber, der uns in die höchsten Regionen der Berge gebracht hat. Von da an glänzt dann jede Abfahrt durch viele phantastische Einfälle, die das Herz jedes echten Skaters höher schlagen lassen. Ein Kurs beispielsweise beginnt mit einer

steilen Abfahrt aus einem Felsmassiv, wo sich die steinigen Platten hervorragend für diverse Sprünge nutzen lassen. Danach geht es dann durch recht dicht beieinanderstehende Baumgruppen, die man im geschickten Slalom umrunden muß, um anschließend zu einer eisigen Höhle mit Wasserfall zu kommen. Ein gigantischer Sprung, und wir brettern die letzten Meter durch die engen Häuserzeilen eines kleinen Bergdorfes, wo uns dann auch schon unsere Fans auf dem finalen Kickplatz erwarten.

## Akrobatische Höchstleistungen

Dank einer durchdachten Padsteuerung stehen wir von Anfang an recht sicher auf unseren Beinen. Mit den Hauptbuttons kann man zum Sprung ansetzen oder sein Brett an Hügelkuppen stärker vom Boden abdrücken. Im Flug kann man dann so ge-



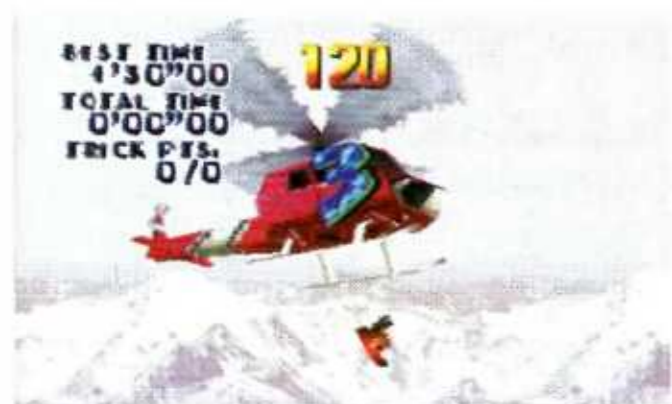


*Kurz vor der Ziellinie fährt ein Auto langsam vorbei, das du natürlich nicht rammen solltest.*

nannte Grabs durchführen, d.h. man greift mit einer Hand an eine der beiden Seiten bzw. an die Nase oder das Tail des Boardes. Hebt man einmal so richtig ab, darf man auch einen Überschlag (= Flip) riskieren, welcher bei unzureichendem Abstand vom Boden aber auch mal mit dem Kopf im Schnee enden kann. Über die seitlichen Richtungstasten bestimmt man schließlich noch die Stellung des Snowboardes zum Tal, kann so die Geschwindigkeit abbremsen und den Kurs leicht korrigieren. Im Sprung werden dabei schnelle Drehungen um die eigene Achse (bis zu 720 Grad-Turns) ausgeführt.

### Cool Feeling!

Egal ob man nun seine Kunststückchen beim alpinen Abfahrtslauf, in der Half Pipe oder auf einem der halsbrecherischen Extremkurse einbaut, für eine qualifizierende Wertung darf man stets ein



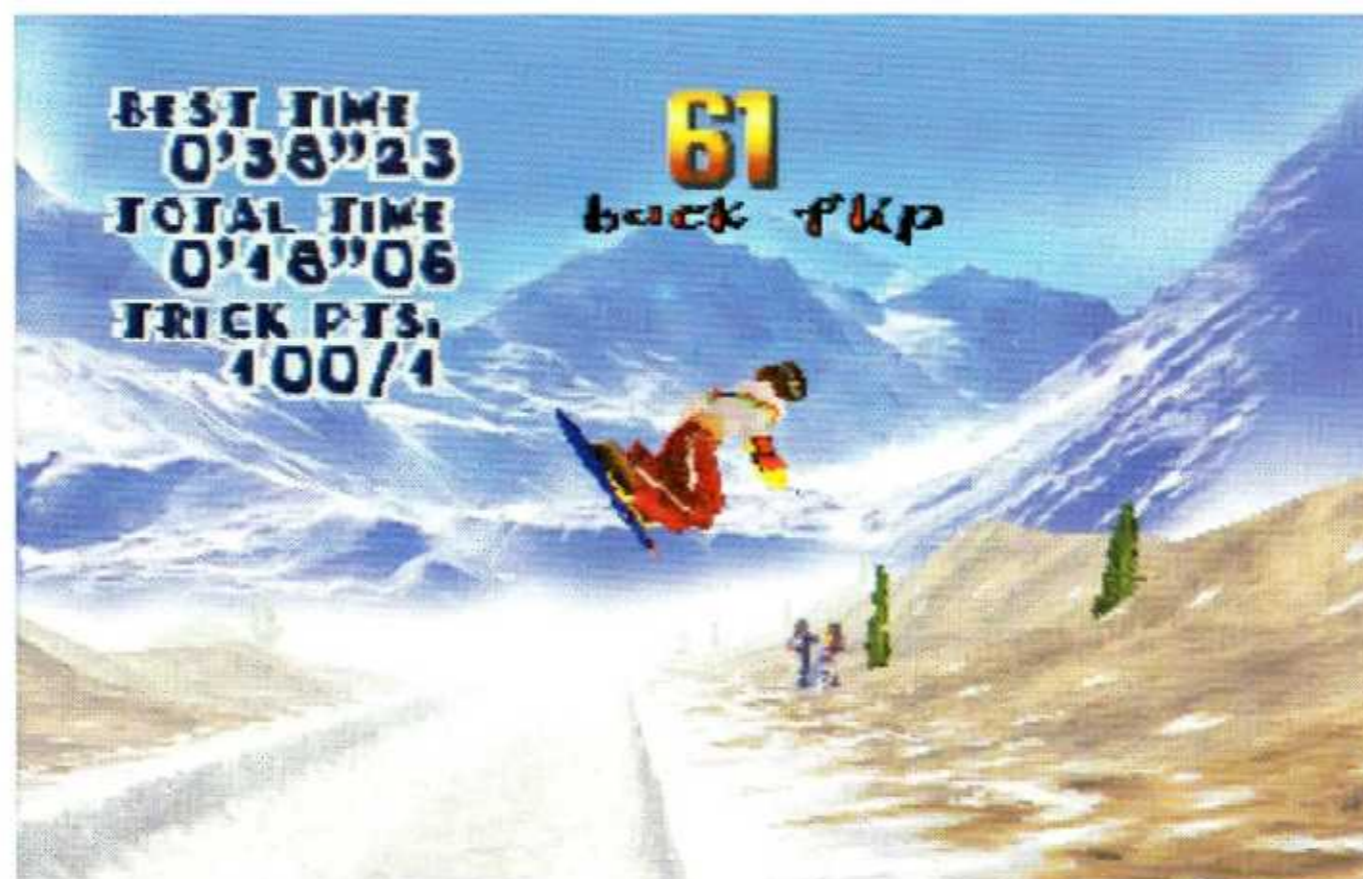
*Die extremsten Abfahrten werden zumeist per Abwurf aus einem Hubschrauber gestartet.*



*Beim alpinen Abfahrtslauf muß du geschickt durch die aufgestellten Tore fahren.*



*Hier hast du gerade einen Hund aufgeschreckt, der dich laut bellend verfolgt.*



*In der Halfpipe gelingen alle Kunststückchen mit dem Board meist reibungslos.*

### Facts

<b>Titel:</b>	Steep Slope Sliders
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Cave/Victor Interactive Software
<b>Release:</b>	Winter
<b>Levels:</b>	5 Strecken + Bonustracks (?)
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Cooler Snowboardfeeling, abwechslungsreiche Herausforderungen

### First Look

Die berausende Atmosphäre dieses Fun-Sport-Games begeistert allein schon alle Snowboard-Freaks, da man in vollem Karacho extrem steile Abhänge hinunterbrettern darf. Mit gekonnten Flips, Turns und anderen akrobatischen Kunststücken kann man jede noch so kleine Bodenwelle geschickt ausnutzen, um Zusatzpunkte zu sammeln. Wir sind gespannt, was die Endversion darüber hinaus noch zu bieten hat.

vorgegebenes Zeitlimit nicht überschreiten. Untermauert von temporeichen Acid House-Sounds, fühlt man sich stets, als wäre man in Willi Bogners Film „Feuer und Eis“ live dabei. Auch wenn man die Pisten wieder und immer wieder hinunterheizt, werden sie doch nie langweilig. Versucht man an einer Stelle nicht wieder den selben Baum zu umarmen, prägt man sich andernorts einen aufgetürmten Bretterhaufen ein, den man für einen neuen Sprung bei der nächsten Abfahrt ausprobieren will. Schon im jetzigen Vorstadium der Entwicklung macht Steep Slope Sliders eine Menge Spaß. Wenn sich Victor Interactive noch ein paar Leckerbissen mehr (ein Snowboard Park ist bereits in Planung) wie z. B. einen 2 Player-Mode einfallen läßt, dürfte dieser Titel zum unverzichtbaren Muß für jeden Wintersportbegeisterten werden.

Oliver Preißner ■



*In der anschließenden Wiederholung kannst du dir deine Patzer und Fehler nochmals genau ansehen.*



# COURIER CRISIS

Wer schon immer einmal den beinhaltenen Alltag eines amerikanischen Fahrradkuriers hautnah erleben wollte, sollte sich diesen ungewöhnlichen Action-Cocktail tunlichst vormerken.

**K**leiner Zeitsprung: Anfang der achtziger Jahre begeisterte der harte Geschicklichkeitstest Paperboy die Spielhallengänger (auch durch die coole Fahrradgabel-Lenkung). New Level Software greift dieses Thema nun erneut auf, verpaßt diesem Konzept aber nicht nur grafisch ein zeitgemäßes Gewand. Anstatt in einer ruhigen Kleinstadt Zeitungen auszutragen, müßt ihr, als Fahrradkurier mit einem ro-

busten Mountainbike ausgestattet (das selbstredend vom Hersteller und Sponsor GT stammt), im hektischen Großstadttreiben die entgegengenommene Fracht möglichst schnell zum Empfänger bringen. Ein knappes Zeitlimit und eine begrenzte Schadensanzeige im Nacken bringen gepflegte Hektik in den Kurier-Alltag. Dementsprechend rücksichtslos brettet und hüpfet ihr auch mit eurem Drahtesel durch die Polygon-Großstädte. Einbahnstraßen werden ebenso selbstverständlich genutzt wie der Bürgersteig, scharfe Kurven nehmt ihr mit einer gewagten „Beinstütz“-Technik, und im Weg stehende Passanten werden wahlweise überfahren oder in schnörkelloser Road Rash-Manier mit Schlägen und Tritten flachgelegt (was des



Der überzogene Vorspann zeigt, mit welchen Gefahren ihr bei Courier Crisis rechnen müßt.



Aus dem Weg! Lästige Passanten werden einfach überfahren oder Road Rash-mäßig mit Schlägen und Tritten umgenietet.



Der gelbe Pfeil zeigt den nächsten Auftraggeber an, bei dem ihr die bestellte Ware abholen müßt.



„Autos crashen“ kostet nicht nur Energie, sondern auch wichtige Sekunden eures Zeitlimits.



Via Knopfdruck sind besonders scharfe Kurventurns möglich.

öfteren zu tragischen Verkehrsunfällen führt). Aber auch die Umwelt geht nicht gerade zimperlich mit euch um. In höheren Levels, wie beispielsweise China Town, bearbeiten euch die verärgerten Bürger mit Faustschlägen oder jagen sogar ihren Kampfhund hinter euch her. Doch was soll's, das Geld muß fließen, koste es, was es wolle, denn nur so seid ihr in der Lage, euer Fahrrad eines Tages gegen das ultimative Traumbike einzutauschen.

Ulf Schneider ■

## Facts



<b>Titel:</b>	Courier Crisis
<b>Genre:</b>	Rennspiel/Geschicklichkeit
<b>Hersteller:</b>	New Level Software
<b>Release:</b>	Ende '97
<b>Levels:</b>	4 Szenarios
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Vereint viele Genres miteinander, bisweilen ziemlich makaberer Spielverlauf, deftiger Grunge-Soundtrack

## First Look

Eine Prise Paperboy, eine große Portion Road Rash, fertig ist die amüsante, aber ziemliche ruppige Fahrradkurier-Simulation, bei der garantiert kein Auge trocken bleibt. Insbesondere für Joypad-Akrobaten interessant.





“

Hallo, auch in diesem Monat versorgen wir euch wieder mit einer geballten Ladung an Tips & Tricks zu den heißesten Sega-Games. Wir beenden unsere ausführliche Hexen-Komplettlösung und begeben uns im Discworld 2-Guide auf einen Quest, der vor Witz und Humor nur so sprüht. Das Juwel in der Krone ist jedoch unsere reich mit Karten illustrierte Lösung zu dem exzellenten RPG Shining of the Holy Ark. Dazu kommen noch massenweise Cheats, Codes und die Tips, die ihr uns zugeschickt habt. Wir wünschen euch viel Spaß beim Cheaten – bis zum nächsten Mal...

David Maderer

”

# SEGA

## Magazin

### Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 11/97

**SATURN TIPS**

738 Hexen

756 CODES

757 HELPLINE

762 GAME BUSTER

760 LESER-TIPS

**SATURN TIPS**

743 Shining the Holy Ark

763 Discworld 2

768 TIPS &amp; TRICKS ABC

HELP

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

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

Gesamt DM \_\_\_

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM \_\_\_

 bar (Geld liegt bei) per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag**  
**Leserservice**  
**Postfach**  
**90327 Nürnberg**

Name .....

Straße .....

PLZ Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

◀ **ZUM SAMMELN!**

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

**VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!**





**N**un haben wir es endlich geschafft, und es war wirklich ein äußerst harter Weg bis hierher! Diesen Monat führen wir euch durch die

letzte Episode, in der ihr auf eure früheren Lehrer und zuletzt auf den bösen Korax trifft. Viel Glück, ihr werdet es brauchen!

## EPISODE 5

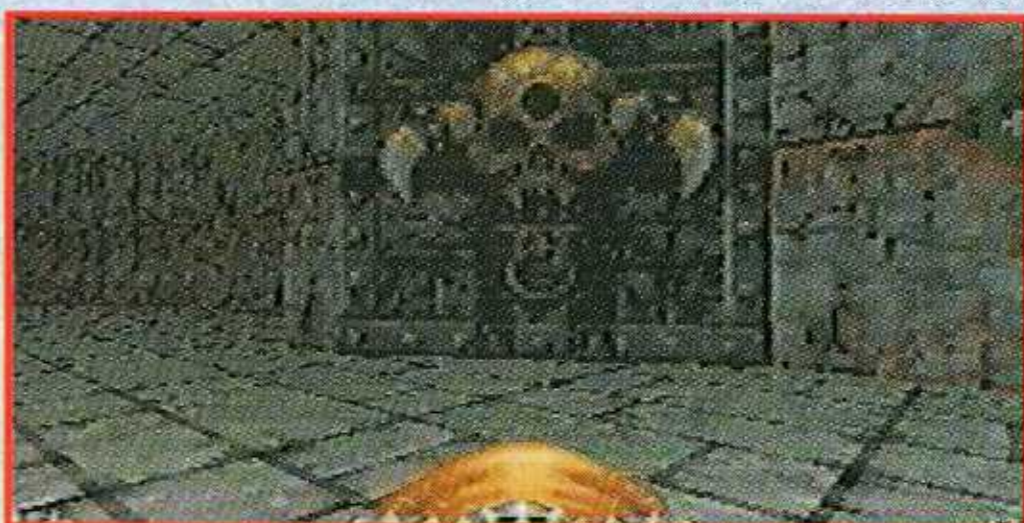
### THE NECROPOLIS

Hier mußt du deine drei früheren Meister besiegen: Zedek, Traductus und Menelkir, erst dann geht es gegen Korax richtig rund! Alle drei Gegner warten in ihren Grabkammern, die mit unterschiedlichen Fallen, Rätseln und Monstern vollgestopft sind. Erst nach Überwindung all dieser Hindernisse triffst du auf den jeweiligen Meister. Bevor du aber eine der Grabkammern betrittst, wäre es sehr gut, wenn du in den "Vivarium"-Abschnitt gehst, da sich dieser schließt, sobald du eine der Grabkammern betrittst.

### THE VIVARIUM

1. Um in den "Vivarium"-Abschnitt kommen zu können, gehst du in den Südosten des Friedhofes im "Necropolis"-Level und erledigst alle Monster, die dir auf dem Weg dahin begegnen. Gehe durch das Portal im Südosten, und du kommst automatisch in den "Vivarium"-Level. Beim Betreten solltest du auch gleich eine starke Waffe parat haben, da sich hier jede Menge Bösewichter aufhalten. Erledige sie einfach alle und gehe dann nach Osten oder Westen und stelle dich direkt vor einen der Projektile abfeuernden Köpfe hin. Lasse dich von einem der gelben Geschosse treffen, und du wirst in ein Schwein verwandelt werden. Nun rennst du dorthin zurück, wo du angekommen bist, und suchst nach einem kleinen Loch östlich der Wand mit den vielen Symbolen darauf. Laufe durch diesen Tunnel, und du kommst in einen Raum voller Extras. Warte, bis du dich wieder in einen Menschen verwandelst und nimm dann alles hier drin mit, um dich für den Rest des Levels zu stärken. Um aus diesem Raum herauskommen zu können, mußt du eine Wand aktivieren und dann sofort

rückwärts rennen, da diese Wand sich nicht hebt oder senkt, sondern umschwenkt und dich zerquetschen würde. Jetzt geht es direkt zur hinteren Wand im "Vivarium"-Abschnitt, wo du auf die Wand zwischen den beiden Statuen schießt. Die Wand senkt sich, und du stellst dich darauf. So kommst du in die Mitte, wo sich eine kleine Nische mit einer Statue darauf befindet. Laufe in die Nische, und eine Türe hinter dir öffnet sich. Diese führt zum Portal zurück in den "Necropolis"-Abschnitt – doch bis dorthin mußt du noch jede Menge Gegner erledigen. Hinter dem Portal steht dann noch ein "Porkelator", den du mitnehmen solltest, bevor du das Portal betrittst.





## TOMB OF MENELKIR



anderen lassen noch mehr Monster hereinkommen – halte also eine gute Waffe bereit. Wenn sich dann die richtigen Türen öffnen, erledigst du die "Dark Bishops" dahinter und betrittst dann das Portal.

2. Um in die Grabkammer von Menelkir zu kommen, gehst du auf die Ostseite des

"Necropolis"-Abschnittes und dort durch die Türe zwischen den beiden Säulen. Dahinter befindet sich ein größerer Raum mit Doppeltüren am anderen Ende. Gehe zu diesen Türen und versuche sie zu öffnen. Eine Nachricht teilt dir nun mit, daß das Portal versiegelt ist. Nun erscheinen acht



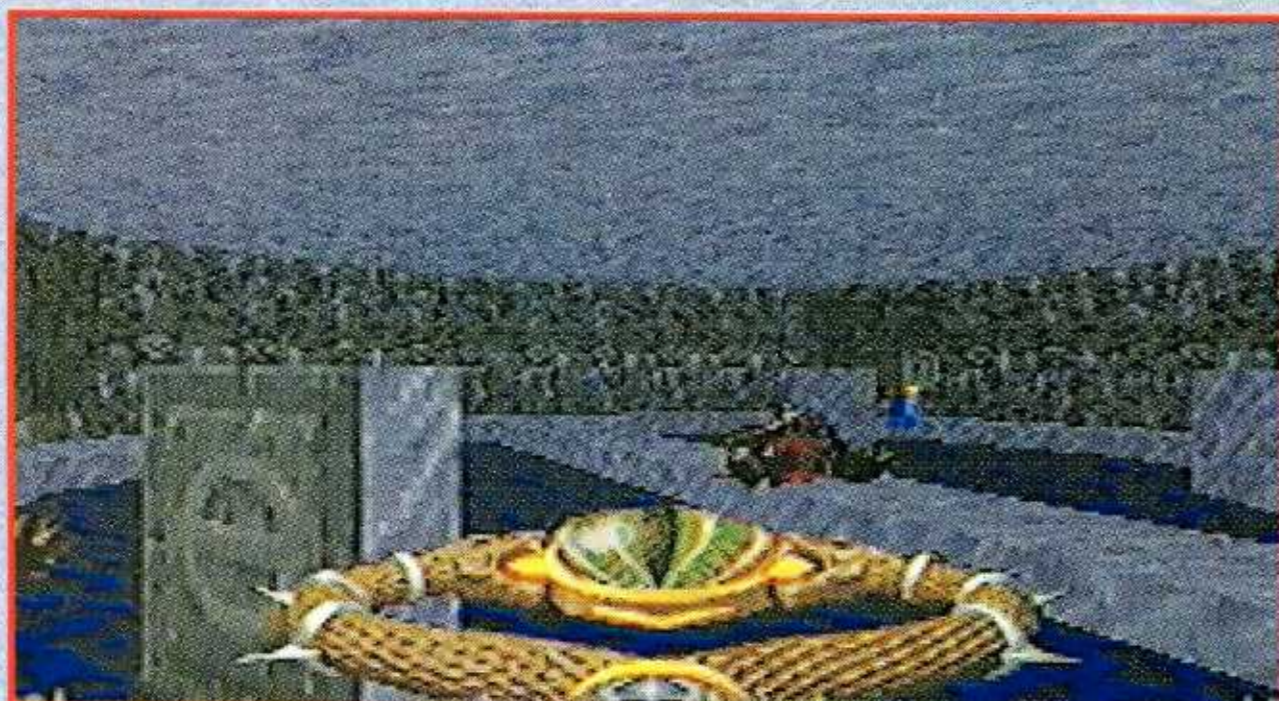
## EIGHT SYMBOLS



3. Schaue dir das Symbol auf der ersten kleinen Säule in Menelkirs Grabkammer an. Nun suchst du nach dem gleichen Symbol an der Wand und aktivierst es. Dadurch wird eine Türe in einem Eisraum in der Nähe geöffnet. Dort befinden sich vier Schalter im Wasser. Aktiviere den Schalter ganz links, auf dem sich ein Symbol befindet, das die Umrisse dieses Raumes darstellt (ein Kreis mit einer Linie durch die Mitte). Die Schalter bewegen sich, und die Türe in den nächsten Raum geht auf. Gehe in diesen Raum und benutze an der Wand das gleiche Symbol wie das auf der Säule (wie schon vorhin). Im nächsten Abschnitt benutzt du die blaue magische Brücke, um zur Säule in der Mitte der Grube zu kommen und dort das Symbol zu drücken, daß die Umrisse des Raumes darstellt (ein Kreis mit einem Punkt in der Mitte).



Auch im nächsten Raum wieder Säule und Wand kombinieren und dann weiter in den dunklen Raum. Erledige hier die Gegner, die nur auf dich gewartet haben, und benutze dann den Schalter mit dem Symbol, das wie ein Kreis mit einem Kreuz aussieht (die Umrisse dieses Raumes – falls du dir nicht sicher bist, dann schaue auf die Karte). Im Lavaraum benutzt du den Schalter mit dem Kreis darauf, und es werden einige weitere Schalter in den umliegenden Räumen erscheinen. Drücke einen dieser Schalter, um so in die Mitte dieses Abschnittes zu kommen und auf Menelkir zu treffen. Für einen Endgegner ist er allerdings recht leicht zu erledigen. Benutze einfach deine stärkste Waffe, und du kannst ihn in wenigen Sekunden erledigen. Danach betrittst du das Portal, das dich wieder in den "Necropolis"-Abschnitt zurückbringt.





## TOMB OF TRADACTUS



dem sich die Wand geöffnet hat. Benutze hier den Schalter, und der Boden senkt sich herab. Gehe in den steinigen Bereich hinaus und erledige hier die "Chaos Serpents". Dann in diesem Bereich nach links und über die Stufen nach oben auf eine weitere Plattform mit einem Schalter. Aktiviere den Schalter, und das Portal in die Grabkammer von Tradactus öffnet sich unten an den Treppen.

4. Das Portal in die Grabkammer von Tradactus findest du durch eine Tür hindurch, die im Nordost-Abschnitt des "Necropolis"-Bereiches

liegt. Gehe durch die Tür und stelle dich auf die braune Plattform links von dir. So geht es nach unten zu einem Schalter, den du aktivierst. Gehe wieder nach oben und in den nächsten Raum, in



## THE THREE SWITCHES



5. Nun ist es wirklich einfach, Tradactus zu finden! Folge dem dunklen Weg zu Beginn und gehe an der Gabelung nach rechts. Der linke Weg bringt dich zu einem Portal zurück in den "Necropolis"-Abschnitt. Achte im nächsten Raum auf die "Dark Bishops" und die "Chaos Serpents". Folge nun dem Gang hinunter bis ans Ende. Hast du alle "Dark Bishops" erledigt,

so wird sich dieser Teil hier absenken. Du fällst so in einen dreieckigen Raum voller "Dark Bishops", die du ebenfalls erledigen solltest. Suche dann nach der Türe auf der Nordseite des Dreiecks und aktiviere den Schalter. So öffnet sich die Mitte des Dreiecks, und du triffst auf Tradactus. Dieser Typ ist leider sehr stark. Bleibe also möglichst dauernd in Bewegung und benutze die "Disc of Repulsion" möglichst effektiv, um dich gegen seine Schüsse zu schützen. Doch auch Tradactus sollte dir nicht zu lange standhalten

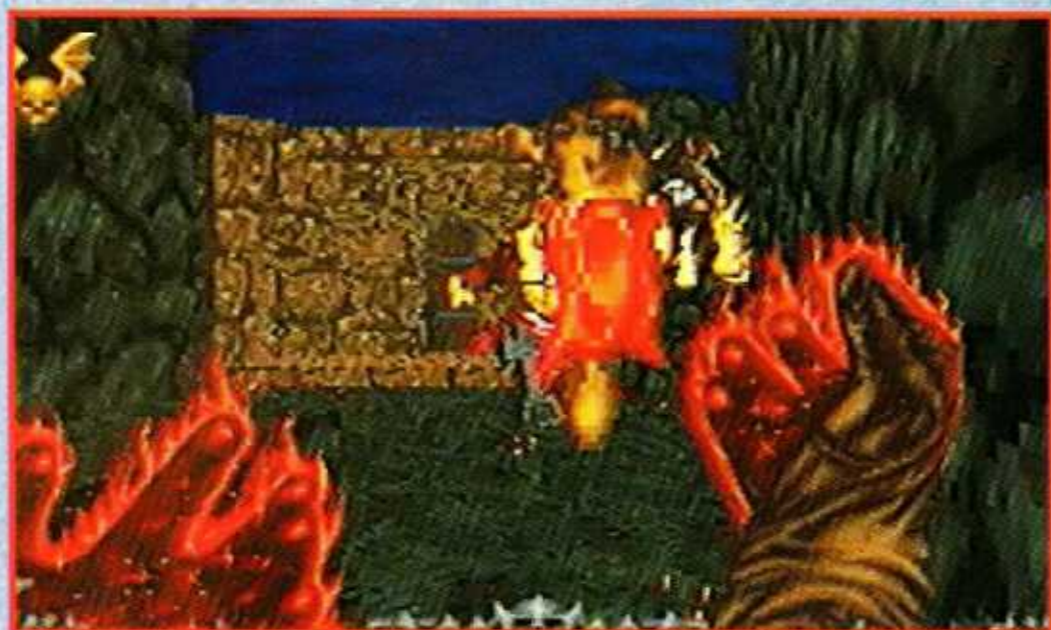


können – eben so lange, wie du ihn mit deiner stärksten Waffe bearbeitest. Sobald du ihn vernichtet hast, gehst du aus dem Dreieck heraus und du wirst bemerken, daß der Aufzug, in dem du heruntergekommen bist, auf dich wartet. Jetzt weiter zur Gabelung und bis zum Portal, das dich in den "Necropolis"-Abschnitt zurückbringen wird. Um wieder vom felsigen Abschnitt im "Necropolis"-Bereich in den Aufzug zu kommen, mußt du nur den Schalter gegenüber des Portals aktivieren.





## TOMB OF ZEDEK



6. Die Türe zum Portal in Richtung Grabkammer von Zedek findest du im Südwesten der Karte. Man erkennt sie gut an der größeren Helligkeit der Steine darum herum. Hinter dieser Türe mußt du Horden von "Centauren" bekämpfen, bevor du dich in das Portal am Ende des Ganges begeben kannst.

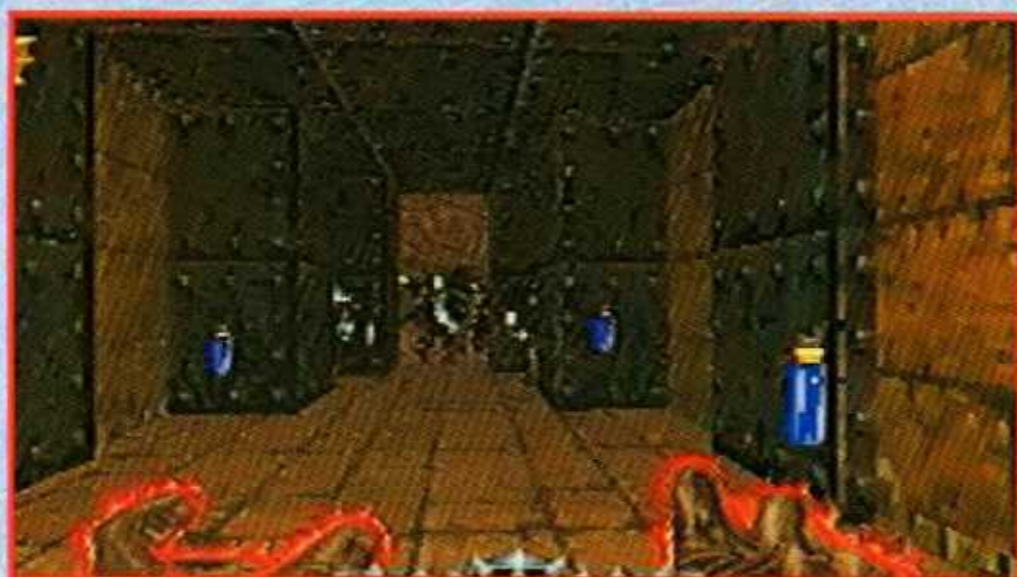


## ZEDEK

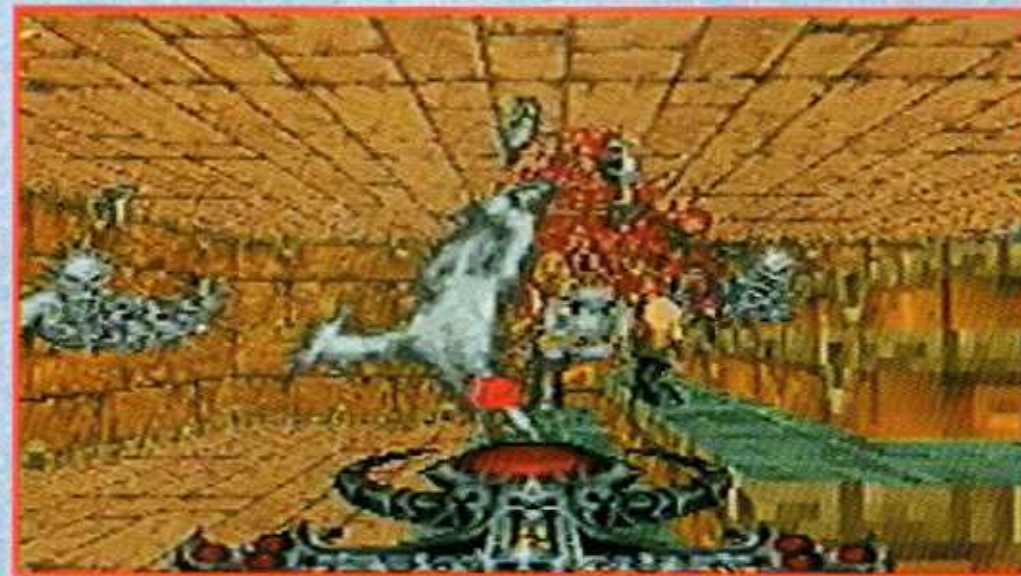
7. Sobald du in der Grabkammer bist, gehst du durch den Korridor und kümmerst dich dabei um die in rauhen Mengen vorhandenen "Centauren", bevor diese dich erledigen können. Wenn die Säulen anfangen, sich zu bewegen, dann solltest du zügig rückwärts aus diesem Bereich laufen, damit dir die Decke nicht auf den Kopf fällt. Fährt die Decke dann wieder nach oben, so rennst du quer durch den Raum hindurch und in den dunklen Raum ganz hinten. Rechts an der Wand ist ein Schalter, den du aktivieren mußt. Gehe dann wieder zurück zum Korridor, und du wirst links einen neuen Weg sehen können. In der Mitte dieser



Passage findest du einen Schalter, den du aktivierst. Um dich herum öffnen sich ein paar kleinere Räume, und "Centauren" strömen heraus. Nachdem du sie alle erledigt hast, wird es wohl kein Fleckchen Boden mehr geben, auf dem nicht eines von diesen Viechern herumliegt. Gegenüber von diesem Gang öffnet sich ein neuer Korridor. Gehe dort hin und benutze den Schalter in der Mitte. Gleich danach werden noch einmal mehr "Centauren" freigelassen. Gehe dann in den Raum gegenüber des Schalters, und du wirst drei sich drehende Paneele sehen. Wenn sie anhalten, dann merkst du dir die Symbole und gehst



in den ersten Raum mit den Säulen. Sobald du ihn betrittst, schließt sich die Türe hinter dir und die Decke kommt herab. Gehe also schnell nach links und stelle auf den drei grauen Paneelen die Symbole von eben ein. Danach fährt die Decke wieder hoch, und die Türe zu Zedek öffnet sich. Zedek ist äußerst schnell und ziemlich stark. Also benutze wieder deine stärkste Waffe und bleibe so weit wie möglich von ihm weg, da er gerne auch mal auf dich zukommt und dich angreift. Hast du ihn vernichtet, dann nimmst du das Artefakt mit und gehst zum Start dieses Abschnittes zurück, wo du das Portal zurück in den "Necropolis"-Abschnitt benutzt.





**DARK CRUCIBLE**



8. Um zu Korax' Festung "Dark Crucible" zu kommen, gehst du im "Necropolis"-Abschnitt nach Nordwesten, wo du eine Steintüre mit drei Symbol-Schlitzern findest. Stecke nun die Artefakte, die du nach dem Beseitigen deiner drei Meister gefunden hast, in diese Schlitzle. Die Türe öffnet sich,

und du kannst zum Portal am Ende des Ganges gehen. Sobald du im "Dark Crucible"-Abschnitt bist, überquerst du die Brücke und gehst durch die Türe dort. Aktiviere dann alle drei Schalter in diesem Raum und gehe dabei zuletzt zu dem Schalter bei den Treppen. Nun gehst du zur Türe hoch und machst dich bereit für den letzten Kampf mit Korax.



**KORAX**

9. Korax ist nun wirklich kein leichter Gegner. Du solltest volles Mana haben und unbedingt im Kampf alles einsammeln, was du finden kannst. Seine Hauptwaffe sind die Projektile, die sich zu einem Schuß formieren und dich mit einem Treffer erledigen können. Zudem kann er noch Fallen aktivieren. Achte also auf Säulen, die dich

zerquetschen könnten. Dazu kommen dann noch die zahllos erscheinenden Helfer, die du nur mit deiner "Repulsions"-Waffe richtig gut auf Abstand halten kannst. Wenn du ihn dann verletzt hast, teleportiert er sich weg, und zwei Türen mit noch mehr Monstern dahinter öffnen sich. Erledigst du auch diese Kerle, so öffnet sich eine weitere Türe in den nächsten Raum, in dem sich Korax befindet. Auch hier sind einige Monster. Versuche dir einfach einen Weg zu Korax zu bahnen. Du brauchst nämlich all deine Munition für diesen starken Gegner. Wenn er sich durch die Gegend teleportiert, dann solltest du ihn möglichst schnell wiederfinden können, da er dir sonst eventuell in den Rücken schießen wird. Vergiß dabei nicht, alle deine Zaubersprüche und Tränke auf ihn anzuwenden, da du wirklich die ganze Kraft für ihn brauchst. Ist auch er erledigt, so mußt du ein wenig von ihm weggehen, da aus seinem Körper noch Geister aufsteigen,

die dich verletzen könnten. Dann gehst du durch das Portal und beendest damit das Spiel.







**D**iesen Monat führen wir unsere Helden durch die gefährlichsten Gegenden, die sie bislang gesehen haben. Hier braucht man sowohl Köpfchen als auch Kampfkraft, denn manche Levels bieten ziemlich knackige Rätselnüsse (besonders der Südliche Schrein). Du wirst verstehen, was wir meinen, wenn du dorthin gelangst. Viel Glück dabei!

## ABORIGINE FOREST



Der Aborigine Forest führt zu dem Haus, das du besuchen mußt. Bereite dich auf ein paar erbitterte Schlachten im Wald vor, denn die Kreaturen sind

mittlerweile noch stärker geworden. Im Norden des Waldes befindet sich der Friedhof, auf dem du Schwert und Rüstung ergattern kannst, die deine Kampfkraft um ein

Vielfaches erhöhen. Hol sie dir auf jeden Fall, bevor du dich auf den Weg nach Westen zu dem Haus machst. Die Höllensklaven sind die hartnäckigsten Kreaturen, die dir im Wald begegnen, aber in diesem Abschnitt des Spiels sollten sie dir noch kein Kopfzerbrechen bereiten. Wenn dir eine Gruppe von Baddies über den Weg läufst, unter denen sich ein paar Fledermäuse befinden, solltest du diese zuerst ausschalten, denn sie verfügen über Ultraschall, der die Mitglieder deines Teams lähmen kann. Auch die Ghouls können einen mit ihrem klebrigen Atem ganz schön ärgern, denn sie verringern die Geschwindigkeit deines Teams. Falls dies passiert, benutzt du den Melodies Support-Spruch, um das Tempo wieder zu steigern.

- |                        |                                 |
|------------------------|---------------------------------|
| 1. Stahlschwert        | 10. Ausgang zur Karte           |
| 2. Bild                | 11. Leere Krypta                |
| 3. Leere Krypta        | 12. Engelsflügel                |
| 4. Ghoul in der Krypta | 13. Ghoul in der Krypta         |
| 5. Ghoul in der Krypta | 14. Power-Schild                |
| 6. Leere Krypta        | 15. Zu den Friedhofs-Katakomben |
| 7. Ghoul in der Krypta | 16. Ghoul in der Krypta         |
| 8. Ghoul in der Krypta | 17. Kettenpanzer                |
| 9. Leere Krypta        |                                 |



## ABORIGINE MANSION

gegenüberliegenden Wand des Raums das Bild siehst. Im Haus gibt es eine Menge verschlossener Türen, und der Schlüssel dazu befindet sich im Erdgeschoß. Allerdings mußt du die Treppe hochsteigen, um in den linken Flügel des Gebäudes zu gelangen. Dort stößt du auf Türen mit kaputten Griffen – laufe einfach in sie hinein, um sie aus ihren Angeln zu heben.

Das Haus ist ein recht einfacher Abschnitt, denn die verschlossenen Türen weisen dir den Weg. Wenn du einmal den Schlüssel hast, gilt es, sich das Heilige Wasser zu besorgen. Dies beruhigt den Poltergeist in dem Zimmer mit dem Buch (siehe Karte). Sobald du das Buch hast, mußt du die Bibliothek aufsuchen und es mit dem leeren Platz im Regal benutzen. Auf diese Weise kommst du an den Uhrenschlüssel heran, den du in dem Uhrenzimmer im Norden im zweiten Stock brauchst. Auf deinem Weg triffst du Basso, der sich zu einem sehr wichtigen Mitglied deines Teams entwickelt. Nachdem du die Items in dem Haus eingesammelt hast, willst du vielleicht in die Stadt zurückkehren, deinen Spielstand abspeichern und ein kleines Nickerchen machen.

Im Haus bekommst du es mit einer Monsterhorde zu tun, und einige von ihnen sind ganz schön tough, besonders die Zwillingsköpfe. Diese Kreaturen haben die unangenehme Eigenschaft, sich selbst zu heilen und ihrer eigenen Kampfstatistik Punkte zuzufügen – sie sind wirklich ernstzunehmende Gegner. Wende bei ihnen so bald wie möglich deine magischen Attacken an, denn du mußt gerade im frühen Stadium der Schlacht Kräfte sparen. Wenn du das Gefühl hast, daß dein Gesundheits- oder Magievorrat für die Zwillingsköpfe nicht ausreicht, solltest du den Rückzug antreten.

Sobald sich der Uhrenschlüssel in deinem Besitz befindet, begibst du dich in den Bereich des Hauses mit der Uhr (siehe Karte). Achte darauf, daß all deine Team-Mitglieder bei voller Gesundheit sind und eine Menge Kräuter dabei haben, denn sobald du den Schlüssel in den Aufziehmechanismus steckst, mußt du dich mit dem Endgegner des Hauses herumschlagen. Er kommt in Gestalt eines großen grünen Ritters daher und ist sehr stark. Solange du

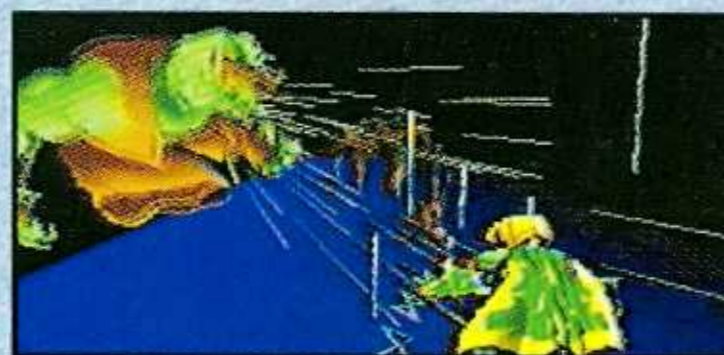
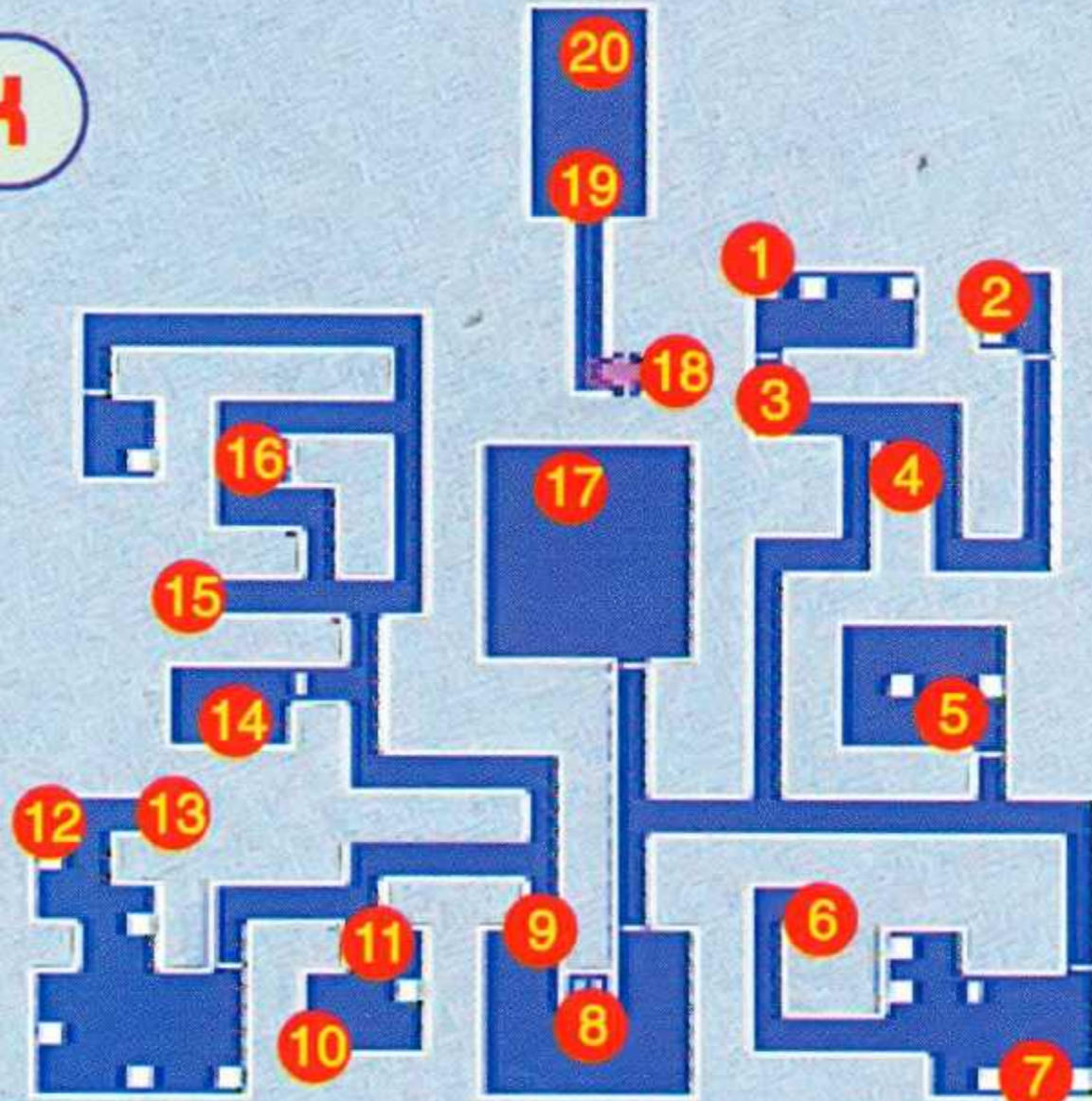




jedoch Heilungssprüche und Kräuter einsetzen kannst, läßt er sich recht leicht besiegen. Benutze deinen Charakter und Basso für schwere körperliche Attacks und Rodi für die magischen und körperlichen Angriffe. Versuche, Melodies Magiepunkte für ihren Heilungsspruch zu sichern, obwohl auch ein paar ihrer elementaren Zauber in der Schlacht nützlich wären. Achte besonders darauf, daß Basso am Leben bleibt, denn es kostet dich 1600 Goldstücke, um ihn in der Kirche wiederzubeleben. Sobald du mit dem Ritter fertig bist, überquerst du die Brücke und betätigst am anderen Ende den Schalter. Dieser öffnet den Eingang zu den Katakomben des Friedhofs. Begib dich zurück in den Wald und auf den Friedhof. Dort findest du ein offenes Grab, das du betreten solltest.

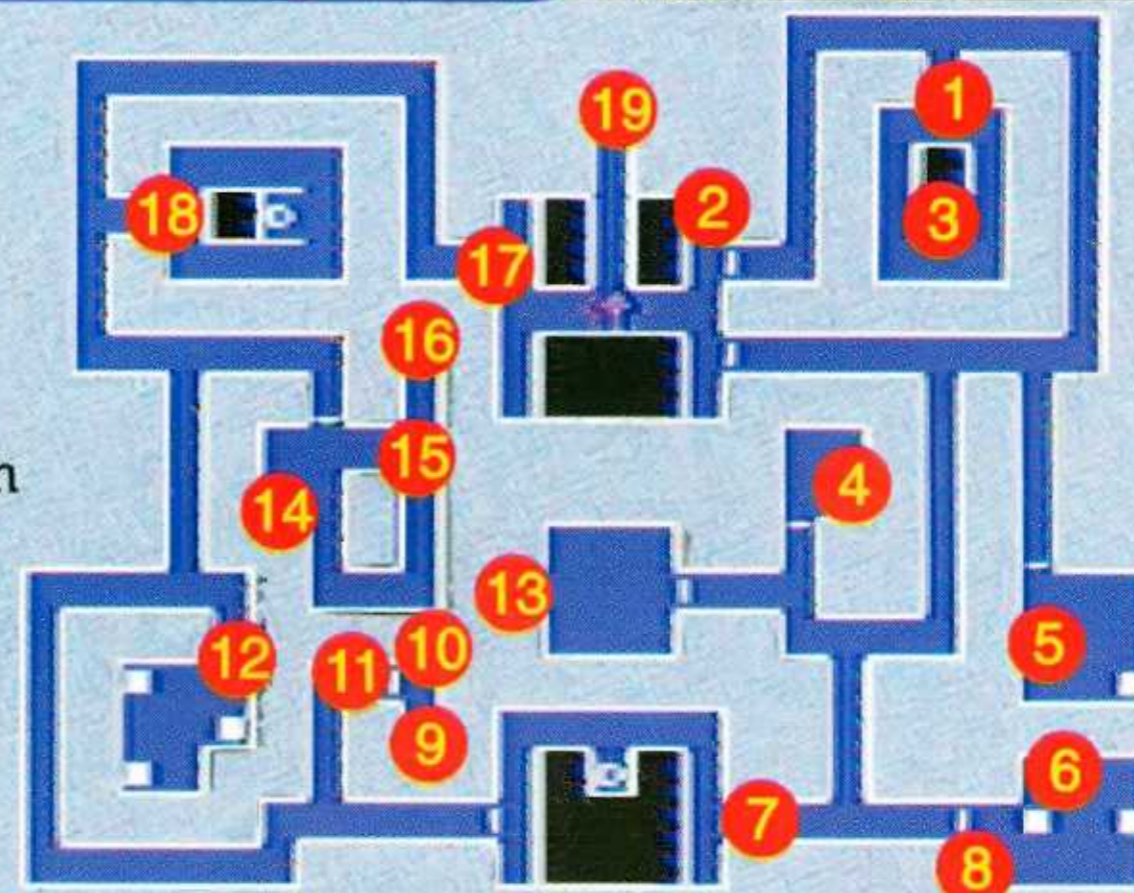
## UNTERES STOCKWERK

- |                                                              |                                                                             |
|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| 1. Zaubertrank                                               | 12. Möbelrätsel: Arrangiere die Möbel so, wie es auf dem Plan zu sehen ist. |
| 2. Feenpulver                                                | 13. Alter Schlüssel: öffnet alle Türen                                      |
| 3. Verschlussene Tür                                         | 14. breites Schwert                                                         |
| 4. Treppe ins obere Stockwerk                                | 15. Eiserne Schale und Kistengeist                                          |
| 5. Benutze hier das Heilige Wasser, um das Buch zu bekommen. | 16. Treppe ins obere Stockwerk                                              |
| 6. Druidenkreuz                                              | 17. Bild                                                                    |
| 7. Möbelrätsel: Schiebe den Tisch nach Westen.               | 18. Zu den Friedhofskatakomben                                              |
| 8. Treppe ins obere Stockwerk                                | 19. Vampir-Boss                                                             |
| 9. Verschlussene Tür                                         | 20. Schwerkraftstein                                                        |
| 10. Königliches Wappen                                       |                                                                             |
| 11. Verschlussene Tür                                        |                                                                             |



## OBERES STOCKWERK

- |                                    |                                     |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Verschlussene Tür               | 11. Renne zur Tür                   |
| 2. Benutze hier den Uhrenschlüssel | 12. Verschlussene Tür               |
| 3. Treppe ins untere Stockwerk     | 13. Heiliges Wasser                 |
| 4. Kistengeist                     | 14. Mithril Ore                     |
| 5. Powerstab                       | 15. Benutze hier das Buch           |
| 6. Silberdiadem                    | 16. Uhrenschlüssel                  |
| 7. Verschlussene Tür               | 17. Verschlussene Tür               |
| 8. Renne zur Tür                   | 18. Renne zur Tür                   |
| 9. Kistengeist                     | 19. Hebel zum Öffnen der Katakomben |
| 10. Stahlanzug                     |                                     |

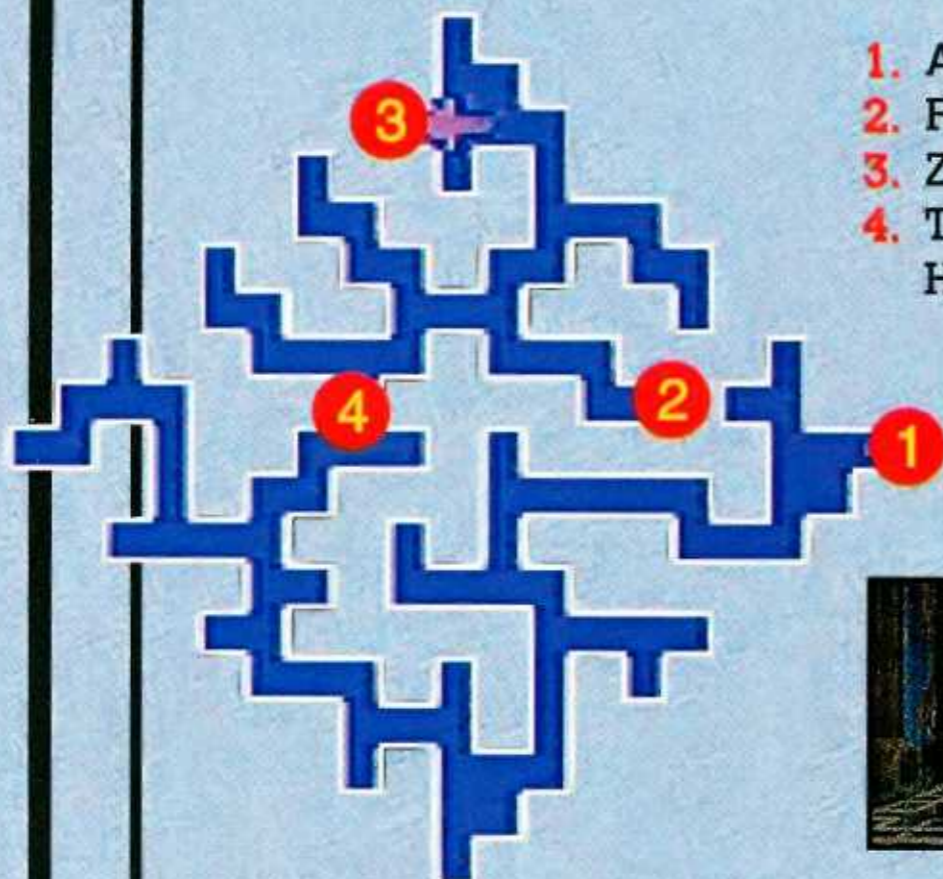




## FRIEDHOFSKATAKOMBEN

dich ins Haus zurückführt. Hier triffst du den extrem starken Vampir – achte also darauf, daß dein Team bei voller Gesundheit ist und möglichst auch über genügend Zauberkraft verfügt. Kehre mit Hilfe des Rückkehrspruchs oder mit Flügeln in die Stadt zurück und ruhe dich aus, falls deine Leute erschöpft sind. Der Vampir beherrscht eine Reihe verschiedenartiger Attacken, aber seine wirkungsvollste Waffe ist das Entziehen von Energie, womit er dir einfach deine Gesundheitspunkte wegsaugt. Setze gegen den Vampir viel Magie ein und gib auf Basso acht – mit seinen körperlichen Attacken kann er sehr hilfreich sein.

Sobald der Vampir aus dem Weg ist, triffst du den Vandalen Galm, der deine Gesundheit sowie deine Zauberkraft verbessert und dir ein paar Tips gibt, was du als nächstes zu tun hast. Er versorgt dich außerdem mit dem Schwerkraftstein, den du brauchst, wenn in einem der Schreine, die du zu besiegen hast, plötzlich alles drunter und drüber geht. Sobald du das Gespräch mit Galm beendet hast, gehst du zurück nach Enrich und speicherst in der Kirche deinen Spielstand ab. Werfe nun einen Blick auf die Karte und mache dich auf den Weg zu den Berghöhlen.



1. Ausgang zum Wald der Aborigines
2. Feenpulver
3. Zum Haus
4. Tür wird mit Hebel im Haus geöffnet



## BERGHÖHLEN

In den Berghöhlen wird die Sache zusätzlich durch eine patrouillierende Schlange erschwert, die gerne gerade die Wege blockiert, die du einschlagen mußt. Um die Schlange dazu zu bewegen, weiterzukriechen, mußt du den Kampf mit ihr aufnehmen. Die Schlange hat drei Köpfe, und du mußt sie alle in drei verschiedenen Schlachten vom Rumpf trennen. Die Schauplätze für die Kämpfe sind auf der Karte gekennzeichnet, so daß dein Hauptziel darin besteht, diese Stellen zu erreichen. Sobald du den dritten Kopf abgetrennt hast, begegnet dir eine weitere, noch stärkere Schlange, die ebenfalls ein paar Schläge einsteckt. Immer wenn du eine der Patrouillenschlangen besiegt hast, solltest du in die Kirche zurückkehren und deinen Spielstand sichern.



erreichen will. Das ist gar nicht so einfach, denn mit jeder Bewegung legst du den doppelten Weg zurück wie im Normalfall. Oft fällst du dabei in Löcher und mußt wieder von vorne beginnen. Dieser Abschnitt erinnert ein wenig an eine Partie Schach. Du arbeitest dich an den Wänden und auf festem Untergrund an den Löchern vorbei und versuchst, nicht zwei Felder auf einmal zu überspringen. Wenn du immer nur ein Feld voranschreitest, kannst du die Löcher leicht umgehen – achte auch auf die Luft-Polypen, die aus den Eislöchern hervorspringen, denn sie können sich sehr schnell vermehren. Setze so viele Magie-Attacken wie möglich gegen diese Kreaturen ein, denn du mußt die ganze Gruppe auf einmal treffen, um sie zu besiegen.

In den Berghöhlen begegnest du den üblichen Monstern wie z. B. Fledermäusen, Zombies und den gemeinen Erdwürmern, aber am ärgerlichsten sind die Wikinger-Ameisen. Diese greifen in Horden an, benutze also wieder Magie, um alle auf einmal zu treffen.





GRÜN = EMERALD

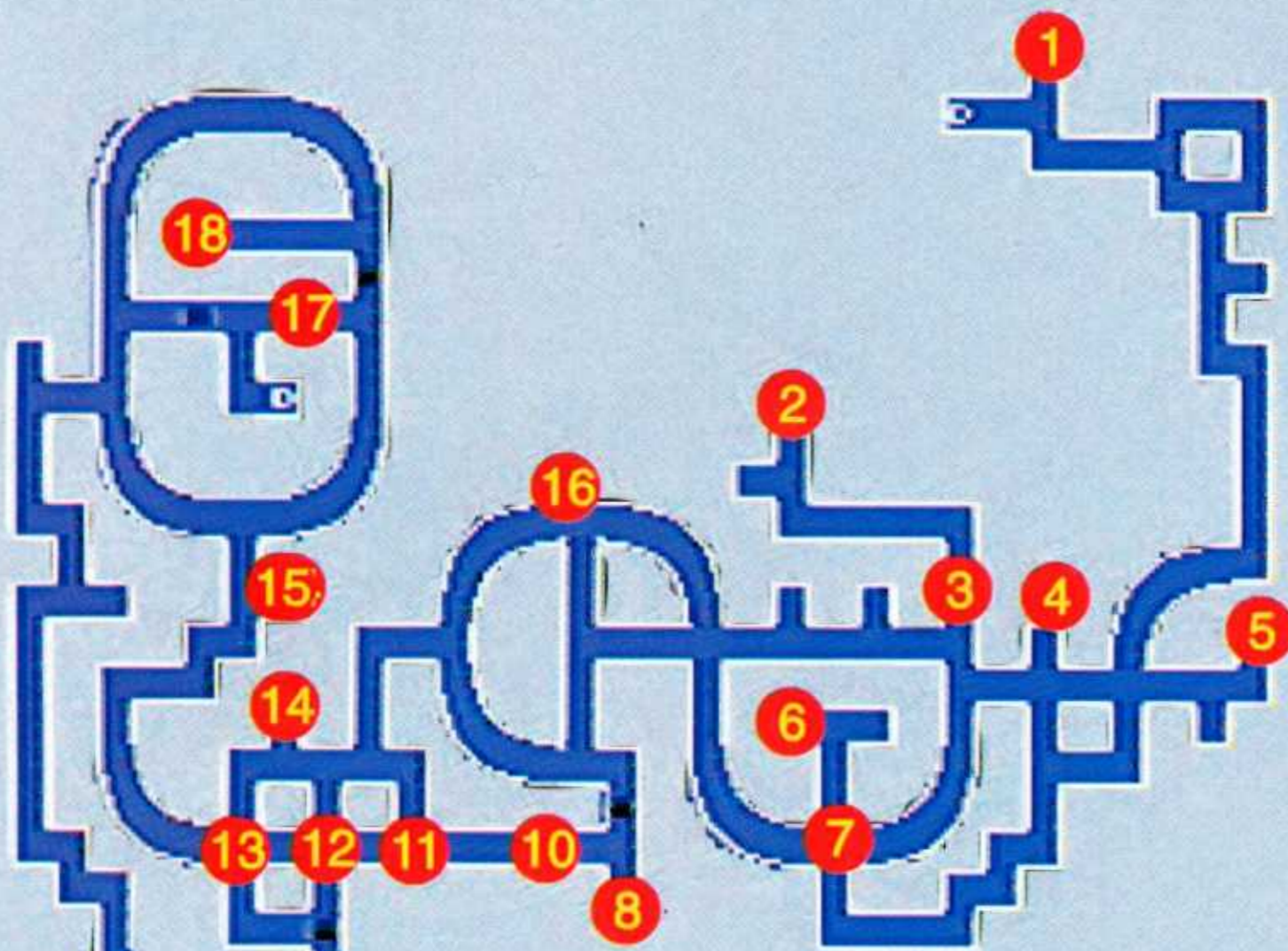
ROT = RUBIN

BLAU = SAPPHIRE

Halte dich von den Kistengeistern fern (siehe Karte) und vergiß nicht, dich zurückzuziehen, wenn deine Energiereserven zur Neige gehen. Feiglinge verdienen allerdings weder Gold noch Erfahrungspunkte!

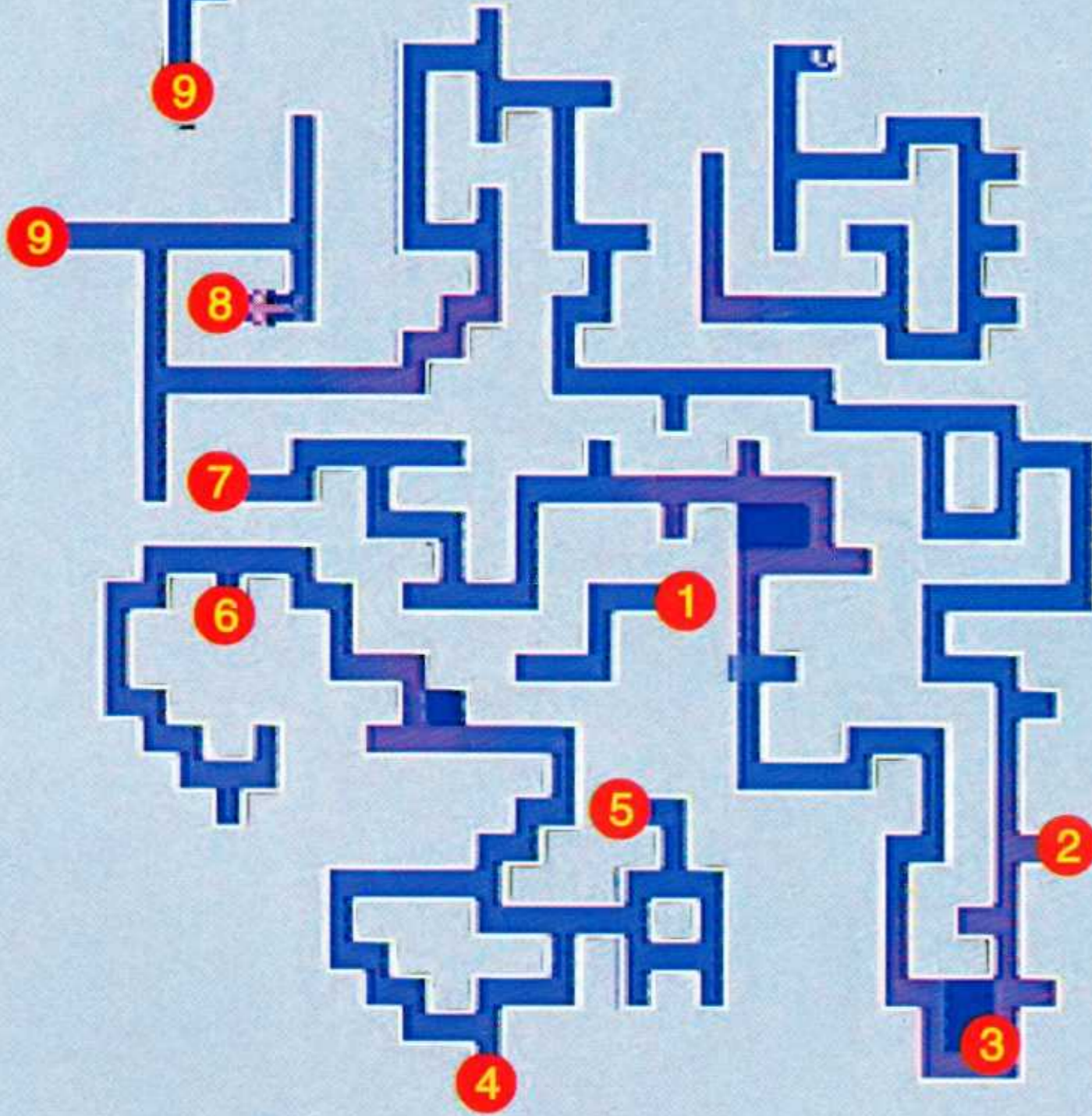
Sobald du die Berghöhlen wieder verlassen hast, begibst du dich in das Dorf ganz im Osten, um dich auszuruhen und deinen Spielstand zu speichern. Das Dorf wird von Ninjas bewohnt, du findest hier also die besten Waffen und Panzerungen weit und breit. Fülle deinen Vorrat an Zaubertänken auf und begib dich zum Südlichen Schrein, wo dich eine Überraschung erwartet.

**ERSTE HARTE**



1. Ausgang zur Karte
2. Ausgang zur Berghöhle 3
3. Töte die Schlange, um den Weg freizumachen (1)
4. Ausgang zur Berghöhle 3
5. Glückskeks
6. Ausgang zur Berghöhle 2
7. Schlange blockiert den Weg (1)
8. Ausgang zur Berghöhle 4
9. Ausgang zum Süden der Karte
10. Töte die Schlange, um (2) freizumachen
11. Schlange blockiert Weg (2)
12. Schlange blockiert Weg (2)
13. Schlange blockiert Weg (2)
14. Ausgang zur Berghöhle 2
15. Ausgang zur Berghöhle 2
16. Bild
17. Letzter Schlangenkampf, gefolgt von der Boss-Schlange
18. Lebensring

**ZWEITE HARTE**



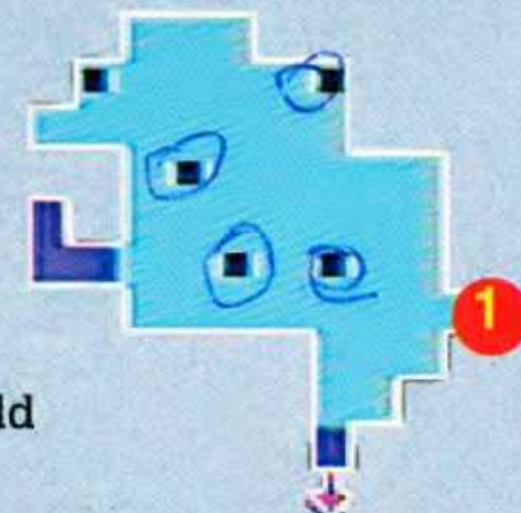
1. Ausgang zur Berghöhle 1
2. Kistengeist
3. Bild
4. Bild
5. Ausgang zur Berghöhle 4
6. Ausgang zur Berghöhle 1
7. Ausgang zur Berghöhle 1
8. Ausgang zur Berghöhle 1
9. Kistengeist

**DRITTE HARTE**



1. Power-Klammer

**VIERTE HARTE**



1. Bild





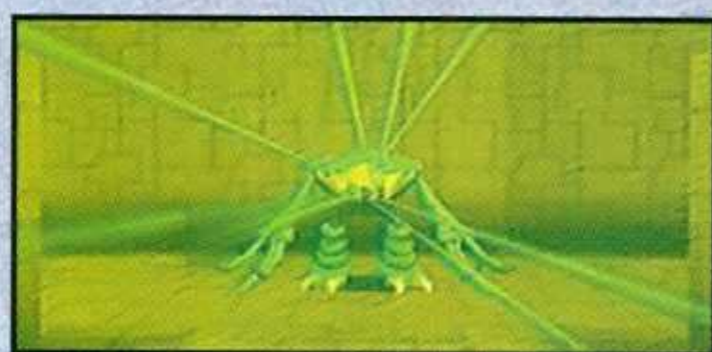
## SÜDLICHER SCHREIN

Worin besteht denn nun die Überraschung. Nun, wenn du bisher der Meinung warst, das Spiel wäre schwer, dann wirst du dich noch wundern. Der Südliche Schrein ist der erste von drei Schreinen, mit denen du fertig werden mußt, und es ist

bei weitem der anspruchsvollste. Die Monster prügeln zunächst auf dich ein, aber wenn du ein paar Erfahrungslevels weiter bist, kannst du es sicherlich mit ihnen aufnehmen. Du triffst die üblichen Monster an, aber achte auf die Würfel-Ghouls und die Münzen-Monster, denn sie sind sehr widerstandsfähig gegen körperliche Attacken. Es sind jedoch nicht die Monster, die dir hier Schwierigkeiten machen, sondern vor allem das Layout der Wege und Karten.

Die Hälfte des Südlichen Schreins spielt sich wegen der spiralförmigen Wege auf dem Kopf ab. Sobald du dich jedoch mit dem Kopf nach unten befindest, wird das Spiel gespiegelt, was es für dich noch schwerer macht, mit den Tunnels und den Karten zurechtzukommen. Es gibt eine Unmenge verschiedene Aufgaben für dich zu erfüllen, manche kopfüber und andere richtigerum. Wir haben sie für dich zur besseren Unterscheidung auf der Karte mit zwei verschiedenen Farben gekennzeichnet. Um die Sache noch komplizierter zu machen, gibt es Blöcke, die in beiden Modi auftauchen, so daß du zurückgehen und von kopfüber in die richtige Lage wechseln mußt und umgekehrt. Hört sich das verwirrend an? Die Karten sollten dir auf jeden Fall eine Hilfe sein.

Zuerst mußt du dich zur Karte der Ostseite des Südlichen Schreins begeben, um eine Zauberaxt zu finden, mit der man sich durch bemalte Wände schlagen kann. Damit bist du in der Lage, tiefer in den Schrein und schließlich in dessen Zentrum vorzudringen. Die Schwierigkeit ist, daß du den spiralförmigen Weg dorthin nur auf dem Kopf stehend zurücklegen kannst, andernfalls rollt ein großer Felsbrocken durch den Gang und stößt dich in das dahinterliegende Loch. Der Versuch, diese Passage mit dem Kopf nach unten zu durchqueren, ist es, was den Südlichen Schrein zur Nervenprobe werden läßt.



Du mußt den Steinschlüssel erwischen, bevor du weitermachst. Begib dich also in den südlichen Abschnitt des Schreins und wende dich der rechten Seite der Karte zu. Dort findest du den Schlüssel. Achte darauf, daß du auf dem Kopf stehst, sonst kommst du nicht hin. Nun mußt du dich richtigerum zur nördlichen Karte begeben. Verlasse den Nordteil durch den Ausgang rechts, und du befindest dich auf dem südlichen Abschnitt der Karte. Bahne dir den Weg zu dem anderen Nord-Ausgang, um in einen neuen Bereich der nördlichen Karte vorzudringen. Gehe nach links und nach oben zu der Spirale ganz links. Du mußt mit dem vorher eingesammelten Steinschlüssel durch die Steintüren kommen. Dann benutzt du die Spirale, um dir kopfüber den Weg zum Ausgang des Zentrums des Südlichen Schreins zu bahnen.

Laß dich durch die kleine Karte nicht über den hohen Schwierigkeitsgrad dieses Abschnitts hinwegtäuschen. Lies dir die Schilder an den Wänden durch, und du erfährst etwas über die Bedeutung der sieben Steine, die man in den Mauernischen finden kann. Diese Steine müssen gleichmäßig auf die beiden Statuen in diesem Raum verteilt werden. Um dir die Arbeit zu sparen, die richtige Verteilung herauszufinden, geben wir dir die Lösung vor:

Gib einer Statue den Saphir, den schwarzen Onyx, den Opal und den Rubin.  
Die andere Statue erhält den Aquamarin, den Diamanten und den Smaragd.

Danach erscheint das Magische Schwert, aber bevor du es dir schnappst, mußt du mit der Hexe kämpfen. Setze dabei deine körperlichen Attacken ein, aber wenn sie eine Mumie herbeiruft, bediene dich der Magie von Rodi und Melody, während dein Hauptcharakter und Basso sich weiterhin auf körperliche Attacken konzentrieren.

Sobald die Hexe besiegt ist, gehst du zurück in das östliche Dorf und sprichst mit dem Ninja-Meister. Nach ein paar seltsamen Vorkommnissen in der Hütte des Meisters solltest du mit Akane einen neuen Charakter bekommen, der dir bei deinem Quest hilft.

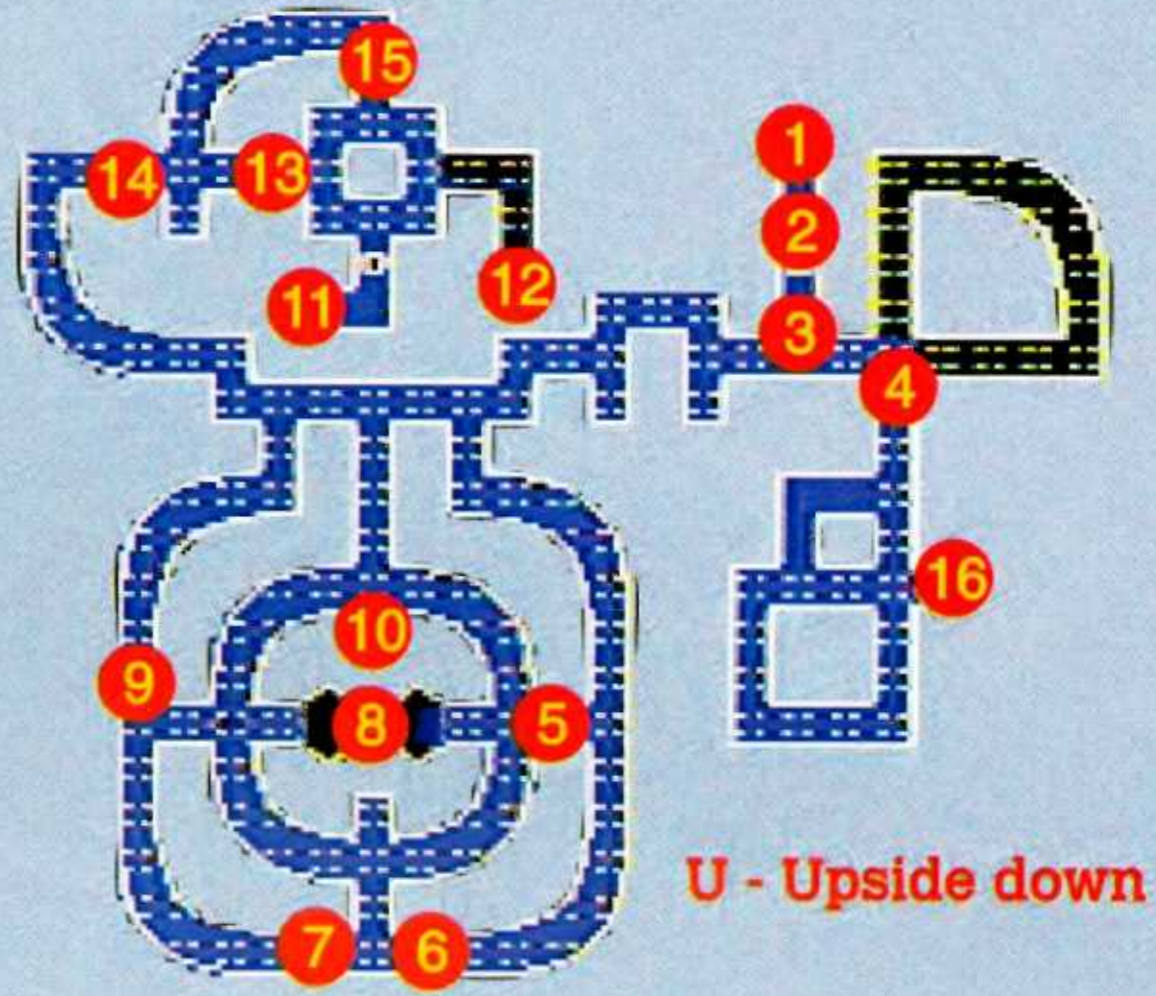




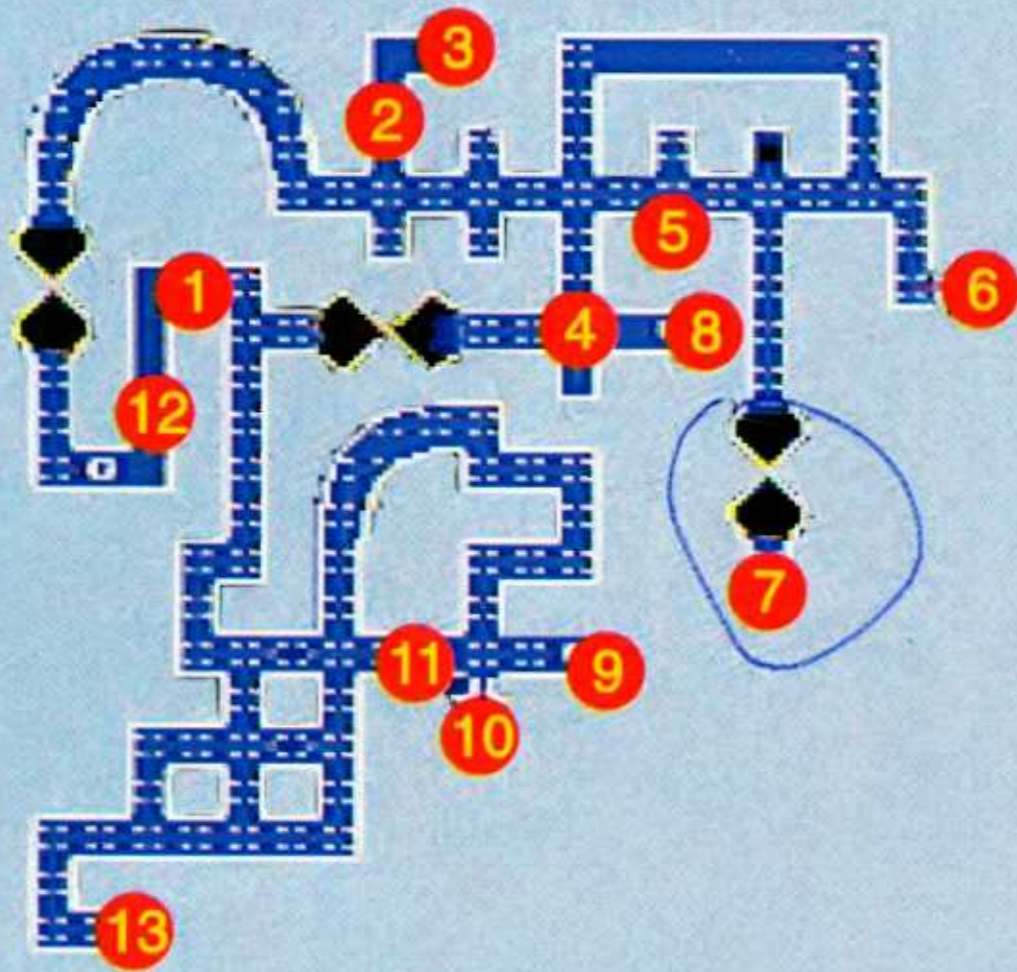
Rüste dich in dem Shop aus und begib dich in die Kirche, wo du die Klasse deines Hauptcharakters ändern solltest. Nun ist er in der Lage, das Heilige Schwert einzusetzen (du kannst die Klasse nur ändern, wenn der Charakter Level 20 oder darüber erreicht hat). Speichere danach deinen Spielstand und begib dich zurück durch die Berghöhlen nach Enrich. Dort betrittst du den Brunnen und kehrst zu den Dungeons zurück.

### NORD-KARTE 1

1. Elixir
2. Verhindert Weiterkommen (U)
3. Steinblock
4. Loch nach Süden 2
5. Verhindert Weiterkommen (U)
6. Verhindert Weiterkommen (U)
7. Verhindert Weiterkommen (U)
8. Dreht dich auf den Kopf
9. Verhindert Weiterkommen (U)
10. Goblet-Monster in der Statue
11. Ausgang nach Süden 2
12. Schild-Diadem (U)
13. Steinblock/Mauermonster
14. Verhindert Weiterkommen
15. Ausgang nach Süden 1

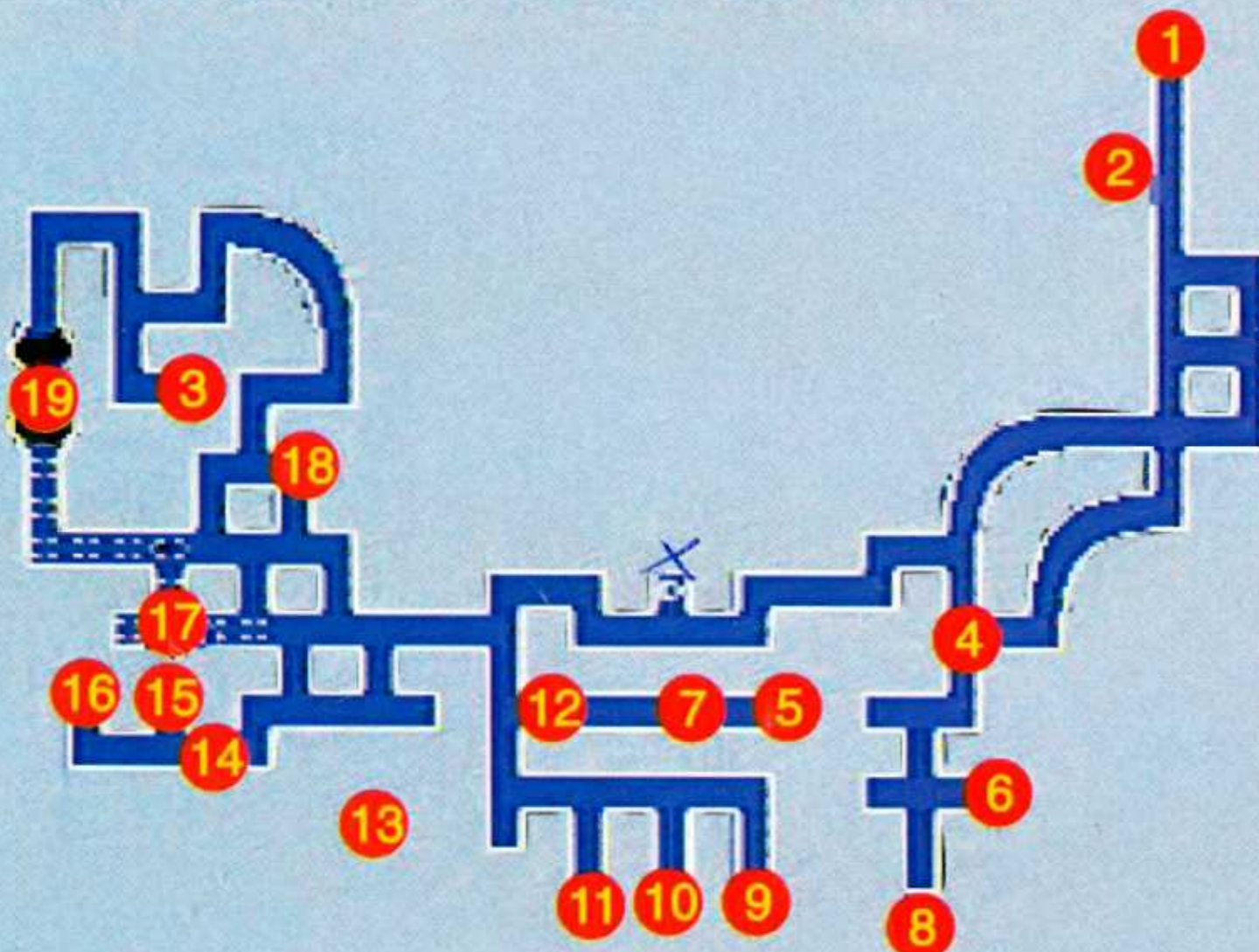


### NORD-KARTE 2



1. Verhindert Weiterkommen (U)
2. Verhindert Weiterkommen (U)
3. Ausgang nach Westen
4. Verhindert Weiterkommen (U)
5. Statue ist Monster
6. Ausgang nach Süden 2
7. Ausgang zum Zentrum der Karte
8. Ausgang nach Norden 1
9. Ausgang nach Westen/Mumie in der Krypta
10. Ausgang nach Süden 2
11. Verhindert Weiterkommen (U)
12. Steintür: benutze Steinschlüssel
13. Verhindert Weiterkommen (U)

### SÜD-KARTE 1

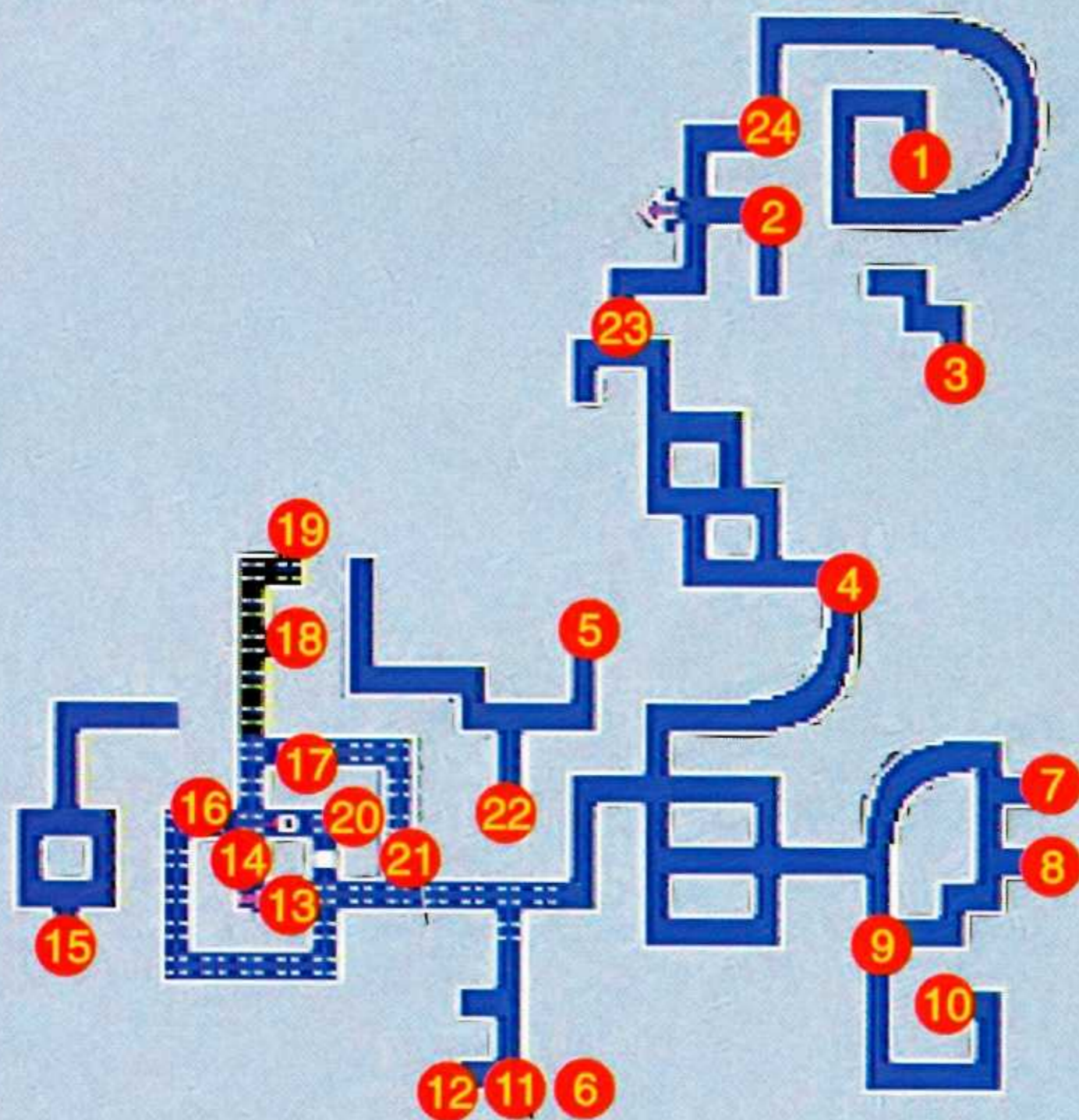


1. Ausgang nach Süden 2
2. Ausgang nach Norden 2
3. Milch schützen
4. Verhindert Weiterkommen
5. Bild
6. Zaubertrank
7. Steinblock
8. Ausgang zur Karte
9. Zaubernektar/Statue mit Goblet-Monstern (U)
10. Engelsflügel
11. Statue mit Goblet-Monstern
12. Verhindert Weiterkommen (U)
13. Ausgang nach Süden 2
14. Verhindert Weiterkommen (U)
15. Ausgang nach Süden 2
16. Statuen-Monster
17. Ausgang nach Süden 2
18. Ausgang nach Süden 2
19. Stellt dich auf den Kopf



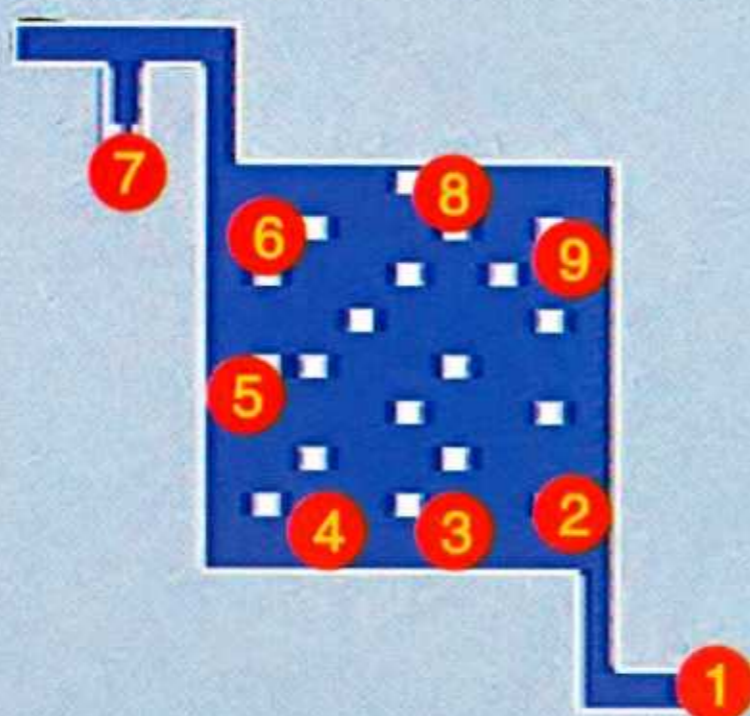


**SÜD-KARTE 2**



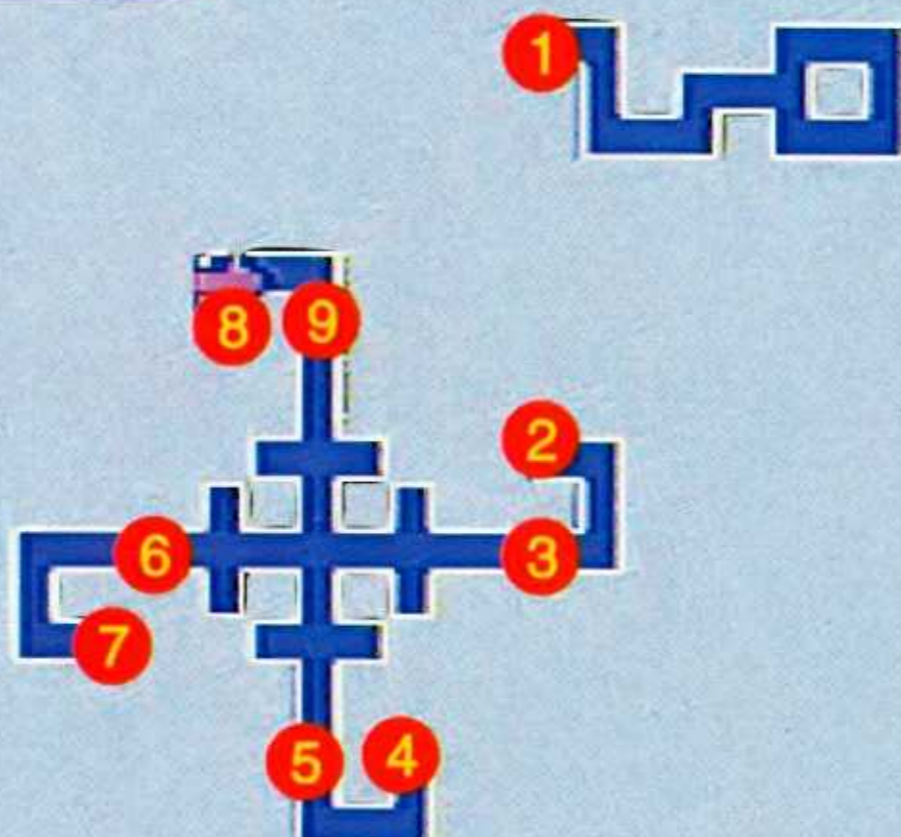
- 1. Mithril Ore
- 2. Steinblock
- 3. Ausgang nach Süden 1
- 4. Verhindert Weiterkommen (U)
- 5. Ausgang nach Osten
- 6. Drachenkugel
- 7. Statuen-Monster
- 8. Bild
- 9. Verhindert Weiterkommen (U)
- 10. Steinschlüssel (U)
- 11. Verhindert Weiterkommen (U)
- 12. Statuen-Monster
- 13. Verhindert Weiterkommen (U)
- 14. Steinblock
- 15. Ausgang nach Süden 1
- 16. Verhindert Weiterkommen
- 17. Verhindert Weiterkommen
- 18. Schnelles Hühnchen
- 19. Ausgang nach Norden 2
- 20. Verhindert Weiterkommen (U)
- 21. Verhindert Weiterkommen (U)
- 22. Ausgang nach Süden 1
- 23. Steinblock
- 24. Steinblock

**OSTEN**



- 1. Magic Mattock: an bemalten Steinblöcken einsetzen
- 2. Steinblock
- 3. Steinblock
- 4. Steinblock
- 5. Steinblock
- 6. Steinblock
- 7. Ausgang nach Süden 2
- 8. Energiebrot
- 9. Steinblock

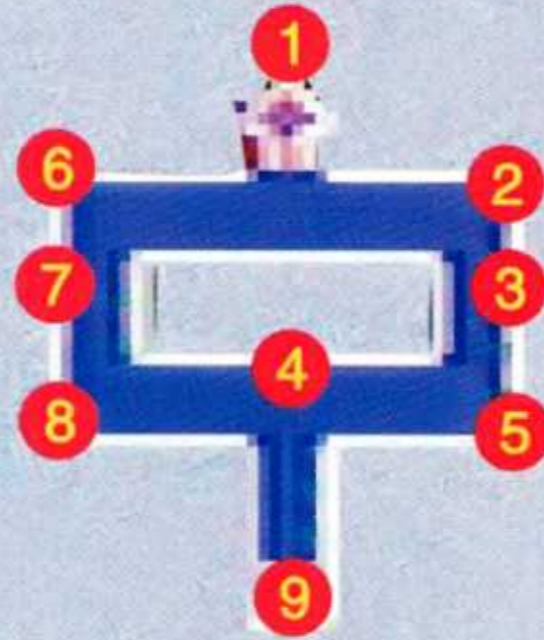
**WESTEN**



- 1. Ausgang nach Norden 2
- 2. Ausgang nach Norden 2
- 3. Steinblock
- 4. Powersaft
- 5. Steinblock
- 6. Steinblock/Mauermonster
- 7. Obskurer Knoblauch
- 8. Statuen-Monster
- 9. Steinblock





**ZENTRUM**


1. Ausgang nach Norden 2
2. Opal
3. Schwarzer Onyx
4. Diamant
5. Aquamarine
6. Smaragd
7. Saphir
8. Rubin
9. Heiliges Schwert

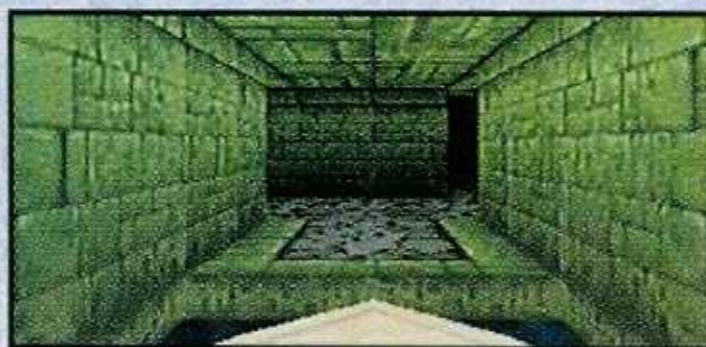
**ENRICH DUNGEONS II**

Dein Ziel besteht nun darin, den König und Forte von ihrer Besessenheit mit den bösen Geistern zu befreien. Um jedoch in das Schloß zurückzugelangen, mußt du dir den Weg durch einen neuen Abschnitt des Dungeons suchen. Sobald du im

nördlichen Hauptbereich bist, wendest du dich nach Nordosten, wo du auf ein Netz von Landestegen stößt. Du mußt die Stufen nach Norden hochgehen, um über den Landesteg-Abschnitt zu gelangen. Stelle dich auf den zweiten kleinen Landesteg rechts, und dein neuer Freund Akane wird ein Zauberboot herbeirufen, das dich in den neuen Dungeon-Abschnitt bringt. Durch diese Sektion gelangt man relativ einfach, aber du solltest einen Blick auf die Karte werfen, damit dir die Goodies nicht entgehen. Am besten geht man all den Kreaturen in dem Dungeon aus dem Weg, denn du mußt dir all deine Zauberkräfte, Kräuter und Tränke für die folgende Schlacht aufsparen.

Sobald du im Thronsaal ankommst, siehst du die Körper des Königs und von Forte auf dem Boden liegen. Sprich mit Relix, und die bösen Geister werden die beiden Körper verlassen – dies ist der erste Teil deiner Schlacht. Nun ist es an der Zeit, Melody gegen Akane auszuwechseln. Am besten greifen der Hauptcharakter und Basso je einen Geist mit körperlichen Attacken an, während Akane und Rodi ihre kraftvollsten Zauber einsetzen. Wenn einer der Geister erschöpft ist, bezieht man Melody wieder in den Kampf mit ein, so daß man mit ihrer Unterstützung und ihren Heilungssprüchen sein Team für die nächste Schlacht wappnet.

Nachdem du die beiden bösen Geister besiegt hast, erscheint Sabatto und rät dir, das Heilige Schwert einzusetzen, um den König und Forte zu befreien. Folge ihm, und Sabatto läßt dich allein in deinem Kampf gegen Relix und die bösen Geister. Hier wird's nun verdammt schwer und ziemlich frustrierend: Du gewinnst diese Schlacht nicht, wenn deine Charaktere nicht alle einen Erfahrungslevel von ca. 20 erreicht haben. Achte auch darauf, genügend Zaubertränke in der Hinterhand zu haben. Melody ist hier sehr wichtig, und ihre Heilkräfte werden regelmäßig gebraucht – wenn ihre Gesundheit unter 110 HP sinkt, solltest du einen High-Level-Heilspruch oder einen Zaubertrank einsetzen, um sie wieder zu stärken. Wechsle Akano gegen Basso aus, denn Magie-Attacken sind bei diesem Kampf der Schlüssel zum Sieg. Wenn du jedoch Akane verlierst, solltest du schnellstmöglich Basso zurück in den Kampf schicken.





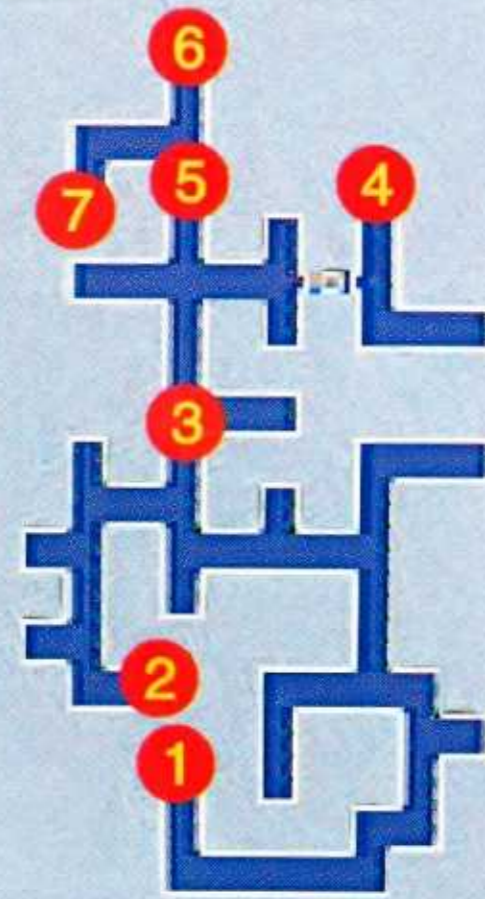
**ERSTE HARTE**

1. Ausgang zur Enrich Dungeon-Hauptkarte (siehe letzte Ausgabe)
2. Renne zur Wand
3. Bild
4. Ausgang zur Enrich Dungeon-Karte 2
5. Kistengeist
6. Lebenskerze

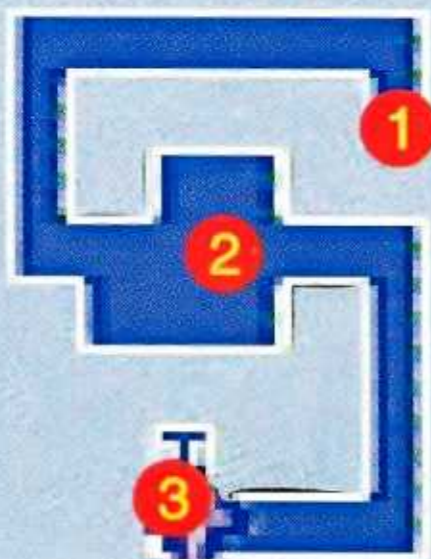


**ZWEITE HARTE**

1. Ausgang zur Enrich Dungeon-Karte 1
2. Tapferer Apfel
3. Mit Sicherheit ein Würfelghoul, sei also bereit
4. Ausgang zur Enrich Dungeon-Karte 3
5. Drücke gegen die Wand
6. Kistengeist
7. Bild

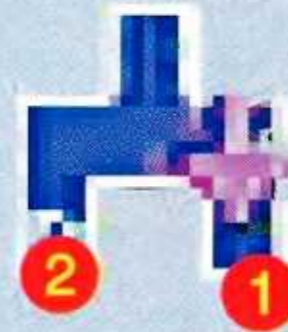


**DRITTE HARTE**



1. Ausgang zur Enrich Dungeon-Karte 2
2. Zaubertrank
3. Ausgang zur Enrich Dungeon-Karte 4

**VIERTE HARTE**



1. Ausgang zur Enrich Dungeon-Karte 3
2. Ausgang zum Thronsaal: Kämpfe mit den bösen Geistern und mit Relix

**ALLGEMEINE TIPS**

Bevor wir nächsten Monat den letzten Teil unseres Quests in Angriff nehmen, wollen wir dir ein paar allgemeine Hinweise zum Kämpfen und zu den Charakteren in deinem Team geben. Inzwischen solltest du ja schon einiges gelernt haben, aber es gibt immer noch besondere Kampftechniken, die man sich aneignen sollte.

**HAUPTCHARAKTER (NENNE IHN, WIE DU WILLST)**

Am Anfang des Spiels gibst du diesem Helden einen Namen oder übernimmst einfach die Vorgabe. Der Hauptcharakter muß dem Team immer angehören, und wenn er einmal erschöpft ist, kann man ihn nicht einfach durch einen anderen Charakter ersetzen. Versuche also, ihn stets so gesund wie möglich zu halten. Weil er vom Geist besessen ist, kann er nicht sterben, auch wenn er all seine Gesundheitspunkte einbüßt, aber trotzdem ist er dann für den Rest der Schlacht nutzlos. Wenn du mit einem anderen Charakter den Kampf gewinnst, kommen der Hauptcharakter, Melody und Rodi mit einem einzigen Gesundheitspunkt aus. Benutze einen Zaubertrank oder Magie, um seine Gesundheit wiederherzustellen.

Der Hauptcharakter ist der kräftigste, der dir für körperliche Attacken zur Verfügung steht, und er beherrscht außerdem sogar noch ein paar sehr nützliche Zaubertricks. Der beste ist der Funkenzauber, jedenfalls solange man den Inferno-Spruch, den man erst gegen Ende des Spieles bekommt, noch nicht hat. Mehr erfährst du hierüber in der nächsten Ausgabe. Der Hauptcharakter kriegt immer die besten Waffen, du solltest sie also auf alle Fälle aufspüren, und wenn du sie hast, setzt du sie natürlich auch ein. Außerdem empfiehlt es sich, dem Hauptcharakter Power-Ups wie den Tapferen Apfel oder den Glückskeks zukommen zu lassen. Der Kerl ist übrigens auch sehr schnell und greift in den meisten Runden entweder als erster oder unmittelbar nach Rodi an. Versuche, deinen Schlachtplan nach dieser Tatsache auszurichten.





**ZAUBER****HEILUNG**

Kann jederzeit eingesetzt werden, um die Gesundheit deiner Party-Mitglieder wiederherzustellen. Der Heilungszauber des Hauptcharakters ist allerdings nicht so stark wie die von Akane oder Melody, benutze ihn also vorwiegend bei Personen, denen es noch nicht ganz so schlecht geht.

**FUNKEN**

Ein sehr wirkungsvoller Angriffszauber, der nach dem ersten Level sehr nützlich wird, wenn es darum geht, all deine Feinde gleichzeitig zu attackieren. Verschwende diesen Zauber nicht für einzelne Kreaturen.

**LANGSAMKEIT**

Ein sehr brauchbarer Zauber, obwohl er anscheinend nichts gegen andere magisch begabte Kreaturen ausrichten kann. Er verlangsamt deine Gegner, so daß dein Team meist den ersten Schlag ausführen kann.

**WIEDERAUFERSTEHUNG**

Dieser Spruch verbraucht eine Menge magischer Energie, aber er lohnt sich, denn er erweckt deine Team-Mitglieder sogar mitten in einer Schlacht wieder zum Leben.

**ZURÜCKKEHREN**

Dieser Spruch führt dich an den Anfang des Bereichs zurück, in dem du dich gerade befindest. Man kann den Spruch allerdings auch vergeuden, wenn man beispielsweise versucht, die Berghöhlen von hinten zu betreten und zu deren Anfang bei Enrich zu gelangen. Der Spruch führt dich jedoch nur zu der Stelle zurück, an der du die Höhlen jetzt gerade betreten hast, und nicht zu deren tatsächlichem Eingang.

**UNTERDRÜCKEN**

Soll Monster eine Runde lang am Angriff hindern, funktioniert aber recht selten. Man sollte diesen Spruch deshalb gar nicht erst einsetzen.

**ATTACKE**

Verstärkt die Kampfkraft eines deiner Party-Mitglieder und erweist sich als sehr nützlich. Man kann den Spruch viermal auf eine Person anwenden und diese dadurch extrem stärken.

**INFERNO**

Am Ende des Tower of Illusion bekommst du Inferno, den mächtigsten Spruch des ganzen Spiels. Er verbraucht eine Menge Magiepunkte, aber es lohnt sich, denn er richtet bei deinem Gegner bis zu 300 Hitpoints Schaden an.

**MELODY**

Da Melody von den selben Geistern besessen ist wie dein Hauptcharakter, ist auch sie unsterblich. Als einziger echter Mage in der Gruppe ist sie sehr wichtig, besonders im ersten Teil des Spiels – als einzige verfügt sie zu diesem Zeitpunkt

schon über den Heilungszauber. Trotz ihrer magischen Begabung kann sie leichteren Gegnern auch den einen oder anderen Schlag versetzen, und in der Anfangsphase lohnt es sich durchaus, auch ihre körperlichen Attacken zum Einsatz kommen zu lassen. Sobald du neue Mitglieder in deine Gruppe aufgenommen hast, verliert Melody an Bedeutung, obwohl sie wegen ihrer Heilkraft in erbitterten Schlachten immer noch ein unentbehrlicher Helfer bleibt.

**ZAUBER****HEILUNG**

Entspricht genau dem gleichnamigen Zauber des Hauptcharakters, ist jedoch um einiges stärker. Setze ihn bei ernsthaft verwundeten Team-Mitgliedern ein.

**UNTERSTÜTZUNG**

Dieser Spruch ist sehr wichtig, denn er erhöht die Angriffsgeschwindigkeit deiner Charaktere, so daß sie meist den ersten Schlag ausführen können. Im zweiten Level wirkt sich der Zauber auf das ganze Team aus und nicht nur auf einen einzelnen Charakter.



**ANTIDOTE**

Falls einer deiner Charaktere von einem Monster vergiftet wird und sich sein Gesundheitszustand von Runde zu Runde verschlechtert, heilt ihn dieser Zauber.

**AURA**

Ein sehr nützlicher Spruch, der den Gesundheitszustand der gesamten Party verbessert. Du bekommst ihn jedoch erst, wenn du im Spiel schon ein ganzes Stück vorangekommen bist.

**WIEDERAUFERSTEHUNG**

Entspricht dem des Hauptcharakters, aber Melody bekommt den Spruch als erste.

**WIEDERHERSTELLEN**

Dieser Spruch ermöglicht es einem Mitglied oder dem gesamten Team (abhängig vom Level), die Hitpoints jeder Runde in einer Schlacht zurückzubekommen.

**HÖLLENSTURM**

Am Anfang sehr wirkungsvoll, aber bei den hartnäckigeren Monstern in späteren Spielabschnitten nicht mehr sonderlich beeindruckend. Trotzdem ist dieser Spruch auch dann noch nützlich, denn man kann mit ihm mehrere Feinde gleichzeitig bekämpfen.

**ELEMENTAR**

Melodys kraftvollste Attacke. Es gibt vier verschiedene Formen der "Elementar"-Attacke, von denen jede stärker ist als die vorhergehende. Du mußt dich jedoch durch die Levels nach oben arbeiten, um den Spruch in seiner ganzen Kraft nutzen zu können.

**RODI**

Rodi der Ninja ist ein exzellenter Charakter mit einem kräftigen Körper und großen Zauberfähigkeiten. Er ist der einzige unter deiner Kontrolle, der von guten Geistern besessen und damit ebenfalls unsterblich ist. Rodi greift fast immer als erster an – es empfiehlt sich also, immer einen seiner kraftvolleren Sprüche einzusetzen, wenn dir mehrere Feinde gegenüberstehen.



Der einzige Nachteil von Rodi besteht darin, daß er sehr leicht Schaden nimmt – achte also stets auf seine Hitpoints und statt ihn mit der stärksten Rüstung aus. Normalerweise haben es intelligentere Gegner zuerst auf ihn abgesehen – wenn er also nur noch über wenige Hitpoints verfügt, verteidigst du ihn und läßt ihn vom Hauptcharakter oder von Melody heilen. Auch wenn er nicht besonders widerstandsfähig gegen schwere Attacken ist, erweist sich Rodi wegen seiner Körper- und Zauberkraft als ein unentbehrliches Mitglied deiner Gruppe. Achte also darauf, ihn stets mit an der Spitze deines Teams zu haben.

**ZAUBER****BRUTALES FEUER**

Einer der ersten Zaubersprüche, die Rodi erlernt, und von Level 2 an sehr wirkungsvoll. Nach Level 2 kann man mit ihm auch mehrere Gegner gleichzeitig angreifen. Versuche, am Anfang eines Kampfes immer ein paar Sprüche dieser Art vorrätig zu haben.

**AYAKASHI**

Dieser Spruch verwirrt den Gegner mit Illusionen, die ihn vom Angreifen abhalten. Er ist allerdings bei einigen der stärkeren Kreaturen wirkungslos, gehe also vorsichtig damit um.

**BLITZ**

Mindestens so kraftvoll wie das Brutale Feuer, aber es kostet mehr Energie und ist erst im späteren Verlauf des Spiels verfügbar.

**WILDHEIT**

Ein sehr nützlicher Spruch, der in etwa so wirkt wie der Attacke-Spruch des Hauptcharakters: Er erhöht die Angriffskraft des von dir gewählten Gruppen-Mitglieds.

**ILLUSION**

Entspricht Akayashi, außer daß dieser Spruch nicht so oft funktioniert – gib dich also nicht weiter mit ihm ab.

**SPINNENFADEN**

Ein großartiger Spruch, der deine Gegner lähmt. Wenn es funktioniert, kannst du zuerst angreifen.

**VERRÜCKTHEIT**

Ein weiterer Illusions-/Verwirrungsspruch. Er funktioniert recht selten, weshalb du auf ihn keine Magiepunkte verschwenden solltest.

**NEGIEREN**

Ein sehr nützlicher Spruch, der die Gegner daran hindert, ihre eigenen Zaubersprüche wie Unterstützung und Attacke anzuwenden. Setze den Spruch klug ein.





**LISA**


Bassos Partnerin Lisa tritt deinem Team erst im Westlichen Schrein bei. Man kann sie mit dem Hauptcharakter vergleichen, da sie sehr gut mit dem Schwert umgehen kann und außerdem über hervorragende Zauberkräfte verfügt. Mit der Zeit wird Lisa Basso sogar noch körperlich überlegen, und sie entwickelt sich zu einer Kämpferin, mit der man rechnen muß.

Lisa ist nicht viel schneller als Basso. In Kämpfen attackieren meist der Hauptcharakter und der Ninja zuerst, dann der Gegner und schließlich Lisa und Basso. Es ist wichtig, das Timing der Attacken zu lernen, wenn man eine Schlacht gewinnen will – schau dir genau an, wann welcher deiner Charaktere angreift.

**ZAUBER**
**HEILUNG**

Ich denke, du weißt inzwischen, was dieser Zauber bewirkt. Lisas Heilzauber ist stärker als der des Hauptcharakters.

**RÜCKKEHR**

Entspricht dem Rückkehr-Spruch des Hauptcharakters. Denke daran, daß du diesen Spruch nicht während eines Kampfs anwenden kannst.

**BARRIERE**

Ein sehr nützlicher Spruch, der feindlichen Atem-Attacken wie Heiße Luft oder Glühendes Feuer Energie entzieht.

**AURA**

Heilt alle deine Team-Mitglieder, die in der ersten Reihe stehen. Ist besonders nützlich aufgrund der Tatsache, daß Lisa normalerweise erst ins Spiel kommt, nachdem alle anderen Feinde angegriffen haben.

**GEGENGIFT**

Entspricht Melodies Gegengift-Spruch, aber nun, da du zwei von der Sorte zur Verfügung hast, kannst du mit den meisten Gift-Attacken fertig werden.

**UNTERSTÜTZUNG**

Entspricht weitgehend Melodys Unterstützungsspruch, aber wenn man zwei davon in einer Runde anwendet, kann man sich fast sicher sein, daß die meisten deiner Charaktere zuerst angreifen.

**GEGENZAUBER**

Theoretisch ist dieser Spruch ganz großartig, denn er soll die Feinde vom Zaubern abhalten. Leider funktioniert das Ganze nur selten.

**SCHILD**

Dies baut im wesentlichen für eine Runde eine Art Schild gegen feindliche Attacken auf, ist aber in der Praxis nicht besonders nützlich.

**AKANE**

Der Ninja Akane schließt sich dir in dem ganz östlich gelegenen Dorf an, nachdem du im Westlichen Schrein das Heilige Schwert gefunden hast. Akane verfügt über eine eher mäßige körperliche Konstitution, auch wenn sie gute Waffen aufbieten kann, aber ihr Heilungs- und ihr Unterstützungsspruch erweisen sich als äußerst nützlich. Akane ist recht flink und greift oft vor Rodi an, was sich für den Heilungszauber als gut erweist, wenn die Hitpoints deines Teams zur Neige gehen. Falls sich Akane bei Kämpfen nicht in deiner Frontlinie befindet, lohnt es sich, sie dorthin zu beordern, falls du dich nicht besonders geschickt anstellst. Ihre Zauberkünste verschaffen dir nämlich einen Vorteil gegenüber dem Feind. Sobald jedoch alle geheilt sind, solltest du sie wieder gegen einen Charakter mit besseren Angriffsfähigkeiten einwechseln.





**ZAUBER****HEILUNG**

Akanes Heilkraft ist ungefähr so stark wie die von Melody, und sie durchquert die Levels in etwa genauso schnell.

**GEGENGIFT**

Akanes Antidot macht ab Level 2 jedes Gift im Spiel unwirksam.

**GOTTES WIND**

Dieser Spruch funktioniert genauso wie Lisas Barrierenspruch: Er schützt vor den Atem-Attacken der Gegner.

**SCHNELLER WIND**

Entspricht im wesentlichen dem Unterstützungsspruch: Er beschleunigt dein Team und steigert seine Verteidigungsfähigkeiten.

**WIESELSCHLAG**

Akanes einziger Spruch zum direkten Angriff ist ziemlich nutzlos, aber im Notfall wirkt er auf mehrere Ziele gleichzeitig.

**BETEN**

Akane bekommt als erste einen Spruch, mit dem sie das ganze Team heilen kann, und erweist sich deshalb als sehr wichtiger Charakter.

**GEISTIG**

Dieser Spruch entspricht dem Seelenraub des Feindes und ist dazu bestimmt, mehrere Monster auf einen Schlag zu vernichten. Leider funktioniert der Spruch nur selten.

**WIEDERBELEBUNG**

Entspricht dem Wiederaufstehungsspruch und ist in brenzligen Situationen sehr nützlich.

**FORTE**

Forte schließt sich dir auf deinem Quest kurz nach Akane an, nachdem du ihn und den König von den bösen Geistern befreit hast. Er ist ein sehr aggressiver Zauberer, und der größte Teil seines Repertoires besteht aus Angriffszaubern. Forte legt ein ziemliches Tempo hin und greift normalerweise direkt nach deinen Nijas an. Obwohl die meisten von Fortes Sprüchen denen der anderen entsprechen, sind sie doch normalerweise viel stärker, und sein Seelenraub richtet ganz besonders viel Schaden an. Der einzige Nachteil von Forte besteht wie bei Rodi darin, daß er sehr leicht verletzbar ist, so daß man ihn immer im Auge behalten muß.

**ZAUBER****FEUER**

Dieser Spruch verursacht durchschnittlichen Schaden, verbraucht aber nur wenige Magiepunkte. Er eignet sich gut für leichtere Auseinandersetzungen.

**SCHILD**

Für diesen Spruch gibt es verschiedene Kräftelevels, d. h. du kannst auch dein gesamtes Team damit beschützen.

**GEGENSPRUCH**

Hindert den Feind daran, mit Magie anzugreifen, funktioniert aber nur in der Hälfte aller Fälle.

**SCHLAF**

Versetzt deine Gegner in Schlaf, so daß du sie eine Runde lang gefahrlos attackieren kannst, ohne selbst getroffen zu werden. Klingt gut, funktioniert aber nicht allzu oft.

**SEELENRAUB**

Kann mehrere Gegner auf einen Schlag vernichten, wenn man den Spruch erfolgreich anwendet. Auf dem zweiten Level funktioniert er in ca. 50% der Fälle – man sollte ihn wegen seiner verheerenden Wirkung unbedingt mal ausprobieren.

**EINFRIEREN**

Der gleiche Spruch, den der Feind auch gegen dich einsetzt. Sehr nützlich, aber ich bevorzuge trotzdem den Funkenspruch...

**FUNKEN**

Dieser Spruch ist Fortes bester Angriffszauber – sehr mächtig, aber er verschlingt sehr viel magische Energie. Das Resultat rechtfertigt jedoch den Aufwand (und du bekommst eine kleine Animation zu sehen).

**ATTACKE**

Treibt die Angriffspunkte eines deiner Team-Mitglieder drastisch in die Höhe. Am besten wendet man diesen Spruch bei Charakteren an, die das Shining Sword oder die Force Blade tragen.



# CODES



**H**ier sind wieder die besten Codes, die wir diesen Monat finden konnten und die es auf dem Markt gibt!



## SKY TARGET

**FLIEGENDER DINOSAURIER**  
In Mission 2 achtest du einfach mal auf das Flugzeug, das auf dich zukommt, während du auf den cremefarbenen

Bomber schießt. Es ist ein fliegender Dinosaurier, den du beschießen kannst, bis er explodiert.

### 5% LEBENS-BONUS

Wenn du auf den Dino schießt, so bekommst du 5% Bonus auf das Leben deines Schiffes. Dieser Dino kommt an zwei Stellen vor: Mission 2 (nach dem Bomber) und Mission 6 (nach dem Schiff, das wie das aus dem Clint Eastwood-Film "Firefox" aussieht).

### DEN XF/A-49 BENUTZEN

Du kannst auch den Prototypen XF/A-49 benutzen, wenn du den "Ranking"-Modus durchspielst. Dieses neue Schiff ist dann im "Ranking"- und im "Arcade"-Modus anwählbar.

## CONTRA – LEGACY OF WAR



### BONUS-SPIEL

In Stage 2 gehst du zum kleinen Haus am Ende des Levels und dort hinein. Stelle dich vor die Spielmaschinen, dort kannst du eine alte Version von Contra spielen.

### VERSTECKTES SPIEL

Drücke beim Titelschirm Y, unten, oben, L-Taste, R-Taste, links.

### VERSTECKTES SPIEL 2

Drücke beim Titelschirm Y, unten, oben, L-Taste, R-Taste, rechts.

### LEVEL-AUSWAHL

Drücke beim Titelschirm Y, unten, oben, R-Taste, L-Taste, L-Taste, R-Taste.

### FILM-TEST

Drücke beim Titelschirm Y, unten, oben, L-



Taste, R-Taste, unten.

### UNENDLICH CONTINUES

Drücke beim Titelschirm Y, unten, oben, L-Taste, R-Taste, R-Taste, L-Taste.



## CRIME WAVE

### ARCADE MODUS

Wenn du Crime Wave mit einem Arcade-Screen spielen willst, dann hältst du die L-Taste gedrückt und drückst dazu X + Y oder Y + Z. So wird der



Bildschirm seitlich gedreht. Jetzt mußt du zwar auch den Fernseher oder Monitor drehen (schaue bitte in der Anleitung nach, ob das auch geht) – der größere Spielbereich ist es aber wert.

## SPOT GOES TO HOLLYWOOD

### LEVEL-AUSWAHL

Beim Start/Optionen-Screen drückst du Z, oben, rechts, unten, links, Z, links, unten, rechts, oben, Z. Nun erscheint eine neue Option namens "COOL". Stelle den Cursor darauf und drücke A. So verändert es sich in "ALL LEVELS OPEN". Starte nun das Spiel. Beim Bildschirm, in dem du "New Game" oder "Continue" auswählst, nimmst du "Continue" und drückst auf dem nächsten Screen A. Beim Bildschirm zum Piraten-Level, wo die Worte "SWASHBUCKLING SPOT" stehen, drückst du rechts, und du kannst dann die Levels des Spieles direkt anwählen.



## DARKLIGHT CONFLICT

### CHEAT-MENÜ

Gehe ins Optionsmenü und drücke unten, unten, oben, X, links, links, R-Taste, L-Taste und Start. Nun sollte sich im Hauptmenü eine neue Option namens "Extra" befinden.

### DRAHTGITTER-MODUS

Halte die L- und die R-Taste und schalte das Gerät ein. Stelle nun das Datum im Saturn auf 13. März 1998. Wenn du nun das Spiel startest, läuft es im Drahtgitter-Modus ab.









Zool

Albin, kannst du mir bitte bei Zool weiterhelfen? Das ist zwar ein älteres Mega Drive-Spiel, aber ein klein wenig Extra-Unterstützung wäre nicht schlecht! Vielen Dank dafür!  
Johannes Lochner

Du bist nicht der einzige Mensch, der noch Zool spielt und meine Hilfe benötigt. Hier sind also ein paar Codes für die circa 20 Leser, die mir geschrieben haben! Unglaublich, aber wahr!

Extraleben

Halte das Spiel an und drücke unten, oben, links, links, A, rechts, unten, dann spielst du weiter und hast dir so ein Leben dazuverdient. Das kannst du beliebig oft wiederholen.

Extra Zeit/Energie

Halte das Spiel an und drücke B, A, rechts, rechts, A, C, oben, unten und A; du bekommst sechs Energiebalken und der Timer geht bis auf 30 hoch.

Stage Auswahl

Halte das Spiel an und drücke C, rechts, A, B, B, A, links, links, A, unten. Nun kannst du mit oben und unten die Startwelt auswählen und mit links und rechts den Level. Dann drückst du A + B + C, um zum Titelschirm zu kommen. Nun startest du das Spiel im gewünschten Level neu.

D-Xhird

Ich habe mir dieses neue Spiel besorgt und hoffe, daß es wie bei jedem Spiel dieser Art versteckte Charaktere gibt! Das Spiel habe ich bisher noch nicht durchgespielt, hoffe aber, dies bald zu schaffen.  
Richard Leßner

Es gibt tatsächlich versteckte Charaktere in diesem Spiel – doch leider erst, wenn man es durchgezockt hat! Um Venus und Isanagi spielen zu können, mußt du das Spiel normal durchspielen. Am Ende kämpfst du gegen beide, und wenn du sie besiegst, kannst du sie auch anwählen. Wenn du Shadow Boy spielen willst, mußt du jeden ohne Continues besiegen (inklusive Endgegner). Gegen Shadow Boy kämpfst du, nachdem du Isanagi besiegt hast. Shadow Boy ist die zweite Identität von Boy. Wenn du Eiji spielen willst, dann mußt du bis zu Shadow Boy kommen und ihn ohne Continue besiegen. Danach kämpfst du gegen Eiji. Auch Eiji hat dann ein neues Outfit.

Hallo Sega Magazin!

Zool

Habt ihr Cheats

oder Codes zu Amok?

Ich spiele es zwar gerne, aber meine Fähigkeiten bei diesem Spiel sind nicht gerade sehr gut! Ich wäre echt froh, wenn ihr mir helfen könntet!

Anti-Tod-Code

Im Optionsmenü gibst du beim Paßwort-Feld X, B, A, B, Y, X ein; danach hörst du ein "Correct". Durch diesen Code stirbst du auch dann nicht, wenn deine Lebensenergie zu Ende geht.

Level-Auswahl

Im Optionsmenü gibst du beim Paßwort-Feld Z, Z, Z, C, Y, X ein und kommst zur Level-Auswahl.

Dauerfeuer

Drücke Y, A, Y, A, Y, A im Optionsmenü beim Paßwort-Feld.

Level Paßwörter

2-2 CBYXCY

3-1 XABXAB

3-2 AZCBXC

4-1 YYBBCY

4-2 BAXCXX

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



Das "Security Upgrade", welches du an einer mit einem gelben Punkt gekennzeichneten Absturzstelle findest, erhöht deine Sicherheits-Stufe. Zudem ist dies der Beweis dafür, daß der Angriff auf MRP-6F vom Verteidigungsministerium der "Tyron Corporation" ausging.



Shuttle PAD – dies findet man bei der allerersten Absturzstelle (weißer Punkt). Dies ist das Shuttle, daß zu Beginn des Spieles abgeschossen wurde.



Software Control PAD – dies findet man in der Verwaltung von Level 6 – der Bereich direkt rechts von der Zugangstüre zum Kontrollraum. Dieses Ding erlaubt es dir, die Verteidigungssoftware genau einzustellen, so daß diese einwandfrei läuft (und die Station auch verteidigt).



Jeder "Berserker" oder Kampfdroide, der im Komplex zerstört wurde, verschmutzt den jeweiligen Abschnitt. Deshalb solltest du immer ein Auge auf die Luftmenge werfen, da dir schlechte Luft Schaden zufügt und dich umbringen kann. Schlechte Luft kann man wieder aufbessern, indem man Türen in andere Bereiche öffnet (z. B. Aufzüge), so daß sich die saubere Luft mit der vergifteten vermischt. Dies können aber auch deine Kampfdroiden für dich tun.



Hallo, Du Spieleprofi!

Ich spiele nun schon seit Jahrzehnten Hang On und habe es schon mehrmals durchgespielt. Ich liebe dieses Spiel von ganzem Herzen (süß oder?) und frage mich, ob es da nicht doch noch irgend etwas gibt, was mir im Laufe der Zeit entgangen ist! Bis ich Manx TT kaufen kann, muß ich die Zeit noch ein bißchen totschiagen. Falls du was hast, dann lese ich euer Heft zum Dank für den Rest meines Lebens!

Hang On

Spezial Kurs Auswahl

Starte das Spiel und gehe dann ins Optionsmenü. Gehe zu "Mode Select" und bewege dich bis zu den Optionen. Drücke nun R-Taste, R-Taste, L-Taste, R-Taste und R-Taste. So müßtest du nun jeden Kurs fahren können, ohne diesen vorher gespielt zu haben.

Super Motorrad

Wenn du in jedem Kurs den Cup holst, dann gehst du noch einmal zurück und versuchst den Rekord unter 1 Min. 29 Sek. zu schlagen. Danach bekommst du das Super-Motorrad.

Liebes Sega Magazin!

Vor kurzem habe ich mir Solar Eclipse zugelegt und ich finde das Spiel gar nicht einmal so schlecht. Wenn ihr mir bitte einen Tip geben könntet, wie das Spiel etwas einfacher für mich wird, dann wäre ich echt froh. Ich würde nämlich gerne mal ein paar andere Levels kennenlernen!

Stefan Wurster

Solar Eclipse

Kopf-Level

Halte das Spiel an und drücke rechts, unten, unten, links, C, rechts, A, Z und Y. So kommst du in einen Level, in dem du gegen die Köpfe der Producer spielst. Zudem gibt es noch volle Power-Ups.

Unterwasser-Level

Wenn du den Endgegner im ersten Level sehr schnell erledigst, dann kommst du in einen Unterwasser-Level, in dem du deine Extraleben aufstocken kannst.

Horde Level

Halte das Spiel an und drücke rechts, unten, unten, links, B, oben und unten.

Trench Level

Halte das Spiel an und drücke rechts, rechts, unten und unten.

Chowder Level

Halte das Spiel an und drücke Y, unten, unten, oben, rechts und C.

Fade to Black Level

Halte das Spiel an und drücke X, Y, Z, Z und Y.

Speed Limit aus

Halte das Spiel an und drücke rechts, unten, unten, links, rechts, A, links, links und Y.

Hi Albin!

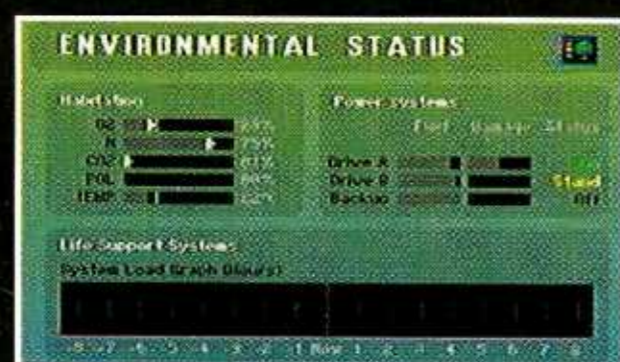
Groove On Fight

Ich habe mir vom Importhändler gerade dieses geniale Spiel besorgt und komme kaum weg davon! Hast du Cheats dafür?

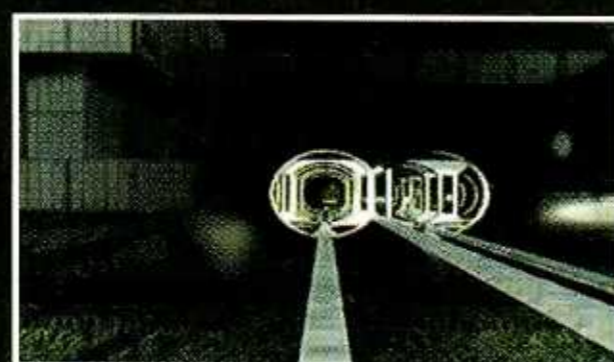
Frank Göbel

Zuerst einmal solltest du das Spiel mit zwei beliebigen Personen durchspielen. Dann ist Damian anwählbar. Nun spielst du auch mit ihm das Spiel durch, und Bristol erscheint. Spiele das Spiel immer mit dem Charakter durch, den du noch nicht hattest, dann erscheint Bristol-D.

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



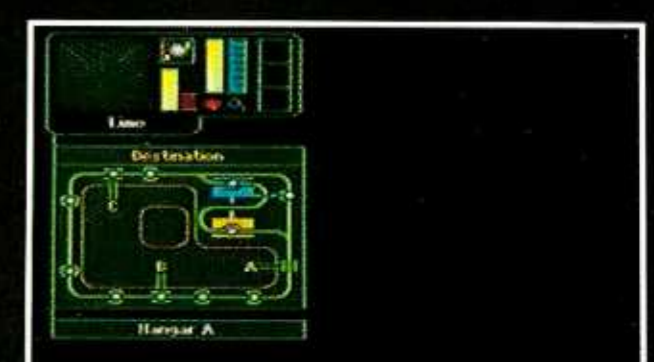
Du kannst die Türen in dem Komplex abschließen – ein wirklich guter Trick, um "Berserker" einzusperren, damit sie dich nicht jagen können. Gehe mit dem Cursor über eine Türe und verschließe sie mit A. Warte am besten auf ein oder zwei "Berserker", die in den Raum laufen. Dann verschließt du die Türe hinter ihnen und sperrst sie so ein.



Merke dir, wo sich eine benutzbare LIMO-Station befindet. Diese Dinge bringen dich durch den Komplex und - was am wichtigsten ist - auch zum Hangar A, wenn du zur Flucht bereit bist. LIMO-Stationen werden je nach Zerstörungsgrad des Komplexes abgeschaltet.



Achte darauf, daß du einen Weg aus der Verteidigungsstation kennst. Sobald du alles parat hast, was du brauchst, gehst du in das VOS-Terminal im Kontrollraum und stellst Selbstzerstörung ein. Die Bestimmungen der Tyron Corporation besagen nämlich, daß die Station zerstört werden muß, wenn sie vom Gegner eingenommen wurde (so fallen die Geheimnisse nicht in fremde Hände).



Du darfst nicht raus, bevor die Selbstzerstörungssequenz aktiviert ist.



# LESER TIPS...

Unser Mini-Guide kommt in diesem Monat von Alex Böhm, der sich intensiv mit Crime Wave beschäftigt hat. Er versorgt uns mit Tips zu den Waffen, Sektoren, Power-Ups und den besten Wegen. Ich denke, viele der Leser, die uns zu Crime Wave geschrieben haben, werden dankbar für deine Arbeit sein, Alex!

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

## Crime Wave

Hallo Sega Magazin!

Ich bin nun endlich mit Crime Wave fertig geworden – was für ein Spiel! Nebenher habe ich mir Notizen gemacht, die ich in einem kleinen Guide für euch zusammengefaßt habe.

### EIN PAAR SCHNELLE TIPS



Zunächst sollte man lernen, mit der Karte und dem Onscreen-Richtungspfeil umzugehen, damit man den Gegner aufspüren kann. Verfolge den Feind auf der Karte und benutze Abkürzungen, um ihm den Weg abzuschneiden. Wenn du dich den Gegnern näherst, beginnt der Richtungspfeil zu blinken. Schieße deine Waffen ab, damit sie langsamer vorwärtskommen, auch wenn sie sich noch außerhalb des Bildschirms befinden. Normalerweise ist der fünfte Gegner in einem Sektor sehr schnell – versuche,

ihn in die Enge zu treiben, und schieße dann. Benutze die Bremsen, um den Gegner stets in Sichtweite zu haben.

Es gibt zwei verschiedene Wege, wie man das Spiel beginnen kann. Der Strand ist einfacher als Business. Auf dem Business-Weg bekommst du allerdings früher wirkungsvollere Waffen. Sobald ein Sektor geöffnet ist, kannst du von diesem Punkt aus starten – trotzdem mußt du erst alle geöffneten Sektoren absolvieren, bevor du in den nächsten vordringen kannst. Ein Vorteil des Ganzen besteht darin, daß du das Spiel mit einem anderen Wagen beginnen kannst. Einige Autos sind schneller und wendiger als andere – wenn sich also die Sektoren nach



und nach öffnen, hast du vielleicht Lust, ein wenig mit den unterschiedlichen Wagen herumzuexperimentieren, um das Gefühl zu finden, das am besten zu deinem Fahrstil paßt.

Waffen sind nicht die einzigen Items, die du aufsammeln solltest. Halte auch Ausschau nach Power-Ups, die dich schnell machen und am Leben erhalten. Schau dich nach den grauen Silos um und schieße sie auf, um an neue Waffen zu kommen. Treibstoff-Power-Ups tanken deinen Wagen wieder auf, und Turbos liefern Extra-Energie und Geschwindigkeit.

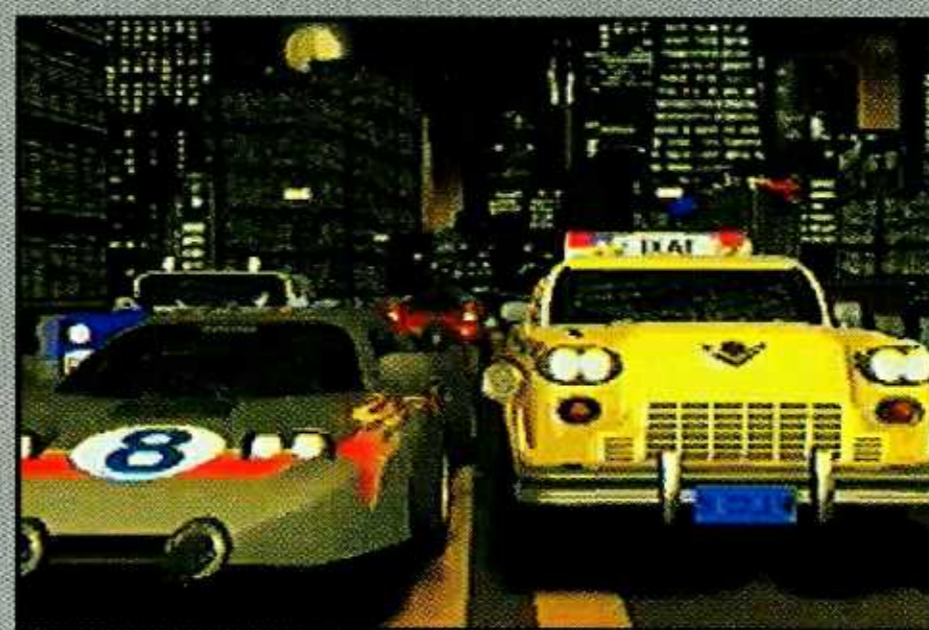


### WAFFEN



Die Frontwaffen benutzt du häufiger als die hinteren. Raketen sind die einfachsten Frontwaffen – mit ca. drei Treffern kann man damit einen Wagen zerstören. Mit den Doppelraketen trifft man besser als mit den normalen, denn bei ihnen muß man nicht so genau zielen. Spread Fire ist meine Lieblingswaffe bei Hochgeschwindigkeits-Verfolgungsjagen, denn damit kannst man sich mehr aufs Fahren

als aufs Zielen konzentrieren. Den Piercer solltest du dir für gepanzerte Feinde und besonders für die Endgegner der einzelnen Sektoren aufheben. Der Seeker ist deine einfachste zielsuchende Waffe, aber du solltest vorsichtig damit umgehen, denn sie steuert auch neutrale Ziele an. Der Breaker ist nur schwer zu finden. Er schickt eine Schwadron Bomben los, die dir den Weg vor dir freimachen.







Benutze die hinteren Waffen, um dich um renitente Polizisten zu kümmern, die dich verfolgen. Von den Spread Mines läßt du immer gleich drei auf einmal fallen. Fahre dabei allerdings nicht zu langsam, sonst fliegst du selbst gleich mit in die Luft. Von den normalen Minen wird immer nur eine einzige freigesetzt – nicht sehr effektiv. Die Back Rockets wirken am besten, wenn man mehrere gleichzeitig einsetzt, und die Side Rockets, wenn man schnell an einem Gegner vorbeizieht. Road Lube taugt eigentlich gar nichts. Jato Unit ist ein Turbo-Boost, mit dem man die letzten Gegner erwischen kann, die in einem Sektor noch übrig sind.

**SEKTOREN**

**Strand-Sektor** – beim Strandfahrzeug handelt es sich um einen sehr wendigen Dünen-Buggy. Man kann damit einige Feinde auf den Piers in die Enge treiben, so daß sie letztendlich ins Wasser stürzen. Du findest hier auch Power-Up-Silos. Dein letzter Gegner ist hier ein großer grüner Panzer, der sich sehr schnell bewegt. Oft bleibt er an den Bahngleisen hängen, dort kannst du ihn am besten in die Enge treiben. Die meisten Straßen werden in beiden Richtungen befahren, denke also daran, dich links zu halten.



**Schlucht-Sektor** – Hier gibt's die verschlungensten Straßen mit den meisten Hindernissen. Zwischen den vielen Häusern verstecken sich Waffensilos. Halte einfach nach den Geschütztürmen Ausschau, die sie sichern. Der blaue Familienwagen ist schnell und halbwegs wendig. Dein Hauptgegner ist ein großer, sehr schneller Fire Truck. Du mußt wirklich perfekt fahren, um ihn einzuholen. Verwende dann Missiles, um ihm ein schnelles Ende zu bereiten.



**Business-Sektor** – Am besten lauert man den Gegnern auf dem Sky Highway auf, der sich am Rand des Business-Sektors entlangschlingelt. Fahre darauf, und normalerweise wird dann ein Gegner vor dir auftauchen, so daß du ihn problemlos umnieten kannst. Diese Technik eignet sich besonders gut, um den Endgegner dranzukriegen. Er benutzt ein sehr schnelles, wendiges Polizei-Auto. Im ganzen handelt es sich hier um einen relativ einfachen Level.

**Industrie-Sektor** – Dies ist der zweitschwerste Level nach dem Casino-Sektor. Du fährst mit einem recht schwerfälligen Abschleppwagen in der Gegend herum, und viele kleine Pfeiler und Kisten machen dir auf deinem Weg das Leben schwer. Dein Endgegner ist ein Flugzeug, das sich normalerweise selbst auf der Startbahn in eine Falle begibt. Es ist sehr schnell, und man kann es nur sehr schwer einholen. Versuche, ihm den Weg abzuschneiden.



**Uptown-Sektor** – In einem Dusenbug durchstreifst du die noble Wohngegend. Dein zweiter Gegner ist ein schneller Panzer, der sich sehr schwer knacken läßt. Dann kommst du zum Endgegner, einem richtigen Biest. Glücklicherweise geht er an den Bahngleisen ziemlich oft von selbst in die Falle. Bleibe hinter ihm, um seinen Waffen zu entgehen.



**Midtown-Sektor** – Du fährst mit einer Attack-Cap herum. Dieser Level entzieht dir mit seinen zahlreichen Missile-Silos eine Menge Energie. Weiche ihnen aus. Es gibt hier auch recht viele Waffensilos – du kannst dich also entscheiden, ob du deinen Waffenvorrat aufstocken oder ein paar Treffer von den Missiles einstecken willst. Dein letzter Gegner ist ein Zementwagen, der leicht einzuholen, aber stark gepanzert ist und über einen sehr engen Wendekreis verfügt. Du solltest ihn mit deinen Guns verfolgen.



**Downtown-Sektor** – Der coolste Wagen im ganzen Spiel ist dieser graue Straßenkämpfer. Es ist ziemlich schwer, bis zu diesem Level vorzudringen, aber die ersten vier Gegner lassen sich recht leicht besiegen. Beim Endgegner verhält es sich jedoch ganz anders: Dieser orange Behemoth von der Baustelle ist wirklich perfekt gepanzert. Versuche, deinen Missile-Vorrat aufzustocken, denn mit dem Maschinengewehr kommst du diesem Wagen in der zugestandenen Zeit nicht bei.

**Casino-Sektor** – Der härteste Level überhaupt. Die großen pinkfarbenen Wände und die farbenfrohen Gebäude versperren dir immer wieder den Weg, halte also Ausschau nach den engen Durchgängen, durch die du dich zwingen mußt, wenn du die Gegner erwischen willst. Du fährst einen roten Sportwagen mit einem engen Wendekreis. Nutze diese Beweglichkeit zu deinem Vorteil aus. Dein Endgegner ist ein großer weißer Panzer, der den Straßenbelag wegbrennt. Nutze deine Geschwindigkeit, um ihn zu jagen, und bleibe ihm auf den Fersen.





## game buster



**F**alls auch ihr die Welt der Videospiele ein wenig zu kompliziert findet, dann könntet ihr doch mal mit Hilfe der Game Buster-Codes ein bißchen Nachhilfe vertragen, oder?

**AIR ADVENTURE (JAP)**

Master Code	F6000924 C305
Unendlich Geld	1021C414 0001 1021C416 869F
Unendlich Erfahrung	1021C566 869F 1021C564 0001 1021C596 869F 1021C594 0001

**CASPER (EUROPA)**

Master Code	F6000924 C305 B6002800 0000
Unendlich Gold	1604D016 FFFF
Unendlich Messingschlüssel	1604D012 FFFF
Unendlich Eisenschlüssel	1604D00E FFFF
Unendlich Gesundheit	160D808E FFFF

**CHRISTMAS NIGHTS (EUROPA)**

Master Code	F6000914 C30A B6030040 0000
Unendlich Zeit	160FFB12 5FFF
Unendlich blaue Kugeln	360FFD58 0063
Unendlich Geschenke	160CF4D2 0038

**ATHLETE (EUROPA)**

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Ausdauer Spieler 2	16090B6E 3000
Unendlich Ausdauer Spieler 1	16090C3E 3000

**CORPSE KILLER (US)**

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Gesundheit	16050D08 0063
Unendlich Geschosse	16050D0C 0063
Unendlich AP Geschosse	16050D10 0063
Unendlich Datura Geschosse	16050D0E 0063

**THE CROW – THE CITY OF ANGELS (US)**

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Energie	1606A82A 007F

**COMMAND & CONQUER (EUROPA)**

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
-------------	--------------------------------

**GDI MISSIONEN**

Unendlich Geld	160E6562 06A4
Volle Kraft (Anmerkung)	160E6582 05FA
Anzahl an Kasernen (Anmerkung 1)	160E6572 00XX
NOD Missionen	
Unendlich Geld	160E6C4A 06A4
Volle Kraft (Note)	160E6C6A 05FA

Anzahl Hand von NOD (Anmerkung 1) 160E6C5A 00XX

Anmerkung – Wenn du ein Kraftwerk baust, dann brauchst du keine weiteren mehr

Anmerkung 1 – je mehr Kasernen/Hand von NOD du hast, desto schneller werden die Soldaten gebaut. Wenn du hier nur eine Kaserne baust, dann wird zwar schnell Nachschub produziert, dies jedoch zu schnell für eine einzige Kaserne. Baue am besten drei Stück.

**FIST OF THE NORTH STAR (JAP)**

Master Code	F6000924 C305 B6002800 0000
Der Spieler kann keine Aktionen durchführen	2160510C8 000C

Spieler 2 hat keinen Super Punch 1604C938 00B4

**GRAN CHASER (Jap)**

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Geschosse	160D36E2 0004
Voller Boost (schnelle Beschleunigung)	160D3654 0080

**KAITEI DAISENSOU (JAP)**

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
-------------	--------------------------------

Unendlich Zeit 16092528 0059

Unendlich U-Boote Spieler 1 1607CA5C 0003

Front maximale große Torpedos Spieler 1  
1607CA54 0002  
1607CA56 0003

Front maximale Non-Stop-Torpedos Spieler 1  
1607CA54 0004  
1607CA56 0003

Front maximale Explosions-Torpedos Spieler 1  
1607CA54 0006  
1607CA56 0003

Top maximale Torpedos Spieler 1  
1607CA58 0002  
1607CA5A 0003

Top maximale Bojen-Spieler 1  
1607CA58 0004  
1607CA5A 0003

Unendlich U-Boote Spieler 2 1607CA9C 0003

Front maximale große Torpedos Spieler 2  
1607CA94 0002  
1607CA96 0003

Front maximale Non-Stop-Torpedos Spieler 2  
1607CA94 0004  
1607CA96 0003

Front maximale Explosions-Torpedos Spieler 2  
1607CA94 0006  
1607CA96 0003

Top maximale Torpedos Spieler 2  
1607CA98 0002  
1607CA9A 0003

Top maximale Bojen Spieler 2  
1607CA98 0004  
1607CA9A 0003

**KI FIGHTING ILLUSION (JAP)**

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Energie Spieler 1	16052AFE 01FF 16052B02 03FF 16052B06 03FF
Unendlich Energie Spieler 2	16052B00 01FF 16052B04 03FF 16052B08 03FF

Unendlich Erfahrungspunkte für AI Charakter 160FEDC 637D

Anmerkung – Damit die Codes funktionieren, mußt du die Startsequenz überspringen.

**SATURN BOMBERMAN (EUROPA)**

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Leben (Anmerkung 1)	360C019E 0900
Unendlich Zeit Spieler 1	160C0B62 5500

Unendlich Bomben 360D5ACF 0900

Große Explosionen 360D5AC5 0009

Ausstattung (Anmerkung 2) 360D5AD0 00FF  
360D5AE0 00FF

Bomben Typ Rock Cutting (Anmerkung 3) 360D5AD1 0006

Detonator (Anmerkung 3) 360D5AD1 0007

Power Bombe (Anmerkung 3) 360D5AD1 0008

Bombberman

Groß (Anmerkung 4) 360D5AD7 00FF

Klein (Anmerkung 4) 360D5AD7 00FF

Spieler 2

Unendlich Bomben 360D5B4A 000F

Große Explosionen 360D5B41 000F

Ausstattung (Anmerkung 2) 360D5B4C 00FF

Bomben Typ Rock Cutting (Anmerkung 3) 360D5B4D 0006

Detonator (Anmerkung 3) 360D5B4D 0007

Power Bombe (Anmerkung 3) 360D5B4D 0008

Bombberman

Groß (Anmerkung 4) 360D5B53 00FF

Klein (Anmerkung 4) 360D5B53 00FF

Anmerkung – Achtung: Diese Codes halten die Animationssequenz an, also überspringe diese Sequenz so schnell wie möglich. Zudem gelten diese Optionen nur für Spieler 1. Spieler 2 wird nur von den unendlich Leben und Zeit-Tricks mitbetroffen.

Anmerkung 1 – Gibt Spieler 1 unendlich Leben, zudem gewinnt dieser immer das Match und verliert seine Bomben nicht, wenn er innerhalb des Spieles stirbt.

Anmerkung 2 – Ausstattung besteht aus Link- und Kick-Bomben.

Anmerkung 3 – Hier kann nur eine der Optionen gleichzeitig aktiviert werden. Wird keine aktiviert, so hat der Spieler die normalen einfachen Bomben.

Anmerkung 4 – Hier kann nur eine der Optionen gleichzeitig aktiviert werden. Hat keine Auswirkungen auf das Spiel und ist nur zum Spaß gedacht.



# TIPS & TRICKS - M-P



**H**allo! Ein paar Codes gefällig? Gerne! Hier Tips zu Spielen mit dem Anfangsbuchstaben M bis P!

## M

### MEGA MAN 8

#### Animationstest

Um in den Animationstest und an einige zusätzliche Stimmen im Voicetest zu kommen, mußt du mit dem Cursor auf „Bonus Mode“ gehen (beim Startbildschirm), dann die L- und die R-Taste gedrückt halten und Start drücken. Nun sollte der Animationstest zur Verfügung stehen, und du kannst dir die ganzen FMV-Sequenzen anschauen. Zudem gibt es im Voicetest nun auch die Stimmen der Endgegner inklusive Cutman und Woodman zu hören.

### MR. BONES

#### Level-Auswahl

Beim „Start“-Menü drückst du einfach R, L, R, R, L, R, L, L, R, L, R, R. Nun kannst du im Optionenmenü den gewünschten Level einstellen.

### MYST

#### Der „Making of Myst“-Film

Wenn ihr euch einen Film anschauen wollt, in dem man sieht, wie Myst entstanden ist, dann haltet ihr die L- und die R-Taste beim Titelbildschirm gedrückt. Während ihr die Tasten haltet, drückt ihr nun noch A + Start.

## N

### NEED FOR SPEED

#### Cheat-Modus

Damit der Cheat-Modus aktiviert wird und du eine neue Strecke spielen kannst, wählst du den „Tournament Modus“ aus und gibst als Paßwort „TSYBNS“ ein. Bei den Strecken steht nun auch „Lost Vegas“.

**Achtung:** Dieser Code muß eingegeben werden, bevor ihr alle anderen Codes eingibt!

#### Desert Springs

Um in der Wüste fahren zu können, haltet ihr die L- und die R-Taste gedrückt, während ihr den „Rusty Springs“-Kurs anwählt.

#### Rally Modus

Wenn ihr ein Off Road-Rennen fahren wollt, dann haltet ihr ebenfalls die L- und die R-Taste gedrückt, während ihr irgendeinen Kurs außer „Rusty Springs“ anwählt.

#### Warrior-Auto

Das Warrior-Auto bekommst du, wenn du erst einmal den Cheat-Modus aktivierst, dann den Tournament-Modus beendest und dein Auto nun mit gedrückter L- und R-Taste anwählst. Doch Achtung: dieses Baby fährt wahnsinnig schnell und ist somit fast nicht zu kontrollieren!

### NFL QUARTERBACK CLUB '96

#### Cheat-Codes

Gib diese Codes beim „Legal“-Bildschirm ein.

NFC/AFC Teams	A, B, A, B, A, B
Acclaim/Iguana Teams	unten, A, unten, A, unten
Fumble-Modus	C, A, B, C, A, B
Fumble-Modus aus	B, A, B, A, B, A
Nach Tackle weiterspielen	B, A, Start, Start, Start, Start
Sprungmodus	C, A, Start, Start, A, B
Sucky Team-Modus	Start, A, unten, A, Start, Start
Slippery-Modus	A, A, A, A, A, A
Nacht-Spiel	Start, A, unten, Start, A, unten

### NHL ALL STAR HOCKEY

#### Perfekte Statistik

Beim Kreieren eines Spielers drückst du A, B, C, X, Y, Z. So kannst du dir den ultimativen Hockey-Spieler bauen.

#### Spezialeffekte

Für einige Spezialeffekte drückst du X + Y + Z + L-Taste + R-Taste während der Vorstellung der Spieler. Dann gibst du während der Nationalhymne den entsprechenden Code ein.

Effekt	Code
Große Spieler	L-Taste + R-Taste
Gravitation	A + X
Midget Fatboys	A + B
Kopfstand	A + Y + Z
Sprung-Puck	X + Y + R-Taste



## O

### OUTLANDER

#### Paßwörter

Level 1	FYBY1QZFQ24000
Level 2	89D020JCY8CZ8
Level 3	P69H0SK7YKCKX
Level 4	TZZY2159Q9YK80

### OUTRUN

#### Endsequenz

Gib einfach in der Highscore-Liste „ENDING“ als Namen ein, und du kannst die Endsequenz bewundern.

#### Verstecktes Luftschiff

Wenn du jegliche Unfälle vermeidest, dann kannst du in der zweiten Stage drei versteckte Luftschiffe sehen.

#### Hyper-Level

Wenn du beim Titelbildschirm 10 mal C drückst, so kannst du dann bei den Optionen den „Hyper-Modus“ aktivieren.

## P

### PGA TOUR GOLF II

#### Computer besiegen

Wähle eine „Skins Challenge“ an und einen Computerspieler als Gegner. Warte, bis er auf dem Grün ist, und drücke dann Start. Die Optionen erscheinen nun, und du wählst „Green“ an und drückst A. Nun bewegst du den Cursor in irgendeine Richtung und drückst wieder Start. So macht dein Gegner den Schuß, den du gerade eben noch eingestellt hast.

### PHANTASY STAR 2

#### Länger leben

Während der Kampfsequenzen bist du natürlich am leichtesten zu verwunden. Mit diesem Trick kannst du aber länger durchhalten! Drücke beim Laufen abwechselnd C und B. Mit C wird ein Menü geöffnet und mit B wieder geschlossen. Ein kleiner Programm-Fehler läßt es in diesem Falle nicht zu, daß man angegriffen wird. Dieser Trick ist zwar nicht narrensicher, funktioniert aber meistens. Außerdem ist es etwas umständlich. Also einen Schritt vor, C, B, einen Schritt vor, C, B...

### PHELOS

#### Sechs Continues

Drücke C, A, B, A, C, A, B, A beim „Chapter One“-Bildschirm.

### PIT-FIGHTER

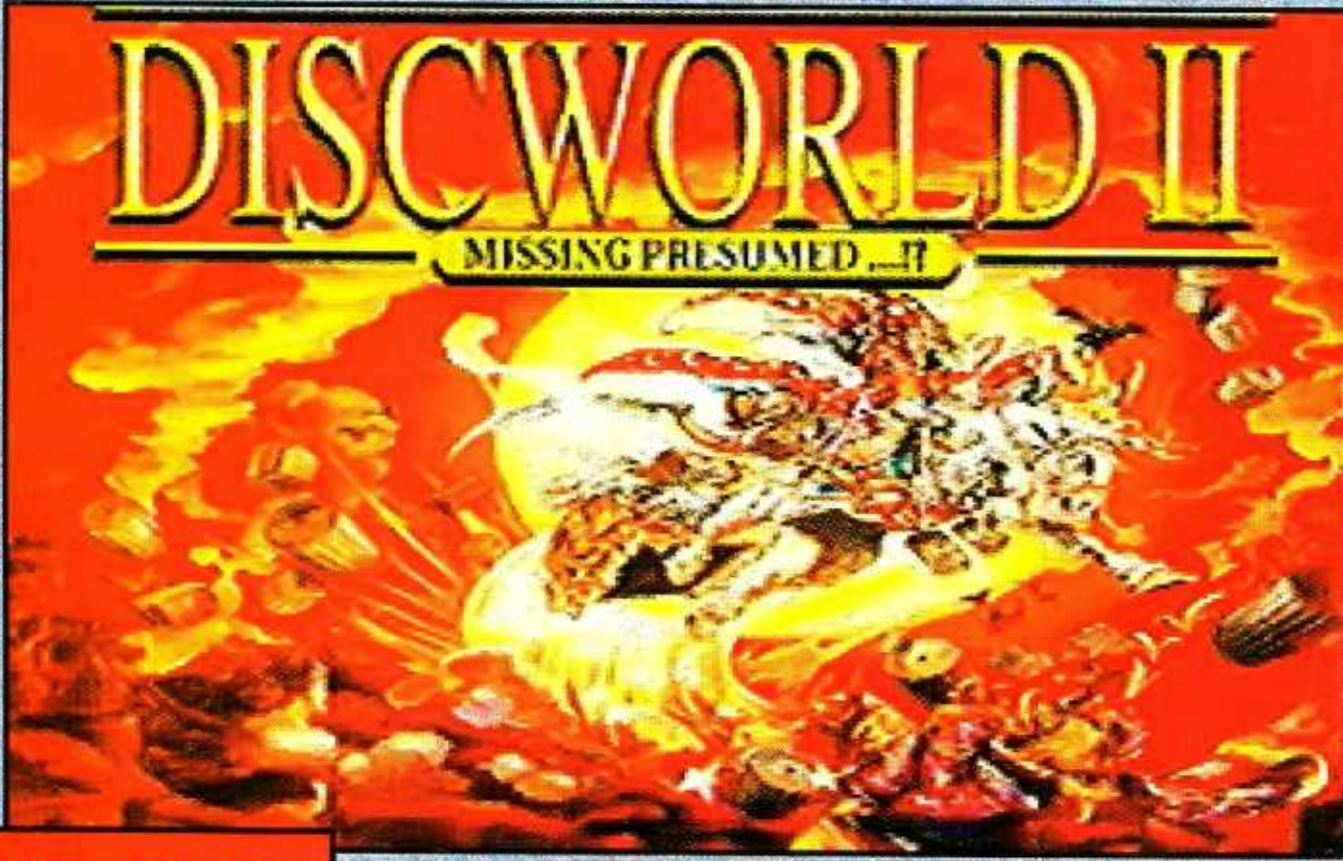
#### Dreifach Grudge-Match

Drücke A, um in das Optionenmenü zu kommen. Dann wählt Spieler 1 seinen Kämpfer aus. Spieler 2 muß nun warten, bis „Grudge Match“ erscheint, bevor er Start drückt und er dann seinen Kämpfer auswählen kann. Nun können beide Spieler im Kampf gegen den Computer antreten und ihn erledigen.

#### Extra Continues

Spiele deinen Lieblings-Charakter bis in Level 8, in dem du zum zweiten Mal auf „Mad Miles“ triffst. Halte das Spiel an und stecke den zweiten Controller ein. Hebe die Pause wieder auf und drücke Start auf dem zweiten Controller. Wähle deinen Kämpfer aus, und du kannst mit drei Extra-Continues beginnen. Nun solltest du deinen vorhergehenden Kämpfer erledigen und mit deinem neuen Kämpfer die verbleibenden Kämpfe bestreiten.





**N**un geht es wieder los, diesmal mit einem Sprung in die wundersame Welt von Terry Pratchett's „Discworld 2“. Dieses Spiel gehört wohl zu den spaßigsten auf dem Markt, und die Witze stehen in bester „Monty Python“-Tradition. Doch leider ist dieses Spiel auch verdammt schwer! Dagegen hilft nur der erste Teil unserer Komplettlösung!

**AKTE EINS**

**THE RITE STUFF**

Um deine Reise erst einmal richtig beginnen zu können und deine Mission erfüllen zu können, benötigst du erst einmal fünf Zutaten, die du „Archchancellor“ geben mußt, damit er seinen Zauber vollführen kann. Für diesen Zauber sind diese Einzelteile nicht unbedingt alle notwendig. Doch wenn du sie alle besorgst, wird dies vom „Archchancellor“ wohlwollend bemerkt. Hier die Objekte, die du besorgen mußt...



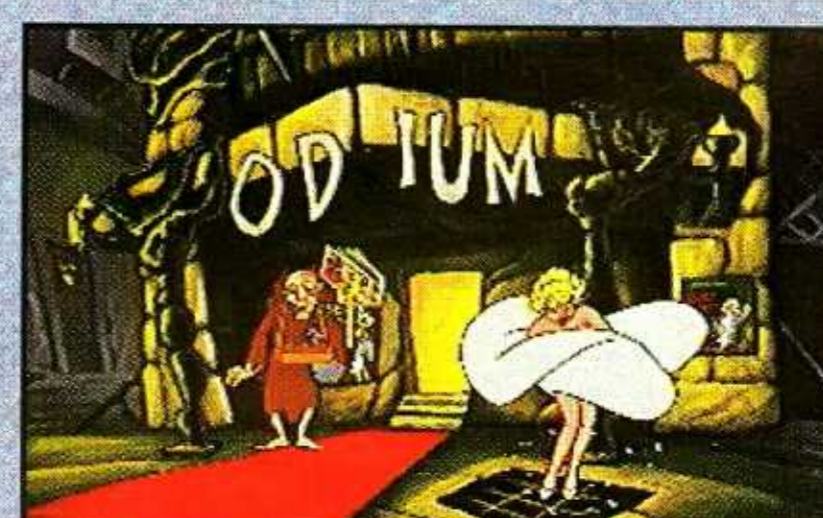
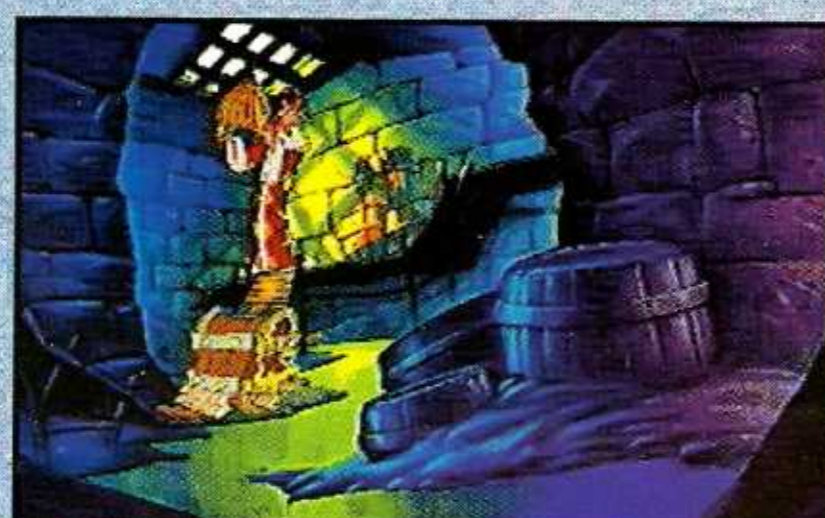
1. Ein wenig Glitter-Staub
2. Drei identische Holzstücke
3. Ein klein wenig Mäuseblut
4. Tropfende Kerzen
5. Einen scheußlichen Geruch



**THE GLITTER DUST**

Wir beginnen mit dem Glitter-Staub, da dies der im Moment am leichtesten zu ergatternde Gegenstand ist. Wenn du nun auf den Platz gehst, so siehst du ein Mädchen außerhalb des Odiums auf einem Metall-Gitter stehen. Sie trägt ein glitzerndes Kleid, durch das du an dein erstes Objekt gelangen kannst. Um nun aber auf respektvolle und einwandfreie Weise an den Glitter-Staub zu kommen, mußt du in die Energie-Anlage der Universität gehen.

Rede zuerst mit den Charakteren im Raum und gehe dann zum Tisch mit der Maschine.





Unterhalb der Maschine findest du einen Satz Blaseballe, die du nehmen und einstecken solltest. Verlasse dann die Anlage und gehe zum Gebäude der „Fools Guild“ – dies ist das Gebäude, welches im Intro zerstört wurde. Bevor du dann in das Loch in die Kanalisation steigst, nimmst du noch den Stein links am Screen mit. Benutze ihn mit dem Geist, da du ihn später noch gebrauchen kannst. Am Ende der Passage muß sich „Rincewind“ unter das Gitter stellen und die Blaseballe benutzen. Dadurch hebt sich das Kleid des Mädchens originellerweise in die Höhe. Und genau dadurch fällt auch noch der gesuchte Glitter-Staub ab, den du dann aufsammelest und zum „Archchancellor“ in die „Dining Hall“ bringst.

## DREI GLEICHE HOLZSTÜCKE

Nun wird es noch viel seltsamer! Doch keine Sorge, auch hier haben wir uns ins Zeug gelegt. Wenn du in den Garten der Universität gehst, so siehst du dort den Finanzverwalter, den Dekan und den Bibliothekar herumstehen. Sieht nach nichts besonderem aus, wirst du denken! Doch wenn du genauer hinschaust, so wirst du sehen, daß die drei Stäbe alle die gleiche Länge haben. Da du sie aber nicht einfach wegnehmen kannst, mußt du nun wohl entsprechenden Ersatz für diese drei Objekte finden.

Gehe also zurück zur Hauptkarte und suche nach dem Wanderladen. Dieser Laden ist immer an einer anderen Stelle auf der Karte, auf der er gerne umherwandert. Stark, was? Im Laden redest du dann mit der alten Dame. Dann nimmst du den Fisch von der Theke und den Flamingo rechts drüben mit. Mit den vielen Tieren im Gepäck gehst du zu den Docks. Nimm nun den Fisch heraus und benutze ihn mit dem Vogel, den du auf dem Dach sehen kannst. Rincewind wird nun den Fisch ins Wasser werfen, der Vogel springt dem Fisch hinterher und verschwindet so erst einmal. So kannst du den Fisch wieder nehmen und ihn zum Flamingo in dein Gepäck legen. Nun gehst du zur linken Seite der Schatten hinüber, wo du eine Tür zur Leichenhalle findest (rechts vom Pub)! Gehe in die Leichenhalle und dann zur Ablage, wo du ein Messer finden kannst. Nimm es mit und gehe zu den Docks zurück. Untersuche nun das Netz dort. Im Netz siehst du einen Hammerhai – das dritte Objekt, mit dem du die anderen ersetzen kannst. Benutze das Messer mit dem Netz, um so den Hai freizubekommen, und nimm ihn dann sofort mit.

Nun gehst du zurück zum Garten und gibst dem Finanzverwalter den Hai, dem Dekan den Flamingo und dem Bibliothekar den Vogel. Nun hast du Ersatz für die drei gleich großen Stücke Holz gefunden, die du mitnehmen und dem „Archchancellor“ übergeben kannst.



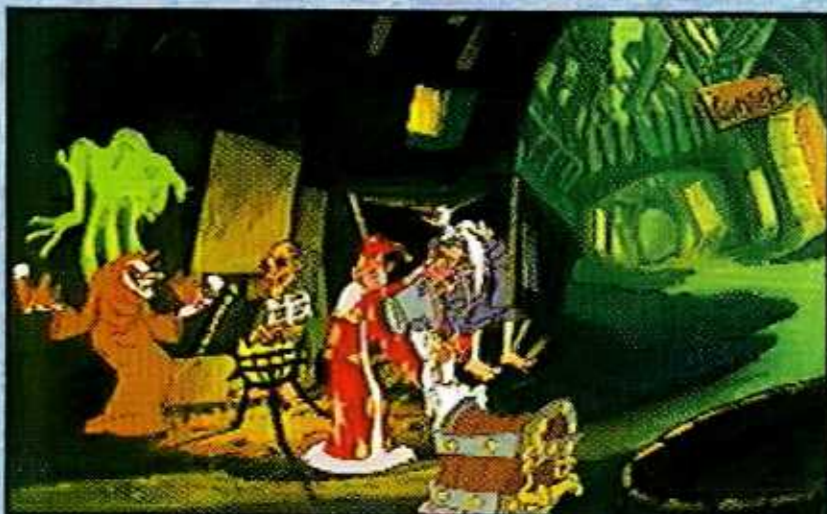
## EIN WENIG MÄUSEBLUT

Unterhalte dich eine Zeitlang mit ihm und bestelle dann einen Mausburger. Diesen darfst du aber nicht essen!

Verlasse nun das Restaurant und begib dich in Richtung „Trolls Head“-Bar, wo du in der linken Ecke einen Vampir sitzen siehst. Unterhalte dich mit ihm, und er wird dir erzählen, daß er falsche Zähne hat, mit denen er dir dein Blut aussaugen könnte. Das Problem ist nun, daß Rincewind die Zähne heute nacht braucht und der Vampir erst am Morgen schlafen geht. Das macht es







um einiges schwerer. Auf dem Friedhof, auf dem der Vampir steht, ist auch ein Glas Wasser zu finden. Darin bewahrt er seine falschen Zähne auf.

Doch wie bringen wir nun den Vampir dazu, ins Bett zu gehen, bevor es Morgen wird? Der beste Weg ist, den Hahn dazu zu bringen, ein bißchen eher zu krähen. Wenn du in

den Garten der Universität gehst, so siehst du im Irrgarten rechts einen Hahn, der aber im Moment leider zu schnell für dich ist, als daß du ihn fangen könntest. Gehe also zum Platz und rede mit „Dibbler“, dem Händler, der außerhalb des Odiums steht. Kaufe bei ihm ein paar Körner und gehe dann in die „Trolls Head“-Bar zurück. Rede mit dem Barman und laß dir einen Drink von ihm geben. Diesen Drink kannst du mit den Körnern kombinieren, um so den Hahn ein wenig langsamer werden zu lassen und ihn fangen zu können. Wenn du also dann wieder im Garten der Universität bist, dann benutzt du das alkoholisierte Korn mit dem Hahn. Dann schnappst du ihn dir, sobald er sich nicht mehr wehren kann.

Nimm dann den Hahn zu den Schatten mit und rede mit den Bettlern auf der Straße. Nach dieser total interessanten Unterhaltung benutzt du die Kaffeekanne mit deinem Hahn, um so den Hahn wachzurütteln, damit er einen Schrei ausstößt, der den Vampir dazu bringt, ins Bett zu gehen. Gehe also in die Bar und benutze den Hahn mit dem Vampir. Dieser verwandelt sich dann in eine Fledermaus und fliegt in seine Schlafstätte. Nun kannst du aber das Glas mit den falschen Zähnen immer noch nicht erreichen. Rede also mit „Casanunda“, der eine Leiter besitzt, die er gerne gegen den Namen einer Frau eintauscht. Um diesen Namen herauszufinden, gehst du in die Leichenhalle nebenan. Hier schaust du auf den Körper auf dem Tisch, an dem du den Namen der Hexe lesen kannst. Nun gehst du zurück in die Bar und erzählst „Casanunda“ den Namen seiner neuen Liebe, und er gibt dir dafür die Leiter.

Auf deinem Weg zum Friedhof triffst du auf deinen Freund, der dir ein paar wichtige Hinweise gibt und dir erlaubt, weiter in die Grabkammer zu gehen. In dieser Kammer benutzt du die Leiter, um an die Zähne zu kommen. Nimm sie aus dem Glas und gehe dann wieder hinaus. Nun benutzt du die Zähne mit der Maus. Danach gehst du zur Energieanlage in der Universität, wo du auf der Maschine mit den Ameisen ein Röhrchen findest. Nimm dieses Röhrchen mit, und die Maschine geht kaputt – mach dir darüber im Moment aber keine Sorgen. Benutze nun die Zähne des Vampirs mit dem Röhrchen, um so die genaue Menge Blut abzumessen (4 cc). Bringe dies dann zum „Archchancellor“.

Wenn du Dir einbildest, in „Discworld 2“ kannst du dir Mäuseblut besorgen, indem du mit einer Spritze in eine Zoohandlung gehst, hast du dich getäuscht! Zuerst mußt du zu „Gimlets“ Restaurant gehen, das rechts von den Schatten liegt. Zum Glück ist die Spezialität des Hauses „Nagetier“. Setze dich also ganz rechts hin, lies dir die Karte durch und rufe dann nach „Gimlet“, um zu bestellen.





## TROPFENDE KERZEN

Wanderladen und rede mit der Inhaberin über die Kerzen auf dem Regal. Sie erzählt dir, daß diese nur Muster wären, um zu zeigen, was sie alles haben. Sie kann dir aber welche machen, wenn du ihr Bienenwachs bringst.

Im Garten der Uni ist eine Bienenfarm. Doch bevor du hier hingehst, gehst du zum Odium und redest mit „Dribbler“. Du mußt dir die Broschüre von ihm geben lassen. Kann aber auch sein, daß du diese schon bei deiner letzten Unterhaltung mit ihm bekommen hast. Nun gehst du zur Bienenfarm und redest dort mit dem Imker über Bienen. Danach gibst du ihm die Broschüre, und er geht schon bald weg, um einen Film über Bienen zu drehen. Doch das war leider noch nicht alles. Um das Bienenwachs zu bekommen, brauchst du noch ein Gefäß und etwas Rauch.

Gehe nun wieder zu den Schatten und in Mrs. Cakes Laden. Links siehst du eine Puppe mit einem Petticoat. Lasse Rincewind den Petticoat nehmen. Dadurch kannst du dieses Kleidungsstück dann als Gefäß verwenden. Wenn du dann den Laden verläßt, so gehst du nach rechts und in die „Trolls Head“-Bar. Auf der Bar siehst ein paar Streichhölzer liegen; nimm diese mit, gehe wieder in den Wanderladen und frage die Inhaberin nach den Weihrauchstäbchen in der Auslage. Nun hast du alles beisammen, um das Bienenwachs zu besorgen. Doch nun ist das Wachs leider nicht gut genug. Man wird dir im Laden erzählen, daß das Wachs zu hart ist. Wenn du weicheres willst, dann mußt du die Bienen dazu bringen, Wasser zu trinken, damit sie danach kräftig schwitzen. Doch wie macht man das nun schon wieder?

Gehe in Gimlets Restaurant zurück, und du wirst auf dem Tisch, an dem du vorhin gesessen bist, ein wenig Chili finden. Nimm es und gehe zur Bienenfarm zurück. Du mußt nun das Chili auf die Blumen streuen, damit es die Bienen mit aufnehmen und so ins Schwitzen kommen. Nach einiger Zeit hörst du eine Glocke, die dir anzeigt, daß das Wachs nun fertig ist. Sobald du dann das Wachs hast, gehst du in den Laden und läßt dir dort ein paar Kerzen daraus fertigen. Diese bringst du dann auch gleich zum Archchancellor, damit er sie verwenden kann.





**SCHEUSSLICHER GERUCH**

You may have noticed the vile green smell hanging onto one of the beggars in the Shades. Well this is what you need to collect now but the problem is that you

can't just hold it in your hand or put it into luggage. What you need is a Genie bottle which can be found in Mrs. Cake's shop. To get the bottle, have a look at it then talk to Mrs. Cake in the following order: Sarcasm, Question, Muse and Greeting. She'll tell you that she'll swap it for some ectoplasm.

Go to the High Energy Facility in the university and use the brick that you combined with the ghost earlier, on the Thraum machine. This will spin the ghosts around at a great speed making them drop some green ectoplasm onto your head. Lovely. Before you leave the High Energy Facility collect the magnet then go to the university gardens and head past the maze. On the next screen you'll see an Imp sitting in a birdhouse. Speak to the imp then use the magnet on it to remove it's smelly boots.

Once this is done, go back to Mrs. Cake's shop and give her the ectoplasm. You'll get the Genie bottle in return so take it over to the beggars where you'll see the vile smell. Use the boots you stole from the Imp on the Genie bottle as this will act as bait for the vile smell. Now use the Genie bottle on the vile smell and it will dive into the bottle allowing you to trap it inside and take it back to the Archchancellor. You are now able to perform the Rite of AshkEnte, which is a bit of a laugh to watch actually. Honest.





# TENNIS ARENA

Für Freunde des kleinen Filzballes kommt demnächst endlich eine Tennis-Simulation auf den Markt, die schlichtweg Spaß macht und außerdem mit allerlei kuriosen Gags gespickt ist.

Es ist schon ein Jammer: Der dauerverletzte Michael Stich hat sich bereits verabschiedet, Boris Becker geht demnächst in die wohlverdiente Tennis-Rente, und Simulationen rund um den weißen Sport sind auf dem Saturn äußerst dünn gesät. Das französische Programmiererteam Ubi Soft befreit uns glücklicherweise aus dieser Tennis-Misere und läßt ab dem November die virtuellen Filzbälle fliegen. Wer allerdings eine biedere Simulation erwar-

tet, liegt völlig verkehrt. Das kleine Entwicklerteam Smart Dog garnierte sein Tennis-Spiel mit allerlei witzigen Fun Sport-Komponenten. Das fängt schon beim Feld der Racket-Helden an. Statt Herren und Damen in schlichtem Weiß betreten flippige Techno-Jünger oder ein fettleibiger Sumo-Wrestler den virtuellen Court. Dem darf natürlich die Kulisse in nichts nachstehen, und so findet die Jagd nach dem kleinen gelben Ball beispielsweise im antiken Kolosseum oder im Grand Canyon-Glutfen statt. Beim Gameplay liegt der Schwerpunkt jedoch mehr auf Realismus. Die Filzball-Akrobaten beherrschen die grundlegenden Techniken aus der Tennis-Schule mit Bravour; schneller Long Line Shot, unterschrittener Cross Ball oder eleganter Lob – alles kein Problem. Wenn alle Stricke reißen,



**Ungewöhnliche Austragungsorte, wie die Pyramiden von Kairo, sind typisch für Tennis Arena.**



**Die Perspektivenvielfalt ist zwar nicht sonderlich üppig, die Übersicht stimmt aber allemal.**



**Auch dieser merkwürdige Koloß schwingt das Tennisracket in virtuoser Manier.**

packen die Athleten jedoch auch einen individuellen Special Move aus, der sämtliche physikalischen Gesetze (und zumeist auch den Gegner!) außer Gefecht setzt. Trotz dieser Fun Sport-Elemente kann man Tennis Arena durchaus auch als Simulation bezeichnen. Mit einem bißchen Übung könnt ihr im Zusammenspiel mit dem Steuerkreuz den Filzball kontrolliert über den Court jagen und so den Punkt geschickt herauspielen. Die Spielbarkeit ist ohne Zweifel hervorragend. Da auch der technische Polygon-Rahmen stimmt, dürfen wir uns somit auf eine vergnügliche Tennis-Schlacht freuen.

Ulf Schneider ■



**Boris' kultivierten Hechtsprung hat jeder Tennis Arena-Held in seinem Repertoire.**



**Ehrensache: Durch den Multitap sind natürlich auch spannende Doppel möglich.**

## Facts



<b>Titel:</b>	Tennis Arena
<b>Genre:</b>	Sport
<b>Hersteller:</b>	Ubi Soft
<b>Release:</b>	November
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Moderat
<b>Besonderheiten:</b>	Multitap, Tennis-Simulation mit Fun Sport-Elementen

## First Look

Tennis vor den Pyramiden mit einem Sumo-Wrestler auf dem Court, der gerade einen Special Move aus den Handgelenk schüttelt – beim abgedrehten Tennis Arena ist alles möglich. Erfreulicherweise wurde dabei nicht die Spielbarkeit außer acht gelassen.





# MADDEN NFL '98

Nach Sega Sports läutet auch EA wie gewohnt im Herbst die neue Sport-Saison ein. Als erstes wagen sich US-Trainerlegende John Madden und seine NFL-Recken in das Virtual Stadium.

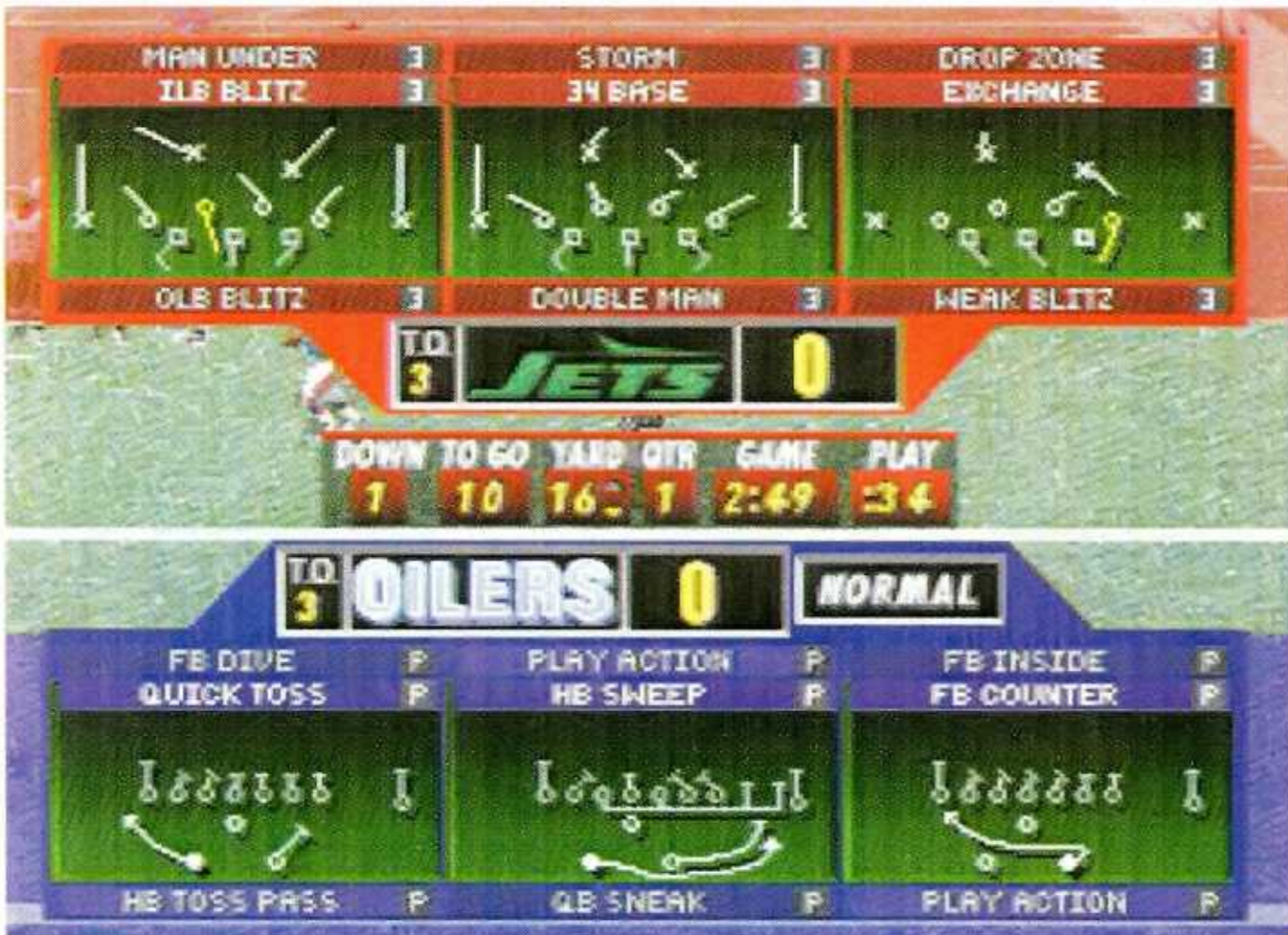


**M**ichael Jordan-Fieber hin, Familienfreuden bei Baseball her, in den Vereinigten Staaten fiebern alle Sportbegeisterten dem Beginn der NFL Play Offs sowie dem finalen Super Bowl entgegen. Aber auch in Deutschland wird das „Schach auf dem Rasen“ immer beliebter. Frankfurt Galaxy konnte letztes Jahr bekanntlich die Weltliga-Trophäe gewinnen, und die Hamburger Blue Devils sind mit einer durchschnittlichen Zuschauerkulisse von rund 10.000 begeisterten Fans (tolle Stimmung!) auf dem besten Wege, zum dritten Male den Europameistertitel einzuheimen – kurzum, Deutschland ist europäische American Football-Spitze! Wer sich für die rauhe US-Sportart interessiert, aber seine Knochen schonen möchte, hat durch Madden NFL '98 nun erneut die Gelegenheit, die taktischen Feinheiten dieses komplexen Mannschaftssports zu erlernen.

## Selbst Profis werden gefordert!

Nach einem aufwendigen CG-Intro wird das Hauptmenü über den gesamten Screen aufgelistet – Options-Dschungel pur also! Bereits hier werden die ersten Neuerungen sichtbar. Neben den obligatorischen Spielmodi Freundschaftsspiel, Saison und Turnier könnt ihr bei „Fantasy Draft“ eure eigenen Teams erstellen und mit vier bis acht eigenen Entwürfen ein kleines Turnier veranstalten. Ansonsten dürft ihr wie gewohnt in der Hall of Fame NFL-Bestleistungen würdigen oder im Front Of-





Das Baukastensystem bei der Erstellung der Spielzüge ist gleich geblieben, ist jedoch mit den neuesten Trends aus den Lehrbüchern der NFL-Trainer gespickt.

fice (Hauptbüro) als Hobby-Manager wichtigen Geschäften nachgehen. Letzterer Punkt wurde noch einmal verfeinert. So könnt ihr Beschränkungen bei den Gehaltsspitzen sowie einen letzten Termin für Spielertransfers festlegen – zwei zugegebenermaßen ziemlich freakige Optionen. Gleiches gilt wohl auch für die präzise Konfiguration des Penalty-Levels, wo ihr die Auslegung der Strafen individuell bestimmt. Anhand dieses Feinstunings merkt ihr sicherlich, daß die Programmierer von EA Sports

» Nur ausgefuchste NFL-Profis haben in der 98er Saison noch eine Chance gegen die intelligent spielenden CPU-Teams. «

sich allmählich im Bereich der Perfektion befinden. Daher konzentrierten sich die Macher diesmal vornehmlich auf technische Verbesserungen. Das Zauberwort lautet in diesem Zusammenhang „V-Poly-Technologie“ und soll auf die schnellen Frame-Raten im Spiel aufmerksam machen. Und tatsächlich: Noch nie zuvor haben sich die Pixel-Sportler auf dem Rasen derart flüssig bewegt. Die Bitmap-Akteure

sehen überhaupt im Vergleich zum Vorgänger viel definierter, größer und agiler aus. Das übliche Pixelieren konnte zudem diesmal einigermaßen umgangen werden. Eine weitere technische Verbesserung stellt die subjektive Kameraführung dar, die bei Paßspielen genügend Übersicht bietet und Lauf-Angriffe blitzschnell nahe heranzoomt, so daß ihr derbe Tacklings hautnah miterlebt. Apropos „Paß-Spiel“.

Durch den neuen „Touch-Passing-Simulator“ sind sowohl Lobwürfe als auch flach und schnell geworfene „Bullet-Pässe“ möglich bzw. grafisch sichtbar. Als letztes Fremdwort sei noch die „Liquid AI“ erwähnt. Diese flüssige Computerintelligenz basiert auf den originalen Spielzugbüchern der NFL-Trainer und stellt selbst für den Madden-Profi eine harte Nuß dar. Das CPU-Team „liest“ eure beabsichtigte Strategie aus eurer Aufstellung und der Situation heraus und reagiert



Detailverliebt: Egal ob Münzwurf oder spannendes Abmessen der Yards bei engen Entscheidungen, die Programmierer achteten stets auf Authentizität.

dementsprechend intelligent. Zu oft wiederholte Taktiken werden zudem gnadenlos zunichte gemacht. Es ist somit nur

noch eine Frage der Zeit, wann der Computer die Aufgabe des NFL-Trainers komplett übernimmt.

Ulf Schneider ■

## Facts



<b>Titel:</b>	Madden NFL '98
<b>Genre:</b>	Sport
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Release:</b>	18. September
<b>Levels:</b>	Über 120 NFL-Teams und -Klassiker
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Sehr anspruchsvoll
<b>Besonderheiten:</b>	Sehr clevere CPU-Teams, V-Poly-Technologie, Multitap

## First Look

Während die anderen Sportarten den Wechsel von 16 zu 32 Bit nicht ohne spielerische Schrammen verkraftet haben, präsentiert sich EA Sports renommierte American Football-Simulation nach wie vor in Bestform. Neben der noch einmal verbesserten AI der CPU-Teams hat mir unter all den Verbesserungen vor allem die überarbeitete Grafik gefallen, die nicht nur ansehnlicher ist, sondern auch mehr Übersicht bietet.



# NASCAR '98

Auch dieses amerikanische Sportereignis könnte ab sofort zum festen Bestandteil von EAs jährlichem Software-Reigen gehören: spannende Stock Car-Rennen mit den Original-NASCAR-Austragungsarten & -Fahrern.

Nach Andretti Racing, dem amerikanischen Pendant zur Formel 1, hat Electronic Arts nun die NASCAR-Serie („National Association for Stock Car Auto Racing“) als neues Betätigungsfeld für ihre renommierte Sportkollektion entdeckt. Bekannt wurde die röhrende Stock Car-Hatz vor allem durch den US-Streifen „Tage des Donners“ mit Tom Cruise in der Hauptrolle. Zwar geht es bei dieser Rennserie lange



Das Rennen beginnt, wie in Amerika aus Sicherheitsgründen üblich, immer nach einem Rolling Start, sobald die grüne Flagge eingeblendet wird.

nicht so wüst zu wie bei Destruction Derby, dennoch gehören neben fahrerischem Geschick auch viele Nicklichkeiten zum Alltag eines NASCAR-Profis.

### So authentisch wie möglich

EA ließ nichts unversucht, um die typische NASCAR-

Atmosphäre möglichst originalgetreu einzufangen. Als Grundlage sicherte sich die amerikanische Softwareschmiede logischerweise zunächst einmal die gleichnamige Lizenz, so daß euch alle 24 Stock Car-Helden sowie elf authentische Rundkurse zur Auswahl stehen. Das Feld reicht vom simplen Oval des Atlanta Motor Speedway bis hin zum anspruchsvolleren Darlington Raceway. Damit die Abwechslung ja nicht zu kurz kommt, fügten die Programmierer noch sechs Phantasie-Circuits hinzu, beispielsweise den kurvenreichen Kurs in Suzuka. Doch damit nicht genug: Im Audio-Bereich begleiten euch bei der Qualifikation typische Country-Klänge, und die Zuschauerkulisse wurde während mehrerer Rennen live aufgenommen

und anschließend gesampelt. Wer auf Realismus steht, sollte weiterhin im Hauptmenü gleich den Championship-Modus anvi-

Qualifying Results		
1	Jeff Gordon	00:33:212
2	Ernie Ivan	00:33:443
3	Dale Jarrett	00:33:475
4	Dale Earnhardt	00:33:693
5	Terry Labonte	00:33:981
6	Bobby Labonte	00:34:212
7	Rusty Wallace	00:34:237
8	Mark Martin	00:34:362
9	Jeff Burton	00:34:368
10	Michael Waltrip	00:34:612
11	Bill Elliott	00:34:825
12	Kyle Petty	00:34:925
13	Ricky Rudd	00:34:962
14	Bobby Hamilton	00:35:187

Die Qualifikation ist bereits eine Vorentscheidung über Sieg oder Niederlage.



Bob Jenkins ist vor jedem Rennen live am Ort, um euch auf das bevorstehende Rennereignis einzustimmen.



Bei 24 Stock Cars auf den relativ kurzen Strecken gibt es ständig Überholmanöver.





Die Cockpit-Perspektive bietet den größten Grad an Realismus, aber auch die schlechteste Übersicht.

sieren. Ähnlich wie Formel 1 absolviert ihr hier eine komplette Saison als Fahrer eurer Wahl (Namensänderungen sind leider nicht möglich). Der Aufbau ist bekannt: Im freien Training prägt ihr euch zunächst den Streckenverlauf ein. An-

**» Auto-Tuning, Flaggen-System, Benzinverbrauch – im Championship-Modus ist Realismus Trumpf. «**

schließend kämpft ihr in der Qualifikation um die Pole Position, um euch zum Abschluß schließlich im eigentlichen Rennen gegen die 23 Konkurrenten durchzusetzen, was allerdings nicht so einfach ist. Die Künstliche Intelligenz der CPU-Fahrer ist nämlich recht hoch. Bei-

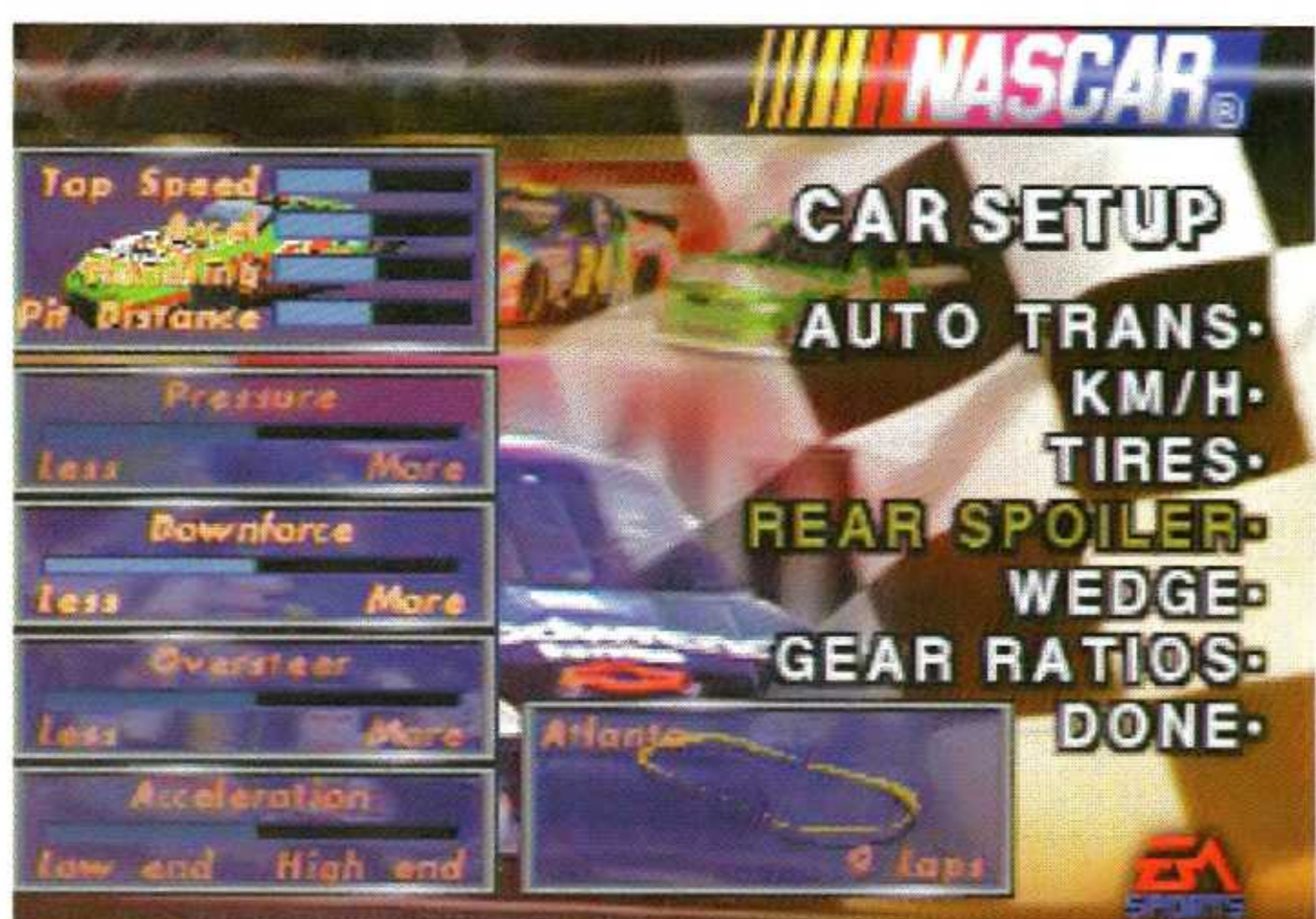
spielsweise kann es durchaus vorkommen, daß euch das vor euch liegende Stock Car abdrängt oder gekonnt ausbremst. Auf der anderen Seite verhalten sich die CPU-gesteuerten Boliden auch „menschlich“, sprich, ihnen unterlaufen mitunter grobe Fahrfehler oder sie scheiden sogar mit Motorschaden vorzeitig aus. Bevor der Ernstfall jedoch eintritt, ist noch der Automechaniker in euch gefordert. Im Tuning-Screen solltet ihr bei den Wageneinstellungen viel herumexperimentieren, um die eurem Gefühl nach besten Fahreigenschaften aus dem Spritfresser herauszukitzeln. Ihr könnt übrigens auch das komplette NASCAR-Regelwerk, inklusive dem Flaggensystem, übernehmen. Wer es lieber unkomplizierter mag, darf



Ein zugeschalteter Rückspiegel ist unentbehrlich, um heranbrausende Konkurrenten abzudrängen.



Wenn die gelbe Flagge angezeigt wird, dürft ihr bei gedrosseltem Tempo nicht überholen.



Die Werkeinstellungen können nach eigenen Bedürfnissen verändert werden, was sich auch spürbar auf das Fahrverhalten auswirkt.

sich im Arcade-Modus austoben. Hier gibt es kein Regelwerk, und Unfälle wirken sich außerdem nicht negativ auf das Fahrverhalten aus. Wer einen Freund zur Seite

hat, kann sich last but not least im 2 Spieler-Split-Screen mit sechs weiteren Stock Cars spannende Boliden-Gefechte liefern.

Ulf Schneider ■

## Facts



<b>Titel:</b>	NASCAR '98
<b>Genre:</b>	Rennspiel
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Release:</b>	November
<b>Levels:</b>	17 Strecken
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Split-Screen, NASCAR-Lizenz, Original-Regelwerk, große Streckenauswahl

## First Look

Technisch mag das Stock Car-Spektakel zwar nicht gerade überraschen, spielerisch motiviert NASCAR '98 jedoch vor allem durch den spannenden Meisterschaftsmodus, wo dank des kompletten Regelwerks insbesondere Simulationsfanatiker auf ihre Kosten kommen. Trotz actionorientiertem Arcade-Modus stellt dieser Titel aber keine direkte Konkurrenz zu Daytona USA C.C.E. dar.



# LAST BRONX

Nachdem der genaue Veröffentlichungstermin von Virtua Fighter 3 noch nicht bekannt ist, versüßt uns AM3 die lange Wartezeit mit einem nicht weniger spektakulären Beat 'em Up-Titel. Mit beeindruckend animierten Schlag- und Tritt-Techniken dürfte Last Bronx besonders die Freunde aikidomäßiger Waffenkampftechniken begeistern.



Die Schauplätze der Kämpfe sind nicht schmutzige Hinterhöfe, sondern vielmehr hellerleuchtete Plätze einer Großstadt.



Die Vorgeschichte um diesen harten Wettkampf zwischen den Streetfightern beginnt irgendwo in Neo Tokyo und wird in einem kleinen Zeichentrickfilm in bester Manga-Manier erzählt. Nachdem die ersten filmischen Eindrücke uns auf den bevorstehenden Kampf heißgemacht haben, finden wir uns sogleich im Hauptmenü wieder.

## Die diversen Spielmodi

Last Bronx hält für den Spieler sechs unterschiedliche Game-Varianten zur Auswahl. Nachdem man sich für einen Schwierigkeitsgrad, die zeitliche Begrenzung einer Runde so-

wie die erforderliche Anzahl von Knock-Outs pro Durchgang entschieden hat, stehen ebenso der übliche Arcade Mode wie die recht ähnliche „spezielle“ Saturn-Version zur Auswahl. Etwas

abgewandelt dagegen ist das Survival-Game. Hier muß man mit einem einzigen vollen Energiebalken möglichst viele Gegner zu Boden strecken, um so hohe Punktgewinne zu erzie-



Der grobschlächtige Zaimoku ist trotz seines wirklich gewaltigen Vorschlaghammers recht träge und daher ziemlich leicht zu besiegen.



## Bis an die Zähne bewaffnet...

Der besondere Reiz von Last Bronx liegt vornehmlich in den individuellen Waffen, mit denen die einzelnen Charaktere sehr gut umgehen können.



Die dreiteilig auf einer Kette montierten Stöcke machen Yusaku zum unberechenbaren Gegner.



Statt mit Messer und Gabel tranchiert dich Nagi vorzugsweise mit ihren beiden Saigabeln.



Zaimoku zeigt dir, wo der Hammer hängt. Wenn du flink agierst, hat er jedoch keine Chance.



Yoko zeigt, daß sie es hervorragend versteht, mit ihren beiden Schlagstöcken umzugehen.



Nur mit zwei Eisenrohren bewaffnet, besitzt die eher zierliche Lisa eine Reihe schneller und gemeiner Schlagkombinationen.



Joe wirbelt seine Nunchucks so schnell herum, daß die Augen kaum folgen können. Oft überrascht er auch mit einem Punch oder Fußtritt.



Obwohl Kurosawa stark alkoholisiert wirkt, sollte man nicht in die Reichweite seines am Griff mit Stoff umwickelten Holzprügels kommen.



Ein recht eleganter Kämpfer ist Tommy, der seine Bo-Stange voll beherrscht und dir mitunter auch gerne die Füße wegzieht.

len. Die Gegner agieren in diesem Fall langsamer als gewohnt, so daß man ihre Schläge geschickt blocken

und kontern kann und damit tatsächlich die Chance hat, über viele Runden zu kommen. Schließlich bleibt ne-

ben dem 2 Player-Game gegen einen Kumpel noch die sogenannte Time Attack, in der man mit beliebig vielen

Continues in möglichst kurzer Zeit bis zum finalen Endsieg gegen den üblen Red Eye vordringen muß.



Als Vorgeschichte zu Last Bronx dürft ihr euch ein kurzes Manga-Filmchen guter Qualität ansehen.



Auf dem Dach eines Hauses triffst du auf Nagi, welche mit zwei gefährlich spitzen Saigabeln bewaffnet ist. Sie besitzt eine recht gute Reichweite.



## Interview mit Director Akinobu Abe

**Sega Magazin:** Last Bronx lag zur Tokyo Game Show zum ersten Mal in einer spielbaren Version vor, wie waren denn die Reaktionen der Besucher?

**Akinobu Abe:** Glücklicherweise können wir durchweg von positiven Reaktionen der Show-Besucher berichten. Wir haben auch versucht, die Vorschläge und Kommentare aller Spieler zu beachten. Zum Beispiel hatte die ROM-Version auf der Game Show keine Blur-Effekte bei der Waffenbewegung. Danach haben uns sehr viele Leute gefragt, vor allem Fans der Arcade-Version vermißten diesen Effekt. Und auch wenn es hier einige technische Schwierigkeiten aus dem Weg zu räumen gab, so wußten wir zu diesem Zeitpunkt, daß wir das unbedingt einbauen mußten.

Einige weitere Kommentare von Spielern:

- Die Charaktere sind um einiges größer als die bei anderen Kampfspielen.
- Die Texturen auf den Gesichtern und den Anzügen sehen weitaus detaillierter aus als erwartet.
- Die Bewegungen der Kämpfer sind mit denen der Arcade-Version gleichzusetzen.

**SM:** Diese Demo-Version war aber doch im Vergleich zur Arcade-Version erst zu 30% fertig! Welche Dinge haben wir denn noch nicht gesehen, und auf was können sich unsere Leser noch freuen?

**AA:** Alle Charaktere sind im Moment im ROM (auf der Show erst einmal nur vier Stück). Dazu zusätzlich fünf Stages (mit neuen Grafiken) und Motion Blur-Effekte. Doch wir werden noch bis zum letzten Moment vor der Veröffentlichung daran arbeiten – mit der eigentlichen Arbeit an den Saturn-Features haben wir erst kürzlich begonnen.

**SM:** Was habt ihr seit der Tokyo Game Show noch erreicht? Stehen euch noch irgendwelche programmtechnischen Probleme im Weg?

**AA:** Wie ich vorhin bereits erwähnt habe, sind jetzt endlich alle acht Charaktere verfügbar, und alle Bewegungen wurden eingebaut. Im Moment arbeiten wir mit einem CPU-Algorithmus als einen Teil der Konvertierung.

**SM:** Plant ihr ein CG-Intro in der Endversion? Und was können wir noch erwarten, wenn das Spiel im Laden steht?

**AA:** Ja, einen Intro-Film werden wir machen, und wir sind uns sicher, daß die Fans diesen Film lieben wer-

den. Es wird aber auch etwas sein, was Last Bronx neuen Spielern näherbringen soll.

**SM:** Wie groß wird der Unterschied von der Arcade- zur Heimversion sein, und welche Extras können Sie uns noch versprechen?

**AA:** Der größte Unterschied ist die Zielgruppe! Während die Arcade-Spieler (meistens Leute, die ein ganz gutes Wissen über Video-Spiele haben) zahlenmäßig nicht so stark vertreten sind, müssen wir die Saturn-Version auf ein breiter gefächertes Publikum zuschneiden. Dieser Gedanke begleitet uns schon von Anfang an. Doch wir werden das Spiel sicherlich nicht nur für Hardcore-Spieler, sondern auch für Anfänger interessant machen.

**SM:** Gibt es Pläne, einen neuen Charakter vorzustellen – extra für die Saturn-User?

**AA:** Nein, leider nicht! Wir glauben, daß dadurch die ideale Zusammenstellung der bestehenden Charaktere negativ beeinflußt werden würde. Dafür werden wir aber die sogenannte „Joke Weapon“ mit einbauen, eine Sache, die schon in der Arcade-Version gut angekommen ist. Zaimokus „Sledgehammer“ verwandelt sich z. B. in gefrorenen Thunfisch, Yusakas „Sansetsukon“ in eine Modelleisenbahn.

**SM:** Werdet ihr einige Sachen ändern, die euch in der Arcade-Version vielleicht nicht so ganz gefallen haben?

**AA:** Es wäre eine Lüge zu sagen, daß wir 100%ig zufrieden waren. Doch können wir jetzt noch nicht verraten, was sich alles ändern wird.

**SM:** Welchen Aspekt der Saturn-Version findet ihr im Moment am gelungensten?

**AA:** Bei Prügelspielen für den Saturn mußte man sich meist zwischen „Hoher Auflösung“ und „3D-Hintergrund“ entscheiden – für Last Bronx haben wir aber beides möglich gemacht!

**SM:** Zum Schluß wüßten wir gerne noch, was ihr den europäischen Saturn-Spielern mit auf den Weg geben möchtet!

**AA:** Diese Konvertierung wird mit Sicherheit eine ziemlich genaue Umsetzung darstellen, der wir aber zudem noch einige spezielle Saturn-Extras beifügen wollen. Unser Ziel ist es, ein Spiel für alle Spieler zu kreieren. Wir lassen euch sicherlich niemals im Stich!

» Da die vorhandenen Special Moves weitestgehend realistisch wirken, bleibt die fesselnde Kampfsportatmosphäre ohne Einschränkung erhalten. «



## Gnadenlos sportlich...

Last Bronx unterscheidet sich im Spielgefühl deutlich von zahllosen billigen Prügelspielen, denn einerseits wird auf den einzelnen Schauplätzen zwar mit harten Bandagen gekämpft, andererseits jedoch bleibt jeder noch so rüde Schlagabtausch fair und gewinnbar. Die alte Erfolgsmethode, mit der man seinen Widersacher durch schnelles abwechselndes Drücken der Buttons und verschiedener Richtungen besiegt, versagt spätestens in der dritten, vierten Aufstellung. Dann nämlich werden die Gegner richtig intelligent und vor allem fies, wenn sie merken, daß man immer nur mit ein und derselben Technik angreift. Die besten Erfolge erzielt man nun, indem man tiefe und hohe Techniken im geschickten

» **Besonders gelungene Schlagkombinationen werden als kurze Screenanzeige gewürdigt.** «

Wechsel anwendet und lieber erst einmal einen Schlag des Gegners abwehrt, bevor man selber loslegt. Natürlich gibt es wieder ein paar Special Moves auszuknobeln, die sich aber in erfreulich natür-



*Der ultimative Endgegner Red Eye lacht nur hämisch über dich, wenn du ein weiteres Mal besiegt am Boden liegst. Dies läßt du natürlich nicht auf dir sitzen.*

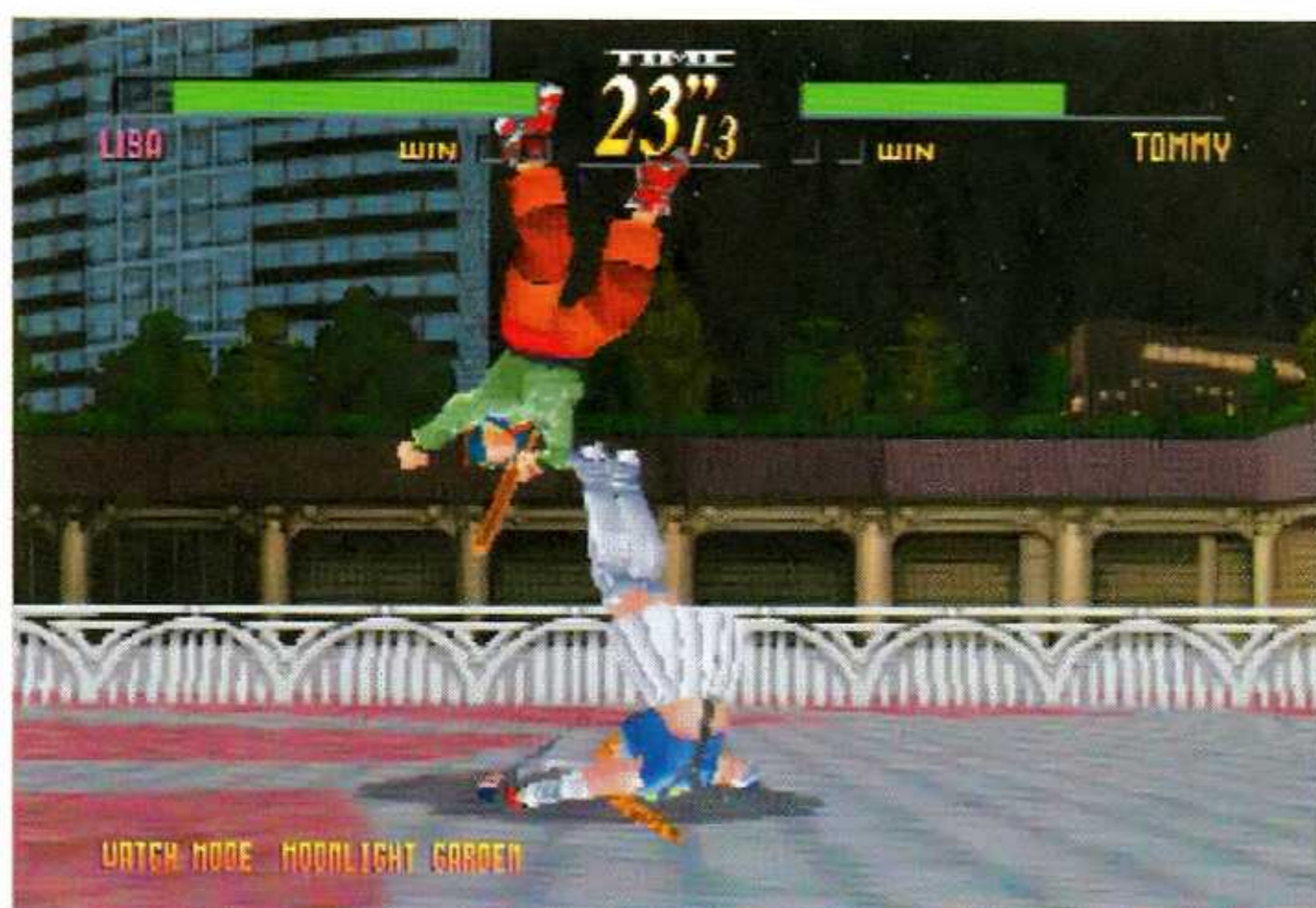
lichem Rahmen halten und nicht etwa Feuerkugeln, Blitze und dergleichen durch die Luft zischen lassen. Das Gesetz der Straße läßt natürlich keine Gnade zu, und so malträtieren sich die Freaks dementsprechend auch mit hübsch brutalen Techniken, wobei man z. B. selbst in einen am Boden liegenden Gegner noch einmal reintreten darf.

## Martial Arts

Jeder der acht wählbaren Kämpfer zeichnet sich durch seine persönliche Schlagwaffe und durch völ-



*Lisa kann mit ihren Beinen unvorsichtige Gegner packen und meterweit über ihren Kopf hinweg schleudern.*



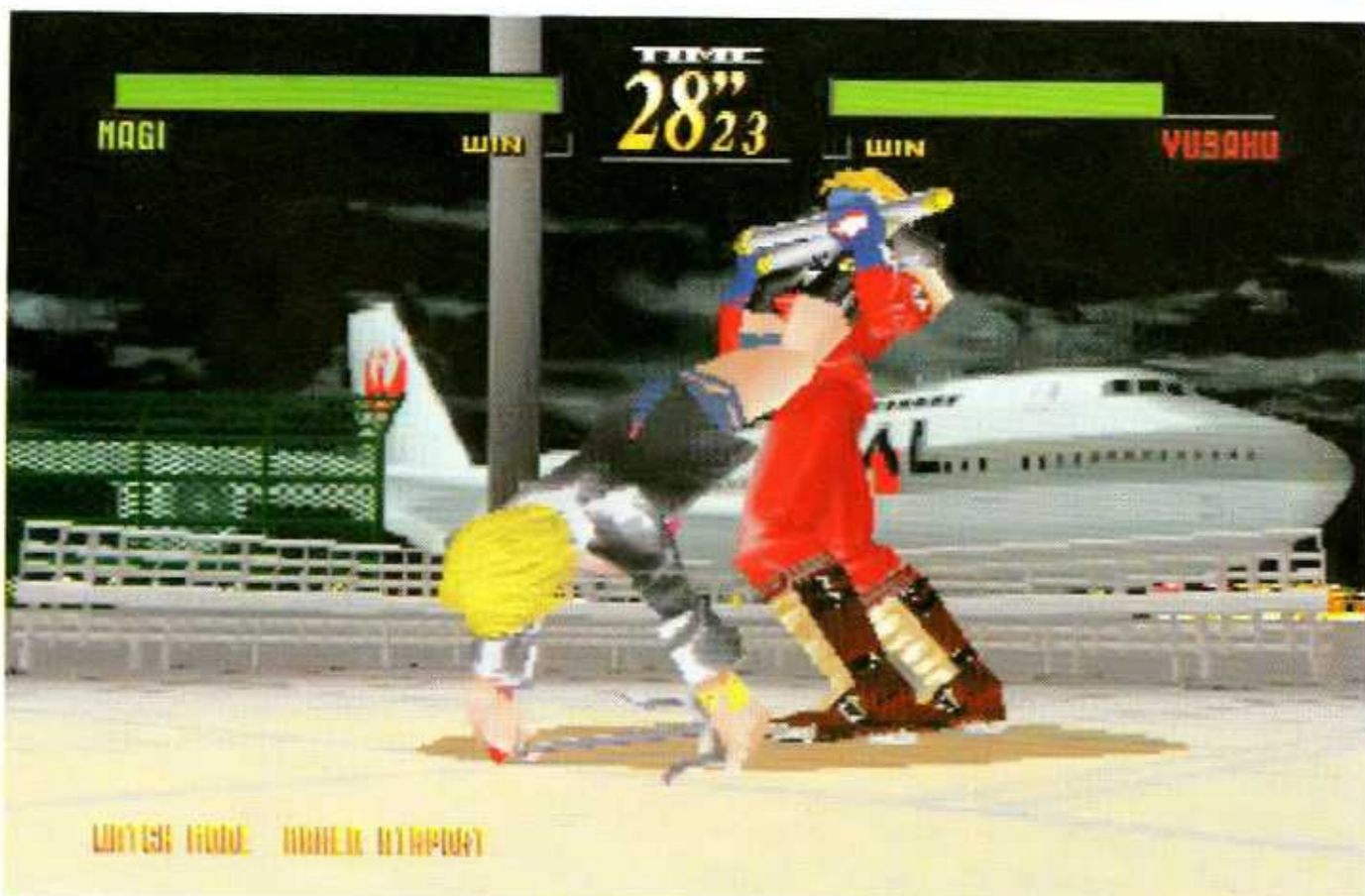




Wenn ein Gegner besonders schnell zu Boden gegangen ist, kommt es vor, daß der Stärkere ihn verspottet.

lig individuelle Bewegungsanimationen aus. Mit welcher Technik man bei seinem Gegner landet, wird durch sämtliche Buttons des Joypads und zusätzlich durch den momentanen Abstand von deinem Kontrahenten bestimmt. Liegt das Hauptaugenmerk des Gameplays natürlich auf einem eindrucksvollen Einsatz der

jeweiligen Waffe, so gleichen sich doch auch die ergänzenden Faust- oder Fuß-Techniken zwischen den verschiedenen Charakteren weder in ihrem Aussehen noch in ihrer Ausföhrung. Im Gegensatz zu den fast animationslosen, zweidimensionalen Playfields, die als flott scrollende Hintergründe fungieren,



Die perspektivische Darstellung nutzt nun auch die Tiefe des Screens besser aus.

## Word Up



Inhaltlich gefällt mir Last Bronx fast noch besser als Virtua Fighter 2. Zum einen bevorzuge ich den Kampf mit entsprechenden Waffen (nicht etwa mit Skateboards wie in Fighting Vipers), was hier optisch einfach toll rüberkommt. Zum anderen muß man in Last Bronx auch wirklich den richtigen Moment abpassen, um Angriffe zu blocken oder wirkungsvolle Schläge zu landen, was für sein kampftechnisches Niveau spricht. Variantenreicher und perspektivisch besser dargestellt bleibt aber nach wie vor der letzte Virtua Fighter-Titel.

hat man die dreidimensionale Darstellung der Fighter seit unserem Bericht über die Demo-Version deutlich verbessert. Nun kommt es auch einmal vor, daß die Kamera auf eine geänderte Distanz zum Geschehen zoomt, vor allem aber, daß die Kämpfer nicht immer nur aus der stur seitlichen Perspektive gezeigt werden, sondern auch mal die räumliche Tiefe des Screens aus-

genutzt wird. Wer auf hervorragende Kampftechniken mit Waffen steht, sollte sich Last Bronx also keinesfalls entgehen lassen. Überzeugt hat uns bei diesem Thema vor allem aber auch, daß es durchaus möglich ist, ein hartes Beat 'em Up zu inszenieren, in dem nicht unbedingt das Blut fließen muß. Freaks greifen ab Oktober definitiv zu!

Oliver Preißner ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	Last Bronx
<b>Genre:</b>	3D-Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Sega/AM3
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	Oktober
<b>Preis:</b>	ca. DM 100,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	8+1 Kämpfer
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Statt der Fäuste werden Waffen eingesetzt, Special Moves bleiben realitätsnah

### Grafik 88%

Die hochdetaillierten Kämpfersprites machen mit ihren gekonnt inszenierten Schlagtechniken eine gute Figur. Die tolle Atmosphäre eines Straßenfights wird nur unwesentlich von den unzureichend ausgenutzten 3D-Möglichkeiten getrübt.

### Sound 70%

Nicht nur die coolen Sprüche der Sieger kommen gut rüber, auch die Schreie und FX während einer Auseinandersetzung tragen zum gelungenen Spielgefühl bei. Die Backgroundmusik orientiert sich dabei an fetzigen Titeln, wie sie üblicherweise in diesem Genre vorkommen.

### Gesamt 88%

Trotz niedrigerer Wertung ist Last Bronx wesentlich ansprechender als beispielsweise Fighting Vipers, da die Atmosphäre einfach spürbar mehr von einem „sportlichen“ Fight hat. Schließlich ist seit dem vergleichbaren Titel aber auch schon einige Zeit ins Land gezogen, und die Erwartungshaltung hinsichtlich eines Virtua Fighter 3 liegt ebenfalls sehr hoch.



# MEGA FUN!

## Und Du hast ein

## leichtes Spiel!



**MEGA FUN** ist das Videospielemagazin für alle Nintendo-, Sony- und SEGA-Konsolen. Wir testen für Euch alle Spiele-Neuerscheinungen!

Unsere Experten verraten Euch, welche Spiele ihr Geld wert sind und welche nicht. Brandaktuell, kompetent und unabhängig.

Auf über 100 Seiten Software-News, informative Specials und Insider-Infos zu allen 32- und 64-Bit-Konsolen.

Außerdem Vorabberichte über die neuesten Spiele-Entwicklungen und Reportagen über die interessantesten Spielhallen-Games. Und nicht zu vergessen der große Tips & Tricks-Teil mit Komplettlösungen, Cheats und

Codes zu den Top-Spielen aller Systeme. Von Spieleprofis für Spieleprofis!

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

**COMPUTEC  
VERLAG**

Deutschlands großer  
Fachverlag für Computer-  
und Videospielemagazine.

## JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



# TETRIS PLUS

Wer ohne sein geliebtes Tetris auch auf dem Saturn nicht auskommen kann, dem bietet Virgin Interactive nun das absolut originalgetreue Spielprinzip an. Mit Hilfe einer zusätzlichen Spielvariante soll es gar dauerhaftes Spielvergnügen garantieren.

**O**hne Zweifel läßt man sich auch heute noch gerne von einer Partie Tetris ablenken, wenn man es auf dem Bildschirm irgendeiner Flimmerkiste entdeckt. So genial das Spielprinzip von Alexej Pajinov auch bleiben mag, so oft wurde eben dieses Game auch schon kopiert, abgewandelt und in Form unzähliger PD-Versionen veröffentlicht. Bei Tetris Plus haben

wir es jedoch nicht etwa mit einem alten Low-Budget-Game, sondern vielmehr mit brandneuer Full-Price-Software zu tun.

## Unzureichende Innovationen

Die Erläuterung des grundsätzlichen Spielverlaufes, wie wir ihn hier auch unter der Rubrik Classic wiederfinden, können wir uns schenken, da er wohl hinrei-



*Auch wenn es unglaublich klingt: Bis zu diesem Spiel gab es Tetris noch auf keiner Sega-Konsole.*

chend bekannt sein dürfte. Richten wir unser Augenmerk lieber auf die Neuerungen. Hier finden wir in der Tat exakt drei Dinge, die sich wirklich geändert haben. Zum ersten ist das eine gefährlich spitze Holzdecke, die drohend über dem Spielfeld schwebt und sich im Laufe der Zeit allmählich immer tiefer herabsenkt. Zum zweiten wuselt ein kleiner verrückter Professor zwischen den heruntergefallenen Steinen herum, und schließlich findet man in jedem Level noch eine Tür, die logischerweise dazu da ist, daß der Knirch einen Aus-



gang zum Verlassen der jeweiligen Stage hat. Zusammengekommen bilden diese Features den sogenannten Puzzle-Mode, der auch als Wettstreit gegen einen weiteren Mitspieler ausgetragen werden kann.

## Hilfe, wo ist hier der Ausgang!

Tatsächlich führt diese Abwandlung zu einer neuerlichen Aufgabenstellung im Spiel, denn der Professor ist zudem begeisterter Kletterer und turnt mit Vorliebe gerade auf den obersten Reihen der noch nicht aufgelösten Ebenen herum. Berührt er dabei



*Bevor die Decke den Professor zermalmt, muß du ein Loch in den Boden schlagen, durch das er den retten Ausgang erreichen kann.*



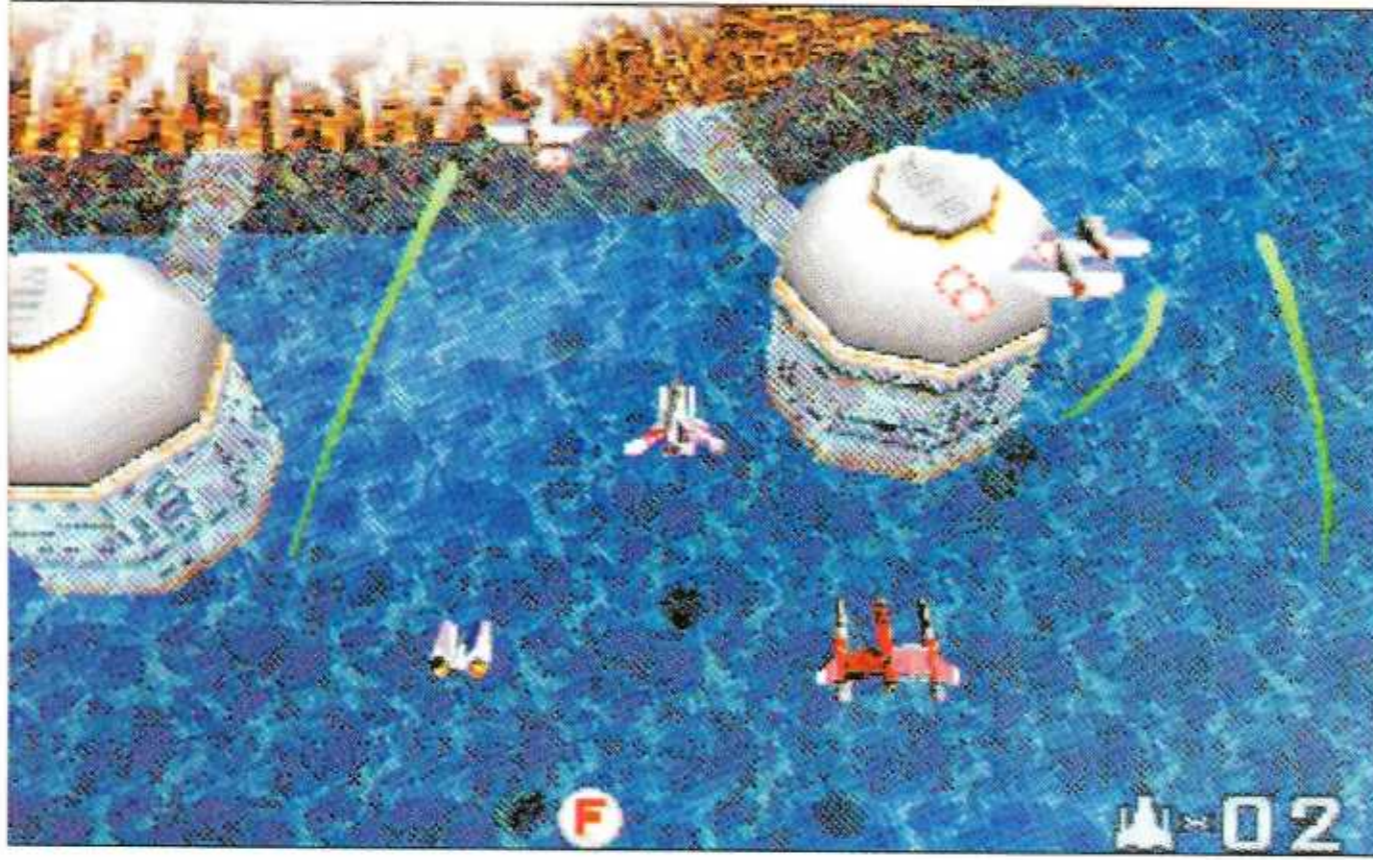
*Hier wird das geänderte Spielprinzip in zwei Worten erschöpfend erklärt.*



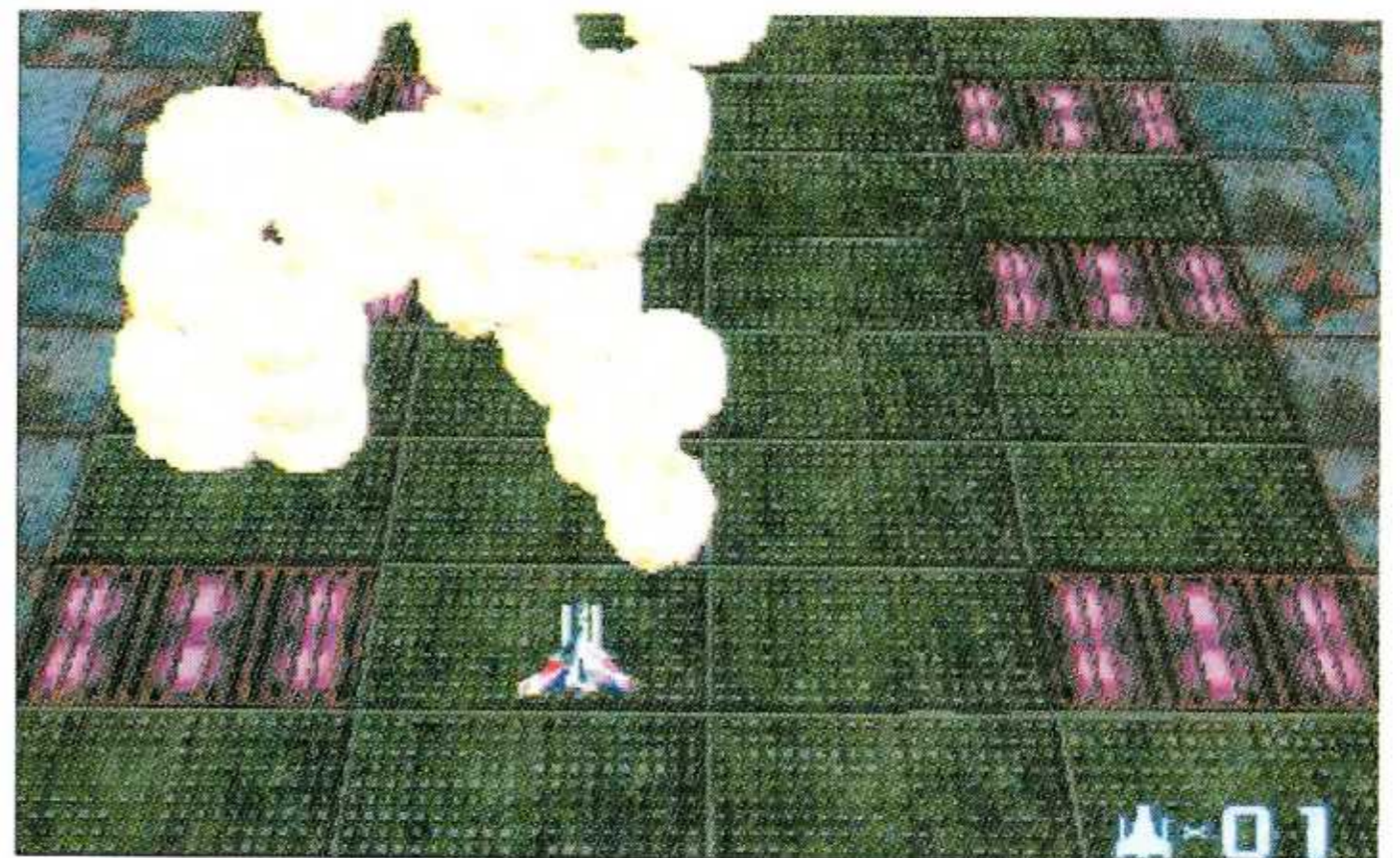








Ein Feuerstoß genügt, um alle Objekte vom Screen zu putzen, da sich diese Missiles nacheinander durch alle feindlichen Sprites fressen.



Selbst große Explosionen, wie hier bei einem besiegten Endgegner, wurden nur mit sehr einfachen optischen Mitteln bedacht.

# TERRA CRESTA 3D



Erinnert ihr euch noch an den Shoot 'em Up-Klassiker Terra Cresta? In der aufgepeppten 3D-Version dürft ihr nun komplett neu gestaltete Welten auf dem Saturn durchfliegen, um sie von bösen Aliens zu befreien.





Wie schon in der Ur-Version begeben sich ihr euch in eine sanft von oben nach unten scrollende 2D-Landschaft, die teilweise recht plastisch gezeichnet wurde, jedoch besteht für euren Jet niemals Gefahr, mit einem Bodenhindernis zu kollidieren. Im ersten Spielabschnitt begegnen dir nur ein paar feindliche Schiffe, und auch den Kugeln des Levelwächters weicht man noch problemlos aus, doch dann beginnen die Probleme erst richtig für den Piloten!

## Geht es jetzt endlich los?

So phantasielos die erste Stage abgeschlossen wurde, so beginnt auch die folgende. Die Zahl der Sprites auf dem Bildschirm nimmt zwar geringfügig zu, dafür vermisst man auch weiterhin intelligente Bewegungsmuster, die das Gameplay zu etwas anderem als einem monotonen Tontaubenschießen werden lassen. Prinzipiell ist es sogar egal, ob man nur einzelne Sprites vom Himmel holt oder ob sich ganze Horden sang- und klanglos verabschieden, denn Punktwertungen gibt es hier über-

haupt nicht. Auf unserem Trip finden wir lediglich zwei Bonusschiffsteile, die unsere Feuerkraft geringfügig erhöhen und uns zugleich drei Power-Items bescherten. So erhalten wir für begrenzte Dauer entweder einen extrabreiten Energiestrahler oder können daraus einen Superschuß zaubern, der selbständig jedes bewegte Ziel verfolgt und zerstört. Wird unser eigener Kampfgleiter getroffen, reduziert sich zuerst unser angedocktes Zusatz-equipment um eine Einheit, bevor wir letztendlich eines unserer insgesamt drei Leben verlieren.

## Gameplay ohne Tiefgang!

Terra Cresta 3D läßt sich wohl nur nimmersatten Ballerfreaks empfehlen, denn weder das Gameplay noch die Grafik bieten etwas, was sich gegenüber bereits erhältlichen Titeln auszeichnet. Aufgaben, die besonderes Geschick erfordern, gibt es nicht, und deshalb muß man einfach nur auf al-

les draufhalten, was sich bewegt, wobei man (außer auf Endgegner) nie auf besonders schnelle, hartnäckige oder große Feindsprites stößt, die mit mehr als nur einem Treffer zu zerstören wären. Ebenso unspektakulär wie die FX zeigen sich

dann auch die einzelnen Bildschirmexplosionen. Auch bei der Backgroundgrafik hat man sich keinerlei Mühe gegeben. Nicht nur, daß sie kaum sehenswerte Details enthält, nein, sie besitzt nicht einmal technische Anlagen, Flugabwehrgeschütze oder ähnliches, was man in irgendeiner Form ins Visier nehmen könnte.

Oliver Preißner ■

» Das Waffensystem läßt sich gerade einmal um zwei Stufen erweitern. Zwei zeitlich begrenzte Streuschüsse runden das magere Gesamtbild ab.«

## Word Up



Terra Cresta 3D wirkt wie ein mäßig aufgewärmter Horizontalscroller aus längst vergangenen Tagen. Zwar erfordert es einiges Geschick und einen ausdauernden Feuerfinger, um alle Levels zu überleben, aber besonders dazu motiviert, die kommenden Auseinandersetzungen erleben zu dürfen, hat mich das müde Gameplay nicht.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Terra Cresta 3D
<b>Genre:</b>	Shoot 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Nichibutsu
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Japan-Import
<b>Preis:</b>	Import
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	6
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Leicht-mittelschwer
<b>Besonderheiten:</b>	Einsteigerfreundliches Gameplay

### Grafik 50%

Die sogenannte 3D-Grafik bezieht sich lediglich auf die feindlichen Sprites, die aus dem Vordergrund oder dem Background auf Abschußhöhe gezoomt werden. Dazu gibt es ein paar Levelendgegner, die in einer an 16 Bit-Tage erinnernden Schlußsequenz vom Screen gepustet werden können. Kollisionen mit dem räumlich gezeichneten Untergrund sind grundsätzlich nicht möglich.

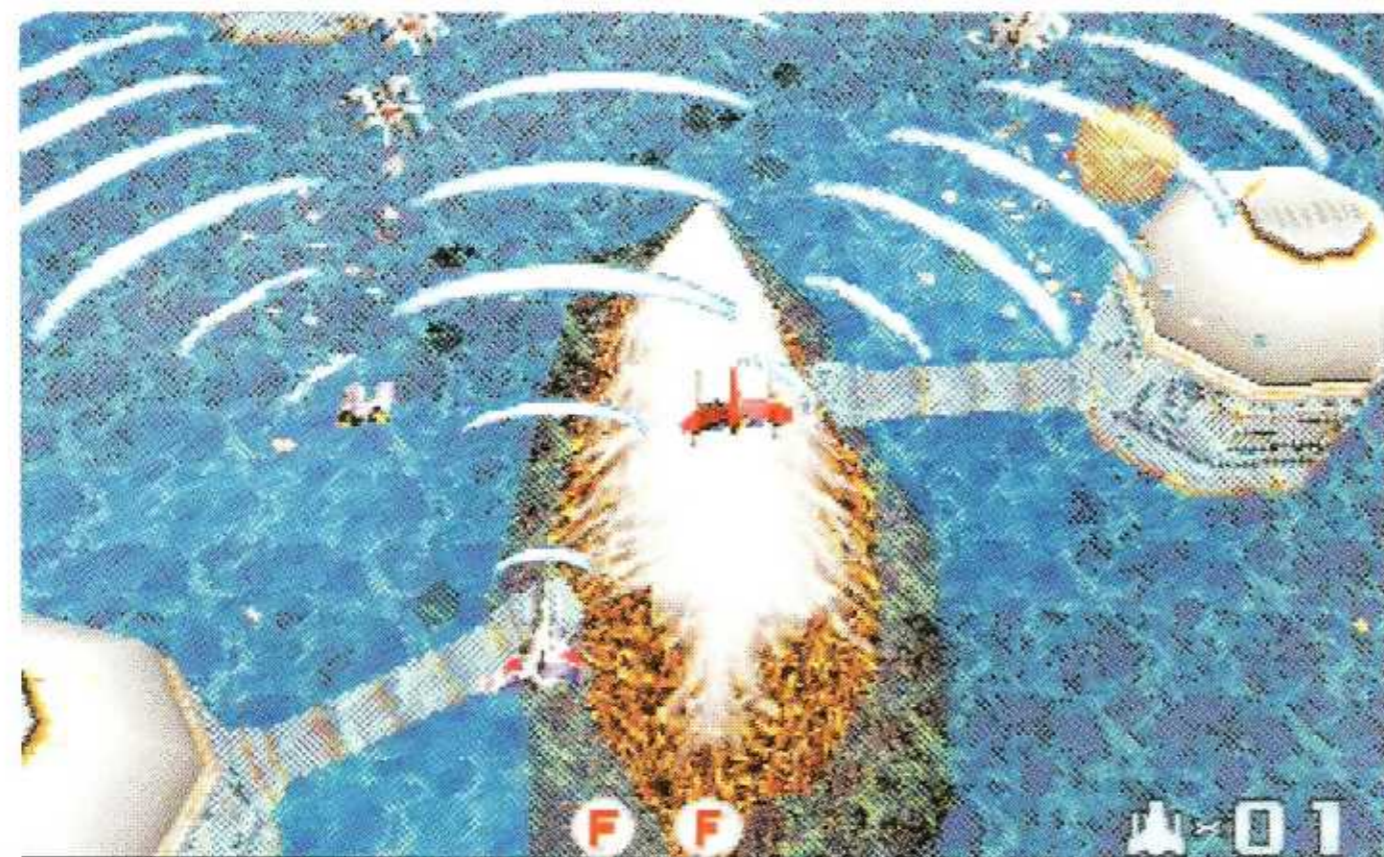
### Sound 54%

Die spielbegleitenden Musiktracks haben weder etwas Einzigartiges, noch stehen sie mit dem Geschehen auf dem Screen in Zusammenhang. Die FX klingen verbraucht und farblos – so kennt man sie bereits seit der Veröffentlichung der ersten Shoot 'em Up-Games.

### Gesamt 52%

Mag sich Terra Cresta mit seinem moderat ansteigenden Schwierigkeitsgrad gerade noch für Genreneulinge zum Aufwärmen eignen, so werden verwöhnte Shoot 'em Up-Akrobaten den Titel schnell gelangweilt zur Seite legen. Althergebrachte Gegnerformationen, eine gänzlich fehlende Scoreliste sowie ein minimal ausbaufähiges Waffensystem und ein fehlender 2-Player-Mode können den heutigen Ansprüchen einfach nicht mehr gerecht werden!

**Bei diesem Endgegner mußt du nacheinander alle vier Stabilisatoren abschießen, bevor er gänzlich explodiert (links unten). Mit breitgefächerten Energiestößen läßt sich der Feind schnell und sicher bekämpfen (unten).**





# Hitparade

Wer auf der Suche nach Informationen zu einem bestimmten Saturn-Spiel ist, wird hier bestimmt fündig! Auf vier prall gefüllten Seiten präsentieren wir über 200 Spiele knapp und kompakt! Beispielsweise gibt es die aktuellsten Infos zu 31 Top-Projekten und ein fein säuberlich aufgelistetes Hitverzeichnis mit 26 verschiedenen Genres, in dem sich alle bislang getesteten Saturn-Spiele wiederfinden. Gute Unterhaltung!

## SATURN

### ACTUA SOCCER 2



Auf den ersten Blick lassen sich bei Gremlins aktueller Fußball-Fortsetzung weder grafische noch spielerische Änderungen ausmachen.

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-4  
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Gremlin

### DEAD OR ALIVE



Nächste Ausgabe werden wir euch ein Riesenpreview zu diesem Model 2-Beat 'em Up von Tecmo präsentieren können. Ist es besser als Virtua Fighter?

► Genre: 3D-Beat 'em Up ► Spieler: 1-2  
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Tecmo

### BURNING RANGERS



Völlig überraschend kam die Weltpremiere von Burning Rangers, dem neuesten Spiel von Yuji Nakas selbständigen Sonic Team.

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1  
► Release: 1. Quartal '98 ► Hersteller: Sega/Sonic

### DIABLO



Wußtet ihr schon, daß dieses Spiel von Deutschlands führenden PC-Redaktionen (PC Games, PC Action) unter die Top 5 des Jahres 1997 gewählt wurde?

► Genre: Action-Adventure ► Spieler: 1  
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: EA/Blizzard

## BACK CATALOGUE +++ BACK

### AMERICAN FOOTBALL

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

### EISHOCKEY

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

### BASEBALL

1. World Series Baseball 2	11/96 85%	3. Big Hurt Baseball	7/96 80%
2. World Series Baseball	1/96 81%	4. All Star Baseball	7/97 78%

### GOLF

1. Actua Golf	1/97 81%	4. Valora Valley Golf	5/96 76%
2. Pebble Beach Golf	10/95 80%	5. World Cup Golf	4/96 59%
3. Virtual Golf	8/96 78%	6. PGA Tour '97	3/97 48%

### BASKETBALL

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

### RENNSPIELE

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

### FUSSBALL

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



▼ ENEMY ZERO



Dieser Titel ist mehr als eine simple Fortsetzung zu D, es handelt sich um eines der meistverkauften Saturn-Spiele des Jahres in Japan.

► Genre: Action-Adventure ► Spieler: 1  
► Release: November ► Hersteller: Warp/Sega

▼ GRANDIA



Ein ausführliches Preview zu diesem Meisterwerk findet ihr auf den Seiten 24 bis 27. In Deutschland gibt es übrigens zumindest eine englische Version!

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

▼ FIFA 98: DIE WM QUALIFIKATION



Wir haben es geahnt, nun wurde es auf Anzeigen bestätigt: Natürlich kommt eine Saturn-Version zu FIFA 98: Road to the Worldcup!

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-4  
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: EA

▼ JURASSIC PARK 2: THE LOST WORLD



Eigentlich hatten wir für diese Ausgabe einen Test fest eingeplant, doch die Review-Version trudelte leider nicht pünktlich ein. Nun folgt er in der nächsten Ausgabe.

► Genre: Action ► Spieler: 1  
► Release: 6.11.97 ► Hersteller: Dreamworks

▼ FIGHTING FORCE



Jeremy Smith von Core Design verriet es uns höchstpersönlich während der ECTS-Party von Eidos: Sega wird dieses Game in Europa veröffentlichen.

► Genre: 3D-Beat 'em Up ► Spieler: 1-2  
► Release: Oktober ► Hersteller: Core

▼ LAST BRONX



Einen ausführlichen Test und ein Exklusiv-Interview zum Beat 'em Up-Spiel des Jahres findet ihr auf den Seiten 72 bis 75. Nicht versäumen!

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2  
► Release: 2.10.97 ► Hersteller: Sega

▼ FORMEL 1



Ingo Zaborowski teilte uns mit, daß Formel 1 auf dem Saturn noch immer auf der Release-Schedule steht und sehr gut aussieht. Doch mehr gibt es noch nicht.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-4  
► Release: Herbst ► Hersteller: Psygnosis

▼ MARVEL SUPER HEROES



Wer zu den wenigen Leuten gehört, die noch immer ausschließlich 2D-Beat 'em Ups spielen, wird sich diesen Titel wohl oder übel besorgen müssen.

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

CATALOGUE

Alle Saturn-Spiele im Überblick

TENNIS

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

SPORT (SONSTIGES)

- |                     |          |                      |           |
|---------------------|----------|----------------------|-----------|
| 1. Athlete Kings    | 9/96 92% | 4. WWF In Your House | 1/97 72%  |
| 2. WWF Wrestlemania | 9/96 81% | 5. Sea Bass Fishing  | 12/96 70% |
| 3. Victory Boxing   | 2/96 76% |                      |           |

2D-BEAT 'EM UP

- |                                |          |                               |           |
|--------------------------------|----------|-------------------------------|-----------|
| 1. Street Fighter Alpha        | 4/96 88% | 6. Primal Rage                | 8/96 76%  |
| 2. Golden Axe – The Duel       | 1/96 86% | 7. King Of Fighters '95       | 9/97 76%  |
| 3. Street Fighter Alpha 2      | 2/97 85% | 8. Street Fighter – The Movie | 10/95 70% |
| 4. Night Warriors Darkst. Rev. | 6/96 85% | 9. Galaxy Fight               | 4/96 68%  |
| 5. X-Men Children of the Atom  | 5/96 83% | 10. Rise 2: Resurrection      | 9/96 38%  |

3D-BEAT 'EM UP

- |                         |           |                    |          |
|-------------------------|-----------|--------------------|----------|
| 1. Virtua Fighter 2     | 1/96 95%  | 6. Virtua Fighter  | 8/95 87% |
| 2. Fighters Megamix     | 6/97 92%  | 7. Toshinden Remix | 4/96 76% |
| 3. Fighting Vipers      | 11/96 91% | 8. Toshinden URA   | 1/97 65% |
| 4. Virtua Fighter Remix | 11/95 91% | 9. Criticom        | 7/96 65% |
| 5. Virtua Fighter Kids  | 11/96 88% |                    |          |

ACTION/BEAT 'EM UP

- |                        |           |                         |           |
|------------------------|-----------|-------------------------|-----------|
| 1. 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%  |

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. Crazy Ivan | 1/97 72%  |
| 2. Gun Griffon       | 8/96 87%  | 5. Ghen War   | 10/96 63% |
| 3. Blam! Machinehead | 11/96 86% |               |           |

3D-VEHIKEL-ACTION

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



## ▼ NASCAR '98



Der inoffizielle Nachfolger zu Andretti Racing gibt bereits in unserem Preview auf den Seiten 70 und 71 mächtig Gas. Sieht gut aus!

► Genre: Rennspiel    ► Spieler: 1-2  
► Release: 4. Quartal    ► Hersteller: EA

## ▼ NHL ALL STAR HOCKEY '98



Welche Chancen dieses Game im Kampf um den Eishockey-Thron hat, verrät Oliver Preißner im ausführlichen Bericht auf den Seiten 28 bis 31.

► Genre: Eishockey    ► Spieler: 1-4  
► Release: 13.11.    ► Hersteller: Sega

## ▼ NBA ACTION '98



Wenn alles glatt läuft, dann dürften wir in der Ausgabe 12/97 einen Riesentest zu diesem Basketball-Knaller haben. So gut ist es wirklich.

► Genre: Basketball    ► Spieler: 1-4  
► Release: 14.12.97    ► Hersteller: Sega

## ▼ NINJA



Ninja ist eines der technisch beeindruckendsten Saturn-Spiele überhaupt. Wunderschöne Transparenz-Effekte überzeugen schon jetzt.

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

## ▼ NHL 98



Electronic Arts bleiben dem Saturn nach wie vor treu: Neben FIFA 98 bereiten sie auch ein Update des letztjährigen Eishockey-Hits vor, der deutlich verbessert sein soll.

► Genre: Eishockey    ► Spieler: 1-4  
► Release: Herbst    ► Hersteller: EA

## ▼ SHINING FORCE 3



Nach Shining Wisdom und Shining The Holy Ark gibt es nun endlich die überraschende Fortsetzung der legendären 16 Bit-Saga. Mehr in den News.

► Genre: RPG    ► Spieler: 1  
► Release: 1. Quartal    ► Hersteller: Sega

## ▼ NHL BREAKAWAY



Acclaim hat beste Chancen auf den Referenzthron in Sachen Eishockey-Spiele. Die jüngste Version machte einen technisch und grafisch einwandfreien Eindruck.

► Genre: Eishockey    ► Spieler: 1-4  
► Release: Herbst    ► Hersteller: Acclaim

## ▼ PANZER DRAGON SAGA



Wahnsinn! Wenn unsere Japan-Quelle richtig informiert ist, dann wird dieser Rollenspielhammer auf satten 4 CDs ausgeliefert. Auch in Europa?

► Genre: Rollenspiel    ► Spieler: 1  
► Release: 1. Quar. '98    ► Hersteller: Sega

# BACK CATALOGUE +++ BACK

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

### SHOOT 'EM UP

1. Soviet Strike	3/97 85%	4. Return Fire	5/97 72%
2. Mass Destruction	5/97 82%	5. Tempest 2000	1/97 59%
3. Crime Wave	12/96 73%	6. Bedlam	5/97 54%

### LIGHT GUN-SHOOT 'EM UP

1. Indiziert	12/96 —%	5. Crypt Killer	5/97 55%
2. Indiziert	1/96 —%	6. Mighty Hits	12/96 53%
3. Indiziert	3/97 —%	7. Revolution X	7/96 26%
4. Chaos Control	12/96 69%		

### 2D-SHOOT 'EM UP

1. Galactic Attack	1/96 84%	4. Gradius Deluxe	6/96 75%
2. Darius Gaiden	3/96 80%	5. Darius II	1/97 62%
3. Metal Slug	7/97 78%	6. In the Hunt	1/97 54%

### DENKSPIELE

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

### ARCADE/MULTIPLAYER

1. Nights into Dreams 9/96	97%	3. Elevator Act. Returns (Imp.)	8/97 80%
2. Saturn Bomberman 6/97	93%	4. Blast Chamber	6/97 79%



**PROJECT SONIC**



Neben Burning Rangers arbeitet Yuji Naka mit seinem Sonic Team offensichtlich an einem neuen Game für Segas neue Konsole, so hoffen wir zumindest.

► Genre: tba. ► Spieler: tba.  
► Release: tba. ► Hersteller: Sonic Team

**VIRTUA FIGHTER 3**



Virtua Fighter 3 für den Saturn steht ohne jegliche Daten auf der Release-Liste, auf der neuen Konsole gibt es eine verbesserte Version!

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

**SCUD RACE**



Es steht fest: Scud Race gehört zu den ersten Spielen für Segas neue Konsole, und zwar in einer wirklich perfekten 1:1-Umsetzung!

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2  
► Release: 1. Quar. '98 ► Hersteller: AM2

**VIRTUA STRIKER 2**



Hier gilt das gleiche wie für Scud Race und Virtua Fighter 3: Man darf eine Umsetzung für Segas kommende Konsole erwarten, die im Sommer '98 erscheinen wird.

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

**SEGA TOURING CAR**



Die jüngst gezeigte Version zeigte sich technisch schon deutlich verbessert, außerdem gab es einen tollen Saturn-Modus und Qualifying.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2  
► Release: 6.11.97 ► Hersteller: Sega/AM Annex

**WILD NINE'S**



Auf der ECTS teilte uns David Perry mit, daß ab sofort an Messiah für Segas neue Konsole gearbeitet wird, Wild Nine's wird wohl gestrichen werden.

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

**SONIC R**



Wie gut das Fun-Rennspiel mit Sonics echtem 32 Bit-Debüt wirklich ist, könnt ihr in unserem ausführlichen Preview auf den Seiten 18 bis 21 nachlesen.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-4  
► Release: 20.11.97 ► Hersteller: Traveller's Tales

**WINTER HEAT**



Die offizielle Fortsetzung zu Decathlete alias Athlete Kings machte sowohl technisch als auch spielerisch einen überraschenden Eindruck.

► Genre: Sportspiel ► Spieler: 1-2  
► Release: tba. ► Hersteller: Sega

CATALOGUE

**ARCADE/MULTIPLAYER**

5. Bubble Bobble & R.I.	10/96 77%	8. Sega Ages	2/97 70%
6. Mr. Bones	12/96 76%	9. Trash It	8/97 70%
7. Grid Run	4/97 75%		

**JUMP&RUN**

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

**STRATEGIE**

1. WarCraft 2	9/97 94%	6. Advanced World War 2 (Import)	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%		

**WIPEOUT 2097**



Hoffentlich hat keiner dieses PlayStation-Spiel vergessen, das wirklich gelungen ist. Seit dem 18.9. steht es beim Händler für euch bereit!

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1  
► Release: 18.9.97 ► Hersteller: Psygnosis

**WORLD SERIES BASEBALL '98**



Der dritte Teil der mit Auszeichnungen überhäuftten Baseball-Serie unterscheidet sich technisch deutlich von den Vorgängern. Mehr demnächst!

► Genre: Baseball ► Spieler: 1-2  
► Release: 16.10.97 ► Hersteller: Sega

**WORLDWIDE SOCCER '98**

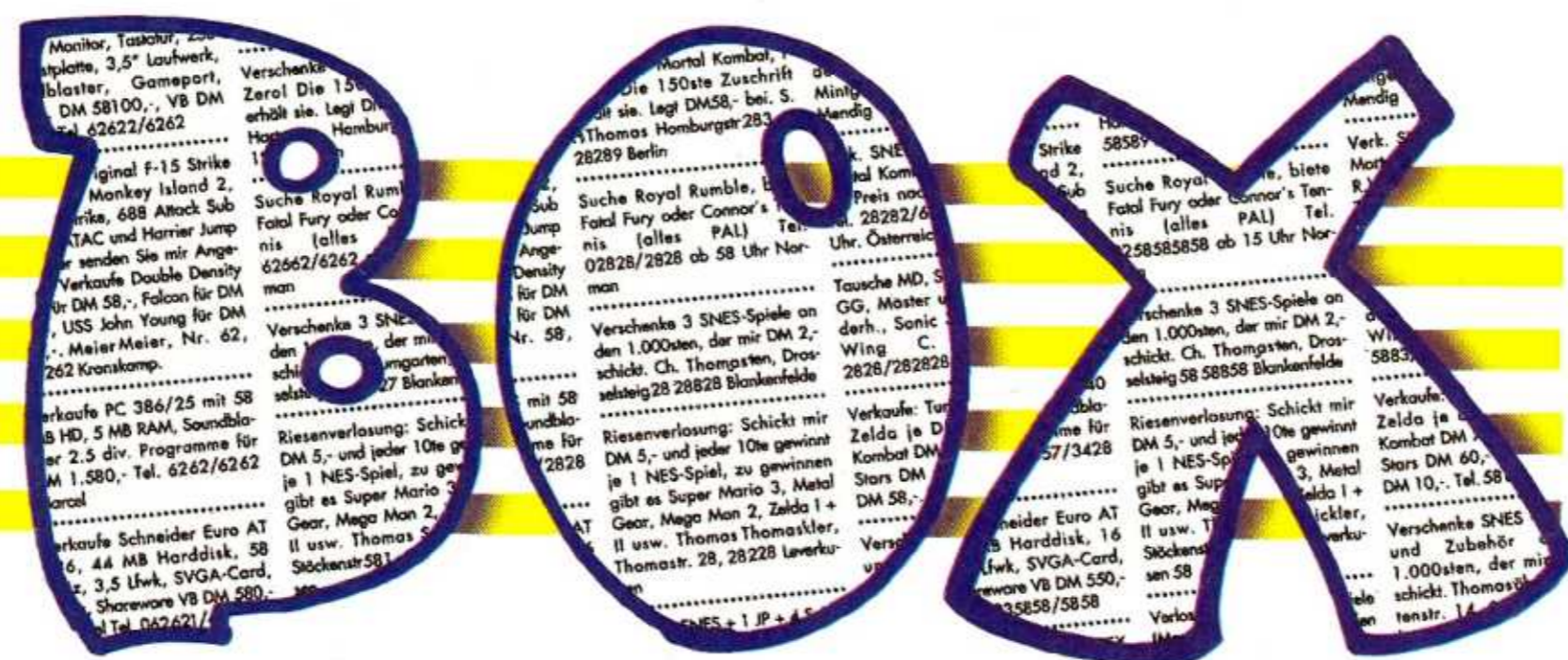


Daß das Gameplay hervorragend ist, wissen wir. Daß man auch diesem Teil keine deutsche Sprachausgabe spendiert, finden wir doch sehr schade.

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-6  
► Release: 16.10.97 ► Hersteller: Sega



# SEGA



## MEGA DRIVE

Suche Herzog 2, zahle bis DM 20,-, meldet euch bei Dominik Dewald, Müllerstr. 8, 89584 Ehingen

Verk. MD + 19 Spiele, u.a. Sonic 3, Landstalker + viel Zubehör, zusammen DM 400,- VB, auch einzeln zu verk., Tel. 07562/4946

Virtua Racing, PGA 3, PGA 96, Ristar, Star Trek DSN, Fantasia, Shining Force, NHL96, MM96, Dragon etc. je DM 55,-, Tel. 030/6258637

Samurai Shodown, WWF Raw, Bomberman, Animaniacs, Buck Rogers, Sampras 96, König der Löwen, Soleil etc. je DM 55,-, Tel. 030/6258637

Verk. MDII + 13 Spiele (VR, NBA Jam, Tiny Toons 1+2, Mr. Nutz, Samurai Shadow, Micky M.) auch einzeln, Tel. 03448/702657

Verk. MD-GG-Spiele u. 32X mit Metal Head, alle Spiele MD DM 20,- bis DM 50,-, alle GG DM 15,- bis DM 30,-, Tel. 07529/3470 Finn 18-20 Uhr

Verk. MD + 9 Sp. + 1x 6 Button-Pad + Action Replay 2 DM 200,- u.a. Sonic 1-3, Tel. 0331/707609, Abhol. In HH od. P mögl.

Suche Cadash, Black Crypt, Humans, Kings Bounty, Prem. Manager, Psycho Pinball, Dragons Revenge Tel. 0711/694044

Achtung, Achtung! Verk. Mega Drive mit 29 Spielen für DM 800,-, Tel. 04192/9443 ab 18 Uhr

Verk. Mega Drive mit 26 Spielen u. Mega CD II mit 3 Spielen, u.a. Virtua Racing, Sonic 3, 2 Joypads, nur komplett für DM 350,-, Tel. 02065/40123

Suche Shining Force 2, Ecco 1, Phantasy Star 3+4, Theme Park, Dune 2, Vectorman 2, Spot goes to Hollywood, Tel. 07227/2320

Verk. 6 Mega Drive Spiele u.a. Mega Bomberman DM 120,-, Tel. 07181/77571

Suche Syndicate, MM Military, Worms, Dragons Fury für MD, Tel. 0351/2515717 Montag-Donnerstag ab 18 Uhr

Verk. Mega Drive mit 11 Spielen und 2 Konsolen für DM 350,-, Tel. 03733/556864

Verk. in Orig. Verp. MD2, MCD2, mit Buch Tips und Tricks, 3 Pads, 11 MD Spiele u. 5 MCD Spiele nur kpl. DM 500,-, Tel. 06382/6040 Steven

Suche für MD Sonic & Knuckles, Preis n. Vereinbarung, T. Geppert, Güterstr. 12, 79618 Rheinfelden

Verk. MD2 + 14 Sp. (NHL95, FIFA, NBA Jam, Aladdin, F1...) für DM 400,-, Sascha Hammer, Steinweg 10, 56070 Koblenz

Verk. MD + 5 Pads + 14 Spiele + großen Ordner Tips & Tricks, komplett für DM 215,- (VB), Tel. 0971/68567

## MASTER SYSTEM

Wonderboy 3, Sonic Chaos, Double Dragon, Global Gladiators, James Pond 2, Dschungelbuch je DM 45,-, Tel. 030/6258637

Verk. 7 Topspiele für Master System II wie z. B. Wimbledon 2, Sega Chess, Olympic Gold und Sonic the Hedgehog usw., Tel. 07161/812470

## MEGA CD

Suche für MCD Jurassic Park (kpl. Dt.) + für Game Gear Sonic Drift Racing, Tel. 02064/34500

## SATURN

Verk. Sega Saturn + viel Zubehör + 4 Spiele für nur DM 350,-, neuwertig, Tel. 07666/7947

Tausche Alone in the Dark 2, Rayman, Thunderhawk 2, Nights, suche Blazing Dragons, SC 2000, Soviet Strike, Discworld, Tel. 06622/42532

Verk. o. tausche WWS 97 DM 50,-, NBA Jam, FIFA 64, Theme Park je DM 35,-, suche Andretti, Bomberman u. Virtua Stick, Tel. 04462/1559

Verk. Saturn, 2 Pads, 3 Spiele, 6 Demo-CDs, 10 Sega Magazine, zusätzlich Christmas Nights VB DM 430,-, Tel. 04961/7840

Verk. Nights + Pad DM 60,-, Sim C., Shellshock, Pro Pinball, Alien Trilogy, Euro 96, Fighting Vipers, Virtua Fighter 2 usw., Tel. 02225/3850

Verk. Saturn mit 19 Spielen + 2 Pads + V. Stick + Analog Pad für DM 900,-, ruft an, Tel. 0171/3030146 Daniel

Biete Magic Carpet, Manx TT Superbike, suche Worms, Sim City 2000, Tel. 05502/944270 Olaf

Suche Konsolen + Neuheiten, Spielesammlungen f. Saturn, MD, N64, Sony, PSX usw., Tel. 0641/970424 Kirsten

Tausche Alien T., Story of Thor, Dark S., Euro 96, Nights, 5 Demo-CDs, suche Sh. The Holy Ark, Pandemonium usw., Tel. 05177/92111

Verk. Sonic Jam für DM 65,- inklusive Porto, Tel. 07720/37854 Robert

Verk. 10 Demo CDs, Flash Vol. 1-5, Christmas Nights usw., alle für DM 223,- inkl. Porto und CD-Hüllen, Tel. 07720/37854 Robert

Verk. Saturn + 2 Pads + Gun + 15 Games (Panzer Dragoon 2, VF2, Alien...) für DM 500,-, Tel. 089/9038170 ab 18 Uhr

The Crow, Mr. Bones, Tomb Raider, PGA 97, Sega Rally, Exhumed, Blam, Amok, Virtua Fighter 2, Sonic 3D etc., je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Verk. VF2 f. DM 50,-, Daytona CCE f. DM 70,-, suche Jurassic Park 2 und Fighting Force, Tel. 03725/81487 Martin

Verk. Soviet Strike, Mechw. 2, Defcon 5, Virt. Hydlide, für je DM 50,-, Nights + 3D Pad, Torico für DM 70,- usw., Tel. 036252/36844

Kaufe/tausche Spiele für Saturn + Playstation, auch Sammlungen mit Konsole, Tel. 04774/991104 Rainer

Biete Gridrun, Jewels of O. + Blackfire u.a., suche Hexen, VF2, F1 u.a., Tel. 0203/85777 ab 17 Uhr oder Anrufbeantworter

Verkaufe V. Racing, Hi Octane, Vampire Hunter je DM 35,-, Original Pad + Voyager Pad je DM 15,-, zusammen DM 150,-, verk. MD-Zubehör, Tel. 02237/8905

Tausche, kaufe, verkaufe Spiele u. Konsolen für Sega, Sony, Nintendo, suche für SAT Resident Evil u. Sonic Jam, Warcraft II, Tel./Fax 05561/982042 bitte ab 16.30 Uhr, Thomas

Verk. Panzer Dragoon 2 für DM 50,-, Virtua Fighter 2 für DM 50,-, Sega Rally für DM 40,-, Joypad für DM 30,-, Tel. 0711/682016

Verk. Saturn + 2 Pads + Memory Cartridge + 10 Spiele (u.a. VF2, Daytona CCE u.v.m.) VB DM 850,-, Tel. Kassel/524666 Phillip

Verkaufe Theme Park u. Gun Griffon für DM 50,- o. zusammen für DM 90,-, ruft an, Tel. 05137/13155

Verkaufe neuwertigen Saturn, 2 Pads, VF2, Sega Rally, Mystaria, Dragon Force für DM 400,-, Tel. 030/7517333

Tausche Andretti Racing, DD, Alien Trilogy, suche Tomb Raider, Tel. 037206/73960

Tausche WWX97, Exhumed, Resident Evil usw., suche Athlete Kings u.a., Tel. 06897/767134 20 bis 21 Uhr

Tausche VF2, Exhumed u. Mystaria (US Version) gegen WipEout oder Need for Speed, Tel. 07171/72603 Klaus ab 19 Uhr

Verkauf Saturn, 2 Pads, Gun, 6 Spiele, 7 Demo CDs, 13 Sega Magazine, VHB, Tel. 04961/76566 Manuel

Verk. Saturn, 21 Spiele, 6 Demos, 2 Pads, Stick, Lenkrad, Memory Card, DM 1.500,-, Tel. 03429/276371 Christian

Verk. Street Racer, Nights ohne Pad, Mega Man X3 für je DM 45,-, sowie 5 Demo-CDs für zusammen DM 25,-, Tel. 06134/26882

Verk. Shining t. H. Ark DM 75,-, Fighters Megamix DM 70,-, Sega Rally, VF2 je DM 50,-, Tel. 08272/1641 auch Tausch

Verk. Max TT, Andretti R., Tomb R., Worms, Theme Park, Pandemonium, alle dt., u. Sonic 3D US nur zus. f. DM 300,-, Tel. 07821/61736

Verkaufe auf VB Tunnel B1, F1, Bug Too, Andretti, VF1, Iron Storm, Nights, ruft an, Tel. 0731/9267260 Bernd

Verk. Saturn mit 6 Spielen: Tomb R., Shining the Holy Ark usw. + 5 Demos, evtl. auch einzeln, Top-Angebot DM 400,-, Tel. 02841/36680

Suche Spiele für Mega Drive, Mega CD, 32X, Saturn u. Master System, zahle gut, H. Becker, Berliner Str. 9, 78224 Singen

Suche Komplettlösung von Shining Wisdom, auch Sega Magazine mit Lösung, Tel. 05423/48432

Verkaufe Saturn + 7 Spiele, z. B. Tomb Raider, C&C, Athlete Kings für DM 450,-, Tel. 038303/532 ab 17 Uhr

Verk. + tausche Saturn Spiele, suche Darklight Conflict, Z, Virtua Pool, NHL Breakaway, Tel. 06332/72181

Verkaufe Saturn + 2 Pads, Tomb Raider, C&C und Parodius für DM 350,-, Tel. 05052/8644

Verk. Sega Saturn, 48 Spiele, 43 Gamehelfe und noch einiges für DM 2.600,-, Tel. 07151/606800



# 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 definitiv kaufen wirst!**

	Finde ich interessant	Werde ich kaufen
Apocalypse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atlantis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Burning Rangers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Courier Crisis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fighting Force	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grandia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Last Bronx	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Madden '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nascar '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NHL All Star Hockey '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Panzer Dragoon Saga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pitfall 3D	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonic R	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Steep Slope Sliders	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tennis Arena	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Terra Cresta 3D	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tetris Plus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Worldwide Soccer '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**3. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte bezüglich Inhalt, optischer Gestaltung und Aktualität? Wir wollen keine Bewertung des vorgestellten Produktes!**

ECTS-Bericht	Note: ___
Sonic R	Note: ___
Grandia	Note: ___
NHL All Star '98	Note: ___
Last Bronx	Note: ___
Terra Cresta 3D	Note: ___
Nascar '98	Note: ___
Mailbox	Note: ___
Charts	Note: ___

**4. Welche Systeme besitzt du?**

Saturn  32X  Mega CD II  Mega Drive  Game Gear

**5. Für welches System kaufst du Spiele?**

Saturn  32X  Mega CD II  Mega Drive  Game Gear

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

1-5  6-10  
 Alle  Abonnement

**7. Wie gefiel dir die Sega Saturn-Demo-CD 9/97 (Sega Flash Vol. 5)?**

Habe kein Saturn-Abonnement  
 Schulnote \_\_\_\_\_

**8. Wie gefällt dir die aktuelle Ausgabe des Sega Magazins?**

Schulnote \_\_\_\_\_

**9. Was gefällt dir an dieser Ausgabe besonders?**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**10. Was gefällt dir nicht so gut?**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**11. Wie findest du die Titelseite?**

Schulnote \_\_\_\_\_

**12. Seit wann liest du Sega Magazin?**

Ausgabe \_\_\_/\_\_\_

**13. Wenn du das Sega Magazin zum ersten Mal gekauft hast, was war für dich der Grund? (Titelthema, Konsole, Werbung...)**

\_\_\_\_\_

**14. Wie alt bist du?**

\_\_\_\_\_ Jahre

**15. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?**

circa \_\_\_\_\_ DM

**16. Du bist**

männlich  weiblich

Mitmachen lohnt sich!  
Unter allen Einsendern  
werden monatlich drei  
Spiele verlost!

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

Wohnort \_\_\_\_\_

Schicke den ausgefüllten  
Coupon an nachfolgende  
Adresse:

**SEGA Magazin**  
**Kennwort: Hitseekers!**  
**Roonstraße 21**  
**90429 Nürnberg**







# Der Stachel ist noch spitz ...

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

## SONIC JAM™



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





# SCORE ATTACK

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

## So geht's!

1. Schließt eure Konsole an einen VHS-Videorecorder an. Den Ausgang des Recorders stöpselt ihr an den Fernseher an. Damit ihr nun ein Bild bekommt, müßt ihr den Videorecorder noch auf den Kanal der Konsole einstellen, während der Fernseher auf den Kanal des Recorders eingestellt wird. Legt nun eine leere Videokassette ein, auf die ihr durch Drücken der „Record“-Taste die Spielsequenzen aufnehmen könnt.
2. Zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß eure Punktzahl oder die Bestzeit ersichtlich wird. Es ist Ehrensache, daß ihr dabei kein Action Replay-Modul einsetzt. Haben wir dabei auch nur den leisesten Verdacht, daß geschummelt wurde, gelangt die Videokassette nicht in die Wertung.
3. Notiert auf dem Coupon eure Bestleistungen und sendet ihn zusammen mit der VHS-Videokassette an uns. Legt den Coupon am besten in einen Briefumschlag und steckt diesen zwischen Videokassette und Hülle. Natürlich darf man seine Bestzeit verbessern und eine neue Kassette einschicken. Eine Bitte: Verzichtet auf unnötige Verpackung und Verklebung. Ein kleines gelbes Postpaket reicht vollkommen aus! Notiert die Bestleistung auf der Paket-Außenseite!

## Die Regeln

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

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

Zwischen Einsendetag und Veröffentlichung liegen mindestens 4 Wochen!

Notiert die Bestleistungen bitte auf der Paket-Außenseite!

## Aufgepaßt!

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

## 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	39,000	3
2.	(10)	Eger Enrico	39,400	4
3.	(Neu)	Große Marc	39,418	1
4.	(2)	Hützen Andre	39,487	4
5.	(Neu)	Gurski Mario	39,562	1
6.	(8)	Bormann Roman	39,862	4
7.	(3)	Kern Rüdiger	39,932	2
8.	(4)	Ahmes Arnautonic	40,212	3
9.	(5)	Throm Christan	40,368	2
10.	(6)	Hien Denis	40,368	2
11.	(7)	Koßmann Mike	40,443	3

# SCORE ATTACK

Ein Foto liegt bei!

Videokassette liegt bei!

Bereits plaziert

Meine Bestleistung

Titel

System

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Datum, Ort

Unterschrift

Telefon



## FIGHTERS MEGAMIX

Wer beendet den Kurs I am schnellsten? Mit welchem Kämpfer und Game Type ihr antretet, ist egal! Das Time Limit muß aus sein! Es muß sich um die PAL-Version handeln.



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Umbrath Oliver	1:09:50	4
2.	(Neu)	Ofenbeck Georg	1:14:54	1
3.	(2)	Erzen Markus	1:15:69	2
4.	(3)	Hörig Dimitri	1:17:04	2
5.	(4)	Kuhs Sebastian	1:22:07	3
6.	(5)	Cyberteam	1:28:24	2
7.	(6)	Riecken Daniel	1:31:63	2
8.	(7)	Lendjer Daniel	1:31:75	3
9.	(8)	Akyol Osman	1:32:59	3
10.	(9)	Bracker Erik	1:33:45	3
11.	(10)	Jermann Raphael	1:35:41	2
12.	(11)	Bohres Bastian	1:36:30	3
13.	(12)	Szücs Rocco	1:39:25	3
14.	(13)	Kunze Christian	1:41:95	2
15.	(14)	Erdmann Artem	1:42:62	4
16.	(15)	Schmidt Daniel	1:43:23	2
17.	(16)	Märing Andy	1:43:52	3
18.	(17)	Brezjak Mirjan	1:43:80	2
19.	(18)	Hoffmann Philipp	1:45:03	3
20.	(19)	Okulus Albert	1:50:98	3
21.	(20)	Petrusky Fabian	1:51:58	3
22.	(21)	Schiestel Manuel	1:58:44	3
23.	(22)	Nico Schreiter	2:00:98	4
24.	(23)	Ritzinger Simon	2:03:61	4

## TOMB RAIDER

Wer beendet den ersten Level (The Caves) am schnellsten? Nehmt alles vom Beginn bis zur allerersten Auswertung auf!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Albers "Kopie" Sebastian	2:49	3
2.	(2)	Zecic Emire	2:49	7
3.	(3)	Ristoki Sascha	2:50	6
4.	(4)	Wübbels Markus	2:50	6
5.	(5)	Vorhauer Matthias	2:51	6
6.	(6)	Meier Andy	2:52	8
7.	(7)	Merten René	2:52	6
8.	(8)	Neuke Frank	2:53	7
9.	(9)	Altunkaya Cemal	2:54	6
10.	(10)	Bracht Daniel	2:57	8
11.	(11)	Nothdurft Holger	2:57	6
12.	(12)	Kobierzynski Robert	3:00	7
13.	(13)	Schmid Mario	3:00	6
14.	(14)	Denizoglu Burhan	3:01	7
15.	(15)	Maltese Daniel	3:02	8
16.	(16)	Zecic Emir	3:05	8
17.	(17)	Jüstel Bernd	3:08	8
18.	(18)	Dolle Heiko	3:08	8
19.	(19)	Hennemann Gerd	3:11	8
20.	(20)	Blasek Volker	3:12	7
21.	(21)	Predrag Nikolic	3:12	7
22.	(22)	Reese Daniel	3:16	7
23.	(23)	Rybol Peter	3:16	7
24.	(24)	Sostero Marco	3:17	6

## MANX TT



Wer fährt die schnellste Rundenzeit im Time Trial-Modus auf dem TT-Course? Das gewählte Motorrad ist egal!

Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Neuke Frank	1:04.80	5
2.	(2)	Möring Andy	1:05.88	5
3.	(3)	Tschenschter Michael	1:05.92	4
4.	(4)	Eger Enrico	1:07.20	5
5.	(5)	Schmidt Jürgen	1:10:44	4



# Mailbox

Derzeit ist die Saturn-User-Gemeinde ganz klar in zwei Lager aufgespalten. Die einen finden es einfach klasse, daß Sega nächstes Jahr eine neue, im übrigen maßstäbesetzende Konsole auf den Markt bringt, mit der 1:1-Umsetzungen der Model 3-Automatenversionen Scud Race, Virtua Fighter 3 und Virtua Striker 2 möglich sind, die anderen sind entsetzt, daß der Saturn schon nach knapp vier Jahren ausgemustert wird und Sega schon wieder seine Kunden abzockt. Dieses Ziel hat Sega bestimmt nicht, sie wollen ganz einfach neue tech-

nische Maßstäbe setzen, mit denen sie die Marktführerschaft erlangen können. Die derzeitige Saturn-Situation läßt Sega prinzipiell auch keine andere Wahl, wenn sie weiterhin ganz vorne mitmischen wollen, müssen sie handeln und die Konkurrenz übertreffen. Eine Zusatzcartridge hätte dem Saturn sicherlich auch nicht mehr zur Marktführerschaft verholfen, außerdem hätte sie wieder nur eine Übergangslösung dargestellt, die man zu Recht als Abzockerei charakterisieren hätte können.

Eure Sega Magazin-Crew

## RESIDENT EVIL

1. Beim Spielen von Resident Evil ist mir aufgefallen, daß im Intro einige unschöne Bilder, die ihr in Ausgabe 8/97 abgedruckt hattet, fehlten. Kann es sein, daß die PAL-Version zuletzt indiziert worden ist?

SM: Es ist richtig, daß aus der PAL-Version von Resident Evil in letzter Sekunde noch einige harte Sequenzen rausgenommen wurden, was man im allgemeinen als freiwillige Selbstzensur einstufen kann. Indiziert, sprich, auf die Liste für jugendgefährdende Schriften gesetzt, wurde das Spiel allerdings nicht.

2. Wenn Virtua Fighter 3 doch noch auf den Saturn umgesetzt werden soll, wird es bestimmt niemals die Qualität des Automaten erreichen. Hat Sega sich da nicht zuviel vorgenommen?

SM: Etwa 98 Prozent der Automatenumsetzungen erreichen niemals die technische Qualität des Originals, allerdings wird das Spielgefühl in der Regel sehr gut einge-



## Frage des Monats

„Als sich mein Bruder die PSX kaufen wollte, sagte ich ihm, daß er das lassen soll, weil sie so lange Ladezeiten hat. Er wollte einen Beweis, also legte ich ihm euer Magazin vor. Darauf entgegnete er mir, daß dies ja das Sega Magazin seid und somit nichts Schlechtes über Sega schreiben dürfte. Das ist doch kompletter Unsinn?“

Wir sind (im Gegensatz zu anderen Fachmagazinen) eine unabhängige Zeitschrift, die von Sega nicht mehr oder weniger als andere Magazine unterstützt wird. Lege ihm doch einmal Tests von Spielen wie Sky Target oder Toshinden URA vor und frage ihn, ob er glaubt, daß Sega in einem eigenen Magazin Wertungen mit 58% und 65% tolerieren würde.

fangen, deshalb kann auch eine Umsetzung von Virtua Fighter 3 durchaus seine Stärken haben. Als kleiner Trost sei dir gesagt, daß auf Segas kommender Konsole eine verbesserte Virtua Fighter 3-Umsetzung erscheinen wird.

3. Nächstes Jahr wird der Saturn also durch die neue Konsole abgelöst. Meiner Rechnung zufolge überlebte der Saturn nur vier Jahre auf dem europäischen Markt. Wird dies denn auch für die kommende Konsole zutreffen?

SM: Im Juli '98 ist der Saturn erst seit drei Jahren auf dem deutschen Markt erhältlich, wie es bei der kommenden Konsole sein wird, weiß niemand. Tatsache ist aber, daß in allen Bereichen der Industrie die Produktzyklen verkürzt werden, d.h. daß Produkte wie der VW Golf, Spielekonsolen oder Fernseher immer schneller durch neue Modelle ersetzt werden.

4. Werden dann in Zukunft die Saturn-Demo CDs durch die neuen ersetzt, oder wird es dann für einige Zeit zwei geben?



SM: Wir gehen davon aus, daß wir ab der Einführung der neuen Konsole Demo-CD-ROMs für die neue Maschine anbieten werden, während die Saturn-CDs wohl spätestens Ende 1998 komplett abgelöst werden.

*Tom Barthels, L-334 Hellange*

## COMMAND & CONQUER

**1. Die Komplettlösung zu Command & Coqner ist sehr lückenhaft. Bei Levels, die man in verschiedener Weise durchspielen kann, habt ihr nur einen Weg vorgestellt und die anderen schlichtweg vergessen. Außerdem habt ihr geschrieben, daß Einheiten der GDI und NOD später beschrieben werden. Von alledem habe ich nichts gesehen.**

SM: Wir haben sowohl alle GDI- als auch alle NOD-Missionen gelöst, und zwar in der Weise, wie man es am sichersten schafft. Es hätte ganz einfach zuviel Platz gekostet, alle verschiedenen Möglichkeiten aufzuführen. Außerdem haben wir bereits in dem ersten Teil der Komplettlösungen alle Einheiten genau beschrieben.

**2. Im Back Catalogue ist zu lesen, daß das Spiel International Victory Goal in der Rubrik Fußball mit 75% bewertet wurde. In einem alten Sega Magazin habe ich den Test mit einer Gesamtwertung von 85% gefunden, während in einer weiteren Ausgabe Victory Goal mit 88% bewertet wurde. Bezieht ihr beim Back Catalogue auch den Zahn der Zeit mit ein oder habt ihr euch nur verschrieben?**

SM: Victory Goal erhielt in der Ausgabe 8/95 85%, der Zahn der Zeit und die überragende Konkurrenz führten jedoch im Back Catalogue zu einer Abwertung auf 75%. Die Fortsetzung Worldwide Soccer '97 (alias Victory Goal '96) erhielt eine Bewertung von 90%, der zweite Nachfolger Victory Goal '97 erhielt im Import-Test in der Ausgabe 6/97 88%.

**3. Wurde von Konami schon offiziell bestätigt, daß eine Fassung von International Superstar Soccer auf dem Saturn kommt?**

SM: Nein, es wurde weder angekündigt noch bestätigt.

Übrigens, wußtet ihr, daß sich die Programmierer von ISS64 an Worldwide Soccer '97, dem ihrer Meinung nach besten Konsolenfußballspiel, orientiert haben?

**4. Wird für den Saturn noch ein weiteres Wrestlingspiel mit Kämpfern aus der WWF erscheinen?**

SM: Möglicherweise.

**5. Werden für den Mega Drive überhaupt noch Spiele produziert?**

SM: Nur noch sehr vereinzelt.

**6. Wir wäre es mit mehr Preislisten in eurem Mag? In älteren Sega Magazinen waren es weit mehr als jetzt?**

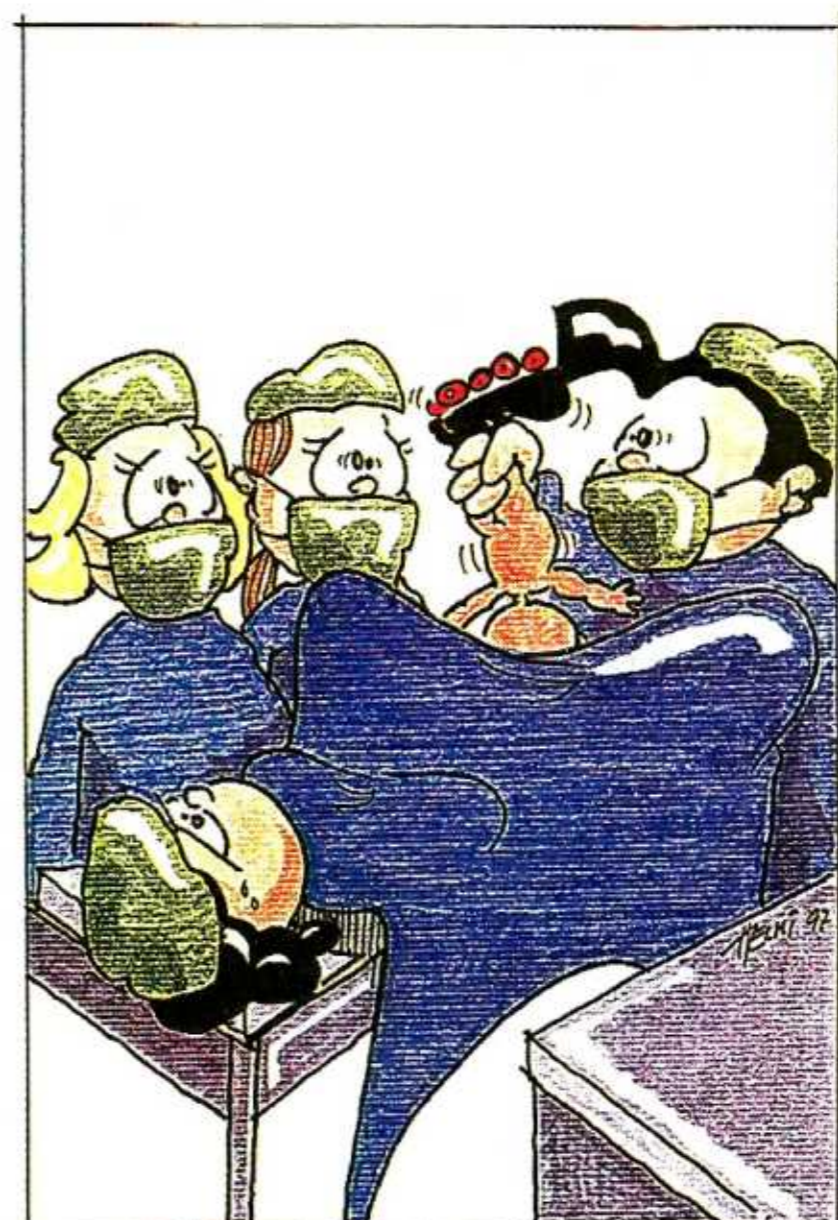
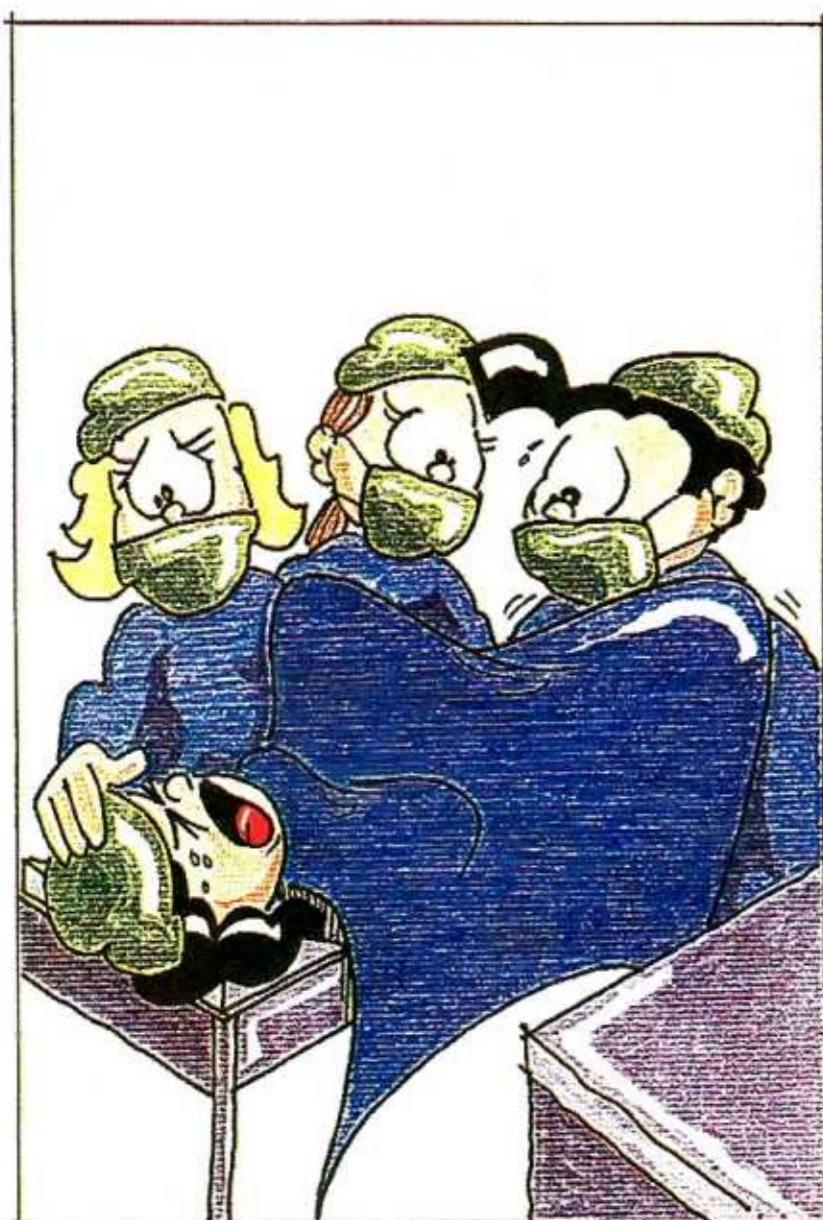
SM: Bei den von dir sogenannten Preislisten handelt es sich um Anzeigen, die wir gegen Bezahlung abdrucken, deshalb haben wir keinen direkten Einfluß auf deren Schaltung.

**7. Daß Sega einen Rückzieher von der 64 Bit-Cartridge macht, ist wirklich sehr schwach. Sega und Core Design lassen die Saturn-User, die sich schon auf Tomb Raider 2 gefreut haben, nun völlig allein.**

SM: Der Rückzieher von der 64 Bit-Cartridge ist extrem klug, denn mit deren Veröffentlichung würde man nur potentielle Käufer der neuen Konsole vergraulen. Wer bis jetzt keinen Saturn hat, wird sich auch durch diese Cartridge nicht zum Kauf bewegen lassen. Dafür arbeiten Sega und Core bereits eifrig an vielen Titeln für Segas kommende Konsole, die eine neue Videospielegeneration einläuten soll.

**8. Ich habe für meinen Sega Saturn das Spiel Andretti Racing gekauft und muß sagen, daß es eines der besten Rennspiele für den Saturn ist. Doch nun zu meiner Frage: Jedesmal, wenn ich das Spiel beendet habe, werden die**

## HELMI





Systemeinstellungen wieder in die englische Sprache zurückgestellt. Ist das normal?

SM: Ja, die Programmierer haben dies so ungeschickt gelöst.

**9. Wieso habt ihr die Spiele Spider und Die Hard Trilogy bis jetzt noch nicht getestet?**

SM: Erstgenanntes gibt es noch nicht für Saturn, letzteres ist nie offiziell erschienen und darüber hinaus auf einem anderen System indiziert.

**10. Wie wäre es, wenn ihr im Check Up-Kasten eine zusätzliche Rubrik bringt, in der ihr für das jeweilige Spiel eine Altersempfehlung angebt.**

SM: Wir wollen uns nicht anmaßen, festzulegen, für welche Altersgruppe ein Spiel geeignet ist. Dies muß jeder für sich selbst entscheiden.

*Benjamin Vinzens, 91740 Rückingen*

## DUNGEON KEEPER

**1. Vor kurzem habe ich in einer Electronic Arts/Bullfrog-Anzeige gelesen, daß Viewpoint und Dungeon Keeper für den Saturn kommen. Stimmt das?**

SM: Mit Viewpoint würde ich nicht mehr rechnen, Dungeon Keeper liegt aber durchaus noch im Bereich des Möglichen.

**2. Könnte Croc Super Mario 64 übertreffen?**

SM: Ehrlich gesagt interessiert uns das nicht. Wir sagen euch, ob Croc ein gutes Spiel ist oder nicht. Systemübergreifende Vergleiche nehmen wir nicht vor.

## Die alternativen Charts

**Folge 10: 10 Gründe, wieso der Saturn noch nicht tot ist!**

1



### Burning Rangers

Das Geheimprojekt von Yuji Nakas Sonic Team!

2. Panzer Dragoon Saga • Das Mammutwerk auf satten 4 CDs!
3. Winter Heat • Der perfekte Nachfolger zu Athlete Kings
4. Sonic R • Ein technisches Wunder aus Europa
5. Fighting Force • Jeremy sprach: „Es kommt doch in Europa!“
6. Grandia • Die finale Phantasie für Sega Saturn-User!
7. FIFA 98 • Electronic Arts läßt nicht locker.
8. Apocalypse • Activision schickt Bruce Willis zu uns!
9. Pitfall 3D • Harry in seinem schönsten Abenteuer
10. NHL All Star Hockey '98 • Wer braucht hier noch Powerplay?

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

**3. Jetzt, wo Sega Adeline aufgekauft hat, können wir da Umsetzungen von Little Big Adventure 1+2 und Time Commando für den Saturn oder Segas neue Konsole erwarten?**

SM: Umsetzungen alter Titel interessieren keinen, Adeline sollte Spiele für Segas neue Konsolen entwickeln.

**4. In der Ausgabe 10/97 habt ihr Wertungen für einige Mega Drive-Spiele verteilt. Doch was ist mit Virtua Fighter 2, Pinocchio und Prince Of Persia 2?**

SM: Virtua Fighter 2 erhält 81%, von Pinocchio und Prince Of Persia liegen uns keine fertigen Versionen vor.

*Andreas Kessler, 50169 Kerpen*

## SEGA WORLD

**1. Im Laufe der Zeit mußte ich zu meiner Enttäuschung feststellen, daß bei mir in Berlin so gut wie keine Sega-Spiele/-Hardware mehr verkauft werden, obwohl es meiner Meinung nach doch nun wirklich genug Interessenten gibt. Könntet ihr mir eventuell einen Laden in Berlin nennen, der Sega noch führt? Man wird ja regelrecht gezwungen, sich etwas anderes zuzulegen!**

SM: Ich kann mir nicht vorstellen, daß es in Berlin keine Sega-Produkte mehr gibt. Wende dich doch einfach einmal an den Infoservice, der sollte dir entsprechende Läden nennen können. Davon abgesehen kann ich dir nur die in unserem Magazin inserierenden Versandhändler empfehlen, die allesamt gute Preise und einen vernünftigen Service bieten. Außerdem bekommst du die Produkte schnellstmöglich, d.h. am Tag nach der Auslieferung in Deutschland.

**2. Was mich total interessiert, ist die Sega World in London. Gibt es schon eine Reisegesellschaft, die direkt Touren dorthin anbietet, oder muß man sich mit seinem Privatjet vergnügen? Wo genau befindet sich diese Welt?**

SM: Die Sega World ist kein Freizeitpark in der Art von Disneyland, sondern Europas größter Indoor Amusement Park. Er liegt direkt am Piccadilly Circus im Trocadero neben HMV. Jeder Cab Driver kennt die Adresse! Natürlich gibt es keine Reisegesellschaft, die eine spezielle Sega World-Tour anbietet.

**3. Tomb Raider war für mich, wie für andere sicher auch, das beste Spiel aller Zeiten. Ich habe es bereits dreimal gespielt und sogar schon davon geträumt. Gibt es eigentlich irgendwo ein Poster zu diesem Spiel (oder kann man sich so eine Werbeseite aus einem Magazin irgendwo vergrößern lassen).**

SM: Ich denke, jeder, der Tomb Raider durchgespielt hat, hat schon einmal davon geträumt. Ich wachte beispielsweise nachts einmal auf und erschrak, weil jemand einen Quader in mein Schlafzimmer schob. Ich machte das Licht an – es handelte sich natürlich um meinen Schrank! Ein Poster können wir leider nicht anbieten, vielleicht weiß Eidos in Hamburg Rat!

**4. Bleiben wir gleich beim Thema, nur beim 2. Teil: Tomb Raider 2! Daß es auf dem Saturn nicht erscheint, ist ja nun offiziell. Wißt ihr schon, ob dieses Spiel auf der neuen Sega Konsole nur grafisch anders sein wird, oder wird das gesamte Gameplay umfangreicher sein als auf der für November geplanten PSX-Version.**



# 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 **Karts**



PC  
CD  
ROM



AUCH FÜR  
SEGA  
SATURN

SEGA™ PC

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



SM: Es wird kein Tomb Raider 2 auf Segas neuer Konsole geben, wenn, dann gibt es gleich ein komplett neues Tomb Raider-Game!

5. Apropos PSX, das, was ihr bei dem Spiel Torico als negativ bewertet habt, nämlich der auffällige Gelbstich (davon abgesehen fand ich das Spiel grafisch wirklich sehr schön), scheint bei der PSX üblich zu sein. Mir ist nämlich aufgefallen, daß dort so gut wie alle Spiele einen Braun/Gelb-Stich haben und ziemlich farblos aussehen. Kann man mit der PSX weniger intensive Farben produzieren?

SM: Auf der PlayStation kann man sicherlich genauso intensive Farben produzieren wie auf dem Saturn, meiner Meinung nach ist das Bildsignal auf der PlayStation sogar klarer.

*Katrin Wagner, 12687 Berlin*

## WILD NINE'S

1. In der Ausgabe 8/97 habt ihr geschrieben, daß die neue Sega-Konsole in Japan im Frühjahr 1998 veröffentlicht wird. Wenn ich mich nicht irre, wird sie dann in Deutschland frühestens im Sommer '98 erscheinen.

Aber was werden Sega und die anderen Hersteller in der Zwischenzeit für den Saturn machen, da ja das im Winter erscheinende Wild Nine's das letzte Projekt für den Saturn ist.

SM: Hier hast du einiges mißverstanden! Segas kommende Konsole soll weltweit simultan im Sommer '98 erscheinen, und Wild Nine's (das mittlerweile wieder gestrichen wurde) hätte das erste und letzte Saturn-Projekt von David Perrys Shiny Entertainment sein sollen. Alle anderen Projekte kommen natürlich noch.

2. Wurde die deutsche Version von Resident Evil zensiert?

SM: Jawohl, sie wurde zensiert.

3. Wird vielleicht das Spiel House Of The Dead auch für den Sega Saturn und nicht für die folgende Konsole erscheinen?

SM: Derzeit ist offiziell sogar nur eine Saturn-Version geplant!

*Bernd Schopf, 3040 Neulengbach, Österreich*

## WO IST PETRA?

In frühen Zeiten, als ich noch keinen Saturn besaß und auch eure Zeitschrift nur hin und wieder las (jetzt habe ich natürlich das tolle Abo mit CD), kaufte ich nur „wild“ Mega Drive-Spiele, weil mir die Verpackung gefiel oder aus sonst einem läppischen Grund. Seit dem Saturn ist das anders. Ich besitze kein einziges Spiel, das mir nach dem Kauf nicht zugesagt hätte, und das dank eures tollen Magazins! Darum sage ich hiermit einfach einmal „Dankeschön!“

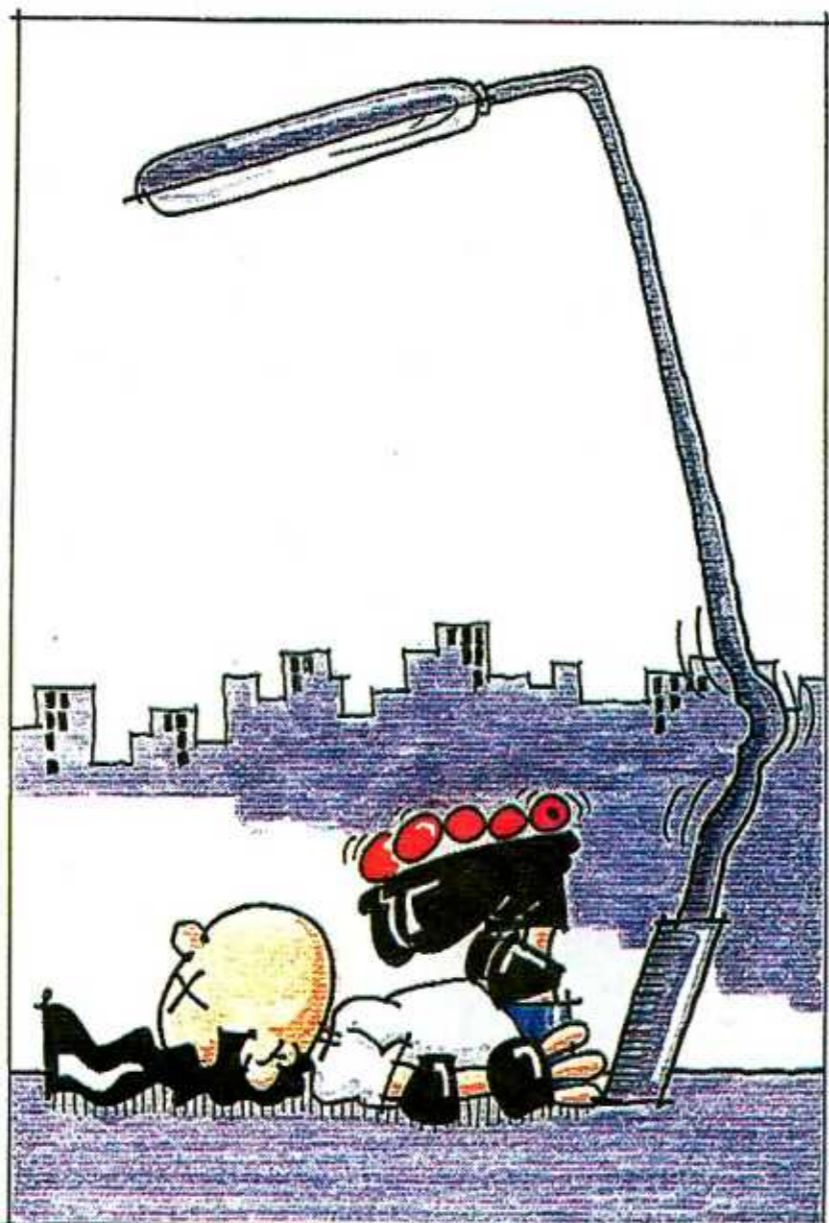
SM: Bitte sehr!

1. Die CD ist immer spitze, auch wenn es Wiederholungen gibt (dadurch spielte ich in letzter Zeit wieder öfter Sega Rally). Auch die Idee mit den Covers ist toll, nur finde ich sie nicht ganz fertig. Ich vermisse nämlich hier den Teil, den man unter die schwarze CD-Abdeckung schiebt. Das wäre doch sicher in eurem Heft machbar, denn so ist das nur eine halbe Sache. Außer, ihr macht die Covers für Maxi CDs, dann braucht ihr wie jetzt nur einen Teil drucken, nur paßt halt jetzt keines von beiden richtig in eine Hülle.

SM: Du kannst ja die Inhaltseite vom Umschlag abtrennen und unter die schwarze CD-Abdeckung schieben, so würde das Ganze auch ordentlich aussehen.

2. Wo bleiben die Tests von Petra Maueröder? Wollt ihr

## HELMi





# MAILBOX

keine Frau mehr reinreden lassen, oder ist sie gar zu einem anderen System gewechselt?

SM: Grundsätzlich war und ist Petra schon immer eine überzeugte PC-Userin, die als Redakteurin von PC Games, Europas erfolgreichstem PC-Spielmagazin, die männlichen Spielefans beircet. Mehr oder weniger hobbymäßig schrieb sie für uns auch Mega Drive- und Game Gear-Tests. Mit Ende dieser Ära entschwandn auch ihre besonders lesenswerten Artikel, aber wer weiß, vielleicht kehrt sie zusammen mit Segas nächster Konsole wieder zurück...

3. Ich freue mich auf die neue Sega-Konsole, nur sehe ich deren Erscheinen auch mit gemischten Gefühlen entgegen. Glaubt ihr, daß sich Sega aus dem Geschäft zurückzieht, wenn die nächste Maschine ein Flop werden würde?

SM: Dies wäre ziemlich unsinnig. Wird VW mit dem Produzieren von Autos aufhören, wenn der nächste Golf floppt? Sega hat im letzten Geschäftsjahr 6 Milliarden DM Umsatz gemacht und 110 Millionen Dollar erwirtschaftet. Wieso sollte sich diese Firma zurückziehen? Außerdem, was soll Sega denn dann machen?

Martin Huber, A-4694 Ohlsdorf, Österreich

## RESIDENT EVIL

1. Als ich in Ausgabe 9/97 den Bericht über das von euch so hochgelobte Resident Evil gelesen hatte, mußte ich das Game sofort bestellen. Jedoch las ich in einem Konkurrenzblatt, daß nicht nur die Charaktere gröber aussehen, sondern auch die Transparenzeffekte nicht auf zeitgemäßem Niveau sind. Was meint ihr dazu?

SM: Dies läßt uns völlig kalt. Wem nicht auffällt, daß die Hintergrundoptiken besser aussehen, daß die Ladezeiten kürzer und die Videosequenzen für Saturn-Verhältnisse perfekt sind, den sollte man nicht allzu ernst nehmen. Es ist halt üblich, Saturn-Umsetzungen schlecht zu machen.

2. Wieso habt ihr Resident Evil nur mit 92% bewertet, obwohl ihr es für nahezu perfekt haltet?

SM: Zum einen hat es nur 91% bekommen, zum anderen halte ich persönlich dieses Spiel für nichts anderes als einen gruseligen Alone In The Dark-Clone.

3. Könntet ihr nicht die Leser bitten, stets ihr Alter anzugeben, egal an welche Rubrik sie schreiben? So könnte man sich ein Bild machen, von wem dieser Brief stammt.

SM: Das Alter ist nur eine Zahl, auf den Inhalt kommt es an.

4. Es wäre praktisch, wenn ihr unter die englischen Namen der Spiele schreibt, wie sie ausgesprochen werden.

SM: Nur weil die Computer Bild dies so praktiziert, werden wir es bestimmt nicht einführen. Unsere Leser wissen zu 98%, wie man einen Spielnamen korrekt ausspricht.

5. Als vor kurzem unser Fernseher defekt wurde, beschuldigte mich meine Mutter, daß ich daran schuld sei, weil ich immer mit meinem Saturn spiele. Hat sie recht?

SM: Fernsehgeräte gehen irgendwann einmal kaputt, ob man nun den Saturn dauernd in Betrieb hat oder normal fernsieht, beides ist gleich abträglich für die Lebensdauer des TV-Gerätes.

Harry Steiner, 14 Jahre

SEGA MAGAZIN 97



08/97



09/97



10/97

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 08/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 09/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 10/97	zu DM 5,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		<b>DM 3,-</b>
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!

**NACHBESTELLEN!**  
 Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!



# SEGA TOURING CAR

Der neueste Rennspiel-Knaller aus dem Hause AM3 wird pünktlich zur Winter-saison in der näch-sten Ausgabe endlich an den Start gehen. Wir düsen unsere Testrunden und er-mitteln, ob es an Sega Rally & Co. herankommt.



# CROC

In verschiedenen Pu-blikationen wurde dieses Werk von Fox Interactive bereits als die ultimative 32 Bit-Antwort auf Super Mario 64 bezeichnet. Ob dieses Urteil der Wahrheit entspricht, verraten wir euch im ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe.



# FIGHTING FORCE

Nun ist es amtlich: Auf der ECTS wurden die Verträge zwi-schen Core und Sega unterzeichnet, die ga-rantieren, daß Sega höchstpersönlich die-ses Meisterwerk von Marc Avory in Europa veröffentlichen werden. Wir haben den Test dazu!



# Was kommt noch?

- ➡ **Sonic R im Test**
- ➡ **Formula Karts im Test**
- ➡ **Tests zu allen aktuellen Neu-erscheinungen**
- ➡ **Tips & Tricks zu allen Hits**

## Inserentenverzeichnis:

Compu-tec Verlag	. . . . .4, 67, 97
Game Express	. . . . .31
Kranz	. . . . .2, 3
Kudak	. . . . .21
Media Attack	. . . . .79
O.I.T.	. . . . .11
Playcom	. . . . .27
Sega	. . . . .95, 99, 100

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

## Impressum

### Anschrift der Redaktion:

Compu-tec Verlag  
Redaktion Sega Magazin  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg

### Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

### Chefredakteur:

Christian Geltenpoth

### Stellvertreter des Chefredakteurs:

Christoph Holowaty, Christian Müller

### Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi) Compu-serve ID: 100443, 1115  
(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

### Lektorat:

Margit Koch

### Tips & Tricks-Redaktion:

Quay Contract Publishing

### Redaktionsassistentz:

Michael Erlwein

### Bildredaktion:

Richard Schöller

### Freie Mitarbeiter:

Petra Maueröder (pm), Ulf Schneider (us)  
Oliver Preißner (op)

### Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,  
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,  
Hans Strobel, Gisela Tröger  
Titelgestaltung: Alexandra Böhm  
Titel: Sonic R © Sega. Wir danken!

### Werbeleitung:

Stefanie Geltenpoth

### Produktionsleitung:

Michael Schraut

### Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

### Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

### Anzeigenverkauf:

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

### Anzeigenverkauf:

Thorsten Szameitat  
Wolfgang Menne

### Disposition:

Tanja Kaiser

### Compu-tec Verlagsbüro Duisburg

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

### Anzeigenverkauf:

Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg  
Fax: 02 03-3 05 11-555

### Disposition:

Thomas Kammer  
Oliver Diemers  
Thomas Diel

### Disposition:

Gisela Borsch

### verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1.5.1997

### Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

### Abonnement:

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

### Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikatio-nen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentli-chung kann nicht übernommen werden.

### Urheberrecht:

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

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Compu-tec bei.

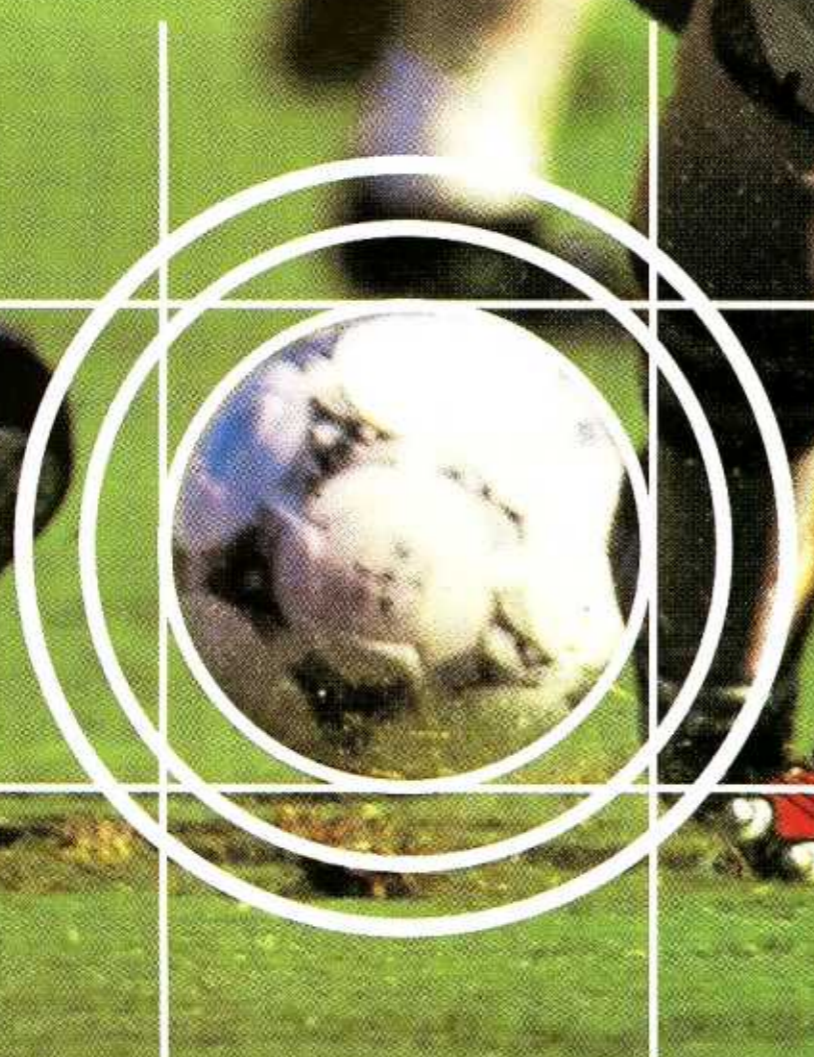
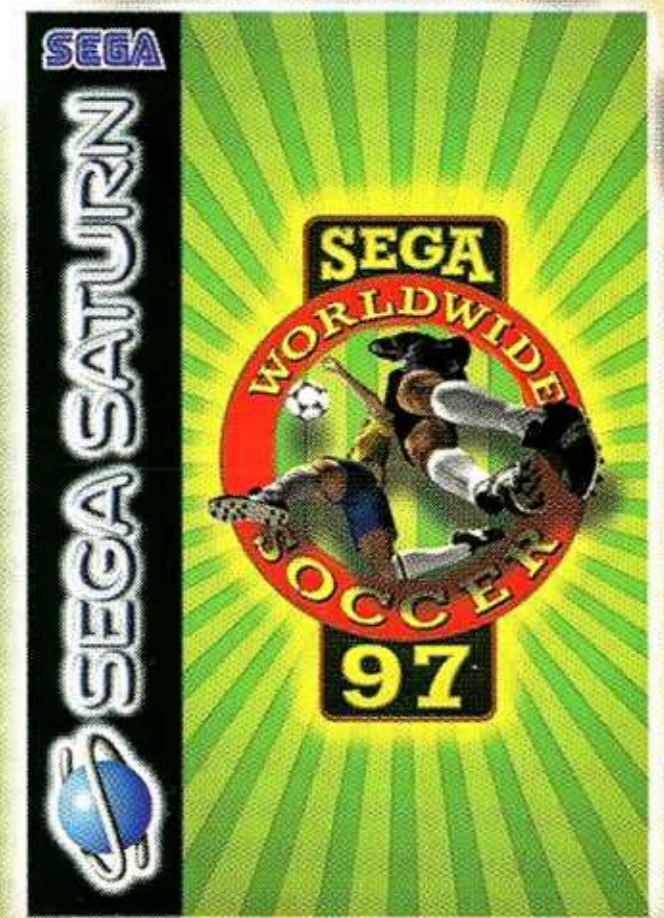
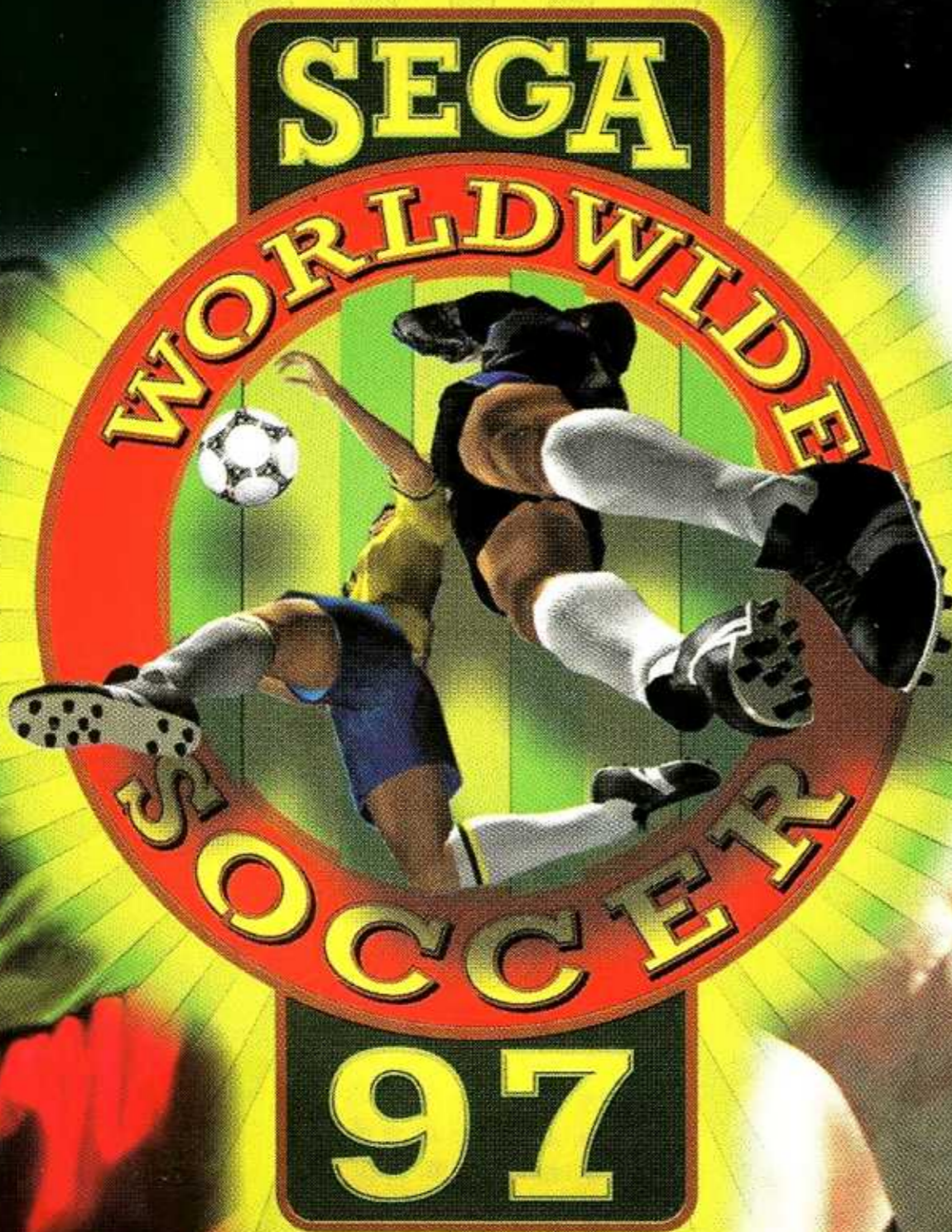
Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN: 0946-6274

Ab 12.11.97 am Kiosk!



FOOTBALL IS JUST A GAME YOU SAY.  
**GET REAL.**



**EXCLUSIV FÜR**





# Inselhüpfen & Schwimmen & Klettern & Laufen & Springen & Tanzen & Drehen



## CROC SCHAFFT SIE ALLE!

14 Bewegungen, die aus ihm den hyperaktivsten Helden der Saturn-Welt machen. Begleiten Sie ihn durch ein Abenteuer in einer wunderschön gerenderten 3D-Welt, die absolute Bewegungsfreiheit bietet, und bekämpfen Sie den bösen Baron Dante und seine heimtückischen Helfer, die Dantinis.

