

SEGA

MAGAZIN

**INKLUSIVE
SATURN
MAGAZIN**

SATURN-EXKLUSIV!

**FIGHTERS MEGAMIX
SATURN BOMBERMAN
WORLDWIDE SOCCER '98
LAST BRONX**



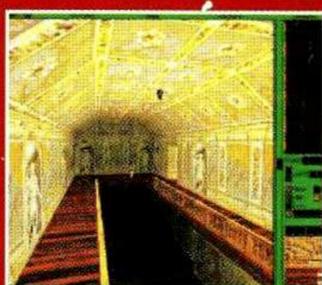
PANZER DRAGONOON RPG

SENSATIONELLE BILDER ZUM SATURN-SEQUEL DES JAHRES!



PROJECT SONIC

Endlich! Das neue Sonic-Spiel von Yuji Naka!



HITPARADE

Infos zu über 200 Spielen inklusive Tomb Raider 2-Bild!

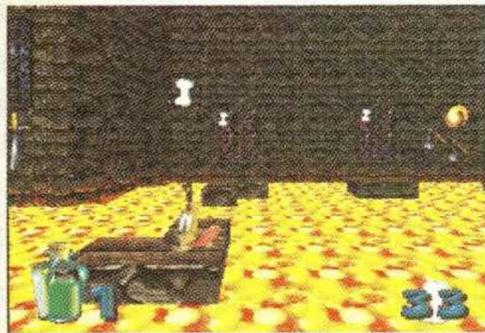


0931/571601 ODER 0180/5211844

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



ANDRETTI RACING 89,- DM



BUG TOO! 89,- DM



MECHWARRIOR 2 99,- DM



SKY TARGET 99,- DM



FIGHTERS MEGAMIX 99,- DM



SEGA RALLY 49,- DM

TEL. 0931/5716-01

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT;
FAX 09 31 / 57 16 02

Theo Ver

SEGA SATURN

JETZT ZUM KNALLERPREIS

- SEGA SATURN GRUNDGERÄT 399,-
- DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. CONTROL PAD, BATTERIE, RGB-KABEL, CHRISTMAS NIGHTS- UND SEGA FLASH VOL. 3&4-DEMO-CDS
- SEGA SATURN ACTION PACK 429,-
- WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY UND WORLDWIDE SOCCER '97
- SEGA SATURN SEGA RALLY SET 384,-
- WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY
- SEGA SATURN WW. SOCCER SET 394,-
- WIE OBEN, INKL. WORLDWIDE SOCCER '97
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- CONTROL PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG. .. 114,-
- EXPLORER PAD 49,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
- ARCADE RACER LENKRAD 109,-
- PREDATOR GUN PISTOLE 69,-
- GAME BUSTER 89,-
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 99,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-
- 4-4-2 FUSSBALL 89,-
- ADIDAS POWER SOCCER (MAI) 79,-
- ALL STAR BASEBALL (MAI) 89,-
- AMOK 89,-
- ANDRETTI RACING 89,-
- ASSAULT RIGS (MAI) 69,-
- ATHLETE KINGS 89,-
- BATTLE SPORT (MAI) 84,-
- BATTLE STATIONS (MAI) 89,-
- BEDLAM (MAI) 99,-
- BLACK DAWN 89,-
- BOMBERMAN 89,-
- BROKEN HELIX (JUN.) 99,-
- BUG TOO! 89,-
- COMMAND & CONQUER 99,-
- CROW CITY OF ANGELS 89,-
- CRYPT KILLER 99,-
- DARK SAVIOR 89,-
- DARKLIGHT CONFLICT (JUN.) 89,-
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 99,-
- DESTRUCTION DERBY 89,-
- DIE HARD ARCADE 94,-
- EXHUMED 94,-
- FIFA SOCCER 97 89,-
- FIGHTERS MEGAMIX (JUN.) 89,-
- FRANKENSTEIN (JUN.) 89,-
- HARDCORE 4X4 89,-
- HEART OF DARKNESS (MAI) 99,-
- HEXEN 99,-
- INDEPENDENCE DAY (MAI) 89,-
- IRON & BLOOD (MAI) 89,-
- KRAZY IVAN (MAI) 89,-
- LOST VIKINGS 2 (MAI) 89,-
- MAGIC THE GATHERING (MAI) 89,-
- MASS DESTRUCTION 89,-
- MANIC KARTS 89,-
- MANX TT SUPER BIKE 99,-
- MECHWARRIOR 2 (MAI) 99,-
- MEGA MAN X3 89,-
- MR. BONES 89,-
- NBA LIVE 97 89,-



WORLDWIDE SOCCER ' 97
59,- DM

- NEED FOR SPEED 89,-
- NHL 97 89,-
- NIGHTS INKL. 3D PAD 129,-
- PANZER DRAGON 2 94,-
- PSYCHIC FORCE (MAI) 84,-
- RELOADED (MAI) 89,-
- RETURN FIRE 89,-
- SCORCHER 89,-
- SEGA AGES VOL. 1 - 3 SPIELE 89,-
- SIM CITY 2000 99,-
- SKY TARGET (JUN.) 99,-
- SONIC 3D FLICKIES' ISLAND 94,-
- SONIC THE FIGHTERS (MAI) 89,-
- SOVIET STRIKE 89,-
- STORY OF THOR 2 89,-
- S. MOTOCROSS 89,-
- S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 69,-
- TEMPEST 2000 89,-
- THREE DIRTY DWARVES 89,-
- THUNDERHAWK 2 84,-
- TOMB RAIDER 84,-
- TOMB RAIDER SPIELEBERATER 29,-
- TORICO 89,-
- VARUNA'S FORCES 99,-
- VIRTUA COP 2 99,-
- VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN 129,-
- VIRTUA FIGHTER 2 89,-
- VIRTUAL ON CYBER TROOPERS 94,-
- WHIZZ 89,-
- X2 (JUN.) 99,-

MEGA DRIVE

- MEGA DRIVE SIXPACK 2 219,-
- DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. 6 SPIELEN UND CONTROL PAD
- FIFA SOCCER 97 99,-
- GLOBAL GLADIATORS 29,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE 79,-
- MADDEN NFL 97 99,-
- MICRO MACHINES MILITARY 99,-
- NBA LIVE 97 99,-
- NHL 97 99,-
- PINOCCHIO 59,-
- SONIC 3D FLICKIES' ISLAND 99,-
- VIRTUA FIGHTER 2 99,-

PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION 299,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD
- MICRO MACHINES V3 99,-
- NEED FOR SPEED 2 (MAI) 89,-
- PORSCHE CHALLENGE 85,-
- SOUL BLADE (MAI) 99,-
- WING COMMANDER IV (JUN.) 89,-



NOCH LIEFERBAR - DAS SEGA TIPS & TRICKS-BUCH, SPIELELÖSUNGEN UND TIPS & TRICKS ZU ÜBER 40 SEGA SATURN- UND MEGA DRIVE-SPIELEN, NUR 15,-

Kranz sand

DER SEGA-SPEZIALIST

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28

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



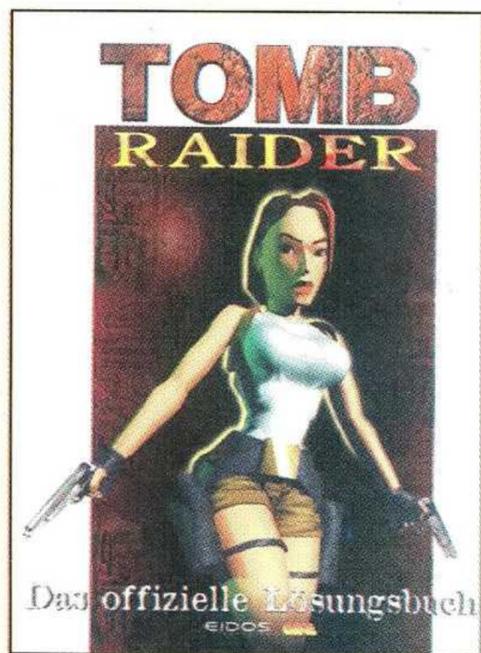
NINTENDO 64

NINTENDO 64	399,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 (MAI)	139,-
SUPER MARIO 64	89,-
SUPER MARIO KART 64 (JUN.)	89,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	134,-
WAVERACE 64	99,-

THEO KRANZ VERSAND-SEGA-FINANZIERUNG

BEISPIEL: SEGA SATURN ACTION PACK, INKL. SEGA RALLY, WORLDWIDE SOCCER '97, CHRISTMAS NIGHTS- UND SEGA FLASH VOL. 3&4-DEMO-CDs DM 429,- (GRUNDPREIS)
DM 37,82 PRO MONAT BEI 12 MONATEN LAUFZEIT
TEILZAHLUNGSPREIS DM 453,80

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



DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH,
NATÜRLICH IN DEUTSCH, 164
SEITEN MIT WEIT ÜBER 1.400
FARBFOTOS, NUR 29,-



BOMBERMAN 89,- DM



MANX TT SUPER BIKE 99,- DM



**SEGA SATURN JETZT ZUM
HAMMERPREIS UND
PORTOFREI**

SEGA SATURN ACTION PACK

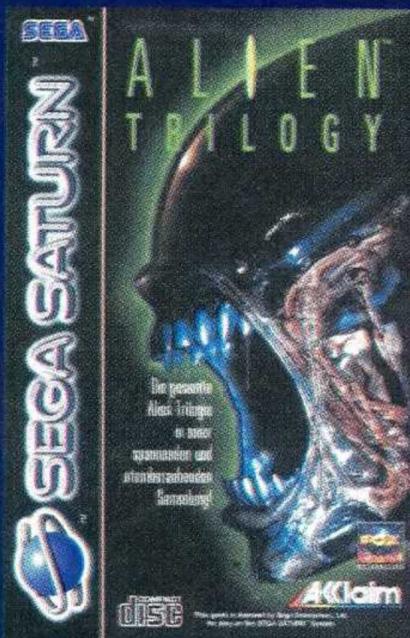
429,-

DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. SEGA RALLY, WORLDWIDE SOCCER '97,
RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, CHRISTMAS NIGHTS- UND SEGA
FLASH VOL. 3&4-CDs UND UND SEGA TIPS & TRICKS-BUCH

TOPSPIELE ZU KNALLERPREISEN!!

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

ALIEN TRILOGY	59,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	39,-
BLACKFIRE	49,-
D	49,-
DRAGONHEART	49,-
FIGHTING VIPERS	49,-
GEX	49,-
GRID RUN	59,-
HI-OCTANE	39,-
IRON MAN/XO MANOWAR	39,-
JOHNNY BAZOOKATONE	49,-
MYSTERY MANSION	39,-
NBA JAM EXTREME	59,-
NIGHTS - AUS SET	69,-
OLYMPIC SOCCER	69,-
ROBO PIT	49,-
SEGA RALLY	49,-
SHELLSHOCK	69,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	69,-
THEME PARK	44,-
TUNNEL B1	69,-
VIRTUAL GOLF	49,-
VICTORY GOAL	29,-
WORLD CUP GOLF	39,-
WORLDWIDE SOCCER '97	59,-
WWF IN YOUR HOUSE	49,-



**ALIEN TRILOGY
59,- DM**

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 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 ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

AUSTRIA EXPRESS

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

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



Stillstand bedeutet Rückschritt! Unter diesem Motto und mit den Erkenntnissen aus der Leserumfrage 3/97 ausgestattet, verfeinerten wir den redaktionellen Inhalt des Sega Magazins nach euren Wünschen. Beispielsweise bieten wir nun speziell für die Saturn-Abonnenten ein schickes CD-Cover und eine ausführliche Besprechung des jeweiligen Inhalts an. Die ohnehin beliebte In Progress-Rubrik wurde kräftig erweitert und präsentiert sich nun auf vier Seiten unter dem Namen „Hitparade“ ständig mit den neuesten Infos zu den 31 Top-Projekten und einer nach Genre sortierten Übersicht über alle erhältlichen Saturn-Spiele. Die dritte Neuerung betrifft die Review-Abteilung, die nun ständig mit den Import-Tests der wichtigsten Titel aus Japan oder Amerika ausgestattet wird. Außerdem findet ihr im Bedarfsfall ab sofort eine Nachberichterstattung zu den kurzfristig geänderten, lange erwarteten PAL-Versionen, wie es in dieser Ausgabe bei *Fighters Megamix* oder *Andretti Racing* der Fall ist.

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

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

RUBRIKEN

Hitseekers	91
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	98
Service-Nummern	87
Vorschau	98

ZUM MITMACHEN!

Charts	86
Kleinanzeigen	90
Mailbox	94
Score Attack	84

SPECIALS

Hitparade	80
-----------	----

NEWS

D-Xhird	12
Fighting Force	11
Grandia	13
Jurassic Park 2	16
Schon gewußt?	10-16
Sega & 3Dfx	16
Sonic Jam	14
Tokyo Game Show	14
Tomb Raider 2	10
Virus	12
WarCraft 2	11
Virtua Fighter 3	10
Zubehör von Blaze	13

TIPS & TRICKS

Game Buster Codes	590
-------------------	-----

Cheats & Codes	584
Helpline	587
Lesertips	591
Tips & Tricks ABC	607

KOMPLETTLÖSUNGEN

Command & Conquer	593
Dark Savior	602
Soviet Strike	578

PREVIEWS: SATURN

Battlesports	26
Darklight Conflict	27
Last Bronx	24
MechWarrior 2	22
Pandemonium!	20
Panzer Dragoon RPG	6
Project Sonic	25

TESTS: SATURN

Andretti Racing	30
Blast Chamber	76
Fighters Megamix	31
Independence Day	72
NBA Live '97	32
Pinball Graffiti	74
Puzzle Bobble 3	78
Saturn Bomberman	68
Super Puzzle Fighter 2	67
Victory Goal '97	28

Panzer Dragoon RPG



6

Alle Fakten zur RPG-Sensation

Project Sonic



25

Geheime Bilder des neuen Sonic-Games!

Pandemonium!



20

Der Jump&Run-Hit nun auch für den Saturn!

Last Bronx



24

Das erste Preview zur AM2-Prügelei

Worldwide Soccer '98



28

Der Import-Test von Victory Goal '97!

PANZER DRA

Wenn man in vielen Jahren einmal über die besten Saturn-Spiele überhaupt diskutieren wird, darf sich die Panzer Dragoon-Reihe einer Erwähnung unter der Rubrik "Beste Grafik" sicher sein. Dieser Ausnahme-Status wurde auf der Tokyo Game Show sogar noch weiter ausgebaut, denn das Team Andromeda zauberte einen abermals verbesserten 3D-Hammer aus den Saturn-Chips! Wir haben die ersten Infos parat!
 Von Hans Ippisch



» Panzer Dragoon RPG könnte das erste für den Massenmarkt taugliche Rollenspiel sein. «



Man kann nicht nur durch das Dorf marschieren, sondern auch laufen.

Wer die beiden ersten Panzer Dragoon-Teile nur aufgrund ihres unkomplizierten Action-Gameplays liebte und sich (wie ich) ansonsten als RPG-Muffel sieht, dürfte durchaus enttäuscht gewesen sein, als er hörte, daß der dritte Teil der Drachenserie ein Rollenspiel sein soll. Auf der To-

kyo Game Show relativierte sich jedoch diese Ankündigung, denn Azel: Panzer Dragoon RPG, wie das Spiel im Original heißt, ist wohl das actionorientierteste Rollenspiel überhaupt. Nach wie vor darf man mit unterschiedlichen Drachen durch die Lüfte schweben und imposante Gegner in alle Einzelteile zerlegen. Neu ist, daß man nun auch durch verschiedene Städte marschieren darf, die man bislang nur im Intro zu sehen bekam. Und damit ihr wißt, wozu das alles gut sein soll, verraten wir euch erst einmal die ganze Story...

Das Schicksal von Edge

Das Game findet Jahrtausende vor dem Goldenen Zeitalter statt, als die Menschheit längst ihre einstige Macht verloren hatte und gerade dabei war, auf die alten Wissenschaften der Menschen zu stoßen. Dabei experimentierten sie fatalerweise mit dem System der DNA-Konstruktion herum, was schließlich in einigen furchterregenden Monstern resultierte, die fortan

GOON RPG



Auch im dritten Teil kann man auf verschiedene Drachentypen zurückgreifen.

unter ihnen lebten. Während dieser Zeit wurden die Rechte der Menschheit wieder hergestellt, und das Empire erweiterte mit Hilfe einer verlorenglaubten Kraft aus dem "Verlorenen Jahrhundert" seine Macht. Diese Kraft wurde zusammen mit anderen Waffen und Hilfsmitteln in den verrotteten Ruinen der alten Stadt gefunden. Genau an diesen Ausgrabungsstätten beginnt die Story, die den Spieler in die Rolle des jungen Edge versetzt. Dieser fünfzehnjährige Bursche war als Mitglied einer nach wilden Tieren jagenden Söldner-Truppe unterwegs, als diese von Kreimens Luftinheit angegriffen wurde. Während seine Kumpagne alle getötet werden, wird Edge merkwürdigerweise nur von Kreimen beschossen, der als ehemaliger militärischer Führer des Empires bekannt wurde und nun als Rebell seine einstigen Freunde bekämpft. Der Junge kann glücklicherweise durch einen mutigen Sprung in die Ausgra-



In Panzer Dragoon RPG kommen zum Teil völlig neue Perspektiven zum Einsatz.



Zahlreiche Spiegel- und Lichteffekte sorgen für einen perfekten optischen Eindruck.



Wie gewohnt hat man mindestens zwei verschiedene Waffensysteme zur Auswahl.

Die Vorgänger

Panzer Dragoon



Das eigentliche Spielprinzip von Panzer Dragoon beschränkte sich auf Ausweichen und Schießen.



Der Videofilm von Panzer Dragoon war damals einfach sensationell.

Dieses Game läutete Mitte 1995 eine neue Actionspiele-Ära ein!

Bis zu diesem Zeitpunkt zeichneten sich Shoot 'em Ups nämlich durch belanglose SciFi-Stories und Weltraumszenarios vom Fließband aus. Dank Möbius, einem renommierten Comic-Künstler, gelang es dem Team Andromeda, dem Spiel einen einzigartigen Stil zu geben. Neben dem auch heute noch sehenswerten Introfilm überzeugten vor allem die originalen Szenarien. Beispielsweise trat man in der Wüste gegen riesige Sandwürmer an, oder man zerlegte ein riesiges Antik-Raumschiff.

Dieses riesige Untier gehört zu den furchterregendsten Monstern der Videospiele-Geschichte.

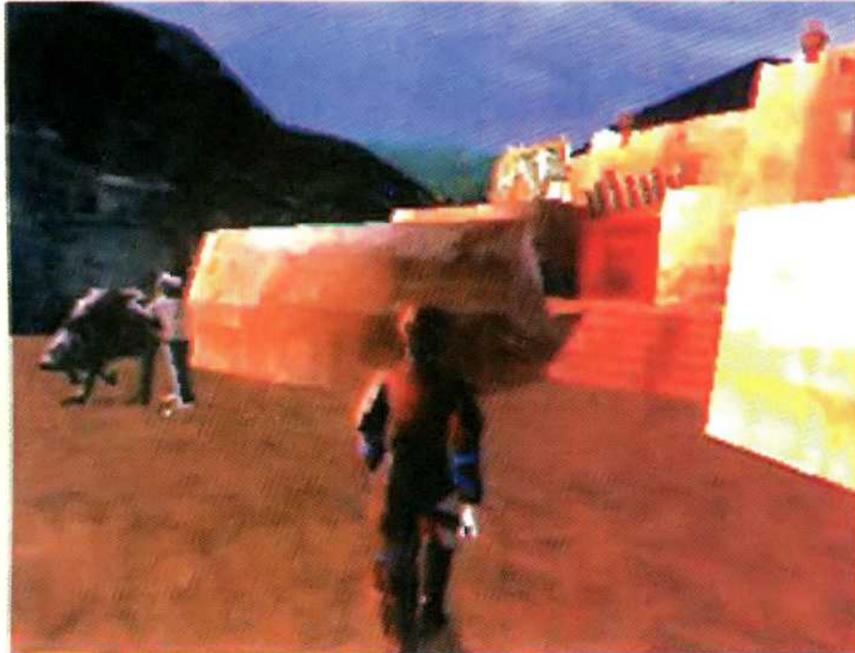


Im spielbaren (!) Intro von Panzer Dragoon 2 fliegt man durch eine Stadt.



Panzer Dragoon Zwei, wie das Spiel der germanophilen Japaner im Original heißt, schaffte es sogar, hier noch einen draufzusetzen. Das nahezu unveränderte Spielprinzip wurde um wachsende Drachen und noch spektakulärere Grafiken erweitert. Man erhöhte die Grafikauflösung und das Spieltempo gleichermaßen. Der Kampf gegen das Wassermonster gilt als legendär. Wer das mit Abstand schönste Saturn-Spiel überhaupt zocken will, sollte sich einmal dieses Game besorgen. Er wird es mit Sicherheit nicht bereuen.

Panzer Dragoon Zwei



Die Hintergrund-Grafik wirkt diesmal dank sich bewegender Teile wesentlich lebendiger.

Die Stadt-Einlagen erfolgen mit der Echtzeit-Grafik-Engine, was für einen famosen optischen Eindruck sorgt.

Die Stadt-Einlagen erfolgen mit der Echtzeit-Grafik-Engine, was für einen famosen optischen Eindruck sorgt. Der fünzehnjährige Junge überlebt als einziger von der nach wilden Tieren jagenden Truppe den Angriff von Kreimens Luftflotte und wird von einem Drachen gerettet. Dieser Drache, auf dessen Rücken er klettert, zeigt Edge die Vision eines geheimnisvollen Artefaktes, nach dem man im Spiel schließlich sucht.

Komplex & spannend!

Von den insgesamt 50 Charakteren, von denen 20 eine wichtige Rolle spielen, ist noch die halb-menschliche Azel herauszuheben, welche der 48jährige Kreimen auf einem seiner Beutezüge in der alten Stadt mitnahm und wieder zum Leben er-

Die Hauptfiguren

Edge

Der fünzehnjährige Junge überlebt als einziger von der nach wilden Tieren jagenden Truppe den Angriff von Kreimens Luftflotte und wird von einem Drachen gerettet.



Kreimen

Der 48jährige Rebellen-Anführer machte seinerzeit in der Armee des Empires Karriere, bis er die Seiten wechselte und in der alten Stadt auf Raubzug ging.



Azel

Diese halb-menschliche Frau, welche in der alten Stadt begraben war, fiel Kreimen in die Hände. Er erweckte sie wieder zum Leben und hat sie seitdem ständig an seiner Seite.



weckte. Ob nun Kreimen wirklich böse ist und welches Geheimnis Azel verbirgt, gilt es im Laufe des Spiels herauszufinden. Dazu darf man mit seinem Drachen frei durch die Welt fliegen, wobei es übrigens keine für Rollenspiele übliche Karte gibt. Die Kämpfe werden vermutlich in gewohnter Panzer Dragoon-Manier ablaufen, das heißt, man flattert mit seinem Drachen wie wild durch die Lüfte und setzt die verschiedenen Waffen ein. In den Städten darf man übrigens ebenfalls frei herumlaufen, wobei



Daß die 3D-Engine erheblich aufgebohrt wurde, merkt man an dem Schattenwurf der Bäume.

die Unterhaltungen mit den Einwohnern wahrscheinlich nicht nur im Textmodus, sondern auch mit Sprachausgabe ablaufen.

Brillante Technik!

Die ersten Videos, die wir sahen, geben schon einen tiefen Einblick in die grafische Gestaltung des Games, welche sogar noch die direkten Vorgänger in den Schatten stellt. Insbesondere wenn man durch fantastisch ausse-

» Die sensationelle Optik von Panzer Dragoon RPG stellt sogar die Vorgänger in den Schatten. «



SPECIAL



Das Team Andromeda hielt sich bislang zurück, wenn es um Auftritte in der Öffentlichkeit ging.

hende Städte marschiert oder läuft, möchte man dem Team Andromeda sofort einen Award verleihen. Fliegt man mit dem Drachen, fallen die vielfältigeren Perspektiven und das erhöhte Spieltempo auf. Zahlreiche Special-Effects und äußerst abwechslungsreiche Szenarien erhöhen außerdem den Augenschmaus. Bei finsterner Nacht sorgen riesige, hin- und herschwenkende Scheinwerfer für richtiges Discofeeling, während man einen riesigen Endgegner bekämpft. Generell fällt auf, daß die Hintergrundgrafiken wesentlich mehr in das Spiel eingebunden sind und mit sich bewegenden Teilen für Spannung sorgen. Beispielsweise ist man nun auch darauf angewiesen, nicht nur nach links oder rechts ausweichen zu können, sondern auch flink rauf- und runterzufliegen. Vorbeiziehende Nebelschwaden oder wunderbare Spiegelungen auf der Wasseroberfläche perfektionieren den optischen Eindruck. Der nur zum Teil fertiggestellte Sound knüpft eher an den ersten als an den zweiten Teil an. Das heißt, man bekommt orchestralen Sound vom Allerfeinsten, der die Atmosphäre entscheidend verbessert.

Wann kommt das Meisterwerk?

Derzeit gibt es zwar noch nicht einmal einen genau Releasetermin für den japanischen Markt, man darf aber davon ausgehen, daß das Spiel zumin-

dest in einer englischen Version Ende 1997/Anfang 1998 in Deutschland erscheinen wird. Es besteht sogar eine gewisse Hoffnung, daß dieses Spiel

eingedeutscht wird. Wir werden euch selbstverständlich über die weitere Entwicklung dieses potentiellen Megahits auf dem laufenden halten.

Ingesamt warten in den Dörfern über 50 verschiedene Charaktere, wovon 20 eine wichtige Rolle spielen.



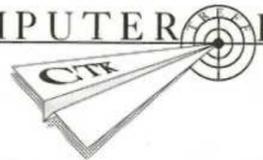
Im Gegensatz zum Vorgänger muß man diesmal wesentlich öfter nach oben oder unten ausweichen.

Facts

Titel:	Azel: Panzer Dragoon RPG
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Team Andromeda
Release:	Winter '97
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	Fortsetzung der Action-Klassiker

First Look

Die ersten gezeigten Szenen von Panzer Dragoon RPG machen das Spiel schon jetzt zu einem der am meisten erwarteten Videospiel-Titel der kommenden Weihnachtssaison.



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

SEGA SATURN

SATURN kpl. MIT 2 TOPSPIELEN:

Sega Rally+Worldwide Soccer '97	dt. DM 449,95
Saturn komplett	dt. DM 333,00
3D-Analog Control Pad	dt. DM 59,95
Action Replay Gamebuster	dt. DM 89,00
Memory Card 4 MEG Sega	dt. DM 99,00
Backup Memory 8 MEG	dt. DM 79,00
Infrarot Controlpads (2) Sega	dt. DM 119,00
4-4-2 Fußball	dt. DM 88,00
Adidas Power Soccer*	kpl. dt. DM 79,00
AMOK	kpl. dt. DM 88,00
Andretti Racing	kpl. dt. DM 88,00
Assault Rigs*	dt. DM 69,00
Athlete Kings	dt. DM 79,95
Battle Stations*	dt. DM 89,00
Black Dawn*	dt. DM 88,00
Bombberman*	dt. DM 99,00
Broken Helix*	dt. DM 99,00
Bug Too II	dt. DM 88,00

Command & Conquer	kpl. dt. DM 89,00
Darklight Conflict*	kpl. dt. DM 89,00
Dark Savior	dt. DM 84,00
Daytona USA Championship Edt.	dt. DM 98,00
Destruction Derby	dt. DM 79,00
Die Hard ARCADE	dt. DM 94,00
Discworld	dt. DM 79,00
Dragonheart: Fire & Steel	dt. DM 89,00
Earthworm Jim 2	dt. DM 79,00
Exhumed	dt. DM 89,00
Fighters Megamix*	dt. DM 99,00
Frankenstein*	dt. DM 88,00
Gekka Mugentan Toriko*	dt. DM 84,00
Grid Run*	dt. DM 88,00
Heart of Darkness	kpl. dt. DM 98,00
Hexen	dt. DM 89,95
Independence Day*	kpl. dt. DM 89,00
Iron & Blood	dt. DM 89,00
Jewels of the Oracle	kpl. dt. DM 89,00
Krazy Ivan*	dt. DM 89,00
Last Dynasty*	dt. DM 89,00
Lost Vikings 2*	dt. DM 88,00
Magic: The Gathering	dt. DM 89,00
Manic Karts*	dt. DM 88,00
MANX TT	dt. DM 98,00
Mass Destruction	dt. DM 89,00
Mechwarrior 2	kpl. dt. DM 89,00
Mr. Bones	dt. DM 84,00
Need for Speed	dt. DM 89,00
Nights mit 3D-Analog-Pad	dt. DM 128,00
Pinball Graffiti	dt. DM 89,00
Powerplay Hockey	dt. DM 89,00

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

SEGA MEGA DRIVE

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

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

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

Ab 3 Artikeln liefern wir
ohne Versandkosten

Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert

Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr

Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich

Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager

Händleranfragen erwünscht

Schon
gewußt?

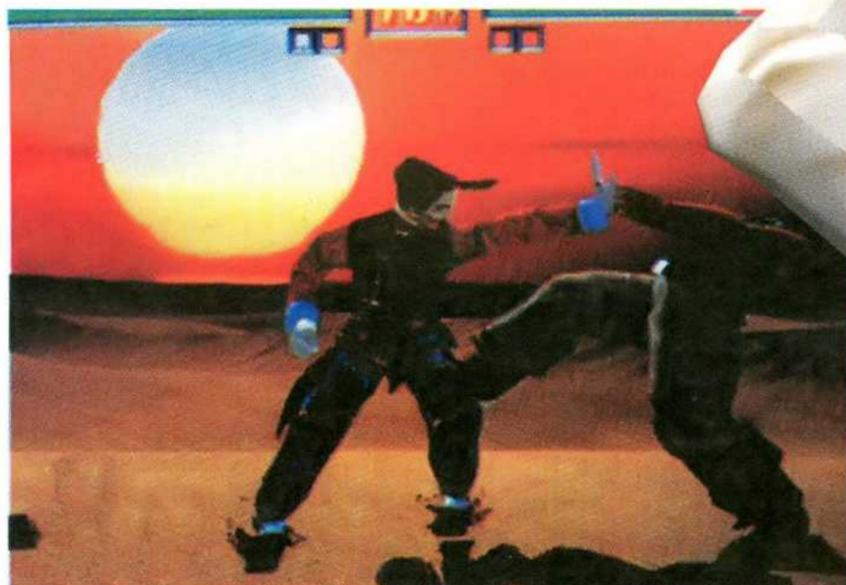
▶ **E.A. bleibt weiterhin Saturn-Entwickler:**
Electronic Arts wird auch in Zukunft für den Saturn entwickeln. Neben den zu erwartenden '98er-Updates der Sportspiele FIFA Soccer, NHL Hockey und PGA Golf darf man sich insbesondere auf Nuclear Strike, den fünften Teil der Strike-Serie, freuen. Diesmal hat man die Aufgabe, einen Atok-Krieg zu verhindern. Welche Änderungen im Vergleich zu Soviet Strike zu erwarten sind, steht noch nicht fest. Eine erste Version wird im Juni auf der E3 gezeigt, erscheinen soll das Spiel noch dieses Jahr.

▶ **Neue Sega Preview-CD mit Sensations-Demo kommt!**
Auf der kommenden Sega-Preview-CD befinden sich wie gehabt wieder eine Reihe hoch interessanter Third Party-Demos. Neben den bereits bekannten Produkten Hexen und Independence Day dürften besonders die Demos zu Swagman, Actua Soccer 2 und Re-Loaded für Aufsehen sorgen. Der absolute Höhepunkt ist schließlich das Fighting Force-Demo von Core Design. Sega-Magazin-Spezial-Abonnenten erhalten die CD selbstverständlich mit der Ausgabe 8/97! Wer noch nicht abonniert hat, sollte dies nun schleunigst nachholen (siehe Seite 4)!

▶ **Infrarot-Joypads endlich erhältlich!**
Endlich! Nach monatelanger Wartezeit sind endlich

Neues von Virtua Fighter 3!

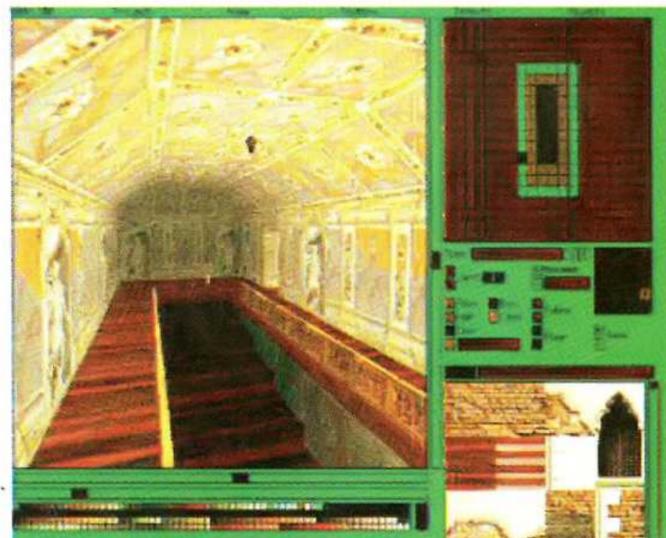
Endlich sprach ein Sega-Offizieller offen über VF 3. Andy Mee, der Marketing Director von Sega Of Europe, meinte zur Frage, ob es ein Hardware-Upgrade beinhalten wird: „Ja! Es hat eine Art Grafik-Emulator. Der Saturn ist zwar nahe dran, Model 3-Grafiken dazustellen, er kann es aber momentan noch nicht. Unsere Idee ist, daß man eine Cartridge an der Rückseite einsteckt, welche es erlaubt, Virtua Fighter 3 und nachfolgende Umsetzungen zu spielen. Wir werden diese als Virtua Fighter 3 vermarkten und nicht als separate Peripherie.“ Der Preis wird laut Andy Mee auf dem Niveau von N64-Third-Party-Titeln liegen, was in Deutschland auf einen Preis irgendwo zwischen DM 130,- und DM 180,- hinauslaufen wird.



Gibt es dank Zusatzhardware eine 1:1-Umsetzung von Virtua Fighter 3 auf den Saturn?

Das erste Tomb Raider 2-Bild!

In unserem Exklusiv-Special in der letzten Ausgabe verrieten wir euch bereits eine Menge Details über die neben VF3 wohl wichtigste Fortsetzung des Jahres – immerhin soll auch dieses Core-Werk das 64 Bit-Upgrade unterstützen. Nun haben wir auch ein erstes Bild, und zwar aus dem angekündigten Venedig-Level, der mit einem außergewöhnlichen Editor entwickelt wird. Besonders auffällig sind die feineren Texturen und die erhöhte Blickdistanz. Ihr dürft euch sicher sein, daß wir noch vor dem Release am 24.11.97 ein ausführliches Riesenspecial bringen werden.



Hier ist es! Das erste offizielle Bild von Tomb Raider 2!

WarCraft 2 auf Saturn



Die Stärken von Warcraft lagen noch nie im grafischen Bereich. Wichtiger sind Spielbarkeit und Missions-Design.

Die Arbeiten an der Saturn-Umsetzung von Blizzards PC-Bestseller schreiten gut voran. Mittlerweile erreichten uns erste Bilder der Sega-Version dieses Echtzeitstrategie-Spektakels, das im Sommer auch in Deutschland erscheinen wird. Übrigens, ob Command & Conquer: Red Alert für den Saturn erscheint, steht noch nicht fest; dies ist jedoch sehr wahrscheinlich, da Brett Sperry eine PS-Version in einem Interview bestätigte.

Fighting Force im September

Zur Beat 'em Up-Sensation von Marc Avory erreichten uns nicht nur spektakuläre neue Bilder, sondern auch der definitive Name. Das Werk wird nun endgültig mit dem Titel Fighting Force im September oder Oktober als erstes Spiel des kommenden Hit-Trios von Core erscheinen. Ninja wurde leider auf Januar verschoben, obwohl es wohl schon im Herbst fertiggestellt sein wird. Der Grund ist einleuchtend: Man will jedem Titel die maximale Unterstützung und Aufmerksamkeit zukommen lassen. Das erfreuliche daran ist, daß wir somit alle paar Wochen ein echtes Highlight spielen können!



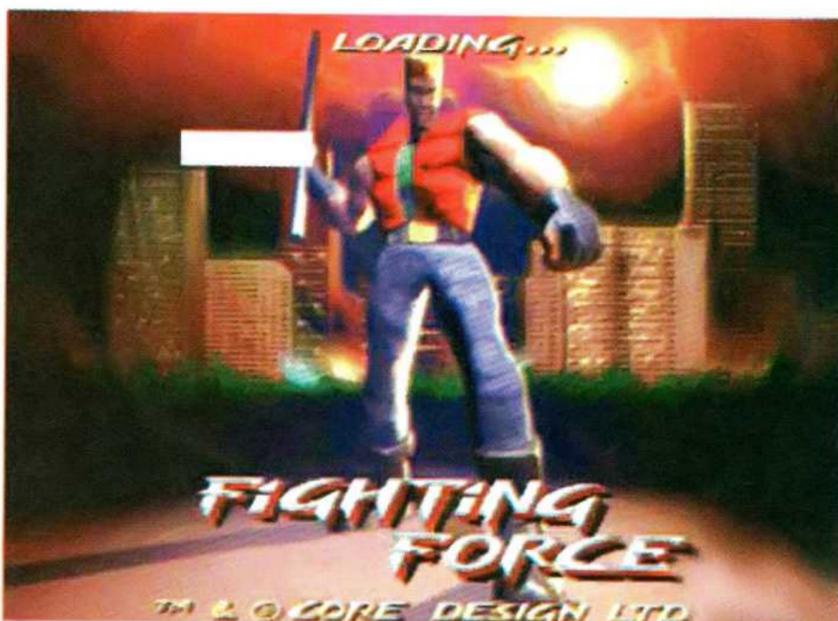
Die Autos stehen nicht nur herum, sondern bewegen sich in rasanter Geschwindigkeit über die Straßen.



Sogar ein gut gebautes Mädels will unserem Helden Hawk das Leben schwermachen.



Die Türen fliegen auf und böse Buben kommen!



Der Lade-Screen verrät den endgültigen Titel des neuen Marc Avory Werkes: Fighting Force

Schon gewußt?

die praktischen Infrarot-Joypads von Sega für den Saturn erschienen. Kabel-Verstrickungen bleiben künftig erspart! Der Preis liegt bei rund 110,- DM.

Acclaim verstärkt Sportspiele-Engagement:

Künftig will sich der Software-Gigant mehr und mehr von seinem Filmlizenz-Image lösen und sich verstärkt auf originelle Eigenentwicklungen und Sportspiele konzentrieren. Neben dem in Deutschland wohl weniger wichtigen Frank Thomas Big Hurt-Nachfolger All Star Baseball dürfte besonders das Eishockey-Spiel NHK Breakaway '98 interessant werden, auch deswegen, weil NHL Powerplay von Virgin auf dem Saturn nicht fortgesetzt wird und E.A. noch immer nicht in Bestform ist. Das Spiel kommt vermutlich schon im Juni! Als einziger Lizenz-Titel wurde Batman & Robin, das Spiel zum kommenden Batman-Film mit Arnold Schwarzenegger, angekündigt. Dieses Spiel hat nichts mit dem alten Sega-Game gleichen Namens zu tun! Weitere Acclaim-Release-Daten: Iron & Blood, Caesars World, Magic The Gathering, VR Baseball '97, Virtual Pool '96 (alle April), BattleSports, Major League Baseball '97 (beide Mai), NFL Quarterback (August).

Sonderpreis für Fighting Vipers?

Daß man angesichts von Fighters Megamix im Full-price-Bereich mit Fighting

Schon gewußt?

Vipers nur noch geringe Chancen hat, hat Sega endlich eingesehen und den Preis des AM2-Hits auf runde DM 60,- gesenkt. Gleiches gilt für Virtual On!

Resident Evil 2 verschoben!

Die PlayStation-Version von Bio Hazard 2 (alias Resident Evil 2 außerhalb Japans) wurde auf 1998 verschoben. Folglich wird natürlich die Saturn-Version erst nächstes Jahr erscheinen. Resident Evil Dash wird in Europa für das dritte Quartal erwartet.

Neues von Virgin:

Einige Überraschungen beinhaltet die aktuelle Release-Schedule von Virgin Deutschland. NHL Powerplay wurde ebenso wie Dino Dinis neues Fußballspiel 4-4-2 auf Juni verschoben, und Black Dawn kommt im Mai. Ganz gestrichen wurde das 3D-Flugspiel Deadly Skies von JVC.

Preissenkung zur E3?

Insider erwarten, daß Sega Of America pünktlich zur E3 den Saturn-Preis auf 129 Dollar oder noch weniger senken wird, wobei das erfolgreiche Three Pack-Bundle dann aufgelöst wird.

Das Hitquintett von Sega Sports für 1997!

Ab Juli legt das Sega Sports-Label wieder richtig los. Im Juli erscheint World Series Baseball '98, im Ok-

Takara schlägt zurück!

Spätestens mit dem dritten Teil verlor die spielerisch ohnehin noch nie besonders gelungene Toshinden-Serie auch unter den PlayStation-Usern ihre Liebhaber. Dies dürfte der Grund, daß Takara nun endlich an einer brandneuen Beat 'em Up-Serie arbeitet, die erfreulicherweise exklusiv auf dem Saturn erhältlich sein wird. Die neuesten Screenshots von D-Xhird, so der ungewöhnliche Titel, machen zumindest schon einmal einen ganz hervorragenden Eindruck. Neben echten 3D-Hintergründen will Takara schlicht und einfach die bis dahin detailliertesten Kämpfer im Heimbereich auf die Beine stellen. Wir bringen ein ausführliches Special, sobald eine spielbare Japan-Version vorliegt.



Wechselnde Perspektiven unterscheiden dieses Game von bisherigen Beat 'em Up-Spielen.



Die Darstellung der Charaktere ist bislang tadellos gelungen.



Das nennt man detailbesessen: Man beachte die Grashalme auf dem Boden!

Virus bei Hudson?

In Japan rechnet man damit, daß dieses exklusive Saturn-Spiel von Hudson mindestens eine Million Mal verkauft wird, in Europa und in den USA ist hingegen bislang noch nicht einmal ein Release geplant. Nichtsdestotrotz wollen wir euch die ersten Bilder dieses Anime-Games nicht vorenthalten, das auf eine typische Science Fiction-Story zurückgreift, in der man als Electric Brain Detective seinen Bruder Leon retten muß. Die bislang gezeigten Szenen bestanden ausschließlich aus Videosequenzen, ob auch Action-Parts enthalten sind, war bis zum Redaktionsschluß leider nicht in Erfahrung zu bringen.



In Virus kommen ausschließlich solche Kreaturen vor, die in jedem Horrorfilm eine Hauptrolle bekommen würden.



Kann der Spieler seinen Bruder Leon retten?

Neues von Grandia

Eine gute und eine schlechte Nachricht gibt es zum Thema Grandia. Die schlechte ist, daß das Spiel in Japan erst Ende des Jahres erscheint, womit der deutsche Release in das Jahr 1998 rutscht. Die gute ist, daß das Spiel offenbar zum großen Konkurrenten für Final Fantasy VII, Dragon Quest VII und Zelda 64 aufgebaut werden soll. Die neuesten Screenshots sehen zumindest einmal beeindruckend aus, eine demnächst erscheinende spielbare Demo werden wir für euch genauestens unter die Lupe nehmen. Übrigens: Gun Griffon! Ho, die zweite Game Arts-Hoffnung, wird wie geplant im Herbst erscheinen.



Im Gegensatz zu Final Fantasy VII gibt es bei Grandia ausschließlich in Echtzeit berechnete 3D-Grafik zu sehen.



Die Lorenfahrt führt durch ein verwinkeltes Gleis-System.

Blaze gibt Gas!

Dank Speed wird es demnächst eine ganze Reihe hochinteressantes Saturn-Zubehör auch in Deutschland geben. Neben den günstigen Infrarot-Joypads für DM 89,95 ist vor allem das VF R1 X-Cellerator-Lenkrad mit den Pedalen hochinteressant, das es für rund DM 150,- geben wird. Sobald uns ein Testexemplar vorliegt, werden wir einen Test mit Sega Rally, Daytona USA C.C.E. & Co. unternehmen. Weitere Produkte aus der Blaze-Reihe sind das 6 Player-Multi-Tap (DM 79,95), die Avenger Light Gun (DM 69,95), verschiedenfarbige Hyper Controller (DM 29,95), ein stabiler Arcade-Joystick (DM 69,95), eine 8MB Memory Card (79,95) oder die verschiedensten Kabel inklusive Link Cable. Erkundigt euch bei eurem Fachhändler nach den Blaze-Produkten von Speed!



Der Arcade-Joystick fällt durch seine massive Bauweise positiv auf.



Endlich ein Lenkrad mit Pedalen für Saturn-User!



Die Infrarot-Controller sind besonders günstig und praktisch!

Schon
gewußt?

tober kommen NBA Action '98 und Worldwide Soccer '98, im November steht das runderneuerte NHL All Star Hockey '98 an, und im Dezember dürfen Rennspielfans mit Sega Touring Car so richtig Gas geben.

Neues Game von AM1!

Auf der Tokyo Game Show kündigte die AM-Crew endlich ihr neuestes Arcade-Game an. Leider handelte es sich dabei (noch) nicht um Daytona USA, mit Dynamite Baseball '97 begibt sie sich in ganz und gar ungewohntes Terrain. Außerdem wurde noch bekannt, daß Virtua Fighter 3 kein Update wie VF2 erhalten wird, da man bereits an VF4 für die Model 4-Hardware arbeitet.

Contra kommt nicht in Deutschland!

Aufgrund mäßiger Verkaufszahlen der PS-Version hat sich Konami dazu entschlossen, das Spiel nicht in Deutschland zu veröffentlichen. Import-Fans können sich immer noch eine Version aus Japan oder den USA holen!

Project X2 gecancelled?

Der Mißerfolg der PlayStation-Variante veranlaßte Team 17 offensichtlich dazu, die Saturn-Version ihres mittelmäßigen Vertikal-Scrollers erst gar nicht zu veröffentlichen.

Schon gewußt?

Sega Bandai-Merger verschoben?

Experten erwarten eine Verschiebung der Fusion um einige Wochen!

Civilization kommt in Japan:

Ein aufgepeppte Version von Sid Meiers Strategieklassiker Civilization erscheint am 2.5.97 in Japan. Besonderes Kennzeichen der 32 Bit-Version ist isometrische 3D-Grafik.

Thunder Force V exklusiv für Saturn!

Die ersten Screenshots des Sequels zur legendären Ballerserie machen dank fantastischer Polygon-Engine einen tollen Eindruck.

Oddworld: Abe's Odyssey kommt!

Mittlerweile ist der Inhalt dieses vorerst exklusiven Saturn-Titels von GT Interactive bekannt. Es handelt sich um ein Game in der Art von Flashback.

Spice Girls & Sonic auf einer CD?

Eine kuriose Meldung entdeckten wir in VIVA-Text. Für 1 Million DM treten die Spice Girls im neuen Sonic-Spiel auf! Die Kompetenz der Meldung ist anzuzweifeln, denn der Autor wußte nicht ob das Spiel auf Sega, Saturn oder Nintendo erscheint, als ob Sonic jemals auf einer anderen Konsole verfügbar wäre! Außerdem meinte er wohl Saturn, PlayStation und Nintendo!

Der Saturn räumte in Tokyo ab!

Auf der Tokyo Game Show wurden Anfang April die begehrten CESA Awards für 1996 verliehen, wobei der Saturn mit acht von 20 Auszeichnungen hervorragend abschnitt. Sakura Taisen gewann den Preis als bestes Spiel des Jahres und heimste drei weitere Awards ein! Weitere Auszeichnungen gingen an Athlete Kings (Bestes Sportspiel), Virtua Cop 2 (Bestes Shooting-Game) und Nights (Beste Programmierung, Beste Grafik). Weiterhin wurden Fighters Megamix und Nights noch für die Kategorien „Bestes Action-Game“ und „Bestes Kampfspiel“ nominiert. Ansonsten zeigte sich die diesjährige TGS relativ ruhig. Der Saturn behauptete mit 140 von 459 gezeigten neuen Titeln klar die zweite Position im Konsolenmarkt, wobei mit Capcom, Hudson, Game Arts, Vic Tokai und Atlus die wichtigsten japanischen Firmen vertreten sind. Klare Höhepunkte der Show waren Azel: Panzer Dragoon RPG und Last Bronx, das wir in dieser Ausgabe ausführlicher vorstellen. Daß Virtua Fighter 3 nicht gezeigt wurde, veranlaßte einige Online-Dienste zu wilden Spekulationen, Tatsache ist jedoch, daß Sega für die E3 in Atlanta einen Hit in der Hinterhand haben will.



Athlete Kings wurde als das beste Sportspiel 1996 ausgezeichnet, was wir schon in unserer Ausgabe 2/97 taten!



Der Nachfolger zu Athlete Kings dreht sich angeblich rund um Wintersport-Disziplinen. Erwartet wird er Ende 1997.

Sonic Jam im Anmarsch

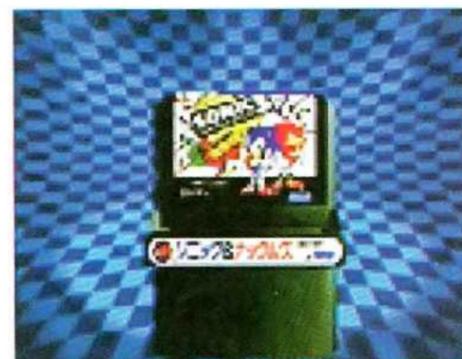


Sonic Jam lautet der Titel der neuen Sonic-Compilation!

Von vielen herbeigesehnt, lange demontiert, am Ende doch präsentiert! So könnte man Sonic Jam kommentieren, das nichts anderes als eine günstige Compilation der Mega Drive-Hits Sonic, Sonic 2, Sonic 3 und Sonic & Knuckles ist. Damit haben endlich auch 32 Bit-Neulinge die Gelegenheit, die damals geradezu revolutionären Jump & Run-Abenteuer zu erleben, auf welchen sich der hervorragende Ruf von Sonic gründet. Sicherlich, ganz zeitgemäß sind die horizontal scrollenden Jump & Run-Games nicht mehr, an Reiz haben sie



Über diesen Screen kann man die Spiele auswählen.



Die wunderschöne Präsentation erfolgt im Arcade-Stil.

dennoch nichts verloren, wie die zuletzt hervorragenden Tests der PC-Version von Sonic 3 (& Knuckles) beweisen. Im Deutschland wird die Compilation vermutlich im Sommer kommen.

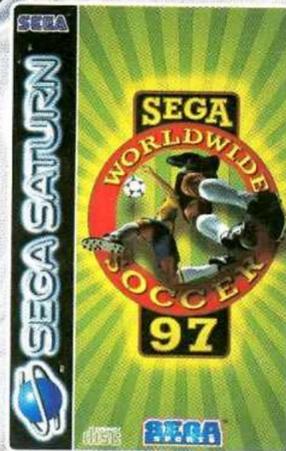
SEGA SATURN ACTION PACK GET IT NOW!

SEGA SATURN
ACTION PACK

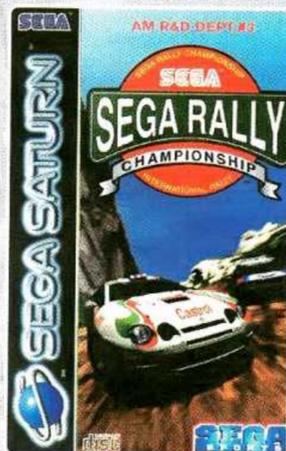


Laut
COMPUTERBILD 25/96:

„Computer
Qualitäts-Sieger“



Next Level 10/96
urteilt: „90%. Im Vergleich zu
allen anderen Konsolen-
Fußballspielen verläßt SWS '97
klar als Sieger den Platz.“



Video Games 01/96 schreibt:
„93%. SEGA Rally Championship
ist derzeit das beste Rennspiel im
Heimspielbereich...“

449,95 DM

Oder nur
39,65 DM
monatliche Rate*

* SEGA Leichtkauf
12 Monate Laufzeit
10,9% effektiver Jahreszins
Vorbehaltliche Bonitätsprüfung
Teilzahlungspreis:
475,80 DM

Media Point

030 - 794 72 111
Bismarckstr. 63 • 12169 Berlin
weitere Filialen:
Berlin, Hamburg, Bremen, Dortmund, Koblenz

Theo Kranz
Versand

0931-571601
Juliuspromenade II • 97070 Würzburg

dynatex

0231-557500-0
Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund

Playcom

089-5460300
Leibnizstr. 30 • 80686 München

Test 'N Take

Computer & Videospiele
030-62709154
Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin

Schon
gewußt?

Die Spiele im Sega Channel!

Künftig werden wir monatlich das aktuelle Spieleprogramm abdrucken, 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 Sega Channel-Spiele für Mai:

The Arcade:

- Aaahh!!! Real Monsters
- Alex Kidd
- Art Of Fighting
- Crack Down
- Dynamite Headdy
- Final Zone
- Sonic & Knuckles
- Strider Returns
- Toe Jam & Earl
- Zool

Strategy Room:

- Dino Rand
- Romance III
- Shadow Run

Family Room:

- Berenstain's Bears
- Ecco Jr.
- Flicky
- Busy Town***

Sports Arena:

- Amazing Tennis
- Barkley: Shut Up and Jam
- Pele 2
- Super Volleyball

The Speedway:

- Boogerman
- Decapattack
- Nightmare Circus
- The Ooze

Sega kooperiert mit 3Dfx

Die Spekulationen über Black Belt, das Zusatzcartridge und die kommende Konsole nehmen einfach kein Ende. Immerhin wurde jedoch Mitte April deutlich, welche technische Richtung Sega zukünftig gehen will, denn der japanische Konsolengigant will 700.000 von insgesamt 4.200.000 Aktien der Firma 3Dfx kaufen, die im Bereich PC-Grafikkarten als technisch führend anerkannt wird. Dabei wurde bekannt, daß die hervorragende Voodoo Graphics-Technologie in einen 3D Media-Prozessor eingesetzt wird, der für Segas kommende Konsolen-Generation gedacht ist. Dieses interne Dokument sagte außerdem aus, daß eine erfolgreiche Einführung der neuen Sega Spielekonsole ein kritischer Faktor für die Zukunft der Firma ist. Weiterhin bestätigte man die Arbeit an Banshee, einem High



Die hier gezeigte 3Dfx-Version von Tomb Raider ist grafisch fantastisch gelungen.

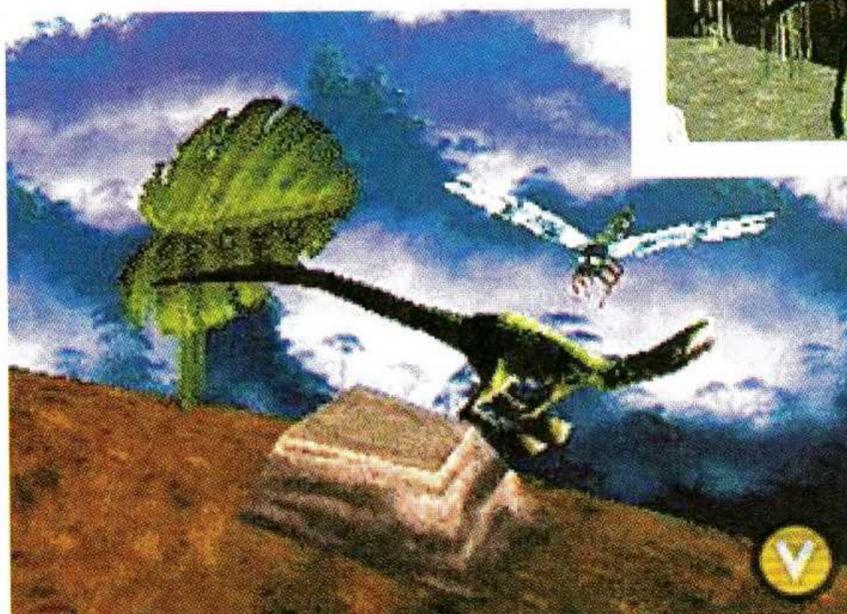
Performance 3D/2D-Prozessor, der in PCs und Arcade-Maschinen eingesetzt werden soll. Erwartet wird der Banshee-Chip für das erste Quartal 1998, während die neue Konsole Ende 1998 in Japan erscheinen soll.

Jurassic Park 2: The Lost World enthüllt!

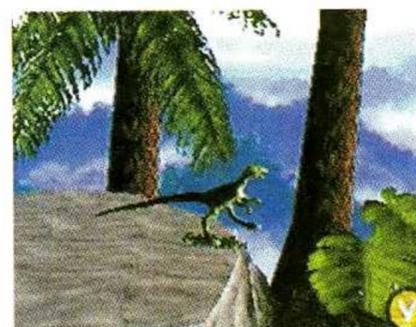
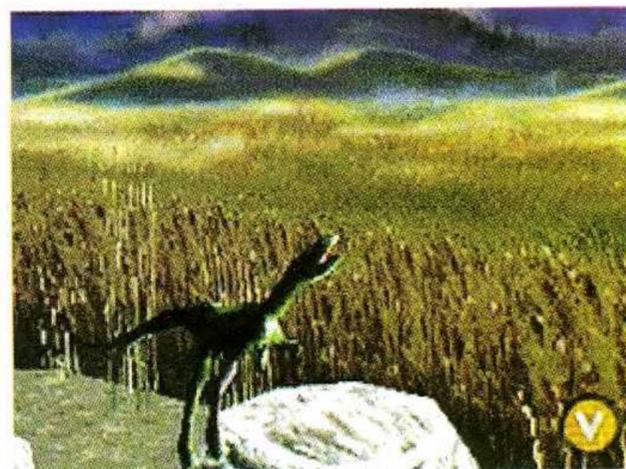
Pünktlich zum Start des zweiten Teils des bislang erfolgreichsten Kino-Films aller Zeiten wird auch das passende Spiel für Saturn, Mega Drive und Game Gear auf den Markt kommen. Die ersten Screenshots, welche übrigens deutlich an Spider oder Pandemonium! erinnern, sehen sehr gelungen aus, nur das Spielprinzip will Dreamworks noch nicht verraten. Ob „das

packende Action-Drama“ nun ein simples Fadenkreuz-Game wie Virtua Cop 2 oder ein spannendes Jump&Shoot-Drama wie Spider ist, werden wir deshalb erst im Preview verraten können.

Die 3D-Grafik wird ähnlich wie in Nights oder Spider in Echtzeit berechnet und dargestellt.



Diese Riesenlibelle eignet sich nur noch bedingt als Saurierfutter.



Für die Darstellung der Saurier konnten die Programmierer auf die Original-Renderings von ILM zurückgreifen.

SEGA

Beilage 

SATURN MAGAZIN

24. Ausgabe
Juni '97

COMPUTEC
VERLAG

ENDLICH IM TEST!

VICTORY GOAL '97

NBA LIVE '97

SATURN BOMBERMAN

FIGHTERS MEGAMIX

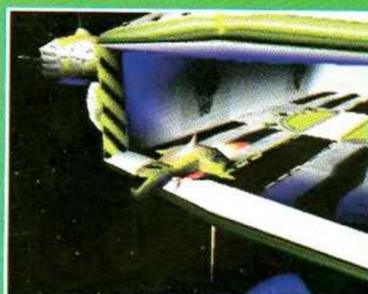
PANDEMONIUM

DAS JUMP & RUN-FEUERWERK VON CRYSTAL DYNAMICS



MECHWARRIOR 2

ACTIVISION GREIFT
GUN GRIFFON AN!



DARKLIGHT CONFLICT

DIE WELTRAUMBALLEREI
VON ELECTRONIC ARTS!



Order in Time

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

Ausgezeichnet als Game-Spezialist 1996 - Händler Award

Sega Saturn Action Pack



Saturn Grundgerät + Sega Rally
+ Worldwide Soccer 97

für nur
445.00 DM

Saturn
Finanzierung
10.9 % eff.
Jahreszins

Laufzeit 12 Monate

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

445.00 DM x 1.0574 = Teilzahlungspreis 470.54

470.54 : 12 Monate = nur 39.21 DM monatl.

--- vorbehaltlich Bonitätsprüfung der finanzierenden Bank ---

Amok	.95.00
Alien Trilogy	.95.00
Andretti Racing	.95.00
Athlete Kings	.90.00
Bedlam	.95.00
Black Dawn	.95.00
Bug Too	.95.00
Command & Conquer	.95.00
Dark Savior	.95.00
Daytona USA CCE	100.00
Die Hard Arcade	.95.00
Dragonforce us	105.00
Exhumed	.95.00
FIFA 97	.90.00
Fighters Megamix	100.00
Hexen	100.00
Iron Storm us	120.00
Jewel Oracle	.95.00
Krazy Ivan	.95.00
Lost Vikings 2	.95.00
Madden 97	.95.00
Mr. Bones	.95.00
NBA Jam Extreme	.95.00

NBA Live 97	.90.00
Nights + Controller	135.00
NHL 97	.90.00
NHL Powerplay	.95.00
Return Fire	100.00
Pandemonium	.95.00
Samurai Shodown jap	130.00
Scorcher	.95.00
Sky Target jap	110.00
Sonic 3D	100.00
Space Hulk us/dt	70.00/95.00
Spider	.95.00
Soviet Strike	.95.00
Street Racer	.95.00
Story Of Thor 2	.95.00
Three Dirty Dwarves	.95.00
Tomb Raider	.95.00
Tunnel B1	.95.00
Sega WW Soccer 97 jap	110.00
Virtua Cop 2	.95.00
WWF In Your House	.95.00
X2 Project X	100.00
Backup Memory	105.00
MPEG-Karte	325.00
Adapter für Importsp.	40.00

Neuheiten

Darklight Conflict	.100.00
Independence Day	.95.00
Legacy Of Kain	.95.00
Manx TT	100.00
Mass Destruction	.95.00
Mechwarrior 2	100.00
Panzer Dragoon RPG	105.00
Pinball Grafitti	100.00
Puzzle Bobble 3	100.00
Resident Evil	100.00
Saturn Bomberman	100.00
Torico	.95.00

Sonderangebote

High Velocity us	.60.00
Panzer Dragoon 2 jap	.50.00
Space Hulk us	.50.00
NBA Action dt	.60.00
Blazing Dragons dt	.70.00

Wir ziehen um!!! Ab Juni im Multistore im Stadtzentrum auf über 300 qm!!!

**Jetzt neu!!!
ALLE Sendungen
versankostenfrei!**

Lieferbedingungen: zzgl. 3,- DM Nachnahmegebühr. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Großhandel: Im- und Export 0711/6153945.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485



BACK TO FRONT

Endlich ist das nachweihnachtliche Spieleloch überwunden, und die Softwarehäuser wagen sich mit ihren neuen Hitprojekten an die Öffentlichkeit. Den Auftakt erlebten wir während der Tokyo Game Show, in der Hits wie Panzer Dragoon RPG, Project Sonic, Last Bronx oder Victory Goal '97 gezeigt wurden. Daß diese Spiele nun bei uns im Mittelpunkt stehen, dürfte nur allzu verständlich sein. Nun freuen wir uns auf die im Juni anstehende E3 in Atlanta, wo wir auf Knaller wie Virtua Fighter 3 oder Sega Touring Car hoffen. Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe!

Hausypis

PREVIEWS



Ist Project Sonic der erhoffte Igel-Hit?

BATTLESPO RTS	26
Neues von Acclaim	
DARKLIGHT CONFLICT	27
Weltraum-Shoot 'em Up von EA	
LAST BRONX	24
Der neue Beat 'em Up-Hit	
MECHWARRIOR 2	22
Activisions PC-Knaller kommt	
PANDEMONIUM!	20
Ein Konkurrent für Nights?	
PROJECT SONIC	25
Spektakuläre Bilder aus Japan!	

Die Hits der Leser

Dark Savior ist der einzige Neueinsteiger in den Top 10!



1.	(1)	Tomb Raider	96%	6
2.	(4)	Nights into Dreams	97%	8
3.	(3)	Sega Rally	95%	16
4.	(2)	Command & Conquer	89%	5
5.	(10)	Panzer Dragoon 2	95%	12
6.	(14)	Dark Savior	90%	2
7.	(6)	Daytona USA C.C.E.	95%	5
8.	(5)	Worldwide Soccer '97	90%	7
9.	(7)	Virtua Cop 2	82%	4
10.	(8)	Exhumed	86%	7



Victory Goal '97 im Test!

Was geht ab?

Es läßt sich nicht gerade behaupten, daß die Charts durcheinandergewirbelt wurden. Daß Tomb Raider nun schon fünf Monate hintereinander die Spitzenposition hält, wollen wir dennoch würdigen, immerhin gelang dies vorher nur Sega Rally, das einen Monat später von Panzer Dragoon 2 verdrängt wurde. Letzterer Titel arbeitete sich übrigens überraschend von Rang 10 auf 5 vor. Erfreulich ist, daß wir mit unseren Tips ausnahmsweise richtig lagen. Einen noch größeren Sprung als Panzer Dragoon 2 machte nämlich der Action-Adventure-Knaller Dark Savior, der sich um acht Plätze auf Position 6 verbesserte. Daß sich Soviet Strike von Rang 25 auf Platz 12 nach vorne schob, bleibt bei den Top 10 natürlich bedeutungslos. Mit Die Hard Arcade gelang unserem dritten Hittip aus der letzten Ausgabe immerhin der Einstieg auf Platz 22, womit er knapp hinter Manx TT liegt, das einen für AM3-Verhältnisse extrem schwachen Start hinlegte. Ansonsten überraschte nur noch der Einbruch von Athlete Kings, das auf Rang 23 landete.

Mach mit!

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

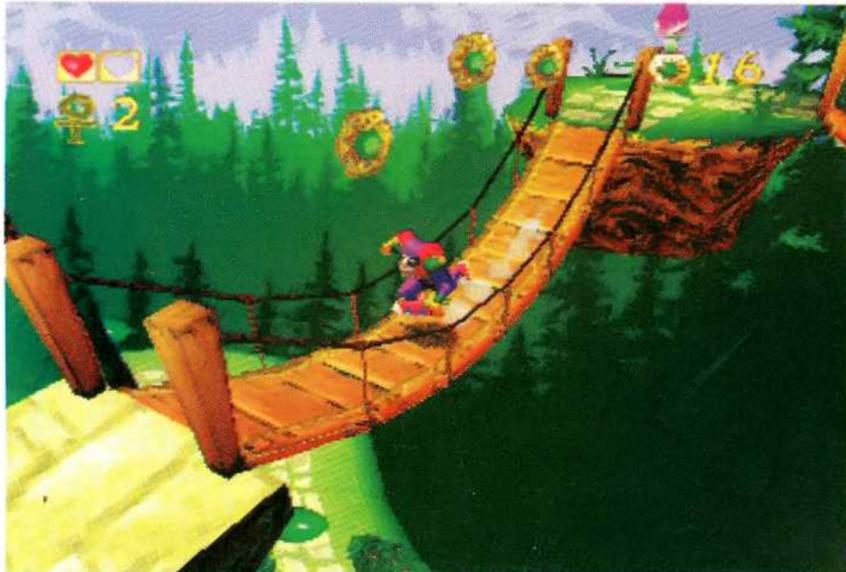
SEGA Magazin • Kennwort: Saturn-Charts
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

REVIEWS

ANDRETTI RACING	30
Jetzt komplett in Deutsch!	
BLAST CHAMBER	76
Originelle Multiplayer-Action	
FIGHTERS MEGAMIX	31
Noch schneller und schwieriger!	
INDEPENDENCE DAY	72
Alternative zum Video?	
NBA LIVE '97	32
Der Referenz-Thron?	
PINBALL GRAFFITI	74
Konkurrenz für Tilt & Co?	
PUZZLE BOBBLE 3	78
Import-Spaß aus Japan	
SATURN BOMBERMAN	68
Der Multiplayer-Riesenhit	
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	67
Knobeln mit Ryu?	
VICTORY GOAL '97	28
Import-Test des Fußballhits	

PANDEMONIUM!

Eines der interessantesten PlayStation-Spiele der letzten Zeit liegt nun zeitgleich mit der PC-Variante endlich als astrein umgesetzte Saturn-Version vor, was uns zu überraschend ausgedehnten Jump&Run-Sitzungen verführte...



Im ersten Level geht es noch recht gemütlich zu; hier kann man sich mit dem Spielprinzip anfreunden.



Die Gegner sind zwar hübsch, sehen aber leider innerhalb eines Levels fast immer gleich aus.



Der Grafik-Effekt aus dem Turm-Level ist äußerst interessant, allerdings C64-Veteranen aus Nebulus schon bekannt.

Endlich gibt es mal wieder ein Spiel, das nicht mit einem belanglosen Render-Intro nervt, sondern wirklich gut unterhält. Der qualitativ hochwertige Film, der übrigens in einem Fenster akzeptabler Größe gezeigt wird, erzählt die Geschichte von Hofnarr Fargus, dessen sprechender Handpuppe Sid und der kühlen Blondine Nikki, die fatalerweise einen beliebigen Zauberspruch aus einem alten Schmöker auf-sagt. Als dann dummerweise ein riesiger Drache auftaucht und ein ganzes Dorf verschluckt, beginnen die Probleme für unser Heldentrio...

Zwei Spieler zur Auswahl!

Vor jedem Level darf sich der Spieler entscheiden, ob er mit der mit mehr Sprungkraft ausgestatteten Nikki oder dem quirligen Fargus an den Start gehen will. Das eigentliche Spiel-

prinzip trifft die Genrebezeichnung Jump&Run exakt, denn man tut tatsächlich nichts anderes als rennen und springen, wobei man wie gehabt manchmal dem herumkriechenden Gegner auf den Kopf springt. Zwischen-durch sammelt man Extras und Broschen ein, von denen es drei verschiedene Ausführungen gibt,



Ein hübscher Film erzählt die Geschichte von Nikki, Fargus, Sid und dem fatalen Zauberspruch.



Im Levelauswahl-Screen darf man sich auch zwischen den beiden Hauptfiguren entscheiden.



Die 3D-Engine wurde gut programmiert: Sobald man hier losläuft, rotiert der Turm unter den Füßen.

und freut sich, wenn man ein paar Schüsse abfeuern kann. Obwohl das Spiel satte 21 Levels umfaßt, bietet es insgesamt sicherlich nicht die kreative Bandbreite der Sonic-Spiele, in denen ja bekanntlich ein wahres Feuerwerk an Ideen abrennt. Den großen Reiz von Pandemonium! macht schlicht und ergreifend die ungewöhnliche 3D-Darstellung aus, die prinzipiell aus der Flugsequenz

von Nights übernommen wurde. Während sich der Spieler auf vorgegebenen Wegen vor- und zurückarbeitet, zeigt die Kamera das Geschehen automatisch aus der günstigsten, vorbestimmten Perspektive. Das Ergebnis sind beeindruckende 3D-Effekte, die durch die äußerst schick gestalteten Szenarien besonders gut zur Geltung kommen. Dazu gibt es dann auch noch geschickte Leveldesigns, die den Spieler beispielsweise um einen riesigen Turm herumlaufen lassen. (genau diesen Effekt gab es übrigens auch schon



Wenn es um Abwechslungsreichtum und grafische Spezialeffekte geht, ist Pandemonium! vorbildlich.

einmal im C64-Klassiker Nebulus), ihn auf bewegliche Plattformen schicken oder ihn über eine Heizraumkammer schweben lassen. Das Spiel ist zwar insgesamt nicht unfair, zum Teil jedoch etwas einfältig nach dem Motto "Noch ein Gegner, und dann wird es schwerer!" designt worden.

Gut & Schön!

Unter dem Strich bleibt Pandemonium! somit ein äußerst

sehenswertes, spielerisch gelungenes Jump&Run, das im Kampf um den Referenz-Titel Konkurrenten wie Bug! oder Clockwork Knight 2 mit ziemlicher Sicherheit hinter sich lassen wird. Dank des linearen Spielablaufs wird es jedoch kaum mit dem immer wieder überraschenden Nights mithalten können. Ein ausführlicher Test folgt pünktlich zum Release in der nächsten Ausgabe!

Hans Ippisch ■

» Pandemonium! ist ein solides Jump&Run-Game mit traditionellem Konzept, das dank spektakulärer 3D-Optik erheblich an Spielreiz gewinnt. «



Echte Transparenz-Effekte, lodernde Flammen und flüssig animierte 3D-Figuren nutzen die Saturn-Fähigkeiten gut aus.



Das riesengroße Schiff sieht dank seiner feiner Holztexturen grafisch besonders gut aus.



Level für Level entdeckt man Neues, wie beispielsweise bewegliche Plattformen.

Facts



Titel:	Pandemonium!
Genre:	Jump&Run
Hersteller:	Crystal Dynamics/Sega
Release:	2. Quartal
Levels:	21
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	3D-Grafik

First Look

Hinter der hochmodernen 3D-Optik mit Nights-Anleihen versteckt sich ein grundsolides Jump&Run-Game der einfacheren Art, das alleine aufgrund der überragenden Optik zu gefallen weiß.

MECHWAR

Activision konfrontiert euch mit einem utopischen Kriegsszenario: In über tausend Jahren haben riesige Kampfroboter herkömmliche Waffen ersetzt. Ihr mischt nun endlich auch auf dem Saturn als sogenannter „Mechjockey“ bei der Fehde zwischen zwei verfeindeten Klans kräftig mit und dirigiert die Mechs...



Solche Pick-Ups sorgen für den nötigen Munitionsnachschub und werden oftmals von zerstörten Gegnern hinterlassen.



Feindliche Kampfroboter sollten aufgrund ihres wüsten Beschusses immer aus der Distanz angegriffen werden.

MechWarrior dürfte nicht nur für Videospieler ein Begriff sein. Bekannt wurden die Mech-Schlachten vor allem als Brettspiel, das ein wahres Eldorado für Strategie-Fans darstellt. Bei so einer phantasievollen Thematik war eine Videospielumsetzung natürlich vorprogrammiert. Den Siegeszug begann MechWarrior allerdings, wie auch der zweite Teil, zunächst als PC-Hit, ehe die actionorientierte Konsolen-Version folgte.

Brachiale Blechbüchsen

Im Jahr 3050 endete der langjährige Disput zwischen dem mächtigen Wolf- und Jade-Falcon-Klan letztendlich in einem totalen Krieg. Ihr tretet in die Fußstapfen eines jungen, aber hoffnungsvollen Mechjockey-Talents, eines speziell ausgebildeten Piloten, der in der Lage ist, die kompliziert zu bedienenden Kampfroboter in Gang zu setzen. Euer Ziel ist es, durch Erfolge an der Front vom niedrigsten Rang bis zum herrschenden Khan aufzusteigen. Eurer Söldnerkarriere stehen allerdings insgesamt 24 Missionen pro Klan im Wege, die Geschick und strategisches Verständnis

Beide Klans werden durch einen beeindruckenden CG-Clip vorgestellt.



WARRIOR 2

gleichermaßen erfordern. Dies fängt schon bei der Wahl des geeigneten Mech an. Nachdem ihr euch für einen Klan entschieden habt, stehen euch in jeder Mission bis zu zwölf unterschiedliche Kampfrobooter zur Verfügung. Grundsätzlich dürft ihr zwischen zwei Waffenkonfigurationen auswählen. Wer es noch individueller mag, kann die drei Waffengattungen (Laserstrahl, Gaußgeschütz, Raketen & MG) auch selber zusammenstellen, um sich so besser auf die Anforderungen der bevorstehenden Mission einzustellen. Die Aufgaben werden euch durch ein äußerst schlichtes Text-Briefing erläutert und sind für das Genre recht facettenreich. Neben dem obligatorischen Zerstören von Primärzielen oder Geleitschutz für einen Konvoi müßt ihr in einigen Missionen auch Daten aus zerstörten Landungsschiffen bergen oder einen Verräter-Mech entlarven.

High Tech-Krieg

An der Polygon-Front kommt es vor allem auf Geschick und Übersicht an, garniert mit einer Prise Taktik. Mit zwei Knöpfen setzt ihr euren Mech in Bewegung, während das Steuerkreuz sich um die Laufrichtung kümmert, bzw. um den Blickwinkel, denn einige feindliche Roboter attackieren euch auch aus der Luft. Die restlichen Funktionen sind Standard: Waffensystem auswählen und Bal-



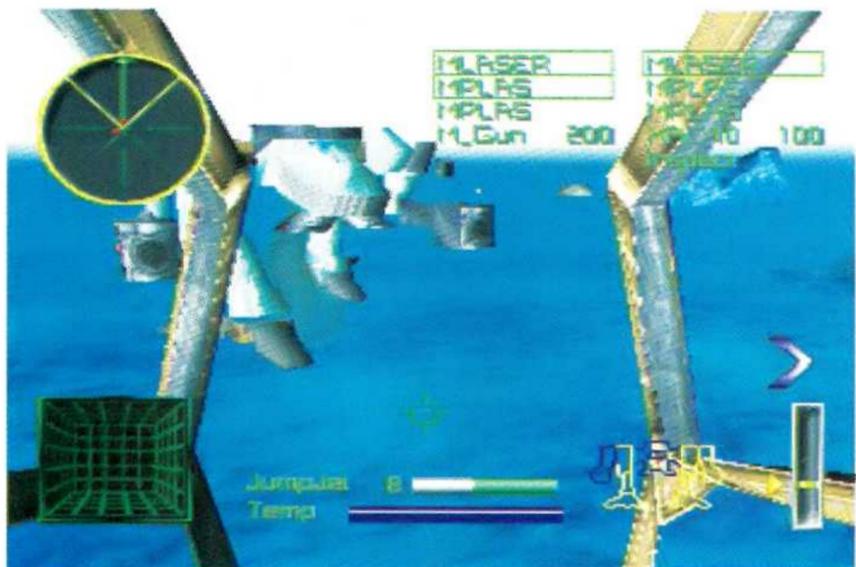
Die kleine Statusanzeige gibt euch anhand der Farbe Aufschluß darüber, welches Mech-Körperteil bereits wieviel Schaden davongetragen hat.

lern. Beim Einsatz des Laserstrahls müßt ihr jedoch auf die Überhitzungsanzeige achten, sonst könnte der Mech durch einen unachtsamen Umgang eine mechanische Schlummerpause einlegen. Manche Kampfrobooter verfügen auch über einen Jump-Pack, mit dem ihr euren Koloß kurzzeitig in die Lüfte befördern könnt. Mit all diesen Funktionen unter der Mech-Haube ausgestattet, macht ihr euch daran, die Mission Schritt für Schritt zu erfüllen. Ein hilfreicher Radarschirm sowie ein blauer Markierungspunkt helfen euch dabei, die Primärziele anzuvisieren. Eine englische Sprachausgabe warnt euch zudem, sobald ein feindlicher Mech es auf euch abgesehen hat. Damit euer Kampfrobooter nicht allzu viele Kratzer abbekommt, solltet ihr recht behutsam durch die spärlichen Polygon-Landschaften stapfen und auch Ausschau nach Munitionsnachschub oder nützlichen Power-Ups, wie beispielsweise Unsichtbarkeit oder Erhöhung der Feuerkraft, halten.

Ulf Schneider ■

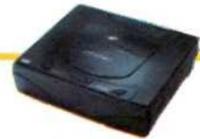


Fliegender Mech voraus! Eine freundliche Frauenstimme warnt euch glücklicherweise vor solchen Attacken.



Manche Mechs können sich außerdem per Jump-Pack kurzzeitig in die Luft erheben.

Facts



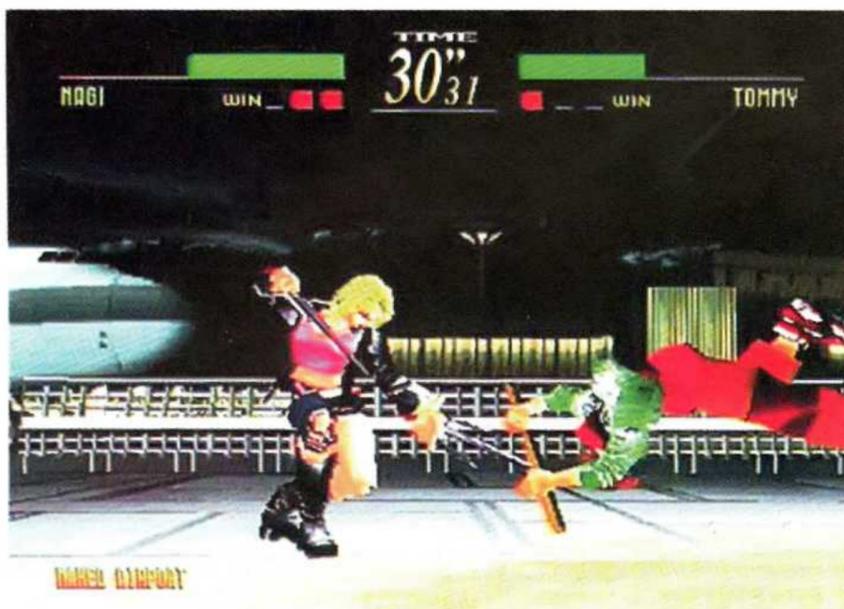
Titel:	MechWarrior 2
Genre:	Shoot 'em Up/Strategie
Hersteller:	Activision
Release:	April
Levels:	24 Missionen
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Besonderheiten:	Brettspielumsetzung, Passwort, Englischkenntnisse sind sehr hilfreich.

First Look

Bei MechWarrior 2 dürfen wir zwar keine technische Meisterleistung erwarten, dafür bemühte sich Activision aber, die Ballerei mit möglichst vielen strategischen Komponenten auszustatten, um dem Brettspiel-Original stärker gerecht zu werden. Für Fans der schweren Kampfmechs auf jeden Fall ein Titel, den man sich vormerken sollte.

LAST BRONX

Alle Welt wartet auf Virtua Fighter 3, während sich mit Last Bronx ein sehr ungewöhnliches Beat 'em Up-Projekt von AM3 bereits im Anflug auf die Saturn-Laufbahn befindet. Wir haben die neuesten Fakten von der Tokyo Game Show parat!



In der recht frühen Version, die in Tokyo gezeigt wurde, waren die Hintergründe noch zweidimensional.

Es muß nicht immer Virtua Fighter sein! Unter diesem Motto machten sich die AM3-Cracks auf, den Kollegen von AM2 einen hausinternen Beat 'em Up-Rivalen vor den Latz zu knallen. Und tatsächlich, es gelang ihnen dank einiger ungewöhnlicher Ansätze, ein erfolgreiches Model 2-Automaten-spiel auf die Beine zu stellen, das Virtua Fighter 2 als Nummer 1 der Arcade-Beat 'em Ups ablöste. Die „lediglich“ acht Kämpfer überraschen durch ihre ungewöhnliche Kampftaktik, sie verlassen sich nämlich nicht nur auf Muskeln und Technik, sondern treten jeweils mit einer individuellen Waffe an. Das Waffenarsenal reicht von zwei simplen

Stöcken über Stahlstangen und Schwerter bis hin zu Nunchakos und Holzprügeln, die kunstvoll durch die Luft gewirbelt werden. Daß dies das Gameplay entscheidend beeinflusst, dürfte jedem Beat 'em Up-Freak klar sein. Bei besonders gelungenen Moves hinterlassen die Waffen übrigens kurzzeitig eine Spur in der Luft. Dies alleine ist allerdings noch nicht der Grund, wieso dieses Spiel so hoch gehandelt wird. Vielmehr überzeugte das technische Arrangement der auf der Tokyo Game Show gezeigten Version. Die großen Polygon-Kämpfer werden nicht nur in höchster Auflösung dargestellt, sondern sie bieten auch wunderschönes Gouraud-Shading, das für



Besonders wirksame Schläge sind an der Spur zu erkennen, die sie in der Luft hinterlassen.

Im Replay kommen wie gehabt unterschiedliche Perspektiven zum Einsatz.



pixelfreie Texturen sorgt. Entgegen anderer Gerüchte waren die Hintergründe in dieser Version allerdings nicht dreidimensional, sondern unbeweglich. Wir gehen allerdings davon aus, daß sich bis zur Endversion noch einiges ändern wird. Übrigens, auf der aktuellen AbocD befindet sich ein interessantes Video der Automatenversion!

Hans Ippisch ■



Tommy tritt mit einer simplen Holzstange zum Kampf an.

Facts



Titel:	Last Bronx
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	AM3/Sega
Release:	4. Quartal '97
Kämpfer:	8
Schwierigkeitsgrad:	schwer
Besonderheiten:	HiRes-Grafik

First Look

Last Bronx hat dank überlegener Technik und originellem Design beste Chancen, für ein Revival des etwas abgeklungenen Beat 'em Up-Booms zu sorgen.

PROJECT SONIC



Nun ist der Saturn schon über zwei Jahre alt, und Segas Maskottchen hat noch immer keinen standesgemäßen 32 Bit-Auftritt bekommen. Kann hier Sonic-Vater Yuji Naka endlich Abhilfe schaffen?



Sogar die roten Sprungfedern erleben ihr Comeback.



Fein! Exit und eine Handvoll Ringe sind in Sicht.



Kumpan Tails fliegt Sonic zum nächsten Ort.

Das Gerücht, daß ein Sonic-Jump&Run mit 3D-Grafik kommt, ist in etwa so alt wie die Ankündigung, daß Sega eine 32 Bit-Konsole bringt. Nachdem der Saturn in Japan schon seit dem Novem-

ber 1994 zu haben ist, das auf der E3 1996 angekündigte Sonic X-Treme wohl endgültig gestrichen wurde und Sonic bislang erst einmal in einer nur geringfügig aufgepeppten Mega Drive-Umsetzung namens Sonic 3D ein eher 16 Bit-mäßiges Gastspiel gab, waren die Hoffnungen ehrlich gesagt äußerst gering, daß der blaue Rennigel einmal einen ansprechenden Auftritt auf dem Saturn erhält. Dies änderte sich jedoch blitzschnell, als bekannt wurde, daß Sonic-Erfinder Yuji Naka am 4. April in Japan ein neues Projekt präsentieren würde. Nachdem immer klarer wurde, daß es sich unmöglich um einen Nights-Nachfolger handeln konnte, erwartete jedermann ein neues Sonic-Game! So war es dann auch! Als man zunächst jedoch mit Sonic Jam eine Zusammenstellung der 4 älteren Mega Drive-Jump&Runs zeigte, zeigte sich so mancher extrem enttäuscht - bis man über ein dubioses Spiel namens Project Sonic zu reden begann. Das anschließende Video zeigte dann endlich das seit Jahren herbeigesehnte, revolutionäre Sonic-

Jump&Run. Ein wunderbar detaillierter Polygon-Sonic sauste durch farbenprächtige 3D-Welten voller Ringe und Sprungfedern! Die Grafik schlägt alles bisher Dagewesene locker, und die Spielgeschwindigkeit ist wie in guten alten Sonic-Zeiten!

Soweit die ersten Infos; sobald neue Fakten über Gameplay und endgültigen Namen bekannt sind, melden wir uns zurück!

Hans Ippisch ■



Hier lassen sich die feineren Texturen erkennen.



Selbst ein Schattenwurf ist erkennbar.

Facts



Titel:	Projekt Sonic
Genre:	Jump&Run
Hersteller:	Sonic Team
Release:	4. Quartal '97
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	Brandneues Sonic-Game

First Look

Yuji Naka setzt seine Hitserie fort!
Die ersten, nur wenigen Personen zugänglichen Screenshots hinterließen einen hervorragenden Eindruck.

BATTLESPORTS

Noch eine futuristische Sportvariante, die eine willkommene Herausforderung für Schumi & Co wäre - mit wenigem Kampfgleiter in einer Arena auf Torejagd gehen.

Wir drehen die Zeit einige Jahre zurück: 1985 war der Commodore 64 noch das liebste Spielzeug junger Teenager und Disketten-Spiele mit 16 Farben-Grafik deshalb heiß begehrt. Einige Programme erreichten sogar Kultstatus, wie beispielsweise das abstrakte Sportspiel Ballblazer, wo ihr mit einem flotten Gleiter in einem ab-



Anhand von Comic-Bildern werden die einzelnen Piloten-Typen illustriert.

gegrenzten Areal auf Torejagd gehen könnt. Exakt um dieses Spielprinzip dreht sich auch alles bei BattleSport. Das Gameplay ist dabei schon nach wenigen Minuten für jedermann begreif-

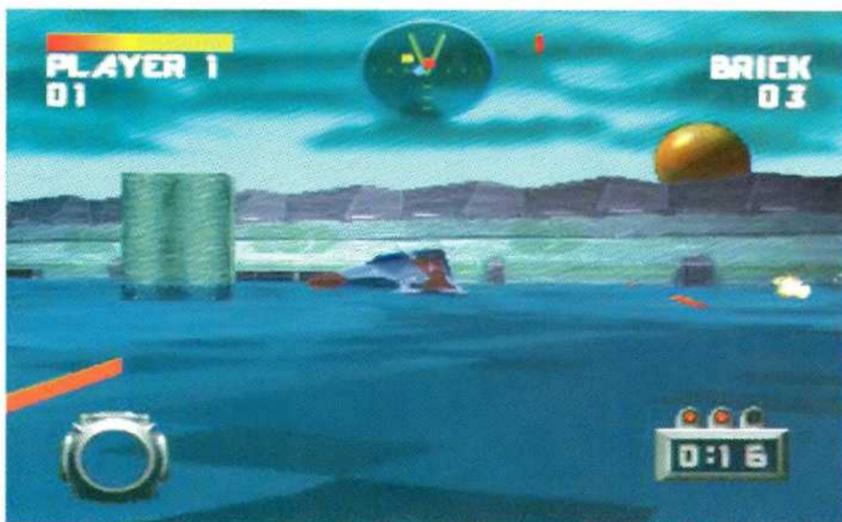
lich. In der Cockpit-Perspektive düst ihr durch eine Polygon-Arena. Ziel ist es zunächst einmal, den umherschwirrenden Energieball aufzusammeln, was aufgrund einer recht peniblen Kollisionsabfrage eine wahre Fummelarbeit darstellt. Sobald ihr den Ball ergattert habt (ein Symbol wird unten rechts angezeigt), müßt ihr das bzw. die kleinen Tore suchen, die sich je nach Arena an unterschiedlichen Orten befinden, und mit einem gezielten Schuß den Ball versenken. Der Haken an der Sache ist allerdings, daß euer unmittelbarer Konkurrent das natürlich verhindern möchte und ebenso wie ihr mit einem Laserschuß und Missiles ausgestattet ist. Übersicht, Taktik und viel Geschick sind somit vonnöten, um möglichst viele Tore zu erzielen, bevor eure Energieanzeige schlappmacht, was eine kleine Zwangspause zur Folge hat.



Mit einem präzisen Schuß müßt ihr den Ball in diesem kleinen Tor versenken.



Diesen herumfliegenden Ball müßt ihr mit viel Feingefühl einsammeln, um Tore erzielen zu können.



Die direkte Konfrontation solltet ihr nur dann suchen, wenn ihr über einen intakteren Schutzschild verfügt.

Der strategische Anspruch wird zudem durch diverse Power-Ups, die ihr vor jedem Fight in euren Kampfgleiter einbauen dürft, zusätzlich erhöht. Durch dieses Tuning wird eure Feuerkraft beispielsweise verdoppelt, oder ihr seid eine Run-

de lang immun gegen einen Knockout trotz totalen Energieverlust. Über Sieg oder Niederlage ist außerdem die Wahl des geeigneten Piloten samt fahrbarem Untersatz mitentscheidend.

Ulf Schneider ■

Facts



Titel:	BattleSports
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Cyclone Studio/Acclaim
Release:	Juni
Levels:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	Moderat
Besonderheiten:	Ballblazer-Variante

First Look

Wer das gute alte Ballblazer-Spielprinzip geliebt hat, dürfte mit dieser aufgepeppten Version sicherlich glücklich werden, zumal neuartige Features, wie beispielsweise Power-Ups und unterschiedliche Fahrer, für mehr Tiefgang sorgen.

DARKLIGHT CONFLICT

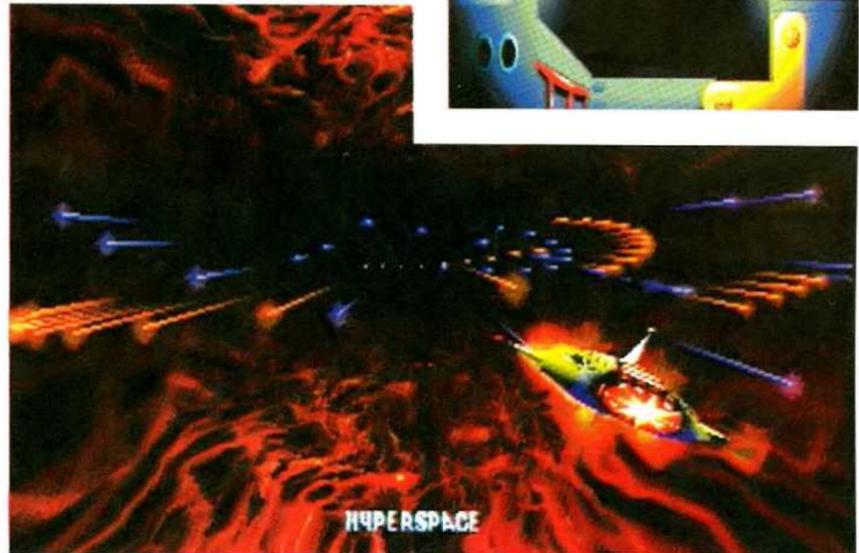
Waffensysteme sind
zahlreich und sollten
situationsabhängig
genutzt werden.



Der Weltraum ruft! Als Elite-Pilot eines intergalaktischen Herrschergeschlechts müßt ihr beweisen, daß ihr neben viel Geschick auch strategische Fähigkeiten vorweisen könnt.

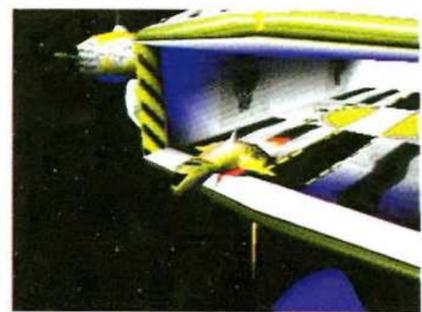
Wieder einmal wurde der mysteriöse Absturz eines unbekanntes Flugobjekts im Jahr 1947 in einer Wüste in New Mexico für eine Hintergrundstory bemüht. Es handelt sich dabei um ein Raumschiff des Repton-Klans. Nachdem der gleiche Flieger Jahrzehnte später auch in Leningrad notlandet, nehmen beide Supermächte Kontakt auf und beschließen, mit den reptilähnlichen Wesen zu verhandeln. Dadurch erfahren sie, daß bereits seit geraumer Zeit im Weltraum ein Krieg zwischen den beiden Königshäusern Ovon und Repton tobt. Die Erde bietet den Reptons ihre Allianz an, um von den Auswirkungen des Krieges ver-

schont zu werden, muß aber zum Ausgleich ihre fähigsten Männer an die intergalaktische Front schicken. Ihr schlüpft in die Rolle eines äußerst talentierten Piloten, der auserwählt wurde, ein Repton-Raumschiff zu Ruhm und Ehre zu fliegen, was jedoch nur nach einer aufwendigen Operation zu einem Mensch/Reptilienwesen möglich ist. Spielerische Konsequenz ist ein anspruchsvolles Shoot 'em Up-Game. In gewohnter Manier werdet ihr per Briefing über die bevorstehende Aufgabe aufgeklärt, die ihr dann mittels der zahlreichen Waffensysteme löst. Im Vergleich mit der Genre-Konkurrenz sind die Aufgaben facettenreicher. Während ihr



Durch den Hyperspace reist ihr binnen weniger Sekunden zu euren Auftragsorten.

in einigen Missionen nur den Part des Gunners übernimmt, um den Ovon kräftig einzuheizen, müßt ihr in anderen Levels per Traktorstrahl zunächst an einer Weltraumstation ankoppeln und anschließend die empfangene Ware von Punkt A nach B bringen. Ähnlich wie bei Soviet Strike solltet ihr zudem ständig auf euren Treibstoff- und Energievorrat achten. Deshalb müßt ihr bei Gefechten stets den Schutzschild aktivieren so-



Per Traktorstrahl werdet ihr vollautomatisch zum Hangar dirigiert.

wie den Hyperspace ausnutzen, um Zeit und Treibstoff zu sparen.

Ulf Schneider ■



Ein „Arrow“-Radar zeigt euch per Farbpunkten an, wo sich die Missionsziele oder Repton- und feindliche Raumschiffe befinden.

Facts



Titel:	Darklight Conflict
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Electronic Arts
Release:	Juli
Levels:	50
Schwierigkeitsgrad:	schwer
Besonderheiten:	Noch keine Angabe möglich Besonderheiten: Weltraum-Action mit Wing Commander-Anleihen, hoher Umfang

First Look

Endlich mal ein kriegerischer Weltraum-Shooter, der nicht nur stupides Ballern bietet, sondern auch verstärkt auf Authentizität und Abwechslung Wert legt. Natürlich bietet Darklight Conflict auch reichlich Action, jedoch stark vermischt mit strategischen Komponenten, beispielsweise Fracht-Missionen oder limitierte Energievorräte, mit denen ihr ständig haushalten müßt.

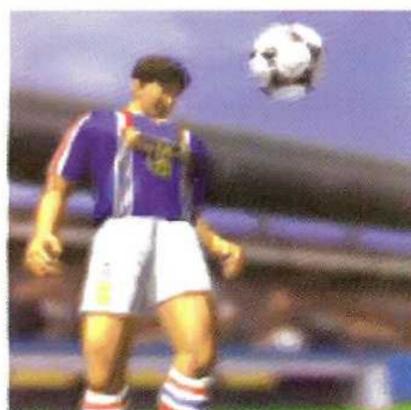
VICTORY GOAL '97



Nur Experten können Unterschiede zwischen der Grafik von Victory Goal '96 und der 97er-Version ausmachen.

Aufgrund der positiven Resonanz zum Dragon Force-Test präsentieren wir euch zukünftig alle wichtigen Spiele aus Japan und den USA als Import-Tests, wie beispielsweise Victory Goal '97, das als Basis für das im Herbst erscheinende Worldwide Soccer '98 dient.

Um gleich auf den Punkt zu kommen: Der Quantensprung, der von Victory Goal auf Victory Goal '96 erfolgt ist, hat sich leider nicht wiederholt. Im großen und ganzen haben wir es mit einer nur im Detail verbesserten Neuauflage des letztjährigen Bestsellers zu tun, die in Japan allerdings schon allein deswegen Anklang finden wird, weil alle



Einzig und alleine das Intro-Video ist komplett neu!

aktuellen Original-Besetzungen der J-League-Teams übernommen wurden. Für uns Europäer stellt sich hingegen die Frage, ob dies die Anschaffung der Import-Version rechtfertigt, wenn man der japanischen Schriftzeichen ohnehin nicht mächtig ist. Ungeschulte Augen könnten nämlich glauben, daß sich grafisch bis auf die geänderten Menüs und Videos rein gar nichts getan hat, was allerdings nicht ganz stimmt, denn die Animationen der Spieler wurden eine Spur flüssiger, außerdem haben diese ein paar neue Moves erlernt. Daß man aber noch nicht einmal die Palette an Stadien erhöhte (geschweige denn auswechselte), zeigt deutlich, wieviel Mühe man sich gab.



Die Torhüter erweisen sich als etwas intelligenter, während die Spieler immerhin wenige neue Moves hinzugelehrt haben.

Die größte Neuerung dürfte hingegen für die italienischen Landsleute den Reiz beträchtlich erhöhen. Neben dem japanischen Live-Kommentar kann man nun auf Wunsch eine absolut perfekte italienische Kommentierung des Spiels anwählen (Goal della vittoria!).

Für wen dies noch nicht überzeugend genug ist, dem kann ich nur empfehlen, auf die komplett deutsche Version zu warten, die im Oktober unter dem Titel Worldwide Soccer '98 erscheinen wird.

Hans Ippisch ■

Check Up



Titel:	Victory Goal '97
Genre:	Fußballspiel
Hersteller:	Sega
Tel.:	Tel.: 040-2270961
Release:	Import
Preis:	ca. DM 129,95
Spieler:	1-4
Levels:	5 Modi
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	fair
Besonderheiten:	inklusive italienischem Kommentar

Grafik 87%

Prinzipiell identisch zum Vorgänger, nur eine Spur flüssiger und mit schönerem Intro.

Sound 86%

Neben dem japanischen Reporter-Duo darf man nun sogar eine italienische Kommentierung anwählen.

Gesamt 88%

Ein hervorragendes Fußball-Erlebnis, das sich Besitzer von Victory Goal '96 oder WW Soccer '97 allerdings sparen können.

Word Up

Grafisch hat sich beinahe nichts verändert, spielerisch fallen nur ein paar neue Moves auf, womit die Hoffnungen auf eine neue Sensation nicht erfüllt wurden. Die Italiener unter uns dürfen dennoch zugreifen, denn die japanische Version wartet tatsächlich mit kompletter Live-Kommentierung in italienischer Sprache auf. Germanen warten auf das eingedeutschte Worldwide Soccer '98, das im Oktober erscheint.



MEGA FUN:

Und Du hast ein

leichtes Spiel!



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

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

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

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

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

Der Preis? 100 Seiten Infos für konkurrenzlose DM 5,80.

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

ANDRETTI RACING



Ursprünglich sollten die Andretti-Brothers schon im Februar die Saturn-Pisten unsicher machen, Electronic Arts holte sie jedoch noch einmal an die Box und schraubte an den Feinheiten herum, was uns erstmalig zu einer Nachberichterstattung veranlaßte!



Am Spiel änderte sich natürlich nichts.

So etwas geschieht nun wirklich selten: Da erscheint Andretti Anfang Januar in den USA, kurz darauf erhalten wir eine in allen Belangen identische PAL-Testversion, und dennoch verzögert sich die Auslieferung des Spiel bis Mitte April! Als wir schließlich die endgültig in Deutschland ausgelieferte Version unter die Lupe nehmen, staunen wir nicht schlecht. Ob Verpackung, Onscreen-Texte oder die Sprachausgabe der Kommentatoren oder in Andretti-Interviews: Electronic Arts stellte doch tatsächlich



Die Auto-Wahl erfolgt nun mit deutschen Texten.

eine komplett deutsche Version auf die Beine! Dies ist uns nicht nur einen Nachtest wert, sondern wir erhöhen aus diesem Grunde sogar die Gesamtwertung um einen Punkt auf die begehrte 85%-Marke. Damit wollen wir die Mühen von Electronic Arts Deutschland noch einmal besonders würdigen, außerdem legen wir euch dieses Rennspiel einmal mehr ans Herz, nachdem es jetzt endlich erhältlich ist. In welchem Saturn-Rennspiel darf man denn schon eine komplette Saison auf 13 Strecken inklusi-



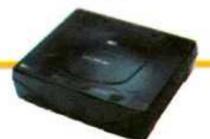
Es ist zwar nicht zu sehen, doch sogar der Kommentator aus der Box spricht nun Deutsch.

ve Qualifying, Boxenstop und Punkteverteilung erleben? Eben! Daß man auch noch zwischen den Formel 1-ähnlichen Indy Cars und

den aus Daytona USA bekannten Stock Cars wählen darf, ist schließlich die Krönung.

Hans Ippisch ■

Check Up



Titel:	Andretti Racing
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	E.A.
Tel.:	02408-940555
Release:	Mitte April
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1-2
Levels:	13
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Komplett in deutsch

Grafik 80%

Flotte 3D-Grafik mit leichten Clipping-Problemen und abwechslungsreichem Design.

Sound 74%

Realistische Motoren-Sounds, komplett deutsche Sprachausgabe.

Gesamt 85%

Derzeit das empfehlenswerteste Saturn-Rennspiel überhaupt.

Word Up

Gratulation, E.A.! Nach der Beinahe-Pleite mit FIFA '97 gelingt mit der überraschenderweise eingedeutschen Version von Andretti Racing die Rehabilitation. Der Tip für alle Rennspielfans!



FIGHTERS MEGAMIX



Ursprünglich hätte Fighters Megamix ja schon Ende Februar erscheinen sollen, um der Konkurrenz mächtige Prügler zu verpassen. Als man jedoch ins Lager blickte und feststellte, daß man dort noch viel zu viele Fighting Vipers hatte, verschob man den Release des bislang umfangreichsten Beat 'em Ups von AM2 kurzerhand um mehrere Monate, sehr zur Enttäuschung vieler Prügelaspiranten. Spätestens Anfang Juni soll es nun jedoch endlich so weit sein, weshalb wir die neu angepaßte PAL-Variante noch einmal unter die Lupe nehmen. Auch hier stehen in den fünf verschiedenen Spielmodi zunächst

„nur“ 22 Kämpfer zur Auswahl. Die restlichen 10 Hellden muß man sich im 1P-Modus erst einmal erspielen, indem man die Kurse A bis I inklusive Endgegner bewältigt, welche mit geschickt sortierten Kämpfergarden aus Virtua Fighter 2, Fighting Vipers, Sonic The Fighters, Virtua Cop 2 und Daytona USA aufwarten. Neben Exoten wie dem Galup-Auto aus Daytona USA gibt es übrigens auch noch einen Fleischklops und die AM2-Palme als Kämpfer 33 und 34 zu erspielen! Übrigens: Obwohl das Gameplay im Options-Menü zwischen Virtua Fighter und Fighting Vipers-Stil ausgewählt werden kann, gibt es

Der Weg von der NTSC- zur finalen PAL-Version war bei diesem AM2-Beat 'em Up ähnlich schwierig wie bei Andretti Racing, außerdem verzögerte sich auch hier der Release um mehrere Monate, was uns zur zweiten Nachberichterstattung in der Geschichte des Sega Magazins veranlaßte.

keine Ring Outs mehr, da man die Ringe auch in den VF-Stufen wegrationalisierte. Ein besonderer Anreiz dürfte übrigens die grafisch eindrucksvolle Spielstufe mit Shida sein, welche 1:1 aus Virtua Fighter übernommen wurde!



Dank Gouraud-Shading sehen die Kämpfer recht schick aus.

Hans Ippisch ■

Check Up



Titel:	Fighters Megamix
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Sega/AM2
Tel.:	040-2270961
Release:	Mai/Juni
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1-2
Levels:	32+2 Kämpfer
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	32 Kämpfer, veränderter Schwierigkeitsgrad

Grafik 89%

Souveräne Audio-Untermalung in gewohnter Qualität.

Sound 83%

Derzeit das empfehlenswerteste Saturn-Beat 'em Up überhaupt.

Gesamt 92%

Dank riesigem Kämpferaufgebot und tollen Gameplay-Varianten das beste Sega-Beat 'em Up überhaupt.



Exotisch! Der Bär Kumachan prügelt sich mit Laut auf einem riesigen Areal ohne Ring Out.

Word Up

Wer denkt, er kennt die Japan-Version in- und auswendig, sollte sich noch einmal die hervorragend angepaßte PAL-Version mit Fullscreen-Darstellung zu Gemüte führen. AM2 zog nämlich den Schwierigkeitsgrad deutlich an, so daß es bis zum kompletten Fighter-Menü wohl etwas länger dauern wird.



NBA LIVE '97

Nachdem die Basketballsimulation von Electronic Arts bisher nur auf der PlayStation erhältlich war, hat man sich dieses Jahr entschlossen, die 97er-Edition auch auf Segas Edelkonsole zu veröffentlichen.

Mit gewohnt imposanten Filmausschnitten von den besten Szenen der letzten Basketballsaison eröffnet EA Sports die neuen Play Offs. Alle 29 NBA-Teams sind wieder mit ihren Original-Namen vertreten. Zu-

sätzlich dürfen natürlich auch eigene Spieler mit Hilfe eines entsprechenden Editors kreiert werden, und auf dem Transfermarkt kann man dann versuchen, eine optimale Mannschaftskonstellation unter Vertrag zu nehmen.

Exhibition Single & mehr...

Je nachdem, ob man ein mehr oder weniger regelloses Freundschaftsspiel absolvieren will oder gleich ernsthaft an Ausscheidungs- beziehungsweise Saisonspielen teilnehmen möchte, stellt man zu Beginn

erst einmal den gewünschten Realitätsgrad sowie seinen persönlichen Erfahrungslevel ein. Im Arcade-Mode werden demzufolge nicht nur die Foulverstöße vorzugsweise deaktiviert, selbst die Spielfeldbegrenzung verliert bei Bedarf ihre Bedeutung. Hat man sich halbwegs mit der Grundsteue-



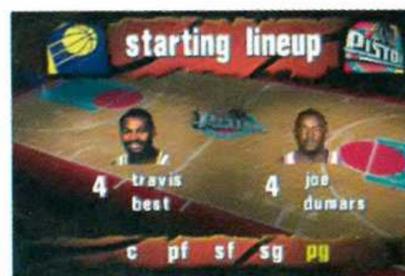
Man darf entweder streng nach dem Regelwerk spielen oder im Arcade-Modus wilde Korb-Attacken starten.

rung vertraut gemacht, kann man dann mehr Technik und Taktik ins Spiel bringen. Letztendlich enthält NBA Live '97 alle relevanten Regeln wie verschiedene Zeitfehler oder das Travelling, um nur einige der wohl bekanntesten zu nennen. Die Dauer jedes Viertels läßt sich zwischen

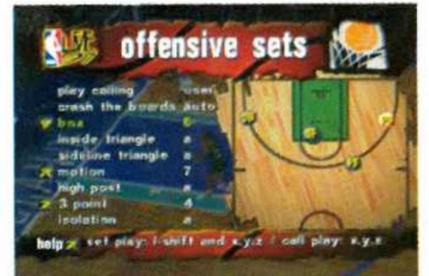
drei und zwölf Minuten variieren, wobei nach jedem Quarter neben dem aktuellen Punktestand auch die Leistungen jedes der einzelnen Mannschaftsmitglieder genau beleuchtet werden können.

Die entscheidenden Sekunden

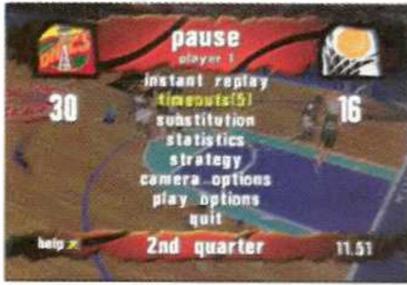
Am interessantesten ist es natürlich, nicht nur Einzelduelle auszutragen, sondern eine ganze Saison lang ein Team zu führen oder an den sogenannten Play Offs teilzunehmen. Sich zu den vordersten Plazierungen vorzukämpfen, ist gar nicht einmal so schwierig, vor allem dann nicht, wenn man einige Spiele der wohlgesonnenen automatischen Com-



Mit Multiplayer-Adapttern darf jeder einzelne der zehn Feldspieler individuell gesteuert werden.



Mit speziellen Angriffs- und Verteidigungszügen sind die Tasten x, y und z belegbar.



Man kann jederzeit seine Spieltaktik ändern und "verbrauchte" Spieler gegen neue auswechseln.



NBA Live '97 ist kein Spiel, das auf Anhieb begeistert, vielmehr entdeckt man nach und nach die Details.

Basketball auf dem Saturn!

Nachdem in den vergangenen 12 Monaten gut ein halbes Dutzend brauchbarer Basketballspiele erschienen ist, hat man nun die Qual der Wahl, für welches man sich denn entscheiden sollte. Wer schon das eine oder andere Game in seiner Sammlung besitzt, für den gibt es ohnehin kaum einen Grund, sich noch ein weiteres zuzulegen, da alle etwa auf dem gleichen Niveau rangieren. Hier nochmal die wichtigsten Besonderheiten im Schnellüberblick:



Slam'n'Jam '96
Actionbetontes Basketball mit fester Kameraeinstellung, dafür jedoch wunderschönen flüssigen Bitmap-Grafiken und coolen Kommentaren.



NBA Action
Durchschnittskost aus der Sega-Schmiede. Ein Spiel streng nach Grundregeln, jedoch mit vielen strategischen Möglichkeiten.



NBA Jam Extreme
Acclaims FunSport-Variante glänzt mit coolen Dunks und markigen Sprüchen. Auch hier steht die Action klar im Vordergrund.



Space Jam
Ein verrücktes Basketballturnier zum aktuellen Kinofilm. Michael Jordan kämpft mit Toons um die Meisterschaft.

puterberechnung anvertraut. Zwischen den einzelnen Mannschaften selbst lassen sich kaum Unterschiede in puncto Spielstärke und Ausdauer feststellen. So laufen dann auch die Turniere selbst zumindest im Arcade-Modus immer nach dem selben Schema ab. Den Korb zu treffen ist relativ simpel, fast jeder Angriff endet mit einem Dunk, und nur durch sehr unkonzentriertes Spielen gerät man in krassen Punkterückstand gegenüber seinem Opponenten. Oftmals läßt sich dadurch auch genau die Spielzeit mit einkalkulieren. In den letzten Momenten vor dem Abpfiff zögert man das Spiel bis auf die letzten Sekunden hinaus, plaziert dann noch einen sicheren Wurf und geht mit zumeist

zwei Punkten in die spielentscheidende Führung. Wer sich näher mit der Spieltaktik auseinandersetzt, wird auf eine Vielzahl von Spielzügen und Kombinationen stoßen, die man relativ schnell erlernen und dann auch während des Spieles zum Einsatz bringen kann. Hier ist die Gefahr, den Ball zu verlieren, allerdings ungemein höher.

All Stars & Profi-Regeln

Nutzt man NBA '97 nicht nur als Fun-Game für zwischendurch, so entpuppt es sich recht schnell als anspruchsvolle Herausforderung. Zuerst einmal stellt man sein Können mit exakt getimten Korbwürfen unter Beweis. Nachdem man die automatische Wurfkontrolle deaktiviert hat, ist es nicht



Unter zahlreichen Kamerapositionen findet wohl jeder eine, die ihm vorbehaltlos zusagt.

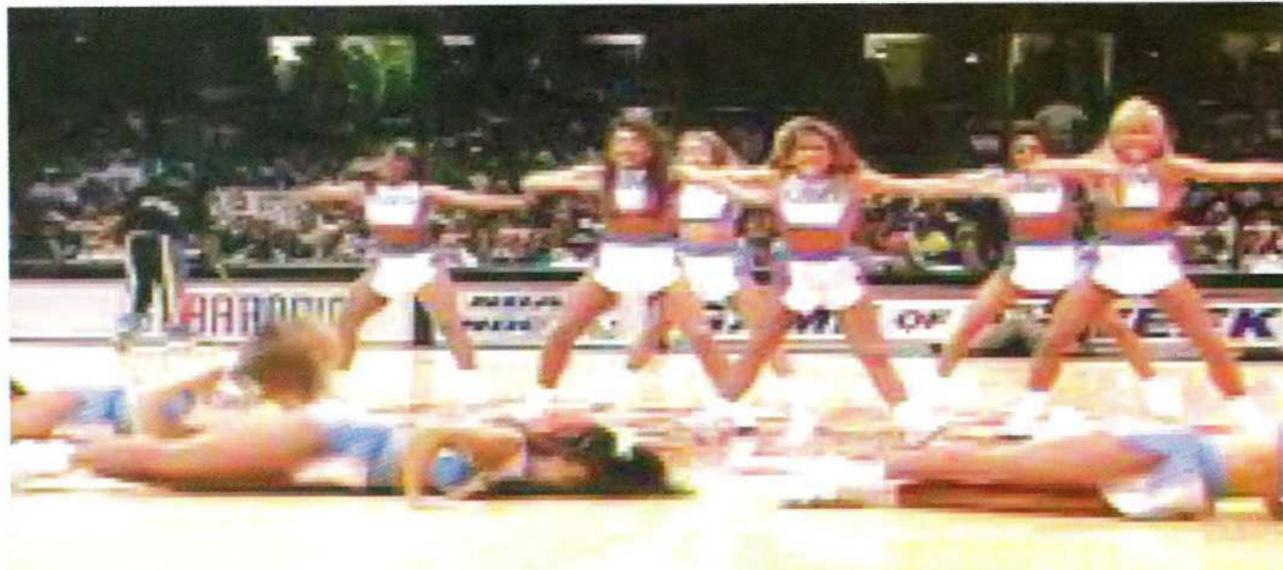


Die Dunks sind optisch wenig spektakulär und technisch recht einfach und zielsicher zu werfen.

mehr nur entscheidend, in der Nähe des Korbes abzuspringen, sondern man muß auch den Ball im richtigen Moment (möglichst am höchsten Punkt des Sprunges) loslassen. Wer richtigen Sportsgeist besitzt, stürmt nicht nur blind nach vorne und locht den Ball ein. Das verhindern allein schon die wirklichen

»NBA Live '97 präsentiert sich im wesentlichen solide, ohne nennenswerte Höhen und Tiefen.«

Spielregeln. Vielmehr baut man taktisch seine Position aus und paßt zu freistehenden Teamkameraden, um dann im entscheidenden Moment die Kugel ins Körbchen zu drücken. Ebenso wichtig ist es auch, in der Verteidigung eine starke Manndeckung aufrechtzuerhalten, wobei insbesondere variable oder fest vorgegebene Spielzüge auf den Tasten x, y und z abrufbereit warten. Nun zeigen selbst die Feldspieler Ermüdungserscheinungen, und rabiates Rempeln kann zu Verletzungen und Platzverweisungen führen, wie auch alle Regelverstöße mehr oder minder streng bestraft werden. Obwohl NBA Live '97 also optisch recht wenig zu bieten hat und Actionpuristen hier kaum auf ihre Kosten kommen werden, ist es als ernsthafte Basketballsimulation doch keineswegs zu verachten. Zudem wird es in der Gruppe von - was



Nach Ende des zweiten Quarters sorgen auf Wunsch die Cheerleader in einem eher witzigen als ernstgemeinten Film für Stimmung.



Mit dem B-Button läßt sich schnell eine sichere Verteidigung aufbauen, denn dadurch wird stets der ballnächste Spieler aktiviert.

wohl nicht allzu oft zustandekommen wird - bis zu 10 menschlichen Teilnehmern zum nervenaufreibenden Sportereignis schlechthin.

Oliver Preißner ■



Von den zahlreichen verschiedenen Perspektiven hat sich die hier gezeigte isometrische Ansicht als am spielbarsten erwiesen. Auch grafisch sieht sie durchaus ansehnlich aus.

Word Up

Als herausragendes Sportereignis kann man NBA Live '97 nicht gerade bezeichnen, vielmehr schwimmt es in der Masse der bisher bereits erschienenen Basketballspiele mit. Auch hier ist die grobpixelige Spielerdarstellung etwas demotivierend, und es fehlt einfach an spektakulären Korbwürfen.



Check Up



Titel:	NBA Live '97
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Tel.:	02408-940555
Release:	Mai
Preis:	ca. DM 90.-
Spieler:	1-10
Levels:	29 NBA-Teams
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Anfänger bis All-Star
Besonderheiten:	Variationsreiche Spieltaktiken im Profi-Game

Grafik 64%

Grafisch ist NBA Live '97 nicht gerade eine Offenbarung. Die pixeligen Spieler heben sich teilweise etwas schlecht vom Hintergrund ab. Das Paßspiel wie auch die Korbwürfe sind optisch wenig aufregend in Szene gesetzt.

Sound 55%

Die Geräuschkulisse der Zuschauer sowie die Kommentare des Sportreporters liegen irgendwo auf einem mäßigen Standardniveau. Die Musikuntermalung wird nur in den Movie-Sequenzen etwas fetziger.

Gesamt 78%

In Electronic Arts' neuestem Werk findet man eigentlich alle technischen Features, die eine gute Basketballsimulation enthalten sollte. Insbesondere die taktischen Spielelemente und Editormöglichkeiten sind sehr ausgeprägt. Im Arcade-Game fehlt es an stimmungsfördernder Detailarbeit.



“

Jede Leser haben uns geschrieben und vorgeschlagen, wir sollten doch in unserer Command & Conquer-Lösung für alle Levels die Karten abdrucken, da dies beim Kampf gegen den Feind eine große Hilfe wäre. Nun, hier habt ihr die Maps! Auf vielfachen Wunsch beginnen wir diesmal außerdem mit einem Guide zu dem grafisch brillanten Dark Savior und schließen unsere Lösung zu Soviet Strike ab. Darüber hinaus verwöhnen wir euch noch mit sage und schreibe drei Seiten voll mit den aktuellsten Codes.

David Maderer

”

SEGA

Magazin

Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 06/97

SATURN TIPS

578 Soviet Strike

584 CODES**587 HELPLINE****590 GAME BUSTER****491 LESER-TIPS****SATURN TIPS**

593 Command & Conquer

602 Dark Saviour

607 TIPS & TRICKS ABC

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

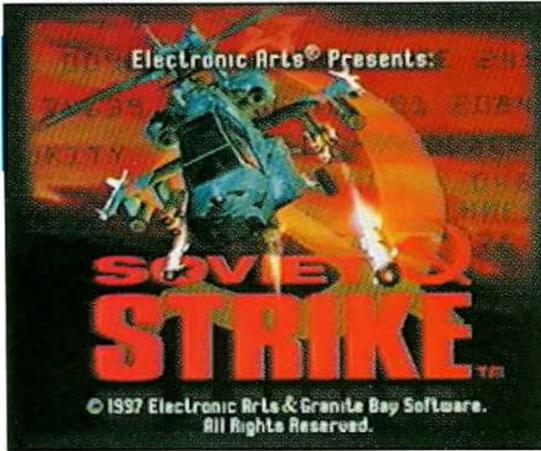
PLZ Wohnort

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 !!!



SOVIET STRIKE

Im zweiten und letzten Teil unserer Soviet Strike-Lösung versorgen wir euch mit allen nötigen Infos zu den Caspian-, Dracula- und Kremlin-Missionen und bieten euch dazu alle Maps, damit ihr unterwegs nicht die Orientierung verliert. Na dann: Hals- und Beinbruch!

CASPIAN STRIKE

1. LT Tanks

Vom Startpunkt aus zerstörst du eine Reihe von Panzern zu deiner Linken, aber halte dich damit nicht zu lange auf, denn du mußt hierherfliegen, um die lockeren Felsbrocken am Berghang herunterzuschleßen. Dadurch wird der Weg für die nachrückenden LTs für eine Weile blockiert. Sobald du damit fertig bist, erhältst du eine Nachricht, daß du dich in den nördlichen Teil der Map begeben sollst, um Bessus aufzunehmen. Erledige dies und setze ihn wieder am Beobachtungspunkt (OP) neben dem blockierten Weg ab. Er wird dann seine Truppen zusammenrufen, damit sie dabei helfen, das Kraftwerk zu verteidigen, das sich im oberen mittleren Teil der Karte befindet.



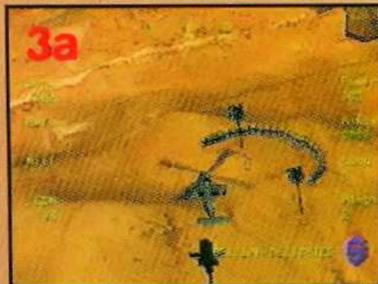
2. MECH INF

Picke dir noch ein paar weitere LTs heraus, während du auf deine nächste Transmission wartest. (Wenn du vor dem Konvoi fliegst, kannst du die Panzer zerstören, die auf die Felsbrocken schießen.) Sobald du deine nächsten Instruktionen bekommen hast, fliegst du dorthin, löst einen Erdbeben aus und begibst dich dann nach Norden, um Nimrud aufzunehmen. Befördere ihn zu dem Beobachtungspunkt neben der Blockade, die du gerade errichtet hast. Auch er wird seine Truppen herbeirufen, damit sie beim Kampf Hilfe leisten. Nimm dir noch ein paar Panzer vor, während du auf deine nächste Message wartest, aber begib dich dabei nicht in Gefahr. Deine anderen Missionsziele sind wichtiger!



3. Schwere Panzer

Fliege zu diesen Felsbrocken und schieße sie herunter. Nun hältst du nach Delilah Ausschau, die sich in der nordwestlichen Ecke der Map aufhält. Sie wartet, bis du sie aufnimmst, um sie zum letzten Beobachtungspunkt bei der letzten Blockade zu bringen. Sie ruft ihre Truppen herbei, damit sie in der Schlacht helfen. Nun mußt du nur noch nach Norden zu dem Kraftwerk fliegen und dir alle Panzer vornehmen, die deine strategische Verteidigungslinie durchbrochen haben.



4. Artillerie

Feindliche Truppen beschließen, Nimruds Dorf anzugreifen, rüste dich also mit Munition und Treibstoff-Pickups aus und begib dich so schnell wie möglich zu dem südlicheren Punkt. Eliminiere die Feinde, bevor sie das Dorf erreichen, indem du raffiniert platzierte Treibstoffzylinder einsetzt. Schieße auf die Zylinder, bis sie in die Luft fliegen und nahe Feinde mit sich reißen. Auf diese Weise sparst du eine Menge Munition, und der Einsatz wird viel einfacher.



5. Scouts

Wahrscheinlich hat zu diesem Zeitpunkt eine kleine Gruppe von Scouts das Kraftwerk schon fast erreicht. Spüre sie auf und vernichte sie. Die Jungs sind nicht besonders stark, deshalb sollte dir diese Aufgabe nicht besonders schwerfallen.



Achte einfach nur darauf, daß das Kraftwerk intakt bleibt - das ist alles, worauf es in dieser Mission ankommt.

6. Elite

Dies ist der Startpunkt von Savaks Elite Guard Mobile AA Formation, aber sie bewegen sich geradewegs auf das Kraftwerk zu und suchen die Auseinandersetzung auf sowjetische Art. Mach dich sofort an die Arbeit, bevor sie sich an dem Kraftwerk zu schaffen machen! Nimrud und Delilah haben möglicherweise ein paar Panzer übrig, um dir unter die Arme zu greifen. Arbeite also mit ihnen zusammen, um Savaks Elite-Truppe auszuschalten.



7 Feind-Hauptquartier

Für dieses letzte Missionsziel brauchst du eine Menge Munition, hebe also alles auf, was noch herumliegt, und mache dich auf den Weg zu Savaks Hauptquartier. Töte alles, was dir in den Weg kommt, und wenn die Küste „gesäubert“ ist, marschierst du nach unten zu dem Camp im Süden. Jage alle Zelte in die Luft und achte auf den kleinen Jeep, der aus einem von ihnen zum Vorschein kommt. Paß auf, daß er den Spielbereich nicht verläßt, sonst scheitert deine Mission und du mußt noch einmal von vorne anfangen. Wenn es dir gelingt, eine gut platzierte Rakete auf ihn abzuschießen, hast du die Mission beendet.



DRACULA STRIKE

1. Agenten

In dieser Mission wird dein LZ von Flugzeugträgern und Panzern angegriffen. Schlage hart und schnell zurück, bevor sie deine

Basis überrennen können. Dein nächstes Ziel ist das Sanatorium im Osten auf der anderen Seite des Flusses. Dort mußt du den Agenten Ivan befreien, aber vorher greifst du das Sanatorium an.



Fliege direkt vor das Gebäude, wo du eine Radarstellung findest, die die Umgebung schützt. Mach den Radar platt und fliege dann nach Süden, bis du zu einer Windmühle kommst. Zerstöre sie, und du entdeckst eine Superwinde. Fliege zurück in das Gebiet nördlich des Sanatoriums. Agent Ivan ist schwarz gekleidet und versteckt sich im Osten des Sanatoriums. Mache nicht den Fehler, die sechs Wissenschaftler an Bord zu nehmen, nur um dann festzustellen, daß du keinen Platz mehr für Ivan hast. Wenn du Ivan nicht retten kannst, wirst du zu deiner Basis zurückbeordert.



2. Minen

Wenn du Ivan und fünf Wissenschaftler aufgenommen hast, fliegst du nach Westen, vorbei an dem LZ, an dem du gestartet bist. Nun solltest du zu einem Feld mit einem großen Kreis in der



Mitte kommen. Es handelt sich dabei um Minen. Was immer du auch tust, setze mit deinem Chopper jetzt noch nicht zur Landung an. Spüre in der Umgebung feindliche Fahrzeuge auf und zerstöre sie. Erst wenn die Luft ganz rein ist, kannst du landen und die Wissenschaftler absetzen. Dann begibst du dich zurück zum Sanatorium und holst noch mehr Wissenschaftler, um sie zu den Minen zu transportieren. Achte darauf, daß nicht mehr als zwei von ihnen das Zeitliche segnen, sonst brauchst du nämlich 11, um die Mission beenden zu können.

3. Reaktor

Dies ist das Kraftwerk. Die ganze Umgebung muß „gesäubert“ werden, um die Schutzzone um den Reaktor deaktivieren zu können. Nun fliegst du nach Osten zu dem großen Gebäude. Verschwende deine Waffen nicht bei dem Versuch, das Ding in die Luft zu jagen. Du mußt nur die Kuppel auf dem Gebäude zerstören.



4. Airlift

Setze Ivan ab - er rennt in das große Gebäude. Vier Panzer erscheinen, die du jeweils mit einem gigantischen Feuerwerk empfängst. Dann nimmst du Ivan wieder auf, sobald er das Gebäude verläßt. Wenn sich Ivan wieder in Sicherheit befindet, schwebst du direkt über das Gebäude, begibst dich über die Kuppel und holst mit der Winde den Reaktorkern hoch. Mit dem Kern im Schlepptau fliegst du zurück zu den Salzminen, wo die Wissenschaftler bereits fleißig gegraben haben.

Nun gilt es, den Kern auf diese extra für diesen Zweck vorbereitete LZ abzuwerfen.

5. Tomahawks

Du bekommst Instruktionen, dich an diese Stelle zu begeben. Zuerst mußt du den Radar zerstören, der sich am Ende des Flugfeldes auf der anderen Seite des Flusses befindet. Danach schaltest du alle Kanonentürme und Panzer aus, die dir unterwegs begegnen. Nun setzt du Ivan noch einmal ab. Er läuft zu einer Kiste hinüber und bricht sie auf, bevor er zum Chopper zurückrennt. Schweb über die geöffnete Kiste und nimm den Laser-Designator auf. Fliege zurück zu den Salzminen und setze den fleißigen Ivan dort ab. Nun wird's ganz schön hektisch, denn innerhalb von 2 Minuten mußt du sieben Wissenschaftler und Ivan aufnehmen und in Sicherheit bringen. Gelingt dir das nicht, sterben sie. Zunächst schaffst du eine Gruppe von Wissenschaftlern zum LZ ganz im Westen, dann fliegst du zurück und holst Ivan sowie die verbleibenden Wissenschaftler. Mit ihnen fliegst du dann Richtung Süden.



6. Ahmad

Dieses LZ ist von Dutzenden von Panzern umgeben. Setze Ahmad ab - er steigt in seinen Tank und beginnt damit, den gegnerischen Panzern kräftig einzuheizen. Benutze deine Karte und jage alle Panzer in der Gegend in die Luft, bis du von Ahmad die Message bekommst,

daß er die Stellung nicht mehr länger halten kann.



7. Monster

Nachdem du ihm geholfen hast, greift dich eine weitere große Gruppe von Panzern an. Sie müssen gestoppt werden, sonst zerstören sie das Kraftwerk, und die Mission ist für dich gelaufen.



8. Scuds

Vom Hauptquartier erhältst du die Message, daß sich ein Scud-Kommandant in der Gegend herumtreibt. Versuche, ihn lebendig zu kriegen, und er teilt dir den genauen Standort der einzelnen Scud-Sites mit. Ohne ihn mußt du sie alle selber aufspüren. Zerstöre alle Feinde, die sich in der

Umgebung der Scud-Basen aufhalten, und schau dir dann die L-förmigen Gebäude genauer an. Wenn du auf sie schießt, kommen Abschußbasen zum Vorschein. Du mußt mindestens drei Raketen zerstören, bevor sie starten können.



9. UN

Ahmad ist in Schwierigkeiten: Er wird mit seinen UN-Truppen an dieser Stelle festgehalten. Zerstöre alle Raketen-Abschußrampen, die das Gebiet umgeben, und nimm dann Ahmad (er ist der schwarze Typ) und so viele Truppen wie möglich auf. Setze sie am westlichen LZ ab und kehre zu den anderen zurück.



10. Vila

Hier triffst du auf Vila und ihre Armee, die sich im Konvoi auf die Salzminen zubewegt. Greife den Konvoi von hinten an und spüre den Radarpanzer auf, den du so schnell wie möglich zerstören mußt, damit die Schutzzone deaktiviert wird. Kümmere dich nicht weiter um Vilas Panzer mit dem orangefarbigem Kanonenturm, denn an ihm verschwendest du nur deine Munition. Vilas Tank fährt auf einen Friedhof mit einem Obelisken in der Mitte. Konzentriere dein Feuer auf den Obelisken, bis dessen Spitze auf Vilas Panzer herabstürzt und sie dabei tötet.



KREMLIN STRIKE

1. Offizielle

Auf dem Weg zu dieser Location ereilt dich ein Hilferuf von Andrea. Zerstöre alle ZSUs und Tanks in der Gegend, dann kommt Andrea aus einem Gebäude heraus. Nimm sie auf und begib dich zu den Häusern ganz links. Versuche dort, die Agenten zu befreien. Die Gegend

wimmelt hier vor Panzern, die eine eigenständige Schutzzone repräsentieren. Wenn du diese vernichtet hast, setzt du Andrea ab, damit sie die Türen der Gebäude aufsprengt.

Dann erst sind die Agenten befreit. Nun wirst du angegriffen; konzentriere deine Feuerkraft auf die herankommenden Truppen und Panzer, während du die Agenten aufnimmst. Wenn das erledigt ist, setzt du alle an dem nahegelegenen LZ ab.



2. Bomben

Hoffentlich bist du gerade total fit, denn in dieser Mission werden dir sehr waghalsige Flugmanöver und blitzschnelle Reflexe abverlangt.



Sobald du nach deiner ersten Rettungsmission wieder losfliegst, stellst du fest, daß Jelzin immer noch fehlt. Du mußt ihn finden, aber vorher gilt es, ein paar Bomben-Trucks auszuschalten, die die Brücke in die Luft jagen wollen. Zuerst zerstörst du den Truck, der dem oberen Bildschirmrand am nächsten ist, und dann ballerst du dir den Weg nach unten durch die anderen Kamikaze-Lastwagen frei. Wenn du durchkommst, fliegst du zur Basis zurück, wo ein weiteres Gemetzel auf dich wartet.

3. Kreml

Eine Reihe von Raketenträgern versucht, sich durch die Mauer des Kreml den Weg freizuschießen, um an Boris heranzukommen. Sorge dafür, daß sie die Mauer nicht erreichen, und setze dabei vorzugsweise Sidewinder ein. Nutze die Munition, die im Umkreis des Kremls verstreut liegt, und greife die sich zusammenrottenden Raketenwerfer an der Ostseite des Kremls an. Nun schaffst du dir die vier Kanonentürme auf der anderen Seite vom Hals. Drei feindliche Chopper kommen aus Nordosten herbeigeflogen. Schieße zuerst den größten Helikopter ab, sonst landet er und setzt Truppen ab, die Jelzin umzingeln. Wenn du auch die beiden anderen Helis ausgeschaltet hast, kannst du deine Vorräte wieder aufstocken.



4. Jelzin

Ein LZ wird an der Stelle erscheinen, an der du Andrea absetzen solltest. Sie läuft in den Kreml, um Jelzin zu bitten, herauszukommen und mit ihr zu fliehen. Sobald sie nach draußen gelangen, fliegt die Limousine, die eigentlich zur Flucht bereitgestellt wurde, in die Luft. Boris bricht in Panik aus und rennt zu einem versteckten Auto. Vernichte die Truppen, die sich dem Wagen in den Weg stellen, und konzentriere dann deine ganze Feuerkraft auf die große Kanone, die für Andrea und Jelzin ein

Loch in die Wand schießt, durch das die beiden ihre Flucht fortsetzen können. Nun wird's richtig hektisch: Du mußt den Wagen durch Moskau eskortieren und gleichzeitig Panzer und alle Hindernisse abschießen. Ironischerweise besuchen Andrea und Jelzin ein Drive-in-Burgerlokal, wo ihnen der Weg von zwei Fahrzeugen versperrt wird. Diese müssen ebenfalls beseitigt werden.

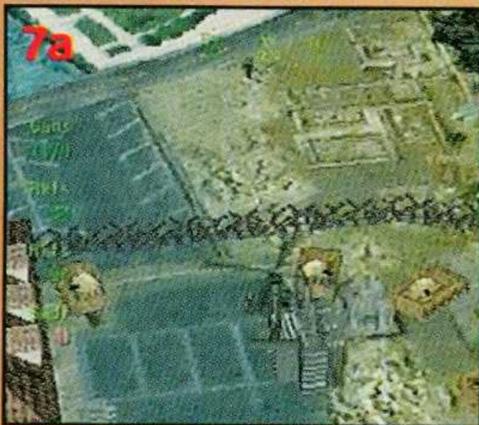
5. Airliner

Während du die Autos abschießt, nähern sich ein paar weitere Panzer Jelzins Wagen. Außerdem erhältst du eine Message, daß der Flughafen angegriffen wird. Kümmere dich nicht weiter darum und schütze den Wagen, koste es, was es wolle. Jelzin und Andrea schaffen es schließlich, bis zu einem wartenden Flugzeug vorzudringen. Die Startbahn wird von Panzern und Truppen flankiert, die, ebenso wie die Sturmtruppen, die aus dem Flugzeug kommen, vernichtet werden müssen. Sobald die Gegend gesichert ist, besteigt Jelzin das Flugzeug, und du solltest Andrea wieder aufnehmen.



6. Mob-Boss

An dieser Location findet man das Mob-Hauptquartier. Das Gebäude ist umgeben von Schützen, die du mit einem Kugelhagel aus deiner Chaingun eindecken solltest. Schalte schnell noch die Geschützstellungen aus, bevor du ein Loch in das Gebäude sprengst. Eine Gestalt taucht auf und rennt zu einem wartenden Schnellboot. Wirf alles, was du hast, auf das Schnellboot, denn wenn es von der Map verschwindet, ist der Kerl geflohen, und



deine Mission ist gescheitert. Wenn das Schnellboot explodiert ist, schnappst du dir den Fahrer, der dir sagt, wo sich der KGB-Agent aufhält.

7. KGB-Boss

Fliege zu dem Gebäude mit dem KGB-Agenten, das von einer lächerlich geringen Anzahl von Panzern bewacht wird. In der Mitte befindet sich ein großes Kabelrohr. Wenn du dies zerstörst, schaltest du die Schutzzone aus, und du hast es ein bißchen leichter. Ballere weiter, bis alle Tanks

vernichtet sind, und sprengte dann ein Loch in das Gebäude. Warte nun, bis der KGB-Agent zum Vorschein kommt. Er weicht dir aus und macht es dir sehr schwer, ihn letztendlich zu fangen, du mußt also ein wenig Geduld haben. Wenn du ihn erwischt hast, weigert sich der Dickkopf, mit dir zu sprechen. Nimm ihn und wirf ihn in die Bärengube, wo er dann vor Angst in die Hosen macht und den Standort des Shadowman preisgibt.



8. Shadowman

Begib dich zu Lenins Grab, wo du die ganze Umgebung von Feinden säubern mußt. In einem letzten Versuch, Unheil anzurichten, versucht Shadowman, ein paar tödliche Raketen abzuschießen. Du mußt sie zerstören, bevor sie abheben. Dann sprengst du das Grab und holst einen Sarg heraus. Dadurch bekommst du einen Hinweis darauf, wo sich der Shadowman aufhält. Schließlich mußt du noch den Piloten eines Doppeldeckers retten, bevor du das Flugzeug mit Shadowman an Bord abschießt und die Welt vor dem Bösen rettest.



CODES

Macht euch bereit für drei Seiten mit nagelneuen Codes, die ihr noch nirgends bisher zu lesen bekommen habt. Für jeden ist was dabei, und keiner wird leer ausgehen!



ANDRETTI RACING

EXTRA-AUTOS



Gib im Karriere-Modus deinen Namen als "GO BRUINS!" ein, und du kannst dann aus sieben verschiedenen Formel 1-Autos auswählen, anstatt bisher nur ein einziges fahren zu dürfen.



Und wenn Du im Karriere-Modus deinen Namen als "GO BEARS!" eingibst, so stehen dir sieben Stock Cars zur Verfügung.

PARODIUS

SELBSTZERSTÖRUNG

Halte das Spiel an und drücke oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, C. Wenn du dann weiterspielst, so wird dein Schiff in die Luft fliegen. Doch das macht durchaus Sinn! Immer wenn du dies machst, dann teilt sich das Schiff in vier Glocken auf. Wenn du dir die grüne schnappst, dann wird dein Schiff groß und unbesiegbar (ca. 15 Sekunden lang). So kannst du einfach über deine Ziele hinwegfegen, und sie werden alle durch dich zerstört werden. Dies hilft dir besonders bei den größeren Endgegnern (z. B. der "Pagoda Man" in Stage 7).

FIGHTERS MEGAMIX

ALS MEAT SPIELEN

Laß Fighters Megamix anlaufen, und wenn dann der Titelbildschirm erscheint, schaltest du den Saturn aus. Das machst du 30 mal! Wenn du dann zur

Charakter-Auswahl gehst und den Cursor auf "Kumachan" (der Bär) stellst, so kannst durch das Drücken von "X" mit "Meat" spielen.

VIRTUA FIGHTER 2

AKIRA FLIEGT

Gehe in den Versus-Modus, wähle einmal Akira an und dann noch einen Gegner, der seinen Kick abbrechen kann (nicht Pai, Shun, Lion). Nun muß dieser Spieler einen solchen Kick ausführen und Akira diesen erwischen. Da der Kick aber abgebrochen wird, kann Akira auch nichts erwischen. Nun vibriert Akira ein Stück und kommt dann aus dem Körper des Gegners heraus. Damit Akira höher fliegt, muß du nur springen, wenn du ihn vibrieren siehst. Irre!

COMMAND & CONQUER

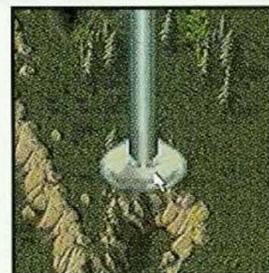
ATOM-BOMBE

Drücke während des Spielens A, B, C, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben, A.



IONEN-KANONE

Drücke während des Spielens A, B, C, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben, B.



LUFTUNTERSTÜTZUNG

Auch hier einfach mitten im Spiel A, B, C, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben, C drücken.



GELD-CHEAT

Drücke während des Spielens rechts, links, A, B, C, Z, Y, X, rechts, links. Dein Geld geht jedesmal, wenn du diesen Cheat ausführst, um 5.000 Einheiten nach oben.



LASER-CHEAT

Drücke während des Spielens X, Y, Z, rechts, unten, links, oben, rechts, unten, links, oben, X. Damit alles funktioniert, mußt du den Orca-Helikopter haben. Nun schießt dieser nämlich statt der Raketen zwei rote Laser ab (wie der "Obelisk").

KOMMANDO BOT UND RAKETENWERFER

Drücke während des Spielens Y, A, B, B, A, unten, A, B, B, A, unten, oben. Allerdings mußt du dafür schon über das große Kommunikationscenter und das Großkraftwerk verfügen.



KING OF THE FIGHTERS 96

ENDSEQUENZ BETRACHTEN

Spiele das Spiel mit einem Team in irgendeinem Schwierigkeitsgrad durch. Du mußt immer weiterspielen, wenn du ein Save-Game verwendest, dann wird es nicht funktionieren. Du kannst im Menü "Optionen" unter "Demo Select" die Endsequenz sehen.

ENDGEGNER-CODE

Halte bei der Spielerauswahl "Start" gedrückt und drücke oben + Y, rechts + A, links + X, unten + B.

VIRTUA COP 2

BÖSEWICHTER SCHRUMPFEN

Um alle Gegner richtig klein zu machen, mußt du die Schwierigkeit auf "Easy", die Waffe auf automatisches Nachladen und den Spielmodus auf "VC1" stellen, "Sight" (Visier) einschalten und den Mirror-Modus aktivieren.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

AKUMAS SIEGESPOSE / DRAGON PUNCH

Drücke unten, unten/hinten, hinten + Punch (so macht Akuma seine Siegespose) – währenddessen drückst du nun noch einen der Punch-Buttons. Wenn der Gegner dann nahe genug ist, so schlägt er ihn mit einem nicht zu blockenden Dragon Punch. Ist er zu weit entfernt, macht er einfach seine Siegespose. Wenn der Gegner den Fehler macht, zu nahe zu kommen, weil Akuma gerade nicht zu kämpfen scheint, dann ist er erledigt.

STREET RACER

ALLE LIGEN / HASEN-PILOT

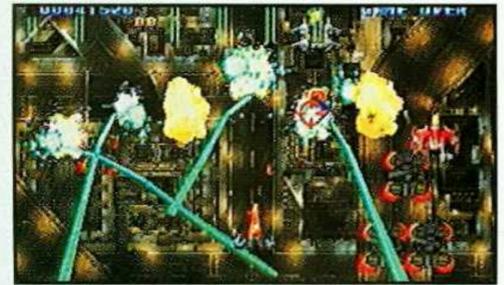
Gibt deinen Namen als "TURGAY" ein. Nun hast du die Super-, Silber-, Gold- und Platin-Liga sowie den Hasen-Piloten zur Verfügung.



SOUKYUGURENTAI

SCHIESSEN UND GLEICHZEITIG NEUE ZIELE ANVISIEREN

Gehe in den Waffen-Editor-Screen. Die Standardeinstellung benutzt den X-Button für schnelles Feuern, und du mußt diesen Knopf löschen und A und X als Schießen und "Netz" einstellen. So kannst du nun schießen und gleichzeitig neue Ziele erfassen.



GRID RUNNER

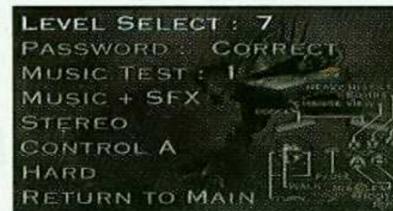
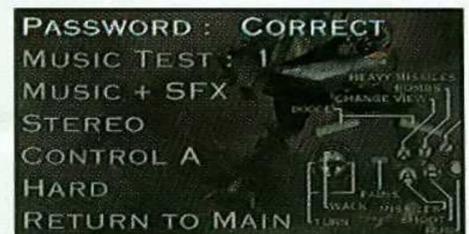
AUTO-SPIEL

Der Zwei-Spieler-Modus ist hier ein wenig langweilig. Doch versuche doch mal diesen Trick. Gehe zu "Restore Game" und gib als Paßwort A, Y, rechts, X, rechts, oben, unten, Y, rechts, unten ein. Nun gehst du zum Zwei-Spieler-Modus und wählst die Grid Racer-Welt 1, 2 oder 3 an. Nun spielst du ein Autorennen in der Art von Rock 'n' Roll-Racing. Die Zaubersprüche funktionieren weiter, und jede Runde zählt wie eine "Flagge". Zehn Runden, und du bist der Sieger!

AMOK

UNBESIEGBARKEIT

Gib im Optionsmenü dein Paßwort als XBABYX ein. Du solltest dann noch das Wort "Correct" hören.



LEVEL-AUSWAHL

Gib im Optionsmenü als Paßwort ZZZCYX ein, und es wird wieder "Correct" ertönen.

SCHNELLFEUER

Gib als Paßwort diesmal YAYAYA ein, und auch hier gibt es dann ein lautes "Correct".



MEGAMAN 8

ANIMATIONS-TEST
Halte die L- und die R-Taste gedrückt und drücke bei der Auswahl des Bonus-Modus "Start".

So wird der Animations-Test aktiviert, und du kannst alle Sequenzen (inklusive Endsequenz) betrachten.



SCUD

VERSTECKTE ANRUFBEANTWORTER-NACHRICHTEN

Schalte den Saturn ein, ohne eine CD eingelegt zu haben, und warte, bis der CD-Spieler erscheint. Dann legst du die Scud-CD ein und wählst den 8. Titel an. Nun kannst du dir die Sprüche auf dem Anrufbeantworter anhören.

SUPER PUZZLE FIGHTER 2X

WIE MAN DEN TALISMAN AUF LEI LEIS KOPF BENUTZT
Spieler 1 drückt und hält Start auf Ryu, bewegt das blinkende Quadrat nach unten auf Morrigan und dann nach rechts auf Lei Lei. Nun mit A auswählen.



KLEINES MÄDCHEN NEBEN DONOVAN BENUTZEN
Spieler 1 drückt und hält Start auf Ryu, bewegt sich dann nach unten auf Morrigan und nach rechts auf Lei Lei. Nun noch einmal nach rechts auf Donovan und mit A auswählen.

GEHEIME CHARAKTERE

Spieler 1 geht auf Morrigan, drückt und hält Start. Nun unten, unten, unten, links, links, links und irgendeine Taste drücken, um Akuma zu erhalten. Links, links, links, unten, unten, unten und irgendeine andere Taste für Devilot. Spieler 2 kann auf Felicia gehen und die eben genannten Codes ebenfalls benutzen, wenn "Links" durch "Rechts" ersetzt.



DAYTONA USA C.C.E.



VERSTECKTE AUTOS
Drücke und halte beim Hauptmenü die folgenden Buttons so lange, bis du zum Auswahlscreen kommst.

X + Y + Z + R, dann das Daytona-Auto mit A anwählen.

X + Z + L-Taste, dann Uma mit A anwählen. Die Codes funktionieren nur in dieser Reihenfolge, d. h. du mußt erst den Daytona-Code benutzen, wenn du den Uma-Code verwenden willst.



MANX TT



SCHAF-MODUS
Um den Schaf-Modus zu aktivieren, gehst du zum Auswahlbildschirm für die Getriebeart und gibst oben, oben, unten, unten, links, rechts, Z und Y ein. Ein Schafblöken bestätigt, daß du den Code richtig eingegeben hast.



SUPERBIKE

Wähle die Arcade-Version an und drücke dann bei der Getriebeauswahl links, links, rechts, rechts, Z und Y. Du solltest nun ein schwarzes Motorrad und einen Fahrer mit einem Helm auf dem Rücken bekommen.

SUPERBIKE (SATURN-MODUS)

Hier mußt du beim Auswahlbildschirm X + Y + Z + L-Taste + R-Taste drücken; du hörst ein lautes "Go", wenn alles richtig gemacht wurde.



MIGHTY HITS

LEVEL-AUSWAHL

Bei der Auswahl des Levels schießt du auf die Buchstaben "S" und "E" beim Wort "Stage" und auf "L" und "T" beim Wort "Select". Nun sollten die Bilder stehenbleiben, und du kannst einen der drei Levels auswählen.

HELPLINE



Albin Oswald

Wieder habe ich eine Menge Briefe bezüglich Mega Drive und Game Gear bekommen. Also gibt es auch diesen Monat einige Tips für diese Systeme. Außerdem habe ich ein paar Fragen zu zwei echt guten Point- and Click-Spielen dabei: D und Jack is back. Zudem gibt es Shinobi X und Madden NFL 97. Auf geht's!

CompuTec Verlag GmbH
Sega Magazin
 Kennwort: **Helpline**
 Roonstr. 21
 90429 Nurnberg

Hallo Albin!
 Die Tips und Codes von dir sind echt toll, doch bitte vergiß den Mega Drive nicht. Da ich ein großer Fan von Action-Spielen bin, habe ich mir eine gebrauchte Version von Desert Strike und Jungle Strike geholt. Kannst du bitte die Level-Codes abdrucken, damit ich in die schwierigeren Levels kommen kann, die ich sehr gerne – aber nicht so besonders gut – spiele!
 Karl-Heinz Braun

Desert Strike	
Level	Code
2	BQJRAEF
3	TLJKOAP
4	WTEOVJP
Lives	TQQQLOM

Desert Strike

Jungle Strike	
Level	Code
Sub Hunt	RNCDYKBXGC
Training Ground	9V6FBTL6CD9
Night Strike	XT6CR9WNMCZ
Puloso City	VNMJ3746JKN
Snow Fortress	WSZKWPZF9TR
River Raid	TMDTPFK3BY
Mountains	7DGS3BRWK
Return Home	N4SP3X7NLMS

Jungle Strike

Urban Strike	
Level	Code
1- Hawaii	YT4SKBR67R6

- 2 - Baja Oil Rigs CT45KBR67R6
- 3 - Main Rig ZT45KBR67R6
- 4 - Mexico 9345KBR67R6
- 5 - San Francisco NT45KBR67R6
- 6 - Alcatraz HT45KBR67R6
- 7 - New York City L67ZBR65W
- 8a - Las Vegas GPV4FHBWYM6
- 8b - Casino B345KBR57R6
- 9 - Underground W7FYWV9XL9M

Urban Strike

Lieber Albin,
 ich spiele gerade das echt einzigartige und irgendwie witzige "D". Doch ich komme nicht weiter. Auf was soll ich beim zweiten Mal im EBzimmer achten? Was bedeuten die "Käfersymbole", die im Spiel erscheinen? Ich weiß zwar, daß das Spiel für euch schon wieder recht alt ist, doch ich komme allein einfach nicht weiter!

D

Christian Marbeck

Nun, das wird nicht so einfach. Das hängt nämlich ganz davon ab, was du vorher alles gemacht hast. Wenn du wirklich alles korrekt gemacht hast, dann mußt du in das EBzimmer und das Papier, welches du eigentlich haben solltest, in die Schale auf dem Tisch legen. Nun sollte "IV – II" erscheinen. Nun gehst du zum Sitzungssaal im zweiten Stock und dort zum Schrank mit den Schubladen. Dort öffnest du erst Nr. "IV" und dann "II". Laura nimmt dann den Schraubenschlüssel mit. Damit kann sie die Rampe bei den Tonnen herablassen und so die Spieße an der hinteren Wand verschwinden lassen. Nun kann sie einen bisher nicht zugänglichen Treppenaufgang betreten. Die leuchtenden Käfersymbole erscheinen bis zu viermal im Spiel. Wenn man sie drückt, so hat Laura einige Traumerlebnisse. Die Käfersymbole gibt es an verschiedenen Stellen im Spiel, und sie sind nur dann zugänglich, wenn man vorher eine bestimmte Handlung abgeschlossen hat. Ich hoffe, ich konnte dir helfen!

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

HARDCORE 4X4 Diesen Monat haben wir in unserem berühmt-berüchtigten schwarzen Streifen die kompletten Cheats zu Hardcore 4x4 versteckt.



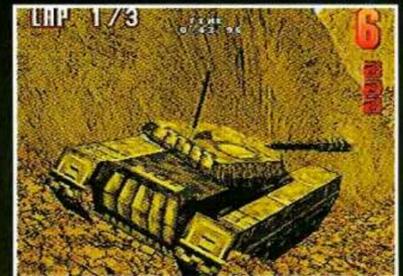
Daten des Fahrzeugs ändern
 Wähle das Vier-Spieler-Zeitrennen mit einer Runde an und gib von oben nach unten folgende Namen ein: Fiddle, With, Vehicle, Mechanix.



Jede Klasse auswählen
 Wähle hier ein Einzelspieler-Zeitrennen mit drei Runden an und gib den oberen Namen als „Novice“ + Leerzeichen + Leerzeichen ein.



Feste Kameraeinstellung
 Halte das Spiel an und drücke rechts, A, links, links, Y, unten, oben, links und links. Wenn du nun weiterspielst, siehst du alles aus einer neuen Perspektive.



Trucks und Panzer
 Dieser Cheat funktioniert nur in der „War Zone“. Halte das Spiel an und drücke A, B, rechts, A, C, A, unten, A, B, rechts und A. Nun sollte „Attack the Track“ ertönen, damit der Cheat richtig eingegeben wurde.

Liebe Sega-Leute,
Ich habe mir absolut jedes Madden-Spiel gekauft (was man an meinem Bankkonto unschwer erkennt) und habe für jede Version die Codes - außer für die neueste und bisher beste: Madden NFL '97 für den Saturn. Könnt ihr mir helfen?
I.P. Freiheit

Madden NFL 97

Hier die Codes für deine Sammlung:

Geheime Teams
Halte im "Select Team"-Screen die Z-Taste und drücke X; hiermit wählst du ein Zufallsteam. Wenn du oft genug drückst, erscheinen geheime Teams.

FMVs anzeigen
Gehe in den CD-Spieler-Screen und nimm eine "Start Application" vor. Wenn du die R-Taste gedrückt hältst, während es lädt, erhältst du ein Videogerät, mit dem du alle FMVs aus dem Spiel anschauen kannst.

Tip für die Auswahl der geheimen Teams:
Wenn du bei der Auswahl der geheimen Teams Schwierigkeiten hast: Markiere die 82 Dolphins oder ein nahes Team, dann halte Z gedrückt und drücke X. So funktioniert der Code besser.

Tibururon Code
Nach dem Start eines Spiels gibst du als Benutzer-/Spielername Tiburon ein; so erhältst du Zugang zu allen geheimen Teams.

Spieler kreieren
Nachdem du für einen Spieler Name, Größe, Gewicht etc. definiert hast, kommst du in den Screen "Eigenschaften"; dort ist die Punktzahl normalerweise nicht hoch genug für einen guten Spieler. Lösung: Gehe aus dem Screen heraus, gehe zur Position und bewege sie um eins nach rechts oder links, bewege sie dann zurück und drücke C. Dies machst du so oft, bis du eine genügend hohe Punktzahl erreicht hast.

Sonic Chaos

Lieber Albin,
Obwohl ich mir einen Saturn gekauft habe, spiele ich immer noch regelmäßig mit dem Megadrive und dem Game Gear. Ich kaufe mir auch noch Second-Hand-Spiele für beide, weil die älteren Systeme so billig sind. Vor etwa einem Monat habe ich mir Sonic Spinball für die 16 Bit-Konsole und Sonic Chaos für das 8 Bit-Handheld gekauft. Habt ihr für diese Spiele auch Codes?
Kevin Wimmer

Sonic Chaos

Ist ja super, daß du noch so viel Spielspaß mit deinen älteren Konsolen hast, die viele Leute ja schon für völlig veraltet und überflüssig halten.

Sonic Chaos - Game Gear
Level auswählen

Drücke auf dem Titel-Screen oben, oben, unten, unten, rechts, links, links, 2, 1 und Start.

Sonic Spinball

Sonic Spinball - Megadrive
Bonuspunkte

Drücke A, B, und C, wenn deine Gesamtpunktzahl errechnet wird; dies verhilft dir zu Extraleben.



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

HARDCORE 4X4 Diesen Monat haben wir in unserem berühmt-berüchtigten schwarzen Streifen die kompletten Cheats zu Hardcore 4x4 versteckt.



Zur letzten Runde springen
Wenn die Runde, die ihr gerade fahrt, die letzte des Rennens sein soll, zuerst Pause und dann links, links, links, A, A, links, links, links, A, A und A drücken. Nach Beendigung der Pause funktioniert der Cheat.



Mutter-Truck
Spiel pausieren und B, links, A, C, C, A, rechts drücken. Nach der Pause habt ihr dann ein großes, schwarzes Fahrzeug. Als Bestätigung, daß der Cheat funktioniert, hört ihr eine Stimme, die sagt: "Push it to the max".



Anderer Kommentar
Zuerst Pause und dann unten, rechts, A, Z, C, rechts, A, Z, unten, A und Z drücken. Wenn du dann das nächste Rennen beendet hast, hörst du neue Kommentare. Wenn du als letzter durchs Ziel kommst, schimpft der Kommentator über dich.



Eigenschaften ändern
Statt dem Cheat "Eigenschaften ändern" könnt ihr folgendes machen: Pause drücken, dann C, A, rechts, unten, oben, links, links, unten, oben, links, links, unten, oben, links und links. Als Bestätigung des Cheats hört ihr: "Wow hardcore!"

Alone in the Dark 2

Hallo Albin,
Ich spiele Alone in the Dark - Jack is Back auf dem Saturn und habe bis jetzt an kniffligen Stellen eine PC-Komplettlösung zu Rate gezogen. Nun bin ich dort angekommen, wo Grace auf das Piratenschiff gelangt, aber irgendwie schaffe ich es nicht, sie wieder aus dem Garten hinauszubekommen. Was mache ich falsch?
Oleg Smirnov

Du hast gerade genau die Stelle erreicht, die extra für die Saturn-Version hinzugefügt wurde. In der PC-Version gelangt Grace direkt und ohne weitere Aktionen ausführen zu müssen auf das Piratenschiff. In der Saturn-Version ist noch ein wenig mehr zu tun. Sie taucht neben der Ankerstatue auf und von hier aus mußt du auf das Haus zulaufen und das Auto ganz genau untersuchen. Stelle sie neben den Kofferraum und versuche, ihn dann gleich zu öffnen. Du brauchst wahrscheinlich ein paar Versuche, bis du die richtige Position gefunden hast, aber wenn du es schaffst, öffnet ein Mann die vordere Tür. Grace klettert hinein und holt sich die Billardkugel heraus. Der Mann kehrt ins Auto zurück und fährt an den bewachten Toren vorbei in den Garten hinein. Stelle den Wagen dort ab und verlasse ihn. Nun kannst du wieder die Steuerung von Grace übernehmen. Sie muß zuerst den Haken bei den drei Piraten, die im Sommerhaus herumstehen, mitnehmen. Gehe nun langsam über das Gras auf sie zu, und zwar dann, wenn sie gerade in die andere Richtung schauen. Mit dem Haken gehst du auf genau demselben Weg, über den du auch gekommen bist, wieder zurück zum Wagen. Wahrscheinlich dauert es wieder eine Weile, bis du genau den richtigen Weg gefunden hast. Grace ist nun wieder hinter dem Wagen, gehe nach links und dann zu den Bäumen hin. Marschiere auf die Statue zu und benutze an ihr den Haken. Daraufhin springt ein mysteriöser Pirat hinter einem Baum hervor, schnappt sich die verdutzte Grace und bringt sie auf das Schiff.

Shinobi X

Hallo Albin,
seit kurzem bin ich im Besitz eines Exemplars von Shinobi X, und überraschenderweise macht es mir eine Menge Spaß. Das Dumme an der Sache ist, daß ich jetzt ca. drei Viertel des Spiels hinter mir habe und mir das Ganze allmählich ziemlich schwerfällt. Habt ihr irgendwelche Tips? Jetzt, wo ich schon so weit gekommen bin, würde ich das Game auch gerne zu Ende spielen.
Harry Stephan

Hier ein paar Codes, die dir vielleicht weiterhelfen.
999 Shurikens
Im Optionenscreen bewegst du den Cursor auf die Shurikens und hältst dann den rechten und den linken Shift-Button, während du C, A und schließlich B drückst. Nun hast du 999 Shurikens.

99 Leben
Auf dem „Start Game“-Screen drückst du A, Z, B, Y, C und X. Dies muß schnell geschehen, sonst funktioniert der Cheat nicht.

Levelsprung
Während des Spiels drückst du Start, um zu pausieren. Dann drückst du A, B, A, B, A und benutzt anschließend das Steuerkreuz, um einen Level anzuwählen.

Shinobi X

Lieber Albin,
könntet ihr bitte die Paßwörter für Pocahontas auf dem Mega Drive abdrucken? Meine kleine Tochter hat große Schwierigkeiten, das Spiel zu Ende zu spielen.
Ossi Kuhlmann

Pocahontas

Ähhh...

Level-Paßwörter

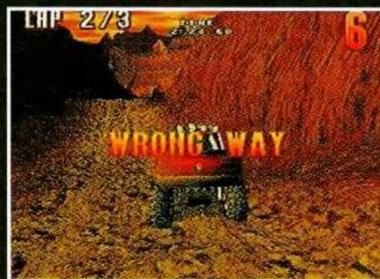
Deer	OK40P
Wolf	BCB4V
Otter	Z84TM

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

HARDCORE 4X4 Diesmal widmen wir unsere berühmtesten Kurztips ganz den Cheats zu Hardcore 4x4. Los geht's



Turbos wieder auffüllen
Pausiere im Spiel und drücke C, rechts, A, Z, Y, C, A und rechts. Starte das Game neu, und du hast wieder alle drei Turbos.



In die entgegengesetzte Richtung fahren
Im Rennen widersteht du der Versuchung, dich vor die anderen Wagen an die Spitze zu setzen. Dann kannst du eventuell die Strecke in der falschen Richtung abfahren.



Automatik oder Handgetriebe
Für einen Anfänger hat das Automatikgetriebe entscheidende Vorteile. Experten können aus ihrem Fahrzeug allerdings mit einem manuellen Getriebe noch das letzte Quentchen Geschwindigkeit herauspressen.



Kurven umrunden
Um die Kurven noch spektakulärer zu nehmen, kannst du bei hohen Geschwindigkeiten die Handbremse einsetzen. Du erzielst damit atemberaubende 180- und 360°-Turns.

game buster



Ihr wollt eure Spiele knacken? Dann schaut in unsere ultimativen Game Buster-Codes!

ALIEN TRILOGY (EUROPA)

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Energie	1606CF94 00C8
Unendlich Munition	1606CF96 0064
Alle Waffen	1606CF82 BBFC
Unendlich Gesundheit	1606CF84 0064
Unendlich Rüstung	1606CF86 03EC
Unendlich Stiefel	1606CF88 0A0F
Unendlich 9mm-Munition	1606CF8A 0014
Unendlich Shotgun-Munition	1606CF8E 0014
Unendlich Pulse-Rifle-Munition	1606CF90 4000
Unendlich Flame-Munition	1606CF96 4000
Unendlich Smartgun-Munition	1606CF9A 4000
Unendlich Batterien	1606CF9E 4000

BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX (EUROPA)

Master Code	F6000924 C305 B6002800 0000
Unendlich Gesundheit Spieler 1	16065720 0380
Keine Gesundheit Spieler 2	16066B58 0000
Unendlich Gesundheit Spieler 2	16066B58 0380
Unendlich Zeit	1605F3E4 0065

BIG HURT BASEBALL

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Spieler 1 gewinnt immer	160ADBA8 0500
Spieler 2 gewinnt immer	160ADBA8 0005

Bubble Bobble (USA)

Master Code	F6000924 C305 B6002800 0000
Unendlich Leben	8604FDE0 0002
Start auf Level XX	8604F9F0 00XX
Rainbow Islands	
Unendlich Leben	86044286 0002
Rainbow Islands Enhanced	
Unendlich Leben	86044286 0002

BOMBERMAN (JAPAN)

Master Code	F6000924 C305 B6002800 0000
Unendlich Zeit	160C1D3A 1C20
Spieler 1 Unendlich Bomben	160D6C36 0009
Spieler 1 Unendlich Flammen	160D6C2C 0009
Spieler 1 Unendlich Rollers	160D6C02 E000

Spieler 1 Unendlich Leben (normales Game)	160C1376 0900
Spieler 1 Unendlich Herzen (Master-Game)	360D6BFF 0009
Alle Charaktere im Battle-Modus	160C1D7A 0010

CHRISTMAS NIGHTS (USA)

Master Code	F6000924 FFFF
Unendlich Zeit	160FFB12 EA30
Unendlich Speed Thrust	160FFD56 0064
Unendlich blaue Orbs	160FFD58 6362
Ein Orb nötig, um Level zu beenden	160FFEC2 0000

CORPSE KILLER (USA)

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

EXHUMED (EUROPA)

Master Code	F6000924 C305 B6002800 0000
Unendlich Gesundheit	16085286 00C8
Alle Waffen	1608527A FF00
Alle Schlüssel	1604988E 000F
Extra-Waffen-Power	1604989A 0211
Unendlich M60	16085296 00F0
Unendlich Pistolen	16085292 00F0
Unendlich Anum-Bomben	1608529A 00F0
Unendlich Flammenwerfer	1608529E 00F0
Unendlich Cobra-Stab	160852A2 00F0
Unendlich Ring of Ra	160852A6 00F0
Unendlich Fesseln	160852AA 00F0

GOLDEN AXE - THE DUEL (EUROPA)

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Spieler 1 Unendlich Gesundheit	16078A5C 0080

PANZER DRAGON (EUROPA)

Master Code	F601E59C C305
Unendlich Energie (Scenic-Modus)	16084DE6 0002
Schnell fliegen (Wizard-Modus)	16084DB6 0002
Unendlich Credits	16084DA6 0003
Übungslevel (1-7)	16084DAE 0004
Extra-Spiel (Level 0)	16084DAE 0000
Instant Game	16084DD6 0002

GULLIVER BOY (JAP)

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Level hoch (Note 1)	16085ED4 0090
Viel Geld	16086272 FFFF

Anm.: Gib den Code am Anfang des Spiels ein. Speichere in der ersten Stadt und schalte den Code ab. Jede Person, die sich dir anschließt, wird sich dir auch auf diesem unglaublich hohen Level anschließen. Du solltest nicht zu hoch gehen, denn du gewinnst bei den Kämpfen mit den Endgegnern an Zauberkräften und wirst so noch höher gelangen.

JOHNNY BAZOOKATONE (USA)

Master Code	F6000924 C305 B6002800 0000
Unendlich Leben	10288EE6 0008

LUNDGRISSE III (JAP)

Master Code	F6000924 FFFF
Power-Up 2 Hauptcharaktere	16037190 00FF 16037248 00FF

REVOLUTION X (USA)

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Credits	160E9CFA 0063

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS IV

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Geld	160C613E 2130 160DFA40 22B8 1020126A 9F62

TOMB RAIDER (EUROPA)

Master Code	F60073C6 C305 B6002800 0000
Unendlicher Gesundheitsbalken	10247092 03E8
Guns und Gesundheits-Items	16061184 0008
Unendlich Magnum-Patronen	1609334A 0032
Unendlich UZI-Patronen	16093356 0032

LESER TIPS...



Die Leserpost dieses Monats ist besonders für Sonic-Freaks und die Fans von Import-Spielen interessant. Das erste Saturn-Spiel mit Sonic war ein großer Hit, und es scheint so, als ob man mit Sonic nie danebenliegt. Ein eifriger Leser hat uns seinen Sonic-Guide eingeschickt und aufgedeckt, wo Tails und Knuckles sich in jedem Level verstecken. Als Dreingabe bieten wir euch noch einen Walkthrough zu Evangelion 2nd Impression.

Sonic 3D

Hallo Albin,

Sonic is back, und ebenso wie seine Freunde sieht er besser aus als je zuvor. Ich habe einen Guide geschrieben, der euch zeigt, wo ihr in jedem Level Tails und Knuckles findet. Ausnahmen: „Gene Gadgets“, „Panic Puppet“ und „Final Flight“. Nicht, daß ich sie dort nicht gefunden hätte, sondern sie kommen in diesen Levels gar nicht vor!

Jenny Ackermann

GREEN GROVE - ACT 1



Im zweiten Abschnitt gehst du nach unten links, bis du zu einer Brücke kommst, die über einen Fluß führt. Überquere die Brücke und gehe dann nach unten. Laß dich vom Ende der Plattform fallen, und du findest Tails.

Wenn du am ersten steilen Abhang ganz oben ankommst, siehst du einen Riß in der Wand. Mit einem Spindash gehst du hinein und findest einen goldenen Schild und eine Kanone. Springe in die Kanone und bewege sie ab, indem du entweder A oder C drückst. Die Kanone schießt dich dann zu Knuckles.



GREEN GROVE - ACT 2

Im zweiten Teil des Levels benutzt du die erste Sprungfeder, um auf eine hohe Plattform zu gelangen. Nun gehst du nach oben rechts, bis du zu einem Durchgang kommst, der von Felsbrocken versperrt ist. Führe einen Spindash hindurch aus und setze deinen Weg nach oben rechts fort, bis du eine weitere Sprungfeder erreichst. Springe von hier aus nach oben links und dann unten links herum. Du gelangst so in einen versteckten Gang auf einer sehr hochgelegenen Plattform. Gehe nach oben links, um Tails zu finden.



Am Anfang des zweiten Levels rennst du nach links, wenn du mit dem Rollen fertig bist. Setze deinen Weg fort, bis du eine Mine erreichst. Springe darüber, um zu Knuckles zu gelangen.



SPRING STADIUM - ACT 1



Am Anfang des zweiten Abschnitts gehst du die Röhre hinunter und dann die Stufen hoch nach oben rechts. Springe über die Federn auf eine große Plattform. Renne nach oben und springe auf die Federn, um nach oben links zu Tails zu kommen.

Durchquere den Looping im zweiten Abschnitt des Levels. Gehe nach unten links zu einem Knotenpunkt und dann nach unten rechts und einen Abhang hinunter, wo du auf Knuckles triffst.



SPRING STADIUM - ACT 2

Im zweiten Abschnitt passiert du am Anfang den Looping und gehst dann nach unten rechts. Springe über die Stacheln und laß dich von der Plattform hinterfallen. Gehe weiter nach unten rechts, um sowohl zu Tails als auch zu Knuckles vorzudringen.



DIAMOND DUST - ACT 1



Im zweiten Abschnitt rennst du unten links an dem eisigen Fluß entlang. Springe nach oben links, um Tails zu treffen.

Springe an dem ersten eisigen Fluß, an dem du kommst, nach oben rechts. Dann springst du ab nach oben links, um Knuckles zu finden.



DIAMOND DUST - ACT 2



Im zweiten Abschnitt am Ende der Wachs-Sektion gehst du nach rechts und dann nach oben rechts. Führe einen Spindash durch die eisigen Stacheln aus, um zu Tails zu gelangen.

Nach zwei langen Loopings gehst du im dritten Teil des Levels durch das Tor und folgst dem Weg um die Ecke. Gehe nach unten links von den glitschigen Quadraten herunter. Führe einen Spindash durch die eisigen Stacheln aus, damit Knuckles zum Vorschein kommt.



**Sonic 3D
Fortsetzung**

RUSTY RUIN - ACT 1

Am Anfang des Levels gehst du nach rechts unten, um die „Spin“-Quadrate zu finden. Stelle dich auf eines drauf und hebe dich dann nach oben links und dann nach links an den stacheligen Kugeln vorbei. Nun gehst du an den Stufen entlang nach unten links und setzt deinen Weg fort, bis du zu zwei zerbrochenen Säulen kommst, die unten rote Ringe aufweisen. Wirtle in sie hinein, um Tails zu erreichen.

Wenn du dich im dritten Abschnitt des Levels befindest, rast du nach unten rechts den Abhang hinunter, bis du ganz unten bist. Nun gehst du an den Stachelkugeln vorbei und führst mitten durch den Bogen in der Wand einen Spindash aus. Setze deinen Weg nach oben rechts die Stufen hoch fort und begib dich auf die „Spin“-Quadrate. Kehre anschließend zurück und gehe hindurch. Zerbreche die Säule, um an Knuckles heranzukommen.

RUSTY RUIN - ACT 2

Wenn du im dritten Abschnitt des Levels die Plattformen erreichst, die über der Spalte und einer Sprungfeder schweben, läßt du dich hinunterfallen und gehe nach unten rechts.

Benutze die „Spin“-Quadrate am Ende des ersten Level-Abschnitts, um die vier Säulen zu zerstören, die das blaue Schild beschützen. Dann führst du einen Spindash mitten durch den Bogen aus, um Knuckles zu entdecken.



VOLCANO VALLEY - ACT 1

Im zweiten Abschnitt dieses Gebiets gehst du die Röhre hinunter unter die Lava und bewegst dich nach oben links, an den Flammenwerfern vorbei. Dort führst du mit dem Lift hinauf und führst nach oben links durch den Spalt in der Wand einen Spindash aus, um an Tails heranzukommen.

Die zweite Lavagrube befindet sich in der Nähe des 10-Ring-Monitors. Springe darüber und renne nach unten links. Nun gehst du nach oben links und führst durch den Spalt in der Wand einen Spindash aus. Dann geht's wieder nach oben links und nach unten links. Führe an der Spalte einen weiteren Spindash aus und gehe nach unten links und dann nach unten rechts durch einen Tunnel, wo du Knuckles entdeckst.



VOLCANO VALLEY - ACT 2

Im zweiten Abschnitt gehst du nach oben links über die Lavagruben und führst nach oben rechts einen Spindash durch die Ritze in der Ecke der Wand aus. Dort findest du Tails.

Du kommst zu einer Lavagrube, über der sich schwebende Plattformen befinden. Springe nach unten links auf die Plattform und dann nach unten rechts auf eine Insel mit einer weiteren Lavagrube. Zerstöre die Steinplatten über der Grube, um eine Röhre freizulegen. Rase durch die Röhre hinunter und renne dann nach unten rechts. Laß dich von der Plattform fallen, um zu Knuckles zu gelangen.

Hallo Albin,
Ich habe mir Evangelion 2nd Impression als Import zugelegt und dachte, ihr könntet vielleicht Interesse an meinem kleinen Walkthrough zu dem Game haben.
Karl Weigel

- 1 - Wenn Asuka auf Shinji zukommt, antworte „it isn't the case, Kensuke“ (zweite Auswahl).
- 2 - Antworte mit der ersten Auswahl.
- 3 - Antworte „Look at the transfer student“ (1. Auswahl).
- 4 - Antworte „Look at the transfer student in the swimming pool“ (2. Auswahl).
- 5 - Während der Pause antwortest du „Go to library“ (erste Auswahl).
- 6 - In der Bücherei antwortest du „Help transfer student to pick up books“ (zweite Auswahl).
- 7 - Antworte mit der ersten Auswahl, nachdem du Mayumis Hand berührt hast.
- 8 - Am Eingang antwortest du „Looking at Misato“ (dritte Auswahl).
- 9 - Antworte „Fight short range attack“ (erste Auswahl).
- 10 - Verliere den Kampf gegen den Feind absichtlich, dann nimmst du automatisch die Anwesenheit der „transfer student“ wahr und nimmst dich ihrer an. Danach besiegst du den Engel.
- 11 - Antworte „I understand“, wenn Misato dich auffordert, in die Schule zu gehen (zweite Auswahl).
- 12 - Wenn du in deinem Bett liegst, antwortest du „I cannot forget today's battle“ (erste Auswahl).

- 13 - Dann antwortest du mit der dritten Auswahl. Wenn alles richtig ist, sollte Shinji an die Austauschschülerin denken statt an seinen Vater, wenn er sich auf die Seite dreht.
- 14 - Am Morgen antwortest du „Go in NERV HQ“ (erste Auswahl).
- 15 - Wenn du die Austauschschülerin triffst, antwortest du „You really like books a lot?“
- 16 - Antworte „I frequently read books“ (zweite Auswahl). Wenn alles richtig ist, siehst du, wie Mayumi ein seltsames Geräusch im Magen verspürt.
- 17 - Im Klassenzimmer: Wenn Asuka fragt, ob du für sie antworten kannst, beantwortest du dies mit der dritten Auswahl. Vielleicht wird Shinji geprüft; in diesem Fall brauchst du nichts zu unternehmen, Mayumi antwortet für dich.
- 18 - Wenn dich Touji und Kensuke auffordern, einen Sänger auszuwählen, antwortest du mit „Invite Mayumi as singer“ (erste Auswahl).
- 19 - Antworte mit der zweiten Auswahl. Mayumi sollte sich dir nun anschließen. Danach siehst du Mayumi träumen.
- 20 - Antworte mit der ersten Auswahl, wenn Asuka behauptet, sie könne den Engel ganz alleine besiegen.
- 21 - Wähle „Long range attack“ (zweite Auswahl). Wenn du alles richtig gemacht hast ist, sollte der Engel während des Kampfes die Schule angreifen.
- 22 - In der Anime-Sequenz, in der Shinji auf die Reparatur wartet, kommt Mayumi auf Shinji zu und bittet ihn, sie zu töten. Antworte mit der ersten Auswahl. Während des Kampfes siehst du, wie Mayumi Selbstmord begehen will.

**Evangelion 2nd
Impression**

COMMAND & CONQUER



Hier ist der zweite Teil der GDI-Missionen, und wir haben aufgrund eurer Anfragen diesmal alle Missionen als Karten abgebildet. Jetzt geht es ganz schön ab! Kane hat einige beeindruckende Waffen auf Lager, und du mußt wirklich schnell sein, um ihn besiegen zu können. Zu den Karten haben wir auch noch ein paar Tricks, die euch den Kampf erleichtern sollen. Und wenn ihr dann noch wirklich cheaten wollt, dann findet ihr auf den Codes-Seiten noch die entsprechenden Hinweise dazu!

MISSION 8 - ÖSTERREICH

CPG32ANUR



1. Verteile deine Infanterie rund um den Eingang deiner Basis und schicke alle deine Fahrzeuge zur Reparatur in die Basis. Alle Gebäude und Gewehrtürme sind zerstört – auch sie müssen repariert werden. Falls du einen Panzer mit voller Stärke besitzt, platziere ihn neben der Raffinerie, mit Blick nach Norden, um jegliche Panzer oder Geschütze daran zu hindern, deine Gebäude von ihrem Standpunkt hinter der kleinen Hügelkette aus zu attackieren.

2. Ernte Tiberium auf dem Feld im Westen. Kleine Gruppen von NOD-Soldaten greifen von Westen aus an, aber deine Soldaten und frischreparierten Fahrzeuge werden leicht mit ihnen fertig. Indem du deine Raketenabschubbasen in einer Linie – Richtung Westen, wo deine verteilten Soldaten stehen – aufstellst, kannst du alle größeren Fahrzeuge inklusive Panzer und Buggies zerstören.

3. Wenn sie das ganze Tiberium auf dem westlichen Feld abgeerntet haben, schickst du deine Sammler in die Basis – ernte nicht das Feld nördlich deiner Basis ab, denn dann rücken NOD-Truppen über die Brücke an und greifen deine Sammler an. Sende stattdessen einen Hum-Vee aus, um den südlichen Teil der Karte zu öffnen. In der südwestlichen Ecke findest du ein kleines Dorf, das nur von ein paar Soldaten bewacht wird; schicke etwa 10 Grenadiere, die leicht mit ihnen fertigwerden, dorthin. Du findest dort auch eine Kiste mit Geld, die du mitnehmen kannst.

4. Nach Öffnung des unteren Drittels der Karte verteilst du die Grenadiere um das große Waldgebiet auf der Flußseite der Basis, aber greife nicht den NOD-Sammler an, da dich andernfalls NOD-Soldaten angreifen werden.

5. Schicke zwei Panzer und etwa zehn Grenadiere zu der Brücke über dem Tiberiumfeld nördlich deiner Basis. Sichere die Brücke und beginne, Tiberium zu ernten. Sichere die große Baumgruppe zwischen der Basis und dem Wald beim Dorf. Platziere hier etwa zehn Grenadiere, die jeden Soldaten abfangen können, der zur Basis oder zum Fluß will.

6. Schicke einen Hum-Vee über die Brücke und weiter zum nächsten Tiberium-Feld; dort wartet ein Panzer auf dich, ziehe dich also zurück, wenn du genug Platz auf der Karte erschlossen hast, um eine sichere Attacke starten zu können. Platziere nun einen Panzer und zwei Grenadiere, die den Wachpanzer zerstören. Nimm die Brücke ein und kümmere dich um die Soldaten, die sich in der Baumgruppe verstecken. Nun kannst du deinen Hum-Vee erst nach Norden und dann nach Westen schicken; er kommt dann zu einer Hügelkette, von der aus er die NOD-Basis überwachen kann. Sei aber vorsichtig: Eine "Sam"-Stellung und zwei Soldaten laufen in diesem Gebiet Patrouille. Öffne die Karte und ziehe dich schnell zurück.

7. Verteile 5 Grenadiere, die die "Sam"-Stellung und die Wachen zerstören, und fülle dann deine beiden APCs mit Bazookas. Verteile diese dann entlang der Hügelkette, damit sie das Kraftwerk und die Straße zerstören können. Schicke auch zwei oder drei Grenadiere auf die Hügelkette zu der "Sam"-Stellung.

8. Nun mußt du die Karte im Nordwesten mit einem Hum-Vee öffnen; ziehe dich danach zurück. Schicke Grenadiere, welche die Geschütztürme und die letzte "Sam"-Stellung zerstören.

9. Nun werden alle NOD-Truppen zerstreut; fülle einen APC mit Technikern und nimm die NOD-Gebäude oben links ein. Verkaufe alle und greife mit den Soldaten die anderen Gebäude an. Verkaufe nun all deine Truppen inklusive der Raketenabschubbasen, um die gesamte Basis zu zerstören. Solange du keine Fahrzeuge verlierst, genügend Soldaten in dem oben genannten Gebiet – Bäume, Dorf und Hügelkette mit Blick auf

die NOD-Basis – platzierst und alle "Sam"-Stellungen zerstörst, um den Luftangriff starten zu können, ist diese Mission sehr leicht zu bewältigen.

Mission 9 - Ungarn

GOØ2HJØ8A

1. Du beginnst diese Mission oben rechts auf der Karte. Platziere deine MCY irgendwo und stelle deine Soldaten in einer Defensiv-Formation auf. Baue ein Kraftwerk, Baracken und eine Raffinerie. Kultiviere das Feld im Süden und baue etwa zehn Grenadiere. Verteile sie im Süden und Westen, da NOD-Truppen mit einer Zangenbewegung angreifen werden. Baue Sandsäcke um die Basis herum und einige Gewehrtürme an beiden Seiten. Wenn du die Basis gesichert hast und angreifende Soldaten leicht abwehren kannst, beginnst du mit der Produktion von Fahrzeugen. Beginne mit etwa 4 Panzern, mit deren Hilfe du die Basis vertheidigen kannst.

2. Falls du wenig Geld hast, schicke einen der Soldaten südlich des Flusses im Westen. Dort findet er in den Bäumen eine Kiste mit Geld. Baue nun zwei Hum-Vees und zwei APCs. Wenn das Feld im Süden abgeerntet ist, gehe noch weiter nach Süden – dort befindet sich ein noch größeres mit einem blühenden Baum, der die Felder regelmäßig wiederauffüllt.

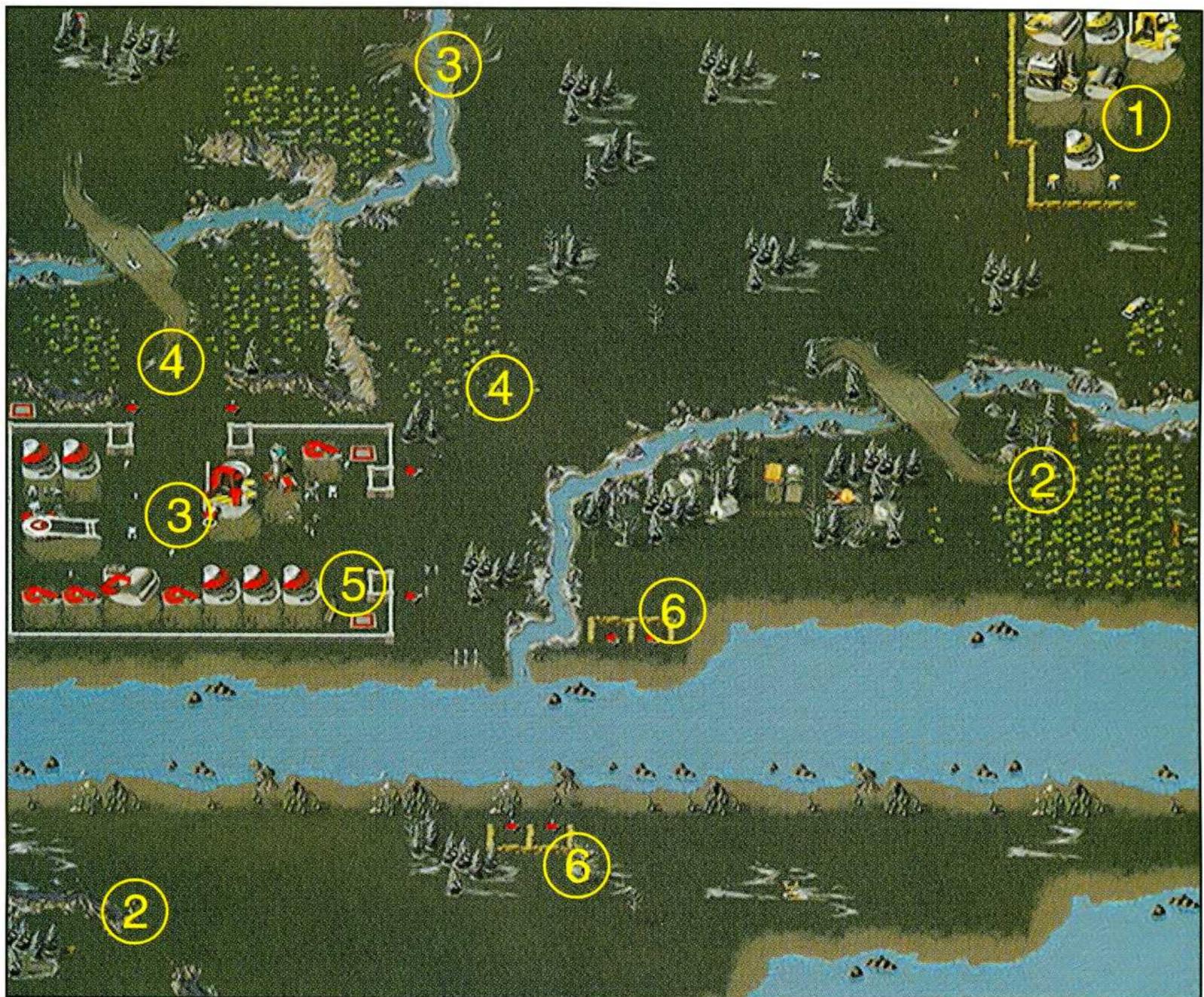
3. Schicke einen der Hum-Vees nach Westen, über die obere Brücke und dann nach unten, am Tiberium-Feld vorbei und in die NOD-Basis. Dadurch opferst du deinen Hum-Vee, aber du kennst jetzt genau das Gebiet, in dem die Basis ist, und weißt in etwa, was sich alles darin befindet. Fülle die APCs mit Technikern und verstärke sie durch zwei Hum-Vees, zwei Panzer und etwa 10 Grenadiere. Stelle außerdem einen kleinen Kampfverband aus zwei Panzern, zwei Hum-Vees und zwanzig Grenadiern zusammen.

4. Platziere den ersten Kampfverband im Westen, genau über der NOD-Basis. Greife die Ostseite der Basis mit der zweiten Einheit an. Dieses Ablenkungsmanöver ermöglicht es dir, mit der zweiten Einheit in die Basis einzudringen.

5. Greife mit deiner Ablenkungstruppe nicht zu nahe am Obelisken an, da dieser sie leicht zerstören kann. Warte, bis die Techniker die Kraftwerke eingenommen haben; dann wird alle Energie vom Obelisken abgezogen, und du kannst ins Herz der Basis vordringen. Verkaufe alles, was du eroberst, und lasse die übrigen Soldaten die anderen Gebäude zerstören.

6. Wenn die gesamte Basis erobert ist, zerstörst du die Türme an beiden Seiten des Flusses, damit die Geschützboote sicher durchkommen.





Mission 10 - Slovenien

6353QJD2N

1. Platziere deine mobile Baueinheit gleich hier. Stelle deine Fahrzeuge als Verteidigung in Richtung Osten auf. Baue eine Kaserne und schlichte weiter Sandsäcke nach unten in Richtung der Zufahrt durch das Tal auf. Schneide diesen Abschnitt ab und baue zwei Geschütztürme. Platziere diese ein wenig auseinander und stelle einen Panzer dazwischen. So werden die NODs daran gehindert, in diese Gegend zu kommen. Wenn ein Tank ankommt, dann fährst du mit deinem Panzer ein Stück zurück, so daß die Geschütztürme ebenfalls eingreifen können.
2. Mit deinem anderen Panzer mußt du die nördliche Anhöhe überwachen. Von hier aus kommen mehrere Angriffe. Baue eine Raffinerie und hole dir das Tiberium im östlichen Feld. Baue dann ca. 10 Grenadiere und einen Orca.

3. Baue nun einen "Hum-Vee" und erkunde die Landschaft. Die NOD-Basis befindet sich in der unteren rechten Ecke. Sie hat ihren Schwachpunkt am hinteren Ende – eine Anhöhe über dem Gelände und einen Zugang zu den NOD-Barrikaden.
4. Nun benutzt du den Sandsack-Trick – baue einen Sack nach dem anderen zur Schlucht hinunter und verkaufe den hintersten immer gleich wieder. Die NODs greifen die Sandsäcke nicht an, und du kannst dich bis zur Basis des Gegners vorarbeiten. Das ist gar nicht teuer, wenn du immer den Sack vorher verkaufst. So kannst du die Feindbasis blockieren und den Tiberium-Nachschub stoppen.
5. Baue nun zwei weitere Orcas und zerstöre alle Geschütztürme auf den Anhöhen. Die NODs können kein weiteres Tiberium abbauen, und du kannst so agieren, wie du möchtest. Die NODs kommen nur dann wieder aus ihrer Basis heraus, wenn du in Kampfhandlungen verwickelt wirst und irgend jemand versehentlich die Barriere zerstört.
6. Versuche, zuerst die Kraftwerke im hinteren Teil der Basis anzugreifen. So bekommt der "Obelisk" keine Energie mehr, und deine Orcas können mit eingreifen.





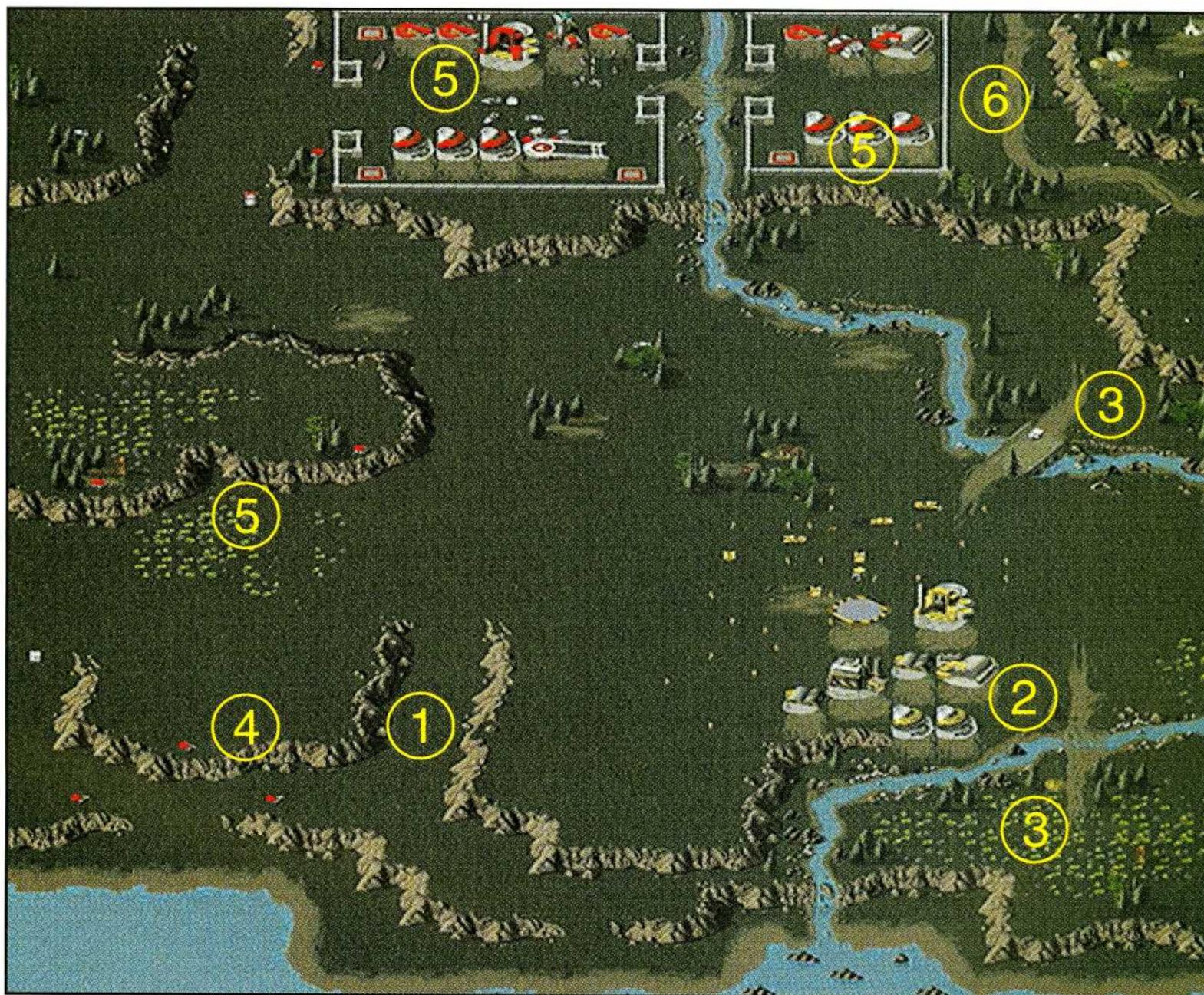
Mission 11 - Griechenland

KQKHPRS6V

1. Sobald deine Männer landen, bringst du sie an den Geschützen vorbei und nach oben durch die rechte Schlucht. Links steht ein Flammenwerfer, der all deine Soldaten mit einem Treffer vernichten würde. Deine mobile Baueinheit schickst du den gleichen Weg hinter den Leuten her. Ein kleiner Panzer wird hinterherkommen. Schicke zwei Grenadiere auf ihn los, um ihn zu vernichten.
2. Wenn du am Gipfel der Berge angekommen bist, fährst du nach Osten weiter bis zum Tiberium. Erledige die Soldaten mit der Panzerfaust zwischen den Bäumen und baue die Basis möglichst nahe ans Tiberium. Ernte so schnell wie möglich, baue eine Kaserne und stelle ca. 30 Soldaten her – eine Kombination aus Grenadiern und einfachen Soldaten. Verteile diese Soldaten, um deine Basis gegen die andauernd erfolgenden Angriffe aus Nordwesten zu verteidigen. Begebe dich zum kleinen Dorf in der Mitte und sichere es mit Infanterie.
3. Hast du das Feld abgeerntet, dann machst du im Süden über dem Fluß mit dem Abbau weiter. Nun baust du ca.

fünf Panzer und fünf Orcas, um die Gegend abzusichern. Überquere die Brücke oben an deiner Basis und erkunde so die rechte Seite der NOD-Basis. Aber noch nicht angreifen, sonst kommen nur NOD-Einheiten aus westlicher Richtung.

4. Benutze die Orcas dazu, die Geschütztürme zu vernichten und erkunde dann mit einem "Hum-Vee" das Tiberium-Feld ganz links auf der Karte. Auch in diesem Abschnitt zerstörst du die Geschütze mit deinen Orcas. Nun hast du fast die ganze Karte erkundet – du bist fast am Ziel. Nun mußt du nur noch die ständigen Wellen von Panzerfäusten und Flammenwerfern entgegenstehen.
5. Zerstöre weiterhin die feindlichen Erntemaschinen im westlichen Feld. Bald haben die NODs kein Geld und keine Erntemaschinen mehr. Ist dies der Fall, dann schickst du sechs Panzer zur Brücke in der Nähe deiner Basis und überquerst sie, um die östliche NOD-Basis anzugreifen. Zerstöre zuerst die Kraftwerke und die "SAM"-Stellungen. Dann greifst du den "Obelisk" und den Rest der Basis an. Benutze bei jeder Gelegenheit die Orcas und setze, sobald du sie hast, die Luftunterstützung ein.
6. In der Ecke erscheint nun "Delphi". Doch du mußt zuerst einen Teil der Absperrungen an der äußersten Seite öffnen und die Straße überqueren, damit der Helikopter kommt, um ihn abzuholen.



Mission 12 - Albanien

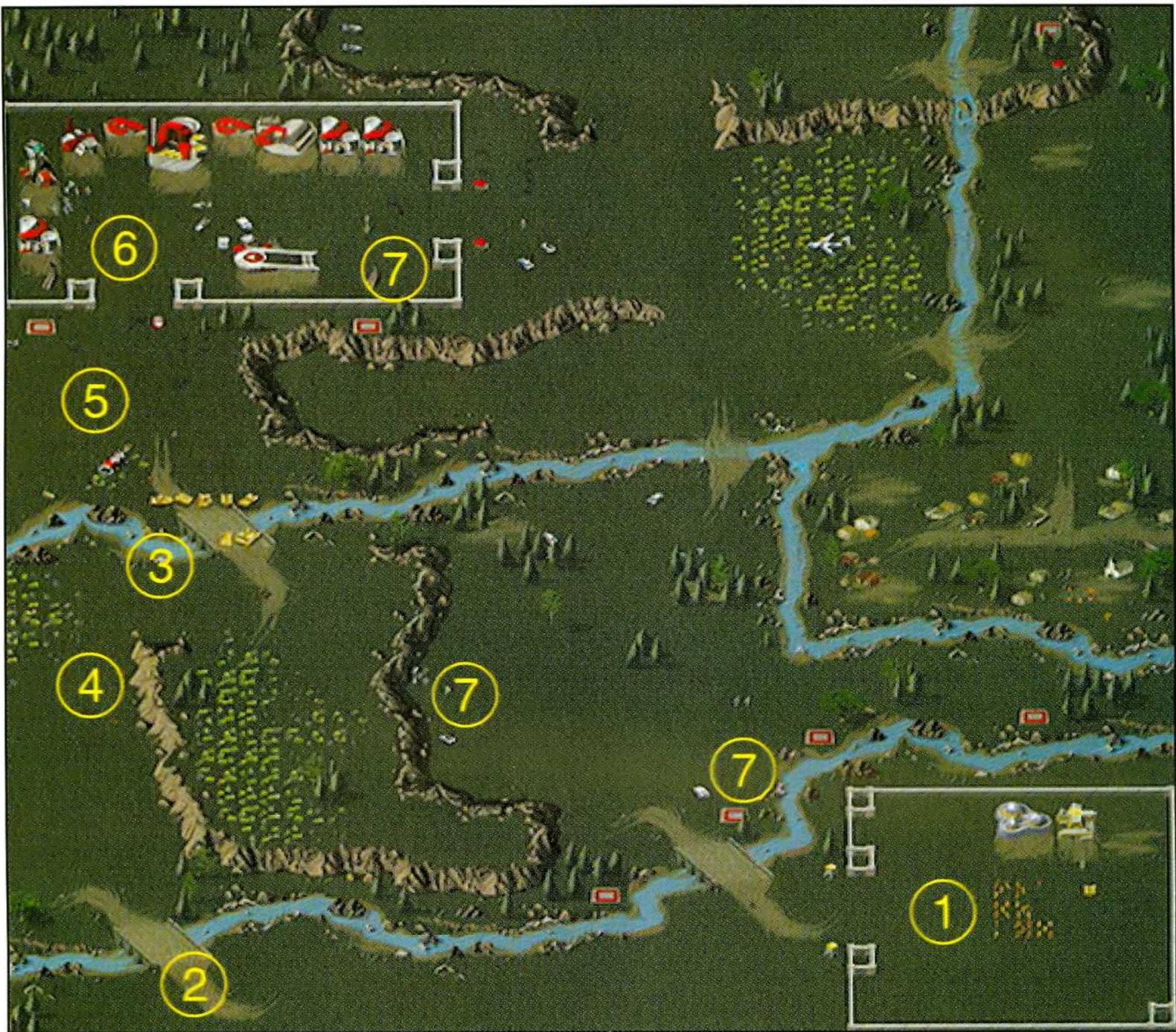
6J49VTBL6

1. Gleich nach Ankunft deiner Einheiten reparierst du alles in der Basis, auch die Geschütztürme. Baue nun zwei neue Panzer und zwei Transportpanzer. Fülle einen davon mit "Eroberern". Hast du dazu nicht genug Geld, so verkaufe einfach einige Gebäude. Sobald deine Armee aus einem "Mammut", drei Panzern, zwei Transportern (einem voller "Eroberer") und einem Raketenwerfer besteht, verkaufst du außer den Wachtürmen jedes Gebäude. Damit hast du eine ziemlich starke Armee.
2. Lasse deine Soldaten, den gefüllten Transporter und Dr. Moebius in der Basis. Nun bewegst du deine Fahrzeuge nach ganz links auf der Karte. Überquere den Fluß und fahre nach Norden zur Brücke.
3. Parke den "Mammut" südöstlich der Brücke, den Raketenwerfer südwestlich davon. Dann formst du im Norden der Brücke eine Kombination aus Panzer, Transporter, Panzer, Transporter und Panzer. Die Fahrzeuge sollten nahe genug beieinander sein, so daß ein Angreifer aus nördlicher Richtung von allen gleichzeitig beschossen werden kann. So wirst du jeden möglichen Angreifer los. Der "Mammut", die Panzer und der Raketenwerfer zerstören jedes Fahrzeug des

Gegners und die Transporter jeden Soldaten. So bewacht jedes Fahrzeug das andere.

4. Nun holst du den anderen Transporter und die Soldaten nach links, über den Fluß und in das Tiberiumfeld.
5. Eventuell versucht eine Erntemaschine, über die Brücke zu kommen – deine Panzer zerstören sie aber sicher. Dadurch werden die NODs aufgeschreckt, und sie greifen mit "Buggies", Panzern und Soldaten an. Doch auch sie erledigt deine Formation. Die NODs werden immer wieder Erntemaschinen schicken und versuchen, deren Zerstörung mit Angriffen zu vergelten. Doch schon bald werden die NODs kein Geld mehr haben und kein Tiberium mehr ernten können.
6. Nun schickst du deine Armee inklusive ein paar Soldaten langsam nach oben zur Feindbasis. Der "Obelisk" kann nur zwei Schuß abfeuern, bevor er keine Energie mehr hat. Du mußt also einfach zwei Soldaten opfern. Dann schickst du alle Fahrzeuge und Soldaten zusammen mit den "Eroberern" hinein. Nimm so viele Gebäude wie möglich ein und zerstöre den Rest.
7. Vernichte dann den anderen "Obelisk" und die "SAM"-Stellungen auf der ganzen Karte. Dabei stößt du immer wieder auf einige Soldaten, die aber kein echtes Hindernis für dich darstellen sollten. Sind alle Stellungen zerstört, so wird ein Helikopter kommen und Dr. Moebius abholen.





Mission 13 - Jugoslawien

YGJ98W2AQ

1. Beginne diese Mission, indem du alle Truppen nach Westen bringst und die Basis unten links errichtest. Bei dieser Mission kommt es hauptsächlich darauf an, möglichst schnell eine Armee aufzustellen. Und unten links gibt es jede Menge Tiberium, was die Sache natürlich leichter macht. Deine Fahrzeuge verteilst du zwischen den Tiberiumfeldern und beginnst mit dem Bauen. Zuerst ein Kraftwerk und dann ein Großkraftwerk. Nun baust du drei Raffinerien.

2. Mache dir zunächst einmal keine Sorgen um Soldaten oder Fahrzeuge. Mit den Einheiten, die du zu Beginn besitzt, kannst du die ersten paar Angriffe leicht abwehren. Konzentriere dich auf deine Basis. Mit den drei Raffinerien sollte das Geld ja schnell hereinfließen. Baue eine Werkstatt, dann eine Panzerfabrik und ein Kommunikations-Center. Dann noch zwei große Wachtürme, um die Basis zu sichern. Nun produzierst du "Mammuts", normale Panzer und Transporter. Durch die vielen Raffinerien wirst du schneller Geld einnehmen,

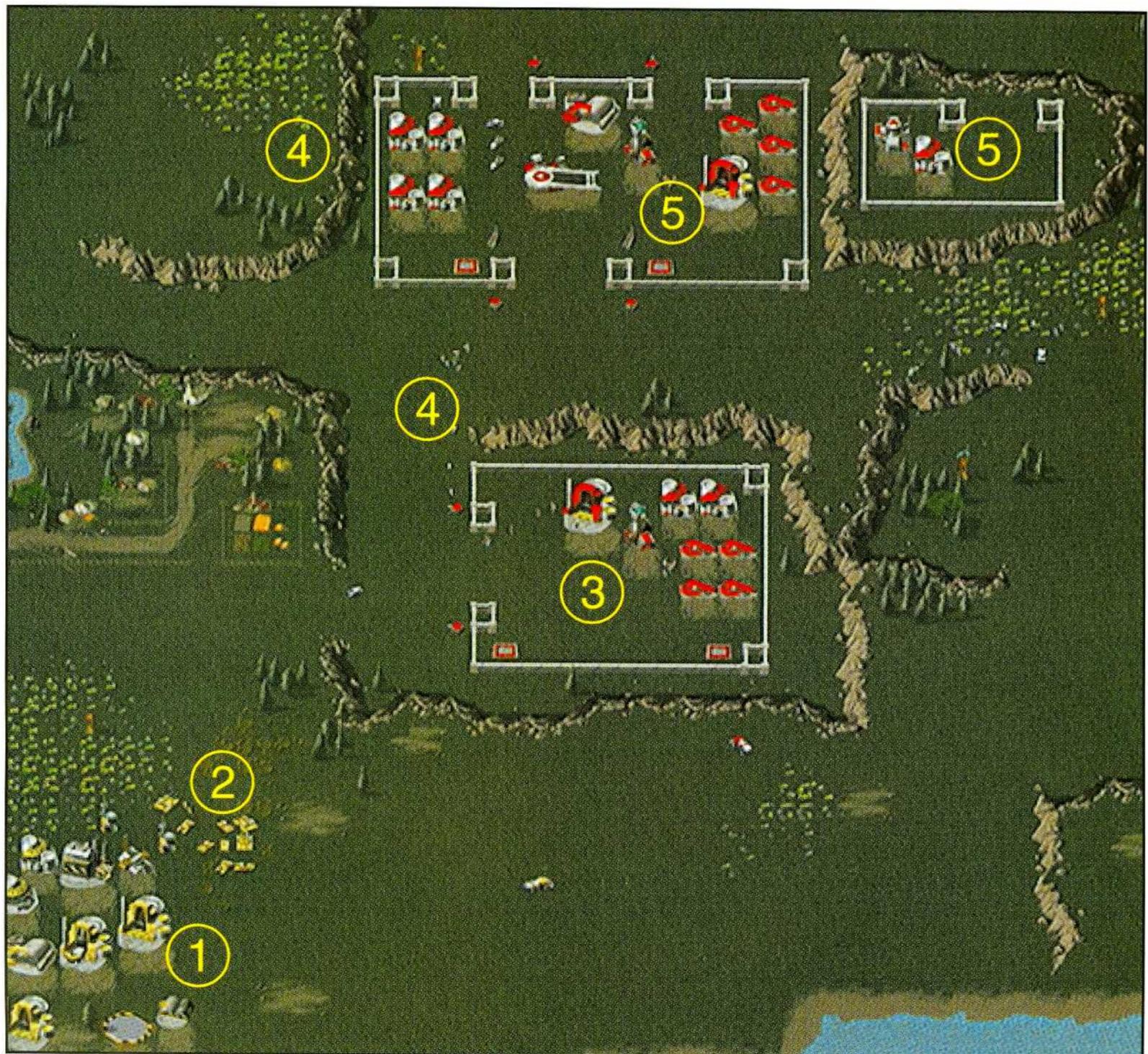
als du es ausgeben kannst. Nun noch ein großes Kommunikations-Center bauen, damit du die "Ionen-Kanone" und den Raketenwerfer bauen kannst. Baue zwei oder drei Raketenwerfer und einen Transporter voller "Eroberer".

3. Attackiere nun die nächstgelegene NOD-Basis. Dies sollte mit deiner starken Armee recht leicht gehen. Nimm alle Gebäude ein und verkaufe sie dann. Du kannst allerdings auch hier deine neue Basis einrichten und die Gebäude in der alten verkaufen (nur den Bauhof nicht)!

4. Die Schlucht blockierst du mit deiner Armee und schickst drei "Mammuts" auf die Anhöhe, die über den Kraftwerken in der zweiten NOD-Basis steht. Schieße nun auf die Kraftwerke und bewege gleichzeitig deine Armee weiter nach oben.

5. Auch die zweite Basis ist einfach einzunehmen. Halte wieder "Eroberer" bereit. Bevor du das Forschungslabor angreifst, solltest du erst alles und jeden in der Basis vernichten. Die Karte darf keine NOD-Einheit mehr aufweisen, sonst ist die Mission nicht beendet – nicht nur das Labor. Diese Mission ist eigentlich einfach, solange man seine Basis und seine Armee schnell aufbaut. Die "Ionen-Kanone" hält man sich für den Ernstfall bereit.





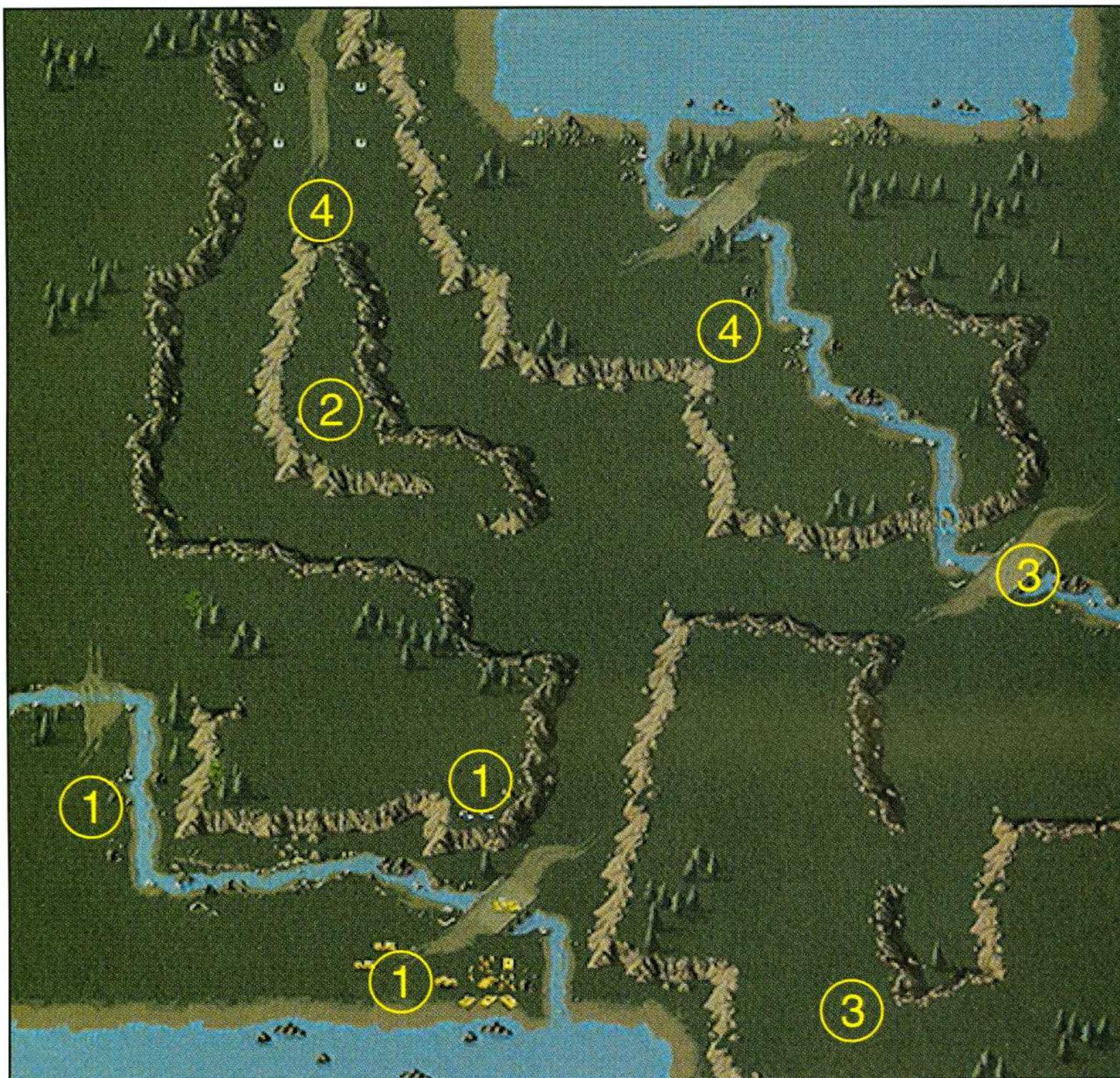
Mission 14 - Jugoslawien

HPOVD9LRR

1. Bringe alle Einheiten nach Osten zur Brücke, aber überquere sie nicht. Eine große Streitmacht greift von Westen aus an. Schicke also zwei leichte Panzer zurück zum Startpunkt, um sie abzufangen. Währenddessen schickst du den "Mammut" über die Brücke und vernichtest die beiden Stellungen bei den Bergen. Laß den "Mammut" auf der Brücke, und falls dann keine Einheiten von Westen angreifen, schickst du die beiden Panzer nach Norden, um sie herauszulocken.
2. Hast du sie gefunden, dann gruppierst du sie wieder zu den anderen zurück und vernichtest sie. Schicke dann die beiden Panzer, den "Mammut" und die zwei Raketenwerfer über die Brücke und nach oben auf die Anhöhe über den beiden Schluchten. Verteile sie so, daß sie jeweils das angrenzende Fahrzeug beschützen

- können. Alle NOD-Einheiten in diesem Abschnitt werden hier angreifen, und du kannst sie aus dieser Position schon zerstören, bevor sie bis zum Zugang an der Brücke kommen können. Die restlichen Einheiten kannst du auf der Anhöhe zerstören. Dabei solltest du maximal zwei Einheiten verlieren. Durch diese Taktik hast du genügend Einheiten übrig, um die unsichtbaren Panzer zu jagen.
3. Benutze die Einheiten auf der Anhöhe, um die beiden Panzer, die bei der Brücke versteckt sind, zu zerstören. Dann fährst du nach ganz unten rechts, wo sich zwei weitere befinden. Wenn du dich gerade im Kampf mit den Haupteinheiten befindest, so kann es sein, daß sich die unsichtbaren Panzer als Verstärkung dazugesellen. Dann kannst es sein, daß du noch lange Zeit nach ihnen suchst, obwohl du sie schon längst im Kampf vernichtet hast.
4. Gruppierere nun deine Einheiten wieder und begib' dich zur oberen rechten Ecke. Dort sind verschiedene Feindfahrzeuge, die deiner Übermacht jedoch nicht lange standhalten können.





Mission 15 - Bosnien

OS2LSFNP6

1. Deine Mission beginnt ganz oben links in der Ecke. Auf der anderen Seite der Brücke wartet ein Flammenwerfer. Schicke dein Baufahrzeug deshalb nur kurz über die Brücke und dann wieder zurück. So kommen die Fahrzeuge über die Brücke, und du kannst sie leicht mit deinem Panzer zerstören.
2. Fahre dann wieder über die Brücke und baue deine Basis rechts davon bei den quadratisch angelegten Bergen auf. Deine Basis muß wieder möglichst schnell vergrößert werden, und du solltest dabei die linke und die rechte Passage durch die Berge sichern. Ernte die Felder rechts ab und baue alle Gebäude, die du für die größeren Wachtürme benötigst.
3. Davon mußt du drei Stück für jede Seite bauen. Achte

dabei darauf, daß du dafür auch genügend Energie aus deinen Kraftwerken zur Verfügung stellen kannst, denn sonst feuern sie nicht. Mit den Türmen kannst du jeden Angriff zurückschlagen und in Ruhe weiterbauen. Reparieren mußt du sie allerdings von Zeit zu Zeit!

4. Hast du das Feld im Osten abgeerntet, so nimmst du die westliche Seite. Baue so viele Soldaten, Fahrzeuge und Hubschrauber wie möglich. Die NOD-Basis ist sehr groß, deshalb wirst du deine ganze Feuerkraft benötigen.
5. Die ersten Bergabschnitte, die du einnehmen mußt, sind die im Westen mit den Geschütztürmen. Schicke dort "Mammuts", Raketenwerfer, Panzer und Infanterie hin, um die Türme zerstören zu können. Die NODs werden sofort einen neuen bauen. Stellst du aber einen "Mammut" genau darauf, so wird dies unterbunden. Nun stellst du auf der Anhöhe eine Armee zusammen und sicherst sie erst einmal.
6. Du kannst auch mit den Sandsäcken deine Geschütztürme in Richtung westlicher Schlucht bauen, um auf diese Weise die Gegend zu sichern. Die NODs werden diese Gegend

weiter angreifen. Doch wenn du deine Armee und die Wachtürme hier plazierst, dann haben sie keine Chance.

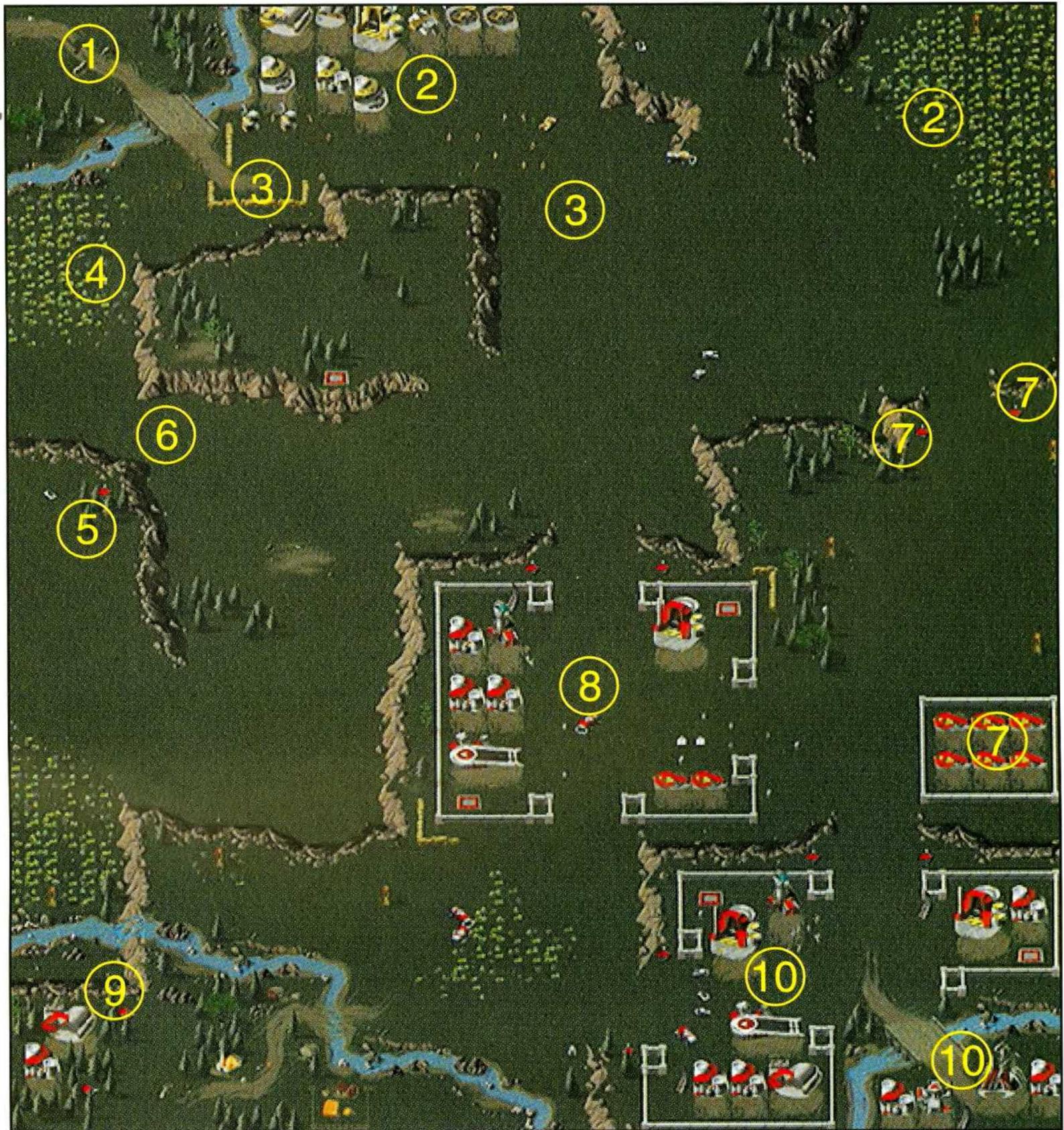
7. Zudem solltest du nun die "Ionen-Kanone" bereithalten. Zerstöre also die Geschütztürme an der östlichen Bergkette und schicke einen Transporter mit "Eroberern" zu den sechs Tiberiumsilos in der Nähe der NOD-Basis. Sichere alles mit Orcas ab und nimm die Silos ein, um sie gleich zu verkaufen.

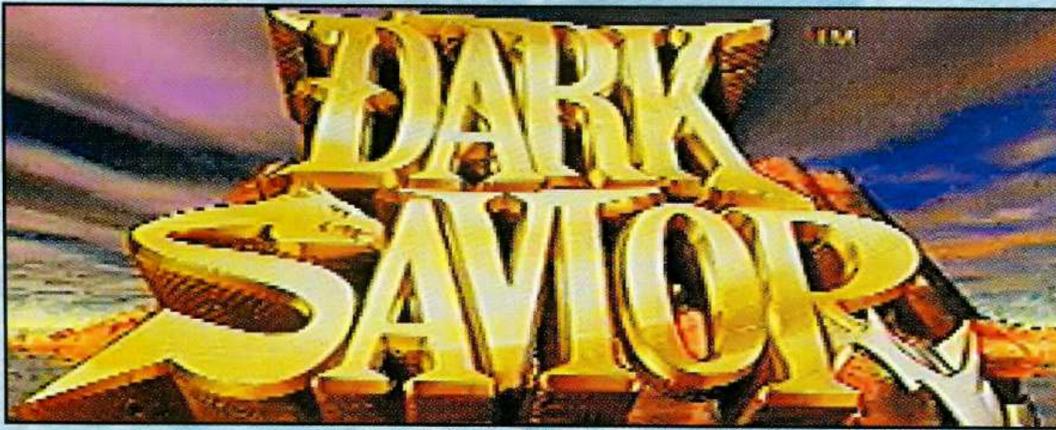
8. Sobald du die Haupt-NOD-Basis angreifst, wird Kane den Nuklear-Sprengkopf einsetzen. Das bedeutet für dich, daß dein Angriff schnell und präzise erfolgen muß, sonst wird deine Basis vernichtet und du wirst von den NOD-Einheiten überrannt. Hast du die größtmögliche Armee zusammengestellt – wenn dir das also Tiberium ausgeht, greife die Basis in der Mitte an.

9. Vernichte erst den "Obelisk" und dann die anderen Gebäude. Währenddessen schickst du ein Elite-Team in die Basis, um die Gebäude beim Dorf unten links zu vernichten (unter anderem den Bauhof der NODs).

10. Nun stürmst du die erste Basis auf der östlichen Seite – dabei mußt du schnell sein. Kane kann mit seinem Nuklearschlag deine halbe Basis vernichten. Die einzigen Gebäude, die noch übrig sind, sind in der unteren rechten Ecke. Dies ist Kanes Wohnsitz. Sei also nicht zimperlich und zerstöre alles, was dir in die Quere kommt.

Der Schlüssel zum Erfolg liegt bei dieser Mission darin, daß du so viel und so schnell wie möglich baust. Zudem mußt du drei der größeren Wachtürme auf jeder Seite deiner Basis haben, um sie bewachen zu können und so in Ruhe aufrüsten zu können.





Dieser Titel kommt von denselben Leuten, die schon mit Landstalker auf dem Mega Drive einen Hit abgeliefert haben. Dark Savior ist ein brillantes, riesiges und komplexes Spiel, das sogar die größten Um-die-Ecke-Denker unter euch noch herausfordern dürfte. Auch die exzellente Grafik hat Überraschungen zu bieten: Wenn ihr den Shift-Button drückt, könnt ihr eine Szene aus vielen verschiedenen Perspektiven betrachten - großartig!

DAS PARALLEL SYSTEM



Die Storyline von Dark Savior wird von euren Entscheidungen und der Zeit, die ihr für die Bewältigung bestimmter Abschnitte braucht, beeinflusst. Seabandits, der erste Abschnitt, legt fest, welche der Parallelwelten ihr als nächstes zu sehen bekommt, je nachdem, wie schnell ihr den Level bewältigt. Hier sind die Zeiten, die ihr braucht, um in eine bestimmte Parallelwelt zu gelangen:

- Parallel 1** - F. Bilan muß nach 4:30 besiegt werden
- Parallel 2** - F. Bilan muß zwischen 3:30 und 4:30 besiegt werden
- Parallel 3** - die Kapitänskajüte muß vor 3:30 erreicht werden
- Parallel 4** - schließt sich direkt an Parallel 3 an
- Parallel 5** - Bilan muß zwischen 3:30 und 4:30 bekämpft werden, aber ihr müßt ihn gewinnen lassen

Am besten beginnt man in dem Spiel mit der ersten Parallelwelt. Wenn ihr sofort mit Parallel 3 startet und die ersten beiden auslaßt, wirkt das Spiel recht öde. Parallel 5 ist ein Turnier, in dem ihr es mit anderen Charakteren des Spiels aufnehmen könnt.

ABKÜRZUNGEN

SEABANDITS

Um die Seabandits-Sektion in weniger als 3:30 abzuschließen, müßt ihr ein paar Abkürzungen nehmen:



1. Der erste Raum, den ihr betretet, ist der Lagerraum für gefährliche Materialien. Anstatt um die Fässer und die tödliche Flüssigkeit am Boden herumzulaufen, springt ihr auf die ersten Fässer und dann auf die andere Seite und durch die Tür.



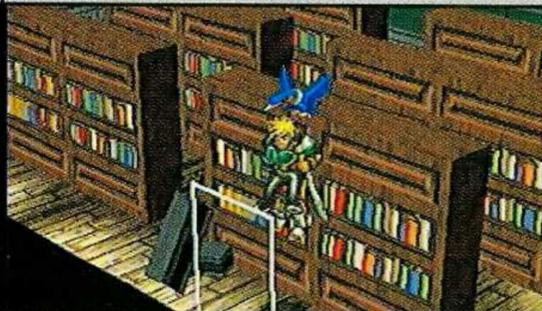
2. Im Tiefkühlraum könnt ihr auf das erste Kühlregal und dann zweimal nach vorne springen. So kommt ihr direkt zu dem Schalter auf der anderen Seite des Raums. Betätigt den Schalter und geht durch die Tür.



3. Im nächsten Tiefkühlraum müßt ihr die Eisblöcke von den Boxen schlagen, dann zu einem großen Block herumlaufen und diesen aus dem Weg schieben, um an die Treppe heranzukommen. Zerschlagt stattdessen die erste Gruppe von Eisblöcken und benutzt die zerschlagenen Trümmer als Stufe, um auf die Boxen zu gelangen. Nun könnt ihr auf den Boxen an dem großen Block vorbeilaufen. Dann springt ihr auf die Fässer, um die Treppe zu erreichen.



4. Wenn ihr oben ankommt, solltet ihr nicht die Gegend mit dem verschütteten Ultrahydrogen auf dem Boden durchqueren. Springt stattdessen direkt auf das Faß vor euch und dann durch die Tür.



5. Nachdem ihr den Erste Klasse-Schlafbereich betreten habt, müßt ihr aus dem Fenster klettern und zur Bibliothek weiterlaufen. Man kann sogar vom Fenster aus auf das Bücherregal springen. Dann geht's weiter zum nächsten und durch die Tür.



6. Nachdem ihr den Raum mit den kleinen Bäumen verlassen habt, führt der nächste Eingang in den Lagerraum. Geht nicht hinein, sondern marschiert an dem sterbenden Crew-Mitglied vorbei und benutzt die beweglichen Plattformen, um den Durchgang zur Economy Class zu erreichen.



8. Sobald man sich an Deck befindet, nimmt man die dargestellte Route. Die Kapitänskajüte ist abgesperrt, ihr müßt also

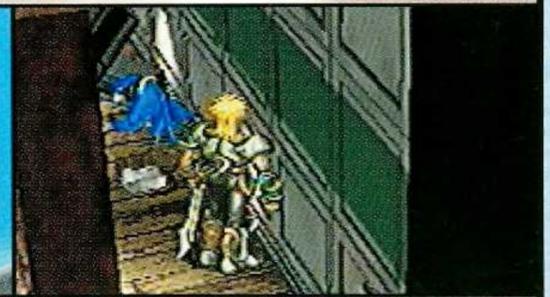
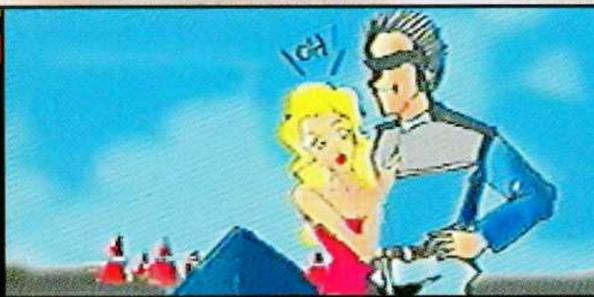


7. Eine schnellere Route führt außen um das Schiff. Man kann es betreten, wenn man die Box in der Ecke des Raums mit der rotierenden Plattform auf die Seite schiebt. Daraufhin kommt eine Falltür zum Vorschein, durch die man in den vorhergehenden Raum hinunterfällt, diesmal aber oben auf die Käfige. Jetzt habt ihr Zutritt zu dem oberen Durchgang. Man erreicht diesen auch, wenn man von der unteren Treppe auf die Flammen bei Kaiser springt. Dies schleudert euch hoch in die Luft, und ihr könnt so auf die Käfige gelangen.

euren Weg nach links fortsetzen, über die Kisten und in einen anderen Raum unter Deck, in dem sich der Schlüssel auf einer Kiste in der Ecke befindet. Kehre zu der Kajüte zurück und betrete sie, um die Parallelwelt zu aktivieren.

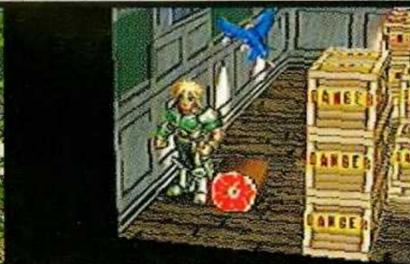
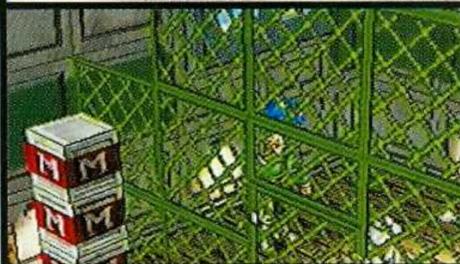
SACHEN ZUM EINSAMMELN

Nachdem man die Parallelwelten 1 und 3 aktiviert hat, kann man sich auf das Schiff zurückbegeben. Ihr habt nun die Möglichkeit, in aller Ruhe all die Items zu suchen, die ihr vorher liegenlassen habt.



1. Ein Geheimnis, das man nicht aktivieren kann, solange die Zeituhr läuft, ist der Spielautomat in dem Raum mit den Bäumen. Wenn ihr versucht, die Maschine zu betreten, stellt ihr fest, daß sie nicht an den Strom angeschlossen ist. Sobald die Uhr jedoch abgelaufen ist, ist auch der Automat angeschlossen, und Garian kann damit spielen. Ihr findet dort 25 Levels vor, in denen ihr einen Ball durch ein Labyrinth schieben müßt. Wenn ihr sowas mögt, macht die Sache eine Menge Spaß.

2. Der erste Schokoladenriegel findet sich in der Bibliothek. Er ist ganz hinten versteckt, hinter dem letzten Bücherregal zur Rechten. Eventuell müßt ihr den Kamerawinkel ändern, um ihn zu finden.



3. Als nächstes findet ihr ein Stück Fleisch und eine Flasche. Sie befinden sich im Lagerraum. Man kommt nur an sie heran, wenn man auf die vier Boxen unter dem Loch im Käfig schlägt. Dann könnt ihr auf die Boxen und durch das Loch springen.

4. Der Laderaum nach dem Raum mit der rotierenden Plattform enthält ein Stück Fleisch, das in der unteren linken Ecke versteckt ist. Es befindet sich hinter einem Stapel von Kisten, und ihr müßt wieder den Kamerawinkel ändern, um hinzukommen.

5. Im Containerraum, wo ihr die Kräne zum Einsturz bringen müßt, stoßt ihr auf einen Schokoladenriegel und ein Stück Fleisch in der unteren linken Ecke. Ihr müßt unbedingt erst die Kräne umwerfen, sonst kommt ihr nicht hin.

6. Auf dem Deck selbst findet sich ebenfalls ein Schokoladenriegel. In dem zweiten Bereich am anderen Ende des Schiffs könnt ihr einige Kisten zu einem Käfig hochklettern, auf dem der Riegel liegt.

PARALLELWELT!

Viele der Abschnitte tauchen in mehr als einer Parallelwelt auf, deshalb handeln wir hier alles unter Parallel 1 ab und beziehen uns an späteren Stellen bei den anderen Parallelwelten wieder darauf.

SEAPORT



1. Zuerst speichert ihr das Spiel mit Kaiser und marschiert dann nach links auf der Plattform entlang und die Leitern hoch. Dort findet ihr in einem kleinen grauen Raum mit Betten und einem Schrank einen Schokoladenriegel.



2. In einem der höhergelegenen Räume stößt Garian auf das Tagebuch des Hafenaufsehers, das auf einem Tisch herumliegt. Sprecht mit den Leuten in dem Raum und nehmt dann das Buch mit. Lest es, um etwas über die Geschichte von Jailors Island zu erfahren.





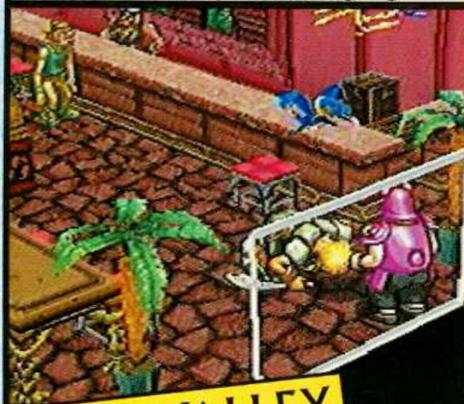
3. Ebenfalls in den höheren Ebenen befindet sich ein Raum, in dem sich Olivia aufhält. Sie kann euch Schwertkraft verkaufen. Hoffentlich habt ihr vorher die Flasche mitgenommen, denn sie akzeptiert diese auch anstelle eines Schokoladenriegels als Gegengabe. Die Schokolade könnt ihr selber später noch gut gebrauchen.



4. Nun, da ihr alle wichtigen Items in dieser Gegend eingesammelt habt, versucht ihr, weiter auf die Insel vorzudringen. Ein Pirat wird euch nur passieren lassen, wenn ihr eine Flasche Jalapeno-Saft trinkt. Antwortet „ja“, setzt euren Weg fort und wartet auf die Wirkung.



5. Ihr könnt keines der Gebäude betreten, bevor ihr mit dem Kleinen auf der Brücke gesprochen habt. Garian spürt nun die Wirkung des Saftes und fordert den Jungen zum Kampf heraus. Dies ist Bestandteil der Story und kann nicht gesteuert werden.



6. Nun könnt ihr die Bar neben der Brücke betreten. Dort sprecht ihr mit den Kunden, und anschließend bemerkt Jack draußen jemanden. Ihr kommt nur hinaus, wenn ihr euch vor einen der Gefangenen hinkniet. Tut dies und geht hinaus, um zu sehen, wie sich die Tore des Schlosses öffnen.



7. Marschier hoch zu dem Tor und versucht, das Schloß zu betreten. Man verweigert euch den Zutritt, aber daraufhin verläßt Dunbar die Bar und fordert euch zum Kampf heraus. Schlagt ihn oder setzt ihn gefangen, um an den Schlüssel zum

Death Valley heranzukommen. Damit geht ihr nun wieder zum Schloß und geht links die Stufen hinunter. Geht weiter herum, bis ihr zu einer Tür kommt, an der der Schlüssel paßt. Gebt dem Mann, der in der Nähe herumsteht, keine Schokolade für Informationen. Hebt sie besser auf!

DEATH VALLEY



1. Gleich nach der ersten Kurve auf der Holzbrücke kommt eine Alternativroute auf der linken Seite. Folgt dieser kurzen Brücke und achtet dabei auf Spalten. Am Ende findet ihr einen weiteren Schokoladenriegel.



2. Geht zum Hauptweg zurück und setzt eure Tour über die Brücke fort. Springt über die versunkenen und hängenden Balken und timt eure Sprünge sorgfältig. Unterwegs trifft ihr Regina, die euch gegen fünf Schokoladenriegel 100 Bounty-Points verkauft. Glücklicherweise haben wir gerade so viel dabei - tauscht die Schokolade gegen die Punkte ein.

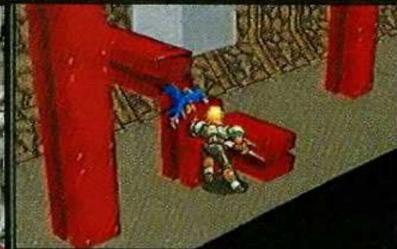


3. Setzt euren Weg über die Brücke bis zur JLO-Basis fort. Dort findet ihr auf dem ersten Baum ein Stück Fleisch. Bevor ihr den großen Baum erreicht, müßt ihr auf eine höhere Plattform hochklettern und mit Bios kämpfen. Nehmt ihn nicht gefangen, sondern tötet ihn!

WALL OF DEATH



1. Dieser Abschnitt ist in der ersten Parallelwelt gesperrt. Ihr müßt also die Leitern hochklettern und nach links marschieren, um den versteckten Eingang zu finden.



2. Im nächsten Raum müßt ihr die Kisten so positionieren, daß ihr die höheren Plattformen erreicht. Stapelt sie so übereinander, wie es auf dem Bild zu sehen ist. Nehmt die übrige Box mit nach oben. Ihr könnt sie dort so aufstellen, daß ihr einen der linken Stahlträger erreichen könnt. Ihr habt nun drei Kisten, und ihr braucht zwei, um die Tür zu erreichen. Die dritte Kiste könnt ihr benutzen, um an die Flasche links oben heranzukommen.

GIRDER SECTION

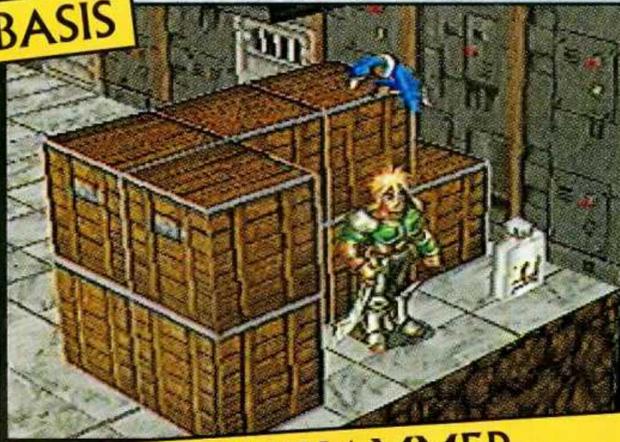
1. Im ersten Raum schlägst du auf den zweiten Stahlträger. Er hat einen Schwachpunkt und wird einstürzen. Damit habt ihr eine neue Plattform, auf der ihr stehen könnt. Setzt euren Weg entlang der Stahlträger fort und betretet den zweiten Bereich mit Stahlträgern.



2. Im nächsten Raum müßt ihr die Kisten so positionieren, daß ihr die höheren Plattformen erreicht. Stapelt sie so übereinander, wie es auf dem Bild zu sehen ist. Nehmt die übrige Box mit nach oben. Ihr könnt sie dort so aufstellen, daß ihr einen der linken Stahlträger erreichen könnt. Ihr habt nun drei Kisten, und ihr braucht zwei, um die Tür zu erreichen. Die dritte Kiste könnt ihr benutzen, um an die Flasche links oben heranzukommen.

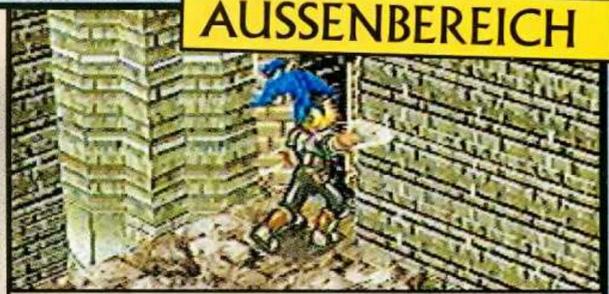


JLO BASIS



Nehmt die Flasche in der unteren rechten Ecke des Levels hinter den Kisten mit. Sprecht mit Bruno, und ihr erhaltet einen Schlüssel von dem anderen Gefangenen, der euch in den nächsten Abschnitt führt. Gehe durch die offene Tür außen, wendet euch nach Norden und trefft den Gefangenen bei dem Schloß.

AUSSENBEREICH

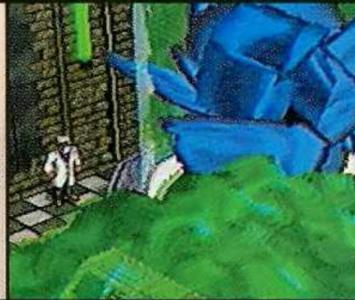


Nachdem ihr den Gefangenen getroffen habt, müßt ihr den Schalter dreimal betätigen, damit sich die Tür öffnet.

WEG ZUR FOLTERKAMMER



Der erste Raum, den ihr betretet, hat wieder einen Abschnitt mit Stahlträgern, die man hochklettern muß. Geht zuerst nach links, um oben auf der Konstruktion einen Schokoladenriegel zu finden. Dann geht ihr weiter nach rechts, wo sich die Ausgangstür an der hinteren Wand befindet.



Nun müßt ihr euch den Weg durch einen langen gewundenen Gang bahnen. Oben seht ihr eine Lavian Ninja von einer Felskante herunterhängen. Sie fällt herab, und ihr könnt euren Weg in den nächsten Abschnitt fortsetzen.

DEADMANS HALLWAY



1. Im ersten Abschnitt des Gangs versucht eine Stachelwand, euch gegen das verschlossene Tor zu drücken. Um dies zu verhindern, zerstört ihr den Abschnitt der Wand, der auf dem Bild zu erkennen ist. Dort findet ihr einen Schlüssel, mit dem sich die Tür öffnen läßt.

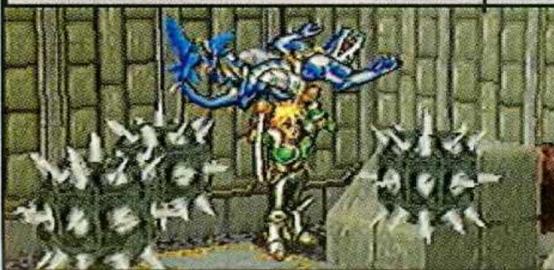


2. Laßt Drizzit zwischen den Elektrokabeln zurück und marschirt durch den Korridor, um in einem kleinen Raum den Schlüssel des Mannes zu finden. Benutzt ihn, um die Tür neben Drizzit zu öffnen. Geht hinein und springt über die beweglichen Klingen.



FOLTERKAMMER

Laßt euch durch das Loch fallen, um Drizzit in der Mitte des Abschnitts mit den beweglichen Stacheln zu finden. Springt von dem Sims aus hinüber, sprecht mit ihm, und dann könnt ihr zusammen durch die Tür hinausgehen.



3. Im nächsten Raum zerstört ihr die Fledermäuse, um ein Labyrinth zu öffnen. Am Ende des Labyrinths geht ihr den Stachelkugeln aus dem Weg, um den Ausgang zu erreichen.

5. Nachdem man sich mit den Pfeilen und den zerbröckelnden Plattformen auseinandergesetzt hat, trifft man einen Gefangenen, der einen bittet, die Blöcke durch seinen Reifen zu werfen. Stellt euch so auf, wie es auf dem Bild zu sehen ist, und springt und werft.



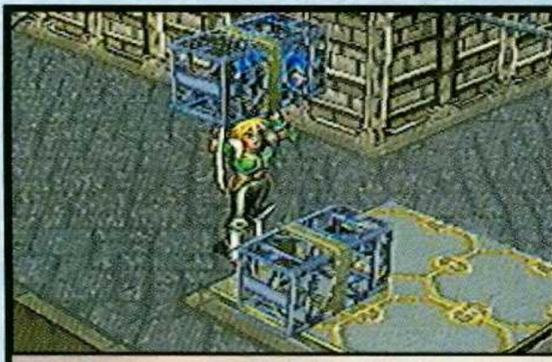
4. Nun müßt ihr das schreckliche Trio bekämpfen. Man kann es nicht gefangen nehmen, ihr solltet also eure Erfahrungspunkte aufstocken, indem ihr jede Runde mit einem Special Move abschließt. Man hat nur zwei Energiebalken, um sie alle zu besiegen.

6. Hier müßt ihr auch gegen Matt antreten - er sieht aus wie Dunbar und verfügt über dieselben Moves. Statt ihn zu töten, solltet ihr versuchen, ihn gefangenzusetzen, denn er wird sich später noch als nützlich erweisen.



7. Setzt euren Weg durch die Räume weiter fort und springt von Plattform zu Plattform, bis ihr zu Vancane kommt. Kämpft gegen ihn und zerstört ihn, um ein paar weitere Erfahrungspunkte zu bekommen.





8. Im nächsten Bereich könnt ihr Drizzit nicht die Treppe hinuntertragen, denn die Spalte ist nicht groß genug. Laßt Drizzit auf der Plattform zurück und marschier hinunter auf die unterste Ebene. Springt hoch und stoßt die Kisten von der Wand weg. Plaziert sie auf dem großen, quadratischen Button. Dadurch wird der Metallzaun herabgesenkt, der den Weg in den oberen Level versperrt hat.



9. Tragt Drizzit auf die neue Plattform, aber kehrt in den vorhergehenden Abschnitt zurück und stoßt die beiden blauen Käfige von der Wand weg. Tragt sie in den neuen Abschnitt und plaziert die weiße Kiste auf dem einzelnen Button. Dann stellt ihr die beiden Kisten und euch selbst auf die anderen Buttons.



10. Dadurch wird der Sims abgesenkt, so daß ihr wieder zu Drizzit hochlaufen könnt. Mit ihm zusammen springt ihr nun vom Sims auf den untersten Level. Dann geht's zu dem offenen Vorsprung weiter. Laßt Drizzit drauffallen und nehmt Garian wieder mit nach oben und über die Plattformen, die erschienen, als ihr die weiße Box auf den roten Button stelltet. Die Plattformen führen zurück zu Drizzit, und ihr könnt von hier aus auf den Sims springen, auf dem er sich befindet.



11. Folgt dem Pfad an Indigo vorbei - ihr werdet später gegen ihn kämpfen. Durchquert das Pfeil-Labyrinth und kehrt auf die Brücken außen zurück. Hier kämpft ihr wieder gegen Vancane. Besiegt ihn, um Erfahrungspunkte zu sammeln.



12. Geht weiter, bis euch Evilsizer zu einem Kampf herausfordert. Vernichtet ihn nicht, sondern setzt ihn gefangen, denn ihr könnt ihn später noch gebrauchen. Setzt euren Weg fort bis zum Eingang des Abwasserkanals. Drizzit dankt euch für eure Hilfe und verschwindet.



13. Springt in den Abwasserkanal und benutzt die schwimmenden Kisten, um weiterzukommen. Springt von den Kisten auf die Plattformen und wieder nach oben in die JLO-Basis.

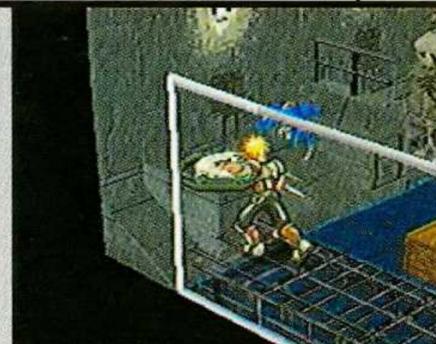


14. Sobald ihr in der Basis seid, begeben ihr euch ins Zentrum, um Bruno und Drizzit zu treffen. Ihr erhaltet eine JLO-Medaille für eure Mühen. Drizzit stirbt jedoch an den Strapazen der Gefangenschaft bei Bilan.

ZU DEN MINEN



1. Nun müßt ihr euch zu den Minen begeben. Geht durch die untere Tür und sprecht mit dem Gefangenen, der danebensteht. Jack gibt euch ein wenig flüssiges Nitrogen, falls Bilan wieder den Körper einer anderen Person angenommen hat.

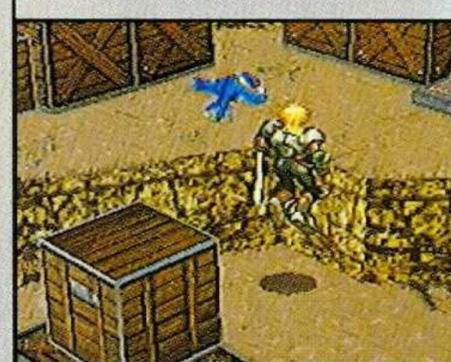


2. Die Tür öffnet sich, und Garian muß einen weiteren Abschnitt des Abwasserkanals bewältigen. Springt von Kiste zu Kiste, bis ihr in den zweiten Abschnitt gelangt. Zur Linken befindet sich ein Rad. Schlagt es



3. Klettert die Leiter hoch und betretet den Raum mit den Kisten. Zerschlagt die helle Box; darin findet ihr eine kleinere Kiste. Hebt sie auf und legt sie auf den Button, um das Tor zu öffnen. Nehmt die nächste Box mit und lauft nach

dreimal, um eine Tür weiter vorne im Kanal zu öffnen. Sie schließt sich nach einer Weile wieder, seid also schnell, wenn ihr durchgehen wollt.



4. Hebt die Flasche in der Ecke auf und dann die kleine Box. Geht hinüber zu dem Vorsprung und werft sie auf den Button. Daraufhin öffnet sich die Tür zum Lift, der euch in die Mine hinunterbringt.

vorne. Nun kommt ihr in einen weiteren Abschnitt, der voll von Kisten ist.

TIPS & TRICKS - U-X



U

URBAN STRIKE

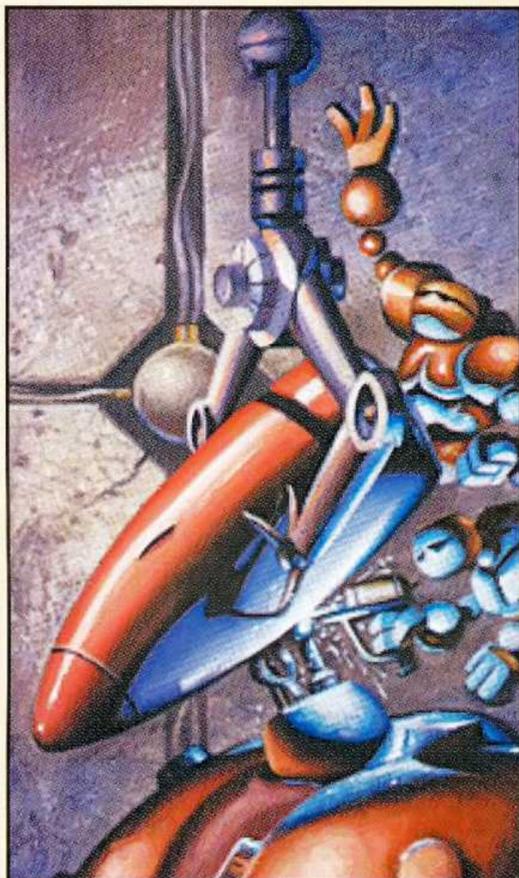
PASSWÖRTER

CNHLGBR4NBF	LPMJ7VSXFZR
ZLGBWD3PFZD	GJ7VT4FKYNM
BWDR6MJYNM	BVT4SXYCZLT
NDR63P7VZLT	WR63PMT4SYL
H63PMJT4SYL	

10 Leben und alle Copiloten verfügbar – YCZ9NHLGBT7
mit 16 Leben in Mexiko – 9G6T9BR6S3V

V

VECTORMAN



POWER-UP

Bewege Vectorman auf dem Screen mit dem Sega-Logo an den unteren Rand rechts neben das Logo und schieße; du triffst dann einen verborgenen Monitor. Daraufhin erhältst du einen Power-Up, mit dem du das Sega-Logo zerstören kannst.

W

weitere nützliche Codes:

EXTRA-/WENIGER LEBEN

Pausiere das Spiel und drücke B, A, links, links (BALL) und/oder B, A, links, unten (BALD); dadurch werden einige Zahlen aktiviert, die einen Debugging-Mode im Spiel repräsentieren. Um nun Leben hinzuzufügen oder abzuziehen, mußt du nur noch X bzw. Y drücken.

PROGRAMMIERER-TOOL

Spiel pausieren und A, B, A, C, A, B und B drücken; vier Punkte erscheinen um Vectorman herum. Dies sind Programmierer-Tools, mit denen du aber nichts anfangen kannst.

ARROWMAN

Drücke Pause, C, A, links, links, A, C, A und B (CALLACAB) und beende die Pause. Vectorman hat nun einen Pfeil und kann durch Wände und Fußböden gehen. In diesem Zustand ist er zwar unverletzbar, kann aber auch keine Power-Ups oder Photonen einsammeln. Trotzdem kann man mit diesem Tool prima auf Erkundungsgang gehen. Um wieder mit Vectorman zu spielen, mußt du nur den Cheat wiederholen.

ENERGIE WIEDERAUFFÜLLEN

Pausiere das Spiel und drücke A, B, rechts, A, C, A, unten, A, B, rechts und A. Beende die Pause, und deine Gesundheitsanzeige ist wieder aufgefüllt. Diesen Cheat kannst du beliebig oft wiederholen.

ZEITLUPE

Drücke Pause, unten, rechts, A, C, oben, links und A (DRACULA). Beende die Pause; das Spiel läuft nun in Zeitlupe, wenn du getroffen wirst.

KÄMPFENDE GROUND BASED BOSSES

Wenn Vectorman einem Ground Based Boss gegenübersteht, wird er vorübergehend unbesiegbar, wenn er getroffen wird. Wenn du also einem Ground Based Boss gegenübersteht und getroffen wirst, gehe in den Boss, während du unbesiegbar bist, und bleibe dort. Vectorman bleibt dann unbesiegbar und verliert keine Gesundheitspunkte. Ungewöhnlich, aber wirksam!

LEVELSPRUNG

Bewege Vectorman auf dem Sega-Logo-Screen unter das Logo und beschiede es exakt 24mal, springe dann hoch und schlage seinen Kopf 12mal gegen das Logo. Es erscheinen die Worte "Get Ready", und dann fallen die Buchstaben "S", "E", "G", und "A" herab. Wenn du zwischen 90 und 109 Buchstaben fängst, kommst du direkt zum 5. Tag, wenn du 110 Buchstaben fängst, kommst du zum 10. Tag.

VERYTEX

EXTRALEBEN

Halte A, B, C und Start gemeinsam gedrückt, um das Spiel zu pausieren. Dann kannst du für jedes gewünschte Extraleben unten gedrückt halten und gleichzeitig Start drücken. Um einen kostenlosen Schild zu bekommen, pausiere das Spiel wie gehabt, halte rechts gedrückt und drücke Start.

VIRTUA PINBALL

PASSWÖRTER

Leiter	Flip Out
Schacht	A Maze Zing

VIRTUA RACING

Halte auf dem Sega-Screen A, B, und oben gedrückt. Halte die Tasten

weiter gedrückt, wenn der Titelscreen erscheint, und drücke Start. Gehe zu dem Screen "Mode Select" und wähle das umgedrehte "Virtua Racing"-Logo. Nun kannst du eine spiegelverkehrte Version der Originalstrecken fahren.

W

WARLOCK

LEVEL WÄHLEN

Um jeden gewünschten Level spielen zu können, mußt du nur "DINSJ" eingeben.

LEVEL-PASSWÖRTER:

SCFSH	BLDVN
PRDIG	PGBRL
SPKNS	PLEUP
BTBYS	BGSTR
NLYNG	SNGDN
NRVNA	SRVDR

WARRIOR OF ROME

PASSWÖRTER:

Stage 2	L3FHPIZNGW
Stage 3	NXDSSZJSWF
Stage 4	OSTCJSSP5B
Rewards	GREBDQUMVE

WARRIOR OF ROME 2

"TUG OF WAR"

Starte das Spiel neu und drücke Start, um ins Auswahl-Menü zu kommen. Markiere "LOAD DATA" und bewege den Cursor ganz nach rechts. Halte jetzt auf Controller 2 Start gedrückt und drücke Taste A auf Controller 1; du gelangst zum "Tug of War".

WIZ 'N' LIZ

SUPER-ZAUBERER-EINSTELLUNGEN

Halte auf dem Sega-Logo A, B und C gedrückt und drücke Start; jetzt kannst du zu "Optionen" gehen und die Super-Zauberer-Einstellung wählen.

WORLD SERIES '95

CHEAT-SCREEN

Wenn der Titel-Screen ausgeblendet wird, drückst du einfach A + B + C + Start. Wenn die erste Blue-Sky-Zone erscheint, drückst du zweimal Start, um den Cheat-Screen zu aktivieren. Ändere die Spielzeiten auf 3, die Treffer des Gegeners auf 1 und die eigenen Treffer auf 3 um; dann drückst du A, B, C und Start gemeinsam und danach zweimal Start. Wenn du nun auf den Screen mit der Blue-Sky-Option kommst, ändere sie auf Ja um und drücke Start.

WWF RAW

SUPERSTÄRKE

Halte auf dem Sega-Logo A, B, C und Start gedrückt und drehe das Pad im Uhrzeigersinn, bis du ein "Bumm" hörst und der Screen rot wird. Jetzt hast du Superstärke.





V

VIRTUA COP

RANKING-MODUS SPIELEN

Wenn das Sega-Logo auf dem Bildschirm erscheint, hältst du die Taste C auf dem Joypad gedrückt und drückst oben, unten, links und rechts.

GEWEHR AUSWÄHLEN

Halte auf dem AM2-Screen C gedrückt und drücke unten, oben, rechts, links, oben, oben, links und rechts. Nun kannst du die Waffenauswahl anschalten. Um Waffen zuzuschalten, pausierst du während des Spiels und feuert außerhalb des Screens.

MEHR ZEIT FÜR NAMENSEINGABE

Um mehr Zeit auf dem Namenseingabe-Screen zu bekommen, einfach die Backspace-Taste 20mal drücken; du hast nun 99 Sekunden Zeit.

VIRTUA FIGHTER 1 AND REMIX

ALS DURAL SPIELEN

Drücke im Arcade- oder VS-Modus auf dem Screen "Charakter-Auswahl" unten, oben und rechts, und danach A und links gleichzeitig. Wenn du einen Laser-Sound hörst, funktioniert der Code.

Stagewahl und Stagegröße einstellen

Wenn am Titel-Screen "Start drücken" erscheint, 12mal oben und dann Start drücken. Dann ins Menü "Optionen" gehen, bis unter "Exit" gehen und A drücken; nun kommst du in das Menü, in dem du den gewünschten Level und die Größe des Sichtfeldes einstellen kannst.

Menü "Charakterauswahl" ändern

Halte die L- und die R-Taste gedrückt, wenn eine Vs-Partie beendet ist; du kommst dann auf einen Charakter-/Stage-Auswahl-Screen, und außerdem hast du dann etwas schneller Zugang zum Spiel. Wenn auf dem Titelscreen "Press Start" erscheint, kannst du außerdem 17mal oben und gleich danach Start drücken. Wenn du nun das Menü aktivierst, kannst du auch Dural auswählen.

CREDITS ANSCHAUEN

Halte während des Eröffnungsdemos Taste A gedrückt.

RANKING MODE AUF DIE LEICHTE ART

Drücke auf dem Titel-Screen unten/rechts + C + Y + L-Taste + R-Taste und Start. Du bekommst nun den Ranking Mode, ohne das Spiel gewonnen haben zu müssen.

VIRTUA FIGHTER 2

ALS DURAL SPIELEN

Auf dem Screen "Charakter auswählen" unten, oben, rechts, A +

links oder - für den Gold-Dural - unten, oben, links, A + rechts drücken.

Kostümfarbe ändern

Während der Charakterauswahl oben drücken.

Wiederholung in Zeitlupe

Halte in dem Moment, in dem du deinen Gegner ausschaltest, unten und A, B und C gedrückt.

VIRTUA-VOGEL

Spiele das Spiel bis zu Jacky's Stage im 1-Player-Modus durch und drücke auf beiden Controllern X, Y und Z, um den Vogel herbeizurufen.

Mit Jacky Fliegen

Nachdem du den Vogel gerufen hast, verlierst du die letzte Runde mit einem Ring Out; halte oben gedrückt, bis "Game over" erscheint, und der Vogel trägt dich fort.

ALTERNATIVE TAUNTS

Wenn du deinen Gegner ausgeschaltet hast, halte A, B oder C gedrückt.

VIRTUA FIGHTER KIDS

ALS DURAL SPIELEN

Markiere im Menü "Charakter auswählen" Akira und drücke unten, oben und rechts, und dann links und A zusammen. Nun solltest du als Dural spielen können.

FMV ENDSEQUENZEN

Gewinne das Spiel im Arcade-Modus, und du erhältst einen FMV für deine Figur. Danach erscheint im Options-Screen eine Mini-Kino-Option, in der du dir die Endsequenzen der Figuren ansehen kannst, mit denen du gewonnen hast.

GOLD DURAL

Markiere Akira und drücke unten, oben, links und dann rechts und A zusammen.

WIRE FRAMED MODE

Halte bei der Auswahl des Charakters die linke Shift-Taste gedrückt, bis das Spiel beginnt.

FISCH IN DURALS KOPF

Wenn du den Dural-Code im Auswahl-Menü eingegeben hast, hältst du C gedrückt (wenn du zwischen normalem und Kids-Modus wählst), bis das Match beginnt. Dann siehst du einen roten Fisch in Durals Kopf herumschwimmen, der während der Kämpfe lustige Sprüche losläßt.

VIRTUA BIRD

Spiele das Spiel bis zu Jacky's Stage im 1-Player-Modus durch und drücke auf beiden Controllern X, Y und Z, um den Vogel herbeizurufen.

Mit Jacky Fliegen

Nachdem du den Vogel gerufen hast, verlierst du die letzte Runde mit einem Ring Out; halte oben gedrückt, bis "Game over" erscheint, und der Vogel trägt dich fort.

ALTERNATIVE TAUNTS

Wenn du deinen Gegner ausgeschaltet hast, halte A, B oder C gedrückt.

VIRTUA RACING

Verborgene Strecke

1. In Amazon Falls (mit dem Coupe) fährst du den Berg hinauf (zweiter großer Sprung) und bremsst herunter.
2. Wenn du das Hindernis auf der rechten Seite siehst, drehe um und fahre hindurch.
3. Nun findest du eine Straße mit Tunneln und Riesensprüngen. Wenn du seitlich anstößt, wirst du auf die Straße zurückgefedt.

SUPERAUTO

1. Belege in allen Grand Prix-Rennen den ersten Platz.
2. Wähle den Practise-Modus, drücke auf dem Screen "Autoauswahl" Z, und der F-160 wird mit dem F-20 Supercar wiederhergestellt.

Umgekehrt fahren

1. Wenn du in allen fünf Runden die höchste Punktzahl erreicht hast, erscheint eine Option im Menü "Custom Game", mit der du den Reverse-Modus aktivieren kannst.

VOLLSPIELOPTIENEN

1. Gebe im Grand Prix-Eintragungs-Screen als deinen Namen Y, X und Z ein.
2. Du kannst nun alle zehn Strecken im Arcade-Modus fahren und hast im Übungs-Modus 16 Fahrzeuge zur Verfügung.

NACHTFAHRT

1. Beim Laden eines Rennens hältst du A, X, Y und Z gedrückt; danach drückst du Start.
2. Wiederhole den Cheat, um den Modus "Nachtfahrt" wieder auszuschalten.

X

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

CODE FÜR KÜRZERE LADEZEIT

Halte die L- und die R-Taste gedrückt, um die Ladezeit bei Beibehaltung der Charaktere zu reduzieren.

SCHNELLAUSWAHL

Wenn du im 2-Spielermodus die L- und die R-Taste gedrückt hältst, bist du im Modus Schnellauswahl - du mußt dann nicht noch einmal auswählen.

ALS AKUMA SPIELEN

Wähle den 2-Spieler-Vs-Modus.

Erster Spieler: Halte deinen Zeiger auf Spiral und gehe dann in folgender Reihenfolge zu den Charakteren: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, Silver Samurai. Warte eine Sekunde und drücke dann Weak Kick + Fierce Punch + Fierce Kick.

Zweiter Spieler: Halte deinen Zeiger auf Storm, gehe zu Cyclops, Colossus, Iceman und Sentinel, dann nach links zu Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai und Spiral; warte nun eine Sekunde und drücke Weak Kick + Fierce Punch + Fierce Kick. Wenn du den Code eingegeben hast, mußt du nur noch die R- und die L-Taste + X + Y + Z gedrückt halten und auf dem Continue-Screen Start drücken, um als Akuma weiterspielen zu können.

ALS JUGGERNAUT SPIELEN

Wähle zuerst den Vs-Modus und benutze dann den Akuma-Code. Wenn du das Match beendet hast, drücke zweimal links/oben. Nun kannst du als Juggernaut spielen.

SUPER PUZZLE FIGHTER 2

Capcom zeigt erneut, wie man aus einem erfolgreichen Namen Kapital schlägt, und schickt einige Street Fighter-/ Darkstalker-Zöglinge ins Denkspiel-Genre.

Was tun, wenn man mit dem x-ten Tetris-Clone noch Aufsehen erregen möchte? Capcom, bekanntlich Meister bei der Vermarktung ihrer weltberühmten Keilereien, zeigt es eindrucksvoll: Man nehme ein paar Prügelknaben aus Street Fighter II und Darkstalkers, trimme sie mächtig auf knuddelig und füge sie geschickt in eine Columns-Variante mit ein - fertig ist der potentielle Denkspiel-Hit. Das Spielprinzip wurde gegenüber Segas Klassiker aber natürlich etwas variiert. Nach wie vor müßt ihr zwar herunterfallende Kri-

stalle der Farbe nach sortieren; um sie jedoch diesmal vom Screen verschwinden zu lassen, benötigt ihr das farblich passende Flammen-Symbol. Gespielt wird immer gegen einen CPU-Kontrahenten oder gegen euren vermeintlich besten Freund. Gelingt es einer Partei, eine Kettenreaktion auszulösen, kriegt der Konkurrent dies durch herunterpurzelnde Zeitsteine zu spüren, die sich erst nach einer gewissen Zeit in abbaubare Kristalle verwandeln. Neben dem normalen Arcade-Modus gibt es noch eine spezielle Puzzle-Option, in der



Oben rechts: Jeder Charakter hat eine spezielle Farbkombination („Counter Gem“), die eine Art Special Move auslöst.

Oben: Die Zahlen an den Zeitsteinen geben an, nach wievielen Runden sie sich in Kristalle verwandeln.

ihr gegen einen besonders ausgefuchsten Gegner antritt. Gelingt es euch dennoch, ihn zu besiegen, winken kleine Goodies wie beispielsweise die neue Farbvariation eines Prügelhelden.

Ulf Schneider ■



Gelungene Aktionen werden durch kleine Kampfeinlagen der beiden Streithähne illustriert.



Hier hat gerade ein Super Special Move seine tödliche Wirkung bewiesen, was recht hübsch aussieht.

Word Up

Für sich betrachtet stellt diese Knobelei in bewährter Columns-Tradition ein durchaus interessantes Denkspiel dar, das leicht zu erlernen ist und aufgrund der ausgeklügelten Kettenreaktionen auch Profis gefallen dürfte. Durch bekannte Beat 'em Up-Charaktere mit jeweils einer Art Special Move erhält diese Kristall-Purzelei zudem ein besonderes Flair.



Check Up



Titel:	Super Puzzle Fighter 2 Turbo
Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Capcom
Tel.:	040-39 11 13
Release:	Ende April
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-2
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis sehr schwer
Besonderheiten:	Prügel-Charaktere in einem Denkspiel, Q-Sound

Grafik 50%

Dem Genre entsprechend recht zweckmäßige Comic-Grafiken mit animierten Knuddel-Kämpfern.

Sound 57%

Trotz Q-Sound klingt die Pop-Dudelei so belanglos wie eh und je. Typisch japanische Piepsstimmen!

Gesamt 69%

Erneuter Columns-/Tetris-Aufguß mit einigen neuen Ideen und Spielraum für taktische Möglichkeiten.

SATURN BOMBERMAN

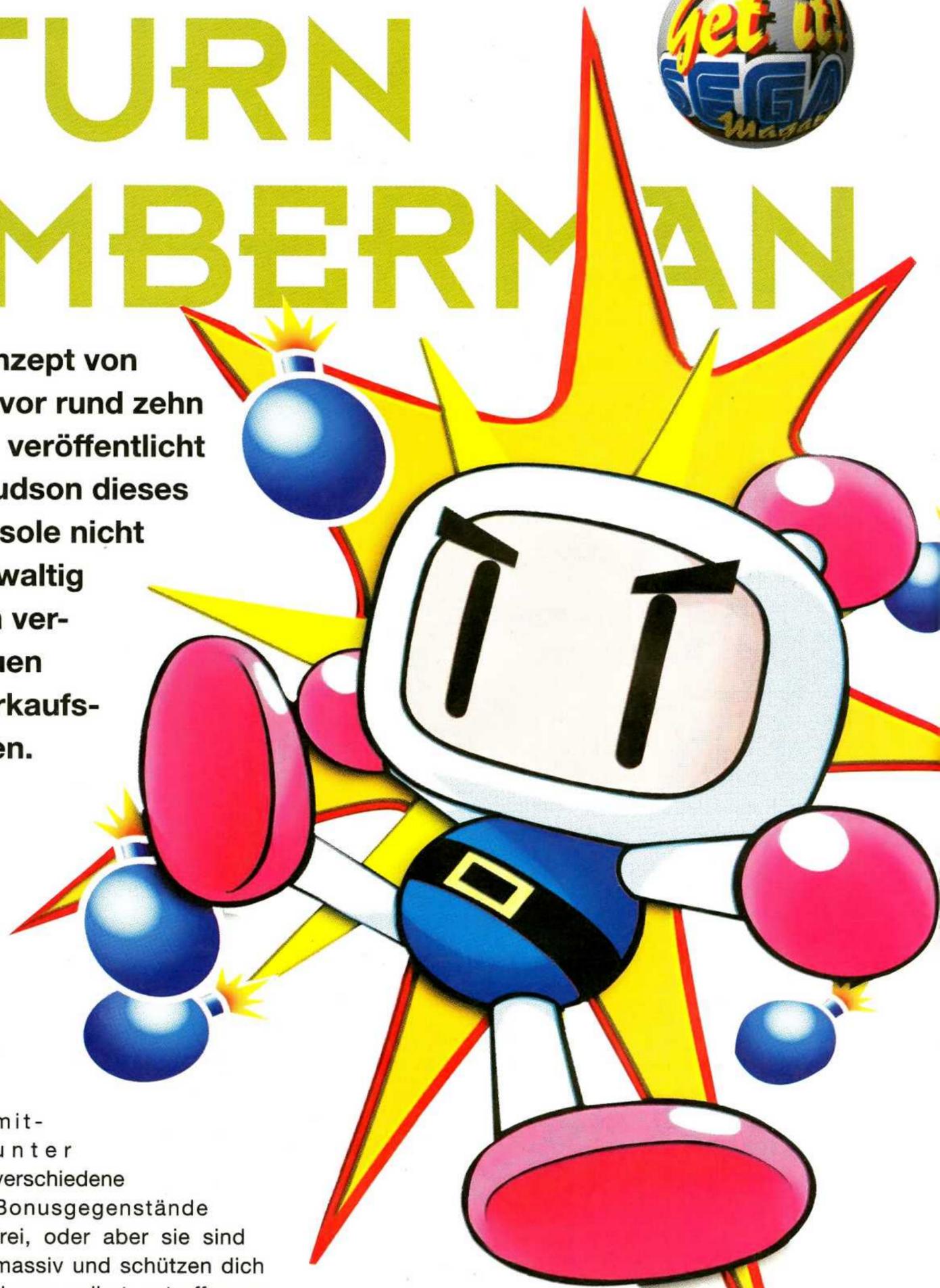


Obwohl das Spielkonzept von Bomberman bereits vor rund zehn Jahren das erstmal veröffentlicht worden ist, wollte Hudson dieses auch Segas Edelkonsole nicht vorenthalten. Die gewaltig aufgepeppte Version verspricht zu einem neuen Höhenflug in den Verkaufscharts durchzustarten.

Auf dem Programm steht mal wieder die Rettung der Welt, wofür natürlich niemand anderes als die gewitzten Bombermänner in Frage kommen. Wenn man davon einmal absieht, glänzt das Intro mit phantastischen Zeichentrickanimationen, die auch den Auftakt zum regulären Game bilden. Deine Aufgabe ist im Grunde ganz einfach: Du steuerst deinen Feuerwerker durch teilweise labyrinthartige und im Story-Modus auch mehrere Screens große Stages. Wenn du alle gegnerischen Spielfiguren beziehungsweise Generatoren eliminiert hast, steigst du in das nächste Level auf. Zur Verfügung steht dir dafür lediglich eine Bombe, die du so plazieren muß, daß der in alle vier Himmelsrichtungen explodierende Feuerstrahl das gewünschte Ziel trifft. Wände, die von der Detonation getroffen werden, lösen sich entweder auf und geben

mit-
unter
verschiedene
Bonusgegenstände
frei, oder aber sie sind
massiv und schützen dich
davor, selbst getroffen zu
werden. Richtig wild wird es
jedoch erst, wenn man
durch vorheriges Aufsammeln
entsprechender Boni die
Anzahl seiner gleichzeitig
ablegbaren Bomben er-

Manche Generatoren produzieren Monster. Man kann diese zwar auch zerstören, andererseits bringt das Killen von immer neuen Kreaturen erst einmal zusätzliche Bonuspunkte.





Eine Vielzahl von Regeln und Einstellungen eröffnet uns ein mehr als nur abwechslungsreiches Dauervergnügen im Multiplayer-Game.

höht oder deren Reichweite vergrößert hat.

Entscheidende Verbesserungen...

Erschöpfte sich die Urversion bereits in diesem Gameplay, so kann Saturn Bomberman mit entscheidenden Neuerungen aufwarten. Die Rollschuhe, die ein schnelleres Laufen ermöglichen, sowie die Power-Ups, die eine zeitweise Unverwundbarkeit gegenüber Monstern bewirken,

Dinobabies eignen sich hervorragend, um darauf zu reiten. Wer ein Dinosaurier in die Luft sprengt, erhält nur eine weiß-gelbe Soße



Auf dem Piratenschiff kann man mit seinen Bomben Kanonen zünden und damit auf Fische schießen, die zusätzliche Bonuspunkte bringen.



erscheinen vergleichsweise gering gegenüber Spezial-Items wie fernzündbaren Minen und unsichtbaren Traps. Mit den Magic Gloves ist es zudem möglich, seine eigenen Bomben aufzunehmen, um sie über eine Mauer oder ein anderes Hindernis hinweg auf den Gegner zu werfen.

Cooler Angriffe lassen sich auch mit den Fußballschuhen bewerkstelligen. Entweder man benutzt sie, um die explosiven Kugeln bis ans andere Ende zu kicken, wenn es einem zu gefährlich erscheint, selbst dorthin zu laufen, oder aber man schießt eine Bombe (vor allem dann, wenn sie

kurz vor dem Explodieren ist) frech vor die Füße eines Mitspielers.

Regular & Master Mode

Diese zwei Spielvarianten unterscheiden sich im wesentlichen dadurch, daß man im Master Mode in jeder Stage alleine eine Viel-

Treffen mit alten Bekannten



Die zehn Kontrahenten, die sich in den Playfields gegenseitig wild bombardieren, sind durchweg keine Unbekannten. Da man wohl mit zehn äußerlich gleichen Bomberman-Figuren ein heillooses Chaos verursacht hätte, beschränkte man sich im Battle-Mode auf zwei dieser Raufbolde. Nun mußten die übrigen Player natürlich auch ein ansprechendes Aussehen erhalten, was liegt da näher, als (zumindest in Japan) bekannte Titelhelden anderer Plattform-Games zu integrieren? Alten Amiga-Veteranen dürfte da vielleicht noch Manjimarū aus dem Spiel Rodland bekannt vorkommen, wohingegen zum Beispiel Bonk aus dem Titel BC Kid auch bei Konsolenbesitzern einen recht hohen Bekanntheitsgrad erlangt hat.

zahl von Monstern erledigen muß (entspricht vom Prinzip in etwa der Urversion). Im Wettlauf gegen die Zeit, teilweise auch gegen Generatoren, die neue Gegner erzeugen,



Zwischen den Wettkämpfen darf der Sieger einer Runde nach Bonusitems angeln.



Jede der Inseln ist in mehrere Abschnitte unterteilt.

gen, muß man alles in die Luft sprengen, was sich bewegt. Natürlich kommen auch hier die diversen Spezial-Items zum Einsatz. Im Regular Game gilt es dagegen, mehrere thematisch unterschiedliche und abschnittsweise unterteilte Inseln zu absolvieren. Bei dieser Aufgabe darf uns zudem ein zweiter Mitspieler tatkräftig unterstützen. Hier stößt man dann auch auf sehr phantasievoll gezeichnete Stages, welche sich über mehrere Screens erstrecken und sanft in alle Richtungen scrollen. Auf der ersten Insel befinden wir uns zum Beispiel in einem riesigen Vergnügungspark. Die Gegner sind abwechslungsreich und witzig animiert. So spritzen wandelnde Bananen förmlich aus ihrer Schale, wo-

nach der Hut an einem Fallschirm schwebend sanft wieder auf der Erde landet und einen Bonus freigibt. Als besonders hinterhältig erweisen sich auch im darauffolgenden Urwaldlevel langarmige Gottesanbeterinnen, welche sogar über Hindernisse hinweg deine Bomben berühren und sie so vorzeitig zur Explosion bringen können. In beiden Spielmodi

» Die neuen Features machen Hudsons Klassiker noch aufregender, vielseitiger und vor allem gemeiner! «

stoßen wir auf imposante Endgegner, die immer wieder mit neuen Tricks aufwarten können und uns mitunter ganz schön zu schaffen ma-

chen, bis man sie endlich erledigt hat.

Es wird gnadenlos abgerechnet...

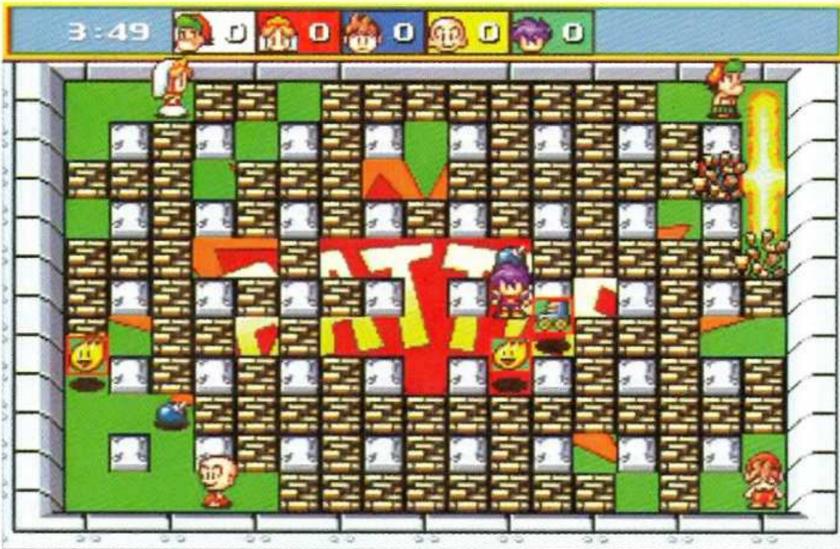
Gemeint ist damit das ultimative Multi-Player-Game, an dem - vorausgesetzt, man verfügt überhaupt über so viele Multi-Player-Adapter - bis zu zehn menschliche Mitspieler gleichzeitig teilnehmen dürfen. Gebombt wird, was das Zeug hält, und nicht selten enden die wilden Auseinandersetzungen am Bildschirm mit wortreichen Flüchen und Beschimpfungen der Mitspieler untereinander. Wer der beste Bomberman ist, stellt sich entweder nach einer vorher festgelegten Anzahl von Matches (Series) heraus, oder aber man wetteifert nach dem Best-Of-(Five)-Prinzip, was bedeutet, daß derjenige als Sieger hervorgeht, der als erster eine bestimmte Anzahl von Spielen, nämlich bis zu fünf Stück, für sich entschieden hat. Eine nette Idee sind auch die Dinosauriereier, wobei die Dinobabies hervorragende Reittiere abgeben und dem Reiter so ein Zusatzleben schenken. Verschiedene Zusatzregeln stehen für die maximale Dauer eines Duelles oder entscheiden, ob ein Unentschieden (Zeit läuft aus oder Gegner sterben gleichzeitig) gewertet wird. Selbst kleine Bonusgames zwischendurch sind möglich, in denen der Sieger einer Runde dann zusätzliche Bonusobjekte einheimsen kann.

Wir setzen noch einen drauf!

Nicht genug damit, daß sich eine ganze Horde von spiel-süchtigen menschlichen Teilnehmern gegenseitig die Birne wegpusten kann, auch sorgen in diesem Modus



Die Trickfilmsequenzen sind überzeugend in Szene gesetzt und spiegeln etwas von dem humorigen Flair von Saturn Bomberman wider.



Wenn man alleine spielt, dann sollte man gegen mehrere Computer-Gegner antreten, die sich erfreulicherweise gegenseitig ausschalten.



Wenn man mit acht oder noch mehr Spielern gleichzeitig antritt, sollte man einen großen Fernseher sein eigen nennen, sonst sieht man gar nichts mehr.



Bomberman wird wohl auch auf 256 Bit-Konsolen noch eine Referenzspiel sein.



Grafisch ist Saturn-Bomberman zum Teil ansehnlich gelungen, vor allem im 1-Spieler-Modus.

ganze acht verschiedene Schauplätze, genannt Arenen, für ein sowohl optisches als auch spielerisch abwechslungsreiches Gaming. Besonders erwähnenswert ist „Jungle Trap“, in dem man neben den üblichen Bomben auch spezielle Minen aufnehmen kann, die nach dem Auslegen sofort unsichtbar werden.

Läuft irgendjemand dann darüber, wird diese aktiviert und explodiert einen Bruchteil später mit einem screenfüllenden Feuerstrahl. Des weiteren gibt es Trampoline in „Bouncing Bomber“, fließenden Treibsand in „Desert Twister“ oder kippende Untergründe in „Ninja House“. Phantastisch läßt es sich auch im Team agieren. Unterschiedliche Mitgliederzahlen sind möglich, womit man – nebenbei bemerkt – auch ein Kräftegleichgewicht zwischen unterschiedlich erfahrenen Mitspielern schaffen kann. Nur wenn das gesamte Team eliminiert ist, scheidet es aus dem

» Saturn Bomberman ist einfach das ultimative Fun-Game für den gesamten Bekanntenkreis - schnell erlernbar, hält es dich stundenlang in Atem. «

laufenden Wettkampf aus, und das zuletzt übriggebliebene erhält am Ende einen

Siegpunkt. Wer stellt sich der Herausforderung und tritt selbst alleine gegen ein, zwei... mehrköpfige Teams aus Computergegnern an? Denn nun lautet das Motto „Alle auf einen!“. Den Möglichkeiten und Variationen in Saturn Bomberman sind

keine Grenzen gesetzt, unseren Möglichkeiten leider schon, denn leider können wir nicht unser gesamtes Heft mit unserer Euphorie für dieses Game füllen.

Oliver Preißner ■

Check Up



Titel:	Saturn Bomberman
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Hudson/Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Mai
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1-10
Levels:	50+
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	10 Spieler Modus, variationsreicher Battle-Mode

Grafik 63%

Im Multiplayer-Modus wie auch im Master Game begnügt man sich mit einer recht einfachen Grafik, die eben für Spiele dieses Genres üblich sind, vor allem, weil sie dadurch oftmals übersichtlicher werden. Im Regular Game dagegen findet man hübsche Bonbongrafiken und ebenso liebevoll wie auch abwechslungsreich animierte Gegner.

Sound 68%

Hektische und witzige Musikstückchen sorgen für Stimmung. Nichts Aufwendiges, sondern genau das Richtige für diese kurzweilige Unterhaltung.

Gesamt 93%

Saturn Bomberman ist schlichtweg das vielseitigste und amüsanteste Fun-Game, das bisher für das Saturn erschienen ist. Was zählt, sind Schnelligkeit, Geschicklichkeit und ein freches Austricksen der Gegner. Eine Vielzahl von abwechslungsreichen Levels sorgt in jedem Modus für langanhaltenden Spielspaß.

Word Up

Das einfache und geniale Spielprinzip von Bomberman fesselte bereits in zahllosen Computer- und Konsolenversionen. Nun hat man haufenweise neue Ideen und Features integriert und damit ein Suchtspiel geschaffen, von dem man einfach nicht mehr loskommt.



INDEPENDENCE DAY

Dank der Original-Filmlizenz dürft ihr Roland Emmerichs Alien-Spektakel noch einmal hautnah erleben, und zwar als ein Elite-Pilot, der mit den wichtigsten Waffen ausgestattet ist: Mut und Instinkt!



Fox Interactive war bei der Umsetzung der mächtigen Special Effects-Orgie nicht sonderlich schnell, doch immerhin erscheint der letztjährige Kassenschlager noch im Windschatten der Werbekampagne zum Start des Verkaufsvideos. Das gleichnamige Videospiel bietet allerdings nicht exakt den selben Handlungsstrang, sondern lehnt sich vielmehr an der fiktiven Weltbedrohung durch eine gigantische Ali-

en-Armee an. Das fluglastige Abenteuer beginnt damit, daß es der Menschheit gelingt, einen Virus im Mutterschiff zu plazieren, wodurch der gesamte Schutzschild lahmgelegt wird. Im Gegensatz zum Film wurde aber bislang noch keine Großstadt zerstört, so daß ihr als Elite-Pilot zusammen mit dem Wingman Steve Hiller noch etwas Zeit habt, um sämtliche Citys von der aggressiven Raumschiff-Plage zu befreien.

Unkomplizierte Flugaction

Der Aufbau gleicht anderen kriegerischen Shoot 'em Ups. Zunächst erfahrt ihr im knappen Briefing Näheres über euren Auftrag und andere Flugobjekte. Danach macht ihr es euch im Cockpit des Jets bequem und düst ohne Umschweife zur virtuellen Front, die sich immer direkt unter einer der riesigen Weltraumschüsseln befindet und auch durch de-

Der einblendbare Radarschirm verhindert eine unfreiwillige Kollision mit dem Schutzschild, was Energieverlust zur Folge hat.

ren Energiefeld begrenzt wird. Je nach Auftrag werden unterschiedliche Anforderungen an euch gestellt. Entweder erleichtert ihr beispielsweise das mächtige UFO zunächst um seine Waffenstellungen, um zum Abschluß den Hauptlaser



Zahlreiche Perspektiven stehen zur Auswahl, unter anderem auch eine Missile-Kamera.



Der einwandfreie horizontale Split-Screen ermöglicht es zwei Piloten gleichzeitig, gegen die Aliens vorgehen.



Ein feindliches Waffensystem wurde angelockt, die aktivierte Missiles tut nun ihr übriges.

und somit das gesamte Raumschiff mit einem gezielten Missileschuß zu vernichten, oder ihr müßt zunächst das wehrlose Radarflugzeug E-3 AWACS vor feindlichen Attacken beschützen. Zur Verteidigung steht euch eine MG sowie ein begrenzter Vorrat an Missiles zur Verfügung. Geht euch letzteres aus, solltet ihr mit dem

dürft ihr bei der nachfolgenden Runde auf ein neues Flugobjekt zurückgreifen, angefangen von der schwerbewaffneten F-18 Hornet bis hin zum pfeilschnellen Alien-Raumschiff. Das Handling sämtlicher Jets wurde übrigens recht unkompliziert gestaltet. Während ihr mit dem Richtungskreuz die Flugrichtung bestimmt, regelt ihr mittels der L- und R-Taste die Geschwindigkeit. Andere Instrumente, wie eine einblendbare Übersichtskarte (nützlich, um nicht versehentlich gegen den Schutzschild zu fliegen) oder verschiedene Perspektiven erleichtern zudem die Orientierung. Ein weiteres großes Plus stellt die 2-Spieler-Option dar. Mittels eines sauberen Split-Screens dürfen zwei wagemutige Piloten entweder im Team die Alien-Seuche eindämmen oder aber einen spannenden Dog Fight starten.

Ulf Schneider ■

» **Independence Day ist ein durchaus interessantes Spiel zum Kino-Blockbuster des letzten Jahres.** «

Kampfjet schnell auf Tauchstation gehen, um am Boden Power-Ups einzusammeln. Auf diese Weise bringt ihr zum Beispiel auch euren Energiehaushalt wieder auf Vordermann, friert die Alien-Flieger kurzzeitig ein, betretet eine von insgesamt drei gut versteckten Bonusrunden oder ergattert ein "Bonus Plane". Mit diesem Item

Word Up

Ich bin im Prinzip kein großer Fan von Flugsimulationen, doch ID4 hat mir von Anfang an gut gefallen. Das liegt vor allem am kompakten Gameplay. Ein kurzes Briefing, ein paar Flugminuten zum Eingewöhnen, und schon kann die Alien-Hatz losgehen. ID4 bietet dabei vor allem Action pur, garniert mit einigen strategischen Elementen sowie vielen Extras (Split-Screen, Bonus-Levels, Power-Ups...), die den Action-Charakter zusätzlich unterstreichen.



Das Briefing ist kurz und bündig, erklärt aber auf Wunsch auch sämtliche Flugobjekte.



Durch zahlreiche FMV-Sequenzen dürft ihr einige Film-Highlights noch einmal erleben.

Check Up



Titel:	Independence Day
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Fox Interactive
Tel.:	02408-940555
Release:	30.5.
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-2
Levels:	12+ (sowie drei Bonusrunden)
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Besonderheiten:	Viele FMV-Sequenzen, Split-Screen

Grafik 73%

Die Optik steigert sich von Mission zu Mission. Besonders gelungen: die zahlreichen Polygon-Objekte am Boden. Grafikaufbau und Farbigkeit hätten besser ausfallen können.

Sound 67%

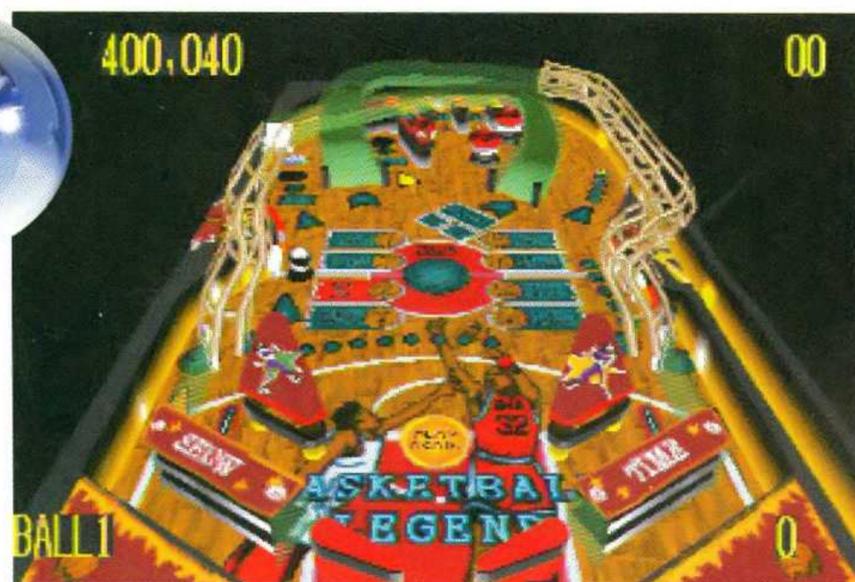
Realistischer Mischmasch aus Funkverkehr mit anderen Piloten und prallen Schuß- und Explosionsgeräuschen, begleitet vom orchestralen ID4-Soundtrack.

Gesamt 70%

Kompakte und einfach zu erlernende Action-Flugsimulation mit einigen Extra-Features und gelungener Atmosphäre.

PINBALL

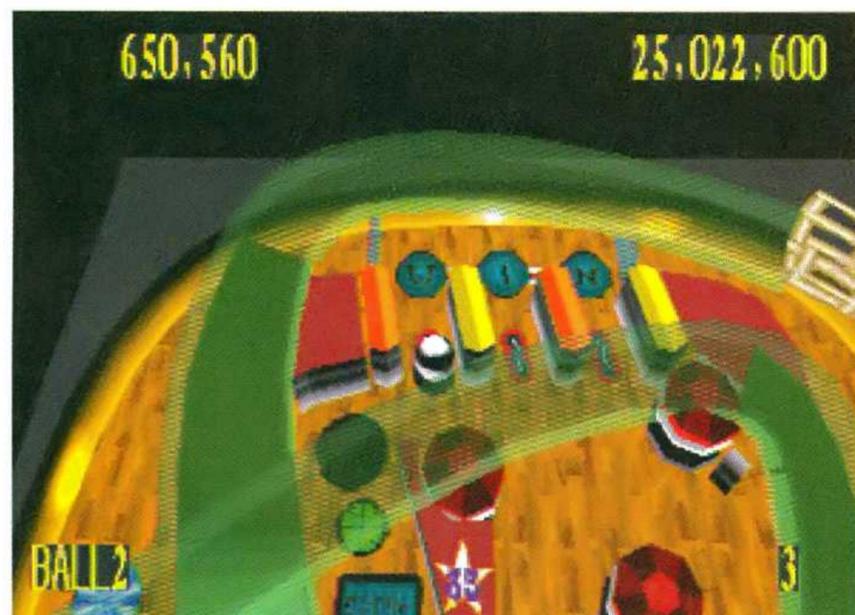
Eine weitere Flipper-Simulation, die allerdings von sich behauptet, der erste wahre 32-Bit-Pinball zu sein, und zudem einige ungewöhnliche Ideen auf Lager hat.



In der versetzten Vogelperspektive spielen sich alle drei Flipper mit Abstand am besten.

Diese Anmaßung beruht darauf, daß Pinball Graffiti im Gegensatz zur restlichen Flipper-Konkurrenz eine waschechte Polygon-Grafik bietet. Durch diesen Grafikstil sind variable Blickwinkel natürlich kein Problem, und die Macher

nutzten diesen Effekt auch zu einigen Spielereien. Habt ihr beispielsweise den „Dramatik“-Winkel aktiviert, wird die Kugel automatisch aus einem anderen Blickwinkel präsentiert (heranzoomt), sobald sie beispielsweise in einem „Hole“ landet oder sich auf



Das Heranzoomen bei bestimmten Spielphasen ist zwar ein guter Effekt, sorgt aber auch für Verwirrung.

dem oberen Teil des Flippertisches befindet. Wer es besonders skurril mag, darf die Flipperei auf Wunsch sogar aus der Kugel-Perspektive betrachten, was aber eher ein grafischer Gag ist und beim bloßen Zusehen leichte Schwindelgefühle erzeugt.

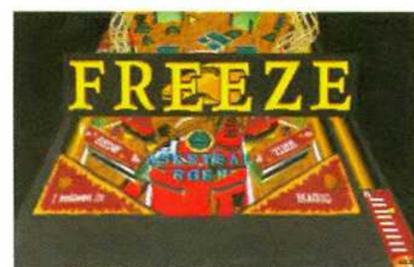


Werdet Flipperkönig!

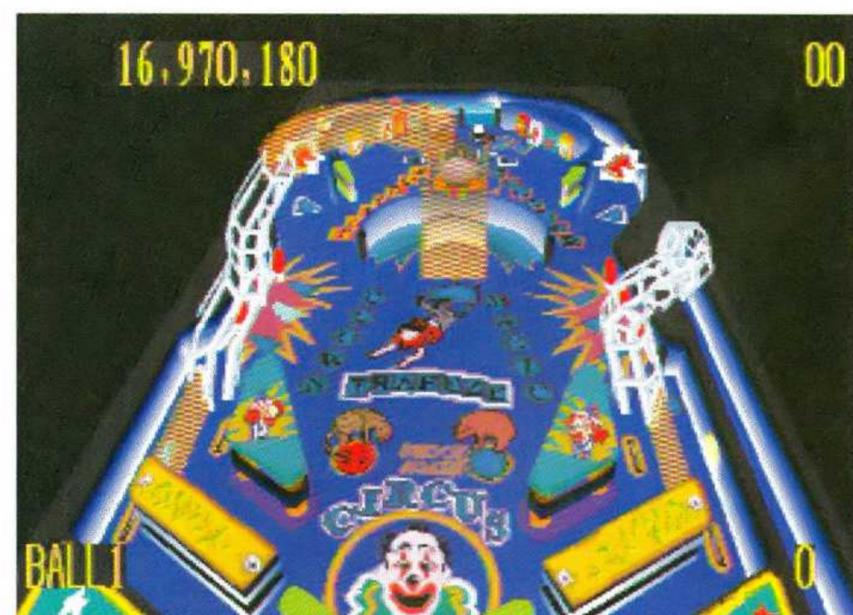
Es stehen drei virtuelle Flipper in der virtuellen Spielhalle bereit. Für Anfänger wurde der Flipper Card Master mit einem recht übersichtlichen Spielfeld ausgestattet. Wer es lieber schwieriger mag, sollte am kunterbunten „Circus Fantasia“ oder der „Basketball-Legende“ sein Geschick unter Beweis stellen. Sie alle bieten das, was man von einem modernen Spielhallengerät erwartet: Top Lanes, Bum-

pers, Targets sowie Auswerflöcher. Mit etwas Übung kann man natürlich auch eine Multikugel aktivieren. Neben einem normalen Spiel alleine oder zu zweit dürfen Solo-Zocker im Story-Modus die ganz besondere Herausforderung suchen. Die Spiel-designer haben sich eigens dafür eine rührende Ge-

» Pinball Graffiti bringt tatsächlich frischen Wind in die etwas muffige Saturn-Flipperhalle.«



Fair: Wenn ihr den Ball allzu schnell verliert, bekommt ihr noch eine zweite Chance.



Der abwechslungsreiche Flipper „Zirkus Fantasia“ erfordert schnelle Reaktionen.

GRAFFITI

Word Up

Diese Flipper-Simulation verbindet Innovation mit solidem Handwerk. So ist die Ballphysik nachvollziehbar, die drei Flippertische bieten genügend Abwechslung, und der neuartige Story-Modus sorgt zudem für einen zusätzlichen Anreiz. Es wäre aber noch mehr Spielspaß drin gewesen, wenn die Proportionen von Flipperfinger und Kugel besser gelungen wären, wodurch sich präzises Zielen etwas einfacher gestaltet hätte.

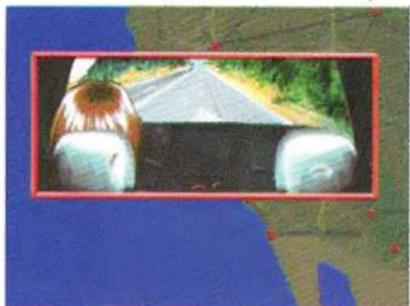


schichte einfallen lassen: Beim Versuch, ein Kind zu retten, wird euer Held am Bein irreparabel verletzt, wodurch er seine Karriere als Profi-Basketballer nun begraben muß. Stattdessen bastelt der Nobody nun an einer Karriere als Flipper-Weltmeister. Der angehende Profi-Zocker reist deshalb quer durch die USA, um in allen wichtigen US-Städten an Turnieren teilzunehmen. Zwar geht es letztendlich nach wie vor um das Gewinnen von Flipper-Duellen (der Computer gibt euch die zu schlagenden Punkte vor), diesmal wird das Ganze jedoch mit einigen RPG-Elementen durchsetzt. So erkundet ihr die Städte nach neuesten Infos und Items, trainiert in kleinen Pubs gegen Amateure und sammelt durch gewonnene Turniere die nötigen Erfahrungspunkte, um einen Rang aufzusteigen. Es wurde sogar an die Lebensenergie gedacht, die ihr dann stetig verliert, wenn ihr zu lange auf den Beinen seid oder bei einem Duell eine Niederlage einstecken müßt. Insgesamt gesehen ist das Spiel somit eine Empfehlung wert.

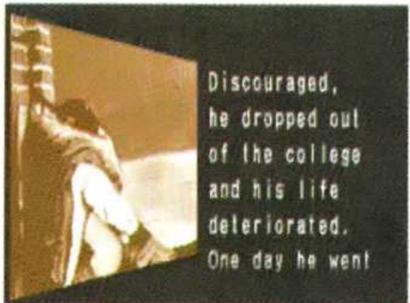
Ulf Schneider ■



Wollt ihr im Story-Modus zusätzlich etwas Geld verdienen, müßt ihr beim „One on One“-Basketballspiel innerhalb eines Zeitlimits genügend Treffer erzielen. Die Grafik ist hier übrigens unter aller Kanone.



Sobald ihr in eine andere Stadt reist oder sich unerwartete Dinge ereignen (Krankheit in der Familie), werden kleine Zwischenbilder eingespielt.



Der für Pinball-Spiele ungewöhnliche Story-Modus bietet sogar eine längere Hintergrundgeschichte mit schlichten Bildern.



Der Flippertisch von Card Master bietet wenige Spielelemente und ist deshalb einfach zu beherrschen.



Diese Perspektive ist unspielbar, zumal das Herausschießen ohne Energieanzeige zum Glücksspiel gerät.

Check Up



Titel:	Pinball Graffiti
Genre:	Flipper-Simulation
Hersteller:	JVC
Tel.:	040-391113
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-2
Levels:	3 Flipper
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Besonderheiten:	RPG-Modus

Grafik 72%

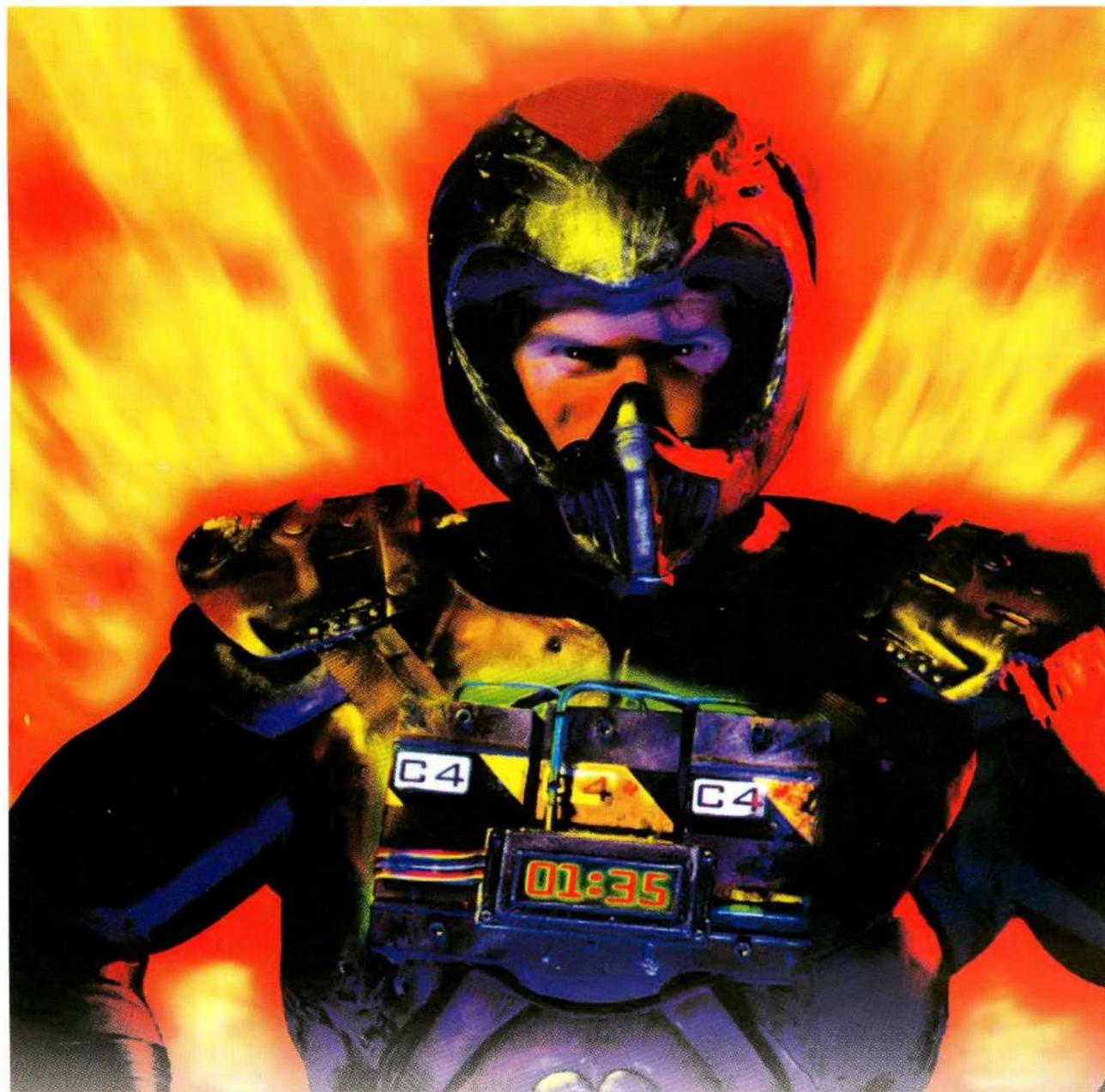
Komplette und vor allem ansehnliche Polygongrafik statt der genreüblichen Digi-Optik. Grafik-Bug: Manchmal verschwinden die Flipperfinger halb am unteren Bildschirmrand.

Sound 65%

Abwechslungsreiche und stets passende Musikstücke von dramatischen Orchester-Einlagen bis hin zu belanglosen, langweiligen Pop-Klängen.

Gesamt 77%

Erster Polygon-Flipper mit vielen Perspektiven, drei guten Flippertischen und einem interessanten RPG-Modus.



BLAST CHAMBER

Warum müssen futuristische Sportarten immer so düster aussehen? Mitten in einer rotierbaren Kammer kämpfen vier Athleten beim „Spiel“ um das nackte Überleben.

Wir schreiben das Jahr 2096: Die Welt ist natürlich inzwischen schrecklich unmoralisch und dekadent geworden. Die fortgeschrittene Gentechnik ermöglicht die Schaffung von Super-Athleten, die von Kindesbeinen darauf gedrillt werden, eines Tages im Kader aufgenommen zu werden, wodurch die Überwesen berechtigt sind, an einem Wettbewerb teilzunehmen,

der nur als „das Spiel“ bekannt ist. Ihr seid einer von diesen genveränderten Menschen und macht eines

»Blast Chamber ist ein ambitioniertes Geschicklichkeitsspiel für bis zu vier Spieler.«

Tages eine schreckliche Entdeckung: Beim „Spiel“ handelt es sich um einen Wettkampf auf Leben und

Tod, der nur dazu dient, die Massen zu unterhalten. Euer Leben scheint somit nutzlos geworden zu sein...

Wettkampf gegen den Tod!

Austragungsort ist eine sogenannte Blast Chamber, eine Art drehbare Reaktor-kammer, in der bis zu vier Athleten um das bloße Überleben fighten. Das Spielprinzip mutet dabei recht abstrakt an. Es geht um die Jagd nach einem Kristall, denn nur er sichert euer Überleben beim Kampf gegen den unerbittlichen Countdown. Sobald ihr im Besitz dieser leuchtenden Kugel seid, müßt ihr entweder versuchen, sie in eurem eigenen Reaktor abzulegen, wodurch euch Zeit gutgeschrieben wird, oder in einem gegnerischen, was für den Betroffenen Zeitabzug, gegebenfalls sogar den Exitus bedeutet. Die Konkurrenz versucht natürlich, euch den Kristall wieder abzu-jagen, indem sie euch schubsen oder die

gesamte Kammer um 90 Grad drehen, was allerdings nur an markierten Stellen („Kickers“) möglich ist. Diese futuristische „1,2,3, wer hat den Ball?“-Variante wird durch zwei Trainingsläufe sehr anschaulich erklärt und kann im Ernstfall in mehreren Formen gespielt werden. Beim „Free-For-All“-Modus kommt es darauf an, innerhalb eines Zeitlimits möglichst selten das Zeitliche

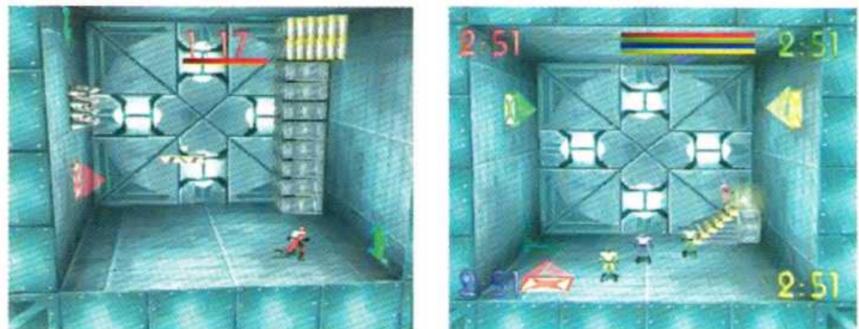
zu segnen, um zum Schluß zum Sieger erklärt zu werden. Noch simpler geht es beim Eliminator-Turnier zu. Hier wird derjenige Athlet zum Sieger gekührt, der zum Schluß noch am Leben ist, nachdem alle anderen detoniert sind. Während diese Spielmodi immer mehrere Teilnehmer bzw. CPU-Gegner benötigen, dürfen beim „Solo-Überlebender“ auch Einzelgänger ihr Glück versuchen. Hier müßt ihr insgesamt 40 Kammern meistern, indem ihr - wiederum innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits - trotz vieler widriger Umstände (Fallen, Schranken, etc.) euren eigenen Reaktor erreicht. Eine interessante Alternative für Freunde von Puzzlespielen. Natürlich wurden alle Blast Chambers mit unterschiedlichen Hindernissen und Power-Ups ausgestattet. Durch magnetische Stiefel könnt



Im Intro erlebt ihr, wie die wagemutigen Athleten mit viel Tamtam die Kampfarena betreten.

ihr beispielsweise auch an Wänden und Decken entlanglaufen (sehr praktisch) oder durch das Reaktortausch-Symbol die Farbe der Reaktoren verändern, was natürlich für Konfusion sorgt.

Ulf Schneider ■



Durch zwei Ausbildungsmodi wird euch Schritt für Schritt und mit deutscher Sprachausgabe das abstrakt anmutende Spielprinzip erklärt.



Insgesamt 13 Power Ups mit höchst unterschiedlichen Wirkungen geben der Kristall-Hatz den zusätzlichen Pep.

Word Up

Bis zu vier Spieler gleichzeitig und ein äußerst einfallreiches Gameplay sind die positiven Zutaten dieses Geschicklichkeitsspiels. Ein Kult-Status wie etwa Bomberman dürfte Blast Chamber dennoch nicht vergönnt sein! Der Grund: Zum einen macht die Jagd auf die Kristalle auf Dauer nur mit mehreren Teilnehmern wirklich Spaß, zum anderen ist der Spielablauf etwas zu hektisch, bisweilen sogar unübersichtlich geraten.



Check Up



Titel:	Blast Chamber
Genre:	Geschicklichkeit/Denkspiel
Hersteller:	Activision/Laguna
Tel.:	06107-930100
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-4
Levels:	60
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis sehr schwer
Besonderheiten:	Deutsche Texte & Sprachausgabe

Grafik 64%

Große grafische Abwechslung darf man genrebedingt nicht erwarten, die einzelnen Kammern wurden aber recht detailliert dargestellt und bieten ansehnliche Explosionen.

Sound 63%

Passende düstere Synthie-Klänge, die sich aber dezent im Hintergrund halten. Vorbildlich: Eine weiche Frauenstimme kommentiert die Kristall-Hatz auf deutsch.

Gesamt 79%

Erfreulich innovatives Multiplayer-Erlebnis, das Geschick und Taktik gleichermaßen erfordert; leider eine Spur zu hektisch.



PUZZLE BOBBLE 3

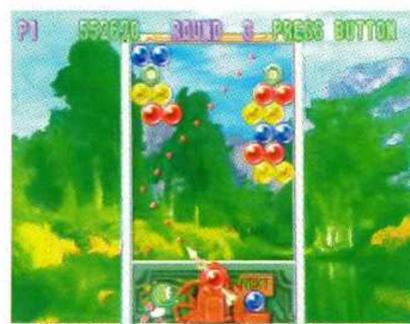
Das Drachenduo meldet sich erneut zurück! Diesmal erfreut euch die Blasen-Ballerei mit schier unzähligen Levels und einer neuen Regel, die noch mehr taktische Spielereien zuläßt.



Anfänger dürfen eine gestrichelte Linie nutzen, um präzise zielen zu können.

Die japanische Software-Company Taito zählt zu den absoluten Branchen-Oldies; sie löste bereits Ende der siebziger Jahre mit dem Ur-Shooter Space Invaders eine regelrechte Videospiele-Hysterie aus, so daß in Ja-

pan sogar 10-Yen Münzen knapp wurden (kein Scherz!). Ihre Stärke war dabei stets ein genial einfaches Gameplay, verbunden mit einer schlichten Grafik. Zu dieser Kategorie gehört auch Puzzle Bobble (in Deutschland auch unter



Extra-Blasen, wie diese unzerstörbare Kugel, sorgen für mehr Abwechslung.



Im Challenge-Modus habt ihr es mit ausgefuchsten CPU-Gegnern zu tun.

Word Up

Am Spieldesign sind nur die Deckenabpraller nennenswert, doch gerade dieses neue Spielelement gibt der Blasen-Ballerei noch mehr Pfiff. Die restliche Innovation ist rein quantitativer Natur. Um allein den Collection-Modus komplett durchzuzocken, sind Nachtschichten nötig. Mehr Puzzle Bobble für's Geld gibt es kaum.



Bust-a-Move bekannt), das 1993 in der Spielhalle und auf dem Neo Geo schon bald eine große Fangemeinde fand. Das simple Spielprinzip beruht lose auf dem Columns-Konzept. Mit einer fixierten Blasen-Kanone ballert ihr in verschiedenen Winkeln farbige Blasen in einen Schacht, um eine große Blasentraube komplett abzuräumen, bevor sie sich ganz nach unten schiebt. Im Gegensatz zum zweiten Teil bleiben die Blasen diesmal nicht an der Decke kleben, sondern prallen der Physik entsprechend (Einfallswinkel = Ausfallswinkel) wieder ab, wodurch euch völlig neue Möglichkeiten zur Verfügung stehen. Etwas Neues gibt es



Die Schadenfreude kommt beim Kampf Mann gegen Mann beileibe nicht zu kurz.

auch bei den Spielmodi: Eine Editor-Option zur Erstellung eigener Levels gibt es zwar nicht mehr, dafür aber einen Collection-Modus, wo euch schier unzählige Bilder zur Auswahl stehen, die von japanischen Amateur-Zockern entwickelt wurden. Als letzte Neuheit gibt es neue Charaktere, die durch gelungene Kombinationen unterschiedliche Blasen-Sorten zum Gegner katapultieren.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Puzzle Bobble 3
Genre:	Geschicklichkeit/Denkspiel
Hersteller:	Taito
Tel.:	-
Release:	-
Preis:	DM 99,95
Spieler:	1-2
Levels:	300+
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Leicht bis schwer
Besonderheiten:	Japan-Version von Bust-a-Move

Grafik 50%

Schlichte, typisch japanische Knuddel-Grafik, bei der nur das wechselnde Hintergrundlayout hübsch anzusehen ist.

Sound 48%

Gegenüber Bust-a-Move 2 hat sich kaum etwas verändert, sprich: immer noch die selben Träller-Melodien, Plop-Geräusche und piepsigen Voice Samples.

Gesamt 87%

Fast so kultig wie Bomberman; durch einen gigantischen Pool an Levels und den neuen Deckenabpraller noch eine Idee besser als Bust-a-Move 2.

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! Kreuze bitte das jeweilige Format an, das für dich in Frage kommt.

	Finde ich interessant	Werde ich kaufen
Andretti Racing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blast Chamber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fighters Megamix	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fighting Force	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grandia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Independence Day	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Last Bronx	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MechWarrior 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NBA Live '97	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pandemonium!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Panzer Dragoon RPG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pinball Graffiti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Project Sonic	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saturn Bomberman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Touring Car	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Super Puzzle Fighter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tomb Raider 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Worldwide Soccer (VG97)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

- 1-5 6-10
 Alle Abonnement

7. Wie gefällt dir die Sega Saturn-Demo-CD 6/97 (Flash Vol. 4)?

- 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!
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

3. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte bezüglich Inhalt, optischer Gestaltung und Aktualität? Wir wollen keine Bewertung des vorgestellten Produktes!

Panzer Dragoon RPG	Note: ___
Project Sonic	Note: ___
Pandemonium!	Note: ___
Victory Goal '97	Note: ___
NBA Live '97	Note: ___
Saturn Bomberman	Note: ___
Hitparade (Neu!)	Note: ___
Saturn-ABO-CD-Cover (Neu!)	Note: ___
Andretti Racing (Neu! Nachberichterst.)	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

Hitparade

Aktueller, umfassender, informativer! Unter diesem Motto modifizierten wir unsere beliebte In Progress-Rubrik und präsentieren nun über 200 Spiele auf vier prall gefüllten Seiten! Hier gibt es nun die aktuellsten Infos zu noch mehr Hitprojekten und ein fein säuberlich aufgelistetes Hitverzeichnis mit 26 verschiedenen Genres, in der sich alle bislang getesteten Saturn-Spiele wiederfinden. Gute Unterhaltung!

SATURN

ACTUA SOCCER 2



Bei diesem Projekt handelt es sich um den offiziellen Nachfolger des technisch durchaus brauchbaren Euro '96-Soccer (links), das als offizielles EM-Spiel die Charts stürmen wollte.

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-4
► Release: 2. Quartal ► Hersteller: Gremlin

D-XHIRD



Spätestens mit Teil 3 war auch auf der Playstation das Toshinden-Feuer aus. Nun will Takara mit einer neuen, exklusiven Saturn-Serie zurückschlagen. Gelingt es ihnen?

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

DIABLO



Das mit RPG-Anleihen versehene Action-Adventure mit scrollender Iso 3D-Grafik führt im Frühjahr wochenlang die PC-Verkaufscharts an. Wir warten auf die Saturn-Version!

► Genre: Action-Adv. ► Spieler: 1
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: E.A./Blizzard

ENEMY ZERO



Genrekollegen wie Torico werden dank der Komplexität (4 CDs!) und des Alien Trilogy-ähnlichen 3D-Actionelements locker übertrumpft. Schon das japanische Original fesselte uns.

► Genre: Action-Adv. ► Spieler: 1
► Release: 2. Quartal (?) ► Hersteller: Warp/Sega

BACK CATALOGUE +++ BACK

AMERICAN FOOTBALL

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

EISHOCKEY

1. NHL Powerplay '96	10/96 90%	3. NHL All Star Hockey	1/96 71%
2. NHL Hockey '97	1/97 74%		

BASEBALL

1. World Series Baseball 2	11/96 85%	3. Big Hurt Baseball	7/96 80%
2. World Series Baseball	1/96 81%		

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 Jam Tournament Edition	2/96 75%
2. Slam 'n' Jam '96	8/96 80%	5. Space Jam	3/97 68%
3. NBA Action	9/96 76%		

RENNSPIELE

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

FUSSBALL

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

FIGHTERS MEGAMIX



Ein letztes Mal taucht dieses Spiel auf diesen Seiten auf! Ab 5.6.97 müssen alle Virtua Fighter 2-Fans nämlich zuschlagen und die deutsche Version abgreifen!

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: 5.6.97 ► Hersteller: Sega

GUN GRIFFON! HO



Mit dem Nachfolger der auch in Deutschland erhältlichen Mech-Ballerei Gun Griffon hat Game Arts noch ein weiteres Hit-Game in der Mache. Mehr Missionen werden versprochen!

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Game Arts

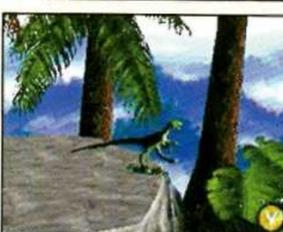
FORMEL 1



Während in Japan gerade ein exotischer Formel 1-Manager in bester Software 2000-Tradition entsteht, warten wir auf das neueste Rennspiel von Psygnosis.

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

JURASSIC PARK 2: THE LOST WORLD



Der zu erwartende Erfolg von The Lost World ermöglichte sogar eine zur Film-Fertigstellung parallele Spieleprogrammierung. Wir erwarten grafisch schöne, spielerisch einfache 3D-Action!

► Genre: Action ► Spieler: 1
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Dreamworks

FIGHTING FORCE



Zuerst Fighting, dann Judgement Force, nun Fighting Force! Nach der mehrmaligen Umbenennung ist der letztgenannte Titel nun endgültig, ebenso ein Herbstrelease!

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

LAST BRONX



Hoppala! Die auf der Tokyo Game Show gezeigte Alpha-Version ließ so manchem Experten den Atem stocken. Dank echter 3D-Hintergründe sieht es besser aus als VF2!

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: 3. Quartal '97 ► Hersteller: Sega

GRANDIA



Um sicherzustellen, daß Final Fantasy VII übertroffen wird (knapp 3 Mio. in Japan verkauft!), verschob Game Arts den Release nun in den Winter. Schade!

► Genre: Rollenspiel ► Spieler: 1
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Game Arts

NBA ACTION '98



Kaum ist NBA Live '97 endlich erschienen, kündigt Sega sein zweites Basketball-Spiel für den Saturn an. Es handelt sich um ein komplett neues Game ohne Bezug zum Vorgänger!

► Genre: Basketball ► Spieler: 1-4
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Sega

CATALOGUE Alle Saturn-Spiele im Überblick

TENNIS

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

SPORT (SONSTIGES)

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

2D-BEAT 'EM UP

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

3D-BEAT 'EM UP

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

ACTION/ BEAT 'EM UP

- | | | | |
|------------------------|-----------|-------------------------|-----------|
| 1. Die Hard Arcade | 3/97 86% | 6. Iron Man | 10/96 70% |
| 2. Three Dirty Dwarves | 11/96 78% | 7. Dragonheart | 5/97 61% |
| 3. Skeleton Warriors | 8/96 74% | 8. Battle Monsters | 10/96 45% |
| 4. The Crow 2 | 3/97 70% | 9. Batman Forever | 3/97 35% |
| 5. Shinobi X | 10/95 70% | 10. The Incredible Hulk | 4/97 19% |

3D-CORRIDOR-SHOOTER

- | | | | |
|------------------|-----------|-------------|-----------|
| 1. Alien Trilogy | 10/96 88% | 4. Robotica | 12/95 74% |
| 2. Exhumed | 10/96 86% | 5. Hexen | 4/97 72% |
| 3. Space Hulk | 9/96 75% | | |

3D-ROBOTER-ACTION

- | | | | |
|----------------------|-----------|---------------|-----------|
| 1. Virtual On | 1/97 89% | 4. 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% | 5. Off World Interceptor | 1/96 57% |
| 3. Tunnel B1 | 2/97 81% | | |

▼ VIRTUA FIGHTER 3



Was hat dies zu bedeuten? Wieso wurde VF3 nicht in Tokyo gezeigt? Will man erst auf der E3 in Atlanta die Bombe platzen lassen, oder steckt was anderes dahinter?

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: Oktober '97 ► Hersteller: AM 2

▼ WIPEOUT 2097



Fast alle PSX-Hits von Psygnosis kommen auch für den Saturn! Neben Wipeout auch Tenka, Destruction Derby 2, Sentient, Adidas Power Soccer und Discworld 2!

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

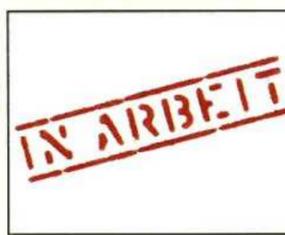
▼ VIRTUA STRIKER



Gleich zwei potentielle Megahits stehen in Sachen Fußball an! Neben dieser lange herbeigesehnten AM2-Automaten-Umsetzung gibt es noch Worldwide Soccer '98!

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-2
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Sega

▼ WORLD SERIES BASEBALL '98



Einer unserer absoluten Redaktionsfavoriten wird fortgesetzt. Für den dritten Teil will man auch die 3D-Engine noch einmal gewaltig überarbeiten.

► Genre: Baseball ► Spieler: 1-2
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Sega

▼ WARCRAFT 2



Neben Diablo sicherte sich Electronic Arts auch die Rechte an diesem PC-Bestseller von Blizzard. Das Konzept? Command & Conquer mit einer anständigen Portion Fantasy!

► Genre: Echtzeit-Strat. ► Spieler: 1
► Release: 4. Quartal ► Herst.: E.A./Blizzard

▼ WORLDWIDE SOCCER '98



Während PC-User gerade die Umsetzung des ersten Teils erhalten, warten wir auf die mit deutscher Sprachausgabe versehene und spielerisch verbesserte Fortsetzung.

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-6
► Release: Oktober ► Hersteller: Sega

▼ WILD NINE'S



Nach der Fertigstellung des PC-Hits MDK kann sich Shiny nun endlich hundertprozentig auf die Fertigstellung des ersten 32 Bit-Konsolenwerkes konzentrieren.

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1
► Release: Herbst ► Herst.: Shiny Entert.

▼ NINJA



Schock! Um den Erfolg von Fighting Force (September/Oktober) und Tomb Raider 2 (24.11.97) nicht zu gefährden, verschob Core dieses Game auf das Frühjahr '98!

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

BACK CATALOGUE +++ BACK

3D-FLUG-ACTION

1. Panzer Dragoon 2	6/96 95%	6. Wing Arms	1/96 78%
2. Thunderhawk 2	1/96 93%	7. Star Fighter 3000	10/96 69%
3. Magic Carpet	4/96 93%	8. Black Dawn	3/97 69%
4. Panzer Dragoon	9/95 91%	9. Titan Wars	6/96 60%
5. Shockwave Assault	7/96 79%	10. Black Fire	10/96 50%

SHOOT 'EM UP

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

ACTION-ADVENTURE

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

LIGHT GUN-SHOOT 'EM UP

1. Virtua Cop 2	12/96 82%	5. Crypt Killer	5/97 55%
	1/96 80%	6. Mighty Hits	12/96 53%
	3/97 65%	7. Revolution X	7/96 26%
4. Chaos Control	12/96 69%		

2D-SHOOT 'EM UP

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

ADVENTURE/ RPG

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

DENKSPIELE

1. Baku Baku Animal	7/96 88%	3. The Lost Vikings 2	4/97 85%
2. Bust a Move 2	10/96 88%	4. Hebereke's Popoitto	8/96 65%

▼ NUCLEAR STRIKE



Das Abenteuer geht weiter! Um einen Atom-Krieg zu verhindern, muß man einmal mehr im Apache-Hubschrauber Platz nehmen und alles abschießen, was sich bewegt.

► Genre: Action ► Spieler: 1
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: E.A.

▼ RESIDENT EVIL DASH



Jawohl! Es kommt! Erfreulicherweise spendiert Capcom der Saturn-Version noch ein komplett neues Areal und neue Grafiken. Wir warten auf die Japan-Version.

► Genre: Action ► Spieler: 1
► Release: Sommer ► Herst.: Virgin/Capcom

▼ PANDEMONIUM!



Nach vielen Dementis erscheint dieses interessante, grafisch an Nights erinnernde Jump&Run von Crystal Dynamics nun doch für den Saturn, und zwar über Sega!

► Genre: 3D-Jump&Run ► Spieler: 1
► Release: 2. Quartal ► Hersteller: Sega/BMG

▼ SCUD RACE



Was leistet das 64 Bit-Upgrade wirklich? Die Umsetzung dieses derzeit für Furore sorgenden Rennsiegels wird es beweisen. Eine 1:1-Umsetzung ist kaum möglich, oder?

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2
► Release: Winter ► Hersteller: AM2

▼ PANZER DRAGOON RPG



Man nehme das bewährte Spielprinzip, verbessere die 1A-Grafik und spendiere dem Ganzen noch eine Rollenspiel-Grundlage. Fertig ist der Megahit!

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

▼ SEGA TOURING CAR



Gott sei Dank! Auf der Tokyo Game Show bestätigte Tetsuya Mizuguchi, daß die Saturn-Version noch dieses Jahr kommt, außerdem, daß sie mehr als das Arcade-Original bietet.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2
► Release: 4. Quartal ► Herst.: Sega/AM Annex

▼ PROJECT SONIC



Alles, was Genius Yuija Naka bislang anfaßte, wurde zum Bestseller. Zuerst Sonic, Sonic 2 und Sonic & Knuckles, dann Nights und nun schließlich sein neuer Hit!

► Genre: 3D-Jump&Run ► Spieler: 1
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Sega

▼ SHINING THE HOLY ARK



Rollenspiel-Freunde aufgepaßt! Schon Mitte Juni gibt es den grafisch und spielerisch absolut imposanten Nachfolger der Shining Force-Reihe, wenn auch nur in Englisch!

► Genre: Action-Adv. ► Spieler: 1
► Release: 19.6. ► Hersteller: Sega

▼ SKY TARGET



Die Stärken des neuen Werkes von AM1 (Die Hard Arcade, Athlete Kings) liegen insbesondere im grafischen Bereich, spielerisch wird gewohnte Afterburner-Kost geboten.

► Genre: Arcade-Action ► Spieler: 1
► Release: 12.6. ► Hersteller: AM1/Sega

▼ SONIC X-TREME



Es ist wohl wahr, daß dieses Spiel nicht mehr kommt! Auf der Tokyo Game Show wurde nichts davon gezeigt – bis Project Sonic erscheint, muß wohl Sonic 3D reichen!

► Genre: 3D-Jump&Run ► Spieler: 1
► Release: gecancelled ► Hersteller: Sega

▼ TOMB RAIDER 2



Voila! Schneller als erwartet können wir auch ein erstes Bild des dritten 64 Bit-Werkes präsentieren! Hier seht ihr einen ersten Shot des Venedig-Levels aus dem Grafik-Editor.

► Genre: Action-Adv. ► Spieler: 1
► Release: 24.11.97 ► Hers.: Core/EIDOS

CATALOGUE

ARCADE

1. Nights into Dreams	9/96 97%	4. Mr. Bones	12/96 76%
2. Super Bomberman (Import)	10/96 89%	5. Grid Run	4/97 75%
3. Bubble Bobble & R.I.	10/96 77%	6. Sega Ages	2/97 70%

JUMP&RUN

1. Bug!	10/95 88%	7. Mega Man 8	5/97 79%
2. Clockwork Knight II	11/95 86%	8. Spot Goes to Hollywood	2/97 76%
3. Earthworm Jim 2	8/96 86%	9. Clockwork Knight	8/95 74%
4. Rayman	12/95 85%	10. Gex	5/96 74%
5. Sonic 3D	2/97 82%	11. Johnny Bazookatone	4/96 73%
6. Bug! Too	3/97 79%	12. Keio Flying Squadron	10/96 67%

STRATEGIE

1. SimCity 2000	1/96 90%	4. Worms	4/96 88%
2. Command & Conquer	1/97 88%	5. The Horde	6/96 78%
3. Theme Park	12/95 88%	6. Lemmings 3D	9/96 72%

FLIPPER

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

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.

Neue Wettbewerbe!

Nachdem Jörg Müller und Daniel Reitenbach ein Saturn-Spiel nach Wunsch abräumen konnten, starten wir ab sofort zwei neue Wettbewerbe!

Manx TT

Wer fährt die schnellste Rundenzeit im Time Trial-Modus auf dem TT-Course? Das gewählte Motorrad ist egal!



Fighters Megamix

Wer beendet den Kurs I am schnellsten? Mit welchem Kämpfer und Game Type ihr antretet, ist egal!



SCORE ATTACK

<input type="checkbox"/> Ein Foto liegt bei!	Meine Bestleistung
<input type="checkbox"/> Videokassette liegt bei!	Titel
<input type="checkbox"/> Bereits plaziert	System
Name, Vorname	Hiermit bestätige ich, daß ich die- se Leistung ohne Zuhilfenahme ei- nes Schummelmoduls, Cheats oder ähnlichem erreicht habe.
Straße, Hausnummer	Datum, Ort
Postleitzahl, Wohnort	Unterschrift
Telefon	

NIGHTS



Jörg Müller hat sich das Wunschspiel redlich verdient! Ab sofort nehmen wir Manx TT als Nachfolgespiel auf!

Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Müller Jörg	763840	5
2.	(2)	Gerl Oliver	656480	4
3.	(3)	Altmann Steven	637100	7
4.	(4)	Günsch Andreas	621200	4
5.	(5)	Mayer Patrick	575180	7
6.	(6)	Hennemann Gerd	564080	4
7.	(7)	Germeroth Christian	462320	5
8.	(8)	Bender Björn	452240	7
9.	(9)	Gruzlok Kay	439070	6
10.	(10)	Pessek Helmut	438000	5

DAYTONA USA G.C.E.

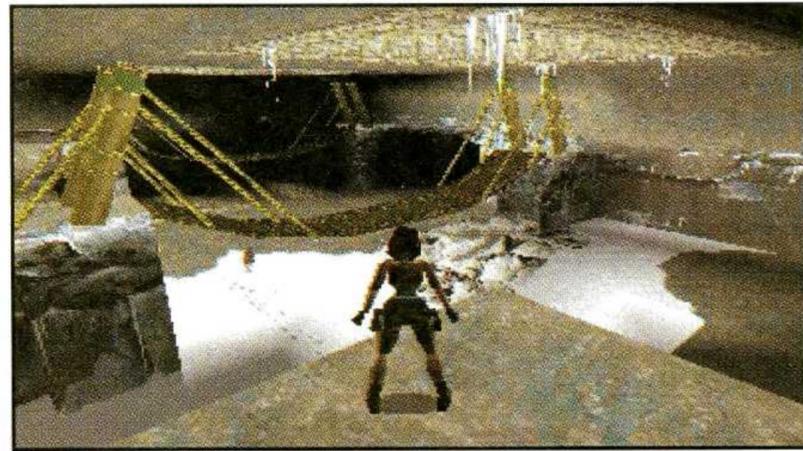
Wer hat die schnellste Rundenzeit auf dem National Park Speedway geschafft? Das gefahrenere Fahrzeug ist egal, gespielt wird im Time Attack Mode ohne Gegner!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Hasler Oliver	29.84	4
2.	(3)	Hof Otto	30.16	3
3.	(4)	Rygol Peter	30.16	3
4.	(5)	Neuke Frank	30.16	5
5.	(2)	Tschentscher Michael	30.08	4
6.	(6)	Guder Dieter	30.32	3
7.	(17)	Rumpf Martin	30.76	3
8.	(7)	Hermel Alexander	30.52	4
9.	(8)	Schilling Rainer	30.52	5
10.	(9)	Tschentscher Jens	30.56	4
11.	(10)	Skoda Rainer	30.56	3
12.	(11)	Peters Jörn	30.60	4
13.	(12)	Steiner Hetkamp	30.60	3
14.	(13)	Reuter Oliver	30.64	4
15.	(14)	Stasch Arkoudins	30.64	4
16.	(15)	Marius Slipko	30.64	3
17.	(16)	Richter Anton	30.72	3
18.	(18)	Fercher Anton	30.76	3
19.	(19)	Pivernetz Mike	30.84	4
20.	(20)	Böttner Bastian	30.88	3
21.	(21)	Reichelt Sven	30.92	3
22.	(22)	Josef Reiseder	31.00	3
23.	(23)	Klaus Dennis	31.04	4
24.	(24)	Hoffmann Richie	31.08	3
25.	(25)	Schwarz Thomas	31.12	3
26.	(26)	Eger Enrico	31.20	4

TOMB RAIDER

Wer beendet den allerersten Level (The Caves) am schnellsten? Nehmt alles vom Beginn bis zur allerersten Auswertung auf!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(6)	Ristoki Sascha	2:50	1
2.	(Neu)	Wübbels Markus	2:50	1
3.	(Neu)	Vorhauer Matthias	2:51	1
4.	(1)	Meier Andy	2:52	3
5.	(2)	Merten René	2:52	1
6.	(3)	Zecic Emire	2:53	2
7.	(4)	Vorhauer Mathias	2:53	1
8.	(5)	Neuke Frank	2:53	2
9.	(7)	Altunkaya Cemal	2:54	1
10.	(8)	Bracht Daniel	2:57	3
11.	(9)	Nothdurft Holger	2:57	1
12.	(10)	Kobierzynski Robert	3:00	2
13.	(11)	Schmid Mario	3:00	1
14.	(12)	Denizoglu Burhan	3:01	2
15.	(13)	Maltese Daniel	3:02	3
16.	(15)	Zecic Emir	3:05	3
17.	(16)	Jüstel Bernd	3:08	3
18.	(17)	Dolle Heiko	3:08	3
19.	(18)	Hennemann Gerd	3:11	3
20.	(19)	Blasek Volker	3:12	2
21.	(20)	Predrag Nikolic	3:12	2
22.	(21)	Reese Daniel	3:16	2
23.	(22)	Rygol Peter	3:16	2
24.	(23)	Sostero Marco	3:17	1
25.	(24)	Fuchs Stefan	3:18	3
26.	(25)	Reuter Oliver	3:19	3

VIRTUA FIGHTER 2



Daniel Reitenbach hat es schließlich geschafft, unseren bislang längsten Wettbewerb für sich zu entscheiden! Ab sofort läuft ein Fighters Megamix-Wettbewerb!

Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Reitenbach Daniel	186	13
2.	(2)	Marinovic Robert	150	8
3.	(3)	Umbrath Oliver	92	9
4.	(4)	Oberländer Paul	79	9
5.	(5)	Ennemoser Martin	90	11
6.	(6)	Bunoza Ivan	86	12
7.	(7)	Lehmann Matthias	85	11
8.	(8)	Schulz Marcel	84	11

BEST OF '97



Ein unverändertes Bild herrscht in der Jahreswertung der Lesercharts, nur Panzer Dragoon 2 kann sich überraschenderweise wieder vorarbeiten!

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1.	(1)	TOMB RAIDER	CORE	6
2.	(2)	SEGA RALLY	SEGA	6
3.	(3)	NIGHTS	SEGA	6
4.	(4)	WORLDWIDE SOCCER '97	SEGA	6
5.	(5)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	5
6.	(7)	PANZER DRAGOON 2	SEGA	6
7.	(6)	EXHUMED	SEGA/ BMG	6
8.	(8)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	2
9.	(9)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA	6
10.	(10)	ATHLETE KINGS	SEGA	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 aktuelle Lieblingsspiele mit der jeweiligen Systemangabe von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse. Vielen Dank!

Computec Verlag
SEGA Magazin
Kennwort: Charts
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Tomb Raider	96%	6
2.	(4)	Nights into Dreams	97%	8
3.	(3)	Sega Rally	95%	16
4.	(2)	Command & Conquer	89%	5
5.	(10)	Panzer Dragoon 2	95%	12
6.	(14)	Dark Savior	90%	2
7.	(6)	Daytona USA C.C.E.	95%	5
8.	(5)	Worldwide Soccer '97	90%	7
9.	(7)	Virtua Cop 2	82%	4
10.	(8)	Exhumed	86%	7
11.	(12)	Virtua Fighter 2	95%	16
12.	(25)	Soviet Strike	85%	1
13.	(-)	Mystaria	86%	8
14.	(17)	Spot goes to Hollywood	76%	2
15.	(19)	Fighting Vipers	91%	5
16.	(18)	Virtual On	89%	4
17.	(20)	Daytona USA	90%	20
18.	(Neu)	Manx TT	80%	1
19.	(22)	Street Racer	84%	2
20.	(-)	Baku Baku Animal	88%	4
21.	(13)	Need for Speed	91%	10
22.	(Neu)	Die Hard Arcade	86%	1
23.	(9)	Athlete Kings	92%	8
24.	(-)	Story Of Thor 2	88%	6
25.	(21)	SimCity 2000	90%	9

MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(6)	Sonic 3	91%	37
2.	(4)	FIFA Soccer '97	83%	4
3.	(7)	Landstalker	92%	26
4.	(1)	Dune II	92%	23
5.	(-)	Vectorman	93%	9
6.	(-)	NBA Live '97	88%	1
7.	(-)	Sonic 3D		
8.	(2)	Int. Superstar Soccer	89%	4

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	im Monat
1.	(2)	Scud Race	2
2.	(1)	Virtua Fighter 3	6
3.	(3)	Tomb Raider 2	2
4.	(Neu)	Fighting Force	1
5.	(6)	Sega Touring Car	2
6.	(Neu)	Resident Evil Dash	1
7.	(Neu)	Shining The Holy Ark	1
8.	(7)	Virtua Striker	2

Service

So erreichst du uns:

Zentrale Service-Nummer:
oder wähle direkt:

0911-2872-150
0911-2872-160
(Aboservice)
0911-2872-170
(Bestellservice)

Anschrift des Abonnement-Services: Computec Verlag
Aboservice
Postfach
90327 Nürnberg

Anschrift für Saturn-Demo-CD-Reklamation:

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



Anschrift der Redaktion: Computec Verlag
Redaktion Sega Magazin
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

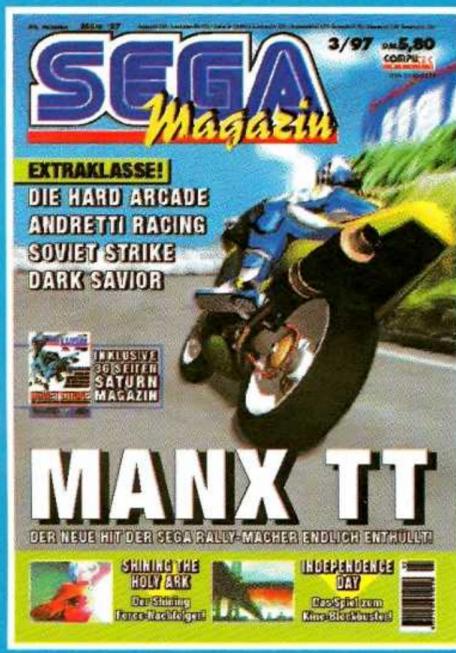
eMails: Compuserve: 100443,115
Internet: hsippisch@pcgames.de

Die richtige Nummer für deine Fragen!

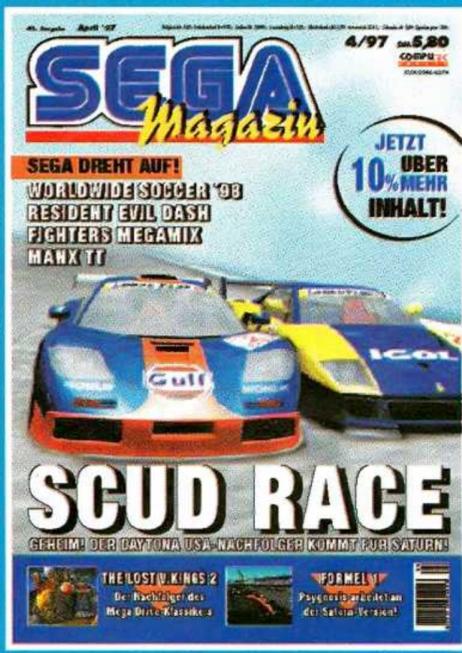
Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	(0 18 05) 3 35 55	24 h/Tag
Activision	(0 61 07) 93 01 00	Mo. - Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
BMG Interactive	(0180) 530 45 25	Mo. - Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Bomico & Laguna	(0 61 07) 94 51 45	Mo. - Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Electronic Arts	(0 24 08) 94 05 55	Mo. - Fr. 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ und 14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

Jetzt die Knaller
der letzten
3 Monate
nachbestellen!

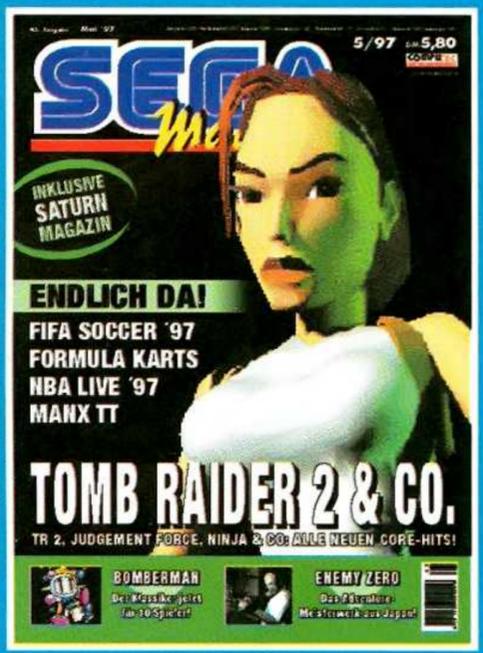
NACHBESTELLEN!



03/97



04/97



05/97

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, LESER-SERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 03/97	zu DM 5,80
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 04/97	zu DM 5,80
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 05/97	zu DM 5,80
zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale	
DM 3,-	
GESAMTBETRAG	

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!





DIE SATURN- ABO-CD 6/97

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

So geht's!

Um die CD-ROM zu starten, müßt ihr die CD nur wie üblich in euren noch ausgeschalteten Saturn legen. Schon wenige Sekunden nach dem Laden erscheint das bekannte Intro mit dem rotierenden Bildschirm. Per Starttaste könnt ihr dieses Intro verlassen und in den Titelscreen gehen, auf den nach abermaligem Betätigen der Starttaste das Hauptmenü folgt. Hier sind die spielbaren Demos (Sonic 3D, Die Hard Arcade und Virtual On) mit einem blauen Kasten gekennzeichnet, während selbstablaufende Fullscreen-Videos am rötlichen Hintergrundbalken zu erkennen sind. Bewegt ihr das Steuerkreuz nach oben oder unten, so wandert der

Auf der brandneuen CD, die unsere Abonnenten alle zwei Monate erhalten, gibt es nicht nur drei spielbare Demos, sondern auch 14 bildschirmfüllende Videos zu Hits wie Sega Touring Car, Sky Target, Last Bronx und Virtua Fighter 3! Auf vielfachen Wunsch präsentieren wir außerdem nun ein schmuckes Cover, welches die CD zusammen mit einer überall (oder per Abo-Prämie) erhältlichen Leerhülle zum Sammlerstück werden läßt! Wir wünschen viel Spaß!

blinkende Hintergrund von Spiel zu Spiel, wozu im linken Screen ein Video eingeblendet wird. Drückt ihr nach rechts oder links, so könnt ihr zwischen den drei verschiedenen Seiten auswählen, wobei auf den Seiten 2 und 3 ausschließlich Videos zur Auswahl stehen. Drückt ihr die Taste A, während ein spielbarer Titel blau aufblinkt, so könnt ihr im folgenden Screen die Menüpunkte Game Start, Controls und Menu aufrufen. Die erste Option bringt euch direkt in das spielbare Demo, das mittlere Icon verrät euch die Steuerung, und per Menu gelangt ihr in das Hauptmenü zurück. Wenn ihr A beim Blinken eines Video-Titels betätigt, dann könnt ihr anschließend über die Option Demo Movie ein bildschirmfüllendes Video aufrufen. Drückt man die Tasten A, B und C zusammen mit der Start-Taste,

gelangt man jederzeit in das Menü zurück.

Die spielbaren Demos

In dem Jump&Run-Game Sonic 3D steht ein kompletter Level aus der ersten Welt zur Verfügung. Besonders zu beachten sind die zahlreichen gerenderten Figuren, welche sich auf Flickie's Island herumtreiben. Drückt man die Pause-Taste, so bekommt man die Karte angezeigt.

Das actionreiche Beat 'em Up-Demo von Die Hard Arcade beinhaltet nicht nur einen Teil des ersten Levels, sondern es läßt sich auch zu zweit gleichzeitig spielen. Es lassen sich übrigens sehr viele Gegenstände als Extra verwenden, so beispielsweise der große Kasten vor dem Aufzug.

Virtual On schließlich, das leider auch schon auf der Flash CD Vol. 3 enthalten

war, ist ein futuristisches Kampfspiel, in dem man mit einem von acht verschiedenen Robotern gegen den Computer kämpfen darf. Jeder Charakter hat dabei übrigens verschiedene Waffen zu bieten!

Die Full-Motion-Videos

Um die Kapazität der CD bis auf das äußerste zu nutzen, packte Sega diesmal auch eine Reihe brandaktueller Videos mit auf die CD, welche sich einzeln anwählen lassen. Die Bildqualität ist natürlich deutlich schwächer als bei einem echten Demo, es läßt sich jedoch dennoch gut erkennen, um was es bei den Spielen geht. Enthalten sind die Demos von Manx TT, Fighters Megamix, Mass Destruction, Saturn Bomberman, Sky Target, Torico, Amok, Scorcher und Sega Ages. Letzteres beinhaltet mit Out Run, AfterBurner



und Space Harrier übrigens gleich drei Spiele! Dies gilt auch für das Arcade-Video, welches Original-Sequenzen der Spielautomaten Sega Touring Car, Virtua Fighter 3 und Last Bronx zeigt. Insbesondere bei Virtua Fighter 3 kommt die brillante Qualität des Originals leider gar nicht zur Geltung, da die Auflösung und Farbenanzahl des Videos deutlich niedriger liegt.

Die Ausgabe 8/97

Als Beilage zur Ausgabe 8/97 gibt es mit ziemlicher Sicherheit die Sega Preview CD Vol. 2, welche einige echte Top-Hits zu bieten hat! Wir erwarten beispielsweise ein spektakuläres Demo von Fighting Force, dem neuen Hit von Thunderhawk-Schöpfer Marc Avory. Außerdem will Gremlin mit Actua Soccer 2 einen neuen Angriff auf Worldwide Soccer '97 unternehmen. Weiterhin rechnen wir mit dem Action-Adventure Swagman, der Filmumsetzung Independence Day, dem Corridor-Shooter Hexen und der Ballerei Re-Loaded.



Fighting Force von Marc Avory ist das Highlight der nächsten Abo-CD!



Die PC-Umsetzung Hexen wird insbesondere 3D-Action-Fans erfreuen

Wie komme ich an die CD?

Nur wer ein Saturn-Spezial-Abonnement des Sega Magazins abgeschlossen hat, bekommt alle 2 Monate eine aktuelle, spielbare CD frei Haus geliefert. Wer sich die nächste CD sichern möchte, sollte sofort auf Seite 4 zurückblättern und den Coupon noch heute unterschrieben zurücksenden. Als besonderes Bonbon gibt es als Abo-Prämie sofort drei Demo-CDs, darunter auch die aktuelle Flash Vol. 4! Wer ein reguläres Abo hat, kann dieses selbstverständlich auch umwandeln!

Die CD ist defekt?

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

Computec Verlag



Kennwort: Saturn-CD
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

INHALT

SPIELBARE DEMOS:

1. Sonic 3D: Flickie's Island
2. Die Hard Arcade
3. Virtual On



Die Hard Arcade



Sonic 3D: Flickie's Island



Virtual On

SEGA Magazin

ABO-CD
6/97

DIE HARD ARCADE

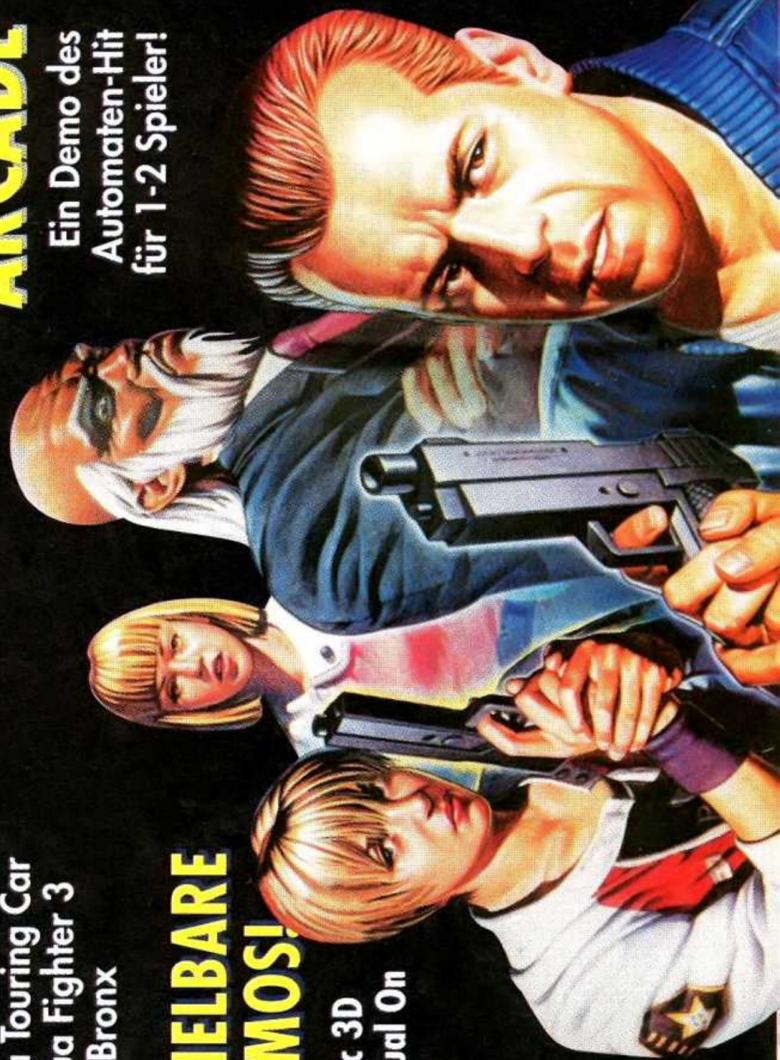
Sega Touring Car
Virtua Fighter 3
Last Bronx

Ein Demo des Automaten-Hit für 1-2 Spieler!

MIT ARCADE-VIDEOS!

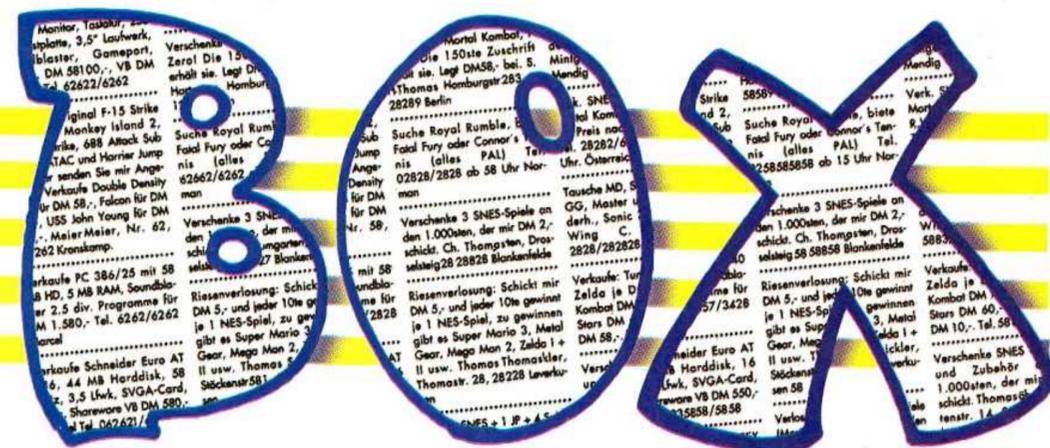
SPIELBARE DEMOS!

Sonic 3D
Virtual On



FULL SCREEN-VIDEOS:

1. Manx TT
2. Fighters Megamix
3. Mass Destruction
4. Saturn Bomberman
5. Sky Target
6. Torico
7. Amok
8. Scorcher
9. Sega Ages
 - After Burner
 - Out Run
 - Space Harrier
10. Arcade-Titles
 - Sega Touring Car
 - Virtua Fighter 3
 - Last Bronx



MEGA DRIVE

Verk. Mega Drive II + 6x 3er Pad + 17 Spiele (V.R. usw.), Preis nach Vereinbarung, Tel. 03448/702657 ab 17 Uhr

Suche Segaspiel Rock 'n' Roll Racing für ca. DM 60,-, Tel. 0395/4691997 und nach Jeff fragen

Verk. Ecco 2, Indiana Jones, Toe Jam & Earl, Tiny Toon All Stars, Lemmings 2, Flink, Pink Panther für je DM 30,-, Tel. 06622/42532

Suche Desert Strike und Jungle Strike, biete jeweils DM 30,-, Tel. 06561/17220, Mo-Fr 14 bis 16 Uhr

Mega Drive mit 2 Pads, 14 Spiele, Action Replay, Magazine VHB, DM 500,-, Tel. 07053/8514 Volker

Verk. MD + 13 Spiele z. B. Lion King, T. Park, V. Fighter 2, Rage, J. the E. Worm 2..., 1 Mega + 2 Joypads, VHB DM 480,-, Tel. 077621/43573

Verkaufe MD + 32X + 2 Pads + 18 Spiele z. B. Flashb., Stargate, S. Street Fighter, Stellar Assault für nur DM 300,-, Tel. 038204/12336 Christian

Verk. Nomad, Umbau für dt. Spiele u. TV + Scartkabel + 2 6er Pads + Netzteil + 13 Spiele für DM 399,-, Tel. 07541/73492

Verk. MD + 2 Joyp. u. 10 Spiele z. B. Thor, Soleil, FIFA 95, R.'n'R. Racing, Dune 2 usw. f. DM 485,-, auch einzeln, Tel. 03877/73152

Tausche MD Spiele gegen Saturn-Spiele im Verhältnis 2:1, tausche auch MD 32X, Tel. 02131/81525 Stefan, ab 14 Uhr

Verk. Mega Drive Spiele von DM 30,- bis DM 45,- z. B. NHL96 DM 35,-, FIFA 96 DM 35,-, Theme

Park DM 30,- u.v.m., Telefon: 02131/41729, 14-20 Uhr Mo-Fr

70 MD Spiele zu verkaufen, z. B. Sport-, Kinder- und Action bzw. Strategiespiele von DM 20,- bis DM 60,-, neuwertig! Tel. 030/3418661

Mega Drive & Mega CD 2 mit 2 Joypads, 2 Spielen und allen Anschlußkabeln günstig gegen Gebot (Tausch), Tel. 030/3418661

Suche Mega Drive Spiele Monopoly, Sonic 3D, Thunderbird, Müller Gerhard, Telefon/Fax 08241/4152

Mega Drive: Judge D., Turrigan, Piff., Mickey M. DM 19,-, MCD: Batman R., Terminator, R. Aleste DM 16,-, Battlecorps DM 20,-, MS2 + 3 Spiele + 2 Pads DM 60,-, Tel. 069/543344

Verk. Mega Drive II + Mega CD II + 32X + 2 Pads mit 10 Spielen (in Top-Zustand) für VB DM 750,-, Tel. 05035/1773 Fob

Verk. MD2 + MCD1 + CDs: Shin F., Flink, Eternal C., Afterburner, MD Spiele: Shining F. 1+2, Lands, Dune, Mega Lo Mania u.a. Preis VHB, Tel. 07803/1451

Tausche Landstalker gegen Sega Magazin 1-25, nur kompl. Hefte! Geiger Alfred, Neuburgerstr. 38, 86653 Monheim

Verk. Mega Drive 2 + 1 Pad + 10 Spiele, z. B. Theme Park, NHL 95, Lemmings, alles gut erhalten, Tel. 05903/1879 Jens Siebert ab 18 Uhr

Verk. MD, MCD, 3 Joypads, 23 Spiele für DM 500,- (SSF2, Dune, Sonic CD, Soulstar...) Tel. 03722/91695 ab 19 Uhr

Verk. MD1 + 2 Pads + 1 Joystick + ARP 2 + 18 Spiele + Tips & Tricks-

zeit. VHB DM 1.500,-, verk. auch einzeln, Tel. 03592/502472 Michael

Verk. Mega Drive + Mega CD + 4 Pads + 50 Spiele, Schummelmodul mit Büchern für DM 750,-, Tel. 03496/213302 ab 16 Uhr

Super-Knüller: 1 Mega Drive + Spiele: Batman Forever, Wayne Gretzky, Pagemaster, Haunting, Tel. 07144/6750, alles DM 200,-

Suche MD Dune 2, FIFA 97 u. a., tausche dagegen MCD mit 2 Spielen auf der CD oder VB DM 50,-, Tel. 09771/97025

Kaufe Mega Drive Spiele. Zahle DM 10,- pro Stück, Tel. 05621/2231

Verkaufe Street Fighter 2 Sp. Champion Edition für DM 40,-, suche Phantasy Star 4 und Shining Force 2 in gutem Zustand, Tel. 0231/233113

Verk. MD2/17 Sp. + 32X/4 Sp. + Action Fight Stick u. GG Spiele, alles einzeln, Liste bei A. Schott, Mozartstr. 14, 91154 Roth

Suche The Lost Vikings + Sonic 3D für MD u. Fantasy Star für MCD, nur per Fax 037382/8967

Suche dringend Dune 2, Shining Force 2, Phantasy Star 4, Tel. 06638/1243 ab 18 Uhr Norbert

Theme Park, Mega Bomberman, Shining Force, NBA Live 97, Super Street Fighter, Dragons Fury/Revenge, je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Verkaufe Mega Drive u. Mega CDII + 8 Spiele + 2 Module + 3 Joypads VB DM 450,-, Tel. 06431/24427, Fax 06431/26613

Verk. Mega Drive Spiele (Taz Mania, Asterix, Ecco, Batman +

Robin, Michael Jackson, Lemmings 2 usw.) je DM 22,-, Telefon 06104/63626

Verkaufe Romance 2, Warsong, AMG, D&D, Light Crusader, Ph. Star 3, FIFA 96, Sampras 96 etc. je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Biete Animaniacs, Ecco 2, Micro Machines 2, FIFA 95, 688 Sub, Dune 2, WWF Raw, Tiny Toons 2, True Lies etc. je DM 55,-, Tel. 030/6258637

Suche Lion King, Aladdin, 3x Strike, Donald i.M.M., Garfield, biete DM 15,- bis DM 20,-, Tel./AB/Fax 05732/4841

Verk. MD + 12 Spiele (auch einzeln), z. B. Test Drive II, J. Park usw., 2 Controller, Preis VB, Tel. 0345/6878020 ab 18 Uhr

Suche dringend Shining Force 1 + 2, Tel. 07151/66814 Jürgen

Verk. Virtua Fighter 2 für Mega Drive (Import-Spiel). Billig! Tel. 0043/2225337750 Österreich

Verkaufe Sega MD mit 2 Joypads ohne Spiel für DM 100,-, Tel. 05655/1204 Matthias

Suche für MD Whirlwind Snooker, F22 Interceptor, zahle bis DM 40,- je Spiel, Tel. 09252/7351 ab 16 Uhr

MASTER SYSTEM

Suche dringend Spiele f. MS II, z. B. Hang On, Wonderboy usw., schreibt an Daniel Riemer, Dr.-P.-Jord Str. 40, 02625 Bautzen

Verk. MS II mit 10 Games (z. B. Cool Spot, Dschungelbuch, Sonic Chaos, Ottifants) für DM 180,-, einzelne Games DM 20,-, Tel. 05441/8707 ab 18 Uhr

Suche MS 2 mit Spielen, kaufe u. verkaufe auch Game Gear-Spiele und Geräte, auch Sammlungen, Tel. 08251/3217

Verk. Master System II mit 1 Pad und 7 Spielen (Asterix, Ottifanten, Taz Mania usw.) für DM 200,-, Tel. 06104/63626

GAME GEAR

Verkaufe GG + Adapter + 16 Spiele (z. B. Ottifanten, Dschungelbuch, Out Run Europe usw.) für DM 350,-

Matthias Sattler, Uhlandstr. 12,
34246 Vellmar

Verkaufe GG + 10 Spiele + Carry
All + Netzteil für DM 190,- incl.
Versand, Olaf Gaide, Untergasse
61, 35418 Buseck

Verk. Game Gear mit 6 Spielen,
z. B. T2, Land of Ill., Lucky Dime
Capers, G-Loc... DM 200,-,
Tel. 02241/401330

MEGA CD

Dune, Ecco 1/2, F1, Jurassic
Park, Snatcher, Lunar, Sonic,
Mickey Mania, Lords of Thunder,
FIFA, NHL etc. je DM 55,-,
Tel. 030/6258637

Suche Mega CD, 32X Spiele,
suche alles, zahle bis DM 50,-,
Thomas Tel. 02161/12841

Tausche Amiga 1200 mit 2 Joy-
sticks, D-Box mit 17 Spielen und
Maus gegen Sony Playstation mit
zwei Spielen, Tel. 07247/89913

SATURN

Verk. WWS 97, Tomb Raider je
DM 65,-, Panzer Dragon 1, Euro
96 Soccer, Daytona USA je DM
40,-, zahle NN selbst, Paul ab 18
Uhr, Tel. 02251/52321

Verk./tausche Hardcore 4x4 DM
60,-, tausche gegen WWS 9, VF2,
Remix, FV, Tel. 0711/339003
ab 13 Uhr fragt nach Michel

Suche für Saturn Shining Wisdom,
The Horde und Tomb Raider, Tel.
08246/1005 ab 17.30 Uhr, nach
Markus fragen

Sat Sp. Th.II, SR US, WipeOut,
Bug, Action RII je DM 60,- od.
alle f. DM 260,- + Sega Flash
als Bonus, Alex Tel. 08094/682
Anrufbeant. + Fax

Suche WW Soccer 97, WS Base-
ball, Sega Ages, Dark Savoir,
Tunnel B1 u. a., Mo-Fr ab 18 Uhr
Tel. 04532/8675

Verk. Tomb Raider, Nights o.
Pad, Fighting Vipers je DM 60,-,
Tel. Mo-Fr ab 18 Uhr Telefon
04532/8675

Verk. Saturn + Rayman, Lemmings
3D, 4 Demo-CDs, Virtua Fighter 2,
Nights inkl. Pad + Abo mit D.CDs,
VB DM 450,-, Tel. 089/797321
Tony

Verk./tau. Mystaria, Story of
Thor 2, suche Sega Rally oder
Daytona USA, NHL 96, Telefon
03691/212775 od. 215570

Verk. Saturn, 3D Pad, 1 Pad, VF2,
Nights, Tomb Raider, PD2, Story
of Thor, für DM 650,-, Dirk Tel.
039205/22910 ab 17 Uhr

Verk. Panzer Dragoon 2 für
DM 70,-, Virtua Fighter 2 für
DM 70,-, Sega Rally für DM 60,-,
Tel. 0711/682016

Verk./tau. VF2, VF2, X-men, D,
Worms, G. Axe, Chr. Nights, Battle
A.T. Remix, V. Stick, suche Rollen-
u. Strategiespiele Tel. 0631/91817

Verk. aktuelle Top-Spiele, z. B.
Tomb Raider, SimCity 2000, Virtua
Fighter 2, P. Dragoon 1+2 usw.,
Tel. 05258/4615 ab 16 Uhr

Verkaufe Alien Trilogy DM 65,-,
Athlete Kings DM 65,-, WWF
Arcade DM 30,-, Tel. 09776/8358

Verkaufe Sega Ages DM 55,-,
Baku Baku Animals DM 40,-,
sowie 3 Demo-CDs DM 15,-,
Tel. 06134/26882

Str. Fighter Movie, Vic. Goal,
Magic Carp., Exhumed, Cl.
Knight 2, J. Bazookatone, Mysta-
ria, Vir. Remix (tausche)
Tel. 06332/72181

Suche Thunderhawk 2, Exhumed,
Shellshock, NHL Powerplay 96,
Jewels of the Oracle, Hexen,
Tel. 09261/95722 Michael 16 Uhr

Verkaufe Saturn + Sega Rally +
Tomb Raider + Nights + 3D Pad VB
DM 469,-, Tel. 06453/7504

Verk. The Need for Speed
DM 50,-, Shellshock DM 50,-,
Myst DM 50,-, Bug DM 50,-,
Tel. 089/6883406 nach Amir
fragen

Hobbyaufgabe: Daytona 2,
Cop2 m. Gun, Tomb Raider, WWS
97, VF2, Destruction, Clock 2,
Euro 96, usw. usw., Telefon/Fax
05732/4841

Hobbyaufgabe: Saturn, 2 Pads, 6
Spiele (B. Bobble, D Pinball, PZD,
Striker 96, VF, D Derby) VHB
DM 460,- Tel./Fax 05732/4841

US: EWJ 2, Hang On, High
Velocity, NFL, Powerplay 96, NHL
97, S Rally, V Racing, jp: T-URA,
WWS 97, Volley B., Telefon/Fax
05732/4841

Tausche T. Raider, C&C, Nights oh-
ne APad, Iron Storm, Shellshock, X
Max Nights, suche D. Savior u. a.,
Tel. 06128/5848 Ralph

Verkaufe Mystaria, The Story of
Thor 2, Worms je DM 65,-, Iron
Storm DM 80,-, T. Raider + Lösung
DM 75,-, Tel. 039052/482
Andreas

Verk. Exhumed DM 60,-, Batman
Forever DM 50,-, Command
& Conquer DM 60,-,
Tel. 0771/62040 ab 18 Uhr

Verk./tausche Tomb Raider,
DNTR, suche Soviet Strike, NHL
Powerplay 96 usw., Telefon
038758/20978

Verk. Tomb Raider + Sonic
Wings (Jp) für DM 66,-, Worldw.
Soccer 97 u. Daytona CCE u.
Action Replay Modul für je DM
53,-, keine Portokosten! Robert
Marinovic, Oberdorfstr. 59,
78054 Schwenningen

Tausche Hang On GP, Hi
Octane, D, Mystery Mansion
gegen True Pinball, Hockey usw.,
Tel. 02154/429420

Verk. u. suche Sp. für Saturn,
PSX, habe WWS 97, Exhum.,
VC2, TH2, Tomb R., Worms,
Onside Soccer u.v.m., Tel. 05434/
1783 ab 18 Uhr Reiner

Tau/verk. Tomb R., WWS 97, SF
zero, Destr. Der., FIFA 96, Panz.
Dr. I, suche NBA Jam Ext., NHL
PP, NBA 97, TDDwar. u. a.,
Tel. 05259456 (Bad Drieburg,
Mark Pieper)

Verkaufe und tausche Saturn-
Spiele, Tel. 06332/72181

Verk. Int. Victory Goal für
DM 25,-, Shellshock für DM 40,-,
Daytona USA für DM 40,- VB,
Tel. 089/8403540 Michael

Tausche Amok, Euro 96,
Daytona USA, Mystaria, suche
Exhumed, D. USA CCE, Sonic
3D, Tel. 03491/663663 AB

Tausche Shining Wisdom und
Worms, suche Story of Thor 2 und
Virtua Cop 2, Tel. 06622/42532

Tausche D oder Virtua Fighter 2
gegen Worldwide Soccer 97,
Tel. 0203/721735 Michael

Tausche Mystery Mansion und V.
Hydride gegen Alien T. oder P.
Dragoon II, Tel. 05177/92111

Tausche C&C, Gun Griffon,
Panzer Dragoon 2, Daytona USA
CCE, Exhumed, Magic C., Bug,
FIFA 96, Tel. 07247/3582 nach
Stephan fragen

Tausche Tomb Raider, suche WW
Soccer, Command & Conquer,
Tel. 05824/2732 nach 18 Uhr

Verk/tau. Darius Gaiden, NHL
Hockey, Virtua Fighter, Daytona 1,
Cyber Speedway, Vir. Open Tennis,
Big Hurt Baseball, Bug, mit Adap-
ter, Tel. 02325/370476

Verk. VF2, VFRemix, Shellshock,
Thunderhawk 2, Hang On GP 96,
Panzer Dragoon usw. für DM
200,-, Tel. 09281/478351

Verkaufe Dark Sav. für DM 80,-,
Mega Drive (gute Samml.) + MS
für DM 900,- (VHB), ab 16 Uhr,
Konrad Tel. 0345/5232808

Tausche SimCity 2000, suche
World Wide Soccer 97 od. Sega
Rally od. Worms od. Daytona 2,
Tel. 021313/41729 Mo-Fr ab
14 Uhr

Suche Exhumed, D.H.Tr., Earth.
Jim 2, Blam, NBA Extreme, Tunnel
B1, NBA 97, Game Buster, Need
for Sp., Tel. 02671/182614

Verk. Athlete Kings DM 50,-,
Dest. Derby DM 50,-, Street Fighter
Alpha, DM 35,-, tausche auch
gegen Worms o. Virtual On,
Telefon 0341/2114014

Verk. Saturn, MD, GG, SNES
und insgesamt 41 Spiele für
zusammen DM 1.700,-,
Telefon 039831/20327 Christian

Verk/tausche Nights gg. VF2 od.
Rayman od. Gex, Mega Drive,
3 Pads, 20 Spiele, Action Replay,
Masters. Konverter, Tel.
0885/6933941

Verk. S.Rally, VF2, Story of Thor 2,
Alien Trilogy je DM 50,- + Porto
od. Tausch gegen Daytona 2 usw.,
Tel. 08272/1641

Verkaufe Mystery Mansion in
Deutsch DM 65,-, Blazing Dragons
DM 65,-, Tel. 0911/5709193

Tausche Daytona USA CCE gegen
Alien Trilogy oder Exhumed, Tel.
02861/65897

Tausche VF2 g. Crow 2 o. WWF in
Your House u. Baku Baku g. Ark.
Lenkrad o. Panzer D I, Telefon
06551/7595 Alex

4x4, Bomberman, Telefon
02183/81129

Verkaufe/tausche Blazing Dragons,
Battle Arena Toshinden Remis,
Game Buster, Virtua Stick, Virtua
Cop 2 + Gun NEU, Christian
Tel. 038204/12336

Verk. Saturn mit 20 Top Games,
z. B. Nights mit Pad, S. Strike,
Daytona CCE usw. VB DM 1.300,-,
suche Game Boy Pocket, ab 17
Uhr Telefon 05563/469

Verk. Sega Saturn, 7 Spiele, Act.
Replay, Lenkrad, 3 Joypads, 6
Monate alt, NW DM 1.350,-, VB
ca. DM 800,-, Tel. 09933/8345
teilweise Anrufbeantworter

Verk. Saturn inkl. 2 Pads, Gun,
12 Spielen u. a. Alien, VF2 usw.
für DM 750,-, Tel. 089/9038170
ab 19 Uhr

Verk. Command & Conquer
DM 60,-, Valora Valley Golf
DM 50,-, Tel. 03573/662499

Verk. Need for Speed, Space H.,
Thund. 2, Hayway 2000, D.
Derby, Tomb Raider, Gen Wars,
Exhumed, S. Shock je DM 45,-,
Tel. 03921/983627

Tausche STOT2, Command &
Conquer, Alien Trilogy und The
Horde, suche alle guten Spiele,
Tel. 04792/2499

Verkaufe/tausche u. kaufe SAT +
PSX Spiele. PC CD-ROM Spiele,
SAT + PSX Boot Chip, Tel./Fax
05561/982042, bitte ab 17 Uhr,
Thomas

Suche Digital Pinball, andere
Flipperspiele, Command & Con-
quer, Rollenspiele u. a., Ingo Flierl,
99734 Nordhausen, Weidenstr. 5

Verkaufe Saturn + 2 Pads +
Antennenk. + 8 Spiele z. B. Thun-
derhawk 2, Exhumed, WipEout,
D. USA, Rayman für DM 700,-,
Tel. 09923/3397

Tausche VF2 o. Arcade Racer
gegen Tomb Raider. Tausche PD
gegen Daytona USA (verk. auch),
Tel. 02104/40219 Alexander

Verkaufe o. tausche Nights,
Exhumed, Virtual Hydlide u. Story
of Thor 2 gegen andere Action
Adv., Tel. 06431/24427

Tausch: FIFA 96, VFR, Myst, G.
Heroes, Bug, suche Rayman,

EWJ2, Baku Baku, Spot 3, Bust a
Move 2, Night Warriors, Tel.
06068/2259

Verk. Dark Savior DM 60,-, Nights
DM 40,-, Sh. Assault, Daytona je
DM 25,- usw., Tel. 02981/6879

Verkaufe oder tausche für Saturn:
Dark Savior, Alien Tr., Virtual
Hydlide, Tel. 0341/9612322
Carsten

Tausche Mystaria, Rayman, FIFA
97, Magic Carpet, suche Thor 2,
Shi. Wisdom, Dark Savior, Sonic,
Tel. 03831/494203

Tausche Blazing Dr., Myst, Clockw.
Kn. II, suche Alien Tril., C&C, Bug
Too, Tel. 02241/401330

Suche US Sat Spiel: Shar Rock
Mahjong Summer Chance, Tel.
089/656908

Tausche Blazing Dragons, Myst,
Clockw. Kn. II, suche Soviet Strike,
Discworld, Athlete Kings, Telefon
02241/401330

Verk. Saturn + 2 Pads + 12
Games z. B. VF2, PD2, Alien
Trilogy, NBA Action, für DM 750,-,
Tel. 089/9038170 ab 18 Uhr

Verk. Manx TT DM 65,-, Daytona
CCE DM 65,-, Gun Griffon DM
50,-, Th. Hawk 2 DM 40,- + Porto,
Tel. 04425/250 ab 18 Uhr Helmut

Verk. 18 Saturnspiele ab DM 30,-,
32X Aufs. mit 2 Spielen DM 100,-,
2 MCD Spiele je DM 20,-, Telefon
02366/43010

Verk./tausche A. Kings, Bug, V.
Hunter, SC 2000, Daytona, X-Men,
WWS 97 (Dt/Us/Jp) zw. DM 30,-
und DM 60,-, Tel. 02246/5735
16-19 Uhr

Superangebot: Saturn + Antennen-
kabel + Import A. + X-Men +
Story of Thor 2 + VF2 + Toshin.
URA für nur DM 360,-, Telefon
05251/37104

Verk. SAT: Myst, 11 Top Games,
Adapt., Memory, IR Pads, 5 Demos
und Zubehör, NP ca. DM 1.500,-,
VP DM 600,-, Tel. 03836/603504
Rico ab 19 Uhr

Kaufe/tausche Spiele für Saturn +
PSX, auch Sammlungen mit Konso-
len, Tel. 04774/991104 Rainer

Bug, V. Hydlide, Ghen War,
Robotica, Panzer Dragoon, je

Um die Abwicklung der Sega Box so ein-
fach wie möglich zu halten, bitten wir
euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierte Spiele ange-
boten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto
'Der hundertste, der mir DM 10,-
schickt, bekommt ...' oder ähnliches
werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an de-
nen ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wer unter falschem Namen und
falscher Adresse Kleinanzeigen aufgibt,
muß mit strafrechtlicher Verfolgung
rechnen.

5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrech-
nungsscheck beigelegt werden.

6. Für Kettenbriefaktionen, dubiose Heim-
tätigkeitsangebote und sonstige Bau-
ernfängerien haben wir leider keinen
Platz.

7. Wenn ihr Import-Spiele anbietet, dann
gebt dies bitte zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun
geklärt. Schickt eure Anzeige an nachfol-
gende Adresse:

SEGA Magazin - SEGA Box
Roonstraße 21 - 90429 Nürnberg

DM 37,-, Johnny Bazookatone
DM 20,-, Tel. 05725/4141

Verk. Sega Rally, Myst, Daytona
je DM 45,-, Command & C. DM
60,-, suche Sea Bass Fishing,
Tel. 03334/212901 Micha,
Mo-Mi 16-18 Uhr

Verk. SAT + 3 Pads + MPEG +
Photo CD + Memory Card + 7
Spiele + 4 Demos VB DM 850,-,
G. Biermann, W.-Hellge-Str. 311,
39218 Schoenebeck

Su. Soviet Strike, M. TT, D.H
Arc., D. Sav., Worms usw., bietet
Shellsh., D.D., Cyberia, Sp. Jam,
V. Goal usw., Telefon
0391/2513410 Jens

Verk. Mystaria DM 45,-, Game
Buster DM 45,-, Dragon Force
US DM 70,-, bei NN + DM 3,-,
Tel. 02131/669569 ab 19 Uhr

Verkaufe Manx TT dt. Version für
DM 80,-, Tel. 0421/6900190
o. Fax 0421/6900198 Henning

Kaufe/tausche Spiele f. Saturn,
suche auch Spiele f. Sony PSX +
N64, Tel. 04774/991104 Rainer

Verkaufe Sega Saturn, 3 Spiele,
Rally, Hang On, Command & C., 4
Wochen alt, für VB DM 580,-,
Telefon 06434/1818

Verk. Saturn + 3D Pad + 10 Top
Games (Nights, Tomb Raider, VF2,
Sega Rally) + 4 Demos + Ant.
Kabel, VB DM 750,-, Telefon
08341/67270

SONSTIGES

Verk. SAT: Myst, 11 Top Games,
Adapt., Memory, IR Pads, 5 Demos
und Zubehör, NP ca. DM 1.500,-,
VP DM 600,-, Tel. 03836/603504
Rico ab 19 Uhr

Kaufe/tausche Spiele für Saturn +
PSX, auch Sammlungen mit Konso-
len, Tel. 04774/991104 Rainer

MDII + 14 + 3Sp., SNES + 16 Sp.
je 2 Orig. + 2 Infrarot-Pads, sowie
KS für beide Systeme, Wert ca.
DM 3.200,-, VB DM 699,-,
Tel. 08094/682 + Fax

Wanted! Neuheiten + Konsolen,
Sammlungen f. SNES, GB, Saturn
+ Sony PSX, Tel. 0641/970424
Kirsten

Kaufe/tausche Spiele f. Saturn,
suche auch Spiele f. Sony PSX +
N64, Tel. 04774/991104 Rainer

Suche Sega Magazin Nr. 1-40
im neuwertigem Zustand, Zahle
DM 60,-, Tel. 0611/402283
Edwin Gros

Verkaufe Zubehör, Spiel und Joy-
sticks für das Super NES sowie
den Super Game Boy und ARP3,
alles mit Verp. u. Anl., Telefon.
04122/55471 Chris

Suche Larry Collection, Larry 6
und Larry 7, suche außerdem
Biing, Boong und Wet (alle PC),
Tel. 039831/20327 Christian

100% Sega, verk. Gamers Hefte
von Heft 2/92 bis Heft 12/95, 30
Ausgaben, nur komplett! Tel./Fax
0351/4111678 Möbius

Verk. Game Boy + 4 Spiele +
Licht & Lupe + Vier-Spieler-Adapter
+ Netzteil, VHB DM 180,-,
Tel. 03592/502472 fragt nach
Michael

Suche SN Tiny Toons, Wait Wacky
Sports, zahle gut, Telefon
09231/1615 ab 20 Uhr Jürgen

Suche Gamers Hefte 2-6/92, 1, 3,
5/93, 1, 4, 6-8, 11, 12/94, zahle
DM 3,- + Chr. Nights als Bonus
(nur 3-mal), Tel. 030/7811696

Suche Sega Magazin 1/95 bis
1/97, zahle Neupreis, Bernhard
Misch, Dorfstr. 20 b, 16321
Schönnow, Tel. 03338/760781

Mailbox

Daß es sich durchaus lohnen kann, uns zu schreiben, dürfte in dieser Ausgabe deutlich werden. Nur aufgrund der guten Resonanz auf eine Leserbrief-Anfrage entschlossen wir uns nämlich, den Saturn-CD-Abonnenten ein spezielles Cover zu spendieren (zu finden auf der Seite 89). Ebenfalls auf Leserwünsche ist die Aufnahme einer ständigen Import-Rubrik zurückzuführen, in der wir die wichtigsten Titel aus Japan oder Amerika zukünftig unter die Lupe nehmen. Generelle Wün-

sche wie "Macht doch mehr Tests und weniger Tips & Tricks!" lassen sich leider nicht erfüllen, da wir ohnehin jedes Spiel testen, das neu rauskommt. Genausowenig können wir natürlich neue Mega Drive- oder Game Gear-Spiele hervorzaubern oder dafür sorgen, daß mehr Action-Adventures als Rennspiele oder Beat 'em Ups erscheinen. Wir berichten über das, was kommt. Anzahl, Art und Qualität der Spiele liegen leider nicht in unserer Macht!

Euer Hans

SO BIST DU!

Aus besonderem Anlaß wollen wir euch ausnahmsweise einmal mit den interessantesten Daten aus der Leserumfrage in der Ausgabe 3/97 versorgen. So manches Vorurteil dürfte damit endgültig aus der Welt geräumt sein, denn die Auswertung der Leserumfrage förderte einige Überraschungen zutage! Beispielsweise sind 64% unserer Leser älter als 16, erstaunliche 47% haben mehr als 19 Jahre auf dem Buckel, und genau 30 Prozent feierten sogar schon öfter als 26mal ihr Wiegenfest! Daß Konsolenmagazine generell für Kids sind, dürfte damit als unzutreffend abgehakt sein. Rekordverdächtige 87 Prozent geben an, daß der Saturn ihr



Enttäuschung des Monats

„NHL Powerplay erschien im Juli '96 in den USA. Wieso gibt es das Game in Deutschland noch immer nicht?“

Da gibt es einmal ein Spiel von Virgin, das nicht nur konkurrenzlos, sondern auch nur auf dem Saturn erhältlich ist, dann wird der Release so lange verzögert, bis sich keiner mehr für das nun auf 3 Systemen erscheinende Spiel interessiert. Gratulation! So verschenkt man Geld! (Übrigens, es soll nun im Juni kommen!)

Hauptsystem ist, nur noch 10 Prozent besitzen ausschließlich den Mega Drive. Den Titel "Beliebteste Rubrik" konnte sich die Newsbox mit einem Notendurchschnitt von 1,58 sichern, dicht gefolgt von den Tests (1,67), den Specials (1,78) und der Mailbox (1,95). Die von euch vergewene Gesamtnote für das Magazin ist 1,72, was für strahlende Gesichter in der Redaktion sorgte. Rennspiele und Action-Adventures sind die klar favorisierten Genres, Adventure und Shoot 'em Ups rangieren hier am Ende. Als Kaufgründe für den Saturn wurden die Argumente "Bestes Spielesortiment" (47,6%),

"Bin genereller Sega Fan" (59,6%) und "Exklusive Automatenumsetzungen" (35,6%) favorisiert. Was Kaufwünsche angeht, rangieren Virtua Fighter 3 mit Cartridge (43,6%) und das Netlink-Paket (23,3%) ganz vorne. Immerhin 18% besitzen mittlerweile auch einen PC! Als bekannteste Spielehersteller gelten Sega, Core und Electronic Arts, die deutlich vor allen anderen Companies wie Acclaim und Virgin rangieren.

Die Redaktion

ABO-CD & STAR WARS

Daß das Sega Magazin das beste und informativste Magazin für jeden Sega-Fan ist, ist euch ja sicherlich durch viele lobende Leserbriefe schon oft genug nahegelegt worden, weshalb ich mich auch gar nicht lange mit Lobgesängen aufhalten will. Ich lese euer Mag fast seit der ersten Ausgabe und bin eigentlich immer rundum zufrieden gewesen, doch seit ich das hochgelobte Saturn-Demo-CD-Abo nutzte, wird fast jeden Monat meine Freude erheblich getrübt!

Es gab zwei Hauptgründe, die mich, von euch vielumwoben und -gelobt, zum Demo-CD-Abo brachten: Zum einen sollte das Mag in der Regel drei bis fünf Tage früher geliefert werden (was natürlich für Schnäppchenjäger in der Sega-Box extrem vorteilhaft wäre), zum anderen sollte die Demo-CD prall bepackt mit neuen Spielen sein!?! Seit der ersten Demo-CD-Ausgabe besitze ich das Abo, aber meine Träume wurden jäh zerstört und meine Erwartungen nur selten erfüllt. Die Abo-Ausgabe ist selten vor EVT, manchmal zeitgleich, aber manchmal auch erst Tage später in meinem Briefkasten. Ja, und dann ist da ja noch die CD: Die Wrestlemania-CD, das müßt ihr zugeben, war wohl eher nur was für Fans, die darauffolgenden CDs waren wirklich gut, aber leider gibt es für mich auch hier et-

was zu bemängeln (oh, mein Gott, was bin ich bloß für eine Meckerliese!). Warum müssen manche CDs Demos beinhalten, die schon einmal auf einer vorhergehenden CD waren, ganz unabhängig davon, daß auch diese Demos sehr gut sind. Sagt, warum muß das so sein? Naja, selbst wenn ihr die Füllung eures Demo-CD-Bonbons nicht beeinflussen könnt, bitte, bitte, bitte schickt mir wenigstens das Mag pünktlich.

SM: Tja, wenn das alles so einfach zu erklären wäre. Der erste Punkt ist, daß sämtliche Abo-Ausgaben am Freitag vor dem EVT am Mittwoch verschickt werden, womit sie laut Post am Samstag oder Montag bei euch eintrudeln müßten. Dadurch, daß wir schon am Montag Hitseekersbögen zurückbekommen, wird dies auch bestätigt! Wieso das Heft bei dir erst am Mittwoch oder noch später eintrudelt, kann wohl nur die Post erklären. Daß die erste CD mit Wrestlemania tatsächlich eher was für Fans war, hatten wir damals schon erklärt, und wieso sich manche Demos wiederholen, liegt wohl auch daran, daß Sega diese Spiele besonders promoten möchte. Deshalb findet sich auf der aktuellen Ausgabe mit Virtual On wohl wieder ein altes Demo, dafür allerdings auch 14 interessante Videos und vieles andere. Unterm Strich ist das Abo aufgrund seines tollen Preises für einen echten Saturn-Fan wohl unverzichtbar, oder?

1. Ich habe gehört, daß es ein Star Wars-Spiel in der Art von C&C namens Rebellions geben wird. Ist das ein Gerücht?

SM: Nein, dieses Spiel kommt tatsächlich, aber wohl nur für PCs.

2. Wird es irgendwann einmal ein Rebel Assault 2 für den Saturn geben, bzw. werden nach dem Kinostart der SW-Trilogy eventuell noch andere Star Wars-Spiele für den Saturn erscheinen.

SM: Rebel Assault 2, das ich ohnehin für ein nur durchschnittliches Game halte, wird bestimmt nicht mehr kommen. Von anderen Games ist derzeit leider auch nicht mehr die Rede.

3. Wird Resident Evil für den Saturn eine Uncut-Version sein?

SM: Grundsätzlich halte ich die Zensiert-/Uncut-Diskussion für absolut überflüssig, da sich dadurch am Spielspaß überhaupt nichts ändert, zum anderen ist darüber bislang noch nichts bekannt. Übrigens, in Japan wird das Spiel im dritten Quartal erscheinen, Resident Evil 2 wurde sowohl für PlayStation als auch für Saturn auf 1998 verschoben.

4. Kann das VF3-Zusatzmodul die Fähigkeiten der MPEG-Karte ersetzen?

SM: Nein.

5. Wie wäre es mit einer kleinen Rubrik über Rollenspiele (wie zum Beispiel Shadowrun, Star Wars oder die AD & D-Spiele) in eurem Mag?

SM: Ich glaube kaum, daß Brettspiele unsere Leserschaft derart interessieren, oder täusche ich mich?

6. Woher, wenn schon nicht im Sega-Abo, kann ich die Sega Flash CD Vol.1 bekommen?

SM: Die Entrüstung möchte ich erleben, wenn die Leser Ende 1997 die rote Sega Flash Vol.1 als Abo-CD bekommen würden. Da ist ja deine Beschwerde über sich wiederholende Demos geradezu lächerlich. Enthalten waren übrigens spielbare Demos zu Sega Rally, Panzer Dragoon Zwei, Golden Axe: The Duel und Baku Baku Animal, außerdem gab es selbstablaufende Demos zu Virtua Fighter 2 und Euro '96 Soccer.

Und ganz davon abgesehen liebe ich euch trotz allem!

SM: Siehst du, wir mögen auch jeden Leser, egal, was er für Briefe schreibt!

Björn Wloka, Gladbeck

Kurz beantwortet!

Der Leser, welcher uns beschimpfte, weil wir behaupteten, daß Sonic Xtreme nicht mehr kommt, sollte doch einfach einmal sein eben gekauftes "Sonic Xtreme" an uns schicken. Wir stellen es gerne allen Lesern vor, es sei denn, es handelt sich dabei um Sonic 3D: Flickie's Island!

Daß die besten Saturn-Spiele von Sega selbst kommen, ist nicht besonders ungewöhnlich, immerhin haben Segas Entwickler die meiste Erfahrung mit dieser Maschine und die besten Automaten-Spiele in der Hinterhand.

Wir gingen eigentlich davon aus, daß The Incredible Hulk ein ordentliches Spiel wird, deswegen reser-

vierten wir dafür zwei Seiten. Am Ende wurden wir leider böse überrascht!

Lieber Gerald Stigl, die Problematik bezüglich der Demo-CDs dürfte mittlerweile geklärt sein. Daß wir keine zwölf CDs pro Jahr zaubern können, dürfte auch klar sein. Wir sind nach wie vor von Sega unabhängig und können nicht wie andere Fachmagazine auf eine monatliche, offizielle CD zurückgreifen, sondern müssen diese immer schön brav bestellen und teuer bezahlen, was wir auch gerne tun.

Daß bezüglich der Hardware-Erweiterung die wilden Gerüchte und Versprechungen kursieren, liegt

nicht an uns, wir geben sie lediglich weiter. Zum anderen war unser Scud Race-Artikel schon fertig, bevor Konkurrenzzeitschriften erschienen. Wäre es dir lieber, wir würden überhaupt nichts darüber sagen, bevor das entsprechende Modul erscheint? Du mußt unterscheiden zwischen den Dingen, die so in einer Presseerklärung stehen, wie zum Beispiel die Ankündigung von 1:1-Umsetzungen, und den Sachen, die wir vermuten.

Die beiden Begriffe Preview und Review kommen natürlich aus dem englischen Vokabular. Ersteres ist die Vorschau auf einen noch nicht fertiggestellten Titel, letzteres der Test einer kompletten Version.



Das Zusatzmodul wird es ab dem Release des zweiten Games auch einzeln zu kaufen geben. Die bisherigen Spiele werden deswegen jedoch nicht schöner oder schneller laufen.

Wir können nur einen geringen Teil der Leserbriefe abdrucken, persönliche Beantwortungen sind nicht möglich.

Sega wird in Europa auch ab dem 1.10.97 Sega heißen, in Japan wird sich die Company wohl in Sega Bandai umbenennen.

FRAGEN & ANTWORTEN

Hier meldet sich mal ein ziemlich schreibfauler Stammleser zu Wort, der nun am Computer die Tasten zum Schreiben anregt. Zu den interessantesten Rubriken zählt bei mir die Mailbox. Ich finde es allerdings ziemlich langweilig, wenn ich in jeder Ausgabe solche hochspannenden Fragen wie "Wann erscheint Virtua Fighter 3/ Tomb Raider 2?" zu lesen bekomme. Für diese Fragen gibt es doch die Rubrik "In Progress", soweit das Spiel dort vorhanden ist (in den meisten Fällen aber schon seit ein paar Ausgaben). Diese wird von euch in jeder neuen Ausgabe aktualisiert und überarbeitet. Und solche Thronanwärter werden bestimmt nicht vor dem Erscheinen von euch aus der Rubrik genommen.

1. Jeder, der die Zeitschrift auch nur halbwegs durchliest, müßte die Rubrik und das zugehörige Spiel ohne Probleme finden. Warum also druckt ihr diese Fragen, ab obwohl das völlig überflüssig ist?

SM: Das Problem ist ganz einfach! Es könnte durchaus sein, daß die Mailbox bei vielen deswegen so beliebt ist, weil auch die grundsätzlichen Fragen beantwortet werden. Sollten wir jetzt riskieren, daß wir nur noch die Fragen der Profis abdrucken, die mit Fachbegriffen um sich schmeißen? Was meinen die anderen Leser dazu?

2. Dasselbe ist auch bei den Abo-CDs der Fall. Ihr stellt sie jedesmal ausführlich vor, druckt die Fragen über den Inhalt der CD aber trotzdem noch ab!

SM: Der Grund hierfür liegt darin, daß es manche Leser nachweislich erst nach mehreren Monaten gemerkt haben, daß es eine zweimonatliche Abo-CD gibt, welche nur für den Saturn geeignet, nicht im Handel erhältlich und über das Abo sensationell günstig zu bekommen ist. Damit auch der letzte Leser, der Anzeigen generell überblättert, dies mitbekommt, erwähnen wir unser Abo-Angebot lieber einmal zu oft als einmal zu wenig. Übrigens, mittlerweile haben über 10.000 Leute das Magazin abonniert!

3. Wenn ein Leser in der Mailbox immer noch nicht kapiert hat, daß Dxxx indiziert worden ist, weiß ich nicht, ob ich weinen oder lachen soll.

SM: Dies ist etwas, was uns auch ziemlich nervt. Wenn ein Spiel auf anderen Systemen indiziert ist, stellen wir es generell nicht mehr vor. Stellt also keine Fragen zu Dxxx, MK oder sonstigen Machwerken, es nützt nichts!

4. Auch die Bitte, dem Magazin eine Diskette beizulegen, um darauf mehr über euch zu erfahren, ist mit Abstand die merkwürdigste Idee, die je in Eurer Zeitschrift abgedruckt wurde. Das kann man sich doch denken, daß nur wenige Saturn-User einen PC haben. Ihr könntet euch genausogut in der Zeitschrift vorstellen, was diese aber nur noch schlechter machen würde – kleiner Scherz; ihr seid natürlich erste Sahne! Ich bin allerdings ebenfalls eurer Meinung, besser den Spielen diesen Platz zu widmen.

SM: Generell kann doch jeder seine Ideen äußern, selbst wenn sie noch so ungewöhnlich sind. Ein interessanter Denkanstoß war es auf alle Fälle.

5. Solche Fragen wie oben aufgeführt könntet ihr einfach weglassen; der Verfasser des Briefes wird daran wohl nicht sterben.

SM: Daß manche Fragen überflüssig sind, ist uns klar, viele werden tatsächlich gestrichen. Doch das Problem ist, wo sollen wir die Grenze ziehen? Manche könnten der Ansicht sein, daß beispielsweise dein Brief überflüssig ist, weil die Problematik ja sowieso bekannt ist, und wenn man eine ausgewogene Mailbox machen will, auch weniger schlaue Fragen abgedruckt werden müssen.

6. Ihr könntet ja einmal in ferner Zukunft die zehn dämlichsten Fragen abdrucken, die ihr bisher hattet. Zum Schluß will ich noch einmal ein Lob loswerden. Die Antwort auf die erste Frage des Briefes von Daniel spricht mir aus der Seele. Da ich auch noch Leser anderer Zeitschriften bin, erlebe ich es immer so, daß die Playstation dem Saturn vorgezogen wird und man jede noch so unwichtige Kleinigkeit darüber abdruckt. Daran läßt sich leider aber nichts ändern.

SM: Korrekt, wir können daran nichts ändern.

Nun, dann verabschiede ich mich mal. Ich bezweifle zwar, daß mein Brief auserkoren wird, aber als Einleitung für die Mailbox würde er sich in einer leicht gekürzten Fassung gut machen, oder?

SM: Tja, nun wirst du staunen! Vielleicht fällt dir anhand unserer Antworten auf, daß man sich wohlüberlegt mit den Lesern auseinandersetzen muß. Du würdest dich wundern, wieviele Fragen nach Tomb Raider 3 und Virtua Fighter 3 schon jetzt eintrudeln!

Marcus von Chamier-Cieminski, Ahaus

DEMO & TOMB RAIDER 2

Ihr habt so ziemlich das coolste Videospielemagazin weit und breit. Aus diesem Grund habe ich auch sofort das Abo der zweimonatlichen CD bestellt, und ich bin davon irgendwie begeistert. Jetzt aber Schluß mit dem Gerede und zu ein paar Fragen, welche wahrscheinlich nicht nur mich interessieren!

1. Gibt es schon irgendwelche Fotos zu Tomb Raider 2? Wenn ja, dann zeigt sie!

SM: Das erste Bild zum Venedig-Level in der Newsbox hast du bestimmt schon entdeckt, oder?

2. Was bedeutet denn jetzt Black Belt? Ist es eine 64 Bit-Konsole von Sega oder das Zusatzmodul für den Saturn?

SM: Es ist das Zusatzmodul, das Virtua Fighter 3 auf dem Saturn ermöglicht. Daher kommt wohl auch der Name "Schwarzer Gürtel". Details zur kommenden 64 Bit-Konsole von Sega sind noch nicht bekannt. Next Generation Online hat hier nur wild die Fakten durcheinandergewirbelt.

3. Was wird aus Sonic Xtreme? Gibt es was Neues dazu?

SM: Auch hier phantasieren die Online-Dienste, tatsächlich ist das Spiel laut Sega Of Europe gecancelled.

4. Lohnt es sich, Manx TT zu kaufen, wenn man schon Road Rash besitzt.

SM: Eigentlich handelt sich hierbei um zwei schlecht vergleichbare Spiele, doch empfehlen würde ich auf alle Fälle den Sega-Renner Manx TT.

5. Gibt es ein gutes Rennspiel mit Strecken-Editor?

SM: Mir ist kein Konsolen-Rennspiel mit Editor bekannt, das in der Neuzeit erschienen ist.

6. Wann kommt das große Sega Quiz, Teil 3?

SM: Es kommt bestimmt noch in diesem Jahr! Ups, das habe ich davon...

7. Wieso ist der Release von Zapp! Snowboarding "unwahrscheinlich"! Ich bin sicher, es würde jede Menge Käufer finden.

SM: Tja, leider sind nicht alle deiner Ansicht.

8. Spielst du auch privat gerne Videospiele, oder reicht es dir nach der Arbeit?

SM: Nur bei besonders außergewöhnlichen Werken greife ich auch zu Hause noch zu den Joypads. Folgende Saturn-Spiele habe ich zuletzt daheim bis zum bitteren Ende gespielt: Daytona

USA C.C.E., Fighters Megamix, Dark Savior, Andretti Racing und Tomb Raider.

9. Wieso gibt es auf dem Saturn kein Basketballspiel, in dem Michael Jordan vorkommt?

SM: Dies liegt daran, daß Megastar Michael Jordan private Verträge hat und er dadurch nicht automatisch in den NBA-Lizenzen mitaufsteigt. Außerdem ist er einfach zu teuer für die Software-Hersteller!

10. Wird Scud Race alle anderen Rennspiele überrunden, was man von Manx TT auch dachte?

SM: Scud Race gilt auf alle Fälle schon einmal als das beste Arcade-Rennspiel überhaupt, Manx TT ist immerhin das mit Abstand beste Motorradgame, mehr hat man eigentlich nicht erwartet.

Carsten Croot, Gütersloh

FIFA 97 & PSX

1. Also, ich glaube, ich muß etwas aus meinem letzten Leserbrief, den ihr netterweise in Heft 5/97 abgedruckt habt, korrigieren. Ich behauptete, daß FIFA 97 besser wird als Worldwide Soccer '97. Aber da habe ich mich offensichtlich geirrt. Bei diesem Fußballspiel kann man nur aus einer Position (kurz vor dem Torwart) Tore schießen, außerdem ist der Torwart ein Vollidiot, da er immer denselben Fehler macht (er läuft zu weit raus), so daß man bequem an ihm vorbeilaufen und in das leere Tor schießen kann. Der Spielspaß ist dann gleich Null! Um Worldwide Soccer '97 noch einmal ausführlich zu testen (ich hatte nur die Demo-Version), habe ich mir die Vollversion ausgeliehen. Hier mußte ich feststellen, daß ich euch letztes Mal totalen Unsinn erzählt habe. Hat man erst einmal gelernt, den Spieler beinahe perfekt über den Platz zu steuern, dann entwickelt sich das Spiel zu einem wahren Fußballtraum (was ich nie geglaubt habe!). Über den Verlust meiner so heißgeliebten Bundesligaspieler tröstet mich ja bei der Vollversion der Player-Editor hinweg. Sorry für meine voreilige Meinung im letzten Brief!

SM: Niemand ist perfekt, auch wir nicht.

2. Was soll das heißen, daß ihr niemanden kennt, der seine Sega Magazine in einem Ordner sammelt? Ich mache das genauso wie Orhan Karagöl aus Heft 5/97! Doch ich habe seltsamerweise keine Probleme damit, das SM in einer Klarsichthülle zu verstauen.

SM: Nun kennen wir schon zwei Leute, die das Heft in einem Ordner sammeln!

3. Wen interessiert es eigentlich, daß die PlayStation nur noch DM 299,- kostet? Ihr seid das Sega Magazin!

SM: Wir haben lediglich unsere Meldung aus Ausgabe 4/97 korrigiert, weil wir nicht den Eindruck erwecken wollen, daß wir falsche Tatsachen über andere Konsolen berichten. Wenn wir etwas über Videospiele schreiben, sollt ihr euch darauf verlassen können.

Ulf Knäbchen, 93053 Regensburg

CD-HÜLLE & FIGHTERS MEGAMIX

1. Es soll ein Gerücht geben, daß Virtua Fighter 3 in einer 1:1-Umsetzung auf dem Nintendo 64 erscheint und Virtua Fighter 2 für die PlayStation umgesetzt wird, und zwar nach dem Zusammenschluß von Sega und Bandai! Was haltet ihr davon?

Die alternativen Charts

FOLGE 7: WELCHE SATURN-SPIELE WIR AUF DER E3 IN ATLANTA SEHEN WOLLEN!



1 Virtua Fighter 3

Der 64Bit-Hammer von AM2

2. Tomb Raider 2: Der Hit-Nachfolger von Core Design
3. Panzer Dragoon RPG: Das Grafikwunder geht weiter!
4. Project Sonic: Yuji Naka in Bestform
5. Fighting Force: Der neueste Marc Avory-Hit
6. Formel 1: Die Umsetzung des Psygnosis-Bestsellers
7. Last Bronx: Prügeln in höchster Auflösung
8. Wild Nines: David Perrys langerwartetes Saturn-Debüt
9. Grandia: Ein Rollenspiel schreibt Geschichte
10. Resident Evil Dash: Der Horror jetzt im Sega-Format

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

SM: Dies ist alles kompletter Unsinn, der die wahren Branchenkenntnisse der verantwortlichen Redakteure aufzeigt.

2. Stimmt es, daß Turok 2 für den Saturn kommt?

SM: Turok 2 kommt nicht für den Saturn, es besteht allerdings eine geringe Wahrscheinlichkeit, daß eine Turok-Version für den Saturn erscheint, wenn das Zusatzmodul entsprechend erfolgreich ist.

3. Was sind Third Parties?

SM: Die First Parties sind im Falle von Sega die hauseigenen Entwicklungsteams wie AM1, AM2 oder AM3. Second Parties sind externe Entwickler, deren Produkte über Sega veröffentlicht werden. Third Parties sind selbständige, von Sega unabhängige Entwickler, die ihre Produkte selber auf den Markt bringen.

4. Fighters Megamix soll das beste Beat 'em Up sein? Wieso testet ihr es dann nur mit 92% Spielspaß und Virtua Fighter 2 mit 95%?

SM: Der Zahn der Zeit ist daran schuld. Damals war Virtua Fighter 2 die Sensation, heute würde das Spiel wohl auch "nur" noch 91% bekommen.

5. Kommt MDK auch für den Saturn?

SM: Nein, vorläufig nicht.

6. Wird die Saturn-Version von Scud Race einen 2-Spieler-Modus haben?

SM: Nachdem dies seit Sega Rally bei Sega-Rennspielen Standard ist, würde ich schon davon ausgehen.

Cyril Suhr, Schweiz

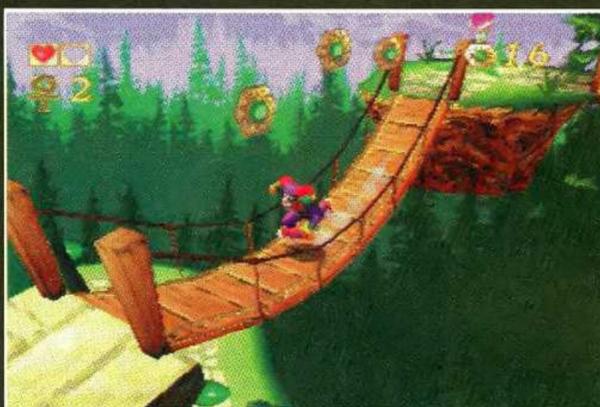
SHINING THE HOLY ARK

Pünktlich zum Release Mitte Juni werden wir das erstaunliche Rollenspiel-Opus einem Härtesten unterziehen. Übrigens, das Spiel wird leider in englischer Sprache sein!



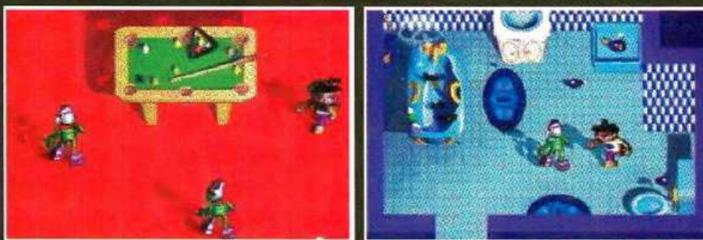
PANDEMONIUM!

Grafisch und technisch ist dieses Jump&Run-Game von Crystal Dynamics zweifelsohne erstaunlich gelungen. Ob es jedoch auch spielerisch an Nights ran-kommt, verraten wir nächste Ausgabe!



SWAGMAN

Lange genug hat es ja gedauert, doch nun will Core endlich sein putziges Action-Adventure im Japano-Stil fertig haben. Besonders erfreulich ist die Tatsache, daß sämtliche Texte in deutsch sind!



Was kommt noch?

- ➔ Previews zu Sky Target, King the Spirits 2 und anderen Hits!
- ➔ Eine Vorschau zur E3, die Mitte Juni in Atlanta stattfindet.
- ➔ Tips & Tricks zu Dark Savior und weiteren Verkauf-Hits!
- ➔ Tests zu Battle Stations, Iron & Blood, Virtual Pool u.v.a.!

Inserentenverzeichnis:

Computec4, 29, 87
Kranz2, 3
Kudak9
O.I.T.18
Sega15, 99, 100

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

Impressum

Anschrift der Redaktion:
 Computec 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) Compuserve ID: 100443, 1115
 (Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Lektorat:
 Margit Koch

Tips & Tricks-Redaktion:
 Quay Contract Publishing

Redaktionsassistentz:
 Michael Erlwein

Bildredaktion:
 Richard Schöller

Freie Mitarbeiter:
 Petra Maueröder (pm), Ulf Schneider (us)
 Oliver Preißner (op)

Layout:
 Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Oliver Schneider
 Titelgestaltung: Roland Gerhardt (SM), Hans Strobel (SAT)
 Titel SM: Panzer Dragoon (c) Sega,
 Titel SAT: Pandemonium! (c) BMG. Wir danken!

Werbeleitung:
 Stefanie Geltenpoth

Produktionsleitung:
 Michael Schraut

Vertrieb:
 Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
 Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
 Computec Verlagsbüro Nürnberg
 Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
 Telefax: 09 11/2872-240
 Telefon: 09 11/2872-140

Anzeigenverkauf:
 Thorsten Szameitat: 09 11/2872-141
 Wolfgang Menne: 09 11/2872-144

Disposition:
 Tanja Kaiser: 09 11/2872-140

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

Anzeigenverkauf:
 Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
 Fax: 02 03-3 05 11-555 • Tel: 02 03-305 11-11
 Thomas Kammer: 02 03/3 05 11-551
 Oliver Diemers: 02 03/3 05 11-554
 Thomas Diel: 02 03/3 05 11-552

Disposition:
 Gisela Borsch: 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil:
 Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1.5.1997

Druck:
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg

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

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

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

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

ISSN: 0946-6274

Ab 11.6.97 am Kiosk!

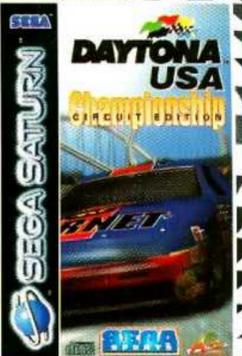


DAYTONA USA™

Championship

CIRCUIT EDITION

Noch schneller... Noch heißer...
Der Nachfolger von SEGAs erfolgreichstem
Arcade-Autorennspiel ist da.



SEGA SATURN ACTION PACK GET IT NOW!



ACTION PACK

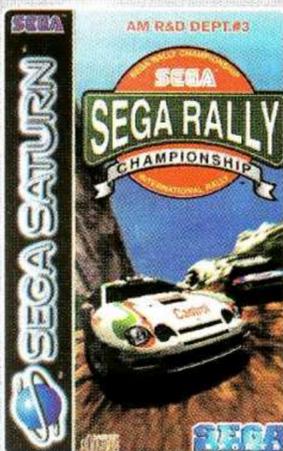
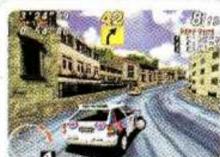
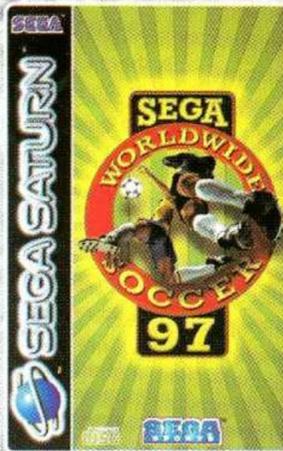


Laut
COMPUTERBILD 25/96:



Next Level 10/96
urteilt: „90%. Im Vergleich zu
allen anderen Konsolen-
Fußballspielen verläßt SWS '97
klar als Sieger den Platz.“

Video Games 01/96 schreibt:
„93%. SEGA Rally Championship
ist derzeit das beste Rennspiel im
Heimspielbereich...“



449,95 DM

Oder nur
39,65 DM
monatliche Rate*

* SEGA Leichtkauf
12 Monate Laufzeit
10,9% effektiver Jahreszins
Vorbehaltliche Bonitätsprüfung
Teilzahlungspreis:
475,80 DM

Media Point

030 - 794 72 111
Bismarckstr. 63 • 12169 Berlin
weitere Filialen:
Berlin, Hamburg, Bremen, Dortmund, Koblenz

Theo Kranz
Versand

0931-571601
Juliuspromenade II • 97070 Würzburg

dynatex

0231-557500-0
Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund

Playcom

089-5460300
Leibnizstr. 30 • 80686 München

Test 'N Take
Computer & Videospiele

030-62709154
Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin