

# SEGA Magazin

3/97 DM 5,80

COMPUTEC  
VERLAG

ISSN 0946-6274

**EXTRAKLASSE!**

**DIE HARD ARCADE  
ANDRETTI RACING  
SOVIET STRIKE  
DARK SAVIOR**



**INKLUSIVE  
36 SEITEN  
SATURN  
MAGAZIN**

# MANX TT

**DER NEUE HIT DER SEGA RALLY-MACHER ENDLICH ENTHÜLLT!**



**SHINING THE  
HOLY ARK**  
Der Shining  
Force-Nachfolger!



**INDEPENDENCE  
DAY**  
Das Spiel zum  
Kino-Blockbuster!



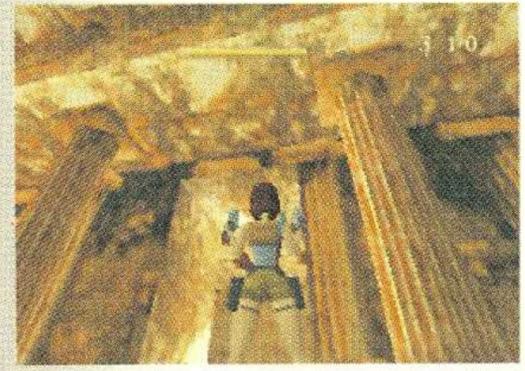
0931/571601 ODER 0180/5211844



**SEIT JAHREN DER SEGA-SPEZIALIST**

Laden  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11

# Theo Ver



TOMB RAIDER 89.- DM



DIE HARD ARCADE 94,- DM



DARK SAVIOR 84,- DM



WORLDWIDE SOCCER '97 79,-



ANDRETTI RACING 89.- DM

## SEGA SATURN

- SEGA SATURN ..... 379,-
- DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CDS UND CHRISTMAS NIGHTS
- SEGA SATURN CSC-SET ..... 449,-
- WIE OBEN, INKL. COMMAND & CONQUER
- SEGA SATURN SEGA RALLY SET 449,-
- WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY CONTROL PAD - ORIGINAL ..... 44,-
- EXPLORER PAD ..... 19,-
- FIGHTER PAD ..... 34,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
- ARCADE RACER - LENKRAD .... 109,-
- PREDATOR GUN - PISTOLE ..... 69,-
- GAME BUSTER - ACTION REPLAY 89,-
- MEMORY CARD 4 MBIT - ORIGINAL .99,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT ... 79,-
- ANTENNENKABEL M. BILDFILTER 54,-
- 4-4-2 FUSSBALL (MÄR.) ..... 89,-
- ALIEN TRILOGY ..... 89,-
- AMOK (MÄR.) ..... 84,-
- ANDRETTI RACING (FEB.) ..... 89,-
- AREA 51 (FEB.) ..... 94,-
- ATHLETE KINGS ..... 89,-
- BEDLAM (FEB.) ..... 94,-
- BLACK DAWN (FEB.) ..... 89,-
- BLAZING DRAGONS ..... 79,-
- BUG TOO !! (FEB.) ..... 84,-
- COMMAND & CONQUER ..... 89,-
- CONTRA LEGACY OF WAR (MÄR.) 99,-
- CROW CITY OF ANGELS (FEB.) .. 89,-
- CRUSADER NO REMORSE (FEB.) 84,-
- DARK SAVIOR (FEB.) ..... 84,-
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 94,-
- DESTRUCTION DERBY ..... 84,-
- DIE HARD ARCADE (ENDE FEB.) 94,-
- DISCWORLD ..... 79,-
- DRAGONHEART FIRE & STEEL ... 89,-
- EARTHWORM JIM 2 ..... 79,-
- EXHUMED ..... 89,-
- FIFA SOCCER 97 (MAR.) ..... 84,-
- FIGHTING VIPERS ..... 79,-
- FRANKENSTEIN (FEB.) ..... 89,-
- GRID RUN (FEB.) ..... 94,-
- GUN GRIFFON ..... 79,-
- HARDCORE 4X4 ..... 89,-
- HEART OF DARKNESS (FEB.) ..... 99,-
- HEXEN (FEB.) ..... 84,-
- INDEPENDENCE DAY (MAR.) .... 84,-
- IRON & BLOOD (FEB.) ..... 89,-
- KRAZY IVAN ..... 94,-
- LAST DYNASTY ..... 99,-
- LEGACY OF KAIN (MAR.) ..... 89,-
- LOST VIKINGS 2 (FEB.) ..... 89,-
- MADDEN NFL 97 ..... 84,-
- MAGIC THE GATHERING (MÄR.) 89,-
- MANIC KARTS (FEB.) ..... 89,-
- MANX TT (MAR.) ..... 94,-
- MEGA MAN X3 (FEB.) ..... 94,-
- NBA JAM EXTREME ..... 79,-
- NBA LIVE 97 (MAR.) ..... 84,-



NHL POWERPLAY '96 89.- DM

- NEED FOR SPEED ..... 89,-
- NHL '97 ..... 84,-
- NHL POWERPLAY '96 (FEB.) .... 89,-
- NIGHTS INKL. 3D-PAD ..... 129,-
- PANZER DRAGON 2 ..... 89,-
- PGA TOUR 97 ..... 89,-
- PINBALL GRAFFITI (FEB.) ..... 94,-
- PRO PINBALL THE WEB ..... 84,-
- RELOADED (MÄR.) ..... 89,-
- RETURN FIRE ..... 89,-
- ROAD RASH ..... 84,-
- SCORCHER (MÄR.) ..... 89,-
- SEGA AGES - 3 SPIELE ..... 84,-
- SHREDFEST (MÄR.) ..... 84,-
- SIM CITY 2000 ..... 94,-
- SONIC 3D BLAST (FEB.) ..... 94,-
- SONIC THE FIGHTERS (FEB.) .... 84,-
- SOVIET STRIKE (FEB.) ..... 89,-
- SPACE JAM (FEB.) ..... 89,-
- SPOT GOES TO HOLLYWOOD (FEB.) ..89,-
- STORY OF THOR 2 ..... 84,-
- STREET FIGHTER ALPHA 2 ..... 79,-
- STREET RACER ..... 89,-
- SUPER MOTOCROSS ..... 89,-
- S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO (MÄR.) 69,-
- TEMPEST 2000 (FEB.) ..... 89,-
- TOMB RAIDER ..... 89,-
- TOSHINDEN URA ..... 84,-
- TRASH IT (FEB.) ..... 89,-
- TUNNEL B1 ..... 79,-
- VIRTUA COP 2 ..... 94,-
- VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN ..129,-
- VIRTUA FIGHTER 2 ..... 94,-
- VIRTUAL ON ..... 84,-
- WORLD SERIES BASEBALL 2 .... 84,-
- WORLDWIDE SOCCER '97 ..... 79,-
- WWF IN YOUR HOUSE ..... 79,-
- X2 - PROJECT X ..... 99,-

## MEGA DRIVE

- MEGA DRIVE SIXPACK 2 ..... 219,-
- DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. 6 SPIELEN UND CONTROL PAD
- FIFA SOCCER 96 ..... 49,-
- FIFA SOCCER 97 ..... 109,-
- IMG INT. TOUR TENNIS ..... 29,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER ..... 79,-
- MADDEN NFL 97 ..... 109,-
- MICRO MACHINES MILITARY ..109,-
- NBA LIVE 96 ..... 39,-
- NBA LIVE 97 ..... 109,-
- NHL '96 ..... 39,-

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

# Kranz sand

TEL. 0931/5716-01

Laden  
94032 Passau  
Bahnhofstraße 28

NHL 97	109,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	99,-
TOY STORY	99,-
VIRTUA FIGHTER	99,-
WORMS	94,-

## PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	389,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD	
BAPHOMET'S FLUCH	89,-
CRASH BANDICOOT	109,-
DESCENT 2 (FEB.)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
FORMEL 1	99,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	94,-
NEED FOR SPEED 2 (MAR.)	84,-
PORSCHE CHALLENGE (MÄR.)	99,-
RAGE RACER (MÄR.)	99,-
REBEL ASSAULT II (FEB.)	99,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SOUL BLADE (MÄR.)	109,-
TEKKEN 2	99,-
WING COMMANDER IV (MAR.)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-



HEART OF DARKNESS 99,- DM



NHL 97 84,- DM



LEGACY OF KAIN 89,-



449,-

## SEGA SATURN

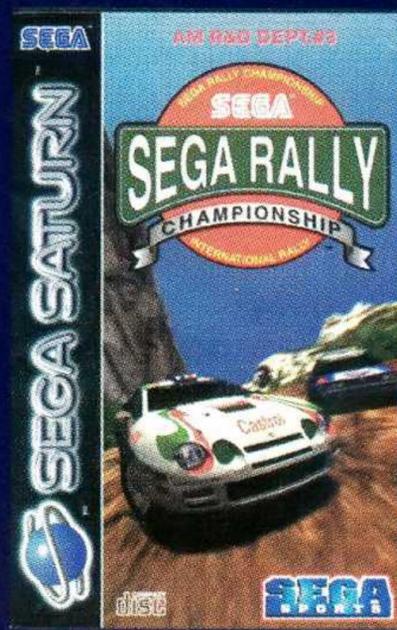
### COMMAND & CONQUER SET

DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. DEM TOPSPIEL COMMAND & CONQUER, RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE + 2 DEMO-CDS UND CHRISTMAS NIGHTS

## TOPSPIELE ZU KNALLERPREISEN!!

NUR SOLANGE VORRAT REICHT

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	49,-
BUST-A-MOVE 2	64,-
FIFA SOCCER 96	39,-
GHEN WAR	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
JOHNNY BAZOOKATONE	49,-
MIGHTY HITS	64,-
NBA ACTION	59,-
NIGHTS - AUS SET	69,-
ROBOTICA	39,-
SEGA RALLY	64,-
(ANGEBOT DES MONATS)	
STARFIGHTER 3000	59,-
STREET FIGHTER ALPHA	59,-
STRIKER '96	49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	69,-
VIRTUAL GOLF	59,-
VIRTUAL HYDELIDE	39,-



SEGA RALLY 64,-



SOVIET STRIKE 89,- DM



SONIC 3D-BLAST 94,- 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. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3,- DM), adressiertem Rückumschlag anfordern.

Bestellannahme bis 20.00 Uhr

## AUSTRIA EXPRESS

Schnell-Service jetzt auch für unsere Kunden in Österreich  
Lieferung in 1-2 Tagen  
Porto nur noch 6,90 DM  
Umrechnung: 1.- DM = 7,5 ÖS  
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; LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR; HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT FAX: 0931 / 57 16 02

# Spiele Ende! ohne

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

So bekommt ihr die Top-Demos zu allen aktuellen Saturn-Spielen wie z.B. Fighters Megamix, Manx TT oder Dark Savior frei Haus geliefert!

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

Als Dankeschön erhältst Du eine dieser Abopremien:

1. **GAMES GUIDE:** Cheats, geheime Level, Levelkarten und Strategien helfen den Obermotz zu besiegen.
2. **SEGA PINS:** Die lustigen SEGA Pins in der Geschenkbox.
3. **TIPS & TRICKS SAMMELORDNER:** Damit die SEGA Magazin Tips & Tricks immer griffbereit sind.

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



# SEGA im Magazin Abo!

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

### JA, ich möchte:

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

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum

1. Unterschrift  
(ggf. des Erziehungsberechtigten)

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

Datum \_\_\_\_\_ 2. Unterschrift  
(bestätigt Widerrufsbelehrung)

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

- T&T-Sammelordner, Art.-Nr.: 995
- SEGA Pins, Art.-Nr.: 800
- SEGA Games Guide, Art.-Nr.: 1079

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Gegen Rechnung
- Bequem per Bankeinzug

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

\_\_\_\_\_ 3190

### Deine Vorteile:

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

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



Normalerweise zeichnet sich die erste nach Weihnachten produzierte Ausgabe eines Videospiele-Magazins immer durch auffällig viele durchschnittliche Spiele aus. Die vorliegende Nummer fällt erfreulicherweise ganz und gar nicht in diese Kategorie, sondern begeistert mit zahlreichen Megahits. Als absolute Highlights präsentieren wir euch beispielsweise die beiden Spielautomaten-Knaller **Die Hard Arcade** und **Manx TT** sowie die aufgepeppte Saturn-Version von Electronic Arts' **Soviet Strike**. Rennspielfans dürfen sich außerdem noch über **Andretti Racing** als erstklassigen Formel 1-Ersatz freuen, und Anhänger des legendären Landstalker werden mit **Dark Savior** erstklassige Unterhaltung erleben. Desweiteren möchte ich euch noch den Bericht zum Shining Force-Nachfolger **Shining The Holy Ark** und unsere große Leserumfrage ans Herz legen.

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

**DAS HEFT IM HEFT!**

32 SEITEN SATURN MAGAZIN!

**ZUM SAMMELN!**

32 SEITEN TIPS & TRICKS!

**RUBRIKEN**

Hitseekers	91
Impressum	98
In Progress	82
Inserentenverzeichnis	98
Service-Nummern	89
Vorschau	98

Helpline	493
Lesertips	497
Tips & Tricks ABC	512
Chart-Tips	499

**KOMPLETTLÖSUNGEN**

Fighters Megamix	508
Story of Thor 2	500
Tomb Raider	482

**ZUM MITMACHEN!**

Charts	88
Kleinanzeigen	90
Mailbox	94
Score Attack	86

**PREVIEWS: SATURN**

Independence Day	21
Manx TT	6
Mass Destruction	23
Sentient	20
Shining The Holy Ark	6
Super Puzzle Fighter II	22
Terra Phantastica	18

**SPECIALS**

Manx TT	6
Shining The Holy Ark	8
Leserumfrage	84

**NEWS**

Schon gewußt?	10-14
Scud Race von AM2	10
Psygnosis-Comeback	12
Resident Evil kommt!	12
Street Fighter 3 auf Saturn	14
Tomb Raider 2	10
Sega USA holt auf!	13
Virtua Fighter 3 kommt!	11

**TESTS: SATURN**

Andretti Racing	30
Area 51	81
Batman Forever	73
Black Dawn	34
Bug! Too	72
Dark Savior	68
Die Hard Arcade	26
PGA Golf '97	74
NFL '97	76
Soviet Strike	72
Space Jam	77
The Crow 2	67

**TIPS & TRICKS**

Action Replay Codes	496
Cheats & Codes	491

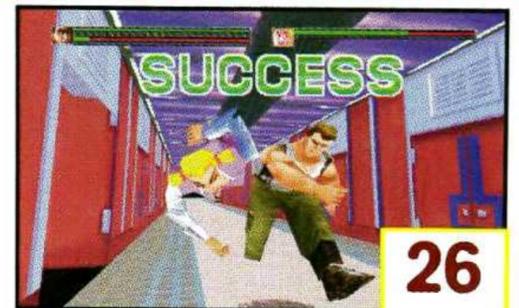
**Manx TT**



6

Erste Bilder der Arcade-Umsetzung!

**Die Hard Arcade**



26

Der Automaten-Knüller im Test!

**Andretti Racing**



30

Der Rennspielknüller als Formel 1-Ersatz!

**Dark Savior**



68

Das Action-Adventure des Jahres!

**Soviet Strike**

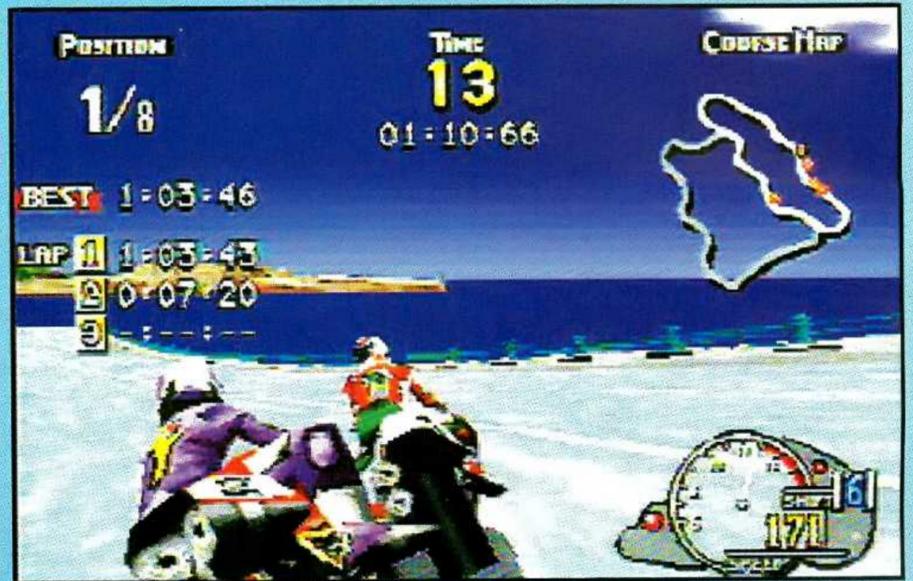


78

Besser als die PSX-Version!

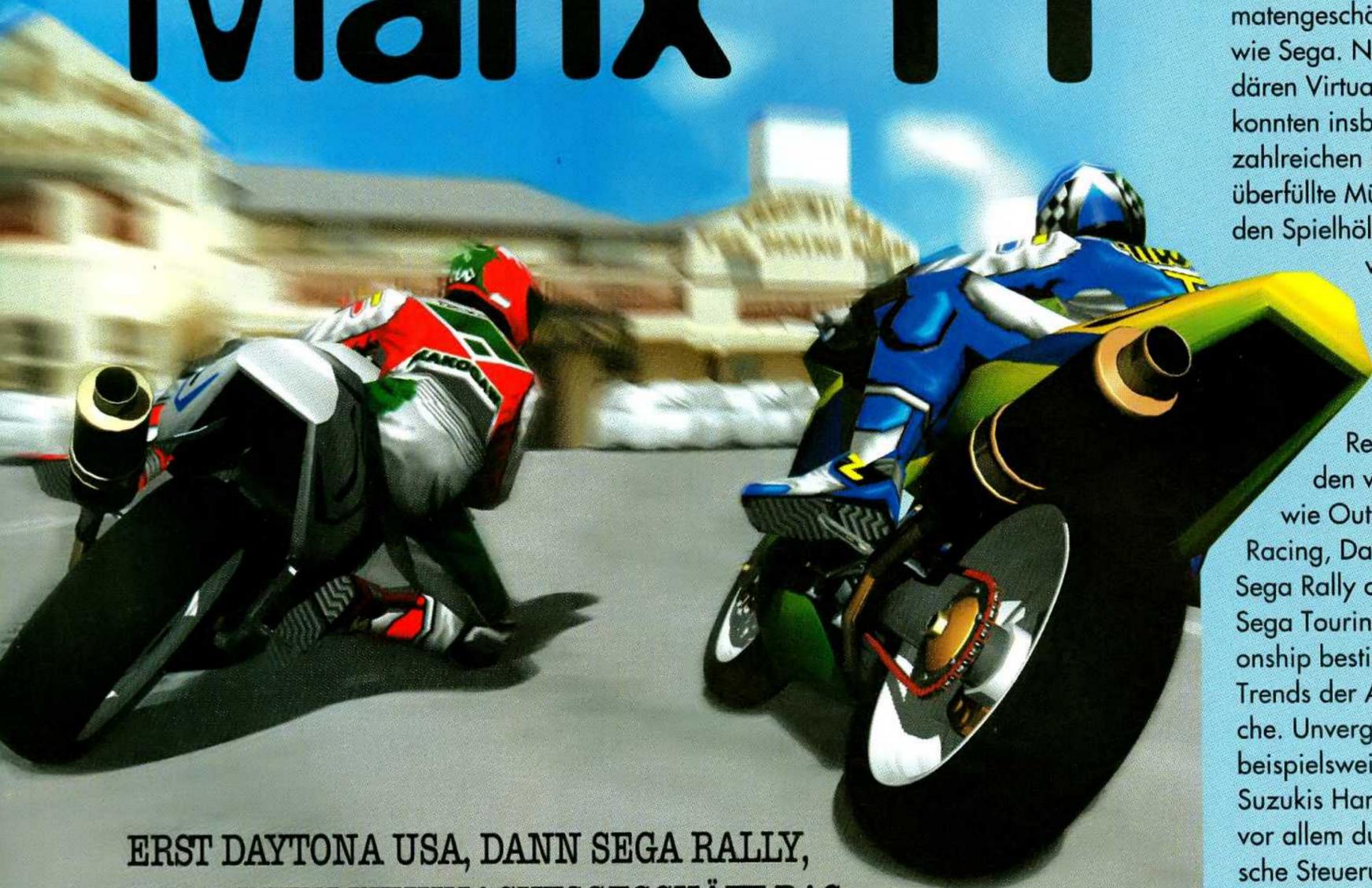


Teilweise führt die kurvige Strecke, ähnlich wie auf dem dritten Kurs von Sega Rally, an Häusern vorbei.



Das großzügige Streckendesign erlaubt einen Blick auf sehr weit entfernte Positionen und wunderschöne Hintergründe.

# Manx TT



Keine andere Firma kann auf eine derart eindrucksvolle Erfolgsbilanz im Spielautomatengeschäft zurückblicken wie Sega. Neben der legendären Virtua Fighter-Reihe konnten insbesondere die zahlreichen Rennspiele für überfüllte Münzspeicher in den Spielhöhlen sorgen,

wobei hier noch zwischen den Autosimulationen und den Motorrad-

Rennen unterschieden werden muß. Titel wie Out Run, Virtua

Racing, Daytona USA, Sega Rally oder das aktuelle Sega Touring Car Championship bestimmten die Trends der Automatenbranche. Unvergessen bleibt beispielsweise auch Yu Suzukis Hang On-Reihe, die vor allem durch die realistische Steuerung per Motorrad-Lenker (oder mit dem Anbau eines kompletten Motorrads in der luxuriösen Variante) Geschichte schrieb. Tetsuya Mizuguchi wollte hier mit seiner AM3-Truppe natürlich nicht hintanstehen und dem konkurrierenden AM2-Team (Daytona USA, Virtua Fighter) nach dem eindrucksvollen Sega Rally ein weiteres Referenzspiel präsentieren...

ERST DAYTONA USA, DANN SEGA RALLY, IM LETZTEN WEIHNACHTSGESCHÄFT DAS AUFGEPEPPTTE DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION UND JETZT MANX TT? BISLANG BÜRGTEN ALLE RENNPIEL-UMSETZUNGEN VON AM2 UND AM3 FÜR BESTE QUALITÄT UND EINEN SICHEREN PLATZ AN DER SPITZE DER VERKAUFSCHARTS. KURZ VOR REDAKTIONSSCHLUSS ERHIELTEN WIR ENDLICH DIE ERSTEN EINDRUCKSVOLLEN BILDER DER SATURN-VERSION DES SPIELHALLEN-RENNERS.

VON HANS IPPISCH



Schicke Tunnel sind aus keinem Rennspiel mehr wegzudenken (links). Die Grafik-Engine ist hervorragend gelungen. Flüssig animierte Motorrad-Fahrer und dreidimensionale Bäume garantieren eine Optik auf Sega Rally-Niveau (unten).



### Das beste Motorradspiel aller Zeiten....

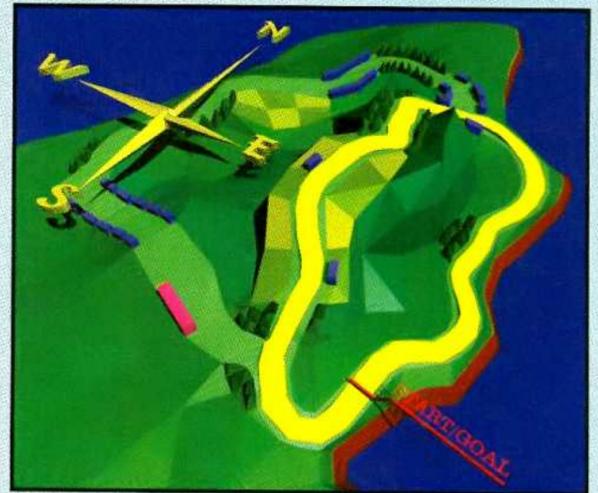
Als Hardwaregrundlage nutzte man eine leicht aufgebohrte Variante des Model 2-Boards, das schon bei Daytona USA und Virtua Fighter 2 für eindrucksvolle Ergebnisse sorgte. Steuerungstechnisch ließ man sich auch nicht lumpen und tüftelte an etwas, was es so vorher nur ansatzweise gegeben hatte. Man plazierte kurzerhand ein komplett kippbares Motorrad vor dem Monitor! Dadurch gelang es Sega sogar, echte Motorrad-Fans für das Spiel zu begeistern, denn erstmalig steuerte man in einem Rennspiel nicht mehr per Lenkrad oder Lenker, sondern per Gewichtsverlagerung. Das heißt, man muß sich tatsächlich in die Kurve legen und per Hinterteil Lenkmanöver vornehmen. Dadurch ist das Spiel tatsächlich nach einer Weile auch physisch sehr anstrengend, insbesondere wenn man derartige Bewegungen nicht gewohnt ist und immer nur brav im Auto Platz nimmt. Der zweite Grund für den hervorragenden Ruf von Manx TT unter den Motorrad-Freaks dürfte sein, daß das berühmte Isle of Man-Rennen als Vorlage für das Streckendesign genommen wurde. So wurde nicht nur der exakte Streckenverlauf Meter für Meter in das Spiel übernommen, sondern man erarbeitete auch die

Grafik Pixel für Pixel anhand von Original-Fotos. Um weitere Aufmerksamkeit auf das Spiel zu lenken, entschloß sich Sega sogar noch, einen professionellen Motorradfahrer zu unterstützen. Nun stellt sich natürlich die Frage, was angesichts der opulenten Hardware auf dem Saturn davon noch übrigbleiben kann.

### Die Saturn-Version

Die Heimversion erfüllt die in sie gesetzten Erwartungen erfreulicherweise problemlos, womit uns das bislang beste Motorrad-Rennspiel im Konsolenbereich ins Haus steht. Hang On GP '95 oder Road Rash sehen technisch beispielsweise ziemlich veraltet aus, wenn man es einem direkten Vergleich unterzieht. Die aktuelle, recht frühe Beta-Version sieht zwar noch nicht ganz so schneide aus wie beispielsweise ein Sega Rally, übertrifft aber ein fertiggestelltes Andretti Racing schon jetzt. Daß ein Zwei-Spieler-Modus enthalten sein wird, gehört seit Sega Rally schon zum Standard bei Rennspielen von Sega. Einzig und alleine die Anzahl der Strecken gibt uns im Augenblick noch zu denken. Gerade mal zwei Strecken, die zum Großteil auch noch identisch sind,

Die beiden Strecken-Varianten des Automaten-Originals sind komplett enthalten. Der gelb gekennzeichnete Kurs ist für Anfänger, die längere Variante dahinter ist für Fortgeschrittene.



waren im Automaten-Original enthalten. Daß man damit auf dem Saturn keine neuen Maßstäbe setzen kann, dessen war sich auch Sega bewußt. Logischerweise beauftragte man die Programmierer schließlich mit dem Design von Zusatzstrecken, was schließlich in der bekannten Verspätung resultierte. Wie viele Strecken nun letztendlich wirklich enthalten sein werden, können wir frühestens nächste Ausgabe verraten, wenn uns die erste spielbare Version für ein Riesenpreview vorliegt. Daß das Arcade-Racer-Lenkrad ebenso wie das 3D-Analog-Pad unterstützt wird, ist zu erwarten.

**Die Zukunft der Rennspiele**  
Mit Manx TT wird das erste Rennspiel-Kapitel auf dem

Saturn endgültig abgeschlossen. Demnächst gibt es dann Spiele in einer Qualität, wie sie keine andere Konsole der Welt bieten kann. Dank 64 Bit-Zusatz-Cartridge wird es schon in der kommenden Weihnachtssaison eine verbesserte Model 2-Umsetzung von Sega Touring Car Championship geben. Kurze Zeit später dürfte schließlich die 1:1-Umsetzung des brandneuen Scud Race (alias Super Car) für Furore auf dem Saturn sorgen. Was sich jetzt noch wie eine abwegige Träumerei anhört, wird sich schon auf der E3 im Mai als äußerst realistisch herausstellen. Saturn-User dürfen dann voller Stolz auf die technisch leistungsfähigste Konsole aller Zeiten verweisen.



Die Kämpfe wurden mit vielen Animationen und gerenderten Monstern realisiert. Hier seht ihr zum Beispiel die Beiß-Attacke eines Kampf-Pilzes.



Das übersichtliche Kampf-Menü trägt eindeutig die Handschrift der Shining Force-Programmierer und umfaßt die gängigen Optionen.

**A**ufgrund der japanischen Schriftzeichen (es ist derzeit noch im Gespräch, ob wir in den Genuß einer Version mit deutschen oder englischen Schriftzeichen kommen)

bleibt die Hintergrundstory noch zum größten Teil unserer Phantasie überlassen. Nur so viel ist aufgrund der vielen Zwischenbilder bereits ersichtlich: Ein junges Abenteuer-Trio, bestehend

aus einer jungen Heilerin, einer Zauberin und einem Ritter, der zugleich die Hauptfigur mimt, wird durch eine fremde Macht angegriffen. Die junge Zauberin wird dabei gekidnappt, so daß

die restlichen beiden Helden sowie ein geschickter Schwertkämpfer die Verfolgung aufnehmen. Wie bereits erwähnt, verfolgt ihr das Abenteuer stets aus der Ego-Perspektive, ihr seht

# Shining The Holy Ark



BACK TO THE ROOTS: NACHDEM DIE SHINING-SERIE AUF DEM MEGA DRIVE MEHRERE AUSFLÜGE IN DIE STRATEGIE-SPARTE UNTERNOMMEN HAT, KEHREN DIE ADVENTURE-SPEZIALISTEN VON SONIC SOFTWARE PLANNING WIEDER INS REINRASSIGE RPG-GEFILDE ZURÜCK, SAMT EINER PHANTASTISCHEN 3D-ENGINE UND EINEM SACK VOLLER NEUER IDEEN. LEST IN DIESEM MEGA-PREVIEW ALLES WISSENSWERTE ÜBER EINES DER RPG-HIGHLIGHTS DES JAHRES!  
VON ULF SCHNEIDER

also nur eure beiden Kumpen von außen, wenn sie beispielsweise gerade eine Attacke vollführen. Ein weiterer gravierender Unterschied gegenüber RPGs konventioneller Machart stellt zudem das komplette 3D-Environment dar. Egal ob ihr gerade in den Dungeons Monster aufmischt oder in Städten einen Shop besucht, ihr genießt fast zu jedem Zeitpunkt eine nahezu völlige Bewegungsfreiheit in allen vier Himmelsrichtungen. Die beinahe einzige Ausnahme stellt die Oberwelt in Form einer Landkarte dar, durch die ihr zügig von einem Schauplatz zum nächsten gelangt. In den düsteren Grotten, Wäldern und anderen unsicheren Gefilden müßt ihr euch durch das labyrinthartige Pfad-System durchwühlen, aggressive Monsterhorden durch ein simples, aber ausgefeiltes Kampfmenü plattmachen oder wertvolle Items aus Urnen oder Schatztruhen herausholen. Durch die Ego-Perspektive sehen vor allem die rundenweise ausgetragenen Kämpfe beeindruckend aus. Am tollen Grafikstil ändert sich auch nichts, wenn ihr in einer Stadt einkehrt. Hier könnt ihr alle Häuser erkunden, die Einwohner ansprechen oder aber in den Shops

eure Waffen reparieren lassen bzw. die neuesten Items erstehen. Nach kurzer Eingewöhnungszeit lernt man bei diesem Adventure neben der tollen Grafik - und dem nicht minder gelungenen Soundtrack - vor allem die nahezu perfekte Benutzerführung zu schätzen. So werden beispielsweise sämtliche Items anhand von anschaulichen Bildern illustriert, beim Einkaufen stets die Auswirkungen der Items (Waffen, Schutzkleidung) auf die Charaktere erläutert, und auf Wunsch könnt ihr der CPU die Arbeit übertragen, wie sich eure Party-Mitglieder in Kämpfen verhalten. Dadurch kommen selbst die unerfahrensten RPG-Novizen sehr schnell mit diesem edlen Silberling zurecht.

メロディのどのアイテムを装備しますか?

	攻撃	18	技	7
	防御	14	遅	7
	素早さ	5	耐魔法	6
	極め	4	耐ブレス	7

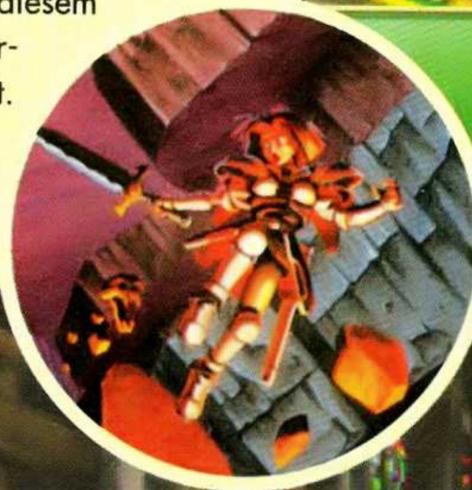
装備状態 装備している

ティンバーロッド 武器

Übersichtlicher geht es kaum noch: Beim Ankleiden helfen euch ein Schema eines Menschen sowie Bilder zu sämtlichen Items bei der Auswahl der geeigneten Schutzkleidung.



In dieser Bar gibt es Ärger mit zwei schlechtgelaunten Kopfgeldjägern.



In der Kirche wird nicht nur gespeichert, hier trifft man auch viele gesprächige Menschen. Netter grafischer Effekt: jede angesprochene Person dreht ihren Kopf zu euch hin (oben). Sobald ihr durch das Erreichen einer bestimmten Anzahl von Erfahrungspunkten in einen höheren Level aufsteigt, wird der betreffende Charakter mit seinen Kämpferwerten eingeblendet (links).

	アーサー	LV	4	
	最大HP	42	極め	13
	最大MP	19	技	9
	攻撃	42	遅	9
	防御	25	耐魔法	7
	素早さ	16	耐ブレス	7

レベルアップまで 157

金貨32枚を手に入れた  
7ポイントの経験値を獲得  
アーサーはレベル4になった!

Schon gewußt?

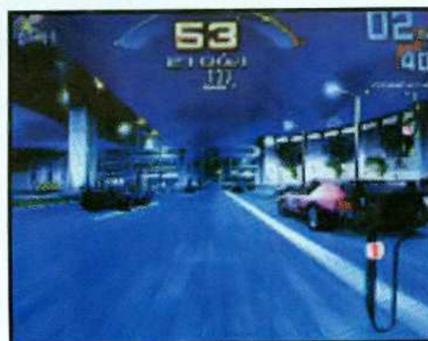
► **Sega übernimmt Bandai!** Sega und die nach Mattel zweitgrößte Spielwarenfirma der Welt schließen sich zusammen. Der Umsatz der beiden Giganten wird zusammen bei 5,03 Milliarden Dollar liegen. Sega ist in diesem Fall die übernehmende Firma. Bandai gehören beispielsweise die Power Rangers.

► **Saturn-Spezial-Aktionen ab 1. März '97!** Der Erfolg des Three Packs in Amerika zeigt auch in Deutschland seine Auswirkungen. Sega Europe plant zum 1. März ein besonders attraktives Paket, das sowohl inhaltlich als auch preislich konkurrenzlos ist!

► **Dragon Quest VII für den Saturn!** Die neben Final Fantasy wohl populärste japanische Rollenspiel-Serie kommt wahrscheinlich auch für den Saturn. So lauten die neuesten Informationen aus dem Hause Enix, das dem Release von Final Fantasy 7 nicht tatenlos zusehen will.

► **Virtua Striker für den Saturn!** Das Hammer-Arcade-Fußballspiel von AM2 wurde endlich offiziell für den Saturn angekündigt. AM2 hat die Entwicklungsarbeit bereits aufgenommen und verspricht einen Herbst-Release. Worldwide Soccer '98 erscheint übrigens im Oktober!

Super Car enthüllt!

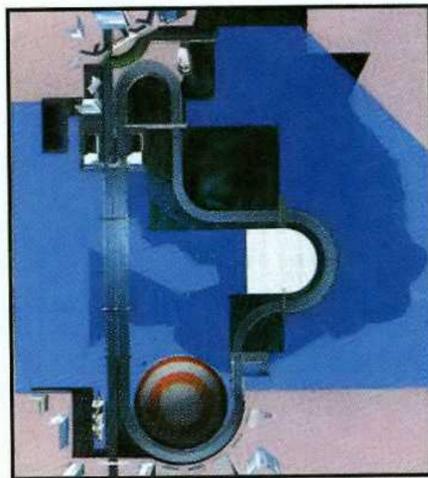


Auf dem Twilight Airport gibt es startende und landende Flugzeuge zu bewundern.



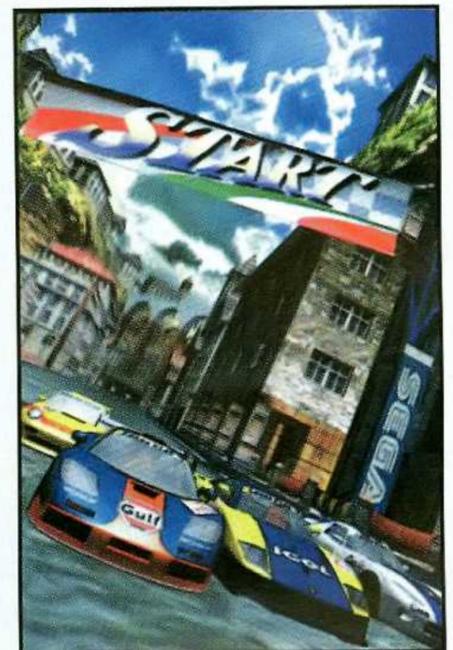
Phantastisch! Der Dolphin Tunnel führt durch eine sagenhafte Unterwasserwelt!

Zum neuesten Rennspielhammer von AM2 wurden Ende Dezember endlich die neuesten Fakten verraten. Beispielsweise wurde der recht primitive Arbeitstitel Super Car gegen den interessanteren Namen Scud Race ausgetauscht, außerdem stellte man die vier Fahrzeuge (u. a. Porsche und Viper) und die vier absolut unterschiedlichen Strecken vor. Die Dolphin Tunnel-Strecke verläuft beispielsweise komplett unter Wasser. Durch die gläserne Tunnelwand sieht man dabei eine brillant animierte Unterwasserwelt! Riesige startende und herumrollende Flugzeuge darf man auf dem Twilight Airport bewundern. Etwas konventioneller geht es auf der Bergstrecke Mystery Ruins und dem Burgen-Rundkurs Classic Castle zu. Neueste Gerüchte besagen übrigens, daß Scud Race ebenfalls für den Saturn umgesetzt wird, wobei auch hier die Zusatz-Hardware unterstützt wird. Ein Release ist für das kommende Weihnachtsgeschäft geplant.



Tomb Raider 2 kommt

Herzlichen Glückwunsch, Core Design! Tomb Raider war das meistverkaufte Spiel der Weihnachtssaison! Darüber hinaus wird derzeit gerade über eine Zeichentrick-Serie mit Lara Croft als Hauptdarstellerin diskutiert, die samstags im britischen Fernsehen laufen soll. Daß es einen Kinofilm mit realen Darstellern geben soll, konnte nicht bestätigt werden, viel wichtiger dürfte jedoch sein, daß Tomb Raider 2 definitiv kommt! Als Szenario ist beispielsweise das Wrack der Titanic im Gespräch, was für schöne Tauchabenteuer sorgen dürfte. Wir bleiben am Ball!



Diese 4 Fahrzeuge stehen in Scud Racer am Start.



Die Mystery Ruins liegen auf einem Gebirge.



Auf dem Classic Castle-Track fährt man an einer Art Kolosseum vorbei.



# Virtua Fighter 3 im Dual-Paket?

Kein anderes Thema wird derzeit in den Online-Foren öfter diskutiert als Virtua Fighter 3! Daß das Spiel spätestens im vierten Quartal 1997 erscheinen wird, gilt als sicher. Was es mit der Hardware-Erweiterung auf sich hat, weiß man allerdings noch nicht so genau. Manche behaupten fälschlicherweise, daß es eine grafisch schwächere Version auf einer CD-ROM gibt, die auf herkömmlichen Saturns läuft. Desweiteren soll es eine mir der Spielhallen-Ausgabe fast identische Version geben, die zusammen auf Modul und CD-ROM ausgeliefert wird. Wir wissen, daß es nur eine mit Hardware-Erweiterung funktionierende Version geben wird, die mit der Automatenvariante nahezu identisch ist. Der Release ist für Oktober zu erwarten. Schon kurze Zeit später werden Spiele wie Sega Touring Car folgen, die ebenfalls die Hardware-Erweiterung unterstützen. Angeblich wird es zum Thema VF3 im März eine AM2-Presskonferenz geben, während auf der E3 in Atlanta Mitte Mai eine erste Version gezeigt wird. Wir halten euch auf dem laufenden!



Welche Virtua Fighter 3-Pläne hat AM2-Boß Yu Suzuki?

Schon gewußt?

▲ **Sega Europe auf Erfolgskurs!** Erstmals seit drei Jahren konnte Sega Europe seine Planzahlen deutlich übertreffen, was auf ein erfolgreiches Weihnachtsgeschäft zurückzuführen ist. „Im Frühjahr werden 1 Million Sega Saturn-Konsolen in den Haushalten stehen“, hofft Malcolm Miller, der Geschäftsführer von SOE.

▲ **2 versteckte Fighters Megamix-Charaktere!** Wie erwartet verstecken sich im AM2-Beat 'em Up-Hammer, der Anfang März in Deutschland

Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

**SEGA SATURN:**

3D Lemmings	DV	84,95	Discworld	DV	84,95	Need for Speed	DV	89,95	Story of Thor 2	DV	84,95
Actua Golf	DV	89,95	Dragon Force	US	109,95	NFL Quarterback Club	97DV	84,95	Street Fighter Alpha	DV	79,95
Alien Trilogy	DV	89,95	Eathworm Jim 2	DV	94,95	NHL 97	DV	89,95	Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	94,95	Euro 96 Soccer	DV	89,95	NHL Powerplay 97	DV	i.V.	The Horde	DV	89,95
Amok	US	109,95	Exhumed	DV	89,95	Night Warriors	DV	104,95	Theme Park	DV	59,95
Andretti Racing	US	109,95	Fatal Fury 3	JP	134,95	Nights incl. Controller	DV	134,95	Thunderhawk 2	DV	89,95
Area 51	US	109,95	Fighting Vipers	DV	89,95	Olympic Soccer	DV	84,95	Tomb Raider	DV	89,95
Athlete Kings	DV	84,95	Funky Head Boxing	JP	109,95	Panzer Dragoon 2	DV	89,95	True Pinball	DV	89,95
Bases Loaded 96	US	89,95	Gex	DV	84,95	Parodius	DV	69,95	Tunnel B1	DV	89,95
Batt. Arena Tosh Remix	DV	89,95	Ghen War	DV	84,95	Parodius forever with me	JP	99,95	Virtua Cop 2, incl. Gun	DV	134,95
Batman Forever	DV	89,95	Grid Runner	US	99,95	PGA Tour Golf 97	DV	89,95	Virtua Fighter 2	DV	99,95
Batman Forever	US	49,95	Gun Griffon	DV	84,95	P.T.O. II	US	109,95	Virtua Fighter Kids	DV	84,95
Black Fire	DV	84,95	Gunbird	JP	99,95	Pro Pinball	DV	84,95	Virtual Golf	DV	89,95
Blam! Machine Head	DV	84,95	Hang On GP 96	DV	99,95	Rayman	DV	89,95	Virtual On	DV	89,95
Blazing Dragons	DV	89,95	Hattrick Hero	JP	59,95	Road Rash	DV	89,95	Virtual Open Tennis	DV	89,95
Break Point	DV	89,95	In the Hunt	DV	89,95	Rom. of the 3 Kingd. IV	US	109,95	Virtua Racing	DV	79,95
Bug Too	US	99,95	Iron Man / X-0	DV	89,95	Sea Bass Fishing	DV	59,95	WipEout	DV	89,95
Bubble Bobble	DV	84,95	Iron Storm	US	119,95	Sega Rally	DV	84,95	World Adv. Milit. Comm. 2	JP	99,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95	Jewels of the Oracle	DV	89,95	Shanghai	US	79,95	World Heroes Perfect	JP	114,95
Casper	DV	94,95	Keio 2	DV	84,95	Shellshock	DV	89,95	World Cup Golf	US	49,95
Chaos Control	DV	84,95	King of Fighters 96	JP	109,95	Shining Wisdom	DV	89,95	World Series Baseball 2	DV	84,95
Crime Wave	DV	i.V.	Langrissier III	JP	109,95	Shockwave Assault	DV	49,95	Worms	DV	89,95
Cyberia	DV	84,95	Madden 97	DV	89,95	Sim City 2000	DV	89,95	Worldwide Soccer 97	DV	89,95
D	DV	89,95	Magic Carpet	DV	59,95	Skeleton Warriors	DV	84,95	WWF: Arcade Game	DV	89,95
Dark Savior	US	109,95	Mystaria	DV	99,95	Slam'n Jam	DV	89,95	WWF in your House	DV	89,95
Daytona USA	DV	49,95	NBA Action	DV	84,95	Space Hulk	DV	89,95	X-Men	DV	89,95
Destruction Derby	DV	84,95	NBA Jam Extreme	DV	89,95	Star Fighter 3000	DV	84,95			

Händleranfragen erwünscht! • Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele • Ladenpreise können variieren

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/ 6 42 34, Tel. + Fax: 05 21/ 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen  
Lieferung erfolgt lt. unseren Geschäftsbedingungen

**Schon  
gewußt?**

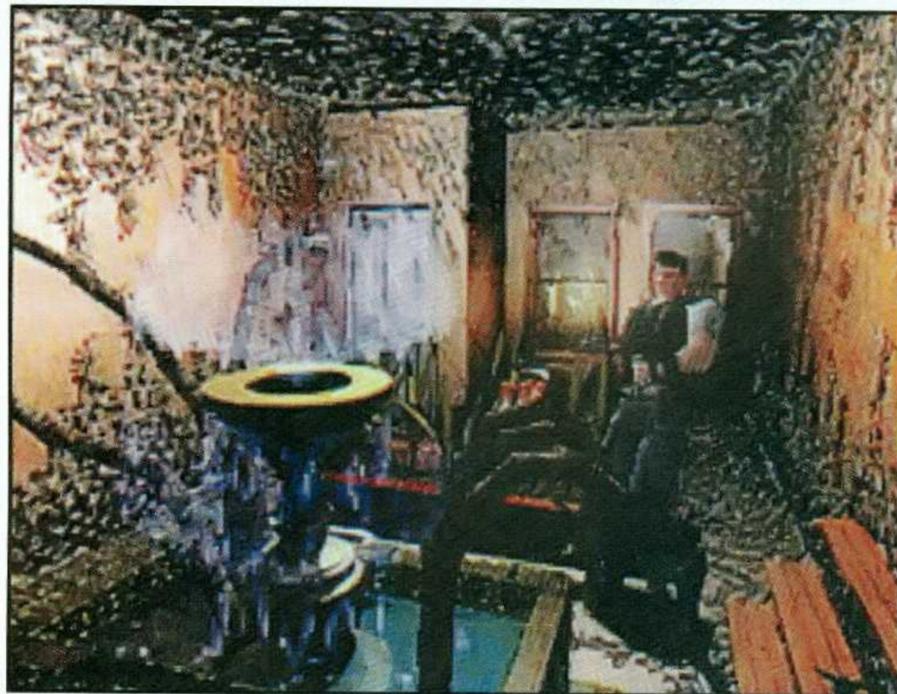
erscheint, nicht nur die 32 bekannten Kämpfer. Beispielsweise erhält man den Kämpfer Niku (=Fleisch), wenn man das Spiel mindestens 30 mal gestartet hat. Man muß dann nur Kumachan per X-Taste auswählen. Um die AM2-Palme als Charakter zu erhalten, muß man das Spiel 1.000 mal gezockt haben, außerdem muß man alle Kurse mit mindestens fünf verschiedenen Charakteren beendet haben. Spielt man anschließend den Kurs I, wird Kumachan durch die Palme ersetzt. Übrigens, es gibt außerdem ein geheimes Directory-Menü, in dem man Spieldaten abrufen kann.

▶ **Sega investiert in die Ecco-Entwickler!** Sega of America hat erstaunliche 4 Millionen Dollar in die Firma Appaloosa Interactive investiert und sich dadurch einen Platz am Direktoren-Tisch gesichert. An welchen neuen Projekten die Ecco-Programmierer arbeiten, wurde nicht verraten.

▶ **Gun Griffon 2 in der Mache!** Game Arts-Präsident Mr. Miyaji hat verraten, daß ein Nachfolger für ein populäres 3D-Mech-Shoot 'em Up kommt. Es kann sich dabei eigentlich nur um ein Gun Griffon-Sequel halten. Angeblich lautet der Name Gun Griffon! Ho.



Das 3D-Action-Game Tenka kommt auch für den Saturn!



Eine tolle Render-Grafik aus Resident Evil!

**Resident  
Evil 1 & 2  
kommen!**

Endlich dürfen Saturn-User aufatmen! 3rd-Party-Executive Bernie Stollar von Sega of America verriet, daß sowohl Resident Evil als auch Resident Evil 2 für den Saturn erschienen! Ersteres soll noch im ersten Quartal erscheinen, während letzteres schon eine Woche nach der PlayStation-Version veröffentlicht werden soll, die offensichtlich nach hinten verschoben worden ist. Übrigens, Bernie Stollar war vorher bei Sony für die 3rd Parties zuständig.



Nun ist es offiziell! Oben seht ihr die ersten vier Screenshots von Resident Evil auf dem Saturn, welches mit neuen Features aufgepeppt werden wird.

**Heiße  
Psygnosis-  
Projekte**

Psygnosis hat eine ganze Reihe neuer Saturn-Spiele in Vorbereitung, welche in Amerika neuerdings über THQ vertrieben werden. Neben dem bereits getesteten Mech-Game Krazy Ivan darf man als nächstes das Tron-artige Panzer-Kampfspiel Assault Rigs erwarten, das im März erscheinen soll. Im April folgt das actionlastige Fußball-Spiel Adidas Power Soccer zusammen mit dem Science Fiction-Adventure Sentient (siehe Seite 20). Als ganz besondere Überraschung wurden auch schon der 3D-Corridor-Shooter Tenka und das pregerenderte Hubschrauber-Shoot 'em Up G-Police für den Herbst angekündigt.

# Sega of America holt endlich auf!

Sega of America holt mächtig auf! 1996 steigerten sich die Saturn-Verkäufe im Vergleich zum Vorjahr um sagenhafte 175%, was nicht zuletzt am sensationellen Three Pack-Bundle mit drei Spielen lag. Am 31.12.96 standen damit insgesamt 1,6 Millionen Saturn in amerikanischen Haushalten. Gleichzeitig wurden 1996 beeindruckende 5,5 Millionen Spiele für den Saturn verkauft, wobei 2,7 Millionen Stück von Sega selbst stammten. In einem ausführlichen Interview mit Saturn World verriet Bernie Stollar, der 3rd Party-Verantwortliche, auch, daß sowohl Virtua Fighter 3 als auch Scud Racer für den Saturn umgesetzt werden. Er meinte: „Wir haben einen einzigartigen Weg, wie wir diese Titel umsetzen!“ Außerdem bestätigte er das Comeback von Sonic im 3D-Abenteuer Sonic X-treme.



Sonic X-treme wird schon für das Frühjahr erwartet.



Die 3D-Engine wurde deutlich überarbeitet!

Schon gewußt?

▲ **Simpsons-Animator jetzt bei Shiny!** Kevin Munroe, seinerseits Producer von Wild Nine's, war zuvor Animator bei der populären Simpsons-Fernsehserie! Das Spiel verschiebt sich leider trotzdem auf Juli, weil erst MDK für PC fertiggestellt werden muß.

▲ **5 Millionen Saturns in Japan!** Laut Sega of Japan werden bis Ende März satte 5 Millionen Saturns in japanischen Haushalten stehen. Zum Vergleich: Der Mega Drive wurde seinerzeit 'nur' 2 millionenmal in

**Neue Rufnummern !!! <bis zu 6 Bestell-Hotlines>**  
 Persönliche Bestellannahme: **Tel.: 02504 - 9330 - 0**  
 Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr & Sa. 10.00-16.00 Uhr

## FREAK'S SHOP

Bernd Herfurth

**Service - Hotline:**  
**Tel.: 02504 - 9330 - 12 & 14**  
 Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

**PLAY STATION & TRAGETASCHE & MEMORY CARD & JOYPAD** 459,95

**NINTENDO 64**  
 Nintendo 64 Konsole & Mario 64  
 Pilotwings 64 & RGB Kabel & Stromumwandler <jp.> 699,95

**MEGA DRIVE**

**ZUBEHÖR :**  
 3 / 6 BUTTON PAD je 29,95  
 ADAPTER <NTSC-PAL> 24,95  
 Joypad-Verlängerung 9,95  
 NETZTEIL MD 1 & 2 je 19,95  
 RGB MD 1 & 2 <Scart> je 19,95

**VIDEO SPIELE:**  
 ALIEN SOLDIER 49,95  
 BONKERS "Disney" 49,95  
 Donald Duck Maui Mallard 79,95  
 DRAGONS REVENGE 49,95  
 E.A. Boxing-Toughman C. 49,95  
 E.A.Hockey & John Madden 49,95  
 EARTHWORM JIM 2 69,95  
 FIFA SOCCER '96 59,95  
 FIFA SOCCER '97 109,95  
 ISHIDO <a> 59,95  
 JOHN MADDEN '97 99,95  
 KAWASAKI SUPERBIKES 49,95  
 KÖNIG DER LÖWEN 69,95  
 MARSUPILAMI 49,95

**Micro Maschinen Military** 109,95  
 MONOPOLY <a> 89,95  
 NBA Action Basketball '95 49,95  
 NBA Live '96 69,95  
 NBA Live '97 109,95  
 NHL HOCKEY '96 99,95  
 NHL Hockey '97 99,95  
 OLYMPIC Summer Games 79,95  
 PETE SAMPRAS TENNIS 49,95  
 PGA TOUR GOLF '96 59,95  
 PINOCCHIO 89,95  
 POCAHONTAS 89,95  
 PRIMAL RAGE 49,95  
 PROBOTECTOR 49,95  
 RISTAR 49,95  
 SAMURAI SHODOWN 89,95  
 SCHLÜMPFE, DIE 69,95  
**SCHLÜMPFE, DIE 2** 89,95  
 SHADOWRUN <US> 59,95  
 SHANGHAI 2 <US> 79,95  
 SKELETON KREW 49,95  
 SONIC 3 69,95

**SONIC 3D** 99,95  
 SONIC & KNUCKLES 49,95  
 SONIC SPINBALL <A> 49,95  
 SPIROU 69,95  
 STRIKER 49,95  
 SUBTERANIA 49,95  
 S. STREETFIGHTER 2 <A> 69,95  
 TIM IN TIBET 79,95  
 TOTAL FOOTBALL 49,95  
 VECTORMAN 49,95  
**VIRTUA FIGHTER 2** 109,95  
 VR TROOPERS 59,95  
 WORMS 79,95  
 WRESTLEMANIA ARCADE 59,95  
 X-MEN 2 <US> 59,95

**SONDERANGEBOTE !**  
 BRUTAL - Paws of Fury 39,95  
 COMIX ZONE 39,95  
 CUTTHROUT ISLAND 39,95  
 DYNAMITE HEADY 39,95  
**EARTH WORM JIM** 39,95  
 ECCO THE DOLPHIN 2 39,95  
 EXO SQUAD 39,95  
 GAUNTLET '4 39,95  
 HYPERDUNK 29,95  
 JOHN MADDEN '95 29,95  
 JUDGE DREDD <A> 39,95  
 JURASSIC PARK 1 29,95  
 JUSTICE LEAGUE 39,95  
 MEGA MAN 1-3 39,95  
 MEGA SWIV 39,95  
 MR. NUTZ 39,95  
 NBA Jam T. E. 39,95  
 NFL QUARTERBACK 29,95  
 NFL Quarterback '96 39,95  
 PAGEMASTER 39,95  
 RANGER X 39,95  
 REVOLUTION X 39,95  
 RUGBY WORLD CUP '95 39,95  
 SLAM MASTERS 39,95  
 SPARKSTER 39,95  
 TOE JAM & EARL 2 39,95

**MEGA DRIVE 32X**  
 Fita / Kolibri / Motherbase / Metal Head / Virtua Fighter etc. je 49,95  
 Verschiedene CD-Games je 19,95

**SEGA GAME GEAR**  
 CHESSMASTER 29,95  
 POWER DRIVE 39,95  
 RETURN OF THE JEDI 39,95  
**STRIDER RETURNS** 9,95  
 ...und viele andere !!!

**MANGA**  
 Filme ab 19,95

**MEGA CD**

**BACK UP RAM** 69,95  
 5 Games in One 39,95  
 Adv. of BATMAN & ROBIN 49,95  
 ANIMALS <a> 29,95  
 BATMAN RETURNS 19,95  
 BATTLECORPS 29,95  
 BEAST 2 29,95  
 BLOODSHOT 19,95  
 CHUCK ROCK 2 29,95  
 CobraCommand & SolFeace 39,95  
 DUNE 29,95  
 ECCO THE DOLPHIN 29,95  
 FORMULA 1 <US> 39,95  
 MEGA RACE <US> 59,95  
 MICROCOSM 29,95  
 NHL Hockey '94 19,95  
 POWER RANGERS 59,95  
 POWERMONGER 19,95  
 REBEL ASSAULT <US> 59,95  
 SLAM CITY <a> 19,95  
 SOULSTAR 29,95  
 TOMCAT ALLEY 29,95  
 WING COMMANDER <US> 59,95  
 WOLFCHILD 19,95

**SEGA SATURN**

**HARDWARE:**  
 SATURN 379,95  
**SATURN & Command & Conquer** 439,95  
 SATURN & Daytona USA 419,95  
 SATURN & Fighting Vipers 449,95  
 SATURN & PanzerDragoon 419,95  
 SATURN & Race Drivin' <j> & Adapter 439,95  
 SATURN & Sega Rally 439,95  
 SATURN & Tomb Raider 459,95  
 Saturn & Virtua Cop 2 459,95  
 Saturn & Virtua C. 2 & Gun 499,95  
 Saturn & Virtua Fighter 2 449,95  
 6 Spieler-Adapter 69,95  
 Act. Replay / Game Buster 89,95  
 ADAPTER NTSC/PAL 39,95  
 ANTENNENKABEL 39,95  
 BACK UP MEMORY "Datei" 79,95  
 E3 MESSE VIDEO '96 19,95  
 JOYPAD <versch.> je 39,95  
 JOYPAD "Original" 49,95  
 JOYPAD-Verlängerung 19,95  
 Lenkrad - Arcade Racer 109,95  
 MOUSE 69,95  
 PHOTO CD 49,95  
 RGB KABEL 29,95  
 Virtua Cop - 2. Gun 79,95  
 VIRTUA STICK 89,95

**SEGA SATURN**

3D LEMMINGS 79,95  
 Alien Trilogy dt.&a/uncut je 89,95  
 ALONE IN THE DARK 2 79,95  
 ATHLETE KINGS 89,95  
 BASES LOADED 96 <us> 69,95  
 BATMAN FOREVER 89,95  
 Battle Arena Toshinden Re. 69,95  
 BATTLE MONSTER 69,95  
 BIG HURT BASEBALL 79,95  
 BLACK FIRE 79,95  
 BLAM! MACHINEHEAD 89,95  
 BLAZING DRAGONS 79,95  
 BREAKPOINT Tennis 79,95  
 BREAK THRU <j> 69,95  
 BUG 79,95  
 CASPER 89,95  
 CHAOS CONTROL 79,95

**COMMAND & CONQUER**  
 Teil 1: DER TISERRUKOMMUN

**CRIME WAVE** 89,95  
 DARIUS 2 69,95  
 Dark Sav. - Landstalker 2 189,95  
**Daytona USA Special E.** 89,95  
 DESTRUCTION DERBY 79,95  
 DISC WORLD 79,95  
 EARTHWORM JIM 2 69,95  
 EURO SOCCER '96 69,95  
 EXHUMED 89,95  
 FIGHTING MEGAMIX <j> 129,95  
 FIGHTIN' VIPERS 79,95  
 Fist of the North Star <j> 69,95  
 GHEN WAR 89,95  
 GUN GRIFFON 79,95  
 HARDCORE 4x4 89,95  
 HIGHWAY 2000 89,95  
 HORIZON TOUR <j> 69,95  
 IMPACT RACING 79,95  
 IN THE HUNT 89,95  
**INCR. HULK** 89,95  
 IRON MAN X... 79,95  
 IRON STORM US 109,95  
 IRON STORM 2 <j> 69,95  
 JEWELS OF ORACLE 89,95

KEIO 2 89,95  
 MAGIC CARPET 79,95  
 MIGHTY HITS 69,95  
 MR. BONES 89,95  
 MYST 79,95  
 MYSTARIA 79,95  
**NBA EXTREME** 89,95  
 NEED FOR SPEED 89,95  
 NFL Quarterback Club '96 79,95  
 NIGHT WARRIORS 89,95  
 NIGHTS 99,95  
**NIGHTS & Analog-Pad** 129,95  
 Off World Interceptor 69,95  
 OLYMPIC SOCCER 79,95  
 OGRE BATTLE <j> 109,95  
 PANZER DRAGON 2 89,95  
 PGA Tour '97 89,95  
 PRO PINBALL 79,95  
 PUZZLE BOBBLE 2 69,95  
 QUANTUM GATE <j> 69,95  
 RAYMAN 79,95  
 ROAD RASH 79,95  
 ROBOPIT 79,95  
 SEA BASS FISHING 89,95  
 SHELL SHOCK 89,95  
 SHINING WISDOM 79,95  
 SHOCKWAVE ASSAULT 69,95  
 SIM CITY 2000 79,95  
 SIM TOWER <j> 79,95  
 SKELETON WARRIORS 79,95  
 SONIC Wings Special <j> 109,95  
 SPACE HULK 79,95  
 STARFIGHTER 3000 89,95  
 STEAMGEAR MASH <j> 89,95  
 STORY OF THOR 2 79,95  
 STREETFIGHTER ALPHA 79,95  
**STREETFIGHTER Alpha 2** 89,95  
 Streetfighter Zero 2 <j> 89,95  
 THUNDERHAWK 2 89,95  
 Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95  
 Thunderstorm-Road Blast. j 99,95  
 TILT 79,95  
**TOMBRAIDER** 99,95  
 Toshinden Remix 69,95  
**TOSHINDEN URA** 89,95  
 TRUE PINBALL 79,95  
 ULTIMATE 3 <A> 69,95  
 VALORA VALLEY GOLF 69,95  
 TRUE PINBALL 79,95  
 VIRTUA COP & GUN 129,95  
**VIRTUA COP 2** 89,95  
**VIRTUA COP 2 & Gun** 129,95  
 VIRTUA FIGHTER 2 89,95  
 VIRTUA FIGHTER KIDS 79,95  
 VIRTUA ON 69,95  
 VIRTUA RACING 69,95  
 VIRTUAL GOLF 79,95  
 WING ARMS 79,95  
 WIPE OUT 79,95  
 World Series Baseball 2 79,95  
 WORLDWIDE SOCCER '97 89,95  
 WORMS 79,95  
 X-MEN 69,95

**SONDERANGEBOTE:**  
 BAKU BAKU ANIMAL 59,95  
 BATTLE MONSTER <j> 39,95  
 Blazing Tornado Wrestling j 39,95  
 BUBBLE BOBBLE Collection 59,95  
 Clockwork Knight 1&2 je 49,95  
 COLLEGE SLAM <US> 39,95  
 Creature Shock <j>engl.BTX> 59,95  
 CYBERIA 49,95  
 DAYTONA U.S.A. 49,95  
 DEFCON 5 49,95  
 FIFA SOCCER '96 39,95  
 GALACTIC ATTACK 59,95  
 GALAXY FIGHT 49,95  
 GALE RACER <j> 39,95  
 GEX 59,95  
 GOTH A <j> 39,95  
 GRAN CHASER <j> 39,95  
 GUARDIAN HEROES 59,95  
 HANG ON GP '96 <US> 49,95  
 HI OCTANE 39,95  
 Hot Blooded Family <j> 49,95  
 JOHNNY BAZOOKATONE 49,95  
 NBA Action Basketball 59,95  
 NBA JAM TOURNAMENT 59,95  
 NHL All Star Hockey 49,95  
 Outlaws of the Lost Dy. <j> 39,95  
 Panzer Dragoon 49,95  
 PARODIUS DELUXE 59,95  
 PEBBLE BEACH GOLF 49,95  
 PRIMAL RAGE 59,95  
 RACE DRIVIN' <j> 39,95  
 REVOLUTION X 59,95  
 RISE 2 59,95  
 ROBOTICA 49,95  
 SEGA RALLY 59,95  
 SHINOBI X 49,95  
 SLAM DUNK Basketball <j> 59,95  
 SLAM'N JAM 59,95  
 STREETFIGHTER - MOVIE 49,95  
 Streetfighter-Real Battle <j> 39,95  
 STRIKER '96 59,95  
 THEME PARK 49,95  
 TITAN WARS 49,95  
 VICTORY BOXING 59,95  
 VICTORY GOAL 49,95  
 VIRTUA FIGHTER 49,95  
 VIRTUAL HYDLIDE 49,95  
 WORLD CUP GOLF 59,95  
 WRESTLEMANIA ARCADE 59,95

**Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster \* Weseler Str. 54**

**Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!**

**WICHTIG ! WICHTIG !** Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch unsere Anzeigen stehen !

**SATURN 379,95**

**Nutzen Sie unseren Vorbestellservice !!!**

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen \* Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) \* Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm \* Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN \* Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! \* Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !

Schon gewußt?

Japan verkauft! Fighters Megamix verkaufte sich bislang 417 tausendmal.

► **10 Prozent mit Netlink-Paket?** Sega geht davon aus, daß sich rund 10 Prozent aller Saturn-User ein Netlink-Package kaufen werden, mit dem man Zugang zum Internet erhält. In Japan enthält das Paket ein Modem, eine CD-ROM mit Browser-Software, den Nifty Serve-Zugang und die Virtua Fighter Remix Network Edition. Das Modem allein kostet 14.800 Yen, ein Disklaufwerk 9.800 Yen, ein Keyboard 7.800 Yen. (Ein Spiel kostet im Schnitt 7.800 Yen). Eine Veröffentlichung in Europa ist für den Frühling vorgesehen, genaue Daten gibt es jedoch nach wie vor nicht!

► **Neues von Panzer Dragon 3!** Angeblich wird der dritte Teil eine Kombination aus Rollenspiel und Flugsimulation. Dies hört sich sehr spannend an!

► **Formel 1 für Saturn?** Mehrere Anzeichen deuten darauf hin, daß schon bald eine Formel 1-Umsetzung für den Saturn erscheinen soll. Wir bleiben dran!

► **Suikoden wird umgesetzt?** Konami wird das RPG noch im ersten Halbjahr umsetzen.

## Neu 3D-Games von Bullfrog & Origin

Zwei brandneue 3D-Spiele wurden von den beiden wohl prominentesten EA-Töchtern angekündigt. In Battlestations von Bullfrog darf man mit acht verschiedenen Kampfschiffen über die Meere schippern, U-Boote und Senkrechtstarter losschicken und gegen einen menschlichen Gegner antreten. Darklight Conflict von Origin ist ein brandneues 3D-Weltraum-Game, das angeblich sehr an Wing Commander erinnert. Mehr Infos gibt es, sobald erste Bilder vorliegen! Übrigens, sowohl Syndicate Wars als auch Dungeon Keeper befinden sich weiterhin der Produktion, ein Release läßt noch auf sich warten.



Bullfrog haben wir Hits wie Theme Park oder Magic Carpet zu verdanken.



Anhand dieser Screenshots läßt sich der Quantensprung, den Street Fighter 3 grafikmäßig hinlegte, leider kaum erkennen.

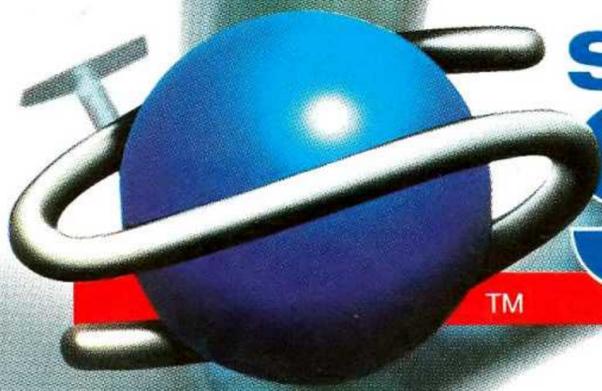
## Street Fighter 3 für Saturn?

Kaum wurde die erste, angeblich ziemlich beeindruckende Version von Street Fighter III New Generation gezeigt, schon beginnen die Diskussionen, welche Systeme mit einer Heimversion beglückt werden. Die 11 Charaktere, von denen neun kompletten neu



Street Fighter III ist wie angekündigt ein normales 2D-Beat 'em Up, das allerdings mit fließenden Animationen und phantastisch animierten Hintergründen zu begeistern weiß.

sind, werden definitiv nicht auf dem N64 zum Einsatz kommen, Versionen für CD-Konsolen schließt Capcom allerdings nicht aus, was uns nicht weiter wundert, da das CPS III-Automaten-Board mit einem CD-ROM ausgestattet ist. Daß diese Hardware allerdings satte 77,6 MB an RAM hat, während der Saturn insgesamt gerade einmal 4,5 MB besitzt, dürfte eine Umsetzung allerdings alles andere als einfach machen. Immerhin bietet sich die Möglichkeit, mehr als 600 MB auf der CD-ROM abzulegen.



SEGA

# SATURN MAGAZIN

Beilage **SEGA**  
MAGAZIN

**COMPUTEC**  
VERLAG

20. Ausgabe  
März '97



**DIE KINO-HITS!**

**SPACE JAM  
BATMAN FOREVER  
DIE HARD ARCADE  
INDEPENDENCE DAY**

# SOVIET STRIKE

**DER ACTION-KNÜLLER VON ELECTRONIC ARTS!**



**DARK SAVIOR**  
DAS ABENTEUER DES  
JAHRES!



**BUG! TOO**  
DIE RÜCKKEHR DES  
KULT-KÄFERS!

# BRANDHEISS!

## Nintendo 64

Nintendo 64 incl. Control Pad	399,00*
Antennenkabel	49,99*
Control Pad	59,99*
Fifa International Soccer	i.V.
Goemon	149,99*
<b>International Superstar Soccer Deluxe</b>	<b>149,99*</b>
Pilot Wings	119,99*
Star Wars - Shadows of the Empire	139,99*
Super Mario 64	99,99*
Turok: Dinosaur Hunter	139,99*
Wave Race 64	99,99*

## Spiele

	PSX	SAT
2Xtreme	89,99*	
A4 Evolution Global	99,99	
Alien Trilogy	89,99	89,99
Alone in the Dark 2	109,99	99,99
Amok		89,99*
Andretti Racing	89,99	89,99*
Ayrton Senna Kart Duel	89,99	
Baphomet's Fluch	89,99	
Batman Forever: Coin-Op	79,99*	79,99*
Battle Arena Toshinden 2	99,99	
Battle Stations	79,99*	
Bedlam	89,99*	89,99*
Black Dawn	89,99*	89,99*
Blast Chamber	99,99	99,99*
Blazing Dragons	79,99	89,99
Bug! Too		89,99*
Bubble Bobble	79,99	89,99
Bust A Move 2	69,99	69,99*
Casper	89,99	89,99
Chaos Control	89,99*	79,99
Chronicles of the Sword	89,99	
Command & Conquer	109,99	109,99
Constructor	89,99*	
Cool Boarders	89,99*	
Crash Bandicoot	109,99	
Creation	89,99*	
Crow: City of Angels	79,99*	79,99*
<b>Crusader - No Remorse</b>	<b>89,99*</b>	<b>89,99*</b>
Darklight Conflict	89,99*	i.V.
Dark Savior		89,99*
Darkstalkers	89,99	
Daytona USA Championship Edition		109,99*
Deadly Skies	89,99*	89,99*
Deathdrome	89,99*	
Destruction Derby 2	99,99	
Die Hard Trilogy	89,99	
Discworld (dt.)	89,99	89,99
Disruptor	79,99	
Down in the Dumps	89,99*	
Dragonheart: Fire & Steel	89,99*	89,99*
Earthworm Jim 2	89,99	89,99
Exhumed	89,99*	99,99
Formel 1	99,99	
Fade to Black	89,99	
FIFA Soccer 97	89,99	89,99*
Gex	89,99	79,99
Gunship (engl.)	89,99	
Hardcore 4x4	99,99*	
Hexen	89,99*	89,99*
Internat. Superstar Soccer Deluxe	89,99*	
International Track & Field	99,99	
In the Hunt	89,99*	89,99*
Iron & Blood	79,99	79,99*
Iron Man / XO	79,99*	89,99*
Jet Rider	89,99*	
Jewels of the Oracle		89,99*
Last Dynasty	89,99*	89,99*
Lomax	89,99	
<b>Lost Vikings 2</b>	<b>79,99*</b>	<b>79,99*</b>
Madden '97 Football	89,99	89,99
Magic the Gathering	79,99*	79,99*
Manic Karts	89,99*	89,99*
MegaMan X3	89,99*	89,99*
Motor Toon 2	89,99*	
Mr. Bones		89,99*
MTV's Aeon Flux	89,99*	
MTV's Slamscape	89,99*	
Myst	89,99	109,95
Namco Smash Court Tennis	89,99*	
Namco Soccer Primal Goal	89,99	
Nascar Racing '96	89,99*	
NBA Hangtime	89,99*	
NBA In the Zone 2	99,99*	
NBA Jam Extreme	79,99	79,99*

## N64

## Spiele

NBA Live '97	89,99	89,99*
Necrochrome	99,99*	
Need for Speed	89,99	89,99
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99	89,99*
<b>NHL Powerplay Hockey</b>	<b>89,99*</b>	<b>89,99*</b>
Nights		99,99
Onside Soccer	89,99	
Pandemonium	79,99	
Perfect Weapon	89,99*	
PGA Tour Golf '97	89,99	89,99*
Pinball Graffiti		89,99*
Po'ed	89,99*	
Power Move Pro Wrestling	89,99*	
Project Overkill	89,99	
Pro Pinball	79,99	89,99*
Re Loaded	99,99	
Resident Evil (dt.)	89,99	
Return Fire	89,99	89,99*
Return to Zork	89,99*	89,99*
Ridge Racer Revolution	99,99	
Road Rage	89,99*	
Road Rash	89,99	89,99*
Sampras Extreme Tennis	99,99	
Scorcher		99,99*
Sega Ages Compilation		89,99*
Sega Worldwide Soccer '97		89,99
Sentient	89,99*	
Shredfest		89,99*
Sim City 2000	89,99	99,99
<b>Sonic The Fighters</b>	<b>89,99*</b>	<b>89,99*</b>
Soviet Strike	89,99	89,99*
Space Jam	79,99*	79,99*
Spot Goes To Hollywood	89,99*	89,99*
Star General	79,99*	
Steel Harbinger	89,99	
Steel Panthers 2	79,99*	
Street Fighter Alpha 2	89,99	89,99
Syndicate Wars	89,99*	89,99*
Tekken 2	99,99	
Tempest X	79,99*	79,99*
Three Dirty Dwarves		89,99*
Tilt!	89,99	89,99
Time Commando	89,99	
Tobal No.1	89,99*	
Tomb Raider	89,99	99,99
Top Gun - Fire At Will	89,99	
Toshinden URA		89,99*
Tunnel B1	89,99	89,99*
Twisted Metal 2	89,99*	
Victory Boxing	89,99	
Virtua Cop 2		109,99
Virtual Open Tennis		79,99*
VR Pool	79,99*	
Warhammer	89,99	
Warwind	79,99*	
Wing Commander 4	89,99*	
Wipe Out 2097	99,99	
<b>WWF In Your House</b>	<b>79,99*</b>	<b>79,99*</b>
X 2	99,99	99,99*
X-COM: Terror from the Deep	89,99	
Zork Nemesis	89,99*	

## Grundgeräte

Sony Playstation incl. Control Pad	389,99
Sega Saturn incl. Control Pad	449,99

## Zubehör

6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay Pro	99,99
Analog Joystick	129,99
Antennenkabel	49,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card (8 Meg)	79,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad)	89,99
Original Control Pad	59,95
<b>Predator Lightgun</b>	<b>69,99</b>
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99
Tasche +Control Pad +Mem.Card	99,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Virtua Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99

Sportliche Highlights  
von EA Sports:

## Fifa Soccer '97

SAT\* / PSX je

**89,99**

## NHL Hockey '97

SAT\* / PSX je

**89,99**



Der Countdown läuft!

## Nintendo 64

Nintendos neue Wunderkonsole

dt. PAL-Version\*

**399,-**

## Super Mario 64

N64\*

**99,99**

voraussichtlicher Liefertermin: 1.3.97  
Vorbestellung ratsam!

# Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.  
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM - Kreditkarte: 9,99 DM - Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! - Express-Versand und UPS auf Anfrage! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM  
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Wo Sie  
uns finden:

Media Point

Berlin - Neukölln  
Jonasstraße 28/29  
Tel.: (030) 621 60 21  
U-Bahn 8 Leinestraße  
Bus 144

Media Point

Berlin - Steglitz  
Bismarckstraße 63  
Tel.: (030) 794 72 131  
S-Bahn 1 Feuerbachstr.  
Bus 170, 181, 182

Media Point

Hamburg - Harvesteh.  
Grindelberg 73-75  
Tel.: (040) 429 11 139  
U-Bahn 3 Hoheluftbr.  
Bus 35, 102

Media Point

Bremen  
Hanseatenhof 9  
im Lloydhof / P am Brill  
Tel.: (0421) 16 80 80  
Str.-bahn 2,3 Am Brill

Media Point

Dortmund  
Rheinische Straße 85  
Tel.: (0231) 914 25 24  
Straßenbahn 404  
Heinrichstraße

Media Point

Berlin - Friedr.hain  
Petersburger Straße 94  
Tel.: (030) 427 80 790  
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.  
Tram 20,21 Bersarinkl.

Media Point

Berlin - Spandau  
Nonnendammallee 82  
Tel.: (030) 383 02 191  
U-Bahn 7 Rohrdamm  
Bus 127, 204

Media Point

Berlin - Tegel  
Brunowstraße 10  
Tel.: (030) 433 96 05  
U-Bahn 6 Alt-Tegel  
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

Koblenz  
Rizzastraße 44  
Tel.: (0261) 914 10 85  
alle Bahnbusse  
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

... to be continued.  
Demnächst auch  
in Ihrer Nähe!



## BESSER DENN JE!

Daß der Sega Saturn noch längst nicht an die Grenze seines Leistungsvermögens gelangt ist, beweisen einmal mehr die Top-Titel in der aktuellen Ausgabe! Die Hard Arcade ist technisch zweifellos eines der derzeit bemerkenswertesten Action-Games überhaupt, gleiches gilt für den Landstalker-Nachfolger Dark Savior. Daß sogar Electronic Arts mit Soviet Strike die populäre PSX-Vorlage deutlich übertrumpfen konnte, unterstreicht diese Tatsache noch! Abgerundet wird diese Ausgabe vom Test der grandiosen Andretti Racing-Umsetzung!

*Hausypis*

## PREVIEWS



*Independence Day im Preview!*

<b>INDEPENDENCE DAY</b> .....	21
Das Spiel zum Blockbuster!	
<b>MASS DESTRUCTION</b> .....	23
Strategie von BMG	
<b>SENTIENT</b> .....	20
Science Fiction-Unterhaltung	
<b>SUPER PUZZLE FIGHTER II</b> ...	22
Ken, Ryu & Co. sind zurück!	
<b>TERRA PHANTASTICA</b> .....	18
Das Adventure des Jahres!	

## REVIEWS



*Andretti Racing im Härtetest*

<b>ANDRETTI RACING</b> .....	30
Besser als Formel 1?	
<b>AREA 51</b> .....	81
Virtua Cop für Arme?	
<b>BATMAN FOREVER</b> .....	73
Untergang des Flattermanns	
<b>BUG! TOO</b> .....	72
Käfer im Einsatz	
<b>BLACK DAWN</b> .....	34
Hubschrauber-Action	
<b>DARK SAVIOR</b> .....	68
Das Spiel des Jahres!	
<b>DIE HARD ARCADE</b> .....	26
1:1 aus der Spielhalle!	
<b>NFL '97</b> .....	76
Football von Sega	
<b>PGA GOLF '97</b> .....	74
Besser als 16 Bit?	
<b>SOVIET STRIKE</b> .....	78
Besser als auf PSX!	
<b>SPACE JAM</b> .....	77
Jordan vs. Cartoons	
<b>THE CROW 2</b> .....	67
Grusel-Beat 'em Up	

## Die Hits der Leser

*Tomb Raider bleibt auf Platz 1, vor Sega Rally, das sich wieder auf Rang 2 hocharbeiten konnte.*



1.	(1)	<b>Tomb Raider</b>	96%	3
2.	(3)	<b>Sega Rally</b>	95%	13
3.	(2)	<b>Nights into Dreams</b>	97%	5
4.	(4)	<b>World Wide Soccer '97</b>	90%	4
5.	(5)	<b>Daytona USA C.C.E.</b>	95%	2
6.	(Neu)	<b>Virtua Cop 2</b>	82%	1
7.	(17)	<b>Command &amp; Conquer</b>	89%	2
8.	(8)	<b>Exhumed</b>	86%	4
9.	(6)	<b>Panzer Dragoon 2</b>	95%	9
10.	(11)	<b>Alien Trilogy</b>	88%	6

## Was geht ab?

Als die Händler am Ende des Weihnachtsgeschäfts ihre Lagerbestände auswerteten, konnte sich Tomb Raider als der überragende Bestseller schlechthin hervortun. Unsere aktuellen Lesercharts lassen einen nicht daran zweifeln! Daß sich Sega Rally im dreizehnten Monat sogar auf den zweiten Platz zurückkämpfen konnte, ist Beweis genug für dessen zeitlose Klasse. Nights konnte sich zwar auf dem dritten Platz halten, lief kurzzeitig jedoch Gefahr, vom neuerdings sehr erfolgreichen World Wide Soccer '97 verdrängt zu werden, dem die Verspätung von FIFA Soccer '97 zugutegekommen ist. Daß sich Virtua Cop 2 dahinter plazieren konnte und damit sogar Command & Conquer auf einen enttäuschenden siebten Rang verdrängt wurde, finden wir erstaunlich, aber gerechtfertigt.

## 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**  
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg



Das Prunkstück von Terra Phantastica stellt sicherlich das Kampfmenü dar, wo sich zwei Charaktere mit ihren Soldaten gegenüberstehen. Die sich daraus ergebenden taktischen Möglichkeiten und die grafische Gestaltung sind phänomenal.



# TERRAPHAN

Im Japan ist gerade eine ungewöhnliche Adventure-Perle vollendet worden, deren Spielablauf zwar dem von Shining Force ähnelt, jedoch eine Fülle von neuen Details und eine ungemein stilvolle Aufmachung bietet. Wir spielten die Alpha-Version an!

**S**ega hat im nach wie vor recht spärlich besiedelten Adventure-Sektor einen eigenen Stil gefunden und zugleich geprägt, in dem sie einfach das RPG-Genre mit Strategie-Elementen spickten. Auch beim Adventure-Debütanten Terra Phantastica wurde dieser bewährte Cocktail verwendet. Wer beim Wort „Debütant“ jedoch an ein naives Abenteuer denkt, sieht sich getäuscht, denn kaum ein anderes RPG wirkt derart ausgereift und anspruchsvoll, doch der Reihe nach: Als Mitteleuropäer muß



Was für ein Aufwand! Jedes gemalte Zwischenbild wurde mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt.

Jeder Charakter verfügt über einen bestimmten Bewegungsradius, wobei ihr auch die Blickrichtung bestimmen müßt, um nicht vom Feind aus dem Hinterhalt attackiert zu werden (rechts). Die Spieloberfläche wird stets aus der 3/4-Perspektive dargestellt (unten).



# TASTICA

Terra Phantastica ist ein weiteres Meisterwerk aus dem scheinbar unerschöpflichen Reigen an japanischen Rollenspielen.

man sich mit dem CG-Intro zufriedengeben, um etwas über die Story zu erfahren. Demnach greift eine Horde von Flugdrachen unter der Führung eines mächtigen Minotaurus ein friedliches Königreich an. Das Schicksal der Burg scheint besiegelt zu sein, als plötzlich die Statue einer zierlichen Frau lebendig wird und die Feinde mittels ihrer Magie in die Flucht schlägt. Bei der Auseinandersetzung mit dem Minotaurus stirbt das magische Wesen jedoch, so daß sich eine Gruppe von wagemutigen Abenteurern aufmacht, um dem Geheimnis auf die Spur zu kommen.

in sich hat. Jeder Charakter wird von einer kleinen Armee von Soldaten umgeben, die ihr nun strategisch möglichst geschickt einsetzen müßt, um den Feind zu schlagen. Die taktischen Möglichkeiten sind dabei vielfältig.

Entweder ruft ihr zum Kampf Mann gegen Mann auf oder befiehlt eine Frontalattacke durch die gegnerische Angriffslinie. Garniert wird das Ganze durch Zaubersprüche, unterschiedliche Formationen und, und, und. Kurzum: Hier kommen Hobby-Strategen voll auf ihre Kosten. Wir sind auf jeden Fall jetzt schon auf die europäische Version gespannt.

Ulf Schneider ■

## Tolle Grafik!

Bei der Umsetzung dieses mystischen Abenteuers fällt vor allem die opulente grafische Aufmachung auf. Jeder Dialog wird durch aufwendig gezeichnete Bilder unterstützt, die vom Stil her stark an die Barockzeit erinnern. Die Benutzerführung wurde zudem durch Tabellen, in denen alle Dialog-Partner aufgelistet sind, übersichtlich gestaltet. Der strategische Teil erinnert hingegen stark an Shining Force. Auf einem gerasterten Areal zieht ihr eure Spielfiguren rundenweise über die Oberfläche. Kommt es zu einer Auseinandersetzung, wird auf ein Kampfmenü umgeschaltet, das es wahrlich



Zu jedem Charakter gesellen sich insgesamt fünf Soldaten mit unterschiedlicher Bewaffnung, wodurch auch die geeignete Strategie bestimmt wird.



Jeder Dialog wird mit viel Grafik und eingeblendeten Fenstern anschaulich dargestellt.

## Facts



<b>Titel:</b>	Terra Phantastica
<b>Genre:</b>	Strategie/RPG
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Release:</b>	Frühjahr '97
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Geniale Mixtur aus RPG- und Strategie-Elementen, Backup-Booster, malerische Zwischenbilder, isometrische Perspektive, ungewöhnliche RPG-Fights

## First Look

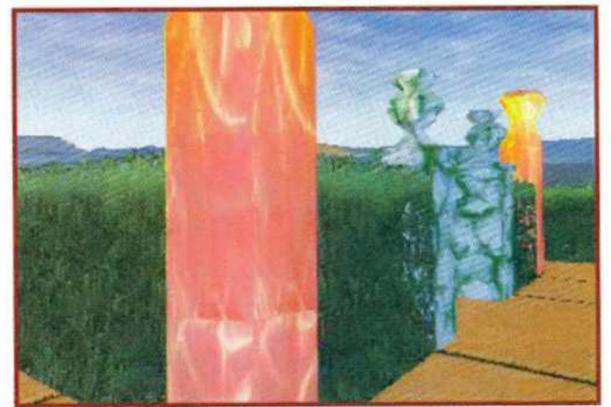
Phantastisch ist hier in der Tat einiges, vor allem aber die pompöse Präsentation im Barock-Stil sowie die genialen, innovativen Strategie-Kämpfe in der isometrischen Perspektive. Bleibt zu hoffen, daß dieser Adventure-Leckerbissen auch demnächst in Deutschland erhältlich ist.

# SENTIENT

**Woran würdet ihr bei einem Weltraum-Szenario mit Ego-Pespektive denken? Richtig: An Baller-Action à la Alien Trilogy. Doch bei Psygnosis' Werk sind lediglich Worte eure Waffe, und statt mit Gegnern habt ihr es mit virtuellen, aber ziemlich intelligenten Gesprächspartnern zu tun.**

**W**ir befinden uns in einer fernen Zukunft: Ihr seid mit einem Raumschiff zur Icarus-Station unterwegs, die sich gerade in einem Orbit einer entfernten Sonne befindet, als sich plötzlich unzählige Probleme vor euch auftürmen. Bei der Notlandung wird der Hangar zerstört, die Station wurde von einer mysteriösen Krankheit heimgesucht, und zu allem Überflus kommt der Flugkörper noch

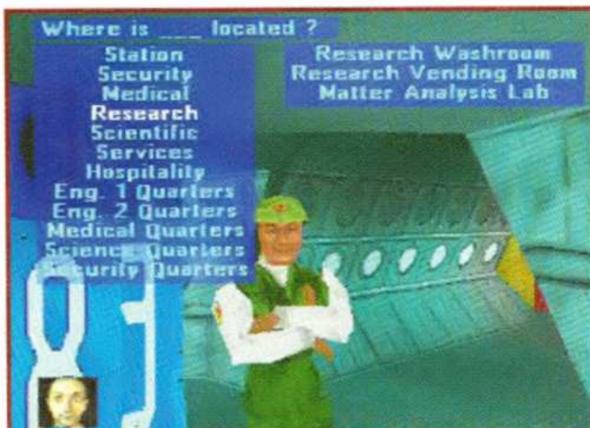
der Sonne bedrohlich nahe. Im Alleingang müßt ihr nun versuchen, allmählich Licht in dieses Chaos zu bringen. Statt bloßer Waffengewalt kommt es dabei vornehmlich auf die Interaktion mit den insgesamt 62 Einwohnern an. Die Sache hat jedoch einen entscheidenden Haken: Jeder Mitmensch verfügt über ein genau definiertes Persönlichkeitsprofil mit unterschiedlichen Ansichten, Gemütszuständen, politischen Überzeugungen und einem spezifischen Job. Bei jedem Dialog, der durch zahlreiche Menüpunkte geregelt wird, müßt ihr daher äußerst sensibel vorgehen, um beispielsweise wichtige Infos oder Zugang zu einem neuen Sektor zu erhalten (die Basis besteht aus insgesamt 200 Korridoren). Einem Wächter sollte man zum Beispiel eher devot gegenübertreten, während ein herbes Anrautzen bei einem einfachen Hilfsarbeiter Wunder wirken kann. Da es vier Sub-Handlungen gibt und jeder Dialog sich auf das Verhalten der Einwohner auswirkt, zumal die virtuellen



*Sobald ihr das Bewußtsein verliert, befindet ihr euch in einem mysteriösen Labyrinth wieder.*

Personen sich auch untereinander unterhalten (!), verändert sich der Handlungsablauf ständig, sprich es ist nahezu unmöglich, das Adventure exakt in der selben Art und Weise zweimal zu lösen. In Zahlen ausgedrückt ergeben sich insgesamt 27 verschiedene Lösungswege und zehn unterschiedliche Abspänne.

**Ulf Schneider** ■



*Die Dialoge sind äußerst komplex: fünf verschiedene Anreden mit jeweils sieben Untermenüs ergeben zahlreiche Möglichkeiten.*



*Die Weltraumstation Icarus droht durch die Sonnenstrahlen zu verglühen.*



## Facts

<b>Titel:</b>	Sentient
<b>Genre:</b>	Echtzeit-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Psygnosis
<b>Release:</b>	April
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Äußerst anspruchsvoll

**Besonderheiten:** Neuartiges Adventure-Konzept, 62 eigenständige Charaktere mit künstlicher Intelligenz, komplexe Dialoge, 27 verschiedene Lösungsmöglichkeiten, zehn verschiedene Abspänne

## First Look

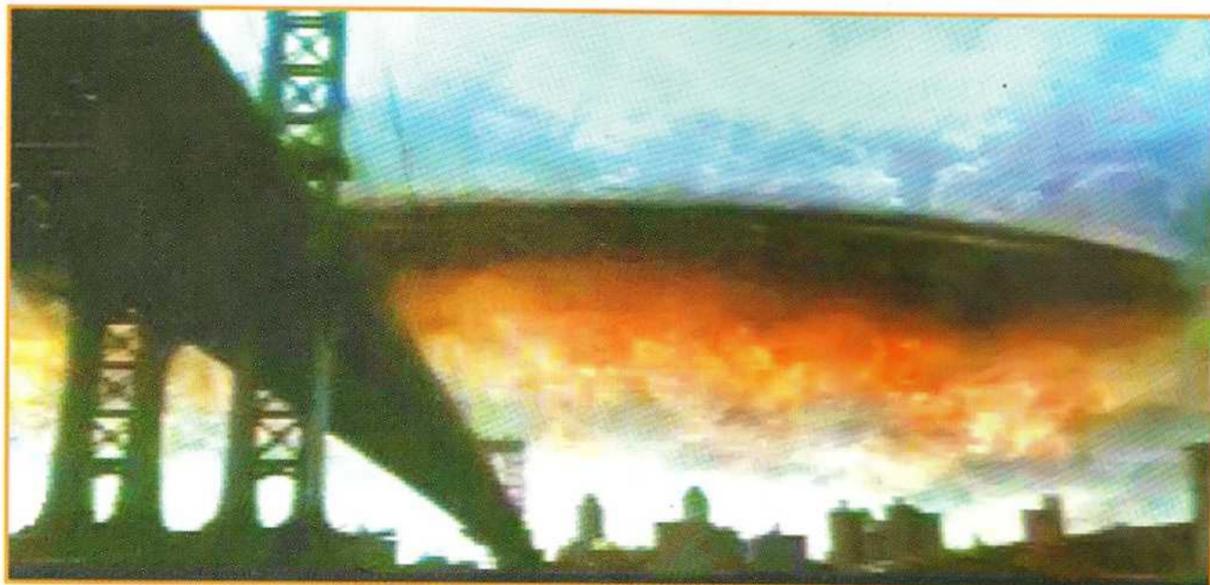
Zur Abwechslung präsentiert uns Psygnosis mit Sentient ein Adventure, das das Genre neu definieren wird. Statt dem üblichen statischen RPG-Gameplay müßt ihr wie in Wirklichkeit taktisch klug kommunizieren und stets auf den sich ständig verändernden Spielverlauf reagieren - Spock würde dazu bemerken: „Faszinierend!“.



*Der Hangar wurde durch die Bruchlandung in Mitleidenschaft gezogen.*

# INDEPENDENCE DAY

Endlich: Die stilgerechte Adaption eines der erfolgreichsten Filme aller Zeiten. Setzt mit viel Geschick und Waffengewalt gigantische Alien-Raumschiffe außer Gefecht.



**Cool:** Bei der Missile-Kamera verfolgt ihr die komplette Flugphase der effektiven Waffe bis zur ihrer Detonation.

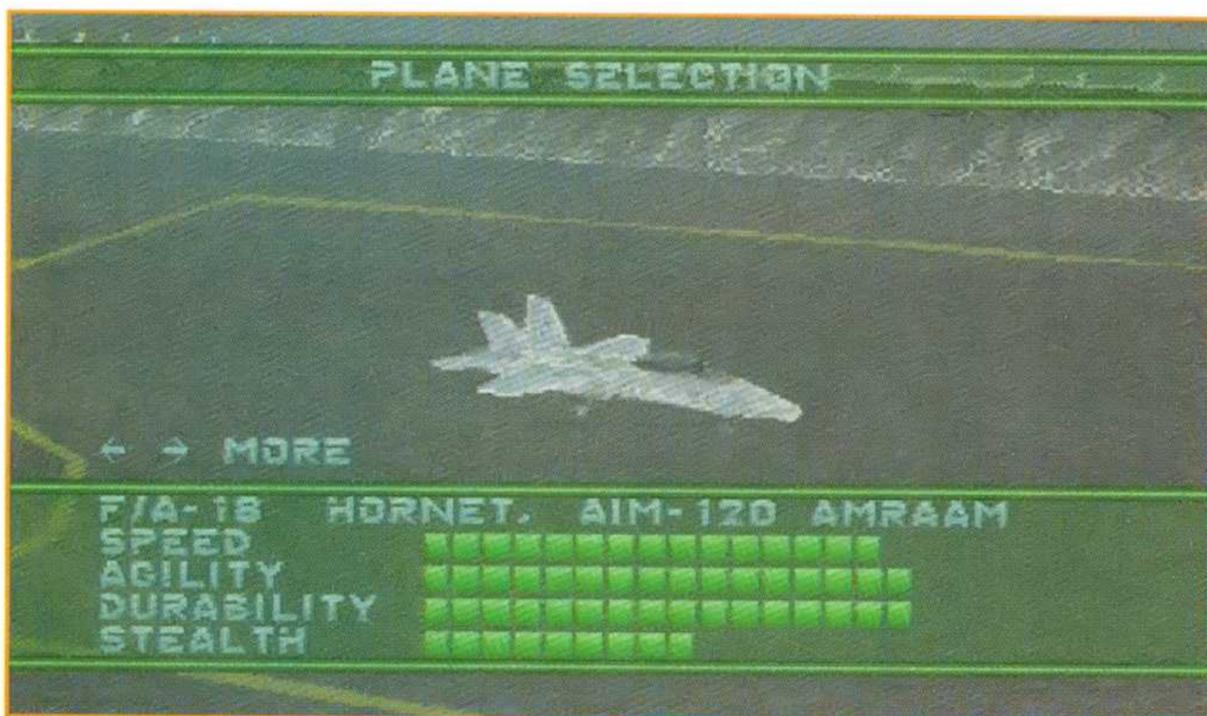
In Deutschland als schwäbischer Spielberg belächelt, gelang dem Genre-Filmer Roland Emmerich in den Staaten mit dem Alien-Spektakel Independence Day („ID4“) ein absoluter Kassenknüller, der sich binnen weniger Wochen gleich in den Top Ten der erfolgreichsten Filme aller Zeiten festsetzen konnte. Seitdem darf sich der gebürtige

Schwabe zur Gilde der 1a-Regisseure zählen und seine Filmsujets selber aussuchen - nächstes Projekt: Godzilla. Doch bevor wir das japanische Riesenmonster auf Zelluloid bewundern, dürfen wir uns noch an der Filmumsetzung von ID4 aus dem Hause EA erfreuen. Die Handlung dürfte bekannt sein und wird zudem durch viele FMV-Clips anschaulich erläutert. Gigantische Raumschiffe tauchen plötzlich zeitgleich auf und kontrollieren alle strategisch wichtigen Großstädte. Gegen ihre Schutzschilde und Waffensysteme ist die Menschheit scheinbar machtlos, dennoch nehmen wagemutige Jetpiloten den verzweifelten Kampf gegen die Alienbrut. auf Um diese beeindruckenden Szenen aus dem Streifen dreht sich auch beim Videospiel alles. Wie bei einer normalen Flugsimulation mit Schwerpunkt auf Action düst ihr bei einer völligen Bewegungsfreiheit mit einem modernen Kampffjet unter den

**Minutenlange FMV-Clips präsentieren die spektakulärsten Szenen aus der cinematischen Vorlage.**

Raumschiffen umher. Das Areal wird allerdings durch ein Energiefeld begrenzt, das bei Berührung viel Energie kostet. Eure Aufgabe klingt simpel: Zunächst müßt ihr die Verteidigungsanlagen zerstören, um zum Abschluß schließlich mit gezieltem Missile-Einsatz die Super-Kanone in ihre Bestandteile zu zerlegen - Mission erfüllt. Feindliche Jäger erschweren euer Unterfangen allerdings erheblich. Herumfliegende Power-Ups, unterschiedliche Perspektiven sowie zwei lebenswichtige Radarschirme stehen euch aber zum Glück hilfreich zur Seite.

Ulf Schneider ■



In höheren Stages stehen im Fuhrpark sogar unterschiedliche Kampffjets zur Auswahl, was sich aber kaum auf das Spiel auswirkt.

## Facts



<b>Titel:</b>	Independence Day
<b>Genre:</b>	Shoot 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Radical Entertainment/Fox
<b>Release:</b>	Juni/Juli
<b>Levels:</b>	6+
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Link-Option, Splitscreen, Backup-Booster, minutenlanger FMV-Clips, aufwendige Polygon-Grafik

## First Look

Das Independence Day-Feeling wurde von den Programmierern gut eingefangen. Wie bei der Filmvorlage taucht ihr unter den gigantischen Alien-Schüsseln ab und setzt alle Waffensysteme außer Kraft. Der hohe technische Aufwand und die gelungene Kombination aus Action und Taktik dürfte Fans des Mega-Hits sicherlich zufriedenstellen.

# SUPER PUZZLE FIGHTER II

Capcom läßt nichts unver- sucht, aus den großen Namen in irgend einer Form Kapital zu schlagen, und schickt ihre Prügelkna- ben sogar als Helden eines Denkspiels ins Rennen.

**J**awohl, ihr habt richtig gelesen, die durchtriebenen Knochen- brecher um Ken & Co sowie vier weitere Gestalten aus Darkstalkers wurden kräftig auf putzig getrimmt und müssen zur Abwechslung in einem Columns-Verschnitt ihr Können als Gehirn-Akrobaten unter Beweis stel- len. In gehabter Manier fallen dabei verschiedenfarbige Kristall-Kombina- tionen von oben in einen Schacht her- ab. Um diesen Berg von Edelsteinen wieder zu loszuwerden, bevor er sich bis ganz nach oben aufschichtet, müßt ihr die gelegentlich auftauchenden, ebenfalls verschiedenfarbigen Flam- mensymbole mit dem entsprechenden Kristall verbinden. Gegrübelt wird immer gegeneinander, wahlweise gegen Mensch oder Maschine, so daß der Widersacher besonders gute Lei- stungen in Form von Kettenreaktionen schmerzhaft zu spüren bekommt. Die- ser erhält nämlich, je nach Güte der Kombination, eine bestimmte Anzahl von Zeitsteinen, die erst dann wieder verschwinden, wenn der Countdown abgelaufen ist. Um den Street Fighter- Charakter beizubehalten, wurden die individuellen Stärken und Schwächen der insgesamt acht Prügel-Helden berücksichtigt. Außerdem verfügt jeder Denksportler über einen soge-



**Kristalle gleicher Farbe vermengen sich automatisch zu großen Steinbrocken (oben). Jeder Charakter hat unterschiedliche Attribute und einen individuellen „Counter Gem“ (Special Move) (rechts).**

nannten „Counter Gem“ (eine Art Special Move), der aus einem vorgegebenen Edelstein-Mosaik besteht. Sobald ihr diese Kombination exakt nachge- baut habt, darf sich der Kontrahent über eine ganze Ladung von Zeitsteinen freuen.

**Ulf Schneider ■**



**Der ewige Fight Ken vs. Ryo einmal völlig anders. Besonders gelungene Aktionen werden durch kleine Animationen Street Fighter-like illustriert.**



**Sobald ihr eine bestimmte Edelstein-Kombination konstruiert habt, wird der „Counter Gem“ aktiviert, mit üblen Konsequenzen für den Widersacher.**



## Facts



<b>Titel:</b>	Super Puzzle Fighter II
<b>Genre:</b>	Denkspiel
<b>Hersteller:</b>	Capcom
<b>Release:</b>	Import
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Leicht bis schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Prügel-Klassiker als Columns-Variante inklusive Special Moves, Charaktere aus SF II und Darkstalkers

## First Look

Eine durchaus interessante Idee, Anleihen aus dem Beat 'em Up-Sektor mit dem Denkspiel-Genre zu vermischen. Trotz neuartiger Special Moves und hübscher Comic-Präsentation bleibt es aber bei der x-ten Columns-Variante.



Ziel jeder Mission ist es, das jeweilige Primär-Ziel zu vernichten.



Über Pick-Ups erweitert ihr das Waffenarsenal bzw. frischt euren Vorrat an Munition auf.



Die feindlichen Tanks verhalten sich relativ intelligent und verfügen zudem über eine starke Panzerung.

# MASS DESTRUCTION

**Der Name ist Programm: durchquert mit einem schwerbewaffneten Panzer feindliche Areale und legt ganze Städte in Schutt und Asche.**

**M**it Mass Destruction liefert BMG Interactive einen Silberling ab, der vor allem die destruktiven Triebe im Zocker befriedigt. Wobei man fairerweise aber vorausschicken sollte, daß es sich bei dieser Version um eine sehr frühe handelt, so daß der taktische Bereich noch nahezu vollständig fehlt. Wenn das Werk vollendet ist, müßt ihr im Alleingang mit einem Panzer feindliche Gebiete durchqueren, aggressive Einsatzfahrzeuge zerstören sowie Primär-Ziele vernichten, um Zugang zur nächsten Mission zu erhalten. Das actiongeladene Panzer-Solo wird dabei stets aus der versetzten Vogelperspektive dargestellt. Interessant, aber äußerst gewöhnungsbedürftig präsentiert sich die Steuerung des gepanzerten Vehikels. Während ihr mit dem Richtungskreuz erwartungsgemäß die Fahrtrichtung bestimmt, könnt ihr mit der L- und R-Taste unabhängig davon den Schußwinkel verändern. Ihr könnt somit optimal auf gegnerische Attacken aus allen Richtungen reagieren, voraus-

gesetzt ihr beherrscht die komplexe Koordination einigermaßen. Erleichtert wird das Unterfangen durch ein reichhaltiges Waffenarsenal, wobei ihr zuvor allerdings die entsprechenden Items einsammeln müßt. Die Palette reicht vom kräftigen Flammenwerfer bis hin zu heimtückischen Minen, die sich

hervorragend dazu eignen, „anhängliche“ Panzer abzuschütteln. Die Grafik wurde sehr schön realisiert. Da alle Haus-Objekte auf Polygon-Basis generiert wurden, passen sie sich ständig dem gegebenen Winkel an, wodurch ein cooler Tiefeneffekt entsteht.

**Ulf Schneider** ■



Nahezu alle Häuser sind zerstörbar und verabschieden sich durch gewaltige Explosionen.



Der 3D-Effekt wurde durch Polygon-Objekte gekonnt in Szene gesetzt.

## Facts



<b>Titel:</b>	Mass Destruction
<b>Genre:</b>	Shoot 'em Up
<b>Hersteller:</b>	NMS Softw./BMG Interac.
<b>Release:</b>	April
<b>Levels:</b>	22
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Beeindruckende 3D-Effekte, hoher Grad an Interaktivität, gewöhnungsbedürftige Steuerung, satte Soundeffekte

## First Look

Mass Destruction dürfte ein Traumspiel für alle Vandalen sein. Selten hat es so viel Freude bereitet, mittels geballter Waffengewalt ganze Fronten von Hochhäusern zu vernichten. Die tolle Texture-Mapping-Polygon-Grafik ist zudem sehenswert. Wenn es den Designern auch noch gelingen sollte, die Action noch mit einer ordentlichen Prise Strategie zu würzen, dürfte ohne Zweifel eine gute Wertung herauspringen.

Du kannst mich in 2000

(Versuch' das mal mit Deiner Freundin!)

# TOMB RAIDER

*featuring Lara Croft*



Geheimnisse unter: <http://www.tombraider.de>

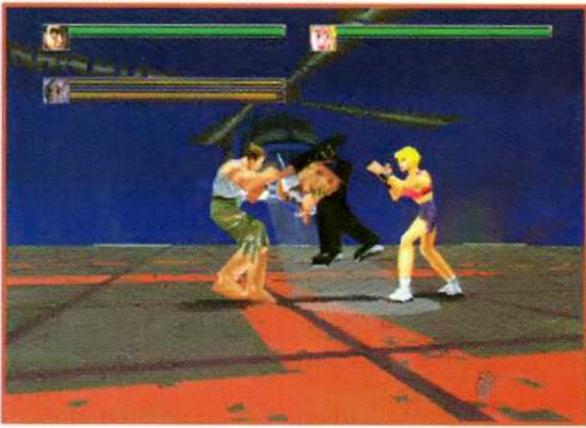
# Positionen bewegen



# DIE HARD ARCADE

Daß Electronic Arts seine Stirb langsam-Trilogie aus Jugendschutz-Gründen nicht mehr veröffentlicht, dürfte mittlerweile bekannt sein. Erfreulicherweise präsentiert uns Sega mit der aktuellen 1:1-Spielautomaten-Umsetzung für 1 oder 2 Spieler jedoch einen exzellenten Exklusiv-Titel, in dem der digitale Bruce Willis spielerisch noch wesentlich interessantere Abenteuer erlebt!





**Der finale Showdown findet auf dem Dach des Wolkenkratzers statt. Der alte Mann erweist sich als ziemlich geschickter Kämpfer mit fiesen Tricks.**

**D**er scheinbar unerschöpfliche Vorrat an japanischen Spielautomaten garantiert den Saturn-Usern immer wieder überraschende Hits, die quasi wie aus dem Nichts auftauchen. Der Sportknüller Athlete Kings (alias Decathlete) gehörte beispielsweise zu dieser Sorte Perlen. Mit Die Hard Arcade erscheint nun der nächste Hit aus der Spielhalle, und zwar dank Titan-Hardware in einer exklusiven 1:1 Umsetzung.....



**Vorsicht! Die beiden sich drehenden Ventilatoren wirken sich negativ auf den Energiebalken aus.**

### Nur eine Filmumsetzung?

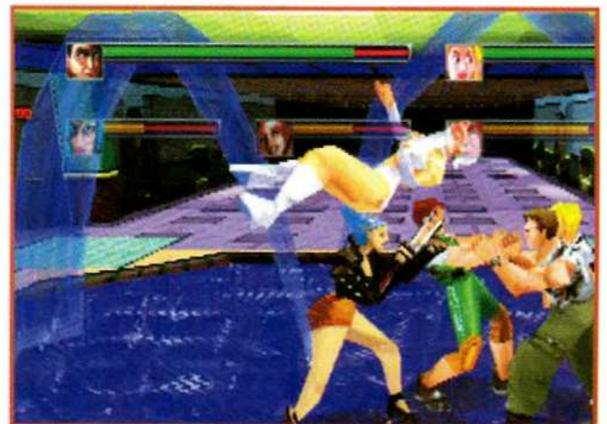
Die Kreativität der japanischen Spielhallen-Entwickler ist immer wieder erstaunlich. Machen europäische Programmierer aus teuren Lizenzprojekten in der Regel äußerst dumpfe Action-Spiele, so gelang es den Sega-Leuten, die eigentlich nicht besonders originelle Stirb langsam-Filmvorlage in ein packendes, sogar äußerst humorvolles Arcade Action-Game zu verarbeiten, das in seiner Art bislang einzigartig ist. Insbesondere die konsequente Verknüpfung einzelner Szenen durch eindrucksvoll animierte 3D-Szenen oder unterhaltsame Geschicklichkeitstest verleiht dem Spiel ein besonderes Flair.

### Streets of Rage 2000?

Zu Beginn werden die beiden Spieler (bzw. der Spieler) zunächst einmal vom Hubschrauber auf dem Dach des Hochhauses abgesetzt, wo bereits ein Feuergefecht zwischen den Terroristen, welche einen Safe knacken wollen und die Tochter des Präsidenten entführt haben, und den Cops stattfindet. Unsere beiden Helden retten sich mit einem kühnen Sprung auf den Balkon, wo sich selbstverständlich nach wenigen Sekunden die Tür öffnet und zwei Bösewichte eine Prügelei beginnen. In herkömmlicher,



**Die Kamera bewegt sich je nach Bedarf und fängt so immer das gesamte Geschehen ein.**



**Tolle Transparenz-Effekte gibt es in rotierenden Springbrunnen zu bewundern.**

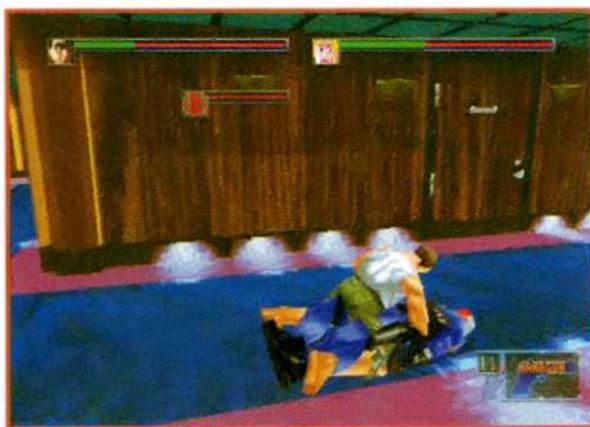
etwas abgespekter Beat 'em Up-Manier bemüht man sich nun, mit den drei Knöpfen (A=Punch, B=Kick, C=Jump) die transparente Energieleiste der Gegner zu dezimieren, bis die Kerle auf dem Boden liegen bleiben und in einem Flackern verschwinden. Bei besonders virtuosem A- und B-Button-Geklimpere legt das Programm sogar äußerst sehenswerte Special Moves wie Kopfstöße oder Würfe hin, welche manchmal von der automatisch



**Zwischen den einzelnen Stages halten witzig gemachte Reaktions-Tests den Spieler auf Trab. Hier muß man zur rechten Zeit den Knopf drücken.**



**In der Toilette trifft man auf diverse Karatekas und Kung Fu-Meister.**



**Die Charaktere haben sogar einige Special Moves auf Lager.**

wandernden Kamera in einer Nahaufnahme gezeigt werden. Ein besonderes Auge sollte man auf die in einem roten Rahmen liegenden Extras haben, die per A-Button aufgenommen werden können. So kann man beispielsweise nicht nur seinen Energiebalken mächtig aufpeppen, sondern auch knackige Extrawaffen einsammeln! Dies reicht von Pistolen und dazugehörigen Magazinen bis hin zu Maschinengewehren und Raketenwerfern. Besen, Stahlstangen von zerbröselten Robotern und Sprays

sind in ihrer Wirkung ebenfalls nicht zu unterschätzen. Besitzt man nur das Spray, kann man dem Kontrahenten kurzzeitig zu einem Hustenanfall verhelfen, hat man auch noch das passende Feuerzeug, fungiert die Spraydose als waschechter Flammenwerfer. Da es zwischen den zwei menschlichen Spielern durchaus zu Streitereien bezüglich der Extra-Verteilung kommen kann, empfiehlt es sich, im Options-Menü die Friendly Hits abzuschalten, so daß man sich nicht gegenseitig die Energiebalken runterprügelt. Im selben Menü darf man übrigens per Violence-Option den Verbrauch an Tomaten-Ketchup justieren oder beim wiederholten Spiel die wirklich sehenswerten Movie-Scenes abschalten, welche mit der herkömmlichen Grafik-Engine gestaltet werden.

Beispielsweise wird vom Balkon nicht einfach auf eine Szene im Gebäude umgeblendet, sondern man sieht, wie sich die beiden Helden mit einem Sprung in den Nebenraum vor dem explodierenden Helikopter in Sicherheit bringen. Erst danach beginnt die zweite Szene, in der es erstmals einen Besen als Waffe einzusammeln gilt.

## Voller Ideen!

Was möglicherweise jetzt wie ein primitives Prügelspielchen aussieht, entpuppt sich als wahrhaft spannendes Arcade-Game modernster Art. Insbesondere wenn man es mit artverwandten Vertretern wie The Crow: City of

Angels vergleicht, fällt die Extraklasse von Die Hard Arcade auf. Stolzieren dort hölzerne Polygon-Figuren passabler Qualität vor feststehenden Render-Hintergründen herum, so faszinieren hier perfekt steuerbare Charaktere in Virtua Fighter 2-Qualität vor beeindruckend animierten 3D-Echtzeit-Hintergründen. Im zweiten Raum drehen sich beispielsweise zwei Riesen-Ventilatoren nicht einfach als schmückendes Beiwerk der Hintergrundgrafik, sondern man sollte auch vermeiden, mit ihnen in Berührung zu kommen, was diese zwar stoppt, allerdings auch den Lebensbalken gewaltig zusammenschmelzen läßt. Im Kampf gegen einen gewaltigen Obermotz empfiehlt es sich, die zahlreichen herumstehenden Möbelstücke aufzunehmen und auf ihn zu schleudern. Zwei herumstaksende Roboter können durch den Einsatz von leicht explodierenden

**Die Hard Arcade zeigt, wie moderne Action-Spiele aussehen können! Phantastische Unterhaltung für bis zu 2 Spieler mit Witz und Echtzeit-3D-Grafik vom Feinsten!**

Fernsehern dem finalen Kurzschluß geopfert werden. Besonders lästig ist übrigens die Prügelei vor einem einsatzbereiten Feuerwehrwagen, der mit seinen ständigen, transparenten Wasserfontänen das Geschehen unterbricht, wodurch die gerade aktuelle Waffe wieder auf dem Boden landet.

## Tolle Zwischensequenzen!

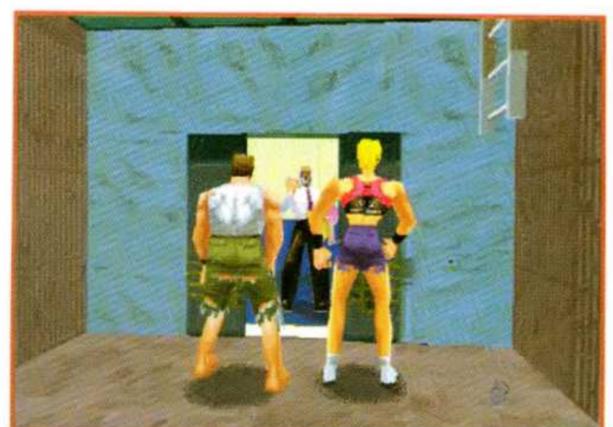
Als ob die herkömmlichen Spielszenen und die Filmsequenzen noch nicht genug wären, baute Sega auch noch witzige Geschicklichkeitstests sein, in denen wir unsere Helden auf dem Weg von einem Schauplatz zum nächsten per Knopfdruck zu Spezial-Aktionen veranlassen müssen. So werden beispielsweise im Vorbeilaufen Terroristen umgehauen oder umgekickt, oder man bringt sich durch einen genau getimten Sprung vor einem Bus oder einer Rakete in Sicherheit. Wichtig ist



Die Gesichtsanimationen sind erstklassig gelungen.



Die Tochter des Präsidenten muß gerettet werden.



Im Laufe des Spiels wird die Kleidung immer mehr zerfetzt.



Knackige Zwischensequenzen sorgen für die richtige Filmatmosphäre. Hier bringt sich der Held vor der Hubschrauber-Explosion in Sicherheit.

auf alle Fälle eine gute Reaktion. Versagt man, bekommt man entweder Energie abgezogen oder man muß sich wie in den meisten Fällen einer Extra-Prügeleinlage unterziehen.

## Humor ist Trumpf!

Ich weiß, es klingt äußerst unwahrscheinlich, doch trotz (oder gerade wegen?) seines nicht gerade zimperlichen Gameplays glänzt Die Hard Arcade mit zahlreichen Gags. Greift man beispielsweise auf dem Boden liegende Winsel-Gestalten nicht an und dreht ihnen den Rücken zu, so springen diese auf und befördern den Spieler als nette Gegenleistung sofort auf den Boden. Hämisches Gelächter ertönt dann selbstverständlich aus ihren Mündern. Ähnlich gemein ist der berühmte Tritt in die Weichteile, der sämtliche Männer sofort jammernd herumspringen läßt. Der Vorteil der weiblichen Mitspielerin liegt hier auf der Hand.

## Was man wissen sollte!

Der Schwierigkeitsgrad ist nicht besonders hoch und paßt sich auch der Spieleranzahl an, d. h. ob man nun alleine oder zweit spielt, ist unerheblich, man wird wohl an der gleichen Stelle den Verlust aller Continues beklagen. Spätestens am dritten Tag sollte man es jedoch zum finalen Showdown mit dem Oberbösewicht schaffen, was nach einer effektiven Netto-Spielzeit von lediglich dreißig Minuten der Fall ist. (Übrigens, dies ist immer noch mehr als beispielsweise bei Virtua Cop 2.) Hat man auch den alten Mann besiegt, dürfen sich die zwei Spieler um die Zuneigung der Mädchen prügeln. Unterm Strich bleibt Die Hard Arcade durch die automatenbedingte kurze Nettospielzeit eine hohe 90er-Wertung versagt, ein heißer Tip für alle Action-Fans ist es dennoch. Übrigens, im Bonus-Game Deep Scan kann man sich zahlreiche Continues erspielen!

Hans Ippisch ■

## Word Up



Die technische und spielerische Qualität von Die Hard Arcade ist einfach sensationell! Der legendäre Action-Film mit Bruce Willis wurde hier zu einem einzigartigen Beat 'em Up-Feuerwerk verarbeitet, das nicht an originellen Einfällen und Gags spart. Daß sich zwei Spieler gleichzeitig durch die famosen 3D-Szenarien prügeln dürfen, macht Die Hard Arcade zum Must Buy-Titel! Nur der geringe Umfang läßt Tomb Raider den Referenz-Thron!

## Check Up



<b>Titel:</b>	Die Hard Arcade
<b>Genre:</b>	Arcade Action
<b>Hersteller:</b>	Sega/AM1
<b>Tel.:</b>	040 - 2 27 09 61
<b>Release:</b>	Februar
<b>Preis:</b>	ca. DM 90,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	—
<b>Save Game:</b>	Continues
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	2 Spieler gleichzeitig, 1:1-Automatenumsetzung

### Grafik 87%

Hervorragende Darstellung sämtlicher Charaktere in VF2-Qualität, tolle Spezial-Effekte wie echte Transparenz, aufregende Perspektiven, abwechslungsreich, echte 3D-Hintergründe.

### Sound 79%

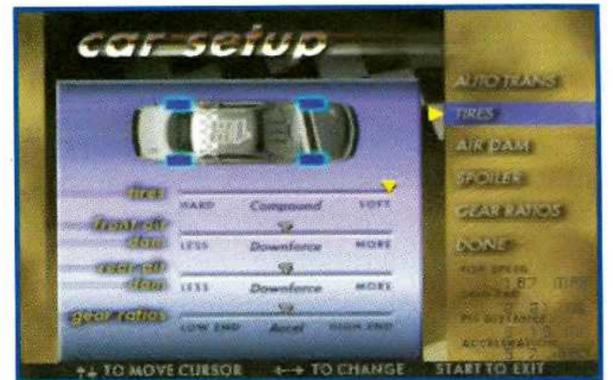
Untermalung in Film-Musik-Manier mit treibenden Kompositionen, zahlreiche Digi-Effekte.

### Gesamt 86%

Ein spektakulärer Streets of Rage-Verschnitt der 32 Bit-Generation, wie er besser nicht sein könnte. Nur der geringe Umfang verhindert eine 90er-Wertung.

# ANDRETTI RACING

EA hat das Rennspiel mit Simulations-Touch, auf das alle Sega-User gewartet haben! 13 Strecken, Qualifying, Saison-Modus, Zwei-Spieler-Splitscreen, Indy Car und Stock Car und TV-gerechte Präsentation dürften Schumi-Fans zum Jubeln bringen! Wir prüften, ob das neue Werk der Need for Speed-Macher als Formel 1-Ersatz taugt!



An vier verschiedenen Stellen können die Einstellungen des Fahrzeugs verändert werden.



Zahlreiche realistische Werbetafeln und Reklameaufkleber sind entlang der Strecke zu bewundern.

Sicherlich, Sega Rally und Daytona USA C.C.E. sind keine echten Rennspiele, die das richtige Formel 1-Flair in der heimischen Bude erzeugen können. Und das technisch zweifellos gut gelungene F1 Challenge holte mit gerade mal drei realistischen und drei fiktiven Strecken nicht sehr viel aus der opulenten Formel 1-Lizenz her-

aus, was so manchen Saturn-User neidisch zur Sony-Konkurrenz blicken ließ, die mit Formel 1 ein umfangreiches Rennspiel mit Simulations-Anspruch zocken konnten. Nachdem eine Saturn-Umsetzung von Formel 1 aus lizenzrechtlichen Gründen immer noch auf sich warten läßt, hat Electronic Arts gute Chancen, mit seinem umfangreichen

Andretti Racing und den zugkräftigen Indy Car- und Stock Car-Lizenzen den noch freien Platz im Saturn-Games-Portfolio zu besetzen.

## Formel 1, oder was?

Das auffälligste Merkmal von Andretti Racing (es wurde übrigens von den Need for Speed-Programmierern umgesetzt) ist, daß es praktisch zwei verschiedene Rennspiele enthält, die hier als Circuits bezeichnet werden. Zum einen kann man in den zwei ver-

**Andretti Racing ist zweifellos das Saturn-Rennspiel, das am meisten Langzeit-Spielspaß zu bieten hat.**

fügbaren Spielmodi Exhibition und Career entweder mit einem Stock Car starten, wie sie beispielsweise auch in Daytona USA Verwendung finden, oder man steigt in einen Indy Car, der quasi als amerikanischer Formel 1-Wagen bezeichnet werden kann. Der Grund für die zwei Varianten liegt darin, daß die namensgebende Andretti-Familie mit



Es sieht zwar nach Formel 1 aus und spielt sich auch so, doch tatsächlich drehen hier amerikanische Indy Cars ihre Runden.



**Die Stock Car-Saison beginnt auf einem einfach zu fahrenden Rundkurs, was einen relativ frustfreien Einstieg in das Spiel garantiert.**

Vater Mario und den Söhnen Michael und Jeff ihre Erfolge in beiden Rennsport-Disziplinen erreichte, was man aus lizentechnischen und monetären Gründen wohl nicht unbeachtet lassen wollte. In der durchaus empfehlenswerten Racing-School kommen die drei übrigens in qualitativ hochwertigen Videoclips ausgiebig zu Wort und verraten einige exklusive Tips bezüglich Drafting, Setup und Renngeschichte.

## Welche Spielmodi?

Trotz seiner Komplexität ist Andretti Racing nach wie vor ein leicht zugängliches Rennspiel, das mit verständlichen Menüs ausgestattet wurde. Im Exhibition-Modus darf man beispielsweise ein einzelnes Indy Car- oder Stock-Car-Rennen auf einer der 13 Strecken bestreiten. Die Rundenzahl kann zwischen 3, 8 oder 12 gewählt werden. Bestreitet man ein Rennen im

Zwei-Spieler-Modus, sorgt die abschaltbare Speed Compensation-Funktion sogar dafür, daß der zurückliegende Wagen schneller aufholen kann, was für ständige Spannung sorgt. Ansonsten darf man selbstverständlich Einstellungen an Schaltung, Getriebe, Reifen und Flügel vornehmen.

Der Career-Modus ist für Einzelspieler zwangsläufig von langfristigerem Interesse. Hier darf man eine unendlich lang andauernde Karriere als Rennpilot starten, wobei man zu Beginn des Spiels jeweils nur ein Team aus den Bereichen Stock Car oder Indy Car zu Auswahl hat. Schneidet man in der zehnten Rennen umfassenden Saison gut ab, darf man mit Angeboten von attraktiveren Teams rechnen. Die Krönung ist natürlich, für



**Flugstunden inklusive!**



**Umdrehungen im Familienpack!**



**Landen auf dem Dach? Klar!**

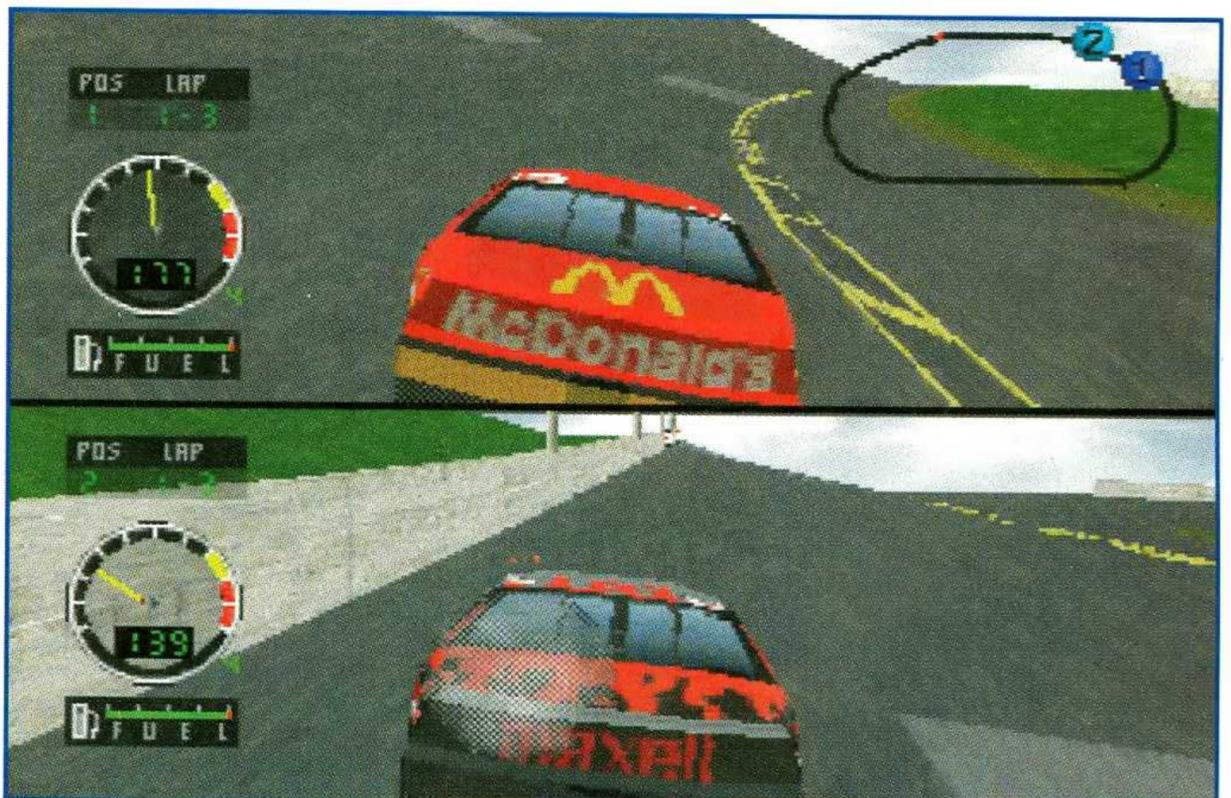
das Andretti-Team an den Start zu gehen und Erwähnung in der EA Sports-Hall of Fame zu finden.

## Auf in die Saison!

Der an sich schon brandneue Saison-Modus kann mit zwei grandiosen

## Word Up

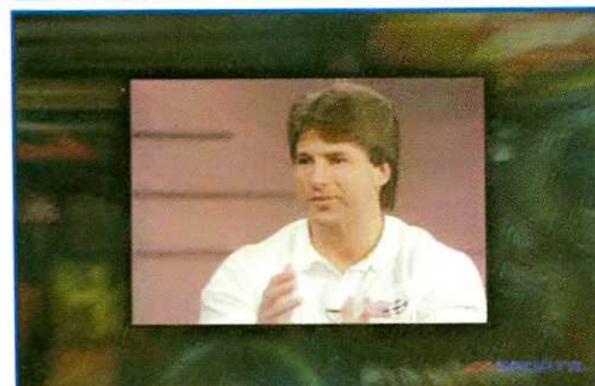
Alleine die Tatsache, daß ich mit Andretti Racing bislang mehr Zeit verbrachte als mit Daytona USA C.C.E., ist Beleg genug für die Auswirkungen eines Saison-Modus inklusive Qualifying. Daß man sogar zwischen einer Stock Car-Saison (Daytona-Wagen) und Indy Car-Meisterschaft (amerikanische Formel 1) wählen kann und ein Zwei-Spieler-Modus integriert wurde, macht Andretti Racing zum derzeit interessantesten Rennspiel. Daß es technisch und optisch nicht so brillant ist wie Sega Rally oder Need for Speed, sei damit verziehen.



**Der Zwei-Spieler-Modus garantiert ein Menge Langzeit-Spielspaß. Nur das wesentlich eingegengte Sichtfeld bietet Anlaß zu Kritik.**



**Deftige Kollisionen sind das Salz in der Suppe des Stock-Car-Racings.**



**Jeff (oben) und Michael Andretti sind in Videosequenzen zu sehen.**

Novitäten für Saturn-Piloten aufwarten. Zum einen kann man sich im drei Runden dauernden Qualifying einen guten Startplatz sichern, zum anderen wird das ganze Spiel wie eine Live-Übertragung in Fernsehen präsentiert, d. h. Derek Daly und Bob Jenkins präsentieren in schönen Videoclips die Strecke und sorgen für gute Stimmung.

Daß Rennen in Amerika aus Sicherheitsgründen generell einen fliegenden Start (wie auf dem Daytona-Ovalkurs) haben, merkt man auch in Andretti Racing, in dem weder beim Qualifying noch beim Rennen ein stehender Start erfolgt. Der Vorteil dieses Systems ist, daß man immer schon mit Vollgas die erste Runde angeht und nicht erst eine Einfahrrunde hinlegen muß. Das Rennen an sich läuft in gewohnter Manier ab und dauert im Saison-Modus je nach

**Wer eine realistische Rennsaison inklusive Qualifying, Punktestand und Boxenstop erleben will, muß beim hervorragenden Andretti Racing zugreifen.**

Strecke entweder 8 oder 12 Runden. Dies bedeutet auch, daß man zwangsläufig nachtanken und Reifen wechseln muß, was einem auch per Funk mitgeteilt wird. Daß die Box in der Nähe des Ziels liegt, ist erstaunlicherweise nur in der Formel 1 so, hier liegt sie häufig auf der gegenüberliegenden Seite des Bergs! Ist man einmal in die Boxengasse eingebogen, erfolgt die Zufahrt zur eigenen Box automatisch, man muß lediglich noch mitteilen, welche Änderungen am Fahrzeug vorgenommen werden sollen.

## Zahlreiche Optionen!

Damit selbst Simulations-Fans auf ihre Kosten kommen, kann man an zahlreichen Details Veränderungen vornehmen. Beispielsweise kann man Beschädigungen in drei Stufen zulassen. Entweder sind die Fahrzeuge unzerstörbar oder sie sind begrenzt stabil, d. h. man kann schon einmal einen Reifen oder einen Spoiler verlieren. In diesem Fall kann man allerdings schon nach wenigen Sekunden per Knopfdruck wieder weiterfahren, sofern man nicht den härtesten Modus angewählt hat, der dann zum sofortigen Ausscheiden führt. Neben den zwei gewohnten Getriebearten Automatik und Manuell stehen auch nur drei verschiedene Perspektiven zur Auswahl. Entweder man nimmt im Cockpit Platz oder wählt eine der beiden zweifellos einfacheren Verfolgerperspektiven. Damit das Punktesammeln auch über mehrere Wochen inter-



**Zu Beginn eines Rennens befinden sich 16 Fahrzeuge auf der Strecke.**



**Im Vergleich zur PSX-Version ist das Scrolling flüssiger und schneller, die Grafik dafür etwas grober.**



Der Start erfolgt immer als sogenannter Rolling Start.



Die Darstellung der Fahrzeuge ist anständig gelungen.

essant ist, kann man bis zu acht verschiedene Karrieren abspeichern und analysieren.

## Referenz oder Schrott?

Andretti Racing kann nicht komplett begeistern, ist aber dank des Meisterschaftsmodus' ein beinahe konkurrenzloses Saturn-Spiel. Der Grund hierfür liegt an der nicht ganz fehlerlosen technischen Gestaltung, die sich mit Sega Rally oder Daytona USA C.C.E. nicht messen kann. Beispielsweise ist die gezeigte Grafikqualität nicht so beeindruckend wie in Need for Speed. Das nicht absolut flüssige Scrolling mit dem



Ein komfortables Replay-Menü erlaubt das erneute Betrachten eines Rennabschnitts aus zahlreichen verschiedenen Perspektiven.

vor allem im Zwei-Spieler-Modus recht eingeschränktem Sichtfeld und die teils recht karg dargestellten Fahrzeuge reichen ebenfalls nicht an Sega Rally-Niveau heran. Die für EA fast typischen langen Ladezeiten nagen zusätzlich an den Prozentpunkten in der Gesamtwertung. Die genannten Kritikpunkte sollen Andretti Racing jedoch keineswegs zum zweitklassigen Rennspiel abstempeln, denn selten hat ein Rennspiel größeren Langzeit-Spielspaß versprochen. Ich kann jedem Formel 1-Fan dieses Spiel nur ans Herz legen! Im Vergleich zum extralangsamem PGA Golf '97 wird die Klasse dieses Programms nämlich wirklich deutlich!

Hans Ippisch ■



Seit Daytona USA kommt kein Rennspiel mehr ohne Tunnel aus.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Andretti Racing
<b>Genre:</b>	Rennspiel
<b>Hersteller:</b>	E. A.
<b>Tel.:</b>	0208-940555
<b>Release:</b>	Februar
<b>Preis:</b>	ca. DM 100,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Strecken:</b>	13
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Indy-Car und Stock Car-Saison

### Grafik 80%

Schnelle 3D-Grafik in anständiger Qualität, Clipping deutlich erkennbar, 2-Spieler-Splitscreen akzeptabel, kein Sega Rally- oder Daytona USA C.C.E.-Niveau, schöne Videoclips.

### Sound 71%

Realistische Motoren-Geräusche, gute Sprachausgabe, harte Rock-Instrumentals als abschaltbare Soundkulisse.

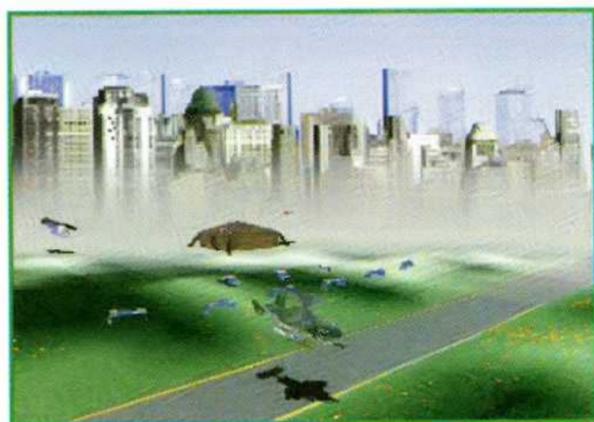
### Gesamt 84%

Andretti Racing ist zweifellos das Saturn-Rennspiel mit der höchsten Langzeitmotivation. Indy Car- und Stock Car-Saison, 13 Strecken und Zwei-Spieler-Modus garantieren eine Menge Spielspaß.

# BLACK DAWN

Ein klassisches Spielprinzip versteckt sich hinter diesem grafisch sehr ansehnlichen Hubschrauber-Spiel von Virgin. Ob es Thunderhawk 2 Konkurrenz macht?

**B**lack Dawn macht's einem wirklich nicht leicht! Lassen einem die Screenshots auf der Verpackung befürchten, daß man es mit einem Nachfolger des wenig berühmten Black Fire zu tun hat, so ärgert man sich nach den grafisch ziemlich aufregenden ersten Sekunden über die difzile Steuerung, die selbst einen Hit wie Thunderhawk 2 ruiniert hätte. Der Spaßpegel geht allerdings spätestens dann wieder hoch, wenn man das durchaus reizvolle Spielprinzip von Chopflifer wiederentdeckt. Es geht nämlich darum, von Ort zu Ort zu fliegen und Geiseln zu retten. Dazu landet man per Automatik, vorzugsweise erst dann, wenn man die herumschwirren-



Die frei anwählbaren Außenperspektiven haben sich als am spielbarsten erwiesen.



Links hinter dem explodierenden Panzer sieht man eine der zu rettenden Geiseln davonlaufen.



den Gegner beseitigt hat. Anschließend bringt man die Leute zurück ins Hauptquartier und hebt wieder ab. Während des Einsatzes sollte man unbedingt einen Blick auf die herumliegenden Extras werfen, welche die Panzerung, den Spritvorrat, die Maschinengewehr-Ausbaustufe und die Anzahl der Missiles und Raketen auf Vordermann bringen. Nach einer gewissen Zeit kann man ruhig einmal die alternativen Racer- und Gunner-Steuerungsvarianten ausprobieren und mit den vier verschiedenen Perspektiven herumexperimentieren. Hat man einmal die für einen komfortabelste Einstellung gefunden, macht Black Dawn richtig Spaß. Besonders lobenswert ist noch der unkonventionelle Zwei-Spieler-Modus.

Hans Ippisch ■

## Word Up

Dieses Spiel gönnt einem ein Wechselbad der Gefühle! Der erste Eindruck ist gut, nach zehn Minuten flucht man vor sich hin und nach einer Stunde kann man sich für die 3D-Neuauflage des klassischen Chopflifer-Spielprinzips durchaus erwärmen. Wer auf unkonventionelle Spiele steht, wird es mögen!



**Geschafft! Ein feindliches Flugzeug stürzt nach hartnäckigem Dauerbeschuss endlich ab!**

## Check Up



<b>Titel:</b>	Black Dawn
<b>Genre:</b>	3D-Heli-Action
<b>Hersteller:</b>	Virgin
<b>Tel.:</b>	040 - 39 11 13
<b>Release:</b>	Januar
<b>Preis:</b>	ca. DM 90,-
<b>Spieler:</b>	1(-2)
<b>Levels:</b>	32
<b>Save Game:</b>	—
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Schwer
<b>Besonderheiten:</b>	3 Steuerungs-, -Modi

## Grafik 71%

Exzellente dargestellte Flugobjekte und Hintergrundgrafik, flottes Scrolling, geschickter Nebeneffekt.

## Sound 60%

Eine Soundtrack aus der Kategorie 'War das was Besonderes?'. Nicht weiter erwähnenswert.

## Gesamt 69%

Ein durchaus interessantes Helikopter-Action-Game, dem man eine Chance geben sollte.



“

In dieser Ausgabe setzen wir unsere Lösung zu dem unglaublich schwierigen Tomb Raider fort. Lara hat ihre Forschungsarbeiten in Peru abgeschlossen und treibt sich nun in einem alten Kloster herum. Darüber hinaus beginnen wir mit der Komplettlösung zu einem weiteren riesigen Spiel namens Story of Thor 2 - erinnert ihr euch an den ersten Teil? Nun, die Fortsetzung auf dem Saturn ist doppelt so umfangreich! Schließlich wäre da noch Fighters Megamix: Wir enthüllen alle versteckten Charaktere und ihre Moves. Ein Game, das sich alle Saturn-Besitzer zulegen sollten.

”

David Maderer

# SEGA

## Magazin

# Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 03/97

**SATURN TIPS**

481 Tomb Raider

**491 CODES****493 HELPLINE****496 GAME BUSTER****497 LESER-TIPS****499 CHART-TIPS****SATURN TIPS**

500 Thor 2

508 Fighters Megamix

**512 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 .....

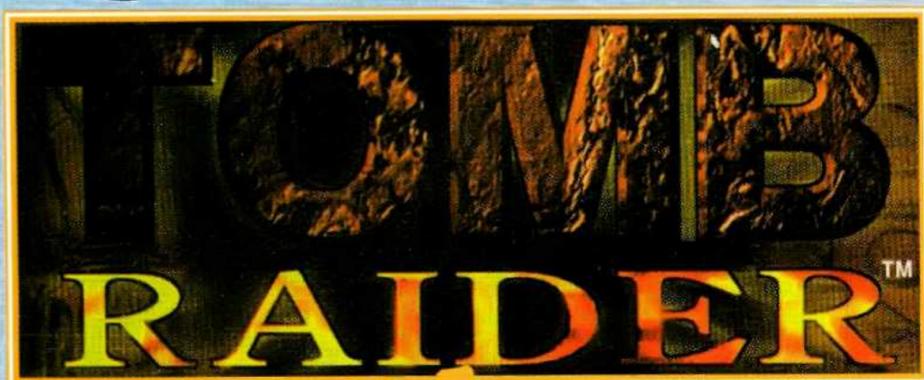
PLZ Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

**ZUM SAMMELN!**

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

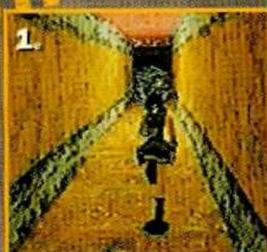
**VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!**



**B**ei Tomb Raider geht es jetzt richtig zur Sache. Diesen Monat kämpfen wir uns durch den letzten Level in Peru und die ersten drei Levels des Klosters (Monastery) - natürlich wieder mit allen Geheimnissen.

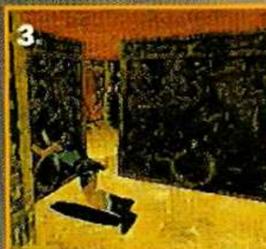
**PERU cont...**  
**TOMB OF QUALOPEC**

1. Renne durch den Tunnel und begib dich in das Grab von Qualopec. Gehe durch den Durchgang direkt vor dir und renne den Hang hinauf. Auf halbem Weg rollt dir ein riesiger Stein entgegen. Drücke die R-Taste, um unzdrehen, und renne dann zurück in den Raum, aus dem du kamst. Mache einen Schritt zur Seite und lasse so den Brocken an dir vorbeierollen.



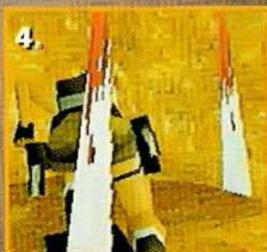
2. Links vom Eingang ist ein Schalter in der Ecke, den du aktivieren mußt. Eine Türe links vom Schalter öffnet sich, und zwei Raptoren kommen herausgelaufen. Am besten springst du beim Schießen auf sie, um so möglichst wenig Energie zu verlieren. Nun gehst du in den Tunnel, aus dem die Raptoren kamen, und speicherst am Save-Punkt ab.

3. Nach dem Abspeichern gehst du nach links in den Gang, über dem sich ein Gesicht befindet. Laufe durch den Tunnel bis in den nächsten Raum. Die dunkle braune Stelle an der Wand kann man hineindrücken. Drücke diesen Stein zweimal nach innen und drehe dich dann nach links, wo ein weiterer Stein zum Nach-vorne-drücken ist.



4. Wenn du in diesem kleinen Raum zu lange auf dem Boden herumstehst, dann bricht er zusammen, und das Resultat ist nicht gerade wünschenswert. Renne also besser darüber hinweg und aktiviere den Schalter. Dieser

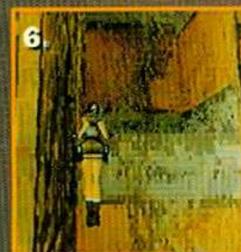
aktiviert die erste von drei Türen im Eingangsbereich des Grabes. Springe über das Loch mit den Speisen und laufe zurück zur Abzweigung, an der du abgespeichert hast.



5. Gehe in den Gang mit dem kreisförmigen Symbol darüber und folge den Gang bis zu einer Stelle mit einem Schalter. Sobald du auf den Schalter zuläufst, bricht der Boden ein und Lara stürzt in den Raum darunter. Ziehe deine Waffe und schieße auf die drei Wölfe in diesem Raum.



6. Hast du sie erledigt, so läufst du eine der Rampen hoch und ziehst den Block aus der Wand. Nun auf die andere Seite des Steines und ihn zur Seite wegschieben. So legst du einen Gang frei, in dem du zu einem Loch kommst, in dem du einen Medipack finden kannst. Klettere zur anderen Seite heraus und dann noch einmal nach oben zu weiteren Stufen nach oben.



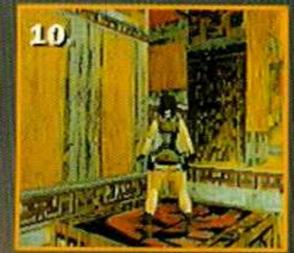
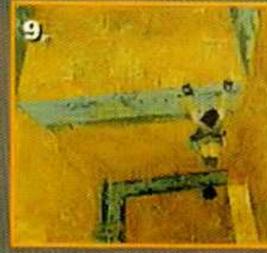
7. Ganz oben an den Stufen findest du einen Schalter, mit dem du eine weitere Türe im Eingangsbereich öffnest. Sammle den Medipack gleich nebenan ein und lasse dich dann in das kleine rote Loch fallen. Gehe wieder an die Stelle mit dem Save-Punkt und laufe nun den Gang mit dem Vogel darüber entlang.



8. Aktiviere den Schalter am Ende dieses Abschnittes, durch den ein Steinblock im nächsten Raum bewegt wird. Drehe dich nach links und renne den Gang nach oben. Laufe auf den Block und drehe dich nach rechts. Springe hinüber und halte dich am weißen Rand fest. Ziehe dich hoch und laufe den Weg weiter entlang.

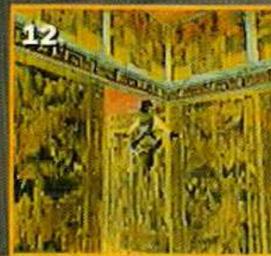
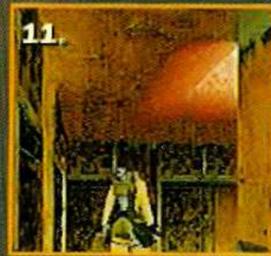


9. Am Ende dieses Tunnels muß Lara nach unten klettern. Nachdem du dich zweimal nach unten hast fallen lassen, drehst du dich nach links und läßt dich rückwärts hinab auf den Sims gegenüber des beweglichen Steinblocks. Springe nun auf den Block.



10. Drehe dich um, und du siehst einen Sims, der sich links vom Sims, von dem du gerade kommst, befindet. Laufe bis an die Ecke des Blockes und springe diagonal zur höheren Plattform rüber. Nun weiter den Tunnel entlang und dort den Schalter betätigen, durch den der zweite Block sich

verschiebt.

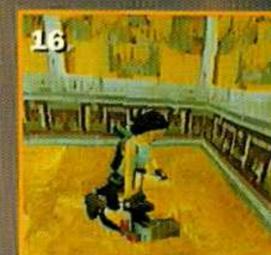
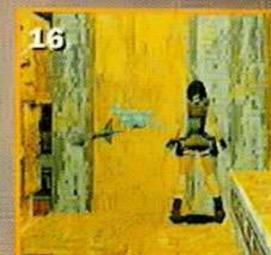
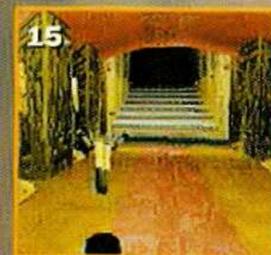


11. Gehe zur Plattform zurück und schaue diagonal nach rechts. Von hier aus muß Lara auf den nicht zu sehenden Block springen. Wenn du den Sprung richtig platzierst,

dann wirst du sicher landen können. Von hier aus springst du auf den zweiten Block weiter.

12. Nun springt du auf den Sims oberhalb der Spieße. Folge auch hier dem Gang und aktiviere den Schalter, mit dem die letzte Türe im Eingangsbereich geöffnet wird. Renne den Gang zurück und lasse dich an den Spießen vorbei hinab.

13. Renne die kleine rote Rampe hinauf und klettere dann nach oben. Rechts befindet sich ein Tunnel. Ziehe vorher aber deine Waffen, da sich hier ein Raptor befindet.



14. Vernichte den

Raptor und gehe dann weiter zum Save-Punkt zurück. Drehe dich nach rechts und gehe in den Gang ohne Symbol darüber. So kommst du in den Eingangsbereich. Laufe hier in den Korridor am Ende des Raumes und speichere am blauen Save-Punkt ab.

15. Gehe in den Raum mit den beiden Steinfiguren. In den Wänden sind wieder Rohre mit gefährlichen Pfeilen. Anstatt also zu rennen, machst du einen Hechtsprung an ihnen vorbei. Sobald du die Stufen erreicht hast, drehst du dich nach links.

16. Stelle dich auf die rechte Seite der Rohre und schaue nach oben. Du siehst eine Lücke zwischen der Figur und der Wand. Klettere hier hinauf. Eine Türe öffnet sich und du kommst in einen Raum, in dem der



Boden zusammenbricht. Renne in die obere linke Ecke, wo Munition für dich herumliegt.

17. Nachdem du die Munition hast, schaust du nach unten in den Raum, wo du Spieße entdecken wirst. Lasse dich rückwärts herabfallen und halte dich fest. Hangele dich

bis in die äußerste Ecke vor, wo du dich sicher zwischen die Spieße fallen lassen kannst. Laufe durch die Spieße und schnappe dir die versteckten Magnum-Patronen. Jetzt gehst du zur Eingangstüre und kletterst zu ihr hinauf.

18. Begib dich zu den Treppen und laufe sie nach oben in einen Raum, in dem das erste Stück des „Scion“ liegt. Bevor du es nimmst, ziehst du deine Waffen und schießt auf den Wächter links.

19. Nimm nun das Teil des „Scion“ mit und renne durch das rote Tor. Die Decke stürzt nun herab und du solltest deshalb besser weiter bis in den Eingangsbereich laufen. Weiter durch den Eingangstunnel, am Steinbrocken vorbei und bis zum Save-Punkt.

20. Springe hier am Ende ins Wasser und schwimme nach unten bis zu einem geheimen Abschnitt. Schwimme hier weiter bis in einen Geheimraum mit einem Medipack und Munition. Bevor du nun zurückschwimmst, solltest du deine Energie aufladen und die Schrotflinte zur Hand nehmen.

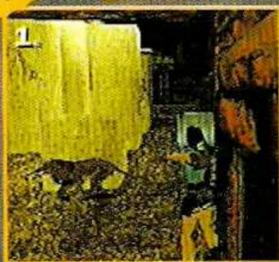
21. Larson wartet nämlich auf dich. Verlasse das Wasser also so schnell wie möglich und schieße auf ihn. Solange deine Gesundheit 100% ist und die Schrotflinte hast, wirst du die Schießerei immer gewinnen können!



# MONASTERY

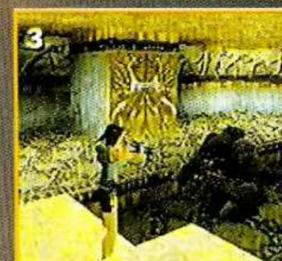
## ST. FRANCIS' FOLLY

1. Laufe in den ersten Raum, drehe dich nach rechts und renne und springe auf die kleine Mauer.



Laufe nun weiter bis ans Ende dieser Mauer und erledige von hier oben aus die beiden Löwen. Solange du nämlich auf der Mauer bist, können die Raubkatzen dir nichts tun.

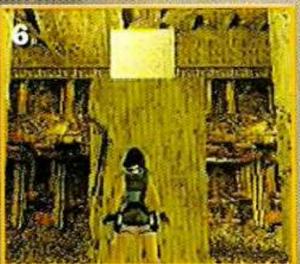
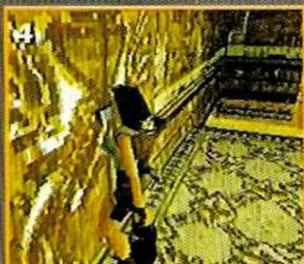
2. Danach läufst du zu dem großen grauen Steinblock, auf dessen Seiten sich jeweils ein Symbol befindet. Ziehe den Block an, um so die Türe weit oben im Raum zu öffnen und schiebe ihn dann zweimal nach vorne, um die Türe im Raum zu öffnen. Dann schiebst du ein weiteres Feld nach vorne, damit du später von hier aus weiter springen kannst.



3. Jetzt läufst du an den Säulen vorbei bis zu der Türe. Ziehe deine Waffen und erledige die beiden Gorillas in diesem Raum. Aktiviere den Schalter, der direkt geradeaus durch diese Türe hindurch zu sehen ist. Nun läufst du die Stufen auf der linken Seite der Türe hinauf.

4. Auf dem Weg die Treppen hinauf wird Lara von einem weiteren Gorilla angegriffen. Halte also die Waffen bereit. Erledige den Affen, laufe ganz nach oben und aktiviere hier den Schalter.

5. Gehe nun in den Raum mit den Säulen zurück, wo du auf deinen guten alten Widersacher triffst. Er wartet zwischen den Säulen auf dich, und du solltest mit deiner Schrotflinte auf ihn schießen. Hast du ihn zweimal getroffen, so rennt er weg. Du kannst ihn zwar verfolgen, jedoch nicht besiegen.

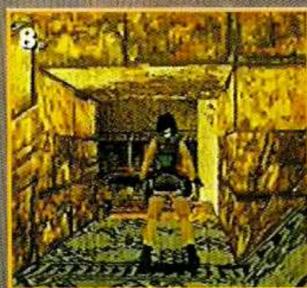
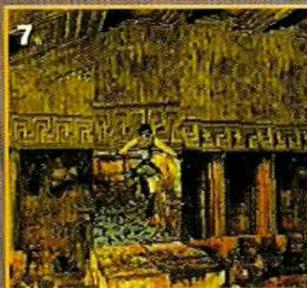


6. Klettere nun auf den grauen Block von vorhin und springe mit einem normalen Sprung auf die nächste Säule hinüber. Von hier aus direkt weiter geradeaus

auf die nächste Säule springen und sich am Rand festhalten. Hier ist ein Medipack.

7. Nimm ihn mit und drehe dich so weit nach links, daß du eine Säule unter dir und weit hinten eine Türe sehen kannst. Mit einem Sprung aus dem Rennen heraus kommst du auf die tiefer gelegene Säule. Nun ein weiterer Sprung aus dem Rennen heraus bis zum Durchgang hinüber.

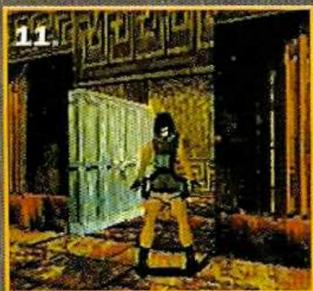
8. Nun kommen einige schwierige Sprünge auf dich zu. Postiere dich direkt im Durchgang so, daß du dich auf der äußersten linken Seite der Türe befindest. Springe nun nach links und dann wieder zurück nach rechts oben und halte dich an der Kante fest.



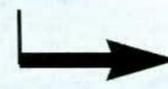
9. Nun befindest du dich auf einem Sims, bei dem an beiden Seiten weitere Plattformen sind. Schau zu kleineren hin und mache einen Schritt zurück. Nun springst du auf die tiefere Plattform und dann wieder zurück auf die höhere. Nun nach vorne und an der Plattform festhalten. Auf dieser Plattform kannst du einen Medipack und Munition einsammeln.

10. Begib dich nun in den Hauptraum zurück und springe auf die Säule, auf der du den großen Medipack gefunden hast. Drehe dich leicht nach links und springe im Rennen auf den Sims an der linken Wand. Drehe dich wieder nach links und springe nun von Sims zu Sims bis zur Türe hinüber.

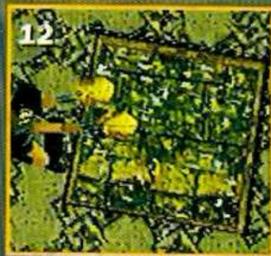
11. Gehe durch die Türe, die du vorhin geöffnet hast, und rutsche die Schräge dort vorwärts hinab. Kurz vor dem Ende der Rutsche springst du in die Höhe und prallst an der Decke ab. So landest du auf einer Plattform unterhalb. Springe nun schnell zum Durchgang hinüber und halte dich an der Kante fest. Ziehe dich hoch und sammle hier die Munition und den Medipack ein.



12. Schaue ins Wasser und erledige von hier aus das Krokodil. Springe hinein und schwimme bis zur ersten Öffnung. In diesem Raum findet Lara wieder Munition. Nimm sie mit, springe wieder ins Wasser und schwimme zur nächsten Öffnung. 13. Klettere hier aus dem Wasser und aktiviere den Schalter. So wird das Wasser ablaufen, und du läßt dich wieder nach unten hinabfallen.



Solltest du das Krokodil doch noch nicht erledigt haben, so kannst du es jetzt ebenfalls recht gut. Gehe bis zum Ende des Ganges und laufe die Stufen nach oben. Hier kannst du wieder am blauen Save-Punkt abspeichern.

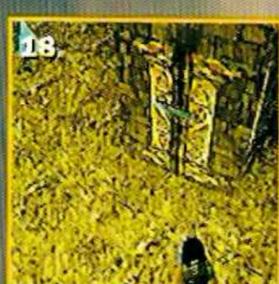
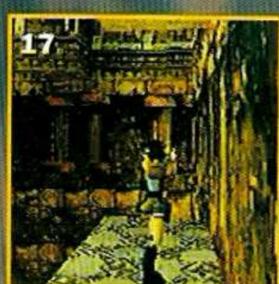
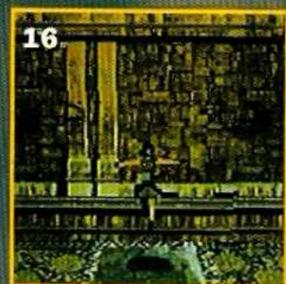


14. Springe zur Plattform in der Mitte des Raumes hinüber und ziehe gleich deine Waffen. Erledige die Fledermäuse, laufe rechts hinab und lasse dich dann auf die nächste Etage hinabfallen.

15. Aktiviere den Schalter, Dadurch wird die Türe, über der „Thor“ steht, geöffnet. Dreh dich nach rechts und springe aus dem Rennen auf ein graues Quadrat auf einer Plattform. Dadurch wird ein Geheimraum unter dir geöffnet, der allerdings nur für kurze Zeit offen bleibt. Die nächsten Schritte müssen also äußerst zügig erfolgen.

16. Nachdem du also auf den grauen Quadrat gelandet bist, drehst du dich nach rechts und rennst bis an Ende der Plattform. Mache eine Rolle und ergreife im Fallen den Rand der Plattform. Lasse dich herabfallen und mache sofort eine weitere Rolle. Renne bis an den Rand und rolle wieder nach vorne und ergreife dabei den Rand.

17. Lasse dich zur Plattform unter dir herabfallen, ziehe deine Waffe und erledige die Fledermäuse. Lasse dich jetzt noch zum Boden herabfallen und renne in den Geheimraum hinein. Hier gibt es einen großen Medipack und Munition.



18. Gehe nun in den Raum, aus dem du kamst, zurück und aktiviere den Schalter neben dem Save-Punkt. Speichere aber noch nicht ab! Dieser Schalter öffnet die „Atlas“-Türe. Laufe die Treppen rechts hinauf, springe zum Sims über dir und halte dich dort fest. Renne diese Plattform entlang und springe diagonal zu einem weiteren Sims hinüber, auf dem du Munition findest.

19. Springe nun wieder zurück zur vorhergehenden Plattform, laufe bis zu ihrer Mitte und drehe dich dann zur gegenüberliegenden Plattform hin. Springe wieder im Rennen ab und ergreife den Rand. Ziehe dich hoch und aktiviere in der linken Ecke den Schalter für die „Neptun“-Türe.

20. Drehe dich so um, daß der Schalter nun direkt hinter dir ist. Nun springst du wieder im Rennen zu den Sandstein-Treppen hinüber. Nach dem Landen drehst du dich um und springst aus dem Stand zum Sims über dir. Hier gibt es wieder einen Save-Punkt, den Lara auch benutzen sollte.

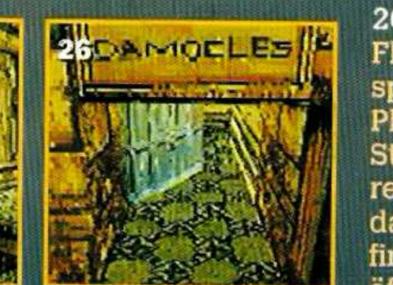
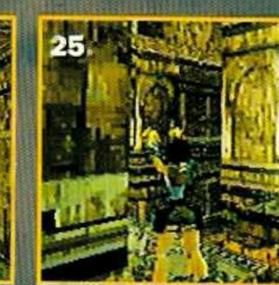
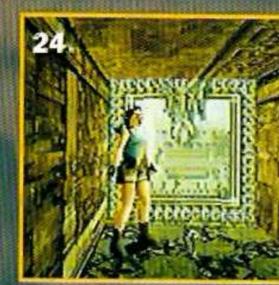
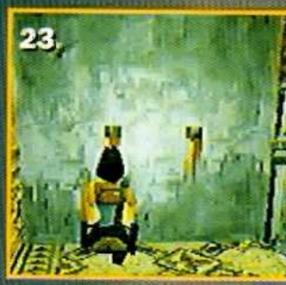
21. Drehe dich nach links und renne durch die „Thor“-Türe. In diesem Raum ist ein Ball mit Blitzen an der Decke angebracht. Drum herum sind fünf Steinquader. Wenn der Ball aufblitzt, dann rennst du in die linke Ecke des Raumes. Sobald er wieder aufblitzt, rennst und springst du über den Steinkreis in den nächsten Raum hinein.

22. In diesem Raum findet Lara einen riesigen Hammer vor, der von der Decke herabhängt. Lara muß sich nun genau auf das Symbol unterhalb des Hammerkopfes stellen und warten, bis sie ein schnalzendes Geräusch hört. Dann muß sie schnell nach vorne oder hinten weg springen, um nicht vom Hammer erschlagen zu werden.

23. Stehe still und warte ab, bis die beiden großen Steinbrocken herabgefallen sind. Schiebe den Block nahe bei dir bis zum Absatz in der Nähe des Hammerkopfes, klettere hinauf und ziehe den anderen Block dreimal. Von diesem Block aus springst du aus dem Stand zum nächsten Absatz hinauf.

24. Sammle hier den kleinen Medipack ein und springe dann im Rennen zum nächsten Sims hinüber. Begib dich in die Nische hier und nimm den „Thor“-Schlüssel auf. Nun kehrst du über die Plattformen und durch den elektrischen Raum in den Hauptraum zurück.

25. Renne aus der „Thor“-Türe heraus und drehe dich am Rand nach links. Gehe weiter um die Ecke herum und springe aus dem Stand auf den Steinsims, der ein wenig anders gefärbt ist. Drehe dich nach rechts und erklimme die kleine Plattform. Hier ziehst du deine Waffe und erledigst die zwei Fledermäuse. Während deiner ganzen artistischen Aktionen wird Lara von einem Gegner unter ihr beschossen. Fülle also eventuell deine Energie rechtzeitig auf.



26. Nachdem die Fledermäuse weg sind, springst du zur mittleren Plattform rüber. Laufe die Stufen hoch und lasse dich rechts herabfallen, wo du dann einen Schalter finden wirst. Mit ihm öffnest du die „Damokles“-

Türe





Klettere nun zu den Stufen zurück und begib dich durch die „Atlas“-Türe hindurch.  
 27. Nimm deine Pistolen zur Hand und beseitige den Gorilla hier. Nun

weiter voran und durch das Tor rechts hindurch. Drehe dich dort sofort nach links und springe in das kleine Loch hinein. Hier findet Lara einen Medipack.

28. Steige aus dem Loch heraus und renne die Schräge hinauf. Sobald der Steinbrocken erscheint, machst du eine Rolle und rennst wieder zurück. Bist du auf der Höhe des Tores, dann machst du wieder eine Rolle und drückst den Aktionsknopf. Die Rolle bringt dich in das Loch hinein, und durch den Aktionsknopf ergreift unsere Heldin die Kante. Der Brocken fällt ins Loch und verletzt Lara nicht ein bißchen.

29. Klettere heraus und laufe die Schräge wieder hoch. Auf halbem Wege ist links eine Öffnung. Springe hier hinauf und klettere links zur nächsten Plattform hoch. Am Ende dieses Ganges findet Lara den „Atlas“-Schlüssel.

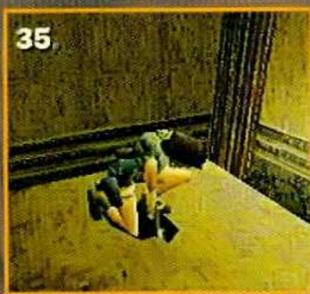
30. Nun in den Hauptraum zurück und über die Treppen bis zum höchsten Absatz hinauf. Schauge nach oben, springe und ergreife die Kante über dir, um so eine Etage höherzukommen.

31. Gehe nun die Treppen hinauf und springe zur mittleren Plattform hinüber. Laufe bis zur anderen Seite herum



und springe im Rennen zur „Neptun“-Türe hinüber. Gehe hinein, springe ins Wasser und lasse dich von der Strömung in einen langen Tunnel treiben.

32. Am Boden angekommen, schwimmst du nach vorne und dann nach oben links. Lara kommt so in einen kleinen Tunnel mit einem Schalter am Ende. Aktiviere ihn und schwimme in den großen Tunnel zurück. Drehe dich nach links und schwimme nach vorne durch das offene Tor. Hier drin findest du den „Neptun“-Schlüssel.



33. Schwimme zurück zur anderen Seite und dann nach oben links. Solltest du all die Aktionen nicht mit genügend Luft abschließen können, so bedienst du erst den Schalter und schwimmst dann zurück. Hole Luft und schwimm dann zum Schlüssel.

34. Klettere aus dem Wasser und

verlasse den Raum durch die „Neptun“-Türe. Springe dann im Rennen zur mittleren Plattform und klettere nach unten bis zu den Sandsteinblöcken. Springe hinüber und klettere dann zur „Damokles“-Türe hinauf. Hier ist ein großer Medipack.

35. Springe nach unten und gehe in den Raum. Wenn du nach oben schaust, dann siehst du riesige Schwerter von der Decke hängen. Diese Schwerter fallen erst später herab. Laufe also in den nächsten Raum und nimm dir den „Damokles“-Schlüssel vom Steinblock mit.

36. Von diesem Block aus springst du nach oben auf den Sims über dir. Hier liegt Munition und ein kleiner Medipack. Springe wieder nach unten und laufe vorsichtig in den Raum mit den Schwertern zurück.

37. Laufe ganz vorsichtig durch den Raum und achte dabei immer auf die Schatten am Boden. Wenn du ein Schwert fallen hörst, dann halte besser an. Auf keinen Falle rennen, so wird Lara nur aufgespießt! Verlasse den Raum und laufe bis auf die tiefergelegene Plattform bei der „Damokles“-Türe.

38. Lasse dich hier herabfallen. Nun wirst du von einem Bösewicht und zwei Tieren angegriffen. Speichere das Spiel beim Save-Punkt, den du vorhin ausgelassen hast, ab und erledige die Tiere. Den Mann kannst du wieder nur in die Flucht schlagen und nicht erledigen!

39. Jetzt gehst du in Richtung Türe und plazierst in jedes Schloß den passenden Schlüssel. So fahren die Schwerter zur Seite, und die Türe öffnet sich. Wenn du durch die Türe gehst, hast du den Level geschafft.

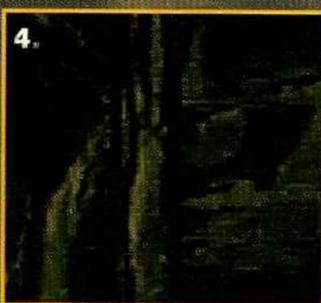


## COLOSSEUM

1. Springe kurz ins Wasser, um so die beiden Krokodile anzulocken. Dann kletterst du wieder heraus und erledigst sie von draußen. Jetzt wieder ins Wasser und an den zwei Krokodilen vorbei in einen neuen Raum schwimmen.



2. Die beiden Löwen, die den Tempel bewachen, beseitigst du schnell und gehst in den Tempel hinein. Nimm nun die Schrotflinte in die Hand und gehe die Stufen hinauf. Auf den Stufen greift dich ein weiterer Löwe an, den du ebenfalls schnell erledigst. Nun wieder aus dem Tempel heraus. Nun rennst du links am Tempel vorbei, kletterst auf den Steinsockel hoch und springst dann zum Tempel rüber. Diesen Sims läufst du nun entlang bis ans Ende, wo du einen großen Medipack findest. Gehe nun wieder zurück, steige auf den Steinblock und springe nach oben zur nächsten Etage.



3. Auch hier läufst du wieder den Sims entlang. Diesmal mußt du allerdings einen Sprung im Rennen hinlegen. Am Ende der Plattform springst du diagonal zu einer Plattform in der Nähe einer Öffnung hin.

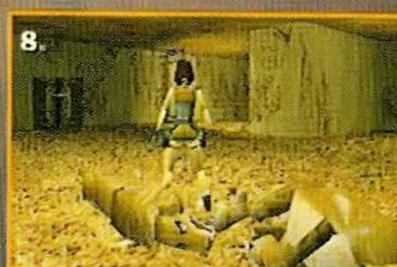
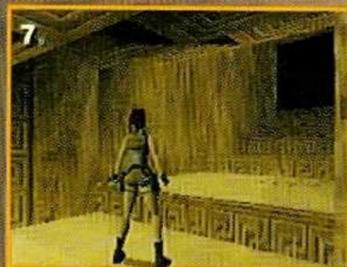
4. Laufe an der Öffnung vorbei und rutsche den Abhang hinab. Unten angekommen, springst du nach vorne ab und kommst so auf ein flaches Stück zwischen den Steinen. Du siehst links vom Wasser einen Weg, den du mit einem Sprung im Rennen erreichen kannst. Nimm hier die Munition auf und springe zur Öffnung zurück. Gehe hindurch und erledige die beiden Krokodile in der Grube.



5. Nimm den Medipack in der Grube mit und springe dann von der Rampe aus Lehm wieder nach oben. Dreh dich nach rechts zur Wand, springe hoch und ergreife die Kante. Nun hängst du dich nach rechts, bis du dich hochziehen kannst. Hier findest du Munition in einem geheimen Raum.

6. Jetzt läßt du dich wieder rückwärts fallen und ergreifst die Kante von vorn. Hängele dich weiter nach rechts und lasse dich dann hinter der Grube fallen. Laufe die Rampe hoch, folge dem Gang und lasse dich durch das Loch in den Tempel hinab.

7. Drehe dich nach rechts und schieße von der Wand des Kolosseums auf die Tiere in der Arena. Larson erscheint nun ein weiteres Mal und schießt auf dich. Erwidere das Feuer, bis er wegnimmt. Springe in die Arena und renne bis in die Grube auf der linken Seite. Hier speicherst du ab. Steige wieder heraus und gehe zu der Türe im hinteren linken Teil der Arena.

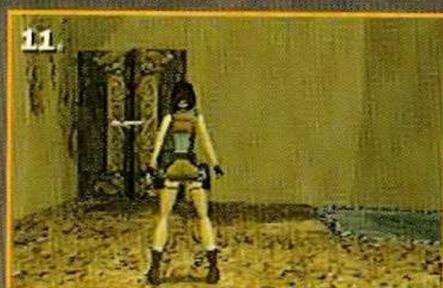


8. Rutsche die Schräge hinab und erledige die Löwen. Mit dem Schalter an der hinteren Wand öffnest du das Tor auf der anderen Seite des Kolosseums. Drehe dich um und benutze den nächsten Schalter, der das Tor im Gang direkt daneben öffnet. Laufe den Gang bis in die Grube entlang.

9. Jetzt nicht gleich herausklettern. Statt dessen stellst du dich in die Mitte und springst hoch. So kannst du weitere Tiere erkennen und sie im Springen beschießen. Nachdem du mindestens eines beseitigt hast, kannst du herausklettern und die anderen vernichten. Laufe auf die andere Seite der Arena und durch die Felsen hindurch. Hier ist noch ein Löwe. Wenn du rückwärts springst, kannst du ihn ins Freie locken und so leichter erledigen. Dann wieder durch die Felsen und die Schräge hinabrutschen. Renne bis ganz nach vorne und drehe dich dann nach rechts. Der graue Abschnitt am Boden ist ein Trittschalter.

10. Nachdem du ihn betreten hast, mußt du dich schnell umdrehen und durch die rechte Türe rennen. Hier ist ein Medipack. Gehe wieder hinaus und warte, bis sich die Tore schließen. Nun noch mal auf den Trittschalter treten und dann durch das linke Tor rennen.

11. Benutze den Schalter an der Wand und renne dann nach draußen und durch das rechte Tor. Nun noch durch das zweite Tor, bevor es sich schließt. Hier benutzt du den Schalter, der die weiße Türe in dieser Kammer öffnet. Gehe hinaus und durch die weiße Türe. Laufe hier hinab und drehe dich bei den Spießen nach links. Speichere ab, renne geradeaus durch die Türe und klettere mehrere Absätze nach oben. Drehe



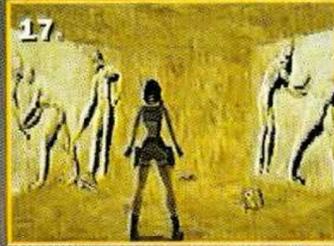
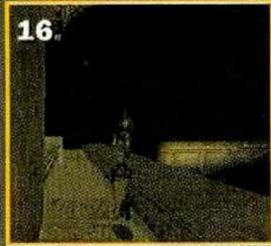
dich nach links und renne die Rampe hoch. Hier wieder den Sims hochklettern. Lara findet nun rechts ein wenig Munition. Jetzt läufst du die Felsen hinab und begibst dich zu der Plattform, die am weitesten von der Grube entfernt ist. Drehe dich zum Felsstück hin, das sich links von der Türe in der Wand des Kolosseums befindet.

12. Nun machst du einen Sprung im Rennen auf die Schräge aus Stein hinüber. Sobald du auf dem ersten Absatz bist, drehst du dich nach links. Ziehe deine Waffen und laufe nach vorne. Drehe dich nach rechts und erledige die zwei Affen, die dich in diesem Raum erwarten.



13. Nun weiter in den nächsten Raum, in dem sich ein Steinblock links in der Wand befindet. Ziehe den Block zweimal an und laufe in den kleinen Raum dahinter. Nimm den Medipack auf und benutze den Schalter, damit sich die Türe öffnet. Verlasse nun diesen Abschnitt wieder und laufe draußen bis ans Ende des Sims. Von hier aus machst du einen normalen Sprung zurück zum Podest und rutschst dann den Felsen hinab. Drehe dich nach rechts, renne um die Steine herum und biege dann links ab.

14. Jetzt läufst du zum Steinblock in der Ecke der Arena und kletterst ihn hoch. So kommst du wieder aus der Arena heraus. Nun die Treppen hoch und durch die Türe auf der rechten Seite. Erledige zuerst die beiden Fledermäuse und laufe dann in den hell erleuchteten Korridor hinein. Sofort fällt hinter dir ein Tor herab. Nun schnell eine Rolle machen und sich so in die Grube fallen lassen. So rollt der Stein über die Grube und bleibt am Tor hängen. Steige aus der Grube und springe auf ihre andere Seite hinüber.



15. Renne den Hang hinauf bis zu einem Schalter, durch den eine Türe gleich um die Ecke geöffnet wird. Gehe um die Ecke und rutsche in die Dunkelheit hinab. Jetzt rennst du durch die linke Türe und nach draußen auf die Stufen des Kolosseums. Steige auf die unterste Stufe hinab und

laufe geradeaus, bis du auf ein Tier triffst.

16. Auch auf Larson mußt du wieder so lange schießen, bis er wegrennt. Gehe weiter nach vorne, steige ein paar Stufen hoch und gehe durch die Türe hier. Laufe einfach geradewegs in die helle Kammer hinein. Nun wird es etwas knifflig. Lara muß nun einen Trittschalter hinter der hinteren rechten Säule aktivieren. So wird eine Türe über ihr geöffnet, die sie dann erreichen muß, bevor sie sich wieder schließt. Dazu sollte sie sich neben die rechte Seite der linken Säule und bis an die Wand mit der Türe zur rechten Seite stellen. Renne nun nach vorne und springe so daß du nahe am rechten Rand des Blockes landest auf ihn. Ohne dich zu drehen springst du seitlich nach rechts und machst dann eine schnelle Drehung. Ohne dich zu drehen nun wieder einen seitlich Sprung nach links, dann nach vorne auf den letzten Sims und durch die Türe rennen.

17. In diesem Raum sind Munition und zwei große Medipacks. Laufe nun zur Plattform zurück und drehe dich nach links. Springe im Rennen zum Schalter hinüber und öffne mit ihm die Türe. Nun zurück zur Plattform vorher und dann nach unten auf den Boden. Renne aus diesem Raum heraus und durch die linke Türe ins Kolosseum. Nun weiter geradeaus direkt durch die nächste Türe.



18. Klettere zu der Türe, die du gerade geöffnet hast, hinauf und springe ins Wasser. Schwimme durch den Tunnel in den nächsten Raum und drücke den Steinblock zweimal in den angrenzenden Raum hinein. Im Raum kannst du dann wieder einmal abspeichern. Nimm den Medipack an dich und benutze den Schalter, um wieder eine Türe zu öffnen. Nun ziehst du den Block einmal auf dich zu und gehst in den Raum dahinter.

19. Jetzt gehst du ins Wasser zurück und schwimmst durch den Tunnel. Lasse dich dann in den dunklen Raum hinabfallen und laufe durch die rechte Türe ins Kolosseum. Nimm hier den rostigen Schlüssel auf. Springe in die Arena hinab und renne in Richtung des Steinblockes in der Ecke. Hier ist eine Grube, in die du hinein mußt. Vorher erledigst du den Affen auf deinem Wege und dann schaust du erst einmal in die Grube hinein.

20. Lasse dich nun vom Rand der Grube herabhängen und achte darauf, daß dein Schatten sich genau auf der freien Fläche zwischen den Speißen befindet. Lasse dich Fallen und laufe dann durch den Gang und über die Absätze wieder nach oben. Nun mußt du wieder diagonal nach drüben springen und von dort aus in den Raum mit den zwei Affen.

21. Renne nach vorne und nach rechts in den Raum. Benutze in der Ecke des Raumes deinen rostigen Schlüssel und öffne so das Tor. Gehe die Stufen hinab in einen kleinen Raum mit einem Medipack und einem Save-Punkt.



22. Jetzt gehst du durch das Tor oben und springst ins Wasser. Schwimme durch das erste Loch hindurch in einen Raum mit einem Schalter. Benutze ihn und springe wieder ins Wasser. Jetzt nur noch geradeaus geschwommen, und der Level ist beendet.



**PALACE  
MIDAS**

1. Du erscheinst in diesem Level in einem Bassin mit Delphinen als Verzierung. Klettere aus dem Wasser und renne auf die Säulen am Ende des Tunnels zu. Ziehe deine Waffe und erledige die zwei Gorillas hier. Laufe nun bis ans Ende des Raumes und gehe durch die linke Türe zum Eingang eines Tempels. Wieder mußt du drei Affen erledigen, kannst dann den Medipack bei der Türe aufnehmen und gehst dann in den Tempel.

2. Renne nun durch den Tunnel und speichere am Save-Punkt ab. Aktiviere den Schalter hinten, wodurch ein Tor weiter weg geöffnet wird. Gehe wieder hinaus und halte dich für zwei weitere Affen bereit. Renne in Richtung des Tunnels und dann in Richtung der linken Türe. So lockst du die Affen an und kannst sie dann durch Springen und Schießen erledigen. Jetzt gehst du durch die linke Türe zurück in den Tunnel mit den Säulen.

3. Nun weiter durch die Säulen und zurück in den Raum mit dem Wasserbassin, bei dem du gestartet bist. Begib dich nach links und erledige das Krokodil, das um die Ecke herum wartet. Renne den Gang entlang und gehe nicht die Treppen hinauf. Stattdessen folgst du dem Weg weiter bis zu einer Kreuzung.

4. Drehe dich nach rechts und laufe durch den engen Spalt zwischen der Steinwand und den Felsen. Um die Ecke mußt du einen Affen erledigen. Springe nach links und schieße auf ihn. Danach wieder an diese Stelle zurück und dort die Munition mitnehmen. Drehe dich dann nach rechts. Laufe weiter und lenke so die Aufmerksamkeit zweier Löwen auf dich. Schieße und springe dabei immer nach hinten weg. Nun weiter bis an die Wand rennen. Hier drehst du dich nach rechts, erschießt die drei Fledermäuse und nimmst den Medipack, der im Schatten liegt, mit.

Jetzt läufst du wieder zur Kreuzung zurück und gehst nach rechts in den Tunnel, aus dem du kamst, zurück. 5. Gehe bis zu den Treppen zurück und laufe sie diesmal hoch. Oben gehst du nach links durch den Gang in einen neuen großen Raum. Bleibe nahe am Eingang stehen und schieße von hier aus auf die drei Affen im Raum.

6. Sind die Affen beseitigt, so gehst du in den Raum und läufst nach hinten rechts. Dort kletterst du auf die große orange Säule. Drehe dich um und springe zur nächsten Säule hinüber. Nun nach links und mit einem Sprung im Rennen auf den Sims über der Türe. Nun wieder aus dem Laufen weiter nach rechts auf den nächsten Sims über einer Türe. Hier festhalten und hochziehen.

7. Nimm den Medipack und die Munition mit. Jetzt wieder zum ersten Sims und dann auf die zweite Säule zurück. Nun mit Sprüngen im Rennen von Säule zu Säule bis zur letzten hinten links weiter. Bei der letzten springst du nach rechts auf die Plattform mit den fünf Schaltern. Benutze nur den äußeren linken Schalter, drehe dich um und lasse dich in das Loch hinabfallen. Benutze dann den Schalter unten an der Treppe. Laufe durch das Tor nach links. Nun noch einmal nach links und geradeaus bis durch die geöffnete Türe.

8. Nun bist du im Fackelraum. Links ist ein Save-Punkt zum Abspeichern. Wenn du nun nach vorne in den leicht abgesenkten

Abschnitt läufst, so werden die Fackeln erlöschen. Nun mußt du ohne anzuhalten über die Plattformen ans andere Ende des Raumes springen.

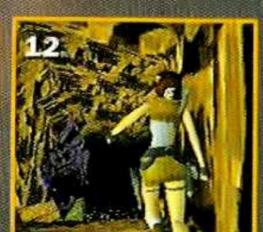
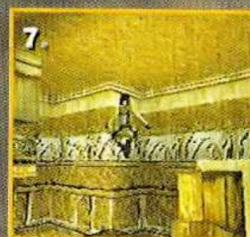
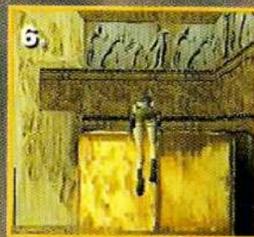
Brauchst du zu lange, so gehst du in Flammen auf. Solltest du in das Wasser fallen, so kannst du die Ratten im Wasser erschießen, bevor du es ein zweites Mal versuchst. Sollte Lara zu brennen anfangen, so muß sie sofort ins Wasser springen, damit die Flammen gelöscht werden. Die letzte Plattform mußt du ergreifen und dich hochziehen.

9. Wenn du schnell genug bist, so kommst du sicher am Feuer vorbei. Sollte die Flamme wieder angehen, so läufst du vorsichtig um sie herum und schnappst dir dann den Bleibarren und speicherst ab. Schwimme zu den Stufen zurück und klettere heraus. Renne wieder in den Raum mit den Säulen und erledige den Affen, der dich sofort angreifen wird.

10. Renne geradeaus und dann rechts zurück nach oben zu den fünf Schaltern. Nun benutzt du nur den zweiten Schalter von rechts gesehen und dazu noch den mittleren Schalter und legst den ganz links nach oben. Jetzt wieder in das Loch hinunter und zur Türe hinaus. Laufe dann nach links und durch die offene Türe zwischen den beiden Säulen.

11. Laufe quer durch den Raum (achte auf die große Säule in der Mitte) und in den Tunnel gegenüber. Gehe dann rechts die Treppe nach unten. Jetzt ziehst du den Block aus der Wand und verursachst so eine Art Erdbeben. Gehe die Stufen zurück und geradeaus weiter nach oben.

12. Oben kannst du durch eine Öffnung in den Raum mit der großen Säule blicken. Dreh dich diagonal nach rechts. Hier siehst du unter dir ein dunkles Quadrat. Springe aus dem Stand dort hin.





Als nächstes springst du aus vollem Lauf zur großen Säule, ergreifst sie und ziehst dich hoch. Jetzt ein weiterer Sprung geradeaus. Halte dich an der linken Seite der Sandplattform fest und springe dann ein letztes Mal nach links in den Durchgang.

13. Drehe dich nach rechts und klettere bis nach oben. Hier speicherst du ab. Laufe ein wenig nach vorne und erledige die Affen und die Fledermäuse, bevor du im Rennen nach drüben zum Wasser springst. Springe dann ins Wasser und schwimme den Gang entlang.

14. Sobald du die beiden Krokodile erblickst, drehst du um, schwimmst ein Stück weg und kletterst dann aus dem Wasser. Von hier aus beseitigst du die Krokodile, springst wieder ins Wasser, schwimmst bis ans Ende und kletterst aus dem Wasser. Dann steigst du rechts auf die Felsen und läufst nach vorne, bis es nicht mehr weitergeht.

15. Nun machst du zwei gerade Sprünge, damit du in der Ecke landen kannst. Drehe dich nach links und renne nach vorne bis zur Munition und dem Medipack. Jetzt wieder ins Wasser und den Gang zurückschwimmen. Steige aus dem Wasser und laufe bis an die Ecke, an der du, wenn du nach unten siehst, einen Medipack entdecken kannst. Drehe dich um, hänge dich an die Kante hin und lasse dich dann herunterfallen. Nimm den Medipack und die Munition auf, springe aus dem Loch heraus und schieße auf den Affen. Renne nun weiter geradeaus und schnappe dir den Medipack, der in einer der Nischen rechts herumliegt. Laufe ein Stück zurück, wo du durch eine Nische links zu einer anderen Anhöhe hinüberkannst.

16. Springe hinüber, laufe geradeaus und erledige die beiden Affen. Danach gehst du eine Nische weiter und drehst dich nach rechts zur Steilwand hin. Nun springst du aus vollem Lauf hinüber und hältst dich an der Kante fest. Hangele dich nach links und lasse dich dann fallen.

17. Ziehe deine Waffe und erledige die Fledermaus (sofern sie angreift). Drehe dich um und springe wieder im Rennen zur Türe hinüber. Laufe nun diesen Gang weiter nach oben bis zu einem breiteren Tunnel. Renne hier über die zerbrechenden Bodenplatten hinweg, nimm dir den Medipack an der Seite mit und springe dann wieder zurück.



18. Rutsche nun den Abhang hinab, klettere nach unten und laufe weiter, bis du auf einem hohen Sims oberhalb des Raumes, in dem du gestartet bist, ankommst. Den angreifenden Wolf kannst du schon aus der Ferne erledigen. Renne diesen Sims weiter bis zur Türe auf der anderen Seite. Dann den Tunnel weiter und links in die Öffnung hoch. Laufe bis nach vorne, drehe dich nach rechts und springe im Rennen nach drüben. Hier wieder rechts und weiter bis zu einem Wasserbassin. Schwimme hier bis in den nächsten Raum.

19. Steige aus dem Wasser und auf den Felsen hinauf. Laufe vorsichtig nach vorne und schieße dann auf die Fledermaus. Nimm den Bleibarren mit und speichere ab. Springe nun von der Ecke des Daches nahe beim Save-Punkt auf die Steinplatte unterhalb. Von hier schließt du auf die Löwen. Renne die Treppen in den Tunnel hinab, hier nach links und nach vorne in den Eingangsraum. Nun links an dem Krokodil vorbei, die Treppen hinauf und in den Raum mit den Säulen.



20. Jetzt mußt du wieder die Schalter bedienen. Zuerst benutzt du den ganz rechts (nach unten) und dann den zweiten von rechts (nach oben). Gehe wieder nach unten, dann nach links und durch die nun

geöffnete Türe. Laufe nun ganz vorsichtig durch die Spieße in die Türe rechts. Den Block hinter der Rampe ziehst du zweimal auf dich zu.

21. Nun benutzt du den Schalter hinter dem Block. Renn nun die Rampe und dann die Treppen nach oben. Laufe langsam nach vorne (Achtung: Spieße unterhalb) und aus dem Stand vom Rand auf die Säule springen. Nun ein paar Sprünge aus dem Lauf von Säule zu Säule (Uhrzeigersinn), bis zu einer Öffnung.

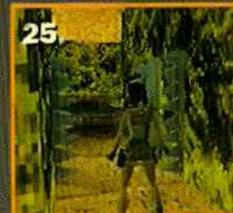
22. Springe aus dem Stand in die Öffnung und dann gleich wieder rückwärts auf die Säule. So lockst du den Affen an und kannst ihn sicher erledigen. Jetzt wieder in die Öffnung und den Bleibarren aufnehmen. Nun springst du wieder auf die Säule und dann auf die linke hinüber. Das tut zwar weh, die Abkürzung ist es aber wert.

23. Gehe wieder zur Plattform mit den Schaltern zurück und stelle den mittleren nach oben und den linken nach unten. Renne zum Eingangsraum zurück und geradeaus einen Gang entlang in eine Art Garten. Erledige die zwei Affen und gehe hinein. Klettere zum Medipack hinauf und folge dem Gang bis zur Midas-Statue.

24. Stelle dich neben die riesige Hand und plaziere einen Bleibarren nach dem anderen in der Hand, um sie so in Gold zu verwandeln. Speichere ab und gehe wieder hinaus. Rechts in diesem Raum ist ein Schalter, den du umlegen solltest.

25. Das Tor links öffnet sich. Dort springst du hindurch und nimmst die Munition und den Medipack auf. Gehe nun in den Raum mit den fünf Schaltern zurück und laufe in den neuen Raum hinein. Nimm die Schrotflinte und erledige den Löwen. Dann geht es die Stufen hoch bis zu einem Medipack und einem Save-Punkt.

26. Gehe die Stufen wieder hinab in den Raum mit den drei Nischen. Plaziere in jeder einen Goldbarren und laufe dann durch die Türe, um den Level so zu beenden.



**Wird fortgesetzt...**

# CODES

**W**ollt ihr ein paar neue Codes zum Ausprobieren? Bitte schön, hier sind welche!



## SONIC 3D: FLICKIES ISLAND



**EXTRALEBEN**  
Sammle 50 Ringe ein, gehe dann zur „Special-Stage“ und schnappe dir einen Smaragd. Dann läßt du Sonic sterben und sammelst wieder 50 Ringe und gehst erneut zur „Special-Stage“. Dabei mußt du deine 50 Ringe der gleichen Person wie schon beim ersten Mal geben. So kommst du zum gleichen Level in dem du den Smaragd geholt hast. Doch diesmal bekommst du dann fürs Beenden ein Extraleben. Für 100 Ringe gibt es ein weiteres Extraleben. Nun kannst du Sonic sterben lassen und den Vorgang so oft du willst wiederholen.

### LEVELAUSWAHL

Beim „Press Start“-Screen drückst du B, A, rechts, A, C, oben, unten, A und dann Start. Nun sollte zu Beginn eines neuen Spieles ein Menü

zur Levelauswahl erscheinen.

### LEVELSPRUNG

Gib den Levelauswahl Cheat ein. Um dann in den nächsten Level zu kommen, hältst du das Spiel mit „Start“ an und drückst einfach A.

LEVEL SELECT						
GREEN GROVE ZONE	ACT	1	2	3		
RUSTY RUIN ZONE	ACT	1	2	3		
SPRING STADIUM ZONE	ACT	1	2	3		
DIAMOND DUST ZONE	ACT	1	2	3		
VOLCANO VALLEY ZONE	ACT	1	2	3		
GENE GADGET ZONE	ACT	1	2	3		
PANIC PUPPET ZONE	ACT	1	2	3		
THE FINAL FIGHT						
KNUCKLES SPECIAL STAGE		1	2	3	4	5
TAILS SPECIAL STAGE		1	2	3	4	5

## VIRTUA FIGHTER 2 (SATURN)

### DURAL SPIELEN

Während du bei der Charakterauswahl bist, hältst du die L-Taste so lange gedrückt, bis die Zeit auf 1 herunter ist. Nun sollte Dural erscheinen, und du kannst sie anwählen.

### TIMER ZURÜCKSETZEN

Drücke unten, oben, rechts, A und die L-Taste während der Charakterauswahl. So sollte „TIME OVER“ zu hören sein, und du hast nun länger Zeit, dir deinen gewünschten Kämpfer auszusuchen.



## NBA JAM EXTREME

### SMILEY TEAM

Um an das Smiley-Team zu kommen, gibst du als Initialen MJT und als Geburtstag 22. März ein.

### BIG BEACH BALL

Um Beachbasketball zu spielen, drückst du vor dem „Jump“ Passen, Passen, Turbo, Extrem, Turbo, Passen, Passen.



### EXTRA POWER-UPS

Drücke achtmal Extrem und siebenmal Passen, bevor der Anpfiff erfolgt ist.

### AREA 51

### INFRAROT

Du darfst nur die ersten drei STAAR-Team-Mitglieder, die du vor Beginn des Spieles siehst, beschießen.

### GEHEIMRÄUME

Level 2 - Schieße auf alle oberen Fenster ganz hinten an der Wand im Hangar. Einen weiteren Geheimraum findest du, wenn du alle gelben Fässer beschießt, wenn du dich auf dem Gabelstapler befindest.

Level 4 - Schieße auf alle gelben Kisten, wenn du auf den STAAR-Jeep fährst.

Level 5 - Schieße auf das Türschild bei der zweiten Türe, über der „General Weatherby“ steht. Dazu muß sie offen sein.

Level 7 - Schieße auf alle gelben Fässer im ersten Abschnitt, wo die vier lila Zombies Fässer nach dir werfen.

## MOBILE SUIT GUNDAM

### ANIMATIONEN

Um alle Animationen ansehen zu können, mußt du das Spiel einmal durchspielen. Dann drückst du beim Titelschirm A, X, B, Z und C. Nun kannst du den „Visual Mode“ anwählen.

## BUST-A-MOVE 2

### ANDERES INTRO

Um beim Spiel „Bust-a-Move 2“ ein anderes Intro zu sehen, mußt du die interne Uhr des Saturn auf Dezember einstellen. Das neue Intro wird mit Weihnachtsmusik untermalt, zeigt einige Figuren aus Bubble Bobble und wird mit der Meldung „Merry Xmas“ beendet.

## TOMB RAIDER

### LEVELAUSWAHL

Halte das Spiel einfach an und gehe bis zur letzten Seite des Ausweises (nicht beenden!). Nun drückst du folgendes: Z, Y, Z, Y, X, X, X und Start. Um nun einen Level weiterzukommen, gehst du wieder auf die letzte Seite und drückst A. Nun erscheint ein Status-Bildschirm, wo du die Zahl der erledigten Gegner und die Geheimnisse, die du gefunden hast, sehen kannst. Drücke dann noch einmal A und beantworte die Frage nach dem Absaven mit „Ja“.

## NIGHTS

### SOUND-SYSTEM

Um an den Abschnitt des Soundsystems zu kommen, den das Spiel gerade anspricht, hältst du das Spiel an und drückst dann die L-Taste, die R-Taste und Y gleichzeitig.

### VERSTECKTE BILDER

Wenn du die Nights-CD in einen PC einlegst, dann findest du dort ein Verzeichnis namens „EXTRA“. Wenn du dort reinschaust, dann siehst du hier wieder zwei Verzeichnisse (16M und 256) in denen sich Bilder aus dem Spiel in verschiedenen Auflösungen befinden.

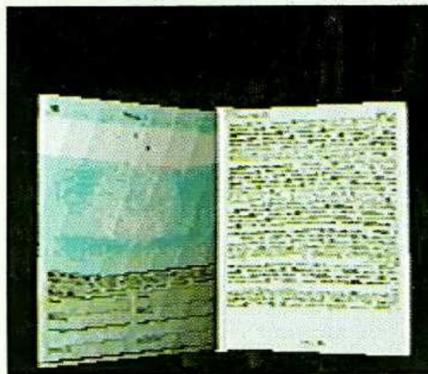
### STATISTIKEN ÄNDERN UND LÖSCHEN

Wenn du bei einem Traum einen neuen Rekord



schaffst, so siehst du eine Wiederholung deines Fluges. Um die Einblendungen abzuschalten, drückst du B. Um zwischen den Statusbildschirmen durchzuschalten, drückst du A oder C.

## SHINING WISDOM



### 99 LEBEN

Beim Hauptmenü gehst du auf „Game Start“ und drückst A, Z, B, Y, C, X, Start.

### 999 Shuriken

Gehe ins Optionen-Menü und stelle den Cursor auf Shuriken. Nun drückst und hältst du die L-Taste + R-Taste und dann C, A, B.

### EXPERTEN-MODUS

Um das Spiel noch ein wenig schwerer zu machen, gehst du auf „Game Start“ und drückst A, B, C, B, A, Start. Du beginnst so mit 0 Leben, keinen Continues und nur einem Lebenspunkt.

### LEVELAUSWAHL

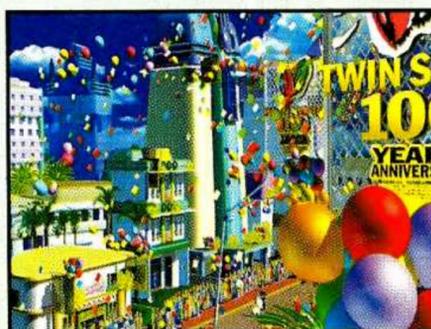
Um während des Spieles in irgend einen Level zu kommen, hältst du das Spiel an und drückst A, B, A, B, C, A. Links unten siehst du nun den derzeitigen Level. Nun drückst du links und rechts bis zum Level, in den du willst, und drücke dann Start.



## SONIC 3D BLAST

### CHEAT-CODE

Halte das Steuerkreuz nach oben-links und A + C gedrückt. Halte die Knöpfe fest und drücke Start. Nun wählst du aus den Optionen „Start“ an.



Jetzt kannst du das Spiel anhalten und die Buttons A, B, C, X, Y, Z drücken. Folgendes wird dann passieren:

- A überspringt einen Akt
- B überspringt den Stage (beide Akte und den Endgegner)
- C springt bis zum letzten Endgegner
- X ein Extraleben
- Y eine Medaille (10 sind ein Continue)
- Z ein „Chaos-Smaragd“

## VIRTUA COP 2

### SPRUNG ZUM LETZTEN ENDGEGNER

Du mußt bei der Auswahl des Levels nur andauernd auf den Pfeil zu Level 1 schießen. Wenn die Zeit abgelaufen ist, kommst du zum Endgegner.

### WAFFENAUSWAHL (JAP)

Drücke während des Spieles „Start“ und schieße dann neben den Bildschirm. Nun kannst du zu jeder Zeit alle Waffen auswählen.

### DRITTER OPTIONEN-SCREEN

Wenn du das Spiel im „Free Play“-Modus durchspielst, so erscheint ein dritter Optionen-Schirm. Hier kannst du spiegelverkehrt spielen und eine Statistik einsehen.

### GROSSE KÖPFE

Wenn du das Spiel in irgendeinem Schwierigkeitsgrad durchspielst, dann gibt es ein zusätzliches Menü. Eine Option heißt „????????“ und kann angewählt werden, wenn du das Spiel 58 mal (exklusive Continues) gespielt hast. Diese Option heißt dann „Big Head“-Modus (große Köpfe).



# HELPLINE



Albin Oswald

**D**iesen Monat haben wir eine breite Palette an Briefen bekommen, die sich mit dem äußerst beliebten World Wide Soccer 97 genauso beschäftigen wie mit dem enttäuschenden Virtual Hydlide. Ein Brief betrifft das brillante Sampras 96 für den Mega Drive, ein anderer das durchschnittliche Solar Eclipse. Dies beweist, daß jeder eine andere Vorstellung davon hat, was ein gutes Game ist. Schreibt uns weiterhin so fleißig, es macht nichts, wenn ihr Fragen zu einem alten Game Gear-Titel habt - sie werden genauso beantwortet wie die zu den neuesten Saturn-Games. Jede Zuschrift ist willkommen!

**CompuTec Verlag GmbH**  
**Sega Magazin**  
**Kennwort: Helpline**  
**Isarstraße 32-34**  
**90451 Nürnberg**

**Virtual Hydlide**

Hallo Albin,  
 Ich habe mir am Tag seiner Veröffentlichung sofort Virtual Hydlide gekauft und spiele es immer noch. Viele Leute hassen das Spiel, aber mir gefällt es. Obwohl ich mich schon über ein Jahr damit beschäftige, habe ich es immer noch nicht durchgezockt - ich bin eben nicht der beste Videospiele, der in der Welt rumläuft. Habt ihr irgendwelche Codes, die mir weiterhelfen könnten?  
 Hansi Ströbele



Nun, zunächst einmal möchte ich dich bedauern, daß du Virtual Hydlide für ein gutes Spiel hältst. Und zweitens: wenn du es immer noch nicht beendet hast, dürftest du inzwischen ernsthafte psychische Probleme haben, oder?  
 Hier sind ein paar Codes, die dir vielleicht weiterhelfen, aber sie betreffen möglicherweise nur die ersten paar Levels, die du wahrscheinlich schon hinter dir hast. Aber da du offensichtlich Hilfe brauchst, drucken wir sie auf Verdacht mal trotzdem ab.

Am Anfang des Spiels gibst du die Wörter Sword, Armour oder Hydlide beim World Creation Name ein, um auf dem Friedhof die entsprechenden Items einsammeln zu können.  
 Gib Fairy Plate als World Creation Name ein - es bewirkt das folgende:  
 1) legt ein dunkles Schwert auf dem Friedhof ab  
 2) plaziert Fairy Plate (sehr gut, sehr leicht) in das Vampir-Haus.

**Sampras 96**

Lieber Albin,  
 Sampras 96 auf dem Mega Drive ist eines meiner absoluten Lieblingsspiele. Könntet ihr bitte die Paßwörter für alle Spieler abdrucken, falls ihr sie habt?



- |  |   |  |
|--|---|--|
| <b>Potter</b><br>BDFDG<br>BDFGK<br>BDFHB<br>BDF<br>BDFKF             | <b>Kurasawa</b><br>BJFBG<br>BJFCH<br>BJFDD<br>BJFGC<br>BFJHJ<br>BJFKH | <b>BHFJJ</b><br>BHFKK<br><br><b>Gavonoff</b><br>BKFGG<br>BKDFD<br>BKFFC<br>BKFGB<br>BKFHK<br>BKFKG |
| <b>Turnette</b><br>BBFBG<br>BBFCH<br>BBFGC<br>BBFHJ<br>BBFKH         | <b>Nintz</b><br>BCFCG<br>BCFDF<br>BCFFC<br>BCFBG<br>BCFHK<br>BCFKG    | <b>Sampras</b><br>FGFH<br>BFGGG<br>BFGHF<br>BFGFC<br>BFGKB   |
| <b>Dolgado</b><br>BGFCB<br>BGFFH<br>BGFGG<br>BGFHF<br>BGFFC<br>BGFKB | <b>Tucker</b><br>BHFCB<br>BHFDG<br>BHFGF<br>BHFHG                     |  |

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

**SEGA AGES**



**OUTRUN**  
 Die Verkehrszeichen am Straßenrand sind sehr nützlich. Sie weisen dich darauf hin, in welche Richtung die Straße weitergeht, so daß du deine Lenkmanöver und deine Geschwindigkeit darauf einstellen kannst. Wenn du eine Reihe von Zeichen mit S-Kurven siehst, läßt du den Beschleunigungs-Button schnell los und drückst ihn anschließend wieder. So kannst du diese engen Kurven durchfahren, ohne anzustoßen oder eine Menge Geschwindigkeit zu verlieren.



Berühre keines der anderen Fahrzeuge auf der Straße! Wenn dir das passiert, legst du automatisch einen Crash hin. Die Kollisionsabfrage von Outrun unterscheidet sich erheblich von der moderner Rennspiele wie Sega Rally, wo du einen anderen Wagen anrempele kannst und dir dabei nur Sorgen über einen Geschwindigkeitsverlust machen muß.



Bleibe auf der Straße! Denk daran, daß es sich hier um einen alten Titel handelt, der nicht so ausgefeilt ist wie die neuen. Wenn du ins Gras fährst, kannst du den nächsten Kontrollpunkt nicht erreichen!



Wenn du unglücklicherweise einen Crash verursachst, startest du das Spiel neu und lernst aus deinen Fehlern. Bei einem Crash kannst du keinen Zeitbonus herausfahren - in diesem Spiel muß man sich die beste Route einprägen und nicht von ihr abweichen. Auch wenn es sich um ein altes Spiel handelt, gehört Outrun nach wie vor mit zum Besten, was momentan auf dem Markt ist.

## Solar Eclipse

Hallo Albin!

Ich liebe „Solar Eclipse“ und möchte, daß alle es wissen!!!  
Dieses schwierige 3D-Shoot'em Up bietet viel Abwechslung, macht einem aber auch das Leben ganz schön schwer. Habt ihr Tips & Tricks?!?!  
Gerd Eberlein

Viele sogar!

Halte das Spiel einfach irgendwann an und drücke folgende Tastenkombination: rechts, unten, unten, links, C, rechts, A, Z, Y. So kommst du in einen Level, in dem du gegen die Köpfe der Programmierer kämpfst. Gewinnst du, so bekommst du die vollen Power-Ups. Wenn du den Endgegner im ersten Level sehr schnell besiegst, so kommst du in einen Unterwasser-Level, in dem du die Zahl deiner Leben aufwerten kannst. Außerdem kannst du auch das Spiel anhalten und folgende Codes ausprobieren:  
Horde Level - rechts, unten, unten, links, C, oben, unten.  
Trench Level - rechts, rechts, unten, unten  
Fade to Black Level - X, Y, X, Z, Y  
Chowder Level - Y, unten, unten, oben, rechts, C

Und es gibt noch mehr!

Also wieder einmal das Spiel anhalten und dann eine der folgenden Kombination eingeben:

rechts, unten, unten, links, rechts, A, Start, C, A, links - Unsterblichkeit  
rechts, unten, unten, links, Start, C, oben, unten - Raketen-Nachschub  
rechts, unten, unten, links, Start, oben, B - Unterwasser-Level  
rechts, unten, unten, links, rechts, A, C, Y, C, A, rechts - Offworld-Level  
rechts, unten, unten, links, Start, C, rechts, oben - Corkscrew-Level  
rechts, unten, unten, links, Start, A, links, A, unten - Scatter-Waffe  
rechts, unten, unten, links, B, oben, Start, Y - Energie-Schwamm

Ich bin noch nicht fertig!

Noch ein paar Kombinationen habe ich! Bevor du sie anwendest, mußt du aber immer erst rechts, unten, unten, links eingeben:

Alle Waffen und Schilde - A, links, links  
Neun Leben - B, oben, unten, unten, Y  
Cloaking - unten, rechts, A, C, oben, links, A  
House Hunt-Level - Y, A, rechts, unten  
Still Trippin-Level - B, A, rechts, Start  
Frost Byte-Level - B, oben, rechts, rechts

## SPACE HARRIER



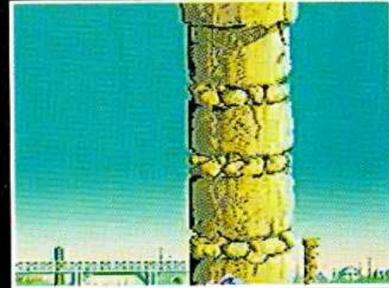
Schieße auf die Bäume vor dir, bevor du gegen sie prallst und ein Leben verlierst. Wenn du sie schon aus der Ferne zerschießt, dann machst du dir so den Weg frei und ersparst dir viel Ärger.



Nutze die Ecken des Bildschirms als Sicherheitszonen. Besonders beim Endgegner kannst du dich von einer Ecke zur anderen bewegen, bevor sich der Feind darauf einstellen kann.



Sobald Steinbrocken auf dich zukommen, solltest du am Boden entlangrennen. Die Steine kommen glücklicherweise nicht weiter herunter, und du kannst lässig unten durchlaufen.



Den Steinsäulen kann man wegen der hohen Geschwindigkeit nur schwer ausweichen. Wenn du weit oben bleibst, wird dies jedoch einfacher. In jedem Fall benötigst du aber viel Ruhe und Übung für dieses Spiel.

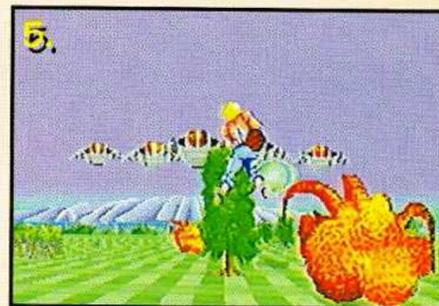


Hallo Albin,  
Danke für die Tips und Extra-Moves, die ihr für World Wide Soccer abgedruckt habt. Sie waren eine große Hilfe für mich. Habt ihr noch mehr davon?

Natürlich! Und falls du letzten Monat den Backheel und den Overhead Flick verpaßt hast, brauchst du dir keine grauen Haare wachsen lassen, denn wir haben sie noch einmal mit aufgenommen.

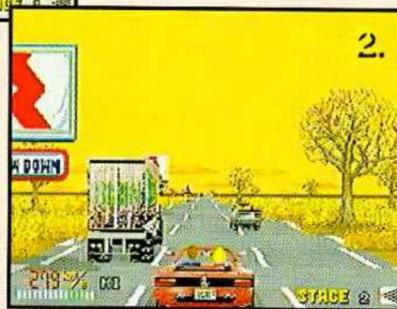


**1. Light Chip:** Drücke zweimal den C-Button, um den Ball leicht vor deinen Spieler zu chippen.



**5. One Two:** Drücke den rechten Shift-Button und B gleichzeitig, um den Ball zu einem nahen Team-Mitglied zu passen.

**2. Backheel:** Drücke weg und den B-Button gleichzeitig, um den Ball hinter dir zu treffen.



Dieser spielt ihn sofort zurück zu deinem Spieler. Sobald du den Ball abgegeben hast, kannst du in alle Richtungen laufen, und der Rückpaß wird direkt vor deinen Füßen landen.

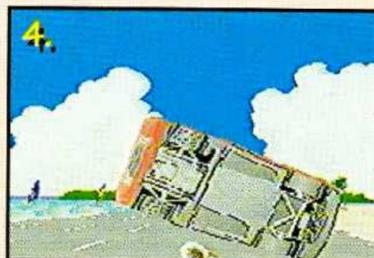


**3. Fake Turn:** Drücke das Steuerkreuz zweimal nach beiden Seiten, um einen schnellen Schlenker zu vollführen und damit die Gegner zu täuschen.

**6. Special Shot:** Im Strafraum drückst du den A-Button zweimal, um einen besonders niedrigen Schuß auszuführen.



**4. Overhead Flick:** Drücke das Steuerkreuz vorwärts, weg, vorwärts und drücke den B-Button. Dein Spieler wird nun den Ball mit seiner Ferse über seinen Kopf hinwegschießen.



**7. Instant Cross:** Begib dich neben den Strafraum und drücke C, um den Ball jedesmal genau in der Mitte durchrollen zu lassen.

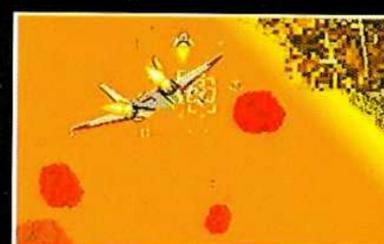
KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...



Zunächst kannst du im Optionen-Screen oben und unten austauschen. Probiere beiden Varianten aus, bis du weißt, mit welcher du besser zurechtkommst. Diese Kleinigkeit kann den Spielverlauf entscheidend beeinflussen.



Eine weitere Hürde, die gemeistert werden muß, sind die Druck-Knöpfe, um die entfernten Flugzeuge einzuholen. Wenn du auf die Bremsen steigst, fliegen die Flugzeuge, die dich verfolgt haben, an dir vorbei, so daß du sie angreifen kannst.



Es kann lebenswichtig sein, mit seinem Flugzeug Rollen ausführen zu können. An einigen Stellen des Spiels wird der ganze Screen mit Geschossen angefüllt sein. Du mußt den Roll-Button drücken, um dich an den Hindernissen vorbeizuzwängen. Du verlierst auf dem Screen deine Position, dafür fliegst du immer noch.



In den Nacht-Missionen schaltest du deine Vulcan-Missiles auf unsichtbare Fighter auf. In der Dunkelheit, kann man entfernte Flieger nicht erkennen, aber dein Aufschaltsystem funktioniert trotzdem.

# game buster



**N**och mehr Action Replay-Codes, um eure tollen Spiele noch interessanter zu machen!

## ALIEN TRILOGY (EUROPA)

Master Code F6000924 C305  
B6002800 0000

Alle Waffen 1606CF82 BBFC  
Unendlich Gesundheit 1606CF84 0064  
Unendlich Panzerung 1606CF86 03EC  
Unendlich Stiefel 1606CF88 0A0F  
Unendlich 9mm Munition 1606CF8A 0014  
Unendlich Shotgun Munition 1606CF8E 0014  
Unendlich Pulse Rifle Munition 1606CF90 4000  
Unendlich Flammen Munition 1606CF96 4000  
Unendlich Smartgun Munition 1606CF9A 4000  
Unendlich Batterien 1606CF9E 4000

## BOMBERMAN (JAPAN)



Master Code F6000924 C305  
B6002800 0000

Unendlich Time 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

### Daytona USA Championship Circuit (Europa)

Master Code F6000924 FFFF

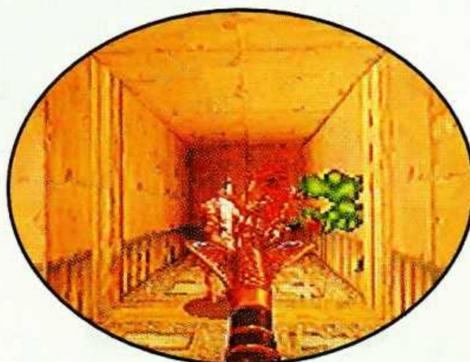
Unendlich Zeit 1605029C 0063  
Immer Erster 16050510 0100  
11 Wagen im Rennen 102FC08A 0300

### 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 Bomb 1608529A 00F0  
Unendlich Flammenwerfer 1608529E 00F0



Unendlich Cobra Staff 160852A2 00F0  
Unendlich Ring of Ra 160852A6 00F0  
Unendlich Manacle 160852AA 00F0

### Fatal Fury 3 (Jap)

Master Code F6000924 C305

Unendlich Energie Spieler 1 36007D19 0060  
Unendlich Energie Spieler 2 36007D1A 0060

## FIGHTING VIPERS (EUROPA)



Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

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

## GOLDEN AXE - THE DUEL (EUROPA)

Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

Spieler 1 Unendlich Gesundheit 16078A5C 0080

## LANDGRISSE III (JAPAN)

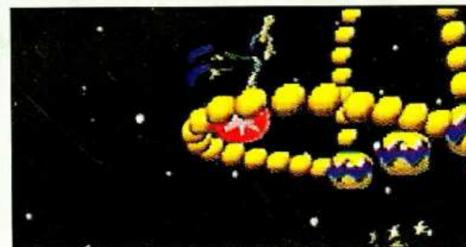
Master Code F6000924 FFFF

Power-Up 2 Haupt-Charaktere 16037190 00FF  
16037248 00FF

## NIGHTS

Master Code F6009014 C30A  
B6062800 0000

Unendlich Zeit 160FFC12 1C00  
(Anm.: Unendlich Zeit bei '119'. Dies ist das Maximum an Zeit, das dir für das Spiel und den Kampf mit dem Endgegner zur Verfügung steht. Wenn du den Code so beibehältst, hast du bei jedem Kampf mit einem Endgegner



den doppelten Wert.)

Immer 99 blaue Orbs verfügbar haben 160FFE58 6362  
(Anm.: Wenn du zum ersten Mal in den „Nights Pad“ steigst, solltest du darauf achten, sofort wieder herauszuspringen. Ansonsten wirst du die Levels 2, 3 und 4 in Sekunden abschließen, ohne einen Finger zu rühren.)

Unendlich Geschwindigkeitsschübe 160FFE56 0064  
1 Orb nötig, um einen Level zu beenden 160FFEC2 0000

## RIGLOAD SAGA 2 (JAP)

Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

Unendlich Geld 1607FDE8 00FF

### Street Fighter Zero 2 (Jap)

Master Code F6000924 FFFF  
Unendlich Gesundheit Spieler 1 1604C7BC 0090  
1604C7BE 0090

## TOMB RAIDER (EUROPE)

Master Code F60073C6 C305  
B6002800 0000

Unendlich Gesundheit 10247092 03E8  
Guns und Gesundheits-Items 16061184 0008  
Unendlich Magnum-Munition 1609334A 0032  
Unendlich UZI-Munition 16093356 0032  
Unendlich Luft beim Schwimmen 160932B6 0708

LESERTIPS... 

**D**er Leserbrief des Monats kommt diesmal von Karl Watter, und er beschäftigt sich mit dem Game Christmas Nights. In diesem Special Limited Edition-Game gibt es ein paar sehr interessante versteckte Geheimnisse, von denen viele durch die interne Uhr aktiviert werden. Wenn du zu den Glücklichen gehörst, die ein Exemplar des Spiels besitzen, solltest du weiterlesen, um herauszufinden, wo die Secrets versteckt sind.

Computec Verlag GmbH  
 Sega Magazin  
 Kennwort: Lesertips  
 Isarstraße 32-34  
 90451 Nürnberg



Hallo Albin,

Als ich noch einen Mega Drive hatte, war ich ein Sonic-Fan. Als ich mir einen Saturn kaufte, konnte ich es nicht erwarten, bis ein Sonic-Spiel für die 32 Bit-Maschine auf den Markt kam. Und als ich hörte, daß das Sonic-Team ein Spiel mit neuen Charakteren kreierte, war ich sehr enttäuscht!

Warum, weiß ich nicht. Ich denke, damals dachte ich einfach, daß nichts an den kleinen blauen Kultigel herankommen könnte. Da lag ich aber völlig falsch!

Nights hat alle guten Seiten eines Videospiels zusammen. Das Game macht so süchtig, daß du vergißt, daß dein Körper Schlaf braucht. Plötzlich kannst du mit einem Joypad in der Hand dein Mittagessen zu dir nehmen, und frische Luft existiert nur noch in deiner Erinnerung.

Das einzige, was mich noch mehr begeisterte, war Weihnachten - und dann geschah ein Wunder! Die beiden besten Dinge des Lebens kamen zusammen und bildeten ein tolles Ganzes: CHRISTMAS NIGHTS!

Wenn ihr so glücklich seid, ein Exemplar des Spiels zu besitzen - hier sind alle geheimen Daten und Zeiten, um an die versteckten Goodies heranzukommen. Ich habe auch all die Geschenke für diejenigen aufgelistet, die das Game nicht besitzen, damit sie sehen, was ihnen entgeht.

### DAS SPIEL

Du mußt sowohl Elliotts als auch Claris' Träume durchspielen, um ein besonderes Ende sehen zu können - sie bekommen den Stern, und dem Land geht es wieder gut. Nachdem du den Level beendet hast, bekommst du eine Reihe von Chancen beim Vergleichen verschiedener Bilder, abhängig davon, wie gut du dich im Level vorher geschlagen hast - eine Art Memory. Wenn du ein Paar findest, öffnet sich das zugehörige Geschenk. Jedesmal wenn du den Level spielst, bekommst du die Chance, weitere Geschenke zu öffnen - bis du sie alle ausgepackt hast. Wenn du zufälligerweise an ein Bild von Reala gerätst, verlierst du die Chancen, die du dir vorher im Level erspielt hast, und du mußt wieder von vorne beginnen.



### DATEN UND ZEITEN

Wenn die interne Uhr des Saturn auf dem 26. Dezember steht, stellst du fest, daß sich der Titelscreen von Christmas Nights in Nights Limited Edition verändert hat. Auch der Optionenscreen hat sich geändert - es heißt nicht mehr Christmas Dreams oder Christmas Presents, sondern einfach Dreams oder Presents. Und nun ist das letzte Geschenk offen, ein Icon, das das Spiel auf Christmas Nights zurücksetzt.



Der Titelscreen verändert sich wieder, wenn die Uhr den 1. Januar erreicht. Dann wünscht er jedem ein „Happy New Year“.

1. Stelle die interne Uhr auf den 1. April 1997, und du kannst als Reala spielen. Nachdem du entweder Elliotts oder Claris' Traum ausgewählt hast, verwandelst du dich nicht in Nights, der die Orbs zurückerobert, sondern in Reala.



2. Stelle die interne Uhr auf den 14. Februar 1997, den Valentinstag. Nun haben nicht nur Elliot und Claris andere Kleidung an, statt des Schnees fallen nun rote Herzen vom Himmel.



3. Stelle die interne Uhr auf den 25. Dezember 1996 und die Zeit auf 12.00 mittags oder 0.00. Der Weihnachtsmann fliegt nun auf seinem von Rentieren

gezogenen Schlitten durch den Level.

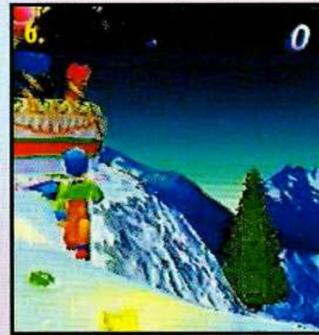


4. Spiele das Game mit der internen Uhr auf Tageszeit, und die Sonne brennt auf dich nieder, wenn du einen Level spielst. Stelle die Uhr auf Nachtzeit, und du spielst im Licht des Vollmonds.



5. Stelle die Uhr auf den 1. Januar 1997, 12.00 mittags. Statt dem weißen Schnee fallen nun rote Konfetti vom Himmel.

6. Stelle die Uhr auf den 1. Januar 1997, 12.00/0.00 nachts, beginne einen Traum, und du stellst fest, daß nun überhaupt kein Schnee mehr fällt.

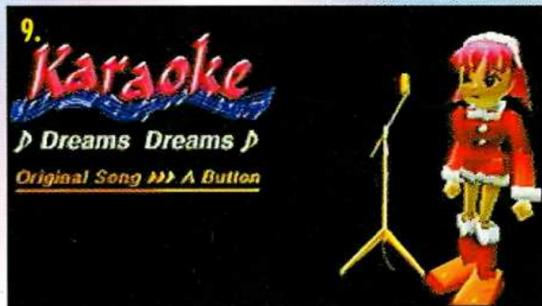


7. Wenn du willst, daß statt dem Schnee Halbmonde vom Himmel fallen, stellst du die Uhr auf 9.00 morgens. Es ist egal, welchen Tag oder welches Jahr du wählst, Hauptsache es ist Dezember.

8. Wenn du statt dem Schnee oder den Halbmonden Sterne bevorzugst, stellst du die Uhr auf 9.00 abends. Wieder sind Tag und Jahr egal, solange du Dezember eingestellt hast.



**GESCHENKE**



9. Karaoke-Modus: Du siehst einen Film mit Claris/Nights in Spring Valley. Sänger trällern ein Lied, und auf dem Screen wird der Text eingeblendet, damit du mitsingen kannst.

10. Link: Hier kannst du einen anderen Kurs entlangfliegen und versuchen, so viele Links wie möglich abzuschließen.



13. Musiknoten: Spiele mit der Musikbox und passe den Song deinen Vorlieben an.

14. A-Life: Hier kannst du eine Tabelle mit all den A-Lives sehen, die du im Original-Nights gesammelt hast - vorausgesetzt die Daten sind noch im Speicher deines Saturn.



11. Werbematerial: Hier siehst du Bilder mit dem Werbematerial, das in verschiedenen Ländern für das Spiel Nights verwendet wird.



15. Sonic der Igel: Spiele Spring Valley als Sonic. Schließe den Abschnitt ab, und du bekommst es mit Robotnik/Puffy als Endgegner zu tun.

16. Film 1/2: Werbefilme zu Nights s19 - s24.



12. Zeit: Hier kannst du im Time Attack-Modus im Spring Valley herumfliegen.



17. Nights-Museum: Bilder von Nights, Elliot, Claris, den Nighttopians, den Endgegnern und den Hintergründen.

# CHART-TIPS



- |                           |                               |
|---------------------------|-------------------------------|
| 1. Daytona USA C.C.E.     | 11. Athlete Kings             |
| 2. Worldwide Soccer '97   | 12. Exhumed                   |
| 3. Street Fighter Alpha 2 | 13. Sonic 3D                  |
| 4. Tomb Raider            | 14. Sega Rally                |
| 5. Fighting Vipers        | 15. Story of Thor 2           |
| 6. Night Warriors         | 16. Baku Baku Animal          |
| 7. Madden NFL '97         | 17. Virtua Fighter 2          |
| 8. Virtua Cop 2           | 18. Virtua Fighter Kids       |
| 9. Nights                 | 19. X-Men: Children O.F. Atom |
| 10. Bust a Move 2         | 20. Panzer Dragoon Zwei       |



- |                            |                       |
|----------------------------|-----------------------|
| 1. Sonic 3D                | 6. NBA Live '97       |
| 2. Micro Machines Military | 7. NHL Hockey '97     |
| 3. FIFA Soccer '97         | 8. Olympic Games      |
| 4. Int. Supertstar Soccer  | 9. Worms              |
| 5. Toy Story               | 10. Disney Collection |



1. Jurassic Park
2. Mickey Mania
3. Earthworm Jim
4. Sonic CD
5. Thunderhawk



1. Virtua Fighter Animation
2. Baku Baku Animal
3. Pete Sampras Tennis
4. Micro Machines 2
5. Return of the Jedi

## DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

**ORIGINAL-DAYTONA-WAGEN**  
Gewinne auf allen Kursen im Normal-Modus, und du bekommst einen originalen Daytona USA-Wagen.

**UMA THE WONDER HORSE**  
Schließe alle Kurse im Hard-Modus als Erster ab, und bei deinem nächsten Boxenstop steht UMA für einen Ausritt bereit.

**UMA THE WONDER HORSE 2**  
Schließe alle Kurse mit UMA im Normal-Modus als Erster ab, dann kannst du UMA 2 auswählen.

**SPIEGEL-MODUS**  
Um in den Spiegel-Modus zu gelangen, hältst du gleichzeitig X, Y und Z, während du im Track-Auswahlmenü entweder den A- oder den C-Button drückst.



## SPIELAUTOMAT

Drücke den X-Button vor den Slots am Three Seven Speedway, um die Räder zu stoppen. Wenn du dreimal die 7 erreichst, bekommst du mehr Zeit.



### DEN FÜHRENDEN FAHRER EINHOLEN

Halte im Rennen den Z-Button gedrückt. Nun holst du den führenden Wagen schnell ein.



### JEFFRYS HANDSTAND

Durchfahre die Sea-Side Street Galaxy rückwärts, dann macht Jeffry einen Handstand.

### EINE NACHRICHT BEKOMMEN

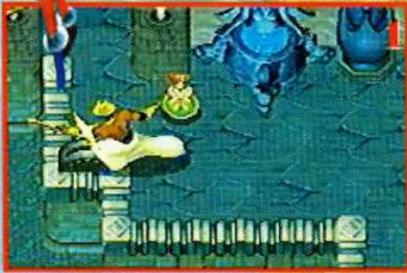
Am Anfang des Dinosaur Canyon drehst du um und fährst rechts die Rampe hoch, um eine Nachricht zu erhalten.

# Story of Thor 2

**D**er Nachfolger des gigantischen Mega Drive-Hits Story of Thor ist da! Er ist noch umfangreicher! Begeisterte Rollenspieler werden sich sofort in dieses Game verlieben, aber wer in diesem Genre noch keine Erfahrung hat, ist auf Hilfe angewiesen.

In diesem Monat suchen wir auf unserem Quest vier der Geister, und wenn du die Mega Drive-Version gespielt hast, wirst du drei von ihnen wiedererkennen. Viel Glück!

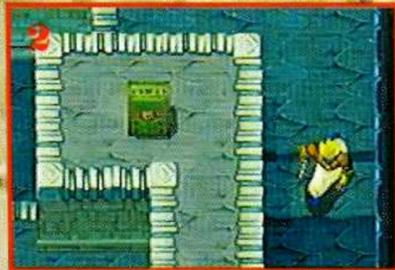
## Wasser-Schrein



1. Verlasse die Hütte des Anführers und gehe nach Süden in den Schrein. Beim Betreten dieser Gegend muß sich Leon an der Steinstatue nach links wenden und den Schalter betätigen, um die Stahltür zu

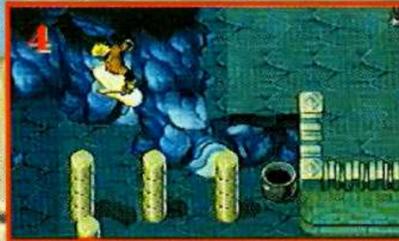
aktivieren. Gehe in den nächsten Raum und schneide die Schilfrohre neben dem Wasserfall ab, um eine extra Mahlzeit zu bekommen.

2. Klettere die Stufen hoch und schiebe den Stein nach vorne, um auf den höhergelegenen Weg hochzugelangen. Der Schalter dort aktiviert die Plattform und erlaubt dir, den Weg mit den beiden Kisten zu betreten. Diese enthalten „Riesen“-Ingwer und „winzigen“ Thymian. Sammle sie ein, wenn du willst! Springe von der schwebenden Plattform herunter und marschiere die Treppe rechts davon hinunter in den nächsten Raum.



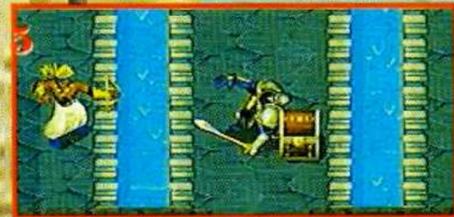
3. Zerstöre die Büsche, die dir den Weg versperren, und lese das Schild in dem Bereich mit den Steinquadern. Dadurch werden von oben vier Mäuse freigesetzt. Erledige sie, um an eine Kiste voller Käse heranzukommen. Setze deinen Weg nach links fort und zerstöre die drei Mäuse bei der Kerze. Springe ins Wasser, wate nach links und den Wasserfall hoch. Töte die flußabwärts schwimmenden Mäuse und springe anschließend auf den sich bewegenden Stein und von dort aus auf den Obelisken der Technik. Lies dir die Inschrift durch, springe hinunter und setze deinen Weg den Wasserfall hoch fort.

4. Links oben findest du eine Kiste mit „Riesen“-Ingwer. Nachdem du diesen eingesammelt hast, gehst du nach rechts zum Obelisken des Wissens. Lies die Inschrift und schiebe den Topf über den Rand hinaus, um einen Trittstein zu den Steinsäulen



zu haben. Springe von Säule zu Säule und hole dir den Bogen aus der roten Kiste. Nun gehst du an dem Obelisken des Wissens vorbei in die obere linke Ecke und in den nächsten Raum.

5. Hier muß Leon sich mit dem Bogen ausrüsten und den Ritter töten, der den Bereich bewacht. Erst dann kann man die Stahltür öffnen. Hol dir das Essen aus der Kiste und marschiere nach unten in den angrenzenden Raum. Lies dort, was auf dem Obelisken der Bogenschützen geschrieben steht. Sammle die Items aus dem Gebüsch an den Abhängen ein und aktiviere den Schalter, der in dem Busch auf dem unteren rechten



Abhang versteckt ist. Dadurch öffnet man eine Tür. Die Abhänge erreicht man, indem man entweder Sprünge aus dem Lauf ausführt oder die Plattform in der oberen linken Ecke aktiviert und mit ihr von Abhang zu Abhang schwebt.



6. Betrete den nächsten Raum, wate durch das Wasser und springe auf den höhergelegenen Weg. Lies die Inschrift auf dem Obelisken des Wissens. Statte dich mit dem Bogen aus und schieße auf den Hebel, der von den Flammen geschützt wird. Daraufhin öffnet sich eine Tür zu deiner

Linken. Gehe in den Raum, lies den Obelisken des Wissens und betrete den blinkenden roten Kreis, um all die Kraft zurückzubekommen, die du bis jetzt verloren hast.

7. Gehe auf die Statue zu und drücke den A-Button, bis sie zu blinken beginnt. Dann drückst du B, um eine Nachricht von Reharl zu erhalten. Nun nimmst du den Bogen und schießt hoch auf den unteren Busch rechts. Dadurch kommt ein Hebel zum Vorschein, auf den du schießt, um eine Plattform erscheinen zu lassen.



Klettere zu dem Abhang hoch und schneide den anderen Busch ab, um den Orb of Enchantment zu finden. Gehe durch die Tür links und hole dir die Scroll of Sound. Benutze sie mit dem Orb, um deinen Bogen aufzuladen. Nun springst du

hinunter und speicherst an dem Savepoint über der Statue deinen Spielstand ab. Mit Hilfe deiner magischen Energie (drücke Button A) öffnest du die Tür und gehst hinein.



### Waneek Boss

Zunächst schießt du deine drei aufgeladenen Pfeile auf ihn ab, und dann wechselst du zu deinem Schwert, so daß du seine gelben Halbkreis-Attacken abwehren kannst. Seine Sprünge lösen bei seiner Landung kreisförmige Wellen aus, sei also zum Sprung bereit, wenn sie auf dich zukommen. Wenn er zu rollen beginnt, rennst du in die gegenüberliegende Ecke. Um ihn zu zerstören, attackierst du ihn beim Laufen mit dem Schwert.



drücke noch einmal A, und Dytto läßt das Wasser gefrieren, so daß du den höheren Abhang erreichen kannst. Schneide die Büsche ab, sammle das Essen und einen schwarzen Stein ein. Nun gehst du zurück zum Orb of Enchantment und lädst deine Pfeile wieder auf, dann



### Dytto/Hidden Extras



8. Nachdem du Maneek zerstört hast, betrittst du den nun neuerdings offenen Gang und marschierst auf das rotierende blaue

Quadrat. Damit rufst du Dytto herbei, die dich von diesem Moment an begleiten wird.

9. Statt sich direkt wieder zu der Hütte des Anführers zurückzugeben, kann Leon nun einige Items einsammeln, an die er ohne Dytto nicht herangekommen wäre. Kehre zu dem Raum zurück, in dem du den Orb of Enchantment entdeckt hast, und rufe Dytto herbei, indem du auf die Fontäne zielst und den Button A drückst. Gehe in die Hocke und blicke in die Richtung der kleinsten Fontäne,

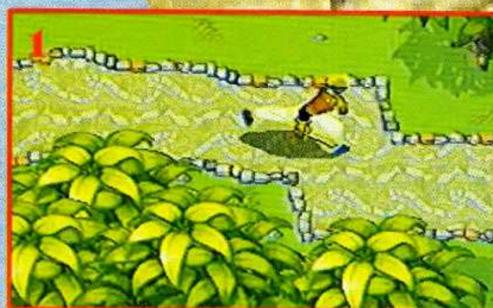
begibst du dich wieder auf den Abhang auf der gegenüberliegenden Seite und gehst durch die Tür. Hier kann Leon durch eine Stahlbarriere schießen, um einen Schalter zu aktivieren. Dadurch kommt man an eine Kiste mit einer weiteren Scroll of Sound.

Jetzt, da du zwei Scrolls besitzt, kann dein Bogen sechs statt drei aufgeladene Pfeile abschießen, wenn du beim Orb of Enchantment warst. Dieser Bereich enthält auch den Obelisken der Bogenschützen, der einem eine andere Technik zum Abschießen der Pfeile offenbart. Nun gehst du durch den Level zurück und löschst die Flammenmauern mit Dytto's Magie.



### Feuer-Schrein

Daraufhin beginnt ein Erdbeben, kehre also zum Schrein zurück, aber sprich diesmal mit dem Mann, der an den südlichen Türen wartet. Diese öffnen sich und führen zu einem Weg, der dich zum Feuer-Schrein bringt. Auf allen Levels des Schreins



begegnet Leon Spinnen, die man am besten aus der Hocke angreift (rechter Shift-Button).

2. Beim Betreten des Schreins

siehst du vor dir eine Reihe von Fontänen. Rufe Dytto herbei, damit sie die neben der kleinen Fontäne rechts auch die vier Fontänen in ihrer maximalen Höhe einfriert. Anschließend kannst du die kleine Eissäule dazu benutzen, um auf den Vorsprung zu klettern und dann über die vier anderen Säulen den Abhang auf der gegenüberliegenden Seite zu erreichen. Dort findet sich eine rote Kiste, die einen Stab enthält.

3. Links von den Treppenstufen, über die du zuerst gekommen bist, führt eine weitere Treppe aufwärts. Klettere sie hoch





bis zu einem Felsen und einem Obelisken des Wissens. Lies die Inschrift auf dem Obelisken und stoße den Felsen an der höchsten Stelle über den Rand, um Essen und Energie zu bekommen. Rechts von

diesem Bereich findet Leon eine Eisenkugel. Schiebe sie nach rechts und benutze sie, um die Klippe zu erklimmen. Wähle deinen Stab aus, um eine neue Technik zu erlernen - weg, vorwärts, weg, vorwärts und Angriff kann die Bäume mit den hellbraunen Stämmen abbrechen.

4. Hier verschafft dir das Zutritt zu einer Kiste, die einen Edelstein enthält. Alle Edelsteine, die du findest, steigern die Kräfte bestimmter Geister - der Aquamarin hier hebt Dytto's Level. Springe hinunter und gehe zu dem Obelisken neben der geschlossenen grünen Tür. Öffne die davorstehende Kiste, um an Nahrung heranzukommen, und gehe dann in die Hocke und krieche durch die Spalte direkt über dem Obelisken.



5. Hier findet Leon eine weitere Kiste, die diesmal einen Zauberspruch enthält. Springe über die Spalte und aktiviere den Schalter, um die Tür aufzuschließen. Betrete den Gang und begib dich in den nächsten Raum.



6. Im nächsten Stock triffst du auf leichten Widerstand von Bombenwerfern und Skeletten. Nachdem du die

Skelette zerstört hast, gelangst du durch einen Gang mit einem Energiepunkt, an dem du deine Magie aufladen kannst - benutze ihn und nimm diesen Weg statt dem, der nach unten führt. Wenn du nach unten gehst, kommst du zu einer verschlossenen Tür, deren Schlüssel sich hinter einer Flammengrube befindet. Die Trittsteine, die du zum Überqueren der Grube benutzt, sind sehr schwierig beim Springen einzuschätzen. Wenn man hingegen auf dem Rückweg den Gang mit dem Energiepunkt nimmt, kommt man um diese Gefahr herum. Auch dieser Schlüssel wird von einer Flammenwand geschützt, wenn du also zu der Eissäule neben der schwebenden Plattform gelangst, solltest du Dytto rufen.

7. Auf dem nächsten Level gehst du sofort nach unten rechts und benutzt Dytto, um die Flamme in dem Steintopf zu löschen. Auf diese Weise kannst du die Tür öffnen. Dann gehst du



weiter nach rechts, um die Flamme zu löschen, die den Gang versperrt, aber gehe dann nicht weiter hinein. Nun schickst du Dytto fort, um Energie zu sparen. Gehe nach links und benutze die rechte Stahlsäule, um auf einen Vorsprung mit einem Baumstamm zu gelangen, den man zerstören kann.

8. Nun gehst du nach links und zerstörst die Baumstämme mit der Kugel. Benutze die Kugel, um den höhergelegenen Vorsprung zu erreichen, und hol dir dort die Nahrung aus der Kiste.



Lies dir durch, was auf dem Obelisken steht und springe dann hinüber auf den nächsten Vorsprung. Öffne die erste Kiste, um noch mehr Nahrung einzusammeln und schneide den Busch ab, hinter dem du etwas Käse findest.

9. Die schwarze Kiste ist eine Falle, vermeide also, ihr zu nahe zu kommen. Bahne dir den Weg zu dem Baumstamm und zerstöre ihn mit dem Stab, um



eine weitere schwarze Kiste zum Vorschein kommen zu lassen - diese enthält den Levelschlüssel. Gehe nun ganz nach rechts, wo du früher die Flammen gelöscht hast, die dir den Weg

versperrt haben. Gehe hinein und sei auf eine Überraschungsattacke von ein paar Soldaten gefaßt. Jenseits der beiden Fackeln kommt der Endgegner.

Feuer-Schrein-Boss Dytto ist hier sehr nützlich, um die abgeschossenen Feuerbälle zu neutralisieren. Achte darauf, wenn das Gesicht des Endgegners auftaucht, denn unmittelbar darauf greift er einen mit seinem heißen Atem an. Weiche ihm also aus. Sprung-Kicks sind die beste Methode, um ihm Energie zu entziehen, und wenn er sich bewegt, kann man ihn mit Sprung-Kicks zurückwerfen und schließlich töten.



## Fire Shrine Boss

Dytto is very helpful here at neutralising the fireballs spewed forth. Watch for the boss' face appearing which is a preliminary to a hot breath attack, so stay clear. Jump kicks are the best way to whittle down his energy, and once he is mobile, jump kicking is a safe way to repel him and finally destroy him.



## Erden-Schrein



1. Kehre über den Weg ins Dorf zurück. Eine seltsame Fremde ist inzwischen angekommen, und die Leute beginnen krank zu werden. Sprich zuerst mit dem Ältesten und besuche sie dann in ihrer Hütte. Kehre zum Ältesten zurück, um seinen neuen Auftrag zu bekommen, nämlich Bawu zu finden. Der Erden-Schrein befindet sich westlich vom Eingang zum Feuer-Schrein.

2. Gehe nach links, bis du zu einem Fluß kommst, der nach Süden fließt. Folge ihm am Ufer entlang nach unten und benutze Efreet, um die Baumstämme zu brechen und die Bienen mit seinem Atem zu töten. Nach dem Fällen des abgestorbenen Baums, der einen Obelisk des Wissens



freigibt, springst du das nahegelegene viereckige Loch hinab. Steige die lange Treppe hoch, sammle die Items aus den Fässern ein, an denen du vorbeikommst. Die Treppe führt wieder nach oben an die frische Luft und dann einen Klippenrand hinab. Dort wendest du dich nach rechts, und Leon erscheint auf einem kleinen Vorsprung mit einer schwarzen Kiste darauf. Breche die Kiste auf und sammle das Schmuckstück ein.



3. Gehe ein Stückchen zurück, bis du das Faß zu deiner Linken erreichst. Sammle dort die Nahrung ein und setze deinen Weg an den Bäumen vorbei

fort. Dann geht's ein größeres viereckiges Loch hinunter, das von Bäumen und Büschen umgeben ist. Sammle in dem Bereich die Items ein, und bevor du in das Loch springst, solltest du Efreet herbeirufen.

4. Du landest in einem Gebiet, das von Geistern bewacht wird. Zerstöre sie und zünde die Fackel an. Schicke Efreet fort und begib dich nach links zu einem Busch, hinter



dem eine Kiste versteckt ist. Darin befindet sich ein Schlüssel, der die untere Tür in der Gegend mit den Geistern öffnet. Gehe dort hinein und schneide den Busch ab, um an einen Schalter heranzukommen. Aktiviere diesen, um die obere Tür zu öffnen. Rufe Efreet aus der brennenden Fackel herbei und betrete den Gang, der in die Gegend führt, in die du zuerst geworfen wurdest. Zünde die Fackel an, um die verschlossene Tür zu öffnen.



5. Folge dem Weg nach unten und nach links, benutze Efreet, um die Zombie-Horden zu zerstören. Benutze das „Sprung-Gras“, um den höheren Vorsprung zu erreichen, und springe dann hinunter in die dunkle Schlucht auf dem Boden. Auf diese Weise gelangst du in einen Raum voller Spinnen. Töte die große schwarze und die rote, damit keinen neuen Spinnen mehr entstehen. Sobald alle tot sind, fällt eine Kiste in den Raum, die einen Schlüssel zu einer verschlossenen Tür enthält.



6. Betrete das neue Gebiet und schneide das ganze Schilf im Wasser ab - so findest du einen Schlüssel zu der unteren Tür. Der

Obelisk der Magie beschreibt eine neue Technik mit dem Stab. Benutze den Stab, um den abgestorbenen Baumstamm zu beseitigen, der einen Energiepunkt freigibt. Öffne die untere Tür und zerschläge die Kiste. Nun kann Leon die Scroll des Rod of Purification einsammeln.

7. Gehe zurück in den vorhergehenden Raum und benutze den Stab an dem Energiepunkt.

Mit dem Rod of Purification kannst du verschiedene Dinge machen: gehe zunächst zu dem Skelett in der oberen rechten Ecke und benutze ihn. Es wird antworten. Nun benutzt du ihn an den Pflanzen mit den breiten Blättern - sie verwandeln sich in „Sprung-Gras“. Der aufgeladene Stab erledigt darüber hinaus alle Untoten mit einem Schlag.



8. Springe auf das obere linke „Sprung-Gras“, um zu deiner Linken in eine Gegend zu kommen, die eine Kiste mit einer weiteren Schriftrolle enthält.



Diese steigert die Wirkung der Energie-Schüsse deines Stabs von 3 auf 6. Nun benutzt du das „Sprung-Gras“ unten links, um die höhergelegene Pflanze mit den breiten Blättern zu erreichen. Aktiviere sie und springe hoch auf einen Weg, der in einen weiten, offenen Bereich führt. Gehe nach unten und nach rechts, vorbei an dem Felsen. Wenn du an dem Felsen über dir vorbeikommst, wendest du dich nach rechts, gehst die Stufen hoch und passierst links den Obelisken. Begib dich auf den Vorsprung mit dem Felsen. Schiebe den Felsen den Vorsprung hinunter. Er wird zerspringen und aus seinem Inneren einen Schlüssel freigeben.



9. Kehre nach unten zurück und gehe nach rechts und wieder die Stufen hoch an dem Obelisken vorbei. Der Schlüssel

aktiviert die Brücke aus Trittsteinen. Statt über die Steine zu gehen, springst du in das Loch direkt daneben. Dann verläßt du den Screen in Richtung Süden, gehe weiter nach Süden und über den steinernen Weg. Gehe die Stufen hinunter und nach rechts, bis du zu einem Bogen kommst, der von einem weiteren Level kreierte wird.

10. Benutze Efreet, um das Eis zu schmelzen, dann rufst du Dytto herbei und setzt sie ein, um die Flammen zu löschen. Eine birgt einen Power-Orb



für den Stab. Lade deinen Stab auf und setze ihn ein, um im unteren Teil des Raums „Sprung-Gras“ herzustellen. Klettere hinaus und gehe nach oben, schlüpf durch die schmale

Spalte im Laub rechts. Nun gelangst du zu einem Loch, neben der sich rechts eine Fackel befindet. Achte darauf, daß du Efreet hast, denn er wird die Fackel anzünden, wenn du landest. Springe das Loch hinunter.

11. Zünde die Fackel an und gehe nach links und nach oben, dann noch einmal links. Nimm den Ingwer aus der Kiste, die in den Büschen versteckt ist, und wenn du zu dem Zeichen kommst, vollführst du aus dem Lauf einen Sprung Richtung Süden. Du stößt auf eine große rote Kiste, die die vierte Waffe enthält: ein Langschwert.

12. Kehre zu dem „Sprung-Gras“ unten zurück, und statt den rechten Weg zu nehmen, erforschst du die anderen



erwecken kann. Er belohnt dich mit einem Weg zu einem weiteren Aquamarin.

13. Hier sind außerdem zwei Löcher, die zu zwei Schlüsseln führen, die du brauchst, um in die Höhle des Endgegners zu gelangen. Sammle sie ein und kehre zu dem Wegweiser zurück, wo du hinübergesprungen bist, um dir das Langschwert zu



besorgen. Gehe weiter nach links und nach unten, bis du die erste verschlossene Tür neben dem Obelisken erreichst. Gehe hinein und klettere die Stufen hoch. Rufe Dytto herbei und sichere deinen Spielstand.

Erden-Schrein-Boss



bis ein Tentakel vorbeikommt. Sobald es zeitweise ausgeschaltet ist, stürmst du hinein und schlägst wiederholt auf den Hauptteil der Pflanze ein. Gefahr wird signalisiert, wenn die Knospe anschwillt. Wenn die Hornissen ausbrechen, setzt du Dytto's Wasser-Tornado ein, um die Sache zu einem schnellen Ende zu bringen.

Nimm Dytto mit hinein und rüste dich mit dem Langschwert aus. Stelle dich in die untere linke Ecke und halte den B-Button. Warte mit der Wirbelattacke,

## Garth Shrine Boss



Take in Dytto and equip your long sword. Stand in the bottom left corner and hold the B button, waiting to release a spin attack when the tentacle passes. Once it is temporarily destroyed, rush in and make repeated strikes on the main part of the plant. Danger is signalled by the bud swelling. When the hornets erupt, use Dytto's water tornado to bring things to a swift close.

## Klang-Schrein

1. Sammle Bawu ein und kehre zurück, so wie es der



Dorfbewohner beim Fluß vorschlägt. Sprich zuerst mit dem Ältesten, rufe dann Dytto von dem Wasser draußen herbei und statte dann der Fremden einen Besuch ab. Es geht ihr nicht gut, aber Dytto kann sie aufwecken. Myra

teilt dir noch mehr von der Geschichte mit. Höre ihr zu und kehre dann zum Ältesten zurück. Dann gehst du nochmals zu Myra, sie gibt dir Anweisungen und einen Würfel.

2. Verlasse die Stadt und benutze den Stab, um auf dem Hügel

„Sprung-Gras“ zu erzeugen. Auf dem Hügel steht eine weitere Kiste, aus der du einen Aquamarine einsammeln kannst. In der



Nähe des Zauns neben dem Teich ist noch mehr „Sprung-Gras“. Springe ins Wasser und wate nach



Süden - dort findet sich ein weiterer Aquamarin. Dytto verfügt nun über ihre neue Kraft - sie kann den Stab nun aus ihrem magischen

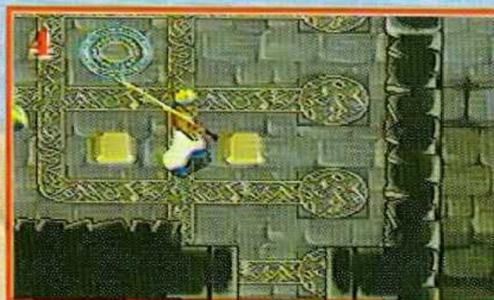
Energievorrat sofort aufladen (drücke einmal den X-Button).

3. Reise zu dem Schrein, so wie es Myra gesagt hat, und rufe Bawu herbei. Er wird es selbst auf sich nehmen, den Ball zu schlucken, der den Eingang blockiert. Gehe hinein, und Leon steht einer großen Wache gegenüber. Wenn man sie zerstört, fallen von oben große Steinblöcke herunter und schlagen ein Loch in den Steinweg.



4. Schneide drei Büsche ab, und es kommen drei Schalter zum Vorschein. Aktiviere sie alle, um die Tür zu öffnen. Gehe nach Süden durch die Tür und nimm Bawu mit, der die Armorats verschlucken soll (man kann sie nicht töten). Überquere die

Stachelgrube, indem du vorsichtig über die schwebenden Plattformen gehst, und hol dir den Schlüssel, den Zaubersrank und den



Gesundheitsrank von den Stangen (benutze das Langschwert, um sie zu zerstören).

5. Kehre zum Start zurück. Gehe nach rechts, aber bevor du durch die Tür marschierst,



nimmst du den rechten Gang. Er führt dich in den Feuer-Schrein und versetzt dich in die Lage, die Scroll of Sound einzusammeln. Kehre in den Klang-Schrein zurück.

6. Gehe den linken Gang hinunter und in den nächsten Raum. Im linken Busch ist ein



Energiepunkt versteckt - rufe Dytto herbei und benutze ihre Heilkraft an der verdorrten, grauen Knospe zu deiner Linken. Nun wählst du deinen Stab und

betrittst wieder den Energiepunkt, um den Stab aufzuladen, so daß du wieder „Sprung-Gras“ erzeugen kannst. Benutze es, um auf den höheren Vorsprung zu gelangen, wo Leon eine schwarze Kiste findet, die einen Schlüssel enthält. Benutze ihn, um die Tür nach Süden zu öffnen.

7. Nun mußt du Efreet herbeirufen. Dies erreichst du, indem du deinen Armreif auf die Explosion der Granaten von den Soldaten zielst, oder indem du durch den rechten Gang in den Feuer-Schrein läufst.



Zünde die drei Fackeln in dem Raum mit dem bombenwerfenden Soldaten an - eine befindet sich ganz rechts, die anderen beiden stehen neben der Tür, die sich öffnet, sobald alle drei entzündet sind.

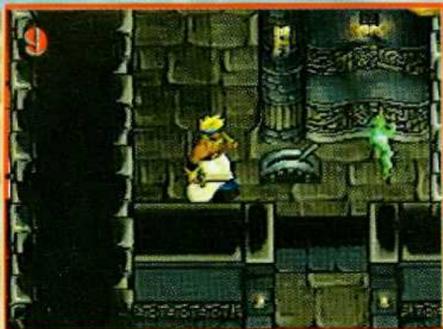
8. Kehre zu dem Energiepunkt zurück, der in dem



Busch versteckt ist, und rufe Dytto herbei. Nun betrittst du den Raum mit den beiden Fackeln

Innen überspringt Leon eine Falle und benutzt Dytto, um die herumwandelnden Flammen auszulöschen. Dann aktiviert man die beiden Hebel.

9. Gehe zurück in den Raum mit dem Energiepunkt und begeben dich nach rechts. Marschiere die Stufen hinauf und zerstöre die vier Türme, die die Kiste bewachen. Sammle die verfügbaren Items ein und wandere dann die andere Treppe hinunter zu einem einzigen Schalter. Wenn man ihn aktiviert, öffnet sich eine Stahltür.



10. Betrete den Raum darunter, gehe nach links und zerstöre unterwegs die Türme. Im nächsten Abschnitt tötest du alle Soldaten um die Steinsäulen herum, um die Flammen zu

löschen, die den Zutritt zu dem Busch blockieren. Sobald Leon an den Busch herankommt, schneidest du ihn ab, um einen großen Stachel zu erhalten. Benutze ihn, um die Steinsäulen zu zerstören. Setze dein Langschwert ein, um den Stachel in die richtige Richtung zu lenken.

11. Der Stachel wird die beiden Säulen zerstören, die den Durchgang blockieren.



Warte, bis er zurückkommt, und gehe dann nach oben, um einen Raum voller Schatzkisten vorzufinden. Drei davon sind Fallen, du solltest vor dem Eintreten also viel Energie getankt haben, denn die Kisten sind sehr schwer zu besiegen.



12. Auf der nächsten Ebene benutzt du die Pflanze, um Bawu herbeizurufen. Schau dich auf dem Boden genau um, und du entdeckst drei

kleine Risse (zwei sind in der unteren Hälfte, die sich auf einem separaten Bildschirm befindet). Bawu stemmt sie auf, und es kommen Wasserstrahlen zum Vorschein, die die Tür im Süden aktivieren. Gehe hindurch und speichere deinen Spielstand. Schiebe den Stein über den Rand hinaus, um auf der unteren Ebene rechts eine Wand zu öffnen.

13. In der hinteren Wand des langen rechtwinkligen Raums befindet sich ein Busch. Schneide ihn weg, um durch einen niedrigen Gang kriechen zu können. Schiebe die Eisenkugel auf den kleinen

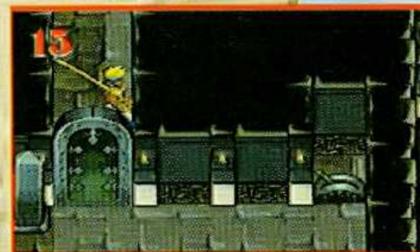
Felsbrocken und marschiere durch die geöffnete Wand. Springe hinunter und drücke den Stein-Button. Renne durch die Öffnung im Norden und laufe dann zurück zu dem Raum mit der Eisenkugel - diesmal schiebst du sie an dem Obelisken vorbei über den Rand hinaus. Nun kannst du den Schalter aktivieren und die Schriftrolle aus der Kiste einsammeln.



14. Kehre in den Raum zurück, in dem du den Busch abgeschnitten hast, um die Öffnung freizulegen, und gehe nach rechts. Töte die Soldaten und schiebe die Eisenkugel auf

den kleinen Felsbrocken. Krieche in den vorherigen Raum zurück, um festzustellen, daß die grüne Tür nun offen ist. Sammle die Bomben aus der Kiste ein und gehe nach Norden in den nächsten Raum. Hier findest du Grenadiere in einer vorteilhaften Position auf einer „Steininsel“. Von einem Punkt an den Stufen in der unteren rechten Ecke ausfeuerst du hoch einen Pfeil ab, um die Grenadiere auf den Schalter zu werfen, der das feindliche Bataillon ausschaltet und dich in die Lage versetzt, dich mit verschiedenen Boni zu versorgen. Nun benutzt du deine Pfeile, um die Eisenkugel loszuwerden, so daß du auf die „Insel“ springen kannst. Lies durch, was auf den Obelisken steht und merke dir den Hinweis, den du bekommst.

15. Gehe ganz zum Startpunkt zurück und benutze deine Bomben zur Verzögerung, um durch die doppelten Türen zu kommen. Im nächsten Raum



findest du zwei Stachel. Einen schleuderst du die Stufen hinunter in den nächsten Raum, der angefüllt ist mit Säulen. Achte darauf, daß er die Säule oben an der Treppe wirklich zerstört, denn sie enthält einen Schlüssel zu der Holztür (unten rechts im Level). Benutze eine Bombe mit dem Hebel, um die doppelten Türen zu aktivieren, und laufe herum, um die beiden Kisten zu finden - eine enthält ein grüne Schmuckstück. Du kannst den Stachelball auch durch die Stahltür und in den Raum mit den Grenadiere schicken, um die Säule in der Ecke zu zerstören. Auf diese Weise kommst du an eine Stab-Schriftrolle.



16. Öffne die Holztür in der unteren rechten Ecke, rufe Bawu herbei, damit er die große Eisenkugel vertilgt.

Schneide die Büsche ab, damit kleine Punkte zum Vorschein kommen. Aktiviere sie, und es erscheinen lauter kleine Roboter. Lasse sie ihre Aufgabe beenden, die Glühbirnen einzuschalten. Insgesamt müssen drei angeknipst werden, eine wird durch das Betätigen eines Hebels erleuchtet.



17. Bewege alle Eisenkugeln von den Schaltern weg und benutze dein Langschwert mit der Feuer-Schiffrolle, um alle abgestorbenen Baumstämme zu beseitigen. Indem du

alle Schalter freilegst, bekommst du Zutritt zu dem letzten Raum mit dem letzten Licht. Schneide alle Büsche ab, gehe dann hinaus und rolle eine Eisenkugel auf den Roboter bei dem Durchgang. Kehre in den vorherigen Raum zurück, um festzustellen, daß das Licht nun brennt und einige Items zur Verfügung stehen.

18. Im nächsten Raum muß Leon die Eisenkugel über den Rand schieben, um an die Buttons heranzukommen, mit denen er die Kanonen aktivieren kann. Wenn alle Wachen vernichtet sind,



gehst du in den angrenzenden Gang und schlägst den Roboter, daß er nach Norden rotiert. Marschiere vorwärts und schneide den Busch ab. Er gibt einen Energieball frei, mit dem der Roboter für eine Weile versorgt wird. Wenn er sich auf einer Linie mit der Schachtel befindet, drehst du ihn nach rechts, um eine weitere Schiffrolle zu bekommen.

19. Gehe nach rechts und die Stufen hinunter. Der dortige Hebel aktiviert wieder doppelte Türen - betätige ihn also zuerst und werfe eine Bombe darauf, damit du



durch die Stahltür kommst. Gehe nach links und in einen weiteren Raum. Dies ist eine Falle, rufe also Efreot aus den erscheinenden Flammen herbei und entledige dich der Feinde. Betrete den Raum darunter und hol dir den Schlüssel zu der Holztür rechts.

20. Betrete den nächsten Level und schneide die Büsche und Baumstümpfe ab, bevor die dritte Glocke erklingt. Benutze dabei das Langschwert, denn einer der Büsche und einer der Bäume enthalten jeweils einen Feuerstein, der dein Schwert stärker und die Aufgabe damit leichter macht. Wenn du damit fertig bist, gehst du durch die Tür und holst dir den Schlüssel.



21. Gehe durch die Holztür und aktiviere die Schalter in der folgenden Reihenfolge: 1. rechts, links, links - 2. links, rechts, links - 3. links, rechts, rechts.

## Klang-Geist

Benutze die Super-Mikrowellen-Attacke (zweimal den A-Button drücken), um alle Kristalle in dem Bereich zu vernichten - ein ökonomischer Einsatz von Zauberkräften. Der Gold-Kristall zerbricht, wenn du den A-Button hältst, um dem Zauber noch mehr Kraft zu verleihen. So entsteht ein Warp, der dich aus dem Klang-Schrein hinausbefördert. Kehre in die Stadt zurück, die in der Zwischenzeit angegriffen worden ist. Heile mit Dytto den Ältesten, der dir sein Sword of Ordan (Langschwert Level 2) anbietet. Gehe zu Myra in die Hütte des Ältesten und sprich mit ihr. Verlasse die Stadt und wandere durch den Erden-Schrein bis zum Loch ganz links. Du fällst vor den Kristall, der den Eingang zum Schrein der Dunkelheit versperrt.

22. Mit deinem Klang-Geist zerstörst du die Kristalle in der Kammer mit den drei Hebeln.



## Klang-Schrein-Boss

Die Sandkammer ist das reinste Versteckspiel. Zunächst hältst du dich von den untexturierten Bereichen fern, die die Spitzen eines Dreiecks bilden. Dort erscheint der schädelförmige Boss als erstes. Die anderen Formen sind kleine Wirbelwinde, die du meiden solltest, indem du in den Schatten herumrennst. Wenn du die Augen attackierst, kommt das Monster in seinem einzigen verletzbaren Zustand zum Vorschein - dazu ein großer Wirbelwind, der dich verfolgt, sich aber sehr langsam bewegt. Du kannst das Monster auch zum Vorschein bringen, indem du die groben menschlichen Formen attackierst, die regelmäßig im Sand auftauchen.



Fortsetzung folgt...

# FIGHTERS MEGAMIX

**W**enn ihr Kampfsport-Spiele mögt, dann werdet ihr dieses Spiel hier lieben! Bei „Fighters Megamix“ bekommt ihr nämlich alle „Virtua Fighter 2“- und alle „Fighting Vipers“-Charaktere spendiert und könnt zusätzlich noch mit einigen geheimen Kämpfern gegen einen Freund antreten. Alles wurde

reingepackt: alle Moves, alle Hintergründe, alle Arenen und viele versteckte Extras! Wir konzentrieren uns bei den Tips nun auf die versteckten Kämpfer unter denen z. B. Janet aus „Virtua Cop 2“ und ein Auto aus „Daytona USA“ sind!

## Kurs A Anfänger



In dieser Gruppe ist Honey in einer etwas abgewandelten Form der Geheim-Charakter. Sie trägt andere Klamotten, und einige ihrer Moves sind stärker geworden. Nachdem du hier alle Gegner besiegt hast, kannst du auch mit ihr kämpfen.



1. Cat Slap - vorne, vorne, Punch



2. Scorpion Attacke - vorne/unten, Kick



3. Honey Peach - Punch + Kick + Block



4. Cat Uppercut - vorne/unten + Punch

## Kurs B Virtua Fighter



In dieser Gruppe versteckten sich Akira und Sarah aus „Virtua Fighter Kids“. Beide besitzen verbesserte Extra-Moves. Auch hier kannst du, nachdem du alle Gegner dieser Gruppe besiegt hast, die beiden neuen Kämpfer anwählen.

**AKIRA**



1. Trip 'n' Punch - (nahe am Gegner) hinten + Punch + Kick



2. Armour Breaker - hinten, vorne, vorne + Punch + Kick

**SARAH**



3. Backflip Kick - hinten + Punch + Kick + Block



4. High Roundhouse - hinten + Punch + Kick

**Kurs C**  
**Fighting Vipers**



Ura Bahn, ein wirklich interessanter Kämpfer, versteckt sich am Ende dieser Gruppe. Seine Moves nehmen dem Gegner sehr viel Energie ab. Wenn du ihn besiegst, kannst du ihn das nächste Mal anwählen und selbst steuern.



1. Super Headbutt - Punch + Kick + Guard



2. Crucifix - vorne/unten + Punch + Kick + Guard



3. Super Straight - vorne halten + Punch



4. Jingi Gekitcucha - vorne/unten + Punch

**Kurs D**  
**Mädchen**



Sogar aus „Virtua Cop 2“ hat man eine Figur mit in dieses Spiel genommen. Janet bringt sogar ihre Pistole und einen Virtua Cop-Hintergrund mit und verfügt über eine Kombination von Moves vieler anderer Kämpfer.



1. Janets Pistole - hinten, vorne, Punch + Kick



2. Grab 'n' Slap - (nahe am Gegner) Punch + Block



3. Rising Knee - vorne + Kick



4. Back Toss - hinten + Punch + Block

**Kurs E**  
**Muskeln**



Wenn du es schaffst, all die großen Jungs und Mädchen hier zu besiegen, dann stehst du einem Charakter namens Bark gegenüber. Seine Moves werden hauptsächlich mit den großen Füßen und Boxhandschuhen ausgeführt. Mit einem kleinen Trick kämpft Bark sogar im Nikolaus-Kostüm. Nachdem du Bark dann besiegt hast, kannst du nicht nur ihn, sondern auch noch Bean anwählen.



1. Nikolaus Outfit - bei der Charakterauswahl gehst du auf Bark und drückst A + B + C gleichzeitig.





2. Flying Kick - rennen (zweimal vorne drücken und halten) + Kick



3. Multi-Punch - halte unten und drücke mehrmals Punch

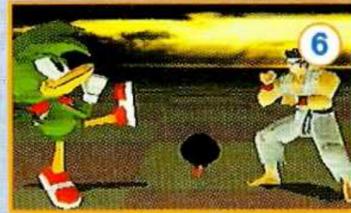


4. Klatschen - vorne, Punch (mehrmals)

BEAN



5. Bomben - vorne, vorne + Punch



6. Bomben II - vorne + Kick



7. Sprung-Bomben - springen (hoch), dann mehrmals Punch drücken



8. Punch-Bombe - hinten, vorne, Punch, Punch

Kurs F Smart Guys



Hier steht als letztes ein gewisser Rentahero auf dem Programm. Er ist so ziemlich der interessanteste der versteckten Charaktere, und wenn du ihn besiegt hast, so kannst du auch einmal mit ihm antreten.



1. Marken - neben Rentaheros Energieanzeige befinden sich einige Striche. Alle 20 Sekunden wird einer dieser Striche verschwinden, und wenn alle weg sind, so verliert Rentahero seine Rüstung und kann seinen Ground Smash nicht mehr ausführen. Die Markierungen sind also als eine Art Energiebalken anzusehen und geben dem Spiel so einen zusätzlichen Reiz.



3. Power Kick - unten, unten/hinten, hinten + Kick



2. Ground Smash - unten, unten/vorne, vorne + Punch



4. Akiras Smash - (Gegner am Boden) oben + Punch

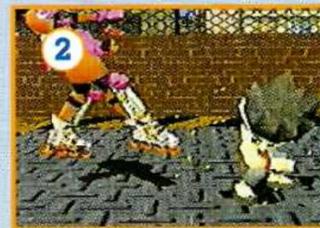
Kurs G Dirty Fighters



Sind alle Gegner dieser Gruppe k.o., so triffst du auf einen der seltsamsten Charaktere überhaupt. Deku schaut wie eine Kaffeebohne in mexikanischen Klamotten aus - unglaublich, aber leider äußerst wahr!



1. Body Slam - oben/vorne + Punch



2. Mexican Bowl - (nahe am Gegner) Kick + Block



3. Bum Burst - (Gegner am Boden) oben + Punch



4. Flying Back Kick (nahe am Gegner) oben/hinten + Kick

Course H



Durch den Sieg über alle Endgegner kommt man an den Araber namens Siba. Dieser schwertschwingende Typ hat äußerst interessante Moves drauf, bei denen auch mal sein Säbel zum Einsatz kommt. Auch ihn kann man dann anwählen.



1. Stich - vorne, vorne + Punch



3. Virtua Fighter 1/Siba - drückt beim Anwählen von Siba X oder Z, und seine Polygone sehen so kantig wie bei den Kämpfern in „Virtua Fighter 1“ aus



2. Stich 2 - hinten + Punch



4. Arabian Throw - Punch + Block

Course I



In dieser Gruppe versteckt sich ein wirklich „abgefahrener“ neuer Gegner. Wenn du nämlich alle diese seltsamen Typen besiegt hast, so mußt du gegen ein Auto aus „Daytona USA“ antreten.



1. Skid Face - (nahe am Gegner) vorne, vorne + Punch + Block (mehrmals)



2. Hit 'n' Run - vorne, vorne + Punch



3. Hornet Butt - Punch + Kick + Block



4. Road Rags - (nahe am Gegner) Punch + Block

Mehr Secrets

Optionen-Screen

Wenn du beim Auswahlbildschirm der Charaktere die L-Taste und Start drückst, dann erscheint ein neues Menü, in dem du die Zeit, die Schwierigkeit und die Anzahl der Runden einstellen kannst.



Musik auswählen.

Musik-Auswahl

Begib dich in den Trainings-Modus und drücke dann Start, um an die Move-Liste zu kommen. Mit der L- oder der R-Taste kannst du nun die



Als Panda Chan spielen  
Nachdem du Kurs I durchgespielt hast, wählst du Kumanchan an und spielst Kurs I nochmals durch. Nun wählst du Kumanchan beim nächsten Mal mit Z aus, und schon spielst du als Panda-Bär.

Verschiedene Outfits

Sollen deine Kämpfer anders aussehen, dann brauchst du sie nur mit C anwählen.

## TIPS &amp; TRICKS - J-L

Hier sind die Tips & Tricks-Codes des Monats - viel Spaß dabei!



## JOHN MADDEN 92/93/94

## ON-SIDE KICK

Du kommst beim Kick Off wieder in Ballbesitz, wenn du den Kick-Button schnell immer wieder drückst, wenn der Kicker zu rennen beginnt. Die Verteidigung erhält den Ball zurück.

## FIELD GOAL BLOCK

Wähle Punt Block und schieße mit dem rechten Line-Backer diagonal auf den Kicker.

## JOHN MADDEN '92

## Paßwörter

Viertelfinale 0465100  
Halbfinale 0075121  
Superbowl 0475352

## JOHN MADDEN '93

## Uhr weiterlaufen lassen

Wen die Spielbeschreibung erscheint, hältst du oben auf dem Steuerkreuz und drückst den C-Button. Nun läuft die Uhr weiter.

## JUNGLE STRIKE

## Level-Codes

Level 2 RXW6YKRVMCZ  
Level 3 9WP39NSHJKW  
Level 4 XNL4FD397SW  
Level 5 V4MCD39VSPH  
Level 6 WMK3W746JK7  
Level 7 TGZX4CFDYRP  
Level 8 7L5PCF3BRWC  
Level 9 N4HCFK9XVNK

## JURASSIC PARK

## Level-Paßwörter

GRANT  
Power Station 240P0021  
River 4A3PG0A4  
Pump House 621C002N  
Canyon 81VVMF20  
Volcano A69KJG6U  
Centre CVVVVT4

## RAPTOR

Power Station I21G0027  
Pump House K21G0029  
Canyon M21G002B  
Centre 021G002D

## K

## KLAX

## EXTRASPIEL

Halte auf dem Titelscreen links und oben diagonal, A, B, C und Start gleichzeitig, um an ein Extraspiel heranzukommen.

## KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

## ALLE TÜREN ÖFFNEN

Drehe den Namen des Spiele-Designers WILLIAMS um in SMAILLIW und gib dies im Paßwort-System ein. Nun kannst du alle Türen auf allen Levels betreten, mußst aber trotzdem noch alle Puzzles selbst lösen.

## KING OF THE MONSTERS 2

Beim Takara-Logo drückst du oben, rechts, unten, links, oben, links, unten, rechts auf dem ersten Joypad. Danach kommst du in den Beobachtungs-Modus, in dem sich die CPU selbst bekämpft.

Auf dem zweiten Joypad drückst du beim Sega-Logo oben, unten, oben, unten, links, rechts, links rechts, und du gelangst in den Debug-Modus.

## KING SALMON

Gib VDLDNJKCKN ein, und du bekommst einen weltrekordverdächtigen 112 Pfund-Barsch.

## KLAX

Drücke oben links, A, B, C und Start, um den Schwierigkeitsgrad zu steigern.

## KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

## UNENDLICH LEBEN UND OFFENE TÜREN

Gib das Paßwort SMAILLIW („Williams“ von hinten gelesen) ein, und du beginnst das Spiel mit unendlich vielen Leben und Zutritt zu allen Türen.

## L

## LAKERS VS CELTICS

## PASSWORT-BUSTER

Mit dem folgenden Code kannst du mit den LA Lakers gegen die Philadelphia 76er spielen, wobei du nur ein Game brauchst, um das Finale zu gewinnen: 3L2GJS

## LANDSTALKER

## SCHLAMMSCHREIN

Gehe zurück zu Guni, finde die kleine Statue auf dem Tisch im Haus. Bringe sie zu dem Schrein, und die Steintür öffnet sich.

## FLAMMENSCHWERT

Gehe von Guni zu Ryuma und folge dem Weg bis er nach Norden abzweigt. Nimm diesen Weg und gehe weiter, bis du zu einem Landhaus kommst. Gehe hinein und sprich mit dem Ritter. Er gibt dir das Flammenschwert!

## CASINO

Es befindet sich in dem Brunnen neben dem Schloß. Gehe zuerst zum Schloß und sprich mit Arthur. Er gibt dir ein Ticket für das Casino.

## MERCATOR CRYPT

## RÄTSEL 1

Zerstöre die weißen, roten und die gelben Blasen.

## RÄTSEL 2

Schwinge nicht dein Schwert, hebe den Felsbrocken auf und werfe ihn so oft, bis das Monster tot ist.

## RÄTSEL 3

Zerstöre das dunkel gefärbte Skelett.

## RÄTSEL 4

Klettere auf den oberen Rang, wende dich nach links und marschiere nach vorne durch eine unsichtbare Tür.

## LAST BATTLE

Warte, bis die Message „Legend of the Final Hero“ erscheint, drücke und halte dann A, B und C und drücke anschließend Start. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um das Kapitel anzuwählen, mit dem du beginnen willst. Dann drückst du wieder Start, um mit dem Spiel zu beginnen. Du kannst allerdings nur jeweils das nächsthöhere Kapitel zum zuletzt gespielten anwählen.

## LAWNMOWER MAN

## CHEAT-MODUS

Auf irgendeinem Plattform-Level hältst du das Spiel an und drückst oben, rechts, A, B, A, unten, links, A, und unten. Dann fährst du mit dem Spiel fort und pausierst noch einmal. Drücke dann B, um Levels zu überspringen, oder C für das Menü.

## LHX ATTACK CHOPPER

## PASSCODE FÜR DIE LETZTE MISSION

Freedom Train - CSIEAZE

## LIGHTNING FORCE

Drücke irgendeinen Knopf und Start (das kann man beim Sega-Logo, bei der Titelanimation oder während des Demos machen), um den Konfigurations-Bildschirm aufzurufen. Hier kannst du die Steuerung, die Zahl der Schiffe, die Schwierigkeit und die Sound- und Musikauswahl festlegen.

Im Konfigurations-Bildschirm setzt du die Zahl deiner Schiffe auf 0, dann bekommst du 99 Schiffe.

Nachdem du das Spiel beendet hast, bekommst du eine Reihe weiterer Auswahlmöglichkeiten im Musiktest (Konfigurations-Bildschirm).

Wenn du deine Initialen in der Highscore-Liste eingibst, kannst du die Bewegungen der Sterne mit dem Joypad beeinflussen.

Halte das Spiel an und gebe folgende Sequenz ein: oben, rechts, A, unten, rechts, A, C, links, oben und B. Nun drückst du oben, um alle Waffen zu bekommen, rechts, um die Klave hinzuzufügen oder zu entfernen. Wähle eine Waffe mit C an und drücke unten, um sie wieder abzulegen. Man kann sich die Sequenz leicht merken, wenn man daran denkt, daß die letzten vier Knopfdrücke das Acronym „dub“ ergeben - die ersten sechs sind sowieso einfach.

Am Anfang der 9. Stage (kurz nach dem ersten Power Up) erscheint am unteren Bildschirmrand ein weißer Blob-Gegner. Er wird zu dir hochspringen. Wenn er sich an dein Schiff klammert, tötet er dich nicht, zieht dich jedoch für eine Weile nach unten und verschwindet dann wieder. Anschließend hast du ungefähr 10.000 Punkte.

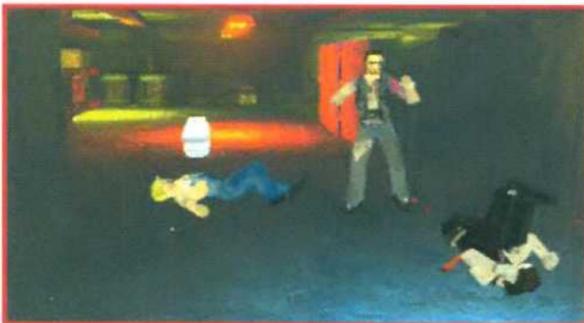
Noch bevor die Fortsetzung des düsteren Kultstreifens in den deutschen Kinos anluft, durfen wir bereits jetzt die „Krahe“ durch die finsternen Gassen „der Stadt der Engel“ fuhren.

# THE CROW-CITY OF ANGELS



Mit der Pistole in der Hand konnt ihr die Gegner auf Distanz halten.

Es stellt sich bei dieser Film-Adaption sicherlich die Frage, ob es nicht ein bichen pietatlos war, eine Fortsetzung zu „The Crow“ zu drehen, schließlich verstarb der Hauptdarsteller Brandon Lee auf tragische Weise bei den Dreharbeiten, doch das mu jeder fur sich selbst entscheiden. Tatsa-



Das haut glatt die Krahe um: die Feinde tauchen gemeinerweise oftmals aus unterschiedlichen Richtungen auf.



Das Anvisieren der Gegner gerat durch das standige Wechseln der Perspektiven und wegen der ungenauen Kollisionsabfrage leicht zum Glucksspiel.

che ist auf jeden Fall, da die Krahe mal wieder arger mit finsternen Zeitgenossen hat und so ihre ubermenschlichen Krafte erneut zum Einsatz kommen. Das Auffalligste bei diesem Final Fight-Ableger ist sicherlich die grafische Darstellung. Eure Polygon-Krahe bewegt sich durch ein komplettes dreidimensionales Environment, eingefangen durch eine cineamatische Kamerafuhrung, die das prugellastige Geschehen standig aus unterschiedlichen Perspektiven prasentiert, wenn ihr durch die dusternen Hauser und Gassen wandelt. Gewohnungsbedurftig gestaltet sich auch die Steuerung. Druckt ihr das Pad nach links oder rechts, bestimmt ihr die Laufrichtung, wahrend ein Druck nach oben oder unten den Helden losspurten lat. Die Aktionsmoglichkeiten sind vielfaltig: Schlagen & Treten, Items aufsammeln, Ducken, Laufen oder Schlagge abblocken. **Ulf Schneider** ■

## Word Up

Das technische Vorhaben war lobenswert, die morbide Atmosphare kommt gut ruber, letztendlich krankelt die Filmumsetzung jedoch nur am etwas einfaltigen Gameplay. Standig in simpler Manier auf Gegner mit bloen Fausten oder Waffen eindreschen macht allerdings in der dritten Dimension dennoch viel Laune.



Im Intro werdet ihr mit dem Anfuhrer der diabolischen Gang konfrontiert.



Makaber: Niedergestreckte Widersacher bleiben in ihrer eigenen Blutlache liegen.

## Check Up



<b>Titel:</b>	The Crow - City of Angels
<b>Genre:</b>	3D-Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Acclaim
<b>Tel.:</b>	0211-5233222
<b>Release:</b>	Ende Januar
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	6+
<b>Save Game:</b>	Nein
<b>Datentrager:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Leicht bis schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Pawort

## Grafik 72%

Farblich duster gestaltete Render-Hintergrunde mit hohem Detailreichtum, die Polygon-Recken sehen kantig aus, wurden aber sehr realistisch animiert.

## Sound 79%

Zur morbiden Atmosphare passender Soundtrack zwischen Synthie-Klangen und Rock, realistische Soundeffekte, etwas kurzatmige Stohn & Achz-Gerausche.

## Gesamt 70%

Recht imposantes Final Fight in 3D mit ein paar Schwachen beim Gameplay.

Das zweifellos etwas unterrepräsentierte klassische Action-Adventure-Genre erhält mit dem inoffiziellen Landstalker-Nachfolger endlich ein echtes Highlight, das entgegen ursprünglicher Pläne leider doch nur mit englischer Sprache aufwarten kann, was dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch tut. Wir erlebten mit Garian die spannendsten Abenteuer!



# DARK SAVIOR



**D**er Name Climax ist vielen Sega-Veteranen in bester Erinnerung! Immerhin lieferte dieses Programmier-Team mit Landstalker eines der erfolgreichsten Mega Drive-Spiele überhaupt ab. Nicht zuletzt die hervorragende Übersetzung ins Deutsche und die für damalige Verhältnisse famose Iso-3D-Grafik dürften

ihren Anteil am Erfolg dieses mit vielen RPG-Elementen angereicherten Action-Adventures gehabt haben. Ob Climax nun drei Jahre später im 32 Bit-Zeitalter ähnlich erfolgreich sein kann, verrät euch unser ausgiebiger Test!

bei Bedarf wird beim Betreten eines Gebäudes auf Darstellung der Räumlichkeiten umgeschaltet, und letztendlich trifft man auf zahlreiche Personen, welche allesamt für einen gemütlichen Plausch oder teilweise einen kräftezehrenden Kampf zur Verfügung stehen. Die Story ist im Gegensatz zu verwandten Games keineswegs linear aufgebaut, das heißt, der Spieler muß nicht eine einzige Geschichte von



**Diverse Handlungsstränge sorgen für zahlreiche Überraschungen.**

## Spannung pur!

Schon auf den ersten Blick gibt sich Dark Savior als Nachfolge des legendären Landstalker zu erkennen. Das Geschehen sieht man aus der gewohnten Schrägsicht, ein blonder Held marschiert säbelschwingend durch die flüssig scrollenden Landschaften,

**Fans von Story of Thor 2 und Tomb Raider werden von Dark Savior gleichermaßen an den Screen gefesselt!**

Anfang bis Ende durchspielen. In Dark Savior laufen mehrere Handlungen parallel ab, was dem Spiel eine durchaus filmähnliche Atmosphäre verleiht, da man



**Herumliegende Kisten muß man in der Regel als Podest oder Gewicht verwenden.**



**Die durchaus spannenden Kämpfe sorgen für Abwechslung vom Action-Adventure-Einerlei.**

relativ häufig mit der normalen Grafik-Engine inszenierte Cut-Sequenzen verfolgt. Selbstverständlich gibt es aber eine grundlegende Story, um die sich das ganze Geschehen dreht. Der Hauptschauplatz ist die unheimliche Gefängnis-Insel von Kurt Warden III., der eine riesige Maschine entwickeln läßt, mit deren Hilfe er ein gruseliges Monster kriechen will, das ihm wieder Macht und Einfluß verschaffen soll. Garian, unser blonder Held, landet zusammen mit seinem Begleiter, einem hilfreichen Papagei namens Jack, zufälligerweise auf dieser Insel,

als er das vom Schiff geflohene Untier Bilan verfolgt. Gerade als Garian sich in einer Kneipe mit dem Barkeeper unterhält, marschiert Bilan mitten in die Festung von Kurt. Als ob es nicht genügen würde, daß das Monster eine Spur der Verwüstung hinterläßt, werden Garian auch noch von Kurt Warden erhebliche Probleme bereitet. Schlag auf Schlag folgen die kuriosesten Ereignisse, und der Spieler findet sich in einem spannenden Wettlauf mit dem Monster wieder.

## Größer, schöner, besser!

Dark Savior ist ein fesselndes Action-Adventure, das mit einer Vielzahl von Spielelementen überrascht. Ein wichtiger Bestandteil des Gameplays



*Der Ausgangspunkt des Spiels liegt auf dem relativ kleinen Schiff, von dem das Monster Bilan letztendlich entflieht.*



*Die teils recht kniffligen Kämpfe werden nach dem Best of Three-Verfahren abgehalten.*



*Während man sich in der Kneipe unterhält, marschiert Bilan gerade durch das Gefängnis.*



*Hoppala! Der merkwürdige Saf bringt unseren blonden Helden ins Schwanken.*



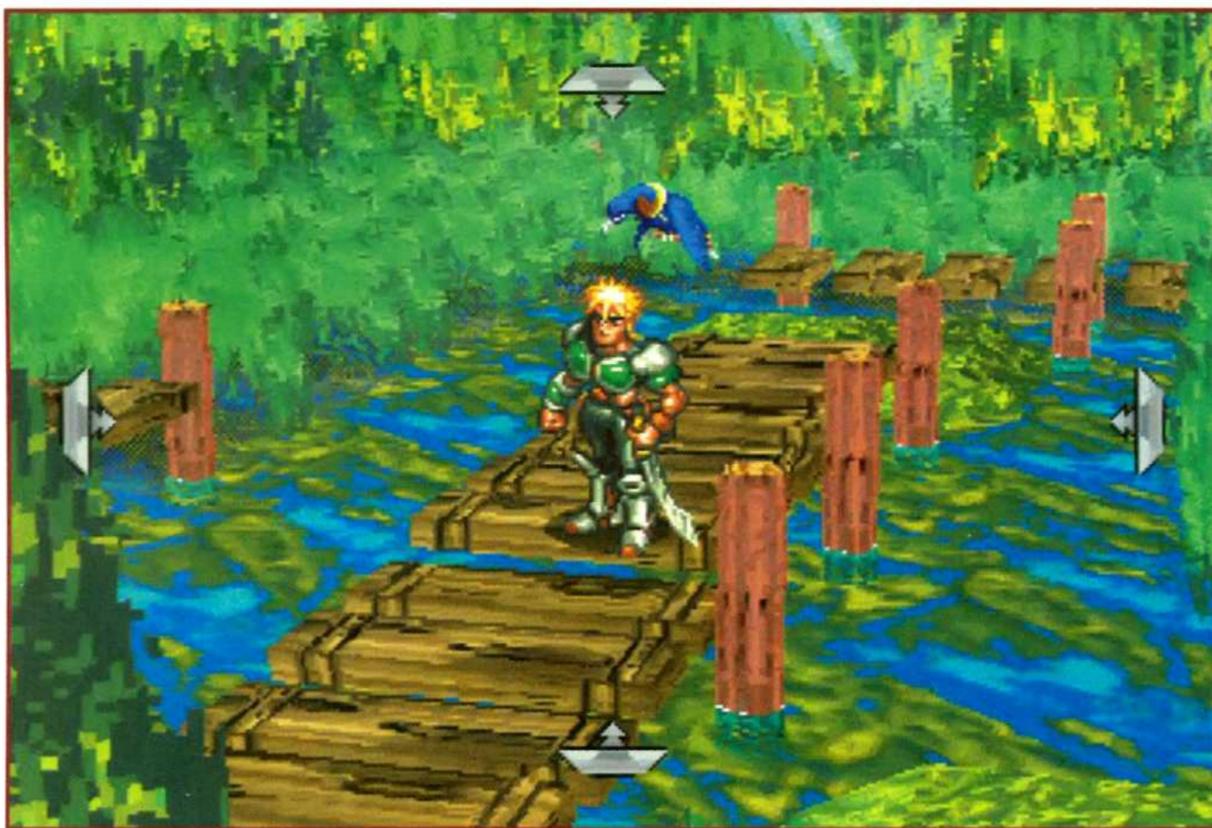
*Die ungewöhnliche 3D-Grafik von Dark Savior ist sowohl technisch als auch künstlerisch hervorragend gelungen.*

besteht selbstverständlich darin, beim Herummarschieren mit den zahlreichen Personen zu sprechen, was allerdings keineswegs so nervig ist, wie man es aus anderen Adventures kennt. Vielmehr sind die Dialoge teilweise richtig lustig und unterhaltsam. Teilweise kommt es natürlich vor, daß die angesprochenen Herrschaften keine Lust auf Gespräche haben, sondern lieber gleich das Schwert zücken. Sollte man hier nicht genügend Punkte gesammelt haben, wodurch man sich freikaufen kann, muß man sich im Best of Three-Verfahren in einer recht witzigen Beat 'em Up-Einlage um sein Leben prügeln. Gewinnt man,

bekommt man zahlreiche Punkte! Diese nutzt man entweder für den Aufstieg in einen höheren Charakter-Level oder man spart sie auf für Continues, die man bei einem Todessturz benötigt. Damit kommen wir auch schon zum Hauptspielelement von Dark Savior, das verblüffende Ähnlichkeiten zum Tomb Raider-Konzept aufweist.

## Tomb Raider 2, oder was?

Man steuert seine Spielfigur durch phantastische Landschaften, legt pixelgenaue Sprünge hin, balanciert über schmale Balken, legt Schalter um,



Inbesondere die farblich ungewöhnlich gestalteten Naturszenarios machen optisch einen hervorragenden Eindruck.



Im jederzeit aufrufbaren Directory erhält man wichtige Informationen über aufgesammelte Gegenstände..



Am Ende eines Kampfes erhält man im Falle eines Sieges Punkte.



Der Alien-artige Wissenschaftler muß ein schreckliches Monster für Kurt kreieren.

trägt Kisten umher, sammelt Gegenstände auf und genießt phantastische 3D-Effekte. Im Gegensatz zu Tomb Raider bekommt man das Geschehen zwar hauptsächlich aus der weniger spektakulären Iso 3D-Ansicht präsentiert, doch per Analog-Stick darf man jederzeit die Kameraposition verändern und sich so die für Sprünge oftmals nötige Übersicht besorgen. Hat man kein 3D-Pad, kann man die Perspektive nur im Stehen ändern, was aber den Spielspaß nicht mindert. Der Vorteil dieser flüssig scrollenden 3D-Engine liegt darin, daß sie weit weniger fehleranfällig ist und so den optisch besseren Eindruck hinterläßt. Die Speichermöglichkeit könnte wiederum aus Tomb Raider stammen. Trifft man dort von Zeit zu Zeit auf einen Save-Kristall, so wartet in Dark Savior an zahlreichen Stellen ein schwarz gefiederter Vogel namens Kaiser darauf, einen Bericht abschicken zu dürfen.

## Word Up

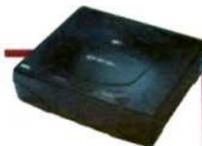


Dank seiner nahezu perfekten Inszenierung war Dark Savior für mich das fesselndste Spiel seit Tomb Raider. Ein Fülle ähnlicher Spielelemente und hervorragender 3D-Grafiken machen Dark Savior zum absoluten Highlight, das man nicht versäumen darf. Im Vergleich zum Vorgänger Landstalker wurde das Spiel etwas actionlastiger.

## Ein echter Hit!

Unterm Strich ist Dark Savior zweifellos ein echtes Top-Spiel, an dem nur inkompetente Spielermuffel Kritikpunkte finden können. Einzig und alleine, daß sich Sega aus Zeit- und Absatz-Gründen nicht die Mühe machte, das Spiel einzudeutschen, ist enttäuschend, dies schmälert den Spielspaß insgesamt jedoch nur geringfügig. Ansonsten finden wir hier ein klassisches Action-Adventure, das mit zahlreichen Spielelementen angereichert wurde, die für ein großartiges Spielgefühl sorgen. Die Spielbarkeit ist ebenso gut gelungen wie die bislang einzigartige 3D-Engine, welche für erstaunliche Effekte sorgt. Sie kommt natürlich beim Einsatz des 3D Control Pads besonders gut zur Wirkung. Daß ich mich fast zwei Wochen lang jeden Abend privat mit Dark Savior beschäftigte, dürfte Beweis genug für dessen Klasse sein. Wer sauer ist, daß es keine deutsche Version gibt, kann sich immerhin auf das brillante RPG-Spiel Grandia freuen. **Hans Ippisch** ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	Dark Savior
<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Sega/Climax
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	Februar
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,-
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	-
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Unterstützt 3D-Pad, tolle Grafik

## Grafik 83%

Dank technischer Klasse und famosen 3D-Effekten sehr sehenswerte Grafiken, die von Level zu Level schöner werden. Durchschnittliche 3D-Sprites.

## Sound 69%

Zweifellos nicht der Höhepunkt des Spiels, aber immerhin akzeptable Musik, die recht abwechslungsreich ist.

## Gesamt 90%

Ein grandioses Action-Adventure, das wochenlangen Spielspaß garantiert. Tolle Steuerung, spannende Story, exzellente 3D-Perspektiven.

# 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.**

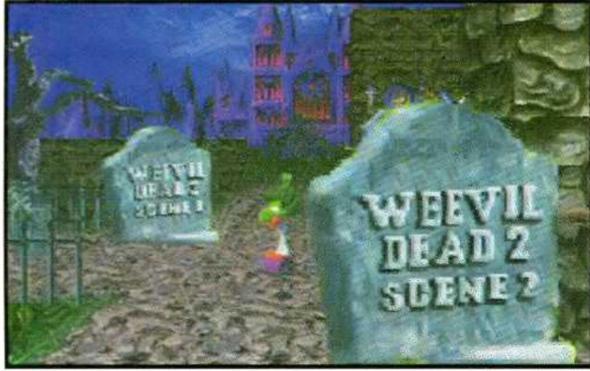


Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

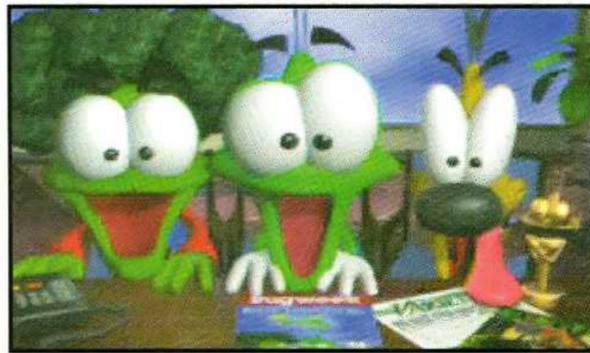
### JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

# BUG! TOO

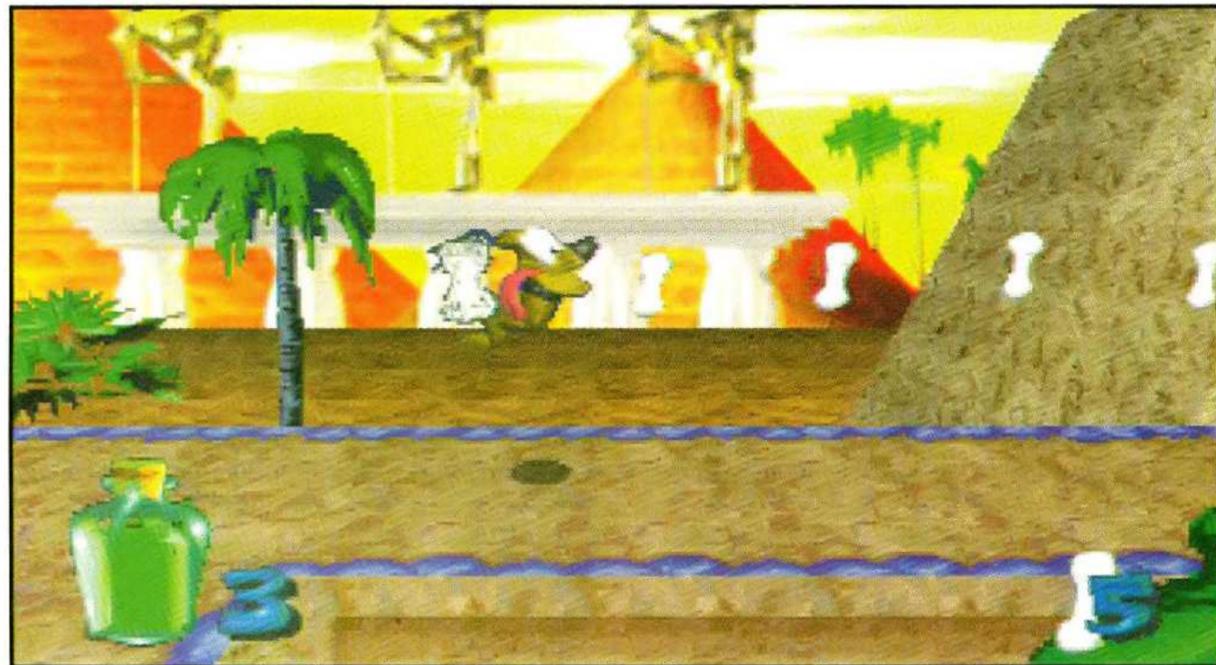
**Lust auf eine dreidimensionale Hüpferei? Wer sich zur unerschrockenen Joypad-Elite zählt, erhält mit der Fortsetzung des Insekten-Dramas genau das richtige Futter für seinen Saturn - doch Vorsicht: erhöhte Aggressionsgefahr!**



**Neu: Jedes Levelthema wurde mit einer Oberwelt versehen, in der ihr die einzelnen Abschnitt frei auswählen dürft.**



**Da fällt einem glatt die Kinnlade herunter: Das Schädlingstrio bekommt ein Angebot als Darsteller in diversen Action-Streifen.**



**Hochauflösende Hintergrundgrafiken, schöne Texturen, gerenderte Sprites - die Technik ist auf dem neuesten Stand.**

**A**uch im zweiten Teil mimt der immerfröhliche grüne Schädling Bug den Titelhelden. Bei seinem Streifzug durch die harte Welt der Action-Filme gesellen sich diesmal jedoch zwei weitere Insekten hinzu. Die Käfer-Dame Superfly hat aufgrund ihres Afro-Looks und der absurd hohen Plateau-Schuhe offensichtlich ein Faible für den 70er Jahre-Kult, während die skurrile Hund/Wurm-Kreuzung Maggot Dog vor allem durch ihre megagroße Schlapperzunge auffällt. Alle drei Protagonisten durchwandern in üblicher Manier die zahlreichen 3D-Levels. Die Aktionsmöglichkeiten umfassen dabei Springen, Laufen, Ducken sowie ein kurzzeitiges Schweben, wenn ihr während des Hüpfens noch einmal die Aktionstaste drückt. Mit dem entsprechenden Item verfügt das Insekten-Trio zudem über ein praktisches Wurfgeschöß. Am Gameplay hat sich erstaunlich wenig verändert. Einzig die Tatsache, daß ihr bei jedem Schauplatz aufgrund einer neuen Oberwelt die einzelnen Levels frei

## Word Up



Im Prinzip bietet Bug Too! alle Tugenden eines Spaßmachers erster Kajüte; Umfang, Leveldesign, Technik - alles top! Doch wer sich durch die streckenweise faszinierenden 3D-Welten bewegen möchte, sollte viel Geduld mitbringen, denn der Nachfolger stellt eine ultraharte Nuß dar, die bisweilen sogar unfair bis undurchschaubar ist (z. B. versteckte Schalter, Glückssprünge in die Tiefe der Spielfläche). Wer jedoch gewillt ist, sich durchzubeißen, kriegt eine Menge geboten.

anwählen dürft, verdient noch eine Randbemerkung. Dafür wurde aber die Level-Architektur noch verschachtelter und abwechslungsreicher gestaltet als beim Vorgänger.

**Ulf Schneider** ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	Bug Too!
<b>Genre:</b>	Jump & Run
<b>Hersteller:</b>	Sega/Realtime
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	Februar
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	20+
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Äußerst schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Komplexe 3D-Levels

### Grafik 83%

Flotte und abwechslungsreiche Polygon-Grafik mit schönen Texturen bringen die CPU ins Schwitzen, die Pixelierung hält sich in Grenzen, viele witzige Bitmap-Charaktere und Animationen.

### Sound 76%

Vielfältige, comicitige Voice Samples sowie originelle Musikstücke sorgen für eine witzige Atmosphäre.

### Gesamt 79%

Auch das technisch aufgebohrte Sequel bietet wieder viel Jump & Run für das Geld. Der allzu harsche Schwierigkeitsgrad verhindert jedoch eine Spitzenbewertung.

# BATMAN FOREVER

Während in den USA gerade das neueste Fledermaus-Abenteuer Batman & Robin mit hochkarätiger Starbesetzung (Schwarzenegger, Uma Thurman...) abgedreht wird, dürfen wir uns noch an einer Arcade-Adaption des dritten Teils erfreuen.



Mit Batarangs-Wurfgeschossen setzt ihr die Widersacher außer Gefecht.

Wenn man sich die Videospiegel-Geschichte des eleganten Comic-Helden einmal ansieht, fällt auf, daß Batman stets auf Prügelspiele abonniert war. Batman Forever bildet da keine Ausnahme. Wahlweise alleine oder mit seinem smarten Helfer Robin im Duett durchqueren die beiden Helden erneut die bedrohlichen Gassen von Gotham City, um via gekonnter Martial Arts-Künste das zumeist in Gruppen auftauchende Schurkenpack zu vermöbeln. Die Aktionsmöglichkeiten sind dabei - vornehm ausgedrückt - überschaubar: Schlagen, Treten und Springen. Mit der Schlagta-

ste dürft ihr zudem zuvor eingeheimste Items wie beispielsweise Batarangs einsetzen. Genügend sogenannter Hero-Symbole powern den Flattermann zudem kurzzeitig auf. Die Präsentation gestaltet sich sehr arcadelastig. Die Schadensanzeige wird beispielsweise gleich in Prozent angegeben, und besondere Aktionen in Form von Combos oder Double KOs werden optisch eingeblendet. Zum Abschluß einer Stage bekommt ihr eure Ergebnisse zudem aufgelistet, und für jede Kategorie wird ein besonderes Item angeboten, das ihr im nächsten Level einsetzen dürft.

Ulf Schneider ■



Mit dieser großen Stahlkugel kann Batman selbst den größten Widersacher umhauen.



Durch die vielen Einblendungen und herumfliegenden Gegner geht die Übersichtlichkeit völlig flöten.



Durch Batman-Symbole kann sich der Superheld gehörig aufpowern und so noch wirkungsvoller die Digi-Feinde vermöbeln.

## Word Up



Ein neuer Patient aus der Abteilung „Viel Lizenz, wenig Spielwitz. Vor allem der wüste grafische Mischmasch ist Schuld daran, daß dieser Silberling schon bald in irgendeinem Regal verstauben dürfte. Das Gameplay leidet zudem an Monotonie, einer mäßigen Kollisionsabfrage und völliger Unübersichtlichkeit.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Batman Forever
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Acclaim
<b>Tel.:</b>	0211-5233222
<b>Release:</b>	Januar
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	6+
<b>Save Game:</b>	Ja (Highscores)
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Arcade-Umsetzung, digitalisierte Sprites

### Grafik 37%

Schlampig: ätzende 2-Phasen-Animationen, digitalisierte Sprites, die bis zur Unerkennlichkeit pixelieren.

### Sound 51%

Düster-dramatische Hintergrundmusik, die größtenteils langweilt, die wenigen Soundeffekte sind lasch.

### Gesamt 35%

Dumpfe Keilerei, die stark unter der lausigen Grafik leidet, da wenden sich selbst Hardcore-Prügler mit Grausen ab.

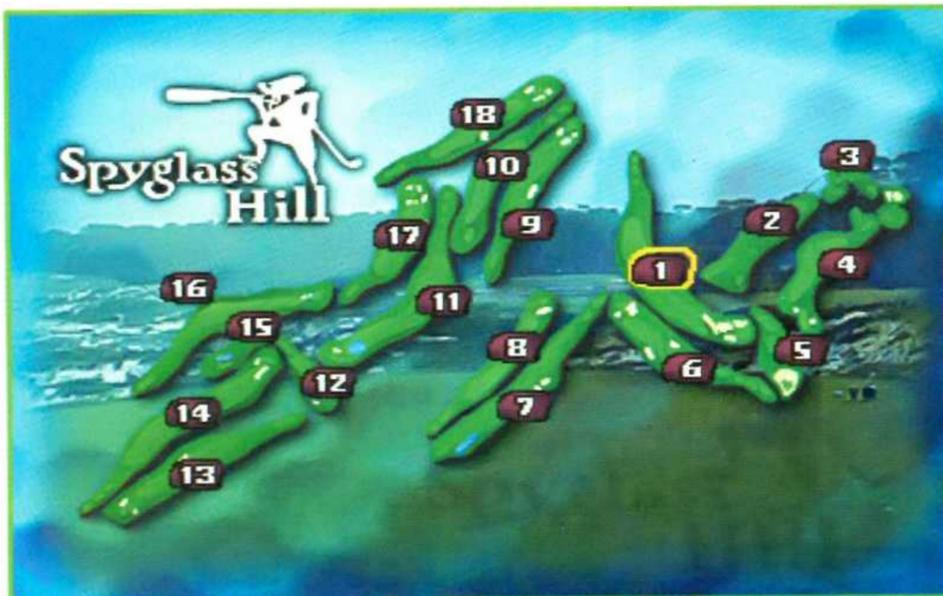
# PGA TOUR 97

Nachdem wir bei dieser Golfsimulation im Entwicklungsstadium auf verschiedene Schwachpunkte stießen, haben wir nun die endgültige Verkaufsversion noch einmal genauestens unter die Lupe genommen. Leider mag PGA Tour 97 auch hier nicht so recht in die sonst so erfolgreiche EA Sports-Serie passen.

Zwei Golfplätze stehen für unsere sportlichen Aktivitäten zur Verfügung. Ob man nun aber auf dem „Spyglass Hill“ oder bei „TPC at Sawgrass“ startet, ist spielerisch nur wenig von Bedeutung. In unserer Golftasche befinden sich dieselben Eisen wie in jeder anderen Golfsimulation, und auch die Schlagsteuerung erfolgt über die bewährte Darstellung eines Schwungbogens. Sind die EA-typischen Videosequenzen einerseits vom Feinsten, so erschreckend monochrom präsentieren sich die tatsächlichen Playgrounds.

## Endlich 32 Bit-Niveau?

Man drischt auf den unschuldigen Golfball in der Hoffnung, daß er dort zum Liegen kommt, wo man es berechnet hat. Die eindrucksvolle Flugphase selbst wurde kurzerhand unterschlagen. Wer Actua Golf kennt, wird ebenfalls die sarkastisch angehauchten deutschsprachigen Kommentare schmerzlich vermissen, die hier in der Form von kurzen englischen Wortfetzen kaum für Stimmung sorgen



Der Spyglass-Hill-Kurs erweist sich als äußerst abwechslungsreicher 18 Loch-Golfplatz. Links seht ihr ihn komplett in einer schön gemachten, aber nutzlosen Übersichtskarte.



Da helfen auch die Transparenzeffekte nicht! Pixelige Bäume und viel zu lange Ladezeiten verleiden einem fast jeglichen aufkommenden Spielspaß!



Einmal beeindruckt die schönen Videos und die moderne Präsentation eines EA-Produktes mehr als das eigentliche Spiel.

können. Übermäßig konzentriert erscheinen auch die Akteure auf dem Grün, denn einerseits legen sie eine gewaltige Denkpause zwischen Button-Freigabe und tatsächlichem Abschlag ein, andererseits fehlen auch die freudigen Gefühlsausbrüche, wenn einmal ein Schlag besonders gut gelungen ist. In dieser Form wird die PGA Tour 97 eher zur Tortur 97. Ich empfehle lieber PGA Tour '95 auf dem Mega Drive!

Oliver Preißner ■

## Word Up

Zwischen PGA Tour 97 und dem ebenfalls brandaktuellen Actua Golf von Gremlin liegen Welten. Sowohl in spieltechnischer als auch in grafischer Hinsicht bietet Electronic Arts nur mäßige Durchschnittskost, die den Fähigkeiten des Saturn in keinsten Weise gerecht wird! Insbesondere die langen Reaktions- und Ladezeiten nerven gewaltig.



## Word Up

Ich kann mich Oliver nur anschließen! Selbst als einer der größten PGA Golf-Mega Drive-Fans fand ich wirklich keinen Grund, wieso man sich dieses Spiel zulegen sollte. Ob Pebble Beach Golf, Actua Golf oder Virtual Golf, alle drei Titel bevorzuge ich klar!



## Check Up



<b>Titel:</b>	PGA Tour 97
<b>Genre:</b>	Golfspiel
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Tel.:</b>	02408/940-555
<b>Release:</b>	Dezember
<b>Preis:</b>	ca. DM 90,-
<b>Spieler:</b>	1-4
<b>Levels:</b>	2
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Einstellbar
<b>Besonderheiten:</b>	Bekanntes Golfprofis mischen mit

### Grafik 52%

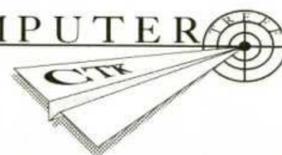
Abgesehen von den Videosequenzen findet man nur mäßige Grafiken, die an 16 Bit-Tage erinnern. Besonders Bäume und Sträucher werden aus nächster Nähe grob und unansehnlich.

### Sound 42%

Wortkarger Englischkommentator, die Totenstille wird alle paar Meilen mal von einem einsamen Vogel-schrei durchbrochen.

### Gesamt 48%

An der fast überall verwendeten Steuerung über einen Schwungbalken kann man zwar wenig verkehrt machen, jedoch entspricht bei PGA Tour 97 weder die Präsentation noch die vermittelte Sportatmosphäre dem heutigen State of the Art.



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

## SEGA SATURN

SATURN kpl. u. Demo CD dt. DM 389,95  
SATURN kpl. u. SEGA Rally dt. DM 449,95  
SATURN kpl.+Command&Conquer dt. DM 449,95

Bitte rufen Sie an:

Jetzt nach der Spielwarenmesse sind drastische Preissenkungen möglich!

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
Joypad-Verlängerungskabel 2m	DM	19,00
3 Dirty Dwarves	dt.	DM 89,00
4-4-2 Fußball	dt.	DM 88,00
AMOK*	dt.	DM 88,00
Andretti Racing*	dt.	DM 89,00
Area 51*	dt.	DM 88,00
Athlete Kings	dt.	DM 79,95
Baku Baku Animal	dt.	DM 58,00
Bedlam*	dt.	DM 88,00
Blam! Machinehead	kpl. dt.	DM 88,00
Black Dawn*	dt.	DM 88,00
Bug Too II	dt.	DM 88,00
Crusader No Remorse	kpl. dt.	DM 89,00
Command & Conquer	kpl. dt.	DM 98,00
Dark Savior*	kpl. dt.	DM 84,00
Daytona USA Championship Edt.	dt.	DM 98,00
Destruction Derby	dt.	DM 79,00
Discworld	dt.	DM 79,00
Dragonheart: Fire & Steel	dt.	DM 89,00
Earthworm Jim 2	dt.	DM 87,95
Exhumed	dt.	DM 87,95
Frankenstein*	dt.	DM 88,00
Grid Run*	dt.	DM 88,00
Heart of Darkness	kpl. dt.	DM 98,00
Hexen	dt.	DM 79,95
id software	dt.	DM 79,95
Iron & Blood	dt.	DM 89,00
Krazy Ivan*	dt.	DM 89,00
Last Dynasty*	dt.	DM 94,00
Lost Vikings 2*	dt.	DM 88,00
Magic: The Gathering	dt.	DM 89,00
Manic Karts*	dt.	DM 88,00
Manx TT*	dt.	DM 89,95
Mr. Bones*	dt.	DM 84,00
Need for Speed	dt.	DM 89,00
Nights mit 3D-Analog-Pad	dt.	DM 128,00
Powerplay Hockey	dt.	DM 89,00
Primal Rage	dt.	DM 49,00
Sea Bass Fishing	dt.	DM 79,95
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 Blast*	dt.	DM 89,00
Sonic The Fighters*	dt.	DM 89,00
Spot goes to Hollywood*	dt.	DM 88,00
Streetfighter Alpha 2	dt.	DM 88,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo*	dt.	DM 69,00
Syndicate Wars*	kpl. dt.	DM 94,00
The Crow: City of Angels	dt.	DM 89,00
Tilt	dt.	DM 89,00
Tomb Raider feat. Lara Croft	dt.	DM 89,00
Virtual On	dt.	DM 89,95
Worldwide Soccer '97	dt.	DM 89,00

## SEGA MEGA DRIVE

Disney Collection	dt.	DM 49,95
Int. Superstar Soccer DeLuxe	dt.	DM 79,00
Fifa Soccer '97	dt.	DM 109,00
SONIC 3D	dt.	DM 99,00
Virtual 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

Das SEGA Deutschland Großlager  
ist direkt bei uns in Neumünster



# NFL '97

Erstaunlich, wie viele American Football-Simulationen trotz verhaltener Popularität nach Deutschland schwappen. Diesmal versucht sich Sega an dieser rauhen Sportart und überrascht dabei durch einige innovative Details.



Auf Wunsch zeigt euch eine Hilfslinie die Flugbahn des Balles genau an.

Im Prinzip gibt es seit EAs revolutionärer American Football-Simulation nur unzählige Madden-Verschnitte auf dem Markt, ohne jedoch jemals das Original erreicht zu haben. Beim neuesten NFL-Spektakel unter dem Sega Sports-Label wurden jedoch einige neue Feinheiten auf die CD-ROM gebannt. Bemerkenswert ist vor allem die unglaubliche Optionsvielfalt. Egal ob die Festlegung der Wetterbedingungen, die Gewichtung der Computerunterstützung oder die Konfiguration des Regelwerkes, American Football-Liebhaber können bis auf die Schuhgröße der NFL-Spieler nahezu alles einstellen. Auch unter den Spielmodi tummelt sich eine hübsche Überraschung. Beim Play-Edi-

tor dürft ihr eure eigenen Spielzüge kreieren und dem Backup-Booster anvertrauen. Anonsten ist noch der ungewöhnliche Trainingsmodus interessant, bei dem ihr gegen ein wehrloses NFL-Team in aller Ruhe jeden Spielzug ausprobieren dürft. Madden-lastig wurde zu guter Letzt der Spielaufbau konzipiert. Bei der Steuerung wurde allerdings Übersicht großgeschrieben. Mit den unteren drei Knöpfen sorgt ihr für die Standardaktionen, während die oberen drei Tasten jeweils eine Receiver-Anspielstation beim Paß-Spiel präsentieren.

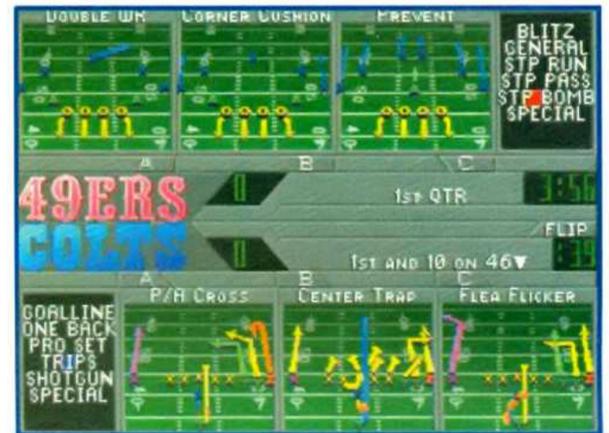
Ulf Schneider ■

## Word Up

Lobenswert ist sicherlich, daß die Designer bemüht waren, dem Genre neue Feinheiten abzugewinnen. Vor allem die Möglichkeit, eigene Spielzüge zu entwickeln, ist dabei besonders hervorzuheben. Spielerisch gibt es im Prinzip wenig zu bemängeln, außer daß die CPU-Teams nicht allzu intelligent agieren und Laufspiele recht simpel sind. Da zudem der technische Rahmen sträflich vernachlässigt wurde, bleibt Madden die Nummer 1.



Die Möglichkeit, eigene Spielzüge zu entwickeln, könnte richtungsweisend sein.



Bei NFL '97 werden euch komplette Spielzüge in fünf unterschiedlichen Kategorien angeboten.

## Check Up



<b>Titel:</b>	NFL '97
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	Januar
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1-8
<b>Levels:</b>	Alle NFL-Teams
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Leicht bis anspruchsvoll
<b>Besonderheiten:</b>	Multitap, NFL-Lizenz

## Grafik 58%

Mehr Pfui als Hui: Wenig Texturen & Farben, gerenderte Sprites, die beim Zoom bis zur Unkenntlichkeit grobpixelig werden, ödes Stadium-Szenario.

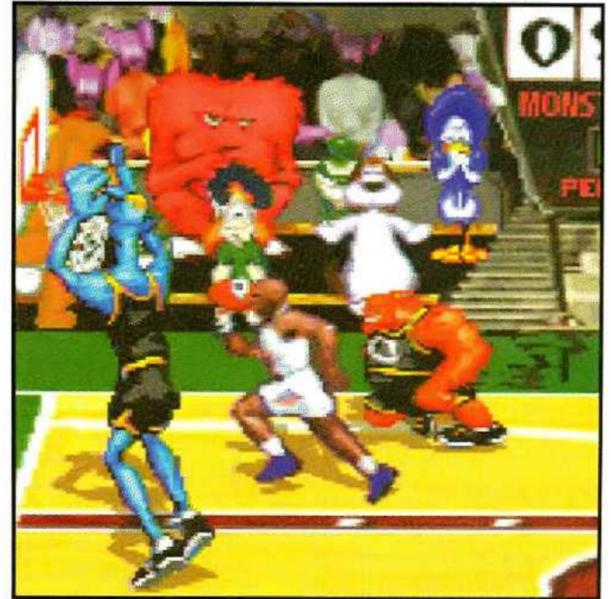
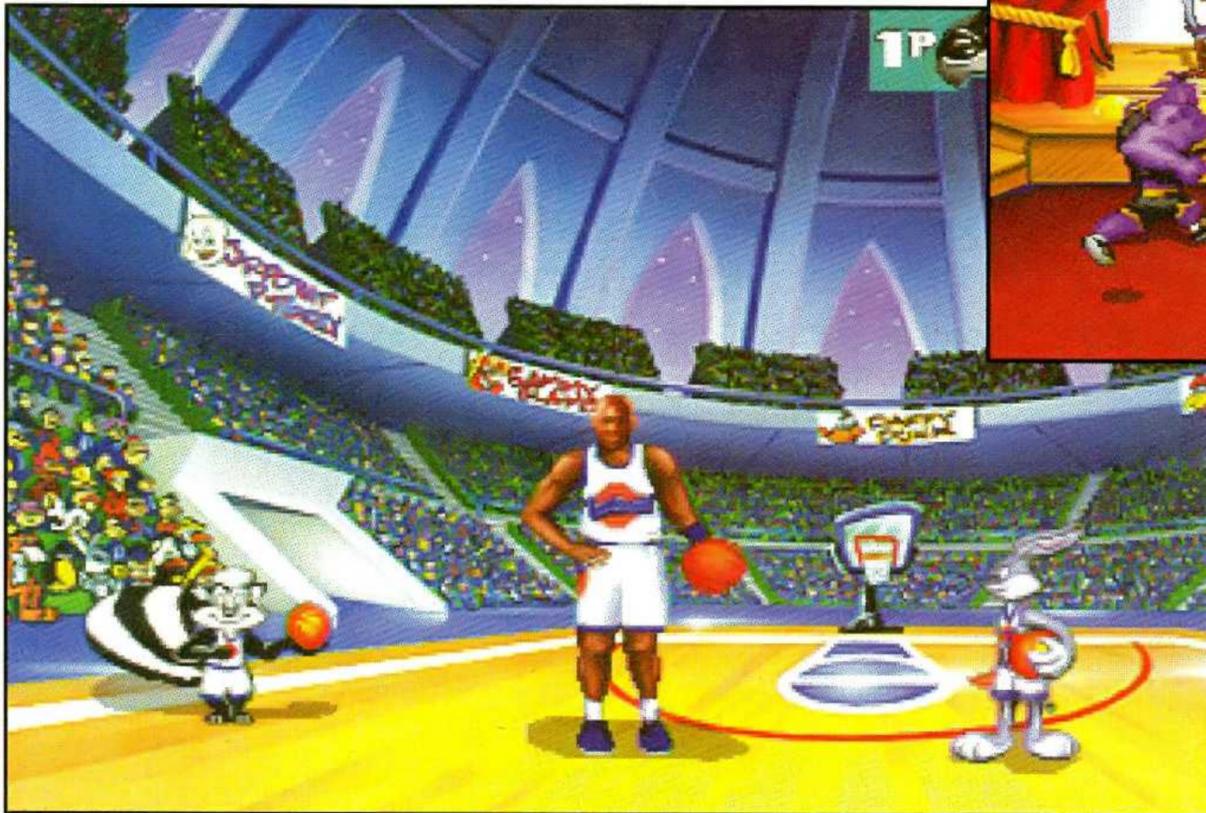
## Sound 55%

Belanglos: Sämtliche Voice Samples klingen irgendwie blechern, die Zuschauerkulisse hält sich bei ihren Anfeuerungsbemühungen stark zurück.

## Gesamt 78%

Vielfältige Optionen und eine übersichtliche Steuerung sorgen für eine einsteigerfreundliche AF-Simulation - rundum solide.

*Hall of Hyijinx: bei diesem Pausenspiel, in dem ihr bewegliche Ziele treffen müßt, erhält das Gewinnerteam eine höhere Treffsicherheit (rechts). Jeder Toon-Recke verfügt über höchst eigenwillige Dunk-Variationen; selbst Michael Jordan kann seine Gliedmaßen plötzlich strecken (unten).*



# SPACE JAM

Superstar Michael Jordan macht auch auf Zelluloid eine glänzende Figur; sein 90 Millionen Dollar teures Film-Debüt Space Jam spielte gleich in der ersten Woche 30 Millionen Dollar in den USA ein. Logisch, daß da das passende Videospiel nicht fehlen darf.

Als wenn „Air“ Jordan nicht genug Geld hätte (Jahresgehalt bei den Chicago Bulls rund 30 Millionen Dollar!), kassiert der NBA-Superstar nun auch als Schauspieler beim Toon-Spektakel Space Jam (deutscher Kinostart 13. Februar) zusätzlich ein bißchen Taschengeld. Worum geht es? Im Comic-Weltraum machen sich die Monster breit und besiegen mit ihrem „Monstar“-Team sogar die bis dato erfolgreiche Toon Squad-Mannschaft unter der Leitung von Bugs Bunny. In ihrer Not heuern die Tiny Toons schließlich „His Airness“ Michael Jordan an. Die comicartige Basketballschlacht erinnert vom Spielaufbau stark an NBA Jam, d. h. bei einem stark gelockerten Regelwerk geht ihr mit der Hilfe der drei Aktionstasten Wurf (Block), Paß (Steal) und Turbo-Power auf Körbejagd. Im Gegensatz zum „Original“ steuert ihr aber stets den ballführenden Akteur. Völlig neu wurde zudem das Umfeld gestaltet. Durch das erfolgreiche Absol-

vieren von zahlreichen Bonus-Spielen dürft ihr in den Pausen euer Team zusätzlich aufpowern. Wenn es euch beispielsweise vor dem Anpfiff gelingt, in einem Wohnzimmer die komplette Sportausrüstung von Michael Jordan einzusammeln, geht der NBA-Gliedator mit noch mehr Elan auf den Court.

Ulf Schneider ■

## Word Up



Wer sich das Sportspiel wegen dem Basketball-Vergnügen zulegen möchte, könnte enttäuscht werden, denn selbst auf Hard kann man das CPU-Team mit vergleichsweise simplen Mitteln übertölpeln. Dieser Mangel an spielerischem Anspruch wird aber glücklicherweise durch zahlreiche Bonus-Spiele kompensiert, die vor allem zu zweit gegeneinander für mächtig Stimmung sorgen.

Die Zuschauerkulisse wurde durch zahlreiche Animationen ziemlich aufwendig gestaltet.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Space Jam
<b>Genre:</b>	Fun Sports
<b>Hersteller:</b>	Acclaim
<b>Tel.:</b>	0211-5233222
<b>Release:</b>	Januar
<b>Preis:</b>	DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1-4
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Save Game:</b>	Nein
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Leicht bis mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Vier Spieler gleichzeitig, Film-Umsetzung

### Grafik 61%

Recht simple Comic-Grafik mit einigen witzigen Animationen.

### Sound 60%

Typische fröhliche Tiny Toon-Melodien, die aber eher dezenter Natur sind, coole Sprüche des imaginären Reporters.

### Gesamt 68%

Lange nicht so spielerisch ausgefeilt wie NBA Jam, dafür aber dank Tiny Toons um so putziger und dank vieler Bonus-Spiele abwechslungsreicher.

# SOVIET STRIKE



Ein Wunder wurde wahr! Erstmals gelang eine Saturn-Umsetzung, die dem PSX-Original in allen Belangen überlegen ist und sogar neue Features bietet. Erfreulicherweise erlangt Electronic Arts' Shoot 'em Up-Referenz damit die letzten noch fehlenden Prozentpunkte zur Extraklasse!



war. Tatsächlich waren die spielerischen Qualitäten dieses auf einzelnen Kampagnen basierenden Shoot 'em Ups jedoch über jeden Zweifel erhaben, was auch dem nur geringfügig geänderten Nachfolger Jungle Strike Ende 1993 zum Flug an die Spitze der Charts verhalf. 1994 fand die Strike-Saga mit Urban Strike ihr vorläufiges Ende, wobei man hier sogar per pedes losziehen durfte.



In solchen Situationen sollte man sich nicht in die Enge treiben lassen.

Es war einmal ein Hubschrauber-Spiel, das im Jahre 1992 dank seiner bahnbrechenden Iso-3D-Grafiken zu dem Bestseller schlechthin wurde. Kritiker behaupten auch, daß die Namensähnlichkeit zur amerikanischen Militäraktion 'Desert Storm' im damaligen Golfkrieg der ausschlaggebende Grund für den Erfolg

## Willkommen im 32 Bit-Zeitalter!

Die Entwickler von Electronic Arts nutzten die gut zweijährige Pause ausgiebig und paßten die technische Inszenierung des bewährten Spielprinzips an die 32 Bit-Anforderungen an. Die schicken, aber teils unübersichtlichen Iso 3D-Grafiken wurden durch rotierbare Polygongrafiken ausgewechselt, welche erstaunlicherweise direkt von CD geladen werden. Durch die flotteren Übertragungsraten kann sich hier der Saturn mit flüssigerem Scrolling als die PSX-



Prinzipiell kann alles, was herumsteht, in die Luft gesprengt werden.



Die U-Boote lassen sich am schnellsten mit wirkungsvollen Raketen zerstören.



**Da der Helikopter nur begrenzt Personen aufnehmen kann, darf man hier abladen.**



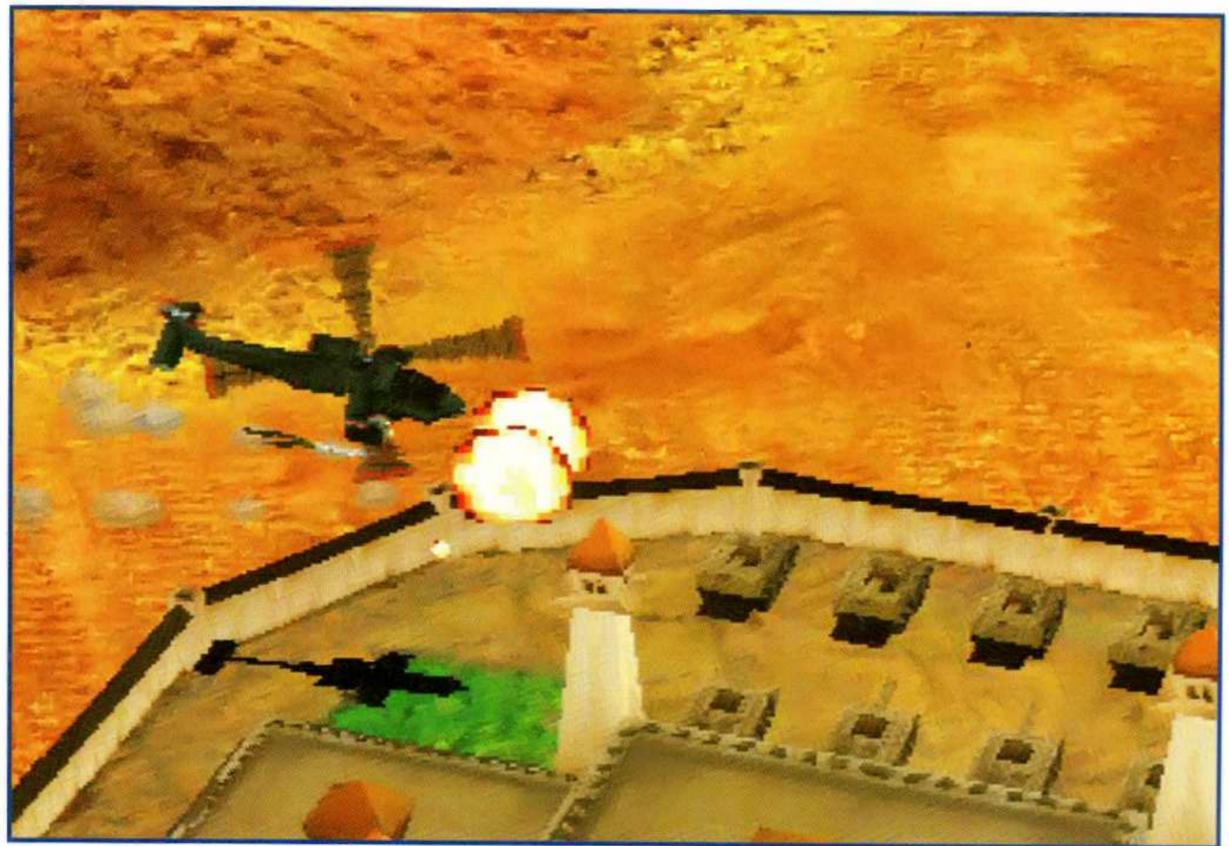
**Die Übersichtskarte wird in Soviet Strike häufiger benötigt als in den 16 Bit-Vorgängern.**

Variante auszeichnen. Noch besser gelungen als die naturgetreu gescannten Backgrounds sind die zahlreichen Fahrzeuge, Flugzeuge und Gebäude, welche als fehlerlose 3D-Polygon-Objekte dargestellt werden und perfekt animiert ihre Runden drehen oder in die Luft fliegen. Erstklassige Transparenz-Polygone, nicht für möglich gehaltene Licht-Effekte und brillante Videos verleihen der Saturn-Version den letzten technischen Kick, der so manchen Kritiker um seine Argumente berauben dürfte.

## Spielen wie gehabt!

Am klassischen Spielprinzip hat sich erfreulicherweise nicht viel geändert! In fünf umfangreichen Kampagnen, die auf der Krim, am Schwarzen Meer, am Kaspischen Meer, in Transylvanien und in Moskau ausgetragen werden, darf man in jeweils fünf bis zehn einzelnen Missionen sein Können als Hubschrauberpilot bester Güte beweisen. Jeder

**Electronic Arts dürfte dank besonders lobenswerter Detail-Verbesserungen wie Scrolling und Schwierigkeitsgrad die Saturn-Besitzer erfreuen.**



**Neu! Im Gegensatz zur PSX-Version darf man nun während einer Mission brandneue Waffensysteme aufnehmen.**



**Die Polygon-Optik ist nicht nur hervorragend gelungen, sondern sie scrollt und rotiert jetzt auch recht flüssig in alle Richtungen.**

einzelne Level ist netterweise auch noch in einzelne Abschnitte unterteilt, so daß man sich über wochenlange Unterhaltung freuen darf. Unterstützt wird man dabei von zahlreichem Bodenpersonal, das in Videos seine Tips zum Besten gibt. Beispielsweise muß man zunächst ein paar Radar-Stationen ausschalten, anschließend Geiseln aufnehmen, (was per Seilwinde geschieht) und dann die gegnerische Armee zerbröseln. Damit man nicht die Übersicht verliert, empfiehlt es sich, während des Einsatzes per Start-Taste immer wieder einen Blick auf die große Übersichtskarte zu werfen, auf der man sich die freundlichen und feindlichen Elemente jederzeit

## Word Up



Als Anhänger der alten Strike-Trilogie auf Mega Drive fieberte ich dem Release der Saturn-Version regelrecht entgegen. Die schmucke Polygon-Optik, die spektakulären Explosionen und die abwechslungsreich designten Missionen erfüllten schließlich alle meine Erwartungen. Daß im Vergleich zur PSX-Version das Scrolling deutlich flüssiger wurde, man nun auch neue Waffen während der Missionen aufnehmen kann und sich zwei verschiedene Schwierigkeitsgrade anwählen lassen, dürfte den häufig vernachlässigten Saturn-Usern ein breites Grinsen entlocken.



**Auf Wunsch kann man die Status-Einblendungen auch ausschalten, was allerdings nicht unbedingt empfehlenswert ist.**

komfortabel anzeigen lassen kann. Das beschränkte Munitions-Arsenal gilt es dabei genau im Auge zu behalten beziehungsweise geschickt einzusetzen. Einen einzelnen Fußsoldaten per Raketen-Werfer in die Luft gejagt zu haben, bedauert man spätestens dann, wenn man nur noch mit Bordgewehr bewaffnet von der gegnerischen Flak unter Beschuß genommen wird, hinter dem sich das letzte Ziel versteckt. Wer einen der Vorgänger oder Thunderhawk 2 kennt, weiß ohnehin, was einen in Soviet Strike erwartet.

## Neue Features!

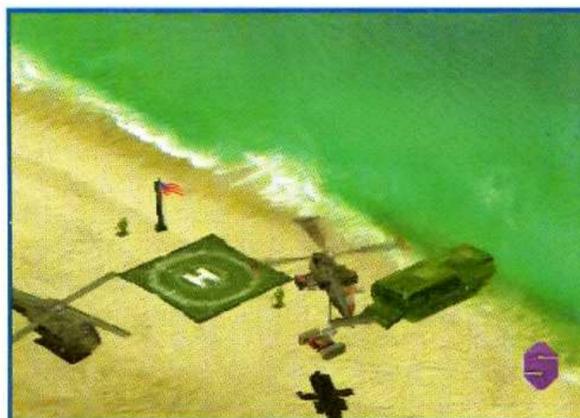
Wer die PSX-Version schon mal gespielt hat, wird sich über einige Verbesserungen und neue Features freuen! Es wurde nicht nur das Scrolling wesentlich augenfreundlicher gestaltet, sondern man spendierte auch zwei unterschiedliche Schwierigkeitslevels, was die Frustgefahr deutlich mildert. Zusätzlich darf man nun während der Missionen

ganz neue Waffen aufnehmen, die es bislang noch nicht gab. Unterm Strich kann Soviet Strike jedoch dennoch nicht eine der sagenhaften 90er-Wertungen absahnen, welche die drei Vorgänger erhielten. Der Grund liegt im zu harschen Schwierigkeitsgrad und dem nicht so perfekten Spielgefühl. Der Hubschrauber gehorcht den Joypad-Anweisungen zwar problemlos, das etwas zu kleine Spielfeld und die durch die Rotation teils mangelhafte Orientierung lassen jedoch nicht den Spielspaß aufkommen, den die weniger komplexen Vorgänger boten. Die technisch und schauspielerisch wirklich exzellenten Videos mit deutscher Synchronisation machen dies nur zum Teil wett. Nichtsdestotrotz kann man E.A. jedoch nur ein Lob für die Umsetzung aussprechen! Daß sie die Zeit nutzten und sinnvolle Verbesserungen anbrachten, ist nun wirklich nicht an der Tagesordnung, was mit einem Spitzen-Platz in den Charts belohnt werden sollte.

**Hans Ippisch** ■



**Die Radarstationen lassen sich recht leicht zerstören.**



**Insbesondere das Wasser sieht optisch hervorragend aus.**

## Paßwörter!

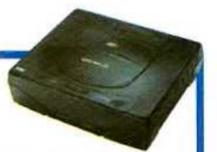
Angesichts des harten Schwierigkeitsgrades liefern wir euch ausnahmsweise schon beim Test Paßwörter mit. Wir empfehlen euch, anschließend die Spielstände abzuspeichern.

- Kampagne 1: .....MAROZ
- Kampagne 2: .....KRAZHA
- Kampagne 3: .....VERBLUD
- Kampagne 4: .....YADRO
- Kampagne 5: .....PERIWOROT



**Die zahlreichen Videosequenzen sind sowohl filmtechnisch als auch gestalterisch erstklassig gelungen.**

## Check Up



<b>Titel:</b>	Soviet Strike
<b>Genre:</b>	Shoot 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Tel.:</b>	02408-940555
<b>Release:</b>	Februar
<b>Preis:</b>	ca. DM 90,-
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	5 Kampagnen
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Schwer/sehr schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Besser als PSX-Original, komplett deutsch

## Grafik 88%

Absolut eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafiken mit sehr realistischen Texturen, schöne Licht- & Transparenz-Effekte.

## Sound 78%

Komplett deutsche Sprachausgabe, knallige Effekte.

## Gesamt 85%

Ein wirklich gelungenes Shoot 'em Up der neuesten Generation, das Electronic Arts zur Rückkehr in die Entwickler-Elite verhilft.

# AREA 51



**Der mysteriöse Militärstützpunkt Area 51 ist der Schauplatz für eines der wenigen Baller-Erlebnisse, in denen die Virtua Gun zum Einsatz kommt.**

**K**aum ein anderer Ort gibt so viel Anlaß zu Spekulationen wie die sagenumwobene Luftbasis Area 51 in New Mexico. Grund dafür ist der mysteriöse Absturz eines unbekanntem Flugkörpers in der Nähe der Basis im Jahre 1947 - Aliens? Midway liefern mit ihrem Arcade-Hit nun eine Antwort auf dieses Mysterium. Die Regierung hat im Geheimen biologische Experimente an

den Aliens durchgeführt. Jahrzehnte später sind die Dinge jedoch außer Kontrolle geraten. Statt schwerbewaffneter Soldaten haben Zombies und Mutanten die Kontrolle übernommen. Als Mitglied der 1958 gegründeten „Special Tactical Advanced Alien Response „Elite-Einheit, müßt ihr in dem alien-verseuchten Laden wieder für Ordnung sorgen. Das Gameplay ist schnell erzählt: Bewaffnet euch mit einer Virtua Gun und ballert euch allein oder zu zweit gleichzeitig durch allerlei Render-Szenarien. Neben dem Anvisieren der Alienbrut solltet ihr dabei auch ein Auge auf besondere Items werfen. So verstecken sich hinter manchem Gemälde Power-Ups, wie beispielsweise Handgranaten (Smart-Bombe), und durch das Zerstören von



*Achtet auf explosive Fässer, um die Aliens besonders elegant aus dem Weg zu räumen.*



*Die Feindkreationen bieten leider nur wenig Abwechslung.*

Fensterscheiben gelangt ihr in einen von zahlreichen Geheimräumen.

**Ulf Schneider** ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	Area 51
<b>Genre:</b>	Shoot 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Midway
<b>Tel.:</b>	040-391113
<b>Release:</b>	Januar
<b>Preis:</b>	ca.: DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	3
<b>Save Game:</b>	Nein
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Unterstützt Virtua Gun & Sega-Maus, Arcade-Umsetzung

### Grafik 67%

Die vorberechneten Render-Hintergründe sehen ziemlich plastisch aus, den Sprites mangelt es an Farbigkeit und Animationsphasen.

### Sound 60%

Neben viel Bumm-Bumm mittlerer Güte sorgt eine spannungsgeladene Musik für die passende Atmosphäre.

### Gesamt 65%

Kurzfristiger Ballerspaß, vorausgesetzt ihr nennt eine Virtua Gun euer eigen.

## Word Up



Wenn ihr euch diese CD-ROM zulegen wollt, solltet ihr zumindest eine Virtua Gun besitzen, denn weder mit dem Pad noch mit der Maus stellt sich genügend Spielfreude ein. Doch selbst mit der Gun in der Hand und einem hilfreichen Freund an der Seite reicht es nicht zum Prädikat „Dauermotivation“ - Grund: Im Gegensatz zu Virtua Cop wirkt das Leveldesign chaotisch, und die Anzahl unterschiedlicher Gegner ist äußerst mager.



*Durch Power-Ups erhöhen sich Feuerkraft und Munitionsvorrat.*

# In Progress

WELCHE SPIELE SIND IHR GELD WERT, WELCHE GAMES SOLLTE MAN BESSER LIEGEN LASSEN? WIR LIEFERN EUCH DIE WERTUNGEN ALLER SATURN-TESTS IN EINER ÜBERSICHT! WOFÜR SOLLTE MAN SEIN GELD SPAREN? WIR HABEN DIE NEUESTEN INFOS ZU ALLEN TOP-PROJEKTEN?

## SATURN

### ANDRETTI RACING



Gratulation, Electronic Arts! Die vorliegende PAL-Version von Andretti Racing ist sehr gut gelungen! Da muß man einfach zugreifen!

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2  
► Release: 24.1.97 ► Hersteller: E.A.

### HEART OF DARKNESS



Es war einmal ein Marketing-Gag, der zuerst von Virgin und dann von Sega immer wieder angekündigt wurde! Steckt dahinter wirklich ein Spiel?

► Genre: Jump & Run ► Spieler: 1  
► Release: April ► Hersteller: Virgin/Sega

### CRUSADER: NO REMORSE



Das Saturn-Debüt der Wing Commander- und Ultima-Schöpfer soll noch im Februar erscheinen. Versprochen werden schöne Standgrafiken und viel Action!

► Genre: Action-Adven. ► Spieler: 1  
► Release: Februar ► Hersteller: Origin

### LAST BRONX



Sicherlich ist dieses AM3-Spiel nicht so spektakulär wie Virtua Fighter 3, es überzeugt jedoch durch den ideenreichen Einsatz der verschiedensten Waffen!

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

### D-XHIRD



Der Preis für das Spiel mit dem seltsamsten Namen geht zweifellos an Takara! Mit dieser neuen Serie wollen sie endlich die populäre Toshinden-Serie überbieten!

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

### MANX TT



Alle für 1996 angekündigten Sega-Hits sind mittlerweile erschienen, einzig und alleine auf die Motorrad-Umsetzung aus Europa müssen wir noch warten!

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2  
► Release: März ► Hersteller: Sega

### FIFA SOCCER '97



Die jüngst eingetroffene Vorabversion von FIFA Soccer '97 konnte sich ebenso wie die PSX-Variante überhaupt nicht mit World Wide Soccer '97 messen!

► Genre: Fußballspiel ► Spieler: 1-4  
► Release: Februar ► Hersteller: E.A.

### MYSTARIA 2



Die schon vorgestellte japanische Version hinterließ einen tollen Eindruck! Wir warten nun auf die fertige, leider nur englischsprachige Version!

► Genre: Rollenspiel ► Spieler: 1-2  
► Release: Februar ► Hersteller: Sega

### FIGHTING



Die Hard Arcade ist exzellent, aber etwas zu kurz! Marc Avory scheint hier noch eine ganze Menge mehr bieten zu können! Der Hit-Tip für 1997!

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

### NBA LIVE '97



Wenn Electronic Arts recht behält, dann sollte der Sportspiel-Hammer schon im Februar erscheinen. Leider liegt bis jetzt keine spielbare Version vor!

► Genre: Sportspiel ► Spieler: 1-4  
► Release: 21.2.97 ► Hersteller: E.A.

BACK CATALOGUE!

**NINJA**



Um Ninja den letzten Qualitäts-Kick zu verleihen, dürfen die Programmierer auf die Tomb Raider-Routinen zurückgreifen! Klingt vielversprechend!

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

**SEGA TOURING CAR**



Ebenso wie das Model 3-Spiel Scud Race wird das jüngste Rennspiel des Sega Rally-Erfinders auf den Saturn umgesetzt! 1:1-Umsetzung dank Hardware-Erweiterung!

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

**SONIC THE FIGHTERS**



Wann darf sich Sonic erstmals in einem furiosen 3D-Beat 'em Up präsentieren? Wir tippen nach wie vor auf einen Release in den Sommermonaten!

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

**SONIC X-TREME**



Endlich kehrte Sonic Xtreme auf die offiziellen Release-Schedules zurück! Rechtzeitig zu Ostern soll Sonic nun endlich herumwirbeln! Wir warten!

► Genre: 3D-Jump & Run ► Spieler: 1  
► Release: April ► Hersteller: Sega

**TOMB RAIDER 2**



Lara Croft kehrt zurück! Geplant sind ein weiterer Level in Atlantis und eine Tauchaktion in der legendären Titanic! Außerdem kommt eine TV-Comic-Serie!

► Genre: Action-Adventure ► Spieler: 1  
► Release: tba. ► Hersteller: Core/E.I.D.O.S.

**VIRTUA FIGHTER 3**



Der Countdown läuft! Auf der E3 in Atlanta sollte die Saturn-Version angeblich das erste Mal vorgestellt werden! Wir beten für das AM2-Team und das Modul!

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

**WILD NINE'S**



Wußtet ihr eigentlich, daß Wild Nine's-Produzent Kevin Munroe vorher als Animator bei der Simpsons-TV-Serie gearbeitet hat? Wir auch nicht!

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1  
► Release: Mai ► Hersteller: Shiny

**SATURN**

Actua Golf	1/97	81%	Primal Rage	8/96	76%
Alien Trilogy	10/96	88%	Pro Pinball	9/96	84%
Alone in the Dark 2	8/96	66%	Rayman	12/95	85%
Amok	12/96	86%	Revolution X	7/96	26%
Athlete Kings	9/96	92%	Rise 2: Resurrection	9/96	38%
Battle Monsters	10/96	45%	Road Rash	9/96	73%
Baku Baku Animal	7/96	88%	Robotica	12/95	74%
Big Hurt Baseball	7/96	80%	Sea Bass Fishing	12/96	70%
Black Fire	10/96	50%	Sega Ages	2/97	70%
Blam: Machinehead	11/96	86%	Sega Rally	2/96	95%
Blazing Dragons	10/96	81%	Shellshock	6/96	87%
Breakpoint Tennis	2/97	51%	Shining Wisdom	8/96	70%
Bubble Bobble & R.I.	10/96	77%	Shinobi X	10/95	70%
Bug!	10/95	88%	Shockwave Assaults	7/96	79%
Bust a Move 2	10/96	88%	SimCity 2000	1/96	90%
Casper	12/96	75%	Skeleton Warriors	8/96	74%
Chaos Control	12/96	69%	Slam 'n' Jam '96	8/96	80%
Clockwork Knight	8/95	74%	Sonic 3D	2/97	82%
Clockwork Knight II	11/95	86%	Space Hulk	9/96	75%
Command & Conquer	1/97	88%	Spot Goes to Hollywood	2/97	76%
Crime Wave	12/96	73%	Star Fighter 3000	10/96	69%
Criticom	7/96	65%	Story of Thor 2	9/96	88%
Cyber Speedway	10/95	78%	Street Fighter - The Movie	10/95	70%
Cyberia	5/96	78%	Street Fighter Alpha	4/96	88%
D	6/96	60%	Street Fighter Alpha 2	2/97	85%
Darius Gaiden	3/96	80%	Street Racer	12/96	84%
Darius II	1/97	62%	Striker '96	9/96	61%
Daytona USA	8/95	90%	Super Bomberman	10/96	89%
Daytona USA C.C.E.	12/96	95%	Tempest 2000	1/97	59%
Defcon 5	10/96	75%	The Horde	6/96	78%
Destruction Derby	11/96	78%	The Need for Speed	7/96	91%
Digital Pinball	11/95	83%	Theme Park	12/95	88%
Discworld	9/96	85%	Three Dirty Dwarves	11/96	78%
Earthworm Jim 2	8/96	86%	Thunderhawk 2	1/96	93%
Exhumed	10/96	86%	Tilt!	12/96	76%
Euro 96 Soccer	7/96	78%	Titan Wars	6/96	60%
F1 Challenge	4/96	80%	Tomb Raider	12/96	96%
FIFA Soccer '96	3/96	74%	Toshinden Remix	4/96	76%
Fighting Vipers	11/96	91%	Toshinden URA	1/97	65%
Galactic Attack	1/96	84%	True Pinball	6/96	74%
Galaxy Fight	4/96	68%	Tunnel B1	2/97	81%
Ghen War	10/96	63%	Valara Valley Golf	5/96	76%
Gex	5/96	74%	Victory Boxing	2/96	76%
Golden Axe - The Duel	1/96	86%	Virtua Cop	1/96	80%
Gradius Deluxe	6/96	75%	Virtua Cop 2	12/96	82%
Guardian Heroes	7/96	81%	Virtua Fighter	8/95	87%
Gun Griffon	8/96	87%	Virtua Fighter 2	1/96	95%
Hardcore 4x4	2/97	76%	Virtua Fighter Kids	11/96	88%
Hang On GP '95	2/96	80%	Virtual Golf	8/96	78%
Hebereke's Popoitto	8/96	65%	Virtua Racing	2/96	49%
Hi Octane	1/96	59%	Virtual Hydlide	11/95	64%
Highway 2000	1/97	58%	Virtual On	1/97	89%
Impact Racing	1/97	70%	Virtual Open Tennis	7/96	67%
International Victory Goal	8/95	85%	Wing Arms	1/96	78%
In the Hunt	1/97	54%	WipEout	5/96	76%
Iron Man	10/96	70%	World Cup Golf	4/96	59%
Jewels of the Oracle	1/97	80%	World Series Baseball	1/96	81%
John Madden '97	1/97	90%	World Series Baseball	11/96	85%
Johnny Bazookatone	4/96	73%	World Wide Soccer '97	10/96	90%
Keio Flying Squadron	10/96	67%	Worms	4/96	88%
Krazy Ivan	1/97	72%	WWF In Your House	1/97	72%
Lemmings 3D	9/96	72%	WWF Wrestlemania	9/96	81%
Magic Carpet	4/96	93%	X-Men Children of the Atom	5/96	83%
Mighty Hits	12/96	53%			
Mr. Bones	12/96	76%			
Myst	11/95	85%			
Mystaria The Realms of Lore	3/96	86%			
Mystery Mansion	2/96	61%			
NBA Action	9/96	76%			
NBA Jam Tournament Edition	2/96	75%			
NBA Jam Extreme	2/97	86%			
NFL Quarterback Club	4/96	82%			
NFL Quarterback Club '97	10/96	75%			
NHL All Star Hockey	1/96	71%			
NHL Hockey '97	1/97	74%			
NHL Powerplay '96	10/96	90%			
Nights into Dreams	9/96	97%			
Night Warriors Darkstalkers Revenge	6/96	85%			
Off World Interceptor	1/96	57%			
Olympic Soccer	10/96	78%			
Panzer Dragoon	9/95	91%			
Panzer Dragoon 2	6/96	95%			
Pebble Beach Golf	10/95	80%			

**MEGA DRIVE**

Arcade Classics	1/97	55%
Bugs Bunny	5/96	68%
Cutthroat Island	5/96	61%
FIFA Soccer '97	2/97	83%
Int. Superstar Soccer	12/96	89%
Izzy's Quest	5/96	71%
John Madden '97	2/97	88%
MicroMachines Military	12/96	85%
NBA Live '97	2/97	88%
NHL Hockey '97	12/96	93%
Olympic Games	9/96	72%
Tim in Tibet	6/96	80%
Toy Story	4/96	85%

**GAME GEAR**

Baku Baku Animal	9/96	86%
FIFA Soccer '96	4/96	75%

SEIT UNSERER LETZTEN UMFRAGE  
DÜRFTE SICH EINE MENGE GETAN HABEN!

# SEGA MAGAZIN LESERUMFRAGE



VIELE HABEN IHR SYSTEM GEWECHSELT, NEUE LESER SIND HINZUGEKOMMEN, ANDERE LESER ÄNDERTEN IHRE MEINUNG. IHR KÖNNT UNS NUN HELFEN, DAS SEGA MAGAZIN NOCH BESSER EUREN ANSPRÜCHEN ANZUPASSEN!

**1. Dein Alter?**

- jünger als 16 Jahre
- 16-18 Jahre
- 19-25 Jahre
- 26-39 Jahre
- 40 und älter

**2. Dein Geschlecht?**

- männlich
- weiblich

**3. Deine Tätigkeit?**

- berufstätig
- Schüler
- Student

**4. Seit wann liest du Sega Magazin?**

- zum ersten Mal
- seit ca. 3 Monaten
- seit ca. 6 Monaten
- seit ca. 9 Monaten
- seit ca. 12 Monaten
- seit mehr als 12 Monaten

**5. Wie beurteilst du das Sega Magazin?**

	sehr	weniger	gar nicht
kompetent	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
kritisch	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
aktuell	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
übersichtlich	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
nützlich	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
informativ	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**6. Welche Inhalte vermißt du?**

- nichts
- folgende Inhalte:  
\_\_\_\_\_

**7. Welche der folgenden Aussagen trifft am ehesten zu?**

- Ich bin ein absoluter Fan vom Sega Magazin.
- Ich bin kein Fan, jedoch ist das Sega Magazin das beste Video-spiele-Magazin für mich.
- Für mich ist das Sega Magazin nur eine Ergänzung.
- Das Sega Magazin kann mich inhaltlich nicht überzeugen.
- Ich kaufe das Sega Magazin nur, weil andere Magazine zu teuer sind.

**8. Wie beurteilst du die einzelnen Rubriken?**

1 = gefällt mir sehr gut  
6 = gefällt mir gar nicht

	Note	Umfang zu gering	Umfang genau richtig	Umfang zu groß
Newsbox	Note __	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Specials/				
Previews	Note __	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tests	Note __	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mailbox	Note __	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Score Attack	Note __	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hitseekers	Note __	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Charts	Note __	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sega Box	Note __	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**9. Welche anderen Videospiel-Magazine kennst du/kaufst du?**

- Mega Fun
- Next Level
- Video Games

- Fun Generation
- PlayStation Magazin
- Total!
- Fun & Vision
- Maniac

**10. Welche Hardware besitzt du/willst du kaufen?**

	besitze ich	will ich kaufen
Sega Saturn	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mega Drive	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Game Gear	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Netlink Saturn	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saturn MPEG	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
VF3 plus Cartridge	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Action Replay/		
Game Buster	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PlayStation	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nintendo 64	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
PC	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

**11. Welches Sega-System ist deine Hauptkonsole? (Nur 1 Nennung!)**

- Sega Saturn
- Mega Drive
- Game Gear
- 32X
- Mega CD II
- Master System

**12. Wie viele Personen lesen außer dir die Ausgabe des Magazins?**

- keine
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5 oder mehr

13. Wie viele Spiele kaufst du pro Jahr?

15 Spiele

14. Welcher Name eines Spieleherstellers fällt dir spontan ein?

EA

15. Welchen Nutzen ziehst du aus Produktanzeigen?

- Produktinformation
- Vorabinformation

16. Hast du schon einmal ein Spiel bewußt aufgrund einer Anzeige gekauft?

- Ja
- Nein

17. Wo kaufst du deine Spiele?

- im Fachhandel
- in Kaufhäusern
- beim Versandhandel

18. Was ist ausschlaggebend für eine Bestellung bei einem bestimmten Versandhändler?

- Größe der Anzeige
- Angebotsvielfalt
- Bekanntheit
- Preis
- Platzierung
- Ort

19. Welche Händler sind dir bekannt?

- CPS Heidak
- Cybersoft
- Flying Arts
- Freak's Shop
- Game Zone
- Jöllenbeck
- Kudak
- Media Point
- Theo Kranz
- World of Games

20. Beachtest du mehr Anzeigen

- im redaktionellen Bereich?
- auf dem Umschlag

21. Wie beziehst du dein Magazin?

- Abonnement ohne CD
- Saturn-Abonnement mit CD
- Einzelhandel/Kiosk

23. Wirst du das Heft mit zweimonatlicher Saturn-CD für DM 5,75 (Heft plus CD) pro Monat abonnieren?

- Ja, habe ich bereits abonniert.
- Ja, werde ich!
- Nein, werde ich nicht, und zwar weil:

24. Trennst du einzelne Magazin-Teile heraus?

- Nein
- Ja, das Saturn-Magazin
- Ja, die Tips & Tricks

25. Welche Schulnote erhält die aktuelle Ausgabe des Sega Magazin?

Note: \_\_\_\_\_

26. Welche Genres bevorzugst du?

(Nur 3 Nennungen!)

- Rennspiele
- Beat 'em Ups
- Action-Adventure
- Rollenspiele
- Adventure
- Strategie
- Sport
- Shoot 'em Ups
- Sonstige

27. Falls du einen Saturn besitzt - wieso hast du dich für dieses Gerät entschieden und nicht für eine andere Konsole?

(Nur 2 Nennungen)

- Das beste Spiele-Sortiment gibt es für Saturn
- Exklusive Automaten-Umsetzungen
- Batterie bereits eingebaut
- Bin seit langem Sega Fan
- Bestes Preis/Leistungsverhältnis.
- Empfohlen von Freunden/Bekanntem
- Keine andere Konsole im Laden erhältlich

28. Würdest du das Netlink-Paket inklusive Maus, Software und Tastatur kaufen, wenn es DM 399,- kostet?

- Nein
- Ja, ich möchte im Internet surfen!

29. Welche der folgenden 6 Titelseiten gefällt dir am besten? (Nur 1 Nennung)

Cover \_\_\_ / \_\_\_ gefällt mir am besten!



04/96



07/96



08/96



12/96



01/97



03/97

## Wohin damit?

Schicke diesen Fragebogen (oder eine Kopie davon) bis spätestens 1. März 1997 an folgende Adresse:

Computec Verlag • Sega Magazin • Kennwort: Sega Umfrage 97  
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Unter allen Einsender verlosen wir fünfzig Spiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec dürfen nicht an der Umfrage teilnehmen.

# SCORE ATTACK

WER IST DER BESTE ZOCKER UNTER EUCH?  
SCHLIESST EURE KONSOLE AN EINEN  
VIDEO-RECORDER 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 neben einer schicken Urkunde eine Reihe von Preisen und einen tollen Pokal.

**SEGA MAGAZIN • Kennwort: Score Attack!**  
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

### Aufgepaßt!

Künftig werden keine Päckchen mehr akzeptiert, auf denen die Wertung nicht außen gut sichtbar notiert wurde. Darüber hinaus bitten wir euch, zusätzlich Zeitungs-Verpackungen für die Videocassette wegzulassen, da es sich hier nur um unnötigen Müll handelt. Selbstverständlich darf man in Daytona USA C.C.E. den Daytona-Wagen verwenden. Athlete Kings wird aus bekannten Gründen nicht aufgenommen!

## DAYTONA USA C.C.E.

Wer hat die schnellste Rundenzeit auf dem National Park Speedway ermittelt? Das gefahrenere Fahrzeug ist egal, gespielt wird im Time Attack Mode ohne Gegner!



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu) Hasler Oliver	29.84	1
2.	(1) Neuke Frank	30.32	2
3.	(Neu) Tschentscher Michael	30.36	1
4.	(Neu) Hermel Alexander	30.52	1
5.	(Neu) Tschentscher Jens	30.56	1
6.	(Neu) Peters Jörn	30:60	1
7.	(Neu) Reuter Oliver	30.64	1
8.	(Neu) Stasch Arkoudins	30.64	1
9.	(Neu) Pivernetz Mike	30.84	1
10.	(Neu) Klaus Dennis	31.04	1
11.	(Neu) Eger Enrico	31.20	1
12.	(Neu) Schulenberg Dirk	31.24	1
13.	(Neu) Gubi Jeremy	31.28	1
14.	(Neu) Lange Benjamin	31.92	1
15.	(Neu) Hünerfürst Wim	32.28	1
16.	(Neu) Schilling Rainer	34.04	1
17.	(Neu) Jacob Stefan	34.16	1
18.	(Neu) Knoll Maximilian	34.52	1
19.	(2) Hien Roman	35.12	2
20.	(3) Rogautzki Andre	35.52	2

# SCORE ATTACK

Ein Foto liegt bei!

Videokassette liegt bei!

Bereits plaziert

Meine Bestleistung

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Titel

System

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

Datum, Ort

Unterschrift

Telefon

## TOMB RAIDER

Wer beendet den allerersten Level (The Caves) am schnellsten? Nehmt vom Beginn bis zur allerersten Auswertung auf!



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu) Meier Andy	2:55	1
2.	(Neu) Maltese Daniel	3:02	1
3.	(Neu) Zecic Emir	3:05	1
4.	(Neu) Jüskel Bernd	3:08	1
5.	(Neu) Dolle Heiko	3:08	1
6.	(Neu) Hennemann Gerd	3:11	1
7.	(Neu) Fuchs Stefan	3:18	1
8.	(Neu) Reuter Oliver	3:19	1
9.	(Neu) Augustin Charles	3:19	1
10.	(Neu) Meding Dennis	3:22	1
11.	(1) Neuke Frank	3:23	2
12.	(Neu) Schwegmann Alexander	3:25	1
13.	(Neu) Brocht Daniel	3:27	1
14.	(Neu) Feller Carsten	3:29	1
15.	(Neu) Kunkel Christian	3:32	1
16.	(Neu) Rescher Christian	3:32	1
17.	(Neu) Langer Vincent M.	3:28	1
18.	(Neu) Wagenknecht Martin	3:32	1
19.	(Neu) Mikette Dennis	3:33	1
20.	(Neu) Ennenbach Carsten	3:36	1
21.	(Neu) Matthias Zschenker	3:38	1
22.	(Neu) Zubryn Jan	3:39	1
23.	(Neu) Pivernetz Mike	3:40	1
24.	(Neu) Dickshus Udo	3:41	1
25.	(Neu) Mittelstädt Mike	4:01	1
26.	(Neu) Bunoza Ivan	4:05	1

## NIGHTS

Wer erreicht mit Elliot die höchste Gesamtpunktzahl in der Eiswelt (Frozen Bell)?



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1) Müller Jörg	763840	2
2.	(Neu) Gerl Oliver	656480	1
3.	(2) Altmann Steven	637100	4
4.	(3) Mayer Patrick	575180	4
5.	(Neu) Hennemann Gerd	564080	1
6.	(Neu) Günsch Andreas	510840	1
7.	(4) Bender Björn	452240	4
8.	(5) Gruzlok Kay	439070	3
9.	(6) Pessek Helmut	438000	2
10.	(7) Marinovic Bernard	400870	4
11.	(8) Wuntke Chris Norman	389880	3
12.	(9) Claas Schäfer	386190	3
13.	(10) Germeroth Christian	384190	2
14.	(11) Tschentscher Michael	366170	3
15.	(12) Eberl Michael	363260	4
16.	(13) Donat Hendrik	336960	3
17.	(14) Zaadstra David	333840	3
18.	(15) Haupt Dennis	320200	4
19.	(16) Römhild Christian	319840	3
20.	(17) Boeddinghaus Jonas	312890	4
21.	(18) Jurczuk Richard	310220	3
22.	(19) Kim Jang-Ho	290320	3
23.	(20) Maas Benjamin	280680	4
24.	(21) Schluz Sebastian	262440	3
25.	(22) Henke Thomas	257270	3
26.	(23) Wiprecht Markus	260230	4

## VIRTUA FIGHTER 2



Wer schafft die höchste Punktzahl im Ranking-Mode von Virtua Fighter 2? Der Charakter kann frei gewählt werden. Es kommt hier auf Schnelligkeit und Special-Move-Vielfalt an.

Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(2) Reitenbach Daniel	186	10
2.	(1) Marinovic Robert	143	5
3.	(3) Umbrath Oliver	92	6
4.	(4) Oberländer Paul	79	6
5.	(5) Ennemoser Martin	90	8
6.	(6) Bunoza Ivan	86	9
7.	(7) Lehmann Matthias	85	8
8.	(8) Schulz Marcel	84	8

# BEST



Statt der bisherigen Overall-Charts präsentieren wir von nun an die Auswertung der gesamten Saturn-Charts ab Ausgabe 1/97!

## OF '97

Platz	Vormonat	Titel	System	im Monat
1.	(-)	NIGHTS	SEGA	3
2.	(-)	TOMB RAIDER	CORE	3
3.	(-)	SEGA RALLY	SEGA	3
4.	(-)	WORLD WIDE SOCCER '97	SEGA	3
5.	(-)	PANZER DRAGOON 2	SEGA	3
6.	(-)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA	3
7.	(-)	EXHUMED	SEGA/BMG	3
8.	(-)	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM	3
9.	(-)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	2
10.	(-)	NEED FOR SPEED	E.A.	3

## MACH MIT!

Welche fünf Spiele gefallen euch am besten? Welches noch nicht veröffentlichte, aber in der Entwicklung befindliche Spiel wünscht ihr euch am sehnlichsten? Schickt eine Postkarte, auf der ihr euer Wunschspiel und fünf aktuelle Lieblingsspiele mit der jeweiligen Systemangabe von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse. Vielen Dank!

SEGA Magazin  
Kennwort: Charts  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

## SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Tomb Raider	96%	3
2.	(3)	Sega Rally	95%	13
3.	(2)	Nights into Dreams	97%	5
4.	(4)	World Wide Soccer '97	90%	4
5.	(5)	Daytona USA C.C.E.	95%	2
6.	(Neu)	Virtua Cop 2	82%	1
7.	(17)	Command & Conquer	89%	2
8.	(8)	Exhumed	86%	4
9.	(6)	Panzer Dragoon 2	95%	9
10.	(11)	Alien Trilogy	88%	5
11.	(7)	Virtua Fighter 2	95%	13
12.	(12)	Need for Speed	91%	7
13.	(10)	Fighting Vipers	91%	2
14.	(9)	Athlete Kings	92%	5
15.	(15)	Worms	88%	5
16.	(22)	Magic Carpet	93%	9
17.	(13)	SimCity 2000	90%	6
18.	(21)	Thunderhawk 2	93%	13
19.	(-)	Baku Baku Animal	88%	3
20.	(14)	Discworld	85%	3
21.	(20)	Gun Griffon	87%	4
22.	(Neu)	Virtual On	89%	1
23.	(Neu)	Sea Bass Fishing	70%	1
24.	(Neu)	Blam! Machinehead	86%	1
25.	(Neu)	Tunnel Bl	81%	1

## MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(Neu)	Int. Superstar Soccer	89%	1
2.	(1)	Dune II	92%	20
3.	(2)	Sonic 3	91%	34
4.	(5)	NHL Hockey '97	93%	3
5.	(Neu)	NBA Live '97	88%	1
6.	(Neu)	FIFA Soccer '97	83%	1
7.	(8)	Landstalker	92%	23
8.	(6)	Sonic & Knuckles	89%	28

## GAME GEAR

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Virtua Fighter Animation	70%	3
2.	(2)	Baku Baku Animal	86%	3
3.	(3)	Garfield	71%	4

## MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	im Monat
1.	(1)	Virtua Fighter 3	4
2.	(-)	Manx TT	3
3.	(Neu)	Sega Touring Car	1

# Die richtige Nummer für deine Fragen!

## Heftnachbestellungen:

(Diese werden nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar erfolgen; es können nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden!)

Bitte wende dich schriftlich an:

CP Verlag & Agentur GmbH  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

## Fragen zum Abonnement:

Tel. 09 11-5 32 51 79

## Saturn-Demo-CD-ROM defekt:

Bitte sende die CD-ROM an:

CP Verlag & Agentur GmbH  
Saturn-CD-Reklamation  
Ausgabe 2/97  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

## Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	(02 11) 5 23 32 22	24 h/Tag
Activision	(0 61 07) 93 01 00	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
BMG Interactive	(0180) 530 45 25	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Bomico & Laguna	(0 61 07) 94 51 45	Mo. - Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Electronic Arts	(0 24 08) 94 05 55	Mo - Fr. 10 <sup>00</sup> -12 <sup>00</sup> und 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Infogrames	(02 21) 4 54 31 06	Mo., Di., Do., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Konami	(02 21) 61 23 52	Mo. - Fr. 17 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>
Mindscape	(02 08) 89 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Psygnosis	(0 69) 66 54 34 00	Mo. - Fr. 9 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>
Sega Infoservice	(0 40) 2 27 09 61	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Sierra Coktel Vision	(0 61 03) 99 40 40	Mo. - Fr. 9 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>
Softgold	(0 21 31) 96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Warner Interactive	(0 40) 27 85 53 06	Di., Mi., Do. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo. - Do. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Viacom New Media	(01 30) 82 01 15	Mo. - Fr. 9 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>

# Dankeschön!

Folgenden Herstellern danken wir für die freundliche Unterstützung bei Gewinnspielen aller Art, u. a. für die Bereitstellung von Spielen.



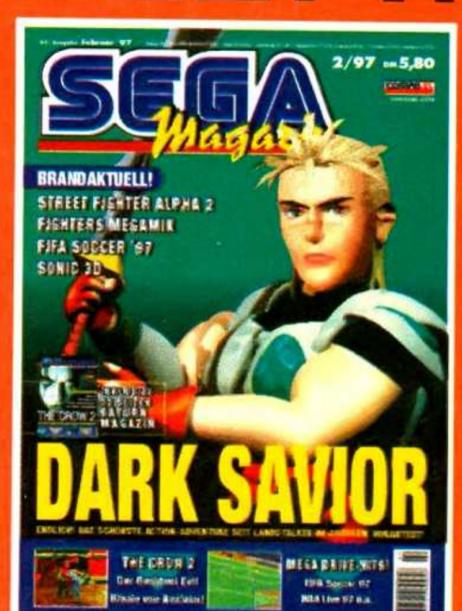
# NACHBESTELLEN!



12/96



01/97



02/97

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, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

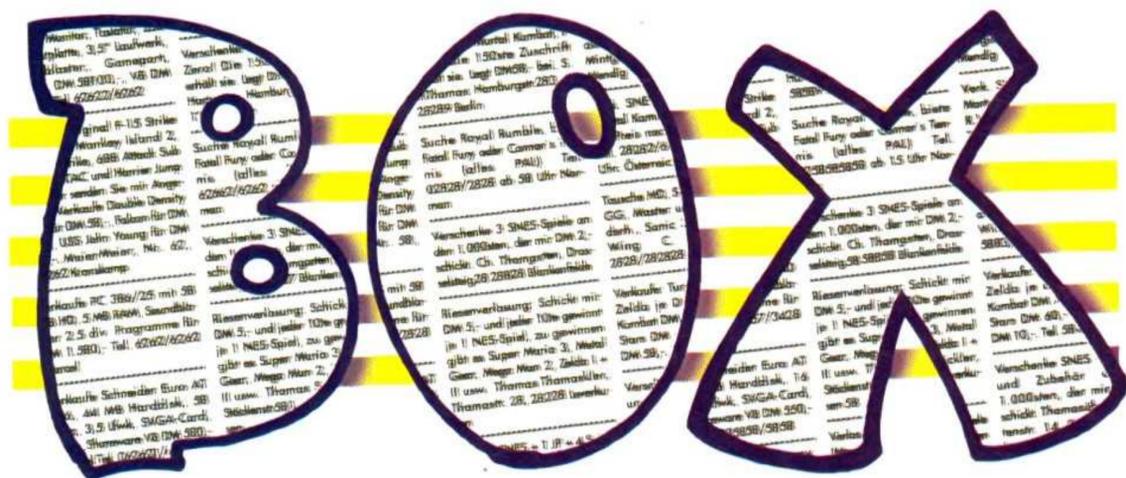
Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 12/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 01/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 02/97	zu DM 5,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Jetzt die Knaller  
der letzten  
3 Monate  
nachbestellen!

# SEGA



## MEGA DRIVE

Verk. MDII + 32X + 4 Spiele 32X + 11 Spiele MD + 2 Pads VB DM 380,-, Tel. 02256/7725 ab 15 Uhr Andreas

Verk. MD2 + 9 Spiele z. B. FIFA Soccer 96, Urban Strike + 1 Pad für DM 280,-, Tel. 0171/6858843

Verk. 16 Sega Mega Drive und 2 Mega CD-Spiele u. a. Sunset Riders, Slam Masters und Shining Force II Tel. 0221/602515

Verkaufe Mega Drive 6 Pack + 2 Pads 1/4 Jahr alt für DM 270,-, Tel. 03583/700902

Verkaufe Mega Drive mit 14 Spielen (NBA 95, NHL 96, FIFA 94 + 95, NBA Jam TE, 2 Joypads) tausche auch gegen PlayStation mit Spielen DM 275,-, Tel. 02166/81314

Verk. MD2 mit 9 Sp. u. a. Theme Park, MM2, Sonic 1+2, Psycho Pinball DM 300,-, Fax 03867/6362

M. Bomberman, König der Löwen, V. Racing, Flashback, FIFA 95, NHL 95, Ecco, RBI94, True Lies, Aladdin etc. je DM 55,-, Tel. 030625/8637

MicroMachines 96, Theme Park, Pebble Beach Golf, Ph. Star 4, Wheel of Fortune, Taz 2, Daffy Duck, F1 etc. je DM 65,-, Tel. 030625/8637

Verk. Landstalker, Animaniacs, Ultim. Soccer, König der Löwen, NBA Jam kplt. für DM 200,- o. einzeln n. VB/Tel. 033434/7794

Verkaufe Mega Drive + 32X + 12 Spiele + Joypads für DM 425,- (nur komplett) Tel. 0228/644121 Jochen

Verk. Mega Drive 1 mit 4 Joypads und 40 Spielen, Jump & Run, Sport u. Beat 'em Up für DM 500,-, Tel. 038828/27749

Verk. MD + 32X + FIFA Soccer 95, Soleil, Starflight, Rugby WC95, Sonic, Shining Force 2 DM 350,-, Tel. 06781/44636 n. 18 Uhr

Suche MD, Saturn, SNES etc. mit kompl. Spielesammlung + Neuheiten, Tel. 0641/970424 Kirsten

Verk. 40 MD- und 23 GG-Spiele zu je DM 8,- bis DM 18,- (mindestens

4 Spiele!) Tel. 06831/704956 (16 bis 20 Uhr)

Suche für den Mega Drive das Spiel Jungle Strike DRINGEND, Tel. 030/4717648 ab 19 Uhr

Verkaufe Mega Drive mit Mega CD, 3 Pads, 13 Top-Spiele für sagenhafte DM 499,- VB (auch einzeln) Tel. 069/543344 Dirk

70 MD-Spiele zu verkaufen z. B. Rollen-, Sport- und Kinderspiele von DM 20,- bis DM 60,- alle wie neu, Tel. 030/3418661

Verk. 25 MD-Spiele kompl. DM 600,-, einzeln DM 30,-. Saturn Sp. a DM 50,-, z. B. Discworld, Myst, Rayman, Bug, Wing A., Clockw. 2 Tel. 0742/461602

Verkaufe MD- und MCD-Spiele für DM 10,- z. B. Tomcat A., Sonic CD. Verk. auch 2 Sat-Spiele: Myst, Wing A. je DM 40,-, Tel. 0208/470721

Verk. 140 MD-, 40 MCD-, 20 SAT-Spiele, Multimega, MCD2, suche SAT, PSX, 3DO-FZ1 (RGB), Nomad, Magic Drive! Tel./Fax 02421/770061

Verk. MD1, 2 SB-Pads + 1 Firepad u. 20 Sp. (z. B. SSFII, Vectorman, Landst., Altered Beast) für nur DM 400,-, Tel. 03523/63171 ab 19 Uhr

Suche dringend Jungle, Urban oder Desert Strike! Zahle gut Ruffian Tel. 02931/77445 verlangt Michael

Verk. Mega Drive II + 6 u. 3 Control-Pad + 18 Spiele für DM 200,-, auch einzeln erhältlich

Verk. 10 MD-Spiele VB DM 350,-, komplett plus Nachnahmegebühr ca. DM 15,- Tel./Fax 06424/4230

Suche Cadash, Traysia, Ys, Warsong, Gamers 1 u. 3/92, biete Corporation, Indy (Crusade), Lemmings 2, Marble Madn., Tel. 0711/6940440

Verk. einzeln o. komplett MD m. 14 Sp. + MCD2 m. 6 Sp. + 32X m. 2 Sp. komplett für VB DM 1.000,-, Tel. 089/7911108

Verk. 140 MD- + 40 MCD- + 20 Sat- + 10 32X- + 15 3DO-Spiele!

Zubehör! CDI - 210! Suche Sat + PSX + Multimega + MCD1 + MD1 u.a.! Tel./Fax 02421/971596

Verk. MD + 2 Joypad DM 80,-, 21 Spiele v. DM 35,- bis DM 70,-, 2 Joypads Infrarot m. Garantie DM 70,-, Daniel André, Dorfstr. 6, Zecklitz

Tausch/verk. FIFA 95 DM 20,-, Paperboy DM 20,-, Str. Fighter II DM 30,-, Sens. Soccer DM 20,-, Ecco DM 20,-, alle DM 100,-, suche NHL96 od. 97 Tel. 02203/69366

Verk. MD Revenge of Shinobi DM 20,-, Last Battle DM 15,-, WWF Raw DM 30,-, Ballz 3D DM 40,-, Wrestle War DM 10,-, WWF Wrestlemania DM 40,- usw. Tel. 07054/1540

Verkaufe Shining Force 1+2, Phantasy Star 2-4, Earthworm Jim 1, Virtua Racing 32X und mehr zw. DM 30,- bis DM 60,-, Tel. 0821/6070931

Verk. MD1 mit 8 Spielen dt. u. Action Replay + Tips & Tricks 1, 2 Pads + Arcade P. Stick DM 400,-, Tel. 02236/82702 ab 17 Uhr Uwe

Verk. MD 1 Pad und 10 Spiele Tel. 040/8006224 ab 18 Uhr

Suche Hellfire, Fireshark u. Biohazard Battle, Gregor Lorkowski, An der Realschule 7, 51570 Windeck-Herchen/Bhf.

Verk. Mega Drive + 35 Spiele + 3 Joypads VB DM 1.500,- Top Zustand Tel. 02166/46104, Limittenstr. 158, 41236 Mönchengladbach 2

Suche für MD F1 W. C. Edition, World of Illusion & Indiana Jones Greatest Adv., bitte anrufen ab 18 Uhr Tel. 035954/50374 Rico

Verk. MD2 + 3 Pads + 9 Spiele (Sonic 1-4, Bomberman, Shinobi 2, Wonderboy, Ex-Mutants, Sparkster) für DM 250,-, Tel. 05439/1491

## MASTER SYSTEM

Verk. Master System + 2 Pads + 7 Spiele: DM 100,- + Versandk. Tel. 03573/63564

## GAME GEAR

Verk. GG + Netzteil + 5 Spiele z. B. Columns, Outrun + Converter für MS und 4 Spiele VHB DM 260,-, Tel. 04102/58786

Suche Game Gear-Konsole + Action Replay, Tel. 034423/21124

Verkaufe Game Gear m. 5 Sp. (F1, Winter Oly., Leaderboard Golf, Shinobi 2, 4 in 1) Netzteil für DM 200,- VB Tel. 069/543344

Wer verkauft Klax, Dizzy Collection und Mega Man zu einem günstigen Preis? Heinz Becker, Berliner Str. 9, 78224 Singen

Verk. GG DM 100,- + 12 Spiele a DM 15,- + TV Tuner DM 100,- + Koffer DM 20,- al. zus. VB DM 360,-, suche/tausche Sat.-Sp. Tel. 08122/20655

Suche dringend Beavis & Butthead für Game Gear! Zahle gut! Tel. 030/7065935 Thomas

## MEGA CD

Suche Adapter für Mega CD US-Spiele. Tel. 03443/209044

Suche Mega CD-Spiel: Shining Force CD. Außerdem suche ich 1 Back RAM Modul für MD! Timo Ernst, Tel. 06192/22252

## SATURN

Sega Saturn 32 Bit mit FIFA S. 96, Virtua Cop + Gun sowie weiteren Extras für VB DM 519,- abzugeben Tel. 07054/7878

Verkaufe Sega Flash 1 bis 3, DM 15,-, Panzer Dragoon I Demo CD DM 5,-, 10 Gamers-Hefte 2/95 bis 12/95 DM 20,-, Tel. 09931/5913

X-Mas Nights Demo + Virtual Hydlide + Import CD-Adapter DM 100,-, suche preisg. Spielesam., M. Rudert, Alter Weg 42, 08267 Zwota

Verk. Thunderh. II, Need for Speed, VF Remix + Grafik CD, verk. Mega D. Spiele ab DM 20,-, Tel. 05355/6235 nur Wochenende

Verk. V-Cop m. Pistole DM 75,-, Robotica DM 25,-, Virtual Hydlide DM 30,-, FIFA Soccer 96 DM 45,-, u. a. Tel. 036651/3677 ab 18 Uhr

Suche Virtua Cop II tausche dafür Panzer Dragoon II Tel. 09163/1513 Daniel

Verk. GG DM 100,- + 12 Spiele a DM 15,- + TV Tuner DM 100,- + Koffer DM 20,- al. zus. VB DM 360,-, suche/tausche Sat.Sp. Tel. 08122/20655

Kaufe/tausche Spiele für Saturn, auch Samml. mit Konsole, suche

# hitseekers

SPIELE GIBT ES OHNE ENDE, DOCH NICHT ALLE KÖNNEN GEFALLEN. WIR WOLLEN WISSEN, WELCHE DER DEMNÄCHST ERSCHEINENDEN TITEL EUCH AM MEISTEN INTERESSIEREN UND IN DEN CHARTS ABGEHEN WERDEN WIE EINE RAKETE! TEILT UNS EURE KRITISCHE MEINUNG MIT! DAMIT HELFT IHR UNS UND DEN SOFTWAREFIRMEN, EURE WÜNSCHE NOCH BESSER ZU ERFÜLLEN!

1. Nenne uns die Spiele, welche du definitiv kaufen wirst!

2. Kreuze die drei Spiele an, welche dich interessieren!

	Finde ich interessant	Werde ich kaufen
Andretti Racing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Area 51	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Batman Forever	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Black Dawn	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bug! Too	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Hard Arcade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dark Savior	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Independence Day	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mass Destruction	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NFL '97	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PGA Golf '97	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Super Puzzle Fighter II	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sentient	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shining The Holy Ark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Soviet Strike	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Space Jame	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Terra Phantastica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The Crow 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Welche Schulnote erhalten folgende Artikel?

Andretti Racing	Note: ___
Dark Savior	Note: ___
Die Hard Arcade	Note: ___
Mailbox	Note: ___
Shining The Holy Ark	Note: ___
Terra Phantastica	Note: ___
Soviet Strike	Note: ___
Leserumfrage	Note: ___
Newsbox	Note: ___

4. Welche Systeme besitzt du?

Saturn  32X  Mega CD II  Mega Drive  Game Gear

5. Für welches System kaufst du Spiele?

Saturn  32X  Mega CD II  Mega Drive  Game Gear

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

1-5  6-10  
 Alle  Abonnement

7. Wie gefällt dir die Sega Saturn-Demo-CD 2/97 (Flash Vol. 3)?

Habe kein Saturn-Abonnement

Schulnote \_\_\_\_\_

8. Wie gefällt dir die aktuelle Ausgabe vom Sega Magazin?

Schulnote \_\_\_\_\_

9. Was gefällt dir an dieser Ausgabe besonders?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

10. Was gefällt dir nicht so gut?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

11. Wie findest du die Titelseite?

Schulnote \_\_\_\_\_

12. Seit wann liest du SEGA Magazin?

Ausgabe \_\_\_/\_\_\_

13. Wenn du das Sega Magazin zum ersten Mal gekauft hast, was war für dich der Grund? (Titelthema, Konsole, Werbung...)

\_\_\_\_\_

14. Wie alt bist du?

\_\_\_\_\_ Jahre

15. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?

circa \_\_\_\_\_ DM

16. Du bist

männlich  weiblich

Mitmachen lohnt sich!  
 Unter allen Einsendern  
 werden monatlich drei  
 Spiele verlost!

\_\_\_\_\_

Name, Vorname

\_\_\_\_\_

Straße

\_\_\_\_\_

Wohnort

Schicke den ausgefüllten  
 Coupon an nachfolgende  
 Adresse:

**SEGA Magazin**  
 Kennwort: Hitseekers!  
 Isarstraße 32-34  
 90451 Nürnberg

# SEGA BOX

auch PSX-Spiele,  
Tel. 04774/991104 Rainer

Verk./tausche SAT-Spiele  
Discworld, Wing Arms, Tomb  
Raider, suche Exhumed, Nights mit  
Pad, Soviet Strike, VCop 2,  
Tel. 05563/469

Suche Tomb Raider, FIFA 97,  
Virtua Cop 2, 3D Pad, Virtua  
Fighter Kids, Daytona USA CCE,  
Gun Griffon, Sonic the Fighters  
usw., Erhard  
Tel. 08245/3570

Tausche/verk. Myst DM 40,-, FIFA  
96 DM 30,-, Nights DM 70,-, D.  
Pinball DM 35,-, suche T. Raider,  
Athl. Kings, Bug, WS Baseball,  
Georg 02203/69366

Verk. Saturn + 2 Pads + GP-  
Adapter, WWS2, F Vipers, Thor 2,  
NBA Jam TE, GGriffon, PDra.2,  
VFKids, SRally, in Nü-Fü-Erl.  
Tel. 09132/61232

Sega Rally, Pro Pinball, Magic  
Carpet, SimCity, Mystaria, Guardi-  
an Heroes, Victory Boxing, F1 etc.  
je DM 65,-,  
Tel. 03062/58637

Verkaufe World Wide Soccer, Athlete  
Kings je DM 50,-, Shinobi X, Worms  
je DM 40,-, Tel. 0911/305808

Cheats, Codes u. Hintheft für über  
75 Saturnspiele! Top-aktuell

DM 15,-, C. Dahl, Feldstr. 53,  
21335 Lüneburg

Verkaufe o. tausche Spiele für  
Saturn z. B. Street Racer, Nights,  
XMen, Chaos Control, Road Rash  
uvm. Tel. 03464/518877

Verkaufe Shinobi X DM 50,- und D  
DM 60,- oder zusammen für DM  
100,- + Porto, Tel. 04542/7641  
nach Matthias fragen

Achtung! Verkaufe Tomb Raider,  
Exhumed, Alien Trilogy u. a.  
Topgames! Garantiere absoluten  
Neuzustand Tel. 04934/201

Tausche: Nights, D, Worms, PDII,  
Shellshock, SimCity, suche VF2,  
Earthworm 2, Exhumed, Story of  
Thor 2 u. a. Tel. 04131/682095

Verk. Saturn + 7 Games, Daytona  
+ Sega Rally + C&C + Tomb Raider  
+ Alien Trilogy + VF Remix +  
Thunderhawk 2 Tel. 035892/5245

Suche Modulsammlungen, Neuheiten  
+ Konsolen f. alle Systeme v. Sony,  
Sega + Nintendo Tel. 0641/970424

Verk. Discworld DM 55,-, Myst, V.  
Hydride, Mystaria je DM 35,-,  
Daytona DM 20,-, o. zus. +  
Christm. Nights + WWF Demo DM  
165,-, Tel. 040/4103118

Verk. P. Dragoon, F1 Challenge,  
Sega Rally, V. Boxing, NBA Jam

TE, World Wide Soccer 97, Baku  
Baku Tel. 035822/4808 DM 40,-

Verk./suche Sp. für SAT u. PSX,  
habe WWS97, Shellshock uvm.  
PSX: Prime Goal, Worms uvm., Tel.  
05434/1783 Reiner ab 18 Uhr

Tausche Nights, Panzer D. II, D.  
Shellshock, Worms, Sim City usw.,  
suche VF2, Story of Thor 2,  
Exhumed u.a. Tel. 04131/682095

Kauf/tausche Spiele für Saturn +  
Playstation, auch Samml. mit  
Konsole, Tel. 04774/991104 Rainer

Tausche SAT-Games DT, US, JAP  
z.B. Virtua Cop 2 jap. ohne Gun,  
suche Daytona CCE, Fighting  
Vipers usw., T/V Amiga 600 mit  
Spielen, Tel. 07251/87480

Suche Saturn mit kompl. Spiele-  
sammlung, suche auch Games f.  
MD, SNES, PSX usw.,  
Tel. 0641/970436 Monika

Tausche VF2 gegen World Wide  
Soccer 97 oder Street Fighter  
Alpha 2, zahle auch etwas drauf,  
Tel. 0203/721735 Michael

Tausche SAT-Spiele, suche B. Baku,  
S: City, NHL Powerp. 96, Lem-  
mings, Exhumed, V Cop, Hang on  
Gp, Tel. 0234/13946

Tausche T. Raider, Nights, VF  
Remix, D. Athlete, Wipeout u.  
Daytona, suche NHL Power,  
Command & Conquer, Lemmings,  
S. City, 0234/13946

Verk./tausche Tomb Raider, Alien  
Trilogy, True Pinball, Clockwork,  
suche Blazing Dragons, Dark Savior,  
Theme Park etc., Tel. 06035/3134

Tausche Myst gegen Co. & Co.,  
Nights, VF2, Sega Rally, Sonic 3D,  
Analog Pad uvm., Tel. 09461/2951

Verk. D-USA DM 40,-, F1 (Jap) DM  
35,-, V-Cop 1 + Gun DM 60,-,  
Tomb Raider DM 65,-, Exhumed  
DM 65,-, Ghen Wars (US) DM 30,-,  
Tel. 04425/250 Helmut

Verk. S. Saturn mit 9 Spielen, 2  
Pads, Lenkrad, Antennenkabel, für  
DM 1.000,-, Tel. 06648/37283  
Spiele z.B. C&C, Worms, VF2 u.a.

Verk. Panzer Dragoon 2 DM 60,-,  
Shellshock DM 55,-, Magic Carpet  
+ Wing Arms je DM 40,-, DM 45,-,

VF Rem. DM 30,-,  
Tel. 02241/331607

Tausche SimCity, Formel 1 Ch.,  
Exhumed, FIFA 96, VF Remix,  
suche Worms, Discworld, The  
Horde, Tilt, Iron Storm,  
Tel. 03925/624053

Tausche Magic Carpet, suche True  
Pinball oder Digital Pinball,  
Tel. 06622/42532

Verk./tausche Nights DM 80,-,  
THW2 DM 60,-, Road Rash DM  
60,-, Robotica DM 40,-, Theme P.  
DM 50,-, Sega Flash 2 DM 30,-,  
Tel. 0671/42344

Tausche Exhumed, Mr. Bones  
amerik. gegen Casper, Panzer  
Dragoon 2 oder Skeleton Warriors,  
Tel. 05137/92321

Verk. S. Rally, SF Alpha, D. Derby,  
Bug, D. Defcon 5, Shinobi X, Wing  
Arms, Ghen Wars, Nightwarriors,  
Black Fire DM 40,-,  
ab 19 Uhr Tel. 0361/6437349

Verk. Robotica DM 25,-, G. Axe t. D.  
(J) DM 20,- VF1 (J) DM 20,-, zusm.  
nur DM 55,- o. alle drei für ein gutes  
Spiel Tel. 06131/224641 Ciro

Suche Shellshock, A Trilogy,  
Thunderhawk 2, Fighting Vipers,  
Shockwave Assault,  
Tel. 04523/1002 ab 16 Uhr

Verk. f. Sega Saturn Daytona,  
Sega Rally, High Velocity, Cyber  
Speedway, Parodius, Baku Baku u.  
Arcade Lenkrad, MD: Ottifanten,  
Tel. 04523/1002 ab 16 Uhr

Tausche Daytona USA 2 gegen  
Sega Rally, Tel. 0041/61/6926484  
(Schweiz), E-Mail:  
101777.273@compuserve.com

Achtung: suche dringend Sega Rally,  
P. Dragoon 2, Night Warriors, T.  
Hawk 2, zahle bis DM 40,-, für MCD  
Ecco2 DM 20,-, Tel. 0203/448890

Tausche A. Trilogy, P. Dragoon 2,  
M. Mansion, suche Discworld,  
Worms, Bug, Myst, Need f. Speed,  
Tel. 0911/305118 Christian

Tausche Worms, SOT II, Need for  
Speed, Daytona, NBA Jam,  
Robotica, P. Dragoon, M. Mansion,  
FIFA 96, V. Racing, suche Nights,  
Daytona II uvm., Tel. 02237/8905

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von  
**SEGA Magazin** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Mega Drive  Master System  Game Gear  Mega CD  
 Saturn  32X  Clubs  Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 28 Buchstaben inkl. Absender;  
Postlageradressen nicht möglich!

**DM 5,- liegen**  in bar  als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**


Schickt eure Kleinanzeige an:  
**SEGA**  
SEGA Magazin, SEGA Box,  
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Unterschrift \_\_\_\_\_ Ort \_\_\_\_\_  
Datum \_\_\_\_\_

Um die Abwicklung der Sega Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto 'Der hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wer unter falschem Namen und falscher Adresse Kleinanzeigen aufgibt, muß mit strafrechtlicher Verfolgung rechnen.

5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.
6. Für Kettenbriefaktionen, dubiose Heimtätigkeitsangebote und sonstige Bauernfängereien haben wir leider keinen Platz.
7. Wenn ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin - SEGA Box  
Isarstraße 32-34 - 90451 Nürnberg

Verk. ca. 60 Saturn Spiele, schicke Listen raus, ruf doch einfach an!!  
Ab 18 Uhr,  
Tel. 0172/9511821 Pieper

Tausche Myst, Panzer Dr., Magic Carpet, suche Gun Griffon, Shining Wisdom, Need for Speed,  
Tel. 030/3734996 Karsten

Tausche Athlete Kings gegen Sega Rally, Tel. 07161/812470

Suche folgende CD für Saturn Strikers 1945 bei Import, eventuell mit Adapter, zahle gut,  
Tel. 06324/2828 Steffen

Verk. Saturn mit 2 Pads + 1 Analoges S. Rally, Nights, V. Fighter 2, Tomb Raider für DM 550,-, Tel. 030/4278904 Andi

Verk. Panzer Dragoon, Bug, Myst, Mystaria je DM 50,-, Johnny Bazookatone DM 30,-, Tel. 05725/4141

Verk. Saturn + 2 Pads + Memory Card + 12 Spiele: DM 900,-, auch einzeln z. B. C&C DM 70,-, Dicworld DM 60,-, Tel. 03573/662499 A.-Beantworter

Verkaufe Theme Park und Wing Arms nur zusammen für DM 70,- oder Tausch, Tel. 02452/22791 ab 18 Uhr Volker

Tausche 100 W. Active California Bassröhre gegen F1 und Lenkrad oder andere 2 Games,  
Tel. 02452/22791 ab 18 Uhr Volker

Tausche Myst mit Lösungsbuch gegen Parodius de Luxe Tel. 0221/4302387 nach 18 Uhr

Verk. Nights o. 3D Pad 100% OK (CD 6 mal gebraucht) für DM 80,-, Tel. 07121/52561 Wolfgang

Verk. Mag. Carpet u. Sega Rally DM 45,-, NHL All Stars DM 30,-, tausche Virtua Cop + Gun geg. Theme Park Tel. 0341/2114014

Biete Bug!, suche Sega Rally, schreibt mit Telefonnummer an Frank Zollmann, Loxstedter Str. 56, 18258 Schwaan

Verk. Tomb Raider DM 65,-, Gun Griffon DM 50,-, Pro Pinball DM 50,-, Johnny Bazookatone DM 30,-, Tel. 07329/7130

Verk. F1 Challenge f. DM 45,- u. Galactic Attack f. DM 45,-, suche preiswert Tomb Raider, Discworld, Mr. Bones u. Command & C.  
Tel. 03334/212901

Verk. Saturn mit 2 Pads Ant. Kabel, 3 Spiele, alles 4 Mon. alt DM 550,-, Tel. 00352/749355

Tausche Victory Boxing u. Thunderhawk II, suche Virtual Golf o. VF2, Pebble Beach Golf, Tel. 0388303/532 ab 17 Uhr

Suche Strikers 1945, Gradius, X2, Layer Section, bitte keine Phanta-

siepreise - Angebote unter 05207/87615 Jan

Suche Exhumed, Amok, W.W. Soccer, Virt. On. habe Nights, Sega R., VF2, Theme P., Sim C., Shinobi,  
Tel. 08652/6000232 Hase

Verkaufe f. SAT Tunnel B1 DM 70,-, V.Fighter 2 DM 60,-, G. Griffon DM 60,-, M. Carpet DM 50,-, Bug DM 40,-, alles dt. Grosser 035795/32033/32

Verk. für Saturn Discworld, D, Rayman oder tausche für ein anderes Saturn Game, Preis VS, T. Burkhardt, Uferstr.2, 08324 Bockau

Verkaufe Virtua Gun (black) DM 40,-, Enforcer Gun (black) DM 25,-, Christoph Hölzel, 72218 Wildberg 07054/5164

SAT: Spiele NHL Powerplay US DM 60,-, NBA Action DM 55,-, VFII DM 50,-, Fight.V. jp. DM 45,-, Adapter US; JP, DT, DM 25,-, 09831/89637

Verk. Alone in the Dark, Bug, Defcon 5, Wing Arms, Daytona, Starfighter 3000, NBA Jam usw. DM 25,- bis DM 50,-,  
Tel. 06022/30345 ab 17 Uhr

Verk. Shellshock DM 60,-, Athlete Kings DM 70,-, zus. DM 120,-,  
Tel. 05492/1238 Bernd

Verkaufe Christmas Nights CD für DM 40,-, plus Versandkosten  
Tel. 0541/589631

Verk. Mystaria, D, VFR, Mystery Mansion, FIFA 96, Clockwork Knight 2 je DM 30,-, zusammen DM 150,-, PGA 97 DM 65,-,  
Tel. 02581/44891

Verk./tau. Spiele, habe VF2, D, Shinobi X, VF Remix + PH CD, Robotica, Cyberspeedway, Thunderh.2,  
Tel. 08041/75709

Tausche Sega Rally, Th. Hawk 2, Tomb Raider, suche Daytona 2, Command & Conquer, World W. Soccer, Athl. Kings 0521/452405

Suche NFS und Arcade Racer billig!!! Tel. 05603/4091 fragt nach Jan

Verkaufe Sega Saturn-Spiele u. Playstation-Spiele günstig z. B. Tomb Raider, Alien Trilogy, Exhumed, 05561/982942 ab 16.30 Thomas

Suche SF Alpha 2 im Tausch geg. GB Pocket u. Donkey Kong 2 (evtl. GB + Spiele DM 100,-)  
Tel. 033981/80764 Alex

Tausche 3 gegen 1 CW Knight + VF Remix ohne CG Disk + Wing Arms (US) gegen Crime Wave od. WWF 2 Tel. 04298/31648 Malte

Tausche 2 gegen 1 Sega Rally u. Street Fighter the Movie gegen Exhumed, Tel. 04298/31648 Malte

Command & C. DM 50,-, Gex DM 50,-, Johnny B., Bug je DM 40,-, Stereo-Kabel für Sat DM 40,-, suche Baku An.  
089/3173459 ab 18.30 Uhr

Suche dringend Sega Saturn, erbitte Preisangebote 0541/126708 Osnabrück ab 18 Uhr bis 21 Uhr Sven

Tausche Congo US gegen Mr. Bones US  
Tel. 0821/466193 ab 18 Uhr

Str. Fighter Movie, Vic. Goal, Mystaria, J. Bazookatone, Vir. Remix, 6 Player Adapter (tauschen) 06332/72181

Nights inkl. 3D Pad DM 80,-, VB, Arcade Racer-Lenkrad DM 80,- VB, Video CD Card VB Thomas Mütter  
Tel. 02546/1297

Verkaufe Virtua Cop 1 mit Gun DM 75,-, Virtua Fighter 2 DM 55,-, sowie weitere Spiele,  
Tel. 06134/26882

V. Story of Thor 2 DM 55,-, NFS DM 67,-, VV Golf DM 45,-, Shockwave A. DM 35,-, FIFA 96 DM 35,-, V. Hyd. DM 5,- F1 DM 55,-, Hang On GP DM 45,-, WWSoccer DM 69,-,  
Tel. 0222/71709

Verk. Thunderhawk 2 DM 50,-, od. tausche gegen Daytona USA CCE, Tomb Raider, Exhumed  
Tel. ab 18 Uhr 033434/7794

Verkaufe Panzer Dragoon u. Need for Speed für zus. DM 100,-, beide dt. Oliver Michelberger 09073/3339

Suche Sega Magazin Nr. 1-34 im neuw. Zustand, zahle DM 60,-, zahle pro Demo CD einschl. Christmas Nights DM 10,-,  
Tel. 0611/402283

Verk. Saturnspiele Jap/US/DT (z.B. Exhumed, VF2, Nights, KoF, Bust A Move usw.)  
Tel. 09161/7245 Kurt ab 17 Uhr

Verkaufe Shellshock für DM 50,-, Robotica für DM 30,- und Gun Griffon für DM 60,-, Tel. 05052/8644

Verk. Gun Griffon, Panzer Dr. 2, Tilt, Discworld, Sega Rally, zus. DM 250,- o. einzeln DM 60,-,  
Tel. 03944/350393 o. Fax

Tausche Street Racer gegen Daytona USA CCE,  
Tel. 07171/72603 ab 18 Uhr

Verkaufe Blam Machinehead für DM 60,- oder tausche gegen World Wide Soccer 97,  
Tel. 07249/20101

Exh. DM 65,-, NFS u. Sim C. DM 60,-, NFL Q. DM 45,-, Tosh. US

DM 35,-, D. Pin. DM 30,-, Vic. G., Shin. u. S: Figh. DM 25,-,  
Tel. 07132/85012

Tausche Wing Arms gegen Worms, Robotica gegen Baku Baku, Daytona USA gegen Gun Griffon,  
Tel. 03671/648705 ab 18 Uhr

## 32X

Verk. für 32X NFL Quarterback Club DM 25,- und für Master System Spirits DM 10,-  
Tel. 036848/31556

## CLUBS

Insider Club hilft bei Spieleproblemen mit Lösungen, Neuspiele, Gebrauchtspiele, Clubheft etc., kostenlose Clubbroschüre für Neugierige!  
Ruft an: 0172/6518238

Einer der größten Saturn-Clubs Deutschlands! Insider Postfach 12 13, 97206 Veitshöchheim. Info unter 0172/6518238 ab 18 Uhr Gerne nehmen wir auch andere Clubs auf!

## SONSTIGES

Verkaufe SNES mit 6 Spielen, 2 Controller und Tips & Tricks-Buch DM 450,-,  
Tel. 04851/1772 Christian

Biete C&C 1 für PC, suche The Need for Speed für PC,  
Tel. 03844/7494 Nils

Nintendo Game + Watch LCD-Spiele sowie Oldie Konsolen/-module z. B. Vectrex, Coleco Vision gesucht  
Tel. 02156/77827

Verk. 20 MD Spiele günstigst! Verk. auch andere MD-32X und MCD-Spiele (tausche auch)  
Tel. 06192/22252

Verkaufe SAT: VF1, VFR, FIFA 96 je DM 50,- und V. Cop mit Gun DM 80,-, verk. komplette Gamers-Sammlung und diverse MS-Spiele, Preis n. V. Boris  
Tel. 069/834641

Verkaufe NES für 250,- + 4 Controllern + 4 Player Adapter + 11 Spiele,  
Tel. 02671/3595 ab 15 Uhr

Suche Saturn, Nintendo 64 und Sony PSX mit Spielen,  
Tel. 0641/970424 Kirsten

Verkaufe Codes für Prügelspiele von Di - Do von 19-20 Uhr,  
Rainer verlangen 02947/3781

Suche Saturn-Zocker, die am 1.3.97 auf Nintendo 64 umsteigen werden, schickt einfach eine Postkarte mit Ja oder Nein an Thomas Geppert, Berliner Ring 49c, 38170 Schöppenstedt

# Mailbox

DAS CHRISTKIND SCHEINT MÄCHTIG VIELE SEGA SATURNS UNTER DEN WEIHNACHTSBAUM GELEGT ZU HABEN! ANDERS KANN ICH MIR DEN RIESENANDRANG IN DER MAILBOX GAR NICHT ERKLÄREN! INSBESONDERE FÄLLT AUF, DASS SEHR VIELE LEUTE OFFENSICHTLICH NEU IM SATURN-GESCHÄFT SIND UND MIT VIELEN DINGEN NOCH NICHT ZURECHTKOMMEN. ABER GENAU DAFÜR SIND WIR DA! WIR HELFEN SOWOHL PROFIS ALS AUCH ANFÄNGERN BEI ALLEN IHREN FRAGEN MIT KOMPETENTEN ANTWORTEN UND KLÄREN DIE ZAHLREICHEN MISSVERSTÄNDNISSE IN DER WELT DER MAGAZINE AUF! EINES DER HAUPTTHEMEN IN DIESER AUSGABE IST ERWARTUNGSGEMÄSS DIE REVOLUTIONÄRE ZUSATZCARTRIDGE, WELCHE DIE VIRTUA FIGHTER 3-UMSETZUNG AUF AUTOMATEN-NIVEAU HIEVEN SOLL. DASS WIR EUCH DIES SCHON VOR EINEM HALBEN JAHR VERRATEN HABEN, DÜRFTE SEGA MAGAZIN-KENNER WISSEN! BIS BALD! EUER HANS!

## TASTATUR & DISC-DRIVE

Vielleicht können sie meine Fragen beantworten! Ich habe gelesen, daß Tastatur, Diskettenlaufwerk und Festplatte für den Saturn geplant sind. Stimmt das wirklich? Wenn ja, wann werden diese Geräte veröffentlicht?

*Dmitrij Baronov, Böblingen*

SM: In Japan sind das Diskettenlaufwerk und die Tastatur für den Saturn bereits erschienen. Die Preise liegen bei 9.800 und 7.800 Yen, was ziemlich genau dem Wert eines Spiels entspricht. In Deutschland darf man spätestens zum Start des Net-Link-Pakets im Frühjahr mit dem Release dieser Peripherie-Geräte rechnen. Der Preis sollte jeweils unter DM 100,- liegen. Der Sinn liegt hauptsächlich darin, daß man Mails schreiben und Daten speichern kann. Ein Festplatte ist derzeit noch nicht erhältlich.

## TOMB RAIDER & SATURN

Dies ist bisher schon mein neunter Brief, und keiner wurde bisher veröffentlicht. Ich vergebe dir, wenn der es wird!

SM: Danke für diese Gnade!

**1. Ist eigentlich schon eine Fortsetzung zu Tomb Raider geplant?**

SM: Jawohl, es ist eine Fortsetzung geplant! Man wird beispielsweise das Wrack der Titanic tauchenderweise erkunden dürfen!

Außerdem ist eine Zeichentrick-Serie geplant, die im englischen Fernsehen am Samstag vormittag laufen soll. Ein Kinofilm ist nicht in Planung.

**2. Die Saturn-Version von Tomb Raider war die einzige Version, die noch in Englisch war. Warum? Lag es vielleicht an der vierwöchigen Exklusivität? Wenn ja, dann verzichte ich lieber auf die Exklusivität und spiele die deutsche Version.**

SM: Wie man es macht, ist es verkehrt! Als es vor einem Jahr Thunderhawk nur in einer deutschen Version gab, war das Geschrei groß, weil man das Original haben wollte. Nun kommt man vier Wochen vor allen anderen schon in den Genuß der Original-Version, da jammern die Leute wieder. Ein deutsche Version wäre leider auch erst November zeitgleich mit den anderen erschienen!

**3. Sagt mal, habt ihr noch nicht genug, Fragen wie 'Kann man Saturn CD-ROMs auch auf dem PC spielen, wenn man die NVideo-Karte hat?' zu beantworten?**

SM: Wir schon, doch wenn Leser diese Frage immer wieder stellen, müssen wir sie leider beantworten. Um einer eventuellen Verwirrung gleich vorzubeugen: Saturn-CDs laufen nur auf der Sega Saturn-Konsole!

**4. Wieso tauft ihr euer Magazin eigentlich nicht um? Nennt es doch Saturn-Magazin-inklusive-5-Seiten-Sega-Magazin?**

SM: Daß sich das Sega Magazin sowieso zu 97 Prozent nur noch mit dem Saturn beschäftigt, dürfte mittlerweile auch der Letzte gemerkt haben. Generell wird diese Zeitschrift immer Sega Magazin heißen und die jeweils aktuelle Hard- und Software zum Thema haben. Daß wir die Zusammenstellung nicht ändern, hat layout-technische Gründe.

**5. Ich dachte, ihr bringt alle Neuheiten sofort zu Papier! In einem englischen Magazin habe ich gelesen, daß die Saturn-Version von WC3 kurz vor der Fertigstellung ist. Na, was sagt ihr jetzt?**

SM: Na ja, in dem gleichen Magazin habe ich vor einem Jahr auch gelesen, daß Tekken und Ridge Racer für den Saturn schon fertig sind, was auf deren Zuverlässigkeit schließen läßt. Speziell zum Thema Wing Commander 3 verzichten wir auf das Abdrucken jeglicher Gerüchte, solange nicht eine spielbare Version vorliegt. Ich persönlich denke übrigens, daß Saturn-User nicht mehr in den Genuß dieses Spiels kommen.

## Kurz beantwortet!

Ich weiß nicht, ob das Ruckeln der Grafik generell Wertungsabzüge nach sich ziehen sollte, denn der Spielspaß ist dadurch nicht unbedingt geringer.

FIFA Soccer '97 verzögert sich angeblich deswegen, weil Sega ein Approval aus Qualitätsgründen abgelehnt hat.

Die Bezeichnung PSX stammt aus der Zeit, als Sony unter dem Namen Play Station eXtended ein Nachfolgeprojekt zum gescheiterten Play Station-CD-ROM für das Super Nintendo entwickelte. Im

Laufe der Zeit wurde daraus PSX, das keine Phantasiebezeichnung ist, was die Mitbewerber wohl nicht wußten.

Ich bevorzuge bei Sega Rally ebenfalls das Joypad.

Rechnet man zum PC-Preis noch die Preise für MPEG-Karte, Modem und sonstigen Schnickschnack dazu, wird das auch teurer als ein Saturn mit MPEG-Karte und Net-Link-Paket.

Nur Prügel- & Sportspiele? Was ist mit Dark Savior, Story of Thor 2, Myst, Disc-

world, Mystery Mansion, SimCity 2000, Shining Wisdom, Shining The Holy Ark, Tomb Raider, Panzer Dragoon 2?

Traurig? C&C auf Saturn, C&C 2 auf PC? Tja, und wieso spielen PC-User jetzt erst Sega Rally, Daytona USA, Virtua Fighter und Panzer Dragoon?

Back Catalogue öfter? Reicht einmal pro Ausgabe nicht?

Mehr Hardware? Was denn? MPEG & Photo System hatten wir schon!



Beim Computer Bild-Vergleichstest wurden das 3DO, CD-i und der Jaguar nicht getestet, weil sie faktisch tot sind. Das Nintendo 64 kommt erst im März auf den Markt.

Es wird kein Landstalker 2 für den MD kommen.

Ja, es stimmt! Es gab den Saturn inklusive C&C für DM 399,-!

### 6. Wenn Sega in ein bis zwei Jahren eine neue Spielkonsole rausbringt, kann man dann vermuten, daß sie auf dem Technik-Niveau von Model 3 liegt?

SM: Dies ist korrekt! Man strebt bereits mit dem Zusatzmodul für Virtua Fighter 3 eine ähnliche Leistungsfähigkeit an.

### 7. Ich frage mich schon seit längerem, warum der Saturn nicht in der Lage ist, richtige Transparenz-Effekte auf den Screen zu zaubern. Und was ist mit Lichteffekten?

SM: Aufgrund der grundlegend anderen Hardware-Architektur könnten wirklich transparente 3D-Polygone nur über Umwege dargestellt werden. Gewöhnliche 2D-Nebelschwaden bereiten dagegen überhaupt keine Probleme. Die PSX ist beispielsweise aber nicht in der Lage, bis zu sieben rotierbare, zoombare und hochauflösende Playfields darzustellen, was beispielsweise deutlich gröbere Böden und Hintergründe bei Beat 'em Ups ergibt.

### 8. Warum gibt es eigentlich keine Flugsimulation für den Saturn?

SM: Für Konsolen gibt es generell keine echten Flugsimulationen! Spiele wie Wing Arms, Gunship 2000, Black Dawn oder Ace Combat sind hier die Alternative. Der Grund ist hauptsächlich die beschränkte Eingabemöglichkeit per Joypad.

### 9. In eurem Wertungskasten im Sat-Mag habt ihr den Punkt Datenträger! Ich finde, es ist meistens oder fast immer eine CD-ROM, deshalb sollte dieser Punkt rausgenommen werden!

SM: Zu dem Zeitpunkt, als wir diesen Kasten entwarfen (April 1995), war bei weitem noch nicht klar, ob die Spiele alle auf einer CD gespeichert werden. Command & Conquer benötigt beispielsweise 2 CDs, während Virtua Fighter 3 ebenso wie King of Fighters auf Modul und CD-ROM zusammen ausgeliefert werden.

### 10. Habt ihr irgendwelche Cheats zu Tomb Raider?

SM: Soweit mir bekannt ist, gibt es keine! Die Tips & Tricks-Redaktion sollte hier jedoch genauer Bescheid wissen.

Andreas Armbrust, 76767 Hagenbach

## MEGA DRIVE & E.A.

### 1. Wann kommt eigentlich FIFA '97 für den Mega Drive?

SM: Dieses Spiel ist schon seit Dezember erhältlich. Unsere Wertung liegt bei 83%.

### 2. Wird es Need for Speed auch für den Mega Drive geben?

SM: Nein.

### 3. Kann es sein, daß irgendwann ein Saturn oder Mega Drive mit 64 Bit erscheinen wird? Es wäre super!

SM: Die Bitzahl ist nur von peripherer Bedeutung für die Qualität der Software. Eine Rolle spielen Speicherkapazität, Spezialeffekte, Spezialchips und Rechnerkapazität.

### 4. Warum schreiben sie so wenig über den Mega Drive?

SM: Weil der Mega Drive in Deutschland mehr oder weniger bedeutungslos geworden ist und dafür wohl keine Produkte mehr erscheinen werden.

### 5. Stimmt es, daß der Saturn viel besser ist als XXX?

SM: Von nun an bieten wir in der Mailbox kein Platz mehr für derart sinnlose Fragen.

### 6. Gibt es ein Tips & Tricks-Buch '97?

SM: Wir werden im Laufe dieses Jahres zwölfmal 32 Seiten mit Tips & Tricks veröffentlichen, was dann wohl das umfangreichste Sega-Tips & Tricks-Verzeichnis sein dürfte.

## RESIDENT & HÄ?

### 1. Meine Antwort zu Sega von Nintendo: Mario RPG, KI Gold, Wave Race 64, Int. Superstar Soccer 64.

SM: Hä? Ich weiß wirklich nicht, was du uns mit diesem Satz sagen willst, aber ein paar Anmerkungen fallen mir dazu ein: Mario RPG ist nur für das SNES in Japan und Amerika erschienen, eine N64-Version ist nicht geplant. KI Gold ist ganz passabel, wird aber nicht in Deutschland erscheinen. Wave Race ist sehr gut, Int. Superstar Soccer 64 ist gut, spielt sich aber nicht so toll wie Worldwide

Soccer '97. Meine Liste wäre: Fighters Megamix, Virtua Fighter 3, Manx TT, Sega Touring Car, Dark Savior, Shining The Holy Ark.

**2. Warum nutzen Firmen wie Acclaim nicht die ganzen Möglichkeiten des Saturns?**

SM: Acclaim hat mit Alien Trilogy, NBA Jam Extreme oder NFL Quarterback Club schon ganz gute Saturn-Spiele abgeliefert, den schwarzen Peter würde ich eher anderen Firmen zuschieben, die sich nicht genügend Zeit nehmen für ihre Entwicklungen.

**3. Wird jetzt etwas aus Resident Evil Dash?**

SM: Resident Evil wird im zweiten Quartal für den Saturn erscheinen. (Resident Evil Dash ist ein Zwischenprojekt, das auf PSX nicht erscheinen wird.) Resident Evil 2 wird kurz nach der PSX-Version für den Saturn erscheinen.

**4. Sega soll aufwachen und endlich etwas unternehmen, sonst wird der Saturn vom Markt geschmissen!**

SM: Hä? Sega ist nach wie vor der Marktführer in Japan und hat in den USA mächtig aufgeholt. Selbst in Europa geht es aufwärts, und Deutschland ist weltweit gesehen nun wirklich nicht ausschlaggebend.

**5. Sind eure Lieblingsspiele immer noch Nights, Athlete Kings und Worldwide Soccer '97'?**

SM: Derzeit sind Dark Savior, Die Hard Arcade, Mario Andretti Racing und Worldwide Soccer '97 unsere Lieblingsspiele.

**6. Kommt Worldwide Soccer '98 auf den Markt?**

SM: Ich glaube schon.

**7. Stimmt es, daß Baphomets Fluch für den Saturn erscheinen wird?**

SM: Dies ist uns nicht bekannt.

**8. Wenn es so ist, gibt es für die PlayStation schon den 2. Teil! Der Saturn läuft der PlayStation wohl hinterher!**

SM: Zum einen sind Saturn-Spiele wie Myst, SimCity 2000 oder Victory Boxing lange vor der PSX-Version erschienen, zum anderen sind mir exklusive Meisterwerke wie Dark Savior oder Shining The Holy Ark deutlich lieber als passable PC-Umsetzungen.

**9. Ist man in ID4 nur im Flugzeug unterwegs oder auch zu Fuß?**

SM: Man fliegt nur im Raumschiff umher.

**10. Ich habe mal etwas von einem 2D-Beat 'em Up gehört, das Jackie Chan gewidmet war. Kam dieses Spiel auch auf den deutschen Markt?**

SM: Hier muß ich passen. So ein Spiel ist mir wirklich nicht bekannt, es gab lediglich einmal ein Bruce Lee-Prügelspiel namens Dragon.

**11. Warum haben einige Saturn-Spiele eine schlechtere Grafik als PSX-Spiele?**

SM: Was sollen diese törichten, dummen Fragen, lieber Matthias?

**12. Meiner Meinung nach ist FIFA '97 eines der schlechtesten Fußballspiele überhaupt.**

SM: So krass würde ich es nicht formulieren, allerdings ist die PSX-Version Worldwide Soccer '97 qualitativmäßig klar unterlegen. Wie die Saturn-Version abschneidet, stellt sich im Test der nächsten Ausgabe heraus.

**13. Ich habe mir die japanische Version von Fighters Megamix besorgt und finde es echt super. Wie findet ihr es?**

SM: Es ist zweifellos das umfangreichste und beste 3D-Beat 'em Up auf dem Konsolenmarkt.

**14. Wie bekommt man die Extras, die sich hinter den Fragezeichen verbergen?**

SM: Man muß im One-Player-Mode jeweils die einzelnen Courses durchspielen.

**15. Wo bekomme ich Virtua I-Glasses und wie teuer sind sie?**

SM: Ich persönlich finde solche Virtual Reality-Brillen zu teuer, zu schlecht und zu unbequem. Für den Saturn gibt es solche Zusatz-Hardware glücklicherweise noch nicht.

*Matthias Ax, Dortmund*



## Frage des Monats

„Was soll das heißen, daß Die Hard Trilogy nicht nach Deutschland kommt?“

Da die Staatsanwaltschaft bereits bei der PSX-Version Probleme hinsichtlich der Jugendgefährdung machte, entschloß sich E.

A. kurzfristig, die bereits fertiggestellten PC- und Saturn-Versionen nicht mehr zu veröffentlichen. Import-Versionen sollten erhältlich sein!

## BOMBERMAN & SEGA-ENDE

**1. In einem Spielwarengeschäft, wo ich meine ganzen MD-Spiele gekauft habe, wurde mir erzählt, daß Sega nicht mehr existiert und keine weiteren neuen Spiele auf den Markt bringt. Ist das wahr?**

SM: Sega geht es sehr gut, es hat weltweit im ersten Halbjahr 96/97 1,57 Milliarden Dollar Umsatz und 115 Millionen Dollar Gewinn gemacht. Sega ist die weltweit führende Spielautomaten-Firma und derzeit Nummer 1 in Japan. Richtig ist, daß wohl keine 8 Bit- und 16 Bit-Spiele mehr erscheinen. (Nur zur Info: Sega USA machte hohen Verlust, was unter dem Strich aber weltweit dennoch Gewinn ermöglichte!)

**2. Ebenso würde ich gerne wissen, ob es ein Bomberman 2 für den MD irgendwann gibt!**

SM: Für den Mega Drive ist vor gut zwei Jahren das hervorragende Mega Bomberman erschienen, während für den Saturn im Frühjahr in Deutschland das für 10 Spieler konzipierte Bomberman erscheint!

*Christan Rocheder, Traunstein*

## FIGHTERS & CD 4/97

**1. Wann kommt Fighters Megamix als US-Import?**

SM: In diesem Fall empfiehlt es sich, auf den offiziellen Deutschland-Release zu warten, der Anfang März sein wird.

**2. Wann kommt das Internet-Link-Paket endlich und wie gut ist es?**

SM: Es ist sehr bedienerfreundlich und ansonsten so gut oder schlecht, wie das Internet ist. Der Fernseher ändert an der Qualität des Programms beispielsweise ja auch nichts.

**3. Was ist auf der nächsten Demo-CD?**

SM: Spielbare Demos von Alien Trilogy, NHL Powerplay '96 und Keio Flying Squadron sind der Hauptbestandteil. Dazu ein

tolles Auto-Demo von Tomb Raider, ein Video zu Exhumed und ein spielbares Bonus-Demo.

**4. Mit welchen guten Rennspielen können wir dieses Jahr rechnen?**

SM: Den Auftakt macht das hervorragende Mario Andretti Racing, das durchaus als Ersatz von Formel 1 geeignet ist. Als nächstes folgt die langerwartete Spielautomaten-Umsetzung Manx TT, während im Herbst Sega Touring Car ansteht.

**5. Habt ihr schon was von Death Race gehört?**

SM: Nein.

**6. Was gibt es Neues von Formel 1?**

SM: Mehrere Vorzeichen deuten darauf hin, daß Formel 1 ebenso wie Torico und King of Fighters bald erscheinen.

*Andreas Uhlmann, 45277 Essen*

## COMMAND & WILLIAMS

**1. Im Urlaub habe ich den Automaten Desert Tank gesehen, und ich war mir eigentlich ziemlich sicher, daß er für den Saturn umgesetzt wird. Wißt ihr vielleicht Bescheid?**

SM: Das Spiel war leider nicht so erfolgreich, als daß es für eine Umsetzung interessant genug wäre.

**2. Werden die weiteren Teile von Command & Conquer umgesetzt?**

SM: Vielleicht, auf alle Fälle ist seit kurzem eine opulente Sound-track-CD im Musik-Fachhandel erhältlich.

**3. Kommt A-Train für den Saturn?**

SM: Bislang ist es nicht geplant!

**4. Wieso hat Williams nicht das erfolgreiche id-Spiel 'Xxxx' für den Saturn entwickelt?**

SM: Das Spiel gibt es bereits für den Saturn, doch im Vergleich zu einem Exhumed wirkt es reichlich angestaubt.

*Florian Lüttger*

## MEGA DRIVE & VIRTUA RACING

**1. Wird es eine Fortsetzung zu Comix Zone oder Virtua Racing geben?**

SM: Zu keinem der Spiele wird es eine Fortsetzung geben.

**2. Wann kommt Sonic The Fighters raus?**

SM: Im Sommer wird die Saturn-Version erscheinen.

**3. Bis wann werden noch Mega Drive-Spiele hergestellt?**

SM: In Deutschland werden vermutlich keine Mega Drive-Spiele mehr erscheinen.

**4. Wann kommt Virtua Fighter Animation für den Mega Drive heraus?**

SM: Vielleicht im Frühjahr, wenn überhaupt.

**5. Wird Vectorman 2 besser als der Vorgänger?**

SM: Ja, es ist besser.

**6. In Ausgabe 12/96 ist euch ein Druckfehler unterlaufen. Im Test von Street Racer hattet ihr eine Soundwertung von 702%!**

SM: Korrekt! Die Wertung sollte eigentlich 72% lauten!

**7. Wann wird es eine neue Konsole von Sega geben?**

SM: Schon 1997 wird dank Zusatzmodul die technische Leistungsfähigkeit gigantische Ausmaße annehmen.

**8. Wird es Panzer Dragoon 3 oder Nights 2 geben?**

SM: An einem Rollenspiel namens Panzer Dragoon 3 wird bereits gearbeitet, Nights 2 ist derzeit nicht im Gespräch.

*Björn Fenske, 31275 Lehrte*

## Die alternativen Charts

### FOLGE 4:

**10 GRÜNDE, WIESO MAN DAS SATURN-CD-ABONNEMENT ABSCHLIESSEN SOLLTE** (SIEHE S.4)

**1** 6 CDs pro Jahr!



### Alle zwei Monate gibt es eine Saturn-CD!

**2. Die Top-Hits spielbar!**

Alle Super-Hits garantiert als spielbare Demos!

**3. Sensationeller Preis!**

Nicht DM 9,90, nicht DM 12,80 sondern nur DM 5,75 pro Heft!

**4. Lieferung frei Haus!**

Der Weg zum Kiosk bleibt einem erspart!

**5. Schneller & aktueller!**

Das Heft gibt es in der Regel vier Tage vor Kiosk-EVT!

**6. CD exklusiv für Abonnenten!**

Die zweimonatliche CD gibt es nur im Saturn-Abo!

**7. Mindestens drei Demos pro CD!**

Auf der CD befinden sich (in der Regel) mindestens 3 Demos!

**8. NHL Powerplay, Exhumed, Alien Trilogy, Tomb Raider...!**

Diese Demos sind auf der Abo CD 4/97!

**9. Stichtag ist der 21.2.97!**

Jetzt den Coupon abschicken und Ausgabe 4 abgreifen!

**10. Manx TT, Fighters Megamix, & Co!**

Die Demos gibt es auf Ausgabe 6/97!

Sendet euren Leserbrief an folgende Adresse:

**Computec Verlag • SEGA Magazin**  
**Kennwort: Mailbox • Isarstraße 32-34**  
**90451 Nürnberg**

## MODEL 3 & VIRTUA FIGHTER 3

**1. Was hat es mit dem 64 Bit-Adapter, mit dem man Virtua Fighter 3 und später auch Super Car spielen kann, auf sich?**

SM: Daß das Zusatzmodul einen 64 Bit-Chip enthält, war ebenso eine Vermutung wie das Gerücht, daß man dann Super Car (das mittlerweile Scud Race heißt) spielen kann. Tatsache ist, daß der Adapter eine Quasi-1:1-Umsetzung von Virtua Fighter 3 erlaubt und von späteren Spielen unterstützt wird. Wie wir inzwischen wissen, sind unsere Vermutungen allesamt zutreffend.

**2. Wird dieser dann genauso ein Flop wie der 32X?**

SM: Kaum, denn zum einen ist keine neue Konsole im direkten Anschluß geplant, zum anderen ist die Preispositionierung ganz anders, und den Adapter gibt es nur zusammen mit dem Spiel.

**3. Was passiert, wenn sein Nachfolger 1998 auf den Markt kommt?**

SM: Vor 1999 kommt kein Nachfolger auf den Markt!

*Unbekannt, Unbekannt*

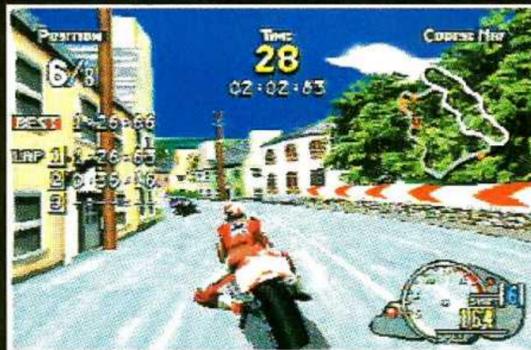
# FIGHTERS MEGAMIX

Möglicherweise wird das neueste AM2-Prügelspiel schon ab 1. März für Furore in Deutschland sorgen. Wir liefern euch den umfangreichen Test zum wohl besten Beat 'em Up überhaupt!



# MANX TT

Die Rennspielfans setzen große Hoffnung in die Umsetzung des jüngsten AM3-Spielautomaten. Kann das europäische Entwicklungsteam nun endlich die erste spielbare Version vorstellen?



# JETZT NOCH MEHR SEGA MAGAZIN!

Nach 40 Ausgaben erlebt das Sega Magazin eine Neuauflage in neuer Form! Ab der nächsten Ausgabe gibt es noch mehr Sega Magazin! Laßt euch überraschen!



# Was kommt noch?

- ➔ Ausführliche Previews zu NBA Live '97, Adidas Power Soccer u.v.a.
- ➔ Tests zu: Lost Vikings 2, Iron & Blood, FIFA Soccer '97 u.v.a.
- ➔ Tips & Tricks zu allen aktuellen Top-Hits!
- ➔ Die Sega Preview-CD für alle Saturn-Abonnenten!

### Inserentenverzeichnis:

Computec	4, 71, 89
Electronic Arts	100
Freak's Shop	13
Kudak	75
Media Point	16
Theo Kranz	2, 3
Sega	24, 25, 99

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

### Impressum

#### Verlag:

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90403 Nürnberg Telefon 09 11-53 25-0

#### Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion „SEGA Magazin“  
Isarstraße 32-34  
90451 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:

Herbert Aichinger

#### Tips & Tricks-Redaktion:

Quay Contract Publishing

#### Redaktionsassistentz:

Michael Erlwein

#### Bildredaktion:

Richard Schöller

#### Freie Mitarbeiter:

Petra Maueröder (pm), Ulf Schneider (us)  
Oliver Preißner (op)

#### Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger  
Titelgestaltung: Gisela Tröger, Hans Strobel

Titel SM: Manx TT © Sega.  
Titel SAT: Soviet Strike © E.A.  
Wir danken!

#### Werbeleitung:

Stefanie Geltenpoth

#### Produktionsleitung:

Michael Schraut

#### Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

#### Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

#### Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg  
Isarstraße 34 • 90451 Nürnberg

Telefon: 09 11-96 38 32-0  
Telefax: 09 11-6 42 78 60

Verkauf: Thorsten Szameitat -19  
Verkauf: Wolfgang Menne -43  
Disposition: Tanja Kaiser -32  
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

#### Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Duisburg  
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg  
Fax: 02 03-3 05 11-555 • Tel: 02 03-305 11-11

Verkauf: Thomas Kammer -551  
Verkauf: Oliver Diemers -554  
Verkauf: Thomas Diel -552  
Disposition: Gisela Borsch -553  
Verantwortlich: Thomas Kammer

#### Anzeigenpreise:

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9,  
gültig ab September 1996

#### Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

#### Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

#### Urheberrecht:

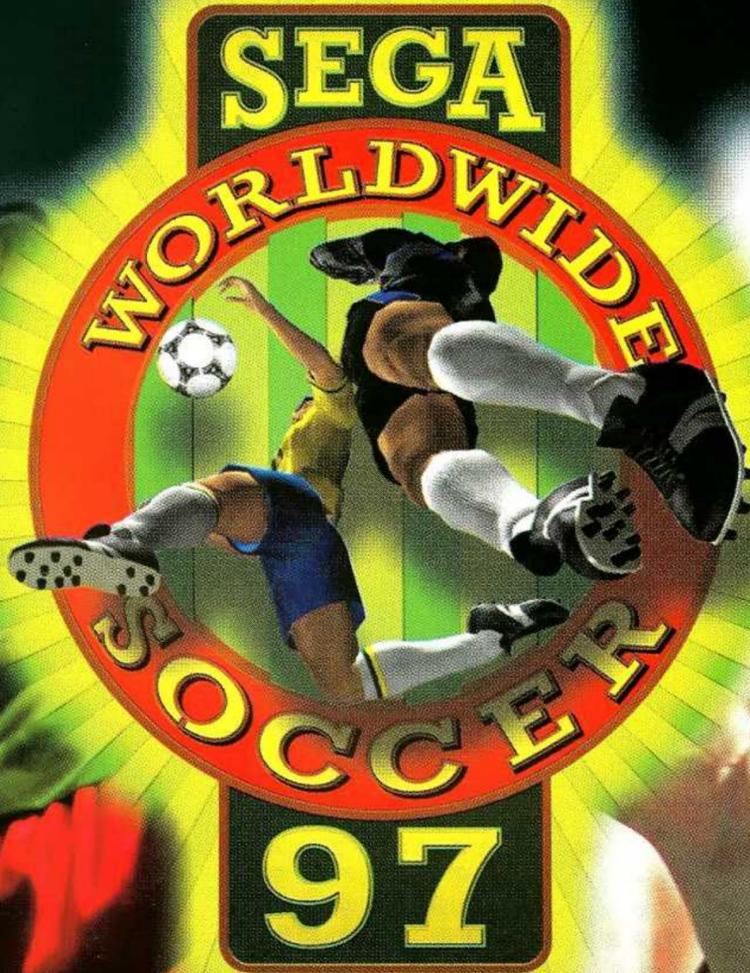
Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte des Computec Verlags bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!

ISSN: 0946-6274

Ab 12.3.97 am Kiosk!

FOOTBALL IS JUST A GAME YOU SAY.  
**GET REAL.**



EXCLUSIV FÜR



# Viele glauben, Fußball ist der beliebteste Sport der Welt ...



Darauf haben Sie Ihr ganzes Leben gewartet. Und die Welt schaut zu. Das Tor ist nur ein paar Meter



entfernt, der Torwart reckt sich, bereit zum Sprung. Überall lauern Verteidiger, die Sie aufhalten wollen. Nur noch wenige Sekunden bis zur Entscheidung. Ihre Fans drängen sich hinter dem Tor, stehen wie ein Mann hinter Ihnen. Aber wenn Sie vorbeischießen, können Sie sich verabschieden. Herzklopfen, ein Schuß, innen am linken Pfosten dreht sich der Ball vorbei am hechtenden Torwart und schießt wie eine Rakete in die obere rechte Ecke. Ihre Fans toben. Und mit hochgestreckter Faust stürmen Sie zur Fan-Tribüne und bejubeln das Tor – während der Rest des Stadions in niedergeschlagenes Schweigen versinkt.

Das ist FIFA 97. Motion-Capturing-Animationen der Spieler sorgen für eine faszinierend flüssige Grafik, wie Sie sie noch nicht erlebt haben. FIFA 97 hat eine völlig überarbeitete 16-Bit-Engine, Optionen für taktisches Management und superschnelle Hallenspiele. Komplett neu gerenderte Spieler, verfeinerte Spielerintelligenz, neue Soundeffekte und Zuschauergeräusche bieten ein unglaubliches Live-Erlebnis. Bei FIFA 97 sind Sie nicht auf der Tribüne, sondern da, wo Sie sein wollen: auf dem Spielfeld.

FIFA 97. Hautnah erleben.



## FIFA 97

MEGA DRIVE

# Beweisen Sie es.

Jetzt erhältlich von EA SPORTS:

**MADDEN** **NBA** **NHL97**  
**97** **LIVE97**

**EA**  
**SPORTS**

[www.easports.com](http://www.easports.com)

IF IT'S IN THE GAME,  
IT'S IN THE GAME®

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.

EA SPORTS, das EA-SPORTS-Logo und MotionBlending sind Warenzeichen von Electronic Arts. • Electronic Arts und "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" sind eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts. • Offiziell FIFA-lizenziertes Produkt. • SEGA und SEGA Mega Drive sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.