

SEGA

2/97 DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274

MAGAZIN

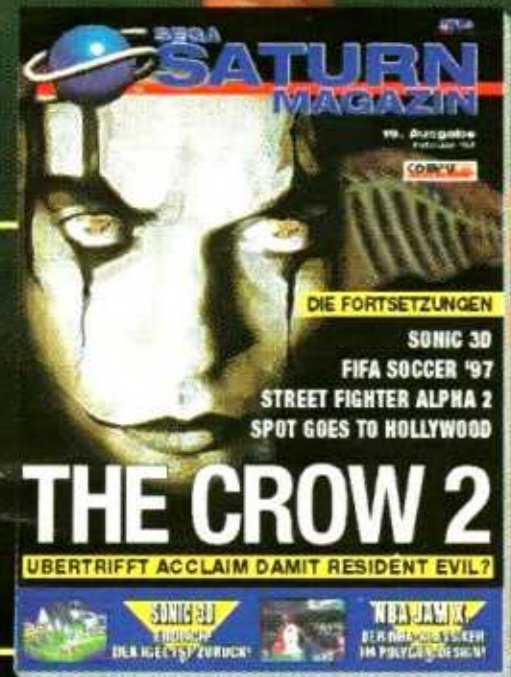
BRANDAKTUELL!

STREET FIGHTER ALPHA 2

FIFA SOCCER '97

TUNNEL B1

SONIC 3D



**INKLUSIVE
32 SEITEN
SATURN
MAGAZIN**

DARK SAVIOR

ENDLICH! DAS SCHÖNSTE ACTION-ADVENTURE SEIT LANDSTALKER IM GROSSEN VORABTEST!



**FIGHTERS
MEGAMIX**
Besser als
VF2 & Co!



**MEGA
DRIVE-HITS!**
FIFA Soccer '97
NBA Live '97 u.a.



0931/5716-0100ER 06



**SEIT JAHREN DER
SEGA-SPEZIALIST**

Läden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11 & 68

Theo Ver



TOMB RAIDER 89,- DM



**DAYTONA USA CHAMPIONSHIP
EDITION 94,- DM**



DARK SAVIOR 89,- DM



ANDRETTI RACING 89,- DM



FIFA 97 (SATURN) 84,-

SEGA SATURN

- SEGA SATURN 389,-**
- DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE,
INKL. RGB-SCART-KABEL, CONTROL
PAD, BATTERIE UND 2 DEMO-CDS**
- SEGA SATURN COMMAND & ... 449,-**
- CONQUER SET**
- WIE OBEN, INKL. C&C**
- SEGA SATURN SEGA RALLY SET 449,-**
- WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY**
- CONTROL PAD - ORIGINAL 44,-**
- 3D-CONTROL PAD 64,-**
- EXPLORER CONTROL PAD 19,-**
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-**
- ARCADE RACER - LENKRAD ... 109,-**
- PREDATOR GUN 69,-**
- PISTOLE FÜR VIRTUA COP 1&2**
- GAME BUSTER - ACTION REPLAY 79,-**
- MEMORY CARD 4 MBIT - ORIG. 99,-**
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT ... 79,-**
- ANTENNENKABEL MIT BILDF. ... 54,-**
- 4-4-2 FUSSBALL (FEB.) 89,-**
- ACTUA GOLF 89,-**
- AMOK 89,-**
- ANDRETTI RACING (FEB.) 89,-**
- AREA 51 94,-**
- ATHLETE KINGS 89,-**
- BATMAN FOREVER 89,-**
- BEDLAM (FEB.) 94,-**
- BLACK DAWN (FEB.) 89,-**
- BLAM! MACHINEHEAD 89,-**
- BLAZING DRAGONS 79,-**
- BUG TOO !! (FEB.) 89,-**
- COMMAND & CONQUER 99,-**
- CROW CITY OF ANGELS (FEB.) .. 89,-**
- CRUSADER NO REMORSE (JAN.) 89,-**
- DARK SAVIOR (JAN.) 89,-**
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 94,-**
- DESTRUCTION DERBY 84,-**
- DISCWORLD 79,-**
- DRAGONHEART (JAN.) 89,-**
- EARTHWORM JIM 2 89,-**
- EXHUMED 89,-**
- FIFA SOCCER 97 (FEB.) 84,-**
- FRANKENSTEIN (FEB.) 89,-**
- GRID RUN (FEB.) 94,-**
- HARDCORE 4X4 89,-**
- HEART OF DARKNESS (FEB.) 94,-**
- HEXEN (FEB.) 84,-**
- IRON & BLOOD (JAN.) 89,-**
- KRAZY IVAN 94,-**
- LAST DYNASTY 99,-**
- LEGACY OF KAIN (JAN.) 89,-**
- LOST VIKINGS 2 (FEB.) 89,-**
- MADDEN NFL 97 84,-**
- MAGIC THE GATHERING (FEB.) .. 89,-**
- MANIC KARTS (FEB.) 89,-**
- MANX TT (FEB.) 94,-**
- MEGA MAN X3 (FEB.) 94,-**
- MR. BONES 89,-**
- NBA JAM EXTREME 79,-**
- NBA LIVE 97 (FEB.) 84,-**
- NEED FOR SPEED 89,-**



NIGHTS MIT ANALOG PAD 129,- DM

- NHL '97 (JAN.) 84,-**
- NHL POWERPLAY '96 89,-**
- NIGHTS INKL. 3D-PAD 129,-**
- PANZER DRAGON 2 89,-**
- PGA TOUR 97 89,-**
- PROJECT OVERKILL (JAN.) 89,-**
- ROAD RASH 84,-**
- SCORCHER (JAN.) 89,-**
- SEGA AGES - 3 SPIELE (JAN.) ... 89,-**
- SOVIET STRIKE (FEB.) 89,-**
- SPOT GOES TO HOLLYW. (FEB.) . 89,-**
- SONIC 3D BLAST (FEB.) 94,-**
- SONIC THE FIGHTERS (FEB.) 94,-**
- STORY OF THOR 2 84,-**
- STREET FIGHTER ALPHA 2 94,-**
- STREET RACER 89,-**
- SUPER MOTOCROSS 89,-**
- TEMPEST 2000 (FEB.) 89,-**
- THREE DIRTY DWARVES 89,-**
- THUNDERHAWK 2 89,-**
- TILT 89,-**
- TOMB RAIDER 89,-**
- TOSHINDEN URA 89,-**
- TUNNEL B1 84,-**
- VIRTUA COP 2 94,-**
- VIRTUA COP 2 & VIRTUA GUN . 129,-**
- VIRTUA FIGHTER 2 94,-**
- VIRTUAL ON 89,-**
- WHIZZ 89,-**
- WORLD SERIES BASEBALL 2 84,-**
- WORLDWIDE SOCCER '97 89,-**
- 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 97 109,-**
- INT. SUPERSTAR SOCCER 79,-**
- MADDEN NFL 97 109,-**
- MICRO MACHINES MILITARY ... 109,-**
- NBA LIVE 97 109,-**
- NHL '97 109,-**
- POCAHONTAS 84,-**
- SONIC 3D FLICKIES' ISLAND 99,-**
- TOY STORY 99,-**
- VIRTUA FIGHTER 99,-**
- WORMS 94,-**

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

Kranz sand

TEL. 0931/5716-01
ODER 06

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DT. VERS.	389,-
INCL. CONTROL-PAD UND DEMO CD	
ANDRETTI RACING	79,-
BAPHOMETS FLUCH	89,-
BURNING ROAD	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CRASH BANDICOOT	109,-
DECENT 2 (FEB)	89,-
DISRUPTOR	89,-
FORMEL 1	99,-
INT. S. SOCCER DELUXE	94,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
TEKKEN 2	99,-
TOMB RAIDER	89,-
WIPEDOUT 2097	99,-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELEN FÜR NINTENDO 64, SUPER NINTENDO, GAME BOY, PLAYSTATION UND PC!



HEART OF DARKNESS 94,- DM



NHL 97 84,- DM



COMMAND & CONQUER 99,- DM

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT

ZUSÄTZLICHE
BESTELL-HOTLINE
0180 / 52 11 844

SEGA SATURN COMMAND & CONQUER SET

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

449,-



TOPSPIELE ZU KNALLERPREISEN!!

NUR SOLANGE VORRAT REICHT

SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY	79,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	49,-
BUST-A-MOVE 2	64,-
CYBERIA	39,-
FIFA SOCCER 96	39,-
FIGHTING VIPERS	79,-
GHEN WAR	59,-
GUN GRIFFON	79,-
IRON MAN/XO MANOWAR ...	69,-
JOHNNY BAZOOKATONE	49,-
MIGHTY HITS	64,-
NBA ACTION	59,-
PARODIUS	49,-
ROBOTICA	39,-
SEGA RALLY	79,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-
STARFIGHTER 3000	59,-
STREET FIGHTER ALPHA	59,-
THEME PARK	49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	79,-
VIRTUAL HYDELIDE	49,-
WWF WRESTLEMANIA	49,-

MEGA DRIVE

DISNEY COLLECTION	49,-
QUACKSHOT & CASTLE OF ILLUSION	
FIFA SOCCER 96	49,-
IMG INT. TOUR TENNIS	29,-

NBA LIVE 96	39,-
NHL 96	39,-
POWERMONGER	29,-

MEGA CD

COBRA C. & SOL-FEACE	14,-
ROBO ALESTE	14,-

MEGA DRIVE 32X

MOTHERBASE	24,-
SPACE HARRIER	24,-
STELLAR ASSAULT	24,-



Theme Park (Saturn) 49,-

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. Bei Bestellungen liegt dieses natürlich bei.
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.: 0049/8517377

JETZT GEHT'S LOS!

Spiele	PSX	SAT	Spiele	PSX	SAT
2Xtreme	89,99*		Need for Speed	89,99	89,99
A4 Evolution Global	99,99		NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99*	89,99*
Alien Trilogy	89,99	89,99	Nights (incl. 3D Control Pad)		139,99
Alone in the Dark 2	109,99	99,99	Onside Soccer	89,99*	
Amok		89,99*	Pandemonium	79,99	
Andretti Racing	89,99	89,99*	Parodius Deluxe	AKTIONSPREIS! 59,99	
Area 51	89,99*	89,99*	PGA Tour Golf '97	89,99	89,99*
Athlete Kings		89,99	Pinball Graffiti		89,99*
Ayrton Senna Kart Duel	89,99*		Po'ed	89,99*	
Baphomet's Fluch	89,99		Project Overkill	89,99	
Batman Forever: Coin-Op	79,99*	79,99*	Pro Pinball	79,99	89,99*
Battle Arena Toshinden 2	99,99		Resident Evil (dt.)	89,99	
Battle Stations	79,99*		Return Fire	89,99	89,99*
Bedlam	89,99*	89,99*	Return to Zork	89,99*	89,99*
Black Dawn	89,99*	89,99*	Ridge Racer Revolution	99,99	
Blackfire	89,99*	89,99*	Road Rash	89,99	89,99*
BLAM! Machinehead	99,99	99,99	Robotron "X"	89,99*	
Blast Chamber	99,99*	99,99*	Sampras Extreme Tennis	99,99	
Blazing Dragons	79,99	89,99	Sega Ages Compilation		89,99*
Bug! Too		89,99*	Sega Worldwide Soccer '97	89,99	
Bubble Bobble	79,99	89,99	Sentient	89,99*	
Bubble Bobble 2	89,99*		Shredfest		89,99*
Bust A Move 2	69,99	69,99*	Sim City 2000	89,99	99,99
Casper	89,99	89,99	Sonic The Fighters		89,99*
Chaos Control	89,99*	79,99	Soviet Strike	89,99	89,99*
Chronicles of the Sword	89,99*		Space Hulk	89,99	89,99*
Command & Conquer	109,99*	109,99	Spot 3	89,99*	89,99*
Constructor	89,99*		Star General	79,99*	
Cool Boarders	89,99*		Steel Harbinger	89,99*	
Crash Bandicoot	109,99		Steel Panthers 2	79,99*	
Crow: City of Angels	79,99*	79,99*	Story of Thor 2		89,99
Crusader - No Remorse	89,99*	89,99*	Street Fighter Alpha 2	89,99*	89,99*
Cyberia	89,99	89,99	Street Racer	89,99*	89,99*
Dark Savior		89,99*	Syndicate Wars	89,99*	89,99*
Darkstalkers	89,99		Tekken 2	99,99	
Davis Cup Tennis	89,99		Tempest X	79,99*	79,99*
Daytona USA Championship Edition		109,99*	The Devide: Enemies Within	89,99*	
Deadly Skies	89,99*	89,99*	Three Dirty Dwarves		89,99*
Deathdrome	89,99*		Thunderhawk 2	89,99	109,99
Descent	89,99		Tilt!	89,99*	89,99
Destruction Derby 2*	99,99*		Time Commando	89,99	
Die Hard Trilogy	89,99*	89,99*	Titan Wars	89,99*	
Discworld (dt.)	89,99	89,99	Tobal No.1	99,99*	
Disruptor	79,99		Tomb Raider	89,99	99,99
Down in the Dumps	89,99*		Top Gun - Fire At Will	89,99	
Dragonheart: Fire & Steel	89,99*	89,99*	Toshinden URA		89,99*
Earthworm Jim 2	89,99	89,99	Tunnel B1	89,99	89,99*
Exhumed		99,99	Twisted Metal 2	89,99*	
Formel 1	99,99		Virtua Cop 2		99,99*
Fade to Black	89,99		Virtual Open Tennis		79,99*
FIFA Soccer 97	89,99	89,99*	Warhammer	89,99*	
Galaxian 3	89,99*		Warwind	79,99*	
Gex	89,99	79,99	Wing Commander 3	99,99	
Gunship (engl.)	89,99		Wipe Out 2097	99,99	
Hardcore 4x4	99,99*		WWF In Your House	79,99*	79,99*
Hyper Final Match Tennis	89,99*		X 2	99,99*	99,99*
Internat. Superstar Soccer Deluxe	89,99*		X-COM: Terror from the Deep	89,99	
International Track & Field AKTION!	79,99		X-Men: Children of the Atom	79,99*	79,99
In the Hunt	89,99*	89,99*	Zork Nemesis	89,99*	
Iron & Blood	79,99	79,99*			
Iron Man / XO	79,99*	89,99*	Grundgeräte		
Jet Rider	89,99*		Sony Playstation incl. Control Pad	389,99	
Jewels of the Oracle		89,99*	Sega Saturn incl. Control Pad		449,99
Jumping Flash 2	99,99				
Keio 2		89,99*	Zubehör		
Konami Open Tennis	89,99*		6-Spieler-Adapter		79,95
Last Dynasty	89,99*	89,99*	Action Replay Pro	99,99	99,99
Lomax	89,99		Analog Joystick	129,99	
Lost Vikings 2	79,99*	79,99*	Antennenkabel	49,95	59,95
Madden '97 Football	89,99	89,99*	Arcade Racer (Lenkrad)		129,95
Magic the Gathering	79,99*	79,99*	Backup Memory		109,99
Manic Karts	89,99*	89,99*	Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99	39,99
MegaMan X3	89,99*	89,99*	Lenkrad incl. Pedale	159,99	
Motor Toon 2	89,99*		Link-Kabel	49,95	
Mr. Bones		89,99*	Maus	59,95	
MTV's Aeon Flux	89,99*		Memory Card (8 Meg)	79,99	
MTV's Slamscape	89,99*		Memory 3,5"-Diskettenlaufwerk	179,99	
Myst	89,99	109,95	Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99	
Namco Museum Pieces 3	89,99*		neGoon (Control Pad)	89,99	
Namco Smash Court Tennis	89,99*		Original Control Pad	59,95	44,95
Namco Soccer Primal Goal	89,99*		Pistole	69,99	
Nascar Racing '96	89,99*		RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99	39,99
NBA Action Basketball		89,99	Tasche +Control Pad +Mem.Card	99,99	
NBA Hangtime	89,99*		Universal-Adapter für Import-Spiele		79,99
NBA Jam Extreme	79,99*	79,99*	Video-CD MPEG-Karte		349,95
NBA Live '97	89,99*	89,99*	Virtua Stick		89,95
Necrodrome	99,99*		X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99	29,99

Das Jahr fängt ja gut an!

Virtua Cop 2

Sega Saturn*

99,99

Sega Ages Compilation

Sega Saturn*

89,99



Jetzt wird's sportlich!

NHL Hockey '97

PSX* / SAT* je

89,99

Int. Superstar Soccer Deluxe

Sony PSX*

89,99

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

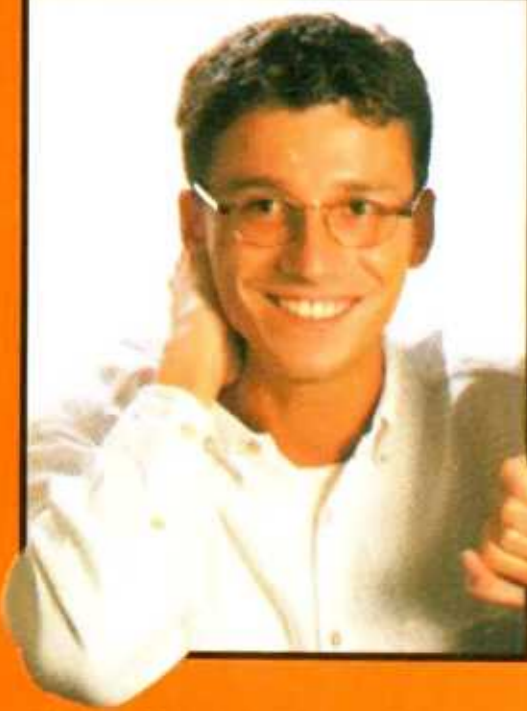
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* 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, Kartennummer 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 Bersarinpl.	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!



In der Hoffnung, daß im neuen Jahr alle eure Wünsche in Erfüllung gehen und ihr gesund bleibt, präsentieren wir euch eine spannende Januar-Ausgabe des Sega Magazins. Neben dem obligatorischen **Best of-Special** inklusive **Hitvorschau '97** gibt es beispielsweise Berichte über die beiden **FIFA Soccer '97**-Neuaufgaben, eine 5-Seiten-Reportage über die unglaubliche Beat 'em Up-Sensation **Fighters Megamix** oder ein umfassendes Special zur englischsprachigen PAL-Version von **Dark Savior: Landstalker 2**. Im Test haben wir unter anderem gleich **drei E.A.-Sports-Spiele** für den Mega Drive, das **Iso-Jump & Run Sonic 3D**, **Tunnel B1** und das Truck-Rennen **Hardcore 4x4**. Saturn-Abonnenten erhalten außerdem noch die **Sega Flash Vol. 3-CD**, die mit spielbaren Demos zu **Daytona C.C.E.**, **Virtual On**, **World Wide Soccer '97**, **Tomb Raider** und 6 Videos glänzen kann! Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

DAS HEFT IM HEFT!

32 SEITEN SATURN MAGAZIN!

ZUM SAMMELN!

32 SEITEN TIPS & TRICKS!

RUBRIKEN

Saturn-Abo-CD-Inhalt	96
Hitseekers	91
Impressum	98
In Progress	84
Inserentenverzeichnis	98
Service-Nummern	93
Vorschau	98

ZUM MITMACHEN!

Charts	88
Kleinanzeigen	90
Mailbox	94
Score Attack	86

SPECIALS

Best of 1996	22
E.A. Sports-Competition	18
Dark Savior	6

NEWS

Dragonheart	11
D-Xhird	12
E.A.-Comeback	12
Fake Down kommt!	10
Game Arts bevorzugt Saturn	10
Last Bronx	11
Neue Laser-Pistole	12
Schon gewußt?	10-13

TIPS & TRICKS

Action Replay Codes	460
Cheats & Codes	456

Helpline	457
Lesertips	461
Tips & Tricks ABC	480
Verkaufshits-Tips	262

KOMPLETTLÖSUNGEN

Alien Trilogy	465
Daytona USA C.C.E.	463
Fighting Vipers	473
Shining Wisdom	475
Tomb Raider	450

PREVIEWS: SATURN

Batman Forever	32
Dark Savior	6
Fighters Megamix	30
FIFA Soccer '97	28
Iron & Blood	26
The Crow 2: City of Angels	27

TESTS: SATURN

Breakpoint Tennis	78
Hardcore 4x4	76
NBA Jam Extreme	72
Sega Ages	80
Sonic 3D	68
Spot goes to Hollywood	79
Street Fighter Alpha 2	74
Tunnel B1	82

TEST: MEGA DRIVE

FIFA Soccer '97	16
John Madden '97	15
NBA Live '97	14

Dark Savior



6

Die PAL-Version im Vorabtest!

FIFA Soccer '97



16
+
28

Mega Drive und Saturn-Version enthüllt!

Fighters Megamix



30

Die größte Sensation seit VF 2 auf 5 Seiten!

Tunnel B1



82

Der Action-Hit von Neon im Test!

Sonic 3D



68

Die Saturn-Version im Test!

Dark Savior

LANDSTALKER GILT NOCH HEUTE ALS EINES DER BESTEN ACTION-ADVENTURES ÜBERHAUPT. DIE FAMOSE ISO-3D-GRAFIK, DIE IDEENREICHE STORY UND DIE KOMPLEXEN WELTEN SETZTEN VOR DREI JAHREN AUF DEM MEGA DRIVE MASSTÄBE, DIE NICHT MEHR ÜBERTROFFEN WURDEN. KANN CLIMAX DIESEN ERFOLG AUF DEM SATURN WIEDERHOLEN? VON HANS IPPISCH

Das Wichtigste vorneweg: Dark Savior ist keine inhaltliche Fortsetzung zu Landstalker. Es stammt zwar von den gleichen Entwicklern, sieht ähnlich aus und bietet ebenfalls einen

blonden Burschen als Hauptdarsteller, ist aber dennoch ein absolut eigenständiges Spiel, das in keiner Weise mit Landstalker zusammenhängt. Der hohe Qualitätsstandard wurde erfreulicherweise jedoch beibehalten...

DIE STORY DES SPIELS

Aus der komplexen und dennoch unterhaltsamen und verständlichen Story-Vorlage könnte jederzeit ein Film gemacht werden. Sie beschränkt sich nicht auf das übliche „Guter Junge besiegt den bösen Feind und sonst nichts“-Schema, sondern fasziniert mit mehreren Handlungssträngen, die während des

Spiels in teils recht ausführlichen und mit viel Text versehenen Zwischensequenzen fortgeführt werden. In diesen mit der normalen Grafik-Engine gestalteten Szenen erfährt man alles Wissenswerte über die zahlreichen Darsteller und die Vorgeschichte, was im Gegensatz zu anderen Spielen keineswegs nervt, sondern sogar äußerst spannend ist.

SO LÄUFT ES ABI

Der Auftakt des Spiels erfolgt wie in einem guten Film: Man sieht, wie Garian, unser strahlender Held, zusammen mit dem Papagei Jack das Schiff betritt, mit dem das Monster Bilan zu der Gefängnisinsel von Kurt Warden III. transportiert werden soll. Der Spieler wird das erste Mal aktiv, als die Sirenen heulen und das Monster

fast die gesamte Besatzung umgebracht hat. Während man das Schiff erst einmal komplett erforscht, kann man sich mit dem Gameplay, der Steuerung und sonstigen Eigenheiten von Dark Savior wunderbar vertraut machen. Beispielsweise stellt man fest, daß der ständig mitflatternde Papagei Jack ein hilfreicher Genosse ist. Er erforscht teilweise im Alleingang angrenzende Gebiete und erstattet anschließend darüber Bericht. Außerdem ist er in der



Kaiser, der schwarze Vogel, dient als Save-Point.

Lage, kleine Tips zu geben oder gegen eine Bezahlung von 20 Punkten den Gesundheitszustand um 50 Einheiten aufzubessern. Ansonsten sorgt er mit seinen witzigen Kommentaren während des gesamten Spiels für eine lockere Atmosphäre. Als sich beispielsweise einmal eine gegnerische Spionin nicht von Garian retten lassen will, da zwischen den beiden Ländern keine diplomatischen Beziehungen bestehen und sie sich deshalb in die Tiefe stürzt, meint er nur: „Sie ist halt ein echter Profi!“

Neben Jack spielen zwei weitere Vögel eine wichtige Rolle im Spiel, die jedoch an festen Punkten warten und sich nicht bewegen. Die rotgefiederte Regina tauscht jeweils fünf aufgesammelte Tafeln Schokolade oder einzelne Flaschen gegen 100 Punkte aus, was insbesondere vor Kämpfen sehr wichtig



Dieses Fließband kann über einen versteckten Schalter am hinteren Ende der Höhle aktiviert werden.

sein kann. Der häufig genug auftauchende schwarze Vogel namens Kaiser dient hingegen als Save-Point, was als Schicken eines Berichtes getarnt wird. Es lassen sich übrigens bis zu drei Savegames abspeichern, wobei neben der Ortsbeschreibung noch die bisherige Spieldauer mit angegeben wird. Diese beiden Vögel sind übrigens im ersten Abschnitt auf dem

Schiff noch nicht anzutreffen. Erst wenn man das Monster Bilan im Meer davonschwimmen sieht, erfährt man, daß es sich hierbei nur um so etwas wie ein spielbares Intro gehandelt hat. Anschließend werden filmgerecht die Schöpfer des Film-Spiels eingeblendet, bevor es auf der Gefängnis-Insel so richtig losgeht...

UNGELIEBTER KOPFGELD-JÄGER!

Garian stößt in seiner Eigenschaft als Kopfgeld-Jäger auf einen wenig begeisterten Empfang. Vielmehr meiden und verachten ihn die Leute und wollen nichts davon wissen, daß möglicherweise das schreckliche Monster Bilan schon auf ihrer Insel angekommen ist. Da Kurt Warden III., der uneingeschränkte Herrscher der Gefängnis-Insel, gerade Geburtstag feiert, sind die Wachen jedoch ebenso wie die frei herumlaufenden



In der Untergrund-Mine warten mobile Plattformen.



Diese Maschine soll mit Bilan ein Monster schaffen!

Mustergefangenen recht gut gelaunt und lassen ihn nach dem Verzehr einer Flasche gefährlichen Fruchtsafts passieren. Im Laufe der Zeit erfährt Garian, daß die Insel zu Zeiten von Kurt Warden I. ein paradiesisches Fleckchen Erde mit glücklichen Menschen war, nun jedoch nur noch als Gefängnis-Insel dient. Kurt Warden III, ein Nachfahre der Revoluzzer mit falschem Namen, arbeitet



In bester Jump & Run-Tradition muß man hier einen pixelgenauen Sprung hinlegen, damit Garian nicht in die Lava stürzt.



mal wird man dabei auch feststellen, daß nicht alle Leute zum Kaffeeklatsch bereit sind, sondern manchmal einen Kampf herausfordern. Diese hübsch präsentierten Kämpfe im herkömmlichen Best of Three-System sind recht spannend und bringen eine Menge Punkte ein, sofern man siegt. Nur wenn man hundert Punkte opfert, kann man übrigens ein Duell vermeiden.

WIE TOMB RAIDER?

Insbesondere wenn man gerade aus dem Tomb Raider-Rausch aufgewacht ist, erinnern die restlichen Spielelemente und das Spielgefühl auffallend an den jüngsten Core-Hit, wobei es sich dabei natürlich um klassische Bestandteile handelt, wie man sie seit Jahren kennt. Die Hauptaufgabe des Spiels besteht darin, seinen Helden zielsicher über die Plattformen zu steuern, pixelgenaue Sprünge hinzulegen, brüchige Elemente flott zu verlassen oder diversen Stachel-Hindernissen auszuweichen. Durch die jederzeit veränderbare Perspektive (entweder per L-Taste und Steuerkreuz oder per Analog-Stick) kann



Hier muß sich Garian eine schmale Stahlträger-Treppe hochquälen. Über ihm versteckt sich eine Flasche!

5 Tafeln Schokolade kann man eintauschen!



Im Hafen sind die Leute recht unfreundlich.

außerdem an der künstlichen Schöpfung eines Monsters, von dem er sich die Rückkehr zu Macht und Einfluß verspricht. Außerdem gibt es da noch ein verfeindetes Volk, den Mustergefangenen Drizzit, eine merkwürdige Blume, die besonders in Lava-Flüssigkeit gut blüht, und eine Mine, die in der ganzen Geschichte eine Rolle spielen. Nach und nach erfährt man die ganze Wahrheit über

Bilan, die Monstermaschine, Kurt Warden III. und die Bewohner.....

BRILLANTES GAMEPLAY!

Dark Savior ist ein typisches Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen, wie man es aus japanischen Entwickler-Studios kennt. Der eigene Charakter kann sich beispielsweise in den Eigenschaften Angriff, Verteidigung, Geschwindigkeit und Gesundheit weiterentwickeln oder Nahrungsmittel zu sich nehmen. Hat man 500 Punkte gesammelt, kann man Garian gleich um einen ganzen Level aufsteigen lassen. Dies geschieht in einem fast jederzeit aufrufbaren Handbuch, in dem auch die verschiedenen aufgesammelten Items oder Ausrüstungsgegenstände aufgelistet werden. Eine wichtige Funktion kommt auch den zahlreichen Dialogen zu, die man mit allen

auftauchenden Charakteren führen kann. Erfreulicherweise muß man nicht mit Zettel und Bleistift bewaffnet zuhören und mitnotieren, sondern es genügt, wenn man einfach nur aufpaßt. Es empfiehlt sich übrigens, alle Personen anzusprechen, da man so oftmals zu einem wichtigen Item kommt, das man später benötigt. Manch-



Die 3D-Engine von Dark Savior ist deutlich weniger fehleranfällig als die von Tomb Raider!



Per Analog-Stick kann man jederzeit die Kamera-Perspektive verändern, was Sprünge oftmals erleichtert.

man übrigens die räumlichen Verhältnisse wesentlich besser als bei ähnlichen Iso-3D-Spielen einschätzen, was zu einer deutlich niedrigeren Fehlsprung-Quote führt. Neben der geschickten Steuerung ist man auch darauf angewiesen, Schalter

umzulegen, Gegenstände zu verschieben, um dadurch auf höhere Plattformen zu gelangen oder Trittschalter dauerhaft zu verlagern. Witzigerweise muß man in einem Level sogar wie in einer Art Basketball-Spiel einen Stein in einem Ring versenken.

DER HIT DES JAHRES?

Dark Savior hat allerbeste Chancen, in der Top-Hit-Liga neben Virtua Fighter 2 und Sega Rally einen Platz zu belegen. Dazu tragen vor allem die phantastische Grafik und das süchtig machende Gameplay bei. Selten hat ein Action-Adventure für mehr Spannung gesorgt und mit phantastischen Welten unterhalten können. Meiner Meinung nach ist Dark Savior das erste richtig gute Action-Adventure für den Saturn (Tomb Raider als verwandtes Game einmal ausgenommen). Story of Thor 2 machte zwar durchaus Spaß, löste aber nicht diese Euphorie aus, die Dark Savior vermittelt. Leider ist immer noch nicht sichergestellt, ob Dark Savior wirklich in einer deutschen Version kommt.

Nächste Ausgabe können wir euch hierzu hoffentlich Genaueres sagen!

Facts

- System: Saturn
- Hersteller: Climax/Sega
- Genre: Action-Adventure
- Release: Februar '97
- Schwierigkeitsgrad: Mittel

Besonderheiten

- Inoffizielle Fortsetzung des Mega Drive-Hits Landstalker mit grandioser Grafik, exzellenter Story. Derzeit noch englischsprachig, wird möglicherweise eingedeutscht.

First Look

Dark Savior beschert Climax nicht nur einen weiteren Superhit, sondern wird auch das erste Saturn-Action-Adventure der Extraklasse, das Story of Thor 2 oder Mystaria locker übertrifft.

NEUE RUFNUMMERN !!! <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

Jap. NINTENDO 64 Konsole & Pilotwings 64 & MARIO 64 & RGB Kabel & Stromumwandler 899,95

MEGA DRIVE

ZUBEHÖR :

VIDEO SPIELE:

SONIC 3D 109,95

MEGA-CD

SONDERANGEBOTE !

NBA Jam T. E. 39,95

MEGA DRIVE 32X

MEGA-CD

SEGA SATURN

SEGA SATURN

SEGA SATURN

Command & Conquer 79,95

Command & Conquer

Service - Hotline:

WICHTIG ! WICHTIG ! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen ! Selbstverständlich führen wir auch unseren Vorbestellservice !!!
SATURN 379,95

Schon
gewußt?

▶ **Saturn ist Testsieger der Computer Bild!** Der Sega Saturn wurde vom Hamburger Fachmagazin als Testsieger des sogenannten „Spielecomputer-Vergleichstests“ gekürt. Auf den Plätzen folgten Sony PlayStation, Super NES, Mega Drive und Gameboy. Ausschlaggebend waren der eingebaute Speicher und die bessere Bedienbarkeit.

▶ **Steigerung der Saturn-Verkäufe um 500% seit 18.11.96!** Seit der Einführung des Three Pack genannten Saturn-Bundles mit Virtua Cop, Virtua Fighter 2 und Daytona USA (SM berichtete) sind die Saturn-Verkäufe in den USA um 500 Prozent gestiegen, womit der Saturn die 32 Bit- und 64 Bit-Konkurrenz hinter sich ließ. Innerhalb von zwei Wochen wurden 400.000 Einheiten verkauft, womit die installierte Basis nun jenseits der Millionen-Marke liegt. Mit weiteren 500.000 verkauften Einheiten rechnet Sega bis Ende 1996! Dieser Erfolg wird in künftigen Sega-Überlegungen eine große Rolle spielen.

▶ **Sega steigert die Gewinne um 16%!** In den ersten sechs Monaten des Geschäftsjahres 96/97 konnte Sega seine Gewinne im Vergleich zum Vorjahr um 16% steigern. Bei einem

Game Arts bevorzugt Saturn-User!

Einige sehr interessante Aussagen zum Thema Saturn/PlayStation machte Youichi Miyaji in seiner Eigenschaft als Präsident von Game Arts und ESP in einem Interview mit dem amerikanischen Fachmagazin Die Hard Game Fan. Auf die Bemerkung hin, daß sich seine Firma wohl mehr an Sega halte, meinte er: 'Exakt! Dies ist eine strategische Entscheidung! PS-User sind allgemeine User, welche 2 bis 3 Spiele pro System kaufen. Dann sind sie davon gelangweilt und wenden sich anderen Interessen zu. In Japan haben die PlayStation und der Saturn den gleichen Marktanteil, doch es gibt mehr allgemeine PS-User. Tatsächlich bevorzugen echte Spiele-Fans den Saturn gegenüber der PlayStation. Diese Saturn-Leute sammeln auch Spiele und kaufen bis zu zehn Titel für jedes System. Saturn-User sind eher ernsthaft auf der Suche nach guten Spielen, was für PS-User nicht unbedingt gilt. PS-User sehen eine Fernsehwerbung und kaufen dann Spiele. Ich denke, daß die echten Saturn-User die Meinungsmacher sind, denn sie haben oft auch eine PlayStation zu Hause, was bei PlayStation-Usern nicht der Fall ist.' Dies dürfte auch der Grund sein, wieso Sony soviel Werbung macht, denn sonst könnte man die User nicht bei der Stange halten!



Youichi Miyaji ist der Präsident von Game Arts und ESP, die beispielsweise schon Hits wie Lunar, Gun Griffon und Grandia veröffentlicht haben.

Der Megaknaller Fake Down!

Einer der wohl vielversprechendsten Saturn-Titel überhaupt wurde im letzten Monat in Japan enthüllt. Allem Anschein nach handelt es sich dabei um einen innovatives Beat 'em Up-Spiel in der Art von Resident Evil und Die Hard Arcade, das mit famoser, im Horrorstil gehaltener 3D-Grafik in sensationeller Qualität glänzen kann. Insbesondere die aufregenden Licht/Schatten-Effekte waren so auf dem Saturn nicht zu sehen. Derzeit ist Fake Down, wie das Projekt derzeit heißt, schon zu etwa 55% fertiggestellt, mit einem Release in Japan ist etwa im April zu rechnen. Ob und wann das Spiel offiziell nach Deutschland kommt, steht leider noch nicht fest. Wir präsentieren euch ein ausführliches Preview, sobald uns eine erste Alpha-Version aus Japan erreicht.



In Fake Down tritt man hauptsächlich gegen zahlreiche Roboter an.



Horror-Fans kommen bei Fake Down sicherlich auf ihre Kosten.



Die Perspektiven wechseln je nach Spielgeschehen.

Dragon Heart-Das Spiel!

Eines der spektakulärsten und unterhaltsamsten Kinospektakel des letzten Jahres wird dank Acclaim demnächst seine Rückkehr auf die Bildschirme feiern können. Als Sir Bowen kämpft man in diesem Action-Game gegen sieben gerenderte Drachen, trifft auf insgesamt 48 Original-Charaktere und darf zwischen zwei verschiedenen Perspektiven wählen. Die ersten Screenshots können überzeugen, über die spielerischen Werte können wir euch hoffentlich in der nächsten Ausgabe mehr sagen.



In Dragon Heart darf man gegen die Drachen aus dem Film kämpfen.



Brillante Animationen und Waffentechniken zeichnen Last Bronx aus.

Last Bronx kommt!

Das Sega-Entwicklungsteam AM3 kehrte nach der Fertigstellung des Automatenhits Sega Touring Car Championship auf den Saturn zurück. Mitte Dezember zeigten sie erste Charakter-Studien der anstehenden Saturn-Umsetzung, die sich in Sachen Detailvielfalt kaum hinter der Model 2-Automatenvorlage verstecken muß. Die große Besonderheit dieses Beat 'em Ups ist nicht



Hier sieht ihr eine erste Charakterstudie von Yusaka.

unbedingt die Gestaltung der teils recht schlichten 3D-Hintergründe, bei denen es keine Ring Outs gibt, sondern der exzessive Einsatz von Waffen aller Art. Martial Arts-Fans zeigten sich begeistert ob der spielerischen Qualität des Automaten. Neben Last Bronx wurden auch noch die Umsetzungen von Sky Target und Sega Touring Car Championship für den Saturn angekündigt, während man die VF3-Zusatzkarte bestätigte.

Schon gewußt?

Umsatz von 1,57 Milliarden Dollar wurde ein Gewinn von 115 Millionen US-Dollar erwirtschaftet. In dieser Zeit wurden 2,35 Millionen Saturn-Einheiten verkauft. Nintendo mußte einen Gewinnrückgang von 53% Prozent hinnehmen (von 74,87 Milliarden Yen auf 30,1 Milliarden Yen (etwa 300 Mio. US-Dollar)).

Das zweite Geheimprojekt von AM2!

Anfang Dezember wurde das zweite Geheimprojekt von AM2 vorgestellt, das angeblich ähnlich interessant sein soll wie Fighters Megamix - aber wohl nur auf dem japanischen Markt. Das Spiel Digital Dance Mix dreht sich rund um den japanischen Popstar Namie Amuro und läßt den Spieler singen, tanzen und Interviews geben. Die japanische Sängerin verkaufte von ihrem letzten Album 4 Millionen Stück alleine in der ersten Woche, womit der alte Verkaufs-Weltrekord von Pearl Jam mit 1 Million deutlich übertroffen wurde. Ein Deutschland-Release ist unwahrscheinlich.

Myst-Nachfolger kommt!

Broderbund arbeitet eifrig an der Fertigstellung des Myst-Nachfolgers Riven, der mit einem unveränderten Spielprinzip ausgestattet

Schon gewußt?

wird. Eine Saturn-Version ist sehr wahrscheinlich.

Sega nach wie vor sehr populär! In einer unabhängigen Untersuchung von CBS in Amerika zur Ermittlung der populärsten Videospiele für das Weihnachtsgeschäft zeigte sich die große Stärke von Sega. Die von 10.000 Kindern aus 57 aktuellen Spielen ausgewählten 15 Top-Titel enthielten gleich fünf Saturn-Spiele! Virtua Cop 2, Panzer Dragoon 2, Fighting Vipers, X Men: Children of the Atom und Virtua Fighter Kids schafften den Sprung in die Top 10!

Neue Saturn 2-Gerüchte! Die Gerüchte um einen Saturn-Nachfolger erhielten im Dezember neuen Auftrieb. Angeblich soll die kommende Konsole von Sega technisch mit der Model 3-Hardware identisch sein, welche Virtua Fighter 3 und Super Car zu den besten Arcadespielen macht. Man hofft darauf, daß beim Release Ende 1998 /Anfang 1999 die Hardware-Preise entsprechend gefallen sind.

McDonald's Kino News mag Saturn! In der Dezember-Ausgabe der McDonald's Kino News wird der Saturn auf einer ganzen Seite als „der ultimative Game-Kick“

Electronic Arts legt los!

Das Jahr 1996 endete zwar mit zwei großen Enttäuschungen, doch 1997 will sich Electronic Arts wohl ganz besonders um die Gunst der Saturn-User bemühen. Nicht weniger als acht verschiedene Saturn-Spiele wird E.A. zwischen dem 10.1. und 21.2 für den Saturn veröffentlichen! Den Auftakt machen die langerwarteten Projekte NHL Hockey '97 und Die Hard Trilogy am 10.1.97., am 24.1. folgen Andretti Racing und FIFA Soccer '97, am 31.1. stehen NBA Live '97 und Crusader: No Remorse auf dem Programm, und am 21.2. wird schließlich Soviet Strike veröffentlicht. Letzteres wird übrigens ein deutlich flüssigeres Scrolling als auf der Playstation zu bieten haben, was laut E.A.-Sprecher Florian Stangl daran liegt, daß der Saturn über ein schnelleres CD-ROM-Laufwerk verfügt, was man auch an den Nachladezeiten merkt. Da die Grafiken bei Soviet Strike direkt von der CD geladen werden, ist das Scrolling auf dem Saturn flotter. Eine neue Betaversion wurde uns von Electronic Arts schon für die nächsten Tage versprochen.



Kann Mario Andretti Racing dank zahlreicher Strecken das Fehlen von Formel 1 ausgleichen?



Die Saturn-Version von Soviet Strike wird ein schöneres Scrolling bekommen.



Die Predator Gun liegt hervorragend in der Hand und hat eine Auto-Feuer-Option zu bieten.

Neue Pistole von Spectra Video!

Spectravideo hat eine neue Laserpistole namens Predator veröffentlicht, welche mit Spielen wie Virtua Cop 1 & 2, Chaos Control oder Mighty Hits problemlos funktioniert. Das schicke silberne Gehäuse sieht dabei übrigens gefährlich echt aus. Kosten wird die Pistole etwa DM 90,-.

Takara schlägt wieder zu!

Takara hatte mit seinen Saturn-Spielen bislang noch nicht allzuviel Glück. Nach dem ganz ordentlichen ersten Toshinden-Spiel und dem weniger interessanten Saturn-Only-Toshinden-Game setzten sich nun die Star-Programmierer höchstpersönlich an eine komplette Neuentwicklung mit dem merkwürdigen Namen D-Xhird, die natürlich ebenfalls ein 3D-Polygon-Beat 'em Up sein wird. Die ersten gezeigten Screenshots überzeugen mit bildschirmfüllenden Charakteren und außergewöhnlichen Lichteffekten. Dank feinem Gourad-Shading wirken die Kämpfer auch aus nächster Nähe nicht pixelig. Ob den Designern auch in



Manche der Kämpfe finden in Käfigen statt, die an Fighting Vipers erinnern.



Der Schattenwurf hängt vom Standort der Lichtquelle ab.

Die meisten Kämpfer werden mit einer Waffe ausgerüstet sein.

Sachen Gameplay der große Qualitätssprung gelingt, wird derzeit von den japanischen Beat 'em Up-Experten heftig diskutiert. Sämtliche Toshinden-Spiele auf der PlayStation gelten zwar als kleine technische Meisterwerke, wurden in Japan allerdings nicht als spielerische Vorzeigetitel akzeptiert. Interessant ist, daß sämtliche Charaktere in bewährter Toshinden-Manier mit den unterschiedlichsten Waffen hantieren, was einmal mehr für Abwechslung vom gewöhnlichen Saturn-Beat 'em Up-Einerlei sorgt. Wir warten auf die spielbare Demoversion.



D-XHird heißt das neueste Spiel der Toshinden-Macher!

Schon gewußt?

schlechthin vorgestellt. Die Auflage der kostenlosen Zeitschrift liegt bei etwa 1,46 Millionen.

Internet-Verwirrung!

Entgegen anderslautender und wohl böswillig gestreuter Internet-Gerüchte erscheint das Action-Adventure Legacy of Kain sehr wohl für den Saturn. Noch dreister ist die Meldung, daß Dark Savior für die PlayStation kommt, was etwa genauso wahrscheinlich ist wie ein Sonic-Spiel für das Nintendo 64. Die Nachricht, daß Toy 'r 'Us in den USA den Saturn nicht mehr führen würde und deswegen amerikanische Hersteller keine Saturn-Spiele mehr entwickelten, war die Krönung der Internet-Verwirrung. Fazit des Ganzen: Glaube keiner Meldung aus dem Internet, ohne sie nachgeprüft zu haben!

X2 wurde verschoben! Der Ballerknaller X2 von Team 17 wird erst im Januar oder Februar für den Saturn erscheinen.

GT Interactive kauft Warner Interactive! Der amerikanische Softwaregigant GT Interactive hat das Spielelabel des Medienriesen Warner gekauft. 1997 darf man sich auf Spiele wie Sensible Soccer 2000 und möglicherweise auch Z für den Saturn freuen.

Electronic Arts wollte es auf dem Mega Drive noch einmal wissen und spendierte der 97er Auflage eine ganze Reihe von brandneuen Spielmodi. Wer

SHAQ & CO. BEIM

Street-Basketball mag, darf diesmal

BESTEN BASKETBALL-

bei einem abgeänderten Regelwerk

ERLEBNIS!

beim „2 on 2“- oder „3 on 3“-Half-court-Spiel auf Körbe jagd gehen. Beim 3-Punkte-Wurf-Wettbewerb müßt ihr von verschiedenen Standorten aus möglichst viele Bälle innerhalb eines knappen Zeitlimits versenken. Last but not least steht euch noch der Shoot-out-Wettkampf zur Verfügung, in dem ihr als einzelner Spieler im K.-o.-Verfahren mehr Körbe erzielen müßt als euer lästiger Konkurrent. Kleine, aber ziemlich feine Verbesserungen bietet auch der normale Spielmodus. So werden diesmal erfreulicherweise alle aktivierten Spielstrategien per Schriftzug angezeigt. Außerdem wurden

197
Live
MBA
MBA



Beim 3-Punkte-Wurf-Wettbewerb kommt den drei Aktionstasten neue Bedeutung zu: Ball holen, Sprung und Werfen.

natürlich sämtliche Statistiken auf den neuesten Stand gebracht (Saison 95/96). In puncto Technik dürft ihr neue Animationsphasen

bestaunen, inklusive der aktuellsten Dunktechniken, und die Zuschauer johlen zudem besser und vielfältiger denn je.

45



Die Freiwürfe werden unverändert durch zwei Energiebalken geregelt.



Bei der actionreichen „2 on 2“-Variante wird nur auf einer Spielhälfte gespielt.



Die taktischen Möglichkeiten sind wieder einmal enorm.

Hot-Spot

Basketball vom Feinsten - besser geht es auf dem MD kaum noch!

Word Up

Beim letzten Mega Drive-Auftritt der langen Kerle stimmt beinahe alles. Das Gameplay ist sehr leicht zu erlernen und bietet dank intelligent mitspielenden CPU-Sportlern und vielen strategischen Möglichkeiten auch für Profis genügend spielerische Tiefe. Der erneute spielerische Feinschliff, neue Spielmodi und noch mehr Animationen runden das NBA-Vergnügen ab.



Check Up

Mega Drive 16 MBit



NBA Live '97 Sportspiel
Hersteller: Elect. Arts Tel. 05241-26024
Release: Erhältlich Preis: DM 119,95

Spieler 1-4
Levels 29 NBA-, 2 All Star-,
4 individuelle Teams
Save Game Batterie
Besonderheiten 4-Way-Play,
unterstützt 6-Button-Pad

Grafik 76%

Gelungene und vor allem vielfältige Animationen, die NBA-Recken sehen individuell aus, gelegentliches Zeilenflackern.

Sound 80%

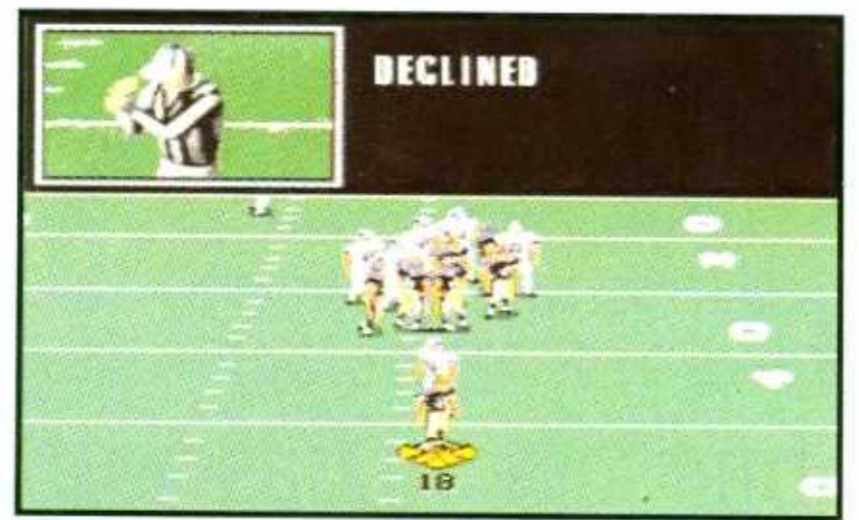
Die lebhaftere Zuschauerkulisse feuert mächtig und zum Spielgeschehen passend an, gelegentliche Hip Hop-Rhythmen, wenig Soundeffekte, öde Titelmusik.

Gesamt 88%

Unkomplizierte, sehr gut durchdachte und vor allem fesselnde Basketball-Simulation.



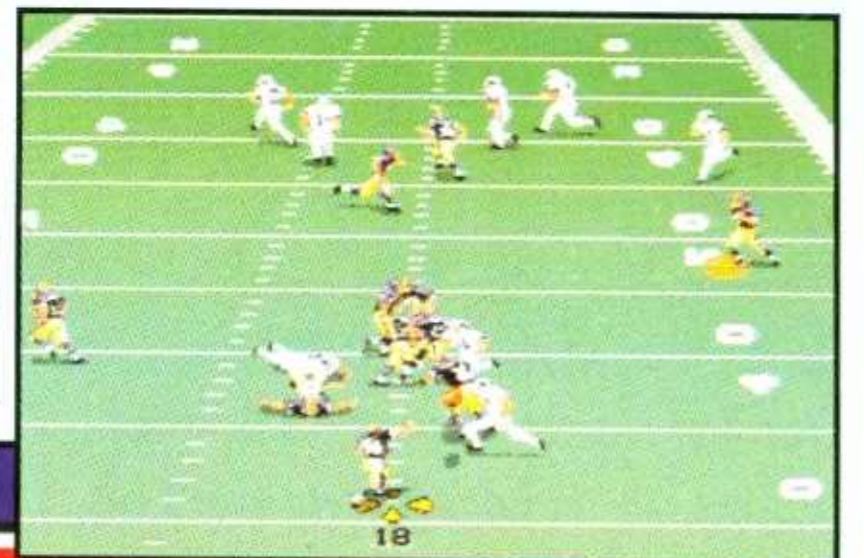
an: Für Statistik-Fans dürften vor allem die Madden-Rekorde interessant sein, in denen eure Bestleistungen feinsäuberlich archiviert werden. Beim Trade-Modus, diesmal „Front Office“ genannt, dürft ihr zudem erneut eigene Spieler kreieren, diesmal aber sogar Attributpunkte verteilen. Spielerisch stehen euch dank sechs unterschiedlicher „Sets“ pro Formation über 500 Spielzüge zur Auswahl. Desweiteren ermüden die Spieler, und die neu gestaltete Perspektive ist noch übersichtlicher. In puncto Technik fallen vor allem die gerenderten Schiedsrichter-Einspielungen und agilen Sprites auf, die durch das bewährte Motion Capture-Verfahren animiert worden sind.



Bei Schiedsrichterentscheidungen wird eine gerenderte Sequenz eingespielt.



Die Animationen wirken für 16-Bit-Verhältnisse ungemein elegant.



Pass-Spiele können durch eine optimale Kameraeinstellung gut eingefädelt werden.



In der Offensive stehen euch für jede Formation sechs zusätzliche Variationen („Sets“) zur Auswahl.

Die Madden-Serie gehört zu den wenigen E.A. Sports-Titeln, die den Übergang zum 32 Bit-Sektor reibungslos überstanden haben. Doch glückli-

AUF IN EAS LETZTE

cherweise hat die Firma noch ein

MEGA DRIVE-

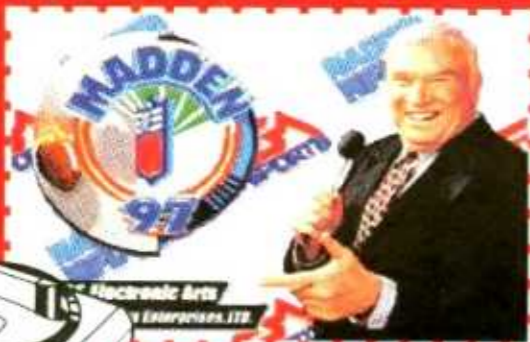
Herz für Segas Oldie-Konsole und

FOOTBALL-SAISON!

liefert mit der 97er Auflage den glanzvollen Höhepunkt der Edel-Simulation. Die Neuheiten sind diesmal zahlreich und können daher nur teilweise erläutert werden. Fangen wir bei den Optionen

Check Up

Mega Drive 16 MBit



John Madden '97 Sportspiel
 Hersteller: E. A. Tel. 05241-26024
 Release: Erhältlich Preis: DM 119,-

- Spieler 1-4
- Levels.....Über 100 NFL Teams
- Save GameBatterie
- Besonderheiten4-Way-Play

Grafik 77%

Die zahlreichen, kleinen NFL-Sprites wirken erstaunlich definiert und sind zudem exzellent animiert, gerenderte Schiri-Einspielungen, unglückliche Farbwahl beim Rasen.

Sound 76%

Erstaunlich klare Voice Samples des Unparteiischen, die Zuschauerkulisse klingt recht realistisch und geht voll mit, gute Soundeffekte.

Gesamt 88%

Technisch wie spielerisch absolut überzeugend und zudem ungemein anspruchsvoll.

97 Madden John Myof

Hot-Spot

Bis auf die 16 Bit-Optik nahezu gleichwertig mit dem Saturn-Game!

Word Up

Bei den 16 Bit-Versionen enttäuscht EA seine Fangemeinde nicht. Im Laufe der Jahre hat sich die renommierte American Football-Simulation zu einem absoluten Hochkaräter gemausert, der

kaum eine Angriffsfläche bietet. So haben es mir insbesondere die tollen Animationen, die noch übersichtlichere Perspektive und die über 500 möglichen Spielzüge angetan.



Wie alle anderen EA-Sportspiele kann auch die FIFA-Serie mittlerweile auf eine lange Geschichte zurückblicken. Aufsehen erregte die Bolzerei

DER ABSCHLUSS VON

vor allem durch die isometrisch

EA'S BERÜHMTER

dargestellte Grafik, die im Jahre

16 BIT-DRIBBELEI!

1993 für 16 Bit-Verhältnisse relativ ungewöhnlich war und die vor allem Weitschüsse herrlich spektakulär aussehen ließ. An diesen beiden Tugenden, so

1997
Fifa Soccer



Auf dem Rasen sind die Räume nach wie vor eng, die verbesserte Spieldynamik & Steuerung erleichtert das Kombinieren allerdings.



Der Torwart reagiert noch intelligenter als zuvor. So vereitelt er durch geschicktes Herauslaufen so manche Chance.

viel sei bereits vorweggenommen, hat sich auch bei der aktuellen (und wohl auch letzten 16 Bit-) FIFA-Auflage nichts verändert, im Umfeld und in technischer Hinsicht jedoch eine ganze Menge.

Pixel-„Klinsi“ & Profi-Modus

In Sachen Auswahl an Nationalteams und Ligen macht FIFA keiner was vor. Selbst exotische Nationalmannschaften wie beispielsweise Malaysia oder Luxemburg wurden berücksichtigt. Doch das schönste ist der Umstand, daß aufgrund der offiziellen FIFA-Lizenz alle Original-

Spielernamen verwendet wurden. Dadurch könnt ihr im Liga-Modus beispielsweise die komplette Bundesliga-Saison mit eurem Lieblingsverein durchleben. Weniger komfortabel gibt sich das Optionsmenü, in dem jedoch alle relevanten Features (inklusive der Abseitsregel) konfigurierbar sind. Dies kann man von dem Strategieteil leider nicht behaupten, der die Punkte Raumaufteilung, Aufstellung und Taktik umfaßt. Gerade beim letzten Modus hätte ich mir etwas mehr Möglichkeiten als lediglich Angriff & totaler Angriff bzw. Defensiv & Totale Defensive gewünscht. Auf dem Rasen scheint die Welt jedoch



Sammer, Klinsmann & Co: Dank FIFA-Lizenz sind alle Bundesliga-Helden vertreten.



Der Elfmeter erfordert viel Gefühl, denn sobald ihr den Winkel übersteuert, fliegt das Leder am Kasten vorbei.

Hot-Spot
Eine recht flotte Kickerrei, die jedoch viel Trainingsstunden erfordert.



Im Spieler/Team-Bereich sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt, wenn es darum geht, euer persönliches Dream-Team zusammenzustellen.



In der Trainingsoption könnt ihr ohne eine Abwehr in Seelenruhe Eckstoß-Varianten einstudieren.

wieder in Ordnung. Mittels den drei Tasten und einem ausgeklügelten Konzept steht euch das komplette Repertoire der Ballbehandlung zur Verfügung. Mit Bananenflanken, flachen Hebern oder einem Täuschungsmanöver stehen euch im speziellen Profi-Modus sogar brandneue Techniken zur Verfügung. Doch auch ohne diese speziellen Techniken stehen euch im normalen Spielmodus genügend Aktionsmöglichkeiten zur Auswahl, die es erst einmal zu erlernen gilt. Für Greenhorns wurde deshalb auch eine Trainingsoption entworfen, mit deren Hilfe ihr in aller Ruhe Eckstöße oder Pässe einstudieren könnt. Wer es hingegen lieber völlig unkompliziert mag und auf



Der strategische Bereich beschränkt sich nur auf das Nötigste.

derartige Standardsituationen verzichten kann, darf passend zur Bundesliga-Winterpause neuerdings in der Halle mit fünf Feldspielern kicken, wobei Banden raffinierte Trickschüsse möglich machen.

46



Neu: Auch ein Kick in der Halle ist jetzt möglich, was für manche Gemüter jedoch eine Spur zu hektisch sein dürfte.

Word Up

Die '97er Auflage gefällt mir persönlich von allen Versionen am besten. Die Spieldynamik ist erfreulich hoch, die Steuerung wurde recht gut gelöst, und mit etwas Übung lassen sich herrliche Tore herausspielen. Dennoch stören nach wie vor kleinere

Mängel. So schießt man beispielsweise in der Distanz leichter Tore, als wenn man direkt vor dem Kasten steht. Der Faktor Zufall konnte somit immer noch nicht voll ausgeremert werden.



Bei Standardsituationen arbeitet FIFA '97 der Übersicht wegen gerne mit eingeblendeten Kästen.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



FIFA Soccer '97

Hersteller: E. A.

Release: Erhältlich

Sportspiel

Tel. 05241-26024

Preis: DM 119,95

Spieler 1-4

Levels....Unzählige Nationalteams plus 12 Ligen

Save GameBatterie

Besonderheiten.....4 Way Play, isometrische Grafik

Grafik **77%**

Die Spieler sehen nicht mehr so pummelig aus und wurden zudem recht flüssig animiert, das isometrische Stadium bietet eine aufwendig animierte Zuschauerkulisse, die Farbpalette wurde jedoch nicht gut ausgenutzt.

Sound **78%**

Das lebhaftere Zuschauergegröle reagiert individuell auf eure Aktionen und klingt ziemlich realistisch, keine Voice Samples eines Kommentators, wenig Soundeffekte auf dem Rasen, simple Titelmusik.

Gesamt **83%**

Das beste FIFA-Spiel, das aber von der mittlerweile breiten Konkurrenz etwas überrollt wurde.

Das EA-Sportfestival!

Anlässlich der Veröffentlichung der vier grandiosen Mega Drive-97er-Editionen von FIFA Soccer, NHL Hockey, NBA Live und John Madden Football spendiert Electronic Arts vierzig flotte Preise, die wir unter allen 16 Bit-Veteranen verlosen!

Sportlich!

Die Mega Drive-Sportspiele von Electronic Arts gehören nicht nur seit Jahren zu den Bestsellern schlechthin, vielmehr gilt die langjährige Sega-Vorliebe von Electronic Arts auch als einer der Grundsteine für den Erfolg des Mega Drives. Der erste Teil von FIFA Soccer wurde beispielsweise 1993 auf der 16 Bit-Maschine veröffentlicht, erst später kamen Versionen für andere Systeme hinzu. Die durchweg hervorragenden 97er-Neuaufgaben von ihrer Sportspielreihe beenden die 16 Bit-Ära nun endgültig. Wir versüßen den Abschied mit einem schicken Preisausschreiben!

Die Fragen!

1. Wie hieß die Mega CD-Version von FIFA Soccer?
2. Welche Gesamtwertung erhielt NHL '97 auf dem Mega Drive?
3. Wie nennt sich das Sportlabel von Electronic Arts?

Die Gewinne

- 10 FIFA '97 T-Shirts!
- 10 FIFA '97 Polo-Shirts!
- 10 EA-Sports Regenschirme
- 10 Basketballkörbe

Wohin damit?

Notiert die drei Antworten auf der Rückseite einer Postkarte und schickt diese bis 3. Februar an folgende Adresse:

CompuTec Verlag
Redaktion Sega Magazin
Kennwort: EA 1997!
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

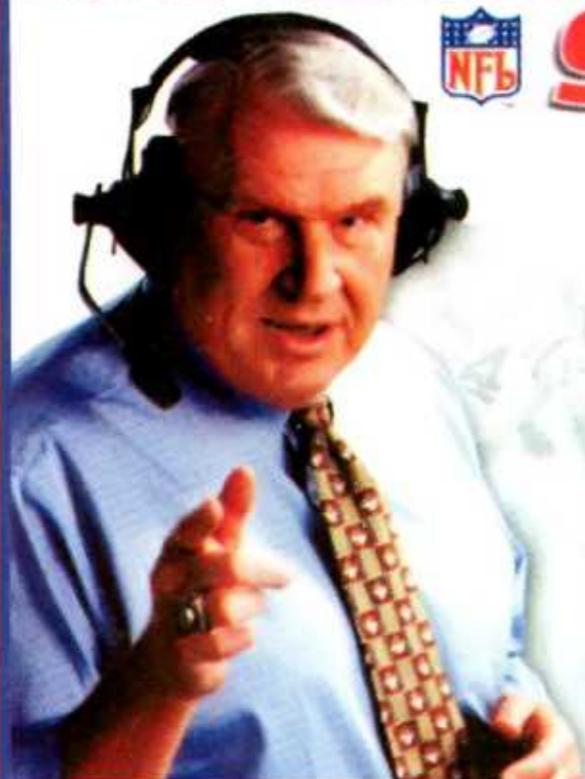
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CompuTec oder vom Electronic Arts dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen.

MEGA DRIVE
FIFA 97



EA
SPORTS

MEGA DRIVE
MADDEN
NFL
97



EA
SPORTS

MEGA DRIVE
NBA
LIVE 97



EA
SPORTS

MEGA DRIVE
NHL 97



EA
SPORTS



SEGA

SEGA
Magazin

SATURN MAGAZIN

19. Ausgabe
Februar '97

COMPUTEC
VERLAG

DIE FORTSETZUNGEN

SONIC 3D

FIFA SOCCER '97

STREET FIGHTER ALPHA 2

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

THE CROW 2

ÜBERTRIFFT ACCLAIM DAMIT RESIDENT EVIL?



SONIC 3D
ENDLICH!
DER IGEL IST ZURÜCK!



NBA JAM X.
DER NBA-KLASSIKER
IM POLYGON-DESIGN!

MEGA FUN:

Und Du hast ein

leichtes Spiel!



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

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

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

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

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

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

COMPUTEC VERLAG Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



STRENG GEHEIM!

Kurz nach Redaktionsschluß sorgte ein bahnbrechendes Spiel für die komplette Umstrukturierung des Sega Magazins! Fighters Megamix ist die größte Sensation seit Virtua Fighter 2 und Sega Rally! Dieses Spiel ist dermaßen brillant, daß man fast glaubt, Virtua Fighter 3 vor sich zu haben! Wir räumten satte 5 Seiten dafür frei und zeigen sensationelle Screenshots! Welche Hits außerdem in diesem Jahr noch anstehen, verraten wir in unserem großen Best of 1996 & Hitvorschau 1997-Special. Viel Spaß!

Hausypis

SPECIALS

BEST OF 199622
Die Hits des Jahres	
HITVORSCHAU 199725
Was kommt?	

PREVIEWS



Fighters Megamix von AM2 auf 5 Seiten!

BATMAN FOREVER67
Die Spielautomaten-Umsetzung	
FIFA SOCCER '9728
Die 32 Bit-Revolution?	
FIGHTERS MEGAMIX30
Erste Bilder des AM2-Hits	
IRON & BLOOD26
Die AD & D-Prügelei	
THE CROW 227
Besser als Resident Evil?	

REVIEWS



Sonic 3D: Flicky's Island im Test!

BREAK POINT TENNIS78
Spielen wir Boris!	
NBA JAM EXTREME72
Die Polygon-Basketballer	
HARDCORE 4x476
Monster Trucks auf Achse	
SEGA AGES80
Drei Klassiker auf einer CD!	
SONIC 3D: FLICKY'S ISLAND68
Endlich im Test!	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD ..	.79
Besser als auf Mega Drive?	
STREET FIGHTER ALPHA 274
Der jüngste Capcom-Streich	
STREET FIGHTER ALPHA 274
Die 2D-Beat 'em Up-Referenz	

Die Hits der Leser

Tomb Raider erobert sich erstmals Rang 1! Nights und Sega Rally komplettieren das Spitzenfeld.



1.	(5)	Tomb Raider	96%	2
2.	(1)	Nights into Dreams	97%	4
3.	(2)	Sega Rally	95%	12
4.	(10)	World Wide Soccer '97	90%	3
5.	(Neu)	Daytona USA C.C.E.	95%	1
6.	(3)	Panzer Dragoon 2	95%	8
7.	(4)	Virtua Fighter 2	95%	12
8.	(9)	Exhumed	86%	3
9.	(8)	Athlete Kings	92%	4
10.	(Neu)	Fighting Vipers	91%	1

Was geht ab?

So ereignisreich ging es in den Charts schon lange nicht mehr zu! Daß sich Tomb Raider eindrucksvoll an die Spitze der Charts setzen würde, hatten wir allesamt erwartet, daß sich Nights noch vor Sega Rally auf dem zweiten Platz behaupten kann, war schon weniger wahrscheinlich. Besonders freute mich auch der außergewöhnliche Sprung von World Wide Soccer '97, das im dritten Monat endlich den zehnten Platz verlassen konnte! 'Schuld' dürfte hier die Demoversion auf der Abo-CD 12/96 sein! Selbst Daytona USA C.C.E. mußte sich hier mit Rang 5 vor dem auf gleichem Niveau liegenden Trio Panzer Dragoon 2 - Virtua Fighter 2 - Exhumed zufriedengeben. Verdient ist auch der Neueinstieg von Fighting Vipers!

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

BEST OF 1996



Erwartungsgemäß präsentieren wir euch beim ersten Wiedersehen im neuen Jahr nicht nur einen Rückblick auf die vergangenen zwölf Monate, sondern wagen auch einen Ausblick auf die kommenden Spiele-Sensationen! Zugleich hilft euch dieses Special beim Anlegen des hoffentlich reichlichen Weihnachtsgeldes!

Von Hans Ippisch

Das Jahr 1996 war ein guter Jahrgang! Zu dieser Feststellung kamen wir während der ausgiebigen Redaktionskonferenzen anlässlich dieses Specials. In den sieben ausgewählten Kategorien finden sich mehr als 20 echte Top-Hits, welche man bedenkenlos empfehlen kann, wobei es uns manchmal nicht gerade leichtfiel, einen eindeutigen Sieger zu bestimmen. Alleine schon die Wahl zwischen Daytona USA C.C.E. und Sega Rally verursachte heftigste Diskussionen, bei denen letztendlich die denkbar knappe Stichwahl die Entscheidung herbeiführen mußte. Berücksichtigt wurden übrigens alle Spiele, welche in den Ausgaben 2/96 bis einschließlich 1/97 getestet wur-

den, womit Virtua Fighter 2 beispielsweise auf der Strecke blieb. Selbstverständlich ist unsere letztendliche Hit-Liste natürlich nicht die einzig wahre Best of 1996-Parade, euer Geschmack kann durchaus von unseren Vorstellungen differieren, was aber in der Natur der Sache liegt. Übrigens, als Grundlage dienten keineswegs nur die beim Test vergebenen Gesamtwertungen, da diese beispielsweise nicht unbedingt widerspiegeln, welchen der beiden mit 90% bewerteten Titel World Wide Soccer und NHL Powerplay man öfter in das Laufwerk einlegte. So viel zu den Regeln unserer Preisverleihung, überlassen wir nun die Bühne den Hits des Jahres 1996!

Rennspiel

1. Daytona USA C.C.E.Sega
2. Sega RallySega
3. Need for SpeedElectronic Arts

Wieso nicht Sega Rally? Sicherlich hätte sich das AM3-Rennspiel den ersten Platz genauso verdient wie der Daytona-Nachfolger, doch letzteres verspricht aufgrund der höheren

Streckenanzahl und des motivierenderen Arcade-Spielmodus' eine etwas höhere Langzeitmotivation. Das komplett neue Spielgefühl im Vergleich zum Vorgänger und der Neuheits-Bonus tragen ebenfalls ihr Scherflein bei. Sega Rally muß man zugestehen, daß es damals für einen größeren Aha!-Effekt sorgte und den technisch saubereren Eindruck macht. Letztendlich sind beides hervorragende Rennspiele,

die man nicht versäumen darf. Electronic Arts kann sich mit seinem grafisch außerordentlich realistisch gelungenen Need for Speed den verdienten dritten Rang sichern.

Daytona USA C.C.E. sicherte sich den ersten Rang mit einem denkbar knappen Vorsprung!



Beat 'em Up

1. **Fighting Vipers****Sega**
2. **Virtua Fighter Kids****Sega**
3. **Street Fighter Alpha****Capcom**

Die AM2-Crew bleibt im Beat 'em Up-Genre auf dem Saturn weiterhin konkurrenzlos. Nach Virtua Fighter 2 lieferten sie mit Fighting Vipers eine weitere atemberaubende Spielautomaten-Umsetzung, die speziell den Virtua Fighter-Kritikern den Wind aus den Segeln nahm. Die abwechslungsreichen, teils recht übertriebenen Moves und die spektakulären Grafik-Effekte beginnen erst beim Probespiel so richtig zu wirken. Die Junior-Ausgabe des letztjährigen Titelträgers findet sich auf dem zweiten Platz wieder. Gewohnt brillante HiRes-Aufmachung und tadelloses Gameplay bieten keinen Anlaß

zur Kritik. Die Urväter aller Beat 'em Ups geben schließlich in der spielerisch exzellenten, grafisch jedoch etwas altbackenen Street Fighter-Neuaufgabe ein überraschendes Comeback.



Fighting Vipers entwickelt sich erst beim Probespiel zum Hitkandidaten!

Sportspiel

1. **Athlete Kings****Sega**
2. **Worldwide Soccer '97****Sega**
3. **NHL Powerplay '97****Virgin**

Erstmals seit Jahren geht Electronic Arts bei den Sportspiele-Ehrungen leer aus! Der Grund? Die FIFA Soccer-Premiere auf dem Saturn fiel technisch recht enttäuschend aus, und NHL Hockey '96 kam erst gar nicht! So konnte

sich Sega mit dem brillanten Fußballhit Worldwide Soccer '97 und Virgin mit dem ähnlich beeindruckenden Eishockey-Knaller NHL Powerplay '97 die Ränge 2 und 3 sichern. Die Überraschung des Jahres war jedoch das mit genialer Grafik gesegnete Leichtathletik-Game Athlete Kings, welches anlässlich der Olympischen Spiele gerade rechtzeitig kam. Satte zehn Disziplinen, Zwei-Spieler-Modus und acht unterschiedliche Sportler garantierten



unterhaltsame Zehnkampf-Wochenenden (und schmerzende Finger). Das Ausbleiben der Saturn-Versionen von Olympic Games und Track & Field störte da gar nicht mehr!

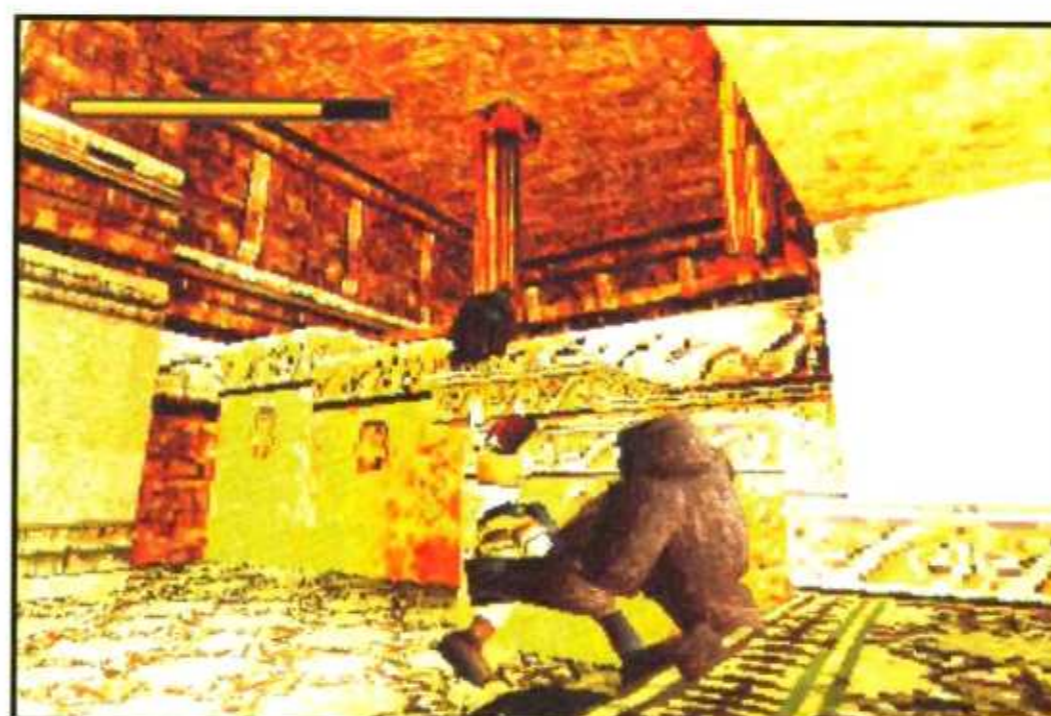
Athlete Kings ist die Sportspiel-Überraschung des Jahres '96.

Action-Adventure

1. **Tomb Raider****Core**
2. **Story of Thor 2****Sega**
3. **Mystaria****Sega**

So mancher wird sich fragen, was Tomb Raider neben herkömmlichen Action-Adventures wie Story of Thor 2 oder Mystaria zu suchen hat! Der Grund hierfür ist sehr einfach: die phantastische Spielermixtur von Core Design paßt eher

noch in diese Reihe, als daß man sie neben Titeln wie Exhumed und Alien Trilogy in einer eigenen Kategorie plazieren würde. Die nur spärlich eingestreuten Shoot 'em Up-Einlagen lockern nämlich die abenteuerliche Suche nach Schaltern, Felsen und Gängen nur gelegentlich auf, womit Tomb Raider zum ersten Real-Adventure überhaupt wurde. Der englischsprachige Mega Drive-Nachfolger Story of Thor 2 konnte mit seiner herkömmlichen 2D-Optik hier nur wenig



entgegenzusetzen. Mystaria alias Riglord Saga avancierte zwar in Japan zum Bestseller, fesselte die europäischen Gemüter unverdienterweise aber nur begrenzt.

Tomb Raider ist das beeindruckendste Saturn-Spiel des Jahres '96!

Arcade

1. **Nights into Dreams**Sega
2. **Panzer Dragoon 2**Sega
3. **Exhumed**BMG/Sega

In das nicht exakt definierbare Arcade-Genre sortieren wir alle diejenigen Titel ein, welche man ohne jegliches Lesen einer Anleitung spielen kann. Aus diesem Grund finden sich hier



drei ziemlich unterschiedliche 3D-Spiele bester Qualität wieder. Mit dem Fly & Collect-Game Nights konnte der Sonic-Erfinder Yuji Naka einen der größten Verkaufserfolge überhaupt landen, was nicht zuletzt dem hervorragenden 3D-Analog-Pad zu verdanken ist, welches auch von Panzer Dragoon 2 unterstützt wird, das mit der schlichtweg beeindruckendsten Videospiele-Optik aller Zeiten begeistern kann.

Überraschenderweise konnte der 3D-Corridor-Shooter Exhumed schließlich dem namhaften Acclaim-Schocker Alien Trilogy zeigen, was eine Harke ist und auf Platz 3 landen.

Nights into Dreams ist das innovativste Saturn-Spiel der vergangenen 12 Monate!

Strategie

1. **Command & Conquer**Virgin
2. **Theme Park**E.A./Bullfrog
3. **The Horde**Crystal Dynamics/BMG

Daß sich hier mit The Horde sogar ein Spiel unter den Top 3 befindet, welches eine Gesamtwertung von weniger als 80% erhalten hat, ist bezeichnend für die Spielevielfalt im Strategie-

Genre. Die hinlänglich bekannte Mega Drive-Umsetzung Theme Park dürfte ebenfalls als Saturn-Kaufgrund ausfallen, wobei seine spielerischen Qualitäten nach wie vor über jeden Zweifel erhaben sind. Frohlocken konnten die Strategie-Freaks (welche auf Importe wie Iron Storm verzichteten) erst Ende des Jahres, als Westwood eine ausgezeichnete deutsche Version ihres PC-Bestsellers Command & Conquer: Der



Tiberium-Konflikt auf den Markt brachten.

Command & Conquer war der Verkaufserlöser im Weihnachtsgeschäft!

Adventure

1. **Discworld**Psygnosis
2. **Blazing Dragons**Crystal Dynamics/BMG
3. **Jewels of the Oracle**Sunsoft

In die Fußstapfen des erstaunlich erfolgreichen Myst konnte Sunsoft mit dem kurz vor Jahresende veröffentlichten Jewels of the Oracle treten, das mit zahlreichen Videosequenzen ausgestattet wurde. Ähnlich aufwendig geriet die humorvolle Umsetzung des komplett deutschen Blazing Dragons, welches den Gedankengängen des Ex-Monty Python-Mitglieds Terry Jones entsprungen ist. Klarer Sieger in der Adventure-Liga wurde die abgefahrene Versoffung von Terry Pratchetts Discworld-Roman.



Discworld entzückte die Adventure-Fans!

Sonderpreise



Panzer Dragoon 2 hat zweifellos die schönsten Grafiken aller Saturn-Spiele zu bieten!

- Beste Grafik:Panzer Dragoon 2
- Innovativstes Konzept:Nights into Dreams
- Fesselndstes Game:Tomb Raider
- Bestes Mega Drive-Spiel:NHL Hockey '97
- Bestes Game Gear-Spiel:Baku Baku Animals

Am Ende dieses Rückblicks wollen wir diese Titel separat würdigen, welche der Videospielewelt noch nie Dagewesenes bescherten!

Die phantastischen Welten von Panzer Dragoon beispielsweise stellten dank ihrer technischen Perfektion und ihres Detailreichtums nicht nur neue Maßstäbe in Sachen Grafik auf, sondern dürften dieses Spiel auch zu dem Vorzeige-Programm auf den Saturn schlechthin machen. Ähnlich bemerkenswert ist die Leistung von Sonic-Schöpfer Yuji Naka, der sich für sein Nights into Dreams eine komplett neue Spielidee einfallen ließ. Daß Videospiele immer realistischer werden, bewiesen Cores Designer mit ihrem Abenteuer Tomb Raider, das einen von der ersten Sekunde an in seinen Bann zog und nicht eher wieder entließ, bevor man nicht das Spiel gelöst hatte. Da sich die Akustik keines Spiels so in den Vordergrund drängte, wie es letztes Jahr bei Panzer Dragoon 1 der Fall war, verzichteten wir auf eine Sound-Auszeichnung und gehen zu den fast schon antiken 8 Bit- und 16 Bit-Awards über. Hier haben sich lediglich das wohl letzte 16 Bit-Eishockey-Game NHL Hockey '97 und die Saturn-Konvertierung Baku Baku Animal als besonders lobenswert herausgestellt. Was uns nächstes Jahr an dieser Stelle erwarten könnte, verraten wir im finalen Abschnitt dieses Artikels....



Was kommt 1997?

Schon jetzt lassen sich einige Meilensteine ausmachen, die im Laufe der kommenden zwölf Monate für Furore sorgen werden. Als Höhepunkte seien beispielsweise nur Dark Savior, FIFA Soccer '97, Fighters Megamix, Fighting, Manx TT, Virtua Fighter 3 oder Sega Touring Car genannt. Ein komplette Liste zu Ausschneiden findet ihr nebenan!

1997 DIE HIT-VORSCHAU

Januar

- AmokAction
- Bug! TooJump & Run
- Die Hard TrilogyAction
- Sega AgesClassics-Compilations
- Sonic 3DJump & Run
- Toshinden URABeat 'em Up

Februar

Die Hard Arcade wird uns schon im Februar actionreiche Einsätze garantieren!



- Dark SaviorAction-Adventure 3
- Die Hard ArcadeArcade-Action
- Fighters MegamixBeat 'em Up
- FIFA Soccer '97Fußballspiel
- Mystaria 2Rollenspiel 0
- Soviet StrikeShoot 'em Up
- Contra: Legacy of WarAction

März

- Heart of DarknessJump & Run 2
- Manx TTRennspiel 2
- NinjaAction 2

April

- FightingArcade-Action
- SentientRollenspiel 2
- Sonic Xtreme3D-Jump & Run
- BombermanMultiplayer-Action 2

Mai

David Perry feiert im Mai mit Wild Nine's sein Comeback.



- Dungeon KeeperRPG
- Sonic The FightersBeat 'em Up
- Wild Nine's3D-Action 2

September

- Last BronxArcade-Beat 'em Up

August

In der zweiten Jahreshälfte 1997 dürfen wir uns auf Virtua Fighter 3 von AM2 freuen!



- Virtua Fighter 3Beat 'em Up

Oktober

Kann Sega Touring Car Ende des Jahres an die Erfolge von Sega Rally anknüpfen?



- Sega Touring CarRennspiel



IRON & BLOOD

Eisen und Blut sind die nötigen Zutaten dieser martialischen Klopperei aus dem Hause Acclaim, die mit diesem Beat ´em Up ein ziemlich morbides Werk mit einigen netten Ideen abliefern.



Der Kampfwerg Torgo hat bei früheren Kämpfen anscheinend seinen linken Arm verloren - äußerst wehrhaft ist er dennoch.



Stolze 16 Kämpfer stehen parat. In den freien Ecken tauchen zudem die vier Endgegner auf, die jedoch nur durch Cheats anwählbar sind.

Neben dem obligatorischen Arcade- und Trainingsmodus wartet die Campaign-Option mit einer ungewöhnlichen Erneuerung auf. Zunächst sucht ihr euch eine schlagkräftige Truppe aus (die Anzahl dürft ihr selber festlegen). Danach kommt es darauf an, die gegnerische Gruppe niederzuringen. Durch diese Gegenstände erhält der Duellant zusätzliche Special Moves, die er sich in späteren Auseinandersetzungen zunutze machen kann. Auf diese Weise baut ihr die Fighter systematisch auf, was sich erfreulicherweise auch der Backup-Speicher merkt.

Ulf Schneider ■



Das pelzige Monster Urgo springt seine Opfer regelrecht an.



Durch elegantes Wegrollen entgeht ihr am besten den feindlichen Attacken.

Das düstere CG-Intro erinnert eher an ein Action-Adventure als an eine handfeste Klopperei. Ebenso ungewöhnlich präsentiert sich auch das umfassende Kämpferfeld aus insgesamt 16 Fantasy-Gestalten plus vier Endgegnern, die allesamt einem Rollenspiel entsprungen sein könnten. Unter ihnen befindet sich unter anderem ein einarmiger Kampfwerg namens Torgo, der mit einem großen Hammer bewaffnet ist, der elegante Bogenschütze Erland oder der grüne Troll Nym Pymplee, der seine Widersacher mit Vorliebe mit seinen beiden Säbeln bearbeitet und dabei stets ein

hämisches Lachen ausstößt. In der bekannten Virtua Fighter-Manier begehen sich die bewaffneten Polygon-Recken nach eurer Entscheidung in die virtuelle Kampfarena, um die gegnerische Lebensenergieleiste (dargestellt durch eine Fackelflamme) auf Null herunterzukloppen. Das Schlag-Repertoire umfaßt jeweils zwei Waffen- und Tritt-Techniken unterschiedlicher Härte bzw. Schnelligkeit. Durch weitere Tasten werden außerdem gegnerische Attacken abgeblockt oder die Flucht in die dritte Dimension angetreten. Kommt der Kämpfer der Abgrenzung zu nahe, erhält er einen satten Elektroschock.

Facts



Titel:	Iron & Blood
Genre:	Beat ´em Up
Hersteller:	Acclaim/Take 2
Release:	Januar
Levels:	16 Kämpfer + 4 Bosse
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Besonderheiten:	Sehr großer Pool, an Fightern, perfekte Grusel-Atmosphäre, neuartiger Campaign-Modus, Save-Funktion, schöne Texturen, hohes Spieltempo

First Look

Ein Beat ´em Up mit Stil. Kaum eine andere Prügelei bietet eine derart famose Grusel-Atmosphäre und düstere Charaktere. Die Technik überzeugt zudem durch schöne Texturen und einen äußerst rasanten Spielablauf. Für Fans daher ein Knochenbrecher erster Wahl, schon alleine wegen des spannenden Campaign-Modus´.

THE CROW 2

Der erste Teil dieses Horror-Kinofilms erlangte nicht zuletzt durch das verfrühte Ableben des Hauptdarstellers Brandon Lee enormen Kultstatus. Rechtzeitig zum Start des zweiten Teils präsentiert Acclaim ein Action-Game der herben Art.

Einmal mehr tut die Story des Films bei dieser Umsetzung nicht viel zur Sache, da das Motto des Spiels wie gehabt 'Einer gegen alle!' lautet. Steht man dem Spiel wohlwollend gegenüber, so charakterisiert man das Spielprinzip als einen modernen Resident Evil-Clone. Mit einer negativen Grundeinstellung könnte man The Crow: City of Angels, wie das Spiel offiziell heißt, auch als rabiaten Alone in the Dark-Nachbau



Selbst in einer anständigen Größe sieht die Spielfigur akzeptabel aus.



Schon im ersten Screen warten mehrere böse Buben auf den Spieler!

bezeichnen. Auf alle Fälle bewegt man eine recht eindrucksvoll animierte Polygon-Figur durch feststehende, gerenderte Hintergründe und prügelt sich hauptsächlich mit brutalen Zeitgenossen. Erleichterung versprechen zahlreiche Waffen, die man im Laufe des Spiels aufsammeln kann. Die vorliegende Preview-Version spielte sich zwar noch etwas holprig, überzeugte aber schon mit zahlreichen interessanten Kameraperspektiven, die automatisch gewählt werden. Kriegt Acclaim auch noch das Leveldesign in den Griff, so könnte The Crow 2 angesichts des Resident Evil-Booms wirklich zum Verkaufrenner werden. Der Test folgt in einer der nächsten Ausgaben!

Hans Ippisch ■



Eindrucksvolle Render-Bilder dienen als feststehende Hintergründe!



Die Perspektiven werden automatisch umgeschaltet.



Die Prügeleien sind bei weitem nicht so komplex wie in anderen Beat 'em Ups.

Facts



Titel:	The Crow: City of Angels
Genre:	3D-Action
Hersteller:	Acclaim
Release:	Januar
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	Hoch
Besonderheiten:	Paßwörter, Filmumsetzung

First Look

Acclaim hat gute Chancen, in der augenblicklichen Resident Evil-Welle einen echten Verkaufshit zu landen.

FIFA SOCCER '97

Nun wird es ernst: Electronic Arts wichtigster Sport-Titel für den europäischen Markt steht kurz vor der Fertigstellung. Ob die renommierte Bolzerei an ihre Mega Drive-Erfolge anschließen kann, erfahrt ihr in diesem Preview.

FIFA gehörte neben NBA Live zu den ersten EA-Sportspielen, die sofort den Sprung in das 32-Bit-Zeitalter geschafft haben (NHL mußte beispielsweise eine Saison lang pausieren), jedoch ohne eine großartige technische Veränderung, d.h. statt üblicher Polygon-Sportler marschierten nach wie vor konventionelle Sprites in die virtuelle Sportarena ein. Doch damit ist seit der 97er-Kollektion bekanntlich endgültig Schluß....

Neuer Grafikstil & Optionen

Wer sich bereits den Testbericht zum Mega Drive-Pendant zu Gemüte geführt hat, weiß im Prinzip, was der Saturn-FIFA optionstechnisch zu bieten hat. Als erstes ist natürlich die enorme Fülle an Teams mit Original-Spielernamen erwähnenswert - wer wollte beispielsweise nicht schon immer einmal mit Costa Rica bei einer

fiktiven WM den Titel holen oder in Malaysia eine komplette Saison absolvieren? Die Konfigurationsmöglichkeiten darf man desweiteren als durchaus üppig bezeichnen. So dürft ihr unter anderem die Wettereinflüsse einstellen, mit der aktuellen Abseitsregel auf Torejagd gehen (was meines Erachtens nach aber nur den Spielfluß mindert) oder (neu) die Feldgröße bestimmen. Kurz vor dem Anpfiff solltet ihr euch schließlich noch als Trainer betätigen und die Startaufstellung wählen, die Formation verändern und eine Spielstrategie samt Raumaufteilung vorgeben. Neu ist zudem die Möglichkeit, durch einen Cursor den Arbeitsbereich jedes Feldspielers noch genauer zu definieren. Dadurch können Hobby-Strategen beispielsweise mit einer hängenden Spitze Erfolge erzielen. Vor jedem Kick steht ihr übrigens grundsätzlich vor der Entscheidung, entweder in einem normalen Stadion oder in der Halle zu bolzen. Die Indoor-Option ist aufgrund weniger Feldspieler und Banden sowie



Ein flotter Mix aus FMV-Sequenzen sorgt für eine passend Fußball-Einstimmung.



Beim Einwurf stehen euch vorgefertigte Spielzüge zur Auswahl.



In der isometrischen Perspektive muten die Fußballer wie Ameisen an.



Neu: Im Strategie-Teil dürft ihr die Position aller Feldspieler punktgenau festlegen.



Köpfe zum Telefon: Costa Rica erzielt gegen Deutschland das 2:0.



Unter Einsatz der Ballkamera wird FIFA '97 zwar nahezu unspielbar, sie zeigt aber die hübschen Polygon-Kicker aus nächster Nähe - und das bei keiner größeren Pixelierung.

einem verkleinerten Feld ziemlich action-orientiert und bietet somit Torraumszenen in Hülle und Fülle. Doch konzentrieren wir uns lieber auf den anspruchsvolleren Fußball auf dem Rasen. Die Aktionsmöglichkeiten sind der Mega Drive-Version ziemlich ähnlich: Torschuß, hohe Flanke, Pass und Rennen sind die vier Grundbewegungen. Im Zusammenspiel mit zwei Knöpfen gleichzeitig sind im speziellen Profimodus zudem noch zusätzli-

che Aktionen, wie beispielsweise ein elegantes Lupfen, möglich. Da alle Digi-Kicker auf Polygon-Basis erstellt wurden, habt ihr natürlich die Gelegenheit, die schmucken Grafiken aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu erleben. Im Gegensatz zum Mega Drive-FIFA hat sich dabei die klassische Seitenlinie-Perspektive als die spielbarste erwiesen, während die 3/4-Ansicht zwar viel Übersicht, aber nur allzu kleine Polygon-Kicker bietet. Das

ist ziemlich schade, denn die aufwendigen Motion Capture-Animationen (vor allem die Grätsche sieht beeindruckend aus) und die feinen Texturen, inklusive einem definierten Gesicht, können sich wirklich sehen lassen. Bleibt nur noch zu hoffen, daß die fertige Version noch etwas mehr Dynamik als die Vorab-Version bieten wird.

Ulf Schneider ■

BRAZIL		Name	Pos	Reaction
America	Jefferson N	G	97	▲
	Carlos A	D	92	
	Clair S	D	84	
	Lopes M	D	78	▼
GERMANY		Name	Pos	Reaction
B München	Herzog A	M	78	▲
	Nerlinger C	M	84	
	Scholl M	M	92	
	Klinsmann J	F	100	▼

Den Digi-Klinsmann könnt ihr bei FIFA '97 ohne horrende Ablösesumme abwerben.

Facts



Titel:	FIFA '97
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Release:	26. Januar
Levels:	Unzählige Nationalteams plus zwölf Ligen
Schwierigkeitsgrad:	Hängt stark vom gewählten Team ab
Besonderheiten:	Original Spielernamen, 4 Spieler gleichzeitig, deutsche Texte, Hallenfußball, Backup-Booster, viele einstellbare Perspektiven

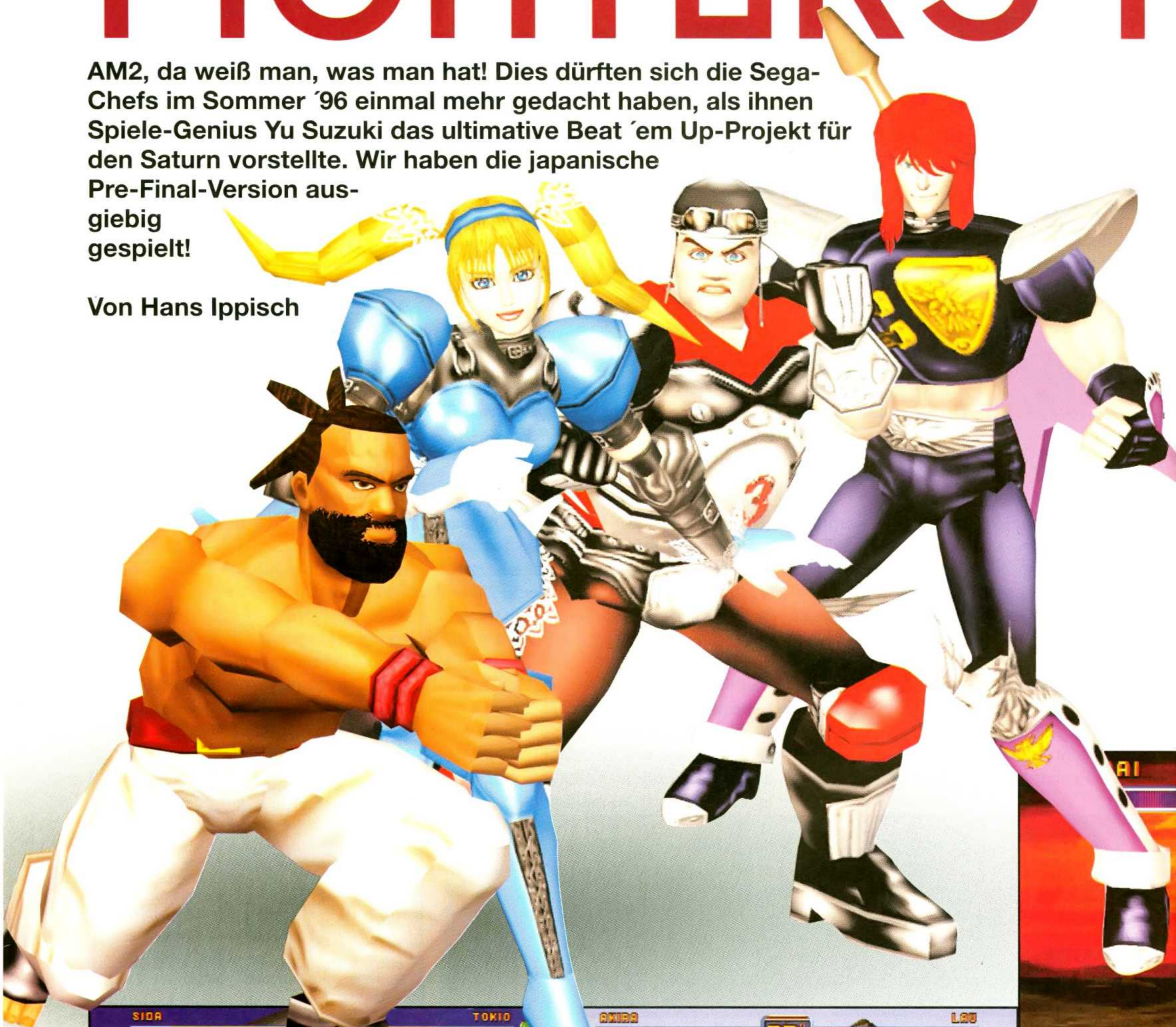
First Look

Hinsichtlich der spielerischen Möglichkeiten und Optionen stellt der Saturn-FIFA fast das Ebenbild zur 16-Bit-Version dar. Die Optik wurde allerdings überarbeitet und sieht dank feiner Texturen und authentischer Motion Capture-Animationen sehr ansehnlich aus. Der Vorab-Version mangelt es jedoch noch eindeutig an Tempo.

FIGHTERS N

AM2, da weiß man, was man hat! Dies dürften sich die Sega-Chefs im Sommer '96 einmal mehr gedacht haben, als ihnen Spiele-Genius Yu Suzuki das ultimative Beat 'em Up-Projekt für den Saturn vorstellte. Wir haben die japanische Pre-Final-Version ausgiebig gespielt!

Von Hans Ippisch



Diese Siegespose wird nun aus drei rasch wechselnden Perspektiven gezeigt.

Die wunderschönen Bodenplayfields erlauben den Kämpfern, sich beliebig weit voneinander zu entfernen (oben Mitte).

MEGAMIX

Daß AM2 in Japan jedes Jahr den Weihnachtsabräumer schlechthin landet, ist mittlerweile schon Gewohnheit. 1995 war es Virtua Fighter, ein Jahr später brach Virtua Fighter 2 sämtliche Verkaufskorde, und 1996 soll es Fighters Megamix sein, nachdem Fighting Vipers mit seinem Juli-Release unter die Rubrik 'Zu alt!' fällt.

Was ist Fighters Megamix?

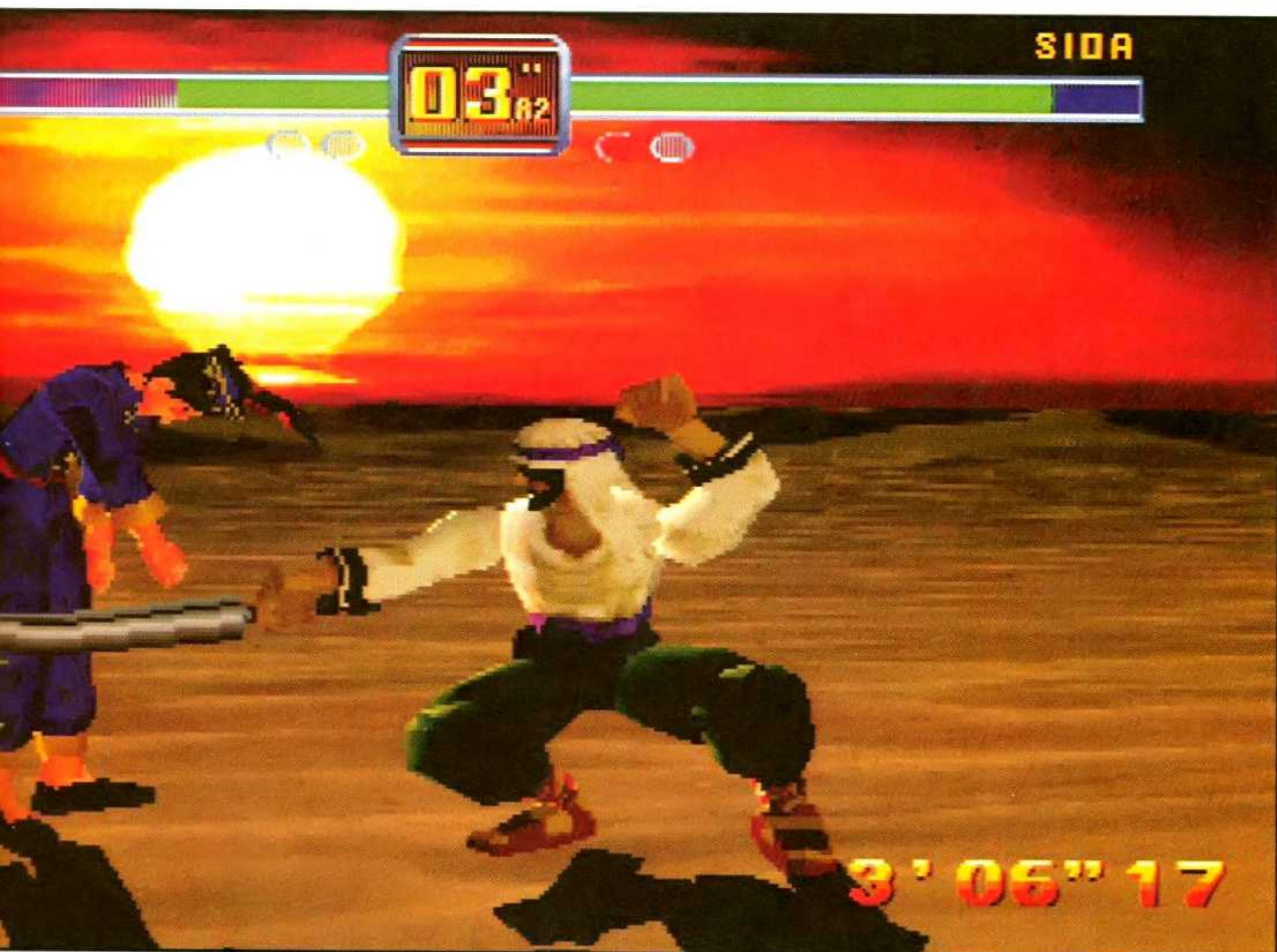
Fighters Megamix ist nicht nur eine Kombination aus den beiden Beat 'em Up-Hits Virtua Fighter 2 und Fighting Vipers, sondern beinhaltet auch noch eine Reihe weiterer Charaktere aus anderen AM2-Spielen. Neben den bekannten Virtua Fighter- und Fighting Vipers-Charakteren inklusive Kumachan, B.M., Mahler und URA Bahn präsentieren sich Janet aus Virtua Cop 2, die Comic-Figuren Deku, Bean und Bark aus Sonic The Fighters und Akira und Sarah aus Virtua Fighter Kids. Außerdem gibt es noch den legendären, aus einem der ersten AM2-Spiele stammenden Rent A Hero, welcher nach dem Verbrauch von 5 Batterien seinen Panzer absprenge muß, den säbelschwingenden Sida, der angeblich im Ur-Virtua Fighter-Automaten versteckt war, oder den Hornet-Wagen aus Daytona USA, der sich erwartungsgemäß als etwas unbeweglich erweist.

Der 1-Player-Mode

Die grundlegende Spielmechanik hängt vom gewählten Spielmodus ab. Im One-Player-Modus sucht man sich einen von zunächst nur 22 wählbaren Charakteren aus, um damit dann in insgesamt acht verschiedenen sogenannten Courses der Reihe nach sechs Gegner plus zunächst unbekanntem Obermütz zu besiegen. Die Namen der Kurse A bis I verraten außerdem, mit welchen Gegnern man es zu tun bekommt. Im Novice Trial gibt es eine Mischung aus bekannten Helden, im Virtua Fighter-Kurs warten ausschließlich VF-Helden, im Viper-Level prügelt man sich in den gewohnten Käfig-Stages und in der Girls-Stage bekommt man es ausschließlich mit Mädels zu tun. Hat man diese vier Stages erst einmal hinter sich gebracht, dann darf man auf eine zweite Seite scrollen, auf der dann im



Links oben: Janet aus Virtua Cop wartet im Hafengelände. Rechts oben: Ein Bild aus dem Intro. Oben: Jeffrys Strand sieht besser denn je aus!



Da staunt der Virtua Fighter 3-Kenner! Der Kampf gegen den säbelschwingenden Sida findet tatsächlich im Wüstenlevel aus VF3 statt!

Alle 32 Kämpfer in ihren zwei Outfits im Überblick!





Es geht doch! In Tokios Stage sieht man nun gleich zu Beginn ein riesiges Flugzeug starten (links)! Zu Beginn gibt es im One-Player-Mode nur diese vier Kurse zur Auswahl, später bekommt man fünf weitere Kurse dazu (unten).



Muscles-Kurs die Muskel-Männer auf dem Programm stehen, während die Smart Guys, die Dirty Fighters und die Bosses das zweite Viererfeld komplettieren. Hat man auch diese Riege komplett besiegt, kommt man schließlich auf der nun auftauchenden dritten Seite in den Genuß des Secret-Kurses, an dessen Ende schließlich der Daytona-Wagen als Endgegner wartet. Hat man einen Kurs durchgespielt, so wird mindestens eines der zehn Fragezeichen des Kämpfer-Auswahl-Screens gegen den jeweils geschlagenen Endgegner ausgetauscht. Am Ende hat man es schließlich mit sage und schreibe 32 verschiedenen Kämpfern zu tun, wobei alle ein Alternativ-Outfit besitzen, das man mit C anwählen kann. Das Aussehen der Stages wird generell vom Gegner bestimmt, d. h. sie stammen aus dem Original-Spiel, wobei verschiedene Einschränkungen bestehen. Die Ringe aus den Virtua Fighter 2-Stages wurden abgeschafft, weshalb man dort nun auf grafisch imposanten Riesenflächen antreten darf. Die Stages aus Fighting Vipers behielten ihr Aussehen und die Käfige bei, sie wurden jedoch mit neuen Details verziert und in eine höhere Auflösung umgerechnet. Beispielsweise sieht man nun gleich zu Beginn im Kampf gegen Tokio ein riesiges Flugzeug starten oder an den Mauern in der Honey-Stage neue Graffitis erstrahlen. Die Kämpfe gegen sämtliche andere Charaktere (außer Janet und Rent A Hero) finden ausschließlich auf freien Flächen statt, wobei für einige Charaktere brandneue Stages inszeniert wurden. Beispielsweise prügelt sich URA Bahn vor einem romantischen Sonnenuntergang, während Janet in einem Vipers-



Da staunt der Fachmann! Der prügelnde Hornet-Wagen präsentiert sich in der eigenen Daytona-Stage!

Käfig auf dem bekannten Virtua Cop-Hafengelände ihre Gegner empfängt. Der Hornet-Wagen tritt selbstverständlich vor der bekannten Daytona-Kulisse auf!

Neben der Space Harrier-ähnlichen Dural Stage und den für Saturn-User neuen Szenarien aus Sonic The Fighter dürfte besonders die Siba-Stage am Ende des Boss-Kurses wahre Freudenschreie unter den Saturn-Usern auslösen!

Hier wurde doch tatsächlich der Look der Wüstenstage aus Virtua Fighter 3 imitiert, wobei man lediglich auf Fußspuren und herumwirbelnden Sand verzichten muß. Das Flimmern der Sonne und die brillanten Schatteneffekte wurden beibehalten.

Die restlichen Spielmodi

Im Survival-Modus muß man mit einem Charakter nach Wahl eine bestimmte Zeit lang überleben, wobei zwischen 3, 7 und 15 Minuten als Zeiträume zur

Wahl stehen. Ziel dieses Modus ist es, so viele Gegner wie möglich zu schlagen. Der Versus-Modus für einen oder zwei Spieler erlaubt nicht nur die freie Charakterwahl für beide Kämpfer, sondern fragt auch ab, ob man mit

oder ohne Fighting Vipers-Mauer antreten will. Wer sich nicht festlegen will, darf den Zufalls-Modus einschalten. Im Battle Team-Modus dürfen bis zu zwei Spieler ein jeweils achtköpfiges Team zusammenstellen und diese dann einzeln gegeneinander antreten

Fighters Megamix dürfte mit seinen 32 Kämpfern sämtliche Beat 'em Up-Rivalen in die Zweitklassigkeit verbannen.

Riesenteddy Kumachan prügelt sich bevorzugt auf der grünen Wiese (rechts). Wählt man das Alternativ-Outfit von Kumachan an, bekommt man diesen Pandabär präsentiert (unten).



Auch für Obermotz URA Bahn kreierte man ein sehenswertes Sonnenuntergangs-Szenario.

lassen. Der abschließende Trainings-Modus dient schließlich zum Erlernen der Schläge und von deren Stärke.

Das Gameplay

Das Gameplay ist prinzipiell eine Kombination aus Virtua Fighter und Fighting Vipers. Sämtliche Charaktere besitzen nun beispielsweise die Möglichkeit, sich während des Fluges zu erholen oder an den Strahlen zu erkennende Sonder-Moves zu vollführen, welche in eingegrenzten Stages die Mauer zerbersten lassen. Die Virtua Fighter 2-Helden beherrschen außerdem nun bereits die Moves aus Virtua Fighter 3, während Virtua Cop-Lady Janet sogar eine spielerische Kopie der brandneuen Aoi aus selbigem Spiel ist. Ebenfalls wie in VF3 darf man nun mit der L- und R-Taste zur Seite ausweichen oder sich aus Wurf-situationen retten, was dem Spiel deutlich mehr Dynamik verleiht. Für Anfänger dürfte die abschaltbare Special Move-Belegung auf den Tasten X, Y und

Z ebenfalls sehr willkommen sein. Auffallend ist, daß die VF Kids-Charaktere zwar den großen Kämpfern unterlegen sind, jedoch werden sie zumindest von hohen Attacken nicht getroffen. Daß Treffer mit Staubwolken quittiert werden, stammt schließlich wiederum aus Fighting Vipers. Die Siegesposen werden nun übrigens aus drei rasch wechselnden Perspektiven gezeigt.

Die Optik

Der hohe Standard bisheriger AM2-Spiele wird selbstverständlich auch hier beibehalten, wenn nicht sogar übertroffen. Das Aussehen der Virtua Fighter-Kämpfer erinnert dank feinen Gouraud-Shadings mehr an die neueste Arcade-Version als an Virtua Fighter 2, während die Fighting-Vipers-Athleten ebenfalls dezent überarbeitet wurden. Die Hintergründe sind in der bekannten Parallax-Optik gehalten und sorgen dank höchster Auflösung für den gewohnten Edel-Look. Die riesigen Flächen der Virtua

Fighter-Stages sehen dank wunderbarer Playfields sogar deutlich besser als im Vorgänger aus, während die auf drei dem Saturn noch nicht präsentierten Sonic The Fighter-Levels im originellen Comic-Look gehalten sind.

Was noch?

Als besonderes Bonbon gibt es nicht nur ein exzellent gemachtes Intro, das die Kämpfer ausgiebig vorstellt, sondern man bekommt am Ende eines One-Player-Kurses während des Replays jeder einzelnen Stages auch noch wunderschöne Renderbilder gezeigt. In Deutschland wird das Spiel Ende März/Anfang April in einer vorbildlich umgesetzten PAL-Version erscheinen. Übrigens, man darf damit rechnen, daß Virtua Fighter 3 1997 abräumen wird!

Facts



Titel:	Fighters Megamix
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	AM2/Sega
Release:	März/April
Levels:	32 Kämpfer
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
Besonderheiten:	Beat 'em Up mit den bekanntesten AM2-Helden

First Look

Die für ein Beat 'em Up-Spiel riesige Anzahl an Charakteren, das variable Gameplay und die hohe technische Brillanz dürften AM2 einen weiteren Megahit bescheren!



“

Diesen Monat schließen wir die beiden tollen, aber recht schweren Spiele „Shining Wisdom“ und „Alien Trilogy“ ab. Doch „Tomb Raider“ ist hier in Sachen Schwierigkeit noch eine Steigerung - wir haben den ersten Teil der Spieletips! Zudem bieten wir euch Tips zu „Fighting Vipers“ und „Daytona USA Championship Circuit“ - und zusammen mit den Codes, den Freezer-Adressen und den Leserbriefen dürfte wohl für jeden etwas dabei sein.

David Maderer

”

SEGA Magazin Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 02/97

SATURN TIPS

465 Alien Trilogy

456 CODES

457 HELPLINE

460 ACTION REPLAY

461 LESER-TIPS

262 CHART-TIPS

SATURN TIPS

463 Daytona Championship
473 Fighting Vipers
475 Shining Wisdom
450 Tomb Raider

480 TIPS & TRICKS ABC

HELP

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

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

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg**

Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

ZUM SAMMELN!



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

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

TOMB RAIDER™

Solltet ihr dieses Spiel eventuell sehr hart und frustrierend finden, dann seid ihr mit dieser Meinung wirklich nicht allein. Mit unserer Lösung sollte es aber nicht ganz so schlimm sein, und ihr werdet jeden Gegenstand und jedes Geheimnis finden können. Diesen Monat gibt es die ersten drei Levels in Peru! Also viel Glück!

PERU THE CAVES

1. Sobald du die Höhle betreten hast, siehst du Spuren am Boden.

Diese sind von den Wölfen, die dich im Vorspann angegriffen haben - folge den Spuren.

2. Wenn du zu den Kerben in der Wand kommst, dann siehst du auf beiden Seiten des Weges Rohre herausragen. Aus diesen werden vergiftete Pfeile abgeschossen. Mache am besten ein paar Schritte zurück und renne und springe an ihnen vorbei.

3. Die Fußspuren führen dich bis zu einem hochgelegenen Höhleneingang. Bevor du hier hochkletterst, läufst du erst noch weiter, bis du eine Geheimkammer findest. Sobald du zu der großen Freifläche kommst, siehst du links in der Ecke einen Steinbrocken. Darüber ist ein Durchgang. Um hier hinzukommen, stellst du dich mit dem Gesicht zur Wand darunter. Nun springst du rückwärts, und Lara landet genau auf dem Steinbrocken. Nun rutscht sie herab, und du springst schnell nach vorne ab und hältst dich an der Kante fest. Ziehe dich nun hoch und laufe den Gang entlang. Hier findest du einen kleinen Medipack. Nun gehst du zum hochgelegenen Eingang zurück.



4. Folge nun weiter den Spuren und ziehe schon einmal deine Pistolen, da du in der Nähe der Wegverzweigung von drei Fledermäusen angegriffen wirst.

5. Nachdem du die Fledermäuse erledigt hast, läufst du den linken Weg entlang. So kommst du zu einer schneebedeckten Wand. Drehe dich nach rechts und laufe nun in die Ecke hoch, wo der Schnee einen Sims gebildet hat. Springe hier hoch, und du findest eine geheime Stelle mit einem weiteren kleinen Medipack. Nimm ihn mit und gehe nur zur Abzweigung zurück und dann zu dem Abschnitt mit der gekrümmten Decke und den Steinrampen.

6. Folge dem Weg nach links bis zu einer großen Stelle mit Moos. Hier befindet sich ein großes quadratisches Loch, in das du hinabspringst. Nun rennst du den Gang bis zu einer Tür mit einem Schalter daneben. Lege den Schalter um, gehe durch die Tür und ziehe deine Waffen, da dich eine Fledermaus angreifen wird.



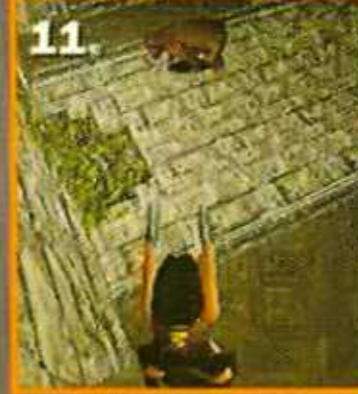
7. Das hölzerne Tor kannst du nicht öffnen. Doch Lara kann durch das Loch in der Decke, das sich auf der anderen Seite des Raumes befindet, klettern.

8. Nun läufst du den schmalen Tunnel um die Felsen herum, bis du in einen riesigen Raum mit zwei Hängebrücken kommst. Rechts siehst du dann gleich ein paar Stufen. Laufe sie bis zur untersten entlang und schieße von hier aus auf die Wölfe unter dir.

9. Der Ausgang aus diesem Raum befindet sich genau diagonal gegenüber des Einganges. Also gehst du die Stufen zurück, entlang der Wand und über die zweite Brücke hinüber. Solltest du eventuell abstürzen, so kannst du über den Felsen bei dem Totenkopf wieder hochklettern.

10. Im nächsten Raum erblickst du eine große Spalte. Doch über die großen steinernen Rampen überwindest du dieses Hindernis und kannst beim blauen Save-Punkt abspeichern.

11. Nachdem du nun abgespeichert hast, läufst du vorsichtig bis an den Rand vor und kannst von hier oben aus den Bären erledigen. Ist dies vollbracht, so kannst du dich zu ihm nach unten begeben.





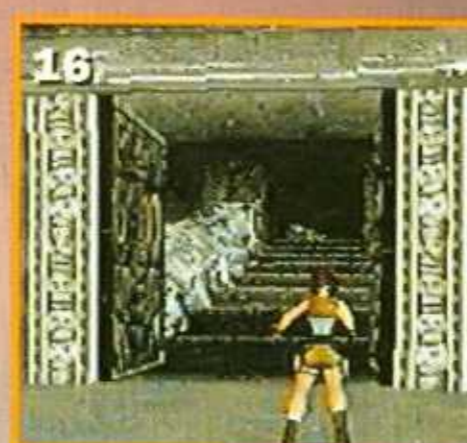
12. Springe jedoch nicht direkt nach unten, da du so nur Energie verlierst. Statt dessen läufst du rückwärts

herunter und ergreifst im Fallen die Kante. So wird der Weg nach unten kürzer und sicherer. Gehe durch den Durchgang hindurch und nimm den kleinen Medipack mit. Sobald du den hervorgehobenen Stein im Boden (Trittschalter) berührst, öffnet sich die Türe, und du kannst in den Raum mit den Brücken und bis zu der Stelle mit dem Save-Punkt zurück.

13. Nun springst du wieder über die Spalte hinweg und kommst an eine Treppe, die zu einer bemoosten Türe führt. Laufe hier noch nicht hinunter, sondern hol dir erst in dem dunklen Raum links einen weiteren kleinen Medipack.

14. Zieh deine Waffe und laufe durch die Türe, da dich auf der anderen Seite der Türe zwei Wölfe angegriffen werden. Nachdem du sie erledigt hast, gehst du bis nach unten weiter und läufst dann in den kleinen Raum unter den Stufen. Hier gibt es einen kleinen Medipack.

15. Auf der anderen Seite dieses Raumes versteckt sich hinter dem herabhängenden Efeu ein geheimer Durchgang. Dann gehst du rechts von der



verschlossenen Türe die Treppen hoch und springst auf den Absatz hinüber. In diesem Raum findest du dann einen großen Medipack.

16. Nachdem du den Medipack mitgenommen hast, gehst du zum Hauptraum zurück und aktivierst den Schalter rechts von der Türe. So öffnet sie sich, und du mußt innerhalb von wenigen Sekunden zu ihr hinübergelangen, da sie sich dann wieder schließt. Dazu kannst du zuerst auf den kleineren Absatz und dann auf den großen springen - oder herunterspringen, zu dem höheren Absatz rennen und dich dann dort hochziehen. Keine Methode ist irgendwie leichter!

17. Folge nun den Stufen nach oben. Beim zweiten Absatz stoppst du, da sich hier wieder zwei Rohre befinden, die vergiftete Pfeile auf dich abschießen. Wenn du hier nach rechts blickst, so kannst du ungefähr abschätzen, wann du nach vorne laufen solltest.

18. Solltest du deine Pistolen noch nicht in der Hand haben, so ziehst du sie am Ende der Treppen besser. Ganz oben wirst du nämlich von einem Wolf angegriffen.



19. Sobald der Wolf erledigt ist, läufst du auf die brüchige Stelle im Fußboden. Diese bricht nun ein, und Lara landet in einem Raum unterhalb.

20. Nun solltest du nicht zu dem Gang

mit der Steintüre und der Holztüre am anderen Ende hinunterklettern, sondern erst einmal noch oben bleiben und nach rechts in den Durchgang rennen. Hier springst du über die Spalte hinweg und läufst nach links weiter.

21. Ziehe deine Waffe! Wenn du nämlich auf den großen Medipack zukommst, wirst du von einem Wolf angegriffen. Erledige den Wolf und schnapp dir den Medipack. Laufe nun noch weiter den Gang nach hinten, und du kommst zu einem Schalter, durch den die Doppeltüre im unteren Teil geöffnet wird.

22. Anstatt nun den ganzen Weg zurückzulaufen, läufst du nur einmal um die Ecke und gleich in die erste Öffnung in der Wand. Drehe dich nun um, mache einen Schritt von deinem Absatz weg und drücke den Aktions-Button. So rutscht Lara die Wand hinab.

23. Da nun die Türen offen sind, gehst du nur noch hindurch und kannst den Level beenden.



CITY OF VILACABAMA



24. Gleich beim Betreten des ersten Raumes wird Lara von vier Wölfen attackiert. Ziehe also deine Pistolen und springe am besten beim Schießen. Auf diese Weise wirst du die Wölfe sicher los und kannst den Gang genau gegenüber der Doppeltüre untersuchen.

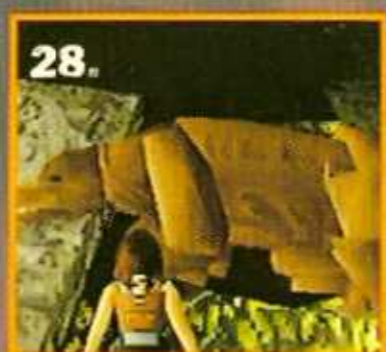
25. Am Ende dieses Ganges wirst du wieder einmal von einem Wolf angegriffen - sei also bereit. Der Raum, in dem du dich nun befindest, hat zwei Durchgänge. Du nimmst den ganz rechts hinten. Hier wirst du auf deinem Weg von zwei Fledermäusen angegriffen.

26. Bleibe weiter geradeaus und biege nicht links ab. Halte deine Pistolen weiter bereit, da du am Ende des Ganges von einem Wolf angegriffen wirst. Erledige ihn und nimm dir danach den kleinen Medipack, der in den Büschen liegt, mit.

27. Laufe den Gang mit deinen Pistolen in der Hand weiter, bis du nach der Abzweigung links auf vier Fledermäuse triffst. Erledige sie und laufe nun bis zur Abzweigung zurück und gehe in den Raum mit dem Wasserbecken in der Mitte.

28. Bevor es nun ans Schwimmen geht, gehst du in den Raum mit dem Trog davor. Du kannst ihn durch beide

Türen betreten, solltest aber zum Kampf bereit sein, da sich dort ein großer Bär befindet. Wenn du längere Zeit vor dem Raum



herumläufst, so kommt der Bär heraus, und du hast mehr Platz für deine Attacken. Hast du ihn dann erledigt, so nimmst du dir den Medipack in diesem Raum mit.

29. Verlasse den Raum wieder und springe ins Wasser. Schwimme nach unten in den Tunnel. Dann biegst du nach rechts ab und schwimmst nach oben zu einigen Säulen. Das sieht zwar verwirrend aus, aber du mußt dich nach nur nach links drehen und um die Ecke schwimmen. Weit entfernt siehst du einen großen hölzernen Schalter an der Wand, den du umlegst. Dadurch wird eine Türe geöffnet, die du bisher noch nicht gefunden hast. Schwimme nun den Tunnel zurück, an der ersten Passage links vorbei und weiter bis zu einer weiteren auf der linken Seite. Biege hier hinein ab, und du tauchst in dem Raum auf, in dem sich die Türe geöffnet hat.

30. Steige nun aus dem Wasser und gehe durch die Türe, die du durch den Schalter im Wasser geöffnet hast. Hier findest du einen kleinen Medipack und zwei Ladungen Magnum-Munition. Nimm alles mit und gehe ins Wasser zurück. Schwimme den Tunnel bis zu den Säulen, bei denen du vorhin links abgebogen bist, zurück. Diesmal biegst du aber rechts ab.

31. Wenn du hier also rechts abbiegst, so siehst du einen hell erleuchteten Abschnitt, wo du einen Schalter findest, den du dann auch umlegst. Dadurch wird über dir eine Luke geöffnet, durch die du auftauchst und aus dem Wasser steigst. Lara ist nun in einem kleinen Raum mit einem Medipack in der Ecke.



32. Nimm ihn mit und benutze den Schalter an der Wand, um so durch eine Türe in den Raum mit dem Wasserbecken zu kommen. Genau schräg links gegenüber findest du in diesem Raum einen weiteren

Schalter. Benutze ihn und gehe in den jetzt zugänglichen neuen Raum.

33. Begib dich nun die Treppen hinauf und springe, oben angekommen, über die breite Spalte. Auf der anderen Seite betritt Lara so eine brüchige Platte. Bevor sie zerbricht, rennst du weiter und springst in die Nische gegenüber. Nimm hier dann den großen Medipack mit.

34. Springe nun hinab, und du siehst an der Wand ein großes blaues Quadrat. Dies ist ein Steinblock, den du ziehen oder schieben kannst. Hast du z. B. den Medipack nicht erwischt, dann ziehst du den Stein zu dir und springst von ihm aus zum Medipack. Ansonsten schiebst du den Block bis in den nächsten Raum und erledigst dort gleich die Fledermaus.

35. In dem leicht dunklen Raum findest du in einer Nische links einen silbernen Schlüssel und rechts ein goldene Götzenstatue. Nimm beides mit und klettere über den Steinblock ins obere Stockwerk.



36. Oben angekommen, wirst du gleich von zwei Fledermäusen angegriffen, die du erschießt.



Dann speicherst



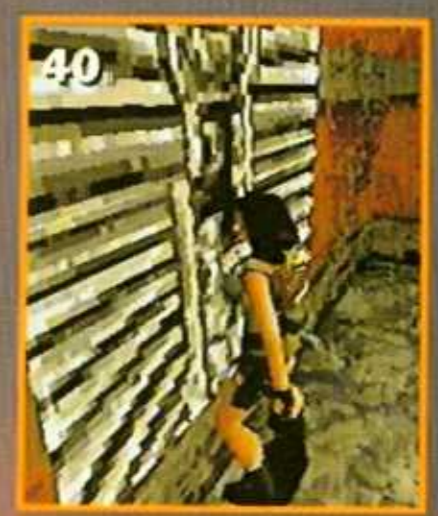
du gleich beim blauen Save-Punkt ab. Jetzt bewegst du dich in Richtung des großen Loches in der Wand und nimmst, bevor du hinaufkletterst, noch den Medipack in der dunklen Ecke mit. Nun steigst du hinauf, ziehst deine Pistolen und feuerst beim Herabspringen gleich auf die zwei Fledermäuse.



37. Drehe dich nach links und laufe wieder einmal in den Raum mit dem Wasserbecken. Hier wieder nach links in einen Gang mit einer Türe am Ende. Diese Türe kannst du mit dem silbernen Schlüssel öffnen. Stelle dich dazu vor das Schloß und drücke den Aktions-Button. Dadurch wählt Lara den Schlüssel aus und benutzt ihn.



38. In dem nun folgenden kleinen Raum sind wieder giftige Pfeile, die Lara durch einen Hechtsprung nach vorne überwindet. Nach diesem Hindernis gehst du in den nächsten Raum. Hier wirst du von fünf Wölfen angegriffen. Hast du sie erledigt, so gehst du direkt geradeaus in den Tempel und durch die Türe ganz links.



39. Laufe die Treppen nach oben bis zu einem Raum mit einem Wasserbecken und mehreren Plattformen. Gehe die Stufen hinauf und springe zur ersten kleinen Plattform hinüber. Von hier aus springst du diagonal zur Plattform mit dem Durchgang. Gehe hier hinein, die Treppen hoch und bis zu der großen Kluft. Bevor du aber springst, erledigst du noch die Fledermaus.

40. Nun überspringst du dieses Stück und kletterst weitere Stufen hinauf. Oben in dem kleinen Raum



erschießt du die Fledermaus und benutzt den Schalter links. So öffnet sich die rechte Tempeltüre. Nimm dir dann den Medipack.



41. Jetzt brauchst du nicht zurückzulaufen. Statt dessen gehst du durch den anderen Durchgang und versuchst mit einem vorsichtigen Sprung, eine Etage tiefer zu kommen. Hier kannst du Munition einsammeln. Mit zwei weiteren Sicherheitssprüngen kommst du wieder nach unten zum Tempel.

42. Gehe nun durch die rechte Türe, und du kommst wieder in einen Raum mit Wasser und Plattformen. Diese sind nun schon schwerer zu überwinden. Wenn du aber weite Sprünge machst (oben kurz antippen und dann springen) und dann die Aktions-Taste drückst, so sollte alles klappen.

43. Gehe also die Stufen hoch, renne den brüchigen Steg entlang und springe zur nächsten Plattform hoch. Diesen Sprung kann man jederzeit ohne den Steg schaffen, also nicht verzweifeln!

44. Nun rennst du über den zweiten brüchigen Steg bis zur festen Plattform am Ende. Springe hier eine Plattform nach oben und von dort noch eine weiter. Hier ziehst du deine Waffe und erledigst die Fledermaus.



45. Nimm jetzt den Durchgang, gehe die Treppen hoch und betätige den Schalter, der die mittlere Tempeltüre öffnet. Außerhalb dieses Raumes ist ein Save-Punkt. Speichere hier erst einmal ab, bevor du dich wieder mit vorsichtigen Sprüngen nach unten zur mittleren Türe bewegst.

46. Gehe durch die dritte Türe und du wirst drei von der Decke schwingenden Sensen sehen. Achte auf den Schatten am Boden, damit du den richtigen Zeitpunkt zum Vorbeirennen abschätzen kannst. Aktiviere den Schalter dahinter, und du kommst in ein Wasserbecken.

47. Schwimme hier nach unten, dann geradeaus und in einen Tunnel rechts. So kommst du in einen Raum, in dem du die Stufen hochläufst und oben den Schalter bedienst. Laufe nun durch das Fenster rechts vom Schalter und mache einen Hechtsprung ins Wasser. Schwimme nun in den nächsten Raum mit dem Bären darin.

48. Klettere aus dem Wasser und erledige den Bären. Bevor Lara nun den Level beendet, kann sie noch einen Geheimraum finden. Links von der verschlossenen Türe ist ein Gang, durch den du in einen Schalter-Raum kommst.

49. Diagonal gegenüber liegt ein weiterer Gang. Gehe diesen entlang und springe dann nach unten in einen Raum mit UZI-Munition. Nimm diese mit und gehe den Weg, den du gekommen bist, zurück, indem du die Absätze wieder hinaufspringst.

50. Begib dich zum Raum mit der verschlossenen Türe zurück und setze die goldene Götzenstatue in das Schloß ein. Die Türe öffnet sich, und du kannst den Level beenden.



LOST VALLEY



51. Laufe den Tunnel entlang, bis du zum Fluß mit dem Wasserfall kommst. Du kannst dich entweder in den Fluß fallen lassen oder, was viel imposanter ist, nach rechts laufen und dann einen Köpfer zum Wasserfall hinab machen.

52. Steige aus dem Wasser und auf die Plattform links. So bist du vor den Wölfen sicher und kannst diese problemlos erledigen. Nun springst du zum Hauptteil bei den Wölfen hinüber und gehst in die Höhle gegenüber des Wasserfalles. Ziehe deine Pistolen und erschieße den Wolf hier.

53. Begib dich nun weiter in die Höhle hinein und laufe an der Abzweigung rechts entlang. Springe in die Kluft hinab und beseitige die drei Wölfe hier. Dann gehst du wieder in den Gang zurück, aus dem du gerade kamst.

54. Laufe geradeaus und stelle dich mit dem Gesicht zur Wand vor das zweite weiße Schneestück (nicht das erste in der Ecke). Klettere hier bis nach oben, wo sich ein Skelett und ein großer Medipack befinden. Nimm ihn mit, renne weiter und rutsche den Fels bis zur Grasfläche hinab.



55. Ziehe nun wieder deine Pistolen und laufe weiter in das Tal hinein. Hinter den Felsen kommt dann gleich der erste mannshohe Saurier (Velociraptor) hervor. Wenn du hier beim Schießen springst, so kannst du ihn recht schnell erledigen. Laufe ein wenig weiter, und du triffst auf den zweiten Velociraptor, den du auf die gleiche Art beseitigst.

56. Wenn du nun bis zur eingestürzten Brücke läufst, so wird Musik ertönen, und ein riesiger Tyrannosaurus Rex kommt auf dich zu. Drehe dich um und renne schnell zu den Höhlen zurück. Hier kletterst du auf den oberen flachen Absatz und schließt von hieraus auf den Saurier. Nach ein paar Treffern zieht er sich zurück. Dann lockst du ihn wieder an und wiederholst die eben beschriebene Vorgehensweise.

57. Ist der T-Rex erledigt, so rennst du an der Brücke vorbei bis zu den zwei Wasserfällen. Rechts des ersten ist ein Absatz. Klettere hier hinauf, und du kommst in einen geheimen Raum mit Munition. Verlasse diesen Raum und gehe zum Steinabsatz zwischen den beiden Wasserfällen.

58. Jetzt kletterst du zwei Etagen nach oben und springst nach rechts oben. Springe nach oben und halte dich am Sims fest. Nun hangelt sich Lara entlang bis zur Mitte des Wasserfalls und zieht sich hier hoch.

59. Hier läufst du durch das Wasser in eine kleine Kammer. Lara nimmt sich die Munition mit und kann nun entweder wieder nach unten klettern oder sich direkt ins Wasser hinunterfallen lassen.



60. Renne nun in Richtung Brücke zurück. Kurz bevor du sie erreichst, siehst du einen moosbewachsenen Durchgang links (achte darauf, daß du den Gang, der komplett mit Moos umrandet ist, betrittst. Nimm nicht den danach, der nur teilweise grün ist.). Im Gang rennst du rechts nach oben und bis auf einen hohen Sockel. Schauge in den Tunnel rechts hinab, und du siehst einen Velociraptor, den du aus dieser Position erledigst, bevor du nach unten springst.

61. Begib dich in den Raum, aus dem der Saurier kam, und klettere die Felsen rechts vom Wasserfall hinauf. Oben wird Lara das erste der drei Zahnräder finden können. Nimm es mit und klettere hinab oder spring direkt ins Wasser hinunter.

62. Solltest du noch nicht im Wasser sein, dann springe hinein und schwimme den Tunnel entlang, bis du beim rechten Wasserfall auftauchst. Steige heraus und laufe nach recht auf den Tempel zu. Auf dem Weg wirst du von zwei Velociraptoren angegriffen.



62. Solltest du noch nicht im Wasser sein, dann springe hinein und schwimme den Tunnel entlang, bis du beim rechten Wasserfall auftauchst. Steige heraus und laufe nach recht auf den Tempel zu. Auf dem Weg wirst du von zwei Velociraptoren angegriffen.



63. Gehe in den Tempel und speichere wieder einmal beim blauen Save-Punkt ab. Springe nun ins Wasser und schwimme rechts nach unten. Unten findest du das zweite Zahnrad. Nimm es auf und verlasse dann den Tempel.

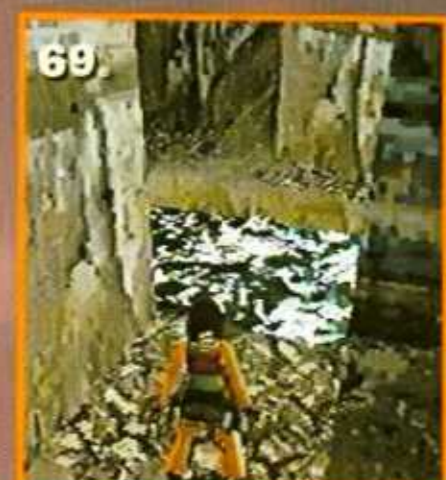


64. Begib dich nun wieder in den

Abschnitt außerhalb des Tempels, wo dich die zwei Velociraptoren angegriffen haben. Links kann Lara über mehrere hohe Plattformen bis auf das Dach des Tempels klettern. Klettere auf den ersten Absatz und springe dann nach links und halte dich am Absatz fest. Jetzt drehst du dich leicht nach links und springst nach vorne auf die nächste Plattform. Der vierte Sprung ist der schwerste. Drehe dich wieder leicht nach links, springe ab und halte dich am Rand des Absatzes fest. Lara kann sich hier hochziehen und springt dann mit einem weiten Satz auf das Dach.

65. Auf dem Tempeldach kann Lara einen großen Medipack und viel Munition einsammeln. Um wieder ohne Schaden nach unten zu kommen, läufst du auf die linke Seite und springst auf die Felsvorsprünge hinab. So rutscht Lara sicher nach unten.

66. Drehe dich nach links, und du kannst eine helle Öffnung oben in den Felsen entdecken. Klettere hinauf und folge dem Tunnel bis zu einem Save-Punkt. Speichere ab und gehe bis zur defekten Brücke weiter.



67. Überspringe diese weite Kluft und halte dich am Rand der Brücke fest. Ziehe dich hoch, und du findest auf dieser Seite das dritte Zahnrad. Laufe zurück zur Brücke, drehe dich und springe, wie schon so oft, nachdem du am Rand hängst, sicher nach unten.

68. Wieder im Tal, gehst du am T-Rex vorbei zurück zu den Höhlen, aus denen du ins Tal gekommen bist. Laufe weiter die Felsen hinab, den Gang entlang und bis zu der Stelle, wo du vorhin den Wasserfall hinabgesprungen bist.

69. Links des Wasserfalls kannst du hochklettern. Oben läufst du bis an die Wand und drehst dich dort nach rechts. Ab hier mußt du mehrere Sprünge wagen. Falls du ins Wasser fällst, wirst du wieder bis zum Wasserfall gespült.

70. Am besten läufst du bis zum Rand, machst einen Schritt zurück und rennst und springst dann. Das gleiche beim zweiten Sprung. Beim dritten Sprung mußt du je nach Absprungwinkel eventuell die Kante



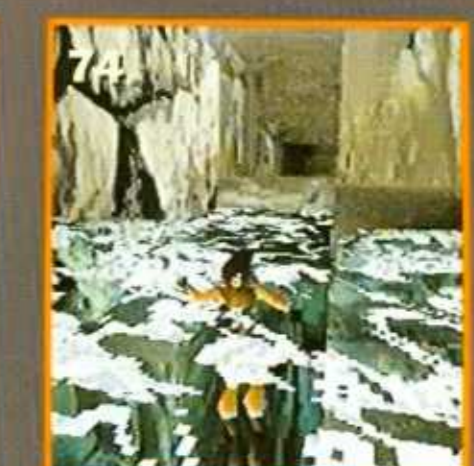
ergreifen und dich hochziehen. Der letzte Sprung ist dafür wieder leichter.

71. Folge nun dem Gang bis zur Hängebrücke. Speichere beim blauen Save-Punkt an und überquere die Brücke. Nun plazierst du alle Zahnräder in dieser Maschine und ziehst dann den Hebel links.

72. Jetzt nicht zur Brücke zurückrennen. Statt dessen schaust du auf die Zahnräder und läufst rückwärts bis zum Rand. Mit gedrücktem Aktions-Button hängst nun an der Kante und hangelst dich nach links. Dann läßt du dich zu den Steinen mit dem Wasser hinabfallen und holst dir aus dem Raum dort den Medipack.

73. Dann springst du ins Wasser und schwimmst bis zum hölzernen Damm. Links davon steigst du heraus und nimmst dir die Schrotflinte beim Skelett mit. Nun wieder zurück ins Wasser den schmalen Tunnel entlangschwimmen, bis du in einem geheimen Raum auftauchst. Keine Angst: hier gibt es nur einen Weg! In diesem Raum ist ein kleiner Medipack und ein wenig Munition.

74. Verlasse diesen Raum durch die Öffnung und springe auf die altbewährte und sichere Weise nach unten. Der Fluß ist nun trocken, und du kannst bis zur Stelle, an der der Wasserfall war, laufen. Dort befindet sich nun ein Gang. Gehe hinein und laufe den Tunnel weiter, bis der Level beendet ist.



CODES

Codes sind nette Tastenfolgen, die in Spielen Geheimnisse eröffnen. Sollen wir euch ein paar Beispiele geben?



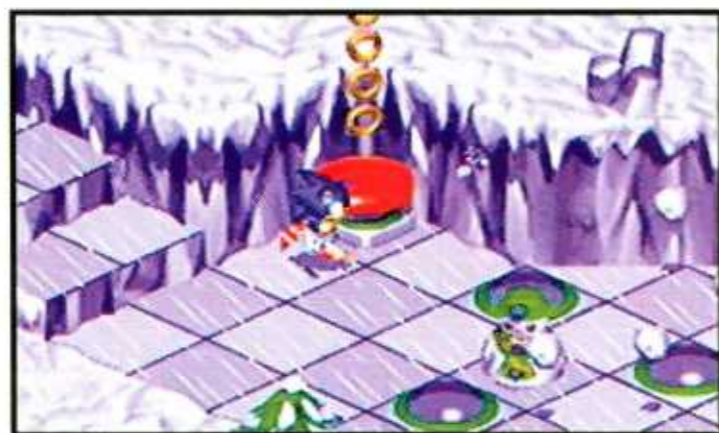
LEVEL SELECT	
GREEN GROVE ZONE	ACT 1 2 3
RUSTY RUIN ZONE	ACT 1 2 3
SPRING STADIUM ZONE	ACT 1 2 3
DIAMOND DUST ZONE	ACT 1 2 3
VOLCANO VALLEY ZONE	ACT 1 2 3
GENE GADGET ZONE	ACT 1 2 3
PANIC PUPPET ZONE	ACT 1 2 3
THE FINAL FIGHT	ACT 1 2 3
KNUCKLES SPECIAL STAGE	1 2 3 4 5 6 7
TAILS SPECIAL STAGE	1 2 3 4 5 6 7

SONIC 3D

LEVELAUSWAHL-MENÜ

Auf dem „Start drücken“-Screen drückst du B, A, rechts,

A, C, oben, unten, A. Du hörst ein Geräusch, wenn du den Cheat korrekt eingegeben hast. Drücke Start, und du hast Zugang zum Levelauswahl-Screen.



LEVELSPRUNG

Gib den Levelauswahl-Cheat ein. Um in den nächsten Level zu springen, drückst du Start, um das Spiel anzuhalten, und dann den A-Knopf.



NIGHTS

DEBUG-MENÜ

Im „Sonic Team“-Screen drückst du A, B, rechts, A, C, A, unten, A, B, rechts, A. Wenn der Titelscreen erscheint, drückst du oben, unten, links, rechts, A + Start. Marliere irgendeinen von Elliots Träumen und drücke X, Y, Z, Y, X, Start. Beginne mit dem Traum, den du ausgewählt hast, pausiere und drücke rechts, A, links,

links, Y, Start. Schließlich sammelst du 50 Orbs ein und springst (drücke Start, wenn du fliegst). Nun sollte ein Debug-Menü erscheinen.

VIRTUA COP 2

ZUM LETZTEN ENDGEGNER SPRINGEN

Im Levelauswahl-Screen schießt du kontinuierlich auf den Pfeil der ersten Stage, bis die Zeit abgelaufen ist. Nun kannst du direkt zum letzten Endgegner (Stop the Airship Bomb) springen.

DAYTONA USA: CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

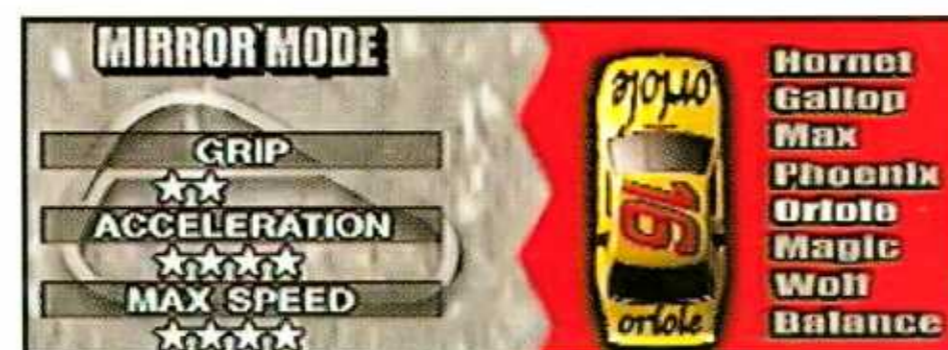
ORIGINAL-DAYTONA-WAGEN

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

UMA THE WONDERHORSE

Schließe im Hard-Modus alle Kurse als Erster ab, und wenn du dich dann das nächste Mal in den Stall begibst, steht UMA für einen Ausritt bereit.

UMA THE WONDERHORSE 2



Schließe im Normal-Modus alle Kurse als Erster ab, dann kannst du UMA 2

anwählen.

SPIEGELMODUS

Um den Spiegelmodus zu aktivieren, hältst du gleichzeitig X + Y + Z und drückst im Track-Auswahlmenü entweder A oder C.



MIT DEM MÜNZAUTOMATEN SPIELEN

Drücke vor einem der Münzautomaten am Three Seven Highway X, um die Räder anzuhalten. Bei dreimal „7“ bekommst du mehr Zeit.

DEN FÜHRENDEN EINHOLEN

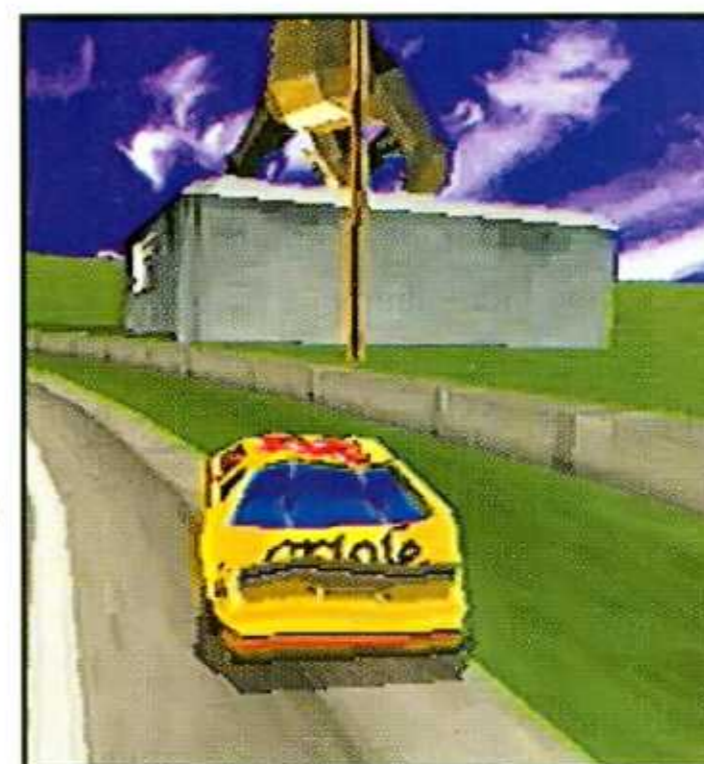
Halte während des Rennens Z gedrückt. Auf diese Weise wirst du den führenden Wagen schnell einholen.

JEFFRYS HANDSTAND

Fahre den Seaside Street Galaxy-Kurs rückwärts, und Jeffrey wird einen Handstand ausführen.

EINE NACHRICHT ERHALTEN

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



HELPLINE



Albin Oswald

Diesen Monat haben wir verschiedene Briefe erhalten, die sich jedoch meist auf aktuelle Saturn-Neuerscheinungen beziehen. Darunter „Casper“, der freundliche Geist. Ein Spiel, das auf Steven Spielbergs Kinderfilm basiert. Außerdem „Virtual On“, zwar bisher nur als Import erhältlich, mit Sicherheit aber auch bald in Deutschland ein Hit. Dazu noch Fragen zu „Virtual Fighter Kids“, „Story of Thor 2“ und „Shellshock“.

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

Hallo Albin, altes Haus!
 Ich habe Casper zum Geburtstag bekommen, und auch wenn es ein tolles Spiel ist, so mußt du mir doch bitte bei einigen Puzzle helfen. Sag mir also bitte, wie ich die Geister vertreiben kann.
 Tommy



Kein Problem!
 Um Fatso in der Nähe der Küche loszuwerden, mußt du ihm nur Hamburger geben. Stinky mußt du einfach nur mit Parfum besprühen. Bei Stretch hilft Klebstoff. Wenn Fatso im Bad ist, dann nimmst du die Kamera. Um General Fatso zu besiegen, benutzt du den Schlüssel und hämmerst auf die Panzer. Benutze Hammer und Meißel, um den Stein aus Capers Bild gegen Bauer Stinky zu verwenden. Und zu guter Letzt benutzt du den Wirbelsturm-Morph, um Friedhof Stretch in das Loch locken.



Hallo Sega Magazin!
 Gibt es noch irgendwelche anderen Codes bei Story of Thor 2? Ich habe den Cheat für den Zwei-Spieler-Modus, doch da muß es doch mehr geben!
 Manuel Kostner



Nun ja, da gibt es tatsächlich noch einen. Doch ich werde vorher noch den Trick für den Zwei-Spieler-Modus abdrucken, falls ihn jemand verpaßt hat.

Zwei-Spieler-Modus
 Drücke die Z-Taste, damit das Waffen-Menü erscheint. Dann hältst du die X-Taste und drückst die L-Taste. Lasse nun beide los und ein zweiter Spieler erscheint.

Kampf gegen die Endgegner
 Immer wenn du dich in einem „Geister-Schrein“ befindest, dann löschst du mit Ditto die zwei Fackeln in dem Raum, in dem der Geist schlief, aus. Nun ertönt ein lautes Geräusch. Gehe aus dem Raum und kehre dann wieder zurück. Nun sollte hier ein Endgegner auf dich warten.



KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIKURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...

SEGA WORLDWIDE SOCCER



Um einen Fallrückzieher oder einen Kopfball zu machen, muß sich der Ball in der Luft und der Spieler genau unter ihm befinden. Die Position des Spielers kannst du anhand des Schattens des Balles ausrichten.



Am besten versuchst du solche Spielzüge direkt nachdem jemand geschossen hat und der Ball vom Torwart zurückgeschleudert wird. Dies ist der beste Zeitpunkt, den Ball wieder direkt ins Tor zu köpfen bzw. zu schießen.



Wenn du dich nach vorne arbeitest, dann sollte der Ball immer in Bewegung sein. Schnelles Paßspiel ist hier angebracht. Hast du den Ball zu lange am Fuß, so kann der Gegner dich angreifen und dir den Ball durch Reinrutschen oder leichtes Schubsen abnehmen.



Falls du auf das Tor schießt und der Torwart den Ball nur abblocken kann, dann solltest du für einen zweiten Versuch bereit sein. Bist du dabei schnell genug, dann ist das Tor eventuell sogar völlig frei.

Hallo Sega,
Als ich herausfand, daß man Virtual On als Import bekommen kann, habe ich mein Konto geplündert und unser örtliches Spiele-Fachgeschäft heimgesucht. Es hat sich gelohnt! Habt ihr irgendwelche Tips zu dem Spiel?
Paul Thomas

Virtual On

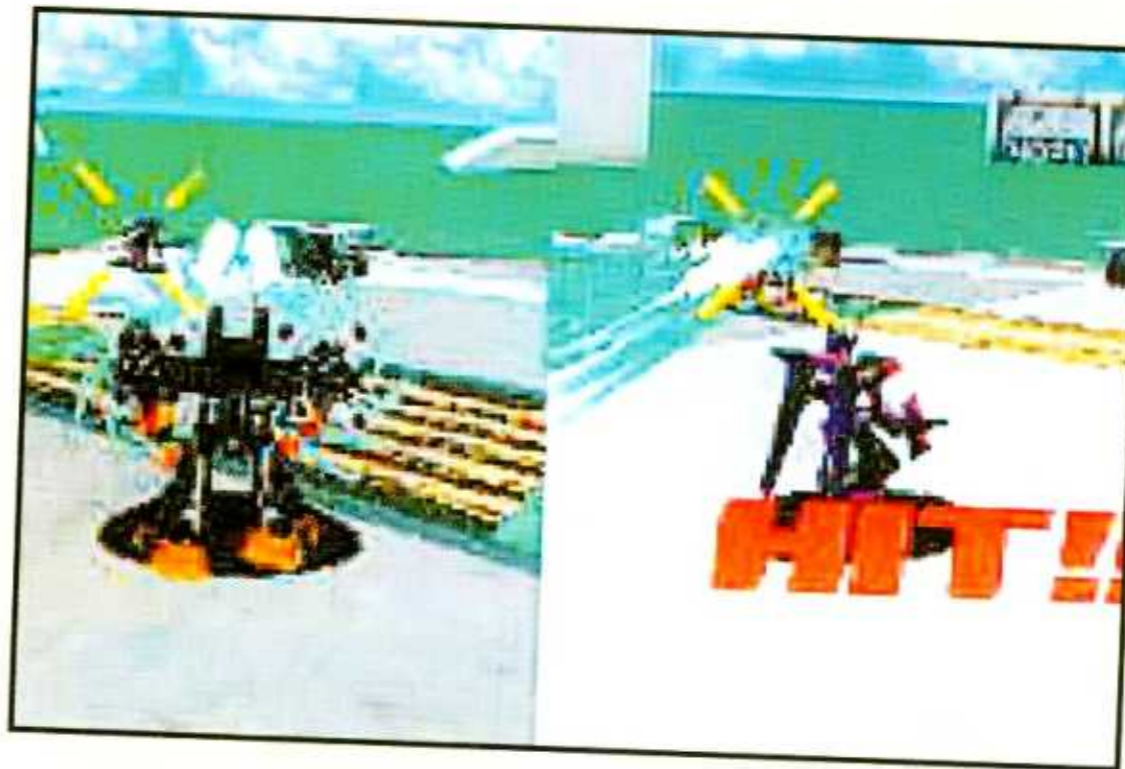
Es gibt ein paar Codes, und hier hast du sie!
Special Attacks - Temjin und Viper 2 können besonders kraftvolle Attacken ausführen, wenn ihre Waffen-Anzeige ganz aufgeladen ist. Um dies zu erreichen, springst du hoch und drückst oben, oben + Y, Y, solange du in der Luft bist.

Crouch Attack - drücke links oder rechts oder unten + den linken Shift-Button + den rechten Shift-Button + A oder C oder Y.

Um schnell Jaguarandi anwählen zu können drückst und hältst du auf dem Startscreen unten und drückst beide Shift-Tasten gleichzeitig. Wenn du alles richtig gemacht hast, solltest du nun einen Sound hören. Jetzt kannst du Jaguarandi anwählen.

Perspektive wechseln - Drücke X + Y + Z im Spiel, um verschiedene Blickwinkel anzuwählen.

Farbe wechseln - Drücke bei der Auswahl des Spielmodus die linke Shift-Taste.



Shellshock

Hallo Albin,
Als ich mich entschloß, ein Panzerspiel zu kaufen, konnte ich mich nicht so recht zwischen Shellshock und Gun Griffon entscheiden. Jetzt bin ich froh, daß ich Shellshock genommen habe! Absolut brillant, das Game! Habt ihr Codes dafür?
Freddy Burgmeister

Hier hast du einen Code, mit dem du an das Cheat-Menü herankommst: im Hangar drückst du unten, oben, unten oben (siebenmal), unten, unten A, A, A. Nun erscheint ein Cheat-Menü, in dem du Level und Unbesiegbarkeit anwählen kannst.

Lieber Albin,
Ist es wahr, daß es einen Code gibt, mit dem man Bust a Move 2 vor dem Hintergrund von Bubble-Bobble spielen kann? Wenn es stimmt, könntet ihr den Code bitte abdrucken?

Wenn du den Code - X, links, rechts, X - auf dem Titelscreen eingibst (ein kleiner Kerl, der in der unteren rechten Ecke erscheint, sagt dir, ob's funktioniert hat), kannst du das Game vor dem Hintergrund von Bubble Bobble spielen.



Bust a Move 2

KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIKURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...



Wenn du in der Nähe des Strafraums frei schießen kannst, solltest du nicht aufs Tor zielen. Warte statt dessen, bis es im unmittelbaren Torbereich zu einem Gerangel kommt.



Benutze den B-Button, um den Ball mit der Schulter weiterzubefördern. Dies wird in den wenigsten Fällen als Foul gewertet und wirft den Inhaber des Balls zu Boden.



Der Slide-Tackle sollte sehr vorsichtig angewandt werden, denn es kann fatal für ein Team enden, wenn es zu viele Karten oder Fouls aufweist.



Nach der ersten Halbzeit solltest du dein Spiel analysieren und deine Strategie dem Geschehen anpassen.

Virtua Fighter Kids

Hallo Sega, unglücklicherweise hab ich die Codes für Virtua Fighter Kids verpaßt, die ihr abgedruckt habt. Könntet ihr sie noch einmal bringen, denn ich glaube, ich bin nicht die einzige, der es so ergeht.
Meike Drasnitz

Nun gut, hier sind die Codes noch einmal - aber nur für dich!

ALS DURAL SPIELEN



Im Charakter-Auswahlscreen markierst du Akira und drückst unten, oben, rechts und dann zusammen links und A. Nun solltest du in der Lage sein, als Dural zu spielen.



SCHLUSSVIDEOS
Wenn du das Game im Arcade-Modus schaffst, bekommst du für deinen Charakter eine spezielle Videosequenz. Im Optionenscreen öffnet sich ein kleines Kino, in dem du die Schlüsse für die Charaktere bewundern kannst, mit denen du gewonnen hast.



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

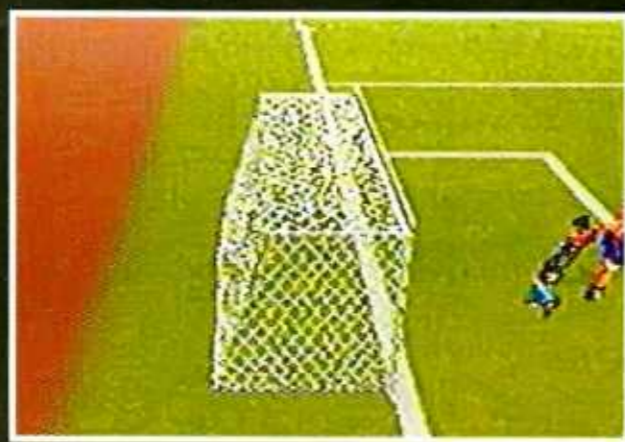


DRAHTGITTER-MODUS
Halte den linken Shift-Button, während du deinen Charakter auswählst, und halte ihn, bis das Spiel beginnt. Möglicherweise mußt du dir die Schlüsse für alle Spieler anschauen, damit dieser Code funktioniert.



WAS FISCHIGES IN DURALS KOPF
Im Auswahlmenü drückst und hältst du nach der Eingabe des Dural-Codes C (wenn du dich zwischen dem normalen und dem Kids-Modus entscheidest), bis das Match beginnt. Nun siehst du in Durals Kopf einen roten Fisch schweben, der während der Fights lustige Sachen macht.

KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIKURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...



Wenn der Gegner mit seinen Flügelmannern mehr als einmal ein Tor erzielt hat, solltest du deine Strategie für die zweite Halbzeit ändern.



Back-Flick - Während du rennst, drückst du weg, vorwärts, dann B (in Bezug auf die Richtung, in die der Spieler blickt).



Side Step - Während du rennst, drückst du zweimal rechts oder links (wieder in Bezug auf die Richtung, in die der Spieler blickt).



Benutze den Radar, um herauszufinden, ob der Torwart seinen Bereich verlassen hat. Ist das der Fall, kannst du ihn überlisten und ein spektakuläres Tor hinlegen.

ACTION REPLAY

ACTION



ACTION HEROES VS ACTION REPLAYS

Albert Odyssey RPG (Jap)

Master Code F6000924 C305
B6002800 0000

Unendlich Geld 16035DE2 FFFF
Einen Level weiter 16035E34 00FF

ALIEN TRILOGY (EUROPA)

Master Code F6000924 C305
B6002800 0000

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



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 Pistol 16085292 00F0
Unendlich Anum Bomb 1608529A 00F0
Unendlich Flammenwerfer 1608529E 00F0
Unendlich Cobra Staff 160852A2 00F0
Unendlich Ring of Ra 160852A6 00F0
Unendlich Manace 160852AA 00F0

GULLIVER BOY (JAP)

Master Code F6000914 C305
B6002800 0000

Einen Level weiter (Anm. 1) 16085ED4 0090
Massenweise Geld 16086272 FFFF

Anm. 1 - Gib den Code am Anfang des Spiels ein. Speichere

in der ersten Stadt ab und schalte den Code aus. Jede Person, die sich dir anschließt, tut dies auf dem selben unglaublich hohen Level. Du solltest dabei nicht zu hoch gehen, denn wenn du gegen die Endgegner kämpfst, bekommst du Magie und steigst noch weiter auf.

LEGEND OF OASIS (USA)

Master Code F6000924 C305
B6002800 0000

Riesiger Charakter 16088D88 0200
16088D8A 0200
Unendlich Bomben 3608870F 0014
Unendlich Zauberkraft 16088FB8 001B
Spell 1 hat 9 Schriftrollen verfügbar 36088712 0009
Spell 2 hat 9 Schriftrollen verfügbar 36088713 0009
Spell 3 hat 9 Schriftrollen verfügbar 36088714 0009
Spell 4 hat 9 Schriftrollen verfügbar 36088715 0009
Spell 5 hat 9 Schriftrollen verfügbar 36088716 0009
Spell 6 hat 9 Schriftrollen verfügbar 36088717 0009
Dytto hat 9 Edelsteine verfügbar 36088718 0009
Efreet hat 9 Edelsteine verfügbar 36088719 0009
Bawu hat 9 Edelsteine verfügbar 3608871A 0009
Brass hat 9 Edelsteine verfügbar 3608871B 0009
Shade hat 9 Edelsteine verfügbar 3608871C 0009
Airl hat 9 Edelsteine verfügbar 3608871D 0009
Always have Elixir 3608871E 0009
Level 3 Dolch verfügbar 3608871F 0003
Level 3 Schwert verfügbar 36088720 0003
Level 3 Bogen verfügbar 36088721 0003
Level 3 Zauberstab verfügbar 36088722 0003
Level 3 Bomben verfügbar 36088723 0003

LUNAR THE SILVER STAR (JAP)

Master Code (Anm. 1) F6000924 FFFF

Unendlich Geld 1021F7FE FFFF
Einen Level weiter 160F86FA FFFF

Anm 1: Dieser Master Code macht das Spiel langsamer und sorgt zuweilen für Grafikfehler. Wenn du also alles Geld und alle Levels verfügbar hast, schaltest du die Codes ab, und das Spiel läuft wieder ganz normal.

NIGHTS

Master Code F6009014 C30A
B6062800 0000

Unendlich Time 160FFC12 1C00
(Anm. - Unendlich Zeit bei '119'. Mehr Zeit kann man im Spiel und beim Kampf mit dem Boß nicht zur Verfügung haben. Wenn du den Code so beibehältst, bist du in der Lage, den x2.0 Multiplier zu nutzen, wenn man einen Boß bekämpft).

Immer 99 blaue Orbs haben 160FFE58 6362
(Anm. - Wenn du zum ersten Mal 'Nights Pad' betrittst,

solltest du sofort wieder hinauseilen. Ansonsten wirst du die Levels 2, 3 und 4 in Sekundenschnelle beenden, ohne einen Handgriff zu machen).

Unendlich Geschwindigkeitsschübe 160FFE56 0064
1 Orb für das Beenden eines Levels 160FFEC2 0000

TOMB RAIDER (EUROPA)

Master Code F60073C6 C305
B6002800 0000

Voller Gesundheitsbalken 10247092 03E8
Guns und Gesundheit 16061184 0008
Unendlich Magnum Bullets 1609334A 0032
Unendlich UZI Bullets 16093356 0032

TOMB RAIDER (USA)

Master Code F60073C6 C305
B6002800 0000

Unbegrenzt Gesundheit Lv1 10245F7A 03E8
Unbegrenzt Gesundheit Lv2 1023A5FE 03E8
Unbegrenzt Sauerstoff 1609447E 0708
Unbegrenzt Gesundheit Lv3 1022DFA2 03E8
Unbegrenzt Gesundheit LV4 1025DE42 03E8
Unbegrenzt Gesundheit Lv5 1023C91A 03E8
Unbegrenzt Shotgun Shells 1609452A 0030
Unbegrenzt Gesundheit Lv6 1024426A 03E8
Unbegrenzt Gesundheit Lv7 1022210E 03E8
Unbegrenzt Gesundheit Lv8 1021BBC2 03E8
Unbegrenzt Große Medi Packs 160622D0 0004
Unbegrenzt Gesundheit Lv9 10215462 03E8
Unbegrenzt Gesundheit Lv10 1022D2A6 03E8
Unbegrenzt Gesundheit Lv11 102262F2 03E8
Unbegrenzt Gesundheit Lv12 102356DA 03E8
Unbegrenzt Gesundheit Lv13 10225942 03E8
Unbegrenzt Gesundheit Lv14 1022D54A 03E8
Unbegrenzt Gesundheit Lv15 1022AB1E 03E8
Unbegrenzt Uzi Clips 1609451E 0128
Unbegrenzt Magnum Clips 16094512 001B

STREET FIGHTER ALPHA 2 (USA)

Master Code F6000924 FFFF

Spieler 1 Unbegrenzt Gesundheit 1604CB14 0090
Spieler 1 Super Meter voll 1604CB76 0090
Spieler 1 Kein Super Meter 1604CB76 0000
Spieler 1 Unendliche CCombo 1604CD52 0000
Spieler 1 Keine CCombo 1604CB38 0000
Spieler 2 Unbegrenzt Gesundheit 1604CF14 0090
Spieler 2 Super Meter voll 1604CF76 0090
Spieler 2 Kein Super Meter 1604CF76 0000

Anm. - Wenn der „Unendliche Gesundheit“-Code, der „Super Meter voll“-Code und der „Unendliche CCombo“-Code aktiviert sind, kann es manchmal passieren, daß das Spiel selbständig einen Reset ausführt.

LESERTIPS...

Der Brief dieses Monats kommt von Florian Schmidt. Er paßt gut zum letzten Teil unserer Shining Wisdom-Komplettlösung, und wenn ich bei der Arbeit daran schon die folgenden Geheimnisse gekannt hätte, wäre mir vieles leichter gefallen.

Shining Wisdom

Hallo Albin,

Ich habe eure Lösung von Shining Wisdom immer gelesen, und obwohl sie sehr brauchbar ist, habt ihr ein paar Geheimnisse vergessen, die das Leben eines schwertschwingenden Helden erheblich vereinfachen können. Ich hoffe, euch gefallen meine Tips, und wenn ihr sie abdruckt, fügt bitte ein paar Screenshots von den Gebieten und den Gegenständen bei, damit die Leser meine Tips auch wirklich verstehen können.

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



Wenn man Orbs und andere Objekte einsammelt, kann man Büsche, Bäume und Felsspalten besser ausnutzen. Mit einem Blast Orb in den Händen marschiert man in diese Büsche. Sie explodieren und geben eine Leiter zu dem Gang darunter frei. Zusätzlich kommt man an eine Kiste voller Wunder heran.



Dies funktioniert auch mit dem Blaze Orb - wenn du dich mit ihm ausrüstest, fliegt das Grünzeug um dich herum in die Luft, wenn du darauf zuläufst. Du solltest auch nach den dunklen Bäumen Ausschau halten, denn sie lohnen sich.

Wenn man sich mit den Steinschuhen ausrüstet und in kleine



Felsspalten und dünne Stellen in Wänden oder Klippen im Außenbereich hineinläuft, kommt man an mehr Items heran, besonders an die seltsameren Shops auf dem Kontinent.



TOYDONA CAR

Dies ist eines der Fun-Items, die man einsammeln kann. Seine Hupe verscheucht wilde Tiere.



DAZZLE ORB

Ein sehr nützliches Item. Es erschreckt deine Feinde, indem es viele Abbilder eines Affen produziert, die auch noch Schaden anrichten können.



SHIELD ORB

Dient dir natürlich zum Schutz. Es macht dich nicht unbesiegbar, aber es schützt dich vor schwächeren Schlägen.



DYSLEX ORB

Dieser Orb scheint zunächst nutzlos zu sein, da er nur bei der Steuerung rechts und links vertauscht. Wenn du jedoch das Spiegel-Labyrinth im Hobbit-Dorf betrittst, dreht sich deine Steuerung automatisch wieder herum. Wenn man sich mit diesem Orb ausrüstet, wechselt also wieder alles in den Normalzustand zurück.



SILVER BOTTLE

Auch sie scheint zunächst nutzlos zu sein, wenn man sie einsammelt. Aber wenn die Einwohner des Hobbit-Dorfes zurückkommen, kann man damit Wasser aus dem Energiebrunnen holen. Dieses Wasser kostet 100 Goldstücke und muß in einen Behälter gegossen werden. Die Silberflasche eignet sich hervorragend dafür.



MEDICINE

Diese Medizinflaschen stellen deine Gesundheit vollständig wieder her, im Gegensatz zu den Heilkräutern, die jeweils nur für eine halbe Regenerierung taugen. Besonders in den späteren Stages ist diese Medizin wichtig, und es ist eine ganze Menge davon vorhanden.



CHART-TIPS



- | | |
|------------------------------|------------------------|
| 1. Tomb Raider | 11. Bubble Bobble Pack |
| 2. Fighting Vipers | 12. Sega Rally |
| 3. Daytona USA C.C.E. | 13. Destruction Derby |
| 4. Exhumed | 14. Virtua Cop 2 |
| 5. Madden '97 | 15. Story of Thor 2 |
| 6. Alien Trilogy | 16. Baku Baku Animal |
| 7. Athlete Kings | 17. NBA Action |
| 8. Nights | 18. 3D Lemmings |
| 9. Sega Worldwide Soccer '97 | 19. Discworld |
| 10. Bust a Move 2 | 20. Panzer Dragon Zwei |



- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| 1. Road Rash 2 | 6. Sonic and Knuckles |
| 2. Desert Strike | 7. Worms |
| 3. Lotus Turbo Challenge | 8. Disney Collection |
| 4. Toy Story | 9. Brian Lara Cricket '96 |
| 5. Micro Machines 2 | 10. Tim inTibet |



1. Jurassic Park
2. Mickey Mania
3. Earthworm Jim S.E.
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

MADDEN '97

VIDEOSEQUENZEN ANSEHEN

Begib dich in den CD-Player-Screen und führe eine „Start Application“ aus. Wenn du den rechten Shift-Button beim Laden hältst, erscheint ein Video-Player, mit dem du alle FMV-Sequenzen des Spiels betrachten kannst.



CODE FÜR GEHEIME TEAMS

Im Team-Auswahlscreen hältst du Z und drückst X, um eine Zufallsauswahl zu erhalten. Wenn du dies oft genug ausgeführt hast, erscheinen auch ein paar geheime Teams.



TIP FÜR DIE GEHEIME TEAM-AUSWAHL

Wenn du Schwierigkeiten hast, an die geheimen Teams heranzukommen, versuchst du, die 82 Dolphins oder ein anderes Team in der Nähe zu markieren. Dann hältst du Z und drückst X. Nun ist die Wahrscheinlichkeit größer, daß der Code funktioniert.

TIRBURON-CODE

Nachdem du das Spiel gestartet hast, gibst du Tirburon als User-/Spielernamen ein, um Zugang zu allen geheimen Teams zu bekommen.

SPIELER KREIEREN

Wenn du einem Spieler seinen Namen, seine Größe und sein Gewicht zuteilst und dann in den Attributes-Screen gehst, reicht die Anzahl der Punkte meist nicht aus, um einen wirklich guten Spieler zu erstellen. Die Lösung: verlasse diesen Screen, begib dich auf deinen Platz und bewege den Spieler ein Stück nach links oder rechts, dann zurück - abschließend drückst du C. Dies kannst du so oft wiederholen, bis du eine ausreichende Zahl von Punkten zusammen hast.





In diesem Guide zur Championship Circuit Edition von Daytona USA stellen wir euch alle acht Fahrzeuge vor, versorgen euch mit ein paar Renntips und zeigen euch die fünf verfügbaren Kurse. Gentlemen, start your engines!

TECHNISCHE DATEN

Grip 3/5

Acceleration 3/5

Top Speed 2/5

Dieser Wagen stellt das Original-Arcade-Fahrzeug dar - ein guter Allrounder für Anfänger. Seine Höchstgeschwindigkeit und seine Beschleunigungswerte sind jedoch eher enttäuschend.



Gallop

Grip 3/5

Acceleration 3/5

Top Speed 2/5

Dieser Wagen ist dem Hornet sehr ähnlich, aber er spricht beim Schlittern schlechter an. Ein solider Renner mit wenig Leistung.

Hornet



Grip 5/5

Acceleration 3/5

Top Speed 1/5

Dies hier ist einer der besten verfügbaren Wagen. Er beschleunigt schnell und läßt sich gut steuern. Mit ihm fährst du trotz seiner mageren Höchstgeschwindigkeit ganz vorne mit.



Phoenix

Grip 1/5

Acceleration 5/5

Top Speed 5/5

Die Kombination aus guter Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit mag erfreulich klingen, aber die mangelhafte Bodenhaftung macht diesen Wagen zu einem der schlechtesten im Line-up.

Max



Grip 2/5

Acceleration 4/5

Top Speed 4/5

Ein weiterer Flitzer mit guten Beschleunigungswerten und guter Höchstgeschwindigkeit, aber die schlechte Bodenhaftung bereitet beim Schlittern um enge Kurven Schwierigkeiten.

Ortolo



Magic

Grip 3/5

Acceleration 2/5

Top Speed 3/5

Magic ist ein weiterer Durchschnittswagen, der sich gut steuern läßt und hohe Geschwindigkeiten erreicht, aber beim Start eines Rennens und nach Kurven macht sich seine müde Beschleunigung bemerkbar.

Wolf



Grip 4/5

Acceleration 5/5

Top Speed 1/5

Verglichen mit dem Max ist der Wolf fast identisch, außer daß er weniger Grip hat. Der Wolf ist kein Idealfahrzeug, obwohl sich seine Eigenschaften auf manchen Tracks zu deinem Vorteil auswirken können.



Balance

Grip 5/5

Acceleration 1/5

Top Speed 4/5

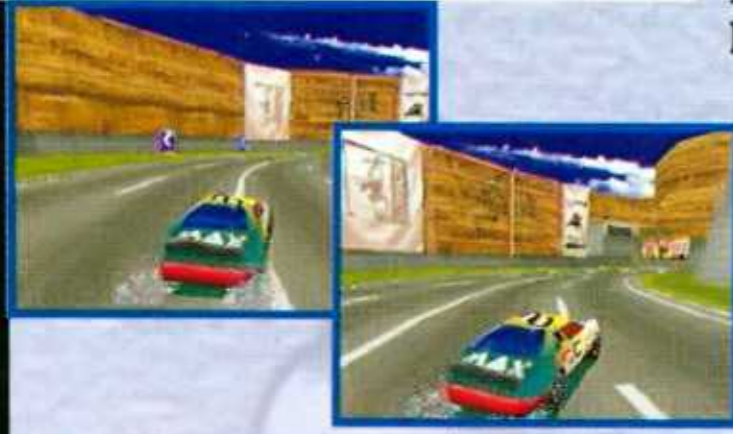
Wegen seiner schlechten Beschleunigung ist der Balance nicht die erste Wahl, denn er eignet sich nicht für die schwierigeren Tracks. Wenn du allerdings eine Herausforderung suchst, ist dies der Wagen deiner Wahl.

GEWINNER-TIP

Die Zauberformel für den Sieg ist auf allen Kursen Beharrlichkeit. Du mußt der Ideallinie in alle Kurven und aus ihnen heraus einhalten, die Bremsen an den richtigen Stellen einsetzen und an allen engen Kurven einen Power-Slide hinlegen können.



POWER-SLIDE



Dies ist die Fahrtechnik, die du meistern mußt, wenn du deine Rundenzeiten stetig verbessern willst. Wenn du auf eine Kurve oder Biegung zufährst, die nicht mit Vollgas genommen werden kann, trittst du auf die Bremse, bis die Hinterreifen zu qualmen beginnen, und dann durchfährst du die Kurve. Lasse die Bremsen los und gib im weiteren Verlauf der Kurve durchgehend Gas. Wenn der Wagen zu schlittern beginnt, heißt es gegenlenken, um den Boliden sicher aus der Kurve zu bringen. All dies muß korrekt ausgeführt werden, damit man nicht gegen eine Wand knallt oder vom



Kurs schleudert.

Auf dem Seaside Street Galaxy Track gibt es eine Statue von Jeffrey. Halte vor ihm an und drücke mehrmals X, damit er Purzelbäume vollführt. Dadurch bekommst du weder mehr Zeit noch verbessert es deinen Wagen, es ist einfach nur ein großer Spaß.

JEFFRY DIE STATUE

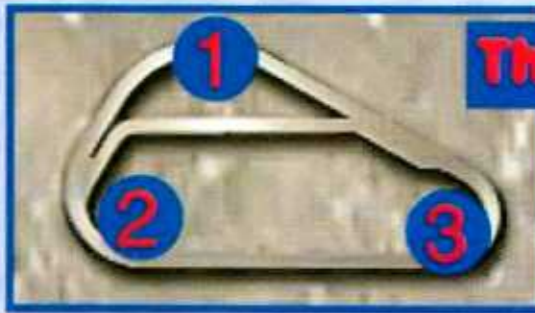


SCHNELLSTART

Um auf allen Strecken außer dem Three Seven Speedway einen Schnellstart hinzulegen, hältst du die Bremsen und steigst aufs Gas, so daß deine Drehzahl zwischen 5 und 6 liegt, während du darauf wartest, daß die Ampel von Rot auf Grün wechselt. Wenn die Ampel auf Grün schaltet, drückst und hältst du das Gaspedal und läßt die Bremse los. Wenn du diese Technik richtig ausführst, kommst du schneller vom Start weg und schießt an deinen Kontrahenten vorbei.



DIETRACKS

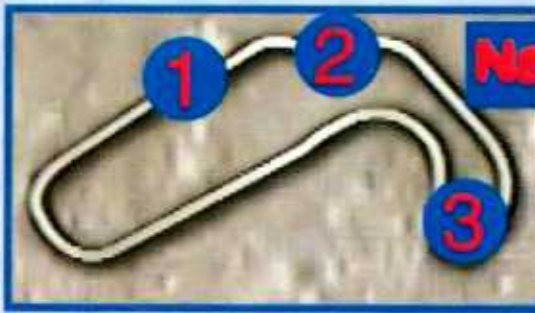


Three Seven Speedway

1. Diesen Grasabschnitt kann man als Abkürzung nutzen, aber nur, wenn man Max fährt. 2. In dieser



Kurve muß man eine enge Linie fahren, um an deren Ausgang der Wand aus dem Weg zu gehen. 3. Dies ist die einzige Kurve auf diesem Track, in der du einen Power-Slide ausführen mußt.

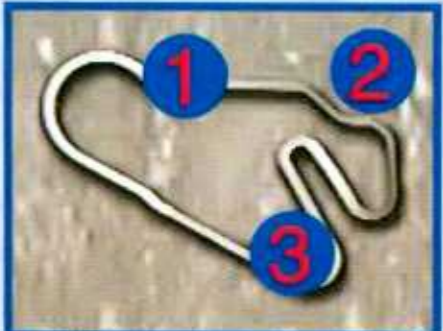


National Park Speedway

1. Du mußt auf deine Gegner achten, wenn du dich durch diese schmale Schikane quetscht.



2. Diese Folge von Kurven kann man mit Höchstgeschwindigkeit durchfahren, wenn man die richtige Linie findet. 3. Wenn du dich dieser kleinen Haarnadelkurve vorsichtig näherst, mußt du abbremesen, bevor du den Power-Slide ausführst.

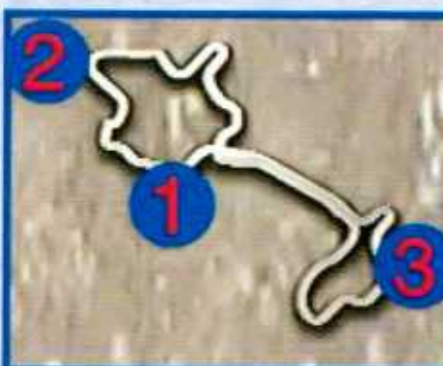


Dinosaur Canyon

1. Diese Kurve mußt du in einer engen Linie durchfahren, wenn du nicht mit dem Fels kollidieren willst. 2. Dieser



Abschnitt kann als Abkürzung genutzt werden, aber nur, wenn du den Max fährst. 3. Du mußt die volle Breite des Tracks für deinen Power-Slide nutzen, ohne von der Fahrbahn abzukommen.

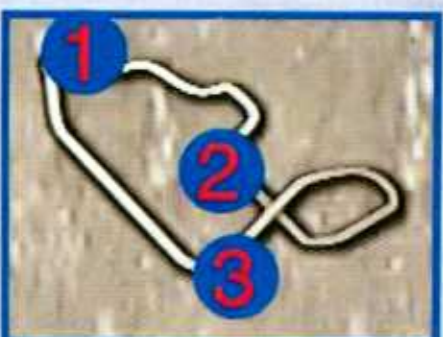


Sea-Side Street Galaxy

1. Fahre vorsichtig unter dieser Brücke durch, denn die Pfeiler können deinem Wagen erheblichen Schaden zufügen. Hier findest du die Statue von Jeffrey. 3. Sobald du in der Ferne das Schiff



siehst, beginnst du für die Haarnadel zu bremsen.



Desert City

1. Nähere dich dieser Kurve vorsichtig, wenn du zuviel Schwung hast, landest du in der Mauer. 2. Für diese Kurve



mußt du früh zu bremsen beginnen, wenn du nicht Bekanntschaft mit der harten Mauer machen willst. 3. Bereite deinen Power-Slide für die nächste Kurve vor, sobald du in den Tunnel gefahren bist.

ALIEN TRILOGY

Dies ist nun definitiv der letzte Teil unserer Alien Trilogy-Tips. Über 20 Levels präsentieren wir euch auf den nächsten acht Seiten - ich hoffe, das wißt ihr zu schätzen! Ich habe nun seit mehreren Wochen Aliens erledigt und kann die Viecher wirklich bald nicht mehr sehen! Also: Waffen laden und auf geht's!



13-WOHNBEREICH



2. Hier ist ein Geheimgang - nimm eine Granate, um dir so Zugang zu verschaffen.
3. Am Ende dieses Ganges ist eine weitere Wand zum Wegsprengen. Beim Durchsuchen dieses Raumes findest du ein Pulsgewehr. Auf dem Rückweg durch diesen Gang solltest du auf die kleinen Aliens achten.
4. Zerstöre die Wand hier. Dahinter sind Extrawaffen und leider auch ein paar Aliens.
5. Öffne die „Cryotubes“ durch das Drücken von „B“ und erledige die Chestbuster darin.
6. Hier findest du den Automapper und ein paar Medipacks.
7. Sobald du aus diesem Raum läufst, wirst du von weiteren Aliens angegriffen.
8. Nimm diesen Gang, um zur Hauptkammer zu gelangen.
9. Stelle dich auf diesen Aufzug und zerschieße die mittleren Kisten, damit der Lift nach oben fährt.
10. Hinter diesen Kisten liegt die Batterie für die Schalttafel am Ausgang.
11. Öffne hier wieder die „Cryotubes“ und erledige die Aliens darin.
12. Zerstöre nun die restlichen Kisten in diesem Bereich. Stelle dich

auf den Lift und zerschieße wieder die mittleren Kisten, um nach oben zu kommen.

13. Hier gibt es einen Flammenwerfer für dich, der allerdings von einem Alienwächter bewacht wird.

14. Zerschieße die Schränke, um an einige Extras zu kommen.

15. Diese Türe kannst du öffnen, indem du mit dem Flammenwerfer darauf schießt.

16. Hast du diese Tonnen zerstört, so bekommst du einen Adrenalin-Pack dafür.

17. Gehe durch die Ausgangsluftschleuse.

0. Eingang Luftschleuse

1. Außerhalb warten gleich zwei Alien-Soldaten auf dich.

2. In diesen Schränken gibt es ein ID-Schildchen und eine Batterie.

3. Hier drinnen findest du ein ID-Schild oben auf dem Tisch.

4. In diesem Raum sind der Automapper und ein Medipack.

5. Sobald du aus dem Raum kommst, greifen zwei Alien-Soldaten an. Lasse ihnen keine Chance!

6. Bevor du die Kantine betreten kannst, mußt du erst den Soldaten hier erledigen.

7. Die Küche wird von Soldaten bewacht. Erledige sie und nimm ihre ID-Schilder mit.

8. Diese Schalttafel aktiviert die Türe auf der rechten Seite. Gehe hinein, vernichte die Alien-Soldaten und durchsuche die Schränke.

9. Diese Schalttafel aktiviert die Türe links. Betrete den Raum und gehe genauso wie gerade eben vor.

10. In diesen Kisten ist die Batterie für den Ausgang. Hier sind allerdings auch wieder einige Facehugger drin.

11. Zerschieße die Tonne und aktiviere die Schalttafel dahinter.

12. Zerstöre hier erst die Kisten und dann die Tonnen - mit etwas Glück reißt die Explosion die ganzen Facehugger mit sich.

13. Dieser Gang wird von zwei Wächter bewacht - sei also zum Kampf bereit.

14. Aktiviere beide Schalttafeln. So wird der Alarm ausgelöst, und mehrere wütende Alien-Soldaten greifen an.

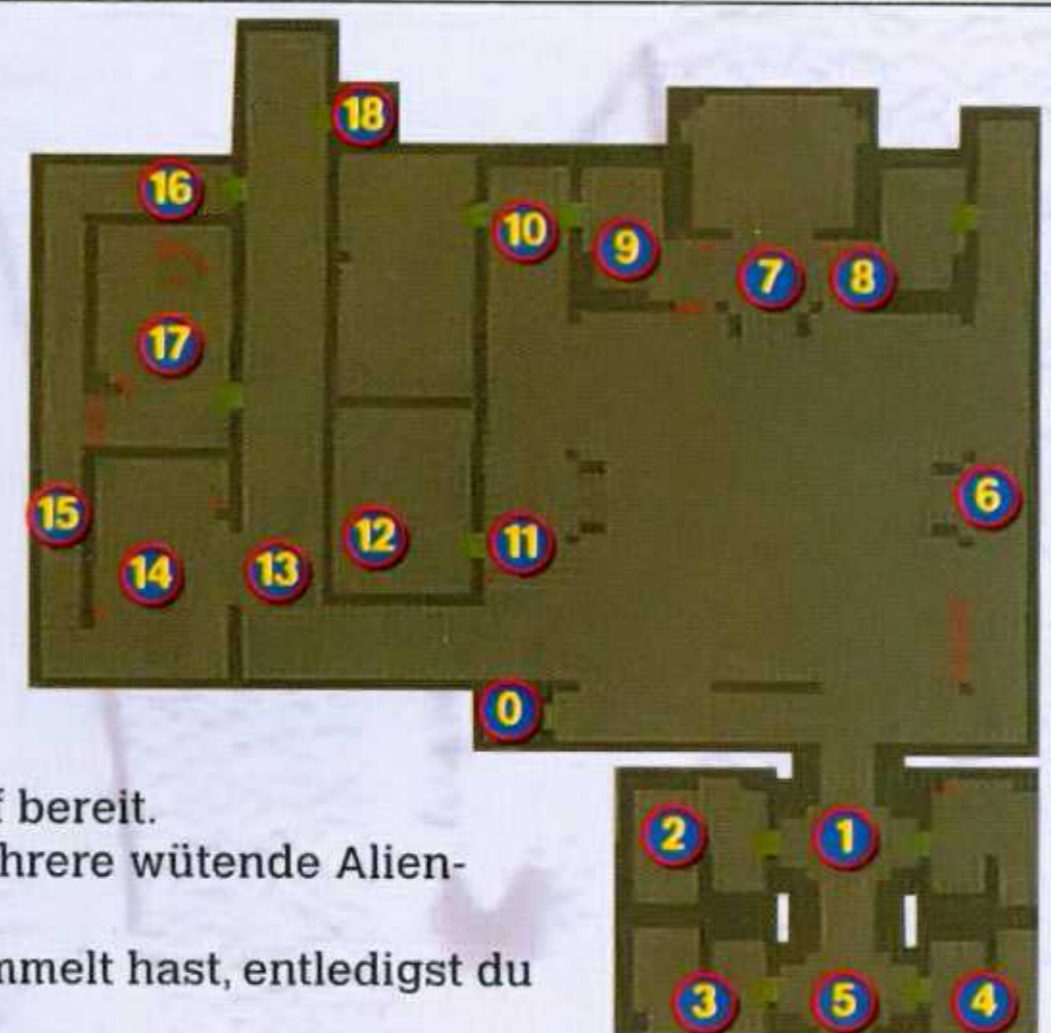
15. Nachdem du die Wächter erledigt und ihr ID-Schildchen eingesammelt hast, entledigst du dich noch der in der Nähe herumstehenden Kisten.

16. Hier ist wieder eine Wand, die du zerschießen kannst. Dahinter ist eine Rüstung und eine weitere Wand, die dich in einen neuen Raum führt.

17. Zerstöre alle Kisten, Tonnen und Facehugger.

18. Vernichte die Alien-Soldaten, die den Ausgang versperren, und verlasse den Level.

14-KANTINE UND GESCHÄFTE



15-DER SITZUNGS-TOWER

0. Eingang Luftschleuse

1. Erledige die patrouillierenden Soldaten, indem du die Tonnen neben ihnen zerstörst.
2. Sobald du den Medipack aufnimmst, öffnen sich die Türen auf beiden Seiten. Einige Facehugger kommen heraus, und nachdem du diese erledigt hast, nimmst du die Batterie bei den Kisten mit.
3. Aktiviere die Schalttafel und laufe dann den Weg zurück durch den Tunnel. Dabei solltest du alle Alien-Soldaten aus den Weg räumen.
4. Hier ist ein Aufzug, mit dem du in das obere Stockwerk

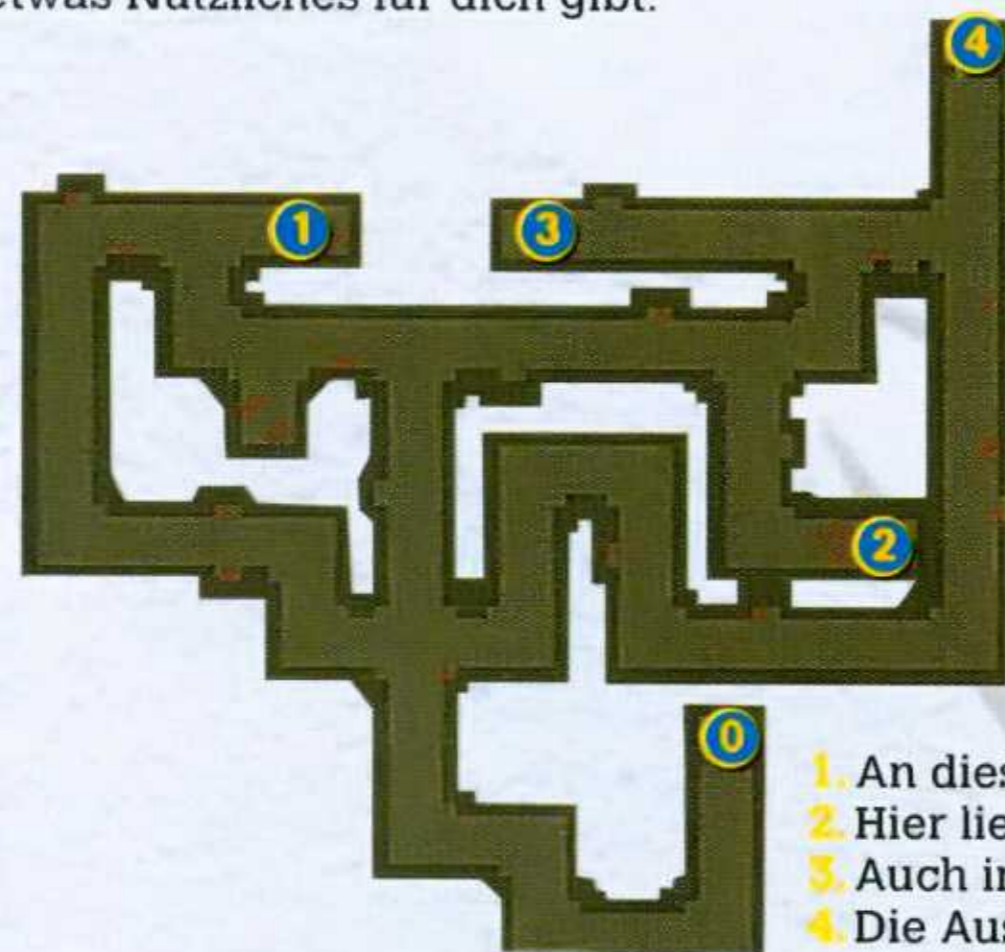


Schalttafel.

5. Die Türen vor und links von dir werden sich öffnen und einige Soldaten kommen heraus. Halte also deine Waffen bereit.
6. Aktiviere die Schalttafel und laufe zum Aufzug bei Punkt 8.
7. Sobald der Lift oben angekommen ist, gehst du nach links.
8. In diesem Raum findest du die Schalttafel, über die die Ausgangsluftschleuse gesteuert wird. Nimm die Batterie mit und laufe dann zu Punkt 10.
9. Springe auf den Aufzug und zerstöre die Tonne.
10. Zerstöre die Kisten in diesem Abschnitt. Darin befinden sich Granaten, ein „Hyper-Pack“ und eine Rüstung.
11. Nun mußt du wieder zu den oberen Ebenen zurückkehren. Dazu benutzt du den Aufzug bei 8 oder 4.
12. Vernichte die Facehugger, die den Ausgang bewachen, und verlasse dann diesen unfreundlichen Platz.

0. Eingang Luftschleuse

1. Eliminiere die angreifenden Soldaten und spreng dann die Wand auf der rechten Seite weg.
2. Dahinter findest du Energieladungen, die dir später im Level sehr hilfreich sein werden.
3. Hier findest du den Automapper. Wenn du die Schalttafel aktivierst, werden die Flammen abgestellt. Denke auch daran, daß du die Batterie aus den Kisten mitnimmst.
4. Die Eier in diesem Raum mußt du zerstören. Am hinteren Ende des Raumes sind wieder Energieladungen. Wenn du die hintere Wand zerstörst, so triffst du auf ein paar Aliens und mehrere Medipacks.
5. Den Soldaten hier kannst du durch das Wegsprengen der Tonnen erledigen.
6. In diesem geheimen Raum sind Facehugger, die mehrere Ladungen und einen Adrenalin-Pack bewachen.
7. Die ersten beiden Kolben aktivierst du über die Schalttafel. Überquere diese Stelle sehr vorsichtig!
8. Bleibe danach nicht zu lange stehen, da dich der Alienwächter, der sich in der Nähe befindet, so eventuell wieder zurückschießen könnte.
9. Hier ist ein weiterer geheimer Raum, in dem viele Extras liegen.
10. In diesem Raum ist eine Batterie und der Schalter, über den die Flammen im Gang abgeschaltet werden.
11. Auch diesen geheimen Raum solltest du nicht verpassen!
12. Hier gibt es gleich vier Räume, in denen es immer etwas Nützliches für dich gibt.



16-BLEIWERK

13. Zerstöre die Wand und vernichte

13. Zerstöre die Wand und vernichte dann die Facehugger dahinter.
14. Öffne die Türe und halte dich zum Kampf bereit.
15. Schieße auf die Tonnen, um so die zahlreich vorhandenen Soldaten zu vernichten.
16. Zerstöre die Kisten und nimm die Ladungen mit.
17. Diese Schalttafeln aktivieren die Ausgangsluftschleuse und schalten die Flammen ab.
18. Hier drin gibt es Eier zum Zerstören und Medipacks zum Einsammeln.
19. Auf der anderen Seite der Türe ist ein Alien-Soldat und einige kleinere Aliens.
20. Aktiviere den letzten Kolben, indem du diese Schalttafel bedienst.
21. Zerstöre die hintere Wand und kämpfe dich dann zur Smartgun durch.
22. Gehe dann zum Anfang zurück und sammle aus diesem Raum die Panzerung und alle anderen Sachen ein.
23. Gehe durch die Ausgangsluftschleuse.



17-TUNNELS UND KANÄLE 1

0. Eingang Luftschleuse

1. An dieser Stelle gibt es mehr Panzerung und einige Ladungen.
2. Hier liegt ein Pulsgewehr und in den Kisten versteckt die passende Munition.
3. Auch in diesen Kisten gibt es Extra. Das Beste ist die Rüstung.
4. Die Ausgangsluftschleuse.



18-MINEN UND SCHMELZÖFEN



- 0. Eingang Luftschleuse
- 1. Hier triffst du auf ein Alien mit einem Pulsgewehr.
- 2. Renne diesen Korridor entlang und erledige dann die beiden Soldaten auf der Brücke.
- 3. Öffne die Türe und schieße auf die Tonnen. Mit etwas Glück reißt die Explosion die beiden Alien-Hunde mit.
- 4. Zerstöre die Kisten und nimm die Batterie und die Medipacks mit.
- 5. In diesem Raum gibt es den Automapper und eine Batterie für dich. Von der Decke hängt ein Alien-Hund herab, den du über eine der Tonnen erledigen kannst.
- 6. Zerschneide die Kisten und springe zum Schwimmen ins Wasser.

- 7. Hier gibt es Pulsgranaten. Doch achte dabei auf die schwimmenden Chestbuster - sie schwimmen schneller als du!
- 8. Gehe zur Brücke zurück und springe dann auf der anderen Seite herunter.
- 9. In diesen Kisten sind viele Chestbuster, die nur auf deine Waffen warten.
- 10. In der Mitte dieses Raumes liegt ein Adrenalin-Pack.
- 11. Im Wasser gibt es noch weitere Chestbuster. Doch kannst du von dieser Stelle aus auch einen Alien-Hunde in Raum 16 erledigen.
- 12. Begib dich hier hin und steige aus dem Wasser.
- 13. Hier ist die Schalttafel, mit der du die Ausgangsluftschleuse aktivierst. Benutze dazu die Batterie aus Raum 4.
- 14. Mit dieser Schalttafel kannst du den Aufzug herholen und so die Spalte überqueren. Bereite dich aber auch auf einige Aliens vor!
- 15. Spreng die Kisten weg und vernichte die Aliens.
- 16. Erledige alle Soldaten, die du im Fluß übersehen hast.
- 17. Die Rüstung, die im Wasser auf dich wartet, wird von einem Chestbuster bewacht.
- 18. Klettere auf den Aufzug und aus dem Wasser heraus.
- 19. Die Aliens hier kannst du durch das Wegsprengen der Tonnen leichter erledigen.
- 20. Am hinteren Ende gibt es einen geheimen Raum, den du freilegst, wenn du die Wand zerschneidest.
- 21. Sobald du den Medipack nimmst, senkt sich die Säule herab, und einige Alien-Hunde werden losgelassen. So kommst du glücklicherweise auch noch an weitere Medipacks.
- 22. Zerstöre alle Kisten und den Inhalt mit.
- 23. Gehe durch die Ausgangsluftschleuse.

- 0. Eingang Luftschleuse
- 1. Vorsicht vor dem Alien, das hier gleich auf dich wartet.
- 2. Betrete nun den Raum rechts. Zerstöre dann die Eier, die sich auf beiden Seiten des Eingangs befinden. Ergreifst du die Batterie, so werden einige Alien-Hunde freigelassen. Nachdem du diese erledigt hast, aktivierst du noch die beiden Schalttafeln.
- 3. Zerstöre diese Wand, um so an mehrere Ladungen zu kommen.
- 4. Eliminiere die Alien-Hunde, indem du die Tonnen zerschneidest. Doch ziele dabei möglichst genau, da die Kugeln auch die Maschine zerstören könnten. Rechts gibt es noch einen Raum, in dem du Munition finden kannst.
- 5. Aktiviere die Schalttafel, um so die Maschine abzustellen und die Dampfstrahlen im Gang bei Punkt 7 zu deaktivieren.
- 6. Springe hier nach unten und erledige alle Aliens. Solltest du getroffen werden, so liegt hier gleich ein Medipack bereit. Aktiviere nun den Aufzug und stelle dich auf ihn.
- 7. Da der Dampf nun abgestellt ist, kannst du die Kisten zerschneidest und die Batterie mitnehmen.
- 8. Spreng die Wand weg, aber gehe noch nicht hinein. Hier kommen wir später wieder.
- 9. Entledige dich der Alien-Hunde und zerstöre dann den sauberen Teil der Wand.
- 10. Schließe die Öffnungen, indem du die Schalttafel aktivierst. Dann zerstörst du die Wand - hier gibt es nämlich drei geheime Räume.
- 11. Stelle dich hier hin, um den Lift zu holen und dann die Extras auf ihm einzusammeln.
- 12. Stellst du dich hier hin, so kommt der andere Lift herab.

19-HOCHOFEN-KONTROLLEN



- 13. Wenn du zwischen beiden Aufzügen hindurchläufst, so kommt der Lift bei Punkt 14 herab.
- 14. Bei diesem Lift bekommst du eine spezielle Panzerung.
- 15. Gehe nicht zu nahe an die Öfen heran - sie sind heiß.
- 16. Diese Schaltung aktiviert die Türe auf der rechten Seite. Sobald du dich ihr nähert, wirst du von Facehuggern angegriffen.
- 17. In diesem Raum sind Extras und Facehugger.
- 18. Diese Schalttafel aktiviert die Ausgangsluftschleuse.
- 19. Gehe durch die Ausgangsluftschleuse und verlasse diesen Abschnitt.



20-TUNNEL UND KANÄLE 2

Energieladungen.

- 3. Hier sind ein Pulsgewehr und Munition dafür im Angebot - in den Kisten sind Granaten drin.
- 4. Hier gibt es noch mehr Panzerung und außerdem einen Hyperpack.
- 5. In dieser Ecke liegt ein Flammenwerfer mit der passenden Munition.
- 6. Entlang des Ganges zum Ausgang gibt es Munition für die Smartgun und einen Adrenalin-Pack.

- 0. Eingang Luftschiene
- 1. Hier findest du gleich einen Schutzpanzer.
- 2. In diesem Abschnitt liegen einige



21-BLEIGIESSEREI



- 0. Eingang Luftschiene - konzentriere dich hier auf das Verlassen des Levels und nicht auf das Kämpfen.

- 1. Nimm von diesem Tisch alle Gegenstände mit.
- 2. Hier sammelst du die Sachen auf dem Boden ein.
- 3. Folge der Spur aus Objekten, die du am Boden des Ganges entdecken kannst.
- 4. Bleibe auf diesem Weg, es ist der sicherste.
- 5. Gehe durch diesen Durchgang in die Hauptkammer hinein.
- 6. Jetzt bist du in der Hauptkammer. Hier zerstörst du die Eier und die Facehugger. Nach dieser Schießerei aktivierst du noch die Schalttafel.
- 7. Mit dieser Schalttafel werden weitere Teile des Levels für dich zugänglich gemacht. Falls du Mut hast, kannst du auch die anderen Hebel noch benutzen.
- 8. Hier triffst du auf einige Alienhunde.
- 9. Falls es dir hier zu dunkel ist, so setzt du deine Spezialbrille auf.
- 10. Nimm die Füße in die Hand und bringe dich vor den zahlreichen Alien-Hunden in Sicherheit.
- 11. Gehe durch die obere Türe - die anderen schließen sich dann.
- 12. Aktiviere die Schalttafel mit der Batterie, die du in der Hauptkammer gefunden hast.
- 13. Gehe durch die Ausgangsluftschiene.



- 0. Eingang Luftschiene - nun du triffst erneut die Königin.
- 1. Zerstöre zunächst die Eier und die Facehugger, bevor du dich der Königin zuwendest. Wenn du die Augen offen hältst, kannst du mehrere Power-Ups finden.

- 2. Hinter den Eier befindet sich ein Adrenalin-Pack und einige Granaten. Bist du vorsichtig, so störst du die Königin bist jetzt noch nicht.
- 3. Nun greife die Königin an. Ziehe dich notfalls zurück.
- 4. Beende hier den Level und lehne dich für die

22-LAGER DER KÖNIGIN

23-TUNNEL

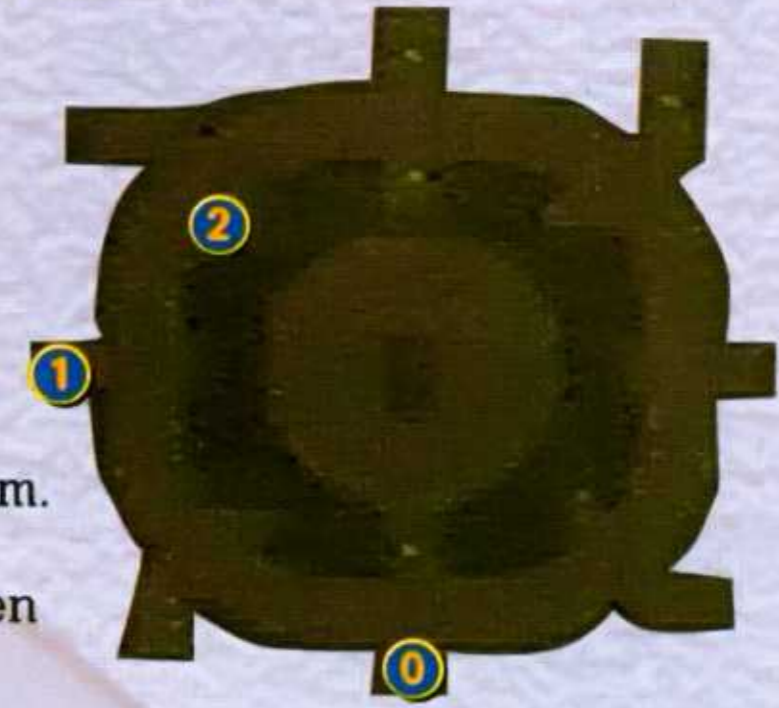
- 0. Eingang Luftschiene - die orangenen Objekte sind „Alien-Kisten“.
- 1. Durch diese Wand kannst du problemlos hindurchlaufen.
- 2. Auf deinem Weg befinden sich noch mehr von diesen Wänden. Achte aber darauf, daß du nicht von deinem Weg abkommst.
- 3. Gehe in diese Kammer hinein und erledige die Gegner darin.
- 4. Auch hier mußt du einige Bösewichter vernichten. Doch Achtung: diese hier haben Granaten.
- 5. Hinter dieser dünnen Wand ist eine Kammer. Hier drin ist eine Rüstung, und du kannst den ersten Lift in Gang setzen.
- 6.7. Die Stromversorgung für den zweiten Lift wird gut bewacht!



8. In dieser Kammer sind sehr viele Alien-Hunde drin - halte also die Smartgun bereit.
9. Mit diesem Aufzug fährst du nochmals weiter nach unten.
10. Der letzte Lift hier bringt dich zur Ausgangsluftschleuse.
11. Wenn du dann auf sie zuläufst, so verschwindet die Türe automatisch. Dieser Lift bringt dich nach unten in einen anderen Teil des Schiffes. Hier wartet auch gleich ein Alien-Hund auf dich.

24-PILOTEN- QUARTIER 1

0. Eingang Luftschleuse - am Eingang sehr dunkel und am Ausgang sehr hell.
1. Jedesmal wenn du in diesen Level kommst, öffnet sich ein anderer Raum. In diesem liegen ein Medipack und ein paar Stiefel.
2. Hier ist der Ausgang. Doch vorher kannst du noch einige andere Sachen aus diesem Level, der nur von ein paar wenigen Aliens bewohnt wird, mitnehmen.



25-CANYONS UND KATAKOMBEN



0. Hier befindet sich die Eingangsluftschleuse zum wohl härtesten Level des Spieles!
1. Nachdem du die Aliens hier erledigt hast, sprengst du diese Wand weg.
2. Zerschütze auch die Wand am Ende dieser Passage. Hier findest du Stiefel und eine Schalttafel.

Laß die Stiefel liegen und gehe in den Nebenraum. Erst wenn du die angreifenden Aliens vernichtet hast, nimmst du die Stiefel und rennst zu Punkt 3.

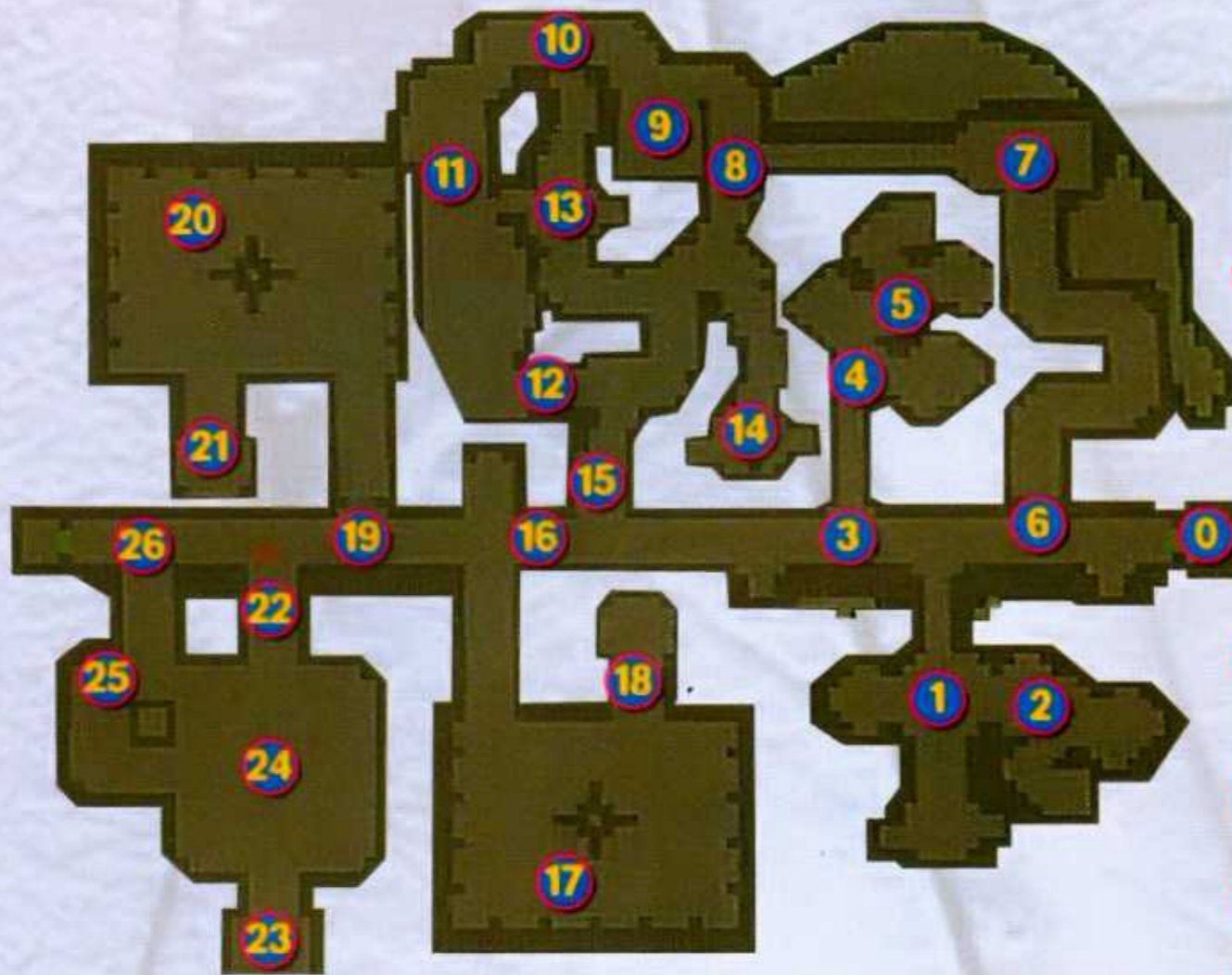
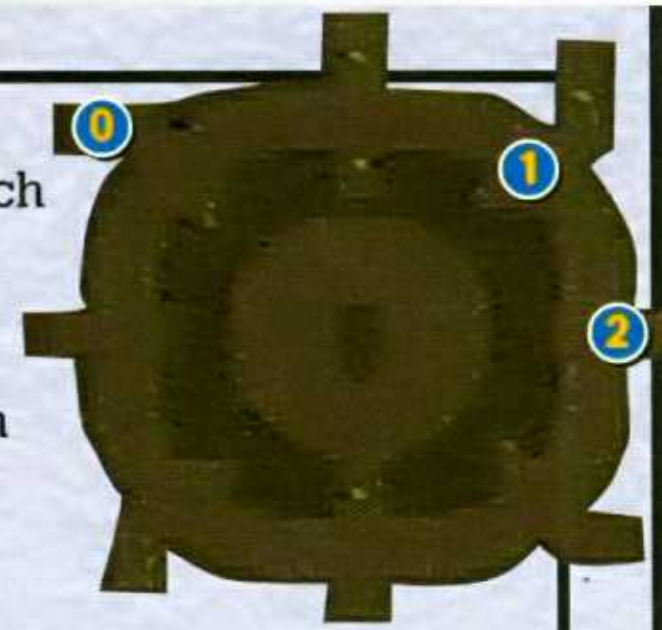
3. Springe hier hinein!
4. Sammle die Medipacks und die Panzerung ein und renne zu Punkt 5.
5. Die Rampen hier sind rutschig. Durch seitliches Rennen kannst du hier aber trotzdem schnell nach oben kommen.
6. Aktiviere hier die Schalttafel.
7. Springe hier wieder hinein! Solltest du keine Säurestiefel haben, so kannst du in die Ecke springen und dir so neue besorgen.
8. Laufe hier die Rampe hoch und springe in den Matsch hinab. Sammle alle Items ein und steige dann auf den Lift bei Punkt 9.
9. Dieser Lift bringt dich aus der Säure raus.

10. Springe nun wieder in die Säure zurück und achte darauf, daß du bei den Stiefeln landest.
11. Das Pulsgewehr hier drin wird von einigen Facehuggern bewacht. Wenn du dich in die hintere rechte Ecke stellst, so senkt sich die Türe herab.
12. Sammle in diesem Raum den wertvollen Hyperpack ein.
13. Springe hier wieder in den Matsch - hier liegen Stiefel zum Schutz bereit.
14. Aktivierst du diese Schalttafel, so werden die unteren Teilbereiche dieses Levels zugänglich gemacht. Um den Aufzug rechtzeitig zu erreichen, mußt du allerdings hinrennen.
15. Der Aufzug senkt sich nur für kurze Zeit herab - doch du hast hier mehrere Versuche frei.
16. Halte dich für die Alien Hunde bereit und passe hier auch auf die glänzenden Säurepfützen am Boden auf.
17. Hast du immer noch die Säurestiefel, so springe hier hinein und sammle die Power-Ups ein.
18. Hier gilt das gleich wie bei Punkt 17.
19. Laufe deinen Weg hierhin zurück, um sicherzugehen, daß du alle Alien Hunde erwischst hast.
20. Eliminiere alle Aliens hier und laufe nicht die Stufen hinab. Statt dessen gehst du zu Punkt 18 zurück und machst mit Punkt 21 weiter.
21. Ziehe dir wieder die Stiefel an und springe hier hinein.
22. Erledige den Alien Hunde und aktiviere die Schalttafel.
23. Wenn du hier stehst, senkt sich der Raum herab und du kommst an einen neuen Raum heran.
24. Hier liegt ein Adrenalinpack, der von Aliens bewacht wird. Nach dem Kampf benutzt die Schalttafel und gehst zu Punkt 23 zurück.
25. An der Decke hängen Alien Hunde und am Boden liegt Panzerung.
26. Erledige die letzten Alien-Hunde und nimm die Munition in der Säure mit.
27. Achte auf die Facehugger, die aus den Wänden herauskommen.
28. Ausgangsluftschleuse



26-PILOTEN-QUARTIERE 2

1. Hier liegt ein Flammenwerfer mit Munition herum. In diesem Level regenerieren sich die Aliens wieder!
2. Und noch ein weiterer Flammenwerfer zusammen mit ein paar Stiefeln ist hier zu finden! Klasse, oder?
3. In der Ausgangsluftschleuse sind vier kleine Aliens - sei also bereit.



0. Eingang Luftschleuse
1. Gehe links durch die dünne Wand hindurch und laufe durch einige Kammern hindurch. Diese Räume sind durch Säurewände abgetrennt - hier mußt du möglichst schnell durchlaufen. Die Säure schmerzt höllisch!
2. In diesem Abschnitt gibt es noch mehr Extras, die allerdings von mehreren starken Alien-Kriegern bewacht werden.
3. Gehe durch diese Wand hindurch und in den Alkoven gleich rechts.
4. Sobald du in diesen Bereich kommst, solltest du zum Kampf bereit sein.
5. Nach dieser heftigen Auseinandersetzung erhältst du als Belohnung Panzerung und Munition für die Smartgun und das Pulsgewehr.
6. Wenn du auf der Schrotflinte stehst, dann fährt ein Aufzug zu einem Gang herab, durch den du zum letzten Abschnitt kommst.
7. Hier geht es rutschig bergab, und du saust genau in einen Raum voller Aliens hinein. Überraschung!
8. Keine Zeit zum Luftholen: die Gänge sind voller Aliens.

9. Eingang Luftschleuse - du bist wieder zurück und die Aliens sind auch ein wenig stärker geworden. Folge einfach den Lichtern, um sicher zum Ausgang zu finden.

27-GEHEIMNISSE

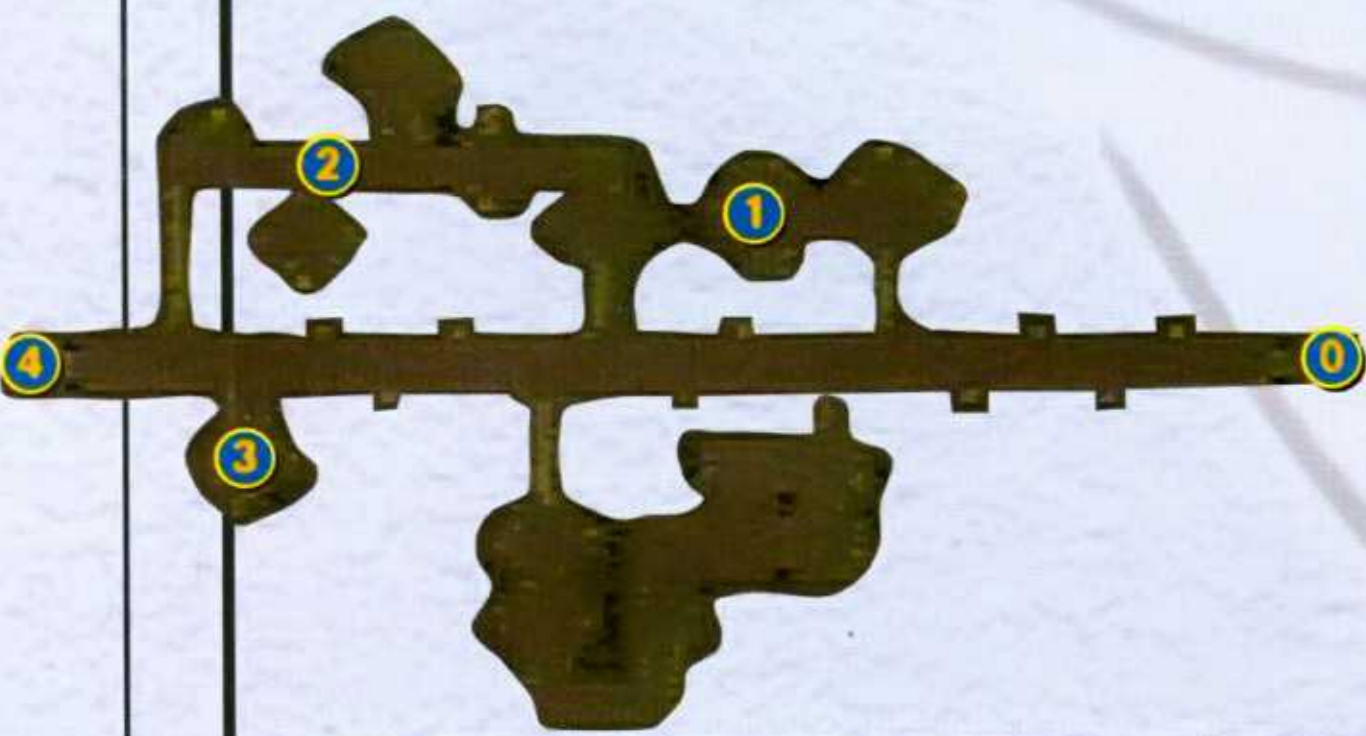
9. Hier befindet sich das erste infizierte Crew-Mitglied.
10. Das nächste wartet hier.
11. Und hier ein weiterer frisch verseuchter.
12. Hinter dieser Papierwand triffst du auf zwei weitere Typen zusammen mit ihren Alien-Freunden.
13. Und auch hier sind zwei Crew-Mitglieder. Diesmal allerdings zusammen mit einem Adrenalin-Pack und ein wenig Panzerung.
14. Ein weiterer dieser Typen. Diesmal mit einer Smartgun, dem Automapper und Munition.
15. Am Ende des Korridors befindet sich der Lift, der dich wieder nach oben bringt.
16. Bei den Kisten versteckt sich eine Markierung, durch die der Lift aktiviert wird.
17. Viele Stellen auf deinem Weg stürzen unter deinen Füßen ein. Sei vorsichtig!
18. In diesem Raum sind viele Power-Ups und Munition für dein Pulsgewehr.
19. Der Gang auf der rechten Seite führt zu einer weiteren interessanten Kammer.
20. Aktiviere die Schalttafel, damit sich die Pfeiler herabsenken - vergiß nicht, den Hyperpack und das ID-Schildchen in der nordwestlichen Ecke mitzunehmen.
21. Wenn du diese Schalttafel aktivierst, so holst du den Lift zurück.
22. Diese Kisten versteckten einen weiteren Aufzug.
23. Hier drin sind Säurestiefel. Für den Fall, daß du wieder ein Säurebad nehmen möchtest.
24. Springe in die Säure und schnappe dir den Flammenwerfer und das ID-Schild.
25. Gehe diesen Gang weiter entlang und erledige die Aliens auf deinem Weg.
26. Bevor du den Level verlassen kannst, mußt du noch das Alien, das den Ausgang bewacht vernichten.



28-INORGANICS

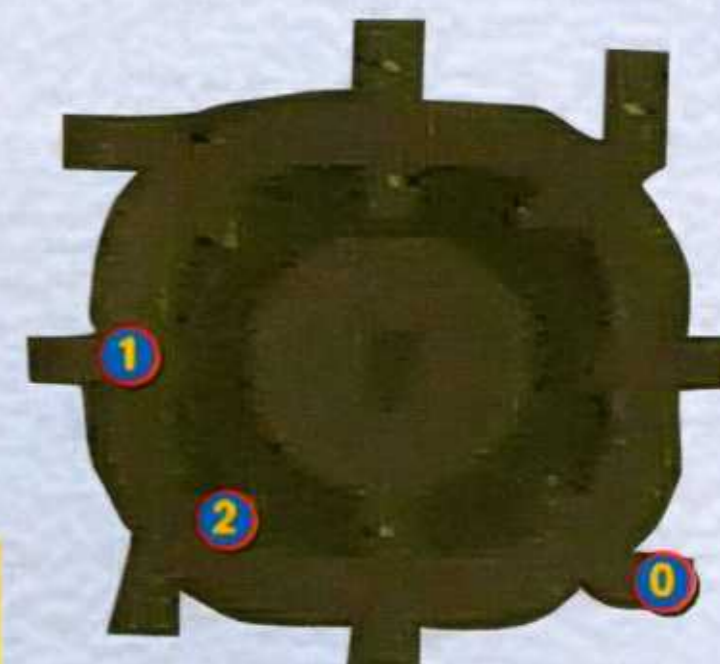
0. Eingang Luftschleuse - diesen Level kannst du nur zweimal betreten und hast dann nur 45 Sekunden Zeit ihn zu erkunden.

1. In diesem Abschnitt liegt eine Smartgun und eine Rüstung.
2. In diesem Gang liegen Energieladungen herum.
3. In dieser Kammer liegt Munition für dein Pulsgewehr und einige Granaten.
4. Dies ist der Ausgang, doch den vergißt du erst einmal. Im Level liegen noch viele andere Extras zum Einsammeln. Suche also noch herum, bis deine Zeit abgelaufen ist.



29-PILOTEN-QUARTIERE 3

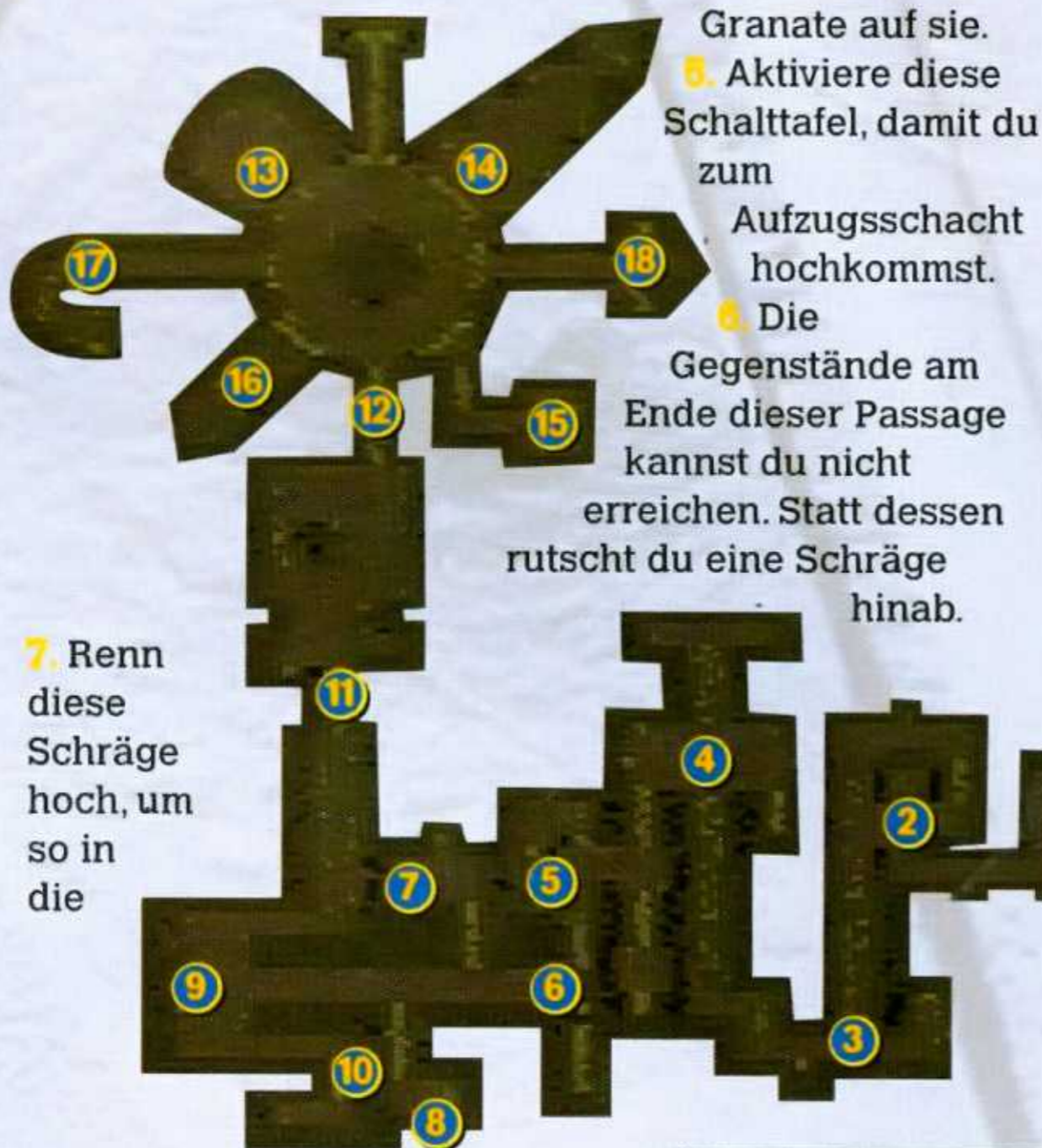
- 1. Hier liegt ein Hyperpack für dich, über den allerdings auch weitere Hunde freigelassen werden. Du hast die Wahl!
- 2. Hier ist der Ausgang. Benutze ihn!



Kammer mit den Extras kommen zu können.
 8. Begib dich in diesen Raum. Hier gibt es einen Adrenalin-

30-DIE AUFZÜGE

- 0. Eingang Luftschleuse
- 1. Wenn du bis zum Ende dieses Ganges läufst, so senkt sich der Boden, und du kommst in eine andere Etage.
- 2. Stellst du dich hier an die Wand auf der rechten Seite, so kannst du die Granaten einsammeln. Stellst du dich in die Mitte, so kommt der Aufzug herunter.
- 3. Hier gibt es massenhaft Aliens - rutsche hier nach unten.
- 4. Vor dir ist eine t-förmige Kammer zu sehen. Schieße zuerst hinein, um so zwei Aliens herauszulocken. Dann



7. Renn diese Schräge hoch, um so in die

wirfst du eine Granate auf sie.
 8. Aktiviere diese Schalttafel, damit du zum Aufzugsschacht hochkommst.
 8. Die Gegenstände am Ende dieser Passage kannst du nicht erreichen. Statt dessen rutschst du eine Schräge hinab.

- 9. Drehe dich hier nach links und zerstöre die Wand.
- 10. Die Gegenstände in diesem geheimen Raum werden leider von zwei Aliens bewacht.
- 11. Vernichte diese Gegner, sammle die Ladungen ein und laß dich dann hinabfallen.
- 12. Durch die Säurewand kommst du in den Hauptkontrollraum. Aktiviere dann die Schalttafel, damit du weitere Aliens davon abhältst dich anzugreifen.
- 13. Die rote Schalttafel öffnet diese Kammer. Darin gibt es Energieladungen.
- 14. Durch die türkis gefärbte Schalttafel werden vier Aliens auf dich losgelassen.
- 15. Als nächstes aktivierst du die grüne Schalttafel. Dadurch werden drei weitere Aliens freigelassen.
- 16. Drückst du die blaue Schalttafel, so kommen mehr Aliens, und einige Power-Ups werden zugänglich.
- 17. Aktivierst du die lila Schalttafel, so kommst du an einige nützliche Extras und ein paar Gegner tauchen auf.
- 18. Und nun noch die goldene Schalttafel und weitere Gegner.
- 19. Und zu guter Letzt noch die königsblaue Schalttafel. Dadurch kannst du den Ausgang sehen, der noch von Aliens bewacht wird.

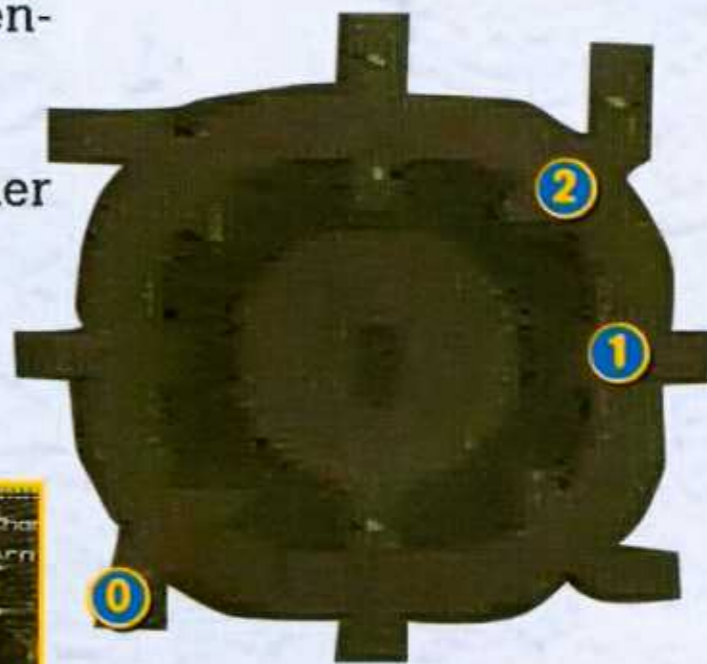


31-PILOTEN-QUARTIERE 4

0. Eingang Luftschleuse. Du bist wieder zurück in den Piloten-Quartieren des Raumschiffes. Diesmal gibt es hier Alien-Krieger.



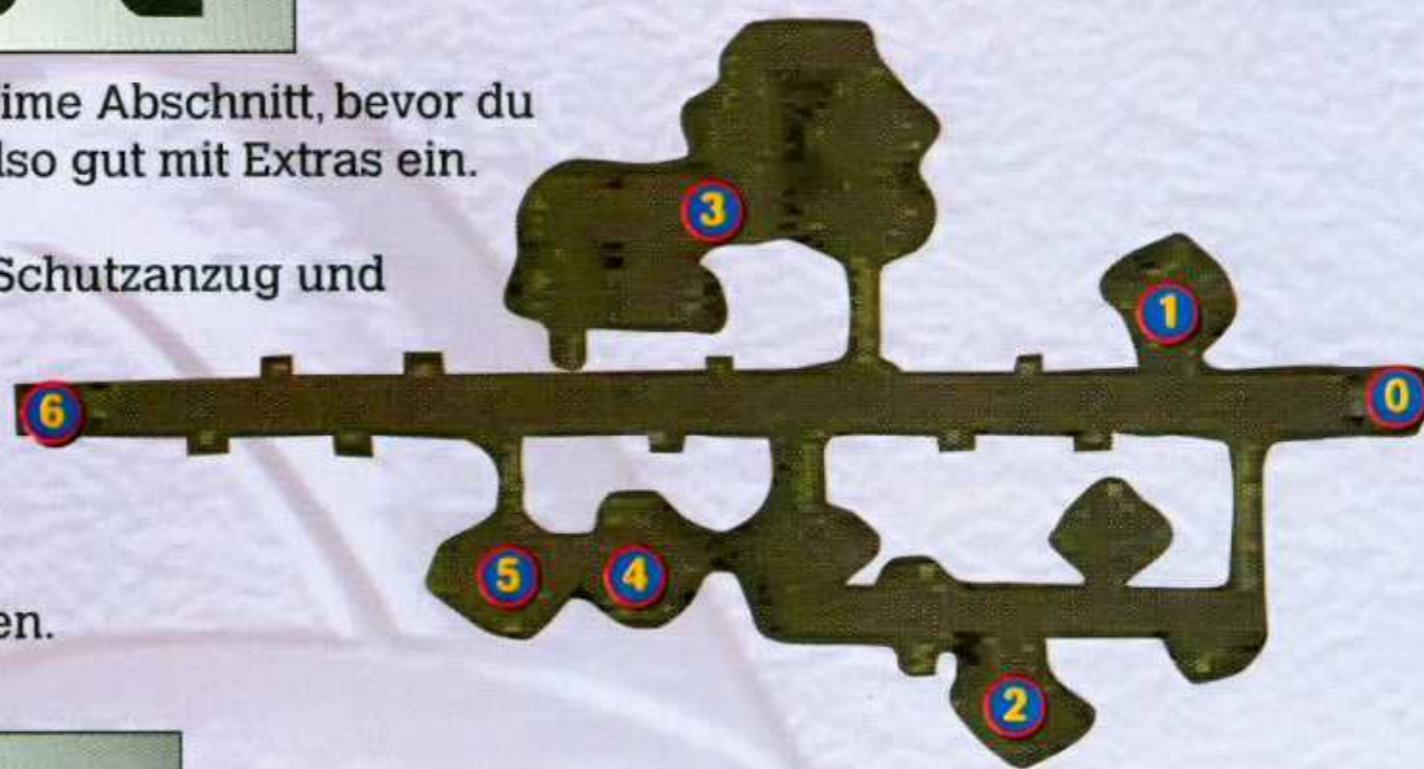
- 1. Hier liegt nur Munition für die Schrotflinte - hierher haben es nun mal nur wenige Leute geschafft, weswegen natürlich auch nur wenig Ausrüstung hier herumliegt.
- 2. Ausgangsluftschleuse - gehe hinein und beende diesen Level.



32-INORGANICS 2

0. Eingang Luftschleuse - dies ist der letzte geheime Abschnitt, bevor du dann der Königin gegenüberstehst. Deck dich also gut mit Extras ein.

1. Hier liegt ein Pulsgewehr mit Munition.
2. An dieser Stelle gibt es Pulsgranaten, einen Schutzanzug und Smartgun-Munition.
3. Hier liegt noch mehr Panzerung zusammen mit einem Burstpack und einer Smartgun.
4. Nur für dich: ein Hyperpack, eine Smartgun, ein Pulsgewehr und ein Schutzanzug.
5. In dieser letzten Kammer sind einige Granaten.
6. Ausgangsluftschleuse

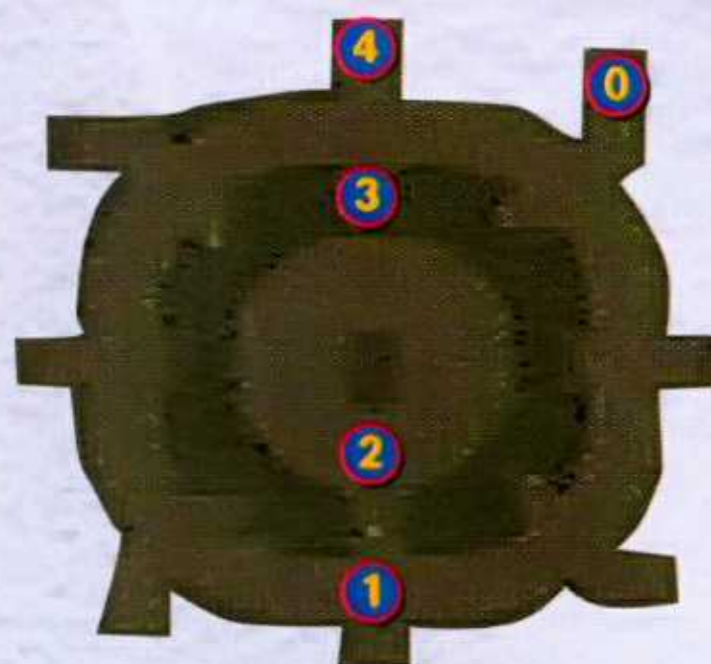
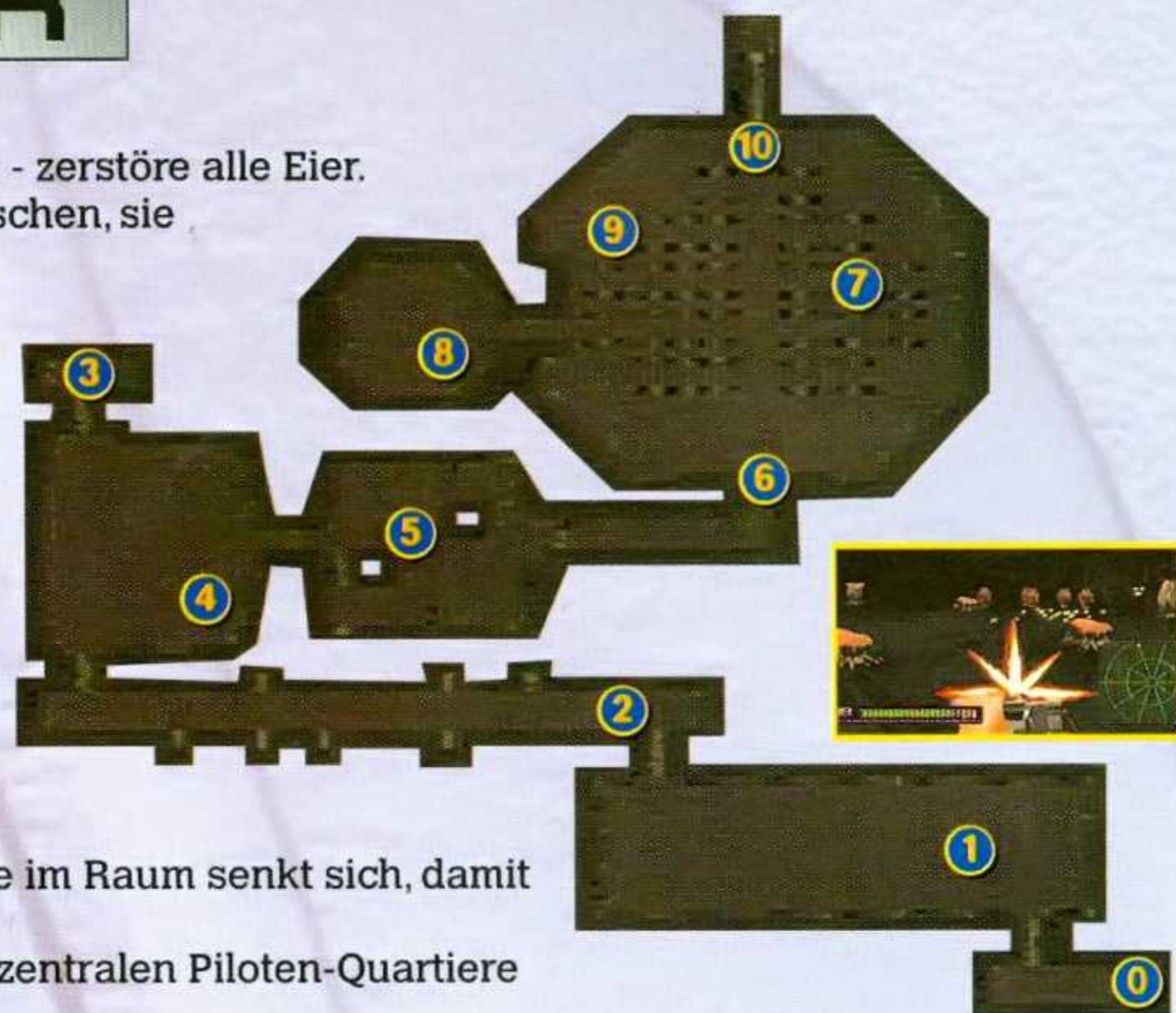


33-EIER-KAMMER



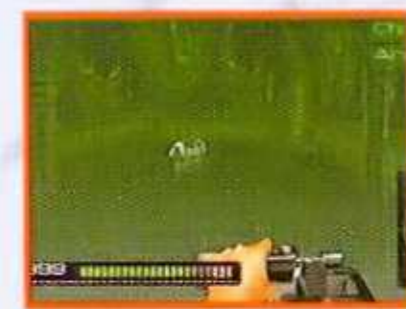
0. Eingang Luftschleuse
1. Dies ist die Brutstätte der Königin - zerstöre alle Eier.
2. Achte auch auf die Eier in den Nischen, sie übersieht man recht leicht.
3. Hier liegt eine Rüstung herum. Nimm sie mit, bevor du die Eier bei Punkt 4 angreifst.

4. Zerstöre alle Eier!
5. Hier gibt es noch mehr davon, schieß immer weiter.
6. Dies ist die Hauptkammer - sei vorsichtig: die Eier liegen unter Häuten versteckt. Wenn du zu lange wartest, wird der Raum vor Facehuggern wimmeln.
7. Durch diese Hautschicht kommst du in eine geheime Untergrundkammer.
8. Aktiviere die Schalttafel, und die mittlere Reihe im Raum senkt sich, damit du einige Extras aufnehmen kannst.
9. Aktiviere beide Schalttafeln, um wieder in die zentralen Piloten-Quartiere kommen zu können.
10. Wenn du diese Schalttafel drückst, so werden die Bewacher der Eier losgelassen. Sei also zum Kampf bereit.



0. Eingang Luftschleuse - diesmal kannst du Piloten-Quartiere einfach so betreten.
1. Laufe hier hin, damit du dich davon überzeugst, ob die Türe offen ist.
2. Hier triffst du auf den Piloten, der von einigen Alien-Kriegern bewacht wird. Erledige sie alle.
3. Hier liegt Munition für deinen letzten Kampf bereit.
4. Dies ist der Weg zum Nest der Königin.

34-PILOTEN QUARTIERE 5



35-NEST DER KÖNIGIN



0. Eingang Luftschleuse - hier warten Eier und Facehugger auf dich.
1. In diesen Tunnels gibt es wertvolle Extras, die sich teilweise sogar regenerieren - also ruhig öfter vorbeikommen.
2. Auch in diesem Tunnel liegen Waffen.
3. Hier findest du Medipacks und Panzerung.
4. Nun kommt die Königin - entweder du oder sie!
5. Gut gemacht! Du hast das Universum gerettet - solltest du zumindest!?



In diesem Guide zu Fighting Vipers stellen wir euch ein paar der wichtigeren Moves vor, die sogenannten Panzerbrecher. Mit diesen Moves kannst du deinen Kontrahenten die Rüstung herunterschlagen und sie so wesentlich verletzbarer machen.



GRACE



Tip Slap
Vorwärts, vorwärts + Punch



Blockbuster
Weg + Kick



Beat Blockbuster
Punch, Punch, Kick



Blockslap
Weg + Punch



BAHN



Super Straight
Vorwärts + Punch



Jingi Gekitouha
Weg/unten, unten/vorwärts + Punch



Tetsuzankou
Weg, vorwärts, vorwärts + Punch + Kick



Hiji Tetsuzan
Vorwärts, vorwärts + Punch, weg, vorwärts + Punch + Kick



Power Smash
Vorwärts, vorwärts + Punch



JANE



Tornado Punch
Weg, weg/unten, unten, unten/vorwärts, vorwärts + Punch



Crawl Tornado Punch
Vorwärts, unten, vorwärts/unten + Punch



RAXEL



Guitar Thrust
Vorwärts, vorwärts + Punch



Flying V
Unten/vorwärts, unten/vorwärts + Punch

Flying Screw
Unten/vorwärts, unten/vorwärts + Punch, Punch



Death Spin Kick
Vorwärts + Kick + Verteidigen



Death Spin Slash
Vorwärts + Kick + Verteidigen, unten, unten/vorwärts, vorwärts + Kick, weg, weg/unten, unten, unten/vorwärts, vorwärts + Kick



Death Spin Roller
Vorwärts + Kick + Verteidigen, unten, unten/vorwärts, vorwärts + Kick, weg, weg/unten, unten, unten/vorwärts, vorwärts + Kick



TOKIO



Blockbuster
Weg + Kick



CANDY



Cat Slap
Vorwärts, vorwärts + Punch



Cat Paw Sweep
Unten/vorwärts, unten/vorwärts + Punch



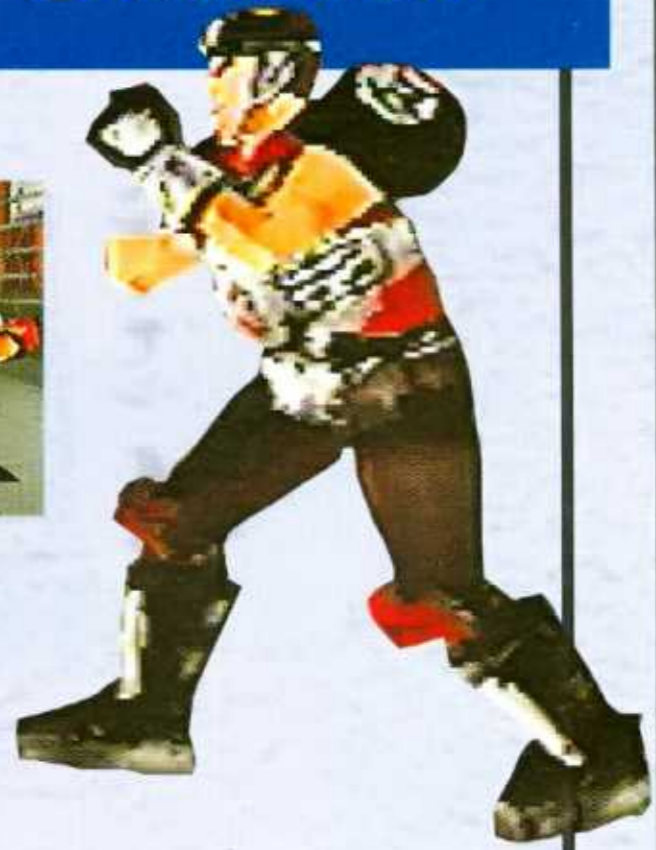
PICKY



Board Slap
Weg, vorwärts, vorwärts + Punch



SUNMAN



Elbow Smash
Vorwärts, vorwärts + Punch



Das Ende ist nahe, und mein Kopf spielt verrückt. Ich habe nicht nur die 24 Levels von Alien Trilogy durchgespielt, sondern auch die letzten fünf Labyrinth von Shining Wisdom beendet. Ich bin kein Mensch, nein, ich komme aus einer anderen Galaxie.

SHINING WISDOM

Sprung-Labyrinth

Du hast die Sprung-Schuhe aus dem Sprung-Labyrinth eingesammelt, und nun ist es an der Zeit, über den Abgrund zum Feuer-Labyrinth zu springen. Dieses

Labyrinth befindet sich südlich von dem Tausendjährigen Baum, nachdem man die Abkürzung zum Sand-Labyrinth passiert hat.



Wenn du das Labyrinth betreten hast, läßt du dich den Abgrund links hinunterfallen, springst über das kleine Loch, und in der unteren linken Ecke findest du eine Leiter. Klettere sie hinunter. Dann marschierst du nach rechts und springst über das Wasser und dann von dem

Boden ab. Indem du nach unten und nach rechts läufst, kommst du zu einer Kiste. Rüste dich mit dem Freeze-Orb und den Steinschuhen aus, um das Wasser einzufrieren. Überquere das Wasser geradeaus, gehe unter der Brücke hindurch und die Stufen hinauf. Gehe durch den ersten Raum, und wenn du rechts ein Loch in der Wand siehst, marschierst du nach links. Überquere den Abgrund und laufe die Stufen hinunter. Wende dich nach rechts und überquere die

Fließbänder, dann geht's nach unten. Überspringe die Abgründe, um zu einer weiteren Leiter zu gelangen, die du anschließend hinabsteigst. Wenn du wieder auftauchst, gehst du nach rechts und holst dir die Kiste in der Mitte der Höhle (die Plattformen auf beiden Seiten zerbröckeln, wenn du auf ihnen läufst, deshalb solltest du deine Beschleunigung ganz aufladen, bevor du sie überquerst.)

Aktiviere den Schalter und gehe hindurch zu dem Raum mit den Sandquadraten. Grabe dich in das obere linke Quadrat nach oben in einen Raum mit einem Power-Up.

Nimm den gleichen Weg zurück bis zu den Fließbändern. Wenn du sie erreichst, wendest du dich nach rechts und rutschst unter der Stange hindurch in den angrenzenden Raum. Überspringe den Abgrund und klettere die Leiter hinunter. Dort kannst du nun die Tür mit dem blauen Schlüssel öffnen, den du dir aus der Kiste geholt hast.

Um Guied den Elf zu besiegen, mußt du den Freeze Orb, die Steinschuhe und die Herkules-Handschuhe einsetzen. Guied wird in der Lava herumschweben und



Feuerbälle herbeizaubern, um sie auf dich zu schleudern. Friere die Feuerbälle mit deinen Orbs und den Schuhen ein, und wenn sie zu Boden fallen, hebst du sie mit deinen Handschuhen auf und wirfst sie auf Guied. Man braucht mehrere Anläufe, bis man ihn endlich erwischt, aber bereits nach zwei Treffern segnet er das Zeitliche.

Wenn du dies geschafft hast, kannst du dich mit dem Blaze Orb ausrüsten. Benutze nun deine Engelsflügel, um zum Anfang des Levels zurückzukehren.

Rüste dich mit dem Blaze Orb und den magischen Händen aus und nimm den Weg rechts, der von Eisbrocken blockiert wird. Schlage dir den Weg mit dem Feuerdrachen frei und marschiere weiter nach unten über den Abgrund, um ein Buch einzusammeln. Nun gehst du nach oben und zerstörst einen weiteren Eisblock. Wende dich nach links und hol dir den sehr wichtigen Spiegel.

Beim Betreten des Dorfs wendest du dich nach oben rechts, um einen Brunnen zu finden. Wenn du das

Wasser trinkst, kannst du deine Gesundheit komplett wiederherstellen.

Sprich mit dem Baum in deiner Nähe, indem du die Flüstermuschel verwendest,

und er erzählt dir etwas über die Fontäne. Nun begibst du dich zu dem Teich in der oberen linken Ecke.

Rüste dich mit dem Freeze Orb und den Steinschuhen aus und friere den Teich ein. Stelle dich auf das Eis und benutze den Spiegel. Auf diese Weise gelangst du in das Spiegel-Labyrinth.

Sobald du es betrittst, werden die Tasten für die Steuerung nach links und rechts vertauscht. Wenn du dich jedoch in den nächsten Raum nach oben begibst, dann durch die rechte Tür und nach unten gehst, gelangst du in einen Raum mit einem verschiedenfarbigen Boden. Benutze auch hier wieder den Spiegel, dann wird der ganze Level wieder in seinen Normalzustand zurückreflektiert. In anderen Teilen der Stage ist es notwendig, wieder in den Spiegelmodus zu wechseln. Von nun an werden wir diesen Raum als Spiegelraum bezeichnen.

Hobbit-Dorf





Nachdem du den Level wieder in seinen Normalzustand versetzt hast, gehst du rechts durch die beiden Räume und dann in die rechte Ecke, wo du eine Bombe findest. Trage sie schnell zu der braunen Tür unten rechts in dem gleichen Raum, so daß die Bombe die Tür aufsprengt. Nun gehst du zurück in den Spiegelraum und benutzt den Spiegel. Gehe



hinaus, und obwohl du dich immer noch im selben Raum befindest, ist jetzt alles seitenverkehrt. Gehe also so weit wie möglich nach links bis zu dem Raum mit den Spikes. Begib dich ans untere Ende zu dem Gesicht, das Bomben spuckt, friere die Bombe ein und trage sie nach oben. Nun sprengst du die Tür mit dem Auge auf. Die Kiste enthält Heilkräuter.



Verlasse den Raum mit der Kiste und gehe im nächsten Raum durch den Ausgang in der rechten Wand. Gehe um die Spikes herum, und ein weiteres Gesicht in der Wand spuckt drei große Bomben aus, wenn du in seine Nähe kommst. Nimm eine davon und spreng damit die Tür daneben auf. Gehe hindurch und nach rechts, um einen Engelsflügel einzusammeln. Gehe zurück in den gespiegelten Raum und benutze den Spiegel. Dann kehrst du in die gerade erwähnten Räume zurück, die die Kisten enthalten (denke daran, daß nun alles spiegelverkehrt angeordnet ist). Eine der Kisten enthält den überaus wichtigen blauen Schlüssel.

Gehe zurück in den Spiegelraum und ändere ihn zurück. Gehe nach oben, nimm die Bombe aus dem Mund vor dir und trage sie zu der Tür am äußeren rechten Ende des Raums. Spreng die Tür auf. Wandle im Spiegelraum alles in seinen Normalzustand zurück und gehe dann links und nach oben. Nun solltest du dich in einem Raum mit einer Brücke zu deiner Rechten befinden. Renne über die einstürzende Brücke und hole dir eine der drei Bomben, die der Mund ausspuckt. Spreng die danebenliegende Tür auf. Die Tür am äußersten linken Ende des Raums wird sich nun, da du den Schlüssel hast, öffnen. Gehe weiter, um Karry gegenüberzutreten.



Rüste dich mit den Sprungschuhen aus und springe über ihren Ball, den sie an der Kette herumschwingt. Wenn sie den Ball geradeaus wirft, ist es an der Zeit anzugreifen. Wechsle schnell zum Schwert und schlage auf sie ein, solange die Kette noch ausgestreckt ist. Wechsle dann zurück zu den Sprungschuhen und wiederhole den ganzen Vorgang. Du wirst in das Hobbit-Dorf zurückgeschleudert, und alle Einwohner sind in ihren Wohnungen wieder sicher.

Rückkehr ins Hobbit-Dorf

Laufe um alle Häuser herum und sprich mit den Leuten, die du triffst. Wenn du in das Haus den Dorfältesten gehst, wird sich

dieser mit dir unterhalten und dir den Pegasus-Helm schenken. Nun trinkst du noch einmal von dem Brunnen, und wenn du es dir leisten kannst, kaufst du dir die Flasche von dem Dorfbewohner, den du über dem Brunnen triffst. Nun begibst du dich zu dem Wind-Labyrinth, das sich in dem Gebiet unterhalb des Tausendjährigen Baums befindet.

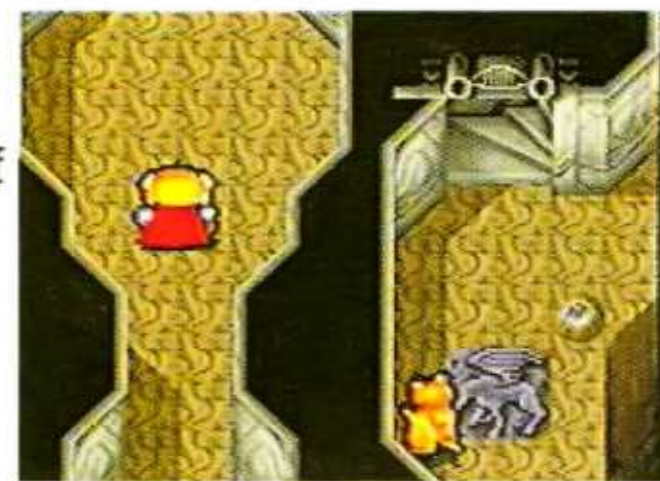


Wenn du fliegst, mußt du immer wieder die blinkenden Lichter im Auge behalten. Wenn die Lichter blau sind, hast du immer noch eine Menge Flugzeit übrig. Wenn sie knallrot sind, wird deine Zeit knapp, und wenn das Rot blaß wird, ist es Zeit zu landen und neu aufzuladen. Wenn du beim Fliegen mit dem Pegasus-Helm den Blaze Orb einsetzt, kannst du im Flug auf deine Feinde feuern.

Wind Labyrinth

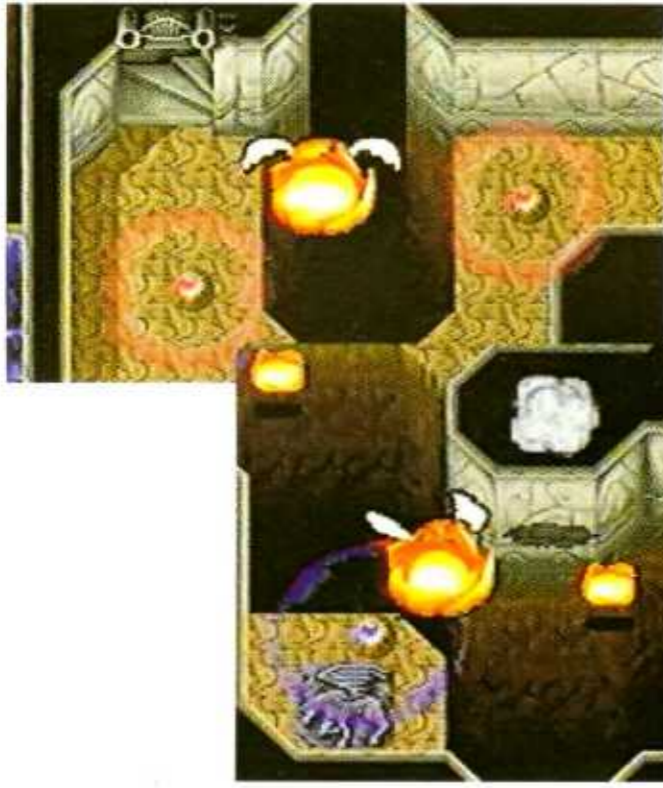


Wenn du den ersten Raum betrittst, wanderst du nach oben und gehst durch die Tür. Im nächsten Raum wendest du dich nach links und läufst wieder nach oben und durch die Tür (die ersten beiden Räume haben nur einen Eingang und einen Ausgang, du kannst dich also nicht verlaufen). Im dritten Raum begibst du dich in die untere linke Ecke - dort findest du eine Kiste. Gehe nun nach links und nach oben, dann nach rechts und nach unten, dann wieder nach links (wenn man auf den Screen schaut). So gelangst du zum Ausgang. Auch in diesem Raum gibt es nur zwei Türen, es sollte also kein Problem sein, die richtige zu finden.



Nach dem Betreten des vierten Raums gehst du nach links, dann nach unten und anschließend nach rechts. In der oberen linken Ecke des fünften Raums steht eine Kiste, und der Ausgang befindet sich in der oberen rechten Ecke. Du betrittst den sechsten und letzten Raum oben rechts und fliegst nach unten rechts, wo du den Ausgang findest.





Um den Boß zu besiegen, brauchst du mehr Glück als Verstand. Rüste dich mit dem Helm und dem Blaze Orb aus und fliege über den Kerl hinweg. Du mußt jetzt nur noch herumfliegen, ohne zu landen, und Feuerbälle in seine Richtung schleudern. Wenn du weiterhin mit

den meisten Pegasus-Icons über den wichtigsten Teil dieses Gebiets fliegst, kannst du mit größter Wahrscheinlichkeit in der Luft bleiben. Wenn du den Boß besiegt hast, erhältst du einen Blast Orb.



Licht-Labyrinth



Sobald du den letzten Orb in deinem Besitz hast, begibst du dich ans Westkap und gehst - ausgestattet mit einem Blast Orb - durch die schwarze Tür. Nun kommt das Licht-Labyrinth zum Vorschein - und falls du dich verlaufen solltest: das Westkap befindet sich über dem Wasser-Labyrinth.

Am Anfang gehst du rechts über die zerbröckelnden Plattformen. Benutze den Blast Orb und die Gleitschuhe, springe über den Abgrund, um an den blauen Schlüssel heranzukommen.



Lasse dich den Abgrund hinunterfallen. Dann gehst du vom Startpunkt aus (dort kommst du wieder heraus) nach oben und benutzt wie vorhin die Stiefel und den Blast Orb, um über die Abgründe zu kommen. Nun öffnet sich die Tür mit dem Auge. Wenn du die drei Schalter erreichst, rüstest du dich mit den magischen Händen und dem Blast Orb aus.



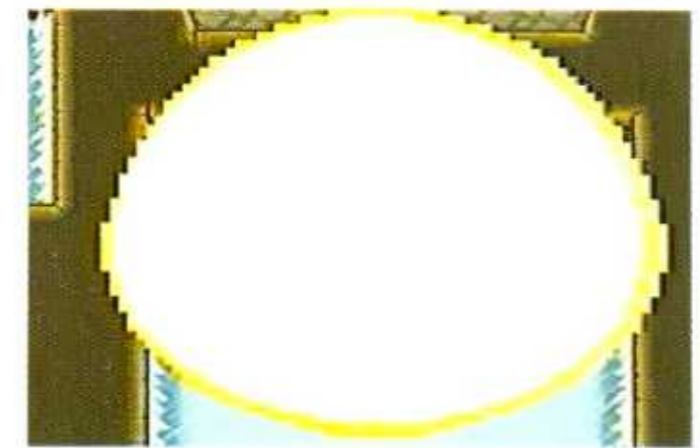
Setze die multiple Attacke ein, um alle Schalter zu aktivieren. Daraufhin öffnet sich die Tür. Gehe die Stufen hinunter. In dem Raum mit den Fließbändern und den Zähnen begibst du dich unter die Zähne und in den Eisraum. Von dort aus gehst du nach unten rechts und meidest dabei die Löcher im Boden. Die Kiste in dem kleineren Eisgang enthält einen Engelsflügel.



Gehe durch die Tür und nach oben zu dem trockenen Fleck vor der Steinplatte, die dir den Weg blockiert. Halte weiterhin den Blast Orb bereit und füge die Steinschuhe hinzu. Benutze sie vor der Tür, um sie zu öffnen. Dies funktioniert bei allen Türen mit dem Steinplattensystem. Gehe nun durch die Tür, die sich neben derjenigen befindet, durch die du gerade gekommen bist. Du gelangst in einen weiteren Fließbandraum. Gehe mit Hilfe der Gleitschuh/Blast Orb-Kombination nach oben und springe über die Abgründe. Ignoriere die erste Tür, an der du vorbeikommst, und arbeite dich langsam nach unten vor bis zu der Kluft mit den vielen kleinen Plattformen, über die man springen kann. In der unteren linken Ecke ist eine Lebenskugel.



Gehe zurück nach rechts zu der Kiste und von dort aus nach oben und die Kletterpflanze hinab (vergiß das Affenkostüm nicht). Unten angelangt, benutzt du den Spark Orb, um die Ringe zu bewegen. Dann gehst du nach unten und durch die Tür und betätigst den Schalter. Gehe zurück zu dem Raum mit der Kluft und den Abgründen und begib dich in den Raum ganz links. Öffne die Tür mit der Steinplatte genauso, wie du es vorhin gemacht hast. Statte dich mit dem Freeze Orb und den magischen Händen aus, um ein Schild gegen die Laserstrahlen zu bekommen. Nun stellst du dich auf das Icon auf dem Boden, um das Leuchtende Schwert zu bekommen.



Das Schloß

Reise zurück, um den König zu treffen, der dir den nächsten Teil deines Quests erläutert. Vorher speicherst du dein Spiel in der Kirche des Schlosses ab und ruhest dich für eine Nacht im Gasthof aus, um deine Energie vollständig wiederherzustellen. Gehe nun zum König, und er erzählt dir alles über die Schwierigkeiten. Ein Geheimgang öffnet sich und gibt den Weg in den nächsten Level und das Große Labyrinth frei. Zunächst begibst du dich jedoch erst einmal in die obere linke Ecke der Karte, wenn du in dem Hügel auftauchst, um zum Labyrinth zu gelangen.



Das Ziel dieses Levels besteht darin, die vier Djinns zu finden und zu besiegen, die sich in dem Labyrinth verstecken und den Riesen wiederbeleben wollen. Man braucht viel Geduld, bis man die vier Kerle ausfindig

Das Große Labyrinth

gemacht hat. Du kommst in einem Raum an, in dem sich eine weitere Treppe befindet, die dich hinunter zu deiner finalen Konfrontation bringt. Außerdem kannst in vier Lightning Panels hineinschlittern. Das Panel unten links führt dich zu einem Djinn, lasse es also vorerst außer acht und begib dich statt

dessen auf das untere rechte Panel.

Wenn du wieder auftauchst, hast du zwei Gänge vor dir - entscheide dich für den rechten. Gehe hinunter und betätige den Schalter, damit die Panels erscheinen. Dann gehst du durch die Tür oben rechts. Gehe nach oben und nutze die zeitweise vorhandenen Kacheln aus, um zu der Pegasus-Kachel zu gelangen. Rüste dich mit dem Helm aus, fliege nach rechts und gehe durch die Tür. Nun setzt du deinen Weg nach oben, links und wieder nach oben fort, um zu einer weiteren Kachel zu gelangen. Diesmal fliegst du nach links. Gehe

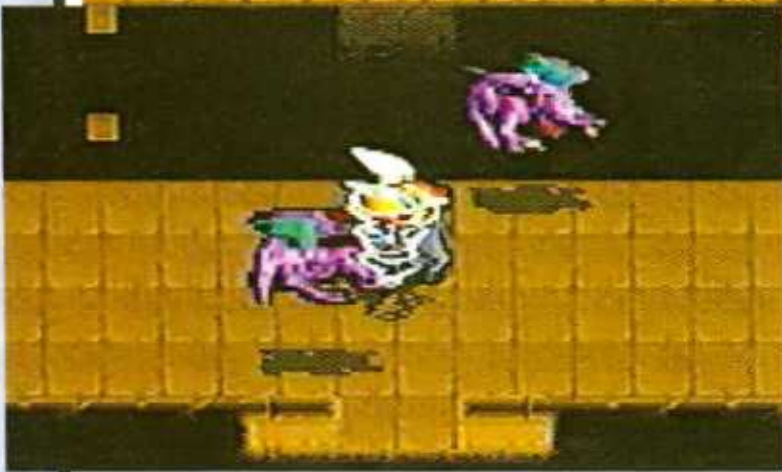
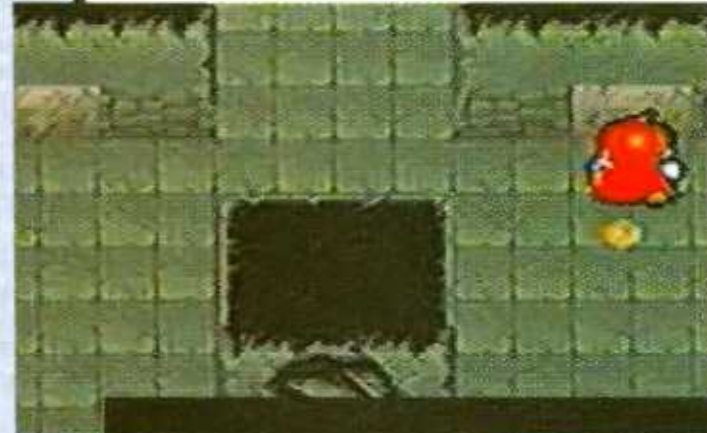
nach oben, dann nach rechts und bewege dich an dem Wasser entlang, bis du einen Schalter erreichst. Benutze die Gleitschuhe und den Blast Orb, um wieder über den Abgrund zu kommen, den du vorher überflogen hast. Diesmal fliegst du über dem Spalt im Abgrund nach rechts. Gehe durch die Tür und überfliege das Wasser - du solltest es gerade bis zu der Tür in der unteren rechten Ecke schaffen. Gehe durch die Tür und setze deinen Weg fort, bis du in einen kleinen Raum mit einem weiteren Schalter kommst. Betätige ihn und renne hinaus auf die zeitweise vorhandenen Blöcke, die erschienen sind und nach unten wandern. Bei der nächsten erreichbaren Biegung (die sich von dir aus gesehen rechts befindet) gehst du hindurch, um den grünen Schlüssel aus der Kiste zu bekommen. Nun mußt du dich nach unten fallen lassen, denn es gibt keinen anderen Weg nach oben. Du landest in einem eisigen Bereich - von hier aus mußt du nach unten wandern. Dort stößt du auf einen seichten Teich, der in einen tieferen Abschnitt führt.

Stelle dich in das seichte Wasser und benutze die Steinschuhe und den Freeze Orb, um das Wasser einzufrieren. Betätige am Ende den Schalter. Gehe durch die Tür rechts, die sich gerade geöffnet hat, und hol dir den blauen Schlüssel. Gehe nach oben, nach links und die Treppe hinunter. Wenn du wieder auftauchst, berührst du den Schalter und gehst nach unten. Du befindest dich nun wieder auf einer der Pegasus-Platten, die du vorher benutzt hast.

Begib dich zurück zum Startpunkt und nimm nun die linke Abzweigung, die du vorher ignoriert hast. Aktiviere den Pegasus-Helm, fliege zur unteren rechten Ecke und betätige den Schalter. Nun gehst du nach oben links, und die Tür ist nun offen. Gehe hindurch und bei jeder Gelegenheit nach oben, bis du zu dem ersten Djinn kommst. Während er herumfliegt, kannst du immer noch mit der Blaze Orb/Leuchtendes Schwert-Kombination auf ihn einschlagen. Wenn er landet, schlägst du mit den selben Mitteln weiter auf ihn ein und rennst davon, wenn er sich dreht. Führe diese Attacken fort, bis du ihn besiegt hast.

Gehe zurück in den Panel-Raum und begib dich zum oberen linken Panel. Schlittere hinein, und du kommst vor einem feurig aussehenden Hintergrund wieder heraus. Gehe zuerst nach links, dann nach unten und in den Raum mit den drei möglichen

Ausgängen. Nimm den unteren und gehe weiter, bis du ein paar Bomben in einem Raum zu deiner Rechten siehst. Benutze sie, um die beiden Zyklopen in der Wand in die Luft zu jagen, damit sie den Weg zu einem Schalter freigeben. Berühre ihn und renne dann schnell nach unten, bis du die Bomben erreichst. Gehe nach links, bis du die zeitweise vorhandenen Plattformen siehst. Trete darauf und begib dich zu der ersten rechts. Die Kiste enthält einen roten Schlüssel.





Benutze die Gleitschuhe und den Blast Orb, um zu der Tür hinüberzuspringen, die sich über dem Eingang zu der Kiste befindet (damit du nicht herunterfällst). Nun gehst du durch die Tür und nach links. Du kommst in einen Raum voller Flammen und kannst in keine Richtung weitergehen. Hier empfiehlt sich die Kombination aus Steinschuhen und Blast Orb. Damit kannst du die Flammen loswerden und

dir den Weg hindurchbahnen. Sei aber trotzdem gewarnt - benutze den Zauber nur, wenn du festen Boden unter den Füßen hast, denn sonst brichst du durch. Diesmal jedoch willst du ja nach unten fallen.

Begib dich in die untere rechte Ecke des Raums und nimm die erste Tür zu deiner Rechten, wo du wieder ein paar Bomben und einen Zyklopen findest. Jage das Ganze in die Luft, um zu einem Schalter zu gelangen, den du aktivieren solltest, um den Sand in Stein zu verwandeln.



Nun gehst du über den Ausgang in der oberen rechten Ecke des ersten Raums, in dem du gelandet bist, zurück in den Feuerraum. Begib dich in die untere linke Ecke des großen Feuerraums und steige die Stufen in den angrenzenden Raum hinunter. Wieder begibst du dich in die untere linke Ecke, und nun kannst du die Brücke überqueren, denn der Sand sollte nun immer noch Stein sein. Als Belohnung winkt ein gelber Schlüssel.



Gehe die Stufen wieder hoch und in den Raum zu deiner Linken. Nun nimmst du den Weg, der dich in den unteren Bereich des nächsten Raums führt. Dort kämpfst du dir deinen Weg an den Flammen vorbei zum Ausgang oben rechts. Betätige den Schalter und gehe durch den Ausgang unten rechts. Mach dir keine Sorgen, wenn die Blöcke verschwinden, bevor du den Weg ganz geschafft hast, denn du kannst den Blast Orb und die Gleitschuhe benutzen, um den Rest der Strecke springend zurückzulegen. Gehe durch die Tür, um zu dem nächsten Djinn zu gelangen.

Benutze wieder die Taktik mit dem Feuer Orb und dem Leuchtenden Schwert, aber wenn der Djinn beginnt, Feuer zu spucken, rennst du hinter ihn und schlägst auf ihn ein, bevor dich das Feuer erreichen kann.

Um Zeit zu sparen, kannst du einen Engelsflügel benutzen und in das erste Panel links gehen. Wenn du auftauchst, gehst du weiter, um dem Djinn gegenüberzutreten. Dieser hier ist sehr schwierig zu besiegen. Achte auf die großen Dreckbrocken, denn sie können eine Menge Schaden anrichten. Was du auch immer tust, laß dich nicht von einer seiner Blitzattacken erwischen, denn

dieserichten dich wirklich übel zu. Warte, bis er läuft, bevor du ihn angreifst. Der letzte Djinn befindet sich im rechten oberen Panel, und er gehört zu den Wasserkreaturen. Um ihn zu töten, wartest du, bis er an die Wasseroberfläche kommt, und dann frierst du sie mit den schweren Stiefeln und dem Freeze Orb ein. Er bleibt stecken, und du kannst ihn angreifen.

Wenn das nicht funktioniert stellst du dich wieder hinter ihn (der Rücken ist bei allen Djinns ein schwacher Punkt) und greifst an. Wenn er besiegt ist, gehst du zurück in die Stadt, stockst deinen Kräutervorrat auf, verbringst eine Nacht im Gasthof und speicherst vor der letzten Schlacht noch einmal ab.

Die letzte Schlacht

Wenn alle vier Djinns freigesetzt sind, gehst du die anderen Stufen hinunter in den Transporterraum, wo du auf Pazort triffst. Er verfügt über eine Reihe von Angriffstechniken - einen Freeze-Shot, der einen Teil des Screens mit Eis bedeckt, und eine Taktik, die deiner Kombination aus Blast Orb und Steinschuhen ähnelt. Der Trick besteht darin, die ganze Zeit in Bewegung zu bleiben und Pazort so oft wie möglich von hinten anzugreifen, während seine Attacken in eine andere Richtung zielen. Auf diese Weise erzielt man die besten Ergebnisse, und nun hast du das Spiel beendet.



TIPS & TRICKS - E-J

Auch diesen Monat setzen wir unser Tips & Tricks Codes-ABC fort - ich hoffe, ihr habt Spaß daran.



EARNEST EVANS

LEVELSPRUNG

Während des Spiels pausierst du und drückst oben, A, unten, B, links, A, rechts und B. Fahre mit dem Spiel fort, und du kannst die aktuelle Stage verlassen.

ECCO

PASSWÖRTER

- Undercaves - GMRIQDCM
- The Vents - IUEINLDP
- The Lagoon - GRTJZYJF
- Ridge Water - OVDJDSL B
- Open Ocean - GMYMDSL I
- Ice Zone - GMBRHSL I

ECCO 2

LEVELAUSSWAHL

Beginne das Spiel ganz normal und pausiere. Nun drückst du A, B, C, B, C, A, C, A und B. Nun hast du Zugriff auf eine Levelauswahl und eine Unbesiegbarkheits-Option. Es ist auch möglich, sich alle Rendersequenzen anzuschauen, indem man sich in Level 34 begibt und den History Glyph ansingt.

F

F-22 INTERCEPTOR

LEVELCODES

- USA-Kampagne - OHG)1)
- Korea-Kampagne - 7DG002
- Irak-Kampagne - K10BOU
- UdSSR-Kampagne - F22F22
- Aces-Kampagne - M10106

FATAL FURY

UNENDLICH VIELE CONTINUES

Wenn du ein Spiel verlierst und der Continue-Screen erscheint, hältst du oben und drückst A, B und C gleichzeitig. Lasse die Buttons los und wiederhole das Ganze. Mit jeder Wiederholung der Sequenz erhöht sich die Zahl deiner Continues um ein weiteres.

FIFA SOCCER

TURNIER-PASSWÖRTER

- Viertelfinale - Arg Vs Can F74YBB79PT
- Halbfinale - Arg Vs Aus F74YBB591D4
- Endspiel - Arg Vs Eng F74YBB85P1P9

LIGEN-PASSWORT

Um 13 von 13 Spielen mit den EA Allstars zu gewinnen - QP5CW4J1PY1MR

PLAY OFFS

Endspiel mit den EA Allstars - X8XZW4TR1PH

FLASHBACK

CODES

Easy	Normal	Expert
1-PIXEL	1-FALCON	1-CLIO
2-BETSY	2-DATA	2-ACRTC
3-PANCHO	3-MILFORD	3-BLOB
4-STUDIO	4-QUICKY	4-STUN
5-TOHO	5-BIJOU	5-MIMOLO
6-AKANE	6-BUBBLE	6-HECTOR
7-INCBIN	7-CLIP	7-KALIMA



GAIN GROUND

Begib dich in den Optionen-Screen und drücke A, C, B und C auf dem ersten Joypad. Dann erscheint auf dem Bildschirm eine Levelauswahl-Option.

GHOULS 'N' GHOSTS

UNBESIEGBARKEIT

Im Titelscreen wählst du den Optionen-Screen viermal hintereinander an. Dann drückst du im Titelscreen viermal A, zweimal oben, links, rechts, links und schließlich noch einmal rechts. Dann hältst du den B-Button und drückst Start.

GLOBAL GLADIATORS

EXTRALEBEN

Pausiere und drücke A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B und A. Dann fährst du mit dem Spiel fort. Eine Stimme ruft „You Cheater!“, wenn du alles richtig gemacht hast. Man kann dies so oft wiederholen, wie man will.

LEVELSPRUNG

Pausiere und drücke B, C, B, A, B, B, C, B, A und B. Fahre mit dem Spiel fort, und du gelangst automatisch ans Ende des Levels.

UNENDLICH VIELE LEBEN

Wenn das Virgin-Logo erscheint, drückst du A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A und C.

H

HELLFIRE

EXTRA-CONTINUES

Wähle auf dem Optionen-Screen „hard“ und begib dich dann in die Soundauswahl. Hör dir eine beliebige Nummer länger als 70 Sekunden an. Dann beginnt das Spiel, und anstatt von „Schwierigkeitsgrad/Difficulty Setting“ erscheint „Yeah Right“. Damit weißt du, daß der Cheat aktiviert wurde. Nun verfügst du über 99 Continues.

I

THE IMMORTAL

LEVELCODES

Level 3	6E1EC21000E10
Level 4	465FA31001EBO
Level 5	D4BFD41000EBO
Level 6	BCFEF51010A41
Level 7	6B10F61010ACL
Level 8	E590D710178C1

UNBESIEGBARKEIT

Warte, bis der Levelname erscheint und halte den Start-Knopf gedrückt. Halte nun A, bis das Spiel beginnt, und lasse A los, um schließlich unbesiegt zu werden.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

LEVELAUSSWAHL

Wenn das LucasFilm-Logo erscheint, drückst du A, B, C, B, C, A, C, A und B. In der Level-Option findest du nun SHHHHHHHHH statt Normal. Dies versetzt dich in die Lage, jeden beliebigen Level anzuwählen.

J

JAMES POND

ALLE AUSGÄNGE ÖFFNEN

Auf dem Titelscreen drückst du C, links und Start. Im Spiel drückst du A, B, C gleichzeitig, während du das Steuerkreuz rotieren läßt. Dies öffnet alle Ausgänge und macht das Spiel um ein Vielfaches einfacher.

JAMES POND 2: ROBOCOD

UNBESIEGBARKEIT

Auf dem ersten Dach sammelst du die Objekte in der folgenden Reihenfolge ein: Kuchen (cake), Hammer (hammer), Erde (earth), Apfel (apple) und Wasserhahn (tap) (CHEAT).

UNENDLICH VIELE LEBEN

In der Sport-Zone sammelst du nach dem Überqueren der Spikes die Objekte in der folgenden Reihenfolge ein: Lippen (lip), Eis (Icecream), Geige (Violin), Erde (earth) und Schneemann (snowman) (LIVES).

EXTRA-POWER

Sobald du die zweite Grube mit den Spikes in der ersten Sports Zone passiert hast, sammelst du die Objekte in der Reihenfolge ein, daß man mit ihnen das Wort P, O, W, E, R buchstabiert.

LEVELAUSSWAHL

Auf dem Titelscreen drückst du A, C, unten, links und Start. Nun gelangst du in einen Optionen-Bildschirm, in dem du den Level anwählen kannst, mit dem du beginnen willst.



Bei einem genügend großen Vorrat an Batman-Symbolen verwandelt sich der düstere Hero in einen noch stärkeren Klopfer.



Der Vierfach-Schatten gehört mit zu den hilfreichsten Power-Ups (oben). Aufpassen! In dieser Stage nimmt euch Two-Faces zeitweise ins Visier (unten).

BATMAN FOREVER

Eine der letzten Nachwehen der beliebten Film-Lizenz trifft uns jetzt! Im Gegensatz zur Mega Drive-Version bietet der Saturn-Batman jedoch handfeste Beat 'em Up-Kost im reinen Arcadestil!



Wegen einer negativen Energie muß sich Batman für kurze Zeit als Miniatur-Ausgabe durchschlagen.

Das ist auch logisch, da es sich tatsächlich um die gleichnamige Arcade-Adaption handelt. Dementsprechend schnörkellos präsentiert sich auch das gesamte Umfeld - einfach den Charakter Batman oder Robin auswählen (dargestellt durch beeindruckende Render-Figuren), und schon beginnt die Endlos-Keilerei. Wie bei Capcoms Klassiker Final Fight handelt es sich spieltechnisch um einen horizontal scrollenden Prügler, bei dem euch abschnittsweise immer mehrere Bösewichte auf einmal serviert werden. Die systematische Dezimierung der Gegner erfolgt durch drei Aktionstasten, die für einen Sprung, einen Kick oder stilistisch einwandfreie Box-Einlagen sorgen. Im Zusammenspiel mit dem Pad sind ferner Combos, Double KOs oder andere Schlagvariationen möglich. Sammelt ihr zudem Power Ups ein, wie beispielsweise Batarangs, aktiviert ihr diese Extrawaffen durch den Schlagknopf. Das Repertoire an Items ist dabei durchaus kreativ. Erwischt ihr beispielsweise Batmans Fangseil, so könnt ihr euch damit quer über den Bildschirm schwingen und so auf bequeme Weise alle Feinde erledigen. Eine besondere Bedeutung kommt zudem den Batman-Symbolen zu. Sammelt ihr genügend dieser Items auf, so erhält der Hero

besondere Kräfte. Zur zusätzlichen Motivation entwickelten die Designer noch ein spezielles Item-System. Am Ende einer Runde wird jeweils abgerechnet, zum Beispiel wie viele Batman-Symbole ihr eingesammelt habt. Für jede Kategorie wird euch nach dem Kasensturz dann ein spezielles Power-Up angeboten, das ihr im nächsten Level einsetzen dürft. Im Falle des Combo-Bonus wäre dies beispielsweise „Doppelte Punktzahl pro Treffer“.

Ulf Schneider ■

Facts



Titel:	Batman Forever
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Acclaim
Release:	Dezember
Levels:	6+
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Arcade-Umsetzung, digitalisierte Sprites, 2-Spieler gleichzeitig

First Look

Ein weiterer Final Fight-Vertreter mit einer Fülle von digitalisierten Objekten und effektiv in Szene gesetzter Daueraction. Bleibt nur zu hoffen, daß die starke Pixelierung bis zur endgültigen Version noch beseitigt wird.

SONIC 3D

Er ist wieder da! Segas knuddeliges Nadelkissen präsentiert sich in seinem neuesten Abenteuer, das zwar ursprünglich nur den Mega Drive-Besitzern vorbehalten sein sollte, nun aufgrund einer Generalüberholung von Sonic X-treme aber als eine Art Zwischenlösung doch noch für Segas Flaggschiff umgesetzt wurde! Das Ergebnis kann sich sehen lassen!



Neu: Den bekannten Schutzschild gibt es diesmal in drei unterschiedlich starken Ausführungen.

Aufmerksame Sega Magazin-Leser kennen durch den großen Special-Bericht (1/97) im Prinzip schon alle relevanten Hintergrund-Infos zu dieser Hopserei, beispielsweise, daß die technisch versierten Programmierer von Traveller's Tales sich um die Saturn-Transplantation fürsorglich gekümmert haben. Es dürfte sich daher mittlerweile herumgesprochen haben, daß es sich bei Sonics neuester Hüpforgie

um ein Jump 'n Run in der isometrischen Perspektive handelt, wo ihr in dreidimensionalen Welten eine bestimmte Anzahl von kleinen Flickys befreien müßt, um den nächsten Abschnitt zu erreichen.

Suchen in einer 3/4-Perspektive? So etwas gab es doch schon einmal, werden vielleicht jetzt einige denken und sich dabei mit Sorgenfalte auf der Stirn an Spot goes to Hollywood für den Mega Drive erinnern, das zwar technisch überzeugte, jedoch spielerisch einiges schuldig blieb. Dreidimensional dargestellte Hüpfspiele sind in der Tat eine Herausforderung für den Programmierer, und das nicht nur in technischer Hinsicht. Durch die Einbeziehung der dritten Dimension und der somit enormen Bewegungsfreiheit birgt das Leveldesign nämlich oftmals unnötige Längen, und vor allem aus der Vernichtung der Feinde durch die klassische Sprung-Attacke

wird durch diese Perspektive ein schwieriges Unterfangen. Doch Segas Designer produzierten ein stimmiges Konzept, das geniale Weise beide besagten Schwächen vermeidet und gleichzeitig den Wiedererkennungswert von Sonic unterstreicht.

Um sämtliche Dr. Robotnik-Schergen zu erledigen, habt ihr die Möglichkeit, Sonics bekannten Spin Attack einzusetzen, bei dem er sich einigelt und auf Knopfdruck losdüst. Der Clou: Solange ihr die



Das Finale: In der letzten „Volcano Valley“-Stage kommt es zur entscheidenden Schlacht gegen Dr. Robotnik.



Sonic hat seine eingesammelten Piepmätze stets im Schlepptau. Nach einem Feindkontakt muß er sie aber schnellstmöglich wieder einsammeln.

Aktionstaste gedrückt haltet, rotiert der blaue Igel auf der Stelle, während ihr mit dem Steuerkreuz - mit dem 3D-Pad spielt es sich am besten - die Richtung bestimmt und so in aller Ruhe den Feind anvisieren könnt. Langeweile wurde durch ein gleichermaßen geschicktes wie abwechslungsreiches Leveldesign verhindert. Bumper, Loopings und Laufräder jagen euch beispielsweise förmlich durch die Szenarien, damit, wie bei den zweidimensionalen Mega Drive-Abenteuern, ordentlich Tempo aufkommt. Jede der insgesamt fünf Welten bietet außerdem, neben einem völlig neuen grafischen Outfit und Widersachern, unterschiedliche Spiel-Elemente. In der High-Tech-Welt „Gene Gadget“ transportieren euch beispielsweise Luftrohre in Windeseile von einem Ort zum anderen, während euch in der Schnee-Welt „Diamond Dust“ der spiegelglatte Boden und ein hinterhältiger Eisstrahl, der euch für kurze Zeit in einen Eisblock verwandelt, vor Probleme stellt - für Langeweile bleibt da keine Zeit!



Die Oberwelt ist in fünf völlig unterschiedlichen Abschnitten unterteilt.

Word Up



Sonic 3D beweist, daß Hüpf-Spiele in der heiklen 3/4-Perspektive sehr wohl spannend und präzise spielbar sind. Maßgeblich daran beteiligt ist das tolle Leveldesign mit vielen abwechslungsreichen Anforderungen und einigen Geheimnissen sowie die hilfreiche Spin Attack, mit der ihr die Feinde präzise anvisieren könnt. Der rundum stimmige technische Rahmen und das routiniert umgesetzte Gameplay tragen das übliche dazu bei, daß ihr mit dem 3D-Pad bewaffnet die nächsten Stunden hochmotiviert vor der Flimmerkiste sitzen werdet - mein Wort!



Der sehenswerte Videofilm zu Beginn überzeugt mit tollen Rendersequenzen und sehr guter Bildqualität.



Am großen Ring liefert ihr alle eingesammelten Flickys ab, wobei sich die Punkte pro abgeliefertem Piepmatz verdoppeln.



Nur wenn ihr genügend Flickys eingesammelt habt, erreicht ihr das Extraleben-Symbol.



Dr. Robotnik zum ersten: Eine stachelige Eisenkugel versucht euch plattzuwalzen; sobald der Schurke sie wieder einsammelt, ist er für kurze Zeit verwundbar.



Nur mit der speziellen Rotiertechnik in der „Rusty Ruin“-Welt könnt ihr die störenden Säulen aus dem Weg räumen.



Die grafischen Effekte wurden toll umgesetzt. Diese Brücke gibt unter Sonics Gewicht nach, wodurch sich ihre Farbigkeit und Form verändert.

Die 3D-Runde

In jedem Level (außer den Boss-Stages) wurden Sonics Freunde Knuckles und/oder Tails versteckt. Doch das Suchen nach seinen Spielkameraden lohnt sich, denn sobald ihr einen Charakter entdeckt habt, gelangt ihr in eine 3D-Welt, die übrigens nicht nur den Saturn-Besitzern vorbehalten bleibt. Diese Bonusrunde ähnelt sehr stark der von Sonic 2. In einem Tunnel rennt ihr mit einem wunderschönen Polygon-Sonic quasi in die Tiefe des Bildschirms hinein und müßt versuchen, pro Abschnitt eine vorgegebene Anzahl von Goldringen zu erwischen. Ist euch dies zweimal geglückt, seid ihr zum Schluß entweder im Besitz eines Chaos-Emeralds oder eines Freilebens. Diese

Stage gibt übrigens einen Vorge-schmack darauf, was bei Sonic Xtreme möglich ist.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Sonic 3D
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Januar
Preis:	ca. DM 129,95
Spieler:	99,95
Levels:	18
Save Game:	Nein
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Unterstützt 3D-Pad, isometrische Perspektive

Grafik 79%

Die farbenprächtigsten und abwechslungsreichsten Render-Grafiken, die es momentan auf dem Saturn zu bewundern gibt, viele niedliche Grafik-Gags und liebevolle Animationen.

Sound 84%

Wow! Die bekannt-fröhlichen Sonic-Melodien in einem völlig neuen Gewand, mal mit Dancefloor-Beat unterlegt, mal jazzig-angehaucht und sogar stimungsvoll weihnachtlich - klasse! Viele Soundeffekte sind bereits von früheren Sonic-Abenteuern bekannt.

Gesamt 82%

Sicherlich keine spielerische Offenbarung, doch für eine vermeintliche Notlösung aufgrund der tollen Render-Optik und dem motivierenden Leveldesign ein weiterer gelungener Sonic-Spaß.

Die geniale Bonus-Stage

Sobald ihr einen Knuckles bzw. Tails entdeckt habt (teilweise gut versteckt), geht es los! Wie bei Sonic 2 müßt ihr durch einen Tunnel laufen und eine gewisse Anzahl von Ringen einsammeln, damit ihr zum Abschluß den begehrten Chaos Emerald erhaltet. Mit Stacheln besetzte Kugeln und andere Barrikaden machen euch dabei das Einsammeln schwer. Neben dem tollen Spielspaß überzeugt diese 3D-Runde auch technisch durch eine ultraschnelle und vor allem saubere Polygon-Grafik, wodurch Sonic besser aussieht denn je.



Die Nacht beginnt.
 Unglaubliche Traumwelten erwarten Dich.
 Um Dich in dieser Welt zu behaupten,
 mußt Du nur eines tun:

Wachbleiben!



SONIC
 TEAM
 PRESENTS

NIGHTS™

into dreams...



EXKLUSIV FÜR
 SEGA SATURN



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

Es gibt Games, bei denen schläft man vor Langeweile fast ein. Bei dem neuen SEGA 3D-Actionspiel NiGHTS wird Dir das nicht passieren. Du mußt im mystischen Land Nightopia unzählige Abenteuer bestehen, um dann in dem grandiosen Finale - aber wir wollen Dir an dieser Stelle nicht zuviel verraten. Denn auch Du brauchst Deinen Schlaf. Nur soviel: NiGHTS ist technisch absolut wegweisend. So bietet es in Echtzeit gerenderte 3D-Polygonwelten

...and you thought it was just a game.

und eine absolut uneingeschränkte Bewegungsfreiheit des Helden. Die Level ändern ständig ihr Design. Die Zoom- und Rotations-effekte sind stufenlos verstellbar. NiGHTS wird mit einem 3D-Analog-Controlpad ausgeliefert, das Dir ein unbeschreibliches Fluggefühl bereitet.

Kurz: Du kannst Dir in Deinen kühnsten Träumen nicht vorstellen, was Du mit NiGHTS aus Deinem SATURN herausholen wirst.

Jam! Turbo! Extreme! Acclaims Fun Sports-Klassiker dreht auf dem Saturn durch eine völlig überarbeitete Grafik und noch aberwitzigere Dunk-Variationen erst richtig auf.

NBA JAM EXTREME



Mit NBA Jam hat die Arcade-Hitschmiede Williams/Midway vor gut drei Jahren ein neues Genre geschaffen: die Fun Sports-Games, bei denen der Simulationsgedanke klar im Hintergrund steht. Stattdessen wurde das Regelwerk auf ein Minimum reduziert und stark auf comi-

cartige Action gesetzt, bei der die physikalischen Gesetze nicht mehr zählen. Für so ein Sportspiel der ganz besonderen Art bietet sich natürlich kaum eine Sportart besser an als das ohnehin schon akrobatische und auf Show abonnierte Basketball in der amerikanischen Edel-Liga.

Simple, aber durchdachtes Gameplay!

Wer noch die NBA Jam Tournament Edition im Gedächtnis hat, wird in puncto Optionsvielfalt sicherlich enttäuscht sein, denn bis auf eine Trainingsoption bietet die dritte Neuauflage in diesem Bereich herzlich wenig. Vor allem den abgefahrenen Juice Modus mit den zahlreichen Power-Ups dürften einige NBA



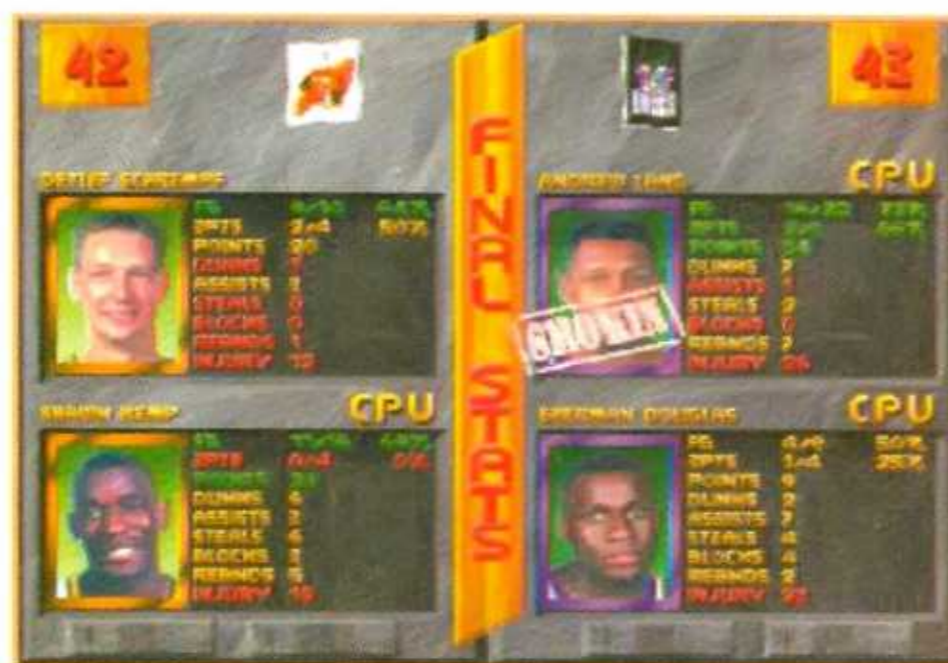


Die Kameraperspektive ist nicht einstellbar, dafür aber nicht statisch, so daß ihr immer im Bilde seid.

Jam-Freaks sicherlich schmerzlich vermissen. Mehr zu bieten hat der Silberling dafür im Gebiet Team/Spieler-Select. Alle 29 NBA-Mannschaften mit den jeweils fünf wichtigsten Korbwerfern sind vertreten, jedoch mit einer rühmlichen Ausnahme: Der Jahrhundertspieler Michael „Air“ Jordan ist aufgrund spezieller Werbepartner-Klauseln nicht dabei - schade! Die restliche sportliche Schar wurde in elf Kategorien eingestuft. Dazu zählen unter anderem die Attribute 3-Punkte-Wurf, Rebound oder Durchsetzungsvermögen. Bei der Zusammenstellung eures Duos solltet ihr daher darauf achten, daß beide Akteure gut miteinander harmonieren. Laßt zum Beispiel einen sicheren Werfer mit einem Dunk-Spezialisten zusammenspielen. Nachdem ihr eure Wahl markiert habt, kommt es gleich zum Tip Off, der dadurch entschieden wird, wer am schnellsten die Wurf-Taste drückt. Apropos „Werfen“: Die Aktionsmöglichkeiten werden wie gehabt durch lediglich zwei Tasten befehligt (Wurf, Pass & Block, Steal). Viele Variationen sind allerdings durch die Turbo- und die brandneue Extreme-Taste möglich, die den Akteuren für kurze Zeit noch mehr Power verleihen. Mit dem Extreme-Knopf sind dabei noch spektakulärere Dunks oder noch fiesere Steals möglich als mit der Turbo-Funktion, wobei sich der Extra-Energiebalken allerdings auch doppelt so schnell leert. Diese wenigen Tasten mögen zwar auf dem ersten Blick spartanisch wirken, nach einiger Zeit merkt man jedoch, daß die

Tücke im Detail liegt. So werden erfahrene Zocker immer neue Möglichkeiten entdecken, wie man möglichst effektiv den Ball durch die Maschen drescht. Wer zum Beispiel einen relativ sicheren 3-Punkte-Wurf erzielen möchte, sollte kurz vor dem Einlochen des Balls schnell noch die Pass-Taste drücken, um den anderen Basketballer anzuspielen, der bereits an der 3-Punkte-Linie lauert.

Ulf Schneider ■



Der beste Spieler erhält das Prädikat „Smokin“.

Word Up



In erster Linie fällt beim Extreme-Ableger vor allem die zeitgemäße Polygon-Optik auf, denn spielerisch ist - abgesehen von der Extreme-Taste - fast alles beim alten geblieben. Somit bietet der Fun Sport-Klassiker alle bekannten Tugenden der Vorgänger und erweitert sie um die neuesten, coolen Sprüche & Dunk-Variationen. Anlaß zur Kritik gibt nur der bisweilen hektische Spielverlauf sowie die stark pixelierte Grafik.



Jeder NBA-Recke hat insgesamt elf Eigenschaften, so daß man schnell über seine Stärken und Schwächen Bescheid weiß.



Mit der neuartigen Extreme-Taste sind noch spektakulärere Aktionen als mit der Turbo-Funktion möglich.

Check Up



Titel:	NBA Jam Extreme
Genre:	Sport
Hersteller:	Acclaim
Tel.:	0211-5233222
Release:	Januar
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-4
Levels:	29 Teams, über 170 Spieler
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Anfänger bis Profi
Besonderheiten:	4-Spieler-Adapter

Grafik 74%

Raffiniert gestaltete Zuschauerkulisse aus mehreren Texture-Ebenen, polygon generierte Basketballer mit coolen Motion Capture-Animationen, denen es allerdings an Farbigkeit mangelt.

Sound 77%

„I smell smoke!“ und andere markige Sprüche des imaginären Kommentators, dezente Hip Hop-Rhythmen, witzige Musik-Shuffles, eine einprägsame Titelmusik.

Gesamt 86%

Leicht zu erlernendes und dennoch fesselndes Fun Sport-Erlebnis, bei dem vor allem beim Spiel zu viert so richtig die Post abgeht.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Der vielleicht vorletzte zweidimensionale Auftritt der Street Fighter-Gilde, bevor die Mutter aller Prügelspiele auf Polygon-Basis in Serie geht, steht auf dem Prüfstand!

Die siebte, achte oder wievielte auch immer Auflage von Capcoms ewigem Klopper-Klassiker bedient sich auch nach Jahren Entwicklungszeit immer noch der bewährten Add-on-Zutaten. Auffällig sind in erster Linie dabei die neuen Gesichter, wobei das Adjektiv „neu“ tunlichst in Klammern zu setzen ist. Mit dem schwergewichtigen Wrestler Zangief und dem höchst dehnbaren Voodoo-Meister Dhalsim kehren nämlich zwei alte

Street Fighter Alpha 2 ist vielleicht das beste 2D-Beat 'em Up aller Zeiten!

Bekannte wieder in die Kampfarena zurück. Unter den insgesamt 18 Charakteren befindet sich zudem ein ehemaliger Bösewicht aus Final Fight namens Rolento, der seine Gegner gerne mit Wurfmessern bearbeitet, sowie brandneue Figuren, wie beispielsweise der ehrwürdige Kampfpreis Gen. Beim Gameplay wurde vor allem am Combo-System gefeilt. Sobald der zusätzliche Energiebalken mindestens Stufe 1 erreicht hat, stehen euch besonders fulminante Special Moves bzw. Super-Combos zur Verfügung, oder ihr startet den neuen „Custom Combo Timer“, wo

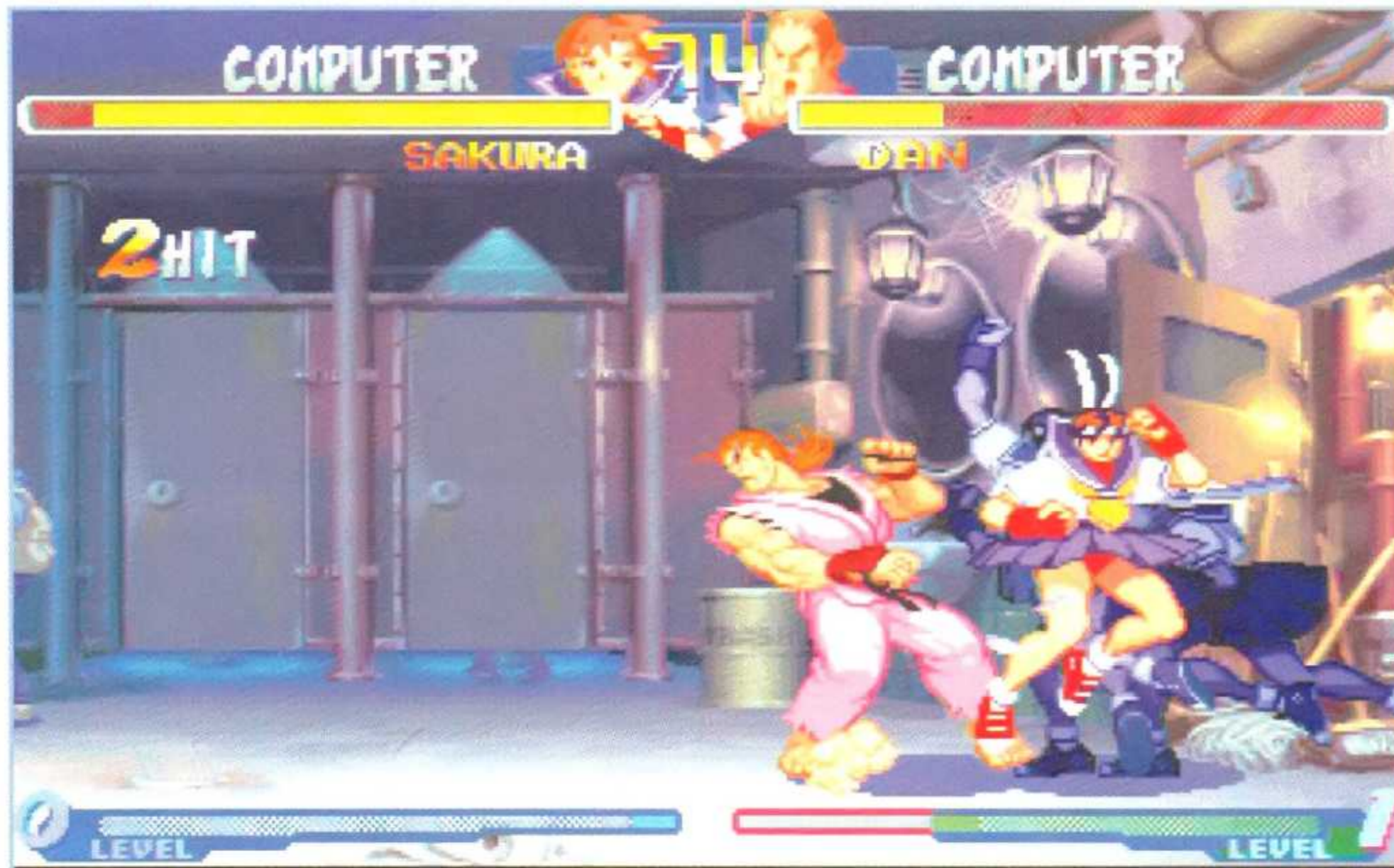




Dhalsims Feuerspeier-Fähigkeiten wurden stark verbessert.



Die Hintergrundgrafiken sehen diesmal farbenfroher aus.



Sakura ist neu im Kämpferfeld. Durch ihre Beintechniken ist sie ein ernstzunehmender Gegner.



Chun-Lis Super-Feuerball entpuppt sich als krasser Energieabzapper.

ihr innerhalb eines Zeitlimits Treffer mit besonders starker Wirkung austeilern könnt.

vs. Street Fighter, der angeblich auf der Game-Engine von X-Men: CoA basiert.

Ulf Schneider/Hans Ippisch

Die Zukunft!

Ende November stellte Capcom in Japan endlich eine erste Automatenversion von Street Fighter 3 vor. Wie vor einigen Ausgaben bereits gemeldet, handelt es sich dabei erneut um ein astreines 2D-Prügelspiel, das allerdings mit fast perfekten Animationen und grandiosen Grafik-Effekten überzeugen konnte. Das Gameplay wurde wiederum nur dezent überarbeitet, was uns nicht weiter wundert. Neben Street Fighter 3 befindet sich mit Street Fighter Ex übrigens der erste 3D-Streich der SF-Garde in der Entwicklung, außerdem kommt noch der Titel X-Men

Word Up



Fans von Ken & Co. werden vielleicht sagen: „Das beste Street Fighter aller Zeiten!“, alle anderen hingegen „Nicht's Neues auf dem Prügel-Sektor“. Bis auf ein paar spielerische Feinheiten, wie das verbesserte Combo-System, eine überarbeitete Grafik und einigen neuen Charakteren hat sich in der Tat nichts verändert. Wem das reicht oder wer noch nicht im Besitz des Vorgängers ist, sollte ruhig zugreifen, denn die Spielbarkeit ist phantastisch. Ansonsten könnt ihr, den Hunderter sinnvoller investieren.



Der Russen-Wrestler Zangief beißt sich gerade am Gegner fest.

Check Up



Titel:	Street Fighter Zero 2
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Capcom
Tel.:	040-391113
Release:	Januar
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1-2
Levels:	18 Kämpfer
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Für Anfänger bis Profis
Besonderheiten:	X-te Auflage, des Prügelklassikers

Grafik 73%

Bitmapgrafik pur: Farbenprächtiges und dezent animiertes Hintergrundlayout, große Sprites mit relativ flüssigen Bewegungsabläufen.

Sound 61%

Harmloser Synthie-Pop mit angedeuteten House-Rhythmen, mittelprächtige Schlag- & Ächz-Geräusche.

Gesamt 85%

Nach so vielen Updates wurde das ausgeklügelte Gameplay natürlich perfektioniert, revolutionäre Ideen sind aber nach wie vor Fehlanzeige.

Daß Rennspiele sich nicht ausschließlich um Stock-Cars, Rally-Fahrzeuge oder Formel 1-Boliden drehen müssen, wollen Microsoft, Psygnosis und Gremlin zufälligerweise zeitgleich beweisen. Letzteres Softwarehaus hat immerhin das Glück, daß es die Saturn-User als einzige mit diesem Konzept in die Läden locken will. Ob Hardcore 4x4 an den Erfolg von Actua Golf anknüpfen kann, haben wir für euch herausgefunden....

Präsentation wie gehabt!

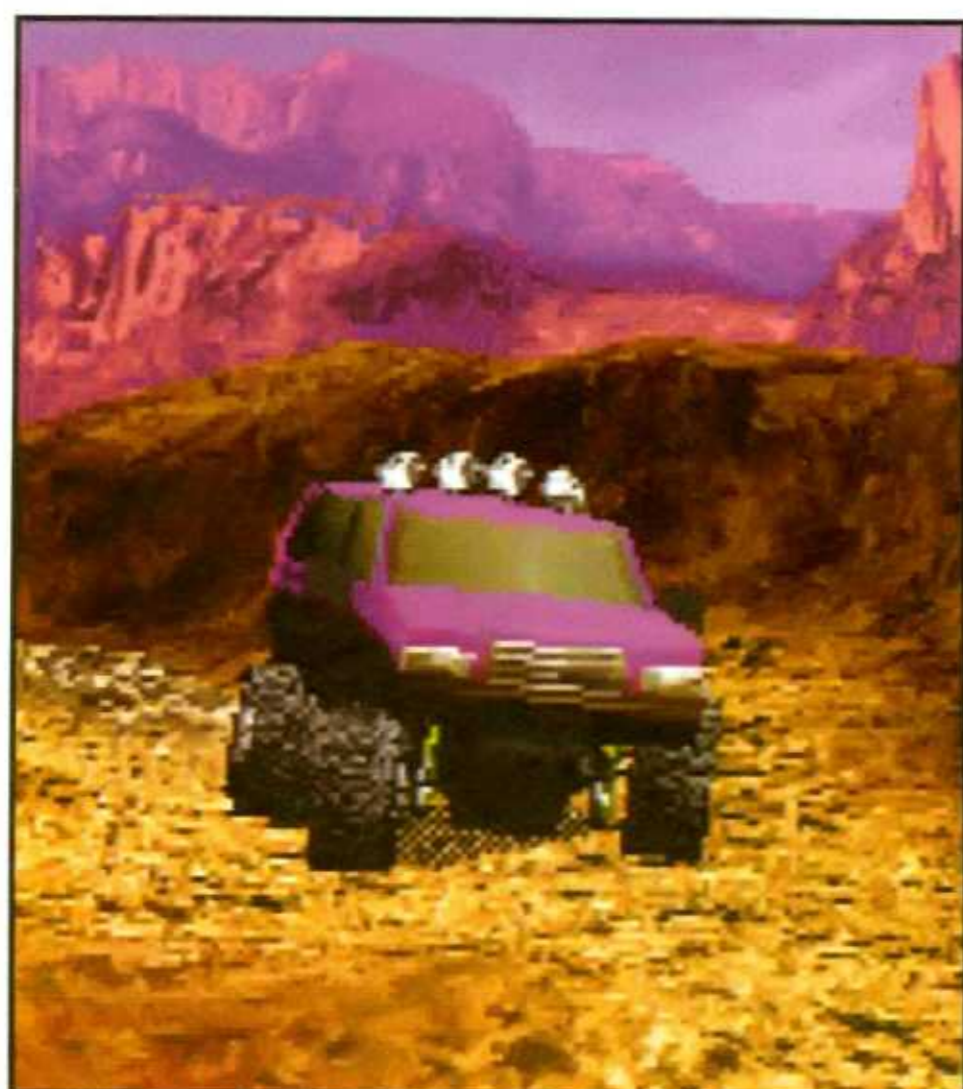
Das Drumherum wird im typischen Gremlin-Stil präsentiert. Schmucke, übersichtliche Menüs in deutscher Sprache, vielfältige Optionen und akzeptable Ladezeiten machen Lust auf das Spiel, das sich mit sechs verschiedenen Trucks und Strecken um eine hohe Langzeitmotivation bemüht. Wie gehabt empfiehlt es sich, auf jeder Strecke ein ausgiebiges Training zu

absolvieren, bevor man den Zeitfahr- oder Wettkampfmodus ausprobiert. Dies ist auch ganz besonders deswegen ratsam, weil das Streckendesign alles andere als konventionell oder übersichtlich ist. Zum einen handelt es sich nämlich um keine geteerten Pisten mit Bügelbrettambitionen, zum anderen verhindern mehr als einmal herumstehende Felsbrocken den Blick auf den weiteren Streckenverlauf. Wenn man seinen Wagen nicht von außen betrachtet, sondern profigerecht

HARDCORE 4x4



Monster Trucks scheinen immer mehr in Mode zu kommen! Während Microsoft die PC-User dank Intel Pentium Prozessor mit Riesenreifen plattrollen möchte und Psygnosis an einem packenden PlayStation-Game gleicher Machart bastelt, legt Gremlin schon jetzt ein interessantes Saturn-Rennspiel rund um die Riesentrucks vor!



Nimmt man im Cockpit Platz, so darf man noch einen Drehzahlmesser betrachten (oben).



Selbst bei wildesten Schneetreiben düsen die Trucks über die Piste. Zu beachten ist der schucke Schneemann am rechten Straßenrand, der als Streckenmarkierung dient.

BREAKPOINT

Fast ohne jegliche Vorankündigung schleicht sich Oceans Tennis-Simulation auf den deutschen Markt!

Man darf sich durch das Cover nicht täuschen lassen. Der Knaube sieht zwar Pete Sampras täuschend ähnlich, statt renommierter Filzballkünstler wirken bei Breakpoint aber nur CPU-Nobodys in Form von vier Frauen und Männern mit. Mit diesen virtuellen Tenniscracks dürft ihr wahlweise alleine oder im Doppel ein Probespiel absolvieren oder beim Super Cup bei zahlreichen Turnieren um Ranglistenpunkte kämpfen. Wer noch ein paar



Abgesehen von einem einsamen Balljungen bietet Breakpoint nur wenig Details (oben). Durch die L- und R-Taste steht eine tiefe Perspektive zur Verfügung, die dank großzügiger Kollisionsabfrage auch spielbar ist (links).

Check Up



Titel:	Breakpoint
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Ocean / Laguna
Tel.:	06107-945145
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1-4
Levels:	8 Tennisspieler
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Besonderheiten:	Paßwortsystem, 4-Spieler-Adapter

Grafik 59%

Kantige Polygon-Akteure ohne jegliche Definition, gelungene Motion Capture-Animationen, recht triste Court-Grafik.

Sound 52%

Bei Breakpoint herrscht fast absolute Stille, nur eine Titelmelodie, eine gefällige Zuschauerkulisse und dezente Schlaggeräusche unterbrechen die Ruhe.

Gesamt 51%

Ödes Hausfrauen-Tennis ohne jegliche spielerische Dynamik.

Word Up

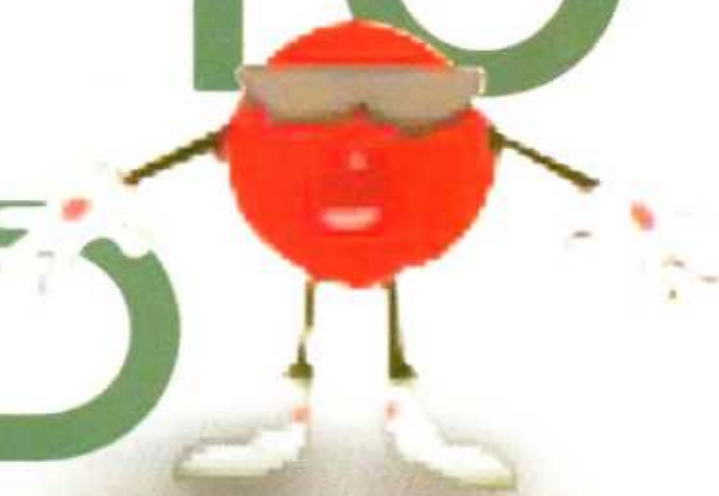


Selten habe ich mich bei einer Tennis-Simulation derart stark gelangweilt. Statt flotte und abwechslungsreiche Ballwechsel bietet Breakpoint nur ödes Grundlinienspiel. Die Gründe sind vielfältig: Erstens kann man die Schlagrichtung mit dem Pad kaum beeinflussen, zweitens läuft der Spieler auf der vertikalen Ebene nur äußerst träge, so daß eine Netz-Attacke kaum entstehen kann. Der unsinnige Auto-Aufschlag und die triste Technik runden den mittelprächtigen Eindruck ab.

Freunde um sich schart, kann sogar im Eliminierungsverfahren um die Tenniskrone spielen. Von der Steuerung her präsentiert sich diese Simulation erstaunlich einsteigerfreundlich. So aktiviert ihr mit der A- oder C-Taste einen Auto-Aufschlag, der allerdings nicht beeinflussbar ist. Wer hingegen einen gefährlicheren Aufschlag servieren möchte, sollte es lieber manuell versuchen. Die Padbelegung der Schlagvariationen ist ungewöhnlich: Mit der unteren Knopfleiste aktiviert ihr nur den Grundschat, während mit den restlichen Tasten noch ein Backspin, Lob oder Topspin ausgeführt werden kann.

Ulf Schneider ■

SPOT GOES TO HOLLYWOOD



Kleiner Punkt, ganz groß: Für das 7 Up-Maskottchen Spot wurden keine Kosten und Mühen gescheut, um den Sprung in das 32 Bit-Zeitalter attraktiv zu gestalten.

Kaum ein Videospiel wurde derart lange angekündigt (18 Monate!) wie die 32 Bit-Fortsetzung des Spiels mit dem kleinen 7 Up-Maskottchen. Dieser rote Punkt muß bei seinem Saturn-Debüt ein Abenteuer ganz besonderer Art erledigen: Durch eine magische Blase wird Spot in einem Getränkeautomaten in einem Kino zum Leben erweckt. Da Spot nicht nur klein, sondern auch noch furchtbar tolpatschig ist, gerät er in den Filmprojektor und wird auf diese Weise in die Dimension der Hollywood-Filme befördert. So muß Spot seine Jump & Run-Aufgaben beispielsweise auf einen Piratenschiff, in einem Indiana Jones-Tempel oder auf dem Jurassic Park-Gelände erledigen. Ihr dürft Euch dabei stets in isometrisch dargestellten Szenarien in alle vier Himmelsrichtungen bewegen. Zur Verteidigung gegen die zahlreichen Widersacher steht Euch ein Dauerschuß zur Ver-

fügung, der durch einige Power-Ups kräftig aufgepeppt werden kann (Streuschuß, Eisstrahl). Für Spürnasen bietet Spot goes to Hollywood eine Menge; so gibt es in jedem Level zahlreiche Bonusräume sowie drei Extra-Levels, die man allerdings nur mit einem großen Aufwand zu Gesicht bekommt.

Ulf Schneider ■



In diesem Bonusraum dürft ihr fleißig an der Streckbank drehen, was allerdings keine Extrapunkte einbringt.



In einigen Stages wird kräftig geballert, wie beispielsweise beim Friedhof-Level, den Spot auf einem fliegenden Besenstiel durchquert.

Word Up



Der Aufwand, den Virgin hier betrieben hat, ist wirklich beträchtlich. Die Luxus-Soundkulisse, zahlreiche CG-Clips und die abwechslungsreiche Render-Grafik sind schlichtweg famos und lenken sogar von einigen Längen beim Level-design ab. Da auch der Umfang stimmt, springt insgesamt das Urteil „Empfehlenswert“ heraus.

Check Up



Titel:	Spot goes to Hollywood
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Virgin
Tel.:	040-391113
Release:	Februar
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	20 + 3 Bonuslevel
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Isometrische Perspektive, bombastische Musikuntermalung

Grafik 81%

Vielfältige CG-Filmclips in cinematischer Aufmachung, sehr abwechslungsreiche, comicitige Render-Grafiken mit vielen liebevollen Details.

Sound 86%

Das Dream-Team schlug zu: John Williams' („Star Wars“) orchestrale Filmmusik sorgt im Intro für Stimmung, während die geniale In-Game-Musik vom US-Musikus Tommy Tallarico stammt.

Gesamt 76%

Spielerisch sicherlich keine Offenbarung, die tolle Aufmachung und der große Spielumfang sorgen aber unter dem Strich für ein gepflegtes Jump & Run-Vergnügen.

SEGA AGES

Drei der wohl berühmtesten Arcade-Spiele aller Zeiten als 1:1-Umsetzung auf einer CD? Dies hört sich zweifellos mächtig erfolgversprechend an, besonders wenn man den günstigen Preis bedenkt. Wir nahmen Platz in unserer Zeitmaschine...

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Testbericht zu einer solchen Classic-Compilation zu verfassen: Entweder man gibt ihr angesichts des unzeitgemäßen Gameplays und der altbackenen Grafik eine Horrorwertung und verurteilt solche Unternehmungen als pure Geldschneiderei oder man dankt dem Publisher als alter Konsolenveteran für die traumhafte 1:1-Umsetzung von Titeln, die man sich schon immer für den heimischen Fernsehabend gewünscht hat. Ich bevorzuge letztere Variante, insbesondere auch deswegen, weil die Titel auch heute noch einen erstaunlich frischen Eindruck hinterlassen und nicht wie so manch andere Klassiker-Zusammenstellung nur noch als Ausstellungsstück in einem Museum erhalten können.

Die Mutter aller 3D-Spiele!

Welches Spiel brachte die 3D-Welle so richtig ins Rollen? Sicherlich nicht Tempest 2000, das mit simplen Vektoren räumliche Ansichten vermitteln wollte. Vielmehr war es Space Harrier, das bewies, daß 3D-Spiele auch grafisch interessant und abwechslungsreich sein können. Das abgefahrenere phantastische Szenario und die genial komponierten Soundtracks trugen ebenfalls ihr Scherflein dazu bei, daß dieser Titel der interessanteste des vorliegenden Dreierpacks ist, obwohl er als erster erschien. Der Flug des Helden mit dem Raketenantrieb durch die wahnsinnig schnell scrollenden Levels



Die konkurrierenden Fahrzeuge in Out Run lassen sich durchaus realistischen Vorbildern zuordnen, hier beispielsweise einem BMW Cabrio.



Selbst diesen Überschlag hat unser Pärchen problemlos überstanden.

wird durch heranschwebende Raumschiff-Formationen, teils recht hartnäckige Gegner mittelgroßen Formats und gar nicht so schwer zu besiegende Endgegner nur geringfügig erschwert. Hauptsächlich hat man damit zu kämpfen, daß man nicht in die diversen Säulen und Pilze donnert, was rigoros mit Lebensabzug bestraft wird. Der Bonus-Flug mit dem weißen Drachen und die Kämpfe mit den teils



In späteren Levels wird man von einem feindlichen Düsenjäger meilenweit gejagt.



Diese drei schwarzen Satelliten muß man der Reihe nach vom Himmel holen.



zweiköpfigen Drachen schließlich sind die Höhepunkte des Spiels, das Afterburner als indirekten Nachfolger zu seiner Verwandtschaft zählen darf. Das Spielprinzip ist prinzipiell identisch, der einzige Unterschied ist, daß man hier dem Ganzen ein militärisches Ambiente verpaßte und Fantasie-Gestalten gegen Düsenflugzeuge austauschte. Außerdem hat man dank modernerer Grafik-Engine die Möglichkeit, das Flugzeug zu rotieren oder den Horizont kippen zu lassen. Der

Flug durch den Canyon gilt schließlich noch heute als einer der Höhepunkte der Spielegeschichte. Der dritte und letzte Vertreter dieser Compilation darf sich letztendlich rühmen, Vorreiter der modernen Rennspiele zu sein. In dem damals absolut aufsehenerregenden

Out Run düst man im Ferrari mit einer schicken Blondine auf dem Beifahrersitz durch die unterschiedlichsten Landschaften, wobei man (revolutionär!) sogar verschiedene Abzweigungen wählen darf. Im Vergleich zu Daytona USA C.C.E. lassen sich die altertümlichen Grafik-Effekte zwar nicht wegschminken, doch Features wie einstellbares Autoradio und Kartenauswertung lassen Out Run noch heute als nettes Rennspiel durchgehen.

Hans Ippisch ■



Der Start vom Flugzeugträger war seinerzeit das Gesprächsthema.



Der gekippte Horizont verrät, daß die 3D-Engine seit Space Harrier deutliche Fortschritte gemacht hat.

Word Up



Mir als altem Arcade-Fan konnte Sega fast kein schöneres Geschenk bereiten. Space Harrier liebe ich aufgrund der phantasievollen Drachen und der genialen Musik, Out Run halte ich für den Vorreiter aller modernen Rennspiele und Afterburner ist mir als intensivstes Hydraulik-Erlebnis in bester Erinnerung. Das schnörkellose Gameplay ist nicht mehr zeitgemäß, hat aber ebenso wie Bubble Bobble oder so manche Namco-Perle ein faire Bewertung verdient.

Check Up



Titel:	Sega Ages
Genre:	Arcade
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Januar
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1
Levels:	3 Spiele
Save Game:	Continues
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
Besonderheiten:	3 Spiele auf einer CD

Grafik 60%

Ganz hübsche 3D-Bitmap-Zoom-Grafiken mit viel Abwechslung, allerdings nicht mehr ganz zeitgemäß.

Sound 71%

Die Qualität von 'Zeitlose Eleganz!' (Space Harrier) bis ziemlich nervig (Out Run)!

Gesamt 70%

Wer auf alte Klassiker steht, darf sich diese kurzweilige Compilation nicht entgehen lassen. Wer kein Interesse an Spiele-Oldies hat, sollte sich davon fernhalten.



Oben: In Tunnel B1 kracht es an allen Ecken und Enden.
Links: Die Transparenz-Effekte wurden relativ ordentlich umgesetzt.

TUNNEL B1



Daß man den Worten der Neon-Programmierer nicht immer trauen darf, bekamen die Saturn-User deutlich zu spüren. Ursprünglich schimpften die Programmierer über die angeblich unzureichende Leistungsfähigkeit des Saturn, um dann vom Clockwork Knight-Produzenten über die tatsächlichen technischen Details aufgeklärt zu werden. Anschließend hieß es, daß Tunnel B1 ebenso wie Tomb Raider zunächst exklusiv auf dem Saturn erscheinen soll, bis dann bekannt wurde, daß sich die Programmierer ausschließlich um die PSX-Version gekümmert haben und die Saturn-Version erst im Anschluß daran umsetzen würden, wodurch selbstverständlich der Distributions-Deal mit Sega platzte. Allen Widrigkeiten zum Trotz schaffte es das Spiel schließlich Anfang Dezember in die Läden....

Ein Mann, eine Waffe, ein Ziel.....

und einmal mehr eine belanglose Story! Immerhin verzichtete man dieses Mal sogar darauf, dem obligatorischen Bösewicht einen Namen zu geben oder dessen furchterregende Waffe genauer zu charakterisieren. Dem Spieler genügt eigentlich die Information, daß er mit sei-



Die 3D-Engine ist schnell und flüssig, allerdings nicht mit perfektem Grafikaufbau.

Das Genre der ungewöhnlichen 3D-Action-Games mit High-Tech-Grafik erhält dank Neon weiteren Zuwachs. Ob den Darmstädter Programmierern um Jan Joeckel, Peter Thierolf & Co. damit der erste 32 Bit-Hit aus deutschen Landen gelingt? Wir testen die Saturn-Version!



Schon dieser erste Obermotz ist mit einem einfachen Maschinengewehr sehr schwer zu besiegen.

nem zunächst spärlich bewaffneten Raumgleiter diverse Tunnels durchqueren muß und dabei primäre und sekundäre Missionsziele zu erledigen hat. Spielerisch handelt es sich dabei um eine durchaus interessante Mischung aus Racing-Game und 3D-Corridor-Shooter. Man düst mit seinem Gleiter von Ort zu Ort auf der Suche nach dem Ausgang, sammelt Extras ein, schaltet Lichter von Rot auf Grün, zerstört teils ziemlich lästige Riesenfahrzeuge, verfolgt die Meldungen des Bordcomputers und orientiert sich an der Übersichtskarte. Eine absolut flüssige 3D-Engine mit relativ gut verschleiertem Clipping und aufwendigen Pseudo-Transparenzeffekten verhilft dem Spiel zusammen mit dem treibenden Chris Hülsbeck-Soundtrack zum nötigen Quentchen Sonderklasse, das schon der Sony-Variante zum Einstieg in die Charts verhalf.

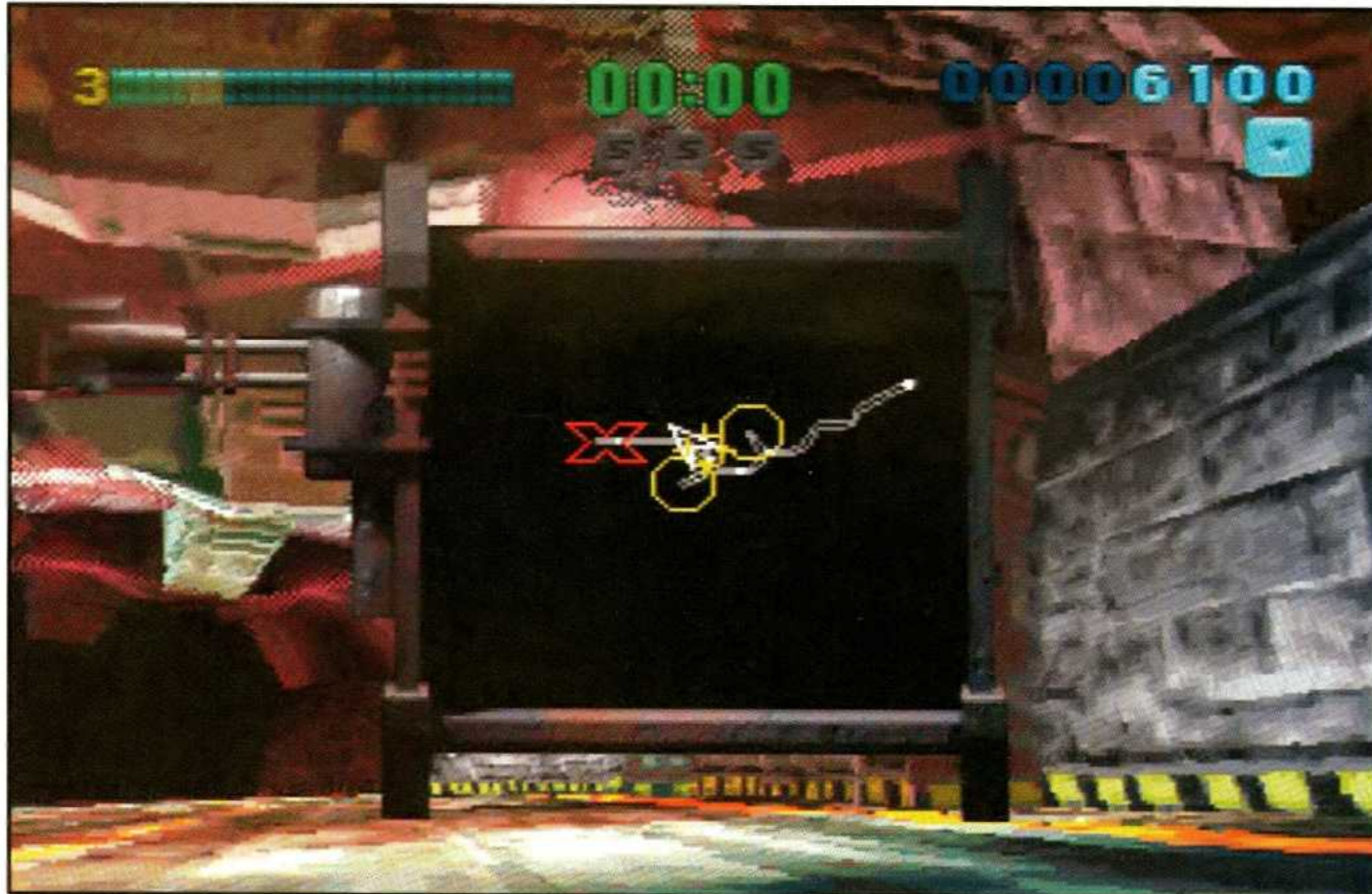
Neon gelingt mit Tunnel B1 ein guter Einstieg in die 32 Bit-Liga! Hervorragende Technik, anständiges Gameplay.

Dauerspaß?

Daß sich die Levels im Grunde nicht allzusehr voneinander unterscheiden und sich die Abwechslung hauptsächlich aus den unterschiedlichen Grafiken ergibt, mag vielleicht daran liegen, daß

Tunnel B1 ursprünglich nur ein Teil eines Mammutwerkes war, das aus Kapazitätsgründen in mehrere eigenständige Titeln aufgespaltet wurde. Als nächstes Spiel dieses Projekts soll das Hubschrauber-Actiongame Viper folgen, und zwar laut Neon schon im zweiten Quartal '97, was uns einen Release pünktlich zum Weihnachtsfest vermuten läßt.

Hans Ippisch ■



Zahlreiche Lichtquellen hängen die Programmierer in den Tunnels auf.

Word Up



Tunnel B1 ist sicherlich nicht die spielerische Sensation, als die es häufig verkauft wurde. Es ist jedoch immerhin ein unterhaltsames Action-Spektakel, das den Spieler ohne große Umschweife an das Joypad fesselt. Wer an Blam! Machinehead Gefallen gefunden hat, darf zugreifen.

Check Up



Titel:	Tunnel B1
Genre:	3D-Action
Hersteller:	Neon/ Ocean/Laguna
Tel.:	06107-94545
Release:	Dezember
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1
Levels:	5
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Hoch
Besonderheiten:	Deutsche Entwickler

Grafik 80%

Flotte 3D-Engine mit flüssigem Scrolling und akzeptablen Pseudo-Transparenzeffekten. Nicht so hochauflösend wie Exhumed.

Sound 89%

Chris Hülsbeck ist zurück! Mit einem atmosphärischen Soundtrack höchster Güteklasse meldete er sich eindrucksvoll in der ersten Liga zurück.

Gesamt 81%

Ein interessantes Action-Game, das vor allem von seiner spektakulären Technik lebt. Sonderliche spielerische Innovationen darf man nicht erwarten.

In Progress

ALLE SATURN-TESTS IN EINER ÜBERSICHT? DIE RESTLICHEN REVIEWS DER LETZTEN ZWÖLF MONATE SCHÖN GEORDNET AUF EINEN BLICK? DIE NEUESTEN INFOS ZU ALLEN TOP-PROJEKTEN? DIESE DOPPELSEITE LIEFERT DIE ANTWORTEN AUF ALLE FRAGEN!

SATURN

ADIDAS POWER SOCCER



Nachschub für Fußball-Fans! Neben FIFA Soccer '97 wird sich ab Februar auch der Psygnosis-Titel Adidas Power Soccer um den Referenz-Thron bewerben!

► Genre: Fußballspiel ► Spieler: 1-2
► Release: Februar ► Hersteller: Psygnosis

MYSTARIA 2



Die fertige japanische Version hinterließ einen ausgezeichneten Eindruck! Wir warten auf die fertige, wohl nur englischsprachige Version!

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

ANDRETTI RACING



Wunder geschehen immer wieder! Schon Ende Januar soll nun die langerwartete Umsetzung des Rennspielknallers erscheinen! Der Hit-Tip schlechthin!

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2
► Release: 24.1.97 ► Hersteller: E.A.

NBA LIVE '97



Ab Anfang Januar überrollt Electronic Arts die Saturn-User mit einer ganzen Flut von Titeln! Der Sportspieletip schlechthin: NBA Live '97!

► Genre: Sportspiel ► Spieler: 1-4
► Release: 21.2.97 ► Hersteller: E.A.

FIGHTING



Duell der Giganten! Die Hard Arcade wird schon ab Februar für Furore sorgen, der große Rivale von Marc 'Thunderhawk 2' Avory wird wohl im April erscheinen!

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

NINJA



Tomb Raider hat für eine hohe Erwartungshaltung gesorgt! Kann Core Design mit Ninja einmal mehr überraschen? Die frühe Version sah exzellent aus!

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

HEART OF DARKNESS



Wird das ehemalige Vorzeige-Projekt von Virgin nun endlich im März erscheinen, wie Sega versprochen hat? Renderfans würden sich wohl freuen!

► Genre: Jump & Run ► Spieler: 1
► Release: Dezember ► Hersteller: Virgin

SONIC THE FIGHTERS



Wann darf sich Sonic erstmals mit seinen Freunden in einem furiosen 3D-Beat 'em Up präsentieren? Wir tippen auf einen Release in den Sommermonaten!

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

MANX TT



Der Countdown läuft! Wird die Motorrad-Umsetzung von den Sega Rally-Schöpfern AM3 auf dem Saturn für neue Maßstäbe sorgen können? Wir hoffen es!

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2 (?)
► Release: März ► Hersteller: Sega

SONIC X-TREME



Technisch und grafisch ist Sonic Xtreme dem aktuellen Sonic-Game überlegen, die Frage ist jedoch, ob sich die spielerischen Werte auf ähnlichem Niveau befinden?

► Genre: 3D-Jump & Run ► Spieler: 1
► Release: April ► Hersteller: Sega

SCORE ATTACK

WER IST DER BESTE ZOCKER UNTER EUCH?
SCHLIESST EURE KONSOLE AN EINEN
VIDEO-RECORDER AN UND MACHT MIT!

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. Ein 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

Neue Wettbewerbe!

Brandneue Spiele-Wettbewerbe warten ab sofort auf euch! In Daytona USA C.C.E. wollen wir die schnellste Rundenzeit auf dem National Park Speedway ermitteln! Das gefahrenre Fahrzeug ist egal, gespielt wird im Time Attack Mode ohne Gegner! In Tomb Raider wollen wir wissen, wer den allerersten Level (The Caves) am schnellsten beendet. Nehmt vom Beginn bis zur allerersten Auswertung auf! Viel Erfolg!

VIRTUA FIGHTER 2

Wer schafft die höchste Punktzahl im Ranking-Mode?
Charakter egal.



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Marinovic Robert	143	4
2.	(2)	Reitenbach Daniel	117	9
3.	(3)	Umbrath Oliver	92	5
4.	(4)	Oberländer Paul	79	5
5.	(5)	Ennemoser Martin	90	7
6.	(6)	Bunoza Ivan	86	8
7.	(7)	Lehmann Matthias	85	7
7.	(8)	Schulz Marcel	84	7

DAYTONA USA C.C.E.

Wer hat die schnellste Rundenzeit auf dem National Park Speedway ermittelt? Das gefahrenre Fahrzeug ist egal, gespielt wird im Time Attack Mode ohne Gegner!

Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu)	Neuke Frank	31.32	1
1.	(Neu)	Hien Roman	35.12	1
2.	(Neu)	Rogautzki Andre	35.52	1

SCORE ATTACK

<input type="checkbox"/> Ein Foto liegt bei!	Meine Bestleistung				
<input type="checkbox"/> Videokassette liegt bei!		Titel	System	Hiermit bestätige ich, daß ich diese Leistung ohne Zuhilfenahme eines Schummelmoduls, Cheats oder ähnlichem erreicht habe.	Datum, Ort
<input type="checkbox"/> Bereits plaziert					Unterschrift
	Name, Vorname				
	Straße, Hausnummer				
	Postleitzahl, Wohnort				
	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) Neuke Frank	3:46	1

NIGHTS

Wer erreicht mit Elliot die höchste Gesamtpunktzahl in der Eiswelt (Frozen Bell)?



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu) Müller Jörg	763.840	1
2.	(1) Altmann Steven	637100	3
3.	(7) Mayer Patrick	515000	3
4.	(2) Bender Björn	452240	3
5.	(3) Gruzlok Kay	439070	2
6.	(Neu) Pessek Helmut	438000	1
7.	(4) Marinovic Bernard	400870	3
8.	(5) Wuntke Chris Norman	389880	2
9.	(6) Claas Schäfer	386190	2
10.	(Neu) Germeroth Christian	384190	1
11.	(8) Tschentscher Michael	366170	2
12.	(9) Eberl Michael	363260	3
13.	(10) Donat Hendrik	336960	2
14.	(11) Zaadstra David	333840	2
15.	(12) Haupt Dennis	320200	3
16.	(13) Römhild Christian	319840	2
17.	(13) Boeddinghaus Jonas	312890	3
18.	(14) Jurczuk Richard	310220	2
19.	(15) Kim Jang-Ho	290320	2
20.	(16) Maas Benjamin	280680	3
21.	(17) Schluz Sebastian	262440	2
22.	(18) Henke Thomas	257270	2
23.	(19) Wiprecht Markus	260230	3*

PC ACTION

DAMIT SIE WIE

VERRÜCKT SPIELEN!



PC ACTION - das Profimagazin für PC-Spieler - testet für Sie! Wir verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

In Ausgabe 1/97: **Diablo**, bricht jetzt eine neue Ära für das Rollenspiel-Genre an? **Sega Rally**, was leistet die 3D-Engine des Arcade-Hits unter Windows 95 und DirectX 3? **Risiko** und **Flottenmanöver**, Strategiespiele für

Profis oder wieder „nur“ Brettspielkonvertierungen von Hasbro? Komplettlösungen zu: **Toonstruck** und **Schleichfahrt**.
Tips und Tricks zu **C&C Alarmstufe Rot**, **Privateer 2**, **F1 Grandprix 2** und vielen anderen.

COMPUTEC VERLAG Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

JETZT IM HANDEL ERHÄLTlich!

OVERALL



Wie erwartet, kann sich Tomb Raider nun die Spitzenposition sichern. World Wide Soccer '97 marschiert endlich nach vorne!

Platz	Vormonat	Titel	System	im Monat
1.	(5)	TOMB RAIDER	SAT	2
2.	(1)	NIGHTS INTO DREAMS	SAT	4
3.	(2)	SEGA RALLY	SAT	12
4.	(NEU)	WORLD WIDE SOCCER '97	SAT	1
5.	(NEU)	DAYTONA USA C.C.E.	SAT	
6.	(3)	PANZER DRAGON 2	SAT	8
7.	(4)	VIRTUA FIGHTER 2	SAT	12
8.	(9)	EXHUMED	SAT	3
9.	(8)	ATHLETE KINGS	SAT	3
10.	(NEU)	FIGHTING VIPERS	SAT	1

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.	(5)	Tomb Raider	96%	2
2.	(1)	Nights into Dreams	97%	4
3.	(2)	Sega Rally	95%	12
4.	(10)	World Wide Soccer '97	90%	3
5.	(Neu)	Daytona USA C.C.E.	95%	1
6.	(3)	Panzer Dragoon 2	95%	8
7.	(4)	Virtua Fighter 2	95%	12
8.	(9)	Exhumed	86%	3
9.	(8)	Athlete Kings	92%	4
10.	(Neu)	Fighting Vipers	91%	1
11.	(6)	Alien Trilogy	88%	4
12.	(7)	Need for Speed	91%	6
13.	(16)	SimCity 2000	90%	5
14.	(19)	Discworld	85%	2
15.	(13)	Worms	88%	4
16.	(11)	Story of Thor 2	88%	4
17.	(Neu)	Command & Conquer	89%	1
18.	(25)	Virtua Cop	80%	12
19.	(12)	Daytona USA	90%	17
20.	(18)	Gun Griffon	87%	3
21.	(15)	Thunderhawk 2	93%	12
22.	(24)	Magic Carpet	93%	8
23.	(17)	Destruction Derby	78%	3
24.	(14)	Bug!	88%	11
25.	(-)	Space Hulk	75%	2

MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Dune II	92%	19
2.	(2)	Sonic 3	91%	33
3.	(8)	Story of Thor	91%	18
4.	(5)	Earthworm Jim 2	94%	13
5.	(7)	NHL Hockey '97	93%	2
6.	(3)	Sonic & Knuckles	89%	27
7.	(-)	MicroMachines '96	86%	7
8.	(4)	Landstalker	92%	22

GAME GEAR

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Virtua Fighter Anim.	70%	2
2.	(2)	Baku Baku Animal	86%	2
3.	(3)	Garfield	71%	3

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	im Monat
1.	(1)	Virtua Fighter 3	3
2.	(2)	Die Hard Arcade	2
3.	(3)	Manx TT	3

Spiele ohne Ende!



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 Obermütz 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!

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.**

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

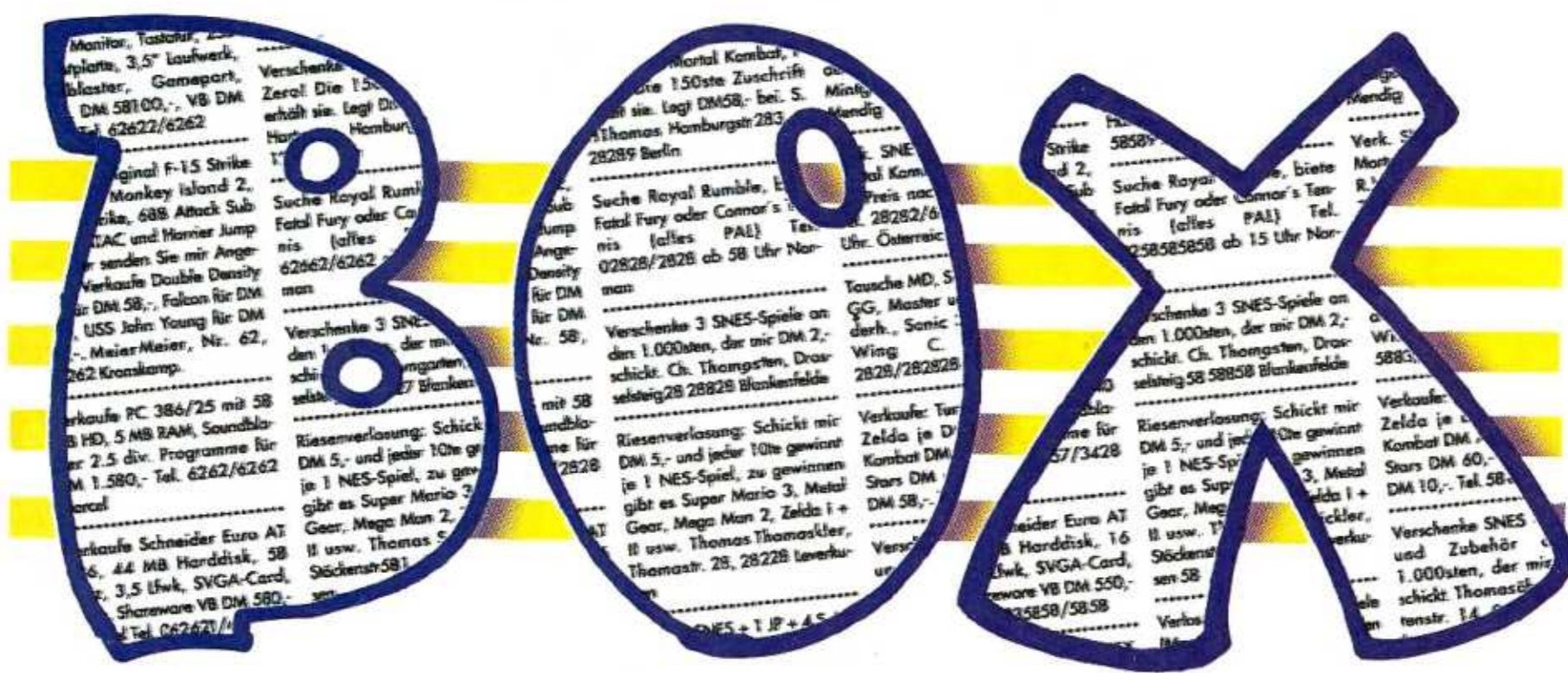
Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
 Gegen Rechnung Bequem per Konto-Nr. Bankeinzug

BLZ

3190

SEGA



MEGA DRIVE

Verk. 8 Spiele, zus. DM 360,-; auch einzeln, Sonic 3, Syndicate usw., Action Replay Pro. DM 60,-, NBA Live 95 DM 30,-, Tel. 030/4544583

Verkaufe für MD: Landstalker für DM 40,-, Story of Thor DM 60,-, verkaufe Mega CD 2 mit 6 Sp. (z. B. BC Racers, Sonic) für DM 180,-, Tel. 03605/513680

Verk. Mega Drive, 2 Pads, 1x Powerstick, 1x Adapter, 16x 8 Bit, 3D Brille, 1x Fire Unit u. 15 Spiele für nur DM 500,-, Tel. 0711/467320 ab 18 Uhr

Sega Mega Drive m. 10 Spielen (Story of Thor, Lost Vikings, World Cup Italia, Warlock usw.) zus. DM 200,-, Tel. 09434/2109

Verkaufe M. Turrigan, MM96, Landstalker, Th. St. of Thor, B. For., Pitf., je DM 40,-, viele MCD Spiele, 13-17 Uhr Tel. 069/543344

Verkaufe MD mit MCD, 10 CDs, 10 Module, darunter: Sonic CD, MM96, St. of Th., Thunderhawk, 2 Pads, 13-17 Uhr Tel. 069/543344

Verk. MD + 2 Pads + 9 Sp. + MCD + 12 Sp. z. B. Thunderhawk, Silpheed, SFII, Earthworm Jim, Sonic CD, PGA 96 zus. DM 599,-, Tel. 034492/40377

Verk. div. MD Spiele wie Global Gladiators, Ex Mutants, Altered Beast, Populous für je DM 15,-, Tel. 030/9322913

Verk. Mega Drive Spiele, z. B. Dune II, Aladdin, Desert Strike, Altered Beast usw., Tel. 0171/3694459 ab 14 Uhr, tausche auch!

Verk. 16 MD Sp. je DM 20,- z. B. EWJ1, Schlümpfe, Aladdin, Eternal Ch. usw., Tel. 02366/43010

Verkaufe 10 MD Spiele für komplett VB DM 250,-: EWJ2,

EWJ1, Vectorman, Sonic 2, Pitfall, Dschungelbuch etc., Tel. 05242/57536

Verk. MDII + 32X und 23 Spiele, 3 Pads + 2 kabellose Pads für DM 1.000,-, tausche Story of Thor 2 gegen A. Kings, Tel. 02801/6038

Verk. Sp. ab DM 10,- für Mega Drive 50 St. Mega CD 4 St. MS 3 St. Liste vorhanden, Tel./Fax 08232/2894

Verkaufe Mega Drive + 2 Pads und 8 Spiele z. B. Double Dragon VI, True Lies für DM 250,-, ab 18 Uhr anrufen Tel. 03581/303213

Tausche Ottif., Phant. St. 4, Light Cr., Soleil, Landst., Sonic, Talespin, Space Harrier, Quack Shot etc. Tel. 09323/1403

Verk. MD + Stick + MS Converter mit 1 Game + 6 MD Games, z. B. Streets of Rage 2, DM 220,-, Tel. 0561/43638 Stefan

Verk. MD2 + 2 Pads + Action Replay u. 31 Spiele, z. B. Sonic 1-3, Lion King, Garfield, Ottifants, Ballz zus. für DM 600,- VB, Tel. 05261/14335

Suche MCDII f. DM 50,-, suche 32X + MD Spiele + MCD + Pads, nur komplett! (MD Sp. bis DM 20,-, MCD Sp. bis DM 30,-, 32X Sp. bis DM 30,-) Sofort! Tel. 0343/5931060

70 MD Spiele zu verkaufen, z. B. Rollenspiele, Sport- und Kinderspiele von DM 20,- bis DM 60,-, alle wie neu Tel. 030/3418661

MASTER SYSTEM

Verk. MSII + 2 Pads + 6 Spiele für DM 400,-, verk. auch Lernspiel-computer von Yeno m. 18 Prog., Tel. 09127/6247 Markus

GAME GEAR

Suche Tails Adventure, Sonic Drift Racing u. Sonic Labyrinth, zahle

DM 20,- + Porto, A. Gerber, Kleinenwieden 14, 31840 Hess. Oldendorf

MEGA CD

Verk. Mega CD Spiele z.B. Lunar II, Thunderhawk, Formula One jp. geg. Gebot usw., Tel. 0171/3694459 ab 14 Uhr

Suche Rollenspiele für Mega CD, z.B. Popful Mail, Exile, Battle Fantasy, bietet alles an! Zahle gut! Tel. 0511/421571

SATURN

Verkaufe FIFA Soccer 96 und WWF Arcade für je DM 50,-, Tel. 04732/1785

Verk. 10 Spiele für Saturn für DM 300,-, u.a. Bug, Exhumed, Baku Baku, Panzer Dragoon 2, nur zusammen! Tel. 03643/421585

Suche gebrauchten, funktionierenden und billigen S. Saturn auch mit billigen Spielen! Christoph Tel. 0341/3911676

Suche Caspar kpl dt., Die Hard Trilogy dt., Dragonheart Fire u. Steel dt., Three Dirty Dwarves dt., Tel. 03941/600439

Verk. Panzer Dragoon 2 & Joypad DM 63,-, Sega Rally & VF 2 je DM 53,-, Sonic Wings (jap) DM 53,-, Mega Drive Video Audio Kabel + Scart Adapter DM 28,-, alles ohne weitere Portokosten! Robert Marinovic, Oberdorfstr. 59, 78054 Schwenningen

Verk. Saturn mit 1 Joypad inkl. Tomb Raider, Alien Trilogy, Sega Rally u. Tips u. Tricks-Buch, Preis DM 450,-, alles 1 Monat alt, C. Vogel, Ernst-Thälmann-Str. 16, 39606 Iden

Verk. Saturn + 1 Pad und Action Replay + 5 Spiele, z.B. Tomb Raider, Gun Griffon DM 500,-, Tel. 05322/6447 Bad Harzburg

Kaufe Saturn Spiele dt-us, suche evtl. auch die Konsole,

Tel. 0171/3694459 ab 14 Uhr, tausche auch!

Tausche Mystaria, FIFA 96, Rayman, NHL Hockey, V.R., SF Movie, Daytona usw., suche Nights, EWJ2, Need for Speed, Exhumed, V-Cop 2 usw., Tel. 02237/8905

Tausche Shellshock u. Robotica, beide Pal u. Virtua Fighter 1, G. Axe the Duel, beide jap., suche Exhumed, Tel. 06131/224641 Ciro

Tausche Daytona 2 gegen Die Hard Trilogy US, Do. + Fr. ab 13 Uhr, Janni D., Tel. 07132/7775

Tausche Alien Trilogy oder The Horde gegen Tomb Raider oder D oder gegen NHL Powerplay 96 Tel. 0203/721735

Verk. 10 Spiele je DM 45,-, zus. DM 400,-, Lenkrad DM 80,-, Tel. ab 18 Uhr 0161/4405928

Verk. Saturn mit 13 Spielen, 3 Demos, 2 Pads komplett mit Verpackungen und Anleitungen DM 900,- VB, Tel. 030/8159953

Je DM 40,-: Toshinden, VF Remix, Cyberspeedway, Hi Octane, Virt. Hydlide, Myst, FIFA Soccer 96, Street Fighter usw., ab 18 Uhr unter 0172/6518238 oder 0931/93489

Sega Saturn Spiele, z.B. Panz. Dr. II, V-Cop + Gun, Mystaria, Tomb Raider, FIFA 96 usw., Tel. 0171/3694459 ab 14 Uhr, PS: tausche auch!

Verk. Saturn 10 Mon. alt + 2 Pads + Ant.- u. Scartkabel + 6 Spiele (u.a. Destr. Derby, FIFA 96) VB DM 550,-, Tel. 03493/89490 ab 18 Uhr

Verk. Iron Storm, jap, DM 45,-, Chaos Control dt. DM 45,-, suche Exhumed, Need for Speed, Crime Wave, D. Derby, Tel. 03681/720412

Verk. Saturn mit Virtua Fighter, Thunderhawk 2 dt., Shellshock dt., Victory Goal, 2 Pads, DM 549,-, Tel. 03379/39441

Verk. Sonic 3D Blast (US) DM 65,-, Gg Sonic Chaos DM 19,-, keine Portokosten, R. Marinovic, Oberdorfstr. 59, 78054 Schwenningen

Verk. Thunderhawk 2 f. DM 40,-, verk. Alien Trilogy f. DM 40,-, Fax 04922/4399

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

2. Nenne uns die Spiele, welche du definitiv kaufen wirst! Kreuze bitte das jeweilige Format an, das für dich in Frage kommt.

	Finde ich interessant:	Werde ich kaufen:				
		Sat	MD	32X	CDII	GG
Andretti Racing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Batman Forever	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Break Point Tennis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Dark Savior	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Die Hard Arcade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Die Hard Trilogy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
FIFA Soccer '97	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Fighters Megamix	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Fighting	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Grandia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Hardcore 4x4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Iron & Blood	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
John Madden '97	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Manx TT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
NBA Jam Extreme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
NBA Live '97	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Ninja	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Sega Ages	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Sonic 3D	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Soviet Strike	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Spot goes to Hollywood	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Street Fighter Alpha 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
The Crow 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Fighter 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Wild Nine's	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

3. Welche Systeme besitzt du?

- Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

4. Für welches System kaufst du Spiele?

- Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

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

- 1-5 6-10
 Alle Abonnement

6. Wie gefällt die die Sega Saturn-Demo-CD 2/97 (Flash Vol. 3)?

- Habe kein Saturn-Abonnement
 Schulnote _____

7. Wie gefällt dir die aktuelle Ausgabe vom Sega Magazin?

Schulnote _____

8. Was gefällt dir an dieser Ausgabe besonders?

9. Was gefällt dir weniger?

10. Wie findest du die Titelseite?

Schulnote _____

11. Seit welcher Ausgabe liest du SEGA Magazin?

Ausgabe ___/___

12. Wenn du das Sega Magazin zum ersten Mal gekauft hast, was war für dich der Grund? (Titelthema, Konsole, Werbung...)

13. Wie alt bist du?

_____ Jahre

14. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?

circa _____ DM

15. 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

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 Magazin, SEGA Box,
 Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

Unterschrift _____
 Datum _____

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Verk. od. tausche Gun Griffon, Pebble Beach Golf, NHL Allstar, Rise 2, Shellshock, Digital Pinball, Tel. 07951/25251 od. 44503

Suche Spiele aller Art, auch Tausch möglich, suche Myst, S. City, T. Raider, Sport + Rennspiele Tel. 02241/803553

Verkaufe/tausche für Sega Sat. Defcon 5 amerik. Vers. u. Lemmings 3D dt. jeweils DM 50,-, Tel. 07143/585546 ab 19 Uhr Sandra

Tausche Cyberspeedway, Str. Fighter Movie, Vic. Goal, Clockw. Knight 2, Allstar Hockey, Mystery Mansion, Tel. 06332/72181

Verk. VF2 DM 65,-, Sega Rally DM 60,-, zusammen mit Gratis Demo CD, alles in Topzustand! Tel. 03725/81487 Martin

Verk. Alien Trilogy DM 70,-, Black Fire DM 60,-, Pebble Beach Golf DM 50,-, Robotica DM 30,-, Sega Rally DM 60,-, V. Fighter II DM 60,-, Tel. 03573/662499

Tausche/verk. Magic Carpet, Daytona USA, FIFA 96, Alien Trilogy u. Bug, suche Bust a Move 2 u. Iron St., Tel. 02375/2640

Verkaufe Gun Griffon DM 50,-, Exhumed DM 60,-, Bug, Panzer Dragon 1, Clockw. Knight 2, jeweils DM 30,-, Tel. 06108/66859

Verk. Flashdance, VF2, Daytona, WS baseball, Panzer Dragoon, SF Movie, VF Remix, Virtual Golf, Toshinden, F1 Ch., Tel. 02104/449090

Verk. Nights (jp.), Astal (jp.), Bubble Bobble (d.) zusammen für DM 100,-, Tel. 0841/920769 Uwe

Verk. Sega Saturn u. 2 Pads DM 250,-, 5 Spiele a DM 50,- wie z. B. P. Dragoon, D, Myst, Euro 96, Shellshock Tel. 030/4292434

Suche Saturn inkl. Control Pad und RGB Kabel für DM 300,-, Tel. 0395/3699952

Verkaufe Sega Saturn mit US Adapter, Memory Card, Act. Rep. und 10 Topspiele. Alles 1a, gegen Gebot ab DM 500,-, Tel. 030/3418661

Tausche 2:1, Dark Legend, Gex, Johnny B., Iron S., Romance 4, Ghen Wars, Shellshock gegen NFS, Gun G. ab 19 Uhr Tel. 07132/2216

32X

Verk. 32X incl. Mega Drive, 2 Joypads, 10 Mega Drive-Sp. und 4x 32X-Spiele (Star Wars, Metal Head, V. Fighter, V. Racing9) VB DM 650,-, C. Mahringer, Dohlenweg 5, 52477 Alsdorf

CLUBS

Sega Saturn Club bietet euch Clubheft, Neuheiten, Gebrauchtspielevermittlung usw., kostenlose Infos unter: INSIDER Club, Postfach 12 13, 97206 Veitshöchheim oder ab 18 Uhr Tel. 0172/6518238

SONSTIGES

Verk. Super 8 Filmprojektor + 8 Disney Trickfilme, Preis ist VB, Robert Marinovic, Oberdorfstr. 59, 78054 Schwenningen

Verkaufe Bildplattenspiele von Philips. Laser defekt. Irene Fränkel, An der Schranne 9, 91781 Weißenburg

Verk. MCDII f. DM 70,-, MCDII Games f. DM 30,- u. MD Games f. DM 20,-! Su. Theme Park, Earthworm Jim 1+2 f. MD! Tel. 06406/6203 Lenny

Verk. Amiga 2000 mit PC Karte, Handbücher, div. Software, Maus, Joystick VB DM 500,-, Tel. 030/9322913 ab 17 Uhr

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 hundredste, 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

SEGA SATURN 

WORLD of GAMES
 Inh. Carmen Markatsch
 Computer & Videospiele
 Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231-21404

Sega Saturn	SEGA Saturn 399.--DM
Athlete Kings 99.90	Sonic 3D Blast 99.90
Blazing Dragons 89.90	SEGA Rally 79.90
Bust A Move 2 79.90	Story of Thor 2 89.90
Casper 89.90	Street Racer 89.90
Com&Conquer 99.90	The Crow-City of Ang. 99.90
Die Hard Trilogy 89.90	Tomb Raider 89.90
Discworld 89.90	Tunnel B1 89.90
Daytona Champ. Ed. 99.90	Virtua Fighter 2 89.90
Daytona USA 49.90	Virtua Cop 2 99.90
Darksavior Landst.2 99.90	Virtua Cop 2 & Gun 139.90
Destruction Derby 89.90	World Wide Soccer 89.90
Exhumed 89.90	Mega Drive:
FIFA Soccer 97 99.90	FIFA Soccer 97 99.90
Fighting Vipers 89.90	NHL 97 99.90
NBA Live 97 99.90	NBA Live 97 99.90
NHL Hockey 97 99.90	Int.Superstar Soccer 89.90
Nights incl. Pad 139.90	SEGA Saturn
Return Fire 89.90	Incl.
Soviet Strike 89.90	Command&Conquer
	nur 449.--

Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Sa 10-14.00
 Neuheiten auf Anfrage! Kompl. Liste anfordern!

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 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
BMG Interactive	(0180) 530 45 25	Mo. - Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Bomco & Laguna	(0 61 07) 94 51 45	Mo. - Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Electronic Arts	(0 52 41) 2 60 24	Mo - Fr. 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ und 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Infogrames	(02 21) 4 54 31 06	Mo., Di., Do., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Konami	(02 21) 61 23 52	Mo. - Fr. 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Mindscape	(02 08) 89 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Psygnosis	(0 69) 66 54 34 00	Mo. - Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Sega Infoservice	(0 40) 2 27 09 61	Mo. - Fr. 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Sierra Coktel Vision	(0 61 03) 99 40 40	Mo. - Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Softgold	(0 21 31) 96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Warner Interactive	(0 40) 27 85 53 06	Di., Mi., Do. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo. - Do. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Viacom New Media	(01 30) 82 01 15	Mo. - Fr. 9 ⁰⁰ -17 ⁰⁰

Dankeschön!

Folgenden Herstellern danken wir für die freundliche Unterstützung bei Gewinnspielen aller Art, u. a. für die Bereitstellung von Spielen.



Jetzt die Knaller
N
der letzten
T
3 Monate
E
nachbestellen!

NACHBESTELLEN!



11/96



12/96



01/97

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 11/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 12/96	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 01/97	zu DM 5,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Mailbox

ÜBER DEN VIDEOSPIELE-START IN DAS NEUE JAHR KANN MAN SICH WAHRLICH NICHT BEKLAGEN. ALLEINE IN DIESER AUSGABE STELLEN WIR EINIGE WASCHECHTE TOP-HITS VOR, DIE ÜBER KURZ ODER LANG IN DEN BESTSELLER-CHARTS LANDEN WERDEN. DAS RPG-SPEKTAKEL DARK SAVIOR, DER LANGERWARTETE FUSSBALL-KNALLER FIFA SOCCER '97, DAS BRANDNEUE AM2-BEAT 'EM UP FIGHTERS MEGAMIX, DIE FILMUMSETZUNG THE CROW 2: CITY OF ANGELS, DAS 32 BIT-DEBÜT VON SONIC ODER DIE RÜCKKEHR DER STREET FIGHTER-CREW DÜRFTEN GENUG LESESPASS FÜR DIE POST-WEIHNACHTSPHASE BIETEN. SATURN-ABONNENTEN ERHALTEN NATÜRLICH WIE VERSPROCHEN DIE BRANDNEUE SEGA FLASH VOL.3-CD, DIE ERST WENIGE TAGE VOR DER AUSLIEFERUNG FERTIGGESTELLT WURDE. ÜBRIGENS, DIE CD-AUSGABE 2/97 ERHALTEN MEHR LESER DENN JE! VIEL SPASS! EUER HANS!

CHRISTMAS NIGHTS

1. Als ich in der 12/96 des Sega Magazins gelesen habe, daß es Christmas Nights nur für Neuabonnenten gibt, war ich schon etwas enttäuscht, da ich schon ein Abo habe. Wieso habt ihr erst in der 1/97 geschrieben, daß Sega Christmas Nights in Deutschland verteilt?

SM: Bei Redaktionsschluß der Ausgabe 12/96 stand noch nicht fest, daß Sega 13.000 Stück produziert und verteilt, davon abgesehen schürt man mit dieser Aussage falsche Hoffnungen, denn tatsächlich ist dadurch nur für jeden zehnten Saturn-Besitzer eine Demo-CD erhältlich. Wenn man bei uns abonniert, bekommt man garantiert eine Christmas Nights-Demo-CD zugeschickt. Unsere Auflage ist übrigens in den 13.000 Stück enthalten!

2. Ihr sagt, daß ihr zu jedem Spiel, das offiziell in Deutschland erscheint, einen Test bringt. Wieso nicht zu Christmas Nights?

SM: Christmas Nights ist zum einen nur eine spezielle Weihnachtsdemo des bereits getesteten Nights, zum anderen kann man das Demo nicht kaufen, weshalb wir keine Kaufempfehlung geben müssen.

3. Könnt ihr vielleicht Poster zu verschiedenen Spielen bringen?

SM: Antwort siehe Frage des Monats!

Orkan Karagöl, 10715 Berlin

ABO & WWF

Zuerst einmal möchte ich ein dickes Lob an eure Abo-Abteilung loswerden. Sie scheint sehr zuverlässig zu arbeiten, was ich daran merke, daß ich die jeweils aktuelle SM-Ausgabe bis zu vier Tage vor dem offiziellen Erscheinungsdatum erhalte. Großes Kompliment!

SM: Danke für das Lob! Wenn die Post mitspielt, soll das auch in Zukunft so bleiben!

1. Laut Ausgabe 12/96 wurde bei WWF In Your House das Gameplay von Wrestlemania übernommen, ausgebaut und den 32 Bit-Verhältnissen angepaßt. Das Kämpferfeld wurde erweitert, und es kann an elf Schauplätzen gespielt werden. Ich kann mir daher eine Bewertung von lediglich 72% im Gegensatz zu 81% beim Vorgänger nicht erklären!

SM: Durch die neuen Schauplätze verlor das Spiel einiges von seinem Wrestling-Charme, außerdem waren die Steigerungen nicht so überwältigend, daß das Spiel mit Projekten wie Fighting Vipers mithalten könnte. Der Zahn der Zeit nagte stärker am Spielspaß, als manche es wahrhaben möchten. 72% ist immer noch eine vernünftige Wertung.

2. In Eurem Schwestermagazin, der PC Games, erhielt die PC-Version von NHL '97 satte 93%, die Saturn-Version erschien euch nur magere 74% wert zu sein. Welche Optionen könnte ein Eishockey-Spiel außer Play off, Freundschaftsspiel und Saison noch haben? Immerhin enthält dieses Spiel laut PC Games eine phänomenale Grafik. Ist der Saturn zu schwach für dieses Spiel?

SM: Generell legte man bei EA das Hauptaugenmerk auf die PC-Version, welche auf einem flotten Pentium tatsächlich mit phantastischem Gameplay aufwarten kann. Die (nach wie vor etwas ruckelige) Grafik ist für PC-Verhältnisse ebenfalls sehr gut, würde aber in der gleichen Qualität auf den Konsolen nicht unbedingt für gnadenlose Furore sorgen. Die etwas lieblos umgesetzte



Frage des Monats

„Wieso bringt ihr nicht einmal ein Poster?“

Um ein Poster mitliefern zu können, müßten wir den redaktionellen Inhalt um 16 Seiten kürzen, was wohl kaum im Interesse der restlichen Leserschaft sein dürfte. Wer will also wirklich ein Poster haben?

Kurz beantwortet!



Das Net Link-Paket ist für das Frühjahr angekündigt. Kosten wird es zwischen DM 300,- und DM 400,-. In Amerika ist es bereits außerordentlich erfolgreich.

Die Anzeige von Barclays Card wurde geschaltet wie jede andere Anzeige auch und ist keineswegs deplaziert. Der Altersdurchschnitt der Sega Magazin-Leser liegt bei 24 Jahren (und nicht bei 16, wie so mancher wohl vermutet)! Die Redaktion hat keinen Einfluß auf die Anzeigen.

WarCraft 2 wird derzeit für den Saturn umgesetzt.

Die Hard Trilogy wird nicht mehr in Deutschland erscheinen! Probleme mit der Staatsanwaltschaft sind der Grund!

In der Spielhalle sind mehr als drei Strecken absolut unüblich, deswegen hat auch Sega Touring Car leider nicht mehr.

Ninja und Fighting werden derzeit fertiggestellt und im April erscheinen.

Die Sega Flash-CDs werden in Japan zusammengestellt. Wir haben leider überhaupt keinen Einfluß auf

die Zusammenstellung und übernehmen die CD-ROM so, wie sie ist.

Tips & Tricks speziell zu den Sega Flash-Demos halten wir für nicht notwendig.

Die neue Rechtschreibung wird im Sega Magazin vorläufig nicht berücksichtigt.

Lieber Robert Marinovic, vielen Dank für die Videokassette.

Shining the Holy Ark ist der inoffizielle Nachfolger

zur Shining-Serie. Ein Bericht folgt in der nächsten Ausgabe!

Daß Nights von einer Zeitschrift als Jump & Run-Spiel des Jahres ausgezeichnet wurde, gibt mir zu denken. Wieso wurde Die Hard Trilogy nicht Rennspiel des Jahres, schließlich fährt man in einem Level! Eher könnte man Nights noch in der Kategorie Rennspiel oder Flugsimulation einordnen!

Saturn-Version ist zwar grafisch ordentlich gelungen, hat aber enorme Probleme in Sachen Gameplay-Dynamik, was man von einem EA-Produkt normalerweise nicht erwartet. Im Vergleich dazu ist NHL Powerplay von Virgin beispielsweise deutlich besser gelungen. Einen ähnlichen Vergleich kann man auch bei World Wide Soccer '97 anstellen, das FIFA Soccer '97 in der augenblicklichen Version klar überlegen ist. Die andernorts hohen Wertungen für die 32 Bit-Sportspiele von EA halte ich für maßlos überzogen und absolut unfair anderen Software-Herstellern gegenüber, während die 16 Bit-Produkte noch immer einen sehr hohen Standard haben. Daß EA-Sports-Games von vielen Magazinen generell in die 80er-Liga eingeordnet werden, ist auf den CD-Konsolen einfach (noch) nicht gerechtfertigt! Daß der Saturn keineswegs zu schwach ist, beweist NHL Powerplay.

4. Zum Review von Actua Golf: Eine Wertung von 81% für ein Golfspiel mit zwei Kursen ist eine Frechheit, wobei auch in diesem Test von Spielmodi weit und breit nichts zu sehen ist.

SM: Die technische und spielerische Qualität macht die geringe Anzahl an Kursen wieder wett, weshalb ich der puren Quantität hier ausnahmsweise keine große Beachtung schenke. Da die Spielmodi in sämtlichen Sportspielen mittlerweile fast standardisiert sind, verzichten wir auf eine Aufzählung zahlloser Trainings-Modi und ähnlicher Möglichkeiten. Nur wenn der Umfang aus dem Rahmen fällt, wird er positiv oder negativ erwähnt.

Stefan Weber, Freiburg

MEGA DRIVE & STAR TREK

1. Ich besitze den Mega Drive 1 und möchte mir eventuell ein Mega CD zulegen. Ist das Mega CD 1 noch zu bekommen?

SM: Das Mega CD 1 ist nie als PAL-Version erschienen. Es dürfte auch mehr als schwierig werden, die amerikanische oder japanische Importversion noch zu bekommen. Ich würde auch davon abraten, ein Import-Mega CD zu kaufen, da auf diesem System keine PAL-Spiele laufen!

2. Wenn nicht, kann man dann auch das Mega CD II an den Mega Drive 1 anschließen?

SM: Selbstverständlich, wobei es optisch nicht ganz dazupafßt.

3. Gibt es außer Star Trek: Deep Space Nine noch andere Star Trek-Spiele auf dem Mega Drive?

SM: Im Laufe der Zeit gab es mehrere Star Trek-Spiele auf dem Mega Drive, es dürfte jedoch mehr als schwierig sein, noch eines davon zu bekommen. Die Qualität war übrigens nie besonders gut.

4. Wenn nicht, wäre es doch keine schlechte Idee, solche Spiele zu entwerfen. Meine Vorschläge wären 'Star Trek: The Next Generation' und 'Star Trek: Voyager'.

SM: Auf dem Mega Drive wirst du wohl vergeblich auf neue Enterprise-Spiele hoffen, während man auf dem Saturn durchaus Hoffnung haben kann. Immerhin gibt es auf dem PC ja diverse Star Trek-Abenteuer von MicroProse und Interplay.

5. Die meisten, die ich kenne, besitzen ein SNES und lassen sich einfach nicht davon überzeugen, daß der Mega Drive besser als das SNES ist und der Saturn besser als das U64. Was kann ich dagegen tun?

SM: Um diese mittlerweile mehr als nervenden System-Diskussionen ein für allemal zu beenden: Es spielt doch keine Rolle, wenn jemand irgendwelche fadenscheinige Behauptungen aufstellt, nur um jemanden zu provozieren. Wichtig ist doch für einen echten Videospiele-Fan nur, daß ihm die Spiele auf seinem System am besten gefallen. Sollte dies nicht der Fall sein, sollte er nach Alternativen suchen. Die nutzlosen, töricht und oft auf Unwissenheit basierenden Diskussionen zwischen den einzelnen Usern sind oft nicht mehr als pubertäre Schaumschlägereien. In Zukunft halten wir uns aus diesem Schlamassel raus und liefern auch keine schlagkräftigen Argumente mehr. Ich persönlich besitze alle relevanten Videospiele-Konsolen, am meisten Zeit verbringe ich jedoch mit dem Saturn. Wenn jetzt andere behaupten, die PSX wäre besser, werde ich trotzdem meine Saturn-Spiele weiterspielen und keineswegs

das spielerisch langweilige Crash Bandicoot zu meine Favoriten küren. Wir sind mittlerweile an einem Punkt angekommen, an dem sich ahnungslose User, sogenannte Fachhändler und selbsternannte Experten gegenseitig mit den schauerlichsten Argumenten aus diffusen Internet-Quellen überbieten, ohne jedoch auch nur einmal echte Fakten erfahren zu haben. Jede Diskussion ist hier überflüssig. In deinem Fall kann ich auch nicht verstehen, wieso du mit deinem Freund Streitgespräche führen willst, während man sich die Zeit mit den unterhaltsamen Spielen auf jedem beliebigen System vertreiben kann.

6. Soll das ein Witz sein? MicroMachines Military erhielt in der Gesamtwertung gerade mal 85% und soll nahezu DM 200,- kosten? Und das bei lächerlichen 8 MBit, obwohl der MD erheblich mehr schafft!

SM: Davon abgesehen, daß eine Gesamtwertung von 85% exzellent ist und nur von den wenigsten Spielen erreicht wird, passierte uns beim Preis ein heftiger Druckfehler! Eigentlich sollte dort statt DM 199,- nur DM 129,- stehen. 8 MBit sind außerdem auch nicht lächerlich, sondern vollkommen ausreichend. 16 MBit würden beispielsweise circa DM 149,- kosten und dem Spiel keinerlei Qualitätsgewinn bringen. Kaufst du zwei Liter Milch, wenn du weißt, das du nur einen Liter brauchst und der Rest dann sauer wird?

7. Sind irgendwelche weiteren Indiana Jones-Projekte für den MD in Planung?

SM: Leider nein.

8. Warum stehen in den Charts gerade mal acht Plätze für den Mega Drive und sage und schreibe 25 Plätze für den Saturn zur Verfügung. So populär ist er ja nun auch nicht! Ich z. B. halte an der Konsolen-Cartridge-Technik fest.

SM: Aufgrund der wenigen MD-Zuschriften würden mehr als acht Plätze nur noch wenig Sinn machen. Eine einzige Zuschrift würde beispielsweise ein Spiel schon in die Top 10 bringen! Für den Saturn kommen in etwa zehnmal so viele Zuschriften, was eine ausführliche Top 25-Liste

mehr als rechtfertigt. Davon abgesehen geben 87% unserer Leser an, daß sie den Saturn als Hauptmaschine nutzen, während sich die restlichen 13 Prozent auf Mega Drive und Game Gear aufteilen.

Christian Stein

MEGA DRIVE 32X & TOMB RAIDER

1. Ich habe einen Mega Drive und brauche dringend ein Upgrade. Lohnt es sich denn noch, einen 32X zu kaufen? Ist dieser nur noch gebraucht zu erhalten, da er vom Markt verschwunden ist?

SM: Eine Anschaffung eines 32X können wir kaum noch empfehlen, es sei denn, der Preis ist unter DM 100,-. Fabrikneue Geräte sollten bei den Versandhändlern eigentlich noch erhältlich sein.

2. Falls er noch Zukunft hat, werden dann diverse Spiele wie Virtua Fighter 2, Street Fighter Alpha, Sega Rally oder Panzer Dragoon umgesetzt?

SM: Für den 32X werden keine Spiele mehr erscheinen.

3. Wenn eine Panzer Dragoon-Umsetzung für den Game Gear erscheint, wird es dann auch eine Mega Drive-Version geben?

SM: Man darf davon ausgehen, daß für den Mega Drive keine Panzer Dragoon-Version erscheinen wird.

4. Gibt es Tomb Raider nur auf Saturn und PlayStation oder wird es auch auf anderen Konsolen erscheinen?

SM: Tomb Raider gibt es nur für Saturn, PSX und PC. Versionen für andere Systeme werden nicht erscheinen.

Thomas, Unbekannt

SATURN & SATURN V 2

Als ich letztens einkaufen gefahren bin, habe ich gesehen, daß es den Sega Saturn in zwei verschiedenen Verpackungen gibt: einmal in einer breiten und einmal in einer viereckigen Verpackung.

Könntet ihr mir sagen, was der Unterschied zwischen den beiden ist und gegebenenfalls welcher besser ist?

Die Saturn-Abo-

WIE VERSPROCHEN, ERHALTEN SÄMTLICHE SATURN-ABONNENTEN DIE BRANDAKTUELLE SEGA FLASH VOL.3-CD, AUF DER SICH VIER SPIELBARE DEMOS UND SECHS FULLSCREEN-VIDEOS BEFINDEN!

Daß ihr die aktuelle Sega Flash Vol.3-CD in den Händen halten könnt, kostete uns ein schönes Stück Arbeit! Zum einen war der ursprüngliche Release erst für Mitte Januar geplant (während wir die CD-ROM schon in der letzten Dezember-Woche benötigten), zum anderen brachte unsere enorm gestiegene Auflage Sega Deutschland an die Grenze der vorgesehenen Ordermenge. Daß es dennoch geklappt hat, haben wir vor allem der tatkräftigen Mithilfe von Tina, Andreas und Torsten zu verdanken! Daß euch dies nur am Rande interessiert und ihr lieber wissen wollt, was auf der CD nun alles drauf ist und wie man drankommt,

verstehe ich nur zu gut, weshalb ich nun zur Kurzanleitung komme! Um die CD-ROM zu starten, müßt ihr die CD nur wie üblich in euren noch ausgeschalteten Saturn legen. Um das brandneue, äußerst schicke Intro verlassen zu können, genügt ein Druck auf die Start-Taste. Im folgenden Menü sind die spielbaren Demos mit einem blauen Kasten gekennzeichnet, während selbstablaufende Fullscreen-Videos am rötlichen Hintergrundbalken zu erkennen sind. Bewegt ihr das Steuerkreuz nach oben oder unten, so wandert der blinkende Hintergrund von Spiel zu Spiel. Drückt ihr nach rechts oder links, so könnt ihr zwischen den zwei verschiedenen

Seiten auswählen, wobei auf der zweiten Seite ausschließlich Videos zur Auswahl stehen. Drückt ihr die Taste A, während ein spielbarer Titel blau aufblinkt, so könnt ihr im folgenden Screen neben einem kleinen Videoscreen die Menüpunkte Game Start, Controls und Menu aufrufen. Der erste Punkt bringt euch direkt in das spielbare Demo, das mittlere Icon verrät euch die Steuerung und per Menu gelangt ihr schließlich in das Hauptmenü zurück. Wenn ihr A drückt, während ein Video-Titel aufblinkt, könnt ihr anschließend über den Menüpunkt Demo Movie ein bildschirmfüllendes Video (auf der Flash Vol.2 gab es nur kleine Videos!) aufrufen.

Drückt man die Tasten A, B und C zusammen mit der Start-Taste, gelangt man jederzeit in das Menü zurück.

Die spielbaren Demos

In Daytona USA C.C.E. darf man auf der berühmten Dinosaur-Canyon-Strecke ein komplettes, vier Runden dauerndes Rennen gegen 19 Konkurrenten durchführen. Die Pause-Option ist bei diesem Demo abgeschaltet. Das Virtual On-Demo beschränkt sich zwar ebenfalls auf einen Level, bietet aber alle acht



SM: Technisch sind beide Saturns identisch und somit gleich gut. In der kleineren Verpackung befindet sich die optisch leicht überarbeitete Neuauflage, bei der eine LED nicht mehr enthalten ist.

Büryamin C., Unbekannt

SATURN & MAUS

1. Wann kommt die Saturn-Maus?

SM: Vorläufig ist eine Veröffentlichung in Europa nicht geplant.

2. Warum machen die Sega-Leute eigentlich von all ihren Konsolen zwei Versionen? Andere machen das doch auch nicht!

SM: Daß Sega ständig die Technik überarbeitet, kommt dem Endkunden entgegen, denn trotz identischer Leistungsfähigkeit fällt der Preis somit niedriger aus. Sony wird hingegen im Januar beispielsweise eine PlayStation-Version auf den Markt bringen, bei der die Link-Möglichkeit, die von vielen Spielen unterstützt wird, ausgebaut wird.

3. Unterstützt C & C die Maus?

SM: Nein, leider nicht.

4. Könnt ihr mir ein gutes Action-Adventure oder Rollenspiel für den Saturn nennen?

SM: Als Action-Adventures würde ich Tomb Raider, Story of Thor 2 oder Dark Savior empfehlen, während Mystaria in der Kategorie Rollenspiel sehr gut abschneidet.

5. Wann in etwa kommt Virtua Fighter 3?

SM: Vermutlich wird es in Deutschland im Oktober 1997 erscheinen.

6. Welche Spiele außer Nights unterstützen das 3D-Analog-Pad?

SM: Derzeit wird das Analog-Pad noch von Panzer Dragoon 2, Dark Savior und Daytona USA C.C.E. speziell unterstützt. Es ist davon auszugehen, daß viele der künftigen Spiele das Analog-Pad speziell unterstützen werden. Generell bevorzuge ich das Analog-Pad auch bei Spielen mit Digital-Steuerung, weil es sehr gut in der Hand liegt.

7. Welche Spiele unterstützen das Lenkrad?

SM: Eigentlich alle bekannten Rennspiele.

Denny Birndt

Die alternativen Charts

FOLGE 3: 10 MÖGLICHE TOP-HITS FÜR 1997



1 Virtua Fighter 3

Die Hardware-Erweiterung macht's möglich!

2. **Sega Touring Car:** AM3 läßt die Tourenwagen rumheizen!
3. **Fighting:** Marc 'Thunderhawk' Avory schlägt wieder zu!
4. **Wild Nine's:** Earthworm Jim-Erfinder David Perry in Bestform?
5. **Manx TT:** Ein Motorrad-Rennen erobert die Welt!
6. **Fighters Megamix:** Die ultimative AM2-Prügel-Kombination!
7. **Panzer Dragoon 3:** Rückkehr als grandioses RPG?
8. **Last Bronx:** Mit Waffen prügelt's sich leichter!
9. **Tomb Raider 2:** Core Design ist schneller als erwartet!
10. **Sonic Xtreme:** Sega USA ist endlich zufrieden!

Sendet euren Leserbrief an folgende Adresse:

Computec Verlag • SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox • Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CD 2/97

bekanntem Roboter zu Auswahl. Das Demo zum Riesenhit Tomb Raider beschränkt sich auf den ersten Level, der bereits sehr umfangreich ist. Wir empfehlen dazu übrigens die Lektüre des Tests in Ausgabe 12/96 oder der aktuellen Tip & Tricks. Letztendlich ist World Wide Soccer '97 noch einmal auf der CD vertreten, was darauf schließen läßt, daß Sega sehr am Erfolg dieses Fußballspiels gelegen ist. Daß dieses Demo wiederholt wurde, lag leider nicht in unserem Einflußbereich!

Die Videos

Im Gegensatz zur letzten CD lassen sich die Videos nun sogar einzeln anwählen, während man beim Vorgänger nur einen langen Film starten konnte. Die Bild-Qualität der

Videos ist natürlich deutlich schlechter als bei einem echten Demo, man kann aber sehr gut erkennen, worum es in den Spielen wirklich geht. Enthalten sind Videos von Fighting Vipers, Virtua Cop 2, Dark Savior, Nights, Mr. Bones und Bug! Too. Übrigens! Macht man ein längere Zeit nichts, so bekommt man auch noch bildschirmfüllende Videos von Daytona USA C.C.E., Virtual On, Tomb Raider und World Wide Soccer '97 zu sehen.

Auf der nächsten CD!

Ob es nun eine Sammlung von Electronic Arts-, Core Design- oder allgemeinen Third Party-Demos gibt, läßt sich derzeit noch nicht sagen, fest steht nur, daß man am besten jetzt gleich abonniert, wenn man die Ausgabe 4/97 mit einer CD erhalten will.

Inhalt Sega Flash-CD Vol.3



Daytona USA C.C.E. kürten wir zum Rennspiel des Jahres! Eine spielbare Demo ist auf der Sega Flash Vol.3!

Die spielbaren Demos

1. Daytona USA C.C.E.
2. Virtual On
3. Tomb Raider
4. World Wide Soccer '97



Ein Fullscreen-Video von Fighting Vipers ist enthalten.

Die Videos

1. Fighting Vipers
2. Virtua Cop 2
3. Dark Savior
4. Nights
5. Mr. Bones
6. Bug! Too

ANDRETTI RACING

Überraschend schnell biegt die neueste Raserei von Electronic Arts auf die Zielgerade ein. Wir bereiten alles für einen ausführlichen Pitstop in der nächsten Ausgabe vor!



SOVIET STRIKE

Die 32 Bit-Fortsetzung der Strike-Saga wird auf dem Saturn in ihrer schönsten Form ablaufen! Dank eines schnelleren CD-ROM-Laufwerkes wird das Scrolling besser als auf PSX!



FIFA SOCCER '97

Gelingt Electronic Arts der Sprung auf den Referenz-Thron? Wir unterziehen die 97er-Edition einem Härtetest und vergleichen sie mit dem Tabellenführer World Wide Soccer '97.



Was kommt noch?

- ➔ Ausführliche Previews zu **Fighters Megamix** und anderen!
- ➔ Tests zu: **Sonic 3D (MD)**, **PGA Golf '97 (Sat)**, **Die Hard Arcade (Sat)** u.v.a.
- ➔ Tips & Tricks zu **Tomb Raider**, **Daytona USA**, **C.C.E.** u.v.a.
- ➔ Die große **Leserumfrage 1997!**

Inserentenverzeichnis:

Computec	20, 89, 93
Eidos	8, 9, 77
Freak's Shop	13
Media Point	4
O.I.T.	16
Sega	71, 99, 100
Theo Kranz	2, 3
World Of Games	92

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 Schöllner

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: Roland Gerhardt, Hans Strobel

Titel SM: The Crow (c) Acclaim

Titel SAT: Fighters Megamix (c) Sega

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:

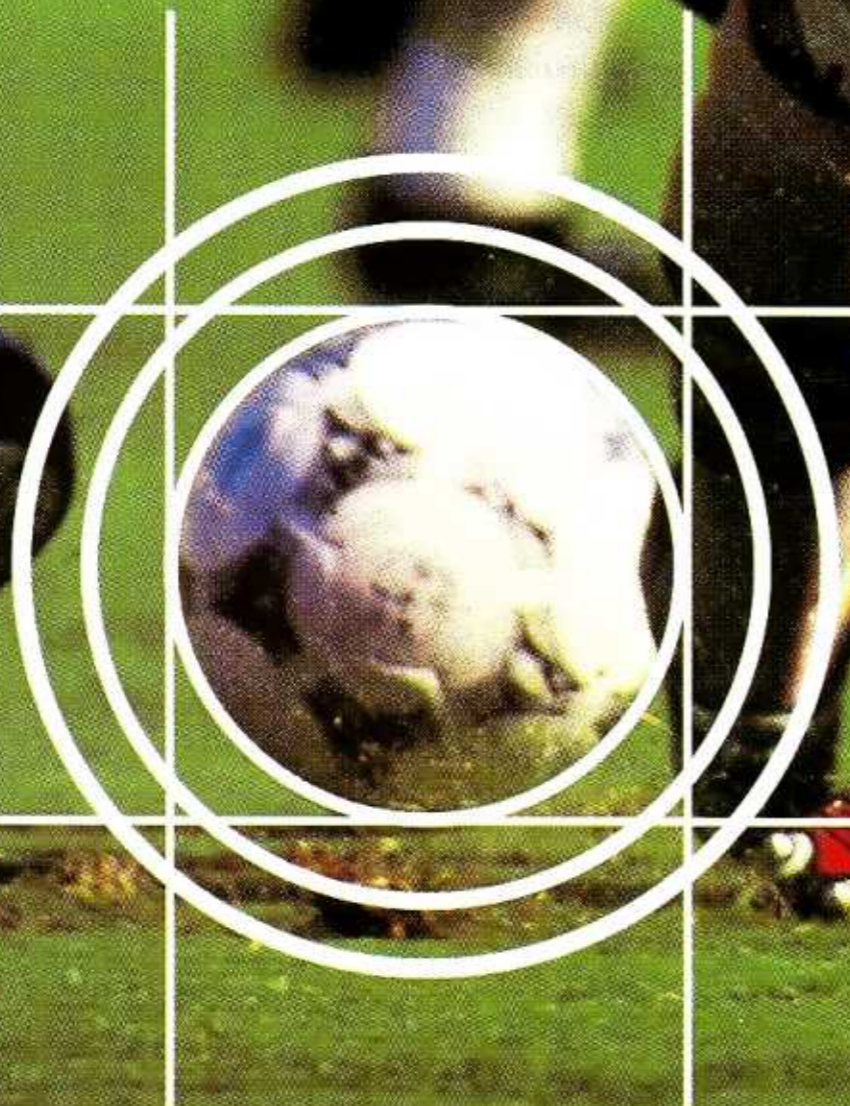
Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte des Computec Verlags bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!

Ab 12.2.97 am Kiosk!

FOOTBALL IS JUST A GAME YOU SAY.
GET REAL.

SEGA
WORLDWIDE
SOCCER
97

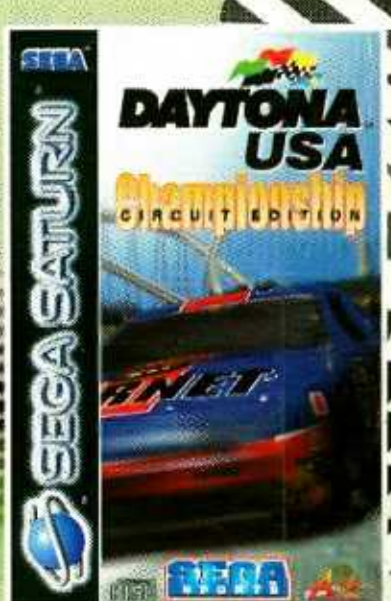


EXCLUSIV FÜR
SEGA SATURN



DAYTONA USA™ Championship

CIRCUIT EDITION



Noch schneller... Noch heißer...
Der Nachfolger von SEGAs erfolgreichstem
Arcade-Autorennspiel ist da.

