

SEGA

TM

2/99

63. Ausgabe
Februar '99

Mega



DREAMCAST

Endlich: Die neue Traumkonsole im Härtetest



**Sonic
Adventure**
Sonics neuestes
Abenteuer



**PenPen
Trilcelon**
Das Knuddel-Rennspiel
im Test

0931/354522 oder 0180/5211844

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

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet:
(nur Laden, kein Versand!)

dynatex

44135 Dortmund
Im Brückcenter

Zusätzliche Bestell-
Hotline: 0931 / 35 45 20

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

**THEO
VERSAND**

Importspiele

UNIVERSAL ADAPTER	29,95	IMAGE FIGHT & X-MULTIPLY (JAP.)	109,90
BUBBLE SYMPHONY (B.BOBBLE 3) (JAP.)	79,90	LIQUID KIDS(B.BOBBLE 4) (JAP.)	99,90
CAPCOM GENERATIONS VOL. 1 (JAP.)	109,90	PHANTASY STAR COLLECTION (JAP.)	69,90
CAPCOM GENERATIONS VOL. 2 (JAP.)	109,90	RADIANT SILVERGUN (JAP.)	119,90
CAPCOM GENERATIONS VOL. 3 (JAP.)	109,90	SEGA AGES MICKEY & DONALD (JAP.)	109,90
CAPCOM GENERATIONS VOL. 4 (JAP.)	109,90	SHINING FORCE 3 PART 2 (JAP.)	109,90
CAPCOM GENERATIONS VOL. 5 (JAP.)	109,90	THUNDERFORCE V (JAP.)	79,60
GUARDIAN FORCE (JAP.)	99,90	THUNDERFORCE GOLD PACK (JAP.)	69,90
G-VECTOR (JAP.)	29,90		



**DREAMCAST (jap.)
BESTELL-HOTLINE:
0931-35 45 223
RECHTZEITIG BESTELLEN !**

**Neujahrs-
Schnäppchen-Markt**

Unser spezielles Neujahrsangebot für Sie:
Folgende Saturn-Spiele für nur

DM 9,95 CHAOS CONTROL	DM 14,95 MEGA FUN 9/95: 84% PARODIUS DELUXE	DM 14,95 KRAZY IVAN	DM 19,95 SEGA MAGAZIN 10/96: 79% OLYMPIC SOCCER
DM 19,95 SEGA MAGAZIN 1/96: 93% THUNDERHAWK 2	DM 19,95 SEGA MAGAZIN 10/96: 81% Adventure - komplett deutsch BLAZING DRAGONS	DM 19,95 STARFIGHTER 3000	DM 24,95 SEGA MAGAZIN 11/96: 86% BLAM! MACHINEHEAD
DM 24,95 NBA LIVE '98	DM 24,95 SEGA MAGAZIN 9/97: 86% NHL POWERPLAY	DM 24,95 Die Nr. 1 bei 3D-Vehikel-Action SEGA MAGAZIN 6/96: 87% SHELLSHOCK	DM 29,95 HEXEN

Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen
Als Dankeschön für unsere treuen SEGA-Kunden bleibt
unser besonderes Angebot vorerst auch im Neuen Jahr
bestehen: Wenn Sie 3 Spiele aus diesem Kasten bestellen,
brauchen Sie nur 2 zu bezahlen! Zusätzlich erhalten Sie von
uns eine tolle Neujahrs-Überraschung.



ZUM SILVESTER- KNALLERPREIS :
SEGA SATURN
MEGA ACTION SET
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL.
THUNDERHAWK 2, SHELLSHOCK, BLAM!
MACHINEHEAD, NBA LIVE '98, RGB-
KABEL, CONTROL PAD, BATTE-
RIE, SEGA TIPS & TRICKS-
BUCH UND 2 DEMO-CDS

333,-

Space Beamer

Strahlung absolut ungefährlich dank spezieller Infrarot-Technik
Der Nr. 1 Hit aus den USA ("Toy of the Year" 1997) jetzt auch in Deutschland!

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste)59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo)79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen)99,95

**SCHNELL, SCHNELLER,
THEO KRANZ VERSAND!**
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE
BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST
NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST
IN DER REGEL SCHON
AM NÄCHSTEN
MORGEN BEI IHNEN.
BEIM VERSENDEN
VON DREI LIEFER-
BAREN ARTIKELN
GLEICHZEITIG SOGAR
PORTOFREI.*

**Theo
KRANZ
VERSAND**

KRANZ SAND

DER SEGA-SPEZIALIST

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
Austria Express
Schnellservice für unsere
Kunden in Österreich.
Lieferung in 1-2 Tagen
1 DM = 7,5 ÖS; Porto 6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/851 73777

Händleranfragen
erwünscht
Fax: 0931/571602



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

SEGA SATURN	279,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE	
SEGA SATURN MEGA ACTION SET	333,-
GRUNDGERÄT + NBA LIVE '98 + SHELLSHOCK + THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD	
6-SPIELER-ADAPTER ORIG.	19,95
MPEG-KARTE ORIG.	99,95
CONTROL PAD ORIG.	44,95
PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG.	59,95
EXPLORER PAD	24,95
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,95
ARCADE RACER LENKRAD	59,95
LENKRAD TOP GEAR DRIVE (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)	139,95
PREDATOR GUN PISTOLE	69,95
VIRTUA GUN	39,95
TIPS UND TRICKS-BUCH 1996	15,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	39,95
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	49,95
ATHLETE KINGS	79,95
ATLANTIS - 2 CD	89,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	64,95
BURNING RANGERS	89,95

FIGHTERS MEGAMIX	69,95
HOUSE OF DEAD (MIT GUN)	119,95
MANX TT SUPER BIKE	69,95
MARVEL SUPER HEROES	89,95
MASS DESTRUCTION	39,95
MR. BONES	29,95
NASCAR '98	39,95
NBA ACTION '98	79,95
NHL 98	39,95
NHL ALL STAR HOCKEY '98	79,95
NIGHTS INKL. 3D-PAD	79,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4CD	89,95



PANZER DRAGOON SAGA 89,95

SCORCHER	29,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINING FORCE 3	89,95



SHINING FORCE 3 89,95

SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	59,95
SONIC JAM	89,95
SONIC R (SONIC T.T.)	99,95
STEEP SLOPE SLIDERS	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
TETRIS PLUS	79,95
THREE DIRTY DWARVES	39,95
TOMB RAIDER	89,95
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,95
VIRTUA FIGHTER	29,95
WINTERHEAT	84,95
WIPEOUT 2097	59,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95
WORLDWIDE SOCCER '98	84,95



BURNING RANGERS 89,95

COURIER CRISIS	79,95
CROC	39,95
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	59,95
DEEP FEAR	89,95



DEEP FEAR 89,95

Top-Spiele zu Knallerpreisen

Nur solange der Vorrat reicht

BLAST CHAMBER	24,95	MIGHTY HITS	39,95	SCORCHER	39,95
CROC	39,95	MR. BONES	29,95	STARFIGHTER 3000	19,95
DARIUS 2	19,95	NASCAR '98	39,95	THREE DIRTY DWARVES	39,95
FIGHTING VIPERS	39,95	NHL '98	39,95	TRASH IT	24,95
MASS DESTRUCTION	39,95	NIGHTS + 3D ANALOG PAD	79,95	VIRTUA FIGHTER	29,95



MASS DESTRUCTION
39,95



BLAST CHAMBER
24,95



SCORCHER
29,95



NIGHTS MIT 3D
ANALOG PAD 79,95

Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen



Dreamcast™

Dreamcast kommt!

Rufen Sie bei Interesse
unsere Dreamcast-Info-Hotline
unter Tel. 0931-35 45 223 an!

NEUHEITEN ZU SCHNÄPPCHEN PREISEN

SEGA MAGAZIN 4/98: 88%
Die Nr. 1 der Eishockey-Spiele



NHL '98 39,95

SEGA MAGAZIN 3/98: 82%



NASCAR '98 39,95

MANIAC 12/97: 82%



CROC 39,95

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*. BESTELL-ANNAHME BIS
20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER NEUES,
KOSTENLOSES MAGAZIN



(MIT PREISLISTE 64 SEITEN!),
JETZT AUCH MIT SEGA-
SONDERAUSGABE, MIT
FRANKIERTEM (3DM) UND
ADRESSIERTEM
RÜCKUMSCHLAG (DIN C5)
ANFORDERN.

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHMEGEBÜHR UPS 6,- DM ZUZÜGL. NACHNAHMEGEBÜHR. BEI VORKASSE (NUR EUROSCHHECKS) 1,- DM
PORTO AUSLAND 10,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHENUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR.
*GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOHE SOLANGE VORRAT REICHT. BUNDLE-ANGEBOTE GELTEN ALS 1. ANTEIL!

0931/3545222 oder 0180/5211844

10 cm

trennen Deinen Hintern vom Asphalt.

Du mußt auf

180 km/h

beschleunigen,

um am Ende als die

Nr. 1

in's Ziel zu fahren.

FORMULA **Karting**



PC
CD
ROM



AUCH FÜR
SEGA
SATURN

SEGA™ PC

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



Der Dreamcast ist da!

Die lange Zeit der Spekulationen, der Vermutungen und der halbgaren Berichterstattung hat endlich ein Ende: Seit Ende November ist der Dreamcast in Japan erhältlich, wobei bereits die ersten verfügbaren Titel beweisen, daß die Hardware Segas Versprechungen halten kann. Wer gedacht hat, daß echte Automatenqualität im Heimbereich einfach nicht möglich ist, muß sich von der traumhaften Virtua Fighter 3tb-Umsetzung eines Besseren belehren lassen. Sega Magazin-Redakteur Michael Pruchnicki, seines Zeichens der wohl größte Virtua Fighter-Fan westlich von Tokio, entdeckte beim haargenauen Vergleich der Automaten- und Heimversion nur geringfügige Unterschiede, wobei diese jedoch nicht auf eine geringere Leistungsfähigkeit der Dreamcast-Hardware zurückzuführen sind. Übrigens: Da entgegen der Absprachen mit Sega bereits zur Ausgabe 2/99 keine Saturn-Demo-CDs mehr lieferbar waren, haben wir dieser Ausgabe exklusive Dreamcast-Schlüsselanhänger beigelegt. Voraussichtlich mit der Ausgabe 4/99 gibt es dann das versprochene Dreamcast-Video. Vielen Dank für euer Verständnis!

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Chefredakteur

SPECIAL

Der Dreamcast hebt ab!6

CHARTS

Die Hits der Leser19

RUBRIKEN

Impressum30

Vorschau30

MAILBOX

Fragen & Antworten28

TIPS & TRICKS

Dreamcast-Hardware20

Virtua Fighter 3tb21

KOMPLETTLÖSUNG

Pandemonium22

PREVIEW

Sonic Adventure8

TESTS: DREAMCAST

Godzilla Generations16

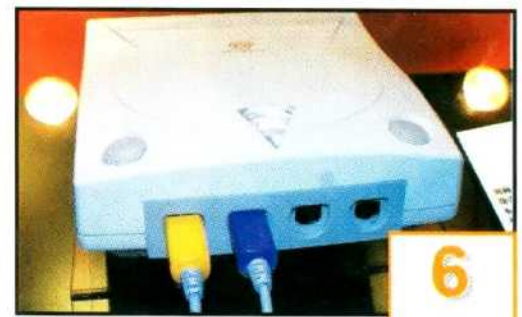
PenPen Tricelon14

Virtua Fighter 3tb10

TESTS: SATURN

Marvel Super Heroes17

Dreamcast



Segas Traumkonsole im Detail

6

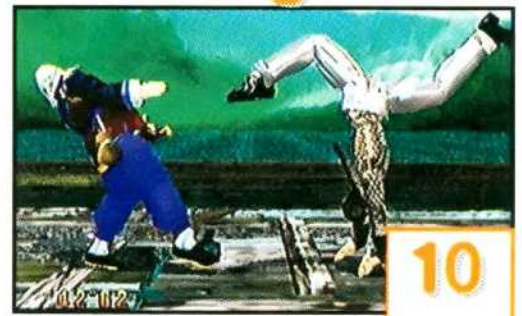
Sonic Adventure



Sonic-Comeback enthüllt

8

Virtua Fighter 3tb



Die Umsetzung im Härtestest

10

PenPen-Tricelon



Der Überraschungshit für den Dreamcast

14

Godzilla Generations



Die Kultmonster im Heimformat

16

DREAMCAST

Die lange Zeit der Vorberichterstattung ist vorbei: Segas neue Konsole ist in Japan auf dem Markt und wir haben sie einer ausführlichen Untersuchung unterzogen.

Zuerst die Fakten zum Launch: Der Start des neuen Systems am 27. November verlief grundsätzlich erfolgreich, krankte aber an Liefer-schwierigkeiten. Angeblich wegen Engpässen bei der Produktion der PowerVR2-Grafikchips bei NEC konnte Sega am ersten Tag nur 150.000 Geräte an den Handel ausliefern – es versteht sich dabei von selbst, daß diese innerhalb weniger Stunden komplett ausverkauft waren. Während von den 140.000 Dreamcast-Besitzern (ca. 10.000 Vorführgeräte blieben bei den Händlern) fast jeder (über 130.000) bei Virtua Fighter 3tb zugriff, erreichten die drei weiteren Starttitel deutlich geringere Verkaufszahlen: Godzilla landete dabei mit ca. 22.000 verkauften Einheiten auf dem zweiten Platz hinter VF3, Pen Pen TrilceLon mit ca. 17.000 und

July mit ca. 14.000 folgten kurz darauf.

Das System

Die Dreamcast-Konsole selbst präsentiert sich als ungemein schickes Gerät. Der Flächenbedarf ist der geringste aller aktuellen Systeme: Dreamcast ist zwar ebenso quadratisch geformt und fast genauso hoch wie der Saturn, aber wesentlich kompakter. Das Gewicht ist daher umso erstaunlicher:

Dreamcast ist mit 2 kg die schwerste aller aktuellen Konsolen. Das elegante Design (die hinteren Kanten laufen nach oben zu, die vorderen sind leicht abgerundet) in Kombination mit der Farbgebung (die japanische Version ist komplett weiß) machen die neue Konsole zum Blickfang. Auf der Laufwerksklappe befindet sich das orangefarbene Dreamcast-Logo und der dazugehörige Schriftzug, an der Vorderseite der Konsole

prangt das Sega-Logo (von dem es lange Zeit hieß, es würde nicht auf der Konsole auftauchen). Vorne rechts findet sich ein weiterer interessanter Sticker: „Designed for Windows CE“ heißt es dort. Offenbar wird Microsofts Betriebssystem doch nicht so ausgiebig genutzt werden, daß das ursprünglich geplante „Powered By Windows CE“ zutreffen würde. Die vier Joypad-Anschlüsse an der Frontseite machen den Dreamcast direkt Multiplayer-tauglich, mit Pen Pen TrilceLon nutzt auch schon einer der ersten



Die Dreamcast-Konsole ist deutlich kleiner als sein Vorgänger, der Saturn.



An der Rückseite der Joypads findet sich Platz für 2 VMS-Einheiten.



Dreamcast von der Seite: links der Lüfter, rechts der Expansion-Port.



Der massive Arcade-Stick ist für Virtua Fighter wie geschaffen.

HEBT AB

Titel diesen Vorteil aus. Interessant ist hier der Punkt, daß die Joypads beim Anschließen an die Konsole richtig „einrasten“. An der rechten Seite befindet sich ein Novum im Konsolenbereich: Sega stattete die neue Konsole mit einem Lüfter aus. Dieser ist beim Betrieb natürlich unbedingt freizuhalten, da es sonst zur Überhitzung kommen kann (bei PCs seit langer Zeit ein bekanntes Problem). Der Lüfter des Dreamcast ist zwar nicht wirklich laut, aber auch nicht



Pen Pen Tril-
ceLon blendet auf dem
VMS ein Porträt des aktu-
ellen Charakters ein.

zu überhören. Er stört jedoch beim normalen Spielbetrieb nicht – der Sound der Spiele lenkt ausreichend davon ab. Ebenfalls an der rechten Seite befindet sich der Expansion-Port. Bei japanischen Dreamcasts ist standardmäßig ein 33.6er-Modem enthalten, das diesen nutzt – mit der dazugehörigen Software kann man sich ins Internet einloggen und eMails verschicken.

Die Oberfläche

Nach dem Einschalten des Dreamcast folgt eine kurze Introsequenz, die jederzeit abgebrochen werden kann: Ein roter Punkt schreibt den

Dreamcast-Schriftzug und malt das Logo auf den Bildschirm. Das Hauptmenü des Dreamcast bietet vier Menüpunkte: Starten des Spiels, CD-Player, VMS-Verwaltung und Settings. In den Settings kann die Sprache der Menüs auf Deutsch umgestellt werden (siehe hierzu unsere Tips & Tricks im hinteren Heftteil). Der CD-Player bietet im Gegensatz zum Saturn leider nur die wichtigsten Optionen, Spielereien wie Voice Cancel oder das Verändern der Tonhöhe sind nicht möglich. Auch fehlen außer Repeat jegliche Programmierfunktionen – wir sind gespannt, inwieweit sich dies bis zum Deutschlandstart noch ändern wird. Unter Settings kann man die interne Systemuhr einstellen und die Einstellungen auf ein evtl. eingestecktes VMS übertragen. Die Auswahl der Sprache und des Sound-Modus (Stereo/Mono) sind ebenso möglich wie das Ausschalten des Autostart-Features, wenn man eine Spiel-CD einlegt. Sehr komfortabel präsentiert sich das VMS-Verwaltungsmenü, bei dem Speicherdaten auf einzelnen VMS-Einheiten problemlos hin- und herkopiert oder gelöscht werden können. Sehr positiv fielen uns die kurzen Zugriffszeiten auf das VMS auf – wer des öfteren mit den elend langsamen PlayStation-Memorycards zu tun hat, wird diese absolut begrüßen. Auch ist das VMS nicht auf 15 Blocks in Standardgröße aufgeteilt, wenn ein Spiel hier nur wenige Daten speichert, dann wird auch nur entsprechend wenig Platz belegt.

Das Joypad

Das Dreamcast-Joypad erinnert stark an den Analog-Controller für den Saturn. Die L/R-Tasten sind auch diesmal wieder analog und dürften bei vielen Spielen mehr als nützlich sein. Der analoge Stick machte einen präziseren Eindruck als sein Saturn-Gegenstück. Die Oberfläche ist dabei etwas angeraut, so daß man nicht mit dem Daumen abrutscht. Das digitale Steuerkreuz machte einen brauchbaren Eindruck, scheint aber für Virtua Fighter auf Dauer nicht präzise genug zu sein. Die an das Super Nintendo erinnernde Anordnung der nur vier Tasten auf der Frontseite machte einen guten Eindruck, allerdings sind die Buttons recht klein ausgefallen, was das gleichzeitige Drücken von zweien etwas erschwert. Nicht allzu gut geeignet ist die Anordnung der Tasten für Virtua Fighter oder auch evtl. kommende Capcom-Beat 'em Ups, doch für diese Zielgruppe gibt es ja noch ein anderes Eingabegerät.

Der Arcade-Stick

Einen absolut exzellenten Eindruck machte dieses Zubehör von Sega persönlich: Der Stick ist fast doppelt so groß wie die Konsole selbst, sehr massiv und absolut präzise. Die 6-Button-Anordnung ist für Beat 'em Ups hervorragend geeignet, für Virtua Fighter-Fans ist dieser Stick daher ein Pflichtkauf!

Michael Pruchnicki ■



Im Direkt-
vergleich
wirkt das DC-Joy-
pad kaum größer als das
Analog-Pad des Saturn.



Die hinteren Anschlüsse
des Dreamcast beschrän-
ken sich auf den Strom-
anschluß, den Multiout-
Port und einen seriellen
Port (für eventuelle Link-
und Netzwerk-Spiele).



Eine Dreamcast-GD-ROM
hat exakt die Größe einer
herkömmlichen CD.



Komfortabel: Die VMS-
Verwaltung geht locker
von der Hand.



Das CD-Player-Menü des
Dreamcast verzichtet auf
jegliche Extra-Features.

SONIC ADVENTURE

Zum Dreamcast-Auftakt ballen zunächst die Virtua Fighter die Fäuste. Doch im Hintergrund stürmt schon Segas Maskottchen mit Höchstgeschwindigkeit heran, um in den entscheidenden ersten Monaten die Begeisterung weiter anzufachen.

Daß neben Sonic auch Knuckles, Tails, Amy, Big The Cat und der Roboter E-102 mit von der Partie sein werden, ist bekannt. Wie diese Typen, die ihr alle spielen dürft, durch die Handlung miteinander verbunden sein werden, wird teils durch die auf dem Demo gezeigten Zwischensequenzen verraten: So gibt es eine Situation, in der Amy im Raumschiff von Dr. Robotnik gefangengehalten wird. Um aus ihrem Gefängnis zu entkommen, hält sie dem Wachroboter – es ist E-102 – ein vogelähnliches Wesen entgegen. Durch den Anblick des blauen Piepmatzes gerät der Stromkreis des Robotnik-Dieners durcheinander und er öffnet das Zellengitter. Später seht ihr,

wie Sonic auf E-102 losstürmt und Amy sich schützend vor diesen stellt. In einer anderen Szene wollen Sonic und Tails gerade ein Stück Kristall aufsammeln, als Dr. Robotnik in seiner Untertasse anschwebt, Tails mit einer Rauchwolke einnebelt und den Brocken fortbeamt. Zurück bleiben ein erzürnter Sonic und ein Tails, an dessen verzogenen Gesichtszügen deutlich abzulesen ist, daß der eierköpfige Schurke ihn wohl nicht mit Rosenwasser besprüht hat.

Unterwegs mit Amy, E-102 und Knuckles

Bei der Flucht aus dem Raumschiff muß Amy durch einen weitverzweigten Komplex fliehen, der sich aus Maschinenhallen und



Höhlen zusammensetzt. Auch sie kann Ringe einsammeln, scheint aber nicht über Sonics Sprungattacke zu verfügen. Stattdessen aktiviert sie Schalter, die dazu führen, daß die Gegner in einem wahren Blitzlichtgewitter dahinschmelzen. Ihr müßt die kecke Freundin des Igels an Lasersperren oder Greifar-men vorbeilenken und Ringe einheimsen. Dabei werdet ihr kaum Zeit haben, um die genialen Licht-Effekte zu bestaunen: Die ganze Strecke über verfolgt euch ein riesi-

ger Roboter. Am Endpunkt der Spielstufe angekommen, kann Amy nur kurz verschnauften, bevor die Blechbüchse seitlich durch die Wand bricht und ihren Suchstrahl auf Sonics Gespielin richtet. Auch E-102 hat es eilig: Er rollt durch Lava-Grotten, von deren Wänden stilisierte Totenköpfe auf euch herabschauen. Der Antrieb des Elektronenhirns wird sich bestimmt bei der Steuerung bemerkbar ma-



Roboter stillgestanden! In dieser Zwischensequenz erlebt ihr Dr. Robotnik bei der Befehlsausgabe.



Ein Muß für jede japanische Großproduktion: ein Minispiel, in dem geangelt wird.

NTURE

chen. Der Kurs, den ihr be-
fährt, ist mit Hindernissen
gespickt und windet sich
mehrfach. Seine Widersa-
cher kann E-102 mit zielsu-
chenden Raketen verschrot-
ten. In einer anderen Stufe
gleitet Knuckles im Freiflug
durch ein Felsmassiv und
landet auf pfahlförmigen
Plattformen, die über der
Wolkendecke liegen. In die-
sen Sequenzen werdet ihr
von einem kleinem, roten
Vogel begleitet, der sich zeit-
weise in eine glühende
Lichtkugel verwandelt und
euch anscheinend mit Tips
versorgt.

Hohe Erwartungen

Sonic Adventure dürfte die
Leistungsschau werden, auf
die alle Dreamcast-Begei-
sterten warten. Bei der Tech-
nik sind Licht und Ge-
schwindigkeit die Schlüssel-
begriffe. Die beste Kombina-
tion daraus wird bisher in
dem gigantischen Groß-
stadt-Level geboten, in dem
Röhren, Loopings und
schwebende Plattformen an-
einandergereiht sind. Der
panische Ritt gewinnt durch

Beschleunigungsfelder,
Kippmulden und eine ge-
schickte Kameraführung, die
euch in Schräglage über
Fassaden rennen läßt, zu-
sätzlich an Fahrt. Hier er-
zeugt Sega tatsächlich den
Speed-Kick, den das Intro
verspricht. Scheinwerfer und
Leuchtreklamen erhellen das
Geschehen und demonstrieren
eindrucksvoll, welche Ef-
fekt-Qualitäten der Dream-
cast besitzt. Auch die rasan-
ten Stufen, in denen ihr mit
Amy oder E-102 losbraust,
sind derart mit Lichtspiele-
reien vollgepackt, daß es
teils schwerfällt, zu erken-
nen, was gerade passiert.
Fotorealistische Texturen,
Mip-Mapping und andere
Grafik-Spezialitäten dürften
dafür sorgen, daß jeder
Jump&Run-Fan den – mitt-
lerweile japanisch sprechen-
den – Sonic auf seiner Kon-
sole begrüßen möchte. Einen
bitteren Nachgeschmack
hinterließ nur Knuckles' Flug-
einlage, bei der es noch
deutliches Pop-Up gibt.
Aber Sega verspricht, daß
dies noch beseitigt wird.

Florian Brich ■



Bei Knuckles' Flug seht ihr schöne Lens-Flares und weniger schönes Pop-Up.



Mit E-102 fahrt ihr auf einem verschlungenen Pfad durch die Lava-Höhlen.



Am Ende wird Amy von dem Roboter eingeholt.



Die bunten Cut-Szenen laufen in Echtzeit.



In der Maschinenhalle ist alles in Bewegung. Die hydraulischen Greifarme sind perfekt animiert.

Facts



Titel:	Sonic Adventure
Genre:	Jump&Run
Hersteller:	Sega
Release:	23.12.1998
Levels:	Mind. 6 Welten
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	VMS-Unterstützung

First Look

Wenn die insgesamt traumhafte Grafik noch von den letzten Macken befreit, und die Spielbarkeit so schwindelerregend wird, wie die atemberaubenden Kamerafahrten und das Effekt-Feuerwerk es erwarten lassen, dann darf euch Sonic mit Recht siegessicher entgegengrinsen. Hoffentlich kann Sega den jetzigen Japan-Release halten. Denn Dreamcast ohne Sonic Adventure ist wie Weihnachten ohne Christbaum.

VIRTUA FIGHTER



Laus Stage ist optisch besonders reizvoll: Der detaillierte Polygonhintergrund wirkt sehr plastisch.



Saubere Umsetzung der 3D-Arenen. Die Kämpfer stehen völlig korrekt auf Unebenheiten und Treppen.



Zwei Effekte auf einem Bild: Kages glänzende Hose und der Blur-Effekt bei stärkeren Moves.

Die Arcade-Version hat aufgrund der überragenden Qualität schon längst absoluten Kultstatus erreicht – mit der Dreamcast-Umsetzung von Virtua Fighter 3tb setzt Sega nun auch im Heimbereich neue Maßstäbe, an denen sich die Konkurrenz wahrscheinlich sehr lange die Zähne ausbeißen wird. Wir berichten detailliert über diesen absoluten Meilenstein der Spielegeschichte!

Vor dem Release von VF3tb waren viele Berufsskeptiker der Ansicht, daß eine Heimkonsole niemals die grafische Qualität eines Model 3-Automaten erreichen könnte. Zu riesig erschien der Preisunterschied zwischen einem der sündhaft teuren Arcade-Boards und dem angekündigten Dreamcast, der gerade einmal knapp 30.000 Yen kosten sollte (entspricht ca. DM 420,-). Um die Antwort auf die wohl wichtigste Frage gleich vorwegzunehmen: Ja, der Dreamcast hat die Power, um das Arcade-Feeling nach Hause zu bringen!

Nicht von AM2 !

Besondere Skepsis erntete diese Umsetzung im Vorfeld aufgrund der Tatsache, daß die DC-Version des Spiels nicht von AM2 persönlich (Yu Suzuki und sein Team waren scheinbar völlig eingenommen von ihrer Arbeit an Project Berkley, das mittlerweile übrigens offiziell „Sheng Mue“ betitelt wurde), sondern von den bisher wenig aufsehenerregenden Codern von Genki programmiert wurde. Da das Game-

play der Arcade-Version scheinbar makellos portiert wurde, stellt sich in erster Linie die Frage nach der technischen Qualität – was bietet die unter gewaltigem Zeitdruck von einem eher zweitklassigen Team produzierte Umsetzung im grafischen Bereich?

Die technische Revolution

Bereits die spektakuläre Echtzeit-Introsequenz, die Unwissende womöglich für ein Full Motion Video halten könnten, macht eines deutlich: Vorbei sind die Zeiten, in denen bei der Konvertierung von aktuellen Arcade-Automaten radikale technische Einbußen gemacht werden mußten. Bei Virtua Fighter 2 schafften es die Polygon-Hintergründe nur im Bitmap-Format auf den Saturn und auch das aktuelle PlayStation-Vorzeige-Beat 'em Up Tekken 3 mußte bei der Konvertierung von Namcos Arcade-Board darauf verzichten. Bisherige 3D-Beat 'em Ups boten entweder lediglich dreidimensionale Begrenzungen oder hatten bei brauchbaren

3TB



Autsch! Lion hat gerade Pai mit dem Gesicht gegen die Wand geknallt, die Reaktion macht es mehr als deutlich.

3D-Hintergründen mit niedrigen Frame-Raten oder eckigen Charakteren zu kämpfen. Virtua Fighter 3tb ist in allen Punkten den Konkurrenten der 32 Bit-Generation deutlich voraus: Das gesamte Spiel läuft in der hohen Auflösung von 640x480, die damit sogar noch etwas über der 500er-Auflösung des Model 3-Originals liegt. Auch bei der Frame-Rate wurden keine Kompromisse gemacht, das Spiel läuft durchgehend mit superflüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Die Überlegenheit des Dreamcast zeigt sich deutlich darin, daß trotz allem die Hintergründe komplett aus Polygonen bestehen – doch das ist noch nicht alles! Die Details in den Gesichtern der Kämpfer suchen ihresgleichen und alle Fighter sind komplett Gouraud-schattiert und an entsprechenden Stellen mit makellosen Texturen versehen. Wegploppende Polygone oder Grafikblitzer sind für die Dreamcast-Hardware dagegen ein Fremdwort, die technische Klasse dieses Titels ist dank der DC-Hardware einmalig.

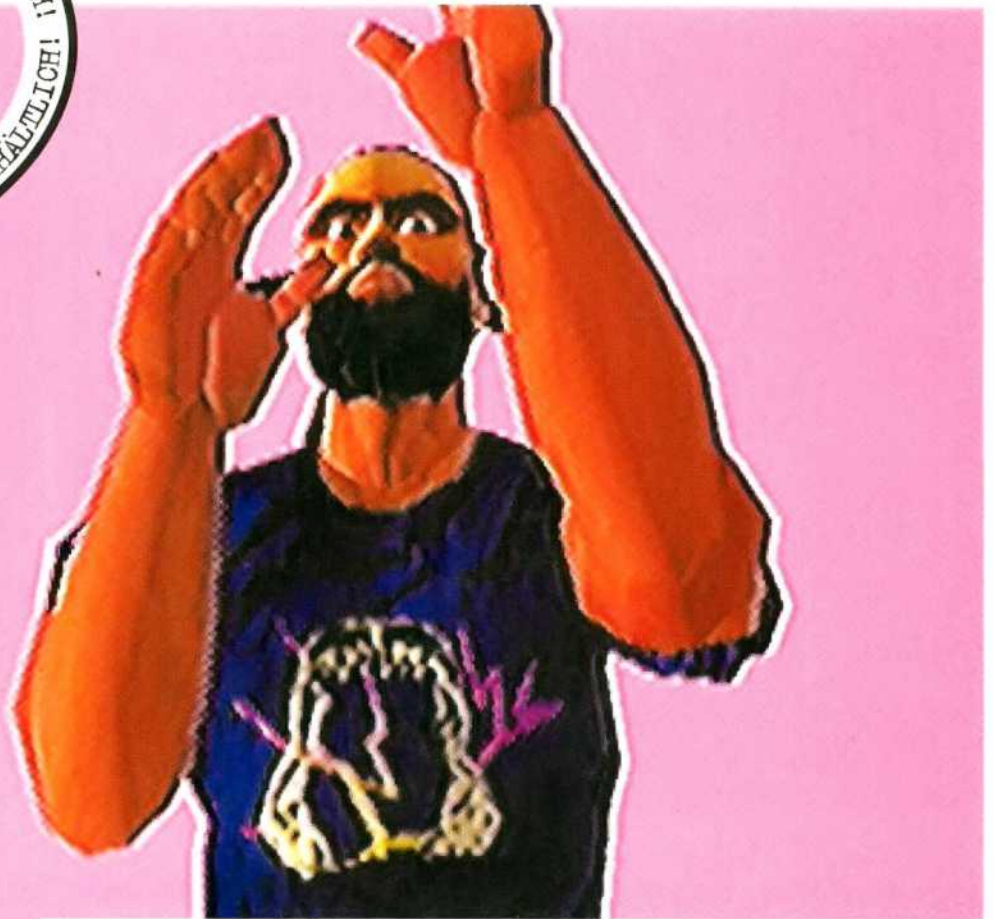
Nie schaute er grimmiger drein: Die Polygonmodelle und Texturen sind derzeit konkurrenzlos.



Die Ladezeiten werden durch stilvolle Porträts aufgelockert – nur im Team Battle-Modus wirken sie manchmal etwas zu lang.

Perfekte Umsetzung?

Als grafische Schwächen lassen sich nur kleine Details ausmachen, die aber angesichts der sonstigen Qualität eindeutig auf fehlende Entwicklungszeit zurückzuführen sind. So erscheinen die Übergänge von Pais Schultern zu ihren Oberarmen ziemlich „unfertig“ – zum Glück merkt man dies nur bei den Siegesposen. Auch während der Kämpfe nicht zu übersehen sind al-



Die Perspektive von weit oben bietet viel Überblick, ist grafisch aber wenig ergiebig.



Ist es FMV? Die kurze Intro-Sequenz demonstriert sofort eindrucksvoll die DC-Fähigkeiten. Die Detailfülle der Gesichtspartien ist besonders bemerkenswert.



Die Gesichter im Select Screen entsprechen interessanterweise genau den Polygonmodellen im Spiel.



Einige Würfe von der Seite sind äußerst rabiatt, hier z. B. Jackys: Gleich folgt der Kick ins Gesicht.

lerdings die schwachen Übergänge an Shuns Oberschenkeln, die so gar nicht zum sonstigen Erscheinungsbild des Spiels passen wollen. Man kann nur spekulieren, wieviel mehr bei ein paar zusätzlichen Entwicklungswochen möglich gewesen wäre – wird Sega die amerikanische und europäische Version diesbezüglich noch überarbeiten? Wir sind gespannt! Im Vergleich zum Automaten fiel vor allem auf, daß Aois Ärmel in Außenstages stark zurechtgestutzt sind, während sie z. B. in

Akiras Dojo-Stage die gewohnte Länge haben und auch ihren Bewegungen entsprechend wehen. Weniger störende Details sind die aufbrechenden Schatten auf dem schrägen Hausdach der Pai-Stage oder der leichte Polygonschwund an einigen Fightern – nur Arcade-Profis werden ihn überhaupt bemerken. Doch das sind alles nur Details, Virtua Fighter 3tb ist eine optisch fast perfekte Umsetzung der hervorragenden Automaten-Version und läßt gut erahnen, wieviel der Dreamcast

zu leisten imstande ist – man führe sich nur einmal die technische Entwicklung am Saturn vor Augen. Die Antwort auf die Frage „Ist es eine 1:1-Umsetzung?“ muß aufgrund der genannten Details zwar „Nicht ganz“ lauten, aber bietet VF3tb grundsätzlich Arcade-Qualität? Hier kann die Antwort nur ein klares „Ja“ sein!

Das Gameplay

Die Spielmechanik von Virtua Fighter 3tb zu erklären ist ein hoffnungsloses Unterfangen, denn damit könnten

wir allen Ernstes ein ganzes Heft füllen. Es seien nur einige Highlights genannt: Durch den perfekt realisierten Sidestep per Escape-Taste kann man gegnerischen Angriffen zur Seite ausweichen und von dort teils ebenso rabiatt wie spektakuläre Wurftechniken ansetzen. Auch beim Ausnutzen der 3D-Arenen (siehe Extrakasten) ist die neue Escape-Taste nützlich, denn die Stages bieten auf manchen Seiten Begrenzungen, auf anderen nur niedrige Absperrungen oder gar nichts, was einen schnellen Ring Out nach sich ziehen kann. Das Meistern der unzähligen Combos, Special Moves, Würfe und Counter kann für einen einzelnen Fighter Monate dauern. Die perfekte Steuerung (aufgrund des Button-Layouts sei der Arcade-Stick empfohlen, beim Standard-Pad erwies sich dagegen das Steuerkreuz als etwas unpräzise für diese Art von Spiel) erleichtert diese Aufgabe durch bestmögliche Intuitivität – alle Kommandos aus dem Vorgänger wurden standardisiert und sind nun einfacher zu merken als jemals zuvor. Das Gameplay bietet selbst solche Profi-Manöver wie seitli-

Der Vorteil echter 3D-Arenen: Wallthrows

Neben den teilweise unebenen Untergründen und dem hervorragend realisierten Sidestep hebt sich Virtua Fighter 3tb gegenüber seinen Konkurrenten vor allem durch die Einbindung der Arenenbegrenzungen hervor (dieses Element wurde bei Fighters Megamix bereits vorweggenommen). Viele der Charaktere verfügen über Wurftechniken, die bei entsprechender Positionierung zur Wand diese voll einbeziehen. Dies sieht nicht nur spektakulär aus, sie richten auch mehr Schaden als die „normalen“ Versionen an.



Akiras Wallthrow : Der Gegner wird in die Luft befördert, dann folgt ein kräftiger Shoulderblock.



Jeffrey drückt sich bei seinem bekannten Fireman's Carry von der Wand ab.



So schmerzhaft kann ein sonst einfacher Wurf durch die Arenabegrenzung werden.



Eine Szene aus dem Virtua Fighter 3-Promo-Video. Die Model 3-Version erreichte nicht ganz dessen Qualität.

che Würfe gegen geduckte Gegner oder Würfe mit dem Rücken zum Kontrahenten – Aoi kontert selbst aus dieser Position noch mit ihren genial animierten Aikido-Reversals. Kurzum, VF3tb erschlägt schon alleine mit der puren Masse an Aktionsmöglichkeiten jegliche Konkurrenten, die annähernd perfekte Umsetzung aller Ideen setzt dem Ganzen dann endgültig die Krone auf. Um dieses Spiel kommt kein ernsthafter Beat 'em Up-Fan herum, selbst Neueinsteiger in die Serie sollten



Wenig hilfreich: Der Trainings-Modus ist leider weitgehend nutzlos.



Ein Wurf der besonderen Art: Kage führt diese Kopfschere rückwärts aus.

die Zeit zum Einarbeiten in die komplexe Spielmechanik aufbringen – es lohnt sich!

Unverständliche Schwächen

Schade nur, daß es Sega solchen Spielern nicht leicht macht, denn der Training Mode ist ein Witz: Die Optionen beschränken sich ausschließlich (!) auf die Intelligenz des Computergegners und eine Movieliste gibt's auch nicht – nach Fighters Megamix ein gewaltiger Rückschritt. Von einigen übereifrigen Kritikern von der Mücke zum Elefanten gemacht wurde das Fehlen des gewohnten Versus-Modus: Der zweite Mitspieler muß sich im normalen Arcade- oder im Team Battle-Modus (hierbei treten Teams von 2-5 Kämpfern gegeneinander an) durch Drücken von Start ins Spiel einschalten. Einziger wirklicher Nachteil: Wie in der Spielhalle ist der Sieger des Duells danach auf seine(n) Fighter festgelegt, bis sein Kontrahent einmal gewinnen kann. Was anfangs irritierend und unverständlich wirkt, stört nach einiger Spielzeit aber eigentlich gar nicht mehr. Nur während der Ausprobierphase will man pausenlos den

Word Up



Für mich als Virtua Fighter-Fan der ersten Stunde ist diese Umsetzung wie Weihnachten und Ostern auf einmal. Die Grafik des Automaten wurde in beeindruckender Qualität umgesetzt. Spielerisch wird VF3tb seinem Ruf als Schachspiel unter den Prügelspielen mehr als gerecht und ist über jeglichen Zweifel erhaben, denn kein anderes Beat 'em Up bietet so viele Gameplay-Elemente und solch eine Aktionsvielfalt. Und trotzdem hat es gleichzeitig das ausgereifteste Spielsystem des gesamten Genres! Man könnte zwar anführen, daß das Spiel gegenüber Fighters Megamix spielerisch keinen Quantensprung darstellt, doch das käme dem Vorwurf gleich, daß der neue Ferrari ja „doch wieder nur ein Auto“ geworden ist. Ernsthaft zu kritisieren gibt es eigentlich nur den fehlenden Versus-Mode und das unverständliche Training-Mode-Fiasko. Sollte Sega bis zum Release des Spiels in Europa und den USA diese beiden Punkte noch überarbeiten, wird unsere Wertung nochmal ein wenig höher ausfallen – zu hoch? Ich denke nicht. Dieses Spiel ist ohne Zweifel eines der besten überhaupt!

Kämpfer wechseln, bei Profi-Duellen kommt ein Wechsel ohnehin nur nach einer Niederlage in Frage (bei Kämpfen gegen weniger begabte Spieler stört es schon eher). So kann man das

Fehlen dieses Spielmodus zwar kaum nachvollziehen, geschweige denn gutheißen, wirklich den Spielspaß beeinträchtigen tut dies aber dennoch nicht.

Michael Pruchnicki ■

Check Up



Titel:	Virtua Fighter 3tb
Genre:	3D-Beat 'em Up
Hersteller:	Sega Of Japan
Tel.:	-
Release:	Erhältlich (Japan) / September '99 (Deutschland)
Preis:	ca. DM 159,-
Spieler:	1-2
Levels:	12 + 1 Kämpfer
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Besonderheiten:	History-Video auf CD

Grafik 93%

Verdammt nahe an der Automaten-Version: realistische, komplett dreidimensionale Hintergründe, sehr detaillierte Kämpfer mit konkurrenzlos ausgearbeiteten Gesichtern, brillante Animationen, Glanz- und Transparenz-Effekte usw. – die Grafik von VF3tb läutet eine neue Ära im Heimbereich ein.

Sound 85%

Die perfekt passenden Effekte und Voice-Samples sind im Gegensatz zum Vorgänger auf dem Saturn absolut glasklar. Die Musik klingt zwar für einen Chip-Soundtrack (!) sehr gut, untermauert die Duelle aber oft nicht unbedingt optimal.

Gesamt 93%

Spielerisch phänomenaler Kampfsport, grafisch eine Augenweide und für VF-Fans Dauermotivation bis zum Release des eventuellen Nachfolgers – nur der fehlende „echte“ Versus-Modus und der total enttäuschende Training Mode verhindern eine ansonsten noch höhere Gesamtwertung. Welche Verbesserungen hat Sega noch für die deutsche Version in Planung?

PEN PEN



Wer nicht gerade auf herbe Prügel-

duelle bei Virtua Fighter 3tb steht oder mit Godzilla ganze Großstädte in Schutt und Asche legen will, hat beim Startangebot des Dreamcast noch die Wahl zwischen dem aufgrund der Sprachbarriere wohl für den Standardspieler unbrauchbaren July und diesem Titel – einem absolut abgefahrenen Dreikampf mit nicht minder skurrilen Protagonisten.

TRILCELON



Die treibende Kraft hinter Pen Pen Trilcelon sind dabei Atsuhiko Nakamura und Tomohiro Kondou, zwei durchaus bekannte Größen der Branche, die für Sega unter anderem auch an Daytona USA und Panzer Dragoon 2 mitgewirkt haben. Angeblich resultiert die Grundidee hinter ihrem neuen Projekt aus einem Kindheitserlebnis, als Kondou in den Sea World-Anlagen erstmalig einen Pin-

guin in Aktion sah. Vorher war er davon ausgegangen, daß diese einfach nur schnell in der Gegend umherwatscheln, aber dort stellte er auch fest, daß sie sehr schnell schwimmen können. Als die Planung für den Titel begann, beschäftigte man sich noch intensiver mit der Materie und stellte dann fest, daß sich die Pinguine noch auf eine dritte Art und Weise bewegen – nämlich durch Gleiten. Da ohnehin

ein Dreikampf im Mittelpunkt des Geschehens stehen sollte, einigte man sich schnell auf diese Fortbewegungsarten. Um die Abwechslung größer zu gestalten, stehen zu Beginn natürlich nicht nur diese Tiere zur Auswahl, sondern zunächst sechs weitere – darunter eine rote Krake, ein blauer Hund mit einer riesengroßen Zunge und ein rosafarbenes Nilpferd. Als Bonus-Charakter winkt noch dazu ein Walroß.

Laufen, Schwimmen und Gleiten – die Disziplinen von Pen Pen Trilcelon

Mit gegebenenfalls vier Spielern gleichzeitig kann an diesem flotten Spektakel teilgenommen werden, wobei die etwas geringe Anzahl von vier Kursen dabei zur Auswahl steht. Wenigstens sind diese abwechslungsreich gehalten und bie-



Die Passagen, in denen gelaufen wird, sind spielerisch nicht sonderlich ergiebig und der Schwachpunkt des Dreikampfs



– die Rutscheinlagen hingegen der spaßige und rasante Höhepunkt des Titels, der seine wahren Stärken erst im Multiplayer-Betrieb entfaltet.

ten zahlreiche, extrem unterschiedliche Schauplätze – so marschiert man etwa durch einen kunterbunt gehaltenen Vergnügungspark oder ein düsteres, beklemmendes Geisterhaus, gleitet über vereiste Gletscherbahnen oder enge Höhlen oder durchschwimmt tiefe Gewässer und kommt dabei an untergegangenen Schiffen vorbei. Zahlreiche Hindernisse erschweren den Pen Pens dabei den Sieg – so hat man sich geschickt an schwingenden Pendeln vorbeizumanövrieren oder muß Gummipuppen oder ähnlichen Objekten ausweichen, die auf den Strecken verteilt

sind. Hat man eine Etappe erfolgreich bewältigt, folgt auf der nächsten dann zu meist eine andere Teildisziplin. Dabei hat uns das Gleiten über die Strecken am meisten Laune gemacht, denn es ist ungemein rasant. Die Schwimmeinlagen sind ebenfalls gut gelungen, das Laufen hingegen ein eindeutiger Schwachpunkt des Spiels – zum einen ist es langsam, zum anderen hat man dort des öfteren auf Treppen zu springen und stellt dabei eine mangelhafte Kollisionsabfrage fest. Unser Hans nahm diese Hürden dennoch mit Eleganz, Kollege Florian und



In den stets flüssigen Multiplayer-Duellen entfaltet Pen Pen Trilcelon erst seinen wahren Reiz.

Word Up

Pen Pen Trilcelon ist definitiv ein gelungenes Vergnügen, trotz – oder gerade wegen? – der krassen Musikuntermalung, die zunächst zum Reduzieren der Lautstärke animiert, bis man dann schließlich merkt, daß sie eigentlich den perfekten Rahmen darstellt. Die herrlich unkomplizierte Steuerung und die zwar nicht spektakuläre, aber technisch saubere und ungewöhnliche Grafik tragen ebenfalls ihren Teil dazu bei. Einzelspieler werden zwar nach kurzer Zeit schon genug von Pen Pen haben, da man die Strecken ziemlich schnell gesehen hat und bis auf die Speed-Ups keine weiteren Goodies für Abwechslung sorgen, aber als Multiplayer-Game weiß das skurrile Rennspiel auch längerfristig zu motivieren.



Bunter geht es nimmer – in einigen Abschnitten erwartet euch eine absolut grelle Farbgebung.

ich hingegen sonderten des öfteren wütende Flüche ab. Kommen wir nun zur Steuerung von Pen Pen, die absolut leichtgängig und intuitiv ist. Mit dem Analogstick lenkt ihr die Wesen durch die Szenarien, mit der A-Taste könnt ihr sie springen und schwimmen lassen oder beschleunigen. Dabei kommt es nicht auf die Ge-

schwindigkeit an, mit der ihr den Button drückt, sondern auf ein gutes Timing und den richtigen Rhythmus. Unfairerweise könnt ihr eure Kontrahenten auch mit roher Gewalt vom Sieg abhalten – mit dem B-Knopf ist es möglich, ihnen einen deftigen Schlag oder Ähnliches zu verpassen.

Marco Marzinkowski ■

Check Up



Titel:	Pen Pen Trilcelon
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	1-4
Tel.:	–
Release:	Erhältlich (Import)
Preis:	ca. 160,-DM
Spieler:	1-4
Levels:	4 Kurse
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Besonderheiten:	Das erste 4 Spieler-Game für den Dreamcast

Grafik 72%

Die Grafik zeigt durch einige Details durchaus schon die Leistungsfähigkeit des Dreamcast auf: Die Szenarien sind bunt und detailliert, das Scrolling weitgehend flüssig und Pop-Ups eher die Ausnahme als die Regel. Den Nebel in einigen Stufen hätte man aber durchaus vermeiden können, und trotz aller Farbenpracht ist die Optik nicht unbedingt spektakulär und phasenweise vielleicht sogar schon einen Tick zu grell.

Sound 70%

Wilde Schreie der Tiere, spärliche Effekte und eine extrem abgefahrene Musik (zum Großteil Hausmarke Kirmes, sporadisch auch Stilrichtung Dixie) sind zunächst gewöhnungsbedürftig.

Gesamt 74%

Ein extrem ungewöhnliches Rennspiel, welches aber für Solisten zu wenig Langzeitmotivation bietet.

GODZILLA GENERATIONS



Mit einem markerschütternden Schrei will Godzilla Generations den Dreamcast-Start begleiten. Da Sega bei Grafik und Gameplay aber sehr leise Töne angeschlagen hat, bleibt es bei einem kehligen Röcheln.

Bei Godzilla Generations dürft ihr mit diversen Monster-Varianten eine Spur der Verwüstung durch japanische Mega-Städte ziehen. Innerhalb eines Zeitlimits müssen unter anderem Fukuoka, Yokohama oder Tokyo dem Erdboden gleichgemacht werden. Auf einer Karte werden alle Gebäudekomplexe angezeigt, die ihr mit Schwanzhieben, Laserstrahlen oder Feueratem zerbröseln müßt, um eine hohe Zerstörungsquote zu erzielen. So schaltet ihr neue Godzilla-Typen und

Städte frei. Überdies sind noch ein Time-Attack-Modus, die Verwaltung des Godzilla-VMS und ein Filmtheater anwählbar. Sega hat das Trash-Ambiente der japanischen Godzilla-Filme zwar konsequent eingefangen, dadurch aber das Gameplay erheblich beeinträchtigt. Spezial-Attacken könnt ihr nur ausführen, wenn ihr stehenbleibt. Der automatische Umschnitt der Kamera führt dazu, daß ihr Düsenjäger, Panzer oder Raketenstellungen nur schwer anvisieren könnt. Wer nicht ständig auf



Der Laser ist ein interessanter Effekt, läßt sich aber wegen der fixen Kamera nur schwer ausrichten.

die Karte schaut, verliert die Orientierung. Daher können selbst solche Kuriositäten wie explodierende Bäume (!) keine monströse Motivation hervorrufen. *Florian Brich* ■



Dem irren Blick des Mecha-Godzilla kann kein Bauwerk widerstehen.



Mit dem Schwanzhieb legt ihr ganze Häuserzeilen flach.

Word Up

Nur die Spezial-Attacken der Monster deuten die Fähigkeiten der Dreamcast-Konsole an. Mit seinem schwerfälligen Gameplay ist Godzilla Generations eine direkte Entsprechung zu den japanischen Monsterfilmen der fünfziger Jahre, in denen ein Mann im Kostüm durch eine Pappmaché-Kulisse stolpert. Wer einen Titel braucht, der diese Kult(?) - Atmosphäre bis hinunter zu einer Ansammlung von Film-Trailern nachempfindet, sollte einen Ausflug erwägen.



Check Up



Titel:	Godzilla Generations
Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Tel.:	-
Release:	Erschienen
Preis:	ca. DM 160,-
Spieler:	1-4
Levels:	Fünf Städte
Save Game:	Ja
Datenträger:	GD-Rom
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Monsterimport mit Godzilla-VMS

Grafik 55%

Blasse Großstadtwüsten mit wenigen architektonischen Besonderheiten. Nur die Rauch- und Explosionseffekte erhellen die insgesamt triste Grafik.

Sound 48%

Die Begleitgeräusche erinnern an das Scheppern und Rattern einer Dampflokomotive. Die durchschnittliche Musik kann langfristig nicht begeistern.

Gesamt 58%

Wegen der behäbigen Steuerung und der mäßigen Technik fällt der Spielspaß so rasch in sich zusammen wie eine Plattenbausiedlung, die dem Koloss im Weg steht.

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER



Capcoms Crossover-Serie geht in die zweite Runde: Während in der Spielhalle Marvel vs Capcom schon fast zum alten Eisen gehört, erscheint für den Saturn zuerst noch das Sequel des 97er-Hits X-Men vs Street Fighter.



Die kombinierten Super-combos sind nach wie vor äußerst verheerend.



Variable Assist: Captain America kommt Wolverine zu Hilfe geeilt.



Ken beherrscht nun einen größeren Fireball und Moves aus Street Fighter III.

Wie zu erwarten war, ging auch dieser Ableger von Street Fighter in Serie. In der zweiten Inkarnation der Vs-Reihe treten erneut zahlreiche Straßenkämpfer und Comic-Helden gegeneinander an. Bei der Zusammenstellung der beiden Seiten bewies Capcom diesmal ein weniger glückliches Händchen als beim Vorgänger: Interessantere Fighter wie Rogue fehlen diesmal und mußten einer, selbst für Capcom-Verhältnisse großen Menge an Ryu-ähnlichen Charakteren Platz machen. Das Gameplay des Vorgängers wurde um den Variable Assist erweitert, bei dem der gerade inaktive Partner (man tritt nach wie vor in 2er-Teams gegeneinander an und kann fast jederzeit den aktiven Kämpfer wechseln) kurz auf das Spielfeld springt und einen Special-Move ausführt. Die Doppel-Supercombos und Variable Counter aus dem Vorgän-



Der unaufhaltbare Mega-Zangief gehört zu den interessanteren Bonuskämpfern.

ger sind dabei ebenso erhalten geblieben wie die typischen Riesensprünge über mehrere Screenhöhen, die ellenlangen Air-Combos und das innovative Push-Blocking. Ursprünglich nur in der japanischen Arcade-Version vorhanden, und daher

für viele neu, ist der skurrile Charakter Norimaro. Unter einigen wenig ergiebigen „Variationen“ der normalen Fighter findet sich mit einer bösen Version von Nash (= Charlie) sogar noch ein zusätzlicher, eigenständiger Kämpfer.

Michael Pruchnicki ■



Check Up



Titel:	Marvel Super Heroes vs Street Fighter
Genre:	2D-Beat 'em Up
Hersteller:	Capcom
Tel.:	-
Release:	Erhältlich (Japan)
Preis:	ca. DM 120,-
Spieler:	1-2
Levels:	19+ Kämpfer
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Besonderheiten:	Benötigt 4 MB RAM-Cartridge

Grafik 85%

Teils riesige Sprites, ordentlich bis sehr gut animiert, gigantische Effekte und für Capcom-Verhältnisse erstaunlich gute Hintergründe.

Sound 80%

Tolle Sound-Effekte und Sprachausgabe im Überfluß. Leider kann die Musik da nicht ganz mithalten.

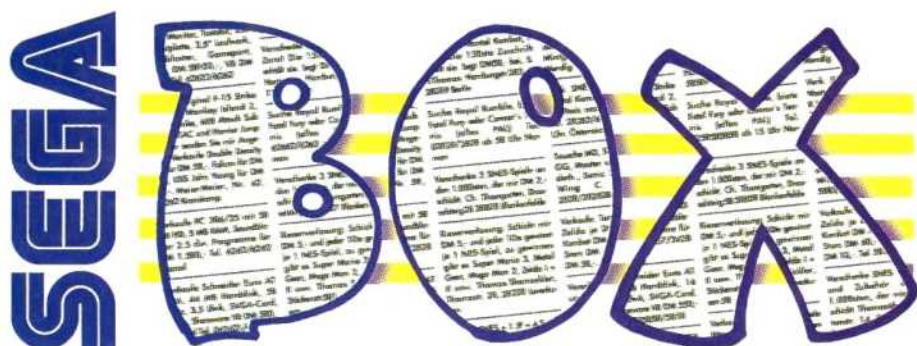
Gesamt 85%

Nicht mehr innovativ, aber dafür Action-reich, hervorragend spielbar und technisch perfekt.

Word Up

Obwohl ich mich irgendwie gar nicht so recht auf dieses Update gefreut hatte, zog mich auch dieser Capcom-Prügler in seinen Bann. Zwar hat sich spielerisch wenig getan, dafür wurde allerdings die Präsentation nochmals kräftig aufgebohrt. Wer ein schnelles, spaßiges und nicht zuletzt äußerst spektakuläres 2D-Prügelspiel sucht, liegt hier genau richtig!





MEGA DRIVE

Suche für Mega Drive Phantasie Star IV, zahle 70,- DM. Tel. 0231/200594

Suche Mega CD-Laufwerk ohne Spiele. Tel. 09832/705289

Verk. 20 Spiele wie: Vectorman, SF II, Spec. Earthworm Jim, Ecco, Spiderman, J. Strike, S. Skidmarks, Sonic 1 + 2, etc. je 10,- bis 25,- DM. Tel. 02237/8905

Verk. MD II + Pad + 13 Spiele, z. B. Landstalker, FIFA Soccer, Story Of Thor, zus. 250,- DM + Nachname. Tel. 03741/447808

SATURN

Sammler sucht: Mechw. 2, Tomb R., WarCraft 2, Tunnel B1, Bomberm., Panzer Dr. 1 (T. gegen PD 2), Z, Metal Slug, Rayman u. a. Tel. 08223/753

Suche Shining Force 3 Episode 2, Import (jp). Tel. 036645/21458

Verkaufe: Sega Saturn mit 2 Pads, Memory Card und 6 Spiele (Command & Conquer u. a.) nur komplett 375,- DM. Tel. 02373/83752

Saturn neu + Pad + Cobra-pad + Gamebuster + Exhuned + Galaxy, NP 499,- DM, VHB 199,- DM. Tel. 0781/22337 Udo

Verk. Winter H. 49,- DM, Nascar 98 25,- DM, F. Vipers, Sega R., Andretti R., für je 15,- DM, Lenkrad und Daytona CCE. für je 30,- DM. Tel. 03596/503210

Verk. Sat. mit P. Dr. Saga, D, Alien Tr., C&C, Blam und Pad, 3D-Pad, mit 14 Demos für 230,- DM. Tel. 06103/977718

Kaufe Command & Conquer bis 50,- DM oder tausche 3 zu 1 geg. Magic Carpet + NBA Live 97 + Dark Savior. Tel. 05502/944270

Verk. Andretti Racing 35,- DM, Spot Goes to Hollyw. 35,- DM, Guardian Heroes 25,- DM, Thunderhawk 2 10,- DM, D 15,- DM. Tel. 05231/629051

Verkaufe Saturn + 17 Spiele (R. Evil, D. Force, Croc usw.) M. Card und 10 Demo-CDs. Tel. 05177/92111 Preis VB

Sammlungsauflösung! Verkaufe Saturn m. Zubehör + ca. 80 Spiele, auch einzeln ab 10,- DM. Tel. 09922/6756

Verk. Saturn + 19 Spiele + 11 Demos + Memory + 3 Pads für 750,- DM, nur kompl. + gratis Game Gear + 8 Sp. + Netzteil. Tel. 03443/235760 Denny

Suche Iron Storm 1 + 2, Riven, World League Soccer, NHL All Star Hockey 98, Winter Heat, verk. + tausche auch. Tel. 06332/72181

Verk. Sat. + Pad + 8 Spiele (WarCraft, Sov. Strike, Comm. & Conquer u. ä.) + div. Demo-CDs für 200,- DM. Tel. 03944/62914

Verkaufe ca. 35 Spiele wie: Sonic R, Manx TT, S. t. h. Ark etc., je 20,- bis 45,- DM, tausche auch, suche: Oragon Force, Sonic Jam, Croc. Tel. 02237/8905

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele und Konsolen für Sega, Nintendo, Sony, besonders Import für Saturn! Tel./Fax: 05561/982042 Thomas, bitte ab 16.30 Uhr

Verk. Sega Saturn + 2 Pads + Spiele für VHB 180,- DM. Bei Interesse Fax: 089/6661727997

Verk. Sega Saturn + 2 Pads + Virtua Stick u. 10 Games u. a. Dayt. CCE., Tomb R., WipEout, Sega R., Pan. Drag., Nights usw. für 270,- DM. Tel. 08641/698565

Suche dringend Dragon Force I, Grandia, Terra Phantasika für Saturn und Shining Force I für MD. Tel. 036603/63900

Verkaufe Dark Savior (us) für nur 29,- DM. Tel. 05723/981450 Mathias

Verkaufe sehr gut gepflegt: Saturn-Konsole, 3 Control Pads, Game-Buster und Lenkrad für 400,- DM. Tel. 05341/16672

Verk. Saturn + 2 Pads + 9 Spiele, z. B. SWWS 98, Winter Heat, Andretti Racing u. a. für 450,- DM VB. Tel. 03447/832242 ab 18 Uhr

Sega Saturn incl. 2 Pads + 4 Spiele (Nights + Pad, World Advanced Teil 1, Pebbel Beach Golf, Baseball + Regelbuch) + 1 Universal-Adapter + 1 Action Replay + 5 Demo-CDs, VHB 300,- DM, Verkauf nur gegen Nachnahme + Porto. Tel. 0431/580287

32X

32X, Adapter neu original-verb. nur 60,- DM incl. Zubehör. Tel. 0781/22337 Udo

SONSTIGES

Suche günstig Mega Drive, Game Gear, Master Sys., Game Boy, S-NES, PSX, N64, Saturn, Spiele und Konsole. Tel. 05658/924962

Verk. PSX + Memory Card + 3 Pads u. a. 1 Dual Shock + 4 Demos + Forsaken, Gran Turismo, WipEout 2097, Colony Wars + Converter 350,- DM. Tel. 0382/0412336

Suche Sega-Magazin 1/97, 2/97, 3/97, zahle gut! Tel. 06158/2123

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,
 Roomstraße 21, 90429 Nürnberg

Anschrift

Datum

Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

CHARTS-CHARTS

SATURN

1. DEEP FEAR



Vormonat: 1
Bewertung: 92%
Hersteller: Sega
Monat: 4

2. SHINING FORCE III



Vormonat: 2
Bewertung: 87%
Hersteller: Sega
Monat: 4

3. VIRTUA FIGHTER 2



Vormonat: 5
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega/AM2
Monat: 35

4. PANZER DRAGON SAGA



Vormonat: 3
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega
Monat: 8

5. SEGA RALLY



Vormonat: 4
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega/AM2
Monat: 36

6. WINTER HEAT



Vormonat: 20
Bewertung: 94%
Hersteller: Sega
Monat: 11

7. STEEP SLOPE SLIDERS



Vormonat: 6
Bewertung: 86%
Hersteller: Sega
Monat: 11

8. WORLDWIDE SOCCER '98



Vormonat: 16
Bewertung: 90%
Hersteller: Sega
Monat: 14

9. HOUSE OF THE DEAD



Vormonat: 7
Bewertung: 80%
Hersteller: Sega
Monat: 8

10. WIPEOUT 2097



Vormonat: 8
Bewertung: 80%
Hersteller: Sega
Monat: 14

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
11.	(14)	FIFA 98	EA	82%	10
12.	(9)	BURNING RANGERS	SEGA	94%	8
13.	(10)	BUST-A-MOVE 3	ACCLAIM	88%	8
14.	(18)	TOMB RAIDER	CORE/SEGA	96%	26
15.	(11)	SONIC R	SEGA	86%	13
16.	(21)	PANZER DRAGON 2	SEGA	95%	32
17.	(24)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	89%	25

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
18.	(12)	SEGA TOURING CAR	SEGA	85%	13
19.	(13)	RIVEN	SEGA	72%	8
20.	(15)	ENEMY ZERO	SEGA/WARP	80%	13
21.	(17)	CROC	EA/FOX INT.	82%	12
22.	(19)	WARCRAFT 2	EA	94%	15
23.	(22)	NHL 98	EA	88%	10
24.	(23)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	95%	22

MACH MIT!

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

COMPUTEC MEDIA AG



Kennwort: Charts
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	(1)	VIRTUA FIGHTER 3TB	4
2.	(4)	SONIC ADVENTURE	5
3.	(3)	SEGA RALLY 2	4
4.	(2)	BLUE STINGER	3
5.	(5)	GODZILLA GENERATIONS	5
6.	(6)	DEAD OR ALIVE 2	3

TIPS & TRICKS

Die Tips in dieser Ausgabe stehen ganz im Zeichen des Dreamcast. Da zu den anderen Launch-Titeln noch keinerlei Cheats oder dergleichen verfügbar sind, haben wir alles Greifbare zu Virtua Fighter 3tb zusammengetragen. Außerdem verraten wir den ersten Dreamcast-Besitzern, wie man die Sprache der DC-Menüs auf Deutsch einstellt.



Viel Spaß, Michael Pruchnicki

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

DREAMCAST

Zuallererst dürfte dieser kleine Tip für diejenigen interessant sein, die zwar um jeden Preis einen Dreamcast haben mußten, sich aber bisher nicht an die japanischen Menüs herangetraut haben.



Im ersten Screen unten rechts befindet sich das „Set“-Untermenü.



Jetzt die oberste Option für die Sprachauswahl auswählen.



Nun nur noch die gewünschte Sprache wählen – Deutsch.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Stärkerer Ryu

Positioniert den Cursor im Selectscreen auf Ryu. Haltet die Start-Taste gedrückt und bewegt den Cursor dabei auf folgende Charaktere: Adon, Akuma, Adon, Ryu. Wählt nun Ryu, während ihr immer noch die Start-Taste gedrückt haltet, und ihr werden einen stärkeren Ryu steuern können, der einige Moves von Akuma (u.a. den tödlichen Raging Demon) beherrscht.

Stärkerer Akuma

Bewegt den Cursor auf Akuma und drückt die Starttaste. Haltet die Taste gedrückt und gebt folgendes ein: unten, unten, rechts, unten, rechts, unten, unten, unten, links, unten, links, unten und dann entweder Punch oder Kick.

Alternativer Survival Mode

Drückt und haltet im Survival Mode die L-Taste, bevor ihr einen Kämpfer auswählt. Ihr werdet nun gegen die Charaktere in einer anderen Reihenfolge antreten, Chun-Li wird ihr altes Kostüm tragen und der letzte Gegner wird der gefährliche Akuma sein.

VIRTUA FIGHTER 3TB

Für Segas Meilenstein haben wir gleich die wichtigsten Cheats und Tips zusammengesucht, damit ihr aus dem Spiel das Maximum an Spaß herausholen könnt.

Verschiedene Versionen der Stages

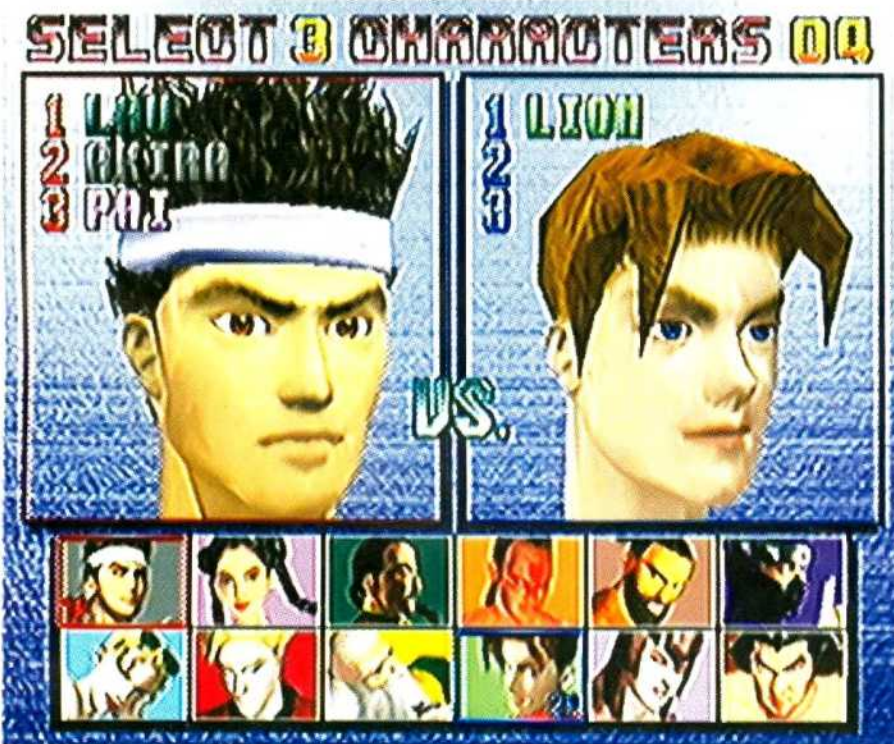


Wählt im 2-Player-Modus mit der A-Taste die Virtua Fighter 3-Original-Stages an.



Wenn ihr eure Wahl stattdessen mit Start + Y bestätigt, bekommt ihr die Virtua Fighter 3tb-Versionen zu sehen.

Team-Reihenfolge ändern



Wenn ihr mehrere Male von einem menschlichen Gegner herausgefordert werdet, könnt ihr mit der Start-Taste die Reihenfolge innerhalb eures Teams verändern, um für etwas Abwechslung zu sorgen.

Endsequenz sichern

Nachdem ihr das Spiel einmal durchgespielt habt, könnt ihr euch im History-Menü die Endsequenz ansehen. Speichert euren Spielstand im Vs-Records-Menü, wenn ihr ständig Zugriff darauf haben wollt. Anmerkung: Die beiden Videos im History-Menü können nur durch einen Reset (A + B + X + Y + Start) verlassen werden, alleine daher empfiehlt es sich, den Spielstand gleich bei der ersten Gelegenheit zu sichern.



Als goldener Dural spielen: Drückt im Auswahlbildschirm des Trainings-Modus Start + X + A.



Als silberner Dural spielen: S. o., diesmal ist allerdings Start + Y + A die erforderliche Kombination.



Als Buchstaben-Figur spielen: Bewegt den Cursor auf Akira und drückt Start. Wiederholt dies bei Lion und Pai. Wählt dann einfach euren gewünschten Kämpfer mit A aus.



Gegen die Buchstaben-Figur antreten: Wenn ihr gegen die Buchstaben-Figur kämpfen wollt, wiederholt den Trick von oben mit den Charakteren Akira, Lau und Pai. Wählt auch hier wieder zum Abschluß euren gewünschten Kämpfer mit A aus.



Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenschelder Str. 181
Tel. 0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

AB 30. NOV. LIEFERBAR !!!



**JP. DREAMCAST + PAD +
SPANNUNGSWANDLER KOMP.
PREIS BITTE TEL. ERFRAGEN**



SEGARALLY 2 JP. 159,90



VIRT.FIGHTER 3tb JP. 159,90



BLUESTINGER JP. 159,90

GODZILLA JP. 159,90

GEIST FORCE JP. 159,90

SONIC ADV. JP. 159,90

JULY JP. 159,90

**Weitere Spiele und Zubehör
lieferbar !**

Unser TopTip

VHS Video von der Tokio Gameshow
alle Spielneuheiten in bewegten
Bildern !!!

Ab Ende Oktb. lieferbar!

0201 / 777235

Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

PANDEMONIUM

Willkommen zur merkwürdigen und wundervollen Welt von Pandemonium. Können Nikki und Fargus sicher durch die zahlreichen Abschnitte kommen und die Traummaschine erreichen, um so die Stadt zu retten? Mit unserer Hilfe bestimmt...

Die Auswahl des Charakters

Fargus, der Narr, hat die Fähigkeit, die Feinde mit seinem Spezialangriff effektiv zu plätten. Er kann jedoch nur kleine Sprünge ausführen und hat somit Probleme, an die versteckten Münzen heranzukommen. Nikki hingegen kann einen akrobatischen Doppelsprung ausführen, mit dem sie doppelt so

hoch kommt wie Fargus. Der Doppelsprung ist extrem nützlich und ermöglicht es euch, ohne Probleme die Feinde zu passieren. Alles in allem ist Nikki der bessere Charakter.



Level 1: Skull Fortress

Springt gleich zu Beginn in die große Statue über dem Bogen, damit die versteckte Eiswaffe auftaucht. Sie ist sehr effektiv, denn mit ihr braucht man jeden Feind nur einmal zu treffen, um ihn zu besiegen – tauscht sie daher nie gegen die Feuerwaffe ein. Folgt dem Pfad durch den Level, bis ihr einen Wasserfall erreicht. Auf der gegenüberliegenden Seite findet ihr die Brückensektion. Laßt euch die ersten beiden Sektionen herunterfallen und rennt den großen Abhang hoch.

An der Spitze angelangt, müßt ihr durch den Bogen gehen und nicht den Weg über die Plattformen wählen. Besiegt die fleischfressende Pflanze auf der gegenüberliegenden Seite, und ein



versteckter Satz Münzen erscheint. Laßt euch dann links fallen und folgt dem Pfad bis zum Lift. Sobald ihr mit dem Lift oben angelangt seid, müßt ihr nach rechts rennen, um einen Schlüssel zu finden. Dieser öffnet das Tor und ermöglicht euch somit die weitere Passage. Geht weiter nach rechts und wählt diesmal an der Spitze des großen Abhangs den oberen Weg über die Plattformen. Der nächste Abschnitt besteht aus Brücken, die sich nach oben und unten senken. Wenn ihr die dritte erreicht habt, geht am Rand runter, aber haltet euch dabei links, um dicht an der Wand zu bleiben. Ihr landet auf einer kleinen Plattform mit einem Schlüssel, den ihr einsammeln müßt. Danach erscheint ein Pfad, der zu einer Plattform auf der rechten Seite führt, wo ihr ein Herz findet. Laßt euch nicht von der Plattform fallen, sondern arbeitet euch an den Vögeln an der rechten Seite vorbei und betretet das Schloß über eine andere Route, auf der ihr Bonusmünzen einsammeln könnt. Ignoriert nach dem zweiten Schlüssel den Pfeil und rennt nach links. Am Anfang der sich bewegenden Zähne, findet ihr das Symbol für „x2“ und zahlreiche Münzen. Wenn ihr alle eingesammelt habt, geht durch den rechten Weg wieder zurück und folgt dann dem Pfad bis zum Ende des Levels.

Level 2: Hollow Stairway

Folgt dem Pfad, der sich um den Turm schlängelt. Weicht den Fallgruben aus und besiegt die kleinen, rosafarbenen Kreaturen. Wenn ihr das zweite Herz erreicht, seht ihr über euch einige Vögel. Springt auf diese und arbeitet euch zur Spitze hoch, wo ihr ein Extraleben einstreichen könnt. Wenn ihr es nicht auf diese Art und Weise macht, wird das Extraleben davonlaufen, kurz bevor ihr es erreicht. Wenn ihr die Spitze des Turms erreicht, müßt ihr dort den Schlüssel einsammeln und dann den Weg zurückrennen, über den ihr gekommen seid. Die Fallgruben und Monster, die ihr vormals verpaßt habt, werden diesmal verschwunden sein, also lauft einfach so schnell wie nur eben möglich zum Boden. Ihr müßt wirklich recht schnell vorgehen, denn sonst werdet ihr von der Wand mit den Messerspitzen zerquetscht – sammelt aber dennoch so viele Münzen wie nur

möglich auf. Rennt unten angelangt durch die Türen und auf den Lift. Wenn ihr die Spitze erreicht habt, plaziert euch mittig, um das Herz zu bekommen. Ihr befindet euch nun auf den Zinnen des Turms. Findet und besiegt die fleischfressende Pflanze, um das „x2“-Symbol erscheinen zu lassen. Rennt dann über die Spitze, und sammelt die Münzen so schnell wie möglich ein. Wenn ihr die Lücke mit den kleineren Brickets erreicht, laßt euch



fallen, um ein verstecktes Gebiet zu erreichen. Wieder auf der Oberfläche angelangt, rennt den Weg zurück auf dem ihr gekommen seid und besiegt dabei den Rest der Pflanzen. Kehrt dann nach rechts zurück, um den Level zu beenden.

Level 3: Dungeon Tower

Rennt nach rechts, weicht dabei dem Feuer aus und besiegt die Spinnen. Benutzt die Trampoline, um höhergelegene Münzen zu erreichen und um Gefahren auszuweichen. Wenn ihr das Tor passiert habt, müßt ihr die steile Brücke hochlaufen und rechts neben dem Richtungspfeil fallen lassen. Unten angelangt, müßt

ihr in das linke Loch springen. Der Tunnel führt euch zu einem Bonusraum, wo ihr auf das Ziel schießen müßt, um an viele Münzen zu kommen. „x2“-Symbole werden dort auch erscheinen, also krallt sie euch. Kleiner Tip, sie landen immer links neben dem Trampolin. Wenn das Ziel runter kommt, verlaßt den Raum durch die rechte Tür, um zum Hauptbereich zurück zu kommen. Wenn ihr zu den Geldringen über den Flammenwerfern kommt,

springt auf der rechten Seite des Trampolins, welches sich links befindet, nach oben und unten. Von dort aus könnt ihr die ganzen Münzen ohne Gefahr einkassieren. Wenn ihr den Lift erreicht habt, müßt ihr hinein klettern, um zur zweiten Sektion des Levels gebracht zu werden. Hütet euch vor den grünen Kristallen, denn sie werden auf euch fahren, sobald ihr in Reichweite seid. Da sie nicht zerstört werden können, solltet ihr immer etwas Raum zwischen die Kristalle und euch bringen. Folgt dem Pfad und weicht dabei den Stacheln und Monstern aus, bis ihr eine Sektion mit zwei grünen Kristallen erreicht. Springt über deren Schüsse, aber berührt nicht die Kristalle selbst, oder ihr werdet in die Richtung des nächsten Schusses geworfen. Hinter den beiden Kristallen entdeckt ihr einen Felsen mit drei Geldringen darüber. Benutzt nicht das Trampolin, um die Münzen zu erreichen, denn sonst werdet ihr von dem Kristall auf der rechten Seite angeschossen. Verwendet den normalen Sprung, um außerhalb der Reichweite zu bleiben. Wenn ihr alle



Münzen einkassiert habt, springt zwischen zwei Schüssen der Kristalle auf das Trampolin und von dort aus in Sicherheit. Nach dem zweiten Lift könnt ihr auf die kleine Plattform mit den Stacheln am Ende springen – dies ermöglicht euch eine Alternativroute. Folgt dem

Verlauf des Pfads und springt in das Loch. Dies führt euch zum Schlüssel in der Nähe des Startpunkts des dritten Abschnitts, wo ihr danach zu einer neuen Plattform transportiert werdet. Springt über die Plattformen zum Dach des Turms, wo sich ein Geheimgang befindet. Folgt dann dem Pfad, um an massig Münzen und ein goldenes Herz zu kommen.

Level 4: Lost Caves

Folgt dem Pfad nach rechts und springt auf die Pflanzen – laßt euch dabei nicht von den rosafarbenen Blasen treffen, die sie abfeuern. Ihr müßt auch zahlreichen großen Felsbrocken ausweichen, achtet daher auf die Schatten, um zu sehen, wann der nächste Brocken kommt. Nach einer kurzen Zeit erreicht ihr einen rutschigen, grünen Pfad, der unter euch zusammenfällt. Sobald ihr ins Rutschen kommt, springt nach rechts, um dort den Schrumpfstrahl zu finden. Dort trifft ihr auch zum ersten Mal auf die springenden Kegel, seid also vorsichtig. Jedes Mal wenn ihr springt, springen sie auch und verhindern somit das Weiterkommen. Um es zu schaffen, müßt ihr einen kurzen Sprung starten und dann unter sie kommen, während sie noch in der Luft sind. Alternativ könnt ihr sie auch abschießen, falls ihr eine Waffe habt.

Wenn ihr den ersten Schlüssel erreicht, müßt ihr die auftauchenden Münzen einsammeln und dann zur linken Wand rennen, um ein Geheimgebiet zu finden. Wenn ihr den zweiten Abschnitt des Levels erreicht, könnt ihr mit den



Luftdüsen, die höheren Plattformen erreichen. Laßt euch dabei nicht in die Stacheln am Boden der Luftdüsen treiben. Wenn ihr das Gebiet hinter dem doppelten, glitschigen Pfad erreicht habt, müßt ihr bis zum Grund kommen und auf dem Weg dorthin alle Pflanzen besiegen. Geht dann zurück zum Anfang des Abschnitts und springt auf die erste Plattform. Nachdem der erste Fels gefallen ist, müßt ihr nach rechts laufen, über die drei Plattformen springen und dabei den anderen ausweichen. Am Ende angelangt, findet ihr einen Schild, mit dem ihr unverwundbar werdet und somit den nächsten Abschnitt ohne Probleme passieren könnt.

Level 5: Fungus Grotto

Rennt zu Beginn den steilen Pfad runter und rüber zum ersten Trampolin, wo sich der Schrumpfstrahl befindet. Geht dann zurück zum Abhang und springt dort auf die höhere Plattform. Folgt dann dem Verlauf des Pfads, um an zahlreiche Münzen zu kommen. Sobald ihr die Pilzpassage durchquert habt, erreicht ihr ein magisches Tor, welches euch in einen Frosch verwandelt. Als Frosch könnt ihr doppelt so hoch springen, habt allerdings keinen Zugriff auf die Waffen – seid also vorsichtig. Auf der gegenüberliegenden Seite der zweiten Pilzpassage entdeckt ihr einen grünen Felsen mit einer Münze daneben. Laßt euch fallen, um an die Münze zu kommen. Danach erscheint auf der anderen Seite ein weiteres Geldstück. Wenn ihr dieses aufnehmt, erscheint ein Schlüssel, der euch Zugang zu zahlreichen versteckten Münzen auf der Spitze des nächsten Pilzes verschafft. Wenn ihr den zweiten Schlüssel seht, müßt ihr den Hutwerfer besiegen, um diesen zu bekommen. Nun tauchen

Vögel auf, auf die ihr springen könnt, um so weitere Münzen zu erreichen. Nachdem ihr euch in einen Menschen zurück verwandelt habt, steht euch wieder ein langer, rutschiger Abhang bevor. Folgt dem Pfad, springt über die Hürden und weicht den Stacheln aus. Geht diesen Abschnitt langsam an, denn ihr müßt über viele Löcher springen. Wenn ihr zu schnell seid, fallt ihr in ein Loch, ohne je gemerkt zu haben, daß eigentlich ein Sprung angebracht gewesen wäre.

Der erste Endgegner: Shroom Lord

Folgt dem Pfad und springt auf den Mittelstein der Plattform – der Rest der Steine fällt weg, bevor ihr den Endgegner erreicht. Sobald ihr den Ring erreicht, der den Boß umgibt, müßt ihr nach links laufen und dabei springend seinen Schüssen ausweichen.

Wenn ihr das erste geladene Katapult erreicht, müßt ihr darauf springen, um den Feuerball abzufeuern und euch dann nach rechts begeben. Um nicht getroffen zu werden, müßt ihr euch wirklich schnell bewegen – den Hüten könnt ihr leicht ausweichen, indem ihr euch

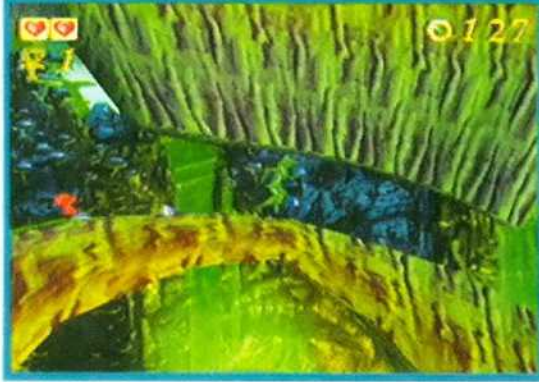


duckt. Nach kurzer Zeit erreicht ihr das zweite geladene Katapult. Springt darauf und geht weiter nach rechts. Sobald der letzte Feuerball abgefeuert ist, ist der Gegner besiegt.



Level 6: Acid Pools

Am Start des Levels befinden sich zwei gegenüberliegende Trampoline. Laßt euch von der Spitze des rechten abprallen, um auf das linke zu kommen. Dort werdet ihr in die Luft geschleudert, wo sich einige versteckte Münzen befinden. Wenn ihr den ersten Hutwerfer erreicht, müßt ihr ihn besiegen und dann den ersten Schlüssel über euch aufnehmen, wodurch ihr ein Herz bekommt. Nach dem ersten Schlüssel entdeckt ihr drei Luftdüsen in einer Reihe. Benutzt die erste, um auf den linken Pilz zu springen. Hüpf dann auf die Plattform über eurem Kopf, wo ihr zwei weitere Schlüssel findet. Einer davon bringt euch das Schild für die Unverwundbarkeit. Hinter den zwei Luftdüsen befindet sich ein weiterer Satz Trampoline, die ihr benutzen müßt,

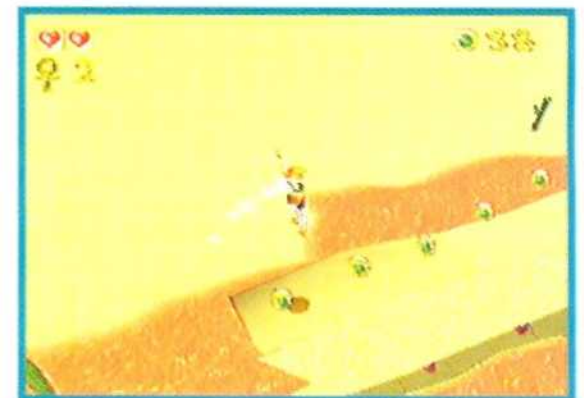


um einen Schlüssel in der Luft über euch zu bekommen. Diese Aufgabe kann durchaus zeitintensiv werden, denn die Trampoline sind unberechenbar. Im Prinzip müßt ihr versuchen, euch vom rechten Trampolin abprallen zu lassen, um die Luft zu bekommen, die ihr braucht um den Schlüssel zu erreichen. Wenn ihr ihn habt, werdet ihr den Effekt zunächst nicht bemerken, geht also weiter nach rechts. Wenn ihr die drei Hutwerfer erreicht, werdet ihr zahlreiche weitere Münzen sehen – aber nur, wenn ihr auch den Schlüssel aufgenommen habt. Lauft nach links, sobald ihr die Hutwerfer zerstört habt und sammelt die zwei Schlüssel ein, um weitere Münzen erscheinen zu lassen. Nachdem ihr den zweiten Abschnitt erreicht habt, müßt ihr den Schlüssel an der Spitze der Düsen aufnehmen und den Weg, auf dem ihr gekommen seid, zurücklaufen. In der Zwischenzeit hat sich eine Bonusröhre geöffnet, die euch in ein Geheimgebiet führt. Sobald ihr wieder am Start angelangt seid, müßt ihr erneut zur Spitze der Düsen gehen und zum glatten Abhang hüpfen. Springt auf den Vogel am Anfang, und ihr könnt ein weiteres Unverwundbarkeitsschild aufnehmen. Sobald ihr es habt, müßt ihr so schnell wie möglich durch den Level laufen und dabei so viele Feinde wie nur möglich erledigen. Auf der Hälfte des Wegs befindet sich ein weiteres Schild, stockt euren Vorrat also auf.

Level 7: Burning Desert

Folgt zu Beginn dem Pfad, sammelt alle Münzen ein und besiegt alle Gegner. Nach kurzer Zeit findet ihr eine Feuerwaffe. Wenn ihr den steilen Abhang runterläuft, müßt ihr aufpassen, denn am Grund befindet sich ein großer Lava-Pool, den ihr über die kleinen Plattformen überqueren müßt. Wenn ihr den ersten großen, runden Felsen erreicht, müßt ihr darauf springen. Nun könnt ihr den Felsbrocken mit euren Füßen zum Rollen bringen und so die Gegner platt walzen. Benutzt den dritten Felsbrocken, um über die Wespen zu springen und um die obere Plattform zu erreichen, wo ihr zahlreiche Münzen und die Eiswaffe findet – die einzige Waffe, mit der ihr die anstürmenden Bestien aufhalten könnt. Zu Beginn des zweiten Abschnitts trifft ihr auf die erste angreifende Bestie. Wenn ihr die Eiswaffe noch habt, schießt auf sie, falls nicht, rennt so schnell wie möglich daran vorbei. Wenn ihr den langen, unterteilten Abhang erreicht, müßt ihr so schnell wie möglich runterlaufen. Kurz bevor ihr den Grund erreicht, entdeckt ihr einen Lava-Pool, über den ihr springen müßt. Ihr prallt dadurch von den beiden Insekten ab und erreicht die Spitze

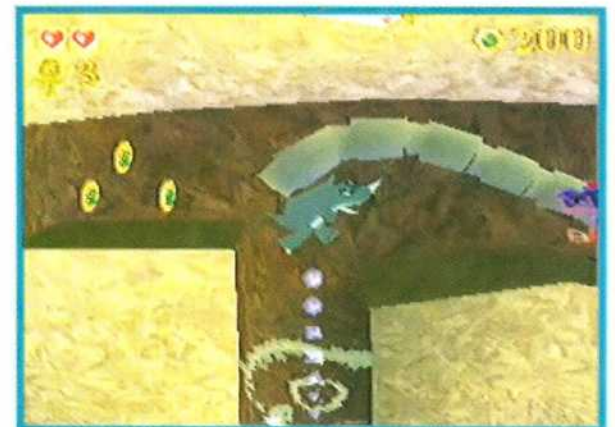
des Turms. Springt dann auf das Dach des Turms und folgt der Insektenspur, um ein Extraleben, einige Münzen und das Schild der Unverwundbarkeit zu finden. Laßt euch in die Tunnel fallen, sobald ihr den dritten Abschnitt erreicht habt, und ihr werdet in neue Gebiete gebracht. Nachdem ihr den zweiten Tunnel passiert habt, müßt ihr nach links und auf das Insekt springen – nun könnt ihr das Unverwundbarkeitsschild einstreichen. Wenn ihr euch nun noch in die Lava fallen laßt, bekommt ihr noch dazu ein Extraleben. Nach einiger Zeit erreicht ihr mehrere Tunnel in einer Linie, der zweite von rechts führt euch in ein Geheimgebiet, wo sich ein Herz und einige Münzen befinden.



Level 8: Branky Wastes

Laßt euch vom Rand fallen und geht unter dem ersten Baldachin entlang. Wenn ihr auf das Dach springt, entdeckt ihr eine versteckte Feuerwaffe. Wenn ihr den ersten Igel erreicht, müßt ihr darüber springen. Laft dann, sobald er sich dreht, in ihn hinein, um zur oberen Plattform auf der rechten Seite katapultiert zu werden. Arbeitet euch über die Plattformen nach rechts, um nach kurzer Zeit ein Geheimgebiet zu erreichen. Rennt die Rutsche runter und ihr werdet wieder zum Hauptgebiet gebracht. Sobald ihr im zweiten Abschnitt seid, müßt ihr so schnell wie möglich nach rechts laufen, denn wenn ihr kurz anhaltet, habt ihr ein angreifende Bestie im Nacken. Wenn ihr die zweite Bestie passiert, solltet ihr auf dem Weg unbedingt den Schlüssel

einsammeln, denn sonst bleibt die Tür zu, und ihr seid in Schwierigkeiten. Kurz darauf verwandelt euch eine Verwandlungsstation in ein Nashorn. In dieser Form seid ihr bei jedem Vorstoß unverwundbar – bewegt euch daher die ganze Zeit.



Level 9: Spider Forest

In diesem Level sind die bösen Papageien eine harte Nuß, denn sie rennen weg, wenn man sich ihnen zu langsam nähert. Die beste Methode, um sie zu bezwingen, ist es, sie anzuspringen, sobald sie auftauchen. Es gibt auch zahlreiche Fallgruben auf dem Weg, über die ihr springen müßt. Ein guter Blick ist dabei angesagt, denn man kann sie nur schwer ausmachen. Wenn ihr die Spinnennetze in der Form von Diamanten sieht, müßt ihr auf sie springen und sie dabei als ganz normales Sprungbrett benutzen, mit dem ihr Gegenstände erreichen könnt, die

normalerweise außerhalb der Reichweite liegen. Im zweiten Abschnitt habt ihr euch mit zahlreichen Spinnen und deren Netzen auseinanderzusetzen. Bedenkt dabei, daß die Spinnen sowohl über als auch unter die Plattformen laufen können. Wenn ihr die Baldachine erreicht, achtet auf die Gegenstände darunter. Am Ende des kleinen Abschnitts findet ihr



einen praktischen Schrumpfstrahl. An der Spitze des nächsten Abschnitts voller Spinnennetze, müßt ihr das Schild für die Unverwundbarkeit aufsammeln, durch den umliegenden Abschnitt laufen und dabei alle Spinnen erledigen. Sammelt dann den Schlüssel ein, wodurch ein weiteres Sprungbrett auf der linken

Level 10: Canopy Village

Laßt euch zu Beginn vom zweiten Insekt abprallen, um die Feuerwaffe zu bekommen. Sobald ihr sie habt, hüpf auf das nächste Insekt. Sobald ihr den Schlüssel habt, wird eine Gruppe von Insekten auf der rechten Seite auftauchen, die ihr kreuzen müßt. Ihr bekommt nun ein Herz und ein paar Münzen. Sobald ihr das erste Tor passiert habt, könnt ihr entweder dem Pfad nach unten folgen oder über die Plattformen mit den Fallgruben springen. Wenn ihr über diese Plattformen gehen solltet (positioniert am Rand davon) könnt ihr auf die Spinnennetze springen. Arbeitet euch über die drei Sprungbretter und ihr bekommt ein Herz. Nachdem ihr es habt, müßt ihr den Weg zurück gehen und diesmal den Weg nach unten einschlagen. Springt auf die Plattform, sobald ihr die gegenüberliegende Seite erreicht habt, um die Feuerwaffe zu finden. Am Ende der Plattform fallen Blätter herab, springt über diese, um ein Geheimgebiet

Level 11: Soldier Barracks

Rennt den Kanal runter und springt, wenn ihr das Ende erreicht habt, um die Eiswaffe zu bekommen, die in diesem Level extrem nützlich ist. Folgt dann dem Pfad, bis ihr eine Sackgasse erreicht und springt dann auf die Sägen, die zur Hälfte in den Bäumen eingebettet sind, um so in die Luft katapultiert zu werden. An der Spitze des Sägenabschnitts könnt ihr eine Tür passieren, die zu einem noch schnelleren Kanal führt. Sobald ihr drauf seid, müßt ihr nach rechts rennen, um euer Tempo zu steigern. Springt am Ende der zweiten, flachen Sektion, um nach rechts zu fliegen, wo ein Extraleben wartet. Wenn ihr das nächste Tor passiert, trifft ihr zum



Level 12: Honcho's Logmill

Level 12 führt das Sägewerk-Thema weiter. Zu Beginn entdeckt ihr ein Fließband, das sich in eure Richtung bewegt. Nehmt die Feuerwaffe vom Fließband auf und springt auf das Insekt auf der linken Seite. Nun könnt ihr euch zur Spitze des Screens bewegen und solltet dabei alle Boni einstreichen. Folgt dem Pfad und weicht den schwingenden Klingen aus, bis zu der Stelle, wo ihr durch die beiden Fließbänder fallen müßt. Rennt dann nach rechts und weicht den Klingen aus. Wenn ihr das dritte Fließband erreicht, müßt ihr euch ducken, um nicht von der nahezu unsichtbaren Klinge aufgeschlitzt zu werden. Wenn ihr dies geschafft habt, müßt ihr euch über die Säge zur Spitze des Fließbands schießen lassen und dann nach links rennen. Besiegt die zwei Wächter und hüpf auf das Insekt, um die obere

Endgegner 2: Goon Honcho

Der zweite Boß ist leicht zu besiegen, macht euch also keine großartigen Sorgen. Ihr müßt immer nur um den Ring laufen und springen, wenn ihr die silberne Plattform erreicht. Ein Schalter wird dadurch betätigt, der eine brennende Plattform auslöst, die dann auf der gegenüberliegenden Seite ein Sprungbrett zum Vorschein bringt. Rennt zum Sprungbrett und springt darauf. Ihr werdet nun hoch in die Luft geschleudert und landet auf dem Schädel eures Gegners. Um ihn treffen zu können, müßt ihr ziemlich in seiner Nähe sein. Kommt ihr ihm allerdings zu nahe,

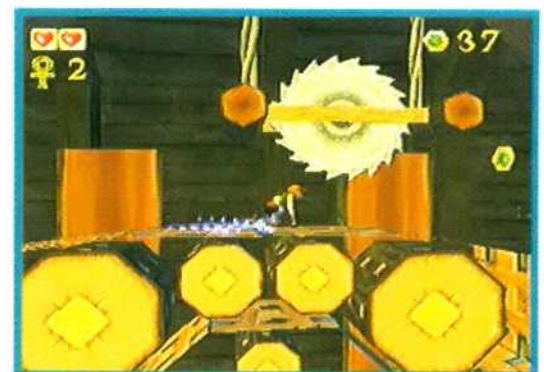
Seite erscheint, mit dem ihr auf die Spitze des umliegenden Bereiches kommt. An der Spitze des dritten Abschnitts angekommen, müßt ihr die schwingenden Plattformen kreuzen und dem Pfad folgen. Nach einer Weile fallen Baumstämme auf den Weg – seid also bereit, über sie zu springen.

vollgepackt mit Münzen und Boni (unter anderem ein goldenes Herz) zu finden. Nach dem Betreten des zweiten Abschnitts werdet ihr in eine Schildkröte verwandelt, die zwar langsam ist und nur schlechte Sprünge ausführen kann, aber sich durch Drücken des Steuerkreuzes nach unten in ihren Panzer zurückziehen kann und somit unverwundbar wird. Arbeitet euch durch die verschiedenen Abschnitte nach unten und sammelt dabei die Schlüssel ein, welche die Löcher in den Plattformen öffnen. Laßt euch, unten angelangt, vom Rand fallen und bleibt dann in der Mitte, um so den Stacheln ausweichen zu können. Benutzt im dritten Abschnitt den Lift im ersten Baumstumpf und dann das Sprungbrett, um zur oberen Plattform zu kommen, wo sich ein Schrumpfstrahl befindet. Laßt euch dann nach links herunterfallen, um ein Herz zu finden.



erstmals auf die rosafarbenen Wächter, die insgesamt drei Treffer einstecken können – die Eiswaffe kann hier also überaus nützlich sein. Alternativ könnt ihr sie platt walzen, indem ihr die Baumstämme über sie rollen laßt. Im Turm müßt ihr euch zur Spitze hochkämpfen und dann dem rechten Pfad folgen. Nach dem zweiten Schlüssel müßt ihr den Baumstamm auf den kleinen Hügel rollen und den Wächter besiegen. Springt dann nach links und sammelt den Schlüssel ein. Jedesmal wenn ihr einen Schlüssel aufsammelt, tauchen weitere Plattformen und Schlüssel auf. Folgt den Plattformen nach oben, wo ihr ein geheimes Gebiet mit Münzen und einem Herz entdeckt. Der dritte Kanal ist langsam und ihr kommt ohne Mühe auf ihn. Springt auf die erste Plattform, um eine zweite erreichen zu können. Springt von dort aus nach rechts, um an eine weitere Eiswaffe zu kommen. Sobald ihr im Werk selbst seid, müßt nach oben kommen und dort auf die Plattform mit dem Pfeil springen. Auf der linken Seite erscheint dann ein Insekt, welches euch Zugang zu einem weiteren Extraleben verschafft.

Plattform zu erreichen, die euch einige Boni verschafft. Sobald ihr euch in den dritten Abschnitt fallen laßt, verwandelt ihr euch mal wieder in eine Schildkröte – zieht euch also in euren Panzer zurück, wenn es bedrohlich wird. Um blockierte Gebiete zu öffnen, müßt ihr Wächter besiegen, damit die entsprechenden Schlüssel erscheinen. Wenn ihr den Lift erreicht habt, müßt ihr euch wieder in euren Panzer begeben, um Schaden durch die Klingen an der Wand zu vermeiden.



schlägt er mit seinem großen Hammer zu. Wenn er sich euch zu sehr nähert, zieht euch in die andere Richtung zurück und taucht unter seine Beine durch. Er wird sich dann umdrehen und gibt euch somit die Gelegenheit wieder, in die andere Richtung zu laufen, und somit wieder Abstand zu schaffen. Wenn er schwächer wird, nimmt seine Geschwindigkeit zu, also solltet ihr ebenfalls schneller agieren und geschickte Ausweichmanöver starten. Zusätzlich müßt ihr auf die Klingen achten, die von rechts nach links den Screen überqueren. Lauft am besten immer nach links, so daß ihr über sie springen könnt, wenn sie sich auf euch zu bewegen. Wenn ihr nach rechts lauft, ist dies nur schwer möglich.

Level 13: Honcho's Airship

Das Luftschiff ist sehr eng, es ist also schwierig den genauen Verlauf zu erkennen. Paßt gleich zu Beginn auf, denn dort befindet sich ein schwer zu erkennender Wächter. Geht nach rechts, folgt den Pfeilen und ihr kommt auf dem Hauptdeck heraus. Seit vorsichtig wenn ihr nach rechts lauft, denn die Tür des Kessels öffnet sich dann, und es ist leicht möglich, daß ihr direkt in sie hinein lauft. Wenn ihr die Tür erreicht, müßt ihr nach links über das Gelände springen und in die Kanone kommen.

Zielt dann nach links und feuert ab. Sammelt alle Münzen im Raum auf der gegenüberliegenden Seite der Tür ein und rennt durch die offenen Röhre, um zurück zum Ausgangspunkt zu gelangen. Nehmt den selben Weg hin zur



Level 14: Dragon Skyfort

Folgt dem Pfad nach rechts, weicht dabei den kleinen Luftschiffen aus und springt auf die Krallen. Nach kurzer Zeit erreicht ihr einen Satz Wolken, die ihr als Trampoline benutzen könnt, um hoch zur nächsten Plattform zu kommen. Paßt auf die zwei kleinen Luftschiffe auf, welche die Plattformen umgeben, denn sie bieten nur wenig Platz für den Sprung. Weicht auch den fliegenden Haien aus. Wenn ihr den zweiten Abschnitt des Levels erreicht, müßt ihr dem Pfeil nach links folgen. Auf dem halben Weg nach unten, findet ihr eine weitere Eiswaffe. Folgt dem Pfad nach rechts und springt auf den Lift. Sobald ihr drauf seid, werdet ihr von zahlreichen Raketen unter Beschuß genommen. Diesen kann man aber leicht ausweichen, indem man sich duckt. Am Ende des Abschnitts befinden sich Verwandlungstore, die euch mal wieder in einen Drachen verwandeln. Fliegt um die Passagen herum, bis der große Geldpfeil nach rechts zeigt. Fliegt dort zur Spitze des Tunnels über euch, um Extraleben und drei Herzen zu finden. Laßt euch dann wieder nach unten fallen und geht weiter nach rechts, wo ihr euch wieder in einen Menschen verwandelt.

Level 15: Cloud Citadel

Bewegt euch über die Plattformen und Wolken, bis ihr die erste Regenbogenbrücke erreicht. Laßt euch dann runterfallen und vom Wind zurück zum Start bringen, während ihr die Münzen einsammelt. Wiederholt diesen Vorgang im gesamten ersten Gebiet, um an zahlreiche Boni zu kommen. Weicht auf dem Dach dem Feuer aus und benutzt die letzte Kanone, um zur hohen Tür auf der rechten Seite zu kommen. Im Inneren des Turms angelangt,



Level 16: Efreet Palace

Der Palast ist eine tückische Angelegenheit, aber es kommen zumindest keine neuen Elemente auf euch zu. Rennt zu Beginn in den großen Tunnel auf der rechten Seite. Sobald ihr drin seid, erfaßt euch der Wind und bläst euch weg. Ihr müßt die Wolken als Hilfsmittel benutzen, um die Münzen zu erreichen. Achtet dabei auf die Wächter, die an euch vorbeifliegen. Wenn ihr die große Röhre verläßt, müßt ihr dem Pfad folgen, bis euch wieder der Wind erfaßt. Er bringt euch in einen großen rechteckigen

ersten Kanone, nur schießt euch diesmal auf die höhere, linke Plattform. Wenn ihr den Ausguck erreicht, müßt ihr euch auf der gegenüberliegenden Seite fallen lassen und dann zurück in die tieferen Stufen gehen, wo ihr die große Kanone entdeckt.

Bleibt in Bewegung, sobald ihr den zweiten Abschnitt erreicht. Wenn ihr die Seilbrücken hoch und runter lauft, werdet ihr unter schweren Beschuß geraten, seid also vorsichtig. Die kleinen Luftschiffe dürft ihr auch nicht berühren, denn sonst kassiert ihr ebenfalls Treffer. Folgt dem Pfad bis zum Hauptgebäude, wo ihr in einen Drachen verwandelt werdet.

Als Drache könnt ihr fliegen, tauchen und Feuer speien und habt somit keine größeren Probleme. Fliegt nach rechts bis zum ersten Schlüssel, den ihr aufnehmen müßt, bevor ihr euch nach rechts fallen laßt. Nehmt den langen Tunnel bis hoch zur Spitze und geht dann nach links. Folgt der Spur nach links, bis ihr den Schlüssel über euch sehen könnt. Sammelt ihn ein und geht zum nächsten, etwas erhöhten Abschnitt, wo ein Extraleben und viele Münzen warten. Geht danach zurück zum Tunnel, indem ihr das Extraleben gefunden habt und dann nach links. Ihr müßt in einer tiefen Position bleiben, um den Raketen auszuweichen. Fliegt dann den vertikalen Tunnel hoch, wo sich der Ausgang befindet.

Im letzten Abschnitt müßt ihr in einen weiteren Lift springen und den kleinen Luftschiffen springend oder duckend ausweichen, abhängig davon, wo sie sich befinden. Danach geht es wieder mit einem Lift nach oben und erneut müßt ihr Raketen ausweichen. Rechts neben dem Lift befindet sich noch ein Extraleben, daß ihr aufnehmen könnt.



Oben müßt ihr noch einen weiteren Lift überwinden, aber mittlerweile solltet ihr euch ja an sie gewöhnt haben. Springt am Ende auf den runden Ball und weicht den letzten, kleinen Luftschiffen aus, während ihr zum Ende des Levels transportiert werdet.

trifft ihr auf den ersten kleinen Wirbelwind. Weicht diesen aus, sonst verletzt ihr euch und werdet in die Luft gewirbelt. Wenn ihr eine Waffe habt, könnt ihr diese mit einem einzigen Schuß erledigen. Im Turm ist auch ein Schrumpfstrahl. Sobald ihr ihn benutzt habt, müßt ihr nach rechts laufen und dann durch die Tür am Ende. Benutzt draußen die Kanonen, um zur mobilen, rechten Plattform zu kommen und führt dann einen Doppelsprung aus, um die hohe, linke Plattform zu erreichen. Arbeitet euch über die Kanonen und Lifte zur Spitze des Turms, um so im dritten Abschnitt anzukommen. Laßt euch dort runterfallen und benutzt die Sprungbretter, um die Gegenstände, die im Turm versteckt sind, zu bekommen. Das mittlere Goodie enthält den Schlüssel, durch den der zweite auftaucht, mit dem ihr durch die Tür kommt. Nun müßt ihr nur noch die Lifte und Teleporter benutzen, um den Ausgang zu erreichen.

Raum mit Windböen, die außerhalb des Raums toben. Ihr müßt den oberen Ausgang auf der rechten Seite nehmen. Laßt euch dort vom Wind treiben und springt, wenn ihr den Schlüssel seht. Ihr kommt dann wieder in den rechteckigen Raum. Um ihn zu verlassen, müßt ihr



euch durch die zwei erhöhten Düsen auf der rechten Seite fallen lassen. Danach könnt ihr durch den unteren, rechten Ausgang springen. Nach kurzer Zeit kommt ein runder Windkanal, der euch im Kreis durch die Gegend bläst. Prallt von den Wolken ab und sammelt alle drei Schlüssel ein, bevor sich die Tür am Boden öffnet. Nun könnt ihr entkommen. Solltet ihr dabei alle Tore getroffen haben, gibt es Bonusmünzen. Wenn ihr die Reihe

Level 17: Frozen Cavern

Um diesen Level zu schaffen, müßt ihr das Fliegen im Wind beherrschen. Folgt dem Tunnel bis zur ersten, grünen Kristallbarriere, auf die ihr mit der Feuerwaffe schießen müßt, die ihr auf der linken Seite findet. Schieß auf den zweiten Kristall und bereitet euch auf den Kampf gegen die kleinen Wirbelwinde vor, die in eure Richtung fliegen. Auf der gegenüberliegenden Seite des Korridors befindet sich ein Extraleben. Nach einer kurzen Zeit folgt ein rechteckiger Raum gefüllt mit kleinen Luftschiffen und mit Stürmen, die auf der Außenseite toben. Erledigt alle potentiellen Gefahren mit der Feuerwaffe und schießt dann auf die grünen Kristalle, um an den Schlüssel zu kommen. Wenn ihr den zweiten Abschnitt erreicht müßt ihr nach links gehen, um wieder in einen Drachen verwandelt zu werden. Nun müßt ihr nur



langsam durch den Abschnitt fliegen und dabei alle Feinde erledigen. Wenn ihr euch wieder in einen Menschen mutiert, müßt ihr euch am Ende fallen lassen, um zum dritten Abschnitt des Levels zu gelangen. Dort müßt ihr wieder die



Luftströmungen benutzen, um weiter zu kommen. Nachdem ihr die Eiswaffe eingesammelt habt, müßt ihr einen tückischen Sprung ausführen. Er ist so gefährlich, weil ihr die kleinen Plattformen auf der rechten Seite, auf die ihr springen müßt, nicht sehen könnt. Ihr braucht dazu nur einen kleinen Sprung, den Rest erledigt der Wind. Wenn ihr zu hoch springt, verpaßt ihr die Plattform gänzlich und verliert ein Leben. Wenn ihr die Spitze des letzten Abschnitt erreicht habt, müßt ihr euch links, nicht rechts, runterfallen lassen. So bekommt ihr nämlich noch ein weiteres Extraleben. Wiederholt diesen Vorgang, aber laßt euch diesmal rechts runter fallen und lauft dann zum Ausgang.

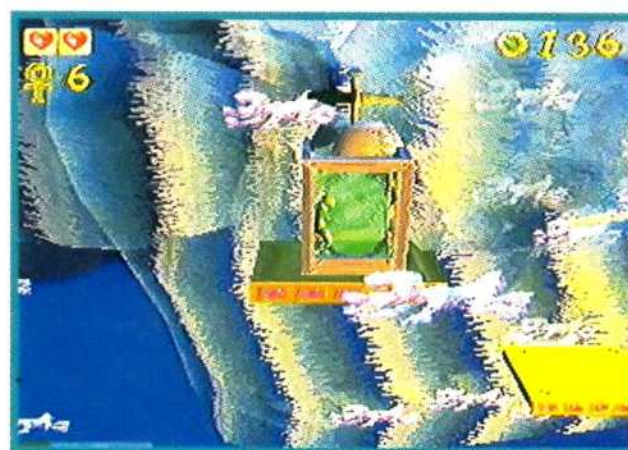
Level 18: Storm Temple

Rennt zu Beginn so schnell wie möglich nach rechts und springt auf dem Weg über den Energieball. Der Ball wird euch dann verfolgen und ihr müßt dabei allem ausweichen, was euch in den Weg



fällt. Springt am Ende auf den Laser, um in die Luft geschossen zu werden und arbeitet euch dann entlang der Wolken zurück, um den Schlüssel zu bekommen. Ein weiterer Schlüssel taucht dann an der rechten Tür auf, rennt daher zurück und durch die Tür. Arbeitet euch dann so schnell wie möglich zur Spitze des nächsten Abschnitts. Streicht im nächsten Abschnitt den Schrumpfstrahl ein und schießt auf die Blitzkreaturen, sobald sie sich nähern. Benutzt dann den zweiten Laser, um in die Luft gejagt zu werden, wo ihr den Schlüssel und das Unverwundbarkeitschild erreicht. Laßt euch fallen, nachdem ihr

die Gegenstände aufgenommen habt und lauft durch die rechte Tür. Der nächste Abschnitt ist leicht und ohne größere Probleme zu bewältigen. Um den Blitzkreaturen auszuweichen, müßt ihr auf die Lichter springen,



um sie so anzuschalten. Dies blendet die Biester für einen Moment und ihr könnt sie so locker passieren. Bereitet euch auf eine Herausforderung vor, wenn ihr den letzten Abschnitt erreicht. Prinzipiell müßt ihr in die Glaskisten, bevor der Wind aufkommt und ihr zurück geblasen werdet. Hört sich zwar leicht an, kann aber recht schwierig werden. Verschwendet daher keine kostbare Zeit. Wenn ihr die letzte Plattform erreicht, müßt ihr einen Doppelsprung über die Steinwand starten, ansonsten fällt ihr mit ihr, wenn sie zerbröseln. Nach der Landung müßt ihr nur durch die Tür und zum Ausgang laufen, bevor der Wind wieder aufkommt.

Endgegner 3: The Wishing Engine

Drückt die Laserstrahlen unter die Schalter, welche die Kontrolle der Kanone aktivieren. Sobald ihr unter ihnen seid, müßt ihr nach oben springen und könnt sie so zerstören. Wenn alle vier zerstört sind, müßt ihr zur Kanonensteuerung laufen und auf den Feuerknopf springen. Ihr könnt dann nach links oder rechts zielen, indem ihr auf das Rad in der Mitte lauft. Der Augapfel



wird über die Schalter laufen, bevor er die Richtung ändert, seid also bereit auszuweichen, wenn er zu nahe kommt. Wenn ihr nachladen müßt, lauft zum höheren Laser (laßt einen der niedrigen Laser in Position, damit ihr ihn erreichen könnt, nachdem die Schalter zerstört wurden) und springt durch das Portal. Nach zahlreichen Schüssen werden die Feuerstöße des Gegners stärker, seid also bereit, von der Steuerung aus in Sicherheit zu springen. Sobald seine Beine verschwinden, habt ihr ihn besiegt und das Spiel beendet.



Mailbox

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an nachfolgende Adresse.

Eure Sega Magazin-Crew

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

COMPUTEC MEDIA AG


Redaktion 
Kennwort: Mailbox
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg

Internet: hsippisch@computec.de


STORY DES JAHRES

Da ich von dem Dreamcast sowieso absolut überwältigt bin, und andere schon genügend Fragen über ihn stellen, mal ein paar Fragen der anderen Art:


1. Erinnerst du dich noch an die Ausgabe 3/94? Ja?! Und besonders an die „Story des Jahres“? Am Ende des Ganzen stand ja „Fortsetzung folgt...“, werdet ihr nun dazu eine richtige Fortsetzung bringen, da die Sonic-Ära mit Sonic Adventure schließlich weitergeht?

 Erstaunlich, da hat uns doch glatt jemand über den Zeitraum von fünf Jahren begleitet, dafür vorab einmal ein ganz großes „Dankeschön“! Um die Frage zu beantworten: Eine Fortsetzung dieses extragroßen Sonderheftes wäre durchaus interessant, ob sich jedoch im 128 Bit-Zeitalter noch jemand für die 16 Bit-Spiele interessiert, ist die andere Frage.

2. Ich besitze die PAL-Version von Shining Force 3, kann ich nun die Savegames bei den Import-Games (ich meine Part 2 + 3) weiterverwenden?

 Tja, diese Frage können wir leider nicht beantworten, da wir dies nicht ausprobieren konnten. Es würde uns jedoch sehr wundern, wenn das möglich wäre.

3. Wird es zu Panzer Dragoon eine Fortsetzung auf dem DC geben, schließlich hatten die Programmierer sich die Möglichkeit einer Fortsetzung offengelassen (wäre die Geschichte endgültig vorbei und alle antiken Gegenstände und Monster verschwunden, dürfte es am Ende doch auch Azel nicht mehr geben, oder?). Außerdem hat mich eine Anzeige in der Mega Fun 1/99 darauf hingewiesen, daß eine Fortsetzung geplant sein könnte (S. 81). Ich halte das Ganze aber nicht ganz für astrein, da der Versand „Panzer Dragon IV“ geschrieben hatte statt Dragoon!

 Eine Panzer Dragoon-Fortsetzung für den Dreamcast wäre zweifellos eines der wenigen Spiele, an dem alle Saturn-User Interesse hätten. Bekannt ist bislang nur, daß Andromeda an Dreamcast-Spielen arbeitet, nicht jedoch, was genau kommen wird. Der Anzeige würde ich nicht allzuviel Glauben schenken.

STHESSLER@aol.com

DREAMCAST-VIDEO

Erstmal ein dickes Lob an euch. Ihr haltet uns immer auf dem Laufenden und dafür möchte ich mich bei euch bedanken. Außerdem finde ich es gut, daß ihr uns ein Video schicken wollt, weil es keine Sega Saturn-CD mehr gibt. Danke!

Ich habe vor, mir den japanischen Dreamcast zu kaufen, und daher würde ich gerne von euch wissen, ob ihr bei den Tests immer dazuschreiben könnt, ob der Titel für einen deutschen Spieler geeignet ist oder nicht. Spiele wie z. B. Bio Hazard sind sicherlich nicht für uns geeignet, weil wir kein Japanisch verstehen und dann auch nicht viel von der Handlung mitbekommen. Spiele wie Sega Rally 2 oder Virtua Fighter 3tb sind sicherlich geeignet.

 Prinzipiell hast Du deine Frage schon selbst beantwortet: Virtua Fighter 3tb, PenPen Trilcelon und Godzilla bereiten jemandem, der kein Japanisch kann, keine Probleme, July hingegen ist so exotisch, daß sogar wir auf einen Test verzichten haben.

Dominik Röttger, blade.six@cityweb.de

SEGA RALLY 2

Als erstes möchte ich euch zu eurem guten Magazin gratulieren, aber ich kann die neue Dreamcast-Zeit-

schrift nicht mehr erwarten. Ist der Release der neuen Zeitschrift im September oder schon früher?

SEGA Fest steht nur, daß das Heft pünktlich zum Dreamcast-Launch in Deutschland erhältlich sein wird, wobei September der frühestmögliche Zeitpunkt ist.

Ich beschäftige mich, wie wohl viele andere Sega Magazin-Leser, mit dem Dreamcast. Für mich gehört er schon auf die Einkaufsliste. Leider ohne Sega Rally 2, da sich der Release verschoben hat (zumindest wird es dafür keine CE-Version geben).

Einige Fragen hätte ich aber schon noch:

1. Wieso kündigt Ihr die Demo-CDs nicht mehr an?

SEGA Ganz einfach: Es war jeweils nicht klar, was denn letztendlich auf der CD sein wird. Wir waren am Ende sogar immer froh, daß wir noch eine Saturn-CD aufreiben konnten. Dies hat nun allerdings auch ein Ende, denn statt einer Saturn-CD gibt es mit dieser Ausgabe einen exklusiven Schlüsselanhänger. Zusammen mit der Ausgabe 4/99 gibt es dann ein tolles Dreamcast-Video.

2. Seit geraumer Zeit gibt es gute Dreamcast-Seiten im Internet. Wieso gebt ihr nicht einige dieser guten Seiten in eurem Heft an? Auf diesen Seiten findet man sehr viele News, Bilder und Videos zum DC.

SEGA Sicherlich, es gibt zahlreiche Seiten im Internet, die sich mit dem Dreamcast befassen. Die Hälfte davon beschäftigt sich allerdings mit dubiosen Gerüchten, die wir euch nicht zumuten wollen.

3. Wieso habt Ihr GT 24 noch nicht getestet?

SEGA Zunächst traf das Spiel viel zu spät bei uns ein, und dann wollten wir es aufgrund der mäßigen Qualität nicht mehr vorstellen.

4. Wo bleibt das Sega Magazin-Quiz?

SEGA Wir arbeiten daran...

5. Wo bleibt mein DC?

SEGA Tja, selbst wir hatten allergrößte Probleme, uns einen Dreamcast zu sichern. Dynatex stand uns jedoch hilfreich zur Seite.

6. Wird es Godzilla Generations auch in Europa geben? Wenn ja: Wer braucht in Europa ein Spiel, das quasi für Japan entwickelt wurde?

SEGA Man sollte doch eigentlich für jedes Spiel dankbar sein, das erscheint, schließlich wird ja niemand gezwungen, sich alle Titel zu kaufen. Tatsächlich ist Godzilla Generations nicht für den europäischen Markt vorgesehen, was ich persönlich schade finde, denn ich habe es gerne gespielt.

7. Wird Scud Race noch für den Dreamcast kommen? Sagt bitte ja!

SEGA Derzeit wurde es noch nicht offiziell angekündigt, dies kann aber noch geschehen!

Galip, galip@vossnet.de

DIVERSES

Nun muß ich erst einmal Luft holen, um euch ein riesiges Kompliment zu machen. Zwar wißt Ihr selbst, wie gut ihr seid, aber eine Bestätigung kann ja nicht schaden! Findet ihr denn nicht auch, daß die meisten anderen Zeitungen viel zu primitiv gemacht sind?

SEGA Wir wollen uns nicht anmaßen, ein Urteil über die Mitbewerber zu fällen, der Zweck unseres Handelns liegt ausschließlich darin, ein Magazin zu machen, das Monat für Monat von unseren Lesern gekauft wird.

Ich lese nun schon seit dem ersten Heft euer Mag und bin auch gleichzeitig der größte Fan von Sega. Nun habe ich ein paar Fragen an euch:

1. Ich habe das unguete Gefühl, daß Ihr nun nicht mehr voll und ganz der Meinung seid, daß der Dreamcast eine Offenbarung ist, oder liege ich da falsch?

SEGA Was? Der Dreamcast ist das Traumgerät schlechthin, es bietet tatsächlich Automatenqualität, nur etwas mehr Spiele sollten in den nächsten Wochen erscheinen. Virtua Fighter 3tb ist einfach das technisch überragendste Spiel, das es bis dato für Heimkonsolen gegeben hat.

2. Hat Sonic auf der Dreamcast wirklich eine so tolle Grafik oder sind dies mal wieder Bilder wie bei Sonic XTreme?

SEGA Die Bilder stammen tatsächlich aus dem Spiel (dies gilt auch für das Preview in dieser Ausgabe).

3. Könntet ihr nicht auch ein Video mit Spielen verschicken, die nicht mehr erscheinen werden?

SEGA Entschuldigung, wer könnte denn so etwas gebrauchen? Die Hersteller haben nichts davon, wenn etwas beworben wird, was sowieso nie erscheint – und unsere Leser erst recht nicht. Was sollte ein derartiges Kuriositäten-Video bringen?

4. Kommt Dungeon Keeper 2 auf der Dreamcast?

SEGA Offiziell angekündigt wurde es noch nicht, wir können uns jedoch durchaus vorstellen, daß dieses Spiel für den Dreamcast kommt.

5. Heißt es der, die oder das Dreamcast?

SEGA Es wird mit ziemlicher Sicherheit „der“ Dreamcast heißen.

*Scharff,
scharff@sna-
fu.de*



SEGA RALLY 2

Die Dreamcast-Fangemeinde fiebert der Veröffentlichung des möglicherweise besten Konsolenrennspiels aller Zeiten entgegen. Kommt die Dreamcast-Version an die Automatenumsetzung heran, oder entpuppt es sich als zurechtgebogene PC-Umsetzung?



SONIC ADVENTURE

Eigentlich sollte der Dreamcast mit Sonic Adventure zum ersten Höhenflug abheben, Yuji Nakas Qualitätsansprüche jedoch ließen das erste Sonic-Original-Spiel seit Sonic&Knuckles auf dem Mega



Drive um einige Wochen nach hinten rutschen. Wie gut ist es wirklich?

WEITERE THEMEN IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

- **Große Übersicht: Alle Dreamcast-Entwicklungen**
- **Neues zu D2 von Warp**
- **Aktuelle Infos zu Blue Stinger**

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich Veränderungen ergeben.

So erreichst Du uns

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG,

Redaktion **SEGA**

Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Fax: 09 11 / 28 72-2 00

eMail: hsippisch@computec.de

Anschrift des Abo-Service:

Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG

Postfach 90 02 01

90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:

Tel: 01 80-5 95 9506

Fax: 01 80-5 95 9513

eMail: computec.abo@dsb.net

Abo-Fax:

01 80-5 95 95 13

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

Redaktion

Chefredakteur:

Hans Ippisch
(V.i.S.d.P.)

Redaktion:

Assistenz: Werner Spachmüller

Redaktion: Florian Brich,

Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki

Tips & Tricks: Jonathan Eves

Bildredaktion: Richard Schöller

UK-Korrespondent: Derek de la Fuente

Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch,
Oliver Preißner

Layout:

Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner,

Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,

Christian Harnoth, Christina Sachse,

Hans Strobel, Gisela Tröger

Lektorat/Schlußredaktion:

Margit Koch

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 in **SEGA** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Sega Magazin erscheint als monatliche Beilage in Mega Fun und ist nur im Abonnement erhältlich.

Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Telefon: 0911-2872-150

Fax: 0911-2872-240

eMail: carudolph@computec.de

Website: computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.10.98

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)

Thorsten Szameitat -141

Anzeigenverkauf:

Wolfgang Menne -144

Anzeigendisposition:

Andreas Klopfer -140

Onlinewerbeflächenverkauf:

Susanne Szameitat -142

Anzeigenmarketing:

Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:

Claudia Rudolph -143

Ina Schubert -346

Verlag

Verlagsleitung
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:

Michael Schraut

Werbeabteilung:

Martin Reimann (Leitung),
Sandra Wendorf, Oliver Schneider

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Abonnement:

Sega Magazin (incl. Mega Fun) kostet im Abonnement mit 2-monatlicher CD DM 79,- (Ausland DM 103,-), ohne CD DM 69,- (Ausland DM 93,-).

Abonnementsbestellung Österreich

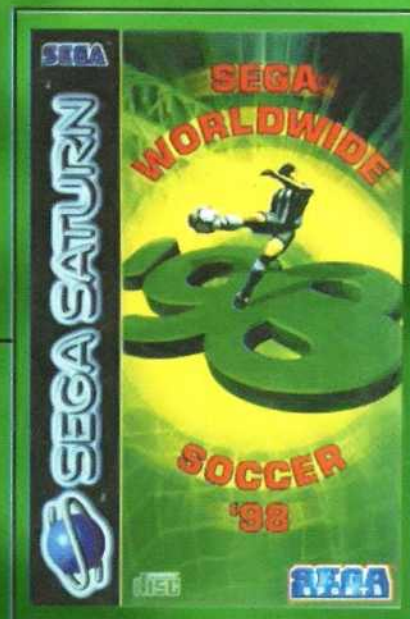
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246-8820, Fax: 06246-8825277
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben:
Mit 2-monatlicher CD: öS 560,-
Ohne CD: öS 528,-

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg



DIE EINEN SPIELEN MIT DEM FUSS.



DIE ANDEREN MIT DEM KOPF.

EXCLUSIV FÜR





Mitternacht vorbei,
die Straßen leer ...

Totenstille.

Träum ruhig weiter.

LAST BRONY

EXCLUSIV FÜR

