

SEGA

Mag

8/97 DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274

**ELECTRONIC ENTERTAINMENT
EXPO
E3
ATLANTA '97**

**MIT AKTUELLER
E3-REPORTAGE!
+ SEGAS NEUE KONSOLE
+ ALLE SPIELEHITS 97/98**

JETZT FÜR SATURN

WIPEOUT 2097

RESIDENT EVIL

WARCRAFT 2

CROC

LAST BRONX

DER FINALE BEAT 'EM UP-HIT VON AM3



**SEGA
TOURING CAR**

Das Sega Rally-Sequel



NHL BREAKAWAY

Acclaims erstes
Eishockey-Spiel enthüllt!



0931/571601 oder 0180/5211844

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

Laden

94032 Passau

Bahnhofstraße 28

AUSTRIA EXPRESS

Bestell-Hotline Tel.: 0049/85173777

Telefon: 0931 / 57 16 01

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

Theo Ver



NHL POWERPLAY 89,-
Jetzt endlich lieferbar!



SONIC JAM 89,-



SHINING THE HOLY ARK 89,-



MECHWARRIOR 2 94,-



FIGHTERS MEGAMIX 99,-

Sega Saturn

JETZT ZUM KNALLERPREIS SEGA SATURN299,-

DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. CONTROL PAD, BATTERIE, RGB-KABEL, SEGA TIPS & TRICKS-BUCH UND 3 DEMO-CDS

SEGA SATURN TOMB RAIDER SET359,-
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER

SEGA SATURN SEGA RALLY SET359,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY - NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

CONTROL PAD ORIG.44,-
PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG.109,-

EXPLORER PAD24,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG19,-

ARCADE RACER LENKRAD109,-
VRF1 X-CELLERATOR LENKRAD139,-

INKL. PEDALEN
PREDATOR GUN PISTOLE69,-

GAME BUSTER SCHUMMELMODUL79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.94,-

MEMORY CARD PLUS 8 MBIT79,-
MEMORY CARD PLUS 40 MBIT99,-

ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER54,-
4-4-2 FUSSBALL69,-

ACTUA GOLF89,-
ACTUA SOCCER CLUB ED. (JULI)89,-

ACTUA TENNIS (JULI)89,-
ADIDAS POWER SOCCER79,-

AMOK89,-
AREA 51 SAT99,-

ASSAULT RIGS69,-
ATHLETE KINGS89,-

BATTLE SPORT (JULI)84,-
BATTLE STATIONS89,-

BEDLAM (JULI)99,-
BLACK DAWN89,-

BLAM! MACHINEHEAD89,-
BLAST CHAMBER94,-

BLAZING DRAGONS89,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)89,-

6-SPIELER-ADAPTER79,-
BREAKPOINT TENNIS99,-

BUG! TOO84,-
COMMAND & CONQUER99,-

CROW CITY OF ANGELS89,-
CRUSADER NO REMORSE SAT89,-

CRYPT KILLER99,-
DARK SAVIOR89,-

DARKLIGHT CONFLICT (JULI)89,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP99,-

DEADLY SKIES99,-
DESTRUCTION DERBY89,-

DIE HARD ARCADE94,-
DISCWORLD89,-

DISCWORLD 2 (AUG)99,-
DOOM SAT84,-

DRAGON FORCE (SEPT.)89,-
DUKE NUKEM 3D SAT (SEPT.)99,-

EARTHWORM JIM 289,-
EXHUMED94,-

FIGHTERS MEGAMIX99,-
FORMULA KARTS (SEPT.)89,-

FRANKENSTEIN (JULI)89,-
HARDCORE 4X489,-

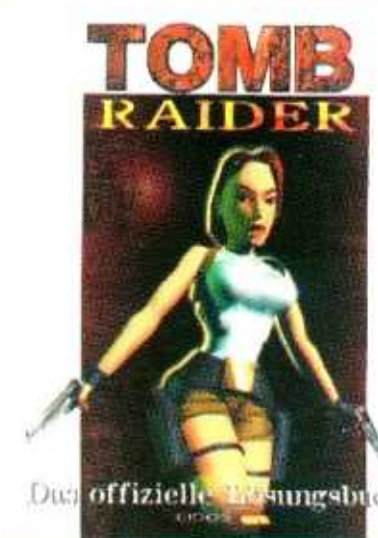
HEXEN99,-
IMPACT RACING89,-

INDEPENDENCE DAY (JULI)89,-
JEWELS OF THE ORACLE94,-

KING OF FIGHTERS (JULI)89,-
KRAZY IVAN89,-

LEMMINGS 3D89,-
LOST VIKINGS 289,-

MAGIC THE GATHERING (AUG.)89,-



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



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

MASS DESTRUCTION89,-
MANX TT SUPER BIKE99,-

MECHWARRIOR 294,-
MEGA MAN X389,-

NEED FOR SPEED89,-
NHL POWERPLAY89,-

NIGHTS INKL. 3D-PAD129,-
PANZER DRAGON 294,-

PINBALL GRAFFITI89,-
PRIMAL RAGE89,-

PRO PINBALL THE WEB84,-
RELOADED SAT89,-

RESIDENT EVIL (SEPTEMBER)99,-
RETURN FIRE89,-

SEGA AGES VOL. 1 - 3 SPIELE89,-
SHINING THE HOLY ARK89,-

SIM CITY 200099,-
SKY TARGET79,-

SONIC 3D FLICKIES' ISLAND94,-
SONIC JAM (AUG.)89,-

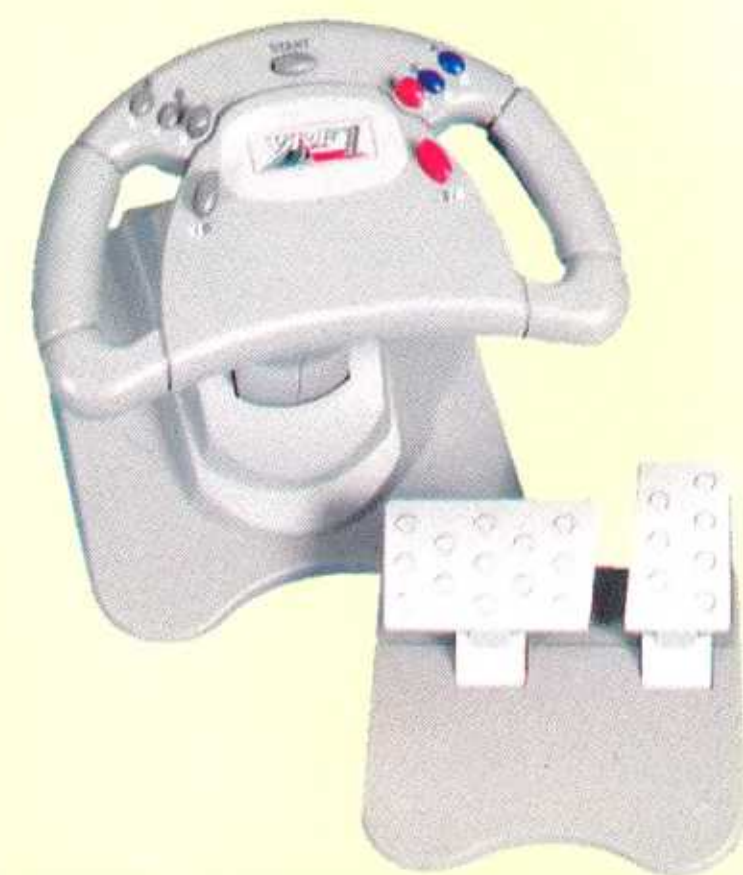
SONIC THE FIGHTERS89,-
STREET FIGHTER ALPHA 289,-

STREET RACER89,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO69,-

SWAGMAN (JULI)89,-
TEMPEST 200089,-

TILT89,-
TITAN WARS89,-

TOMB RAIDER SPIELEBERATER29,-



LENKRAD VRF1 X-CELLERATOR: HERVORRAGEND VERARBEITET, MIT ANALOGEN TASTEN UND AUSREICHENDEM LENKEINSCHLAG, EMPFIEHLT SICH DAS VRF1, DESSEN NEIGUNGSWINKEL SICH IN 3 STUFEN VERSTELLEN LÄSST, ALLEN RENNPIEL-ENTHUSIASTEN. JETZT NEU MIT PEDALEN FÜR NUR 139,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

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

Kranz sand

DER SEGA-SPEZIALIST

ALLE SPIELE DEUTSCHE
VERSION

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11



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

THEO KRANZ VERSAND-SEGA-FINANZIERUNG

BEISPIEL: SEGA SATURN TOMB RAIDER SET

INKL. TOMB RAIDER UND 3 DEMO-CDS DM 359,- (GRUNDPREIS)

DM 31,63 PRO MONAT BEI 12 MONATEN LAUFZEIT

TEILZAHLUNGSPREIS DM 379,61. EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%, LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH VOLLJÄHRIGKEIT, VERDIENSTNACHWEIS UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN.

TORICO GEKKA MUGENTAN	.89,-
TRASH IT (JULI)	.89,-
TRUE PINBALL	.89,-
VIRTUA	.99,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	.129,-
VIRTUA FIGHTER 2	.89,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	.94,-
VIRTUAL POOL (JULI)	.84,-
WARCRAFT II (JULI)	.89,-
WIPEOUT 2097 (SEPTEMBER)	.99,-
Z (JULI)	.99,-

PORSCHE CHALLENGE	.85,-
V-RALLY	.89,-
WING COMMANDER IV (JULI)	.89,-

Nintendo 64

NINTENDO 64	.299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-SCART-KABEL	
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 (JULI)	.139,-
MARIO KART 64	.89,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	.129,-



WARCRAFT II 89,-

Mega Drive

INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	.44,-
MADDEN NFL 97	.29,-
MICRO MACHINES MILITARY	.49,-
NHL 97	.44,-
PINOCCHIO	.49,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	.99,-
VIRTUA FIGHTER 2	.99,-

Sega PC

BUG! TOO	.54,-
FORMULA KARTS (JULI)	.69,-
SEGA RALLY	.74,-
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	.54,-
VIRTUA FIGHTER PC	.74,-
WORLDWIDE SOCCER PC (AUG.)	.79,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	.299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	



SWAGMAN 89,-

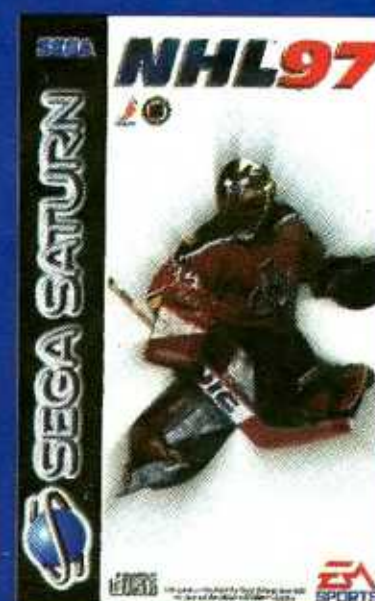
TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

ALIEN TRILOGY	.59,-
ANDRETTI RACING	.49,-
BAKU BAKU ANIMAL	.59,-
CRUSADER NO REMORSE SAT	.49,-
FIFA SOCCER 97	.49,-
FIGHTING VIPERS	.49,-
GALAXY FIGHT	.39,-
MADDEN NFL 97	.49,-
MYSTERY MANSION YUMEMI	.39,-
MR. BONES	.69,-
NBA LIVE 97	.49,-
NHL 97	.49,-
NIGHTS - AUS SET	.69,-
PANDEMONIUM	.84,-
PGA TOUR 97	.49,-
ROAD RASH	.39,-
SCORCHER	.69,-
SEGA RALLY	.84,-
SHELLSHOCK	.59,-
SHOCKWAVE ASSAULT	.39,-
SOVIET STRIKE	.49,-
SPACE HULK	.49,-
THREE DIRTY DWARVES	.69,-
TOMB RAIDER	.69,-
WHIZZ	.49,-
WORLDWIDE SOCCER '97	.79,-
WWF IN YOUR HOUSE	.49,-



ANDRETTI RACING 49,-



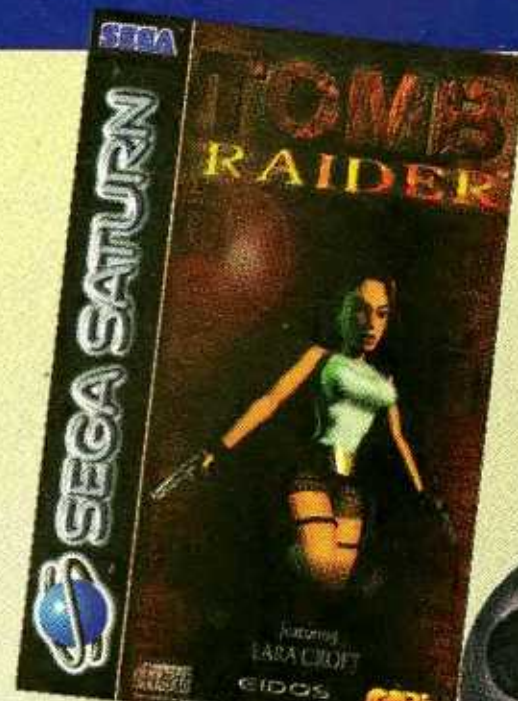
NHL 97 49,-



ROAD RASH 39,-



SOVIET STRIKE 49,-



NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!

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

JETZT ZUM KNALLERPREIS UND PORTOFREI:

SEGA SATURN

TOMB RAIDER SET 359,-

DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. TOMB RAIDER, CONTROL PAD, BATTERIE, RGB-KABEL, SEGA TIPS & TRICKS-BUCH UND 3 DEMO-CDS

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

0931/571601 oder 0180/5211844

Jetzt abonnieren!

Wer jetzt abonniert, erhält 3 von diesen 4 Spieledemo-CDs als Dankeschön.

Die CDs:

1. Sega FLASH VOL. 4: Spielbare Demos von Die Hard Arcade, Sonic 3D und Virtual On, Filme zu Sega Touring Car, Virtua Fighter 3, Last Bronx, Manx TT u.v.a.

2. WWF Wrestlemania: Die Demo-Version des Wrestling-Hits voll spielbar für 1 oder 2 Spieler.

3. Überraschungs-CD: Als dritte CD gibt es entweder Flash Vol. 2 oder Vol. 3!

Garantiert enthalten ist ein Demo von Worldwide Soccer '97 und zwei weitere spielbare Demos!!



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

JA, ich möchte:

- mein Abo umwandeln (Rechnung über den Differenzbetrag wird mir separat zugeschickt)
- SEGA MAGAZIN mit 2-monatlicher Saturn-CD-ROM für DM 79,- (lauffähig auf allen europäischen Saturns!) (Ausland 93,-/Jahr)
- 12 Ausgaben SEGA MAGAZIN ohne zwei-monatliche Saturn-CD-ROM für DM 69,- (Ausland 83,-/Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Datum _____ 1. Unterschrift
(ggf. des Erziehungsberechtigten)

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

Datum _____ 2. Unterschrift (bestätigt Widerrufsbelehrung)

Als Dankeschön erhalte ich kostenlos 3 Spieledemo-CDs (Art.-Nr. 1124)

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Gegen Rechnung
- Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr.

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

BLZ

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

3150

Die Vorteile:

- **Optional:** „Spiele ohne Ende“ alle zwei Monate auf einer vollgepackten SEGA Saturn CD-ROM (die nicht im Handel erhältlich ist). Und das für sensationell günstige DM 10,- mehr als der regulären Abopreis!
- Inklusive SEGA SATURN-Magazin!
- SEGA Magazin prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig.
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.
- Keine der 12 Ausgaben wird veräußert, und so erhält man ein lückenloses (Tips & Tricks-)Sammelwerk.



Der Termin zur E3-Messe in Atlanta wurde denkbar ungünstig gewählt, zumindest wenn man unseren Redaktionsschluß in Betracht zieht. Während sich von 19. bis 21. Juni in Amerika nämlich die Videospiele-Experten dieser Welt trafen, werkelte die verbliebene Mannschaft schon an der Fertigstellung der vorliegenden Ausgabe. Um nun doch noch immerhin einen siebenseitigen Messebericht im Heft unterzubekommen, handelten wir mit der Druckerei einen einmaligen Nachliefertermin aus (Danke dafür!) und faßten folgenden Plan: Am Montag kommen wir aus den USA zurück und liefern in der Redaktion erst einmal sämtliche Filme ab, damit diese entwickelt werden. Im Laufe des Nachmittags sichten wir das gesamte Material und nehmen eine grobe Inhaltsplanung vor. Am Dienstag wird der Artikel endgültig strukturiert und geschrieben. Im Laufe des Mittwochs kümmert sich das Layout um die optische Aufbereitung und den Scan der Dias. Spätestens Donnerstag morgen liefern wir dann die belichteten Seiten bei Heckel Druck ab! Ob's geklappt hat, seht ihr schon auf der nächsten Seite!

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

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

RUBRIKEN

Hitseekers	89
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	98
Service-Nummern	85
Vorschau	98

ZUM MITMACHEN!

Charts	84
Kleinanzeigen	88
Mailbox	94
Score Attack	92

SEGA CHANNEL

Die Spiele im Juli	95
--------------------	----

TIPS & TRICKS

Game Buster Codes	656
Cheats & Codes	651
Helpline	653
Lesertips	657
Tips & Tricks ABC	672

KOMPLETTLÖSUNGEN

Dark Savior	642
Die Hard Arcade	645
MechWarrior 2	669
Pandemonium!	659
Torico	648

ABO-CD

Inhalt und Cover 8/97	86
-----------------------	----

HITPARADE

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

E3 MESSEBERICHT . 6

Da die Messe erst nach Redaktionsschluß zu Ende ging, können wir an dieser Stelle leider keine detaillierte Inhaltsbeschreibung liefern. Auf den kommenden sieben Seiten erfahrt ihr alles Wissenswerte!

PREVIEWS: SATURN

Croc	20
Darklight Conflict	24
Last Bronx	16
NHL Breakaway	23
WarCraft 2	28

TESTS: SATURN

Dragon Force	76
Sonic Jam	74
Trash It	72
WipEout 2097	68

IMPORT-TESTS: SATURN

Elevator Action Returns	78
King the Spirits 2	32

E3-Bericht



Alle Hits aus Amerika auf 7 Seiten!

6

Last Bronx



Der neue Beat 'em Up-Hit von AM3

16

Croc



Der Überraschungshit von Electronic Arts

20

WarCraft 2



Die lang erwartete Umsetzung des PC-Klassikers

28

WipEout 2097



Der Rennspiel-Kracher endlich im Test

68

Auch wenn Sega auf der E3 in Atlanta die Existenz einer neuen Konsolen-Hardware noch immer nicht bestätigte, war Experten klar, daß intern schon längst der Aufbruch in die 64 Bit-Generation erfolgt ist. Wohin uns die Reise nun führt, wollen wir in unserem aktuellen Messebericht klären.

Daß sich Sega mit der Rolle des drittstärksten Hardware-Anbieters langfristig nicht zufriedengeben wird, war auf E3 nicht unbedingt offensichtlich, denn offiziell wurde das Thema Saturn-Nachfolge-Konsole noch immer nicht angesprochen. Im Gegenteil: Auf dem größten Stand der Messe (Nintendo hatte genausoviel Fläche wie Sega) präsentierte man ein durch und durch überzeugendes Software-Line Up für den Saturn, das mit Titeln wie Sega Touring Car, Sonic R, Last Bronx, Panzer Dragoon Saga, Fighting Force, NBA Action oder Resident Evil eine Reihe hochkarätiger Hits enthielt. Daß mit Virtua Fighter 3 und Tomb Raider 2 zwei ganz entscheidende Titel fehlten, weckte in uns den Verdacht, daß Segas Zukunftspläne schon weiter gediehen sein könnten, als alle dachten...

E3: WHERE DO WE GO FROM HERE?



Wohin geht die Reise? Computec-Chef Christian Geltenpoth und PC Action-Kollege Christian Bigge bringen die Nürnberg-Fraktion sicher ans Ziel.



SEGAS NEUE KONSOLE KOMMT!

Kein Virtua Fighter 3! Kein Scud Race! Kein Tomb Raider 2! Saturn-Kritiker verleitet dies zur Vermutung, daß Sega endgültig am Tiefpunkt angelangt ist und aus dem Hardware-Markt aussteigt. Wir wissen, was wirklich dahintersteckt!

Zugegebenermaßen waren wir zunächst wirklich geschockt! Daß Virtua Fighter 3 und Tomb Raider 2 nicht in der Saturn-Version auf der Show gezeigt wurden, war ja noch zu verkraften, daß diese beiden Titel jedoch auch nicht auf den Release-Schedules auftauchten, machte uns mehr als stutzig, schließlich waren diese beiden Spiele sogar für die sagenumwobene Zusatzcartridge vorgesehen. Also mar-

schierten wir schnurstracks los und fühlten den Verantwortlichen von Sega und Core Design auf den Zahn...

Keine Zusatz-Cartridge!

Das Ergebnis war zunächst ernüchternd, denn es stellte sich heraus, daß die lange geplante Zusatz-Cartridge nicht mehr kommen wird, womit auch Virtua Fighter 3 und Tomb Raider 2 nicht für den Saturn erscheinen werden. Der Grund hierfür ist jedoch einleuchtend: Sega benötigt zum Start der neuen Konsole eine Reihe von Hammertiteln – erweiterte Versionen bekannter Titel, die es möglicherweise schon auf dem Saturn in einer tollen Upgrade-Variante gab, reißen allerdings nichts mehr



Scud Race ist das derzeit mit Abstand spektakulärste Autorennspiel in den Spielhallen.

heraus. Deshalb sicherte man sich mit AM2 und Core Design die beiden besten Sega-Entwickler der letzten Jahre für die ersten Projekte der neuen Maschine. Bestätigt wurde diese Theorie auch von Shiny Entertainment-Präsident David Perry, der gleich zu Beginn des Interviews verlauten ließ, daß Wild Nine's das letzte Saturn-Projekt ist und man Sega auch in Zukunft unterstützen wird. Ein ehemaliger Scavenger-Mitarbeiter führte dazu hinter verschlossenen Türen ein spektakuläres PC-Projekt namens Messia vor, das auch in einer Demo-Version auf der kommenden Sega-Hardware verfügbar sein wird. Daß auch Acclaim die künftige Saturn-Entwicklung gestoppt hat, darf man paradoxerweise ebenfalls als positives Zeichen werten, denn immerhin hat diese Firma immer zu den Publishern gehört, die als erste eine neue Sega-Konsole unterstützt haben.

Was kommt?

Fest steht, daß es sich um eine CD-ROM-Konsole mit mindestens 16 MB Arbeitsspeicher handelt, die 1:1-Umsetzungen von Model 3-Automaten-Spielen zuläßt. Ob dies nun mit 3Dfx-Chipset oder anderer Hardware funktioniert, ist letztendlich egal, wichtig ist nur, daß ein Preis von unter DM 399,- an möglich ist. Wir rechnen mit einer Japan-Veröffentlichung im nächsten Frühjahr, während sie in Deutschland vielleicht 1998 erfolgt.

Hans Ippisch ■



David Perry meinte: „Wir unterstützen Sega auch in Zukunft!“. Da Wild Nine's das letzte Saturn-Projekt ist, läßt dies nur einen Schluß zu!



Da es keine Zusatz-Cartridge geben wird, ist Virtua Fighter 3 nun das Topprojekt für die neue Konsole.

Segas Next Console-Line Up

D2	Adventure	Warp	1998
Messia-Demo	Demo	Shiny	1998
House Of The Dead	Shoot'em Up	Sega	1998
Scud Race	Rennspiel	Sega	1998
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Core	1998
Project Sonic	Jump & Run	Sega	1998
Virtua Fighter 3	Beat'em Up	Sega	1998
Virtua Striker 2	Fußball	Sega	1998

SEGA TOURING CAR

Knüpft das Rennspiel-Debüt von AM Annex an die AM3-Erfolge Sega Rally und Manx TT an? Sega präsentierte die erste spielbare Saturn-Version auf der Messe!

Eigentlich erinnert Sega Touring Car Championship optisch und spielerisch mehr an Sega Rally als an Daytona USA, was nicht zuletzt daran liegt, daß Ex-AM3-Chef Tetsuya Mizuguchi die Entwicklung überwachte. Der besondere Reiz dieses Spiels liegt in der originalen Tourenwagen-Lizenz, die dem Spieler die Wahl zwischen der AMG Mercedes C-Klasse, dem Alfa Romeo 155 V6T, dem Toyota Supra und dem Opel Calibra er-

möglicht. Etwas spärlich ist der Streckenumfang ausgefallen, denn mit nur drei Pisten sieht es angesichts eines 13 Tracks umfassenden Andretti Racing ziemlich leer unter der Motorhaube aus. Immerhin dachte man jedoch an einen packenden 2-Spieler-Splitscreen-Modus und eine adäquate Umsetzung des 3D-Systems aus dem Automaten. Die gezeigte 40%-Version hinterließ technisch ansonsten einen guten Eindruck mit flüssigem Grafikaufbau und zu vernachlässigendem Clipping, wobei allerdings aufgrund etwas grob wirkender Texturen die Klasse von Sega Rally noch nicht erreicht wird. Ein ausführliches Preview folgt demnächst.



Die Mercedes C-Klasse-Wagen haben sogar die originale TV Spielfilm-Werbung auf der Motorhaube.



Hier kämpfen ein Toyota Supra und ein Opel Calibra um die Spitze.



Man darf wie immer zwischen verschiedenen Perspektiven wählen.

SONIC R

Wie bereits letzte Ausgabe angekündigt, zeigte Sega mit Sonic R endlich ein neues Igel-Game, allerdings kein von Yuji Naka entwickeltes...

Sonic R stammt vom englischen Programmiererteam Traveller's Tales, das bereits die Hits Sonic 3D und Toy Story produziert hat. Das erwartete Project von Yuji Naka wurde hingegen

mit keiner Silbe erwähnt. Ob er nun an einem Saturn-Jump&Run arbeitet oder gar die Entwicklung eines Sonic-Games für die nächste Sega-Konsole aufgenommen hat, wird die Zeit zeigen. Beim vorliegenden Game handelt es sich um ein Rennspiel mit fünf anwählbaren Charakteren (Sonic, Tails, Knuckles, Emmy, Dr. Robotnik), fünf Strecken (plus Abkürzungen) und sieben Spielmodi. Im Multiplayer-Mode dürfen sogar bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten. Daß dieses Spiel

zum Messe-Highlight wurde, hat es vor allem seiner brillanten technischen Inszenierung zu verdanken, die gleich mit ein paar Saturn-Vorurteilen aufräumt. Daß die Strecken wunderbar detailliert mit feinen Texturen flüssig und ohne Aufbauprobleme über den Screen scrollen, darf man ja noch erwarten, daß aber auch transparente 3D-Polygone zu sehen sind, galt eigentlich als unmöglich. Umso erfreuter düsten wir mit Sonic über die abwechslungsreichen Strecken und hofften darauf, einen der 5 versteckten Charaktere herausfordern zu dürfen. Taucheinlagen, riskante Loopings und wunderschöne Spiegeffekte rundeten die E3-Demoverision ab.



Hier nimmt Sonic gerade Anlauf für einen Looping, in dem die Perspektive automatisch wechselt.



PANZER DRAGOON SAGA

Spielerisch umfangreicher, grafisch schöner denn je und nun sogar mit einem weltweit verständlichen Titel versehen, geht das Drachenepos in die dritte Runde!

Ehrlich gesagt: Ich habe ziemlich aufgetatmet, als ich das ehemals als Azel: Panzer Dragoon RPG bekannte Team Andromeda-Game auf der E3 erstmals spielen konnte. Die Befürchtung, daß man es mit einem komplexen, schwer zugänglichen Rollenspiel zu tun bekommt, das lediglich ein paar Action-Sequenzen zur Auflockerung erhalten hat, hat sich nämlich nicht bewahrheitet. Vielmehr ist Panzer Dragoon Saga ein

technisch umwerfendes Action-Game im bekannten Stil, das mit einer Prise RPG und Adventure angereichert wurde. Erstmals darf man sich nun mit insgesamt fünf verschiedenen Drachentypen frei durch die die fantastisch aussehenden Landschaften bewegen und bekannt spektakuläre Gegner bekämpfen. Die vielfältigere Perspektiven-Palette ermöglicht komplexere Fluginlagen, die diesmal auch mit dem 3D-Analog-Pad bewältigt werden können. Am beeindruckendsten ist allerdings die Tatsache, daß das Spiel weitgehend in der höchsten Grafikauflösung abläuft, was die gesamte Optik noch weit edler erscheinen läßt. Daß die Story um den Rebellen-Anführer

Kreimen, die halb menschliche Azel und den Helden Edge ähnlich fesselnd gelungen ist, darf angesichts der grandiosen Plots der Vorgänger erwartet werden. Der einzige Wermutstropfen ist die Tatsache, daß das Spiel wohl erst Anfang 1998 in Deutschland erscheinen wird.



Im Hintergrund fliegt eines der angsteinflößenden Monster, das bekämpft werden muß.



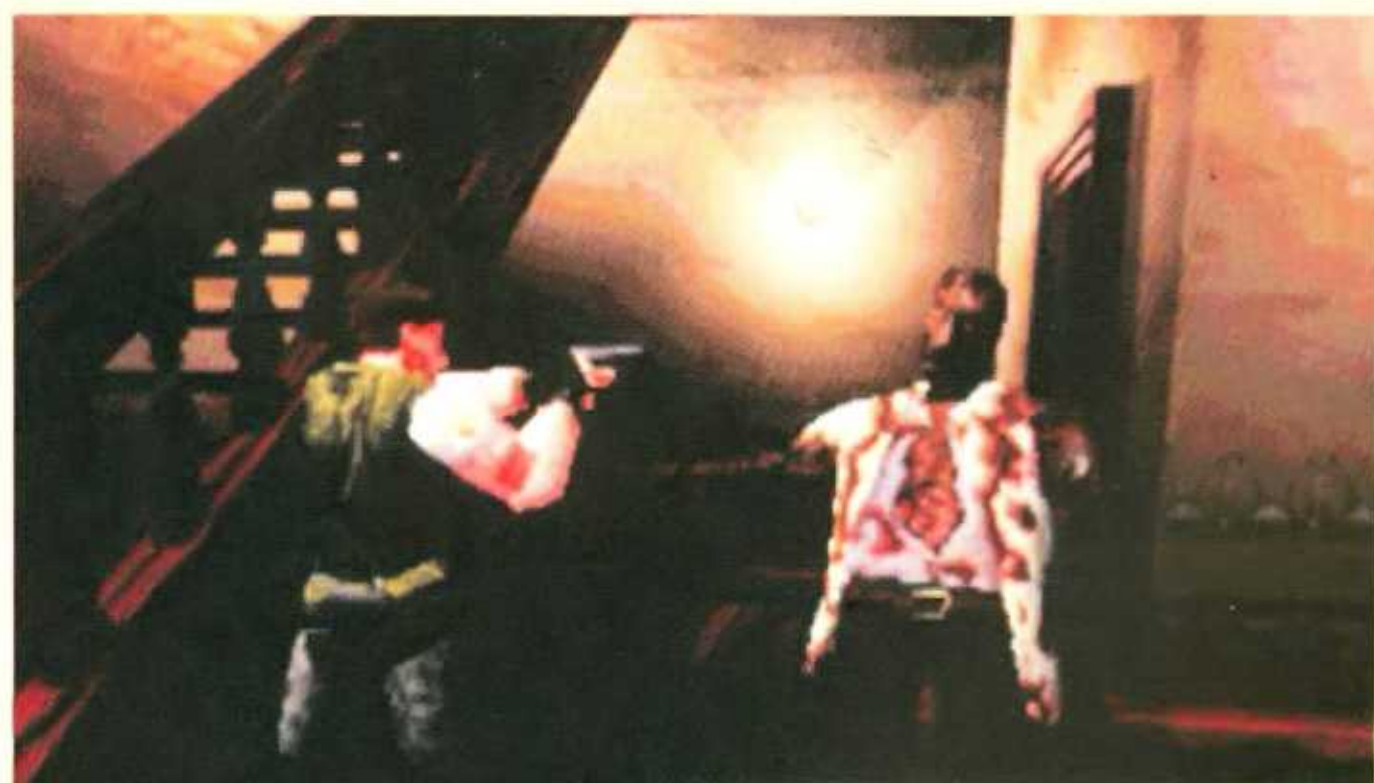
Das Spiel läuft in einer ziemlich hohen Auflösung ab, was für eine sehr edle Optik sorgt.

RESIDENT EVIL

Lange erwartet, häufig dementiert, ungerechtfertigt schlecht gemacht und schließlich doch ein Anwärter auf die Charts Spitze – so läßt sich Capcoms neuestes Saturn-Spiel charakterisieren.

Das wichtigste gleich vorweg: Ja, die Saturn-Version hat im Vergleich zum PlayStation-Original einige brandneue Features. Und: Nein, es handelt sich hier nicht um Resident Evil Director's Cut, der ausschließlich auf der Sony-Konsole erscheinen wird. Ansonsten legt Capcom eine spielerisch und grafisch erstklassige Umsetzung des Action-Adventure-Bestsellers vor, die auch auf dem Saturn mit brutalen

Realfilmsequenzen in brillanter Qualität aufwarten kann. Neu hinzugekommen sind ein blutrünstiges Monster, verschiedene Waffen und der Arena Battle/Survival-Mode, in dem die Spieler ihr Können gegen ständig auftauchende Zombies und Monster beweisen müssen. Daß die Polygon-Charaktere etwas grober aussehen, läßt sich nur im direkten Vergleich erkennen, als Ausgleich gibt es allerdings auch eine deutlich erhöhte Ladegeschwindigkeit, ein verbessertes Save-System und detailliertere Hintergrundgrafiken. Da Sega Deutschland außerdem noch deutsche Untertitel verspricht, dürfte dem Charterfolg nichts mehr im Wege stehen. Übrigens, die Kinoum-



Diese Riesenköter gehören noch zu den leichtesten Gegnern. Die Hintergrundgrafiken wirken sogar etwas feiner als im Original.

setzung von Bernd Eichingers Constantin-Film wurde ebenfalls offiziell bestätigt, vor Ende 1998 braucht man jedoch nicht damit zu rechnen.





JURASSIC PARK: THE LOST WORLD

Steven Spielbergs Digital-Saurier brechen einmal mehr alle Einspielrekorde und spielen sämtliche menschlichen Hauptdarsteller an die Wand!

Filmumsetzungen waren schon immer ein undankbares Thema für Spieleprogrammierer. Einen Film mit einer komplexen Story kann man nur bedingt in ein packendes Computerspiel verwandeln, ein Streifen mit wenig Handlung und spektakulären Effekten eignet sich nur selten für ein interessantes Action-Spiel, denn woran sollten sich die Programmierer auch orientieren? Unter diesen Gesichtspunkten ist den Sega-Ent-

wicklern ein durchaus interessantes Game gelungen, in dem man den Spieler nun schlauerweise auch die Kontrolle über einen von drei Sauriern anvertraut, während man im Vorgänger nur die Menschen steuerte. Ansonsten glänzt dieses horizontal scrollende Jump&Run-Game mit toller 3D-Polygongrafik, die übrigens zum Teil aus dem Filmmaterial übernommen werden konnte. Während man seinen Saurier durch die 25 verschiedenen Szenarien (Unterwasser, Dschungel, Gebirge) steuert, wird man allerdings nicht gerade mit einem übermäßig komplexen Gameplay konfrontiert. Eigentlich hat man nur mit allerhand schauderhaften Mit-

bewohnern zu kämpfen, denen man entweder ausweicht oder im Kampf die Stirn bietet. Wer den Film mag, wird definitiv auch das Spiel gerne zocken. Ich konnte mich beispielsweise erst nach einer halben Stunde vom Game losreißen, was nicht zuletzt an der interessanten Grafik lag.



In den 25 Szenarien findet man beinahe alle Darsteller aus dem Film wieder.



Die tollen Polygon-Saurier wurden mit den Original-Daten des Films berechnet.

WILD NINE'S

Es kommt! Oder nicht? Das ewige Rätselraten um die Saturn-Version von Shiny's erstem 32 Bit-Spiel hat nun endlich ein Ende! Oder doch nicht?

Augenblicklicher Stand der Dinge ist, daß das Spiel für den Saturn weiterentwickelt wird und es auf keinen Fall definitiv gecancelled wurde. Zum einen ist das neue Programmiererteam um Kevin Munroe nämlich so weit fortgeschritten, daß es unsinnig wäre, jetzt noch das ganze Projekt zu stoppen, zum anderen hatte David Perry just vor unserem Gespräch Besuch von Abgesandten von Sega Of America, die sowohl um eine Saturn-Version von Wild Ni-

ne's bettelten als auch die Entwicklungsunterlagen für die neue Sega-Konsole überreichten. Nicht zuletzt handelte sich Shiny Entertainment durch einen vorübergehenden Entwicklungsstopp von Wild Nine's Tausende von entrüsteten E-Mails ein, in denen eine Saturn-Version gefordert wurde, was uns nicht verwunderte. Immerhin ist das grafisch an ein aufgepepptes Pandemonium! erinnernde Jump&Shoot-Action-Spiel mit seinen neun Levels eines der aufregendsten Action-Spiele seit Earthworm Jim 2! Die Befreiungsaktion von acht Kumpanen wird von riesigen Endgegnern gekrönt, die auf einer Scheibe warten. Besonders bemerkenswert ist außerdem das an



Der graue Glotz bewegt sich hurtig über den Screen und zielt mit einem Blitz auf Wex.

Stabhochsprung erinnernde Telescopic Staff! Die Veröffentlichung ist derzeit für November '97 geplant. Ein ausführliches Preview folgt demnächst.



Aus dieser Perspektive erinnert Wild Nine's tatsächlich ein bißchen an Tomb Raider.

FIGHTING FORCE

Marc Avorys Beat 'em Up-Premiere im Streets Of Rage-Style nähert sich mit großen Schritten der Fertigstellung, was die Kollegen von Capcom ganz schön nervös machen dürfte...

Ein oder zwei Spieler dürfen mit ihren Alter egos in sieben grundverschiedenen Levels mit opulenten 25 Stages die Gefolgschaft des bösen Dr. Zeng verprügeln. Als Charaktere stehen die Muskel-

protze Hawk Manson, Mace Daniels, Ben „Smasher“ Jackson und die holde Alana McKendrick zur Auswahl. Jeder Held kann dabei mit vierzig bis fünfzig individuellen Moves glänzen, wobei die Special Moves und der Einsatz von Waffen wie Pistolen, Flaschen oder Stangen nicht mitgerechnet wurden. Neben den fantastisch gestalteten 3D-Welten, die dem Spieler auf Straßen, in Bürogebäuden, in fliegenden Bombern oder auf geheimen Inseln absolute Bewegungsfreiheit eröffnen, überrascht der Multiplayer-Mode, der bis zu sechs Charaktere auf einmal auf dem Screen erscheinen läßt. Wenn man bedenkt, daß manche Beat 'em Up-Entwickler schon Probleme damit haben, ge-



Mit Extras wie dieser Panzerfaust fällt das Zerstören von Autos natürlich noch leichter.



Ben „Smasher“ Jackson zerlegt gerade ein Auto von Dr. Zengs Getreuen.

rade einmal zwei Figuren und flache 2D-Hintergründe auf den Screen zu zaubern, mutet Fighting Force wie ein echtes Wunderwerk an. Hier wird ein Virtua Fighter 2-Gameplay tatsächlich mit einer Tomb Raider-Grafik-Engine kombiniert, was Marc Avory endgültig in die Riege der Top-Entwickler katapultieren dürfte. Die Veröffentlichung wird Ende September erfolgen.

NBA ACTION '97

Die Liste an ernstzunehmenden Saturn-Basketballspielen umfaßt mit NBA Live '97 und NBA Action gerade einmal zwei Kandidaten. Letzteres wird nun fortgesetzt...

Daß der Sega Saturn zu spektakulären Spielen in der Lage ist, wird spätestens seit Virtua Fighter 2, Sega Rally und Panzer Dragoon Zwei von niemandem mehr angezweifelt, es sei denn, man hat bislang nur die beiden ambitionierten Basketballspiele NBA Live und NBA Action gesehen, die sich zwar ganz gut spielen, unterm Strich jedoch aufgrund ihrer recht hausbackenen Optik gegen PlayStation-Hits wie In The Zone ziemlich alt aussehen.

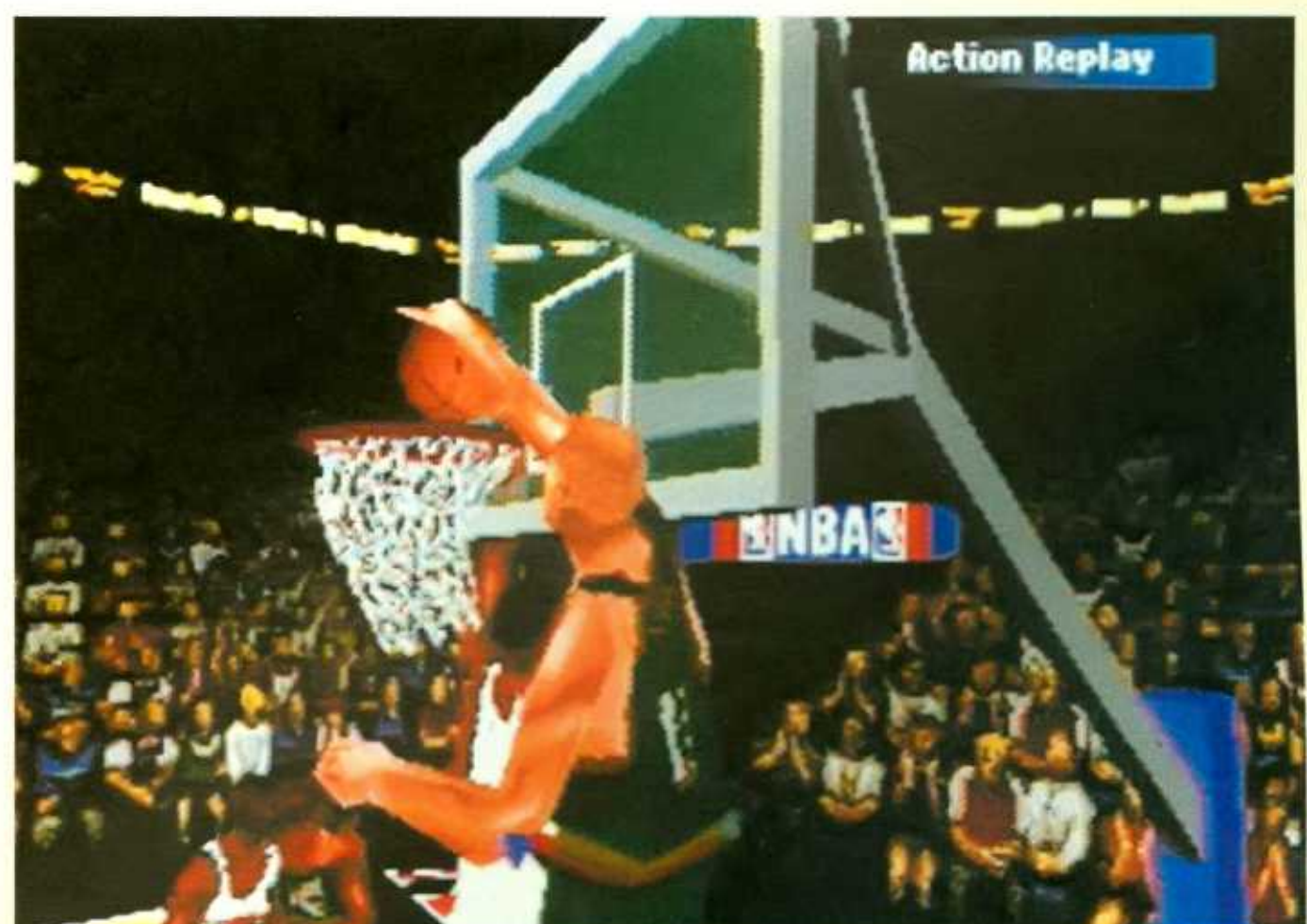
Dies soll sich nun endlich ändern, denn Sega hält Wort und setzt die NBA Action-Serie mit einem komplett neuen Game fort, das mit dem Vorgänger nur noch Namen und Spielprinzip gemeinsam hat. Davon konnte man sich auf der E3 anhand der fast fertiggestellten Vorabversion überzeugen, die mit riesigen Polygon-Charakteren, dreidimensionalen Zuschauerrei-



Daß NBA Action '98 das grafisch spektakulärste Saturn-Basketball-Game wird, steht außer Frage.

hen und flinkem Gameplay überzeugen konnte. Daß das Spiel mit 340 aktuellen NBA-Spielern der Saison 96/97 ausgestattet wurde, LA Lakers-Hallensprecher Chick Hearn zwischendurch das Geschehen kommentiert und bis zu zehn

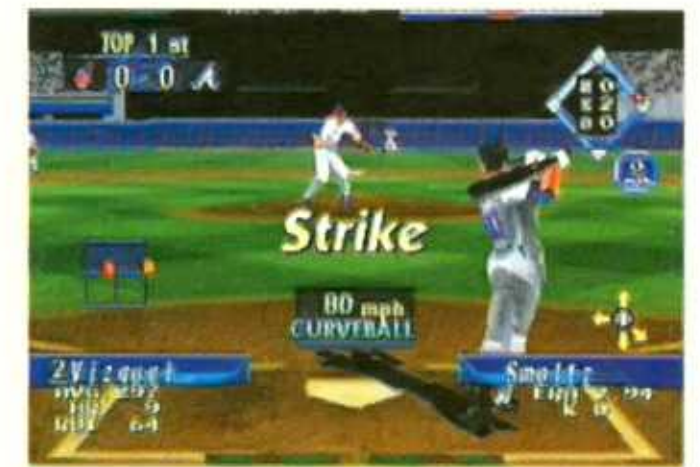
Spieler gleichzeitig teilnehmen dürfen, macht NBA Action '98 zu einem ernsthaften Anwärter auf den NBA-Thron. Bis zum Release im Oktober versprechen die Programmierer übrigens noch einige Verbesserungen!



Hier dunkt nicht nur Detlef Schrempf, sondern man bekommt auch ein transparentes Polygon zu sehen.



Dank der Exhumed-Programmierer sieht Duke Nukem Saturn technisch hervorragend aus.



World Series Baseball '98 mit Polygon-Sportlern.



Worldwide Soccer '98 mit deutsche Sprachausgabe?



Quake Saturn unterscheidet sich teilweise von der PC-Version.



Nascar '98 von Electronic Arts ist der Nachfolger von Andretti Racing.

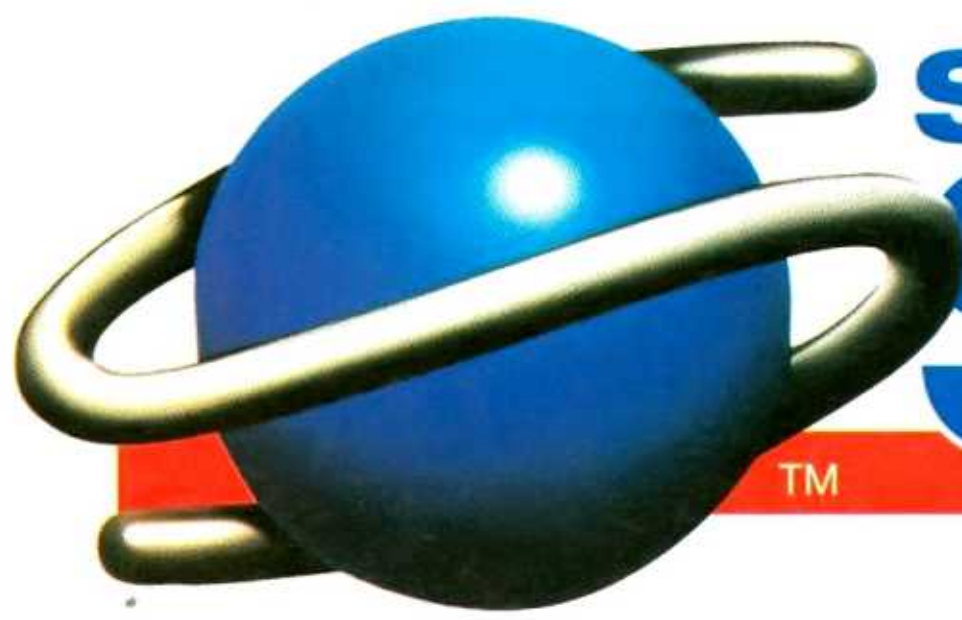


Auf einen Blick

1 Stern: Schlimme Katastrophe, 5 Sterne: Klarer Bestseller
Besonders gute Spiele haben wir markiert!

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Arcade's Greatest Hits	Action	Midway	★★★
Alien Vs. Predator	Action	Fox Int.	★★★★
BattleSport	Action	Acclaim	★★★
BattleStations	Action	E.A.	★★
Croc	Jump&Run	Fox Int.	★★★★★
Darklight Conflict	Action	E.A.	★★★★
Darkstalkers 3	Beat 'em Up	Capcom	★★★★
Discworld 2	Adventure	Psygnosis	★★★★★
Dead Or Alive	Beat 'em Up	Tecmo	★★★
Duke Nukem Saturn	3D-Action	Sega	★★★★★
Dungeons & Dragons	Adventure	Capcom	★★★
Enemy Zero	Adventure	Sega	★★★
FIFA '98: Die WM-Qualifikation	Fußball	E.A.	★★★
Fighting Force	Beat 'em Up	Core	★★★★★
Formel 1	Rennspiel	Psygnosis	★★★★★
Formula Karts	Rennspiel	Manic	★★★
Grand Slam '97	Baseball	Virgin	★★★
Herc's Adventure	Adventure	LucasArts	★★★
Hexen 2	3D-Action	Activision	★★★★
John Madden '98	Football	E.A.	★★★★
Jurassic Park 2	Action	Sega	★★★
Killing Time	Action	Acclaim	★★★
Last Bronx	Beat 'em Up	Sega	★★★★★
Lunacy	Adventure	ASC	★★★
Lunar: Silver Star	RPG	Working Designs	★★★★
Marvel Super Heroes	Beat 'em Up	Capcom	★★★★
Magic The Gathering	Strategie	Acclaim	★★★
Magic Knight: Rayearth	RPG	Working Designs	★★★★

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Maximum Force	Shoot 'em Up	Midway	★★★
MechWarrior 2	Action	Activision	★★★★
Mega Man X4	Action	Capcom	★★★
Nascar '98	Rennspiel	E.A.	★★★★
NBA Action '98	Basketball	Sega	★★★★
NBA Live '98	Basketball	E.A.	★★★
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	★★★★
NHL '98	Eishockey	E.A.	★★★★
NHL All Star Hockey '98	Eishockey	Sega	★★★★★
NHL Breakaway	Eishockey	Acclaim	★★★★
Ninja	3D-Action	Core	★★★★★
Panzer Dragoon Saga	Action-RPG	Sega	★★★★★
Resident Evil	Action	Capcom	★★★★★
Quake Saturn	3D-Action	Sega	★★★★
Sega Touring Car	Rennspiel	Sega	★★★★
Sonic Jam	Compilation	Sega	★★★
Sonic R	Rennspiel	Sega	★★★★★
Stackers	Puzzle	Tecmo	★★★
Super Street Fighter II Coll.	Compilation	Beat 'em Up	★★★★
Ten Pin Alley	Bowling	ASC	★★
The Lost World	Action	Sega	★★★
X-Men vs. Street Fighter	Beat 'em Up	Capcom	★★★★
Vivid Racing	Rennspiel	UBI	★★★★
VR Baseball	Baseball	Interplay	★★★
Wild Nine's	Action	Shiny	★★★★★
World Series Baseball '98	Baseball	Sega	★★★★
Worldwide Soccer '98	Fußball	Sega	★★★★★
Z	Strategie	GT Int.	★★★★★



SEGA

Beilage

COMPUTEC
VERLAG

SEGA
Magazin

SATURN MAGAZIN

25. Ausgabe
August '97

JETZT IM TEST!

WIPEOUT 2097
DRAGON FORCE
SONIC JAM
TRASH IT



WARCRAFT 2

DER PC-BESTSELLER JETZT ENDLICH FÜR SATURN!



KING OF THE SPIRITS 2
DER ÜBERRASCHUNGS-HIT
AUS JAPAN!



ELEVATOR ACTION
DIE FORTSETZUNG DES
KLASSIKERS!

Order in Time



**Order In Time GmbH - Laden und Versand in Stuttgart
Theodor-Heuss-Str. 15 - 70174 Stuttgart (S - Stadtmitte)**

Sonderangebote

Panzer Dragoon 2 jap .50.00
Space Hulk us50.00
Sonic 3D Blast us70.00
Lemmings 3D60.00
Mega Man VIII us70.00
Mechwarrior 2 us90.00
NBA Action dt60.00
Nightwarriors60.00
Blazing Dragons dt70.00
Shellshock60.00
Skeleton Warriors60.00
Street Fighter Alpha . . .60.00
Valora Valley Golf60.00
World Series Baseball 2 60.00

Saturn

Grundgerät Saturn . . .249.00
Grundgerät Saturn + Tomb
Raider + Lösungsbuch 350.00
Amok95.00
Alien Trilogy95.00
Andretti Racing65.00
Area 51 (SAT)100.00
Athlete Kings90.00
Black Dawn95.00
Bug Too95.00
Command & Conquer .95.00
Crusader No Remorse (SAT) 65.00
Dark Savior95.00
Daytona USA CCE100.00
Die Hard Arcade95.00

Dragonforce us105.00
Duke Nukem 3D (SAT) 105.00
Exhumed95.00
FIFA 9765.00
Fighters Megamix . . .100.00
Heart Of Darkness . . .110.00
Hexen100.00
Jewel Oracle95.00
Krazy Ivan95.00
Madden 9765.00
Mr. Bones95.00
NBA Jam Extreme95.00
NBA Live 9765.00
NHL 9765.00
NHL Powerplay95.00
Return Fire100.00
Pandemonium95.00
Quake (SAT)105.00
Scorcher95.00
Sky Target90.00
Sonic 3D100.00
Soviet Strike95.00
Story Of Thor 295.00
Super Puzzle Fighter 2 .80.00
Tomb Raider95.00
Tunnel B195.00
Sega WW Soccer 97 jap .100.00
Virtua Cop 295.00
WWF In Your House . . .65.00
X2 Project X100.00

Zubehör

Backup Memory105.00
Foto-CD65.00

MPEG-Karte325.00
Adapter für Importsp. . .40.00
Sechs-Spieler-Adapter . .80.00
Joypad40.00
Infrarot-Pad 2 Stück . .120.00

Neuheiten

All-Star-Soccer100.00
adidas Power Soccer . .90.00
Darklight Conflict . . .100.00
Independence Day95.00
Formula Karts100.00
King Of Spirits jap . . .100.00
Manx TT100.00
Mass Destruction95.00
Panzer Dragoon RPG .105.00

Saturn Bomberman . .100.00
Shin. Of The Holy Ark .100.00
Sonic Jam100.00
Swagman100.00
Torico95.00
wipEout 2097100.00

**ALLE
Sendungen
versandkostenfrei!**

Lieferbedingungen: zzgl. 3,- DM Nachnahmegebühr. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Großhandel: 0711/22291010.

Fon: 0711 - 22291030 oder 22291050



KLASSE STATT MASSE!

Angesichts der bevorstehenden E3-Messe in Atlanta rückten die Software-Firmen nur wenige Preview- und Test-Versionen von neuen Saturn-Spielen raus – was in der Redaktion eintrudelte, war jedoch durchgängig von hoher Qualität. Last Bronx beispielsweise erweist sich als wirklich erstklassiges Beat 'em Up mit unterhaltsamem Gameplay. Darklight Conflict ist schlicht und einfach ein technisch brillanter Wing Commander-Ersatz, und War-

Craft 2 ist die besonders umfangreiche Umsetzung des PC-Echtzeitstrategie-Hits. Als besondere Überraschung erweist sich außerdem King the Spirits 2! Die Tests zu Wipeout 2097 und Dragon Force runden diese Ausgabe hervorragend ab.

Hausypis

PREVIEWS



Last Bronx stellen wir diesmal auf **satten vier Seiten ausführlich vor!**

CROC	20
Neues von E.A.	
DARKLIGHT CONFLICT	24
Der Wing Commander-Ersatz	
LAST BRONX	16
Der AM3-Beat 'em Up-Hit	
NHL BREAKAWAY	23
Acclaims Eishockey-Premiere	

Die Hits der Leser

Fighters Megamix kann sich auf einem hervorragenden 4. Rang plazieren.



1.	(4)	Sega Rally	95%	18
2.	(2)	Tomb Raider	96%	8
3.	(7)	Andretti Racing	85%	2
4.	(Neu)	Fightars Megamix	92%	1
5.	(14)	Virtua Fighter 2	95%	18
6.	(1)	Command & Conquer	89%	7
7.	(3)	Worldwide Soccer '97	90%	9
8.	(5)	Daytona USA C.C.E.	95%	7
9.	(6)	Nights into Dreams	97%	10
10.	(8)	Die Hard Arcade	86%	3

Was geht ab?

Sind alle Command & Conquer-Fans etwa in den Urlaub gefahren, oder woran liegt es, daß der Spitzenreiter des letzten Monats auf einen mittelmäßigen sechsten Platz abrutschte? Da Lara Croft diese Schwäche nicht ausnutzen konnte, wurde Sega Rally zum neuen Spitzenreiter und alleinigen Rekordhalter. Dieses Spiel befindet sich nun schon zum siebten Mal auf dem ersten Platz! Besonders gefreut haben wir uns über die beiden nächsten Titel. Zum einen hat sich Electronic Arts den Erfolg mit der komplett deutschen Version von Andretti Racing redlich verdient, zum anderen schaffte Fightars Megamix einen Platz, der Fighting Vipers selbst zu seinen besten Zeiten versagt blieb. Hinter den bewährten Sega-Klassikern Worldwide Soccer '97, Daytona USA C.C.E. und Nights into Dreams findet sich schließlich Die Hard Arcade, dem der Vormarsch verwehrt blieb. Panzer Dragon 2 und Manx TT fielen aus den Top Ten heraus.

Mach mit!

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

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

REVIEWS



Ist Wipeout 2097 der erhoffte Superhit von Psygnosis?

DRAGON FORCE	76
Die PAL-Version im Test	
SONIC JAM	74
Die Edel-Compilation	
TRASH IT	72
Ulziges Jump&Run	
WIPEOUT 2097	68
Die PSX-Umsetzung	

IMPORT-REVIEWS



King the Spirits 2 ist die Sensation!

ELEVATOR ACTION RETURNS	78
Lieber spät als gar nicht!	
KING THE SPIRITS 2	32
Technischer Überflieger	

LAST

Kann AM3 mit seinem ersten Beat 'em Up die Erfolge des hausinternen Rivalen AM2 übertreffen, die mit Virtua Fighter,

Fighting Vipers und Fighters Megamix bereits Geschichte schrieben? Anhand der ziemlich weit fortgeschrittenen Saturn-Version unternahmen wir den ersten Probelauf!



Sollte man irgendwann einmal in ferner Zukunft über die 32 Bit-Konsolen der heutigen Zeit diskutieren, so wird man kaum um die Feststellung herumkommen, daß das 3D-Beat 'em Up-Genre erst dank dieser Geräte den Durchbruch schaffte. Der Qualitätssprung, den man währenddessen erlebte, ist ebenso bemerkenswert und kaum mit Worten zu beschreiben. Daß man sich noch vor nicht allzulanger Zeit über blockige Polygon-Fighter ohne jegliche Texturen erfreuen konnte

und man deren flüssige Animation bestaunte, ist zu Zeiten eines Fighters Megamix kaum noch denkbar. Daß die Veränderungen im spielerischen Bereich weit weniger bedeutend ausfielen, läßt sich allerdings ebensowenig bestreiten. Immerhin wagt AM3 nun mit Last Bronx einen ganz neuen Gameplay-Ansatz, der zumindest eine gewisse Brise frischen Wind in die dreidimensionale Prügellandschaft bringen dürfte.

Gewappnet für den Kampf?

In der letzten Bronx trifft der Spieler auf insgesamt neun verschiedene Bösewichter, von denen acht im Anfangsmenü zur Auswahl stehen.

Abgesehen von ihrem burlesken Design, überraschen sie jeweils durch eine individuelle Bewaffnung und eine Palette an wirklich erstaunlichen Special Moves: Trotz ihres geradezu sympathischen Aussehens erweist sich die Blondine Lisa mit ihren zwei Eisenstangen als harte Gegnerin, die mit wilden Pirouetten ihren Gegenüber verwirrt.

Tommy mag zwar nicht besonders kraftstrotzend und männlich aussehen, er wirbelt aber die Bo-Stange derart gekonnt umher, daß man sich nicht allzu nahe an ihn herantrauen sollte.

Die Reichweite der holden Nagi ist hingegen begrenzt, sie besticht im wahrsten Sinne des Wortes jedoch mit zwei eigenartigen Schwertern.

Der Naturbursche Joe ist für ein Beat 'em Up schon ziemlich konventionell bewaffnet. Er läßt seine Nun-

» Last Bronx kann sich aufgrund des massiven Einsatzes von Waffen durchaus von der restlichen Prügel-Elite abgrenzen.«



Lisa versucht mit flink ausgeführten Pirouetten die Gegner vorübergehend zu verwirren.



Tommy sieht zwar nicht besonders brutal aus, seine Holzstange ist jedoch mehr als gefährlich.

BRONX

merkwürdiges Sichtgerät trägt und auf ähnliche Stöcke zurückgreift wie Yoko. Verliert man gegen ihn, so bekommt man sein hämisches Gelächter zu hören.

Welche Hintergründe?

Entgegen der ursprünglichen Pläne kann leider auch Last Bronx nicht mit echten 3D-Hintergründen aufwarten, wenn man von den zaunartigen Eingrenzungen der Kampffläche einmal ab-

chakos so schnell rotieren, daß man kaum noch abschätzen kann, wo sie als nächstes landen.

Der grafisch gelungenste Charakter ist unserer Meinung nach die im Militärlook gekleidete Yoko. In jeder Hand hält sie eine Art Holzstock mit Griff, der wie eine Schiene am Unterarm eingesetzt wird. Einem Comic-Film könnte der mus-

kulöse Zaimoku entsprungen sein, der mit einem riesen Holzhammer den Gegner plattmachen will. In seiner Bewegungsweise erinnert er dabei deutlich an den aus Virtua Fighter bekannten Wolf.

Etwas filigraner ist die Technik von Yusaku, der ein dreiteiliges Nunchako zu seinem Vorteil einsetzt und so den Spieler davon

abhalten will, in die letzten beiden Runden zu kommen. Dort wartet schließlich als letzter Vertreter aus der anwählbaren 8er-Gruppe der elegant gekleidete Kurosawa, welcher mit einer Holzlatte um sich schlägt. Hat man auch den besiegt, darf man letztendlich gegen Red Eye antreten, der vor seinen Augen ein



Die Hintergründe sind leider auch in Last Bronx nicht dreidimensional, selbst wenn die Tears Bridge so aussieht.



Was am Naked Airport nackt sein soll, konnten wir leider nicht herausfinden.



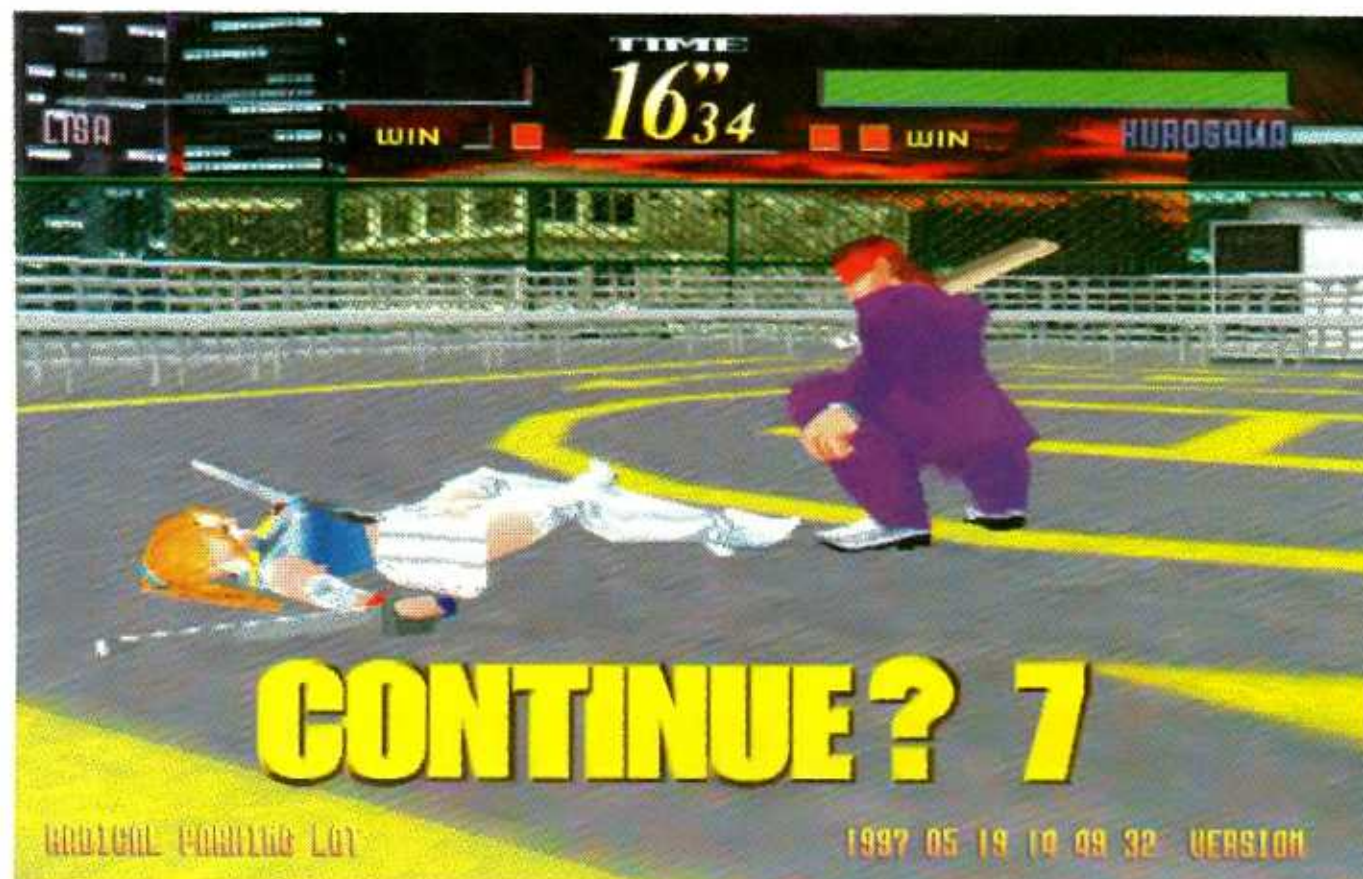


Zwei recht merkwürdige Schwerter sollen Nagi zum Sieg verhelfen.



Wie schnell man Nunchakos schwingen kann, zeigt uns hier Joe.

gens an Fighting Vipers erinnern. Im Hintergrund sieht man leider nur die bekannten Playfield-Grafikebenen flüssig scrollen und zoomen. Dank der geschickten Verwendung mehrerer Ebenen wird so zum Teil ein guter 3D-Effekt erzielt, wirklich räumlich sind die Grafiken jedoch leider nicht. Den besten



Nicht weinen! Selbst nach einer Niederlage kann man per Continue eine Fortsetzung des Kampfes wagen.

Effekt hat man noch im Tears-Bridge-Szenario, das mit einer schönen Brücke einen guten 3D-Effekt vortäuscht. Insgesamt gesehen sind die Hintergründe durchaus gut gelungen, wobei ihr Name oftmals reizvoller als ihr Aussehen ist. Unter Naked Airport, Lust Subway, Nightmare Island oder Radical Parking Lot würde ich mir

dann doch etwas anderes vorstellen, als hausbackene Designs, wie man sie aus Fighting Vipers kennt.

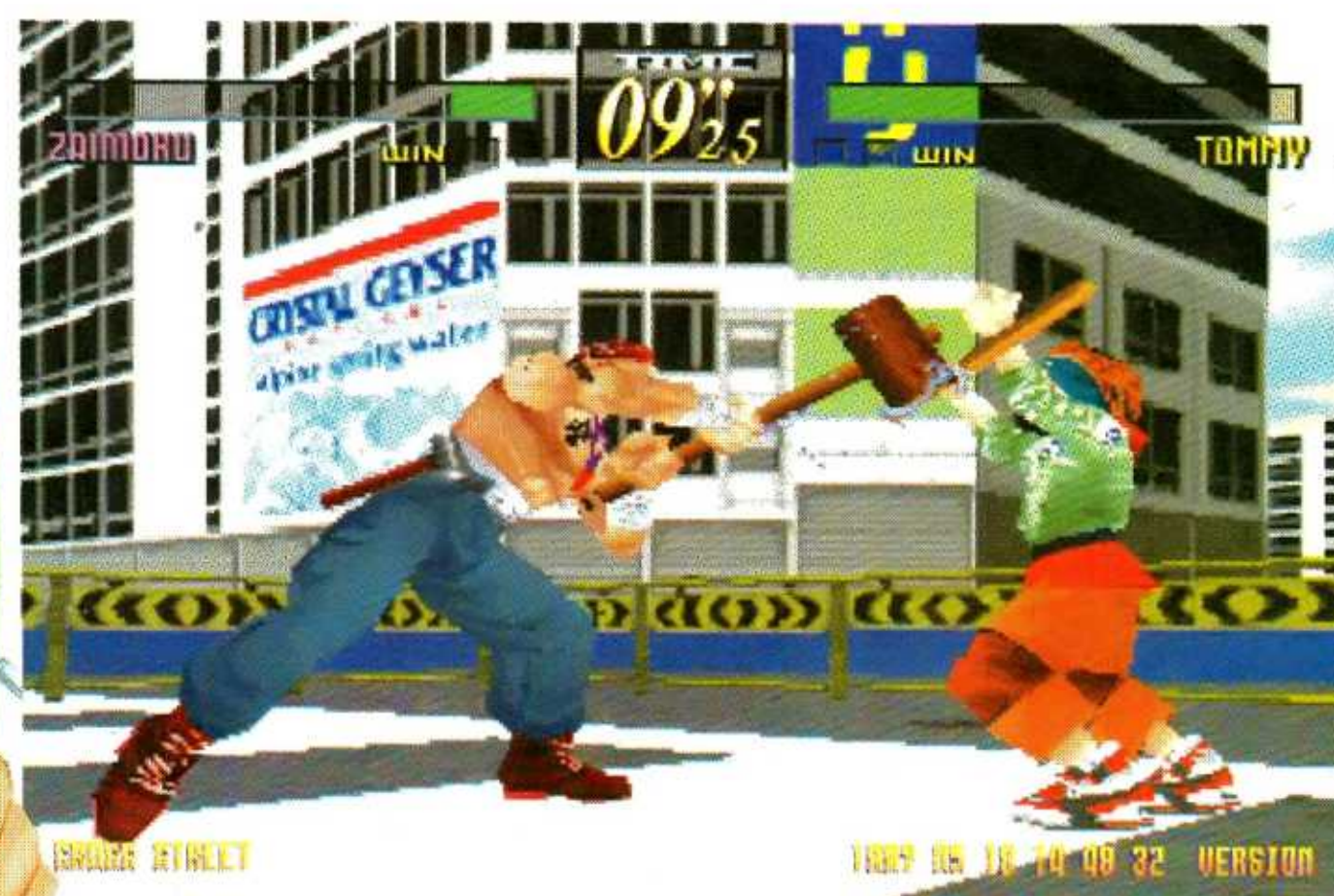
Virtua Fighter sei begrüßt!

Die Spielmechanik wurde ziemlich genau aus der Virtua Fighter-Serie übernommen. In einem Best of Three-System versucht man sein Gegenüber zweimal zu besiegen, um somit in die

nächste Runde einzuziehen. Dazu kann man mit der A-Taste blocken, mit dem B-Knopf zuschlagen und per C-Button Fußtritte verteilen. Auf Wunsch werden die X-, Y- und Z-Tasten übrigens mit den Special-Moves belegt, welche aufgrund ihrer spektakulären Ausführung langfristig gesehen für den meisten Spielspaß sorgen. Obwohl die Grafik in bester 3D-Qualität dargestellt ist, wird die dritte Dimension spielerisch eigentlich nicht genutzt. Durfte man in Fighters Megamix noch seitlich ausweichen, so darf man in Last Bronx nur dann ein bißchen zur Seite rollen, wenn man am Boden liegt. Ring Outs gibt es natürlich auch nicht, da sämtliche Levels, wie bereits erwähnt, eingezäunt sind.

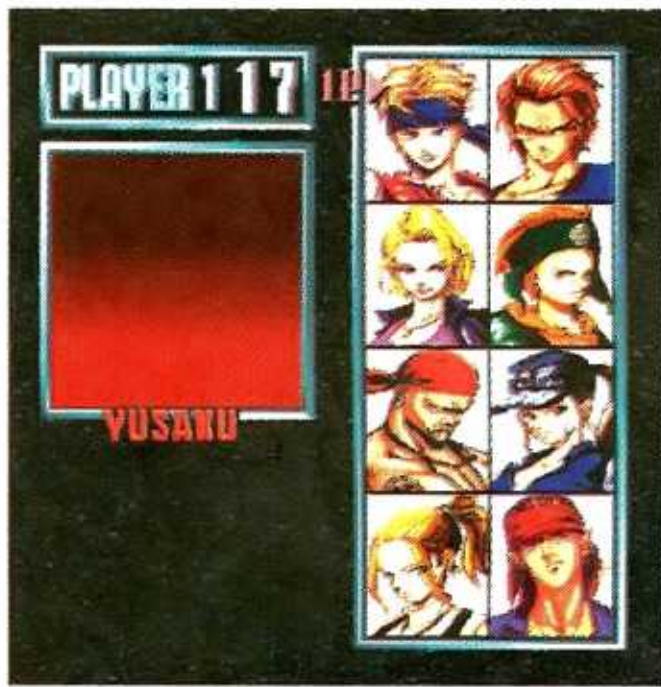
Was ist neu?

Echte spielerische Neuheiten muß man schon mit der Lupe suchen. Wie gehabt prügelt man den Energiebalken des Gegners mit oder ohne Zeitlimit herunter, bewundert die variantenreichen Siegesposen nach den kurzen Replays und nutzt die in Virtua Fighter erworbenen Beat 'em Up-Kenntnisse. Einzig und alleine die Erwähnung der Hits fällt auf, die quasi



Zaimoku scheint zu viele Comic-Serien gesehen zu haben, oder würde er sonst mit einem Riesenhammer bewaffnet losziehen?





Diese acht Charakter stehen zur Auswahl, der Endgegner Red Eye ist hier (noch) nicht zu finden.



Grafisch am schönsten ist unserer Meinung nach Yoki.



Der elegant gekleidete Kurosawa will mit einer Holzlatte den Kampf für sich entscheiden.

als Belohnung erscheint, wenn man eine echte Trefferserie landet.

Obwohl sich das nun alles anhört, als hätte man es einfach mit einem weiteren Beat 'em Up zu tun, trifft dies glücklicherweise nicht zu. Die unterschiedlichen Waffen garantieren ein völlig neues Spielgefühl und ganz andere Kampftechniken, nicht zuletzt deswegen, weil der ganze Spielablauf eine Ecke flinker als in vergleichbaren Spielen abläuft. Wer auf wirklich actiongeladene Prügelspiele mit unkompliziertem Gameplay steht, wird von Last Bronx begeistert sein. In keinem anderen Beat 'em Up erlebt man so spannende

» Wer das Spielhallen-Original kennt, wird mit der Saturn-Umsetzung höchst zufrieden sein. «

Kämpfe, die selbst Sekunden vor dem Ende noch eine entscheidende Wendung nehmen können. Die vorliegende Beta-Version beschränkte sich noch auf die normalen 1- und 2-Spieler-Modi, das heißt, Battle Tournaments, Ranking-Modus oder ähnliche Spielvarianten waren noch nicht anwählbar. Ebenfalls vermissen wir noch die Schatten der Spieler während der Kämpfe, diese werden jedoch erfahrungsgemäß erst ganz zuletzt von den Programmierern hinzugefügt.

Wie gut ist es?

Insgesamt gesehen ist Last Bronx ein hervorragendes 3D-Beat 'em Up, das zwar nicht den Ausnahmestatus eines Virtua Fighter 2 und Fighters Megamix erreichen kann, jedoch ein Fighting Vipers klar übertrifft.

Das einzige Problem des Spiels dürfte sein, daß schon einen Monat später, nämlich am 6. November '97, Virtua Fighter 3 erscheinen wird. Wer sich nur ein Spiel leisten kann, wird wohl oder übel zu letzterem greifen, auch wenn Last Bronx wirklich empfehlenswert ist. Ein ausführlicher Test folgt spätestens in der Ausgabe 10/97.

Hans Ippisch ■

Facts

Titel:	Last Bronx
Genre:	3D-Beat 'em Up
Hersteller:	Sega / AM3
Release:	2.10.97
Levels:	8+1 Kämpfer
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Alle Kämpfer mit Waffen ausgestattet

First Look

Last Bronx kann sich technisch und grafisch nahtlos in die Reihe von Virtua Fighter 2 und Fighters Megamix einreihen. Das Automaten-Original wurde bravourös umgesetzt.



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

SEGA SATURN

Saturn kpl. mit Tomb Raider	dt. DM 349,95
Saturn komplett mit Demos	dt. DM 299,00
3D-Analog Control Pad	dt. DM 59,95
Action Replay Gamebuster	dt. DM 89,00
Memory Card 4 MEG Sega	dt. DM 99,00
Backup Memory 8 MEG	dt. DM 79,00
Infrarot Controlpads (2) Sega	dt. DM 109,00
4-4-2 Fußball	dt. DM 69,00
Actua Tennis*	dt. DM 89,00
Adidas Power Soccer*	kpl. dt. DM 79,00
Andretti Racing	kpl. dt. DM 88,00
Assault Rigs*	dt. DM 69,00
Athlete Kings	dt. DM 79,95
Battle Stations	kpl. dt. DM 84,00
Black Dawn	dt. DM 88,00
Bombberman	dt. DM 99,00
Bug Too II	dt. DM 88,00
Command & Conquer	kpl. dt. DM 89,95
Darklight Conflict*	kpl. dt. DM 89,00
Dark Savior	dt. DM 84,00
Daytona USA Championship Edt.	dt. DM 98,00
Destruction Derby	dt. DM 79,00
Discworld	dt. DM 79,00
Dragonheart: Fire & Steel	dt. DM 49,00
Duke Nukem* SAT	dt. DM 99,00
Earthworm Jim 2	dt. DM 79,00
Exhumed	dt. DM 89,00
Fighters Megamix	dt. DM 99,00
Gekka Mugentan TORIKO	dt. DM 84,00
Grid Run	dt. DM 88,00
Heart of Darkness	kpl. dt. DM 98,00
Hexen	dt. DM 89,95
Independence Day*	kpl. dt. DM 89,00
Iron & Blood	dt. DM 89,00
Krazy Ivan	dt. DM 89,00
Last Dynasty*	dt. DM 89,00
Lost Vikings 2	dt. DM 88,00
Magic: The Gathering	dt. DM 89,00
Manic Karts*	dt. DM 88,00
MANX TT Superbike	dt. DM 98,00
Mass Destruction	kpl. dt. DM 89,00
Mechwarrior 2	kpl. dt. DM 89,00
Mr. Bones	dt. DM 84,00
Need for Speed	dt. DM 89,00
NHL Powerplay Hockey	dt. DM 89,00
Nights mit 3D-Analog-Pad	dt. DM 128,00
QUAKE* SAT	dt. DM 99,00
Pandemonium	dt. DM 89,00
Panzer General* SAT	dt. DM 89,00
Pinball Graffiti	dt. DM 89,00
Re-Loaded*	dt. DM 89,00
Resident Evil Dash* SAT	kpl. dt. DM i.V.
Return Fire	dt. DM 88,00
Scorcher	dt. DM 88,00
Shining the Holy Ark	dt. DM 89,00
Shining Wisdom	dt. DM 79,95
Skeleton Warriors	dt. DM 79,00
Sky Target	dt. DM 84,00
Sonic 3 D	dt. DM 89,00
Sonic Jam*	dt. DM i.V.
Soviet Strike	kpl. dt. DM 84,00
Spot goes to Hollywood	dt. DM 88,00
Starfighter 3000	kpl. dt. DM 49,00
Streetfighter Alpha 2	dt. DM 88,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo*	dt. DM 69,00
Super Motocross*	dt. DM 89,00
Swagman*	dt. DM 89,00
Syndicate Wars*	kpl. dt. DM 89,00
The Crow: City of Angels	dt. DM 89,00
Tilt	dt. DM 89,00
Tomb Raider+Lösungsbuch	kpl. dt. DM 96,00
Trash It*	dt. DM 89,00
Varuna's Forces*	dt. DM 99,00
Virtua Cop 2 mit Virtua Gun	dt. DM 129,00
Virtual On Cyber Troopers	dt. DM 89,95
Warcraft 2*	kpl. dt. DM 89,00

SEGA MEGA DRIVE

Battle Frenzy	dt. DM 39,00
SONIC 3D	dt. DM 99,00
Virtua Fighter 2	dt. DM 99,00

IHRE VORTEILE

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

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

CROC

Ein kurzer Titel für ein aufregendes 3D-Jump&Run-Projekt aus der Feder des Filmablegers Fox Interactive, das sich laut Herstellerangaben selbst vor den scheinbar übermächtigen Genre-Konkurrenten Super Mario 64 oder Crash Bandicoot nicht verstecken braucht. Im Mittelpunkt steht dabei ein Knuddel-Krokodil, das sich völlig frei durch das bisher ausgereifteste 3D-Environment bewegt.



Mit der Edel-Hüpferei Croc beschreitet der Hollywood-Multi Fox („Independence Day“) in zweierlei Hinsicht neue Wege. Zum einen wurde noch nie so viel Entwicklungsarbeit und Geld in ein Videospiel-Projekt gesteckt wie in dieses Abenteuer rund um eine niedliche Panzerechse, zum anderen stellt Croc das erste „reine“ Fox Interactive-Produkt ohne fremde Mithilfe dar, wenn man davon absieht, daß die Argonaut-Crew um Jez San das Spiel pro-

grammiert. Frei nach dem Motto „Klotzen statt kleckern“ entwickelten die Designer in mühevoller Kleinarbeit für dieses Projekt eine bahnbrechende 3D-Engine sowie ein einprägsames Charakterdesign. Eingespannt ins beliebte Jump&Run-Gefilde, soll dieser aufwendige 3D-Kracher selbst Super Mario 64 die Stirn bieten können.

Wer sucht, der findet

Die Story rund um den kleinen Alligator ist trotz des relativ frühen Entwicklungsstande bereits bekannt: Der Legende nach soll auf mysteriöse Weise vor geraumer Zeit plötzlich ein kleines Krokodilbaby auf der Gobbo-Insel aufgetaucht sein. Da der König der Gobbos (eine Rasse von pummeligen, kleinen Bärchen) ein großes Herz hat, adoptierte er den Kaiman kurzerhand. Fortan lebten Croc und die Gobbos in beneidenswerter Harmonie zusammen. Eines Tages zeigte sich jedoch der eifersüchtige Magier Baron Dante von seiner bösen



In solchen „?“-Boxen liegen die begehrten Power-Ups.



In der Antarktis-Welt beeindruckt der mächtige Wasserfall und die tollen Spiegeleffekte.



Erst nachdem ihr alle Gobbos gerettet habt, dürft ihr den Level durch das „Goal“-Symbol verlassen.



Die Levels zeichnen sich durch viele kleine Plattformen aus, die durch ihre beachtliche Höhenlage einen wunderbaren Tiefeneffekt vermitteln.

Seite und belegte die gesamte Insel mit einem hinterhältigen Fluch. Plötzlich verwandelten sich sämtliche Tiere in gefährliche Aggressoren. Da die Gobbos alles andere als kräftige Wesen sind, liegen alle Hoffnungen auf Croc, der nun in insgesamt 60 abenteuerlichen Levels versuchen muß, dem bösen

Spuk ein Ende zu bereiten. Soweit zur naiv-kindlichen Hintergrundstory. Spielerisch entpuppt sich Croc als geradliniger Vertreter des Jump&Run-Genres, der scheinbar mühelos alle bewährten Zutaten anderer erfolgreicher Hüpfereien miteinander verknüpft. Ziel ist es, in den insgesamt sechs großen Welten pro Abschnitt durch viel Geschick und dem Lösen von kleinen Rätseln eine vorgegebene Anzahl an Gobbos aus Käfigen zu befreien. Außerdem lohnt es sich, 100 funkelnde Kristalle einzusammeln, bevor ihr den Level abschließt, da diese Sammelwut Mario-like mit einem Extraleben belohnt wird. Damit die Sucherei nicht eintönig wird, benötigt ihr ferner Schlüssel, um zu speziellen Passagen zu gelangen. Nützlich sind zudem Power-Ups, die die kleine Panzerechse kurzzeitig unsichtbar werden lassen oder die gesamte Gegnerschar einfrieren. Apropos „Gegner“: Natürlich muß sich der Alligator während seiner unermüdlichen Sucherei mit al-

» Die dreidimensionalen Level-Architekturen gehören zum Feinsten, was man bisher auf dem Saturn erlebt hat. «



Durch seine beachtlichen Kräfte kann Croc auch Gegenstände verschieben, wodurch er so manches Mini-Rätsel löst.



Es gibt kein Entkommen: In einem Käfig eingeschlossen, müßt ihr euch mit diesem Riesen-Marienkäfer auseinandersetzen.



Die Architektur dieses Levels erinnert durch die schmalen Pfade recht stark an Bug!.

lerlei animalischen Widersachern wie Spinnen, Pinguinen oder Käfern kompromißlos auseinandersetzen. Glücklicherweise verfügt Croc über ein stattliches Repertoire an Aktionsmöglichkeiten. Mit einer simpel aufgebauten Steuerung springt ihr von Plattform zu Plattform, klettert auf hohe Vorsprünge, schwimmt durch tiefe Gewässer und vernichtet die Feindbrut per Po-Attacke oder Wurfgeschöß. Abgerundet wird der Hüpfspaß außerdem durch eine Vielzahl von besonders fiesen Levelhütern. So macht ihr am Ende eines Levels beispielsweise die bittere Er-



Unter Wasser ist Croc in seinem Element. Solche Schlüssel benötigt die kleine Panzerechse übrigens, um Käfige zu öffnen.



Spinnen sind schwer auszumachende Gegner, da sie am Faden hängend von der Decke herab hinerpendeln.



In dieser Einstellung könnt ihr wunderbar sehen, daß man selbst kleinere Details im Hintergrund noch gut erkennen kann.

fahrung, daß selbst der an sich harmlose Marienkäfer in Mega-Gestalt zur tödlichen Bedrohung werden kann.

Das 3D-Wunder

Das sicherlich faszinierendste Merkmal von Croc stellen die bahnbrechenden, dreidimensionalen Polygon-Levels dar, durch die der Alligator ähnlich wie bei Tomb Raider ohne irgendwelche Einschränkungen latschen kann. Die Architektur der einzelnen Levels umfaßt dabei eine große Spannweite. Manche Levels erinnern durch die Vielzahl an schmalen Pfaden sehr stark an Bug!, während andere Abschnitte „of-

fener“ gestaltet wurden, sprich, Croc bewegt sich auf großen Arealen. Ein großes technisches Problem haben die Programmierer dabei exzellent in den Griff bekommen: Aufgrund einer flachen und damit sehr übersichtlichen Kameraführung erblickt ihr am Polygon-Horizont selbst kleinere Details. Der Grafik-

»3D-Jump&Run ohne Ende: 40 Levels plus 20 versteckte Bonusabschnitte!«

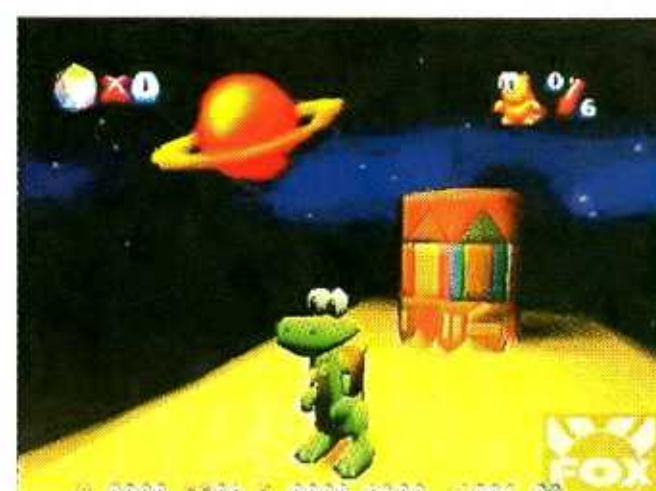
aufbau fällt dabei erfreulich sauber aus, und das, obwohl sich Croc merklich schneller durch die 3D-Szenarien bewegt als Lara



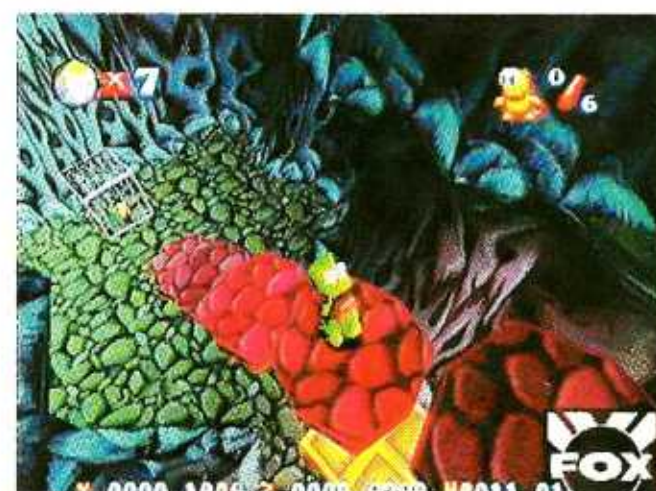
Die grüne Highroad-Stage bietet atmosphärische Grafiken.



Der Vulkan-Level erfordert gute Reaktionen, wenn ihr beispielsweise rechtzeitig durch einen Sprung auf eine Kiste dem Lavastrom ausweichen wollt.



Croc bewegt sich auch durch eine intergalaktische Welt mit vielen überraschenden Spielelementen.



In solchen Käfigen werden die süßen Gobbos vom bösen Magier Baron Dante gefangengehalten.

Croft. Trotz des hohen technischen Aufwandes kommt bei der Optik auch die grafische Abwechslung nicht zu kurz. Euer Dickhäuter vollführt in der Antarktis auf Plattformen in schwindelerregender Höhe gewagte Sprünge, weicht in einer Vulkan-Gegend den Lavaströmen geschickt aus oder erkundet in feuchten Grotten unterirdische Gewässer. Der Grafikstil fällt den Comic-Charakteren entsprechend stets farbenfroh aus, wobei die Grafiker interessanterweise für die Oberflächengestaltung der putzig animierten Tierwelt vorzugsweise Gouraud-Shadings verwendet haben.

Ulf Schneider ■

Facts



Titel:	Croc
Genre:	3D-Jump&Run
Hersteller:	Fox Interactive/E.A.
Release:	September
Levels:	60
Schwierigkeitsgrad:	Liebevolles Charakterdesign, komplett in deutsch, geniale 3D-Grafiken, völlige Bewegungsfreiheit, mit 60 Levels äußerst umfangreich

First Look

Wenn das ambitionierte technische Vorhaben gelingt, dürfen wir uns auf das bisher spektakulärste 3D-Erlebnis mit völliger Bewegungsfreiheit seit Tomb Raider freuen. Spielerisch bietet Croc durch die Kombination aus Altbewährtem und einem Schuß Innovation ein wahres Freudenfest für jeden Hüpf-Enthusiasten.

NHL BREAKAWAY '98

Nachdem Virgins geniale Eishockey-Simulation NHL Powerplay '96 nach vielfachen Verschiebungen nun Mitte Juni endlich erschienen ist, nutzt Acclaim die Gunst der Stunde, um ihrerseits mit einer packenden Puckjagd die Aufmerksamkeit der Spieler zu erregen.

Bereits die sehr, sehr frühe Version deutet an, daß sich die US-Boys eine Menge vorgenommen haben. Zunächst bietet das Hauptmenü gewohnte Spielmodi-Kost: Freundschaftsspiel, Shootout, Turnier oder komplette Saison. Interessanter sind die Möglichkeiten vor dem Spielanpfiff. In der Option Spiel-Strategie

könnt ihr die taktische Marschroute recht differenziert anordnen. So legt ihr beispielsweise das Abwehrverhalten in der Unterzahl fest oder bestimmt, wie stark eure Puckschubser auf gegnerische Tuchfühlung gehen. Üppig fällt auch der Pool an Teams aus. Die gesamte NHL-Liga plus zwei All Star-Mannschaften sowie alle relevanten Nationalteams stehen für euch parat. Nachdem ihr eure Wahl markiert habt, zeigen euch die vielen, mitunter auch etwas kuriosen Perspektiven ein wunderschön gestaltetes Polygon-Stadium, in dem die ebenso fein definierten Akteure vom grafischen Niveau her locker mit NHL Powerplay '96 Schritt



Wer die extreme Übersicht liebt, sollte die kuriose Stadium-Ansicht einstellen.



Das Face Off wird zur Abwechslung einmal aus der versetzten Vogelperspektive präsentiert.



Wunderbar texturierte Polygon-Akteure und ein feinsäuberlich modelliertes Stadium bestimmen die gelungene Optik.

halten können. Die Motion Capture-Animationen sind sogar vom Feinsten, insbesondere, wenn ein gefoulter Spieler eine Kapriole schlägt. Das Gameplay dieses Titels präsentiert sich als grundsolide Simulation mit den üblichen Aktionsmöglichkeiten, garniert mit einigen Fun-Elementen. So dürft ihr beispielsweise mittels der bekannten Turbo-Funktion eure Aktionen wesentlich druckvoller ausführen oder die Plexiglas-scheibe durch einen deftigen Bandencheck zum Zerbersten bringen.

Ulf Schneider ■



Die Qual der Wahl: Nationalteams oder eine Original NHL-Mannschaft?



Dem Bereich Strategie wurde erfreulich viel Aufmerksamkeit geschenkt.

Facts

Titel:	NHL Breakaway '98
Genre:	Sport
Hersteller:	Acclaim
Release:	Herbst
Levels:	Alle NHL Teams + Nationalmannschaften
Schwierigkeitsgrad:	Noch keine Angabe möglich
Besonderheiten:	1-8 Spieler gleichzeitig, NHL-Lizenz, Fun Sports-Anleihen, aufwendige Polygon-Grafik

First Look

Vielversprechende Puckschieberei mit einer luxuriösen Polygon-Optik, tollen Motion Capture-Animationen und einigen Fun-Komponenten á la NBA Jam.

DARKLIGHT CONFLICT

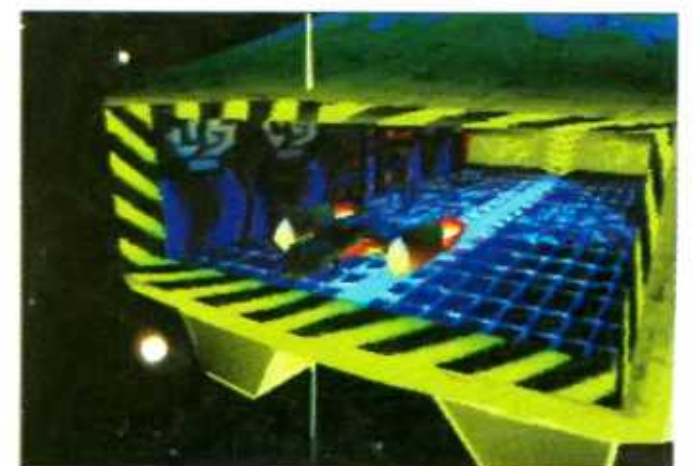
Nachdem die Electronic Arts-Piloten bereits mit dem Hubschraubereinsatz Soviet Strike den Fliegerhimmel eroberten, suchen sie nun nach neuen Zielen... im Weltraum. Vom Jagdflieger bis hin zum schweren Bomber stehen die Raumschiffe schon im Hangar bereit und versprechen uns in Kürze einen würdigen Ersatz für das Kultepos Wing Commander zu beschieren.

Von Oliver Preißner



Trainer: "Orten Sie jetzt das Hyperraumportal und durchfliegen Sie es mit der"

Hier transportierst du ein mit dem Traktorstrahl fixiertes Energiepaket. Vorsicht, beim Sprung durch die Lichtmauer löst sich das Teil – wenn du es hinterher rammst, explodiert dein Schiff!



Fast jede Mission beginnt mit dem Start von der Raumbasis und einem Sprung durch die Zeitschleuse.



Feindliche Raumschiffe werden vom Zielcomputer mit einer gelben Markierung versehen.



Das Ende einer Heldenkarriere: Ein schwerer Treffer reißt dein Schiff in Stücke.

Allein der Vorspann ist schon beeindruckend in Szene gesetzt – warum zum Auftakt dieser neuen Weltraumsaga allerdings ganz normale Düsenjets zur Schau gestellt werden, gibt uns noch Rätsel auf. Fakt ist jedoch, daß ihr euch als Spieler dazu entschlossen habt, ein reptonischer Weltraumpilot zu werden. Daß hierfür erst einmal eine vernünftige Ausbildung im Luftkampf notwendig ist, ist naheliegend.

Erste Flugversuche

Da die Steuerung überaus komplex ausgefallen ist, bestehen die ersten Aufträge ausschließlich aus Trainingsmissionen, in denen dir das Handling und die Funktionsweise der einzelnen Waffensysteme und sonstigen Bordeinrichtungen demonstriert wird. So gilt es erst einmal, sich mit der Flugsteuerung auseinanderzusetzen, wobei die Jets nicht nur nach oben und unten sowie seitlich

dirigiert werden können, sondern auch Rollen und langsame Rückwärtsflüge möglich sind. Zur Orientierung in den Weiten des Alls weisen einerseits dreidi-

» Die komplexe Padsteuerung geht durch anschauliche Übungsmissionen schnell in Fleisch und Blut über. «

mensional rotierende Richtungspfeile den Weg zur Basisstation oder zum nächstgelegenen Primärziel, andererseits können auch Objekte in weiterer Umgebung mit einem entsprechenden Scanner geortet werden. Ähnlich wie bei anderen Weltraum-3D-Shootern hat sich hierbei eine scheibenförmige Anzeige bewährt, auf der Hindernisse und feindliche Schiffe mit einem Kennungsstrich für die Flughöhe im Bezug zur Basisebene dargestellt werden. So lernen wir dann auch recht schnell, wie man die Raum-Zeit-Schleusen findet und durchquert, was für fast alle Missionen ebenso nötig ist wie das Andocken mit dem eigenen Schiff an der Basisstation bei der Rückkehr.

Effektive Schießübungen

Die reptonischen Streitkräfte verfügen nicht nur über viele verschiedene Sternenschiffe, man kann diese auch mit zahllosen unterschiedlichen Waffensystemen ausrüsten. Grundsätzlich ist jeder Kampfjet mit einer für kleinere Gegner recht effektiven Plasmakanone sowie einer weiteren Abschußvorrichtung ausgestattet. Diese kann dann



Das Andocken an die Kriegstrommel erfordert genaues Manövrieren und Einfliegen auf der Landebahn.

mit Raketen, Bomben und dergleichen bestückt werden, die – angefangen von einer Aiming-Missile bis hin zur lähmenden Virus-Bomb – kaum irgendwelche Wünsche offenlassen. Den zielsicheren Umgang mit der Bordbewaffnung übt man, indem man erst einmal nur wehrlose Dronen ins Visier nimmt, bis man sich dann endlich auch auf angriffslustige Targets einschießen kann. Interessante Möglichkeiten ergeben sich auch durch die Mitführung eines Traktorstrahlers, mit dessen Hilfe üblicherweise Gegen-

stände, insbesondere Energiekapseln, aufgesammelt und zur Raumbasis transportiert werden. Neben dem regulären Schutzschild besitzen manche Raumkreuzer zudem noch eine Tarnkappenausrüstung, die sie für alle Feinde absolut unsichtbar macht, im Gegenzug jedoch auch immens viel Energie aus den Deflektoren saugt.

Hurra – wir kommen!

Nach einer teilweise ganz schön anstrengenden Re-



Die Tarnvorrichtung ist nur in Situationen höchster Gefahr zu empfehlen, da sie in kürzester Zeit die ganze Energie der Schutzschilde aufbraucht.



Fast jede Mission beginnt mit dem Start von der Raumbasis und einem Sprung durch die Zeitschleuse.



Die Virus-Bomb lähmt jedes Schiff, indem sie alle elektronischen Einrichtungen außer Kraft setzt.



Auf kurze Distanz sind feindliche Jäger oft schwer zu treffen. Beginne deinen Zielanflug, wenn sie noch weiter entfernt sind.



Das Paket ist abgesetzt. Nun kannst du nur noch hoffen, daß diese abgefeuerte Rektor-Bombe ihr Ziel nicht verfehlt und der Gegner vernichtet wird...

krutenausbildung darfst du dich schließlich ganz offiziell als Pilot der reptonischen Weltraumarmada bezeichnen, doch nun geht es erst richtig zur Sache. Bereits auf dem Rückweg zur Kriegstrommel (so wird die heimatische Raumstation bezeichnet) wirst du von einer ganzen Horde feindlicher Schiffe überfallen, was den Auftakt eines intergalaktischen Krieges von giganti-



Zu Beginn jeder Stage bekommst du eine Missionsübersicht, in der dir dein nächster Auftrag im Detail erklärt wird.



Im Hypertunnel kosten Kollisionen mit anderen Objekten extrem viel Energie.

schen Ausmaßen bedeutend... Wie wir uns durch die gesamte spieltechnische Einführung bereits selbst überzeugen konnten, erwartet uns in Darklight Conflict ein sehr anspruchsvolles Gameplay, das hoffentlich auch mit abwechslungsreichen Aufgaben und Kampfeinsätzen dekoriert wird. Die Jets können aus unterschiedlichen Kameraperspektiven betrachtet werden, wovon natürlich fürs Spiel selbst die Sicht aus dem Cockpit heraus am praktikabelsten bleibt. Die Steuerung klappt tadellos flink, wodurch schnelle Wendemanöver, heiße Luftkämpfe, wilde Verfolgungsjagden, aber auch wohltdosierte Andockmanöver möglich sind. Die ver-



Schwerbewaffnet fliegst du dein neues Einsatzgebiet an. Hochentwickelte Systeme kann dein Schiff nur in begrenzter Anzahl mitführen.

schiedenen Raumkreuzer, Schlachtschiffe und Abfangjäger sind fein texturiert und vermitteln richtiges Science-Fiction-Fee-

» Sowohl vom grafischen als auch vom spieltechnischen Niveau her ist Electronic Arts einmal mehr dabei, Geschichte zu schreiben. «

ling. Schon jetzt verfügt das Spiel über eine Sprachausgabe in sechs verschiedenen Sprachen, und die spannungsgeladenen Musiktitel vermögen von Anfang an mit zureißen. Neben diesem Story-Mode, für den man

übrigens nach jeder gelungenen Aufgabe einen Pass-Code erhält, findet man auch ein reines Arcade-Game vor. In diesem dürfen kampferprobte Piloten in gnadenlosen Luftschlachten ihr ganzes Können unter Beweis stellen. Electronic Arts' neuestes Werk scheint also wirklich dabei zu sein, einen weiteren Meilenstein in Sachen Space Opera zu setzen und uns einen würdigen Wing Commander-Ersatz zu liefern. Wir sind jedenfalls gespannt auf die fertige Version. Vielleicht sorgen dann ja auch noch einige bis dato fehlende Movie-Sequenzen für eine faszinierende und fortlaufende Rahmenhandlung.

Facts



Titel:	Darklight Conflict
Genre:	3D-Weltraum-Shooter
Hersteller:	Rage Software/Electronic Arts
Release:	Juni
Levels:	-
Schwierigkeitsgrad:	Mittel-schwer
Besonderheiten:	Anspruchsvolles Weltraumabenteuer mit überzeugender Präsentation

First Look

Wer Wing Commander gespielt hat, wird überrascht sein von dem tollen Flugverhalten der reptonischen Jäger. Man verliert im Weltraum nie die Orientierung, und über die bisher gezeigten technischen Qualitäten gibt es absolut nichts zu meckern. Wir hoffen auf einen neuen Weltraumklassiker!

DEMOLIEREN,
VERKÜSTEN,
VERNICHTEN,
ZERSTÖREN...

WIE VIELE WORTE FALLEN DIR ZUM THEMA ZERSTÖRUNG EIN?
EGAL WIEVIELE – ES SIND NICHT GENUG
FÜR **TRASH IT**

EIN HAMMER'N RUN
FÜR PC CD-ROM
SONY PLAYSTATION
UND SEGA SATURN

DAS IST JACK!

JACK HAT EINEN FREUND – DAS IST SEIN **HAMMER**.
UND EINE OBSESSION – DIE **ZERSTÖRUNG**.
JACK, DAS BIST DU – ZUMINDEST IN **TRASH IT**.



Jack mag auch TIMMIES. Das ist verständlich, denn die sind sehr wertvoll. Leider sind sie nur zu erreichen, indem man die Baustelle, Straßenflucht oder Häuserzeile, in der sie versteckt sind, restlos dem

Erdboden gleichmacht. Also: Hammer 'raus und zugeschlagen.

Und den Staubsauger gezückt und Trümmer samt Timmies eingesaugt. Das gibt Punkte, und auch die mag Jack.

Denn Jack hat schon einen neuen Freund – das ist sein neuer, besserer Hammer.



BESONDERHEITEN:

- Puzzle-, Strategie- und Arcade-Elemente in einem Spiel vereint
- 100 Level spannender, immer neuer Spielspaß – jeder Level ist anders
- 10 verschiedene Hammertypen unterschiedlicher Schlagkraft in je drei Größen: Large, Extra Large und Oh My God!
- 5 Bonus-Hämmer mit individuellen Special-Moves
- Überwältigend gerenderte Hintergründe und zum Schreien komische Animationen im Cartoonstil
- Diverse Bonus-Level mit berühmten Bauten (z.B. Freiheitsstatue)
- Hochrealistische Zerstörungseffekte
- Komplett in Deutsch

GT Interactive
Software

Rage
Software plc

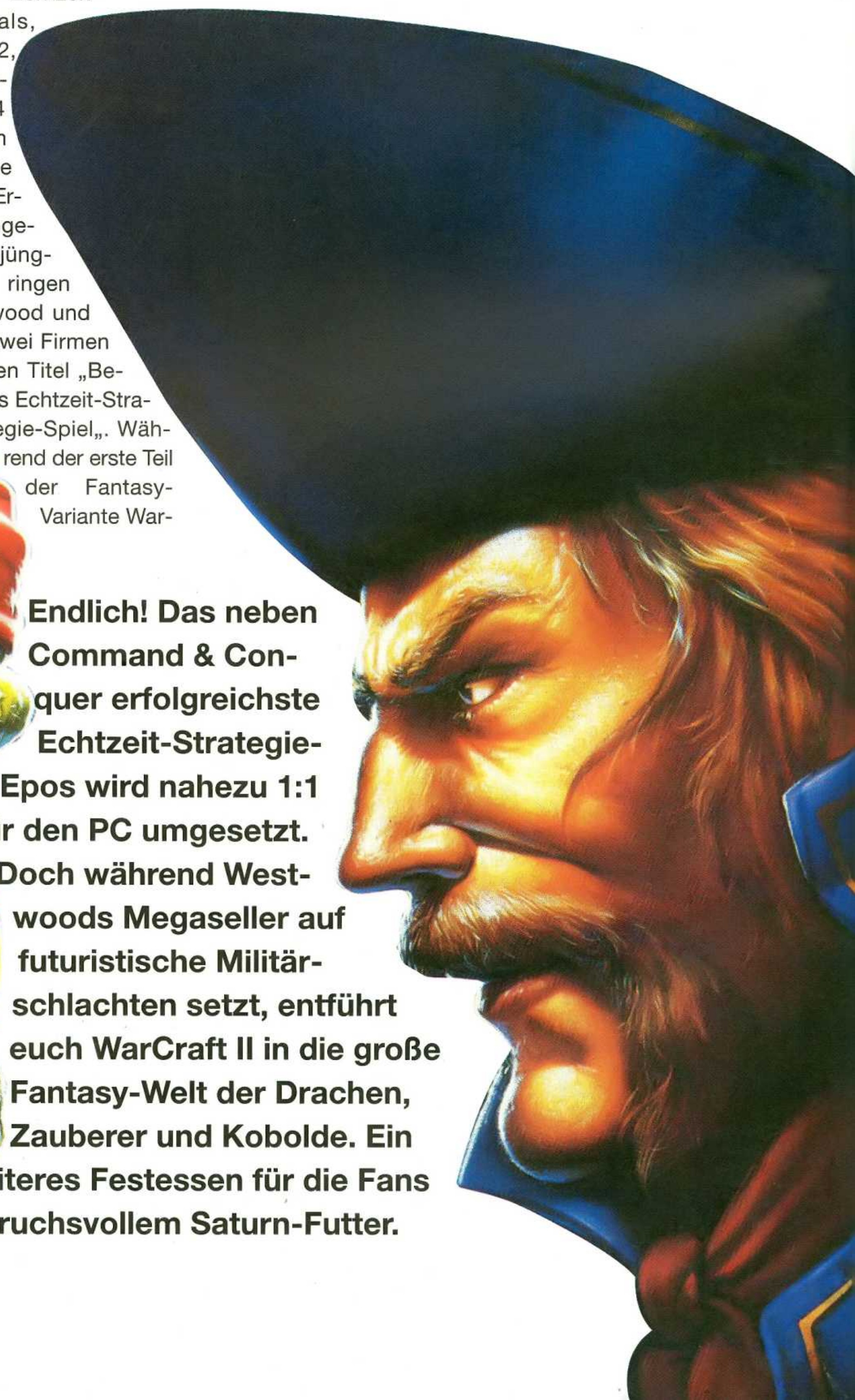
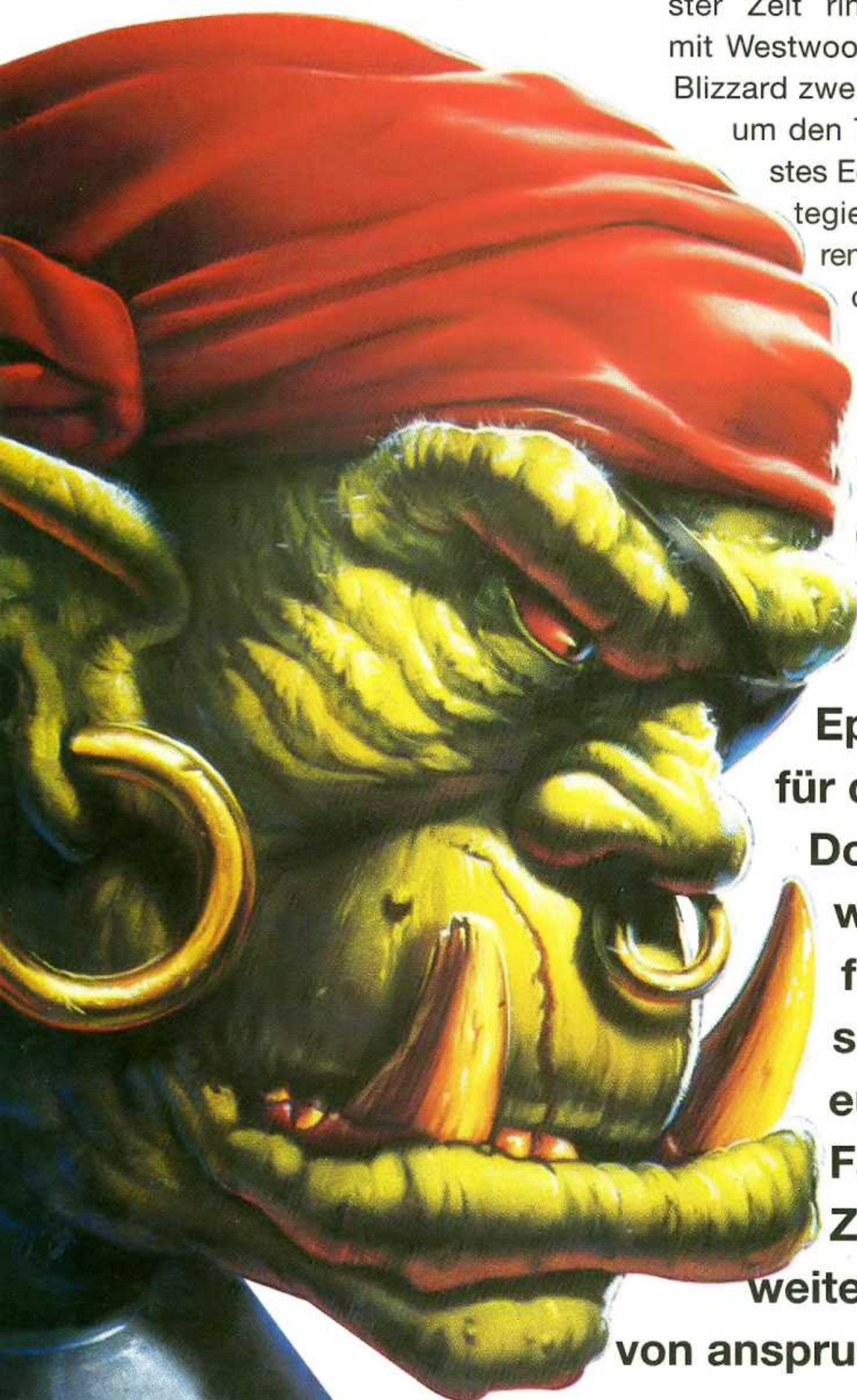
WARCRAFT II

Komplizierte Videospiele kann man in Deutschland nur schwer an den Mann bringen! – ein (zumindest früher) immer wieder gern verteilter Irrglaube. Daß die deutschen Videospieler auch etwas mit komplexer Materie anfangen können, beweist der Echtzeit-Strategie-Knaller Command & Conquer, dessen Silberling alleine hierzulande für den PC über 260.000 mal über die Ladentische ging (Saturn: 26.000). Echtzeit-Strategie hat sich seitdem zu einem eigenständigen Genre mit einer großen Fangemeinde gemauert. Was jedoch nicht viele wissen: Auch die Konsole mischte trotz zwischenzeitlicher Auszeit von Anfang an in diesem Geschäft mit. Westwoods Urvater aller Echtzeit-Strategicals, Dune 2, wurde bereits 1994 für den Mega Drive mit gutem Erfolg umgesetzt. In jüngster Zeit ringen mit Westwood und Blizzard zwei Firmen um den Titel „Bestes Echtzeit-Strategie-Spiel“. Während der erste Teil der Fantasy-Variante War-

Craft sich noch stark an Dune 2 anlehnte und nur eingeschränkte Möglichkeiten bot, errang die Fortsetzung, die auf dem PC nahezu zeitgleich mit C&C erschien, durch das herrliche Fantasy-Ambiente und die ungewei-

ne Komplexität zahlreiche Auszeichnungen in Fachzeitschriften. Aufgrund der größeren spielerischen Möglichkeiten favorisierten viele Fachleute sogar WarCraft II gegenüber Command & Conquer.

Endlich! Das neben Command & Conquer erfolgreichste Echtzeit-Strategie-Epos wird nahezu 1:1 für den PC umgesetzt. Doch während Westwoods Megaseller auf futuristische Militärschlachten setzt, entführt euch WarCraft II in die große Fantasy-Welt der Drachen, Zauberer und Kobolde. Ein weiteres Festessen für die Fans von anspruchsvollem Saturn-Futter.





Dies ist das Fantasy-Reich, das ihr zunächst in 16 Missionen erobern müßt.

Sekt oder Selters?

Nicht ganz – vielmehr stellt sich zu Beginn die Frage: Ork oder Mensch? So heißen nämlich die beiden verfeindeten Parteien, die ihr wahlweise in den jeweils 38 Levels vertreten dürft. Die Hintergrundstory ist simpel: Die Menschen wurden durch die Orks aus ihrem Heimatland vertrieben. Entweder ergreift ihr Partei für die Menschen und führt deren Rachefeldzug zum Erfolg, oder ihr präsentiert euch von der sinistren Seite und bringt die Eroberungsschlacht der Orks

Speere feuert). Kleine, aber feine Unterschiede gibt es aber dennoch, vor allem im magischen Bereich. Die Menschenseite verdankt zum Beispiel mächtigen Paladin-Rittern, die aufgrund ihrer Heilkräfte sehr nützlich sind, ihren Erfolg, während auf der Gegenseite zweiköpfige Oger in der Lage sind, hinterhältige Minenfelder zu legen. Bevor wir jedoch zu sehr ins Detail gehen, sollte erst einmal in aller Ausführlichkeit das allgemeine Spielprinzip erläutert werden.



Mit der L- + R-Taste werden eine praktische Minikarte und eure aktuellen Rohstoff-Vorräte eingeblendet.

Am Anfang war das Feuer...

...in diesem Fall euer Haupthaus, das die Grundlage einer jeden expandierenden Stadt darstellt. Wie bei Command & Conquer gilt es nämlich, möglichst schnell eine effiziente Festung aus dem Boden zu stampfen. Dafür benötigt ihr jedoch ein ganzes Rudel von Arbeitern, sogenannte Peonen, die die ganze Zeit damit beschäftigt sind, neue Einrichtungen zu erbauen oder Rohstoffe abzutragen. Derer gibt es in diesem Fall gleich drei unter-

schiedliche: Gold, Holz sowie Öl, das ihr auf dem Meer durch Ölplattformen gewinnt. Nur wenn ihr über genügend Ressourcen verfügt, seid ihr in der Lage, neue Bauwerke zu errichten. Die Steuerung geht dabei leicht von der Hand. Mittels eines Cursors klickt ihr einen Peonen an und könnt ihn so gezielt über die Oberfläche, die aus der Vogelperspektive dargestellt wird, dirigieren. Mit der A-Taste ruft ihr des weiteren eine kleine Menüleiste auf, mit der ihr einzelnen bzw. gleich mehre-

» WarCraft II ist deutlich komplexer als Command & Conquer. «



Mit der gedrückten C-Taste zieht ihr einen Rahmen auf und könnt auf diese Weise mehrere Einheiten gruppieren.



Eine gegnerische Festung wird attackiert: Spätestens jetzt zeigt sich, ob eure gewählte Taktik aufgeht.

mit brutaler Gewalt zu Ende. Im Prinzip wurden die Missionen, abgesehen von einigen Feinheiten, jeweils ähnlich aufgebaut, und auch was die Charaktere und Einrichtungen angeht, gibt es zumindest bei der Grundausstattung für jedes Objekt auf der Menschenseite ein gleiches bzw. ähnliches Ork-Pendant. Während beispielsweise die Staubgebohrenen den Gegner mit einem Katapult triezen, attackieren die Orks den Widersacher mit einer Ballista (eine römische Riesen-Armbrust, die

Fog of War



Wie bei Command & Conquer müßt ihr eure Umgebung erst einmal erkunden, damit sämtliche topografischen Feinheiten dargestellt werden. Neu ist jedoch der sogenannte "Fog of War", eine graue Zone, die anzeigt, daß ihr euch noch nicht in Sichtweite des Feindes befindet. Durch diese Weise könnt ihr unbemerkt Fallen vorbereiten oder eure Armee zusammentrommeln.



In gut ausgebauten Städten mit sämtlichen Schnickschnacks kann man leicht die Übersicht verlieren.



Im Tempel der Verdammten bildet ihr Todesritter mit wirkungsvoller Magie aus. Besonders effektiv: ein Zauberspruch, mit dem ihr Tote – auch ehemalige Feinde! – wieder zum Leben erweckt.



Zeppeline verfügen zwar über keine Waffensysteme, sind aber als Aufklärer unentbehrlich.



Ihr benötigt eine große Anbaufläche, um das Heer von Arbeitern und Krieger durch zahlreiche Bauernhöfe zu ernähren.

ren Arbeitern (ein praktisches Gruppieren ist möglich) einen Befehl, wie beispielsweise „Rohstoff gewinnen“, oder „Angriff“, erteilen könnt. Auf diese Weise baut ihr peu à peu eine schlagkräftige Festung samt Armee auf, um den Feind mit einem Frontalangriff vernichtend zu schlagen. Bis hierher gleicht der Spielablauf dem von Command & Conquer, doch Warcraft geht in vieler Hinsicht noch ein paar Schritte weiter. Da euer Heer an Peonen und Krieger versorgt werden muß, benötigt ihr Bauernhöfe, die jeweils vier Einheiten sättigen können. Eine weitere Klasse Idee sind sogenannte Upgrades. Viele Einrichtungen und Krieger könnt ihr durch einen Ausbau bzw. eine Ausbildungsstätte systematisch

» Durch das stiltsichere Fantasy-Ambiente erhält dieses Echtzeit-Strategical ein eigenes Flair. «

verbessern. Zum Beispiel dürft ihr euer Haupthaus zur mächtigen Festung ausbauen, wodurch die gesamte Produktivität des Arbeiterheers verbessert wird. Eure Krieger verfügen außerdem

durch eine Waffenschmiede über wirkungsvollere Hieb- und Stichwaffen. Später kommen dann noch spezielle Charaktere hinzu, die eigene Einrichtungen benötigen. Magische Wesen wie Todesritter oder Paladine entstehen beispielsweise im „Tempel der Verdammten“, bzw. in der Kirche und lernen dort neue Zaubersprüche. Als wenn das alles

Eure Grundausstattung



Haupthaus: Ohne dieses Haus läuft nichts. Mit dem Haupthaus erschafft ihr Arbeiter („Peonen“), die an diesem Ort wiederum sämtliche Rohstoffe abliefern. Durch Upgrades wird eure gesamte Produktivität erhöht.



Bauernhof: Jeder Hof kann insgesamt vier Einheiten mit Nahrung versorgen. Habt ihr zu wenig Bauernhöfe, dürft ihr keine neuen Menschen bzw. Orks erschaffen.



Peonen: Arbeiter, die für euch wie ein fleißiges Ameisenvolk sämtliche Rohstoffe abtragen und somit für eure Zahlungsfähigkeit sorgen. Kein Upgrade möglich.



Krieger: Es gibt unterschiedliche Formen, die jeweils spezielle Einrichtungen zu ihrer Erschaffung benötigen. Am gebräuchlichsten ist eine Kaserne.

Durch weitere Gebäude dürft ihr die Krieger auch beispielsweise zum Axtwerfer oder Magier weiterbilden.



Erfolgreich absolvierte Missionen werden hin und wieder durch Zwischensequenzen belohnt.

nicht genug wäre, könnt ihr eure Festung mit den unterschiedlichsten mobilen Fahrzeugen oder Geschöpfen ausstatten: Katapulte, Schiffe, U-Boote, Drachen, Zeppeline, Greifen...usw. Die Kämpfe finden somit auf dem Land, in der Luft und zu Wasser statt, wodurch der Hobby-Stratege Unmengen

an taktischen Faktoren bei seinen Angriffs- oder Verteidigungsbemühungen mit einkalkulieren muß. Und damit auch ja keine Langeweile aufkommt, gibt es in vielen Missionen des weiteren neutrale Parteien wie beispielsweise Elfen oder Kobolde, die ihr anwerben dürft. Letztere sind besonders hilfreich, wenn ihr sie zum Randalier-Kobold ausgebaut habt und sie in Kamikaze-Manier alles aus den Weg sprengen, was ihnen in die Quere kommt.

Geht es noch komplexer?

Daran, daß der vorangehende Text streckenweise einer Aufzählung glich, merkt ihr schon, daß es WarCraft II bezüglich der Komplexität wahrlich in sich hat. Um sämtliche Details dieses



Machtlos: Wenn ihr eure Armee losgeschickt habt, kann es durch eure Unachtsamkeit schon einmal passieren, daß eure eigenen Stellungen unter Beschuß genommen werden.



Eine Attacke von der See aus kann dem Gegner bereits empfindliche Schäden zufügen, bevor ihr mit eurer Hauptarmee den Frontalangriff wagt.



Die mächtigen, doppelköpfigen Oger sind die stärksten Ork-Krieger und können sogar Zauberkräfte erlernen.

Mammutwerks zu erklären, benötigt man in der Tat rund ein Dutzend Seiten. Das sollte euch allerdings nicht abschrecken, denn die einzelnen Missionen führen euch behutsam an das anspruchsvolle Gameplay heran, so daß ihr Schritt für Schritt lernt, wie man mit den rund 15 verschiedenen Einrichtungen (ohne Upgrades!) und Charakteren umgeht. Für Unerschrockene gibt es übrigens ein cooles Konsolen-only-Extra. Nachdem ihr alle 16 Grundlevels gemeistert habt, dürft ihr

euch an den 24 „Beyond the Dark Portal“-Missionen versuchen, die auf dem PC nur als separate Mission-CD erhältlich sind. Diese Levels bieten nicht nur neue Grafiken, sondern auch ein weiteres Spielelement, das bei den Grundmissionen nicht so stark zum Tragen kam: Helden mit eigenständigen Charaktereigenschaften. Doch Vorsicht: Der Schwierigkeitsgrad beginnt bei diesen Schlachten dort, wo er bei den Grundmissionen aufgehört hat!

Ulf Schneider ■

Facts



Titel:	WarCraft II
Genre:	Echtzeit-Strategie
Hersteller:	Electronic Arts
Release:	Mitte Juli
Levels:	38 Missionen pro Partei
Schwierigkeitsgrad:	Äußerst anspruchsvoll
Besonderheiten:	Deutsche Texte & Sprachausgabe, Passwortsystem & Batterieunterstützung, ungemein komplexes Gameplay, PC-Umsetzung, unterstützt 3D-Pad, normale Missionen + 24 Extra-Levels "Beyond the Dark Portal"

First Look

Wer auf Echtzeit-Strategie à la Westwoods Megaknaller Command & Conquer steht, darf sich freuen, wer eine Vorliebe für Fantasy-Gefilde hat, kann sogar jubeln, und wer es noch ein paar Ecken komplexer liebt, darf außerdem einen ausgelassenen Freudentanz vollführen. WarCraft II ist Echtzeit-Strategie vom allerfeinsten und nicht nur unserer Meinung nach noch eine Steigerung zum ohnehin schon fesselnden Command & Conquer, denn etwas derart Komplexes ist mir bisher noch nicht unter das Joypad gekommen – also: alle Termine absagen und schon jetzt von epochalen Mensch/Ork-Schlachten träumen!

KING OF THE ST



Nachdem man die Firma Atlus bisher nicht mit wirklich bedeutenden Softwaretiteln in Verbindung bringen konnte, überraschte sie uns nun mit einem furiosen Rennspiel, das in vieler Hinsicht selbst dem berühmten Sega Rally Konkurrenz macht.

Für Autonarren, die sich an tollen Fahrzeugen ergötzen können, hat man extra 160 zoombare Farbbilder im Spiel verewigt. Ebenso wie der Hinweis auf verschiedene japanische Motorsportblätter, werden diese Menüpunkte hierzulande aber wohl nur verschwindend geringe Begeisterungsanfalle auslösen....

Viel Abwechslung auf „nur“ 3 Pisten!

Kommen wir also zum eigentlichen Gameplay. Hier stehen uns rund 20 verschiedene Fahrzeugtypen zur Verfügung, von denen zu Beginn allerdings nur eine gute Handvoll ausgewählt

werden darf. Alle übrigen Straßenflitzer muß man sich dann nach und nach, durch erfolgreiches Absolvieren verschiedener Kurse und das Besiegen diverser Kontrahenten, dazuverdienen. So reicht das Spektrum schließlich vom 60 PS-Schnauferl bis zur mit 300 Pferden getunten Sportkarosse. Schnell wird das Fahrzeug noch in der persönlichen Lieblingsfarbe gespritzt, und schon kann das Rennen beginnen. Gefahren wird auf drei schnörkeligen und bergigen Rundkursen, was dem Laien vielleicht nicht sonderlich abwechslungsreich erscheinen mag. Doch mit Hilfe vielfältiger Zusatzfeatures ist es den



Sehr anschaulich zeigen im Replay vor allem die Streckenkameras, wo man welche Kurve falsch genommen hat.

SPIRITS 2



Neben einem horizontalen Splitting wirkt die senkrechte Bildschirmteilung etwas ungewohnt.

Programmierern gelungen, die einzelnen Strecken selbst so unterschiedlich zu gestalten, daß diese auch auf lange Sicht immer wieder begeistern können. Je nach Jahreszeit stehen entweder die Bäume in voller Blüte, schweben zahllose Blätter im Herbstwind zu Boden oder ist

» Nie hatte man bisher bei einem Rennspiel so sehr das Gefühl, wirklich am Steuer eines Wagens zu sitzen. «

spiel im Sommer grüne Büsche den Wegrand zieren, starrt man im Winter auf kahle Äste und Zweige. Auch die Tageszeit, zu der das Rennen gestartet wird, ist von Bedeutung. Wie im

richtigen Straßenverkehr ergibt sich ein ganz unterschiedliches Fahrgefühl und Streckener-

lebnis, je nachdem, ob man nun morgens, mittags oder nachts über die Pisten brettert. Hinzu kommen Witterungseinflüsse wie Sonne, Nebel und Regen, die die Sicht beeinträchtigen kön-

nen und zum Beispiel nasse Fahrbahnen bedeutend rutschiger werden lassen. Schließlich hat man noch die Wahl, den ausgewählten Kurs im Uhrzeigersinn oder entgegengesetzt zu umrunden, wodurch die Steigungen, Kurven und starken Gefälle wieder völlig neu eingeschätzt und eingepreßt werden müssen.

Die Rennvarianten

Vier Gamemodi stehen für das Bergrennen auf dem Programm. In einem Freundschaftswettbewerb zeigt man dem Computergegner, wer den heißesten Reifen fährt. Allein auf weiter Flur, versucht man bei der Time Attack, seine persönlichen Rundenbestzeiten herauszufahren, was für den ein oder anderen sicherlich etwas langweilig wirken könnte. Das King Battle schließlich verlangt, insgesamt 36 Rennen (je 12 auf einem Kurs) siegreich zu beenden, was angesichts der immer geschickter agierenden Driver eine mehr als schweißtreibende Herausforderung darstellt. Wer



Im Tunnel hallen die Motorengeräusche von den Wänden wider.



Die Straßenbedingungen hängen von der jeweiligen Tages- und Jahreszeit ab – und natürlich davon, ob es neblig oder trocken ist oder ob es regnet.

übrigens Straßenduelle bevorzugt, bei denen man sich mit zahllosen Gegnern wilde Verfolgungsjagden liefert, um sich im geeigneten Augenblick in einer Kurve vorbeizumogeln, wird von King The Spirits 2 etwas enttäuscht sein. Grundsätzlich befinden sich nämlich stets nur zwei Autos auf der gesamten Strecke. Heftet man sich nicht gleich zu Beginn



Jedes Fahrzeug besitzt ein individuelles Fahrverhalten und dementsprechend auch Vor- und Nachteile.



Kollisionen mit der Streckenführung hinterlassen meist deutliche Dellen in den Leitplanken.



Bei hohem Tempo springen die Sportflitzer richtig über kleine Hügel mit nachfolgend abschüssigem Gelände.

an die Fersen seines Opponenten, wird das Rennen bisweilen zu einem recht einsamen Unternehmen, da man dann oftmals überhaupt keinen Wagen mehr zu sehen bekommt. Für zwei menschliche Mitspieler schließlich hält das Gameplay noch einen Splitscreen parat. Wahlweise wird der Bildschirm hierbei horizontal oder in der Waagrechten



Nur wenn man frühzeitig runterbremst, schafft man es, solche enge Kurven ohne unnötigen Zeitverlust zu meistern.



Wer direkt im Fahrzeug Platz nehmen will, kann auf diese Streckenansicht umschalten.



Wenn man das Fahrzeug perfekt unter Kontrolle hat, kann man es in Kurven mit der Handbremse herumschleudern lassen und so Zeit sparen.

Word Up

Wer nicht gleich zu Beginn das richtige Tuning an seinem Wagen vornimmt, wird schnell Probleme bekommen, mit dem Computergegner Schritt halten zu können. Wer jedoch mit seinem Auto selbst schon mal durch österreichische Paßstraßen geheizt ist, wird mir beipflichten, daß das Düsen über hügelige und kurvenreiche Strecken riesigen Spaß machen kann. Realistisches Fahrverhalten und Spielbarkeit wurden in diesem Spiel gekonnt vereint.



geteilt, ohne daß dabei jedoch, wie in so vielen anderen Racing Games, die Übersichtlichkeit verlorengeht.

Streckendesign und Fahrverhalten

Der Streckenverlauf der drei Kurse ist als sehr anspruchsvoll zu bezeichnen. Entgegen üblichen Rennspielen kommt man hier keinesfalls mit der bewährten Bleifußmethode weiter. Jede Piste sollte man sich gut eingepreßen, man muß wissen, wo sich scharfe Kurven

oder gar enge Kehren befinden. Wer sich dazu verleiten läßt, aufs Gas zu treten, nur weil der Gegner eine Nasenlänge weiter vorne liegt, hat kaum eine Chance und findet sich höchstens in der nächsten Leitplanke (welche dadurch mit netten Dellen verziert wird) wieder.

» Durch die unterschiedlichen Witterungs- und Tageszeiteinflüsse halten selbst „nur“ 3 Strecken dauerhaft bei Laune. «



Der Nebel legt sich wie ein durchsichtiger Schleier auf die Landschaft, ein gelungener Effekt, den man so erstmalig auf dem Saturn bewundern kann.

Die Hintergründe sowie die gesamten Surroundings

sind sehr detailliert, nie zuvor konnte man – so wie hier – weiter auf entferntere Hügelketten und Straßenverläufe blicken. Wer auf

absolut realistisches Fahrgefühl steht, gerne das Rutschverhalten per Handbremse ausprobieren möch-



Ein falsches Reifenprofil führt oft zu unkontrolliertem Schlingern deines Fahrzeuges.

te, ist bei Atlus' neuem Rennspiel genau an der richtigen Adresse.

Oliver Preißner ■

Check Up



Titel:	King The Spirits 2
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Atlus
Tel.:	-
Release:	Japan-Import
Preis:	-
Spieler:	1-2
Levels:	3 Kurse, 2 Fahrrichtungen
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Tolle Grafik, realistisches Fahrverhalten

Grafik 84%

Bis zum Horizont läßt sich jedes Detail gut erkennen. Der Nebel z. B. zeigt eine perfekte Transparenz, die man nur vom N64 kennt.

Sound 78%

20 Musiktitel mit teilweise schwungvollen Rhythmen, aber auch harten Gitarrenriffs werden je nach Leistung von bulligem Motorendröhnen übertönt. Diese Standardfeatures wären noch ausbaufähig gewesen.

Gesamt 86%

Das tolle Fahrgefühl, das sich in jedem Auto anders äußert, sorgt für langanhaltenden Dauerspaß. Mehr Strecken, viele Fahrzeuge auf der Straße und zusätzliche Gamemodes, mit Siegerehrungen etc., hätten K2 das Ambiente eines richtigen Bergrennens verleihen können.



“

Diesen Monat bringen wir die Komplettlösung zu "Dark Savior" vollends über die Bühne – es ist jedoch nicht einfach, die letzte Mission in weniger als einer Stunde zu schaffen! Dazu reichen wir: alle Moves zu "Die Hard Arcade", den ersten Teil Tips zu "Pandemonium!" und einige Strategie-Kniffe für das Spiel

"MechWarrior 2"!

David Maderer

”

SEGA

Magazin

Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 08/97

SATURN TIPS

- 642 Dark Savior
- 645 Die Hard Arcade
- 648 Torico

651 CODES

653 HELPLINE

656 GAME BUSTER

657 LESER-TIPS

SATURN TIPS

- 659 Pandemonium
- 669 Mech Warrior 2

672 TIPS & TRICKS ABC

HELP

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

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

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

ZUM SAMMELN!



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

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!



In diesem Monat kommen wir zum letzten Teil unserer Dark Savior-Lösung. Das war ein hartes Stück Arbeit, aber es hat Spaß gemacht – ein sehr gutes Spiel! Nachdem wir die riesige zweite Parallelwelt geschafft haben, wenden wir uns den etwas kleineren Welten 3 und 4 zu. Bei der fünften und letzten Parallelwelt handelt es sich um eine Kampfsequenz – sie ist mehr eine Dreingabe als ein notwendiger Bestandteil der Geschichte.

SILVER CASTLE
ZWEITE PARALLELWELT (FORTSETZUNG)


1. Wenn du das Silberschloß betrittst, mußt du dich mit einem schwierigen Abschnitt aus schwebenden Plattformen auseinandersetzen. Nachdem du die ersten drei seitlich scrollenden Plattformen überquert hast, gehst du durch die Tür und läßt dich auf die größere Plattform fallen.



2. Diese Plattform fliegt auf ein kleines Labyrinth zu. Nimm den Weg links und marschiere bis nach ganz links außen. Anschließend begibst du dich ganz nach rechts. Du mußt dabei schnell und sicher in deinen Bewegungen sein, denn die Plattform, auf der du dich befindest, kann dich im Labyrinth gefangensetzen.



3. Nach dem Labyrinth muß Garian einen Mini-Irrgarten zu einem Abschnitt mit zerbröckelnden Plattformen durchqueren. Renne schnell darüber – die grauen Bereiche sind stabil und stürzen nicht ein.



4. Du mußt auf jeden Fall die Kameraperspektive ändern, wenn du die Gänge hinter den Wänden meistern willst – ansonsten siehst du nicht, wo du hinläufst. Wenn du das Ende eines Weges erreichst, wendest du dich jeweils nach rechts, um auf den nächsten zu gelangen.



5. Wenn du die rutschende Plattform bei der schwarzen Treppe siehst, springst du darauf und dann direkt auf die Treppe. Stelle dich auf die zweite Stufe, so daß dir Garian den Rücken zuwendet. Nun springst du hinunter auf die andere Seite der Plattform und begibst dich zu der Treppe links.



6. Nun gilt es, weite und völlig freie Bereiche auf kleinen, dunklen Plattformen zu durchqueren. Wenn du zu den größeren, helleren Steinen kommst, springst du auf sie hinauf. Garian muß sich dann auf eine weitere dunkle Plattform herabfallen lassen. Fahre auf diese Weise fort und stelle den Kamerawinkel so ein, daß du mehr von der Gegend und den unter dir liegenden Plattformen im Blick hast.



7. Bald danach bringen dich die Plattformen zu einem Stein mit Stacheln, unter dem du durchlaufen mußt. Springe von der Plattform über die Spalte und klettere die Leiter hoch, um den Stacheln zu entgehen.



8. Nun läufst du unter dem zweiten beweglichen Stein mit Stacheln hindurch und springst auf eine kleine Steinplattform. Wenn die Stacheln unten sind, springst du auf die Leiter und kletterst hoch auf die Plattform. Nun springst du zurück auf einen weiteren beweglichen Stein.



9. Nun kannst du oben auf den ersten beweglichen Stein springen, unter dem du vorhin hindurchgelaufen bist. Wenn die Stacheln tiefer als die Plattform stehen,

auf der du dich befindest, springst du hinüber und kletterst nach oben. Folge den Stufen herum zu einem Durchgang und betrete den Turm.



10. Lies, was auf dem Podest steht, um die Lavian-Schriftrolle zu erhalten, die die verschlossene Tür für dich öffnet. Verlasse den Raum und klettere hoch zum Kirchturm. Du erhebst dich nun

über den Turm und schwebst in einen anderen Bereich des Silberschlosses.





11. Du triffst Kays Vater Alibaba. Nachdem du mit ihm gesprochen hast, mußt du dem Warden beide Ringe geben. Dann kämpfst du mit ihm, wirst aber immer verlieren, egal wie du es anstellst – du kannst es nicht verhindern.



12. Nachdem Garian bemerkt hat, wie stark der Warden ist, entpuppt sich Kay als der Silberring. Nun gilt es, noch einmal gegen den Warden anzutreten. Setze dazu Musashi ein, denn er ist der stärkste deiner Leute.



13. Nach einer Filmsequenz mit Kay und Garian muß Garian Drizzit gegenüber treten. Du wirst automatisch Kay einsetzen. Halte weg gedrückt und drücke immer wieder den A-Button, um Drizzit zu überwältigen.



14. Nachdem du Drizzit besiegt hast, erscheint ein grünes Herz, das Garians Bruder Luke heilt. Kay und Alibaba werden wieder vereint, und Drizzit wird aus dem Körper des Monsters befreit. Damit ist

die zweite Parallelwelt abgeschlossen, und Garian erwacht wieder auf dem Schiff, um sich die dritte Parallelwelt vorzunehmen.

DRITTE PARALLELWELT

(DU MUSST DIE KAPITÄNSKAJÜTE IN WENIGER ALS 3:30 MINUTEN ERREICHEN.)

STADT



1. Diese Sektion entspricht im wesentlichen jener in den vorhergehenden beiden Parallelwelten. Vergiß nicht, Woudas Tagebuch mitzunehmen. Außerdem ist der Zwischenfall mit dem kleinen Jungen diesmal wichtiger, auch wenn es dir nicht bewußt wird. Wieder kommt Kurtliegen mit der Bitte auf dich zu, daß du die JLO-Basis finden sollst.

hergehenden beiden Parallelwelten. Vergiß nicht, Woudas Tagebuch mitzunehmen. Außerdem ist der Zwischenfall mit dem kleinen Jungen diesmal wichtiger, auch wenn es dir nicht bewußt wird. Wieder kommt Kurtliegen mit der Bitte auf dich zu, daß du die JLO-Basis finden sollst.

TODESTAL



1. Dieser Abschnitt entspricht denen der beiden anderen

Sektionen, außer daß Garian diesmal Elephant bekämpfen muß, bevor er die Todesmauer erreicht. Diese Kreatur läßt sich sehr einfach besiegen und sollte gefangengenommen werden.

TODESMAUER



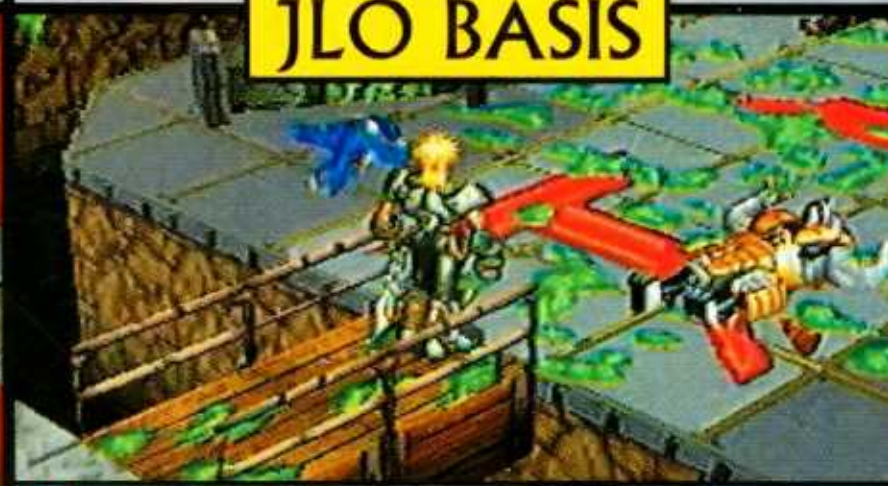
1. Dieser Abschnitt entspricht dem in der zweiten Parallelwelt. Lege die Schalter um, um die Blöcke so zu verschieben, daß der Weg zu dem geheimen Eingang oben frei wird.

STAHLTRÄGER



1. Entspricht genau den Abschnitten in den beiden vorangegangenen Parallelwelten.

JLO BASIS



1. Die JLO-Basis ist bereits von Bilan zerstört worden, wenn du ankommst. Vergiß nicht, die Flasche in der Ecke mitzunehmen.

ABWÄSSERKANÄLE



1. Gehe durch die offene Tür in die JLO-Basis, und du gelangst zu einem Abwasserkanal, in dem du dich vorher schon oft herumgetrieben hast. Du wirst also keine Schwierigkeiten haben, dir den Weg hindurch zu bahnen.

MINEN



öffnen kann. Auf einem der großen Stahlträger findest du eine Leiter. Klettere sie hoch und springe auf die Plattform. Gehe durch die Tür und in einen Raum mit Fließbändern.

1. Der erste Abschnitt der Minen entspricht den vorhergegangenen, aber nun stellst du fest, daß Tor 4 und Tor 5 kaputt sind. Garian muß den Backup-Schalter finden, mit dem man Tor 4



herabhängt. Springe hoch und greife nach ihr. Marschiere weiter in einen käfigartigen Raum mit zwei Schaltern – aktiviere den rechten Schalter.

2. Benutze diese, um die Leiter in der Ecke zu erreichen. Klettere hoch in den nächsten Raum. Auch dort findest du mehrere Fließbänder. Diesmal mußt du auf ihnen entlangfahren, bis du zu der letzten Leiter kommst, die von oben



KARBON-EBENE

1. J.J. leitet Plan D ein und taut alle eingefrorenen Kriminellen auf. Nun mußt du gegen J.J. kämpfen – er ist ziemlich tough. Rüste dich deshalb mit Brunos Armband aus, das dir zusätzliche Angriffspunkte verschafft. Nachdem du die seltsame Kreatur erledigt hast, bist du mit der dritten Parallelwelt fertig.



1. Bilan ist sehr schwierig zu besiegen, speichere deshalb vor dem Kampf ab. Benutze diesmal nicht die Taktik mit weg und dem A-Button – sie funktioniert hier nicht. Statt dessen drängst du Bilan gegen die Wand.



BILAN

2. Nachdem du Bilan geschlagen hast, marschierst du auf den offenen Käfig zu. Daraufhin erscheint Warden, der dich zu den eingefrorenen Kriminellen führt.



VIERTE PARALLELWELT

(FORTSETZUNG DER DRITTEN PARALLELWELT)

KARBON-EBENE

1. Die Uhr hat sich zurückgestellt, als Garian sich zum ersten Mal auf den Weg zu Jailors Insel machte. Auf dem Festland erhalten seine Beutejäger-Freunde ein Notsignal vom Transportschiff und beschließen, dir zu Hilfe zu eilen. Inzwischen wurde Garian wegen des Mordes an dem kleinen Jungen in der Stadt verhaftet und zum Tod durch Einfrieren verurteilt.



2. Jack erklärt das Konzept der Parallel-Dimensionen. Zwei Parallelen sind kollidiert, und nun mußt du gegen einen böartigen Karbon-Garian um dein Leben kämpfen. Du hast genau eine Stunde Zeit,

um alle drei Türme zu bewältigen, deine Freunde zu retten und von der Insel zu verschwinden.

SILBERSCHLOSS

1. Dies ist ein sehr schwieriger Abschnitt, aber du hast ihn früher schon

GOLDSCHLOSS

1. Du kennst die Puzzles im Goldschloß bereits. Paß auf, daß du

KUPFER-SCHLOSS

1. Viel einfacher als das Gold- und das Silberschloß. Auf dem Weg zurück nach unten kannst du von dem Sims abstürzen,



um den Level am unteren Eingang auf diesem Screen neu zu beginnen. Wenn du die drei Türme schnell genug abgeschlossen hast, kannst du all deine Freunde retten. Nachdem du mit Meg gekämpft hast, kehrst du in die Stadt zurück, um den Karbon-Garian herauszufordern. Besiege ihn, und du hast 90 Sekunden, um zu den Docks zu gelangen.

einmal bewältigt. Man braucht eine Menge Geduld, um schnell durchzukommen. Übung macht hier den Meister – du mußt schnell sein, wenn du deine Freunde retten willst.

nicht stirbst, sonst kannst du in der gesamten Parallelwelt nicht mehr abspeichern, und dein Tod bedeutet, daß du wieder von vorne beginnen mußt.

FÜNFTE PARALLELEBENE

Hier wird dein Durchhaltevermögen getestet. Nachdem du gegen Bilan verloren hast, kommst du in eine Arena, in der du dich mit zehn verschiedenen Gegnern nacheinander auseinandersetzen mußt: Musashi, Indigo, Kurtliegen, Bruno, Bilan, De Bose, Blade, Meg, Sean und M. Bilan.



Die Dashing-Attacke ist die effektivste im ganzen Spiel. Halte Rennen gedrückt, ziele auf deinen Gegner und drücke Attacke. Der Move richtet eine Menge Schaden an und läßt deinen Gegner in der Regel zu Boden gehen.

Um eine Spezialattacke auszuführen, wenn du sehr nahe an einem Gegner stehst, hältst du unten und Rennen und drückst weg und Attacke. Für Garian ergibt dies einen Spin-Kick, aber der Move variiert von Charakter zu Charakter. In der Punkttestatistik zählt er außerdem als Finishing Move.



Die Charged Super-Attacke richtet im allgemeinen den größten Schaden an, und wenn du deinen Gegner damit erledigen kannst, erhältst du einen speziellen Finish-Punkte-Bonus.



Das zweite Die Hard-Game basiert auf einem Automatentitel von AM1. Es ist zwar nicht sehr umfangreich, macht aber trotzdem jede Menge Spaß. Wir versorgen euch mit allen geheimen Moves und sämtlichen Waffen.

GRUND-MOVES

- Punch - A
- Kick - B
- Springen - C
- Low Punch - Unten + A
- Low Kick - Unten + B
- Rennen - Rechts oder links antippen und halten
- Greifen - Irgendeinen Feind berühren
- Uppercut - Links oder rechts halten, A, A, A
- Foot Sweep - Links oder rechts halten, A, A, B
- Turning Backfist - A, links oder rechts halten
- Turning Sidekick - B, links oder rechts halten



SPRUNGATTACKEN

- Shoulder Slam - C, unten + A
- Knee Slam - C, unten + B
- Double Jump Back Kick - Links oder rechts halten, B + C
- Spinning Attack - A + C + B
- Double Hammerfist - C, A halten
- Jump Kick - C + B
- Drill Kick/ Flip Kick - C, B halten



WÜRFE

- Pile Driver - B, B, A, A, B
- Arm Throw - B, B, A, A, A
- Monkey Throw - C, B
- Frankensteiner - C, A



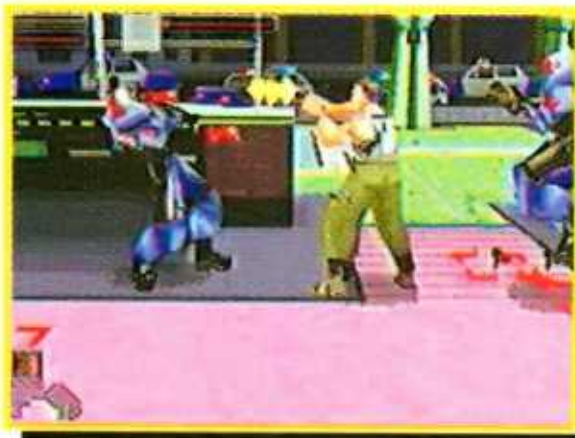
SPECIAL MOVES

- Vertical Back Kick** - A, A, A, B
- Jump Back Spin Kick** - A, A, A, A, B
- Stun Palm** - A halten, loslassen
- Backflip Kick** - B halten, loslassen
- Leap Kick** - Rennen + B
- Tackle** - Rennen + A
- Dragon Uppercut** - A + C
- Dashing Elbow** - A + C, rechts oder links



PISTOLE UND MASCHINENGEWEHR

- Feuer** - A
- Ducken und feuern** - Unten + A
- Kick** - B
- Diagonal nach unten feuern** - C, A
- Umdrehen und schießen** - In die entgegengesetzte Richtung blicken + A
- Dragon Gun Uppercut** - A + C
- Bewaffnete Festnahme mit Handschellen** - Greifen, A, A
- Bewaffnete Festnahme mit Fesseln** - Greifen, B, B
- Double Kick Head Smash mit Maschinengewehr** - B, B, A
- Double Sweep Uppercut mit Maschinengewehr** - Hold Down, B, B, A



BESSEN, ROHR, ROBO-BEIN

- Triple Spin High** - A, A, A
- Down-up Crosswise** - B, B, B
- Low Sweep** - Unten + B
- Pole Vault** - Rennen + B
- Joust Attack** - Rennen + A
- Dragon Pole Upper** - A + C
- Jump Forward Sweep** - Zweimal links oder rechts antippen, B



AXT, MESSER, FLASCHE

- Jab** - A
- Slash** - B
- Triple Poke** - A, A, A
- Low Triple Slash** - B, B, B
- Low Slice** - Unten + B
- Super Drop** - C, unten + A
- Dragon Axe Upper** - A + C



RAKETENWERFER

- Feuer** - A
- Kick** - B
- Turnaround Swing** - In die entgegengesetzte Richtung schauen, A oder B



PANZERFAUST

- Feuer** - A
- Downward Swing** - B
- Turnaround Swing** - In die entgegengesetzte Richtung schauen, A oder B



TORICO

Dieses Spiel wurde von demselben Team programmiert, das für das berühmte Mansion of Hidden Souls verantwortlich zeichnet. Glücklicherweise ist dieses neue FMV-Adventure ein ganzes Stück besser als das letzte. Wenn du damit Schwierigkeiten hast, helfen wir dir Schritt für Schritt weiter.



DISC A - EVIL OMEN

IM GEFÄNGNIS

Filmsequenz, links, vorwärts, Filmsequenz, links, vorwärts, Filmsequenz – nimm Schlüssel, links, benutze Schlüssel, Filmsequenz



SCHLEICHWEG

Links, links, vorwärts

STRASSE – rechts, vorwärts, vorwärts, links, vorwärts, rechts, vorwärts, Filmsequenz, vorwärts, rechts, vorwärts

KNEIPE – Filmsequenz, rechts, vorwärts, vorwärts – nimm Streichhölzer, B, rechts, rechts, vorwärts

STRASSE – rechts, vorwärts, vorwärts, Filmsequenz

STRASSE – rechts, rechts, vorwärts, rechts, vorwärts

FRIEDHOF – vorwärts, vorwärts, zurück, links, links, vorwärts



STRASSE – vorwärts, links, vorwärts, links, vorwärts

UHRENLADEN – Filmsequenz, links, links, vorwärts

STRASSE – Filmsequenz, vorwärts, vorwärts, vorwärts

BLUMENLADEN – Filmsequenz, rechts, vorwärts, vorwärts,

Filmsequenz,

rechts, vorwärts,

vorwärts, nimm

Blume, zurück,

rechts, vorwärts

STRASSE –

rechts, rechts,

vorwärts, rechts,

vorwärts, vor-

wärts, Filmse-

quenz, vorwärts,

rechts, vorwärts,

vorwärts, rechts,



vorwärts

ALTES GEBÄUDE – Filmsequenz, rechts, rechts, vorwärts, vorwärts, nimm Lampe, zurück, rechts, rechts, vorwärts

STRASSE – rechts, vorwärts, rechts, vorwärts, Filmse-

quenz, links,

vorwärts,

rechts,

vorwärts

FRIEDHOF –

vorwärts, be-

nutze Blume,

Filmsequenz,

vorwärts

STRASSE –

rechts,

vorwärts,

vorwärts

GREYS HAUS – Filmsequenz, links, links, vorwärts,

vorwärts, Filmsequenz, links, vorwärts, Filmsequenz,

vorwärts, links, vorwärts, vorwärts, nimm Schlüssel,

zurück, rechts, vorwärts

STRASSE – vorwärts, rechts, vorwärts, rechts, vor-

wärts, rechts, vorwärts, benutze Schlüssel, Filmsequenz

WINDMÜHLE – links, vorwärts, vorwärts, Filmsequenz,



zurück, rechts, vorwärts, vorwärts, Filmsequenz,

vorwärts, Filmsequenz, vorwärts, Filmsequenz, nimm

Leiter, rechts, rechts, vorwärts

STRASSE – Filmsequenz, vorwärts, rechts, vorwärts,

vorwärts, rechts, vorwärts, links, vorwärts

ARZTPRAXIS – links, vorwärts, Filmsequenz, rechts,

vorwärts

STRASSE – links, vorwärts, vorwärts, links, vorwärts,

vorwärts

ANTHONY'S HAUS – Filmsequenz, vorwärts, vorwärts,

vorwärts, Filmsequenz, nimm Buch, rechts, rechts,

vorwärts, benutze Buch, Filmsequenz, nimm Schlüssel,

rechts, vorwärts, links, vorwärts





STRASSE – vorwärts, rechts, vorwärts, links, vorwärts, vorwärts
HÖLZERNE BEREICH – vorwärts, vorwärts, nimm Schlüssel, zurück, links, vorwärts, benutze alten Schlüssel, Filmsequenz, nimm Melassen, rechts, vorwärts, vorwärts, links, vorwärts, rechts, vorwärts
ARZTPRAXIS – links, vorwärts, Filmsequenz, links, vorwärts, vorwärts, Filmsequenz, zurück, rechts, vorwärts, rechts, vorwärts
STRASSE – links, vorwärts, rechts, vorwärts, rechts
FRONT DES GEFÄNGNISSES – links, vorwärts, vorwärts, nimm Pflanze, zurück, links, vorwärts, links, vorwärts, links, vorwärts, rechts, vorwärts
ARZTPRAXIS – links, vorwärts, Filmsequenz, gib Pflanze, rechts, vorwärts, Filmsequenz, nimm Uhr
STRASSE – links, vorwärts, links, links, vorwärts
BLUMENLADEN – Filmsequenz, links, links, vorwärts
STRASSE – vorwärts, rechts, vorwärts



ALLEE – rechts, vorwärts, links, vorwärts, vorwärts, Filmsequenz, vorwärts, links, vorwärts
STRASSE – rechts, vorwärts, rechts, vorwärts
UHRENLADEN – Filmsequenz, gib Uhr, nimm Schmieröl, rechts, rechts, vorwärts
STRASSE – links, vorwärts, vorwärts, rechts, vorwärts, links, vorwärts, rechts, vorwärts
KNEIPE – vorwärts, vorwärts, Filmsequenz, rechts, rechts, vorwärts
STRASSE – links, vorwärts, rechts, vorwärts, rechts, vorwärts, vorwärts, vorwärts, vorwärts, rechts, vorwärts
ARZTPRAXIS – links, vorwärts, Filmsequenz, rechts, vorwärts
STRASSE – links, vorwärts, rechts, vorwärts, vorwärts
HÖLZERNE BEREICH – rechts, rechts, vorwärts, Filmsequenz, vorwärts
STRASSE – links, vorwärts, vorwärts, links, links, vorwärts
BLUMENLADEN – links, vorwärts, vorwärts,

Filmsequenz, links, links, vorwärts
STRASSE – vorwärts, vorwärts, Filmsequenz, vorwärts, links, vorwärts, rechts, vorwärts, Filmsequenz
WINDMÜHLE – rechts, vorwärts, vorwärts, nimm Sand, zurück, rechts, vorwärts
STRASSE – vorwärts, links, vorwärts, links, vorwärts, links, vorwärts, vorwärts
GREYS HAUS – Filmsequenz
STRASSE – links, links, vorwärts, rechts, vorwärts, links, vorwärts, vorwärts, vorwärts, vorwärts
VOR DEM COFFEESHOP – Filmsequenz, rechts, vorwärts, links, vorwärts, rechts, vorwärts
KNEIPE – Filmsequenz, vorwärts
STRASSE – links, vorwärts, rechts, vorwärts, rechts, vorwärts, links, vorwärts
ARZTPRAXIS – links, vorwärts, Filmsequenz, rechts, vorwärts



STRASSE – rechts, vorwärts, rechts, vorwärts, vorwärts, rechts, vorwärts
UHRENLADEN – Filmsequenz, rechts, rechts, vorwärts, neue Musik
STRASSE – rechts, vorwärts, links, vorwärts, vorwärts, rechts, vorwärts, rechts, vorwärts
KNEIPE – rechts, vorwärts, vorwärts, Filmsequenz, links, vorwärts
STRASSE – links, vorwärts, rechts, vorwärts, rechts, vorwärts, rechts, vorwärts, vorwärts
NIEDERGEBRANNTES HAUS – links, vorwärts, rechts, vorwärts, vorwärts, vorwärts, nimm Pulverrohr, zurück, links, vorwärts, benutze Pulverrohr, Filmsequenz, benutze Streichhölzer, Filmsequenz, nimm rotes Pulver, zurück, links, links, vorwärts, rechts, vorwärts
STRASSE – vorwärts, links, vorwärts, rechts, vorwärts, rechts, vorwärts
ALLEE – rechts, vorwärts, links, vorwärts, benutze Leiter
SCHACHT – benutze Laterne, Filmsequenz, benutze Schlüssel, benutze Melassen, Filmsequenz, vorwärts, vorwärts, benutze Schmieröl, Filmsequenz, benutze Sand, Filmsequenz, vorwärts, vorwärts, benutze rotes Pulver, Filmsequenz



DISC B - COLLAPSE



START – Filmsequenz, links, links, vorwärts, Filmsequenz
ROTER RAUM – links, links, vorwärts, Filmsequenz, links, vorwärts, vorwärts, vorwärts, nimm Silberschlüssel, zurück, rechts, rechts, vorwärts, links, vorwärts
WEISSER RAUM – links, vorwärts, Filmsequenz, rechts, rechts, vorwärts, rechts, vorwärts
VIOLETTER RAUM – rechts, vorwärts, vorwärts, nimm Federn, Filmsequenz, rechts, vorwärts
SPIEGELRAUM – vorwärts
WEISSER RAUM – rechts, vorwärts, rechts, vorwärts
BLAUER RAUM – links, rechts, vorwärts, links, vorwärts, links, vorwärts, vorwärts, nimm Armband, Filmsequenz, links, vorwärts, rechts, vorwärts, links, vorwärts, rechts, vorwärts, links, links, vorwärts, vorwärts, vorwärts, vorwärts, nimm Aufziehschlüssel, zurück, rechts, vorwärts
WASSERRAUM – vorwärts
WALD – rechts, vorwärts, vorwärts – nimm Axt, rechts, rechts, vorwärts, Filmsequenz, benutze Armband,



Filmsequenz, links, benutze Axt, Filmsequenz, vorwärts, vorwärts, nimm roten Schlüssel, zurück, rechts, rechts, vorwärts, links, vorwärts
BLAUER RAUM – rechts, vorwärts, links, vorwärts
WEISSER RAUM – vorwärts

ROTER RAUM – vorwärts
GRÜNER RAUM – rechts, vorwärts, vorwärts, rechts, rechts, benutze Federn, Filmsequenz, vorwärts, Filmsequenz, links, vorwärts, vorwärts, nimm grünen Schlüssel, Filmsequenz, zurück, rechts, benutze Federn, vorwärts, Filmsequenz
CYAN-RAUM – vorwärts, vorwärts, nimm Glas, links, vorwärts, vorwärts, links, vorwärts, vorwärts, nimm Bohnen, Filmsequenz, vorwärts

ZENTRALER RAUM – vorwärts
VIOLETTER RAUM – vorwärts, vorwärts, links, vorwärts
SPIEGELRAUM – rechts, vorwärts, vorwärts, nimm Parfum,



Filmsequenz, vorwärts, vorwärts, benutze Glas, Filmsequenz, nimm grünen Kristall, links, links, vorwärts, links, vorwärts

WEISSER RAUM – rechts, vorwärts, vorwärts, Filmsequenz, links, links, vorwärts, Filmsequenz, gib grünen Kristall, benutze Silberschlüssel, links, vorwärts, vorwärts, vorwärts, nimm weißen Schlüssel, zurück, rechts, rechts, vorwärts, vorwärts, vorwärts, vorwärts, benutze weißen Schlüssel, Filmsequenz, rechts, rechts, vorwärts, vorwärts, rechts, vorwärts

BLAUER RAUM – vorwärts

WASSERRAUM – rechts, vorwärts, vorwärts, Filmsequenz, rechts, rechts, benutze Bohnen, Filmsequenz, rechts, rechts, vorwärts, Filmsequenz, benutze Bohnen, Filmsequenz, rechts, vorwärts, vorwärts, ziehe am Hebel, Filmsequenz, nimm

blauen Schlüssel, vorwärts, links, vorwärts

BLAUER RAUM

– links, vorwärts, rechts, vorwärts

WASSERRAUM –

links, vorwärts,

vorwärts, be-

nutze blauen

Schlüssel, Filmsequenz, rechts, Filmsequenz, vorwärts,

links, vorwärts

WALD – vorwärts

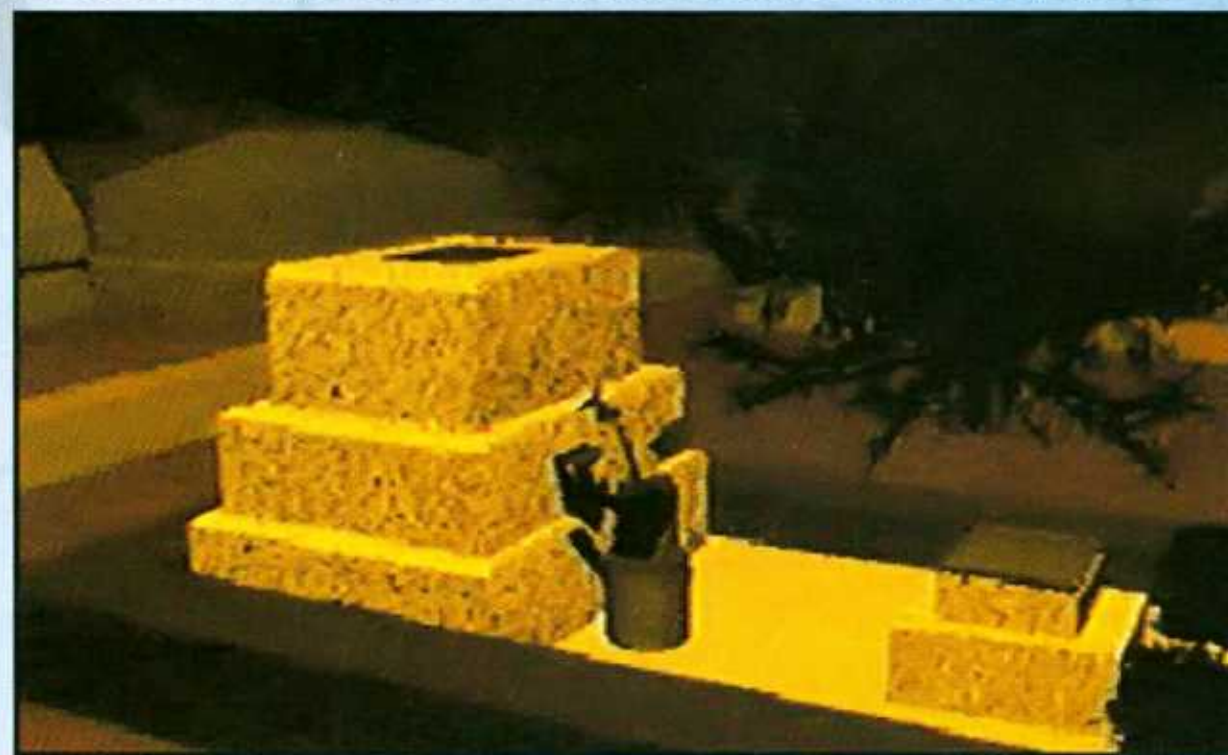
BLAUER RAUM – rechts, vorwärts, rechts, vorwärts

WASSERRAUM – vorwärts

VIOLETTER RAUM – vorwärts

WALD – rechts, vorwärts, Filmsequenz, benutze Parfum, Filmsequenz, rechts, rechts, vorwärts, vorwärts, benutze roten Schlüssel, Filmsequenz, links, links, vorwärts, vorwärts, Filmsequenz, vorwärts, vorwärts, rechts, vorwärts
CYAN-RAUM – vorwärts

GRÜNER RAUM – rechts, vorwärts, abspeichern, benutze Aufziehschlüssel an einer der Kisten und drücke zurück. Wenn nichts passiert, führst du einen Reset durch (A, B, C +ü Start) und probierst es an einer anderen Kiste. Wenn du den Schlüssel bekommst, benutzt du ihn an der verschlossenen Tür in diesem



Raum. Nachdem du die Tür aufgesperrt hast: vorwärts, vorwärts, benutze grünen Schlüssel, Filmsequenz, rechts, rechts, vorwärts, vorwärts, rechts, vorwärts

ROTER RAUM – vorwärts

WEISSER RAUM – vorwärts

BLAUER RAUM – links, vorwärts, vorwärts, rechts, rechts, vorwärts, vorwärts, Filmsequenz

KAMPF GEGEN GORDON – benutze Axt, Filmsequenz, benutze Axt, Filmsequenz, benutze Axt, Filmsequenz

ENDE – links, links, vorwärts, Filmsequenz

LESERTIPS...

Computec Verlag GmbH
 Sega Magazin
 Kennwort: Lesertips
 Roonstraße 21
 90429 Nurnberg

LESERTIPS

Diesen Monat haben wir drei richtig wertvolle Briefe bekommen, die mit guten Codes nur so gespickt sind. Einer ist von Joachim Schwarz, der sich mühsam Cheats zu Pandemonium! zusammengesucht hat. Doris Kreiner teilt ihr Wissen über Independence Day mit euch – u. a. ein Level-Auswahl-Trick. Und zu guter Letzt die Paßwörter zu Incredible Hulk von Gerhard Münch.

Pandemonium

Hai (!) Albin!

Ich spiele gerade Pandemonium!, meiner Meinung nach das beste Spiel für den Saturn (zumindest in meiner Sammlung)! Für dieses Spiel gibt es jede Menge gute und nützliche Codes, die ich von einem Bekannten abgeschaut habe. Ich hoffe, ihr nehmt sie trotzdem in euer Heft auf.



FDAIFKOE

Gib als Paßwort "FDAIFKOE" ein. Nun kannst du alle 18 Levels mit jeweils sieben Herzen spielen.



VITAMINS

Gib als Paßwort "VITAMINS" ein – nun erscheinen die Worte "Life of the party" am Schirm, damit du weißt, daß der Cheat funktioniert hat. Nun hast du zu Beginn des Spieles 31 Leben.



ANALAHOJ

Gib als Paßwort "ANALAHOJ" ein – nun erscheinen die Worte "Just visiting". Nun kannst du alle 18 Levels, davon drei Endgegner-Level, spielen. Dazu hast du fünf Herzen und 31 Männer.



CORONARY

Gib als Paßwort "CORONARY" ein – nun erscheinen die Worte "Hearts of plenty" am Schirm, damit du weißt, daß der Cheat funktioniert hat. Nun hast du zu Beginn eines Spieles sieben Herzen.



TWISTEYE

Gib als Paßwort "TWISTEYE" ein – nun erscheinen die Worte "Rock and Roll" am Schirm, damit du weißt, daß der Cheat funktioniert hat. Nun kannst du im Spiel die L- und die R-Taste gedrückt halten und die Spielfigur mit dem Steuerkreuz bewegen.



BORNFREE

Gib als Paßwort "BORNFREE" ein – nun erscheinen die Worte "The world is your oyster" am Schirm, damit du weißt, daß der Cheat funktioniert hat. Nun kannst du jeden Level betreten.



BODYSWAP

Gib als Paßwort "BODYSWAP" ein – nun erscheinen die Worte "Gender Bender" am Schirm, damit du weißt, daß der Cheat funktioniert hat. Nun kannst du im Spiel mit Z den Charakter wechseln.



TOMMYBOY

Gib als Paßwort "TOMMYBOY" ein – nun erscheinen die Worte "Full Tilt" am Schirm, damit du weißt, daß der Cheat funktioniert hat. Nun kannst du nach jedem Level die Flipper-Bonusrunde spielen.



Level 6	WOLF	Level 21	H4RD	5	TD5S	12	D7J1
Level 7	B4RT	Level 22	HRDR	6	J1BT	13	F8K2
Level 8	K4RN	Level 23	LOST	7	K2CV	14	FGL3
Level 9	BOMB	Level 24	ØBØY	8	N3DW	15	JFM4
Level 10	WZRD	Level 25	HOM3				
Level 11	BLKS	Level 26	SHCK				
Level 12	TLPT	Level 27	TNNL				
Level 13	GYSR	Level 28	H3LL				
Level 14	B3SV	Level 29	4RGH				
Level 15	R3TØ	Level 30	B4RDD				
Level 16	DRNK	Level 31	D4DY				

MIGHTY HITS

STAGE-AUSWAHL

Du mußt nur beim Screen zur Stage-Auswahl auf die Buchstaben "S" und "E" im Wort "STAGE" und auf "L" und "T" im Wort "SELECT" schießen. Nun bewegen sich die Bilder nicht mehr und du kannst alle drei Stages auswählen.



ANDRETTI RACING

CHEAT CODES

Drücke während des Spieles Pause, gehe mit dem Cursor auf die Statistiken und dann drückst und hältst du rechts + C. Nun erscheint ein Menü, in dem du folgendes einstellen kannst:

CODE	EFFEKT
wyred	Drahtgitter-Modus
phatcars	Sehr dicke Autos
pressstart	Neuer Gegner

BONUS STOCKCARS

Gib "GO BEARS!" zu Beginn einer Karriere als Namen ein, und du bekommst sieben neue Stockcars.

Gib "GO BRUINS!" zu Beginn einer Karriere als Namen ein, und du bekommst sechs neue Indycars.



CRUSADER: NO REMORSE

GESUNDHEIT UND WAFFEN

Gib beim Level-Paßwort-Screen "LOSR" ein. Nun siehst du eine Code-Nachricht. Starte dann ein neues Spiel oder lade ein Savegame. Wenn du jetzt während des Spieles A + B + C drückst, hast du wieder die volle Energie, bei X + Y + Z alle Waffen und Munition für die RP-22 und die RP-32.

Und hier noch die kompletten Paßwörter für eine leichte Einstellung.

LEVEL	PASSWORT
2	FWQP 9 M4FX
3	PLRQ 10 X5GZ
4	SZNF 11 C6HO

SOVIET STRIKE

PASSWÖRTER

Gib diese Codes im Screen für die Level-Paßwörter ein:

COLDPIZZA	Sprit geht wieder auf 100, wenn er 0 erreicht hat
FREEBIE	1 Extraleben
VOODOO	4 Extraleben
GABRIEL	Waffenkraft viermal stärker
KRAZHA	Schwarzes Meer
VERBLUD	Caspian
YADRO	Dracula
PERIWOROT	Kreml

DIE HARD ARCADE

CREDITS VERDIENEN

Spieler statt Die Hard Arcade erst einmal "Deep Scan" und zerstöre so viele U-Boote wie möglich. Du bekommst hier umso mehr zusätzlichen Credit, je mehr U-Boote du erwischst. Diese Credits stehen dir dann im Spiel zur Verfügung.



MEHR U-BOOTE

Halte X + Y + Z gedrückt, wenn du "Deep Scan" anwählst, und es werden dann viel mehr U-Boote erscheinen.

SOUNDTRACK REMIX

Halte beim Titelschirm X + Y + Z gedrückt und drücke Start, um Die Hard Arcade mit neuem Soundtrack zu spielen.

KAMPF GEGEN MITSPIELER

Hast du das Spiel im 2-Spieler-Modus durchgespielt, so mußt du gegen deinen Mitspieler antreten, um herauszufinden, wer von euch der beste Bodyguard für das gerettete Mädchen ist.



Tag, Albin!
Hast du für mich
Tips oder Cheats für

Sonic 3D

Sonic 3D für den Megadrive. Das Spiel ist wirklich super, aber ich habe immer so meine Schwierigkeiten, die Levels zu beenden. Danke im voraus.

Hier hast du ein paar Codes, die dir das Leben leichter machen:

Level-Auswahl

Drücke auf dem "Press Start"-Bildschirm B, A, rechts, A, C, oben, unten und A. Dann hörst du ein Geräusch, durch das dir bestätigt wird, daß der Cheat funktioniert. Drücke Start, und du gelangst auf einen Screen, auf dem du den Level wählen kannst.

Level-Sprung

Gib den Code für die Level-Auswahl ein. Um zum nächsten Level des Spiels zu gelangen, drücke Start, um das Spiel zu pausieren, und dann A.

Extra-Leben

Sammele 50 Ringe, gehe in die Spezial-Stage und nimm einen Smaragd. Wenn du dann gestorben bist, sammelst du nochmals 50 Ringe und gehst wieder in die Spezial-Stage. Gib die Ringe derselben Person wie beim ersten Mal. Nun kommst du in die selbe Stage, in der du den Smaragden mitgenommen hast, doch wenn du sie diesmal zu Ende spielst, bekommst du ein Extra-Leben. Sammele 100 Ringe, und du bekommst ein zweites Extra-Leben. Dies kannst du so oft wiederholen, wie du möchtest.

Liebe Sega-Leute!

Neulich habe ich mir einen Game Gear gekauft, damit ich auf dem Weg zur Arbeit im Zug spielen kann. Momentan spiele ich Castle of Illusion, und es wäre toll, wenn ihr mir Tips oder Codes dafür verraten könntet. Tschüs, Leo Seidler

Castle of Illusion

Hoffentlich können wir dir mit folgenden Cheats helfen:

Geheime Schätze

Tief im Wald von Level 1 (ganz rechts) findest du in der linken unteren Ecke des Bildschirms zwei Schatztruhen. Springe auf die rechte Kiste und gleich danach auf die rechte Seite des Bildschirms. Dann erscheinen zwei weitere Kisten. Springe schnell darauf, und du erhältst für jede 2000 Punkte.

Gegen Ende von Level 1 sind weitere Kisten aufzustöbern. Du findest sie, indem du an der Höhle vorbei- und runtergehst (wo es wieder in den Wald hineingeht). Gehe von hier aus rechts weiter und springe eine Attacke. Nun sollten zwei weitere Kisten mit großen Münzen erscheinen.

Extra-Leben

Gehe in Level 4 in den Coffee Cup-Screen. Verlasse den Coffee Cup und springe über die drei rotierenden Plattformen, bis du das erste tanzende A erreichst. Klettere auf die Leiter, die zur linken Seite des Bildschirms führt, die dich in einen Raum mit zwei Käfern, einem Knopf und einem Faß führt. Erledige die Käfer, indem du das Faß und den Knopf wirfst. Der Knopf verschwindet, aber du kannst das Faß dazu benutzen, die Leiter auf der rechten Seite des Screens zu erklettern. Du kommst auf einen anderen Screen, auf dem sich rechts ein weiterer Käfer befindet. Springe auf ihn drauf und gehe nach rechts, bis du ein zweites tanzendes A erreichst. Gehe daran vorbei und halte dich rechts. Du kommst an eine kleine Falltür im Boden, die anscheinend aus Holz ist. Nur Mickey paßt hier durch. Springe hoch, indem du zweimal die Taste 2 drückst; nun kommt Mickey heruntergerutscht. Dies öffnet den Boden, und Mickey kann einen geheimen Raum mit zwei Schatzkisten betreten, die eine Münze und einen Zusatz-Mickey beinhalten.

Wenn du den Level beendet hast und zu dem Raum mit dem Endgegner gehst, mußt du eine Leiter hinuntersteigen. Springe die Leiter hinunter und halte dich links. Mickey kann nach seinem Fall einen Durchgang betreten. Dieser Durchgang führt zu einem geheimen Raum mit einer zusätzlichen Lebens-Kiste.



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



Laufe nicht jedesmal, wenn du den Ball bekommst, einen "Shotgun Pass", da die Verteidigung dies bemerken wird oder - was noch schlimmer ist - den Ball für einen Touchdown abfängt.



Trainiere auf jeden Fall in einigen Vorsaison-Spielen mit deinem Team, um die Renn- und Fangfähigkeiten deiner Leute für die wichtigeren Spiele zu optimieren.



Ergreife die Chance, das Team deines Gegners genau zu studieren. Falls das Team gut im Rennen ist, bleibst du besser bei den "3-4", "4-6" und "4-3"-Formationen.



Wenn das Team einige gute Fänger hat, mußt du wahrscheinlich auf die "4-4", "Nickel" und "Dime"-Formationen zurückgreifen.

game buster



Weil ihr ständig danach bettelt, stellen wir euch die neuesten Codes natürlich sofort zur Verfügung!

ANDRETTI RACING (EUR)

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Erster in der Qualifikation	160B3786 0064

BLACK DAWN (EUR)

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Missiles	102B9630 0064
Unendlich Raketen	102B9632 0064
Unendlich Napalm	102B9634 0064
Unendlich TAC	102B9636 0064

BOTTOM OF THE 9TH (EUR)

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Heimmannschaft gewinnt	1605BD78 0025
Gastmannschaft gewinnt	1605BD78 2500

CASPER (EUR)

Master Code	F6000942 C305
Unendlich Gesundheit	160D808E FFFF
Unendlich Eisen-Schlüssel	1604D00E FFFF
Unendlich Messing-Schlüssel	1604D012 FFFF
Unendlich Gold	1604D016 FFFF

CRUSADER NO REMORSE (EUR)

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich RP Munition	160DBE24 093C
RP-32	160DBDE8 0100
Shotgun	160DBDEC 0100
Laser Rifle	160DBDF4 0100
Granatwerfer	160DBE04 0100
Unendlich Shotgun Munition	160DBE28 040B
Unendlich Spider Bomben	160DBDC8 0900

CORPSE KILLER (EUR)

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Gesundheit	16050D08 0063
Unendlich Patronen	16050D0C 0063

CYBERBOTS (JAP)

Master Code	F6000924 FFFF
Unendlich Gesundheit Spieler 1	160D0024 0098
50% Gesundheit Spieler 1	160D0024 003A
Unendlich Boost Spieler 1	160D0142 1D00
Unendlich Waffen Spieler 1	160DB180 3030
Unendlich Power Spieler 1	160D02CA 3F00
Unendlich Gesundheit Spieler 2	160D0318 0098
50% Gesundheit Spieler 2	160D0318 003A
Unendlich Boost Spieler 2	160D0436 1D00
Unendlich Power Spieler 2	160D05BE 3F00

DRAGON FORCE (JAP)

Master Code	F6000924 C305
Unbegrenzte Awards (im "Domestic"-Modus)	102084E8 0008

ENEMY ZERO (JAP)

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unbegrenzte Saves	16097246 0063
Unbegrenzte Waffe	16088786 00FF 16088782 006D
Gott-Modus	160270EE A017 1602BF10 0009 1602C7A6 A057 1602A874 0009 16026636 E900 160265E8 0009 16026D6E A002 16026608 2921 1602660A A152
Alle Funktionen für die Schußwaffe	

FIGHTING VIPERS (EUR)

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



Unendlich Gesundheit Spieler 1	160945A0 00FA
Unendlich Gesundheit Spieler 2	160945A4 00FA
Keine Gesundheit Spieler 2	16064728 0000 160945A4 0000

HYPER 3D PINBALL (USA)

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Bälle	1604F37A 0001

INDEPENDENCE DAY (USA)

Master Code	F6000924 FFFF B6002800 0000
Unbegrenzte Zeit	1601C5FA 003B

IN THE HUNT (USA)

Master Code	F6000914 C305 B6002800 0000
Unendlich Zeit	160922AC 0064
Unendlich Panzerung Spieler 1	1607D5EA 0001
Unendlich Panzerung Spieler 2	1607D4EA 0001
Unendlich Credits	1607C9A8 0009

SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)

Master Code	F602ADD4 C305 B6002800 0000
Unendlich Leben	160694C2 0009

THE CROW (CITY OF ANGELS) (USA)

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

Virtual-On (EUR)

Master Code	F6000924 FFFF
Unbegrenzte Energie Spieler 1	16032CF0 0300

CODES

Hier sind sie wieder, unsere unwiderstehlichen, auf- und erregenden, immer wieder neuen Codes!



FANTASY ZONE

ARCADE MODUS
Sobald das "Sega Ages"-Logo erscheint (nach dem Sega-Markenzeichen), hältst du den A- und den C-Knopf und drückst Start auf dem zweiten Controller. Nun sollte ein akustisches Signal ertönen, und einige Münzen fallen von oben herab. Das Spiel ist nun im Arcade-Modus spielbar.



MECHWARRIOR 2

EFFEKT
Öffnet alle Missionen
Extra-Waffen
Extra Heat-Sinks
Elementar-Körper
Tarantula-Körper

PASSWORT
T<XO/AXA<=
T#XO/AX<<<
#XXO/A4>Y+
T/XO/AZ<#*
#/XO/A4<LY



Kontinuierlicher Schub #AXO/A4YYA
Unbesiegbarkeit ##XO/A><UZ
Unendlich Munition TOXO/AX>TU
Kein Gewichtslimit #OXO/A>>O/
Jump Jets (alle Mechs) #YXO/A>YOL

VERSTECKTE ANRUFBEANTWORTER-NACHRICHTEN

Schalte den Saturn ein, ohne eine CD eingelegt zu haben, und warte, bis der CD-Spieler-Bildschirm kommt. Nun legst du die Scud-CD ein und hörst dir Track 8 an. Dort hörst du wirklich originelle Sprüche auf einem Anrufbeantworter.



6 CONTINUES

Starte ein 2-Spieler-Spiel und spiele wie gewöhnlich, lasse aber Drywall sterben. Eine Tragödie, ich weiß, aber dafür bekommst du 6 statt der normalen 4 Continues.

LEVEL-SPRUNG/TROCKEN-CODE

Halte das Steuerkreuz beim Spielstart nach unten-rechts, halte den Y-Button gedrückt und drücke Start. Hast du alles richtig gemacht, so sollten die Nachrichten auf dem Anrufbeantworter ertönen. Nun brauchst du nur im Spiel Start und danach die L- und R-Taste gleichzeitig drücken.

MIMIK-MODUS

Zuerst gibst du den eben beschriebenen Code ein und wählst ein 2-Spieler-Spiel aus. Kurz bevor die CD sich nach der Spielauswahl zu drehen beginnt, nimmst du den zweiten Controller heraus. Drywall ahmt nun alles nach, was Scud macht.

NEUE OPTIONEN

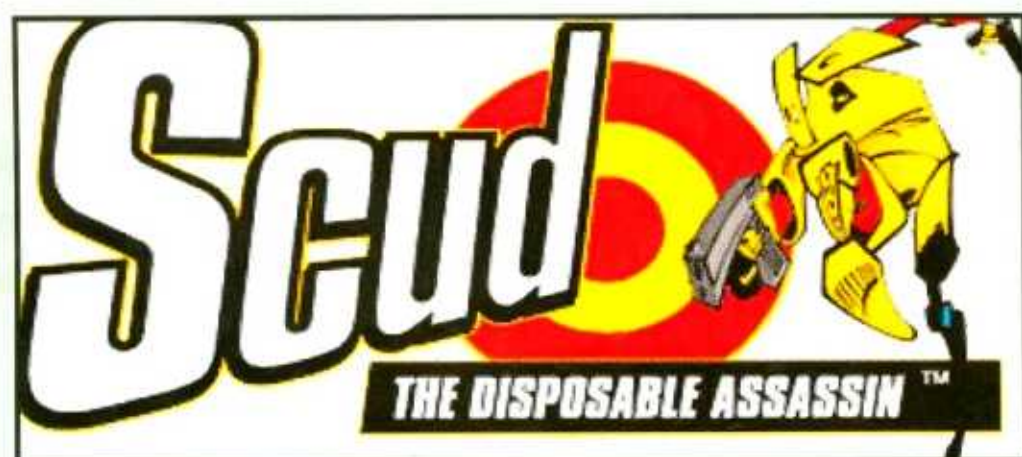
Hast du das Spiel durchgezockt, so kannst du nun Drywall als Spieler 1 anwählen. Zudem gibt es eine neue Grundstory und einige neue Filmsequenzen.

LOST VIKINGS 2

PASSWÖRTER

Level 2	1STS	Level 17	Y0V
Level 3	2NDS	Level 18	0V4L
Level 4	TRSH	Level 19	T1N3
Level 5	SW1M	Level 20	D4RK

SCUD





CASHDASH

Gib als Paßwort "CASH DASH" ein – nun erscheinen die Worte "Speed Greed" am Schirm, damit du weißt, daß der Cheat funktioniert hat. Jetzt kannst du nach jedem Level automatisch die Bonusrunde spielen.



EVILDEAD

Gib als Paßwort "EVILDEAD" ein – nun erscheinen die Worte "Immortal Enemies" am Schirm, damit du weißt, daß der Cheat funktioniert hat. Deine Gegner sind ab jetzt unbesiegbar.



HARDBODY

Gib als Paßwort "HARDBODY" ein – nun erscheinen die Worte "Can't touch this" am Schirm, damit du weißt, daß der Cheat funktioniert hat. Nun bist du während des Spieles unbesiegbar.



INANDOUT

Gib als Paßwort "INANDOUT" ein – nun erscheinen die Worte "Just visiting" am Schirm, damit du weißt, daß der Cheat funktioniert hat. Von jetzt an kannst du jeden Level betreten.

Independence Day

Hallo Sega Mag!
Ich habe für Independence Day auf Saturn einige Codes herausgefunden, und da ich ein großzügiger Mensch bin, teile ich dieses Wissen gerne mit euren Lesern.

Level-Auswahl

Gehe ins Optionsmenü und gib deinen Namen als "FOX ROX" ein. Dann zum Spielauswahl-Screen und schnell links, rechts, oben, unten, X, Z, Y drücken.

Flugzeug-Auswahl

Gehe ins Optionsmenü und gib deinen Namen als "MR HAPPY" ein. Dann zum Spielauswahl-Screen und schnell links, rechts, oben, unten, X, Z, Y drücken.

Auf Zivilisten und Freunde schießen

Gehe ins Optionsmenü und gib deinen Namen als "GODZILLA" ein. Dann zum Spielauswahl-Screen und schnell links, rechts, oben, unten, X, Z, Y drücken. Nun nur noch "KILL CIV" und "KILL WING" anwählen.



Incredible Hulk

Hi Albin,
hier sind die Codes für Incredible Hulk. Ich hoffe, sie helfen einigen Lesern weiter.



Level-Passwörter

- Level 1 **10C80B7C7C**
- Level 2 **10C82E5E54**
- Level 3 **80D82E206E**
- Level 4 **00D02702BA**



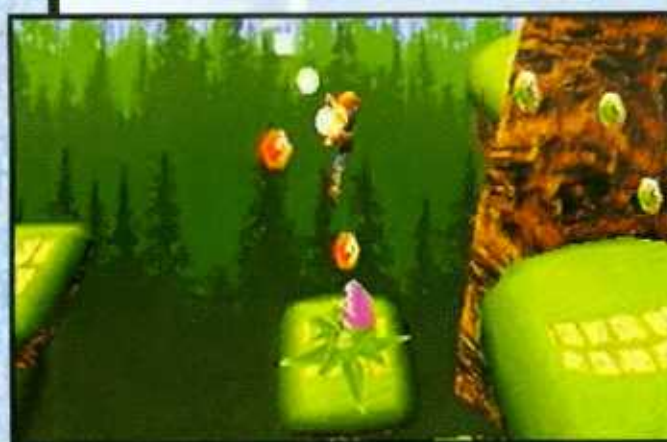
PANDEMONIUM!

Crystal Dynamics haben mit der Saturn-Version von Pandemonium! wirklich hervorragende Arbeit geleistet. Begleitet uns doch einfach, wenn wir nun die beiden Helden Nicky und Fargus durch die ersten zehn Levels dieses grandiosen 3D-Jump & Runs führen.

LEVEL 1 SKULL FORTRESS



1. Wenn du den Rand der Brücke am Anfang erreichst, wirst du direkt unter dir ein Feuerkraft-Pick-Up bemerken. Laß dich vom Rand der Brücke hinabfallen und drücke rechts. Du landest auf der fleischfressenden Pflanze, von der du immer wieder abspringen kannst, bis du genug an Höhe gewonnen hast, um dir das Feuer-Power-Up zu holen. Nun hast du unbegrenzte Feuerkraft, aber du büßt sie wieder ein, sobald du von einem Bösewicht getroffen wirst. Bevor du weitermachst, springst du noch auf die Plattformen, um die Edelsteine einzusammeln.



2. Die roten Edelsteine haben einen Wert von 5, du solltest sie also auf jeden Fall mitnehmen. Die meisten roten Steine sind nicht ganz so leicht zu erreichen wie die grünen und befinden sich entweder direkt über Gegnern oder auf schwer zugänglichen Plattformen. Hier mußt du einen präzisen Sprung auf die Pflanze ausführen, um sicher an die Edelsteine heranzukommen. Wenn du bei deinem Sprung einige Steine verfehlst, holst du sie dir, indem du weiter auf der Pflanze auf- und abhüpfst.



3. Es kann problematisch sein, die Brücke zu überqueren, denn der Blickwinkel sorgt dafür, daß du deine Sprünge auf die Kreaturen nur schwer timen kannst. Wenn du keine Feuerkraft mehr hast, solltest du dir das Power-Up über der Pflanze direkt vor der Brücke besorgen. Dies erleichtert das Überqueren der Brücke ungemein.



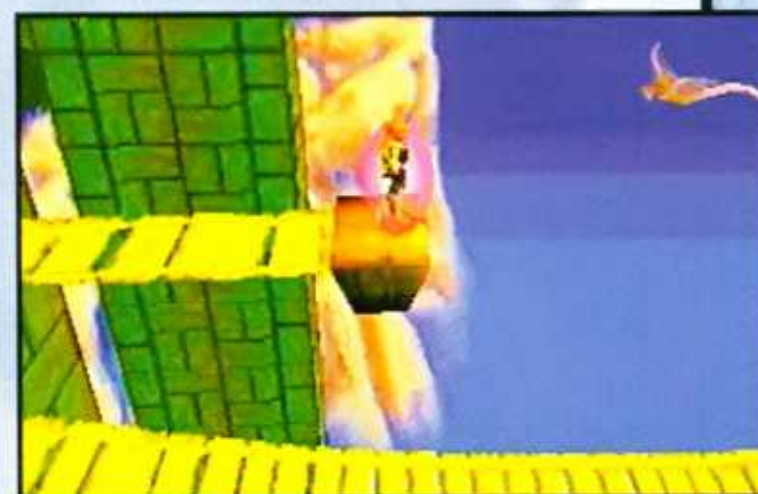
4. Springe über die Plattformen vor dem Wasserfall, und wenn du fast ganz oben angekommen bist, siehst du eine Plattform mit einer Pflanze. Springe auf das Gewächs und benutze den dadurch gewonnenen

Schwung, um zu der Plattform zu deiner Linken zu gelangen. Dort findest du einen roten Edelstein.

5. Der Abschnitt mit dem Wasserfall ist mit Edelsteinen nur so gespickt. Wenn du die erste Gruppe von Plattformen erreichst, springst du hoch und nach links. Anschließend springst du über die Vögel, um die Edelsteine und das Power-Up zu ergattern. Anschließend geht's zurück nach rechts, durch den Bogen und auf die Pflanze hinunter. Wenn du letztere zerstörst, kommt eine ganze Menge weiterer Edelsteine zum Vorschein, die du alle mitnehmen solltest. Gehe dann nach unten und nach links. Folge dem Weg und benutze den Aufzug, um wieder nach oben auf die richtige Plattform zu gelangen.



6. Vor dem Eingang zur Festung befindet sich eine lange Brücke, über der du einige Vögel und ein paar Plattformen siehst. Letztere kannst du benutzen, um in die Festung zu gelangen und ein paar Extra-Edelsteine einzusammeln. Sobald du in der Festung bist, holst du dir den Schlüssel von der Plattform, so daß du auf den vorgelagerten Sims gelangst. Wenn du nach links gehst, kannst du eine ganze Menge Goodies einsammeln, aber du solltest auf genaues Timing achten, um den beweglichen Steinen zu entgehen. Anschließend mußt du zurückgehen und den rechten Weg nehmen, denn bei dem linken handelt es sich um eine Sackgasse. Wenn du den Sims erreichst, benutzt du die Vögel, um über sie hinwegzuhüpfen und dabei noch mehr Edelsteine abzustauben.



7. Du mußt dich zweimal ganz tief fallenlassen, um im Level weiterzukommen, und das kann gefährlich sein, denn unten wartet jeweils eine fleischfressende Pflanze auf dich. Versuche, beim Fallen immer genau in der Mitte zu bleiben, so daß du die Pflanzen vernichten kannst.



Der nächste Abschnitt wartet wieder mit einer Vielzahl von Edelsteinen auf – untersuche also jeden Winkel und nutze dabei die beweglichen Plattformen zu deinem Vorteil.



LEVEL 2
HOLLOW STAIRWAY



1. Am besten setzt man in diesem Level Fargus ein, da seine Wirbelattacke hier besonders nützlich ist. Sei vorsichtig, wenn du auf der Plattform herumrennst, denn die violetten Monster tauchen schnell auf. Benutze die Vögel über der Plattform, um die Goodies einzusammeln, und time deine Sprünge über die Spalten sehr genau, denn es geschieht sehr leicht, daß man hier auf die darunterliegende Plattform stürzt. Das ist sehr ärgerlich, denn du mußt dann den ganzen Weg noch einmal zurücklegen.



2. Nutze den Schwung, den du beim Absprung von diesen Vögeln gewinnst, um schnell ein paar Plattformen höher zu gelangen und gleichzeitig diverse Edelsteine einzusammeln. Achte

darauf, daß jeder Sprung auf einen Vogel sehr präzise ist, sonst verlierst du deine Energieherzen.

3. Sobald du am oberen Ende der spiralförmigen Plattform angekommen bist, drehst du dich herum und schaust zurück nach unten. Dann holst du dir den Schlüssel. Die stachelige Mauer hinter dir bewegt sich

nun auf dich zu. Renne also, so schnell du kannst, nach unten zurück. Mach dir wegen der Gegner und Spalten in der Plattform keine Sorgen, aber denke daran, so viele Edelsteine wie möglich einzusammeln, ohne anzuhalten. Sobald du unten ankommst, springst du auf die Plattform und gehst durch die riesige Tür.



4. Wenn du den Lift betreten hast, bewegt er sich durch den Schacht nach oben. Unterwegs kannst du dir die Edelsteine schnappen, indem du dich im Lift von links nach rechts bewegst. Wenn du fast am oberen

Ende des Schachts angelangt bist, bleibst du in der Mitte des Aufzugs, denn dort kannst du ein Energieherz abgreifen.

5. Nun befindest du dich auf dem Schutzwall der Festung. Achte darauf, wirklich jede Pflanze in diesem Bereich zu vernichten, denn die meisten hinterlassen für dich ein Pick-Up. Gegen Ende solltest du dich vor den zerbröckelnden Plattformen in acht nehmen, denn wenn du abstürzt, mußt du wieder von vorne anfangen.



LEVEL 3
DUNGEON TOWER



1. Warte, bis die Flammen erloschen sind, bevor du hier springst, und erledige bei deiner Landung gleich alle Spinnen. Wenn du den Weg entlangläufst, kommst du zu einem extrem steilen Brückenabschnitt.

Warte, bis die Spinne den unteren Teil der Sektion erreicht, bevor du sie erledigst, denn es ist schwieriger, wenn du höher springen mußt.



2. Wenn du dich einmal oben auf der Brücke befindest, folgst du dem Weg und läßt dich auf den nächsten Sims herabfallen. Du wirst ein Loch im Boden entdecken, durch das du hindurchschlüpfen

solltest, denn es bringt dich zu einem Bonus-Spielchen. Du mußt hier auf das Ziel unter dem grünen Ballon schießen und dabei das Trampolin benutzen, um genug an Höhe zu gewinnen. Daraufhin wird der Ballon ein paar Edelsteine ausspucken, und ein X2-Icon verdoppelt die Zahl der Edelsteine, die du bis jetzt gesammelt hast. Wiederhole dies, bis das Ziel zerstört ist, und verlasse dann den Raum.

3. Unter diesem Sims erblickst du ein X2-Icon, das du dir holen solltest, bevor du in dieser Gegend noch weitere Edelsteine sammelst. Um an alle rotierenden Edelsteine über der flammenden Plattform heranzukommen, springst du darauf und sofort auf die nächste Plattform. Wenn du nicht alle Edelsteine erwischt hast, wartest du, bis sie sich wieder in die richtige Position gedreht haben, und wiederholst den Vorgang. Denke daran, nicht länger als eine Sekunde auf der Plattform zu bleiben, wenn du nicht verbrennen willst.





4. Warte, bis die Stacheln eingerastet sind, bevor du versuchst, an ihnen vorbeizukommen. Selbst wenn sie am Boden sind, mußt du immer noch über sie drüberspringen, um keine Herzen zu verlieren. Obwohl die Versuchung groß ist, den Abschnitt so

schnell wie möglich rennend zu durchqueren, solltest du besser bei jeder Gruppe von Stacheln anhalten, um sicherzugehen.



5. Laufe nach der dritten Gruppe Stacheln weiter und springe von dem niedrigen Sims ab und über den Energieball, der grüne Kristalle auf dich abfeuert. Nun hast du die Wahl zwischen zwei verschiedenen Routen – beide bringen dich

jedoch zur selben Stelle. Wenn du die obere Plattform nimmst, anstatt auf der unteren zu bleiben, machst du dir das Leben etwas leichter.



6. Nachdem du einen weiteren stacheligen Abschnitt durchquert hast (hüte dich vor den großen Stacheln, die hier von oben auf dich herabkommen), landest du in dieser tückischen Gegend, in der du die Plattform entlanglaufen

mußt, um die Edelsteine einzusammeln, während sich die Stacheln hinein- und wieder herausbewegen. Es gibt hier insgesamt nur 6 Edelsteine zum Mitnehmen – mein Rat: Laß' sie einfach liegen und benutze die bewegliche Plattform, um diesen Abschnitt hinter dich zu bringen.

7. Als Ausgleich für die 6 Edelsteine, die du zurückgelassen hast, kannst du den beweglichen Trampolinwagen benutzen, um alle Steine über dir zu

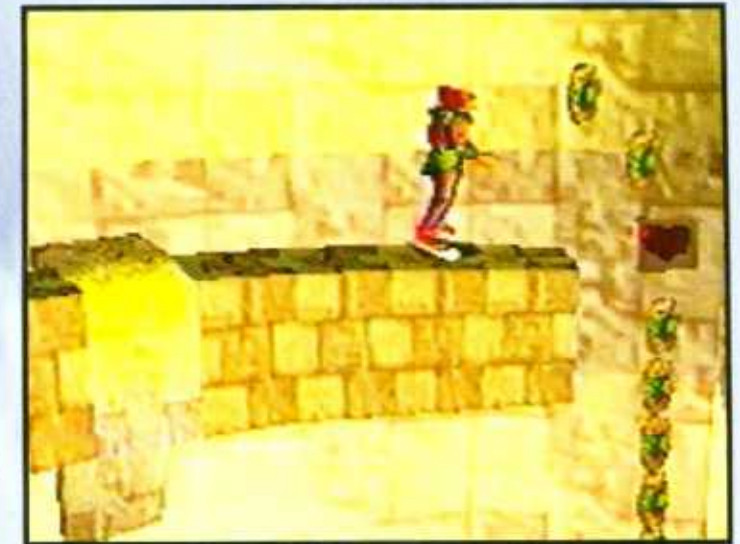
holen. Das ist übrigens eine gute Übung für den nächsten Abschnitt, in dem du wieder mit einem Trampolinwagen Steine erhaschen und dabei Feuerbällen ausweichen mußt. Am besten schaffst du das, indem du auf den Wagen springst, wenn er sich nach rechts bewegt und der Feuerball gerade ganz knapp an dir vorbeizischt. Beim zweiten Sprung benutzt du links und rechts, um dem Feuerball zu entgehen. Versuche, diesen Abschnitt so schnell wie möglich zu verlassen, denn es ist sehr riskant, hier für längere Zeit herumzuhängen.



8. Den Schlüssel links kannst du nur erreichen, wenn du auf die oberste Plattform springst. Folge ihr und nimm den unteren Weg. Nun kommst du zu einem Loch am Ende der Plattform, das zu dem

Schlüssel führt. Nun gelangst du zu einer Plattform mit ein paar Extra-Edelsteinen.

9. Bahne dir den Weg auf die rechte Seite der Plattform, und du gelangst auf das Dach des Turmes. Laufe ganz nach oben und hole dir die Edelsteine. Dann findest du dich im Inneren des Turmes wieder.



Steige die spiralenförmige Plattform hinab und lasse dich durch die Spalte mit dem Extra-Herz und den Edelsteinen hinabfallen. Unten wendest du dich nach links, um dir den Schlüssel zu holen. Gehe anschließend nach rechts und beende damit den Level.

LEVEL 4
LOST CAVES



1. Die Pflanzen am Anfang feuern langsame violette Bälle aus klebrigem Zeug in die Luft, denen man auf jeden Fall aus dem Weg gehen sollte. Wenn du den Abschnitt mit den herabfallenden Felsbrocken erreichst, wartest du vor den

Stacheln und springst in dem Moment, in dem der Fels von der Plattform stürzt. Renne hindurch und hol' dir

die Edelsteine. Bei der nächsten Stachel-Gruppe wiederholst du den Vorgang. Diesmal wartest du nach dem Felsen allerdings etwas länger, denn ein zweiter wird vor dir herabstürzen.

2. Sobald du die andere Seite dieses schleimigen Abschnitts erreicht hast, drehst du dich um und springst auf den Vogel, um ein Feuerkraft-Pick-Up zu bekommen. Es läßt alle Bösewichte, die du triffst, schrumpfen, so daß du über sie drüberlaufen und sie zerquetschen kannst.





3. Diese Bösewichte können dir wirklich Schwierigkeiten machen, wenn du sie nicht richtig behandelst. Sie werden dich nicht attackieren, sondern deinen Weg blockieren, indem

sie immer dann springen, wenn du gerade springst. Du mußt diesen Level als Nicky spielen, damit du doppelt so hoch springen kannst, um an diesen Kreaturen vorbeizukommen. Wenn du einen von ihnen triffst, verlierst du entweder ein Herz oder du wirst zurückgeworfen. Paß' in diesem Fall auf, daß du nicht auf etwas Gefährlichem landest.

wenn er gerade springt. Begib dich auf die obere Plattform und hol dir die Edelsteine, aber gehe dabei der Spinne aus dem Weg, die auf der Plattform herumrennt. Im



nächsten Abschnitt gehst du unten links den schleimigen Weg entlang, um noch ein paar weitere Edelsteine einzusammeln.



4. An dieser springenden Kreatur kommt man nur schwer vorbei, da du dich außerdem noch mit einem herabfallenden Felsen auf der davorliegenden Plattform hüten mußt. Genau in dem Moment, in dem der

Felsen die Plattform verläßt, springst du darauf und führst dann so schnell wie möglich einen Doppelsprung an der Kreatur vorbei aus. Nach diesem Abschnitt kommst du in eine Gegend, in der viele Felsen gleichzeitig herabstürzen. Renne hindurch, wenn die Felsen gerade verschwinden, aber vergiß nicht, die Spalten in der Plattform zu überspringen.



blaues Feuerkraft-Pick-Up, das deine Feinde einfriert. Anschließend kannst du sie leicht erledigen.

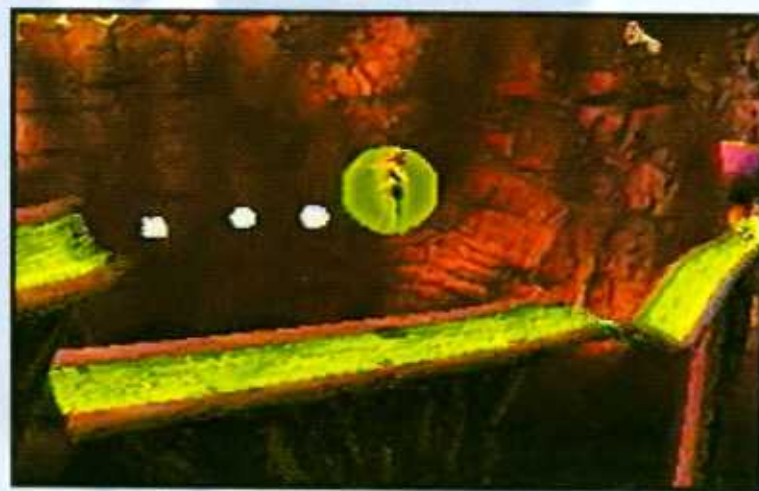
7. Das Spinnennetz hält dich ein wenig auf, und du kannst nicht mehr so hoch springen, wenn du der Spinne begegnest. Ganz links vom Netz findest du ein

8. Sobald du den Abschnitt mit dem Spinnennetz durchquert hast, springst du in das Loch am Ende des Weges. Du gelangst in eine recht surrealistisch anmutende Höhle.



Nutze die Wasserspeier, um nach oben durch die Plattformen zu klettern. Springe auf die Pflanze rechts, um weiterzukommen. Um den folgenden Abschnitt zu bewältigen, mußt du dich weiterer Wasserspeier bedienen, um nach oben und nach rechts zu kommen.

5. Sammle den Schlüssel auf der unteren Plattform ein, denn mit seiner Hilfe gelangst du an einen Haufen Edelsteine. Wenn du zu der Brücke gelangst, springst



du hinunter, wenn der Pfeil dich dazu auffordert. Nun befindest du dich auf einer grünen, schleimigen Rutsche. Drücke die Sprungtaste, wenn du dich von dem Sims auf die Rutsche herabfallen läßt. Das sollte dir helfen, weit genug zu springen, um den Schlüssel erreichen zu können, der dir weiter unten Zutritt zu ein paar weiteren Edelsteinen verschafft. Versuche nicht, das X2-Icon unter der Plattform zu erreichen, denn sonst springst du in die Stacheln, die das Icon umgeben.

9. Wenn du zu dem Abschnitt mit dem schleimigen Weg kommst, solltest du ihn so langsam wie möglich angehen, so daß du deine Sprünge über die Pflanzen richtig timen kannst. Danach



kommst du auf einen weiteren, sehr gefährlichen Weg, auf den noch mehr Felsbrocken von oben herabstürzen. Das Ganze wird noch zusätzlich erschwert durch schleimspuckende Pflanzen. Richte deine Bewegungen am Takt der Schleimbälle aus. Danach richtet sich die Kamera nach oben, um dir die herabfallenden Felsbrocken zu zeigen. Suche zur Sicherheit unter einer Plattform Deckung. Der Weg über die höheren Plattformen ist einfacher, aber du mußt auf den höheren Plattformen am Anfang des letzten Abschnitts beginnen.

6. Am Ende der Schleimrutsche siehst du einen Jumper auf der Plattform vor dir. Du kannst nicht genügend Höhe gewinnen, um über den Jumper zu gelangen. Du mußt also unter ihm hindurchhüpfen,



**LEVEL 5
FUNGUS GROTTO**



1. Achte darauf, daß du die frisbee-ähnlichen Gegenstände überspringst, die die kleinen grünen Monster in diesem Level auf dich werfen. Hüte dich auch

vor den schleimigen grünen Spuren, die die blauen Schnecken hinterlassen, denn dort verlierst du deinen Halt und rutschst aus – normalerweise auf den Rücken einer Schnecke.

2. Sobald du das Pilzhaus durchquert hast, solltest du dir das X2-Icon aus der Spalte am Fuß des Abhangs holen. Hüte dich vor den blauen springenden Pilzen, denn sie springen dich an, wenn du versuchst, über sie drüberzuhüpfen.



3. Nun wirst du auf wunderbare Weise in einen Frosch verwandelt, wenn du dieses Tor passierst, d. h. du kannst nun ganz besonders hoch springen. Hüpfte auf den weißen Pilz über

der Spalte und warte, bis er dich zu dem blauen Pilz hochbringt. Anschließend läßt du dich vom Rand des blauen Pilzes herabfallen, um noch ein paar rote Edelsteine und ein Lebensherz zu finden. Du kannst die besondere Sprunghöhe des Frosches dazu nutzen, um auf den blauen Pilz zu gelangen und weiterzukommen.

4. Sobald du im zweiten Pilzhaus angekommen bist, holst du dir den Edelstein am Fuß des großen Pilzes. Daraufhin sollte auf dem Pilz hinter dir ein Schlüssel erscheinen. Hol ihn dir und springe auf den Pilz zu deiner Rechten, wo du in der Mitte ein Loch vorfindest.



5. Wenn du in das Loch springst, kommst du auf eine Alternativroute, auf der du eine Vielzahl an Extra-Edelsteinen einsacken kannst. Wahrscheinlich brauchst du eine Weile, um alle zu erwischen, denn sie bewegen sich, und du mußt die hüpfenden Pilze nutzen. In dieser Gegend droht keine unmittelbare Gefahr, du kannst dir also Zeit lassen.

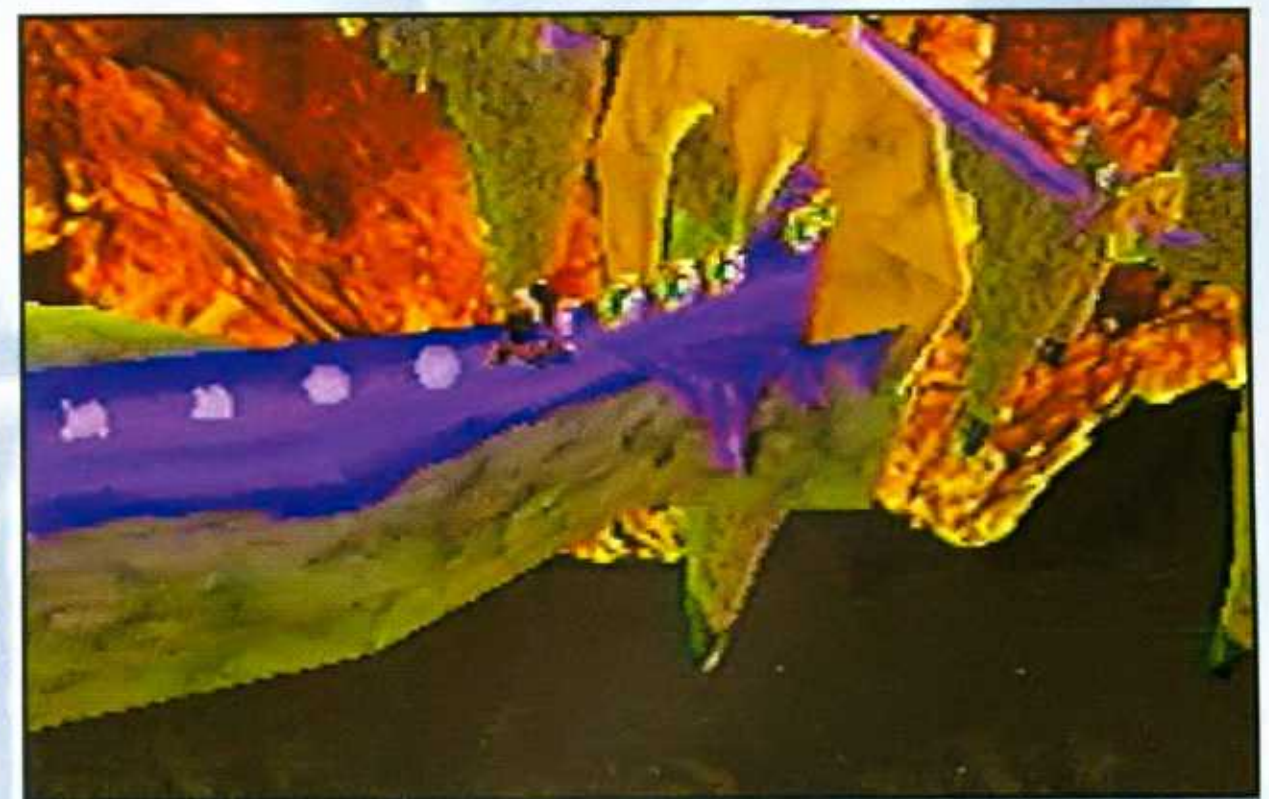


6. Wenn du in den Abschnitt mit den frisbee-werfenden Fröschen kommst, wartest du am Fuß des Pilzes, bis eine Frisbee-Scheibe geworfen wurde. Wenn sie gerade an deinem Kopf vorbeisaust, springst du. Als Frosch hast du gerade genug Sprungkraft, um deinen Gegner in einem Anlauf zu erledigen.

Alternativ kannst du auch die Vögel benutzen, um über diesen Abschnitt zu kommen und auf deinem Weg nach unten eine Menge Extra-Edelsteine einzuheimsen.



7. Der letzte Abschnitt in diesem Level ist eine lange und gewundene Wasserrutsche. Es gibt eine Vielzahl von Hindernissen, die es dir sehr schwer machen, nach unten zu kommen. Die fatalsten Fallen sind die Spalten in der Rutsche, die du überspringen mußt. Wenn du das nicht hinkriegst, stürzt du in einen bodenlosen Abgrund. Versuche, auf der Rutsche immer einen Blick nach vorne zu werfen, um rechtzeitig zu erkennen, wann die Spalten auftauchen. Außerdem mußt du dich noch unter Steinbögen ducken, damit du nicht von den herausstehenden Stacheln aufgespießt wirst. Obwohl die Rutsche extrem rasant ist, kannst du ein wenig abbremsen, wenn du zurück drückst. Dadurch gewinnst du etwas Zeit, um deine gewagteren Sprünge genau vorzubereiten.



LEVEL 6

ACID POOLS



1. Benutze die Pilze am Levelanfang, um zu dem pinkfarbenen Edelstein hochzuspringen, der genauso viel wert ist wie 15 normale Edelsteine. Hüte dich vor den

blauen, herumspringenden Pilzen am Start – sie können sehr ärgerlich werden, besonders wenn sie in Massen auftreten. Wenn du als Fargus spielst, bahnst du dir den Weg einfach mittendurch mit einer Wirbelattacke. Spielst du als Nicky, solltest du sichergehen, daß du erst dann springst, wenn die Pilze auf dem Boden sind. In dem Moment, in dem du aus dem ersten Säurebecken herauskommst, wirst du von einem weiteren frisbee-werfenden Frosch angegriffen. Sei also bereit, seinem Wurfgeschöß auszuweichen.



2. In der Nähe des höchsten Punktes der Brücke über das erste Säurebecken erkennst du einen Pilz. Benutze ihn, um zu dem roten Pilz rechts und anschließend auf den hüpfenden Pilz

links zu gelangen, damit du schließlich die erhöhte Plattform erreichst. Dann springst du oben auf den Pilz, um den pinkfarbenen Edelstein zu bekommen. Wende dich nach rechts, aber hüte dich unterwegs vor den Schneckenspuren. Hol' dir den Schild und den Schlüssel und laß' dich anschließend auf den Pilz am Ende fallen.



3. Springe von dem Pilz aus in diesen Bereich, in dem sich eine Menge Edelsteine befinden. Du mußt die Wasserfontänen nutzen, um an die Steine heranzukommen – das dauert eine Weile,

denn die Steine bewegen sich. Versuche, in den Wasserfontänen zu bleiben, denn wenn du ins Säurebecken fällst, verlierst du ein Herz.



4. Im nächsten Säurebecken triffst du auf eine Gruppe von Sprungpilzen. Benutze sie, um an die Edelsteine und die Schlüssel hoch über dir heranzukommen. Wenn du nur von einem Pilz

abspringst, gewinnst du nicht genug an Höhe, du mußt also auf zwei oder drei in einem Winkel springen, um an die Goodies zu gelangen.



5. Die penetranten Frisbee-Frösche tauchen hier wieder auf, aber diesmal wirst du mit mehreren Frisbees gleichzeitig angegriffen, die nicht geradlinig auf dich zufliegen.

Verstecke dich unter den blauen Pilzen, bis es für dich sicherer ist, herauszukommen und sie zu erledigen.

6. Diese Wasserspeier sind in einem Dreieck angeordnet und enthalten eine Menge Pick-Ups. Achte darauf, nicht unter die Plattformen zu treffen, denn die Stacheln entziehen dir ein



Energieherz. Auf der höchsten Fontäne wartet ein Schlüssel auf dich. Um hoch genug zu kommen, fängst du mit der unteren Fontäne an und arbeitest dich in einem Zug zur obersten vor. Sobald du den Schlüssel und all die anderen Goodies hast, setzt du die selbe Technik noch einmal ein, um auf die Plattform rechts zu gelangen.



7. Wie im letzten Level zeichnet sich auch hier das Ende durch besondere Rasanzen aus. Achte auf die vielen Bösewichte und die Säurebecken, die meist am

Fuß von Abhängen auf dich warten. Benutze die Vögel, um über einige der größten Becken hinwegzukommen, und wenn du dir den Schild holst, wird die Sache noch einfacher für dich. Wenn es dir zu schnell geht, drückst du einfach links, um abzubremsen oder gar ganz anzuhalten. Du mußt diesen Abschnitt nicht mit Höchstgeschwindigkeit angehen. Am Ende der Rutsche springst du auf den Pilz

in dem großen Säurebecken und holst dir auf dem Weg zum Ausgang die Edelsteine.



BOSS-1
SHROOM LORD

Obwohl dieser Boss auf den ersten Blick ziemlich furchterregend aussieht, läßt er sich doch recht einfach besiegen, wenn man weiß, wie man es anstellen muß. Man rennt um die Wand herum und geht den Felsbrocken, die er wirft, aus dem Weg. Die Mauer wird sich bewegen, und es kann sein, daß immer wieder mal eine Spalte auftaucht. Sei also stets sprungbereit. Um den Shroom Lord zu erledigen, mußt du die Katapulte mit den flammenden Geschossen finden. Sobald du eines aufgestöbert hast, springst du, wenn du danebenstehst. Der Flammenball wird dann den Boss treffen. Wenn du dies dreimal wiederholst, bist du der Sieger.



LEVEL 7
BURNING DESERT



1. Dieser Level ist vergleichsweise einfach, aber trotzdem werden deine fünf Sinne gefordert. Benutze die grünen Trampoline, um an die normalerweise unerreichbaren Stellen zu gelangen. Gehe sicher, daß du im rechten Winkel auf deinen Gegnern landest, wenn du eine Sprungattacke ausführst. Beim Erreichen der Becken solltest du nicht in das rote Wasser laufen, denn es wird dir Energieherzen entziehen.

Stellen zu gelangen. Gehe sicher, daß du im rechten Winkel auf deinen Gegnern landest, wenn du eine Sprungattacke ausführst. Beim Erreichen der Becken solltest du nicht in das rote Wasser laufen, denn es wird dir Energieherzen entziehen.



2. Du kannst dich auf die großen Felsbrocken stellen und dich mit ihnen bewegen. Wenn du über einen Gegner läufst, solange du dich auf einem Felsbrocken

befindest, wird er gnadenlos zerquetscht. Wenn du auf dem zweiten Felsen stehst, kannst du auf ihm genug an Höhe gewinnen, um das Insekt zu erreichen. Springe von dem Insekt ab, um den wertvollen pinkfarbenen Edelstein zu ergattern.



3. Nutze die Insekten hier, um auf die höhergelegenen Plattformen zu gelangen, auf denen du eine blaue Waffe zum Einfrieren findest. Nun hast du die Wahl zwischen

einer höhergelegenen und einer tieferen Route. Beide sind gleich gefährlich.

4. Lasse dich von dem Sims herabfallen, und du begegnst diesem zunächst schlafenden Dinosaurier. Sobald du dich ihm näherst, wacht er auf und greift dich an. Springe über ihn drüber und renne, so schnell du kannst. Der Dinosaurier ist unsterblich, versuche also nicht, ihn mit Sprungattacken oder Schüssen zu erledigen. Wenn du auf dem Hügel sicher vor ihm bist, springst du auf die Plattform links über dem Dino und holst dir die Herzen und Edelsteine.



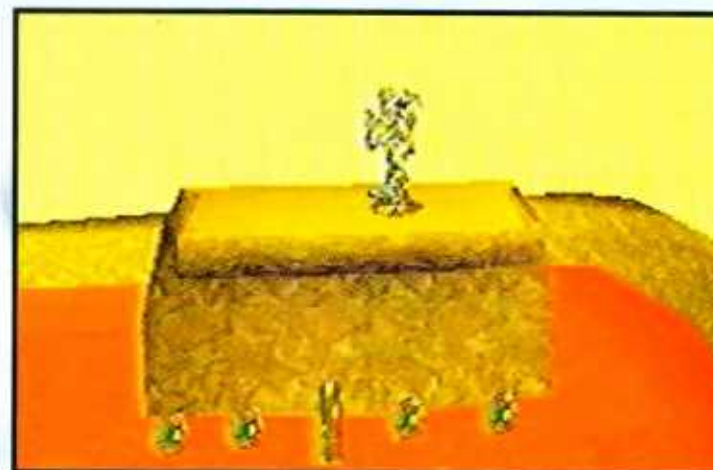
5. Nutze die Wirbelwinde, um auf die höhergelegenen Plattformen zu gelangen. Dann springst du nach rechts und benutzt das Insekt, um auf den Hütten auf der Holzbrücke zu landen. Nun kannst du über die Dächer springen, um ein paar Goodies einzusammeln, an die du normalerweise sehr viel schwieriger herankommen würdest. Sobald du alle Pick-Ups hast, läßt du dich von dem Dach fallen und läufst die Brücke entlang, um alles aufzuheben, was hier so herumliegt.



6. Um an dem schlafenden Dinosaurier auf dem Sims vorbeizukommen, mußt du aus dem Lauf auf den Wirbelwind springen und dich rechts halten, wenn du dessen Spitze verläßt. Laufe weiter auf der Plattform entlang und benutze den nächsten Wirbelwind, um den Schlüssel auf der Plattform darüber zu erreichen.



Becken siehst. Lasse dich hinunterfallen, damit du auf die andere Seite des Beckens gelangst. Nun kannst du das Insekt nutzen, um auf die Plattform im Becken zu springen. Sammle den Schild ein und lasse dich hinafallen, um dir die Edelsteine und ein Extraleben zu holen.



7. Auf der Sandrutsche gibt es keine Hindernisse – hüte dich lediglich vor dem Becken mit der roten Flüssigkeit am Ende. Beim nächsten Abschnitt geht es nur darum, die Becken zu überspringen und auf den Felsbrocken zu rennen. Das sollte dir inzwischen keine Probleme mehr bereiten. Versuche, die höhergelegene Route zu nehmen, so daß du dich nicht um die Becken kümmern mußt.

8. Sobald du durch das erste Loch gekommen bist, läufst du weiter, bis du ein weiteres Loch vor einem roten

9. Benutze die Löcher, um auf dem Weg weiter nach unten zu gelangen, und springe direkt auf die Vögel, wenn du aus dem Loch herauskommst, um den roten Pool sicher zu überqueren. Wenn du wieder nach



rechts kommst, springst du auf den Felsbrocken, um über die rote Flüssigkeit auf dem Weg zu gelangen. Direkt vor dem Ausgang kommst du auf einen schmalen Weg mit ein paar Löchern zwischen der roten Flüssigkeit. Springe in das erste Loch, und wenn du aus dem nächsten wieder auftauchst, bleibst du drinnen und wirst direkt zum Ende des Pfads gebracht. Vor dem Ausgang benutzt du die Insekten, um dir die Edelsteine zu holen. Den Ausgang erreichst du dann über den Wirbelwind.

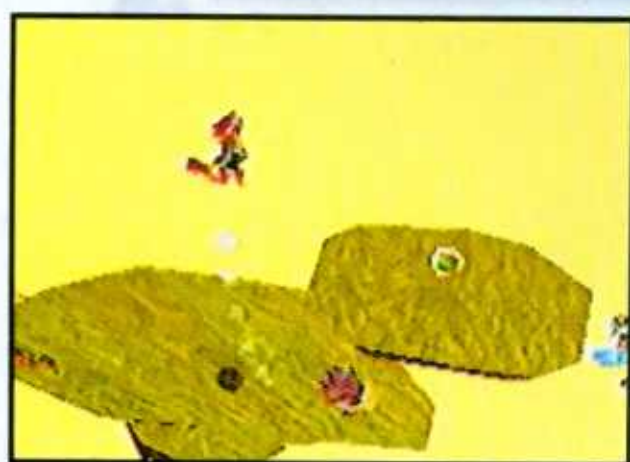
LEVEL 8 BRANKY WASTES



1. Am Anfang springst du auf den Dächern entlang, um die Edelsteine einzusammeln und den Kreaturen da drunten auszuweichen. Benutze das erste Insekt, um genügend Höhe zum

Einsammeln des roten Edelsteins zu gewinnen. Setze deinen Weg anschließend über die Brücke fort. Wenn du auf der Brücke zu der leichten Steigung gelangst, begegnet dir eine herumspringende Kreatur, der man nur sehr schwer ausweichen kann. Überspringe sie nicht, sondern renne statt dessen unter ihr hindurch, wenn sie gerade einen hohen Sprung ausführt.

2. In dieser Gegend liegen eine Menge Edelsteine für dich herum, aber zuerst mußt du auf die Plattform über dir gelangen. Um an Höhe zu gewinnen, stellst du dich unter die Plattform und wartest, bis das Stachelschwein



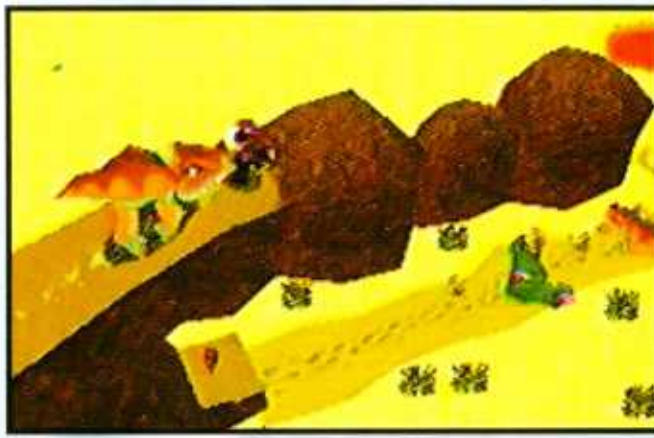
auf dich zukommt. Laufe ebenfalls auf das Tier zu und springe in dem Moment, in dem du fast mit ihm zusammentrifft. Wenn du deinen Sprung richtig getimt hast, wirst du hoch in die Luft gewirbelt und erreichst die Plattform.

3. Um an die Edelsteine unter dem Wirbelwind heranzukommen, wartest du, bis sich das Insekt nach oben bewegt, und läßt dich darauf fallen. Denke daran, in dem Moment, in dem du auf das Insekt triffst, die Sprungtaste zu drücken – dann springst du zurück nach oben in den Wirbelwind, so daß du weitermachen kannst, ohne an den Beginn dieses Abschnitts zurückgehen zu müssen. Bleibe auf den höheren Plattformen und benutze die Insekten, um hinüberzuspringen. Auf einer Rutsche findest du eine Vielzahl von Extra-Edelsteinen.



4. Um zum Anfang einer weiteren Rutsche zu gelangen, mußt du zwei Wirbelwinde ausnutzen, um über die Plattformen zu kommen. Sei beim zweiten Wirbelwind vorsichtig, denn er bewegt sich von einer Seite zur anderen – du mußt also genau in dem Moment in ihn hineinspringen, in dem er sich gerade neben deiner Plattform befindet. Wenn du unten herausfällst, solltest du versuchen, auf der Rutsche zu landen. Dann kannst du dich langsam wieder nach oben arbeiten und die Edelsteine einsammeln, die du im ersten Durchgang nicht erwischst hast.





5. Am Fuß der Rutsche wirst du mitten in die Hitze des Gefechts geworfen, denn du landest direkt neben einem Dinosaurier. Renne so schnell wie möglich nach rechts und springe dabei auf die

Pflanzen, die deinen Weg blockieren. Sobald du den Dino losgeworden bist, landest du direkt neben einem weiteren, d. h. du mußt wieder die Beine in die Hand nehmen. Wenn du die Knochenbrücke betrittst, siehst du einen Schlüssel und ein paar rotierende Edelsteine. Drehe dich um und springe über den Dinosaurier, um sie einzusammeln. Sobald du landest, springst du zurück nach rechts über den Dino und schaust, daß du so schnell wie möglich weiterkommst.

durch die Pflanzen auf der linken Seite und holst dir die Extra-Edelsteine. Hüte dich jedoch vor dem Dinosaurier.



7. Wenn du den Schlüssel am Dinosaurier-Knochenschwanz aufsammelst, hebt sich der Schwanz, und du hast die Möglichkeit, noch mehr Edelsteine zu holen. Wenn du den

Abschnitt mit den rotierenden Edelsteinen erreichst, solltest du nicht allzuviel Zeit damit verbringen, sie einzusammeln, denn jedesmal, wenn du wieder in dem Wirbelwind landest, triffst du unten auf die rote Flüssigkeit und verlierst ein Gesundheitsherz.



6. Wenn du durch dieses Tor springst, verwandelst du dich in ein Nashorn mit einem extrem scharfen Horn. Sobald du deine volle Geschwindigkeit erreicht hast, ist dieses Horn für alle tödlich –

sogar für die größeren Dinosaurier. Versuche deshalb, in diesem Abschnitt dauernd zu rennen. Wenn du dich von dem Sims nach der Knochenbrücke fallenläßt, gehst du

8. Diese Plattformen kippen, wenn du dich zu lange auf ihnen aufhältst. Verbringe nicht allzu viel Zeit in diesem Abschnitt, denn sonst rutschst du von den Plattformen in den darunterliegenden Canyon. Am Ende des Levels benutzt du die Löcher im Boden, um den Hindernissen auszuweichen und an der roten Flüssigkeit vorbeizukommen.



LEVEL 9 SPIDER FOREST



1. Achte auf die Kreatur am Anfang von Spider Forest, denn sie feuert mit ihrer Pfeife tödliche Insekten auf dich ab. Schalte sie so schnell wie möglich aus, wenn du nicht gestochen werden

willst. Du kannst dir den roten Edelstein von dem Ast holen, aber sei vorsichtig, denn die Äste brechen ab, wenn du auf ihnen stehst. Hüte dich außerdem vor den Bärenfallen, die zuschnappen, wenn du über sie drüberläufst. Wenn du in einer Bärenfalle einen roten Edelstein siehst, rennst du, um ihn einzusammeln, und springst anschließend sofort, um nicht gefangen zu werden.

2. Benutze die Spinnennetz-Trampoline, um hochzuspringen und das pinkfarbene Feuerkraft-Pick-Up zu holen. Sobald du



landest, erschießt du die Kreatur vor dir, bevor sie eine Chance hat, eines ihrer Insekten auf dich abzufeuern. Wenn du mit der Kreatur fertig bist, springst du auf die

Hütte und dann auf den Ast, um ein Extra-Gesundheitsherz zu bekommen.

3. Das Trampolin schleudert dich hoch in die Bäume. Lande auf dem linken Ast und springe dann schnell auf einen rechten. Bevor der Ast abbricht, springst du auf



den höhergelegenen, linken Ast und so schnell wie möglich auf die Plattform zu deiner Rechten. Dies ist ein recht tückischer Abschnitt, aber glücklicherweise erscheinen die Äste nach ein paar Sekunden wieder, falls du hinunterfällst.

4. Im nächsten Abschnitt mußt du die Spinnennetze ausnutzen, um eine Menge Edelsteine zu ergattern. Hier warten keine echten Gefahren auf dich, versuche also, wirklich alle Steine mitzunehmen. Wenn du den Sims erreichst, unter dem eine Spinne sitzt, solltest du genau daraufspringen, um sie zu zerstören. Anschließend kannst du die Waffe mitnehmen.





5. Hol dir links den Schild über den Trampolinen, und du bist in der Lage, den nächsten tückischen Abschnitt zu deiner Rechten anzugehen, ohne auch nur ein Quentchen Energie zu verlieren.

Danach folgt ein weiterer Teil mit Spinnennetzen, in dem du noch mehr Edelsteine finden kannst. Versuche, die Spinnen zu erledigen, bevor du dich den Edelsteinen zuwendest, denn dadurch machst du dir das Leben erheblich einfacher. Wenn du den Abschnitt verlassen willst, springst du über den Balken rechts.



6. Über diese Brücken kommt man recht leicht – achte einfach auf die Bösewichte und springe erst dann auf die nächste Plattform, wenn sich die Plattform, auf der du stehst, über dieser befindet.

7. Die schwingenden Plattformen sind viel schwieriger zu überqueren als die Brücken. Versuche, die pinkfarbene Waffe von der ersten schwingenden Plattform mitzunehmen, und achte dabei darauf, mit den Bewegungen der Plattform Schritt zu halten. Wenn du von einer Plattform zur nächsten springst, solltest du sichergehen, daß sich die eine Plattform auf die andere zubewegt und daß sie sich nicht gerade treffen.



8. Der letzte Abschnitt ist relativ einfach und führt dich durch die Bäume. Hüte dich vor Menschenfallen, Spinnen und rollenden Balken. Letztere kann man einfach überspringen, wenn sie einen nicht gerade vor einer Hütte überraschen. Springe vor den Hütten immer recht bald, für den Fall, daß ein Balken herausrollt.



BONUS LEVELS

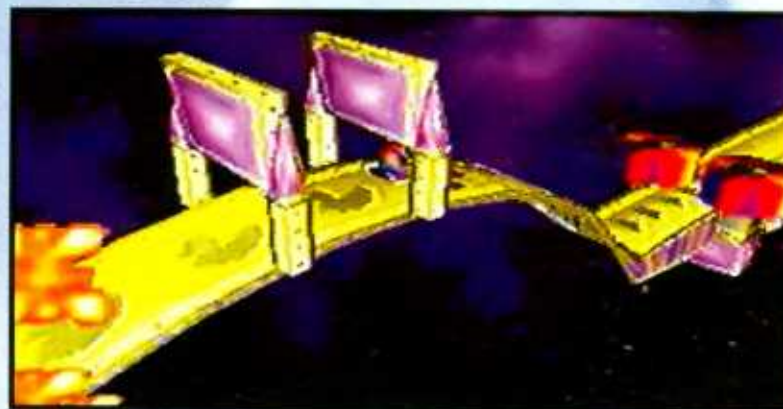
Stage zu gelangen, muß man mehr als 80% der Schätze eines Levels ausfindig machen, und wenn du die Full Tilt-Stage erreichen willst, brauchst du sogar mehr als 96%.

In Pandemonium! gibt es zwei Bonus-Levels, die man betreten kann, wenn man einen bestimmten Prozentsatz der Schätze in einem normalen Level eingesammelt hat. Um in die Speed Greed-

SPEED GREED

die vielfarbigem Räder, um mehr Geschwindigkeit zu gewinnen. Hüte dich vor den Energiebarrieren, die du überspringen muß, und vor den festen Hindernissen, unter denen du hindurchschlüpfen solltest. Dieser Abschnitt ist extrem schwierig, und der einzige Rat, den ich dir geben kann, ist, immer vorausschauend zu handeln und dich weder von den Flammen noch von einem Charakter erwischen zu lassen.

In dieser Stage muß du einen Weg entlanglaufen und dabei versuchen, immer einen Vorsprung zu einem großen flammenden Wesen einzuhalten, die dich verschlingt, sobald sie dir zu nahe kommt. Benutze



FULL TILT

den Bumpern abprallen und versuche, so viele Edelsteine wie möglich einzusammeln. Wenn du in der Luft schwebst, wirst du natürlich in die Nähe der Flipper ganz unten auf dem Tisch fallen. Mit recht und links kannst du aber zurück ins Spiel gelangen. Wenn du die Flipper verpaßt, steuerst du die Wasserfontäne in der Mitte an, um wieder zu den Flippern zu kommen.

Der zweite Bonus-Level ähnelt einem Flipper-Spiel, in dem du der Ball bist. Sobald du dich abgeschossen hast, benutzt du links und rechts, um dich auf dem Tisch herumzudirigieren. Lasse dich von



MECH WARRIOR 2

31ST CENTURY COMBAT

Roboter, Geschütze und Explosionen sind die perfekte Mischung für ein Spiel. Und genau das bekommt man bei MechWarrior 2. Die Saturn-Version ist eine Kovertierung der PC-Version. Es wurden allerdings die meisten taktischen Elemente herausgenommen, und übrig blieb ein reines Actionspiel – genau wie wir es lieben.

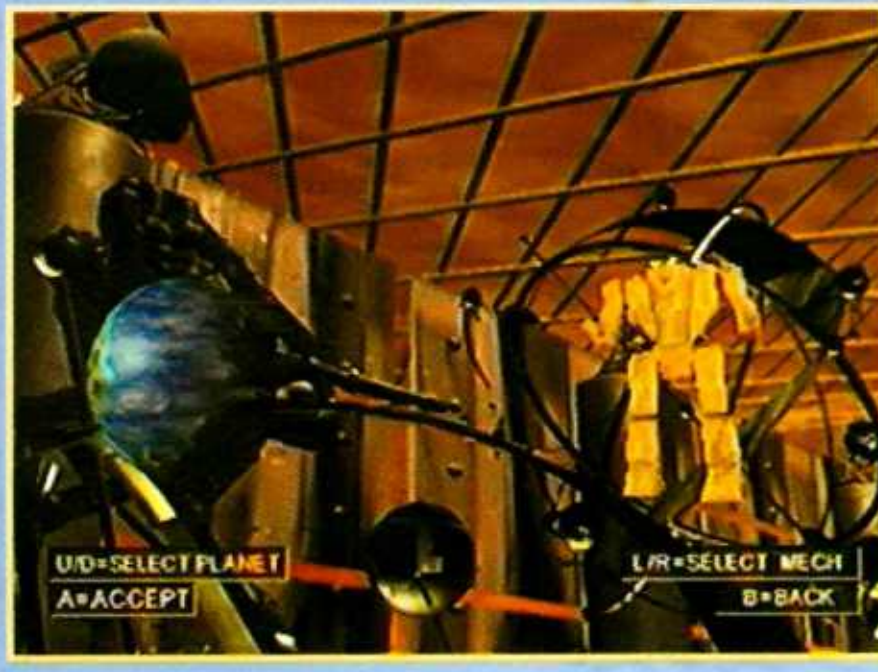
ALLGEMEINE TIPS

1. Eines müssen wir unbedingt zuerst einmal feststellen: MechWarrior 2 ist ein extrem schweres Spiel! Du kannst hier nicht einfach anfangen, ohne genau zu wissen, was du tun mußt. So kommst du maximal 20 Sekunden weit! Wenn du also eine Kampagne oder eine einzelne Mission anfängst, dann solltest du im Trainingsmodus erst ein wenig üben.



Das Training besteht aus sechs unterschiedlichen Abschnitten, durch die du von einem erfahrenen MechWarrior geführt wirst. Die wichtigsten Aspekte hierbei sind das Handling des Mechs und der Waffen – anfangs solltest du dich wirklich nur hierauf konzentrieren. Die anderen Trainingseinheiten sind zwar auch wichtig, dies hier wiederholt sich aber im Verlauf des Spieles immer wieder.

2. Je nach Art der Missionen, die du ausgewählt hast, stehen dir auch verschiedene Arten von Mechs zur Verfügung. Ein paar der schwereren Typen sind erst in den hinteren Levels anwählbar, deine Auswahl schränkt dies aber kaum ein. Jeder Mech hat verschiedene Werte bei Geschwindigkeit, Panzerung, Gewicht und Hitzewert (Heat Sink). Der Hitzewert zeigt an, wie sich ein Mech beim übermäßigen Gebrauch der Laser und entsprechender Erhitzung verhält. Wird er überhitzt und ist der Hitzewert ganz unten, dann explodiert der Mech. Suche also einen Mech mit hohem Hitzewert aus. Auch das Gewicht ist wichtig, da du so entsprechend lange in der Luft bleiben kannst, falls deine Mech mit Jets ausgerüstet ist. Zudem steht das Gewicht in direktem Zusammenhang mit der Geschwindigkeit. Die schwereren Mechs sind langsamer als die leichten.



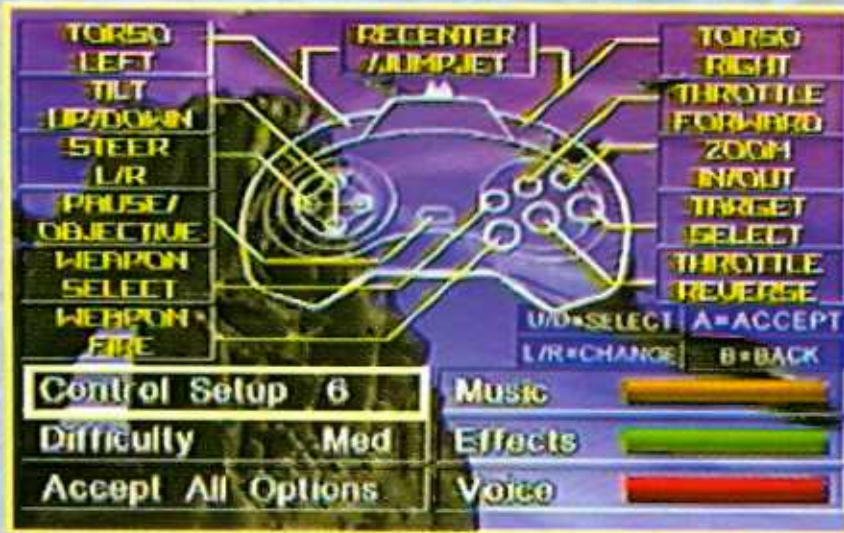
CHOOSE MECH FOR COMBAT	
Variant	1 Jump
Speed	
Armor	
H/Sinks	
Weight	
U/D =	Chassis
L/R =	Variant
A =	Accept Mech
B =	Abort
C =	Group Wps
	Max Weight

3. Hast du einen Mech ausgewählt, so kannst du dir die unterschiedlichen Waffen auswählen. Jede Waffenauswahl steht als komplette Variante zur Verfügung – einige Mechs haben nur zwei Varianten zur Auswahl. Wenn du eine Variante mit Sprungfähigkeiten auswählst, so hat die andere Variante oft die doppelten Sprungfähigkeiten, dafür aber weniger Waffen. Du mußt entscheiden, ob du mehr Sprünge machen willst oder mehr Waffen brauchst.

4. Eine der wichtigsten Möglichkeiten bei der Mech-Auswahl ist die, daß man seine Waffen

gruppieren kann, so daß man sie mit einem einzigen Schuß abfeuern kann. Hast du viele Laserwaffen, so gruppier unbedingt zwei zusammen, damit du die Schußkraft verdoppeln kannst. Die Waffen kühlen so zwar langsamer ab, die Feuerkraft ist es aber durchaus wert. Hat dein Mech viele verschiedene Waffen, dann gruppierst du drei oder vier Laser mit ein paar Raketenwerfern. Die Auswirkungen dieser Gruppierung sind enorm, jedoch hast du so nicht sehr viele Schuß, und die Laser kühlen auch erst nach Ewigkeiten wieder ab.





5. Bevor du dann eine Mission angeht, solltest du dir die Kontrollen so einstellen, daß sie optimal für dich zugeschnitten sind. Zunächst sind zwar alle Kontrolleinstellungen schwer zu beherrschen, nach einiger Zeit gewöhnt man sich aber daran. Die schwereren Varianten (6, 7, 8) sind jedoch auch die sinnvollsten im Kampf. Hier kann man den Kopf des Mechs drehen und trotzdem weiter in eine bestimmte Richtung laufen. So kannst du Gegner auf beiden Seiten gut anvisieren - ganz einfach ist das aber wirklich nicht.

KAMPF TIPS

Befindest du dich auf einem Kampfschauplatz, dann wirst du feststellen, daß das Training absolut wichtig war. Du mußt fast immer allein eine ganze Gruppe feindlicher Mechs angreifen. Meist werden sie dich in Stücke schießen, aber du solltest deswegen nicht aufgeben. Statt dessen rüstet du dich nächstes Mal besser aus und liest dir unsere Tipsvorher gut durch.



1. Als erstes solltest du daran denken, daß deine wichtigste Waffe der Laser ist - er steht dir unendlich zur Verfügung.

Das einzige Problem hier ist, daß die Dinger sich überhitzen und deinen Mech in Schwierigkeiten bringen können, wenn du sie zuviel benutzt. Achte ganz unten auf deine Hitzeanzeige. Wenn sich die Farbe zwischen den zwei gelben Balken rot färbt, dann solltest du die Laser nicht mehr benutzen.



2. Oben rechts im Screen ist der Radar. Damit findet man nicht nur die Gegner im Umkreis, sondern man sieht auch die ankommenden Schüsse ganz genau. Feuer von der Seite und von hinten kann man kaum ausweichen - also immer mit einem Auge auf den Radar schauen!



3. Deinen Waffenstatus siehst du auch rechts oben. In dieser Liste deiner Waffen siehst du die zur Verfügung stehenden in grün, die restlichen in rot dargestellt. Achte auch unbedingt auf die Anzahl der Raketen. Es gibt nämlich nicht schlimmeres, als wenn einem mitten im Kampf die Raketen ausgehen.



4. Unten rechts ist ein kleines Diagramm deines Mechs (gleich neben der Geschwindigkeitsanzeige), das den Zustand deines Roboters anzeigt. Die Mechs werden nicht als komplette Einheit beschädigt, sondern nur einzelne „Körperteile“ nehmen Schaden. Wenn du weißt, wo du „verletzt“ bist, dann kannst du auch genau diese Stelle vor feindlichen Angriffen schützen.



5. In jeder Mission sind mehrere Aufgaben zu erfüllen. Eine davon ist das Zerstören aller Feindmechs im Gebiet. Die Hauptaufgabe liegt meist darin, ein bestimmtes Gebäude oder Gefährt zu vernichten. Doch auch wenn somit das Hauptziel nicht im Vernichten aller Gegner liegt, so ist es doch absolut anzuraten, auf dem Weg zum Ziel alle Feinde in Grund und Boden zu schießen. Ein Gebäude zu zerstören und dabei von allen Seiten angegriffen zu werden ist nämlich kein Zuckerschlecken.





6. Wenn du eine große Gruppe Feindmechs angreifst, dann gibt es meist nur eine kleine Anzahl an Strategien, aus denen du wählen kannst. Als erstes besteht die Möglichkeit, sich andauernd zu bewegen und alles wild abzuschießen.

Bewegst du dich quer durch die Gegend, dann ist es für die Gegner auch schwerer, dich ins Visier zu nehmen. Dabei mußt du aber immer auf dem Radar das Feindfeuer im Auge behalten. Die zweite Taktik, die wir empfehlen würden, ist das Ausnutzen der Umgebung als Deckung. Dann kommst du nur noch hervor, wenn ein Feindmech in Sicht kommt. Diese Technik mag ein wenig langweilig sein, am Ende ist sie jedoch meist erfolgreich.

7. Genauso wie dein Mech an bestimmten Stellen Schaden nimmt, so passiert dies auch beim Gegner. Konzentriere dich zuerst einmal auf einen Abschnitt am Mech, so daß er kampfunfähig ist und du im dann den Rest gibst. Am besten geht



man dabei auf die Beine der Mechs. Deine Zieleinrichtung im linken Teil des Bildschirms zeigt dir dabei eine recht detaillierte Anzeige des erfaßten Zieles und des Schadens an diesem Ziel. Ziele unbedingt auf die Stellen, die schon rot sind - das sind die Schwachpunkte am Feindmech. Hier kann man auch sehen, in welche Richtung der Feind schaut, so daß man sich anschleicht oder frontal von vorne angreift.

8. Wie bereits erwähnt können viele Mechs auch ein Stück fliegen. Ziele am Boden kann man von oben z. B. leichter in Visier bekommen. Von oben kann man auch gut das Schlachtfeld überblicken und die Positionen der Feinde ausmachen. Kann dein Mech nicht springen, dann ist dies aber auch von einem Hügel aus gut möglich. Feindflugzeuge im entsprechenden Gebiet sind ebenfalls nur aus der Luft zu erwischen. Dazu postierst du dich direkt vor dem Flieger und steigst dann auf, wenn er auf dich zukommt. In der Luftfeuerst du einige Raketen auf das Flugzeug, so daß es notlanden muß. Am Boden kannst du es dann „gemütlich“ zerstören.



9. Die Schubkraft ist nicht bei jedem Mech gut einzustellen. Halte sie also möglichst gut unter Kontrolle. Wenn du z. B. auf einen Gegner zurennst, dann solltest du rechtzeitig den Schub umkehren, da du sonst nicht mehr stoppen kannst. Achte auch auf die Geschwindigkeitsanzeige, da die Schubeinstellung oftmals nicht so funktioniert, wie du das gerne hättest.



10. Überall liegen im Kampf Gegenstände zum Aufnehmen herum. Dabei sind Extrawaffen und Reparatur-Ausrüstungen usw. usw.. Diese Objekte solltest du nie übersehen, da sie für das Spiel fast unerlässlich sind.

TIPS & TRICKS - G-L



Auch im Tips-ABC geht es mit Vollgas weiter! Diesmal mit Mega Drive-Codes von "G" bis "L".

G

GAIN GROUND

LEVEL-AUSWAHL

Gehe ins Optionsmenü und drücke A, C, B und C auf Controller 1. Nun erscheint im Menü eine Option zur Levelauswahl.

GHOULS 'N' GHOSTS
UNESIEGBARKEIT

Gehe vom Titelschirm aus viermal in das Optionsmenü. Dann drückst du im Titelschirm viermal A, zweimal oben, links, rechts, links und noch einmal rechts. Dann B halten und Start drücken.

GLOBAL GLADIATORS
EXTRALEBEN

Halte das Spiel an und drücke A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B und A, und spiele dann weiter. Eine Stimme schreit "You cheater", wenn du alles richtig gemacht hast. Diesen Cheat kannst du wiederholen, so oft du willst.

LEVEL-SPRUNG

Halte das Spiel an und drücke B, C, B, A, B, B, C, B, A und B. Nun weiterspielen, und du kommst automatisch zum Ende des Levels.

UNENDLICH LEBEN

Sobald das Logo von Virgin erscheint, drückst du A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A und C.

H

HELLFIRE

EXTRA CONTINUES

Wähle im Optionsmenü "HARD" aus, gehe dann ins Soundmenü und höre dir irgendein Stück länger als 70 Sekunden an. Dann startet das Spiel, und anstatt "Difficulty Setting" erscheint nun "Yeah right". Nun ist der Cheat-Modus aktiviert, und du hast 99 Continues.

I

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

LEVEL-AUSWAHL

Sobald das LucasFilm-Logo erscheint, drückst du A, B, C, B, C, A, C, A und B. Nun sollte es anstatt der Level-Option "NORMAL" einen Punkt "SHHHHHHH" geben, über den du jeden Level auswählen kannst.

J

JAMES POND

ALLE AUSGÄNGE ÖFFNEN

Drücke beim Titelschirm C, links und Start. Dann während des Spieles A, B, C gleichzeitig drücken und das Steuerkreuz kreisen lassen. So werden dir alle Ausgänge im Spiel geöffnet.

JAMES POND 2: ROBOCOD

UNBESIEGBARKEIT

Du mußt die Objekte auf dem ersten Dach in folgender Reihenfolge aufnehmen: Kuchen, Hammer, Erde, Apfel und Hahn.

UNENDLICH LEBEN

In der "Sport Zone", nachdem du die Spieße überquert hast, nimmst du die Objekte in folgender Reihenfolge mit: Lippenstift, Eis, Violine, Erde und Schneemann.

EXTRA POWER

Wenn du an der zweiten Spieß-Grube in der ersten "Sport-Zone" vorbei bist, nimmst du die Objekte so mit, daß das Wort "POWER" aus den Anfangsbuchstaben gebildet werden kann.

LEVEL-AUSWAHL

Drücke beim Titelschirm A, C, unten, links und dann Start. So kommst du in ein Optionsmenü, in dem du die Levels anwählen kannst.

JOHN MADDEN 92/93/94

ON-SIDE KICK

Du kannst den Ball wieder in deinen Besitz bringen, wenn du, während der Spieler zum Kick Off anlauft, andauernd auf den Kick-Button drückst. Die Verteidigung schnappt sich dann schnell den Ball.

FIELD GOAL BLOCKEN

Wähle einen "Punt Block" aus und laufe mit dem rechten "Linebacker" diagonal zum Kicker hin!

JOHN MADDEN 92

PASSWÖRTER

Viertelfinale 0465100

Halbfinale 0075121

Superbowl 0475352

JOHN MADDEN 93

ZEIT ABLAUFEN LASSEN

Wenn die Spielbeschreibung erscheint, dann hältst oben gedrückt und drückst den C Knopf. Nun läuft die Zeit weiter.

JUNGLE STRIKE

LEVEL CODES

Level 2	RXW6YKRVMCZ
Level 3	9WP39NSHJKW
Level 4	XNL4FD3975W
Level 5	V4MCD39VSPH
Level 6	WMK3W746JK7
Level 7	TGZX4CFDYRP
Level 8	7L5PCF3BRWC
Level 9	N4HCFK9XVVK

JURASSIC PARK

LEVEL PASSWÖRTER

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

RAPTOR

Power Station	I21G0027
Pump House	K21G0029
Canyon	M21G002B
Centre	021G00ZD

K

KLAX

EXTRA SPIEL

Halte das Steuerkreuz nach links oben gedrückt und drücke A, B, C und Start gleichzeitig, wenn du dich beim Titelschirm befindest. So kommst du in ein geheimes Extra-Spiel.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

ALLE TÜREN ÖFFNEN

Drehe den Namen der Spieleentwickler um (WILLIAMS) und gib dies als Paßwort ein "SMAILLIW". Nun kannst du alle Türen in allen Levels betreten, mußt aber immer noch alle Rätsel lösen.

L

LAKERS VS CELTICS

SUPER PASSWORT

Mit diesem Paßwort spielst du mit den LA Lakers gegen die Philadelphia 76ers und mußt nur noch ein Spiel gewinnen, um auch das Finale zu gewinnen: 3L2GJS

WIPEOUT 2097

Nachdem Psygnosis mit Wipeout 2097 bereits einen kultigen Hit auf der PlayStation geschaffen hat, entschloß man sich nun, auch dieses neue Remake für den Saturn zu konvertieren. Entstanden ist ein rasantes Racing Game, das sicherlich auch auf Segas Edelkonsole wieder viele begeisterte Anhänger finden wird.



Die einzelnen Streckenführungen und Backgrounds sind abwechslungsreich und detailliert gestaltet.

Im Vergleich zum Original hat sich auch beim Spielprinzip von Wipeout 2097 nicht allzuviel geändert. Anstelle von Rennwagen oder Motorrädern fährst du hier mit pfeilschnellen Raketschlitten, die, von einer Art künstlichem Kraftfeld getragen, in kurzer Distanz zum Boden schweben. Die vier Teams, beziehungsweise Rennmodelle, besit-

zen unterschiedliche Flugeigenschaften und symbolisieren so die verschiedenen möglichen Schwierigkeitsgrade im Spiel. Um den Kampfgeist noch zu steigern, gilt es dann während des Rennens nicht nur in vorderster Reihe mitzufahren, sondern auch möglichst viele der farbigen Bonusfelder auf dem Streckenboden zu überqueren. Hierfür erhält



Beim Streifen der Seitenbegrenzung sprühen metallische Funken, härterer Kontakt mit der Bande bremst dein Gefährt stark ab.



Deine Gegner haben dich einmal zu oft getroffen. Von deinem Turbo-Schlitten bleibt nur ein Häufchen Asche übrig.



Die optisch beeindruckendste Waffe hebt den Straßenbelag kurzzeitig wellenförmig in die Höhe.



Aus dem Cockpit heraus wirkt die Strecke noch deutlich rasanter. Dein Gefährt läßt sich so aber schwieriger steuern.

man dann eine recht vielseitige Bordbewaffnung, mit der man seine Widersacher kräftig schocken und nach mehreren Treffern sogar deren Fahrzeuge so demolieren kann, daß sie ganz aus dem Rennen ausscheiden.

Red Bull verleiht Flügel...

Sicherlich nicht eben durch den Werbesponsor dieses Games beflügelt, dreht man seine Runden auf sechs teilweise schwindelerregenden Kursen. So beeindruckt bereits die beiden Anfängerpisten Sagamathra und Talon's Reach durch ihr rasantes Scrolling, einen schnellen und fehlerfreien Bildschirmaufbau sowie immens viele Backgrounddetails. In den Folgekursen wird dann nicht nur das Streckendesign immer abstrakter, auch hat man es verstanden, ansprechend kräftige Farben ins Spiel zu bringen. So rasen wir durch eine gesunde grüne Dschungellandschaft in Valparaiso oder durchqueren knallrote Tunnelabschnitte in Gare D'Europa. In den letzten beiden Abschnitten wechseln sich Brücken, Schanzen, Tunnels und scharfe

Kurven schließlich so schnell ab, daß man die Chance auf einen Sieg nur behält, wenn man sich jeden Streckenabschnitt ge-

» Die sechs Kurse sind mehr als nur abwechslungsreich und fordern vor allem mit schnellen Gleitern dein ganzes Können. «

nau einprägt und die Routen und Geschwindigkeiten hierfür genau auslotet. Hat man sich während des vorangegangenen Spielverlaufes immer wieder insge-



In manch' dunklem Tunnel beeinträchtigt die schlechtere Sicht dein Reaktionsvermögen. Kollisionen mit der Tunnelwand sind oft schwer zu vermeiden...

heim gefragt, wofür denn die beiden Airbrakes gut sind, wenn man doch eigentlich gar nicht vorhat, seine Geschwindigkeit in irgendeiner Form zu drosseln, so geht einem spätestens in der engen und kurvenreichen Routenführung der beiden letzten Advanced-Kurse ein Licht auf. Mit Hilfe der seitlich links und rechts angebrachten Brakes kann man nämlich nicht nur die Fahrt abbremsen, auch ermöglicht eine entsprechende einseitige Betätigung einen extrem kleinen Lenkradius, so daß nun selbst im Kami-

kazetempo jede Ecke sicher umflogen werden kann.

Begrenzter Spielspaß

Neben dem sogenannten Time Trial, einem einsamen Wettrennen gegen die Zeit, enthält Wipeout 2097 nur einen weiteren Race-Mode. Unter 12 draufgängerischen Piloten mußt du auf einer der vorhandenen Pisten ein Wettrennen gewinnen. Dabei sorgen blaue Pfeile auf dem Boden für zusätzliche Schubkraft, weitere für explosionsarti-



Die Gleitjets werden kurz vor dem Start ausgeklinkt.



Ein vorausfahrender Gegner legt einen Minent Teppich aus, der beim Überfliegen schwere Schäden verursacht.

ge Turbo-Power. Jede andere Farbmarkierung dagegen spendiert dir eine Sonderwaffe, mit der du deine Gegner beschießen und sie somit kurzzeitig stoppen oder sogar ganz aus dem Rennen werfen kannst. Vor ankommenden Geschos-

» Die neue WipE-out-Version weiß in technischer Hinsicht voll zu begeistern, doch leider fehlt auch hier wieder der 2-Spieler-Modus. «

sen warnt dich die Steuer-elektronik; sie ermöglicht dir auch, diese mit einer der Feuertasten zu neutralisieren. Schwere Schäden an deinem Raketenschlitten behebst du ganz einfach, indem du in vollem Tempo durch die seitlich auftauchende Boxengasse rauscht, womit dann aber auch schon alle Features von diesem Game abge-

handelt wären. Was man in WipEout 2097 im Gegensatz zu anderen Rennspielen vermisst, ist die Möglichkeit, Tuningteile einzukaufen und Reparaturen am heißgeliebten Flitzer vorzunehmen. Die einzelnen Wettläufe sind leider komplett voneinander unabhängig, Gewinne im eigentlichen Sinn gibt es nicht, und wenn man ein Rennen einmal nicht überlebt hat, so darf man gleich in der nächsten Sekunde wieder voll durchstarten. Was letztendlich an dem Psygnosis-Titel fasziniert, ist die überzeugende und beeindruckende technische Präsentation, sowie ein interessant neuartiges Fahrgefühl. Da das Spiel jedoch nicht einmal einen 2-Player-Mode besitzt, stellt sich die Frage, wie lange wohl sechs Pisten allein aufgrund der tollen Optik bei Laune halten können.

Oliver Preißner ■



Zur Regenerierung deiner Schutzschilde fährst du einfach in vollem Tempo durch die Pit Stop-Box.



In den Odessa Keys sind enge Kurven und zahlreiche Jumps an der Tagesordnung.

Word Up



Trotz grafischer Höchstleistungen und rasanten Gameplays ist schon nach einigen Stunden auf WipEout 2097 die Luft raus. Einerseits hängt dies sicherlich am nicht vorhandenen 2-Spieler-Modus, andererseits fehlt aber auch sonst der Ansporn, sich zu verbessern, da grundsätzlich nur voneinander unabhängige Rennen geflogen werden.



Wenn du nach drei Runden unter den ersten drei die Ziellinie erreichst, wird dir eine Medaille verliehen.

Check Up



Titel:	WipEout 2097
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Psygnosis/Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	August
Preis:	ca. DM 110,-
Spieler:	1
Levels:	6
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittelschwer
Besonderheiten:	Futuristisches Streckendesign, Fahr- bzw. Flugzeuge können zerstört werden

Grafik 85%

Das Streckendesign ist etwas weniger verrückt ausgefallen als beispielsweise in Scorcher, dafür hat man wesentlich mehr Wert auf die gesamten Umgebungsdetails gelegt. Das Schweben der Renngleiter vermittelt ein völlig anderes Spielgefühl als beim Steuern eines Fahrzeuges.

Sound 88%

Wieder einmal hat es Psygnosis geschafft, durch die Wahl seiner Musiktitel zusätzliche Dynamik ins Gameplay zu bringen. Der kraftvolle Schub von leise heulenden Turbinen, vermischt mit klangvoller Sprachausgabe, rundet die Atmosphäre gekonnt ab.

Gesamt 80%

Die technisch nahezu perfekte Präsentation kann auf Dauer nicht über den mangelnden Spielwitz hinwegtrösten. Wettläufe gegen Freunde sind ausgeschlossen, und es fehlt auf Dauer der Ansporn, sich weiter zu verbessern. Hier hätte man sich etwas einfallen lassen müssen, das den Anspruch von Rennen zu Rennen steigert.

ELECTRONIC ARTS
In Association with:

BILZARD
ENTERTAINMENT

"WARCRAFT II IST SCHLICHTWEG DER BISLANG
BESTE STRATEGIE-ACTION-MIX."
POWER PLAY



KAMPF UM AZEROTH!



Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern. The Dark Saga, Tides of Darkness und Beyond the Dark Portal sind Warenzeichen und WarCraft und Blizzard Entertainment sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Davidson & Associates, Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern. SEGA und SEGA Saturn sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das Power-Play-Zitat bezieht sich auf die PC-Version.

TRASH IT

...bedeutet frei übersetzt soviel wie "Hau alles in Stücke!" und trifft damit genau den Kern: Als kleines Kraftpaket dürft ihr bei diesem ungewöhnlichen Genre-Mix in jedem Level euren vandalistischen Trieben freien Lauf lassen.

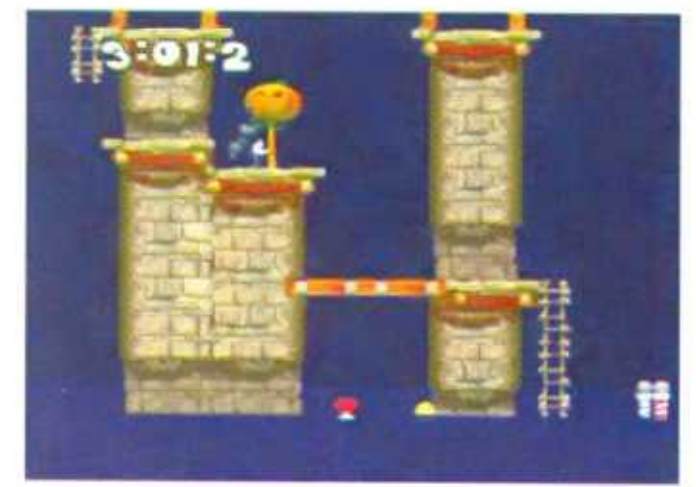
Ein ungewöhnliches Spielkonzept erfordert eine ebenso abstrakte Hintergrundstory. Also, schaltet kurz euren logischen Verstand aus und stellt euch folgendes vor: Wir



Gepanzerte Tore unterteilen die einzelnen Abschnitte der Oberwelt. Nur wenn ihr über einen adäquaten Hammer verfügt, schafft ihr es, das Tor innerhalb des knappen Zeitlimits zu zerstören.

befinden uns in der Timmy World, einem intergalaktischen Stern fernab unserer Vorstellungskraft. Der Planet gleicht einem riesigen Schrottplatz, weshalb die kleinen Einwohner namens „Timmies“ im Laufe der Evolution die Form eines kleinen Hammers angenommen ha-

ben. Auch die Menschen, wie etwa unser kleiner Held Jack Hammer, sind stets mit diesem Utensil ausgestattet, um sich durch den Müll durchzukämpfen und die lebenswichtigen Timmies zu „ernten“. Eines Tages kommt der hinterfotzige und fanatische Tee-Trinker Doktor



In den Multiplayer-Modi sorgt ein flotter Zoom-Effekt dafür, daß sämtliche Akteure stets im Bild bleiben.



Wenn ihr einen Gegenstand aufgehoben habt und Knopf B gedrückt haltet, könnt ihr den Abwurfwinkel variieren.

Moonbeam auf die verwirrte Idee, die gesamte Galaxy in ein einziges Zuckerlager zu verwandeln, wofür er allerdings die spezielle Energie sämtlicher Timmies benötigt. Daß dieser Plan dem eifrigen Jack Hammer sauer aufstößt, könnt ihr euch wohl denken...



Die Oberwelt namens "Junk Yard" bietet wiederbetretbare Levels, wodurch ihr euren Timmy-Punktstand nachträglich noch verbessern könnt.

Jump & Hammer

Von der abstrakten Story zum reinen Gameplay: Mit einem übergroßen Hammer ausgestattet, müßt ihr in jedem Level innerhalb eines Zeitlimits per kräftigen Hammerschwung möglichst viel Müll und kleine Timmies, die sich in Schrottplatz-Leckereien wie beispielsweise aus-



Die herumflitzenden Timmies ergeben einen Punkt, wenn ihr sie einsaugt, wenn ihr sie zuvor k.o. klopft, sogar zwei.

Word Up

Multiplayer-Option, Geschicklichkeit, Denkspiel - Trash It versucht, viele Zutaten zu einem kulinarischen Festessen zu vereinen. Leider ging das zweifelsohne originelle Konzept nicht ganz auf. Insbesondere die träge und recht umständliche Steuerung sowie die nervig langen Ladezeiten vereiteln einem etwas die Spiellaune. Wesentlich mehr Spielfluß hätte Trash It gutgetan.



rangierten Kühlschränken, Fernsehern oder Badewannen versteckt halten, abgrasen sowie zum Abschluß die Exit-Glocke läuten lassen. Die komplexe Steuerung wurde in zwei Phasen unterteilt: Hat Jack seinen Hammer eingepackt, könnt ihr mit mehr oder weniger eleganten Sprüngen den Wirrwar, an Müll und Bauschutt überwinden und Gegenstände wie Gewichte oder Katalpulte aufheben. Mit gezücktem Handwerkzeug stehen

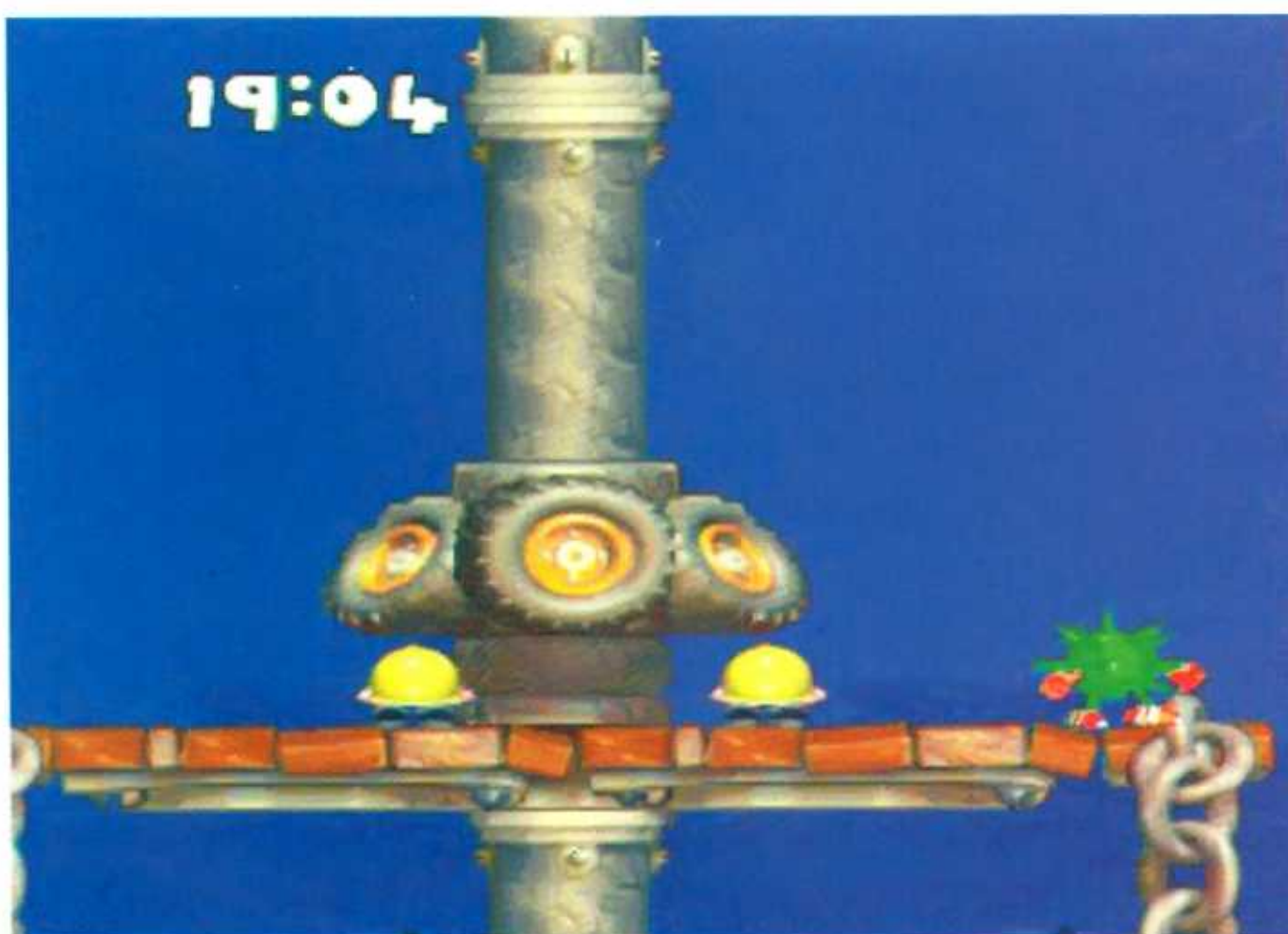


Zahlreiche Demo-Levels machen euch mit den neuen Techniken und Spielelementen vertraut.

kommt euer Staubsauger zum Einsatz, damit die Früchte eures Vandalismus auch auf eurem Kontostand gutgeschrieben werden. Auf diese Weise saugt ihr auch die herumflitzenden Timmies ein, die besonders wichtig sind. Timmies stellen nämlich eine Art Währung dar, die ihr benötigt, um im Hammer-Shop einen wirkungsvolleren Kleinmacher zu erstehen (es gibt insgesamt 15 verschiedene). Dieses Upgrade ist unumgänglich, da die Schrottplätze immer zähkere Gegenstände und Widersacher bieten. Soweit

» Der enorme Einfallsreichtum von Trash It wird nur durch den mangelnden Spielfluß gebremst. «

euch hingegen zwei unterschiedliche Schlagtechniken zur Auswahl, durch die ihr alles in Schutt und Asche schlagt. Habt ihr Gegenstände „erntereif“ geprügelt,



Drückt ihr das Richtungskreuz nach unten, versteckt sich Jack Hammer unter seinem Stahlhelm – nützlich, um tiefe Passagen zu überwinden oder herunterfallenden Bauschutt schadlos zu überstehen.



Manche Konstruktionen müssen systematisch an einigen Tragepunkten geschwächt werden, damit man nicht unter den herunterpurzelnden Steinmassen begraben wird.

zum Grundkonzept von Trash It, das im Arcade- und Schlacht-Modus auch mit mehreren Parteien gegeneinander gespielt werden kann (Wer räumt als erster sämtlichen Müll ab?). In höheren Levels gesellen sich allerdings noch eine Fülle von neuen Spielelementen und taktischen Feinheiten hinzu, die das Jump & Hammer-

Konzept immer komplexer gestalten. So müßt ihr lernen, mit einer mobilen Kanne, Bomben oder Wippen umzugehen. Außerdem erfordert das systematische Zerstören von riesigen Bauschutthügeln ein kluges Vorausplanen, damit ihr nicht durch plötzlich herabfallende Steine geplättet werdet.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Trash It
Genre:	Geschicklichkeit/Denkspiel
Hersteller:	GT Interactive
Tel.:	-
Release:	13. Juli
Preis:	ca. DM 109,95
Spieler:	1-4
Levels:	50+
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Multitap, deutsche Texte, ungewöhnlicher Genre-Cocktail, lange Ladezeiten

Grafik 64%

Bitmap-Grafiken mit vielen witzigen Render-Charakteren, die abstrakten Levels sehen recht schlicht aus, der flotte Zoom-Effekt überzeugt.

Sound 54%

Die minimalistisch-militärische Musikuntermalung ist zwar originell, doch mehr Abwechslung wäre notwendig gewesen, durchschnittliche Soundeffekte.

Gesamt 70%

Munteres, innovativ-destruktives Geschicklichkeitserlebnis, bei dem die hakelige Steuerung leider eine bessere Note vereitelt.

SONIC JAM

Compilations alter 16 Bit- oder Spielhallen-Klassiker sind immer ein gefährliches Thema. Die einen sagen, daß es sich dabei um die Zweitverwertung von klapprigen 2D-Spielchen handelt, die anderen halten derartige Zusammenstellungen für eine lobenswerte Götterverehrung. Im Falle von Sonic Jam stellt sich die Frage nach dem Sinn der Compilation nicht...

Denn zum einen machen die vier bekannten Sonic-Games selbst heute noch eine Menge her, was die hervorragenden Tests der Sonic Compi-

lations in den PC-Fachzeitschriften beweisen. Zum anderen packte das Sonic-Team klugerweise eine phantastische Entwicklungsstudie namens Sonic World bei, die einen Ausblick auf das erste echte 32 Bit-Sonic-Game liefert. Dieser Bonusteil ist zwar kein komplettes Game (man darf lediglich mit dem pfeilschnellen Nadelkissen einige kleine Aufgaben erledigen und fünf Museen mit zahlreichem Infomaterial besuchen), läßt aber angesichts der hervorragenden 3D-Engine ohne jeglichen Fehl und Tadel selbst den Super Mario 64-Jüngern kurzzeitig die Kinnlade nach unten klappen. So abwechslungsreiche Texturen, fehlerlosen Grafikaufbau und flinkes Scrolling sieht man auch auf einer 64 Bit-Konsole nicht alle Tage. Wer ein echter Sonic-Fan ist, kann nun eigentlich mit dem Lesen des Artikels aufhören, denn der Kaufgrund für die Compilation dürfte mit obigem Demo schon gerechtfertigt sein. Alles weitere soll-



Sonic The Hedgehog setzte bei seiner Veröffentlichung im Jahr 1991 Maßstäbe.



Der Ameisenbär Knuckles befindet sich auf Dr. Robotniks Seite.

te echten Igelanatikern eigentlich schon bekannt sein...

Die Sonic-Klassiker!

Die weiteren Bestandteile sind nämlich die vier klassischen Sonic-Games, welche allesamt zuerst auf dem Mega Drive erschienen sind. In Sonic The Hedgehog darf man die Geburt einer revolutionären Spielidee noch einmal miterleben, die am 23. Juni '91 stattfand. Nie zuvor konnte ein 2D-Jump&Run-Spiel mit so hoher Spielgeschwindigkeit, derart abgefahrenen Looping-Konstruk-

tionen oder solch hübschen Grafiken glänzen. Der piffige Spieleheld Sonic läutete damit eine ganz neue Ära der Videospiele ein und lief Mario in England und Amerika den Rang ab. Selbst sechs Jahre nach seiner Veröffentlichung ist das erste Sonic-Game immer noch ein unterhaltsames Stück Software. Weiter ging es pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 1992 mit Sonic The Hedgehog 2, das neben den erwarteten grafischen Neuerungen eine technisch interessante 2-Spieler-Variante bot, die mit dem hochauflösenden Interlace-Grafik-Modus über-



raschte. Auf wirklich bedeutungsvolle Änderungen mußte man allerdings bis zum Februar 1994 warten, wenn man vom Föchschen Tails absieht...

Das grafisch schönste Sonic-Game

Sonic 3 hatte nicht nur eine besonders schöne 3D-Bonus-Stage zu bieten, sondern überzeugte auch mit wirklich herrlichen Grafiken, die den Höhepunkt der Mega Drive-Ära markieren sollten (dies konnte man natürlich erst ein

eindrucksvollen Grafikeffekten vollgestopft waren.

Dieses grafische Niveau wurde zwar vom vierten Sonic-Game, das sich Sonic & Knuckles nannte, nicht immer gehalten, allerdings konzentrierte sich Sonic-Erfinder Yuji Naka auch auf spielerische Feinheiten, die er gleich im Dutzend ablieferte. Eine bislang einmalige Sache gelang ihm auch mit dem ersten Lock On-Modul

der Spielgeschichte. Steckte man die älteren Module ein, so durfte man die Games

beispielsweise mit dem neuen Charakter Knuckles noch einmal durchspielen. Ebenso konnte man über verschiedene Codes unzählige Bonusstage-Varianten abrufen.

Neue Features!

Um die vier Klassiker auch für Veteranen interessant zu machen, darf man nun bei jedem der Spiele den Schwierigkeitsgrad verändern, die japanische oder



Die Special Stage von Sonic 3 faszinierte mit flüssiger 3D-Grafik.



Der 2-Spieler-Modus von Sonic 2 nutzte als eines von wenigen Mega Drive-Games den hochauflösenden Interlace-Modus.

Word Up

Wer von sich behauptet ein Sega-Fan zu sein, muß sich diese Compilation einfach holen. Die vier Sonic-Games sind wirklich nett, das wahre Highlight ist allerdings die unverzichtbare Sonic World-Bonus-Zugabe.



Wenn wir ehrlich sind, dann ist das geniale Sonic World-Demo der einzig wahre Kaufgrund für Sonic Jam.

die amerikanische Variante anwählen oder die Bonusstages sofort ausprobieren. Daß man bei Sonic & Knuckles natürlich auch die drei Vorgänger virtuell aufstecken kann, zeugt von der Ernsthaftigkeit dieser Compilation. Einzig und alleine die Mega CD-Variante Sonic CD vermissen ich auf der Compilation, da alle anderen Sonic-Games (Sonic 3D, Sonic Spinball) ohnehin nicht als



In Sonic & Knuckles darf man sogar den Lock On-Modus mit den drei anderen Spielen austesten.

echte Sonic-Team-Produkte gehandelt werden.

Hans Ippisch ■

Check Up



Titel:	Sonic Jam
Genre:	Jump&Run
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	28.8.97
Preis:	ca. DM 70,-
Spieler:	1-2
Levels:	-
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Besonderheiten:	4 Sonic-Games plus Sonic World-Demo

Grafik 70%

Die Grafikqualität reicht von "Mittelmäßig!" (Sonic 1) bis "Genial!" (Sonic World). Insgesamt wirkt die Optik immer noch erstaunlich frisch.

Sound 66%

Hier hat sich leider wenig getan, denn man bekommt noch immer die bekannt düdeligen Soundtracks geliefert, die für westliche Ohren nicht immer verdaulich sind. Sonic-Fans lieben die Songs natürlich.

Gesamt 77%

Echte Sonic-Fanatiker wie ich würden hier bedenkenlos eine 90er-Wertung ziehen, da man an dem Sonic World-Demo einfach nicht vorbeikommt. Allerdings ist nicht jedermann so von Segas Kultigel begeistert.

DRAGON FORCE



Sega Deutschland hatte ein Einsehen: Aufgrund der durchweg überragenden Testerfolge und des großen Verbraucherinteresses erscheint dieser ungewöhnliche Strategie/RPG-Knaller tatsächlich im Spätsommer offiziell in der BRD.



Manchmal hat die Fachpresse mehr Einfluß auf den Hersteller, als man glaubt. Da Dragon Force in sämtlichen Testberichten frenetisch gefeiert wurde und sich selbst die Import-Version wie warme Semmeln verkauft hat, konnte Sega Deutschland die japanische Zentrale doch noch davon überzeugen, eine PAL-Version dieser Strategie-Perle zu produzieren. Es wäre auch wirklich eine Schande gewesen, wenn uns deutschen Usern dieses spielerische Highlight vorenthalten geblieben wäre, bei dem acht Königreiche in der

einst friedlichen Welt Le-gandra gegen den finsternen Dämon Madruk antreten. Als Spieler müßt ihr durch viel taktisches Geschick und virtuelle Gefechte versuchen, alle Könighäuser zu vereinen, um so dem Bösewicht ein Bein zu stellen.

Echtzeit-Strategie einmal völlig anders

Gleich drei große Bereiche umfaßt dieses komplexe Strategie/RPG-Epos. Zunächst müßt ihr euch jedoch einen von insgesamt acht Herrschern aussuchen (zwei davon stehen euch allerdings erst zur Auswahl, wenn ihr das Spiel einmal durchgespielt habt). Eure Wahl hat dabei einen maßgeblichen Einfluß auf die weitere Story und den Spielverlauf. Nach einem kleinen Intro setzt ihr euch mit dem ersten großen Bereich auseinander: dem Verwaltungs-Modus. In dieser Non-Action-Phase des Spiels müßt ihr den Geschäftsalltag am Hof regeln.



Mächtige Drachen sind universal einsetzbar und nur durch Samurais zu stoppen.



Lästig, aber notwendig: Durch Gespräche mit eurem Generalstab erfahrt ihr viel über den Gemütszustand eurer Leute und könnt so einer drohenden Fahnenflucht zuvorkommen.



Achtung! In Echtzeit bewegen sich die CPU-Armeen über die Karte der Oberwelt und attackieren ohne Rücksicht auf Verluste eure eigenen Festungen.

Zu euren täglichen Aufgaben gehört die Beförderung des Generalstabs, indem ihm mehr Truppen zugeordnet werden, das Ausbauen eurer Burgen oder das Suchen nach neuen Gegenständen. Außerdem solltet ihr mit euren Gefangenen reden, um

» Bisher einmaliger Echtzeit-Strategie/RPG-Cocktail – ein absolutes Muß für Genre-Fans! «

sie davon zu überzeugen, sich euch anzuschließen. Habt ihr diese lästige, aber notwendige Bürokratie erledigt, wird auf die Oberwelt umgeschaltet. Hier vergrößert ihr durch taktisch kluges Dirigieren Eurer Generäle systematisch euer König-

reich. Es gilt dabei, eure eigenen Festungen zu verteidigen und gleichzeitig feindliche zu erobern. In Echtzeit – eine Sanduhr begrenzt die Runde zeitlich – versammelt ihr eure Generäle zu diesem Zweck in den Burgen, beobachtet aufmerksam feindliche Truppenbewegungen, gebt jedem General die Höchstzahl an zu befehligenen Soldaten und formiert außerdem eine schlagkräftige Armee, um einen Eroberungsfeldzug in die Wege zu leiten. Sobald ihr eine feindliche Festung attackiert bzw. wenn ihr angegriffen werdet, kommt es zur dritten, sicherlich interessantesten Spielphase. In spektakulären Echtzeit-Kämpfen streiten zwei Generäle mit ihrer bis zu hundert Mann starken Armee um den Sieg. Strategie ist dabei



Mit wachsender Erfahrung können die Generäle immer häufiger Zaubersprüche einsetzen.

Word Up



Ich kann meine Meinung nur wiederholen: Dragon Force ist ein absoluter spielerischer Glücksfall. Selten wurden Innovation, Flair und ein hochgradig motivierendes Gameplay derart virtuos miteinander kombiniert. Da stört es auch nicht, daß Sega sich bei der Euro-Version nicht sonderlich viel Mühe gab (dicke PAL-Balken). Für mich persönlich ist dieser Titel bisher das Saturn-Spiel des Jahres!

alles: Formation, Einsatz von Magie, Timing – viele Faktoren müssen berücksichtigt werden, um nicht vom Feind überrollt zu werden. Die wichtigste Komponente stellt jedoch die Art eurer Armee dar, von der es zehn unterschiedliche Klassen gibt. So hat jeder Armeetyp seine individuellen Vor- und Nachteile gegenüber anderen Spezies. Die ansonsten schwachen Bogenschützen sind beispielsweise gegen Zombies und Harpys äußerst effektiv, während die Samurai als einzige Armee etwas gegen die übermächtigen Drachen auswirken können.

Ulf Schneider ■



Ohne Armee steht der feindliche General ziemlich nackt dar – der beste Zeitpunkt, eure Soldaten auf ihn zu hetzen.



Durch acht unterschiedliche Königreiche kann sich der Spielverlauf völlig ändern.

Check Up



Titel:	Dragon Force
Genre:	Echtzeit-Strategie/RPG
Hersteller:	Sega/Working Designs
Tel.:	040-2270961
Release:	Anfang September
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Moderat
Besonderheiten:	Gute Englischkenntnisse wären hilfreich, benötigt sehr großen Speicherplatz (314 Blöcke)

Grafik 72%

Erwachsene Fantasy-Grafiken mit unzähligen Charakteren und Zwischenbildern, zweckmäßig gestaltete Oberfläche, Echtzeit-Kämpfe mit hoher Spritedichte ohne technische Mängel.

Sound 67%

Acht beruhigende Hintergrundmelodien im Stile von aufwendiger Filmmusik, Soundeffekte und Voice Samples sind unspektakulär.

Gesamt 90%

Ungewöhnliches und gleichermaßen faszinierendes Echtzeit-Strategie-Epos, das ihr erst beiseitelegen werdet, wenn das Königreich wieder vereint ist.



schengeld-Budget arg litt. Wie so oft lag es an der einfachen, aber fesselnden Spielmechanik. Ein pixeliger Geheimagent seilt sich auf ein Hochhaus ab und muß anschließend mittels seiner Sprungfähigkeiten, bleihaltiger Argumente und Kung Fu-Einlagen geheime Dokumente im Wirrwarr aus Fahrstühlen und Türen finden und entwenden sowie rechtzeitig den Ausgang erreichen. Nach über zehn Jahren kehrte der Klassiker mit einer aufgemotzten Optik in die Spielhallen zurück, ohne jedoch an den damaligen Erfolg anschließen zu können. Bei der Saturn-Version handelt es sich übrigens um

ELEVATOR ACT

Noch ein Klassiker der Japano-Softwareschmiede Taito, der nach über 14 Jahren Videospiele-Abstinenz auf dem Saturn wieder zu neuen Ehren kommt. Im Doppelpack müssen sich zwei Pixel-Agenten ihren Weg durch verschlungene Gebäude-Komplexe freikämpfen.

Elevator Action gehört zu den Arcade-Oldies, bei dessen Namen mir es warm ums Herz wird, wenn ich an die guten alten Zeiten zurückdenke. Mitte der achtziger Jahre gehörte dieser Automat nämlich zu den beliebtesten Groschengräbern, worunter mein bescheidenes Ta-

eine 1:1-Konvertierung. Trotz der vielen Jahre, die zwischen beiden Versionen liegt, hat sich im Prinzip nicht viel verändert. Natürlich wurden Grafik und Sound den heutigen technischen Maßstäben angepaßt, und aus dem ehemaligen Lonesome Agent ist nun ein schwerbewaffnetes Cyber-Trio mit zünftigen Namen geworden, ansonsten blieb aber bis auf ein dezentes Gameplay-Doping alles beim alten – und das ist wirklich gut so.



Kurz, aber effektiv: Das Comic-Intro, in dem die drei Heroen bei ihrer martialischen Arbeit gezeigt werden.

» Der Arcade-Oldie im zeitgemäßen Look – zu zweit gleichzeitig ein optimaler Spaßmacher.«



Zu zweit stöbert man gerne durch alle sechs Levels.

Welches Stockwerk, bitte?

Alleine oder zweit gleichzeitig manövriert ihr eure Geheimagenten durch verschachtelte Häuserquerschnitte. Euer Auftrag, der auch in einem knappen Briefing erläutert wird, ist zumindest auf dem Papier

Word Up

Elevator Action Returns

übt zwar nicht dieselbe Faszination wie vor gut 14 Jahren aus, dennoch verfehlt die einfache, aber durchdachte Spielmechanik, gepaart mit dem rauhen Baller-Charme, auch heute noch nicht ihre Wirkung. Vor allem bei einem Spiel zu zweit bewegt sich die Spiellaune auf höchstem Niveau. Schade nur, daß EAR mit gerade einmal sechs Levels recht spärlich ausgestattet wurde.



simpel. In jedem Gebäudekomplex müßt ihr eine bestimmte Anzahl von Bomben entschärfen. Diese explosiven Gegenstände befinden sich hinter speziellen Türen, die durch rote Farbe markiert sind. Fortbewegungsmittel ist der Namensgeber sowie der Dreh- und Angelpunkt des Jump&Shoot-Klassikers: Sämtliche Ebenen sind durch Fahrstühle miteinander

lenmäßigen Übermacht Herr zu werden, empfiehlt sich ein Abstecher zu den blau markierten Türen. Hinter ihnen verbergen sich allerlei Leckereien zur Auffrischung eures Energievorrates, Bonus-Punkte oder zehn Sonderwaffen, die je nach Charakter anders ausfallen. Besonders nützlich sind beispielsweise die Brandbomben der Heroin Edie Burret – un-

Check Up



Titel:	Elevator Action Returns
Genre:	Jump&Shoot
Hersteller:	Taito
Tel.:	-
Release:	Import-Muster
Preis:	-
Spieler:	1-2
Levels:	6
Save Game:	Nein (nur Highscore)
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Besonderheiten:	2 Spieler gleichzeitig, Neuauflage eines Klassikers

Grafik 62%

Typische Arcade-Optik: Nette Bitmap-Grafiken mit recht hohem Detailreichtum, die Animationen der Sprites sind erstaunlich flüssig, herbe Gewaltdarstellung.

Sound 64%

Die Musikstücke halten sich vornehm zurück, gefallen aber durch angenehmen Hörgenuß und gehobene Abwechslung, die üblichen Baller- und Explosionsgeräusche sind recht fetzig.

Gesamt 80%

Kurz, aber kurzweilig: Simpel gestrickte Arcade-Action, bei der man vor allem zu zweit mächtig Dampf ablassen kann.

ION RETURNS

der verbunden, die ihr erst kontrollieren könnt, wenn ihr sie betreten habt. Natürlich latschen auch achtsame Bodyguards durch die Gänge, deren Schußsalven ihr entweder durch gute Reaktionen zuvorkommen oder durch schnelles Ducken ausweichen solltet. Um der zahl-

entbehrlich um der geplagten Agentin eine kleine Verschnaufspause zu verschaffen. Wie nicht anders zu erwarten, steuert sich dieser Arcade-Ableger äußerst simpel. Mit nur zwei Tasten lassen sich alle besagten Aktionen bequem ausführen, inklusive einer automatischen Tracht

Prügel, sobald ein Fiesling zu nahe kommt. Zwei Randnotizen am Schluß: Der Blutgehalt läßt sich im Options-Menü einstellen, und sobald ihr alle sechs Levels gemeistert habt, dürft ihr fortan auch das originale Elevator Action noch einmal erleben.

Ulf Schneider ■



Mittels des Raketenwerfers verwandelt ihr die Gegner in feurige Schaschliks.



Die Charaktere sehen nicht nur anders aus, sondern bieten auch unterschiedliche Vor- und Nachteile.



Wenn ihr euch beim Entschärfen der Bomben zu viel Zeit laßt, warnt euch ein großes „Caution“-Symbol.

Hitparade

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

SATURN

ACTUA SOCCER CLUB EDITION



Eine ausführliche Demoversion erhalten Saturn-Abonnenten auf ihrer aktuellen Demo-CD, ein komplettes Preview bringen wir in der nächsten Ausgabe.

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

D-XHIRD



Schade, schade! Glaubt man den japanischen Testberichten, so gelang Takara leider auch diesmal kein echter 3D-Prügelhit. Wir warten auf unseren Japan-Import.

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

DIABLO



Ob Electronic Arts auch hier gegenüber der PC-Version noch schicke Veränderungen vornimmt, steht leider noch nicht fest. Ein Preview folgt demnächst.

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

ENEMY ZERO



Einen Rekord hält dieses Warp-Spiel auf alle Fälle: Es ist das umfangreichste Saturn-Spiel überhaupt! Ist es aber auch das beste Adventure?

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

BACK CATALOGUE +++ BACK

AMERICAN FOOTBALL

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

EISHOCKEY

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

BASEBALL

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

GOLF

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

BASKETBALL

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

RENNSPIELE

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

FUSSBALL

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

▼ FIFA SOCCER '98: DIE WM QUALIFIKATION



Nun ist es endlich raus! Der nächste FIFA-Teil ist das offizielle Spiel zur Fußball-Weltmeisterschaft in Frankreich. Nachspielen kann man aber nur die Qualifikation....

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

▼ GUN GRIFFON! HO



Noch hält sich Game Arts bedeckt, wenn es um spielerische Details aus dem Nachfolger des erstklassigen Mech-Action-Games geht. Wir knacken die Infosperre demnächst!

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

▼ FIGHTING FORCE



Unser umfangreiches, brandaktuelles Preview in der letzten Ausgabe sorgte erwartungsgemäß für Furore! Ein Demo folgt auf einer der nächsten Abo-CDs!

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

▼ JURASSIC PARK 2: THE LOST WORLD



Der Jurassic Park-Boom ist einfach unglaublich! Selbst der zweite Film setzt neue Rekordmarken und dürfte den Vorgänger mit Leichtigkeit überrunden.

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

▼ FORMEL 1



Selbst dem hartnäckigsten Formel 1-Fan geht das Warten irgendwann auf die Nerven. Ein erstes Preview der Saturn-Version erhoffen wir für die nächste Nummer.

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

▼ LAST BRONX



Beat 'em Up-Profis haben es längst gemerkt: Auf den Seiten 16 bis 19 gibt es ein ausführliches Preview zum Beat 'em Up-Hit, der auf zwei CDs kommen soll.

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

▼ GRANDIA



Fest steht, daß Grandia neben Virtua Fighter 3 das wichtigste Saturn-Spiel in Japan ist. Fest steht aber auch, daß Grandia in Deutschland erscheinen wird.

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

▼ NBA ACTION '98



Die ersten Bilder beweisen, daß NBA Action '98 mit dem Vorgänger nichts mehr zu tun hat. Dieses Spiel dürfte sich locker den Referenz-Titel sichern.

► Genre: Basketball ► Spieler: 1-4
► Release: 27.11.97 ► Hersteller: Sega

CATALOGUE

Alle Saturn-Spiele im Überblick

TENNIS

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

SPORT (SONSTIGES)

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

2D-BEAT 'EM UP

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

3D-BEAT 'EM UP

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

ACTION/BEAT 'EM UP

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

3D-CORRIDOR-SHOOTER

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

3D-ROBOTER-ACTION

- | | | | |
|----------------------|-----------|---------------|-----------|
| 1. Virtual On | 1/97 89% | 4. Crazy Ivan | 1/97 72% |
| 2. Gun Griffon | 8/96 87% | 5. Ghen War | 10/96 63% |
| 3. Blam! Machinehead | 11/96 86% | | |

3D-VEHIKEL-ACTION

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

NINJA



Schade, schade! Die auf der E3 gezeigte Version war nahezu fertiggestellt, erscheinen wird Ninja wohl doch erst im Januar nächsten Jahres...

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

RESIDENT EVIL DASH



Jetzt ist es raus: Die Saturn-Version bietet neue Gegner, ein neues Bonus-Game, neue Spieler-Grafiken und eine überarbeitete Abspeicher-Funktion.

► Genre: Action ► Spieler: 1
► Release: 4.9.987 ► Hersteller: Sega/Capcom

NUCLEAR STRIKE



Eines wundert mich: Wieso stürmte der Vorgänger Soviet Strike eigentlich nicht unsere Lesercharts? So bringt E.A. sicherlich keinen Saturn-Nachfolger!

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

SCUD RACE



Mittlerweile ist der maßstäbesetzende Automaten-Knaller auch flächendeckend in Deutschland vertreten. Die Meinungen sind eindeutig: Das beste Rennspiel!

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2
► Release: 1. Quart. '98 ► Hersteller: AM2

PANDEMONIUM!



Alles hat ein Ende, selbst das Hitparadendasein von Pandemonium! Der kecke Zauberer verschaffte sich jedoch noch einmal einen Auftritt auf diesen Seiten.

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

SEGA TOURING CAR



AM Annex-Chef Tetsuya Mitzuguchi verspricht einige spielerische Verbesserungen im Vergleich zum arg frustrierenden Spielhallen-Original-Automaten.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2
► Release: Oktober ► Hersteller: Sega/AM A.

PANZER DRAGOON RPG



Wer wissen will, welches Spiel Chancen auf den Titel „grafisch beeindruckendstes Saturn-Game aller Zeiten“ hat, findet hier möglicherweise die Antwort.

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

SHINING THE HOLY ARK



Der überragenden Qualität wegen spendieren wir auch diesem Titel noch einen einmaligen Sonderauftritt in unserer Hitparaden-Rubrik. Jetzt müßt ihr ihn nur noch kaufen!

► Genre: Action-Adv. ► Spieler: 1
► Release: 19.6. ► Hersteller: Sega

BACK CATALOGUE +++ BACK

3D-FLUG-ACTION

1. Panzer Dragoon 2	6/96 95%	7. Independence Day	6/97 70%
2. Thunderhawk 2	1/96 93%	8. Star Fighter 3000	10/96 69%
3. Magic Carpet	4/96 93%	9. Black Dawn	3/97 69%
4. Panzer Dragoon	9/95 91%	10. Titan Wars	6/96 60%
5. Shockwave Assault	7/96 79%	11. Sky Target	7/97 58%
6. Wing Arms	1/96 78%	12. Black Fire	10/96 50%

ACTION-ADVENTURE

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

ADVENTURE/RPG

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

SHOOT 'EM UP

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

LIGHT GUN-SHOOT 'EM UP

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

2D-SHOOT 'EM UP

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

DENKSPIELE

1. Baku Baku Animal	7/96 88%	4. The Lost Vikings 2	4/97 85%
2. Bust a Move 2	10/96 88%	5. Super Puzzle Fighter 2	6/97 69%
3. Puzzle Bobble 3	6/97 87%	6. Hebereke's Popoitto	8/96 65%

▼ SONIC GAME



Neben Sonic Jam und Sonic R soll angeblich noch ein drittes Igel-Game kommen, das von Traveller's Tales entwickelt wird, die schon Toy Story und Sonic 3D fabriziert haben.

► Genre: tba. ► Spieler: tba.
► Release: tba. ► Hersteller: Trav. Tale

▼ VIRTUA FIGHTER 3



Selbst kurz vor der E3 konnte man von Sega absolut kein offizielles Statement zum Thema VF3 bekommen. Andy Mee wagte dies nämlich einmal und ist nun nicht mehr bei Sega!

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: 6.11.97 ► Hersteller: AM2

▼ SONIC JAM



Wer einen Vorgeschmack auf das neueste Sonic-Game bekommen will, holt sich Mitte Juli einfach die wirklich günstige Sonic Jam-Compilation mit dem Sonic World-Demo.

► Genre: Jump&Run ► Spieler: 1
► Release: 28.8.97 ► Hersteller: Sega

▼ VIRTUA STRIKER



Fergus McGovern ließ verlauten, daß sich seine Probe-Programmierer bei ihrem ersten N64-Fußballgame an Segas Worldwide Soccer '97 und Virtua Striker orientieren.

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

▼ SONIC R



Ausnahmsweise wollen wir hier einmal Stillschweigen bewahren, denn in dem in letzter Sekunde geschriebenen E3-Messebericht stehen alle aktuellen Infos.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-4
► Release: 27.11.97 ► Hersteller: Sega

▼ WARCRAFT 2



Daß die Saturn-Version des PC-Bestsellers sogar die Daten-CD enthält, macht dieses Game schon jetzt interessanter als Command & Conquer von Virgin.

► Genre: Echtzeit-Str. ► Spieler: 1
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: E.A./Bliz.

▼ TOMB RAIDER 2



In einer aktuellen Umfrage unter allen Händlern landete Lara Croft einmal mehr ganz vorne. Ihr zweites Game soll der Weihnachtsrenner 1997 werden.

► Genre: Action-Adv. ► Spieler: 1
► Release: 24.11.97 ► Hersteller: Core/EIDOS

▼ WILD NINE'S



Was ist bloß los bei Shiny Entertainment? Seit Earthworm Jim 2 haben sie kein Konsolenspiel mehr veröffentlicht! Dies war immerhin im Dezember 1995!

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1
► Release: Winter ► Hersteller: Shiny Ent.

CATALOGUE

ARCADE

- | | | | |
|-------------------------|-----------|--------------|-----------|
| 1. Nights into Dreams | 9/96 97% | 5. Mr. Bones | 12/96 76% |
| 2. Saturn Bomberman | 6/97 93% | 6. Grid Run | 4/97 75% |
| 3. Blast Chamber | 6/97 79% | 7. Sega Ages | 2/97 70% |
| 4. Bubble Bobble & R.I. | 10/96 77% | | |

JUMP&RUN

- | | | | |
|------------------------|-----------|---------------------------|-----------|
| 1. Bug! | 10/95 88% | 8. Mega Man 8 | 5/97 79% |
| 2. Clockwork Knight II | 11/95 86% | 9. Spot Goes to Hollywood | 2/97 76% |
| 3. Earthworm Jim 2 | 8/96 86% | 10. Clockwork Knight | 8/95 74% |
| 4. Rayman | 12/95 85% | 11. Gex | 5/96 74% |
| 5. Pandemonium! | 7/97 83% | 12. Johnny Bazookatone | 4/96 73% |
| 6. Sonic 3D | 2/97 82% | 13. Keio Flying Squadron | 10/96 67% |
| 7. Bug! Too | 3/97 79% | | |

STRATEGIE

- | | | | |
|----------------------|-----------|---------------------------|----------|
| 1. SimCity 2000 | 1/96 90% | 5. Adv. W. War 2 (Import) | 82% |
| 2. Command & Conquer | 1/97 88% | 6. The Horde | 6/96 78% |
| 3. Theme Park | 12/95 88% | 7. Lemmings 3D | 9/96 72% |
| 4. Worms | 4/96 88% | | |

FLIPPER

- | | | | |
|---------------------|-----------|-----------------|-----------|
| 1. Pro Pinball | 9/96 84% | 4. Tilt! | 12/96 76% |
| 2. Digital Pinball | 11/95 83% | 5. True Pinball | 6/96 74% |
| 3. Pinball Grafitti | 6/97 77% | | |

▼ WIPEOUT 2097



Also doch ein Überraschungsrelease! Einen ausführlichen Test der wirklich gelungenen PlayStation-Umsetzung gibt es deshalb auf den Seiten 68 bis 70.

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

▼ WORLD SERIES BASEBALL '98



In Amerika und Japan sind Baseballspiele für den Erfolg einer Konsole etwa so wichtig wie Rennspiele und Fußball-Kracher in europäischen Breitengraden.

► Genre: Baseball ► Spieler: 1-2
► Release: November ► Hersteller: Sega

▼ WORLDWIDE SOCCER '98



Jetzt aber! Möglicherweise wird Worldwide Soccer '98 doch nicht mit einer deutschen Sprachausgabe ausgestattet, was wirklich mehr als enttäuschend wäre.

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-6
► Release: 16.10.97 ► Hersteller: Sega

BEST OF '97



In der sommerlichen Hitflaute veränderte sich in unserer Jahresauswertung nur wenig. Tomb Raider und Sega Rally führen!

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1.	(1)	TOMB RAIDER	CORE	8
2.	(2)	SEGA RALLY	SEGA	8
3.	(3)	NIGHTS	SEGA	8
4.	(4)	WORLDWIDE SOCCER '97	SEGA	8
5.	(5)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	7
6.	(6)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	4
7.	(7)	PANZER DRAGON 2	SEGA	8
8.	(8)	EXHUMED	SEGA/BMG	8
9.	(9)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA	8
10.	(-)	NEED FOR SPEED	E.A.	5

MACH MIT!

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

Computec Verlag
SEGA Magazin
Kennwort: Charts
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(4)	Sega Rally	95%	18
2.	(2)	Tomb Raider	96%	8
3.	(7)	Andretti Racing	85%	2
4.	(Neu)	Fighters Megamix	92%	1
5.	(14)	Virtua Fighter 2	95%	18
6.	(1)	Command & Conquer	89%	7
7.	(3)	Worldwide Soccer '97	90%	9
8.	(5)	Daytona USA C.C.E.	95%	7
9.	(6)	Nights into Dreams	97%	10
10.	(8)	Die Hard Arcade	86%	3
11.	(11)	Exhumed	86%	9
12.	(9)	Panzer Dragoon 2	95%	14
13.	(13)	Dark Savior	90%	4
14.	(25)	Mystaria	86%	10
15.	(-)	Need For Speed	91%	11
16.	(10)	Manx TT	80%	3
17.	(-)	Alien Trilogy	88%	1
18.	(-)	Spot goes to Hollyw.	76%	3
19.	(Neu)	Bug! Too	79%	1
20.	(Neu)	Saturn Bomberman	93%	1
21.	(-)	Fighting Vipers	91%	6
22.	(Neu)	Sega Ages	76%	1
23.	(16)	Daytona USA	90%	22
24.	(22)	Street Racer	84%	4
25.	(19)	Athlete Kings	92%	10

MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(1)	Dune II	92%	25
2.	(6)	Sonic & Knuckles	89%	32
3.	(5)	Sonic 3	91%	39
4.	(4)	Sonic 3D	81%	2
5.	(2)	Story Of Thor	91%	22
6.	(3)	Landstalker	92%	28
7.	(7)	FIFA Soccer '97	83%	6
8.	(8)	Int. Superstar Soccer	89%	6

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	im Monat
1.	(1)	Scud Race	2
2.	(3)	Virtua Fighter 3	6
3.	(2)	Sega Touring Car	2
4.	(5)	Fighting Force	1
5.	(Neu)	Project Sonic	1
6.	(6)	Tomb Raider 2	2
7.	(4)	Formel 1	1
8.	(7)	Resident Evil Dash	1

Service

So erreichst du uns:

Zentrale Service-Nummer: 0911-2872-150

Anschrift des Abonnement-Services: Computec Verlag
Aboservice
Postfach
90327 Nürnberg

Anschrift für Saturn-Demo-CD-Reklamation: Computec Verlag
Redaktion Sega Magazin
Kennwort: Saturn-CD
Roonstraße 21
90429 Nürnberg



Anschrift der Redaktion: Computec Verlag
Redaktion Sega Magazin
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

eMails: Compuserve: 100443,1115
Internet: hsippisch@pcgames.de

Die richtige Nummer für deine Fragen!

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



05/97



06/97



07/97

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

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

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 05/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 06/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 07/97	zu DM 5,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!



DIE SATURN-ABO-CD 8/97

Auch wenn sich manche Profis wundern, wieso wir hier so detailliert beschreiben, wie man die Demo-CD startet und anwendet – wir sehen das ganz einfach als unsere Pflicht an. Denn es gibt immer noch Neueinsteiger, denen man dies ganz einfach Schritt für Schritt erklären muß. Profis sollten diese Zeilen einfach überspringen und direkt beim Inhaltsverzeichnis weiterlesen! Danke für das Verständnis!

So geht's!

Um die CD-ROM zu starten, müßt ihr sie nur wie üblich in euren noch ausgeschalteten Saturn legen. Schon wenige Sekunden nach dem Laden erscheint ein Bildschirm mit dem Grafiklogo. Per Starttaste könnt ihr diesen Bildschirm verlassen und in das Hauptmenü gehen. Hier sind die Demos links neben dem Screenshot aufgeführt. Bewegt ihr das Steuerkreuz nach oben oder unten, so wandert die weiße Schrift von Spiel zu Spiel, wozu im rechten Screen ein Bild eingeblendet wird. Drückt ihr die Starttaste, so gelangt ihr unmittelbar in das entsprechende Spielmenü, von dem aus ihr weitere Informationen anfordern könnt. Mit der Taste A kann

Auf der brandneuen CD, die unsere Abonnenten alle zwei Monate erhalten, gibt es diesmal die drei aktuellen Hits aus dem Haus Gremlin Software, die zum Teil noch nicht einmal erschienen sind.

Auf vielfachen Wunsch präsentieren wir außerdem auch ein schmuckes Cover, welches die CD zusammen mit einer überall erhältlichen Leerhülle zum Sammlerstück werden läßt! Wir wünschen viel Spaß!

man sich beispielsweise die Anleitung zum Spiel auf den Screen holen. Per Steuerkreuz kann man den Text außerdem nach oben bzw. unten scrollen lassen. Wer wissen will, wie die Steuerung funktioniert, sollte die Taste B drücken, denn dann erscheint eine entsprechende Anleitung. Um in das Hauptmenü zu gelangen, genügt das Betätigen des C-Buttons, während man mit der Start-Taste das Demo anlaufen lassen kann.

Die spielbaren Demos

Die Actua Soccer Club Edition ist der spielerisch und grafisch verbesserte Nachfolger von Euro '96 Soccer. Die Demoversion bietet einem Spieler die Möglichkeit, ein fünfminütiges Match zwischen Manchester United und Newcastle zu bestreiten. Über die beiden Schultertasten kann man



Das Demo zu Hardcore 4 x 4 ist zwar nicht spielbar, zeigt aber fast alle Strecken in spektakulärer Art und Weise.



Im Demo zu Reloaded dürft ihr ballern, was das Joypad hergibt.



Das spielbare Demo zu Actua Soccer Club Edition ist der Höhepunkt der CD.

dabei jederzeit eine von den zahlreichen Perspektiven anwählen.

Ebenfalls spielbar ist das Demo zum Actionkracher Reloaded, das sicherlich nichts für zartbesaitete Gemüter ist. Hier geht es schlicht einfach darum, alles was sich bewegt und einem gefährlich werden könnte, zu beseitigen.

Das Rolling Demo

Das dritte und letzte Demo ist leider nicht spielbar, es dürfte aber trotzdem für gute Unterhaltung sorgen, denn immerhin gibt es in dem selbstablaufenden Spieldemo fast alle Strecken der gelungenen Monster Truck-Simulation aus spektakulären Perspektiven zu sehen.

Sorry!

Wir wissen selbst, daß diese Demo-CD nicht der Weisheit letzter Schluß ist, allerdings

versprechen wir für die kommende Ausgabe wieder eine echte Kracher-CD, auf der sich alle wichtigen Hits von Sega befinden werden. Wir waren ehrlich gesagt froh, daß wir euch immerhin eine derart aktuelle CD liefern konnten, auf der sich zwei bislang unveröffentlichte Spiele befinden. Danke für das Verständnis!

Die Ausgabe 10/97

Als Beilage zur Ausgabe 10/97 gibt es mit ziemlicher Sicherheit die brandneue Sega Flash Vol. 5, welche einige echte Top-Hits zu bieten hat! Wir erwarten beispielsweise ein spektakuläres Demo zu Fighters Megamix, dem aktuellen Beat 'em Up Hit von AM2. Außerdem rechnen wir fest mit einem Demo zu Sonic Jam. Was sich sonst noch auf der CD befindet, steht leider noch nicht fest. Man darf aber davon ausgehen, daß sich alle wichtigen Saturn-Hits der kommenden Wintersaison darauf versammeln werden.



Fighters Megamix ist zweifellos das beste und umfangreichste Saturn-Beat 'em Up.



Sonic Jam ist die faszinierende Compilation der vier wichtigsten Sonic-Games.

Wie komme ich an die CD?

Nur wer ein Saturn-Spezial-Abonnement des Sega Magazins abgeschlossen hat, bekommt alle 2 Monate eine aktuelle, spielbare CD frei Haus geliefert. Wer sich die nächste CD sichern möchte, sollte sofort auf Seite 4 zurückblättern und den Coupon noch heute unterschrieben zurücksenden. Als besonderes Bonbon gibt es als Abo-Prämie sofort drei Demo-CDs, darunter auch die aktuelle Flash Vol. 4! Wer ein reguläres Abo hat, kann dieses selbstverständlich auch umwandeln!

Die CD ist defekt?

Wer eine zerbrochene oder zerkratzte oder anderweitig nicht funktionstüchtige CD bekommen hat, kann diese selbstverständlich umtauschen. Schickt diese einfach an folgende Adresse:

Computec Verlag



Kennwort: Saturn-CD
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

SEGA ABO-CD 8/97



HARDCORE 4x4

Das Monster Truck-Rennen in voller Pracht.

RELOADED

Die Shoot 'em Up-Orgie geht weiter. Spielbares Demo!

ACTUA SOCCER CLUB EDITION

Ein voll spielbares Demo des neuen Gremlin-Hits

INHALT

SPIELBARE DEMOS:

1. Actua Soccer Club Edition
2. Reloaded

AUTO DEMO:

1. Hardcore 4x4

Actua Soccer Club Edition



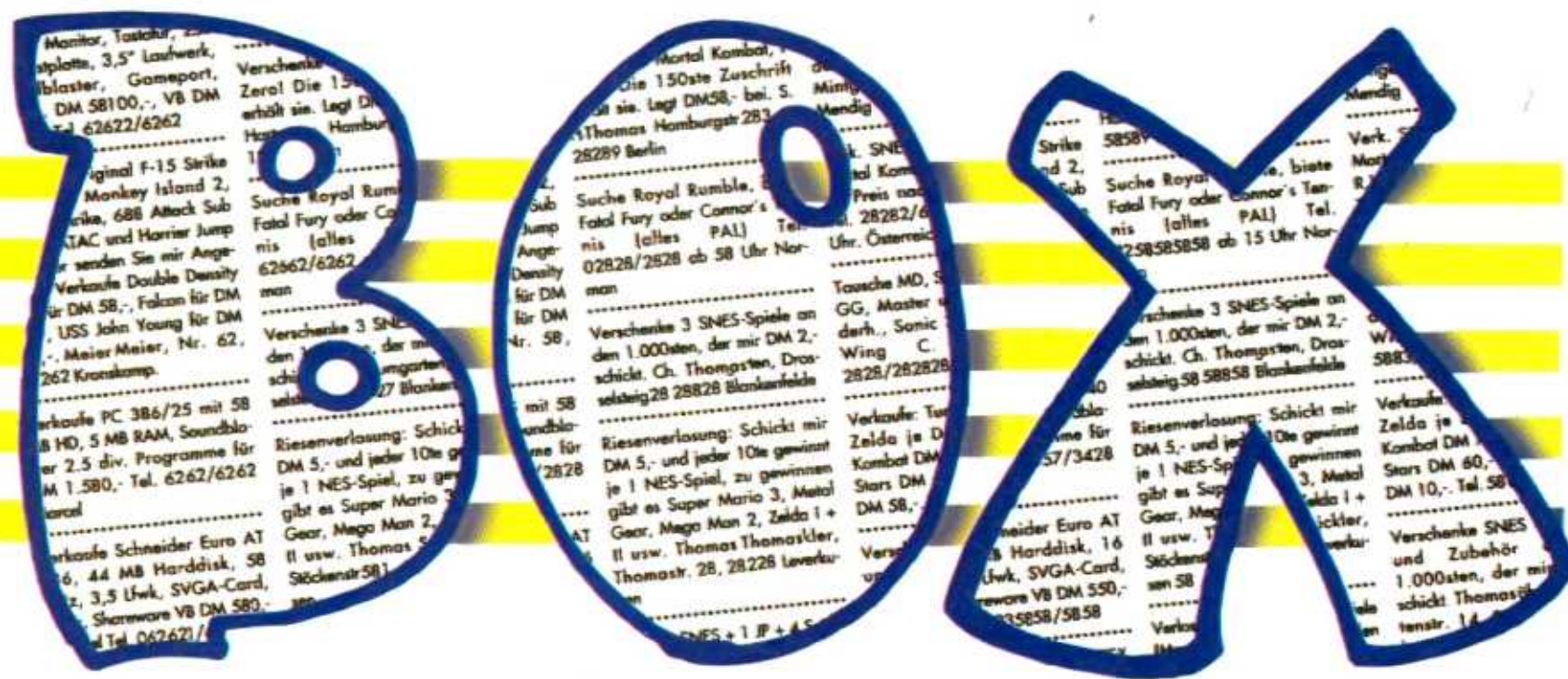
Reloaded



Hardcore 4x4



SEGA



MEGA DRIVE

Suche ARP 2, Road Rash 2, Samurai Shodown, Speedball 2, Super Monaco II, ab 18 Uhr, Tel. 03933/805756

Verkaufe Mega Drive II mit Scart Anschlußkabel und Tips & Tricks-Buch 1996 für DM 90,-, ab 17 Uhr Tel. 06022/30345

Biete Lemmings 1/2, Ecco 1/2, Aladdin, Sonic 2, Pitfall, Mickey Mania, Mickey & Donald, Mega Man je DM 55,-, Tel. 030/6258637

Verkaufe Star Trek DSN, Atari Classics, Daffy Duck, Lost Vikings, F1, Ristar, Sonic 3, PGA 96, Taz 2, etc. je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Verk. Dune 2, Shi. Force I, II, S. of R. II, Landstäl. u. a. Rollen-Strategie- u. Actionsp. für MD, SNES, GB u. PC, Tel. 03476/81146 Marcus

Verk. 1 MS, 1 MD, 1 MC mit 32 Spielen für MS, 15 Spiele für MD, 5 Spiele für MC + Pistole + Joypads + MS Converter, VHB DM 1.400,-, Tel. 06154/83232

MDII, 3 Pads, 6 Sp., Zubehör DM 160,-, MCD2, 6 Spiele, 1 Demo DM 150,- (zusammen für DM 280,-), MSII + 2 Pads + 3 Sp. DM 60,-, Tel. 069/543344

Verk. diverse MD-Spiele: Otifants, Kawasaki Superbikes, Xenon 2 etc., je DM 10,- bis DM 50,-, Infrarot Pads DM 30,-, Tel. 0211/786800 Conny

Verk./Tausche MDII Spiele, z. B. Rise of the Robots, VR Troopers, Warlock, Bloodshot, suche Out Run, je Spiel DM 20,-, Tel. 08062/9511 ab 16 Uhr, ruft an!

Verkaufe Mega Drive + 16 Spiele z. B. PGA Tour 96, Kawasaki usw. für DM 650,-, Tel. 035754/90281 Mario Herrmann, Schipkau

Verk. MD Spiele Sonic 1 DM 15,-, Sonic 2, Eternal Champ., Art of Fighting, King of Monsters DM 25,-, Sonic 3, NBA Jam DM 32,-, Mega Man 1-3, Sonic & Knuckl. DM 42,-, Tel. 02427/8471 Michael

Verkaufe MD2 mit 2 Joypads + 15 Spiele und MCD 2 mit 7 Spielen, nur komplett für DM 380,-, Tel. 04551/6941

Verkaufe MD2 mit 2 Pads und 12 Spielen (z. B. FIFA Soccer, Sonic, Vectorman...) für DM 350,- Festpreis, Tel. 0209/390985

VK 140 MD + 40 MCD + 15 SAT + 8 32X + 15 3DO + 8 Jaguar-Spiele! Zub. für 3DO! MD1 (50/60Hz) + Zub.!! Tel.&Fax 02421/971596 bis 22 Uhr

Verk. Mega Drive 2 + 10 Spiele + Master System Converter mit 3 Spielen + 4 Controller, VHB DM 450,-, Tel. 089/5801585

Verk. MD + 8 Top Spiele + 2 Pads + Zubehör (z. B. Light Crusader, Dune 2, Sonic & Knuckles usw.) für DM 140,-, Tel. 03693/502084

Verkaufe Mega Drive Spiele (z. B. Striker, NHL PA Hockey 93, MIG 29 usw.), Tel. 02541/4027 tägl. ab 18 Uhr

Suche Konsolen + Neuheiten + Spielsammlungen f. MD, Saturn, PSX, SNES, GB usw., bitte meldet euch u. Tel. 0641/970424

Verkaufe MD + 2 Pads + 16 Spiele (alle über 80% Spielspaß) auch einzeln/zusammen VB DM 500,-, Tel. 0331/718392 Frank

Verkaufe MD/MCD2/32X mit je 16/6/4 Spielen und 3 Pads, nur komplett für DM 450,- (Festpreis), Tel. 093434/1846 Lars Welker

Heft mit Cheats, Codes usw. f. über 75

Mega Drive Spiele DM 15,-, C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Mega Dr. II, CDII, 32X, Action Repl., Shad. o. t. Beast, Knuckl., Chaotix, Sonic, Road Av. FP DM 350,-, Tel. 069/4980056

Verk. Mega Drive, 2 Joypads, 5 Spiele DM 200,-, ruft an und fragt nach Sandra, ab 19 Uhr Tel. 030/9412404

Suche für MD Jurassic Park, Jurassic P. Rampage Edition, sowie f. MCDII Flashback CD, Tel. 02371/42572

Suche Gauntlet, Street Racerr, Tiny Toons Allstars, Lotus 2, CDs: Flink, Jaguar, Pugsy, Pitfall u.a., Fax 07392/16605

Suche günstige Mega Drive-Spiele! Bitte alles anbieten. Listen bitte an: T. Stall, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Verk. 30 MD Sp., 3 MCD Sp. ab DM 10,-, habe alle Genres, 2 Sat. Sp. für zus. DM 100,- Tomb Raider + Sega Rally, Tel. 04351/83222 Peter ab 18 Uhr

Verk. MD 1 mit Adapter, 12 Spiele und 3 Joypads für DM 480,- (Neupreis ca. DM 1.500,-), Tel. 05523/2771

Verkaufe Mega Drive mit 7 Spielen, z. B. FIFA '97, Comix Zone, The Punisher u.v.m., Tel. 0341/3017762 Mo.-Fr. 9-20 Uhr Chris

Verk. MD2 incl. Zubehör, 5 Joypads, 9 Spiele, z. B. alle Sonic Sp., Toy Story u.a. für DM 390,-, Tel. 02182/4805 Fax 02182/58823

Verk. MD2, MCD2, 2 Pads, 1 Joystick, 19 Spiele für DM 650,-, Tel. 02366/54009 nur samstags und sonntags

Verk. MDII m. 22 Spielen. AV Kabel u. 4 Pads, auch einzeln, Tel. 02191/610414 ab 16 Uhr

Shining Force 1/2, Phantasy Star 1/3, Landstalker, Vermillion, Flashback, Light Crusader u.a., Tel. 08678/605

Verk. MD/MCD2/32X mit je 16/6/4 Spielen und 3 Pads nur komplett für VB DM 1.200,-, Lars Welker, Gartenstr. 56, 97922 Lauda

Multimega + 16 Spiele DM 399,-, 32X Ada. + 8 Spiele DM 199,-, MD-MCD-GG-Saturn-Spiele ab DM 15,- bis DM 80,-, GG-Akku DM 35,-, 07631/13875 AB Frank

GAME GEAR

Verk. Game Gear mit Adapter u. 21 Sp. + Sega Magazin von 2/94-1/96 zusammen für DM 450,-, Tel. 07042/979159 ab 16 Uhr

Verkaufe Game Gear mit Netzadapter u. 5 Spiele, Fernsehadapter für nur DM 250,-, Zustand sehr gut, Tel. 07257/6772

MEGA CD

Suche Flashback CD (MCDII), Tel. 02371/42572, falls nicht daheim, Tel.-Nr. auf Anrufbeantworter sprechen

SATURN

Verk. FIFA Soccer 96, P. Dragoon 1, NBA Jam TE, Int. Victory Goal, Sega Rally usw. DM 40,- per NN, Tel. 035822/4808 ab 14 Uhr

Verk./Tausche Nights, T. Raider, S. Strike, M. TT, Toshinden, NFC, WS Baseball, ständig neue Titel, Mo.-Fr. 18 Uhr 04532/8675

Verkaufe/kaufe/tausche ständig Saturn-Spiele, z. B. Tomb Raider, Nights etc. etc. Mo.-Fr. ab 18 Uhr Tel. 04532/8675

Verk. Panzer Dragoon 1, Daytona USA, Sim City, D, Mystery Mansion, Virtua Fighter Remix für je DM 35,-, Tel. 069/532200

Verk. Sega Saturn 15 Spiele, 85 Gamehefte, Action Replay für DM 800,- mit Porto, Tel. 09231/1615 Jürgen

Verk. WipEout, F1, Wing Arms, Highway 2000, Gex usw. von DM 40,- bis DM 60,- (5 Demo-CDs, Stück DM 5,-) ab 17 Uhr Tel. 06022/30345

hitseekers

Spiele gibt es ohne Ende, doch nicht alle können gefallen. Wir wollen wissen, welche der demnächst erscheinenden Titel euch am meisten interessieren und in den Charts abgehen werden wie eine Rakete! Teilt uns eure kritische Meinung mit! Damit helfst ihr uns und den Softwarefirmen, eure Wünsche noch besser zu erfüllen!

1. Nenne uns die drei Spiele, die dich generell am meisten interessieren (unabhängig vom System!). Kreuze dazu bitte im ersten Balken genau drei Spiele an!

2. Nenne uns die Spiele, welche du definitiv kaufen wirst! Kreuze bitte das jeweilige Format an, das für dich in Frage kommt.

	Finde ich interessant	Werde ich kaufen
Croc	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Darklight Conflict	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dragon Force	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elevator Action	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formel 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
King the Spirits 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Last Bronx	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Panzer Dragoon RPG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resident Evil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scud Race	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Touring Car	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonic Jam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tomb Raider 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trash It	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Virtua Fighter 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WarCraft 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WipEout 2097	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Worldwide Soccer '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

E3-Messebericht	Note: ___
Last Bronx	Note: ___
Croc	Note: ___
Darklight Conflict	Note: ___
WarCraft 2	Note: ___
WipEout 2097	Note: ___
Trash It	Note: ___
Sonic Jam	Note: ___
Dragon Force	Note: ___

4. Welche Systeme besitzt du?

Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

5. Für welches System kaufst du Spiele?

Saturn 32X Mega CD II Mega Drive Game Gear

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

1-5 6-10
 Alle Abonnement

7. Wie gefällt dir die Sega Saturn-Demo-CD 8/97 (Saturn Power)?

Habe kein Saturn-Abonnement
 Schulnote _____

8. Wie gefällt dir die aktuelle Ausgabe des Sega Magazins?

Schulnote _____

9. Was gefällt dir an dieser Ausgabe besonders?

10. Was gefällt dir nicht so gut?

11. Wie findest du die Titelseite?

Schulnote _____

12. Seit wann liest du Sega Magazin?

Ausgabe ___/____

13. Wenn du das Sega Magazin zum ersten Mal gekauft hast, was war für dich der Grund? (Titelthema, Konsole, Werbung...)

14. Wie alt bist du?

_____ Jahre

15. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?

circa _____ DM

16. Du bist

männlich weiblich

Mitmachen lohnt sich!
Unter allen Einsendern
werden monatlich drei
Spiele verlost!

Name, Vorname

Straße

Wohnort

Schicke den ausgefüllten
Coupon an nachfolgende
Adresse:

SEGA Magazin
Kennwort: Hitseekers!
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Verkaufe Sega Saturn mit Game Pad, Memory Card und den Spielen Daytona USA 1+2 für DM 390,-, Tel. 05426/2004

Suche Iron Storm, Shining Widsom, Alien Trilogy und TH2, zahle gut, Tel. 07191/980222 evtl. Anrufbeantworter

Verk. Hi Octane, Street F. Movie, Gran Chaser, Tomb Raider à DM 50,-, NBA J TE, Skeleton W., Spacehawk, Virtua F2 usw. DM 30,-, Tel. 09721/63535

Ich suche Wing Arms, tausche gegen Worms oder Virtual Hydlide, Hi Octane, Dominik Hector, Glogauerstr. 6a, 85276 Pfaffenhofen

Verk. Sega Saturn incl. 2 Pads + 6 Spiele, z. B. Daytona II, Thunderhawk II usw. + 3 Demos kompl., DM 550,-, Tel. 05132/55163 Dennis

Suche Game Buster, Soviet Strike und Gun Griffon, bezahle gut! Außerdem suche ich Poster zu Sega-Spielen, Tel. 06182/27585 Kim

Tausche Magic Carpet gegen Theme Park, Tel. 06261/35852

Verk. T. Raider u. Nights je DM 55,-, V. Hydlide, P. Dragoon je DM 33,-, keine Portokosten, Tel. 05725/4141

Wer hat Erfahrung mit Saturn-Spielen aus dem Ausland? Bitte melden, Tel. 07159/45447 ab 20 Uhr

Tausche Tomb R., Alien T., Pa. Dra., suche Need for Speed, D. Derby, Blazing Dragons, Tel. 09163/1513 Daniel ab 18 Uhr

Verk. Sega Saturn mit 15 Spielen (FIFA 97, Tomb Raider usw.) für nur DM 650,-, Tel. 0208/662259 zugreifen!

Verk. Dragon Heart Fire + Steel DM 65,-, Tel. 0221/5003113

Verk. Alien Trilogy DM 50,- und Command & Conquer DM 60,-, zus. DM 100,-, Tel. 05492/1238

Verk. Daytona CCE, Alien Trilogy zu je DM 60,-, Panzer Dragoon, FIFA 96, Wing Arms zu je DM 30,-, Tel. 05272/9623

Verk. diverse Spiele oder tausche gegen Manx TT o. Soviet Strike

Tel. 0231/7287272

Verk. Thunderhawk 2, Daytona, Street Fighter Movie, S. Rally je DM 60,-, VF2 + P. Dragoon DM 110,- (mit Sat. DM 645,-), Tel. 07171/65818

Verk. Saturn + 2 Pads + 12 Spiele + MPEG C. + Memory C. + Foto Op. CD + 3 CDI Filme (Star Trek), Tel. 0208/805625

Verkaufe Sega Saturn + 5 Spiele für DM 550,-, Tel. 06451/6948, Fax 06451/6948 nach Alex fragen

Verk. oder tausche Daytona USA, Vir. Open Tennis, D, suche Command & Conquer, Sega Rally, WWF Wrestlemania, Tel. 02331/870743

Verkaufe/tausche/kaufe Sega Saturn-, Playstation- u. Ultra 64-Spiele u. -Konsolen, Boot Chip für Sat. u. PSX Tel./Fax 05561/982042 ab 17 Uhr, so long, Thomas

Tausche Nights/WWS 97/Sh. Shock/Discworld, My. Man., Defcon 5 o. NFS, verk. 3D-Pad für DM 50,-, Tel. 036604/80336 ab 16 Uhr Marko

Verkaufe Saturn + 6 Spiele + Action Replay VB DM 55,-, incl. Porto, ab 18.30 Uhr Tel. 02942/8578 Klaus

Verk./tau. Euro 96, Exh., FIFA 96 u. 97, Act. Rep. usw., suche WWS 97, VC2 + P., NHL, Fuß.-Basket.-Spiele usw., 14.30-16 Uhr u. 19-21 Uhr Tel. 06302/2782

Congo (US), Earthworm J.2 (US) je DM 45,-, Vict. Goal (Jp), Virt. Fighter DM 35,-, 3D Contr. Pad DM 40,-, Street Fighter Movie DM 40,-, Tel. 02631/52532

Verk. Saturn + 8 Sp. u.a. SC2000, WWS 97, NBA Li. 97... für DM 600,-, auch einzeln od. tausche geg. PSX + ca. 4 Sp., Tel. 09142/6444

Kaufe/tausche Spiele für Saturn + PSX, auch Samml., suche günstig div. MD-Titel, Tel. 04774/991104 Rainer

Verk. Euro 96, Victory Goal, Alien Trilogy, Daytona CCE, Wing Arms, Destruction Derby, Pebble Beach Golf, Tel. 02433/51869

Tausche S. City, Euro 96, S. Rally und M. Mansion, suche The Crow 2 u. a.,

Um die Abwicklung der Sega Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto 'Der hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wer unter falschem Namen und falscher Adresse Kleinanzeigen aufgibt, muß mit strafrechtlicher Verfolgung rechnen.

5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.
6. Für Kettenbriefaktionen, dubiose Heimtätigkeitsangebote und sonstige Bauernfängereien haben wir leider keinen Platz.
7. Wenn ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin - SEGA Box
Roonstraße 21 - 90429 Nürnberg

Tel. 05177/92111

Verkaufe u. tausche Saturn-Spiele, H. J. Müller, Obere Hornbachstaden 52, Zweibrücken

Verk. Saturn + 2 Pads + At. Replay, 18 Spiele wie G. Griffon, NHL 97, S. Rally u.v.m., 1a Zustand, DM 1.700,-, Tel. 035773/70783 ab 17 Uhr

Tomb Raider, NHL 97 je DM 50,-, Daytona, NFL Quarterback Club 96, Need for Speed je DM 30,-, Tel. 05673/1626

Verkaufe Mr. Bones DM 60,-, Tomb Raider DM 70,-, FIFA 97 DM 45,-, WWF Arcade, Athlete Kings, Alien Trilogy DM 55,-, Demo 1,2,3, Böhm, Sudetenstr. 14, 97638 Mellrichstadt

Tausche D oder Virtua Fighter 2 gegen Die Hard Arcade, Virtual On oder Manx TT, Tel. 0203/721735

Verk. Myst, Haus d. verlorenen Seelen, Command & Conquer, pro Spiel DM 60,-, Tel. 039327/41832

Su. Die Hard Arc., Shellsh., Andretti Racing, biete D.D., Panzer D., Wing Arms, Thunder H. 2, Alien Tril., Sega R., Tel. 038821/60161

Verk. Casper m. Komplettlösung DM 60,-, S. Strike u. S. Rally zus. DM 100,-, Savior DM 60,-, suche A. Rac., S. P. Fighter 2, Tel. 02761/66144

32X

Verkaufe 36 Holes, Metal Head, Motherbase je DM 65,-, NBA TE, WWF, Virtua Racing je DM 55,-, diverse MCDs & Master, Tel. 030/6258637

Verk. 32X + Chaotix + Star Wars Arcade DM 150,-, Tel. 0211/786800 Conny Hoheisel

Verk. f. 32X NFL Quarterback DM 35,-,

f. MCD Road Avenger, Spiderman zus. DM 40,-, f. MS Scramble Spirits für DM 25,-, Tel. 036848/31556

Verk. 32X und 7 Spiele für nur DM 350,-, auch einzeln, Tel. 0821/606574 ab 19 Uhr Johannes

SONSTIGES

Kaufe/tausche Spiele für Saturn + PSX, auch Samml., suche günstig div. MD-Titel, Tel. 04774/991104 Rainer

Suche Sega Magazin 2/96 und 3/96, Tel. 0351/4722594

Suche PC Engine Duo mit Sp., biete dafür eine Video CD-Karte + Nights und DM 200,-, Tel. 02154/41619 ab 18 Uhr

Verk. für GB Super Mario Land, Batman Forever, Loopz für C64 Floppy Laufwerk (1541 II), Preis n. VB, Tel. 03541/801232 Jan

Verk. 20 Sega Magazine 95-97, 7 Gamers Hefte 95/96, 5 Mr. Bean Video CDs, alles Top-Zustand, Preis VB, O. Mattburger, Breslauer Str. 8, 73479 Ellwangen

Master System und div. Spiele, Zeitschriften EGM (US), Gamefan (US), Gamers und andere Magazine, Tel. 08678/605

Suche Sat., PSX, MD1, MCD1, Multi-mega, Nomad, Wondermega, Game Gear + TV Tuner, evtl. auch Spiele, Tel./Fax 02421/971595 bis 22 Uhr

Verk. Super Nintendo Spiele Aladdin, Batman Returns, Animaniacs u. Super Mario All Stars, pro Stück DM 40,-, Tel. 02427/8471 Michael

Suche PC Engine Duo oder GrafX mit Spielen. Biete dafür ein neues N64 + DM 300,- zum Tausch, Tel. 02154/41619

DAYTONA USA C.C.E.

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



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Hasler Oliver	29.84	6
2.	(2)	Tschentscher Michael	30.08	6
3.	(3)	Hof Otto	30.16	5
4.	(4)	Rybol Peter	30:16	5
5.	(5)	Neuke Frank	30.16	7
6.	(6)	Guder Dieter	30.32	5
7.	(7)	Hermel Alexander	30.52	6
8.	(8)	Schilling Rainer	30.52	7
9.	(9)	Tschentscher Jens	30.56	6
10.	(10)	Skoda Rainer	30.56	5
11.	(11)	Peters Jörn	30.60	6
12.	(12)	Steiner Hetkamp	30.60	5
13.	(13)	Reuter Oliver	30.64	6
14.	(14)	Stasch Arkoudins	30.64	6
15.	(15)	Marius Slipko	30.64	5
16.	(16)	Richter Anton	30.72	5
17.	(17)	Fercher Anton	30.76	5
18.	(18)	Rumpf Martin	30.76	5
19.	(19)	Pivernetz Mike	30.84	6
20.	(20)	Böttner Bastian	30.88	5
21.	(21)	Reichelt Sven	30:92	5
22.	(22)	Josef Reiseder	31.00	5
23.	(23)	Klaus Dennis	31.04	6
24.	(24)	Hoffmann Richie	31.08	5
25.	(25)	Schwarz Thomas	31.12	5
26.	(26)	Eger Enrico	31.20	6

TOMB RAIDER

Wer beendet den allerersten Level (The Caves) am schnellsten? Nehmt alles vom Beginn bis zur allerersten Auswertung auf!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(6)	Zecic Emire	2:49	4
2.	(1)	Ristoki Sascha	2:50	3
3.	(2)	Wübbels Markus	2:50	3
4.	(3)	Vorhauer Matthias	2:51	3
5.	(4)	Meier Andy	2:52	5
6.	(5)	Merten René	2:52	3
7.	(7)	Vorhauer Mathias	2:53	3
8.	(8)	Neuke Frank	2:53	4
9.	(9)	Altunkaya Cemal	2:54	3
10.	(10)	Bracht Daniel	2:57	5
11.	(11)	Nothdurft Holger	2:57	3
12.	(12)	Kobierzynski Robert	3:00	4
13.	(13)	Schmid Mario	3:00	3
14.	(14)	Denizoglu Burhan	3:01	4
15.	(15)	Maltese Daniel	3:02	5
16.	(16)	Zecic Emir	3:05	5
17.	(17)	Jüstel Bernd	3:08	5
18.	(18)	Dolle Heiko	3:08	5
19.	(19)	Hennemann Gerd	3:11	5
20.	(20)	Blasek Volker	3:12	4
21.	(21)	Predrag Nikolic	3:12	4
22.	(22)	Reese Daniel	3:16	4
23.	(23)	Rybol Peter	3:16	4
24.	(24)	Sostero Marco	3:17	3
25.	(25)	Fuchs Stefan	3:18	5
26.	(26)	Reuter Oliver	3:19	5

MANX TT



Wer fährt die schnellste Rundenzeit im Time Trial-Modus auf dem TT-Course? Das gewählte Motorrad ist egal!

Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Neuke Frank	1:04.80	2
2.	(Neu)	Tschentscher Michael	1:05.92	1
3.	(2)	Möring Andy	1:06.88	2
4.	(3)	Eger Enrico	1:07.20	2
5.	(Neu)	Schmidt Jürgen	1:10:44	1

Mailbox

Was wollt ihr wirklich auf den Leserbrief-Seiten lesen? Wollt ihr hören, in welchen Dingen euer Saturn den Konkurrenz-Konsolen überlegen ist? Wollt ihr wissen, welche Nachteile so manche andere Konsole hat? Oder sollen wir euch ganz einfach ausschließlich zuverlässige Informationen zum Thema Sega-Hardware und -Software liefern. Ihr habt es in der Hand, denn wir drucken die Briefe ab, die wir bekommen. Wenn es nach uns geht, dann verzichten wir gerne auf die Erwähnung jeglicher Konkurrenzkonsolen und kümmern uns nur um den Sega Saturn und alles, was dazu-

gehört. Schließlich ist es doch für den Spielspaß irrelevant, was der Nachbar nebenan spielt, denkt oder sagt. Sega Rally, Virtua Fighter 2 und Athlete Kings bleiben nichtsdestotrotz einzigartige Spiele, die man ausschließlich auf dem Saturn erleben kann. Auf eines könnt ihr euch natürlich immer verlassen: Was auf diesen Seiten steht, stimmt exakt. Wenn wir also schreiben, daß irgendein Saturn-Spiel auf irgendeiner Konsole so nicht möglich ist, dann bestätigt das jeder erfahrene Programmierer. Gute Unterhaltung!

Euer Hans

DAYTONA USA

1. Zuerst möchte ich den Grund für mein Schreiben vorbringen. Mit der Ausgabe 6/97 des Sega Magazins habt ihr mir zum Leidwesen von zwei anderen Abonnenten versehentlich anstatt nur einer Demo-CD gleich drei Sega Flash Vol. 4 mitgeschickt. Da ich mit drei gleichen CDs recht wenig anfangen kann und ich keine Ambitionen habe, die anderen 2 CDs zu verschachern, schicke ich sie an euch zurück, in der Hoffnung, daß ihr sie den beiden Unglücklichen zustellt, die keine Demo-CD bekommen haben.



Frage des Monats

„Ist der Zusammenschluß von Sega und Bandai geplatzt?“

Ja, Sega und Bandai werden nicht fusionieren. Der Grund hierfür liegt im Junior-Management von Bandai, das die Vorteile eines sogenannten Mergers nicht sehen konnte. Sega läßt dies ziemlich kalt, da man im letzten Geschäftsjahr (April '96 bis März '97) satte 110 Millionen Dollar Gewinn machte.

SM: Hut ab vor soviel Ehrlichkeit! Als Anerkennung für deinen fabelhaften Charakter schicken wir dir ein aktuelles Saturn-Spiel und wünschen dir viel Freude damit. Übrigens, da wir immer eine gewisse Reservemenge an CDs haben, ist wegen dieses Versehens keiner leer ausgegangen.

2. Ich bin 18 Jahre alt und Saturn- und Nintendo 64-Besitzer, wobei ich ein großer Sega-Fan bin. Ich

muß euch wirklich loben, denn ihr macht die einzige Zeitschrift, die soviel News und Backstage-Infos enthält. Auch die Demo-CD ist bei diesem minimalen Mehraufwand einfach genial. Einen Kritikpunkt habe ich dennoch. Und zwar finde ich, daß ihr teilweise überbewertet. Das beste Beispiel ist Daytona USA C.C.E. Ich weiß, ihr habt eure Meinung oft gerechtfertigt, und ich erkenne das auch an, trotzdem möchte ich meine Ansicht dazu äußern. Schon vor längerer Zeit habe ich mir Daytona USA C.C.E. in der Hoffnung zugelegt, daß dieses Spiel den neuen Überflieger im Rennspielgenre darstellt. Als ich es damals das erste Mal in meinen Saturn einlegte, war ich entzückt über die neuen Options-, Strecken- und Wagenmenüs. Die musikalische Untermalung ist vor allem in den Replays einfach klasse. Zudem muß ich vermerken, daß die häßlichen PAL-Balken nahezu verschwunden sind. Doch dann im Spiel kam die große Ernüchterung: Zwar sind die Farben der Texturen schön anzusehen, und auch die Licht-Schatten-Effekte passen gut zur Atmosphäre des Spiels, doch liegt der Grafikaufbau keinesfalls auf Sega Rally-Niveau. Die Grafik baut sich zwar nicht so spät auf wie beim Vorgänger, doch optimal ist sie keineswegs. Außerdem ist die Darstellung der Fahrzeuge meilenweit von der des Automaten entfernt. Anscheinend haben die Programmierer auch noch nichts von den sehr wohl machbaren Transparenz-Effekten auf dem Saturn gehört, denn die Schatten der Fahrzeuge sind dank Raster pixelig wie eh und je. Zudem hat es den Programmierern an Ideenreichtum gemangelt, denn die neuen Strecken sind doch etwas öde und vom abwechslungsrei-

chen Design der alten Strecken weit entfernt. Doch der Hauptkritikpunkt ist, daß das Fahrverhalten der Boliden absolut nichts mehr mit dem des Vorgängers gemein hat – kunstvolles Driften ist nicht mehr möglich, und die Spielgeschwindigkeit ist meines Erachtens niedriger als beim Vorgänger. Ich finde es aber lobenswert, daß Sega einen 2-Spieler-Modus integriert hat. Bei der ganzen Kritik, die ich hervorgebracht habe, bin ich mir sehr wohl im klaren, daß es sich bei Daytona USA C.C.E. um ein Saturn-Spiel und nicht um ein Model 2-Game handelt. Doch ich bin mir auch sicher, daß der Saturn auf jeden Fall mehr zu leisten vermag, was man angesichts der genialen Umsetzung von Sega Rally erkennt. Somit komme ich zu dem Schluß, daß es sich bei Daytona USA C.C.E. um ein gutes Spiel handelt, das aber aufgrund mangelnden Feinschliffs nicht zur Rennspiel-Elite gehört. Es hätte auf jeden Fall das Zeug zum Überflieger gehabt, wenn sich die Programmierer mehr angestrengt hätten, denn die Aufmachung des Spiels ist wirklich super. Für mich jedenfalls wäre die Spielbarkeit von Daytona USA, gepaart mit der technischen Brillanz von Sega Rally und neuen, ausgefallenen Strecken, das perfekte Spiel. Darum finde ich, daß ihr Daytona USA C.C.E. überbewertet habt. Bei mir hätte es um die 75 Prozent bekommen.

SM: Die Transparenz, die du dir für die Schatten der Fahrzeuge wünschst, beherrscht der Saturn leider wirklich nicht. In Worldwide Soccer '97 oder Panzer Dragoon kann man die entsprechenden Transparenz-Effekte dank eines Playfields leicht erzeugen, hier funktioniert es leider nicht. Das Fahrverhalten wurde hingegen ganz bewußt anders gemacht als in Daytona USA, ich persönlich bevorzuge deswegen sogar die Championship Circuit Edition. Da die Geschmäcker durchaus verschieden sein können, finde ich die neuen Strecken nicht schlecht, so sensationell wie die alten sind sie aber sicherlich nicht. Was den Grafikaufbau angeht, ist Daytona

USA C.C.E. ebenfalls hervorragend gelungen. Man muß nur zwei Sachen bedenken: Dank eines ausgefeilten Streckendesigns kommt es in Sega Rally erst gar nicht zu solchen Aufbau-Problemen, da man gar nicht so weit sieht. In Daytona USA hingegen mußten sich die Programmierer mit einem recht ungünstigen Streckendesign zu rechtfinden, was unterm Strich eben die Pop Up-Probleme hervorruft. Weiterhin gibt es in Sega Rally faktisch höchstens bis zu drei oder vier Fahrzeuge gleichzeitig zu sehen, während sich in Daytona oft über zwanzig Wagen auf der Piste herumtreiben, was den Prozessor wirklich bis an die Grenzen auslastet. Wenn man nun noch weiß, daß die Sega Rally-Programmierer auch Daytona USA C.C.E. auf dem Saturn entwickelt haben, dann muß man sich wohl oder übel damit abfinden, daß Sega Rally für eine perfekte Umsetzung einfach mehr geeignet ist als Daytona USA.

3. Hoffentlich liegen die kommenden Sega-Rennspiele (Indy 500, Sega Touring Car) qualitativ auf dem Niveau von Sega Rally.

SM: Wünschen tun wir uns das auch, doch obige Argumente dürften die Schwierigkeiten bereits aufgezeigt haben. Übrigens, Indy 500 wird wohl gar nicht kommen, dafür gibt es aber eine Umsetzung von Scud Race, die möglicherweise mit einem Zusatzmodul ausgestattet wird.

4. Ich möchte noch etwas loswerden: Ich habe das leidige Thema aus anderen „unabhängigen“ Magazin, daß der Saturn schlechter sei als die PlayStation, wirklich satt. Wir wissen alle, daß das nicht stimmt und eure Antwort auf den Leserbrief in Ausgabe 5/97 mit dem Titel 'PSX und 64 Bit' den Nagel auf den Kopf getroffen hat. Auch der Vorwurf, daß der Saturn nicht fähig sei, echte Transparenzeffekte dazustellen, ist mehr als überflüssig. An diesem Vorurteil sind zum Großteil die Programmierer und die beteiligten Firmen schuld, die sich gar nicht darum bemühen, die Spezialfähigkeiten des Saturns auszunutzen.

Kurz beantwortet!

Da wir aufgrund der E3-Messe in dieser Ausgabe keine News-Seiten haben, verraten wir euch ausnahmsweise an dieser Stelle die aktuellen Sega Channel Spiele für Juli: The Arcade: Bubsy 2, Earthworm Jim, Nightmare Circus, Paperboy 2, Sonic 2, Toe Jam & Earl 2, Valis, Vectorman, VR Troopers; Strategy Room: Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Humans, Junction; Family Room: Garfield, Mega Bomberman, Monopoly, Wacky Worlds; Sports Arena: California Games, Buster Douglas Knock Out Boxing, NCAA Final Four Baseball, Olympic Summer Games; Stormin' Games: Alien Storm, Ecco: The Tides Of Time, Hur-

ricanes, Story Of Thor, Super Thunderblade. Der Sega Channel ist ein Service, der derzeit testweise nur im Raum Kaiserslautern genutzt werden kann. Wer Interesse hat, ruft an unter 0180-525-66-11.

Es ist endlich vollbracht! Am 13.6.97 erschien schließlich NHL Powerplay für den Saturn in den Läden. Ehrlich gesagt, damit hätten wir nicht mehr gerechnet. Aus diesem Grund nehmen wir die fertige PAL-Version in der nächsten Ausgabe noch einmal genau unter die Lupe.

Zum Thema Heart Of Darkness fällt weder uns noch Sega etwas ein. Nachdem

sich zwischenzeitlich einige der wichtigsten Entwickler aus dem französischen Team verabschiedet haben, gilt es als absolut sicher, daß das Spiel niemals in irgendeiner Form erscheinen wird. Davon abgesehen würde es heutzutage sowieso kaum noch so viel Aufsehen erregen können, da seit Entwicklungsbeginn mehr als vier Jahre vergangen sind.

Daß Sega aus dem Hardware-Geschäft aussteigen will, ist eine der hartnäckigsten Internet-Enten überhaupt. Wenn sie sich aus dem Konsolenbusiness zurückziehen wollen, dann wird das aber wohl erst irgendwann im nächsten Jahrtausend sein, denn die



wichtigsten Third Party-Spielerprogrammierer haben bereits mit der Entwicklung von Titeln für Segas nächste Konsole begonnen, die 1998 erscheinen wird.

Virtua Fighter 3 wird in Deutschland am 6. November erscheinen, dies sagt zumindest der offizielle Veröffentlichungs-Plan von Sega aus. Scud Race und Sega Touring Car haben noch kein offizielles Release-Datum.

SM: Wir können an dieser Stelle nur zustimmen.

5. Wann kommt Project Sonic? Wenn dieses Spiel wirklich so gut aussieht wie auf den Screen-Shots und fast keinen Grafikaufbau zeigt, dann kann Super Mario 64 die Koffer packen (letzteres habe ich bereits durchgespielt).

SM: Sonic R wird am 27.11.97 erscheinen, aus der Diskussion, ob es nun besser oder schlechter als Super Mario 64 ist, wollen wir uns allerdings raushalten, denn zum einen ist es irrelevant für den tatsächlichen Spielspaß, zum anderen würden wir ein freundliches Miteinander aller Konsolen hier sehr begrüßen.

6. Könntet ihr bitte einen Test zu Iron Storm nachreichen? Dieses Spiel ist so brilliant, daß man nicht unter 4 Stunden reiner Spielzeit pro Tag wehkommt.

SM: Sorry, so alte Tests können wir nun wirklich nicht mehr bringen.

7. Wann kommt Iron Storm 2, und wie weit ist Working Designs bereits mit der Adaption fortgeschritten? Wie wäre es mit einem Preview zu diesem Spiel, denn so eine Softwareperle muß meiner Meinung nach einfach vorgestellt werden.

SM: He, he! Einen Test zum Iron Storm-Nachfolger Advanced World War 2 hatten wir bereits in der letzten Ausgabe, über die amerikanische Version halten wir dich auf dem laufenden.

8. Gestern habe ich in einer Spielhalle Scud Race gespielt, und ich muß euch sagen, daß dieses Spiel in allen Bereichen (Grafik, Realität, Sound, Gameplay) alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Gibt es schon erste News und Bilder zur Saturn-Version?

SM: Bezüglich der Saturn-Version gibt es leider noch keine Bilder, News oder ein genaues Release-Datum.

Michael Hackner, 91161 Hilpolstein

VIDEOKASSETTEN

Was macht ihr eigentlich mit den vielen Videokassetten, die euch für Score Attack zugeschickt werden?

SM: Wir bewahren sie solange auf, bis der Wettbewerb beendet ist, anschließend wandern sie in den Sondermüll. Es ist leider nicht möglich, die Kassetten zurückzuschicken.

Maik Heidemann, 22455 Hamburg

DIVERSES

1. Wird Sonic Jam Super Mario 64 übertreffen?

SM: Mit einer 16 Bit-Compilation Super Mario 64 zu übertreffen, dürfte mehr als schwierig werden.

2. Welche Unterschiede gibt es zwischen Resident Evil und Resident Evil Dash?

SM: Resident Evil wird auf dem Saturn neue Gegner, einen neuen Look der Charaktere, ein witziges Bonusspiel und ein deutlich verbessertes Save Game-System bieten. In Deutschland wird das Spiel übrigens über Sega Anfang September kommen.

3. Wieviele Frames bringt Resident Evil pro Sekunde?

SM: Da es sich hier um ein Game mit stehenden Hintergrundgrafiken handelt, ist die Framerate bedeutungslos.

4. Wird noch etwas bei Fighting Force verbessert?

SM: Verschlechtern wird Marc Avory bestimmt nichts mehr!

5. Welche neuen Moves wird man bei Worldwide Soc.c.e.r '98 bewundern können?

SM: In einem Preview in einer der kommenden Ausgaben werden wir mehr verraten können.

6. Welche Spiele werden noch auf mehreren CDs enthalten sein?

SM: Enemy Zero und Last Bronx zum Beispiel.

7. Was sind eure derzeitigen Lieblingsspiele?

SM: Last Bronx, Sonic Jam und King the Spirits 2.

8. Wird Tomb Raider 2 auch für PlayStation oder Nintendo 64 erscheinen?

SM: Davon abgesehen, daß du mit dieser Frage hier eigentlich an der falschen Adresse bist: Es wird eine Playstation-Version erscheinen, eine N64-Variante ist nicht geplant.

9. Erscheint auf dem Saturn auch Dark Reign?

SM: Dieses Spiel wird wohl nicht auf dem Saturn erscheinen.

10. Was ist eurer Meinung nach besser: Sky Target oder Independence Day?

SM: Beides sind ziemlich unterschiedliche Games, höheren Langzeitspaß hat man jedoch mit Independence Day.

11. Gibt es Cheats für Worldwide Soccer '97?

SM: Uns sind keine bekannt.

12. Stimmt es, daß Resident Evil ins Kino kommt?

SM: Constantin Film hat sich zumindest die Rechte gesichert.

Matthias Ax, Dortmund

MEGA CD II & CO

1. Bitte druckt diesen Brief ab, denn es ist mein erster!

SM: Normalerweise betteln die Leute mit dem Argument, daß sie schon zwanzig Briefe geschrieben haben. Da wir aber schon lange keinen Brief dieses Kalibers mehr erhalten haben, wollen wir bei dir eine Ausnahme machen!

2. In welcher Ausgabe habt ihr das Mega Drive-Spiel 'Ahh! Real Monsters' getestet? Kann man diese Ausgabe noch bekommen?

SM: Dieses Spiel haben wir in der leider nicht mehr erhältlichen Ausgabe 3/96 mit 62 Prozent bewertet.

3. Wieso bringt ihr keine Mega CD II- und Mega Drive II-Spiele mehr heraus?

SM: Diese Frage muß du Sega stellen, wir sind nur ein unabhängiger Verlag, der ein Magazin zum Thema Sega veröffentlicht.

4. Kann man Saturn-Spiele auch auf dem Mega CD II spielen?

SM: Wenn ich mich nicht täusche, haben wir dieses Frage schon ungefähr 23mal beantwortet, für dich tun wir es noch einmal: Nein, Saturn-Spiele kann man nicht auf dem Mega CD II spielen.

5. Gibt es auf dem Mega Drive II oder Mega CD II Star Trek-Spiele?

SM: Es gab mal eines, die Wahrscheinlichkeit, daß man das noch irgendwo bekommen kann, tendiert jedoch gegen null.

6. Gibt es für Saturn, Mega Drive II oder Mega CD II ein Spiel namens Godzilla?

SM: Auch hier müssen wir dich leider enttäuschen, denn ein Spiel solchen Namens ist uns leider nicht bekannt.

7. Kommt Jurassic Park II auf dem Mega Drive?

SM: Es könnte durchaus sein, daß hier noch eine Mega Drive-Fassung kommt.

8. Gibt es ein spezielles Mega Drive-Heft?

SM: Leider nicht, da der Markt in Deutschland dafür einfach zu klein geworden ist.

9. Wieso ist Sonic 3D auf dem Mega Drive so teuer?

SM: Modulspiele sind nun leider einmal nicht billig.

10. Was ist eine Photo-CD?

SM: Dies ist eine CD, auf der Bilder in einem speziellen Verfahren abgespeichert wurden.

Markus Uhl, Dürrwangen

OBJEKTIV BESSER!

1. Ich muß zugeben, daß ich euch bisher nicht für sonderlich objektiv gehalten habe, stelle aber fest, daß ihr euch in dieser Hinsicht in letzter Zeit stark gebessert habt. Dafür ein dickes Lob!

SM: Grundsätzlich haben wir schon seit längerem die Wertungszügel etwas angezogen, was vielen mit Vorurteilen beladenen Personen allerdings noch nicht einmal dann auffällt, wenn jedes Spiel nur noch 1 Prozent bekommt.

2. Was ist aus den Saturn-Projekten Deathtrap Dungeon (Eidos), Legacy Of Kain (Crystal Dynamics) und Policenauts (Konami) geworden? Werden sie noch erscheinen, und wenn ja, wann?

SM: Policenauts dürfte in Japan schon lange erhältlich sein, zum Thema Deathtrap Dungeon und Legacy Of Kain solltest du im Messebericht aktuelle Infos finden.

3. Wird Snatcher für den Saturn erscheinen?

SM: Auch dieses Spiel ist in Japan schon längst erhältlich.

4. Werdet ihr über Quake für den Saturn berichten?

SM: Ja, werden wir.

5. Zu Björns Brief aus der Ausgabe 6/97 möchte ich noch sagen, daß ich eine Rollenspielecke für eine ausgezeichnete Idee halte. Darum könnte sich dann ja vielleicht Alexander Geltenpoth kümmern, jener Redakteur, der sich früher um die legendäre Rollenspiel-Rubrik in der ebenso legendären Play Time gekümmert hat. Was haltet ihr davon?

SM: Nachdem offensichtlich genau zwei Personen an einer Rollenspielecke interessiert sind, wollen wir auf deren Einführung verzichten. Alexander Geltenpoth hat sich jedoch ziemlich über deinen Brief gefreut und rät dir zur Lektüre der vielleicht noch legendäreren PC Action, an der er mitarbeitet.

Stephan Schumacher, 27711 Osterholz-Scharmbeck

TOMB RAIDER 2 & SEGA

Erst einmal ein großes Lob an eure Zeitschrift. Es immer sehr interessant, das Sega Magazin zu lesen. Das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt ebenfalls. Nun zu meinen Fragen:

1. Wird bei Tomb Raider 2 auf das lästige Kamaschwenken verzichtet?

SM: Ich wüßte nicht, wieso das Kamaschwenken lästig ist, im Gegenteil, erst dadurch wird das Game spielbar und lebendig. Wenn die Kamera nicht bewegt werden würde, dann könnte man teilweise gar nichts sehen, da Mauern im Wege stünden.

2. Wird es irgendwann wieder einmal eine Hotline bei euch geben?

SM: Irgendwann sicher!

3. Auf der Hülle von SimCity 2000 ist Sonic als Statue zu sehen. Wie bekommt man ihn?

SM: Er läßt sich als eines der Bauwerke im Laufe des Spiels auswählen.

4. Stimmt es eigentlich, daß sich Sega bis 1998 vom deutschen Markt zurückziehen wird?

SM: Damit sprichst du ein Thema an, das mir schon lange am Herzen liegt. Liest man die deutschen „Fach“-Magazine, müßte man den Eindruck bekommen, daß Sega finanziell praktisch am Ende ist und man jeden Tag mit der Einstellung der Saturn-Produktion rechnen muß. Wer dies behauptet, ist hier allerdings etwa genauso gut informiert wie über die technische Leistungsfähigkeit des Saturn. Tatsache ist nämlich, daß Sega eine der finanziell bestgestellten Firmen der ganzen Branche ist. Mit drei-

Die alternativen Charts

Folge 9: Die 10 beliebtesten Mega Drive/Mega CD-Spiele aller Zeiten!

1



Sonic 3 - Alle guten Dinge sind drei!

2. Earthworm Jim - Doug TenNapel sei Dank!
3. Sonic & Knuckles - Lock On! Volle Kraft voraus...
4. FIFA Soccer - Damit begann alles...
5. Super Street Fighter II - Capcom im Zenit des Erfolges
6. Thunderhawk - Der größte Mega CD-Hit
7. Der König der Löwen - Besser als sein Ruf
8. Sonic CD - Erste 3D-Einlagen inklusive
9. Virtua Racing - Grandios dank Zusatzchip
10. Dune II - Der Urvater von Command & Conquer

Quelle: Befragung Sega Magazin-Leser, Dez. 1996

Sendet euren Leserbrief an folgende Adresse:
Computec Verlag • SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox • Roonstraße 21
90429 Nürnberg

stelligen Millionengewinnen, neuerdings durchweg profitablen Niederlassungen in der ganzen Welt und der Marktführung im Spielhallenbereich läßt es sich sogar ganz hervorragend leben. Im Gegensatz zu anderen Firmen gibt man nicht Millionen von Mark aus, um mit Verlust die Marktführung zu erkämpfen. Vielmehr hat man sich hier in Deutschland auf einen bescheidenen Umsatz eingeepegelt, der die Existenz von Sega Deutschland dauerhaft sichert. Wußtet ihr eigentlich, daß Sega als einzige Firma in der Branche noch nie auf einen Bankkredit zurückgegriffen hat, sondern immer alles aus eigener Tasche finanziert? Tatsache ist, daß Sega 1998 mit einer neuen Konsole den Markt von hinten aufrollen wird, ob sie damit Marktführer werden können, weiß keiner, allerdings kann man davon ausgehen, daß Sega sich finanziell schon vorher abgesichert hat. Übrigens, alle wichtigen Softwarehäuser haben sich bereits um Entwicklungsunterlagen für die kommende Konsole bemüht, und das, obwohl Sega ja doch so out ist...

Wer nun immer noch behauptet, daß Sega pleite und der Saturn praktisch bedeutungslos ist, hat von den wahren Fakten keine Ahnung. Sicher, mit sieben Millionen verkauften Saturns kann man der mit unglaublichen Werbebudgets gepushten PlayStation nicht mehr Paroli bieten, ein riesiger Absatzmarkt ist dennoch garantiert. In Japan liegt man beispielsweise immer noch vor dem Nintendo 64! Ich hoffe, daß alle Sega-Fans damit beruhigt sind! Wir freuen uns schon auf das große Comeback im nächsten Jahr!

Thomas Fosseler, 74394 Hessigheim

RESIDENT EVIL

Nun ist es endlich definitiv! Sega höchstpersönlich wird Capcoms Action-Knaller Anfang September in Deutschland veröffentlichten. Wir bringen euch ein Preview der Saturn-Version!



FORMEL 1

Auf der E3 in Atlanta wurde die hervorragende Saturn-Version des Psygnosis-Bestsellers das erste Mal präsentiert, nun unterziehen wir die Beta-Variante einem ausführlichen Vorab-Test.



WORLDWIDE SOCCER '98

Langsam, aber sicher nähert sich die Fortsetzung der Fußball-Referenz dem Veröffentlichungs-Termin. Wird die PAL-Version nun endlich die versprochene Lokalisierung bekommen?



Was kommt noch?

- ➔ Große E3-Nachberichterstattung: alle Hits und Fakten im Detail, Infos zu den wichtigsten Messeabschlüssen.
- ➔ Cryos Atlantis im umfassenden Mega-Preview
- ➔ Tests zu Swagman, Project X2, Formula Kart, Discworld 2 u.v.a.
- ➔ Previews zu Duke Nukem 3D, King Of Fighters '95 (PAL) u.v.a.

Inserentenverzeichnis:

CompuTec Verlag4, 67, 87
Electronic Arts71
GT Interactive27
Kranz2, 3
Kudak19
O.I.T.14
Sega99, 100

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

Impressum

Anschrift der Redaktion:
CompuTec Verlag
Redaktion Sega Magazin
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch (hi) CompuServe ID: 100443, 1115
(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Lektorat:
Margit Koch

Tips & Tricks-Redaktion:
Quay Contract Publishing

Redaktionsassistentz:
Michael Erlwein

Bildredaktion:
Richard Schöller

Freie Mitarbeiter:
Petra Maueröder (pm), Ulf Schneider (us)
Oliver Preißner (op)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Oliver Schneider
Titelgestaltung: Roland Gerhardt (SM), Hans Strobel (SAT)
Titel SM: Last Bronx (c) Sega, Titel SAT: WarCraft 2 (c) E.A./Blizzard. Wir danken!

Werbeleitung:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:

CompuTec Verlagsbüro Nürnberg
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne

Disposition:
Tanja Kaiser

CompuTec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 02 03/3 05 11-555

Anzeigenverkauf:
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Fax: 02 03-3 05 11-555

Thomas Kammer
Oliver Diemers
Thomas Diel

Disposition:
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1.5.1997

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement:

Sega Magazin kostet im Abonnement mit zweimonatlicher CD DM 79,- pro Jahr (Ausland DM 103,-). Ein Abonnement ohne CD kostet DM 69,-(Ausland DM 93,-).

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

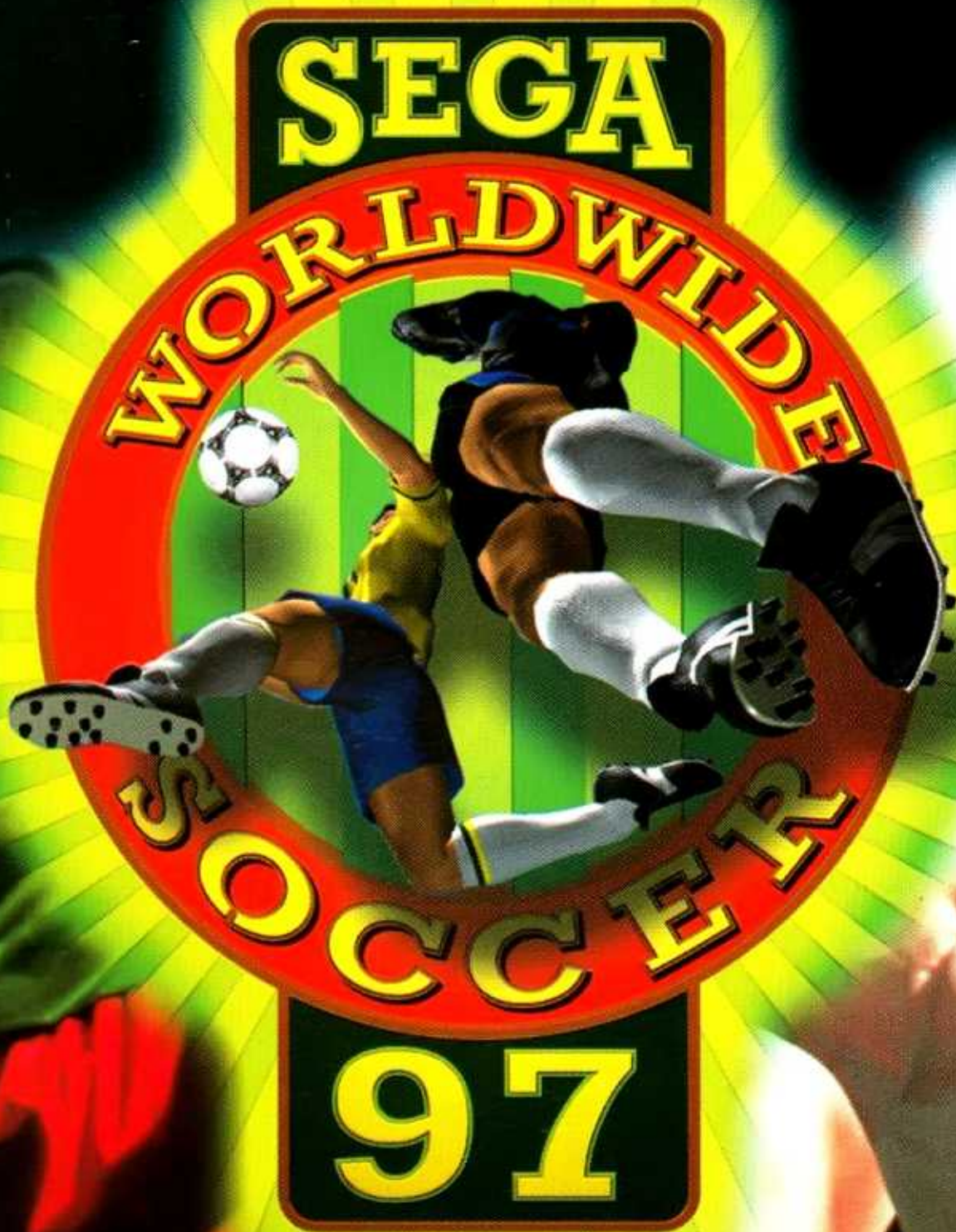
Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma CompuTec bei.

Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN: 0946-6274

Ab 13.8.97 am Kiosk!

FOOTBALL IS JUST A GAME YOU SAY.
GET REAL.



EXCLUSIV FÜR



10 cm

trennen Deinen Hintern vom Asphalt.

Du mußt auf

180 km/h

um am Ende als die

Nr. 1

in's Ziel zu fahren.



beschleunigen,

FORMULA Karting



PC
CD
ROM



AUCH FÜR
SEGA
SATURN

SEGA™ PC

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