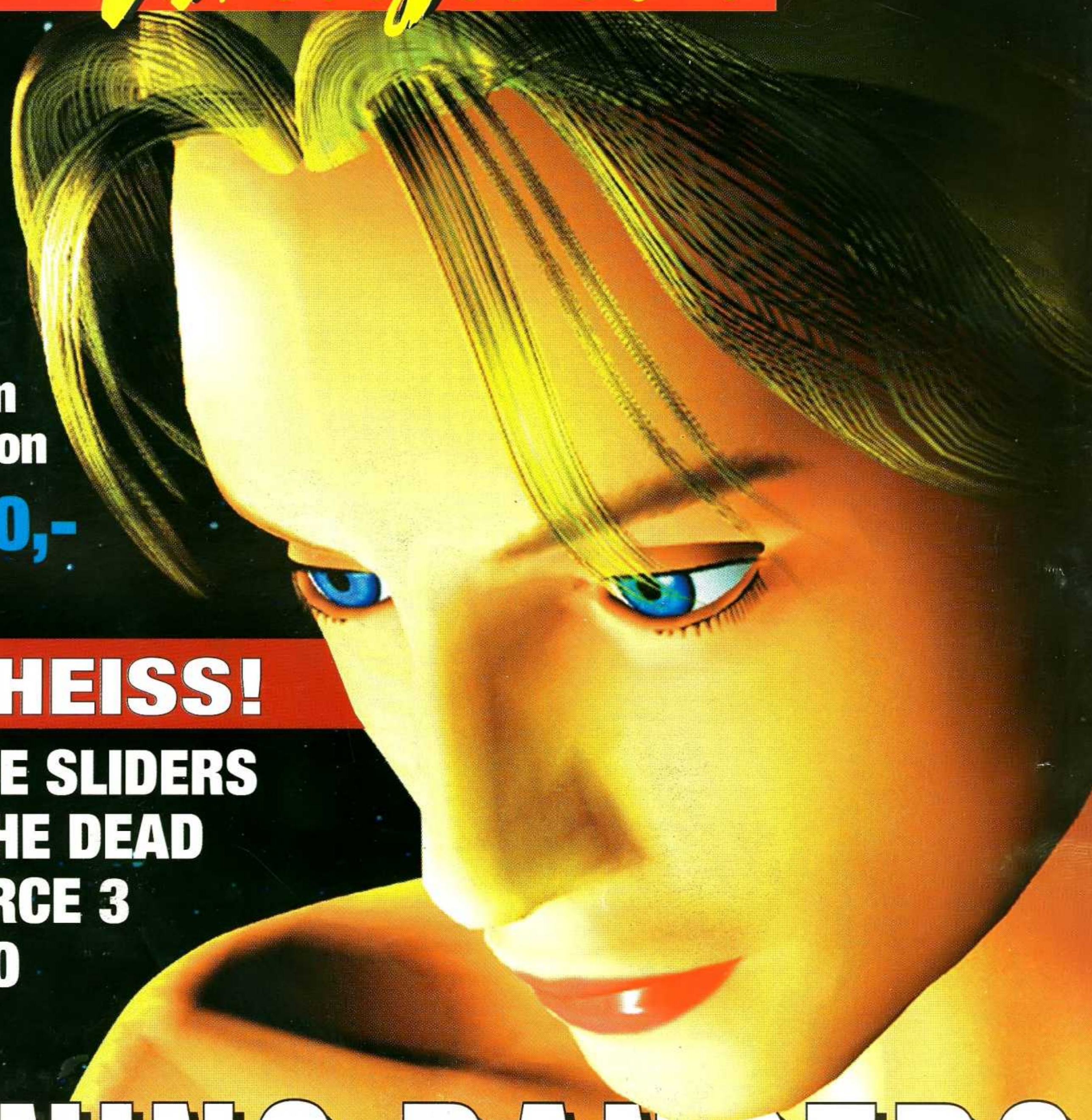


SEGA TM Magazin

1/98 DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG
ISSN 0946-6274

NR. 50
JUBILÄUMS-
AUSGABE!
Gewinnspiel
mit Preisen im
Gesamtwert von
DM 10.000,-



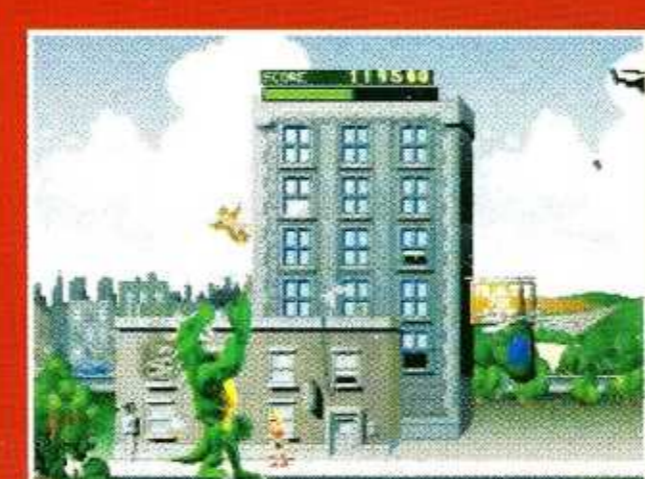
BRANDHEISS!
STEEP SLOPE SLIDERS
HOUSE OF THE DEAD
SHINING FORCE 3
ENEMY ZERO

BURNING RANGERS

DAS NEUE MEISTERWERK VON YUJI NAKA & SONIC TEAM



NHL ALL STAR
Neues von den NHL
Powerplay-Machern



RAMPAGE W. T.
Rückkehr des Abbruch-
kommandos



0931/354522 oder 0180/5211844

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



Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
1 DM = 7,5 ÖS; Porto 6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline Tel.: 0049/85173777

DER SEGA-SPEZIALIST

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

**Theo
Ver**



ENEMY ZERO - 4CDs 109,-



SONIC R 99,-



FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,-



CROC 89,-



FIGHTING FORCE (JAN)
99,-



Ein galaktisches Angebot!



JETZT ZUM KNALLERPREIS:
SEGA SATURN
MAXI SET 299,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. SOVIET STRIKE, CONTROL PAD, BATTERIE, RGB-KABEL, SEGA TIPS & TRICKS-BUCH UND 2 DEMO-CDS

Sega Saturn

SEGA SATURN289,-

INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE

- MAXI SET299,-
- GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
- MEGA SET333,-
- GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE + STORY OF THOR 2
- 6-SPIELER-ADAPTER ORIG.59,-
- MPEG-KARTE ORIG.139,-
- CONTROL PAD ORIG.44,-
- PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG.109,-
- EXPLORER PAD24,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG19,-
- ARCADE RACER LENKRAD99,-
- LENKRAD MAD CATS MIT PEDALEN119,-
- PREDATOR GUN PISTOLE69,-
- TIPS UND TRICKS-BUCH 199615,-
- GAME BUSTER SCHUMMELMODUL79,-
- MEMORY CARD 4 MBIT49,-
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.59,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT79,-
- MEMORY CARD PLUS 40 MBIT99,-
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER54,-
- 4-4-2 FUSSBALL69,-
- ACTUA SOCCER CLUB EDITION89,-
- ACTUA TENNIS89,-
- ADIDAS POWER SOCCER79,-
- ASSAULT RIGS69,-
- ATHLETE KINGS89,-
- ATLANTIS - 2 CDS DT.TEXT (JAN)99,-
- BATTLE SPORT84,-
- BEDLAM99,-
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER)89,-
- BUG! TOO79,-
- BUST A MOVE 384,-
- CROC (DEZ)89,-
- DARK SAVIOR89,-
- DARKLIGHT CONFLICT89,-
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP99,-
- DISCWORLD 284,-
- DRAGON FORCE89,-
- ENEMY ZERO - 4 CD'S109,-
- FIFA '98 WM-QUALIFIKATION (DEZ)89,-
- FIGHTERS MEGAMIX99,-
- FIGHTING FORCE (JAN)99,-
- FORMULA KARTS89,-
- HEART OF DARKNESS99,-

- JURASSIC PARK - LOST WORLD89,-
- LAST BRONX89,-
- LOST VIKINGS 289,-
- MADDEN NFL '9889,-
- MANX TT SUPER BIKE99,-
- MARVEL SUPER HEROES89,-
- MASS DESTRUCTION59,-
- MECHWARRIOR 289,-
- NASCAR '98 (DEZ)89,-
- NBA LIVE '98 (DEZ)89,-
- NBA ACTION '98 (DEZ)89,-
- NEED FOR SPEED89,-
- NHL 98 (JAN)89,-
- NHL ALL STAR HOCKEY '9889,-
- NHL POWERPLAY79,-
- PANDEMONIUM84,-
- RESIDENT EVIL99,-
- RETURN FIRE89,-
- SEGA TOURING CAR99,-
- SHINING THE HOLY ARK89,-
- SONIC 3D FLICKIES' ISLAND94,-
- SONIC JAM89,-
- SONIC R (SONIC T.T.)99,-
- TETRIS PLUS79,-
- TOMB RAIDER SPIELEBERATER29,-
- TORICO GEKKA MUGENTAN89,-
- TRASH IT89,-
- TRUE PINBALL79,-
- WARCRAFT II89,-
- WIPEOUT 209789,-
- WORLDWIDE SOCCER '9779,-
- WORLDWIDE SOCCER '9889,-
- Z (DEZ)99,-

Fast geschenkt

Unser spezielles Weihnachtsangebot für Sie:

Folgende Saturn-Spiele für nur **DM14,-** (nur solange Vorrat reicht)

- Actua Golf
- Crime Wave
- D
- Hang On GP '96
- Iron Man X/O M.



SEGA MAGAZIN 1/97:81%
Die Nr. 1 der Golfspiele

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

Zusätzliche Bestell-
Hotline: 0931 / 57 16 01

ALLE SPIELE DEUTSCHE
VERSION

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11



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

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



SEGA TOURING CAR 99,-



LAST BRONX 89,-



ATLANTIS - 2 CDS (JAN) 99,-



JURASSIC PARK - LOST WORLD 89,-

**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 NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

Mega Drive

ZUM KNALLERPREIS:

- ARCADE POWERSTICK 215,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE44,-
- MICRO MACHINES MILITARY49,-
- VR TROOPERS49,-

Sega PC

- DAYTONA USA DELUXE74,-
- FORMULA KARTS64,-
- SEGA RALLY MMX74,-
- SONIC 3D - FLICKY'S ISLAND54,-
- VIRTUA FIGHTER 2 PC74,-

Playstation

SOLANGE VORRAT REICHT:

- SONY PLAYSTATION VALUE PACK323,-
- DT. VERSION, INKL. ZWEI CONTROL PADS, MEMORY

- CARD, SCART-KABE
- COMMAND & CONQUER 299,-
- FINAL FANTASY VII109,-
- G-POLICE109,-
- PANDEMONIUM 284,-
- TOMB RAIDER 299,-
- SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2 - ORIGINAL .29,-

Nintendo 64

- NINTENDO 64299,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
- BOMBERMAN 6489,-
- DIDDY KONG RACING89,-
- EXTREME G144,-

Tamagotchi

- BANDAI ORIGINAL39,-
- REXI DT. (HUND)29,-
- POCKET MAX DT. (HUND)39,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

- ALONE IN THE D. 2 (JACK IS BACK) .19,-
- AMOK39,-
- BAKU BAKU ANIMAL49,-
- BATTLE STATIONS49,-
- CLOCKWORK KNIGHT 249,-
- CROW - CITY OF ANGELS29,-
- DRAGONHEART - FIRE & STEEL29,-
- FIFA SOCCER 9749,-
- GHEN WAR39,-
- HARDCORE 4x449,-
- KING OF FIGHTERS + EXPMODUL 69,-
- MYSTARIA49,-
- NBA JAM EXTREME39,-
- NBA LIVE 9749,-
- NFL QUARTERBACK CLUB39,-
- NHL 9749,-
- NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD79,-
- PANZER DRAGON 259,-
- PARODIUS DELUXE29,-
- PGA TOUR 9739,-
- PRIMAL RAGE39,-
- ROAD RASH39,-
- SEGA RALLY69,-
- SHINOBI X59,-
- SPOT GOES TO HOLLYWOOD39,-
- SOVIET STRIKE39,-
- STORY OF THOR 239,-
- SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 39,-
- SWAGMAN59,-
- TOMB RAIDER69,-
- TOSHINDEN URA49,-
- VIRTUA FIGHTER 249,-
- WWF IN YOUR HOUSE29,-



ALONE IN THE DARK II 19,-



NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD 79,-



SWAGMAN 59,-



PARODIUS 29,-



NBA JAM EXTREME 39,-



STORY OF THOR 2 39,-



SOVIET STRIKE 39,-



MYSTARIA 49,-



PANZER DRAGON II 59,-

Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen

VERSAND PER NACHNAHME 6.40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. BEI VORKASSE (NUR EUROSHECKS) 4,- DM. UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHENUNGSSTERMINE OHNE GEWÄHR.

0931/3545222 oder 0180/5211844

FREAK'S SHOP

SEGA SATURN

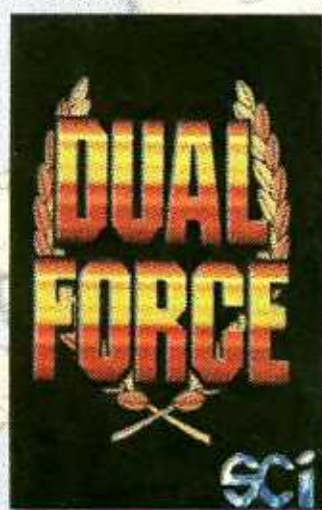
Videospiele: A - J

- Actua Golf 59,95
- Adidas Power Soccer 79,95
- Assault Rigs <11/12> 89,95
- Athlete Kings 79,95



Atlantis* <11/12> 89,95

- Batman Forever 59,95
- Bombberman 89,95
- Bug Too! 89,95
- Civilisation <jp> 89,95
- Command & Conquer 59,95
- Croc* <12> 89,95
- Dark Saviour 79,95
- Daytona USA S.E.<geb> 59,95
- Disc World 59,95
- Disc World 2 89,95
- Dragon Force 89,95

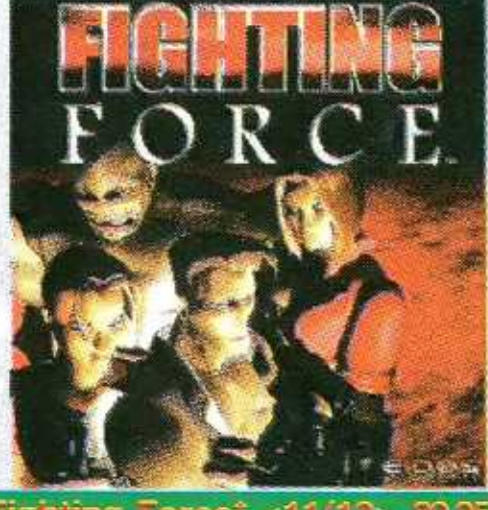


Dual Force* <11/12> 89,95



Enemy Zero* <11/12> 89,95

FIFA '98 <12.97> 89,95



Fighting Force* <11/12> 89,95

Fighters Megamix 89,95



Formula Karts 89,95

- Frankenstein 79,95
- Highway 2000 89,95



Jurassic Park 2 89,95

SEGA SATURN

Videospiele: K - Z

- King of Fighters '95..... 69,95
-& Ram 69,95



Last Bronx 89,95

- Manx TT 89,95
- Marvel Super Heroes* 89,95
- Mass Destruction 59,95
- Mechwarrior V3 <a> 89,95
- Megaman X3 79,95
- Nascar Racing '98* 89,95
- NBA Live '98* 89,95
- Need for Speed 69,95
- NHL '96* <01.96> 89,95
- NHL Powerplay Hockey 79,95
- Nights & Pad 79,95

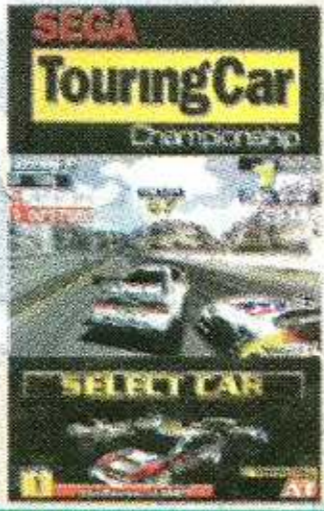


Ninja* <11/12> 89,95

- Off World Interceptor 59,95
- Olympic Soccer 59,95
- Pandemonium 89,95
- Panzer Dragoon 2 gebr. 49,95
- Pinball Graffiti 79,95

Resident Evil 99,95

- Sega Rally 59,95



Sega Touring Car 99,95

Sentinent* <11/12.97> 89,95

- Shell Shock 59,95
- Shining the Holy Ark 89,95
- Shining Wisdom 59,95
- Sky Target 79,95
- Sonic 3D - Flicky's... 79,95
- Sonic Jam 79,95

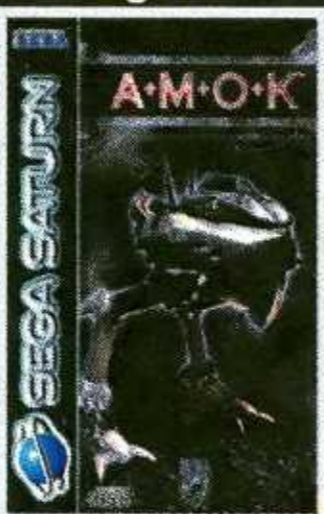


Sonic R 99,95

- Space Jam 69,95
- Tetris Plus 79,95
- Three Dirty Dwarves 79,95
- Thunderhawk 2 <gebr.> 49,95
- Thunderhawk 2 a/uncut 79,95
- Tilt 69,95
- Tomraider 69,95
- Tomraider <gebr.> 49,95
- Torico S 79,95
- Trash It 89,95
- True Pinball 59,95
- Tunnel B1 59,95
- Warcraft 2 89,95
- Whizz 59,95
- Wipeout 2097 89,95
- Worldw. Soccer 98 89,95
- Worms 59,95
- X-Men 59,95

SEGA SATURN

Sonderangebote: A - G

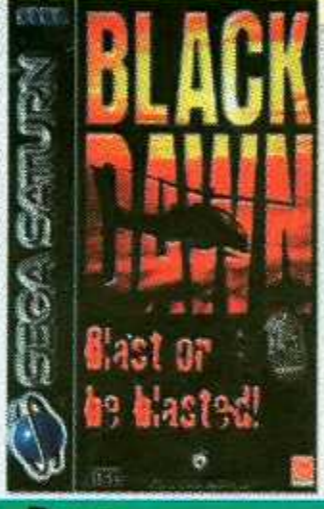


Amok 39,95

- Andretti Racing 49,95
- Andretti Racing <a> 44,95
- Astal <us> 49,95
- Battle Arena Toshinden 49,95
- Battle Monsters <jp> 19,95
- Battle Monsters 39,95



Battle Stations 49,95



Black Dawn 39,95

- Blam Machinehead <a> 49,95
- Blast Chamber 49,95
- Blazing T. Wrestling <jp> 29,95
- Breakpoint Tennis 49,95



Bug 49,95

- Bug 2 <us> 49,95
- Chaos Control 49,95
- Clockwork Knight 2 49,95
- College Slam <us> 24,95
- Corpse Killer <us> 49,95

Criticom <us/jp> je 39,95

Cyber Speedway 49,95

Darius 2 39,95

Daytona U.S.A. <us> 29,95

Daytona U.S.A. 39,95

Defcon 5 49,95

Destruction Derby 39,95

Digital Pinball <us> 49,95

Dragonheart: Fire... 39,95



Earthworm Jim 2 39,95

- Euro Soccer '96 49,95
- FIFA Soccer '97 49,95
- Fighting Vipers 49,95
- Galactic Attack 49,95
- Galaxy Fight 39,95
- Gameware Vol. 3 <jp.> 29,95
- Gebockers <jp> 29,95
- Gex 49,95

SEGA SATURN

Sonderangebote: G - R



Ghen War 39,95



Grid Run 49,95

Guardian Heroes 49,95

Gun Griffon 49,95

Hang on GP '96 49,95



Hi Octane 19,95

In the Hunt 49,95

Incredible Hulk 39,95

Iron Man X... 39,95

John Madden 97 29,95

Johnny Bazookatone 49,95

Lemmings 3D 39,95

Magic Carpet 39,95

Mighty Hits 49,95

Mysteria 49,95

Mystery Mansion 49,95

NBA Action Basketball 39,95

NBA Jam Tournament 39,95

NBA Live '97 29,95

NFL Quarterback '96 39,95

NHL All Stars Hockey 49,95

NHL Hockey '97 49,95



Night Warriors 39,95

Nomo Baseball <jp> 29,95

Panzer Dragoon 49,95

Paradius Deluxe 29,95

Pebble Beach Golf 39,95

PGA Golf '97 49,95

Primal Rage 49,95

Race Drivin <jp> 19,95

Revolution X 39,95

Rise 2 39,95



Road Rash 39,95

Robopit 49,95

Robotica 49,95

Scorcher 49,95

Shinobi X 49,95

Shockwave Assault 39,95

SEGA SATURN

Sonderangebote: S - Z

- Skeleton Warriors 39,95
- Slam'n Jam 49,95
- Soviet Strike 49,95
- Space Hulk 39,95



Spot Goes to Hollywood 39,95

Starfighter 3000 49,95

Streetfighter - Movie 49,95

Streetfighter Alpha 29,95

Streetfighter 19,95

.....Real Battle <jp.> 39,95

Striker '96 39,95



Theme Park 19,95

Titan Wars 39,95

Toshinden URA 49,95

Valora Valley Golf 39,95

Victory Goal 39,95

Victory Goal 96/97 <j.> 39,95

Virtua Fighter 39,95

Virtua Racing 39,95

Virtual Golf 39,95

Virtual Hydride 39,95

Virtua FighterRemix <j.> 19,95

Virtua Fighter 2 49,95

Virtua Fighter Kids 49,95



Virtual On 39,95

Wing Arms 49,95

Wipe Out 29,95

World Cup Golf 39,95

World Series Baseball 49,95

Worldwide Soccer '97 49,95

Wrestlemania Arcade 49,95

WWF In your House 49,95

SEGA SATURN

Zubehör:

- 3D Analoges Pad 59,95
- Action Replay 89,95
- Antennenkabel 29,95
-mit Weiche 29,95
- Antennenkabel 49,95
-mit Bildfilter 49,95
- Arcade Racer "Lenkrad" 119,95
- E3 Messe-Video 29,95
- Gun ab 49,95
- Gun & Laseraufsatz 89,95
- Joypad "Innovation" 19,95
- Joypad "St-2" 29,95
- Joypad "St-4" 29,95
- Joypadverlängerung 19,95
- Lenkrad mit Pedale 139,95
- Photo-CD 49,95
- RGB-Kabel 29,95
- Saturn 279,95
- Saturn & Hi Octane & 309,95
-Theme Park 89,95
- Virtua Stick 89,95

WIR FÜHREN AUCH

ZEICHENERKLÄRUNG:

- rote Schrift auf grünen Balken = GEPLANTE NEUHEIT
- gelbe Schrift auf schwarzen Balken = Preisreduzierungen
- a = ausländische Anleitung
- jp = japanische Version
- US = Amerikanische Version
- uncut = ungeschnittene Version

Jetzt erhältlich: 80-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX und SATURN Artikel (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews, - Reviews, Underground-Berichten aus Europa, USA und Japan und Verlosung mit 33 Gewinnen !!! - Erhältlich an jeder gutsortierten Zeitschriften-, Verkaufsstelle & beim "Freak's Shop", für nur DM 1,90 !!! + Porto



Etwas festlicher und feierlicher als sonst gestaltet sich diese Ausgabe des Sega Magazins, was nicht zuletzt daran liegt, daß es sich bei der vorliegenden Nummer um die fünfzigste Ausgabe handelt, was wir natürlich mit dem bislang größten Gewinnspiel in der Geschichte des Sega Magazins feiern wollen. Außerdem blicken wir dem kommenden Weihnachtsfest und dem anstehenden Jahreswechsel mit viel Hoffnung entgegen,

schließlich hat Sega beste Chancen, mit der kommenden Konsole (die etwa 29 mal leistungsfähiger als der Saturn ist) eine marktführende Position zurückzuerobieren. In diesem Sinne wünsche ich euch ein frohes Weihnachtsfest, einen guten Rutsch und ein gesundes Jahr 1998!

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

ZUM SAMMELN!
32 SEITEN TIPS & TRICKS!

RUBRIKEN

Hitseekers	87
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	98
Service-Nummern	15
Vorschau	98

HITPARADE

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

KLASSIKER

Spiele zu Top-Preisen	10-13
-----------------------	-------

PREVIEWS: SATURN

Burning Rangers	6
House Of The Dead	20
Maximum Force 3	24
Rampage World Tour	26
Shining Force 3	22

TESTS: SATURN

Enemy Zero	28
Madden '98	68
NHL All Star '98	78
Steep Slope Sliders	32
Tennis Arena	70

IMPORTTEST SATURN

Fire Prowrestling	74
Samurai Shodown 4	76
Street Fighter Collection	72

COMPETITION

Sega Magazin Ausgabe 50	16
-------------------------	----

TIPS & TRICKS

Game Buster Codes	818
Cheats & Codes	812
Helpline	813
Lesertips	816
Tips & Tricks ABC	832

KOMPLETTLÖSUNGEN

Herc's Adventure	819
Resident Evil	802

Jubiläumscompetition



Preise im Gesamtwert von DM 10.000,-!

Burning Rangers



Alles über Yuji Nakas neues Werk!

House of the Dead



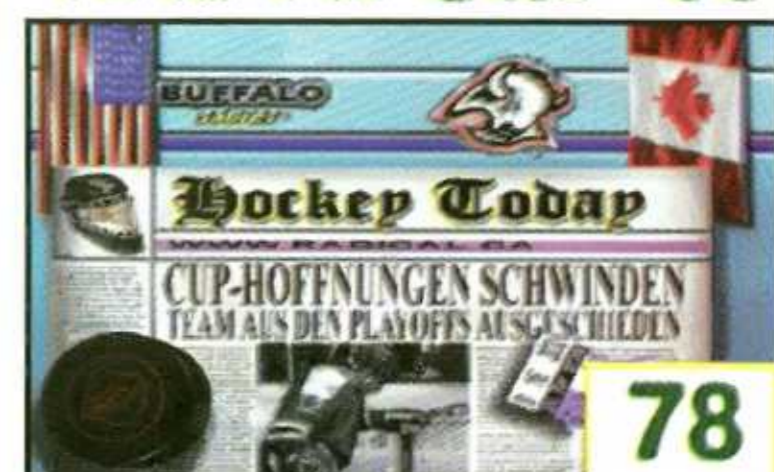
Die erste Saturn-Version angespielt

Shining Force 3



Der Nachfolger der 16 Bit-Klassiker

NHL All Star '98



Die neue Eishockey-Referenz?

BURNING RANGERS

Wie versprochen, liefern wir endlich die neuesten Facts zu dem Action-Knaller Burning Rangers, der uns voraussichtlich Mitte 1998 ins Haus steht. Vor allem die Tatsache, daß dieser Titel von keinem Geringeren als Yuji Naka und seinem Sonic Team programmiert wird, weckt bei vielen höchste Erwartungen. Wir haben uns in die brennende Hitze des ersten Levels hineingewagt.

In Japan erfreuen sich sogenannte Manga-Comics größter Beliebtheit, und viele davon wurden in spielfilmartigen Zeichentrickvideos veröffentlicht. In Deutschland sind diese Filme – der bekannteste, der auch in den deutschen Kinos zu sehen war, dürfe Akira gewesen sein – nur in bestens sortierten Verleihprogrammen wiederzufinden, doch auch bei uns nimmt die Fangemeinde neuerdings rapide zu. Die vornehmlich heldenhaften Geschichten spielen zumeist in fantastisch futuristi-

schen Welten in einem Kampf zwischen Gut und Böse, Mensch gegen Ungeheuer.

The Energy Plant

Die tatsächliche Backgroundstory zu Burning Rangers liegt zwar noch im Dunkeln, doch auch so durften wir bereits mit zweien der Titelhelden, nämlich Shou Amabane und der jugendlichen Tillis, unsere Fähigkeiten unter Beweis stellen. Die erste Stage führt uns durch ein Kraftwerk, das kurz vor seiner finalen Detonation steht. Durch einen Lüftungsschacht gelangen wir in das Gebäude und müssen uns alsdann in einem irrgartenähnlichen Sy-



Mit einem gezielten Schuß auf solche Computerkonsolen findest du regenerierende Shield-points.



Das Gebäude steht kurz davor, zu zerbersten. Hier bricht der Boden, auf dem du gehst, ein.



Hüte dich davor, blindlings in der Gegend herumzuballern. Diese Energietanks explodieren recht schnell, wenn sie getroffen werden.

stem aus Räumen und Gängen zurechtfinden. Die einzelnen Bereiche werden durch Automatikturen voneinander getrennt, und vielerorts lodern Feuer und Stichflammen bereits bedrohlich hoch. Ausgerüstet sind unsere Helden jeweils mit einer Art Handgun, die einerseits, wie das Wort schon sagt, natürlich zum Schießen benutzt werden kann. Auf der anderen Seite lassen sich die Brände damit aber auch eindämmen, was rein optisch gesehen fast so wirkt, als ob die Flammen davon aufgesogen werden. Neben kurzen Feuerstößen kann man den Firebutton auch gedrückt halten, wodurch sich die

Waffe energetisch summend auflädt und danach eine entsprechend durchschlagendere Wirkung zeigt.

Keep On Running!

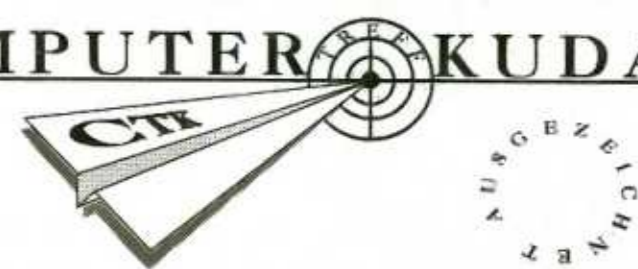
Das Zeitlimit für deine Missionen ist stark begrenzt. In der ersten Stage beispielsweise bekommst du gerade einmal drei Minuten Startzeit, um dich durch die Stage zu kämpfen. Schnelles Reaktionsvermögen ist angesagt, denn bevorstehende explosionsartige Brandausbrüche kündigen sich nur durch ein leichtes Knistern und eine bedrohlich rötliche Färbung der Gefahrenstelle an. Oft gibt auch der massiv erscheinende

» Um das knappe Zeitlimit einzuhalten, mußt du ständig in Bewegung bleiben. «

Stahlboden unter deinen Füßen nach, und du stürzt mit ihm in die Tiefe, was wertvolle Sekundenbruchteile kosten kann. Das Rakettenpack, das unsere Rangers auf den Rücken geschnallt tragen, erweist sich vor allem in vielen Räumen als äußerst hilfreich, denn die Schotts zu anderen Gängen sind vielfach auf höheren Ebenen gelegen. Beim Abspringen zünden diese Rockets automatisch und sorgen für eine kurzzeitige Flugfähigkeit, welche durch wiederholtes Drücken noch einmalig verlängert werden kann (deine Figur schnellst noch ein Stück in die Höhe und führt dabei einen Salto aus). Mit etwas Geschick lassen sich so auch größere Lücken und Löcher im Boden überwinden. Um den entscheidenden Hauptweg herauszufinden, ist ein genaues Erforschen aller Ecken und Winkel erforderlich. Viele der



Deine Ausrüstung wirft ein gespenstisches Licht in dunkeln Räumen und Gängen.



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

SEGA SATURN

Saturn komplett mit Demos	dt.DM289,00
Saturn kpl. mit Tomb Raider	dt.DM339,95
3D-Analog Control Pad	dt.DM 59,95
Arcade Racer Lenkrad	dt.DM 109,00
Gamebuster Schummelmodul	dt.DM 79,00
Backup Memory 8 MEG	dt.DM 79,00
Backup Memory 40 MEG	dt.DM 89,95
Infrarot Controlpads (2) Sega	dt.DM109,00
Adidas Power Soccer* kpl.	dt.DM 79,00
Assault Rigs	dt.DM 69,00
Athlete Kings	dt.DM 79,95
Atlantis* (2 CD's) kpl.	dt.DM 99,00
Battle Sport	dt.DM 89,00
Bomberman	dt.DM 89,00
Bug Too II	dt.DM 84,00
Bust a Move 3*	dt.DM 84,00
Command & Conquer kpl.	dt.DM 99,00
CROC	dt.DM 89,00
Darklight Conflict kpl.	dt.DM 89,00
Dark Savior	dt.DM 84,00
Daytona USA Championship Edt.	dt.DM 98,00
Discworld kpl.	dt.DM 89,00
Discworld 2 kpl.	dt.DM 89,00
Dragon Force	dt.DM 89,00
Enemy Zero* 4 CD's	dt.DM109,00
FIFA 98 - WM Qualifikation*	dt.DM 89,00
Fighters Megamix	dt.DM 99,00
Fighting Force	dt.DM 89,00
Formula Karts	dt.DM 89,00
Gekka Mugentan TORIKO	dt.DM 84,00
Hexen	dt.DM 89,95
Jurassic Park 2-Lost World	dt.DM 89,00
Last Bronx	dt.DM 89,00
Lost Vikings 2	dt.DM 88,00
Madden NFL'98	dt.DM 89,00
MANX TT Superbike	dt.DM 98,00
Marvel Super Heroes	dt.DM 89,00
Mechwarrior 2	dt.DM 89,00
NASCAR 98 kpl.	dt.DM 89,00
NBA Live '98*	dt.DM 89,00
Need for Speed	dt.DM 89,00
NHL '98*	dt.DM 89,00
NHL Breakaway '98	dt.DM 89,00
NHL Powerplay Hockey	dt.DM 79,95
Pandemonium	dt.DM 79,95
PGA Tour Golf 97	dt.DM 49,00
Resident Evil	dt.DM 99,00
Return Fire*	dt.DM 88,00
Sea Bass Fishing	dt.DM 89,00
SEGA Touring Car	dt.DM 99,95
Shining the Holy Ark	dt.DM 89,00
Sonic 3 D Flickie's Island	dt.DM 89,00
Sonic Jam (4 Spiele)	dt.DM 79,00
SONIC R	dt.DM 99,00
Soviet Strike kpl.	dt.DM 49,00
Tetris Plus	dt.DM 79,95
Tomb Raider+Lösungsbuch kpl.	dt.DM 96,00
Trash It*	dt.DM 89,00
Worldwide Soccer '98	dt.DM 94,95
Warcraft 2 kpl.	dt.DM 89,00
Wipeout 2097	dt.DM 89,00
Z*	dt.DM 99,00

SEGA MEGA DRIVE

Battle Frenzy	dt.DM 29,00
Donald Duck & Mickey Mouse	dt.DM 99,00
Garfield	dt.DM 69,00

PLAYSTATION

PSX Value Pack Silver limitiert	dt.DM323,00
Command & Conquer 2 kpl.	dt.DM 99,00
Final Fantasy VII kpl.	dt.DM 104,95
G - Police	dt.DM 99,95
MDK	dt.DM 89,00
Monopoly kpl.	dt.DM 89,00
Resident Evil Directors Cut kpl.	dt.DM 84,00
Tomb Raider 2 kpl.	dt.DM 99,00

NINTENDO 64

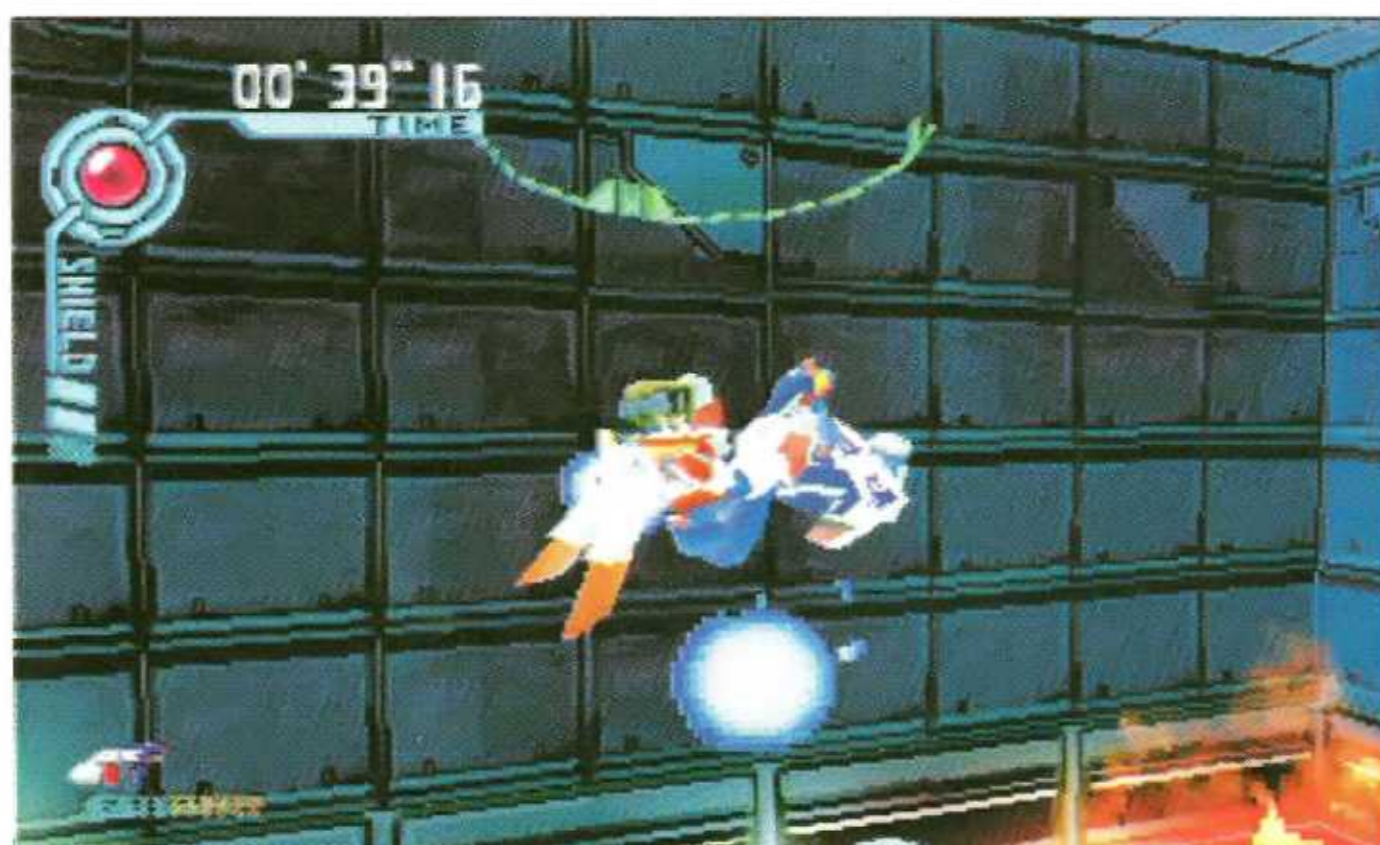
Nintendo 64 kpl.	dt.DM299,00
F 1 Pole Position	dt.DM 129,00
Extreme G	dt.DM 139,95
Super Mario 64 kpl.	dt.DM 79,95

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
gegen 1,10 in Briefmarken
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.



Das Raketenpack ermöglicht dir weite Sprünge und Flüge über kurze Distanz.

Gänge führen nur in unwichtige Sackgassen und kosten wertvolle Zeit, selbst wenn darin erfolgversprechende Bonusitems aufzustoßern sind.

Begrenzte Lebensenergie...

Knapp ist jedoch nicht nur Zeit, die stets viel zu schnell verrinnt. Auch kostet jede Verletzung und Verbrennung, ebenso wie jeder Feindkontakt, einen nicht zu vernachlässigenden Teil der Schutzschilde. Spätestens nachdem du vier Treffer wegstecken mußt, ist der Ausflug vorüber, und du darfst wieder von vorne anfangen. Um dem vorzubeu-

» Burning Rangers ist eine nahezu perfekte Mischung aus Action und atemberaubender Grafik. «

gen, triffst du immer wieder auf spezielle Energiekonsolen, die bei Beschuß kaputtgehen und dir dafür einen deiner Shield-Points auffrischen. Manchmal purzelt auch ein Batteriesymbol aus den zerstörten Überresten, welche Bedeutung dieses für den Spielverlauf haben soll, ließ sich aber im momentanen Entwicklungsstadium noch nicht feststellen. Neben den mehr oder weniger umgebungsbedingten Energieeinbußen sind jedoch weitere gefährliche Verluste vorprogrammiert. Aus manchen scheinbar leeren Ecken erheben sich mitunter mörderisch gesinnte Stahlroboter, die erst nach energischem Beschuß zu rauchenden Schrotthaufen zerfallen. Wer darüber hinaus wild um sich schießend glaubt, all seiner Widersacher Herr zu werden, irrt. Gerade dann,



Die einzelnen Räume werden durch Stahlschotts voneinander getrennt.

wenn es hart auf hart kommt, stehen nämlich oftmals ein paar der hochexplosiven Blechtanks herum. Ein, zwei Treffer, und sie verbeulen nur ein bißchen, zuviel des Guten, und dein Partner wird gegrillt...

Optischer Hochgenuß!

Neben aller Action und Dramatik hat man sich zudem

nur mit zeichentrickartiger Science Fiction-Grafik vom feinsten zufriedengegeben. Gerne sieht man über den unförmigen pixeligen Blob-Schatten der Rangers hinweg, wenn man sich an gigantischen plastischen und transparenten Explosionen erfreuen darf. Die dreidimensionalen Gänge und Räume erstrahlen in atmosphärisch metallischen Tö-



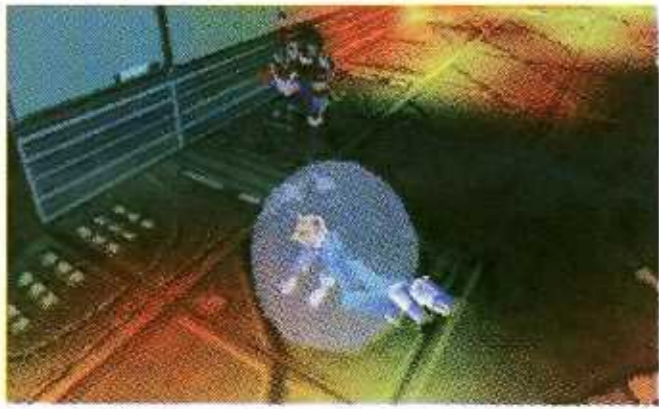
Die Roboter sind ziemlich träge, können dir aber ganz schön zusetzen, wenn du sie zu nahe an dich herankommen läßt.



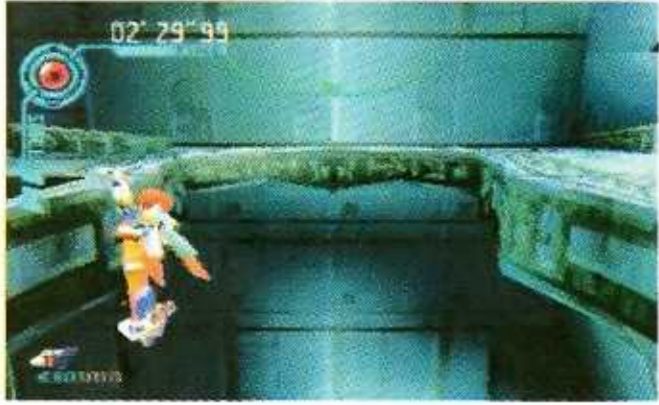
Der Strom in diesem Sektor war ausgefallen. An solchen Controlboards läßt sich das Licht wieder anschalten.



Eine monströse, grünlich schimmernde Apparatur scheint das Energiezentrum der Anlage zu sein.



Als Retter in letzter Minute teleportierst du einen Verletzten aus dem Gefahrenbereich.



Mit einer Hand kannst du dich gerade noch an einer brüchigen Kante festklammern. Mit einem anschließenden Salto kommst du wieder auf die Beine.

nen, ohne dabei auch nur das geringste an Vielfalt und Farbenpracht einzubüßen. Die Sounds und FX fügen sich von dezent bis

knackig gelungen in das Gesamtbild ein. Damit man sich in den verwinkelten Gebäuden ohne Schwierigkeiten bewegen und zu-rechtfinden kann, verwendet das Sonic-Team eine nahezu automatische Kameraperspektive. Sie folgt sinnvoll jeglichen Richtungsänderungen des Spielers, kann jedoch auch über die seitlichen Richtungstasten stufenweise geschwenkt werden, wenn man beispielsweise stehen-geblieben ist und in eine bestimmte Richtung blicken will. Eine weitere Spezialität von Burning Rangers sind die sogenannten Light Sourcing-Effekte, die geschickt auf jegliche Änderung von Lichteinfällen reagieren. Erwähnt seien hierbei auch die einfallsreichen Leuchten an den Anzügen der Ranger, die ein kreisförmiges Licht aussenden,

wenn in manchen Streckenabschnitten der Strom ausgefallen ist. So, nun dürfte auch der letzte von euch heiß auf diesen Titel geworden sein. Der japanische Animationsstil paßt diesmal auch hervorragend zum Thema, und wer Gefallen an harter Comic-Action hat,

bei dem steht dieser Titel sowieso schon auf der Einkaufsliste. Einstweilen dürft ihr euch schon mal auf den Abschlußbericht freuen, vor dem wir das fertige Spiel dann noch einmal einem intensiven Dauertest unterziehen wollen.

Oliver Preißner ■

Facts



Titel:	Burning Rangers
Genre:	3D-Action
Hersteller:	Sega/Sonic Team
Release:	2. Quartal '98
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Besonderheiten:	Außergewöhnliches Actionfeuerwerk mit superber 3D-Engine und beeindruckenden Lichteffekten

First Look

In Burning Rangers treffen wir auf ein teilweise recht hektisches Jump & Shoot-Gameplay, das einem keine Sekunde Verschnaufpause läßt. Die Aufgabenstellungen sind recht simpel, die Steuerung geht einfach von der Hand. Inmitten einer dreidimensionalen, phantastischen Manga-Comic-Welt wächst daraus ein Action-Feuerwerk, das unseren Adrenalin-spiegel zum Kochen bringen dürfte.

Playcom

Internet-eMail
Info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Mega Drive

Comix Zone	dt	49.99
Earth Worm Jim 2	dt	49.99
Int. S. Soccer Deluxe	dt	39.99
Mighty Max	dt	44.00
NBA Live 96 Classic	dt	39.99
Page Master	dt	39.00
Tim in Tibet	dt	69.99

Sonderangebote

Earth Defense	uk	19.99
Funny World/Bal.Boy	dt	19.99
Hurricanes	dt	29.98
Hyperdunk	dt	19.99
Incredible Hulk	dt	29.00
James Pond 3	dt	14.99
J.Madden Football 96	dt	19.99
Merstüjiami	dt	29.99
Micro Machines Mili.	dt	29.99
NBA Live 97	dt	29.99
NHL Hockey 96	dt	24.99
Ottifants	dt	14.99
Pink Panther	dt	19.99
Rise of the Robots	dt	19.99
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.99
Toughman Boxing	dt	29.99
Vectorman	dt	29.99
Whac-A-Critter	uk	19.99

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Scart Kabel MD 2	dt	14.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00

Saturn

Adidas Power Sp.Soc.	dt	79.99
Atlantis	dt	99.99
Blazing Dragons	dt	54.99
Broken Helix	dt	89.99
Bust a Move 3	dt	79.99
Castlevania - Bloodl	dt	89.00
Cruc	dt	89.99
Discworld 2	dt	84.99
Dragon Force	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt	89.00
Fifa Soccer 96 WM O.	dt	84.99
Fifa Soccer 97	dt	69.99
Fighting Force	dt	89.00
Formula Karts	dt	89.00
Heart of Darkness	dt	99.99
Lost World: Juras.P.2	dt	84.99
Manic Karts	dt	89.00
Marvel Super Heroes	dt	89.00
Nascar Racing 98	dt	84.99
NBA Live 98	dt	84.99
NHL Breakaway 96	dt	79.99
Rayman	dt	64.99
Rayman 2	dt	89.99
Resident Evil	dt	99.99
Return Fire	dt	79.99
Sega Touring Car	dt	99.99
Swagman	dt	79.99
Theme Hospital	dt	89.00
True Pinball	dt	59.99
Tunnel B1	dt	69.99
Warcraft 2	dt	89.00

Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CBI, Video GD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieltests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Saturn-Sonderangebote

Alone in the Dark 2	dt	49.99
Batman Forever Arca.	dt	39.99
Black Dawn	dt	34.99
Bubble Bobble	dt	29.99
Cyberia	dt	29.00
Dragonheart	dt	29.99
Fifa Soccer 96	dt	29.99
Fighting Vipers	dt	34.99
Frank Thomas Baseb.	dt	29.00
Galactic Attack	dt	29.00
Ghen War	dt	34.99
Hebereke's Popolito	dt	49.00
Hi Octane (DA)	dt	39.99
Iron Man XO	dt	39.99
Johnny Bazookatone	dt	39.99
NBA Jam Extreme	dt	39.99
NBA Jam Tournament	dt	29.99
Parodius Deluxe	dt	19.99
Primal Rage	dt	39.99
Revolution X	dt	29.99
Streetfighter Movie	dt	29.00
Striker 96	dt	29.99
Virtua Fighter 1	dt	34.99
Virtua Racing	dt	34.99
World Cup Golf Prof.	dt	34.99
WWF in Your House	dt	29.00
WWF Wrestlemania	dt	29.99
X-Men: Children o.t.A	dt	29.00

Saturn-Zubehör

Game Buster/Action R	dt	79.99
Infrarot Joypads	dt	69.99
Joypad LMP SAT I	dt	29.00
Joypad LMP SAT II	dt	39.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Linkkabel Saturn	dt	19.00
Memory Card 8 Meg	dt	59.99
Netzkaebel für Saturn	dt	9.00
Universal Adapter	dt	44.99
Verlängerung Joypad	dt	19.00

Munich Software Center

Theresienstr. 152, 80333 München
Grillparzerstr. 42, 81675 München
PREISE VARIIEREN

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300

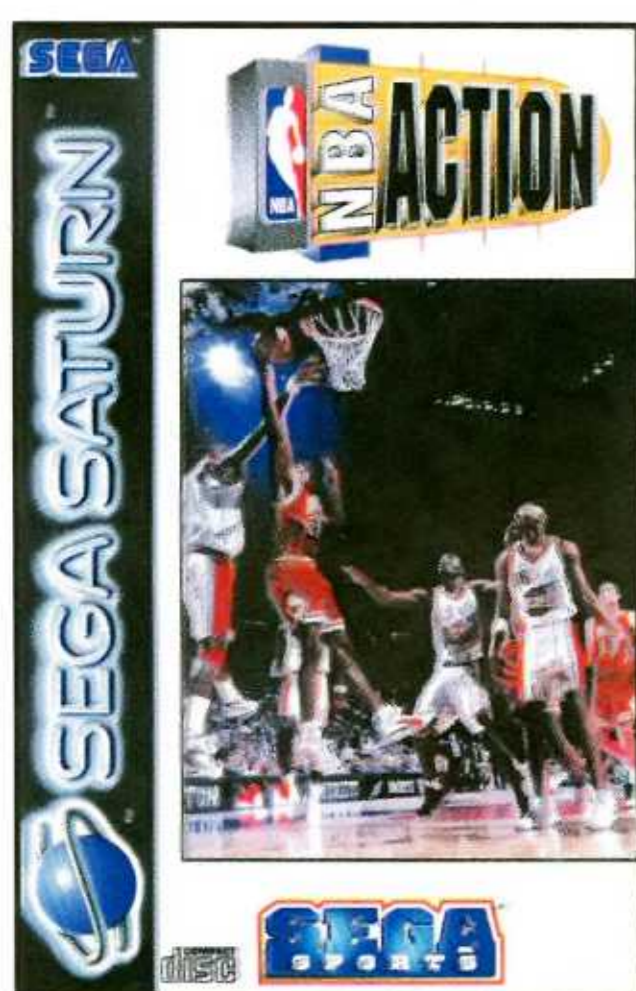
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fordern Sie unser kostenloses Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln und Systemen an. Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Klassiker zu T

Darauf habt Ihr schon lange gewartet - tolle Spiele für Eu
Wir bieten Euch ein umfangreich

Sega Magazin 9/96: „Gute Spielbarkeit, vorbildlich gestalteter Strategie-Bereich - eine flotte Basketball-Simulation mit (...) vielfältigen strategischen Möglichkeiten. Für NBA-Fans ein Muß!“

Gesamtwertung: 76%



Wer sich nicht von einer brillanten Grafik blenden lassen will, sondern eher eine realitätsnahe Basketballsimulation mit den Originalspielern der amerikanischen NBA und variantenreichen Spielzügen sucht, ist mit Segas erstem Basketballspiel hervorragend beraten.

Genre: Basketball
 Levels: 28 NBA-Teams
 Spieler: 1-6
 Preis: DM 39,-

Sega Magazin 5/97: „Wer es satt hat, immer über den üblichen Asphalt zu donnern, für den ist Scorcher eine willkommene Abwechslung. Das Streckendesign ist klasse!“

Gesamtwertung: 72%



Den talentierten Programmierern von Scavenger gelang mit diesem futuristischen Rennspiel endlich der langersehnte Durchbruch. Mit einem Science-Fiction-Gefährt düst man über 6 grafisch gelungene Kurse mit noch nie dagewesenen Grafikeffekten und tollen Schikanen.

Genre: Rennspiel
 Levels: 6
 Spieler: 1
 Preis: DM 39,-

Sega Magazin 11/96: „Virtua Fighter für Kleine? Von wegen: Das anspruchsvolle Gameplay wurde nach wie vor für Profis konzipiert. Eine Art Liebeserklärung der Japaner an ihr beliebtestes Prügelspiel.“

Gesamtwertung: 88%



Zu dieser fantastischen Arcade-Umsetzung muß man wirklich nicht mehr viel sagen. Die zehn berühmten AM2-Helden kämpfen in der neuesten Virtua Fighter-Version als knuddelige Kinder vor kunterbunten Hintergründen. Gameplay und hochauflösende Grafiken setzen noch heute Maßstäbe.

GET IT!

Genre: 3D-Beat 'em Up
 Levels: 10 Kämpfer
 Spieler: 1-2
 Preis: DM 39,-

Sega Magazin 1/97: „Das originellste und technisch herausragendste Action-Game seit langem, insbesondere als Alternative für gewöhnliche Beat 'em Up-Duelle äußerst empfehlenswert.“

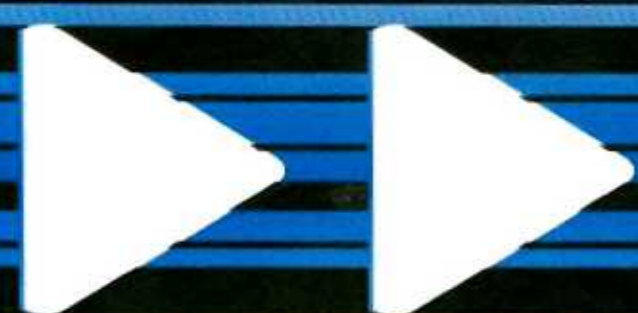
Gesamtwertung: 89%



Beat 'em Up-Fans, die Lust auf etwas Neues haben, müssen Virtual On unbedingt ausprobieren. Die packenden Zweikämpfe auf grafisch ansehnlichen Schauplätzen gehören zum spannendsten, was seit Virtua Fighter über den Screen geflimmert ist. Das Zweikampfspiel des Jahres!

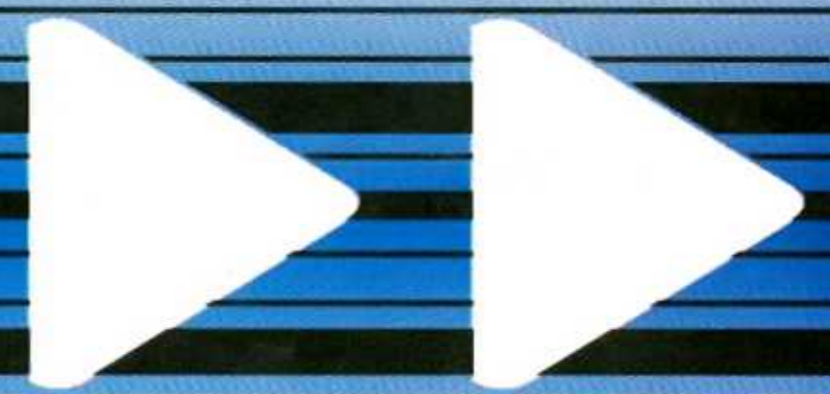
GET IT!

Genre: 3D-Action
 Levels: 3 Kämpfer
 Spieler: 1-2
 Preis: DM 39,-



weitere Angebote an

Top-Preisen



Sega Saturn zum Taschengeldpreis!

Sortiment fabrikneuer, originalverpackter Saturn-Spiele.

Greift jetzt zu, denn unser Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Sega Magazin 9/96: „Einfach grandios! Nights ist zweifellos das innovativste, spektakulärste, schnellste und abwechslungsreichste Saturn-Spiel, das es bislang zu sehen gab.“

Gesamtwertung: 97%



GET IT!

Genre: Arcade
Levels: 38
Spieler: 1-2
Preis: DM 89,-

Keine Frage: Sonic-Erfinder Yuji Naka gelang mit Nights ein Meilenstein unter den Arcade-Spielen. Diese innovative Mischung aus Jump&Run und Rennspiel überzeugt mit Grafik unglaublicher Qualität und einem hervorragenden, beigelegten Control Pad mit eingebautem Analog-Stick.

Sega Magazin 1/97: „Nichtsdestrotz hält Dich das riesige Feindaufkommen auch heute noch gehörig auf Trab und sorgt im Two-Player-Mode für einige schweißtreibende Stunden.“

Gesamtwertung: 62%



Klassische Shoot 'em Ups in der Tradition von R-Type und Katakis sind selten geworden, umso empfehlenswerter ist die originalgetreue Automaten-Umsetzung des Taito-Hits Darius. In sage und schreibe 28 unterschiedlichen Levels wird Ballerspaß für 1 oder sogar 2 Spieler geboten.

Genre: Shoot 'em Up
Levels: 28
Spieler: 1-2
Preis: DM 39,-

Sega Magazin 11/96: „En Sequel mit dezentem Facelifting, wenig Innovation, aber den bekannten Tugenden: übersichtlich und einsteigerfreundlich. Dafür lohnt es sich sogar, die eigentlich recht einfachen Baseball-Regeln zu lernen.“ **Gesamtwertung: 85%**



GET IT!

Genre: Baseball
Levels: 30 Teams
Spieler: 1-4
Preis: DM 39,-

Der Vorgänger wurde in den USA als bestes Konsolensportspiel 1996 ausgezeichnet, der Nachfolger dürfte auch die größten Baseball-Muffel für den amerikanischen Nationalsport begeistern. Wer einmal einen Home Run erzielt hat, kommt nicht mehr davon los.

Sega Magazin 8/96: „Neben Thunderhawk 2 und Shellshock ist Gun Griffon das dritte erstklassige 3D-Actionspiel mit militärischem Flair. Das geniale Leveldesign und die sehr gute Spielbarkeit fesseln wochenlang an das Pad.“ **Gesamtwertung: 87%**



GET IT!

Genre: 3D-Strategie Action
Levels: 8
Spieler: 1
Preis: DM 39,-

Einen echten Überraschungshit landete Sega mit dieser futuristischen Battle Mech-Schlacht, die in Japan als Actionspiel des Jahres ausgezeichnet wurde. Besonders bemerkenswert sind die tollen 3D-Grafiken und das abwechslungsreiche Missionsdesign.

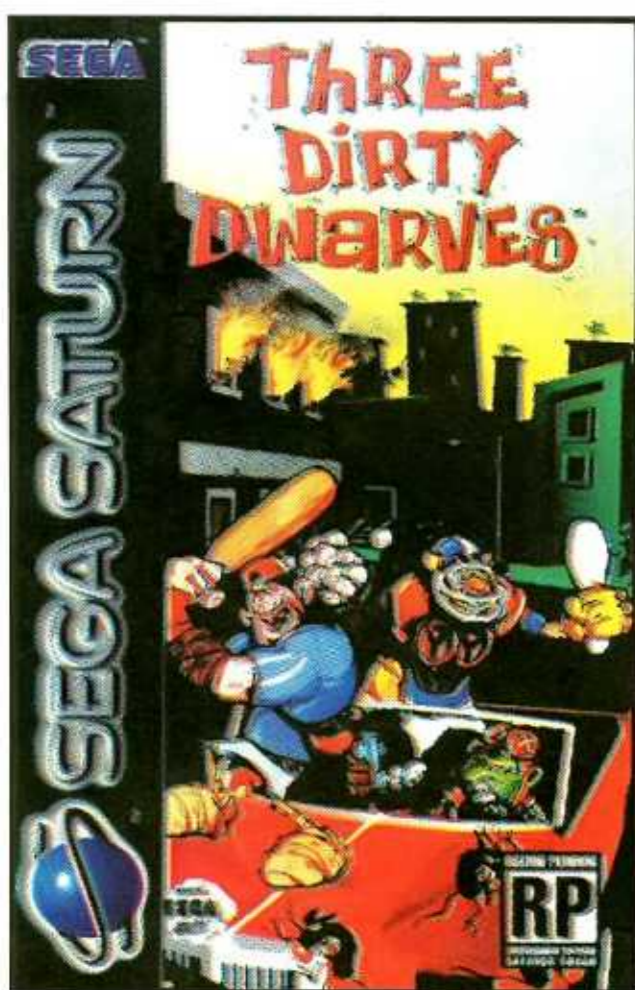
f der nächsten Seite



Klassiker zu T

Aufgrund der großen Nachfrage entschlossen wir uns, das
Neben aktuellen Hits wie Mass

Sega Magazin 11/96: „Endlich einmal eine Saturn-Prügelei im Stile von Streets Of Rage, und sogar eine richtig gute! Vor allem zu zweit empfehlenswert, schon alleine wegen des tollen Soundtracks.“ **Gesamtwertung: 78%**



Der Debüt-Hit von Segasoft überzeugt mit einem geradlinigen, leicht erlernbaren Gameplay, humorvollen Grafiken im Comic-Stil und drei ausgeflippten Charakteren, die in der Bronx allerlei verrückte Abenteuer erleben. Wer amüsante Action sucht, ist hier richtig.

Genre: Arcade-Beat 'em Up

Levels: 15

Spieler: 1-2

Preis: DM 59,-

Sega Magazin 5/97: „Dank exzellenter Polygongrafik und hohem Interaktionsgrad kann man auf dem Screen mit purer Lust alles in Schutt und Asche legen.“

Gesamtwertung: 82%



Während die PC- und PlayStation-User erst jetzt in den Genuß dieses erstklassigen Action-Strategie-Cocktails kommen, dürfen Saturn-User bereits seit einem halben Jahr mit ihrem Panzer über eindrucksvolle Landschaften rollen, um die 24 vorgegebenen Missionen zu erfüllen. Der aktuelle Hit jetzt zum Sonderpreis!

Genre: Shoot 'em Up

Levels: 24

Spieler: 1

Preis: DM 59,-

Sega Magazin 7/96: „Zweifellos ein unterhaltsames Sportspiel, das im Vergleich zu Actua Soccer deutlich an spielerischen Qualitäten gewonnen hat. Mit sehr motivierendem EM-Modus!“

Gesamtwertung: 78%



Wer den legendären Erfolg von Bertis EM-Buben noch einmal erleben und dabei den aktuellen WM-Helden zeigen will, wie man attraktiven Fußball spielt, sollte sich das offizielle Spiel zur Fußball-Europameisterschaft 1996 nicht entgehen lassen und sich den Knüller jetzt zum Sonderpreis sichern.

Genre: Fußballspiel

Levels: Diverse Modi

Spieler: 1-4

Preis: DM 59,-

Sega Magazin 1/96: „Prügeln wie in der Spielhalle: Ein technisch wie spielerisch rundum überzeugendes Fantasy-Beat 'em Up-Game, an dem es nichts zu bemängeln gibt.“

Gesamtwertung: 86%



Im klassischen Street Fighter II-Stil darf man zehn hervorragend animierte Fantasy-Charaktere gegeneinander antreten lassen. Die vorzügliche Steuerung, die exakte Kollisionsabfrage und das tolle Gameplay lassen viel Platz für ausgeklügelte Taktiken und anspruchsvolle Combos.

GET IT!

Genre: 2D-Beat 'em Up

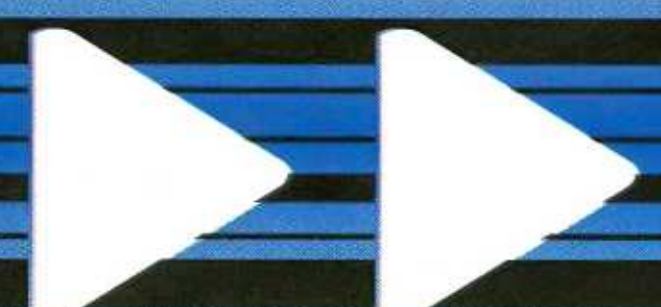
Levels: 10 +1 Kämpfer

Spieler: 1-2

Preis: DM 39,-



Jetzt bestellen



Top-Preisen ▶▶

Angebot zu erweitern!

Mass Destruction und Gun Griffon gibt es nun auch tolles Zubehör!

Greift jetzt zu, denn unser Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Sega Magazin 12/95: „Daß der Saturn mehr kann als nur Spiele ablaufen lassen, beweist Sega hiermit. Mit dieser Karte kann man handelsübliche Video-CDs in bester Qualität abspielen.“

Gesamtwertung: Sehr gut!



GET IT!

Artikel: MPEG-Karte
Typ: Video CD-Peripherie
Bonus: Enthält Musik-Video CD
Preis: DM 149,-

Zum sensationellen Preis von DM 149,- (ursprünglicher Preis DM 329,-!) darf man sich diese High Tech-Peripherie nicht entgehen lassen, mit der man beinahe alle Video-CDs für Philips CD-Player abspielen kann. Übrigens, dieser Version liegt eine Video-CD mit Musik-Videos von The Cure, Bon Jovi, Tina Turner u.v.a. bei.

Sega Magazin 11/95: „Die Idee ist gut, Ansätze sind vorhanden: ein ehrgeiziges Action-Adventure-Projekt mit kniffligen Rätseln, Dialogen und unheimlicher Musik.“

Gesamtwertung: 64%

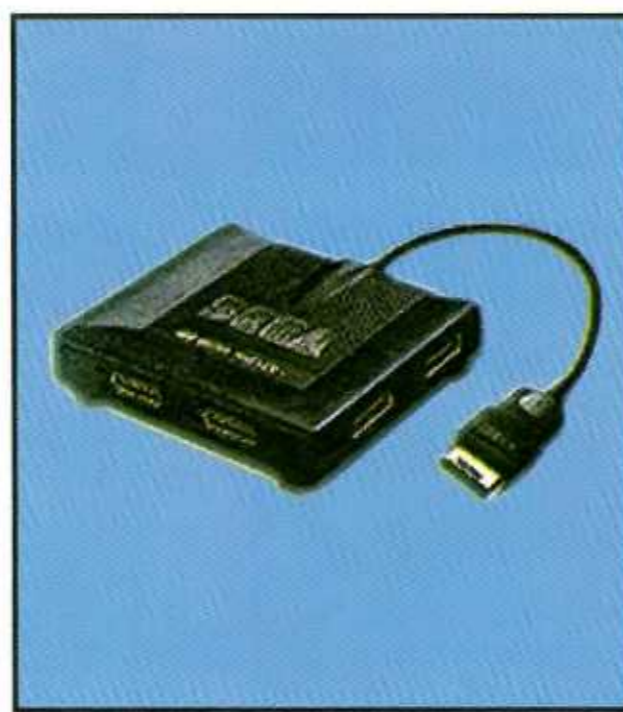


Das wohl erste 3D-Action-Adventure der Welt können wir nun zum Sonderpreis allen Hobby-Abenteurern ans Herz liegen. Virtual Hydlide verblüfft mit epischer Story, guten 3D-Effekten und riesigen Landschaften, die wochenlangen Spielspaß garantieren.

Genre: Abenteuer
Levels: ---
Spieler: 1
Preis: DM 39,-

Sega Magazin: „Wer einmal bei Sportspielen wie Worldwide Soccer oder NBA Live den absoluten Spielespaß erleben will, muß sich den 6 Player-Adapter einfach zulegen.“

Gesamtwertung: Sehr gut!



Artikel: 6 Player-Adapter
Typ: Mehrspieler-Adapter
Besonderheit: für alle Spiele geeignet
Preis: DM 69,-

Ob Saturn Bomberman, Worldwide Soccer, NHL Powerplay oder FIFA Soccer, erst mit dem 6 Player-Adapter, der den Anschluß von sechs Joypads auf einmal erlaubt, erlebt man vor dem Bildschirm die wahre Offenbarung. Jetzt zugreifen zum Sonderpreis von nur DM 69,-!

BESTELLSCHEIN

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

- Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)
- Bequem per Bankeinzug Konto.-Nr.

BLZ

<input type="checkbox"/> NBA Action '97	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Virtua Fighter Kids	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> NIGHTS mit Analogpad	DM 89,-	
<input type="checkbox"/> World Series Baseball 2	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Scorcher	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Virtual On	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Darius 2	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Gun Griffon	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> Three Dirty Dwarves	DM 59,-	
<input type="checkbox"/> Mass Destruction	DM 59,-	
<input type="checkbox"/> Euro '96 Soccer	DM 59,-	
<input type="checkbox"/> Golden Axe: The Duel	DM 39,-	
<input type="checkbox"/> MPEG-Karte	DM 149,-	
<input type="checkbox"/> 6 Player-Adapter	DM 69,-	
<input type="checkbox"/> Virtual Hydlide	DM 39,-	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

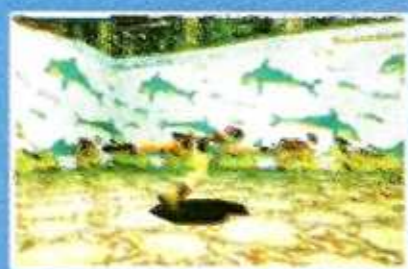
Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC Verlag, Leserservice, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Jetzt bestellen

CHARTS-CHART

SATURN

1. TOMB RAIDER



Vormonat: 11
Bewertung: 96%
Hersteller: Core/Sega
Monat: 12

2. COMMAND & CONQUER



Vormonat: 2
Bewertung: 89%
Hersteller: Virgin
Monat: 12

3. VIRTUA FIGHTER 2



Vormonat: 14
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega/AM2
Monat: 23

4. SEGA RALLY



Vormonat: 3
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega/AM2
Monat: 23

5. NIGHTS INTO DREAMS



Vormonat: 15
Bewertung: 97%
Hersteller: Sega
Monat: 15

6. RESIDENT EVIL



Vormonat: 1
Bewertung: 92%
Hersteller: Capcom
Monat: 3

7. WORLDWIDE SOCCER '98



Vormonat: Neu
Bewertung: 90%
Hersteller: Sega
Monat: 1

8. WORLDWIDE SOCCER '97



Vormonat: 9
Bewertung: 90%
Hersteller: Sega
Monat: 14

9. LAST BRONX



Vormonat: Neu
Bewertung: 88%
Hersteller: Sega
Monat: 1

10. ATHLETE KINGS



Vormonat: 13
Bewertung: 92%
Hersteller: Sega
Monat: 15

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat	Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
11.	(4)	WARCRAFT 2	E.A.	94%	2	18.	(NEU)	STREET FIGHTER ALPHA 2	CAPCOM	85%	1
12.	(18)	PANZER DRAGON 2	SEGA	95%	19	19.	(16)	FIGHTING VIPERS	SEGA/AM2	91%	11
13.	(23)	SONIC JAM	SEGA/SONIC TEAM	77%	3	20.	(NEU)	DISCWORLD 2	PSYGNOSIS 1	80%	11
14.	(5)	SHINING THE HOLY ARK	SEGA	90%	5	21.	(19)	FIFA '97	EA	76%	4
15.	(10)	DRAGON FORCE	90%	SEGA	2	22.	(12)	DARKLIGHT CONFLICT	EA	83%	4
16.	(6)	FIGHTERS MEGAMIX	92%	SEGA/AM2	6	23.	(21)	ANDRETTI RACING	EA	85%	7
17.	(-)	DAYTONA USA C.C.E.	95%	SEGA/AM2	9	24.	(7)	EXHUMED	SEGA/BMG	86%	13

Was geht ab ?

Die Lesercharts wurden in den letzten Wochen tüchtig durcheinandergeschüttelt. Beispielsweise schaffte Tomb Raider (wohl aufgrund der augenblicklichen Lara Croft-Werbung) wieder den Sprung an die Spitze, während der ehemalige Spitzenreiter Resident Evil auf einen immer noch hervorragenden sechsten Rang abrutschte. Hinter Command & Conquer, das seinen zweiten Platz halten konnte, kehrte völlig überraschend Virtua Fighter 2 auf das Siegerpodest zurück. Bemerkenswert ist dies deswegen, weil die weitaus aktuelleren Konkurrenten Last Bronx, Fighters Megamix und Fighting Vipers nur auf den Rän-

gen 9 bis 19 zu finden sind. Worldwide Soccer '98 war übrigens der einzige echte Neuzugang, denn Last Bronx, Street Fighter Alpha 2 und Discworld sind allesamt schon etwas länger erhältlich. Drastische Abstiege mußten mit Warcraft 2, Shining The Holy Ark, Fighters Megamix und Saturn Bomberman ausgerechnet die Titel hinnehmen, die für das Saturn-Spiel des Jahres 1997 nominiert waren. Ansonsten lesen sich die Top 25 wie das Who is Who der Saturn-Spieleelite. Besonders gespannt sind wir nun, wo im nächsten Monat Sega Touring Car, Sonic R und Croc landen werden!

S-CHAR

MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Monat
1.	(4)	SONIC 3D	81%	7
2.	(2)	INT. SUPERSTAR SOCCER	89%	11
3.	(1)	DUNE II	92%	30
4.	(3)	FIFA SOCCER '97	83%	11
5.	(5)	LANDSTALKER	92%	33
6.	(6)	SONIC & KNUCKLES	89%	37
7.	(7)	SONIC 3	91%	44
8.	(8)	STORY OF THOR	91%	27

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	(2)	SCUD RACE	7
2.	(NEU)	GRANDIA	1
3.	(4)	SHINING FORCE 3	2
4.	(6)	VIRTUA FIGHTER 3	11
5.	(7)	PANZER DRAGOON SAGA	5
6.	(NEU)	HOUSE OF THE DEAD	1
7.	(3)	BURNING RANGERS	2

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



Kennwort: Charts

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

S E R V I C E

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

S P E C I A L



DAS GROSSE JUBILÄUM GEWINNSP

Das Sega Magazin wird sage und schreibe **50!** Damit gehört diese Zeitschrift nicht nur zu den drei ältesten Videospiele-Magazinen überhaupt, sondern auch zu den langlebigsten und beständigsten Computer- oder Videospielfachzeitschriften Europas. Wir möchten uns für eure Treue bedanken und verlosen Preise im Gesamtwert von über DM 10.000,-, die von Acclaim, Electronic Arts, InterAct, Order In Time, Sega, Theo Kranz Versand und Virgin freundlicherweise zur Verfügung gestellt wurden.

ELECTRONIC ARTS

Die wohl renommierteste Softwarefirma der Welt spendiert 12 ihrer besten Sega Saturn-Spiele. Neben dem interessanten Schiffeversenken-Clone Battle Stations gibt es mit dem Shoot 'em Up-Hit Soviet Strike, der Fußballsimulation FIFA 97, dem Golfgame PGA Tour '97 und NHL 97 gleich vier hochkarätige Saturn-Hits zu gewinnen.

2 X BATTLE STATIONS

2 X SOVIET STRIKE

5 X FIFA 97

2 X PGA TOUR 97

1 X NHL 97



noch mehr Preise auf den nächsten Seiten ►►►

INTERACT OF EUROPE

Der ehemals als Jöllenbeck bekannte Zubehör-Hersteller läßt euch 15 stabile Joypads und Sticks zukommen, die sogar den härtesten Sportspielebelastungen standhalten.

5 X SV 460 SUPER PAD

5 X SV461 ECLIPSE PAD

5 X SV 462 ECLIPSE STICK





ACCLAIM

Der amerikanische Softwareriese zieht sich zwar mehr und mehr aus dem Saturn-Geschäft zurück, allerdings nur deswegen, weil die drei besten Teams von Acclaim bereits an Titeln für Segas kommende Konsole arbeiten.

- 5 X ALIEN TRILOGY**
- 5 X BUST-A-MOVE 2**



THEO KRANZ VERSAND

Der Versand von Theo Kranz aus Würzburg gehört nicht umsonst zu den erfolgreichsten Sega-Fachhändlern überhaupt. Er überzeugt seine Kunden mit Fachkenntnis, gutem Service und schneller Lieferung. Wer auf der Suche nach einem bestimmten Sega-Spiel ist, kann sich beruhigt an Theo und seine Mannschaft wenden.

- 5 X STORY OF THOR 2**
- 5 X ALONE IN THE DARK 2**
- 2 X SWAGMAN**
- 2 X ARCADE POWERSTICK**
- MEGA DRIVE**



ORDER IN TIME

Tolga Kaydul ist für Hardcore-Fans von Sega einer der wichtigsten Ansprechpartner überhaupt! Will man ein brandneues Saturn-Spiel aus Japan oder den USA haben, so kann es Order In Time besorgen!

- 20 X SATURN-PADS**

VIRGIN

Die erfolgreichen Virgins aus Hamburg wollen beim bislang größten Sega Magazin-Gewinnspiel natürlich auch nicht fehlen und stellen eine abwechslungsreiche Mixtur aus verschiedensten Saturn-Spielen zur Verfügung.

- 3 X SPOT GOES TO HOLLYWOOD**
- 3 X DEFCON 5**
- 3 X MEGAMAN X3**
- 3 X STREET FIGHTER ALPHA - WARRIORS DREAMS**



SEGA

Den wertvollsten Preis stiftet natürlich die deutsche Niederlassung von Sega. Zu gewinnen gibt es einen Sega Saturn mit 10 Spielen nach Wahl im Gesamtwert von DM 2.000,-!

- 1 X SEGA SATURN MEGA POWER PACK IM WERT VON DM 2.000,-**



WAS MÜSST IHR TUN?

Schickt uns einfach den abgedruckten Coupon, auf der ihre eure 10 Lieblings-Sega-Spiele überhaupt notiert. Außerdem habt ihr Gelegenheit, ein kleines Gedicht oder ähnlich literarisch wertvolle Wortkombinationen zum Thema Sega Magazin-Jubiläum zu verfassen. Schickt diese Postkarte bis spätestens 15. Januar an nachfolgende Adresse:

**Computec Verlag
Sega Magazin
Kennwort: 50. Ausgabe
Roonstr. 21
90429 Nürnberg**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



COUPON

Meine 10 Lieblingsspiele für Sega-Konsolen:

- | | |
|-----------|---------------|
| 1. _____ | System: _____ |
| 2. _____ | System: _____ |
| 3. _____ | System: _____ |
| 4. _____ | System: _____ |
| 5. _____ | System: _____ |
| 6. _____ | System: _____ |
| 7. _____ | System: _____ |
| 8. _____ | System: _____ |
| 9. _____ | System: _____ |
| 10. _____ | System: _____ |

Das fällt mir zum Sega Magazin-Jubiläum ein:

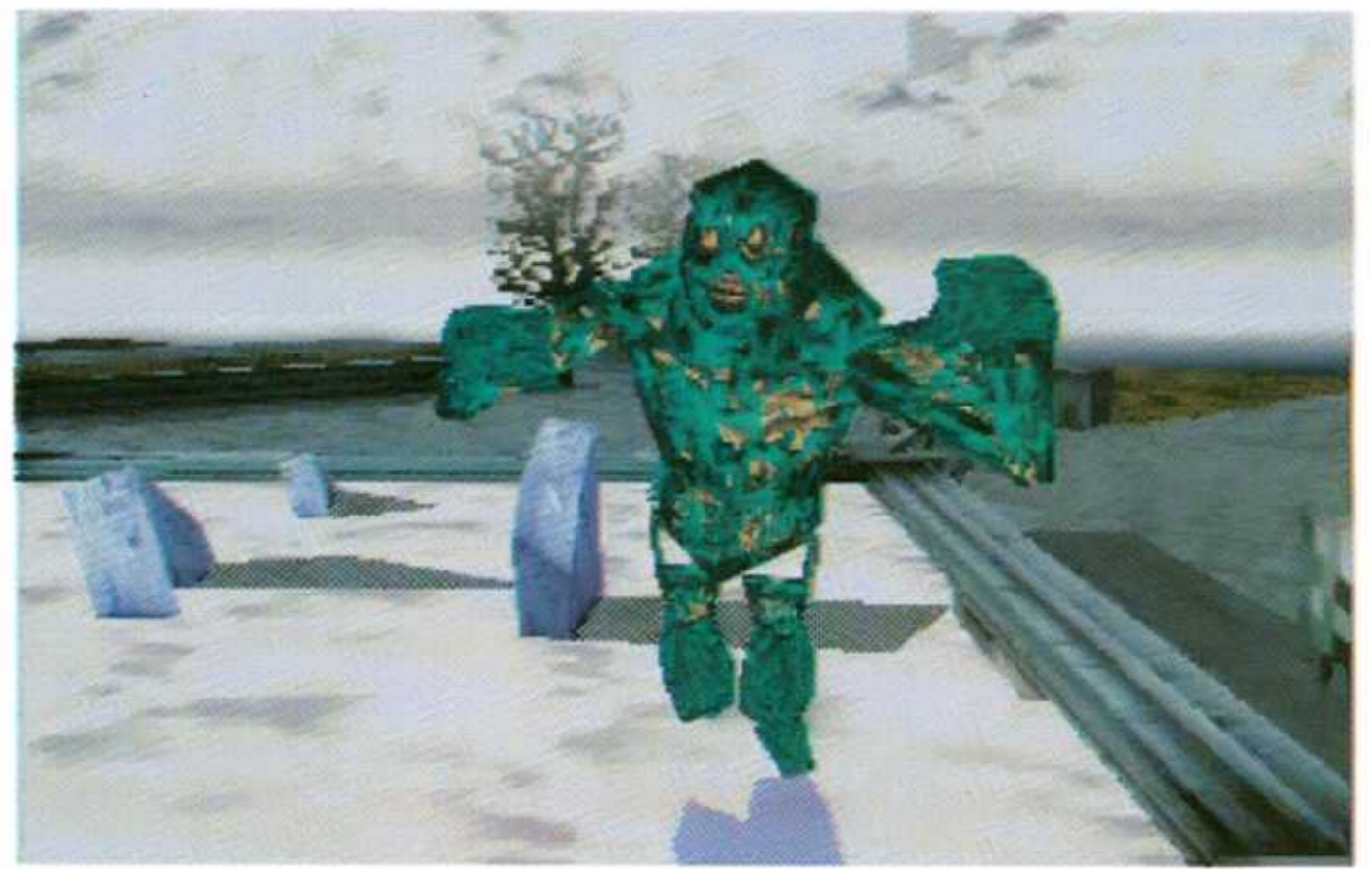
Name, Vorname

Straße

PLZ, Wohnort



Ein Loch im Bauch heißt noch lange nicht, daß der Widersacher klein beigt.



Unerwartet springt aus dem Brunnen ein grünliches Ungetüm heraus.

THE HOUSE OF THE DEAD

Mit Segas neuester Zombie-Metzelei kommt ein recht herbes neues Shoot 'em Up-Game für die Light Gun auf den Markt. Wir wateten bereits durch die ersten Etagen des Horrorhauses und verraten, was die frühe Vorabversion mit teils noch nicht fertiggestellter Grafik zu bieten hat.

Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Bewaffnet mit deiner Lichtpistole, treibst du dich in den Gewölben und Vorgärten eines alten Schlosses herum und feuerst auf alles, was in irgendeiner Form eklig oder schleimig aussieht und auf dich zukommt. Welche düsteren Locations die Folgelevels bringen werden, ist noch ungewiß, aber die vorliegende Demo-Version läßt bereits erkennen, daß die Programmierer sich durchaus einige nette

Überraschungen haben einfallen lassen, um den Spielfluß abwechslungsreich zu gestalten und den Spieler bei Laune zu halten.

Interaktives Gameplay

Zu Beginn wanderst du in den Gärten des Anwesens herum, wo dir bereits die ersten schlurfenden Untoten entgegenkommen. Unerwartet springt dich ein grünes Monster aus dem Wasser des Brunnens heraus an und wird von dir im



Diese giftigen Würmer (in der Vorabversion noch ohne Texturen) können dich anspringen. Wenn du sie jedoch aus dem Weg räumst, darfst du hier weitergehen.



Wenn man in einiger Entfernung vom Zielobjekt steht, muß man aufpassen, daß man nicht aus Versehen einen Unschuldigen trifft.



Noch im Entwicklungsstadium befindet sich dieser mit einer Kettensäge bewaffnete Kerl.



Die blonde Schönheit wird durch die Luft davongetragen.



Ein wehrloser Mann soll von der Brücke geworfen werden. Wenn du den Zombie schnell genug triffst, läßt er sein Opfer wieder fallen.

wahrsten Sinne des Wortes durchlöchert. Am Boden liegend, entdeckst du eine hübsche Blondine, die dir etwas Wichtiges zu sagen hat, gerade in diesem Moment aber von einem weiteren höllischen Vertreter gepackt und durch die Lüfte geschleudert wird. Nun hast du ein Ziel vor Augen, denn auf der Suche nach der geheimnisvollen Schönheit begibst du dich ins Innere der dunklen Gemäuer. Wie in anderen Shootern dieser Art ist der Weg, dem du folgst, nahezu fest vorgegeben, so daß du dich ausschließlich um ein gezieltes und möglichst schnelles Ausschalten der feindlich gesinnten Kreaturen kümmern mußt. Aus der Ego-Perspektive gese-

hen, rennst, läufst oder tastest du dich voran. Sehr lebendig wirkt dieser Hölentrip vor allem dadurch, daß dein Held nicht stur geradeaus marschiert, sondern auch mal nach oben blickt, einen geheimnisvollen Gegenstand näher betrachtet oder sich auf ein Geräusch hin blitzschnell umdreht. Zwar sind alle monströsen oder wurmartigen Lebewesen lebensbedrohlich, doch muß man sie keineswegs bis zum letzten Exemplar ausrotten. Im Kampf mit ihnen verweilt dein Charakter unter Umständen einige Sekunden und schlägt dann eine andere Richtung ein, wobei solche Stellen oftmals auch als Schlüsselpunkte zu sehen sind. Schafft man es nämlich doch, hier alle Gegner vom Screen zu pusten, darf man unter Umständen auch geradeaus weitergehen, wobei derartige Wegverzweigungen Abkürzungen sein können oder dich einfach in andere Räume mit neuen Gefahren führen.

Hart, aber herzlich?

Nichts für schwache Nerven ist die bildliche Darstellung der Zombiejagd. Nicht jeder Untote verschwindet schon, wenn er sich die erste Kugel einfängt, sondern läßt sich manchmal Stück für Stück die Einzelteile wegschießen. Hoffen wir, daß die BPjS die lebensferne Thematik berücksichtigt und diesem Titel nicht schon frühzeitig den Gar aus macht, denn irgendwie wirkt die Zerstückelungsorgie echt cool. Wer von der Atmosphäre des Filmes „From Dusk Till Dawn“ begeistert war, fin-



Der kleine rote Riß in der Panzerung ist die einzig verwundbare Stelle dieses Endgegners. Wenn er in den letzten Zügen liegt, läßt sich die rosa Masse häppchenweise vom Skelett schießen.

det sicherlich Gefallen an den verschiedenen Möglichkeiten, wie man so einen Zombie stoppen kann. Einige Treffer auf den Brustkorb (bei einem Streifschuß fliegt höchstens der Arm weg), und man kann durch ihn hindurch die Sonne sehen. Wer auf die Beine zielt, kann sich sicher sein, daß dieser Typ nicht mehr allzuweit läuft, den Haupttreffer aber landet man, indem man jedem Widersacher gleich zu Beginn einfach die Birne beschädigt. Manche Gegner sacken einfach in sich zusammen, andere werden von der Wucht der Kugel herumgerissen, irgendwie hat jeder der vielfältig-abwechslungsrei-

chen Charaktere seine eigene Art abzutreten. Am Ende jeder Stage schließlich wartet dann der Oberbösling, der neben immenser Kraft und Ausdauer auch meist nur eine kleine verwundbare Schwachstelle aufweist, die ihn besiegtbar macht. Neben einem schon recht flüssigen Gameplay bleiben in dem doch noch sehr frühen Entwicklungsstadium des Spieles viele Fragen offen. Anstelle eines Fadenkreuzes als Ziehlhilfe kennzeichnet bisher ein kleiner Pixelspritzer die Einschlagstelle der Kugel, selbst dann, wenn sie nur in die Wand oder in den leeren Raum abgefeuert wurde.

Oliver Preißner ■

Facts



Titel:	The House Of The Dead
Genre:	Light Gun-Shoot 'em Up
Hersteller:	Sega
Release:	2. Quartal '98
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	Noch nicht erkennbar
Besonderheiten:	Umsetzung eines Model 3-Automatenspieles

First Look

Blutrünstig, aber durchaus ideenreich hebt sich die Sichtweise der Vorversion bereits wohltuend von verschiedenen Light Gun-Shootern ab. Ob sich das fertige Gameplay ausschließlich auf seichtes Ballervergnügen beschränkt, bleibt abzuwarten.



Schauplatz dieser grafisch sehenswerten Auseinandersetzung ist übrigens ein fahrender Zug.



Der Held und Kopf der Party ist leider ebenso verwundbar wie alle seine Mitstreiter.

SHINING FORCE 3

Nach dem beeindruckenden RPG-Abenteuer Shining The Holy Ark erscheint nun in Kürze der offizielle Nachfolger von Shining Force I & II. In Japan genießt diese Reihe schon seit langer Zeit einen regelrechten Kultstatus, auf unseren heimischen Saturn allerdings fand sie bis dato leider noch nicht ihren Weg.

Ähnlich dem kürzlich erst vorgestellten Grandia wird auch bei der Produktion von Shining Force 3 ein immenser grafischer Aufwand betrieben. Nicht zuletzt die unerwartet hohen Verkaufszahlen vorheriger RPG-Produktionen haben scheinbar hinreichend bewiesen, daß durchaus auch in unseren Gefilden eine ansprechende Mischung aus Strategie und Rollenspiel gut ankommt.

Zwischen Magie und Technik

Statt aus der Ego-Perspektive wird hier die Szenerie aus der schrägen Vogelsicht beleuchtet. Die Gebäude,

die Hügel, kurz alle Umgebungsdetails wirken dabei sehr plastisch, und damit man auch stets die beste Sicht auf seine Helden behält, läßt sich die Kamera kreisförmig um das Geschehen schwenken und zudem etwas zoomen. Fünf Partymitglieder zählt dein Team, mit dem du dann in der Bewegungsphase wie auf einem gerasterten Schachbrett Stellungswechsel vornehmen oder dich zurückziehen kannst. Jeder Charakter erfüllt im Spiel eine besondere Aufgabe, ein paar davon sind entbehrlich, der Tod deiner Führungskräfte führt dagegen unweigerlich zum Ende

des strategischen Abenteurers. Die Charakterwerte unterscheiden zwischen Lebenspunkten und magischen Kräften, mit welchen man sorgsam haushalten sollte. So hat der mit einer

Streitaxt bewaffnete Barbar Bullenkräfte, dem unser Titelheld mit seinem breiten Schwert in nichts nachsteht. Die beiden weiblichen Mitstreiterinnen verstehen sich besonders gut in magischen Dingen und sind beispielsweise auch geeignet, um geschwächte Kameraden zu heilen, wohingegen unser Waldläufer gut mit Pfeil und Bogen umgehen kann.

Im Zweikampf

Finden die grundlegenden Bewegungen von Ort zu Ort ebenso wie die Befehlseingabe für Aktionen auf dem Hauptscreen statt, so werden die Kampfszenen mittels eines eigenen Bildschirms dargestellt. Der Hieb, den der Angreifer ausführt, wird dabei fast wie in einem 3D Beat 'em Up gezeigt. Sehr beeindruckend, wenngleich man auf diese



Auf dieser Hängebrücke bietest du dem Gegner eine gefährlich breite Angriffsfläche.



Unter Einwirkung des Feuerzaubers schmelzen deine Kraftreserven förmlich dahin.

Szene keinerlei Einfluß mehr nehmen kann, um sich beispielsweise entsprechend zu wehren. Generell ist sehr taktisches Vorgehen zu empfehlen. Zwar kommt man auch ziemlich weit, wenn man zuerst die schwächeren Gegner niedermetzelt, für den Oberbösewicht, der folglich auch die meiste Energie besitzt, reicht dann aber meist die übriggebliebene Power nicht mehr aus. Die Figuren werden über ein einfaches und verständliches Icon-System gesteuert, welches,



An besonders schmalen Stellen kommt es leicht vor, daß dich die Mitglieder deiner Crew gegenseitig behindern.

ausgehend von den vier Möglichkeiten Magie anwenden, mit Waffen angreifen, das Inventory benützen oder den Spielzug beenden, zu weitergehenden Auswahlmöglichkeiten wechselt. Natürlich kann man aufgefundene Gegenstände miteinander tauschen und besonders schwachen Kameraden lebensrettende Potions verabreichen. Dazu muß man aber erst einmal in dessen Reichweite kommen. Ob Jäger oder Krieger – jeder Charakter besitzt unterschiedliche Zugweiten, ebenso wie eigenen Aktionsradien, in denen Handlungen Wirkung zeigen, verschieden sind.

Die Verlockung ist groß...

Obwohl das Spielprinzip von Shining Force 3 nahtlos an seine Vorgänger anknüpft, hat es doch nichts



Die Angriffe haben bei jedem Charakter eine unterschiedliche Reichweite.



Den bösen Magier kann man nur gemeinsam besiegen, da er enorm hohe Energiewerte besitzt.

von seiner Faszination verloren. Wie bei einem Schachspiel bringt man seine tapferen Recken in Stellung, um in einem geeigneten Augenblick gemeinsam zuzuschlagen. Scheint es so, daß man einem schwachen Gegner mühelos den Todesstoß geben kann, so sollte man doch nie andere in der Nähe befindliche Gestalten unterschätzen, die dir im darauffolgenden Zug des Gegners schnell zum Verhängnis werden können. Das feindliche Lager besitzt übrigens sehr viel unterschiedliche Kreaturen, die von überdimensionalen Kellerasseln, Fledermäusen bis hin zu Flügelmenschen, „schwarzen Engeln“ und bösen Zauberern reichen. In dieser dunklen und mystischen Welt lauschen wir ei-

ner ebensolchen geheimnisvollen oder monumentalen Sounduntermalung. Langeweile kommt in keiner Weise auf, dafür sorgt schon die variationsreiche Levelgestaltung. Besonders enge Passagen gilt es immer wieder geschickt zu überwinden, da man hier nur schwerlich an den Feind herankommt, andererseits aber oft eine breite Angriffsfläche (z. B. auf Brücken oder Gebäuden) für seine geflügelten Kämpfer bietet. Alles in allem spielte sich unser Vorabmuster ebenso flüssig wie fesselnd, von der fertigen Version erwarten wir uns jedoch noch vielseitigere Handlungsmöglichkeiten, damit Shining Force 3 auch im Dauertest bei uns bestehen kann. Fortsetzung folgt... Oliver Preißner ■

Facts



Titel:	Shining Force 3
Genre:	RPG
Hersteller:	Sega
Release:	1. Quartal '98
Levels:	-
Schwierigkeitsgrad:	Anspruchsvoll
Besonderheiten:	Rotierbare ISO-3D-Landschaften mit Schachbrettrasterung, fünfköpfige Party

First Look

Die grafische und akustische Präsentation von Shining Force 3 kann man bereits als gelungen bezeichnen. Die strategischen Entscheidungen bei diesem Rollenspiel überwiegen bei weitem die abenteuerliche Komponente. Die Handlungsmöglichkeiten der einzelnen Charaktere sind zudem noch stark begrenzt.



An diesem Screenshot könnt ihr die grafische Klasse erkennen; vor allem die animierten Digi-Flammen können sich sehen lassen.



Die Regel kennt man bereits zu Genüge: Sobald man unschuldige Passanten trifft, wird dieser Fauxpas mit dem Abzug eines Lebens sanktioniert.

MAXIMUM FORCE

Digi-James Bond in Action

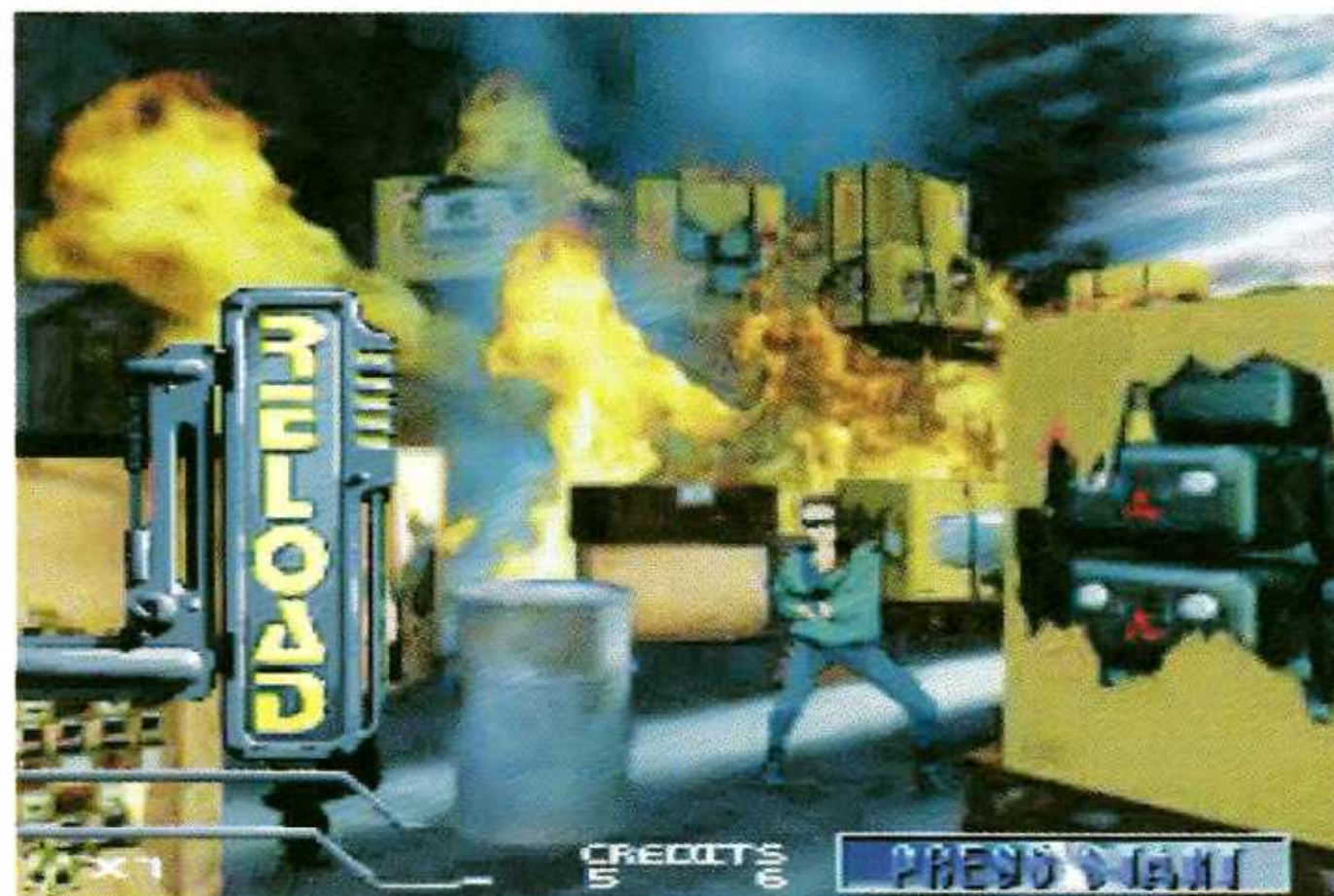
Da es sich um eine Arcade-Umsetzung handelt und das Genre ohnehin nicht sehr tiefgründig ist, verwöhnen uns die Hersteller nicht gerade mit einer umfassenden Hintergrundstory. Ihr mimt, alleine oder im Duett, einen stahlharten Spezialagenten im Kampf gegen flüchtige Terroristen – Punkt. Also, nicht lange fackeln, Lightgun anschließen und losballern. Bevor es jedoch losgeht, dürft ihr aus zwei Missionen auswählen. Der erste Auftrag führt euch in James Bond-Manier zu einer geheimen Laborinsel einer internationalen Terrorereinheit, wo ihr Atom-

Streß in der Schule? Freundin weggelaufen? Bus verpaßt? Wenn ihr angestaute Aggressionen effektiv und vergnüglich abbauen wollt, dürfte diese digitale Schießbude genau das richtige für euch sein.

Deutsche Lightgun-Freaks haben es bekanntlich nicht einfach, da nahezu alle Vertreter dieser Sparte dem langen Arm der BPJS zum Opfer fielen. Nichtsdestotrotz

wird Midways digitaler Shooter auch hierzulande veröffentlicht. Wer sich ein bißchen mit der bleilastigen Materie auskennt, weiß, daß dieses Software-Gespans schon erfolgreich einige

Lightgun-Erfahrungen gesammelt hat. Maximum Force knüpft dementsprechend nahtlos an den Vorgänger an, hat jedoch vor allem in grafischer Hinsicht einiges mehr zu bieten.



Das Nachladen nach sechs Schüssen sollte schnell verinnerlicht werden.



In der zweiten Mission wird das klassische Banküberfall-Thema verwendet.



Erst wenn ihr die ersten beiden Missionen erfolgreich durchballert, winkt die finale, dritte Stage.

bomben sicherstellen Terroristen jeglicher Cou- müßt, während euch die zweite Mission mit einem mächtigen Bankräuber-Syndikat konfrontiert. Erst wenn ihr beide Areale gesäubert habt, winkt die finale Herausforderung. Von der bekannt-

» Holzauge, sei wachsam! Durch das Treffen bestimmter Ziele gelangt man zu Bonusräumen. «

j e d o c h außerhalb des Screens durchladen, um sechs weitere Patro-

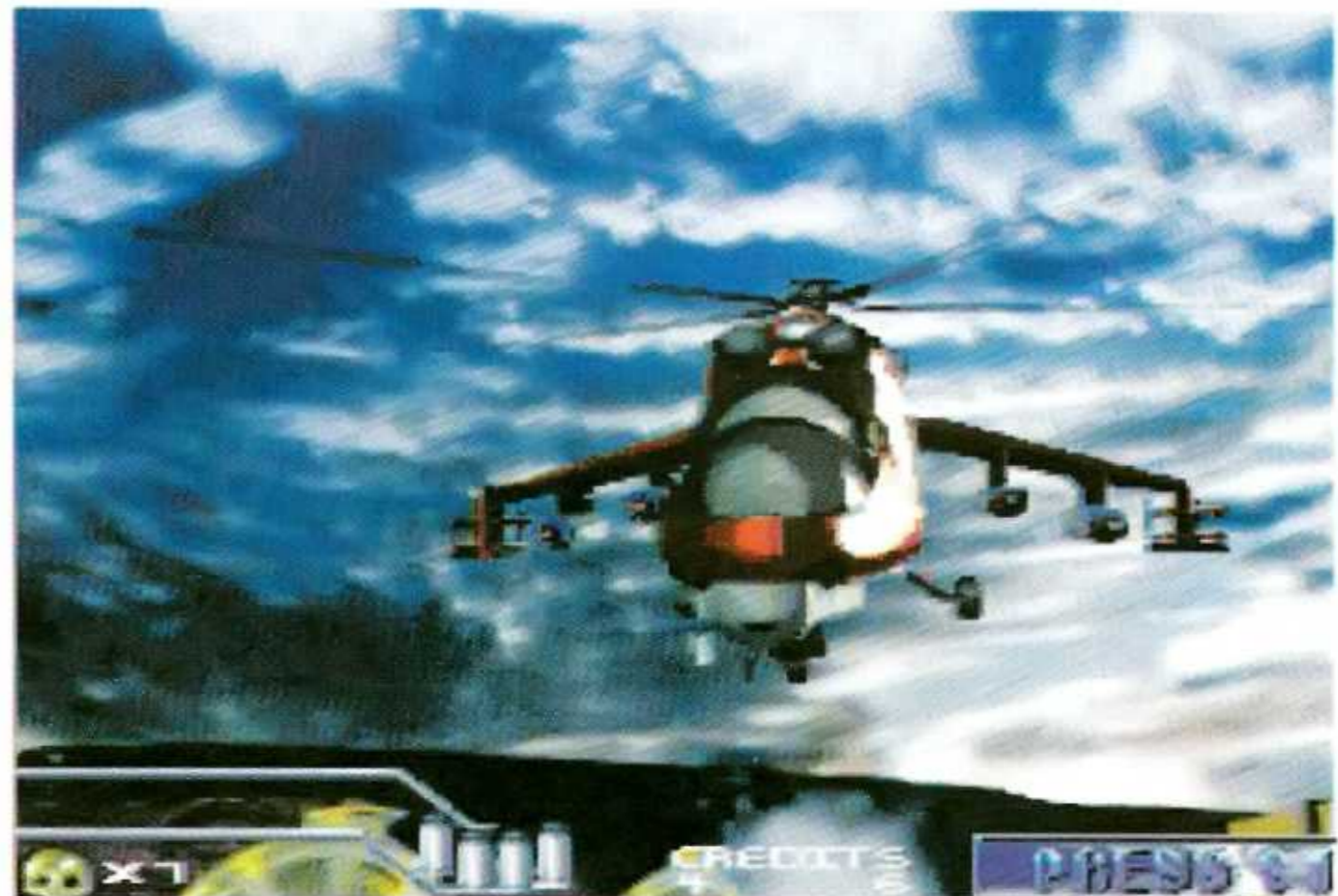


Wenn ihr die zumeist gut versteckten Zielobjekte erwischt, dürft ihr in einem witzigen Bonusraum Extrapunkte erballern.



Solche Raketenwerfer mit ihren vielen Missiles erfordern eine besonders gute Zielgenauigkeit.

nen zu erhalten. Angesichts der immensen Feindesdichte solltet ihr stets kühlen Kopf bewahren, denn zwischendurch lümmeln auch harmlose Passanten auf dem Screen herum, die ihr auf keinem Fall treffen solltet, wenn euch eurer Lebenskonto lieb ist. Wer besonders rabiat den Terminator mimen möchte, sollte stets Ausschau nach Power Ups halten, mit denen ihr ein paar Magazine lang mit einer MG oder einem 45er Kaliber auf Spritejagd gehen dürft. Spürnasen sollten hingegen auch auf harmlosere Ziele, wie beispielsweise Stromkästen, schießen, denn mit etwas Glück gelangt ihr auf diese Weise zu einem versteckten Bonusraum. In diesen zumeist humoristisch verpackten Arealen könnt ihr zum Beispiel auf die digitalisierten Köpfe des Programmiererteams



Ab und zu habt ihr es auch mit dicken Brummern, wie diesem Kampfhelikopter, zu tun.



Gegner, die an vorderster Front auftauchen, fackeln bekanntlich nicht lange bei ihren Angriffen.

ballern, um so euer Punktekonto etwas aufzubessern. Zum Abschluß sollte nicht unerwähnt bleiben, daß sich die Grafiker mächtig ins Zeug gelegt haben. Sämtliche digitalisierten Sprites wurden

endlich einmal anständig animiert, und die Detailtiefe aller Szenarios kann sich durchaus mit dem Arcade-Original messen. Für Freunde des Genres somit ein echter Hittip.

Ulf Schneider ■

Facts



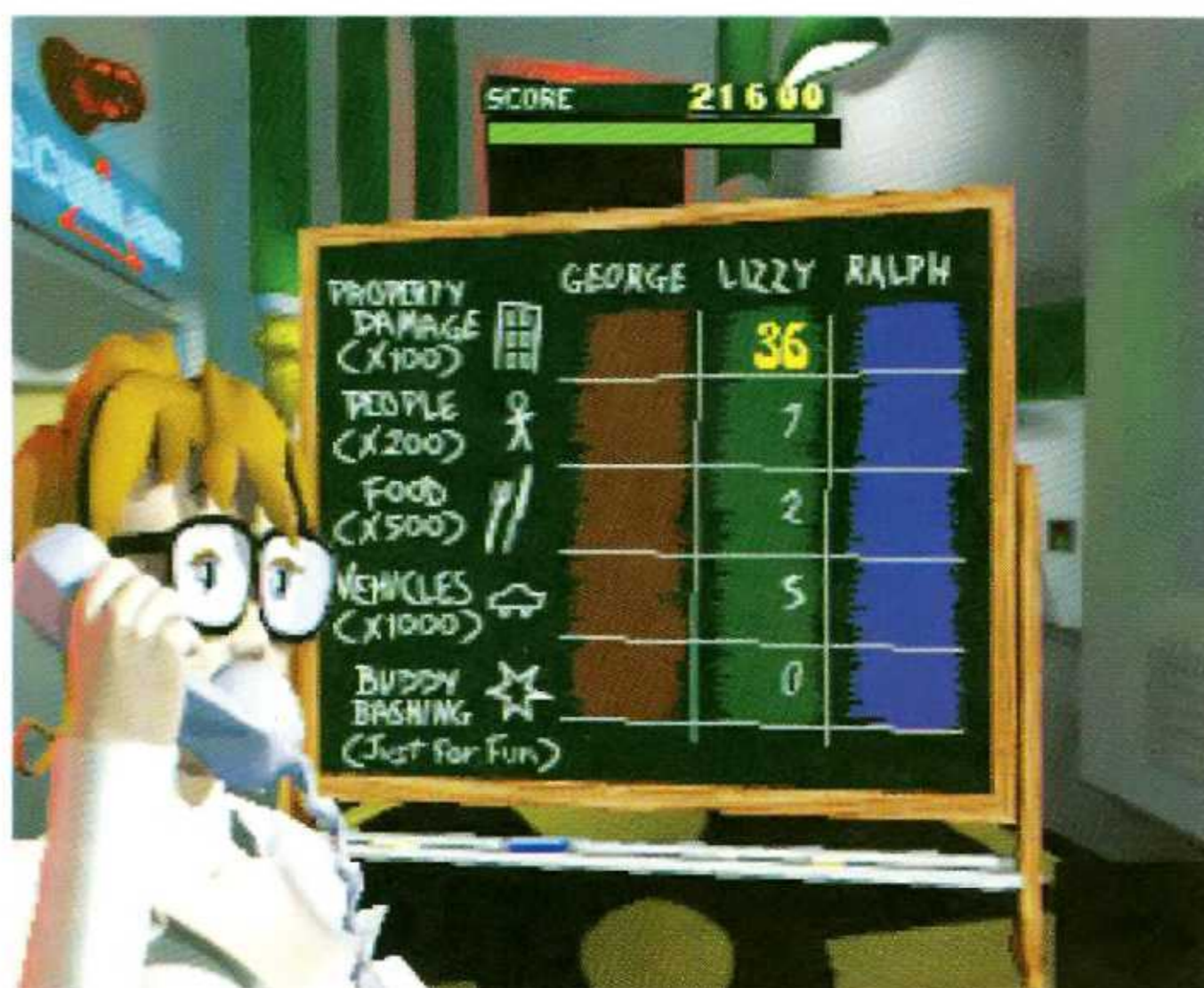
Titel:	Maximum Force
Genre:	Lightgun-Shooter
Hersteller:	GT Interactive
Release:	Dezember
Levels:	3 Missionen + über 35 Bonusräume
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Besonderheiten:	Unterstützt Lightgun, aufwendige Digi-Optik

First Look

Maximum Force ist ein typischer Lightgun-Vertreter, der sich jedoch durch die grafische Renderpracht und den gehobenen Umfang von seinen unmittelbaren Genre-Kollegen etwas abhebt. Beim Gameplay darf man logischerweise keinen größeren Tiefgang erwarten.



Bei den Leuchtreklamen solltet ihr nur zulangen, wenn die Neonröhren aufhören zu leuchten, sonst...



Die Abrechnung belohnt euren Vandalismus in mehreren Kategorien.

RAMPAGE WORLD TOUR

Nach über zehn Jahren Sendepause meldet sich Midways zerstörerisches Monster-Trio zurück, um sämtliche Großstädte der Welt in Schutt und Asche zu legen – eine Mordsgaudi für alle Freunde des gepflegten Vandalismus.



Durch radioaktiven Abfall mutieren die Monster kurzzeitig zur fliegenden Mega-Bestie.

Mitte der achtziger Jahre hatte das amerikanische Softwarehaus Midway mit der comicartigen Balgerei Rampage einen Mega-Hit. Im Mittelpunkt standen drei Godzilla-Kumpanen aus der Retorte des amerikanischen Forschungs-labors Scumlab: der grüne Drache mit dem herrlich unpassenden Namen Lizzie, der zottelige Werwolf Ralph sowie der einfältige, aber bärenstarke Gorilla George. Nachdem ihnen – wie sollte es auch anders sein – die Flucht gelungen ist, hat die Monster-Horde nur eines im Sinn: zerstören und fressen! Und so wurden beim Spielhallen-Original die gesamten Vereinigten Staaten virtuell dem Erdboden gleichgemacht –

und der Spieler jauchzte vor Vergnügen.

Weltweite Zerstörungssorgie

Über zehn Jahre später wärmte Midway das Thema noch einmal auf, mit aufgemöbelter Grafik und vielen neuen Gimmicks & Gags. Am amüsant-frechen Gameplay hat sich nichts wesentliches geändert. Alleine oder mit zwei weiteren Monster-Dirigenten müßt ihr nacheinander ganze Städte plattmachen, ehe das Militär die Evakuierung einleiten kann. Es ist daher immer Eile geboten, wenn ihr innerhalb des Zeitlimits sämtliche Häuserfassaden niederreißen wollt. Zu diesem Zwecke krallt ihr euch an den Gebäuden fest und bearbeitet sie mit festen Schlägen und Tritten, bis die



Da bleibt kein Auge trocken: Bis zu drei Spieler können gleichzeitig nach Herzenslust Städte demolieren.



Hinter den freigelegten Häuserfassaden verbergen sich oftmals wertvolle Items und Power Ups.

Schwerkraft ihr übriges tut. Durch diese rustikale Behandlung der Häuser legt ihr des öfteren diverse Items frei, die zuvor hinter der Fassade verborgen waren. Die Bandbreite ist dabei höchst mannigfaltig: Mal frischen Leckereien euren Energievorrat auf, ein anderes Mal sorgen Power Ups für noch mehr Schlagkraft (besonders wirksam ist dabei der Todesschrei). Doch beim Item-Konsum ist Vorsicht

» Makaber: Egal ob Soldat, Rocker oder Rollstuhlfahrer – alle Passanten werden als Imbiß mißbraucht. «

geboten, denn unter den Pick Ups befinden sich auch einige faule Eier, beispielsweise in Form von radioaktiven Fässern oder Dynamitstangen. Natürlich sieht die Regierung dem vandalistischen Treiben nicht tatenlos zu und schickt ihrerseits schwere Geschütze an die Front. Die Bandbreite reicht von bloßen Fußsoldaten über Panzer bis hin zum futuristischen Mech mit Laserwumme. Damit eure Energieleiste nicht allzuschnell flöten geht, lautet auch hier die Devise „Immer feste druff!“. Energieverluste sind aber aufgrund der ständigen

Attacken dennoch nicht zu vermeiden. Daher solltet ihr stets Ausschau nach menschlichen Snacks halten, um euren Gesundheitszustand wieder etwas aufzupäppeln. Neben diesem herrlich unkomplizierten Spielprinzip bietet Rampage World Tour allerlei kleine, aber feine Features. So könnt ihr zum Beispiel durch mehrfaches Schlagen eines Fahnen-Roulettes das nächste der rund um den Globus verteilten Gebäude bestimmen – wer wollte nicht schon immer einmal die Münchner Frauenkirche niederreißen? Außerdem bietet die überaus witzige Render-



Wohl bekomm's: Mit einem eleganten Wurf werden sämtliche Passanten zugunsten eures Energiehaushaltes verspeist.

Grafik Gags in Hülle und Fülle. Wenn ihr beispielsweise aus Versehen ein gottesfürchtiges Rentnerpaar verspeist, spürt ihr im wahrsten Sinne des Wortes blitzartig den Zorn Gottes.

Ulf Schneider ■



Auf dem Mond wartet endlich einmal ein Gegner, der ebenbürtige physische Attribute aufweist.

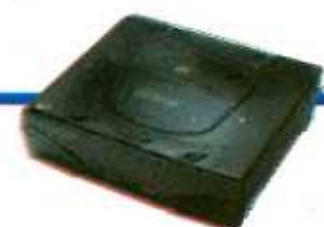


In höheren Stages habt ihr es mit allerlei High Tech-Widersachern wie Mechs oder Raumgleitern zu tun.



Im Boeing-Huckepack geht es in alle Länder der Welt, wenn ihr das Fahnen-Roulette aktiviert habt

Facts



Titel:	Rampage World Tour
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	GT Interactive
Release:	1. Quartal '98
Levels:	144+
Schwierigkeitsgrad:	Moderat
Besonderheiten:	Arcade-Umsetzung, bis zu drei Spieler gleichzeitig, ungewöhnliches Spielkonzept, makabre Gag-Einlagen

First Look

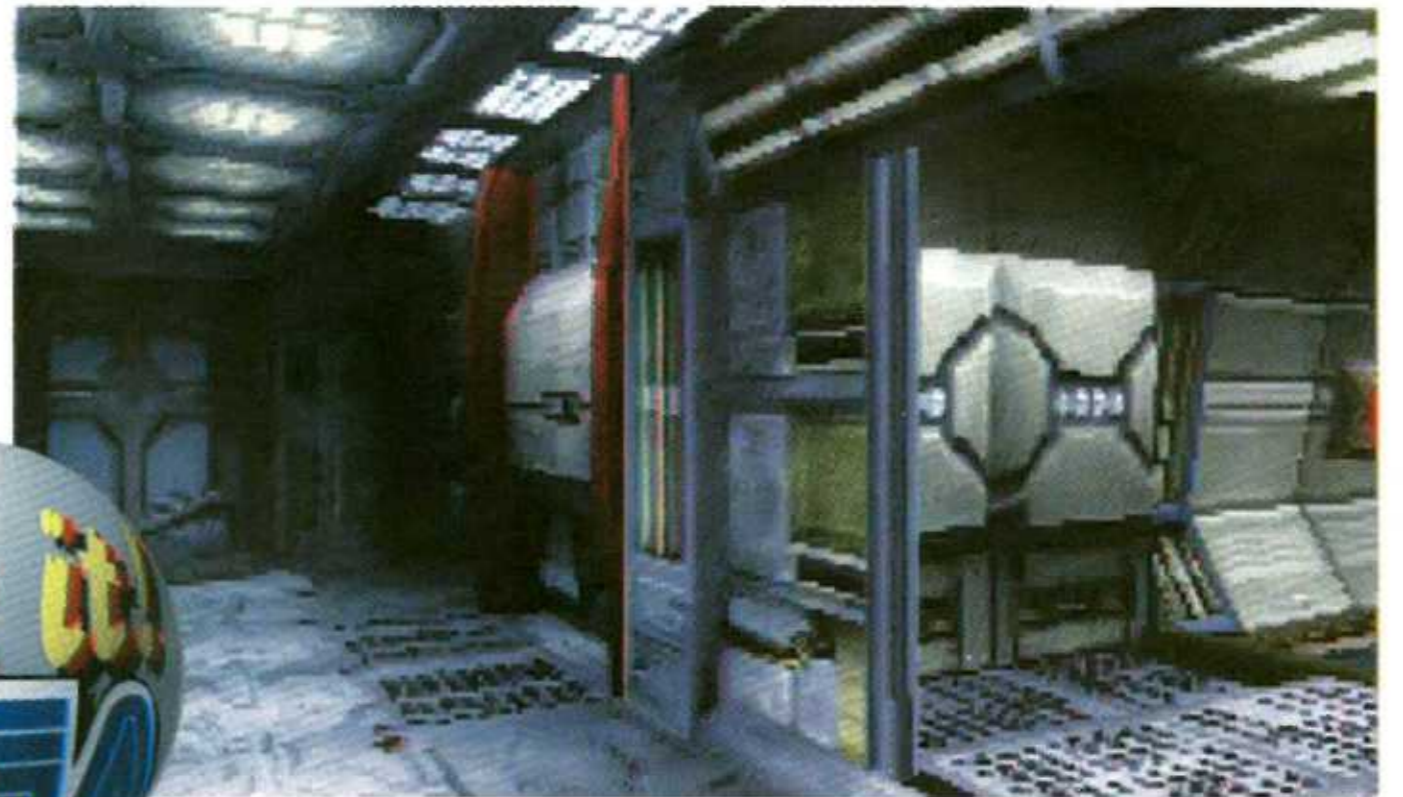
Wer das Spielhallen-Original mochte, wird diese Zerstörungsgorgie sicherlich lieben. Das ungewöhnliche und ungemein kurzweilige Gameplay, gepaart mit den vielen rauen Gags, macht aus Rampage World Tour einen erfrischenden Geschicklichkeits-Cocktail. Vor allem ab einem menschlichen Mitspieler hat dieses Monster-Trio regelrechtes Kultpotential.

ENEMY ZERO

Nach dem Grusel-Adventure **D** manövriert das fernöstliche Programmiererteam Warp seine Kultblondine Laura ein weiteres Mal in ein heikles Abenteuer. Diesmal muß sich die Heroine auf gleich vier CD-ROMs mit einem unsichtbaren Alien auseinandersetzen.

Auch wenn wir das hierzulande nicht mitbekommen: Die Videospiel-verrückten Japaner stehen total auf Grafik-Adventures, da sich die oftmals völlig einsamen

Spieler total mit ihren virtuellen Helden identifizieren. Da einigen Vollblutspielern ihr Hobby auch einiges wert ist, ließ sich die Firma Warp beim offiziellen D-Nachfolger einen ganz beson-



In den tristen Polygon-Korridoren könnt ihr sogar euch in Echtzeit bewegen.



deren Marketing-Gag einfallen. Für unglaubliche 1.800 Dollar konnten die Enemy Zero-Freaks in Japan eine streng limitierte

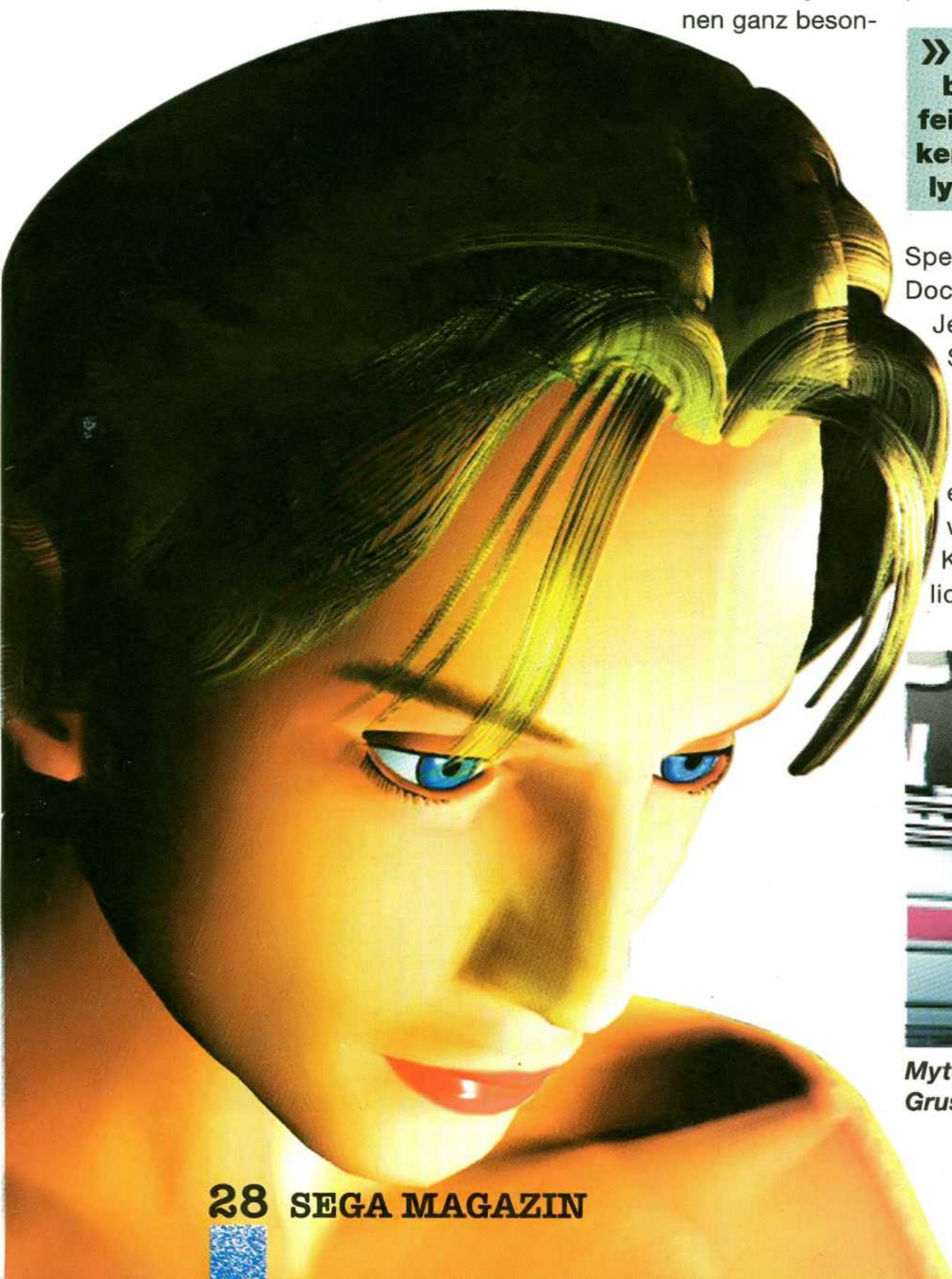
überreicht – so sind sie halt, die Japaner...

Alien am Morgen bringt Kummer & Sorgen

Die Hintergrundstory zu diesem spacigen Gruselspektakel wurde ziemlich frech dem Science Fiction-Klassiker „Alien“ entliehen. Die rüstige Blondine Laura befindet sich mit dem Transporter-Raumschiff „The Aki“ auf dem Rückflug zur Erde. Wie im Film wurde die gesamte Besatzung in den künstlichen Tiefschlaf versetzt. Auf halber Strecke wird plötzlich der Alarm ausgelöst, wodurch sich Lauras Kühlschlafbox automatisch öffnet. Nachdem

» Enemy Zero kombiniert geschickt feinste Rendergrafiken mit Echtzeit-Polygon-Passagen. «

Special Edition erwerben. Doch damit nicht genug: Jede der 20 edlen Schachteln mit Original-Laura-Uniform, Plastik-Monster, Laser Gun und einer individuellen Überraschung wurde vom Warp-Chef Kenji Ino höchstpersönlich vor der Haustür



Myteriöse Holographien kennen wir schon aus dem Gruseladventure D.



Manche Türen lassen sich erst im Laufe des Abenteuers öffnen, was manchmal etwas nervt.

der Blondschoopf einigermaßen zur Besinnung gekommen ist, checkt sie erst einmal die Lage durch das Net Computer-Display, eine Art zentrale Datenbank, mit der auch die Besatzung crew untereinander kommuniziert. Sie ruft die letzte Aufzeichnung ab und sieht mit Entsetzen, wie das Crewmitglied Parker voller Angst etwas in das Aufzeichnungsgerät schreit, ehe er voller Panik auf etwas

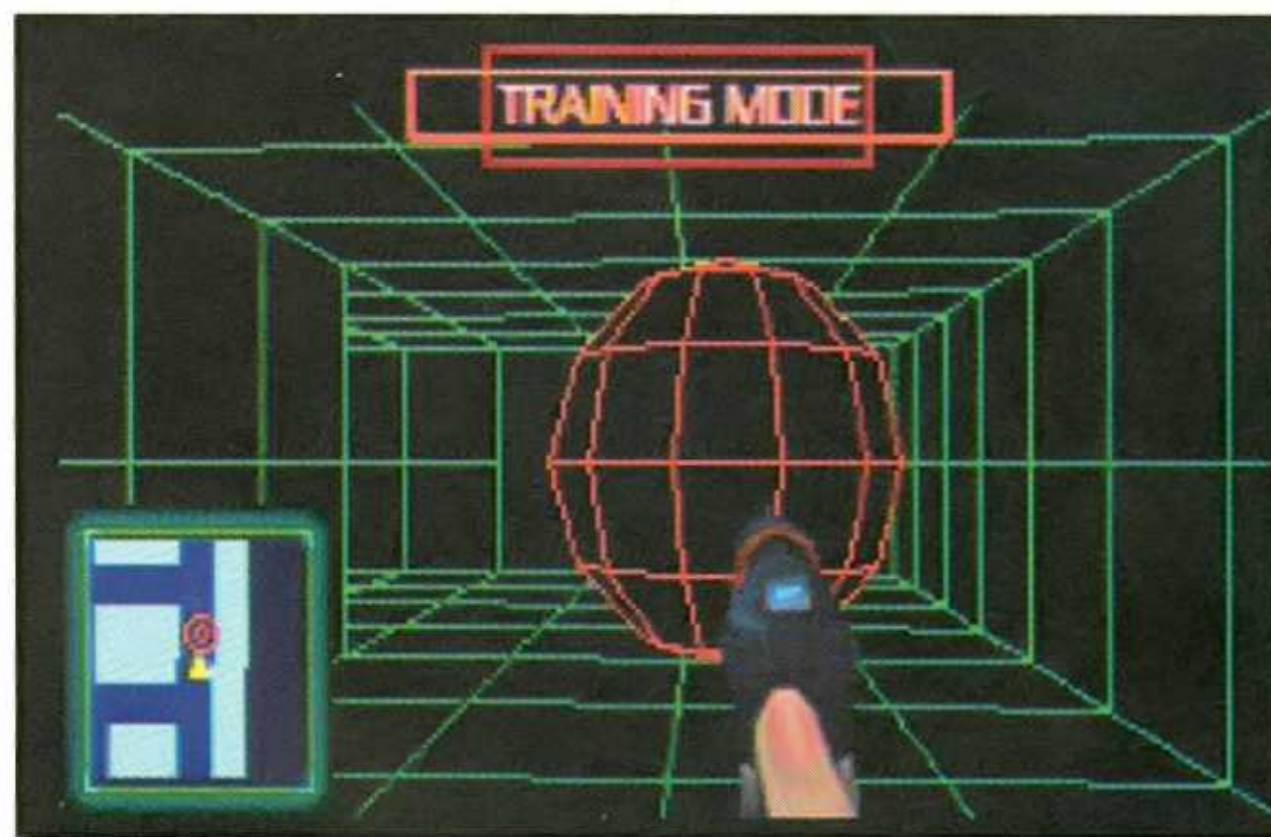
scheinbar Unsichtbares schießt, das den armen Parker schließlich wie eine wehrlose Beute zerfleischt. In diesem Augenblick wird Laura klar, daß sie wohl die einzige Überlebende ist – alleine mit dieser grausamen Bestie...

Drei CD-ROMS voller Hochspannung

Stolze vier CDs liegen der Packung bei. Auf der ersten CD befindet sich allerdings nur das längere Opening sowie der Trainingsmodus. Letzteren solltet ihr unbedingt nutzen, denn hier erlernt ihr den Umgang mit der aufladbaren Laserpistole, eurer einzigen Verteidigungswaffe gegen das

» Laura im Alien-Streß: Alleine in einem Raumschiff übriggeblieben, kämpft sie gegen eine unsichtbare Bestie. «

Die Trainingsoption



Hier wird die Begegnung mit dem unsichtbaren Monster simuliert. Vor allem der Umgang mit der komplizierten Pistole, die nach einer Aufladzeit von fünf Sekunden nur für kurze Zeit schußbereit ist, soll erlernt werden.

ORDER IN TIME
VIDEO & PC GAMES
Alle Sendungen versandkostenfrei!

Schönere Bescherung mit Order in Time.

Kleiner Auszug aus unserem Programm...	NBA Live '98	99,90
Croc	99,90	
FIFA '98	99,90	
Fighting Force	99,90	
Martini Super Heroes	99,90	
NBA Action '98	99,90	
Sega Touring Car	105,00	
World Wide Soccer '98	105,-	

Wir führen auch alles für Sony, Nintendo und PC-CROM Alle Top-Titel auf Lager!

MEGA STORE
Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche.

Täglich Top-Neuheiten aus USA, JAP, D.

VERSAND
Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Samstag: 10.00 - 14.00

LADEN
Mo - Fr: 9.30 - 20.00
Samstag: 9.30 - 16.00

GROßHANDEL nur für Händler!!
Telefon 0711-22 29 10 - 10
0711-22 29 10 - 20

SPIEL DES MONATS
Croc 99,90

Telefon 0711-222910-30/50
Theodor-Heuss-Straße 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmitte)
Kilianstraße 7 · Kilianspassage · 74072 Heilbronn Tel. 07141-81170/71

Umsatzsteuer: +3,50 DM Nachnahme. Spiele werden in Sicherheitskarton verpackt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerungen von uns geleiteter 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. Irrtümer vorbehalten.

Ein frohes Neues Jahr



Ihr Spezialist in Berlin

- Sega Saturn
- Sega Mega Drive
- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Super Nintendo
- PC CD-ROM

Neue und gebrauchte Spiele

Saturn		Mega Drive	
Konsole	D 179,00	Konsole	D 59,00
Spiele ab	10,00	Spiele ab	13,00
Vergessene Welt	D neu 89,00		
Dragon Force	D neu 89,00		
Wipeout 2097	D neu 89,00		
Resident Evil	D 89,00		
Bust-A-Move II	D 49,00		
Shining the Holy Ark	D neu 89,00		
Manx TT	D 79,00		
Daytona USA C.C.E.	D 59,00		
Last Bronx	D neu 98,00		
Fighter's Megamix	D neu 99,00		
Tempest 2000	D neu 88,00		
Lost Vikings II	D neu 79,00		
Worldwide Soccer '98	D neu 98,00		
		Playstation	
		Konsole	D neu 289,00
		Konsole - Value Pack	D neu 333,00
		Umbau	59,90
		Spiele ab	15,00
		Nintendo 64	
		Konsole	D neu 298,00
		Konsole	D 259,00
		Spiele (auch Importe) ab	69,00

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIAATTACK
Games & Service

Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen vorbehalten. Versand per Post-Nachnahme kostet bis DM 100,- Warenwert = DM 10,-, bis DM 200,- Warenwert = DM 5,-, ab DM 200,- versandkostenfrei (zuzüglich DM 3,- Nachnahmegebühr).



In der letzten Aufzeichnung wird Laura Zeuge, wie das Besatzungsmitglied Parker von einem mysteriösen Lebewesen geradezu zerfleischt wird.

Monster. Das eigentliche Abenteuer beginnt auf der zweiten CD. Zuvor habt ihr jedoch die Wahl zwischen dem Easy- und dem Nor-



Zu Beginn wird Laura nach einem Alarm aus ihrer „Hyper Sleep Unit“ geweckt.



Das Aufzeichnungsgerät kann euren Spielstand nur in begrenzter Anzahl sichern.



Durch eure ID-Karte öffnet ihr die Tür zu eurem Spind.

mal-Modus. Der Unterschied ist recht beträchtlich: Im leichteren Schwierigkeitsgrad erhaltet ihr mehr Hinweise, und der Umgang mit der Pistole ist deutlich leichter (nach dem Abschluß des Normal-Modus gibt es sogar den „Hard“-Schwierigkeitsgrad). Das Gameplay selbst unterscheidet sich nicht gravierend von dem des Vorgängers D. Mittels des Steuerkreuzes bewegt ihr euch in den computergerenderten Räumen von einem vorgegebenen Punkt zum nächsten. Auf diese Weise sucht ihr den Raum systematisch nach Hinweisen und Items ab, die ihr in eurem aufrufbaren Inventory verstaut. In den Korridoren, die sämtliche Räume der großen Raumstation miteinander verbinden, genießt ihr jedoch – wie bei einem normalen Ego-Shooter – völlige Bewegungsfreiheiten. Hier kann es auch zu Action-Sequenzen kommen, wenn sich das Alien heranpirscht



Durch den Zentralcomputer VEXX Network könnt ihr an vielen Stellen des Raumschiffs die komplette Datenbank abrufen.

und ihr über die Pistole verfügt. Nur durch einen Piepton eures Motion Trackers bemerkt ihr, wie dicht euch das Monster auf den Fersen ist, was euren Pulsschlag ungelogen in die Höhe treibt! Neben eurer Wumme und dem Aufzeichnungsgerät gehört der VEXX Network-Computer zu den wichtigsten Utensilien. An diesem ausklappba-

ren Display ruft ihr die Karte ab und erhaltet Informationen zu allen relevanten Einrichtungen und Items. Mit der richtigen Codenummer könnt ihr euch außerdem die persönlichen Aufzeichnungen der verstorbenen Crew-Mitglieder ansehen, um so dem Geheimnis Schritt für Schritt auf die Spur zu kommen.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Enemy Zero
Genre:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Sega/Warp
Tel.:	040-2270961
Release:	Dezember
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	4 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Besonderheiten:	Unterstützt 3D-Pad, gute Englischkenntnisse erforderlich, hoher Umfang

Grafik 79%

Die tonnenweise computergerenderten Grafiken wurden dank des bewährten True Motion-Verfahrens realisiert, gegenüber D hat sich dadurch das Mienenspiel von Laura deutlich verbessert, die Echtzeit-Korridorschächte sehen rundum überzeugend aus.

Sound 75%

Schwierig zu bewerten, da aufgrund der cinematischen Gestaltung die Hintergrundmusik sehr sparsam eingesetzt wird, die düsteren Synthie-Klänge sorgen jedoch für eine Gänsehaut, und die authentischen Soundeffekte sind von guter Qualität.

Gesamt 80%

Atmosphärisch ungemein dichtes Alien-Adventure mit hohem Umfang und schöner Optik, das dem Abenteuerer jedoch viel Geduld abverlangt.

Word Up

Enemy Zero ist das bisher eindrucksvollste Grafik-Adventure für den 32-Bitter. Die (geklaut) Story sorgt streckenweise für Herzklopfen, die Rendergrafiken wirken nicht mehr so steril wie beim Vorgänger D, und durch eingestreute Echtzeit-Passagen eröffnen sich für den Spieler mehr Aktionsmöglichkeiten. Allerdings weist die Alien-Hatz auch einige Längen auf. Dennoch: für mich das perfekte Spiel für lange (gruselige!) Winterabende.



„It's your time!“

Wer jetzt einen neuen
Abonnenten für **SEGA
MAGAZIN** wirbt, erhält
als Dankeschön diese
kultige, streng limitierte
„**TOMB RAIDER II**“-Uhr!



SEGA MAGAZIN IM ABO:

SEGA MAGAZIN testet alle Neuerscheinungen kritisch und ausführlich.

Umfangreiche Tips & Tricks zu allen aktuellen Top-Hits in jeder Ausgabe.

Optional: „Spiele ohne Ende“ alle zwei Monate auf einer vollgepackten SEGA SATURN Demo-CD-ROM (die nicht im Handel erhältlich ist). Und das für nur DM 10,- mehr als der reguläre Abopreis.

Lieferung per Post frei Haus, die Versandkosten übernimmt der Verlag.

Ihr versäumt keine Ausgabe und erhaltet so ein lückenloses Sammelwerk.

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; ÖS 600,-/Jahr)
- 12 Ausgaben SEGA MAGAZIN ohne 2-monatliche Saturn-CD-ROM für DM 69,- (Ausland 83,-/Jahr, ÖS 528,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten (an die auch die Abrechnung geschickt wird): (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr.: 1142) geht an folgende Adresse:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Datum 1. Unterschrift

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 Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Bequem per Bankeinzug
(Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

- Gegen Rechnung
(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

B313

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

Pünktlich zur Hauptsaison präsentiert uns Sega ein nahezu perfektes Snowboardvergnügen, das dir gekonnt das Gefühl vermittelt, live auf einem echten Brett zu stehen und waghalsige Pisten hinabzubügeln.



STEEP SLOPE SLIDERS

Klar, daß wohl nur die wenigsten in Wirklichkeit solche Kunststückchen zustandebringen, wie sie in dieser Simulation zu sehen sind. Doch allein schon ausgehend von einer ganz normalen Schußfahrt und dem Carven in den Kurven hinterläßt Steep Stope Sliders einen phantastischen Eindruck, der eben nur mit dem Schneevergnügen in der Realität vergleichbar ist.

Die ultimative Herausforderung

Sieben abwechslungsreiche Kurse warten darauf, bis in den letzten Winkel erforscht und ausgereizt zu werden. In den vier Extreme-Courses werden wir von einem Hubschrauber nach oben gebracht und begeben uns mit einem Sprung aus demselben auf die Piste. Diese Strecken beginnen vornehmlich mit einer recht felsigen Region oberhalb der

Baumgrenze. Steinplatten, steile Felsvorsprünge und kräftige Bodenwellen laden zu coolen Sprüngen ein. Wir brettern an Berghütten vorbei und gelangen in teilweise dichtbewaldete Abschnitte, in der nur äußerste Konzentration und ein harter Kanteneinsatz verhindern, daß wir gegen irgendein Hindernis knallen. Manche Bäume stehen aber auch so weit voneinander entfernt, daß wir sie als Eckpfeiler für eine

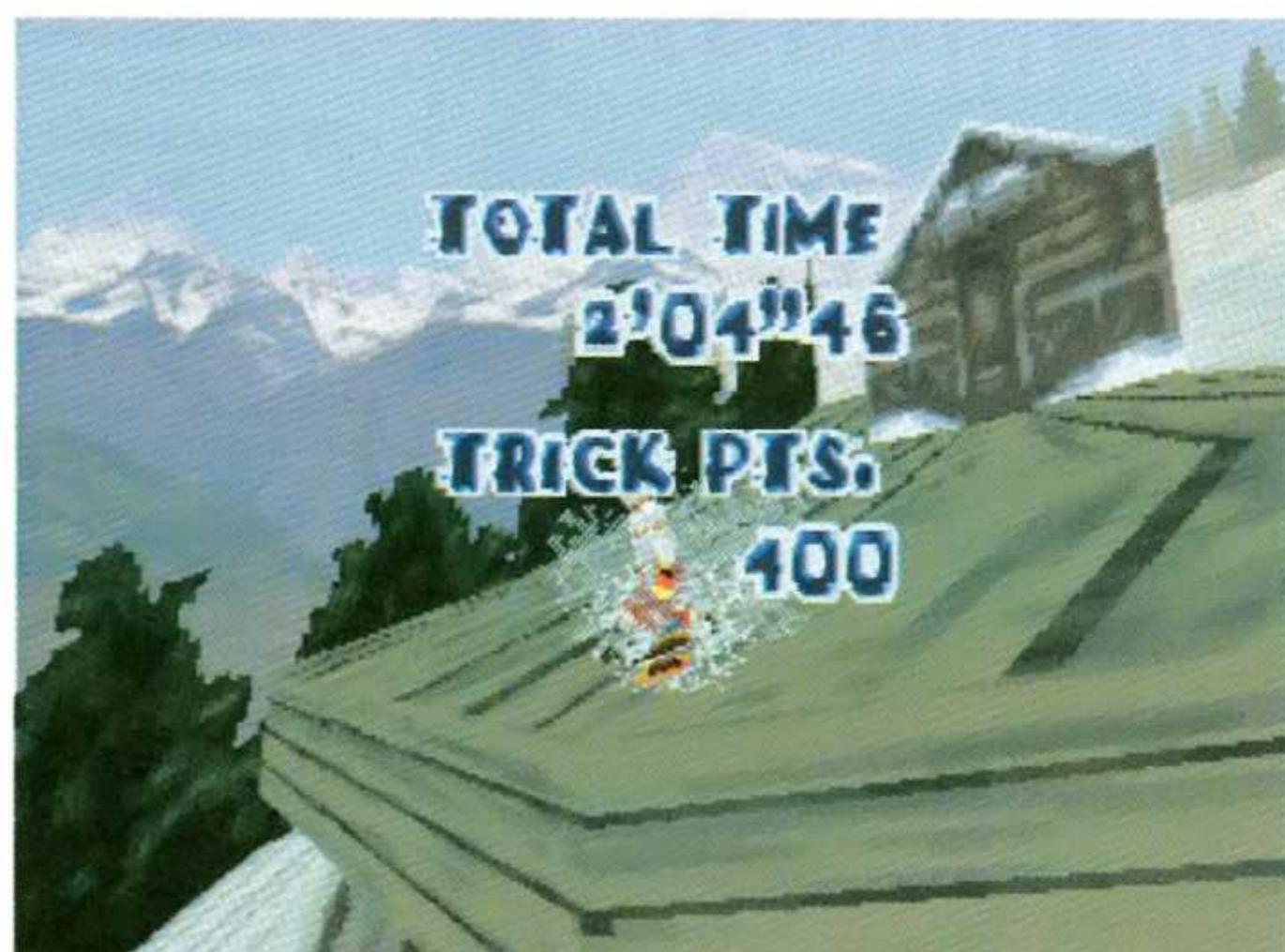
kleine Slalomfahrt benutzen können. Ist die Halfpipe extra konzipiert, um ungehindert an der Perfektionierung deiner Sprünge, Flips und dergleichen arbeiten zu können, so wurde der Snowboard Park dagegen mit speziellen künstlichen Hin-

» Besonders erfolgreiche Abfahrten werden bisweilen mit versteckten neuen Boardern belohnt. «

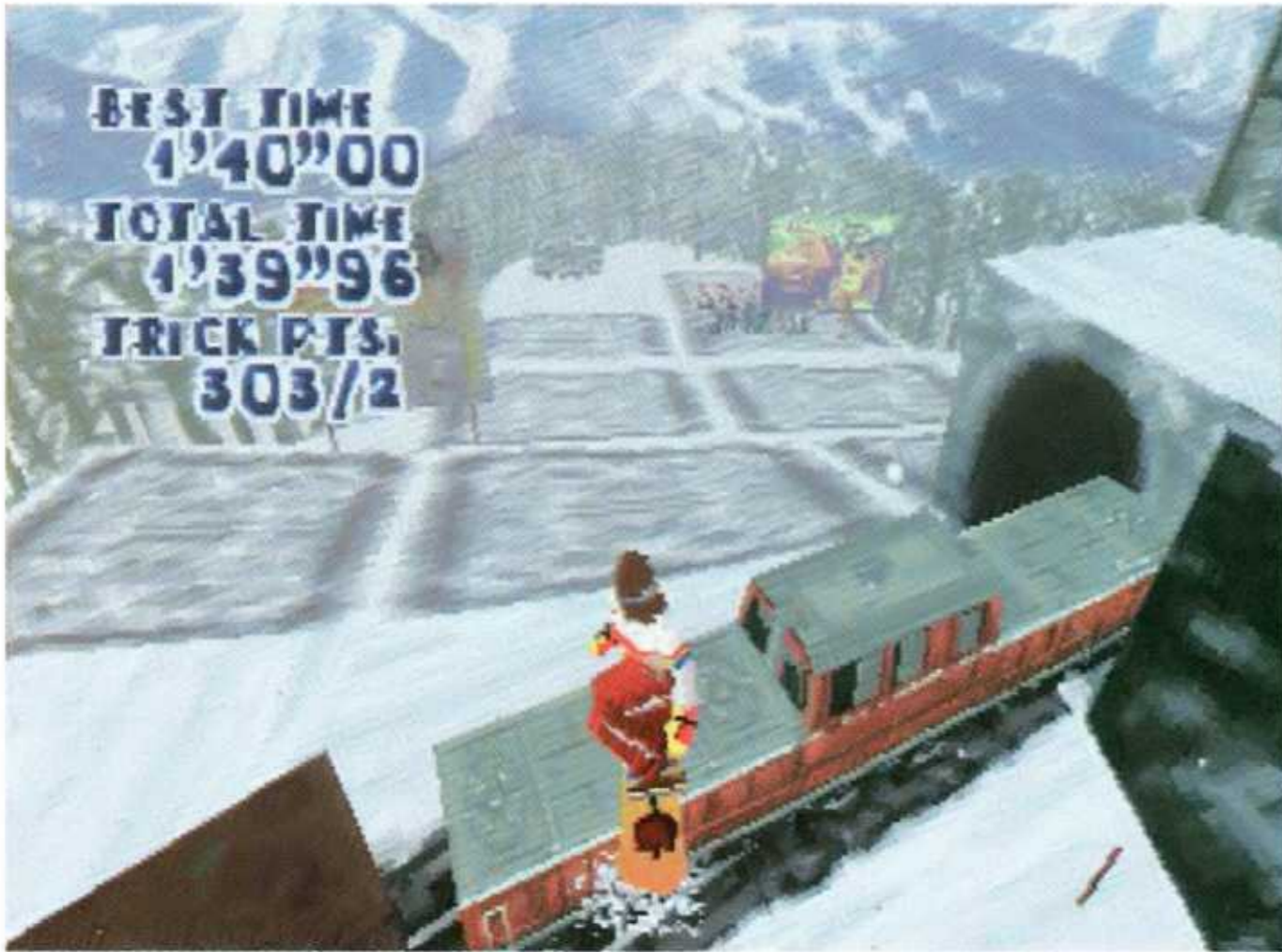
dernissen zugestrichelt. Rampen, alte Schrottautos, Kinderrutschen, Geländerstangen zum Sliden sowie



Wie beim Riesenslalom fließen auch hier ausgelassene Tore als Minuszeiten in die Gesamtwertung mit ein.



Aus der Sicht der Replaykamera ist so manche Abfahrt ebenso beeindruckend, wie wenn man selbst steuert.



Kurz vor dem Ziel fährt hier ein Zug vorbei, über dessen Waggons du springen mußt.



Nur ein geübtes Auge verhindert, daß du hier unfreiwillig eine Tanne umarmst.



Manche Strecken führen durch längere Tunnelabschnitte im Felsmassiv.

künstliche Bodenwellen und auf 90 Grad hochgezogene Seitenwände bilden das Paradies jedes Freestyle-Fanatikers. Wer dagegen den regulären Abfahrtslauf vorzieht, für den wartet der Alpine Kurs mit einem wechselseitigen Torlauf. Wenn du hier übrigens die vorgegebene Rekordzeit brichst, darfst du im Startmenü auf einen zusätzlichen Rennläufer, der mit einem eigenen Racing Board ausgestattet ist, zurückgreifen.

Dauerhafte Motivation

Steep Slope Sliders hat einerseits den Charakter eines Rennspiels, bei dem es darum geht, eine möglichst gute Abfahrtszeit zu erzielen, andererseits zählt aber eben auch die Kombination aus Trickpunkten und Zeitergebnissen für die Gesamtwertung. Man kann sich nicht einfach die einzelnen Pisten einprägen, um die schnellste

Ideallinie zu erwischen, denn allein schon die Positionierung der Hindernisse und Sprungmöglichkeiten macht es erforderlich, daß man immer wieder einmal eine andere Route ausprobiert. Jede Abfahrt reizt so immer wieder aufs neue, wobei – wie in anderen Racing Games – natürlich auch hier ein Shadow Boarder nicht fehlen darf, der uns zeigt, wenn wir in der Zeit zurückliegen. Die anfänglich vier zur Auswahl stehenden Pistenfreaks stellen dabei bei weitem noch

nicht das Ende der Fahnenstange dar. Sind ihre Fähigkeiten relativ ähnlich, so wird so manch außergewöhnlich gutes Streckenergebnis – sei es nun im Bezug auf die gefahrene Zeit oder auf die erzielten Trickpoints – mit neuen Charakteren belohnt. Im Verlaufe unserer Tests stießen wir bereits auf einen fetzigen Freestyle-Knirps, den bereits erwähnten Rennläufer sowie ein Boarding Alien. Die neuen Personen gesellen sich in einem separaten Menüscreen zur vorhan-



Am Ende der Piste bejubeln dich deine Fans und Freunde.

denen Truppe und besitzen deutlich individuellere Fahreigenschaften. Auf dem Racing Board ist man beispielsweise extrem schnell, jedoch eignet es sich zu



Der Hubschrauber, der dich auf den Gipfel gebracht hat, begegnet dir an manchen Stellen während der Abfahrt wieder.



Die Techniken lassen sich auch in Kombination ausführen, wie hier ein Flip mit Grab zum Board.

keinerlei akrobatischen Kunststückchen. Das Alien hingegen scheint federleicht zu sein. Seine Sprünge fallen extrem weit aus, und dementsprechend ausgefallene Techniken lassen sich mit ihm bewerkstelligen.

Mehr zur Technik

Die Steuerung der Boarder ist einerseits kinderleicht, kollisionsfreie Abfahrten und fehlerlose Sprünge erfordern dennoch einige Übung und viel Feingefühl. Bei wiederholten Abfahrten muß man einen Blick dafür bekommen, welche Stellen sich für welche Techniken eignen könnten. Für den Absprung betätigt man ganz einfach den A-Button, wobei geschwindigkeits- und untergrundbedingte Jumps sich so noch zusätzlich verstärken lassen. Mit den anderen beiden Haupttasten wird entschieden, oder ob ein recht simpler Grab zur Kante des Boardes ausgeführt werden soll, oder man zu einem

Flip ansetzen will. Vorsicht ist jedoch vor allem bei einem versuchten Überschlag geboten, denn nur hohe und weite Sprünge enden dabei nicht mit einer Bruchlandung im Schnee. Für ein leichtes Abbremsen des Boardes sowie schnelle Drehungen um die eigene Achse (= Turns) finden schließlich die seitlichen Richtungsbuttons Ver-

» Steep Slope Sliders ist mehr als nur irgendein Sportspiel, sondern das Snowboard-Erlebnis schlechthin. «

wendung. Die wilde Talfahrt wird untermalt von fetzigem Beat sowie verträumten Balladen, die die luftige Freiheit der Bergwelt atmosphärisch widerspiegeln. Mit dem Geräusch des beiseitespritzenden Schnees unterlegt, rast die Piste in einem irrwitzigen Tempo an deinen Augen vorüber. Einzig und allein bei manchen Kollisionen mit



Ein zu geringes Tempo ist oftmals der Grund dafür, daß ein Flip mit einem Mundvoll Schnee endet.

großflächigen Hindernissen hat man etwas störende Probleme damit, das Board wieder flottzubekommen. Ebenso hätte man den abrupten Kontakt mit der seitlichen Streckenbegrenzung etwas weicher in Szene setzen können. Als besonderen Leckerbissen gibt es dann aber noch einen Menüpunkt,

der für eine stetig voranschreitende Tageszeit sorgt. Nun bügelt man zur Tages- oder Nachtzeit über die verschneiten Hänge ins Tal. Hindernisse tauchen schemenhaft aus der Dunkelheit auf, und besonders die stimmungsvolle Morgenröte ist ein Erlebnis für sich.

Oliver Preißner ■

Check Up



Titel:	Steep Slope Sliders
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Dezember
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1
Levels:	7 Strecken/4 Boarder + Bonuscharaktere
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Absolut realistisches Snowboardfeeling, sehr unterschiedliche Pisten

Grafik 78%

Die abwechslungsreiche Bergwelt bietet rasante Abfahrten, enge Kurven, Tunnels sowie matschige Ziehwege. Man hat sich alle Mühe gegeben, den weißen Untergrund so plastisch wie möglich darzustellen. Jeder Meter der rund eineinhalbsminütigen Talfahrten wurde individuell gestaltet.

Sound 84%

Absolute Stille, das Geräusch des Schnees unter dem Brett und im Kopf je nach Wunsch melodische oder sportliche Rhythmen – so macht Wintersport Spaß!

Gesamt 86%

Steep Slope Sliders besitzt die Dramatik eines Wettrennens und vermittelt einen enormen Geschwindigkeitsrausch. Die abwechslungsreichen Pisten bieten dauerhaften Spielspaß. Ein 2-Player-Modus sowie bewegte Hindernisse (z. B. Skifahrer) hätten noch mehr aus diesem Thema herausholen können.

Word Up

Wie mich jeden Winter erneut die Sucht aufs Skifahren und Snowboarden packt, so ließ mich auch Steep Slope Sliders nicht mehr los. Egal, ob man die einzelnen Pisten bereits in- und auswendig kennt, sie bleiben einfach ein fesselndes Erlebnis. Im unterschiedlichen Licht wirken die Strecken zudem jedesmal ein bißchen anders, und irgendetwas findet sich immer, was man besser machen will oder was man vorher einfach übersehen hat.





“

In der vorliegenden Ausgabe können wir euch den letzten Teil unserer Resident Evil-Komplettlösung und einen Walkthrough zum neuesten Disney-Knüller Herc's Adventure bieten. Darüber hinaus gibt's natürlich wieder die obligatorischen Codes, Lesertips sowie die Helpline für alle Sega-Spiele.

David Maderer

”

SEGA

Magazin

Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWER TIPS 1/98

SATURN TIPS

802 Resident Evil

812 CODES**813 HELPLINE****816 LESER-TIPS****818 GAME BUSTER****SATURN TIPS**

818 Herc's Adventures

832 TIPS & TRICKS ABC

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

__St. HELP-Sammelordner „SEGA Magazin“ je 10,- DM ____

Gesamt DM ____

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ____

 bar (Geld liegt bei) per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

ZUM SAMMELN!

● für deine Power-Tips aus dem SEGA Magazin

● für die wichtigsten 384 Seiten des Jahres

● für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

RESIDENT EVIL

Im abschließenden Teil unserer Lösung zu Resident Evil auf dem Saturn begeben wir uns in der Rolle von Jill in die letzten paar Räume des Spukhauses. Wir stellen uns den verbleibenden Schrecken, Puzzles und Zombies, damit ihr wohlbehalten und siegreich diese schreckliche Reise beenden könnt.

Stage 61

Raum 001 – begib dich zu 63 (über 74)
Die beiden Zombies in diesem Raum vertragen Shotgun-Salven nicht besonders gut. Nimm die Shells aus der Schreibtisch-Schublade und das rote Buch vom Bett.



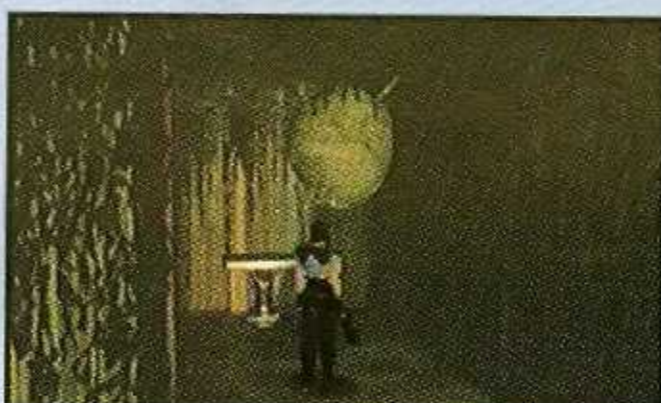
Stage 62

Raum 001 Badezimmer – begib dich zu 75 (Tür neben dem Raumeingang)
Ziehe den Stöpsel der schleimigen Badewanne heraus und nimm den Kontrollschlüssel mit.



Stage 63

Bienenstock-Passage – begib dich zu 67 (über 72 mittlere Tür)
Falls du in diesem Bereich Kräuter brauchen solltest, verschiebst du die Statue im mittleren Gang und benutzt die, die dahinter liegen. Sobald du im Bienenstock-Korridor bist, suchst du den Bienenstock im linken Gang. Hole dir den darunter liegenden Schlüssel zum Schlafraum und laufe zurück zur mittleren Passage, um den wütenden Bienen zu entkommen. Untersuche den Schlüssel – du wirst feststellen, daß er an Raum 002 paßt.



Stage 64

Raum 002 – begib dich zu 66 (über 72 zur Nordtür)
Hier hält sich Barry auf und behauptet, an einer milden Form von Schizophrenie zu leiden. Nach all den seltsamen Vorkommnissen fragst du dich, auf wessen Seite Barry denn nun eigentlich steht. Hol dir die Shells vom Schreibtisch und ignoriere den Bericht über Plant 42 auf dem Bett. Lies den Bericht durch und schau dir dann die Skizze des Schlafraums an der Wand gegenüber vom Bett an. Nimm diese Karte des Schlafraums mit. Schiebe die linken Regale an die Wand, dann kommt bei den rechten Regalen eine Leiter zum Vorschein.



Stage 65

Überfluteter Gang – begib dich zu 80 (die Leiter hinunter)
Renne an der ersten Kiste vorbei und schiebe die nächsten beiden ins Wasser. Dann gehst du zurück und schiebst die dritte Kiste rückwärts, bis sie sich zum Teil in der letzten Halle befindet (du mußt genug Platz lassen, damit du um die Kiste herumgehen kannst.)
Begib dich auf die andere Seite und schiebe die Kiste von der Wand weg und zurück ins Wasser. Benutze die grünen Kräuter, wenn du sie brauchst, aber trage sie nicht mit dir herum. Gehe dann weiter durchs Wasser.



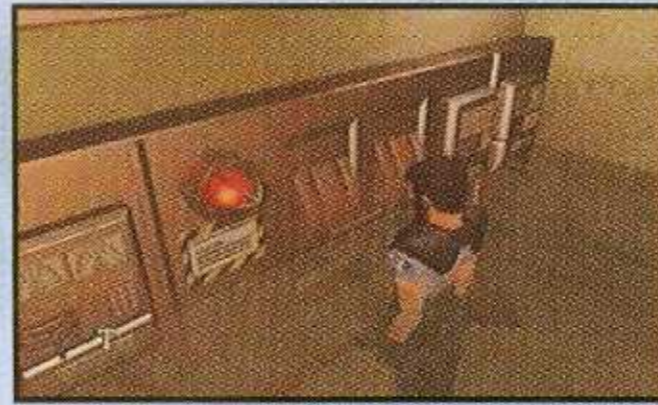
Stage 66

Wassertank – begib dich zu 78 (Doppeltür am Ende der Halle)
Renne nach rechts, vorbei an den Nautilussen (Haie), und begib dich dann auf die linke Seite der beiden Türen daneben.



Stage 67

Kontrollraum – begib dich zu 77 (siehe vorangehende Stage)
 Lege den Hebel neben dem Licht um und drücke dann auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes den roten Knopf. Gehe zur Tür hinaus und dann durch die Tür rechts.



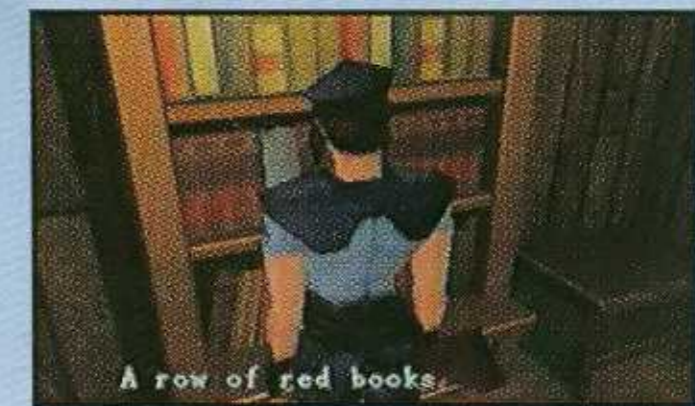
Stage 68

Waffenlager – begib dich zu 76 (siehe vorangehende Stage)
 Hebe den Schlafzimmerschlüssel auf. Untersuche ihn, und du findest heraus, daß er an Raum 003 paßt. Lasse die Clips liegen.



Stage 69

Raum 003 – begib dich zu 70
 Nimm den V-Jolt-Bericht und überfliege schnell den Text. Lasse das Farbband im Schreibtisch zurück. Benutze das rote Buch im Regal.



Stage 70

Drogenlager – begib dich zu 68 (über 67 nordwestliche Tür)
 Untersuche das Keypad neben der nördlichen Tür. In diesem Puzzle geht es darum, alle Lichter gleichzeitig einzuschalten. Dazu brauchst du vielleicht ein paar Minuten.
 Wenn du vorher Stage 60 absolviert hast, benutzt du den Code, den du auf dem Billardtisch in der Bar gefunden hast.



Hebe drei der vier leeren Flaschen auf und gehe folgendermaßen vor:

- 1.) Fülle eine Flasche mit Wasser bis 1. Fülle eine Flasche mit Umb 2. Kombiniere die beiden, um 3 zu bekommen.
- 2.) Fülle eine Flasche mit Umb 4 und mische sie mit der 3, die du gerade hergestellt hast, um 7 zu erhalten.
- 3.) Fülle eine Flasche mit Umb 4 und eine weitere mit Umb 2. Kombiniere die beiden, um 6 zu erhalten.
- 4.) Kombiniere 6 und 7, um 13 zu bekommen, und fülle dann eine Flasche mit 1 sowie eine weitere mit Umb 2.
- 5.) Kombiniere Umb 2 mit 1, um 3 zu erhalten. Schließlich mischst du 3 und 13 zusammen, um den V-Jolt herzustellen.

Stage 71

Sicherheitsraum – begib dich zu 79 (über 67, 72, 66, die Leiter runter, 80, 78, nordöstliche Tür)
 Benutze den V-Jolt an der Riesenwurzel und verlasse den Raum.

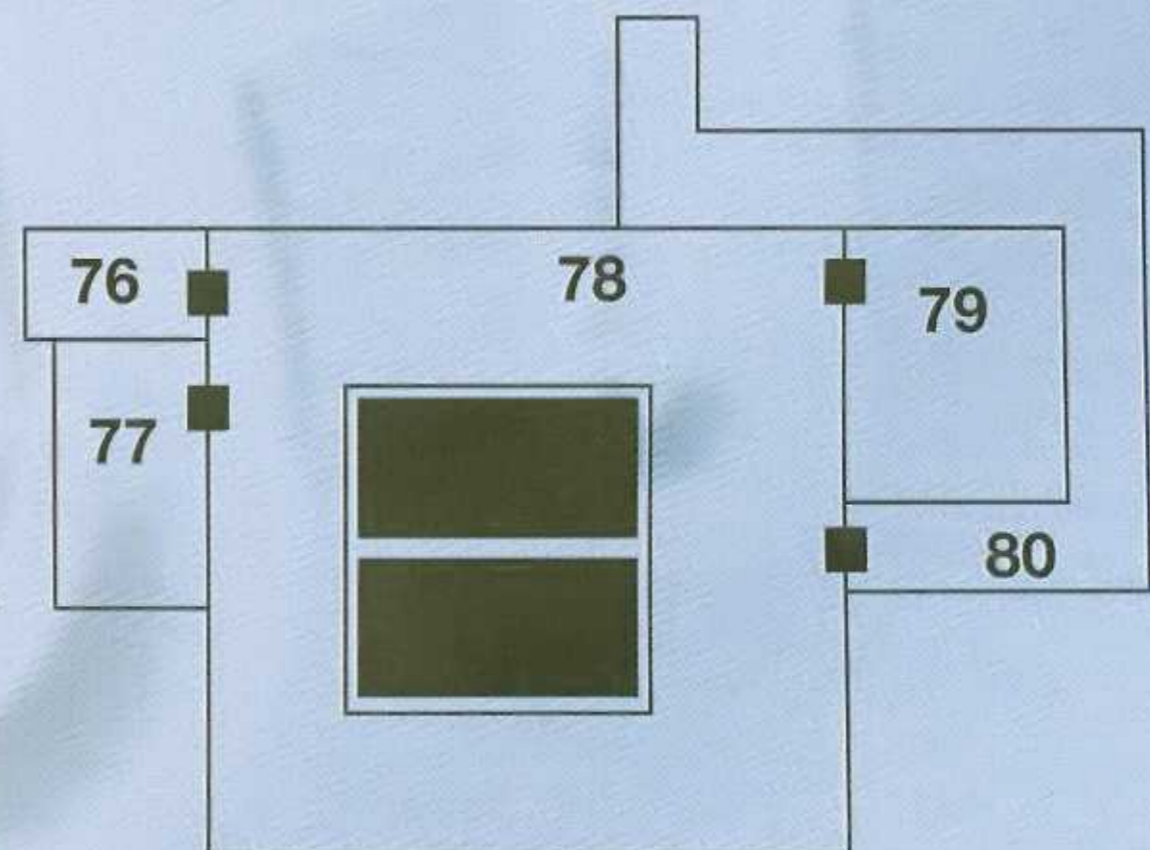


Stage 72

Raum 003 Badezimmer – begib dich zu 69 (über 78, 80, die Leiter hoch, 70, Tür neben dem Eingang)
 Töte den Zombie und nimm die Flame-Rounds mit.

Stage 73

Wachraum Save-Raum – begib dich zu 73
 Da wir kurz vor einer Auseinandersetzung mit einer Riesenpflanze stehen, willst du vielleicht im Wachraum deinen Spielstand abspeichern. Benutze das Erste Hilfe-Spray oder die Kräuter, um deine Gesundheit wieder vollkommen herzustellen. Hebe die gemischten Kräuter auf, benutze das Band und speichere ab. Dann legst du das verbleibende Farbband ab.



Stage 74

Pflanzenraum – begib dich zu 71

Gehe durch die versteckte Tür, die zu der Riesenpflanze führt. Um gegen die Pflanze zu kämpfen, schießt du nach oben, bewegst dich nach rechts, schießt wieder nach oben, bewegst dich nach links und wiederholst den ganzen Vorgang. Bleibe nah an der Wand, um genug Abstand zu halten, so daß dir die Pflanze keinen Schlag verpassen kann. Du mußt dich nach links und nach rechts bewegen, um dem herabfallenden Verputz auszuweichen. Wenn die Pflanze stirbt, holst du dir den Hausschlüssel vom Kamin und untersuchst ihn. Es ist ein Maskenschlüssel. Wenn du die Sache gut gemacht hast, brauchst du die gemischten Kräuter nicht – verwahre sie im Save-Raum.


Stage 75

Mittlere Passage – begib dich zu 72

Wesker rät dir, ins Haus zurückzukehren und weitere Türen zu öffnen. Was würdest du ohne ihn tun?!

Nun triffst du die Jäger! Sie gehen dir schwer auf die Nerven. Überall, wo vorher ein Zombie oder ein Cerberus war, wartet nun ein Jäger (wir weisen deshalb im Text nicht mehr gesondert darauf hin). Sie schlagen schnell mit ihren Klauen zu und halten ziemlich viele Shotgun-Attacken aus – verschwende als deine Shells nicht an ihnen. Auf der anderen Seite lassen sie sich mit zwei Schüssen aus der Bazooka für immer aus der Welt schaffen. Lies

dir den „Monster“-Abschnitt durch, um die richtige Strategie zum Jäger-Killen herauszufinden. Von hier aus rennst du durch die „L“-Passage, um den beiden Riesenspinnen auszuweichen, die sich von der Decke fallen lassen.


Stage 76

Wachhaus Tor – begib dich zu 57

Während du rennst, hörst du deinen Radio piepsen. Antworte, um herauszufinden, daß Brad jeden zum Antworten bringen will. Als Jill versucht, darauf zu reagieren, kann er sie nicht hören.


Stage 77

Arbeitszimmer – begib dich zu 18 (zu dem überdachten Gang – siehe erste Karte – über 17, erste Tür links)

Hier kommt der erste Jäger und heftet sich an deine Fersen. Sei bereit, nach rechts zu blicken und deine Bazooka zweimal abzufeuern. Im Arbeitszimmer drückst du den Schalter auf dem Schreibtisch, um das Licht einzuschalten. Dann nimmst du vom Tisch die Magnum-Rounds und das Buch aus dem Regal. Öffne es, um eine Adler-Medaille zu bekommen.

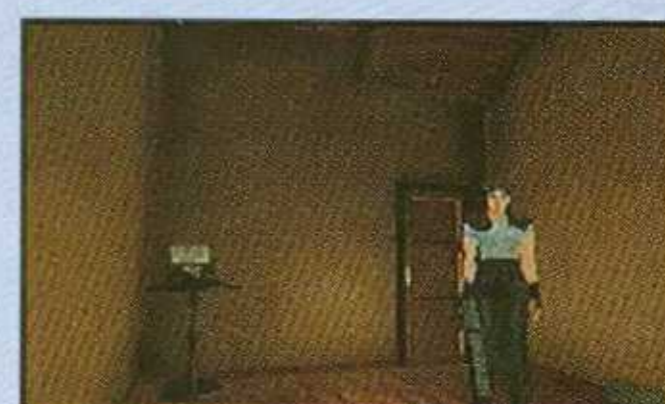

Stage 78

Raum unter der Treppe – begib dich zu 19 (über die Tür rechts der Arbeitszimmer-Tür, und dann die Tür neben der Treppe)

Jäger-Alarm! Wenn du durch die Tür gehst, wartest du in der Halle, bis der Jäger angreift. Barry war nett genug, ein paar nützliche Dinge zurückzulassen. Verwahre die Adler-Medaille und nimm die Kurbel an dich. Dann holst du dir die Shells, das Erste Hilfe-Spray und die Säure-Rounds.

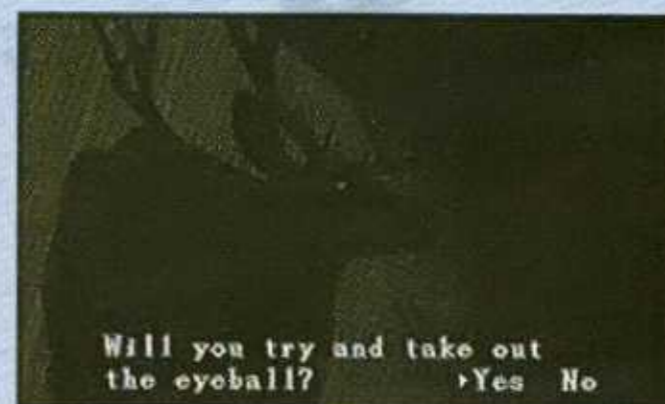
Außerdem wäre das jetzt ein guter Zeitpunkt zum Abspeichern.

Anm.: Falls du die Colt Python haben willst, solltest du bedenken, daß sie in deinem Inventory sechs Plätze beansprucht. Du hast drei Waffen und drei Sätze Munition, und dies ist völlig überflüssig. Der Colt streut die Munition nicht so weit wie die Shotgun, aber du kannst mit ihm einem Zombie aus der Entfernung den Kopf abschießen, wenn du genau zielst. Willst du den Colt behalten, solltest du die Shotgun ablegen. Ansonsten mußt du dich auf viele Stops an den Item-Boxen des Hauses gefaßt machen.


Stage 79

Trophäenraum – begib dich zu 34 (die Treppe hoch, 50, 41, 40, 35, Westtür)

Nimm die Shells und die Magnum-Rounds und verschiebe dann die Treppe unter dem Elch-Kopf. Schalte das Licht mit dem Schalter neben der Tür aus und entnehme dem Elch-Kopf das rote Juwel.



Stage 80

Tigerraum – begib dich zu 5 (über 35 die Treppe runter, nordöstliche Tür, mittlere Gangtür)
Benutze das rote Juwel an der Tigerstatue, um die Colt Python zum Vorschein zu bringen. Damit verfügst du über die Durchschlagskraft auf große Distanzen (natürlich nur, wenn du auch genau zielst).



Stage 81

Eingang Unterrichtsraum – begib dich zu 48 (die Treppe hoch 43, südöstliche Tür)
Erledige den Jäger links mit der Bazooka und gehe durch die Tür.



Stage 82

Unterrichtsraum – begib dich zu 47 (westliche Tür)
Versuche, auf dem Klavier „Heart and Soul“ zu spielen, während du dich fragst, was aus der Riesenschlange geworden ist, die du vorher erledigt hast. Das zischende Geräusch hinter dir klingt ganz nach der Riesenschlange. Diesmal wirst du wirklich mit ihr fertig! Schieße dreimal mit deiner Bazooka und gib danach ein paar Shotgun-Salven ab, bis sich die Schlange in einen großen Haufen aus violettem Brei verwandelt. Benutze das Erste Hilfe-Spray oder die gemischten Kräuter, die du mitgebracht hast, und räume dein Inventory auf. Untersuche das Loch.



Barry taucht anscheinend immer ein paar Momente zu spät auf – er bietet dir an, dich in das dunkle, unheilvolle Loch in der Ecke hinabzulassen. Dann jedoch verliert er die Kontrolle über das Seil – wenn du auf den Boden aufschlägst, läßt Barry das Seil fallen. Obwohl du ihm vielleicht nicht mehr traust, wird er doch zurückkommen. Untersuche den Grabstein und drücke den Schalter, um ihn zu öffnen. Renn' für ein paar Sekunden herum und warte dann neben dem Loch, durch das Barry das Seil hat fallen lassen. Nach ein paar Sekunden kehrt er zurück und läßt dir ein neues Seil herunter, an dem du wieder hochklettern kannst. Wenn du oben ankommst, hat Barry immer noch nicht die violetten Schmierer auf seinen Schuhen bemerkt. Aber er hat einen Code für die elektronisch verschlossene Tür an der linken Treppe des zweiten Stocks gefunden. Schade, daß du sie nie benutzt, oder? Wenn Barry dich verläßt, gehst du zurück durch das Loch (nun über ein sicher verankertes Seil) und bahnst dir den Weg durch die Dunkelheit.



Stage 83

Das Loch
Gehe die Leiter hinunter.

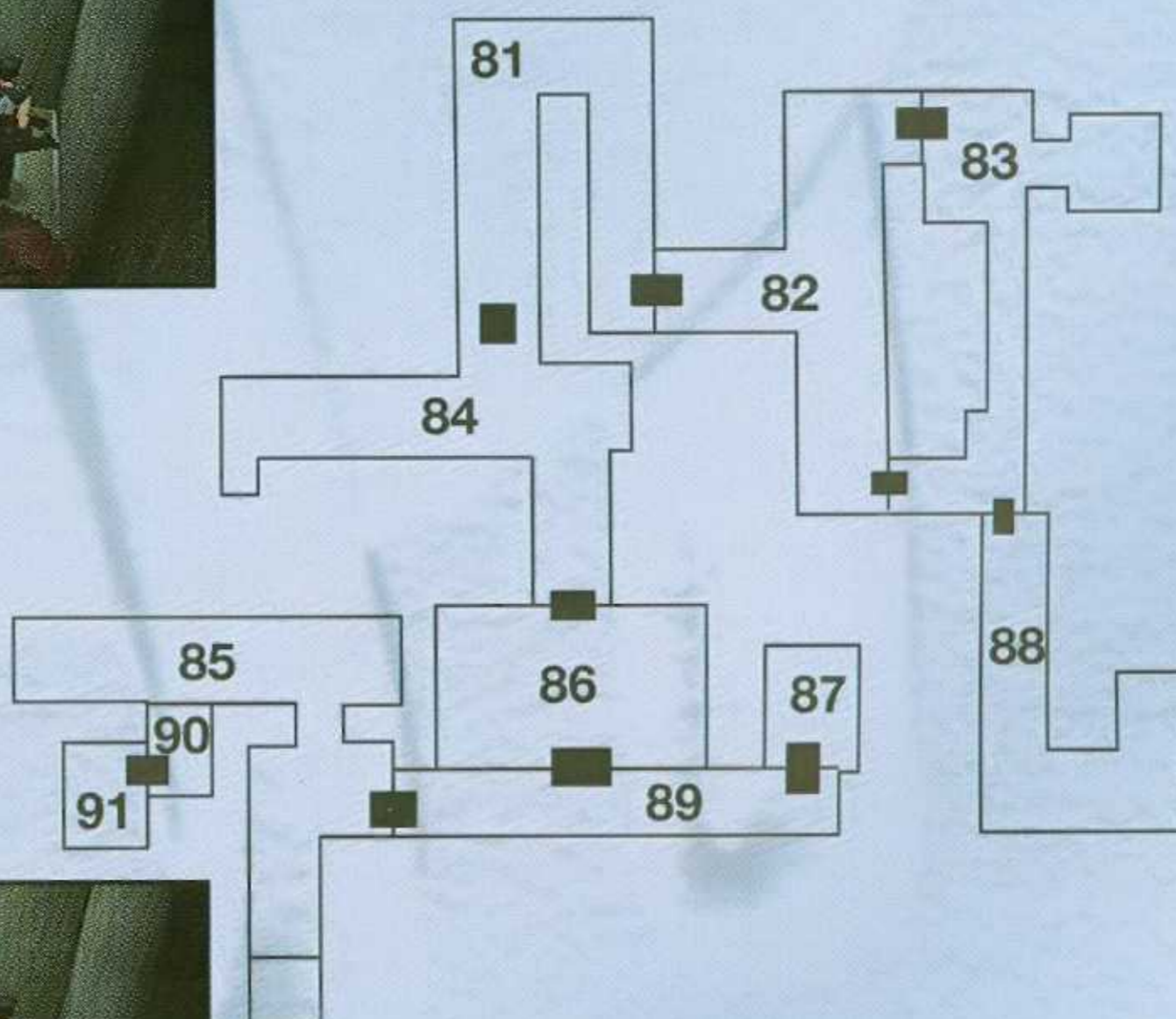


Stage 84

Unterirdischer Gang 1 – begib dich zu 29
Die beiden Zombies sind eigentlich keine Gegner für die Jäger. Nimm die Shells mit.

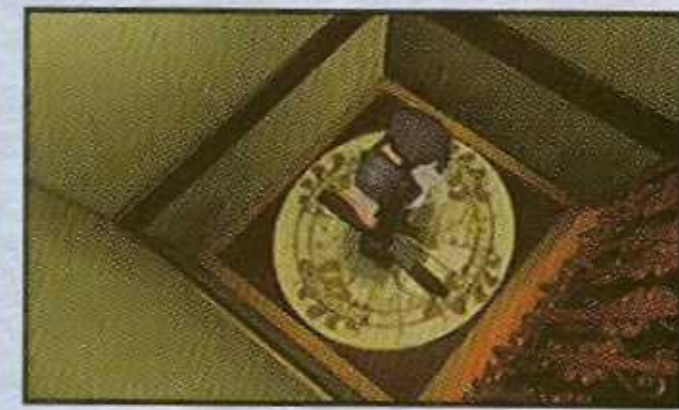
Stage 85

Unterirdischer Gang 2 – begib dich zur Westtür
Zwei Zombies verzehren gerade ihren Kumpel. Falls du grüne Kräuter brauchst, bekommst du sie hier, andernfalls setzt du einfach deinen Weg fort.



Stage 86

Unterirdische Küche (nordwestliche Tür)
Auf dem Weg zum Aufzug schießt du den Zombie auf dem Boden in den Rücken, bis er absolut unbeweglich ist. Begib dich in den Aufzug.


Stage 87

Vorderer Aufzug - begib dich zu 38 (Treppe hinunter über 11)
Entledige dich der beiden Zombies und benutze das grüne Kraut, falls du eine Gesundheitsauffrischung brauchst. Trage jedoch keine Kräuter mit dir herum.


Stage 88

Hütte - begib dich zu 39 (durch die Südtür)
Nimm die beiden explosiven Rounds und die Batterie mit.


Stage 89

Rauhe Passage - begib dich zu 32
Dies ist der Raum, in dem du begonnen hättest, wenn du Barrys Code benutzt hättest. Du mußt dich hier nur aufhalten, wenn du verzweifelt nach Kräutern suchst. Ansonsten brauchst du nicht einmal deine Nase hineinzustecken.


Stage 90

Bibliothek A - begib dich zu 37 (über die Nordtür)
Hier warten zwei Zombies, und du mußt den einen zwischen dir und der Tür töten. Ignoriere die versteckte Bibliothek und setze deinen Weg durch die Westtür fort. Schließe den Schreibtisch auf und nimm die Magnum-Rounds. Töte den Zombie, der das Skizzenbuch bewacht, und wirf einen Blick in letzteres. Dann betrittst du die versteckte Bibliothek, findest ein Farbband und betrachtest das Helipad.


Stage 91

Bibliothek B - begib dich zu 36 (über die Westtür)
Drücke den Schalter an der Wand, um das Spotlight einzuschalten. Dann schiebst du die Statue hinein, so daß ein Geheimraum zum Vorschein kommt. Dort findest du die erste von drei Mo-Disks.


Stage 92

Unterrichtsraum - begib dich zu 47 (über die Küche, das Seil hinauf)
Gehe von der Bücherei aus den ganzen Weg zu dem Seil zurück, das in den Unterrichtsraum führt. Unterwegs begegnen dir zwei Zombies (falls du sie nicht schon früher erledigt hast), aber die meisten Hindernisse dürftest du schon beim ersten Durchgang aus dem Weg geräumt haben. Klettere das Seil hoch.


Stage 93

Save-Raum unter der Treppe - begib dich zu 19 (über 48, 43, Treppe runter)
Hüte dich vor eventuellen Jägern im Gang vom Unterrichtsraum zur rechten Treppe in den zweiten Stock. Gehe die Stufen hinunter in den Save-Raum.


Stage 94

Wasserfälle - begib dich zu 58 (über 17 nordwestliche Tür, 15 nordöstliche Tür, 14, 61, 59 südöstliche Tür)
Hüte dich vor dem Jäger in dem überdachten Gang. Benutze die Batterie und fahre mit dem Aufzug hoch.

Stage 95

Schleuse – begib dich zu 59

Benutze die Kurbel mit dem Loch, um den Weg wieder mit Wasser zu fluten. Gehe zurück zu dem Aufzug, mit dem du hier heraufgekommen bist.

**Stage 96**

Wasserfälle – begib dich zu 58

Es gibt hier keine Wasserfälle mehr, erforsche also den neuen Durchgang. Benutze die Leiter. Hier ist Barry! Folge ihm, egal wo er hingeht, weil er die Gegend offensichtlich ein paar Momente, bevor du den Wasserfall abgeschaltet hast, betreten hat.

**Stage 97**

Grill – begib dich zu 83 (über die Osttür zu 82, Nordtür)

Schau zu, wie Barry einen Jäger grillt. Begib dich zum Energie-Generator und nimm die explosiven Rounds, aber lasse das Erste Hilfe-Spray vorerst zurück.

**Stage 98**

Enricos Raum – begib dich zu 88 (Südtür)

Enrico weiß, was los ist, und versucht, es dir zu erzählen, aber eine Gewehrkugel aus der Finsternis verhindert dies. Während Barry den verbliebenen Enrico untersucht, gehst du um die Ecke und nimmst die Hex-Kurbel mit. Falls deine Gesundheit gelitten hat, kannst du dir nun das Erste Hilfe-Spray aus dem dunklen Durchgang holen.

**Stage 99**

Leitern-Passage – begib dich zu 81 (Nordtür 83, südwestliche Tür 82, Westtür)

Meide unterwegs die Jäger und benutze die Hex-Kurbel mit dem Loch in der Wand.

**Stage 100**

Fels-Passage – begib dich zu 84

Hier liegt ein Felsbrocken herum. Laufe den Felsen hoch und renne weg. Schlüpfe durch die Tür, durch die du hereingekommen bist, damit du nicht plattgewalzt wirst. Ignoriere die Flammen-Rounds in dem Loch, in dem sich der Felsen befunden hat, und renne an dem Jäger vorbei.

**Stage 101**

Spinnen-Boss – begib dich zu 86 (durch das neue Loch in der Wand)

Dies ist eine harte Schlacht, in der man die Joe-Technik anwenden muß. Bleibe hinter der Spinne und benutze die Bazooka oder die Colt Python. Wenn du vor der Spinne stehst, bespuckt sie dich und fügt dir auf diese Weise eine Menge Schaden zu. Wenn du schließlich das ekelhafte Geschöpf besiegt hast, läufst du zur Tür hinaus und wieder hinein, um dem Baby-Spinnen-Schwarm zu entkommen. Begib dich in die Ecke und hebe das Kampfmesser auf, mit dem du dir dann den Weg durch die Spinnweben bahnst.

Wenn du verschwendungssüchtig bist, kannst du dir den Weg durch die Spinnweben auch mit den explosiven Rounds freisprengen.



Stage 102

Unterdieser Save-Raum – begib dich zu 87 (über die südliche Tür 89, Osttür)
 Lasse die Kurbel, das Kampfmesser, die Mo-Disk und – falls du ihn noch hast – den Schlüssel zur Waffenkammer fallen. Bewahre das Erste Hilfe-Spray auf oder benutze es im Notfall, und lasse auch deine Lieblingswaffe zurück. Dann speicherst du ab und verwahrst das Farbband.


Stage 103

Kurbel-Passage – begib dich zu 85
 Renne zu dem Felsbrocken hoch und wieder weg. Du mußt ihm wieder aus dem Weg gehen – schlüpfte also durch das nächste Loch in der Wand. Am Ende des Ganges befindet sich eine zweite Mo-Disk. Ignoriere die Map. Benutze die Kurbel zweimal in dem Loch. Wenn das Loch links erscheint, entdeckst du dort einen neuen Durchgang, den du sogleich betrittst.


Stage 104

Item-Passage – begib dich zu 91
 Schiebe die Statue, bis sie genau zwischen dem sechseckigen Loch und der Wand steht. Benutze die Kurbel mit dem Loch, um die Statue von der Wand wegzubewegen und dann wieder zurückzuschieben. Schiebe die Statue über die Platte im Boden und hebe das Buch Nr. 2 auf. Untersuche es, um eine Wolfsmedaille zu bekommen, und kehre in den Save-Raum zurück, damit du die Adler-Medaille an dich nehmen kannst.


Stage 105

Brunnen – begib dich zu 62 (von 85 aus mit dem Aufzug)
 Lege die Wolf- und die Adler-Medaille in die Löcher zu beiden Seiten der Fontäne. Hebe so viele Kräuter auf, wie du kannst.


Stage 106

Leiterräum – begib dich zu 64 (die Leiter hinunter)
 Lagere die Kräuter.


Stage 107

Treppe – begib dich zu 93 (Südtür)
 Vernichte die beiden Zombies und nimm die letzte der drei Mo-Disks vom Schreibtisch in der Ecke.


Stage 108

„O“-Passage – begib dich zu 102 (die Treppe runter)
 In diesem Gang laufen vier Zombies herum, und sie lassen sich nur schwer umgehen, da sie hin- und herwandern. Außerdem haben sie nicht soviel Anstand, auch wirklich tot zu bleiben, wenn du sie erschossen hast. Du begegnest ihnen vielleicht wieder, wenn du das nächste Mal durch den Gang marschierst. Verschwende deine Munition nicht – schieße nur, wenn es unbedingt nötig ist. Suche die Ostwand nach einem versteckten Farbband ab.


Stage 109

Kleines Labor – begib dich zu 98 (über die Nordtür)
 Schalte den Computer an und logge dich als „JOHN“ ein. Das Paßwort ist „ADA“. Schließe das Stockwerk B2 mit dem Paßwort „MOLE“. Dann schließt du Stockwerk B3, um die Nordtür in der doppelten Schleuse zu öffnen. Nimm die Dias auf dem Boden mit, wenn du dir später ein paar weitere schöne Bilder anschauen willst.



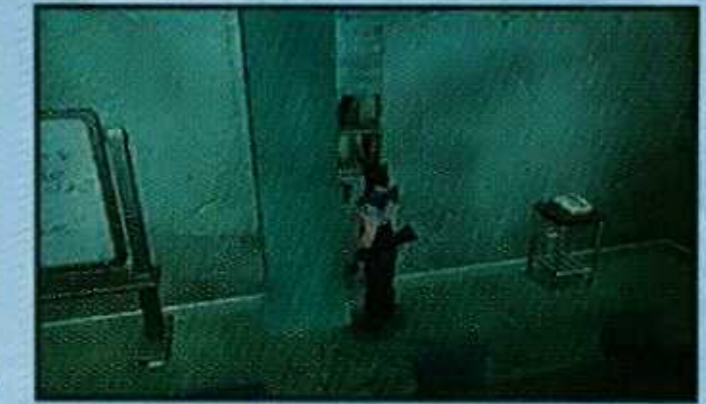
Stage 110

Privatraum A – begib dich zu 97 (durch die Nordtür in 99)
 Du kannst Zeit und Munition sparen, wenn du mit der Shotgun nach obenfeuerst und die drei Zombies mit einem Schuß enthauptest. Benutze die Mo-Disk an der Passcode-Maschine, um den Passcode 01 zu erhalten.
 Lies das Fax in dem Loch in der Wand neben der Tür, um ein paar interessante Fakten zu erfahren.



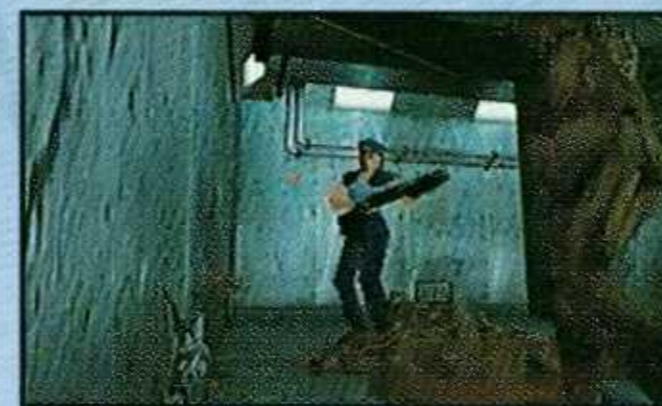
Stage 111

Privatraum B – begib dich zu 100 (über die Südtür in 99)
 Später werden wir dir die Lösung zu diesem Puzzle verraten, aber wenn du ein wenig Detektiv spielen willst, solltest du es erst einmal selber probieren. Zunächst knipst du das Licht mit dem Schalter an, damit du siehst, wo du hinläufst. Nimm den Brief des Forschers vom Schreibtisch und lies ihn durch. Dann untersuchst du das Gemälde an der Wand. Es hat den Anschein, als ob du auf der richtigen Spur wärst. Schiebe die Regale an die Wand aus dem Weg und drücke den Schalter, um die Beleuchtung zu ändern. Nun untersuchst du das Bild an der gegenüberliegenden Wand. Jetzt kannst du die Wörter lesen. Nutze die Information, um den Brief des Forschers zu übersetzen.



Stage 112

Konferenzzimmer – begib dich zu 92 (die Treppe hoch, Stockwerk B2, nordwestliche Tür)
 Öffne die Paneele in der Ecke und drücke den Schalter, um die Säule neben dem kaputten Faxgerät (tatsächlich ein Funkgerät) zu bewegen.
 Begib dich zu dem Loch und nimm den Schlüssel zum Labor.



Stage 113

Eingang zum Aufzug – begib dich zu 104 (über die Osttür von 102)
 Wirf den Laborschlüssel und erledige die beiden herumwandernden Zombies.

Stage 114

Labor Save-Raum – begib dich zu 105 (über die Osttür)
 Nimm die Flammen-Rounds und das Farbband aus dem Regal. Dann speicherst du deinen Spielstand ab und verwahrst das Farbband. Hebe die anderen Mo-Disks auf.



Stage 115

Leichenhalle – begib dich zu 103 (über die Westtür)
 Nimm die Shells und folge genau den Anweisungen:

- 1.) Schiebe die Trittleiter nach rechts und nach hinten, bis sie fast auf einer Höhe mit dem Schreibtisch ist.
- 2.) Schiebe die linke Kiste über den rechten Luftschacht.
- 3.) Schiebe die rechte Kiste nach oben und über den linken Luftschacht.

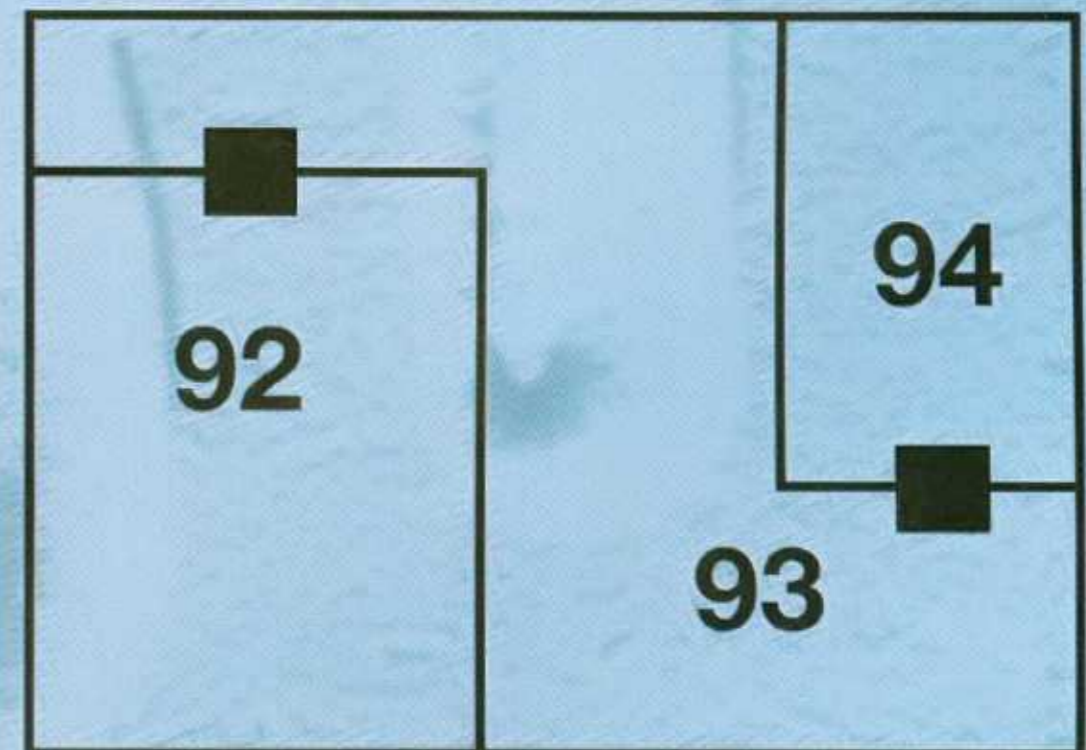


- 4.) Schiebe die Trittleiter über den Schalter.
- 5.) Klettere hoch in den Luftschacht.

Stage 116

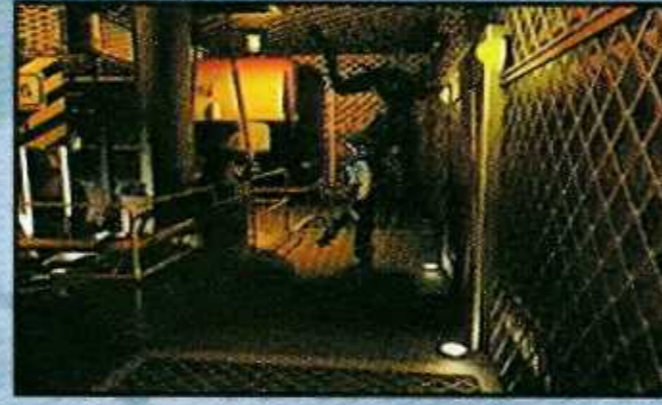
Zweite Leichenhalle – begib dich zu 101 (über den Luftschacht)

Benutze einen Mo-Disk an der Passcode-Maschine, um Passcode 02 zu bekommen, und nimm die Magnum-Rounds aus dem Regal. Gehe durch die Tür hinaus.



Stage 117

Labyrinth A – begib dich zu 106 (durch die Aufzugtür, südliche Tür)
 Laufe in die südwestliche Ecke und schalte das Energie-Schaltpult an. Schleiche dich vorsichtig an den Monitoren vorbei, die in der Halle von der Decke hängen. Es ist Zeit- und Munitionsverschwendung, auf sie zu schießen. Wenn du die Energie im restlichen Komplex wiederhergestellt hast, läufst du nach Nordosten und dann nach Süden zur Tür.


Stage 118

Labyrinth B – begib dich zu 107 (über die südöstliche Tür)
 Laufe zur südöstlichen Tür und benutze die dritte Mo-Disk, um Passcode 03 zu erhalten. Dann rennst du zur südwestlichen Tür, um im letzten Augenblick sicheren Verletzungen zu entgehen.


Stage 119

Energie-Raum – begib dich zu 108 (südwestliche Tür)
 Benutze das Terminal, um den Aufzug wieder mit Energie zu versorgen. Dann rennst du zurück durch die Nordtür in Labyrinth B und kehrst über die nordöstliche Tür ins Labyrinth A zurück. Laufe nach Nordwesten, um zu der Tür zurückzugelangen, die zum Eingang des Aufzugs führt.


Stage 120

Eingang zum Aufzug – begib dich zu 104
 Drücke den Schalter, um den Aufzug zu aktivieren. Plötzlich taucht Barry auf. Ihr seid beide überrascht, euch wiederzutreffen, und dann geht's mit dem Aufzug nach unten in Stockwerk B4.


Stage 121

Eingang zum Tyrannenraum
 Wesker entpuppt sich als ziemlich übler Kerl. Jetzt findest du auch raus, warum sich



Barry so seltsam verhalten hat. Wesker hat seine Marionettenfäden fest in der Hand, und Barry zieht gegen dich die Waffe. Würdest du nicht dasselbe tun, um deine Familie zu retten? Bevor er seine Entscheidung bedauern kann, haut Barry Wesker auf die Birne. Du gelangst nun automatisch in den Tyrannenraum, und Barry wird am Keyboard ein bißchen zu aufgedreht. Oops! Er wollte eigentlich F4 drücken und nicht den Armageddon-Knopf! Der Tyrann kommt auf dich zu, aber zunächst scheint es ihm Spaß zu machen, alle unbeweglichen Ziele in einem bestimmten Bereich in die Luft zu jagen. Sieht ganz danach aus, als ob du die Sache nun in der Hand hast. Diese Schlacht ist mit einer Menge Herumrennerei verbunden. Falls du noch die Bazooka hast, attackierst du den Kerl mit allen Shells, die du noch mit dir herumträgst – dann greifst du auf deine Shotgun zurück. Renne im Uhrzeigersinn durch den Raum und halte an jedem Ende einmal kurz an, um zweimal auf den Tyrannen zu feuern. Das dauert ein paar Minuten, aber denke nur daran, welch ein Triumph es für dich ist, diesen Kerl letztendlich mit dem Gesicht nach unten am Boden liegend zu sehen. Wenn du Goliath besiegt hast, rennst du hinüber zu Barry und schaust, ob es ihm gut geht. Du erkennst, daß er seine schußsichere Weste abgelegt hat. Nun, da keine Gefahr mehr droht, verläßt du den Raum und machst dich auf den Weg zurück zum Aufzug. Barry verschwindet noch einmal kurz, und du bist wieder ganz auf dich allein gestellt. Wenn du willst, kannst du nun wieder abspeichern oder dich direkt zu Chris begeben. Wenn du den „O“-Korridor passierst, stellst du vielleicht fest, daß sich die Zombies in die tückischen Monitore aus der Halle verwandelt haben. Nimm die Beine in die Hand!

Stage 122

Zelle – begib dich zu 96 (über 102 westliche Tür, 99 Westtür)
 Gib an dem Raum mit dem doppelten Schloß die drei Passcodes ein. Chris war so einsam, aber Jill gibt sich sehr tough. Begleite Chris aus seiner Zelle und beobachte ihn, wie er dich zurückläßt. Ein wahrer Mann bis zum bitteren Ende... Laufe wieder hinaus und die Treppe hoch.



Stage 123

Treppe – begib dich zu 93 (über 102 die Treppe hoch)
 War es nicht nett von Chris, dir ein paar Gegner zum Aufräumen übrigzulassen? Erledige sie alle und gehe dann zurück in den Leiterraum.



Stage 124

Chris zeigt seine Begabung für geschliffene Dialoge, indem er eine sehr vorhersehbare Zwei-Wort-Phrase benutzt. Klettere einfach die Leiter hoch.

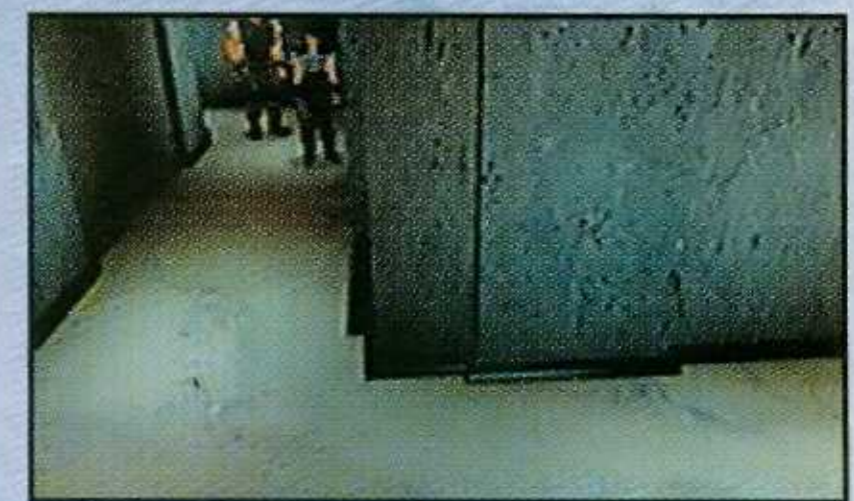
Stage 125

Unter dem Brunnen – (über die Leiter)
 Barry versucht, Chris mit einem noch lahmeren Satz zu überbieten. Tür. Geh.



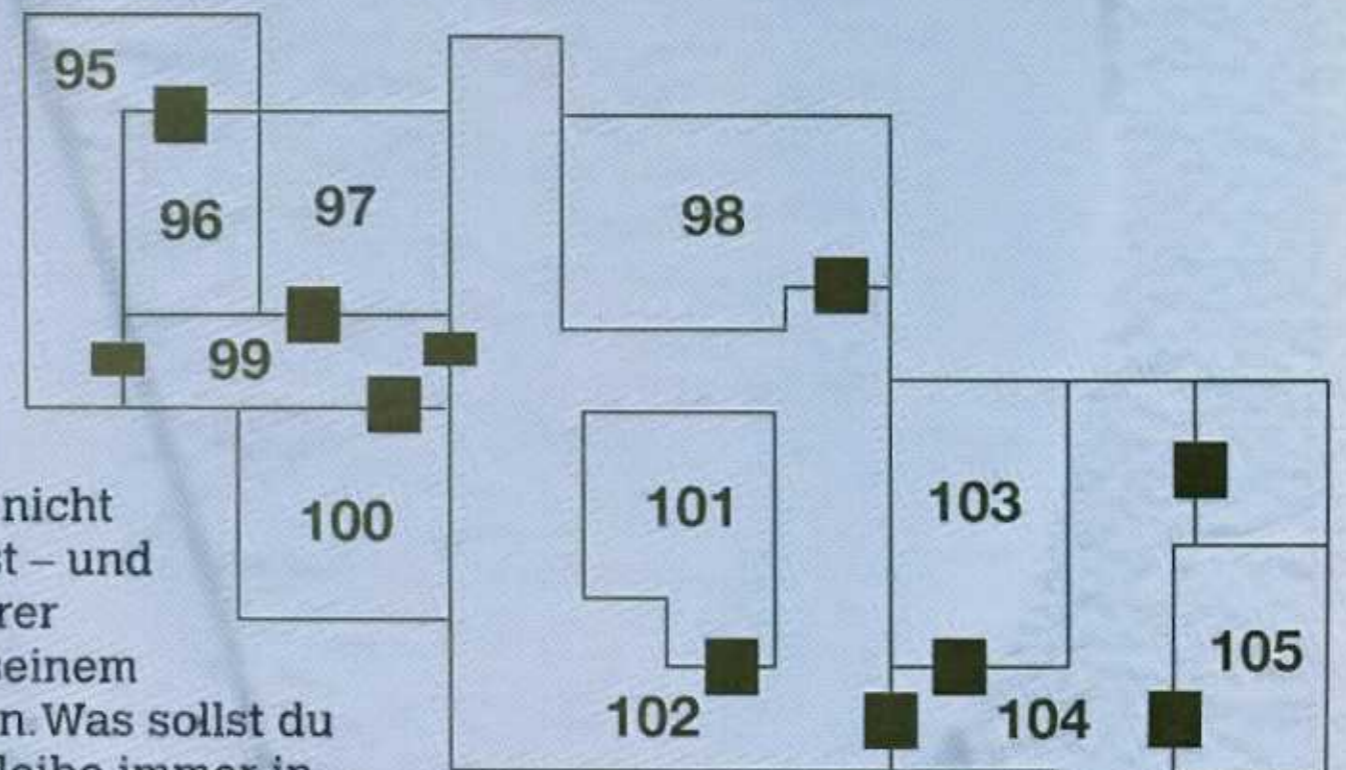
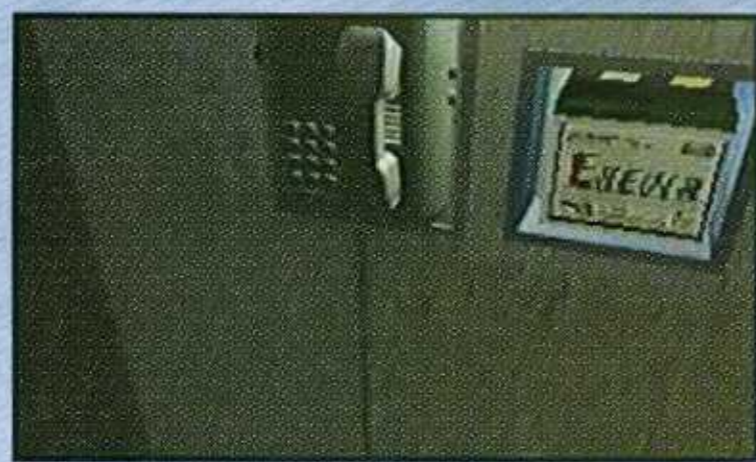
Stage 126

Heliport-Passage (durch die Aufzugstür)
 Bewege dich weiter wie in Zeitlupe durch die Halle, bis Brady einen letzten verzweifelten Versuch macht, dich zu kontaktieren. (Wenn Jill nur so viel Grips hätte, die Antenne auszufahren!) Laufe den Gang noch ein Stück weiter hinunter und nimm die Batterie mit. Werfe sie in das Loch in der Wand, um den Aufzug zu ruinieren. Nun kannst du Chris und Barry dabei beobachten, wie sie in Echtzeit den Macho raushängen lassen. Überlasse ihnen die leichte Arbeit.



Stage 127

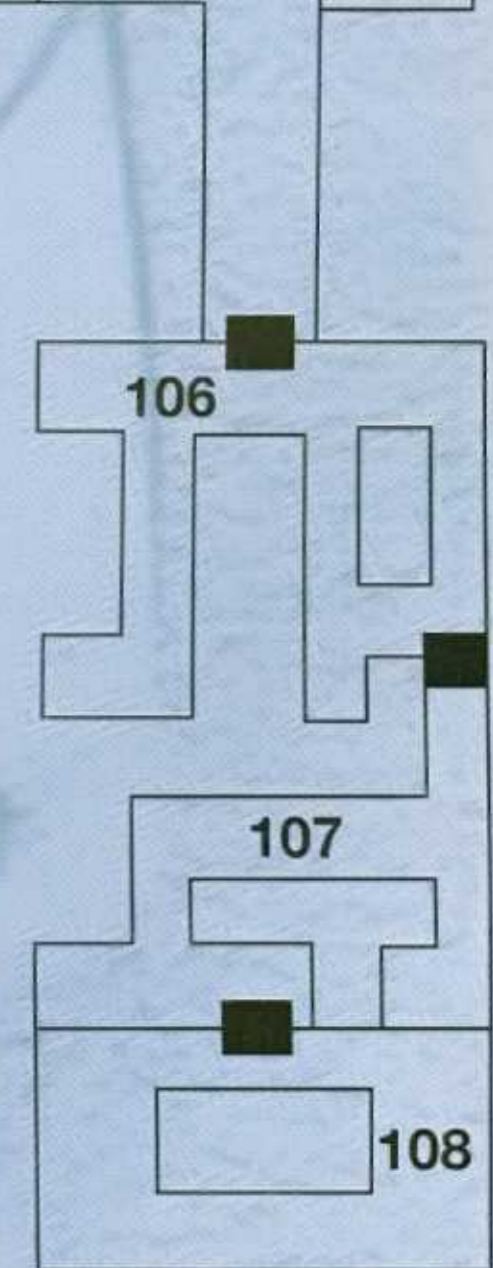
Helipad
 Durchsuche schnell die Kiste neben dem Aufzug nach dem Leuchtfeuer, stelle dich dann neben die Mitte des Landeplatzes und benutze es. Schnell wird offensichtlich, daß nicht alles in Ordnung ist – und siehe da, ein weiterer



Tyrann springt aus dem Boden und versucht dir mit seinem langen, rasiermesserscharfen Arm Schaden zuzufügen. Was sollst du tun? Drücke dich nicht gegen eine der Wände, aber bleibe immer in deren Nähe. Halte still und warte, bis der Tyrann seinen Angriff auf dich startet. Wenn er sich nähert, rennst du in einem Bogen um ihn herum, um seiner Klaue zu entgehen. Manchmal wird dich der Tyrann mit Gewalt zur Seite schieben, aber dabei nimmst du nicht viel Schaden. Du solltest ein paar Kräuter oder etwas Vergleichbares dabei haben, das dir hilft, am Leben zu bleiben.



Nachdem du ungefähr 90 Sekunden gewartet hast, läßt Brad einen Raketenwerfer für dich auf den Helikopter-Landeplatz fallen. Locke das Monster ein letztes Mal von der Mitte des Bereichs weg und stürze dich dann auf das neue Equipment. Schieße dem Tyrannen eine Missile direkt in seinen Rachen, wenn er wutentbrannt auf dich zuläuft. Das war's! Das Spiel ist aus. Speichere ab, lade es noch einmal neu – wenn du ein rauhbeiniger Geschwindigkeitsdämon bist, kannst du dir nun den Weg zurück bahnen und dabei mit dem Raketenwerfer alles erledigen, was noch übrig ist.

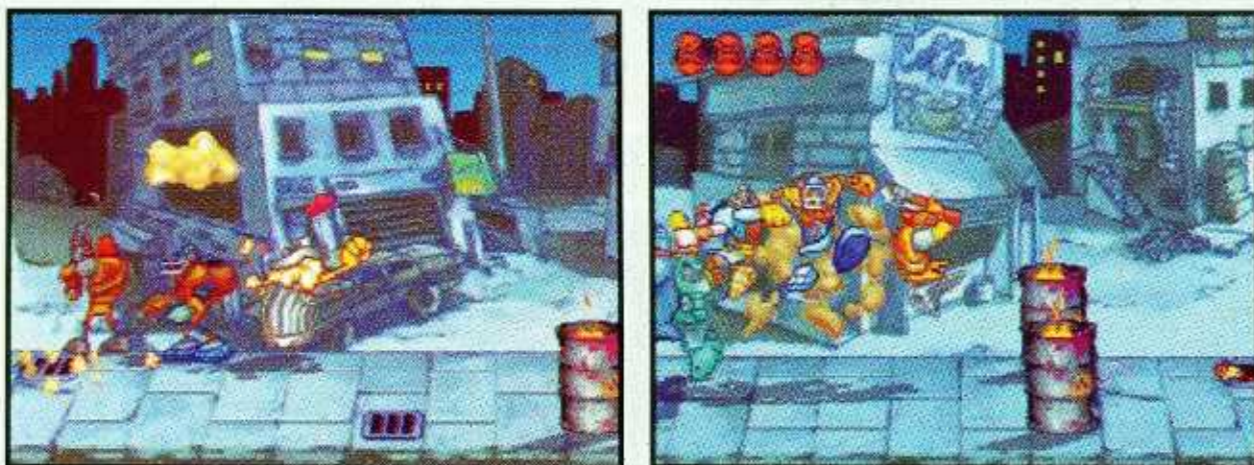


CODES

Wieder ein paar der kniffligsten Code, um euch beim Spielen bei Laune zu halten!



THREE DIRTY DWARVES



PASSWORT

Im Titel- oder Optionsbildschirm drückst du die L- und R-Taste gleichzeitig.

LEVELAUSWAHL

Gib einfach folgendes Paßwort ein: MOSHOLU



DUCT TAPE LADY TRICK

Um diesen Endgegner (in Bronx by Day) besiegen zu können, nimmst du einen Morph Dwarf (3 Totenköpfe und drücke Z) und dann einen Bowlingball, um von Taconic aus anzugreifen.

SPEZIAL-ATTACKEN

Spezial: Hol dir einen Totenkopf und drücke X

Super: Hol dir zwei Totenköpfe und drücke Y (alle Dwarfs müssen am Leben sein)

Morph Dwarf: Hol dir drei Totenköpfe und drücke Z (alle Dwarfs müssen am Leben sein).

IRON STORM

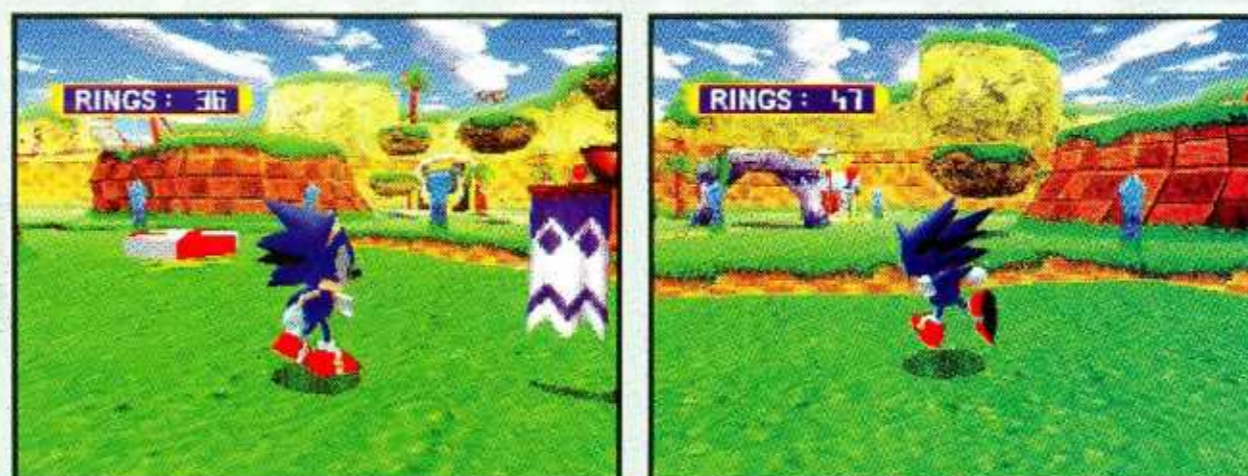
KONTROLLIERE DEN DINOSAURIER

Wenn der Dinosaurier während des 8. Eröffnungsdemos erscheint, drücke X, Y und Z auf Control Pad 1, das sollte das Bild einfrieren. Drücke nun das Steuerkreuz und die L- und die R-Taste, um die Ansicht zu ändern.

DEBUG-MODUS

Wenn der Statusbildschirm erscheint und das Datum vor dem Beginn deines Zuges anzeigt, drückst du oben, unten, oben, unten, L, A, Z und Y. Du solltest jetzt in der Lage sein, auf jedem Feld Einheiten zu erschaffen/lokalisieren und nicht nur diejenigen neben deinem Territorium. Mit diesem Trick kannst du den Computer leicht in ein paar Runden schlagen.

SONIC JAM



BONUS MINI-GAME

Wähle „Sonic World“ im Titelbildschirm, dann drücke A und Start. Dies bringt dich in Sonics Welt, wo du 100 Ringe unter 60 Sekunden sammeln mußt. Viel Glück!

STREET FIGHTER COLLECTION

SPIELE ALS AKUMA/GOUKI IN SUPER STREET FIGHTER 2

Wähle auf dem Kämpferauswahl-Bildschirm RYU und drücke die L- und die R-Taste.

ALS CAMMY SPIELEN

Cammy ist auf der zweiten Disc der Street Fighter Collection versteckt. Um als Cammy zu spielen, mußt du das Spiel (Arcade Mode) gegen M. Bison (Vega) gewinnen und auf den ersten Platz in der Highscore-Liste kommen. Gib deine Initialen als CAM ein. Cammy kann nun im Vs- oder Training-Modus ausgewählt werden. Drücke zweimal Start auf M. Bison (Vega) im Training- oder Vs-Modus, um sie im Kämpferauswahl-Bildschirm anzuwählen.

SCHNELLE ATTACKEN

Für schnelle Attacken in jedem Modus hältst du die R-Taste gedrückt, während du deinen Kämpfer aussuchst.

GEHEIME FARBEN IN SUPER STREET FIGHTER 2

Um an geheime Farben für deinen Kämpfer heranzukommen, wähle einen Kämpfer und halte dann den Selection Button gedrückt, bis sich die Farbe ändert.

STREET FIGHTER ZERO 2 CODES

Um als Evil Ryu zu spielen, wähle Ryu aus und drücke zweimal Start.

Um als Special Sakura zu spielen, wähle Sakura und drücke fünfmal Start. Wenn es funktioniert, ändert sich ihre Kleidung.

Um als Shin Gouki (Super Turbo Akuma) zu spielen, wähle Gouki und drücke fünfmal Start.

Um als Street Fighter 2 zu kämpfen: Champion Edition eines Kämpfers, wähle entweder Ryu, Ken, Vega (Bison), Sagat, Dhalsim oder Zangief und drücke einmal Start. Die Farbe deines Kämpfers ändert sich, wenn du es richtig gemacht hast.

Um als Street Fighter 2 zu kämpfen: Champion Edition von Chunli, wähle sie aus und drücke dann zweimal Start.

HELPLINE



Albin Oswald

Wieder einmal herzlich willkommen zur Helpline. Diesen Monat wurden wir mit Briefen von Saturn und Mega Drive-Spielern überschüttet, die Hilfe brauchen. Wie immer haben wir nicht genügend Platz, um alle Anfragen abzudrucken, aber wir hoffen, daß wir nicht nur den Spielern, die uns geschrieben haben, helfen konnten, sondern auch den Spielern, die dieselben Probleme haben.

Computec Verlag GmbH
Sega Magazin
Kennwort: Helpline
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

World Series Baseball '98

Liebes Sega Magazin!
 Gibt es irgendwelche Tips zu WSB '98? Ich habe Schwierigkeiten, einen Homerun zu schlagen.

WORLD SERIES BASEBALL '98

Wilhelm Kasper

Hier ein Tip, wie du fast immer einen Homerun schlagen kannst:

Barry Bond's Homerun Tip
 Spiele gegen die San Francisco Giants. Wenn Barry zum Schläger greift, laß ihn im unteren Bereich schwingen (A oder B). Warte auf einen guten Pitch und drücke Up, während du ausholst. Wenn du es richtig gemacht hast, solltest du in 75% der Fälle einen Homerun schlagen.

Lieber Albin,
 gibt es eine Möglichkeit, als einer der Bosse in King of the Fighters '96 zu spielen? Mein Freund Robert sagt, es gibt solch eine Möglichkeit, er kann sich aber nicht mehr erinnern, wie es funktioniert. Stimmt das? Gibt es einen Weg? Bitte hilf mir...

KING OF FIGHTERS '96

Jan Leitner

Nun, Jan, dein Freund Robert hatte recht, es gibt einen Weg, als Endgegner zu spielen, und hier ist er:

Wähle Team Edit auf dem Kämpferbildschirm. Dann halte Start gedrückt und drücke oben, Y, rechts, A, links und X, unten und B. Die Endgegner müßten jetzt anwählbar sein.

SPACE JAM

Lieber Albin,
 als erstes möchte ich sagen, wie oft mir die Helpline schon geholfen hat. Ich wäre aufgeschmissen ohne sie. Hoffentlich könnt ihr mir wieder helfen. Könnt ihr mir sagen, ob es einen Cheat für Space Jam gibt und wie ich an ihn rankomme?

Andreas Eberlein

Nun, danke für deine netten Worte, Andreas, ich hoffe, dies ist, was du suchst...

Gehe vom Titelbildschirm ins Optionsmenü und dann wieder zum Titelbildschirm zurück. Stelle den Cursor auf „Options“. Dann halte L, R, X, Y und drücke C. Nun müßte der Cheat-Bildschirm erscheinen.

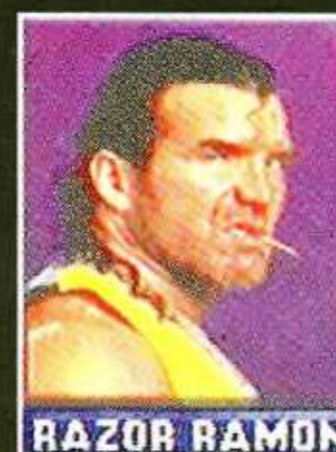
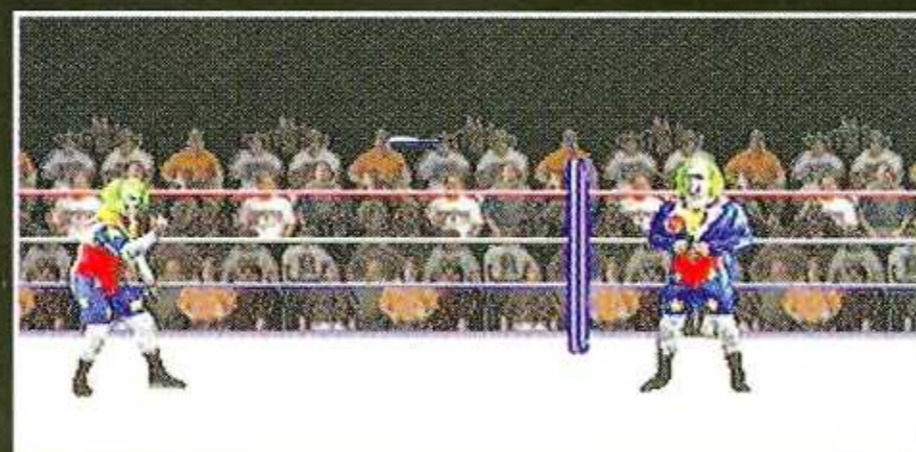
KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS...

WWF Wrestlemania SPECIAL MOVES



DONK THE CLOWN

- Boxing Glove Mehrmals Punch drücken
- Ear Clap Drücke unten, vorne, Punch. Wenn du weiter Punch drückst, wiederholst du den Schlag
- Hammer Drücke vorne, vorne, starker Kick. Auch hier weiter Kick drücken, um den Schlag zu wiederholen
- Joy Buzzer Halte Punch für ca. 3 Sekunden gedrückt, oder halte fest und drücke dann unten, vorne, Punch
- Piledriver Halte fest und dann vorne, vorne, starker Punch
- Faceslam Halte fest und dann unten, unten, starker Kick



RAZOR RAMON

- Quick Slice Drücke unten, vorne, Punch
- Dashing Slice Halte Punch für ca. 3 Sekunden, oder drücke Punch oder starker Punch beim Rennen
- Drop Kick Halte starker Kick für ca. 3 Sekunden oder drücke Kick oder starker Kick beim Rennen
- Rug Snap Drücke vorne, vorne, Kick, oder halte fest und drücke unten, unten, Kick. Drücke weiter Kick, um den Schlag zu wiederholen
- Piledriver Halte fest und drücke unten, unten, starker Kick
- Uppercut Halte fest und halte unten. Dann noch starker Punch drücken.
- Razor's Edge Halte fest und drücke vorne, vorne, starker Punch



Liebes Sega Magazin!

Ich habe die Ausgabe mit all den Codes für Independence Day verpaßt. Könntet ihr so freundlich sein und sie nochmal drucken, da ich sie dringend brauche.

Simon Lenkner

INDEPENDENCE DAY

Es gibt jede Menge sehr gute Codes, also nutze sie und tritt E.T. in den Hintern.

CHEAT MENÜ

Gib deinen Namen im Optionsmenü als „GO POSTAL“ ein. Gehe zum Spiel. Wähle Screen und drücke links, rechts, oben, unten, X, Z und Y. Ein Cheatmenü erscheint mit Fast Reload, Damage Bonus und Weapons Options.

LEVELWAHL

Gib deinen Namen im Optionsmenü als „FOX ROX“ ein. Als nächstes gehe zum Spielauswahlschirm und drücke schnell hintereinander links, rechts, oben, unten, X, Z und Y.

WEITERE CODES

Geh ins Optionsmenü und dort zum Spielernamen; dort gibst du einen der folgenden Namen ein:

- FOX ROX** – Stadtwahl einschließlich aller Bonuslevels wird aktiviert
- MR.HAPPY** – Flugzeugwahl wird aktiviert, stellst du auf BAC, so kannst du in jedem Level das Alienschiff fliegen
- GODZILLA** – Kill Civil, das heißt, du kannst jedes zivile Ziel anvisieren und vernichten, einschließlich deines Wingmans
- TOURIST** – City Tourist wird aktiviert; dort befinden sich alle Aliens, die aus dem Spiel geflogen sind. Aktiviert auch die Demokamera, die sich dort befindet, wo die Kamera sich vom Flugzeug trennt. Nur leider kannst du so nicht spielen.
- NO TIME** – Kein Zeitlimit-Modus
- LIVE FREE** – Unsichtbarkeitsmodus, und du nimmst keinen Schaden

Liebes Sega Magazin!

Habt ihr einen Tip, wie ich meine zahlreichen Sessions mit Team 17 aufmotzen kann?

WORMS

Wie wär's hiermit?

Flat Map

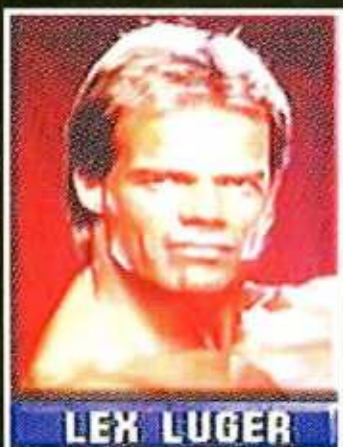
Für die ultimative Tournament Map gibst du das Paßwort „00035907“ ein. Diese Karte ist total flach, was sich großartig für Tournaments eignet.

Neue Waffen

Bewege den Cursor vom Text im Optionmenü weg und drücke C, Z, Z, C, Z, Z, C, Z und Z. Wenn das nichts hilft, drücke C und Z neunmal.



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



LEX LUGER

LEX LUGER

- Fist Smash Halte Punch für ca. 3 Sekunden
- Elbow Slide Drücke vorne, vorne, Punch
- Mace Drücke vorne, vorne, starker Kick. Drücke weiter Kick, um den Schlag zu wiederholen
- Overhead Grab Drücke starker Kick und starker Punch gleichzeitig, wenn du nahe am Gegner bist
- Torture Grab Wenn der Gegner im Overhead Grab ist, dann oben und starker Kick gleichzeitig drücken
- Vertical Suplex Halte fest und drücke vorne, vorne, starker Punch
- Iron Elbow Halte fest und drücke unten, unten, starker Kick



MICHAELS

SHAWN MICHAELS

- Jumping Snapkick Drücke vorne, vorne, starker Kick
- Belly-To-Back Suplex Halte Punch für ca. 3 Sekunden oder halte fest und drücke unten, unten, Kick
- Sunset Flip Drücke beim Rennen starker Punch
- Leg Trip Drücke vorne, vorne, Kick
- Drop Kick Halte starker Kick für ca. 3 Sekunden oder drücke beim Rennen Kick
- Face Smash Halte fest und halte vorne, drücke dann starker Punch
- Frankensteiner Drücke vorne, vorne, starker Kick, oder halte fest und drücke vorne, vorne, starker Kick, oder drücke starker Kick, wenn dein Gegner gerade rennt
- Sweet Chin Music Drücke unten, vorne, Kick. Drücke Kick weiter, um den Schlag zu wiederholen



BLAM! MACHINEHEAD

Lieber Albin!
Hast du ein paar Cheats für Blam! Machinehead von Core Design? Es ist ein großartiges, aber sehr hartes Spiel.

Hier hast du jede Menge Paßwörter für Blam! Machinehead.

Die folgenden Codes müssen im Paßwortbildschirm eingegeben werden:

EFFEKT PASSWÖRTER

Alle Cheats	RDS-K KSGDB GD-SR
Cheat ausschalten	ABCDE FGHIJ KLMNO
Unendliche Energie	HMEHM HSDVD-ONMR
Levelauswahl	KDUDK 9RDKD BSHNM
Ghost Modus	GHOSTMDEON

LEVEL-PASSWÖRTER

1.2	Q58NM LDZCD 4HWGE
1.3	TDM75 UH8OT X06BE
1.4	Y01PP JCPV H4ULI
2.1	OF20F OHX8Y OE95W
2.2	42W3T JGK-P 5J5H7
2.3	VR4T2 6EZDS SHCMM
2.4	1NBCX CXV19 PA3KI
3.1	2XVSD AH03J S2MF
3.2	WOJ8H 3Y8-D 7FRAU
3.3	THYDH OMZDU 3CZFK
3.4	150J3 130BP V2MWB
4.1	YCTS6 PUUKS 28SD1
4.2	Q29LH UDUY4 21FSD
4.3	W57Y6 HQPIW B0FGK
4.4	2RHK4 RB9RU Z1IT2
Endsequenz	UP405 C42RI 2MP3P

STAR FIGHTER

Lieber Albin,
kannst du mir ein paar Tips geben, damit ich durch Star Fighter hindurchkomme?

Natürlich, Star Fighter kann ziemlich schwierig sein, wenn du nicht weißt, wie die Kristalle funktionieren. Diese Tips müßten dir durchs Spiel helfen

Schlechte Kristallkombinationen

Drei Kristallkombinationen sind schädlich, versuche sie also zu meiden:

- Lila, Grün, Blau – Control downgrade
- Lila, Rot, Blau – Maschinenschaden
- Lila, Gelb, Blau – Schildschaden

Kristall-Upgrades

Die Kristalle müssen in der richtigen Reihenfolge gesammelt werden, um die entsprechenden Upgrades zu erhalten:

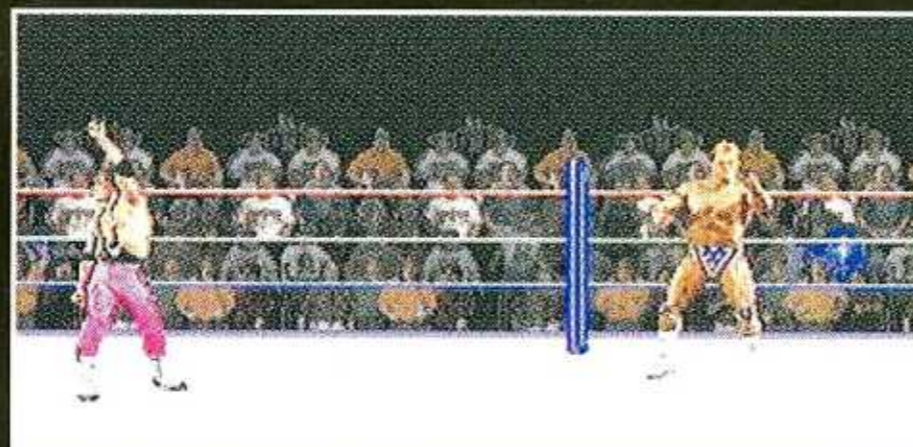
Beam Laser	– lila, grün, lila, grün (250 Runden)
10 Multi Missiles	– lila, blau, lila, blau oder blau, lila, blau
ATG Missiles	– blau, blau
Fünf ECM-Fackeln	– blau, grünes Quadrat
Maschinen-Upgrade	– blau, gelb
50 ECM-Fackeln	– hellblau, grünes Quadrat, hellblau, blau
Multi-Missiles Pod	– hellblau, gelb
Megaschiff	– grünes Quadrat, gelb, grünes Quadrat (temporär)
Willkürliche Upgrades	– grüner Stern, grüner Stern, grüner Stern, rot (temporär)
10 ATA-Missiles	– lila, lila
10 Megabomben	– rot, lila, rot
15 Megabomben	– lila, rot, lila, rot
Laser-Upgrade	– rot, rot
Control-Upgrade	– rot, gelb
Schild-Upgrade	– gelb, gelb

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



BRET HART

Eye Rake	Drücke unten, vorne, Punch, oder halte Punch für ca. 3 Sekunden
Somersault Uppercut	Drücke unten, vorne, starker Punch
Running Uppercut	Drücke unten, unten, Punch
Clothesline	Drücke starker Punch beim Rennen
Bulldog Headlock	Halte fest und drücke unten, unten, starker Kick, oder halte starker Punch für ca. 3 Sekunden
Head Slam	Halte fest und drücke unten, vorne, Punch. Drücke weiter Punch, um den Schlag zu wiederholen.
Drop Kick	Halte starker Kick für ca. 3 Sekunden, oder drücke beim Rennen starker Kick
Piledriver	Halte fest und drücke vorne, vorne, starker Punch
Sharpshooter	Wenn dein Gegner liegt, gehe nahe an die Füße heran und drücke dann starker Punch



UNDERTAKER

UNDERTAKER	
Choke Hold	Drücke unten, vorne, Punch
Choke Slam	Dein Gegner sollte im Choke Hold sein, und dann hältst du unten und drückst starker Kick
Grim Reapers	Drücke unten, vorne, Kick
Stun Ghosts	Drücke unten, hinten, Kick
Tombstone Smash	Drücke vorne, vorne, starker Kick. Drücke weiter Kick, um den Schlag zu wiederholen.
Hangman	Halte Punch für ca. 3 Sekunden, oder halte fest und drücke vorne, vorne, starker Punch
Face Slam	Halte fest und drücke unten, unten, Kick
Uppercut	Halte fest und halte dann unten und drücke starker Punch
Tombstone Piledriver	Halte fest und drücke unten, unten, starker Kick



LESER TIPS...

Diesen Monat wurde der Leser-Tip von Robert Karcher eingesandt und besteht aus der Komplettlösung für Blazing Dragons, dem urkomischen Point&Click-Adventure von BMG.



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

BLAZING DRAGONS

Schlafzimmer

Nimm den Gummischwanz Wanner
 Nimm das Erfinderbuch
 Nimm den Jam Jar
 Lauf in die Halle

Halle

Nimm den Kandelaber
 Stell den Besen in das Teetassenregal
 Stell den Kandelaber auf die Kessel
 Leg den Gummischwanz Wanner auf den Kandelaber

**Floras Schlafzimmer**

Nimm die blaue Flasche mit Haarlotion
 Sprich mit Flora
 Fang einen Kuß im Jam Jar

Schlafzimmer des Königs

Nimm die Pfeifenreiniger
 Nimm das Magazin

Schloßeingang

Rede mit dem Drachen im Informationsschalter und erhalte die magische Karte

Karte

Benutze den linken Knopf
 Nimm die magische Bohne

Haus

Gib den Kuß einem Mann, der Fliegen isst, und verwandle ihn in einen Frosch
 Nimm den Frosch

Karte

Sir Blaze oben rechts
 Laß den Frosch frei, und Sir Blaze gibt dir einen Spiegel und macht sich auf den Weg zum Schloß
 Drache in der Mitte links

Sir Gasflamme

Pflanze die magische Bohne unter dem Balkon ein
 Die Bohne wächst, und Sir Gasflamme bemerkt den



König
 Sie geben dir peruanische Kohle

Straßen nach Camalke

Geh in die Arena
 Betritt den Übungsteil
 Schließe die Katapult-Übung ab und heb die Katze auf

Turnier

Leg den Pfeifenreiniger in das Termitennest

Verrücktes Haus

Gib die Haarlotion der Frau, die daraufhin ihr Haar schneidet und auf den Boden fallen läßt
 Nimm das Haar
 Geh ins Haus, leg den Pfeifenreiniger mit den Termiten in das Flötenregister, was Freud mißfällt
 Der Drache entkommt und gibt dir ein Band

Karte

Drache Loungealot
 Nimm die Mistgabel
 Geh den Pfad entlang zum schwarzen Drachen

Schwarzer Drache

Laß die Katze frei, und der Hund jagt sie in den Schwarzen Drachen, der dann den Berg hinab und über Sir Loungealot rennt

Sir Loungealot

Nun bist du ein Gefolgsmann von Sir Loungealot, und der gibt dir Seife für seine Kleidung

Flammenschlafzimmer im Schloß

Wirf das Haar aus dem Fenster, und die Flammen klettern herunter
 Beobachte das Treffen zwischen George, dem

Zauberer und dem Kanzler
 Die Flamme wird von George gefangen
 Der Kanzler nimmt deinen Sack für das Erfinderbuch

Der Raum des Kanzlers

Hol deinen Sack zurück
 Nimm die Stempel vom Tisch

Flammenschlafzimmer

Nimm die Truhe
 Nimm das Geisterkostüm

Bibliothek

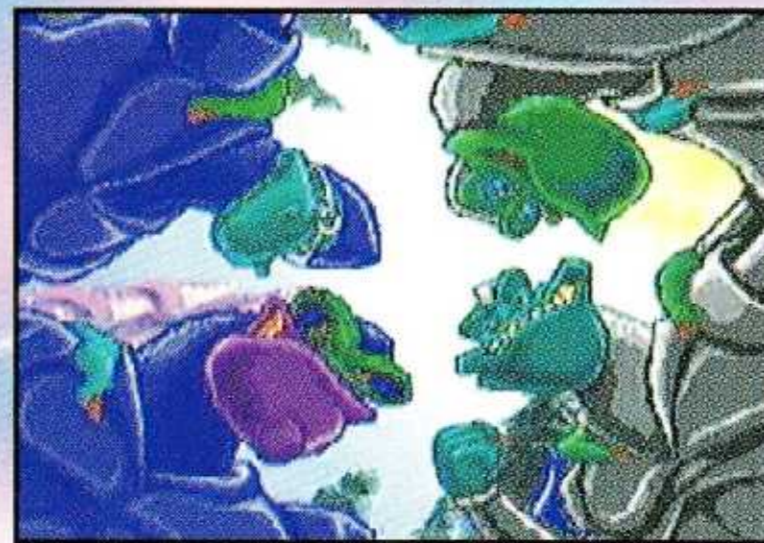
Rede mit Trivet, und er verwandelt dich in eine Prinzessin
 Kehre zurück zu Trivet
 Benutze den Spiegel, um ihn in eine Prinzessin zu verwandeln
 Benutze die Truhe, um ihn einzukleiden
 Zeig ihn dem König

Karte Berge

Karte Straßen
 Leg die Mistgabel Lance the Moles in den Weg
 Nimm die Stelzen und erwähne Eddy Ember

Frau im See

Benutze die Stelzen, um über den Strom zur Waschmaschine zu gelangen
 Nimm die Ruder

**Schwarzer Drachenberg**

Geh den Pfad hinauf zum Gipfel
 Nimm den Knochen

Bibliothek

Rede mit der Bibliothekarin und frage nach einem Buch, woraufhin sie mit dir ins Lager geht
 Nimm den Staubwedel

Straßen

Kitzle den Pizzadrachen mit dem Staubwedel, bis er umfällt
Nimm die Pizzaschaufel



Verrücktes Haus

Rede mit der Frau, die für die Scheren die Haarlotion ausschüttet

Bibliothek

Stemple das Poster mit dem Do-do-Stempel, um die Jagd nach Do-Do zu verbieten
Der Jäger wird verhaftet

Down Town Grim

Betritt den Juke Pub. Nimm den angebotenen Job an. Nimm die Comics vom Tisch im Zentrum, und du nimmst an einem Tanzwettbewerb teil. Gewinne den Wettbewerb, indem du zur richtigen Zeit die richtige Taste drückst.

Down Town Grim

Gib die Cracker dem Cricketspieler, der dann auf einen Drink in den Juice Pub geht

Juice Pub

Bediene die Mönche und nimm einige Backpflaumen

Down Town Grim

Nutze die Kohle an Sir George und schau zu, wie er brennt
Nimm Sir George's Maske
Nimm die Schaufel

Down Town Grim

Geh nach Schloß Grim, der Do-Do ist dort

Schloß Grim

Läute die Glocke, und die Wache antwortet
Sage ihr, daß du eine Lieferung für Sir George hast
Leg die Backpflaumen in die Comics und binde das Paket mit dem karierten Band zu
Gib das Paket der Wache, diese leert den Schloßgraben und legt einen Zitteraal frei
Heb den Aal mit der Salatzeuge auf
Betritt den hinteren Teil des Schlosses



See

Setz den Aal ins Wasser, der Fischer fängt ihn und bekommt einen elektrischen Schlag
Die Frau vom See dankt dir dafür, indem sie am Morgen des Turniers den Wasserfall vor der Höhle des Dilemmas öffnet.

Down Town Grim

Leg die Maske von Sir George in den Mist
Geh nach Schloß Grim

Schloß Grim

Betritt den hinteren Teil vom Schloß und geh ins Badezimmer

Schloß Grim - Badezimmer

Zeig dem blinden Diener Sir Georges Maske
Er legt dir Sir Georges Rüstung an
Er gibt dir eine Flasche Rust-Be-Gone

Zurück in Schloß Grim

Dort wartet ein Hund
Gib ihm den Knochen, er fängt ihn und du nimmst ihn wieder

Schloß Grim - Schloßhof

Schließ das Schloßtor
Steig die Treppe hinunter zu Mervins Labor

Schloß Grim - Mervins Labor

Nimm das Codeblatt von Mervins Tisch

Wald

Benutze das Rust-Be-Gone, um die Ameise aus der Falle zu befreien
Die Ameise gibt dir eine Pfeife, auf die sie hört



Schloß Grim - Schloßhof

Gib das Codeblatt der Wache, die daraufhin den Drachen freiläßt, welcher in das Tor kracht.
Mervin betritt den Hof

Mervins Labor

Wirf den Knochen in die Zelle, der Hund rennt und holt die Schlüssel
Die Flamme ist frei. Du kehrst zum König zurück und mußt die Ritter versammeln

Eingangshalle

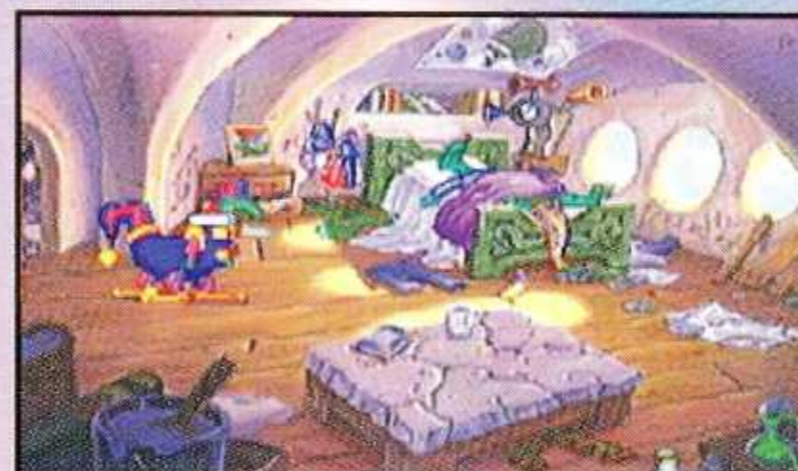
Betrachte die Karte, die Ritter stehen beim Monument

Monument

Die Ritter sind gefangen. Sprich mit ihnen, und sie sagen dir, daß du die Menschen davon abhalten mußt, die Minen anzugreifen. Schau auf die Karte

Minen

Nimm das Amonium-Nitrat-Pulver
Gib die Magazine mit der Rede des Königs dem Kanarienvogel, woraufhin dieser einschlößt und die



Menschen die Minen verlassen können
Nimm die Schlagaxt
Nimm das Canaster



Monument

Geh hinunter durch die Falltür
Benutze die Schlagaxt, um den Holzpflock aus der Holzspindel zu schlagen
Geh in den Juice Pub

Juice Pub

Gib den Holzpflock dem Cricketspieler, der dir seinen Cricketschläger gibt
Geh zum Monument

Monument

Gib den Cricketschläger den Rittern, woraufhin diese freikommen

Flickers Schlafzimmer

Höhle der Dilemmas
Stärketest - rufe die Ameisen, um den Stein zu bewegen
Geschicklichkeitsprüfung - Benutze die Klammern und dreh die Stachelschweine herum
Ein bißchen ängstlich - Benutze erst die Seife und dann das Amonium-Nitrat für die Wolke
Paß auf den gesunden Hasen auf
Wenn du alle vier Prüfungen bestehst, erhältst du einen Würfel Zirkonia

Turnier

Gib den Zirkoniawürfel dem König, er schlägt dich zum Ritter. Nimm dann am Turnier teil und kämpfe gegen Sir Loungealot. Wenn du gewinnst, erscheint der Schwarze Drache, den du zerstören mußt

Königliche Gärten von Camelkat

Zieh das Geisterkostüm über das Holzkreuz neben dem Arenaingang. Damit hast du eine Vogelscheuche, und die Krähen fliegen davon.
Nimm etwas Korn

See

Geh hinüber zur Waschmaschine. Stell sie auf fein ein und trockne das Korn in der Maschine. Leg das Popcorn in das Canaster.

Übungsanlage

Leg das Canaster in das Cat-a-pult und schieße es auf den Schwarzen Drachen. Sir George verwandelt sich in einen Drachen, frißt den König, streckt Mervin nieder und fliegt davon.

Innerhalb von Sir George

Schau auf die Richtungsleuchten und bewege den Hebel auf deine Seite
Benutz den Clicker, und Mervin wird langsamer, bis er ganz stehen bleibt
Benutze die Schere, um das Halteseil zu zerschneiden. Sir George fällt auf den Kanzler.
Schau dir das Ende an

game buster



Immer wenn Ihr vor einer besonders kniffligen Spielaufgabe steht, dann helfen euch unsere Gamebuster-Codes weiter!

CLOCKWORK KNIGHT (EUROPA)

Master Code F6003038 C305
 Unendlich Energie 360438DC 0003
 Unendlich Zeit 060583C8 012D
 Unendlich Leben 360438E5 000F

DEFCON 5 (USA)

Master Code F6000914 C305
 B6002800 0000

Ohne Turm Codes

Unendlich Munition (Version 1) 160E0A90 0014
 Unendlich Munition (Version 2) 160E0A92 0007
 Unendlich Gesundheit 1022A32A 0064
 Kontinuierlich Projektile Level 1 160E0A9A 0000
 Kontinuierlich Projektile Level 2 160E0A9A 0001
 Kontinuierlich Projektile Level 3 160E0A9A 0002

Turm 1 Codes

Unendlich Munition in Turm 1 102365D6 00C8
 Geschütz bleibt kalt in Turm 1 102365DA 0000
 Unendlich Energie in Turm 1 1022A7D2 0000
 Unendlich Raketen in Turm 1 102365DE 0005

Turm 2 Codes

Unendlich Munition in Turm 2 10236612 00C8
 Geschütz bleibt kalt in Turm 2 10236616 0000
 Unendlich Energie in Turm 2 1022A7DA 0000
 Unendlich Raketen in Turm 2 1023661A 0005

Turm 3 Codes

Unendlich Munition in Turm 3 1023664E 00C8
 Geschütz bleibt kalt in Turm 3 10236652 0000
 Unendlich Energie in Turm 3 1022A7E2 0000
 Unendlich Raketen in Turm 3 10236656 0005

Turm 4 Codes

Unendlich Munition in Turm 4 1023668A 00C8
 Geschütz bleibt kalt in Turm 4 1023668E 0000
 Unendlich Energie in Turm 4 1022A7EA 0000
 Unendlich Raketen in Turm 4 10236692 0005

Turm 5 Codes

Unendlich Munition in Turm 5 102366C6 00C8
 Geschütz bleibt kalt in Turm 5 102366CA 0000
 Unendlich Energie in Turm 5 1022A7F2 0000
 Unendlich Raketen in Turm 5 102366CE 0005

Turm 6 Codes

Unendlich Munition in Turm 6 10236702 00C8
 Geschütz bleibt kalt in Turm 6 10236706 0000
 Unendlich Energie in Turm 6 1022A7FA 0000
 Unendlich Raketen in Turm 6 1023670A 0005

WWF-IN YOUR HOUSE (USA)

Master Code F6000914 C305
 B6002800 0000

Unendlich Zeit 16015456 0009
 16015454 0009
 Zeit läuft extrem schnell ab 16015458 0000

Nicht CPU Spieler
 Unendlich Energie P1 16030DE0 0055
 FAKE Unendlich Energie P1 16030DE2 0055
 25% Energie P1 D6030DE0 0055
 16030DE0 0015
 50% Energie P1 D6030DE0 0055
 16030DE0 002A
 75% Energie P1 D6030DE0 0055
 16030DE0 003F
 1-Hit Death P1 D6030DE0 0055
 16030DE0 0001

Keine Energie P1 16030DE0 0000
 1 Treffer füllt COMBO-Meter P1 16030DE6 0018
 COMBO-Meter immer leer P1 16030DE6 0000
 Unendlich Energie P2 16030DE8 0055
 FAKE Unendlich Energie P2 16030DEA 0055
 25% Energie P2 D6030DE8 0055
 16030DE8 0015
 50% Energie P2 D6030DE8 0055
 16030DE8 002A
 75% Energie P2 D6030DE8 0055
 16030DE8 003F
 1-Hit Death P2 D6030DE8 0055
 16030DE8 0001

Keine Energie P2 16030DE8 0000
 1 Treffer füllt COMBO Meter P2 16030DEE 0018
 COMBO-Meter immer leer P2 16030DEE 0000
 Unendlich Energie P3 16030DF0 0055
 FAKE Unendlich Energie P3 16030DF2 0055
 25% Energie P3 D6030DF0 0055
 16030DF0 0015
 50% Energie P3 D6030DF0 0055
 16030DF0 002A
 75% Energie P3 D6030DF0 0055
 16030DF0 003F
 1-Hit Death P3 D6030DF0 0055
 16030DF0 0001

Keine Energie P3 16030DF0 0000
 1 Treffer füllt COMBO-Meter P3 16030DF6 0018
 COMBO-Meter immer leer P3 16030DF6 0000
 Unendlich Energie P4 16030DF8 0055
 FAKE Unendlich Energie P4 16030DFA 0055
 25% Energie P4 D6030DF8 0055
 16030DF8 0015
 50% Energie P4 D6030DF8 0055
 16030DF8 002A
 75% Energie P4 D6030DF8 0055
 16030DF8 003F
 1-Hit Death P4 D6030DF8 0055
 16030DF8 0001

Keine Energie P4 16030DF8 0000
 1 Treffer füllt COMBO-Meter P4 16030DFE 0018

COMBO-Meter immer leer P4 16030DFE 0000

CPU Spieler
 Unendlich Energie CPU1 16030E00 0055
 FAKE Unendlich Energie CPU1 16030E02 0055
 25% Energie CPU1 D6030E00 0055
 16030E00 0015
 50% Energie CPU1 D6030E00 0055
 16030E00 002A
 75% Energie CPU1 D6030E00 0055
 16030E00 003F
 1-Hit Death CPU1 D6030E00 0055
 16030E00 0001

Keine Energie CPU1 16030E00 0000
 1 Treffer füllt COMBO-Meter CPU1 16030E06 0018
 COMBO-Meter immer leer CPU1 16030E06 0000
 Unendlich Energie CPU2 16030E08 0055
 FAKE Unendlich Energie CPU2 16030E0A 0055
 25% Energie CPU2 D6030E08 0055
 16030E08 0015
 50% Energie CPU2 D6030E08 0055
 16030E08 002A
 75% Energie CPU2 D6030E08 0055
 16030E08 003F
 1-Hit Death CPU2 D6030E08 0055
 16030E08 0001

Keine Energie CPU2 16030E08 0000
 1 Treffer füllt COMBO Meter CPU2 16030E0E 0018
 COMBO-Meter immer leer CPU2 16030E0E 0000
 Unendlich Energie CPU3 16030E10 0055
 FAKE Unendlich Energie CPU3 16030E12 0055
 25% Energie CPU3 D6030E10 0055
 16030E10 0015
 50% Energie CPU3 D6030E10 0055
 16030E10 002A
 75% Energie CPU3 D6030E10 0055
 16030E10 003F
 1-Hit Death CPU3 D6030E10 0055
 16030E10 0001

Keine Energie CPU3 16030E10 0000
 1 Treffer füllt COMBO-Meter CPU3 16030E16 0018
 COMBO-Meter immer leer CPU3 16030E16 0000
 Unendlich Energie CPU4 16030E18 0055
 FAKE Unendlich Energie CPU4 16030E1A 0055
 25% Energie CPU4 D6030E18 0055
 16030E18 0015
 50% Energie CPU4 D6030E18 0055
 16030E18 002A
 75% Energie CPU4 D6030E18 0055
 16030E18 003F
 1-Hit Death CPU4 D6030E18 0055
 16030E18 0001

Keine Energie CPU4 16030E18 0000
 1 Treffer füllt COMBO-Meter CPU4 16030E1E 0018
 COMBO-Meter immer leer CPU4 16030E1E 0000

HERC'S ADVENTURE

Hallo, wir befinden uns im antiken Griechenland – ein toller Ort, um dort sein Leben zu verbringen...so war es zumindest, bis Hades, der Gott der Toten, Persephone, die Göttin des Frühlings und des Wachstums, gekidnappt hatte. Nun, da Persephone in der Unterwelt gefangen war, welkte das Getreide dahin, Monster machten das Land unsicher, und das Wasser bekam einen fauligen Geschmack. Zeus, der König der Götter, schickt Hilfe. Drei Helden können die Mission annehmen – der superstarke Hercules, die blitzschnelle Atlanta und der gewitzte Jason – jeder von ihnen ist der Aufgabe gewachsen. Jedenfalls mit etwas Hilfe von den Göttern und von DIR! In der folgenden Lösung ist Hercules der Held, aber die Hinweise lassen sich auch auf die beiden anderen Charaktere anwenden.

Willkommen in Griechenland



Springe von dem Berg herunter. LucasArts hat in dieser Gegend netterweise ein paar Leute plaziert, die dir grundlegende Tips zum Spiel geben. Nimm die Drachme neben dem sitzenden Soldaten und folge dann dem Pfeil, indem du in den

nächsten Bereich springst. Nimm die Schafe und bewerfe die Zyklopen am oberen Bildschirmrand damit. Um einen Zyklopen im Nahkampf zu besiegen, hörst du dir sein Grunzen genau an, denn es signalisiert einen Angriff. Laufe sofort in eine sichere Richtung und setze deine Attacke fort. Wenn du aus der Entfernung angreiffst, beobachtest du seine Bewegungen, während er einen Felsbrocken hochhebt. Manchmal wird dem Zyklopen dabei schwindelig, und er hält für ein paar Momente inne. Nutze diese Gelegenheit für eine schnelle Attacke und ziehe dich dann an einen sicheren Ort zurück. Begib dich an eine andere Stelle, bevor der Felsbrocken dort aufschlägt, wo du dich vorher aufgehalten hast, und setze deinen Angriff fort. Nimm die Gelegenheit wahr, dir die Speere zu schnappen, und werfe sie gegen den Zyklopen – merke dir diese Art des Angriffs, denn sie funktioniert mit den meisten Gegnern hervorragend. Gehe nach Süden und paasiere das „Welcome to Greece“-Schild, um noch mehr Schafe und zwei Ansammlungen von Speeren zu finden, die du als Munition gebrauchen kannst. Bewege dich weiter Richtung Süden, und du findest einen Falken und weitere Schafe. Nun wendest du dich wieder nach Norden und lockst den Zyklopen von der Straße weg, die nach Osten führt. Wenn die Luft rein ist, rennst du an dem Zyklopen vorbei und setzt deinen Weg nach rechts fort. Gehe schnell weiter den Pfad entlang, bis du auf einen weiteren Bürger triffst und noch mehr Speere und Schafe vorfindest. Werfe die Schafe auf den Zyklopen, der hier den Weg nach Osten blockiert. Locke ihn von der Lichtung zum Weg und schlüpfe dann an ihm vorbei. Springe vom Weg hinunter zum unteren Bildschirmrand, um in einen kleinen Bereich mit einem Katapult zu gelangen.

Springe auf das Katapult, um in eine neue Gegend geschleudert zu werden. Nimm den Schlüssel und hebe die Felsbrocken auf, denn unter ihnen findest du zwei Drachmen. Gehe Richtung Süden und springe von der Klippe, um in die



Gegend zurückzukehren, in der du den Falken gefunden hast. Begib dich zurück auf den Weg über dem Katapult. Diesmal gehst du weiter nach Osten, nachdem du den Falken dazu benutzt hast, den Zyklopen abzulenken. Am Ende des Weges

gibt es zwei Ziele neben der verschlossenen Tür. Steuere den Falken, der immer noch aktiv sein sollte, über die beiden Ziele, um noch zwei Drachmen zu bekommen, oder nimm die Hütten und schleudere sie gegen die Ziele.

Benutze den Schlüssel, um die Tür zu öffnen, und bewege dich nach Norden. Nimm das Gyro neben dem Mann und dem Haus. Gehe an dem Schrein vorbei und werfe den Felsbrocken, der die Öffnung im Süden blockiert. Springe nach Süden, um in eine neue Gegend zu gelangen. Nach deinem ersten Gespräch mit Zeus fühlst du dich erst richtig motiviert.

Der Weg nach Lerna

Folge dem Weg durch den Schlamm und am Wasser entlang. Besiege die Skelette, die an der Küste auftauchen. Man erldigt sie leicht im Nahkampf – solange du von ihnen nicht umzingelt wirst. Greife schnell an und gib ihnen keine Chance, sich zu wehren. Eine andere gute Strategie ist, sie einzusammeln und in Stücke zu schlagen.

Nimm die Drachme, die neben dem großen Felsen erscheint. Gehe weiter nach Norden und nimm das Boot, um ein wenig Pfefferatam einzusammeln. Nimm das Gyro neben dem Fischer. Hebe den Felsbrocken hoch, um an noch mehr Speere heranzukommen. Dann folgst du dem Weg, der nach Westen führt; unter dem Bürger findest du weitere Speere. Kehre zu dem Bürger zurück und folge der Abzweigung, die nach Norden führt.

Vernichte die Skelette, die aus dem Schlamm auftauchen, und gehe an dem ausgebrannten Haus vorbei. Werfe den Felsbrocken, der dir den Weg blockiert, zur Seite. Folge dem Weg weiter Richtung Norden, wenn er sich von Dreck in Stein verwandelt. An diesem Punkt erscheint Hades und verspottet dich. Mach Dich auf eine Schlacht mit einer Reihe von Skeletten gefaßt, nachdem er wieder verschwunden ist. Folge dem Weg, wenn er sich nach dem Drachmenschrein und der Höhle wieder in Dreck verwandelt. Marschiere durch den Schlamm Richtung



Osten. Springe auf eine Plattform hoch und werfe den Felsbrocken weg. Springe noch einmal hoch, um auf einen Steinweg zu gelangen, laufe ein kurzes Stück weiter und springe dann nach unten.

Folge dem steinernen Weg nach Westen, und kämpfe dich an den Skeletten vorbei durch das Schlammfeld. Gehe nach Norden und springe, um eine weitere Drachme zu bekommen. Springe zurück ins Schlammfeld und durchquere die Gegend mit den Schädeln und den Knochen. Bewege dich nach Norden und schiebe den Felsbrocken aus dem Weg. Achte auf die halbversunkenen Skelette, die versuchen, nach deinen Füßen zu greifen. Springe nach Norden, um einen Mann zu erreichen, der in einem Dreckfeld gräbt. Töte nicht die Ratte in dieser Gegend, damit rufst du nur noch mehr Skelette herbei.



Folge dem Weg, der zuerst nach Osten und dann nach Norden führt. Laufe und springe an dem Punkt vorbei, an dem sich die Bodenbeschaffenheit von Schmutz in Stein ändert, damit du nicht auf eine zerbröckelnde Stelle trittst, die dich wieder in den Schlammabschnitt zurückführen würde.

Der Weg endet in einem weiteren Dreckfeld, in dem auf der Ostseite ein paar abgestorbene Bäume herumstehen. Besiege die Skelette, die in dieser Gegend auftauchen, bevor du den Steinpfad im Westen des Felds einschlägst. Gehe an dem Drachmenschrein vorbei bis zum Wasserfall. Herc fällt sicher in ein Wasserbecken.

Lerna



Schwimme ans Südufer und klettere aus dem Wasser. In dieser Gegend rennen ein paar Hexen herum. Sie werden deinen Charakter ersticken, wenn sie ihn von hinten zu fassen kriegen. Da sie nicht schwimmen können, empfiehlt es sich also, stets mit dem

Rücken zum Wasser zu stehen. Dann greifst du die Hexen aus der Entfernung an. Nimm das Boot südlich des Wasserbeckens, dort findest du ein wenig Müll. Bewege dich nach Süden und springe in ein weiteres Schlammfeld. Kämpfe dich an den Skeletten vorbei bis zum östlichen Rand des Schlammfelds. Springe nach Norden, um den Schreiber zu erreichen. Er verlangt von dir eine Drachme für das Speichern des Spielstandes. Kehre in das Schlammfeld zurück und springe im Norden wieder hinaus, um die Stadt zu betreten. Verlasse Lerna auf dem Weg nach Norden.

Der kaledonische Eber

Eine Waldnymphe eröffnet das Feuer mit ihrer Kanone, als auf magische Weise zwei Bäume erscheinen und den Weg versperren. Benutze deine Waffe, um die Bäume aus dem Weg zu räumen, aber sei immer bereit, schnell zur Seite zu springen. Die Wucht des Baumes und die herumfliegenden Holzsplitter beim Auseinanderbrechen können sehr schmerzhaft sein. Am besten besiegt man die Waldnymphe im Nahkampf. Schlage andauernd auf sie ein, so daß sie keine Chance hat, zurückzuschießen. Eventuell mußst du den Stumpf, den sie zurückläßt, beiseitewerfen oder darüberspringen, um deinen Weg fortsetzen zu können. Folge dem Weg Richtung Westen, kümmere dich um die magischen Bäume und die Waldnympfen.

Herc erreicht eine Kreuzung mit zwei Wegweisern mit der Aufschrift „Sicherer Tod“ und „Gehe zurück“. Ein riesiger Felsbrocken blockiert den Weg nach Süden, und der Pfad nach Norden setzt sich nach einem kleinen Vorsprung fort. Springe nach Norden und folge dieser Abzweigung. Gehe den schlammigen Weg entlang nach Norden. Hüte dich vor den kleinen Ebern, die in diesem Bereich der Karte immer wieder auftauchen. Betrete die Lichtung, die sich nördlich von zwei weiteren Zeichen mit der Aufschrift „Gefahr“ und „Gehe zurück“ befindet. Besiege die drei Waldnympfen auf der Lichtung und nimm das Gyro, das sich neben der nördlichsten Nymphe befand. Gehe nach Westen und dann an dem „Vorsicht, großer Eber!“-Schild (neben dem Froschlade) nach Süden.

Während du dich an einer Reihe von Schildern entlang nach Süden vorarbeitest, kommst du zu einer breiten Klippe, mit einem nach unten weisenden „Eber“-Schild. Achte auf den kaledonischen Eber, der im Norden und Westen dieser Location auftaucht. Der Eber kann dich mit seinem Blitzatem attackieren, der deinen Charakter aus der Distanz horizontal treffen kann. Drücke schnell mehrmals den Angriffs-Button, wenn der Eber deinen Charakter verschlingt. Wende dann folgende Strategie an: Platziere deinen Charakter auf der Lichtung direkt über der breiten Klippe mit dem „Eber“-Zeichen. Der Eber wird dir nicht



folgen, wenn du von der Klippe abspringst. Bereite deine Speere vor und wende den Blick nach Westen. Feure eine Speersalve ab, wenn der Eber im Westen auftaucht, und springe von der Klippe, um seinen Blitz- und Freßattacken zu entgehen. Halte die Augen wegen der kleinen Eber offen, die auf beiden Seiten aus dem Gebüsch hervorrennen. Wiederhole diese Prozedur, bis der kaledonische Eber besiegt ist und du dir den „A“-Schlüssel holen kannst.

Der Weg nach Elis

Nimm die Eberfallen neben dem Mann, der unter der Klippe kauert. Springe zurück nach oben und erforsche das Heckenlabyrinth im Westen. Ignoriere den Mann, der die Qualitätsspeere verkauft – spare dir dein Geld für wichtigere Items auf. Nimm das Herz und bewege dich im Labyrinth nach Westen und Norden. Gehe durch die Öffnung in den Büschen nördlich des „Elis 3 Meilen“-Zeichens. Töte die Waldnymphe und nimm das Gyro, das sie bewacht hat. Folge dem Elis-Zeichen nach Westen. An einer Stelle mußt du eine Felswand passieren, die sich vor einem Hornissennest befindet. Laufe schnell vorbei und töte jede herumfliegende Hornisse, die in deiner Nähe auftaucht. Springe hoch in den nächsten Bereich und folge dem Pfad, der in Richtung Westen an einer Wand entlang neben dem Wasser verläuft. Springe hinunter und folge dem Weg an dem Drachmenschrein und dem großen Felsen vorbei. Springe nach unten und gehe nach Süden zu einer Weggabelung. Ein breiter, schmutziger Weg führt weiter nach Süden, während ein dunklerer, schmaler Pfad nach Osten und Süden abzweigt. Diese Gegend wird von den stymphalischen Vögeln bewohnt. Sie tauchen sehr schnell auf, deshalb solltest du möglichst rennen, um ihren Attacken zu entgehen. Folge dem breiteren Weg, der nach Süden führt. Herc kommt zu einer weiteren Kreuzung neben einem kleinen Felsblock. Folge der Abzweigung, die weiter nach Süden führt, und springe hinunter, um in die nächste Gegend zu gelangen.

Nimm die Blitzschläge neben dem Felsen, in dem „Zeus was here“ eingeritzt ist. Setze deinen Weg weiter nach Süden fort und betrete am Ende den Tunnel. Marschiere nach Osten und springe hinunter auf eine kleine Plattform, um den Pfefferatem einzusammeln. Kehre zu dem Felsbrocken mit der Inschrift zurück und klettere zu der Kreuzung mit dem kleinen Felsbrocken hoch.

Im nächsten Abschnitt mußt du rennen, um den Vögeln aus dem Weg zu gehen, und gleichzeitig aufpassen, daß du nicht abstürzt. Laufe nach Osten und springe dann an der Stelle mit dem geringen Höhenunterschied hinunter. Gehe weiter und schubse ein paar kleine Felsbrocken aus dem Weg. Folge dem „Pfad“-Wegweiser, der nach Osten deutet. Lasse dich wieder an der flachen Stelle hinunterfallen und springe von der steilen Klippe im Süden. Setze deinen Weg Richtung Süden fort und passiere den kleinen Felsblock. Springe hinunter auf einen Weg, der neben einer Gruppe von Zyklopen verläuft. Renne nach Süden zu der Felswand, die deinen Charakter von den Zyklopen trennt, und betrete am Ende den Tunnel. Nimm auf der kleinen Lichtung die Drachme und laufe zurück nach Norden. Ignoriere den ersten Weg nach Osten, der zu dem Fischer führt. Gehe weiter, passiere die Absprungstelle, über die du diese Gegend betreten hast, bis dein Charakter auf einen Drachmenschrein stößt.

Bewege dich vom Schrein aus leicht nach Osten und nach Süden, um ein kleines „Pfad“-Zeichen zu finden, das nach Südosten weist. Gehe nach Süden unter den Bäumen hindurch und springe hinunter in die Ruinen. Laufe in den südwestlichen Abschnitt dieser Gegend zu den verschlossenen Türen und besiege die nahen Zyklopen. Dann rennst du die Treppe hoch in den nordöstlichen Bereich. Besiege dort oben die Zyklopen und sammle die Drachme neben der Treppe ein. Begib dich auf die gegenüberliegende Seite des oberen Bereichs und nimm das Herz mit. Kehre in den unteren Bereich zurück und schnapp dir den Mathematiker. Trage ihn zu den verschlossenen Türen und lasse ihn fallen. Er wird die Kombination murmeln, mit der man die Türen öffnen kann. Steige auf jedes der goldenen Pedale, bis die auf den Säulen dargestellte Nummer der Kombination entspricht. Betrete den Raum und benutze das Katapult, um auf die Lichtung mit der Drachme neben dem Fischer zurückzukehren.

Folge dem Pfad zu dem Drachenschrein zurück, den du auf deinem Weg zu dem Bereich mit den Zyklopen und dem Mathematiker passiert hast. Springe hoch und sammle die Drachme ein, die auf dem Schrein liegt. Gehe zurück nach Westen und suche den Fischer auf. Nimm die Bomben, die neben ihm liegen. Benutze sie, um die Raubfische im Wasser zu töten. Warte, bis ein paar Fische in Reichweite sind, bevor du die Bombe wirfst, um Munition zu sparen. Nachdem alle Fische eliminiert sind, schwimmst du ans gegenüberliegende Ufer.

Renne an dem Bürger vorbei und begib dich auf die südliche Seite dieser Gegend, die eine Reihe von Säulen enthält. Ein versteckter Tunnel neben dem erhöhten Bereich mit den Zyklopen führt nach Süden. Laufe zum Ende des Tunnels und hol dir den Frostatem. Kehre in den Bereich mit den Säulen zurück, laufe nach Westen und lasse dich in den darunterliegenden Bereich fallen. Bezahle dem Mann zwei Drachmen und gehe Richtung Norden durch den Ausgang. Besiege die beiden Zyklopen auf dem Weg nach Norden und passiere dann zwei Zeichen mit der Aufschrift „Elis“ und „Athen“. Lasse dich nach unten auf einen weiteren Weg fallen und marschiere nach Westen. Laß dich noch einmal fallen, und du findest einen kleinen Strand vor. Springe ins Wasser und schwimme nach Norden.

Elis

Klettere aus dem Wasser und laufe nach Westen an dem Herzschein vorbei nach Elis. Zeus erscheint, um dich in der Stadt willkommen zu heißen. Laufe die erste Treppe hoch, um einen Schreiber zu finden. In Elis hast du die Möglichkeit, eine Menge Drachmen, Speere, Gyros, Speere und Kraft zu sammeln. Zuerst begibst du dich vom Schreiber aus gesehen nach Osten und besuchst Mr. MuscleMan, um ein wenig an Stärke zuzulegen. Nimm die eiserne Kuh beim Colosseum, um eine Drachme zu bekommen. Hebe den Wachposten nordöstlich vom Colosseum auf, um ein paar Speere zu erhalten. Gehe die Stufen nördlich vom Schreiber hoch und begib dich nach Südwesten zu dem Mann, der neben dem Stand steht. Hebe den Stand auf, um eine weitere



Drachme zu bekommen. Trage den Stand zurück zur Treppe und werfe ihn auf die Soldaten, die von Süden her auftauchen. Marschiere nach Süden die Treppe hinunter zu dem sitzenden Soldaten. Hebe den Wachposten in unmittelbarer Nähe auf, dann findest du noch mehr Speere. Laufe nach Osten an dem Gyros-Verkäufer vorbei. Kämpfe dir den Weg zum Strand frei und springe ins Wasser. Schwimme nach Süden zum nächsten Strand und springe nach oben auf den Weg. Laufe in westlicher Richtung weiter und dann nach Süden, bis sich die Musik ändert. Laufe zurück, um nach Elis zurückzukehren, und wiederhole die Prozedur, indem du noch einmal Mr. MuscleMan aufsuchst. Baue die Stärke deines Charakters auf über 200 auf, bevor du Elis wieder verläßt.

Soldaten lassen sich leicht aus der Entfernung besiegen. Man kann sie sogar treffen, wenn sie nicht mehr auf dem Bildschirm zu sehen sind. Man kann sie auch einfach hochheben und zur Seite werfen. Steige auf die Matte, um mit Hera zu sprechen. Sie bittet deinen Charakter, eine Kuh zurückzubringen, die sich momentan in Sparta befindet. Bevor du Elis verläßt, triffst du beide Ziele östlich des Kolosseums, um noch zwei Drachmen einsacken zu können.

Es befinden sich zwei weitere Ziele im Wasser in der nordwestlichen Ecke und im Westend der Stadt, an denen du noch mehr Boni abgreifen kannst. Kehre zum Herzschein zurück und sammle den Bonus ein, nachdem du alle Objekte aufgehoben und die Ziele getroffen hast.



Der Weg nach Sparta

Verlasse Elis durch den südlichen Ausgang. Folge dem Weg nach Süden und begib dich auf die westliche Seite des einsamen Felsens beim Südausgang. Begib dich unter die Bäume und kämpfe dir deinen Weg durch die Soldaten zum Drachenschrein vor. Kehre zu dem Felsen zurück und bewege dich nach Süden und dann nach Osten. Bleibe in südlicher Richtung in Bewegung und meide die marschierenden Soldaten. Hebe das einsame Wachhaus neben der Mauer auf, um ein paar Speere zu bekommen. Bewege dich weiter Richtung Süden, dann nach Osten und betrete die Stadt.

Sparta

Kämpfe dir den Weg durch die Stadt frei, indem du die Wachposten und Läden auf die Wachen in den oberen Regionen wirfst. In der Nähe der südöstlichen Ecke des Orts



gibt es ein Ziel, bei dem es eine Drachme zu gewinnen gibt. Spüre in der Stadt den Bombenverkäufer auf. Von dort aus rennst du nach Süden, Westen und Norden, um die Treppe in den oberen Level zu erreichen. Laufe die Treppe hoch und beseitige die Wache in der

nordwestlichen Ecke der Mauer. Nimm den Falken, der sich neben ihm befindet, und gehe dann einen schmalen Weg entlang nach Süden. Kämpfe dich bis zum Ende des Ganges vor und hole dir das Gyro. Kehre zur Treppe zurück und wende dich nach Westen. Der Mann, der um 80 Speere bittet, gibt dir ein Gyro, wenn du ihn bezahlst. Von hier aus wanderst du nach Süden und kämpfst dich nach Osten an den Wachen an der Wand vorbei. Triff ihre Seile, damit sie herabstürzen, bevor sie oben ankommen. Erledige den toughen Wächter, um einen Schlüssel zu bekommen. Tougher Wächter können eine Menge Schläge einstecken und kommen immer wieder zurück, um noch eine übergeben zu bekommen. Sei darauf gefaßt, daß du sie mehrmals besiegen mußt, bis sie endgültig ausgeschaltet sind. Benutze den Schlüssel, um die Tür in der nördlichen Wand dieses



Abschnitts zu öffnen. Klettere die Stufen runter zum Kuhstall. Wahrscheinlich hat ein tougher Wächter einen Teil der Wand neben Betsys Stall eingerissen. Betrete den Stall und nimm den Schlüssel. Im Süden von Betsys Stall triffst du auf einen weiteren toughen



Wächter. Gestatte es ihm, dich in die Ställe zurückzujagen. Gehe nach Westen und öffne die Tür neben dem sich ausruhenden Stalljungen. Marschiere nach Norden und laß dich von dem toughen Wächter verfolgen. Laß ihn die Mauern einreißen, damit er sich von Abschnitt zu Abschnitt weiterbewegen kann. Versuche, an den Schlüssel neben Betsys Stall heranzukommen. Die Wächter sollen die nördliche Wand dieses Raums niederreißen. Verlasse die Ställe und besiege den toughen Wächter. Gehe zurück in die Ställe und befreie Io. Hebe sie hoch und trage sie durch die Öffnung in der Nordwand nach draußen.

Rückkehr nach Elis

Besiege die Wächter in diesem Bereich und hebe den kleinen Felsbrocken hoch, um eine Hantel zu finden.



Benutze den Felsbrocken, um das Ziel in diesem Abschnitt zu treffen, das dir einen weiteren Bonus verschafft. Hebe Io wieder auf und trage sie zurück durch Sparta, und zwar auf dem selben Weg, auf dem du die Stadt betreten hast. Passiere die Soldaten und lasse Io nur fallen, wenn sich ein Kampf nicht vermeiden läßt. Hades erscheint mit einer Warnung, kurz bevor du Elis betrittst.

Elis



Trage Io zurück zu Hera. Sie belohnt deinen Charakter mit einem „H“-Schlüssel. Kämpfe dich an den Soldaten vorbei, die den Weg nach Norden zum Strand bewachen.

Circes Insel

Schwimme nach Nordwesten, um die Insel zu finden. Besiege die Zyklopen und nimm den Zaubertrank neben dem Zeichen. Falls nötig, kannst du dir für je eine Drachme noch mehr Zaubertränke besorgen. Blitzschläge und Felsatem befinden sich hinter der verschlossenen Tür. Schwimme zurück nach Elis. Zeus erscheint auf dem Weg zurück in die Stadt, um deinem Charakter ein paar Tips zu geben, wie er an Schlüssel herankommt. Verlasse Elis, indem du vom Gyro-Verkäufer aus nach Osten gehst und ins Wasser springst. Schwimme nach Süden zum nächsten Strand und springe dann hoch, um auf den Weg zurückzukehren.

Rückkehr nach Lerna

Folge dem Weg nach Süden und dann nach Osten, wenn er sich wieder in Schlamm zurückverwandelt. Springe hoch und laufe wieder nach Osten, um zu den beiden Schildern mit der Aufschrift „Elis“ bzw. „Athen“ zurückzukehren. Besiege beide Zyklopen im nächsten Abschnitt und gehe dann beim „Path“-Zeichen Richtung Süden durch den Tunnel. Laufe nach Norden, an den Zyklopen vorbei, die im oberen Bereich des nächsten Abschnitts gefangen sind. Nimm die Bomben neben dem Wasser und benutze sie, um die Raubfische zu töten. Schwimme nach Norden, um wieder zu dem Fischer zu gelangen. Nimm den Weg, der zurück zu Lerna führt. Denke daran, an den stymphalischen Vögeln vorbeizurennen und nicht vom Weg abzukommen. Vergiß auch nicht den großen Felsbrocken, der sich südlich des Drachmenschreins befunden hat. Nun ist dein Charakter stark genug, um ihn hochzuheben. Du bekommst dafür insgesamt zwei Drachmen – einer liegt unter dem Fels, der andere auf dem Schrein. Folge dem versteckten Pfad unter den Bäumen nach Osten. Die Abkürzung führt zu einem Katapult neben einem Weg, der von einem großen Felsbrocken blockiert wird. Wenn man das Katapult benutzt, schleudert es deinen Charakter zurück zum Froschlade. Statt diesen Weg zu nehmen, bewegst du den großen Felsbrocken, der die Höhle blockiert. Betrete die Höhle und marschiere nach Norden. Folge dem nördlichen Weg, wenn sich die Höhle aufteilt. Steige in das magische Becken, um deinen Charakter zu heilen. Folge dem südlichen Pfad, um das vorher unerreichbare Hornissennest aufzusuchen. Benutze den magischen



Trank, um dich in ein Schwein zu verwandeln, das die Blitzschläge und den Herzschrein erreichen kann. Pandoras Box kann man sich nur holen, wenn man die Höhle über die nördliche Route betreten hat. Diese beginnt östlich des Beckens

mit dem Wasserfall auf dem Weg nach Athen. Folge dem Weg, an dessen Anfang sich eine Grube mit Stacheln befindet. Verlasse die Höhle durch den Eingang neben dem Katapult. Benutze das Katapult, um zum Froschlade zurückzukehren. Marschiere nach Osten bis zu der Lichtung mit den Waldnymphen. Folge dem schmalen Pfad nach Norden, der an einer der Nymphen vorbeiführt. Unterwegs besiegst du eine weitere Nymphe, damit du deinen Weg fortsetzen kannst. Sprich mit den Wachen und benutze den A-Schlüssel, um die Tür zu dem Katapult zu öffnen. Mit Hilfe des Katapults läßt du dich in den nächsten Abschnitt schleudern.

Der Weg nach Athen

Beseitige die Soldaten in diesem Bereich. Werfe einen Soldaten auf das Ziel im Westen, um eine Drachme einzusammeln. Mit dem Katapult kommst du in den nächsten Bereich. Nimm das Gyro auf der Lichtung mit und kämpfe dich an den Soldaten vorbei nach Norden. Springe hoch und schlüpfe durch die Öffnung. Gehe um die Ecke nach Westen und dann nach Süden, um unter einem Busch ein paar versteckte Speere zu finden. Anschließend folgst du dem Weg nach Osten und dann nach Norden. Kämpfe dich an den Soldaten vorbei und springe hoch, um den steinernen Weg zu erreichen. Gehe dort nach Westen und durch die Öffnung, dann weiter nach Westen, bis du einen Soldaten triffst, der neben einem Felsbrocken sitzt. Werfe den Brocken zur Seite und gehe Richtung Osten am Wasser entlang. Laufe hoch zu den Waldnymphen und schaff' sie dir schnell vom Hals. Gehe auf dem Weg weiter und hol dir die Drachme, die du neben einer weiteren Nymphe findest. Am Ende erreichst du den Rand des Wassers – springe auf den quadratischen Felsen, der über dem Wasser hängt. Springe nach Westen von Stein zu Stein, um den Stadtrand von Athen zu erreichen.



Athen

Kümmere dich um den Soldaten und die Baumnymphen, die auf dem Weg zur Stadt herumlungern. Springe von Plattform zu Plattform, um den Wasserfall zu überqueren. Töte schnell die Hornissen, die auf der letzten Plattform umherschwirren, bevor du zu dem Weg hinüberspringst. Passiere den Bienenstock und kämpfe dich an den Soldaten vorbei bis zur Lichtung, bevor noch mehr Hornissen auftauchen. Springe hinunter und laufe weiter nach vorne. Werfe den ersten großen Felsblock zur Seite und den nächsten direkt auf den Soldaten, der in östlicher Richtung steht. Springe hoch und laufe nach Osten. Hebe schnell den Felsblock auf und werfe ihn auf die Zyklopen. Renne nach Süden, um weitere Felsen und Häuser zu finden, die du auf ihn werfen kannst. Folge dem Pfad, der in der nordwestlichen Ecke dieses Abschnitts beginnt. Kämpfe dich an den Soldaten vorbei und bewege dich nach Norden am Stadtrand entlang. Der Schreiber an diesem Ort wird deine Fortschritte im Spiel gegen zwei Drachmen für die Nachwelt festhalten. Mr. Tough Guy bessert außerdem für drei Drachmen deinen Gesundheitszustand wieder auf.



Der Weg zu Poseidon

Vom Schreiber in Athen aus gehst du nach Süden und Westen und springst hoch, um ein kleines Fort und Zyklopen zu erreichen. Folge dem Weg, den dir das „Poseidon“-Schild zeigt, bis du zu einem Bürger kommst, der deinen Charakter darüber informiert, daß die Minoer seine Stadt zerstört hätten.



Sammle ihn ein und kümmere dich um die beiden minoischen Wachen, die mit Fässern um sich werfen. Wenn du mit deiner Attacke zwischen sie gehst, kannst du sie vielleicht beide mit einem einzigen Schlag erwischen. Laufe nach Süden, dann nach Westen und gehe durch die verschlossene „H“-Tür. Klettere die Stufen nach Osten hoch und benutze das Katapult. Steige von dem Turm hinunter zum Pier und nimm die Bomben. Hüpf von Faß zu Faß über die Raubfische hinweg, um zu dem Dock zu gelangen, das zwischen den beiden minoischen Booten verläuft. Springe auf das Dock und laufe nach Westen, um in einen anderen Stadtteil zu gelangen. Steige die Treppe hoch und hebe den Stand ganz im Westen auf, um einen Zaubertrank zu finden. Laufe in den nördlichen Bereich dieses Abschnitts, klettere die Stufen hoch und hebe den Stand auf – du findest dort einige Dreizacke. Neben der Treppe befindet sich ein weiteres Dock; folge ihm bis ans östliche Ende. Benutze die Bomben, um dich der Fische im Wasser zu entledigen. Neben dem umgeworfenen Wagen findest du eine Drachme. Töte den minoischen Wächter am Eingang zu Poseidons Tempel.

Poseidon

Poseidon erscheint und bittet deinen Charakter, ihm den Kopf des Minotaurus als Gegenleistung für einen Zauberschlüssel zu bringen. Begib dich zu dem kurzen Pier südlich von Poseidons Tempel. Springe auf den Thunfisch, der am Ende wartet – er bringt deinen Charakter sicher nach Kreta.

Kreta



Springe vom Thunfisch ab und sprich mit dem Stadtbewohner. Gehe schnell durch die Tür im Osten, bevor aus dem nahegelegenen Nest zu viele Hornissen herbeischwirren. Springe an der Tür nach Süden, um den Fallen aus dem Weg zu gehen, die Stacheln durch den Boden bohren. Betrete das Labyrinth des Minotaurus und meide die blauen Quadrate. Diese lösen verschiedene Fallen aus, wie z. B. Feuerbälle, rollende Stacheln und rotierende Schläger. Begib dich in den nordwestlichen Bereich des Labyrinths, um eine Drachme und den Minotaurus zu finden.

Minotaurus

Der Minotaurus schiebt eine Wand mit Stacheln direkt auf deinen Charakter zu. Springe oder laufe schnell aus dem Weg. Im ganzen Labyrinth gibt es eine ganze Reihe solcher Mauer-Abschnitte. Der Minotaurus ist durchaus ein ernstzunehmender Gegner. All deine Waffen bewirken bei ihm nur einen einzigen Schadenspunkt. Um den Minotaurus zu besiegen, mußt du durch das Labyrinth rennen und sowohl seinen Attacken als auch den gestachelten Wänden ausweichen und außerdem noch vermeiden, in irgendwelche Sackgassen zu laufen. Warte darauf, daß er seine Axt gegen deinen Charakter wirft. Schnapp dir die Axt schnell, bevor er es tun kann, und werfe sie auf ihn, um 28 Schadenspunkte bei ihm zu erzielen. Du kannst den Minotaurus auch aus sicherer Entfernung mit Müll zu bewerfen. Mit einer Kombination aus beiden Angriffsarten schaffst du es schließlich, den Minotaurus zu Fall zu bringen. Dein Charakter sammelt nun einen „H“-Schlüssel und den Kopf des Minotaurus ein. An verschiedenen Plätzen im Labyrinth sind ein paar nützliche Items verborgen: Im Westteil findet man ein Gyro neben einer flammenden Urne, nachdem man eine Stachelfalle auf dem Boden passiert hat. In der südwestlichen Ecke des Labyrinths befinden sich Eberfallen. Benutze den „H“-Schlüssel nicht, um die Tür im nordwestlichen Teil des Labyrinths zu öffnen. Wir kehren hierher später zurück, nachdem wir einige der notwendigen Paßwörter bekommen haben. Schließe mit

dem „H“-Schlüssel stattdessen die Tür im südöstlichen Teil auf. Hier befinden sich vier Gefängniszellen. Nimm den „H“-Schlüssel aus dem Gang mit. Es bringt nichts, den Gefangenen freizulassen, der „Don't forget about me“ sagt. In den anderen beiden verschlossenen Zellen gibt's ein Gyro und eine Drachme. In diesem Moment hat es wenig Sinn, diese Items zu holen, außer dein Charakter hat ein paar normale Reserveschlüssel dabei. Benutze den „H“-Schlüssel, um die Zelle im Nordosten aufzuschließen, die einen Gefangenen enthält. Verlasse das Labyrinth durch den Ausgang, den er gegraben hat.

Kreta

Nimm das Gyro, das auf dem Weg liegt, und gehe bis zu einem weiteren Abgrund. Springe hoch und gehe an dem Drachmenschein vorbei. Nimm den Felsbrocken und benutze ihn, um den Soldaten nördlich des Schreins zu besiegen. Hinter der steinernen Gartenlaube sind Speere versteckt, und unter dem Faß liegen ein paar Bomben. Nimm die Soldaten auf dem Holzweg und werfe sie auf den einzelnen Soldaten, der auf der Plattform im Osten steht. Kehre zu dem Schrein zurück, nachdem du den Soldaten besiegt hast, um dir die Drachme zu holen. Kehre auf den Pfad zurück und bahne dir den Weg durch die Soldaten. Gehe bis zum Ende weiter und hebe den Gefangenenkäfig hoch, um an den Zaubertrank heranzukommen. Betrete den Aufzug und feure eine Waffe Richtung Westen ab, um das Ziel zu treffen. Springe aus dem Aufzug heraus und nimm das Gyro mit. Benutze den Aufzug, um in den oberen Bereich zurückzukehren, und betrete den Tunnel, in dem du auf einen weiteren Holzweg stößt. Gehe bis zu dessen westlichem Ende, wo du noch einen Zaubertrank und ein Gyro findest, das unter einem Faß versteckt ist. Begib dich wieder auf den Weg und gehe nach ganz Süden, um etwas Müll einzusammeln. Marschiere nach Norden, bis der Weg in einem großen, offenen Bereich endet. Besiege die Soldaten und nimm die Drachmen, die unter dem steinernen Gartenhaus und unter dem Faß versteckt sind. Gehe zurück nach Süden und wende dich an der ersten Kreuzung nach Westen, bis auch dieser Weg wieder endet. Ignoriere den Soldaten, der dich um zwei Drachmen bittet, damit der Ausgang zum Vorschein kommt.

Der Weg zu Talos

Begib dich unter die Büsche westlich des Ausgangs, denn dort findest du einen versteckten Weg. Gehe auf ihm nach Norden, springe auf die Plattform und nimm die Steine, die unter der Gartenlaube am nördlichen Ende versteckt sind. Kehre auf den Pfad zurück und folge ihm nach Westen, bis du zu einem Müllhaufen und einem Tunnel gelangst. Benutze einen Zaubertrank, um dich in ein Schwein zu verwandeln. Schlüpf durch den engen Tunnel, um in den abgeschlossenen Raum zu gelangen. Nimm den Schlüssel und sperre damit die Tür auf. Folge dem Weg bis zu einem Mann, der beim Strand Frostatem gegen Speere verkauft. Kehre auf den Weg zurück und springe auf die Plattform, um den Weg zu finden, der zu Talos' Arena führt.

Talos

Unter Ralphs Statue ist ein Gyro versteckt, und unter der Statue von Bob in der Arena liegt eine Drachme. Nimm beides mit, bevor du dich auf den Weg zur nördlichen Mauer machst. An dieser Stelle springt Talos von seinem Podest und macht Jagd auf deinen Charakter. Solange seine Rüstung intakt ist, nimmt Talos keinen Schaden. Werfe eine Bombe auf ihn, bis er sich bückt und ein Ziel freigibt. Dies ist der Moment, in dem er am verwundbarsten ist. Attackiere ihn schnell mit einer beliebigen Waffe, bis sein Panzer zum Normalzustand zurückgekehrt ist. Manchmal wirft Talos seine eigenen Bomben auf deinen Charakter. Gehe schnell aus dem Weg und erwidere die Attacken mit deinen Bomben, bis er auf sein Schwert zurückgreift. Es kann sein, daß er auf sein Podest springt.

Wirf wieder Bomben auf ihn, bis er wieder nach unten springt. Ein Lockvogel könnte nützlich sein, um den Schaden durch seine Bomben zu reduzieren. Nachdem er besiegt ist, erscheinen ein „D“-Schlüssel und ein paar Drachmen.

Der Weg nach Ägypten

Benutze den „D“-Schlüssel, um die Tür neben Talos' Sockel zu öffnen, und folge dem Pfad. Heb' den Felsblock hoch, um noch eine Drachme zu finden. Spring' am Steilhang hinunter auf den Strand. Spring' ins Wasser und schwimme nach Osten zu einer kleinen Insel. Laufe zum Ostende und wirf Bomben, bis alle fleischfressenden Fische tot sind. Schwimm nach Osten, dann nach Süden zu einer sandigen Halbinsel.

Paß auf die Wassernymphe auf. Ihre Blasen können deinem Helden folgen. Du kannst auf die Blasen springen, um sie platzen zu lassen, bevor sie dich verletzen können. Von Zeit zu Zeit kann dein Held auch um eine Ecke auf eine Wand laufen, um die Blasen zu zerstören. Die beste Strategie ist, so schnell wie möglich aus der Reichweite der Nymphe zu kommen. Folge der Halbinsel nach Süden, um Ägypten zu betreten.

Ägypten

In dieser Gegend laufen Aliens Amok. Sie sind mit Strahlenwaffen ausgerüstet, die aus der Entfernung ziemlichen Schaden anrichten können. Glücklicherweise können die Aliens selbst keinen großen Schaden überstehen. Weil sie nicht schräg feuern können, solltest du deinen Helden so in Position bringen, daß er sie angreifen kann. Außerdem kommt dir zugute, daß sie, wenn sie erst einmal das Feuer eröffnet haben, in der gleichen Position verharren müssen, bis ihre Strahlenwaffen vollkommen entladen sind. Um die Sache interessanter zu machen, fegen Wirbelwinde über diesen Teil der Welt. Sie sind unverwundbar gegenüber allen Angriffen und können deinen Helden durch die Luft werfen, wenn er sich ihnen zu nahekommmt. Sie können auch Felsblöcke und kleine Steine in deine Richtung schleudern. Glücklicherweise sind sie leicht zu umgehen. Schalte die Aliens im Süden der Halbinsel aus. Eine fliegende Untertasse setzt weitere Aliens in dieser Gegend ab. Warte, bis sie aufhört sich zu bewegen, und postiere dich darunter. Greif' schnell an und laufe aus dem Weg, wenn sie verschwindet. Wiederhole diesen Angriff, bis die Untertasse zerstört ist. Betrete die Stadt und besuche Mr. Muscle Man. Bezahle zwei Drachmen, um deine Stärke zu erhöhen, damit du das sehr schwere Gewicht neben ihm hochheben kannst. Nimm den Stein-Atem darunter und gehe nach Süden durch die Öffnung in den Säulen. Gehe nach Osten, und dann nach Norden, dem Strand entlang, wo du einen Mann findest, der für acht Drachmen Strahlenwaffen verkauft. Kauf nichts von ihm, wenn du keinen ausreichenden Goldvorrat hast. Eine Strahlenwaffe kann zu einer späteren Zeit in dieser Gegend gefunden werden. Laufe weiter nach Norden und schwimme zur nächsten Insel in dieser Richtung. Der Schreiber an dieser Stelle speichert dein Spiel für drei Drachmen. Kehre zur Öffnung in den Säulen im Süden von Mr. Muscle Man zurück. Bewege dich schnell nach links und zerstöre die Alien-Kamera. Drei springende Roboter erscheinen, wenn die Kamera aufblitzt. Die Roboter werden deinem Helden nicht ins Wasser folgen. Tritt durch die Öffnung, die durch die Kamera blockiert wurde. Gehe von dem Einwohner aus nach Westen, um einige Speere zu finden. Begib dich zu der offenen Fläche im Süden und schalte die Aliens aus. Vernichte auch ihre Ausrüstung aus sicherer Entfernung, um die austretenden Flammen zu vermeiden. Achte auf die Frau, die dir im Tausch für einen Lippenstift ihre Hilfe anbietet. Obwohl sie im Moment nicht von Wichtigkeit ist, werden wir zu einem späteren Zeitpunkt zu ihr zurückkehren. Begib dich von der Frau aus direkt nach Süden, wo du einen geheimen Tunnel findest, der zu einer

Strahlenwaffe führt. Kehre zum Hauptteil zurück und bewege dich nach Westen zu einer Gruppe von gelben Backsteinen. Geh an den Steinen entlang nach Süden zu einem versteckten Tunnel, der zu einem Raum mit Speeren und einer Drachme führt. Kehre zum Hauptteil zurück. Ein weiterer versteckter Tunnel befindet sich südlich der anderen Gruppe gelber Backsteine im Ostteil von dieser Gegend. Jedoch ist der Tunnel gegenwärtig noch durch ein Tor verschlossen, welches zu einem späteren Zeitpunkt geöffnet wird. Begib dich zum Ostende dieser Gegend und laufe nach Norden. Zerstöre die Aliens vor der Plattform, um zum nächsten Teil hinaufzugelangen. Spring jetzt noch nicht auf die Plattform. Spring ins Wasser im Westen und schwimme zu dem Schrein im Nordwesten. Sammle die Blitze ein und kehre dann zur Plattform zurück. Spring hinauf und schubse den großen Felsblock aus dem Weg. Geh nach Norden und folge dem Pfad. Lauf an den zwei Wirbelwinden vorbei und räume den Felsblock weg, der den Pfad blockiert. Der Pfad endet bei einem Strand. Benutze die Bomben, um die fleischfressenden Fische zu töten, die in der Nähe des Ufers schwimmen.

Die Inseln

Schwimm über das Wasser, um die Insel im Westen zu erreichen. Lauf' an dem Wirbelwind vorbei und springe auf die Plattform, um zu einer Fläche mit einem sehr schweren Gewicht zu gelangen. Nimm den Schlüssel, der sich darunter befindet. Dies ist noch ein Teil des Spieles, in dem du eine große Zahl von Dingen sammeln kannst – in diesem Fall Schlüssel. Schwimm einfach wieder nach Osten und dann nach Süden, bis die Musik sich ändert. Kehre dann zum Gewicht zurück, um noch einen Schlüssel zu finden. Dein Held sollte in der Lage sein, nach Westen an den Fischen vorbeizuschwimmen. Eine Bombe wirst du wahrscheinlich brauchen, um den Weg nach Osten freizumachen. Insgesamt neun Schlüssel kannst du mit diesem Trick sammeln. Nachdem du genügend Schlüssel gesammelt hast, springst du auf die Fässer im Wasser im Westen, um das Boot zu erreichen. Schalte den Soldaten aus und spring in den nach oben fahrenden Fahrstuhl. Sammle oben die Speere ein und erkämpfe dir den Weg nach Westen über die Holzbrücke. Nimm die Drachme und den Falken von der nächsten Fläche und erledige die Soldaten. Spring über den steilen Felshang nach Süden. Wandere nach Westen, dann nach Norden an dem verschlossenen Raum vorbei, zu dem man einen „P“-Schlüssel benötigt. Erkämpf' dir den Weg zum Nordende der Insel, dann spring über den schmalen Wasserstreifen zur nächsten Fläche. Es gibt noch einen weiteren Weg, der aus dieser Gegend herausführt. Spring auf das Baumfloß am Westende dieser Insel und warte auf das nächste Floß, das erscheint. Spring auf das Floß und reise damit zu der Insel im Westen. Ein Katapult nach Sparta befindet sich hier hinter einer abgeschlossenen „H“-Tür. Ignoriere diese Strecke erstmal und begib dich zu der Insel nördlich der abgeschlossenen „P“-Tür. Spring auf die Plattform und benutze das Katapult, um die nächste Insel zu erreichen. Spaziere nach Südwesten, an dem Mann, der Gyros sucht, vorbei, und schalte die Wassernymphen aus. Folge dem „Essen“-Zeichen und schwimm nach Westen, wo du eine quadratische Insel mit einer einzelnen Palme am Südende findest. Bewege dich zur nordwestlichen Ecke der Insel und spring auf das Floß. Warte, bis das nächste Floß nach Norden erscheint, und benutze es, um zu einem kleinen Strand mit einem sehr schweren Gewicht zu reisen. Heb' das Gewicht hoch und sammle einige Dreizacke und einen magischen Trank ein. Kehre zur quadratischen Insel zurück. Schwimm über den kurzen Kanal von Wasser nach Süden. Herc findet dort eine weitere quadratische Insel mit einer einzelnen Palme am Südende. Merk dir, daß sich auf dieser Insel eine Linie von Fässern befindet, welche nach Osten führen. Schwimm zur Insel direkt westlich. Benutze einen Schlüssel, um die Tür zu öffnen, und finde dort einen Händler, der für eine Drachme Gyros verkauft. Decke dich mit Gyros ein und kehre auf die Insel mit dem Mann, der nach Gyros sucht, zurück.

Der Mann wird die Tür mit dem Fragezeichen im Tausch für Gyros aufschließen. Trete durch die Tür, um die Nordseite von der Insel zu erreichen. Überquere das Wasser im Nordwesten, um zu einer kleinen Insel mit zwei Wirbelwinden zu gelangen.



Schwimm nach Norden zur nächsten Insel und besiege den Lamia. Benutze einen Schlüssel, um den Raum aufzuschließen. Wenn du es dir leisten kannst, tausche für Gyros ein Evil Taboo ein. Dies ist eine der wenigen Waffen, um

sich den Dieb vom Hals zu schaffen, dem du später im Spiel begegnen wirst. Spaziere zum anderen Ende von der Insel und benutze das Katapult. Herc landet in einem abgesperrten Raum mit zwei Lamias. Benutze eine mächtige Waffe wie das Strahlengewehr oder das Evil Taboo, um sie schnell zu besiegen. Sammle den "H"- und den "P"-Schlüssel in diesem Raum ein. Benutze den "H"-Schlüssel, um die Tür zu öffnen, und springe über den steilen Felshang nach Süden. Springe nach Südwesten von Floß zu Floß, um zu der Insel mit der offenen Fragezeichen-Tür zu kommen. Kehre zur quadratischen Insel neben der Linie von Fässern zurück. Spring über die Fässer zu einem Katapult auf einem Boot. Spring vom Boot, lande auf der Insel im Norden und sammle eine Drachme auf. Kehre zum Boot zurück und benutze das Katapult. Dein Held landet auf einer erhöhten Plattform mit einer Drachme und Soldaten. Spring über den steilen Felshang im Süden und hol dir die Bomben. Benutze die Plattform im Osten, um zum nächsten Teil zu springen. Besiege die Soldaten und merk' dir, daß die Wache eine Parole benötigt, um die Zugbrücke herunterzulassen. Begib dich nach Süden und benutze das Katapult, um zu einem Floß neben einer Zielscheibe zu fliegen. Schwimm nach Westen zur großen Insel und lauf dann nach Süden zu dem Raum mit der abgeschlossenen "P"-Tür. Schließ die Tür auf, nimm den Lippenstift und rede mit der Wache. Sie informiert Herc, daß die Parole in Ägypten zu finden ist.

Der Weg nach Ägypten

Folge dem Pfad nach Ägypten, indem du dich erst nach Osten und dann nach Süden bewegst. Achte darauf, daß du eine Drachme aus dem Schrein holen kannst, der in der Nähe der Gegend steht, wo dein Held die Schlüssel unter dem sehr schweren Gewicht hervorgeholt hat. Kehre zur Fläche mit der Frau zurück, die dir versprochen hat, dir im Tausch für den Lippenstift zu helfen. Denk daran, die nützlichen Dinge in dieser Gegend einzusammeln, die seit deinem letzten Besuch wieder erschienen sind. Gib der Frau den Lippenstift und geh' dann zu dem geheimen Tunnel, der vorher von einer Tür verschlossen war. Sammle den Blitz, das Paßwort und Drachmen aus der versteckten Fläche. Kehre zur Insel mit der Wache, die nach der Parole für die Zugbrücke gefragt hat, zurück. Denk daran, alle wichtigen Dinge einzusammeln, die inzwischen wieder aufgetaucht sind.

Inseln

Gib der Wache die Parole und überquere die Brücke zur nächsten Insel. Räume das sehr schwere Gewicht aus dem Weg und spring von der Plattform im südöstlichen Ecke. Benutze die paar Flöße im Nordosten, um einen Tunnel zu erreichen. Betritt den Tunnel und spring nach oben, um einen Pfad zu finden. Geh auf dem Pfad nach Osten, um einen weiteren Strand zu finden. Spring ins Wasser und schwimm zur Insel im Westen. Lauf nach Norden an dem anscheinend unerreichbaren, magischen Teich vorbei und schwimm zur nächsten Insel im Nordosten. Schwimm nach Osten zur nächsten kleinen Insel. Schwimm nach Westen und renne am Wirbelwind und an zwei gestrandeten Booten vorbei.

Der Weg zu den Amazonen

Folge dem Pfad, der östlich der Boote beginnt. Erledige den Lamia und begib dich nach Süden zu der kleinen Lichtung mit einigen Gebäuden. Unter dem Haus am Ostende der Lichtung findest du Speere. Geh nach Südwesten und betritt die nächste Lichtung, auf der ein Katapult steht. Schalte den Lamia aus und heb' das Haus hoch, um noch ein Objekt zu finden. Benutze das Katapult, um zur nächsten Gegend zu reisen.

Erledige schnell die beiden Lamias, die hier herumrennen, und heb' das Baby auf, das einer von ihnen fallenläßt. Gib das Baby der Frau neben der Zugbrücke. Spring auf die Plattform im Osten der Zugbrücke und wirf das Haus auf die Zielscheibe. Geh dann zurück über die Zugbrücke zu der Lichtung mit den Gebäuden. Spring auf den Sims im Osten vom Brunnen. Folge dem „Pfad“-Zeichen, indem du die Reben zum nächsten Sims hochkletterst. Spaziere nach Norden und spring auf den nächsten Sims. Folge dem Pfad bis zur Amazonen-Stadt.

Die Amazonen



Ignoriere die Wache und den Steinunterstand neben dem Haupteingang. Bewege dich nach Osten und benutze das Katapult, um die Stadt zu betreten. Die Amazonen sind viel zäher als die üblichen Soldaten, denen du bis jetzt begegnet bist. Sie aus

dem Weg zu werfen, ist eine gute Strategie, wenn es nicht zu viele sind. Benutze eine gute Waffe, um die zähen Amazonen k.o. zu schlagen, bevor sie dich zerdrücken können. Eine weitere gute Idee ist es, Fässer und Ställe nach ihnen zu werfen, um sie daran zu hindern, sie gegen dich zu benutzen. Laufe an den brennenden Statuen vorbei und klettere die Treppe im Norden hoch. Unter dem Steinunterstand sind einige Speere versteckt. Ein eingesperrter Schreiber nördlich dieses Punktes speichert dein Spiel. Schließ die Tür in der Südostecke auf, um ein Herz zu finden. Erklimme die Treppe nördlich des Schreibers und folge dem hölzernen Gehsteig. Ignoriere das "Exit"-Zeichen ersmal und geh' an der breiten Plattform entlang nach Süden.

Steig die Treppe am Südende der Plattform hinunter und renne über den mit Fallen gespickten Fußboden. Laufe über den "H"-Schlüssel im Zentrum des Fußbodens und öffne damit die Tür am Südende.

Erledige in dieser Gegend die Amazonen. Merke dir, daß das Baby der Wache von Lamias gestohlen wurde und der Häftling, den sie bewacht, Parolen für einen Gyro verkauft. Sammle die Bomben auf der Ostseite vom Gefängnis ein. Begib dich zur Westseite des Gefängnisses und ersteige die Treppe.

Eine verschlossene Tür, die zu einem Katapult führt, und eine abgeschlossene "A"-Tür, die zu den Gefängnistunneln führt, befinden sich direkt nördlich und östlich von der Treppe. Du findest eine abgeschlossene "D"-Tür, wenn du dem Pfad nach Osten und dann nach Norden folgst. Den Haupteingang zum Gefängnis und einige Speere findest du am Ende des Pfads im Westen. Ignoriere diese Türen vorläufig und kehre zum Gefängnis mit dem Häftling, der Parolen verkauft, zurück. Klettere die Treppe in der Südostecke hinauf und folge dem Weg, bis er das Gebäude verläßt. Nimm die Drachme, die unter dem Steinunterstand liegt. Die Wache Marcia verkauft dir eine Büchse der Pandora für fünf Drachmen. Ein Katapult, das dich wieder nach Athen bringt, befindet sich auf der Insel westlich von hier.

Der Weg nach Athen



Benutze das Katapult auf der Insel, um südöstlich von Athen zu landen. Sammle den Müll ein und mach dich auf den Weg zum anderen Ende der Insel. Schwimm nach Westen zu einer weiteren kleinen Insel. Geh nach Süden und schwimme dann weiter nach Westen, um noch eine kleine Insel zu erreichen. Eine Frau an dieser Stelle tauscht acht Frösche für eine Eberfalle ein. Schwimm nach Westen, um aufs Festland zu gelangen.

Athen, Kreta, Ägypten, Inseln u. d. Amazonen



Bewege dich durch Athen und reise zu Poseidons Tempel zurück. Denke daran, jeden wichtigen Gegenstand einzusammeln, der wieder erschienen ist. Poseidon tauscht für den Kopf des Minotaurus

einen "P"-Schlüssel ein. Reise über Kreta, Ägypten, und die Inseln zu den Amazonen zurück. Wieder einmal deckst du dich mit allen wichtigen Gegenständen ein, die inzwischen wieder erschienen sind. Denk auch daran, auf den Inseln einen ausreichenden Vorrat an Gyros für später zu sammeln.

Die Amazonen

Betritt die Amazonenstadt noch nicht. Geh weiter zu der Stelle, wo dein Held vorher das Baby vor den Lamias gerettet hat. Besiege die Lamias und rette noch ein Baby. Verfolge deine Schritte zurück durch die Amazonenstadt zu dem Häftling mit den Parolen. Gib der Wache das Baby und betritt das Gefängnis. Tausche einige Gyros für Parolen ein. Kehre zu dem Raum mit der verschlossenen "A"-Tür und dem Katapult zurück. Benutze das Katapult, um den Sims zu erreichen, und nimm dir die Drachme, die unter dem großen Felsblock versteckt ist. Nahe dieser Stelle verkauft eine Frau Schlüssel für vier Drachmen. Kauf welche, wenn du sie brauchst. Spring vom Sims direkt südlich der Frau. Beweg dich den Pfad entlang und folge der nördlichen Gabelung bei der Kreuzung. Kämpfe dich durch die Amazonen und Schlangen und spring hinunter zum Gefängnis.

Räume den großen Felsblock neben dem Häftling weg und betritt den Tunnel. Die erste Kreuzung führt zu einem kleinen Raum mit einer verschlossenen "A"-Tür, einer Zielscheibe und einer Drachme. Ignoriere diese Route erst einmal und folge dem Tunnel nach Norden. Der Tunnel endet draußen. Geh weiter nach Norden und kämpf dich durch die Skelette. Hades wird auf einer Lichtung erscheinen und deinen Held verspotten. Laufe nach Norden durch die Öffnung in den Büschen zu einer anderen großen Lichtung. Zeus wird deinem Helden hier erscheinen und ihm mitteilen, daß er einen Schlüssel hinter dem Baum im Südosten finden kann. Sammle die Drachmen auf der Lichtung ein. Kreise um den Baum in der Südostecke, bis du den "A"-Schlüssel findest. Du kannst hier Drachmen sammeln, indem du den Pfad zum Tunnel zurückgehst und dann zur Lichtung zurückkommst, nachdem die Musik sich geändert hat. Kehre zum Tunnel zurück und folge der Kreuzung zu der verschlossenen "A"-Tür. Öffne die Tür und betritt die Amazonenstadt. Geh zu Marcia zurück und benutze das Katapult auf der Insel im Westen, um nach Athen zurückzukehren.

Athen

Geh nach Norden, und finde Athenas Tempel. Cassandra könnte dort auf dem Platz umherwandern. Ihre Prophezeiungen schicken eine Menge ungesunder Gegenstände gegen deinen Held. Dies kannst du vermeiden, indem du dich ständig bewegst oder rennst,

während sie dich attackiert. Dein Held kann Cassandra zwar treffen, aber nicht verletzen. Tritt auf die Matte vor Athenas Zeichen, um sie herbeizurufen. Sie wird dir einen weiteren besonderen Schlüssel im Tausch gegen Medusas Kopf anbieten. Spring durch eine der Öffnungen im Südwesten von Athenas Platz, um eine versteckte Gegend zu erreichen. Sammle den Frost-Atem ein und spring über dem magischen Teich. Heb das Wachhaus hoch, um einen Schlüssel zu bekommen. Lauf durch den magischen Teich, um dich in ein Schwein zu verwandeln. Geh durch das kleine Loch in der Südmauer, um diese Gegend zu verlassen. Da du dich als Schwein nicht so schnell bewegen kannst, bist du für Cassandras Prophezeiungen anfälliger. Herc wird nach einer kurzen Zeit wieder normal. Der Schlüssel dient dazu, den Falken und Gyro aus dem Wachhaus im Westen von Athen zu holen. Geh von dem kleinen Loch aus nach Osten. In der Nähe der Wand verkauft ein Mann Bomben für drei Drachmen. Unter dem Stall direkt daneben sind Dreizacke versteckt. Eine Büchse der Pandora findest du im kleinen Tempel im Westen von Athen.

Kehr in die Gegend nordwestlich von Athenas Tempel zurück. Benutze den "P"-Schlüssel, um die Tür neben dem "Medusa"-Zeichen zu öffnen. Sammle den Gyro ein und benutze dann das Katapult, um zu Medusa am Ende (der Welt) zu reisen.

Medusa



Gehe nach Süden zur Wasserkante und schwimm nach Westen, um zu Medusa zu kommen. Bleibe in Bewegung, um den Blitzen auszuweichen. Folge dem Pfad vom Wasser aus und erledige die zwei Holznymphen auf beiden Seiten

vom Eingang zu Medusas Lager. Beweg dich nach Westen und betritt die Ruinen im Norden.

Der Dieb könnte dir in dieser Gegend einen Besuch abstatten. Der Großteil deiner Waffen hat keine Wirkung auf ihn. Benutze ein Evil Taboo, um ihn wegzuschrumpfen. Schalte die Schlangen und Hexen aus. Suche nach einer Drachme und einer Hexe, die unter den Gebäuden in dieser Gegend versteckt sind. Beweg dich weiter nach Norden, bis der Boden endet und du Sterne siehst. Du verlierst ein Leben, wenn du über die Kante fällst. Umgehe die Kante und tritt Medusa entgegen. Sie schwebt über dem Boden und kann über Mauern fliegen. Bleibe in Bewegung, um ihrem Steinblick auszuweichen. Du mußt auch den Löchern im Boden ausweichen, die durch die Blitze verursacht werden. Merk dir, daß einige Teile des Bodens immun gegenüber dieser Art von Schädigung sind. Bleibe in Bewegung und wirf die Statuen nach Medusa, um ihr größeren Schaden zuzufügen. Die Büchsen der Pandora und der Pfeffer-Atem sind auch wirksame Waffen, da beide sie verfolgen, wo auch immer sie sich hinbewegt. Vergiß nicht, die verschiedenen Power-Ups unter einigen der Statuen einzusammeln. Eine weitere Drachme ist in der Südostecke dieser Gegend versteckt. Hol dir Medusas Kopf, nachdem sie besiegt ist. Wie schon vorhin erwähnt, ist er eine der mächtigsten Waffen im Spiel, da sie nicht aufgeladen werden muß und jeder Schlag tödlich ist. Kehre zu der Stelle zurück, an der dein Held gelandet ist. Hol das Herz aus dem Schrein nördlich von dieser Stelle.

Das Ende (der Welt)

Geh auf dem Pfad, der an dem "The Edge"-Schild beginnt, nach Norden.



Bleib in Bewegung, um nicht von den Blitzen getroffen zu werden. Der Pfad wird schließlich aus der dunklen Gegend in die helle, kalte Gegend führen. Erledige die Hexe auf der ersten Lichtung und geh' dann den eisigen Pfad entlang nach Osten. Schalte die Holznympe aus und hol dir dann die Schneebälle, die unter dem Schneemann versteckt sind. Spring über die Simse nach Osten zu einer Frau, die dir einen "P"-Schlüssel im Tausch für ein grünes Ei geben wird. Folge dem Pfad südlich davon. Spring auf das schwimmende Packeis im Westen, wenn es erscheint. Benutze das Eis, um zum Sims im Süden vom Katapult zu gelangen. Nimm den

Eisatem, der unter dem großen Schneeball liegt. Spring auf das schwimmende Packeis, wenn es erscheint. Spring dann auf ein unbewegliches Stück Packeis im Westen. Spring nach Süden zu einem Sims. Geh um die Ecke und durch die verschlossene "H"-Tür. Folge dem schmalen Pfad nach Norden und benutze das Katapult.



Dein Held landet in einem Zimmer mit drei Hexen. Bewege dich schnell und sammle den "H"-Schlüssel und das grüne Ei, das unter dem Schneemann versteckt ist, ein. Benutze den "H"-Schlüssel, um die Tür aufzuschließen, und laß' dich aufs Packeis fallen. Spring' von Packeis zu Packeis, um zu der Frau mit dem "P"-Schlüssel zurückzukommen. Tausche das grüne Ei für den "P"-Schlüssel ein. Keh' zum Packeis zurück und benutze es, um zu dem eisigen Sims am Südende dieser Gegend zu gelangen. Geh vorsichtig auf dem Sims nach Osten und spring über die Eispickel. Heb' das gestrandete Boot hoch und sammle den "H"-Schlüssel auf. Besiege die zähe Wache und schließ die "P"-Tür auf. Ein Händler verkauft hier Gyros für zwei Drachmen. Sammle die Tasche mit den Fröschen auf und trage den großen Schneeball über den schmalen Pfad vorwärts. Benutze den Schneeball, um die zähe Wache auf der Spitze dieser Gegend zu besiegen. Geh nach Osten und räume den großen Schneeball aus dem Weg, welcher den Pfad blockiert. Rücke auf dem eisigen Sims weiter nach Norden voran. Spring auf das feste Packeis im Westen. Spring weiter nach Westen zu einem großen, eisigen Sims. Besiege die Hexen und die zähen Wachen. Räum' den großen Schneeball in der Nordostecke dieser Gegend aus dem Weg. Folge dem Pfad aus den eisigen Regionen nach Mazedonien.

Mazedonien

Der Kopf der Medusa wird dir während dieses Teiles des Spiels eine nützliche Waffe sein und wird fast alle Gegner ausschalten. Spring' vom Sims neben den Bürger, der dich in Mazedonien begrüßt. Kämpfe dich durch die zähen Wachen und folge dem Pfad weiter nach Süden und Osten. Spring über den gespickten Graben zu einer Lichtung mit einem Mann neben einem Lagerfeuer. Paß' auf den Dieb auf, der in der Südostecke auftaucht. Schlag' ihn mit dem



Evil Taboo, dann schalte ihn aus. Du kannst auch Medusas Kopf einsetzen, aber seine Geschwindigkeit macht diese Waffe weniger wirksam. Heb' die Hütte auf der Lichtung hoch und finde eine Drachme. Benutze den

magischen Trank, um dich in ein Schwein zu verwandeln, und lauf durch die kleine Öffnung in der Nordwestecke. Nimm die Speere und die Blitze und sammle die Drachme

aus dem Teich, welche dich wieder in ein Schwein verwandelt, um dir das Verlassen zu ermöglichen. Einmal wieder draußen, gehst du nach Osten zur nächsten Lichtung. Die Höhle im Norden enthält einen Teich, der dich in ein Schwein verwandelt, aber keine nützlichen Dinge enthält. Hol dir die Eberfalle unter der Hütte. Geh' direkt nach Süden am Lagerfeuer vorbei und betritt einen versteckten Tunnel, der zu einem Herz führt. Beweg' dich vom Lagerfeuer aus nach Westen. Benutze den Kopf der Medusa, um die Holznymphen auszuschalten und die Bäume, die wie von Zauberhand erscheinen, zu fällen. Springe vom Sims im Süden neben eine Frau mit einem Baby. Wenn Dein Held mit ihr spricht, nimmt sie ein Gyro und hinterläßt einige Schneebälle. Heb' die Hütte neben der Frau hoch und finde einige Speere. Sammle auch den Falken ein, der sich auf der in der Nordostecke zum Trocknen aufgehängten Haut niedergelassen hat. Bewege dich nach Süden und warte an der Kante auf ein Floß. Benutze das Floß, um zur anderen Seite zu kommen. Erledige die Holznympe und die zähen Wachen. Sammle die Schneebälle und den Frost-Atem unter der Hütte auf. Ein Schreiber wird dein Spiel für eine Drachme speichern. Spring von der Nordwestecke dieser Gegend auf das vorbeikommende Floß. Spring' auf ein zweites Floß, das im Westen erscheint, dann spring' auf den Strand. Paß' auf den Dieb auf, der auf deinen Held wartet.

Geh nach Westen, erledige die Holznympe und werde die magischen Bäume los, die den Pfad blockieren. Ignoriere den großen Felsblock – der Dieb versteckt sich darunter. Folge dem Pfad weiter nach Westen und spring vom Steilhang.

Der Weg nach Athen

Wenn du wieder Evil Taboos brauchst, spring' ins Wasser und schwimm nach Südwesten. Ein Mann auf einer Insel in dieser Richtung verkauft sie für sechs Drachmen. Geh nach Süden am Sumpf entlang und schalte die Baumnymphe aus. Gehe weiter nach Süden und erledige alle Hornissen, bis ein großer Eber auftaucht. Renne dann zurück nach Norden, während du hinter dir die Eberfallen deponierst. Wiederhole dies solange, bis der Eber erledigt ist. Dieser wilde Eber behält deinen Helden viel länger im Magen als der letzte. Er hat auch die Angewohnheit, deinen Helden auszuspucken, aber direkt unter ihm zu bleiben, um ihn erneut zu verschlucken. Triff die Zielscheibe neben dem Wasser am Eingang zum Labyrinth und sammle die Drachme auf. Gehe durch das Labyrinth nach Osten. Im Labyrinth findest du einen Mann, der Bomben für eine Drachme, Pfefferatem für zwei Drachmen und Speere für eine Drachme verkauft. Kämpfe dich durch die Baumnympfen am Ende des Labyrinths. Der Boden öffnet sich unter deinem Held und Skelette kommen überall aus dem Boden. Erledige sie schnellstens und hol dir die Drachme aus der Grube. Spring heraus und kämpfe dir deinen Weg durch die Baumnympfen und Skelette im Sumpf im Osten. Folge dem schmalen Pfad in der Nordostecke dieser Gegend und finde Pfefferatem. Geh' nach Norden und spring' auf den Sims. Auf dem Sims im Nordosten findest du einen Mann, der Eberfallen für eine Drachme verkauft. Der nächste Teil des Pfades ist mit Hornissen, Skeletten und manchmal auch Baumnympfen überfüllt. Wirf die Hornissennester auf die Skelette, wenn du dir deinen Weg hindurch erkämpfst, oder benutze dauernd Pfefferatem, wenn du an deinen Gegnern vorbeirennst. Paß' auf Pan auf, der direkt vor der breiten Grube und dem Tunnel erscheint. Spring in die Grube und kämpf dir deinen Weg in den Tunnel. Geh' nach Norden an den Baumnympfen vorbei und spring' auf den nächsten Sims. Der Dieb erscheint von Norden her. Erledige ihn, bevor du nach Osten und dann nach Süden weitergehst.



Der Dieb erscheint wieder auf der Lichtung. Erledige ihn abermals und geh' weiter auf dem Pfad entlang. Spring' auf die Simse, dann vom Steilhang, der folgt. Folge dem Pfad nach Westen zu einer verschlossenen Tür. Gehe westlich der Tür entlang nach Süden zu einem Mathematiker. Geh' langsam nach Norden, damit er deinem Held zu der verschlossenen Tür folgt. Wenn er sich der Tür nähert, enthüllt er die Kombination. Gib diese ein, indem du auf das Schloß trittst. Geh' durch die Tür zur Außenmauer von Dionysus' Haus. Herc kann Dionysus' Heim auf diese Weise nicht betreten. Geh nach Süden, dann nach Westen dem Zaun entlang. Pan erscheint in dieser Gegend. Heb' das Wachhaus hoch, dort findest du einige Speere. Ignoriere den Stall – ein Hornissennest befindet sich darunter. Es gibt zwei Wege aus dieser Gegend heraus. Beide erfordern es, ins Wasser im Süden zu springen. Den ersten Ausgang findest du auf dem Sims im Westen. Spring' von der Backsteinmauer, um den zweiten Ausgang zu finden. Wenn du den Sims wählst, ist dein Held in der Lage, dem kurzen Pfad zu einigen Speeren zu folgen, bevor er in das Becken mit dem Wasserfall im Norden von Lerna fällt. Von hier aus kannst du nach Athen zurückreisen. Wenn du die Steinwand wählst, schwimmst du schnell an den



nahegelegenen Strand und erledigst die Wassernymphen und Zyklopen. Spring dann wieder ins Wasser und schwimm zurück zum Strand in der Nähe von Athen.

Athen

Einmal zurück in Athen, muß sich dein Held darauf vorbereiten, den nächsten Schlüssel von Dionysus zu ergattern. Statt dem normalen Verlauf des Spiels zu folgen, d. h. den Kopf von Medusa an Athena zu geben, um Dionysus zu erreichen, behalten wir ihn noch ein Weilchen, um die nächsten Aufgaben einfacher erledigen zu können. Der erste Schritt ist, ein paar spezielle Waffen zu erhalten, um die Hydra zu bekämpfen. Dies beinhaltet eine Rückkehr nach Kreta. Benutze den vorher beschriebenen Weg, um mit Hilfe von Poseidon und seinen Fischen dorthin zu gelangen.

Kreta

Geh zur Nordostecke von Minotaurus' Labyrinth. Schließ' die Tür mit einem „H“-Schlüssel auf und gehe nach Norden und Westen. Folge dem langen Pfad, bis dein Held von einem niedrigen Dach auf eine große Fläche springt. Eliminiere alle Soldaten und Gefolgsleute in dieser Gegend. Sammle die unter den Häusern versteckte Drachmen, Bomben und Speere ein. Weitere Bomben erhältst du, wenn du von dem niedrigen Dach im Nordwest-Part dieser Gegend springst. Hol' dir auch den H-Schlüssel unter dem Fels neben der Westwand. Nachdem du alle Dinge eingesammelt hast, begibst du dich in die Südostecke und nenne der Wache eine Parole. Überquere die Zugbrücke und spring' auf das niedrige Dach. Geh' zum Ostende des Daches und spring' hinunter. Nimm die Dumbbells unter dem Haus hervor und kaufe für zwei Drachmen ein paar Flammenspeere. Merk' dir den Rat des Mannes, der den Schmelzofen bedient. Die Flammenspeere sind unsere Hauptwaffe gegen die Hydra. Heb' den Schmelzofen hoch, um eine Drachme zu erlangen. Gehe nach Norden an der zähen Wache vorbei und finde den Steinatem. Verlasse das Labyrinth des Minotaurus durch den Fluchttunnel, den du vorher schon benutzt hast.

Ägypten, die Inseln, die Amazonen, Athen

Kehre über Ägypten, die Inseln, die Amazonen und Athen nach Lerna zurück. Denk daran, jedes wichtige wiedererschienene Item mitzunehmen. Gehe in den Südostteil des Labyrinths unter der Gegend, wo der Eber getötet wurde. Gehe weiter nach Süden, um einen großen Fels neben ein paar Schildern mit der Aufschrift „Certain Death“ und „Go Back“ zu erreichen. Räume den Fels aus dem Weg und spring' von hier aus nach Süden. Folge den Windungen des Pfades nach Süden und Westen. Erledige die Holznympe und gehe weiter zum Unterschlupf der Hydra.



Die Hydra

Laufe unter den Bäumen entlang nach Westen zu einem Mann, der deinem Helden erklärt, daß Feuerwaffen in Kreta verboten sind. Dein Held findet ein Gyro in einer versteckten Lichtung. Kehre zum Zentrum zurück und gehe dann nach Süden, um dich der Hydra zu stellen. Ziele mit den Flammenspeeren auf jeden der Köpfe und Nacken der Hydra. Schleudere die Speere waagrecht, um mit einem einzigen Schuß jeden der Köpfe zu treffen. Halte



genügend Abstand zu ihrem Atem und ihrem Schwanz. Hol' dir die Bomben in der Südostecke und die Hornissennester im Osten und verwende sie ebenfalls gegen die Kreatur. Jeder der Köpfe verbrennt einzeln und macht die Gegenschläge



der Hydra immer schwächer. Nimm die Trauben, die nach dem Beseitigen der Kreatur erscheinen. Folge deiner Route zurück nach Athen über Lerna. Denke daran, alle wichtigen Items wieder einzusammeln.



Athen

Kehre zu Athenas Tempel zurück und tausche Medusas Kopf gegen einen „A“-Schlüssel ein. Geh' zurück zu dem Schreiber vor den Toren Athens.



Der Weg zu Dionysus

Spring' auf den Sims im Westen des Schreibers und folge dem Pfad nach Westen. Kämpf' dich durch die Zyklopen am Weg. Spring' auf den Sims direkt außerhalb von Dionysus' Haus. Gehe nach Norden, um einige Dreizacke zu finden. Komm' zur Tür zurück und öffne sie mit dem A-Schlüssel. Hebe den großen Fels neben dem Drachmenschein, dort findest du Abfall und ein paar Ratten. Gehe weiter vorwärts in diese Gegend. Auf der Westseite verkauft ein Mann grüne Eier für acht Drachmen. Kaufe keine davon. Stell dich auf das X, um Dionysus zu rufen, er gibt deinem Held einen D-Schlüssel im Tausch für die Trauben. Nimm' den Gyro und den Abfall, bevor du gehst. Gehe zurück zur Tür. Hades erscheint neben der Drachme auf dem Boden. Ein paar Skelette und Pan erscheinen ebenfalls. Kämpfe dich durch sie hindurch und verlasse diese Gegend, indem du von der Mauer im Süden springst. Schwimme zurück nach Athen.

Athen

Geh' zum Boot direkt im Osten von Athenas Tempel. Zeus erscheint und informiert deinen Helden, daß er Waffen zu Rettung von Penelope hat, diese aber nicht besonders hilfreich sein werden. Fahre mit dem Boot zu den Amazonen. Du kannst das Boot antreiben, indem du die Trommel schlägst. Halte Ausschau nach der Zielscheibe im Wasser im Norden. Triff sie, wenn das Boot vorbeifährt, und nimm die Drachme aus dem Schrein neben der Stelle, an der das Boot stoppt.

Die Amazonen

Gehe an den Strand und folge dem Pfad nach Osten. Ignoriere das Faß im Norden der gespickten Grube. Es befinden sich einige Schlangen darunter. Folge dem Pfad nach Süden und springe vom Steilhang ins Amazonengefängnis. Räume den Felsen in der Nordostecke aus dem Weg und betritt den Tunnel. Gehe nach Osten an der Kreuzung und folge dem Tunnel weiter zu dem Raum mit der offenen „A“-Tür und dem Katapult. Betritt den Raum mit dem „D“-Schlüssel direkt östlich von diesem Punkt. Nimm die grünen Eier, Evil Taboos und den D-Schlüssel vom Nordende dieses Raumes mit. Gehe zu dem Tunnel mit den Spitzen zurück. Renne nach Norden und folge dem Holzpfad zum Exit Schild. Gehe die Treppe westlich davon hinunter. Befreie diese Gegend von Schlangen, Amazonen und zähne Amazonen, folge dem Pfad nach Norden zum Wasser. Zahle dem Mädchen eine Drachme, um die Felsen unter der Wasseroberfläche hochzuheben. Springe auf diese und gehe – die fleischfressenden Fische meidend – nach Norden. Gehe nach Westen und nimm den Abfall unter dem Strandschirm mit. Hades erscheint auf einer großen Lichtung, um deinen Helden zu verspotten. Rücke das Haus aus dem Weg und du findest eine alte Frau in einem Stuhl. Springe auf den Sims hinter ihr. Folge dem kurzen Pfad und springe vom Fels. Hier findest du Händler, die Gold für deine Frösche und Speere bieten. Benutze das Boot für deine Reise zu Iolcus. Halte nach einer kleinen Insel im Norden Ausschau, bevor du Iolcus erreichst. Dein Held kann später hierher zurückschwimmen, nachdem er mit Bomben die fleischfressenden Fische ausgeschaltet hat. Wenn du die Zielscheibe neben der Insel triffst, bekommst du einen Bonus.

Iolcus

Kämpf' dir deinen Weg durch die Wachen. In der Wand im Westen der verschlossenen Tür mit dem „Get Lost“ Schild findest du ein kleines Loch. Benutz' einen magischen Trank, um dich in ein Schwein zu verwandeln, und gehe durch das

Loch. Zahle der verschlafenen Wache drei Drachmen, um eine verborgene Öffnung in der Nordwand zu enthüllen. Gehe nach Norden und folge den Stufen direkt östlich der verschlossenen „D“-Tür. Sammle die Drachme auf dem Dock ein. Hinter dem Wachhaus direkt im Norden des Docks findest du ein paar Speere. Gehe weiter vorwärts und eliminiere die Soldaten. Springe vom Sims im Süden, dort findest du einen Händler, der Gyros für zwei Drachmen verkauft. Unter dem Haus in diesem Abschnitt ist eine Drachme versteckt. Gehe über die schmalen Planken in der Südwestecke, um zu einem halbfertigen Boot zu kommen. Hol' die Bomben darunter hervor und kehre zu der

verschlossenen „D“-Tür zurück. Öffne die Tür und gehe nach Norden. Springe auf den Sims und folge dem Pfad zum Hades.



Hades

Kämpfe dir den Weg durch die Skelette beim Hades-Schild. Folge dem Pfad nach Norden und tritt in den Kreis, um Hades zu rufen. Er fordert deinen Helden auf, das goldene Vlies gegen einen Schlüssel zu tauschen. Gehe zu der Tür mit dem „Get Lost“-Schild zurück. Du kannst den magischen Teich benutzen, um als Schwein durch das schmale Loch zu laufen.

Iolcus

Die Tür mit dem „Get Lost“-Schild müßte jetzt offen sein. Renne über das Dock, bekämpfe die Soldaten und meide die Wassernymphen. Am Ostende des Docks kannst du ein paar Dreizacke finden. Springe auf den Sims in der Nähe und finde eine schläfrige Wache, die magische Tränke für drei Drachmen verkauft. Gehe über den Pier am Südende dieser Gegend und steige ins Boot.

Der Weg nach Colchis

Wieder kann Herc die Trommel benutzen, um das Boot schneller fahren zu lassen. Verlasse das Boot und steige auf die Plattform aus schwimmenden Stämmen. Zerbombe die fleischfressenden Fische im Osten, um das Wasser zu reinigen. Schwimme nach Osten zum Strand. Nimm den Abfall vor dem Mann mit, dann gehe nach Norden. Diese Gegend wird von Harpyien bewohnt. Sie sind aufgrund ihrer weitreichenden Angriffe gefährlich. Nutze die Wände als Deckung und wirf Bomben auf sie. Wenn du keine Deckung findest, nutze das Strahlengewehr, um sie schnell auszuschalten. Betritt die Höhle im Westen des Eingangs zu dieser Gegend und hole dir ein Bonusitem. Steige die Treppe im Norden hinauf und betritt beide Höhlen am Weg, um Drachmen zu sammeln. Gehe an dem Mann neben den „Harpy Droppings“ vorbei. Renn nach Süden an Cassandra und ihren Prophezeiungen vorbei und betritt die Gegend im Osten. Besiege die Harpyie und geh' die Treppe im Süden hinunter. Finde den Lift in der Nordostecke und benutze ihn, um eine höhergelegene Plattform zu erreichen. Sammle den Pfefferatam ein und nimm den Mathematiker mit. Trage ihn zurück ins Untergeschoß und bringe ihn nach Westen zum nächsten Lift. Nutze den Lift, um nach unten in den nächsten Abschnitt zu kommen. Warte, bis der Mathematiker die Kombination für das Schloß im Norden enthüllt. Tritt durch die Tür im Süden, wenn es sich öffnet. Hole dir die Speere aus diesem Raum und benutze dann das Katapult, um zu einem Mann zu gelangen, der nach Gyros sucht.



Erledige die Harpyie im Norden und gib dann dem Mann ein Gyro, um einen „P“-Schlüssel zu bekommen. Falls möglich, solltest du mit einem zusätzlichen Gyro noch einen weiteren „P“-Schlüssel nehmen. Nun gibt es zwei Wege, um in den Hauptabschnitt zurückzukommen. Beim ersten Weg springst du einfach vom Sims beim Mann mit den „P“-Schlüsseln herab. Der andere Weg führt über den Pfad nach Nordwesten zu Iolcus. Über diesen Weg findest du zudem einen normalen Schlüssel. Dann begibst du dich mittels des Bootes zurück in den Abschnitt mit der Harpyie. Dort gehst du an die Stelle mit dem Katapult und der verschlossenen „P“-Türe. Gehe durch die Türe und folge dem Weg bis zum Strand. Springe nach Osten über das Wasser und benutze dann das Boot, um weiter nach Osten zu reisen.

Colchis

Folge dem Weg an dem kleinen Loch vorbei und bewege dich bis ans Westende von Colchis. Nimm den magischen Trank im Teich mit und klettere östlich von hier die Stufen empor. In der Nähe des Feuers in diesem Raum steht ein Mann, der eine Trompete verloren hat. Gehe in die südwestliche Ecke und rede mit dem Mathematiker, um so die Kombination für das Schloß im Osten des Raumes zu erlernen. Nimm den Gyro südlich vom Mathematiker mit und verlasse dann den Raum. Gehe in den magischen Teich und dann als Schwein durch das kleine Loch. Laufe nach Osten und springe dann südlich vom Vorsprung ab. Hebe nun das Faß hoch, um so die Trompete zu finden. Springe wieder auf den Sims zurück und laufe nach Westen. Benutze die Kombination, um das Schloß im Süden zu öffnen, und gehe hindurch. Folge dem Weg und kehre zu dem Mann zurück, der die Trompete gesucht hat. Nachdem du ihm diese gegeben hast, nimmst du den „A“-Schlüssel mit, der in einem Fach in der Nordwand liegt. Kehre zur Fundstelle der Trompete zurück. Gehe nach Süden und kämpfe dich an den Soldaten bei der Brücke vorbei. Rede mit dem kleinen Mathematiker, um die Kombination für das nächste Schloß zu erlernen. Merke dir die verschlossene „D“-Türe im Süden. Benutze den „A“-Schlüssel bei der Türe im Norden. Benutze dann noch das Katapult, um in den nächsten Abschnitt zu kommen.

Herc landet nun auf einem Bonus-Item. Gehe nach Norden und wirf dort den großen Steinbrocken zur Seite, der dein Eingang zur Mine blockiert. Gehe hinein und dem Weg entlang. Nimm die Drachme mit und erledige die Lamias. Die magischen Teiche in der Mine können dich in ein Schwein verwandeln. Am Ende der Mine befindet sich ein Schrein mit einem „D“-Schlüssel. Kehre nun zum Eingang zur Mine zurück.

Springe nun im Süden tief hinab und laufe dann östlich zurück durch Colchis. Kehre zur verschlossenen „D“-Türe zurück. Öffne die Türe und erledige die Soldaten dahinter. Laufe nach Westen und hebe das Faß beim „Giant Snake“-Schild hoch, um einen Gyro zu finden.

Der Weg nach Giant Strike

Folge dem Weg nach Süden. Nimm die Drachme mit und springe über die Grube mit den Speießen hinweg. Hades erscheint dir nun. Gehe dann den Weg weiter. Dann erscheint noch Poseidon aus einem Teich, der dir empfiehlt, das Goldene Vlies nicht an Hades weiterzugeben. Springe nun am Ende des Pfades vom Vorsprung hinab, um so in den „Giant Snake“-Abschnitt zu kommen.

Giant Snake



Wirf die Nester in diesem Abschnitt auf die Schlange. Einen großen Stamm im Südwesten kannst du ebenfalls zum Werfen benutzen. Die Büchsen der Pandora, und die Strahlenwaffe sind auch sehr gute Waffen. Weiche den Babyschlangen und dem

Gift aus, das die Riesenschlange versprüht. Nachdem du die Schlange besiegt hast, springst du auf den versteckten Sims in der nordöstlichen Ecke des Schlangennestes. Nimm dir dann das goldene Vlies mit, das an einem Ast herumhängt. Benutze dann das Katapult, um in den nächsten Abschnitt zu reisen.

Der Weg nach Hades

Wirf die Steinbrocken aus dem Weg und folge dem Pfad nach Westen. Nimm den Gyro mit und springe vom Vorsprung hinab. So kommst du auf eine Lichtung nördlich der Amazonen, wo die alte Frau auf einem Stuhl unter dem Haus im Nordwesten sitzt. Bewege ihr Haus zur Seite und folge dem Weg bis zum Boot nach Iolcus. Von hier aus gehst du deinen Weg zurück zu Hades.

Hades

Beschwöre Hades und tausche das Goldene Vlies gegen den „U“-Schlüssel. Laufe dann den Pfad nach Osten zurück und benutze den Schlüssel, um die „U“-Türe aufzusperren. Gehe auf den Friedhof und schlage den Mann mit dem „Kick Me“-Schild auf dem Rücken mehrmals. Er teilt dir nun mit, daß sich das Vlies in einer Höhle in der Nähe von Dionysus befindet. Gehe dann zum südlichen Ende des Friedhofes und nimm das Herz mit.

Der Weg zu Dionysus

Verlasse Iolcus, indem du dem Pfad folgst, der von der Landestelle deines Bootes aus nach Süden führt. Laufe dann durch die Büsche gegenüber des Hornissennestes, um dort einen Sack Frösche einzusammeln. Gehe zum Weg zurück und durch die Büsche südöstlich des Hornissennestes. Gehe den Weg weiter nach Süden und kehre nach Athen zurück.

Dionysus

Finde den hohen Vorsprung nördlich der geöffneten A-Türe und östlich des Drachmen-Schreins. Springe nun auf den Sims und folge dem Weg nach Norden in die Höhle. Hier die Passage weiter bis in eine große Kammer mit Hades' Sachen. Hebe dann das Gewicht in der Nähe des Kühlschranks hoch, um so das Goldene Vlies zu erhalten. Zudem sind unter dem Kühlschrank noch Schneebälle versteckt. Nimm dann noch das Baby im Westen der Höhle mit. Der magische Teich in diesem Abschnitt verwandelt dich in ein Schwein.



Der Weg in die Unterwelt

Nachdem du nun das Goldene Vlies in deinem Besitz hast, ist es an der Zeit, sich für den letzten Kampf bereitzumachen. Hole dir möglichst viele Drachmen, Gyros, Bomben, Büchsen der Pandora und Strahlenwaffen wie möglich, indem du mehrmals deren Fundstellen anläufst. Du kannst natürlich auch deine Stärke in Elis und deine Gesundheit in Athen aufbauen. Besuche den Schreiber in Athen, nachdem du dich komplett vorbereitet hast. Dann gehst du deinen Weg zu Hades' Lager zurück. Aktiviere das Goldene Vlies und betrete die runde Öffnung im Norden.

Die Unterwelt

Kämpfe dich an den Skeletten vorbei nach Süden weiter. Wenn die Skelette überhandnehmen, kannst du Bomben verwenden, um sie zu erledigen. Gehe weiter nach Süden, an dem „Population“- und dem „Welcome to the Underworld“-Schild vorbei. Hüpf über das unebene



Wegstück nach Westen und springe vom Sims. Renne an den spuckenden Statuen vorbei und nimm den Gyro. Paß' auf die Spitzen in der nordwestlichen Ecke nach der zweiten spuckenden Statue auf. Springe schnell von dem südlichen Sims, um weiteren

Schaden zu vermeiden. Laufe an den Ratten vorbei nach Süden und gehe den Weg weiter, bis du zu einer weiteren Absprungstelle kommst.

Im nächsten Level gibt es eine Feuerball-Falle, die nach Süden in einen Korridor voller Skelette feuert. Benutze das Strahlengewehr, um dir schnell einen Weg zu bahnen, und renne nach Süden, bevor der Feuerball schießt. Springe vom nächsten südlich gelegenen Sims. Gehe an den Skeletten

vorbei, und du kommst in eine große Location. Springe auf den Sims in der nordwestlichen Ecke. Betrete den Tunnel im Norden und sammle die Bomben an dessen Ende auf. Kehre in den großen Level zurück und renne nach Osten, paß'



aber auf die Feuerbälle und die Spitzen am Boden auf. In der weiten Eingangshalle erscheint dann Zerberus. Werf' schnell Bomben auf Zerberus und weiche zurück, bevor er dich mit seinen Feuerbällen attackieren kann. Weiche den Säulen aus, die er umwirft. Halt' ihn dir unbedingt vom Leibe. Wenn er mit Laserstrahl- und großen Feuerball-Attacken beginnt, versteckst du dich in den Nischen an den Seiten der Eingangshalle. Benutze die Büchsen der Pandora, um Zerberus aus sicherer Entfernung anzugreifen. Wenn es nötig ist, kannst du dich nach Süden zurückziehen. Wenn du Zerberus besiegt hast, fällt er in einen großen Teich mit grüner Flüssigkeit. Paß' auf, daß du nicht in den Teich fällst, denn dann verlierst du ein Leben. Wenn du am Teich entlang nach Norden gehst, kommst du an eine Kreuzung. Im Westen und im Norden gibt es einen verschlossenen „A“-Raum, im Westen und Süden einen verschlossenen „P“-Raum. Die Items im „P“-Raum (Schneebälle und ein Zaubertrank) sind nutzlos. Folge dem Weg über die Brücken nach Westen, wo du den „A“-Schlüssel findest. Schließe damit die „A“-Türe auf und nimm den Pfefferattem und die aufblasbare Kuh mit. Merke dir die Kombination, die an der Wand steht (232). Kehre zu den Brücken zurück, renne an den spuckenden Statuen vorbei und bombardiere die Skelette. Gib am Schloß am Ende des



Pfades die Kombination ein. Geh' durch die nun offene Tür und springe von der steilen Absprungstelle. Gehe den Weg weiter, und du kommst zu einigen Räumen. Benutze den „P“-Schlüssel,

um in einen Raum zu kommen, in dem sich Pfefferattem und ein Gyro befindet. Benutze einen Zaubertrank, um als Schwein durch ein kleines Loch in der Südwand dieses Raumes hindurchzukommen. Nimm die Blitz-Pfeile und benutze den magischen Teich, um – immer noch als Schwein – in die Eingangshalle zurückzukommen. Wenn du Extra-Schlüssel besitzt, kannst du sie benutzen, um die Items in den anderen Räumen einzusammeln.



Benutze das Einbahn-Katapult, um dorthin zu kommen, wo dich der Endkampf gegen Hades erwartet.

Der Endkampf

Gehe nach Süden und dann an den Skeletten vorbei nach Osten. Nimm den Gyro mit und gehe nach Norden. Für diese Schlacht ist eine große Menge an Gyros nötig. Wenn du das neben Persephones Bereich gelegene Gebiet betrittst, erscheint Hades. Bewerfe Hades schnell und reichlich mit Bomben, dem Strahlengewehr und Blitz-Pfeilen. Versuche seinen Bart zu treffen. Sein Feuerattem ist schnell und deckt eine große Fläche ab; man kann ihm kaum entkommen. Eine andere gute Strategie besteht darin, auf Hades zuzurennen und eine Büchse der Pandora loszulassen, bevor du dich zu den Säulen im Süden zurückziehst. Wenn du Hades zu nahe kommst, versucht er dich zu erwischen. Achte auf deinen Gesundheitswert und verwende ständig Gyros, um dich selbst zu heilen. Wenn der Gesundheitswert von Hades etwa 50% erreicht, wird seine wahre Gestalt sichtbar. Seine Hände und sein Brustkorb verschwinden, und zum Vorschein kommt ein von Aliens gesteuerter Roboter. Benutze Büchsen der Pandora oder Bomben, um den Alien mit dem Gewehr zu bekämpfen, der aus Hades' Brustkorb auftaucht. Ziehe dich zurück, wenn Aliens aus dem Boden auftauchen. Schalte zum Strahlengewehr oder zum Pfefferattem um, um sie wegzupusten. Ändere wieder deine Taktik, wenn der Schütze erneut erscheint. Konzentriere dich auf ihn, bis der Roboter auseinanderfällt. Gehe zu Persephone, um sie zu retten, und jetzt kannst du die Endsequenz genießen.

Rettung vor dem Tod



Während der Spieles hast du fünf Leben zur Verfügung. Jedesmal, wenn du ein Leben verlierst, kommst du in die Unterwelt, wo du ganze Horden von Skeletten bekämpfen mußt, um wieder ins Spiel zurückzukommen und weiterspielen zu können.



TIPS & TRICKS - T



T

T2: THE ARCADE GAME

DEINE WAFFE ÜBERHITZT SICH NIE

Benutze den Dauerfeuer-Controller, und du wirst sehen, daß du alles, was du willst, aus dem Weg blasen kannst, wenn das Dauerfeuer aktiviert ist. Deine Waffe überhitzt sich nicht, und du hast unendliche Feuerkraft.

TALMIT'S ADVENTURE

BETRITT JEDEN LEVEL

Tippe das folgende Paßwort ein, und du kannst jeden Level des Spiels betreten: ARDE.

TARGET EARTH

UNBESIEGBARKEITSMODUS

Drücke, sobald das Spiel beginnt, Start auf dem zweiten Controlpad und halte es gedrückt, bis die Energie weniger wird.

Starte das Spiel und zerstöre dein Kriegsschiff. Laß Rex auf dem Weg zum Shuttle sterben. Geh' in die Optionen und ändere „Pad Reset“ von Cancel auf Enable. Drücke jetzt (immer noch in Optionen) die C-Taste und Start gleichzeitig. Ein Mädchen mit 9 Continues erscheint auf dem Bildschirm. Verlasse die Optionen und rette das Universum.

Nachdem du in einem beliebigen Level außer Level 1 gestorben bist, gehst du wieder auf Optionen und drückst Start. Wenn du die Optionen wieder verläßt, erkennst du, daß du 9 Continues auf dem Titelbild hast. Jedesmal, wenn du weniger als drei Continues hast, kannst du diesen Trick wiederholen.

FIRING SETUP ÄNDERN

Drücke einfach A, B, und C gleichzeitig.

Sobald der erste grüne Roboter von rechts den Schirm betritt, drücke Start auf Controlpad 2. Spieler 2 sollte jetzt die Kontrolle über den nächsten Roboter haben.

DAS TITELBILD DREHEN

Drücke A und C, während du oben und rechts gedrückt hältst.

Fliege in Stufe 1 zum Kampfschiff, ohne einen Feind abzuschießen, und zerstöre dann das Kriegsschiff in 52 oder mehr Meilen Entfernung von der Basis. Du erhältst 2800 Punkte und keine Bonuswaffe, bis du die nächste Stufe beginnst...

TASK FORCE CARRIER FX

STUFE WÄHLEN

Schalte deine Konsole an, während du die A-Taste gedrückt hältst. Drücke oben, unten, links, rechts, A, B, A, C und B, bevor der Titel stoppt. Von den Optionen aus kannst du jetzt Levelauswahl, Unbesiegbarkeit oder Window wählen. Pausiere während des Spiels und drücke A, um Levels zu überspringen, oder drücke immer wieder B, um die Zeitlupe zu benutzen.

TAZ-MANIA

UNENDLICHE LEBEN

Tippe FFD45 im Paßwortbildschirm ein.

REFILL UND UNBESIEGBARKEITS CODE

Hier sind die Tips und Codes für diesen Monat!

Drücke am Titelbild A, B, C auf deinem Controlpad und START auf Controller 1. Eine Glocke ertönt. Starte das Spiel und drücke START, um zu pausieren. Drücke A, um deine Gesundheit wieder aufzufüllen. Drücke B, um gegenüber deinen Feinden unbesiegbar zu werden (Fallen und Spitzen können dich jedoch immer noch erledigen). Drücke C, und drei Nummern erscheinen, die beiden oberen sind die X- und Y-Koordinaten, die untere ist die Levelnummer. Geh' nach links und rechts, um die Nummern zu ändern, und drücke Start, um das Spiel in diesem Level zu beginnen. Drücke A, B und C, um in den nächsten Level zu springen.

TAZ-ESCAPE FROM MARS

Drücke A & B auf Controller 1 und B & C auf Controller 2, drücke Start, um zu pausieren, und drücke dann einen beliebigen Knopf, um das Cheat-Menü aufzurufen.

LEVEL WÄHLEN

Schließe zwei Controller an. Während die Einleitung läuft, drücke A, B und C und dann Start auf beiden Controlpads. Du hörst eine Glocke, und das Spiel beginnt. Drücke während des Spieles Start, um es zu pausieren, und drücke B und C auf dem ersten Pad, um einige Nummern aufzurufen. Benutze die L- und die R-Taste auf dem Pad, um die Nummern zu ändern und in den Level zu kommen.

GEHEIMER RAUM

Um den geheimen Bonusraum im Arctic Level betreten zu können, drücke unten und C, während du auf dem letzten Eisblock stehst.

TEAM USA BASKETBALL

Paßwörter

Tippe diese Codes ein, um die Olympiade zu gewinnen
Halbfinale: JBT67BF Finale: JDT67BC
Medaillensammlung: JCT67BH

TECHNOCOP

VOLLE ENERGIE

Pausiere das Spiel und drücke zehnmal hintereinander C, fünfmal A, zweimal B und zehnmal A.

TERMINATOR 2

LEVEL ÜBERSPRINGEN

Wenn du am Spielanfang den Bildschirm „Press Start“ siehst, drückst du oben, unten, links und rechts dreimal. Arnie erzählt dir, ob der Cheat richtig war, dann kannst du das Spiel wie üblich starten. Während des Spieles drückst du B und C gemeinsam, um zum Ende des Levels zu kommen.

TEST DRIVE 2

AUTOWAHL

Der Ferrari ist der beste Allround-Renner, der Porsche hat die schnellste Beschleunigung, und der Lamborghini hat die größte Höchstgeschwindigkeit.

GEHEIMES OPTIONS MENÜ

Wenn du das Rennen startest, drücke A, B und C, um in das Menü zu kommen, in dem du Beschleunigung, Bremsen und Bodenhaftung verändern kannst.

THUNDERFORCE II

GEHEIMES OPTIONS-MENÜ

Drücke zu Beginn des Titelbildschirms A.

THUNDERFORCE III

GEHEIMES OPTIONS-MENÜ

Drücke, während du die A-Taste festhältst, im Titelbildschirm Start, um das geheime Optionsmenü aufzurufen.

VOLLE POWER-UPS

Pausiere das Spiel und drücke zehnmal oben, gefolgt von unten, B, unten, B, unten und zuletzt B. Du kannst alle Waffen bekommen, wenn du B und A drückst, um die Klaue zu erhalten.

THUNDERFORCE IV

ALLE WAFFEN

Dieser Cheat beschert dir alle Waffen außer dem Schild. Starte das Spiel wie immer, dann drücke oben, rechts, A, unten, rechts, A, C, links, oben und B. Jetzt drücke oben für alle Waffen, unten, um sie wieder loszuwerden, rechts für die Klaue und links, um die Klaue wieder loszuwerden. Drücke Start, um wieder zum Spiel zurückzukehren.

99 LEBEN

Wenn der Introbildschirm erscheint, drücke A und Start, um zum Konfigurationsmenü zu kommen. Stell' den Controlmodus auf 1, die Engine Power auf 100; den Missionslevel auf „easy-manic“ und die Stockships auf 0. Verlasse das Menü und starte das Spiel wie üblich; du hast jetzt 99 Leben.

THUNDER PRO WRESTLING

CONTINUE MODUS

Wenn dir die Continues ausgehen und der Bildschirm „Game Over“ anzeigt, drücke oben und C, um drei weitere Continues zu erhalten.

PASSWÖRTER

Level 22 – GZBB TXZB LDBB TXZK LLDM
Level 24 – QJBB TXZW GLBB TXZQ DLGN
Level 26 – TJBW HZBQ ZKBW HXBQ ZGVT

TMHT HYPERSTONE BUST

LEVELWAHL

Wenn das Konami-Logo erscheint, drückst du C, B, B, A, A, A, B und C. Wenn du zum Titelbild kommst, drücke A, B, B, C, C, C, B und A. Drücke A und Start im Ein-Spieler-Modus.

TMHT RETURN OF THE SCHREDDER

LEVELWAHL

Wenn das Konami-Logo erscheint, drückst du C, B, B, A, A, A, B und C. Wenn du zum Titelbild kommst, drückst du A, B, B, C, C, C, B und A.

TOEJAM AND EARL

WARP

Im Level 1 begibst du dich zu der Insel mit dem Loch in der Mitte und springst hinein. Du kommst in Level 0 an. Dein Lebensbalken erholt sich, wenn du ein Bad nimmst, und du erhältst ein Extraleben, wenn du von der Limonade trinkst. Spring wieder aus diesem Level heraus, und du kommst im höchsten Level, in dem vorher du gewesen bist, wieder heraus.

MEGA FUN!

Und Du hast ein

leichtes Spiel!



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

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

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

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

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

Der Preis? 100 Seiten Infos für konkurrenzlose DM 5,90.

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

MADDEN '98



Das CG-Opening läßt einem bereits das Wasser im Munde zusammenlaufen.

Obwohl die American Football-Koryphäe John Madden allmählich in die Jahre gekommen ist, erstrahlt die gleichnamige Simulation aus dem Hause EA wie jeden Herbst im gewohnt neuen Glanz.

Fragt sich, welches Feintuning diesmal vorgenommen wurde.

American Football ist in den Vereinigten Staaten un-
gemein beliebt, da er erzählt wohl keinem etwas Neues. Um euch aber einmal die Popularität von Football deutlich vor Augen zu führen, seien hier Zahlen erwähnt. Während EA hierzulande froh ist, wenn der Madden-Silberling über 10.000 mal über den Lautsprecher geht, wechselt in Amerika diese renommierte Sim-
sage und

schreibe über 750.000 mal den Besitzer! Ebenso mächtig wie dieses Spiel ist dabei auch sein Namensgeber John Madden, dessen Sta-

tus mit dem von Franz Beckenbauer vergleichbar ist. Durch seine penibel geführten Statistiken und die Bewertung sämtlicher Spielerattribute sorgt er nicht nur für die bekannte Authentizität, sondern taxiert mittlerweile sogar den Wert eines jeden NFL-Schützlings.

Auf dem Weg zum Perfektionismus

Maddens Know-how spielt natürlich auch bei dieser Auflage wieder eine gewichtige Rolle. Im Saison-Modus schätzt er unter anderem im TV-Stil vor jeder Begegnung die beiden Teams ein, das gesamte Playbook mit mehr als 150 Spielzügen wurde von ihm entwickelt, während des Spiels werden Schlüsselszenen von ihm kommentiert, und vor dem Kick Off gibt er zudem noch teambezogene Ratschläge, die man tunlichst berücksichtigen sollte („Keys to Victory“). Aber auch am Gameplay selber war Big John beteiligt. Sein fundiertes Wissen ist eine

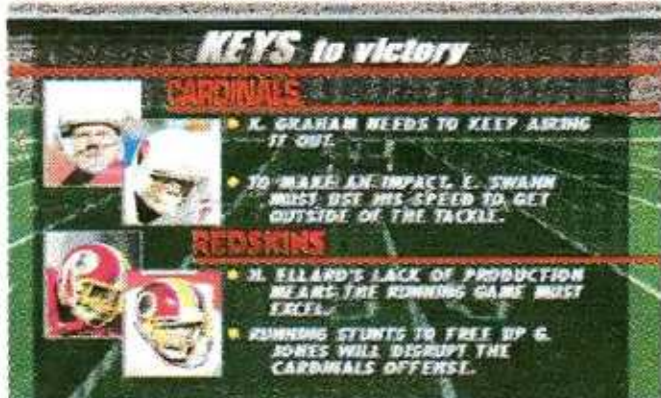


Neu: Mit dieser speziellen Kameraeinstellung könnt ihr bereits vor dem Snap die Lage eurer Receiver einstudieren respektive beeinflussen.



Sekunden der Entscheidung: Oftmals müßt ihr innerhalb von Sekundenbruchteilen den freistehenden Receiver ausmachen.

unentbehrliche Hilfe bei der Entwicklung der Künstlichen Intelligenz, kurz „AI“ genannt. Gerade in diesem Punkt ist gegenüber dem Vorgänger eine deutliche Verbesserung spürbar. Das Zauberwort lautet in diesem Zusammenhang „Liquid AI“, oder frei übersetzt „situationsreagierende Intelligenz“.



Keys to Victory: Noch vor dem Münzwurf gibt John Madden euch noch zwei wichtige Spielstrategien mit auf den Weg.



Der Madden-Kommentar per FMV-Sequenz ist leider nicht sonderlich lip-pensynchron.

Hierzu ein Beispiel: Nach dem Snap läßt sich der Quarterback zunächst einmal schnell zurückfallen („Drop Back“), danach „liest“ er das Spiel, sprich, er schätzt die Lage ein und reagiert dann dementsprechend durch einen blitzschnellen Paß oder ein überraschendes Laufspiel. Diese Künstliche Intelligenz könnt ihr am besten beobachten, wenn ihr zunächst dem CPU eure Handlungen überläßt. Aber auch die Randfiguren an vorderster Front („Linebacks“) sind um einiges gewitzter geworden, da sie den balltragenden Spieler exzellent abschirmen. Die zweite größere Erneuerung stellen die neuüberarbeiteten Spieler-Sprites dar. Durch das sogenannte V-Poly-Verfahren gibt es mit Light Source-Effekten versehene und zudem äußerst realitätsgetreu animierte

» Ausgebuffte CPU-Teams: Ständig wiederholte Spielzüge werden eiskalt ausgekontert. «

Sprites zu bewundern. Die Recken haben nicht weniger als hundert authentische Aktionen drauf, wie beispielsweise der elegante „Ein-Hand-Fang“ eines Receivers, linkes bzw. rechtes Abwehren durch den ausgestreckten Arm sowie die neuartige



Die Motion Capture-Animationen sind vorbildlich abwechslungsreich ausgefallen, an der Pixelierung muß jedoch noch gefeilt werden.

„Schwimm“-Bewegung, um sich noch wirkungsvoller durch die Abwehrreihen durchzutanken. Abgerundet wird die 98er Saison durch noch mehr Drumherum, wie zum Beispiel 30 Original-NFL-Stadien, einen Team-Editierer („Fantasy Draft“) oder eine spezielle Receiver-Perspektive.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Madden '98
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Tel.:	02408 - 940555
Release:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 89,95
Spieler:	1-8
Levels:	Über 120 NFL-Teams
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Sehr anspruchsvoll
Besonderheiten:	Hohe AI, authentische Spielzüge, TV-Stil-Präsentation

Grafik 65%

An den Animationen (Motion Capture) wurde merklich gefeilt, ansonsten konnte trotz V-Poly-Grafik (was immer das bedeuten soll) ein Schwachpunkt nicht ausgemerzt werden – Grob-pixeligkeit beim Zoom.

Sound 68%

Sehr authentisch: Bei einem Touchdown jöhlt die Menge, nach einem guten Tackling ertönt ein hämisches „Defense, Defense!“, und Madden gibt zudem stets seinen Senf dazu, an Dynamik mangelt es dennoch etwas.

Gesamt 90%

Nach wie vor die spielerisch gehaltvollste American Football-Simulation auf dem Markt, eine Technik- oder Gameplay-Revolution sucht man jedoch vergebens.

Word Up

Auch diesmal dürften die meisten Veränderungen nur NFL-Kundige ansprechen. Vom Schwierigkeitsgrad her entfernt sich der Silberling zudem von Jahr zu Jahr mehr von den deutschen AF-Greenhorns. Es ist schon eine Pracht, mit anzusehen, wie die CPU-Teams euch diesmal intelligent ausspielen. Fans kommen daher am 98er Update nicht vorbei.



TENNIS ARENA

Nachdem bisher noch keine wirklich nennenswerten Simulationen für diesen Sport, der sich doch auch in Deutschland großer Beliebtheit erfreut, für den Saturn erschienen sind, ist diese eine der seltenen Gelegenheiten, ein neues Tennis-Game unter die Lupe zu nehmen.

Tennis Arena bietet neben einem einzelnen Freundschaftsmatch und der Möglichkeit, ein gemischtes Doppel zu

spielen, gerade einmal noch die Wahl, an einem einfachen Tournament – bestehend aus acht Teilnehmern – mitzuwirken. Weitergehend finden wir in den Optionen

weder irgendwelche Möglichkeiten, unsere Fähigkeiten zum Beispiel mittels einer Ballmaschine zu trainieren, noch unterscheiden sich die anfänglich acht wählba-

ren Tennis-Cracks durch besondere Charakterwerte (außer dem Aussehen) voneinander.

Spiel, Satz und Sieg?

Die jeweils vier Männer und Frauen entstammen so ziemlich allen bedeutenden Nationalitäten, wobei der eher wie ein Sumo-Ringer anmutende Chinese William Lee Chan auf dem Grün die selbe leichtfüßige Hingabe an den Tag legt wie seine Sportkollegen. Doch bevor wir zum ersten Aufschlag

» Außer einer ansprechenden Optik hat Tennis Arena recht wenig Bewegendes zu bieten. «

ausholen, dürfen wir erst noch einen von fünf verschiedenen Playgrounds aussuchen. Die phantasievoll gestalteten Stadien reichen vom eher natürlichen New Yorker Park über ein Tennisstadion bis hin zu einem Platz inmitten eines Kolosseums in der futuristischen Pyramid City oder an Deck eines Ozeanriesen, auf dem sich dann auch ein leichtes Schwanken des Bodens bemerkbar macht. Namentlich stellt der jeweilige Gastgeber des Turnieres die Kontrahenten vor, und schon kann das eigentliche Spiel beginnen. Als Schlagbuttons dienen alle sechs „Feuertasten“, wobei dem Ball mit dem Richtungskreuz noch eine ent-





Neben den Hauptakteuren ist das Mädchen, das die verschlagenen Bälle aufsammelt, die einzige zusätzliche Spielanimation.



Auf dem Vergnügungskreuzer schwankt der Schiffsboden leicht, was die Spieler allerdings in keinsten Weise irritiert.



Nach einer Niederlage wirft Greg Johnson den Schläger zu Boden.



Im Multiplayermodus sorgt ein 4-Spieler-Doppel für Unterhaltung.



Die Tennisspieler unterscheiden sich nur optisch voneinander.

sprechende Flugbahn verliehen werden kann. Neben einem Grund- und einem per-

sönlichen Spezienschlag werden so Top- und Back-Spins sowie Lobs über das Netz befördert. Jeder Punkt und Fehler wird vom Schiedsrichter peinlich genau erkannt, und besonders knappe oder eindrucksvolle Services werden von einer Replaykamera noch einmal schön herangezogen und wiederholt.

Noch ein Wort zur Grafik...

Über die Animation der Tennisprofis gibt es kaum etwas zu meckern. Lässig schlendern sie auf ihre Ausgangspositionen, stöhnen geräuschvoll bei energischen Aufschlägen oder knappen Paraden, und wippen sportlich wie ein Fighter aus einem Beat 'em Up-Game. Hier hat man auch auf kleine Details Wert gelegt: So wischt sich ein Akteur geschaff den Schweiß von der Stirn, die Tennisdame zupft gewissenhaft die Bespannung ihres Schlägers zu recht, und der Verlierer schüttelt dem Sieger herz-

lich die Hand. Unter Umständen wären ein paar weitere Kameraperspektiven, die das Geschehen auch aus der Iso-3D-Ansicht oder einer CloseUp-Einstellung zeigen, sinnvoll gewesen. Was Ubi Softs Tennisvariante jedoch vornehmlich fehlt, ist einfach die spielerische Motivation. Die Spieler zei-

gen weder besondere Stärken noch Schwächen und erst recht nicht irgendwelche Ermüdungserscheinungen oder gar Verletzungsbehinderungen. Schon nach wenigen Minuten entwickelt sich ein munteres Hin- und Hergebolze der Filzkugel.

Oliver Preißner ■

Check Up



Titel:	Tennis Arena
Genre:	Tennis
Hersteller:	Ubi Soft
Tel.:	-
Release:	Dezember
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1-4
Levels:	10 Gegner, 5 Courts
Save Game:	Nein
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einfach bis mittel
Besonderheiten:	Gute Spieleranimationen und ansprechende Geräuschkulisse

Grafik 72%

Wenn auch die Hintergründe in ihrer Regungslosigkeit verharren, so bringen die Kontrahenten auf dem Court doch einen regen Sportsgeist mit. Manche Bewegungen wirken unnatürlich träge.

Sound 68%

Viel Geschrei darf man erfahrungsgemäß auf einem Tennisplatz nicht erwarten. Wenn ein Spieler punktet, schwillt der Applaus jedoch euphorisch an. Der Reporter beschränkt sich auf die Spielstanddetails.

Gesamt 70%

Tennis Arena bietet optisch ansprechende Ballwechsel mit geringem spielerischen Tiefgang, aber keine veränderbaren Charaktere oder die Möglichkeit, motivierende Fortschritte zu machen.

Word Up

Hat man sehr viel Wert auf ansprechend plastische Spieleranimationen gelegt, so wird das eigentliche Duell auf dem Court doch schnell langweilig, da man weder an einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad noch an sonstige spielerische Steigerungsmöglichkeiten gedacht hat.



STREET FIGHTER



Nachdem Capcom mit dem erfolgreichsten Beat 'em Up-Game aller Zeiten nahezu allen Systemen individuelle Varianten spendiert hat, war es nur eine Frage der Zeit, wann nach Street Fighter Alpha eine Three-In-One Collection kommen würde.

Zugegeben, manche Konvertierungen der Automatenvorlage von SFII sind im Laufe der Entwicklung gründlich miß-

lungen. Nicht so die Saturn-Variante! Wirken die Bewegungsabläufe von SFII für heutige Verhältnisse auch etwas ruckelig, so hat man doch darauf Wert gelegt, die einzelnen Bewegungsphasen möglichst detailliert und lebendig zu inszenieren. Zudem darf man sich an teilanimierten Backgrounds erfreuen,



Der monströse Blanka, eng verbunden mit Street Fighter, mußte ebenfalls neuen Kämpfern weichen.



Die ultimative Herausforderung: Meister Gouki.



Interessant ist der neue Survival-Mode.

eine Tatsache, die in vielen Prügelspielen schon schmählich vernachlässigt wurde. Trotz der Neuveröffentlichung ist inhaltlich natürlich alles beim alten geblieben. Die 16 Herausforderer inklusive Chun-Li und Ryu wurden ebenso originalgetreu übernommen wie die einzelnen Stages, in denen sie aufeinandertreffen. Selbst die Game-Modes und Optionseinstellungen sind identisch und damit nicht mehr ganz standesgemäß.

Street Fighter IIX

Bei der X-Version oder der sogenannten Grand Master Challenge

handelt es sich um nichts anderes als um die Turbo-Version von SFII. Der einzige Unterschied dabei besteht in der neu hinzugefügten Tempo-Option. Nun gibt es nichts mehr über kantige Animationen zu meckern, vielmehr stellt sich die Frage, weshalb man beide Ga-

» Trotz der fortwährenden Wiederveröffentlichung hat Street Fighter II noch nichts von seinem Flair eingebüßt. «

mes zusammen auf die CD gepreßt hat, wenn die verbesserte Variante doch auch genügt hätte.

Da sich die meisten Beat 'em Ups aus spieltechnischer Sicht kaum voneinander unterscheiden und nur selten ein vergleichbares Niveau wie Capcoms Referenztitel erreichen, bedeu-



R COLLECTION



Ein Aufeinandertreffen von Honda und M. Bison, zwei schwergewichtigen Kämpfern, die in SF Zero2 keinen neuerlichen Auftritt bekamen.



Die Schauplätze von Street Fighter II sind weltbekannt und können in der Saturn-Version mit animierten Backgrounds aufwarten.

te die Veröffentlichung von SF Alpha2 schon eine gewaltige Neuerung. 18 Kontrahenten, wobei es sich bei 11 davon um gänzlich neue Charaktere handelte, sorgten für langfristiges Vergnügen mit neuen Techniken und neuen Favoriten. Weshalb wir uns auf SF Alpha2 beziehen, fragt ihr? Nun, SF Zero2 und SF Alpha2 gleichen sich für den normalen Spieler wie ein Ei dem anderen. Für alle, die sich nicht nur im dreidimensionalen Ring gerne prügeln und sich das Teil nicht schon zu Beginn des Jahres besorgt ha-

ben (siehe Ausgabe 2/97), bleibt die neue Edition dennoch eine bedeutende Bereicherung der Softwareammlung. Es gibt neue Hintergründe und somit Entscheidungskämpfe vor tosenden Wasserfällen und applaudierenden Zuschauern. Auch für die bereits bekannten Vertreter der 18 Charaktere wurden komplett neue Hintergründe entworfen. Hinzugekommen sind drei neue Spielmodi, ein Trainingskampf, der Survival-Test sowie der Gouki-Mode, in dem du dich gegen einen erfahrenen Großmei-

ster beweisen muß. Nun endlich kann das Zeitlimit, die Anzahl der Runden pro Kampf sowie die Trefferwirkung nach Belieben eingestellt werden. Neue Wirkung

zeigt auch der zusätzliche Energiebalken, der ab Stufe 1 zusätzliche Special Moves beziehungsweise Kombinationstechniken erlaubt.

Oliver Preißner ■



In SFZ2 kann man nach Erreichen eines Levels Combos ausführen.



Harte Fights ohne die mittlerweile leider übliche Brutalität.

Word Up

Daß Street Fighter nicht gleich Street Fighter ist, konnte man spätestens erkennen, wenn man die qualitativ oft recht unterschiedlichen Versionen auf den einzelnen Computersystemen miteinander verglich. Bei der Inszenierung für den Saturn handelt es sich zweifellos um eine der brilliantesten Umsetzungen der Automaten-vorlage für den Home-Bereich.



Check Up



Titel:	Street Fighter Collection
Genre:	2D Beat 'em Up
Hersteller:	Capcom
Tel.:	-
Release:	-
Preis:	Import
Spieler:	1-2
Levels:	Je nach Spiel unterschiedlich
Save Game:	Ja
Datenträger:	2 CD-ROMs
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Besonderheiten:	Kompilation der besten Street Fighter-Versionen, hervorragende Umsetzung mit vielen Backgroundanimationen

Grafik 70%

Große, abwechslungsreiche Kontrahenten prügeln sich, was das Zeug hält, vor farbenprächtigen, teilanimierten Backgrounds. Im Zeitalter dreidimensionaler Beat 'em Ups mag die gebotene 2D-Action für manchen etwas ruckelig und überholt wirken.

Sound 58%

Wie nicht anders zu erwarten war, sind die gewohnt simplen Musiktitel so poppig geblieben, wie sie einst waren. Auch in puncto Kampfakustik hat der Standard neuerer Games schon gewaltig zugelegt.

Gesamt 80%

Obwohl nur wieder aufgewärmt, besitzen die Street Fighter-Titel im 2D-Genre hervorragende, wenn nicht sogar einzigartige Prügelqualitäten. So gut wie alles ist einstellbar, und so kommt jedermann voll auf seine Kosten.



Nachdem Acclains WWF Wrestlemania und WWF In Your House der Brutalo-Show der Kampfkolosse mehr die humorige Seite abgewannen, geht Fire Prowrestling nun mit vollem Ernst zur Sache. Wir haben uns diese Import-Version einmal genauer angesehen.

FIRE PROWRESTLE

Fire Prowrestling bietet eine Fülle von Optionen und Möglichkeiten, woran sich viele Sportsimulationen ein Beispiel nehmen könnten. In sechs unterschiedlichen Arenen treten insgesamt sage und schreibe 135 verschiedene Wrestler gegeneinander an. Angesichts ihrer individuellen Fähigkeiten, die grafisch oft sogar in verschiedenen Animatio-

nen zum Ausdruck kommen, hat man sich alle Mühe gegeben, diesen Sport möglichst realitätsnah in Szene zu setzen. Beobachtet (wenn auch nicht gerade überzeugend kommentiert) wird das Gemetzel von vier Ringrichtern, und mit Hilfe eines Multi-Player-Adapters können letztendlich sechs Spieler gleichzeitig am Geschehen teilnehmen.

Spielerischer Tiefgang

Ob man nur einen abendlichen Schaukampf bestreitet, an einem Elimination Match oder am sogenannten Cruesome Fighting teilnimmt – für unsereins dürften die acht verschiedenen Spielmodi relativ belanglos bleiben. Weder stößt man auf bekannte Namen der europäischen Kämpferriege, noch kann man anhand der



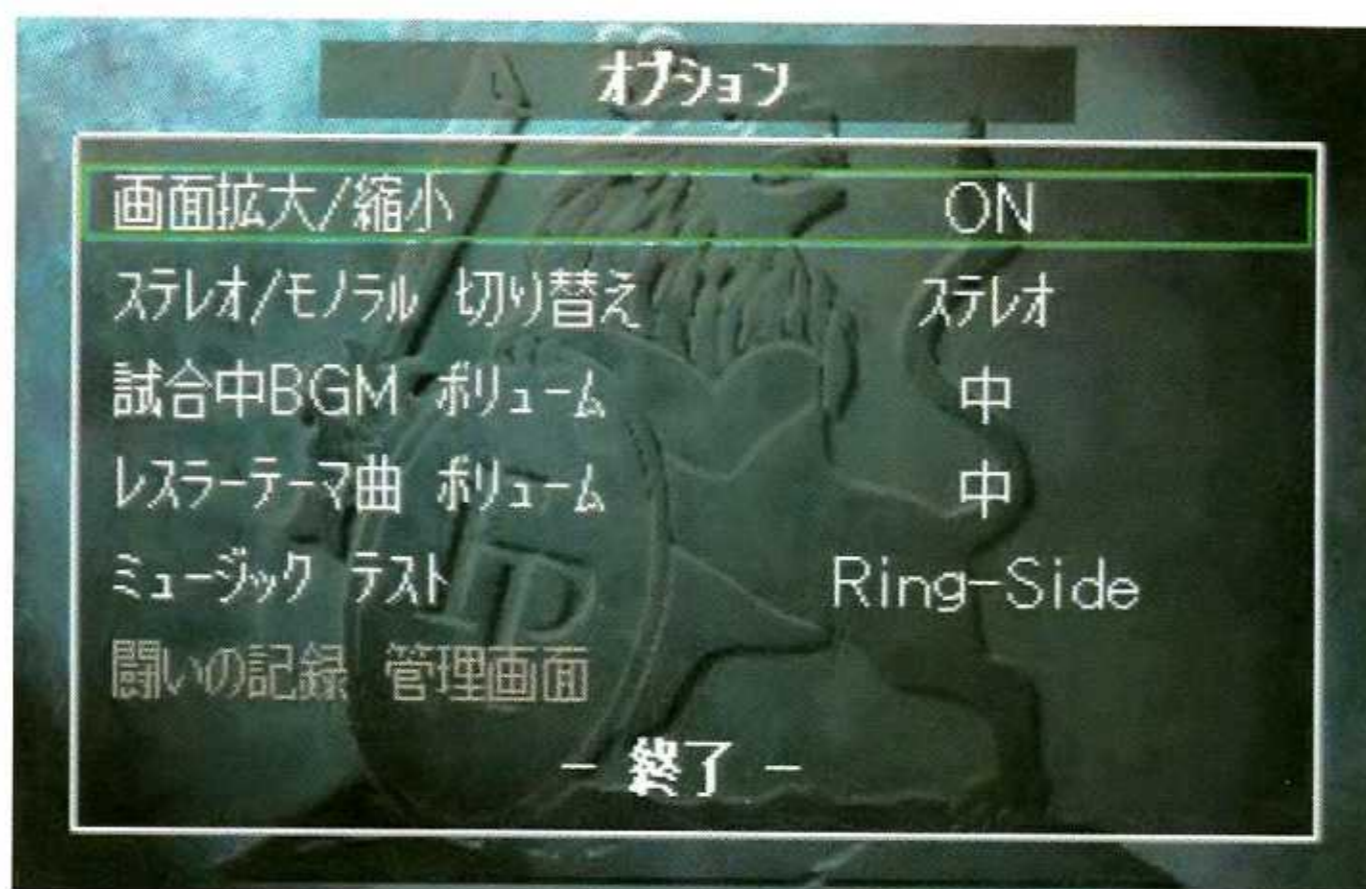
Sechs Spieler dürfen gleichzeitig zum Joypad greifen, ausschließlich mit Computergegnern wird das Spiel zu einem undurchsichtigen Gemetzel.



In einigen Spielvarianten kann man den Gegner aus dem Ring herausschleudern und selbst außerhalb der Seile Prügel verteilen.



Gepunktet wird, wenn man seinen Gegner im Klammergriff fest auf den Boden nagelt.



Bei der Vielzahl von technischen Feinheiten erweist sich die japanische Menüführung als extrem hinderlich.

japanischen Screenshoten entziffern, was für einen Blumentopf man letztendlich gewonnen hat. Da kann man schon froh sein, wenn

Ring frei für die letzte Runde!

Wird jeder Wrestler grundsätzlich über alle sechs Buttons deines Pads

auch immer ein Quentchen Glück dazu beiträgt, daß man mit seinen Griffen und Würfen den Opponenten

aus dem Gleichgewicht bringen und auf die Matte werfen kann.

Oliver Preißner ■

STLING

man halbwegs das Menü zum Editieren der Wrestler durchblickt und die grundsätzlichen Spieloptionen für die Anzahl der Teilnehmer, das Zeitlimit und den Schwierigkeitsgrad beherrscht. Nichtsdestotrotz hat man die Steuerung der Sprites relativ schnell im Griff, wobei das Zusammenspiel der ausführbaren Aktionen, der Zeit, wie lange ein Spieler braucht, um sich von einem festen Schlag zu erholen, und dem zehnzackigen, sternförmigen Leistungsdiagramm eines Kämpfers für Laien wohl immer ein Rätsel bleiben wird.

gesteuert, so sind für spektakuläre Würfe vorwiegend A bis C von Bedeutung. Energiebalken für die verbleibende Muskelkraft und Kondition sucht man im Ring vergeblich. Eine Uhr zählt beharrlich die Sekunden bis zum Abpfeiff, und da der Sieger nicht vor versammeltem Publikum geehrt wird, kann man nur vermuten, ob man nun gesiegt hat oder eine Niederlage einstecken mußte. Über die Steuerung gibt es eigentlich nichts zu meckern, Techniken werden selbst bei einer Massenschlägerei von sechs Wrestlern ohne Verzögerung ausgeführt, wobei natürlich

Check Up



Titel:	Fire Pro Wrestling – 6 Men Scramble
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Human Entertainment
Tel.:	—
Release:	—
Preis:	Import
Spieler:	1-6
Levels:	8 Spielmodi
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Besonderheiten:	Komplexes Gameplay mit extrem vielen unterschiedlichen Charakteren, ernsthafte Simulation – kein Fun-Sport-Game!

Grafik 58%

Die zweidimensionalen Wrestler sind recht klein geraten, dafür kann jeder einzelne mit einer Vielzahl individueller Techniken aufwarten. Immer wieder tritt man im perspektivisch gezeichneten Ring an seinem Gegner vorbei, weil er etwas weiter hinten oder vorne steht, als es auf den ersten Blick scheint.

Sound 56%

Der Kampf wird begleitet von rockigen Gitarrenklängen, angestrengtem Stöhnen der Kontrahenten und polternden Geräuschen, wenn jemand auf die Bretter geschickt wird. Trotzdem blubbert die Stimmung im Ring gedämpft vor sich hin, die Begeisterung der Menschenmenge hält sich in Grenzen, sprücheklopfende Reporter gibt es nicht, und die vier wahlweisen Ringrichter bringen auch kaum den Mund auf. Die Show der Fleischberge, die die Halle eigentlich in einen Hexenkessel verwandeln soll, bleibt viel zu ernst und verkrampft.

Gesamt 64%

Obwohl die Griffe, Würfe und Spezialtechniken der diversen Charaktere zu unzähligen verschiedenen Kombinationen führen, arten die Fights schnell zu hilflosem Joystickgerütel aus. Da die Anleitung in unleserlichen japanischen Hieroglyphen abgefaßt ist, kommt man nur durch geduldiges Herumprobieren weiter, was angesichts der Komplexität an Aktionsmöglichkeiten zu einer fast schon zu harten Geduldprobe wird.

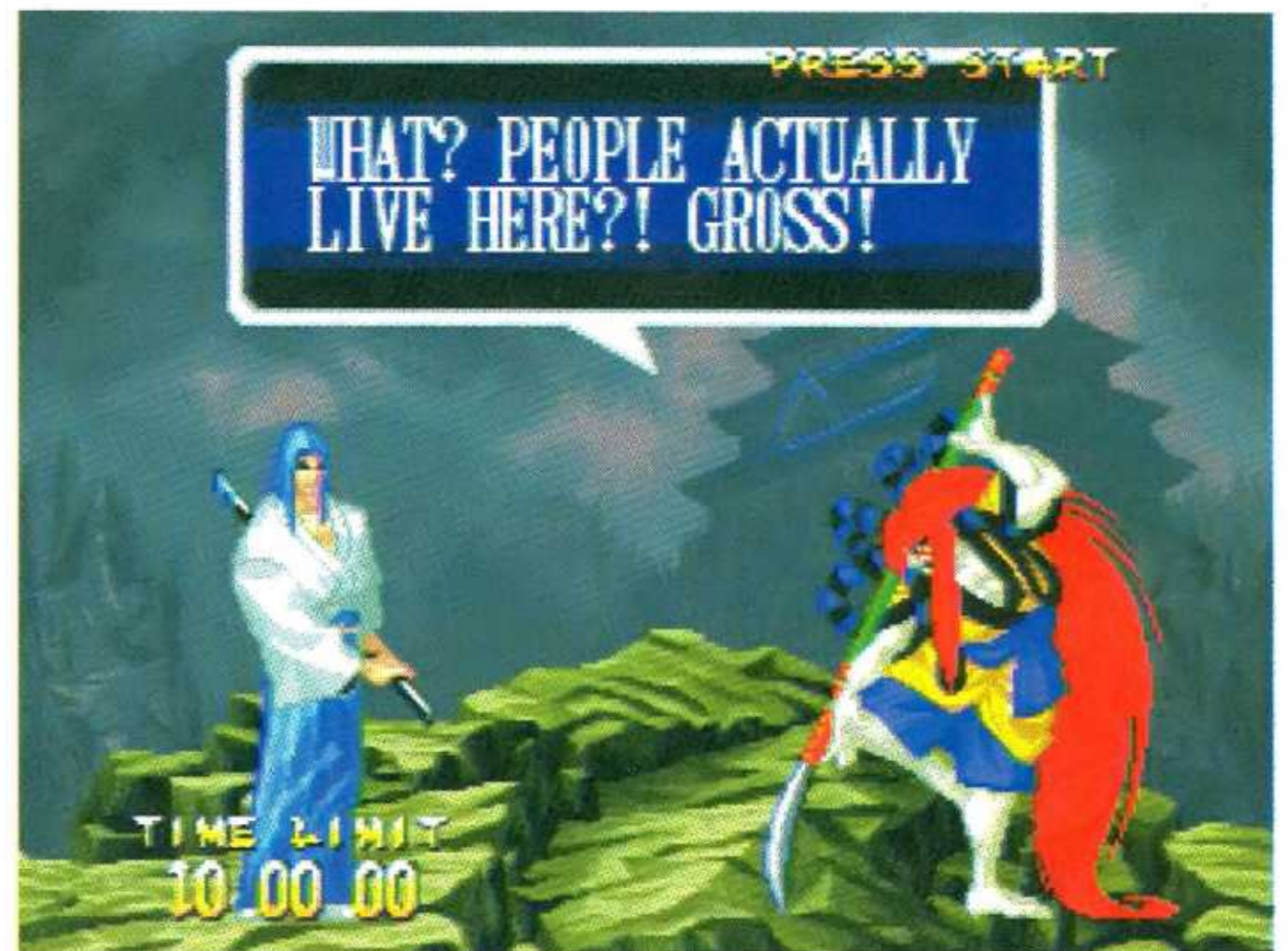
Word Up

Fire Pro Wrestling ist zweifellos ein Spiel mit hohem sportlichen Anspruch. Wer nicht wirklich ein begeisterter Fan dieser monströsen Kämpfe ist, sollte lieber die Finger davon lassen, wesentlich entspannter und vergnüglicher prügelt man sich nämlich immer noch mit Acclaims bekannten Wrestlern wie The Undertaker, Bret „Hitman“ Hart & Co.





Jeder Kämpfer beherrscht mit „Bust“ und „Slash“ zwei unterschiedliche Kampfstile.



Im Arcade-Modus sorgen Zwischenbilder und Dialoge für etwas Atmosphäre.



Zum mittlerweile vierten Male greifen SNKs berühmte Schwertfuchter zu ihren bewährten Hieb- und Stichwaffen – und man sollte es

nicht für möglich halten, auch diesmal fielen den kreativen Designern wieder ein paar neue Ideen ein.

SAMURAI SHODOWN IV AMAKUSA'S REVENGE



Mit 18 völlig unterschiedlichen Kämpfern läßt SS IV wohl keine Wünsche offen.

Seit nunmehr vier Jahren treiben die Haudegen von Samurai Shodown (ohne „w“) ihr blutiges Unwesen. Damit gehören sie nach der Mutter aller modernen Prügelspiele (Street Fighter II) zu der dienstältesten Beat 'em Up-Truppe im Geschäft. Erwartungsgemäß spielt sich auch bei Amakusa's Racheakt wie

diesem Fall. Eine stolze Riege von 18 Desperados (plus einem Endgegner) wagt sich diesmal in die Schlacht. Unter dem Rudel befinden sich viele Altbekannte, wie beispielsweise der smarte Ami Galford und sein treuer Vierbeiner oder die im wahrsten Sinne des Wortes „rüstige“ Florettkünstlerin Charlotte (nur mein geliebter Freddy Krü-

gewohnt alles in flacher Bitmap-Ebene ab. Daß die Neo Geo-Erfinder es auch dreidimensional beherrschen, beweist Samurai Shodown 64, das bereits in japanischen Spielhallen auf der nagelneuen High Tech-Platine läuft.

Blutrache & Kämpfertuning

Wenn ein Beat 'em Up-Titel in die vierte Saison geht, muß man sich als Hersteller schon einiges einfallen lassen, um die Käufer erneut zu ködern. In der Regel bedeutet das noch mehr Kämpfer, wie auch in

ger-Verschnitt Gen-Fu fehlt!!!), aber auch ein paar neue Gesichter, wie die infantile Erscheinung Rimu Rura mit ihrem Kristallzauber. Wer vor der ersten

» **Noch mehr Abwechslung: Jeder Haudegen beherrscht zwei auswählbare Kampfstile.** «

Schlacht ein bißchen im Options-Salat herumstochert, wird einige Überraschungen erleben. So gibt es diesmal einen waschechten Trainingsmodus mit



Schönling Ukyo wendet bei einem Special Move einen raffinierten Verdopplungstrick an.



Die Hintergrundgrafiken sehen aufgrund des Detailreichtums recht beeindruckend aus.

abrufbarer Special Move-Liste. Vor der tödlichen Fehde dürft ihr zudem euren Schützling ein bißchen tunen. So stehen mit „Bust“ oder „Slash“ zwei unterschiedliche Kampfstile zur Auswahl, die sich vornehmlich auf das Special Move-Repertoire auswirken. Außerdem könnt ihr den „Kampf-Level“ regulieren, wodurch unter anderem der Nutzen des Extra-Energiebalkens variiert. Durch systematisches Aufpowern dieser Leiste könnt ihr – wie gehabt – Super Moves von Stapel lassen. Doch SNK kitzelte aus diesem gängigen Feature noch mehr taktischen Spielraum heraus. Sobald ihr den „Superstatus“ aktiviert habt, könnt ihr innerhalb dieser Phase entweder noch fulminanter auf den Widersacher eindreschen oder aber mit der R-Taste einen Todesschlag



Kazuki gehört dank seines Feuersäbels mit zu den stärksten Charakteren.

vollführen (ziemlich blutig). Der Haken ist allerdings, daß sich dadurch eure eigene Energieleiste je nach Wirkungsgrad entsprechend verkürzt – der Einsatz sollte daher taktisch klug erfolgen. Weitere nette Ideen gibt es beim Schwertgeklirre zuhauf. Manche kann ich allerdings nur als reine Gags interpretieren, oder welchen Sinn macht es schon, wenn ihr durch eine Tastenkombination eure Waffe beiseite legen könnt?

Ulf Schneider ■

Word Up

Mit 18 auswählbaren Kämpfern, unzähligen Special Moves, vielen Extra-Features und einer opulenten Bitmap-Optik scheint die Samurai Shodown-Serie zumindest im 2D-Bereich das Ende der Fahnenstange erreicht zu haben. Da auch das Gameplay bis auf die gewollten, aber leicht störenden Slow Downs nach aufwendigen Special Moves überzeugt, kann man diesen klassischen Klopfer uneingeschränkt empfehlen.



Sobald sich die Streithähne verkeilen, beginnt ein Tastengehämmer.



Im neuartigen Trainingsmodus wird jeder Move angezeigt.

Check Up



Titel:	Samurai Shodown IV - Amakusa's Revenge
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	SNK
Tel.:	-
Release:	-
Preis:	Import
Spieler:	1-2
Levels:	19 Kämpfer
Save Game:	Nein
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Leicht bis schwer
Besonderheiten:	4 MBit RAM-Modul, großes Kämpfer-Ensemble

Grafik 76%

Die comicartigen Bitmap-Grafiken gehören dank Arbeitsspeicher-Doping zur oberen Klasse – farbenprächtig, gut animiert und mit effektiv gestalteten Hintergrundlayouts versehen.

Sound 77%

Fernöstliches Flair pur: Dezentere Nippon-Klassik umschmeichelt eure Ohren, während sich auch die Stage-Locations beispielsweise durch sanftes Meeresrauschen oder loderndes Feuer akustisch bemerkbar machen.

Gesamt 80%

Rundum gelungener 2D-Klopfer mit großem Fighter-Ensemble, ansprechendem technischen Rahmen sowie einer gehobenen Prise Innovation.

NHL ALL STAR HOCKEY '98

Mit der NHL-Lizenz in der Tasche startet Sega einen neuerlichen Angriff auf den Eishockey-Thron. Regeltreue sowie eine hervorragende Spielbarkeit zeichnen diesen überarbeiteten Titel aus und machen daraus eine Eishockeysimulation, die sich durchaus sehen lassen kann.

In besagter Lizenz sind 26 originalgetreue NHL-Mannschaften, zwei All Star-Teams sowie 16 internationale Kader für die entsprechenden Weltmeisterschafts-

kämpfe enthalten. Ist man mit seiner Mannschaftsaufstellung nicht zufrieden, kann man die einzelnen Spieler auf andere Feldpositionen setzen, durch ent-



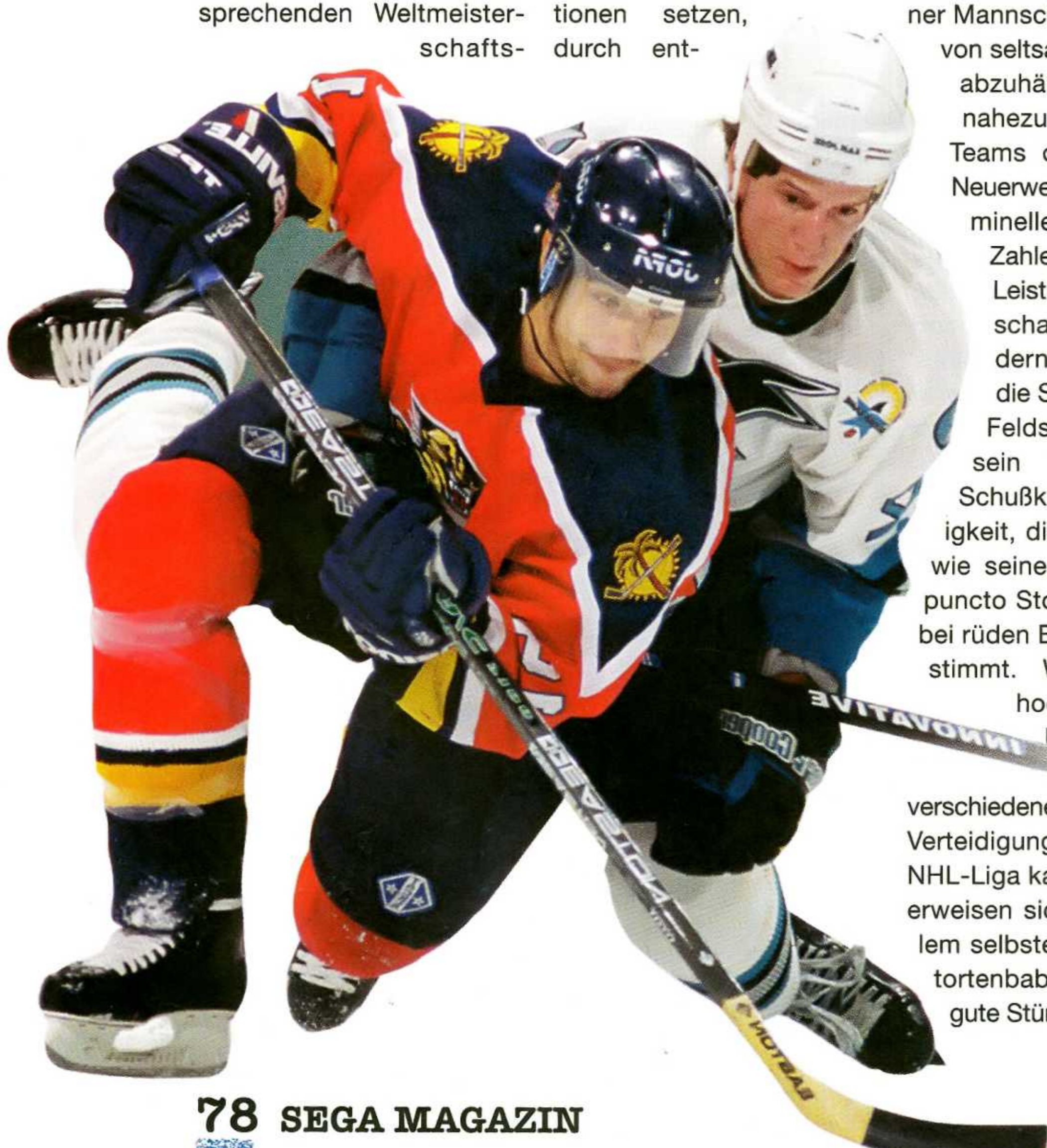
sprechend geübte Reserveleute austauschen oder gar selbst kreierte Puckjongleure ins Spiel bringen. Die tatsächliche Spielstärke einer Mannschaft scheint davon seltsamerweise nicht abzuhängen, da selbst nahezu „ausverkaufte“ Teams oder tatkräftige Neuerwerbungen die nominelle, d. h. die in Zahlen ausgedrückte Leistung einer Mannschaft nicht verändern. Generell wird die Spielstärke eines Feldspielers durch sein Tempo, seine Schußkraft und Genauigkeit, die Ausdauer sowie seine Fähigkeiten in puncto Stockeinsatz bzw. bei rüden Bodychecks bestimmt. Wird der Eishockey-Laie die Unterschiede zwischen den verschiedenen Angriffs- oder Verteidigungsspielern der NHL-Liga kaum merken, so erweisen sich doch vor allem selbsterschaffene Retortenbabys als extrem gute Stürmer.



Der Trainer gibt letzte Anweisungen: Außer einem kleinen FMV-Intro findet man keine weiteren Videosequenzen.

Spielerische Qualitäten

Neben einem bedingungslosen Schnellstart stehen auch in NHL All Star Hockey '98 wieder die üblichen Spielmodi zur Verfügung. Im Freundschaftsspiel darf man frei zwischen den NHL- und den Nationalteams wählen. Eine ganze Saison besteht aus bis zu 82 Spielen, die zudem im Best Of X-Mode bestritten werden. Schließlich gibt es natürlich noch die charakteristischen Playoffs, zu denen, ähnlich der Weltmeisterschaft, 16 ausgewählte Teams antreten. Für das Geschehen auf dem Eis selbst wurden doch wieder mehrere Kameraper-





Warum soll man hier Abstriche machen, wenn man alle Leistungsmerkmale voll ausbauen kann?!

spektiven ermöglicht. Neben einer Iso-3D-Ansicht, einer seitlichen oder einer entfernteren seitlichen (sogenannte TV-View-)Darstellung stehen eine recht langweilige Vogelperspektive sowie die bereits in unserem Vorbericht geschilderte NHL All Star-Kamera zur Auswahl. Nach wie vor zeigt letztere den gesamten Spielverlauf aus der besten und übersichtlichsten Perspektive. Automatisch zoomend verändert sich ihre Position entsprechend dem Geschehen, doch kommt es immer wieder vor, daß man als vorwärtsstürmender Angriffsspieler seine Mitstreiter aus den Augen verliert und dadurch auch öfter mal ein Paßpiel an den Gegner geht. Ein entsprechender Spielfeldscanner hätte hier durchaus Abhilfe schaffen können. Erfreulicherweise verliert

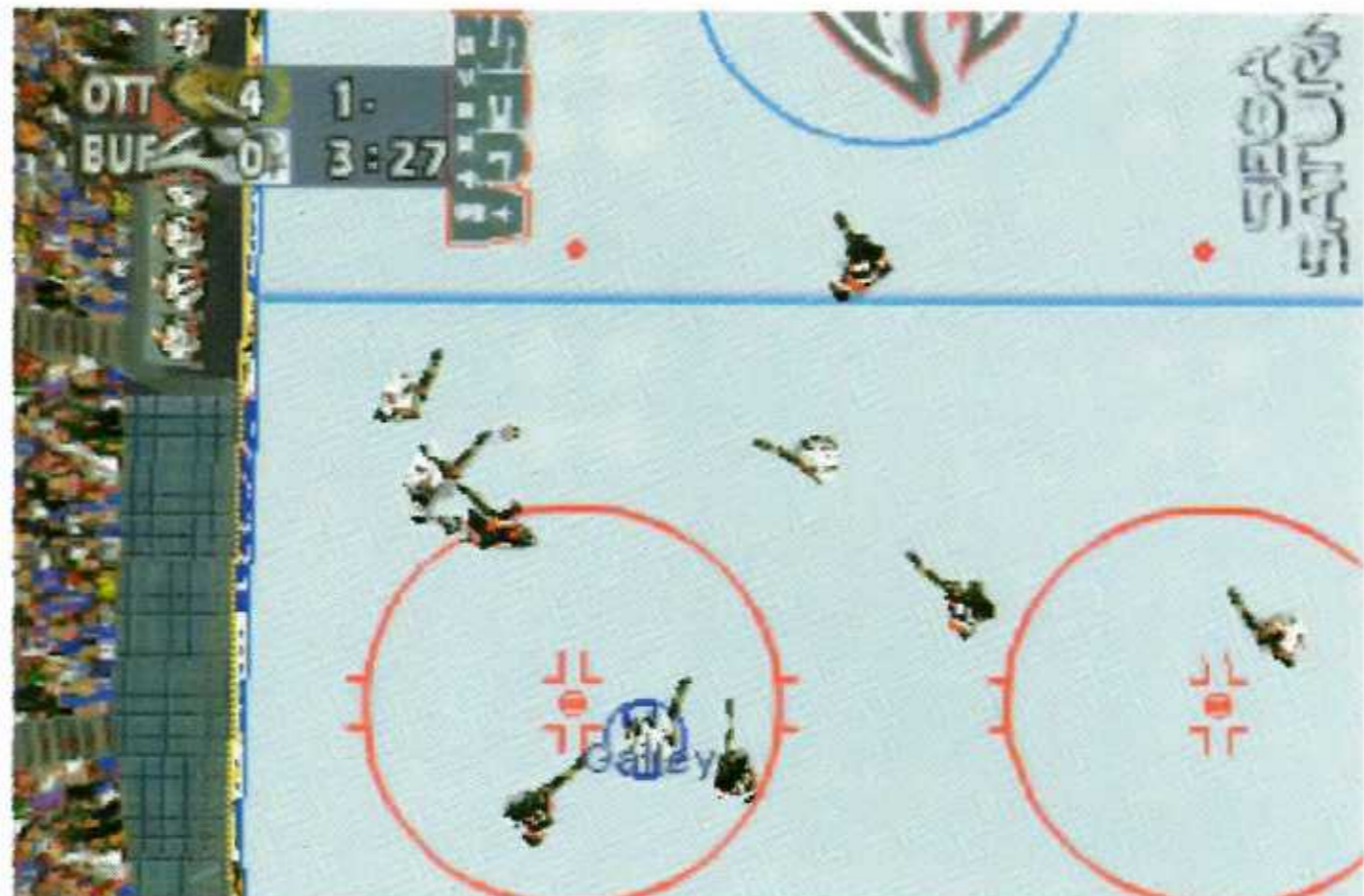
man zumindest den puckführenden Gegenspieler nie aus den Augen, da die betreffende Figur deutlich gekennzeichnet wurde.

Einsteigerfreundlich...

Das gegenseitige Zuspiel zwischen den einzelnen Teammitgliedern klappt reibungslos. Prinzipiell braucht

» Das rundherum praktikable Gameplay vermittelt einen sportlichen Wettkampf ohne Höhen und Tiefen. «

man hierfür eigentlich nur den B-Button, wohingegen man mit der C-Taste den Puck in Richtung des gegnerischen Tores schmettern kann. Sega hat hierbei die Komponenten aus Angriff



Aus der Vogelperspektive gesehen, wirkt der Spielablauf ziemlich langweilig.

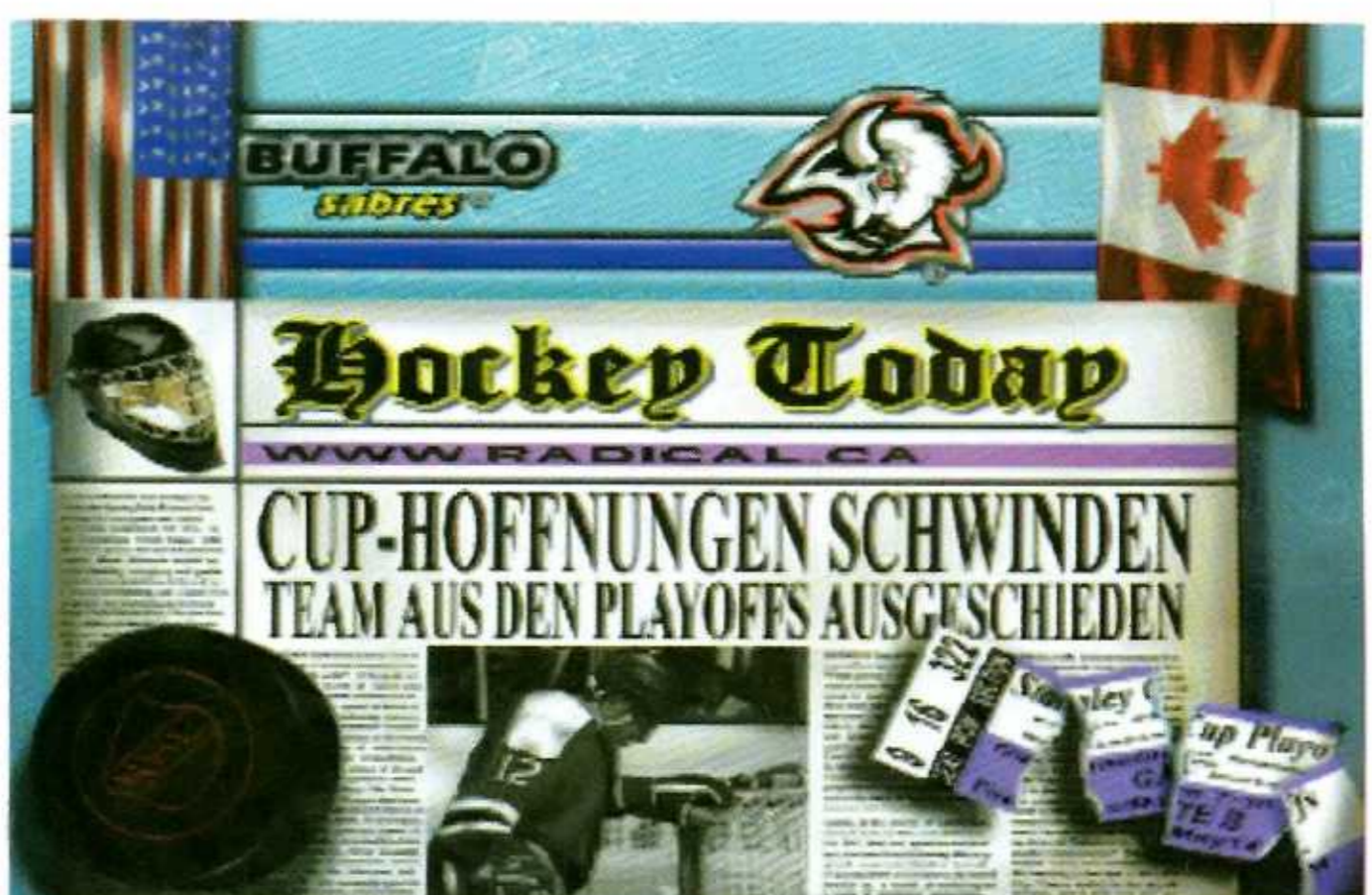
und Verteidigung so ausgewogen aufeinander abgestimmt, daß man durch Alleingänge kaum eine Chance bekommt, bis vor das gegnerische Tor zu gelangen, sich Angriffe aber durch geschicktes Abgeben an freistehende Mitspieler Stück für Stück aufbauen lassen. Der abschließende Schuß auf das Tor sucht sich automatisch die beste Richtung, wobei in dieser Hinsicht dann die Schußgenauigkeit als grundlegende Spielereigenschaft in Verbindung mit dem verbleibenden Abstand vom Tor Wirkung zeigt. Im allgemeinen Gerangel vor dem Tor kommt es durch diese Automatisierung natürlich oftmals vor, daß blindes Draufhauen auf den Puck oder einfach nur beständiges Hämmern auf die Schußtaste zum Punkten führt. Für ein



Harte Checks sind durchaus sehenswert inszeniert, gehen aber aufgrund der Darstellungsgröße oftmals im Geschehen unter.



Die Menüs haben oft mehr informativen Charakter, als sich tatsächlich auf das Gameplay auszuwirken.



Schön präsentiert! Nach einer sieglosen Konfrontation scheidet man aus den Playoffs aus.



Erzielte Tore laufen recht unspektakulär ab. Zwar freuen sich die Spieler, ein eindrucksvolles Replay darf man jedoch nicht erwarten.

etwas unsportlicheres Verhalten auf dem Eis sorgt der X-Button, der sich für Schläge, Bodychecks, aber auch Sprints hervorragend einset-

» Aussagekräftige Replayfunktionen sucht man in NHL All Star Hockey '98 vergeblich. «

zen läßt, in der Regel aber auch schnell zu Verletzungen bzw. unfreiwilligen Aufenthalten auf der Strafbank führt.

Zurück zu Taktik und Technik:

Maximal acht menschliche Teilnehmer dürfen gleichzeitig an einem Duell auf dem Eis teilnehmen. Obwohl diverse Statistiken, wie die Top 25, oder aber die Originalwertungen der letzten NHL-Saison den Tiefgang des Gameplays unterstreichen sollen, so kann man viele wohlklingende Optionen nur als sehr dünn bezeichnen. Nicht nur, daß man eigene Super-spieler ohne Leistungsbeschränkung züchten darf,

auch bei den Spielertransfers hat man nur sehr oberflächlich gearbeitet. Egal welche Wertigkeit eine Person besitzt, man kann sie durch simples Bestätigen gegen beliebige Charaktere aus einer anderen Mannschaft tauschen, und Einkäufe erfolgen einfach bargeldlos nach der „Ich will“-Methode. Von sinnvollem Managing kann hier also nicht die Rede sein, vielmehr nimmt man sich einfach die Spieler, deren Namen einem gefallen und die sich eh' nur auf dem Steckbrief voneinander unterscheiden lassen. Die ursprünglich aussichtsvollen Sound-FX-Optionen ermöglichen nur eine Reduzierung der Lautstärke eines an sich schon müden Publikums, des wortkarren englischen Stadionsprechers bzw. der regulären Geräusche, die die Spieler auf dem Feld verursachen.

Was bleibt:

Irgendwie scheint NHL All Star Hockey '98 unter Zeitdruck fertiggestellt worden zu sein. Wie ließe sich



Wo gibt's denn sowas: Wenn man einen fremden Leihtorwart nicht haben will, bleibt der Kasten eben einfach ungedeckt.

sonst die Wegrationalisierung von bereits Vorhandenem und die schlampige Ausarbeitung von guten Ansätzen deuten. Segas neuer Titel ist deshalb aber

keineswegs sonderlich schlecht und bietet anspruchsvolle Unterhaltung, verbunden mit einer sauberen Präsentation.

Oliver Preißner ■

Check Up



Titel:	NHL All Star Hockey '98
Genre:	Eishockey
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Januar
Preis:	ca. DM 100,-
Spieler:	1-8
Levels:	16 Nationalmannschaften, 26 NHL- + 2 All Star-Teams
Save Game:	Passwort
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einfach bis mittel
Besonderheiten:	Verfeinerte Spielerdarstellungen; schnelle Orientierung, da aktive Spieler markiert werden

Grafik 76%

Gegenüber der '96er-Version erkennt man gewaltige Fortschritte hinsichtlich der nun gelungenen Spieleranimationen sowie auch der gesamten Stadionsdarstellung. Die fünf verschiedenen Kameraperspektiven fangen das Spielgeschehen nicht unbedingt immer aus der bestmöglichen Ansicht heraus ein. Einerseits fehlt ein Spielfeldscanner als Orientierungshilfe, andererseits mangelt es aber auch an extrem nahen Close-Ups.

Sound 70%

Wie bei allen anderen Eishockey-Simulationen fehlt sowohl eine mitreißende Kommentierung als auch eine überzeugende Zuschauerkulisse. Obwohl NHL All Star Hockey '98 den Vergleichstiteln in nichts nachsteht, könnte man hier wesentlich mehr herausholen.

Gesamt 78%

Der erhoffte Durchbruch zur Führungsspitze gelang Sega nicht, dafür steht NHL All Star Hockey '98 für soliden Sportspaß, dem es allerdings etwas an spielerischem Tiefgang fehlt. Als reines Arcade-Game müßte NHL All Star zudem eine actionreichere Kameraführung sowie einen insgesamt flotteren Spielfluß bieten.

Word Up

Segas neue Eishockey-Edition spielt sich auf Anhieb flüssig und einsteigerfreundlich. Die Kameraführung ist gelungen, spiegelt aber bei weitem nicht die Atmosphäre wider, die Virgins NHL Powerplay '96 durch seine phantastischen Close-Ups und Replay-Ansichten einfängt.



GAS GEBEN UND GEWINNEN!

SEGA TouringCar Championship



SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES Ltd. © 1997.

So einfach geht's.
Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden, und schon hat man die Chance, einen unserer Preise oder gar den Hauptpreis zu gewinnen. Einsendeschluß ist der 31.1.1998. Das Ganze geht an Sega, Gesellschaft für Videospiele mbH, Hans-Henny-Jahnn-Weg 53, 22085 Hamburg. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ/Ort

 M W

Geschlecht

Alter

Ich habe folgende(s) System(e):	Ich habe folgende Anzahl an Softwaretiteln:
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saturn <input type="checkbox"/> Game Gear <input type="checkbox"/> Sega Mega Drive <input type="checkbox"/> Playstation <input type="checkbox"/> Nintendo 64 <input type="checkbox"/> Super Nintendo <input type="checkbox"/> Gameboy <input type="checkbox"/> Pentium-PC 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> weniger als 5 <input type="checkbox"/> 5-10 <input type="checkbox"/> mehr als 10

Der Hauptpreis:

1 Saturn-Mega-Zubehör-Pack, bestehend aus:

- einem 6-Spieler-Adapter
- einer Memory-Card
- einem Arcade-Racer
- 10 Top-Softwaretiteln
- einem Saturn-Poloshirt
- einem Saturn-Baseballcap

2. bis 50. Preis:

je ein Top-Softwaretitel



SEGA™

Hitparade

Wer auf der Suche nach Informationen zu einem bestimmten Saturn-Spiel ist, wird hier bestimmt fündig! 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 dem sich alle bislang getesteten Saturn-Spiele wiederfinden. Gute Unterhaltung!

SATURN

ACTUA SOCCER 2



Den Vorgänger Euro 96 Soccer bieten wir euch zum Top-Preis in unserem Klassiker-Angebot auf den Seiten 10 bis 13 an, die neue Version läßt weiter auf sich warten.

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

D2



Nachdem die M2-Konsole von Matsushita und 3DO endgültig gestorben ist, hat sich Warp erfreulicherweise für die Unterstützung des Sega Saturn entschieden.

► Genre: Action-Adv. ► Spieler: 1
► Release: 1998 ► Hersteller: Warp

BURNING RANGERS



Ein Actionspiel der neuen Generation dürfen wir uns vom neuen Spiel der Nights-Macher hinter Mastermind Yuji Naka erwarten. Selbst Lara Croft sieht dagegen richtig alt aus.

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1
► Release: 2. Quar. '98 ► Herst.: Sega/Sonic Team

DEAD OR ALIVE



Der umfangreiche Test zur Nummer 1 in den japanischen Verkaufscharts brachte im vergangenen Monat die Telefone der Importhändler zum Glühen!

► Genre: 3D-Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Tecmo

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	9/97 86%	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 Action '98	12/97 86%	5. NBA Action	9/96 76%
2. NBA Jam Extreme	2/97 86%	6. NBA Jam Tourna. Edition	2/96 75%
3. Slam 'n' Jam '96	8/96 80%	7. Space Jam	3/97 68%
4. NBA Live '97	6/97 78%		

RENNSPIELE

1. Sega Rally	2/96 95%	13. Hang On GP '95	2/96 80%
2. Daytona USA C.C.E.	12/96 95%	14. Cyber Speedway	10/95 78%
3. The Need for Speed	7/96 91%	15. Destruction Derby	11/96 78%
4. Daytona USA	8/95 90%	16. WipEout	5/96 76%
5. Sonic R	12/97 86%	17. Hardcore 4x4	2/97 76%
6. King the Spirits 2	8/97 86%	18. Road Rash	9/96 73%
7. Andretti Racing	6/97 85%	19. Scorcher	5/97 72%
8. Sega Touring Car	12/97 85%	20. Impact Racing	1/97 70%
9. Street Racer	12/96 84%	21. Formula Karts	12/97 68%
10. WipEout 2097	8/97 80%	21. Hi Octane	1/96 59%
11. Manx TT	5/97 80%	22. Highway 2000	1/97 58%
12. F1 Challenge	4/96 80%	23. Virtua Racing	2/96 49%

FUSSBALL

1. Worldwide Soccer '98	12/97 90%	6. FIFA Soccer '97	5/97 76%
2. Worldwide Soccer '97	10/96 90%	7. International Victory Goal	8/95 75%
3. Victory Goal '97 (Import)	6/97 88%	8. FIFA Soccer '96	3/96 74%
4. Olympic Soccer	10/96 78%	9. Striker '96	9/96 61%
5. Euro 96 Soccer	7/96 78%		

DIABLO



EA gehörte nicht nur zu den ersten Firmen, die den Saturn unterstützten, sondern hält Segas 32 Bit-Konsole auch bis zur 64/128 Bit-Konsole die Treue!

► Genre: Action-Advent. ► Spieler: 1
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: EA/Blizz.

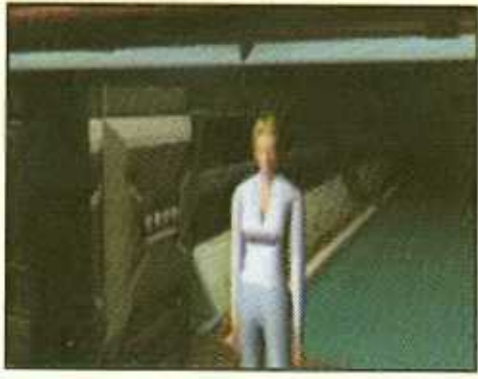
GRANDIA



Wer auf Rollenspiele steht und Importversionen nicht abgeneigt ist, sollte seinen bevorzugten Videospielehändler auf die Veröffentlichung in Japan hinweisen.

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

ENEMY ZERO



Den umfangreichen Test zum aktuellen Spiel von Warp gibt es auf den Seiten 28 bis 30. Derzeit arbeiten die Entwickler übrigens an D2.

► Genre: Action-Advent. ► Spieler: 1
► Release: 25.11.97 ► Hersteller: Warp/Sega

HOUSE OF THE DEAD



Ein brandaktuelles Preview zur ersten spielbaren Alpha-Version haben wir schon auf den Seiten 20 und 21 für euch vorbereitet. Der Tip für Light Gun-Schützen.

► Genre: Action ► Spieler: 1
► Release: 2. Quartal ► Hersteller: Sega

FIFA 98: DIE WM QUALIFIKATION



Die Veröffentlichung des wohl namhaftesten Fußballspiels hat sich leider bis Mitte Januar verschoben. Wir bleiben natürlich für euch am Ball!

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-4
► Release: Januar '98 ► Hersteller: EA

MESSIAH



Shiny Entertainment-Präsident David Perry bleibt Sega treu und werkelt an dem ersten Spiel für Segas nächste Konsolengeneration. Wir freuen uns auf Messiah!

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1
► Release: tba. ► Hersteller: Shiny Enter.

FIGHTING FORCE



Aus dem angekündigten Test wurde aufgrund technischer Probleme bei Core Design leider nichts. Wir müssen euch leider auf die nächste Ausgabe vertrösten.

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

NASCAR '98



Dem ersten Vernehmen nach ist Nascar '98 eines der besten Saturn-Rennspiele überhaupt. Der Test in der Ausgabe 2/98 gibt Aufschluß über seine wahren Qualitäten.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2
► Release: 21.11.97 ► Hersteller: EA

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% | 7. Primal Rage | 8/96 76% |
| 2. Golden Axe – The Duel | 1/96 86% | 8. King Of Fighters '95 | 9/97 76% |
| 3. Street Fighter Alpha 2 | 2/97 85% | 9. Street Fighter – The Movie | 10/95 70% |
| 4. Night Warriors Darkst. Rev. | 6/96 85% | 10. Galaxy Fight | 4/96 68% |
| 5. Marvel Super Heroes | 12/97 83% | 11. Rise 2: Resurrection | 9/96 38% |
| 6. X-Men Children of the At. | 5/96 83% | | |

3D-BEAT 'EM UP

- | | | | |
|-------------------------|-----------|------------------------|-----------|
| 1. Virtua Fighter 2 | 1/96 95% | 7. Virtua Fighter Kids | 11/96 88% |
| 2. Dead Or Alive | 12/97 93% | 8. Virtua Fighter | 8/95 87% |
| 3. Fighters Megamix | 6/97 92% | 9. Toshinden Remix | 4/96 76% |
| 4. Fighting Vipers | 11/96 91% | 10. Toshinden URA | 1/97 65% |
| 5. Virtua Fighter Remix | 11/95 91% | 11. Criticom | 7/96 65% |
| 6. Last Bronx | 11/97 88% | | |

ACTION/BEAT 'EM UP

- | | | | |
|------------------------|-----------|-------------------------|-----------|
| 1. Indiziert | 3/97 —% | 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. Krazy Ivan | 1/97 72% |
| 2. Gun Griffon | 8/96 87% | 5. Ghen War | 10/96 63% |
| 3. Blam! Machinehead | 11/96 86% | | |

▼ NBA ACTION '98



Aufgepaßt! Das mit 86% bewertete Basketball-Spektakel ist ab 19.1.98 überall erhältlich. Wir empfehlen den sofortigen Kauf!

► Genre: Basketball ► Spieler: 1-4
► Release: 19.1.98 ► Hersteller: Sega

▼ NHL ALL STAR HOCKEY '98



Ob NHL All Star '98 hält, was wir uns von einem Nachfolger für NHL Powerplay erhofft haben, klärt der kritische Test auf den Seiten 78 bis 80.

► Genre: Eishockey ► Spieler: 1-4
► Release: 12.1.98 ► Hersteller: Sega

▼ NBA LIVE '98



Fleißig wie die Bienen produzieren die Electronic Arts-Zauberer jährliche Updates ihrer Sportspielehits, wie beispielsweise NBA Live '98.

► Genre: Basketball ► Spieler: 1-4
► Release: 28.11.97 ► Hersteller: E.A.

▼ NINJA



Ninja ist eines der technisch beeindruckendsten Saturn-Spiele überhaupt. Wir freuen uns auf DEN Frühjahrshit.

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

▼ NHL 98



Ersten Eindrücken nach zu schließen scheint Electronic Arts erstmals seit Jahren wieder Chancen auf einen Referenztitel zu haben.

► Genre: Eishockey ► Spieler: 1-4
► Release: 12.12.97 ► Hersteller: EA

▼ SHINING FORCE 3



Gott sei Dank! Das prächtige Shining Force 3 wird wohl auch in Europa erscheinen! Immerhin tauchte es auf der Release-Schedule erstmals auf.

► Genre: RPG ► Spieler: 1
► Release: 1. Quartal ► Hersteller: Sega

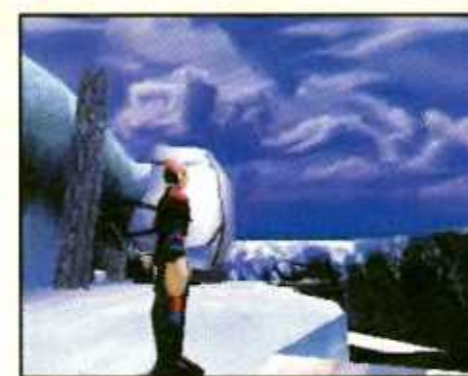
▼ NHL BREAKAWAY



Schade! Acclaim hat sich nun dazu entschlossen, die Saturn-Version nicht zu veröffentlichen. Dafür arbeitet man an einem anderen Sportprojekt...

► Genre: Eishockey ► Spieler: 1-4
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Acclaim

▼ PANZER DRAGON SAGA



In Japan rechnet man aufgrund dieses brillanten Rollenspiels mit stark zunehmenden Hardwareverkäufen und steigenden Aktienkursen.

► Genre: Rollenspiel ► Spieler: 1
► Release: 2. Quartal '98 ► Hersteller: Sega

BACK CATALOGUE +++ BACK

3D-VEHIKEL-ACTION

1. Shellshock	6/96 87%	3. Assault Rigs	4/97 68%
2. Amok	12/96 86%	4. MechWarrior 2	9/97 59%
3. Tunnel B1	2/97 81%	5. Off World Interceptor	1/96 57%

3D-FLUG-ACTION

1. Panzer Dragoon 2	6/96 95%	8. Independence Day	6/97 70%
2. Thunderhawk 2	1/96 93%	9. Star Fighter 3000	10/96 69%
3. Magic Carpet	4/96 93%	10. Black Dawn	3/97 69%
4. Panzer Dragoon	9/95 91%	11. Titan Wars	6/96 60%
5. Darklight Conflict	9/97 83%	12. Sky Target	7/97 58%
6. Shockwave Assault	7/96 79%	13. Black Fire	10/96 50%
7. Wing Arms	1/96 78%		

ACTION-ADVENTURE

1. Tomb Raider	12/96 96%	8. Cyberia	5/96 78%
2. Resident Evil	9/97 91%	9. Casper	12/96 75%
3. Dark Savior	3/97 90%	10. Defcon 5	10/96 75%
4. Story of Thor 2	9/96 88%	11. Shining Wisdom	8/96 70%
5. Herc's Adventure	10/97 83%	12. Crusader: No Remorse	5/97 69%
6. Guardian Heroes	7/96 81%	13. Alone in the Dark 2	8/96 66%
7. Swagman	9/97 78%		

ADVENTURE/RPG

1. Shining the Holy Ark	7/97 90%	7. Discworld 2	9/97 80%
2. Dragon Force	8/97 90%	8. Jewels of the Oracle	1/97 80%
3. Mystaria: T. Realms of Lore	3/96 86%	9. Torico	5/97 76%
4. Discworld	9/96 85%	10. Virtual Hydlide	11/95 64%
5. Myst	11/95 85%	11. Mystery Mansion	2/96 61%
6. Blazing Dragons	10/96 81%	12. D	6/96 60%

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%		

PROJECT SONIC



Sonic wird wohl schon 1998 auf den heimischen Bildschirm zurückkehren. Allerdings wohl nicht auf Saturn oder Mega Drive!

► Genre: tba. ► Spieler: tba.
► Release: tba. ► Hersteller: Sonic Team

VIRTUA STRIKER 2



Im Gegensatz zu Scud Race und Virtua Fighter 3 wird dieses Spiel wohl in einer verbesserten Version für Segas 128 Bit-Maschine kommen.

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

SCUD RACE



Scud Race kommt nicht für Segas neue Konsole, da es zum einen zu alt ist und andererseits technisch die Konsole bei weitem nicht ausreizt.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2
► Release: 1. Quart. '98 ► Hersteller: AM2

WINTER HEAT



Ein ausführliches Preview zum neuesten Automatenhit, der 1:1 auf den Saturn umgesetzt wird, können wir hoffentlich in der nächsten Nummer präsentieren.

► Genre: Sportspiel ► Spieler: 1-2
► Release: 5.2.98 ► Hersteller: Sega

SEGA TOURING CAR



Kenner haben es natürlich gleich gemerkt, für alle anderen folgt hier die die Auflösung: Die Gesamtwertung betrug natürlich 85% und nicht – wie abgedruckt – 75%!

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2
► Release: 28.10.97 ► Herst.: Sega/AM Annex

WORLD SERIES BASEBALL '98



Für Europa gibt es derzeit leider kein offizielles Veröffentlichungsdatum mehr. Wir bleiben am Ball(-Game) dran! Importfans fragen bei ihrem Händler nach.

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

VIRTUA FIGHTER 3



Ups! Virtua Fighter 3 kommt nicht für Segas neue Konsole, dafür wird es allerdings gleich Virtua Fighter 4 geben, was sich wirklich sensationell anhört.

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: tba. ► Hersteller: AM2

X-MEN VS. STREET FIGHTER



Kaum sind die Marvel Super Heroes in den Regalen aufgetaucht, bereitet Capcom mit X-Men vs. Street Fighter den nächsten potentiellen 2D-Megaprügler vor.

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2
► Release: 1998 ► Hersteller: Capcom

CATALOGUE+++ BACK CATA-

2D-SHOOT 'EM UP

1. Thunderforce V	10/97 90%	5. Gradius Deluxe	6/96 75%
2. Galactic Attack	1/96 84%	6. Darius II	1/97 62%
3. Darius Gaiden	3/96 80%	7. In the Hunt	1/97 54%
4. Metal Slug	7/97 78%	8. Terra Cresta 3D	11/97 52%

JUMP&RUN

1. Bug!	10/95 88%	10. Mega Man 8	5/97 79%
2. Clockwork Knight II	11/95 86%	11. Sonic Jam	8/97 77%
3. Earthworm Jim 2	8/96 86%	12. Spot Goes to Hollywood	2/97 76%
4. Rayman	12/95 85%	13. Clockwork Knight	8/95 74%
5. Pandemonium!	7/97 83%	14. Gex	5/96 74%
6. Croc	12/97 82%	15. Johnny Bazookatone	4/96 73%
7. Sonic 3D	2/97 82%	16. Keio Flying Squadron	10/96 67%
8. The Lost World	12/97 81%	17. Mega Man X3	10/97 61%
9. Bug! Too	3/97 79%		

DENKSPIELE

1. Baku Baku Animal	7/96 88%	5. Super Puzzle Fighter 2	6/97 69%
2. Bust-A-Move 2	10/96 88%	6. Hebereke's Popoitto	8/96 65%
3. Puzzle Bobble 3	6/97 87%	7. Tetris Plus	11/97 45%
4. The Lost Vikings 2	4/97 85%		

STRATEGIE

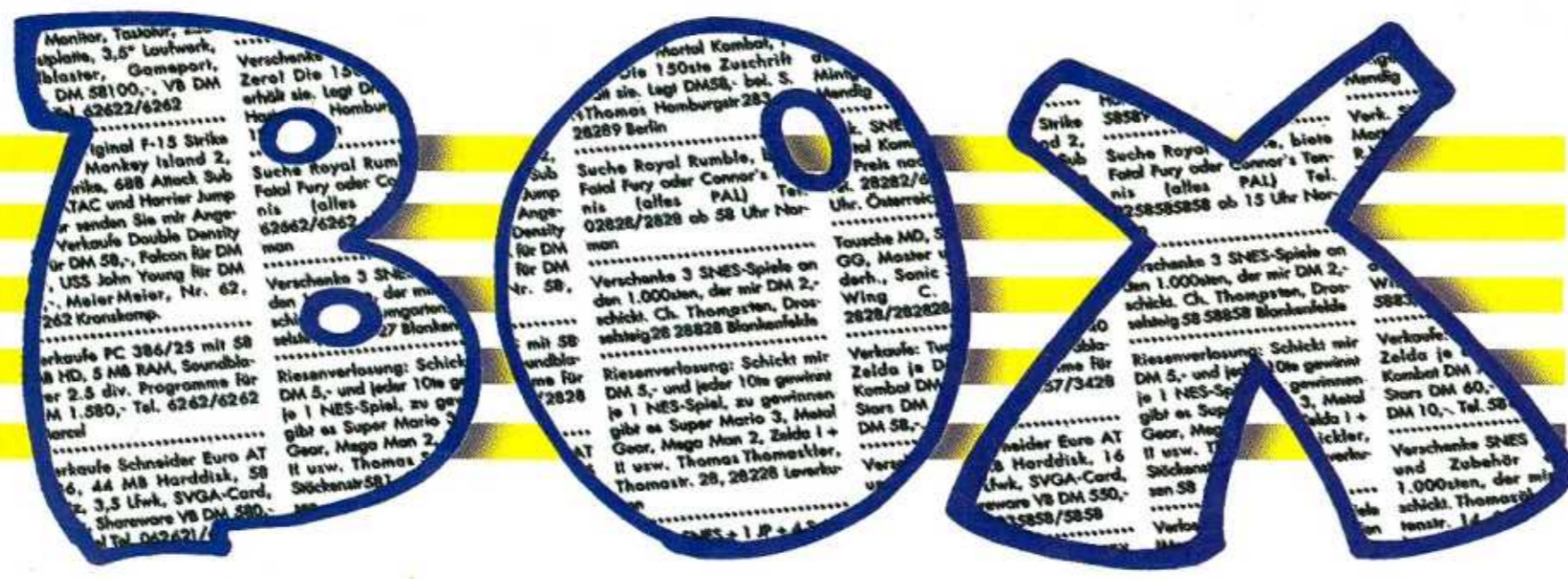
1. WarCraft 2	9/97 94%	6. Adv. World War 2 (Imp.)	7/97 82%
2. SimCity 2000	1/96 90%	7. The Horde	6/96 78%
3. Command & Conquer	1/97 88%	8. Lemmings 3D	9/96 72%
4. Theme Park	12/95 88%	9. Battle Stations	9/97 59%
5. Worms	4/96 88%		

ARCADE/MULTIPLAYER

1. Nights into Dreams	9/96 97%	6. Mr. Bones	12/96 76%
2. Saturn Bomberman	6/97 93%	7. Grid Run	4/97 75%
3. Elevator Ac. Returns (Imp.)	8/97 80%	8. Sega Ages	2/97 70%
4. Blast Chamber	6/97 79%	9. Trash It	8/97 70%
5. Bubble Bobble & R.I.	10/96 77%		

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%		



MEGA DRIVE

Verk./tausche Batman Returns, Marble Madness, Phantasy Star 4, Winter Challenge, Dune 2, Tel. 02371/461176

Achtung!! Verk. Mega Drive 2 + 2 Pads + 22 Spiele für schlappe DM 150,-, alles sehr gut erhalten, Tel. 07741/63735

Verk. MDI + 3 Pads + 16 Spiele z. B. alle Sonic Sp., Ecco I + II, Taz, Vectorman, Tips + Tricks, Preis DM 300,-, Tel. 0351/4214949

Kaufe das MD-Spiele, Dune II, Tel. 09562/8559

Verk. Phantasy Star 2 für DM 70,-, Tel. 040/8703852

Biete Mega Drive m. div. Spielen VHB DM 180,-, Übergabe HH, B od. P möglich, Tel. 0331/707609

Verk. FIFA 96, Theme Park, Pebble Beach, Dune 2, Soleil u.a., Preis nach Vereinbarung, Tel. 05138/8223

Verkaufe Sega Mega Drive 2, 16 Bit, 2 Pads, inkl. 6 Spiele, u. a. FIFA 97, Sonic 1+2, VHB, Tel. 04331/30995 Michael

Mega Drive II DM 50,-, Lemmings 2 + Sonic the Hedgehog, je DM 20,-, S. Polakewicz, Dorfstr. 57, 21745 Hemmoor

Suche dringend Shining Force 1+2, Tel. 02361/493321

Verk. MD 16 Bit Erw. 32 Bit, Sega CD Pl., 14 CD-ROM-Spiele, sonst. Zubeh. VB DM 600,-, Tel. 0201/606349

Verk. MDII + MCDII + 2 Joy-

pads, 15 Spiele (Dune II, Tomcat Alley) Preis VB, Tel. 0821/494256 ab 18 Uhr

Verk. MD2 + Pads + 10 Spiele, u. a. Worms, Pitfall, Dune 2, True Lies... für DM 300,-, Tel. 03586/387590 Conrad

Verk. MD-/GG-Spiele, 32X + Metal Head, MD Spiele zw. DM 35,- und DM 50,-, GG-Spiele zw. DM 15,- und DM 35,-, Tel. 07529/3470, 18-20 Uhr Finn

Suche dringend SFI + SFII, Landstalker, Tel. 0821/6070931 ab 19 Uhr, zahle gut

Mega Drive mit CDII, 52 MD-Spiele, 3 CD-Spiele, Master System Converter, US u. Japan Adapter, 4 Pads, Literatur DM 1.000,- VB, S. Ramer, Fischstr., Delmenhorst

Aladdin, Lion King, Wonderboy 4, Ristar, Bomberman, Fantasia, Bruce Lee, Mega Swiv, Taz 2 etc. inkl. Porto je DM 55,-, Tel. 030/6258637

Verk. 120 MD, 40 MCD, 30 Sat, 8 3DO, 8 32X Spiele! Suche MCD1- + MCD-Spiele! Verk. Multimega! Tel. & Fax 02421/971596 bis bald

Verk. Mega Games, Chiki Boys, Carmen Sandiego, Game Gear-Spl. Wonderboy, Psycho World, Tel. 05835/1307 nach 17 Uhr

Verkaufe Mega Drive 2 DM 120,-, Phantasy Star 2-4 je DM 60,-, Shining in the Darkness DM 30,-, Tel. 03685/707227 Lutz

Suche für MD Olympische Sommerspiele u. Winterspiele, Frank Kowalzik, Am Stadtpark 24, 47137 Duisburg

MD inkl. 25 Cassetten VB DM 700,- K. Bauer, Tel. 040/7382409 ab 19 Uhr eventuell Spiele einzeln

MASTER SYSTEM

aTaz Mania, Sonic Chaos, Wonderboy 3+4, Rainbow Island, Olympic Gold, Flintstones inkl. Porto je DM 45,-, Tel. 030/6258637

Suche Phantasy Star für MS, Tel. 05341/48407

Lemmings, Paperboy, Shanghai, The Jungle Book + Cool Spot je DM 10,-, S. Polakewicz, Dorfstr. 57, 21745 Hemmoor

2 Spielkonsolen Sega Master System mit 14 Spielen, Preis DM 300,- Achim Kegler, Tel. 02261/41098

GAME GEAR

Verk. 5 GG Spiele Columns, Terminator, NFL, Eishockey, Ottifants für je DM 10,- bis DM 20,-, Tel. 036029/84341

Suche Game Gear-Spiele König der Löwen, Schlümpfe, Sonic the Hedgehog u. für Mega Drive, Dune II, Tel. 07841/29651

MEGA CD

Suche Mega CD o. 32X-Spiele, z. B. Midnight Raiders, C. Patrol. Corpse Killer, Fahrenheit, Surg. Strike u. a., Joachim Paul, Gernsenstr. 37, 41564 Kaarst

Dune, Eternal Champions, Dungeon Master 2, Mickey

Mania, Silpheed, Loadstar US, Ecco Ω etc., inkl. Porto je DM 55,-, Tel. 030/6258637

SATURN

Tausche folg. Sat-Sp.: Daytona USA, Vic. Goal, VF, Haus d. verl. Seelen, SC2000, WWS 97, Mega CD F1, Time Gal, Sherlock Holmes, Joachim Paul, Gernsenstr. 37, 41564 Kaarst

Verkaufe Saturn + 4 DM mit 10 Spielen z. B. Tomb Raider, Command & Conquer, SimCity 2000 usw. f. DM 750,-, Tel. 037344/7104 Marcel

Verk. Saturn + Pad DM 170,-, 25 Spiele, darunter z. B. Warcraft 2, Manx TT, Soviet S., D. Pinball, S. Rally, G. Axe, F. Megamix, usw., Tel. 02225/3850

Verk. Nights + Pad + Christmas Nights DM 80,-, Command & Conquer DM 60,-, World Series Baseball + Regelbuch DM 50,-, 10 Demo CDs DM 10,-, World Advanced 4 Teile je DM 80,-, Tel. 0431/580287 Riko

Verk. Sat m. 13 Top-Spielen, 2 Lightguns, Action Replay, 8 Demo-CDs, großes Joypad für nur DM 950,-, Tel. 09231/71999

Saturn mit 14 Spielen (Tomb R., VF2, S. Rally, Thunderhawk, Tunnel B1 etc.) 2 Pad DM 600,-, VHB, Tel. 0171/62855180 od. 07661/5100

Suche Japan- oder USA-Version von Resident Evil und Adapter für Importspiele, Tel. 07802/5329

Verk. WC Golf, Tennis, Euro 96, Baku Baku, F1 Challenge, NHL 97, FIFA 96, Shellshock, Nights, Exhumed, 5 Demo-CDs zus. DM 270,-, Tel. 07302/3580

FIFA 97, PGA 97, S. Rally, WWS 97, S. City 2000, Dayt. USA, Nights, Need f. Speed, Athl. Kings, C&C je DM 40,-, Tel. 06190/3955

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 helfe ich 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
Burning Rangers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enemy Zero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FIFA 98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fighting Force	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fire Pro Wrestling	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
House Of The Dead	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Madden 98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Maximum Force	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NHL All Stars '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NHL 98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Panzer Dragoon Saga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rampage World Tour	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Samurai Shodown 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shining Force 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Steep Slope Sliders	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Street Fighter Collection	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tennis Arena	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Winter Heat	<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!

Burning Rangers	Note: _____
Competition	Note: _____
Enemy Zero	Note: _____
House Of The Dead	Note: _____
NHL All Stars '98	Note: _____
Rampage World Tour	Note: _____
Shining Force 3	Note: _____
Steep Slope Sliders	Note: _____
Tennis Arena	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 gefiel dir die Sega Saturn-Demo-CD 12/97 (Core CD 2)?

- 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

Tel. 06109/33209 od.
0177/3790211

Verk. WarCraft II, Virtua Fighter 2, Thunderhawk 2 usw. je DM 30,-,
Tel. 030/2961964

SAT, MD, MCD, 32X mit diversen Spielen und Zubehör zu verkaufen, Preis VHB,
Tel. 04298/3408 ab 20 Uhr Marco

Verk. oder tausche S. Strike, G. Axe, X Men, C&C, Andretti Racing, F. Megamix (Jap), F. Vipers (Jap), suche Worms, S. Wisdom,
Tel. 07803/2944

Verk. o. tausche Worldwide Soccer 97 DM 45,-, suche Defcon 5, R. Wahl,
Tel. 07144/281387

Verk. Daytona USA, Virtua Fighter 2, SWWS97 usw. DM 50,-, Tel. 03695/608468 Christian

Verk. Sh. The Holy A. DM 65,-, Galactic Attack DM 39,-, C&C DM 60,-, NHL P. 96 DM 60,-, Athlete Kings DM 60,-, Sega Rally DM 60,-, für PSX F1 DM 60,- u. a.,
Tel. 0222/71709

Saturn mit 27 Spielen, 2 Pads, 1 Infrarotpad, US Adapter, Photo-CD, 8 Demos, Memory Card, VB DM 1.850,-, Tel. 02425/1593

Verk. Sega Saturn, mit Lenkrad, Gun, Action Replay, 21 Top Titel, incl. 2 Pads VHB DM 800,-, Tel. 0171/7475470 ab 18 Uhr Markus

Verk. Sega Saturn + 17 Spiele + 2 Pads + Game Buster! Machen Sie ein Angebot!
Tel. 07132/85012

Top-Angebot! Suche VF2 + Athl. Kings. Biete dafür V. Stick + Darius 2 + WS Baseball + Panzer Dragoon 2,
Tel. 09154/4446 Markus

Suche (fast) alles (Konsolen + Sammlungen + Neuheiten Zubehör) f. SAT, MD, SNES, NES, N64, PSX usw.,
Tel. 0641/970424

Verk. Sat + 13 Spiele + Gun + 8 MB + 2 Arcade Racer + Demos + Magazine + Antennenkabel + 2 Pads für DM 700,-,
Tel. 0177/3213520 in Berlin

Verk. Hang On (us), D. Derby, P. Dragoon, WipEout, S. Bass Fish, FIFA 97, Th. Hawk 2, je DM 20,- bis DM 40,-, oder alle DM 200,-, Tel. 038302/3590 Heino

Andretti Racing, Bust-A-Move 2, Rayman, Tomb Raider, Exhumed, Tennis, Congo, NHL 97, FIFA 97 etc., inkl. Porto je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Verk. Resident Evil, Sega Touring Car, Last Bronx, Manx TT alle dt., nur zus., DM 180,-,
Tel. 07821/61736

Verk. Exhumed, Clockw. Knight 2, Gun Griffon, D, alle dt. nur zus. DM 180,-,
Tel. 07821/61736

Verk. Tomb Raider, Alien Trilogy, Shellshock usw., alle dt., nur zus., DM 180,-,
Tel. 07821/61736

Verk. Saturn, Pad, 3D-Pad, Demo, T. Raider, S. Rally, P. Dragoon 2, Nights, Chr. Nights, für nur DM 300,-,
Tel. 07244/94336

Tausche VF2 gegen anderes Spiel, Athlete Kings gegen Resident Evil, Tel. 030/3923685 ab 18 Uhr

Biete Saturn + 50 Spiele, suche Alien Trilogy, Resident Evil, Sonic Jam, su. Bomberman, Blast Chamber u.a.,
Tel. 09922/6756

Verkaufe alle meine 22 Saturn-Spiele (sehr günstig), auch einzeln,
Tel. 07042/23805 Christian

Verkaufe Shellshock für DM 40,- (Spiel komplett in Deutsch), Tel. 0208/470721

Verk. Nights mit 3D Pad, Bug, F1 Challenge, Earthworm Jim 2, Preis nach VB! Suche WW 98, Pandemonium. Tel. 0841/59198

Saturn, MPEG, 1 Film, 10 Games (RE, C&C, VF2, Sega

R. u. a.) Lightgun, 2 Pads, 6 Demos, Xmas N., neuwertig! DM 650,-,
Tel. 0203/721735

Tausche Exhumed, Athl. K. und viel andere Spiele,
Tel. 06897/767134,
Mo.-Fr. 20-21 Uhr

Verk. Saturn + 10 Topspiele (WarCraft II, Res. Evil, C&C, WWS 97) + 2 Pads + 8 Demos, alles Top i. O. (Orig.-Verp. + Anl. + Lös.), Tel. 0341/3301213 ab 16 Uhr

Suche Soviet Strike, Manx TT, Ergebnisse, Bestzeiten von F1 Challenge zum Austausch und Wettbewerb, Matthias Schönelebe, Hebelweg 3, 75045 Walzbachtal

Verk. Saturn + 2 Pads + Analogpad + MPEG + Photo System + 8 Meg + 4 Meg Backup + Nights + VF1 Remix, Daytona DM 400,-,
Tel. 0172/8423332 ab 18.30 Uhr

32X

Verk. f. 32X NFL Quarterback DM 35,-, f. MCD Spiderman, Road Avenger zus. DM 40,- f. MS Scramble Spirits für DM 25,-,
Tel. 036848/31556

Corpse Killer, Space Harrier, Motocross, Golf 36 Holes, WWF etc. inkl. Porto je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Verkaufe Mega Drive 2 + 32X + 12 Spiele (FIFA, WWF, VF, NBA, Metal Head usw.) DM 500,-, Tel. 0331/861330 call Thomas

SONSTIGES

Spiel dein eigenes Adventure und mehr. Info bei T. Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg, nicht Tel., Rückporto, go!

Kaufe/tausche alles ab 32 Bit (PSX, Saturn usw.) gegen N64, verkaufe Durchgezocktes, Tel. 0171/8234750 warte nicht!

Verk. Nintendo 64 + Turok + 3 Controller Pacs komplett DM 300,-,
Tel. 07351/76819

Tausche Sat mit WipEout und Tunnel B1 gegen Sony PSX an Manuel Sitzler, Georg-Friedrich-Str. 26, 76131 Karlsruhe

Zahle DM 10,- für jedes MD-, GG-, NES- und GB-Spiel. Kaufe auch Konsolen u. Zubehör für andere Systeme, Tel. 05621/2231

Verkaufe Sammlerstücke Warsong, Centurion, Sword of Vermillion, Pirates Gold u.v.m., auch MCD/MS! Tel. 03644/564292 ab 21 Uhr

Verkaufe/tausche alle möglichen Konsolen ab 16 Bit und Spiele, Tel. 0711/5000635 ruf jetzt an!

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

SCORE ATTACK

WER IST DER BESTE ZOCKER UNTER EUCH?
SCHLIESST EURE KONSOLE AN EINEN
VIDEORECORDER AN UND MACHT MIT!
ZU GEWINNEN GIBT ES SPIELE NACH WUNSCH!

So geht's!

1. Schließt eure Konsole an einen VHS-Videorecorder an. Den Ausgang des Recorders stöpselt ihr an den Fernseher an. Damit ihr nun ein Bild bekommt, müßt ihr den Videorecorder noch auf den Kanal der Konsole einstellen, während der Fernseher auf den Kanal des Recorders eingestellt wird. Legt nun eine leere Videokassette ein, auf die ihr durch Drücken der „Record“-Taste die Spielsequenzen aufnehmen könnt.
2. Zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß eure Punktzahl oder die Bestzeit ersichtlich wird. Es ist Ehrensache, daß ihr dabei kein Action Replay-Modul einsetzt. Haben wir dabei auch nur den leisesten Verdacht, daß geschummelt wurde, gelangt die Videokassette nicht in die Wertung.
3. Notiert auf dem Coupon eure Bestleistungen und sendet ihn zusammen mit der VHS-Videokassette an uns. Legt den Coupon am besten in einen Briefumschlag und steckt diesen zwischen Videokassette und Hülle. Natürlich darf man seine Bestzeit verbessern und eine neue Kassette einschicken. Eine Bitte: Verzichtet auf unnötige Verpackung und Verklebung. Ein kleines gelbes Postpaket reicht vollkommen aus! Notiert die Bestleistung auf der Paket-Außenseite!

Die Regeln

Jedes Spiel ist mindestens drei Monate im Wertungskatalog enthalten. Wird eine Bestleistung nicht mehr übertroffen, bekommt der Spitzenreiter ein Spiel nach Wahl.

- SEGA MAGAZIN
- Kennwort: Score Attack!
- Roonstraße 21
- 90429 Nürnberg

Zwischen Einsendetag und Veröffentlichung liegen mindestens 4 Wochen!

Notiert die Bestleistungen bitte auf der Paket-Außenseite!

Aufgepaßt!

Ab sofort werden keine Päckchen mehr akzeptiert, auf denen die Wertung nicht außen gut sichtbar notiert wurde. Darüber hinaus bitten wir euch, zusätzliche Zeitungs-Verpackungen für die Videocassette wegzulassen, da es sich hierbei nur um unnötigen Müll handelt.

ANDRETTI RACING

Wer fährt mit einem Indy Car ohne Cheat (!!!) in einem Freundschaftsrennen auf den Streets of Cincinnati die schnellste Runde?



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Schreiner Harald	39,000	5
2.	(2)	Eger Enrico	39,400	6
3.	(3)	Marc Große	39,418	3
4.	(4)	Hützen Andre	39,487	6
5.	(5)	Mario Gurski	39,562	3
6.	(6)	Bormann Roman	39,862	6
7.	(7)	Kern Rüdiger	39,932	3
8.	(8)	Ahmes Arnautonic	40,212	5
9.	(9)	Christan Throm	40,368	4
10.	(10)	Hien Denis	40,368	4
11.	(11)	Koßmann Mike	40,443	5

SCORE ATTACK

Ein Foto liegt bei!
 Videokassette liegt bei!
 Bereits plaziert

Name, Vorname _____
 Straße, Hausnummer _____
 Postleitzahl, Wohnort _____

Meine Bestleistung _____
 Titel _____
 System _____

Hiermit bestätige ich, daß ich die-
 se Leistung ohne Zuhilfenahme ei-
 nes Schummelmoduls, Cheats
 oder ähnlichem erreicht habe.

Datum, Ort _____
 Unterschrift _____
 Telefon _____

FIGHTERS MEGAMIX

Wer beendet den Kurs I am schnellsten? Mit welchem Kämpfer und Game Type ihr antretet, ist egal! Das Time Limit muß aus sein! Es muß sich um die PAL-Version handeln.



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Hörig Dimitri	1:09:39	4
2.	(2)	Umbrath Oliver	1:09:50	6
3.	(3)	Ofenbeck Georg	1:14:54	3
4.	(4)	Erzen Markus	1:15:69	4
5.	(5)	Kuhs Sebastian	1:22:07	5
6.	(6)	Cyberteam	1:28:24	4
7.	(7)	Riecken Daniel	1:31:63	4
8.	(8)	Lendjer Daniel	1:31:75	5
9.	(9)	Akyol Osman	1:32:59	5
10.	(10)	Bracker Erik	1:33:45	5
11.	(11)	Jermann Raphael	1:35:41	4
12.	(12)	Bohres Bastian	1:36:30	5
13.	(13)	Szücs Rocco	1:39:25	5
14.	(14)	Kunze Christian	1:41:95	4
15.	(15)	Erdmann Artem	1:42:62	6
16.	(16)	Schmidt Daniel	1:43:23	4
17.	(17)	Märing Andy	1:43:52	5
18.	(18)	Brezjak Mirjan	1:43:80	4
19.	(19)	Hoffmann Philipp	1:45:03	5
20.	(20)	Okulus Albert	1:50:98	5
21.	(21)	Petrusky Fabian	1:51:58	5
22.	(22)	Schiestel Manuel	1:58:44	5
23.	(23)	Nico Schreiter	2:00:98	6
24.	(24)	Ritzinger Simon	2:03:61	6

TOMB RAIDER-CHAMPIONS

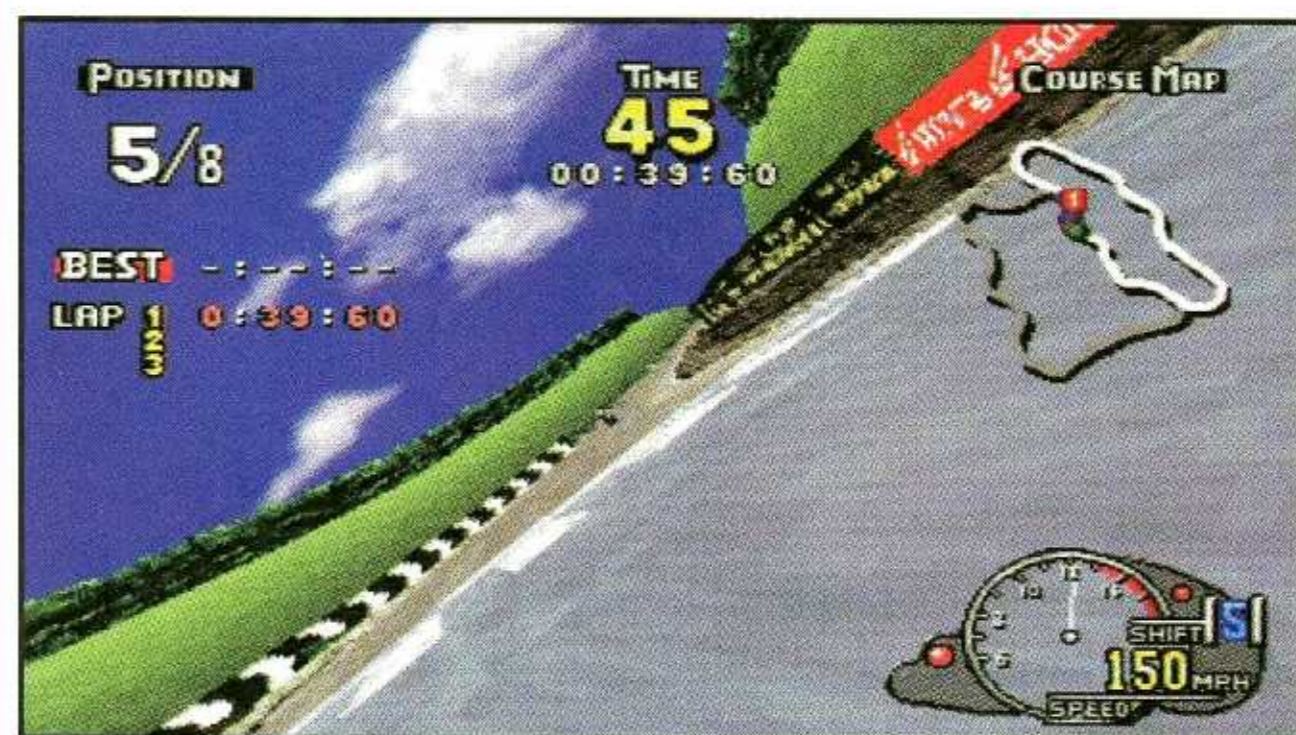
Nach zehn Monaten konnten wir endlich den Sieger unseres Tomb Raider-Wettbewerbs ermitteln. Sebastian Albers schaffte mit 2:49 schließlich die ultimative Zeit, die Emire Zecic ebenfalls erzielte, unserer Vermutung handelt es sich hierbei jedoch um eine Kopie des ersten Bandes. Nichtsdestotrotz erhält Sebastian natürlich ein Saturn-Spiel seiner Wahl, während Emire Zecic leer ausgeht.



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Albers „Kopie“ Sebastian	2:49	5
2.	(2)	Zecic Emire	2:49	9
3.	(3)	Ristoki Sascha	2:50	8

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.	(Neu)	Altunkaya Ayhan	1:03.58	1
2.	(1)	Neuke Frank	1:04.80	7
3.	(2)	Möring Andy	1:05.88	7
4.	(3)	Tschenschter Michael	1:05.92	6
5.	(4)	Eger Enrico	1:07.20	7
6.	(5)	Hützen Andre	1:09:80	2

SEGA TOURING CAR



Nach Daytona USA, Sega Rally, Daytona USA C.C.E. und Manx TT nehmen wir mit Sega Touring Car das mittlerweile fünfte Top-Rennspiel in die Score Attack-Competition auf. Wir wollen wissen, wer die schnellste Rundenzeit im Time Trial-Modus auf dem Grünwald-Circuit dreht! Welches Fahrzeug ihr wählt, spielt dabei keine Rolle!

Mailbox

Alles feiert, nur die Leserbrief-Ecke fühlt sich etwas von den Feierlichkeiten ausgeschlossen, denn logischerweise gibt es hier erst zum 49sten Mal Anmerkungen der werten Leserschaft. Ziehen wir aber dennoch schon jetzt ein kleines Resümee über die vergangenen Jahre, dann fällt auf, daß die Sega-Fans die wohl loyalste und fachkundigste Zielgruppe überhaupt stellen. Saturn-User, die im Schnitt übrigens 23 Jahre alt sind, lassen sich nämlich nicht von TV-Werbung beeinflussen, sondern haben eine ganz klare Vorstellung, welche Spiele sie zocken wollen und welche nicht. Meldeten sie sich im Laufe der Zeit mit Argu-

menten zu SNES, Sony PlayStation oder Nintendo 64 zu Wort, dann achten wir in dieser Rubrik immer auf möglichst objektive und sachlich korrekte Darstellung. Genausowenig verschönern wir im Augenblick die Situation des Saturn, der zwar die Zielgruppe mit einem glänzenden Spiele-Line Up erfreut, aber gesamtmarkttechnisch gesehen keine große Rolle mehr spielt. Deswegen begrüßen wir es, wenn Sega 1998 einen neuen Anlauf auf die Führungsposition unternimmt. Klar ist nur, daß etwas passieren muß, wenn Sega weiter eine wichtige Position einnehmen will.

Eure Sega Magazin-Crew

ANDRETTI & NASCAR

1. Ich wollte euch diesen Brief eigentlich schon seit längerem schreiben, aber ich dachte, ihr könnt sowieso nichts dafür, daß EA seine Spiele verschandelt. Es geht um Andretti Racing und wahrscheinlich auch Nascar '98. Ich bin ein großer Fan von amerikanischen Motorsportdisziplinen. Leider gibt es außer Andretti Racing kein Kart-Spiel. Deshalb müßte ich es wohl kaufen, obwohl es kein lizenziertes Spiel ist und deshalb nur 3 Original-Strecken und ein paar getarnte Formel 1-Strecken hat. Als ich dann erfuhr, daß es ins Deutsche übersetzt wurde, war ich sehr wütend. Dadurch geht doch der ganze Spielspaß verloren. Ich wollte mir dann eine Importversion kaufen, aber mein Händler konnte mir keine besorgen. Ich hätte die Wertung um 50% herabgesetzt, anstatt sie zu erhöhen.



Frage des Monats

„Ihr solltet euren Kunden ehrlicherweise eine PSX empfehlen und kein auslaufendes System als lebendig und gut darstellen, da eure Zielgruppe (12 bis 16) ihr Geld ohnehin schwer genug bekommt.“

Völlig falsch! Der Altersschnitt der Sega Magazin-Leser liegt bei 23 Jahren, während Sony-User im Schnitt 16 Jahre alt sind. Die PSX-Zielgruppe läßt sich übrigens von der TV-Werbung beeinflussen, während Saturn-User ganz klare Vorstellungen haben, was sie wollen und was nicht. Sie lassen sich nicht beeinflussen und schon gar nicht zur PSX bekehren.

SM: Deine Argumente erscheinen mir äußerst fragwürdig. Andretti Racing ist kein Kart-Spiel wie beispielsweise Formula Karts, aber die wohl ernstzunehmendste Rennsimulation für den Saturn. Hier kann man nicht nur eine komplette Indy Car-Saison auf den Original-Strecken bestreiten, sondern auch mit den Original-NASCAR-Wagen antreten. Es wurden sogar die 16 Original-Strecken eingebaut, während die legendäre Andretti-Familie in Videosequenzen Tips gibt. Es handelt sich hier um keine getarnten Formel 1-Strecken, sondern um die echten Pisten. Die Eindeutigkeit ist übrigens ganz hervorragend gelungen. Bildschirmtexte sowie Sprachausgabe wurden übersetzt, der Rest des Spiels ist identisch. Kein anderes Spiel dürfte für dich derart interessant sein.

2. Ich kenne leider keinen Import-Händler. Könnt ihr mir sagen, wo ich englischsprachige EA-Spiele herbekomme? Sind in Frankreich englische EA-Spiele erhältlich?

SM: Abgesehen davon, daß wir ausdrücklich die deutsche Version von Andretti Racing empfehlen, hilft eine Lektüre der Anzeigen in diesem Heft weiter.

3. Wird es in naher Zukunft ein richtiges Spiel zur PPG Cart World Series geben – natürlich mit allen Strecken und Teams?

SM: Neben der Indy Car und NASCAR-Serie spielt die PPG Cart World-Serie eine nahezu unbedeutende Rolle. Eher gibt es eine offizielle Formel 3000-Simulation.

4. Warum haben fast alle neueren Spiele oben und unten keinen Rand? Bei 16:9-Fernsehern verschwinden deshalb manche Bildschirmanzeigen.

SM: Ähnlich wie bei der Eindeutschung handelt es sich auch beim Entfernen der sogenannten PAL-Balken um einen lobenswerten Vorgang. Der Bildschirm muß übrigens immer alle Anzeigen darstellen. Sollte dies nicht der Fall sein, ist das TV-Gerät offensichtlich falsch eingestellt und das Bild vertikal zu weit auseinandergezogen.

Sabrina Bauch, Wörth

TV-WERBUNG

Mir ist aufgefallen, daß Sega im Fernsehen oder Radio keine Werbung macht. Die einzige Reklame, die ich mal gesehen habe, war von Sonic & Knuckles für den Mega Drive, ansonsten nur für N64, PSX und PC-CD ROM, sogar Super Nintendo und Game Boy. Und am Schluß heißt es immer:

„Nur für...!“. Dabei werde ich immer sauer, weil die Spiele, die vorgestellt werden, auch für Sega existieren. Warum laßt ihr euch in den Schatten stellen? Wenn ich bald Tomb Raider im Fernsehen entdecke, und dann nur für die PlayStation, dann merke ich, wie egal Leserbriefe sind!

SM: Zuletzt machte Sega für Sega Rally und Virtua Fighter 2 TV-Werbung, seitdem wurden die Etats so stark gekürzt, daß man sich auf andere Werbearten konzentrieren mußte. Beispielweise machte man anlässlich der Veröffentlichung von Worldwide Soccer eine Tour mit Thomas Häßler durch diverse Kaufhäuser oder unterstützte verschiedene Pop-Veranstaltungen. Außerdem gibt es beispielsweise bei den VIVA-Charts immer einen Sega Saturn zu gewinnen. Wir können da wenig tun, denn zum einen gehören wir – wie schon häufig angesprochen – nicht zu Sega, zum anderen liegt es an den Herstellern, was sie im Fernsehen bewerben.

Gregor Kurczyk, Menden

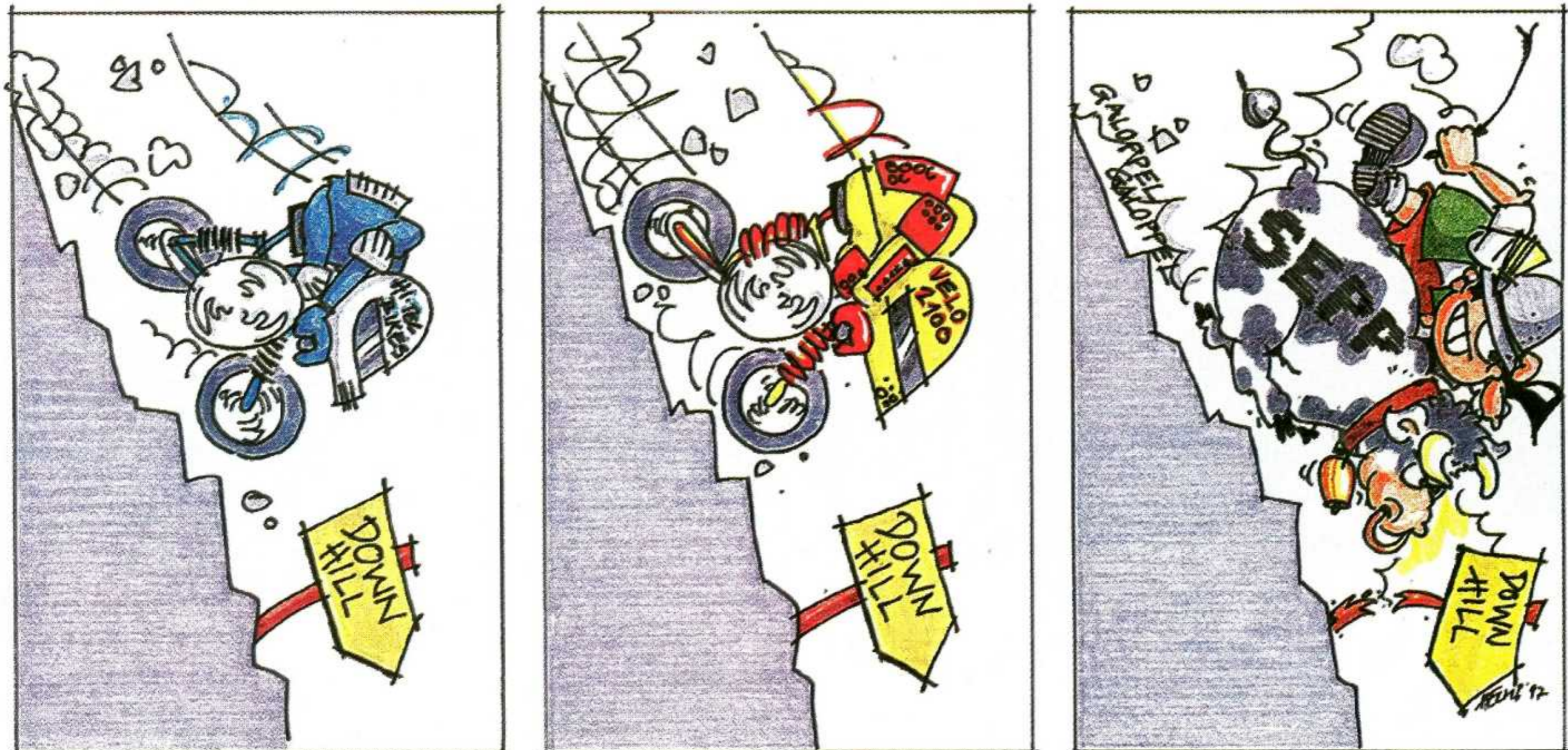
JENS IST ZURÜCK!

Ich bin es wieder! Ich gebe nicht auf! Mittlerweile habe ich mich sowieso schon daran gewöhnt, euch monatlich einen Brief an den Kopf zu knallen. In diesem Sinne!

SM: So, so. Wir bevorzugen zwar sachliche Diskussionen, aber wir geben ebenfalls nicht auf.

1. Na, habt ihr es endlich geschafft, die Leser alle so umzupolen, daß sie auch noch „Danke“ sagen, wenn Sega sie ausbeutet. Bravo! Sega ist stolz auf euch. Ich glaube zwar inzwischen auch, daß die neue Konsole einiges leisten wird, vor allen Dingen, weil sie, wie ich vor langer Zeit schon einmal gehofft hatte, auf 128 Bit-Basis läuft, meine aber immer

HELM!



noch, daß Sega damit auch mindestens noch ein Jahr hätte warten können. Aber Sega denkt eben wie so viele andere Firmen nur an die Kohle und die Marktführerschaft statt an die treuen Kunden. Diese sollen den fanatischen Konkurrenzkampf schön mitspielen. Als ob es so schlimm wäre, wenn Sega nur die Nummer 2 oder 3 ist. Sega wird garantiert wieder nicht der Marktführer, trotz neuer Konsole. Zumindest nicht, wenn sie an die Sache wieder so rangehen wie beim Saturn. Außerdem hat Sony durch die Fernsehproduktion riesige Budgets für Werbung zur Verfügung. Die könnten ihre Konsole auch halten, wenn sie nur fünf Leute kaufen würden. Wird Sega dann also sofort wieder eine neue Konsole bauen? Wie lange soll das noch so gehen? Wenn bei jeder neuen Konsole ein wahrer Leistungssprung gemacht wird, dann sind doch höchstens noch zwei weitere Konsolen drin, bevor das Maximum erreicht wird.

Die alternativen Charts

Folge 14: 10 Entwickler, die an Spielen für die neue Konsole arbeiten!

1

AM2

Virtua Fighter 4,
Daytona USA 2 und
viele mehr!



2. Core Design
Herdy Gerdy und ein Action-Titel
3. Iguana
Was fällt der Turok-Schöpfer-Tochter ein?
4. Probe
Extreme G-Entwickler in Action!
5. Electronic Arts
FIFA 99 zuerst auf Saturn 2?
6. Shiny Entertainment
Der Messias möge kommen!
7. Warp
D, Enemy Zero und vieles mehr
8. Adeline
Little Big Adventure für 128 Bit?
9. Game Arts
Was kommt nach Gun Griffon?
10. Capcom
Die Street Fighter-Erfinder basteln schon!

Sendet euren Leserbrief an folgende Adresse:
Computec Verlag • SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox • Roonstraße 21
90429 Nürnberg

SM: Offensichtlich kannst du die komplexen Zusammenhänge nicht richtig verstehen. Gerade weil die Sega-Manager an ihre Kunden denken, sind sie dazu gezwungen, 1998 eine neue Konsole zu bringen. Segas Kerngeschäft ist die Produktion von Arcade- und Videospiele, dabei kann man aber als Nummer 3 nicht lange existieren. Sony hingegen ist auf das Konsolengeschäft nicht angewiesen und würde es sofort abstoßen, wenn es nicht mehr läuft. Sega hat diese Wahl nicht! Sollte die neue Konsole 1998 nicht erscheinen, dann wird es wohl auch dieses Magazin in einem Jahr nicht mehr geben, und kein Hersteller der Welt würde mehr Sega-Hardware unterstützen. Es wäre das Ende, wenn Sega so lange warten würde, wie du vorschlägst. Davon abgesehen hat man bei der kommenden Konsole die besten Voraussetzungen überhaupt. Mit Microsoft hat man die wohl mächtigste Firma der Welt als Partner, mit Virtua Fighter 4 und Daytona USA 2 die wohl zugkräftigsten Starttitel, die man sich vorstellen kann, und dank weitgehender PC-Kompatibilität die sicherste Softwarequelle überhaupt. Außerdem stehen schon jetzt die TV-Budgets und der Preis fest. Übrigens, die neue Konsole ist etwa 29mal so leistungsfähig wie der Saturn, während das Nintendo 64 etwa die 1,8- bis 2,2-fache Rechenpower des Saturn bringt. Ein Ende der Hardwareentwicklung wird es niemals geben, die Autos werden nun beispielsweise schon seit 100 Jahren besser und besser.

2. Ich finde eure Mailbox momentan extrem einseitig. Immer nur die Briefe der Schleimer abzudrucken, ist langweilig, uninformativ und kontrastarm. Die Realität ist sowieso da, auch wenn man die Augen davor verschließt.

SM: Offen gesagt, finde ich deine Briefe wesentlich monotoner. Egal was Sega macht, dir paßt es nicht. Du biegest dir die Realität so hin, wie du sie gerne haben möchtest, während wir von den tatsächlichen Gegebenheiten ausgehen.

3. Na, habt ihr endlich jemanden gefunden, der diese platzverschwenderischen, ziemlich anspruchslosen Helmi-Bilder gut findet? Das müßtet ihr natürlich sofort abdrucken. Na ja, wenigstens gab es diesmal nur ein Bild. Laßt das andere bitte in Zukunft auch weg!

SM: Das ist Geschmackssache, denn du würdest staunen, wieviele Leute anstelle deiner einseitigen Briefe lieber Helmi-Comics sehen würden!

4. Langsam habe ich das Gefühl, ihr lest euch tatsächlich nicht alle Leserbriefe durch, würdet ihr sonst immer meine Superbriefe verschmähen. Ich denke, viele Leser würden gerne wissen, ob ihr Brief eine hundertprozentige Chance hat.

SM: Natürlich lesen wir jeden einzelnen Brief, bei vielen Briefen habe ich aber das Gefühl, das ich das Ganze schon hundertmal gehört habe.

5. Ich habe mich schon oft darüber aufgeregt, daß so viele Saturn-Spiele nicht den Weg nach Deutschland finden. Und zwar nicht nur Brutalo-Games, sondern auch richtige Hits (beispielsweise Civilization). Aber als wäre das noch nicht genug, steht jetzt auch noch in Frage, ob Grandia oder Shining Force 3 in Deutschland kommen. Warum läßt Sega die deutschen Saturn-User so hängen? Ist der europäische Markt nicht wichtig genug?

10 cm

trennen Deinen Hintern vom Asphalt.

Du mußt auf

180 km/h

beschleunigen,

um am Ende als die

Nr. 1

in's Ziel zu fahren.



Karting FORMULA



SEGA™ PC

PC
CD
ROM



AUCH FÜR
SEGA
SATURN

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

SM: Ginge es nach deinen Plänen, würden in einem halben Jahr überhaupt keine Sega-Spiele mehr in Deutschland mehr erscheinen, da es sich einfach überhaupt mehr lohnt, als Nummer 3 Titel zu lokalisieren. Um auch in Zukunft eine Rolle zu spielen, muß man die neue Konsole bringen.

6. Ich finde es zwar gut, daß ihr jetzt zugebt, daß der 64 Bit-Zusatz alles andere Abzockerei gewesen wäre, frage mich aber gleichzeitig, warum ihr in Ausgabe 11/97 genau das Gegenteil erzählt habt.

SM: Unsere Ansichten haben sich in keinsten Weise geändert, nur du verdrehst die Worte so, wie du sie gerne sehen würdest.

7. Viele eurer Bewertungen sind in letzter Zeit einfach zu hart. Das nimmt immer ernstere Formen an. Was sollen die harten Bewertungen zu Hits wie Darklight Conflict, Croc, WipEout 2097 oder Black Dawn? Reißt euch mal etwas am Riemen und honoriert gute Arbeiten. Manchmal habe ich das Gefühl, ihr wollt so gegen das Vorurteil der Sega-Abhängigkeit angehen. Jeder, der euer Magazin liest, sollte aber auch so bald bemerken, daß das Vorurteil Quatsch ist.

SM: Es wäre schön, wenn du dir einmal klar werden würdest, was du willst. Auf der einen Seite „polen“ wir die Leser um, auf der anderen Seite werten wir zu hart. Was denn nun? (Übrigens, alle Spiele sind korrekt bewertet, Black Dawn ist leider nur mittelmäßig!)

8. Ich finde, es ist eure Pflicht, zu sagen, wenn ein Videospiel nicht mehr kommt. So warte ich immer noch auf Saturn-Spiele wie Iron & Blood, Descent oder Mystaria 2. Ihr müßt einem doch sagen, wann man das vergebliche Warten aufgeben kann, falls einmal ein angekündigtes Spiel nicht kommt.

SM: Zu Descent und Iron & Blood gab es niemals eine offizielle Absage, weshalb wir auch nichts dazu melden können. Mystaria 2 ist in Japan längst erhältlich, ob es in Deutschland kommt, steht immer noch nicht fest.

9. Woher bezieht eigentlich immer eure Tips & Tricks zu unlösbaren Spielen wie Discworld oder Myst?

SM: Ganz einfach: Wir spielen sie durch oder fragen die Programmierer um Rat.

10. Ich weiß, daß die Sache mit den Demo-CDs schwer und unverbindlich ist, doch langsam reicht es trotzdem. Gab es schon irgendwann einmal eine planmäßige CD? Langsam habe ich schon keine Augen mehr zum Zudrücken!

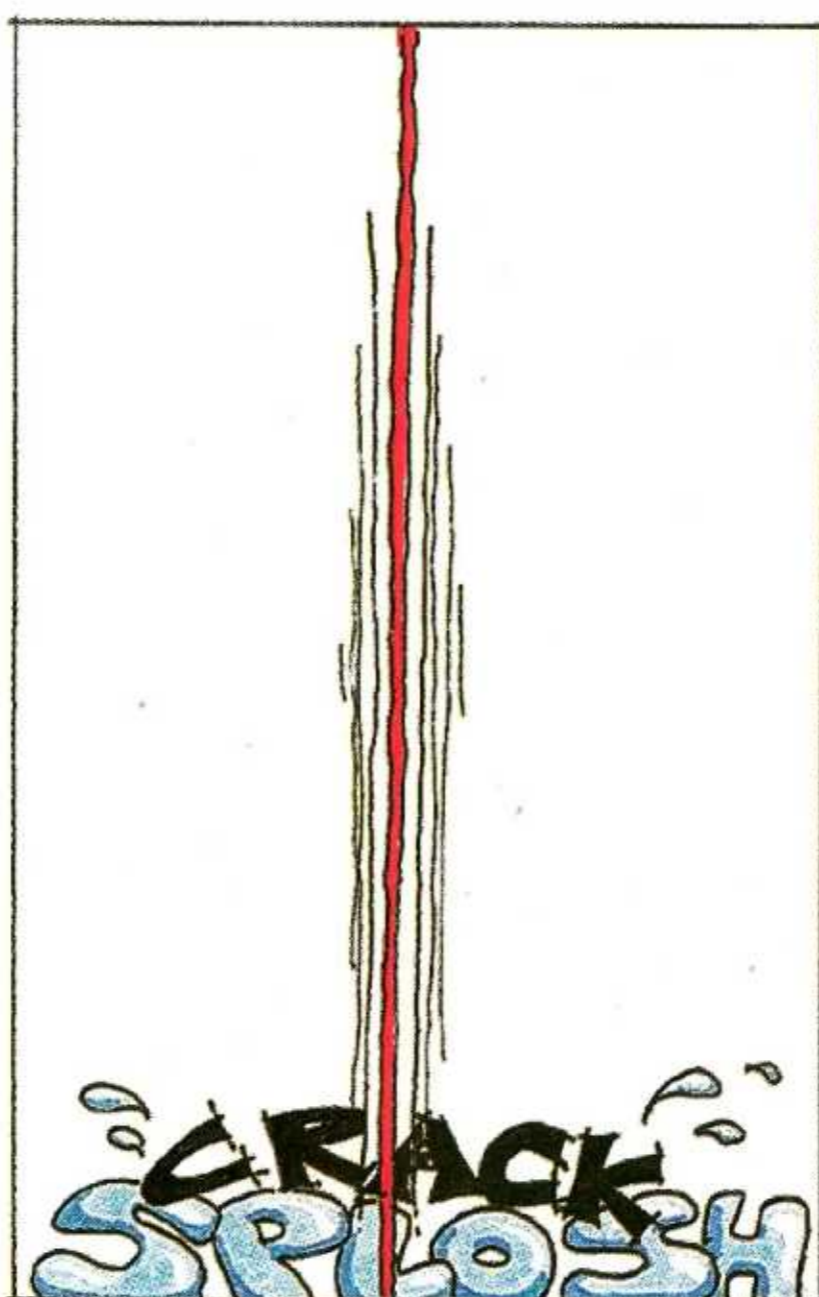
SM: Bislang sind immer noch alle CDs gekommen, die wir angekündigt haben, wenn auch nicht zum richtigen Zeitpunkt. Beispielsweise kam die vor vier Monaten versprochene Core CD jetzt erst, während die Sega Flash Vol. 6 der Ausgabe 2/98 beiliegt. Was glaubst du eigentlich, wieso viele andere Magazine überhaupt keine Ankündigungen machen?

Jens Bethke, 28203 Bremen

US-SPIELE

Vor geraumer Zeit habe ich drei Spiele-CDs gekauft. Alle drei Spielanleitungen waren in Englisch geschrieben, daher weiß ich nicht, ob die Spiele in Deutschland oder woanders hergestellt wurden. Als ich die Spiele auf dem Sega Saturn abspielte, konnte ich nur die Titellieder der drei Spiele abrufen. Ich konnte bei keinem der Spiele die Anwendung star-

HELMI



ten bzw. spielen. Auf dem Bildschirm erschien nur die Nachricht: „Spiel-CD ist auf diesem System nicht lesbar!“ Wenn ich eine der CDs einlege, zeigt die Kontrolltafel lediglich „Track 17 und Time 71:41“. Daher nehme ich an, daß die CDs in Ordnung sind.

Alle drei CDs sind für den Sega Saturn geeignet und weisen keine schweren Beschädigungen auf. Wäre es wohl möglich, diese CDs bei ihnen prüfen zu lassen, um herauszufinden, ob ein Fehler vorliegt.

SM: Derartige Prüfungen können wir grundsätzlich nicht durchführen, allerdings können wir ihnen auch so sagen, daß sie mit ziemlicher Sicherheit amerikanische Saturn-Spiele gekauft haben, die so nicht auf deutschen PAL-Geräten laufen. Um diese abspielen zu können, müssen sie noch einen Importadapter kaufen, der dem deutschen Saturn vorgaukelt, daß er ein amerikanisches NTSC-Gerät ist!

Stefan Behn, Illertissen

MICROSOFT

1. Wenn nächsten Sommer die neue Konsole herauskommen wird, werden die Producer von Sega, EA u. a. nur die neue Maschine unterstützen oder noch 1 bis 2 Jahre Spiele für den Saturn produzieren (z. B. Worldwide Soccer '99)?

SM: Es ist zu befürchten, daß es schon in einem Jahr nur noch wenige wirklich hochklassige Neuveröffentlichungen für den Saturn geben wird.

2. Ich hoffe auf die Saturn-Releases der Spiele Need For Speed 2, Pandemonium 2 und Jonah Lomu Rugby. Kommen diese Spiele noch?

SM: Das Rugby-Spiel wird erscheinen, die beiden anderen Titel wahrscheinlich nicht.

3. Sind indizierte Spiele wie Virtua Cop nur für Leute über 18 erhältlich oder generell verboten?

SM: Volljährige dürfen indizierte Spiele erwerben, allerdings werden sie die meisten Handelsketten gar nicht anbieten.

4. Besteht die Gefahr, daß Fighting Force ebenso wie Die Hard Arce indiziert wird?

SM: Eigentlich nicht. Die Hard Arcade wurde offensichtlich nur mit dem wesentlich brutaleren Game von Fox Interactive verwechselt.

5. In Ausgabe 11/97 habe ich etwas von einer 128 Bit-Konsole von Sega und Microsoft gelesen. Sind dies nur waghalsige Vermutungen oder kommt in 3-4 Jahren die nächste Konsole heraus?

SM: Bereits das Betriebssystem der 1998 erscheinenden Konsole wird auf Windows CE von Microsoft basieren!

6. Druckt doch bitte die Cover für die alten Demo-CDs ab. Anstatt jedesmal für eventuelle Neuleser eine 2-seitige Beschreibung abzudrucken, könntet ihr in jeder Ausgabe noch ein zusätzliches Cover abdrucken.

SM: Noch hielt sich die Nachfrage hierfür in Grenzen.

Andre Schuber



10/97



11/97



12/97

WACHBESTELLEN!

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 10/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 11/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 12/97	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 evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

BURNING RANGERS

Wie entwickelt sich das neueste Spiel von Yuji Nakas mittlerweile selbständigem Sonic Team weiter? Wir halten euch auf dem laufenden und präsentieren ein ausführliches Special mit den spektakulärsten Bildern und heißesten Infos.



WINTER HEAT

Pünktlich vor den Olympischen Spielen im japanischen Nagano will Sega den vielversprechenden Nachfolger zum High Res-Spektakel Athlete Kings veröffentlichen. Wir können euch in der nächsten Ausgabe das erste ausführliche Special präsentieren.



FROHE WEIHNACHTEN & EIN GUTES NEUES JAHR!

An dieser Stelle wollen wir uns für die Treue in den vergangenen 12 Monaten bedanken und euch ein frohes Weihnachtsfest, einen guten Rutsch und ein gesundes und erfolgreiches neues Jahr wünschen! Bis 1998!



Was kommt noch?

- ➔ **Tips & Tricks in neuer Form und schönerem Layout!**
- ➔ **Die wahren Fakten zu Segas kommender Konsole**
- ➔ **Tests zu FIFA 98, NHL '98 und vielen anderen!**

Inserentenverzeichnis:

Computec	..10-13, 31, 67, 97
Freak's Shop4
Kudak7
Theo Kranz2,3
Media Attack29
O.I.T.29
Playcom9
Sega81, 99, 100

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

Impressum

Anschrift der Redaktion:
 Computec Verlag
 Redaktion Sega Magazin
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann
Chefredakteur:
 Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
 Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:
 Hans Ippisch (hi) Compuserve ID: 100443, 1115
 (Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Lektorat:
 Margit Koch

Tips & Tricks-Redaktion:
 Quay Contract Publishing

Redaktionsassistentz:
 Michael Erlwein

Bildredaktion:
 Richard Schöller

Freie Mitarbeiter:
 Ulf Schneider (us)
 Oliver Preißner (op)

Layout:
 Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,
 Hansgeorg Hafner
 Hans Strobel, Gisela Tröger
 Titelgestaltung: Gisela Tröger
 Titel: Enemy Zero © Sega. 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 Anzeigenpreislise Nr. 10 vom 1.5.1997

Druck:
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg

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

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.

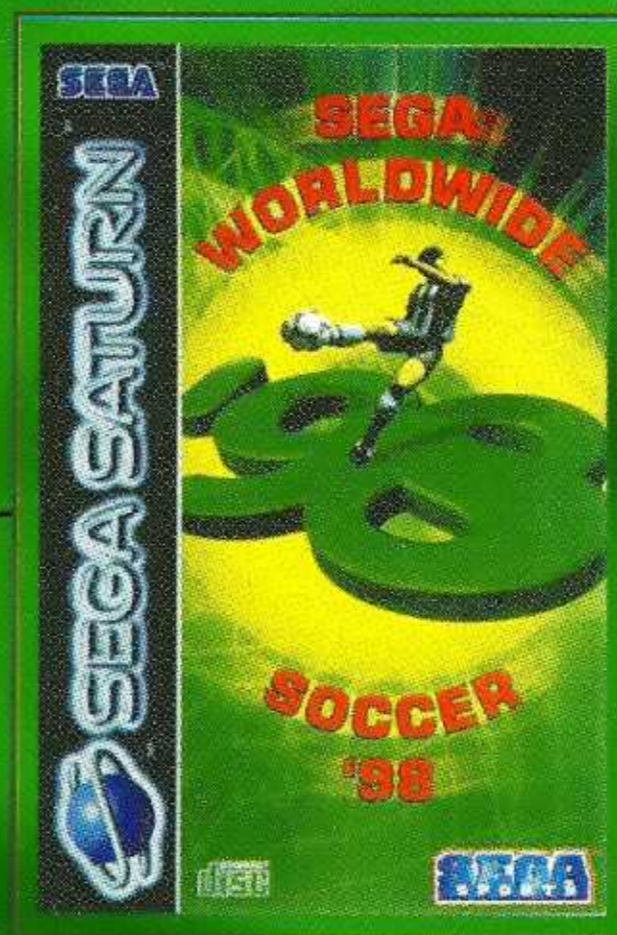
Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN: 0946-6274

Ab 14.1.98 am Kiosk!



DIE EINEN SPIELEN MIT DEM FUSS.



DIE ANDEREN MIT DEM KOPF.

SEGA AND SEGA SATURN ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. © 1997.





Mitternacht vorbei,
die Straßen leer ...

Totenstille.

Träum' ruhig weiter.

LAST BRONIX