

# SEGA

## MAGAZIN

TM 12/97 DM 5,80

COMPUTEC  
VERLAG  
ISSN 0946-6274

### EXTRA-KLASSE

PANZER DRAGOON SAGA  
SEGA TOURING CAR  
FIGHTING FORCE  
SONIC R

**WINTER HEAT**  
DER DECATHLETE-NACHFOLGER ENTHÜLLT



# DIE WEIHNACHTSHITS

CROC, WORLDWIDE SOCCER '98, FORMULA KARTS, LOST WORLD U.V.A. IM TEST!



**DEAD OR ALIVE**  
Die Beat'em Up-Sensation im Test



**NBA ACTION '97**  
Die Basketball-Referenz für den Saturn ist da



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**

**Theo  
Ver**

Händleranfragen erwünscht  
Fax: 0931/571602



ENEMY ZERO - 4CDs (NOV) 109,-



SONIC R (NOV.) 99,-



FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,-



CROC 89,-



WORLDWIDE SOCCER '98  
89,-



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*

JETZT ZUM  
KNALLERPREIS  
SEGA SATURN .....289,-

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

MAXI SET .....299,-

GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE

MEGA SET .....333,-

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 PAD .....24,-

CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG .....19,-

ARCADE RACER LENKRAD .....109,-

LENKRAD MAD CATS MIT PEDALEN .....119,-

PREDATOR GUN PISTOLE .....69,-

TIPS UND TRICKS-BUCH 1996 .....15,-

GAME BUSTER SCHUMMELMODUL .....79,-

MEMORY CARD 4 MBIT .....49,-

MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. ....59,-

MEMORY CARD PLUS 8 MBIT .....79,-

MEMORY CARD PLUS 40 MBIT .....99,-

ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER .....54,-

4-4-2 FUSSBALL .....69,-

ACTUA GOLF .....89,-

ACTUA SOCCER CLUB ED. ....89,-

ACTUA TENNIS .....89,-

ADIDAS POWER SOCCER .....79,-

ASSAULT RIGS .....69,-

ATHLETE KINGS .....89,-

ATLANTIS - 2 CDS DT.TEXT (DEZ) .....99,-

BATTLE SPORT (NOV) .....84,-

BEDLAM .....99,-

BOMBERMAN (1-10 SPIELER) .....89,-

BUG! TOO .....79,-

BUST A MOVE 3 .....84,-

COMMAND & CONQUER .....99,-

CROC (NOV) .....89,-

DARK SAVIOR .....89,-

DARKLIGHT CONFLICT .....89,-

DAYTONA USA CHAMPIONSHIP .....99,-

DISCWORLD 2 .....84,-

DRAGON FORCE .....89,-

ENEMY ZERO - 4 CD'S (NOV) .....109,-

FIFA '98 WM-QUALIFIKATION (DEZ)	89,-
FIGHTERS MEGAMIX	99,-
FIGHTING FORCE (NOV)	99,-
FORMULA KARTS (NOV)	89,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEART OF DARKNESS	99,-
JURASSIC PARK - LOST W. (NOV)	89,-
LAST BRONX	89,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MADDEN NFL '98	89,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-
MARVEL SUPER HEROES (NOV)	89,-
MASS DESTPUCTION	59,-
MECHWARRIOR 2	89,-
NASCAR '98 (NOV)	89,-
NBA LIVE '98 (DEZ)	89,-
NBA ACTION '98 (DEZ)	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL 98 (DEZ)	89,-
NHL ALL STAR HOCKEY '98 (NOV)	89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY (NOV)	79,-
NHL POWERPLAY	79,-
PANDEMONIUM	84,-
RESIDENT EVIL	99,-
RETURN FIRE	89,-
SEGA RALLY	84,-
SEGA TOURING CAR (NOV)	109,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	94,-
SONIC JAM	89,-
SONIC R (SONIC T.T.) (NOV)	99,-
TETRIS PLUS	79,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOMB RAIDER	69,-
TORICO GEKKA MUGENTAN	89,-
TRASH IT	89,-
TRUE PINBALL	79,-
VIRTUAL POOL	84,-
WARCRAFT II	89,-
WIPEOUT 2097	89,-
WORLDWIDE SOCCER '97	84,-
WORLDWIDE SOCCER '98	89,-
Z (NOV)	99,-



NHL '98 - EA (DEZ) 89,-

**SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!**

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELTE 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

Zusatz-Hotline:  
0931 / 35 45 20

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 109,-



LAST BRONX 89,-



ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (NOV)  
99,-



JURASSIC PARK - LOST WORLD  
(NOV) 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 KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKSCHLAG ANFORDERN.

## Mega Drive

ZUM KNALLERPREIS:

- ARCADE POWERSTICK 2 .....15,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE .....44,-
- MICRO MACHINES MILITARY .....49,-
- VR TROOPERS .....49,-

## Sega PC

- DAYTONA USA DELUXE .....74,-
- FORMULA KARTS .....64,-
- SEGA RALLY MMX .....74,-
- SONIC 3D - FLICKY'S ISLAND .....54,-
- VIRTUA FIGHTER 2 PC .....74,-

## Playstation

- SONY PLAYSTATION VALUE PACK .....323,-
- DT. VERSION, INKL. ZWEI CONTROL PADS, MEMORY CARD, SCART-KABEL UND DEMO-CD

## Nintendo 64

- COLONY WARS .....89,-
- COMMAND & CONQUER 2 .....99,-
- FINAL FANTASY VII (NOV) .....109,-
- FORMEL 1 97 .....109,-
- G-POLICE .....109,-
- TOMB RAIDER 2 .....99,-

- NINTENDO 64 .....299,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
- BOMBERMAN 64 .....89,-
- DIDDY KONG RACING .....89,-
- EXTREME G .....144,-
- F1 POLE POSITION .....149,-
- LYLAT WARS (INKL. RUMBLE PAK) .....139,-

## Tamagotchi

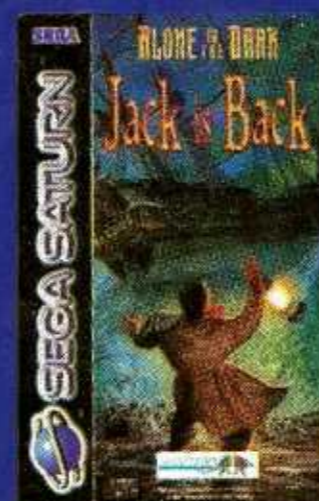
- BANDAI ORIGINAL .....39,-
- REXI DT. (HUND) .....29,-
- POCKET MAX DT. (HUND) .....39,-

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

### SEGA SATURN

- 3D LEMMINGS .....39,-
- ALONE IN THE D.2(JACK IS BACK) .....29,-
- AMOK .....39,-
- ANDRETTI RACING .....49,-
- BAKU BAKU ANIMAL .....49,-
- BATTLE STATIONS .....69,-
- BLACK DAWN .....39,-
- DAYTONA USA .....39,-
- DESTRUCTION DERBY .....39,-
- EARTHWORM JIM 2 .....39,-
- FIFA SOCCER 97 .....49,-
- FIGHTING VIPERS .....49,-
- GHEN WAR .....39,-
- KING OF FIGHTERS + EXP.MODUL .....69,-
- MYSTARIA .....49,-
- NBA LIVE 97 .....49,-
- NHL 97 .....49,-
- NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD .....79,-
- PANZER DRAGON 2 .....59,-
- PARODIUS DELUXE .....29,-
- PGA TOUR 97 .....49,-
- ROAD RASH .....39,-
- SHINING WISDOM .....39,-
- SKELETON WARRIORS .....39,-
- SPOT GOES TO HOLLYWOOD .....39,-
- SOVIET STRIKE .....49,-
- STORY OF THOR 2 .....39,-
- STREETFIGHTER ALPHA .....29,-
- SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO .....49,-
- SWAGMAN .....64,-
- TOMB RAIDER .....69,-
- VIRTUA FIGHTER 2 .....49,-
- WIPEOUT .....29,-



ALONE IN THE  
DARK 2 29,-



NIGHTS MIT 3D  
ANALOG PAD 79,-



SWAGMAN  
64,-



PARODIUS  
29,-



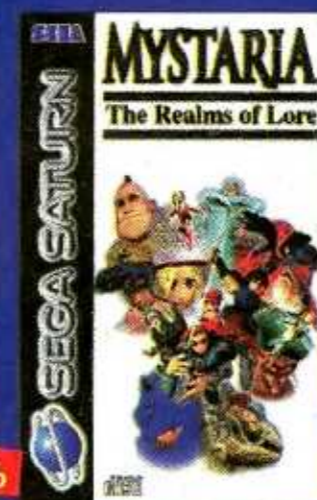
EARTHWORM  
JIM 2 39,-



STORY OF THOR 2  
39,-



SOVIET STRIKE  
49,-



MYSTARIA  
49,-



PANZER  
DRAGON II 59,-

VERSAND PER NACHNAHME 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHHECKS) 4,- DM. UPS 15,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWAHR.

0931/354522 oder 0180/5211844

# Ordnung ist das halbe Leben!

Wer jetzt abonniert, erhält als Dankeschön einen CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases. Damit bringst Du Ordnung in Deine SEGA SATURN CD-Sammlung! Mit den Inlays im SEGA MAGAZIN-Design findest Du immer schnell das gewünschte Spiel!



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

### JA, ich möchte:

- mein Abo umwandeln (Rechnung über den Differenzbetrag wird mir separat zugeschickt)
- SEGA MAGAZIN mit 2-monatlicher Saturn-CD-ROM für DM 79,- (lauffähig auf allen europäischen Saturns!) (Ausland 93,-/Jahr; öS 600,-/ Jahr)
- 12 Ausgaben SEGA MAGAZIN ohne zwei-monatliche Saturn-CD-ROM für DM 69,- (Ausland 83,-/Jahr; öS 528,-/ Jahr)

### Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

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 \_\_\_\_\_

### Als Dankeschön erhalte ich einen CD-STÄNDER mit 12 Jewel-Cases kostenlos (Art.-Nr. 1086).

Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs. Bitte beachten: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Gegen Rechnung
- Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3140

SEGA MAGAZIN - das Magazin für alle SEGA-Fans - im Abo: +++ SEGA MAGAZIN prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig. +++ Inklusive SEGA SATURN-Magazin! +++ 32 Seiten Tips & Tricks zum Sammeln in jeder Ausgabe +++ Mit 2-monatlicher SATURN-CD-ROM +++ Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag +++ Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhaltet Ihr zurück. +++ Ihr versäumt keine Ausgabe und erhaltet so ein lückenloses Sammelwerk.





Fast schon erwartungsgemäß trudelten rechtzeitig zur Dezember-Ausgabe die größten Hits des Jahres ein. Bereits auf dem Prüfstand befinden sich beispielsweise die drei Rennspielknaller Sega Touring Car, Sonic R und Formula Karts, die Sporthits Worldwide Soccer '98 und NBA Action '98 sowie die Actionkracher Lost World und Marvel Super Heroes. Neben diesem opulenten Testprogramm warten

noch zwei weitere Top-Titel auf euch, die sogar uns in Staunen versetzten: Der 4 CD-Knüller Panzer Dragoon Saga und die 3D-Beat 'em Up-Sensation Dead Or Alive setzen wirklich neue technische Maßstäbe auf dem Saturn. Viel Spaß bei der Lektüre!

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

**ZUM SAMMELN!**  
32 SEITEN TIPS & TRICKS!

**RUBRIKEN**

Hitseekers	87
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	98
Service-Nummern	17
Vorschau	98

**HITPARADE**

Über 200 Spiele! .....80

**KLASSIKER**

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

**ZUM MITMACHEN!**

Charts	16
Kleinanzeigen	86
Mailbox	92
Score Attack	90

**PREVIEWS: SATURN**

Fighting Force	18
NBA Live '98	21
Panzer Dragoon Saga	6
Winter Heat	20

**ABO-CD**

Die Core-CD II	84
----------------	----

**TIPS & TRICKS**

Game Buster Codes	791
Cheats & Codes	784
Helpline	786
Lesertips	789
Tips & Tricks ABC	800

**KOMPLETTLÖSUNGEN**

Discworld 2	770
Resident Evil	792
Shining The Holy Ark	777

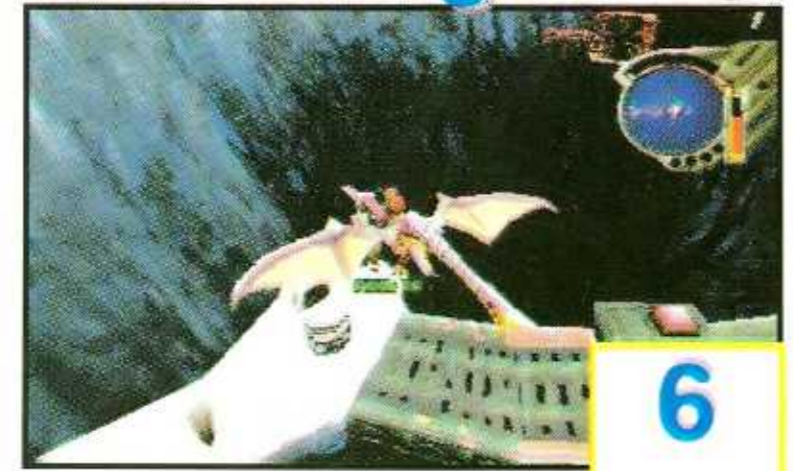
**TESTS: SATURN**

Croc	68
Formula Karts	30
Lost World	72
Marvel Super Heroes	76
NBA Action '98	32
Sega Touring Car	22
Sonic R	26
Worldwide Soccer '98	74

**IMPORTTEST SATURN**

Dead Or Alive	78
---------------	----

**Panzer Dragoon Saga**



6

Die erste Beta-Version angespielt!

**Winter Heat**



20

Der Nachfolger zum Decathlete enthüllt

**Sega Touring Car**



22

Konkurrenz für Sega Rally?

**Worldwide Soccer '98**



74

Noch besser, noch schöner!

**Dead or Alive**



78

Konkurrenz für Virtua Fighter 2!

# PANZER DRA



Nach dem furiosen zweiten Teil der Panzer Dragoon-Geschichte folgt nun eine weitere Episode um den tapferen Helden und den fliegenden Drachen. Bei dem neuen Titel handelt es sich aber nicht einfach nur um eine Fortsetzung, sondern vielmehr um einen neuartigen Genremix mit teilweise altbewährten, vorwiegend jedoch neuen Spielelementen.

Von Oliver Preißner

**W**ieder einmal steht das Land vor einer großen Bedrohung, und wieder einmal gilt es, vielen Geheimnissen auf den Grund zu gehen. Noch steht unser jugendlicher Held Edge am Anfang seines satte vier CDs umfassenden Abenteuers. Mit einem kampfstarken Flugdrachen, bisweilen aber auch nur zu

Fuß, durchstreift und erforscht er schier endlose Welten.

### Altbewährtes und Neues!

Die perspektivische Sicht auf den Drachen ähnelt zwar stark dem vorangegangenen Teil, ist vom Prinzip her aber dennoch grundverschieden. Wo man sich in Panzer Dragoon 2

nur auf das Anvisieren und Abschießen der feindlichen Angreiferformationen konzentrieren mußte, hat man hier alle Hände voll zu tun, das Duo zu lenken, Hindernissen auszuweichen und zudem noch alle möglichen Ziele anzupeilen. Die Handlung läuft nicht mehr automatisch ab, sondern Richtungswechsel und Steig- oder Sinkflüge werden

selbst bestimmt. Nun wimmelt es regelrecht von Abzweigungen. Bei den einen ändert man einfach seine Lauf- oder Flugrichtung, auf andere wiederum – wie die zahlreichen Verbindungschächte und -tunnels – loggt man sich aus der Luft heraus wie auf Kampfziele ein. In diesen Spielsequenzen stößt man allerdings auf wenig Gegenwehr. Wird

# GOON SAGA

man tatsächlich angegriffen, läuft diese Phase nämlich eher rollenspieltypisch ab. Dazu wird auf einen Kampfscreen umgeschaltet, in dem zuerst gezeigt wird, mit wem man es denn eigentlich zu tun bekommt. Danach wird eine Energieleiste eingeblendet, die dich über die zur Verfügung stehende Munition informiert, den Umgebungsscanner enthält und die Feuerbereitschaft deiner Geschütze signalisiert. Bei dem Scanner handelt es sich um ein recht simples, kreisförmiges Instrument. Er zeigt einerseits an, ob du dich vor, hinter oder neben dem Zielobjekt befindest. Zudem werden die sicheren Zonen als grüne Flächen, die relativ ungefährlichen farbneutral und die Positionen, die man besser meiden sollte, als rote Signalfelder dargestellt.

## RPG-Fight oder Action-Shoot 'em Up?

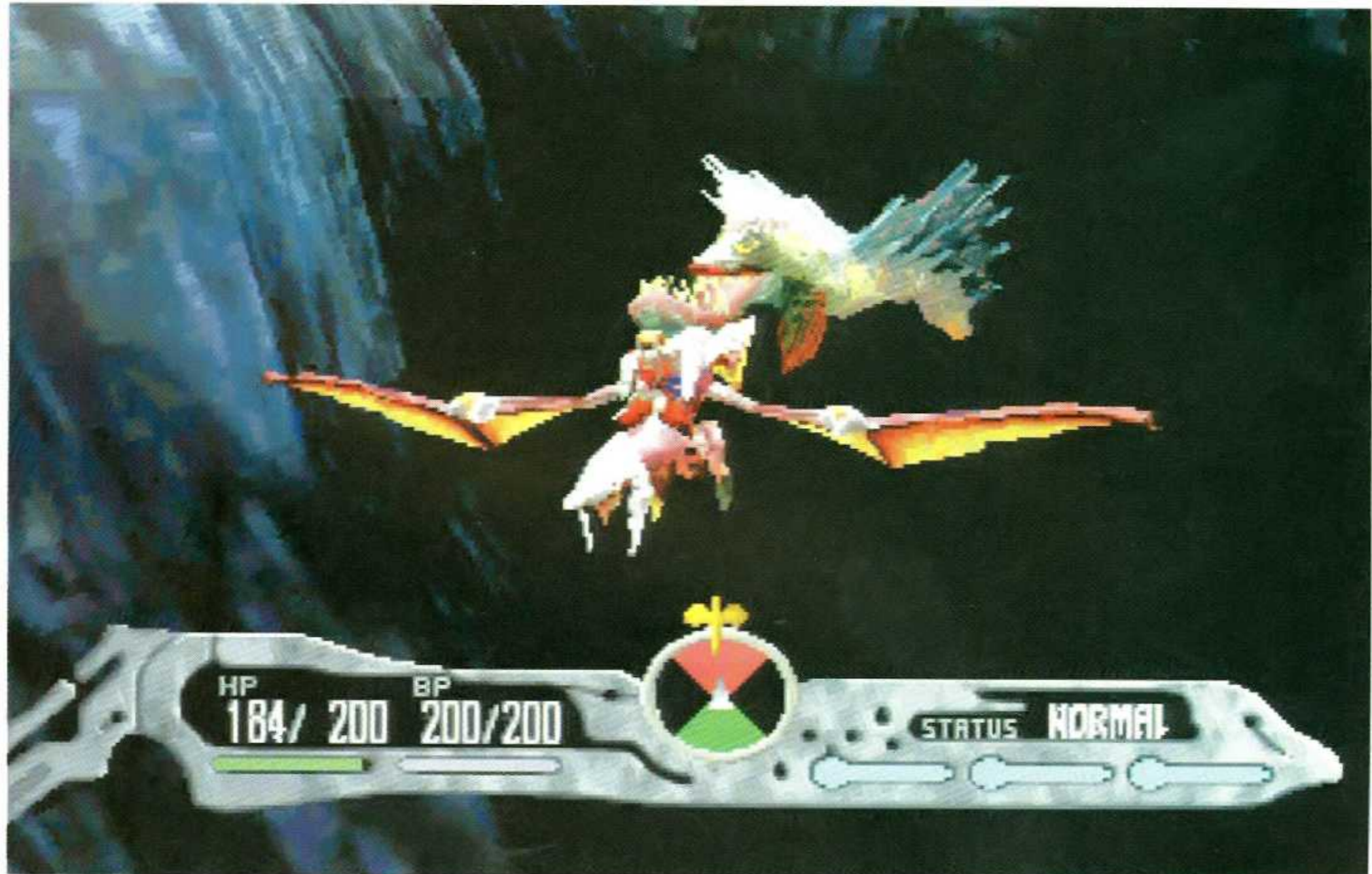
Maximal drei Energiestöße lassen sich direkt hintereinander abgeben. Hierzu füllen sich ebensoviele Energietanks nach und nach einzeln auf, worauf sich das Fire-Equipment aktivieren läßt. Die Plasma-Kanone läßt sich nur auf ein Objekt bzw. eine Stelle ausrichten. Die zweite Wahl sind dann die Homing Missiles, die automatisch ihre Ziele finden und unter Umständen gleich mehrere

Feinde auf einmal ins Jenseits schicken. Jeder kassierte Treffer – auch die eigenen – reduziert die Lebenskraft ab, kann man anstelle eines Feuerstoßes auch zuvor aufgefundene

**» Sehen vorgefertigte 3D-Szenarios oftmals beeindruckend aus, so darf man sich hier auch noch nahezu frei in alle Richtungen bewegen. «**

Life-Portions zu sich nehmen, andererseits können sich aber auch manche Gegner in dieser Zeit teil-

weise wieder regenerieren. So trocken sich das nun vielleicht für Liebhaber klassischer Shoot 'em Ups anhören mag, spielt sich das jedoch keineswegs ab. Der Action-Charakter geht dabei nämlich nicht im geringsten verloren. Vielmehr macht es den Kampf interessanter, weil man 1. den Gegner, der einen immer wieder zu attackieren versucht, geschickt umkreisen



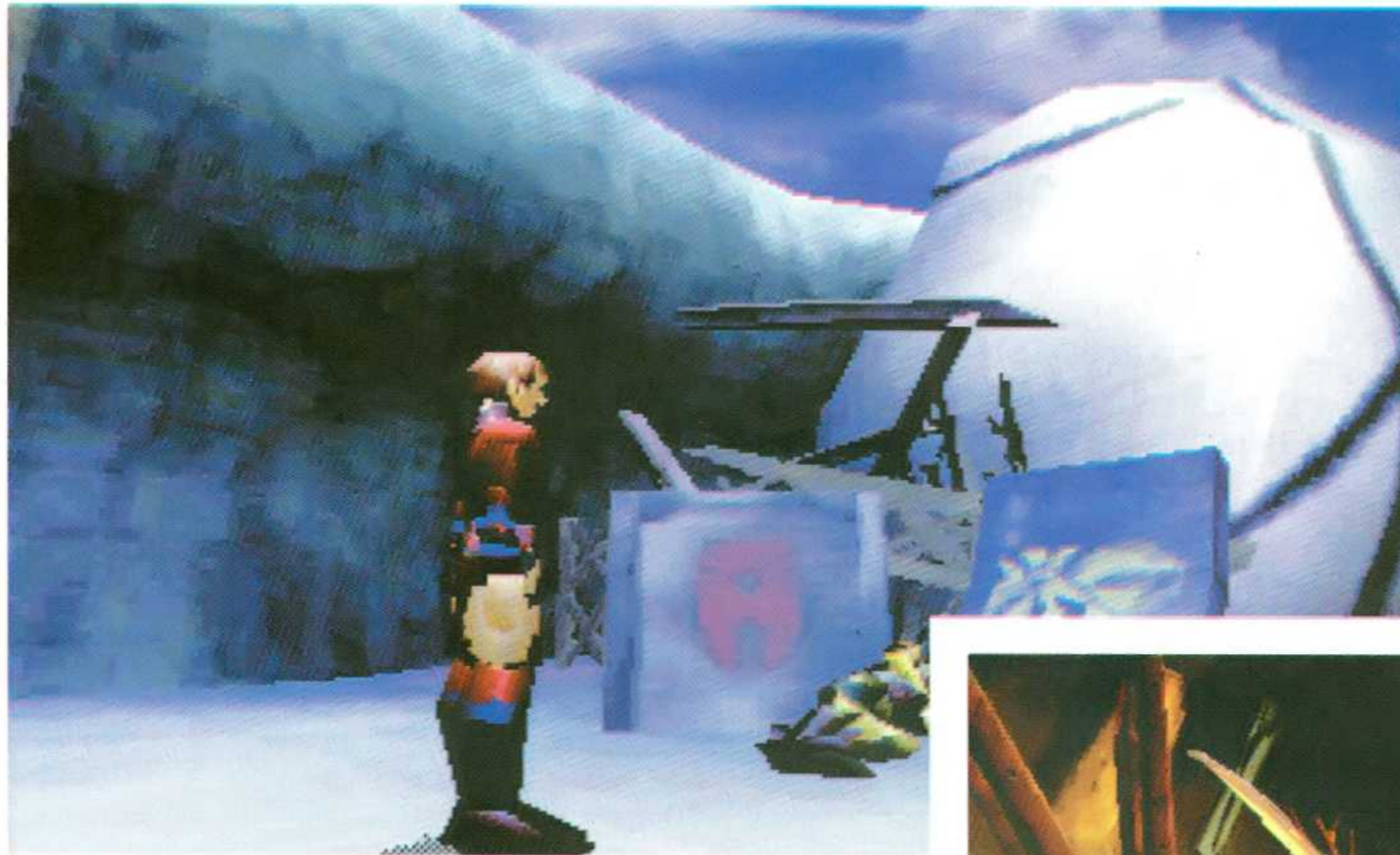
*In dem kreisförmigen Umgebungsscanner markiert die rote Zone Gefahr, in der grünen kannst du dich dagegen bedenkenlos aufhalten.*



*Manche Abzweigungen oder Tunnels werden wie Angriffsziele angepeilt. Anstelle eines Feuerstoßes folgt der Flugdrache dann diesem Weg.*



*Wenn du die steinernen Pfosten untersuchst, kannst du einen Mechanismus in Gang setzen, der dich mitsamt der Plattform nach oben befördert.*



Auf einem Felsvorsprung entdeckt Edge einen Sterbenden, der ihm eine Karte übergibt.



Viele solcher Tunnelsysteme verbinden die verschiedenen Canyons zu einem wahren Irrgarten.



In einem der umliegenden Stollen findest du den Generator, mit dem du diese Propeller abschalten kannst. Vorerst hindert dich der entgegenkommende Luftstrom am Weiterkommen.

muß und 2. seine Waffen und Energien gezielt und überlegt einzusetzen hat und damit von jeder Konfrontation schließlich wesentlich mehr hat, als wenn man nur möglichst schnell

auf den Feuerknopf hämmern muß.

### Fesselndes Abenteuer...

Nicht genug damit, daß man der Shoot 'em Up-

Komponente mit RPG-Anleihen einen anspruchsvolleren Tiefgang verliehen hat. Jetzt stößt man im Verlauf des Spieles zudem auf verschiedene Rätsel und Probleme, die nur mit Grips und etwas Überlegung gelöst werden können. Einen Ausgang aus dem anfänglichen Felsenlabyrinth zu finden ist nicht weiter schwierig, was jedoch, wenn beispielsweise

**»Kaum zu glauben: Durch neue Spielelemente wird ein nahezu perfektes Game nochmals stark verbessert.«**

die Kraft deines Flugdrachens nicht ausreicht, um den Luftwiderstand von zahllosen Turbinen zu brechen? An einer anderen Stelle sitzt man scheinbar in einer Höhle fest, bis man schließlich hinter das Geheimnis eines Aufzugmechanismus' kommt, der eine schwere Steinplatte in

die Höhe befördert. Obwohl wir auf Grund von sprachlichen Schwierigkeiten noch verschiedene Problemchen mit der Preview-Version des Spieles hatten, so läßt sich doch bereits zum jetzigen Zeitpunkt sagen, daß uns mit Panzer Dragoon Saga ein wahrer Hammer ins Haus steht. Das tolle und vielseitig motivierende Gameplay wird zudem von einer hervorragenden

Soundkulisse untermalt. Eindrucksvolle FX, die einem nicht selten das Blut in den Adern gefrieren lassen, werden mit einer Kombination aus Fantasy-Klängen und Atmo-Sounds vermischt. Ebenso wird ein durchgängiger Handlungsfaden gesponnen. Immer wieder lockern minutenlan-





Als Edge zu Beginn von einer Horde unheimlicher Monster angegriffen wird, rettet ihn sein Drachenfrend und späterer Weggefährte (links).

Speicherplatz so vieler Silberlinge benötigt. Hier läuft nicht nur ein Spiel ab, oder kann man an einem interaktiven Video etwas manipulieren? In Panzer Dragoon Saga wird man zum Teil der Geschichte, und ein Stück Geschichte, denke ich, wird der Titel auch schreiben.

Oliver Preißner ■



Das Ergebnis jeder feindlichen Konfrontation wird in einer Shooting-Rate dokumentiert (links).



## Facts



<b>Titel:</b>	Panzer Dragoon Saga
<b>Genre:</b>	Action-RPG
<b>Hersteller:</b>	Sega/Team Andromeda
<b>Release:</b>	März/April '98
<b>Levels:</b>	-
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Lebendige Handlung mit brillanten Grafiken; die Bewegungsrichtung ist nicht mehr fest vorgegeben

## First Look

Bei der Panzer Dragoon Saga werden Rollenspiel- und Adventure-Elemente geschickt mit einem 3D-Action-Shooter verknüpft. Im Vordergrund steht natürlich das actionreiche Gameplay sowie atemberaubende grafische Kulissen, in einer Perfektion, wie wir sie vom zweiten Teil her kennen.

LANDS OF LORE  
GÖTTERDÄMMERUNG

T-SHIRT

ART.NR.: L 92001 / XL 92002

DM 39.-



T-SHIRT

ART.NR.: L 92007 / XL 92008

DM 39.-



T-SHIRT

ART.NR.: L 92005 / XL 92006

DM 39.-



T-SHIRT

ART.NR.: L 92009 / XL 92010

DM 39.-



LANDKARTE DIN A3

ART.NR.: 92012

DM 14.90

HOLOPIN

ART.NR.: 92011

DM 14.90

T-SHIRT

ART.NR.: L 92003 / XL 92004

DM 39.-



**GAME EXPRESS**

MERCHANDISE & MORE

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel oder bei:

Laden und Versand:  
Game Express  
Theodorstr. 42-54  
22761 Hamburg  
Fon. 040/57 19 33 33  
Fax. 040/890 70 109

Laden:  
Game Express  
Hochstr. 46  
45984 Gelsenkirchen-Buer  
Fon. 0209/30 95 7  
Fax. 0209/30 95 7

Liefer- und Zahlungsbedingungen:

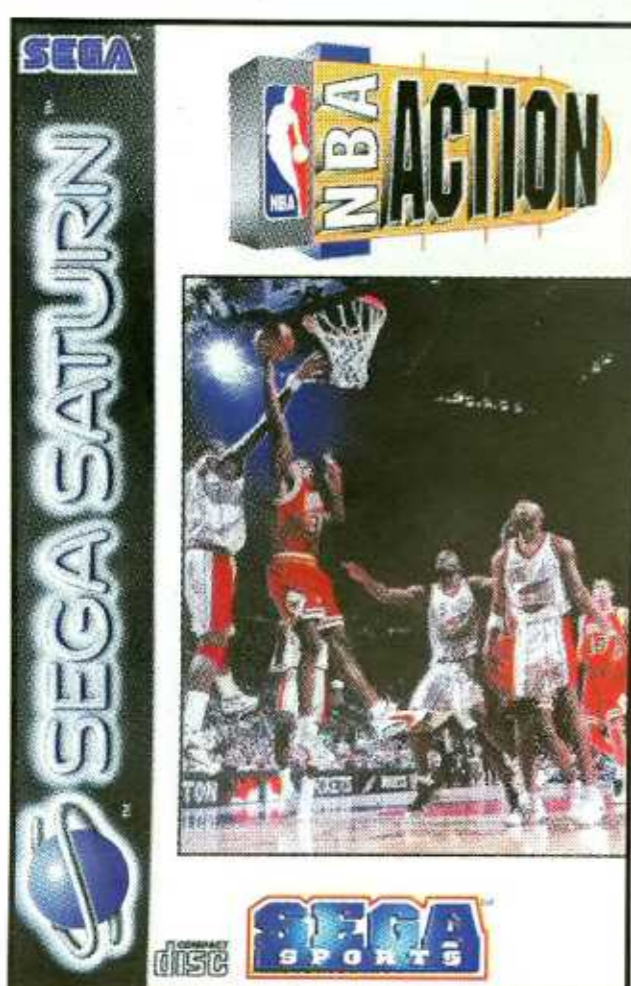
Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. zzgl. Verpackungs- und Versandkosten. Bei einem Bestellwert über DM 250,- erfolgt die Lieferung frei Haus. Die Lieferung erfolgt per Nachname. Die gelieferten Waren können von den Abbildungen abweichen. Lieferung solange der Vorrat reicht. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir Pauschal DM 20,-. Textilien sind auch bei Nichtgefallen vom Umtausch ausgeschlossen. Versand nur in Deutschland.

# Klassiker zu T

**Darauf habt Ihr schon lange gewartet - tolle Spiele für Europa**  
**Wir bieten Euch ein umfangreiches**

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

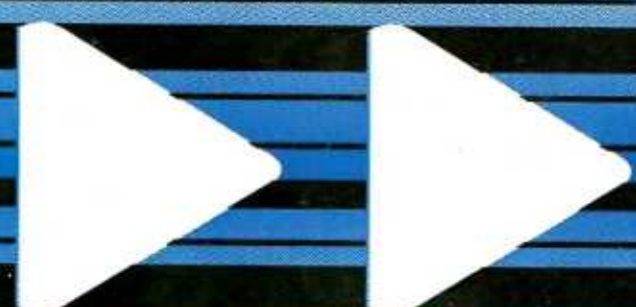
**Gesamtwertung: 89%**



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: 8 Kämpfer
Spieler: 1-2
Preis: DM 39,-



**weitere Angebote au**

# Top-Preisen



n Sega Saturn zum Taschengeldpreis!

s 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 D**

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%**

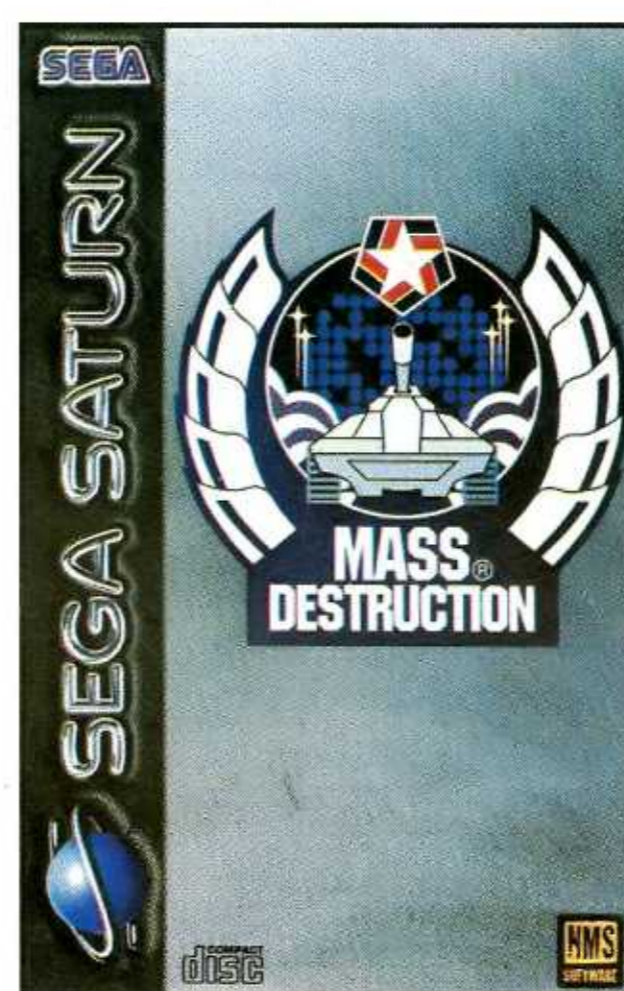


Der Debüt-Hit von Segasoft überzeugt mit einem geradlinigen, leicht erlernbaren Gameplay, humorvollen Grafiken im Comic-Stil und drei ausgeflippten Charakteren, die in der Bronx allerlei verrückte Abenteuer erleben. Wer amüsante Action sucht, ist hier richtig.

Genre: Arcade-Beat 'em Up
Levels: 15
Spieler: 1-2
<b>Preis: DM 59,-</b>

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
<b>Preis: DM 59,-</b>

Sega Magazin 7/96: „Zweifelloos 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
<b>Preis: DM 59,-</b>

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
<b>Preis: DM 39,-</b>

**Jetzt bestellen**

# Top-Preisen ▶▶

## Angebot zu erweitern!

Mestruction 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

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

<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		<b>DM 3,-</b>
<b>GESAMTBETRAG</b>		

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

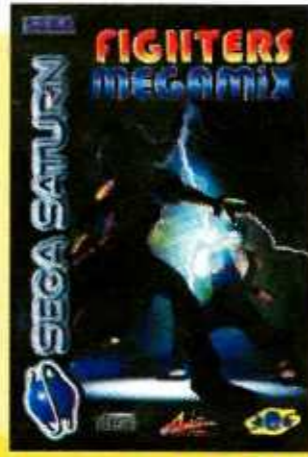
# Jetzt bestellen



Jedes Jahr zeichnen die Fachredaktionen des Computec Verlags (PC GAMES, PC ACTION, SEGA MAGAZIN, MEGA FUN und N-ZONE) die besten Spiele des Jahres aus. Dabei werden alle Titel berücksichtigt, die innerhalb der letzten 12 Monate, seit August des Vorjahres erschienen sind. Wenn Sie also hohe Qualität und Spielspaß pur suchen, achten Sie auf das „Spiel des Jahres“-Symbol.

# SEGA SATURN

Fighters Megamix  
Hersteller: SEGA



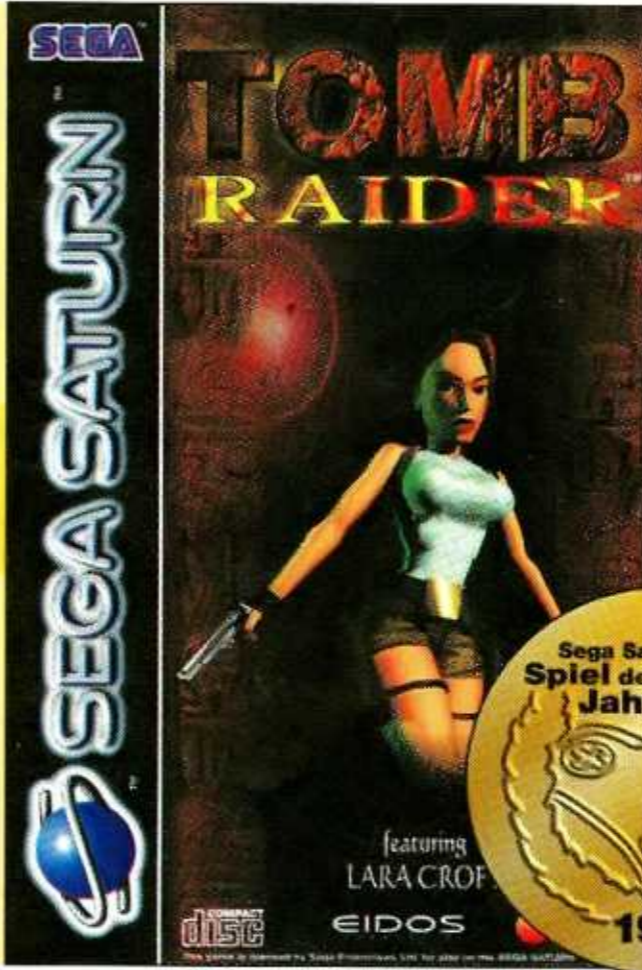
Shining the Holy Ark  
Hersteller: SEGA

## NOMINIERUNGEN

Bomberman  
Hersteller: SEGA



Warcraft 2  
Hersteller: EA



# TOMB RAIDER

Genre: Action  
Hersteller: Eidos

„Revolutionäre  
Grafikdarstellung  
und packendes  
Gameplay setzen  
neue Maßstäbe.“



# NINTENDO 64

MarioKart 64  
Hersteller: Nintendo



Wave Race 64  
Hersteller: Nintendo

## NOMINIERUNGEN

Intern. Superstar Soccer  
Hersteller: Konami



Turok  
Hersteller: Acclaim



# SUPER MARIO 64

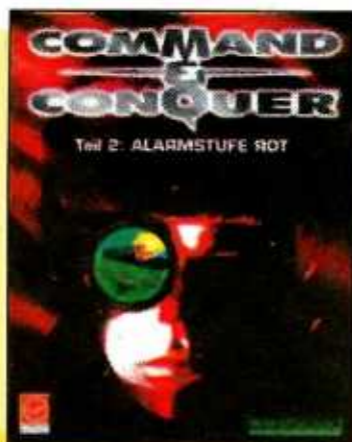
Genre: Jump & Run  
Hersteller: Nintendo

„Ein Meisterwerk!  
In Sachen Grafik  
und Gameplay  
innovativ wie kein  
anderes Spiel.“



# PC CD-ROM

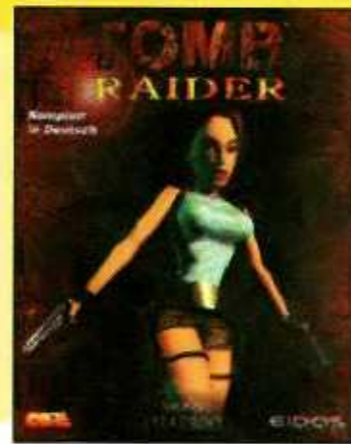
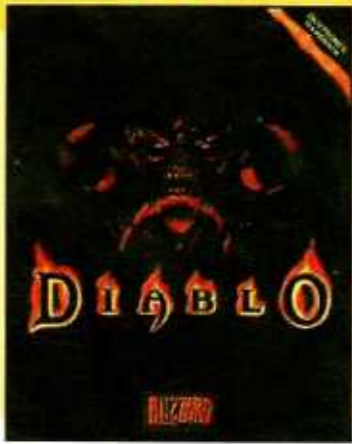
Command & Conquer  
Hersteller: Virgin



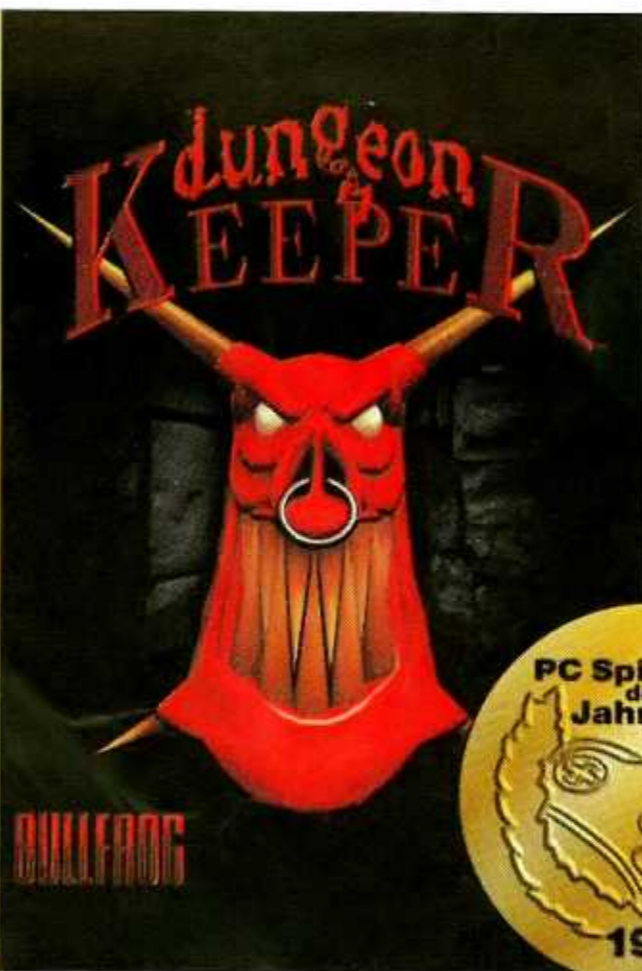
MDK  
Hersteller: Acclaim

## NOMINIERUNGEN

Diablo  
Hersteller: Blizzard



Tomb Raider  
Hersteller: Eidos



# DUNGEON KEEPER

Genre: Strategie  
Hersteller: EA

„Innovative Ideen,  
eine richtungs-  
weisende 3D-  
Engine und vor  
allem Spielwitz!“



# PLAYSTATION

Command & Conquer  
Hersteller: Virgin



Soulblade  
Hersteller: Sony

## NOMINIERUNGEN

Tomb Raider  
Hersteller: Eidos



Wing Commander IV  
Hersteller: EA



# FORMEL 1

Genre: Rennsimulation  
Hersteller: Psygnosis

„Die realgetreu-  
este und wohl  
packendste Renn-  
simulation für die  
PlayStation.“



# CHARTS

## BEST OF '97

PLATZ	VORMONAT	TITEL	HERSTELLER	MONAT
1.	(1)	TOMB RAIDER	CORE	12
1.	(2)	SEGA RALLY	SEGA	12
3.	(3)	WORLDWIDE SOCCER '97	SEGA	12
4.	(4)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	8
5.	(5)	NIGHTS	SEGA	12
6.	(6)	PANZER DRAGON 2	SEGA	12
7.	(8)	EXHUMED	SEGA/BMG	12
8.	(7)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	11
9.	(9)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA	12
10.	(10)	ATHLETE KINGS	SEGA	8
11.	(13)	FIGHTERS MEGAMIX	SEGA	3
12.	(11)	NEED FOR SPEED	EA	9
13.	(12)	INDIZIERT	SEGA	4
14.	(18)	SHINING THE HOLY ARK	SEGA	3
15.	(14)	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM	6
16.	(16)	FIGHTING VIPERS	SEGA	3
17.	(15)	INDIZIERT	SEGA	3
18.	(17)	ANDRETTI RACING	EA	3
19.	(NEU)	RESIDENT EVIL	SEGA	1
20.	(NEU)	SATURN BOMBERMAN	SEGA	1

## SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Monat
1.	(6)	RESIDENT EVIL	92%	2
2.	(3)	COMMAND & CONQUER	89%	11
3.	(2)	SEGA RALLY	95%	22
4.	(NEU)	WARCRAFT 2	94%	1
5.	(5)	SHINING THE HOLY ARK	90%	4
6.	(8)	FIGHTERS MEGAMIX	92%	5
7.	(17)	EXHUMED	86%	12
8.	(20)	SATURN BOMBERMAN	93%	5
9.	(4)	WORLDWIDE SOCCER '97	90%	13
10.	(NEU)	DRAGON FORCE	90%	1
11.	(1)	TOMB RAIDER	96%	12
12.	(22)	DARKLIGHT CONFLICT	83%	3
14.	(7)	ATHLETE KINGS	92%	14
15.	(19)	VIRTUA FIGHTER 2	95%	22
16.	(9)	NIGHTS INTO DREAMS	97%	14
17.	(10)	FIGHTING VIPERS	91%	10
18.	(NEU)	WIPEOUT 2097	80%	1
19.	(12)	PANZER DRAGON 2	95%	18
20.	(11)	FIFA '97	76%	3
21.	(15)	NHL POWERPLAY	86%	4
22.	(16)	ANDRETTI RACING	85%	6
23.	(14)	SOVIET STRIKE	85%	5
24.	(18)	SONIC JAM	77%	2
25.	(21)	PANDEMONIUM!	83%	4

## Was geht ab?

Die Überraschung ist perfekt! Tomb Raider wurde bei den Sega Magazin-Lesern nicht das Spiel des Jahres 1997, zumindest nicht das einzige! Vermeldeten wir in der letzten Ausgabe noch, daß Lara Croft schon ein zehnter Platz zum Sieg reichen würde, so mußten wir diesmal mit Erstaunen feststellen, daß Tomb Raider gerade einmal den elften Platz erreichte und Hauptkonkurrent Sega Rally auf Platz 3 acht Punkte mehr einfuhr, womit beide Titel in der Jahresendabrechnung exakt auf 221 Punkte kamen. Ob dies nun an der berechtigten Verärgerung über das Nichterscheinen von Tomb Raider 2 auf dem

Saturn liegt, wagen wir nicht zu beurteilen. Auf Platz 3 folgt Worldwide Soccer '97 mit 197 Punkten vor Spätstarter Command & Conquer (180), Nights (156), Panzer Dragoon 2 (135), Exhumed (131), Daytona USA C.C.E. (122), Virtua Fighter 2 (119) und Athlete Kings. Nicht mehr in die Top 10 schafften es trotz zuletzt guter Plazierungen Fighters Megamix und Shining The Holy Ark, während auf Rang 19 und 20 noch zwei absolute Neueinsteiger zu finden sind, nämlich Saturn Bomberman und Resident Evil, das übrigens mit deutlichem Abstand den Sprung in die Dezember-Bestenliste schaffte.



## MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Monat
1.	(4)	DUNE II	92%	29
2.	(2)	INT. SUPERSTAR SOCCER	89%	10
3.	(8)	FIFA SOCCER '97	83%	10
4.	(1)	SONIC 3D	81%	6
5.	(3)	LANDSTALKER	92%	32
6.	(5)	SONIC & KNUCKLES	89%	36
7.	(6)	SONIC 3	91%	43
8.	(7)	STORY OF THOR	91%	26

## MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Monat
3.	(3)	SONIC R	4
2.	(2)	SCUD RACE	6
3.	(NEU)	BURNING RANGERS	1
4.	(NEU)	SHINING FORCE 3	1
5.	(1)	SEGA TOURING CAR	6
6.	(4)	VIRTUA FIGHTER 3	10
7.	(6)	PANZER DRAGON SAGA	4
8.	(8)	FIGHTING FORCE	6

## MACH MIT!

Welche fünf Spiele gefallen euch am besten? Welche drei noch nicht veröffentlichten, aber in der Entwicklung befindlichen Spiele wünscht ihr euch am sehnsüchtigsten? 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

## 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 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
BMG Interactive	(0180) 530 45 25	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Bomico & Laguna	(0 61 07) 94 51 45	Mo. - Fr. 15 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>
Electronic Arts	(0 24 08) 94 05 55	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -12 <sup>00</sup> und 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Infogrames	(02 21) 4 54 31 06	Mo. - Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Konami	(02 21) 61 23 52	Mo. - Fr. 17 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>
Psygnosis	(0 69) 66 54 34 00	Mo. - Fr. 9 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>
Sega Infoservice	(0 40) 2 27 09 61	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Softgold	(0 21 31) 96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo. - Do. 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>



*Auf den Straßen mußt du darauf achten, daß du nicht unter die Räder kommst!*

# FIGHTING FORCE

Nachdem feststeht, daß Fighting Force am 20.11.97 definitiv auch in Europa auf den Markt kommen wird, arbeitet man bei Core Design fieberhaft an der Fertigstellung des Titels.



*Beim Demolieren des Colaautomaten purzeln nicht nur Dosen als Wurfgeschosse heraus, auch eine schwere Eisenstange findet sich darin versteckt.*

Die zahllosen bösen Buben werden in schönster 3D-Manier verdrochen, welche in Sachen Perspektive und Animationsvielfalt klassischen Beat 'em Ups in keiner Weise nachsteht. Hier spielt sich das Geschehen nicht auf kleinstem Raum ab, sondern nahezu eine ganze Stadt mit endlos langen Straßenzügen und dunklen Hinterhöfen steht zur Verfügung. Mit Details wird ebenfalls nicht gezeigt. Ob nun die hellerleuchtete Skyline den Hintergrund ziert oder ein prunkvoller Korri-



*Im 2 Player-Game bleiben stets beide Charaktere sichtbar. Hier hat sich der eine Partner so weit entfernt, daß er fast nur noch als kleiner Punkt sichtbar ist.*



**Die amerikanischen Automodelle besitzen allesamt eine Alarmanlage, die sofort losgeht, wenn man sich an den Blechkisten zu schaffen macht.**

der Schauplatz der Auseinandersetzung mit zwei gefährlichen Ladies ist – bis zum letzten Steinchen wurde die Umgebung liebevoll und gewissenhaft gestaltet. Natürlich hat auch die Großstadt ihre Grenzen, und so kann man beispielsweise in der City nicht durch den Rasen latschen oder in der Schaltherhalle eines Gebäudes nicht unbedingt durch jede Tür hindurchgehen. Meistens jedoch bilden offensichtliche Hindernisse wie Gebäude-

fassaden oder Brückengeländer die natürlichen Begrenzungen der einzelnen Szenen. Besonders im Zwei-Spieler-Modus wird die grandiose Tiefendarstellung von Fighting Force gut erkennbar.

### Beschränkte Bewegungsfreiheit?

Jeder unserer vier Helden besitzt ein eigenes Schlagrepertoire. Ben „Smasher“ Jackson ist zwar etwas schwerfälliger als seine Kollegen, doch wo er hinschlägt, da wächst kein Gras mehr. Hawk Manson dagegen hat die typisch harten und geraden Techniken eines Streetfighters drauf. Wenn er zudem noch jemandem am Wickel hat, wird eben mit Händen und Füßen reingeprügelt, was das Zeug hält. Esprit im Kampf legen die beiden Frauen an den Tag. Mit schnellen Körperdrehungen zwischen den Schlägen kommt auch in ihren Punch die nötige Power, oder aber sie decken ihre Widersacher mit einer graziösen Kombination von wechselseitigen Mawashigeris (= seitliche Fußtritte zum Kopf) ein. Da man mit seinem Force-Member beliebig in der Szenerie herumspazieren beziehungsweise auch herumren-



**Viele der herumstehenden Gegenstände lassen sich hochheben und auf den Gegner schleudern.**

nen kann und nicht automatisch eine Kampfposition seinem Gegner gegenüber einnimmt (übrigens wurde auch an schnelle Verteidigungsschläge gegen Gano-

**» Fighting Force verbindet gekonnt ein Action-Game mit hochkarätigen Beat 'em Up-Qualitäten! «**

ven, die hinter deinem Rücken stehen, gedacht!), stehen für die eigentlichen Techniken natürlich nur noch die Buttons selbst zur Verfügung. Nun mögen die sechs Tasten für Beat 'em Up-Spezialisten vielleicht etwas wenig erscheinen. An-

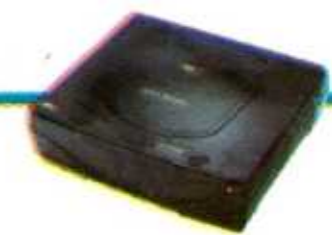
gesichts der vielen auffindbaren Waffen, wie Messer, Schlagstöcke und dergleichen, die mit immer wieder neuen Animationen einhergehen, kommt dennoch nie ein Gewöhnungseffekt oder gar Langeweile auf. Die Musikuntermalung von Fighting Force ist wohl am ehesten vergleichbar mit dem spannenden Atmosound eines guten Actionfilmes. In der Tat spornen diese Melodien gewaltig an, einmal selbst der Held zu sein, um den üblen Ganoven das Handwerk zu legen. Auch die martialischen Schreie im Kampfgetümmel und die krachenden Tritte und Faustschläge sind filmreif.

Oliver Preißner ■



**Der rote Truck schwankt ein bißchen, wenn man ihn vermöbelt, scheint aber sehr stabil zu sein – Tip: Prober's mal mit der Panzerfaust!**

## Facts



<b>Titel:</b>	Fighting Force
<b>Genre:</b>	Action/Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Core Design
<b>Release:</b>	20. 11. 97
<b>Levels:</b>	7
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Dreidimensionales Beat 'em Up-Ambiente, zahllose Waffen und Wurfgeschosse, intelligentes Gegnerverhalten

## First Look

War man bei 3D-Beat 'em Ups schon begeistert, wenn die Kampfschauplätze mit interessanten Umgebungsdetails aufwarten konnten, so kann man in Fighting Force kilometerweit durch extrem detaillierte Straßenviertel laufen. Die möglichen Schlag-, Tritt- und Wurftechniken halten sich demgegenüber zwar in Grenzen, die zahllosen auffindbaren Sonderwaffen sorgen dann aber doch für mehr als genügend Abwechslung.



Die High Speed-Abfahrt ist atemberaubend schnell.



Der Skisprung erfordert feinfühliges Korrigieren.



Der Eislauf ist ziemlich flink zu spielen.



Im Parallelsalom dürfen zwei gleichzeitig antreten.



Der Riesenslalom unterscheidet sich von den anderen Disziplinen.



Erscheinen wird Winter Heat pünktlich zu den olympischen Spielen in Nagano.

# WINTER HEAT

Genau vier Spiele werden immer wieder als Beweismittel für die technische Leistungsfähigkeit des Saturn herangezogen: Sega Rally, Virtua Fighter 2, Panzer Dragoon 2 und Athlete Kings. Letzteres erstaunte mit hochauflösenden Polygoncharakteren, wie sie noch nicht einmal Virtua Fighter 2 zu bieten hatte. Die Hoffnung, daß der Nachfolger Winter Heat nun ähnlich eindrucksvoll wird, ist berechtigt, denn das neueste AM3-Spiel ist ebenfalls ein Automaten-spiel mit ST-V(alias Titan)-Hardware, die eine 1:1-Umsetzung auf den Saturn problemlos ermöglicht. Spielerisch bleibt ebenfalls fast alles beim alten. In bewährter Manier dürfen sich 1 oder 2 Teilnehmer mit ihren witzig inszenierten Wunschcharakteren an einem wahrscheinlich 8 Disziplinen umfassenden Wettstreit beteiligen. Gefragt ist dabei meist rhythmische Drücken der Knöpfe und exakt getimte Aktivierung spezieller Tätigkeiten. Als Disziplinen werden Riesenslalom, Bobfahren, Langlauf, Skispringen, Eisschnellauf, Parallelsalom und Abfahrtslauf aufgeboten, wobei man bei den letzten drei sogar zu zweit gleichzeitig gegeneinander antreten darf. Grafisch wird die Klasse vom Vorgänger geboten. Ein ausführliches Preview folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Hans Ippisch ■

Sportspielfans können sich mit Sicherheit noch an das grandiose Athlete Kings erinnern, das selbst eineinhalb Jahre nach seiner Veröffentlichung als technisch bestes 32 Bit-Multidisziplinen-Spiel gilt. Wir haben nun endlich die ersten Bilder und Infos zum Nachfolger!



Beim Eisschnellauf darf man sogar zu zweit gleichzeitig antreten, was am meisten Spaß macht.

## Facts



<b>Titel:</b>	Winter Heat
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega/AM 3
<b>Release:</b>	5.2.98
<b>Levels:</b>	Einstellbar
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Einstellbar
<b>Besonderheiten:</b>	ST-V-Automaten

## First Look

Winter Heat knüpft nahtlos an Athlete Kings an: Geschick ausgewählte Disziplinen werden grafisch imposant und spielerisch abwechslungsreich in Szene gesetzt. Selbst Konamis 64 Bit-Konkurrent muß sich in acht nehmen.

# NBA LIVE '98

Fast so sicher wie die NBA-Meisterschaft der Chicago Bulls ist die jährliche Veröffentlichung von Electronic Arts' neuestem Basketball-Update.

Es gibt mittlerweile drei feste jährliche Riten in der stärksten Basketball-Liga der Welt: die Play Offs, Dennis Rodmans neuestes Skandalbuch sowie EAs aktuelle NBA Live-Version für fast alle Konsolen mit dem nötigen Face Lifting, um die Verkaufszahlen anzukurbeln. Letzteres ist bei EA auch noch nötig, denn die sportliche Konkurrenz ist im 32 Bit-Sektor höchst potent geworden. Als Grundausstattung wurde die NBA-Lizenz für die abgelaufene Saison 96/97 erworben, die allerdings keine Koryphäen vom Schlage Michael Jordan oder „Shaq“ ein-



In der Offensive gibt es gleich drei Möglichkeiten, den Gegner aussteigen zu lassen.

schließt. Dafür wurde bei den „übriggebliebenen“ NBA-Recken versucht, ihr Polygon-Pendant möglichst genau nachzumodellieren. Des weiteren zeichnet sich die überarbeitete Technik durch verfeinerte Animationen und eine verbesserte Farbigkeit aus. Spielerisch gibt es mehr Tiefgang als beim Vorgänger. Es gibt nun drei Möglichkeiten, in der Offensive den Verteidiger auszuspielen: mit geducktem Oberkörper zum Korb vorpreschen, durch eine

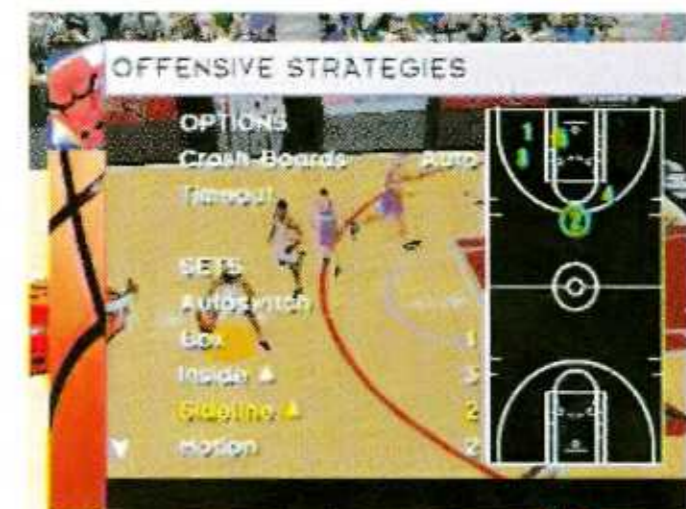
schnelle 180 Grad-Drehung den Ball mit dem Rücken abschirmen oder Dribbling zwischen den Beinen. Außerdem wurde der Strategie-Bereich erweitert, um die zahlreichen Spielzüge nutzen zu können. Bei der Ausstattung sticht vor allem der brandneue 3 Punkte-Wettbewerb hervor. Nach NBA-Regeln müßt ihr innerhalb des Zeitlimits aus fünf verschiedenen Positionen heraus möglichst viele Körbe von der 3 Punkte-Linie aus erzielen. Außerdem dürft ihr



Die Aufmachung ist einmal erfrischend anders.



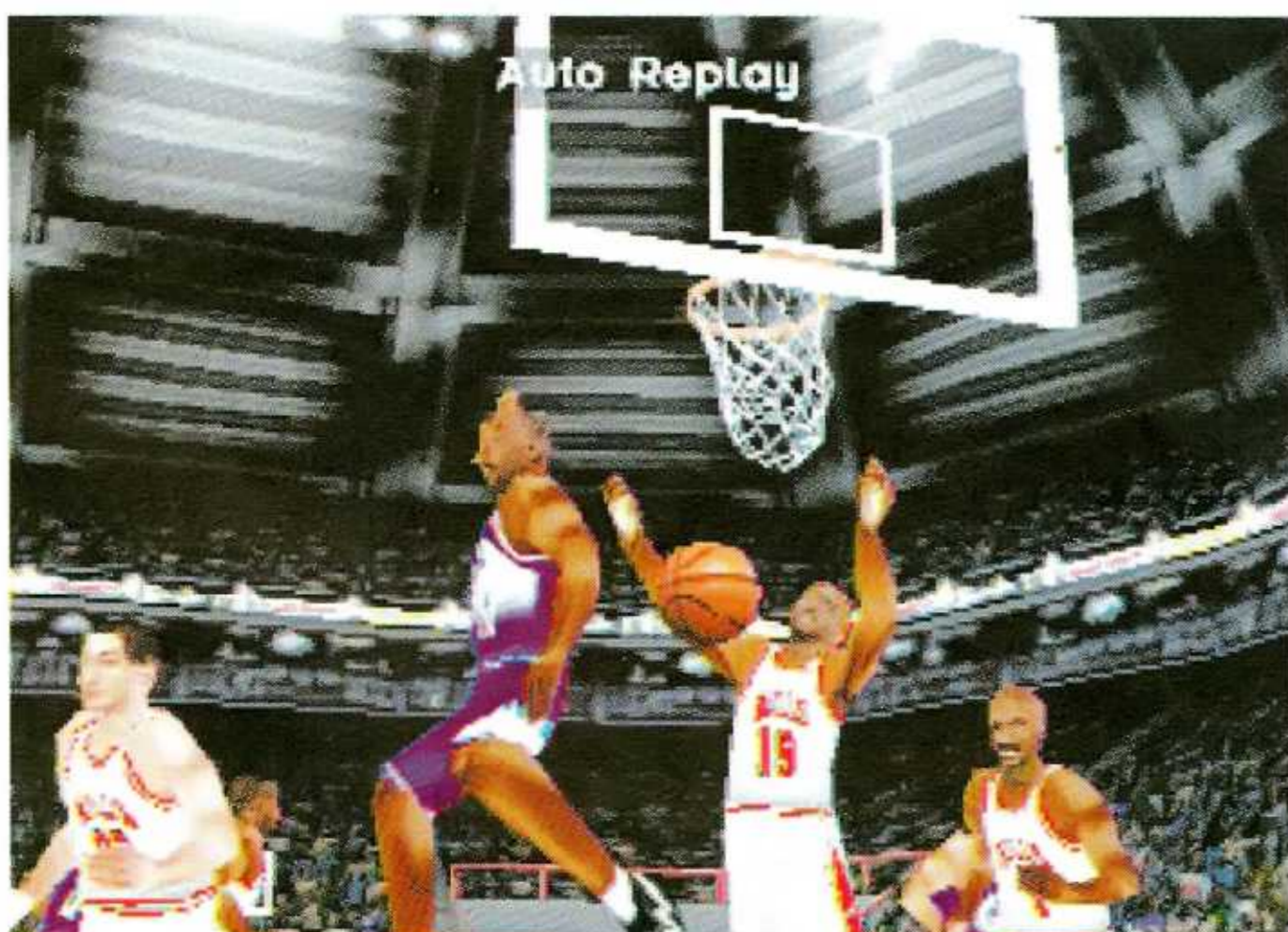
Die hübschen Cheerleaders verkürzen die Pausen.



Im Strategie-Menü könnt ihr vier taktische Spielzüge auf die Aktionstasten verteilen.

beim Manager-Modus eigene Teams erstellen und an der Wahl der besten Nachwuchsspieler teilnehmen.

Ulf Schneider ■



Der automatische Replay nach akrobatischen Dunks darf natürlich nicht fehlen.

## Facts



<b>Titel:</b>	NBA Live '98
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Release:</b>	5. Dezember
<b>Levels:</b>	Alle NBA-Teams
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Noch keine Angabe möglich
<b>Besonderheiten:</b>	Multitap, NBA-Lizenz, deutsche Texte & Sprache

## First Look

Electronic Arts scheint sich auch auf dem 32 Bit-Parkett immer sicherer zu bewegen. NBA Live '98 überzeugt auf den ersten Blick durch eine saubere Polygon-Optik, eine gehörige Spieltiefe und eine luxuriöse Ausstattung mit vielfältigen taktischen Möglichkeiten – weiter so, EA!



Nach dem Rennen darf man sich seine groben Schnit-  
zer noch einmal per Replay-Kamera ansehen.



Entgegen der Aussage in unserem Vorbericht wurde  
tatsächlich noch ein Rückspiegel eingebaut.

# SEGA TOUR CHAMPIONS

Mit neuen Strecken,  
detailreichen Grafiken  
und leicht verbessertem  
Gameplay knüpft Sega an den  
Erfolg des beliebten Sega  
Rally an. Nur wer einen  
gefühlvollen Bleifuß  
hat, wird als erster  
durchs Ziel  
gehen...





Auch die Gegner haben Probleme in den Kurven. Nutze die Gelegenheit und ziehe an ihnen vorbei!



Die Fahrzeuge sowie die Banden sind mit Original-Werbeaufklebern versehen.

# ING CAR HIP

Neben dem Arcade Mode, der wie die Spielhallenumsetzung gerade einmal einen Wettkampfmodus anbietet, in dem nur der auf die nächste Rennpiste darf, der sich in der vorherigen entsprechend qualifiziert hat, findet man zudem eine spezielle Saturn-Version. Da sich spielerisch beide nur unwesentlich voneinander unterscheiden, beschränken wir uns demzufolge hier ausschließlich auf das variantenreichere, für das Saturn zugeschnittene Gameplay.

## Der Sieg als einziges Ziel

Vier verschiedene Fahrzeuge, ein Toyota Supra, ein Opel Calibra V6, ein AMG Mercedes der C-Klasse oder aber der Alfa Romeo 155

V6Ti, stehen zur Auswahl, wobei sich aufgrund seiner hervorragenden Fahreigenschaften der Italiener als die wohl einfachste und beste Wahl erweisen wird. Wer im eigentlichen Rennen, der Championship, siegen will, muß auf jedem der drei vorhandenen Rundkurse mindestens zwei, wahlweise bis zu fünf Laps fahren. Entscheidend ist dabei vor allem, daß der Runden-Counter nicht bis auf Null herunterzählt, dann ist das Rennen nämlich vorbei und man scheidet gänzlich aus dem Wettkampf aus. Denjenigen, der sich bis zum Schluß gut plazierte, erwartet dann aber noch eine Bonusrunde, in der er nochmals sein gesamtes fahrerisches Können unter Beweis stellen muß.

## Streckendesign & fahrerisches Können

Die Streckenführung von Segas Toring Car Championship führt uns durch drei abwechslungsreiche Szenarien. Im Anfängerkurs sind die

Seiten von zahllosen Bandenwerbungen und Zuschauertribünen gesäumt, die Kurven selbst lassen sich mit ein bißchen Können per Höchstgeschwindigkeit meistern. Bei dem Grünwalt-Circuit handelt es sich dagegen um eine felsene Bergpiste, die aber weniger von hügeligen Herausforderungen als vielmehr von der Notwendigkeit eines erhöhten, gefühlvollen Lenkvermögens geprägt ist. Übrigens sind auf allen Kursen

nur geringfügige Steigungen und Neigungen erkennbar, was einerseits zwar ein wenig langweilig ist, andererseits aber ein besseres Reaktionsvermögen auf Kurven und dergleichen (vor allem auch im horizontal gesplitteten Zwei-Spieler-Modus) mit sich bringt. Richtig eng wird

» Das rasante Gameplay vermittelt dir hervorragend das Gefühl eines Hochgeschwindigkeitsrennens. «

es schließlich in der Brick Wall Town, einer Kleinstadt, in der du vorwiegend an Ziegel-Wohnblocks entlang-



Zwei Spieler können sich ein hartes Duell liefern. Weitere Fahrzeuge fehlen hier jedoch.

## Individuelles Fahrverhalten



Auch wenn sich die stufenweise Veränderung der Fahrzeugeigenschaften nur auf die Time-Attack auswirkt, so weisen die Tourenwagen doch auch in der Championship unterschiedliche Merkmale auf.

So beeindruckt der AMG Mercedes durch eine hervorragende Beschleunigung, reagiert schnell in den Kurven, läßt sich aber, wenn man nicht absolut gefühlvoll fährt, auch schnell übersteuern.

Etwas schwerfällig wirkt dagegen der Opel Calibra, er hat jedoch den Vorteil, daß man mit ihm wie auf

Schienen um jede Kurve führt.

Fast schon einen Schleuderlehrgang muß man am Steuer des Toyota absolviert haben. Er driftet bereits bei mäßiger Geschwindigkeit, und nur durch geschicktes Gegenlenken ist er wieder unter Kontrolle zu bringen. Da er sich jedoch auf allen Bodenbelägen ähnlich verhält und selbst im Schleudern nur wenig Geschwindigkeit verliert, kann man diese geringe Bodenhaftung unter Umständen auch zum eigenen Vorteil nutzen. Der absolute Favorit auf der Piste ist schließlich der Alfa Romeo.

Jede kleinste Lenkbewegung setzt er selbst bei Höchstgeschwindigkeit brav um. Er zeigt eine gute Beschleunigung, dafür kommt er im seitlichen Fahrbahnbankett so richtig ins Schlittern. Egal welchen Fahrzeugtyp man jedoch bevorzugt: Crash-Chaoten, die immer wieder an der Leitplanke landen, sollten mal probieren, mit Gangschaltung zu fahren. Gegenüber dem Automatikgetriebe funktioniert so das Hochschalten und Beschleunigen mit etwas Übung nämlich wesentlich schneller.



Wie einst in der DTM erfolgt auch hier die Startfreigabe aus der Fahrt heraus.

flitzt. Hier triffst du nun auf enge Straßenwindungen, die mit verminderter Geschwindigkeit geschickt in Angriff genommen werden müssen. Schnell prallt man gegen die Leitplanke, wodurch man stets wichtige Sekundenbruchteile verliert. Wo Sega Rally eine durchgehende Schlammschlacht lieferte, in der Dreck und Grasbatzen flogen, versucht man nun, den Straßenbelag optimal auszunutzen. Mit rund 300 Sachen driften die Boliden

mehr oder minder stark in den Kurven ab, wobei zu starke Lenk- oder Gegenbewegungen zu einem kompletten Herumschleudern des Wagens führen können. Kommt man gar vom geteerten Untergrund auf den unbefestigten Seitenstreifen ab, macht sich dies durch ein deutlich anderes Drift- und Beschleunigungsverhalten deines Tourenwagens bemerkbar.

Um selbst auf dem Anfängerkurs ein gutes Rundener-



Der AMG Mercedes läßt sich leicht übersteuern.

gebnis zu erzielen, bedarf es zwar einiger Übung, dafür wird man jedoch mit einem berausenden Fahrerlebnis belohnt, welches man im Prinzip ja schon aus den vorangegangenen Sega-Titeln kennt. Der variable Schwierigkeitsgrad von „easy“ bis zu „hard“ hat im Ausscheidungsrennen Einfluß auf das zur Verfügung stehende Zeitlimit. Mehr noch merkt man das gehobene Niveau daran, daß die Rennautos etwas empfindlicher reagieren und sich vor allem in den Kurven schneller übersteuern lassen. Eine zusätzliche Aktivierung der DamageControl bewirkt bei Fahrern, die die Bleifußmethode bevorzu-

gen und dafür lieber die eine oder andere zusätzliche Kollision mit der Seitenbegrenzung in Kauf nehmen, daß die Motorleistung abnimmt. So schrumpft die fahrbare Höchstgeschwindigkeit zusehends, bis sie sich bei etwa 120 km/h einpegelt. Für die Time Attack, ein gegnerloses Fahren auf Zeit, kann man schließlich seinen Wagen in sechs verschiedenen Eigenschaften trimmen: Die Beschleunigung, die Bereifung, das Lenk- und Driftverhalten in den Kurven sowie die Griffigkeit der Bremsbeläge läßt sich gemäß den eigenen Wünschen individuell einstellen.

### Boxenstopp

Nicht unbedingt erforderlich, dafür als nette Zwischeneinlage durchaus sehenswert ist ein Anhalten während des Rennens in der Boxengasse. Hier wechselt dir dann ein Team die Reifen und macht die Karre wieder flott (siehe Damage-Control). Bei jedem



regulären Rennlauf starten acht Fahrzeuge, eine Position im Mittelfeld einzunehmen ist dabei nicht sonderlich schwierig. Dennoch bekommt man seine Kontrahenten eher selten zu sehen, denn entweder man brettert selbst in einer Kurve schnell vorbei, oder sie lassen dich nur kurz ihre Rücklichter sehen und sind dann fort. Für richtige Straßenduellen eignet



**Viele der Kurven in der Brick Wall Town sind extrem eng.**

den Gegner per Rückspiegel im Auge behalten und unter Umständen verhindern, daß er sich auf einer Geraden vorbeidrängt. Generell lenkt es sich in der Cockpit-Ansicht etwas schwieriger, da man keinerlei Armaturenbrett vor sich sieht, die seitliche Begrenzung des Fahrzeuges abschützen muß und die kleinste Unebenheit im Boden (und erst recht Kollisionen) dein Car kräftig durchschüttelt. Nennt es Sega Rally 2 oder Sega Touring Car Championship – der neue Rennspaß sorgt so-

**» Die Tourenwagen glänzen durch realistisches und unterschiedliches Fahrverhalten. «**

sich hier besonders der Zwei-Spieler-Modus. Wenn man dann auch noch von der praktischen Verfolgerperspektive in die reine Straßenansicht umschaltet, wirkt die gefahrene Geschwindigkeit nicht nur noch rasanter, man kann auch



**Sechs unterschiedliche Kriterien trimmen dein Fahrzeug so, wie du es gerne haben willst.**

wohl für Anfänger als auch für fortgeschrittene Driver für fesselnde Unterhaltung. Letztendlich werdet aber ihr entscheiden, ob der neue

Titel zu ebensolchen Höhenflügen in den Verkaufscharts fähig ist wie das Original.

Oliver Preißner ■

**Word Up**



Sega Touring Car erzeugt einen eindrucksvollen Geschwindigkeitsrausch, den man nur selten in Rennspielen wiederfindet. Etwas seltsam finde ich allerdings, daß man aufgrund des Runden-Timers ausscheiden kann, selbst wenn man auf den ersten Plätzen mitfährt.

**Check Up**



<b>Titel:</b>	Sega Touring Car Championship
<b>Genre:</b>	Rennspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega/AM Annex
<b>Tel.:</b>	040/2270961
<b>Release:</b>	28.10.97
<b>Preis:</b>	ca. DM 100,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	3 Strecken + 1 Bonuskurs
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittelschwer
<b>Besonderheiten:</b>	Rasanter Geschwindigkeitsrausch, unterschiedliches Fahrzeugverhalten

**Grafik 84%**

Das flüssige Scrolling und der Grafikaufbau sind Sega-typisch wieder einmal vom feinsten. Wenn es auch keine bemerkenswerten Berg- und Talkurse gibt, so sind die einzelnen Strecken zwar kurz, aber äußerst abwechslungsreich.

**Sound 70%**

Der temporeiche Beat und die rasanten Rhythmen passen hervorragend zu den Hochgeschwindigkeitsjagden. Der Motorsound erzeugt Rennfeeling pur, die Kollisionsgeräusche klingen vielleicht etwas zu verhalten.

**Gesamt 75%**

Die deutsche Tourenwagenmeisterschaft erwacht mit Sega zu neuem Leben. Wen Sega Rally begeisterte, der wird auch Gefallen an den neuen Strecken und dem individuellen Fahrverhalten der verschiedenen Wagen finden.



**verspielte Weihnachten**

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

**Neue und gebrauchte Spiele**

**Saturn**

Konsole	D	179,00
Spiele ab		10,00
Shining the Holy Ark	D neu	89,00
Daytona USA C.C.E.	D neu	89,00
Dragon Force	D neu	89,00
Last Bronx	D neu	98,00
Wipeout 2097	D neu	89,00
Resident Evil	D	89,00
Fighter's Megamix	D neu	99,00
Tempest 2000	D neu	88,00
Lost Vikings II	D neu	79,00
Mr Bones	D neu	89,00
Robopit	D neu	49,00
Manx TT	D	79,00
Bust-A-Move II	D	49,00

**Mega Drive**

Konsole	D	59,00
Spiele ab		13,00

**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).



Entsprechend deinem Vorrat an Ringen katapultiert dich das Beschleunigungsfeld vorwärts.

**W**o auch immer der stachelige Artgenosse uns bisher begegnete, war rasante Jump&Run-Kost angesagt. Eines seiner speziellen Markenzeichen waren die anfänglich noch zweidimensionalen Loopings, durch die er in einem einzigartigen Tempo rastete, wie man es nie zuvor in irgendwelchen Computerspielen gesehen hatte.

**Schnellstart!**

In Sonic R begegnen uns überraschend wenig, um nicht zu sagen keinerlei Textoptionen. Kinderleicht verständlich, stehen zu Beginn lediglich drei Bildsymbole zur Auswahl, die für die Spielmodi Grand Prix, Time Attack und Versus-Game stehen. Ebenso verzichtet hat man dabei auf einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad, Ranglisten oder sonstige Bestzeitennotierungen. Die Time Attack stellt im Prinzip nur einen vereinfachten Übungsmodus dar, in dem man entweder in oder

# SONIC R



Das neugierige Warten hat ein Ende – der flotte Igel ist wieder da! In einem lustigen Wettrennen gegen seine Kameraden sorgt er für ebenso launige Unterhaltung wie beispielsweise die Mario-Family in dem gleichnamigen Mario Karts...



Beim Berühren der Sternsymbole bekommst du zusätzliche Ringe oder eines der begehrten Sonderitems.



**In den verschlossenen Tunnels läßt sich so manches versteckte Goldstück aufstöbern.**

gegen die normale Laufrichtung mit den einzelnen Charakteren durch die Themenparks rasen kann. Ziel ist es hierbei, sich abseits von der Hektik eines regulären Rennens aus der Vielzahl von möglichen Wegen seinen Idealkurs einzuprägen, auf dem man dann für seine persönliche Rundenbestzeit

**» In allen fünf Welten findet man keinen Streckenabschnitt, der sich wiederholt, abgesehen natürlich von den Sammelobjekten. «**

trainieren kann. Die ansonsten üblichen goldenen Ringe findet man nicht, jedoch gibt es eine zusätzliche Möglichkeit, blaue Luftballons aufzusammeln. Fünf Stück sind davon in jeder Stage versteckt, und erst nachdem man auch den letzten von ihnen gefunden und zielsicher eingesackt hat, wird der Zeitmesser angehalten.

### Turbo Race...

Die erste Überraschung offenbart sich uns schon vor der Startaufstellung. Wo wir die – wie bereits berichtet – fünf Charaktere Sonic, Knuckles, Tails, Emi Rose und natürlich Dr. Robotnik erwartet haben, stehen grundsätzlich deren zehn

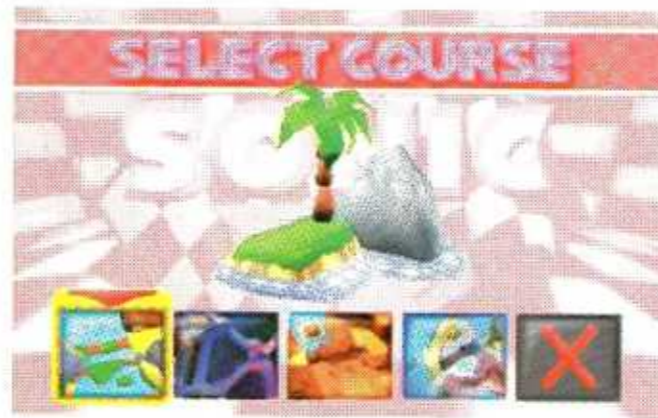
zur Auswahl. Erst im Spiel selbst offenbart sich dann, daß es sich bei den zusätzlichen Wettkämpfern quasi nur um Doppelgänger handelt. Mit etwas rasanter gestyltem Outfit vermögen diese knapp über dem Boden zu schweben, was zeitraubende Sprünge ins Wasser, aber auch sogenannte Special Moves und ähnliches mehr von vornherein ausschließt und die Siegchancen somit beträchtlich erhöht. Verständlich wird nun auch, weshalb eine weitergehende Veränderung des Schwierigkeitsgrades nicht in Erwägung gezogen wurde. Zu fünft geht es dann an den Start von einem der fünf thematisch recht unterschiedlichen und abwechslungsreichen Rundkurse. Neben der kunterbunten Bonbongrafik fallen unter anderem die transparenten Polygone der Streckenelemente ins Auge, eine raffinierte kleine Präsentation des technischen Könnens der Entwickler von Traveller's Tales.

### Mit Vollgas durch das verzweigte Streckensystem

Wer kennt sie nicht, die Bleifuß-Racing-Games, bei welchen derjenige die besten Siegchancen hat, der niemals auf die Bremse treten muß. Anders hinge-



**Die Zahl über dem Tunnelleingang gibt an, wieviele Ringe du benötigst, damit sich das Tor öffnet.**



**Die Menüführung kommt ganz ohne Text aus.**



**In den Ruinen verpaßt man oft die Abzweigung.**



**Der transparent wabernde Nebel über dem Chaos Course ist einfach sehenswert.**

gen präsentiert sich Sonic R! Zwar sollte man natürlich auch darin keine unnötige Zeit verlieren, doch lassen sich hier unterschiedliche Taktiken kombinieren: Zum einen liegen überall auf der Strecke die sonictypischen goldenen Ringe herum, die sich bei entsprechend gewähltem Kurs im wahrsten Sinne des Wortes reihenweise einsammeln lassen. Das kostet unter Umständen zwar etwas Zeit, doch anstelle von Bonuspunkten wie in früheren Spielen lassen sich ab einer bestimmten Anzahl verschlossene

Pforten zu drastischen Abkürzungen und Nebestrecken mit weiteren Bonusobjekten öffnen. Alternativ katapultieren dich spezielle Beschleunigungsfelder entsprechend deinem Ring-Bonus blitzschnell nach vorne. Fünf Goldstücke schließlich (daher auch die Übung mit den Ballons!) sichern dir, sofern du nicht als allerletzter ins Ziel gekommen bist, eine weitere Entscheidungsrunde mit dem Besten aus dem vorangegangenen Lauf und geben dir so die Chance, doch noch auf Platz Nr.1 vorzurücken.



**Damit man nicht an Geschwindigkeit verliert, springt man einfach mit einem Satz über die Wasserrinne!**



**Nur die „Doppelgänger“ können über das Wasser schweben, jeder normale Charakter würde hier untergehen.**

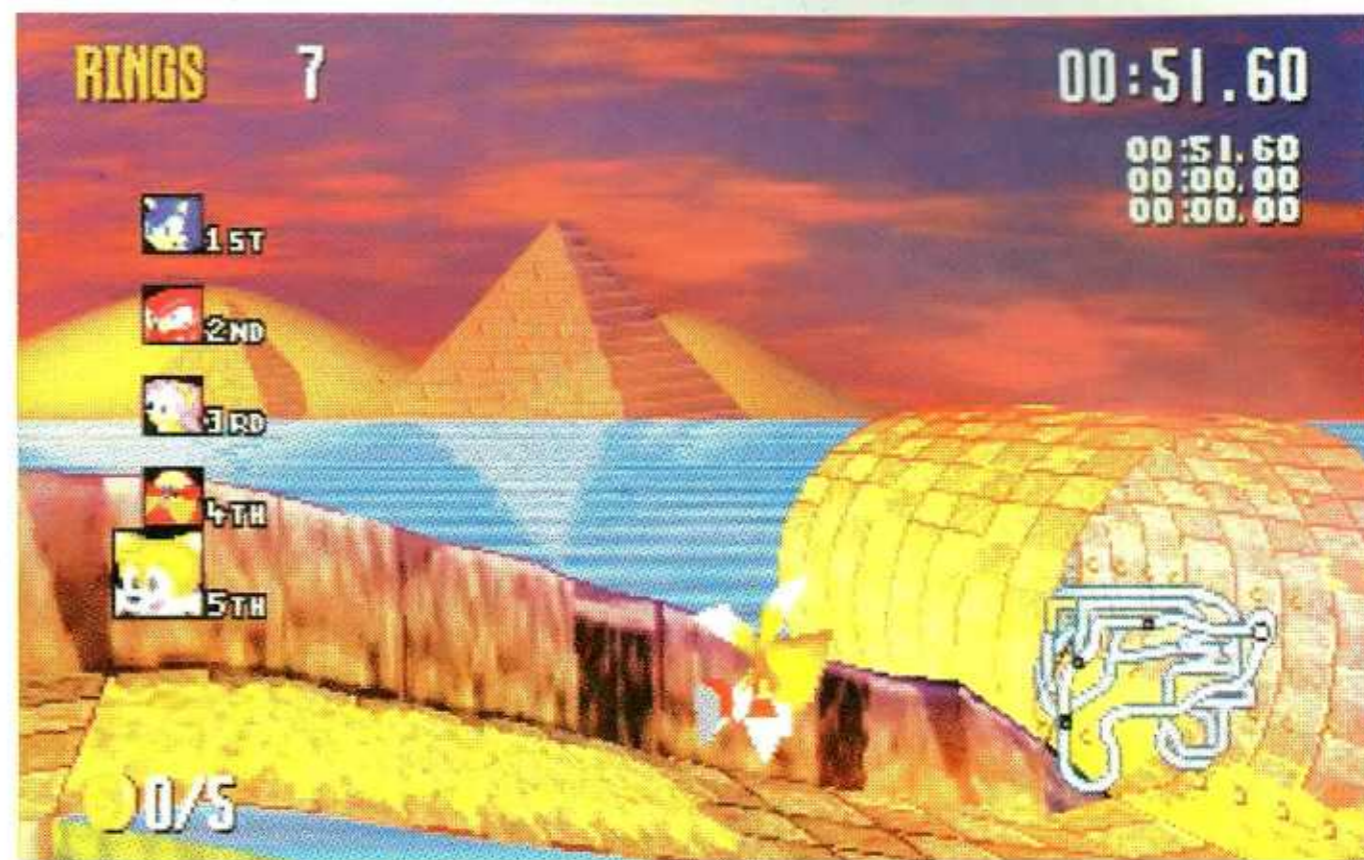
## Thematische Vielfalt!

Anhand der zahlreichen bereits präsentierten Screenshots aus der ersten Spielzone kann sich wohl jeder in etwa eine Vorstellung von dem allgemeinen Streckendesign machen. Jeder Rundkurs beinhaltet aber auch gut ein Dutzend möglicher Weggabelungen, die zu Bonusobjekten (Goldmünzen) führen können und dich den gesamten Kurs verlängern oder abkürzen lassen. Als Hilfestellung wird dazu

eine Skizze der Strecke eingeblendet, die neben der Position deiner Gegner auch zeigt, wo du selbst dich gerade befindest. Nicht selten führt dich ein Seitenpfad aber auch in steiniges oder steiles Gelände, wo du schon etwas Schwung brauchst, um auch wirklich ungebremst voranzukommen. Jetzt kommen auch die speziellen Fähigkeiten der verschiedenen Charaktere zur Geltung, wenn es darum geht, geschickt von Insel zu Insel zu hopsen oder gekonnt um eine Ecke zu brausen. Wesentlich komplexer und oftmals futuristischer geht es in den übrigen vier Welten zu. Bietet die Factory Zone so manch verschlungene Schnellstraße, in der man richtig aufdrehen kann, gerät man in der City auch mal in eine Sackgasse. Beeindruckend präsentiert sich



**Nicht besonders schnell, dafür enorm spurtreu ist das Fahrzeug der kleinen Emi Rose.**



**Auch in Sonic R kann Tails kurzzeitig fliegen, indem man nach dem Sprung erneut den Sprungknopf betätigt.**

aber auch das Wettrennen innerhalb antiker Ruinen, in dem man schnell an der richtigen Abzweigung vorbeischießt. Der Chaos Course schließlich befindet sich inmitten von Sternen und Planeten im All. Alleine schon der schillernde Dunst,

Goldmünzen sind verschwunden, aber an Ringen herrscht nach wie vor kein Mangel. Jetzt zeigt sich, wer die bessere Siegesstrategie entwickelt hat.

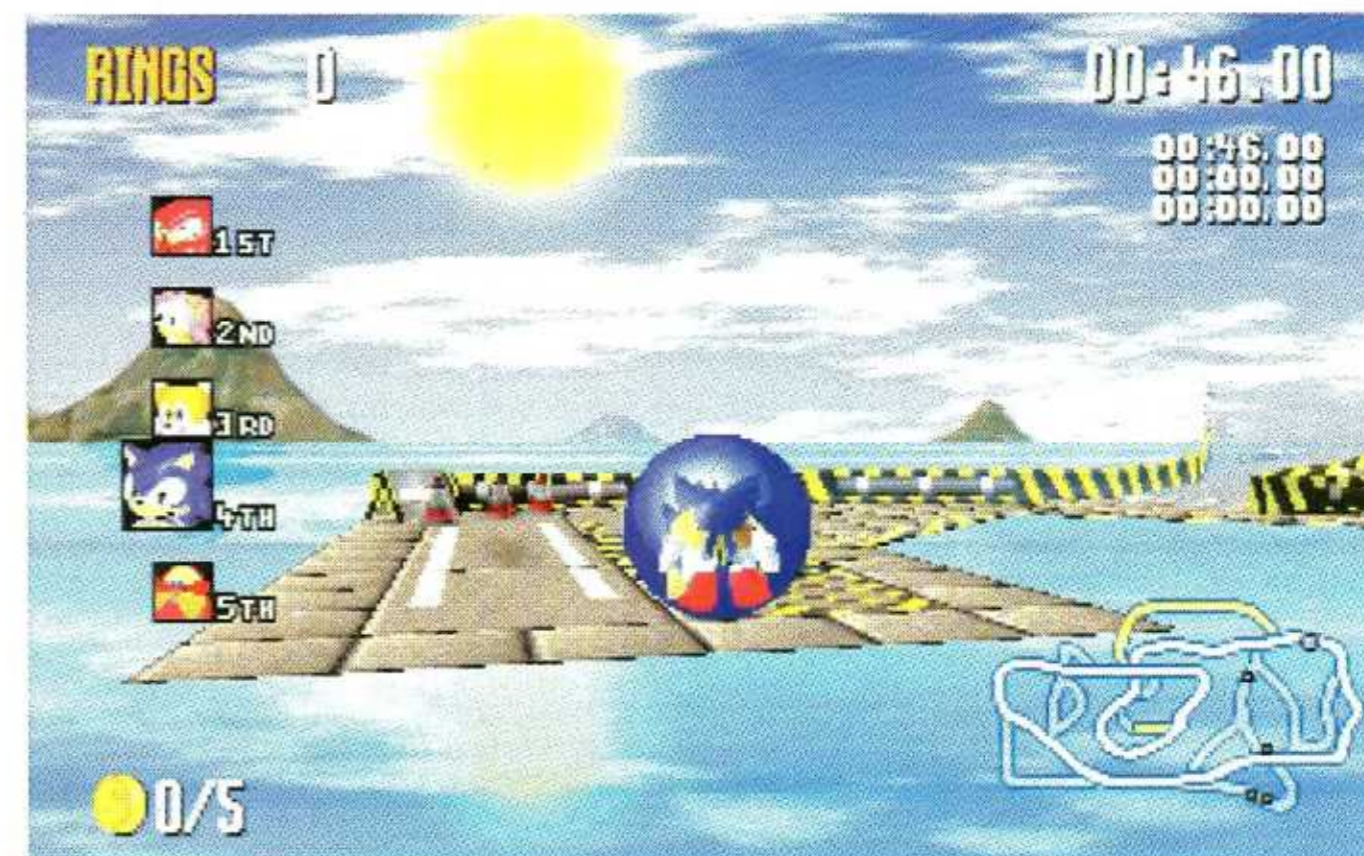
**» Das gewollt träge Beschleunigungs- und vor allem Bremsverhalten der Charaktere erfordert eine gefühlvolle Hetzjagd. «**

der wie ein Nebel über dem Parcours schwebt, ist einfach sehenswert.

## Kopf-an-Kopf-Rennen!

Einen besonderen Reiz bietet Sonic R darüber hinaus auch mit dem Spiel zu zweit. Im horizontal gesplitteten Screen dürfen zwei beliebige Charaktere gegeneinander antreten. Die

Empfiehl es sich, der sicheren Straße zu folgen, oder kommt man querfeldein doch schneller vorwärts? Wo die Computergegner noch in kalkulierbarem Tempo ihren Weg gemacht haben, wird ein menschlicher Mitspieler zum schwer einzuschätzenden Risiko. Ist die Gier nach Ringen größer? Stän-



**Fast jeder Charakter kann sich in eine rollende Kugel verwandeln, die man von der Spin-Attacke kennt.**





**Ein kleiner Streckenscan zeigt dir an, wo du dich gerade befindest.**

dig haftet ein argwöhnisches Auge auf dem Bildschirmausschnitt des Gegenüber, und wer nun stehenbleibt, hat schon so gut wie verloren. Den besonderen Reiz, den diese Variante ausmacht, wird auch wieder von dem eigentüm-



**Erschöpft oder erfreut stehen die Kontrahenten hinter der Ziellinie.**

licherweise beibehaltenen Jump&Run-Charakter entscheidend mitgeprägt. Egal also, ob ihr in der Regel alleine oder zu zweit spielt, Sonic R ist einfach ein kreatives und neuartiges Rennvergnügen.

Oliver Preißner ■



Check Up

<b>Titel:</b>	Sonic R
<b>Genre:</b>	Rennspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega/Traveller's Tales
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	November
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	5 Strecken
<b>Save Game:</b>	Nein
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel-schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Einzigartiges Rennen im Jump&Run-Stil

Grafik 86%

Toll gemachte Spiegeffekte, transparente Polygone und dergleichen machen Sonic R zu einem technischen Meisterwerk. Aber auch so können die kunterbunten Welten, in dem aber auch kein Zentimeter dem anderen gleicht, voll begeistern.

Sound 76%

Die gesampelten Musiktitel bringen den richtigen Drive ins Spiel. Die Sound-FX bewegen sich gekonnt zwischen realitätsnah (z. B. Wasserfall) und Comic-Stil.

Gesamt 86%

Das Gameplay ist nicht ganz so anspruchsvoll und vielseitig geworden wie ursprünglich erwartet. Die Möglichkeiten, das Spiel durch die unterschiedlichen Charaktereigenschaften der einzelnen Figuren entscheidend zu beeinflussen, halten sich stark in Grenzen.

Word Up



Der ursprünglich angedachte Vier-Spieler-Modus hätte für zusätzlichen Spaß im größeren Freundeskreis gesorgt. Die Mischung aus Jump&Run und Rennspiel ist aber auch so einfach genial, wobei mir persönlich die Möglichkeit, die eigenen Glanzleistungen zu verewigen, und ein insgesamt einfacher steuerbarer Bewegungsablauf etwas fehlt.

# Playcom



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
Marsupilami	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		
Addams Family Values	dt	19,99
Earth Defense	uk	19,99
Funny Worl./Bal.Boy	uk	19,99
Hyperdunk	dt	19,99
Incredible Hulk	dt	29,00
James Pond 3	dt	14,99
Micro Machines Mill.	dt	29,99
NBA Live 97	dt	29,99
NHL Hockey 96	dt	24,99
Pink Panther	dt	19,99
Vectorman	dt	29,99
Whac-A-Critter	uk	19,99
Mega Drive-Zubehör		
6 Buttons Joypad	dt	39,00
Scart Kabel MD 2	dt	14,99
Verlängerung Joypad	dt	15,00
Saturn		
Z	dt	84,99
Adidas Power Sp.Soc.	dt	79,99
Atlantis	dt	99,99
Bédlam	dt	89,99
Blazing Dragons	dt	54,99
Broken Hellx	dt	89,99
Bust a Move 3	dt	79,99
Dastleyania - Blood	dt	89,00
Command & Conquer 1	dt	89,00
Cruc	dt	89,99
Cyberia	dt	69,99
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
Formula Karts	dt	89,00
Gene Wars	dt	89,00
Heart of Darkness	dt	99,99
Legacy of Kain	dt	89,00
Lost World: Juras.P.2	dt	84,99
Manic Karts	dt	89,00
Nascar Racing 98	dt	84,99
NBA Live 98	dt	84,99
NHL Breakaway 98	dt	79,99
Rayman	dt	69,99
Resident Evil	dt	99,99
Return Fire	dt	79,99
Sega Turing Car	dt	99,99
Sonic Jam	dt	79,99
Streetfighter Movie	dt	69,99
Swagman	dt	79,99
Tetris Plus	dt	79,99
Theme Hospital	dt	89,00
True Pinball	dt	59,99
Tunnel B1	dt	69,99
Warcraft 2	dt	89,00
X-Men:Children o.L.A.	dt	59,99

**Kostenlos!**

3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos (rel. 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, CDi, 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
Dragonheart	dt	29,99
Fifa Soccer 96	dt	29,99
Fighting Vipers	dt	34,99
Ghen War	dt	84,99
Hebereke's Popolito	dt	49,00
Hi Octane (DA)	dt	39,99
Iron Man XO	dt	69,99
Johnny BeekoKatone	dt	39,99
NBA Jam Extreme	dt	39,99
NBA Jam Tournament	dt	29,99
Primal Rage	dt	39,99
Revolution X	dt	29,99
Shining Wisdom	dt	39,99
Shock Wave Assault	dt	34,99
Striker 96	dt	29,99
Virtua Racing	dt	34,99
Virtua Fighter 1	dt	34,99
World Cup Golf Prof.	dt	34,99
WWF Wrestlingmania	dt	29,99
Saturn-Zubehör		
Game Buster Action R	dt	79,99
Internet Joypads	dt	89,99
Joypad Saturn	dt	39,00
Joypad LMP SAT II	dt	39,00
Joypad LMP SAT I	dt	29,00
Linkkabel Saturn	dt	19,00
Memory Card 8.Meg	dt	59,99
Netzkabel für Saturn	dt	9,00
Universal Adapter	dt	44,99
Verlängerung Joypad	dt	19,00

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 Spiele 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.

Händleranfragen erwünscht  
 schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center  
 Theresienstr. 132, 80333 München  
 Grillparzerstr. 42, 81675 München  
 PREISE VARIIEREN



Die verschiedenen Strecken sind zwar kurz, jedoch sehr detailliert und abwechslungsreich.



Durch jeden noch so kleinen Fahrfehler verliert man schnell den Anschluß ans übrige Feld.

# FORMULA KARTS

Die Zeiten, als man auf Volksfesten mit viel zu langsamen Vehikeln seine Runden drehte, sind vorbei. In ganz Deutschland erfreut sich in den letzten Jahren der Kart-Sport zunehmender Beliebtheit. Wir testeten, ob das Fahrgefühl der Digi-Version ebensolche Adrenalinstöße bewirken kann.

Seine Runden dreht man auf acht fiktiven internationalen Kursen, wobei man sich in einem vorgeschalteten Übungsrennen die Strecke ohne Störung durch die lästige Driver-Konkurrenz einprägen kann. Um Meisterschaftspunkte beziehungsweise gute Einzelergebnisse kämpft man dagegen in den verschiedenen Wettbewerben, und im Arcade-Modus schließlich verliert man eines

seiner anfänglichen drei Leben, wenn man nicht als einer der ersten durchs Ziel geht. Aller Anfang ist schwer? Obwohl die kleinen Karts keine Gangschaltung besitzen, ist es sehr schwer, sie richtig unter Kontrolle zu bringen. Klassifiziert werden acht verschiedene Teams, deren Wagen sich in puncto Höchstgeschwindigkeit, Motorenleistung und Griffigkeit der Reifen unterscheiden. Auf der Piste macht diese Wahl jedoch kaum einen Unterschied. Wer mit seinem

Fahrzeug grundsätzlich nicht zurechtkommt, sollte dann lieber einen anderen der drei möglichen Schwierigkeitsgrade ausprobieren. Ist ein Rennlauf mit nur zwei Runden kaum signifikant für dein Können, so steigert man am besten die Rundenzahl auf ein aussagekräftiges Niveau bis hin zu einem mörderischen 40 Runden-Kampf. Jede Strecke besitzt eine

» **Formula Karts ist ein schön gemachtes Rennspiel, mit echtem Go-Kart-Feeling hat es allerdings recht wenig zu tun.** «

Boxengasse, die beim Durchfahren die Schäden am Fahrzeug in Windeseile heilen läßt. Jede Kollision mit der seitlichen Randbegrenzung sowie anderen Karts kostet nämlich unsichtbare Energiepunkte, bis schließlich dein Gefährt



Steigungen und Gefälle, wie hier in einem Brückenkurs, sind eher eine Seltenheit.

merkliche Geschwindigkeitseinbußen zeigt und sich nicht mehr so gut manövrieren läßt.

## Empfindliches Gaspedal

Der niedrig übersetzte direkte Antrieb der ganglosen Go-Karts bewirkt einerseits, daß selbst ein verhältnismäßig leistungsarmes Gefährt sehr schnell beschleunigt. Andererseits jedoch bremst der Motor die Geschwindigkeit auch innerhalb kürzester Zeit wieder herunter, sobald man den Fuß vom Gaspedal nimmt. Die Manic-Entwickler haben diese eigentümliche Besonderheit natürlich auch in Formula Karts entsprechend umgesetzt, und tatsächlich kommt das Gefühl, nur wenige Zentimeter über dem Boden auf einem pfeilschnellen Gefährt zu sitzen, der Realität ziemlich nahe. Im Gegensatz zu unseren heimischen Karts sind die kleinen Formula-Flitzer satte 180 Stundenkilometer

schnell, die Kurven dagegen bleiben extrem eng, und so sieht dann auch das Ergebnis aus: Der Geschwindigkeitsrausch ist vorhanden, ja, er steigert sich auf den kurvenreicheren Pisten sogar so weit, daß einem schnell die Augen tränen und man die Strecke schon sehr genau kennen muß, um im richtigen Moment die richtigen Lenk- und Fahrmanöver ausführen zu können. Schon die unruhige Perspektive, in der das Kart erst ein Stück vorfährt, bevor die Kamera es verfolgt (beim Abbremsen umgekehrt), sieht zwar gut aus, macht den Flitzer aber wesentlich schwerer zu kontrollieren. Alternativ steht nur noch eine Cockpitsicht zur Wahl, welche aber noch mehr Probleme bereitet. Im horizontal gesplitteten 2-Spieler-Modus schließlich bleibt der Gegner zwar besiegbare, die ganze Szenerie wird jedoch eher nachteilig von unten her noch etwas beschnitten.

Oliver Preißner ■



Die acht Go-Karts unterscheiden sich nur unwesentlich voneinander.



Von Deutschland bis nach Japan stehen Strecken zur Auswahl.



Nach dem Rennen kannst du dir deine Fahrfehler noch einmal in der Wiederholung ansehen.

## Word Up



Die Formula Karts verfügen zwar über ein ähnliches Fahrverhalten wie in Wirklichkeit, leider liegt der Schwerpunkt des Spiels nicht darin, das richtige Fahrgefühl zu vermitteln. Bei den rasanten Kurvenfahrten und Richtungswechseln gehen einem schnell vor dem Bildschirm die Augen über.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Formula Karts
<b>Genre:</b>	Rennspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	Oktober
<b>Preis:</b>	ca. DM 100,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	8 Strecken
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Viele verschiedene, wenn auch kurze Strecken, neues Fahrverhalten mit extrem schneller Reaktion auf das Gaspedal

## Grafik 78%

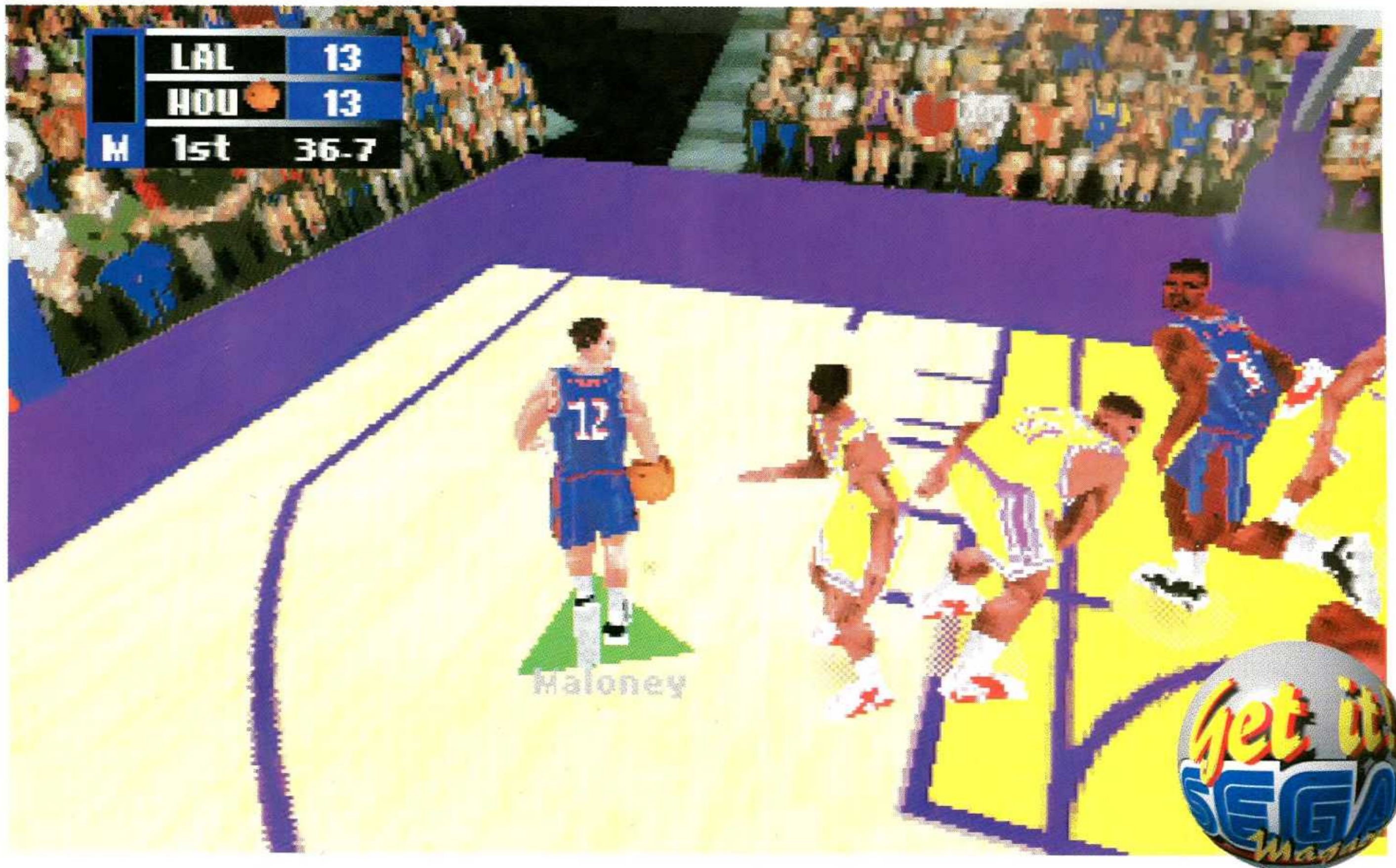
Die Strecken in Formula Karts sind sehr detailliert und abwechslungsreich, allerdings ohne nennenswerte Gefälle oder Steigungen. Der Grafikaufbau erfolgt schnell und flüssig, technische Spielereien mit Licht- und Schatteneffekten erlebt man aber nicht.

## Sound 70%

Ein wenig monoton klingendes Motorendröhnen, ein bißchen Reifenquietschen, dazu eine weibliche Rennassistentin, die uns ab und zu ein paar Worte zuwirft – auch die poppig-seichte Musikuntermalung vermittelt nicht den Schweiß und die Anstrengung, die ein echtes Go-Kart-Rennen fordert.

## Gesamt 68%

Der Spielspaß, der auf den interessanten Kursen aufkommen könnte, wird stark durch den herben Schwierigkeitsgrad beeinträchtigt. Bei dem hohen Spieltempo und den engen Kurven hat man ständig Probleme, nicht in die Bande zu knallen. Zu hartnäckigen Verfolgungsjagden und geschicktem Sliden in den Kurven hat man hier keine Möglichkeit.



# NBA ACTION '98

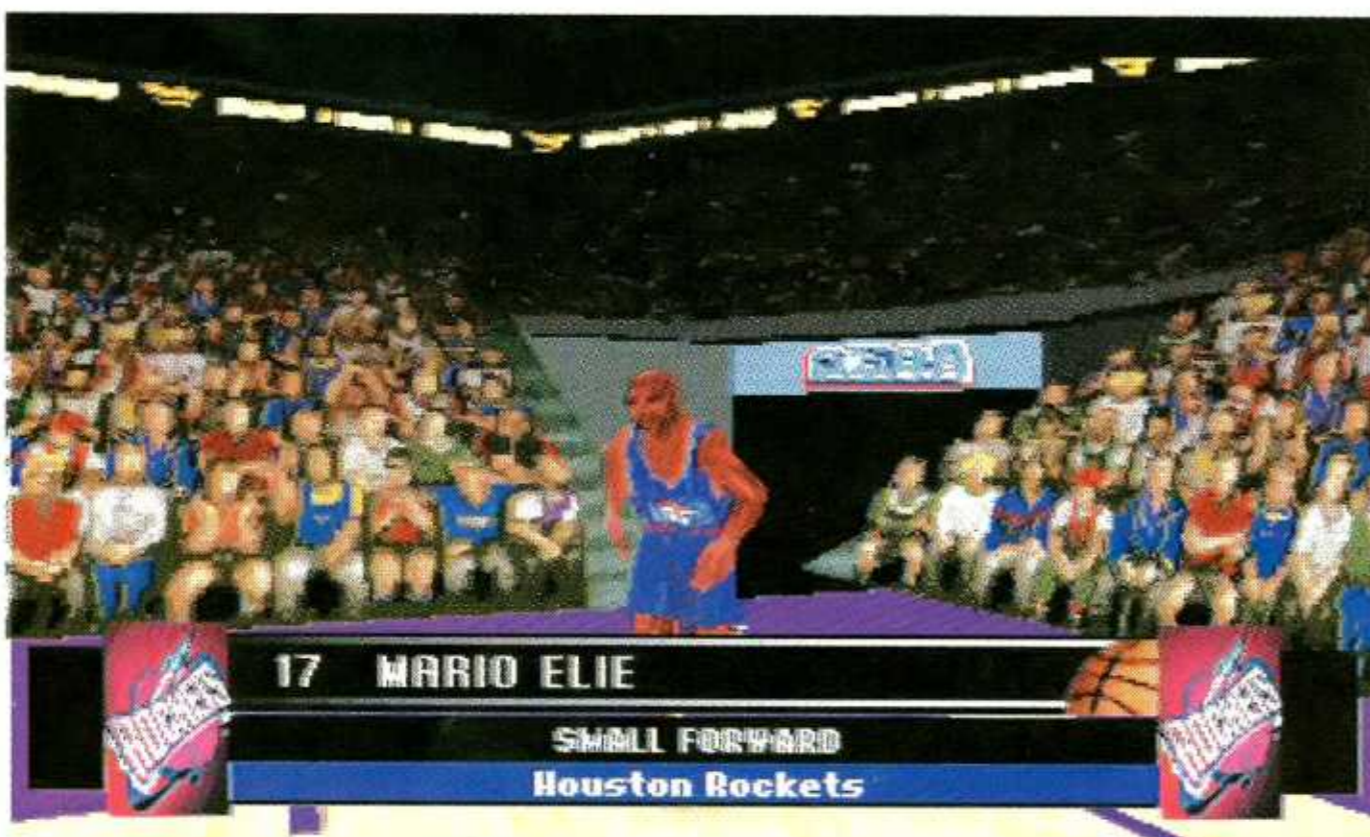
Unter dem Label von Sega Sports gibt es schon wieder irgendein neues Basketball-Game! – Irgendeines? – Mal abgesehen von den verschiedenen Referenztiteln aus dem Fun Sport-Bereich dürfte NBA Action '98 die erste ernsthafte Simulation sein, die wirklich rundherum zufriedenstellen kann.

31 Original-NBA-Teams, davon 29 regionale und 2 All Star-Mannschaften, stehen wieder zur Auswahl. Doch man hat nicht nur versucht, die Spieler weitestgehend namensgetreu (selbst Detlef Schrempf von den Seattle Sonics ist mit von der Partie) zu übernehmen, auch besitzt jeder

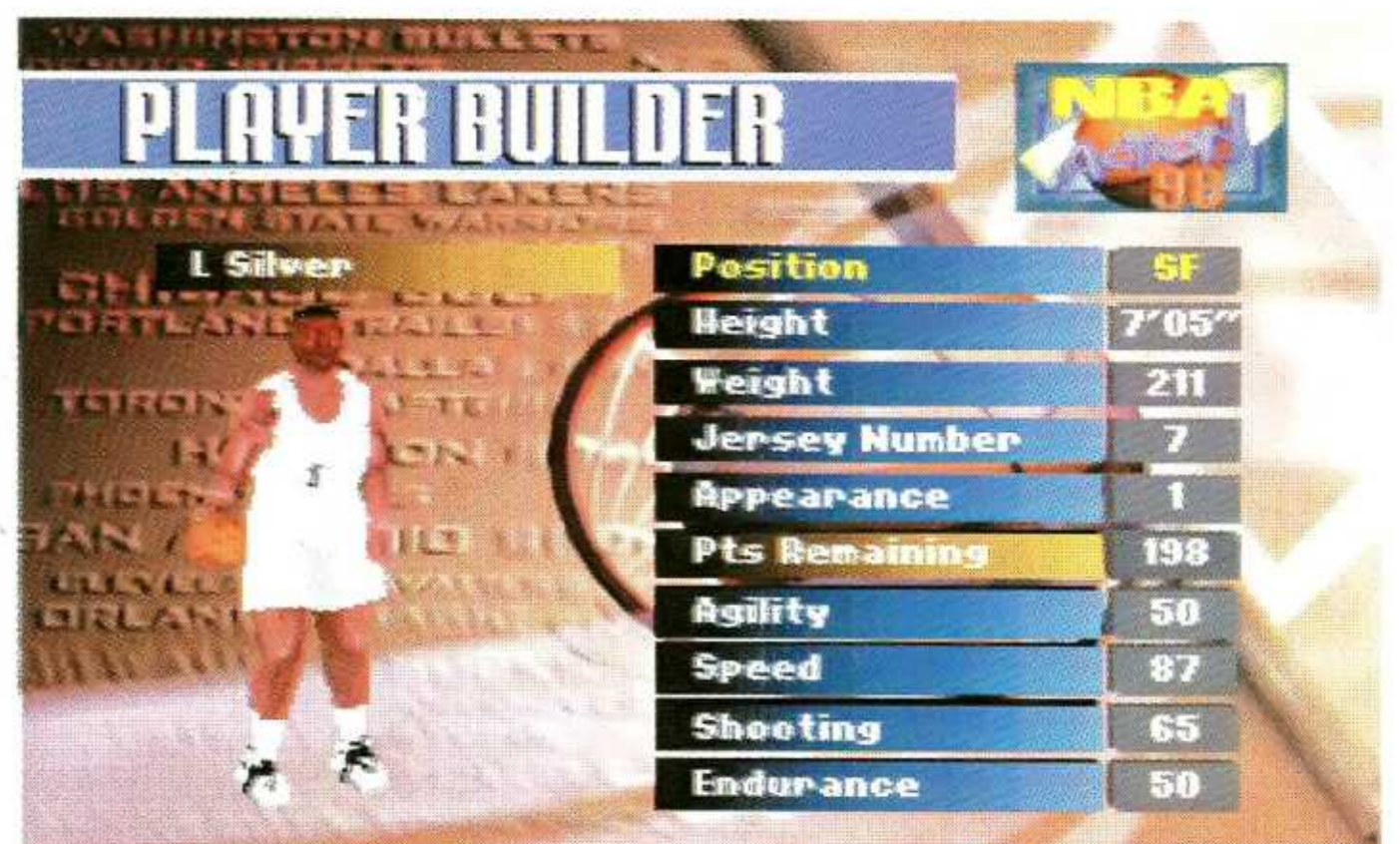
Feldspieler rund 20 individuelle Merkmale, die ihn einzigartig machen und den Teams unterschiedliche Stärken und Schwächen verleihen...

### Der Anpfiff!

Die Turniere beziehungsweise Ausscheidungskämpfe sind in drei Katego-



Die Spieler kommen einzeln aus dem Umkleideraum auf das Spielfeld, wo sie beim Einmarsch vorgestellt werden.



Neben Größe, Gewicht und Aussehen besitzen selbstgenerierte Player 15 verschiedene spielerische Fähigkeiten.

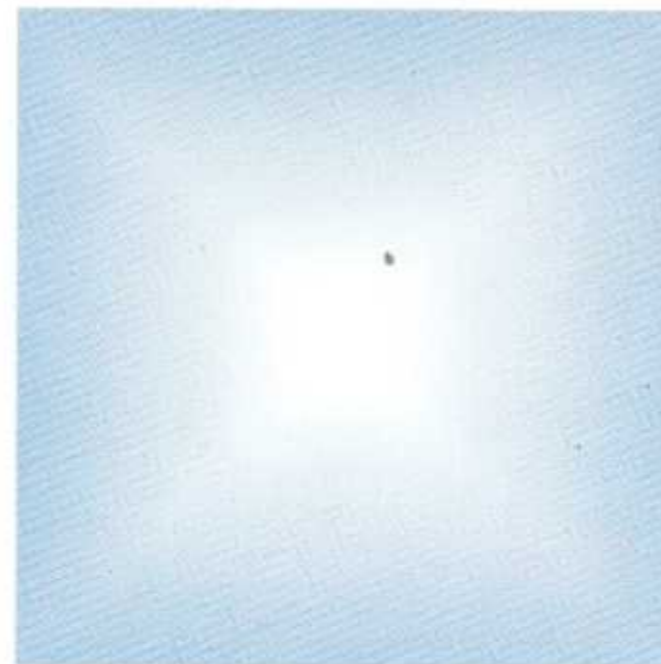


rien eingeteilt. Im Exhibition darf man wieder auf die Schnelle ein beliebiges Einzelspiel bestreiten. Eine ganze Saison besteht dagegen aus wahlweise 27 oder aber 54 Spielen, und in den Playoffs treffen insgesamt 16 Teilnehmer aufeinander, um die beste Mannschaft zu ermitteln. Neben einigen dynamischen FMV-Sequenzen beginnt jedes Match nicht nur ganz einfach mit dem Hochwerfen des Balles zwischen zwei gegnerischen Spielern. Nein, Chick Hearn, ehemaliger Profi bei den Lakers, kommentiert das Geschehen und stellt, wie das so üblich ist, jeden einzelnen einlaufenden Spieler namentlich vor. Die Kamera zeigt das Geschehen in der Regel aus einer erhöhten Position in Spielfeldrichtung, weitere Seiten- oder Schrägansichten bis hin zur Vogelperspektive lassen sich natürlich ebenso einstellen. Für Stimmung und Basketballatmosphäre pur wird den meisten unter euch vermutlich die sogenannte Live-Optik zusagen, die den Akteuren auf Schritt und Tritt folgt und die Spielfeld-Action stets aus einem optimalen Winkel heraus in Szene setzt.

## Überlegene Techniken!

Obwohl alle Joypad-Buttons randvoll mit Angriffs- und Verteidigungsbefehlen bestückt sind, reichen für den ersten Einstieg oder ein einfaches Freundschaftsspiel bereits die Tasten A-C vollkommen aus. Für zunehmend taktische Spielzüge benutzen dann Geübte auch die übrigen Tasten, über die Sprints hingelegt werden können, der Ball einem computer-

gesteuerten Mitspieler überlassen wird oder man selbst als freistehender Angriffsspieler mit den Armen winkt, um eine günstige Position zu signalisieren. Im Playbook steht darüber



hinaus eine Reihe taktischer Kombinationen zur Verfügung, die ein erfahrener Coach einsetzen kann und welche ebenfalls über das Pad abgerufen bzw. aktiviert werden. Schnell hat man die grundlegenden Pässe und Wurf- bzw. Abwehrtechniken bis hin zum

klassischen Rebound heraus. Obwohl es sich hier nicht um ein Fun-Sport-Game handelt, sind die gezeigten Bewegungen nicht weniger eindrucksvoll. Dank neuestem Full Motion Capturing wirken die Animationen absolut realistisch, und besonders die vielen verschiedenen Slam Dunks sind beeindruckend gut gelungen.

## Arcade oder Simulation?

Der wesentliche Unterschied zwischen einem Arcade Game und einer Sportsimulation besteht letztendlich ja nur darin, daß man versucht, einen an sich komplexen Stoff zu vereinfachen und auf das Wesentliche zu reduzieren, um ihn selbst für Laien spielbar zu machen. So gesehen wird NBA Action '98



Wenn ein Spieler punktet, wird die Szene aus verschiedenen Perspektiven eindrucksvoll wiederholt.



Detlef Schrempf von den Seattle Supersonics ist eher selten in NBA-Lizenzen wiederzufinden.



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

## SEGA SATURN

Saturn kpl. mit Tomb Raider	dt. DM 339,95
Saturn komplett mit Demos	dt. DM 289,00
3D-Analog Control Pad	dt. DM 59,95
Gamebuster Schummelmodul	dt. DM 79,00
Memory Card 4 MEG Sega	dt. DM 94,00
Backup Memory 8 MEG	dt. DM 79,00
Infrarot Controlpads (2) Sega	dt. DM 109,00
VRFI X-Cellerator Lenkrad m. Ped.	dt. DM 139,00
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 Stations	kpl. dt. DM 84,00
Battle Sport	dt. DM 89,00
Bomberman	dt. DM 89,00
Bug Too II	dt. DM 84,00
Bust a Move 3*	dt. DM 89,00
Command & Conquer	kpl. dt. DM 89,95
CROC	dt. DM 89,00
Darius II	dt. DM 29,00
Darklight Conflict	kpl. dt. DM 89,00
Dark Savior	dt. DM 84,00
Daytona USA Championship Edt.	dt. DM 98,00
Destruction Derby	dt. DM 79,00
Discworld	kpl. dt. DM 89,00
Discworld 2	kpl. dt. DM 89,00
Dragon Force	dt. DM 89,00
Enemy Zero* 4 CD's	dt. DM 109,00
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
Frankenstein	dt. DM 84,00
Gekka Mugentan TORIKO	dt. DM 84,00
Grid Run	dt. DM 88,00
Hexen	dt. DM 89,95
Independence Day	kpl. dt. DM 89,00
Jurassic Park 2-Lost World	dt. DM 89,00
King of Fighters+ROM Cartridge	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
Mass Destruction	kpl. dt. DM 89,00
Mechwarrior 2	dt. DM 89,00
NASCAR 98	kpl. 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 89,00
Pandemonium	dt. DM 79,95

PGA Tour Golf 97	dt. DM 49,00
Pinball Graffiti	dt. DM 89,00
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
Shining Wisdom	dt. DM 79,95
Sky Target	dt. DM 84,00
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 39,00
Spot goes to Hollywood	dt. DM 88,00
Streetfighter Alpha 2	dt. DM 88,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo	dt. DM 69,00
Swagman	dt. DM 89,00
Tetris Plus	dt. DM 79,95
Tilt	dt. DM 89,00
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
SONIC 3D Flickie's Island	dt. DM 99,00
Virtua Fighter 2	dt. DM 99,00

## IHRE VORTEILE

TOP - PREISE  
Original deutsche Versionen  
Versandkosten NN DM 5,95  
Versandkostenfrei ab 3  
lieferbaren Artikeln  
Versandkostenfreie Nachlieferung  
Inklusive Garantie, Schnell-  
service, Sicherheitsverpackung  
Kostenlose Systempreislisten  
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



Anders als in vielen anderen Basketballspielen endet nicht jeder Angriff fast schon automatisch mit einem Punktgewinn, sondern muß überlegt vorbereitet werden.

sowohl normalen als auch gehobenen Ansprüchen gerecht. Neben dem allgemeinen Schwierigkeitsgrad, der zwischen Rookie, Pro und All Star unterscheidet, läßt sich separat auch noch die Spielgeschwindigkeit 4-stufig variieren. Der gesamte Coaching-Teil ist automatisierbar, was danach übrig bleibt, ist ein flottes und unterhaltsames Gameplay. Die Detailarbeit fand übrigens auch auf dem grafischen Sektor statt. Die Kulisse der Zuschauerreihen hat neues Leben bekommen, denn nun hört man die Fans nicht nur lautstark applaudieren, sondern sieht sie tatsächlich auch klatschen, winken usw. Die Feldspieler selbst sind im Vergleich zur 96er Version deutlich feinpixeliger geworden, wobei kleine transparente Schatten zu sehen sind und die Bewegungen nun auch wirklich sportlich-wippend beziehungsweise muskulös gesteuert wirken.

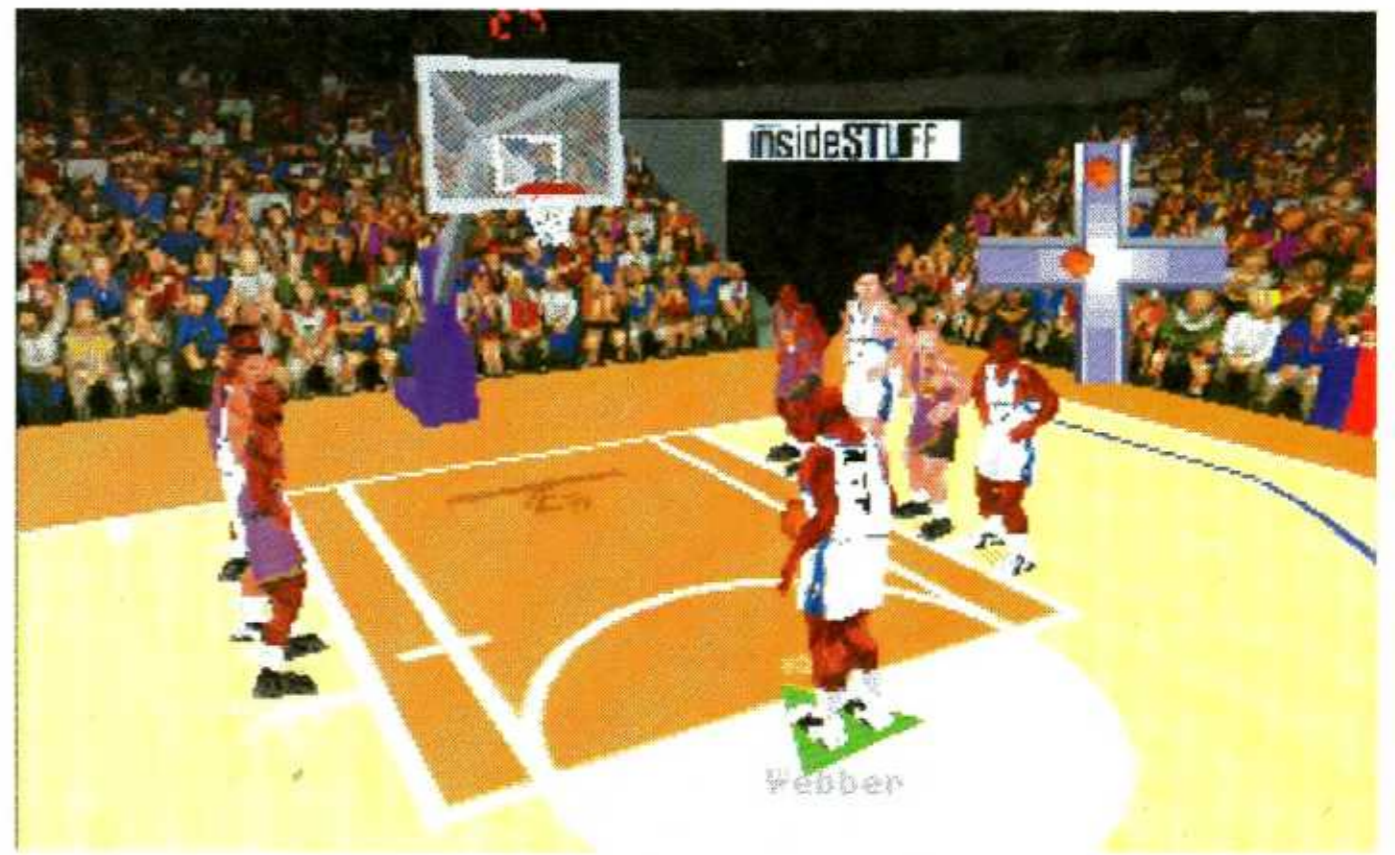
## Übung macht den Meister

Nach dem Motto „learning by doing“ kann man den Umgang mit den Basketballern zwar auch durch ständiges Spielen erlernen, wesentlich besser kommen die unterschiedlichen Moves jedoch im Practice Mode zur Geltung. Zwei Spieler können hier ihre Erfahrungen sammeln, wie das gegenseitige Zuspiel reibungslos klappt und ab welchen Positionen Sprungwürfe und Slam Dunks Erfolg versprechen. So kann aber auch eine Korbjagd im American Style, Mann gegen Mann, gewaltig viel Spaß machen. Wer schließlich mit dem Angebot an rund 340 begabten NBA-Spielern noch nicht zufrieden ist, darf sich in der Heimwerkstatt seinen eigenen kleinen Michael Jordan ziehen und mästen (= Größe und Aussehen verändern) und diesen dann mit 250 Energiepunkten, verteilt auf 15 spielerische Fähigkeiten, vollstopfen.

Oliver Preißner ■

## Word Up

Zum gewohnt hohen inhaltlichen Anspruch von Segas Sportspielen im allgemeinen ist nun auch eine gelungene Präsentation gekommen. NBA Action '98 macht von der ersten bis zur letzten Minute Spaß, und nach dem Erlernen einfacher Fertigkeiten kann man das Niveau spielend steigern, da es dann noch lange nicht ausgereizt ist.



Ein laufendes Spiel kann jederzeit unterbrochen werden, wobei Coaching-Umstellungen möglich sind.

## Check Up



<b>Titel:</b>	NBA Action '98
<b>Genre:</b>	Basketball
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	November
<b>Preis:</b>	ca. DM 100,-
<b>Spieler:</b>	1-10
<b>Levels:</b>	29 NBA + 2 All Star Teams
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Einstellbar
<b>Besonderheiten:</b>	Gelungene Präsentation, anspruchsvolles, aber praktikables Gameplay

### Grafik 86%

Die Feldspieler sind hochdetailliert und lebendig. Die vielseitigen Bewegungsanimationen sind beeindruckend realistisch, trotzdem kommt auch eine entsprechende Sprungakrobatik nicht zu kurz. Auch Situationen am Rande wurden lebensecht nachgestellt.

### Sound 72%

Abgesehen von den dynamischen Musiktiteln in den Menüpausen herrscht eher zurückhaltende Spannung auf den Besucherrängen. Der Kommentator kennt zwar jeden Spieler beim Namen, als besonders redigewandt erweist er sich während des Spieles jedoch nicht.

### Gesamt 86%

NBA Action '98 ist ein sportlicher Wettkampf, wie er sein sollte: nicht zu einfach und doch anspruchsvoll, spannend und grafisch beeindruckend. Zehn Feldspieler können einzeln gesteuert werden, was will man da noch mehr?



“

Diesen Monat kommt ihr in den Genuß des letzten Teils von „Shining the Holy Ark“. Auch „Discworld 2“ wird endlich abgeschlossen, und wir beginnen mit den ersten Tips zu „Resident Evil“. Dazu wie immer ein großer Batzen Codes, Cheats und Leserbriefe, die ihr uns freundlicherweise geschickt habt. Also, bis nächsten Monat!

David Maderer

”

# SEGA

## Magazin

### Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 12/97

**SATURN TIPS**

- 770 Discworld 2
- 777 Shining the Holy Ark

**784 CODES****786 HELPLINE****789 LESER-TIPS****791 GAME BUSTER****SATURN TIPS**

- 792 Resident Evil

**800 TIPS & TRICKS ABC**

# HELP

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

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

Gesamt DM \_\_\_\_\_

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM \_\_\_\_\_

 bar (Geld liegt bei) per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag**  
**Leserservice**  
**Postfach**  
**90327 Nürnberg**

Name .....

Straße .....

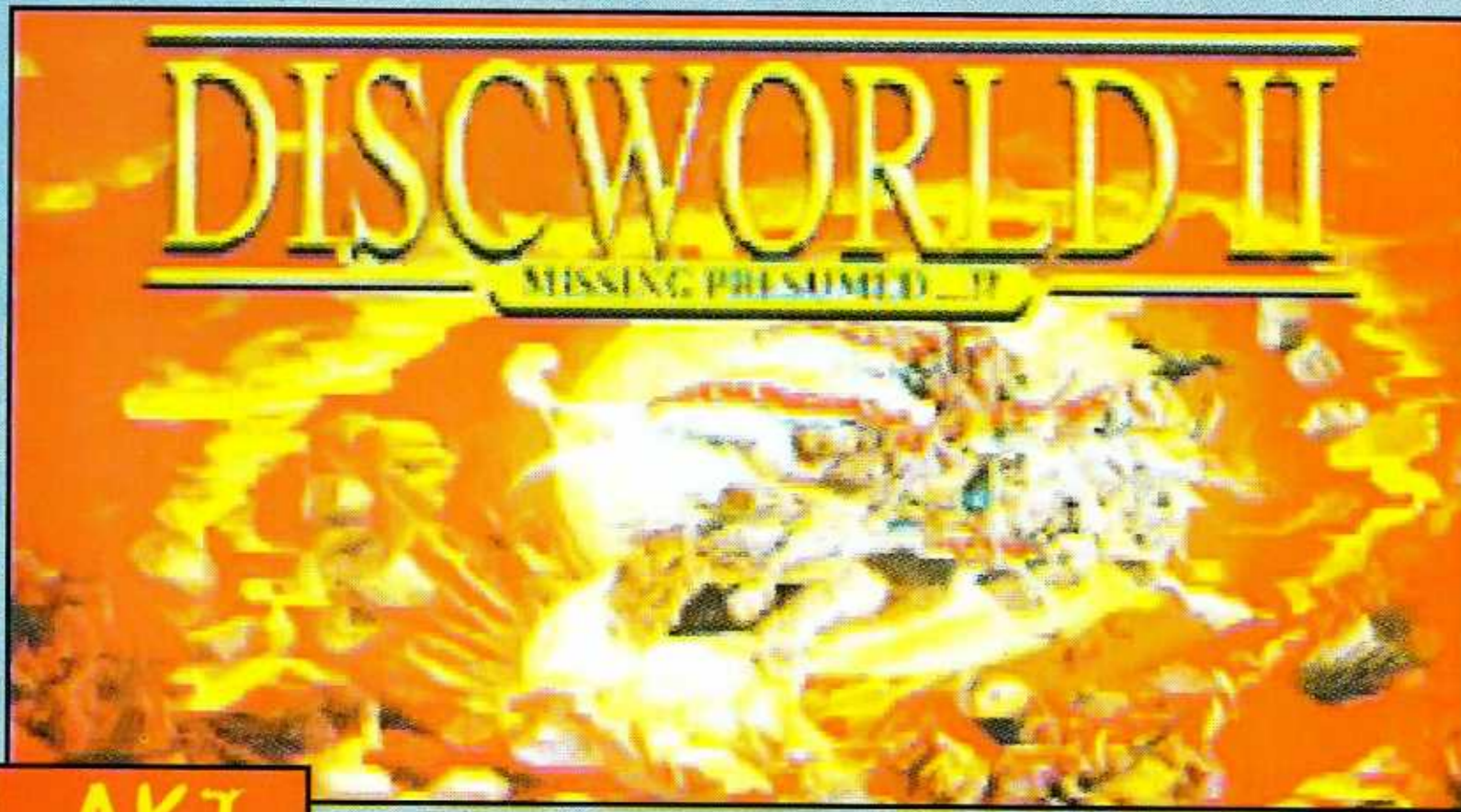
PLZ Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

**ZUM SAMMELN!**

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

**VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!**

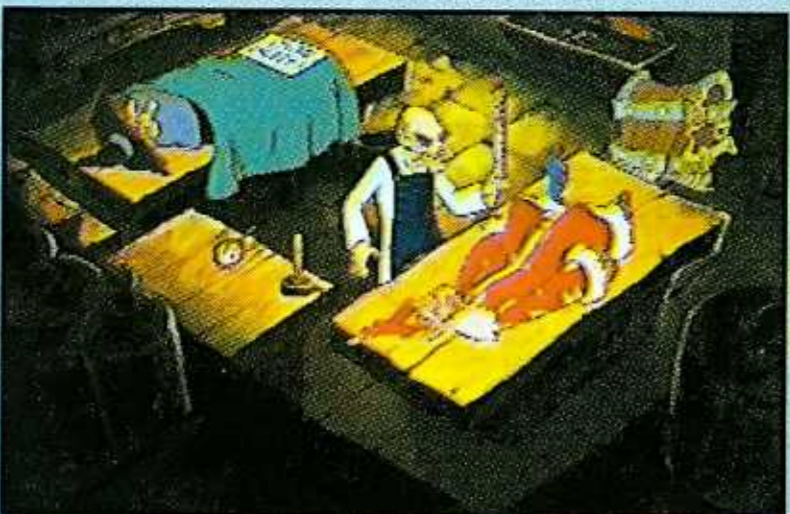
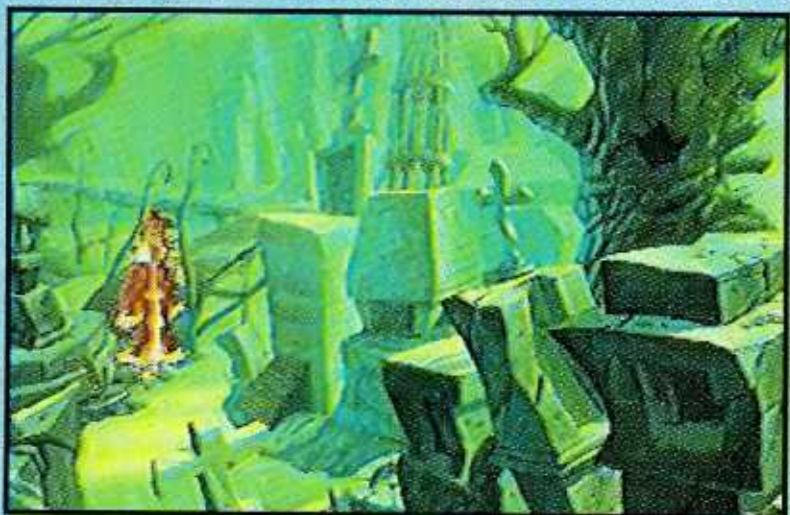
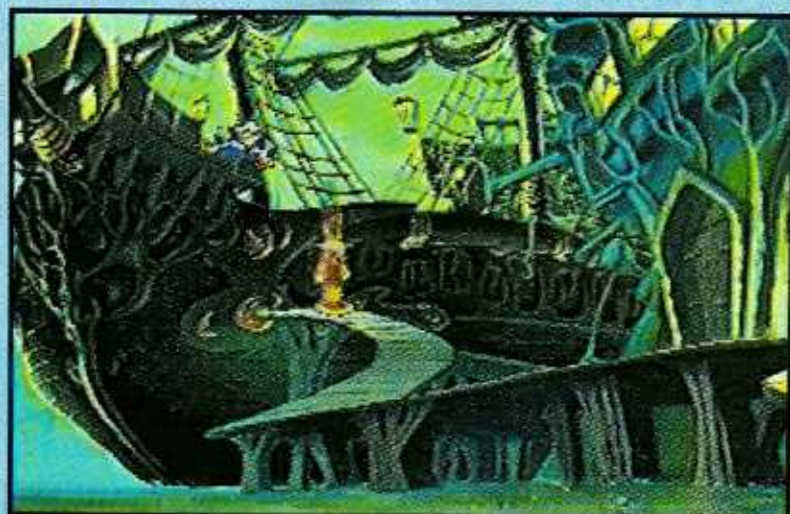


## 2. AKT

## ABSCHIED VON ANKH-MORPORK



Im letzten Teil unserer Komplettlösung zu dem Fantasy-Kultadventure Discworld 2 führen wir euch wohlbehalten zum glücklichen Ende von Rincewinds bizarren Eskapaden.



Rincewind, der glückliche junge Mann, wurde dazu ausersehen, nach „XXXX“ zu gehen und den Tod zur Rückkehr zu überreden. Das ist keine leichte Aufgabe, denn nachdem du die Docks besuchst und mit dem Schiffskapitän gesprochen hast, weißt du, daß nur die Toten die Stadt verlassen können. Und genau das ist der Ausgangspunkt für einen weiteren abgefahrenen Quest des Helden Rincewind.

Ein Gespräch mit dem Totensammler in Shades klärt dich darüber auf, daß du zum Verlassen der Stadt unbedingt eine Sterbeurkunde brauchst. Du mußt also auf den Leichenbeschauer im Totenhaus einen recht leblosen Eindruck machen. Du brauchst ein paar Items, um den Leichenbeschauer zu überlisten, gehe also auf den Friedhof, nimm im ersten Bildschirm den Eispickel zu deiner Linken, und in Shades siehst du rechts von dem „Duckman“-Bettler eine Säge hängen. Nimm sie mit und begib dich zu Mrs. Cakes Laden, denn es ist an der Zeit für eine weitere Runde mit der bedauernswerten Kleiderpuppe. Benutze die Säge an der Puppe, um ihren Arm abzuschneiden. Nun brauchst du etwas Eis, gehe also zur Narrengilde und springe in die Abwasserkanäle. Laufe nach rechts und benutze auf dem nächsten Screen die Leiter, um in Pork Futures Lager zu gelangen. Nun brauchst du den Eispickel, um ein wenig Eis zu sammeln, und begib dich dann über Shades ins Totenhaus.

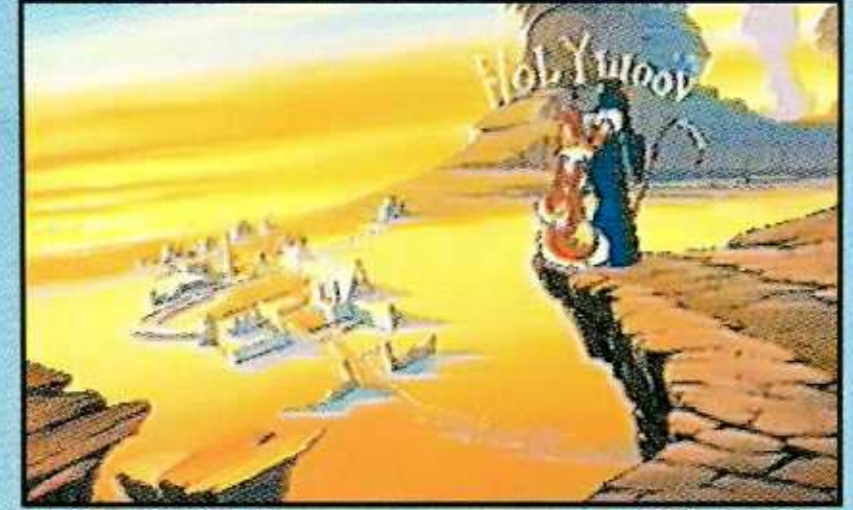
Um den Totentest zu bestehen, mußt du den Spiegel von der Bank nehmen und mit dem Bunsenbrenner daneben benutzen. Auf diese Weise kommst du durch den Atemtest. Nun legst du dich auf den leeren Untersuchungstisch und benutzt den Puppenarm mit Rincewind, um den Pulstest zu bestehen. Zu guter Letzt traktierst du Rincewind mit dem Eis und rufst den Leichenbeschauer herbei, damit er seine Untersuchungen durchführt. Wenn Rincewind alle drei Tests besteht (einschließlich den mit dem riesigen Thermometer), bekommt er eine Sterbeurkunde, die du nun dem Totensammler vor der Leichehalle überreichst. Du wirst daraufhin zum Schiff in den Docks transportiert und gelangst so nach „XXXX“.

## TOD, DER FILMSTAR

du ihn zum Filmstar machen – nach einem kurzen Abstecher zu Dibbler vor dem Odium in Ankh Morpork weißt du, daß du dazu drei Dinge brauchst:

1. Ein wunderschönes Mädchen
2. Eine markante Erkennungsmelodie
3. Ein paar nette Fanartikel

Der nächste Teil deines Quests besteht darin, diese Dinge zu sammeln.



## KRIMSKRAMS

Falls du dich an die Docks zurückerinnern kannst, weißt du, daß sich dort ein Lagerhaus befindet. Leider gibt es keinen Eingang, und du mußt einen anderen Weg hinein finden.

Wenn du nach Holy Wood gehst, siehst du neben dem Briefkasten ein 1 Tonne schweres Gewicht hängen: Nimm es mit, denn damit kannst du dir den Weg ins Lagerhaus freischlagen. Leider reicht das Gewicht von einer Tonne noch nicht aus, um genügend Schaden anzurichten. Auf dem Briefkasten steht die Zahl 10, die du mitnehmen solltest, wenn du zu den Docks zurückkehrst. Benutze das Gewicht an dem Haken, an dem vorher das Fischernetz hing, und schiebe es gegen die Lagerwand. Beim ersten Mal wird das noch nicht funktionieren, benutze also die Zahl 10 mit dem Gewicht und mache einen zweiten Anlauf. Diesmal gelingt es dir, ein Loch in die Mauer zu rammen. Ein paar Discworld-Schneestürme fallen heraus. Sammle sie ein – sie sind die Items, die für den Film gebraucht werden.



## BEZAUBERNDDES MÄDCHEN

Das bezaubernde Mädchen findest du am äußersten rechten Rand von Holy Wood, aber zuerst mußt du dir den Schlüssel zu ihrer Tür holen. Dazu sprichst du mit dem Troll, der die Tür bewacht, und nach einer reichlich surrealistischen Unterhaltung wirst du mit dem Schlüssel belohnt. Benutze ihn an der Tür und besuche die Frau. Sprich mit ihr, bis sie einwilligt, an deinem Film mitzuarbeiten – allerdings fordert sie als Gegenleistung einen „kleinen Freund“, d.h. einen Diamanten. Glücklicherweise haben Trolle Diamanten statt Zähne, aber trotzdem ist es nicht so einfach, dem Kerl vor der Tür einen zu entlocken.

Suche wieder Shades auf und begib dich in Gimlets Restaurant – er hat inzwischen expandiert und seine Speisekarte erweitert. Wenn du dich mit Gimlet unterhältst, erfährst du, daß Candy Rock besonders schlecht für Trollzähne ist. Leider hat Gimlet diese Süßigkeit nicht vorrätig – du bekommst sie nur in Djelibeybi. Kehre zum Schiff in den Docks zurück und fahre nach Djelibeybi.





Auf dem Marktplatz der Stadt findest du einen Stand, der Candy Rocks verkauft. Sprich mit dem Verkäufer darüber. Wenn er dir erzählt, daß du den Rock haben kannst, kommt jedoch gerade eine Gruppe Frauen vorbei, die ihn für eine Steinigung haben wollen. Man hat's nicht leicht, was? Verlasse den Marktplatz über die Straße am oberen Bildschirmrand – so kommst du auf den Steinigungsplatz. Nimm die Stange und kehre zu den Gärten der Universität von Ankh Morpork zurück. Gehe an dem Labyrinth vorbei, in dem du den Kobold getroffen hast. Du findest eine jammernde Komödiantin, die sich ans Vogelhaus gefesselt hat. Stecke die Stange vom Steinigungsplatz in den Komposthaufen. Rincewind wird sich anschließend verstecken. Nach einer Weile bindet sich die Komödiantin los – fessele sie statt dessen an die Stange im Komposthaufen. Packe sie anschließend samt der Stange in dein Gepäck und kehre auf den Steinigungsplatz zurück. Stecke die Stange in das Loch am Boden, und nach einem Sketch à la Monty Pythons „Leben des Brian“ wirst du mit dem Candy Rock belohnt. Bevor du den Bereich allerdings verläßt, solltest du das Seil am Boden neben der Stange einsammeln.

Mit dem Candy Rock in der Hand begibst du dich wieder nach Holy Wood zu dem Wachtroll. Gib ihm den Candy – er ißt ihn ratzeputz auf und bekommt davon Zahnschmerzen. Benutze das Seil an ihm und der Tür, um einen seiner Zähne herauszureißen. Jetzt, wo du den Diamanten hast, gibst du ihn der Frau, die nun bereit ist, in deinem Film mitzuspielen.



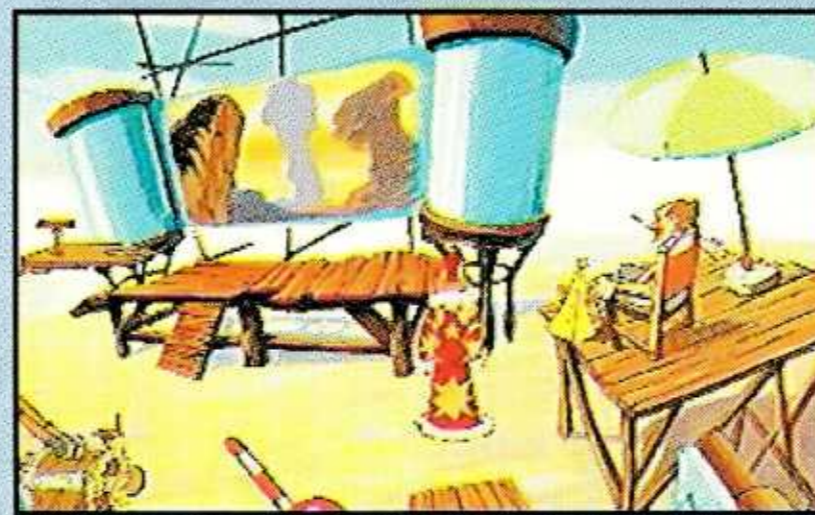
## EINE MARKANTE ERKENNUNGSMELODIE

Gehe nach Djelibeybi und sprich auf dem Marktplatz mit Uri Djeller. Er ist ein bißchen verrückt, aber wenn du ihn wegen des Jingles fragst, rät er dir, den Philosophen in der Wüste aufzusuchen. Um dorthin zu gelangen, brauchst du jedoch ein Kamel – geh also in den Kamel-Hof und sprich mit dem Verkäufer, der dir nach einer sehr witzigen Unterhaltung ein Höckertier überläßt. Springe auf, und du gelangst auf die Karte, auf der du dich Richtung Cartwheel bewegen solltest. Dort triffst du den verrückten Philosophen S.T. Ungulant, der dir einen Jingle schreibt. Als Gegenleistung mußt du die ultimative Antwort auf die Frage „Warum?“ finden. Leicht, was?



Du bekommst die Antwort von der Hex-Maschine bei der High Energy Facility, aber wenn du dich recht erinnerst, hast du sie gegen Ende des ersten Akts ruiniert. Bevor du die Hex-Maschine wieder in Gang bringen kannst, mußt du die Ameisen ersetzen, die du vorher freigelassen hast. Springe ins Schiff und fahre nach „XXXX“. Sprich mit dem Strandverkäufer und schau dir seine Körbe an. Unterhalte dich nochmal mit ihm, dann bekommst du einen. Nun machst du dich auf den Weg zurück zum Speisesaal der Unsichtbaren Universität und benutzt den Korb dort mit dem Essen. Dann gehst du zurück zum Strand und marschierst ganz nach rechts, wo du auf einen Ameisenhaufen stößt. Benutze den mit Nahrung gefüllten Korb mit den Ameisen, so daß sie hineinkrabbeln.

Mit den Ameisen gehst du zurück nach Ankh Morpork und suchst Shades auf, wo du rechts neben den Bettlern einen Topf findest. Nimm ihn mit zu den Bienenstöcken im Garten der Universität. Du brauchst etwas Honig – benutze also den Topf mit den Bienenstöcken, aber denke daran, den Schleier anzulegen und den Räucherduft zu verwenden, bevor du es wagst, die Stöcke anzufassen. Sobald du den Honig hast, begibst du dich zur High Energy Facility und benutzt den Korb an der Hex-Maschine, damit die Ameisen in die Maschine zurückkehren. Danach holst du Skazz, damit er die Maschine startet, und beantwortest die Frage. Das Problem ist, daß die Maschine ungefähr 2 Millionen Jahre für die Berechnung der Antwort braucht. Die Frage ist nun, wie man die Zeit in der Maschine beschleunigen kann.



Gehe nach Djelibeybi und suche dort den Laden unmittelbar nach dem Kamel-Hof auf. Sprich mit dem Architekten – er erzählt dir von seinem Plan, eine Pyramide zu bauen, die die Zeit beschleunigen kann. Nimm das Poster von der Wand, denn es enthält die Pläne für die Pyramide. Nun gehst du zurück in den Garten der Universität – Rincewind muß nun alle Croquet-Ringe vom Boden mitnehmen. Damit

geht's zurück aufs Schiff und nach Djelibeybi. Suche den Markt auf, sprich mit Uri Djeller und bitte ihn, die Ringe für dich geradezubiegen. Mach dich auf den Weg zur High Energy Facility und benutze die Pläne des Architekten mit den geradegebogenen Croquet-Ringen, um eine Pyramide zu formen. Wende nun die Pyramide auf die Hex-Maschine an und bitte Skazz, sie zu starten. Jetzt bekommst du die Antwort auf die Frage des Philosophen – gehe also zurück nach Cartwheel in der Wüste. Wenn du ihm die Antwort gibst, bekommst du schließlich den Jingle. Ohne Band taugt jedoch die beste Erkennungsmelodie nichts. Bevor du dich also nach Holy Wood zurückbegibst, gehst du auf den Hügel links der Stadt und sprichst mit dem Skelett im mittleren Baum. Benutze an ihm das Messer, um es mitsamt seinen Freunden auszuschneiden. Dann begibst du dich nach Holy Wood. Im Regiestuhl direkt über der Wohnung der Frau triffst du Dibbler an. Gib ihm den Krimskrams, das Mädchen-Icon, den Jingle und das Band-Icon, um den ersten Teil dieses Quests zu beenden.

## MAKE-UP

Nun begibst du dich zum Schminkraum (links von den Kobolden, die das Bühnenbild malen) und sprichst mit der Maskenbildnerin. Sie sagt dir, daß sie das Bild der Elfenkönigin braucht, wenn sie den Tod noch glamouröser



erscheinen lassen soll. Dazu brauchst du die Kamera, die rechts neben dem Koboldtrainer liegt. Sobald du die Kamera hast, sprichst du mit dem Trainer über die Kobolde. Er überläßt dir den faulen Kobold, damit er in die Kamera kriecht – sonst funktioniert sie nicht. Bevor du den Kobold fangen kannst, beschmiert er sich mit „besonderer Farbe“ und rennt dann auf die Bühne. Du mußt den Bumerang aus deinem Gepäck holen, mit der „Special Effect-Farbe“ bemalen und ihn anschließend auf die Bühne werfen, um den Kobold zu fangen. Stecke den Kobold in die Kamera und begib dich dann zu Granny Weatherwax beim Leichenschauhaus – sie sagt dir, wie du zum Elfen-Königreich gelangst.



Granny Weatherwax erzählt dir, wo das Elfen-Königreich ist, aber nur, wenn du Casanunda loswirst. Dazu sprichst du mit ihm und redest ihm ein, daß in Djelibeybi ein ganzer Schwarm Frauen auf ihn wartet. Natürlich mußt du erst Djelibeybi besucht haben, bevor er diese Information weitergeben kann. Sobald Casanunda aus dem Weg ist, sprichst du mit Granny Weatherwax, und sie erzählt dir etwas über einen „Die Tänzer“ genannten Steinkreis, der im Wald ganz oben auf der Weltkarte zu finden ist. Hier liegt der Eingang zum Elfen-Königreich.

Am Wald berührst du die Steine, die man ins Elfen-Königreich mitnehmen muß. Du kannst das Schloß nicht betreten, aber du erfährst, daß das Haustier der Königin vermißt wird. In einem weiteren kurzen Gespräch mit Granny Weatherwax im Leichenschauhaus eröffnet man dir, daß es sich bei dem Haustier um ein Einhorn handelt. Du mußt dich also als



Einhorn verkleiden, um an den Wachen vorbei ins Schloß zu gelangen. Kehre nach Holy Wood zurück und gehe in die Kostümabteilung im Schloß. Dort hängt auch ein Pferdekostüm herum, aber leider bekommst du es nur, wenn du der Garderobenfrau dafür das eine oder andere Stück Modeschmuck überläßt.



Begib dich zu Mrs. Cake und hole die Schere, die sich ganz links im Laden befindet. Dann suchst du die Pyramide in der Nähe von Djelbeybi auf und gehst hinein. Benutze die Schere, um der Mumie ein wenig Verband abzuwickeln, und wende diesen auf den Holzarm in deinem

Gepäck an. Bevor du die Pyramide verläßt, nimmst du den Balsam vom Boden mit. Anschließend geht's weiter zur Oase.

In der Oase nimmst du den mumifizierten Arm, der unter den Raubvögeln liegt, und ersetzt ihn durch den Holzarm, den du gerade mit den Bandagen eingewickelt hast. Kehre zu der Garderobenfrau zurück und gib ihr den Ring von dem Mumifizierten Arm. Nun kannst du das Pferdekostüm haben.



Um das Pferdekostüm in ein Einhornkostüm zu verwandeln, holst du dir den Zinken vom Müllhaufen der Narrengilde in Ankh Morpork und benutzt den Balsam, um ihn an dem Kostüm zu befestigen. Jetzt brauchst du noch einen zweiten Mann für das Kostüm – begib dich also in den Speisesaal der Universität und sprich mit dem Bibliothekar über das Kostüm. Am Ende willigt er ein, mitzumachen.

## DEN FILM DREHEN

Jetzt, da der Tod zu seinem Auftritt bereit ist, sprichst du mit Dibbler, um die Sache ins Rollen zu bringen. Nach einer Weile erklärt der Tod, daß er für keine weiteren Stunts mehr zur Verfügung steht – du mußt für ihn also ein Double auftreiben.

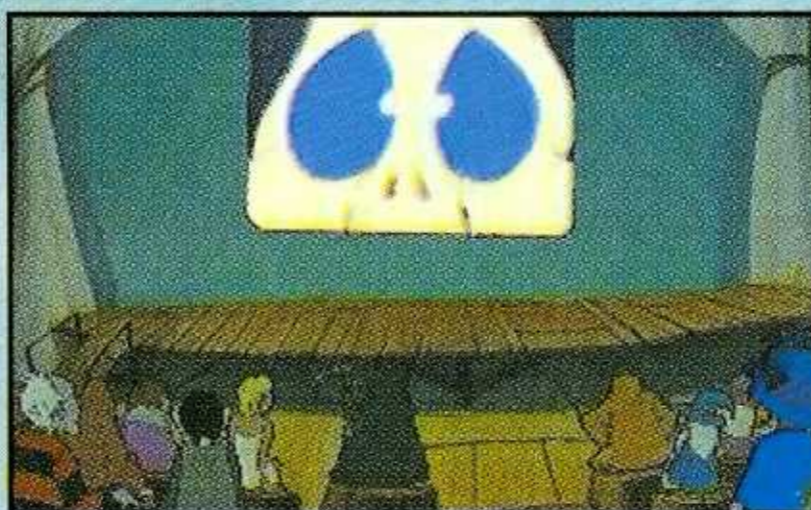
Zuerst gehst du zurück in die Stadt und besuchst den Fresh Start-Club in Shades. Um eingelassen zu werden, mußt du deine Sterbeurkunde vorzeigen. Innen öffnest du den Schrank und findest das Skelett eines schwarzen Schafs. Sprich mit ihm – das Schafskelett ist schließlich damit einverstanden, die Rolle des Stunt-Doubles für den Tod zu übernehmen, aber nur, wenn du ihm dessen Stammbaum beschaffen kannst. Dazu mußt du wieder Mrs. Cake aufsuchen, ihr Bügelbrett aus dem Schrank nehmen und mit der Säge die Beine entfernen. Auf diese Weise erhältst du ein Surfbrett. Verlasse nun die Stadt und begib dich nach „XXXX“, wo du das Surfbrett verwenden mußt. Außerdem mußt du das Surfbrett ein wenig mit Balsam einreiben, sonst fällst du ständig herunter. Nach einem kurzen Surf-Ausflug findest du eine versteckte Höhle mit Wandmalereien von den Vorfahren des schwarzen Schafs. Photographiere die Gemälde und kehre in den Fresh Start-Club zurück. Zeige dort dem Schafsskelett das Bild.





**DER FILM**

Wenn du allmählich merkst, daß sich der Film als Desaster entpuppt, ist es deine Aufgabe, die ganze Sache zum Guten zu wenden. Dazu nimmst du die Filmrolle aus dem Projektor und benutzt sie mit dem Gerät links. Den Rest des Films der Elfen-Königin benutzt du ebenfalls mit der Vorrichtung. Nun legst du den Film wieder in den Projektor ein, lehnst dich zurück und schaust dir die Show an.

**3. AKT****DER GRIMMIGE RINCEWIND**

Jetzt, wo du dich im Bereich des Todes aufhältst, kannst du sein Haus betreten und dich mit Albert, dem Butler, unterhalten. Er teilt dir mit, daß du vier Dinge brauchst, wenn du die Rolle des Todes übernehmen willst:

1. Die Fähigkeit, das Pferd des Todes zu reiten
2. Einen wirklich schwarzen Umhang
3. Eine tiefe, sonore Stimme
4. Die Fähigkeit, mit einer Sichel umzugehen.

**DAS PFERD**

Um mit diesem Quest zu beginnen, verläßt du die Küche und kletterst die Stufen am Ende des Ganges hoch, um in das Arbeitszimmer des Todes zu gelangen – es befindet sich auf der rechten Seite. Benutze die Klingelschnur, um Albert herbeizurufen, kehre anschließend schnell in die Küche zurück und nimm die Schüssel mit dem Würfelzucker, bevor er zurückkommt. Begib dich draußen zu den Ställen und gib Binky, dem Pferd des Todes, die Würfelzucker. Anschließend reibst du den Sattel mit etwas Balsam ein – nun bist du bereit, das Pferd des Todes zu reiten, ohne herunterzufallen.

Um mit diesem Quest zu beginnen, verläßt du die Küche und kletterst die Stufen am Ende des Ganges hoch, um in das Arbeitszimmer des Todes zu gelangen – es befindet sich auf der rechten Seite. Benutze die Klingelschnur, um Albert herbeizurufen, kehre anschließend schnell in die Küche zurück und nimm die Schüssel mit dem Würfelzucker, bevor er zurückkommt. Begib dich draußen zu den Ställen und gib Binky, dem Pferd des Todes, die Würfelzucker. Anschließend reibst du den Sattel mit etwas Balsam ein – nun bist du bereit, das Pferd des Todes zu reiten, ohne herunterzufallen.

**DER UMHANG**

Gehe zurück in das Haus des Todes und nimm die Vorhänge auf der linken Seite des Ganges. Setze dann deinen Weg die Stufen hinauf fort ins Arbeitszimmer des Todes. Hol dir die Tinte aus dem Tintenfaß auf seinem Schreibtisch, verlasse das Haus und gehe ganz nach rechts, bis du zu einem Teich kommst. Schütte die Tinte in den Teich und lege dann die Vorhänge hinein – auf diese Weise werden sie schwärzer als schwarz. Nun kehrst du in die Küche zurück und zeigst Albert deinen neuen Umhang.

Gehe zurück in das Haus des Todes und nimm die Vorhänge auf der linken Seite des Ganges. Setze dann deinen Weg die Stufen hinauf fort ins Arbeitszimmer des Todes. Hol dir die Tinte aus dem Tintenfaß auf seinem Schreibtisch, verlasse das Haus und gehe ganz nach rechts, bis du zu einem Teich kommst. Schütte die Tinte in den Teich und lege dann die Vorhänge hinein – auf diese Weise werden sie schwärzer als schwarz. Nun kehrst du in die Küche zurück und zeigst Albert deinen neuen Umhang.

**DIE STIMME**

Öffne die Herdtür, bevor du das Haus verläßt und zum Stall gehst. Nimm das Seil mit, das im Stall hängt, und benutze es mit dem Bumerang in deinem Gepäck. Stelle dich vor das Haus und werfe den Bumerang zum Schlot hoch. Sobald er festsetzt, kletterst du zum Kamin hoch und brüllst hinein – das überzeugt Albert davon, daß du eine tiefe, sonore Stimme hast.

Öffne die Herdtür, bevor du das Haus verläßt und zum Stall gehst. Nimm das Seil mit, das im Stall hängt, und benutze es mit dem Bumerang in deinem Gepäck. Stelle dich vor das Haus und werfe den Bumerang zum Schlot hoch. Sobald er festsetzt, kletterst du zum Kamin hoch und brüllst hinein – das überzeugt Albert davon, daß du eine tiefe, sonore Stimme hast.

**DIE SENSE**

Um schließlich zum Tod zu werden, nimmst du die Sense aus dem Schirmständer am Ende des Ganges und zeigst sie Albert. Er sagt dir, daß du die Sense benutzen mußt, um ein wenig Getreide zu ernten, aber ganz so einfach ist das nicht. Zunächst begibst du dich zu dem Teich, wo du Susan, die Enkelin des Todes, triffst. Versuche, ihre Spielzeugkarre zu bekommen – sie verrät dir dann, daß sie sie gegen ein „Lebensbuch“ eintauscht, das du aus der Bücherei des Todes holen mußt. Sobald du mit dem gewünschten Buch zurückkehrst, will sie ein Bilderbuch, und für diese kleine Aufgabe mußt du dir eine Kerze besorgen, damit du dich in den Alkoven des Todes vorwagen kannst.

Um schließlich zum Tod zu werden, nimmst du die Sense aus dem Schirmständer am Ende des Ganges und zeigst sie Albert. Er sagt dir, daß du die Sense benutzen mußt, um ein wenig Getreide zu ernten, aber ganz so einfach ist das nicht. Zunächst begibst du dich zu dem Teich, wo du Susan, die Enkelin des Todes, triffst. Versuche, ihre Spielzeugkarre zu bekommen – sie verrät dir dann, daß sie sie gegen ein „Lebensbuch“ eintauscht, das du aus der Bücherei des Todes holen mußt. Sobald du mit dem gewünschten Buch zurückkehrst, will sie ein Bilderbuch, und für diese kleine Aufgabe mußt du dir eine Kerze besorgen, damit du dich in den Alkoven des Todes vorwagen kannst.





Kehre zum Haus zurück und hol dir den Schlüssel unter dem Abstreifer. Setze deinen Weg nach drinnen fort und klettere die Stufen hoch zu Susans Schlafzimmer. Nimm das Häschen von ihrem Bett und untersuche es – in ihm findest du ein Nachthemd. Nimm das Schnurknäuel mit, bevor du dich in die Küche begibst. Dort schnappst du dir den Öllappen, verläßt das Haus und gehst zu den Bienenstöcken in der Nähe des Teichs. Benutze das Nachthemd an dir selbst, um dich zu schützen. Anschließend zündest du mit den Streichhölzern den Öllappen an, damit er zu qualmen beginnt. Nun kannst du in einen der Stöcke hineingreifen und etwas Wachs herausholen. Benutze das Wachs mit dem Schnurknäuel, um eine Kerze herzustellen. Dann kehrst du ins Haus und in die Bücherei des Todes zurück.



Am anderen Ende der Bücherei, wo sich der Alkoven befindet, plazierst du die Kerze und die Streichhölzer in deiner Tasche und benutzt den Schlüssel, um den Alkoven zu öffnen. Drinnen zündest du die Kerze an, nimmst das Tablett rechts, kehrst in den Garten zurück und gibst es Susan. Jetzt überläßt sie dir die Spielzeugkarre. Benutze die Sense an der Karre und begib dich zum Getreidefeld, um ein wenig Korn zu ernten. Anschließend geht's zurück zum Haus. Sprich mit Albert, denn er hat eine weitere Aufgabe für dich.

## VERLORENE SEELEN SAMMELN



Um 100 verlorene Seelen zu sammeln, mußt du dich erst in den Garten begeben und dir von dem Zwerg die Angelrute besorgen. Auf die selbe Weise wie vorhin benutzt du nun das Zuckertöpfchen an den Bienenstöcken, um ein wenig Honig zu sammeln.

Benutze nun die Angelrute mit dem Honig und lasse sie in die Grube hinter Susan hinab, um die verlorenen Seelen anzulocken. Dabei handelt es sich um die Ameisen, die du früher im Spiel getötet hast. Kehre zu Albert zurück und zeige ihm die verlorenen Seelen – nun hast du ganz offiziell die Rolle des Todes übernommen.

## BIS DASS DER TOD UNS SCHEIDET



Nachdem du die Überreste des Todes bei Bonestock gefunden hast, mußt du einen Weg finden, ihn vor dem „Sand der Zeit“ zu beschützen, sonst mußt du für alle Zeit die Rolle des Todes übernehmen. Nimm den Korken von seinem Hut, der auf der Bühne herumliegt, und begib dich nach Djelbeybi. Warte, bis der „Old Timer“ ankommt. Sobald er den

Screen wieder verlassen hat, nimmst du den Inhalt seiner Satteltaschen und ersetzt ihn durch den verwesenden Arm aus deinem Gepäck. Nun kreisen die Raubvögel über dem „Old Timer“, und du kannst ihm zur Fontäne der Jugend folgen. Am Brunnen benutzt du den Korken, um das Wasser zu stoppen. Sammle anschließend den Sand ein, um damit die Sanduhr zu füllen.

## KÖNIGIN KONG

## EPILOG

Dibbler und kaufst ein paar Blasen. Fülle sie mit Wasser aus der Kantine. Schau dir den Raben an und sprich mit Granny Weatherwax über ihn. Wenn sie das Gefühl hat, ihren Körper zu verlassen, stiehlst du ihren Besen. Nun mußt du nur noch die wassergefüllten Blasen in deine Tasche stecken und dich mit dem Besen in die Lüfte erheben, um die Elfen-Königin anzugreifen.



Ende



In diesem dritten und letzten Teil der Komplettlösung zu Shining the Holy Ark bringen wir euch durch die letzten Levels hindurch. Wir zeigen euch, wo es langgeht, was ihr tun müßt und vor allem, wie ihr es tun müßt.

## KAMPF-TRAINING

Hier unsere Top Ten-Tips, wie ihr aus einem Kampf lebend und als Sieger hervorgehen könnt.

1. Benutze möglichst nicht die automatische Kampffunktion, bei der der Computer alles für dich übernimmt. Computergesteuerte Charaktere können niemals so gut agieren, wie ihr es mit unseren Tips tun könnt.



2. In den ersten paar Stages des Spieles solltest du dich nicht zu sehr auf Magie verlassen, da diese hier noch nicht stark genug ist. Sobald ein Magiespruch Level 2 erreicht hat, ist er stark genug, um mehrere Ziele zu treffen.



3. Immer, wenn du zurück in die Stadt gehst, solltest du auch deinen Vorrat an Tränken und Kräutern auffüllen. Tränke sind scheinbar nur im Dorf ganz weit östlich zu kriegen. Eventuell findest du sie aber auch noch woanders.



4. Wenn du im Verlaufe des Spieles dann mehr als vier Teammitglieder hast, solltest du sie in magische und physische Kämpfer aufteilen. So kannst du sie besser in verschiedenen Kampfsituationen einsetzen. Deine physischen Kämpfer solltest du z. B. gegen einen oder maximal zwei Gegner einsetzen. Die magischen können es dagegen mit mehreren Gegnern aufnehmen.



5. Es ist sehr wichtig, die genauen Reaktionen deiner Kämpfer zu kennen. Wenn du weißt, wann ein Kämpfer angreift, kannst du genau entscheiden, was er tun soll. Wenn zum Beispiel Basso, der als letzter angreift, nur wenig Gesundheit hat, kannst du Rodi mit einem Trank für ihn ausstatten. So wird er davor bewahrt, gleich erledigt zu werden.



6. Einer der besten Zaubersprüche, die du bekommen kannst, ist der Angriffs-Zauber oder im Falle von Rodi der Wildheits-Spruch (Ferocity). Diese Sprüche solltest du deinem Hauptcharakter oder Basso geben. Später im Spiel kannst du Lisa die Machtklinge (Force Blade) geben und den Spruch auf sie anwenden.



7. Den Angriffs-Zauber verwendet man am besten mit Forte, dem Hauptcharakter und Rodi in der ersten Reihe. Auch Lisa und Basso sollten hier in der Nähe sein. Nun benutzt du drei Charaktere, um den Angriffs-Zauber auf einen anzuwenden, und du wirst nach einer Runde einen unglaublich starken Kämpfer haben. Hat der Charakter, auf den der Spruch angewandt wurde, auch noch das Shining Sword, so kann ein einziger Treffer bis zu 850 Punkte bringen.

8. Bei einem wirklich schweren Kampf sollte immer ein Charakter mit einem Aura/Heil-Spruch bereitstehen. So kannst du für den Fall, daß ein Gegner sehr stark ist und einem Teammitglied fast alle Punkte raubt, diese sofort wieder ersetzen.



9. Denke immer daran, daß einige Monster mit einer Kombination aus magischen und physischen Attacken bekämpft werden müssen. Beim Kampf mit einer Krabbe müßt du zum Beispiel Magie auf die Zangen und physische Kraft auf den Körper anwenden.

10. Einige Charakter sind gegen physische Attacken total resistent, z. B. die „Coin Monster“ im südlichen Schrein! Hier findet man auch die „Cube Ghouls“, die man ebenfalls nicht so attackieren kann, wenn sie zusammengeklappt sind. Beobachte also immer genau das Monster, das du angreifst, um die Auswirkungen deines letzten Angriffes zu sehen. Dann entscheidest du, ob du weiter auf diese Weise angreifst.



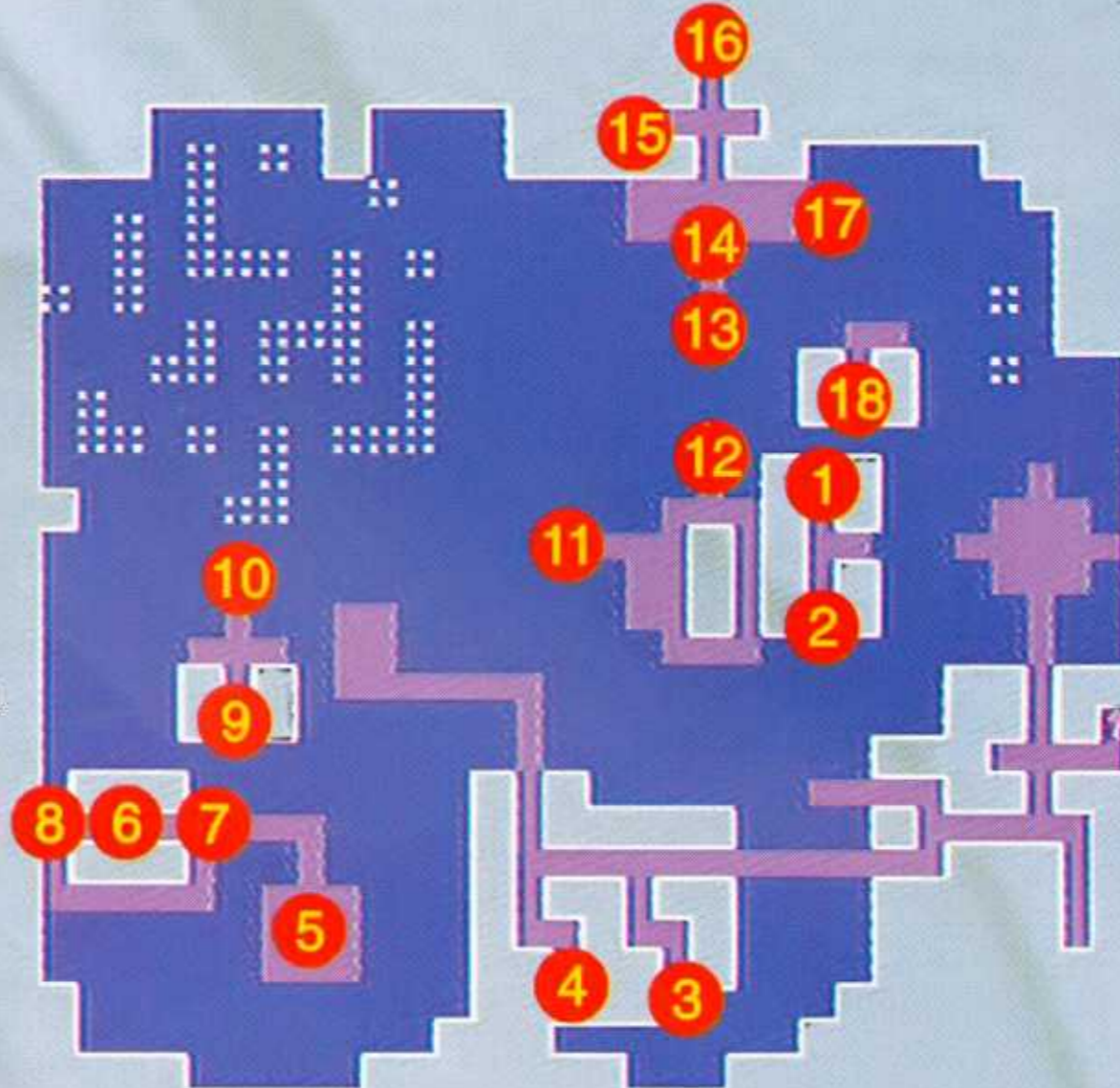
## WESTSCHREIN

Sobald du im westlichen Schrein bist, benutzt du das Heilige Schwert, um so die Barriere zu entfernen. Dann gehst du weiter durch den Schrein und benutzt die Karten, die dich leiten. Es gibt nur einen Hauptweg, dem du folgen kannst, doch wird es trotzdem eine ganze Weile dauern, bis du dich zurechtfindest. Nimm dir aus den Truhen die Schildkröten-Happen mit.

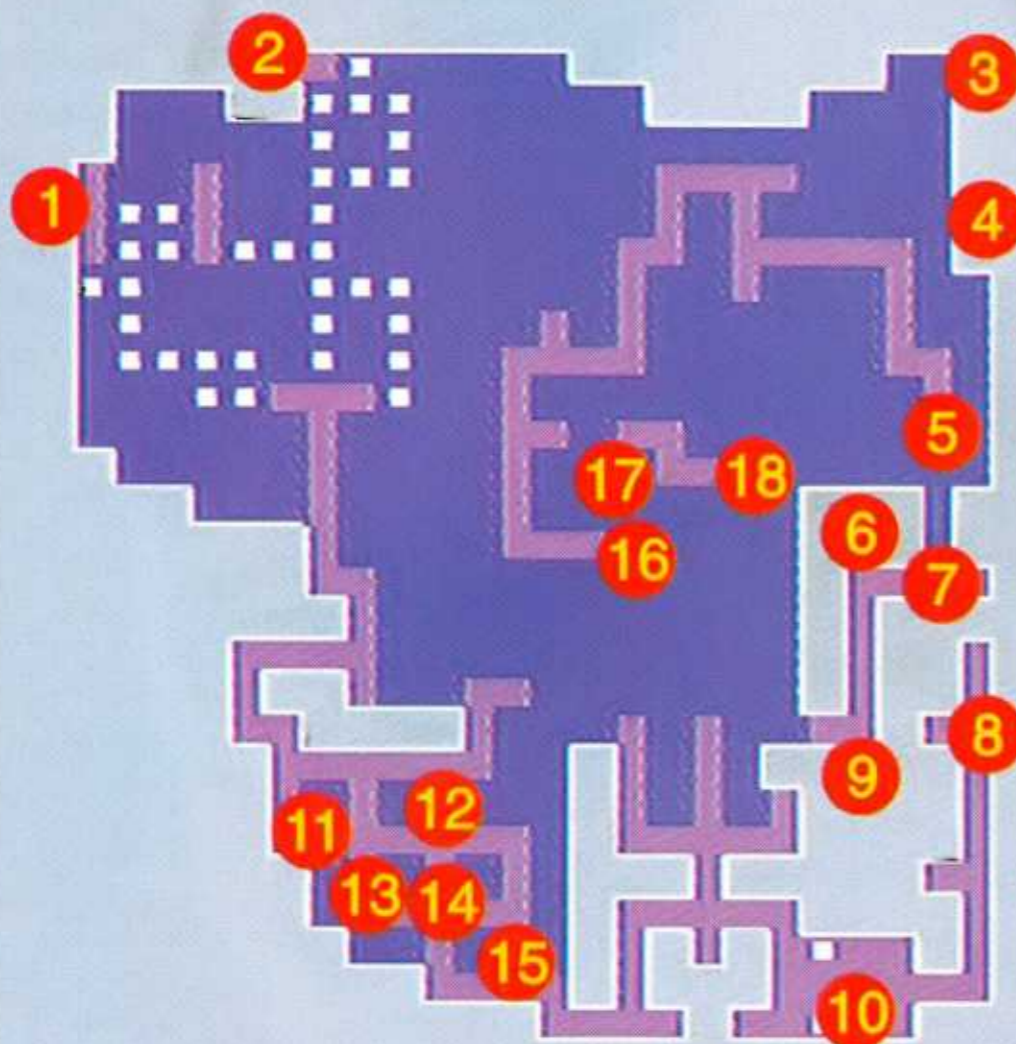
Damit kannst du die Schildkröten dazu bringen, dich über das Wasser zu bringen. Es gibt auch noch bestimmte Wände, die du kaputtschlagen kannst. Dahinter sind oft Truhen und andere Items, wie z. B. das Auge der Wahrheit (Eye of truth), das du dazu benötigst, dir deinen Weg zum Endgegner King Snail zu bahnen.

### Erster Level Ost

- |   |   |
|---|---|
| 1. Rüstung  | 11. Wähle links, links, links, links auf die Schildkröte*, um dorthin zu kommen |
| 2. Schildkröten-Happen  | 12. Hier das „Eye of truth“ einsetzen   |
| 3. Ausgang zum Level-Zentrum  | 13. King Snail  |
| 4. Schildkröten-Happen  | 14. Lisa kommt hier ins Team  |
| 5. Ausgang zum zweiten Level-Zentrum                                | 15. Schildkröten-Happen   |
| 6. Trank  | 16. Heiliger Spiegel  |
| 7. Tentakel   | 17. Hier Schildkröten-Happen einsetzen, um zum Ausgang zu kommen                |
| 8. Ausgang zum ersten Level West                                    | 18. Feuer-Axt   |
| 9. Götter-Tränen  |   |
| 10. Wähle rechts, rechts auf die Schildkröte*, um dorthin zu kommen |   |

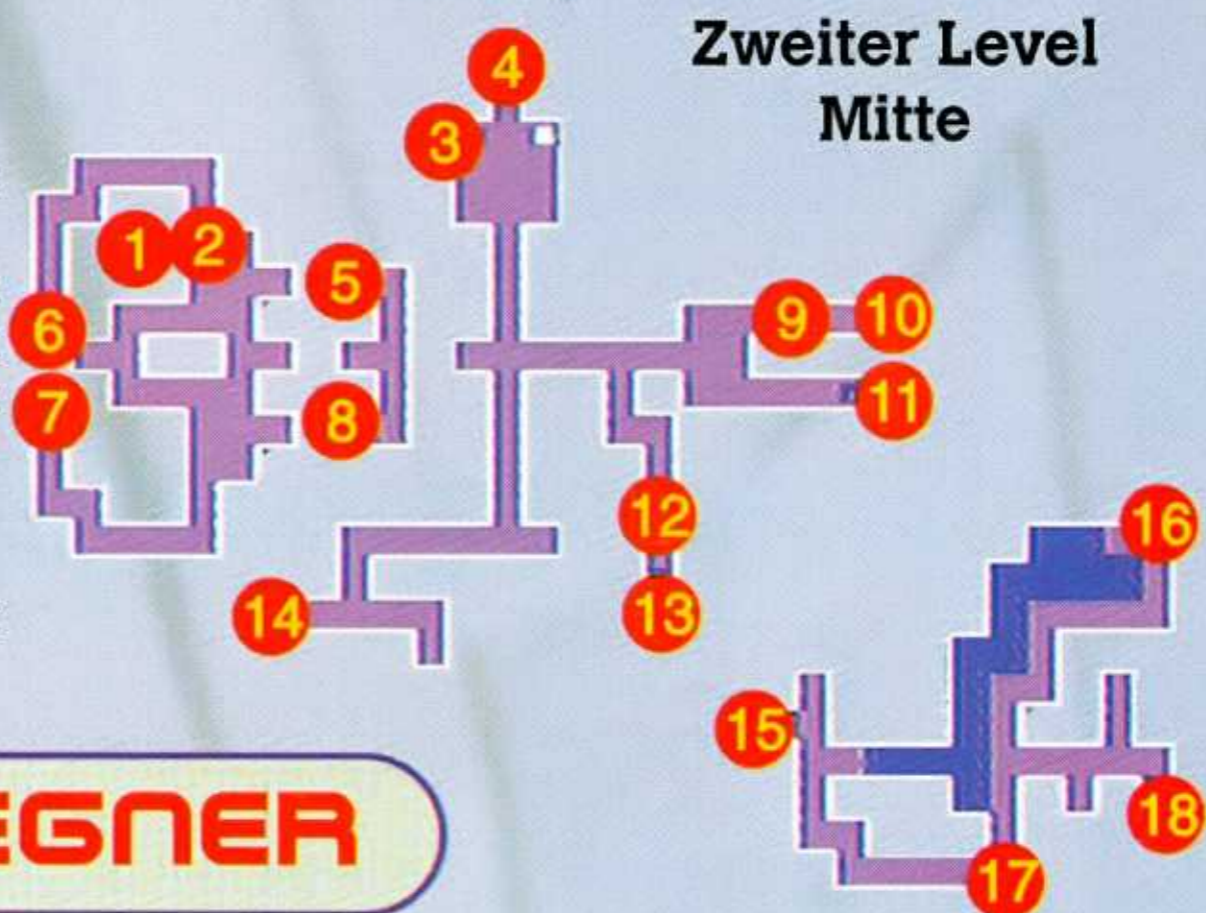


### Erster Level West



- |                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| 1. Schildkröten-Happen               | 10. Trank   |
| 2. Mithril Ingot                     | 11. Tentakel  |
| 3. Ausgang zum ersten Level Ost      | 12. Tentakel  |
| 4. Ausgang zum ersten Level Ost      | 13. Tentakel  |
| 5. Ausgang zum zweiten Level Zentrum | 14. Tentakel  |
| 6. Elixir                            | 15. Tentakel  |
| 7. Ausgang zum zweiten Level Zentrum | 16. Ausgang zum zweiten Level Zentrum                               |
| 8. Ausgang zum ersten Level Ost      | 17. Ausgang zum ersten Level Ost                                    |
| 9. Ausgang zum zweiten Level Zentrum | 18. Hier wieder Happen einsetzen, um auf der Schildkröte* zu reiten |

- |                              |  |
|------------------------------|--|
| 1. Eye of Truth              | 11. Ausgang erster Level West          |
| 2. Wand zerschlagen          | 12. Wand zerschlagen                   |
| 3. Fee                       | 13. Ausgang erster Level West          |
| 4. Böser Ring                | 14. Ausgang erster Level West          |
| 5. Ausgang erster Level West | 15. Ausgang erster Level West          |
| 6. Ausgang erster Level West | 16. Hier Schildkröten-Happen einsetzen |
| 7. Ausgang erster Level West | 17. Wand zerschlagen                   |
| 8. Ausgang erster Level West | 18. Ausgang erster Level West          |
| 9. Wand zerschlagen          |  |
| 10. Schildkröten-Happen      |  |



### Zweiter Level Mitte

## KING SNAIL - ENDGEGNER

Um King Snail zu besiegen, mußt du nur kontinuierlich mit Magie angreifen, bis du die Tentakel beseitigt hast. Dann greifst du physisch an. Benutze Tränke und Melodys Magie, um die Gesundheit deiner Gruppe auf Vordermann zu halten. Sobald dann King Snail besiegt ist, erscheint Galm mit Lisa, die deiner Truppe beitrifft. Ist Galm dann weg, so nimmst du den heiligen Spiegel mit und kehrst dann über die Schildkröte zum Eingang des Schreines zurück. In der Nähe des heiligen Spiegels liegt ein Schildkröten-Happen in einer Truhe, sofern du einen brauchst.



## DIE STADT ENRICH

Nachdem du King Snail besiegt und den West-



Schrein beendet hast, kehrst du nach Enrich zurück. Gehe in das Pub, um dort die Energie deiner Gruppe aufzuladen. Dann gehst du in den Laden und kaufst und reparierst dort deine Waffen und deine Rüstungen, sofern dies notwendig ist. Denke daran, daß du dir alle Tränke wieder besorgst, die du im Kampf gegen King Snail verbraucht hast. Nun speicherst du beim Priester ab und begibst dich in Richtung Ost-Schrein.

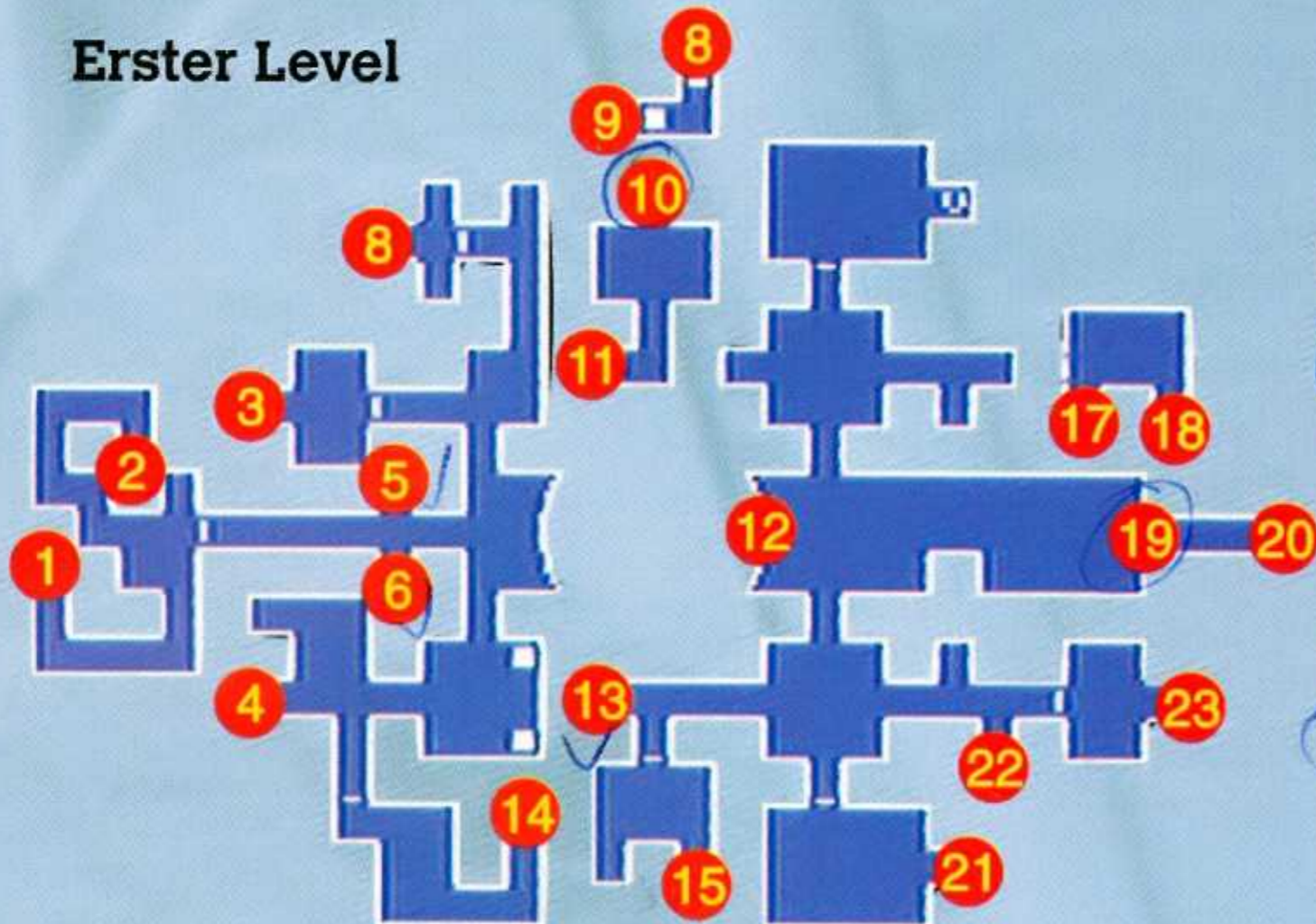
## OSTSCHREIN

Benutze nun den heiligen Spiegel, um Eintritt zum Schrein zu erhalten. Mit Hilfe der Karten bahnst du



dir dann deinen Weg und sammelst vier Kristall-Objekte ein (den Stab, den Schild, das Auge und die Schuppen). Du mußt die Pflanzen im Schrein angreifen und besiegen, um so Leitern in die oberen Levels erscheinen zu lassen. Sobald du die Kristall-Objekte hast, mußt du sie den entsprechenden Statuen geben. Dadurch erscheint das Wasser im Altar im zweiten Level. Nun nimmst du noch den Kristall-Krug und füllst ihn mit dem Wasser vom Altar auf, bevor du dich in den vierten Level zum Endgegner begibst.

### Erster Level

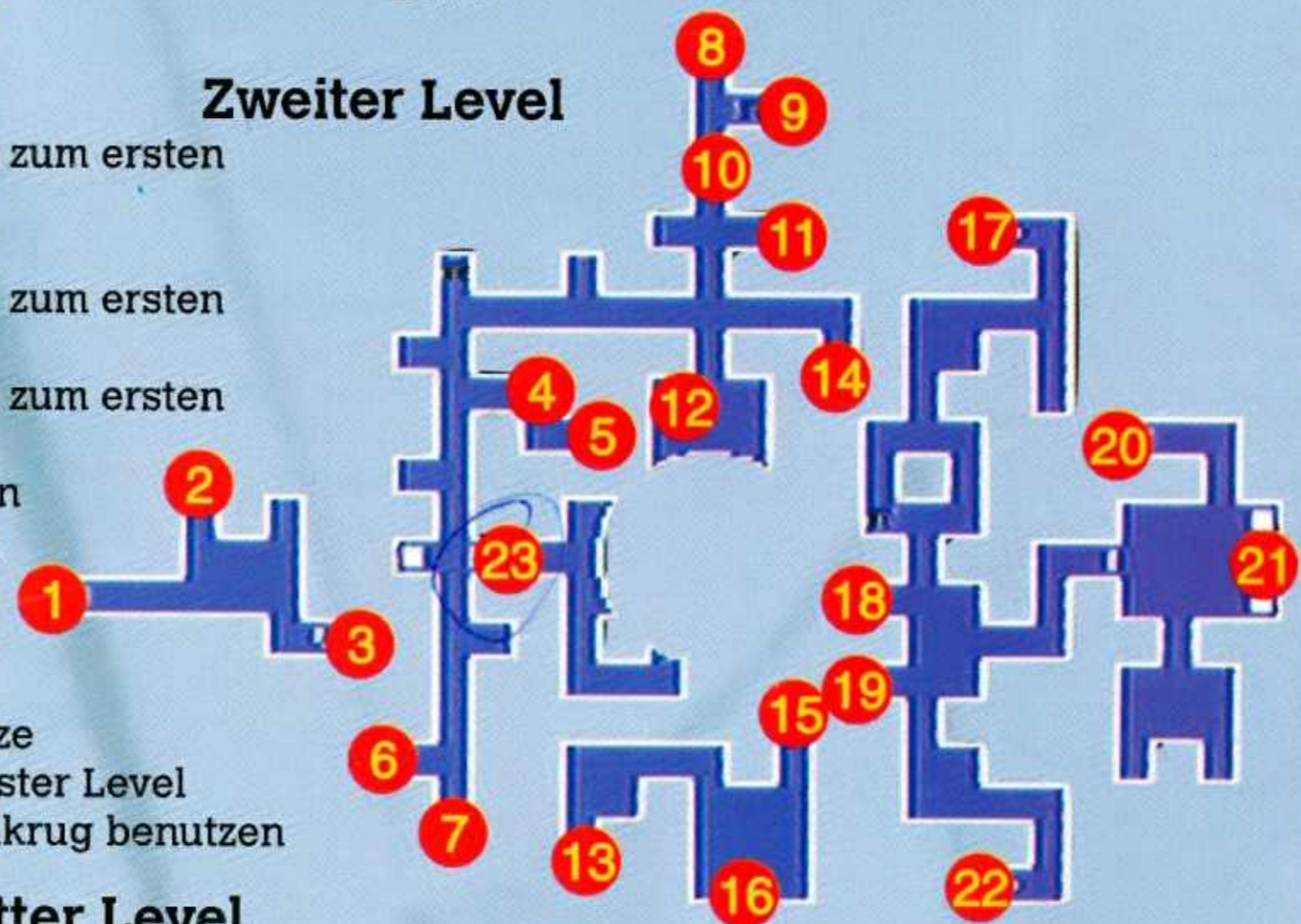


- 1. Pflanze zum zweiten Level
- 2. Kristall-Schild
- 3. Heiliger Regen
- 4. Götter-Tränen
- 5. Hier die Kristall-schuppen benutzen
- 6. Hier das Kristallauge benutzen
- 7. Pflanze zum zweiten Level
- 8. Pflanze zum zweiten Level
- 9. Pflanze zum zweiten Level
- 10. Hier Kristallschwert benutzen
- 11. Pflanze zum zweiten Level
- 12. Fee
- 13. Hier Kristallstab benutzen
- 14. Ausgang zum zweiten Level
- 15. Pflanze zum zweiten Level
- 16. Ausgang zum zweiten Level
- 17. Pflanze zum zweiten Level
- 18. Kristall-Schuppen
- 19. Hier heiligen Spiegel benutzen
- 20. Ausgang Ost Schrein
- 21. Ausgang zweiter Level
- 22. Elfen-Pulver
- 23. Kristall-Stab

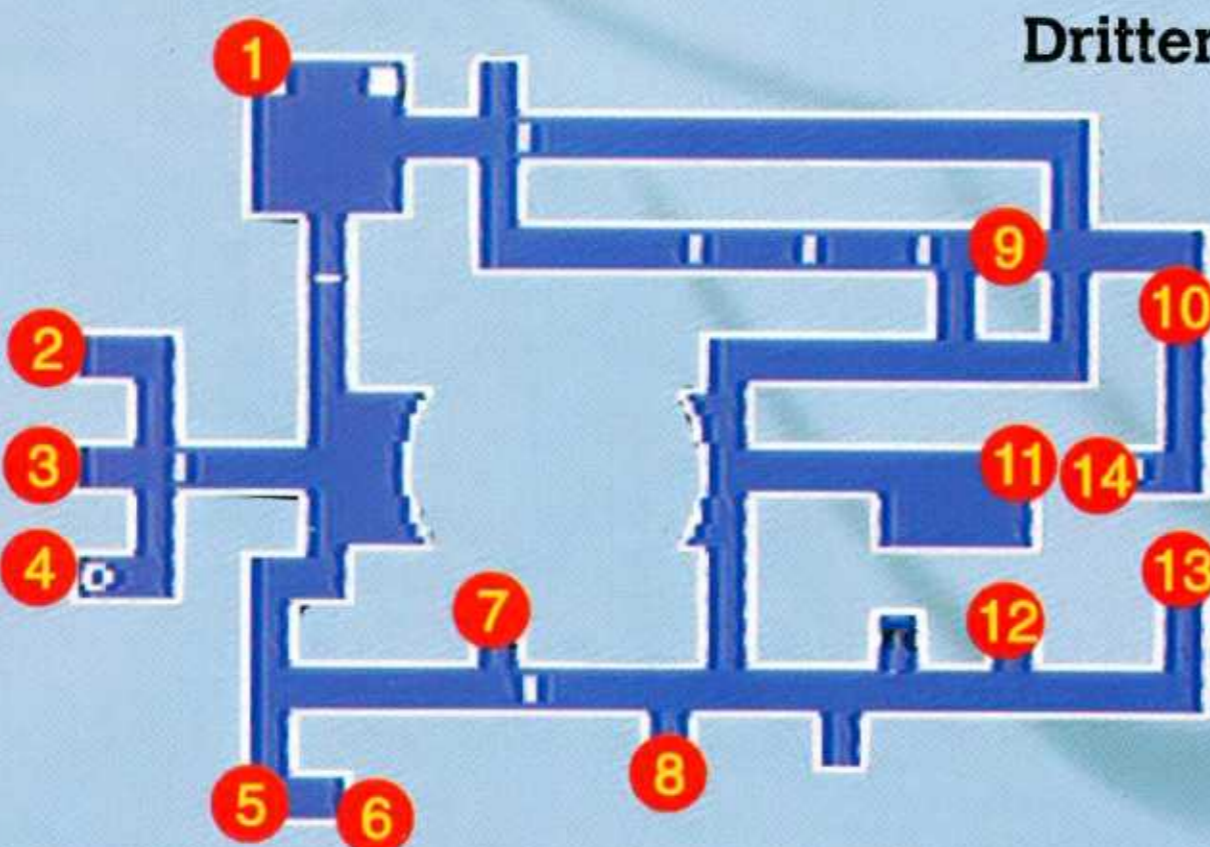
- 1. Nach unten zum ersten Level
- 2. Mithril Erz
- 3. Ausgang dritter Level
- 4. Statuen-Monster
- 5. Kristallauge
- 6. Kopf
- 7. Heiliger Kamm
- 8. Mithril Barren
- 9. Nach unten zum ersten Level
- 10. Nach unten zum ersten Level
- 11. Kopf
- 12. Nach unten zum ersten Level
- 13. Ausgang erster Level

- 14. Nach unten zum ersten Level
- 15. Kopf
- 16. Nach unten zum ersten Level
- 17. Nach unten zum ersten Level
- 18. Göttertränen
- 19. Glückskeks
- 20. Nach unten zum ersten Level
- 21. Lebens-Kerze
- 22. Ausgang erster Level
- 23. Hier Kristallkrug benutzen

### Zweiter Level



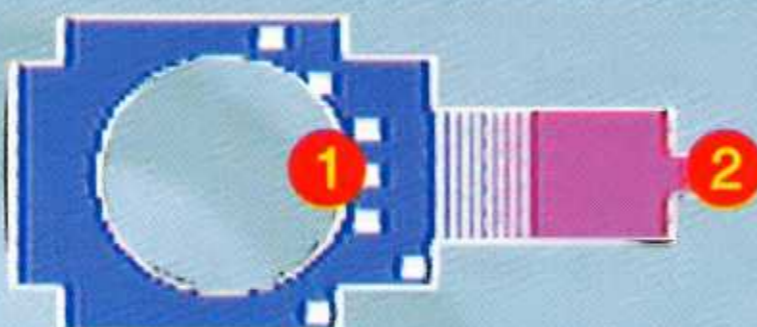
### Dritter Level



- 1. Fee
- 2. Kraft-Wein
- 3. Kopf
- 4. Ausgang zweiter Level
- 5. Statuen-Monster
- 6. Mithril Barren
- 7. Nach unten zum zweiten Level
- 8. Kopf
- 9. Nach unten zum zweiten Level
- 10. Statuen-Monster
- 11. Elixir
- 12. Elixir
- 13. Kristallkrug
- 14. Nach oben zum vierten Level



## VIERTER LEVEL



1. Den vollen Krug auf die Pflanze anwenden
2. Ausgang dritter Level

## MAD BLOSSOM - ENDGEGNER



Sobald du im vierten Level bist, gießt du das Wasser aus dem Kristallkrug auf die Pflanze auf dem Boden. So erwacht Mad Blossom zum Leben. Beginne dann deine Angriffe mit Magie, bis die vier ihn umgebenden Keime erledigt sind. Dann benutzt du eine Kombination aus Magie und physischen



Attacken. Sorge dafür, daß Melody am Leben bleibt, damit sie die Gruppe am Leben erhält und deine Leute heilt. Ist Mad Blossom dann erledigt, so nimmst du den Anhänger und gehst nach Enrich zurück, um dich im Pub auszuruhen.

## DOYLE FINDEN

Ist deine Gruppe dann bereit



weiterzuziehen, gehst du zum Dorf ganz im Osten und redest mit dem Master. Er erzählt dir, daß Doyle losgegangen ist, um dich zu suchen. Nun gehst du nach Norden zum „Desire“-Dorf und untersuchst dort den Baum ganz oben rechts. Es ist Doyle! Nach einer kurzen Unterhaltung entscheidet er sich dazu, euch zu begleiten.

## SCHLOSS ENRICH

Gehe ins Schloß und rede mit dem König. Er sagt dir, daß du in die Galerie gehen sollst, die sich am



Ende der Eingangshalle hinter der Doppeltüre befindet. Benutze nun die drei heiligen Items (das Schwert, den Schild und den Anhänger) beim mittleren Bild. Dadurch wird ein Portal geöffnet, das dich zum „Mirage“-Dorf und zum „Tower of Illusion“ bringt.

## MIRAGE-DORF

Gehe ins Dorf und fülle in den Läden deine Vorräte an Waffen und Rüstung auf, bevor du durch die Wüste zum „Tower of Illusion“



gehst. Bevor du aber den Turm betreten kannst, mußt du das Rätsel am Wüstenboden lösen. Dazu trittst du auf die erste Platte, die du findest, drehst dich um 90 Grad und läufst dann so weit wie möglich nach vorne. Dann B halten und vier Schritte seitlich nach rechts gehen. Der erste Teil ist gelöst. Nun so weit wie möglich rückwärts laufen, dann seitlich nach rechts, dann nach links – der zweite Teil ist gelöst. Nun 90 Grad nach rechts drehen, dann vier Schritte seitlich nach links bis auf die mittlere Platte. Der dritte Teil ist gelöst. Nun einfach auf den Turm zu und über die letzte Platte laufen.

## TOWER OF ILLUSION

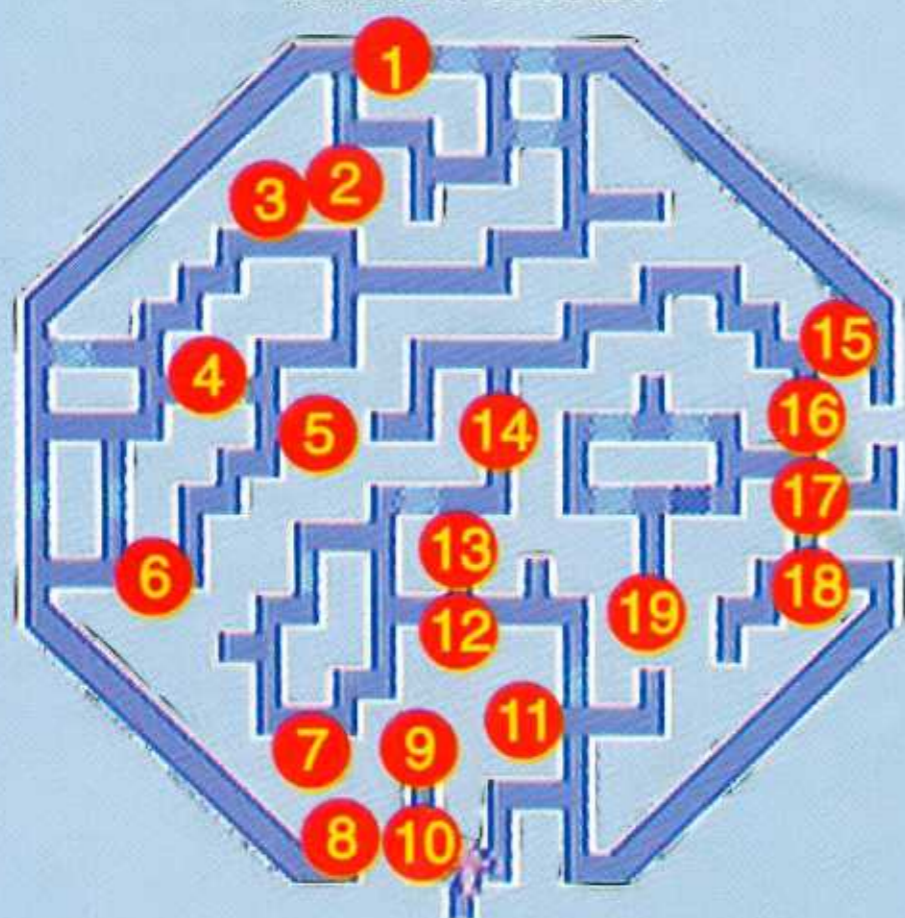
Innerhalb des Turmes mußt du wieder die Karte einsetzen, um die Hebel zu



finden, mit denen du die Treppen in das nächste Stockwerk aktivierst. Im ersten Stock gibt es Wassersysteme, die man mit dem entsprechenden Hebel umkehren kann, um so in neue Abschnitte zu gelangen. Um diesen Level zu beenden, mußt du die Mond-Scherbe im ersten Stock holen, um in den fünften Stock zu kommen. Platziere sie im Bodengemälde. Dann holst du die Solar-Scherbe aus dem sechsten Stock und platzierst sie im Bodengemälde im ersten Stock. Dadurch läuft das Wasser aus dem Turm. Nun kehrst du mit dem „Inverter“ alles um (du bist an der

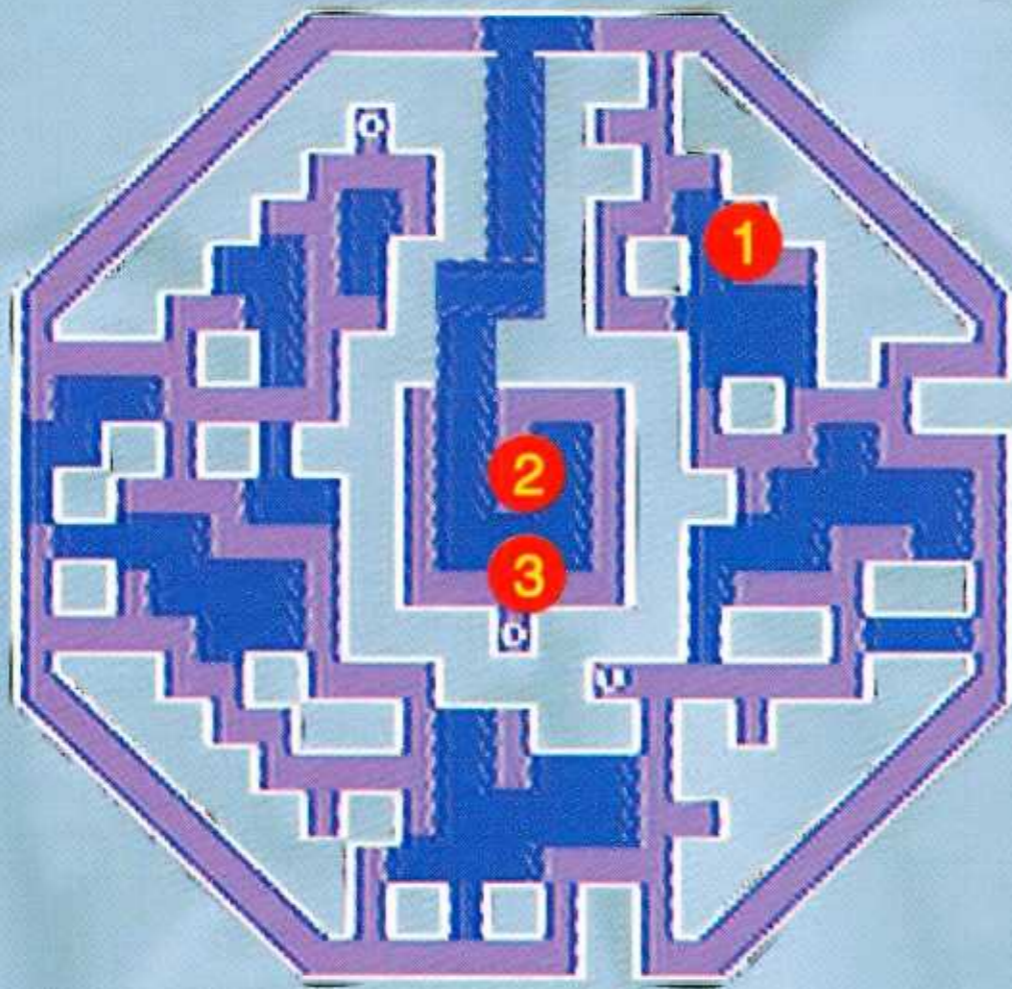
Decke) und läßt dich zum sechsten Stock herabfallen, in dem du den Endgegner triffst. Sobald er erledigt ist, gehst du weiter zum siebten Stock, wo deine Hauptfiguren in einer aufwendigen Zeremonie gestärkt werden.

Erster Stock



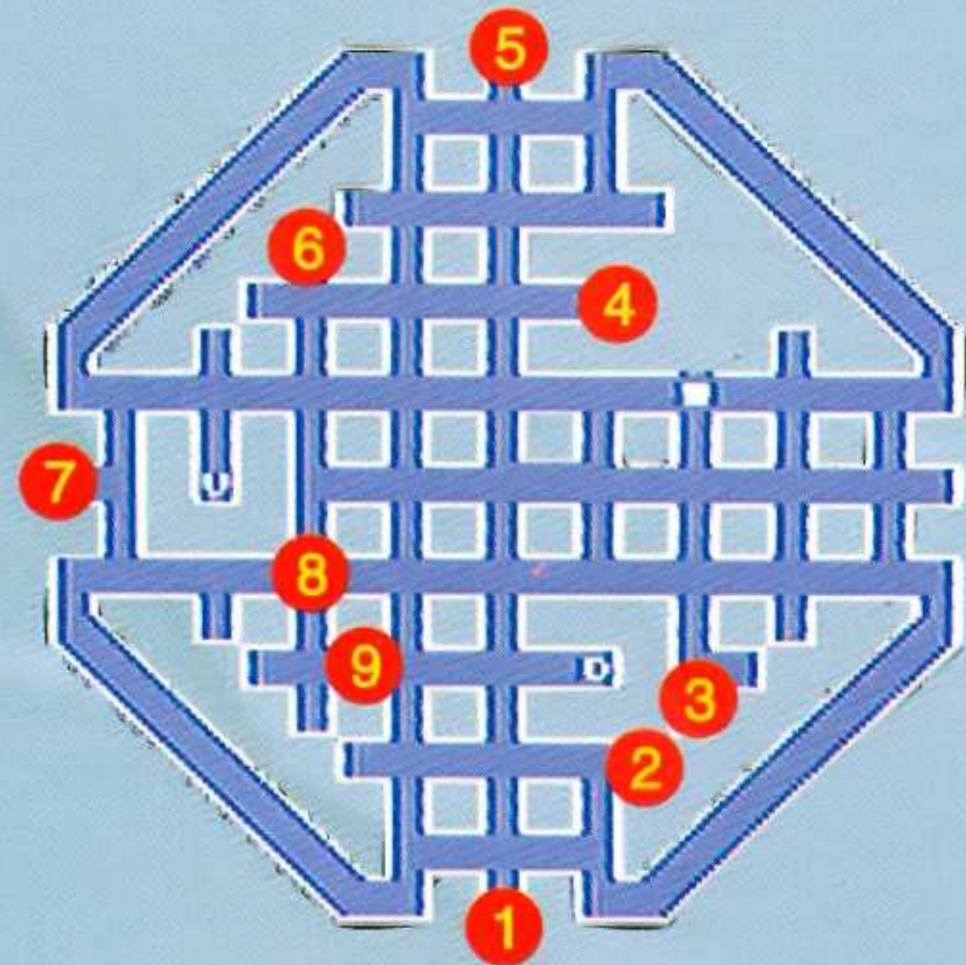
- |                             |                              |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1. Hebel aktiviert Treppe   | 11. Elixier                  |
| 2. Treppe zum zweiten Stock | 12. Hebel aktiviert Treppe   |
| 3. Fee                      | 13. Treppe zum zweiten Stock |
| 4. Einbahnstraße #4         | 14. Monster                  |
| 5. Hebel #4                 | 15. Einbahnstraße #3         |
| 6. Einbahnstraße #4         | 16. Kopf                     |
| 7. Fee                      | 17. Einbahnstraße #2         |
| 8. Klinge                   | 18. Monster                  |
| 9. Hebel #2                 | 19. Mithril-Barren           |
| 10. Einbahnstraße #2        |                              |

Zweiter Stock



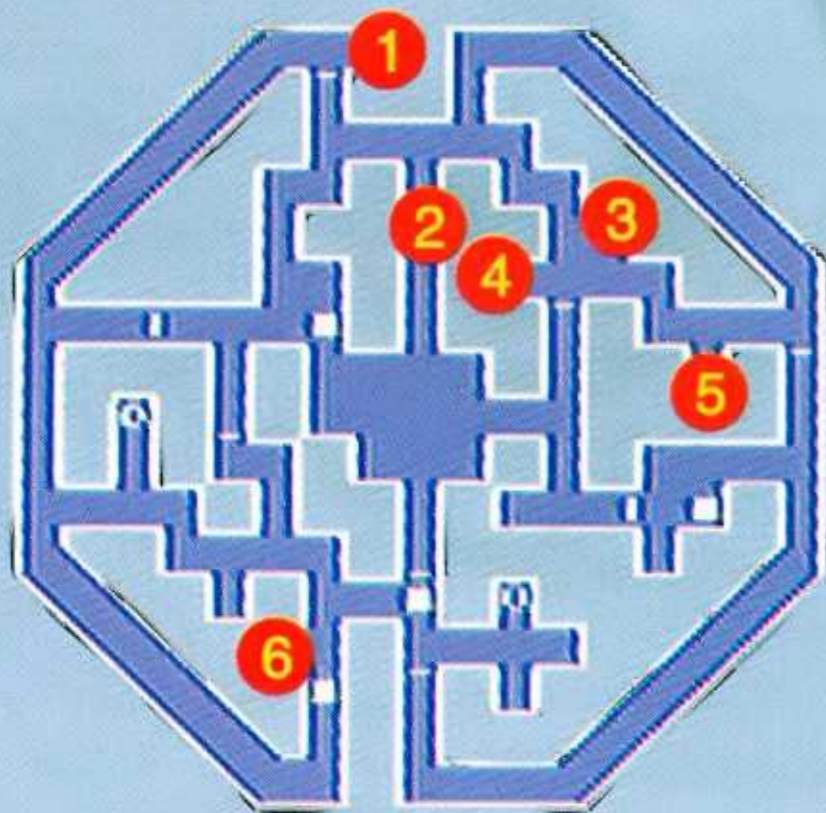
- 1. Elementerz
- 2. Mond-Scherbe – benutze hier die Solar-Scherbe
- 3. Falle hier zum sechsten Stock hinab

Dritter Stock



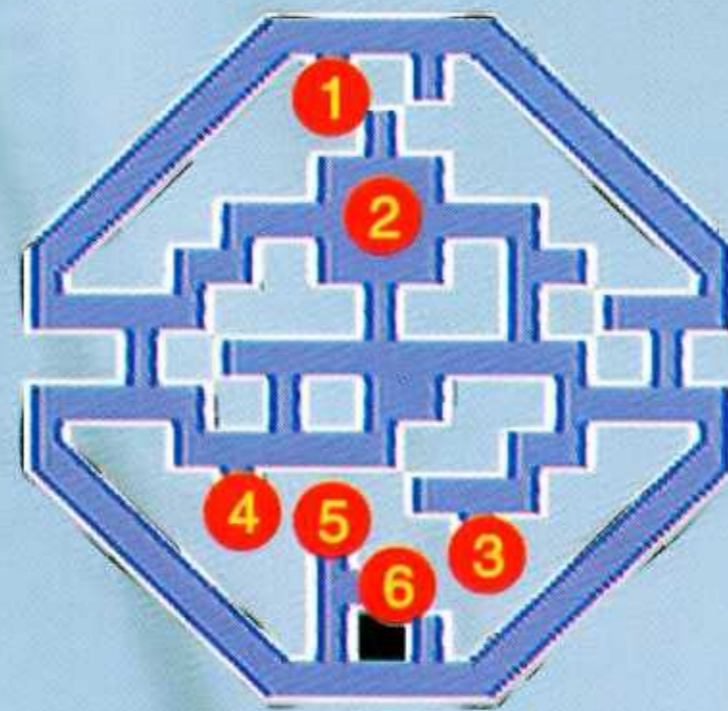
- 1. Kopf
- 2. Milch
- 3. Hebel aktiviert Treppe
- 4. Kraftsaft
- 5. Kopf
- 6. Trank
- 7. Drachenpost
- 8. Loch zum zweiten Stock
- 9. Licht der Hoffnung

Vierter Stock



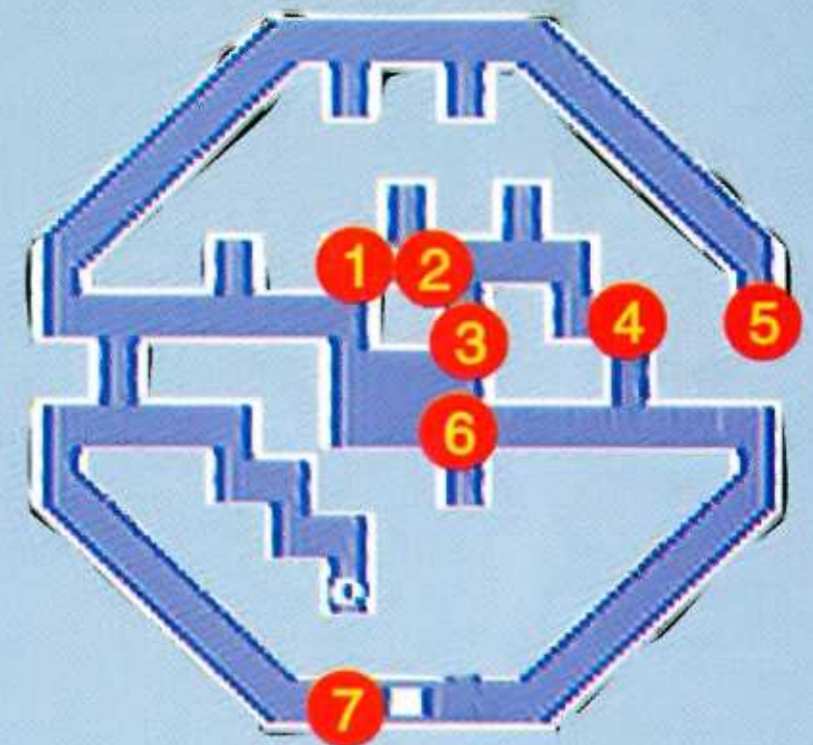
- 1. Robe
- 2. Monster
- 3. Elixier
- 4. Hebel aktiviert Treppe
- 5. Fee
- 6. Elixier

Fünfter Stock



- 1. Heiliger Regen
- 2. Hier Mond-Scherbe benutzen
- 3. Treppe zum vierten Stock
- 4. Energiebrot
- 5. Treppe zum sechsten Stock
- 6. Hebel aktiviert Treppe

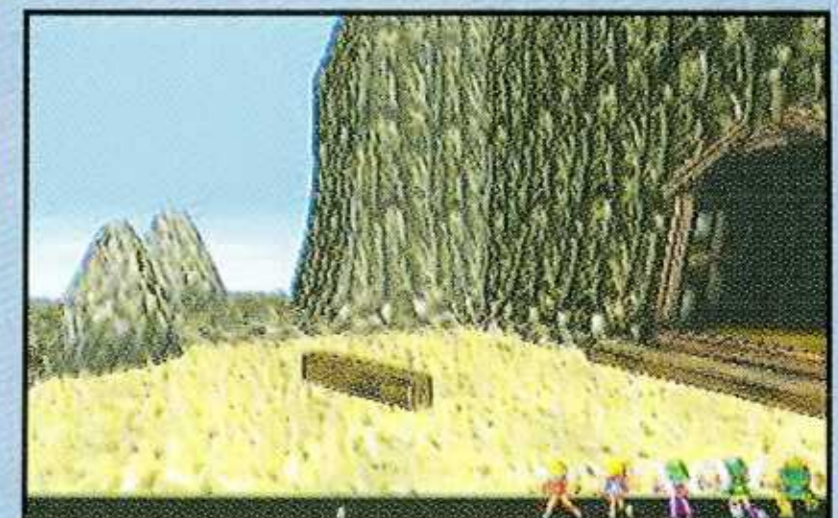
Sechster Stock



- 1. Warp zum siebten Stock
- 2. Hindernis
- 3. Hindernis
- 4. Endgegner
- 5. Solar-Scherbe
- 6. Hindernis
- 7. Hindernis

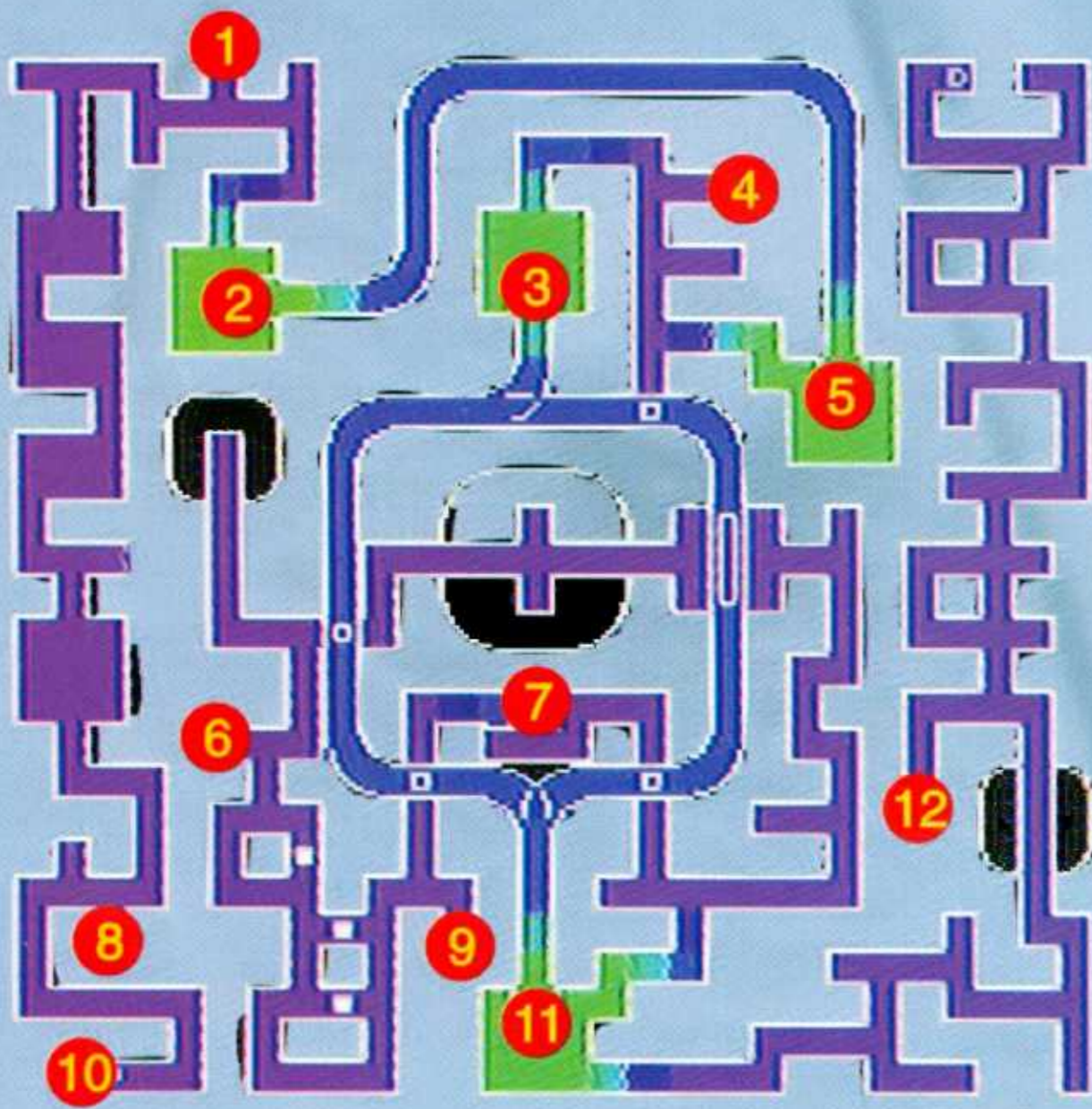
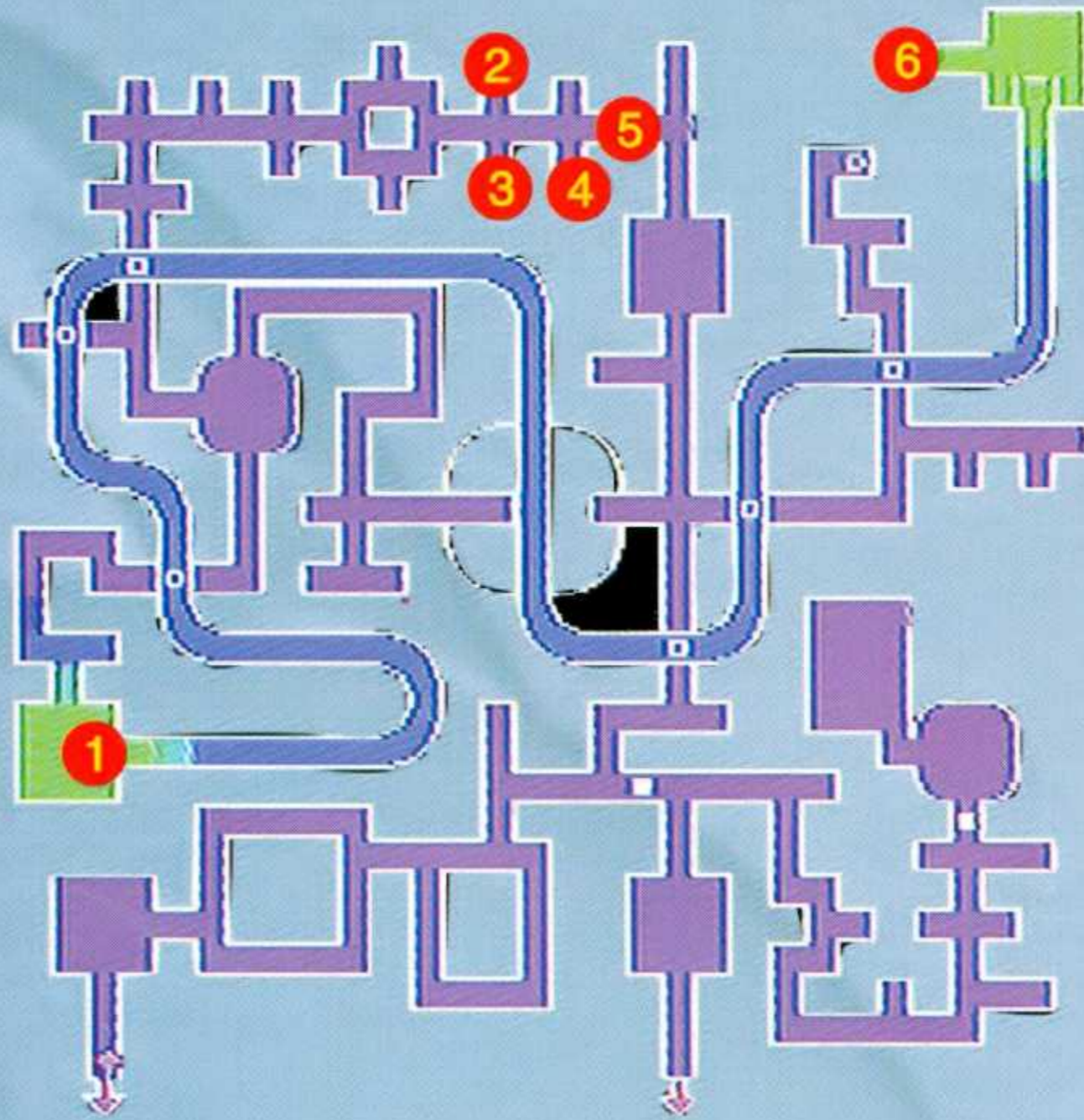
**DESIRE MINE**

Auch hier mußt du wieder deine Karten zu Hilfe nehmen, um dir den Weg durch die Minen zu suchen. In der Mine gibt es einige Erzkarren, die du dazu benutzen mußt, um in andere Abschnitte zu gelangen. Vorher mußt du aber die Gegner in deren Nähe erledigen. Und denke daran, die Karren über die Schalter umzulenken – sonst fährst du immer im Kreis.



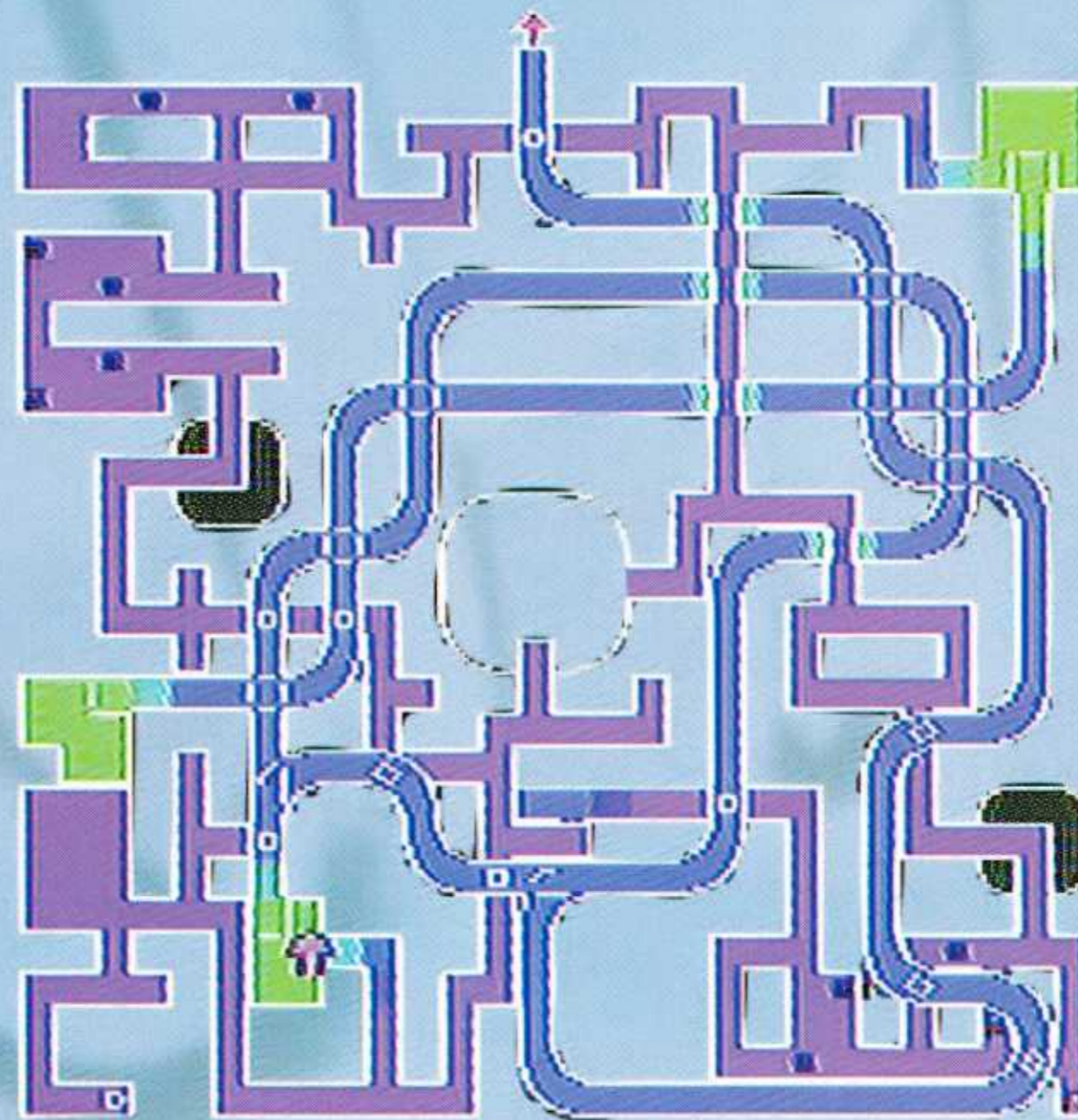
**Erster Mine**

- |                   |                                  |
|-------------------|----------------------------------|
| 1. Erzkarren      | 5. Hier Inferno-Spruch einsetzen |
| 2. Ifrit-Krug     | 6. Treppe zur zweiten Mine       |
| 3. Mithril-Barren |                                  |
| 4. Trank          |                                  |



**Zweite Mine**

- |   |                             |
|---|-----------------------------|
| 1. Fee                                  | 8. Mithril-Barren           |
| 2. Erzkarren                            | 9. Elixier                  |
| 3. Erzkarren                            | 10. Treppe zur dritten Mine |
| 4. Elixier                              | 11. Erzkarren 1             |
| 5. Erzkarren                            | 12. Fee                     |
| 6. Ifrit-Krug                           |                             |
| 7. Hebel ziehen, um Karren 1 umzuleiten |                             |

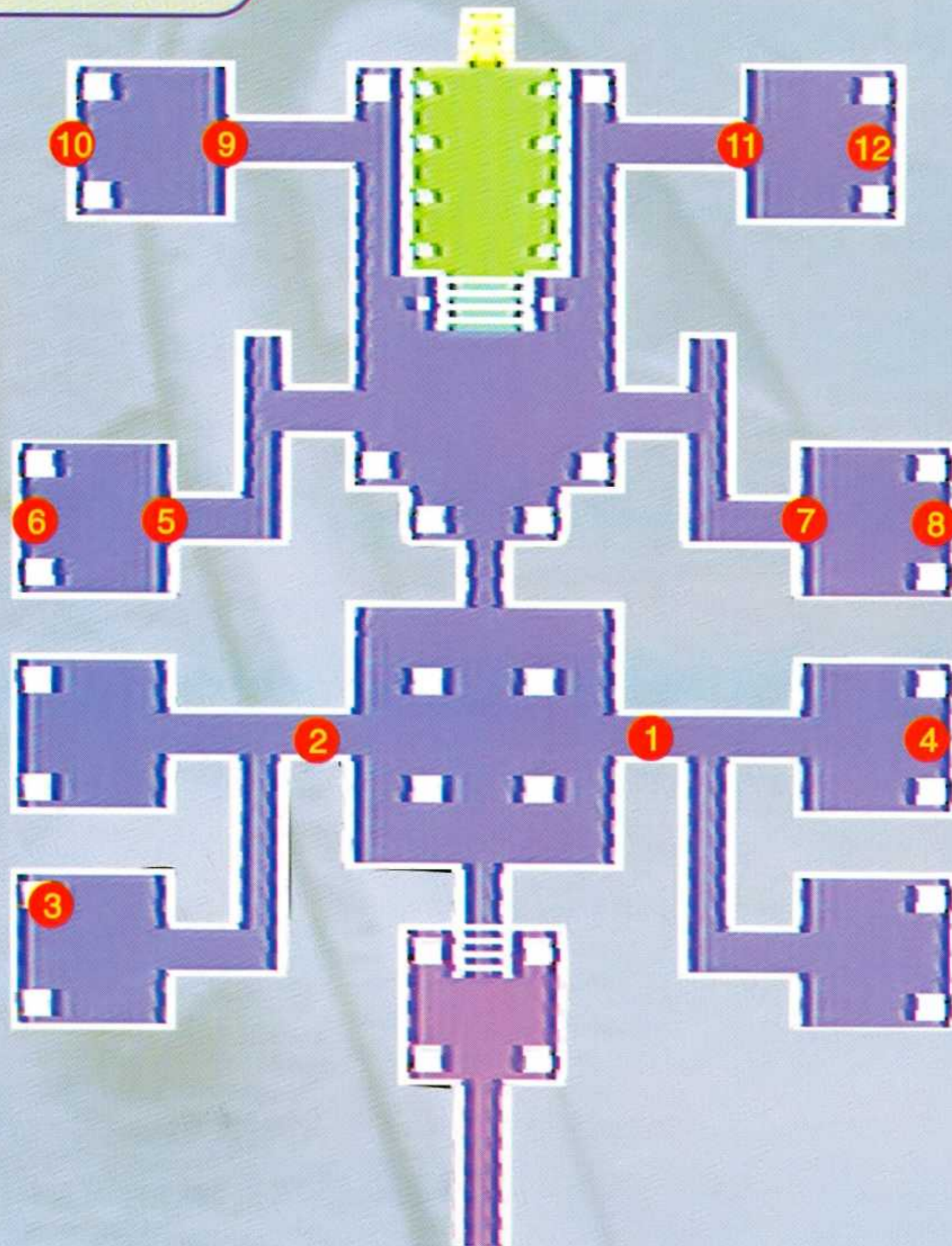


**Dritte Mine**

- |                    |   |
|--------------------|---|
| 1. Mithril-Barren  | 6. Hebel ziehen, um Karren 2 umzuleiten |
| 2. Ifrit-Krug      | 7. Elixier                              |
| 3. Shining-Schwert | 8. Tränen der Göttin                    |
| 4. Fee             |   |
| 5. Erzkarren 2     |   |

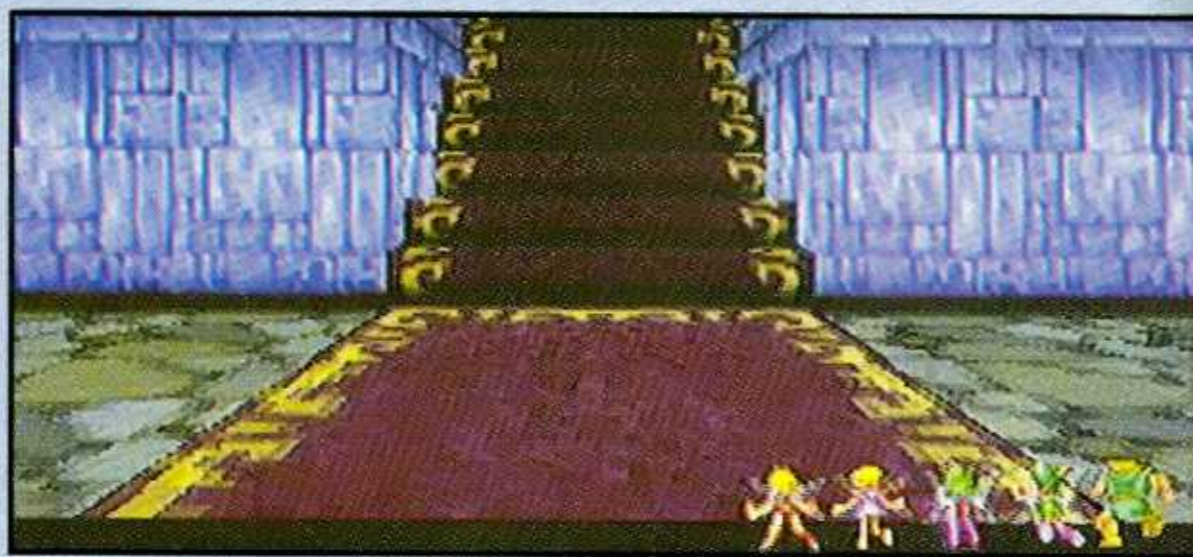


**GODSPEAK**



- 1. Posten
- 2. Posten
- 3. Elixier
- 4. Schild
- 5. Posten
- 6. Böse Kugel
- 7. Posten
- 8. Göttertränen
- 9. Posten
- 10. Ifrit-Krug
- 11. Posten
- 12. Mithril-Barren

Zerstöre zuerst die Posten und sammle dann die Items an der Seite des Raumes ein, bevor du dich die Treppen nach oben und durch die Haupttüre begibst. In dem nun folgenden letzten Kampf stehst du Rilix gegenüber. Doch sobald er vernichtet ist, geht es gegen Panzer. In beiden Kämpfen solltest du magische Attacken benutzen. Denke daran, daß du Melodys Gesundheit so hoch wie möglich hältst, da dein Team ohne sie kaum überleben wird. Wenn du dann noch bei jedem Zug Akanes Aura-Spruch benutzt, kannst du das Leben deiner Gruppe verlängern. Dazu natürlich auch Tränke benutzen, um Magie und Gesundheit hoch zu halten!



# CODES

Diesen Monat haben wir wieder eine geballte Ladung an brandneuen Codes für euch zusammengetragen!



## HERC'S ADVENTURE

### Freie Items

Wenn ihr eine andere Stadt oder einen anderen Abschnitt besucht habt, solltet ihr immer wieder mal

dorthingehen, um weitere Items einzusammeln. Einfach den Bildschirm kurz verlassen und wieder zurückgehen. Dies funktioniert in jeder Stadt und außerdem auch bei Herzen, Gold, Schlüsseln usw.! Also sammle ein, soviel du kannst.

### Medusas Kopf und Schlüssel

Wenn du Gorgon (Medusa) besiegt hast, dann gehe nicht gleich zu Athenas Tempel zurück, um den Kopf abzugeben. Stattdessen behältst du ihn, und du wirst schon bald feststellen, daß dies die beste Waffe ist, die du finden kannst. Gibst du Athena den Kopf, so gibt sie dir einen Schlüssel. Wenn du aber das Boot zu den Amazonen nimmst und dort nach Norden gehst, so triffst du Zues und bekommst auch einen Schlüssel. Also behalte den Kopf der Medusa lieber, solange du kannst.

### Tip

Wenn du als Gerc spielst, dann solltest du dem STRONGMAN in Elis dein ganzes Gold geben, um deine Stärke zu verbessern. Versuche, mindestens 200 Punkte zu erhalten. Benötigst du noch mehr Gold, dann gehst du immer wieder nach Sparta und zurück nach Elis.

### Rennen ohne Energieverlust

Wenn du den Z-Knopf drückst, um zu rennen, dann verlierst du normalerweise Energie. Dies kann man aber auf folgende Weise verhindern: Du brauchst nur einen Controller mit Dauerfeuer (z. B. der Virtua Stick); dort stellst du den Z-Knopf auf Turbo. So kannst du die ganze Zeit herumrennen, ohne Energie zu verlieren. Hast du keinen Controller mit Dauerfeuer, so kannst du auch selbst ganz schnell den Z-Knopf drücken – das funktioniert fast genauso gut!

## KING OF FIGHTERS '96

### Endgegner-Codes

Halte bei der Spielerauswahl Start gedrückt und drücke dann oben, rechts + A, links + X, unten + B.

### Rückwärts rennen

Nachdem dein Charakter nach vorne gerannt ist, drückst du schnell oben + links und dann vorne (die Knöpfe nicht loslassen). Nun sollte dein Spieler nach hinten wegrennen.

### Geheime Moves

Diese Moves sind nicht in der Anleitung beschrieben, die dem Spiel beiliegt:

U = Unten  
H = Hinten  
O = Oben  
V = Vorne  
P = Punch  
K = Kick

### Desperations

Jeder Charakter im Art of Fighting-Team hat 2 sogenannte Desperations auf Lager. Eine davon ist der große Feuerball: V, H, U + H, U, U + V, V, P.

Im Handbuch steht nur, daß Robert diesen Move kann. Für ihn gibt es dann einen anderen Spezial-Schlag: U, U + V, V, U + V, U, U + H, H, P.

### Kombinations-Moves

Diese Moves kann man ausführen, wenn man sich nahe am Gegner befindet. Dazu müssen zwei Grund-Kombinationen gedrückt werden:

Move 1: U, U + V, V

Move 2: U, U + H, H

Dann einfach Punch oder Kick drücken.

Diese Kombinationen bringen 4 bis 5 Treffer. Diese Kombinationen sind eigentlich recht einfach auszuführen, und man kann selbst damit ein wenig herumprobieren. Mit Andy zum Beispiel kann man den Move 1 ausführen und dann noch Punch drücken, wenn man nahe am Gegner ist.

### Anderer Moves

Auch die folgenden Moves sind nicht im Handbuch aufgeführt, und ihre Namen sind eigentlich auch den meisten unbekannt:

Joe: U, U + V, V, K

Mai: U, U + H, H, P (ein wenig anders als der Move im Handbuch)

Benimaru: H, U, U + H, K

Clark: H, U + H, U, U + V, V, P

Andy: Während man springt, U, U + V, V und dann K drücken. Wenn man dann landet, K oder P für unterschiedliche Abschlüsse drücken.

### Endgegner

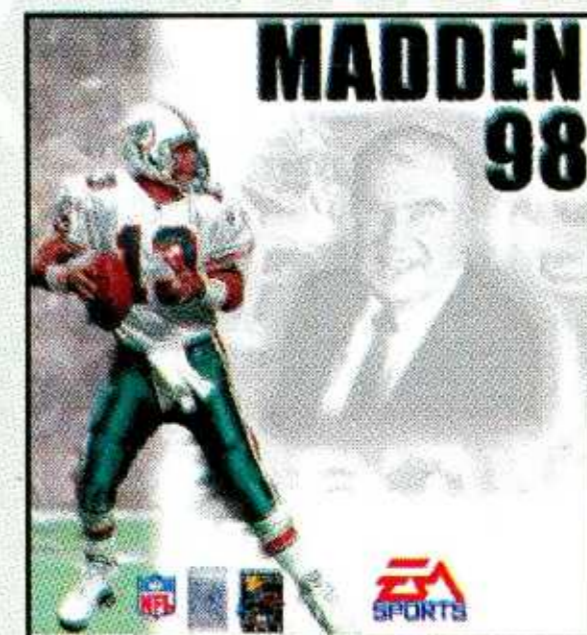
Um die Endgegner (Chizuru und Goenitz) zu bekommen, drückst du bei der Charakter-Auswahl Start, oben, Y, rechts, A, links, X, unten, B.

## MADDEN NFL '98

### Bonus Teams

Die folgenden Namen muß man im Menü zur Spielereinstellung eingeben. Dabei ist es völlig egal, welche Art von Spieler man kreiert, nur der Name ist wichtig:

Team	Name
EA Sports Team	ORRS HEROES
Tiburon Team	LOIN CLOTH
All Time Leaders	LEADERS
All Time All Madden	COACH
All 60's Team	PAC ATTACK
All 70's Team	STEELCURTAIN
All 80's Team	GOLD RUSH
NFC	ALOHA
AFC	LUAU



### Geheim-Stadien

Stadion  
Astrodome (Old Oilers)  
Cleveland  
Altes Oakland-Stadion  
Altes Tampa Bay-Stadion  
Altes Miami Dolphins-Stadion  
RFK-Stadion (Old Redskins)  
Tiburon Sports Complex  
Wild West (1800 Texas)

Name  
JETSONS  
DAWGPOUND  
SNAKE  
BIG SOMBRERO  
DANDAMAN  
OLDDC  
SHARKSFIN  
GHOST TOWN

## RESIDENT EVIL

### Battle-Modus aktivieren

Um in den Battle-Modus zu kommen, mußt du das Spiel leider erst einmal durchspielen und dir dann die Credits anschauen. Dann gehst du zum zweiten Titelschirm und scrollst das Menü ab. So findest du unter „Load Game“ den Battle-Modus. Deine Mission hier ist es, alle Gegner zu erledigen und die geheime Zone zu finden.



## SALAMANDER DELUXE PACK PLUS

### Power-Up-Cheat

Dein Schiff kannst du leicht aufpeppen, indem du das Spiel anhältst und dann folgendes drückst: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A, Start.

Dieser Trick funktioniert leider nicht bei Salamander 2.



## SONIC JAM

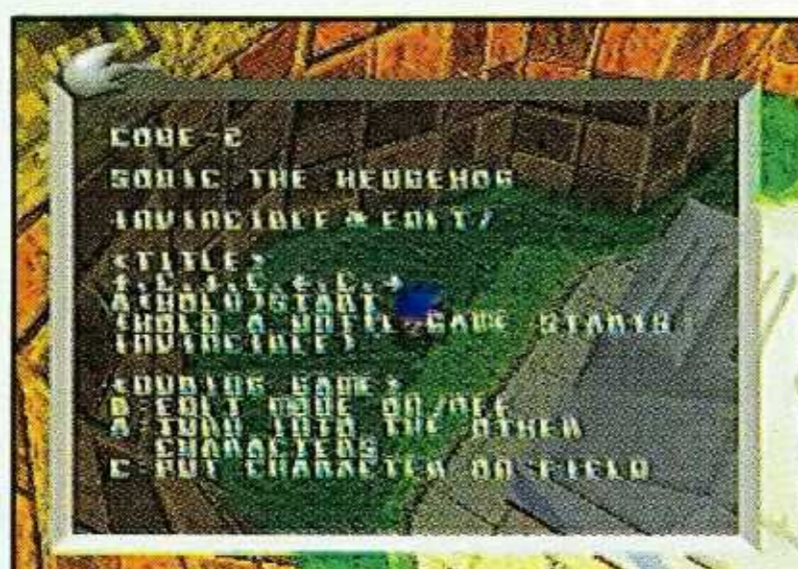
### Bonus-Bilder

Sofern du neben deinem Saturn noch einen PC besitzt, kannst du einige gute Bilder von Sonic Jam anschauen. Sie liegen dort im Ordner „Extras“ und sind wirklich einen Blick wert.



### Geheime Codes

Im „Sonic World“-Abschnitt des Spieles gibt es etwas abgewandelte Versionen der Power Up-Boxen des Original Sonic-Spieles. Gehe zu diesen hin und drücke A, B oder C, um sie zu lesen. Jede Box bringt dir dann einen Code, den du in den verschiedenen Sonic-Spielen auf der CD benutzen kannst.



### Filme neu starten

Im Filmtheater kannst du bei der Auswahl eines Filmes Z drücken und diese Taste gedrückt halten, bis der Film beginnt. Statt am Ende wieder zum Titelschirm zurückzukehren, startet der Film erneut.

### Pausen-Box entfernen

Du kannst immer, wenn du das Spiel pausierst (entweder in Sonic World, Sonic 1, 2, 3 etc.), X + Y + Z drücken. So entfernt man die Pausen-Box auf dem Screen. Zu nichts gut, aber es ist nun einmal so!



## THUNDERFORCE V

### Beste Endsequenz

Wenn du die volle und wirklich wichtige Endsequenz des Spieles sehen willst, so mußt du das Spiel nur ohne Continues durchspielen. Dabei ist der Endgegner allerdings leider viel schwerer als beim Spiel mit Continues.

## WARCRAFT II

### Paßwörter

Drücke während des Spieles „Start“ und gehe dann zum „Enter Password“-Screen. Nun gibst du mit dem C-Knopf folgende Codes ein:

- TSGDDYTD Unbesiegbareit und 255 Widerstand gegen Magie
- DCKMT Alle Verbesserungen
- VRYLTL Alle Zaubersprüche und nach einem Zauber wieder volles Mana
- NSCRN Komplette Karte
- GLTRNG 10.000 Gold, 5.000 Holz und Öl
- MKTS Schnelles Bauen und Verbessern
- NTTHCLNS Level-Sprung
- NGLS Schaltet magische Fallen ab
- HTCHT Nur zwei Schläge pro Baum
- THRCBNLYN Schnelles Ende
- NTPRF Laser-Show
- YPTFLWRM Sofortiger Sieg
- NVRWNNR Schaltet Siegsequenz ab, und man kann sofort weiterspielen

## WORLD WIDE SOCCER '97

### Back Flip

Beim Rennen nach hinten drücken, nach vorne und dann B.

### Side Step

Beim Rennen zweimal kurz nach rechts oder links drücken.

### Regenbogen-Kick

Links, links/unten, unten, rechts/unten, rechts + B.

### Regenbogen-Kick

Links, Links, unten, unten, rechts, unten, rechts + B.

# HELPLINE



Albin Oswald

**U**nd wieder einmal habt ihr uns schier mit Briefen überhäuft, in denen ihr um Hilfestellung gebeten habt. Nun, hier sind ein paar Tips, Cheats und Paßwörter für Saturn- und Mega Drive-Spiele, die euch das Leben etwas einfacher machen dürften.

**Compu**tec Verlag GmbH  
**Sega** Magazin  
 Kennwort: **Helpline**  
 Roonstraße 21  
 90429 Nürnberg

Hallo Albin!  
 Ich habe Blackfire nun fast durchgespielt, doch ich habe natürlich nicht alles und jede Ecke erkunden können. Gibt es noch irgendwelche Cheats zu diesem Spiel?  
 Bernd Hafner

**Blackfire**

**Level-Sprung**  
 Du mußt beim Bildschirm mit „Press Start“ C gedrückt halten, dann B und dann A drücken. Dann oben gedrückt halten, dann die L-Taste gedrückt halten. Nun A und C loslassen, dann die L-Taste und dann oben. Wenn du alles richtig gemacht hast, ertönt „Blackhole engaged“. Nun kannst du während des Spieles in den nächsten Level kommen, indem du A, B, C und die L-Taste drückst und hältst.

**Unbesiegbarkeits-Code**  
 Auch hier beim Screen mit „Press Start“ A, dann B, dann C gedrückt halten. Dann C loslassen, dann B und dann A. Dann drückst du B, A, B, Y und dann X gedrückt halten, oben gedrückt halten und unten gedrückt halten. Nun X loslassen und dann unten loslassen. Ist alles richtig, sollte „You are on the wrong team“ ertönen.

Grüß euch alle beim Sega Magazin!  
 Habt ihr irgendwas auf Lager, das mir bei Creature Shock weiterhelfen kann? Ich finde das Spiel ein wenig zu hart!  
 Konrad Lohmann

**Creature Shock**

Wir haben zwar keine Cheats für dieses Saturn-Spiel, dafür aber die Level-Codes:

- Level 2 - 2866
- Level 3 - 9830
- Level 4 - 8180
- Level 5 - 6581
- Level 6 - 1322

Hallo Albin!  
 Meine Schwester und ich spielen immer wieder einmal Aladdin für den Mega Drive. Habt ihr zu diesem leider doch schon recht alten Spiel noch Cheats im Archiv, damit ich meiner Schwester mal ein paar andere Levels zeigen kann?  
 Istvan Dobraczik

**Aladdin**

**Level-Sprung**  
 Um bis ans Ende des jeweiligen Levels zu kommen, drückst du Start, um das Spiel anzuhalten. Dann drückst du A, B, B, A, A, B, B, A. Hast du es richtig gemacht, so erklingt ein Ton, und du wirst automatisch ans Ende des Levels gebracht.

**Cheat-Menü**  
 Wähle beim Titelbildschirm die Optionen aus und drücke dann A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B. Auch hier hörst du zur Bestätigung einen Ton. Diesmal sagt jemand „Yeah“, und das Cheat-Menü erscheint.



**KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...**

**LAST BRONX** Diesen Monat haben wir auf unserem berühmt-berüchtigten schwarzen Streifen einige Moves für Last Bronx vereint.



**Tommy Hiroshi**  
 Körperattacken  
**Crossing Shaped Punch**  
 Hinten, vorne, Punch, Punch  
**Jump Low Punch-Kombination**  
 Oben + vorne, Punch, Punch



**Nagi Hojyo**  
 Körperattacken  
**Twist Shot**  
 Unten + hinten, Punch  
**Cross Cutter**  
 Unten + hinten, vorne, Punch



**Joe Inagaki**  
 Körperattacken  
**Knockdown Punch**  
 Unten, unten, Punch  
**Spiral Punch**  
 Unten, unten, vorne, vorne, Punch



**Lisa Kusanami**  
 Körperattacken  
**Uppercut und Turn Heel**  
 Unten + vorne, Punch, Kick  
**Lisa One**  
 Unten + hinten, Punch, Kick

**Liebster Albin!**

Ich habe mir auf dem Flohmarkt für nur DM 5,- Batman: Revenge of the Joker geschnappt und hätte von dir gerne ein paar Paßwörter oder so etwas, um das Spiel richtig genießen zu können.

Sebastian Schäfer

**Paßwörter**

Gib 5257 als Paßwort ein, und am unteren Ende des Bildschirms erscheinen sechs Objekte.

Stage 1-1	1100
Stage 1-2	1200
Stage 1 Endgegner	1300
Stage 2-1	2100
Stage 2-2	2200
Stage 3-1	3100
Stage 3-2	3200

Stage 3 Endgegner	3300
Stage 4-1	4100
Stage 4-2	4200
Stage 4 Endgegner	4300
Stage 5-1	5100
Stage 5-2	5200
Stage 6-1	6100
Stage 6-2	6200
Stage 6 Endgegner	6300
Stage 7-1	7100
Letzte Stage	7200



**Hallo Sega-Redaktion!**

Ich bin mir zwar irgendwie sicher, daß ihr in den letzten Monaten mal alle Paßwörter zu Command & Conquer abgedruckt habt, doch ich habe diese Ausgabe wohl verpaßt. Könntet ihr sie für mich vielleicht noch einmal abdrucken. Ich wäre euch sehr, sehr dankbar!

Frank Kästner



**GDI-Paßwörter**

- Estonia WW4M7VYGD
- Latvia OYHY8IUYL
- Polen I7DKOR825
- Deutschland WW44HWIA3
- Tschechien WWPFOWBYP
- Tschechien Mission II WWMVNVXP
- Österreich 6JGTNXNL2
- Ungarn 33SLFSOU2
- Slowenien H75J2SVTK
- Griechenland ENXDYDIFP
- Albanien 84ZWOTZ27
- Jugoslawien WWOHHS3BO
- Jugoslawien Mission II 4L29BWIDO
- Bosnien KBAPUGMOX

**Liebe Tips-Redax!**

Einer meiner Freunde sagte mir, daß es für Bust-A-Move 2 Codes geben soll. Falls ihr diese auch wißt, so wäre ich euch echt dankbar, wenn ihr sie für mich abdrucken könntet. Danke schon mal!

Jan Grieg



**Anderer Hintergründe**

Gib folgendes ein: X, links, rechts, X (im Titelbildschirm). Hat es funktioniert, so erscheint eine kleine Figur rechts unten. Nun spielst du das Spiel mit Hintergründen aus dem Spiel Bubble Bobble.

**Anderes Intro**

Falls du ein anderes Intro sehen möchtest, so mußt du nur die interne Uhr im Saturn auf Dezember stellen. Die neue Einleitung ist dann mit Weihnachtsmusik untermalt, und die Charakter von Bubble Bobble werden von Bomberman hinter sich hergezogen. Am Schluß erscheint dann noch „Merry Xmas“ (Fröhliche Weihnachten).

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



- Yoko Kono**
- Körperattacken
- Uppercut und Kick
- Unten + vorne, Punch, Kick
- Toe Kick
- Unten + Kick
- Air Raid Kick
- Oben, oben + vorne, Kick
- Double Hammer
- Punch + Kick



- Saburo Zaimoku**
- Körperattacken
- Round Hammer
- Unten, vorne, Punch + Kick
- Head Attack
- Hinten, vorne, Punch + Kick
- Punch Reversal
- Hinten, unten, vorne, Blocken
- Kick Reversal
- Vorne, unten, hinten, Blocken



- Yusaku Kudo**
- Körperattacken
- Open Beat
- Unten + hinten, Punch
- Power Loop
- Oben, Punch
- Screw Kick
- Kick + Blocken
- Low Spin Kick
- Unten, Kick + Blocken



- Toru Kurosawa**
- Körperattacken
- Slant Slow Sweep
- Hinten, unten + vorne, Punch
- Dashing Kick
- Vorne, vorne, Kick
- Triple Palm Shot
- Vorne, Punch + Kick, Punch
- Head Attack
- Vorne, vorne, Punch + Kick

**Grüß Gott, Albin!**

*Ich spiele Casper sehr gerne, kann aber die Endgegner kaum besiegen. Kannst du mir helfen?*  
Daniel Friedl

**Casper**

**Endgegner**

Um Fatso in der Nähe der Küche zu besiegen, gibst du ihm einfach Hamburger. Stinky kann man besiegen, indem man ihn mit Parfüm besprüht. Stretch muß man mit Kleber bearbeiten. Wenn Fatso im Bad ist, Kamera benutzen. Um General Fatso zu besiegen, benutzt du den Schlüssel und schlägst auf den Panzer. Gegen den Bauern Stinky benutzt du den Hammer und den Meißel auf Caspers Steingesicht. Um Stretch dann auf dem Friedhof in das Loch zu locken, benutzt du den „Twister“.

**Hallo Albin!**

*Ich hänge in Level 5 von Alien Trilogy total fest. Habt ihr nicht bitte eine kleine Hilfestellung für mich, mit der ich da rauskomme?*  
Michael Löffler

**Alien Trilogy**

**Alle Waffen**

Gib dein Paßwort im entsprechenden Bildschirm als F1SH1NGFØRGVNS ein. Nun erscheint „Cheats activated“ auf dem Screen. Wenn das Spiel nun beginnt, so hast du alle Waffen zur Verfügung.

**Unendlich Munition**

Gib diesmal dein Paßwort als F1LLMYPØCK1TS ein. Auch hier erscheint „Cheats activated“. Wenn du nun ein Spiel startest, so hast du bei allen Waffen unendlich viel Munition. Man kann diesen Code auch mit dem vorherigen kombinieren!

**Level-Auswahl**

Diesmal ein etwas kürzeres Paßwort. Gib einfach FLYTØ und die Nummer des Levels ein, zu dem du gelangen willst. Die Levels 1 bis 9 mußst du noch mit einer zusätzlichen 0 versehen. Bei Level 8 heißt es also zum Beispiel: FLYTØØ8.

**Hallo Albin!**

*Hast du Cheats, mit deren Hilfe ich es mit den echt schnellen Gegnern bei Need for Speed aufnehmen kann?*  
Kai Schmitt

**Need For Speed**

Wenn du dich im Rally-Modus befindest, so nimmst du den Las Vegas-Kurs. Wenn du dann dein Auto auswählst, so hältst du die L- und die R-Taste gedrückt. Nun stellst du auf die am weitesten entfernte Ansicht um und schaltest die Anzeigen ab. Fahre so weit, wie die Strecke geht, und stelle dann deine Anzeigen wieder an. Nun fährst du – egal mit welchem Auto – immer genauso schnell wie der Lamborghini. Dieser Trick funktioniert aber nur im Ein-Spieler-Modus.

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



**Eigenes Ring-Out**

Wenn du rückwärts auf die Umrandung der Arena springst und dann Punch + Kick + Blocken + Sidestep drückst, so bringst du dich selbst aus dem Ring.



**Gegner reizen**

Du kannst deinen Gegner reizen, indem du viermal schnell hintereinander Blocken drückst.



**Große Köpfe**

Wenn du 30 mal hintereinander gewinnst, so bekommt dein Charakter bei der Charakter-Auswahl einen großen Kopf, leider aber nicht im eigentlichen Kampf.



**Siegespose**

Du kannst jeweils eine der drei möglichen Siegesposen auswählen, wenn du nach dem Replay (am Ende eines Kampfes) Punch, Kick oder Blocken drückst.

# LESER TIPS...

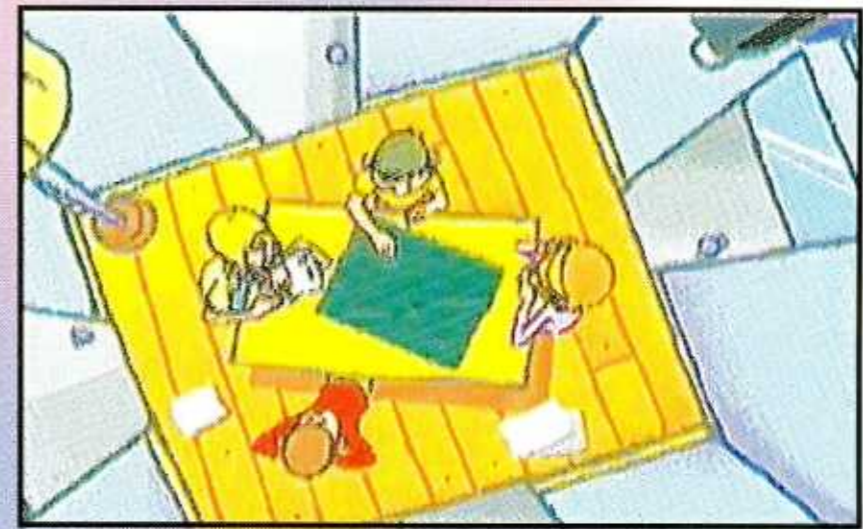
**D**ie Lesertips für diesen Monat hat uns freundlicherweise Wilhelm Feldschmied eingeschickt: die kompletten Tips zu Three Dirty Dwarves in der normalen Schwierigkeitsstufe. Danke an Wilhelm! Ich bin sicher, daß diese Tips vielen Lesern weiterhelfen werden!

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



## Stage 1 Streets of Bronx

In dieser Stage geht es geradlinig voran. Die größte Gefahr sind die elektrischen Drähte. Sollten hier welche herunterhängen und aufblitzen, dann ziehst du dich besser in die Kanalisation zurück und suchst nach dem Hauptgenerator. Schalte über dieses Ding die Elektrizität in den Kabeln ab. Nach diesem Level bekommst du ein paar Animationen spendiert, und es geht im nächsten Level weiter..



## Stage 2 Pit Bully

In dieser Stage kämpfst du gegen ein Monster, das an sich Hunde wie Ketten trägt. Achte also auf diese Tierchen. Wenn ein Hund nach dir geworfen wird, dann schleudere ihn, bevor er den Boden berührt, auf das Monster zurück. Außerdem kannst du nach so einer Attacke auch eine deiner eigenen Waffen nach ihm werfen.

Diese Stage ist schon schwieriger. An einigen Stellen gibt es drei große Bälle, die vor- und zurückschwingen. Hier ist genaues Timing angesagt. Im Hintergrund befinden sich dann noch Monster, die Steinbälle werfen. Wirf mit irgendetwas nach ihnen, um sie zu vernichten. Dann mußt du mit zwei Riesenratten kämpfen. Sie benötigen ca. 3 Schläge, eine Bowlingkugel reicht allerdings auch aus. Etwa auf halbem Weg triffst du eine liebeskranke Orcfrau. Am leichtesten wirst du sie los, wenn du einen Orc in ihre Arme schleuderst. Beide verlieben sich ineinander, und du kannst sie mit einem Schlag vernichten. Falls du nicht weißt, wie du einen Orc aufnimmst, dann drücke B und bewege dich nach vorne und nach oben. Dann noch einmal B zum Werfen. Am Ende des Levels geht es gegen einen Helikopter. Hast du die Totenköpfe, dann benutze einen „Morph-Dwarf“ (Z-Knopf) – er zerstört den Helikopter recht schnell.

## Stage 4 Gymhouse



## Stage 3 Hills of Bronx

Dies ist nun der erste Ein-Spieler-Level des Spieles. Hast du mehr als einen Spieler, so muß der erste Spieler diesen Level lösen. Doch das ist recht einfach: nur dem springenden Haus ausweichen und es, wenn es am Boden ist, erwischen.

## Stage 5 Bronx by Day

Diese Stage beginnt in einer Art Park. Wenn du die Geräte zerstörst, mit denen die Kinder herumfahren, dann kannst du mit den Federn die „Power“-Skulls erreichen. Achte aber auf die Bösewichter mit den Schutzschildern – sie sind sehr gefährlich. Du mußt sie erst von vorne und dann von hinten erwischen, um sie vernichten zu können. Die Boxer sind am schwierigsten. Du mußt sie mit Sprungattacken angreifen und zusätzlich ihren Schlägen ausweichen.

Und noch ein Ein-Spieler-Level. Auch dieser ist recht leicht. Einfach auf der Matratze springen und den Orc oben erwischen. Ist er erledigt, so hast du den Level beendet.

## Stage 6 Bouncing Bed

## Stage 7 Garbage Hills

Immer, wenn du hier einen Orc siehst, mußt du auf ihn schießen, um ihn zu erledigen. Danach sammelst du die Zwiebeln ein, die er zurückgelassen hat. Manchmal mußt du dich auch mit einer Maschine anlegen, die du ebenfalls nur beschießen mußt, um sie zu vernichten. Zudem kommst du dann auch zu einer etwas größeren Version dieser Maschine, die du dann ebenfalls nur permanent angreifen mußt, um sie loszuwerden. Doch achte auf die Trümmer, die von oben herabfallen.



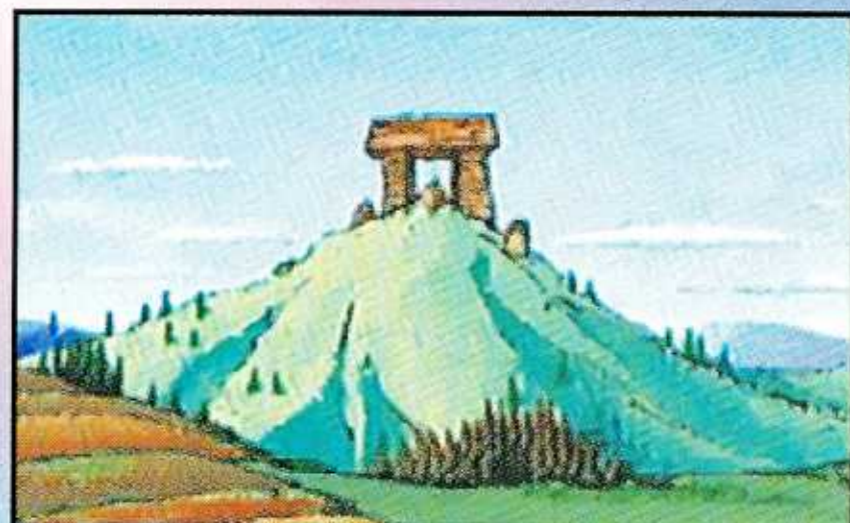
## Stage 8 The Stadium

Ein weiterer Ein-Spieler-Level steht an. Hier mußt du nun 3 „Runs“ erzielen (d.h. jeder Dwarf muß mindestens einen Run machen). Mit B kannst du die Bälle auf die Orcs und den Diamanten schlagen. Mit C kannst du einen Dwarf zum nächsten Mal schicken.



## Stage 9 House of Fire

Wieder ein Ein-Spieler-Level mit Spaßgarantie. Du mußt hier die große Kugel in alle neun Fenster und dann in das Fundament des Gebäudes schleudern. Ist das Gebäude kaputt, so mußt du deine Waffen gegen den Drachen richten. Wirfst du auf das rechte Stück des Drachens, so geht er nach links und umgekehrt. Ist er dann weit genug links oder rechts, so mußt du nur den Hydranten vor ihm treffen, um ihn abzukühlen und den Level zu beenden.



Okay, noch ein Ein-Spieler-Level. Manövriere einfach sicher durch den Kurs und schieße auf alles, was dir in den Weg kommt. Versuche, möglichst viele von den „Power Skulls“ zu erwischen. Und denke daran, über die Löcher in der Strecke zu springen.

## Stage 10 Trolley Ride

## Stage 11 Man of a Thousand Swords

Hier mußt du nun andauernd Objekte auf das Monster im Hintergrund werfen. Wenn es dann ein Schwert nach oben wirft, gehst du in Deckung, da es schon bald herunterkommen wird. Manchmal kreist das Schwert auch andauernd über den Bildschirm. Entweder weichst du dann andauernd aus oder du wirfst etwas danach, wenn es im Hintergrund ist. Wenn es hinten niedrig ist, dann springe vorne darüber. Wenn es hinten hoch schwebt, dann stehst du vorne still am Platz.

Nun kommt einer der schwereren Levels. Sobald dich ein Licht anleuchtet, solltest du kontinuierlich springen, um den Geschossen auszuweichen. Immer, wenn ein Laster im Hintergrund ist, schießt du auf ihn und weichst seinen Schüssen aus. Schießt du nicht, so schleudert er Granaten nach dir. Schieße dreimal darauf, um ihn zu vernichten. Immer, wenn du die Mop-Ladies triffst, nimmst du den Baseball-Dwarf und schleuderst dauernd Bälle nach ihnen. Springe hoch, wenn sie zu nahe kommen. Immer, wenn du einen „Nerd“ siehst, dann ignorierst du ihn einfach und gehst weiter bis zu einem Polizisten an einem Stand. Springe auf den Stand und zerstöre die Kiste dort. Dann läufst du hinter die Kiste und schlägst auf den Polizisten ein – hinter der Kiste kann er dich nicht erwischen. Sollte dir dieser Level zu schwer sein, dann setz dich ruhig mal kurz hin und höre dir die coole Hintergrundmusik an.

## Stage 12 Riker's Island



Nun kommt der letzte Ein-Spieler-Level im Spiel. Wenn du die Fahrzeuge triffst, dann erscheint auf ihnen ein Totenkopf. Wenn du zum ersten Mal einen WST-Laster siehst, dann schlage einmal zu. Dadurch öffnet sich bei den anderen WST-Lastern ein Loch. Immer, wenn du nun einen WST-Laster siehst, springst du in das Loch hinein. Sind dann alle drei Dwarves in einem Laster, so bekommst du eine Animation präsentiert, und es geht weiter in den nächsten Level.

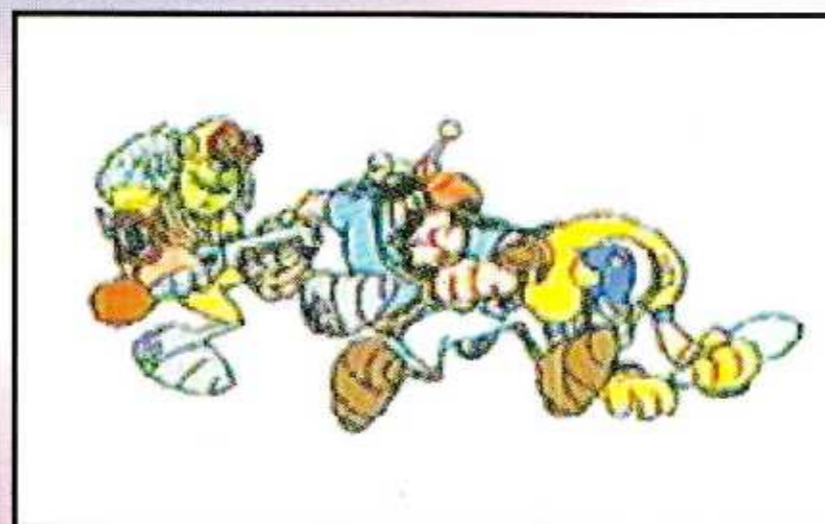
## Stage 13 Taconic Parkway

Dieser Stage ist weitaus schwieriger als „Riker's Island“. Immer, wenn du einen springenden Roboter siehst, greifst du ihn mit Sprungattacken an. Immer, wenn du einen „Boot“-Roboter siehst, schlägst du auf ihn und weichst dann dem umherschwingenden Stiefel aus. An manchen Stellen triffst du auf genetisch gealterte, axtschwingende Babys. Triff sie einfach einmal, und sie gehen wieder dorthin, wo sie hergekommen sind. Dann geht es noch gegen ein Eier-Monster und eine M-60- Kettensäge. Das Eier-Monster kannst du mit drei Treffern besiegen (wenn es am Boden steht). Wenn du es einmal erwischst hast, dann ziehe dich zurück, da es auch auf dich schießt. Bei der M-60 mußt du davorstehen und etwas nach ihr werfen. Dabei natürlich den Geschossen ausweichen. Am Ende des Levels gibt es noch eine Großversion der Mutanten-Babys. Auch hier wirken nur Sprungattacken. Bleibe dazu auch nicht länger an einer Stelle, sonst gießt das Baby Säure aus seiner Flasche herab. Trittst du auf die Säure, so bleibst du dort hängen, bis dich ein anderer Dwarf heraushaut.

## Stage 14 Laser Research

## Stage 15 Barney's Machines

Dies ist der letzte Level des Spieles. Barney greift dich in vier verschiedenen Roboter-Formen an. In der ersten Form weichst du ihn beim Rennen oder Laufen aus und schlägst dauernd auf ihn ein. In der zweiten Form ist er ein Panzer. Bleibe von ihm weg, und er wird einen Laser über das ganze Gebiet feuern. Dann mußt du ihn erwischen und wieder wegrennen. Dies wiederholst du mehrmals. In der dritten Form läuft er als silberner Roboter umher. Weiche hier den Raketen und Bomben aus und schlage dauernd auf ihn ein. In der letzten Form schwebt er durch den Raum und läßt Bomben ab. Paß auf, wenn sie explodieren. Dann einfach nur mit Sprungattacken angreifen, und du hast ihn bald erledigt. Nun nur noch zurücklehnen und die originelle Endsequenz genießen.





# game buster



**W**enn ihr unbedingt einen Cheat für euer Lieblingsspiel braucht – hier wieder die allmonatlichen Game Busters.

## DRAGON FORCE (JAP)

Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

Unendlich Leben 160778D8 0032  
Unendlich Zeit 1607A19A 0A82  
Keine Feindtruppen 16076986 0000  
1607A142 0000

## EARTHWORM JIM 2 (EUROPE)

Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

Unendlich Leben (die meisten Levels)  
3601FF07 0009  
360E2EB1 0009  
360E2EB3 0009

Unendlich Gesundheit (Anything but Tangerines)  
360E35BB 0064

Unendlich Munition für Hauptwaffe (Anything but Tangerines)  
160D924A 270F

Unendlich Mega Plasma Munition (Anything but Tangerines)  
160D925E 270F

Unendlich 3 Finger Gun Munition (Anything but Tangerines)  
160D924E 270F

Unendlich Barn Blaster Munition (Anything but Tangerines)  
160D9262 270F

Unendlich Homing Missile Munition (Anything but Tangerines)  
160D925A 270F

Unendlich Bubble Gun Munition (Anything but Tangerines)  
160D9252 270F

Unendlich Gesundheit (Lorenzo's Soil)  
360C8E53 0064

Unendlich Zeit (Lorenzo's Soil)  
360BECFB 005B

Unendlich Gesundheit (Puppy Love Part 1)  
3607665F 0064

Unendlich Gesundheit (The Villi People)  
360EB3D7 0064

Unendlich Munition für Hauptwaffe (The Villi People)  
160E1086 270F

Unendlich Gesundheit (The Flyin' King)  
360EBD67 0064

Unendlich Gesundheit (Puppy Love Part 2)  
36076527 0064

Unendlich Gesundheit (Udderly Abducted)  
360C42DB 0064

Unendlich Munition für Hauptwaffe (Udderly Abducted)  
160BA1AA 270F

Unendlich Mega Plasma Munition (Udderly Abducted)  
160BA1BE 270F

Unendlich 3 Finger Gun Munition (Udderly Abducted)  
160BA1AE 270F

Unendlich Barn Blaster Munition (Udderly Abducted)  
160BA1C2 270F

Unendlich Homing Missile Munition (Udderly Abducted)  
160BA1BA 270F

Unendlich Bubble Gun Munition (Udderly Abducted)  
160BA1B2 270F

Unendlich Gesundheit (Inflated Head)  
360A67DB 0064

Unendlich Munition für Hauptwaffe (Inflated Head)  
1609C6AA 270F

Unendlich Gesundheit (ISO 9000)  
360C72F7 0064

Unendlich Munition für Hauptwaffe (ISO 9000)  
160BD1B6 270F

Unendlich Gesundheit (Puppy Love Part 3)  
3607656F 0064

Unendlich Gesundheit (Level Ate)  
360C3833 0064

Unendlich Munition für Hauptwaffe (Level Ate)  
160B9702 270F

Unendlich Mega Plasma Munition (Level Ate)  
160B9716 270F

Unendlich 3 Finger Gun Munition (Level Ate)  
160B9706 270F

Unendlich Barn Blaster Munition (Level Ate)  
160B971A 270F

Unendlich Homing Missile Munition (Level Ate)  
160B9712 270F

Unendlich Bubble Gun Munition (Level Ate)  
160B970A 270F

Unendlich Gesundheit (Udderly Abducted)  
360C42DB 0064

Unendlich Munition für Hauptwaffe (Udderly Abducted)  
160BA1AA 270F

Unendlich Mega Plasma Munition (Udderly Abducted)  
160BA1BE 270F

Unendlich 3 Finger Gun Munition (Udderly Abducted)  
160BA1AE 270F

Unendlich Barn Blaster Munition (Udderly Abducted)  
160BA1C2 270F

Unendlich Homing Missile Munition (Udderly Abducted)  
160BA1BA 270F

Unendlich Bubble Gun Munition (Udderly Abducted)  
160BA1B2 270F

Unendlich Gesundheit (Inflated Head)  
360A67DB 0064

Unendlich Munition für Hauptwaffe (Inflated Head)  
1609C6AA 270F

Unendlich Gesundheit (ISO 9000)  
360C72F7 0064

Unendlich Main Gun Munition (ISO 9000)  
160BD1B6 270F

Unendlich Gesundheit (Puppy Love Part 3)  
3607656F 0064

Unendlich Gesundheit (Level Ate)  
360C3833 0064

Unendlich Munition für Hauptwaffe (Level Ate)  
160B9702 270F

Unendlich Mega Plasma Munition (Level Ate)  
160B9716 270F

Unendlich 3 Finger Gun Munition (Level Ate)  
160B9706 270F

Unendlich Barn Blaster Munition (Level Ate)  
160B971A 270F

Unendlich Homing Missile Munition (Level Ate)  
160B9712 270F

Unendlich Bubble Gun Munition (Level Ate)  
160B970A 270F

Unendlich Gesundheit (See Jim Run)  
360C5C9B 0064

Unendlich Munition für Hauptwaffe (See Jim Run)  
160BBB6A 270F

Unendlich Mega Plasma Munition (See Jim Run)  
160BBB7E 270F

Unendlich 3 Finger Gun Munition (See Jim Run)  
160BBB6E 270F

Unendlich Barn Blaster Munition (See Jim Run)  
160BBB82 270F

Unendlich Homing Missile Munition (See Jim Run)  
160BBB7A 270F

Unendlich Bubble Gun Munition (See Jim Run)  
160BBB72 270F

Unendlich Leben (Puppy Love Levels)  
3601FF07 0009  
36075F81 0009  
36075F83 0009

## EXHUMED (EUROPE)

Master Code F6000924 C305  
B6002800 0000

Unendlich Gesundheit 16085286 00C8  
Alle Waffen 1608527A FF00  
Alle Schlüssel 1604988E 000F  
Zusätzliche Waffenkraft 1604989A 0211  
Unendlich M60 16085296 00F0  
Unendlich Pistole 16085292 00F0  
Unendlich Anum Bomben 1608529A 00F0  
Unendlich Flammenwerfer 1608529E 00F0  
Unendlich Cobra Staff 160852A2 00F0  
Unendlich Ring of Ra 160852A6 00F0  
Unendlich Manacle 160852AA 00F0



## MARVEL SUPER HEROS

Master Code F6000924 FFFF

Unendlich Energie Spieler 1 1609491C 0090  
Keine Energie Spieler 1 1609491C 0000  
Unendlich Energie Spieler 2 160A636C 0090  
Keine Energie Spieler 2 160A636C 0000  
Unendlich Zeit 16096118 9916  
Master Code F6000914 C305

# RESIDENT EVIL

**W**enn du als Jill Resident Evil spielst, gelangst du in ein Geisterhaus voller geheimnisvoller Rätsel und Zombies, die dich zum Frühstück verspeisen wollen. Hinter jeder verschlossenen Tür lauern Geheimnisse, die schlimmer sind als der fürchterlichste Alptraum. Wenn du hier lebendig rauskommen willst, brauchst du mehr als einen scharfen Verstand und gute Reflexe – deshalb hier eine zweiteilige Anleitung, wie Du das beste Adventure gewinnen kannst, das es je für den Saturn gab.

## KOMPLETTLÖSUNG FÜR JILL VALENTINE



JILLS ID-KARTE

Jeder Raum ist auf der Karte mit einer Nummer versehen. Um dir die besten Wege durch das Haus zu zeigen, nennen wir zuerst den Raum mit seiner Nummer und dann den Weg dorthin in der numerischen Reihenfolge.

### Stage 1

Das Spiel beginnt in der Vorhalle, in der dein Charakter Jill einen Schuß hört. Du kannst sie erst steuern, wenn sie im ersten Stock mit Barry im Speisesaal erscheint. Zuerst rennst du zu der Blutlache beim Kamin.



### Stage 2

TEERRAUM – begib dich in Bereich 10  
Hier triffst du deinen ersten Zombie im Spiel. Wenn er damit aufhört, Kenneth zu verspeisen, wendet er sich dir zu. Mache ein paar Schritte zurück und schieße auf ihn, bis er zu Boden geht. Begib dich nun zu Kenneths Leiche, bei der du zwei Clips für deine Gun findest.



### Stage 3

SPEISESAAL – begib dich in Bereich 12  
Wenn du in den Speisesaal zurückrennst, folgt eine Zwischensequenz, und Barry erschießt den Zombie, von dem du glaubst, daß du ihn gerade mit drei Treffern in den Kopf erledigt hast. Nach der Cut-Scene holst du dir das Emblem, das sich über dem Kaminsims befindet.



### Stage 4

HALLE – begib dich in Bereich 13  
Wenn du in die Vorhalle zurückkehrst, stellst du fest, daß Wesker verschwunden ist. Nach einem kurzen Gespräch gibt dir Barry den Dietrich und nennt dich den „Meister des Aufschließens“. Nun brauchst du keine Schlüssel mehr, um Schreibtische und einige Türen im Spiel zu öffnen. Glücklicherweise erscheint der Dietrich nicht in deinem Inventar



### Stage 5

TERASSEN-DURCHGANG – begib dich in Bereich 51 (über 12, 13, die Treppe hoch zur rechten, nördlichen Tür)  
Schau dir den Fleck an der Wand an und marschiere zu der Tür am Ende der Halle. Dies ist kein gutes Zeichen!



### Stage 6

TERASSE – begib dich in Bereich 52 (durch die nördliche Tür)  
Es ist möglich, daß Barry hier auf dich wartet, aber das ist nicht immer so. Gehe zu dem Leichnam eines weiteren Mitglieds deines SWAT-Teams (Forrest), aber untersuche ihn nicht. Falls du es doch tust, erregst du die Aufmerksamkeit der Krähen, die dich dann attackieren. Statt dessen hebst du die Bazooka auf und marschierst ruhig hinaus. Ich würde dir nicht empfehlen, die Krähen mit der Bazooka zu töten, denn du brauchst sie später noch.



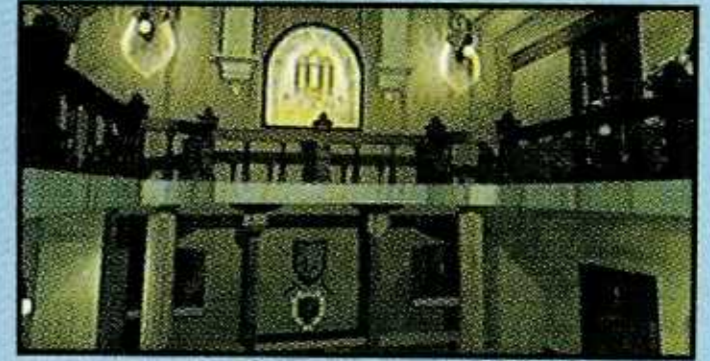
**Stage 7**

2. STOCK SPEISESAAL – begib dich in Bereich 40 (über 41, nordwestliche Tür)  
Töte den ersten Zombie links von der Statue und schiebe dann die Statue Richtung Norden. Wenn du das Loch im Geländer erreichst, schiebst du die Statue hinein. Wenn der zweite Zombie hinter dir her ist, rennst du um das Geländer herum und zur Tür hinaus. Gehe wieder hiein, und der Zombie ist wieder außer Reichweite. Spare Munition, indem du einfach um ihn herum auf die linke Seite der Halle rennst, statt ihn zu töten.



**Stage 8**

2. STOCK LINKE TREPPE – begib dich in Bereich 35 (die Treppe hinunter)  
Töte die Zombies und renne schnurstracks die Treppe hinunter. Bereite dich darauf vor, entweder den Zombie bei der Stange zu erledigen oder zur nächstgelegenen Tür zu rennen, bevor er dich erreichen kann.



**Stage 9**

1. STOCK LINKE TREPPE – begib dich in Bereich 1. Laufe zur Tür – die beiden Zombies sind sehr langsam, man kann ihnen also leicht entweichen.



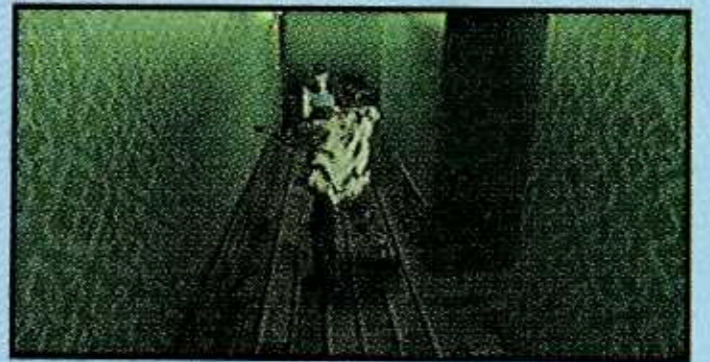
**Stage 10**

SPEICHER-RAUM – 3  
In diesem Raum findest du eine Schreibmaschine und eine Item-Schachtel. Begib dich zum Bett und durchsuche es – du entdeckst ein Farbband. Gehe damit zur Item-Schachtel und lasse dein Kampfmesser, das Farbband und das Erste Hilfe-Spray hineinfallen. Nimm die beiden Clips aus der Schachtel, bevor du den Raum verläßt, und speichere deinen Spielstand ab.



**Stage 11**

1. STOCK LINKS – begib dich in Bereich 1  
Gehe herum, auf die linke Seite der Stange und stelle dich davor (so daß Jill dir den Rücken zukehrt). Erschieße den Zombie hier und anschließend den anderen hinter der Ecke.



**Stage 12**

F DURCHGANG – begib dich in Bereich 2 (über die nordöstliche Tür)  
Töte hier den Zombie neben der Tür, gehe nach Süden und erledige den anderen in dem kleinen Durchgang.



**Stage 13**

ANGESTELLTEN-ZIMMER – begib dich in den Bereich 8 (über die südwestliche Tür)  
Breche das Schloß an dieser Tür auf und durchsuche das Bett nach einem Clip. Dann gehst du zum Schreibtisch und schaust dir das Buch an (achte auf die seltsamen Geräusche aus dem Kleiderschrank). Ein Zombie stürzt aus dem Schrank hervor – renne um das Bett und erledige ihn. Aus dem Kleiderschrank holst du dir die Granaten. Lese das Tagebuch und lege es ab.

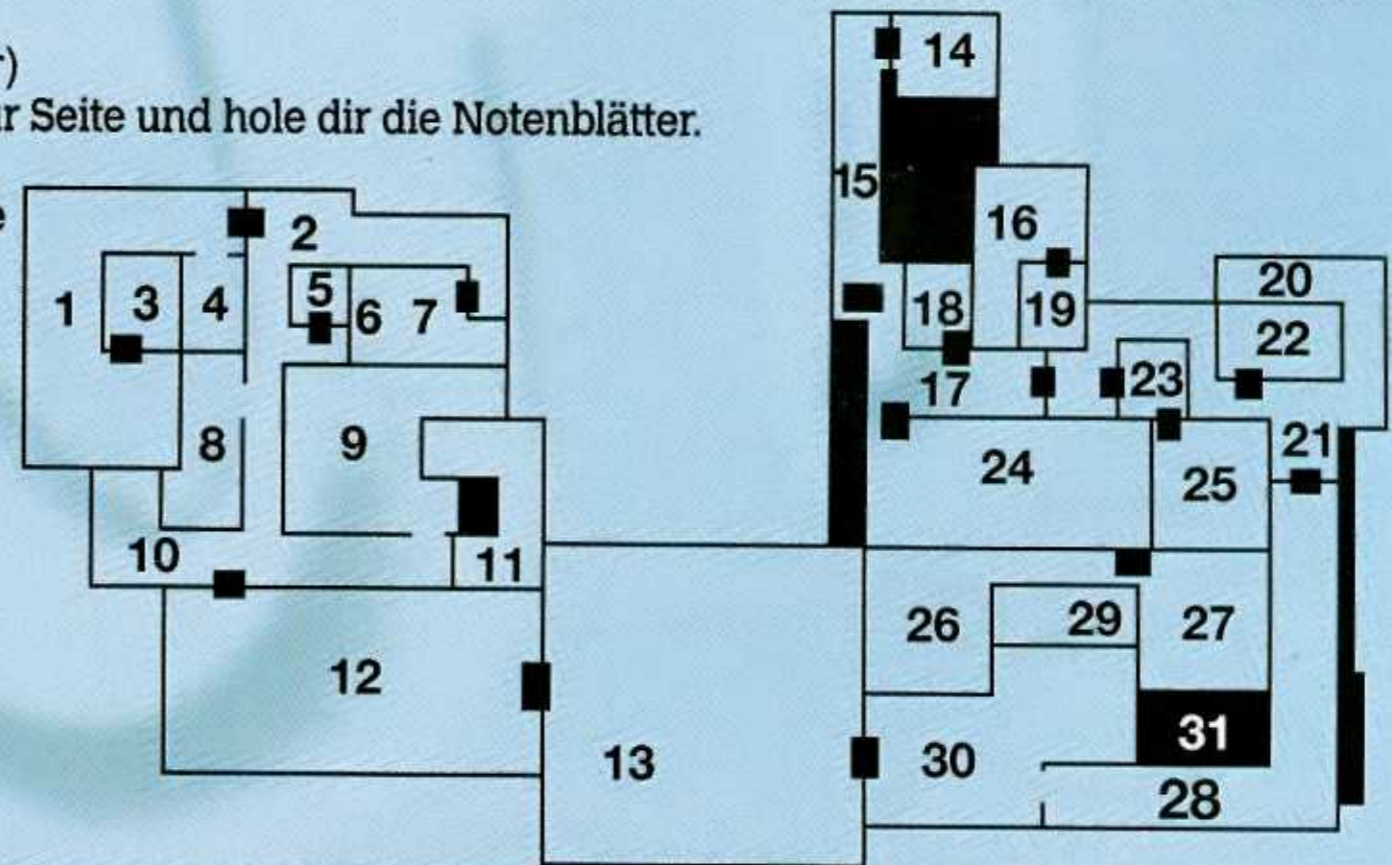


**Stage 14**

F DURCHGANG – begib dich in Bereich 2 (zur Tür hinaus)  
Laufe hinunter zum südlichen Ende des Korridors und schließe die südliche Tür auf. Dahinter befindet sich der Teeraum. Nun hast du eine praktische Abkürzung in den Speicher-Raum und in das Tigerzimmer.

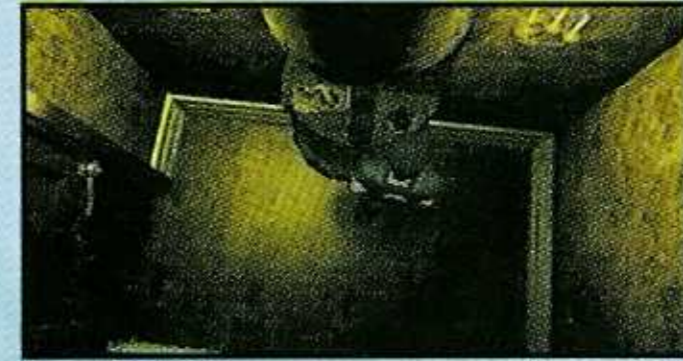
**Stage 15**

BAR – begib dich in Bereich 9 (durch die nordöstliche Tür)  
Schiebe die Regale hinter dem Klavier und links davon zur Seite und hole dir die Notenblätter. Benutze sie mit dem Klavier. Nun spielt die erstaunlich begabte Jill Beethovens Mondscheinsonate. Wenn sich die Wandverschalung neben dem Klavier öffnet, läufst du hindurch in einen Geheimraum. Nimm das Gold-Emblem von der Beethoven-Büste und ersetze es durch das Emblem, das du vorher vom Kamin genommen hast.



**Stage 16**
**1. STOCK SPEISESAAL** – begib dich in Bereich 12

Benutze das Gold-Emblem über dem Kamin. Dann nimmst du den Hausschlüssel neben der Standuhr von der Wand und überprüfst, ob es sich dabei um einen Schild-Schlüssel handelt. Erinnerst du dich an die Statue, die du zerschlagen hast? Nun mußt du dir aus dem Haufen der Überreste das blaue Juwel holen.


**Stage 17**
**TIGERZIMMER** – begib dich in Bereich 5 über 10 (nördliche Tür, mittlerer Korridor) Benutze das blaue Juwel an der Tigerstatue, und ein Wind-Wappen kommt zum Vorschein. Nimm es mit.

**Stage 18**
**GALERIE** – begib dich in Bereich 30 – über 10, 12, 13 (südöstliche Tür)

Kehre zur Galerie zurück und schiebe die Leiter hinüber zur Statue. In der Schale, die die Statue hält, erkennst du eine Schriftrolle. Klettere die Leiter hoch und hole dir die Karte vom ersten Stockwerk. Gehe hinüber zu den roten Vorhängen und schiebe die Regale links zur Seite. Betrete den Geheimgang. Dort liegt ein Zombie herum – verschwende keine Munition, sondern verpasse ihm einfach einen Tritt gegen den Kopf, indem du den B-Button drückst. Durchsuche die Bücherregale nach einem Farbband.


**Stage 19**
**HALLE** – begib dich in Bereich 13 (durch die westliche Tür) Gehe zu der Schreibmaschine neben der Treppe und hol dir das Farbband.

**Stage 20**
**SPEICHER-RAUM** – begib dich in Bereich 3 – über 12, 10, 2, 1 (südliche Tür) Lege dein Farbband ab. Es empfiehlt sich, hier abzuspeichern, denn du stehst kurz vor einer recht „pelzigen“ Begegnung!

**Stage 21**
**L DURCHGANG** – begib dich in Bereich 28 (durch die östliche Tür) Du kannst nicht vorsichtig genug sein bei der Begegnung mit den beiden Höllenhunden, die dir einen riesigen Schreck einjagen, wenn sie durchs Fenster springen und die arme Jill attackieren. Diese teuflischen Hunde sind übrigens unter dem Namen Cerberus bekannt, und später im Spiel trifft man noch mehr davon. Wenn du auf Zeit spielst, solltest du an den Hunden vorbei zur gegenüberliegenden Tür rennen.


Wenn du ein Anfänger bist, rennst du durch die Halle, bis du zur anderen Tür kommst. Gehe hinaus und dann wieder herein. Die Hunde laufen nun herum und greifen dich zunächst nicht an. Am nördlichen Ende der Halle schiebst du das mittlere Regal zur Seite und nimmst den Clip.

**Stage 22**
**DURCHGANG** – begib dich in Bereich 21 (durch die nördliche Tür) Iß die grünen Kräuter in der Ecke, falls du sie brauchst. Ansonsten läßt du es bleiben.

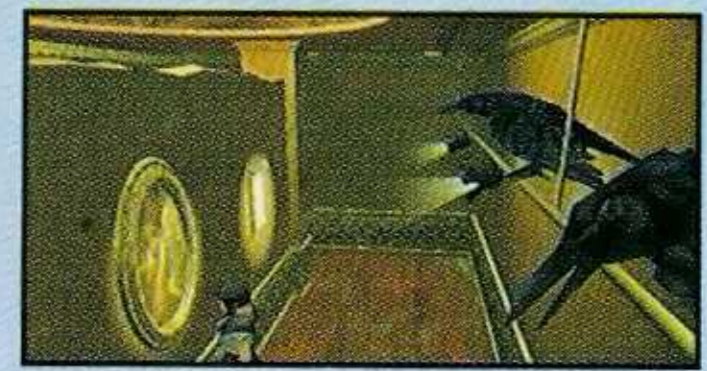
**Stage 23**
**HINTERER DURCHGANG** – begib dich in Bereich 17 (durch die westliche Tür)

Töte die beiden Zombies in diesem Gang und schließe dann die nordöstliche Tür auf, die den Weg zur rechten Treppe in den 2. Stock freigibt. Gehe jedoch noch nicht hindurch.



**Stage 24**

GROSSE GALERIE – begib dich in Bereich 24 (durch die südliche Tür)  
 Ignoriere die Krähen, die dich beobachten. Drücke die Schalter unter den Gemälden in der folgenden Reihenfolge: „Neugeborenes“, „Kind“, „Lebhafter Junge“, „Junger Mann“, „Müder Mann mittleren Alters“, „Tapfer dreinblickender, alter Mann“ und schließlich „Gib mit den Frieden des Todes, und ich gebe dir Lebensfreude“. Achte darauf, nicht denselben Schalter zweimal zu drücken, sonst wirst du von einer verärgerten Meute von Kunstliebhabern verfolgt. Wenn du fertig bist, fällt das letzte Gemälde herunter und gibt das Sternen-Wappen frei, das du mitnehmen solltest.



**Stage 25**

UBERDACHER DURCHGANG – begib dich in Bereich 15 – über 17 (nordwestliche Tür)  
 Hier wartet ein weiterer Höllenhund auf dich. Er ignoriert dich weitgehend, wenn du rechts an ihm vorbeirennst. Falls er dich verfolgt, hilfst du dir entweder mit der Bazooka oder rennst zur Ecke und öffnest schnell die Wappen-Verkleidung – hier solltest du das Stern- und das Wind-Wappen benutzen. Besser ist es, sich die Bazooka-Munition für größere und häßlichere Gegner aufzuheben, denn später wird sowieso ein Jäger die Stelle von Cerberus einnehmen.



**Stage 26**

1.STOCK RECHTE TREPPE – begib dich in Bereich 16 – über 17 (nordöstliche Tür)  
 Töte den Zombie. Hebe die grünen Kräuter vor der Tür auf und benutze sie oder trage sie mit dir herum, um sie in der Item-Box abzulegen.



**Stage 27**

RAUM UNTER DER TREPPE – 19 (über die südöstliche Tür)  
 Hebe den Sack mit den Chemikalien vom Boden auf. Lege gegebenenfalls die Kräuter und die verbleibenden Farbbänder ab. Außerdem kannst du hier deinen Spielstand abspeichern.



**Stage 28**

2.STOCK RECHTE TREPPE – begib dich in Bereich 43 (die Treppe hoch)  
 Links und rechts von dir warten Zombies. Erschieße den linken. Wenn er zu Boden fällt, rennst du hinter ihn, schießt ihn in den Rücken und erledigst ihn, wenn er aufstehen will. Warte auf den nächsten Zombie und wiederhole den ganzen Vorgang.



**Stage 29**

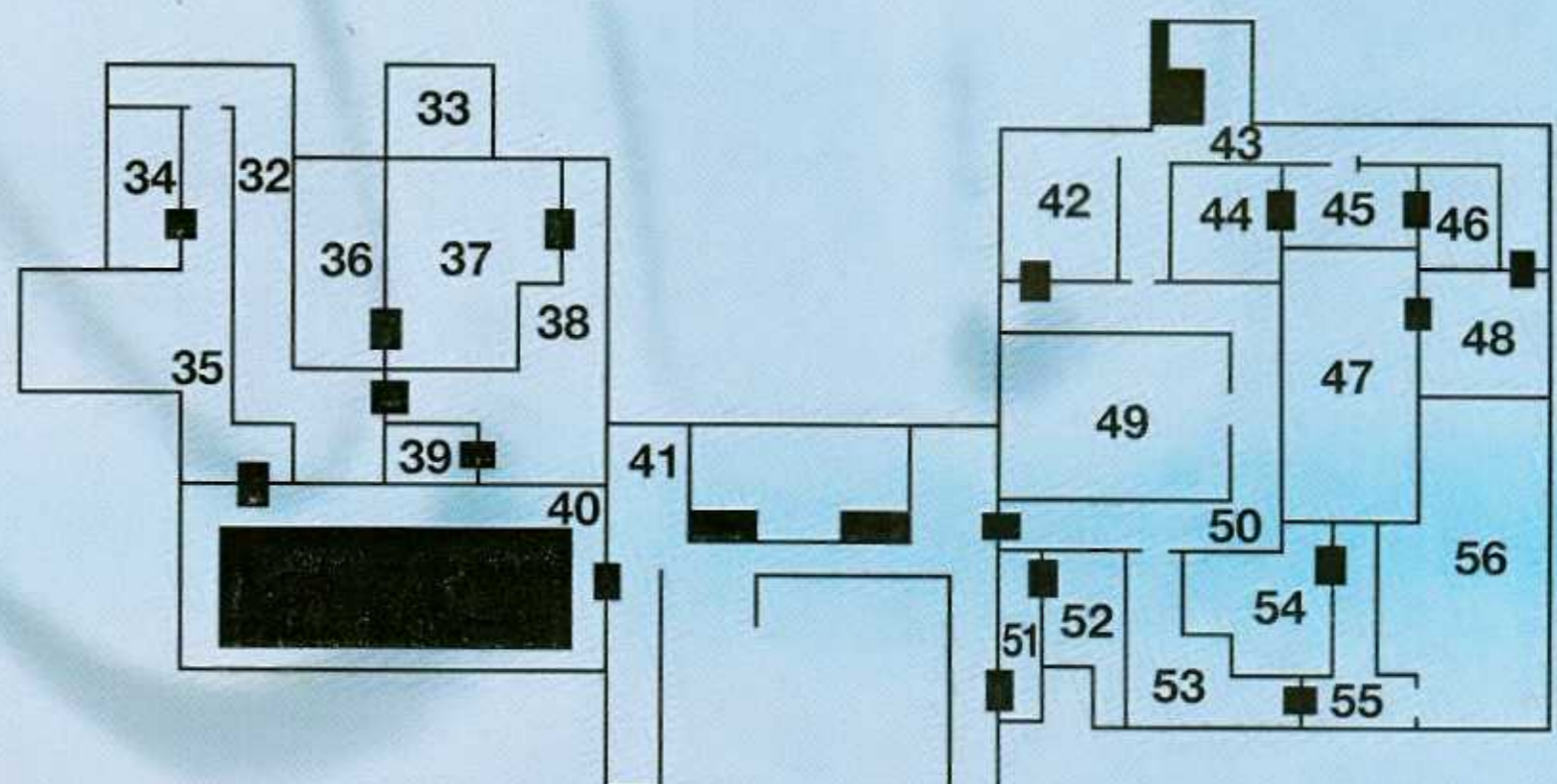
C DURCHGANG – begib dich in Bereich 50 (durch die südliche Tür)  
 Zwei weitere Zombies. Das wird langsam etwas eintönig! Erledige sie beide und gehe weiter zum anderen Ende der Halle.



**Stage 30**

GEWÄCHSHAUS – begib dich in Bereich 7 (über die südwestliche Tür 41, 40, 35, 1, 2, nordöstliche Tür)

Leere den Sack mit den Chemikalien in die Pumpe neben der Tür. Die fleischfressende Pflanze (die versuchte, Jill zu töten, als sie in ihre Nähe kam) schlägt nun um sich und stirbt. Begib dich in den Bereich hinter der toten Pflanze zu dem Brunnen und hole dir den Hausschlüssel aus dem Loch in der Wand. Wenn du ihn näher untersuchst, entpuppt er sich als Armour-Schlüssel. Wenn du Platz genug hast, hebst du ein rotes und ein grünes Kraut auf. Hast du dann immer noch Platz, kombinierst du sie und hebst ein weiteres rotes Kraut auf. Falls du dann immer noch genug Platz hast, kombinierst du auch das nächste rote und grüne Kraut und holst dir ein weiteres grünes.



**Stage 31**

**SPEICHER-RAUM** - begib dich in Bereich 3 - über 2, 1  
Lade im Speicher-Raum alle Kräuter ab und sichere deinen Spielstand, wenn du es für nötig hältst.


**Stage 32**

**LEERER RAUM** - begib dich in Bereich 4 - über 1 (nordöstliches Ende der Halle, südliche Tür)  
Der Armour-Schlüssel öffnet die Tür zu dem Raum mit dem kaputten Gewehr. Hol dir den Clip, nimm das Gewehr und schließe den Schreibtisch auf, um an die Granaten heranzukommen.


**Stage 33**

**ARMOUR-ZIMMER** - begib dich in Bereich 49 - über 1, 35, 40, 41, 50 (mittlere Tür)  
Schiebe die Statuen über die beiden Öffnungen im Boden und drücke den Schalter in der Mitte des Raums, damit ein Sonnen-Wappen zum Vorschein kommt. Nimm es an dich.


**Stage 34**

**ÜBERDACHTER DURCHGANG** - begib dich in Bereich 15 - über 43, 16, 17 (nordwestliche Tür)  
Plaziere das Sonnen-Wappen in dem Wappen-Paneel.


**Stage 35**

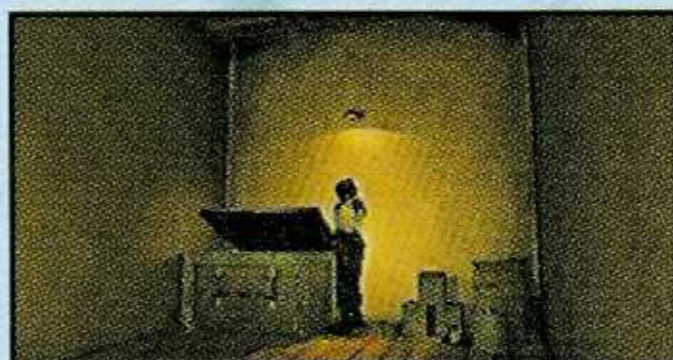
**WOHNZIMMER** - begib dich in Bereich 23 - über 17 (östliche Tür) **ERSTE TÜR** - 23 (südliche Tür)  
Nimm das Gewehr von der Wand und hänge statt dessen das kaputte Gewehr dort auf. Tust du es nicht, schaut Barry (für gewöhnlich) im Fallen-Raum vorbei und bewahrt dich davor, zu einem Pfannkuchen verarbeitet zu werden. Rüste dich mit dem Gewehr aus.


**Stage 36**

**BOILER** - begib dich in Bereich 20 - über 21 (östliche Tür)  
Normalerweise braucht man drei oder vier Granaten, um einen Cerberus zu erlegen (hier sind es zwei), je nachdem, wie nahe man dran ist. Benutze so viele grüne Kräuter wie nötig, um wieder gesund zu werden. Trage so viele wie möglich davon herum und hebe sie auf.


**Stage 37**

**ZIMMER UNTER DER TREPPE** - begib dich in Bereich 19 - über 21 (westliche Tür), 17 (nördliche Tür), 16 (östliche Tür)  
Lege alle Kräuter hier ab. Es empfiehlt sich, die Beretta und die Clips mitzunehmen, um für die Zeiten, in denen du wenig Granaten hast, gut gerüstet zu sein. Wenn du willst, kannst du deinen Spielstand hier abspeichern.


**Stage 38**

**UMKLEIDERAUM** - begib dich in Bereich 26 - über 17 (östliche Tür), 21 (südliche Tür), 28 (westliche Tür), 30 (westliche Tür), 13 (nordöstliche Tür)  
Auf dem Ankleidetisch liegt ein Clip. Gehe nahe an den Zombie heran und mache ihn mit deinem neuen Freund, dem Gewehr, bekannt. Dann öffnest du die Schublade im Schreibtisch und holst dir die Granaten.


**Stage 39**

**GARDEROBE** - begib dich in Bereich 27 (über die östliche Tür)  
Der Zombie, der hier auf dem Boden herumkriecht, kann ziemlich irritieren - erlöse ihn mit einem Tritt gegen den Kopf von seinen Qualen. Durchsuche die roten Vorhänge nach einem Farbband. Lege das Farbband in dem Zimmer unter der Treppe ab.



**Stage 40**

ZIMMER UNTER DER TREPPE – begib dich in Bereich 19 – über 13, 30, 28, 21 (westliche Tür), 17 (nordöstliche Tür), 16 (südöstliche Tür)

Dies ist deine Gelegenheit, einmal gründlich dein Inventory aufzuräumen. Schmeiße die Beretta und alle restlichen Clips hinaus, ebenso den Schild-Schlüssel und die Bazooka. Keine Angst, du brauchst sie nicht mehr, denn mit dem Gewehr wirst du mit den Zombies ebenfalls fertig.



**Stage 41**

SCHLAFZIMMER – begib dich in Bereich 44 – über 16 (die Treppe hoch), 45 (westliche Tür)

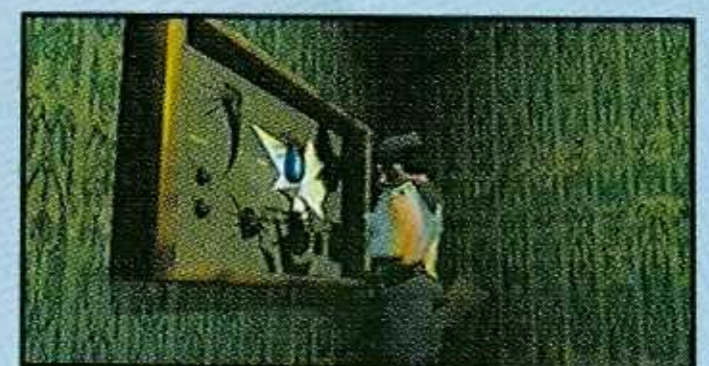
Renne die Treppe hoch in das Schlafzimmer. Nimm das Feuerzeug von dem Regal an der nördlichen Wand und hole dir die roten Kräuter, wenn du sie brauchst. Hinter dem Bett rechts liegt ein Clip, aber den brauchst du jetzt eigentlich nicht mehr.



**Stage 42**

2.STOCK ARBEITSZIMMER – begib dich in Bereich 46 – über 45 (östliche Tür) Betrete das Arbeitszimmer, in dem Barry vielleicht auf dich wartet. Er erklärt dir das Testament des Researchers. Lies es durch, denn es ist recht interessant – du stellst fest, daß jemand eine Seite herausgerissen hat.

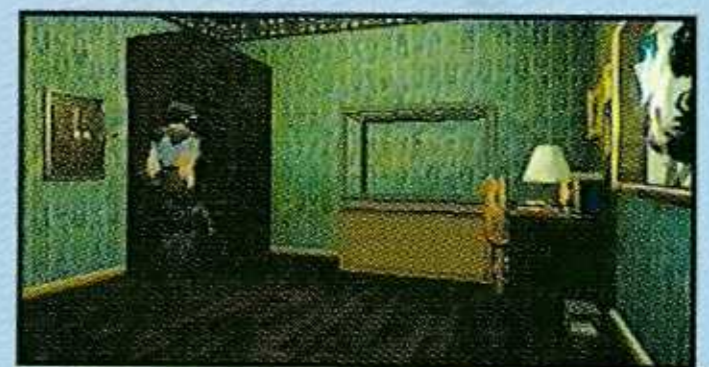
Begib dich zu dem zerschlagenen Bug-Display an der südlichen Wand und aktiviere es, um das Wasser aus dem Aquarium an der Ostwand ablaufen zu lassen. Schiebe das Aquarium gegen die südliche Wand, begib dich dann an die westliche Wand und schiebe die Garderobe zur östlichen. Nimm das explosive Zeug von der Wand, und wenn du noch genügend Platz hast, holst du die Farbbänder aus dem weißen Jackett neben der Tür. Wenn du die Farbbänder zwar willst, aber sie nicht mehr unterbringen kannst, gehst du zurück in den Raum unter der Treppe und tauscht dort Items aus, bis du Platz hast. Anschließend kannst du sie hier ablegen.



**Stage 43**

UNTERRICHTSRAUM – begib dich in Bereich 48 – über 45, 43 (südöstliche Tür)

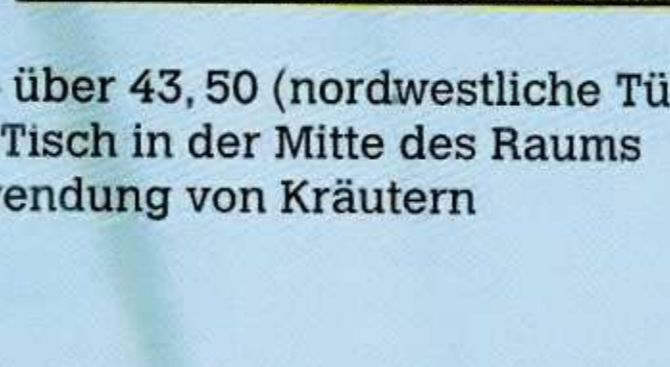
Hier befindet sich eine Karte des zweiten Stocks, aber du kannst sie nicht sehen. Benutze das Feuerzeug am Kamin. Das versteckte Bild brennt sich nun in das weiße Papier darüber ein. Nimm es mit und hol dir das grüne Kraut, wenn du willst.



**Stage 44**

KLEINE BIBLIOTHEK – begib dich in Bereich 42 – über 43, 50 (nordwestliche Tür)

In der kleinen Bibliothek liegt auf einem kleinen Tisch in der Mitte des Raums ein Botanik-Buch. Lies es, um mehr über die Anwendung von Kräutern herauszufinden.



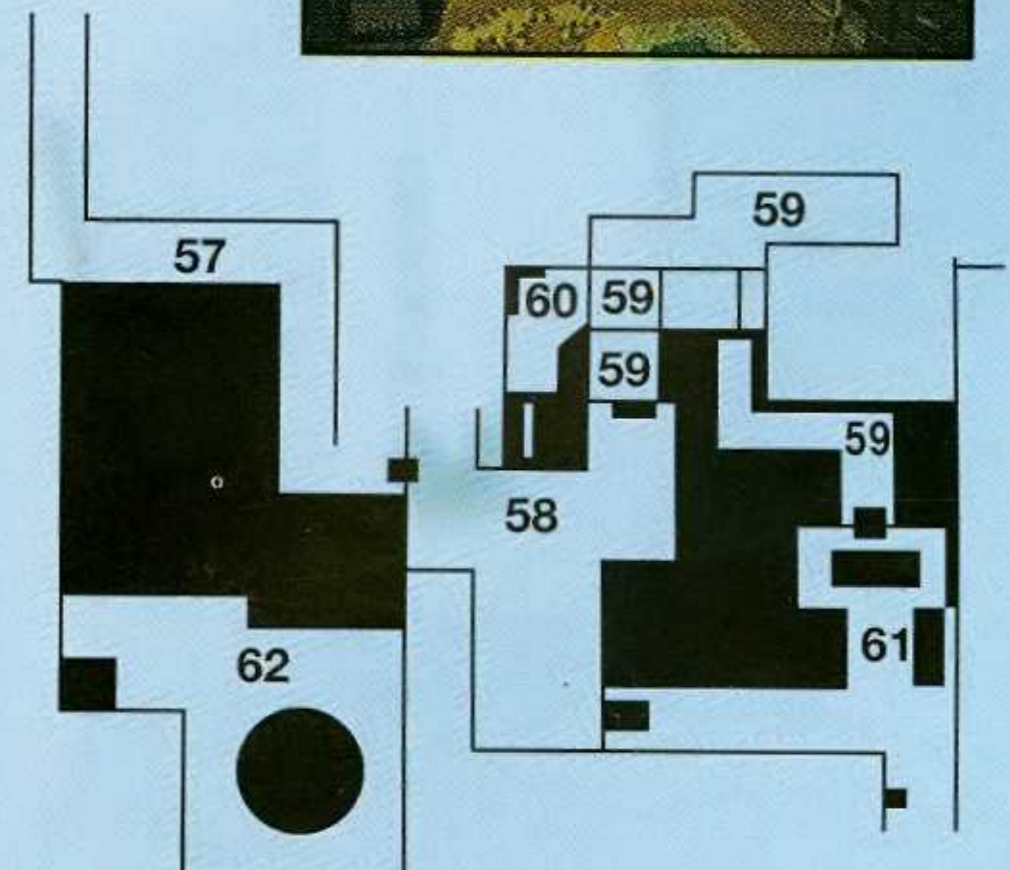
**Stage 45**

EINGANG ZUM DACHBODEN – begib dich in Bereich 55 (über die östliche Tür)

Jills STAR ALPHA-Team-Kollege Richard hat Probleme mit der Gigantor-Schlange auf der anderen Seite der Dachbodentür.



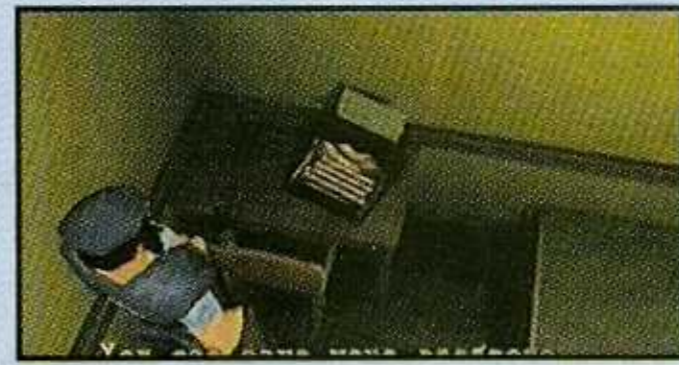
Richard sieht sehr mitgenommen aus und spuckt Blut, während du ihn nach den Vorkommnissen befragst. Du mußt ihm das Serum bringen, das sich im Speicherraum des Hauses befindet.



**Stage 46**

**SPEICHER-RAUM** – begib dich in Bereich 3 – über 50, 41, 40, 35 (Treppe runter, Tür neben der Treppe)

Jetzt hast du wieder Gelegenheit, dein Inventory auf Vordermann zu bringen. Greif dir das Serum vom Regal. Laß die Farbbänder, das rote Kraut und das explosive Zeug fallen. Nimm das Erste Hilfe-Spray oder die gemischten Kräuter, den Schild-Schlüssel und deine Bazooka. Nun ist es an der Zeit, zurückzugehen und Richard zu retten.


**Stage 47**

**SÄULEN-DURCHGANG** – begib dich in Bereich 53 – über 35, 40, 41, 50 (südliche Tür)

Jill versucht, Richard das Serum zu geben, aber er ist so schwer verletzt, daß jede Hilfe zu spät kommt. Bevor er stirbt, gibt Richard Jill sein Radio und ermahnt sie, vorsichtig zu sein. Dann erleidet er einen grausamen Tod.


**Stage 48**

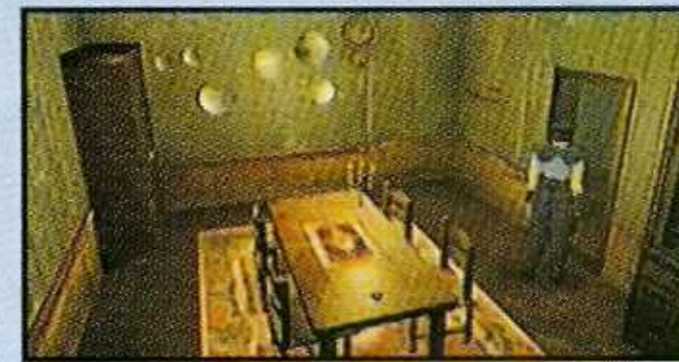
**EINGANG ZUM DACHBODEN** – begib dich in Bereich 55 (über die östliche Tür)

Warte in dem Gang, bis der Zombie vor dir um die Ecke kommt. Ziele hoch und zerschleße seinen Kopf mit einer Gewehrsalve – du kannst natürlich auch die Bazooka dazu verwenden. Marschiere die Treppe hoch und benutze den Schild-Schlüssel, um die Tür aufzusperren. Den Schlüssel kannst du nun wegwerfen, denn du brauchst ihn nicht mehr.


**Stage 49**

**KLEINES SPEISEZIMMER** – begib dich in Bereich 54 (über den Korridor links, nordöstliche Tür)

Hole dir die Farbbänder von der Seite des Tisches neben der Tür und zünde dann die Kerze an. Schiebe die Regale auf der rechten Seite des Zimmers nach rechts und nimm die Säure aus dem versteckten Schrank mit.

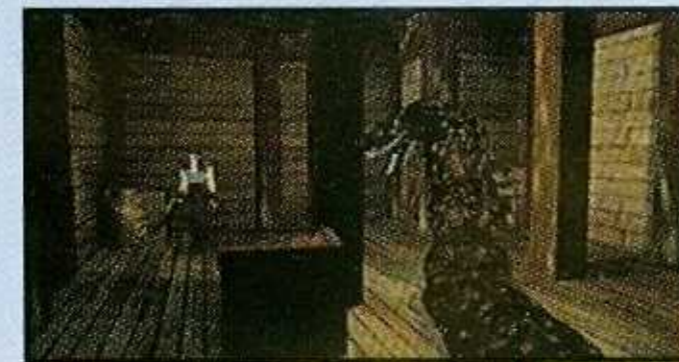

**Stage 50**

**DACHBODEN** – begib dich in Bereich 56 (durch die östliche Tür)

Die große Schlange, die Jills Freund Richard auf dem Gewissen hat, bewacht hier das Mond-Wappen. Marschiere in die Mitte des Raums. Nach der Filmsequenz begibst du dich in den hinteren Bereich des Raums und lockst die Schlange zu der Stange. Wenn sie sie passiert, rennst du vorbei, so daß sich die Schlange herumwickeln muß. Renne schnell in die nordöstliche Ecke und schnappe dir das Mond-Wappen aus dem Loch, aus dem die Schlange herausgekommen ist. Dann drehst du dich schnell herum und rennst auf dem Weg, auf dem du gekommen bist, wieder hinaus.

Wahrscheinlich wirst du dabei gebissen, aber trotzdem sollte man hier keine Munition vergeuden. Wenn du hängenbleibst oder es einfach auf eine Konfrontation ankommen lassen willst, kannst du den Rest deiner normalen Bazooka-Munition verbrauchen. Einen eventuellen Biß solltest du auf jeden Fall mit dem Erste Hilfe-Spray oder den gemischten Kräutern heilen, die du schlauerweise mitgenommen hast. Du kannst die Schlange auch mit der Säure attackieren, bis sie sich wieder in ihr Loch zurückzieht.

Andernfalls erledigst du sie einfach mit dem Gewehr. Bevor du rausgehst, nimmst du die Granaten mit, die auf den Fässern liegen. Bist du ernsthaft verletzt worden, machst du dir die beiden grünen Kräuter zunutze, die immer noch im Säulen-Durchgang herumliegen. Wenn du wirklich das Wunder vollbracht hast, ohne Vergiftung davonzukommen, kannst du dir auf die Schulter klopfen und die nächste Stage einfach überspringen. Glückwunsch!


**Stage 51**

**SPEICHER-RAUM** – begib dich in Bereich 3 – über 53, 50, 41, 35 (Treppe runter, Tür neben der Treppe)

Falls du es noch nicht bemerkt haben solltest, gibt dir Jill auf dem Weg zum Speicher-Raum einen Hinweis, wenn sie vergiftet worden ist. Nimm eine weitere Flasche Serum aus dem Regal und trinke sie aus. Lasse die Farbbänder zurück (falls du welche dabei hast) und nimm das restliche explosive Zeug mit. Speichere auf jeden Fall deinen Spielstand ab!


**Stage 52**

**ÜBERDACHER DURCHGANG** – begib dich in Bereich 15 – über 1, 40, 41, 50, 43 (Treppe runter), 17 (nordwestliche Tür)

Plaziere das Mond-Wappen im Wappen-Paneel, dann wird die Tür daneben aufgeschlossen. Ich denke, du weißt schon, wo du jetzt als nächstes hinmußt!





**Stage 53**

**LAGERRAUM** – begib dich in Bereich 14 (über die nördliche Tür)  
 Stelle dich links neben die Trittleiter und schiebe sie etwas auf den Screen zu und dann zu dem Regal auf der gegenüberliegenden Wand, bis du die äußerste rechte Seite des Regals erreichen kannst. Nimm die Kurbel mit.



**Stage 54**

**GARTEN** - begib dich in Bereich 6 (durch die östliche Tür)  
 Versuche, die beiden Cerberusse in die selbe Ecke zu treiben, und erledige sie dann mit dem Gewehr. Dies spart Zeit und Munition. Lasse die Kräuter liegen (oder nimm gerade so viel, wie du brauchst). Hebe ein rotes und ein grünes Kraut auf, kombiniere die beiden und nimm dann noch ein weiteres rotes Kraut. Nun beginnt Jills Radio zu piepen – gehe also in den Inventory-Screen und benutze es. Brad bittet darum, daß irgend jemand antwortet, und Jill geht darauf ein. Unglücklicherweise kann er sie nicht hören. Marschiere an den westlichen Rand des Gartens und hebe dort die Garten-Karte auf.



**Stage 55**

**WASSERTOR** – begib dich in Bereich 59 (durch das nördliche Tor)  
 Folge dem Weg zu dem Podest mit dem quadratischen Loch und benutze die Kurbel. Wenn das Wasser abgelaufen ist, kehrst du zur ersten Leiter zurück, die du auf deinem Weg zum Podest gesehen hast, kletterst hinunter, folgst dem Weg zu der gegenüberliegenden roten Leiter, kletterst hoch und läufst weiter. Meide dabei die Schlangen, die sich aus den Bäumen fallen lassen. Dann benutzt du den Aufzug.

**Stage 56**

**WASSERFALL** – begib dich in Bereich 58 (mit dem Aufzug nach unten)  
 Wieder warten zwei Cerberusse darauf, erledigt zu werden. Tue ihnen den Gefallen mit deinem Gewehr.



**Stage 57**

**WACHHAUS, TOR** – begib dich in Bereich 57  
 Hier warten zwei weitere Cerberusse, und du weißt, was du zu tun hast. Kümmere dich nicht weiter um die Kräuter.

**Stage 58**

**WACHHAUS, EINGANG** – begib dich in Bereich 74  
 Schiebe die Statue nach Osten und dann nach Süden über das Loch, um die Tentakel zu bedecken, die sonst herauskommen und nach dir greifen würden.



**Stage 59**

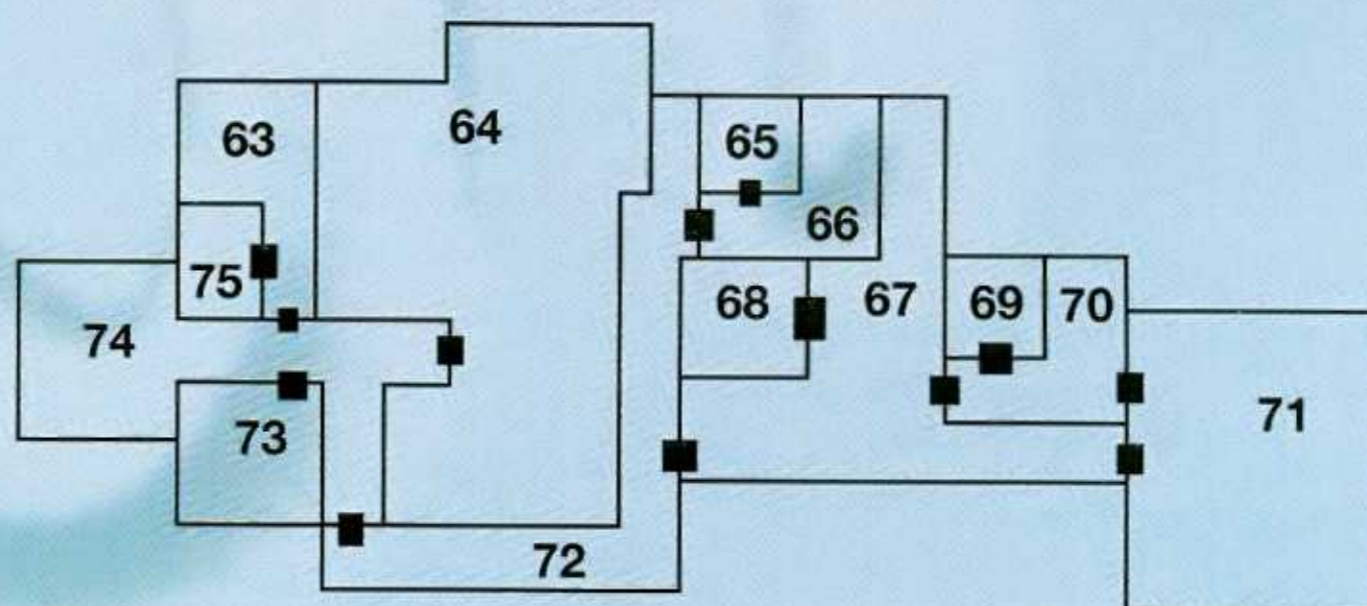
**WACHHAUS SPEICHER-RAUM** – begib dich in Bereich 73 (über die südöstliche Tür am Ende des kleinen Korridors)  
 Hebe das explosive Zeug und das Erste Hilfe-Spray auf. Werfe alle Kräuter und die Kurbel weg. Behalte das Erste Hilfe-Spray und speichere auf jeden Fall ab.

**Stage 60**

**BAR** – begib dich in Bereich 64 – über 74 (östliche Tür)  
 Am besten wird man die Spinnen mit der Bazooka los. Wenn die Riesenspinnen tot sind, kommen aus dem Matsch jedoch lauter Babyspinnen hervor. Renne zur Tür hinaus und wieder hinein. Auf wunderbare Weise verschwinden so die Krabbeltierchen. Ignoriere den Clip, aber nimm das Farbband mit. Das Geheimnis des Pool-Tisches: Es handelt sich dabei um eine Art Uhr. Sie gibt dir eine schnelle Lösung für das numerische Keypad am Drogen-Lagerhaus. Was die Uhr auch anzeigt, gib immer die selben Zahlen auf dem Bedien-Panel im Bienenstock-Durchgang ein. So kannst du dieses Puzzle auf Anhieb lösen. Nimm das Farbband, lege es ab, und wenn du nicht gerade überflüssige Munition sammelst, läßt du auch den Clip fallen.



Wenn du (und Jill) jemals dieses umfangreiche Adventure bewältigen willst, solltest du dir den zweiten Teil unserer Komplettlösung in der nächsten Ausgabe auf keinen Fall entgehen lassen.



## TIPS &amp; TRICKS - P-S



P

## PEBBLES BEACH GOLF LINKS

## FILMSEQUENZEN BETRACHTEN

An einer beliebigen Stelle im Spiel drückst und hältst du rechts + X + Z und startest dann deinen Saturn neu. Als nächstes drückst du A im Menüscreen, um die gewünschte Filmsequenz anzuschauen. Mit B kannst du jederzeit ins Menü zurückkehren.

R

## RAYMAN

## 10 CONTINUES

Drücke oben, unten, rechts, links im Continue-Screen. Funktioniert nur, wenn du weniger als drei Continues übrig hast.

## 20 LEBEN

Pause mit dem Spiel, drücke A, rechts + B, links/unten + rechter Shift-Button, Y + Z und lasse die Tasten wieder los. Schwer auszuführen, aber wenn du danach den Pausenmodus wieder verläßt, sollten dir 20 Leben zur Verfügung stehen.

## ROBOTICA

## REFILL-KOMMANDOS

Drücke und halte den linken und den rechten Shift-Button auf dem ersten Controller. Auf dem zweiten Controller drückst du A für Schild, B für Generator, C für Munition, X für Waffen-Power-Ups, Y, um das Level-Item zu bekommen, Z, um die Karte zu laden und Start, um in den nächsten Level zu springen.

## LEVELSPRUNG

Halte auf dem ersten Controller den linken und den rechten Shift-Button gedrückt und betätige auf dem zweiten Controller die Start-Taste, um in den nächsten Level zu springen.

S

## SOLAR ECLIPSE

## HEADS UP-LEVEL

Wenn du mitten im Spiel pausierst und den folgenden Code eingibst: rechts, unten, unten, links, C, rechts, A, Z, Y, kommst du in einen Level, in dem du gegen die Köpfe der Produzenten kämpfst, die dir außerdem noch volle Power-Ups spendieren.

## UNTERWASSER-LEVEL

Erläge den Endgegner des ersten Levels ganz schnell, und du gelangst in einen Unterwasser-Level, in dem du die Anzahl deiner Leben maximieren kannst.

## SEGA RALLY

## SPIEGEL-MODUS

Halte Y und drücke C im Spielauswahl-Screen.

## Hier wieder eure heißersehten Codes!

## HYPER CAR-MODUS

Halte X und drücke C, um im Auswahl-Screen einen Wagen zu wählen.

## WÄHREND DER REPLAYS HERANZOOMEN

Während der Replays hältst du unten + Z und benutzt dann den linken und rechten Shift-Button zum Hinein- und Herauszoomen.

## LAKE SIDE-KURS SPIELEN

Im Hauptmenü drückst du X + Y.

## LANCIA STRATOS ANWÄHLEN

Im Titelscreen (oder im Hauptmenü) gibst du X, Y, Z, Y, X ein und bekommst dann den Lancia Stratos. Im Wagenauswahl-Screen bewegst du dich ganz nach rechts zum Automatik- und ganz nach links zum manuellen Getriebe. Der Code wird nicht abgespeichert und muß jedesmal wieder neu eingegeben werden.

## STREET FIGHTER ALPHA

## ALS AKUMA ANTRETEN

Halte den linken und den rechten Shift-Button, bewege dich zur ?-Box und drücke weg, weg, unten, unten, unten, Jab + starken Punch.

## ALS M. BISON ANTRETEN

Halte den rechten und linken Shift-Button, bewege dich zur ?-Box und drücke weg, weg, unten, unten, weg, unten, unten, Jab und starken Punch.

## ALS DAN SPIELEN

Halte den rechten und linken Shift-Button, bewege dich zur ?-Box und drücke Y, X, A, B, Y oder Y, B, A, X, Y (andersfarbige Uniform).

## DRAMATISCHER KAMPF

Im Auswahl-Screen halten beide Spieler den linken Shift-Button, drücken zweimal oben, lassen den linken Shift-Button los, drücken zweimal oben. Spieler 1 drückt Jab, und Spieler 2 drückt Fierce. Man muß dies nicht genau gleichzeitig machen.

## LEICHTE ANWAHL VON GEHEIMEN CHARAKTEREN

Nachdem du die geheimen Charakter-Codes eingegeben hast, mußt du nur noch die ?-Box markieren und unten drücken, um durch die Charaktere schalten zu können. Du mußt das Spiel mit dem gewählten Charakter gewinnen, damit er im Speicher bleibt.

## TEAM-KAMPF

Nachdem du einmal den Code für den dramatischen Kampf eingegeben und M. Bison in einem der höheren Schwierigkeitslevels (? 8 ?) besiegt hast, erscheint im Hauptmenü unter „Training Mode“ der neue Team-Kampf-Modus.

## STREET FIGHTER - THE MOVIE

## GEHEIMKONFIGURATION

Drücke den Start-Button, um das Game anzuhalten, und anschließend A oder C, um einen Game-Controller-Konfigurationsscreen aufzurufen.

## ALS AKUMA ANTRETEN

Im Charakterauswahl-Screen drückst du oben, B, unten, Z, rechts, X, links und Y. Im Hintergrund erscheinen nun Akumas Umrisse.



P

## PHELOS

## 6 CONTINUES

Drücke im Chapter 1-Screen C, A, B, A, C, A, B, A.

## PIT-FIGHTER

## THREE WAY GRUDGE MATCH

Drücke A, um in den Optionenscreen zu gelangen. Nun muß Spieler 1 seinen Kämpfer auswählen. Spieler 2 muß warten, bis „Grudge Match“ erscheint, bevor er den Start-Button drückt. Jetzt kannst du auch seinen Kämpfer auswählen. Beide Spieler treten nun gemeinsam gegen einen Computergegner an.

## EXTRA CONTINUES

Spiele mit deinem Lieblingscharakter bis Level 8, wo du zum zweiten Mal gegen Mad Miles antreten mußt. Halte das Spiel an, schließe den zweiten Controller an, fahre mit dem Spiel fort und drücke auf dem zweiten Controller Start. Wähle deinen Kämpfer aus, und du beginnst das Spiel mit 3 Extra-Continues. Nun solltest du deinen vorhergehenden Charakter schlagen und mit dem aktuellen Kämpfer den Rest des Spiels bestreiten.

## POPULOUS

## STAGE-ANWAHL

Insgesamt gibt es 494 Levels. Du kannst jeden davon anwählen, wenn du im Paßwortscreens folgendes machst: Gib die gewünschte Levelnummer ein, gefolgt von dem Wort BIT. Wenn du also Level 327 spielen willst, gibst du 327BIT als Paßwort ein.

## POPULOUS II: TWO TRIBES

## PASSWÖRTER

EXPERIMENT -	Maximale Erfahrung
HUMANOID -	Mehr Mana
WIBBLE -	Alle FX
NOT HALF -	Game 999

# 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.**



Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

### JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

# CROC

## THE LEGEND OF THE GOBBOS

Fox Interactive haben wir das erste reinrassige Jump&Run-Epos in 3D für unseren geliebten Saturn zu verdanken, bei dem eine kleine Panzerechse den putzigen Sympathieträger mimt – das Debüt eines neuen Serienstars...?

**D**reidimensionale Jump&Runs sind absolut trendy, allerdings auch eine große Herausforderung für die Programmierer und Gameplay-Designer. Durch die völlige Bewegungsfreiheit werden an die 3D-Engine in Echtzeit nämlich höchste Anforderungen gestellt, sprich: Keine verwirrenden Pop-Ups dürfen stören, wenn der Held in alle Himmelsrichtungen sprintet. Außerdem stellt die intelligente Kameraführung ein großes Problem dar, denn nur mit einem sich schnell der Situation anpassenden Blickfeld kann man sich optimal durch die 3D-Gefilde hangeln. Vielleicht ist das der Grund, warum Sonic bisher erst zweimal den Jump&Run-Ernstfall bei Sonic Jam und Sonic R „geprobt“ hat – man will das Maskottchen schließlich nicht verheizen. Auch Fox Interactive hatte arg mit den technischen Voraussetzungen zu kämpfen, ehe sie mit der eigentlichen Gameplay-Realisierung beginnen konnten. Über ein halbes Jahr lang war man mit der Entwicklung der geeigneten 3D-Engine beschäftigt, doch die Mühe sollte sich gelohnt haben.

»Dauerzocker sind gefordert: Wer sämtliche Gobbo-Babys rettet, darf eine Extra-Welt erkunden.«

## Neue Konkurrenz für Sonic?

Kein Jump&Run ohne eine niedliche Hintergrundstory, in diesem Fall mächtig aufgebläht auf fünf Seiten. Kurz gefaßt geht es um ein namenloses Baby-Krokodil, das eines Tages in einem Korb an das Inselreich der Gobbos gespült wird. Die putzigen Wesen, ähnlich den Wüstenspringmäusen, schließen den kleinen Dickhäuter schnell in ihr Herz, inklusive dem ansonsten mürrischen König Rufus. Natürlich gibt es auch Neider im scheinbaren Paradies. Baron Dante und seine Horde von Dantinis können diese Glückseligkeit nicht länger ertragen, stürmen daher kurzerhand das Gobboreich und halten sich zu allem Unglück noch König Rufus als Haustier. Nur dem inzwischen ausge-

» **Sonic läßt grüßen: Nur mit mindestens einem Diamanten im Gepäck kann der Hauptdarsteller eine Attacke überleben.** «

wachsenen Croc und sämtlichen Gobbo-Babys gelingt die Flucht. Doch Croc hat ein wahres Kämpferherz und macht sich auf, dem Baron einmal gehörig den Marsch zu blasen. Doch bevor Dante die Waffen streckt, sind erst einmal 40 3D-Levels zu bewältigen, voll mit aggressiven Dantinis, beinharten Geschicklichkeitstests und einigen Puzzle-Einlagen. Natürlich könnt ihr „einfach“ nur auf Durchkommen spielen, indem ihr die Widersacher mit einem kräftigen Schwanzschlag oder der klassischen Po-Attacke beseitigt und so schnell wie möglich den



*Der Marienkäfer-Boss aus der ersten Welt weist noch ein ziemlich simples Angriffsschema auf.*



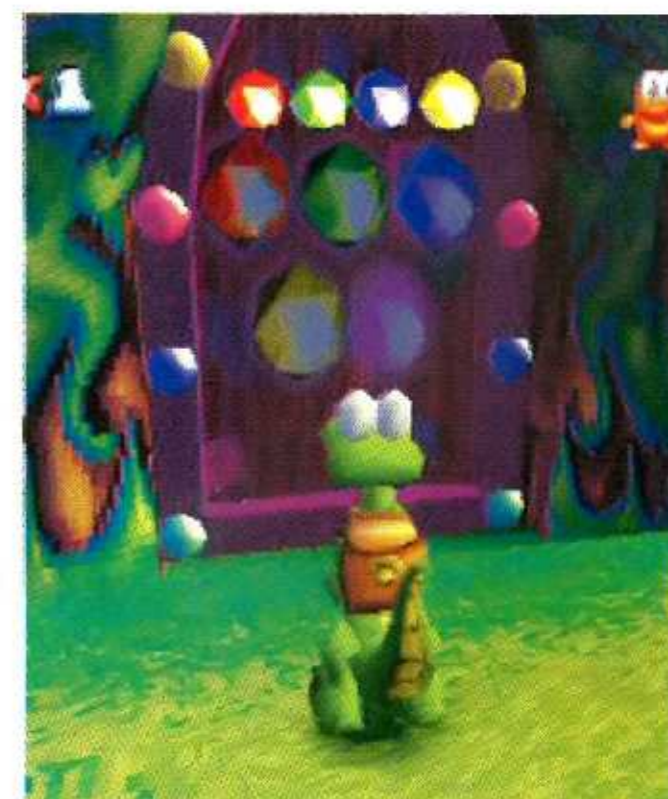
*Höhenangst? Nur mit guten Nerven und pixelgenauen Sprüngen meistert ihr diese gähnende Grube.*



*Die Kameraführung paßt sich automatisch der jeweiligen Situation an, manchmal muß man die Perspektive jedoch nachträglich korrigieren.*



*Wo ist der Schlüssel? Nur mit dem passenden Dietrich könnt ihr den wimmernden Gobbo-Jüngling befreien.*



*Nur wenn ihr alle fünf bunten Diamanten eingesammelt habt, öffnet sich das entsprechende Tor, hinter dem sich oftmals ein weiteres Gobbo-Baby befindet.*



**Augen auf! Solche Kletterlöcher übersieht man in der Eile schnell einmal, was ärgerlich ist, denn oben erwartet Croc nicht nur eine schöne Aussicht, sondern auch weitere wichtige Items.**

Ausgang sucht, doch das würde nicht zum wahren Ende führen. Um das Spiel nämlich zu 100% zu lösen, müßt ihr in jedem Level sämtliche sechs Gobbo-Babys finden. Den Lohn dieser umfangreichen Mühe stellt eine neue Welt mit weiteren zehn ultraschweren Levels dar. Doch damit nicht genug der Sucherei. Fünf bunte Diamanten wurden in jeden Abschnitt gut versteckt. Ihr benötigt alle, um das jeweilige Diamanten-Tor zu öffnen, hinter dem sich oftmals ein weiteres Baby oder andere Goodies verbergen. Last, but not least gibt es im gesamten Spiel noch acht mysteriöse Puzzle-Teile. Nur wenn ihr alle



**Die Gegner tauchen zwar aus technischen Gründen nicht so häufig auf wie bei einem 2D-Gehopse, dafür verschätzt man sich leichter bei der räumlichen Ortung (oben). ?-Kisten werden mit der Po-Attacke (zweimal die Sprungtaste drücken) geknackt (rechts).**



entdeckt habt, lüftet ihr zum Abschluß ein weiteres großes Geheimnis. Neben den farbigen Diamanten gibt auch die ordinären weißen Klunker, die wie bei Sonic in zweierlei Hinsicht einen nützlichen Zweck erfüllen. Ihr müßt mindestens einen Edelstein im Gepäck haben, um eine Attacke zu überleben, und außerdem winken bei 100 Klunkern – wer hätte es gedacht – ein Extraleben – frech geklaut ist halt halb gewonnen...

Ulf Schneider ■

## Word Up

Mit Croc wird das Hüpfen in der dritten Dimension dank einer ausgeklügelten Such-Dramaturgie zum langanhaltenden Vergnügen (50 Levels!). Kein Wunder, verließen sich die Designer doch ausschließlich auf bewährte Sonic- und Mario-Zutaten. Für einen absoluten Spitzentitel fehlt jedoch mehr Eigenständigkeit. Außerdem sorgt die nicht gerade optimale Kameraführung und die leicht unpräzise Steuerung des öfteren für Kraftausdrücke beim Zocken.



## Check Up



<b>Titel:</b>	Croc – The Legend of the Gobbos
<b>Genre:</b>	3D-Jump&Run
<b>Hersteller:</b>	Fox Interactive/EA
<b>Tel.:</b>	02408-940555
<b>Release:</b>	21. November
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	50
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel bis schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Unterstützt 3D-Pad

### Grafik 84%

Recht saubere, comcartige und vor allem flotte 3D-Engine, bei dem überwiegend Gouraud-Shadings verwendet wurden, sämtliche Szenarios sind gnadenlos auf knuddelig getrimmt, vor allem Croc wurde allerliebste animiert.

### Sound 74%

Beschwingte Calypso-Klänge im Dschungel, weihnachtliche Glocken in der Schnee-Welt – die Hintergrundmusik paßt sich optimal der jeweiligen Landschaft an, Soundeffekte werden recht sparsam eingesetzt und sind zudem eher unauffällig.

### Gesamt 82%

Umfangreiche und technisch aufwendige 3D-Hopserei, für die man sich jedoch etwas mehr Originalität und eine präzisere Steuerung gewünscht hätte.

# Von führenden Zombies empfohlen



# ORDER IN TIME

## VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

Buq! Too	65.00
Jewel Oracle	95.00
King of Fighters	90.00
Krazy Ivan	95.00
Tomb Raider	105.00
Tunnel Bl.	95.00
Sega WW Soccer 98 jap	60.00
Warcraft II	90.00

### Sonderangebote

Andretti Racing	60.00
Blazing Dragons dt	70.00
Lemmings 3D	60.00
NBA Action dt	60.00
NHL 97	60.00
Soviet Strike	60.00

### Neuheiten

Atlantis	105.00
Bust A Move 3	90.00
Courier Crisis	99.00
Croc	95.00
Discworld 2	105.00
Darklight Conflict	100.00
Dragon Force	100.00
Elevator Action	100.00
Enemy Zero	110.00
FIFA '98	95.00
Formula Karts	95.00
Grandia	99.00
Independence Day	95.00
King of Spirits 2 jap	100.00
Last Bronx	95.00
Madden '98	95.00
Manx TT	100.00
Marvel Super Heroes	95.00
Mass Destruction	95.00
NBA Action '98	90.00
Nascar '98	95.00
Ninja	95.00
NHL Allstar Hockey '98	95.00
Resident Evil	99.00

**TOMB RAIDER SET**

Dt. Version, 1 Jahr Garantie, inkl. Tomb Raider, Control pad, Batterie, RGB-Mabel, und 3 Demo-CD's

Tomb Raider Set 345.00

**280,-**  
Jetzt zum Knüllerpreis  
**SEGA SATURN**

Saturn Bombermann	95.00
Shining Of The Holy Ark	95.00
Sonic Jam	95.00
Sonic R	105.00
Steep Slope Sliders	99.00
Terracresta	95.00
Tetris Plus	95.00
Thunder Force U jap	130.00
Torico	95.00
wipEout 2097	100.00
Worldwide Soccer '98	105.00
2	105.00

**DEM NÄCHST!**

**VERGESSENE WELT**  
JURASSIC PARK

Jurassic Park: Lost World 90.00

**TOPNEUHEIT!**

Fighting Force 95.00

**SPIEL DES MONATS**

Round 1  
LAP TIME: 1'30"31/263  
2'00"19/490

5 POSITION OF 8  
COURSE RECORD: 0'25"518

TIME LEFT: 12

AT 6  
SPEED: 207 km/h

Round 2  
COURSE: Grünwald Circuit  
LAP: 7/10  
第2戦  
2 LAPS

Sega Touring Car 110.00

\*\*\*\*\* Täglich Neuheiten \*\*\*\*\*

**Zubehör**

Backup Memory	105.00
MPEG-Karte	325.00
Adapter für Importspiele	40.00
Sechs-Spieler-Adapter	80.00
Joypad	40.00

**MEGA STORE**

Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300 m<sup>2</sup> Ladenfläche.

**NEU**

jetzt auch in Heilbronn:

Kilian Strasse 7  
(Kilian Passage)  
74072 Heilbronn

Telefon: 0 71 31 - 8 11 70 / 71  
Telefax: 0 71 31 - 8 11 72

**Telefon 0711 - 22 29 10 - 30/50**  
**Theodor-Heuss-Strasse 15 - 70174 Stuttgart (Stadtmitte)**

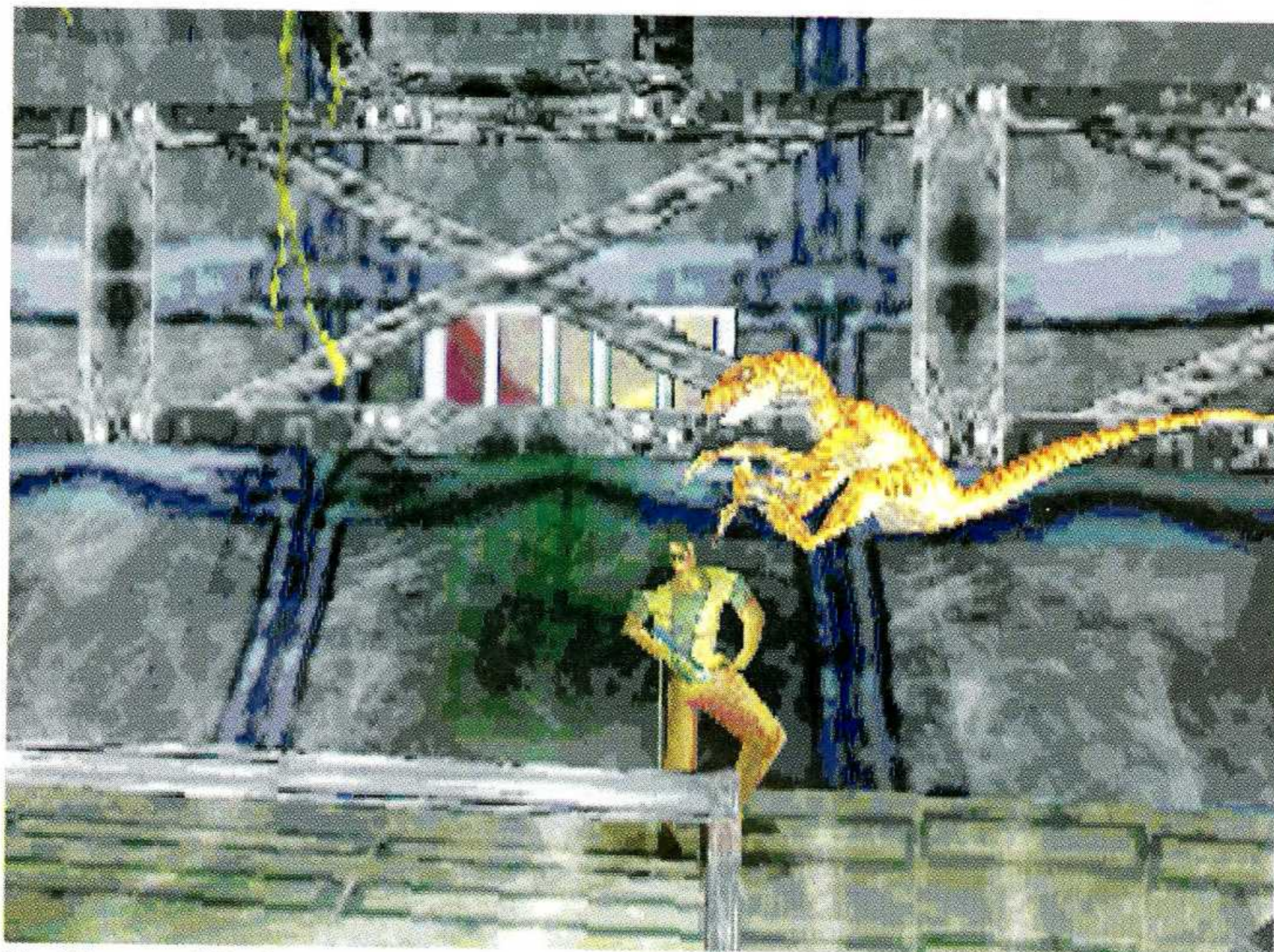
Lieferbedingungen: + 3,- DM Nachnahme. Spiele werden in Sicherheitstüten verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir eine uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt von Lieferort. Briefliche Lieferungen werden nicht angenommen.

<b>VERSAND</b>	
Mo - Fr:	10.00 - 18.00
<b>LADEN</b>	
Mo - Fr:	9.30 - 20.00
Samstag:	9.30 - 16.00
<b>GROßHANDEL</b>	nur für Händler!!
Telefon	0711 - 22 29 10 - 10
	0711 - 22 29 10 - 20

# THE LOST WORLD

Ihr seid Nullen in Biologie, keine Ahnung von der Evolutions-Theorie? Dann dürfte die The Lost World-Videospiel-adaption genau das richtige Anschauungsmaterial für euch sein, denn hier erlebt ihr die Evolution vom Mini-Dino bis zum edlen Menschen so spannend und actionreich wie noch nie zuvor.

**M**it The Lost World, dem zweiten Tanz der Computer-Echsen, hat Steven Spielberg sein angestrebtes Klassenziel nicht erreicht.

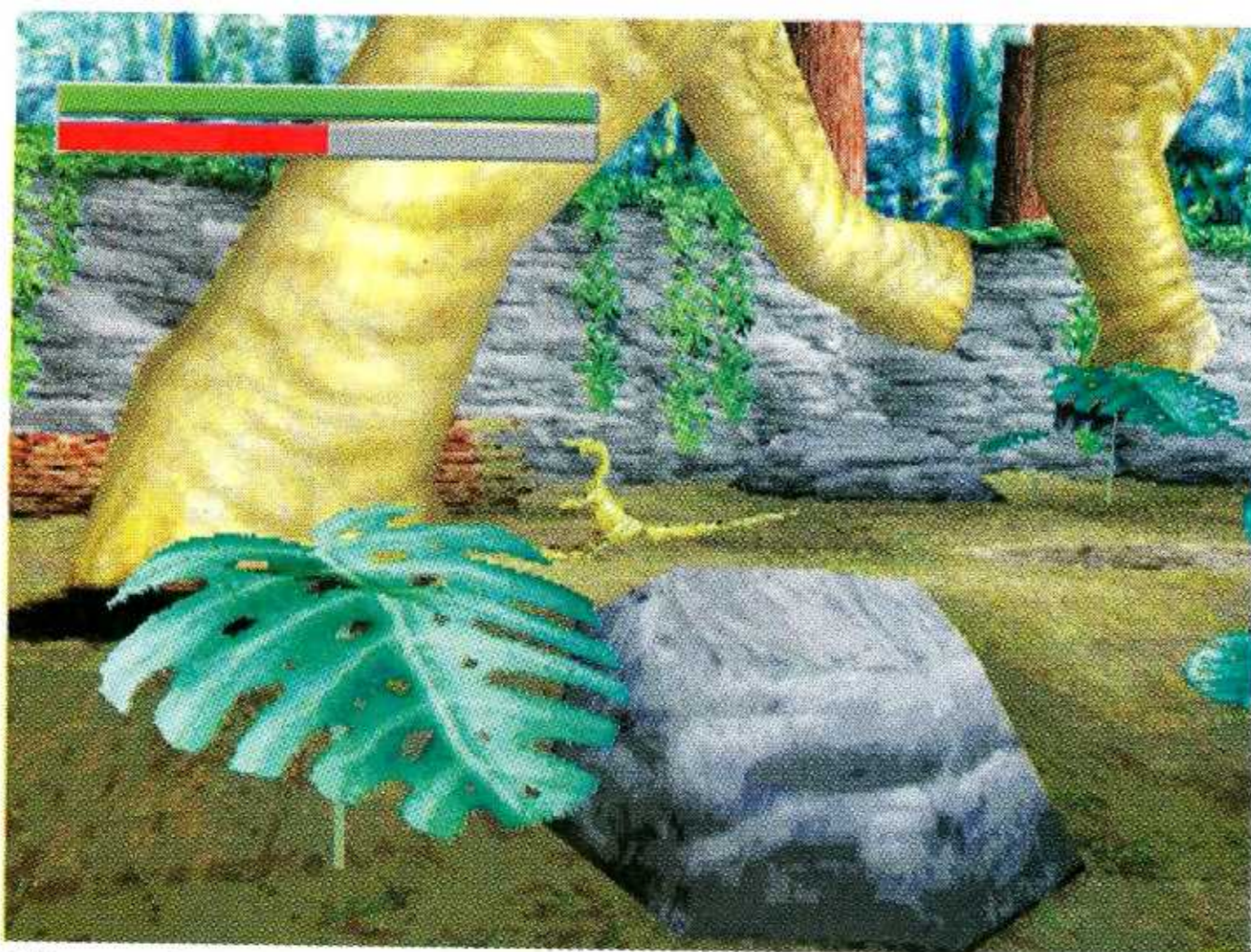


*No Chance: Mit den Krallen voran erledigt der Raptor wie im Film seine „Beute“.*

Erstens spielte das Dino-Massaker nicht so viele Dollars ein wie das Original, zweitens heimste die Actionklamotte Men in Black den Titel „Kassenknüller des Jahres“ ein. Spielberg dürfte das aber dennoch verschmerzen, immerhin wirkte er bei MIB als Produzent mit, und außerdem scheffelt

das ehemalige Wunderkind von Hollywood mit seiner Firma Dreamworks durch die gleichnamige Videospiel-Umsetzung weitere Moneten. Die Programmierer hatten somit die Möglichkeit, sich reichlich am Original-Filmmaterial zu bedienen, und das sieht man dem Produkt auch in jeder Spielphase an.

lig auf sich alleine gestellt, so daß die Hatz durch die dreidimensionalen Pfade einem einzigen Spießbrutenlauf gleichkommt. Zwar kann sich euer Compy mit forschen Bissen zur Wehr setzen, doch gegen größere Schreckensechsen hilft nur die Flucht über Stock und Stein. Um so mehr solltet ihr die Gelegenheit zur Attacke nutzen, wenn eine vermeintlich leichte Beute auftaucht, denn niedergestreckte Dinos dienen dem Compy als lebensnotwendiger Energieauffrischer. Nicht großartig anders gestaltet sich das Spielchen als gerissener Raptor. Zwar verfügt der Fleischfresser mit seinen messerscharfen Klauen und dem mächtigen Gebiß über wesentlich bessere Offensiv-Qualitäten, dafür hat der Raptor es jedoch mit dem schlimmsten aller Feinde zu tun – dem Menschen. Wortkarge Soldaten mit diversen



*Wenn der kleine Compy zwischen den Beinen des gigantischen Brontosaurus herumwuselt, werden die Größenverhältnisse besonders eindrucksvoll sichtbar.*

## Fünf Helden sollt ihr sein

Wie schon bei der Filmvorlage ist die Hintergrundstory bloße Staffage. Grob umschrieben durchläuft ihr bei dieser 30 Levels langen Odyssee eine Mini-Evolution im Zeitraffer. Der Kampf ums nackte Überleben beginnt als kleiner Dino-Primat Compsognathus, der Einfachheit halber kurz Compy genannt. Dieser kleine Aasfresser, der normalerweise im Rudel zuschlägt, ist bei der Videospieladaption völ-





**Showdown im Camp: Sarah Hading auf der Flucht vor dem wutschnaubenden T Rex. Um ihn abzulenken, müßt ihr in regelmäßigen Abständen Leuchtkugeln verschießen.**



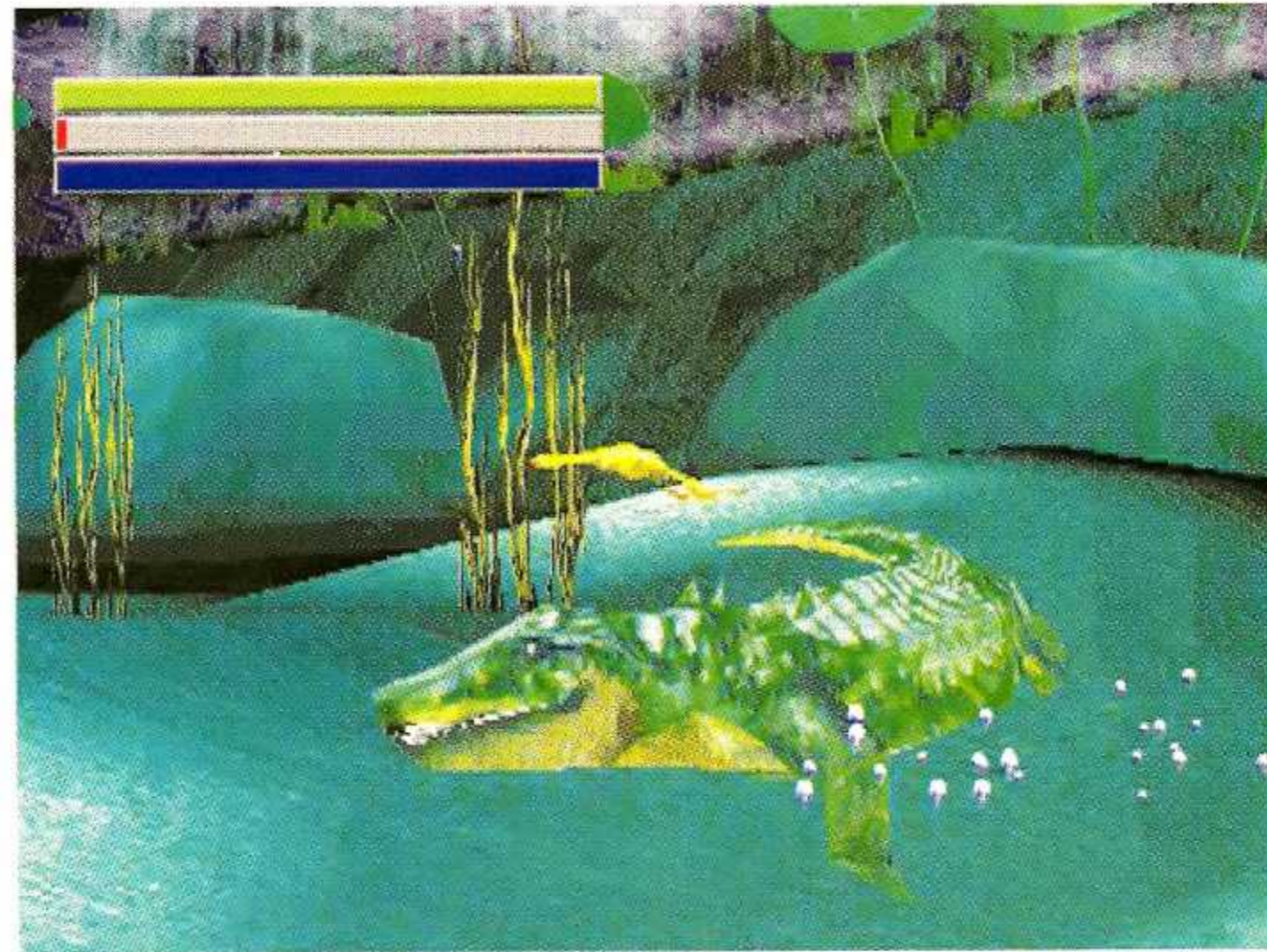
**Der Pflanzenfresser Stegosaurus dürfte für den T Rex sicherlich eine leichte Beute sein.**



**Ein Flammenwerfer hält euch die Dinobrut besonders effektiv vom Leibe.**



**Die Waffenart der Soldaten variiert; besonders übel sind die Wummen mit dem grünen Nervengas.**



**Dieser Unterwasser-Level stellt durch seinen zusätzlichen Energiebalken (Luftvorrat) eine Besonderheit dar.**



**Der T Rex in voller Pracht: Besonders eindrucksvoll sieht der König der Räuber in Action aus.**

Bleispritzen machen euch das Leben wirklich zur Hölle. Dafür dürft ihr euch am Homo Sapiens in der nächsten Entwicklungsstufe gehörig rächen. Als gigantischer T Rex rammt ihr die Soldaten einfach aus dem Weg oder packt sie mit dem furchterregenden Gebiß, um den zappelnden Menschen anschließend entweder als kleinen Imbiß zu mißbrauchen oder quer über den Screen zu schleudern. Durch geniale Animationen und dank der liebevollen Modellierung stellt

**»Polygon-Geschöpf des Jahres! Der virtuelle T Rex sieht beinahe so beeindruckend aus wie im Film. «**

der quicklebendige Polygon-T Rex sicherlich DEN grafischen Leckerbissen dieses Jump&Eat dar. Nachdem ihr die Herrscherchse erfolgreich durch die Levels bugsiert habt, erlebt ihr das Actionspektakel zum Abschluß aus der Warte eines Jägers und der Wissenschaftlerin Sarah Hading. Mit dem Wandel vom Tier zum Mensch verändert sich

natürlich auch der Spielablauf. Statt auf ihre körperlichen Kräfte setzen die beiden Helden auf großkalibrige Argumente, ein Wurfseil hilft, größere Barrikaden in bester Indiana Jones-Mannier zu überwinden, und statt Dinfleisch ersetzen ordinaire Power-Ups den Lebensenergielieferanten. Zum Abschluß noch eine Bemerkung zu einer spielerischen Besonderheit: Während man bei Clockwork Knight oder Pandemonium nur streng vorgegeben 3D-Pfade entlangschleicht, darf man bei The Lost World des öfteren auf Knopfdruck die Laufrichtung ändern, um an entlegenen Stellen nach begehrten Items zu suchen.

Ulf Schneider ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	The Lost World – Jurassic Park II
<b>Genre:</b>	Jump&Run
<b>Hersteller:</b>	Dreamworks/Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	6. November
<b>Preis:</b>	DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	30
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Äußerst schwierig
<b>Besonderheiten:</b>	Original-Soundeffekte & Musik, Passwortsystem

### Grafik 83%

Liebevoll modellierte Polygon-Szenarios mit sauberem Parallax-Scrolling, die Dinos wurden zum größten Teil spektakulär animiert, alleine der virtuelle T Rex ist ein optischer Hochgenuß.

### Sound 82%

Der orchestrale Original-Soundtrack hört sich auch auf den kleinen TV-Boxen beeindruckend an, die ebenfalls authentischen Soundeffekte – allen voran der T Rex-Urschrei – sind teilweise mitreißend.

### Gesamt 81%

Technisch hochwertige Film-Umsetzung, die die Atmosphäre des Dino-Gemetzels wunderbar einfängt, der nicht immer faire Schwierigkeitsgrad verhindert jedoch höhere Wertungssphären.



Inklusive der beiden neuen Fußballstadien stehen nunmehr fünf Austragungsorte zur Auswahl.



Durch wiederholtes, schnelles Drücken des C-Buttons führt man einen Kopfstoß aus.

# WORLDWIDE

Seit über einem Jahr kann sich Segas Worldwide Soccer ungeschlagen auf dem Fußballthron behaupten. Mit seiner neuen '98er Edition legt man nun noch ein Quentchen zu und die Meßlatte für die Zukunft ein kleines Stückchen höher.



W ehende Fahnen, ein Aufschrei der Menge – eine neue Fußballsaison wird eröffnet. Sechs Spielmodi stehen zur Verfügung, wobei für uns die neu hinzugekommene Club-Exhibition, in der die verschiedenen Regionalmannschaften gegeneinander

antreten dürfen, wohl eher von untergeordneter Bedeutung sein dürften. Bis zu vier menschliche Teilnehmer können wieder gleichzeitig zum Joypad greifen und ihre Kunst des Dribbelns und des Toreschießens gegeneinander und miteinander unter Beweis stellen.

## Der erste Spieltag

Egal ob im Einzel-, Cup- oder auch Ligaspiel – man benötigt bei WWS '98 nur eine sehr kurze Eingewöhnungszeit, um seine Spieler und damit den Ball vollkommen unter Kontrolle zu haben. Der Easy-Mode ist in der Tat kinderleicht, die geg-

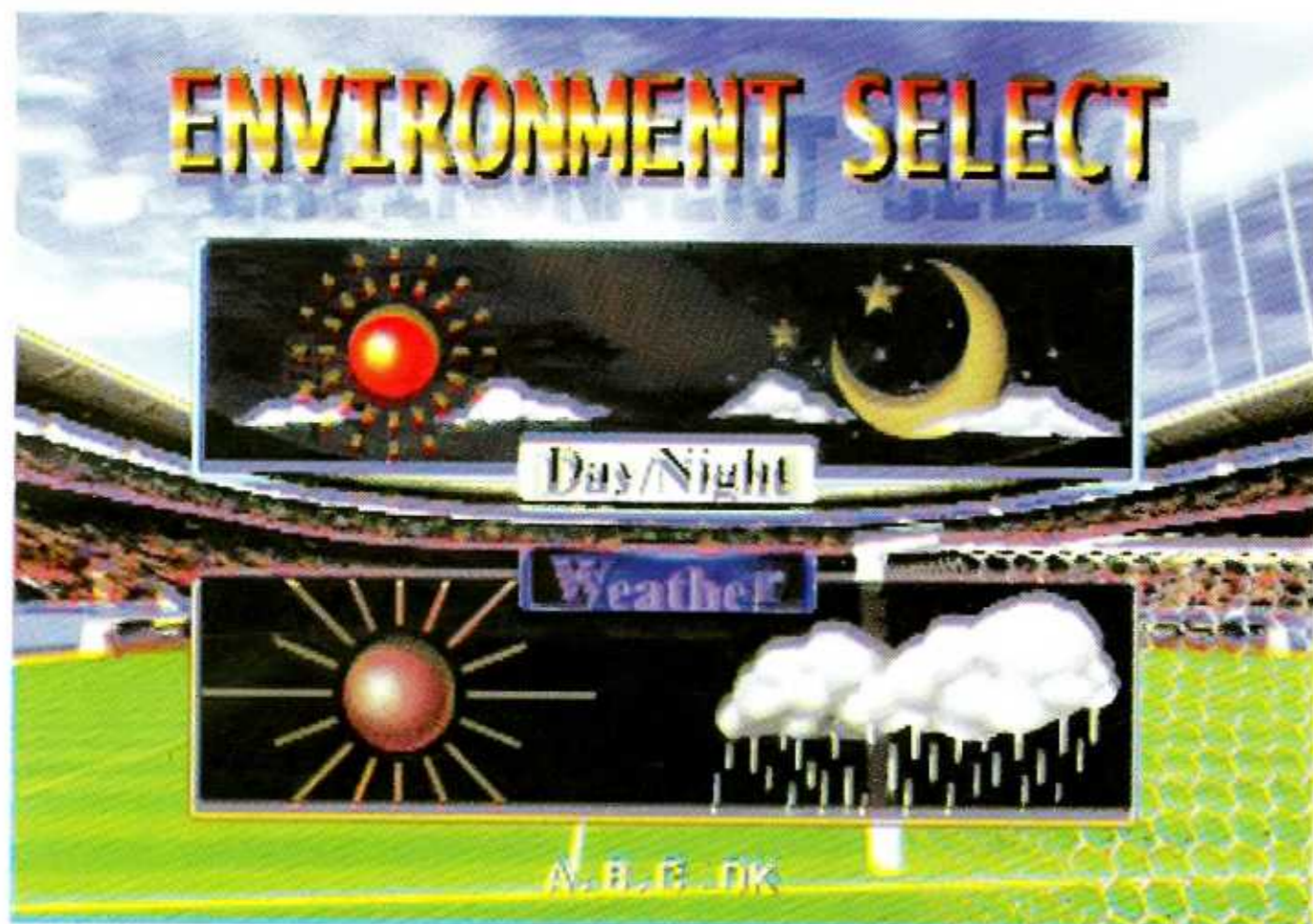
nerische Mannschaft steht noch etwas planlos in der Gegend herum, und so kann man erst einmal in aller Ruhe ein paar Tore schießen, ein richtiges Gefühl für den Ball bekommen sowie die Veränderungen des Gameplays bei regnerischer Witterung antesten. Das Elfmeterschießen wird dem Spieler in einer eigenen Trainingsoption beigebracht, ebenso wie man dabei lernt, seinen eigenen Kasten sauber zu halten. Allen Fußballsimulationen sei an dieser Stelle aber auch mal angekreidet, daß sie noch nie Zeit in eigene Spielmodi zum Einüben von Flanken, Kopfbällen und dergleichen investiert haben, sondern immer nur das Altbekannte aufgewärmt bzw. minimal verändert haben. Dirigiert wird das Leder im großen und ganzen über die Tasten A-C plus entspre-



Wenn man den gegnerischen Spieler im Ballduell mit der Schulter anrempelt, wird dies vom Schiedsrichter eher übersehen, als wenn man ihn rüde foult.



Nach einem Aus sind kurze und weite Einwürfe möglich.



Die Tageszeit beeinflusst das Treten des Leders weniger als einsetzender Regen.



In Close Up-Darstellung empfiehlt es sich, zur besseren Orientierung den Spielfeldscanner einzuschalten.

# SOCCER '98

chender Richtungskontrolle. Damit lassen sich dann zuverlässig Pässe, Lobs und Kopfbälle spielen, ebenso wie man der gegnerischen Mannschaft in der Verteidigung an die Wäsche gehen kann. Als realistisch fair

**»WWS '98 ist einsteigerfreundlich, aber selbst Fußballprofis finden hier noch ihren Meister.«**

erweist sich auch das Gameplay in Hinsicht darauf, daß das gegenseitige Zuspiel im Angriff präzise auf den eigenen Mann erfolgen muß, wohingegen der abschließende Torschuß sich selbst in die richtige Richtung lenkt. So dürfen die Torhüter ihre Bestform zeigen, und der Schwerpunkt des Spieles bleibt dort, wo er hingehört, nämlich auf einem geschickten Aufbau des Angriffes, verbunden

mit einer geschlossenen Verteidigung. Für fortgeschrittene Profis bietet sich die Möglichkeit an, den eigenen Torwart kurzfristig zu aktivieren und selbst zu steuern. Ein guter Coach nutzt zudem noch

die Variante eines Druckspiels und läßt jeden einzelnen Mann decken oder den Gegner in eine Abseitsfalle hineinlaufen.

## Einschränkungen!

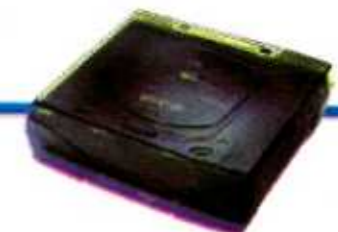
So interessant und neu sich jetzt vielleicht vieles anhören mag, so bleibt Worldwide Soccer '98 doch nur eine Aufbereitung des bekannten Stoffes aus dem Vorjahr. Zugegeben, die Kicker handeln ein wenig agiler und der Ra-

sen ist ein bißchen grüner, aber Worldwide Soccer ist und bleibt die bisher beste Fußballsimulation. Die 98er Edition besitzt in der Tat ein paar spürbare, nennenswer-

te, aber nicht gravierende Verbesserungen. Der Titel für sich selbst gesehen ist sicherlich sein Geld wert!

Oliver Preißner ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	Worldwide Soccer '98
<b>Genre:</b>	Fußballspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	Oktober
<b>Preis:</b>	ca. DM 90.-
<b>Spieler:</b>	1-4
<b>Levels:</b>	6 Spielmodi
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Einstellbar
<b>Besonderheiten:</b>	Leicht verbessertes Gameplay, 2 neue Stadien

## Grafik 94%

Verbunden mit ein paar neuen Animationen agieren die Feldspieler gegenüber der '97er Version noch eine Nuance flüssiger. Die Spielfeldarstellung ist übersichtlich, und die Close Up-beziehungweise Replay-Kameras reißen dich so richtig mit.

## Sound 84%

Die Zuschauermenge auf den Tribünen singt und tobt, doch die Reporter haben immer noch kein Deutsch gelernt. Teilweise krächzen sie sogar etwas abgehackt ins Mikrofon.

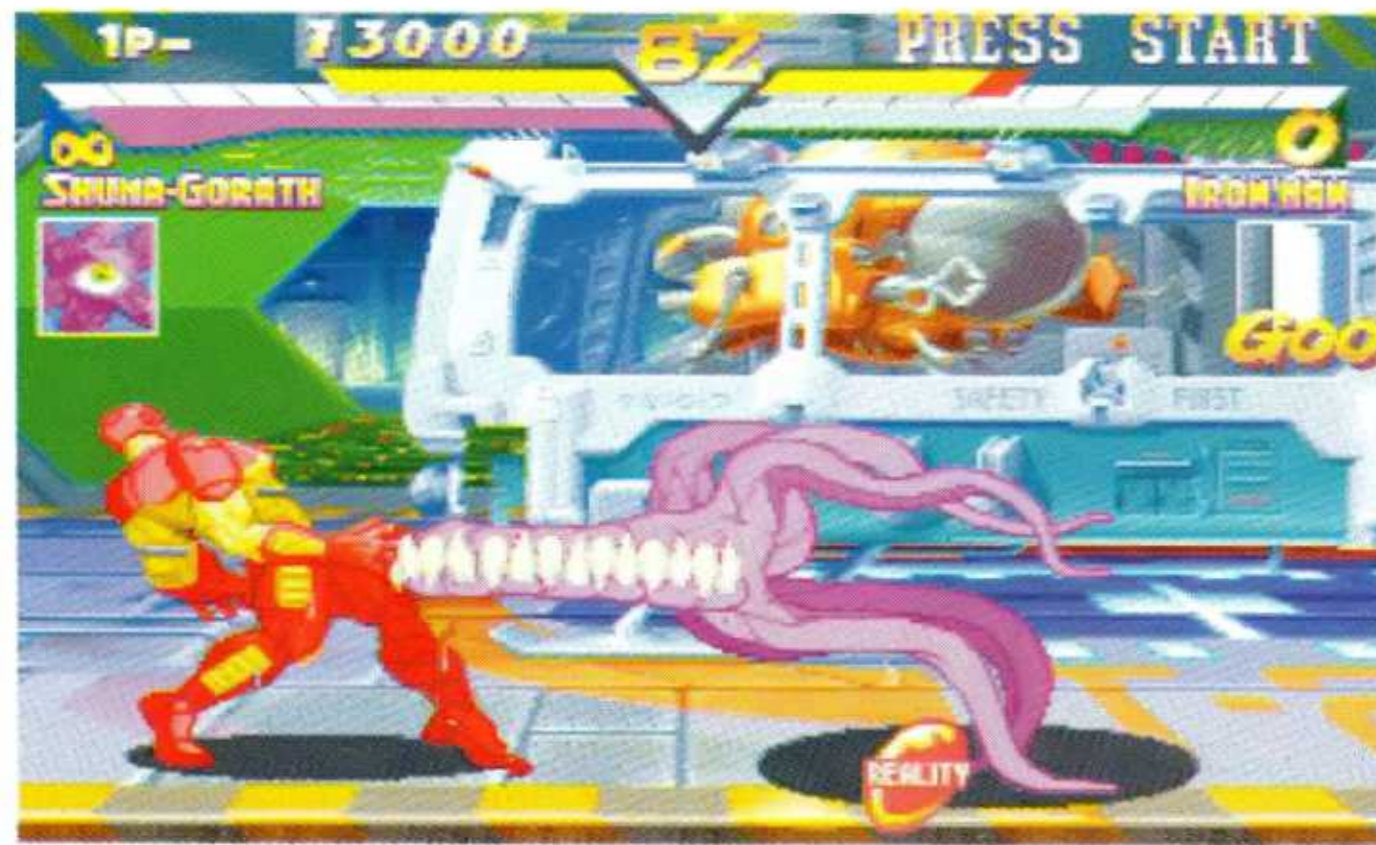
## Gesamt 90%

Der Fußballthron ist Sega wieder sicher. Allein aufgrund von zwei zusätzlichen Stadien und minimalen, für den Laien kaum sichtbaren Veränderungen fanden wir eine Höherbewertung gegenüber dem Vorgänger jedoch für nicht angebracht.

## Word Up

In Worldwide Soccer '98 stimmt einfach alles: Trotz leichtem Handling besitzt es ein anspruchsvolles Gameplay. Nicht nur die Spieleranimationen sind erste Sahne, auch im Stadion herrscht brodelnde Stimmung. Fehlt an sich nur noch ein passender deutscher Kommentator...





Die abstrakte Krakenkreatur Shuma-Gorath ist im wahrsten Sinne des Wortes „bissig“.



Dr. Doom mimt, wie zu erwarten, den finalen Bösewicht – der es wirklich in sich hat!

# MARVEL SUPER HEROES

Wem Batman zu schwächig und Superman zu pomadig ist, der sollte sich diesen Silberling zulegen und mit den bisher stattlichsten Knochenbrecher-Sprites ihrer Zunft eine gepflegte Keilerei initiieren.

Capcom weiß halt, wie man seine SFII-Freunde bei Laune hält...

Das japanische Traditions- haus Capcom hält bekanntlich wie keine andere Firma den „flachen“ Beat 'em Up-Spielen die Treue, jenem Genre, dem sie 1992 durch Street Fighter II zu einer nahezu unvergleichlichen Erfolgsgeschichte verhalfen. Statt Ken & Co. nutzten die Fernöstler diesmal – wie schon bei X-Men - Children of the Atom – ihre Marvel-Lizenz aus und lassen Hulk und Captain Marvel ihre Kampfkünste vollführen.

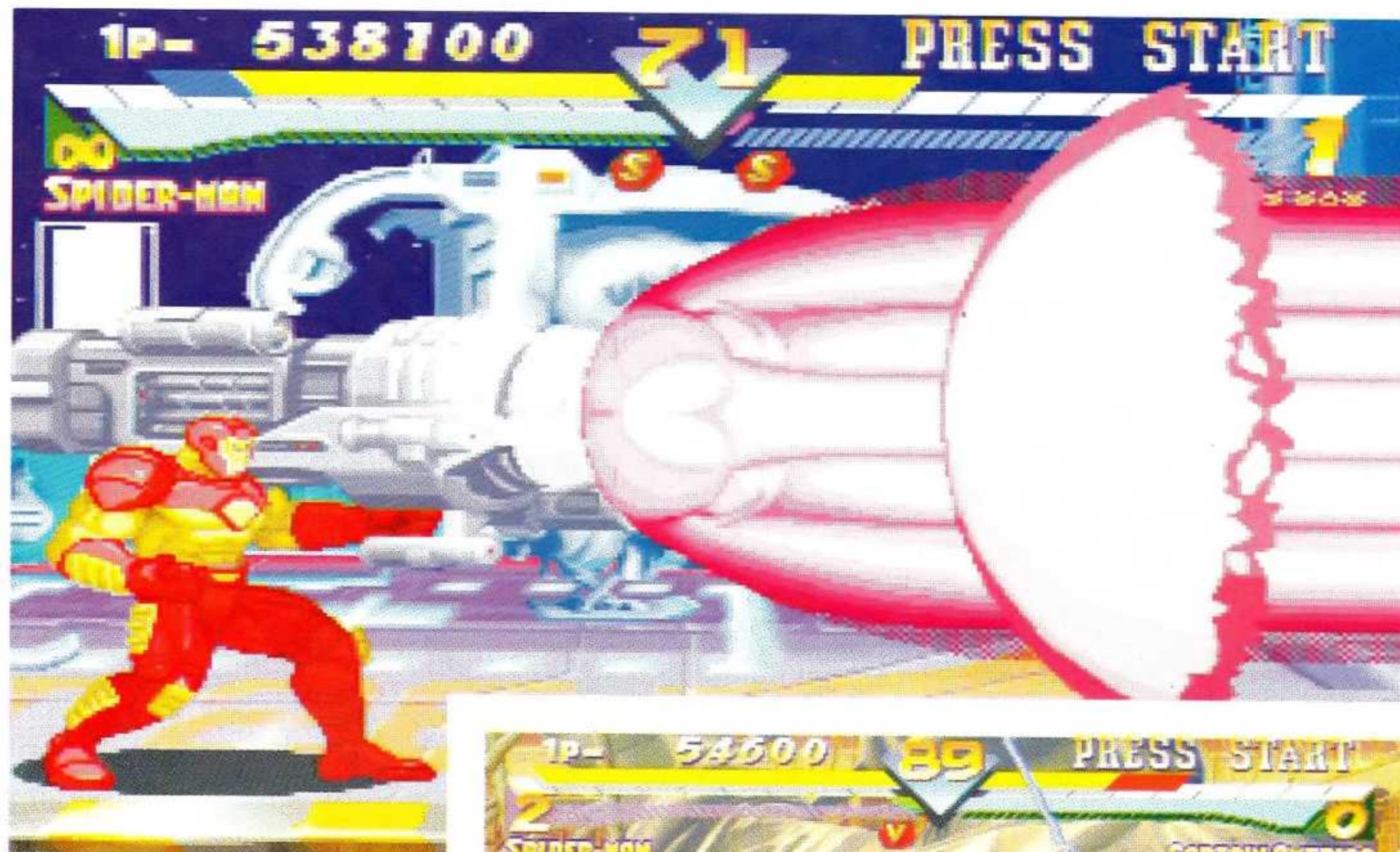
## Beat 'em Up Deluxe

Wer sich nur halbwegs mit der Geschichte der Capcom-Keilereien auskennt, weiß, daß ihn auch bei diesem Vertreter „nur“ spielerisches Feintuning, eine überarbeitete Grafik sowie ein paar neue Charaktere erwarten. Ein paar Worte zum letzten Punkt: Erstmals stehen euch neben einigen X-Men-Mitgliedern, wie beispielsweise Psylocke oder Wolverine, auch viele „klassische“ Marvel-Helden zur Auswahl. The Incredible Hulk beweist, daß er auch als mächtiger Videospil-Sprite seine Urkräfte imposant zur Schau stellen kann, während Spider-Man wieselflink über den Screen huscht und sich dabei, wie in der Comic-Vorlage, sein

klebriges Spinnennetz zu-  
nutze macht. Abgerundet  
wird das insgesamt zwölf-  
köpfige Ensemble durch ei-  
nige eher unbekannte Mar-  
vel-Charaktere, wie zum  
Beispiel das Tentakel-We-  
sen Shuma-Gorath. Zum  
Gameplay: Auf die spieleri-  
schen Eckpfeiler mochte  
Capcom auch diesmal nicht  
verzichten. Wie bei den  
zahlreichen anderen Genre-  
Vertretern wird in klassi-  
scher SFII-Manier gegen-  
seitig die Lebensenergielei-  
ste dezimiert. Die zahlrei-  
chen Schlag- und Tritt-  
Techniken unterliegen einer  
dreifachen Differenzierung,  
so daß ihr die Wahl zwis-  
chen starken, aber langsa-  
men, oder schnellen, aber  
schwächeren Aktionen  
habt. Apropos „Aktionen“,  
neben normalen Tasten-An-  
griffen könnt ihr durch ge-  
schickte Joypad-Kombina-  
tionen ellenlange Combos  
oder spektakuläre Special  
Moves aus eurem Prügel-  
knaben herauskitzeln. Seit  
Super Street Fighter II hat  
sich ein weiterer Energiebal-  
ken kultiviert, durch den ihr  
bei voll aufgeladenem Zu-  
stand einen verheerenden  
Super Move aktivieren  
könnt – in diesem Fall zum  
„Infinity Special“ gekürt.  
Aber halt, Capcom gönnt



**Autsch! Wo der mächtige  
Juggernaut hinlangt, regt  
sich kein Widerstand mehr.**



**Bei Metal Mans Super  
Move packt die Blech-  
büchse mal eben die Rie-  
senwumme aus.**

seiner Fanschar auch dies-  
mal einen Hauch von Inno-  
vation. In jeder Stage könnt  
ihr diverse Power Up-Kri-  
stalle einheimsen bzw.  
durch gelungene Aktionen  
dem Gegner wieder abluch-  
sen. Durch eine aufwendige  
Tastenkombination aktiviert  
ihr diese Klunker, so daß  
euch je nach Kristall und  
Charakter für kurze Zeit ei-  
ne Sonderfähigkeit (doppel-  
te Schlagkraft, zurückge-  
wonnene Lebensenergie)  
verliehen wird. Zum Ab-  
schluß noch ein technischer  
Gag: Wer in den Genuß der  
Original-Arcade-Animatio-  
nen kommen möchte, sollte  
sich das separat erhältliche  
4 MBit RAM-Modul zule-  
gen, das bereits bei einigen  
SNK-Konvertierungen er-  
folgreich seinen Dienst ver-  
richtet.

Ulf Schneider ■



**Spider-Mans überraschender Deckenschwung kann  
auch aus dem Sprung heraus vollführt werden.**

## Check Up



<b>Titel:</b>	Marvel Super Heroes
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Capcom/Virgin
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	November
<b>Preis:</b>	ca. DM 89,95
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	12 Kämpfer
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel bis schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Bildschirmfüllende Sprites, unterstützt separat erhältliches 4 MBit RAM-Modul

### Grafik 78%

Arcade-Qualität: Mega-Sprites mit ordentlichen Bewegungsabläufen (auch ohne 4 MBit-Modul), angenehme Farbenpracht, Hintergrundlayout mit effektvollen Animationen.

### Sound 67%

Nicht ganz so einfallloser Japan-Pop, wie man es von Cap-  
com gewohnt ist, unter mitreißend verstehe ich allerdings et-  
was anderes.

### Gesamt 83%

Wer nach wie vor ein Faible für 2D-Keilereien hat und sich  
trotz der unvermeidlichen Hektik und aberwitzigen Special  
Moves nicht abschrecken läßt, erhält mit MSH ein wahrlich  
überirdisches Prügel-Vergnügen.

## Word Up

Capcom haben bei ihren unzähligen 2D-Keilereien  
zwei Pfade betreten: die SFII-Ableger sowie die ab-  
gefahrene Variante à la Darkstalkers. Obwohl ich  
SFII für spielerisch etwas haltvoller – da übersichtlicher – hal-  
te, konnte mich MSH dennoch begeistern, denn in technischer  
Hinsicht wurde – endlich! – ein lupenreines Produkt abgeliefert.





Während der üblichen Siegespose kommt die beinahe fehlerfreie Darstellung der Charaktere in höchster Auflösung am besten zur Geltung.



Diverse Körperteile der Frauen wippen realistisch, sofern man die Bouncing Breasts nicht deaktiviert.

# DEAD OR ALIVE



Fighter 2 basierte. Daß am Ende jedoch ein so herausragendes

Spiel auf dem Saturn rauspringen würde, hielten selbst die kühnsten Sega-Fans für unmöglich, immerhin legten die Code-Zauberer von AM2 die Meßlatte in eine scheinbar unerreichbare Höhe...

## Neue Referenz?

Tecmos anspruchsvolle 3D-Prügelei ist hinsichtlich der Kämpferanzahl sicherlich alles andere als rekordverdächtig, denn mit gerade einmal acht Charakteren erreicht man noch nicht einmal

Virtua Fighter 2-Niveau. In allen anderen Bereichen ist Dead or Alive jedoch tadellos gelungen. Die Charaktere Kasumi, Zack, Hayabusa, Bayman, Lei Fang, Gen Fu, Tina und Jann Lee wurden beispielsweise so detailliert und liebevoll in Szene gesetzt, wie es sonst nur bei AM2 der Fall ist. Jeder Kämpfer hat nicht nur seine eigenen Moves, sondern auch mindestens drei verschiedene Outfits. Würde man die extrem unterschied-

» Eine derart perfekte Darstellung der Polygon-Charaktere erhofften wir uns auch von Virtua Fighter 3 auf dem Saturn! «

**Die Sensation ist perfekt: Tecmo gelang es tatsächlich, den für unschlagbar gehaltenen Prügelspielkönig Virtua Fighter 2 zumindest technisch zu übertrumpfen. Beim Gameplay orientierte man sich klugerweise pixelgenau am AM2-Dauerbrenner!**

Was dabei herauskommen kann, wenn man eng mit Sega zusammenarbeitet, erfährt gerade Tecmo, das mit Dead Or Alive den aktuellen Saturn-Bestseller in Japan zu verzeichnen hat. Daß es

sich bei diesem Spiel um alles andere als eine Prügelei vom Fließband handeln würde, war klar, denn die originale Spiehallenvorlage wurde mit Sega-Hilfe in Model 2-Technik auf die Beine gestellt, auf der auch Virtua

lichen Personen in einem Virtua Fighter-Spiel verstecken, so dürfte es Laien aufgrund ähnlicher Optik und Animationstechnik kaum auffallen. Selbst die Kampfszenarios könnte man im großen Rivalen unterbrin-



Noch bevor die Energie abgezogen wird, zeigt ein roter Balken, wie wirkungsvoll der Schlag war.

gen, was leider auch bedeutet, daß man lediglich sehr schicke 2D-Hintergründe in das Spiel eingebaut hat. Die Darstellung der Charaktere hingegen läßt sogar Virtua Fighter 2 alt aussehen. Dennis Rodman-Clon Zack & Co. werden in hochauflösender Optik nahezu fehlerlos dargestellt, die Mädels überraschen sogar noch mit Bewegungen, die Pai erblassen lassen würden.

### Was ist anders?

Als kleine Neuheit gibt es nun auf den größeren Ringen blinkende Ränder, auf denen man tunlichst nicht hinfallen sollte, da man andernfalls von einer Explosion hochgeschleudert wird. Ebenfalls ungewohnt für Virtua Fighter 2-Veteranen ist das Combo-System, das erfolgreiche Schlagserien, und der rote Balken, der die jeweilige Stärke des zuletzt gelandeten Schläges anzeigt. Die kann man übrigens auch im Trainingsmodus feststellen, der auch die dazu getätigten



**Sobald man auf die blinkende Ring-Begrenzung fällt, taucht dieser Feuerball auf, der einen in die Luft schleudert.**

Steuerkommandos abbildet. Neben dem Arcade-Modus gibt es auch noch den bewährten Vs-Kampf für 2 Spieler, den Survival-Mode, den Tim Attack-Level und die Kumite-Variante für Profis.

Hans Ippisch ■



**Das Replay wird aus einer anderen Perspektive gezeigt, die nicht wie in Virtua Fighter 2 gewechselt wird.**



**Im Training kann man die Power der Schläge überprüfen. Hilfreich ist die eingeblendete Tasten-Abfolge.**

### Word Up

Ich hatte mich eigentlich schon damit abgefunden, daß wir auf dem Saturn kein eindrucksvolleres Beat 'em Up-Game mehr sehen werden als Virtua Fighter 2, doch ich habe die Rechnung wohl ohne Tecmo gemacht, das seinen Model 2-Automatenhit in astreiner Qualität auf den Saturn umsetzte. Wer das technisch beste 32 Bit-Beat 'em Up sehen will, muß sich die Importversion einfach holen. Wird nun vielleicht auch Sega Rally einmal übertroffen?



### Check Up



<b>Titel:</b>	Dead Or Alive
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Tecmo
<b>Tel.:</b>	Import
<b>Release:</b>	Oktober
<b>Preis:</b>	-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	8 Kämpfer
<b>Save Game:</b>	-
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel bis schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Erstklassige Model 2-Umsetzung

### Grafik 91%

Die bislang besten Polygon-Kämpfer in einem 32 oder 64-Bit-Spiel. Fehlerlos und mit unglaublichen Details.

### Sound 71%

Nette Hintergrundmusiken und stark an Virtua Fighter 2 erinnernde Sprachausgabe.

### Gesamt 93%

Der Überraschungshit des Jahres: Tecmo schafft es tatsächlich, dem renommierten Virtua Fighter 2 den Rang abzulaufen und die Führung in Sachen 32 Bit-Qualität zu übernehmen.

# 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 bieten wir nun zum Top-Preis in unserem Klassiker-Angebot auf den Seiten 10 bis 13 an!

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

### DEAD OR ALIVE



Einen Import-Test dieses fantastischen Model 2-Beat 'em Ups gibt es auf den Seiten 78 bis 79.

► Genre: 3D-Beat 'em Up ► Spieler: 1-2  
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Tecmo

### BURNING RANGERS



Lara Croft meets Virtual On meets Captain Future: So oder ähnlich könnte man das neue Yuji Naka-Opus beschreiben.

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1  
► Release: 2. Quartal '98 ► Hersteller: Sega/Sonic

### DIABLO



Die Umsetzung des PC-Hits wird wohl nicht vor dem zweiten Quartal 1998 erscheinen. Wir bleiben am Ball.

► Genre: Action-Adventure ► Spieler: 1  
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: EA/Blizzard

## 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 Jam Extreme  | 2/97 86% | 4. NBA Action             | 9/96 76% |
| 2. Slam 'n' Jam '96 | 8/96 80% | 5. NBA Jam Tournament Ed. | 2/96 75% |
| 3. NBA Live '97     | 6/97 78% | 6. Space Jam              | 3/97 68% |

### RENNSPIELE

- |                       |           |                       |           |
|-----------------------|-----------|-----------------------|-----------|
| 1. Sega Rally         | 2/96 95%  | 12. Cyber Speedway    | 10/95 78% |
| 2. Daytona USA C.C.E. | 12/96 95% | 13. Destruction Derby | 11/96 78% |
| 3. The Need for Speed | 7/96 91%  | 14. WipEout           | 5/96 76%  |
| 4. Daytona USA        | 8/95 90%  | 15. Hardcore 4x4      | 2/97 76%  |
| 5. King the Spirits 2 | 8/97 86%  | 16. Road Rash         | 9/96 73%  |
| 6. Andretti Racing    | 6/97 85%  | 17. Scorchers         | 5/97 72%  |
| 7. Street Racer       | 12/96 84% | 18. Impact Racing     | 1/97 70%  |
| 8. WipEout 2097       | 8/97 80%  | 19. Hi Octane         | 1/96 59%  |
| 9. Manx TT            | 5/97 80%  | 20. Highway 2000      | 1/97 58%  |
| 10. F1 Challenge      | 4/96 80%  | 21. Virtua Racing     | 2/96 49%  |
| 11. Hang On GP '95    | 2/96 80%  |                       |           |

### FUSSBALL

- |                              |           |                               |          |
|------------------------------|-----------|-------------------------------|----------|
| 1. Worldwide Soccer '97      | 10/96 90% | 5. FIFA Soccer '97            | 5/97 76% |
| 2. Victory Goal '97 (Import) | 6/97 88%  | 6. International Victory Goal | 8/95 75% |
| 3. Olympic Soccer            | 10/96 78% | 7. FIFA Soccer '96            | 3/96 74% |
| 4. Euro 96 Soccer            | 7/96 78%  | 8. Striker '96                | 9/96 61% |



**ENEMY ZERO**



Einen ausführlichen Test der PAL-Version des D-Nachfolgers gibt es pünktlich zum Release in der nächsten Ausgabe.

► Genre: Action-Adventure ► Spieler: 1  
► Release: 25.11.97 ► Hersteller: Warp/Sega

**GRANDIA**



Oh, oh! Die jüngsten Äußerungen von Sega-internen Quellen lassen befürchten, daß dieses Spiel nicht in Deutschland erscheinen wird.

► Genre: Rollenspiel ► Spieler: 1  
► Release: 1. Quartal '98 ► Hersteller: Game Arts

**FIFA 98: DIE WM QUALIFIKATION**



Der neueste Sproß der FIFA-Familie soll am 12.12.97 für den Saturn erscheinen, so steht es jedenfalls in EAs Schedule.

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-4  
► Release: 12.12.97 ► Hersteller: EA

**JURASSIC PARK 2: THE LOST WORLD**



Der kritische Test zum jüngsten Dino-Spiel und zweiterfolgreichsten Film des Jahres ist auf den Seiten 72 und 73 nachzulesen.

► Genre: Action ► Spieler: 1  
► Release: 6.11.97 ► Hersteller: Dreamworks

**FIGHTING FORCE**



Am St. Martins-Tag wird das neueste Werk von Mark Avory veröffentlicht, der Test folgt in der nächsten Ausgabe.

► Genre: 3D-Beat 'em Up ► Spieler: 1-2  
► Release: 11.11.97 ► Hersteller: Core

**HOUSE OF THE DEAD**



Nun tauchte das an das indizierte Virtua Cop erinnernde Model 3-Automatenspiel erstmals offiziell auf dem Schedule auf.

► Genre: Action ► Spieler: 1  
► Release: 2. Quartal ► Hersteller: Sega

**FORMEL 1**



Nach den massiven Problemen mit der FIA wird Psygnosis wohl auf die Veröffentlichung der Saturn-Version verzichten.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-4  
► Release: tba. ► Hersteller: Psygnosis

**MARVEL SUPER HEROES**



Und wieder prügeln sich diverse Comic-Helden in bewährter Street Fighter II-Manier. Der Test ist auf den Seiten 76-77.

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

CATALOGUE

Alle Saturn-Spiele im Überblick

**TENNIS**

- |                        |          |                      |          |
|------------------------|----------|----------------------|----------|
| 1. Virtual Open Tennis | 7/96 67% | 2. Breakpoint Tennis | 2/97 51% |
|------------------------|----------|----------------------|----------|

**SPORT (SONSTIGES)**

- |                     |          |                      |           |
|---------------------|----------|----------------------|-----------|
| 1. Athlete Kings    | 9/96 92% | 4. WWF In Your House | 1/97 72%  |
| 2. WWF Wrestlemania | 9/96 81% | 5. Sea Bass Fishing  | 12/96 70% |
| 3. Victory Boxing   | 2/96 76% |                      |           |

**2D-BEAT 'EM UP**

- |                                |          |                               |           |
|--------------------------------|----------|-------------------------------|-----------|
| 1. Street Fighter Alpha        | 4/96 88% | 6. Primal Rage                | 8/96 76%  |
| 2. Golden Axe – The Duel       | 1/96 86% | 7. King Of Fighters '95       | 9/97 76%  |
| 3. Street Fighter Alpha 2      | 2/97 85% | 8. Street Fighter – The Movie | 10/95 70% |
| 4. Night Warriors Darkst. Rev. | 6/96 85% | 9. Galaxy Fight               | 4/96 68%  |
| 5. X-Men Children of the Atom  | 5/96 83% | 10. Rise 2: Resurrection      | 9/96 38%  |

**3D-BEAT 'EM UP**

- |                         |           |                        |           |
|-------------------------|-----------|------------------------|-----------|
| 1. Virtua Fighter 2     | 1/96 95%  | 6. Virtua Fighter Kids | 11/96 88% |
| 2. Fighters Megamix     | 6/97 92%  | 7. Virtua Fighter      | 8/95 87%  |
| 3. Fighting Vipers      | 11/96 91% | 8. Toshinden Remix     | 4/96 76%  |
| 4. Virtua Fighter Remix | 11/95 91% | 9. Toshinden URA       | 1/97 65%  |
| 5. Last Bronx           | 11/97 88% | 10. Criticom           | 7/96 65%  |

**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% |               |           |

**3D-VEHIKEL-ACTION**

- |               |           |                          |          |
|---------------|-----------|--------------------------|----------|
| 1. Shellshock | 6/96 87%  | 4. Assault Rigs          | 4/97 68% |
| 2. Amok       | 12/96 86% | 5. MechWarrior 2         | 9/97 59% |
| 3. Tunnel B1  | 2/97 81%  | 6. Off World Interceptor | 1/96 57% |

## ▼ MESSIAH



Wild Nine's nahmen wir nun aus der Hit-parade, stattdessen rutschte das Shiny-Projekt für die neue Sega-Konsole hinein.

► Genre: 3D-Action    ► Spieler: 1  
► Release: tba.        ► Hersteller: Shiny Entert.

## ▼ NHL 98



Ersten Eindrücken nach zu schließen scheint EA erstmals seit Jahren wieder Chancen auf einen Referenztitel zu haben.

► Genre: Eishockey    ► Spieler: 1-4  
► Release: 12.12.97   ► Hersteller: EA

## ▼ NASCAR '98



Überraschung! Der Nachfolger zum tollen Andretti Racing soll bereits am 21.11.97 tüchtig Gas geben dürfen.

► Genre: Rennspiel    ► Spieler: 1-2  
► Release: 21.11.97   ► Hersteller: EA

## ▼ NHL BREAKAWAY



Die Qual der Qual: Mit NHL '98, NHL All Star Hockey '98 und NHL Breakaway stehen gleich drei gute Games zur Auswahl.

► Genre: Eishockey    ► Spieler: 1-4  
► Release: 4. Quartal   ► Hersteller: Acclaim

## ▼ NBA ACTION '98



Die Veröffentlichung wurde zwar auf Mitte Januar verschoben, das Review bringen wir dennoch schon jetzt.

► Genre: Basketball   ► Spieler: 1-4  
► Release: 19.1.98    ► Hersteller: Sega

## ▼ NHL ALL STAR HOCKEY '98



Hierbei handelt es sich um den inoffiziellen Nachfolger von NHL Powerplay. Es wurde von dem gleichen Team entwickelt.

► Genre: Eishockey    ► Spieler: 1-4  
► Release: 12.1.98    ► Hersteller: Sega

## ▼ NBA LIVE '98



Fleißig wie die Bienen produzieren die EA-Zauberer Updates ihrer Sportspiele-hits, wie beispielsweise NBA Live '98.

► Genre: Basketball   ► Spieler: 1-4  
► Release: 28.11.97   ► Hersteller: EA

## ▼ 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

# BACK CATALOGUE +++ BACK

### 3D-FLUG-ACTION

1. Panzer Dagoon 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 Dagoon	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%		

### 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%

### DENKSPIELE

1. Baku Baku Animal	7/96 88%	4. The Lost Vikings 2	4/97 85%
2. Bust-a-Move 2	10/96 88%	5. Super Puzzle Fighter 2	6/97 69%
3. Puzzle Bobble 3	6/97 87%	6. Hebereke's Popoitto	8/96 65%

### ARCADE/MULTIPLAYER

1. Nights into Dreams	9/96 97%	3. Elevator Act. Returns (Imp.)	8/97 80%
2. Saturn Bomberman	6/97 93%	4. Blast Chamber	6/97 79%

▼ SHINING FORCE 3



Noch wird diskutiert, ob Shining Force 3 auch in Europa offiziell erscheinen wird. Wir wollen es doch hoffen!

► Genre: RPG ► Spieler: 1  
► Release: 1. Quartal ► Hersteller: Sega

▼ PANZER DRAGOON SAGA



Ein brandaktuelles, umfangreiches Preview zu diesem 4 CD-Mammutwerk findet ihr auf den Seiten 6 bis 9.

► Genre: Rollenspiel ► Spieler: 1  
► Release: 2. Quart. '98 ► Hersteller: Sega

▼ PROJECT SONIC



Wir wissen, daß Burning Rangers nicht Yuji Nakas einziges Projekt ist, er arbeitet an einem Game für die neue Konsole.

► Genre: tba. ► Spieler: tba.  
► Release: tba. ► Hersteller: Sonic Team

▼ SCUD RACE



Scud Race gehört zu den ersten Spielen für Segas neue Konsole, und zwar in einer wirklich perfekten 1:1-Umsetzung!

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2  
► Release: 1. Quart. '98 ► Hersteller: AM2

▼ SEGA TOURING CAR



Ob Sega Rallys Referenzthron wirklich in Gefahr ist, verrät uns der Riesentest auf den Seiten 22 bis 23.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-2  
► Release: 28.10.97 ► Herst.: Sega/AM Annex

▼ SONIC R



Technisch ist der Titel brillant, doch wie steht es um die spielerischen Qualitäten? Mehr auf den Seiten 26 bis 29.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-4  
► Release: 20.11.97 ► Herst.: Traveller's Tales

▼ VIRTUA FIGHTER 3



Ja, das Spiel steht auf der Release-Liste für den Saturn, allerdings ohne jeglichen Hinweis auf ein Veröffentlichungsdatum.

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2  
► Release: tba. ► Hersteller: AM2

▼ VIRTUA STRIKER 2



Hier gilt das gleiche wie für Scud Race und Virtua Fighter 3: Man darf eine Umsetzung für Segas kommende Konsole erwarten.

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-2  
► Release: tba. ► Hersteller: Sega

▼ WINTER HEAT



Einen ersten Eindruck vom Athlete Kings-Nachfolger könnt ihr euch anhand der Bilder auf Seite 20 verschaffen.

► Genre: Sportspiel ► Spieler: 1-2  
► Release: 5.2.98 ► Hersteller: Sega

▼ WORLD SERIES BASEBALL '98



Für Europa gibt es derzeit leider kein offizielles Veröffentlichungsdatum mehr. Wir bleiben am Ball(-Game) dran!

► Genre: Baseball ► Spieler: 1-2  
► Release: tba. ► Hersteller: Sega

▼ WORLDWIDE SOCCER '98



Endlich! Einen brandaktuellen Test zum dritten Teil der Victory Goal-Reihe gibt es auf den Seiten 74 und 75.

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-6  
► Release: 16.10.97 ► Hersteller: Sega

CATALOGUE

ARCADE/MULTIPLAYER

5. Bubble Bobble & R.I.	10/96 77%	8. Sega Ages	2/97 70%
6. Mr. Bones	12/96 76%	9. Trash It	8/97 70%
7. Grid Run	4/97 75%		

JUMP&RUN

1. Bug!	10/95 88%	9. Sonic Jam	8/97 77%
2. Clockwork Knight II	11/95 86%	10. Spot Goes to Hollywood	2/97 76%
3. Earthworm Jim 2	8/96 86%	11. Clockwork Knight	8/95 74%
4. Rayman	12/95 85%	12. Gex	5/96 74%
5. Pandemonium!	7/97 83%	13. Johnny Bazookatone	4/96 73%
6. Sonic 3D	2/97 82%	14. Keio Flying Squadron	10/96 67%
7. Bug! Too	3/97 79%	15. Mega Man X3	10/97 61%
8. Mega Man 8	5/97 79%		

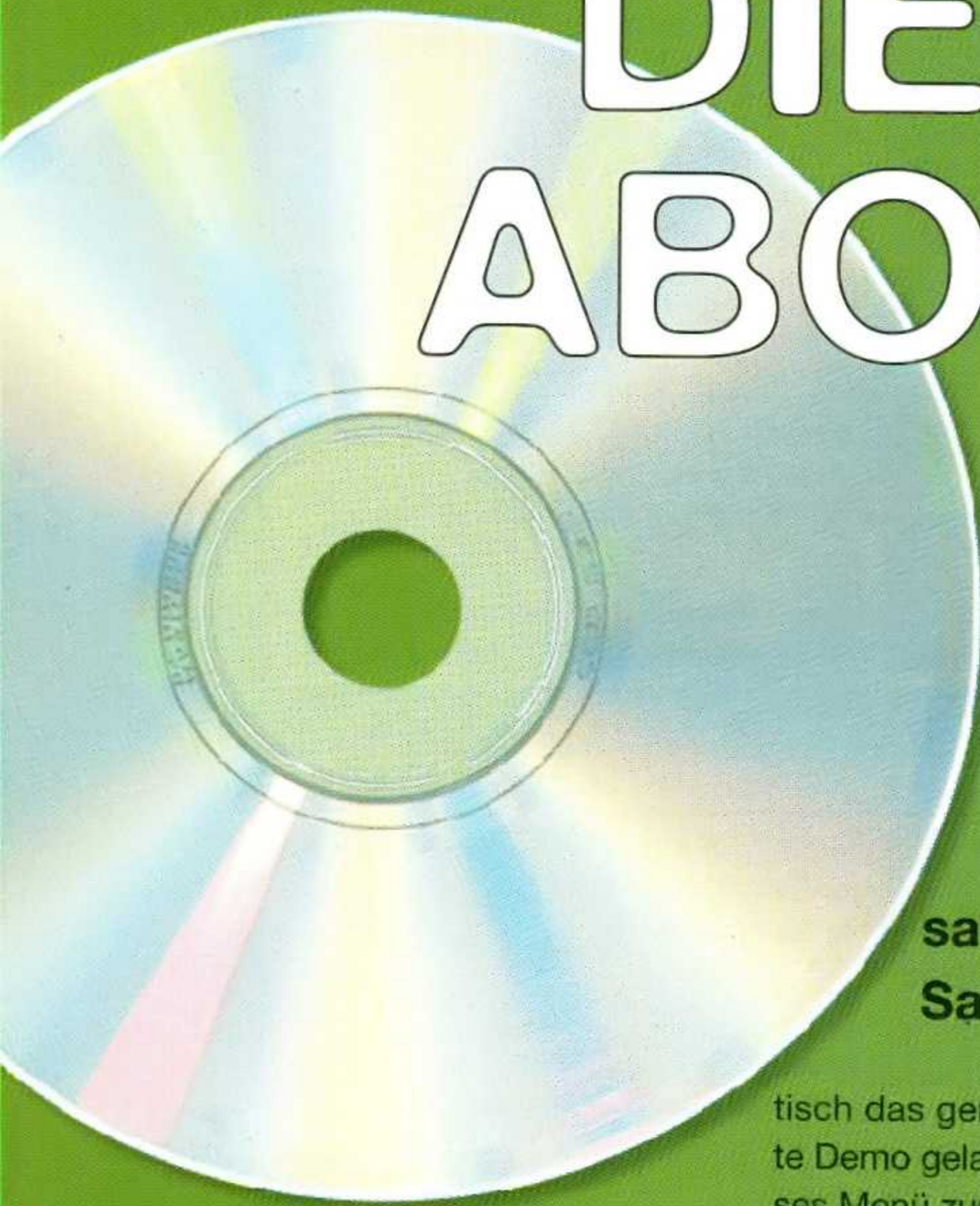
STRATEGIE

1. WarCraft 2	9/97 94%	6. Advanced World War 2 (Import)	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%		

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%		

# DIE SATURN- ABO-CD 12/97



**Auf der exklusiven Demo-CD, die unsere Abonnenten alle zwei Monate erhalten, gibt es diesmal vier aktuelle Hits aus dem Haus Core Design, die zum Teil noch nicht einmal erschienen sind. Auf vielfachen Wunsch präsentieren wir außerdem auch ein schmuckes Cover, welches die CD zusammen mit einer überall erhältlichen Leerhülle zum Sammlerstück werden läßt! Wir wünschen viel Spaß!**

**A**uch wenn sich manche Profis wundern, wieso wir hier so detailliert beschreiben, wie man die Demo-CD startet und anwendet – wir sehen das ganz einfach als unsere Pflicht an, denn es gibt immer noch Neueinsteiger, denen man dies ganz einfach Schritt für Schritt erklären muß. Profis sollten diese Zeilen einfach überspringen und direkt beim Inhaltsverzeichnis weiterlesen! Danke für das Verständnis!

## So geht's!

Um die CD-ROM zu starten, müßt ihr sie nur wie üblich in euren noch ausgeschalteten Saturn legen. Schon wenige Sekunden nach dem Laden erscheint ein Bildschirm mit dem Hauptmenü. Bewegt ihr das Steuerkreuz nach oben oder unten, so wandert der rote Rahmen von Spiel zu Spiel. Drückt ihr A oder C, so gelangt ihr unmittelbar in das entsprechende Spiel. Betätigt ihr keine Taste, so wird nach einer kurzen Pause automa-

tisch das gerade angewählte Demo geladen. Um in dieses Menü zurückzukommen, müßt ihr die Reset-Taste am Saturn betätigen.

## Die spielbaren Demos

**Blam! Machinehead** ist ein knallhartes Shoot 'em Up-Spiel für Action-Profis. Neben einigen ganz hervorragenden Videofilmen befindet sich ein komplett spielbarer Level auf der CD. Die Steuerung ist zunächst sicherlich gewöhnungsbedürftig, da man das Gefährt selbst nicht mit dem Steuerkreuz bewegt, sondern mit den Tasten X (vorwärts) und A (rückwärts). Mit B und C könnt ihr euch seitlich bewegen, und über L und R kann man Schüsse abfeuern. Das Steuerkreuz dient zum Drehen.

**Swagman** ist ein putziges Action-Adventure mit zwei niedlichen Hauptdarstellern, von denen man im Demo nur einen zu sehen bekommt. Wir wünschen euch viel Spaß beim Erkunden des Probelevels.

Ebenfalls spielbar ist das Demo zu **Tomb Raider**, das als Bonus mit auf die CD gebrannt wurde. Ich denke, zum offiziellen Saturn-Spiel des Jahres 1997 braucht man sonst keine Worte verlieren.

## Das Rolling Demo

Das vierte und letzte Demo ist leider nicht spielbar, es dürfte jedoch dennoch für gute Unterhaltung sorgen, denn immerhin handelt es sich dabei um den brandaktuellen Hit **Fighting Force**, der von keinem geringeren als Marc „Thunderhawk“ Avory inszeniert wurde. In Deutschland wird das Spiel ab 20.11.97 erhältlich sein.

## Sorry!

Entgegen der ursprünglichen Ankündigung konnten wir leider nicht die **Sega Flash Vol. 6** mitliefern. Der Grund hierfür ist einfach: Da Sega unbedingt noch ein spielbares Demo von **Sonic R** auf die CD packen wollte, verzögerte sich die Fertigstellung immer wieder, womit unser letztmöglicher Abgabetermin überschritten wurde. Immerhin

können wir euch versprechen, daß die CD nun Anfang Januar mit der Ausgabe 2/98 ausgeliefert wird! Danke für das Verständnis!



*Das Demo zum Action-Adventure-Hit Swagman ist komplett spielbar.*



*Der Shoot 'em Up-Knüller Blam! Machinehead begeistert mit toller Grafik und harter Action.*



*Als Bonus gibt es das Demo zu Tomb Raider, dem offiziellen Saturn-Spiel des Jahres 1997.*

## Die Ausgabe 2/98

Als Beilage zur Ausgabe 2/98 gibt es mit absoluter Sicherheit die brandneue Sega Flash Vol. 6, welche einige echte Top-Hits zu bieten hat! Wir erwarten beispielsweise Demos zu Sonic R, Sega Touring Car und Last Bronx sowie erste Videos zu den Frühjahrs-Hits 1998.



Sega Touring Car wird definitiv als spielbares Demo auf der CD enthalten sein.



Sonic R ist daran schuld, daß die Sega Flash Vol. 6 nicht rechtzeitig für diese Ausgabe eintraf.

## Wie komme ich an die CD?

Nur wer ein Saturn-Spezial-Abonnement des Sega Magazins abgeschlossen hat, bekommt alle 2 Monate eine aktuelle, spielbare CD frei Haus geliefert. Wer sich die nächste CD sichern möchte, sollte sofort auf Seite 4 zurückblättern und den Coupon noch heute unterschrieben zurücksenden. Als besonderes Bonbon gibt es natürlich eine schicke Abo-Prämie! Wer ein reguläres Abo hat, kann dieses selbstverständlich auch umwandeln!

## Die CD ist defekt?

Wer eine zerbrochene oder zerkratzte oder anderweitig nicht funktionstüchtige CD bekommen hat, kann diese selbstverständlich umtauschen. Schickt diese einfach an folgende Adresse:

CompuTec Verlag

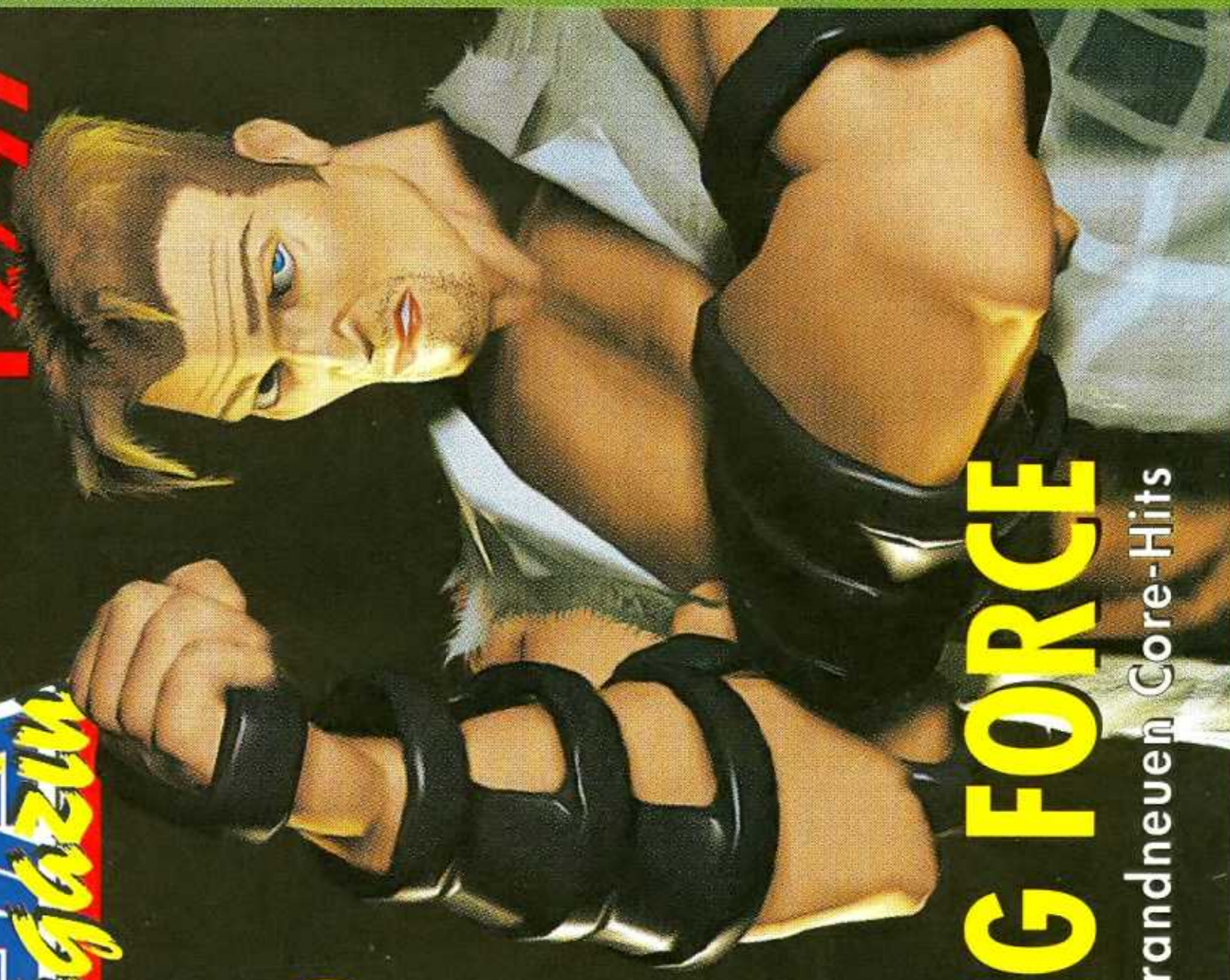


Kennwort: Saturn-CD  
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Inlay für eine leere CD-Hülle, die es in jedem Musikgeschäft zu kaufen gibt!

# SEGA MAGAZIN

ABO-CD  
12/97



**BLAM!**  
**MACHINEHEAD**

Ballern mit dem Powermädel

**SWAGMAN**

Traumhaftes Action-Adventure

**TOMB RAIDER**

Lara als Bonus-Babe

**FIGHTING FORCE**

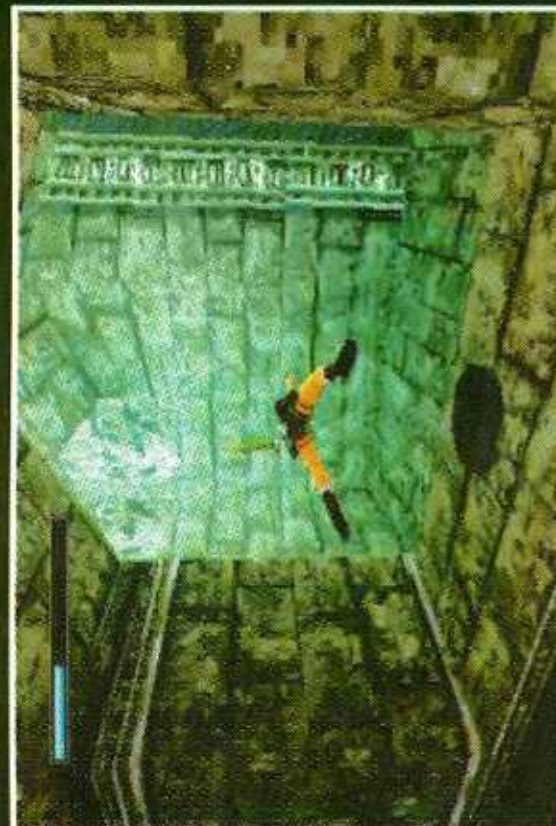
Rolling Demo des brandneuen Core-Hits



Fighting Force



Tomb Raider



# INHALT

## SPIELBARE DEMOS:

1. Swagman
2. Blam! Machinehead

## ROLLING DEMO

3. Fighting Force

## BONUS-DEMO

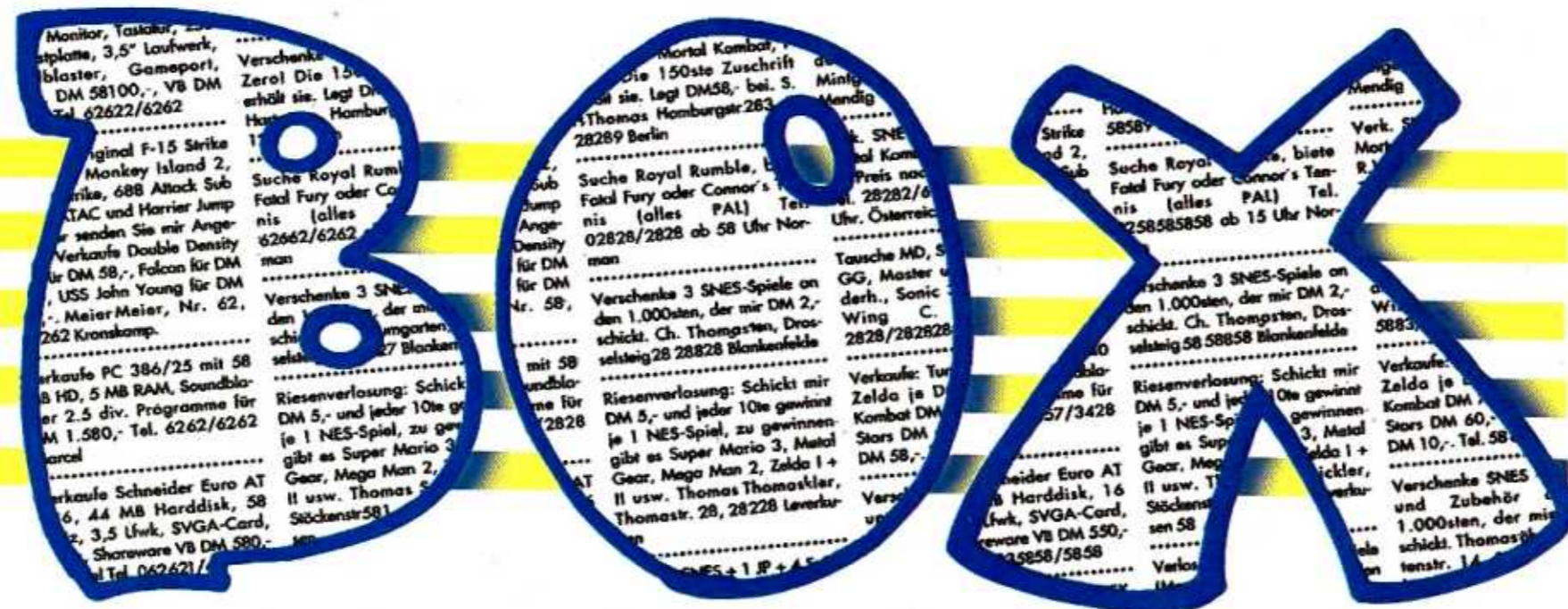
4. Tomb Raider



Swagman



Blam! Machinehead



## MEGA DRIVE

Suche MD 1 Player-Spiele, Schummelmodul, Tips und Tricks-Bücher, D. Krahn, R.-Wallenbergstr. 25, 12679 Berlin

Suche Weapon Lord, Phantasy Star 4 und Shining in the Darkness, zahle DM 40,-, DM 35,- und DM 15,-, Tel. 03443/209708 ab 16 Uhr, Volker

Theme Park, Psycho Pinball, Thor, Centurion, Jungle Strike, Taz 2, Side Pocket, T. Lies etc., incl. Porto DM 55,-, Tel./Fax 030/6258637

Suche f. MD Story of Thor, Light Crusader, f. GG Legend of SD I u. II jp. u. Defenders of Oasis, Tel. 03464/582789

Suche Worms dt. für MD, zahle DM 70,-, und verk. Syndicate für DM 50,-, Tel. 039779/20427 ab 18 Uhr Jens

Suche für Mega Drive Spiele Shining Force 1, Fatal Labyrinth, Tel. 06221/26472 morgens

Verk. Mega Drive II + 2 Infrarot pads, 1 Orig. Pad + 13 Games (Dune II, Urban Strike, Rock + Roll Racing, F1 usw.) DM 300,-, Games auch einzeln, Tel. 02324/26821

Achtung: Suche Spiele für Mega Drive, Mega CD und Saturn, 99734 Nordhausen, Bahnhofstr. 32, Wilfried Schlote

Verk. Mega Drive mit 6 Spielen, u.a. Sonic 3D Control Pads u.v.a. Im Super-Zustand für DM 300,-, ruft an, Tel. 034979/21603 Britta

Verkaufe Mega Drive und Mega CD, 23 Spiele und 11 CDs,

2 Pads und Tips und Tricks DM 500,-, VB, Tel. 02325/370476

Verkaufe Mega Drive 2 + 1 Pad und 2 Spiele (Desert Strike + Dune 2) für DM 160,-, Tel. 04249/1391

Verkaufe Shining Force 1 + 2 je DM 60,-, Shining of the Darkness DM 60,-, Tel. 03685/707227 Lutz

Achtung! Verk. 27 Top Mega Drive-Spiele zu billigen Preisen. Liste anfordern unter Tel. 0421/6930368

Verk. MD + 2 Joypads, 33 Spiele (FIFA 97, Soleil, Int. S. Soccer Del....) + Sega-Zeitschriften für DM 600,-, Tel. 0421/459566

Verk. Mega Drive + Mega CD II + 14 Module + 13 CDs + 2 Arcade Powersticks + 2 Control Pads + Anschluß. Alles für DM 200,-, Tel. 0355/536267

Verk. MD + 10 Spiele, u.a. Super Street Fighter 2, Populous 2, NBA, 1x 6 Button-Pad u. 2 orig. Pads DM 400,- VB, Tel. 0451/76199

Verkaufe MD mit 11 Spielen und 5 Pads mit Zubehör, z.B. Master System Converter, Preis VB, Tel. 035200/24657 Enrico

Verk. MD II mit 15 Spielen + Zubehör für DM 350,-, Tel. 02871/186786

Verkaufe ca. 50 Mega Drive-Spiele ab DM 20,-, z.B. Action-, Rollenspiele, Sport + Kinderspiele, Tel. 030/34706700

Verk. MD Sp. Castlevania, Alien 3, Subterranea, Earthworm Jim 1, Comix Zone, Phantasy Star 2, Sword of Vermillion DM 10,- bis DM 40,-, Tel. 04351/83222 Peter

RPGs Shin. 1-3 je DM 60,-, Ph. St. 1-4, Ult. 4, M. War, D+D,

Sol., Ithor, L. Cru., L.st., Verm., W.Boy 5 je DM 50,-, Wars., S. Hyd., je DM 30,-, Tel. 04763/7940

Multi Mega + 10 Spiele DM 450,-, MD II + 10 Spiele DM 300,-, MD II + 9 Sp. + ARP II DM 300,-, Spiele ab DM 35,- bis DM 60,-, Saturn + 7 x Sp. + 2 x Joypad DM 450,-, Tel. 07631/13875 AB Frank

Phantasy Star 3 gesucht, Tel. 09072/2254

Verk. Mega Drive-Spiele, z. B. R Song & ca. 20 andere Spiele, Tel. 0171/8300280

Verk. 11 MD-Spiele: Indy Car DM 40,-, Road Rash DM 30,-, Mickey Mouse World of I. DM 40,-, Buggy DM 25,-, Tennis DM 30,- usw. u. M.D.o.T. DM 20,-, Tel. 03726/6367 Mo.-Fr.

Su. Multi Mega mit Spielen oder Spiele für Mega Drive od. Mega CD, su. auch Game Gear + Spiele, Tel. 05543/592 Peter

## GAME GEAR

Verk. Game Gear 4 Fun Set + Super Columns, inkl. Portokosten & Netzteil für DM 85,-, Tel. 07720/37854 Robert

Verk. Game Gear mit T-Tuner u. Lupe + 5 Spiele: Schlümpfe, Tazmania, Sonic the Hedgehog, Dynamit Headdy DM 250,-, Tel. 03592/502472

Verk. G-Loc, Clumns, T2 The Arcade Game je DM 25,-, Tel. 02241/401330

## MEGA CD

Suche US CD-Spiel Spiderman vs Kingpin, zahle Originalpreis oder mehr, Tel. 05271/7330

Verk. Mega CD Spiele, z.B. NHL Hockey, NBA Jam, Ecco,

Starblade, Night Trap, Wonder Dog usw., Tel. 0171/8300280

Verk. MCD Sp. Thunderhawk DM 20,-, Final Fight, Soulstar je DM 15,-, Pr. Of Persia, R: Avenger, Powermonger je DM 5,-, alle DM 50,-, Tel. 04351/83222 Peter

Suche Battlecorps f. MCD und Winterspiele f. MCD u. MD, tausche auch dringend! Tel. 03733/51288

Suche diverse Mega CD-Spiele und das Master System-Spiel „Land of Illusion“, Tel. 08761/61709

Suche f. MCD Lunar I u. II (us) CDX Adapter, Vay us, Heimdall, Eye of the Beholder u.a. (auch J&R), Tel. 03464/582789 Karsten

Syndicate, Shining Force, Snatcher, Rebel Assault, Jurassic Park, Formula 1, Dune etc. incl. Porto DM 55,-, Tel./Fax 030/6258637

## SATURN

Verk. Restposten einer Lagerauflösung, neuwertige Saturn- und MD-Spiele, sehr billig, Tel. 02131/81525 ab 15 Uhr

Verk. Saturn mit 2 Pads und 8 Spielen, z. B. Tomb Raider, Shin. The Holy Ark, für DM 400,-, Tel. 0641/201192 ab 18 Uhr

Saturn + 5 Spiele + 2 Pads DM 320,-, Originalverpackung, Sega Magazin Heft 1.96-10.97 + Demo CDs DM 80,-, Tel. 07561/6997

Verk. Resident Evil m. Lösung DM 75,- u. Swagman m. dt. Texten DM 65,-, beide zusammen DM 120,-, Tel. 02761/66144 ab 16 Uhr, Jürgen

Verk. Daytona CCE, Sega Rally, Mystaria, Tomb Raider, VF2, SF Alpha 2 für zus. DM 200,-, Tel. 03641/361969 ab 13.30 Uhr, Alex

Verk. 9 Demo-CDs + Nights into Dreams inkl. 10 CD-Jewel Cases, zusammen VHB DM 300,-, Tel. 07720/37854 Robert

# hitseekers

Spiele gibt es ohne Ende, doch nicht alle können gefallen. Wir wollen wissen, welche der demnächst erscheinenden Titel euch am meisten interessieren und in den Charts abgehen werden wie eine Rakete! Teilt uns eure kritische Meinung mit! Damit helfst ihr uns und den Softwarefirmen, eure Wünsche noch besser zu erfüllen!

**1. Nenne uns die drei Spiele, die dich generell am meisten interessieren (unabhängig vom System!). Kreuze dazu bitte im ersten Balken genau drei Spiele an!**

**2. Nenne uns die Spiele, welche du definitiv kaufen wirst! Kreuze bitte das jeweilige Format an, das für dich in Frage kommt.**

	Finde ich interessant	Werde ich kaufen
Croc	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dead Or Alive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fighting Force	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formula Karts	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grandia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Marvel Super Heroes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NBA Action '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NBA Live '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lost World	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Panzer Dragoon Saga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Touring Car	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonic R	<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"/>
Terra Cresta 3D	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Winter Heat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Worldwide Soccer '98	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**3. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte bezüglich Inhalt, optischer Gestaltung und Aktualität? Wir wollen keine Bewertung des vorgestellten Produktes!**

Croc	Note: ___
Dead Or Alive	Note: ___
Fighting Force	Note: ___
Hitparade	Note: ___
NBA Action '98	Note: ___
Panzer Dragoon Saga	Note: ___
Sega Touring Car	Note: ___
Sonic R	Note: ___
Winter Heat	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**

Verkaufe ca. 60 Saturn-Spiele ab DM 20,-, Liste von H. Eder, Kaiserstr. 9, 94556 Neuschönau

Verk. Saturn, 12 Spiele, 2 Pads, 2 Boards, 2 Lenkräder, 6 Spieler-Adapter, Video Card, 1 Pistole, Action Replay usw. DM 1.100,-, Tel. 0531/2621442

Verkaufe Saturn + 2 Joypads + Backup Memory + 5 Spiele (Resident Evil, Andretti Racing u.a.), Tel. 0201/589423

Tausche Exhumed, TH2, Daytona, Virtual Hydlide, evtl. andere gegen Dragonheart, WSB2, Independence D., Battle Stations, Peter Benz, Im Günzinger 2, 78476 Allensbach

Verk. Alien Trilogy DM 35,-, Demo Disc DM 10,-, VF2 DM 35,-, C&C DM 50,-, Athlete Kings DM 60,-, Flash Vol. 5 DM 10,-, Tel. 09931/5913 Andi

Verk. Discworld, Alien Trilogy je DM 45,-, Sega Flash 3-5 je DM 10,-, Preview Disc 1, Gremlin Demo je DM 5,-, Tel. 02241/401330

Suche Neuheiten + Konsolen + Sammlungen + Zubehör f. Sat, MD, Sony PSX, N64, GB usw., Tel. 0641/970424 Kirsten

Earthworm Jim, Mr. Bones, The Crow, Virtua Fighter 2, Tomb Raider, Sega Rally, Crusader etc. incl. Porto DM 65,-, Tel./Fax 030/6258637

Tausche SimCity 2000, Theme Park, Nights oder verk. für je DM 50,-, tausche Tamagotchi gegen Kasten Bier o.ä., Tel. 02192/7618 Norman

Verkaufe für Saturn Manx TT, Golden Axe, Skeleton Warrior, In the Hunt, VF2 je ca. DM 50,-, auch Tausch, Tel. 09441/4822

Tausche Bug, Shellshock und Command and Conquer, suche VF2, WWS Pro Pinball und andere, Tel. 05824/2732

Verk. C&C DM 50,-, Worms DM 45,-, NBA Extreme DM 30,-, VF Remix u. M. Carpet je DM 20,-, suche SAT-Spiele, Tel. 02241/331607

Verk. Saturn, 7 Sp.: Shellshock, Dark Savior US, Iron Storm,

Exhumed, Nights 7 Demos, Adapter DM 450,- VB nur komplett, Tel. 069/543344

Verk. tausche 7 Saturn-Spiele, suche günstig Game Buster und Boot Chip, Spiele, Tel. 02741/27566 ab 16 Uhr

Suche f. SAT Dragon Force, Sonic 3D, Dark Savior u. Warcraft II, Tel. 03464/582789 Karsten

Verk. Saturn, Pad, 3D Pad, Demo CD, S. Rally, P. Dragoon 2, Nights, Chr. Nights, neuwertig, für nur DM 350,-, Tel. 07244/94336

Verk. F1, Allstar Hockey 96, Gal. Attack, Thunderhawk 2 je DM 30,-, Arcade Racer DM 45,-, suche Tomb Raider, ID4 usw., Tel. 0641/81509

Verk. tausche Spiele (z.B. Tomb R., V. Fighter 2, Panzer D., Exhumed, Alien T., C&C) je DM 30,- bis DM 40,-, Tel. 040/6066273

Verk. Sega mit 6 Sp., 8 Demo CDs, Lenkrad u. Tips u. Tricks für DM 600,-, Tel. 040/5988907

Dark Savior, Panzer Dragoon 2, Virtua Fighter 2, Sega Rally, Nights je DM 40,-, alle zus. DM 180,-, Tel. 07761/2503

Tausche Tomb Raider oder Andretti Racing gegen Warcraft 2 usw., Tel. 07144/6750 Stefan

Tausche Iron Storm und WWS gegen Andretti Racing und Memory 4 Mbit Card orig., Tel. 06190/3955

Verk. SAT mit 15 Spielen (Daytona, TR, Nights, Sega Rally...) + Zubehör + 5 Demos + Magazine, VB DM 800,-, Tel. 02171/47392 Mayer AB

Verk. Command & Conquer, Manx TT je DM 50,-, Myst, Quarterback Club 97, WS Baseball je DM 30,- und Demo-CDs, Tel. 02324/26821

Verk. Sega Saturn m. 10 Spielen (Tomb Raider, Command & Conquer, Worms, VF2 usw.) VB DM 400,-, Tel. 0421/6930368

Verkaufe - tausche - kaufe Spiele u. Konsolen für Sega Saturn, Sony Playstation u.

Nintendo 64, Tel./Fax 05561/982042 bitte ab 16.30 Uhr, Thomas

Habe A. Trilogy, WWF Wer., S. Strike, C&C, suche S. Shock, PD 2, Thunderhawk 2, Wolfgang Krautschick, Thälmannstr. 21, 02943 Boxberg

Habe Exh., S. Rally, T. Raider, Def. 5, suche Blam, Need for Sp., H 4x4, K. Ivan, Manx Zz, Wolfgang Krautschick, Thälmannstr. 21, 02943 Boxberg

SAT Spiele: TH II, Bug, CW Knight II, WipEout, S. Rally, Need for Speed, Lenkrad, A. Replay, VB DM 350,- oder alles DM 300,-, auch Tausch, suche Metal Slug, A. Stoiber, Höfterstr. 16, 85643 Steinhöring

Habe Holy Ark, Dark Savior, SOT 2, T. Raider usw., suche Warcraft, Dragon Force, Busta M. u.a., Tel. 06128/5848 Ralph ab 19 Uhr

Verk. Shining t.H.A., Blazing D., Euro 96, Wing Arms, Cyber S., The Horde od. tausche, Preis DM 30,- bis DM 50,-, Tel. 03571/923385 Martin

Verkaufe Nights, Daytona CCE, Soviet Strike, NHL 97, Fighting Vipers, Virtua Fighter 2, alle DM 40,-, Tel. 06455/8960 Thomas

Verk. o. tausche Arcade Racer, Hardcore 4x4 und Mass Destruction, suche Andretti Racing, Tel. 089/8403540 Michael

Verk. o. tau. St.o.T. 2, Nights, Fight. M. M., VF2, Sega Rally, PD 1, Ske. W., suche Resident Evil, Last Bronx, Bug T., Dragoon F., EZ u.a., Tel. 039399/81819

Tausche Bug Too, Pandemonium, Jewels of the Or., Dragonh., Fire Steel gegen T. Raider, Shi. The Holy A., Tel. 03941/600439

Verk. Saturn, 3 Pads, 6 Pl. Adap., 8 MB Sp., MPEG, 11 Filme, 23 Spiele, z. B. Res. Evil, Tomb R., DM 1.000,-, Tel. 03443/234575 ab 17 Uhr

Verk. Saturn + 7 Spiele + Codes + 2 Joypads + Action Replay für DM 500,-, Tel. 02845/373470 o. 31443

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von SEGA Magazin den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Mega Drive  Master System  Game Gear  Mega CD  Saturn  32X  Clubs  Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 28 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

**DM 5,-** liegen  in bar  als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Schickt eure Kleinanzeige an: **SEGA Magazin, SEGA Box, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg**

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

**SEGA MAGAZIN**

\_\_\_\_\_ Anschritt \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Datum \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Ort \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_



Verk. Actua Soc., Three Dirty Dwarves, WWS 97, Game Buster, Memory Card, 8 Meg, Pandemonium, Tel. 09776/8358

Verk. R. Evil DM 70,-, WipEout US + Adapter DM 30,-, Bust-A-Move, Discworld je DM 25,-, E3-Video DM 20,-, Tel. 02981/6879

Verk. Saturn, 2 Pads, 14 Spiele, Lightgun (Neupreis DM 2.300,-) für DM 800,-, Tel. 0172/8141481 tägl. ab 17 Uhr, Marco

Verk. Sat mit 5 Sp. WWS97, Daytona, BB2, TH2, NFL96 + Zubehör wie Lenkrad + 5 Demos + Sega Mag 9/93-12/97 DM 280,-, VHB, Tel./Fax 05434/7943 Reiner

Verk. Saturn mit 12 Spielen Sega Rally, Tomb Raider, Lenkr. usw. Virtua Stick VB DM 700,-, Tel. 0202/4698464 ab 17 Uhr

Verkaufe WWS97 für DM 35,- und NHL97 für DM 25,-, Tel. 06126/91340

Verk. Saturn + 12 Sp. + 2 Pads + RGB Kabel f. DM 500,- + Versand, gratis 7 Demo-CDs, Tel. 03643/421585 Torsten

Verk. R. Evil, NBA L. 97, T. Raider, Thunderhawk 2, Virtua Fighter 1, Theme Park, P. Dragoon, Preise nach Vereinbarung, Tel. 06732/7730

Verk. Spielesamml. mit 11 Spielen für DM 850,-, F. Megamix, Bomberman, SimCity 2000 für Saturn, Tel. 035773/70154 ab 15 Uhr

Kompl. Lösung R. Evil in engl. DM 15,-, tausche Spiele, suche King the Spirit II, Analog P. usw., Tel. 0203/85777

Verkaufe Saturn-Spiele günstig nach VB, z.B. Tomb Raider, Exhuned, Bug, Panzer Dr. II usw., Tel. 040/825611

Tausche Sega-Spiele gegen Nintendo 64-Spiele, suche FIFA Soccer 64, verkaufe Sega-Spiele, Tel. 08236/5336

Verk. tausche Andr. R., Tomb R., Wing Arms, Dayt. CCE, Road Rash, suche Fighters Megamix!! Ruft an: Tel. 08191/47081 Benny

Kaufe/tausche Saturn, PSX, N64, MD, SNES usw., einfach anrufen, hole es selber ab, Tel. 0711/546362 ruf an - jetzt!!!

Verk. VF Kids DM 40,-, D. USA CE DM 35,-, Robotica ohne Hülle DM 10,-, Tel. 08803/3246 Marco

Verk. Olympic Soccer DM 40,- usw., Tel. 05492/1238

Verk. FIFA 97, NBA Live 97, WWS 97, DM 45,-, Vict. Boxing DM 30,-, Pebble Beach Golf DM 35,-, NHL 97 DM 40,-, Tel. 04732/2310 oder 0172/4241537

Verk. Saturn + 2 Pads + T.u.T.-Buch + 6 Demos und 8 Spiele (u.a. C&C, Sega Rally, VF2, Daytona 2, Worms) für DM 650,-, Tel. 09431/21187

Verk. SAT m. 2 Pads, Arc. Rac., L. Gun, G. Bust., Memcard, 13 Topgames, u.a. Nights, S. Rally, V. Kids, T. Pinb., K.o.S.2, S. Strike, Andr. Rac., Tel. 05191/70713

Suche Victory Boxing und Olympic Soccer, für jedes Spiel gebe ich DM 30,- bis DM 35,-, Tel. 02234/802401

Verk. Sega Saturn + 25 Spiele für VB DM 1.100,-, Tel. 0208/662259 Mo-Fr ab 14.20 Uhr

Verkaufe/tausche Fighters MM (dt), Mega Man 8 (us), Vampire Hunter u. Samurai S. 3 (jp), Tel. 07152/25492

Verk. Formel 1 Challenge, Soviet Strike, Nights, WWS, Thunderhawk 2, Andretti Racing, Hang On, Tomb Raider u.a., Tel. 02433/51869

Tausche S.Shock, Dat. CCE, A. Racing, Cyberia, PB Golf, suche D. Derby, NFS, Parodius, Exhuned, H 4x4 etc. ab 20 Uhr, Tel. 0631/270341

Verk. Saturn + C&C + Sim 2000 + WipEout + Nights + 3D Pad + Antennen-Kabel zusammen DM 400,-, auch Tausch gegen N64, Tel. 07221/73516

Tausche Bug Hurt, Shellshock, Victory Boxing, Hi Octane, Virtua Fighter usw., Tel. 02325/370476

Verk. Tomb Raider, Worldwide Soccer 97 DM 38,-, Nights DM 25,-, Slam 'n' Jam, Victory Goal DM 19,-, Tel. 0041-61/3839218 Chica

Verkaufe Sega Saturn, 2 Pads + 5 Spiele z. B. Tomb Raider, für nur DM 380,- VB, Tel. 05052/2395

Verk./tausche VF1, Dayt. 1 je DM 25,-, Myst, M. Mansion, G. Heroes je DM 40,-, Dayt. CCE DM 60,-, suche Spiele, Tel. 03334/212901 ab 16 Uhr

Verk. Sega Saturn inkl. 2 Pads, 7 Demos, T&T Ordner, Back Up-Mem., 7 Spiele (u.a. NBA Live 97, Mystaria usw.) Preis VB, Tel. 05259/456

Saturn mit 20 Spielen (u.a. Tomb Raider, Exhuned, Sega Rally) + 2 Joypads für DM 950,-, Tel. 069/788508

Suche Japan CD-Spiele Irem Arcade und Sega Ages Memorial, zahle Originalpreis oder mehr, Tel. 05271/7330

D. US CCE DM 60,-, A. Trilogy DM 40,- o. tausche gegen Tunnel B1 u. Soviet Str., verk. o. tausche 10 weitere Spiele, Tel. 0172/3278898

Verkaufe Discworld DM 50,-, Earthworm Jim DM 50,-, Bug DM 50,-, suche Sonic 3D, Pandemonium (auch Tausch), Tel. 0841/59198

Verkaufe Saturn + 18 Spiele + Lightgun komplett DM 1.200,-, Tel. 034901/67376

Verkaufe 12 Spiele: NBA, Boxing, Tennis, F1 Challenge usw. + Lenkrad + Virtua Stick, alles nur zusammen DM 450,-, Tel. 08247/7915

Verk. Saturn, 2 Pads, Backup Memory sowie 6 Spiele. Alles absolut neuwertig! VB DM 500,-, Tel. 02381/52734 od. 15251

## 32X

Toughman Contest, Virtua Racing, WWF Raw, Virtua Fighter, 36 Holes, Motherbase, NBA TE etc. incl. Porto DM 55,-, Tel./Fax 030/6258637

## SONSTIGES

Ferngesteuertes Auto mit 3 Akkus, Fernsteuerung + Servos + Karosserien + Motor, Österreich 07722/82902

Verk. 44 Sega Magazine Nr. 1 bis 44 inkl. Sonderheft und Tips und Tricks-Ordner, VHB DM 300,-, Tel. 07720/37854

Verk. Sega Magazin Ausgabe 1+2/93 sowie 1/97 je DM 4,-, Tel. 02241/401330

Verk. diverse Video Magazine nach VB, z.B. Video Games, Mega Fun, Maniac, Fun Gen., Next Level, Tel. 040/825611

Verkaufe N64 + Mario + Turok + Controller Pak, komplett DM 350,-, Tel. 034901/67376

Su. Mega Drive, 32X, Mega CD, Game Gear, Saturn mit Spielen sowie Konsole anderer Systeme, SNES, PSX, N64, Tel./Fax 05543/592

Verk. Saturn, 2 Pads, Backup Memory sowie 6 Spiele. Alles absolut neuwertig! VB DM 500,-, Tel. 02381/52734 od. 15251

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	4
2.	(2)	Eger Enrico	39,400	5
3.	(3)	Große Marc	39,418	2
4.	(4)	Hützen Andre	39,487	5
5.	(5)	Mario Gurski	39,562	2
6.	(6)	Bormann Roman	39,862	5
7.	(7)	Kern Rüdiger	39,932	2
8.	(8)	Ahmes Arnautonic	40,212	4
9.	(9)	Throm Christian	40,368	3
10.	(10)	Hien Denis	40,368	3
11.	(11)	Koßmann Mike	40,443	4

# SCORE ATTACK

Ein Foto liegt bei!

Videokassette liegt bei!

Bereits plaziert

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

Postleitzahl, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_

Datum, Ort \_\_\_\_\_

Unterschrift \_\_\_\_\_

Meine Bestleistung \_\_\_\_\_

Titel \_\_\_\_\_

System \_\_\_\_\_

Hiermit bestätige ich, daß ich die-  
se Leistung ohne Zuhilfenahme ei-  
nes Schummelmoduls, Cheats  
oder ähnlichem erreicht habe.

## 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.	(4)	Hörig Dimitri	1:09:39	3
2.	(1)	Umbrath Oliver	1:09:50	5
3.	(2)	Ofenbeck Georg	1:14:54	2
4.	(3)	Erzen Markus	1:15:69	3
5.	(5)	Kuhs Sebastian	1:22:07	4
6.	(6)	Cyberteam	1:28:24	3
7.	(7)	Riecken Daniel	1:31:63	3
8.	(8)	Lendjer Daniel	1:31:75	4
9.	(9)	Akyol Osman	1:32:59	4
10.	(10)	Bracker Erik	1:33:45	4
11.	(11)	Jermann Raphael	1:35:41	3
12.	(12)	Bohres Bastian	1:36:30	4
13.	(13)	Szücs Rocco	1:39:25	4
14.	(14)	Kunze Christian	1:41:95	3
15.	(15)	Erdmann Artem	1:42:62	5
16.	(16)	Schmidt Daniel	1:43:23	3
17.	(17)	Märing Andy	1:43:52	4
18.	(18)	Brezjak Mirjan	1:43:80	3
19.	(19)	Hoffmann Philipp	1:45:03	4
20.	(20)	Okulus Albert	1:50:98	4
21.	(21)	Petrusky Fabian	1:51:58	4
22.	(22)	Schiestel Manuel	1:58:44	4
23.	(23)	Nico Schreiter	2:00:98	5
24.	(24)	Ritzinger Simon	2:03:61	5

## TOMB RAIDER

Wer beendet den ersten Level (The Caves) am schnellsten? Nehmt alles vom Beginn bis zur allerersten Auswertung auf!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Albers "Kopie" Sebastian	2:49	4
2.	(2)	Zecic Emire	2:49	8
3.	(3)	Ristoki Sascha	2:50	7
4.	(4)	Wübbels Markus	2:50	7
5.	(5)	Vorhauer Matthias	2:51	7
6.	(6)	Meier Andy	2:52	9
7.	(7)	Merten René	2:52	7
8.	(8)	Neuke Frank	2:53	8
9.	(9)	Altunkaya Cemal	2:54	7
10.	(10)	Bracht Daniel	2:57	9
11.	(11)	Nothdurft Holger	2:57	7
12.	(12)	Kobierzynski Robert	3:00	8
13.	(13)	Schmid Mario	3:00	7
14.	(14)	Denizoglu Burhan	3:01	8
15.	(15)	Maltese Daniel	3:02	9
16.	(16)	Zecic Emir	3:05	9
17.	(17)	Jüstel Bernd	3:08	9
18.	(18)	Dolle Heiko	3:08	9
19.	(19)	Hennemann Gerd	3:11	9
20.	(20)	Blasek Volker	3:12	8
21.	(21)	Predrag Nikolic	3:12	8
22.	(22)	Reese Daniel	3:16	8
23.	(23)	Rybol Peter	3:16	8
24.	(24)	Sostero Marco	3:17	7

## MANX TT



Wer fährt die schnellste Rundenzeit im Time Trial-Modus auf dem TT-Course? Das gewählte Motorrad ist egal!

Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Neuke Frank	1:04.80	6
2.	(2)	Möring Andy	1:05.88	6
3.	(3)	Tschenschter Michael	1:05.92	5
4.	(4)	Eger Enrico	1:07.20	6
5.	(Neu)	Hützen Andre	1:09:80	1

# Mailbox

Die Gemüter scheinen sich endlich wieder beruhigt zu haben, denn mehr und mehr Sega-Fans freuen sich schon auf die kommende Konsole, zu der es im Internet zwar zahlreiche technische Daten zu finden gab, die allerdings in keinster Weise von Sega stammen noch sonst irgendwie autorisiert sind. Wir wissen, was wirklich Sache ist, und dürfen euch zumindest verraten, daß die Konsole noch ein ganzes Stück leistungsfähiger ist, als viele annehmen. Außerdem wird sie nicht Ende 1998 erscheinen, wie alle

Magazine melden. Eines können wir euch schon jetzt versprechen: Ab der Ausgabe 4/98 werden wir uns ausführlichst der Hard- und Software von Segas nächster Spielmaschine widmen. Daß wir zu diesem Zeitpunkt über exklusive Informationen verfügen, die Konkurrenzmagazinen nicht zugänglich sind, versteht sich von selbst. Langjährige Treue zahlt sich aus, unsachgemäße Berichterstattung wird allerdings nicht vergessen.

Eure Sega Magazin-Crew

## WIPEOUT 2097

Ist es eigentlich nicht komisch, daß keinem Tester der anderen Fachmagazine aufgefallen ist, daß die Saturn-Variante von WipeOut 2097 in einem Punkt sogar besser ist als die PlayStation-Version? Bei der PS-Variante ist das sogenannte Clipping (Grafikblitzer) deutlich sichtbar. Die Saturn-Umsetzung weist dieses Problem nicht auf. Von diesem Fehler sind mehr oder weniger alle Sony-Spiele betroffen. Die Tester der anderen Magazine wollten diesen Vorteil wohl nicht sehen, weil es nicht in das Konzept der ewigen Hetze gegen Sega paßt. Noch ein Wort zu eurem Sega Magazin: Es ist das beste, das es gibt. Aufmachung und Präsentation sind hervorragend! Danke, nur weiter so!

SM: Zunächst einmal handelt es sich bei den berüchtigten Grafikblitzern der PlayStation und dem Clipping um zwei grundverschiedene



## Frage des Monats

„Ein Multiformat-Magazin schrieb im ECTS-Messebericht, daß Sega im Hotel während der ECTS absolut nichts Neues vorstellte, sondern nur Titel wie Sonic R & Co. Ihr schreibt hingegen, daß Sega erstmals Burning Ringers gezeigt hat. Was stimmt nun?“

Tja, manche Zeitschriften der neuen Generation schreiben ihre Messe-Artikel eben mit den bekannten Vorbehalten. Daß deren Redakteure entweder gar keinen Termin mit Sega machen bzw. einen vereinbarten Termin gar nicht wahrnehmen, aber dennoch im Messeartikel darüber berichten, zeigt, wie fundiert deren Artikel sind.

Dinge. Die Grafikblitzer zwischen einzelnen Polygonen treten tatsächlich sehr häufig auf, während der Grafikaufbau auch bei Saturn-Titeln häufig sehr spät erfolgt. Mit Clipping ist generell der abgestufte Grafikaufbau gemeint, dies heißt jedoch noch nicht, daß der Grafikaufbau zu sehen ist. Nur wenn das Clipping schlecht programmiert wird, kommt es zur bekannten Pop Up-Problematik. Zu Deiner eigentlichen Frage nehmen wir aus schon häufig erwähnten Gründen keine Stellung.

Dieter Runig, 59590 Geseke

## NASCAR & SHINING

Eigentlich ist eure Zeitschrift so gut, daß ich niemals Fragen hatte oder schreiben mußte, aber jetzt gibt es doch ein paar Sachen, die ich gerne wüßte!

1. Ich bin schon immer ein Shining Force-Fan gewesen, und als ich die Ausgabe 11/97 las, war ich total begei-

stert von dem Shining Force 3-Bericht. Ich werde mir dieses Spiel auf jeden Fall kaufen. Nun habe ich aber keine Lust, auf eine deutsche Version zu warten (wenn es denn überhaupt eine geben wird), deshalb will ich mir die japanische Variante zulegen. Wird diese Version englische oder japanische Texte haben?

SM: Das japanische Shining Force 3 wird mit Sicherheit nur japanische Texte haben (wie 95% aller Titel aus Fernost).

2. Wird es von dem Spiel Nascar '98 eine komplett deutsche Version wie bei Andretti Racing geben?

SM: Man darf wohl davon ausgehen.

3. Diese Frage bezieht sich eigentlich auf den Score Attack. Kann man bei Andretti Racing die Rundenzahl einstellen, oder darf man generell das Cheat-Menü überhaupt nicht benutzen? Ich finde es nämlich doof, daß man nur die drei Runden im Qualifying fahren darf.

SM: Generell darf man bei unserem Score Attack-Wettbewerb weder Cheats noch Module oder sonstige Tricks einsetzen.

E.K. (Unleserlich)

2. Aber nun zu meinen Fragen zu Nascar '98. Werden die Wagen auch anderen Schäden erleiden können, wie zum Beispiel Reifen- oder Benzin-Verlust?

SM: Reifenabnutzung und Benzinverlust würde ich nicht als Schäden einordnen, sondern als generellen Verschleiß. Die Fahrzeuge werden wie auch in Andretti Racing durch Unfälle Schäden erleiden.

3. Macht der zuschaltbare Spiegel das Spiel auch deutlich langsamer, wie es bei F1 Challenge der Fall war?

SM: Ja, wahrscheinlich schon.

4. Was ist technisch am Spiel nicht so gut.

SM: Noch liegt uns keine Endversion vor.

5. Kann man Reifenspuren hinterlassen, die das ganze Rennen über zu sehen sind?

SM: Wahrscheinlich nicht.

Zum Schluß möchte ich euch noch mitteilen, daß die Ausgabe 11/97 einfach genial war – mit Ausnahme der Tests, aber das lag wohl am Sommerloch.

Dennis Nehring, Felm

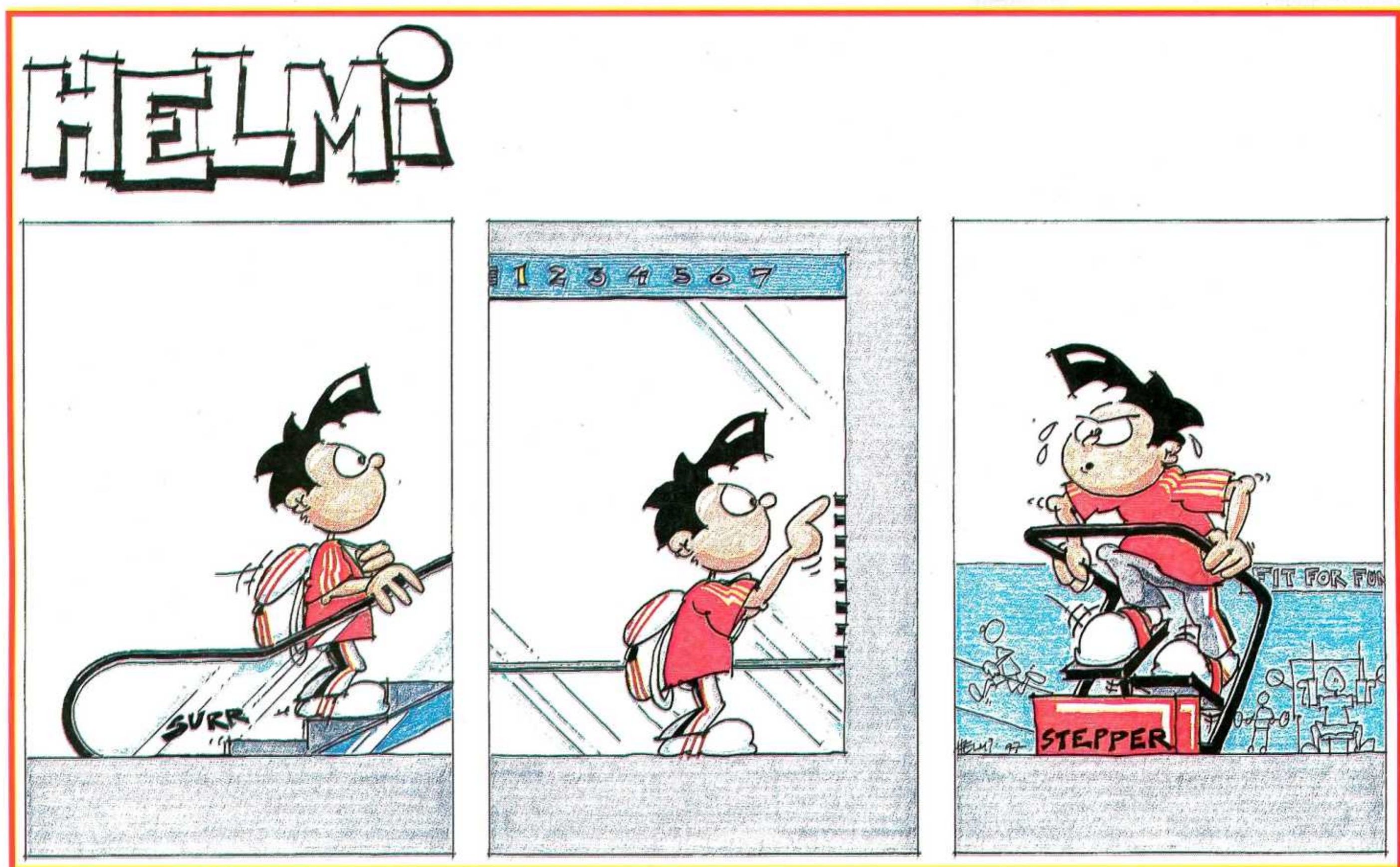
## 64 BIT-ERWEITERUNG

1. Ich habe nicht nur die Saturn- und PlayStation-Vergleiche satt, sondern auch das Hin und Her über die neue Konsole. Es muß doch einleuchten, daß die 64 Bit-Erweiterung Abzockerei ist und nicht die neue Konsole.

SM: Die 64 Bit-Erweiterung würde ich grundsätzlich nicht als Abzockerei betrachten, denn sie hätte nur den Sinn gehabt, den Saturn technisch deutlich zu verbessern, und zwar zu einem Preis, an dem Sega ohnehin keine müde Mark verdient hätte.

## SATURN 2 & DURAL

1. Wieso dürft ihr nichts über die technischen Daten der neuen Sega-Konsole namens Dural berichten. Ich meine, eingefleischte Sega-Fans wissen sowieso, daß sie eine mit 200 MHz getaktete 64 Bit-Spezial-CPU von Hitachi haben wird. Oder daß Windows CE darauf laufen wird. Außerdem wird sie ein Modem, eine Tastatur und eine Maus enthalten. Der Grafik-Chip von NEC kann 1,5 Mio. Polygone pro Sekunde berechnen und verfügt selbst über 8 MB RAM.



SM: Ganz einfach: Wir wissen, was wirklich enthalten sein wird, während deine aus dem Internet stammenden Daten nur auf Gerüchten basieren und auch noch größtenteils falsch sind. Beispielsweise wird der Chip intern mit 128 Bit arbeiten, der Name ist 100%ig weder Dural noch Black Belt, der Gesamtarbeitsspeicher liegt bei mindestens 20 MB. Was die lieben Mitbewerber schreiben, ist genauso ernstzunehmen wie ihre sonstigen Saturn-Kenntnisse. Die tatsächlichen Leistungsdaten des Saturn 2 liegen noch ein Stück über den derzeit verbreiteten.

**2. Wieso wurden Resident Evil keine deutschen Untertitel spendiert?**

SM: Das weiß nur Sega Deutschland.

**3. Im Preview von Worldwide Soccer '98 schreibt ihr „Deutsche Sprachausgabe“, und in der Hitparade steht, daß dieser Titel keine deutsche Sprachausgabe bekommt. Was stimmt denn nun?**

## Die alternativen Charts

**Folge 13: 10 Fragen, die uns besonders häufig erreichten!**



# 1

## Mega CD II

Laufen Mega CD-Titel auch auf einem Saturn?

2. **Mega CD I** • Laufen Mega CD I-Spiele auch auf einem Mega CD II?
3. **PC** • Laufen PC-CDs auch auf einem Saturn?
4. **PlayStation** • Laufen PlayStation-CDs auch auf dem Saturn?
5. **Mega Drive** • Wird ein auf dem Saturn-Adapter für Mega Drive-Spiele kommen?
6. **Nintendo 64** • Ist der Saturn besser als das Nintendo 64?
7. **Mitbewerber** • Ich habe in einem anderen Magazin gelesen...
8. **Konkurs-Masse** • Ich habe gehört, daß Sega pleite ist...
9. **„Fach“-Händler** • Mein Händler sagt, daß keine Spiele mehr kommen...
10. **„Mit“-Leid** • Mein Freund sagt, daß Virtua Fighter PSX kommt...

Sendet euren Leserbrief an folgende Adresse:  
**Computec Verlag • SEGA Magazin**  
**Kennwort: Mailbox • Roonstraße 21**  
**90429 Nürnberg**

SM: Sorry, Angaben aus dem monatlich aktualisierten Spiele-Lexikon mit drei Monate alten Previews zu vergleichen, funktioniert nicht. Wenn sich im Laufe der Zeit etwas ändert, steht das immer im Spiele-Lexikon. Alte Angaben verlieren dann leider ihre Gültigkeit.

**4. Stimmt es, daß Fighting Force auf dem Saturn früher erscheint als auf der PlayStation?**

SM: Fighting Force wird auf dem Saturn am 20.11.97 erscheinen, alles andere interessiert uns nicht.

**5. Ich habe die Automatenversion von Scud Race gespielt und finde sie super. Kann wirklich eine 1:1-Umsetzung für Dural folgen?**

SM: Davon abgesehen, daß niemals eine Konsole namens Dural erscheinen wird, dürfen wir sogar eine verbesserte Version für Segas neue Konsole erwarten.

**6. Sollte Resident Evil nicht eine modifizierte Version werden, mit neuen Waffen und ähnlichem?**

SM: Wenn neue Monster und eine komplett neue Spielvariante nicht für eine modifizierte Version ausreichen, dann weiß ich auch nicht...

**7. Gibt es eine Tomb Raider-Uhr?**

SM: Wir kennen keine!

**8. Wird Resident Evil 2 auf Dural oder auf den Saturn umgesetzt?**

SM: Es wird keinen Dural geben, ebenso keine Saturn-Umsetzung.

*Matthias Ax, Dortmund*

## DIVERSES

**1. Wird man sich bei Croc in der gesamten 3D-Welt frei bewegen können oder nur in bestimmten Arealen?**

SM: In Croc kann man sich – wie in Preview und Review beschrieben – absolut frei bewegen.

**2. Wann ist denn die deutschsprachige Version von Tomb Raider erschienen, wie mir ein Freund berichtet hat?**

SM: Da die Saturn-Version zu einem Zeitpunkt erschienen ist, zu dem die deutschen Texte noch nicht fertig waren, gibt es keine deutsche Version von Tomb Raider auf dem Saturn.

**3. Denkt ihr eigentlich nicht, daß Sega die Verkaufszahlen der PlayStation pushen wird, da Sega Tomb Raider 2 auf dem Saturn nicht veröffentlichen wird?**

SM: Zum einen liegt es nicht an Sega, daß keine Saturn-Version von Tomb Raider 2 kommt, sondern an Eidos, zum anderen arbeitet Core ja bereits an zwei exklusiven Titeln für Segas nächste Konsole.

**4. Wenn Action-Adventures und RPG-Spiele wie Shining The Holy Ark, Grandia, Tomb Raider oder Dark Savior so einen Riesenerfolg in Deutschland haben, wieso machen sich die Programmierer nicht einmal die Mühe, die Spiele einzudeutschen, was ja sicherlich zu noch besseren Verkaufszahlen führen würde?**

SM: Viele Leute wollen keine deutsche Version, sondern die Original-Ausgabe, und für den kleinen Rest lohnt es sich nicht, deutsche Versionen zu machen.

**5. Wieso wurde denn nun Die Hard Arcade indiziert, denn so brutal finde ich das Spiel überhaupt nicht?**

# Der Stachel ist noch spitz ...

Infos auch im Internet: <http://www.sega-europe.com>

## SONIC JAM™



... das wirst du sofort merken, wenn dein Saturn diese CD mit der ultimativen Zusammenstellung aller Sonic-Klassiker hochgefahren hat. Sonic World gewährt dir schon heute einen Blick auf Sonic-Abenteuer der Zukunft und das mit voller 32-Bit-Power und 3-D-Engine. In fünf Museen erfährst du alles über unseren stacheligen Freund, von tollen Artworks über japanische Werbespots bis zu allen Sounds und Musikstücken. Dann wirst auch du merken, wie tief der Stachel noch sitzt.

EXCLUSIV FÜR



SM: Da müßte man das Jugendamt fragen, das den Antrag zur Indizierung stellte, denn die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften darf nur auf Antrag aktiv werden.

**6. Warum hat David Perry Wild Nine's von der Release-Liste gestrichen, wenn es doch immer hieß, es wird pünktlich erscheinen?**

SM: Dieser Titel wird alles andere als pünktlich erscheinen (schon jetzt 1 Jahr Verspätung)! Tja, und da zu diesem Zeitpunkt bereits die neue Sega-Konsole erhältlich sein wird, will David Perry dafür ein Spiel namens Messiah entwickeln.

**7. Wann werdet ihr uns endlich mit dem Sega Quiz 3 beglücken? Es wird doch Zeit, oder nicht?**

SM: Kommt Zeit, kommt Quiz...

**8. Wäre es denn schlimm, die Batterie des Pufferspeichers vom Saturn gegen eine andere Marke als Panasonic oder Sanyo auszuwechseln?**

SM: Sega wird seine Gründe dafür gehabt haben, die Marken Panasonic und Sanyo zu empfehlen.

**9. Und jetzt noch einiges Positive: Die Sache mit den Interviews finde ich richtig genial, da man über den Hintergrund eines Spiels einen besseren Einblick hat und mehr darüber erfährt. Die Helmi-Comics finde ich klasse!**

*Orhan Karagöl*

## RESIDENT EVIL

An dieser Stelle muß ich meine Empörung über die kürzlich erfolgte Zensur von Resident Evil anmerken. Ich hatte mich schon lange Zeit auf die ungekürzte Version dieses Spiels gefreut, schließlich wurde eine solche Version auch für den Saturn angekündigt, bestätigt und von euch getestet, als ich in der neuesten Ausgabe des Sega Magazins die Meldung der Zensur lesen mußte. Natürlich kann ich verstehen, daß die BPjS bei einem solchen Spiel Alarm schlägt und daß Sega und Capcom diesem Druck nachgeben und das Spiel von den harten Sequenzen befreien, da sie somit eine Indizierung des Spiels vermeiden. Allerdings ist eine Zensur des Spiels ein unfairer Zug erwachsenen Spielern gegenüber, da diese laut USK 18 ein Recht auf die Horrorsequenzen haben, welche die Atmosphäre des Spiels steigern. Ebenso sehe ich die Beseitigung der unfeinen Szenen, da man volljährigen Spielern wirklich zutrauen sollte, zwischen einem Videospiel und der Realität unterscheiden zu können. Ich habe beschlossen, mir die gekürzte Fassung von Resident Evil für den Saturn nicht zu kaufen, ich hoffe darauf, daß – ähnlich wie für PS und PC – eine ungekürzte Version des Spiels erscheint.

SM: Offensichtlich wissen viele überhaupt nicht, wie das ganze System funktioniert. Zum einen ist die BPjS nur eine Behörde, die auf Antrag eines Jugendamts einen Titel auf Indizierungswürdigkeit untersucht. Von sich aus darf die Bundesprüfstelle nichts unternehmen. Die freiwillige Selbstkontrolle in Berlin ist rechtlich absolut bedeutungslos, sobald sie aber einem Spiel einen Sticker „Ab 18!“ verpaßt, wird dieser Titel seit neuestem sofort bei der BPjS zur Indizierung eingereicht. Wären die harten Videosequenzen in Resident Evil

nicht entfernt worden, wäre das Spiel wohl deswegen automatisch indiziert worden und damit überhaupt nicht erschienen. Davon abgesehen haben diese Sequenzen keinen Einfluß auf den Spielspaß. Ich finde sie beispielsweise ekelerregend und unnötig. Die für PC und PlayStation erschienenen PAL-Versionen sind ebenfalls gekürzt. Wer sich dennoch die Horror-Version holen will, kann nur auf einen Japan- oder USA-Import zurückgreifen.

*Andreas Bungartz, Köln*

## SATURN 2 & SEGA RALLY

**1. Warum führt ihr in eurem Magazin nicht einmal Berichte und technische Daten über Segas neue Konsole ein?**

SM: Wir haben als erstes Magazin Europas in der Ausgabe 8 echte Daten und Spiele zu Segas neuer Konsole vorgestellt, alle anderen greifen auf unrealistische Internet-Quellen zurück. Wir wollten uns hier bewußt davon abgrenzen und haben deswegen den angekündigten Artikel bis auf weiteres verschoben.

**2. Wieso erscheinen keine Previews zu Quake und Duke Nukem 3D?**

SM: Da diese beiden Titel aufgrund des neuen Mediengesetzes bereits von vornherein indiziert sind und solche Spiele nicht beworben werden dürfen, können wir keine Previews bringen.

**3. Warum hat Daytona USA C.C.E. keine bessere Wertung als Sega Rally bekommen? Ich besitze beide Spiele und finde die Grafik und den Sound in Daytona USA C.C.E. besser, zudem hat es noch eine Strecke mehr und mehr Fahrzeuge!**

SM: Grafik, Technik und Spielbarkeit sind in Sega Rally deutlich besser als in Daytona USA C.C.E. Dieser Meinung sind auch die allermeisten Leser, was ein Blick in die Lesercharts beweist.

**4. Wird es in Duke Nukem 3D einen 4 Spieler-Modus geben?**

SM: Nein.

**5. Ist der Saturn eigentlich nicht zu Transparenz-Effekten fähig, oder warum sehen die durchsichtigen Objekte oft wie Fliegengitter aus?**

SM: Er kann sie schon, nur beherrschen sie nicht alle Programmierer. In Sonic R gibt beispielsweise wunderschöne transparente Polygone.

**6. Welches Spiel würdet ihr mir zum Kauf anraten: Sega Touring Car oder Sonic R?**

SM: Nachdem dir Daytona USA C.C.E. offensichtlich sehr gut gefällt, würde ich dir Sega Touring Car empfehlen.

*Thierry Cortisse, 4700 Euopen, Belgien*

## GEKNICKT?

**Kann man nicht etwas dagegen tun, daß das Sega Magazin immer geknickt in den Briefkasten kommt? Das Heft 11/97 war ganz zerrissen, dabei steht doch groß auf dem Um-**



schlag „Bitte nicht knicken!“ Warum machen die das denn nicht?

SM: Hier hilft wohl nur eine Beschwerde beim örtlichen Postamt.  
Patrick Davs, 45328 Essen

**SHINING FORCE III**

Zuerst möchte ich euch zur Ausgabe 11/97 beglückwünschen. Durch ihre imposante Mischung aus verschiedenen Artikeln war sie eure beste Ausgabe seit langem. Da ich ein großer Rollenspielfan bin, freute ich mich besonders über die Artikel zu Grandia und Panzer Dragoon Saga. Doch die größte Überraschung für mich war die Fortsetzung der Shining Force-Reihe. Doch nun zu den Fragen!

1. Könnt ihr schon konkrete Angaben über den Erscheinungstermin von Grandia und Shining Force III machen?

SM: Grandia wird im Dezember in Japan erscheinen, Shining Force III etwas später. Deutschland-Veröffentlichungen von beiden Titel stehen derzeit noch nicht fest.

2. Wird es in Shining Force 3 strategische Oberflächenkämpfe geben?

SM: Ja, höchstwahrscheinlich.

3. Wann kann man mit Transport Tycoon für den Saturn rechnen?

SM: Wahrscheinlich erst 1998.

4. Wird es auch eine Fortsetzung der Phantasy Star-Reihe auf dem Saturn geben?

SM: Bis jetzt wurde noch kein derartiges Sequel angekündigt.

5. Wird es eine Umsetzung von Lunar: Eternal Blue für den europäischen Saturn geben.

SM: Nein.

6. Kann man sich in Deutschland Hoffnungen auf einige Spiele von ESP machen?

SM: Wohl nicht.

7. In einem Konkurrenzblatt, welches Tests für alle Systeme durchführt, las ich, daß Sonic R und die Panzer Dragoon Saga nicht für einen Kassenschlager taugen. Sie meinen, daß beide Spiele nur mittelmäßig seien. Was ist eure Meinung dazu?

SM: Panzer Dragoon Saga ist einfach ein unglaubliches Meisterwerk, das so auf keiner anderen Konsole möglich ist. Sowohl die in Echtzeit berechnete Grafik als auch das Gameplay lassen andere Titel alt aussehen. Sonic R ist technisch zweifellos herausragend, leider hat es in Sachen Gamemodi leichte Schwächen. Davon abgesehen, würde ich auf die Aussagen diverser Konkurrenzblätter ohnehin nicht vertrauen, da diese größtenteils von Anzeigen verschiedener Hersteller abhängen und andere Titel dementsprechend wohlwollend behandeln.

Ariel Dreblour



09/97



10/97



11/97

**MAGAZINBESTELLEN!**  
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 09/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 10/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 11/97	zu DM 5,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		<b>DM 3,-</b>
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!

# SEGA MAGAZIN JUBILÄUMSAUSGABE

Man kann kaum glauben, wie schnell die Zeit vergeht. Da liegen die Anfangszeiten vom Sega Magazin noch in bester Erinnerung, und schon produziert man die sage und schreibe 50. Ausgabe. Was seit der ersten Doppelnummer August/September 1993 alles geschah, was uns besonders faszinierte und wie die Zukunft von Sega aussieht, verraten wir in einem Riesenjubiläumsspecial. Gekrönt wird das Ganze natürlich von einem richtig großen Gewinnspiel!



## ENEMY ZERO

Ende November erscheint mit Enemy Zero das erste Saturn-Spiel, das auf satten 4 CDs ausgeliefert wird. Ob dieses grafisch erstklassige Adventure-Werk dank seiner packenden Actionszenen auch in Deutschland Chancen hat, verrät unser Test.



## FIGHTING FORCE

Ursprünglich sollte sich schon in dieser Ausgabe das neueste Werk von Core Design auf dem Prüfstand befinden, etliche Verbesserungen in letzter Sekunde verhalten der Master CD jedoch zum verspäteten Eintreffen in der Redaktion.



## Was kommt noch?

- ➔ **Import-Tests:**  
Street Fighter Collection,  
Fire Pro Wrestling
- ➔ **Eishockey-Duell:**  
NHL All Stars vs. NHL  
Break Away
- ➔ **Football-Unterhaltung:**  
Madden NFL '98 im Test
- ➔ **Preview:**  
Rampage World Tour

### Inserentenverzeichnis:

CompuTec Verlag	10, 14, 67, 97
Game Express	..... 9
Kranz	..... 2, 3
Kudak	..... 33
Media Attack	..... 25
O.I.T.	..... 71
Playcom	..... 29
Sega	..... 95, 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

**Redaktionsassistent:**  
Michael Erlwein

**Bildredaktion:**  
Richard Schöller

**Freie Mitarbeiter:**  
Petra Maueröder (pm), Ulf Schneider (us)  
Oliver Preißner (op)

**Layout:**  
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,  
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,  
Hans Strobel, Gisela Tröger  
Titelgestaltung: Alexandra Böhm  
Titel: Formula Karts © 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 Anzeigenpreisliste 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:

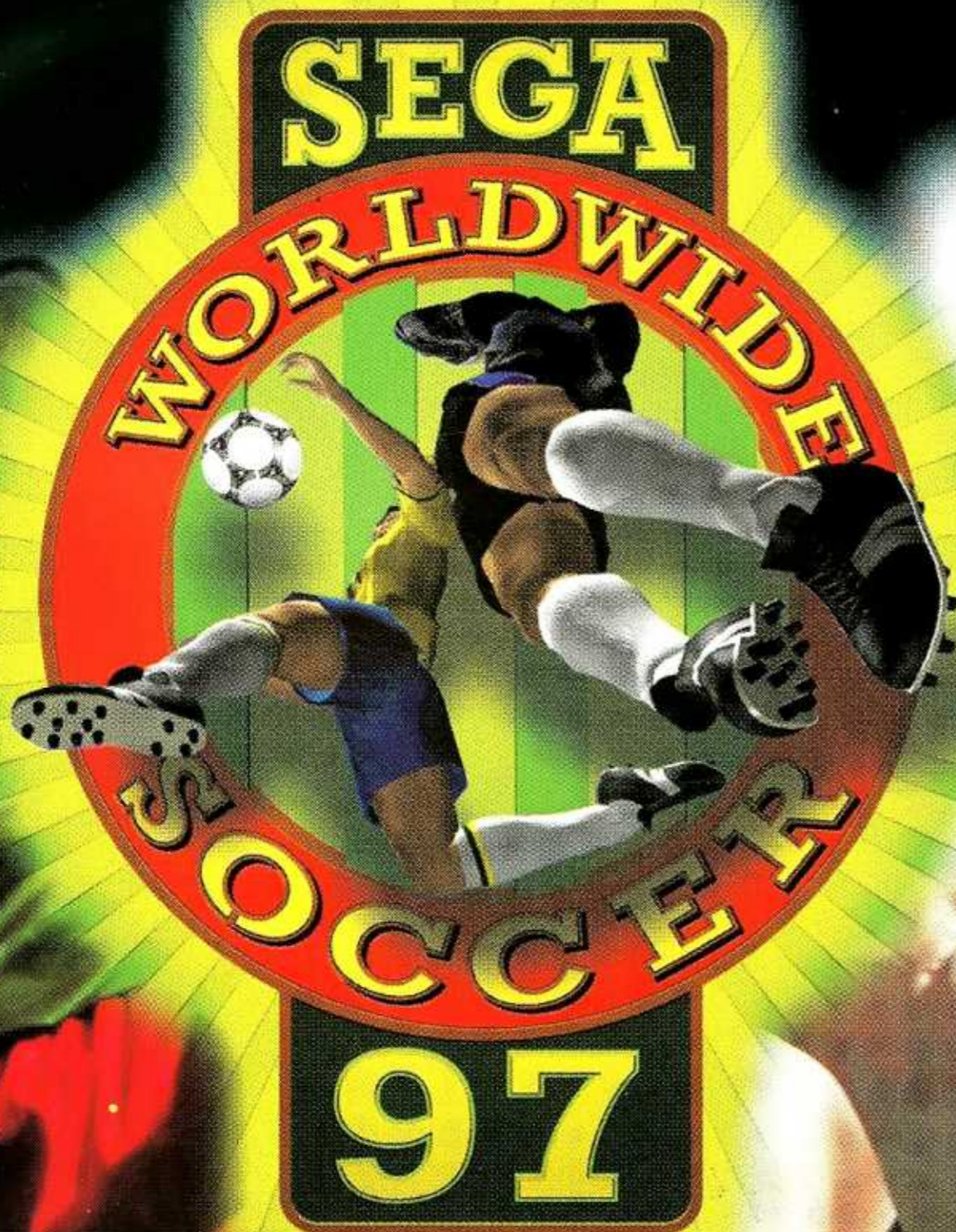
Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

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

Ab 10.12.97 am Kiosk!

FOOTBALL IS JUST A GAME YOU SAY.

GET REAL.



EXCLUSIV FÜR



# 10 cm

trennen Deinen Hintern vom Asphalt.

Du mußt auf

# 180 km/h

um am Ende als die

# Nr. 1

in's Ziel zu fahren.

beschleunigen,

# Karting FORMULA



SEGA™ PC

PC  
CD  
ROM



AUCH FÜR  
SEGA  
SATURN

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