

# SEGA

## MAGAZIN



## SATURN-KNÜLLER

PANDEMONIUM!  
SHINING THE HOLY ARK  
FIGHTING FORCE  
ALL STAR SOCCER



INKLUSIVE  
SATURN  
MAGAZIN

# SONIC JAM

DIE WELT VON SONIC ENDLICH IM 32 BIT-FORMAT!



**SWAGMAN**  
Cores neuestes Action-  
Adventure im Detail!



**E3 ATLANTA**  
Vorschau auf die  
Spielemesse des Jahres!



0931/571601 oder 0180/521844

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

Laden  
94032 Passau  
Bahnhofstraße 28  
AUSTRIA EXPRESS  
Bestell-Hotline Tel.: 0049/85173777

Telefon: 0931 / 57 16 01

Händleranfragen erwünscht  
Fax: 0931/571602

# Theo Kranz



LOST VIKINGS 2 89,-



MANX TT SUPER BIKE 99,-



BOMBERMAN 89,-



MECHWARRIOR 2 99,-



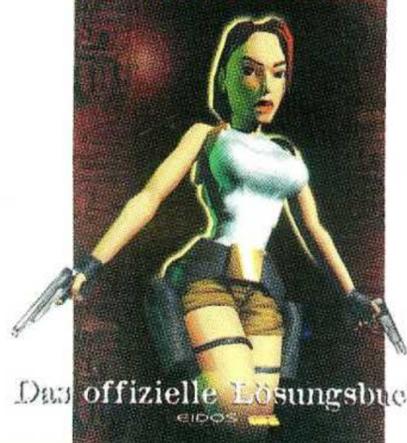
FIGHTERS MEGAMIX 99,-



## JETZT ZUM KNALLERPREIS SEGA SATURN 299,-

- DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. CONTROL PAD, BATTERIE, RGB-KABEL, SEGA TIPS & TRICKS-BUCH UND 3 DEMO-CDS
- SEGA SATURN TOMB RAIDER SET** .....359,-  
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER
- SEGA SATURN SEGA RALLY SET** .....359,-  
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY - NUR SOLANGE VORRAT REICHT
- SEGA SATURN WW. SOCCER SET** .....359,-  
WIE OBEN, INKL. WORLDWIDE SOCCER '97 - NUR SOLANGE VORRAT REICHT
- CONTROL PAD ORIG. ....44,-  
PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG. ....109,-  
EXPLORER PAD .....19,-  
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG .....19,-  
ARCADE RACER LENKRAD .....109,-  
PREDATOR GUN PISTOLE .....69,-
- GAME BUSTER SCHUMMELMODUL** .....89,-  
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. ....99,-  
**MEMORY CARD PLUS 8 MBIT** .....79,-  
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER .....54,-  
4-4-2 FUSSBALL (JUNI) .....69,-  
ACTUA GOLF .....89,-  
ACTUA SOCCER CLUB ED. (JULI) .....89,-  
ACTUA TENNIS (JULI) .....89,-  
ADIDAS POWER SOCCER .....79,-  
AMOK .....89,-
- ANDRETTI RACING** .....89,-  
ASSAULT RIGS (JUNI) .....69,-  
ATHLETE KINGS .....89,-  
BATTLE SPORT (JULI) .....84,-  
BATTLE STATIONS .....89,-  
BEDLAM .....99,-  
BLACK DAWN .....89,-  
BLAZING DRAGONS .....89,-  
**BOMBERMAN (1-10 SPIELER)** .....89,-  
6-SPIELER-ADAPTER .....79,-  
**BUG TOO!** .....84,-  
CASPER .....99,-  
COMMAND & CONQUER .....99,-  
CROW CITY OF ANGELS .....89,-  
CRYPT KILLER (JUNI) .....99,-  
DARK SAVIOR .....89,-  
**DARKLIGHT CONFLICT (JUNI)** .....89,-  
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP .....99,-  
DEFCON 5 .....69,-  
DESTRUCTION DERBY .....89,-  
DIE HARD ARCADE .....94,-  
DRAGONHEART FIRE & STEEL .....49,-  
EARTHWORM JIM 2 .....89,-  
EXHUMED .....94,-  
FIFA SOCCER 97 .....89,-  
**FIGHTERS MEGAMIX** .....99,-  
FRANKENSTEIN (JULI) .....89,-  
HARDCORE 4X4 .....89,-  
HEART OF DARKNESS (JUNI) .....99,-  
HEXEN .....99,-  
HULK .....84,-  
IMPACT RACING .....89,-  
INDEPENDENCE DAY (JUNI) .....89,-  
JEWELS OF THE ORACLE .....99,-  
KING OF FIGHTERS (JULI) .....89,-  
KRAZY IVAN (JUNI) .....89,-  
LEMMINGS 3D .....89,-  
**LOST VIKINGS 2** .....89,-

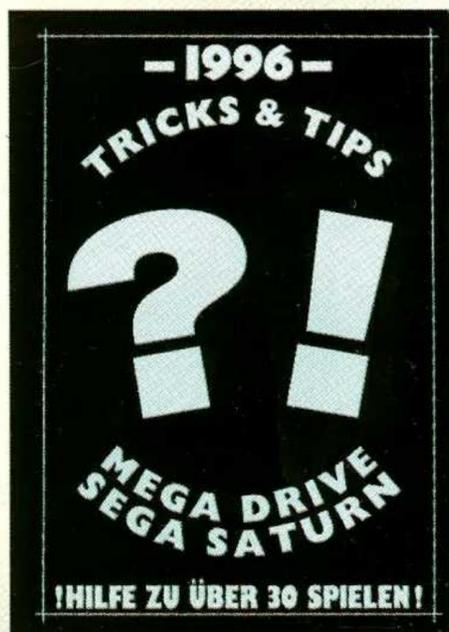
## TOMB RAIDER



Das offizielle Lösungsbuch

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

- MADDEN NFL 97 .....89,-  
MASS DESTRUCTION .....89,-  
MANIC KARTS .....89,-  
**MANX TT SUPER BIKE** .....99,-  
**MECHWARRIOR 2** .....99,-  
MEGA MAN X3 (JUNI) .....89,-  
MIGHTY HITS .....59,-  
MR. BONES .....89,-  
MYSTARIA REALMS OF LORE .....99,-  
NBA LIVE 97 .....89,-  
NEED FOR SPEED .....89,-  
NFL QUARTERBACK CLUB '97 .....89,-  
NHL 97 .....89,-  
NIGHT WARRIORS .....79,-  
NIGHTS INKL. 3D-PAD .....129,-  
**PANDEMONIUM (JUNI)** .....89,-  
PANZER DRAGON 2 .....94,-  
PGA TOUR 97 .....89,-  
PINBALL GRAFFITI .....89,-  
PRO PINBALL THE WEB .....89,-  
RELOADED (JUNI) .....89,-  
RETURN FIRE .....89,-  
ROAD RASH .....89,-  
SEGA AGES VOL. 1 - 3 SPIELE .....89,-  
SHELLSHOCK .....59,-



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

### SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

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

# Kranz sand

**DER SEGA-SPEZIALIST**

Laden & Versand  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11



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

## THEO KRANZ VERSAND-SEGA-FINANZIERUNG

### BEISPIEL: SEGA SATURN TOMB RAIDER SET

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

**DM 31,63 PRO MONAT** BEI 12 MONATEN LAUFZEIT

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

SIM CITY 2000	.99,-
<b>SKY TARGET (JUNI)</b>	<b>.99,-</b>
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	.94,-
SONIC THE FIGHTERS (JUNI)	.89,-
SOVIET STRIKE	.89,-
STORY OF THOR 2	.89,-
STREET FIGHTER ALPHA	.89,-
STREET FIGHTER ALPHA-2	.89,-
STREET RACER	.89,-
S. MOTOCROSS (JUNI)	.89,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 (JUNI)	.69,-
<b>SWAGMAN (JUNI)</b>	<b>.89,-</b>
TEMPEST 2000	.89,-
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	.89,-
TILT	.89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	.29,-
TORICO GEKKA MUGENTAN	.89,-
TOSHINDEN URA	.89,-
TRASH IT (JULI)	.89,-
VARUNA'S FORCES (JUNI)	.99,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	.129,-
VIRTUA FIGHTER 2	.89,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	.69,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	.94,-
VIRTUAL OPEN TENNIS	.89,-
VIRTUAL POOL (JULI)	.84,-
<b>WARCRAFT II (JULI)</b>	<b>.89,-</b>
WIPEOUT	.89,-



<b>NINTENDO 64</b>	<b>.299,-</b>
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	
<b>INT. SUPERSTAR SOCCER (JUNI)</b>	<b>.139,-</b>
MARIO KART 64 (JUNI)	.89,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	.134,-



FIFA SOCCER 97	.49,-
GLOBAL GLADIATORS	.29,-
<b>INT. SUPERSTAR SOCCER DEL.</b>	<b>.49,-</b>
MADDEN NFL 97	.29,-

MICRO MACHINES MILITARY	.49,-
NBA LIVE 97	.49,-
<b>NHL 97</b>	<b>.49,-</b>
PINOCCHIO	.49,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	.99,-
SPARKSTER	.49,-
VIRTUA FIGHTER 2	.99,-



<b>SONY PLAYSTATION</b>	<b>.299,-</b>
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD	
PORSCHE CHALLENGE	.85,-
REBEL ASSAULT II	.99,-
<b>WING COMMANDER IV (JUNI)</b>	<b>.89,-</b>

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

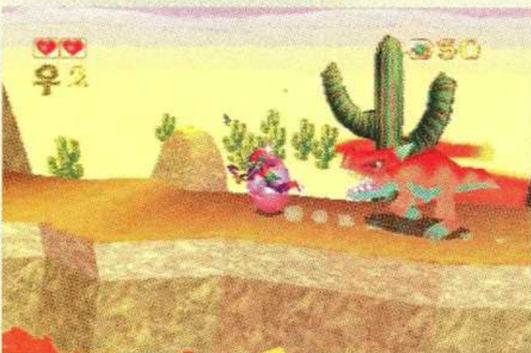
NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

ALIEN TRILOGY	.59,-
ALONE IN THE DARK 2	.69,-
BAKU BAKU ANIMAL	.59,-
BATTLE MONSTERS	.39,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	.49,-
D	.49,-
DARIUS 2	.49,-
DAYTONA USA	.49,-
FIGHTING VIPERS	.49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	.39,-
MYSTERY MANSION	.39,-
NBA JAM EXTREME	.59,-
NIGHTS - AUS SET	.69,-
PARODIUS DELUXE	.49,-
ROBO PIT	.39,-
SCORCHER	.79,-
SEGA RALLY	.69,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	.59,-
THREE DIRTY DWARVES	.79,-
TOMB RAIDER	.69,-
TUNNEL B1	.69,-

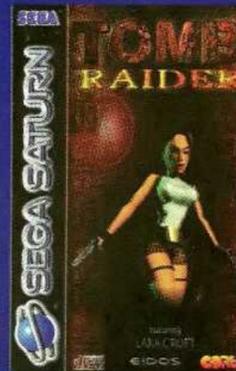
VICTORY GOAL	.29,-
VIRTUAL GOLF	.49,-
WHIZZ	.69,-
WING ARMS	.59,-
WORLD SERIES BASEBALL 2	.49,-
WORLDWIDE SOCCER '97	.69,-
WWF IN YOUR HOUSE	.49,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	.49,-



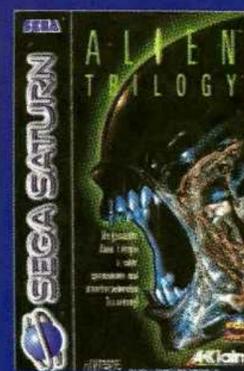
SWAGMAN 89,-



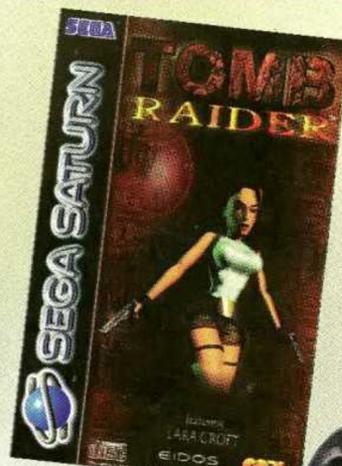
PANDEMONIUM 89,-



TOMB RAIDER 69,-



ALIEN TRILOGY 59,-



## 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. BESTELLNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

JETZT ZUM KNALLERPREIS UND PORTOFREI:  
SEGA SATURN

# TOMB RAIDER SET 359,-

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

# Jetzt abonnieren!

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

## Die CDs:

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

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

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

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



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

### JA, ich möchte:

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

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

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

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

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

Datum \_\_\_\_\_ 1. Unterschrift  
(ggf. des Erziehungsberechtigten)

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

Datum \_\_\_\_\_ 2. Unterschrift (bestätigt Widerrufsbelehrung)

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

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Gegen Rechnung
- Bequem per Bankeinzug

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

BLZ \_\_\_\_\_ 3150

## Die Vorteile:

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



Im Vorfeld der Electronic Entertainment Expo in Atlanta halten sich die Publisher auffällig zurück, wenn es um die Enthüllung neuer Projekte geht. Genau deswegen nutzten wir unsere Kontakte zu den Branchen-Insidern und präsentieren schon jetzt auf 4 Seiten alles, was auf der E3 für Gesprächsstoff sorgen wird. Vier Themen haben uns allerdings schon jetzt derart fasziniert, daß wir uns ihnen schon in dieser Ausgabe ausführlicher widmen. Die Compilation **Sonic Jam** gibt beispielsweise dank des exzellenten Sonic World-Demos einen guten Ausblick auf das erste echte 32 Bit-Sonic-Spiel. Ähnlich eindrucksvoll ist **Fighting Force** von Core Designs Vorzeigeprogrammierer Marc Avory, der die Konkurrenz wieder einmal deklassiert. Ebenfalls aus dem Eidos-Stall stammen der Fußball-Knaller **All Star Soccer** und das langerwartete Action-Adventure **Swagman**, die das Preview-Paket abrunden. In Sachen Tests konnten sich in dieser Ausgabe die Titel **Pandemonium!** und **Shining The Holy Ark** besonders hervortun. Soweit die wichtigsten Infos zur aktuellen Ausgabe, nun viel Spaß bei der Lektüre!

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

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

**RUBRIKEN**

Hitseekers	89
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	98
Service-Nummern	87
Vorschau	98

**ZUM MITMACHEN!**

Charts	86
Kleinanzeigen	88
Mailbox	94
Score Attack	92

**SPECIALS**

Hitparade	82
-----------	----

**NEWS**

Abo CD 8/97	14
Duke Nukem Saturn	13
Lenkrad zu gewinnen	14
Neues Saturn-Bundle	11
Nuclear Strike	10
Quake Saturn	12
Resident Evil	12
Schon gewußt?	10-14
wipEout 2097	10

**TIPS & TRICKS**

Game Buster Codes	627
Cheats & Codes	623
Helpline	624
Lesertips	628
Tips & Tricks ABC	639

**KOMPLETTLÖSUNGEN**

Command & Conquer	610
Dark Savior	630
Manx TT	637

**HITPARADE**

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

**SPECIALS**

E3 Vorschau	18
-------------	----

**PREVIEWS: SATURN**

All Star Soccer	26
Fighting Force	24
Sonic Jam	6
Swagman	22

**TESTS: SATURN**

All Star Baseball	64
Pandemonium!	28
Shining The Holy Ark	68
Sky Target	32

**IMPORT-TESTS: SATURN**

Advanced World War 2	76
Cyberbots	80
Metal Slug	78

**Sonic Jam**



6

Das revolutionäre Comeback

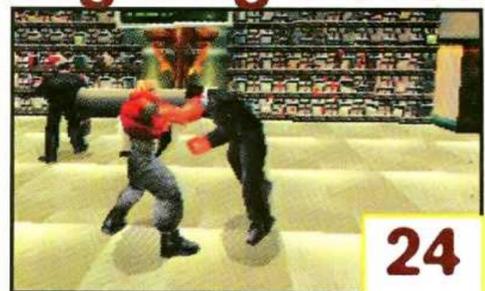
**E3-Showdown**



18

Alle Hits aus Atlanta schon jetzt vorgestellt!

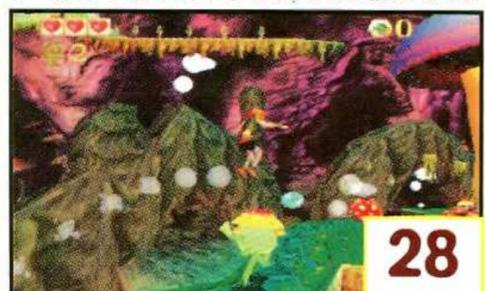
**Fighting Force**



24

Marc Avorys Action-Knaller im Preview

**Pandemonium!**



28

Der Jump&Run-Knüller auf 4 Seiten

**Shining The Holy Ark**



68

Die RPG-Referenz im Riesentest

# SONIC JAM

Je mehr sich der Nebel um die neuen Sonic-Projekte lichtet, um so größere Überraschungen werden bekannt. Warum es sich bei Sonic Jam nicht nur um eine simple Zusammenstellung der bisherigen vier Mega Drive-Jump&Runs handelt und was hinter Project Sonic und Sonic R steckt, verraten wir beispielsweise in unserer großen Sonic-Story!

Von Hans Ippisch

**P**rinzipiell erwarten uns dieses Jahr genau zwei neue Sonic-Spiele für den Saturn, wobei das vor vier Wochen als 'Project Sonic' vorgestellt und mittlerweile in 'Sonic R' umbenannte Spiel von Nights-Erfinder Yuji Naka erst auf der E3 erstmals der Öffentlichkeit gezeigt wird. Wer sich nun wundert, woher die tollen Screenshots stammten, die wir in der letzten Ausgabe zeigten, sollte folgendes wissen: In der Compilation Sonic Jam befindet sich als besonde-

res Bonbon die Entwicklungsstudie Sonic World, die im Zuge der Sonic R-Planung erarbeitet wurde. Da wir uns mittlerweile im Besitz einer spielbaren Alpha-Version von Sonic Jam befinden, wissen wir nun auch, daß die in Heft 6/97 gezeigten Bilder aus Sonic World stammen, welches wir aufgrund seiner überragenden Qualität in den Mittelpunkt dieses Artikels stellen wollen, außerdem vermittelt einem dieses Demo eine Vorstellung davon, was man von Sonic R erwarten darf.



Der mit Polygonen in Szene gesetzte Sonic wurde mit Gouraud-Shading versehen.



Ein aufwendig gerendeter Videofilm stimmt auf Sonic Jam und das Sonic World-Demo ein.

### Die Welt von Sonic

Erfreulicherweise muß man sich nicht erst durch die einzelnen Sonic-Spiele arbeiten, bevor man Zutritt zur für Saturn-Verhältnisse wahrhaft revolutionären Sonic World erhält. Dieser Bonusteil, der übrigens kein richtiges Spiel ist, läßt sich ganz einfach im Titelménü anwählen, das nach einem eindrucksvollen Renderfilm mit hervorragender Bildqualität erscheint. Schon nach wenigen Sekunden Ladezeit

werden. Daß es sich hierbei um echtes Light Sourcing handelt, erkennt man bereits an den Augen von Sonic. Sind seine Augen strahlend weiß, darf man sicher sein, daß sich die Augen grau verfärben, wenn man Sonic genau in die andere Richtung laufen läßt. Davon abgesehen, daß sich die Polygone auch nicht verbiegen und beinahe nie kurzfristig wegploppen, hat man auch absolute Bewegungsfreiheit, das heißt, man kann

» Die Compilation Sonic Jam wird vom Sonic World-Demo geradezu veredelt. «

darf man dann mit einem wirklich sehenswerten Polygon-Sonic durch eine durchaus stattliche Welt düsen, die in einer Qualität dargestellt wird, die selbst wir als erwiesene Saturn-Enthusiasten nicht für möglich gehalten hätten. Würden in Nights noch ganz bewußt weiter entfernte Polygone einfach weggeschnitten, so konnten wir in Sonic World nicht den geringsten Clipping-Fehler feststellen! Es wird wirklich alles dargestellt, was da sein muß! Dazu kommt noch, daß die originalgetreuen Grafikelemente mit wunderbar detaillierten Texturen, echtem Light-Sourcing und vollständig animiert dargestellt

wirklich jeden einzelnen Quadratmeter der Sonic World erkunden. Die Kamera richtet sich dabei ähnlich wie in Tomb Raider ständig auf die Hauptfigur, das heißt, sie verändert selbständig ihre Position, sobald sie anderenfalls von einem angrenzenden Polygon verdeckt würde. Zusätzlich darf der Spieler mit den L- und R-Taste die Kamera auch noch um Sonic rotieren lassen und somit den letzten Winkel untersuchen. Damit der Spielspaß in der Sonic World nicht von allzu kurzer Dauer ist, spendierte man allerlei verschiedene Elemente, die man zum Teil bereits aus den verschiedenen Sonic-Spielen kennt.

## Die 5 Stationen in Sonic World



### Art Gallery

In der Art Gallery gibt es Sonic-Artworks mit den unterschiedlichsten Motiven.



### Character House

Alle in Sonic-Spielen vorkommenden Figuren werden hier gezeigt.



### Music Shop

Alle Soundeffekte und Musikstücke dürfen hier angehört werden.



### Movie Theatre

Exotisch! Hier gibt es die Werbespots zu vielen Sonic-Spielen.



### Hall Of Fame

Jedes einzelne Sonic-Produkt wird hier erwähnt.



Beispielsweise darf man Sonics bewährte Sprungfähigkeit auf unterschiedlich weit voneinander entfernten, schwebenden Inseln austesten, durch einen Bach düsen und zu einem Wasserfall laufen, eine grafisch exquisite Brücke er-

obern, die rote Sprungfeder bis aufs letzte strapazieren oder sich von einer rotierenden, weiß-roten Plattform verschiedene Missionen vorgeben lassen. Beispielsweise muß man in einer bestimmten Zeit eine vorgegebene Anzahl von Ringen



Diese detaillierte Brücke führt zur Hall Of Fame mit allen wichtigen Sonic-Daten.



Ein wunderschön animierter Wasserfall und ein rotierender Pfahl perfektionieren den optischen Eindruck.

## Alles über Sonic!



Neben Mario ist Sonic unter Garantie der bekannteste Spielecharakter der Welt. Welche Produkte es bislang gab und an welchen Aktionen er außerdem teilnahm, verraten wir kurz und kompakt in dieser Übersicht.

### Eckdaten von Sonics Karriere

April 1990	Start des Sonic-Projektes
1993	Sega ist Sponsor des Williams-Formel 1-Teams
Februar '93	Sega wird Sponsor von JEF United (J-League)
Juni '93	Sonic ist auf Tour Cherry Coke
25.11.93	Sonic nimmt an 'Macy's Thanksgiving Day Parade' teil
September '93	MTV Rock The Rock-Promotion auf Alcatraz
Januar '96	Die ersten beiden Sonic Comic-Bände erscheinen

### Alle Sonic-Produkte im Überblick

USA	Japan	Europa	Titel (System)
23.6.91	23.7.91	Juni '91	Sonic The Hedgehog (Mega Drive)
Dez. '91	28.12.91	Dez. '91	Sonic The Hedgehog (Game Gear)
24.11.92	21.11.92	Nov. '92	Sonic The Hedgehog 2 (Mega Drive)
Nov. '92	21.11.92	Okt. '92	Sonic The Hedgehog 2 (Game Gear)
Sept. '93	Juni '93	Sept. '93	Sega Sonic The Hedgehog (Arcade)
19.11.93	23.9.93	Okt. '93	Sonic The Hedgehog CD (Mega CD)
23.11.93	19.11.93	Nov. '93	Sonic Chaos (GG) (Sonic & Tails (Jap))
23.11.93	10.12.93	Nov. '93	Sonic Spinball (Mega Drive)
Nov. '93	—	Nov. '93	Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (Mega Drive)
Dez. '93	—	Jan. '94	Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (Game Gear)
Sept.94	—	Aug. '94	Sonic Spinball (Game Gear)
2.2.94	27.5.94	Feb. '94	Sonic The Hedgehog 3 (Mega Drive)
—	April '94	—	Sonic Drift Racing (Game Gear)
18.10.94	18.10.94	Nov. '94	Sonic & Knuckles
Nov. '94	—	Nov. '94	Sonic Triple Trouble (GG) (Sonic & Tails 2 (Jap))
März '95	21.4.95	Mai '95	Chaotix (32X)
Nov. '95	17.3.95	März '95	Sonic Drift Racing (GG) (Sonic Drift 2 (Jap))
—	28.4.95	—	Tails' Sky Patrol (Game Gear)
—	—	Juli '95	Sonic Compilation (Mega Drive)
Nov. '95	22.9.95	Sept. '95	Tails Adventure (Game Gear)
Nov. '95	17.11.95	Okt. '95	Sonic Labyrinth (Game Gear)
Juli '96	Juni '96	—	Sonic The Fighters (Arcade) (Sonic Championship (USA))
26.9.96	9.8.96	3.10.96	Sonic CD (PC)
—	Nov. '96	Feb. '97	Sonic 3D Flickies Island (Saturn/MD) (Sonic 3D Blast (USA))
Nov. '96	13.12.96	Nov. '96	Sonic Blast (Game Gear)
20.3.97	14.2.97	20.3.97	Sonic The Screen Saver (PC)
20.3.97	14.2.97	20.3.97	Sonic & Knuckles Collection (PC)

Die Geschichte geht weiter...

aufsammeln oder mehrere rote Federn berühren. Harrt man lange genug aus, bekommt auch noch Besuch vom fliegenden Tails, der einen ergreift und an beliebiger Stelle wieder absetzt.

» Selbst die größten Saturn-Enthusiasten hätten Sonic World in dieser Qualität nicht für möglich gehalten.«

Hat man sich irgendwann einmal an der Grafikpracht sattgesehen, gibt es schließlich noch fünf verschiedene Gebäude, in die man eintreten kann.

### Sonic: Der Film!

Das Movie Theatre ist zweifellos der interessanteste Aufenthaltsort. Hier kann man beispielsweise alle japanischen Werbespots zu den bisherigen Sonic-Spielen bewundern oder Ausschnitte aus der Sonic-Zeichentrickserie betrachten. Insgesamt befinden sich über zehn Minuten Filmmaterial auf der CD! Im Music Shop darf man erwartungsgemäß alle Musikstücke und Soundeffekte aus Sonic, Sonic 2, Sonic 3, Sonic & Knuckles und Sonic Jam abhören. Um sein Wissen in Sachen Sonic zu komplettieren, sollte man auch noch



Die rote Sprungfeder läßt Sonic auch diesmal wieder höhere Plattformen erreichen.



So weit das Auge reicht: Die gesamte Grafik wird immer komplett aufgebaut, es gibt keine Clipping-Fehler.

einen Abstecher in die mit Grafiken vollgestopfte Art Gallery und das Character House werfen. In der auf einer Insel plazierten Hall of Fame schließlich erhält man den Überblick über alle in Amerika, Japan und Europa erschienenen Sonic-Spiele. Da wird man übrigens auch feststellen, daß das Füchschen Tails in Japan Miles heißt, während Dr. Robotnik als Eggmann dort sein Unwesen treibt.

### Sonic: Die 16 Bit-Klassiker

Daß es sich bei Sonic World quasi um einen Bonbon handelt und die originalgetreuen Umsetzungen der Mega Drive-Versionen von Sonic, Sonic 2, Sonic 3 und Sonic & Knuckles die eigentliche Hauptsache von Sonic Jam sind, wird wohl nur von den wenigsten Sonic-Fans

so gesehen werden, schließlich sind die ja bereits im Besitz dieser Klassiker. Um diese Zielgruppe dennoch bei Laune zu halten, kann man das eigentliche 16 Bit-Spiel jeweils entweder in japanischer oder in englischer Variante starten lassen, einen anderen Schwierigkeitsgrad bestimmen oder auch die Extrastages einzeln auswählen. Außerdem darf man Sonic und Tails auch mit einem analogen Stick steuern oder den 2-Spieler-Split-screen-Modus in Sonic 2 austesten. Der Saturn verhält sich dabei so exakt wie ein Mega Drive, das heißt, weder Grafik noch Sound oder Gameplay wurden in irgendeiner Weise verändert oder gar verbessert. In Deutschland wird Sonic Jam übrigens am 20. Juni zum Preis von rund DM 70,- erscheinen.

Nach einiger Zeit taucht das Füchschen Tails auf, der Sonic durch die Gegend fliegt.



Sonic bläst einmal mehr zur Spin-Attacke.

### Sonic: Die 32 Bit-Sensation?

Abschließend wollen wir noch verraten, was es mit Sonic R (alias Project Sonic) auf sich hat. Das Gerücht, daß es sich dabei um einen Sonic Drift-Nachfolger handelt, der Mario Kart Konkurrenz machen soll, können wir nicht bestätigen (auch wenn dieses Spiel ur-

sprünglich den Titel Mario Kart R trug). Vielmehr denken wir, daß Sonics generell rasante Fortbewegungsweise in den Mittelpunkt des Geschehens gestellt wird, so daß man ähnlich wie in Nights, das man teilweise auch als Rennspiel charakterisieren könnte, durch interessante Welten rast. Die in Sonic World benutzte 3D-Engine wird für diesen speziellen Zweck auch nochmals überarbeitet und angepaßt. Wie das Spiel dann wirklich aussieht, werden wir hoffentlich auf der E3 in Atlanta erfahren.



Der kleine Bach erinnert ein bißchen an den Fluß aus Nights into Dreams, das letzte Yuji Naka-Spiel.

### Facts



<b>Titel:</b>	Sonic Jam
<b>Genre:</b>	Compilation
<b>Hersteller:</b>	Sonic Team/Sega
<b>Release:</b>	20.7.97
<b>Levels:</b>	4 Spiele plus Sonic World
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Jetzt einstellbar
<b>Besonderheiten:</b>	Mit Sonic World-Demo

### First Look

Während sich für Sonic, Sonic 2, Sonic 3 und Sonic & Knuckles nur Liebhaber interessieren, dürfte das Sonic World-Demo auch Sonic-Muffel in Begeisterung versetzen.

Schon gewußt?

► **Grandia kommt erst 1998!** Wie bereits mehrfach gemeldet, wird Grandia in Deutschland von Sega selbst veröffentlicht. Laut Insidern ist Grandia derzeit neben Virtua Fighter 3 das wichtigste Saturn-Projekt.

► **Nachfolger für Euro '96 Soccer:** Gremlin bastelt derzeit eifrig an einem Nachfolger für Euro '96 Soccer. Nachdem dessen PC-Pendant ja bekanntlich Actua Soccer hieß, nennt sich die Saturn-Mangels nun mangels Lizenz Actua Soccer Club Edition.

► **Willkommen auf dem Court:** Nachdem sich mit Virtual Open Tennis und Breakpoint nur zwei mittelmäßige Vertreter auf dem Saturn-Court befinden, hat Gremlin beste Chancen, mit Actua Tennis den Tennis-Thron zu stürmen. Ein Preview folgt in einer der nächsten Ausgaben.

► **Gremlin läßt nach:** Der offensichtlich durchschlagende kommerzielle Erfolg des Vorgängers beschert uns demnächst mit Reloaded das nächste bleihaltige Shoot 'em Up, dessen Qualität allerdings bereits auf PC und PlayStation nicht überzeugen konnte.

► **SciFi-Rennen aus England:** Um das Gremlin Quartett zu komplettieren, verraten wir euch noch, daß die Funsoft-Tochter ein futuristisches Rennspiel in der Art von WipEout in Vorbereitung

## E.A. plant den Nuclear Strike!



**Kann Nuclear Strike von Electronic Arts an den Erfolg von Soviet Strike anknüpfen.**

ändern, allerdings möchte man das etwas ruckelige Scrolling deutlich beschleunigen und unfaire Stellen ausmerzen. Als besonderes Extra wird eine Sky Diving-Einlage über Südkalifornien versprochen. Außerdem darf man sich auf neue Extrawaffen und ein größeres Gegner-Arsenal gefaßt machen. Die Film-Szenen werden übrigens diesmal richtig professionell von Palomar in Thailand gedreht, auf prominente Darsteller will man aber verzichten. Erscheinen soll das Spiel noch in diesem Jahr!

Aufmerksamen Lesern wird sicherlich nicht entgangen sein, daß wir letzte Ausgabe in der Hitparade ein erstes Bild von Nuclear Strike präsentierten, das überraschenderweise kurz nach Drucklegung eintraf. Diesmal wollen wir jedoch das grafisch eindrucksvolle Bild zusammen mit einem weiteren Screenshot in gebührender Größe abdrucken, immerhin erwiesen sich die Vorgänger Soviet Strike, Urban Strike, Jungle Strike und Desert Strike allesamt als Bestseller. Am Gameplay wird sich offensichtlich nicht allzuviel

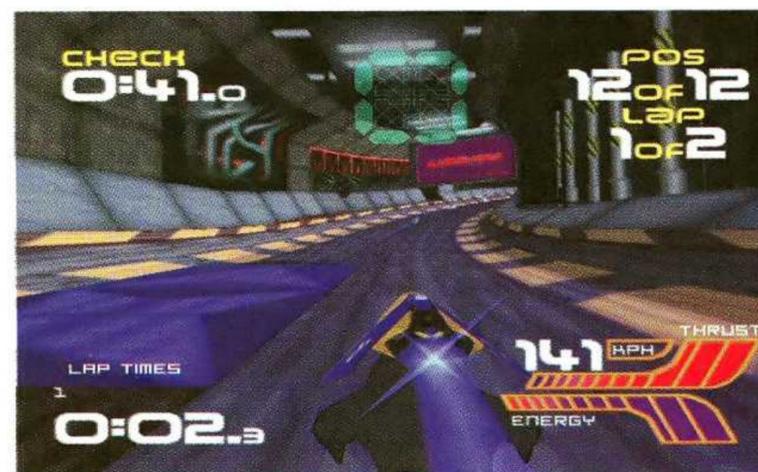


**Komplexere Bauten, feinere Texturen und flinkeres Scrolling werden versprochen.**

## Überraschungs-release von wipEout 2097?

Daß Psygnosis mittlerweile alle seine Hits auch auf den Saturn umsetzt, ist bekannt, allerdings ist die Liverpooler Company etwas unberechenbar, wenn

es um die tatsächlichen Erscheinungsdaten geht. So warten wir beispielsweise immer noch auf Adidas Power Soccer, das eigentlich schon für Februar geplant war. Noch viel dringender sehnen wir aber das futuristische Gleiter-Spiel wipEout 2097 herbei, das ersten Berichten zufolge hervorragend auf den Saturn umgesetzt worden sein soll, wenn man einmal von den reduzierten Transparenz-Effekten absieht.



Nachdem Sega Deutschland Ende Mai nun die Info erhielt, alles für einen baldigen Release von wipEout 2097 vorzubereiten, gehen wir davon aus, daß wir euch schon nächste Ausgabe einen ausführlichen Test präsentieren können!

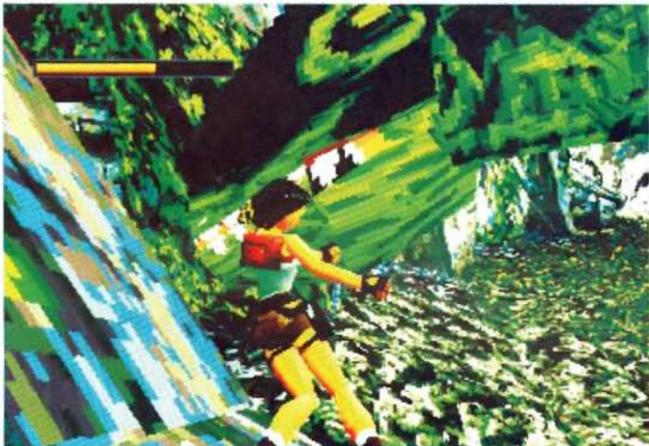
**Die Fortsetzung besticht durch noch detailliertere Strecken und besseren Grafikaufbau.**



**Wird wipEout 2097 möglicherweise schon im Juni veröffentlicht?**

# Lara für alle Saturn-Neulinge

Daß Sega der Konkurrenz nicht tatenlos zusieht, sondern selbst die Initiative ergreift, ist seit einiger Zeit auch in Deutschland wieder zu beobachten. So wird es beispielsweise ab Anfang Juni ein neues Saturn-Hardwarebundle geben, das erstmals auch bei der unverbindlichen Preisempfehlung die magische Grenze von DM 400,- unterschreitet. Es ist allerdings sogar zu erwarten, daß der Saturn inklusive dem Bestseller Tomb Raider im Laden schon für rund DM 370,- zu haben sein wird, was den Preis für die Hardware alleine auf deutlich unter DM 300,- reduziert. Übrigens, das Gerücht, daß Tomb Raider 2 ausschließlich auf der PlayStation erscheint, ist kompletter Unsinn. Nach wie vor ist ein Multiformat-Release geplant, der auf dem Saturn sogar die Zusatz-Cartridge unterstützen soll.



*Wer sich einen Saturn zulegt, bekommt Tomb Raider auf Wunsch ab Anfang Juni schon dazu!*



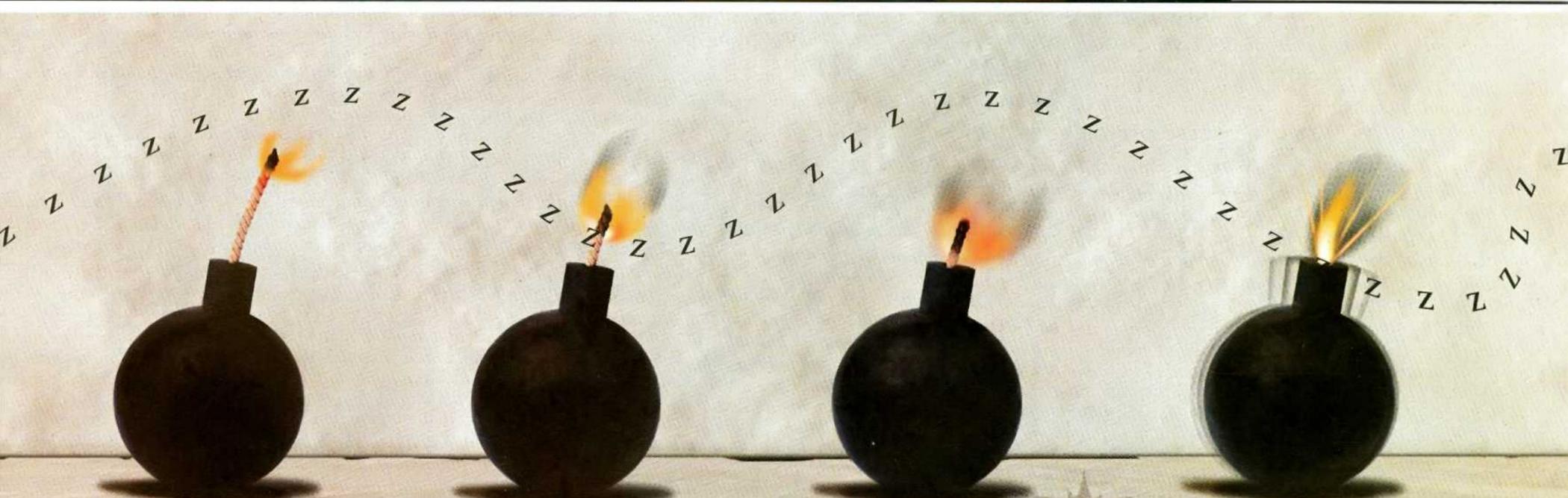
## Schon gewußt?

hat, das sich Arms Race nennen. Nähere Infos folgen demnächst.

▶ **Enix ist endlich Saturn-Entwickler:** Viele Skeptiker hielten unsere Meldung, daß Enix für den Saturn entwickelt, zwar für pure Erfindung, doch mittlerweile wurde unsere Exklusiv-Info offiziell bestätigt. Die Erfinder von Dragon's Quest arbeiten an einem Spiel namens Tales of Seven Wind Island, das dem klassischen Adventure-Genre angehört.

▶ **Atari Museum für Saturn:** Midway hat am 3. Juni in den USA die Saturn-Compilation Atari's Greatest Hits veröffentlicht, auf der sich die Klassiker Asteroids, Super Break Out, Centipede, Tempest, Missile Command und Battle Zone befinden. Letzteres war übrigens eines der ersten echten 3D-Spiele.

▶ **Suikoden 'Deluxe' für Saturn!** Wie bereits vor einigen Monaten gemeldet setzt Konami seine Action Adventure Suikoden auf den Saturn um. Neu ist allerdings,



**JETZT IST ER DA! DER MEGA-KNALLER FÜR BIS ZU 10 SPIELER...**

**Schon  
gewußt?**

daß die japanischen Entwickler der Saturn-Version überarbeitete Grafiken, neue Gebiete und eine geänderte Storyline spendieren.

▲ **Fighters Megamix in den US-Charts:** Nach mehrmonatiger Charts-abstinenz ist der Saturn endlich wieder in den Verkaufscharts der amerikanischen Electronics Boutique vertreten. Fighters Megamix platzierte sich vor allen Nintendo 64-Spielen auf dem dritten Platz.

▲ **Dead Or Alive im Herbst:** Die Model 2-Automaten-Prügelei von Tecmo wird im Herbst endlich auf dem Saturn erscheinen. Eine erste Demoversion soll auf der E3 in Atlanta gezeigt werden.

▲ **Sonic Xtreme kommt nicht!** Entgegen unseriöser Internet-Gerüchte wird Sonic Xtreme definitiv nicht erscheinen. Es wurde auch nicht von Yuji Naka und seinem Sonic Team übernommen und von Grund auf neu entwickelt. Genausowenig stimmt das Gerücht, daß ein Spiel namens Sonic Drift für den Saturn erscheint. Hierbei handelt es sich um pure Spekulation.

▲ **Virtua Fighter nicht für PlayStation!** Die Meldung des 'Offiziellen PlayStation Magazins', daß Virtua Fighter für die PlayStation kommt, ist nichts anderes als unsinnig. Sie wurde aus ähn-

## Deutsches Resident Evil für Saturn!

Endlich stellte Capcom eine voll spielbare Demoversion von Resident Evil für den Saturn vor, die sich überraschenderweise problemlos mit der PlayStation-Version messen kann. Daß die Polygon-Charaktere etwas grober aussehen und die Transparenz-Effekte durch die gewohnten Pixelgitter simuliert werden, läßt sich locker akzeptieren, wenn man die zum Teil deutlich schöneren Hintergrundgrafiken, die neuen Features (neues Areal) und die deutlich kürzeren Ladezeiten berücksichtigt. Während der Japan-Release spätestens im Juli über die Bühne gehen soll, steht mittlerweile auch fest, daß das Spiel im Herbst in Deutschland er-



*Diese Bilder von Resident Evil stammen von der Saturn-Version!*



scheinen soll, und zwar in einer lokalisierten Version, in der die Videosequenzen mit deutschen Untertiteln versehen werden.

*Grobere Charaktere, schönere Hintergrundgrafiken und kürzere Ladezeiten zeichnen die Saturn-Variante aus.*



**Quake für den Saturn wird die gewohnt schummerigen Dungeons zu bieten haben.**

vels inklusive zahlreicher Lichteffekte und verstellbarer Perspektiven schon auf PC-Niveau, während man die in echter 3D-Grafik dargestellten Polygon-Gegner derzeit gerade auferstehen läßt. Bis zur Veröffentlichung im Herbst dieses Jahres ist somit noch eine Menge Arbeit in die einzig verfügbare 32 Bit-Version von Quake zu stecken, die erfreulicherweise von Lobotomy entwickelt wird, welche schon mit Exhumed zu überzeugen wußten.

## Der Saturn quakt exklusiv!

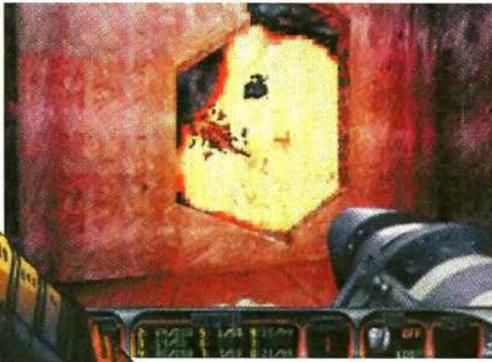
Vor knapp einem Jahr gerieten sämtliche PC-User aus dem Häuschen, als id Software den technisch enorm aufgebohrten Nachfolger ihres bahnbrechenden 3D-Actionsspiels veröffentlichte. Dank Sega und Lobotomy Software steht nun demnächst eine exklusive 32 Bit-Version von Quake an, die sich technisch nicht hinter dem indizierten PC-Original verstecken muß. Zumindest war die Darstellung der Levels inklusive zahlreicher Lichteffekte und verstellbarer Perspektiven schon auf PC-Niveau, während man die in echter 3D-Grafik dargestellten Polygon-Gegner derzeit gerade



*In der ersten Version waren leider noch keine Gegner integriert. Übrigens: Auch das Analog-Pad wird unterstützt.*

## Der Duke auf Saturn-Kurs

Das Genre der fulminanten und häufig übertrieben harten 3D-Actionspiele lebt auch in Zeiten eines Tomb Raider weiter. Als nächstes dürfen sich die Saturn-User auf eine Spezial-Version von Duke Nukem 3D freuen, die wir vorab schon in der Redaktion antesten konnten. Das Fazit ist einfach: Exhumed muß wirklich um seinen Referenz-Thron bangen, denn Duke Nukem 3D für den Saturn überzeugt mit flüssiger 3D-Engine, tollen Lichteffekten und originalgetreuen Texturen. Aufgrund zahlreicher designtechnischer Feinheiten halten viele dieses Spiel für das spielerisch gelungenste 3D-Actionspiel, auch wenn sich nach wie vor flache Gegner-Sprites durch die Gänge quälen. Wahrscheinlich können wir euch schon nächste Ausgabe ein umfangreiches Preview präsentieren. Übrigens, entwickelt wird das Spiel in Segas Auftrag von Lobotomy Software, denen wir schon Exhumed zu verdanken haben.



*In diesem Spiel wandeln nach wie vor pixelige 2D-Sprites durch die Gänge.*



*Duke Nukem 3D für Saturn verspricht 3D-Action auf Exhumed-Niveau.*



### Schon gewußt?

lich 'gut informierten' Fachmagazinen übernommen.

▶ **Saturn für 49 Dollar:** Den Saturn gibt es mittlerweile für sensationelle 49,- Dollar in den USA, allerdings nur, wenn man im Gegenzug zehn PlayStation-Spiele bei Electronics Boutique abliefern. Bei diesem Preis können wohl auch die härtesten PSX-Fans nicht mehr nein sagen.....

▶ **Dural als Konsole:** Neuesten Internet-Gerüchten zufolge heißt die kommende Sega Konsole nun angeblich Dural, was wie Black Belt ebenfalls zur Virtua Fighter-Serie paßt. Dural ist ja bekanntlich der Endgegner von Virtua Fighter 1 bis 3!

▶ **Keine Compilation!** Die Internet-Info, daß in Japan eine fünf Spiele umfassende Saturn-Compilation mit Virtua Fighter 2 zum Sonderpreis verkauft wird, ist schlichtweg falsch. Richtig ist, wie bereits vor drei Monaten gemeldet, daß es seit 25. April fünf Saturn-Klassi-

HUDSON®

SATURN  
**BOMBER-MAN™**



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

Schon  
gewußt?

ker jeweils einzeln zum Budget-Preis gibt.

► **Sega bleibt Saturn-Entwickler!** Einmal mehr sorgte im Internet eine Panik-Meldung für Aufsehen, die besagte, daß Sega noch dieses Jahr komplett aus dem Saturn-Markt austeigt und nur noch einen Ausverkauf vornimmt. Korrekt ist, daß Sega bis mindestens 1999 weltweit Saturn-Spiele veröffentlichen wird, wobei man aber davon ausgehen darf, daß 1998 eine neue Konsole erscheinen wird. Die PAL-Release-Schedule an Saturn-Spielen reicht schon jetzt bis weit in das Jahr 1998 hinein! Für die nächste Konsolengeneration wird übrigens eine komplette Neubewertung der einzelnen Sega-Filialen vorgenommen. Dank über Plan liegender Saturn- und PC-Verkaufszahlen dürfte die Bedeutung von Sega Deutschland letztendlich deutlich zunehmen, was auf höhere Marketing-Budgets hoffen läßt.

► **Azel: Panzer Dragoon RPG kommt!** Die dritte Teil der legendären Möbius-Sage wird im Sommer in Japan erscheinen. In einem Interview meinten die Entwickler übrigens, daß die Fans des Vorgängers definitiv auch bei der RPG-Variante auf ihre Kosten kommen werden, da die spektakulären Shoot 'em Up-Sequenzen auch im dritten Teil enthalten sein werden.

## VRF1-X-Cellerator-Lenkrad zu gewinnen!

Das in der letzten Ausgabe vorgestellte Lenkrad von Blaze hat sich nicht nur im Test mit Manx TT, Daytona USA C.C.E, Sega Rally, Virtua Racing Deluxe und Daytona USA als hervorragend erwiesen, sondern bekam dank des deutschen Distributors Speed mittlerweile auch Zuwachs. Und genau den wollen wir nun unter den Einsendern verlosen, die uns verraten können, welche Besonderheit das Lenkrad auszeichnet. Notiert dies auf einer Postkarte, die ihr an folgende Adresse schickt:

**Computec Verlag  
Redaktion Sega Magazin  
Kennwort: Speed  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg**

Wer sich nicht auf sein Glück verlassen will und nicht akzeptieren kann, daß der Rechtsweg natürlich ausgeschlossen ist, kann das VRF1-X-Cellerator-Lenkrad übrigens auch für rund DM 140,- käuflich im Fachhandel erwerben. Einsendeschluß ist der 30.6.97.



*Dieses Lenkrad verlosen wir unter allen Sega Magazin-Lesern!*

## Die Abo CD 8/97

Bezüglich der Abo-CD für die Ausgabe 8/97 haben wir eine gute und eine schlechte Nachricht für euch: Weniger erfreulich ist, daß die angekündigte Sega Preview CD 2 ausfällt, wettgemacht wird dies aber durch die Tatsache, daß wir stattdessen eine tolle Gremlin-CD auftreiben konnten, auf der sich drei brandneue spielbare Demos befinden. Beispielsweise dürfte die Actua Soccer Club Edition selbst Fußball-Muffel zu Sportspielern machen. Das Monster Truck-Rennen Hardcore 4x4 ist zweifellos eines der originellsten Racing-Games im Konsolensektor,



*Reloaded ist das neueste Action-Spektakel aus dem Hause Gremlin.*



*Die Actua Soccer Club-Edition ist der Nachfolger des hier gezeigten Euro '96 Soccer.*



*Überzeugt euch per Demo selbst von den Qualitäten von Hardcore 4x4.*

während Reloaded Fans grafisch schöner Shoot 'em Ups begeistern wird. Zur Ausgabe 10/97 wird es natürlich wieder eine prall gefüllte

Sega Flash-CD geben, auf der wir Demos zu Last Bronx und Panzer Dragoon RPG erwarten.

SEGA

Beilage **SEGA** Magazin

# SATURN MAGAZIN

24. Ausgabe  
Juni '97

**COMPUTEC**  
VERLAG

**HITVERDÄCHTIG!**

**PANDEMONIUM!  
FIGHTING FORCE  
METAL SLUG  
CYBERBOTS**

# SHINING THE HOLY ARK

**DIE RPG-SENSATION IM 5-SEITEN-RIESENTTEST**



**ALL STAR SOCCER**

**TOLLE BILDER ZUM  
NEUEN EIDOS-HIT**



**ADV. WORLD WAR 2**

**DIE IRON STORM-  
FORTSETZUNG**

# Order in Time



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

## Große Neueröffnungsparty!

Am Samstag den 28.06. im Multistore  
in der Stadtmitte

Wir verlosen drei Saturn Action-Packs  
Sega-Promotion

### Sonderangebote

Panzer Dragoon 2 jap .50.00  
Space Hulk us . . . . .50.00  
Sonic 3D Blast us . . . . .70.00  
Mega Man VIII us . . . . .70.00  
Mechwarrior 2 us . . . . .90.00  
NBA Action dt . . . . .60.00  
Blazing Dragons dt . . . . .70.00  
Grundgerät Saturn . . .330.00

### Saturn

Amok . . . . .95.00  
Alien Trilogy . . . . .95.00  
Andretti Racing . . . . .95.00  
Area 51 (SAT) . . . . .100.00  
Athlete Kings . . . . .90.00  
Bedlam . . . . .95.00  
Black Dawn . . . . .95.00  
Bug Too . . . . .95.00  
Command & Conquer .95.00  
Crusader No Remorse (SAT) 95.00  
Dark Savior . . . . .95.00  
Daytona USA CCE . . . .100.00  
Die Hard Arcade . . . . .95.00  
Die Hard Trilogy (SAT) .95.00  
Dragonforce us . . . . .105.00  
Duke Nukem 3D (SAT) 105.00  
Exhumed . . . . .95.00  
FIFA 97 . . . . .90.00

Fighters Megamix . . .100.00  
Heart Of Darkness . . .110.00  
Hexen . . . . .100.00  
Iron Storm us . . . . .120.00  
Jewel Oracle . . . . .95.00  
King Of Fighters . . . .100.00  
Krazy Ivan . . . . .95.00  
Lost Vikings 2 . . . . .95.00  
Madden 97 . . . . .95.00  
Mechwarrior . . . . .90.00  
Mr. Bones . . . . .95.00  
NBA Jam Extreme . . . .95.00  
NBA Live 97 . . . . .90.00  
Nights + Controller . . .135.00  
NHL 97 . . . . .90.00  
NHL Powerplay . . . . .95.00  
Return Fire . . . . .100.00  
Pandemonium . . . . .95.00  
Quake (SAT) . . . . .105.00  
Samurai Shodown jap 130.00  
Scorcher . . . . .95.00  
Sky Target . . . . .90.00  
Sonic 3D . . . . .100.00  
Space Hulk us/dt 70.00/95.00  
Spider . . . . .95.00  
Sonic Fighters . . . . .90.00  
Soviet Strike . . . . .95.00  
Street Racer . . . . .95.00  
Story Of Thor 2 . . . . .95.00  
Super Puzzle Fighter 2 .80.00

Three Dirty Dwarves . . .95.00  
Tomb Raider . . . . .95.00  
Tunnel B1 . . . . .95.00  
Sega WW Soccer 97 jap .110.00  
Virtua Cop 2 . . . . .95.00  
WWF In Your House . . .95.00  
X2 Project X . . . . .100.00

### Zubehör

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

### Neuheiten

adidas Power Soccer . .90.00  
Darklight Conflict . . .100.00  
Independence Day . . .95.00  
Legacy Of Kain . . . . .95.00  
Manx TT . . . . .100.00  
Mass Destruction . . . .95.00  
Mechwarrior 2 . . . . .100.00  
Panzer Dragoon RPG .105.00  
Pinball Grafitti . . . . .100.00  
Puzzle Bobble 3 . . . . .100.00  
Saturn Bomberman . .100.00  
Shin. Of The Holy Ark .100.00  
Torico . . . . .95.00

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

**ALLE**  
**Sendungen**  
**versandkostenfrei!**

Fon: 0711 - 22291030 oder 22291050



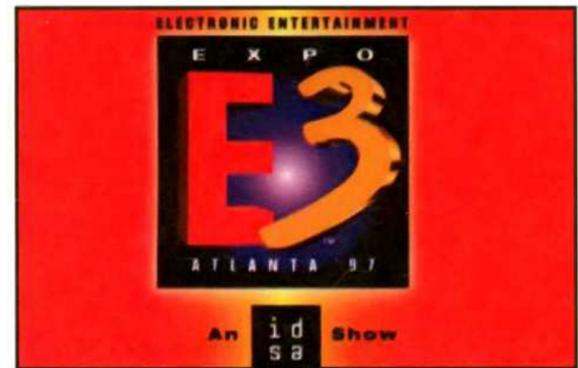
## IMPORT ONLY?

Daß wir in letzter Zeit verstärkt Import-Spiele vorstellten, brachte so manchen Freak dazu, noch mehr Japan-Tests zu fordern. Diesem Verlangen werden wir jedoch kaum nachkommen, denn viele exotische SNK- oder Anime-Spiele interessieren in Deutschland fast überhaupt niemanden und würden unsere Stammleser nur verschrecken. Anders ist dies beim Iron Storm-Nachfolger Advanced World War 2, der Capcom-Automatenumsetzung Cyberbots oder der Söldner-Ballerei Metal Slug, die neben mit mehr Seiten bedachten PAL-Hits wie Pandemonium!

oder Shining The Holy Ark auf dem Prüfstand stehen. Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe!

*Hans Koppert*

## SPECIAL



Die Vorschau auf alle Hits der E3-Show

**E3 SHOWDOWN** .....18  
Was erwartet uns in Atlanta?

## PREVIEWS



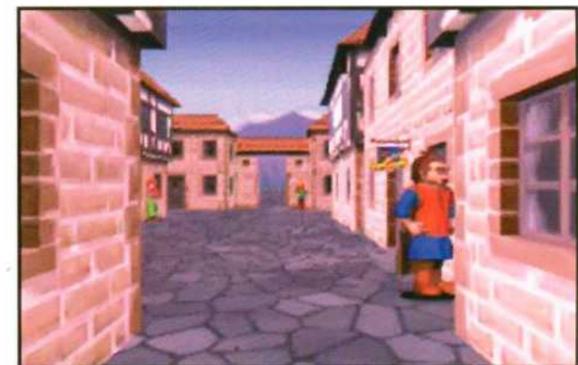
Fighting Force für Saturn im Detail!

**ALL STAR SOCCER** .....26  
Der Olympic Soccer-Nachfolger

**FIGHTING FORCE** .....24  
Das erste Preview!

**SWAGMAN** .....22  
Cores Action-Adventure

## REVIEWS



So gut ist Shining The Holy Ark wirklich!

**ADVANCED WORLD WAR 2** .....76  
Der Iron Storm 2-Nachfolger

**ALL STAR BASEBALL** .....74  
Besser als World Series 2?

**CYBERBOTS** .....80  
Capcoms neuestes Beat 'em Up

**METAL SLUG** .....78  
Shoot 'em Up im 80er-Stil

**PANDEMONIUM!** .....28  
Das Jump&Run-Spektakel

**SHINING THE HOLY ARK** .....68  
Das Rollenspiel-Meisterwerk

**SKY TARGET** .....32  
Spielspaß-Absturz!

## Die Hits der Leser

Command & Conquer sichert sich erstmals Platz 1.



1.	(4)	<b>Command &amp; Conquer</b>	89%	6
2.	(1)	<b>Tomb Raider</b>	96%	7
3.	(8)	<b>Worldwide Soccer '97</b>	90%	8
4.	(3)	<b>Sega Rally</b>	95%	17
5.	(7)	<b>Daytona USA C.C.E.</b>	95%	6
6.	(2)	<b>Nights into Dreams</b>	97%	9
7.	(Neu)	<b>Andretti Racing</b>	85%	1
8.	(22)	<b>Die Hard Arcade</b>	86%	2
9.	(5)	<b>Panzer Dragoon 2</b>	95%	13
10.	(18)	<b>Manx TT</b>	80%	2

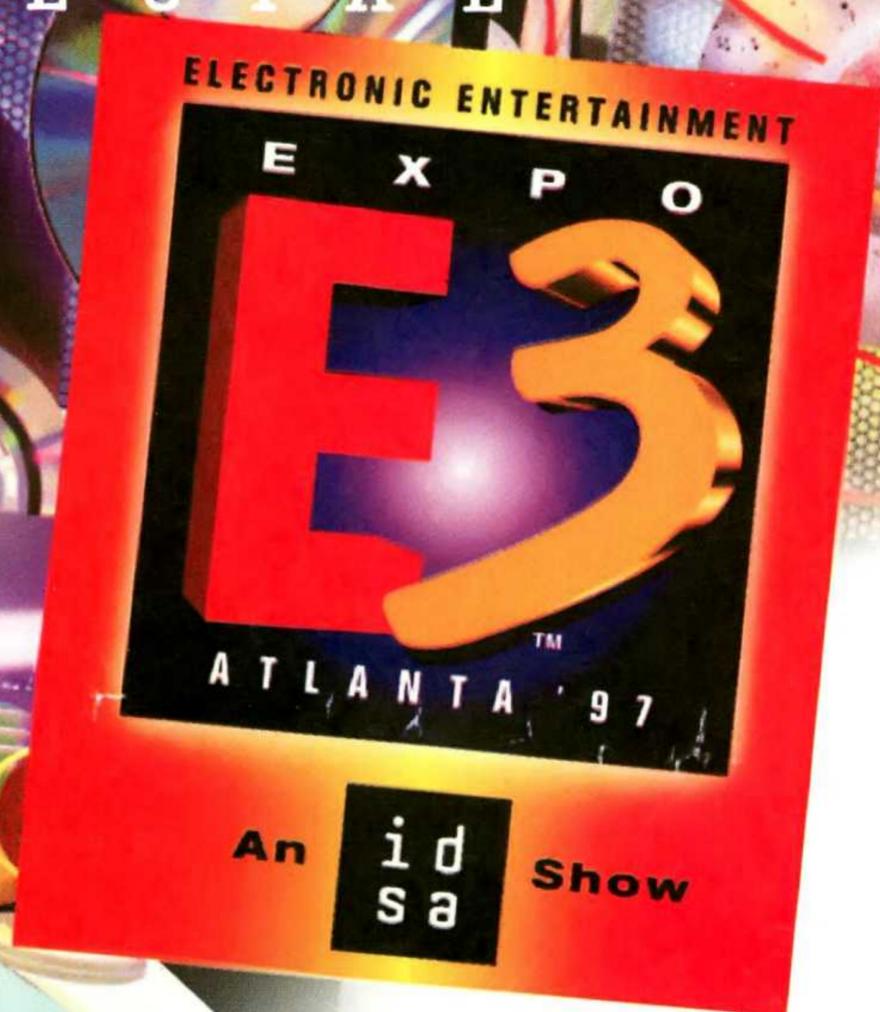
## Was geht ab?

Wer die Charts aufmerksam verfolgt, wird feststellen, daß sich in den letzten vier Wochen geradezu Sensationelles getan hat. Nicht nur, daß sich kein einziges Spiel auf seiner Vormonatsposition behaupten konnte, mit Command & Conquer können wir sogar einen neuen Spitzenreiter vermelden, der sich ungewöhnlicherweise erst im sechsten Monat die Führung sichern konnte. Tomb Raider, das auf Rang 2 zurückgefallen ist, kann damit übrigens nicht den Rekord von Sega Rally überbieten, das ebenfalls genau fünf Monate an der Spitze lag. Die mäßige Qualität von FIFA '97 hat Worldwide Soccer '97 offensichtlich eine erneute Platzierung im Top-Trio ermöglicht. Neben dem verdienten Neueinstieg von Andretti Racing fallen noch die großen Sprünge von Die Hard Arcade und Manx TT auf, die letzten Monat klar unter Wert geschlagen wurden. Außerhalb der Top 10 fällt neben den vier Neulingen FIFA '97, Torico, Mass Destruction und Grid Run nur noch der überraschende Absturz von Dark Savior auf.

## Mach mit!

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

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



# E3: SHOWDOWN IN ATLANTA

Markierten früher die ECTS in London oder die CES in Las Vegas die Höhepunkte des westlichen Videospielede-seins, so gilt mittlerweile die Electronic Entertainment Expo (auch „E3“ genannt) als die wichtigste Messe außerhalb Japans. Was Saturn-Usern vom 19. bis 21. Juni im Georgia World Congress Center geboten wird, verraten wir in unserem großen Vorabbericht, der von Segas 64 Bit-Konsole bis zu Virtua Fighter 3 und Sonic R reicht.

Von Hans Ippisch

Das Olympische Motto "Dabei sein ist alles!", das in Atlanta noch während der Sommerspiele 1996 galt, hat für die Videospiele-riesen während der E3 nur wenig Bedeutung. Hier geht es ganz klar um Marktanteile und Image – nur als einer

unter vielen zu gelten, ist nicht genug. Nachdem Sega außerhalb Japans im Vergleich zu Sony oder Nintendo deutlich ins Hintertreffen geraten ist, erhofft man sich in Georgia endlich den langersehnten Umschwung, der das mächtige Firmenkonglomerat Sega Bandai (nur Disney ist größer!) wieder weltweit an die Spitze bringt. Da dies nur mit entsprechender Hard- und Software klappen kann, wagen wir einen Ausblick auf die Highlights der E3!

## Eine neue Konsole?

Es scheint ausgeschlossen, daß Sega auf der E3 eine neue Konsole zeigen wird. Es ist zwar mittlerweile kein

Geheimnis mehr, daß Sega streng nach den Marketingvorgaben „Niedriger Preis, 64 Bit-Prozessor, CD-ROM, 1:1 Model 3-Automatenumsetzung“ ein neues Gerät entwickelt, dessen Arbeitstitel nach dem Willen der ohnehin wenig glaubwürdigen Online-Dienste Black Belt oder Dural ist, doch vor Mitte 1998 wird wohl weltweit keine neue Sega-Konsole erscheinen. Ich persönlich glaube, daß in Deutschland in der Wintersaison 98/99 eine neue 64 Bit-Maschine eingeführt wird. Zu diesem Zeitpunkt wird Sega Deutschland dann auch wieder über entsprechend große Marketing-Budgets verfügen, so daß man der Konkurrenz endlich auch werbetech-

nisch wieder Paroli bieten kann. Daß die Konsole in gut einem Jahr erscheinen soll, läßt sich auch daran erkennen, daß langjährige Sega-Partner mittlerweile im Besitz der Entwicklungsunterlagen sind und mit der Arbeit an den ersten Titeln begonnen haben.

### Geheimwaffe 64 Bit-Cartridge?

Zwischenzeitlich wird Sega der Konkurrenz das Feld sicherlich nicht kampflos überlassen. Beispielsweise darf man pünktlich zur E3 mit einer weiteren Senkung des Saturn-Preises und/oder neuen Hardware-Bundles für Deutschland (beispielsweise Gerät plus ein Spiel für DM 399,-) rechnen. Außerdem spekulieren viele darauf, daß Sega dank der nach wie vor geheimnisumwitterten Saturn-Zusatz-Cartridge mit Virtua Fighter 3 und Scud Race zwei technisch perfekte Arcade-Umsetzungen präsentiert, die Nintendos und Sonys Games blaß aussehen lassen. Daß Sega die Zusatzhardware derzeit weder bestätigt noch dementiert, deutet auch darauf hin, daß man den 32X-Fehler nicht wiederholen will. Man wird die Cartridge definitiv nicht als neue Peripherie vermarkten, sondern ganz einfach ein Virtua Fighter 3 in einer bestechenden Qualität verkaufen, das preislich auf dem N 64-Third Party-Niveau (DM 150,- bis DM 180,-) liegt. Dauer-Pessimisten, die unsere Vermutung als pure Erfindung abtun, sei außerdem noch gesagt, daß das Game zwischenzeitlich mit einem November-Streetdate auf der deutschen Release-Schedule auftauchte. Soviel zu den Themen Black Belt, 64 Bit-Cartridge und Preissen-

kung, wenden wir uns nun dem eigentlichen Thema zu, den Spielen!

### Die E3-Spielehits

Sega-Muffel, welche dem Saturn schon für 1998 nach mittlerweile über 230 in Europa veröffentlichten Spielen ein Versiegen des PAL-Stroms nachsagen, werden auf der E3 ihr blaues Wunder erleben. Schon jetzt lassen sich nämlich über vierzig echte Top-Hits ausmachen, die wir der Übersichtlichkeit halber auf die einzelnen Genres aufteilen. Es handelt sich hier übrigens nur um eine Auswahl der wichtigsten Titel, eine komplette Release-Liste präsentieren wir in der nächsten Ausgabe. Beginnen wollen wir mit dem bei unserer Leserschaft beliebtesten Genre...

### Die Rennspiele

Sega Touring Car dürfte eine der Hauptrollen spielen, schließlich handelt es sich nach Sega Rally und Manx

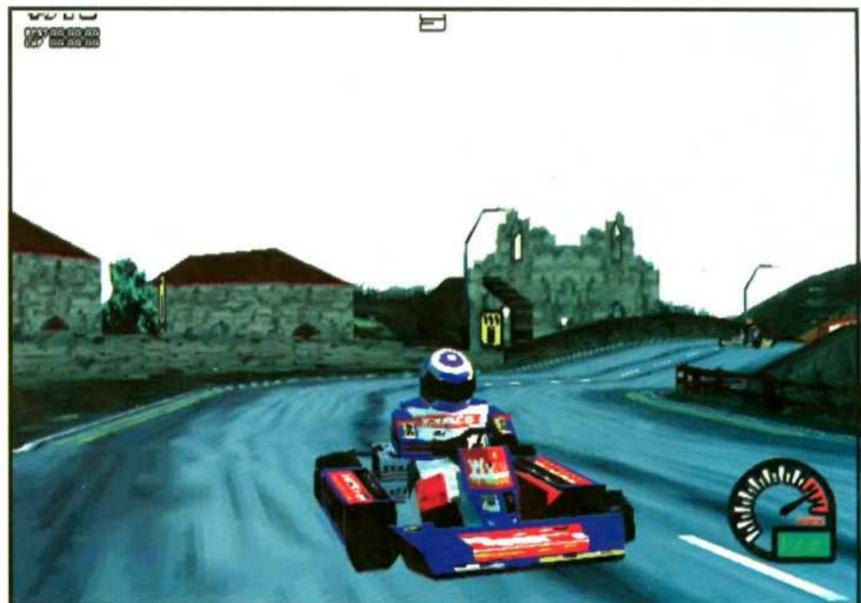
*Formula Karts von Manic wird im Juli endlich erscheinen.*



*Scud Race soll ebenso wie Virtua Fighter 3 die Zusatz-Cartridge unterstützen.*

TT um die dritte Umsetzung eines Tetsuya Mizuguchi-Model 2-Spieles. Nachdem sich das AM Annex-Team hier höchstpersönlich um die Umsetzung kümmern wird, darf man für das im November erscheinende Spiel auch das Beste hoffen. Entgegen ursprünglicher Gerüchte wird es sich dabei um ein gewöhnliches Saturn-Spiel handeln, das nicht auf die VF3-Zusatzcartridge angewiesen ist. Anders verhält es sich mit Scud Race, dem fantastischen Model 3-Rennspiel, das die Spielhallen im Sturm eroberte. Diese für Anfang 1998 geplante Saturn-Umsetzung wird wohl nur mit einem aufge-

bohrten Saturn funktionieren. Der dritte potentielle Megahit ist schließlich die Umsetzung des PlayStation-Millionen-Sellers Formel 1, dem wohl nicht die aktuellen 97er-Daten aus dem Formel 1-Zirkus gegönnt werden, der aber dennoch die Saturn-Fans begeistern wird. Zu guter Letzt steht auch noch ein Titel namens Sonic R auf der Release-Schedule, dessen Zusatz R angeblich für Racing steht. Während manche behaupten, daß man einen Nachfolger der Sonic Drift-Serie vom Game Gear erwarten darf, der sogar Mario Kart 64 Konkurrenz machen soll (das übrigens zunächst den Arbeitsti-



tel Mario Kart R trug), glauben wir, daß es sich um ein gewöhnliches Sonic-Spiel handelt, in dem man mit Sonic durch die Gegend läuft.

**Die Beat 'em Ups**

In Deutschland gehören Prügelspiele zwar nach wie vor nicht zu den meistverkauften Games, bei den sogenannten Opinionleadern kann ein technisch gut gemachtes Beat 'em Up jedoch beträchtliche Wirkung hinterlassen und für einen rasanten Hardware-Absatz sorgen. Deshalb setzt Sega eine ganze Menge Hoffnung



*Last Bronx von AM1 ist derzeit der Geheimtip für Beat 'em Up-Fans.*



*Takara möchte mit D-Xhird die wenig berauschenden Toshinden-Spiele übertreffen.*

auf Virtua Fighter 3, das immerhin die erste Model 3-Umsetzung ist und mit der Zusatzcartridge das bisherige technische Saturn-Niveau weit überbieten soll. Da sich Yu Suzuki höchstpersönlich darum kümmert, darf man mit einem echten Millionen-Seller rechnen.

Damit Last Bronx nicht ganz in der zu erwartenden VF3-Euphorie untergeht, veröffentlicht man das neueste AM3-Projekt bereits zwei Monate vorher. Dieses Spiel unterscheidet sich durch die konsequente Waffenbestückung von herkömmlichen Beat 'em Ups. Technisch darf man auf Virtua Fighter 2-Qualität hoffen.

Um Prügelspiele im klassischen Streets Of Rage-Stil handelt es sich bei den beiden Core-Produkten Fighting Force und Ninja, die schon im jetzigen Stadium die Hard Arcade übertreffen. Neben dem immer noch nicht offiziell angekündigten Sonic The Fighters darf man sich schließlich noch auf die beiden exklusiven Saturn-Titel D-Xhird von Takara und X-Men vs. Street Fighter von Capcom freuen.

**Action-Adventures & Co.**

Das in letzter Zeit nicht zuletzt dank Tomb Raider und



*Diablo von Blizzard war der PC-Hit des ersten Halbjahres.*

Dark Savior immer beliebter werdende Action-Adventure-Genre ist genauso wie andere „seriöse“ Spielegattungen mittlerweile recht gut besetzt. Neben den zu erwartenden Megahits Tomb Raider 2 und Panzer Dragoon RPG spielt insbesondere das Game Arts-Projekt Grandia eine wichtige Rolle in Segas Plänen. Mit diesem Spiel möchte man immerhin so namhafte Konkurrenz wie Final Fantasy VII, Dragon Quest VII und Zelda No Densetsu 64 in Schach halten, was grafisch wohl problemlos gelingt. Wenn die spielerischen Werte hier mithalten können, dann erwartet Japan erneut ein RPG-Mega-seller. Kaum weniger interessant sind vier überaus po-



*Dank der beiden Prequels ist das Interesse an Azel: PD RPG sehr groß.*



*In Grandia kommt die 3D-Engine aus Gun Griffon zum Einsatz.*

puläre Umsetzungen, die allesamt schon ihre Chartstauglichkeit bewiesen haben und nun auch auf dem Saturn ihre Reize wirken lassen dürfen. Erfreulicherweise wird sowohl Suikoden von Konami als auch Resident



*Dürfen wir von Virtua Fighter 3 eine 1:1-Umsetzung erwarten?*



*Worldwide Soccer '98 (hier Victory Goal '97) wird mit deutscher Live-Kommentierung versehen.*

Evil von Capcom mit einigen neuen Elementen ausgestattet, womit die lange Wartezeit gerechtfertigt wird. Ob sich Electronic Arts ähnlich viel Mühe gibt, läßt sich leider nicht sagen. Die weltgrößte Spielesoftware-Firma sicherte sich nämlich die Konsolenrechte an den Blizzard-Hits Diablo und Warcraft 2.

**Die Sportspiele**

Daß Sega zu den guten alten Mega Drive-Zeiten in Sachen Sportspiele kaum zu schlagen war, merkt man auch den durchweg hervorragenden Saturn-Games dieser Gattung an, die beinahe alleamt eine überarbeitete Neufassung bekommen. Worldwide Soccer '98 wird beispielsweise eine komplette deutsche Sprachausgabe erhalten, während NBA Action '98 und NHL All Star Hockey '98 mit den Vorgängern nichts mehr gemein haben. Nachdem sich Virgin endgültig von NHL Powerplay



**Wird Wild Nine's nun auf dem Saturn erscheinen oder nicht?**

gelöst hat, darf man guter Dinge sein, daß Radical Entertainment eine Neuauflage bei einer anderen Software-Firma unterbringt. Außerdem beteiligt sich künftig auch Acclaim mit NHL Breakaway am Puck-Wettstreit. Unser größter Hoffnungsträger ist jedoch Athlete Kings 2, der Nachfolger zum letztjährigen Sportspiel des Jahres. Passend zu den Olympischen Winterspielen '98 in Nagaono dreht sich alles um Wintersportarten.

**Action & Co.**

Last but not least wollen wir die Freunde kurzweiliger Action- und Arcade-Games



**Jurassic Park 2: Lost World wird im November auf dem Saturn erscheinen.**

über die interessantesten Neuentwicklungen informieren, die beinahe allesamt auf berühmten Vorgängern basieren. Das mit dem Arbeitstitel Project Sonic versehene Yuji Naka-Spiel darf schon jetzt als sicherer Charts-Anwärter gehandelt werden. Allem Anschein nach ist das bei den Rennspielen angesprochene Sonic R identisch mit diesem Projekt, während Sonic Jam die eigenständige Compilation ist. Ähnlich hitverdäch-

tig sind die berüchtigten PC-Umsetzungen Duke Nukem 3D und Quake, die technisch schon in der Alpha-Version einen herausragenden Eindruck hinterließen. Wie weit sich Nuclear Strike und Gun Griffon! Ho von ihren Vorgängern unterscheiden, kann man leider noch nicht sagen, und ob Wild Nine's von Earthworm Jim-Erfinder David Perry überhaupt noch auf dem Saturn erscheint, steht derzeit in den Sternen.

RENNSPIELE		
Formel 1	Psygnosis	Herbst
Formula 1 Karts	Manic/Sega	Juli
Sega Touring Car	Sega	November
Scud Race	Sega	1. Quartal '98
wipEout 2097	Psygnosis	2. Hälfte '97
BEAT 'EM UP		
D-Xhird	Takara	3. Quartal
Fighting Force	Core	Oktober
Last Bronx	Sega	Oktober
Ninja	Core	1. Quartal '98
Sonic The Fighters	Sega	4. Quartal
X-Men vs. Street Fighter	Capcom	4. Quartal
Virtua Fighter 3	Sega	November
ACTION-ADVENTURE/RPG/STRATEGIE		
Diablo	E.A.	4. Quartal
Dragon Force	Working Designs	4. Quartal
Enemy Zero	Warp	November
Grandia	Game Arts	1. Quartal '98
Panzer Dragoon RPG	Sega/T.A.	4. Quartal
Tomb Raider 2	Core	24.11.97
Resident Evil	Capcom	3. Quartal '97
Resident Evil 2	Capcom	1. Quartal '98

Suikoden	Konami	3. Quartal
WarCraft 2	E.A.	3. Quartal
SPORTSPIELE		
Actua Soccer 2	Gremlin	3. Quartal
All Star Soccer	Eidos	3. Quartal
Athlete Kings 2	Sega	4. Quartal
FIFA '98	E.A.	4. Quartal
Worldwide Soccer '98	Sega	Oktober
NBA Action '98	Sega	4. Quartal
NHL Breakaway	Acclaim	August
NHL All Star Hockey '98	Sega	4. Quartal
NHL '98	E.A.	4. Quartal
World Series Baseball '98	Sega	4. Quartal
Virtua Striker	Sega	4. Quartal
ACTION/ARCADE/JUMP&RUN		
Duke Nukem 3D	GT/Sega	2. Quartal
Gun Griffon! Ho	Game Arts	4. Quartal
Jurassic Park 2	Dreamworks	November
Nuclear Strike	E.A.	4. Quartal
Sonic Jam	Sega	20.7.97
Sonic R (Project Sonic)	Sega	November
Quake	GT/Sega	4. Quartal
Sonic Jam	Sega	August
Wild Nine's	Shiny	4. Quartal

# SWAGMAN



Hinter diesem Duschvorgang versteckt sich ein weiterer Schlüssel, der eine abgeriegelte Tür öffnet.



Core versorgt euch nach einigen Verzögerungen demnächst mit einem im wahrsten Sinne des Wortes traumhaften Action-Adventure der phantasiervollen Art, das es trotz der Knuddel-Optik faustdick hinter den Ohren hat.

Die Story zu diesem Abenteuerspiel aus der Feder von Core Design erinnert von der Thematik her stark an Segas Nights. Swagman, dem Herrn der Alpträume, gelang es eines Tages, die Feen der Traumflieger gefangenzunehmen. Durch dieses Kidnapping ist der Weg für den abgrundtief bösen Swagman

frei geworden. Jetzt kann er endlich die bisher schwerbewachten Pforten des Abgrundes, die sein finsternes Reich mit unserer Welt verbinden, passieren und so seinen teuflischen Alptraumsand über den ganzen Globus verbreiten. Die Folge wäre katastrophal: Da die Traumflieger den Sand nicht mehr neutralisieren können, wäre die gesamte



Der erste Level findet im Elternhaus der beiden Zwillinge statt, wo das Ehepaar im Schlafzimmer scheinbar friedlich sein Nickerchen hält.



Gewußt wie: Um diesen unzerstörbaren Plagegeist abzuschütteln, müßt ihr einfach nur das Bett berühren, das ...



... anschließend ohne Vorwarnung in die Luft springt und nach der Landung eine prima Barrikade darstellt, an der der Geist nicht mehr vorbeikommt.

Menschheit auf immer in ihren eigenen Alpträumen gefangen. Die letzten Hoffnungen ruhen nun auf dem achtjährigen Zwillingsspaar Zack und Hannah. Durch eine begrenzte Magie gelingt es ihnen, aus ihrem tiefen Schlaf aufzuwachen. Nun müssen sie versuchen, alle zehn Traumflieger wieder zu befreien, damit ihr Heimatort Paradise Falls wieder aufwachen kann. Natürlich gleicht dieses Action-Adventure nicht einem gemütlichen Spaziergang am Strand, denn zahlreiche Nachtschrecken toben in Swagmans bösen Träumen. Doch die tapferen Geschwister haben den Vorteil, daß sie sich in traumhafte Wesen mit ungeahnten Kräften verwandelt haben.

**Alptraum-Gegner, traumhafter Spielspaß**

Vom Gameplay her handelt es sich um einen lupenreinen Vertreter des Action-Adventure-Genres, das jedoch zahlreiche Feinheiten besitzt. So müßt ihr, nachdem Zack seine Schwester befreit hat, zwischen den beiden Charakteren hin- und

herschalten, um mit viel Teamgeist die unterschiedlichen Eigenschaften der Zwillinge optimal einsetzen zu können. Nur durch diese Technik seid ihr in der Lage, die zahlreichen Rätsel und kniffligen Aufgaben zu lösen. Gespielt wird in einer versetzten Vogelperspektive. Ihr dirigiert das Helden-

» Swagman scheint der lang erhoffte Action-Adventure-Hit im Japan-Stil zu werden. «

Duo durch die comicartigen Szenarien, die sich aus zwei Welten zusammensetzen: die wirkliche Welt von Paradise Falls sowie die Alptraumgegenden von Swagman, die nur durch Spiegeltore erreichbar sind. Alle Orte sind gespickt mit zahlreichen, teilweise bizarren Gegnern, wie beispielsweise Feuerschnecken, Kürbisköpfen, amoklaufenden Zahnärzte oder einem trampelnden Totengräber. Da euch Swagman alle wichtigen Besitztümer abgenommen hat, müßt ihr sie in mühevoller Kleinarbeit wieder einsammeln und zunächst etwas improvisieren. So verscheucht ihr die Alptraumbrut zunächst mit einer Taschenlampe. Später helfen euch ein Frisbee, Turbo-Turnschuhe oder auch Kirschbomben bei der



Im Inventory-Menü könnt ihr die Items der beiden Helden auch untereinander austauschen.



Eine echte Herausforderung: Die Gegner und solche engen Passagen erfordern viel Geschick.



Der rotierende Strudel (sieht cool aus!) symbolisiert das Alptraumreich von Swagman.

Feindvertilgung. Alle Items sind untereinander auch austauschbar und auf vielfältige Art einsetzbar – eine weitere Grundidee, um die zahlreichen Rätsel lösen zu können. Bei eurer Reise durch die (Alp-)Traumwelten müßt ihr desweiteren ständig auf euren Energievorrat an Schlaftaus, die sogenannten „Zees“, achten. Sobald euch diese Symbole durch Feindberührungen

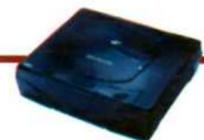
ausgehen, schlummern nämlich auch die beiden Helden für immer ein. Indem ihr Aufgaben erledigt, erhöht sich der Schlaftausvorrat jedoch glücklicherweise wieder. Ihr solltet übrigens immer versuchen, die maximale Zees-Anzahl im Gepäck zu haben, denn manche Gegenstände entfalten nur in diesem Zustand ihre volle Wirkung.

Ulf Schneider ■



Die Comic-Grafik mag zwar schlicht wirken, die Effekte sind jedoch sehenswert, wie beispielsweise der realistische Schattenwurf eures Helden.

**Facts**



<b>Titel:</b>	Swagman
<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Core
<b>Release:</b>	Juni
<b>Levels:</b>	16 Welten
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Deutsche Texte, ungewöhnliche Story, putzige Comic-Grafiken, stimmungsvoller Mix aus Abenteuer und Action

**First Look**

Man darf sich von dem infantilen Grafikstil nicht täuschen lassen: Swagman bietet intelligenten Action-Adventure-Spaß, der sich durch Einfallsreichtum auszeichnet und auch reifere Abenteuer-Liebhaber fordern dürfte. Wer auf den Genre-Verwandten Casper stand, dürfte mit diesem Silberling bestens bedient sein.

# FIGHTING FORCE



*Es ist schon erstaunlich, wie viele Leute aus so einer dunklen Limousine herausspringen können.*



*Aufgehobene Extrawaffen wie das hier eingesetzte Schwert erleichtern die Aufgabe erheblich.*



*Selbstverständlich handelt es sich um echte 3D-Hintergründe, inklusive dem roten Geländewagen.*



*Hauptakteur Hawk darf sich wie alle anderen Charaktere frei durch die Bronx bewegen.*

Daß Cores Hitgarant Marc Avory knallharte Action bevorzugt, ist allen Sega-Usern spätestens seit den Megasellern Thunderhawk und Thunderhawk 2: Fire Storm klar. Mit seinem neuesten Projekt bleibt der bekennende Streets Of Rage-Fan zwar im Action-Genre, dennoch wagt er sich auf ein für ihn gänzlich neues Terrain. Wir enthüllen sein neues Meisterwerk!

**C**ore Design darf sich wirklich glücklich schätzen, denn Marc Avory ist einer der wenigen Programmierer, die fast im Alleingang einen Top-Hit auf eine CD-ROM bannen können, während andere Riesenteams selbst mit einem Millionen-Etat und teurer Lizenz nur billige Durchschnittsware produzieren. Nach den beiden äußerst erfolgreichen Thunderhawk-Games war man natürlich umso gespannter, was Marc und sein kongenialer Partner Robert Cirillo als nächstes auf die Beine stellen werden.

## Kein Thunderhawk: Next Generation?

Insgeheim hofften viele zwar auf das bereits ange-dachte Thunderhawk: Next Generation, zur Überraschung aller wurde jedoch das von Marc schon immer geliebte Streets Of Rage-Genre in Angriff genommen. Sein Plan, ein für zwei Spieler gedachtes Prügelspiel mit flüssig scrollenden Szenarien in echter 3D-Grafik zu ent-

wickeln, war beim Projekt-Start im Dezember '95 geradezu revolutionär, das mittlerweile erschienene und teils täuschend ähnlich konzipierte Die Hard Arcade schmälert den Innovationsgrad von Fighting Force nur geringfügig.

## Auf in den Kampf!

Da Fighting Force in der New Yorker Bronx spielt, darf man sich nicht wundern, wenn man auf dem Weg durch die dicht befahrenen Straßen zwischen mächtigen Wolkenkratzern mit einer Reihe von bösen Buben zusammentrifft, die mit besänftigenden Worten nur schwerlich von ihren Tötlichkeiten abzuhalten sind. Hier muß man schon wie in jedem anderen Beat 'em Up Fäuste und Füße sprechen lassen, wozu es insgesamt über hundert verschiedene Moves gibt. Noch viel einfacher wird es allerdings mit einer der rund zwanzig Waffen, die auf dem Boden herumliegen und eingesammelt werden können. Eisenstangen und Schwerter haben sich im Nahkampf besonders be-



**Aufgepaßt! Es empfiehlt sich, die Schlägerei nicht auf die befahrene Straße zu verlegen.**



währt, Pistolen ermöglichen auch die Bekämpfung aus sicherer Distanz. Auch wenn die Qualität der Charakterdarstellung und die Gameplay-Vielfalt schon jetzt herkömmliche Beat 'em Ups wie primitive Entwicklungsstudien aussehen lassen, Fighting Force hat noch mehr Sensationen zu bieten!

**Echte 32 Bit-Klasse**

Nicht nur, daß man zu zweit gleichzeitig mit je einem von vier verschiedenen Charakteren antreten darf, nein, man bewegt sich auch ähnlich wie in

**»Mit Fighting Force hat Core Design einen weiteren Millionenseller in petto, der den herbstlichen Hit-Trio-Ansturm eröffnen wird.«**

Tomb Raider komplett frei durch die 3D-Welt! Hier hüpfte man nicht auf einem begrenzten Schauplatz umher und wartet, bis der nächste Ring geladen wird, nein, man marschiert frei von Station zu Station. Daß auf der Straße ständig Autos umherkurven, Regen



**Mit einer Reihe von Special Moves kann man die Bösewichter mächtig beeindrucken.**

vom Himmel fällt oder Nebenschwaden die Sicht erschweren, ist in Fighting Force an der Tagesordnung. Nur wenn man sich in ein Gebäude begibt und beispielsweise mit einem Glas-Aufzug fährt, ist man vor den dunklen Limousinen sicher, die mit quietschenden Reifen zum Stehen kommen und bis zu fünf Burschen abliefern.

**Keine Entschuldigung mehr...**

Mit welcher Ausrede sich die Beat 'em Up-Programmierer auch zukünftig für das Fehlen von 3D-Hintergründen bei gerade einmal zwei Kämpfern entschuldigen wollen: Wir werden es nicht mehr akzeptieren! Fighting Force ist mit sechs gleichzeitig dargestellten Charakteren und perfekten 3D-Szenarien zukünftig das Maß aller Dinge. Daß es sich nicht um ein nachgeahmtes Beat 'em Up-Gameplay handelt, sondern Titel wie Virtua Fighter bis ins kleinste Detail studiert wurden, unter-



scheidet das Spiel außerdem von Die Hard Arcade. Daß die sieben Riesen-Levels außerdem noch eine Menge Abwechslung bieten werden, darf erwartet werden. Wir melden uns mit einem aktuellen Preview zurück, sobald die erste komplett spielbare Version vorliegt.

Hans Ippisch ■



**Hurtig flitzt Hawk per pedes zu seinem nächsten Einsatzort, natürlich mit Echtzeit-Grafik.**

**Facts**



<b>Titel:</b>	Fighting Force
<b>Genre:</b>	Arcade-Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Core
<b>Release:</b>	September/Oktober
<b>Levels:</b>	7
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Einstellbar
<b>Besonderheiten:</b>	Technisch überragend

**First Look**

Daß Marc Avory der Konkurrenz technisch um Klassen überlegen ist, wird einmal mehr klar. Selbst der augenblickliche Top 5-Hit Die Hard Arcade wirkt im Vergleich wie ein liebloser Abklatsch.

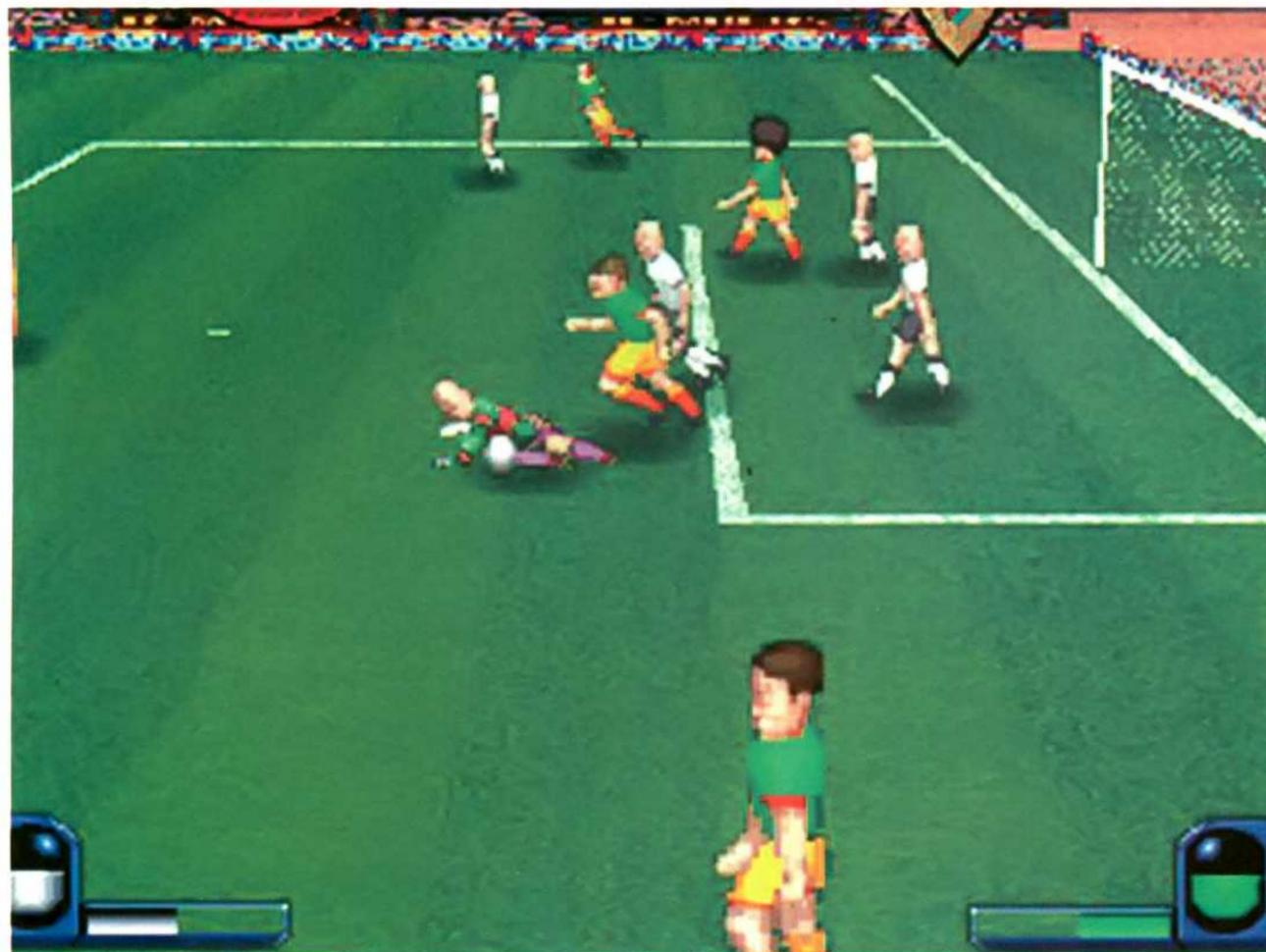
Die Firma Eidos, bisher weniger für packende Sporttitel bekannt, versucht sich nun an einer nicht ganz bierernsten Bolzerei, bei der bis zu acht Personen gleichzeitig auf das virtuelle Leder dreschen dürfen.

**S**portspiele mögen zwar in technischer Hinsicht nicht atemberaubend aussehen, in puncto Gameplay gehören solche Simulationen aufgrund der Komplexität jedoch mit zu den schwierigsten Software-Produkten, zumal man als Kenner der jeweiligen Sportart immer eine genaue Vorstellung von Dynamik, Abwechslung und Spielablauf hat. Trotzdem versuchen sich genügend



*Auch durch satte Weitschüsse könnt ihr gelegentlich den Schlußmann überwinden.*

# ALL STAR SOCCER



*Die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten garantieren spannende Strafraumszenen.*

Firmen an attraktiven Sportarten. Ganz oben auf der Beliebtheitsskala steht nach wie vor Fußball. Eidos beschreiten bei ihrer Simulation einen Weg, der seit NBA Jam immer beliebter wurde. Sie garnierten die Dribbelei mit einigen Anleihen aus dem Fun Sports-Bereich. Dies fängt schon bei der Grafik an. Alle Motion Capture-animierten Ballkünstler wurden in einem überzogenen, leicht knuddeligen Comic-Stil gehalten. Dementsprechend wüst verhalten sich auch die Akteure auf dem Bitmap-Rasen. Neben den Grundlagen aus der Fußballschule, wie ballsicheren Dribblings, rasanten Sprints mit dem Ball oder herrlichen Bananenflanken,

beherrschen die Ballschieber auch allerlei Tricks, die man getrost in die Rubrik Special Moves einordnen kann. Eine weitere Besonderheit stellt der umfassende Editor-Modus dar. Hier dürft ihr bis ins kleinste Detail euren Traum-Pelé oder

»All Star Soccer tritt in die Fußstapfen von NBA Jam & Co.«

die Dream-Elf zusammenstellen. Egal ob Beine, Oberkörper, physische Werte oder Aufstellung, hier ist bei nahezu alles möglich. Um das Ganze auch auditiv abzurunden, kommentiert der imaginäre Reporter die Torjagd mit markigen Sprüchen, die man sonst nur von deftigen Stammtisch-Abenden her kennt. Der Rest sind reine



Brutale Fouls gehören zur Tagesordnung und werden nur bei einem energischen Unparteiischen (einstellbar) geahndet.



Atmosphärisches Nachtspiel: Ihr dürft vor dem Anstoß auch die Tageszeit bestimmen.

Zahlenspiele: Mit zwei Multitaps dürfen bis zu 8 Spieler gleichzeitig ran, zehn Stadien dürfen betreten werden, und 36 vorgefertigte Teams stehen zur Auswahl.

Ulf Schneider ■



Bei Freistößen wird die Mauer automatisch positioniert.



Anhand dieser Grafikstudie könnt ihr euch ein Bild von dem schrägen Grafikstil machen.

Facts

<b>Titel:</b>	All Star Soccer
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Eidos
<b>Release:</b>	Juni
<b>Levels:</b>	36 Teams
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Noch keine Angabe möglich
<b>Besonderheiten:</b>	Ungewöhnlicher Grafikstil, umfassender Editor, Motion Capture-Animation, bis zu acht Spieler gleichzeitig, witziger Kommentator

First Look

Witzige Dribbeleien, die einerseits durch die schräge Comic-Grafik und einige Special Moves im Bereich Fun Sports einzuordnen ist, andererseits aber durch eine vielfältige Steuerung und mit coolem Editor-Modus auch anspruchsvollere Gemüter ansprechen dürfte.



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

SEGA SATURN

SATURN kpl. MIT 2 TOPSPIELEN:

Sega Rally+Worldwide Soccer'97	dt.DM 419,95
Saturn komplett mit Demos	dt.DM 333,00
3D-Analog Control Pad	dt.DM 59,95
Action Replay Gamebuster	dt.DM 89,00
Memory Card 4 MEG Sega	dt.DM 99,00
Backup Memory 8 MEG	dt.DM 79,00
Infrarot Controlpads (2) Sega	dt.DM 114,00
4-4-2 Fußball	dt.DM 69,00
Actua Tennis*	dt.DM 89,00
Adidas Power Soccer*	kpl. dt.DM 79,00
Andretti Racing	kpl. dt.DM 88,00
Assault Rigs*	dt.DM 69,00
Athlete Kings	dt.DM 79,95
Battle Stations*	dt.DM 89,00
Black Dawn	dt.DM 88,00
Bombberman	dt.DM 99,00
Broken Helix*	dt.DM 99,00
Bug Too II	dt.DM 88,00
Command & Conquer	kpl. dt.DM 89,95
Darklight Conflict*	kpl. dt.DM 89,00
Dark Savior	dt.DM 84,00
Daytona USA Championship Edt.	dt.DM 98,00
Destruction Derby	dt.DM 79,00
Die Hard ARCADE	dt.DM 94,00
Discworld	dt.DM 79,00
Dragonheart: Fire & Steel	dt.DM 89,00
Earthworm Jim 2	dt.DM 79,00
Exhumed	dt.DM 89,00
Fighters Megamix	dt.DM 99,00
Gekka Mugentan TORIKO	dt.DM 84,00
Grid Run	dt.DM 88,00
Heart of Darkness	kpl. dt.DM 98,00
Hexen	dt.DM 89,95
Independence Day*	kpl. dt.DM 89,00
Iron & Blood	dt.DM 89,00
Jewels of the Oracle	kpl. dt.DM 89,00
Krazy Ivan*	dt.DM 89,00
Last Dynasty*	dt.DM 89,00
Lost Vikings 2	dt.DM 88,00
Magic: The Gathering	dt.DM 89,00
Manic Karts*	dt.DM 88,00
MANX TT Superbike	dt.DM 98,00
Mass Destruction	kpl. dt.DM 89,00
Mechwarrior 2	kpl. dt.DM 89,00
Mr. Bones	dt.DM 84,00
Need for Speed	dt.DM 89,00
Nights mit 3D-Analog-Pad	dt.DM 128,00
Pinball Graffiti	dt.DM 89,00
Powerplay Hockey	dt.DM 89,00

Re-Loaded*	dt.DM 89,00
Return Fire	dt.DM 88,00
Sega Ages - 3 Spiele	dt.DM 89,00
Scorcher	dt.DM 88,00
Shell Shock	kpl. dt.DM 79,95
Shining the Holy Ark*	dt.DM i.v.
Shining Wisdom	dt.DM 79,95
Skeleton Warriors	dt.DM 79,00
Sky Target*	dt.DM 99,00
Sonic 3 D	dt.DM 89,00
Sonic The Fighters*	dt.DM 89,00
SOVIET STRIKE	kpl. dt.DM 84,00
Spot goes to Hollywood	dt.DM 88,00
Streetfighter Alpha 2	dt.DM 88,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo*	dt.DM 69,00
Super Motocross*	dt.DM 89,00
Syndicate Wars*	kpl. dt.DM 89,00
The Crow: City of Angels	dt.DM 89,00
Tilt	dt.DM 89,00
Tomb Raider feat. Lara Croft	dt.DM 89,00
Trash It*	dt.DM 89,00
Varuna's Forces*	dt.DM 99,00
Virtual On Cyber Troopers	dt.DM 89,95
VR Baseball*	dt.DM 89,00
VR Pool*	dt.DM 89,00
Warcraft 2*	kpl. dt.DM 89,00

SEGA MEGA DRIVE

Disney Collection	dt.DM 49,95
SONIC 3D	dt.DM 99,00
Virtua Fighter 2	dt.DM 99,00

IHRE VORTEILE  
TOP - PREISE

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

Nachdem Sega mit **Nights into Dreams** Ende 1996 bereits einen absoluten Verkauf-Hit landete, hat **Crystal Dynamics** nun ein grafisch verblüffend ähnliches Hüpfigal in petto. Wir folgten unseren Titelhelden durch die bunten 3D-Welten.

**W**ar es Neugierde oder Langeweile, die Nicky Toots und Hank Fargus dazu trieb, mit einem gefundenen Zauberbuch herumzuspielen? Das magische Feuerwerk am Himmel sah zumindest sehr beeindruckend aus. Als sie schließlich jedoch den falschen Spruch verlasen, setzten sie einen mächtigen Höllengeist frei, der – gefräßig, wie er war – im Handumdrehen das benachbarte Schloß verschlang. Um alles wieder ins Lot zu bringen, müssen sie

# PANDEMONIUM!

sich nun selbst in das Reich der bösen Geister und Dämonen (= lat. Pandaemonium) begeben.

## Die Pforten des Dämonenreiches

So schrecklich, wie sich das Ganze anhören mag, spielt es sich natürlich nicht. Die einzelnen Stationen deiner Reise sind im Map-Screen wie Inseln aufgebaut. Voreinstellungen werden – mit

Ausnahme einer eventuell abweichenden Joystickkonfiguration – nicht vorgenommen, und so darf man gleich auf den Ausgangspunkt des ersten Levels (nach Bestehen einer Stage darf man vorhergehende immer wieder aufsuchen) springen. Wählt man den Harlekin für die nächste Aufgabe, so kann man seine Gegner unter anderem, da man mit ihm ein Rad

schlagen kann, über den Haufen rennen. Bestreitet man diese Aufgabe dagegen mit der weiblichen Hauptrolle, so zeichnet sich diese vor allem dadurch aus, daß sie deutlich höher und weiter zu springen vermag. Man drückt während eines Sprunges einfach nochmal den entsprechenden Button, und schon schlägt Nicky noch einen zusätzlichen Salto in der

Luft. Obwohl die Titelhelden in 3D dargestellt sind und auch nach vorne oder in die Tiefe laufen, ist der Pfad, dem sie folgen, absolut fest vorgegeben. Hierin gleicht Pandemonium! ganz deutlich der Flugsequenz von **Nights into Dreams**, bei dem man sich in der Jump&Run-Sequenz allerdings tatsächlich in einem dreidimensionalen Szenario befand. Daß das Ganze





*In Pandemonium! wird deine Spielfigur immer wieder aus neuen Perspektiven dargestellt.*



*Springe gleich hier gegen die Statue. Diese schwankt dann, und du findest dahinter die Powerkapsel.*

dennoch sehr räumlich und somit gewaltig beeindruckend wirkt, liegt vor allem an den variantenreichen Kameraperspektiven, aus denen das Geschehen stän-

**» Das Gameplay von Pandemonium! lebt vor allem vom toll in Szene gesetzten Level-design «**

dig gezeigt wird. So befindet man sich neben unseren Akteuren, verfolgt sie von hinten oder sieht deren

Größe mit wachsender Entfernung zusammenschrumpfen. Selbst von oben oder auch schräg unten werden sie teilweise in Szene gesetzt. Bei derartigen grafischen Spielereien bleibt andererseits jedoch immer gewährleistet, daß man hundertprozentig sieht, wohin man sich bewegt und was vor einem liegt. An keiner Stelle des Spieles muß man einen Sprung ins Ungewisse unternehmen oder kann auf Gefahren nicht mehr schnell genug reagieren.

**Warmgespielt...**

Bei Pandemonium! handelt es sich um ein absolut klassisches Jump&Run-Spiel. Es müssen keinerlei Rätsel gelöst werden, und es gibt

auch keine Gegenstände, die man kombinieren muß, um sie an irgendeinem Ort einsetzen zu können. Man begegnet keinen konversationsfreudigen Charakteren und stößt auch nicht auf fiese Zwischen- oder Endgegner, die man unter harten Beschuß nehmen muß. Was man dagegen in jedem Moment unter Beweis stellt, ist Geschicklichkeit in unterschiedlich flinkem Laufen und präzisen Sprüngen. Da man nur gelegentlich Sonderitems findet, die einem erlauben, diverse Energiekugeln abzufeuern, läßt sich natürlich jedes Monster und jedes Sprite mit der üblichen Draufhüpf-Methode platt machen. Darüber hinaus gilt es möglichst viele der massenweise herumliegenden Diamanten einzu-



*Werden die Gegner von dem Kältestrahl getroffen, gefrieren sie zu Eisskulpturen. Nun kannst du sie bedenkenlos überrennen.*



*Durch einen Brunnen-schacht gelangst du in einen Bonusraum. Feuere auf die Zielscheibe, und es regnet Diamanten.*

UM!





**In Fungus Grotto wird man vorübergehend in einen Frosch verwandelt.**

sammeln und nach besonderen Bonus-Objekten Ausschau zu halten. So setzen zum Beispiel goldene Schlüssel Aufzüge in Bewegung oder öffnen versteckte Geheimgänge, die entweder für Punktereichtum sorgen oder aber eine sichere Abkürzung in Richtung des Levelausganges ermöglichen. Zum Standard gehören freilich auch Trampoline, die extrem hohe Sprünge ermöglichen und in Pandemonium! in den unterschiedlichsten Ausführungen, von der gummiartigen Wassermelone bis hin zum röchelnden Pilz Marke Kartoffelbovist, vorkommen. Ebensovienig fehlen Brücken, die unter den Füßen nachgeben, sowie

## Alles unter einem Dach

Durch das Aufnehmen von farbigen Energiekugeln verfügt man über wirkungsvolle Schußwaffen. Diese bleiben solange erhalten, bis du mit einem Gegner oder einem Hindernis kollidierst.



**Am häufigsten findet man die roten Plasmakugeln, die beim Auftreffen explodieren und deinen Gegner nach kurzer Zeit vom Screen pusten. In höheren Stages werden manche Widersacher immun gegen die Plasmakugeln.**



**Durch grüne Bestrahlung schrumpfen sie auf einen Bruchteil ihrer ursprünglichen Größe zusammen. Berühre diese Winzlinge schnell und gib ihnen so den Rest, bevor sie wieder zum normalen Format mutieren.**

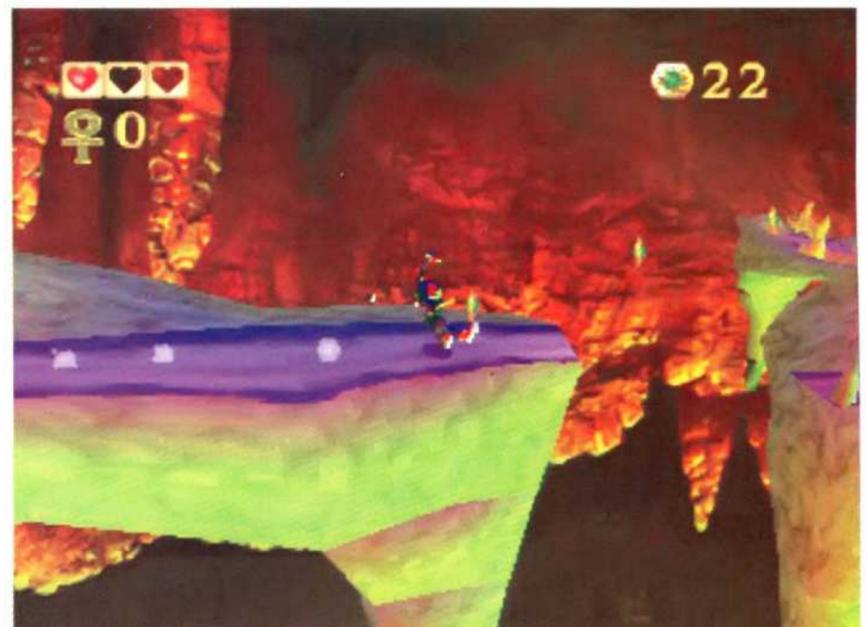


**Gut versteckt ist meistens die Eiskanone. Durch einen Kälteschock lähmst du alles, was sich dir in den Weg stellt. Die Steifgefrorenen zersplittern erfreulicherweise endgültig, wenn man durch sie hindurchläuft.**

Steine, die zu bröckeln beginnen, wenn man darauf stehenbleibt.

## Einfach und trotzdem gut!

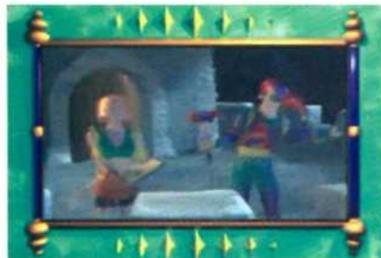
Zugegeben, die dem Spiel zugrundeliegenden Handlungsmöglichkeiten – nämlich Springen und Laufen,



**In einer schmalen Rinne surfst du auf einer glitschigen Flüssigkeit nach unten.**

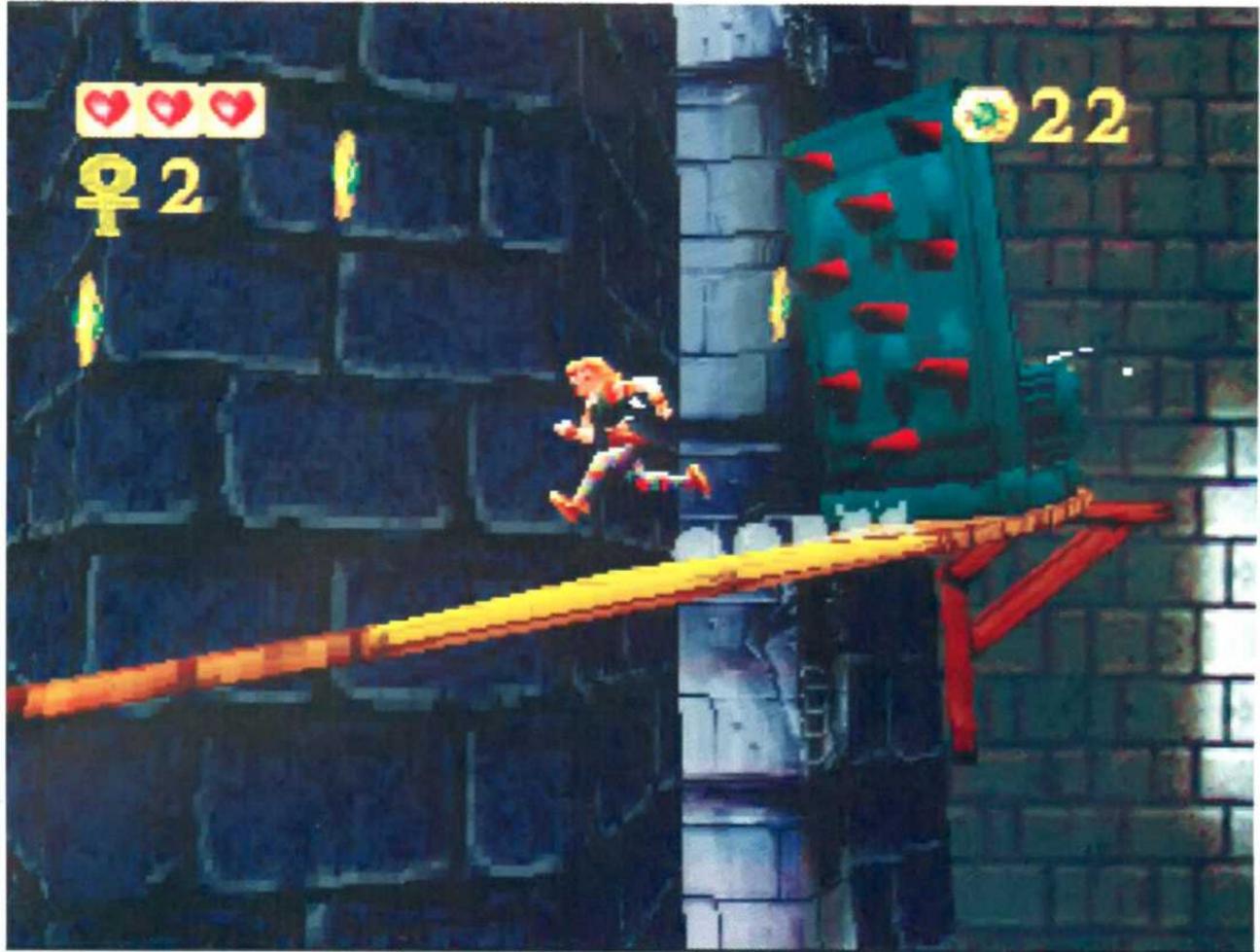
## Wie alles begann...

Eine relativ kurze, aber hervorragend animierte Videosequenz zeigt, was passieren kann, wenn man aus Jux und Tollerei magische Sprüche aus einem Zauberbuch verliert. Nun müssen die beiden Unglücksraben den Schaden, den sie angerichtet haben, wieder ausbügeln.



**Felsbrocken poltern von oben herab, und du mußt gezielt springen, um nicht von ihnen zermalmt zu werden.**

verbunden mit zeitweisen Schießfähigkeiten – sind nicht gerade weltbewegend. Der Grund, weshalb dieses Jump&Run dennoch auch auf lange Sicht immer wieder eine Herausforderung darstellt, liegt zum einen natürlich in der gelungenen lebendigen Comicgrafik, die auch nach zahllosen Wiederholungen immer wieder sehenswert ist. Zum anderen verbergen sich aber auch in eben diesem Level-design die unterschiedlichsten Aufgaben, die durchaus einen gleichartigen Stellenwert besitzen wie zum Beispiel besondere Aktionsmöglichkeiten oder Rätsel-einlagen in anderen Vertretern dieses Genres. So erklimmt man mühsam die „Hollow Stairways“, um, oben angekommen, einem gefährlich spitzen Ramm-



**Lauf um dein Leben!** Nach einem beschwerlichen Aufstieg verfolgt dich ein stacheliger Rammbock wieder ganz bis nach unten.

**» Trotz weniger Bewegungsbzw. Aktionsmöglichkeiten stellt der Handlungsverlauf den Spieler immer wieder vor neue Aufgaben. «**

bock gegenüberzustehen. In einer rasanten Verfolgungsjagd geht es kurz darauf wieder talwärts, und nur mit schnellen Reflexen gelingt es, noch ein paar Bonusobjekte auf dem Weg einzuheimsen. Eine wiederum neuartige Herausforderung stellt beispielsweise auch das Hinabsurfen in einer glitschigen Rinne dar. Duckt

man sich nicht rechtzeitig, verletzt man sich schnell an spitzen Torbögen. Bremst man seine Geschwindigkeit dagegen zu sehr ab, springt man unter Umständen bei einer der nächsten Unterbrechungen der Rinne gnadenlos ins Leere. Es ließen sich noch zahlreiche weitere motivierende Features nennen, die Pandemonium! spielenswert machen, aber wir wollen euch ja auch nicht alle Geheimnisse verraten, die es zu entdecken gibt. Wir denken, jeder, der dieses Spiel erst einmal ausprobiert hat, kommt nicht so schnell wieder davon los, und das ist ja schließlich das Entscheidende an einem guten Gameplay.

Oliver Preißner ■

## Word Up

Pandemonium! fesselt vom ersten Augenblick an. Wer denkt, ohne zahllose Aktionsmöglichkeiten ließe sich kein anspruchsvolles Spiel kreieren, liegt hier völlig falsch. Geschicklichkeit hat oberste Priorität, und spätestens nach dem dritten Level darf sich (trotz fairen Gameplays) jeder glücklich schätzen, der ohne Verlust seiner drei Leben die nächste Stage erreicht.



## Check Up



<b>Titel:</b>	Pandemonium!
<b>Genre:</b>	Jump&Run
<b>Hersteller:</b>	Crystal Dynamics/BMG/Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	Juni
<b>Preis:</b>	ca. DM 90,-
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	21
<b>Save Game:</b>	Passwort
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Abwechslungsreiche Levelgestaltung, tolle Spielperspektiven

### Grafik 84%

Das kunterbunte Grafikdesign vermittelt einen hervorragenden räumlichen Eindruck, was nicht zuletzt durch eine variationsreiche Kameraführung verstärkt wird. In jedem Level erwarten dich neue Ideen und immer wieder total andere Playgrounds.

### Sound 78%

Die Soundeffekte und die levelbegleitende Hintergrundmusik sind gut gelungen, ohne aufdringlich oder deplaziert zu wirken. Die Soundtracks hätten vielleicht etwas mehr Bezug zum jeweiligen Handlungsablauf vertragen können.

### Gesamt 83%

Trotz minimaler Handlungsmöglichkeiten (Laufen, Schießen und Springen) ist Dauerspaß angesagt. Jeder Augenblick erfordert deine volle Aufmerksamkeit, mit geschicktem Agieren kommt man stets weiter und darf sich an immer neuen optischen Glanzleistungen ergötzen.

# SKY TARGET



Nachdem Segas Vorstellung von einem packenden Luftkampf bisher höchstens auf einem echten Spielautomaten halbwegs zu überzeugen wußte, starten Sie nun mit Sky Target ihre Triebwerke auf dem Saturn. Wir prüften, ob uns ein neuer heroischer Afterburner oder vielmehr ein blecherner Tiefflieger bevorsteht.

**D**er Schauplatz von Sky Target ist ein unbenanntes Kri-sengebiet, in dem man ohne Zögern sofort zur Sache kommt. So verzichtete man auch auf aufwendiges Vor-geplänkel und großartige

Mission-Reports, die zweifellos auch nicht zwingend in einem Spiel erforderlich sind. Auf der anderen Seite – man denke nur an die realitätsna-hen Movie-Sequenzen von Soviet Strike – tragen Intros und aufwendige Zwi-

» Sky Target ist schnell durchgespielt, danach stellt es keine große Herausforderung mehr dar. «

schensequenzen aber auch oft wesentlich zu einer motivationssteigernden Spielatmosphäre bei.

## Keep moving...

Insgesamt stehen 13 unterschiedliche Kampfeinsätze (manche davon sind sich jedoch mehr als nur ähnlich) auf dem Programm, die in zwei Game-Modes angegangen werden können. Im Arcade-Spiel folgen die einzelnen Missionen aufeinander, wobei man nach der zweiten und nach der fünften Stage die Möglichkeit hat, zwischen jeweils zwei Flugrouten zu wählen. Im Ranking-Mode dagegen – der Verlauf der einzelnen Levels bleibt derselbe – versucht man sich durch möglichst hohe Trefferquoten die bestmöglichen Rangabzeichen in der Airforce zu verdienen. Obwohl man das Gefühl vermittelt bekommt, am Steuerknüppel eines von vier kampfstarken Jets zu sitzen, spürt man weder ein unterschiedliches Flugverhalten noch hat man etwa Zugriff auf andere Waffensysteme. Die verschiedentlichen Schwierigkeitslevels (easy - hard) wirken sich ebenfalls nur unbedeutend aus, und so muß man sich letztend-



Für jeden der vier Jets gibt es eine eigene mehr oder weniger interessante Startsequenz zu sehen.



Das Duell zwischen Häusern wirkt fad, da nicht einmal die Gefahr besteht, mit den Gebäuden zu kollidieren.

## Wünschenswertes!

Kritik an etwas zu üben soll ja immer besonders leichtfallen. Im Falle von Sky Target würden uns jedoch auf Anhieb Dutzende von Verbesserungsvorschlägen einfallen – weshalb man bei der Programmierung nicht einmal ansatzweise solche Ideen in Betracht gezogen hat, ist uns schleierhaft. Hier nur einige davon:

- zusätzliche Bodenziele
- Kollisionen mit Hindernissen
- Rolle des Jets in der Luft
- unterschiedliche Aufgaben (z. B. Starts, Landungen, Betanken in der Luft, verbotene Treffer)
- unterschiedliche und begrenzte Sondermunition
- zwei oder mehr Spieler gleichzeitig
- filmartige Zwischenanimationen
- Funkverkehr, z. B. mit der Kommandozentrale
- unterschiedliches Flugverhalten der eigenen Jets

lich damit begnügen, einen Feuerknopf für das Bord-MG und einen für das Abfeuern von Allround-Raketen zu besitzen. Die Gegner erweisen sich als relativ unerfahren, was dadurch deutlich wird, daß man, selbst wenn man seinen Jagdflieger ganz ruhig in der Luft hält, nur gelegentlich einen Treffer abbekommt. Vielmehr steckt man diese, zumal sich die Flugbahn feindlicher Raketen und gegnerischen Geschützfeuers nur schwer einschätzen läßt, eher zufällig ein, da man sich ja bewegen muß, um seine eigenen Ziele ins Visier zu bekommen.

## Wo ist der Schleudersitz?

Die Abwechslung zwischen den einzelnen Levels wird durch die grafischen Szenarios bestimmt. Diese reichen von Luftschlachten jenseits der Wolken über Hochgeschwindigkeitsflüge zwischen Häusern und durch Bergschluchten bis hin zu einem permanenten Sturzflug aus großer Höhe. Die Möglichkeit, mit Bergen oder Hindernissen zu kollidieren, ist gleich Null, und vor allem, wenn man sein Flugzeug in den Randbereichen des Bildschirms steuert, entgeht einem auch nicht die recht

## Afterburner



Erzeugte der Spielhallen-Klassiker Afterburner einen Hauch von Top-Gun-Feeling, so kommt einem Segas brandneue Flugstaffel wie eine verspätete Polygon-Imitation vor. Ohne neue Ideen, sondern nur mit vor allem schlecht aufgewärmten alten Features wirkt Sky Target extrem langweilig. Selbst Szenen wie Katapultstarts oder die Landung auf einem Flugzeugträger wurden wegrationalisiert.



Spätestens beim Flug durch die engen Schluchten des Cañons stechen die unzureichenden ProgrammROUTEN für die Seitenbereiche ins Auge.



An einigen Knotenpunkten darf man wählen, welches Einsatzgebiet man vorzugsweise anfliegen möchte.



Eine feindliche Flotte vor der Küste wird unter Beschuß genommen.



Mit drei Continues schafft man es fast auf Anhieb bis zur finalen Mission.



Nach so mancher erfolgreich absolvierten Mission werden wir von einem Flügelkameraden beglückwünscht.

mäßige grafische Programmierung. Dann nämlich sieht es so aus, als ob die Seitengrafik einfach nach hinten weggeklappt würde, was sicherlich nicht bewußt so geplant war. Scheinbar hat man versucht, dem Spiel einen dramatischen Soundtrack zu verleihen, doch weder besitzt dieser CD-Qualitäten, noch ist er lang genug, um nicht wie abgehackt ständig die ansteigende Spannung wieder zu verlieren. Was letztendlich bleibt, ist ein monotones und abwechslungsloses Gameplay nach dem ewig gleichen Strickmuster von hundert Feinden und einem Endgegner pro Stage. Wir suchten schnell nach dem Hebel für den rettenden Schleudersitz, mußten jedoch feststellen, daß es während eines laufenden Spieles keine andere Ausstiegsmöglichkeit gibt als den Ausschaltknopf am Saturn selbst. *Oliver Preißner* ■



*Feindliche Objekte, die einmal ins Fadenkreuz geraten sind, werden sofort für die Zielsuchraketen markiert.*

**» Das Gameplay bietet keinerlei Abwechslung, sondern nur monotones Dauerfeuer. «**



*Aus dem Dickicht des Dschungels feuert vereinzelt Flugabwehr auf unseren Jet.*



*Am Ende jedes Levels erwartet uns ein überdimensionaler Gegner, der jedoch recht schnell den Geist aufgibt.*

## Word Up

Wenn ich bedenke, welche Möglichkeiten der Saturn bietet, bin ich von Segas Versuch, den Flughimmel zu erobern, gewaltig enttäuscht. Da Sky Target weder optische, akustische noch spielerische Werte besitzt, kann es gerade einmal als „Panzer Dragoon für Arme“ herhalten.



## Check Up



<b>Titel:</b>	Sky Target
<b>Genre:</b>	3D Shoot 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	Juni
<b>Preis:</b>	ca. DM 90.-
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	13
<b>Save Game:</b>	nein
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	leicht
<b>Besonderheiten:</b>	-

### Grafik 48%

Sky Target zeichnet sich weder durch auffälligen optischen Detailreichtum noch durch besonders rasantes Scrolling aus. Vielmehr stößt man im Verlauf des Spieles auf verschiedenartige Grafikfehler und programmiertechnische Schwachstellen (vor allem in den Randbereichen des Screens). Auflockernde Moviesequenzen sucht man vergebens.

### Sound 42%

Der spielbegleitende Soundtrack zieht sich monoton und ohne wahrnehmbare Abwechslung durch das gesamte Gameplay. Er liegt Welten von CD-Klangqualitäten entfernt. Die paar FX und gelegentliche sprachliche Kommentare wirken in keinsten Weise motivationssteigernd.

### Gesamt 58%

Das Gameplay hat außer zwei Firebuttons und unermüdlichem Richtungsgekurble nichts zu bieten. Es birgt weder besondere Ansprüche an geschickte Flugkünste noch unterschiedliche Aufgabenstellungen in den einzelnen Stages. Nach einer Stunde hat man das Teil locker durchgezockt, wonach es schnell seinen Reiz verliert.



“

In diesem Monat beenden wir unsere mit allen Karten illustrierte Command & Conquer-Lösung. Wenn dir irgendeine der Missionen der Bruderschaft von NOD Schwierigkeiten bereitet, sind all deine Probleme nun vorüber. Außerdem setzen wir Garians Quest in Dark Savior fort - mit der ersten Parallelwelt sind wir fertig, nun gilt es nur noch, das Silberschloß in der zweiten Parallelwelt zu erforschen. In der nächsten Ausgabe liefern wir euch dann den letzten Teil der Lösung zu diesem Game. Die Motorrad-Freaks unter euch werden sich über unseren Guide zu den ersten beiden Kursen von Manx TT freuen.

David Maderer

”

# SEGA

## Magazin

### Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 07/97

**SATURN TIPS**

610 Command &amp; Conquer

**623 CODES****624 HELPLINE****627 GAME BUSTER****628 LESER-TIPS****SATURN TIPS**

630 Dark Savior

637 Manx TT

**639 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 !!!**

# COMMAND & CONQUER

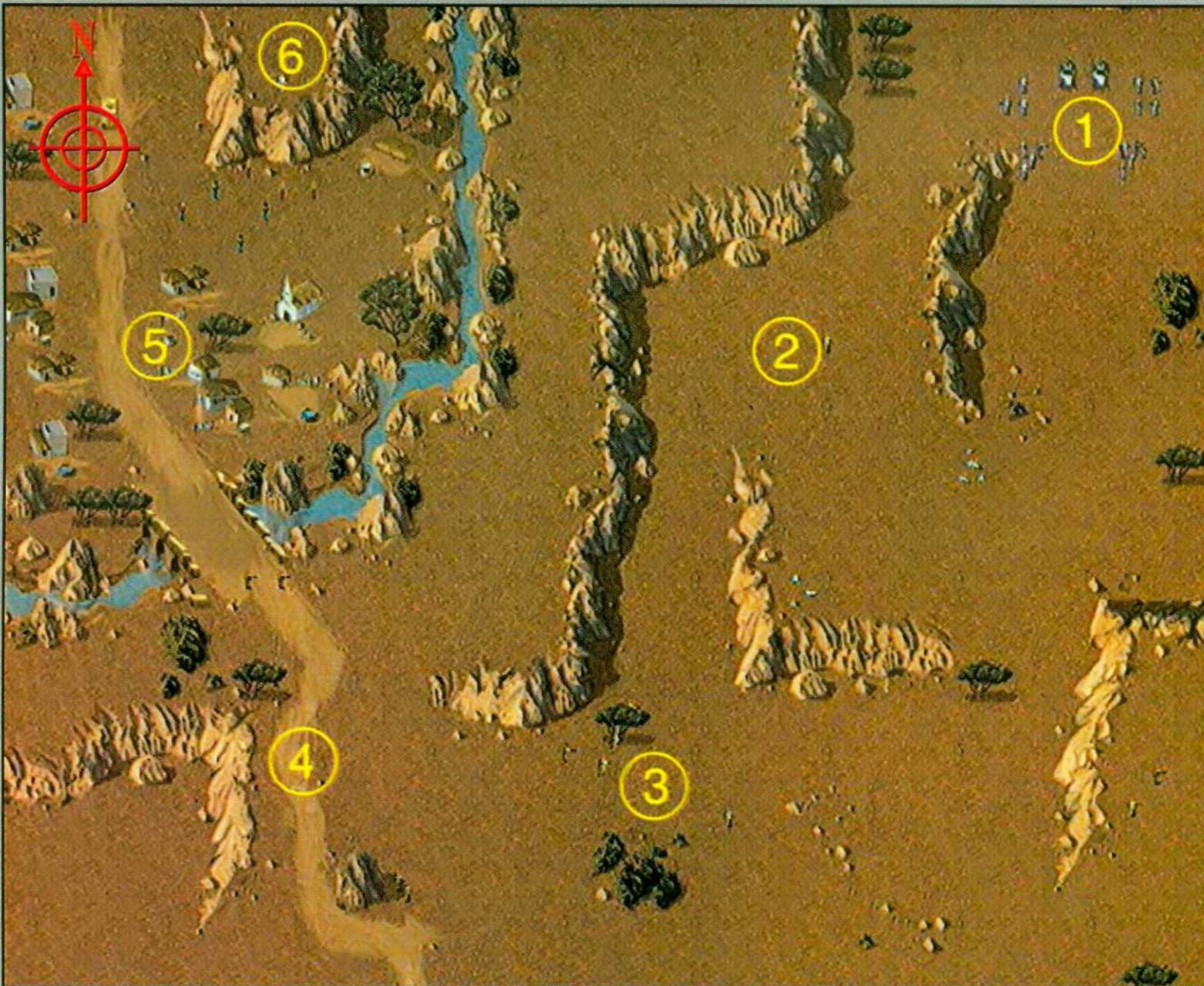


Jetzt ist es mal an der Zeit, die Bösen zu spielen! Wir kontrollieren diesmal die gemeinen Einheiten der Bruderschaft von NOD, und ihr müßt die kompletten GDI-Streitkräfte in Afrika ausradieren. Wir haben für diese Komplettlösung alle Karten erstellt, um euch ein sicheres Vorankommen zu garantieren! Also, auf geht's!

## Bruderschaft von Nod

### MISSION 1 - LIBYEN

**1.** Du beginnst oben rechts auf der Karte, und dir stehen Buggys und acht Fußsoldaten zur Verfügung. Später kommen weitere acht nach. **2.** Bewege deine Einheiten nach Südwesten, bevor der Nachschub ankommt. Du wirst zwar von GDI-Einheiten angegriffen, diese sollten aber kein größeres Problem darstellen. **3.** Nun gehst du weiter nach Süden an den Bergen entlang. Deine Buggys kannst du einzeln losschicken, die Soldaten möglichst in Vierergruppen. Am Ende des Canyons kommen wieder einige GDIs auf dich zu. **4.** Folge nun der Straße nach Norden bis zur Brücke. Den angreifenden „Hum-Vee“ erledigst du mit vier Soldaten. **5.** Nun weiter nach Norden durch das Dorf - die Zivilisten und die Gebäude kannst du ignorieren. **6.** Ganz oben angekommen, müßt du nach Osten. Dort ist eine Anhöhe, auf der sich Nikumba befindet - eliminiere ihn!



## MISSION 2 - ÄGYPTEN

8KGSS7HE2

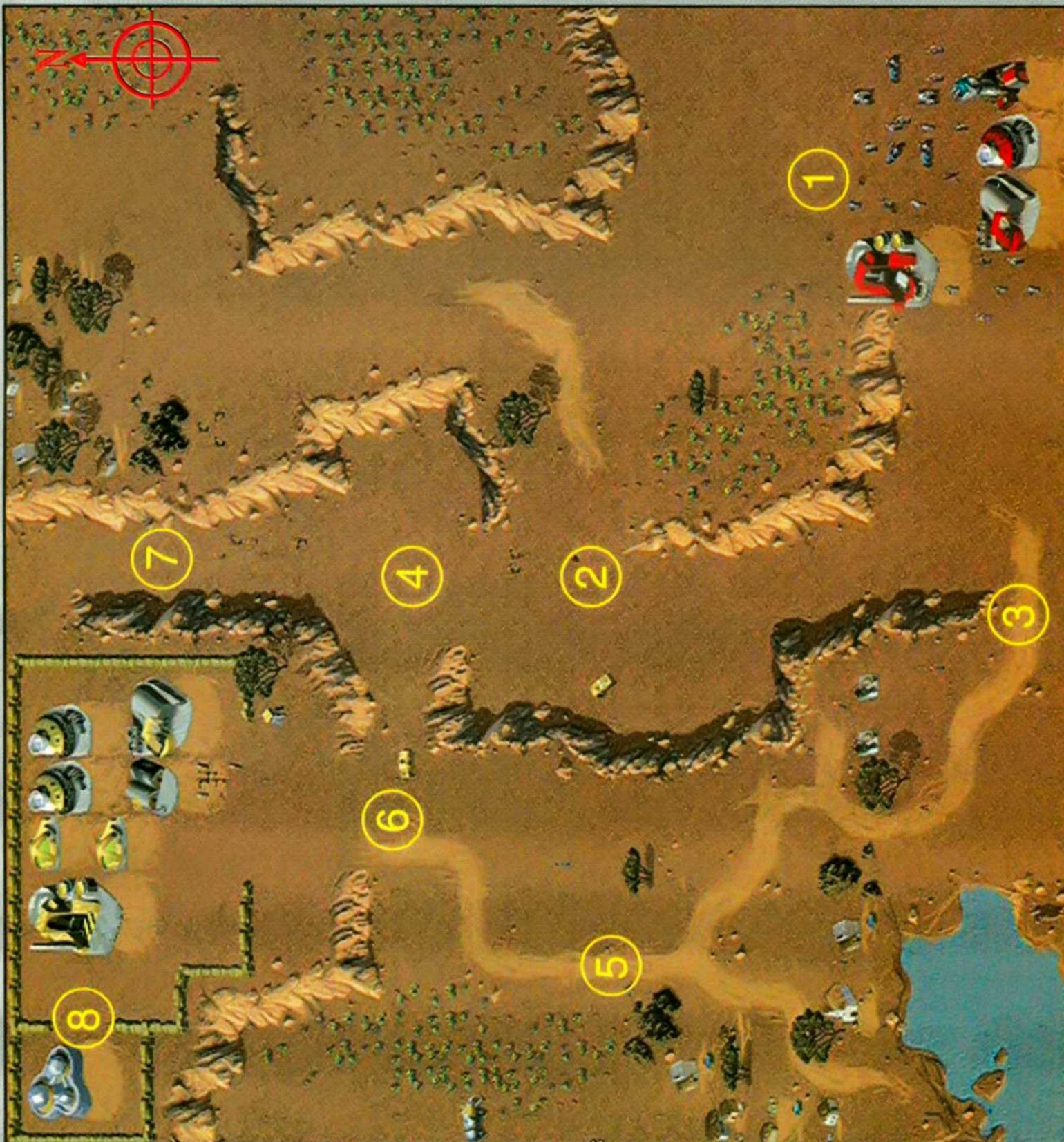
- dort gruppieren sich die GDIs und starten ihre Angriffe. Baue zunächst immer weiter Fußsoldaten, das Geld dafür müßte in ausreichender Menge vorhanden sein. **3.** Schicke kleine Gruppen Soldaten nach Westen an den schützenden Anhöhen vorbei, um die GDIs zurückzuhalten. Das Lager der GDIs ist links oben und hat zwei Zugangsmöglichkeiten - eine im Norden und eine im Süden. Bilde zwei Infanteriegruppen mit je einem Buggy und ca. 20 Soldaten. Am besten hältst du auch zwei Eroberer bereit, um gegnerische Gebäude einnehmen zu können. **4.** Die Kaserne liegt im Süden, weswegen du zuerst im Norden angreifst. Während die Soldaten dann zu dir rennen, greifst du mit einer zweiten Truppe im Süden an. Ganz einfach! **5.** Die Erntemaschine solltest hier nicht angreifen, erobere lieber die Raffinerie, während der Ernter gerade ablädt. So bekommst du mehr Geld für die nächste Mission.



## MISSION 3 - SUDAN

5L2ENZ00Y

1. Diese Mission beginnt auf halbem Wege nach oben auf der rechten Seite der Karte. Baue sofort deine Basis auf und ernte das reichlich vorhandene Tiberium ab. 2. Dabei wirst du immer wieder von kleineren GDI-Truppen angegriffen - sie kommen aus Nordwesten. 3. Aber auch den Süden solltest du absichern, da sie hier sicher an den Felsen entlang ankommen können. Schicke einfach ein paar Buggys los, um die Karte zu erkunden und verstreute GDIs zu erledigen. 4. Die meisten Kampfhandlungen finden in den beiden Engpässen in der Kartenmitte statt. Hier solltest du einen Posten halten und weiter Nachschub produzieren. Deine Truppe sollte eine Mischung aus Soldaten und Fahrzeugen sein. Diese schickst du dann - gefolgt von ein paar Eroberern - den südlichen Paß entlang. 5. Nun weiter nach Norden, an der Straße entlang, und die Truppen in der Mitte verstärken. 6. Wenn du das Lager erreichst, wirst du von den GDIs angegriffen. Dadurch kannst du aber gleichzeitig in der Kartenmitte weiter vorwärtskommen. 7. Solltest du Probleme haben, am Wachturm vorbeizukommen, schickst du ein paar Einheiten auf der Ostseite der Basis entlang. Weit oben kann man dann leicht in die Basis eindringen. 8. Das Gefängnis befindet sich oben links. Schicke nun deine Eroberer den Weg, den deine kleine Einheit geebnet hat, entlang in die Basis hinein. Dann nimmst du das Gefängnis ein.



**MISSION 4 - TSCHAD****C4QXD29ZE**

Motorrad so, daß du auf den Wachturm schießen kannst, er dich aber nicht trifft. Ist der Turm zerstört, kannst du die restlichen Objekte angreifen. Sobald Feindtruppen nahen, ziehst du dich wieder zur Haupttruppe zurück. Aber wie gesagt, alles nur, wenn du willst. **3.** Deine Truppe stellst du in Richtung Westen gleich beim großen Baum unten am Canyon-Ende auf. Einige Einwohner rennen aus der Stadt und werden von GDI-Einheiten verfolgt. Zerstöre sie, bevor sie zu nahe kommen und dir größeren Schaden zufügen können. Deine Truppen sollten so stehen, daß sie alle gleichzeitig feuern können. **4.** Nun mußt du das Gebiet noch nach umherlaufenden Zivilisten absuchen. Einige davon laufen planlos um die GDI-Basis herum.

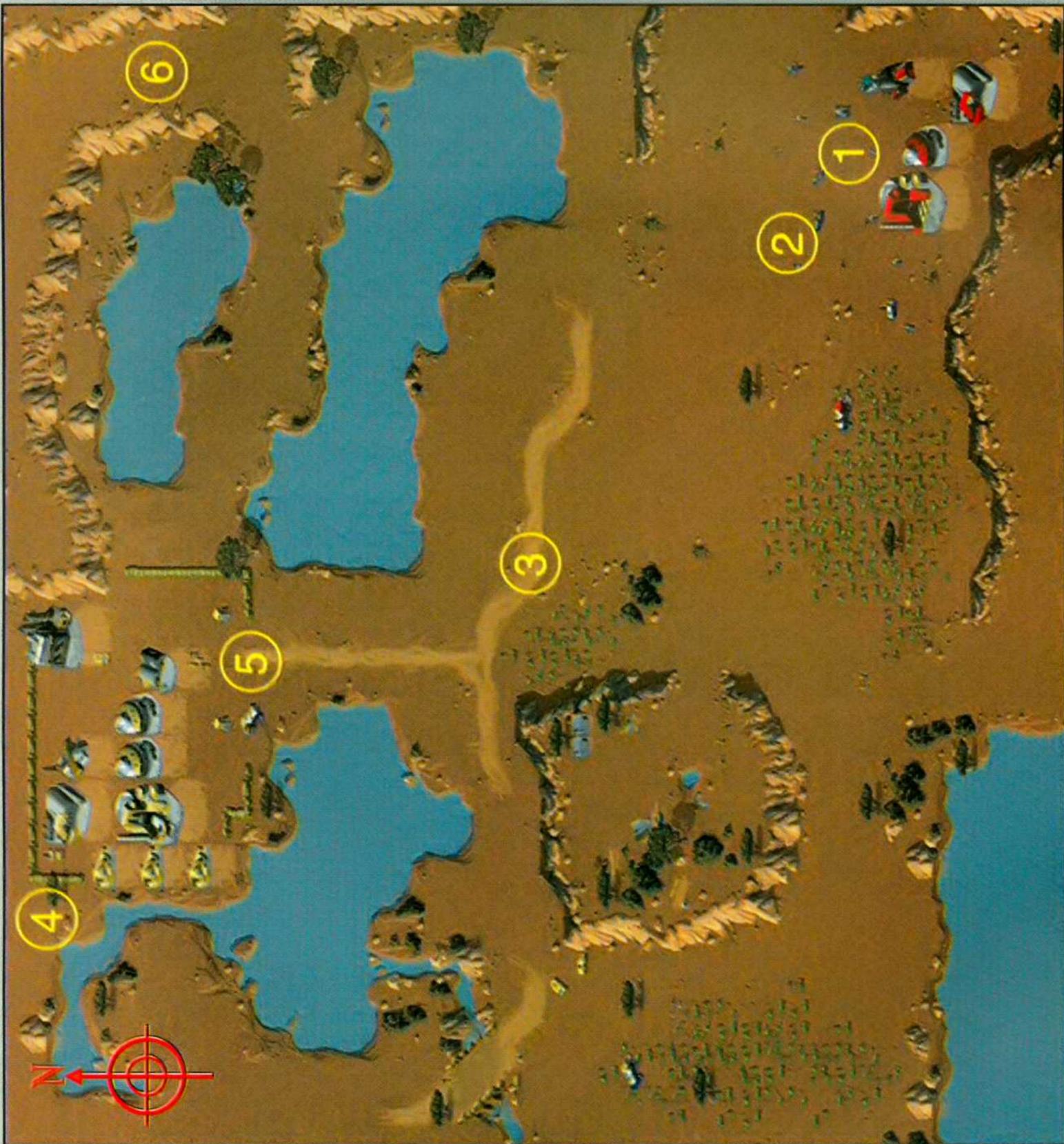
**1.** Hier beginnst du in einem Canyon, der nur einen Ausgang hat. Bewege dich schnell nach Süden und bereite an der Biegung bei den Hügeln einen Hinterhalt vor. **2.** Wenn du willst, kannst du ein einzelnes Motorrad in Richtung GDI-Basis oben rechts schicken. Schieße dich durch die Sandsäcke und fahre hinein. Postiere das



**MISSION 5 - MAURETANIEN**
**SCCOS20A2**

**1.** Auch wenn du in dieser Mission bereits über SAM-Stellungen verfügst, so solltest du sie zu Beginn noch nicht bauen, da sie zu langsam sind. Baue gegen Ende der Mission eine. Deine Basis baust du in der südöstlichen Ecke der Karte - eine Raffinerie, Kaserne und ein Flugfeld.

Erkunde die Karte nach Westen mit einem Buggy. **2.** Denke daran, daß du deine Truppen in kleinen Gruppen verteilen mußt, da du sonst durch die Luftangriffe erhebliche Verluste erleidest. **3.** Folge der Straße nach Westen bis zu einer Brücke. **4.** Gehe dann am nördlichen Rand der Karte weiter und ganz oben leicht nach Osten. So kommst du direkt neben dem GDI-Bauhof an. **5.** Schicke vier Motorräder auf den Bauhof los und baue gleichzeitig neue. Die GDI schicken nur einen schweren Panzer auf dich los - schütze deine Motorräder also mit einem kleinen Panzer. Schon bald ist der Bauhof zerstört, und die GDI können nichts mehr nachbauen. **6.** Fahre von deiner Basis aus den östlichen Kartenrand entlang nach Norden. Überquere das kleine Tiberiumfeld und gehe dann nach Westen. So kommst du zur Waffenfabrik. Schicke einen Panzer in die Mitte der Basis, um den Gegner abzulenken, und übernehme dann die Waffenfabrik mit einem Eroberer. Verkaufe sie gleich und erobere dann die Basis mit deiner Truppe und einigen Eroberern, ohne dabei auf großen Widerstand zu stoßen.



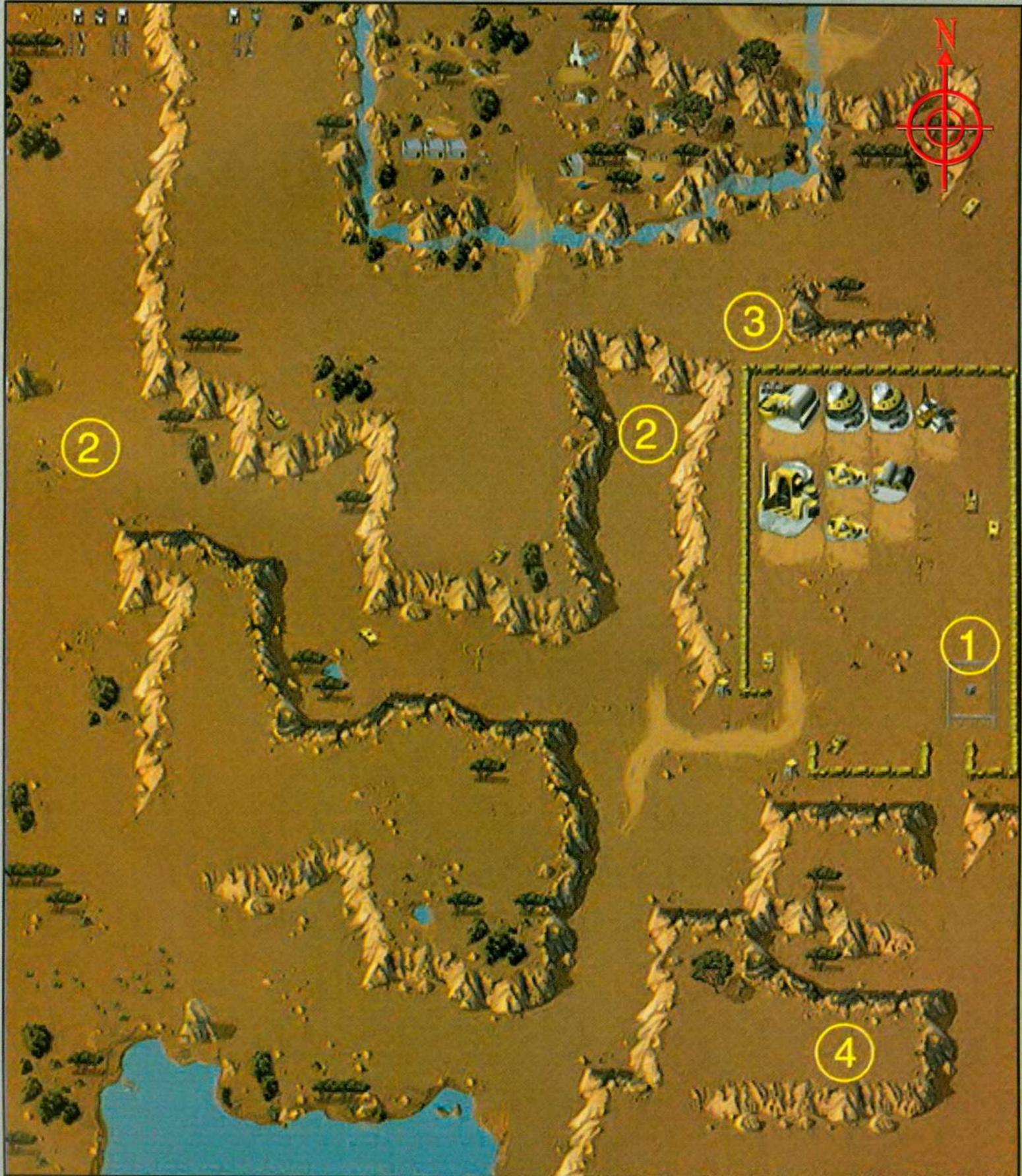
**MISSION 6 - ELFENBEINKÜSTE****EN9GAY1ZA**

**1.** Der Nuklear-Zünder befindet sich in der GDI-Basis. Er wird von Soldaten, „Hum-Vees“ und sechs Panzern bewacht. Du hast nur wenig Einheiten, die auch noch in zwei Gruppen unterteilt sind. Nur die im Osten hat eine Chance, den Zünder zu erreichen.

**2.** Ziehe die Einheiten im Westen nach Süden und zerstöre alles im Umkreis. Laufe der Gebirgskette entlang und dann nach oben in die Nische. Dort läßt du die Einheiten stehen.

**3.** Mit den anderen begibst du dich zur Basis. Wenn du oben an der Basis angekommen bist, schickst du die zweite Truppe zum südlichen Eingang und startest einen Ablenkungsangriff. Die oberen Einheiten müssen sich durch die Sandsäcke schießen und in die Basis eindringen.

**4.** Mitten in diesem Getümmel mußt du nun ein Motorrad zum Zünder schicken, diesen aufnehmen und damit schnell zum Treffpunkt bei den Bergen fahren.

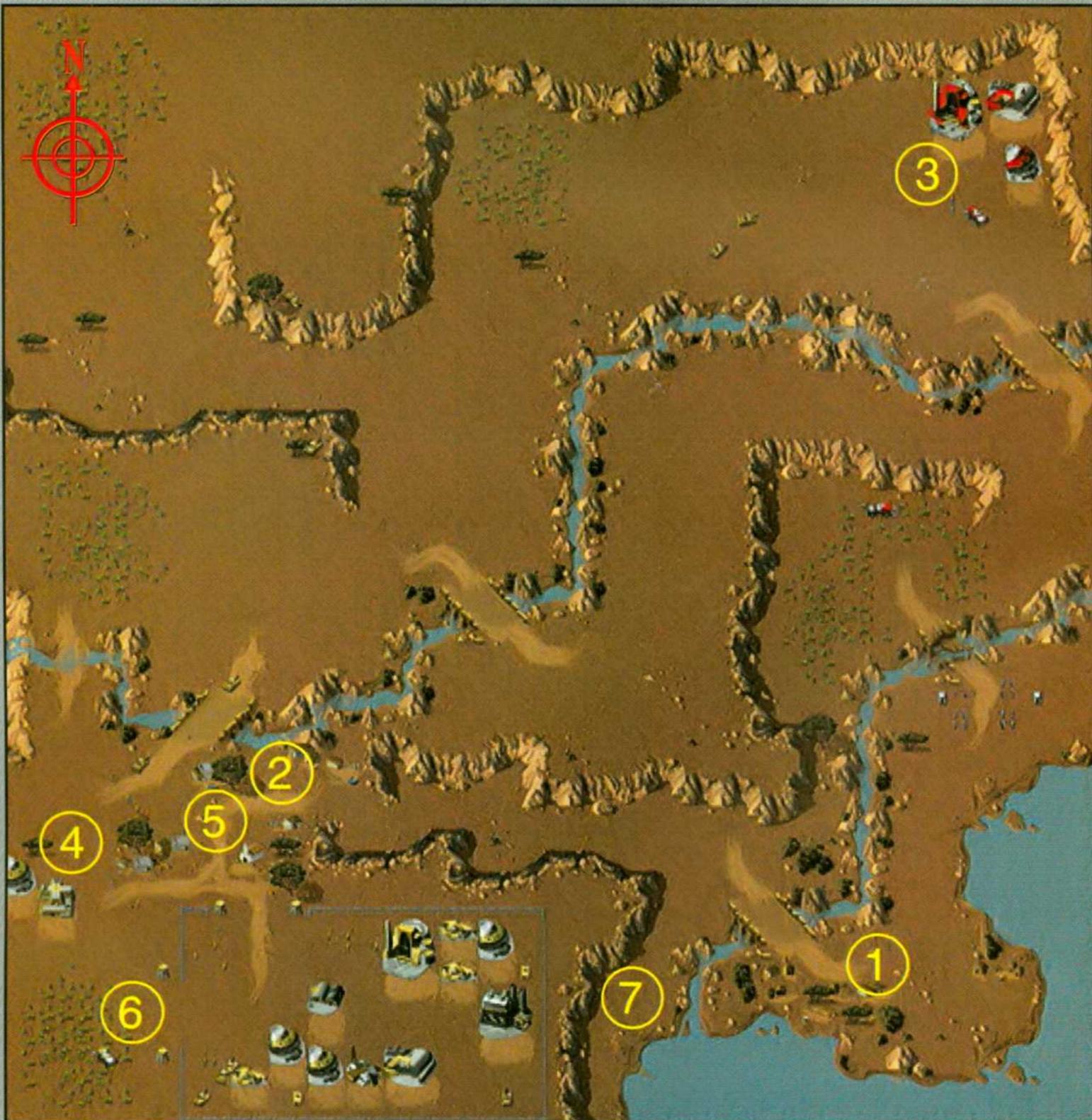


## MISSION 7 - GABON

ØGERBWS3T

im Süden. Wenn du nur alles nördlich der Kirche zerstörst, dann wird dies nicht von den GDIs bemerkt. **3.** Überquere die Brücke, und du triffst auf die Überreste der NOD-Basis. Repariere soviel wie möglich und baue eine „Hand von NOD“ und eine Waffenfabrik. Das Geld im Süden der Kirche solltest du nicht nehmen, da sonst die GDIs angreifen würden. **4.** Westlich der Kirche befindet sich ein Kraftwerk und ein Hospital; nimm beide mit deinen beiden Eroberern ein. Du kannst die Gebäude verkaufen oder dort eine weitere „Hand von NOD“ errichten, um direkt vor der Türe des Gegners Einheiten produzieren zu können. Sichere beide Basen ab und baue Panzer, Motorräder, Buggys und Fußsoldaten. **5.** Nun schickst du ein kleines Selbstmord-Kommando los, um dir das Geld zu verschaffen. So kannst du dir eine zweite Raffinerie leisten, die du ja auch in die Nähe der GDI-Basis stellen kannst. **6.** Von der zweiten Basis aus baust du Sandsäcke, um so die GDIs zu blocken. Gruppierere dann Einheiten auf beiden Seiten der Basis und greife an. **7.** Die Waffenfabrik kannst du auch mit zwei Soldaten mit Bazookas zerstören, indem du sie auf der Ostseite der Basis plazierst. Sobald du erst einmal die GDI-Einheiten blockiert hast, wird diese Mission recht einfach für dich..

**1.** Anfangs bist du nördlich des ersten Dorfabschnittes. Erledige dort alle Einwohner und erkunde mit deinen Panzern die Gegend um die beiden Gebirgsketten - sichere sie mit Bazookas ab. **2.** Bald kommst du zum zweiten Abschnitt des Dorfes mit der GDI-Basis



## MISSION 8 - ZAIRE

UXØH92UCF

1. Nachdem du die NOD-Basis in der unteren rechten Ecke erreicht hast, baust du sechs Flammenwerfer und was du dir sonst noch leisten kannst. Sollte dein Geld nicht reichen, dann verkaufst du den NOD-Bauhof. 2. Bringe einen Eroberer und vier Soldaten zu der verlassenen GDI-Basis. Erobere die Gebäude und baue eine neue „Hand von NOD“. Dann baust du weitere Infanterie und transferierst weitere Einheiten von der ersten Basis. 3. Postiere möglichst schnell deine Bazooka-Soldaten, da du es mit mehreren schwachen GDI-Angriffen zu tun bekommen wirst. Nachdem du die Verteidigung gesichert hast, eroberst du den Ernter in der Raffinerie und baust Sandsäcke und Geschütztürme. Nun stöberst du alle GDI-Truppen auf der Karte auf und postierst noch weitere Bazooka-Soldaten, um die beiden Orca-Hubschrauber zerstören zu können.

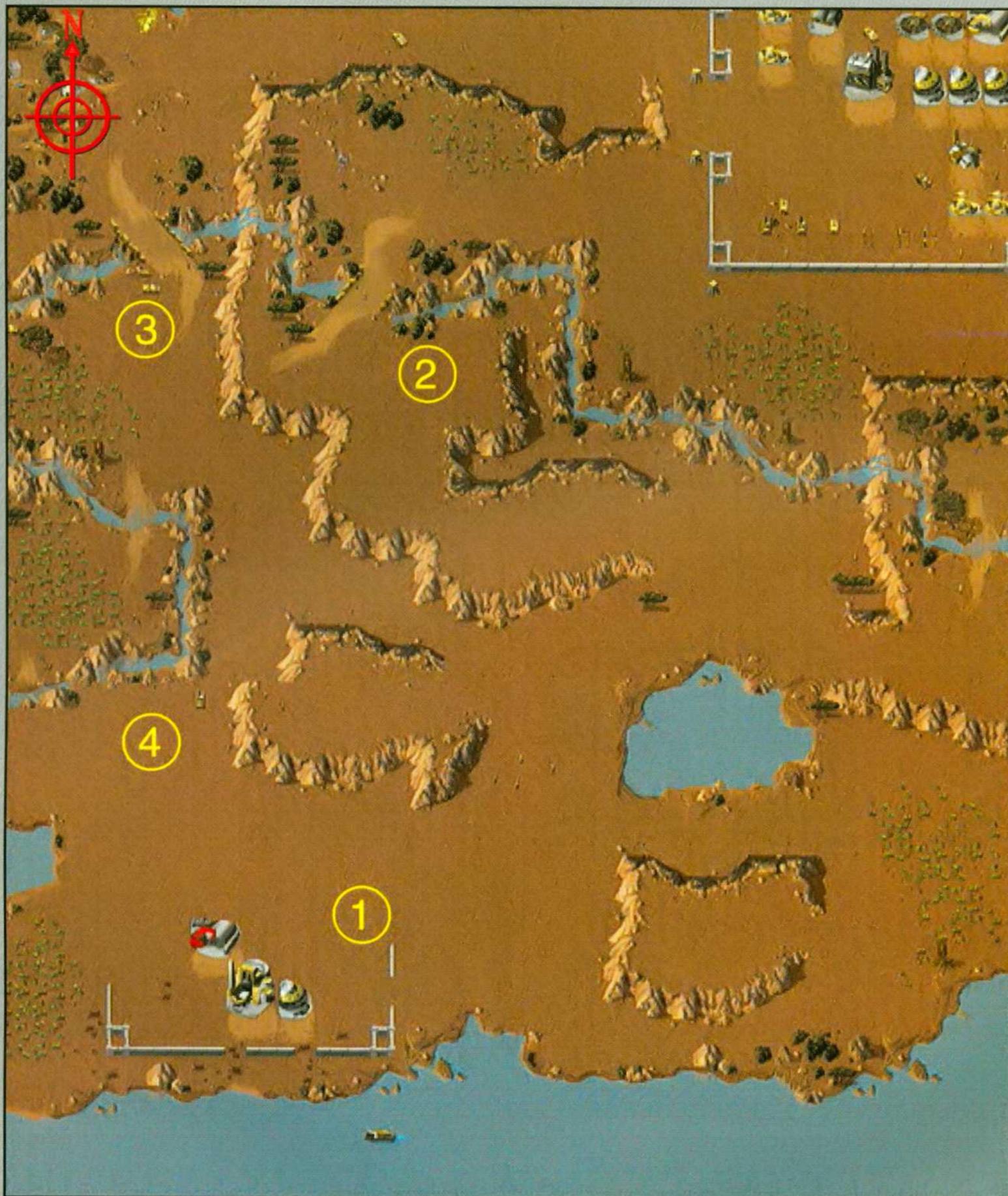


## MISSION 9 - ÄGYPTEN

KBSYXSK05

bis an den Rand der Anhöhe laufen, um so den „Hum-Vee“ anzulocken. Stelle ihn dann hinter die Bazookas und lasse sie den „Hum-Vee“ zerstören. **4.** Nun sammelst du alle zu einer Gruppe bei den Eroberern. Jetzt schickst du alle nach Süden über die Brücke und durch das Tal bis zur Basis. Bei dieser Mission mußt du schnell sein und darfst dir keine langen Pausen leisten, da du es sonst gleich zu Beginn und bei deiner eigenen Basis mit GDI-Einheiten zu tun bekommst.

**1.** In der südwestlichen Ecke der Karte liegt eine NOD-Basis. **2.** Mit deinem Kommando-Bot rückst du in Richtung Bazooka-Soldaten vor und erledigst alles auf dem Weg dorthin. Die Bazookas stellst in einer Reihe vor der Brücke in ihrer Nähe auf. **3.** Dein Kommando-Bot muß nun



## MISSION 10 - ANGOLA

FOD7TV76M

und zerstöre die Gegner auf deinem Weg. Oben rechts findest du einen Übergang zu einer Insel. **3.** Laufe diesen nach unten, und du findest die GDI-Basis. Nun ist es sehr wichtig, daß du die Basis in Ruhe läßt und dich von den Wachtürmen fernhältst. **4.** Gehe weiter nach Süden zu einer kleineren Basis. Hier kannst du den Wissenschaftler mit einem Panzer oder dem Kommando-Bot erledigen.

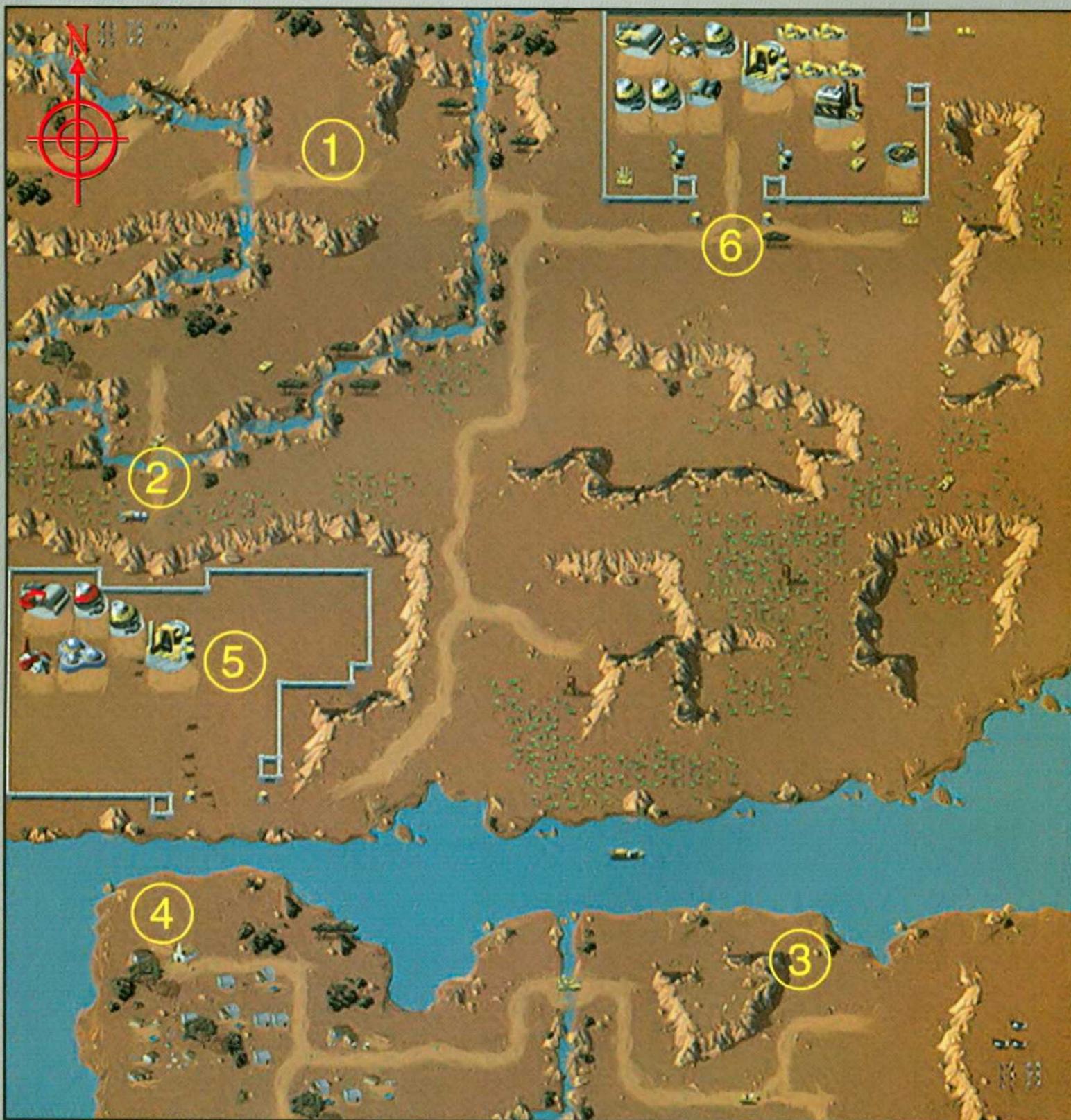
**1.** Du beginnst unten links am Rande eines Sees. Du hast diesmal nur ein paar Einheiten zur Verfügung: Panzer, Soldaten, einen Kommando-Bot, Artillerie, Buggys und Flammenwerfer. Den Kommando-Bot solltest du dir zunächst aufheben. **2.** Bewege deine Truppe nach Norden



## MISSION 11 - MOZAMBIQUE

C4QXXVMM

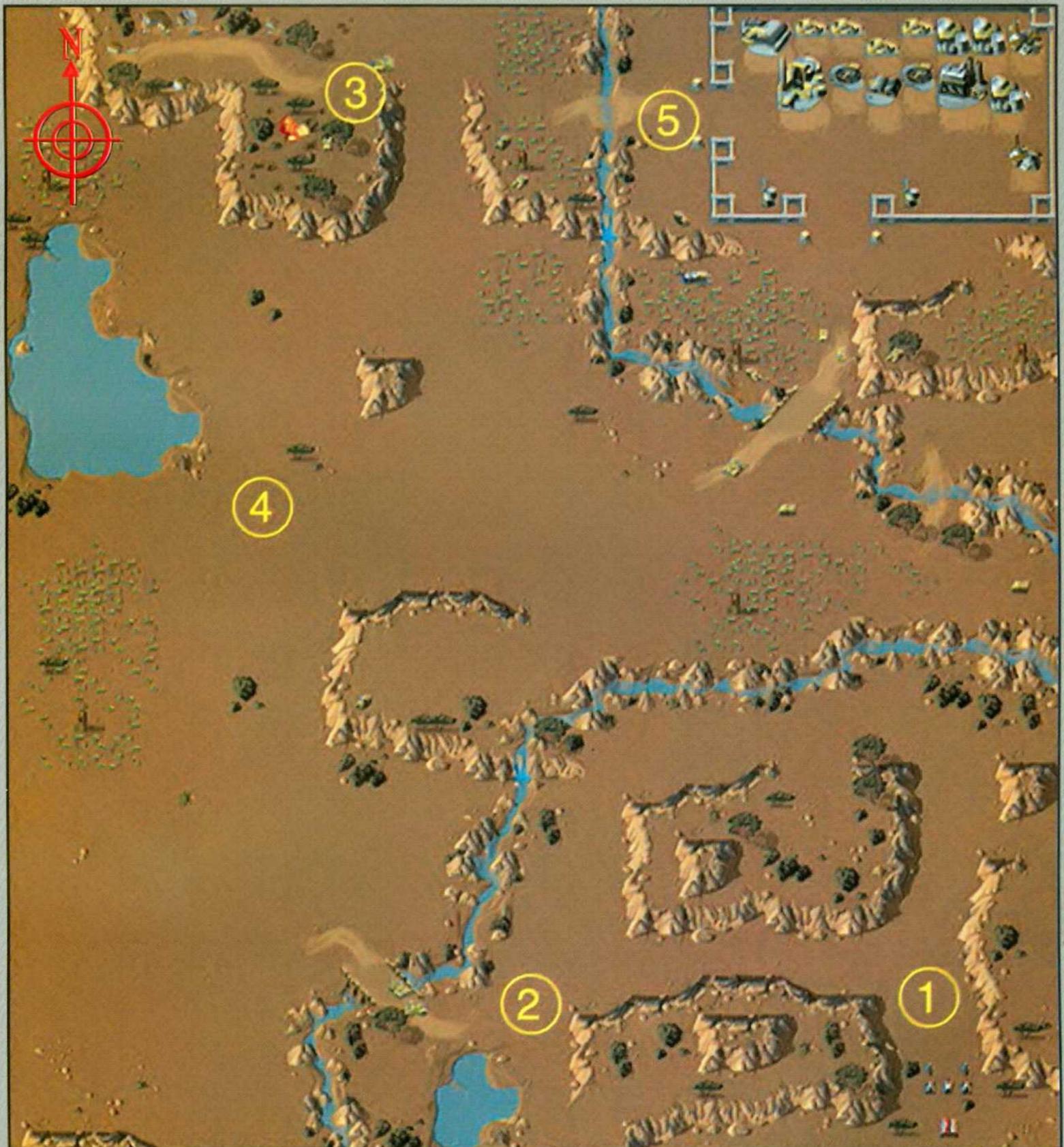
**1.** Zu Beginn sind deine Einheiten voneinander getrennt, die Luftangriffe der GDI richten sich immer gegen die Truppe im Norden - bringe also deine Eroberer aus der Gefahrenzone. Die Nordgruppe führst du mit einem Kommando-Bot und Soldaten mit Granaten bis zu einem „Hum-Vee“ auf der Brücke. **2.** Nun weiter nach Süden und einen Soldaten als Köder nahe am Nordrand stehen lassen. **3.** Von der Südgruppe schickst du zwei Soldaten Richtung Fluß. Dadurch erscheint ein GDI-Boot, das du schnell mit deiner Artillerie und den Bazookas angreifst (das Boot schießt zuerst auf die Soldaten, und du kannst es leicht zerstören). **4.** Nun weiter nach Westen. Du solltest vorne in der Gruppe Artillerie haben, da schon bald GDI-Grenadiere und ein Mammut-Panzer angreifen. Die Südgruppe postierst du auf der anderen Seite des Flusses bei der GDI-Basis. Ein weiteres Boot erscheint, das du wie eben gehabt beseitigst. Mit der Artillerie zerstörst du dann die Geschütztürme, während die Nordgruppe die Basis erreicht. **5.** Gehe in die Basis, wenn der Ernter unterwegs und das Boot zerstört ist. Nimm das Tech-Zentrum und das Kraftwerk ein. Bevor du dann deine Truppen aufbauen kannst, mußt du mehrere GDI-Angriffe abwehren. **6.** Baue nun ein Kommunikations-Zentrum und einen Obelisken. Dann gehst du wieder mit dem Sandsack-Trick vor und benutzt Geschütztürme und Obelisken. Möchtest du einen richtigen Kampf, so mußt aber immens viele Einheiten bauen, da die GDIs über sehr viel Tiberium verfügen.



**MISSION 12 - BOTSWANA****WF4S9X0ZW**

**1.** Du beginnst unten rechts und bist durch einen Fluß vom Tiberium getrennt. **2.** Es gibt eine Brücke, die aber von zwei Mammut-Panzern bewacht wird. Lenke sie mit deinen Buggys ab und vernichte sie währenddessen mit deinen

Motorrädern. Im Westen gibt es ein Tiberiumfeld, das weit genug von der GDI-Basis entfernt ist, um in Ruhe ernten zu können. **3.** Zuerst mußt du nun die GDI-Einheiten loswerden, die das Dorf im nördlichen Abschnitt angreifen. Statt Fußsoldaten zu schicken, solltest du mit Fahrzeugen angreifen, da sich dort Raketenwerfer befinden. In dieses Gebiet kannst du auch die Luftangriffe der GDIs „lenken“! **4.** Schon bald wird sich die Erntemaschine der GDI über den Fluß wagen, und du kannst sie vernichten. Gleich danach folgt allerdings ein Angriff von mehreren Mammut-Panzern, die du aber mit der vorhin benutzten Taktik erledigen kannst. Die Helikopter der GDI kann man mit Bazookas recht schnell vom Himmel holen. **5.** Die Basis greifst du dann von Westen aus an. Den ersten Wachturm zerstörst du, indem du ihn von Westen und Süden einkreist. Die anderen beiden Türme sind leichter – deine Artillerie wird sie schnell und effizient erledigen können. Ernte weiter Tiberium ab, bis du mindestens 20.000 Geldeinheiten hast.



## MISSION 13 - KAPSTADT

RXLAVC2DT

**1.** Du landest auf einer Insel ohne GDI-Einheiten. Baue eine Basis auf und vernichte das Schiff, das im Süden den Fluß abfährt. **2.** Nun mußt du die GDI-Basis im Osten einnehmen, um so die zwei Transporter zu erhalten. Nun baust du einen Tam-Panzer und erkundest die komplette Karte. **3.** In der Verteidigung der GDI gibt es jede Menge Schwachpunkte, die vor allem für Luftangriffe von Norden aus geeignet sind. Platziere wieder einen Lockvogel für die Luftangriffe der GDIs am nördlichen Kartenrand. **4.** Nun schickst du einen Kommando-Bot, Bazookas und Eroberer nach Westen bis nahe an die Südküste. Die GDI-Eroberer in der nordwestlichen Ecke der Basis erledigst du mit deinem Kommando-Bot. Dann zerstörst du einen Teil der Mauer mit deinen Bazookas. Erobere dann den Bauhof und verkaufe ihn sofort. Außerdem kannst du mit dem Sandsack-Trick Geschütztürme in der Nähe des Eingangs zur Basis platzieren. **5.** Wiederhole dann diesen Vorgang bei der Basis im Osten. Deine Truppen sollten in der nordwestlichen Ecke der Basis starten. Nimm den Bauhof ein und zerstöre die Silos. Du kannst in beiden Basen „Obelisken“ bauen, die dann alles im Umkreis zerstören.



# CODES

**H**ier haben wir wieder ein paar Codes, mit denen ihr eure Freunde beeindrucken und den Gemeinheiten der Software-Entwickler ein Schnippchen schlagen könnt.



## CHRISTMAS NIGHTS

Nights und Realta in Schlaf versetzen

Wenn du während des Spiels Nights oder Realta in Schlaf versetzen willst, hörst du einfach mit dem Fliegen auf und wartest ab. Daraufhin legen sie sich einfach hin und machen die Äuglein zu.



## SPACE HARRIER

Schatten-Modus

Auf dem Titelscreen hältst du den linken Shift-Button + den rechten Shift-Button + A + C + Y und drückst im Optionenmenü Start. Nun findest du im Optionenmenü die zusätzlichen Punkte „Shadow Mode“ und „M Stick Adjust“. Im Schatten-Modus kannst du zwischen dem Saturn- und dem Arcade-Modus hin- und herschalten - im Arcade-Modus läuft das Spiel schneller ab.



5 Continues

Auf dem zweiten Gamepad drückst du A + C + Start, wenn das Sega-Logo erscheint. Du hörst eine Stimme, wenn du alles richtig gemacht hast. Nun hast du ein paar Continues zur Verfügung.



## PUYO PUYO SUN

Hier haben wir ein paar Codes zu diesem großartigen Spiel. Der erste betrifft ein paar spezielle Bilder im Optionen-Modus, die man nur an besonderen Tagen zu sehen bekommt. Stelle die Uhr deines Saturn auf die besagten Tage ein und starte das Spiel. Sobald du die Bilder betrachtet hast, werden sie im Speicher abgelegt. Verlasse nun das Spiel und stelle die Uhr auf das nächste Datum um. Wiederhole diesen Vorgang, bis du alle Bilder gesehen hast.

Kalendertage -

1/1

2/14



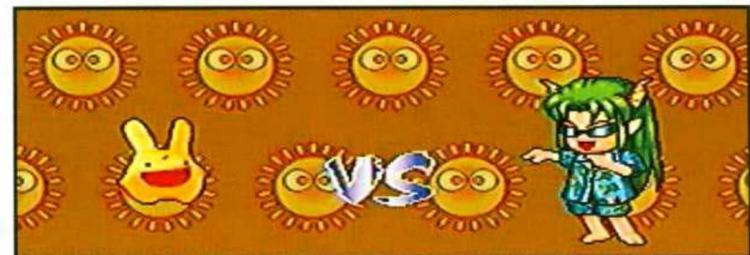
3/3



5/5



Diese Codes betreffen die versteckten Charaktere im VS-Modus. Markiere jeden einzelnen Charakter und drücke und halte Start, bis der neue Charakter auf dem Screen erscheint.



Markiere Arle (den weiblichen Hauptcharakter), und Puyo erscheint. Markiere Shin (den Charakter rechts von Arle), und Satan erscheint.



Markiere Elephant, um alle Charaktere in Elefanten zu verwandeln.

Markiere Draco (den Charakter, den man im Training einsetzt). Spieler 1 wählt die Charaktere von Spieler 2 und umgekehrt.



Markiere Lulu (den letzten Charakter ganz unten rechts), und du erhältst eine Zufallsauswahl.

## SAKURA WAR COLUMNS

Die drei Töchter der Imperialen Theatergruppe oder Fujieda Ayame spielen. Im Hauptmenü hältst du den linken Shift-Button und Z gedrückt und wählst mit C deine Game-Option aus. Nun werden die oben genannten Charaktere dem Charakter-Auswahlscreen zugefügt.

Als Yoneda Ikki spielen

Halte den rechten Shift-Button und X und wähle mit C den Spieltyp aus. Nun ist Yoneda der einzige Charakter, den du diesmal anwählen kannst.



**Hi Albin!**

*Ich habe mir gerade Dragon Force als Import-Spiel gekauft, weil ich einfach nicht mehr warten konnte. Doch es ist schon ein wenig schwer für mich. Kannst du mir helfen?*

**Dragon Force**

Für dich und alle anderen Leser haben wir hier eine Auswahl an Tips und Codes, die dich ein Stückchen weiterbringen sollten. Madruk kann man im letzten Kampf recht leicht besiegen, wenn man die Kommando-Drachen verwendet. Mit „Wein“ und „Dragon Crest“ erzielst du gleich zu Beginn große Erfolge. Folgende Generäle müssen zu folgenden Schreinen: Norden (Schnee): Wein, Goldark. Osten (Küste): Junon, Mikhal, Leon. Süden (Wald): Teires, Gongos, Reinhardt. Wenn du keine Lust mehr hast, deinen Generälen im „Domestic“-Modus die ganze Zeit zuzuhören, dann versuche folgendes: Laß dir einige Belohnungen übrig, speichere ab und wähle im „Domestic“-Modus „done“ aus. Man wird dir mitteilen, wer die Truppe verlassen hat. Nun merkst du dir einfach diese Namen und startest das Spiel neu, indem du A + B + C und Start gleichzeitig drückst. Starte dann das abgespeicherte Spiel, hole dir die besagten Charaktere, und sie werden nicht mehr desertieren. Sind dann keine Belohnungen mehr übrig, so gibst du ihnen einfach eine „Faith“-Münze. Auf diese Weise kannst du dir deine Belohnungen für die wichtigen Kampfcharaktere im Spiel aufheben, anstatt sie für diese Taugenichtse zu opfern. Söldner und Diebe werden normalerweise nämlich sehr ungehalten, wenn sie nach einem Kampf keine Belohnung bekommen. Am besten, du verteilst sie auf Burgen weit ab von der Front. Dort sollen sie Kartoffeln anbauen. Lasse sie gar nicht kämpfen, sie machen nur Ärger.

Wenn du die „Gongos“ spielst, gibt es einen neuen Charakter namens Yangal. Dieser Drachenmann versteckt sich an verschiedenen Stellen in Legendra, je nachdem, mit welchem Charakter du spielst. Hier sind die Orte, an denen du Yangal finden kannst: Wein - zwei Dörfer westlich von Galfiel, Teiris: zwei Dörfer westlich von Galfiel, Leon: ein Dorf östlich vom Turm, Gongos: ein Dorf östlich vom Turm, Reinhardt: ein Dorf nördlich von Estonia, Mikhal: die erste Stadt südlich der Burg Danyan. Wenn du Zombies für dich kämpfen lassen willst, dann solltest du ein paar deiner intelligenteren Kämpfer in die Stadt zum „Magicka“ oder „Stalwart“ schicken. Hier findest du mehr als genug Geister. Achte immer auf die Aktionen der Nachbarburgen, um sie so leichter einnehmen zu können. Verteile einige Einheiten auf die Dörfer deines Landes, die nahe an Feindburgen stehen. Sollten sich bei dieser Burg zwei Feindtruppen gegenseitig angreifen, so wartest du, bis die Schlacht zu Ende ist, und bringst deine Einheiten dann schnell zu dieser Burg. Normalerweise haben die Truppen in der Burg keine Zeit, sich zu erholen, und du hast leichtes Spiel. Wenn du mit einem der Hauptcharaktere kämpfst (Leon, Junon, Renhart, Teiris, Wein, Gongos, Mikhal), dann sollten diese Charaktere keine Burgen mehr übrig haben. Denn selbst wenn sie gefangen werden, flüchten sie oft noch in ein Versteck auf einer ihrer Burgen. Ohne Versteck müssen sie aber bleiben. Aufgrund der Tatsache, daß in beiden Szenarios alle Hauptcharaktere deinen Truppen erst sehr sehr spät beitreten, solltest du dir so viele „Asteas“-Statuen, Drachen-Statuen sowie „Honor“- und „Bravery“-Münzen wie möglich für sie aufheben. Sie können im Kampf keine weiteren Erfahrungspunkte, HPs oder MP aufbauen. Benutze die Gegenstände also dazu, sie weiter aufzubauen. Außerdem solltest du dir ca. 70 bis 80 „Awards“ (Belohnungen) für sie aufheben, um die Hauptcharaktere für den „Schrein-Kampf“ mit Drachensoldaten auszustatten. Sobald du für den Hauptcharakter die Drachen-Kraft erhalten hast, kannst du Katmandu sehr leicht besiegen. Einfach den Roboter mit „Bestien“ angreifen. Sie sind weitaus effektiver als jeder andere Soldaten-Typus, sogar Drachen kommen da nicht mit. Statte deinen Helden mit einem „Savage“-Wappen aus (wenn du nicht Gongos spielst) und gib ihm 100 „Bestien“ mit. Der erste Charakter, der Scythe in den Bergen gegenübersteht, sollte Harpies benutzen und sich verteidigen. Spielst du Junon, so solltest du Leon ein „Flug“-Wappen geben und ihn mit bis zu 100 Harpies ausstatten. Die Sirenen, die Scythe benutzt, scheinen irgendwie allergisch auf Harpies zu sein. Madruk solltest du mit Samurais angreifen, da sie effektiver sind als die Drachen.

Statte nach Möglichkeit alle Hauptcharaktere für den Kampf gegen die drei dunklen „Apostel“ und Madruk mit Verteidigungswaffen aus (sofern möglich). Da du dem Gegner im letzten Kampf nicht gegenüberstehen mußt (laß die Soldaten die Arbeit für dich machen), sollte dein Charakter zum Verteidigen bereit sein, um sich gegen die Zaubersprüche des Feindes zu behaupten. Schwerter und Lanzen nützen hier nichts. Benutze folgende Gegenstände: „Tempest“ (Sturm) für Reinhart, irgendeinen Schild oder eine Rüstung (am besten eine Kampfrüstung = Battle-Armour) für Wein, Goldark. Wenn du Madruk gegenüberstehst, mußt du nicht unbedingt mit einer „Drachen-Kraft“-Waffe ausgerüstet sein.

## KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZ

**Lightning**



Thunder Rain - unten, unten + Angriff (entweder schwach oder stark)

**Jackal**



Heat Grapple - unten, unten/vorne, vorne + angriff (entweder schwach oder stark)

**Guldin**



GulWheel - vorne, unten, unten/vorne, vorne + Angriff (entweder schwach oder stark)

**Vice**



Body Scrap - vorne, unten, unten/vorne, vorne + Angriff (entweder schwach oder stark)



# game buster



**W**enn du nicht fair spielen kannst, cheatest du eben!

## ALBERT ODYSSEY RPG (JAP)

Master Code F6000924 C305  
B6002800 0000

Unbegrenzt Geld 16035DE2 FFFF  
1 Level weiter 16035E34 00FF

## ALONE IN THE DARK 2 (JAP)

Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

Unbegrenzt Gesundheit 102C8770 0064  
Unbegrenzt Revolver-Patronen 102C8772 0006

## BIG HURT BASEBALL (JAP)

Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

Spieler 1 gewinnt immer 160ADBA8 0500  
Spieler 2 gewinnt immer 160ADBA8 0005

## Corpse Killer (USA)

Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

Unbegrenzt Gesundheit 16050D08 0063  
Unbegrenzt Patronen 16050D0C 0063  
Unbegrenzt AP Patronen 16050D10 0063  
Unbegrenzt Datura Patronen 16050D0E 0063

## CYBERBOTS (JAP)



Master Code F6000924 FFFF

Unbegrenzt Gesundheit Spieler 1 160D0024 0098  
50% Gesundheit Spieler 1 160D0024 003A  
Unbegrenzt Boost Spieler 1 160D0142 1D00  
Unbegrenzt Waffen Spieler 1 160DB180 3030  
Unbegrenzt Power Spieler 1 160D02CA 3F00  
Unbegrenzt Gesundheit Spieler 2 160D0318 0098  
50% Gesundheit Spieler 2 160D0318 003A

Unbegrenzt Boost Spieler 2 160D0436 1D00  
Unbegrenzt Power Spieler 2 160D05BE 3F00

Anm.: Wenn mehr als zwei Codes aktiviert sind, kann es sein, daß das Spiel langsamer abläuft. Diese Codes funktionieren bei Spielen ohne RAM-Cartridge!

## DETANA TWINBEE YAHHOI DELUXE PACK (JAP)

Master Code F6000914 C305

Twinbee Yahhoi  
Unbegrenzt Leben Spieler 1 1606DCCA 0009  
Unbegrenzt Leben Spieler 2 1606DD0E 0009

Detana Twinbee  
Unbegrenzt Leben Spieler 1 360460F5 0009  
Unbegrenzt Leben Spieler 2 360460F6 0009

## DRAGON FORCE (JAP)

Master Code F6000924 C305

Unendlich viele Preise (in "Domestic Mode") 102084E8 0008

## ENEMY ZERO (JAP)

Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

Unbegrenztes Speichern 16097246 0063  
Unbegrenzt Gun 16088786 00FF  
16088782 006D  
Gott-Modus 160270EE A017  
1602BF10 0009  
1602C7A6 A057  
1602A874 0009  
Alle Funktionen für Gun Shoot 16026636 E900  
160265E8 0009  
16026D6E A002  
16026608 2921  
1602660A A152

## FINAL ROMANCE 2 (JAP)

Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

Unbegrenzt Gold 160C829E 7FFF  
Unendlich viel von allen Items 160C830A FF06

## KINGDOM GRANDPRIX (SIPPUMAHOUAISAKUSEN) (JAP)

Master Code F6000914 C305

Spieler 1 Unbegrenzt Leben 160DBB04 0009  
Spieler 1 Unbegrenzt Bomben 160DC8A0 0009  
Spieler 1 Maximale Power 160DC8A8 0003  
Spieler 2 Unbegrenzt Leben 160DBB06 0009  
Spieler 2 Unbegrenzt Bomben 160DC9A0 0009  
Spieler 2 Maximale Power 160DC9A8 0003

## MINNESOTA FATS POOL LEGEND (USA)

Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

Spieler ist immer dran 160AA53E 0000

## SEGA RALLY (EUROPE)

Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

Unbegrenzt Zeit 160B0536 9911  
Immer im Supercar 160AA80A 0201  
Lakeside auswählen (nur Practice-Modus) 16040018 0003

## SIM CITY 2000 (EUROPE)

Master Code F6000924 C305  
B6002800 0000

Unbegrenzt Geld 1607C73C 3B9A  
1607C73E CA00

## THEME PARK (EUROPE)

Master Code F6000914 C305  
B6002800 0000

Unbegrenzt Geld 160DF7B0 0089  
160DF7B2 5440  
Unbegrenzt Forschung 1609C320 7000  
1609C322 7000  
1609C324 7000  
1609C326 7000  
1609C328 7000  
1609C32A 7000  
Unbegrenzt Vorräte 1609B310 005A  
1609B31E 005A  
1609B32C 005A  
1609B33A 005A  
1609B348 005A  
1609B356 005A

# LESER TIPS...

**D**iesen Monat haben wir einen Brief zum Spiel "Lost Vikings 2" bekommen. Und da hat doch tatsächlich einer unserer nimmer-müden Leser jeden einzelnen Level beschrieben. Dafür hat er sicherlich massig Zeit benötigt, und deshalb verdient es dieser Brief, abgedruckt zu werden.

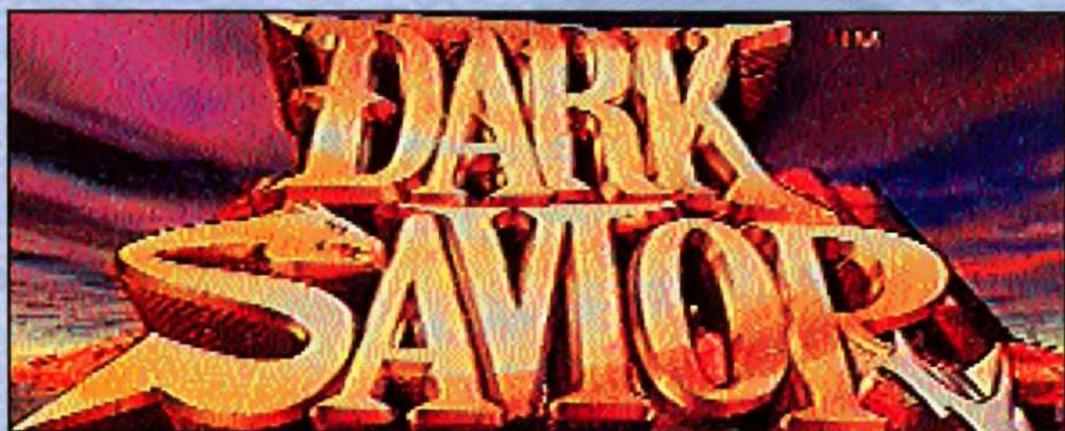
## LOST VIKINGS 2

Hallo Albin, hier ist meine Komplettlösung zu "Lost Vikings 2". Und wenn du behauptest, das Ding wäre für euer Heft nicht gut genug, dann spinnst du!

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

**Level 1:** Hier gibt es keine Rätsel zu lösen. Bringe deine Wikinger einfach nach rechts an der Hexe vorbei. **Level 2:** Bringe Olaf nach rechts und blockiere die Feuerbälle, während alle anderen die Leiter nach unten klettern. Gehe dann nach unten, halte deinen Schild hoch und laufe mit den anderen so sicher am Feuer vorbei. **Level 3:** In diesem Level mußt du Olafs Schild richtig einsetzen. Um an den wichtigen Schlüssel zu kommen, plazierst du Erik auf Olafs Schild und springst nach oben. Außerdem schützt Olafs Schild die anderen wieder einmal vor Feuerbällen. **Level 4:** Zuerst benötigst du Eriks "Bull Charge", dem einige "Bionic Arm"-Griffe von Baleog folgen. Mit Olaf suchst du in unzugänglichen Ecken nach wichtigen Items für das Beenden des Levels. **Level 5:** Hier muß man Baleog und Erik richtig einsetzen. Du mußt nur unbedingt zuerst die Objekte im Wasser holen, bevor sich Baleog über die Kluft schwingt. Hat dann Baleog den Türschalter aktiviert, tauchst du mit Erik noch einmal ins Wasser, um dir die Gegenstände zu holen, die du wieder fürs Beenden brauchst. Zu guter Letzt solltest du nicht den kleinen Durchgang übersehen, der sich nahe am Ausgang befindet. Hier findet Olaf den Schlüssel. **Level 6:** Nun ist das Hauptproblem, den Schlüssel zu finden. Du mußt Olaf mit dem Schild über dem Kopf nach unten rechts an der Leiter bewegen. Dann bewegst du Baleog auf seinen Schild und greifst dir mit dem "Bionic Arm" den Schlüssel. Hast du dann Fang befreit, so kommt ein kleines Rätsel, in dem er die Wände hoch muß. So kommst du an den Aufzug, mit dem die anderen hochfahren können. Wie immer ist Baleog die beste Wahl, um sich mit Gegnern im Level anzulegen. **Level 7:** Nachdem Erik den ersten Schlüssel geholt hat, muß er ihn Olaf geben. Mit seinem Schild blockst du wiederum die Feuerbälle, die von der anderen Seite her kommen. Wenn du beim Aufzug bist und nach unten fährst, mußt du auf die Feuerbälle achten. Olaf muß nach links schauen und seinen Schild für diesen Fall bereit halten. Unten wechselst du schnell zwischen Erik (er muß die Wand zum Ausgang zerschlagen) und Fang (er muß alle Gegner erledigen). **Level 8:** Auch hier mußt du wieder sehr schnell zwischen den Figuren hin- und herschalten. Nachdem Olaf mit dem Goldschlüssel zurück ist und Erik und Baleog die Leiter hinab sind, zerschlägst du die Wand mit Erik und schaltest schnell zu Baleog, um die Gegner zu vernichten. Bist du zu langsam, so werden beide erschlagen. Wenn du den Schlüssel findest, der sich außer Reichweite befindet, dann mußt du mit Olaf blocken und mit Baleog und seinem "Bionic Arm" nach schräg oben schlagen. Hast du den Schlüssel, dann schnell alle zum Ausgang. **Level 9:** In diesem Level taucht zum ersten Mal Scorch auf, dessen Fähigkeiten hier auch gleich dringend benötigt werden. Hast du ihn befreit, muß er gleich den roten Drachen und die Bösewichter erledigen. Dann nach oben fliegen und das Ei des Drachen holen. Durch den ersten Durchgang hindurch sollte Olaf mit seinem Schild in der Hand vorgehen. Folge ihm dann schnell mit Scorch, um wieder die Gegner zu schnappen. Nun mußt du die Plattformen richtig benutzen. Du mußt einen Charakter, der springen kann (Scorch oder Erik), einsetzen, um die Balance zu halten, und jeweils einen der anderen auf den Plattformen plazieren, um sie nach oben zu bringen. **Level 10:** Nun ist wieder Scorch dran. Sobald Baleog auf seinem Platz ist und Erik mit der Schriftrolle durch den Teleporter ist, muß Scorch genau über die Brücke fliegen, auf die Erik hinabgefallen ist. Dann genau nach oben, den Zauberer erledigen und den Block von der Plattform stoßen. Dann weiter nach ganz unten, dann raufwärts und jetzt nach links. Der Türschalter befindet sich ganz links hinter dem roten Drachen. Ist der Schalter aktiviert, so findet Erik den Schlüssel in der Nähe des Startpunktes. **Level 11:** Zuerst mußt du herausbekommen, wie man das erste Schloß öffnet. Olaf muß mit dem Schild über seinem Kopf genau unter dem Schloß stehen. Dann kletterst du auf den Schild und schlägst auf das Schloß. Wenn du durch diese Tür gegangen bist, so mußt du den roten Schlüssel finden. Hast du die erste Brücke herabgelassen und Erik ist drüber hinweg, dann ist der Schlüssel direkt über dir. Erik schnappt ihn sich, und Fang und Olaf kümmern sich um den Zauberer. Die Stelle mit den drei Steinen geht so: Der erste und der dritte Schalter lassen Erik sicher passieren, wenn man sie abwechselnd betätigt. Bist du dann durch die Steine durch, so schwimmst du mit Erik auf der anderen Seite des Kanals nach oben und zerstörst die Steine, die den Weg blockieren. Den Schalter direkt über den Steinen darfst du nicht betätigen, springe einfach nach oben rechts. Fang muß den Schalter betätigen – die Brücke kommt herunter, und Erik kann mühelos losrennen und die Wand rechts zerstören. **Level 12:** Wie schon in Level 11 muß man hier vor allen Dingen sicher an den Steinen vorbeikommen. Nimm den mittleren Knopf zuerst, danach den rechten und zuletzt den linken. Findest du die "magische Wand" nicht, so versuche doch mal, über die Aufwinde nach oben zu kommen und den Schalter dort umzulegen. Olaf kann dann zur nächsten Plattform nach unten gehen, schrumpfen, reingehen und sich die Wand schnappen. **Level 13:** Wieder gibt es die wackeligen Plattformen. Die beste Methode, Baleog und Olaf auf die Plattform rechts zu bringen, ist folgende: Springe mit Erik auf die Plattform rechts, bringe sie nach unten, dann gehst du mit Erik herunter und springst auf die Plattform links. Hat dann Erik einen Weg für die Luftströme geschaffen, so sollte Baleog nach oben gehen und alle Gegner vernichten. Ist er fertig, so kann Erik auch nach oben gehen und Baleog wieder den Weg freimachen. Dann mit Olaf nach oben und mit ihm als erstes nach unten, um die Feinde zu verklopfen. Dann nur noch die notwendigen Gegenstände aufnehmen. **Level 14:** Hier ist es am wichtigsten, die Bombe, die Erik unter Wasser finden kann, richtig zu plazieren. Du kannst sie entweder auf die Kisten legen, die sich direkt dem Startpunkt gegenüber befinden, oder auf die Kisten rechts unten am Aufzug. Lege die Bombe aber nicht unten an den Aufzug! Plaziere sie also z. B. auf die Kisten gegenüber des Startpunktes, gehe in den Raum hinein, benutze den Schalter und lasse den Block hinabfallen. Dann mußt du nach unten und den Block nach rechts auf die Spieße schieben. So kann Baleog sicher darübergehen. Nun sind wieder die schlimmen Plattformen dran. Diesmal muß sich Baleog beim Pflock zwischen den zwei Plattformen hinhängen und Olaf auf die linke und Erik auf die rechte stellen. Nun schwingt sich Baleog zu Eriks Plattform rüber. Dann gehst du nach links, die Leiter hinab und schiebst den Block nach rechts runter, um die Feuerbälle zu blocken. **Level 15:** Nun kommt ein völlig neuer Gegenstand ins Spiel: die Wippe. Dieses neue Ausstattungsstück ist für diesen Level äußerst wichtig. Um Olaf nach oben zu bringen, mußt du ihn auf der linken Seite der Wippe plazieren und dich mit Baleog hochschwingen und auf die rechte Seite der Wippe hüpfen. So schleuderst du Olaf in die Luft. Nun muß Olaf nach links kommen und die Leiter packen. Sind dann alle oben, mußt du nur noch rauskreigen, was du dort mit ihnen machst. Vorausgesetzt, Erik ist ganz nach links geschwommen und hat alle Kisten auf dieser Seite des Schiffes zerstört, so müssen die anderen springen, den Wind nutzen und sich über die Kluft schwingen. Von dort aus geht es weiter nach links über eine weitere Kluft, deren Boden voller Spieße steckt. Mit Baleog benutzt du alle roten Türschalter. Olaf muß ganz nach rechts und in den Raum mit dem Seil hinabgleiten. Dort befindet sich der am schwersten zu findende Schlüssel. **Level 16:** Hier gibt es

eine ganze Menge kleiner Ärgernisse zu überstehen. Ein großes Rätsel steht dir allerdings als Hindernis im Weg. Wie bekommt man die Gegenstände aus dem Raum heraus, in dem Erik auf dem Trittschalter steht? Zuerst mußt du Erik und Olaf in diesen Levelabschnitt bringen. Dann holst du die Bombe und den Schlüssel aus dem Raum rechts der Kluft (mit Olaf kommst du dort hin). Sobald dann Olaf durch die abgesperrten Türen auf der rechten Seite unten in der Kluft gegangen ist, nimmst du den Aufzug nach oben und bringst Erik nach oben auf die linke Seite der Kluft, wo sich der Trittschalter befindet. Er muß sich daraufstellen, bevor du mit Olaf weiter kannst. Olaf muß nun schrumpfen, nach links laufen (bis vor die Kanone) und die Bombe platzieren. Sobald die Kiste dadurch zerstört wurde, rennst du direkt nach links in den Raum, schnappst dir die Gegenstände und kommst gleich zurück. Gleite dann zur unteren rechten Plattform hinab und gehe mit Erik hinterher, bevor er von den Kanonenkugeln erledigt wird. **Level 17:** Auch hier wird wieder viel Grips benötigt. Vor allem ein Rätsel ist besonders schwer, denn hier sind wieder die tückischen Plattformen. Um den Level beenden zu können, mußt du Baleog ganz nach oben im Bildschirm bringen. Schritt 1: Postiere Olaf auf der festen Plattform rechts und Baleog unten links an der wackligen Plattform. Schritt 2: Benutze Scorch, um die linke Plattform nach unten zu bringen, bewege Baleog darauf und Scorch nach oben. Schritt 3: Fliege mit Scorch zur rechten wackligen Plattform und bringe sie nach unten. Schritt 4: Bewege Olaf auf die Plattform mit Scorch. So sollte Baleog nun nach links rüber laufen, das Sprungbrett schlagen und so direkt auf der dicken Kette, die Scorch benutzen kann, um zum Trittschalter zu gelangen, landen können. **Level 18:** Wie schon eben, muß auch hier Baleog richtig eingesetzt werden. Bringe ihn zuerst auf die Ebene mit dem Schiffsmast. Wie? Ganz einfach: Du mußt die Türschalter nur so einstellen, daß (a) Fang nach links kann und den Aufzug nach unten bringt und (b) Olaf den selben Weg nach oben geht und die Kisten zur Seite räumt, um den Weg für Baleog frei zu machen. Sobald er dort ist, mußt du ihn nur auf Olafs Schild stellen, so daß er den Türschalter mit seinem Arm treffen kann. **Level 19:** Hier gibt es wieder jede Menge Puzzles zu lösen. Doch eines bedarf einer gesonderten Erklärung. Du mußt nur folgendes tun, um an den Schlüssel zu kommen: Bewege Erik in die obere rechte Ecke des Levels bis auf den Trittschalter, dann bringst du Scorch von Erik aus nach oben links, um den zweiten Schalter zu aktivieren, durch den ein Stein neben dem Schlüssel herabkommt. Dann mit Baleog den Aufzug hoch, auf den Streifen laufen und den Schlüssel ergreifen. **Level 20:** Zwei wichtige Aufgaben sind hier zu lösen. Zuerst muß man Zugang zu den Plattformen bekommen. Dazu mußt du einfach Olaf zu der zweiten Plattform vom Startbildschirm aus bringen, und er muß dort nach unten links gleiten. Nun schrumpfen und in den Teleporter, durch den er auf einigen Steinen herauskommt. Den Wind richtig ausnutzen, um nach unten zu kommen, und dann den Block nach rechts runter schieben. So werden die Plattformen für alle drei zugänglich. Als zweites muß man den Level über diese Plattformen verlassen. Sobald du diesen Raum erreicht hast, mußt du Baleog davon abhalten, zum Boden herabzufallen. Sollte er stürzen, so kannst du Olaf nicht mehr auf der linken Plattform platzieren. Olaf stellt sich dann auf der anderen Seite auf den Trittschalter, Baleog muß nach unten zur linken Plattform, und Erik muß mit ihm die Plattform ausbalancieren. Dann sollte alles kein Problem mehr sein. **Level 21:** Um in den letzten Abschnitt des Spieles zu kommen, mußt du folgendes tun: Begib dich mit Erik über den Aufwind nach oben und benutze den Schalter. Wechsle zu Olaf und gehe auch mit ihm nach oben. Dann mit Baleog zum Schalter ganz rechts oben. Wechsle zu Olaf, schrumpfe, schnappe dir die Bombe und gib sie Erik. Erik muß nun nach unten und mit der Bombe die Wand rechts sprengen. Olaf muß dabei sofort den Quader nach rechts schieben, um die Gegenstände, die herabfallen, zu blocken. **Level 22:** Die zahlreichen Bewegungen, die man hier ausführen muß, um jeden Charakter in den hinteren Abschnitt des Levels zu bringen, machen selbst erfahrene Spieler völlig verrückt. Hast du die Spieße mit Baleog überquert und die Schalter betätigt, so mußt du wieder zurück und in den Teleporter. Der Trick ist, daß du Olafs Hilfe benötigst. Er muß schrumpfen und sich seinen Weg zu den Plattformen suchen, bei denen du dich nach oben arbeiten mußt. **Level 23:** Nachdem du dich mit Baleog über die drei Pflöcke geschwungen hast, mußt du mit Fang und Erik weiter vorwärts kommen und so den Level beenden. Dazu muß Baleog ganz nach oben im Screen kommen. Dies geht so: Nach den drei Pflöcken (mit den Plattformen unterhalb) mußt du über den Aufwind mit Erik zur nächsten Plattform unterhalb des Teleporter-Kopfes. Jetzt mit Erik nach links über Giftpflanze und auf den Aufzug. Fahre nach unten und nimm Baleog mit nach oben. **Level 24:** Nun hast du es bis nach unten und zu den Plattformen geschafft und weißt nicht mehr weiter? Bringe Baleog auf die linke Seite, und Erik und Olaf auf die rechte. Dann mit Baleogs Arms nach oben lang und die Bombe ergreifen. Gib sie Olaf, der damit die Wand links wegsprengt. Dann mußt du mit Olaf zu Erik in den nächsten Raum gehen und ihn nach oben neben die Brücke schleudern. Dann mit dem roten Schalter die Brücke herablassen, und mit Erik die Wand auf der rechten Seite zerstören. **Level 25:** Die Fackeln richtig einzusetzen ist immer recht schwer. Doch gerade in diesem Level gibt es nur eine Fackel und dafür zwei ziemlich finstere Stellen. Am besten gibt man zuerst Erik die Fackel. Fang klettert die Wand hoch und geht nach rechts, bis er in totaler Dunkelheit steht. Laß ihn ein Stückchen laufen, bis du ein Klickgeräusch hörst. Dann zu Erik wechseln, mit dem du ins Wasser springt und nach dem Auftauchen den Gorilla erledigen kannst. Dann mit Scorch durch den Durchgang, der von Fang geöffnet wurde. Weiter rechts findest du Fang unverseht wieder. **Level 26:** Gegen Ende des Spieles wird das richtige Timing immer wichtiger. In Level 26 gibt es dafür zwei gute Beispiele: 1. Baleog und Erik kommen im Aufzug nach unten und befreien Olaf. Das wippenartige Ding ganz unten muß genau richtig getimt benutzt werden. Am besten stellt man Olaf rechts drauf und läßt Baleog links herunterfallen. In der Luft mußt du den Feuerbällen ausweichen und dich zur Höhle mit den Gegenständen vor arbeiten. 2. Gleich danach, bei den von Blitzen umgebenen Teetassen, wird zum zweiten Mal dein Timing gefordert. Der einzige Weg hier durch ist allerdings leider eine sichere und schnelle Steuerung und ein paar gewagte Sprünge. **Level 27:** Diesmal mußt du deine Leute nicht nur korrekt steuern, sondern auch noch das wohl bisher schwerste Puzzle lösen. Es geht um folgendes: Du mußt zwei Wikinger den Luftschacht hoch schicken, ohne dabei angestoßen zu werden. Gleichzeitig benötigst du unten jemanden, der die Elektrizität bei den Plattformen kontrolliert. Schicke Erik und Olaf den Schacht hoch und benutze Fang (sobald er den Luftschacht angeschaltet hat), um auf die Plattformen achten. **Level 28:** Hier kommst du wirklich nirgends hin, wenn du nicht weißt, wie du deine Jungs in den dichten Abschnitt des Levels bringst. Du mußt also Baleog erst einmal ausbalancieren, damit er in den Luftschacht kommt (dies ist der einzige Weg, den er gehen kann). Bringe ihn nach rechts, stelle ihn und Olaf so auf, daß sie gerade sind, und springe mit Olaf hinein. Dann schnell mit Baleog nach rechts weglaufen. Sind dann alle unten, dann mußt du Olafs Schild benutzen, damit Erik von dort aus die schwer zu erreichende Wand zerstören kann. **Level 29:** Wieder ein nervenaufreibender Level. Hier müssen alle Charaktere perfekt eingesetzt werden. Und das meine ich auch so! Zuerst muß Scorch nach drüben zum rechten Schalter kommen. Dann mit Erik die Gegend untersuchen, die Gegenstände aufnehmen und den Level beenden. **Level 30:** Olaf geht nach links, Scorch in die Mitte und Fang nach rechts. Dieser Level ist alles andere als klein. Der Schlüssel zum Erfolg ist folgender: Scorch muß durch das mittlere Portal und sich mit dem Bösewicht anlegen. Um ihn zu besiegen, mußt du zuerst die Kerle unten im Screen erledigen und die Bomben, die sie übrig lassen, mitnehmen. Dann nach oben und die Bomben auf den Bösewicht schmeißen, wenn er sich erhebt, um dich zu jagen. So lenkst du seinen Weg in den elektrischen Strom. Ist er dort drin, so gibt er den Schlüssel frei, der zum Beenden des Levels notwendig ist. **Level 31:** Das perfekte Ende für ein solches großartiges Spiel: Zuerst beginnst du mit Olaf gegen den Endgegner. Nimm eine Bombe an dich, indem du den Feuerschalter links betätigst. Dann schnell schrumpfen, über die blaue Plattform laufen und wieder größer werden. Wenn der Endgegner die Kluft rechts hochsteigt, dann springst du schnell hinüber und wirfst die Bombe auf seinen Kopf. So wird sein Weg nach rechts abgelenkt. Nun schnell nach rechts springen, den Feuerschalter betätigen und den Schlüssel aufnehmen, den er fallen lassen wird. An einer Stelle sind Fang und Scorch noch unter zwei Blöcken gefangen und laufen Gefahr, zerquetscht zu werden. Hier mußt du mit Olaf hinrennen, schrumpfen und einem der beiden ein wichtiges Objekt zustecken...



In dieser Ausgabe beenden wir die erste Parallelwelt von Garians Traum. Danach kommt er auf dem Schiff wieder zu sich und geht die zweite Parallelwelt an. Dort beginnt ein weiterer Abschnitt der Story, und dazu gibt's härtere Puzzles und stärkere Gegner.

## MINEN

## PARALLELWELT 1 (FORTSETZUNG)



1. Der Schalter, mit dem man das Tor öffnet, arbeitet mit zeitlicher Verzögerung. Springe darauf und umründe den Raum außen schnell, indem du von Kiste zu Kiste hüpfst. Du mußt das dritte Tor erreichen, bevor es sich wieder schließt.



2. Im nächsten Raum stößt du auf tote Wächter und einen Gefangenen, der dir rät, statt dem vierten das fünfte Tor zu benutzen. Um das Tor zu öffnen, mußt du drei verschiedene Schalter betätigen. Laufe zuerst über die schwebenden Plattformen und aktiviere den Elektrizitätsschalter, um die Stromkreise mit Energie zu versorgen.



3. Nun gehst du hinüber zu dem Aufzugsschacht, aus dem du gekommen bist, und wanderst zur Rückseite des Gebäudes. Du mußt den Kamerawinkel anpassen, damit du den Bereich hinter dem Gebäude überblicken kannst. Dann erkennst du einen riesigen Hebel. Stelle dich dahinter und drücke ihn, um die Plattformen und das Fließband in Gang zu setzen.



4. Garian muß nun an dem Sims entlanglaufen, der vom Lift zu einem Schalter mit der Nummer 5 führt. Wenn man diesen betätigt, öffnet sich das fünfte Tor, aber nur für einen kurzen Moment. Benutze das Fließband und die schwebenden Plattformen, um in die Gegend mit dem Tor zu gelangen.



5. Im nächsten Abschnitt bekommst du es mit großen Lava-Flächen zu tun, die überquert werden wollen. Doch vorher mußt du dich erst mit Morgan abgeben, einer alten Untergrund-Schildkröte. Du kannst ihn nicht töten, aber mit einem Finishing Move ein paar Punkte gewinnen.



6. Nachdem du mit Morgan fertig bist, springst du über die einzelnen Steine, bis du zu einer Leiter kommst. Klettere hoch, und statt deinen Weg bis zum höchsten Punkt fortzusetzen, steigst du auf einen Vorsprung und springst über die sich bewegenden Steine.



7. Gehe weiter bis zu einem Durchgang und passiere ihn, um wieder in die Gegend mit dem fünften Tor zu gelangen. Links befindet sich eine Schalttafel, mit der sich die Stahlträger-Plattform aktivieren läßt. Springe darauf und lasse dich zu der oberen Plattform hochtragen. Speichere deinen Spielstand mit Kaiser ab.



8. Im nächsten Gebiet muß Garian Schachteln aufheben und sie gegen die Schalter werfen, die sich unter den beweglichen Plattformen befinden. Du kannst die Schachteln nicht direkt auf die Schalter schleudern und mußt sie statt dessen auf die darüberliegenden Plattformen befördern. Die Bewegungen der einzelnen Plattformen stoßen die Schachteln herunter auf die Schalter. Diese Prozedur mußt du in diesem Gebiet zweimal durchführen - um dich richtig zu positionieren, ist es eventuell notwendig, den Kamerawinkel zu ändern.





**9.** Im nächsten Abschnitt folgst du den Schienen bis hin zu Lance. Wenn du dort gegen ihn kämpfst, kommst du scheinbar nicht durch die Säure über ihm. Normalerweise stürzt man hier ab. Wenn du Lance von den Schienen gestoßen hast, setzt du deinen Weg in die nächste Region fort.



**10.** Garian muß nun auf eine Reihe von Buttons steigen, um einen großen Felsbrocken zu einem Schalter hinzudirigieren. Achte darauf, daß du die erste Treppe schnell hinunterläufst, damit du einen Vorsprung vor dem fallenden Stein hast.

**11.** Mit Hilfe der Buttons bewegt man die Kisten, so daß sie die Felsbrocken daran hindern, weiter in die schmalen Gräben zu fallen. Steige auf jeden einzelnen Button, wenn der Brocken gerade auf die Kiste auftrifft, denn die Schalter reagieren mit zeitlicher Verzögerung. Wenn man den Schalter zu früh betätigt, bewegt sich die Kiste wieder zu ihrer ursprünglichen Position zurück, bevor der Felsen sie treffen konnte. Wenn dies passiert, verläßt du einfach die Gegend und kehrst zurück, um einen weiteren Felsbrocken loszulösen.



**12.** Durchquere das siebte Tor, um auf einen Vorsprung mit einer zerstörten Brücke zu gelangen. Um auf die andere Seite zu kommen, benutzt du den schmalen Sims an der Seite der Wand, um die Lava zu überqueren. Lasse dich auf den Weg nach unten fallen und gehe weiter bis zu einem anderen Abschnitt der zerstörten Brücke. Springe über diesen Abgrund.



**13.** Setze deinen Weg bis zum Warden fort. Sprich mit ihm, damit Lance erscheint. Garian hat nun die Wahl, ob er Lance oder den Warden mit seinem Nitrogen



beglücken will - wähle Lance. Er verwandelt sich daraufhin in Bilan und verschwindet durch den Käfig.

**14.** Der Warden überträgt dir nun seine Kräfte. Gehe zurück zu der Treppe und sprich mit Lance, um seinen Armreif zu bekommen, bevor er stirbt. Sammle den Steinschlüssel ein, der neben Max' Körper liegt. Benutze ihn mit dem steinernen Schlüsselloch beim Eingang zu den Ruinen.

**RUINEN**



**1.** Das erste Puzzle verlangt von dir, die Mumie über die

bewegliche Plattform in den Sarg zu bugsieren. Dadurch aktivierst du die schwebende Plattform neben dem Sarg. Springe darauf, und du kommst an eine Kiste auf dem darüberliegenden Sims heran. Hol dir dort den Schlüssel und wende dich nach rechts, um zu einem Stein mit einem Schlüsselloch zu gelangen. Benutze dort den Schlüssel.



**2.** Im nächsten Abschnitt wirfst du die Steinblöcke in die ersten beiden Töpfe und springst dann auf den dritten. Dies aktiviert die Plattform, so daß Garian den Schlüssel aus der Kiste auf dem darüberliegenden Sims holen kann.



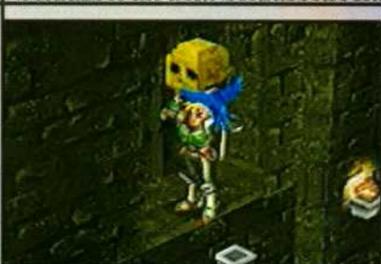
**3.** Anschließend springst du über den Sand auf das Skelett in der Mitte des Raums. Schlage auf den Schädel, um die Tornados freizusetzen. Springe nacheinander ins Zentrum jedes einzelnen Wirbelsturms, um zu der Kiste mit dem Schlüssel zu gelangen. Wenn du ihn dir geholt hast, begibst du dich zurück auf die linke Seite und benutzt den Schlüssel an dem Schlüsselloch.



**4.** Den nächsten Schlüssel, den du brauchst, findest du nicht in einer Kiste, sondern in einem Steintopf zu deiner Rechten. Springe hinein und hol ihn dir einfach! Benutze ihn an dem Schlüsselloch im Stein, um die Mauer zu öffnen.



**5.** Um den nächsten Schlüssel zu holen, muß Garian alle Obelisken umhauen. Dies macht den Weg zu der Kiste frei. Garian kann nun springen und sich den Schlüssel aus dem Inneren besorgen.



**6.** Wenn du zu der Löwenstatue gelangst, gehst du um sie herum und springst auf ihren Rücken. So gelangst du zu der nicht entzündeten Fackel und kannst die Wand darüber berühren. Dies bringt einen Steinblock zum Vorschein. Platziere ihn auf der gemusterten Plattform, damit sich der Kopf des Löwen nach vorne neigt. Dies verschafft dir Zugang zu der Kiste mit dem nächsten Schlüssel.



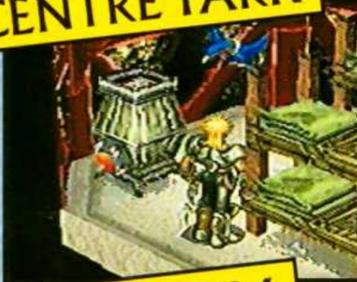
**7.** Im folgenden Abschnitt mußt du einen Lavianischen Wächter bekämpfen. Erledige ihn mit einem Finishing Move, um ein paar Extra-Punkte zu bekommen. Nachdem du ihn besiegt hast, nimmst du das Schwert links mit - das andere kann man nicht von der Stelle bewegen.



**8.** Jetzt, wo du das Schwert hast, gehst du weiter nach vorne zu einer Plattform neben einem großen Schild mit einer blauen Rose. Stelle dich darauf, um nach oben und aus den Minen herausgebracht zu werden.



CENTRE PARK



1. Sprich in dieser grasbewachsenen Gegend mit allen Leuten. Der Gefangene mit den langen grauen Haaren eröffnet dir, daß sich Bilan in der nahegelegenen Hütte aufhält. Betrete das Gebäude, und der Boden senkt sich zu einer unterirdischen Stadt hin ab.

UNTERIRDISCHE STADT



1. Sprich mit allen Leuten in den einzelnen Gebäuden und hole dir das Schwert von einem der Gefangenen in Stalkers Café. Außerdem findest du auf der Rückseite des Theaters eine Leiter, die dich zu einem hochgelegenen Weg bringt.

Er führt zu einem Gefangenen, der Waffen verkauft.

KANAL ZUM LABOR



1. Um zum Labor zu gelangen, mußt du dich durch eine lange Passage von Abwasserkanälen kämpfen. Springe von Kiste zu Kiste und time deine Jumps richtig, wenn die Kästen anfangen, sich zu bewegen. Wenn herabhängende Leichen dein Fortkommen blockieren, setzt du einfach dein Schwert gegen sie ein.

2. Kehre zur Leiter zurück und öffne das Tor mit dem Schlüssel. Dies führt dich nach draußen, wo du mehrere Hologramme des Lavianischen Ninjas siehst. Folge dem Weg durch die Gärten und über den Friedhof. Dies führt dich zurück in den Centre Park, wo du dich nach unten bewegst und den Weg über den zerbröckelnden Boden zurück in die unterirdische Stadt nehmen mußt.



LABOR



1. Versuche, den Doc gefangenzunehmen, denn der ist ein guter Verbündeter. Wenn du willst, kannst du nach Doc und Wardens 2. Tagebuch suchen. Auf dem Boden findest du einen Schlüssel zum Grid-Room.



2. Gehe die Leiter hinunter und öffne das Eisentor mit dem Schlüssel. Draußen siehst du ein paar Hologramme des Lavianischen Ninjas. Folge dem Weg durch die Gärten und den Friedhof zurück in den

Zentralpark. Dort gehst du nach unten und durch den zusammenbrechenden Boden zurück in die unterirdische Stadt.

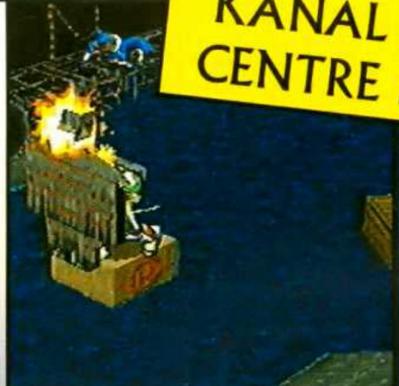
UNTERIRDISCHE STADT



1. Durchsuche alle Toten und betrete alle Räume. Noch einmal siehst du ein Hologramm des Mädchens, und anschließend mußt du dich wieder auf den Erdgeschoß-Level begeben. Betrete den Raum mit der großen Rechenmaschine und gehe dann zu der Öffnung hinunter.

1. Du mußt nun noch einmal den selben Abwasserkanal-Abschnitt durchqueren, den du schon auf dem Weg zum Labor erkundet hast. Wenn du am Ende ankommst, betrittst du nicht den Schleim-Raum, sondern kehrst zu dem Eisentor zurück und durchquerst es, um wieder in den Centre Park zu gelangen.

KANAL ZUM CENTRE PARK



COPPERCASTLE

1. Nun ist der blockierte Eingang zum Kupferschloß offen. Gehe hinein und laufe ein paar Gänge entlang, bis du in eine grasbewachsene Gegend kommst. Lies, was auf dem Wegweiser steht, und halte dich links. Gehe durch die Tür.



2. Nun bekommst du es mit einem großen mumifizierten Kopf zu tun. Greife ihn nicht an, sondern warte, bis du das Tagebuch von Wouda ausgehändigt bekommst.



3. Gehe um das Wasserbecken herum, bis du auf Joe triffst, einen Ritter, der über und über mit Schleim bedeckt ist und dich zum Duell herausfordert. Er ist schwer zu besiegen, aber du kannst ihn erwischen, wenn du schnell genug bist.



4. Nun kannst du nirgendwo mehr hingehen. Verlasse das Kupferschloß und begib dich zu dem goldenen Schloß. Lies die Plaketten an den Statuen durch und geh dann zu den Bildern. Musashi wird erscheinen, aber Bilan greift ihn an, und du mußt gegen Musashi kämpfen.

Nachdem du ihn getötet oder gefangengesetzt hast, holst du dir den Schlüssel, den er fallenläßt, und machst dich auf den Weg zum Silberschloß.





**5.** Betrete das Silberschloß, indem du den Schlüssel einsetzt. Garian muß nun über eine Reihe von Grabsteinen springen. Time deine Sprünge genau und verändere die Kameraperspektive, um zu sehen, ob du dich für deinen Landepunkt richtig positioniert hast.



**6.** Anschließend mußt du den Uhrturm hochklettern. Ändere den Kamerawinkel, um zu sehen, wo die Stufen aufhören. Wenn du diesen Rat mißbächtest, geht's ganz tief nach unten.



**7.** Oben triffst du auf Bilan, der sich geklont hat. Du mußt also zweimal gegen ihn kämpfen. Wenn du ihn erwischst hast, greifst du zum ersten Mal auf den Doc zurück, denn seine Mittelchen sind sehr wirksam und regenerieren Bilan sehr schnell.



**8.** Benutze Garian, um gegen den echten Bilan zu kämpfen. Er läßt sich recht leicht besiegen, wenn du ihn davon abhältst, seine Special Moves anzuwenden. Schlage ihn, wenn sein Special Moves-Balken aufblinkt, um ihn an der Ausführung zu hindern.

## ZWEITE PARALLELWELT

Du mußt Seabandits in 3:30 bis 4:30 Minuten beenden und gegen Bilan gewinnen.

### SEEHAFEN



**1.** Alles ist in dieser Location genauso wie in der ersten Parallelwelt. Olivia fehlt jedoch, du kannst dir von ihr also keine Schwertkraft kaufen. Du bekommst sie statt dessen von deinem Bruder Luke.

**2.** Betrete die Bar, und der Warden Kurtliegen wird mit dir sprechen und dir die Tür zum Todestal öffnen. Du mußt Drizzit im Auftrag des Wardens verfolgen und fangen, dann erzählt er dir etwas über das Tagebuch von Wouda.



### TODESTAL



**1.** Entspricht der ersten Parallelwelt. Sammle Schokolade, time deine Sprünge richtig und kämpfe gegen Blos. Außerdem mußt du dich mit Drizzit anlegen. Du kannst ihn nicht fangen, also erledigst du ihn mit einem Special Move und kassierst dafür ein paar Extrapunkte.

### TODESWAND

**1.** Diese unterscheidet sich etwas von der ersten Parallelwelt. Du mußt zwar immer noch nach oben klettern, aber nun gilt es, Schalter zu betätigen, damit sich die Plattformen an die richtigen Stellen bewegen. Am schwierigsten ist es, den zweiten Schalter zu finden; er befindet sich an dem unteren Block, der sich nach dem Umlegen des ersten Schalters bewegt.



### STAHLTRÄDER

**1.** Entspricht genau dem der ersten Parallelwelt. Benutze dieselbe Strategie, wenn du die Kisten stapelst, um die Stahlträger zu erreichen.



**1.** Bruno versucht, dich davon zu überzeugen, daß Kurtliegen korrupt ist. Du hörst ihn an und bekommst von einem Gefangenen einen Schlüssel für die obere Plattform. Auf diese Weise kommst du nach draußen und zum Deadman's Castle.



### JLO BASIS

### DEADMAN'S CASTLE



**1.** Die folgende Stahlträger-Sektion entspricht genau der aus der ersten Parallelwelt.



**2.** Garian und Drizzit bewegen sich nun in einem großen Stahlträger-Abschnitt, um eine Stelle zu erreichen, von der aus sie das Labor überblicken können. Drizzit fällt hinein, aber Jack rettet dich. Nun mußt du wieder gegen den Doc antreten



FOLTERKAMMER



1. Nachdem du das Labor verlassen hast, wirst du von den Wachen gefangen-genommen und in die Folter-kammer gebracht. Stelle dich auf die quadratische Plattform, um auf eine höhere Plattform hochgetragen zu werden, wo Lance gerade Kay quält.



2. Drizzit hat sich nun, nachdem er in eine Flüssigkeit gefallen ist, in eine riesige Kreatur verwandelt. Er durchbricht die Wand. Begib dich wieder nach unten auf die Ebene der Folterkammer. Lance folgt dir, und du mußt gegen ihn kämpfen.

DEADMAN'S HALLWAY



1. Nachdem du gegen Lance gekämpft hast, mußt du Kay Deadman's Hallway entlangtragen. Sie entspricht genau dem Abschnitt aus der ersten Parallelwelt, außer daß du Kay statt Drizzit durch die Gegend schleppst.



2. Du mußt Kay ganz aus dem Schloß hinaus-befördern und es unter-wegs mit vielen Leuten aufnehmen. Aber all das hast du auch in der ersten Parallelwelt schon getan, und diesmal sollte es dir ein wenig leichterfallen.

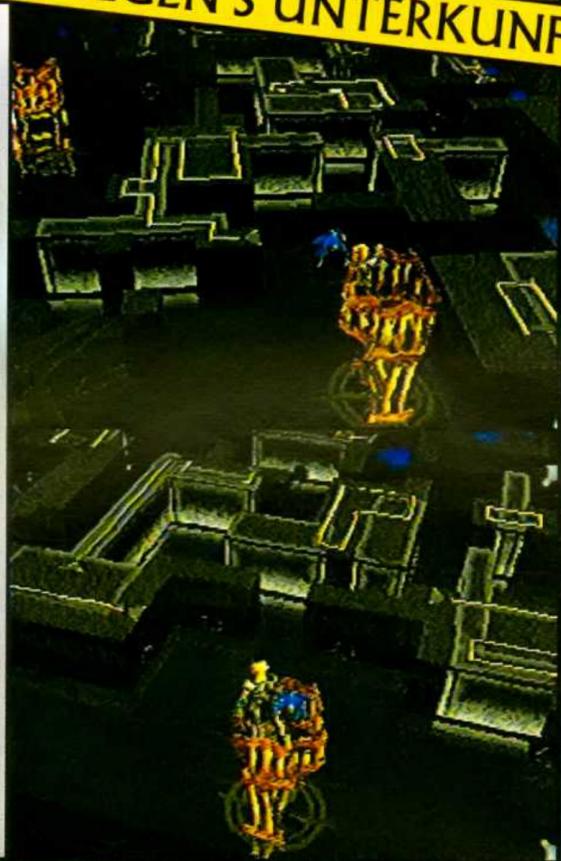
ABWASSERKANÄLE



1. Kay führt dich in die Abwasserkanäle hinab und erklärt dir, daß sich das Tagebuch in Kurtliegens Unterkunft befindet. Gehe die Kanäle entlang, bis du zu einer Leiter kommst. Klettere hoch, um in Kurtliegens Behausung zu gelangen.

1. & 2. Im zweiten Raum mußt Garian die Blöcke in einem Labyrinth herumbewegen, um hindurch-zugelangen. Dies ist recht schwierig - auf den beiden Screenshots seht ihr, wohin die einzelnen Blöcke verschoben werden müssen. Sobald du fertig bist, hast du freie Bahn durch das Labyrinth.

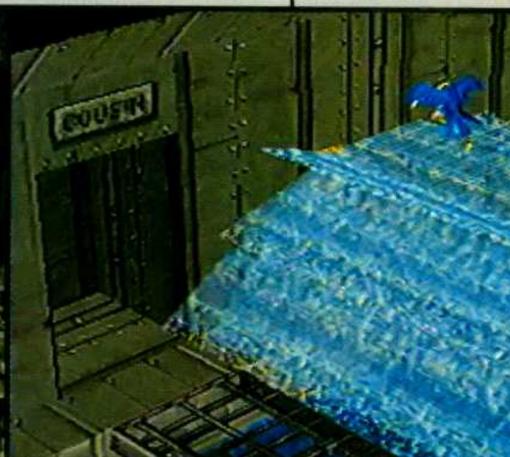
KURTLIEGEN'S UNTERKUNFT



3. In dem Aktionszimmer mußt Garian gegen den Commander kämpfen, um das Gewölbe betreten zu können. Sobald er drinnen ist, betätigst du den roten Button links, um die luftdichte Kammer zu öffnen. Nachdem du das Tagebuch an dich genommen hast, werden in allen Räumen Laser aktiviert.



4. Um den Lasern aus dem Weg zu gehen, springst du in dem Labyrinth von Block zu Block. Im Hauptraum des Gebäudes setzt du Tisch und Stühle ein, um die roten Strahlen auf dem Boden zu überlisten.



5. Jetzt, wo der Stromkreis komplett ist, beginnen die Turbinen zu arbeiten. Daraufhin öffnen sich alle verschlossenen Tore in den Abwasserkanälen, und du mußt einen anderen Weg zurück nehmen.



6. Hohe Wellen rauschen durch die Kanäle, während du versuchst, von Plattform zu Plattform zu springen.

Wenn es dir schwerfällt, zu verhindern, daß dich die Wellen dauernd wegspülen, läufst du einfach auf die Plattformen und rennst an den Wänden entlang. Auf diese Weise bist du sicher. Du kehrst zurück und stellst fest, daß Kay nicht mehr da ist, aber ein Hologramm führt dich nach oben zu dem Gangesystem, das von der Decke hängt. Laufe dort entlang, bis du die Minen erreichst.

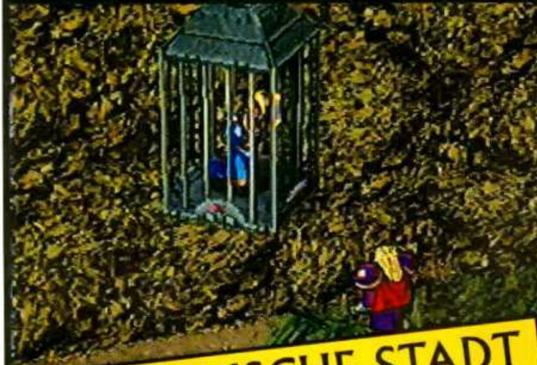
**MINEN**



1. Im Grunde entspricht der Anfang des Minenabschnitts dem der ersten Parallelwelt. Statt durch das fünfte Tor zu gehen, betrittst du das Gebäude und wirfst die Kiste gegen den Schalter in der Ecke, um das vierte Tor zu öffnen.



2. Du mußt nun eine Lore benutzen, die dich in den Außenbereich nahe dem Billanium-Laden bringt. Hier können wir dir keine Tips geben, außer daß du den rechten und den linken Shift-Button benutzen solltest, um zwischen den verschiedenen Perspektiven hin- und herzuschalten.



3. Kay wird gefangengenommen, und du mußt dich nun mit Max anlegen. Versuche, Max zu fangen statt ihn zu töten. Er hinterläßt dir einen Schlüssel, der dir Zugang zu den Ruinen verschafft.



**RUINEN**

1. Du hast alle Puzzles bereits in der ersten Parallelwelt gelöst.

**UNTERIRDISCHE STADT**



1. Begib dich auf den Weg in die unterirdische Stadt, um mit Bruno und Kay zu reden. Den Warden beobachtest du über den Monitor. Deine nächste Aufgabe besteht darin, zum Kupferschloß zu gehen. Du kannst den Rechner nicht einsetzen, um den Gang zu öffnen, denn er ist kaputt. Kehre auf demselben Weg zurück, auf dem du gekommen bist.

2. Das einzige neue Puzzle dreht sich um Kays Schwester. Stelle die Steinplatte auf die linke Seite des Podestes und schlage gegen die Säule, damit sie sich auf das Podest zubewegt. Nachdem du Tracy gerettet hast, nimmst du das Schwert rechts aus dem nächsten Raum mit.



**KUPFERSCHLOSS**



1. Betrete das Schloß und lies dir die Inschriften an den Statuen durch. Im nächsten Abschnitt mußt du mehrere Schalter betätigen, um Plattformen zu aktivieren, damit du in dem Raum ganz nach oben klettern kannst.



2. Oben mußt du dich mit Joe auseinandersetzen. Er ist tough, aber fang ihn ein, um ihn später benutzen zu können.



3. Wenn du Kay findest und nachdem du das Hologramm gesehen hast, steigst du auf die Buchstaben K, A und Y, damit der große Steinritter ein Loch in den Holzboden bricht.



4. Hebe die Kupferstatue auf und werfe sie ins Wasser. Springe ihr hinterher und kämpfe gegen sie, um den Ring zu ergattern. Wenn du Joe gefangen hast, kannst du ihn einsetzen - das ist viel einfacher.

**GOLDENES SCHLOSS**



1. Zunächst triffst du Musashi im Goldenen Schloß - folge ihm zu Miranda. Er wird sie davonführen. Folge nach, indem du den goldenen Schlüssel an dich nimmst und das Tor öffnest.

2. Stelle den goldenen Topf vor den Button zu deiner Linken. Dann benutzt du ihn, um auf den Button zu springen. Daraufhin senkt sich rechts eine Plattform herab. Springe auf den Schalter in der Mitte und dann direkt auf die Plattform. Sie bewegt sich nach oben, da du von dem ersten Button abgesprungen bist. Nun springst du auf den Sims und auf die nächste Plattform, die sich ebenfalls nach oben bewegt, weil du von dem mittleren Schalter abgesprungen bist.





**3.** Im nächsten Raum springst du schnell von Plattform zu Plattform. Hole dir den goldenen Topf von dem Sims in der Ecke und springe auf den Schalter. Lasse den Topf auf dem Schalter stehen und gehe weiter zu dem offenen Tor.



**4.** Hole dir aus diesem Raum mit den Spikes den Schlüssel. Öffne das verschlossene Tor mit dem Schlüssel, den du dir gerade eben besorgt hast.

**5.** In dem Raum mit den vier Schaltern und den goldenen Töpfen:

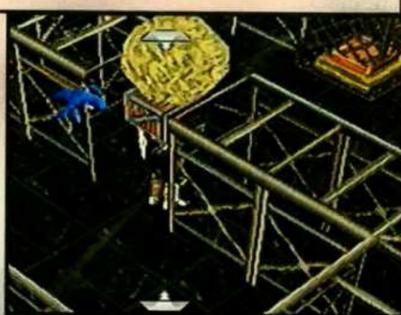


Verschwende deine Zeit nicht damit, durch das Tor laufen zu wollen. Über der Palme befindet sich ein Geheimgang, in dem du einen weiteren goldenen Topf für einen Extra-Schalter findest.



**6.** In dem Labyrinth gehst du einfach den Spikes aus dem Weg, indem du dich in die kleinen Nischen stellst, den goldenen Topf holst und diesen auf den Schalter

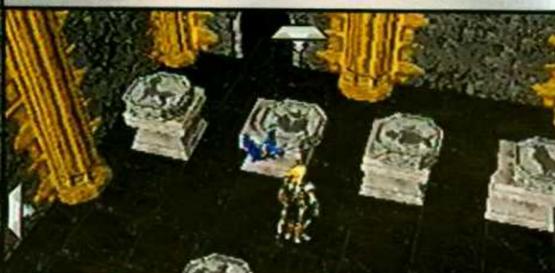
**7.** Hebe die Kiste auf und benutze sie, um die Lücken in dem Gangesystem auszufüllen. Nun kann der Felsbrocken auf den Schalter rollen. Wenn er durchfällt, verläßt du den Raum und kehrst zurück, um einen weiteren Versuch zu starten.



**8.** Werfe den goldenen Topf auf die Spikes, damit du über ihn die andere Seite erreichen kannst.



**9.** Nun mußt du mehrere Räume mit beweglichen Plattformen und Ketten mit Stacheln durchqueren. Time deine Sprünge richtig, und es sollte dir leichtfallen, an all den Hindernissen vorbeizukommen.



**10.** Bald erreichst du einen Raum mit Stein tafeln. Diese müssen jeweils auf dem richtigen Podest abgelegt werden. Die Bilder in den anderen Räumen geben Hinweise darauf, welche Tafel auf welches Podest gehört. Du kannst Zeit sparen, indem du dir vorher einfach unseren Screenshot anschaust.



**11.** Im nächsten Raum mußt du schnell sein. Springe von Kette zu Kette, um ganz nach oben zu gelangen, bevor der goldene Topf an dir vorbeizieht. Wenn du ihn nicht rechtzeitig erreichst, mußt du den Raum verlassen und das Puzzle von vorne beginnen.



**12.** Nun gilt es, gegen Musashi anzutreten. Versuche, ihn zu fangen, denn er ist ein guter Kämpfer. Sobald du gewonnen hast, bekommst du den Schlüssel zum Friedhof. Miranda händigt dir außerdem noch den Silberschlüssel aus.



**13.** Die Plattform hebt sich, stoppt aber kurz vor Erreichen des höchsten Punktes. Garian muß nun alle Bilder vergleichen, indem er die oberen Hälften so lange herumtauscht, bis alle zusammenpassen.



**14.** Wenn du ganz nach oben kommst, trifft der Sonnenschein auf die Statue und erweckt Golden zum Leben. Benutze Musashi, um gegen ihn zu kämpfen, denn er hat mehr Kraft als du. Du hast auch die Möglichkeit, Golden zu fangen statt ihn zu töten.

**15.** Nun, da du beide Ringe eingesammelt hast, ist es an der Zeit, daß du dich auf den Weg zum Silberschloß machst. Doch zuerst gilt es, den Friedhof zu durchqueren. Auch diesen Abschnitt hast du aber vorher schon einmal gespielt, so daß es dir keine Schwierigkeiten bereiten sollte, das Silberschloß zu erreichen



# MANX TT SuperBike

**M**anx TT gibt es nun auch auf dem Saturn, und die ganze Welt scheint inzwischen vom Motorradfieber angesteckt worden zu sein. Hier habt ihr unseren Guide für die beiden Isle of Man-Kurse des Spiels. Außerdem beglücken wir euch mit ein paar Codes, die euch bei Schwierigkeiten weiterhelfen.

## Laxey Coast



weit innen bzw. außen nehmen, so daß sich eine beinahe gerade Linie ergibt.

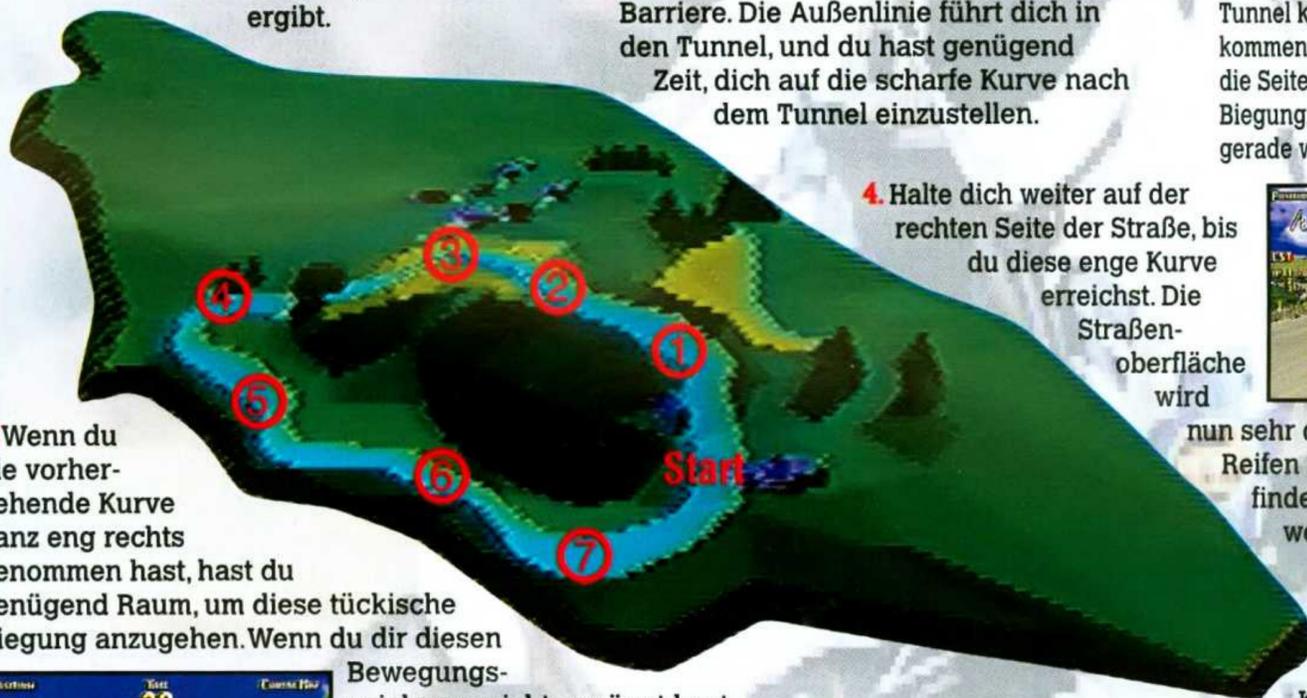
1. Dieser Abschnitt des Kurses weist ein paar kleinere Kurven auf. Du kannst sie sehr



2. Vollführe den Sprung an der Außenseite, aber nicht zu nahe an der Barriere. Die Außenlinie führt dich in den Tunnel, und du hast genügend Zeit, dich auf die scharfe Kurve nach dem Tunnel einzustellen.



3. Diese Kurve kann gefährlich werden, wenn man sie zu eng nimmt. Du solltest dich immer noch am äußeren Rand der Straße befinden, wenn du aus dem Tunnel kommst. Wenn du die Kurve kommen siehst, wechselst du die Seite und folgst der langen Biegung, bis die Straße wieder gerade wird.



4. Halte dich weiter auf der rechten Seite der Straße, bis du diese enge Kurve erreichst. Die Straßenoberfläche wird



nun sehr dreckig, so daß deine Reifen immer weniger Halt finden. Nimm die Kurve so weit rechts wie möglich - übersteuern ist hier keine schlechte Sache, denn so kannst du um die Kurve schlittern.

5. Wenn du die vorhergehende Kurve ganz eng rechts genommen hast, hast du genügend Raum, um diese tückische Biegung anzugehen. Wenn du dir diesen



Bewegungsspielraum nicht gegönnt hast, wirst du unweigerlich übersteuern und gegen die Mauer rasen. Dies kannst du verhindern, indem du bremsst, aber dann verlierst du den Schwung, der für die folgende Steigung nötig ist.



6. Dieser Streckenabschnitt ist der ersten Sektion nach dem Startpunkt sehr ähnlich. Nimm jede kleinere Kurve so nah an der Mauer wie möglich.



7. Dies ist die letzte und wahrscheinlich haarigste Kurve des Kurses. Hier kannst du sogar an Schwung verlieren, wenn du nicht mit der Bande in Berührung kommst. Halte dich außen und nütze in der Kurve das Gefälle aus. So gewinnst du etwas an Tempo, genug, um der Konkurrenz den Auspuff zu zeigen.



## TT Course



**1.** Auf diesem Track kommt es auf einen guten Start an, denn vor dir liegt eine lange Gerade, auf der du beschleunigen kannst.



**2.** Versuche, diese Kurve so sauber wie möglich zu absolvieren, denn so kannst du wertvolle Sekunden sparen.



**3.** Diese langgezogene, ansteigende Linksbiegung ist leicht, aber denke daran, dich oben rechtzeitig auf den Sprung einzustellen.



**6.** Halte dich in dieser Kurve stets ganz rechts, aber übersteuere nicht, sonst rammst du die Barriere.



**7.** Dies ist dieselbe Stelle wie auf dem ersten Kurs - eine sanfte Rechtskurve, nach der eine scharfe Linksbiegung folgt. Hier kommt es darauf an, eine gute Linie zu finden.



**8.** Inzwischen sollten diese Kurven kein Problem mehr darstellen. Ziehe mit hoher Geschwindigkeit an all deinen Widersachern vorbei.



**9.** Wenn es hier bergab geht, kannst du gut deine Gegner überholen und den begehrten ersten Platz erreichen.



**4.** Hier siehst du zum ersten Mal die roten Ecken, die dir den Weg in die Stadt weisen. Vorher kommt eine lange Gerade, du hast also genug Zeit, dich auf die Kurven einzustellen.



**5.** Diese Schikane ist tückisch, aber solange du nicht zu weit links fährst, solltest du zwischen den Gebäuden recht gut hindurchkommen.



**10.** Gehe für die erste Biegung vom Gas und lege dich dann in die Kurve. Setze deine Bremsen ein, wenn du denkst, gegen die Wand zu krachen - Übung macht bei dieser schwierigen Kurve den Meister!

# TIPS & TRICKS - A-E

**H**ier werfen wir euch die Tips & Tricks-Codes des Monats zum Fraß vor - guten Appetit!

## A



### ATHLETE KINGS

#### DEN BLIMP STEuern

Wenn der Blimp erscheint, können ihn beide Spieler mit den rechten und linken Shift-Buttons steuern.

#### MEHR POWER BEIM KUGELSTOSSEN

Wenn die Power deiner Spielfigur das linke Ende erreicht, bewegst du statt dem Action-Button das Steuerkreuz im Kreis. Dann drehst du dich wie beim Diskuswerfen und läßt dann den Ball los.

#### VERSCHIEDENE HOCHSPRUNGWINKEL

Nachdem du die Höhe ausgewählt hast, drückst du den rechten oder den linken Shift-Button, bevor du zu rennen beginnst. Dann wechselt die Kamera-Perspektive.

#### KAMERAWINKEL BEIM KUGELSTOSSEN ÄNDERN

Nachdem du die Kugel geworfen hast, drückst du den linken und den rechten Shift-Button, um den Kamerawinkel zu ändern.

#### HIMMEL UND HÖLLE BEIM 100 METER-LAUF

Wenn der Kommentator beim 100 Meter-Lauf „Course...“ sagt, drückst du oben, links, unten, rechts, X.

#### EXTRA-SPIELER

Nachdem du im Arcade-Modus 8.000 Punkte oder mehr erreicht hast, drückst und hältst du im Hauptmenü X beim gewünschten Spielmodus. Auf diese Weise bekommst du einen neuen Spieler. (Wir haben diesen Code nur mit der Import-Version überprüft)

#### 100 METER-LAUF ROLLEND ZURÜCKLEGEN

Wenn der Kommentator beim 100 Meter-Lauf die Kursnummern bekanntgibt, drückst du oben, links, unten, rechts, X. Nun wirst du das Rennen rollend absolvieren.

#### ALTERNATIVE 100 METER-CODES

Um den Roll-Code einzugeben, läßt du das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn kreisen und drückst X.  
Um den Himmel-und-Hölle-Code auszuführen, drehst du das Steuerkreuz gegen den Uhrzeigersinn und drückst X.

### ALIEN TRILOGY

#### ALLE WAFFEN

Auf dem Paßwortscreens gibst du FISHINGFORGVNS ein. Nun erscheinen die Worte „cheats activated“ auf dem Bildschirm, und wenn du das Game startest, hast du alle Waffen einschließlich der Smart Gun zur Verfügung.

#### UNENDLICH MUNITION

Auf dem Paßwortscreens gibst du FILLMYPOCKITS ein. Nun erscheinen die Worte „cheats activated“ auf dem Bildschirm, und wenn du das Game startest, hast du unendlich viel Munition für all deine Waffen. Dieser Code und der vorhergehende können zusammen verwendet werden.

#### LEVELAUswAHL

Auf dem Paßwortscreens gibst du FLYTO und die Nummer des Levels an, den du spielen willst. Vor den Levels 1 bis 9 muß man eine 0 angeben - das Paßwort für den achten Level lautet demnach FLYT008.

### ASTRAL (JAP)

#### UNBESIEGBARKEIT

Drücke den Start-Button, um mit dem Spiel zu pausieren. Dann drückst du unten, Y, links, A, unten, B, rechts, C. Danach hörst du einen Vogel singen.

#### SICH SELBST TÖTEN

Um sich selbst zu töten, hält man das Spiel an und drückt den linken Shift-Button, A, den rechten Shift-Button, C, B.

#### LEVELAUswAHL

Begib dich in den Optionenscreens und benutze das zweite Gamepad, um links, rechts, links, rechts, oben, unten, den linken Shift-Button, den rechten Shift-Button und dann Start zu drücken. Nun sollten oben auf dem Bildschirm die Worte Secret Mode erscheinen. Nun gehst du zurück zum Titelscreen und drückst oben, unten, links, rechts, den linken Shift-Button, den rechten Shift-Button, A, Y, C, Z, B, X. Nun kannst du jeden gewünschten Level anwählen.

#### LEBEN WIEDER AUFFÜLLEN

Drücke während des Spiels Pause und dann unten, den rechten Shift-Button, oben, den linken Shift-Button, X, A, Y, B, Z, C rechts, links. Fahre mit dem Spiel fort, und du hast wieder ein volles Leben zur Verfügung.

## B

### BLACKFIRE

#### FILMSEQUENZEN ANSEHEN

Auf dem Titelscreen drückst du Start und gibst Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C und A ein.

#### AUFTANKEN UND NEU LADEN

Auf dem „Press Start“-Screen drückst du den linken Shift-Button, A, Z, Y, A, unten, unten. Im Spiel drückst du nun Start, um aufzutanken und neu zu laden.

#### LEVELSPRUNG

Auf dem „Press Start“-Screen drückst und hältst du C, B, A, oben und den linken Shift-Button. Dann läßt du A los, anschließend C, dann den linken Shift-Button. Hast du alles

richtig gemacht, hörst du „Blackhole engaged“. Im Spiel drückst und hältst du A+B+C+oben+linken Shift-Button, um in den nächsten Level zu springen.

#### UNBESIEGBARKEITSCODE

Auf dem „Press Start“-Screen drückst und hältst du A, B, C. Dann läßt du C los, dann B und schließlich A. Anschließend drückst du B, A, B, Y und drückst und hältst X, drücke und halte oben, unten und laß X los. Wenn du alles richtig gemacht hast, solltest du „You are on the wrong team“ hören.

### BUG!

#### LEVELAUswAHL

Der Levelcode für Bug ist BABYSEALS, den man folgendermaßen auf dem Start-/Optionenscreens buchstabiert: B, A, B, Y, unten, rechts, A, linker Shift-Button, unten. Wenn du alles richtig gemacht hast, hörst du ein „Yip“. Auf einem beliebigen Level hältst du nun den linken Shift-Button gedrückt und drückst auf dem Steuerkreuz oben, um einen Level weiterzukommen (oder unten, um einen Level zurückzugehen). Auf diese Weise kannst du sogar die Endgegner und das Libellenrennen anwählen.

#### ZUSÄTZLICHE CONTINUES

Nachdem du den ersten Level geschafft hast, läßt du dich sterben. Wenn der „Press Start“-Screen erscheint, drückst und hältst du rechts und drückst Start. Gehe zum „Start Game“-Screen, halte rechts und drücke Start.

## A



### ADDAMS FAMILY

#### LEVELCODES

Level 2 - &1YK4	Level 3 - ?1HIT
Level 4 - ?&91Z	Level 5 - V&51H
Level 6 - VDHK4	

### AFTERBURNER 2

#### LEVELAUswAHL

Halte A, B, C und drücke auf dem Titelscreen Start. Benutze das Gamepad, um den Level auszuwählen, und drücke Start.

#### LEVELSPRUNG

Wenn das Game Over erscheint, hältst du A, B, C und Start auf dem zweiten Gamepad gedrückt. Laß los und wähle einen der ersten 20 Levels als Startpunkt aus.

#### EXTRA-CONTINUE

Wenn das Game Over erscheint, drückst du links, links, links, B, B, B, C, C und Start.

## ALADDIN

## LEVELSPRUNG

Starte das Spiel ganz normal, halte es an und gebe A, B, B, A, A, B, B, A ein.

## ANOTHER WORLD

## LEVELCODES

Level 2-HTDC	Level 3-CLLD
Level 4-LBKG	Level 5-XDDJ
Level 6-FXLC	Level 7-KLFB
Level 8-BFLX	Level 9-BRTD
Level 10-TFBB	Level 11-TXHF
Level 12-CKJL	Level 13-LFCK

## ARNOLD PALMER GOLF

## GEHEIMER TURNIER-CODE

FFFF FFFF FFFF FFFF FF  
9999 9999 9999 9999 99

## VERSTECKTES SPIEL

Führe an einem Loch mehr als 100 Shots aus, dann erscheint der Game Over-Screen. Drücke gleichzeitig die Buttons A, B, C und auf dem Steuerkreuz oben. Nun hast du Zugriff auf eine Miniausgabe des Spiels Fantasy Zone.

## SUPERSCHUSS

Gib EVE als deinen Namen an, und du kannst den Ball über große Distanzen schießen.

## B

## BACK TO THE FUTURE 3

## STAGE-AUSWAHL

Halte das Spiel an und halte A gedrückt, während du oben, unten, links und rechts drückst. Auf diese Weise kommst du in den nächsten Level.

## BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

## PASSWÖRTER

Stage 1-1 1100	Stage 1-2 1200
Guardian 1300	Stage 2-1 2100
Stage 2-2 2200	Stage 3-1 3100
Stage 3-2 3200	Guardian 3300
Stage 4-1 4100	Stage 4-2 4200
Guardian 4300	

## BATTLETOADS

## VERSTECKTE WARP-PLATTFORM

Am Anfang des ersten Levels gehst du auf die beiden Schweine zu und versetzt ihnen einen Kopfstoß. Springe auf die Grasplattform rechts. Dort sollte nun ein Warp-Loch entstehen, das dich bei Betreten in den dritten Level befördert.

## BUSBY THE BOBCAT

## PASSWÖRTER

Level 1-JSSCTS	Level 2-CKBGMM
Level 3-SCTWMN	Level 4-MKBRLN

Level 5-LBLNRD

Level 7-STGRTN

Level 9-DBKRRB

Level 11-KMGRBS

Level 13-TGRTVN

Level 15-BTCLMB

Auf dem Optionenscreen gibst du STCDH ein, um eine versteckte Stage betreten zu können.

Level 6-JMDKRR

Level 8-SBBSHC

Level 10-KMGRBS

Level 12-SLJMBG

Level 14-CCLDSL

Extra Level

## BURNING FORCE

## EXTRALEBEN

Wenn der Titelscreen erscheint, drückst du B, A, B, A, A, C, A, A und dann Start, um 10 Extraleben zu bekommen.

## CENTURION: DEFENDER OF ROME

Um die ganze Welt zu besitzen, gibst du folgenden

Code ein:

QDUA YQ25 5555      55NK VKXW IPJI

## COMIX ZONE

## UNBESIEGBARKEIT

Gehe zur Juke-Box. Drücke Button C bei jeder Nummer: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11.

Wenn du „Oh yeah!“ hörst, drückst du Start.

## LEVELSPRUNG

Gehe zu der Juke-Box und drücke bei jeder der folgenden Nummern C: 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6.

Wenn du „Oh yeah!“ hörst, drückst du bei jeder der folgenden Nummern von 1 bis 6 C, um zur jeweiligen Stage zu wechseln. Dann drückst du Start.

## COOL SPOT

## LEVELAUSWAHL, UNENDLICH ZEIT, UNENDLICH GESUNDHEIT

Halte das Spiel an und drücke A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A und C. Fahre mit dem Spiel fort, und du stellst fest, daß du nun volle Gesundheit, unbegrenzt Leben und Zeit hast und in den nächsten Level springen kannst.

## CRUE BALL

## LEVELAUSWAHL

Höre dir im Soundtest Level 6 an, und wenn er beendet ist, drückst du A, C, A und B, gefolgt von Start. Sobald das Spiel begonnen hat, kannst du durch die Levels wechseln, indem du B und oben drückst.

## CYBORG JUSTICE

## CHEAT-MODUS

Halte das Spiel an, während du im Duell- oder im Arcade-Modus spielst, und drücke C, B, B, C, C, A, C und B. Auf diese Weise gelangst du in einen Screen mit geheimen Optionen.

## DESERT STRIKE

## LEVELAUSWAHL

Level 2-BQJRAEF	Level 4-WTEOUJP
Level 3-TLJKOAP	

## ZEHN LEBEN

Gib den Code BQQAEEZ ein.

## DEVILISH

## 99 BÄLLE

Halte auf dem Titelscreen die Buttons A, C und links auf dem Steuerkreuz gedrückt.

## DYNAMITE DUKE

## VERSTECKTER OPTIONENSCHREIBEN

Bevor du Start drückst, drückst du zehnmal C.

## EA HOCKEY

## LEVELAUSWAHL

D7K76Y43HYMPTSW4	D7YJVYGD72VMML2
D7SDPH67BFGZVJDC	D76YDLPJJ398NMHZ

## ECCO THE DOLPHIN

## DEN BLAUEN WAL STEuern

Wenn du im zehnten Level neben dem blauen Wal schwimmst, drückst du oben, A, unten, links, C, C und dann unten. Sobald du hineinkommst, kannst du den Wal steuern.

## UNBESIEGBARKEIT

Auf dem Screen mit dem Missionsbriefing für den nächsten Level drückst du A und Start. Das Game hält an – setze es fort, und die Musik stoppt. Nun bist du unbesiegbar.

## LEVELAUSWAHL

Gehe in den Paßwortscreens und gebe PLEASE, gefolgt von den entsprechenden Buchstaben, ein:

Ice Zone - EE	Last Flight - OO
Island Zone - FF	Origin Beach - QQ
Pterandon Pond - GG	Marble Sea - UU
City of Forever - HH	Open Ocean - WW
Under Caves - II	Ridge Water - ZZ
Deep City - KK	

## CODE

Gib SHARKFIN ein und drücke Start. Dann mußt du nicht mehr hochgehen und Luft holen. Außerdem kannst du nun Quallen mit deinem Sonar töten.

## UNENDLICH VIELE LEBEN

Gib den Code NIHPLDSD (sdolphin von hinten gelesen) ein.

## PASSWÖRTER

Undercaves - WEFIDNMP	Marble Sea - FZTPVJND
Vents - ZYUELFBM	The Library - GYZMBUKU
Ridge Water - NRAVEEIP	Deep City - FAZXIFLZ
Lagoon - NGBBLFBM	Jurassic Beach - ZA0BUNLG
Ocean - YWGTTJNI	Pterodactyl Pond - LLHFUNLA
Hard Water - RGQRHEIX	Origin Beach - MPAJUNLC
Cold Water - UVJUBUKX	Trilobite Circle - FEUMUNLH
Island Zone - LYTIOQLZ	Dark Water - CRNQUNLO
Deep Water - SJVLTJNW	Last Battle - KQCNLMLX

## ESWAT

## LEVELAUSWAHL

Sobald du das Game beendest und auf den Titelscreen zurückkehrst, drückst du rechts und unten diagonal sowie A, B und C gleichzeitig, während du Start drückst. Nun kannst du einen Level anwählen.

# MEGA FUN:

## Und Du hast ein

## leichtes Spiel!



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

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

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

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

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

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

**COMPUTEC**  
VERLAG

Deutschlands großer  
Fachverlag für Computer-  
und Videospielemagazine.

## JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

## SHINING

Der 19. Juni dürfte für RPG-Freaks so etwas wie Weihnachten und Ostern zusammen sein. An diesem Datum erscheint nämlich endlich der neueste Teil der Shining-Saga, der durch eine fulminante 3D-Darstellung bereits in Japan für Furore sorgte. Doch die nächsten fünf Review-Seiten beweisen, daß dieses Rollenspiel noch weitaus mehr zu bieten hat als eine reine Luxus-Optik.

Die Adventure Shining Wisdom ihr unrühmliches Saturn-Debüt gab. Frei nach dem Motto „Klotzen statt kleckern“ wurde bei Shining the Holy Ark wieder mächtig Entwicklungsarbeit geleistet und das gesamte Rollenspiel mit einer lupenreinen 3D-Engine versehen, durch die ihr eure Helden mit einer großen (aber nicht völligen) Bewegungsfreiheit führen dürft. Passend zum hohen technischen Anspruch präsentiert sich auch die Hintergrundstory als komplexes Verwirrspiel. Im Königreich von Enrich setzt der Thronhüter Sabato – eine äußerst zwielichtige Gestalt – alles daran, den Gauner Rodi, der sich in einer Mine verschanzt hat, dingfest zu machen. Zu die-

# THE HOLY ARK

sem Zweck schickt er ein schlagkräftiges Zauber-Trio, bestehend aus der zierlichen Melody, dem kräftigen Forte und eurer Wenigkeit, auf die Reise. Nachdem der Verbrecher besiegt wurde, passiert plötzlich etwas Merkwürdiges: Ein großes Raumschiff erschüttert die Mine derart, daß die vier Charaktere den Boden unter den Füßen verlieren und meterweit abstürzen. In einer Art Halbwelt zwischen Leben und Tod beginnt das Verwirrspiel. Forte wird von einem bösen Dämon eingenommen und

**» Shining The Holy Ark knüpft qualitativ an Shining Force 1 & 2 an und garantiert somit höchsten Spielgenuß «**

flieht anschließend mit einem Sack voll hinterlistiger Pläne. Die restlichen drei Figuren, inklusive Rodi, der sich nun eurer Party angeschlossen hat, werden von guten Geistern wiederbelebt und können sich an nichts mehr erinnern. Diese Konstellation wirft natürlich viele Fragen auf: Was hat Forte vor? Was hat Rodi auf dem Kerbholz, und welche Rolle spielt der König Sabato bei dieser Geschichte?

## Alles 3D oder was?

Im Prinzip handelt es sich um recht konventionelles Rollenspiel in bewährter Sega-Tradition, wenn da nicht die komplett dreidimensionale Umgebung wäre. Ihr erlebt nämlich nahezu das ge-

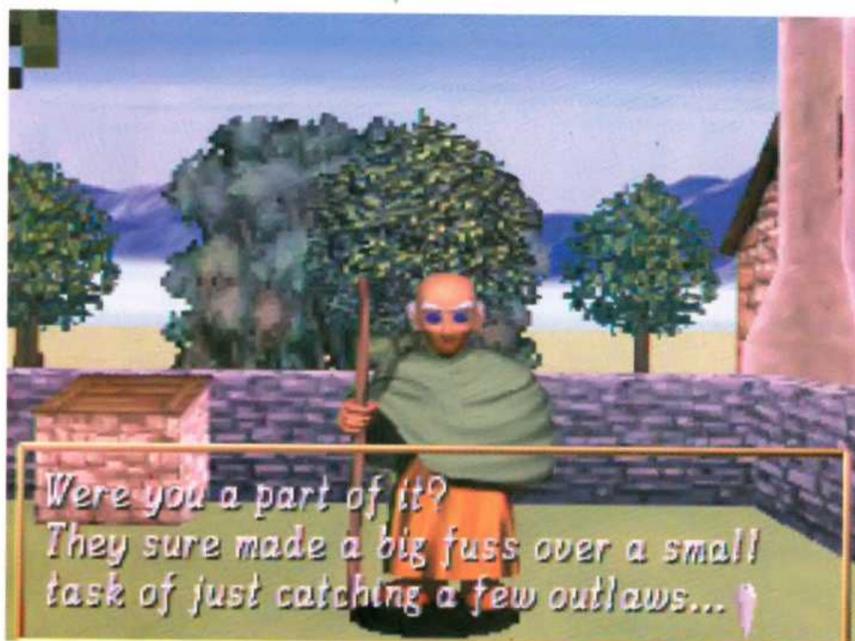


*In diesem gruseligen Haus wimmelt es geradezu vor Geistern.*

samte Abenteuer in der aufwendigen Ego-Perspektive. Dies hat natürlich einige grafische und spielerische Konsequenzen. Durchstöbert ihr einen Dungeon, könnt ihr euch felderweise und nur in die vier Himmelsrichtungen fortbewegen. Es handelt sich somit um eine Art Pseudo-Echtzeitgrafik. Wer dennoch mehr über die Umgebung erfahren möchte, kann mittels der X-Z-Tasten einen



*Selbst in der Kirche könnt ihr Gespräche mit bibeltreuen Einwohnern halten; die angesprochenen Personen drehen sich dann einfach um und werden herangezoomt.*



Durch einen informativen Plausch werden ihr wie gewohnt auf dem neuesten Stand gehalten.

Blick zur Seite bzw. nach oben oder unten werfen. Die Macher nutzten diesen Grafik-Stil für eine Vielzahl von beeindruckenden Effekten.

» **Furiöse 3D-Grafik und komplexes Gameplay machen Shining The Holy Ark zur neuen RPG-Referenz** «

Während bei der gängigen RPG-Konkurrenz automatisch eine Extra-Grafik eingeschaltet wird, wenn es zu ei-

nem Zweikampf kommt, tapst, schwebt oder springt die lästige Monsterplage nach einer unmerklichen Nachladepause ohne Grafikumblende ins Bild hinein. Da so kein Bruch im Spielfluß entsteht, wird durch diese Technik die Atmosphäre deutlich erhöht. Auch in den Städten kommt Sega von diesem Kurs nicht ab. Ebenfalls in der Ego-Perspektive durchwandert ihr die Straßen, führt Gespräche mit den Einwohnern oder erledigt in den Shops die not-



Im Pausenmenü stellt das Auto-Mapping eine lebenswichtige Orientierungshilfe dar.

wendigen Einkäufe. Nur beim Reisen von einer Location zur nächsten wird eine malerische Übersichtskarte

eingebildet, wo ihr im Eilverfahren euer Heldentrio zum nächsten Schauplatz dirigiert – sehr zeitsparend.



Auch offene Waldgegenden stellen einen Gefahrenherd dar.



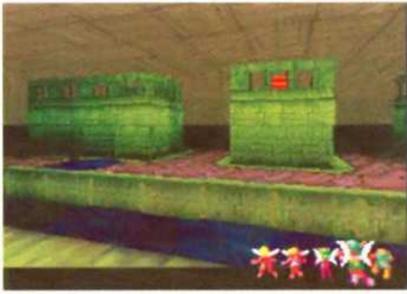
Manchmal müßt ihr auch Gegenstände wie diesen Tisch verschieben, um weiterzukommen – macht euch in dieser Situation auf zwei Überraschungen gefaßt!



Zu Beginn erlebt ihr, wie die drei Helden malerisch am Horizont auftauchen.



In einer Zwischenwelt erlebt man Alpträume.



**Achtet auf die Details! In einer Ritze kann sich etwas verstecken.**

### Kampfkobolde & intuitive Steuerung

Natürlich weist dieses Mammut-RPG trotz der ungewohnten grafischen Darstellung die gängigen Rollenspiele-Elemente auf. Mit Eurem Helden-Trio wandert ihr per Landkarte von Dungeon zu Dungeon oder macht eine Rast in den zahlreichen Städten und Dörfern. In den labyrinthartigen Dungeons (ein detailliertes Auto-Mapping hilft euch bei der Orientierung) müßt ihr euch bis zu einem Artefakt oder Endgegner vorkämpfen, was die feindlich gesinnten Monsterhorden natürlich mißbilligen – zahlreiche Strategie-Kämpfe sind somit vorprogrammiert, in denen die Heroen ihre stetig verbesserten Angriffskünste oder Zauberfähigkeiten unter Beweis stellen können. Vor lauter Kampfgetümmel solltet ihr allerdings nicht die Umgebung außer acht lassen. Riskiert ruhig einen Blick in Schatztruhen, Vasen, Sarkophage oder aber auch in Ritzen oder Gebüsche. Neben allerlei Goodies wie Heilkräuter oder Goldstücke trifft ihr manchmal auch auf Feen oder Kampfkobolde – eine Besonderheit dieses RPGs. Mittels dieser aufgesammelten kleinen Helfershelfer könnt ihr die Gegner bereits vorher empfindlich verletzen, ehe sich eure Party die Hände schmutzig macht. Drückt einfach auf



**In der Stadt Enrich stapft ihr in Echtzeit durch stattliche Straßenpassagen.**

die A- oder C-Taste, sobald sich ein Aggressor anpirscht, und schon attackiert eine der insgesamt fünf Dronen-Kategorien pflichtbewußt den Kontrahenten. Die Sache wäre natürlich zu schön, wenn sie nicht zwei Haken hätte. Jede Feen- und Kobold-Art kann nur eine bestimmte Sorte von Feinden angreifen. Manche Fee hat sich darauf spezialisiert, Widersacher, die plötz-



**Noch ist Rodi euer Feind. Nach diesem Kampf schließt sich dieser Ausreißer ungewollt eurer Truppe an.**

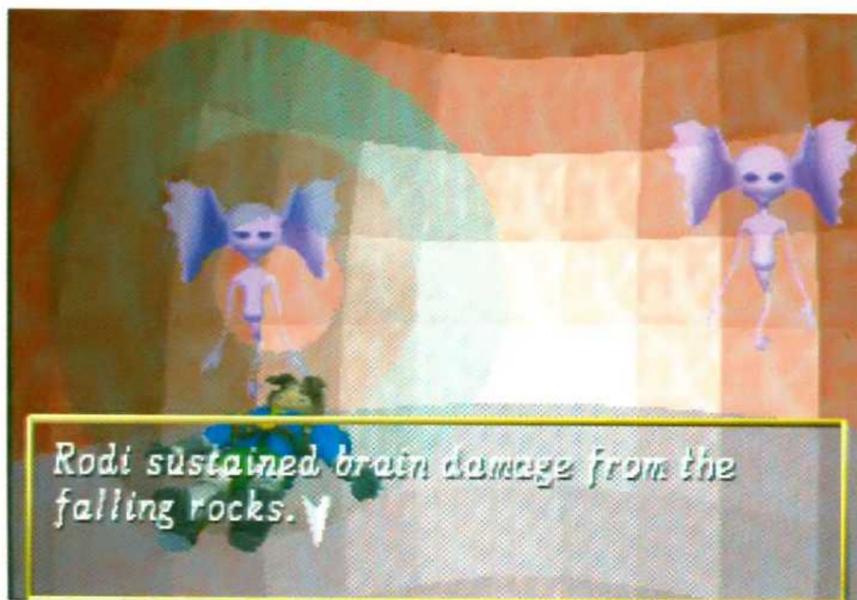
lich aus dem Erdreich auftauchen, während der Kampf nur etwas mit Monstern anfangen kann, die brav von

der Seite reintraben. Ihr müßt mittels der L- und R-Taste somit reaktionsschnell zwischen den fünf Dronen hin – und herschalten, um

### RPG-Steuerung leicht gemacht!



Das bewährte Interface kennen wir bereits von den Shining-Vorgängern; es bietet jedoch im Detail vielfältige Verbesserungen, die von der ganzen Erfahrung der Programmierer zeugen. Besonders positiv fallen die Item-Icons auf, wodurch ihr jeden Gegenstand sofort identifizieren könnt, zumal nur die benutzbaren Items groß dargestellt werden. Auch beim Einkaufen und Einkleiden wird euch viel Arbeit abgenommen. Durch die Einblendung der Kampfwerte erfahrt ihr sofort, ob euch die Waffe etwas bringt oder nicht. Klappt der Deal, fragt euch der freundliche Shop-Inhaber außerdem, ob ihr den alten Gegenstand gleich verkaufen wollt – so etwas nenne ich perfekten Service!



**Zaubersprüche haben eine fulminante Wirkung: Besonders aufregend ist der Elemental-Spruch.**

Ulf Schneider ■

**Diese kleinen Geister hauchen dem Helden-Trio nach ihrem bösen Unfall neues Leben ein.**

rechtzeitig die richtige Fee zu aktivieren. Doch nichts ist geschenkt: Nach getaner Arbeit fordern die kleinen Kämpfer den gewerkschaftlich vereinbarten Tribut in Form von Geld und Erfahrungspunkten. Nach all diesem Dungeon-Streß ist eine erholsame Zwischenrast in

der nächstgelegenen Stadt natürlich genau das richtige, um im Pub durch einen erholsamen Schlaf neue Kräfte zu tanken. Doch auch hier müßt ihr am Ball bleiben. In den Shops solltet ihr euch mit Heilkräutern eindecken, neue Waffen und Schutzkleidun-

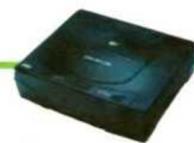
## Word Up

Im Gegensatz zum höchst konventionellen Shining Wisdom bietet Shining the Holy Ark allerfeinste RPG-Kost. Die Gründe sind reichhaltig: Zum einen sorgt das komplette 3D-Environment für eine nie dagewesene Atmosphäre, die die Programmierer geschickt ausnutzen (coole Dungeons!), zum anderen zeugten der abwechslungsreiche Spielablauf, die nahezu perfekte Benutzerführung und die zahlreichen abgedrehten Kreaturen von der ungemeinen Routine der Sega-Programmierer. Nur die häufigen und vor allem langen Kämpfe nerven auf Dauer etwas. Der anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad und die geniale Idee mit den Kampf-Feen machen dieses Manko aber locker wieder wett.



gen erstehen oder aber eure alten Hieb- und Stichwaffen reparieren lassen. In den Straßen und zünftigen Tavernen solltet ihr außerdem Einheimische in Gespräche verwickeln. Auf diese Weise schnappt ihr wichtige Hinweise auf oder heuert gelegentlich einen neuen Weggefährten an, der euch fortan brav als Reserve-Charakter zur Verfügung steht (die Party umfaßt nur maximal drei Köpfe). All diese Aktionen können spielend einfach mit einem äußerst anschaulichen Interface vollführt werden, das wir bereits von Shining Force her kennen, das jedoch in jeglicher Hinsicht verfeinert wurde (mehr dazu im Extrakasten).

## Check Up



<b>Titel:</b>	Shining The Holy Ark
<b>Genre:</b>	RPG
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	040-2270961
<b>Release:</b>	19. Juni
<b>Preis:</b>	ca. DM 99,95
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Komplett in 3D, gute Englischkenntnisse vonnöten

### Grafik 84%

Fast schon grandios: Komplettes 3D-Environment mit reichlich Abwechslung, vielen liebevollen Details und einigen sehenswerten Special Effects; die reichhaltige Bitmap-Gegnerschar zeugt von hoher Kreativität, nur die deutliche Pixelierung beim Zoom trübt ein wenig den optischen Genuß.

### Sound 80%

Musikuntermalung mit Stil: Die überwiegend orchestralen Stücke - beruhigend bis dramatisch - passen stets wie die Faust aufs Auge und haben teilweise sogar Ohrwurmqualitäten, die meisten Sound-F/X sind bekannt-bewährt.

### Gesamt 90%

RPG-Herz, was willst Du mehr? Wunderschönes 3D-Rollenspiel mit atmosphärischer Grafik, spannenden Dungeons, einer Vielzahl an Gegnern und Zaubersprüchen sowie einem Umfang & Schwierigkeitsgrad, der wochenlangen Spielspaß garantiert.

# PC ACTION

## DAMIT SIE WIE

## VERRÜCKT SPIELEN!

<http://www.pcaction.de>



PC ACTION - das Profimagazin für PC-Spieler mit dem größten Tips & Tricks-Teil testet für Sie! Wir verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

In Ausgabe 5/97: Im Test: Star Wars pur mit X-wing vs. Tie-Fighter. Außerdem: Pandemonium, das perfekte Jump 'n Run? Redneck Rampage, Interstate

'76, Extreme Assault u.v.m. Thema des Monats: Dark Reign läutet die nächste Generation der Echtzeitstrategiespiele ein. In der Vorschau: Resident Evil, World Wide Soccer, John Sinclair und Warlords 3.

Tips, Tricks und Komplettlösungen zu den Hits der letzten Monate: Interstate '76, Outlaws, Gegenangriff, Magic the Gathering, Theme Hospital.

Der Preis? Sagenhafte DM 7,90 monatlich für Heft und CD-ROM! Oder für den unschlagbaren Preis von DM 5,50: PC ACTION „pur“, das Heft ohne CD-ROM!

**COMPUTEC**  
VERLAG

Deutschlands großer  
Fachverlag für Computer-  
und Videospielemagazine.

### JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

# ALL STAR BASEBALL '97

Nachdem Ende 1996 Segas World Series Baseball bereits seine Fortsetzung erfuhr, möchte uns nun auch Acclaim ein zweites Mal für den amerikanischen National-sport begeistern. Wir nahmen die Herausforderung an!



Für erhöhte Wurfkraft kann man nebenbei einzelne Pitcher sich aufwärmen lassen.

Die Grundregeln dieser auch hierzulande immer beliebter werdenden Ballsportart sind relativ einfach. Ein sogenannter Batter versucht, einen ihm zugeworfenen Ball möglichst weit ins Spielfeld zu schlagen und danach die gegen den Uhrzeigersinn nächstgelegene von drei Bases im Sprint zu erreichen, bevor das gegnerische Team den Ball aufnehmen und zu seinem Zielpunkt werfen kann. Wenn weitere Spieler in dieser Art nachrücken, läuft er zum nächsten Base, und sobald er wieder beim Abschlagpunkt angelangt ist, erhält seine Mannschaft einen Punkt.

## Ansprechendes Gameplay

Rund 30 Original-Teams mit all ihren namensgetreuen

» Die Spiele enden zumeist mit sehr niedrigen Punktwertungen, da Bälle sehr leicht gefangen und Batter zu schnell ge-out-et werden können. «

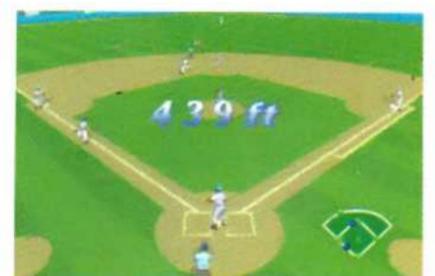
Mitgliedern sind vertreten und dürfen in vierzehn der bekanntesten Baseballstadien der USA aufeinandertreffen. Empfiehlt es sich anfangs, etwas Schlagtraining zu üben, so stehen im weiteren Verlauf fünf weitere Spielmodi auf dem Programm. So darf man eine Saison lang als eine von 28 Baseballmannschaften der Major League um die Meisterschaft kämpfen. Im Playoff dagegen geht es im K.o.-System und mit Ausscheidungsrunden zur Sa-

che. Seine persönlichen Favoriten darf man in einem All-Star Game um sich scharen, und im sogenannten Homerun Derby zählen nur die extrem weiten Schläge, die über die Grenzen des Spielfeldes hinaus gelingen. Die zumindest dokumentiert unterschiedlichen Stärken der einzelnen Spieler und Teams fallen nur wenig merklich ins Gewicht, weshalb wir uns hier vornehmlich auch auf die be-

sonderen Features eines ganz gewöhnlichen Freundschaftsspieler beschränken wollen. Wie bereits in Segas Referenztitel, so sind auch in All Star Baseball '97, dem Nachfolger zu Frank Thomas Big Hurt Baseball, die Animationen und Spielfeldperspektiven rundherum gelungen und lassen ein uneingeschränkt schnelles und taktisches Handeln zu. Verzichtete man bei Acclaim durchweg auf unter Um-



In vierzehn, teilweise grafisch unterschiedlichen Stadien werden die Duelle zwischen den Baseball-Teams ausgetragen.



Der Ball ist in der Zuschauermenge gelandet. Alle besetzten Bases inklusive dem Batter erzielen einen Homerun.

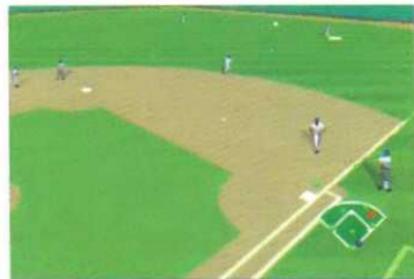
ständen motivationssteigernde Einblendungen von Filmsequenzen, so schuf man hier die Möglichkeit, seine Pitcher vor dem Spieleinsatz einem Aufwärmtraining zu unterziehen. Einerseits erhöht sich dadurch deren spätere Wurfkraft, andererseits darf man sie auch nicht zu lange vorheizen, damit sie nicht schon erschöpft sind, wenn sie dann aufs Feld geschickt werden.

### Steigerung möglich?

Jeder Pitcher vermag grundsätzlich einen Fastball sowie einen sogenannten Changeup zu werfen. Darüber hinaus verfügt jeder Pitcher über zwei zusätzliche individuelle Stärken (Curveballs usw.), womit letztendlich acht unterschiedliche Wurftechniken



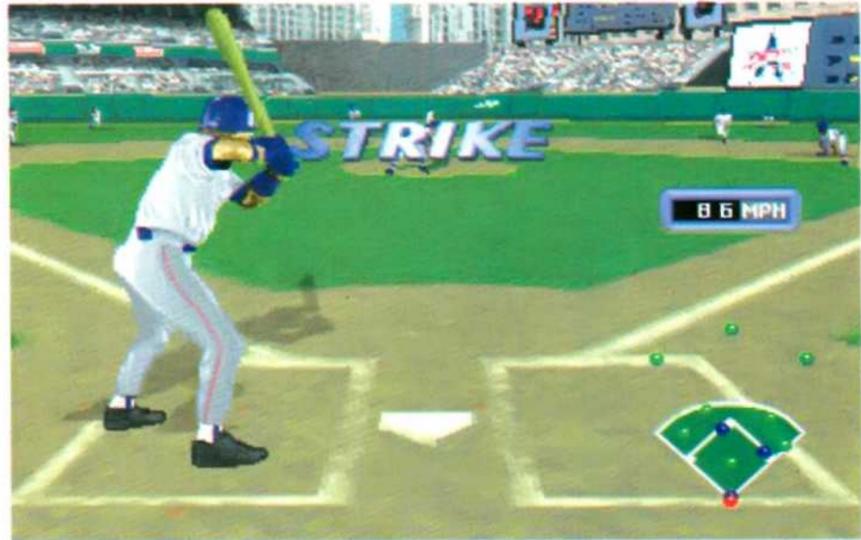
**Jedes regelgetreue Match geht über spannende neun Innings.**



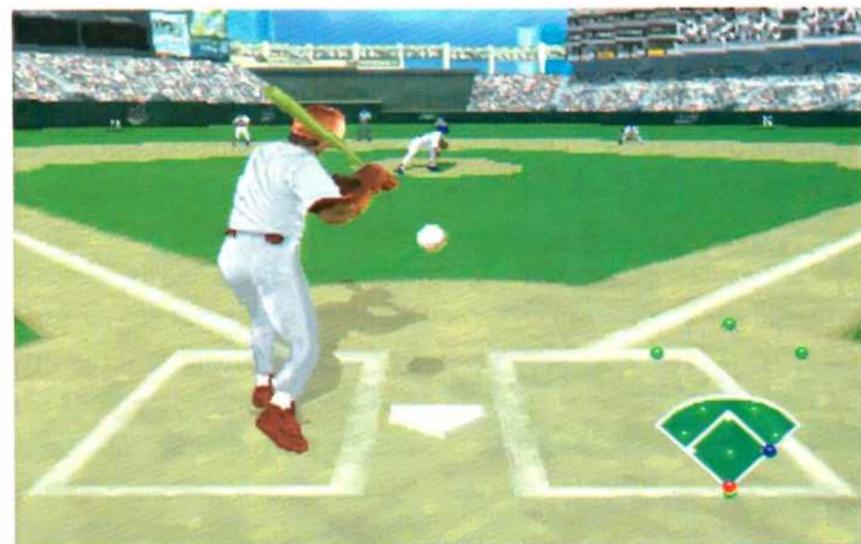
**Sofort nach einem gelungenen Abschlag zoomt die Kamera in eine übersichtliche Spielfeld-Totale.**

zum Einsatz kommen. Natürlich lassen sich diese in ihrer Geschwindigkeit und Richtung noch zusätzlich beeinflussen. Schön realisiert wurde auch die Möglichkeit, sich Schritt für Schritt vorsichtig von den Bases zu entfernen, um für den nächsten Strike den Weg zu verkürzen oder um vielleicht sogar einen „Steal“-Versuch zu unternehmen. Was wir dagegen vermißten, waren optisch ansprechende Sprünge oder Dives der Spieler im Outfield. Zwar sind diese Spielzüge, um den Ball aus der Luft zu fangen, enthalten, jedoch zu undeutlich in Szene gesetzt. Ebenso hätten verschiedene Replay-Funktionen besonders aufregender Szenen noch einmal für einen gewaltigen Motivationsschub gesorgt, ganz zu schweigen von einem wirklich kämpferischen Verhalten der Teams, bei dem die Spieler beim Sprint ihr Letztes geben und sich in knappen Situationen auf die nächste Base hechten. So rangiert All Star Baseball '97 letztendlich knapp hinter Segas World Series Baseball 2 auf einem guten zweiten Platz. Für diese Wertung war unter anderem auch entscheidend, daß man in Acclains Titel jeden Computergegner mit 0 Punkten vom Feld schicken kann, wenn man ihm nur ständig Bälle außerhalb der Strike-Zone serviert, die er in den meisten Fällen erfolglos zu schlagen versucht.

Oliver Preißner ■



**Den Ball zu treffen ist einfach, um einen Homerun zu schlagen, gehört jedoch höchste Konzentration, genaues Timing und auch eine große Portion Glück dazu.**



**Wenn man den Ball zu schräg erwischt, geht er häufig auch ins Seitenaus und wird als Foulball gewertet.**

### Check Up



<b>Titel:</b>	All Star Baseball '97
<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Hersteller:</b>	Acclaim
<b>Tel.:</b>	0180-533555
<b>Release:</b>	tba.
<b>Preis:</b>	ca. DM 90,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	5 Spielmodi
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Leicht bis mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Amerikanischer Nationalsport anprechend inszeniert

### Grafik 72%

Flüssige Spriteanimationen, optisch unterschiedliche Stadien; durch ein schnelles Zooming behält man stets den Überblick. Keine FMV-Sequenzen.

### Sound 70%

Die Batter werden namentlich genannt, ansonsten beschränkt sich die Kommentierung fast ausschließlich auf die Spielregeln.

### Gesamt 78%

Rundherum ansprechendes, schnell verständliches Gameplay mit vielen taktischen Feinheiten. Kaum unterschiedliche Teamstärken, alle Computergegner lassen sich leider mit ein paar einfachen Tricks besiegen.

### Word Up

All Star Baseball '97 erweist sich als sehr einsteigerfreundlich und macht auf Anhieb eine Menge Spaß. Um auch gehobenen spieltechnischen Ansprüchen gerecht zu werden, müßten Features wie Spielertransfer, Aufwärmtraining und dergleichen auch mit einem allgemein höheren Schwierigkeitsgrad verbunden sein, da sie sonst überhaupt keinen Sinn machen.



# ADVANCED WORLD WAR 2



**Der Zweite Weltkrieg wurde von Sega Japan zum wiederholten Male als Thematik für ein akribisch genau recherchiertes Strategie-Epos benutzt, dessen fragwürdige Aufmachung sicherlich nicht jedermanns Sache sein dürfte.**

**F**ür die Videospieleverrückten Japaner begann der Zweite Weltkrieg im Prinzip 1991. Damals erschien die Kriegssimulation *Advanced Military Commander* für den Mega Drive, die aufgrund der faszinierenden Komplexität selbst hierzulande einen kleineren Fankreis fand – ein Kultspiel war geboren! Aufgrund des Erfolges – die Japaner scheinen zynischerweise von dieser düsteren Phase der Menschheitsgeschichte irgendwie fasziniert zu sein – wurde der Zweite

Weltkrieg-Simulator auf dem Saturn 1995 fortgesetzt, der in den USA unter dem Titel *Iron Storm* für Furore sorgte. Mit *Advanced World War 2* liegt nun sogar der zweite Saturn-Teil vor.

## Rauchende Kanonen & Köpfe

Daß ein derart hochwertiges Produkt bislang nie in Deutschland erschienen ist, liegt einzig an der heiklen Thematik, mit der die Japaner höchst unsensibel umgehen. Dies fängt schon beim Intro an, wo unter anderem im Originalfilmmaterial das Leid der Flüchtlingsströme gezeigt wird.

Auch der Sinn des Spiels ist für den deut-



*Kriege führen wie einst General Rommel: Auch in afrikanischen Wüsten tobt der Zweite Weltkrieg unerbittlich.*



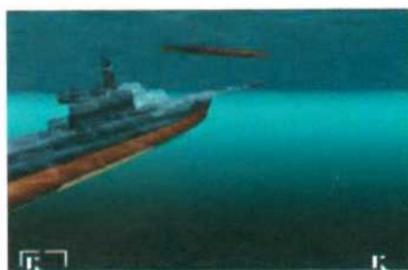
*Der Terrain-Vorteil ist oftmals entscheidend; diese Soldaten sind zum Beispiel durch die Stadt gut geschützt.*

schen Markt indiskutabel. Ihr übernehmt stets die Geschichte von Nazi-Deutschland und müßt via einem 100% strategisch ausgelegten Gameplay authentisch nachgestellte Schlachten zu Land, Wasser und Luft in Europa und Afrika für euch entscheiden. Dies geschieht durch eine abstrakte Raster-Oberfläche, wo ihr eure Kampfvehikel rundenweise verrückt, um feindliche Stellungen taktisch klug zu vernichten. Jede Einheit besteht aus fünf Einsatzfahrzeugen, die allesamt dem



**Geniale Idee:** Durch die A-Taste könnt ihr zwischen dem Boden- und dem Luftraum hin- und herschalten.

damaligen Kriegsmaterial bis ins kleinste Detail nachempfunden wurden und logischerweise höchst unterschiedliche Eigenschaften aufweisen. Nähert ihr euch einer feindlichen Einheit, kommt es zur kriegerischen Auseinandersetzung. Hierfür wird eine aufwendige Polygon-Sequenz eingespielt, in der der jeweilige Zweikampf höchst realistisch simuliert wird. Dumpfe Rambos werden bei AWW jedoch schnell die Segel streichen müssen,



**Hinterhältig:** Mit einem gefürchteten U-Boot geht ihr im feuchten Element auf Schiffejagd.

denn ohne vielfältige strategische Überlegungen habt ihr gegen die Armeen aus England, Frankreich oder Belgien keine Chance. Er-



**Die 3D-Kampfsequenzen sind immer wieder anders; hier seht ihr eine Panzerschlacht auf einem offenen Feld.**

stens hängt der Sieg vom Fahrzeugtyp ab; Soldaten sollten beispielsweise nicht auf einem offenen Feld gegen Panzer antreten. Zweitens von der Art der Waffe, die ihr kurz vor dem Zweikampf noch auswählen dürft. Drittens entscheidet auch das Terrain über Sieg oder Niederlage. Einheiten, die sich in einer Stadt verschanzen, solltet ihr beispielsweise zunächst mit euren schweren Flaks ausräuchern. Der eigentliche Clou

von AWW ist jedoch, daß die Kämpfe auch in der Luft durch eine weitere Raster-Oberfläche stattfinden. Mit der A-Taste schaltet ihr zwischen dem Boden- und Luft-Schauplatz hin und her und könnt so auf zwei Ebenen taktieren. Flugzeuge stellen dabei eine große strategische Variable dar, da ihr mit Bombern feindliche Stellungen bequem zerstören könnt.

Ulf Schneider ■



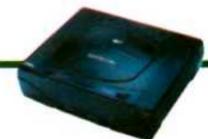
**Im Standard-Modus müßt ihr zehn Original-Kriegschauplätze lösen, die je nach Schwierigkeitsgrad in ein bis fünf Sterne unterteilt wurden.**

## Word Up

Dieses CD-ROM erfordert große Scheuklappen: Vorbei am Intro mit original Filmmaterial aus dem Zweiten Weltkrieg, schnelles Eintragen im Wehrpaß und Augen zu bei der Vielzahl von nationalsozialistischen Symbolen. Wer keine Berührungsängste hat, erlebt mit AWW ein ungemein komplexes Strategiespiel, das trotz des Fehlens einiger Details schon allein wegen der genialen Unterteilung zwischen Boden- und Luftraum ungemein fesselnd ist.



## Check Up



<b>Titel:</b>	Advanced World War 2
<b>Genre:</b>	Strategie
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Tel.:</b>	---
<b>Release:</b>	Japan-Import
<b>Preis:</b>	---
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	30+
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Ziemlich anspruchsvoll
<b>Besonderheiten:</b>	Aufgrund der heiklen Thematik & Aufmachung für den deutschen Markt völlig ungeeignet

### Grafik 81%

Professionell: Zahlreiche aufwendige 3D-Kampfsequenzen mit schmucker Polygon-Grafik, detailverliebte Spieloberfläche mit hübschem Wolken-Effekt.

### Sound 64%

Skurril: Marschmusik, die mit einem Männerchor unterlegt wurde, dessen undefinierbarer Gesang wohl deutsch sein soll.

### Gesamt 82%

Wer sich an der unserem Empfinden nach geschmacklosen Aufmachung nicht stört, erhält ein äußerst anspruchsvolles Strategiespiel für viele durchzockte Nächte.

# METAL SLUG



**Verschlaufpause:** In manchen Passagen seid ihr mit einem wendigen Mini-Panzer unterwegs.

**D**er Hard- und Softwarehersteller SNK stand bisher vor allem für straighte Arcadekost mit reichlich Action und aufwendigen Bitmap-

Grafiken. Da diese Comic-Grafiken einen beachtlichen Zwischenspeicher benötigen, mußten die Fernöstler sich bei ihren Saturn-Umsetzungen manchmal ein es Tricks bedienen. Um

Eine weitere Saturn-Umsetzung vom Neo Geo-Hersteller SNK, die wie die Keilerei King of Fighters '95 durch ein extra RAM-Modul unterstützt wird, euch aber zur Abwechslung in waschechte Rambo-Gefilde entführt.



das CD ROM zu entlasten, wird dem Silberling ein extra RAM-Modul beigelegt. Auf diese Weise können ausreichend Daten in den Speicher geschaufelt werden. Dieser Peripherie-Trick sorgte bereits bei King of Fighters '95 für erfreulich kurze Nachladezeiten. Im Gegensatz zu dieser Balgerei wird aber bei Metal Slug in bester Probotector- bzw. Gunstar Heroes-Manier die Luft mit Blei verpestet.

mitten in einem Urwald befindet. Statt mit bananenfressenden Affen habt ihr es erwartungsgemäß mit höchst aggressiven Soldaten, Panzern oder anderen schweren Vehikeln zu tun. Der Spielablauf ist – zumindest auf dem Papier – denkbar einfach. Mit drei Aktionsmöglichkeiten – Ballern, Springen sowie dem Einsatz von limitierten

## Große Kaliber & deftiger Humor

Da es sich um eine reine Arcadeumsetzung handelt, verschone ich euch mit einer längeren Vorgeschichte. Nehmt es deshalb einfach hin, daß ihr euch mit einem stahlharten Söldnerburschen



**Vor allem zu zweit macht das Söldnertreiben mächtig Spaß, zumal die fetten Endgegner dann deutlich leichter zu besiegen sind.**



**Aufpassen! Manche Soldaten nähern sich euch gut geschützt hinter einem dicken Schutzschild ballert im richtigen Augenblick!**



Mit der entsprechenden Joypadrichtung könnt ihr in alle vier Himmelsrichtungen ballern.

Handgranaten – bahnt ihr euch mit viel Geschick und Übersicht euren Weg durch insgesamt acht zumeist horizontal scrollende Levels. Das Gameplay lebt bei solch einem reinrassigen Jump&Shoot-Spielprinzip natürlich von den Ideen und Goodies, und davon gibt es bei dieser Massenbeerdigung reichlich. Fangen wir mit den Extrawaffen an. Da ihr mit der 9mm Schnellfeuerpistole nicht sehr weit kommt, solltet ihr schnellstmöglich versuchen, euch durch Power Ups schwerere Kaliber einzuverleiben. Die Palette reicht von einer MG über eine heftige

Schrotflinte bis hin zum Missile-Launcher mit garantierter Treffgarantie. Alle Todbringer sorgen durch übertriebene Explosionsanimationen und realistische Schußgeräusche für mächtig Laune. In manchen Levels dürft ihr außerdem in einem Mini-Panzer Platz nehmen und in ihm so lange durch das Feindgebiet rollen, bis der Energiebalken schlappmacht. Eine rotierbare Laserwumme sorgt dabei für eine verstärkte Offensive. Eine weitere erfreuliche Besonderheit stellt der hohe Interaktionsgrad mit der Hintergrundgrafik dar. Getroffene



Auf kurze Distanz ist die Schrotflinte die wirkungsvollste Waffe.

## Word Up



So ein Spiel habe ich schon beinahe vermißt. Statt „kalter“ Polygon-Grafiken und 3D-Verwirrspiel huscht ihr mit eurem Pixel-Söldner im simpelsten Arcadestil durch die virtuellen Front-Szenarien und laßt dabei nach Herzenslust die Waffen sprechen. Aufgrund des streckenweise einfallsreichen Levelsdesign und der tadellosen Spielbarkeit kommen hier vor allem Rambo-Duette voll auf ihre Kosten.

Objekte, wie beispielsweise eine ganze Häuserfront, verpuffen nicht einfach, sondern verändern sich je nach Anzahl der Treffer Schritt für Schritt. Auf diese Weise könnt ihr beispielsweise ein komplettes Schiff betreten und systematisch in ein Wrack verwandeln – da kommt Freude auf! Last but not least ist noch der rabenschwarze Humor zu nennen. Trotz Gewalt und literarische Blut kann man sich bei Metal Slug des öfteren das Lächeln nicht verkneifen, oder wie würdet ihr reagieren, wenn ihr ein kleines Toiletten-Häuschen

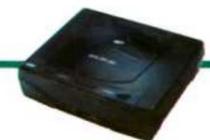


Auch abstrakte Spielelemente, wie dieser Schalter oder ein überdimensionales Dynamitfaß, stellen euren Pixel-Helden auf die Probe.

auseinanderneht und darunter plötzlich einen Soldaten erspäht, der gerade auf dem Klo seine Notdurft verrichtet?

Ulf Schneider ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	Metal Slug
<b>Genre:</b>	Jump & Shoot
<b>Hersteller:</b>	SNK
<b>Tel.:</b>	—
<b>Release:</b>	Japan-Import
<b>Preis:</b>	—
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	8
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Automaten-Umsetzung, RAM-Modul

### Grafik 76%

Farbenprächtige und zum Teil recht aufwendig animierte Bitmap-Grafiken mit einem ordentlichen Schuß schwarzen Humors – sehr ansehnlich.

### Sound 71%

Dramatische Marschrhythmen oder fetzige Pop-Klänge feuern den Hobby-Söldner mächtig an, die diversen Schuß- und Explosionsgeräusche sind recht dynamisch.

### Gesamt 78%

Vollblut-Arcade-Action mit gelungenem Leveldesign, äußerst spaßigem 2-Spieler-Modus und einem ziemlich rauhen Charme.

# CYBERBOTS

Capcom geht weiter unermüdlich dem Beat ´em Up-Geschäft nach, schickt aber bei dieser klassischen 2D-Keilerei äußerst wehrhafte Mechs an die Front.

**B**ei Cyberbots handelt es sich um einen mittlerweile zwei Jahre alten Capcom Arcade-Prügler, der hier-

zulande in nur sehr wenigen Spielhallen stand. Dies liegt wahrscheinlich an der typisch japanischen Aufmachung. Denn bei dieser Klopperei müssen in bewährter Street Fighter-Manier gigantische Mechs – die mich persönlich stark an die Transformer-Roboter erinnern – und andere futuristische Stahlmonster beweisen, wer der bessere Konstrukteur ist. Bevor die metallischen Kombattanten in die Schlacht ziehen, sind noch einige Entscheidungen zu treffen. Zunächst müßt ihr euch den geeigneten Piloten rauspicken, zu dem jeweils eine kleine (japanische) Story erzählt wird. Ist euer Mech-Kommandant nicht an einen Robotertyp gebunden (in sieben von neun Fällen), dürft ihr euch anschließend eine von insge-



boter ein reichhaltiges Arsenal an Bewegungsabläufen und Special Moves.

## Mächtige Special Moves & wenige Aktions-tasten

Mit verhältnismäßig wenigen Tasten kontrolliert ihr die Stahlungetüme perfekt. Mit Knopf A und B vollführt ihr einen leichten bzw. einen starken, aber langsameren Schlag,

samt zwölf Kampfmaschinen aussuchen, die in vier Klassen unterteilt sind. Während die Auswahl des Mech-Jockeys über die Ausdauer und Gelenkigkeit entscheidet, bietet euch der auserkorede Ro-



Versucht, durch gezielte Attacken den mechanischen Kontrahenten um seine Arme zu erleichtern – danach dürft ihr leichtes Spiel haben.



Die mächtigen Special Moves und die daraus resultierenden Explosionen beeinträchtigen manchmal die Übersichtlichkeit.



Die exotischen Kampfmaschinen sind in vier unterschiedliche Gattungen unterteilt.



Im Intro werden alle Blechbüchsen und ihre Waffensysteme im Schnellverfahren erläutert.

während die C-Taste für einen satten Spurt quer über den Screen sorgt. Die meisten Roboter verfügen außerdem über eine hitzeempfindliche und deshalb begrenzt einsetzbare Sonderwaffe, wie beispielsweise Wurfmi-

nen, MG oder einen Flammenwerfer, die ihr mittels der L-Taste aktiviert. Zwei Grundtasten klingen zwar verhältnismäßig wenig, mit der entsprechenden Joypadrichtung ergeben sich allerdings zahlreiche, mitunter spektakuläre Aktionen. Wer seine Angriffsbemühungen regelrecht zelebrieren möchte, greift außerdem auf die zahlreichen Special Moves zurück, die allesamt bei Street Fighter-gestählten Prügelknaben Déjà-vu-Erlebnisse hervorrufen dürften. Als eines der ersten Beat 'em Ups offerierte Cyberbots vor zwei Jahren last but not least den sogenannten Super Move, der allerdings einige Vorbereitungen benötigt. Zunächst müßt ihr gleichzeitig Knopf A und B drücken, um einen weiteren Energiebalken voll aufzuladen. Danach dürft ihr einen verheerenden Energiezapper vom Stapel



Solche Super Moves können erst aktiviert werden, wenn der zusätzliche Energiebalken zuvor voll aufgeladen wurde.

lassen, indem ihr einen doppelten „Feuerball“-Special Move auf dem Joypad zirkelt. Angesichts dieser geballten Mech-Power kann es leicht vorkommen, daß im Laufe der Karambolage ein Stahl-Fighter eines seiner mechanischen Gliedmaßen verliert. Aber keine Panik: Sobald ihr das verloren geglaubte Mech-Teil berührt, wird es im Eilver-



Selbst normale Schlagaktionen wurden grafisch opulent umgesetzt.

fahren wieder zusammengeschießt.

Ulf Schneider ■



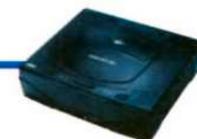
Die Spritegröße ist teilweise recht imposant, und das Niveau der Animationsphasen kann sich sehen lassen.

## Word Up

Innovation á la Capcom: Man nehme einfach ein Dutzend Roboter, werkele etwas an der Steuerung herum - fertig ist das neue Prügel-Erlebnis. Cyberbots hat durch die Mechs und ihre mächtigen Special Moves sicherlich seinen eigenen Charme, das Gameplay erweist sich aber nach längerer Spielpraxis als etwas unübersichtlich und bietet nicht so viel Tiefgang wie Street Fighter & Co.



## Check Up



<b>Titel:</b>	Cyberbots
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Capcom
<b>Tel.:</b>	---
<b>Release:</b>	Japan-Import
<b>Preis:</b>	---
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	12
<b>Save Game:</b>	Nein
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Variabel einstellbar
<b>Besonderheiten:</b>	Keilerei mit Robotern, Q-Sound

### Grafik 76%

Qualitativ gute Comic-Grafik mit ansprechender Farbigkeit, sehr großen Sprites und verhältnismäßig guten Animationen.

### Sound 63%

Durchschnittliche Pop/Rock-Dudelei, durchschnittliche Soundeffekte - typisch Capcom halt.

### Gesamt 73%

Street Fighter-Verschnitt mit eindrucksvollen Mechs in der Hauptrolle, spielerisch nicht so ausgereift wie der Großteil der Capcom-Konkurrenz.

# Hitparade

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

## SATURN

### ACTUA SOCCER 2



Technisch war schon der Vorgänger Euro '96 Soccer besser als die beiden FIFA-Teile, doch stimmt es diesmal auch mit dem Spieldesign und dem Ballverhalten?

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

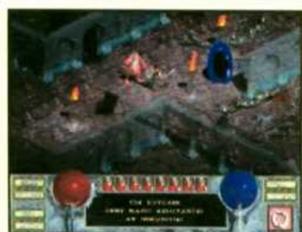
### D-XHIRD



Können eine ausgefeilte Grafik-Engine und ein ungewöhnlicher Name einen Top-Hit garantieren? Takara startet nach To-shinden einen neuen Anlauf.

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

### DIABLO



Diablo aufgrund der veränderbaren Charaktereigenschaften als Rollenspiel zu bezeichnen, wäre etwas vermessen, vielmehr ist es ein motivierendes Action-Adventure.

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

### ENEMY ZERO



Das hätten wir uns doch gleich denken können, daß EO nicht wenige Wochen nach dem Japan-Release in Deutschland erscheint. Jetzt kommt es im Oktober!

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

## BACK CATALOGUE +++ BACK

### AMERICAN FOOTBALL

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

### EISHOCKEY

1. NHL Powerplay '96	10/96 90%	3. NHL All Star Hockey	1/96 71%
2. NHL Hockey '97	1/97 74%		

### BASEBALL

1. World Series Baseball 2	11/96 85%	3. Big Hurt Baseball	7/96 80%
2. World Series Baseball	1/96 81%		

### 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 Edit.	2/96 75%
3. NBA Live '97	6/97 78%	6. Space Jam	3/97 68%

### RENNSPIELE

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

### FUSSBALL

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

**▼ FIFA SOCCER '98**



Eine gewisse Unbeirrbarkeit kann man Electronic Arts nicht absprechen. Nach dem Motto „Aller guten Dinge sind drei!“ hoffen wir nun auf einen echten Hit.

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

**▼ GUN GRIFFON! HO**



Wußtet ihr, daß die 3D-Engine des Vorgängers in einer überarbeiteten Version für den künftigen RPG-Hit Grandia verwendet wird? Wir auch nicht!

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1  
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Game Arts

**▼ FIGHTING FORCE**



Wahnsinn! Auf der aktuellen Core-Saturn-CD gibt es ein sagenhaftes, selbstablaufendes Auto-Demo zu sehen, das selbst Tomb Raider in den Schatten stellt.

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

**▼ JURASSIC PARK 2: THE LOST WORLD**



Entwickelt wird das Spiel von der Spielberg-Firma Dreamworks, EA sicherte sich lediglich die Vertriebsrechte für Amerika. In Deutschland ist Sega für Jurassic Park 2 zuständig.

► Genre: Action ► Spieler: 1  
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Dreamworks

**▼ FORMEL 1**



Der Countdown läuft! PC-User dürfen schon losdüsen, demnächst kommen die Saturn-Fans an die Reihe. Die Premiere erfolgt auf der E3 in Atlanta.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1-4  
► Release: Herbst ► Hersteller: Psygnosis

**▼ LAST BRONX**



Nicht schlecht! Die mittlerweile eingetrudelte erste spielbare Version hinterließ einen guten Eindruck und läßt auf einen weiteren Knüller von AM3 hoffen.

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2  
► Release: 3. Quartal '97 ► Hersteller: Sega

**▼ GRANDIA**



Daß Grandia der Überflieger überhaupt werden könnte, ist auch Sega Deutschland klar. Deswegen sicherte man sich schon jetzt die Rechte an der englischen Version.

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

**▼ NBA ACTION '98**



Daß NBA Live '98 mit dem Vorgänger nichts mehr zu tun hat und komplett neu programmiert wird, ist äußerst lobenswert, denn nur so kann man die Referenz verdrängen.

► Genre: Basketball ► Spieler: 1-4  
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Sega

**CATALOGUE** Alle Saturn-Spiele im Überblick

**TENNIS**

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

**SPORT (SONSTIGES)**

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

**2D-BEAT 'EM UP**

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

**3D-BEAT 'EM UP**

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

**ACTION/BEAT 'EM UP**

- |                        |           |                         |           |
|------------------------|-----------|-------------------------|-----------|
| 1. Die Hard Arcade     | 3/97 86%  | 6. Iron Man             | 10/96 70% |
| 2. Three Dirty Dwarves | 11/96 78% | 7. Dragonheart          | 5/97 61%  |
| 3. Skeleton Warriors   | 8/96 74%  | 8. Battle Monsters      | 10/96 45% |
| 4. The Crow 2          | 3/97 70%  | 9. Batman Forever       | 3/97 35%  |
| 5. Shinobi X           | 10/95 70% | 10. The Incredible Hulk | 4/97 19%  |

**3D-CORRIDOR-SHOOTER**

- |                  |           |             |           |
|------------------|-----------|-------------|-----------|
| 1. Alien Trilogy | 10/96 88% | 4. Robotica | 12/95 74% |
| 2. Exhumed       | 10/96 86% | 5. Hexen    | 4/97 72%  |
| 3. Space Hulk    | 9/96 75%  |             |           |

**3D-ROBOTER-ACTION**

- |                      |           |               |           |
|----------------------|-----------|---------------|-----------|
| 1. Virtual On        | 1/97 89%  | 4. 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%  | 3. Assault Rigs          | 4/97 68% |
| 2. Amok       | 12/96 86% | 5. Off World Interceptor | 1/96 57% |
| 3. Tunnel B1  | 2/97 81%  |                          |          |

## ▼ NINJA



Daß dieses Prachtstück erst im Januar oder Februar nächsten Jahres erscheinen soll, haben wir noch nicht recht verdaut, schließlich wird das Game so nur alt.

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2  
► Release: Frühjahr '98 ► Hersteller: Core

## ▼ PROJECT SONIC



Wenn das Spiel auch nur annähernd hält, was das augenblickliche Sonic World-Demo aus Sonic Jam verspricht, dann bekommen wir einen Megahit geliefert.

► Genre: 3D-Jump&Run ► Spieler: 1  
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: Sega

## ▼ NUCLEAR STRIKE



Daß sich Electronic Arts beinahe nur noch auf Serien-Hits verläßt, ist verständlich, aber keineswegs zu begrüßen. Wo bleiben die originellen Spiele?

► Genre: Action ► Spieler: 1  
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: EA

## ▼ RESIDENT EVIL DASH



In Japan wird die fertige Version wohl schon Ende Juni/Anfang Juli erscheinen. Die erste Version war grafisch nahezu identisch mit der PSX-Vorlage.

► Genre: Action ► Spieler: 1  
► Release: Sommer ► Herst.: Virgin/Capcom

## ▼ PANDEMONIUM!



Ein letztes Mal gönnen wir dem kecken Jump&Run-Duo mit der Nights-Grafik-Engine einen Auftritt in der Hitparade, schließlich ist das Spiel gerade erschienen.

► Genre: 3D-Jump&Run ► Spieler: 1  
► Release: 2. Quartal ► Hersteller: Sega/BMG

## ▼ SCUD RACE



Die Hoffnung, daß dieses Spiel auf der E3 in Atlanta bereits als Saturn-Version gezeigt wird, haben wir aufgegeben, freuen tun wir uns dennoch darauf.

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

## ▼ PANZER DRAGOON RPG



Wußtet ihr, daß der Vorgänger Panzer Dragoon 2 dem im Augenblick vielgerühmten Starfox 64 vom Nintendo 64 grafisch deutlich überlegen ist?

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

## ▼ SEGA TOURING CAR



Fakt ist, daß Sega Touring Car schon im Oktober in Deutschland erscheinen wird. Fakt ist außerdem, daß das Spiel auf herkömmlichen Saturns laufen wird.

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

# BACK CATALOGUE +++ BACK

### 3D-FLUG-ACTION

1. Panzer Dragoon 2	6/96 95%	7. Independence Day	6/97 70%
2. Thunderhawk 2	1/96 93%	8. Star Fighter 3000	10/96 69%
3. Magic Carpet	4/96 93%	9. Black Dawn	3/97 69%
4. Panzer Dragoon	9/95 91%	10. Titan Wars	6/96 60%
5. Shockwave Assault	7/96 79%	11. Black Fire	10/96 50%
6. Wing Arms	1/96 78%		

### ACTION-ADVENTURE

1. Tomb Raider	12/96 96%	6. Casper	12/96 75%
2. Dark Savior	3/97 90%	7. Defcon 5	10/96 75%
3. Story of Thor 2	9/96 88%	8. Shining Wisdom	8/96 70%
4. Guardian Heroes	7/96 81%	9. Crusader: No Remorse	5/97 69%
5. Cyberia	5/96 78%	10. Alone in the Dark 2	8/96 66%

### ADVENTURE/RPG

1. Dragon Force (Import)	5/97 90%	6. Jewels of the Oracle	1/97 80%
2. Mystaria: The Realms of Lore	3/96 86%	7. Torico	5/97 76%
3. Discworld	9/96 85%	8. Virtual Hydlide	11/95 64%
4. Myst	11/95 85%	9. Mystery Mansion	2/96 61%
5. Blazing Dragons	10/96 81%	10. 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. Virtua Cop 2	12/96 82%	5. Crypt Killer	5/97 55%
2. Virtua Cop	1/96 80%	6. Mighty Hits	12/96 53%
3. Chaos Control	12/96 69%	7. Revolution X	7/96 26%
4. Area 51	3/97 65%		

### 2D-SHOOT 'EM UP

1. Galactic Attack	1/96 84%	4. Darius II	1/97 62%
2. Darius Gaiden	3/96 80%	5. In the Hunt	1/97 54%
3. Gradius Deluxe	6/96 75%		

### 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%

▼ SHINING THE HOLY ARK



Beim letzten Hitparade-Auftritt von Shining the Holy Ark wollen wir nur darauf hinweisen, daß das Spiel jetzt erscheint und der Test auf den Seiten 68 bis 72 zu finden ist.

► Genre: Action-Adv. ► Spieler: 1  
► Release: 19.6. ► Hersteller: Sega

▼ VIRTUA FIGHTER 3



Keine Sorge! Auf der E3 in Atlanta muß Virtua Fighter 3 einfach gezeigt werden, denn schließlich erscheint das Game schon wenige Monate später.

► Genre: Beat 'em Up ► Spieler: 1-2  
► Release: November '97 ► Hersteller: AM 2

▼ SKY TARGET



Daß Sky Target nicht der erhoffte Panzer Dragoon-Killer ist, könnt ihr im Test auf den Seiten 32 bis 34 selbst nachlesen. Afterburner-Fans dürfen dennoch zugreifen.

► Genre: Arcade-Action ► Spieler: 1  
► Release: 12.6. ► Hersteller: AM1/Sega

▼ VIRTUA STRIKER



Kommt Virtua Striker nun tatsächlich für den Saturn oder handelt es sich hierbei um eine der zahlreichen Internet-Enten, die selbst Sega Europe verwirren?

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

▼ SONIC R



Quasi als Ersatz für Sonic Xtreme taucht nun der Mario Kart 64-Konkurrent Sonic R(acing) in den Release-Schedules auf. Folgt die Vorstellung auf der E3?

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

▼ WARCRAFT 2



Electronic Arts ist das Vorbild in Sachen Sicherheitsdenken! Entweder man setzt bewährte Serien fort oder man kauft sich die Konsolen-Rechte für PC-Bestseller ein.

► Genre: Echtzeit-Strat. ► Spieler: 1  
► Release: 4. Quartal ► Hersteller: EA/Blizzard

▼ TOMB RAIDER 2



Daß wir als Europas erste Zeitschrift einen Shot aus dem Venedig-Level zeigen konnten, machte uns schon ein bißchen stolz. Jetzt gibt es sogar ein zweites Bild.

► Genre: Action-Adv. ► Spieler: 1  
► Release: 24.11.97 ► Hersteller: Core/EIDOS

▼ WILD NINE'S



David Perry befürchtet tatsächlich, daß Sega eine neue Konsole ankündigt, bevor Wild Nine's erscheint. Deshalb wartet er die E3-Messe erst einmal ab.

► Genre: 3D-Action ► Spieler: 1  
► Release: Winter ► Hersteller: Shiny Ent.

▼ WIPEOUT 2097



Ein Augenzeuge berichtete, daß die frühe Saturn-Version von Wipeout 2097 hervorragend gelungen ist, wenn man von den gewohnten Transparenz-Problemen absieht.

► Genre: Rennspiel ► Spieler: 1  
► Release: Herbst ► Hersteller: Psygnosis

▼ WORLD SERIES BASEBALL '98



Noch vor einem Jahr hätte ich mir auch nicht träumen lassen, daß ich dem Release eines Baseball-Spiels entgegenfiebere, doch Sega machte es möglich!

► Genre: Baseball ► Spieler: 1-2  
► Release: November ► Hersteller: Sega

▼ WORLDWIDE SOCCER '98



Während PC-User gerade die Umsetzung des ersten Teils erhalten, warten wir auf die mit deutscher Sprachausgabe versehene und spielerisch verbesserte Fortsetzung.

► Genre: Fußball ► Spieler: 1-6  
► Release: Oktober ► Hersteller: Sega

# CATALOGUE

## ARCADE

1. Nights into Dreams	9/96 97%	5. Mr. Bones	12/96 76%
2. Saturn Bomberman	6/97 93%	6. Grid Run	4/97 75%
3. Blast Chamber	6/97 79%	7. Sega Ages	2/97 70%
4. Bubble Bobble & R.I.	10/96 77%		

## JUMP&RUN

1. Bug!	10/95 88%	7. Mega Man 8	5/97 79%
2. Clockwork Knight II	11/95 86%	8. Spot Goes to Hollywood	2/97 76%
3. Earthworm Jim 2	8/96 86%	9. Clockwork Knight	8/95 74%
4. Rayman	12/95 85%	10. Gex	5/96 74%
5. Sonic 3D	2/97 82%	11. Johnny Bazoocatone	4/96 73%
6. Bug! Too	3/97 79%	12. Keio Flying Squadron	10/96 67%

## STRATEGIE

1. SimCity 2000	1/96 90%	4. Worms	4/96 88%
2. Command & Conquer	1/97 88%	5. The Horde	6/96 78%
3. Theme Park	12/95 88%	6. Lemmings 3D	9/96 72%

## 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%		

# BEST OF '97



Command & Conquer kommt langsam, aber gewaltig! Mittlerweile liegt das Spiel schon auf Platz 6 in den Jahrescharts, Tendenz steigend! Neu ist Virtua Cop 2.

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1.	(1)	TOMB RAIDER	CORE	7
2.	(2)	SEGA RALLY	SEGA	7
3.	(3)	NIGHTS	SEGA	7
4.	(4)	WORLDWIDE SOCCER '97	SEGA	7
5.	(5)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	6
6.	(8)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	3
7.	(7)	PANZER DRAGOON 2	SEGA	7
8.	(6)	EXHUMED	SEGA/BMG	7
9.	(9)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA	7
10.	(NEU)	VIRTUA COP 2	SEGA	1

## MACH MIT!

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

Computec Verlag  
SEGA Magazin  
Kennwort: Charts  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg

## SATURN

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(4)	Command & Conquer	89%	6
2.	(1)	Tomb Raider	96%	7
3.	(8)	Worldwide Soccer '97	90%	8
4.	(3)	Sega Rally	95%	17
5.	(7)	Daytona USA C.C.E.	95%	6
6.	(2)	Nights Into Dreams	97%	9
7.	(Neu)	Andretti Racing	85%	1
8.	(22)	Die Hard Arcade	86%	2
9.	(5)	Panzer Dragoon 2	95%	13
10.	(18)	Manx TT	80%	2
11.	(10)	Exhumed	86%	8
12.	(9)	Virtua Cop 2	82%	5
13.	(6)	Dark Savior	90%	3
14.	(11)	Virtua Fighter 2	95%	17
15.	(Neu)	FIFA Soccer '97	76%	1
16.	(17)	Daytona USA	90%	21
17.	(Neu)	Torico	76%	1
18.	(25)	SimCity 2000	90%	10
19.	(23)	Athlete Kings	92%	9
20.	(16)	Virtual On	89%	5
21.	(Neu)	Mass Destruction	82%	1
22.	(19)	Street Racer	84%	3
23.	(12)	Soviet Strike	85%	3
24.	(Neu)	Grid Run	75%	1
25.	(13)	Mystaria	86%	9

## MEGA DRIVE

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	im Monat
1.	(4)	Dune II	92%	24
2.	(-)	Story Of Thor	91%	21
3.	(3)	Landstalker	92%	27
4.	(7)	Sonic 3D	81%	1
5.	(1)	Sonic 3	91%	38
6.	(Neu)	Sonic & Knuckles	89%	31
7.	(2)	FIFA Soccer '97	83%	5
8.	(8)	Int. Superstar Soccer	89%	5

## MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	im Monat
1.	(1)	Scud Race	2
2.	(5)	Sega Touring Car	2
3.	(2)	Virtua Fighter 3	6
4.	(Neu)	Formel 1	1
5.	(4)	Fighting Force	1
6.	(3)	Tomb Raider 2	2
7.	(6)	Resident Evil Dash	1
8.	(Neu)	Dragon Force	1

# Service

## So erreichst du uns:

Zentrale Service-Nummer:  
oder wähle direkt:

0911-2872-150  
0911-2872-160  
(Aboservice)  
0911-2872-170  
(Bestellservice)

Anschrift des Abonnement-Services: Computec Verlag  
Aboservice  
Postfach  
90327 Nürnberg

Anschrift für Saturn-Demo-CD-Reklamation:

**Achtung!**  
Die CD muß mitgeschickt werden!

Computec Verlag  
Redaktion Sega Magazin  
Kennwort: Saturn-CD  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg

Anschrift der Redaktion: Computec Verlag  
Redaktion Sega Magazin  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg

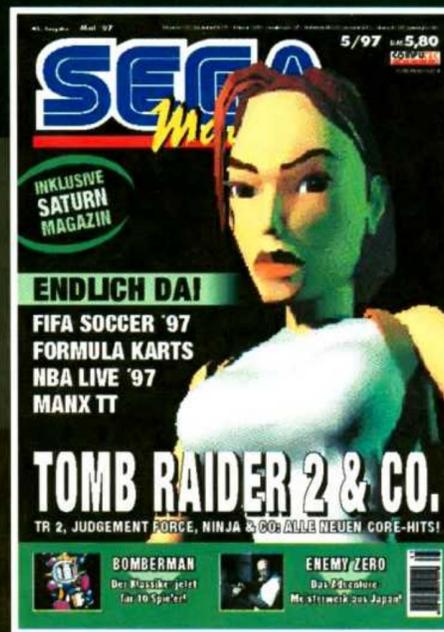
eMails: Compuserve: 100443,115  
Internet: hsippisch@pcgames.de

## Die richtige Nummer für deine Fragen!

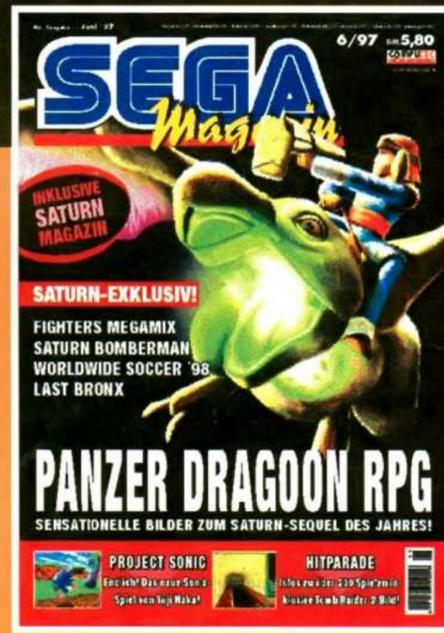
Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	(0 18 05) 3 35 55	24 h/Tag
Activision	(0 61 07) 93 01 00	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
BMG Interactive	(0180) 530 45 25	Mo. - Fr. 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Bomico & Laguna	(0 61 07) 94 51 45	Mo. - Fr. 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
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>



04/97



05/97



06/97

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 04/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 05/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> SEGA MAGAZIN 06/97	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 Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:  
(bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse  
(Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

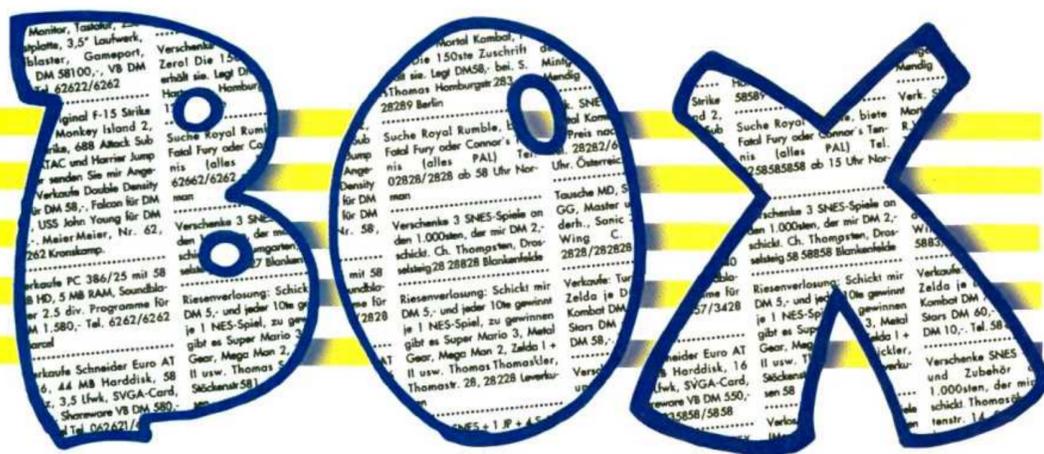
Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:  
Angebot gilt nur im Inland!

**WAGH BESTELLE!**  
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

# SEGA



## MEGA DRIVE

Suche ARP 2, Road Rash 2, Samurai Shodown, Speedball 2, Super Monaco II, ab 18 Uhr, Tel. 03933/805756

Verkaufe Mega Drive II mit Scart Anschlußkabel und Tips & Tricks-Buch 1996 für DM 90,-, ab 17 Uhr Tel. 06022/30345

Biete Lemmings 1/2, Ecco 1/2, Aladdin, Sonic 2, Pitfall, Mickey Mania, Mickey & Donald, Mega Man je DM 55,-, Tel. 030/6258637

Verkaufe Star Trek DSN, Atari Classics, Daffy Duck, Lost Vikings, F1, Ristar, Sonic 3, PGA 96, Taz 2, etc. je DM 65,-, Tel. 030/6258637

Verk. Dune 2, Shi. Force I, II, S. of R. II, Landstäl. u. a. Rollen-Strategie- u. Actionsp. für MD, SNES, GB u. PC, Tel. 03476/81146 Marcus

Verk. 1 MS, 1 MD, 1 MC mit 32 Spielen für MS, 15 Spiele für MD, 5 Spiele für MC + Pistole + Joypads + MS Converter, VHB DM 1.400,-, Tel. 06154/83232

MDII, 3 Pads, 6 Sp., Zubehör DM 160,-, MCD2, 6 Spiele, 1 Demo DM 150,- (zusammen für DM 280,-), MSII + 2 Pads + 3 Sp. DM 60,-, Tel. 069/543344

Verk. diverse MD-Spiele: Ottifants, Kawasaki Superbikes, Xenon 2 etc., je DM 10,- bis DM 50,-, Infrarot Pads DM 30,-, Tel. 0211/786800 Conny

Verk./tausche MDII Spiele, z. B. Rise of the Robots, VR Troopers, Warlock, Bloodshot, suche Out Run, je Spiel DM 20,-, Tel. 08062/9511 ab 16 Uhr, ruft an!

Verkaufe Mega Drive + 16 Spiele z. B. PGA Tour 96, Kawasaki usw. für DM 650,-, Tel. 035754/90281 Mario Herrmann, Schipkau

Verk. MD Spiele Sonic 1 DM 15,-, Sonic 2, Eternal Champ., Art of Fighting, King of Monsters DM 25,-, Sonic 3, NBA Jam DM 32,-, Mega Man 1-3, Sonic & Knuckl. DM 42,-, Tel. 02427/8471 Michael

Verkaufe MD2 mit 2 Joypads + 15 Spiele und MCD 2 mit 7 Spielen, nur komplett für DM 380,-, Tel. 04551/6941

Verkaufe MD2 mit 2 Pads und 12 Spielen (z. B. FIFA Soccer, Sonic, Vectorman...) für DM 350,- Festpreis, Tel. 0209/390985

VK 140 MD + 40 MCD + 15 SAT + 8 32X + 15 3DO + 8 Jaguar-Spiele! Zub. für 3DO! MD1 (50/60Hz) + Zub.!! Tel.&Fax 02421/971596 bis 22 Uhr

Verk. Mega Drive 2 + 10 Spiele + Master System Converter mit 3 Spielen + 4 Controller, VHB DM 450,-, Tel. 089/5801585

Verk. MD + 8 Top Spiele + 2 Pads + Zubehör (z. B. Light Crusader, Dune 2, Sonic & Knuckles usw.) für DM 140,-, Tel. 03693/502084

Verkaufe Mega Drive-Spiele (z. B. Striker, NHL PA Hockey 93, MIG 29 usw.), Tel. 02541/4027 tägl. ab 18 Uhr

Suche Konsolen + Neuheiten + Spielesammlungen f. MD, Saturn, PSX, SNES, GB usw., bitte meldet euch u. Tel. 0641/970424

Verkaufe MD + 2 Pads + 16 Spiele (alle über 80% Spielspaß) auch einzeln/zusammen VB DM 500,-, Tel. 0331/718392 Frank

Verkaufe MD/MCD2/32X mit je 16/6/4 Spielen und 3 Pads, nur komplett für DM 450,- (Festpreis), Tel. 093434/1846 Lars Welker

Heft mit Cheats, Codes usw. f. über 75 Mega Drive -Spiele DM 15,-, C. Dahl,

Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Mega Dr. II, CDII, 32X, Action Repl., Shad. o. t. Beast, Knuckl., Chaotix, Sonic, Road Av. FP DM 350,-, Tel. 069/4980056

Verk. Mega Drive, 2 Joypads, 5 Spiele DM 200,-, ruft an und fragt nach Sandra, ab 19 Uhr Tel. 030/9412404

Suche für MD Jurassic Park, Jurassic P. Rampage Edition, sowie f. MCDII Flashback CD, Tel. 02371/42572

Suche Gauntlet, Street Racer, Tiny Toons Allstars, Lotus 2, CDs: Flink, Jaguar, Pugsy, Pitfall u. a., Fax 07392/16605

Suche günstige Mega Drive-Spiele! Bitte alles anbieten. Listen bitte an: T. Stall, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Verk. 30 MD Sp., 3 MCD Sp. ab DM 10,-, habe alle Genres, 2 Sat. Sp. für zus. DM 100,- Tomb Raider + Sega Rally, Tel. 04351/83222 Peter ab 18 Uhr

Verk. MD 1 mit Adapter, 12 Spiele und 3 Joypads für DM 480,- (Neupreis ca. DM 1.500,-), Tel. 05523/2771

Verkaufe Mega Drive mit 7 Spielen, z. B. FIFA '97, Comix Zone, The Punisher u.v.m., Tel. 0341/3017762 Mo.-Fr. 9-20 Uhr Chris

Verk. MD2 incl. Zubehör, 5 Joypads, 9 Spiele, z. B. alle Sonic Sp., Toy Story u.a. für DM 390,-, Tel. 02182/4805 Fax 02182/58823

Verk. MD2, MCD2, 2 Pads, 1 Joystick, 19 Spiele für DM 650,-, Tel. 02366/54009 nur samstags u. sonntags

Verk. MDII m. 22 Spielen. AV Kabel u. 4 Pads, auch einzeln, Tel. 02191/610414 ab 16 Uhr

Shining Force 1/2, Phantasy Star 1/3, Landstalker, Vermillion, Flashback, Light Crusader u.a., Tel. 08678/605 Verk. MD/MCD2/32X mit je 16/6/4 Spielen und 3 Pads nur komplett für VB DM 1.200,-, Lars Welker, Gartenstr. 56, 97922 Lauda

Multimega + 16 Spiele DM 399,-, 32X Ada. + 8 Spiele DM 199,-, MD-MCD-GG-Saturn-Spiele ab DM 15,- bis DM 80,-, GG-Akku DM 35,-, 07631/13875 AB Frank

## GAME GEAR

Verk. Game Gear mit Adapter u. 21 Sp. + Sega Magazin von 2/94-1/96 zusammen für DM 450,-, Tel. 07042/979159 ab 16 Uhr

Verkaufe Game Gear mit Netzadapter u. 5 Spiele, Fernsehadapter für nur DM 250,-, Zustand sehr gut, Tel. 07257/6772

## MEGA CD

Suche Flashback CD (MCDII), Tel. 02371/42572, falls nicht daheim, Tel.-Nr. auf Anrufbeantworter sprechen

## SATURN

Verk. FIFA Soccer 96, P. Dragoon 1, NBA Jam TE, Int. Victory Goal, Sega Rally usw. DM 40,- per NN, Tel. 035822/4808 ab 14 Uhr

Verk./tausche Nights, T. Raider, S. Strike, M. TT, Toshinden, NFC, WS Baseball, ständig neue Titel, Mo.-Fr. 18 Uhr 04532/8675

Verkaufe/kaufe/tausche ständig Saturn-Spiele, z. B. Tomb Raider, Nights etc. etc. Mo.-Fr. ab 18 Uhr Tel. 04532/8675

Verk. Panzer Dragoon 1, Daytona USA, Sim City, D, Mystery Mansion, Virtua Fighter Remix für je DM 35,-, Tel. 069/532200

Verk. Sega Saturn 15 Spiele, 85 Gamehefte, Action Replay für DM 800,- mit Porto, Tel. 09231/1615 Jürgen

Verk. WipeOut, F1, Wing Arms, Highway 2000, Gex usw. von DM 40,- bis DM 60,- (5 Demo-CDs, Stück DM 5,-) ab 17 Uhr Tel. 06022/30345

# hitseekers

Spiele gibt es ohne Ende, doch nicht alle können gefallen. Wir wollen wissen, welche der demnächst erscheinenden Titel euch am meisten interessieren und in den Charts abgehen werden wie eine Rakete! Teilt uns eure kritische Meinung mit! Damit helft ihr uns und den Softwarefirmen, eure Wünsche noch besser zu erfüllen!

1. Nenne uns die drei Spiele, die dich generell am meisten interessieren (unabhängig vom System!). Kreuze dazu bitte im ersten Balken genau drei Spiele an!

2. Nenne uns die Spiele, welche du definitiv kaufen wirst!

	Finde ich interessant	Werde ich kaufen
Advanced Military C. 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
All Star Baseball	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cyberbots	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D-Xhird	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fighting Force	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grandia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Last Bronx	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metal Slug	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nuclear Strike	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pandemonium!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Panzer Dragoon RPG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Project Sonic	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resident Evil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Touring Car	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shining The Holy Ark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sky Target	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Swagman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tomb Raider 2	<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!

Sonic Jam/Project Sonic	Note: ___
E3-Showdown	Note: ___
Fighting Force	Note: ___
Sky Target	Note: ___
Shining The Holy Ark	Note: ___
Advanced Military C.2	Note: ___
Metal Slug (Import)	Note: ___
Cyberbots (Import)	Note: ___
Hitparade	Note: ___

4. Welche Systeme besitzt du?

Saturn  32X  Mega CD II  Mega Drive  Game Gear

5. Für welches System kaufst du Spiele?

Saturn  32X  Mega CD II  Mega Drive  Game Gear

6. Wie viele Ausgaben Sega Magazin kaufst du pro Jahr?

1-5  6-10  
 Alle  Abonnement

7. Wie gefällt dir die Sega Saturn-Demo-CD 6/97 (Flash Vol. 4)?

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

Tausche A. Trilogy, PDII, Nights, A. Kings, WSB II gegen FIFA 97, Discworld, Daytona CCE, Worms, Mystaria, Tel. 03933/805756

Aufgepaßt! Tausche C&C gegen Worldwide Soccer oder anderes und verkaufe Mega Drive-Spiele, Tel. 07144/6750

Biete MK3, Tunnel B1, Sega Rally, Sim City 2000, Valora Golf, D je DM 65,-, F1 Japan DM 45,-, Tel. 030/6258637

Verk. Preview Vol. 1 Demo-CD DM 10,-, Theme Park DM 60,-, Sega Flash Vol. 4 DM 10,-, Tel. 09931/5913 Andreas

Tausche Exhumed, Tomb R., Discworld, Story of Thor 2, D, suche Daytona CCE, Soviet Strike, NHL 97, C&C usw., Tel. 04131/682095

Verk. Saturn, 2 Pads, Sega Rally, P. Dragoon 2, Worms, 3 Demo-CDs für DM 400,-, Daniel Klose, Feldhäuser 4, 02906 Waldhausen

Verk. Saturn (2 Pads + Christmas Nights) DM 300,-, Tomb Raider, VF2, C&C je DM 50,-

Theme Park, Panzer D. je DM 30,-, Tel. 08773/284

Suche Sega Saturn-Spiele. Biete zum Tausch über 30 Sega Mega Drive-Spiele oder bezahle gut, Tel. 09193/5865 ab 18 Uhr

Verkaufe Saturn + 2 Pads + 5 Spiele (Tomb Raider, VF Remix usw.), DM 500,-, Tel. 0221/687145 Andreas

Suche Game Buster Codes für Panzer Dragoon 1+2 (Europa), Hans Wagner, St.-Martin-Str. 6, 88427 Bad Schussenried

Tausche FIFA 97, F1, Need for Speed, Olympic Soc. Hattric Hero Jap., suche Manx TT, Vir. Volley Ball, Sonic 3D, Tel. 07191/63462

Verk. S. Shock, A. Kings DM 45,-, FIFA 96, D. USA DM 30,-, T. Raider, S. City DM 65,-, VF2 DM 50,-, Tel. 0421/6199610 ab 14<sup>00</sup>

Verk. Pan. Dragoon 2, Mystaria, Rayman, Slam & Jam, Daytona, Nights, Vic. Boxing, Goal, Tel. 02362/43807

Heft mit Cheats, Codes usw. für über 75 Saturn-Spiele DM 15,-, Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Suche Saturn-Spiele, müssen gut erhalten und vollständig sein!!! Tel. 0202/611452 Peter Junior

Verkaufe Sega Rally + zusätzliches Controlpad (Sega) für zus. nur DM 80,-, Tel. 09073/3339 Oliver bis 19 Uhr

Verk. WWF Arcade, Alien Trilogy, FIFA 97, Athlete Kings, Tomb Raider (35, 55, 40, 40, 70 DM), Tel. 09776/8358

Saturn mit 10 Spielen DM 700,-, Mega Drive-Spiele ab DM 30,-, Master Sys. + G. Gear-Spiele ab DM 25,-, Versand + Liste Tel. 02636/80566

Verk. Blazing Dragoons, Street Fight. Movie, Daytona, suche Shellshock und Sega Magazin 6/97, Schynik, Franz-Mehring-Str. 12, 09599 Freiberg

Verk. Saturn-Spiele von DM 30,- bis DM 40,-: Tomb R., Exhumed, Dark S., D.H. Arcade, D, Panzer D. I + II, Dicworld, Rayman, Daytona, WWF, Thomas Burkhardt, Uferstr. 2, 08324 Bockau

Tausche Blazing Dragoons gegen Dest. Derby o. WipEout, Tel. 02761/3090 14-16 Uhr

Saturn + Rally + C&C + Sim City + The Horde + Christmas Nights + Sega Mag. ab 97 + 4 Demo CDs DM 450,-, Bienert, Oberhsn., Tel. 0208/871710

Achtung! Verkaufe Saturn + 1 Pad + 2 Demos + Tomb Raider, alles 2 Mon. alt, kompl. DM 300,-, Tel. (Hannover) 05101/5410

Vk./tausche div. Sat.-Spiele dt. u. US-Vers., suche Arcade Racer u. V. Valley Golf, Tel. 07143/585546 ab 19 Uhr

Verk. Tomb Raider, Exhumed, Fighting Vipers, VF Kids, WipEout, Alien Trilogy, kpl. DM 250,-, Tel. 05246/6750

Verk. Virtual On und Nights Into Dreams für DM 100,- (alles dt. Version), Tel. 040/2703382 (Anrufbeant.)

Verk./tausche Nights, suche Olympic Games oder andere, Tel. 05721/926474 (nach Josef fragen)

Verkaufe 3 Saturn-Spiele: Cyberia DM 25,-, FIFA Soccer 96 DM 25,-, Golden Axe The Duel DM 40,-, Tel. 02843/86929

Verk. Baku Baku, Ballerspiele, Antennenkabel je DM 35,-, Controlpad DM 20,-, MSII mit 4 Spielen DM 60,-, Tel. 02981/6879

Suche Konsolen, Neuheiten + Sammlungen f. SNES, Saturn, PSX usw. Bitte meldet euch u. Tel. 0641/970436 Monika

Verk./tausche F1, Cyber Speedway, Tomb Raider, Tel. 07171/72603 ab 18 Uhr

Suche Sega Flash Vol. 2, zahle bis DM 10,-, Tel. 0711/317242 Florian ab 14 Uhr

Verk. Saturn originalverpackt + 12 Spiele + Joystick + Back Up Memory Card ca. DM 550,-, Info Tel. 0221/817144

Verk. Saturn mit 10 Spielen u. 2 Pads für DM 700,-, Tel. 039421/73159 Torsten von 17-19 Uhr

Verk. Saturn + 14 Spiele, Lenkrad, Pistole, Virtua Stick, Analog Pad, 6 Demo-CDs, auch einzeln, Tel. 04401/72265 Gudrun

Verk. Syndicate, Street Fighter II, The Story of Thor, Vectorman, Dune, EWJim, WWF, Champion Soccer je DM 50,-Tel. 03476/811846

Verk./tau. Exhumed, F. Megamix, Lemmings, FIFA 96, Lenkrad und Arcade Stick, su. Bomberman, Andretti usw., Tel. 0234/13946 ab 16 Uhr

Suche Fighters Megamix, Spot goes to Hollyw., Soviet Strike, Manx TT usw., Tel. 08245/3570 Erhard jun. bis 19 Uhr

Verk. Tomb Raider, Dark Sav., Alone 2 je DM 69,-, alles 100% o.k., Tel. 06897/767134 von 19.30 - 20 Uhr Jens

Suche Amok, Scorcher, Shellshock, habe Exhumed, VF2, Sega R., Tomb R., C&C, Sim C. 2000, Nights, RR usw., Tel. 08652/6000232 Hase

Verk. Daytona USA DM 30,-, Nights DM 40,-, Tomb Raider DM 45,-, Sim City 2000 DM 40,-, Tel. 03695/608468 Christian

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **SEGA Magazin** den folgenden Kleinanzeigen-Text 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**  
 SEGA Magazin, SEGA Box, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

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

Anschrift \_\_\_\_\_ Datum \_\_\_\_\_ Ort \_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_

Verkaufe Sega Saturn mit Game Pad, Memory Card und den Spielen Daytona USA 1+2 für DM 390,-, Tel. 05426/2004

Suche Iron Storm, Shining Wisdom, Alien Trilogy und TH2, zahle gut, Tel. 07191/980222 evtl.

Anrufbeantworter

Verk. Hi Octane, Street F. Movie, Gran Chaser, Tomb Raider à DM 50,-, NBA J TE, Skeleton W., Spacehawk, Virtua F2 usw. DM 30,-, Tel. 09721/63535

Ich suche Wing Arms, tausche gegen Worms oder Virtual Hydlide, Hi Octane, Dominik Hector, Glogauerstr. 6a, 85276 Pfaffenhofen

Verk. Sega Saturn incl. 2 Pads + 6 Spiele, z. B. Daytona II, Thunderhawk II usw. + 3 Demos kompl. DM 550,-, Tel. 05132/55163 Dennis

Suche Game Buster, Soviet Strike und Gun Griffon, bezahle gut! Außerdem suche ich Poster zu Sega-Spielen, Tel. 06182/27585 Kim

Tausche Magic Carpet gegen Theme Park, Tel. 06261/35852

Verk. T. Raider u. Nights je DM 55,-, V. Hydlide, P. Dragoon je DM 33,-, keine Portokosten, Tel. 05725/4141

Wer hat Erfahrung mit Saturn-Spielen aus dem Ausland? Bitte melden, Tel. 07159/45447 ab 20 Uhr

Tausche Tomb R., Alien T., Pa. Dra., suche Need for Speed, D. Derby, Blazing Dragons, Tel. 09163/1513 Daniel ab 18 Uhr

Verk. Sega Saturn mit 15 Spielen (FIFA 97, Tomb Raider usw.) für nur DM 650,-, Tel. 0208/662259 zugreifen!

Verk. Dragon Heart Fire + Steel DM 65,-, Tel. 0221/5003113

Verk. Alien Trilogy DM 50,- und Command & Conquer DM 60,-, zus. DM 100,-, Tel. 05492/1238

Verk. Daytona CCE, Alien Trilogy zu je DM 60,-, Panzer Dragoon, FIFA 96, Wing Arms zu je DM 30,-, Tel. 05272/9623

Verk. diverse Spiele oder tausche gegen Manx TT o. Soviet Strike Tel. 0231/7287272

Verk. Thunderhawk 2, Daytona, Street

Fighter Movie, S. Rally je DM 60,-, VF2 + P. Dragoon DM 110,- (mit Sat. DM 645,-), Tel. 07171/65818

Verk. Saturn + 2 Pads + 12 Spiele + MPEG C. + Memory C. + Foto Op. CD + 3 CDI Filme (Star Trek), Tel. 0208/805625

Verkaufe Sega Saturn + 5 Spiele für DM 550,-, Tel. 06451/6948, Fax 06451/6948 nach Alex fragen

Verk. oder tausche Daytona USA, Vir. Open Tennis, D, suche Command & Conquer, Sega Rally, WWF Wrestlingmania, Tel. 02331/870743

Verkaufe/tausche/kaufe Sega Saturn-, Playstation- u. Ultra 64-Spiele u. -Konsolen, Boot Chip für Sat. u. PSX Tel./Fax 05561/982042 ab 17 Uhr, so long, Thomas

Tausche Nights/WWS 97/Sh. Shock/Discworld, My. Man., Defcon 5 o. NFS, verk. 3D-Pad für DM 50,-, Tel. 036604/80336 ab 16 Uhr Marko

Verkaufe Saturn + 6 Spiele + Action Replay VB DM 55,-, incl. Porto, ab 18.30 Uhr Tel. 02942/8578 Klaus

Verk./tau. Euro 96, Exh., FIFA 96 u. 97, Act. Rep. usw., suche WWS 97, VC2 + P., NHL, Fuß.-Basket.-Spiele usw., 14.30-16 Uhr u. 19-21 Uhr Tel. 06302/2782

Congo (US), Earthworm J. 2 (US) je DM 45,-, Vict. Goal (Jp), Virt. Fighter DM 35,-, 3D Contr. Pad DM 40,-, Street Fighter Movie DM 40,-, Tel. 02631/52532

Verk. Saturn + 8 Sp. u.a. SC2000, WWS 97, NBA Li. 97... für DM 600,-, auch einzeln od. tausche geg. PSX + ca. 4 Sp., Tel. 09142/6444

Kaufe/tausche Spiele für Saturn + PSX, auch Samml., suche günstig div. MD-Titel, Tel. 04774/991104 Rainer

Verk. Euro 96, Victory Goal, Alien Trilogy, Daytona CCE, Wing Arms, Destruction Derby, Pebble Beach Golf, Tel. 02433/51869

Tausche S. City, Euro 96, S. Rally und M. Mansion, suche The Crow 2 u. a., Tel. 05177/92111

Verkaufe u. tausche Saturn-Spiele, H. J. Müller, Obere Hornbachstaden 52, Zweibrücken

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

Verk. Saturn + 2 Pads + At. Replay, 18 Spiele wie G. Griffon, NHL 97, S. Rally u.v.m., 1a Zustand, DM 1.700,-, Tel. 035773/70783 ab 17 Uhr

Tomb Raider, NHL 97 je DM 50,-, Daytona, NFL Quarterback Club 96, Need for Speed je DM 30,-, Tel. 05673/1626

Verkaufe Mr. Bones DM 60,-, Tomb Raider DM 70,-, FIFA 97 DM 45,-, WWF Arcade, Athlete Kings, Alien Trilogy DM 55,-, Demo 1,2,3, Böhm, Sudetenstr. 14, 97638 Mellrichstadt

Tausche D oder Virtua Fighter 2 gegen Die Hard Arcade, Virtual On oder Manx TT, Tel. 0203/721735

Verk. Myst, Haus d. verlorenen Seelen, Command & Conquer, pro Spiel DM 60,-, Tel. 039327/41832

Su. Die Hard Arc., Shellsh., Andretti Racing, biete D.D., Panzer D., Wing Arms, Thunder H. 2, Alien Tril., Sega R., Tel. 038821/60161

Verk. Casper m. Komplettlösung DM 60,-, S. Strike u. S. Rally zus. DM 100,-, Savior DM 60,-, suche A. Rac., S. P. Fighter 2, Tel. 02761/66144

## 32X

Verkaufe 36 Holes, Metal Head, Motherbase je DM 65,-, NBA TE, WWF, Virtua Racing je DM 55,-, diverse MCDs & Master, Tel. 030/6258637

Verk. 32X + Chaotix + Star Wars Arcade DM 150,-, Tel. 0211/786800 Conny Hoheisel

Verk. f. 32X NFL Quarterback DM 35,-, f. MCD Road Avenger, Spiderman zus. DM 40,-, f. MS Scramble Spirits für DM 25,-, Tel. 036848/31556

Verk. 32X und 7 Spiele für nur DM 350,-, auch einzeln, Tel. 0821/606574 ab 19 Uhr, verlangt Johannes

## SONSTIGES

Kaufe/tausche Spiele für Saturn + PSX, auch Samml., suche günstig div. MD-Titel, Tel. 04774/991104 Rainer

Suche Sega Magazin 2/96 und 3/96, Tel. 0351/4722594

Suche PC Engine Duo mit Sp., biete dafür eine Video CD-Karte + Nights und DM 200,-, Tel. 02154/41619 ab 18 Uhr

Verk. für GB Super Mario Land, Batman Forever, Loopz für C64 Floppy Laufwerk (1541 II), Preis n. VB, Tel. 03541/801232 Jan

Verk. 20 Sega Magazine 95-97, 7 Gamers Hefte 95/96, 5 Mr. Bean Video-CDs, alles Top-Zustand, Preis VB, O. Mattburger, Breslauer Str. 8, 73479 Ellwangen

Master System und div. Spiele, Zeitschriften EGM (US), Gamefan (US), Gamers und andere Magazine, Tel. 08678/605

Suche Sat., PSX, MD1, MCD1, Multi-mega, Nomad, Wondermega, Game Gear + TV Tuner, evtl. auch Spiele, Tel./Fax 02421/971595 bis 22 Uhr

Verk. Super Nintendo Spiele Aladdin, Batman Returns, Animaniacs u. Super Mario All Stars, pro Stück DM 40,-, Tel. 02427/8471 Michael

Suche PC Engine Duo oder Grafx mit Spielen. Biete dafür ein neues N64 + DM 300,- zum Tausch, Tel. 02154/41619

# 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.

## Neuer Wettbewerb!

Da offensichtlich auch der Tomb Raider- und der Daytona USA C.C.E.-Wettbewerb ein baldiges Ende haben werden, rufen wir eine brandneue Score-Attack-Competition ins Leben.



## Andretti Racing

Wer fährt mit einem Indy Car in einem Freundschaftsrennen auf den Streets of Cincinnati die schnellste Runde? Wir warten gespannt auf eure Einsendungen!

# SCORE ATTACK

<input type="checkbox"/> Ein Foto liegt bei!	Meine Bestleistung	Hiermit bestätige ich, daß ich die- se Leistung ohne Zuhilfenahme ei- nes Schummelmoduls, Cheats oder ähnlichem erreicht habe.	Unterschrift
<input type="checkbox"/> Videokassette liegt bei!	Titel		Datum, Ort
<input type="checkbox"/> Bereits plaziert	System		
Name, Vorname			
Straße, Hausnummer			
Postleitzahl, Wohnort			
Telefon			

## FIGHTERS MEGAMIX

Wer beendet den Kurs I am schnellsten? Mit welchem Kämpfer und Game Type ihr antretet, ist egal! Das Time Limit muß aus sein! Es muß sich um die PAL-Version handeln.



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu) Robert Marinovic	5:29.74	1

## DAYTONA USA G.C.E.

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



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Hasler Oliver	29.84	5
2.	(5)	Tschentscher Michael	30.08	5
3.	(2)	Hof Otto	30.16	4
4.	(3)	Rygol Peter	30:16	4
5.	(4)	Neuke Frank	30.16	6
6.	(6)	Guder Dieter	30.32	4
7.	(8)	Hermel Alexander	30.52	5
8.	(9)	Schilling Rainer	30.52	6
9.	(10)	Tschentscher Jens	30.56	5
10.	(11)	Skoda Rainer	30.56	4
11.	(12)	Peters Jörn	30.60	5
12.	(13)	Steiner Hetkamp	30.60	4
13.	(14)	Reuter Oliver	30.64	5
14.	(15)	Stasch Arkoudins	30.64	5
15.	(16)	Marius Slipko	30.64	4
16.	(17)	Richter Anton	30.72	4
17.	(18)	Fercher Anton	30.76	4
18.	(7)	Rumpf Martin	30.76	4
19.	(19)	Pivernetz Mike	30.84	5
20.	(20)	Böttner Bastian	30.88	4
21.	(21)	Reichelt Sven	30:92	4
22.	(22)	Josef Reiseder	31.00	4
23.	(23)	Klaus Dennis	31.04	5
24.	(24)	Hoffmann Richie	31.08	4
25.	(25)	Schwarz Thomas	31.12	4
26.	(26)	Eger Enrico	31.20	5

## TOMB RAIDER

Wer beendet den allerersten Level (The Caves) am schnellsten? Nehmt alles vom Beginn bis zur allerersten Auswertung auf!



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(1)	Ristoki Sascha	2:50	2
2.	(2)	Wübbels Markus	2:50	2
3.	(3)	Vorhauer Matthias	2:51	2
4.	(4)	Meier Andy	2:52	4
5.	(5)	Merten René	2:52	2
6.	(6)	Zecic Emire	2:53	3
7.	(7)	Vorhauer Mathias	2:53	2
8.	(8)	Neuke Frank	2:53	3
9.	(9)	Altunkaya Cemal	2:54	2
10.	(10)	Bracht Daniel	2:57	4
11.	(11)	Nothdurft Holger	2:57	2
12.	(12)	Kobierzynski Robert	3:00	3
13.	(13)	Schmid Mario	3:00	2
14.	(14)	Denizoglu Burhan	3:01	3
15.	(15)	Maltese Daniel	3:02	4
16.	(16)	Zecic Emir	3:05	4
17.	(17)	Jüstel Bernd	3:08	4
18.	(18)	Dolle Heiko	3:08	4
19.	(19)	Hennemann Gerd	3:11	4
20.	(20)	Blasek Volker	3:12	3
21.	(21)	Predrag Nikolic	3:12	3
22.	(22)	Reese Daniel	3:16	3
23.	(23)	Rygol Peter	3:16	3
24.	(24)	Sostero Marco	3:17	2
25.	(25)	Fuchs Stefan	3:18	4
26.	(26)	Reuter Oliver	3:19	4

## MANX TT



Wer fährt die schnellste Rundenzeit im Time Trial-Modus auf dem TT-Course? Das gewählte Motorrad ist egal!

Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu)	Neuke Frank	1:04.80	1
2.	(Neu)	Möring Andy	1:06.88	1
3.	(Neu)	Eger Enrico	1:09.68	1

# Mailbox

Daß wir nicht die persönlichen Vorlieben jedes einzelnen Lesers berücksichtigen können, scheint insbesondere so manchen Hardcore-Gamern nicht klar zu sein. Würden wir beispielsweise hauptsächlich japanische und amerikanische Import-Games in den Mittelpunkt des Interesses stellen, dann würde das Sega Magazin in den Augen von rund siebzig Prozent der Leserschaft seiner Aufgabe nicht mehr gerecht werden. Diese will nämlich wissen, was jetzt in den Läden und Kaufhäusern für ihr deutsches

Gerät erhältlich ist, und kann sich keineswegs an längst aus der Mode gekommenen 2D-Beat ´em Ups und Shoot ´em Ups erfreuen, sofern nicht eine bekannte Lizenz wie Street Fighter dahintersteckt. Genau deshalb bitte ich sowohl Import-Profis als auch PAL-Puristen um ein bißchen Verständnis, falls einmal ein bißchen zu wenig für ihren Geschmack dabei ist. Immerhin werdet ihr in keinem anderen Magazin mehr über Sega-Hard- und -Software erfahren!

Euer Hans

## MULTI-CD & FORMEL 1

1. Wie ist es möglich, daß es Spiele mit 2 oder mehr CDs gibt – sobald ich das Laufwerk öffne, schaltet der Saturn in den Audio CD-Modus?

SM: Was passiert, wenn man das Laufwerk öffnet, kann vom Programmierer bestimmt werden. So kann man in Enemy Zero problemlos die CD wechseln, ohne daß das Programm abstürzt. In wipEout darf man beispielsweise eine eigene Musik-CD einlegen.

2. Wann wird es ein Formel 1-Rennspiel mit 16 Originalstrecken geben?

SM: Formel 1 von Psygnosis soll im September erscheinen.

3. Wie funktioniert die Virtua Cop-Gun?

SM: Prinzipiell wird genau die Laufzeit gemessen, die der Lichtstrahl des Fernsehers bis zum Erreichen des Laserstrahls benötigt hat. Daraus kann man dann die exakte Position bestimmen.

4. Werden die Spiele VF3 und Tomb Raider 2 auch ohne 64 Bit-Modul zu spielen sein?

SM: Sollten die Spiele für die Zusatzcartridge entwickelt werden, dann laufen sie bestimmt nicht ohne die Erweiterung.

Oliver Fink, 65375 Oestrich

## PHOTO-CD & BLACK BELT

1. In 5/97 habt ihr mehr oder weniger über das Photo-CD-System berichtet, aber anhand der sparsamen Informationen kann ich mir bis heute nichts genaueres darunter vorstellen. Was beinhaltet das zu kaufende Photo-CD-System? Lohnt sich der Aufwand, die Bilder auf CD brennen zu lassen? Sind die Features (Zoomen, Flip-/Drehfunktionen plus Soundeffekte) interessant für normale Urlaubsfotos? Was kostet es im Durchschnitt, im Fotoladen eine CD bespielen zu lassen?

SM: Prinzipiell ermöglicht das auf einer CD abgespeicherte Photo-CD-Programm (Kostenpunkt: DM 39,-) dem Saturn das Lesen von standardisierten Photo-CDs, auf die man auch per PC oder MAC zugreifen kann. Das Brennen einer kompletten CD kostet auch nicht mehr als das Entwickeln von 36 Farbfotos, außerdem kann man aus den Datenfiles auf der CD später immer wieder Fotos machen lassen. Dank der Features kann man auf alle Fälle jede herkömmliche Dia-Show in den Schatten stellen.

2. Black Belt ist also das 64 Bit-Modul. Wo am Saturn wird es seinen Platz bekommen, im Batterie-Schacht oder im Modulschacht?

SM: Ob Black Belt nun die Erweiterung oder die neue Konsole ist, sei einmal dahingestellt, die Erweiterung soll allerdings auf alle Fälle im Batterie-Schacht untergebracht werden, so daß man auch weiterhin seine Spielstände abspeichern kann.

3. Werden alle künftigen Spiele das Black Belt unterstützen? Ist denn überhaupt VF3 ohne spielbar?

SM: Das Modul wird nicht als generelle Hardwareerweiterung vermarktet, vielmehr erhält man zum Preis eines N 64-Third-Party-Moduls ein Spiel der neuesten Generation, womit der Saturn dem N64 ebenbürtig sein soll. Virtua Fighter 3 wird dann auch nicht ohne Modul spielbar sein, da diese Erweiterung hier



## Frage des Monats

"Was bedeuten eigentlich tba und MDK?"

Bei ersterem handelt sich um eine gängige Abkürzung, welche in den Release-Schedules (=Veröffentlichungs-Listen) der Publisher auftaucht. Genaugenommen steht es für „to be announced“, was übersetzt „muß noch angekündigt werden“ heißt. MDK hingegen ist der aktuelle PC-Hit von Shiny Entertainment.

genauso dazugehört wie die Speichererweiterung bei den SNK-Prüglern.

**4. Neidisch schaue ich zur PlayStation rüber, wo ein Autorennen nach dem anderen erscheint (Porsche Challenge, V-Rally, F1). Wird der Saturn-Autofan auch mal so verwöhnt? Scud Race oder Sega Touring Car sind zwar o.k., aber muß denn F1 auf dem Saturn noch mit den 96er-Daten erscheinen, auf der PlayStation folgt bald F1 '97!**

SM: Hier kann ich nicht ganz folgen! Zum einen gibt es auf dem Saturn mit 19 Titeln deutlich mehr Rennspiele als auf der PlayStation, wobei 10 davon sogar nur für das Sega-System erhältlich sind, außerdem sind die angekündigten Exklusiv-Titel Scud Race und Sega Touring Car schlichtweg die derzeit gefragtesten Automatenrennspiele. Daß Formel 1 auf dem Saturn auf alten Saison-Daten basiert, ist somit wirklich zu verschmerzen. Die PlayStation-User haben hier mehr zu jammern, schließlich haben sie bis heute noch kein Spiel, das an Sega Rally heranreicht (auch V-Rally nicht!).

Andreas Rogon, Hünfeld

### ACTION PACK & BATTERIE

**1. Ich habe mir vor kurzem ein Sega Saturn Action-Pack gekauft und war enttäuscht, daß nur eine Demo-CD dabei war, obwohl zwei Demos enthalten sein müßten (so stand es im Angebot). Was nun?**

SM: Hier können wir dir nur raten, daß du dich an deinen Händler wendest. Er wird zweifelsohne gleichwertigen Ersatz leisten.

**2. Kann man eine Demo-CD nachbestellen? Ich hätte nämlich gerne die Sega Flash Vol. 3 nachbestellt.**

SM: Generell kann man bei uns keine Demo-CDs nachbestellen.

**3. Wie kann man erkennen, daß die Batterie leer ist, und wo kann man eine neue Batterie bekommen?**

SM: Grundsätzlich wird die Batterie eigentlich ständig aufgeladen, wenn der Saturn in Betrieb ist. Sollte sie doch einmal kaputt werden (was man am sich immer löschenden Spielstand-Speicher merkt), dann kann man in jedem Uhrengeschäft Ersatz bekommen.

**4. Wie kann der Saturn an eine Stereoanlage angeschlossen werden?**

SM: Ich verbinde einfach meinen Fernseher per Scart-Ausgang direkt mit der Stereoanlage, und schon ertönt der Saturn-Sound in HiFi-Qualität.

**5. Mein Vater erlaubt mir nicht, daß ich ein Abo mit 2-monatlicher Saturn Demo-CD bekommen darf. Könnt ihr ihn umstimmen?**

SM: Grundsätzlich wollen wir natürlich nicht in die Erziehungsmethoden deines Vaters eingreifen, allerdings könnte ihn folgendes Rechenexempel umstimmen: Kauft man das Magazin das ganze Jahr am Kiosk, so kostet es genau DM 69,60, außerdem muß man monatlich zum Kiosk laufen. Bestellt man nun unser Saturn-Spezial-Abo, so zahlt man exakt DM 79,- für ein Jahr. Das heißt, jede der 6 CDs kostet nur DM 1,57!! Außerdem bekommt man das Heft früher und kostenlos nach Hause geliefert, und man hat eine Menge Spielspaß aufgrund der tollen Demos. Im Gegensatz zu anderen Abonnements kann man das Sega Magazin auch jederzeit wieder abbestellen, so daß man nicht für immer an uns gebunden ist. Wer

## Kurz beantwortet!

Mystaria 2 ist derzeit auf Eis gelegt worden, wir halten euch über den genauen Release auf dem laufenden.

Mega Drive-Tests zu Sonic 3D, Pocahontas, Vectorman 2 und anderen Titeln werden wir mangels Leserinteresse nicht mehr nachreichen. Der Mega Drive ist in Deutschland mittlerweile zur Bedeutungslosigkeit verdammt.

Das VF R1 X-Cellerator-Lenkrad funktioniert auch mit Sega Rally.

Was an Sega Touring Car für Saturn besser als auf dem Automaten sein wird, wissen wir auch noch nicht, wir vertrauen hier einfach auf Tetsuya Mizuguchis Künste.

Command & Conquer 2 ist derzeit nicht für den Saturn in Planung.

Der Get It-Award wird den Spielen zuteil, die wir für besonders empfehlenswert halten. Das hundertste 80%-Beat 'em Up wird hier nicht unbedingt gute Chancen haben.

Importspiele lassen sich auf dem Saturn nahezu problemlos spielen. Per Modul (Preis ca. DM 50,-) wird dem Saturn einfach vorgegaukelt, daß der eine NTSC-Maschine ist, und schon laufen die japanischen oder amerikanischen Spiele ohne jeglichen Umbau auf dem deutschen Saturn.

Manx TT hat trotz seiner tollen technischen Vorzüge deshalb „nur“ 80% be-

kommen, weil es nur zwei Strecken hat. Grundsätzlich werden wir uns davor hüten, halbfertige Version schon im Preview niederzumachen, noch dazu wenn versprochen wird, daß einige Sachen noch hinzukommen, was in diesem Fall aber nicht passiert ist. Davon abgesehen ist 80% immer noch eine hervorragende Wertung.

Getestete Spiele landen bei uns im Archiv, verlosen oder verschenken können wir sie leider nicht.

Ein Formel 1-Preview kommt spätestens in der Ausgabe 9/97.

Ich glaube kaum, daß ein echter Saturn-Fan in einer Konkurrenzbox monatlich lesen will, welche Spiele für



das N 64 und die PS rauskommen. Eine Technikecke mit den technischen Daten zu Saturn & Co. wäre nach genau einer Ausgabe am Ende. Gewinner drucken wir deswegen nicht, weil die Preise schon längst rausgegangen sind, wenn das Heft erscheint.

Fighting Force läuft auf ganz gewöhnlichen Saturns und benötigt keine 64 Bit-Cartridge.

Derzeit gibt es den Sega Channel leider nur im Raum Kaiserslautern.

also das Sega Magazin ohnehin regelmäßig kauft, sollte sich schlauerweise gleich das Abo zulegen.

## 6. Was ist eigentlich ein Game Buster PC-Link-Paket?

SM: Dieses Paket ermöglicht es, auf einem am Saturn angeschlossenen PC selbständig Codes für Saturn-Spiele zu finden.

## 7. Was ist der Unterschied zwischen der Original Memory Card 4 MBit und der Memory Card Plus 8 MBit?

SM: Erstere stammt von Sega und ist garantiert mit jedem Spiel lauffähig, letztere hat einen größeren Speicher und ist günstiger, läuft aber nicht so zuverlässig.

## 8. Wozu sind die Telefon-Nummern im Check Up-Kasten gut?

SM: Hier kann man (falls nötig) weitere Informationen abfragen.

Gerrit M., Unbekannt

## NEED FOR SPEED 2

### 1. Wann kommt Need for Speed 2 für den Saturn?

SM: Bislang wurde das Spiel noch nicht angekündigt.

### 2. Wie wäre es mit einem Poster pro Ausgabe?

SM: Wie wäre es, wenn wir im Gegenzug den redaktionellen Inhalt auf 84 Seiten kürzen?

### 3. Werden die Wägen bei Scud Race die originalen Leistungsdaten haben?

SM: Im Prinzip ja, wenn es nicht von jedem Wagen verschiedenste Varianten gäbe.

### 4. Bringt Sony eine neue Konsole heraus?

SM: Angeblich definitiv nicht vor 1999...

### 5. Wann kommt der Tests von Need For Speed 2?

SM: Sobald das Spiel für den Saturn in einer testbaren Version vorliegt.

Karsten Martin, 27570 Bremerhaven

## NINTENDO & CD

Ich dachte mir, daß ich euch wieder schreiben und mit meinen Fragen bombardieren müßte. Erst einmal möchte ich mich aber zu dem Brief von Marcus von Chamier-Cieminski aus Heft 6/97 äußern.

### 1. Woher sollte ich wissen, daß Dxxx indiziert worden ist, da ihr es ja nicht berichtet habt. Seine Fragen fand ich übrigens auch nicht besonders, denn es muß einem ja klar sein, daß nicht nur Profis dieses Magazin lesen, sondern auch unerfahrene Neueinsteiger.

SM: Alles was mit Dxxx oder MK zu tun hat, behandeln wir generell nicht in diesem Magazin, auch wenn nun eine bestimmte Version noch nicht indiziert sein sollte.

### 2. Nintendo hat den Preis für das N 64 auf DM 299,- runtergesetzt. Liegt es daran, daß es sich so schlecht oder so gut verkauft? In letzter Zeit sehe auch den Saturn für DM 299,-, allerdings nur bei Karstadt, Wertheim, Kaufhof etc.

SM: Nintendo begründet dies offiziell mit den aufgrund des großen Erfolges gesunkenen Herstellungskosten. Experten sagen, Nintendos Durchverkaufszahlen waren alles andere als marktführend.

Zum Thema Saturn: Prinzipiell können die Händler den Preis anhand des Einkaufspreises selbst wählen, was aufgrund großer Verdienstspannen auch einen Preis von DM 299,- möglich macht.

### 3. Wie geht das eigentlich, wenn ein Spiel aus mehreren CDs besteht? Muß man zum Beispiel, nachdem man die erste CD zu Ende gespielt hat, mit den gespeicherten Daten auf der zweiten CD weiterspielen, oder ist auf der ersten CD nur ein Intro drauf?

SM: Prinzipiell ist dies von Spiel zu Spiel verschieden. In Command & Conquer gibt es für jede Truppen-Seite eine eigene CD, in Enemy Zero befindet sich auf der ersten CD nur das Intro, und in Last

Bronx, welches auch zwei CDs umfassen soll, werden wohl die Daten der entsprechenden Kämpfer auf verschiedenen CDs enthalten sein. Das Spiel wird dadurch natürlich nicht unterbrochen!

### 4. Könntet ihr nicht mal abdrucken, wo eine Messe in Deutschland stattfindet, auf der Sega vertreten ist?

SM: So richtig große Spielermessen wie die E3 oder die ECTS, die ohnehin nur für Fachbesucher sind, gibt es bei uns nicht, allerdings kann man auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin Ende August fest mit der Präsenz von Sega rechnen. Weiterhin wären vielleicht die Kölner Computer '97 oder die CeBIT-Home interessant.

Orhan Karagöl

## 128 BIT & UNSINN

1. Ich habe es schon oft gesagt, und ich werde es immer wieder sagen: Eine 64 Bit-Konsole von Sega wäre Schwachsinn und Ausbeutung der Kunden. Zumal das Ding hierzulande auch erst 1999 herauskommen soll. Wer weiß, was andere Firmen da schon herausbringen. Die Konsole ist jetzt und auch in Zukunft absolut überflüssig. Mit dem 64 Bit-Zusatz vermag der Saturn sowieso schon fast soviel zu leisten wie eine 64 Bit-Konsole. Wenn Sega dieses Gerät herausbringt, dann werden die Saturn-User so fallen gelassen wie vor 1 1/2-Jahren die Mega Drive-User. Sega würde nur noch für dieses Gerät Spiele herausbringen.

SM: Grundsätzlich könnte man auch sagen, daß die PC-User alle sechs Monate ausgebeutet werden (Pentium, MMX, 3Dfx, CD-ROM, 16 MB, 32 MB usw.) Würde man immer abwarten, was denn die Konkurrenz so macht, dann würden wir noch heute mit Pferdekutschen herumfahren. Bedenkt man außerdem, daß der Saturn kommenden November schon drei Jahre alt wird, dann ist die Neueinführung einer anderen Konsole im Jahre 1998 schon wesentlich verständlicher.

### 2. Man sollte lieber noch ein paar Jahre länger beim Saturn bleiben oder eine wirklich fortschrittliche Konsole bringen. Und da sind dann 128 Bit gefragt.

SM: Da das Ziel von Sega immer die Marktführerschaft ist, muß man zwangsläufig möglichst bald ein neues Gerät einführen, da der Saturn nicht über Jahre hinaus zu halten sein wird. Mit einem Zusatz für eine drei Jahre alte Konsole kann man sicherlich keine Neukunden gewinnen. Außerdem halte ich deinen Ruf nach 128 Bit für komplett unsinnig. Auf einem Nintendo 64 sind trotz 64 Bit-Power Spiele wie Nights, Virtua Fighter 2 oder Panzer Dragoon 2 nicht möglich, allerdings bietet diese Konsole eine Reihe von Grafikeffekten, die der Saturn nicht beherrscht. Wer nach 128 Bit ruft oder Konsolen nach Bitzahlen beurteilt, sollte noch einige Lektionen lernen und die augenblickliche Marktsituation in sein Urteil mit einbeziehen. Trotz 64 Bit-Technologie liegt Nintendo derzeit in den aktuellen Verkaufszahlen hinter Sony zurück, und das trotz deutlicher Bit-Überlegenheit. Mit Bitzahlen alleine ist niemandem geholfen. Der Saturn bietet beispielsweise drei 32 Bit-Prozessoren, die Playstation nur einen, doch wie sind die Verkaufszahlen?

### 3. Ich kann Marcus in der Mailbox von Ausgabe 6/97 nur beipflichten: Einige Fragen sind wirklich überflüssig. Mir hängt dieses Hinterhergehechte hinter Virtua Fighter 3 und Tomb Raider 2 auch zum Halse raus...

SM: Ein Großteil der Leserschaft wird schon deine ersten beiden Fragen für überflüssig halten, von daher kann ich nur jeden Leser um ein bißchen mehr Toleranz bitten.

### 4. Ihr schreibt in Ausgabe 6/97 davon, daß es schlecht ist, mit so

vielen Fremdwörtern um sich zu werfen, da nicht jeder ein Profi ist. Aber genau das macht ihr! Und zwar in Ausgabe 5/97 beim Black Belt-Bericht. Was ist denn Anti Aliasing, Z-Buffering und Alpha Channelling? Auch einige Abkürzung wie MDK könnt ihr euch sparen. Vielleicht bin ich der einzige, aber ich kann mir unter MDK bislang nichts vorstellen.

SM: Manche Sachen lassen sich ohne Fachbegriffe einfach nicht vorstellen, wobei wir die meisten davon bereits mehrmals erläutert haben. Anti Aliasing steht für das Abrunden pixeliger Ränder, Z-Buffering ist die hardwaregenerierte räumliche Sortierung der Polygone, und Alpha Channelling erzeugt die bekannten Transparenz-Effekte. MDK hingegen nennt sich das aktuelle PC-Spiel von Shiny Entertainment, das wir bereits mehrfach erwähnt haben.

**5. Wie war das mit der Demo-CD 6/97? Ein spielbares Demo zu Mass Destruction? Ich weiß, ich nerve.**

SM: Wir haben ausdrücklich nur Demos angekündigt, von spielbaren Demos war nirgendwo die Rede!

**6. Warum gibt es denn plötzlich kein Star Wars-Game mehr für den Saturn?**

SM: Die Macht war in dem Falle wohl nicht mit den Saturn-Usern.

**7. Ich finde, ihr solltet nur die Importe testen, die nicht mehr als deutsche Version erscheinen. Ist doch unsinnig, erst den Import-Test und dann noch den Test der deutschen Version zu machen!**

SM: Grundsätzlich wählen wir die Import-Spiele nach ihrer Qualität aus. In vielen Fällen steht außerdem oft noch gar nicht fest, ob einmal eine deutsche Version erscheinen wird (wie bei Super Bomberman geschehen), außerdem kann sich bei der PAL-Version oft noch einiges ändern (wie bei Worldwide Soccer '97 und Victory Goal '96).

**8. Kommen Import-Spiele auch in die Charts, oder darf man nur deutsche Spiele wählen?**

SM: Es dürfen alle Spiele genannt werden.

**9. Eines regt mich auf: Warum habt ihr Dragonheart: Fire & Steel so heruntergemacht? Das ist dem Hersteller und dem Spieler gegenüber unfair, der sich dieses geniale Game vielleicht entgehen läßt.**

SM: Entweder kennst du nicht sehr viele Spiele, oder du willst uns testen: Dragonheart ist alles andere als ein geniales Spiel, es gibt halt nur um die 100 Spiele, die besser sind. Außerdem bedeutet eine Wertung von 61%, daß das Spiel für Fans des Genres in Ordnung ist.

**10. Sind die USK-Altersfreigaben für Videospiele Vorschrift oder Empfehlung?**

SM: Grundsätzlich sind sie nur eine Empfehlung, an der sich allerdings eine Reihe von Warenhäusern orientieren.

*Jens Bethge, 28203 Bremen*

## EINFACH SO!

Eigentlich habe ich die Mailbox immer nur gelesen und mir meinen Teil zu den manchmal informativen und manchmal recht kontroversen Leserbriefen gedacht. Doch nun hat es mich gepackt, und ich mache mich mit Freude daran, euch zu schreiben. Mit einiger Genugtuung habe ich euren Artikel 'So bist du!' gelesen und stellte fest, daß ich mich mit meinen 31 Lenzen nicht verstecken muß. Ich gebe mein Geld lieber für gute Spiele aus, anstatt es in irgendwelchen Kneipen auszugeben oder sonstwo abzuhängen. Selbstverständlich gibt es auch für jemanden in meinem „Alter“ noch genügend andere Hobbys (außer dem Beruf natürlich), aber es entspannt sich nirgends leichter als beim Spie-

## Die alternativen Charts

### Folge 8: Die beliebtesten Genres der Publisher!

#### 1 Sportspiele



#### 35 Titel - Nichts ist vielfältiger!

2. **Beat 'em Ups:** 28 Titel - Prügeln in der Virtual Reality.
3. **3D-Action:** 25 Titel - Den 32 Bit-Chips sei Dank!
4. **Action-Adventures/RPG:** 20 Titel - Lara Croft regiert die Männer.
5. **Rennspiele:** 19 Titel - AM2 und AM3 wiesen den Weg!
6. **Jump&Runs:** 12 Titel - Niedergang der 16 Bit-Domäne
7. **Strategie:** 6 Titel - Taktik selten gefragt
8. **Arcade:** 6 Titel - Innovations-Mangel
9. **Flipper:** 5 Titel - Die Kugel im Kreislauf
10. **Denkspiele:** 4 Titel - Die weißen Steinchen sind müde...

Sendet euren Leserbrief an folgende Adresse:  
**Computec Verlag • SEGA Magazin**  
**Kennwort: Mailbox • Roonstraße 21**  
**90429 Nürnberg**

len. Meine Frau schaut mich zwar manchmal schon mit fragendem Blick an, aber ihr ist es so auch lieber, weil sie mich so besser unter Kontrolle hat, und mein Junior (1 1/2 Jahre alt) kann in ein paar Jahren sicher immer noch einige Spiele von den aktuellen Titeln spielen, zumal ich sogar heute noch etliche Mega Drive-Spiele spiele, wobei der Saturn natürlich eher mal heißläuft. Ich denke, es gibt bestimmt etliche jüngere Leser, die auch ganz gerne mal mit ihren Eltern spielen. Ich persönlich freue mich schon auf heiße Eishockey-Nächte und Fußball-Turniere mit meinem Sohn. Ich denke, ich schreibe auch im Sinne vieler anderer Eltern, oder?

SM: Dem kann ich eigentlich nichts hinzufügen.

**Eine Frage hätte ich dann doch noch: In der Ausgabe 6/97 war von einer roten Sega Flash Vol. 1 die Rede. Auch wenn ältere Titel auf der CD zu finden sind, über wen kann ich diese CD beziehen?**

SM: Die rote Demo-CD ist eine echte Rarität, im Laden dürfte sie kaum noch zu bekommen sein. Wer sie hat und gerne an Herbert Prohaska (nicht verwandt mit „Schneckerl“ Prohaska, dem ehemaligen Fußball-Nationalspieler und jetzigen Nationaltrainer Österreichs) abtreten möchte, schreibe einfach an folgende Adresse:

**Thomas Prohaska**  
**Völklinger Weg 3**  
**60529 Frankfurt**

# LAST BRONX

Welchen Platz wird der AM3-Vetreter im Beat 'em Up-Gerangel einnehmen? Wir nehmen die erste spielbare Version von Last Bronx nächste Ausgabe für euch auseinander!



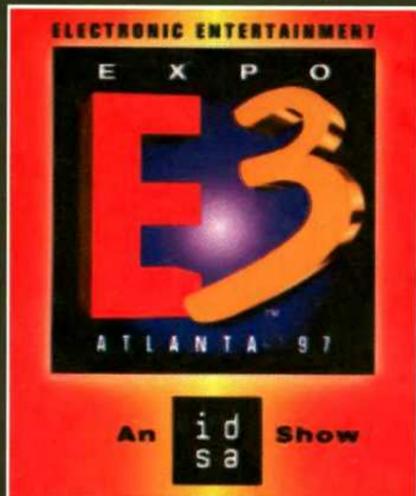
# SWAGMAN

Cores ambitioniertes Action-Adventure hat sicherlich gute Chancen in der Kategorie „Hat ein bißchen länger gedauert!“, doch hat sich das Warten auch wirklich gelohnt?



# E3 ATLANTA

Von Virtua Fighter 3 bis Sega Touring Car, von Tomb Raider 2 bis Fighting Force, wir nehmen für euch alle Hits der Electronic Entertainment Expo unter die Lupe und liefern alle Infos.



# Was kommt noch?

- Alle Spezial-Abonnenten erhalten die Saturn Power-CD mit Demos zu Swagman, Blam! Machinehead, Tomb Raider und der Sensation Fighting Force.
- Tips & Tricks zu allen aktuellen Verkaufs-Hits!
- Test zu Project X2, wipEout 2097, Formula Kart u.v.a.
- Previews zu Duke Nukem 3D, King Of Fighters '95 (PAL) u.v.a.!

## Inserentenverzeichnis:

- Computec . . . . . 4, 67, 87
- Kranz . . . . . 2, 3
- Kudak . . . . . 27
- O.I.T. . . . . 16
- Sega . 11, 13, 73, 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, Oliver Schneider  
 Titelgestaltung: Roland Gerhardt (SM), Hans Strobel (SAT)  
 Titel SM: Sonic (c) Sega, Titel SAT: Shining The Holy Ark (c) 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

**Abonnement:**  
 Sega Magazin kostet im Abonnement mit zweimonatlicher CD DM 79,- pro Jahr (Ausland DM 103,-). Ein Abonnement ohne CD kostet DM 69,-(Ausland DM 93,-).

**Manuskripte und Programme:**  
 Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

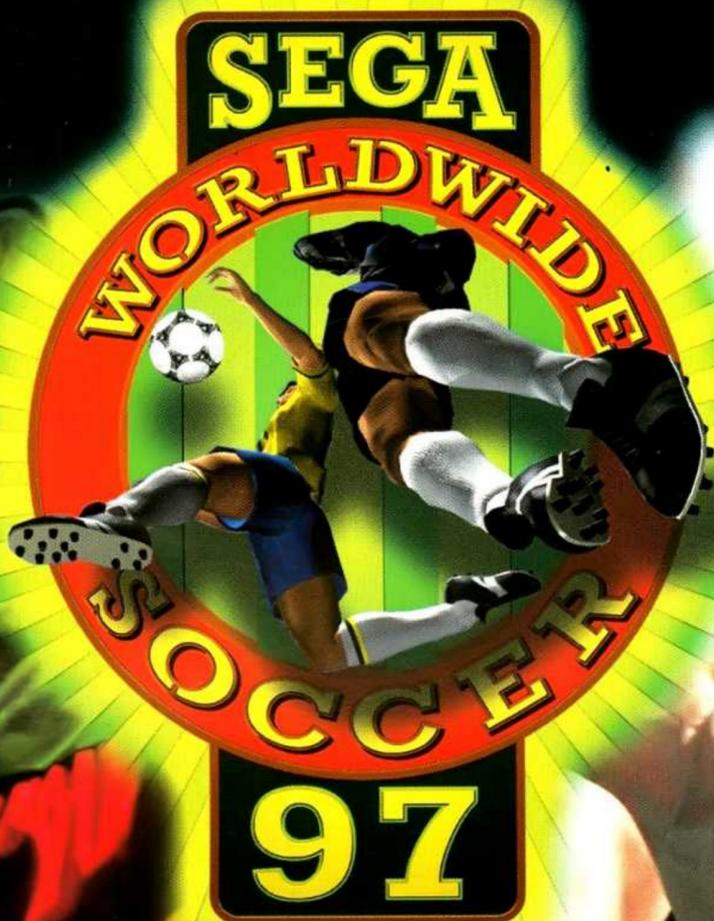
**Urheberrecht:**  
 Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

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

ISSN: 0946-6274

Ab 9.7.97 am Kiosk!

FOOTBALL IS JUST A GAME YOU SAY.  
**GET REAL.**



**EXCLUSIV FÜR**





# DAYTONA USA™ Championship

CIRCUIT EDITION

Noch schneller... Noch heißer...  
Der Nachfolger von SEGAs erfolgreichstem  
Arcade-Autorennspiel ist da.



EXKLUSIV  
FÜR  
  
SEGA  
SATURN