

# SEGA

TM

10/98

59. Ausgabe  
Oktober '98

**MAG**

## DEEP FEAR

Die PAL-Version im Vorabtest

## RADIANT SILVERGUN

Der Shoot 'em Up-Hit des Jahres

# GODZILLA

Offizielle Bilder der Dreamcast-Version



### SONIC ADVENTURE

Spektakuläre Bilder des  
Dreamcast-Hits enthüllt!



### SHINING FORCE 3

Komplettlösung  
des RPG-Knallers

0931/354522 oder 0180/5211844

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

Laden & Versand  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11

Zusätzliche Bestell-  
Hotline: 0931 / 35 45 20

# Theo Versand

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

**dynatex**  
44135 Dortmund  
Brückstraße 42-44

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

Ein galaktisches Angebot!

JETZT ZUM KNALLERPREIS:  
**SEGA SATURN  
MAXI SET 294,-**

DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. SOVIET STRIKE, CONTROL PAD, BATTERIE, RGB-KABEL, SEGA TIPS & TRICKS-BUCH UND 2 DEMO-CDS

## Sega Saturn

- SEGA SATURN ..... 279,-
- INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE
- SEGA SATURN MAXI SET ..... 294,-
- GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
- SEGA SATURN MEGA ACTION SET ..... 333,-
- GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE + SHELLSHOCK + THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD



DEEP FEAR (SEPT) 89,95

## Top-Spiele Fast geschenkt

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

<b>DM 14,95</b>	<b>DM 19,95</b>	<b>DM 24,95</b>	
CRIMEWAVE VOLL VERBLEIBT	THUNDERHAWK 2	SOVIET STRIKE	SHELLSHOCK
MADDEN NFL '97	BLAZING DRAGONS	BLAM! MACHINEHEAD	BLAST CHAMBER
PARODIUS DELUXE	STARFIGHTER 3000	NBA LIVE '98	NHL POWERPLAY
KRAZY IVAN	VIRTUAL GOLF	VIRTUAL HYDLIDE	DIE HORDE

- 6-SPIELER-ADAPTER ORIG. .... 19,95
- MPEG-KARTE ORIG. .... 99,95
- CONTROL PAD ORIG. .... 44,95
- PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG. .... 59,95
- EXPLORER PAD ..... 24,95
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG ..... 19,95
- ARCADE RACER LENKRAD ..... 59,95
- LENKRAD TOP GEAR WHEEL ..... 139,95
- (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)
- PREDATOR GUN PISTOLE ..... 69,95
- TIPS UND TRICKS-BUCH 1996 ..... 15,95
- GAME BUSTER SCHUMMELMODUL ..... 79,95
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. .... 39,95
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER ..... 49,95
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS ..... 74,95
- ATHLETE KINGS ..... 79,95
- ATLANTIS - 2 CD ..... 89,95
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER) ..... 69,95
- BURNING RANGERS ..... 89,95
- COURIER CRISIS ..... 79,95
- CROC ..... 39,95
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP ..... 59,95
- DEEP FEAR (SEPT) ..... 89,95
- ENEMY ZERO - 4 CD'S ..... 99,95
- FIFA '98 ..... 89,95



SHINING FORCE 3 89,95

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



Sonderaktion: 5 Spiele aus diesem Kasten zum Preis von 4!

# Kranz sand

Laden  
94032 Passau  
Bahnhofstraße 28  
**Austria Express**  
Schnellservice für unsere Kunden  
in Österreich.

Lieferung in 1-2 Tagen

1 DM = 7,5 ÖS; Porto 6,90 DM zzgl. NN

Bestell-Hotline Tel.: 0049/85173777



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

DER SEGA-SPEZIALIST

Händleranfragen erwünscht  
Fax: 0931/571602

## NEUHEITEN ZU SCHNÄPPCHEN PREISEN

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

**NHL '98 39,95**

**SEGA MAGAZIN 3/98: 82%**

**NASCAR '98 39,95**

**MANIAC 3/98: 85%**

**CROC 39,95**

**BURNING RANGERS 89,95**

**COURIER CRISIS 79,95**    **WORLD LEAGUE SOCCER '98 89,95**

**SEGA TOURING CAR 89,95**    **HOUSE OF DEAD 89,95**

FIGHTERS MEGAMIX	69,95
HOUSE OF DEAD	89,95
HOUSE OF DEAD (MIT GUN)	119,95
MANX TT SUPER BIKE	69,95
MARVEL SUPER HEROES	89,95
MAXIMUM FORCE	74,95
NASCAR '98	39,95
NBA ACTION '98	79,95
NHL 98	39,95
NHL ALL STAR HOCKEY '98	79,95
PANDEMONIUM	84,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4CD	89,95
RAMPAGE WORLD TOUR	89,95

RIVEN - MYST 2 (4 CD's)	89,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINIG FORCE 3	89,95
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	79,95
SONIC JAM	89,95
SONIC R (SONIC T.T.)	99,95
STEEP SLOPE SLIDERS	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
TETRIS PLUS	79,95
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,95
WINTERHEAT	89,95
WIPEOUT 2097	59,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95
WORLDWIDE SOCCER '98	84,95
Z	99,95

**WINTERHEAT 89,95**    **ATLANTIS (2 CD'S) 89,95**

**SEGA MAGAZIN 1/98: 85%**

**FIFA '98 89,95**    **'Z' 99,95**



Dreamcast™

**Dreamcast kommt!**

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



**PANZER DRAGOON SAGA (4CD'S) 89,95**

### Import

UNIVERSAL ADAPTER	29,95
BATTLE GAREGGA (jap.)	129,95
CASTLEVANIA X (jap.)	119,95
DEAD OR ALIVE (jap.)	129,95
DRAGON FORCE 2 (jap.)	129,95
GT 24 (jap.)	129,95
GUN GRIFFON 2 (jap.)	139,95
MAGIC KNIGHT RAYEARTH (u.s.)	149,95
PHANTASY STAR COLLECTION(jap)	109,95
RADIANT SILVERGUN (jap.)	129,95
THUNDERFORCE 5 (jap.)	139,95

## Top-Spiele zu Knallerpreisen

Nur solange der Vorrat reicht

### SEGA SATURN

3 DIRTY DWARVES	39,95
AMOK	39,95
CLOCKWORK KNIGHTS 2	39,95
DARIUS 2	19,95
FORMULA KARTS	39,95
GEX	39,95
MASS DESTRUCTION	39,95
NIGHTS + 3D ANALOG PAD	79,95
REVOLUTION X	9,95
ROAD RASH	39,95
TOMB RAIDER	59,95
TORICO	49,95

**SEGA MAGAZIN 2/97: 82%**

**MASS DESTRUCTION 39,95**

**SEGA MAGAZIN 9/96: 97%**  
Die Nr.1 bei Arcade/Multiplayer

**NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD 79,95**

**REVOLUTION X 9,95**

**SEGA MAGAZIN 12/96: 96%**  
Die Nr.1 der Action-Adventure

**TOMB RAIDER 59,95**

Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen

### NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!

SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL  
LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE  
ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT



PORTOFREI\* BESTELL-  
ANNAHME BIS 20.00 UHR.

SIE KÖNNEN AUCH  
UNSER NEUES, KOSTEN-  
LOSES MAGAZIN (MIT  
PREISLISTE 64 SEITEN!),  
JETZT AUCH MIT SEGA-  
SONDERAUSGABE,  
MIT FRANKIERTEM  
(3 DM) UND ADRESSIER-  
TEM RÜCKUMSCHLAG  
(DIN C5) ANFORDERN.

## Space Beamer

Der Nr.1 Hit aus den USA  
("Toy of the Year" 1997)  
jetzt auch in Deutschland!



Strahlung absolut ungefährlich  
dank spezieller Infrarot-Technik

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

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZUGL. NACHNAHMEGEBÜHR. BEI VORKASSE (NUR EUROSCHICKS) 4,- DM.  
PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. \*LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHENUNGSSTERMINE OHNE GEWÄHR.  
\*GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT.

0931/3545222 oder 0180/5211844

# 10 cm

trennen Deinen Hintern vom Asphalt.

Du mußt auf

# 180 km/h

beschleunigen,

um am Ende als die

# Nr. 1

in's Ziel zu fahren.



## FORMULA **Karting**



PC  
CD  
ROM



AUCH FÜR  
SEGA  
SATURN

SEGA™ PC

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



### FRAGWÜRDIG?

Der Dreamcast (Sega beharrt übrigens nach wie vor auf dem maskulinen Geschlecht der Konsole) wirft seine Schatten voraus. Faszinierende Screenshots zu Projekten wie Godzilla Generations, Sonic Adventure oder D2 geistern durch sämtliche Medien, die sich mit Videospiele beschäftigen, und ausufernde Diskussionen halten so manchen Mochtegern-Experten bei Laune. Tatsächlich geistern im Internet auch eine ganze Reihe von sogenannten Fake-Screenshots zu Dream-

cast-Spielen herum, bei uns findet ihr jedoch ausschließlich offizielle Bilder. Besonders stolz sind wir auf die ersten Bilder zu Sonic Adventure und Godzilla Generations, die tatsächlich von der Dreamcast-Version stammen. Auf eine große Reportage mit allen europäischen Dreamcast-Entwickler dürft ihr euch in der kommenden Ausgabe freuen: Wir werden von der ECTS in London berichten. Bis dahin wünsche ich viel Spaß mit der aktuellen Nummer. Kenner werden übrigens feststellen, wie sehr das Sega Magazin von der personellen Verstärkung profitiert. Gute Unterhaltung!

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch, Chefredakteur

### Dreamcast



6

Aktuelle Dreamcast-Infos auf zwei Seiten

### Deep Fear



8

Die PAL-Version im großen Vorabtest

### Radiant Silvergun



12

Der Shoot 'em Up-Hit von Treasure

### Grandia Digital Museum



15

Kuriose Erweiterungs-CD zum RPG-Hit

### Shining Force III



20

Teil 1 der großen Komplettlösung

### SPECIAL

Dreamcast im Anflug ..... 6

### CHARTS

Die Hits der Leser ..... 17

### RUBRIKEN

Impressum ..... 30

Vorschau ..... 30

### MAILBOX

Fragen & Antworten ..... 28

### SCORE ATTACK

Wer ist der Beste? ..... 26

### TIPS & TRICKS

Clockwork Knight 2 ..... 18

Command & Conquer ..... 19

FIFA: Die WM-Qualifikation ..... 19

Soviet Strike ..... 18

### KOMPLETTLÖSUNG

Shining Force 3 ..... 20

### PREVIEW

Deep Fear ..... 8

### TESTS: SATURN

Grandia Digital Museum ..... 15

Radiant Silvergun ..... 12

Sol Divide ..... 14



Schöne neue Dreamcast-Welt: Die Städte wirken dank fahrender Autos und Busse extrem realistisch.



Rampage läßt grüßen! Godzilla bringt gerade ein mächtiges Hochhaus zum Einsturz.

# DREAMCAST IM ANFLUG!

Langsam, aber sicher beginnt die Dreamcast-Spiele-Lineup konkrete Formen anzunehmen. Wir zeigen euch die spektakulärsten Bilder und liefern eine zuverlässige Übersicht über alle Projekte, die definitiv in Arbeit sind.

**L**angjährige Sega-Kenner kommen in Sachen Dreamcast nicht mehr aus dem Staunen heraus. Nicht nur, daß die kommende Konsole von allen Programmierern als leistungsfähig und leicht zu programmieren eingeschätzt wird, auch die Tatsache, daß sich bereits so viele Entwickler offiziell zur Dreamcast-Konsole bekannt haben, ist ungewöhnlich. Jüngster Neuzugang im Dreamcast-Team ist beispielsweise Micro-

Prose, das für den Saturn ja bekanntlich kein einziges Spiel produziert hat. Das erfreulichste Ereignis fand allerdings Mitte August statt, als die japanischen Entwickler höchstpersönlich nach London einluden, um Sonic Adventure erstmals vorzustellen. Man konnte zwar beeindruckende Spielsequenzen betrachten, Bildmaterial einsammeln oder gar Fotos machen durfte man jedoch nicht. Nichtsdestotrotz können wir euch erste Screen-



Sogar Tails darf in Sonic Adventure ein Comeback feiern.

shots zu Sonic Adventure zeigen, deren Echtheit Sega kurz vor Redaktionsschluß bestätigte.

### Size does matter?

Aus höchst offizieller Quelle hingegen stammen die Bilder zu Godzilla Generations, das noch 1998 in Japan erscheinen soll. Offensichtlich schlüpft man in

dem Spiel in die Rolle eines ausgewachsenen Godzillas, der in bester Rampage-Manier ganze Großstädte dem Erdboden gleichmacht. Die realistischen Flammeneffekte, die detaillierten Texturen und die mit zahlreichen herumfahrenden Autos und Bussen in Szene gesetzten Städte lassen die Leistungsfähig-



**Sonic Adventure kann schon jetzt begeistern: Man beachte die brillanten Lichteffekte auf der linken Seite.**

keit der Dreamcast-Hardware in Ansätzen erkennen. Gleiches gilt für D2 (alias D no Shokutaku = D's Dining Table) von Warp, das auf den ersten Blick durchaus als Tomb Raider-Clone der neuen Generation eingestuft werden kann. Die stimmungsvollen Grafiken übertreffen in ihrem Detailgehalt so ziemlich alles, was es bisher gab. Daß die Animationen der in Tokio

gezeigten Version allerdings noch etwas rudimentär waren, wollen wir nicht verschweigen. Neu im Dreamcast-Lineup sind Mercurius Pretty und Monster Breed von NEC Interchannel. Ersteres ist ein prächtiges Adventure mit gerenderten Anime-Figuren, letzteres erinnert vom Gameplay her ein wenig an Pocket Monster und bietet optisch spektakuläre Kämpfe zwischen den ge-

züchteten Monstern. Aktuelle Screenshots zu den NEC-Titeln Seventh Cross, in dem man sich als Einzeler zu einer höheren Lebensform entwickeln muß, und dem kunterbunten Sengoku Turb sehen ebenso interessant aus und lassen darauf hoffen, daß das Dreamcast-Spieleangebot ungewöhnlich vielfältig wird. Last but not least erreichten uns auch neue Bilder zur PRG/Strategie-Mixtur Pen Pen Tri-Ice-Lon von General Entertainment. In diesem Spiel schlüpft man in die Rolle des Mädchens Jino-Chan, das auf der Seite der Katzenarmee gegen die Schafsarmee antritt. Noch keine Bilder gab es zu Kita E White Illumination (Kita E bedeutet „nach Norden“) von Hudson Soft. In der

kommenden Ausgabe liefern wir euch einen ausführlichen Überblick über die meist aus Europa stammenden Titel, die auf der ECTS vorgestellt werden

Hans Ippisch ■



**Kurz vor Redaktionsschluß kam die Bestätigung, daß dieses Bild aus Sonic Adventure stammt.**



**Das Adventure Mercurius Pretty ist das neueste Dreamcast-Projekt von NEC Interchannel.**



**D2 von Warp wird wohl doch nicht pünktlich zum Dreamcast-Release erscheinen.**



**Die Fernost-Optik von Sengoku Turb dürfte Europäer abschrecken.**



**Pen Pen Tri-Ice-Lon dürfte vor allem für eine jüngere Zielgruppe interessant sein.**

## DREAMCAST-SPIELE IM ÜBERBLICK

Titel	Hersteller	Genre	Release
Seventh Cross	NEC	Strategie	20.11.98
Pen Pen Tri-Ice-Lon	G.E.	Jump&Run	20.11.98
D no Shokutaku 2 (D2)	Warp	Action-Adventure	Winter '99
Sengoku Turb	NEC	RPG	Winter '99
Godzilla Generations	Sega	Action	1998
Kita E White Illumination	Hudson	tba.	Februar '99
Mercurius Pretty	NEC	Adventure	Unbestimmt
Monster Breed	NEC	Simulation	Unbestimmt
Sonic Adventure	Sega	Jump&Run	Unbestimmt

Die Klasse von Deep Fear hat sich auch bei euch schnell herumgesprochen. Nicht ohne Grund ist das gruselige Action-Adventure in den Most Wanted-Charts von Platz 5 auf den Spitzenplatz geklettert. Und auch die zahlreichen anderen Mails belegen eines ganz klar: Ihr wollt Deep Fear und noch viel mehr Informationen rund um dieses Highlight. Könnt ihr haben: Wie schon in der letzten Ausgabe bieten wir euch auch diesmal satte vier Seiten!

# DEEP FEAR



**A**nders als im letzten Monat stand uns diesmal ein englisches PAL-Spiel zur Verfügung. Die Änderungen zur Japan-Variante sind aber eher als subtil zu bezeichnen: So gibt es nun englische Bildschirmtex-

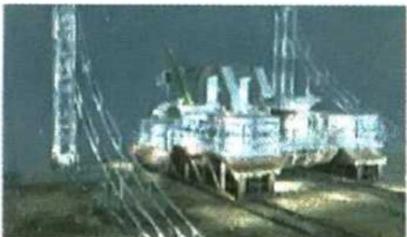
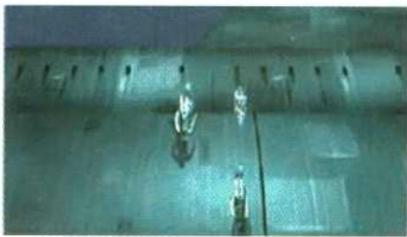
te, und zwischen den Screens bleibt der Bildschirm jetzt nicht mehr

schwarz, sondern es wird eingeblendet, welcher Raum betreten wird. In Kombination mit der übersichtlichen Karte fällt die Orientierung nun noch leichter. Wer die Story in der letzten Ausgabe verpaßt hat, bekommt sie hier nochmals serviert. Aber auch wer sie bereits kennt, sollte den nächsten Abschnitt lesen, denn wir ha-

ben einige zusätzliche Informationen erhalten.

## Trouble im Pazifik

Im Unterwasserkomplex Big Table überschlagen sich die Ereignisse: Ufos tauchen auf, U-Boote geraten außer Kontrolle, die Biologin Gina Wiseberg muß aus einem streng geheimen Bereich der Navy befreit werden, und der Sauerstoffvorrat wird langsam knapp. Ein Retter in der Not wird gesucht und in dem 28jährigen John Mayor auch gefunden. Er ist allerdings nicht der strahlende Held, wie man ihn so häufig in Spielen erlebt. Ursprünglich war John ein extrem fähiger Marine-Offizier. Nach dem Tod seiner Frau Stella heuerte er jedoch bei der ERS (Emergency Rescue Services) an, um die Vergangenheit hinter sich zu lassen und sich neuen Aufgaben zu stellen. Auf der Big Table trifft John auf zahlreiche, grundverschiedene Charaktere, aus denen er erstmal schlau werden muß. Warum gibt sich die Biologin – die John natürlich retten kann – so zugeknöpft? Kann er seinem Rekruten Mooky Carver vertrauen? Warum ist Dubois Amalric, der Konstrukteur der Big Table, so nervös? Verbirgt Stationsvorseher Cransy hinter seiner Auto-



**Deep Fear versteht es perfekt, mit Videos eine cineastische Atmosphäre zu erzeugen.**

**Nichts für schwache Nerven: Oftmals tauchen die schockierenden Kreaturen unvermittelt auf.**

rität etwa ein düsteres Geheimnis? Auch die Vorgänge in der geheimen Navy-Area geben John Rätsel auf. Und woher kommen plötzlich die mutierten Kreaturen?

**Schrittweise Aufklärung durch Fundstücke**

Nicht nur der generell ähnliche grafische Look sowie nahezu identische Inventors und Menüs, sondern auch ein weiterer Punkt wurde recht dreist von Capcom übernommen: Zusätzlich zu den Informationen, die ihr in den Gesprächen erhaltet, findet ihr des öfteren Schriftstücke, die zu Spekulationen verleiten. Gleich zu Beginn stößt man etwa auf die Aufzeichnungen des Atombiologen Steve W. O'Brien, in denen vom Projekt Daedalus berichtet wird. Angeblich wurde im Jahr 1973 eine Sonde zu einem Ziel losgeschickt, welches 5,9 Lichtjahre entfernt ist. Der Trip sollte 43 Jahre dauern und ganz eindeutig eines beweisen: Tote Menschen können in der Zukunft wieder zum Leben erweckt werden. Art-

verwandte Experimente waren ja schon durchaus erfolgreich. So gelang es 1986 einem amerikanischen Wissenschaftler, die Körpertemperatur seines Hundes auf 10°C zu bringen. Dies stoppte sofort dessen Herz- und Hirnaktivitäten. Nach 7 Stunden brachte der Mann den Hund durch Elektroschocks ins Leben zurück. Auch mit Schimpansen gelang ähnliches. Magische Grenze bei all diesen Versuchen waren aber immer wieder 7 Stunden. Eine Erhaltung dieses Zustands für gleich mehrere Jahrzehnte kann also nur reine Utopie sein, oder?

**Blutig, aber nicht zu brutal**

Natürlich fließt bei Deep Fear Blut. Selbstverständlich stehen die Kämpfe gegen die Arachnoiden und die anderen Bestien im Vordergrund. Logischerweise sollte dieser Titel nicht unbedingt in die Hände kleiner Kinder geraten. Dennoch hoffe ich inständig, daß dieses Spiel nicht indiziert wird. Die Gewalt und die Splattereffekte



**Ein Biest greift an, und die Luft wird knapp. Schnelligkeit ist oberstes Gebot: Fix die Kreatur umnieten und dann zügig den nächsten AS/RC-Kasten finden.**



**Dieses Flammenmeer wird realistisch dargestellt und bildet zunächst eine unüberwindbare Hürde.**



**Geschafft: Gina Wiseberg ist befreit. Dies ist aber nur der Auftakt zu Horror und Grauen in Reinkultur.**



Das Inventory ist schlicht gehalten, bietet aber mehr Platz als das Capcom-Gegenstück.

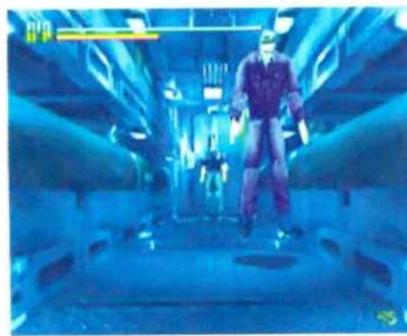


Wenn John auf eine Leiter klettert oder einen Fahrstuhl benutzt, wird dies gut in Szene gesetzt. Beim Betreten neuer Räume bleibt der Screen jedoch schwarz.

Wenn ihr für längere Zeit keine Aktionen ausführt, niest John oder putzt sich die Nase.



Ein gefährlicher Doppel-Whopper: Eine Kreatur greift John von unten, die andere von oben an.



Mit einer kleinen Atemmaske kann John kurzfristig auch überflutete Bereiche untersuchen.



Unser Protagonist an Bord des Mini-U-Boots Little Shark. Mit diesem wendigen Flitzer wird die Station Big Table des öfteren verlassen.

werden nämlich nicht übertrieben stark eingesetzt, sondern sind eher der Erhöhung von Dramatik und Spannung dienlich. Für schwache Nerven ist dieses Spiel dennoch nicht geeignet, zumal einige Monster recht plötzlich, quasi aus dem Nichts, auftauchen und somit eine ziemliche Schockwirkung zeitigen. Ein kleines Manko soll übrigens nicht verschwiegen werden: Bedingt durch die starre Kameraperspektive können die Fights nicht immer optimal angegangen werden. Aber dieser Lapsus war ja auch bei dem Capcom-Titel vorhanden und schmälert den Spielspaß nicht wirklich. Einsteiger werden auch keine größeren Probleme haben, immerhin werden Medikits und Sprays unbegrenzt zur Verfügung gestellt. Größerer Frust kann sich also gar nicht erst einstellen, zumal auch die Rätsel nicht sonderlich kompliziert sind. Liebhaber spannender Spielkost, die Wert auf eine ausgereifte Story, einen nicht zu hohen Schwierigkeitsgrad

und einen sauberen technischen Rahmen legen, werden also in jedem Fall auf ihre Kosten kommen. Denn bei Sega hat man für die Bereiche Grafik und Sound durchaus auf bekannte Namen gesetzt.

### Großer Aufwand für die technische Seite von Deep Fear

Wir hatten in unserem letzten Preview ja schon kurz die geniale Musik erwähnt, diesmal wollen wir noch etwas mehr auf dieses Thema eingehen. Der Soundtrack ist einfach nur brilliant und zieht einen noch tiefer in die ohnehin schon unheimliche Atmosphäre, die die Big Table und andere Örtlichkeiten umgibt. Die Musik erschallt zwar nur während der weiterführenden Zwischensequenzen, da diese aber in großer Stückzahl vorhanden sind, kommen auch Soundgourmets auf ihre Kosten. Die logischerweise stark unheilsschwangeren Stücke stammen übrigens von Kenji Kawai, der Anime-



*Sporadisch ist die Kameraführung bei den Kämpfen ungünstig. Dies sind aber seltene Ausnahmen.*



*Die meisten Gegner sind vielbeinig und ähneln mutierten Spinnen, wie dieses Exemplar beweist.*



*Hat diese Riesenspinne unseren Helden im Würgegriff, endet es zumeist tödlich.*

Fans nicht unbekannt sein dürfte. Immerhin war er für die akustische Untermalung von Ghost in the Shell und Patlabor verantwortlich. Ersteres war ein Shooter auf der PlayStation, zweiteres eine erfolgreiche Serie, die es sogar bis ins Kino geschafft hat.

Die Effekte im Spiel sind ebenfalls auf einem hohen Niveau: Wasser blubbert realistisch, die Schrittgeräusche von John und den anderen Personen passen sich dem jeweiligen Untergrund an, das Gurren und Stöhnen der zahlreichen Gegner wirkt bedrohlich, und die gute (englische) Sprachausgabe ist das Sahnehäubchen eines genialen Soundteppichs. Im Bereich Grafik hat sich Sega ebenfalls nicht lumpen lassen: Für die detaillierten Renderkulissen wurde der

talentierte Yasushi Serizawa verpflichtet. Er war unter anderem für die Gestaltung des Render-Adventures Enemy Zero von Warp zuständig. Bei Deep Fear hat er ganze Arbeit geleistet: Die einzelnen Locations sind aufwendig und detailliert gestaltet und vermitteln perfekt das klaustrophobische Feeling, welches sich in kleinen U-Booten und hermetisch abgeriegelten Stationen automatisch einstellt. Alles, bis ins kleinste Details wirkt sehr authentisch und liebevoll. Sehr schön auch das Zusammenspiel zwischen eigentlichem Gameplay und den weiterführenden Filmsequenzen. Mehr Videokost als beim Vorbild von Capcom gibt es ohnehin und somit für diesen Aspekt nur ein Fazit: Mittendrin statt nur dabei!

Marco Marzinkowski ■



*An diesen Wandschränken versorgt ihr eure Wummen mit frischer Munition. Dazu müßt ihr aber erst die entsprechende Karte in euren Besitz bringen.*

## Facts



<b>Titel:</b>	Deep Fear
<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Release:</b>	Ende September
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	In vielen Punkten frech von Capcom geklaut, aber dennoch überlegen: Die Grafik und der Sound wirken ausgereifter, die Atmosphäre ist noch dichter und die Spannung nahezu greifbar.

## First Look

Ich bitte meine Überschwenglichkeit zu entschuldigen, aber ich lege mich bereits jetzt fest: Das berühmte Action-Adventure von Capcom hat die längste Zeit an der Spitze gethront. Deep Fear wird die Nummer 1 im Genre und setzt einen neuen Standard. Dank dieses Titels ist das Spielefieber ausgebrochen, das mir schon so manche schlaflose Nacht bereitet hat.

# RADIANT SILVERGUN



**D**abei handelt es sich um eine Umsetzung aus der Spielhalle, wobei der Automat auf den ST-V-Platinen von Sega selbst basiert. Im Prinzip handelt es sich hier um die Saturn-Technologie, aufgemotzt mit etwas mehr RAM. Die Entwickler von Treasure sind übrigens keine Greenhorns, sondern haben unter anderem schon für Konami gearbeitet. Auch alten Mega Drive-Usern dürften sie durch den Titel Gunstar Heroes noch in bester Erinnerung sein. Zur Auswahl stehen die Spielmodi Arcade und Saturn, wobei die Unterschiede allerdings marginal sind. Im Saturn-Modus gibt es noch eine kleine Hintergrundgeschichte, sowie einige Anime-Zeichnungen. Fünf Schwierigkeitsstufen werden offeriert, diese gehen von sehr leicht bis sehr schwer. Dazu kann die Anzahl der Leben von eins bis zehn sowie die Punktzahl, bei der Extraleben winken, eingestellt werden. Insgesamt führt der Weg durch

Zur Blütezeit des Mega Drives konnte man sich auf eines ganz sicher verlassen: Jeden Monat buhlte zumindest ein erstklassiger Shooter um die Gunst der Käufer. Auf dem Saturn gibt es zwar auch einige exzellente Genrevertreter, aber nicht in der opulenten Fülle wie noch zu 16 Bit-Zeiten.

Wie schlägt sich der neue Shooter von Treasure?



Die diversen Zwischengegner sind teilweise schon recht schwer zu knacken. Ein Fight gegen die manchmal gigantischen Feinde dauert selten unter 5 Minuten.

sechs extrem große, noch dazu unterteilte Levels, die ungeheuer abwechslungsreich sind. Enge Schluchten, luftige Höhen, Feuerwelten, futuristische Städte und sogar das Innere eines Compu-

ters sind dabei nur einige der Stationen. Nach einem Abschnitt kann sogar – ähnlich wie bei etwa G-Darius – der weitere Weg gewählt werden. Darüber hinaus gibt es bei Radiant Silvergun Zwischen- und Endgegner in rauen Mengen.

strahl, spezielle Weapons für vertikale und horizontale Angriffe und das mächtige Radiant Sword. Letzterem kommt im übrigen eine besondere Bedeutung zu: Mit dieser Waffe können bestimmte Schüsse der Feinde

## Word Up

Ohne sanften Druck von Hans wäre dieser Artikel wohl nie fertig geworden. Zu sehr war ich gefesselt von diesem Meisterwerk der Shoot 'em Up-Geschichte. Perfektes Gameplay, anspruchsvolle Gegnerformationen, ein ausgeklügeltes Waffensystem und noch dazu diese famose technische Ausführung. Okay, okay, ein Spiel für die Ewigkeit ist es natürlich nicht, aber in diesem Genre schließt es zum Primus Thunderforce V auf. Wenn es überhaupt etwas zu kritisieren gibt, dann höchstens die langsame Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs und den etwas zu hohen Schwierigkeitsgrad.



## Wahl der Waffen

Gebrüder Dauerfeuer werden in diesem Titel nicht weit kommen. Insgesamt gibt es sieben verschiedene Waffensysteme, die von Beginn an zur Verfügung stehen. Dabei gibt es so feine Sachen wie etwa einen gewaltigen Feuer-

» Zur technischen Klasse dieses Edel-Shooters gesellt sich ein komplexes Waffensystem, wodurch eine ordentliche Prise Taktik in den Balleralltag kommt. «



**Gemeinsam sind wir stark: Mit zwei Leuten gleichzeitig kann der hohe Schwierigkeitsgrad merklich abgeschwächt werden.**

absorbiert werden. Ist eine bestimmte Anzahl aufgenommen, stellt das Sword eine absolut mächtige Waffe dar, mit der selbst stärkere Gegner im Handumdrehen eliminiert werden können. Auch die anderen Geschütze können in ihrer Durchschlagskraft verbessert werden, und zwar ganz einfach durch die Vernichtung möglichst vieler gegnerischer Raumschiffe oder aber durch das Erzielen von Combos. Diese erzielt man durch konsequentes Abschießen von Gegnern der selben Farbe. Als Belohnung hierfür winken Punkte satt und mehr Firepower. Noch



**Dem Einsatz der sieben Waffen kommt eine besondere Bedeutung zu.**



**Als Belohnung wird man nach der Zerstörung eines Zwischen- oder Endgegners mit beeindruckenden Explosionen verwöhnt.**

dazu können die Waffen miteinander kombiniert werden. Werden beispielsweise A (der oben erwähnte Feuerstrahl) und B (Homing Missiles) simultan gedrückt, resultiert daraus ein effektiver zielsuchender Laser.

### Einfach nur gut: Grafik und Sound

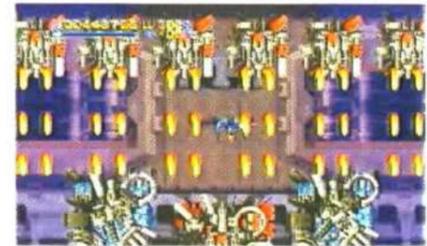
Ich habe in meiner Shoot 'em Up-Karriere ja schon so einiges erlebt, aber die technische Seite von Radiant Silvergun sorgt bei mir für ehrfürchtiges Staunen. Die Grafik besteht primär aus Polygonen, mit der Ausnahme von kleineren Raumschiffen, die mit Sprites dargestellt werden. Speziell die Hintergründe sind dabei absolut spektakulär gestaltet, bieten sie doch blitzsauberes Parallaxscrolling und unglaubliche Effekte. Alles dreht und bewegt sich, verändert sich in der Form und ist nebenbei so



**Ein Leckerbissen ist diese mechanische Schlange, die sich realistisch windet.**



**Die Background-Playfields könnten abwechslungsreicher nicht sein.**



**Auch wenn der Bildschirm vollgestopft ist, bleibt Radiant Silvergun fair.**



**Fights werden auch im All ausgetragen, wobei tolle Hintergründe begeistern.**

bunt dargestellt, daß man des öfteren die Konzentration für das Wesentliche, sprich die Fights, verliert. Auch die zahlreichen Explosionen und die Darstellung der verschiedenen Waffensysteme können absolut überzeugen. Ähnlich verhält es sich da mit den zahlreichen Gegnern, wobei besonders die Obermotze durchaus bedrohlich wirken. Mein persönlicher Favorit ist eine mechanische Schlange, die absolut reali-

stisch animiert ist. Ist ein solch mächtiger Feind erledigt, kommt übrigens die einzige technische Schwäche des Spiels zum Vorschein: In den darauf folgenden Explosionen sackt die Framerate geringfügig ab. Der Sound ist ebenfalls gelungen: Ein orchestraler, dramatischer Soundtrack und die Explosionsgeräusche sorgen für Freude beim Tester.

Marcó Marzinkowski ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	Radiant Silvergun
<b>Genre:</b>	Shoot 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Treasure
<b>Tel.:</b>	
<b>Release:</b>	Import
<b>Preis:</b>	ca. DM 130,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	6
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Hoch
<b>Besonderheiten:</b>	Klassischer Shooter in technisch brillanter Ausführung

### Grafik 89%

Überzeugende Mischung aus Polygonen und Sprites, die noch dazu überaus geschickt mit Playfield-Hintergründen arbeitet

### Sound 82%

Geniale Backgroundmusik und überzeugende Explosionsgeräusche sorgen für einen gelungenen Klangteppich

### Gesamt 89%

Brillanter Shooter, der durch sein abwechslungsreiches Gameplay und das ungewöhnliche Waffensystem überzeugt

# SOL DIVIDE



**Diese Umsetzung eines Arcade-Automaten von Psikyo verbindet Shooting-, Fighting- und RPG-Elemente. Interessanter Cocktail oder unausgeglichener Genre-Mix?**

Bei dieser von Atlus vertriebenen Umsetzung eines Automaten der Baller-Veteranen von Psikyo geben sich zahlreiche Fantasiewesen ein Stelldichein: Bietet das dreiköpfige Teilnehmerfeld auf Seiten des Spielers mit Kashon einen geflügelten Speerkämpfer, weist die Gegenseite mit Drachen, Skeletten, riesigen Sandwürmern und ähnlichen Kreaturen unzählige Kämp-

fer für die böse Seite auf. Im Hauptmenü hat man die Wahl zwischen dem Arcade- und dem Original-Mode. In beiden fliegt man nach der Entscheidung für eine von drei Spielfiguren, die sich allerdings vorwiegend optisch unterscheiden, von links nach rechts und beseitigt auf dem Weg zum nächsten Bossgegner alle feindlichen Sprites, die übrigens zum größten Teil gerendert wurden. Hierzu kann man auf einen normalen Schuß-Angriff oder auf Nahkampftechniken zurückgreifen. Unterwegs findet man im Arcade-Mode vielerlei Power-Ups, welche die Energie des Spielers auffrischen oder erweitern oder ihm neue Zaubersprüche einbringen. Diese benötigen zur Ausführung

stets etwas Mana-Energie, die sich aber mit der Zeit von alleine regeneriert. Sind die Levels bis zum jeweiligen Boss im Arcade-Mode recht kurz, gestaltet sich der eigens für die Heimversion entwickelte Original-Mode in diesem Punkt deutlich anders. Auch findet man nicht mehr direkt Power-Ups, sondern verschiedenfarbige Kisten, die man in einem Item-Menü erst öffnen muß. Einige Kisten können nur mit den entsprechenden Schlüsseln geöffnet werden. Ansonsten ähneln die Items in ihrer Wirkung den Power-Ups aus dem Arcade-Mode.

Michael Pruchnicki ■



**Der Death-Spruch füllt den gesamten Screen aus.**



**Im Arcade-Mode kann man hier teilweise den Level aussuchen.**



**Im Original-Mode verwaltet man hier sein Inventar.**



**Die Story wird im Arcade-Mode erzählt.**



**Die Kämpfe gegen die grafisch opulenten Bossgegner sind das beste am Spiel.**

## Word Up

Vor einigen Jahren hätte dieser Titel für Aufregung gesorgt, heute wirken die Rendersprites allerdings ziemlich unspektakulär. Auch spielerisch ist Sol Divide wenig ergiebig: Der Arcade-Mode bietet viel zu kurze Levels, der Original-Mode dagegen ist bedeutend zu lang(weilig).



## Check Up



<b>Titel:</b>	Sol Divide
<b>Genre:</b>	Shoot 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Ocean
<b>Tel.:</b>	Psikyo/Atlus
<b>Release:</b>	erhältlich
<b>Preis:</b>	ca. DM 130,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	8
<b>Save Game:</b>	Ja (Original-Mode)
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Einstellbar
<b>Besonderheiten:</b>	RPG-Elemente

### Grafik 74%

Die größtenteils gerenderten Sprites sind ordentlich animiert, die Hintergründe können durchaus gefallen.

### Sound 69%

Der orchestrale Soundtrack ist leider nur wenig einprägsam, die Effekte sind durchschnittlich.

### Gesamt 54%

Interessante Idee, leider langweilig umgesetzt. Etwas Level-design hätte hier viel bewirken können.

# GRANDIA DIGITAL MUSEUM

Ist Grandia nach knapp einem halben Jahr schon museumsreif? Wohl kaum! Was es mit dem Digital Museum auf sich hat, verraten wir hier!



Charaktere und einiger Animationen aus dem Spiel, die Fans sofort wiedererkennen werden. Man kann in einem Monster-Lexikon blättern, das Infos zu allen Gegnern inklusive sämtlicher Eigenschaftswerte (Hit-Points usw.) beinhaltet, alle im Spiel benutzten Charakter-Portraits betrachten, in einer Art Kino einige „Hörspiele“ zu Grandia anhören, an einem Saturn (!) zahlreiche vorgefertigte Spielstände für Grandia in den Speicher kopieren, um einige interessante Stellen

jederzeit noch mal ansehen zu können, und last but not least noch alle in Grandia enthaltenen Sub-Games, wie beispielsweise das berühmte Deck-Schubb-Minispiel, spielen (inkl. Highscore-Verwaltung). Doch das ist nicht alles: Um dem Ganzen etwas mehr Substanz zu verleihen, verpackte Game Arts all dies in die Suche nach einigen Items, die erst den Zugang zu den gesamten Gimmicks öffnen. So müssen beispielsweise Cartridges gefunden werden, um alle Spielstände nutzen zu können, und die Sub-Games verlangen nach einer Münze für den Arcade-Automaten, in dem sie stecken. Zu finden sind diese Gegenstände in vier Dungeons, die man über einen Teleporter erreicht und in denen das typische Grandia-Gameplay geboten wird. *Michael Pruchnicki* ■

Beim Digital Museum verzichtete Game Arts auf eine großartige Hintergrundstory – die altbekannten Helden Justin, Sue und Fina landen plötzlich unsanft in einem

kleinen Abschnitt der Grandia-Welt, der neben einem Savepunkt und einem gut sortierten Shop für Items aller Art den Zugang zu zahlreichen kleineren Räumen offenbart, deren Inhalt Grandia-Fans entzücken dürfte: Es gibt eine Galerie mit zahlreichen Artworks zum Spiel, welche die ursprünglichen Vorstellungen der Entwickler sehr schön wiedergeben. Hierbei warten sowohl farbenprächtige Bilder von Locations als auch einfache Skizzen der



Lauter alte Bekannte: Gido verwaltet hier den örtlichen Shop.



Justin gegen Sue: Das Deck-Schubb-Minigame bietet ein Duell der etwas skurrilen Art.

## Word Up

Als alter Grandia-Fan zog mich das Museum sofort in seinen Bann, denn eigentlich ist es nichts anderes als eine Level-CD zum Original. Der wahre Kaufgrund sind natürlich die zahlreichen Gimmicks, wie beispielsweise unzählige Artworks und Monster-Übersichten. Wer also von Game Arts Meisterwerk nicht genug kriegen kann, sollte unbedingt zugreifen!



## Check Up



<b>Titel:</b>	Grandia Digital Museum
<b>Genre:</b>	Rollenspiel
<b>Hersteller:</b>	Game Arts/ESP
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Erhältlich (Import)
<b>Preis:</b>	ca. DM 110,-
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	4 Dungeons
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel bis hoch
<b>Besonderheiten:</b>	Spielstand-Sammlung für Grandia enthalten

### Grafik 87%

Die 3D-Welt von Grandia überzeugt nach wie vor mit vielen Details und satten Farben. In den Kämpfen bekämpfen sich liebevoll animierte Sprites mit Waffen und teilweise bildschirmfüllenden Zaubersprüchen.

### Sound 80%

Die Musik ist hervorragend und stets passend. Die Soundeffekte sind sehr gut, doch die Sprachausgabe bei den Dialogen bleibt leider dem Ur-Grandia vorbehalten.

### Gesamt 85%

Für Grandia-Fans ist diese CD schon aufgrund der Gimmicks ein absoluter Pflichtkauf. Neueinsteiger sollten sich allerdings zuerst an das Original halten, das einsteigerfreundlicher und viel umfangreicher ist.



# CHARTS-CHARTS

## SATURN

### 1. PANZER DRAGON SAGA



Vormonat: 1  
Bewertung: 95%  
Hersteller: Sega  
Monat: 4

### 2. BURNING RANGERS



Vormonat: 3  
Bewertung: 94%  
Hersteller: Sega  
Monat: 4

### 3. RIVEN



Vormonat: 4  
Bewertung: 72%  
Hersteller: Sega  
Monat: 3

### 4. HOUSE OF THE DEAD



Vormonat: 5  
Bewertung: 80%  
Hersteller: Sega  
Monat: 4

### 5. STEEP SLOPE SLIDERS



Vormonat: 12  
Bewertung: 86%  
Hersteller: Sega  
Monat: 7

### 6. CROC



Vormonat: 13  
Bewertung: 82%  
Hersteller: EA/Fox Int.  
Monat: 8

### 7. FIFA 98



Vormonat: 2  
Bewertung: 92%  
Hersteller: EA  
Monat: 6

### 8. BUST A MOVE 3



Vormonat: 6  
Bewertung: 88%  
Hersteller: Acclaim  
Monat: 4

### 9. WARCRAFT 2



Vormonat: 7  
Bewertung: 94%  
Hersteller: EA  
Monat: 11

### 10. WINTER HEAD



Vormonat: 8  
Bewertung: 94%  
Hersteller: Sega  
Monat: 7

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
11.	(9)	SEGA RALLY	SEGA/AM2	95%	32
12.	(10)	NHL 98	ELECTRONIC ARTS	88%	6
13.	(11)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA/AM2	95%	32
14.	(23)	SEGA TOURING CAR	SEGA	85%	9
15.	(14)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	95%	18
16.	(15)	SONIC R	SEGA	86%	9
17.	(16)	WORLDWIDE SOCCER '98	SEGA	90%	10

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
18.	(21)	TOMB RAIDER	CORE/SEGA	96%	22
19.	(17)	PANZER DRAGON 2	SEGA	95%	28
20.	(18)	WIPEOUT 2097	SEGA	80%	10
21.	(19)	ENEMY ZERO	SEGA/WARP	80%	9
22.	(20)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	89%	21
23.	(22)	SATURN BOMBERMAN	SEGA/HUDSON	93%	15
24.	(24)	SHINING THE HOLY ARK	SEGA	90%	14

## MACH MIT!

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

Computec Verlag



Kennwort: Charts

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

## MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	(1)	DEEP FEAR	4
2.	(NEU)	SONIC ADVENTURE	1
3.	(NEU)	GODZILLA GENERATIONS	1
4.	(NEU)	SEVENTH CROSS	1
5.	(2)	GUNGRIFFON 2	6
6.	(6)	D2	3

# TIPS & TRICKS



Während alle schon auf den Dreamcast warten, haben wir uns gedacht, wir machen eine kleine nachdenkliche Reise zu einigen von den Spielen, die auf dem Saturn Geschichte geschrieben haben und an die man sich gerne erinnert.

Also haben wir diesen Monat tief gegraben und einige der besten Cheats für die besten Spiele herausgesucht. Damit solltet ihr auch aus diesen Spielen noch einmal ein ganzes Stück Spaß und Spielzeit herausholen können! Diesmal mit dabei die Levelauswahl für Clockwork Knight 2 und der Cheat für große Köpfe bei FIFA Road to the World Cup 98. Los geht's!

Viel Spaß, Michael Erlwein

Schickt eure Tips & Tricks an folgende Adresse:  
Comptec Verlag • Redaktion Sega Magazin  
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

## SOVIET STRIKE

### Extraleben

Gib als Paßwort einfach FREEBIE ein.

### Doppelte Sprit-Reichweite

Dazu nur ALBATROSS als Paßwort eingeben.

### Unendlich Panzerung und Munition

ADRENALINE als Paßwort eingeben. Laß' dann den Sprit bis auf 10 Einheiten heruntergehen und halte dann B, bis er auf 0 ist.

### Unendlich Sprit

Mit COLDPIZZA als Paßwort wird der Sprit, sobald er auf Null ist, wieder auf die volle Ladung hochgebracht.

### Superwaffen

Damit die Waffen viermal so effektiv und zerstörerisch sind, gibt man einfach GABRIEL als Paßwort ein.

## CLOCKWORK KNIGHT 2

### Levelauswahl

Wähle im Hauptmenü den Teil 2 aus. Drücke, wenn „Press start button“ erscheint, rechts, oben, links, oben, rechts, oben, unten, oben, links, oben, links und oben. Nun kannst du mit oben und unten den Level auswählen und dann mit X oder Z das Spiel starten.

### Endgegner-Levelauswahl

Wähle im Hauptmenü die Endgegner-Option aus. Drücke dann fünfmal X, siebenmal Y und fünfmal Z beim Engegner-Titelbildschirm. Dann kannst du mit oben oder unten einen anderen Endgegner auswählen.

### 999 Leben

Wähle im Hauptmenü Teil 2 aus. Drücke dann beim Screen mit „Press start button“ rechts, oben, links, unten, rechts, unten, rechts, oben, links, unten, rechts und unten. Nun müßte „Player 999“ erscheinen, wenn alles richtig eingegeben wurde.

### Endsequenz

Wähle hier auch wieder Teil 2 im Hauptmenü aus. Drücke dann rechts, oben, links, oben, unten, oben, rechts, links, oben, rechts, links und unten. Nun müßte das Wort „Ending“ erscheinen, wenn alles richtig eingegeben wurde.

## Verstecktes Minispiel

Beim Endgegner-Menü drückst du einfach oben, oben, rechts, rechts, unten, unten, links, links, X, Y und Z. Nun erscheint der Schriftzug „Mini game“, wenn alles richtig war. Dann wählst du die Start-Option aus und begibst dich in das Mini-Game-Untermenü.

## Endgegner Level 1 steuern

Beim Endgegner-Level im Kinderzimmer erscheint bei der Schlange ein Scheinwerferlicht. Drücke hier schnell links, rechts + B + C, rechts + B + C auf dem zweiten Controller, solange der Scheinwerfer an ist. Nun kannst du mit den folgenden Tasten und mit Pad 2 den Endgegner steuern: Mit dem Steuerkreuz den Endgegner bewegen (links, rechts, näher, weiter weg).

Drücke A, B, Y, die L-Taste oder die R-Taste für die Sounds. Mit X kann man die Blitze kontrollieren. Wenn du wieder zurück willst, dann drücke Start.

## Endgegner Level 2 steuern

Wenn der Affe erscheint, grunzt er dreimal. Drücke beim ersten Grunzen schnell den Startknopf auf dem zweiten Controller und lasse ihn dann beim dritten wieder los. Mit dem zweiten Pad kannst du dann folgende Sachen machen: Links und rechts drücken, um den Endgegner in die entsprechende Richtung zu drehen. A drücken, um den Bauch des Endgegners zu schlagen. Drücke B, um Pepperouchau zu packen und ihn auf den Boden zu werfen. Mit C kannst du auf Pepperouchau springen.

## COMMAND & CONQUER

### Sofortige Atombombe

Drücke während des Spielens A, B, C, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben und A.

### Sofortige Ionenkanone

Drücke während des Spielens A, B, C, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben und B.

### Sofortige Luftunterstützung

Drücke während des Spielens A, B, C, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben und C.

### Unendlich Geld

Drücke während des Spielens rechts, links, A, B, C, Z, Y, X, rechts und links. So bekommst du 5.000 Geldeinheiten. Du kannst den Code so oft wiederholen, wie du willst.

### Karte zeigen

Drücke während des Spielens oben, unten, rechts, links, A,

oben, unten, rechts, links und A. Nun werden die schwarzen Stellen der Karte sichtbar, und du kannst alle Feindeinheiten sehen.

### Giftlabor

Drücke während des Spielens C, rechts, A, Z, Y, B, oben, B, B und A. Nachdem nun ein Giftlabor erzeugt wurde, kann man „Visceroids“ bauen.

### Zusätzliche Einheiten

Baue eine Versorgungseinheit und eine Baracke oder Hand von Nod. Drücke nun Y, A, B, B, A, unten, A, B, B, A, unten und oben. Wiederhole diesen Code, um weitere Einheiten wie SSMs, mobile Bauhöfe und Kommando-Bots zu bekommen.

### Laserbestückter Orca VTOL

Baue einen Orca. Drücke X, Y, Z, rechts, unten, links, oben, rechts, unten, links, oben und X. Nun ist der Orca statt mit Raketen mit zwei roten Lasern bestückt (wie der Obelisk-Turm).

## FIFA RTWC 98

### Große Köpfe-Modus

Andere den Namen eines Spielers in „eac rocks“ um.

### Spieler Dive-Modus

Andere einen Spielernamen in „johnny atomic“ um.

### Crazy Ball

Benenne einen Spieler in „dohdohdoh“ um.

### Unsichtbare Wände

Der Spielername muß „urlofus“ lauten.

### Hot Potato-Modus

Nenne einen Spieler einfach „xplay“.

### Verrückte Bewegungen

Ein Spieler muß in „footy“ umbenannt werden.

# SHINING FORCE III

Es hat zwar eine lange Zeit gedauert, bis uns dieses Spiel endlich erreicht hat, aber nun ist das Warten vorbei, und das Spiel kann beginnen. Und wie schon bei den vorangegangenen Shining Force-Teilen zieht sich das Spiel durch viele Städte und viele Kämpfe hindurch. In diesem Guide wollen wir euch zuerst einmal einen genauen Überblick über alle Charaktere geben. Wir zeigen ihre Stärken und Schwächen und wie ihr die Kämpfe schnell und problemlos besteht.

## Synbios

Dies ist der Hauptcharakter des Spieles und deswegen auch der brauchbarste von allen. Er hat eine sehr starke Angriffstaktik, die sich im Verlauf des Spieles auch schnell aufbauen läßt. Du kannst ihn mit Schwertern, Dolchen und Säbeln ausstatten – und wenn er das „Phoenix-Schwert“ findet, dann kann er auch die fürchterliche Phoenix-Attacke ausführen.

### Stärken

Synbioses Hauptstärke ist es, daß er der einzige im Team ist, den man mit dem Shining Sword ausstatten kann und der den Phoenix-Zauber sprechen kann. Zudem verfügt er noch über den äußerst



mächtigen „Spark Elemental“-Spruch.

Synbios greift sehr gut an, und seine Power-Attacken sind sehr gut – vor allem bei einem hohen Level der Attacke und Verteidigung. Dazu kommt noch, daß er sehr weit laufen kann.

### Schwächen

Unglücklicherweise ist eine der Schwächen von Synbios, daß er nach seinem Tod zur Kirche zurückkehrt und der ganze



Kampf von vorne beginnen muß. Und gerade deswegen sieht es auch so aus, als würden die meisten Gegner genau ihn angreifen wollen.

Stelle also seine Gesundheit möglichst oft wieder her. Als Lösung für dieses Problem kann man ihn auch mit dem Heilungs-Armband ausstatten.

Ein weiteres Problem von Synbios ist, daß er vom „Verücktheits-Spruch“ (Madness) getroffen werden kann.



Wenn dies passiert, dann stellt er sich gegen seine eigenen Teammitglieder und benutzt seine sehr starken Kräfte gegen sie – schütze dich davor!

Synbios Magie-Kräfte sind nicht besonders hoch, und er kann deshalb auch nur wenige Zaubersprüche anwenden.

Zu Beginn des Spieles besitzt Synbios nur schwache Kräfte und Verteidigungsmöglichkeiten. Doch schon in Level 3 hat er dieses Problem nicht mehr. Ab Level 6 ist er normalerweise sogar viel stärker als Dantares.

## Dantares

Dantares ist der zweitstärkste Charakter im Spiel und kann, mit Lanzen ausgestattet, sehr gute normale und Power-Attacken ausführen. Der Schaden beim Feind ist mit einer Lanze meist um einiges höher als mit einer anderen Waffe – obwohl das natürlich auch von deinem taktischen Geschick im Spiel abhängt.



Um Dantares Effektivität noch weiter zu verbessern, sollte man ihn mit bestimmten Charakteren neben ihm kämpfen lassen.

Wenn er z. B. neben Synbios stehend angreift, so ist das weitaus effektiver, als wenn er allein angreifen würde. Es sieht wohl so aus, als würde ihm die moralische Unterstützung, mit einem Teammitglied zu kämpfen, dabei helfen, bessere Leistungen im Kampf zu erzielen. Dies passiert auch bei einigen anderen Charakteren. Doch muß man während des Spieles einfach nach und nach herauskriegen, welche Kombinationen hier die besten sind.

### Stärken

Genauso wie Synbios hat Dantares auch generell gute Angriffskräfte und eine gute Reichweite beim Laufen.

Zudem lernt er die Power-Attacken recht schnell und kann sehr gut Konterangriffe ausführen. Wenn du dies mit sehr starken Power-Attacken koppelest, so hast du in Dantares einen sehr nützlichen Charakter.

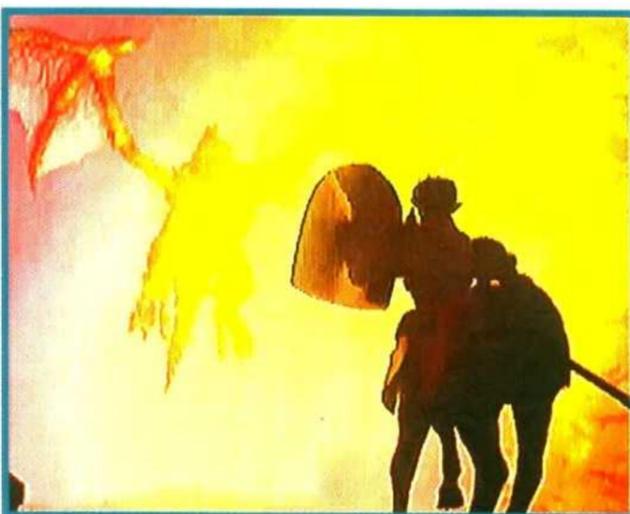


### Schwächen

Wie bei den meisten körperlich starken Charakteren ist es auch bei Dantares um die Verteidigung gegen Magie schlecht bestellt. Und wenn dann auch noch mit Magie angegriffen wird, dann ist es völlig aus. Wirke dieser Schwäche gegen Magie am besten entgegen, indem du ihn mit der Spezial-Lanze ausstattest.



## Masquirin



Ihre Hauptstärke ist die Magie, wenn auch ihre Effektivität hier nicht besonders hoch ist. Doch wenn man sie oft einsetzt und die Magie

weiter aufbaut, so wird sie weitaus nützlicher für das Team. Sie hat die Fähigkeit, mehrere Gegner gleichzeitig zu erwischen, und ist so besonders gut einzusetzen, wenn mehr als ein Feind geschwächt ist.

Masquirin kann außerdem die Fähigkeiten der Teammitglieder aufwerten. Benutze diese Fähigkeit kontinuierlich, um deren Fähigkeiten weiter auszubilden.

### Stärken

Die Magie ist ihr Vorteil, denn sie hat hier Stärken im Angriff und in der Verteidigung. Wende ihre Magie auf mehrere Gegner an und verkürze so die Kämpfe.

### Schwächen

Masquirin ist in der Verteidigung sehr schlecht. Halte sie also vom Hauptkampf weiter entfernt, und sie wird so länger überleben. Wenn du also willst, daß sie sich weiter ausbildet, dann besorge ihr ein paar Verteidigungs-Ringe, damit sie länger im Team bleiben kann.



## Grace

Dies ist nun ein Charakter, nach dem man durchaus Ausschau halten sollte. Denn sie hat die besten Heilkräfte von allen. Sie muß allerdings erst einmal bis in höhere Levels kommen, bevor ihre Angriffskräfte von echtem Nutzen für das Team werden. Doch sie hat genug davon, um sich außer Gefahr zu bringen. Halte einen Angriffs-Zauberspruch für den Ernstfall in ihrem Inventory und konzentriere dich beim Rest aufs Heilen.

### Stärken



Sie ist sehr nützlich, sobald sie Level 4 erreicht hat. Dann kann sie die kompletten Gesundheitspunkte der Teammitglieder herstellen, egal, wo sie sich befinden.

Sie hat hohe magische Verteidigungskräfte – man hält sie aber immer besser aus den echten Kämpfen heraus.

### Schwächen

Es dauert leider recht lange, bis sie Level 4 erreicht hat, und erst dann kommen ihre wahren Fähigkeiten zum Vorschein.

Man sollte sich auf jeden Fall nicht zu sehr auf ihre Verteidigung und auf ihre Angriffe verlassen, denn die sind eher schwach.



## Obright



Dieser Kerl ist sehr gut, um Gegner am Boden und in der Luft anzugreifen. Er ist ein All-round-Mann, der recht solide da steht.

### Stärken

Obright hat allgemein gute Qualitäten in Sachen Verteidigung und Angriff.

### Schwächen

Seine einzige Schwäche ist, daß er sich auf keinem besonderen Gebiet besonders auszeichnet.

## Julian

Julian ist ein großer Kämpfer, den man schon aus vorhergehenden Shining Force-Teilen kennt. Im Angriff ist er wohl ungefähr so gut wie



Synbios, wenn auch seine Verteidigung im Vergleich dazu nicht besonders gut ist.

Er verfügt über die „Spark-Element“-Magie, die in den späteren Levels noch sehr hilfreich sein wird.

### Stärken

Da er Synbios sehr ähnlich ist, hat er auch die gleichen

Stärken.

Seine Angriffskräfte sind recht hoch, und er hat eine gute Reichweite. Doch da er das Shining Sword nicht mitnehmen kann, ist er noch kein guter Ersatz für Synbios.



### Schwächen

Seine Verteidigung ist eher schlecht – jedoch nicht so schlecht wie die manch anderer.

## Hayward

Diesen Charakter auf deiner Seite zu haben wäre außerordentlich nützlich. Er kann sehr gut mit dem Bogen umgehen, und man sollte ihn deshalb auch mit vielen Pfeilen ausstatten.

### Stärken

Abgesehen von seinen guten Schußfähigkeiten kann man Hayward auch nicht treffen, wenn er hinter Fässern steht oder von seinen Teammitgliedern umringt ist. So kann er Gegner sehr gut aus der Entfernung verletzen.



Seine Power-Attacken kann er offensichtlich öfter als viele andere Charaktere einsetzen, was ihn zu einem sehr nützlichen Gruppenmitglied werden läßt.

### Schwächen

Da Hayward ein Bogenschütze ist, hat er den Nachteil, daß er Gegner nicht beschießen kann, wenn er direkt vor ihnen steht. Also halte ein wenig Abstand zwischen ihm und den Feinden. Wie bei den meisten starken Angreifern ist auch Haywards Verteidigung nicht sehr gut – aber doch einigermaßen durchschnittlich.



Dies ist der Fall bei Power-Attacken und auch bei magischen Angriffen. Glücklicherweise hat er ja die Möglichkeit, seine Gegner aus der Ferne anzugreifen, also ist dies nicht so schlimm.

## Noon

Dies ist ein versteckter Charakter, und deswegen ist es auch sehr schwer, ihn gleich zu bekommen.

Um ihn zu erhalten, darfst du keinen der Zombies außerhalb von Rilixs Haus vernichten. Um dann weiterzukommen, läßt du Khan zu den Zombies gehen, und du benutzt seine „Dragon Orb“ an ihm.



Sobald du dann Noon hast, wirst du merken, daß sein Frost-Zauber besser ist als Masquilins Blaze-Zauber. Er verfügt außerdem auch über den Blitz-Zauber.

Man könnte nun annehmen, daß er als geheimer Charakter spezielle Kräfte hat oder einfach stärker ist. Doch es sieht so aus, als ob dies nicht so besonders viel bedeutet, auch wenn er ein paar gute Magie-Kräfte hat.

### Stärken

Wie bei Masquilin ist auch bei ihm die Magie ein

definitiver Bonus, und deren Kraft ist recht groß.

Nutze diese Magie voll und ganz, indem du sie auf mehrere Gegner gleichzeitig anwendest.

### Schwächen

Versuche nicht zu nahe an die Kämpfe heranzugehen, da seine Verteidigung recht schwach ist. Gleiche dies aus, indem du ihn möglichst schnell auf einen hohen Level bringst.



## Allgemeine Kampf-Tips

Laß' deine Charakter beim Kampf nicht alle auf einem Haufen stehen. Ein gut gezielter magischer Angriff könnte deine Gruppe nämlich mit beträchtlichem Schaden zurücklassen.



Suche auf dem Schlachtfeld ein wenig umher, z. B. nach Fässern. Eine genaue Untersuchung der Gegend könnte dir versteckte Waffen oder wichtige Items bringen.

Solltest du in einen schwereren Kampf verwickelt werden, so benutze deine schwächeren Leute als Hinterhalt. Sende sie in den Kampf und greife den Gegner aus der Nähe an. Sie werden dann deine schwächeren Leute angreifen und deine stärkeren Spieler in Ruhe lassen.

Doch dies ist lediglich ein letzter Ausweg, den man auch nur als solchen einsetzen sollte.

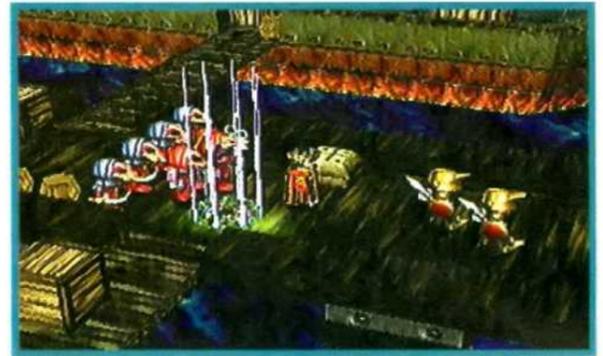
Kämpfer, die bereits ausgeschaltet sind, können manchmal trotzdem noch Attacken starten und Items benutzen – lasse diese also nicht aus den Augen.

Wenn du durch Städte und Dörfer gehst, dann achte dabei auf die Läden und fülle deinen Vorrat an Heilpflanzen und anderen Items auf, bis du genügend davon hast.

Wenn du aus mehreren Richtungen angreifst, solltest du bei jeder Gruppe einen Magier mit Heilfähigkeiten haben, damit du die verletzten Teammitglieder jederzeit heilen kannst.

Bei manchen Kämpfen wirst du vielleicht feststellen, daß ein Teammitglied von mehr als einem

Gegner gleichzeitig angegriffen wird. Wenn dies passiert, dann versuche nicht erst, dich zu sehr aufzuteilen, sondern konzentriere deine Kräfte auf den schwächsten Gegner, so daß dieser vernichtet wird und nur noch einer die Möglichkeit hat anzugreifen.



möglichst voll zu deinem Vorteil aus und greife so viele Gegner wie nur möglich an!

Magische Attacken können sehr effektiv sein, und wenn man dann sogar Level 2 erreicht hat, so kann man mehr als nur einen Feindcharakter gleichzeitig angreifen. Nutze dies

Die Führer der Feinde können oft nur schwer besiegt werden. Manchmal ist es also sinnvoller, wenn man einen seiner Charaktere in eine Einbahnstraßen-Mission schickt, bei der er den Anführer allein erledigt und die Schlacht gewinnt.



Bedauerlicherweise mußt du einige deiner Leute auf deiner langen Reise opfern. Dies muß leider sein, und du solltest es auch richtig einsetzen,

ohne sie aber zu verschwenden. Deine „Bauern“ sind oftmals deine taktisch wichtigsten Charaktere (wie beim Schach).

Solltest du in einem Kampf bemerken, daß du vielleicht unterliegst, dann sei nicht planlos tapfer. Ziehe dich zurück, heile deine Wunden und bereite dich auf einen neuen Kampf mit voller Energie vor.

Damit die schwachen Charaktere auch etwas an Erfahrung gewinnen können, solltest



du sie den letzten Angriff auf geschwächte Gegner ausführen lassen. Wenn sie dann den Gegner besiegt haben, so werden sie dadurch weitaus mehr Erfahrungspunkte

erreichen als durch normales Angreifen. Versuche also, schwächere Leute zu trainieren, denn sie können durchaus spiel- bzw. kampfscheidend für dich sein.

## Power-Attacken



Power-Attacken sind Angriffe, die mit möglichst extrem hoher Energie ausgeführt werden. Dadurch wird natürlich auch der Schaden am Gegner maximiert. Es gibt zwei Arten

von Power-Attacken: Die erste ist die, daß die Kraft von innen heraus aus dem Charakter kommt. Die zweite ist die, daß der Charakter erst einmal eine Animation vollführt. Je mehr du angreifst, umso stärker profitieren deine Leute auch davon.

Du kannst die Möglichkeit für Power-Attacken auch erhöhen, indem du Items einsammelst, die für solche Attacken gedacht sind. Diese Items liegen meist in Truhen herum.

## Mithril

Es gibt mehrere Arten von Mithril: Mithril-Erz und Mithril-Block – also zwei verschiedene Materialien. Mithril-Blöcke sind weitaus größer als Mithril-Erz, und deshalb kann man auch weitaus mehr damit machen. Du kannst es benutzen, um magische und sehr starke Waffen zu fertigen. Das kleinere Mithril-Erz ist eigentlich nur dazu



gut, um kleinere Items zu machen.

Mithril ist recht hilfreich und sollte deshalb nicht weggeworfen werden, und wenn der Schmied etwas daraus macht, dann schaut man auf den Preis – je höher dieser ist, desto besser ist das Item.

## Waffen



Es gibt sehr viele verschiedene Arten von Waffen, angefangen von Dolchen bis hin zu Lanzen. Im Normalfall kann man davon ausgehen,

daß ein neuer Charakter bereitsteht, wenn du ein neues Item findest, das man bei der Itemsliste des Waffenhändlers benutzen kann.

Verschiedene Items können von verschiedenen Charakteren mitgenommen werden. Und jedes dieser Items kann die Stärke der Konter-Angriffe und der eigenen Attacken verbessern.

## Allgemeine Tips

### Display abschalten

Wenn du in einen normalen oder einen Magie-Kampf verwickelt bist, dann halte „Start“ gedrückt, um die Anzeige für Level und Gesundheit verschwinden zu lassen.

### Bessere Items

Du kannst in jedem Waffen- oder Zubehör-Laden über die Buttons A oder C mit dem Händler reden. Dann drückst du schnell mehrmals B, um alles wieder zu canceln. Am

Schluß stehst du da und tust einfach nichts. Dies wiederholst du solange, bis dir der Händler ein Item anbietet, das weitaus stärker ist als jene, die er bisher für dich hatte.



# 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 und den Fernseher auf den Kanal des Recorders einstellen. 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 lang im Wertungskatalog enthalten. Wird eine Bestleistung nicht mehr übertroffen, bekommt der Spitzenreiter ein Spiel nach Wahl.

## 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.

- SEGA MAGAZIN
- Kennwort: Score Attack!
- Roonstraße 21
- 90429 Nürnberg

Zwischen  
Einsendetag und Ver-  
öffentlichung liegen min-  
destens 4 Wochen!  
Notiert die Bestleistungen  
bitte auf der Paket-  
Außenseite!

## WINTER HEAT I

Wer schafft in Winter Heat den weitesten Sprung auf Skiern?  
Der gewählte Charakter und Spielmodus ist dabei egal!

1. (Neu)	Fiederling Christian	156,40	1
2. (1)	Burow Daniel	156,01	4
3. (2)	Gräff Hans	155,40	3
4. (3)	Dehnel Heinz	155,40	2
5. (4)	Pedo Nikokic	155,30	4
6. (5)	Dehnel Kevin	155,25	4
7. (6)	Wittwer Niklaus	155,24	6
8. (7)	Montada Michael	155,23	5
9. (8)	Koulis Wasilios	155,14	5
10. (9)	Möring Andy	155,13	7
11. (10)	Kurth Walter	155,12	6
12. (11)	Kosmack Markus	155,10	6
13. (12)	Kowatsch Thomas	155,06	5
14. (13)	Reinsch Heiko	155,05	6
15. (14)	Franke Marcus	154,88	6



## SEGA TOURING CAR

Wir wollen wissen, wer die schnellste Rundenzeit im Time  
Trial-Modus auf dem Grünwalt-Circuit dreht (Fahrzeug egal).



1. (Neu)	Kramhöller Christoph	28.106	1
2. (1)	Fichtmüller David	28:152	6
3. (2)	Schenk Wilfried	28:346	6
4. (3)	Schreiner Harald	28:619	7
5. (4)	Zeibig Mike	28:853	9
6. (5)	Schulenberg Dirk	28:906	8
7. (6)	Witte Daniel	29:210	7
8. (7)	Schilling Rainer	29:251	6
9. (8)	Knabe Daniel	29:666	3

## WINTER HEAT II

Wer schafft in Winter Heat die höchste Gesamtpunktzahl?  
Der gewählte Charakter ist nicht von Interesse.

### SELECT A CHARACTER



**KARL VAIN**

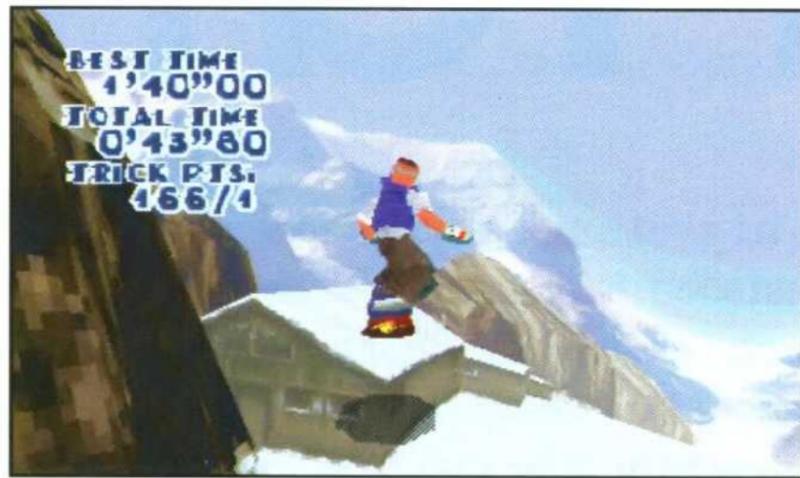
WAITING FOR NEW PLAYER



1. (Neu)	Knauf Uwe	15.775	1
2. (1)	Montada Michael	15.711	4
3. (2)	Wittwer Niklaus	15.171	6
4. (3)	Okelmann Alexander	15.007	5
5. (4)	Reinsch Heiko	14.799	6
6. (5)	Koulis Wasilios	14.522	5
7. (6)	Kowatsch Thomas	14.505	6
8. (7)	Möring Andy	14.413	6
9. (8)	Gräff Hans	14.359	6
10. (9)	Waterstradt Henning	14.312	5
11. (10)	Mesinzew Eugen	14.306	5
12. (11)	Neumann Volker	14.171	6
13. (12)	Leuthold Timo	13.940	5
14. (13)	Sarow Torsten	13.860	6
15. (14)	Demic Kenan	13.748	5
16. (15)	Louis Claus	13.675	5
17. (16)	Hubatsch Nancy	13.619	6
18. (17)	Gabler Matthias	13.531	5
19. (18)	Küter Dirk	13.491	6

## STEEP SLOPE SLIDERS

Wer fährt auf der Strecke Extreme 01 (2. Strecke) die schnellste Zeit. Der Charakter Jet darf dabei nicht benutzt werden!



1. (1)	Samtschek Benjamin	1:05:08	7
2. (2)	Schwingel Matthias	1:05:44	6
3. (3)	Melchert Ralf	1:05:68	7
4. (4)	Schmidt Sebastian	1:07:20	6
5. (5)	Kerscher Thomas	1:07:64	6
6. (6)	Kowatsch Thomas	1:08:48	2
7. (7)	Jais Dominik	1:08:64	6
8. (8)	Möring Andy	1:09:12	7
9. (9)	Delasauce Rene	1:10:36	7
10. (10)	Hamann Raik	1:10:96	6
11. (11)	Rudert Marco	1:11:00	7
12. (12)	Khoygani Thomas	1:11:06	6
13. (13)	Siebert Alexej	1:11:20	6
14. (14)	Bracht Daniel	1:11:23	7
15. (15)	Rihm Steffen	1:11:33	6

Ein Foto liegt bei!  
 Videokassette liegt bei!  
 Bereits platziert

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
 Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_  
 Postleitzahl, Wohnort \_\_\_\_\_  
 Telefon \_\_\_\_\_

Datum, Ort \_\_\_\_\_  
 Unterschrift \_\_\_\_\_

Hiermit bestätige ich, daß ich diese Leistung ohne Zuhilfenahme eines Schummelmoduls, Cheats oder ähnlichem erreicht habe.

System \_\_\_\_\_  
 Titel \_\_\_\_\_  
 Meine Bestleistung \_\_\_\_\_

**SCORE ATTACK**

**COUPON**

# Mailbox

Jetzt sind bereits erste Anzeichen festzustellen, in Kürze dürfte dies jedoch noch viel dramatischere Auswirkungen haben: Der Dreamcast steht in Japan kurz vor der Veröffentlichung, und fast täglich erweitert sich der Kreis der Dreamcast-Lizenznehmer, die sich mit neuen Produkten ebenfalls ein Stück von dem als groß eingeschätzten Dreamcast-Kuchen sichern wollen. Pünktlich vor dem Launch der neuen Superkonsole haben wir uns redaktionell verstärkt, um für die erwartete Informationsflut aus dem Land der aufgehenden Sonne gewappnet zu sein. Japan-Experte Michael Pruchnicki verstärkt beispielsweise seit 17.8.98 die Redaktion und entschlüsselt die Schriftzeichen der populärsten japanischen Videospieldmagazine. Florian Brich, unser dritter und vorerst letzter Neuzugang, wird Mitte September die Arbeit aufnehmen und die Qualität der angekündigten Rollen- und Strategiespiele unter die Lupe nehmen. Ihr seht, wir ruhen uns nicht aus, sondern bereiten uns gewissenhaft auf die nächste Konsolengeneration vor.

Eure Sega Magazin-Crew

Schickt euren Leserbrief per Post oder e-Mail an eine der nachfolgenden Adressen:

Computec Verlag  
 Redaktion   
 Kennwort: Mailbox  
 Roonstr. 21  
 90429 Nürnberg

Internet: [hsippisch@pcgames.de](mailto:hsippisch@pcgames.de)

## DREAMCAST

Als erstes möchte ich mich bei euch bedanken, daß ihr die Sega-Fans nicht vergeßt und euer Heft trotzdem weiterführt!!! Ihr seid wirklich die einzige Zeitschrift, in der man noch kompetente Saturn-Infos bekommt. Bitte macht so weiter, bis der Dreamcast erscheint! Ich glaube, daß Sega 1999 damit voll durchstartet und die Konkurrenz das Fürchten lehrt!

 Als eines der ältesten Videospieldmagazine überhaupt (mit der letzten Ausgabe wurde das Sega Magazin übrigens fünf Jahre alt) sehen wir es als unsere Pflicht an, den nach wie vor zahlreichen Sega-Fans unterhaltsamen Lesestoff zu bieten. Daß Sega mit dem Dreamcast richtig erfolgreich sein wird, liegt natürlich auch in unserem Interesse.

Ich möchte mir im November eine japanische Dreamcast-Konsole kaufen und gleich einen neuen Fernseher dazu. Was muß ich beim Kauf des TV-Gerätes beachten (50/60/100 Hertz - PAL/NTSC - SVHS)

 Grundsätzlich ist es sehr empfehlenswert, wenn der Fernseher NTSC-kompatibel ist. Dadurch spart man sich nämlich einen Umbau oder die Anschaffung eines entsprechenden PAL-Converters.

Spiele im hochauflösten Modus (z. B. Virtua Fighter 2, amerikanische Version auf PAL-Konsole mit Adapter) flimmern bei mir immer so, liegt das am Fernseher?

 Es liegt definitiv nicht daran, daß du eine amerikanische Version betreibst, sondern einfach daran, daß herkömmliche Fernseher die Grafikauflösung des Saturn-Hi-Res-Modus deshalb flimmernd darstellen, weil deren Bildwiederholfrequenz zu niedrig ist. Hat man einen 100 Hertz-Fernseher, dann wird ein derartiges Flimmern nicht auftauchen.

Wird Deep Fear auch als PAL-Version ohne japanische Sprachausgabe erhältlich sein? Ich mag Spiele mit japanischer Sprachausgabe nicht, weil man sich da überhaupt nicht aufs Lesen der Untertitel konzentrieren kann (Panzer Dragoon Saga)!

 Die kürzlich eingetroffene amerikanische Version konnte nicht nur wie die japanische Version mit englischer Sprachausgabe aufwarten, sondern hatte auch amerikanische Untertitel.

Wann gibt es wieder ein Sega Magazin-Quiz???

 Es ist wirklich erstaunlich, wie viele Anfragen uns zu diesem Thema erreichen, aus diesem Grund gibt es auch in einer der nächsten Ausgaben ein Quiz.

Jürgen Gössnitzer, A-6020 Innsbruck

**NINJA**

Zunächst wollte ich euch mal ein dickes Lob aussprechen: Ich finde es wirklich bemerkenswert, wie ihr euch noch immer um die Sega-Fans bemüht. Wenn ich beispielsweise andere Magazine sehe, in denen der Saturn überhaupt nicht mehr erwähnt wird, freue ich mich wirklich, daß es ein Magazin gibt, bei dem der Saturn noch „lebt“.

Aber nun zu meinen Fragen:

1. Was ist mit Ninja, kommt es noch für den Saturn?

**SEGA** Hier haben wir leider eine schlechte Nachricht: Ninja wird nur noch auf der PlayStation erscheinen.

2. Des Weiteren hätte ich noch eine Frage zum Abo: Soviel ich weiß, erscheint ja pünktlich zum Start der neuen Konsole ein neues Magazin von euch. Das Sega Magazin dürfte dann ja Geschichte sein. Wird mein Abo dann auf das neue Magazin übertragen oder muß ich es (was ich natürlich sofort tun würde) neu abonnieren?

**SEGA** Wenn alles läuft wie geplant, werden die bestehenden Abos automatisch umgewandelt.

Außerdem ein dickes Lob an Marco Marzinkowski, er macht seine Sache wirklich gut, und seine Texte lassen sich gut lesen. Dieses Kompliment ist natürlich auf die ganze Sega Magazin-Crew übertragbar, macht weiter so!

**SEGA** Danke! Marco hat sich wirklich riesig gefreut, denn es gab zahlreiche positive Anmerkungen zu seinen Texten.

*Matthias Lange, 78112 St. Georgen*

**FANZINE**

1. Unser FC Fanclub (FC Goats International) bringt ein Fanzine (Auflage 500 Stück) heraus. Wieviel kann man für eine Seite (Din A4 schwarz/weiß) von den Werbepartnern verlangen?

**SEGA** Generell kann man soviel verlangen, wie andere dafür zahlen können und wollen. Ich würde einfach berechnen, wieviel eine Seite im Druck effektiv kostet und dann etwa 30 Prozent draufschlagen.

2. Wieso soll für den Dreamcast ein neues Magazin erscheinen? Das Sega Magazin könnte doch weitergeführt werden!

**SEGA** Zum Zeitpunkt des Dreamcast-Releases in Deutschland wird das Sega Magazin genau sechs Jahre alt sein, eine Generalüberholung wäre deswegen ohnehin

nicht zu vermeiden. Geschickter ist es da schon, ein komplett neues Magazin mit frischem Konzept, modernem Layout und passenden Gimmicks zu starten, das auch Dreamcast-User anspricht, die von Sega nie zuvor etwas gehört haben.

*Nikolas Berger, www.wax.de/nikolas*

**VIRTUAL GOLF**

Daß eure Zeitschrift die beste ist, brauche ich ja nicht lange zu erläutern. Deshalb gleich zu meinen Fragen:

1. Als ich heute Virtual Golf spielte, tauchte plötzlich mit einem hohen Ton eine fliegende Untertasse auf, die an den bunten Herbstbäumen des ersten Platzes vorbeiflog und im Himmel verschwand. Könnt ihr mir erklären, unter welchen Umständen das passiert?

**SEGA** Daß so etwas passieren kann, ist uns völlig neu, deswegen können wir dir leider nicht verraten, wie es dazu kommt.

2. Habt ihr das Geheimnis um die versteckte Disziplin im Winter Heat-Demo schon gelöst? Wenn ja, wie kommt man an diese Disziplin?

**SEGA** Leider hatte kein Leser eine Lösung.

3. Wie wird eure Dreamcast-Zeitschrift aussehen?

**SEGA** Frisch, modern, kompetent, informativ.

4. Ist Dreamcast eine 128 Bit- oder eine 64 Bit-Maschine?

**SEGA** Eine endgültige Bewertung wollen wir erst machen, wenn die Konsole erhältlich ist.

5. Kommt D2 auch in Deutschland heraus?

**SEGA** Vermutlich schon.

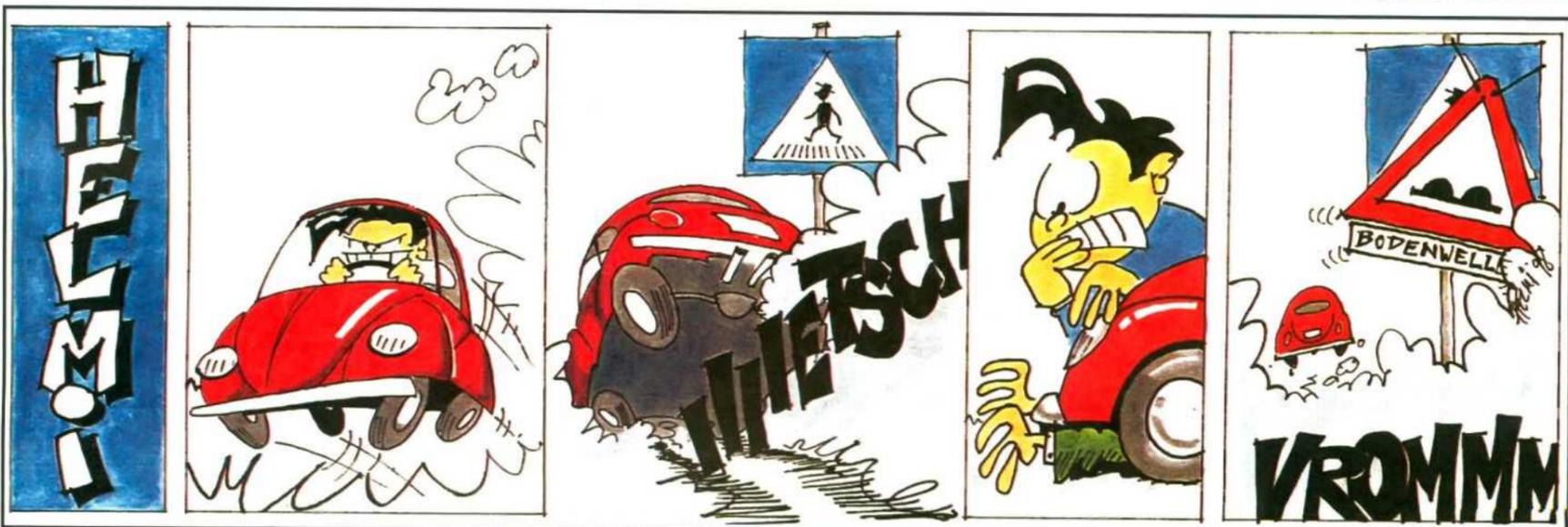
6. Bringt ihr, wie versprochen, noch einige Action Replay-Codes für den Saturn?

**SEGA** Leider gibt es keine frischen Codes mehr, die man abdrucken könnte.

7. Welche Bewertung würdet ihr dem 3D-Action-Adventure (Virgin/Core Design) "Cooperation" für den Mega Drive geben?

**SEGA** Das Spiel, das du meinst, ist sicherlich Corporation, das auf dem Amiga und dem Mega Drive einschlug wie eine Bombe. Viele meinen, es ist der einzig wahre Vorläufer der heutzutage populären 3D-Ego-Shooter.

*Benjamin Scharff*



Ab 7,10,98 im Abonnement erhältlich!



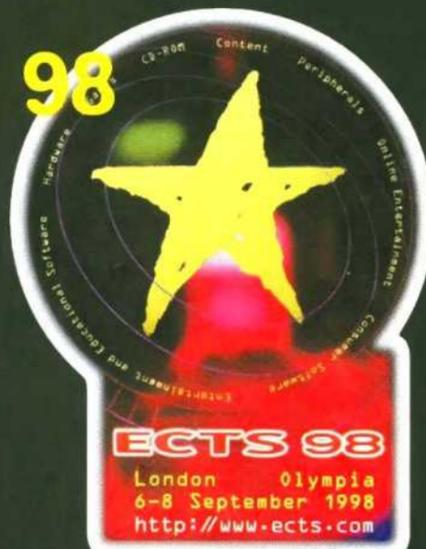
## DEEP FEAR

Das vermutlich letzte große Highlight der europäischen Saturn-Geschichte nähert sich der Fertigstellung. Wir unterziehen den Horror-Knaller

einem kritischen Test und verraten, ob Capcom-Jünger auf ihre Kosten kommen werden.

## ECTS LONDON 98

Die European Computer Trade Show in London dürfte ausnahmsweise weltweit von Interesse sein, schließlich zeigt Sega am 7. September erstmals eine ganze Reihe von Dreamcast-Spielen in Action. Wir sind natürlich dabei und berichten davon!



## DREAMCAST

Wir berichten in der nächsten Ausgabe nicht nur von der europäischen Dreamcast-Premiere, sondern werfen auch einen ausführlichen Blick auf die Geschehnisse auf dem japanischen Markt. Unser Experte Michael Pruchnicki entschlüsselt gerade die japanischen Presseinfos!



## HELMI



### Impressum

#### Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag  
Redaktion Sega Magazin  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg

#### Geschäftsführer:

Dr. Rainer Cordes  
Christian Geltenpoth

#### Chefredakteur:

Hans Ippisch

#### Lektorat:

Margit Koch

#### Redaktion:

Assistenz: Werner Spachmüller (ws)

Redaktion: Marco Marzinkowski (mm),  
Michael Pruchnicki (mp)

Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)

England-Korrespondent: Derek de la Fuente (df)

#### Freie Mitarbeiter:

Takeo Apitzsch (ta), Oliver Preißner (op)

Bildredaktion: Richard Schöller

#### Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,  
Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth,  
Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

Titel: Sonic Adventure © Sega. Wir danken!

#### Werbeleitung:

Martin Reimann

#### Produktionsleitung:

Michael Schraut

#### Verlagsleitung Vertrieb:

Roland Bollendorf

#### Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg  
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg  
Telefax: 09 11/2872-240

#### Anzeigenverkauf:

Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

#### Disposition:

Andreas Klopfer

Computec Verlagsbüro Duisburg  
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg  
Telefax: 02 03/3 05 11-555

#### Anzeigenverkauf:

Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg  
Telefax: 02 03-3 05 11-555  
Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel

verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997

#### Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

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

#### Abonnement:

Sega Magazin kostet im Abonnement mit zweimonatlicher CD DM 79,- pro Jahr (Ausland DM 103,-). Ein Abonnement ohne CD kostet DM 69,- (Ausland DM 93,-).

#### Abonnementbestellung Österreich

Abonnementpreis: 12 Ausgaben mit CD öS 560,-,  
ohne CD öS 528,- DM  
PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif;  
Tel.: 06246-882-0, Fax.: 06246-882-259

#### 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.

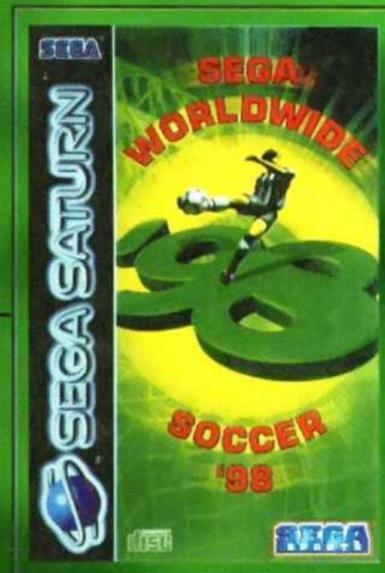
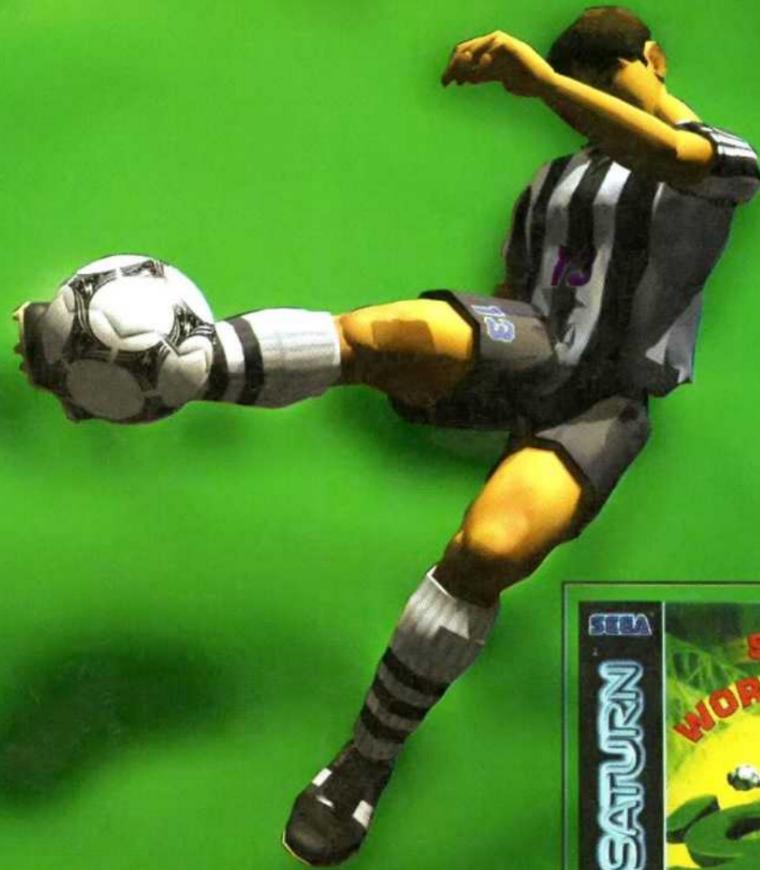
Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei.

Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN: 0946-6274



**DIE EINEN SPIELEN MIT DEM FUSS.**



**DIE ANDEREN MIT DEM KOPF.**





Mitternacht vorbei,  
die Straßen leer ...

# Totenstille.

Träum ruhig weiter.

# LAST BRONIX