

# SEGA™

**1/99**  
62. Ausgabe  
Januar '99



# THE FINAL COUNTDOWN

Die letzten heißen Infos vor dem Dreamcast-Launch in Japan



**SHINING FORCE III  
SCENARIO 3**  
Der dritte Teil  
im Test!



**GODZILLA  
GENERATIONS**  
Landgestaltung mit  
den Kuschtierchen



Laden & Versand  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11

Zusätzliche Bestell-  
Hotline: 0931 / 35 45 20

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

**dynatax**

44135 Dortmund  
Im Brückcenter

Händleranfragen  
erwünscht  
Fax: 0931/571602



DEEP FEAR 89,95

SHINING FORCE 3 89,95

## Weihnachts-Schnäppchen-Markt

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

<p>DM 14,95</p> <p>MEGA FUN 9/95: 84%</p> <p>PARODIUS DELUXE</p>	<p>DM 14,95</p> <p>SEGA MAGAZIN 1/97: 72%</p> <p>KRAZY IVAN</p>	<p>DM 19,95</p> <p>SEGA MAGAZIN 1/96: 93%</p> <p>THUNDERHAWK 2</p>
<p>DM 19,95</p> <p>SEGA MAGAZIN 10/96: 81% Adventure - komplett deutsch</p> <p>BLAZING DRAGONS</p>	<p>DM 24,95</p> <p>Die Nr.1 bei 3D-Vehikel-Action SEGA MAGAZIN 6/96: 87%</p> <p>SHELLSHOCK</p>	<p>DM 24,95</p> <p>BLAST CHAMBER</p>
<p>DM 24,95</p> <p>NEXT LEVEL 1/98: 85%</p> <p>NBA LIVE '98</p>	<p>DM 24,95</p> <p>SEGA MAGAZIN 9/97: 86%</p> <p>NHL POWERPLAY</p>	<p>DM 29,95</p> <p>HEXEN</p>

Als Dankeschön für unsere treuen SEGA-Kunden haben wir uns ein besonderes Weihnachtsschmankerl ausgedacht: Wenn Sie 3 Spiele aus diesem Kasten bestellen, brauchen Sie nur 2 zu bezahlen!



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, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!), JETZT AUCH MIT SEGA-SONDERAUSGABE, MIT FRANKIERTEM (3DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

# THEO KRAZNS VERSAND

BEI SEGA ARTIKELN  
RATENZAHLUNG MÖGLICH  
FRAGEN SIE NACH UNSEREN  
FINANZIERUNGSANGEBOTEN



ZUM WEIHNACHTSPREIS:  
SEGA SATURN  
**MEGA ACTION SET**  
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL.  
THUNDERHAWK 2, SHELLSHOCK,  
BLAM! MACHINEHEAD,  
NBA LIVE '98, RGB-KABEL,  
CONTROL PAD, BATTERIE,  
SEGA TIPS & TRICKS-  
BUCH UND 2 DEMO-CDS



## Space Beamer



Strahlung absolut ungefährlich dank spezieller Infrarot-Technik

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

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

## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRAZNS 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.\*

0931/354522 oder 0180/5211844

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

# 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-VERSAND-  
HÄNDLER AUF DER  
E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

DER SEGA-  
SPEZIALIST



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



- |   |        |
|---|--------|
| SEGA SATURN   | 279,-  |
| INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CD'S,<br>TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE    |        |
| SEGA SATURN MEGA ACTION SET   | 333,-  |
| GRUNDGERÄT + NBA LIVE '98 +<br>SHELLSHOCK + THUNDERHAWK 2 +<br>BLAM MACHINEHEAD |        |
| 6-SPIELER-ADAPTER ORIG.   | 19,95  |
| MPEG-KARTE ORIG.  | 99,95  |
| CONTROL PAD ORIG.   | 44,95  |
| PAD INFRAROT 2 STÜCK ORIG.  | 59,95  |
| EXPLORER PAD  | 24,95  |
| CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG  | 19,95  |
| ARCADE RACER LENKRAD  | 59,95  |
| LENKRAD TOP GEAR WHEEL<br>(MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)                     | 139,95 |
| PREDATOR GUN PISTOLE  | 69,95  |
| VIRTUA GUN  | 39,95  |
| 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  | 49,95  |
| 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   | 89,95  |
| ENEMY ZERO - 4 CD'S   | 99,95  |
| FIFA '98  | 89,95  |
| FIGHTERS MEGAMIX  | 69,95  |
| HOUSE OF DEAD (MIT GUN)   | 119,95 |
| MANX TT SUPER BIKE  | 69,95  |
| MARVEL SUPER HEROES   | 89,95  |
| MAXIMUM FORCE   | 29,95  |
| NASCAR '98  | 39,95  |
| NBA ACTION '98  | 79,95  |
| NHL '98   | 39,95  |
| NHL ALL STAR HOCKEY '98   | 79,95  |
| PANDEMONIUM   | 84,95  |
| PANZER DRAGON SAGA - 4CD  | 89,95  |
| RAMPAGE WORLD TOUR  | 39,95  |
| 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   | 89,95  |
| TOMB RAIDER SPIELEBERATER   | 29,95  |
| WINTERHEAT  | 89,95  |
| WIPEOUT 2097  | 59,95  |
| WORLD LEAGUE SOCCER   | 89,95  |
| WORLDWIDE SOCCER '98  | 84,95  |

## 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 |

**DREAMCAST (jap.)**

**BESTELL-HOTLINE:**

**0931-35 45 223**

**RECHTZEITIG VORBESTELLEN!**

## 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

MAN!AC 12/97: 82%



CROC 39,95



BURNING RANGERS 89,95



PANZER DRAGON SAGA  
(4CD'S) 89,95

## Top-Spiele zu Knallerpreisen

Nur solange der Vorrat reicht

- |                      |       |                        |       |
|----------------------|-------|------------------------|-------|
| BLAM! MACHINEHEAD    | 24,95 | NIGHTS                 | 39,95 |
| DARIUS 2             | 19,95 | NIGHTS + 3D ANALOG PAD | 79,95 |
| FIGHTING VIPERS      | 39,95 | REVOLUTION X           | 9,95  |
| KING OF FIGHTER'S 95 | 49,95 | STARFIGHTER 3000       | 19,95 |
| MASS DESTRUCTION     | 39,95 | TOSHINDEN REMIX        | 14,95 |
| MAXIMUM FORCE        | 29,95 | VIRTUA FIGHTER 2       | 39,95 |
| MR. BONES            | 29,95 | VIRTUA FIGHTER KIDS    | 39,95 |



MASS DESTRUCTION  
39,95



NIGHTS MIT 3D  
ANALOG PAD 79,95



REVOLUTION X  
9,95



BLAM! MACHINEHEAD  
24,95

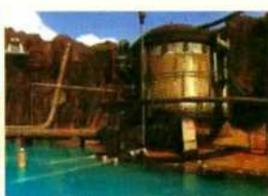
Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen



WINTERHEAT  
89,95



ATLANTIS  
(2 CD'S) 89,95



RIVEN - MYST 2  
(4 CD'S) 89,95



WORLD LEAGUE  
SOCCER '98 89,95



STREETFIGHTER  
COLLECTION 84,95



NBA LIVE '98  
24,95



SEGA TOURING  
CAR 89,95



HOUSE OF DEAD  
89,95

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZUGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZUGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZUGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EURISCHEMS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 16,- DM. PRESÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHENUNGSTERMINE 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



SEGA™ PC

PC  
CD  
ROM



AUCH FÜR  
SEGA  
SATURN

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



### Verschiebungen!

Wer die Dreamcast-Szene genau verfolgt, wird schon jetzt feststellen, daß das übliche Verschiebungs-Spielchen auch in der 128 Bit-Generation auf der Tagesordnung steht. Beispielsweise wird Sega Rally 2 nun nicht zum Dreamcast-Start erscheinen, sondern erst im Januar. Ähnliches gilt auch für Sonic Adventure und Seventh Cross. Man sollte darüber aber nicht verärgert sein, schließlich möchte Sega sicherstellen, daß das Dreamcast-Lineup durch seine Qualität überzeugt und

nicht durch seine Quantität. Daß der Saturn durch die wohl nicht ganz ausgereiften Versionen von Virtua Fighter und Daytona USA das Image der in Sachen 3D-Grafik unterlegenen Konsole bekam, hat Sega anscheinend nicht vergessen. Hammerspiele wie Sega Rally oder Panzer Dragoon konnten daran auch nicht mehr viel ändern. In diesem Sinne wünsche ich euch viel Spaß bei der Lektüre der aktuellen Ausgabe.

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch, Chefredakteur

### SPECIAL

The Final Countdown .....6

### CHARTS

Die Hits der Leser .....9

### RUBRIKEN

Impressum .....30

Vorschau .....30

### MAILBOX

Fragen & Antworten .....28

### TIPS & TRICKS

Capcom Generations .....21

Dead Or Alive .....21

Marvel Super Heroes .....20

MegaMan X4 .....21

MegaMan 8 .....20

### KOMPLETTLÖSUNG

Deep Fear .....22

### PREVIEW

Geistforce .....11

Carrier .....10

Incoming .....13

Godzilla Generations .....12

Sengoku TURB .....14

Seventh Cross .....15

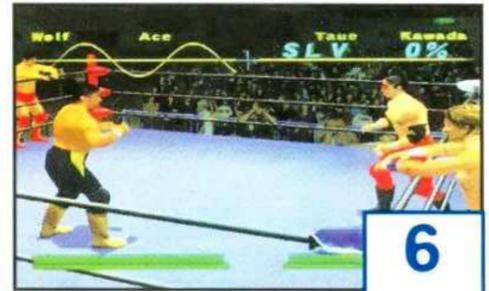
### TESTS: SATURN

Cotton Boomerang .....16

Sega Ages Mickey & Donald .....17

Shining Force III – Szenario 3 .....18

### Dreamcast



6

Aktuelle Dreamcast-Infos auf drei Seiten

### Carrier



10

Deep Fear Deluxe für den Dreamcast?

### Incoming



13

Die PC-Umsetzung auf Dreamcast-Kurs

### Shining Force III



18

Der dritte Teil jetzt im Test!

### Deep Fear



22

Teil 2 der Komplettlösung des Saturn-Hits

# THE FINAL C

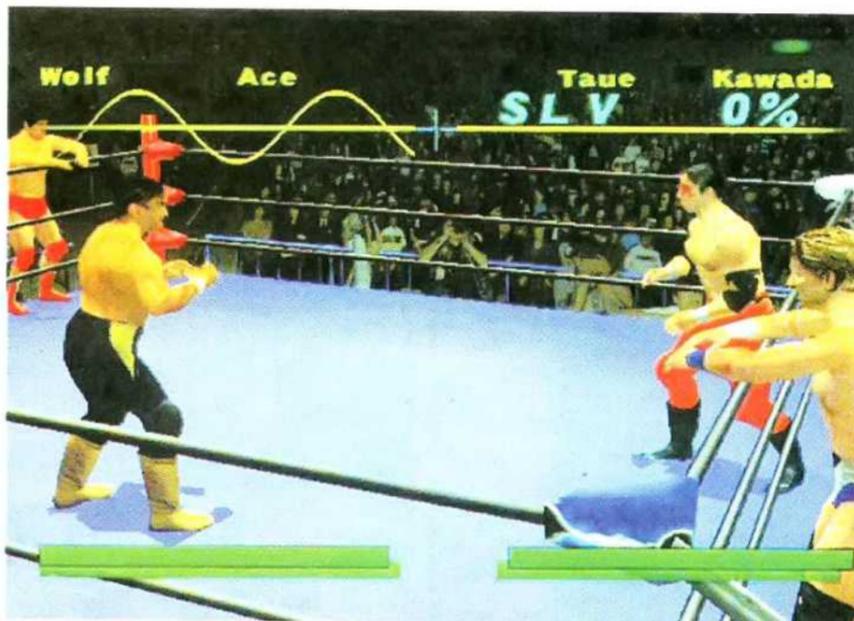
Der Redaktionsschluß naht, in wenigen Tagen wird Segas neue Superkonsole Dreamcast in Japan auf den Markt kommen – während ihr diese Zeilen lest, werten wir bereits die ersten Dreamcast-Verkaufszahlen für die nächste Ausgabe aus. Ein letztes Mal wollen wir hier einen Überblick über die ersten Titel und die aktuellen Release-Termine bieten, bevor dann im nächsten Heft die ersten DC-Spiele dem Praxistest standhalten müssen – wie sieht die Software-Situation kurz vor dem Launch aus?

**B**eginnen wollen wir diesen Newsteil mit einer schlechten Nachricht: Leider konnten Sega und die entsprechenden 3rd-Party-Hersteller das angekündigte Monster-Lineup an Spielen zum Start nicht halten. Etliche Spiele wurden aus Qualitätsgründen um einige Zeit nach hinten verschoben. So wirkt das Spiele-Aufgebot in den ersten Wochen nun nicht mehr ganz so imposant, für ein brandneues System aber immer noch sehr erfreulich. Am schwersten wiegen dürfte dabei die Ver-

schiebung von Sega Rally 2, das von einem ursprünglichen Release-Termin am 27. November auf den 14. Januar gerutscht ist – offenbar scheint sich Sega die Kritik an dem Video, das auf der Tokyo Game Show präsentiert wurde, zu Herzen genommen zu haben. Jedenfalls wird an Sega Rally 2, so heißt es, momentan rund um die Uhr gearbeitet, um eine möglichst hochwertige Umsetzung des populären Model 3-Originals zu schaffen. Ähnelte die TGS-Version, die unter der Windows CE-Oberfläche

lief, grafisch eher der ebenfalls in Arbeit befindlichen PC-Version, so können sich die Bilder der neuesten Version durchaus im Direktvergleich mit der Arcade-Version sehen lassen. Die neuen Features und verbesserten grafischen Effekte der Dreamcast-Version wurden natürlich bei der Überarbeitung beibehalten, so daß diese Umsetzung nun mehr denn je nach einem absoluten Megahit aussieht.

Die zweite Verschiebung betrifft das äußerst vielversprechende Action-Adventure Blue Stinger – statt am 3. Dezember werden Eliot und Dogs nun ebenfalls erst am 14. Januar auf Monsterjagd gehen. Sega Of Americas 3D-Shoot 'em Up Geist For-



All Japan Pro Wrestling featuring Virtua wird fortgesetzt – hier ein Bild des neuen Tag-Team-Modus.



Buggy Heat ist ein vielversprechendes Rennspiel von CRI – wird es eine Art modernes Buggy Boy?

# COUNTDOWN

bei beiden auf einen Release Anfang '99 spekulieren.

## Welche Spiele gibt es zum Launch?

Vom Launch-Aufgebot blieben somit noch der garantierte Mega-hit Virtua Fighter 3tb, der vielversprechende Multiplayer-Funracer Pen Pen TrilceLon, die Zerstörungssorgie Godzilla Generations (die wir in dieser Ausgabe noch etwas genauer vorstellen) und das düstere Adventure July – letzteres dürfte aufgrund zahlreicher japanischer Texte für Europäer am wenigsten interessant sein und auch über einen möglichen Deutschland-Start schweigt sich Sega derzeit noch aus. Das Grafik-Wunder Sonic Adventure wurde ebenfalls leicht verschoben, doch lediglich um wenige Tage, so daß es noch gerade rechtzeitig zu Weihnachten am 23. Dezember auf den Markt kommt. Zeitgleich sollen dann auch noch vier weitere Titel erscheinen, so daß Se-

gas neue Konsole noch in diesem Jahr neun Titel vorweisen kann (kurz vor Redaktionsschluß tauchten im Internet noch Meldungen auf, daß es angeblich noch einen fünften, bisher unbekanntes Launchitel geben soll, was jedoch bisher noch nicht bestätigt wurde). Die vier weiteren Titel sind im einzelnen das Rollenspiel „Evolution“ von Sting, die früher übrigens für Squaresoft gearbeitet haben, die Klassiker-Neuaufgabe Tetris 4D von BPS (Bullet Proof Software) und schließlich das ungewöhnliche RPG Seventh Cross von NEC Home Electronics und die Umsetzung des PC-Ballerspiels Incoming von Rage Software, die in Japan übrigens von Imagineer vertrieben wird. Die beiden letzteren Titel stellen wir in diesem Heft vor. Insgesamt kann sich diese Titelliste für eine neue Konsole durchaus sehen lassen und einem guten Start sollte trotz der zahlreichen Verschiebungen nichts im Weg stehen – doch könnte dieser nun nicht ganz so erfolgreich ausfallen wie ur-

sprünglich angepeilt. Tatsächlich könnte dies Sega jedoch weit weniger stören, als man befürchten könnte, denn wie es scheint, gibt es nun doch Lieferengpässe bei den PowerVR2-Chips des Dreamcast, so daß die geplanten 1 Mio. Geräte zum Start wohl nicht fertig sein werden. Daher ist es vielleicht sogar besser, wenn Sega nicht gleich in den ersten Wochen sein gesamtes Pulver verschießt und die kaufwilligen Japaner letztendlich nur vor leeren Regalen stehen, sondern in der Startphase die Titel in angemessenen Abständen veröffentlicht. Zumal letztendlich die Qualität der Produkte für die Zufriedenheit der Kunden ausschlaggebend ist – und ein ca. zwei Monate verspätetes, aber entsprechend besseres Sega Rally 2 sorgt sicherlich für mehr Freude bei den Spielern als ein verfrüht veröffentlichtes Spiel, nur um mit aller Macht einen Termin einzuhalten. Daytona USA war Sega hier offenbar eine Lehre, denn obwohl Sega Rally gar nicht lange Zeit später bewies, was hier

ce wurde vom 10. Dezember vorerst auf „unbestimmt“ verschoben – unser Preview in dieser Ausgabe klärt hier über mögliche Gründe auf, denn die Tokyo Game Show-Version konnte noch nicht ganz überzeugen. Ein weiterer Titel, der vom Dezember auf einen unbestimmten Termin verschoben wurde, ist das in der vorletzten Ausgabe vorgestellte Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 von Ubi Soft. Angesichts der ursprünglich angepeilten Termine kann man aber



*Let's Make A J-League Pro-Soccer-Club kann für ein Manager-Spiel grafisch durchaus überzeugen.*



*Noch einmal leicht verschoben, soll Sonic Adventure nun noch kurz vor Weihnachten erscheinen.*

möglich gewesen wäre, hatte der Saturn damals schnell das Image der im 3D-Bereich stark schwächeren „Pop-Up“-Konsole und wurde dieses leider unter weniger informierten Spielern nicht mehr so recht los. Beim Dreamcast soll so etwas tunlichst vermieden werden – den Spielern soll's nur recht sein.

## Heißer Start ins neue Jahr

Sega Rally 2 wird neben dem anderen Spätstarter Blue Stinger am 14. Januar mit ziemlicher Sicherheit zu den ersten Highlights des noch jungen Jahres 1999 zählen. Gleichzeitig soll auch das Action-Adventure Sengoku TURB von NEC Home Electronics das Software-Sortiment der neuen Konsole erweitern – wir stellen es in diesem Heft etwas näher vor. Ebenfalls im Januar soll auch das zweite Climax-Projekt, das grafisch hervorragende Rollenspiel „Climax Landers“, erscheinen, ein genauer Termin steht leider noch nicht fest. Erstaunlich ist für eine noch neue Konsole das große Angebot an Rollenspielen und (Action-) Adventures; wurden neue Systeme doch bisher wegen der kurzen Vorlaufzeit anfangs eher mit einfacherer Software anstatt mit komplexen und umfangreichen Spielen bedacht. Ob das eigentliche Spielgerüst schon



**Cho Hamaru Golf bietet witzige Cartoon-Optiken, aber auch ein ernstzunehmendes Gameplay.**

seit ausreichend langer Zeit in Entwicklung war oder ob es sich bei diesen Titeln inhaltlich aus Zeitnot eher um Magerkost handelt, bleibt daher natürlich abzuwarten, allerdings läßt die Erfahrung von Climax und Sting im entsprechenden Bereich auf Qualität hoffen.

## Software-Nachschub vorerst gesichert

In der Zwischenzeit wurden noch einige interessante Screenshots von kommenden Dreamcast-Spielen veröffentlicht, von denen Buggy Heat von CRI zu den interessantesten gehört. Mit Let's Make A Pro Baseball Team und Let's Make A J-League Pro-Soccer Team werden auch die Sportfans mit Nachfolgern in Japan beliebter Saturn-Managerspiele bedient. Golf-Fans gehen ab März bei Segas Cho Hamaru Golf an den Start und können sich im Laufe des Jahres auf Entertainment Golf von Bottom Up freuen. Ebenso ungenau angegeben ist derzeit der Release-Termin des schon seit Ewigkeiten angekündigten D2 von Warp – Kenji Enos Mannen scheinen diesmal wirklich viel Arbeit in den neuen Titel zu investieren, vielleicht kann diesmal neben den Videos auch die Qualität des Spiels dem Kultstatus in Japan gerecht werden. Yu Suzukis Top-Titel Project Berkeley soll nun übrigens am 20. Dezember der Öffentlichkeit vorgestellt werden.

## Sinnvolles Zubehör in Planung

Wie schon beim Saturn, so wird es auch beim Dreamcast über kurz oder lang einige zusätzliche Eingabegeräte geben. Ursprünglich



**Virtua Fighter 3 wird beim Launch des Dreamcast der größte Systemseller werden.**



**Aero Dancing scheint eine non-militärische Flugsimulation mit Schwerpunkt auf dem Formationsflug zu werden.**



**Kurz nach Redaktionsschluß wurde angekündigt, daß Ubisofts Formel 1-Spiel im Februar erscheinen soll.**

gab es sogar Meldungen, daß von Sega ein Adapter erscheinen würde, mit dem man Saturn-Peripheriegeräte an den DC anschließen könne, doch wurde dies von Sega gegenüber dem japanischen Mag Famitsu dementiert. Jedenfalls soll es schon recht früh einen Arcade Stick und einen Racing Controller geben, um das Spielhallen-Feeling von Titeln wie Virtua Fighter oder Sega Rally besser wiederzugeben. Wer vorhat, das Modem des Dreamcast zu nutzen, sollte die DC-Tastatur auf seinen Einkaufszettel setzen. Zusammen mit der Internet-Software „Dream Passport“ sollte Surfeinlagen nichts mehr im Weg stehen – in Japan zumindest. Als Herzstück der Zugangssoftware wählte Sega das Programmpaket NetFront von

Access, das schon kleinsten Computern ohne Festplatten den Zugang ins Netz und das Verwalten von eMails ermöglicht. Im Laufe des kommenden Jahres soll dann noch eine DC-Version von Microsofts vom PC her bekannten Internet Explorer erscheinen, so daß dem User selbst die Wahl überlassen wird. In Japan hat das DC-Zeitalter übrigens schon vor dem Launch begonnen, aus dem erfolgreichen Magazin „Saturn Fan“ wurde von einer Ausgabe zur nächsten einfach „Dreamcast Fan“. In der nächsten Ausgabe des Sega Magazins hoffen wir – zumindest inhaltlich – diesen Schritt ebenfalls zu vollziehen und erste Tests der heißerwarteten Dreamcast-Software bieten zu können.

Michael Pruchnicki ■

# CHARTS-CHARTS

## SATURN

### 1. DEEP FEAR



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

### 2. SHINING FORCE III



Vormonat: 2  
Bewertung: 87%  
Hersteller: Sega  
Monat: 3

### 3. PANZER DRAGON SAGA



Vormonat: 3  
Bewertung: 95%  
Hersteller: Sega  
Monat: 7

### 4. SEGA RALLY



Vormonat: 6  
Bewertung: 95%  
Hersteller: Sega/AM2  
Monat: 35

### 5. VIRTUA FIGHTER 2



Vormonat: 21  
Bewertung: 95%  
Hersteller: Sega/AM2  
Monat: 35

### 6. STEEP SLOPE SLIDERS



Vormonat: 5  
Bewertung: 86%  
Hersteller: Sega  
Monat: 10

### 7. HOUSE OF THE DEAD



Vormonat: 11  
Bewertung: 80%  
Hersteller: Sega  
Monat: 7

### 8. WIPEOUT 2097



Vormonat: 10  
Bewertung: 80%  
Hersteller: Sega  
Monat: 13

### 9. BURNING RANGERS



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

### 10. BUST-A-MOVE 3



Vormonat: 13  
Bewertung: 88%  
Hersteller: Acclaim  
Monat: 7

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
11.	(19)	SONIC R	SEGA	86%	12
12.	(4)	SEGA TOURING CAR	SEGA	85%	12
13.	(8)	RIVEN	SEGA	72%	16
14.	(9)	FIFA 98	ELECTRONIC ARTS	82%	9
15.	(16)	ENEMY ZERO	SEGA/WARP	80%	12
16.	(23)	WORLDWIDE SOCCER '98	SEGA	90%	13
17.	(12)	CROC	EA/FOX INT.	82%	11

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
18.	(14)	TOMB RAIDER	CORE/SEGA	96%	25
19.	(15)	WARCRAFT 2	EA	94%	14
20.	(17)	WINTER HEAT	SEGA	94%	10
21.	(18)	PANZER DRAGON 2	SEGA	95%	31
22.	(20)	NHL 98	ELECTRONIC ARTS	88%	9
23.	(22)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	95%	21
24.	(24)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	89%	24

## 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 MEDIA AG



Kennwort: Charts

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

## MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	(2)	VIRTUA FIGHTER 3 TB	3
2.	(5)	BLUE STINGER	2
3.	(1)	SEGA RALLY 2	3
4.	(3)	SONIC ADVENTURE	4
5.	(4)	GODZILLA GENERATIONS	4
6.	(6)	DEAD OR ALIVE 2	2

# CARRIER



**Rosige Zeiten für Freunde des gepflegten Horrors: Mit RE: Codename Veronica und Blue Stinger standen bereits zwei gruselige Action-Adventures fest und nun schlägt auch noch Jaleco in die selbe Kerbe: Den ersten Infos nach erwartet uns eine Art Deep Fear Deluxe.**

**D**er Name des Titels ist Programm – denn das Game spielt im Umfeld des riesigen Flugzeugträgers Heimdall. Ihr übernehmt einen von zwei Helden, die sich dort gegen eine wahrhafte Horde von Zombies und anderen abartigen Kreaturen durchsetzen müssen. Hört sich sattem bekannt und abge-lutscht an? Ist es auch, aber dennoch können wir uns wohl auf eine packende Story einstellen. Immerhin ist nämlich der in Japan überaus bekannte und populäre Schreiberling Hideki Kakinuma für den Background verantwortlich – etliche Wendungen und Überraschungen in der Handlung sind somit mehr als wahrschein-

lich. Gameplay-technisch dürfte uns die bekannte Mischung aus satter Action und den Genre-üblichen Rätseln erwarten. Über die dabei zur Verfügung stehenden Waffen ist leider noch nichts bekannt und auch über die Hintergründe der Monsterflut liegen noch keine Informationen vor. Einen besonderen Kick dürfte der Titel aber durch das sogenannte „Auto Action System“ bekommen: Carrier soll nämlich nicht linear ablaufen, sondern über Zufallselemente verfügen, welche die Story bei jedem neuen Spiel in gänzlich andere Bahnen lenken sollen. Weiterhin wird es erforderlich sein, bestimmte Aktionen und Gespräche genau zum richtigen Zeitpunkt durchzuführen – ansonsten winken weitere Verzweigungen. Ein ähnliches Konzept sollte auf dem PC schon bei Blade Runner eingesetzt werden, wo es aber nur bei einem schlecht ausgeführten Versuch blieb. Bleibt zu hoffen, daß dieses Prinzip auf dem Dreamcast ergiebiger ausgereizt wird. Grafisch hinterläßt Carrier einen guten, aber noch nicht überragenden Eindruck: Die Schauplätze wirken düster und atmosphärisch – die Charaktere hingegen sind zwar detailliert, aber teilweise auch arg kantig und pixelig.

Marco Marzinkowski ■



*Hier wird einer der Protagonisten auf dem Deck des Carriers von einer üblen Mutation angegriffen.*



*Die Gegner wirken noch etwas kantig und pixelig.*



*Die Interaktion mit den verschiedenen Charakteren dürfte eine zentrale Rolle bei Carrier spielen.*



*Die Zombies könnten RE entsprungen sein, während das Ambiente in dieser Szene an Deep Fear erinnert.*



*Wahrscheinlich wird mit diesen zwei Protagonisten gegen die Zombieflut auf dem Carrier gekämpft.*

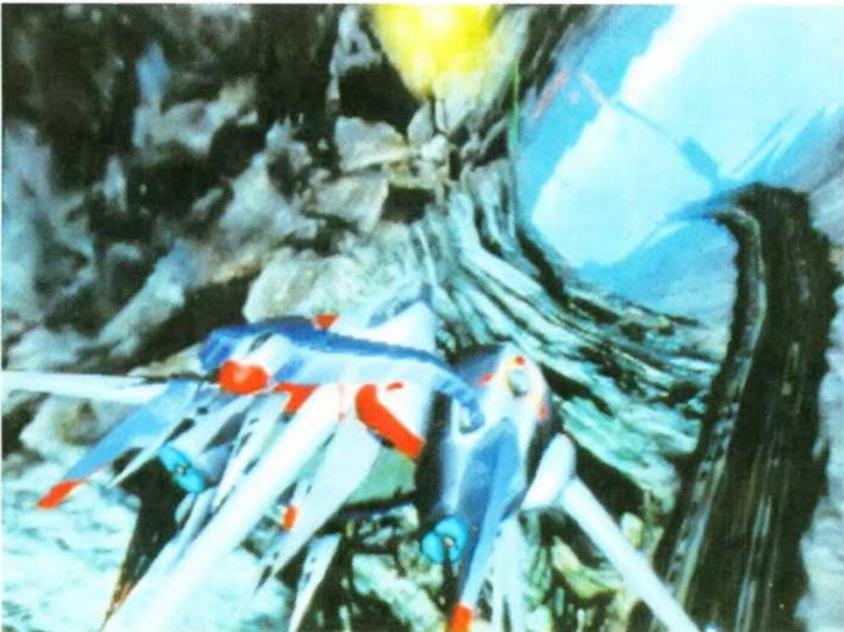
## Facts



<b>Titel:</b>	Carrier
<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Jaleco
<b>Release:</b>	tba.
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	tba.
<b>Besonderheiten:</b>	Non-Lineares Gameplay

## First Look

Mit RE: Codename Veronica und Blue Stinger hat das Game von Jaleco gleich zwei Konkurrenten im Nacken. Bisläng würde ich den Titel eher als Schlußlicht des elitären Feldes einstufen – für eine Überraschung könnte Carrier dennoch gut sein.



Das automatische Umschalten der Kamera soll Geist Force zu mehr Raszanz verhelfen.



Auf der Planetenoberfläche befindet sich dieser extravagante Höhleneingang.

# GEIST FORCE

Wahrlich geisterhaft ist der Rummel zu dem Shooter von Sega Of America. Daß ein derartiges Spiel kommt, war nämlich nicht etwa irgendwelchen Release-Listen zu entnehmen, sondern einer Anzeige in einem japanischen Magazin. Daß es nun plötzlich auf unbestimmte Zeit verschoben worden ist, paßt wiederum zum Namen.

**G**eist Force soll ein futuristischer Shooter werden, der nicht nur festgelegte Flugrouten, sondern auch Luftkämpfe in freier 3D-Umgebung enthält. Die Hintergrundgeschichte erzählt von dem Planeten Su Sania, auf dem sich im Jahr 3067 eine diabolische Königin samt Armee einnistet. Da sich erst kurz zuvor herausgestellt hat, daß eine längst untergegangene Kultur Waffen von unglaublicher Zerstörungskraft auf dem Gestirn eingelagert hat, dürften eure Feinde bestens bestückt sein. Als Mitglied der Geist Force düst ihr mit eurem Raumschiff durch Canyons, vorbei an Wasserfällen und

über Vulkane, um die bösen Mächte zu vernichten. Der Umfang von Geist Force soll mehreren hundert Quadratkilometern entsprechen. Als Szenarios wurden unter anderem eine Stadt, ein Weltraumhafen und ein Ruinenfeld versprochen. Eure Trefferquote entscheidet darüber, welchen der unterschiedlichen Abspänne ihr am Ende zu sehen bekommt. Vom Spiel war bisher noch nicht viel zu sehen, aber auf dem Papier klingt Geist Force sehr vielversprechend: Die Zwischensequenzen werden von Netter Digital Entertainment entwickelt. Diese Firma hat beispielsweise die preisgekrönten Spezial-Effekte für

die Babylon 5-Fernsehserie entwickelt. Außerdem soll eine neue Technik dafür sorgen, daß die Action nicht durch Nachladezeiten unterbrochen wird. Damit Shooter-Freunde nicht nur neue Extrawaffen bestaunen, sondern mit dem Spiel regelrecht verschmelzen können, wird das Gameplay durch eine rasante Kameraführung unterstützt. So ist geplant, daß bei einer Explosion euer Schiff und die nähere Umgebung ordentlich durchgerüttelt werden. Die leckeren Rendersequenzen und das Konzept, den Spieler noch stärker ins Geschehen ein-

zubinden, lassen zwar gespannt aufhorchen, doch hat Geist Force derzeit noch mit der Frame-Rate und einer ruckelnden Animation zu kämpfen. Das dürfte auch erklären, warum sich der Titel wieder ganz hinten in der Release-Liste einreihen mußte.

Florian Brich ■



In der Seenlandschaft gibt es tolle Wasserfälle.

## Facts

<b>Titel:</b>	Geist Force
<b>Genre:</b>	Action
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Release:</b>	tba.
<b>Levels:</b>	tba.
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	tba.
<b>Besonderheiten:</b>	tba.

## First Look

Durch modernste Tricktechnik soll Geist Force ein hautnahes Erleben ermöglichen soweit die Sega-Presseankündigung. Nur wenn der Titel mit dem deutsch klingenden Namen auch mit deutscher Gründlichkeit produziert wird, dürfte dies gelingen. Zeit hat man ja jetzt.

# GODZILLA GENERATIONS

Während andere Dreamcast-Titel auf der Release-Liste die Flucht nach hinten angetreten haben, bleibt Godzilla Generations unerschütterlich in der ersten Reihe. Schon zum Launch am 27. November soll das Spiel mit der lebendigen Abrißmaschine erhältlich sein.

**B**ei Godzilla Generations werdet ihr unter fünf Monstern auswählen dürfen, mit denen ihr diverse japanische Großstädte in Schutt und Asche legen müßt. In der westlichen Welt ist nur ein Godzilla bekannt. Durch die japanischen Kinos sind aber in den letzten Jahrzehnten mehrere Abwandlungen gestampft. Daher werdet ihr neben dem Original-Godzilla auch mit Modern-Godzilla, Mini-Godzilla, Mega-Godzilla oder dem USA-Godzilla die Landschaft umgestalten können. Als Schauplätze dienen fünf japanische Großstädte. – darunter natürlich auch Tokyo –, die innerhalb eines Zeitlimits zerlegt werden

müssen. Hochhäuser, Bahnhöfe oder Werbetafeln könnt ihr mit Schwanzhieben einreißen, mit dem Feuer- und Nuklear-Atem versengen oder einfach mit Anlauf umrennen. Jede Aktion, mit der ihr Osaka, Nagano oder Yokohama auf die Grundmauern reduziert, kostet eurem Ungetüm Kraft. Außerdem werdet ihr von Kampfflugern, Spezialpanzern und Helikoptern beschossen. Die 3D-Umgebung ist mit Tempeln, Hafenanlagen oder Aussichtstürmen vollgestellt, die in einer sehr detaillierten Grafik gezeichnet sind. Ein Höchstmaß an Realitätsnähe dürft ihr vor allem bei den Auswirkungen eures zerstörerischen Treibens erwarten:



*Der Mecha-Godzilla pulverisiert die Städte aus dem Bauch heraus.*

Glasfassaden zerbersten, Hochhäuser fallen Stock um Stock auseinander und Autos werden einfach plattgepreßt. Fulminante Explosionen, gleißende Laserstrahlen und eine ausgefeilte Soundkulisse dürften den Kern der Unterhaltung bilden. Durch zahlreiche Animationsstufen und Special-Moves sollte der Charakter der Godzilla-Varianten auf dem Dreamcast erhalten bleiben: Der Metall-Godzilla scheppert mechanisch durch die Millionen-Metropolen, das Baby-Monster kann nur Rauchkringel speien. Außerdem könnt ihr putzige Monster



*Wo ein Godzilla ist, ist auch ein Weg.*



*Rechts oben seht ihr den Stadtplan, der die dicksten Gebäude anzeigt.*

auf dem VMS züchten, dann in das Spiel importieren und dort in einer Arena gegeneinander oder gegen die großen Kollegen antreten lassen.

Florian Brich ■



*Bei den realistischen Abbruchverläufen bleibt kein Stein auf dem anderen. Beachtet die Qualität der Texturen.*

## Facts

<b>Titel:</b>	Godzilla Generations
<b>Genre:</b>	Action
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Release:</b>	27.11.1998
<b>Levels:</b>	tba.
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	tba.
<b>Besonderheiten:</b>	VMS-Unterstützung

## First Look

Wuchtige Grafiken und ein Gameplay, das hoffentlich nicht zu schwerfällig wird, sollten eine spaßige Zerstörungserlaubnis erlauben. Wer den Frust über die erdrutschartigen Verschiebungen auf der Release-Liste abbauen will, kann bei Godzilla Generations richtig Dampf ablassen.

# INCOMING

Durch die Verwendung von Windows CE als Betriebssystem ist die schnelle Konvertierung von PC-Titeln für den Dreamcast kein Problem. Eines dieser Projekte wird das Shoot 'em Up Incoming von Rage werden. Spielerisch war der Titel auf der Ausgangsplattform zwar durchaus umstritten, aber zumindest die technische Sonderklasse sorgte für Begeisterung. Brennen die Engländer auch auf der neuen Höllenmaschine von Sega ein grafisches Feuerwerk ab?

**D**as noch recht junge Unternehmen wurde 1992 von Paul Finnegan gegründet und ist in erster Linie durch seine Striker-Serie bekannt. Auch der Saturn wurde schon mit Software versorgt – und zwar mit dem Nischentitel Jonah Lomu Rugby und dem Shooter Darklight Conflict. Wie auch der letzte Titel spielt Incoming in einem futuristischen Szenario: Im Jahr 2008 greifen die obligatorischen Bösewichte aus dem All diverse Stützpunkte der Menschheit an. Die Regierung leitet umgehend Verteidigungsmaßnahmen ein – die ausführende Kraft seid natürlich ihr. Los geht

es auf der Basis der außerirdischen Brut in der Antarktis, wo es mit einem stationären Geschütz gegen die Angriffswellen der Aliens geht. Um die Erde zu verteidigen, müßt ihr im weiteren Verlauf – insgesamt soll es 65 Levels geben – auf diverse andere Fortbewegungsmittel zurückgreifen, unter anderem auf Panzer, Helikopter, diverse Jets und schließlich sogar auf ein Raumschiff der Feinde. Ähnlich abwechslungsreich sind die verschiedenen Schauplätze gehalten, es geht unter anderem über Wüstenlandschaften, Ozeane und Bergmassive. Um die Komplexität der Steuerung

braucht man sich dabei keine Sorgen zu machen, denn sie wurde bewußt intuitiv und simpel gehalten. Stellt euch einfach ein klassisches Ballerspiel im zeitgemäßen 3D-Gewand vor und ihr habt Incoming. Besonders freuen kann man sich übrigens auf die Grafik, die wohl 1:1 vom PC übernommen wird und besonders durch ihre fulminanten Explosionen bleibenden Eindruck hinterließ. Wurde dort diese optische Pracht mit Einbrüchen in der Frame-Rate erkauft, verspricht man für den Dreamcast ein jederzeit flüssiges Gameplay mit 60 Bildern pro Sekunde. Ein erfreuliches Detail nun noch zum Schluß: Zwei Spieler können per Splitscreen gleichzeitig los-



Die stationären Geschütze können um 360° gedreht werden.



Auch über dem Meer wagen die Schlachten gegen die Außerirdischen.



Auffälligstes grafisches Merkmal sind die brillanten Explosionen.

legen, über eine Variante für gar vier Spieler simultan wird noch nachgedacht.

Marco Marzinkowski ■



Die Shots stammen von der PC-Version – auf dem Dreamcast soll die Grafik aber ähnlich spektakulär sein.

## Facts

<b>Titel:</b>	Incoming
<b>Genre:</b>	Shoot 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Rage
<b>Release:</b>	27.11.1998 (Japan)
<b>Levels:</b>	65
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	tba.
<b>Besonderheiten:</b>	Splitscreen

## First Look

Große spielerische Tiefe darf man von diesem Shoot 'em Up nicht erwarten, aber rasante Action ohne Reue und eine spektakuläre Optik.

# SENGOKU TURB

Über einen Mangel an Action-Adventures und ähnlichen Spielen werden sich Dreamcast-Fans wohl kaum beklagen können, gleich zu Beginn sind mehrere Titel dieser Art angekündigt – einer davon ist das grafisch auffällige Sengoku Turb von NEC Home Electronics.



Zwischensequenzen laufen scheinbar direkt mit der Spiel-Engine ab.

Der zweite Dreamcast-Titel von NEC Home Electronics könnte zweifellos zu einem der schrägsten Spiele auf der Konsole werden, was schon durch die Hintergrundstory mehr als deutlich wird: Die Heldin des Spiels, Jino-Chan, legt mit ihrem Raumschiff eine glatte Bruchlandung auf einem Planeten hin, auf dem Krieg zwischen den Katzen- und den Schafsvölkern herrscht, und wird prompt zu einem General beim Katzenvolk – alles klar? Nur gut, daß der Titel sich selbst nicht allzu ernst nimmt, denn durch den Humor werden sowohl die jüngere Zielgruppe als auch die älteren Spieler angesprochen werden. Spielerisch soll Sengoku Turb eine Mischung aus Adventure-



Der Adventure-Teil soll angeblich ein ausgefeiltes NPC-Verhalten bieten.



Feuer frei! Die Echtzeit-Kampfszenen bei Sengoku Turb sollen angeblich recht actionreich werden.

Elementen mit angeblich recht komplexen Routinen für die NPCs (Non-Player-Characters) und einem actionreichen Kampf-Teil mit leichten Rollenspiel-Elementen werden – die offizielle Bezeichnung „Advanced Action Role Playing Adventure“ trifft die Sache so ziemlich auf den Punkt. Grafisch wirkt das komplett dreidimensional präsentierte Spiel durch den sparsamen Gebrauch von Texturen nicht gerade spektakulär, erfreut das Auge aber immerhin mit zahlreichen satten Farben und baut zusammen mit dem eigenwilligen Design ein typisch japanisches Anime-Flair auf. Da der Hersteller NEC Home Electronics am Saturn mit dem kürzlich er-



Die Landschaften innerhalb des Spiels sind noch als surreal zu bezeichnen.

schienenen Black Matrix einen Achtungserfolg einfahren konnte, kann man sich bei Sengoku Turb wohl durchaus auf ein interessantes, eigenwilliges Spiel freuen, das zumindest Fans von Japano-Spielen begeistern könnte – die meisten Europäer dürften wohl schon von der Präsentation ziemlich abgeschreckt werden.

Michael Pruchnicki ■



Die Grafik von Sengoku Turb ist zwar ziemlich texturarm, dafür aber äußerst farbenfroh geraten.

## Facts



<b>Titel:</b>	Sengoku Turb
<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Hersteller:</b>	NEC Home Electronics
<b>Release:</b>	14. Januar 1999
<b>Levels:</b>	tba.
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	tba.
<b>Besonderheiten:</b>	tba.

## First Look

Mit der ungewöhnlichen Optik könnte Sengoku Turb für Fans leicht skurriler Nippon-Titel durchaus interessant werden.

# SEVENTH CROSS

Neben Sengoku TURB hat NEC Home Electronics ein weiteres Spiel in der Mache, das irgendwo zwischen Rollenspiel und Action-Adventure einzuordnen ist. Seventh Cross sollte ursprünglich sogar ein Launchtitel werden – was steckt hinter der eigentlich recht unspektakulären Grafik?

Seventh Cross ist eine Lebenssimulation, deren Grundidee faszinierender nicht sein könnte: Der Spieler beginnt sein virtuelles Leben als eine Mikrobe (!) und entwickelt sich im weiteren Verlauf des Spiels immer weiter – je nachdem, welche Art von Nahrung er zu sich nimmt, in völlig unterschiedliche Lebensformen. Durch die unterschiedlichen Körperteile, aus denen sich die Spielfigur zusammensetzt, sollen sich insgesamt 810.000 verschiedene Lebensformen ergeben, zu denen die Spielfigur mutieren kann. Langfristig gesehen scheint das Game entfernt an den Home Computer-Klassiker Paradroid zu erinnern: Man arbeitet sich erst über einfache Nahrung und leichte

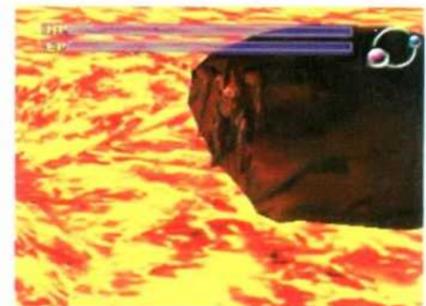
Gegner bis hin zu dem ganz Großen vor und wird dabei immer entsprechend stärker. Zuallererst muß die Spielfigur jedoch erstmal so grundlegende Dinge wie das Kämpfen lernen, denn die einzige Art der Verteidigung als Mikrobe ist die Flucht. Während man sich weiterentwickelt, erreicht man völlig neue Bewegungsmöglichkeiten, so daß das Spiel sowohl im Wasser als auch an Land spielen wird. Will man im Laufe des Spiels auf ein neues Körperteil zugreifen, muß man dafür gewisse Mindestvoraussetzungen bei den Charakterwerten mitbringen – reichen diese noch nicht aus, sollte man sich also nach geeigneter Nahrung umsehen, bevor die weitere Entwicklung vollzogen werden kann. Gra-



Die Landschaften in Seventh Cross wirken bislang teilweise noch ziemlich trostlos.



Der Charakter-Übersichtsscreen zeigt die verschiedenen Körperwerte an.



Auch Lavagebiete finden sich in den abwechslungsreichen Welten des Spiels.

fisch ist Seventh Cross trotz der Dreamcast-üblichen Features wie hoher Auflösung und gefilterter Texturen bisher leider noch kein Augenschmaus, zu öde wirken

die Landschaften bisher. Mal sehen, was die fertige Version in diesem Punkt bieten wird – wir sind zumindest gespannt.

Michael Pruchnicki ■



Die Spielfigur entwickelt sich mit der Zeit in ein menschenartiges Wesen.



Die Gegner sind vielfältig: Hier steht ein Kampf gegen eine Krabbe an.

## Facts



<b>Titel:</b>	Seventh Cross
<b>Genre:</b>	Rollenspiel
<b>Hersteller:</b>	NEC Home Electronics
<b>Release:</b>	23. Dezember
<b>Umfang:</b>	tba.
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	tba.
<b>Besonderheiten:</b>	tba.

## First Look

NECs ungewöhnliches Konzept klingt interessant, doch kann die praktische Umsetzung auch wirklich überzeugen?



# COTTON BOOMERANG

Wenn Hexen hexen und auf ihrem Besenstil durch die Lüfte gleiten und Elfen ihre kleinen Schwingen ausfahren, dann riecht es stark nach Fantasy. Bei Success hat man dieses Ambiente mit Anime-Optik und kuriose Musik kombiniert und daraus ein ungewöhnliches Shoot 'em Up gestrickt.



Für gelungene Schußfolgen gibt es Combo-Prämien und Punkte satt.



Die einzelnen Stages sind optisch überaus abwechslungsreich.



Die Endgegner der jeweiligen Levels haben alle einen bestimmten Schwachpunkt, den man bevorzugt ins Visier nehmen sollte.

Zu Beginn könnt ihr euch drei Charaktere auswählen, die sich in ihrer Größe und in der Stärke und Reichweite ihrer Waffen unterscheiden – es handelt sich dabei in erster Linie um die oben erwähnten Hexen. Danach startet man in den ersten der insgesamt sieben, primär horizontal scrollenden Levels – in einigen Abschnitten geht es auch etwas nach oben oder unten. Zunächst schießt ihr euch durch eine Art Märchenlandschaft, später dann durch enge Höhlen, Geisterschiffe und Szenarien im antiken Stil. Einen takti-

schen Vorteil im Kampf gegen die Gegnerschaft könnt ihr euch verschaffen, indem ihr in hektischen Momenten die Spielfigur wechselt – in der Phase des Übergangs seid ihr nämlich unverwundbar. Verschiedene Power-Ups erhöhen zudem die Durchschlagkraft eurer Waffen. Gelungene Schußfolgen und spezielle Combos werden auch auf diese Art belohnt oder bringen zumindest eine satte Erhöhung des Punkte-

kontos. Am Ende einer Stufe wartet natürlich der obligate Endgegner auf seine Vernichtung – so etwa Keulenschwingende Giganten, Pflanzen, Kristalldämonen oder Kraken. Ist der jeweilige Obermottz besiegt, gibt es noch ein kleines Bonusspielchen namens Tea Time, bei dem ihr fix Teetassen (!) abballern müßt, um so einen dicken Bonus einzustreichen.

Marco Marzinkowski

## Check Up



<b>Titel:</b>	Cotton Boomerang
<b>Genre:</b>	Shoot 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Success
<b>Tel.:</b>	Entfällt
<b>Release:</b>	Erhältlich (Import)
<b>Preis:</b>	ca. DM 110,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	7
<b>Save Game:</b>	Nein
<b>Datenträger:</b>	1 CD
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	4 Stufen
<b>Besonderheiten:</b>	Ausgereiftes Schußsystem, das auch Combos ermöglicht

### Grafik 68%

Gelungene Explosionen, abwechslungsreiche Levels und Parallaxscrolling sorgen für eine gelungene Optik – die aber zu gelegentlichen Slowdowns neigt.

### Sound 77%

Die Kirmesmusik, die zu Beginn erschallt, ist eher obskur und wenig einprägsam, in späteren Stufen zieht die Qualität und Dramatik aber deutlich an. Auch die Effekte können sich durchaus hören lassen.

### Gesamt 79%

Shoot 'em Up-Freunde bekommen eine gelungene Alternative zu Hochkarättern wie etwa Radiant Silvergun geboten, wenn sie sich mit dem ungewöhnlichen Ambiente anfreunden können.

## Word Up

Für einen alten Ballermann wie mich ist der Shooter von Success ein gefundenes Fressen. Der Schwierigkeitsgrad ist fordernd, aber jederzeit fair – und auch der ungewöhnliche Stil zog mich schrittweise in seinen Bann. Phasenweise fühlte ich mich sogar an den Mega Drive-Klassiker Gynoug erinnert, der seinerzeit ein ähnlich abgefahrenes Spiel-Erlebnis bot.



# SEGA AGES: MICKEY & DONALD



Mit Dreamcast geht Sega – hoffentlich – goldenen Zeiten entgegen. **Sega Ages: Mickey & Donald** erlaubt euch den Blick zurück auf erfolgreiche Mega-Drive-Zeiten. Die Compilation beinhaltet zwei der besten Jump&Runs, die für Segas 16-Bitter erschienen sind.



*Castle of Illusion bot schon vor Jahren alle Elemente, die auch heute noch ein gutes Jump&Run ausmachen.*

In Mickey Mouse – Castle of Illusion rennt, springt und hangelt ihr euch durch verwunschene Wälder, farbenfrohe Spielzeugwelten und ein verzweigtes Schloß. Ihr weicht Pilzen, Zinnsoldaten oder Spinnen aus und sammelt Äpfel oder Murmeln ein, mit denen ihr die Widersacher bewerfen könnt. Mickey kann Blätter als schwebende Plattformen benutzen, in unterirdischen Strömen tauchen und auf Zahnrädern balancieren. Durch das Aufsammeln von Diamanten heimst ihr Zusatzpunkte ein. Unterwegs gilt es zudem Extraleben und versteckte Boni zu entdecken. Der einfallsreiche Seitenscroller bezaubert mit Zwischensequenzen und bietet in jedem Level neue Hindernisse.

reist in Indiana Jones-Ma-  
nier über eine Landkarte, sammelt Schlüssel und hüpf durch diverse Jump-Abschnitte. Das Abenteuer führt euch nach Entenhäusern, durch Maya-Tempel oder ins finstere Transsylvanien. Eure Gegner – darunter Kater Karlo, Fledermäuse und tückische Kakteen – könnt ihr mit der Saugnapf-Pistole neutralisieren oder in einer Wut-Attacke umrennen. Überdies müßt ihr Fallen ausweichen und Extra-Energie aufsammeln. Dieser Titel war noch etwas ausgereifter als Castle of Illusion und nach seinem Erscheinen ein Pflichtkauf für jeden Donald-Fan.

Leider sind auf der CD keine Hintergrund-Informationen oder Artworks enthalten. Im simplen Auswahl-Screen gibt es nur die Original-Verpackungen zu sehen.

Florian Brich ■



*Wenn die Schildkröten euch nicht gerade hinterherjagen, verstecken sie sich unter ihrem Panzer.*



*In der Landezone am Levelbeginn wird Donald von seinen Neffen abgesetzt.*

## Word Up

Mickey und Donald wegen der fortschrittlichen Grafik und des innovativen Gameplays heißbegehrt. Dank der putzigen Animationen der Disney-Charaktere haben die Titel nur wenig von ihrem Charme eingebüßt. Da läßt sich auch die nüchterne Präsentation verschmerzen.



## Check Up



<b>Titel:</b>	Sega Ages: Mickey & Donald
<b>Genre:</b>	Jump&Run-Compilation
<b>Hersteller:</b>	Sega Of Japan
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Erhältlich (Import)
<b>Preis:</b>	ca. DM 120,-
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	ca. 30
<b>Save Game:</b>	Nein
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Einstellbar
<b>Besonderheiten:</b>	-

### Grafik 55%

Farbarme Mega-Drive-Grafik der ersten Stunde. Immerhin schon mit Zwischensequenzen und Parallax-Scrolling.

### Sound 52%

Rudimentäre Sound-Effekte, aber liebevolle Begleitmusiken.

### Gesamt 75%

Nüchtern präsentierte Klassiker. Für Sammler und Disney-Fans ein Muß.

# SHINING FORCE III



In der vorletzten Ausgabe haben wir mit Deep Fear das letzte PAL-Spiel für den Saturn vorgestellt – der dritte und

letzte Teil der Shining Force III-Trilogie könnte als letztes bedeutendes 3D-Spiel für den Saturn in die Sega-Geschichte eingehen. Ein letztes Mal zeigen Segas Programmierer-Teams, wieviel Potential in der komplizierten Hardware-Architektur steckt und wie gute Spiele aussehen müssen!

Das dritte Szenario baut selbstverständlich direkt auf der Game-Engine der beiden Vorgänger auf, so daß Kenner keinerlei Probleme haben werden, sich im Spiel zurechtzufinden. Zwar sind sämtliche Texte und Menüs in Japanisch gehalten, doch wer schon die in Deutschland erschienene englische Version des ersten Szenarios gespielt hat, dürfte mit einiger

Übung auch recht schnell mit den Menüs zurechtkommen. Spielerisch hat sich grundsätzlich nichts geändert und Shining Force präsentiert sich erneut als die bewährte Mischung aus Rollenspiel- und Strategie-Elementen. Während die Charakter-Verwaltung, der einfache Adventure-Anteil und nicht zuletzt der Fantasy-Hintergrund typisch für ein RPG sind, toben die Kämpfe im Gegen-



Level Up! Die Aufstiege werden mit einer kurzen Animation angezeigt.



Die Menüs sind zwar komfortabel, aber leider komplett in Japanisch.

satz zu anderen Rollenspielen nicht ausschließlich in Menüs oder in Echtzeit, sondern auf in Quadrate aufgeteilten Spielfeldern. Natürlich wurde die Polygondarstellung hier soweit ausgenutzt, daß die Kampfschauplätze auch Bodenebenenheiten aufweisen, die sich selbstverständlich auch auf die Angreifbarkeit entsprechender Figuren auswirken. Vor allem die Gegner profitieren hier oft von guten Ausgangspositionen, was vielfach Bogenschützen oder Zauberer, die auch über mehrere Felder hinweg angreifen können, zu einer großen Bedrohung macht. Davon abgesehen liegt die Schwierigkeit in den Levels oft weniger darin, die Schlacht im Endeffekt für sich zu entscheiden, son-



Diese einfache Karte hilft dem Spieler, den Durchblick zu behalten.

dern eher darin, das Überleben von wichtigen Charakteren (allen voran des Helden des dritten Szenarios, Julian) zu sichern. Bei Nahkämpfen gibt es je nach Situation Special Moves, die automatisch angewendet werden und besonders viel Schaden anrichten, oder auch Counter, bei denen der Verteidiger nur minimal Energie verliert und den Angreifer überraschend mit einem direkten Gegenangriff auskontert. Zauber wirken oft flächen-



Das FMV-Intro ist zwar nett gerendert, doch die Videoqualität läßt leider ein wenig zu wünschen übrig.



Die Kampfszenen sind technisch makellos gelungen und bieten einige hervorragende grafische Effekte.

# SCENARIO 3

deckend und damit auf mehrere Ziele gleichzeitig, so daß ein geschickter Umgang mit ihnen einen Sieg deutlich beschleunigen kann.

## Hervorragende Technik!

Die Kampfszenen glänzen grafisch mit hervorragenden Effekten und gelungenen Animationen der Figuren. Besonders erfreulich ist die Tatsache, daß die (hervorragende) Musik komplett vom Soundchip kommt, denn dadurch ist das CD-Laufwerk jederzeit frei – kaum existente Ladezeiten während der Schlachten sind die angenehme Folge.

Zwischen den Kämpfen kann man sich auf die Suche nach wertvollen Items in der Umgebung oder auf Einkaufstour zu Händlern begeben oder Priestern einen Besuch abstatten, wo gefallene Partymitglieder wiedererweckt werden können.

Michael Pruchnicki ■



Diese Szene dürfte viele RPG-Fans an das Geisterschiff in Grandia erinnern.



Die Dialogszenen bieten leider keine Sprachausgabe wie bei Grandia.



Die Gestaltung der Städte ist nicht so gelungen wie bei Grandia, was vor allem an den gröberen Texturen liegt.

## Word Up

Shining Force ist Kult und auch die dritte Episode ist wieder ungemein fesselnd: Man ärgert sich, daß der nahende Redaktionsschluß dem Spaß ein jähes Ende bereitet. Zwar findet man Innovationen hier selbst mit der besten Lupe nicht, doch was soll's? Ich freue mich jetzt schon auf eine eventuelle Dreamcast-Version dieser Serie!



## Check Up



<b>Titel:</b>	Shining Force III – Scenario 3
<b>Genre:</b>	RPG/Strategie
<b>Hersteller:</b>	Sega of Japan
<b>Tel.:</b>	
<b>Release:</b>	Juni/Juli
<b>Preis:</b>	ca. DM 130,-
<b>Spieler:</b>	1
<b>Levels:</b>	Entfällt
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel
<b>Besonderheiten:</b>	Dritter und letzter Teil der untereinander verknüpften Trilogie

### Grafik 84%

Die verschiedenen Szenarien wirken zwar schön bunt, sind aber recht pixelig. In den Kampfszenen zeigt der Saturn dagegen zum wohl letzten Mal, wieviel bei gekonnter Programmierung möglich ist: Flüssige Animationen, Gouraud-Shading und echte Transparenzen lassen die Kämpfe optisch sehr gut aussehen.

### Sound 80%

Durchschnittliche Sound-Effekte mit einigen Voice-Samples während der Kämpfe, dafür aber hervorragender, abwechslungsreicher Chip-Soundtrack. Negativ fällt nur das Fehlen von Sprachausgabe bei den Dialogszenen auf.

### Gesamt 87%

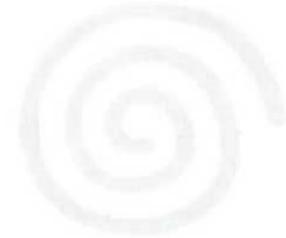
Gegenüber den Vorgängern noch minimal verfeinert, kann Shining Force III auch beim letzten Teil als ansprechende RPG/Strategie-Mixtur überzeugen.



Ladenlokal  
45131  
**Essen**  
Rüttenscheider Str. 181  
Tel. 0201 / 777235  
Ladepreise können abweichen

Ladenlokal  
40211  
**Düsseldorf**  
Kölner Str. 25  
Tel. 0211 / 1649409  
Ladepreise können abweichen

AB 30. NOV. LIEFERBAR !!!



Dreamcast



JP. DREAMCAST+PAD+  
SPANNUNGSWANDLER KOMP.  
PREIS BITTE TEL. ERFRAGEN



SEGA RALLY 2 JP. 159,90



VIRT.FIGHTER 3tb JP.159,90



BLUESTINGER JP. 159,90

GODZILLA JP. 159,90

GEIST FORCE JP. 159,90

SONIC ADV. JP. 159,90

JULY JP. 159,90

Weitere Spiele und Zubehör  
lieferbar !

### Unser TopTip

VHS Video von der Tokio Gameshow  
alle Spieleneuheiten in bewegten  
Bildern !!!

Ab Ende Oktb. lieferbar!

0201 / 777235

Ladepreise können abweichen  
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.  
Versandkosten 10,90 DM

# TIPS & TRICKS

Da die Veröffentlichung des Dreamcast in Japan unmittelbar bevorsteht, hoffen wir, euch in der nächsten Ausgabe schon erste Tips für diese Konsole bieten zu können. In der Zwischenzeit haben wir ein paar Mogeleyen für einige Importspiele, unter anderem Tips für das brandneue **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter** und Cheats für **Megaman X4** und **Megaman 8**.



Viel Spaß,  
Michael Pruchnicki

Schickt eure Tips & Tricks an folgende Adresse:  
**COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion Sega Magazin**  
 Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

## MEGAMAN 8

### Zwischensequenzen und Voice Test

Um auf die Zwischensequenzen und zusätzliche Sprachsamples im Voice Test-Mode zugreifen zu können, stellt den Cursor auf „Bonus Mode“ im Startbildschirm. Haltet die L- und R-Tasten gedrückt und drückt Start. Ihr werdet nun auf das Animation-Test-Menü zugreifen können, in dem ihr sämtliche FMV-Sequenzen aus dem Spiel und die Endsequenz anschauen könnt. Im Voice Test werden nun auch die Sprachsamples für die Bosse inkl. Cutman und Woodman anwählbar sein.



## MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

### Chun-Lis alternatives Outfit

Positioniert den Cursor im Auswahlbildschirm auf Chun-Li, haltet Start gedrückt und bestätigt die Auswahl mit einem beliebigen Knopf.



### Volle Lebensenergie im Vs-Mode

Nachdem ihr das Spiel einmal durchgespielt habt, sollte im Optionsmenü ein Punkt auftauchen, in dem ihr für den Vs-Mode volle Lebensenergie einstellen könnt.

### Unendlich Super-Energie

Um unendlich Supers zu bekommen, müßt ihr das Spiel mit einer beliebigen Einstellung durchspielen, ohne eine Runde zu verlieren. Nachdem der Abspann durchgelaufen ist, geht in das Options-Menü und setzt „Super Combo Gauge“ auf FULL.

### Mech-Gouki NOW!-Modus

Spielt den Arcade- und den Survival-Modus je einmal durch. Stellt den Cursor dann auf den Survival Mode und drückt die L- oder R-Taste. Ein Schriftzug „Mech-Gouki NOW!“ wird erscheinen, drückt dann nur noch einen beliebigen Knopf.

## ALS MECH-GOUKI SPIELEN

Nachdem ihr den „Mech-Gouki NOW!“-Modus durchgespielt habt, geht entweder in den Arcade- oder in den Vs-Mode und stellt den Cursor auf Gouki. Haltet Start gedrückt. Drückt einen beliebigen Knopf und wählt dann Gouki auch als euren zweiten Kämpfer aus. Haltet wiederum Start gedrückt und bestätigt die Wahl mit einer beliebigen Taste. Mech-Gouki wird nun beide Kämpfer ersetzen.

### Geheime Kämpfer

Um diese Kämpfer anzuwählen, bewegt den Cursor jeweils auf den entsprechenden normalen Kämpfer, haltet Start gedrückt und bestätigt die Wahl mit einem beliebigen Knopf.

### Die entsprechenden Kämpfer:

Armour Spidey	.....Spiderman
Shadow Charlie	.....Dhalsim
U.S. Agent	.....Vega (Bison)
Mega Sakura	.....Hulk
Mega Zangief	.....Blackheart
Mephisto	.....Omega Red

### Zweimal denselben Kämpfer wählen

Um denselben Kämpfer anzuwählen zu können, spielt das Spiel einmal durch und speichert die Daten ab. Nun sollte es kein Problem sein, zweimal denselben Kämpfer anzuwählen.

## DEAD OR ALIVE

### Extra-Optionen

Die folgenden Optionen werden einstellbar, wenn ihr die entsprechenden Bedingungen erfüllt:

- Fighting Order .....Spielt den Time Attack-Mode in weniger als 5 Minuten durch.
- Ring Size .....Spielt das Spiel mit einem beliebigen Kämpfer durch.
- Danger Bounce .....Tragt die Initialien „DOA“ bei den Highscores ein.
- Announcer Voice .....Spielt 100 mal mit Kasumi.

### Bonus-Outfits

Für zusätzliche Kostüme müßt ihr das Spiel in der normalen Einstellung durchspielen. Für jeden Kämpfer könnt ihr bis zu sechs neue Kostüme dazubekommen, inkl. Kasumi in einem Bunny- oder Sailor-Anzug.



### Zusätzliche Herausforderung

Für eine größere Herausforderung solltet ihr L und R gedrückt halten, wenn ihr euren Kämpfer auswählt. Dadurch wird die gesamte Arena in eine Danger Zone verwandelt.

## CAPCOM GENERATIONS VOLUME 2

### Level-Anwahl für Super Ghouls 'n' Ghosts

Begeht euch in den Options-Bildschirm. Haltet auf dem zweiten Controller L, R und Start gedrückt. Drückt dann

gleichzeitig auf dem ersten Controller Start. Nun taucht eine Levelanwahl-Option auf.

## MEGAMAX X4

### Spezial-Rüstung

#### R Team-Rüstung:

1. Setzt den Cursor im Auswahlscreen auf X.
2. Drückt zweimal B.
3. Drückt sechsmal das Steuerkreuz nach links.
4. Haltet die L- und R-Tasten gedrückt und drückt Start.

#### Zeros schwarze Rüstung:

1. Setzt den Cursor im Auswahlscreen auf Zero.
2. Haltet die R-Taste gedrückt und drückt das Steuerkreuz sechsmal nach rechts.
3. Laßt die R-Taste los, haltet die B-Taste gedrückt und drückt Start.

# DEEP FEAR

Und wieder einmal heißt es: Herzlich willkommen zurück zum Unterwasser-Alarmtraum namens Deep Fear. Wenn ihr die Hilfestellung des letzten Monats befolgt habt, habt ihr die Hälfte des aufregenden Spiels durch und es kann nur noch schwerer werden. Aber keine Sorge, der zweite Teil der Lösung wird euch bis zum bitteren Ende am Leben halten.

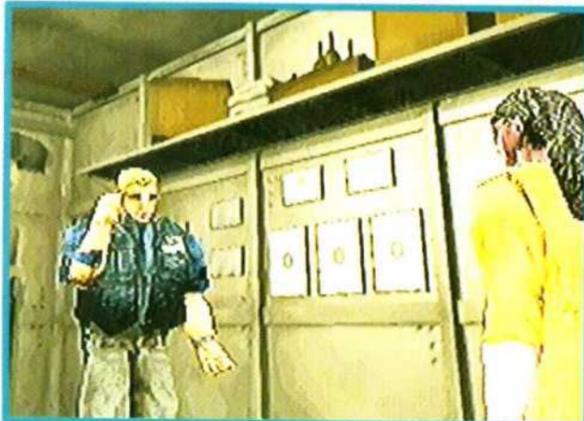
## CCD-Area

Sobald ihr den neuen Raum betretet, werdet ihr von einem Navy-Offizier empfangen, der euch zu Clansys Raum schickt. Dort trifft ihr einen alten Navy-Freund, Colonel



McCoy. Er und Clansy werden bald darauf gehen, um an einer Krisensitzung teilzunehmen, zu der ihr nicht eingeladen seid. Geht daher zurück zum ERS-Raum, wo

ihr ein Mitglied eurer Crew, Sharon, trifft. Gina stößt dann dazu, um sich mit John zu beraten. Er wird ihr vom Tod seiner Frau Stella erzählen. Dann erschallt im Radio die Stimme von Dubois, der euch zu seinem Raum zitiert. Dort angekommen, erzählt er euch von den Gefah-



ren des tollkühnen Plans der Navy Seals. Sie wollen die ganze Station in die Luft jagen und ihr sollt nun Clansy finden und ihn warnen. Ihr findet ihn im Control Deck, aber er kann die Navy Seals nicht über das Radio erreichen. Daher – welche Überraschung – müßt ihr sie fangen und stoppen. Nehmt den Lift zur ersten Etage. Stört euch nicht an dem seltsamen Geräusch, das ihr dort hört, und frischt in der Storage Area eure Munition auf. Arbeitet euch dann zum Ende des Korridors vor, wo Danny versucht, die Tür zur Docking Bay aufzutreten. Sobald ihr auftaucht, öffnet sie sich und ihr könnt durchgehen.



## Docking Bay-Area

Nehmt von der Docking Bay-Area den Lift zur Etage B 1 und speichert euer Spiel im Storage Room ab. Geht durch die Tür, die zum Gondola Port führt, und betretet die Gondel. Geht zum gelben Schaltpult und benutzt es,

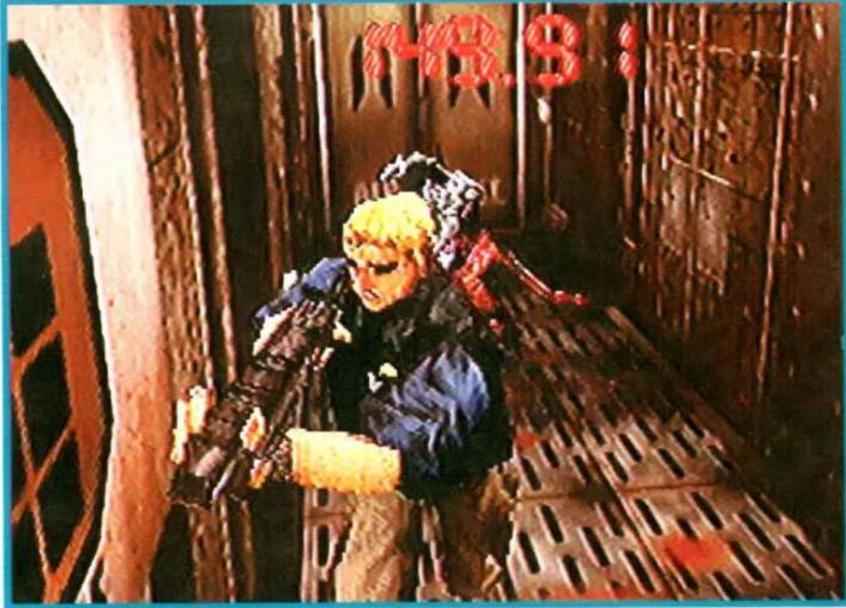


um die Gondel hinüber zur Air Unit Area zu bringen. Auf dem Weg dorthin werdet ihr das Schicksal der Navy Seals und das Grauen sehen, welches euch dort schon erwartet.



## Air Unit-Area

Nachdem ihr die Air Unit betreten habt, geht zum Control Room, den ihr findet, wenn ihr durch die Air Refinery geht. Deaktiviert dort das Air Lock-System. Durchsucht den Körper, sobald ihr den Raum betreten habt, und ihr



rennt so schnell wie nur eben möglich zum Gondola Port. Benutzt den Gondola Port auf dem Schaltpult im hinteren Ende des Raums. Wenn die Gondel ankommt, betritt John sie automatisch betreten. Kurz darauf explodiert die Air Unit-Area und sendet eine große Schockwelle zur Oberfläche des Ozeans.



findet eine Stun Grenade und eine Ladung Shotgun Shells zu finden. Nehmt den Lift zur zweiten Etage und betretet den Air Storage Room. Tötet die hundeähnliche Kreatur, die – merkwürdig genug – den Schlüssel hat, mit dem ihr die Gondel bedienen könnt. John wird bemerken, daß die Navy Seals die Bombe schon plaziert haben. Der Countdown bis zur Detonation wird auf dem Screen eingeblendet, nehmt also den Schlüssel und

ans. Ein Harrier Jump Jet wird dadurch vom Flugzeugträger gefegt und kracht in die Unterwasserstation. In der Zwischenzeit kehrt John zurück und entdeckt, daß Colonel McCoy der einzige Überlebende der Navy Seals ist. Er kam blutüberströmt zurück. Wurde er infiziert? Ihr müßt die zweite CD einlegen, um es herauszufinden.

## DISC 2

## Docking-Area

Geht zurück in die Docking-Area. Frischt dort eure Munition auf und speichert im Storage Room ab. Verläßt die Docking Area und geht zurück zum Control Deck auf der zweiten Etage der CCD-Area. Dort wird Clansy euch die kritische Situation erklären und um Hilfe bei der Evakuierung der Station bitten. Bevor ihr wieder in die Apartment-Area geht, lauft zurück zum ERS-Room und deckt euch mit Medical Kits ein. Nehmt den Lift zur dritten Etage und geht zur Tür der DN-Area. Sprecht dort mit Danny, um zu erfahren, wie ihr die Energy Unit-Area erreichen könnt. Er sagt euch, daß Sharon den schnellsten Weg dorthin weiß und daß ihr sie in der Sea Farm-Area finden könnt. Er bittet euch auch, Gas für die Blow Torch zu finden. Fahrt



mit dem Lift eine Etage tiefer und geht über die CCD- und die Docking-Area zur Sea Farm.



## Sea Farm-Area

Sharon kann man im Breeding Pool finden. Sie wird euch den Code 2751 für den Lift zur Energy Unit-Area geben.



Geht runter zur Ebene B 1 der Sea Farm-Area und betretet den Large Animals-Room. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raums ist die Tür, die zum Administration Room führt, wo sich der Lift mit dem Code befindet. Durchsucht die Schließfächer nach der Shotgun-Munition

und dem Erste Hilfe-Spray. Gebt dann den Code, den Sharon euch gegeben hat, an der Tür in der Ecke ein. Im Raum angelangt, könnt ihr eure Munition auffrischen und den Gaszylinder für Dannels Blow Torch aufnehmen. Sobald dies geschehen ist, verlaßt den Raum durch die zweite Tür und lauft durch die Passage. Ihr werdet bemerken, daß der Lift, den ihr benutzen müßt, nicht funktioniert – typisch. Gebt den Gaszylinder an Danny weiter, der sich in der Apartment-Area befindet.



## Apartment-Area

Nachdem ihr Danny den Zylinder gegeben habt, wird er euch erklären, daß der einzige andere Weg zur Energy Unit-Area durch den Ozean selbst führt. Hierzu benötigt ihr den Big Jim-Tauchanzug. Danny bittet euch auch, die mysteriöse, toughe Anna zu finden, die euch in der Apart-

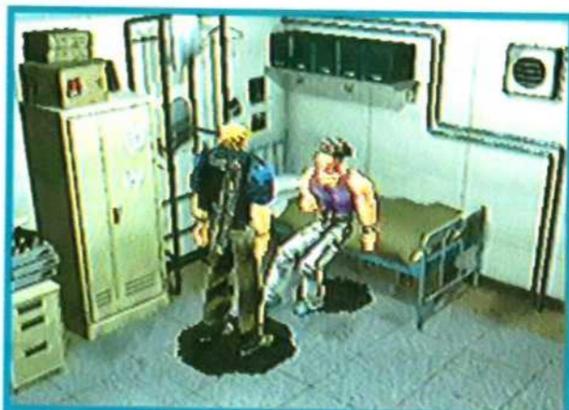
ment-Area zum erstenmal begegnet ist. Sie lebt in der DN-Area, geht daher also durch die Tür, die Danny gerade repariert hat.



## DN-Area

Sobald ihr sie betreten habt, nehmt den Lift hinunter zu Annas Raum auf der zweiten Etage. Nachdem ihr die Liebesbotschaft von Danny überbracht habt, wird John ihr vom Zusammenbruch des Energy Units erzählen und sie nach dem Big Jim-Druckanzug fragen. Anna wird ihn dann bitten, ihr zu folgen. Ihr findet sie dann im Big Jim Boarding Room auf der selben Etage, wo sie euch darüber aufklärt, daß einer der Anzüge mysteriöserweise vermißt wird und daß der Ersatzanzug einen Lufttank benötigt. Der Lufttank

befindet sich im Parts Room, am Ende des Equipment Rooms auf der dritten Etage. Der Raum ist überflutet und die Tür zum Storage Room kann aufgrund des Drucks nicht geöffnet werden. Untersucht den Sprung in der Wand. Dieser muß versiegelt werden, damit sich der Wasserdruck lösen kann und somit der Zugang zum Lufttank frei wird. Geht zurück zum Big Jim Boarding Room und erklärt Anna das Problem. Sie wird euch erklären, daß die Wand nur mit der Navy Gum-Gun repariert werden kann und daß ihr mit Danny sprechen solltet. Um dies zu tun, müßt ihr zurück in die Apartment-Area.



## Apartment-Area

Bleibt auf der dritten Etage und öffnet die zuvor verschlossene Tür, die zu Dannys Raum führt. Durchsucht den Tisch, bis ein Foto von Dannys Familie erscheint. In diesem Moment wird er das Zimmer betreten und euch sagen, daß die Gum-Gun in der Navy-Area aufbewahrt wird. Begeht

## Navy-Area

Geht die Passage entlang und frischt im Storage Room eure Munition auf. Nehmt dann den Lift zur zweiten Etage. Dort ist ein Kasten für die Luftversorgung, an dem ihr abspeichern könnt. Geht in den E-Pool-Room und benutzt den Navy Key an der verschlossenen Tür. Geht um die Passage, zu der sie führt, und klettert mit der Leiter hoch zur dritten Etage. Die Gum-Gun hängt an der Wand in den Barracks - nehmt sie euch also. Verläßt die Barracks und klettert über die Leiter zurück nach unten. Betretet die Dat Library und nehmt die Videoaufzeichnung Nummer eins. Geht dann zurück zum großen Lift, mit dem ihr runterge-

## DN-Area

Bevor ihr das Loch in der Wand schließt, solltet ihr allerdings zum Storage Room gehen, um dort neue Munition zu holen. Seid vorsichtig, denn in dem Raum befinden sich drei gefährliche Kreaturen. Geht dann zurück zur dritten Etage, um mit der Gum-Gun das Loch zu schließen. Nehmt den Lift zur zweiten Etage und redet in ihrem Zimmer mit Anna. Sie wird euch raten, durch das Luftsystem den



Druck zu reduzieren. Geht daher in den Big Jim Boarding Room und benutzt den dortigen Kasten. Hier solltet ihr auch abspeichern. Der Parts Room

## Energy Unit-Area

Sucht zunächst den Storage Room, wo ihr eure Munition auffrischen und abspeichern könnt. Geht dann die Leiter hinunter und lauft zum Control Administration Room, wo Dubois sich versteckt. Er bittet euch darum, die Regulierung im Coolant Storage Room auszuschalten. Ihr werdet jedoch entdecken, daß die Einrichtung im Coolage Storage Room beschädigt ist. Geht also zurück und erklärt es Dubois. Er wird euch sagen, daß ihr nun die Kühltanks in die Luft jagen müßt und er wird euch den Code 3742 geben. Dieser verschafft euch Zugang zum Weapons Storage Room, wo ihr etwas Plastiksprengstoff bekommen könnt. Dieser Raum befindet sich unter Wasser, daher

euch zum Junction Room in der Docking-Area. Wenn ihr euch der Tür zum Control Room nähert, wird Danny auftauchen und euch den Level 2 Navy Key geben. Ihr werdet dann hinunter zur dritten Etage der Navy-Area gebracht.



kommen seid. Ihr bedient ihn über das Schalterpult an der gegenüberliegenden Wand. Auf eurem Weg dorthin könnt ihr wieder abspeichern. Sobald ihr zurück in der Docking-Area seid, geht zurück zur DN-Area, um das Loch in der Wand zu schließen.



ist jetzt vom Wasser befreit und ihr könnt den Lufttank aufnehmen. Fügt den Tank in die Big Jim Suite ein und geht zurück zu Annas Raum. Leider ist sie nicht mehr die attraktive Frau, die ihr noch vor ein paar Minuten gesehen habt. Ein paar Granaten und einige Schüsse mit der Shotgun sollten sie aber erledigen. Sie wird die Big Jim Operating License Card fallen lassen, sobald sie besiegt ist. Nehmt sie auf und bringt sie zur Big Jim Pressure Suit. Wenn ihr die Suit betrachtet, wird ein Code verlangt. Benutzt die Lizenznummer 4171 und geht mit der Suit zum Wasser. Bewegt euch nach vorne in Richtung des Energy Unit-Lifts und betretet das Gebiet.

müßt ihr wieder die Big Jim Suit benutzen. Geht nicht direkt zum Raum, sondern dreht euch in der Mitte nach rechts in Richtung Weapons Store. Gebt den Code ein, um ihn zu öffnen.



## Connection Park-Area

Betretet den Main Storage Room und sucht nach den Kisten für die Sub-Machine-Gun Grade-B-Karte. Speichert euer Spiel am Luftsystem in der Ecke ab und geht in den rechten Raum, wo ihr den Sprengstoff aufnehmen müßt. Colonel McCoy wird kauern in der Ecke sitzen - halb verwandelt. Glücklicherweise greift er euch nicht an, sondern gibt euch die mächtige Colt Government Gun. Danach bittet er euch zu gehen, denn er will den Ort in die Luft jagen. Nachdem er das getan hat, kommt ihr automatisch zurück in die Energy Unit-Area.



## Energy Unit-Area

Hier angelangt, müßt ihr zum Storage Room gehen und dort die Machine Gun einstreichen. Geht dann zurück zum Administration Room und redet mit Dubois. Er wird euch auffordern, den Sprengstoff einzusetzen, geht daher zum

Coolant Room und benutzt sie am Schaltpult. Geht zurück zu Dubois und er wird den Tank detonieren lassen. Ihr könnt den Raum jetzt durch den zuvor versperrten Sea Bed-Tunnel verlassen.

## Sea Bed Tunnel-Area

Dubois wird euch nicht direkt folgen, denn er verwandelt sich im Verborgenen in eine Kreatur. Kurz darauf kommt er jedoch nach und greift euch in den Workers Quarters an. Ihr könnt ihn leicht besiegen, indem ihr den Korridor hoch und runter lauft, um etwas Entfernung zwischen euch und ihn zu bringen. Dreht euch dann um und feuert so viele Kugeln ab wie nur möglich. Wenn er endlich fällt, müßt ihr die nächste Passage betreten. Leider greift Dubois in der Unterwasser-Passage ein zweites Mal an, aber mit sieben Schüssen könnt ihr ihn erledigen. Ein klarer Treffer ist nicht leicht zu erzielen, denn er schwimmt schnell auf euch zu.

Nachdem ihr diese Aufgabe erledigt habt, müßt ihr die Sea Farm-Area betreten. Durchsucht auf dem Weg dorthin den toten Körper, um ein belebendes Spray zu bekommen.



## Sea Farm-Area

Betretet den Storage Room und holt euch neue Munition. Geht dann in den Administration Room, um mit Sharon zu sprechen. Sie möchte eure Hilfe bei der Befreiung der Delphine, aber leider läuft sie in den Large Animals Room, wo sie von einer großen, mutierten Kuh getötet wird. Sie ist aufgrund der ungünstigen Kamerawinkel schwer zu besiegen, aber es ist möglich, sie in den Zaun, der sich in der Ecke befindet, einzuklemmen. Wenn ihr es schafft, sie dorthin zu locken, könnt ihr zurückgehen und sie erschießen. Ladet nach dieser Aufgabe eure Munition im Storage Room auf. Auf ihr liegt der

Schlüssel zu Sharons Raum, mit dem ihr dieses Zimmer auf Wunsch betreten könnt. Dort befinden sich allerdings nur Gegenstände, die belegen, wie sehr sie in John verliebt war – eine kleine Ergänzung zur Story. Lauft dann zum Breeding Pool, um die Delphine zu befreien. Speichert ab und geht zurück zur Docking Bay-Area, wo ihr auf Gina und Danny trifft. Geht nun zurück zum E-Pool der CCD-Area, wo Clansy durchdreht. Er stiehlt das einzige Fluchtfahrzeug und findet ein grausames Ende. Danny ruft euch dann über den Kommunikator und bittet euch, in die Docking-Area zu kommen.



## Docking Bay-Area

Wenn ihr den Docking Bay Junction Room erreicht, wird

## Navy-Area

Geht zum Control Room, wo Gina die ganze Station bewegen wird. Sie macht ihre Aufgabe allerdings nicht gerade gut, denn plötzlich fällt alles auseinander und die ganze Station dreht sich auf die andere Seite. Eure Hauptaufgabe ist es nun, die Teile für die Reparatur des Radios zu finden, mit dem ihr dann Verstärkung rufen könnt. Geht durch den Luftschacht in der Ecke und in Richtung der Barracks. Nehmt so viele Erste Hilfe-Kästen auf wie nur eben möglich. Durchsucht dann die Werkzeugbox, um das erste Teil des Radios zu finden. Um das zweite Teil zu bekommen, müßt ihr durch den Luftschacht in der Data Library gehen. Seid aber vorsichtig, denn eine große Kreatur wartet auf euch, wenn ihr am anderen Ende herauskommt. Im Zentrum des Raums findet ihr den zweiten Teil des Radios und die Waffenkarte für die mächtige Assault Rifle. Es lohnt sich, zurück zum Storage Room zu gehen, um die Assault Rifle zu bekommen, denn ein mächtiges Biest bewacht das letzte Teil des Radios. Sobald ihr die Wumme habt, müßt ihr zunächst wieder durch den Luftschacht und dann die Leiter hochgehen. Diese wird von einem großen, violetten Biest bewacht und führt zur überfluteten Passage

## Die Endgegner

Betretet den Clean Freezer und seht euch den Computer an. Gina wird auftauchen und die Gründe, die hinter dem Alptraum stecken, aufklären. Kurz darauf verwandelt sie sich in eine große, pulsierende Masse, die ihr aber leicht besiegen könnt. Bringt etwas Abstand zwischen euch und die mutierte Gina und schießt dann mit der Assault Rifle – ein paar Treffer sollten ausreichen. Gina wird sich dann in eine gefährliche, grüne Erscheinung verwandeln, die – so scheint es zunächst – schwer zu besiegen ist. Solltet ihr noch genügend Erste Hilfe-Sprays besitzen, geht einfach zurück in eine Ecke. Laßt Gina ruhig angreifen und feuert

## Das Ende

Geht zurück zum Engine Room auf der ersten Etage. Es ist der Raum, in dem ihr das letzte Radioteil gefunden habt. Benutzt dort den Schlüssel mit der Vorrichtung auf der Wand. Ein Timer wird auf dem Bildschirm erscheinen. Um das Spiel zu beenden, müßt ihr nun nur noch zurück zum Clean Freezer, um dort mit Gina zu sprechen. Die Endsequenz wird eingeleitet und John gleitet in einer Raumkapsel zur Oberfläche. Dort wird er befreit, während die Station 300 Meter unter dem Meer explodiert. Glückwunsch, ihr habt erfolgreich den Alptraum von Deep Fear überstanden.

Danny euch und Gina zur Navy-Area hinunter bringen, nachdem er von der mutierten Anna geschlagen wurde.

der ersten Etage. Der letzte Teil befindet sich im Engine Room, der am Ende der Passage liegt. Tötet die Kreatur mit der Assault Rifle, nehmt Teil drei



des Radios auf und geht zurück zum Storage Room, um eure Munition aufzufrischen und um im Area Junction Room abzuspeichern. Jetzt könnt ihr alle Teile in den Kasten im Control Room einfügen. Benutzt das Radio, um die Boote an der Oberfläche zu kontaktieren. Leider tritt ein Kurzschluß auf. Klappt denn hier gar nichts? Wenn ihr nicht ausreichend mit Munition oder Erste Hilfe-Sprays eingedeckt seid, geht zurück zu den Barracks und deckt euch gut ein, denn das Ende ist nahe. Sobald ihr eure Vorräte aufgefüllt habt, müßt ihr zum überfluteten E-Pool und dann zur Passage, wo ihr abspeichern und euch auf die finale Konfrontation vorbereiten könnt.

eure Assault Rifle. Bewegt euch nicht, sondern benutzt einfach nur nach jedem Angriff das Spray.



Irgendwann wird sie fallen und euch in den letzten Momenten ihres Lebens den Schlüssel zur Zerstörung der Station geben.



# Mailbox

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an nachfolgende Adresse.

Eure Sega Magazin-Crew

Schickt euren Leserbrief per Post oder eMail an eine der nachfolgenden Adressen:

**COMPUTEC MEDIA AG**

Redaktion 

Kennwort: Mailbox

Roonstr. 21

90429 Nürnberg

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

## Saturn-Demo-CD?

Zuerst einmal ein dickes Lob für eure Zeitschrift. Ich lese sie mit Begeisterung (und die Begeisterung steigt sogar durch die Ankündigung des Dreamcast) seit der ersten Ausgabe. Ich finde die Arbeit der Redaktion, namentlich von dir, sehr gut, und begrüße die objektiven Tests und neutralen Statements zu den „Konsolenkriegen“.

 Vielen Dank für dein Kompliment, das ich jedoch direkt an unsere engagierten Redakteure, die in den letzten Monaten mit Hingabe am Sega Magazin gearbeitet haben (und dies hoffentlich auch weiterhin tun werden), weitergeben möchte.

1. Hier noch eine Frage: Ich habe ein Demo-CD-Abo. Die letzte CD, die ich bekommen habe, war WipEout 2097 (ich glaube, mit der Ausgabe 10/98). Seitdem habe ich nichts mehr bekommen. Jetzt habe ich mich gewundert, ob die Sache abgeschafft wurde, ob ich einfach keine mehr gekriegt habe oder ob das Ganze nur auf Eis gelegt ist. In der aktuellen Ausgabe 12/98

erwähntest du in der Mailbox bei der Beantwortung der Fragen von Jürgen Gössnitzer, daß ihr für diese Ausgabe eine Demo-CD auftreiben konntet. Ist nun bei mir etwas schiefgelaufen oder irre ich mich einfach?

 Korrekt, es gab bei der letzten Ausgabe eine Demo-CD, diese wurde jedoch wohl offensichtlich in die Mega Fun gelegt, die letzte Ausgabe ja eine schicke Banderole hatte. Dadurch stieß man erst auf die CD, wenn man die Mega Fun las. Es wird auch bei der Ausgabe 2/99 noch eine Demo-CD geben, ab der Ausgabe 4/99 lassen wir uns jedoch wohl ein anderes Gimmick einfallen.

2. Hier in der Schweiz findet man leider keine Saturn-Spiele mehr. Das war bereits vor dem Erscheinen von Panzer Dragoon Saga so! Wo finde ich denn nun die seit dieser Zeit erschienenen tollen Titel wie Panzer Dragoon Saga, Burning Rangers, Deep Fear, Shining Force II etc.?

 Am besten wendest du dich an einen kompetenten Händler wie beispielsweise Theo Kranz Versand, der hat diese Spiele bestimmt vorrätig.

3. Des weiteren wünsche ich euch weiterhin viel Erfolg mit dem bestehenden und vor allem mit dem neuen Magazin. Behaltet euren guten Stil bei!

 Danke! Wir werden uns bemühen, auch die Nummer 1 unter den Dreamcast-Zeitschriften zu werden!

*Tuna Bayrav, [tbayrav@bluewin.ch](mailto:tbayrav@bluewin.ch)*

## KEINE SATURN-SPIELE MEHR?

1. Ich habe heute das Sega Magazin bekommen (danke!!!!) und mußte darin lesen, daß Sega keine Saturn-Spiele mehr in Deutschland herausbringt. Ist das wirklich wahr?

 Nun, das war ja nun wirklich keine Neuigkeit mehr, es war bereits seit mehreren Monaten klar, daß nach Deep Fear keine Saturn-Spiele mehr erscheinen werden.

2. Wie sieht es mit dem zweiten und dritten Szenario von Shining Force 3 aus? Ich bin ein sehr großer Shining Force-Fan und fände es mächtig lasch von Sega, wenn sie diese nicht mehr herausbringen würden. Na ja, wenn nicht, dann muß ich sie mir eben als Import-Version holen. Ich habe aber gehört, da gibt es nun auch Streß! Was ist da los, warum läßt Sega jetzt auch das noch streichen?

 Wir können tatsächlich nur noch die Anschaffung der Import-Versionen empfehlen, denn diese Spiele werden leider garantiert nicht mehr in Deutschland erscheinen. Was

die derzeitigen Import-Turbulenzen angeht, bleibt nur festzuhalten, daß der komplette Import-Stop nicht auf Sega zurückzuführen ist, sondern auf Konami, Sony Computer Entertainment und Nintendo. Man darf aber davon ausgehen, daß auch Sega im Hinblick auf den Dreamcast-Launch in Japan kein Interesse an Grauiporten hat.

**3. Falls es nicht möglich ist, diese eMail im Sega Magazin zu drucken, würde ich euch gern fragen, ob ihr eine Ausnahme machen und mir persönlich antworten könntet? Bisher konnte mir nämlich keiner so richtig Antwort geben, was Shining Force 3 betrifft.**

**SEGA** Wenn wir Zeit haben, beantworten wir eMails gerne persönlich, dies ist aber nur selten der Fall! (Du hattest also Glück!)

*Karsten, Kfr2189550@aol.com*

## NIGHTS FÜR DREAMCAST

Nur eine kurze Frage:

**Wie groß ist denn die Chance, daß fantastische Saturn-Titel wie Nights fortgesetzt werden?**

**SEGA** Zweifellos darf man mit den Fortsetzungen einiger klassischer Saturn-Spiele rechnen, ob Nights jedoch dabei sein wird, läßt sich derzeit noch nicht sagen.

*Mathias Krebs, krebsmat@sis.unibe.ch*

## DREAMCAST

**Ich erwarte mit großer Spannung den japanischen Dreamcast-Launch (welcher Sega-Fan tut das nicht?), doch habe ich noch ein paar Fragen dazu:**

**1. Stimmt es, daß Squaresoft nicht für den Dreamcast entwickeln wird?**

**SEGA** Squaresoft hat bis heute keinen einzigen Titel offiziell angekündigt, nachdem aber sogar Namco für den Dreamcast entwickelt, darf man sich auch berechnete Hoffnungen auf Dreamcast-Spiele von Squaresoft machen. Zumindest stehen die Chancen besser als seinerzeit auf dem Saturn.

**2. Wird die europäische Dreamcast-Version ein Modem haben oder nicht?**

**SEGA** So wie es derzeit aussieht, wird der europäische Dreamcast aus Preisgründen wohl nicht mit einem serienmäßigen Modem ausgestattet werden.

**3. Mit welchem Preis wird man für den japanischen/europäischen Dreamcast rechnen müssen?**

**SEGA** Der japanische Dreamcast kostet weniger als 30.000 Yen, also gut 230 Dollar, der Preis für den europäischen Dreamcast wird definitiv unter DM 499,- liegen, mehr läßt sich jedoch noch nicht sagen.

**4. Kann man den Dreamcast an eine Stereoanlage anschließen?**

**SEGA** Es wird bestimmt eine Möglichkeit geben, den Dreamcast an eine Stereoanlage anzuschließen.

**5. Wird es wieder eine ähnlich geniale Lightgun wie auf dem Saturn geben?**

**SEGA** Man darf davon ausgehen, daß es für den Dreamcast Zubehör in gewohnter Weise geben wird.

**6. Ist es sinnvoll, einen japanischen Dreamcast zu kaufen, wenn man kein Japanisch kann bzw. wird es wieder einen Umschalter in der Art des Saturns geben, damit man später auch PAL-Spiele darauf spielen kann?**

**SEGA** Zunächst einmal gab es auf dem Saturn keinen derartigen Schalter, sofern man die Konsole nicht entsprechend umbauen ließ. Wenn man seinen japanischen Dreamcast nicht umbauen läßt, wird man darauf sicherlich auch keine europäischen PAL-Spiele zocken können. Was den ersten Teil der Frage angeht, bleibt anzumerken, daß man zum Durchzocken von Spielen wie Sonic Adventures, Sega Rally 2 oder Virtua Fighter 3tb sicherlich keine japanischen Schriftzeichen beherrschen muß.

**7. Ich habe einen Onkel, der Ihnen ziemlich ähnlich sieht, auf einem Bild in der letzten Ausgabe sehen Sie fast identisch aus.**

**SEGA** Ähem, soll das jetzt ein Kompliment oder ein Vorwurf sein? Ich bin mir nur sicher, daß ich nicht Ihr Onkel bin.

*Tobias Wildner, Tobias.wildner@wildner.de*



## DREAMCAST IM TEST!

Die Spannung in der Redaktion steigt: Bereits in den nächsten Tagen erwarten wir unseren Dreamcast inklusive der Spiele Virtua Fighter 3tb, Godzilla Generations und einiger vielversprechender Demo-Versionen. Wir stellen die Traumkonsole im Detail vor und verraten, ob alle Erwartungen erfüllt werden.



## DREAMCAST LEXIKON

Das beliebte Spielelexikon feiert anlässlich der Dreamcast-Veröffentlichung seine Wiederauferstehung. Wir verraten in



einer monatlich aktualisierten Übersicht ab sofort, was sich in Sachen Dreamcast-Spiele getan hat.

## WEITERE THEMEN IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

- **Hardware-Test:** Wie ist der Dreamcast verarbeitet?
- **Saturn-Nachtrag:** Aktuelle Importtests
- **Verspätet:** Die große Leserumfrage

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich Veränderungen ergeben.

## So erreichst Du uns

**Anschrift der Redaktion:**  
COMPUTEC MEDIA AG,  
Redaktion **SEGA**  
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg  
Fax: 09 11 / 28 72-2 00  
eMail: hsippisch@computec.de

**Zentrale Service-Nummer:**  
09 11-28 72-1 50

**Service-Fax:**  
09 11-28 72-2 50

**Anschrift des Abo-Service:**  
**Abo-Betreuung Nürnberg**  
COMPUTEC MEDIA AG  
Postfach 90 02 01  
90493 Nürnberg

**Zentrale Abo-Nummer:**  
Tel: 01 80-5 95 9506  
Fax: 01 80-5 95 9513  
eMail: computec.abo@dsb.net

**Abo-Fax:**  
01 80-5 95 95 13

### Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

### Redaktion

#### Chefredakteur:

Hans Ippisch  
(V.i.S.d.P.)

#### Redaktion:

**Assistenz:** Werner Spachmüller  
**Redaktion:** Florian Brich,  
Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki  
**Tips & Tricks:** Jonathan Eves  
**Bildredaktion:** Richard Schöller  
**UK-Korrespondent:** Derek de la Fuente  
**Cheats & Codes:** Michael Erlwein  
**Freie Mitarbeiter:** Takeo Aplitzsch,  
Oliver Preißner

#### Layout:

Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner,  
Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,  
Christian Harnoth, Christina Sachse,  
Hans Strobel, Gisela Tröger

#### Lektorat/Schlussredaktion:

Margit Koch

#### 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 in **SEGA** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

#### Inhaltspapier:

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

#### Beilagen:

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

### Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg

Telefon: 0911-2872-150  
Fax: 0911-2872-240  
eMail: carudolph@computec.de  
Website: computec.de  
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.10.98

**Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)**  
Thorsten Szameitat -141

**Anzeigenverkauf:**  
Wolfgang Menne -144

**Anzeigendisposition:**  
Andreas Klopfer -140

**Onlinewerbeflächenverkauf:**  
Susanne Szameitat -142

**Anzeigenmarketing:**  
Monika Fleenor -345

**Assistenz der Anzeigenleitung:**  
Claudia Rudolph -143  
Ina Schubert -346

### Verlag

**Verlagsleitung**  
Roland Bollendorf

**Produktionsleitung:**  
Michael Schraut

**Werbeabteilung:**  
Martin Reimann (Leitung),  
Sandra Wendorf, Oliver Schneider

**Vertrieb:**  
Gong Verlag GmbH

**Abonnement:**  
Sega Magazin (incl. Mega Fun) kostet im Abonnement mit 2-monatlicher CD DM 79,- (Ausland DM 103,-), ohne CD DM 69,- (Ausland DM 93,-).

**Abonnementsbestellung Österreich**  
PGV Salzburg GmbH  
Niederalm 300, A-5081 Anif  
Tel.: 06246-8820, Fax: 06246-8825277  
eMail: eebner@pgvsalzburg.com  
Abonnementspreis für 12 Ausgaben:  
Mit 2-monatlicher CD: öS 560,-  
Ohne CD: öS 528,-

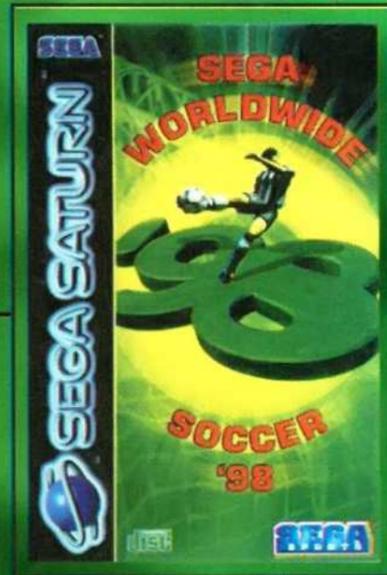
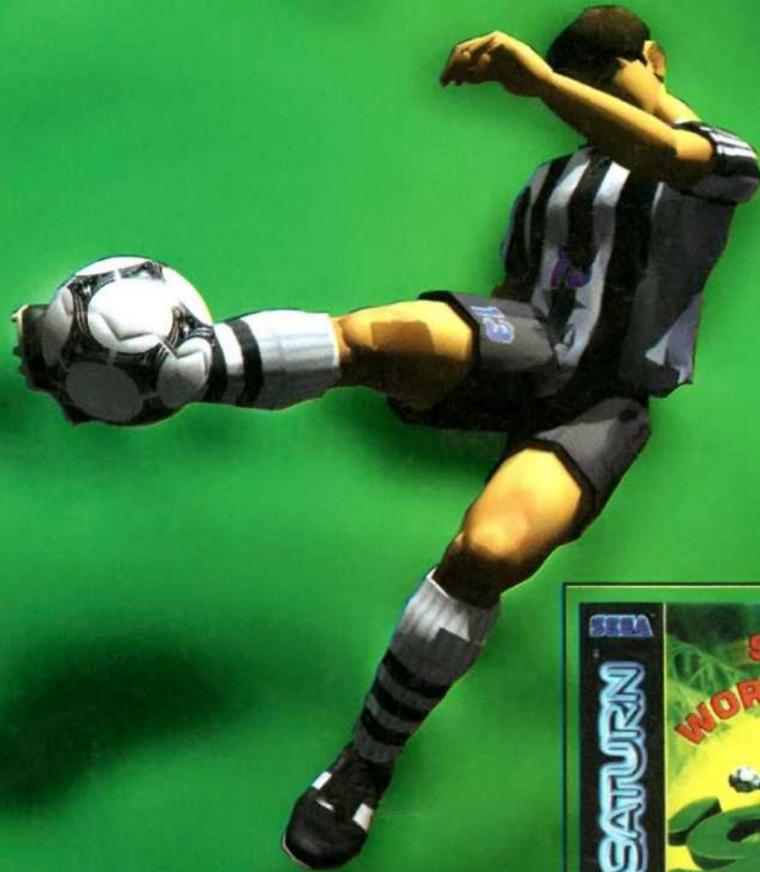
**Druck:**  
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Sega Magazin erscheint als monatliche Beilage in Mega Fun und ist nur im Abonnement erhältlich.

ISSN: 0946-6274



**DIE EINEN SPIELEN MIT DEM FUSS.**



**DIE ANDEREN MIT DEM KOPF.**





Mitternacht vorbei,  
die Straßen leer ...

# Totenstille.

Träum ruhig weiter.

# LAST BRONYX