

# SEGA <sup>TM</sup> *Mag*

## TIPS & TRICKS

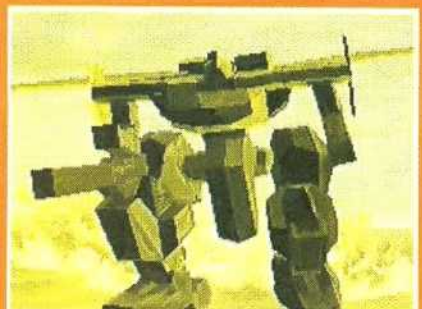
### PANZER DRAGOON SAGA

# DREAMCAST ENTHÜLLT!

Aktuelles zur neuen Sega-Konsole

# BOMBERMAN WARS

Die Sensation: Strategie-Genuß im Bomberman-Gewand



**GUNGRIFFON 2**  
Die Mech-Ballerei  
im Test



**VAMPIRE SAVIOR**  
Capcoms neuer  
Beat 'em Up-Hit

0931/354522 oder 0180/5211844

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

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

DER SEGA-SPEZIALIST

Theo  
Ver

Händleranfragen erwünscht  
Fax: 0931/571602

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
- 6-SPIELER-ADAPTER ORIG. .... 29,95
- MPEG-KARTE ORIG. .... 129,95
- CONTROL PAD ORIG. .... 44,95
- PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG. .... 59,95
- EXPLORER PAD ..... 24,95
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG ... 19,95



BURNING RANGERS (JUNI)  
89,95



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

- ARCADE RACER LENKRAD ..... 89,95
- LENKRAD MAD CATS MIT PEDALEN ... 119,95
- LENKRAD TOP GEAR WHEEL ..... 149,95
- (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. .... 49,95
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER ... 54,95
- ACTUA SOCCER CLUB EDITION ... 89,95
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS ... 74,95



HOUSE OF DEAD 89,95  
(INKL. GUN 119,95)

Top-Spiele  
Fast geschenkt

Unser spezielles Monatsangebot für Sie:

Folgende Saturn-Spiele für nur

DM 14,95

DM 19,95

DM 24,95



CRIMEWAVE  
VOLL VERBLEIBT



SEGA MAGAZIN 1/96: 93%

THUNDERHAWK 2



Die Nr. 1 der Shoot'em Up-Spiele  
SEGA MAGAZIN 3/97: 85%

SOVIET STRIKE



Die Nr. 1 bei 3D-Vehikel-Action  
SEGA MAGAZIN 6/96: 87%

SHELLSHOCK



Beste Am. Footballspielbewertung  
SEGA MAGAZIN 1/97: 90%

MADDEN NFL '97



SEGA MAGAZIN 10/96: 81%  
Adventure - komplett deutsch

BLAZING  
DRAGONS



SEGA MAGAZIN 11/96: 86%

BLAM!  
MACHINEHEAD



SEGA MAGAZIN 6/97: 79%

BLAST CHAMBER



MEGA FUN 9/95: 84%

PARODIUS DELUXE



STARFIGHTER 3000



SEGA MAGAZIN 6/97: 85%

ANDRETTI RACING  
ENGL. ANL.



SEGA MAGAZIN 9/97: 83%

DARKLIGHT  
CONFLICT



JOHNNY  
BAZOOKATONE



SEGA MAGAZIN 8/96: 78%

VIRTUAL GOLF



SEGA MAGAZIN 9/97: 78%

SWAGMAN



SEGA MAGAZIN 6/97: 78%

NBA LIVE '97



SHINING FORCE 3  
(JUNI) 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

**Theo  
KRANZ  
VERSAND**

IHNEN. BEIM  
VERSENDEN  
VON DREI  
LIEFERBAREN  
ARTIKELN  
GLEICHZEITIG  
SOGAR  
PORTOFREI.\*

(Achtung! Teilweise nur begrenzte Stückzahlen!)

# Kranz sand

Zusätzliche Bestell-  
Hotline: 0931 / 35 45 20

ALLE SPIELE DEUTSCHE  
VERSION

Laden & Versand  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11



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

BEI SEGA ARTIKELN  
RATENZAHLUNG MÖGLICH  
FRAGEN SIE NACH UNSEREN FINANZIERUNGSANGEBOTEN

## NEUHEITEN ZU SCHNÄPPCHENPREISEN

**MAN!AC 11/97: 88%**  
"...ein absolutes Genre-Highlight."

**BUST A MOVE 3 39,95**

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

**NHL '98 49,95**

**SEGA MAGAZIN 3/98: 78%**

**NBA LIVE '98 39,95**

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

**NASCAR '98 49,95**

HOUSE OF DEAD (MIT GUN)	119,95
LAST BRONX	79,95
MANX TT SUPER BIKE	99,95
MARVEL SUPER HEROES	89,95
MAXIMUM FORCE	74,95
NASCAR '98	49,95
NBA LIVE '98	39,95
NBA ACTION '98	89,95
NEED FOR SPEED	69,95
NHL 98	49,95
NHL ALL STAR HOCKEY '98	89,95
NHL POWERPLAY HOCKEY	79,95
PANDEMONIUM	84,95
PANZER DRAGON SAGA - 4CD	89,95
RAMPAGE WORLD TOUR	89,95
RESIDENT EVIL	89,95

**WINTERHEAT 94,95**

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

**COMMAND & CONQUER 79,95**

**"Z" 99,95**

**COURIER CRISIS (JUNI) 79,95**

**WORLD LEAGUE S. '98 (JUNI) 89,95**

**SEGA TOURING CAR 99,95**

**WARCRAFT II 99,95**

RETURN FIRE	89,95
RIVEN - MYST 2 (4 CD'S) (JUNI)	89,95
SEGA TOURING CAR	99,95
SHINIG FORCE 3 (JUNI)	89,95
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	79,95
SONIC JAM	89,95
SONIC R (SONIC T.T.)	99,95
STEEP SLOPE SLIDERS	94,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
TETRIS PLUS	79,95
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,95
WARCRAFT 2	89,95
WINTERHEAT	94,95
WIPEOUT 2097	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER (JUNI)	89,95
WORLDWIDE SOCCER '98	84,95
Z	99,95



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

**NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!**  
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI\*. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

## Mega Drive

MEGA DRIVE I DT VERSION, INKL. CONTROL PAD, RGB-KABEL, SONIC I	179,-
RGB-KABEL MD II	29,95
ARCADE POWERSTICK 6 BUTTON	15,95
ACTION REPLAY	19,95
DYNAMITE HEADDY	29,95
INT SUPERSTAR SOCCER DELUXE	29,95
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPRINGS	29,95
MICRO MACHINES MILITARY	29,95
NBA LIVE '97	29,95

## 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



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

## Top-Spiele zu Knallerpreisen

Nur solange der Vorrat reicht

<b>SEGA SATURN</b>	
3 DIRTY DWARVES	39,95
AMOK	39,95
CLOCKWORK KNIGHTS 2	39,95
FORMULA KARTS	39,95
GEX	39,95
MASS DESTRUCTION	49,95
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,95
REVOLUTION X	9,95
STRIKER '96	49,95
THE HORDE	39,95
TOMB RAIDER	59,95
TORICO	49,95
VIRTUAL HYDLIDE	24,95
WORLDWIDE SOCCER '97	39,95

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

**REVOLUTION X 9,95**

**TOMB RAIDER 59,95**

Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. UPS: 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. BEI VORKASSE (NUR EUROSCHICKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHINUNGSTERMINE 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>



## Dreamcast enthüllt!

Am 21.5.98 fand in Japan endlich die langerwartete Präsentation von Segas neuester Konsole statt. Wir waren natürlich auch eingeladen und können als Deutschlands erstes Magazin die Fakten zu dem bislang unter dem Namen Katana bekannten Gerät enthüllen. Welche Fähigkeiten die Konsole namens Dreamcast wirklich besitzt, welche Spiele erscheinen werden und wann das Gerät in Japan erhältlich sein wird, verraten wir in unserem aktuellen Special. Dies wurde dank modernster Datenübermittlung gerade mal einen Tag vor Drucklegung geschrieben und dürfte bereits am 30.5.98 den ersten Abonnenten vorliegen. Da uns die Reise im Anschluß direkt nach Atlanta zur E3 führte, dürft ihr euch in der kommenden Ausgabe auf hochinteressante Reportagen freuen.

Hans Ippisch  
Chefredakteur

## DREAMCAST



Die neue Konsole

6

## GunGriffon 2



Die Mech-Ballerei im Test!

8

## Bomberman Wars



Strategie-Knüller von Hudson

10

## Vampire Savior



Capcoms neuester Hit

12

## Hitparade



Über 250 Spiele!

14

# INHALT

### SPECIAL

Segas neue Konsole enthüllt! ... 6

### SCORE ATTACK

Wer ist der Beste? ..... 26

### CHARTS

Die Hits der Leser ..... 7

### TIPS & TRICKS

Courier Crisis ..... 18

NHL 98 ..... 18

Pandemonium! ..... 19

Sega Touring Car ..... 18

Sky Target ..... 18

### HITPARADE

Über 250 Spiele! ..... 14

### KOMPLETTLÖSUNG

Panzer Dragoon Saga ..... 20

### RUBRIKEN

Impressum ..... 30

Vorschau ..... 30

### TESTS: SATURN

Bomberman Wars ..... 10

GunGriffon 2 ..... 8

Vampire Savior ..... 12

### MAILBOX

Fragen & Antworten ..... 28

# ALLES ÜBER DREAMCAST!

Am 21.5.98 war es endlich soweit! Sega stellte in Japan offiziell seine neue Konsole vor. Wir waren natürlich auch vor Ort und präsentieren euch hochaktuelle Infos und Bilder auf dieser Seite.

Im Prinzip bestätigte sich das, was Sega Magazine-Leser schon lange Zeit wußten: Dreamcast (so der Name der neuen Konsole) stellt technisch einen Quantensprung zur derzeitigen Konsolenwelt dar. Selbst die führende Model 3-Hardware wird locker übertroffen. NEC liefert das brandneue Power VR 2-Chipset, das in der Lage ist, über 3 Millionen Polygone inklusive aller Effekte



**Die Visual Memory Cards mit einer Kapazität von 4 MB sind auch als Handheld einsetzbar. Sie haben ein 48x32 Pixel großes LCD-Display.**



**Der in den Farben Rot, Gelb, Blau und Grau verfügbare Controller ist mit einem Analogstick ausgestattet. In der Mitte wird eine VM-Karte eingesteckt.**

pro Sekunde zu rendern. Hitachi entwickelte einen 128 Bit-Grafikprozessor, auf dem sich der SH4-RISC-Hauptprozessor befindet. Yamaha stellt seinen Super Intelligent Sound Processor zur Verfügung, der gleichzeitig 64 Stimmen abspielen und 3D-Sounds erzeugen kann. Dreamcast verfügt über einen Hauptspeicher von 16 MB, zusätzlich gibt es noch 8 MB Video-RAM und 2 MB Sound-RAM. Als Betriebssystem dient eine angepaßte Version von Windows CE, das Direct X unterstützt.

## Nichts neues?

Die echten Überraschungen kommen jetzt! Beispielsweise wird die weltweit den Namen Dreamcast tragende Konsole über ein integriertes 33,6 Kbps-Modem verfügen, das einen Zugang zum Internet ermöglicht. Das 12-fach-CD-ROM verarbeitet spezielle CDs, auf die 1 Gigabyte an Daten paßt. Als Datenspeicher dienen sogenannte Visual Memory-Karten mit einer Kapazität von 4 MB, die nicht nur mit einer LCD-Anzeige ausgestattet sind, sondern auch als eine Art Handheld angesehen werden können.

Die recht großen Controller, die dank der VS-Karten wie erwartet über ein LCD-Dis-



**So sieht das komplette Dreamcast-System, bestehend aus Konsole, Controller und Visual Memory-Speicherkarte, aus.**



**Die Konsole ist optisch eine Kreuzung aus bekannten Systemen. Links befindet sich der Power-Knopf, rechts der Reset-Schalter; an der Vorderseite gibt es gleich vier Anschlüsse für Joypads.**

play verfügen, erinnern am ehesten an das 3D-Analog-Pad des Saturn und verfügen über einen Analog-Stick. Bezüglich der Software herrschte noch Ruhe, hier sollte Mitte Juni mehr bekanntgegeben werden. Geplant sind unter anderem eine neue Version von Virtua Fighter, Daytona USA 2, Sega Rally 2, D2, Street Fighter 3, 2nd Impact, Contra Arma-



**Daytona USA 2: Battle On The Edge wird ebenfalls auf der neuen Konsole verfügbar sein!**

geddon, J-League Soccer und Fighting Vipers 2. Erscheinen wird die neue Konsole, die mit einem beeindruckenden Tower Of Babel-Demo präsentiert wurde, in Japan am 29.11.98 zu einem Preis von weniger als 30.000 Yen. Im Rest der Welt wird sie am 1.9.99 erscheinen. Von den meisten Experten wurde vor allem das Betriebssystem als entscheidender Trumpf angesehen: Damit ist es möglich, jeden PC-Titel innerhalb weniger Tage auf die Konsole umzusetzen, was einen unendlichen Softwarestrom garantieren würde. Sony darf bei seiner nächsten Konsole wohl nicht auf Windows CE zurückgreifen!

# CHARTS-CHARTS

## SATURN

### 1. PANZER DRAGOON SAGA



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

### 2. BURNING RANGERS



Vormonat: Neu  
Bewertung: 94%  
Hersteller: Sega  
Monat: 1

### 3. HOUSE OF THE DEAD



Vormonat: Neu  
Bewertung: 80%  
Hersteller: Sega  
Monat: 1

### 4. BUST-A-MOVE



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

### 5. WINTER HEAT



Vormonat: 1  
Bewertung: 94%  
Hersteller: Sega  
Monat: 4

### 6. STEEP SLOPE SLIDERS



Vormonat: 2  
Bewertung: 86%  
Hersteller: Sega  
Monat: 4

### 7. FIFA 98



Vormonat: 8  
Bewertung: 82%  
Hersteller: Electronic Arts  
Monat: 3

### 8. CROC



Vormonat: 7  
Bewertung: 82%  
Hersteller: E.A./Fox Int.  
Monat: 5

### 9. SONIC R



Vormonat: 13  
Bewertung: 86%  
Hersteller: Sega  
Monat: 6

### 10. VIRTUA FIGHTER



Vormonat: 3  
Bewertung: 95%  
Hersteller: Sega/AM2  
Monat: 29

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
11.	(4)	SEGA RALLY	SEGA/AM2	95%	29
12.	(5)	PANZER DRAGOON 2	SEGA	95%	25
13.	(12)	WARCRAFT 2	E.A.	94%	8
14.	(6)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	89%	18
15.	(9)	NHL 98	ELECTRONIC ARTS	88%	3
16.	(10)	WORLDWIDE SOCCER '98	SEGA	90%	6
17.	(11)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	95%	15

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
18.	(14)	SOVIET STRIKE	EA	85%	7
19.	(15)	ENEMY ZERO	SEGA/WARP	80%	6
20.	(22)	TOMB RAIDER	CORE/SEGA	96%	19
21.	(16)	WIPEOUT 2097	SEGA	80%	7
22.	(17)	SEGA TOURING CAR	SEGA	85%	6
23.	(24)	SHINING THE HOLY ARK	SEGA	90%	11
24.	(20)	SATURN BOMBERMAN	SEGA/HUDSON	93%	12

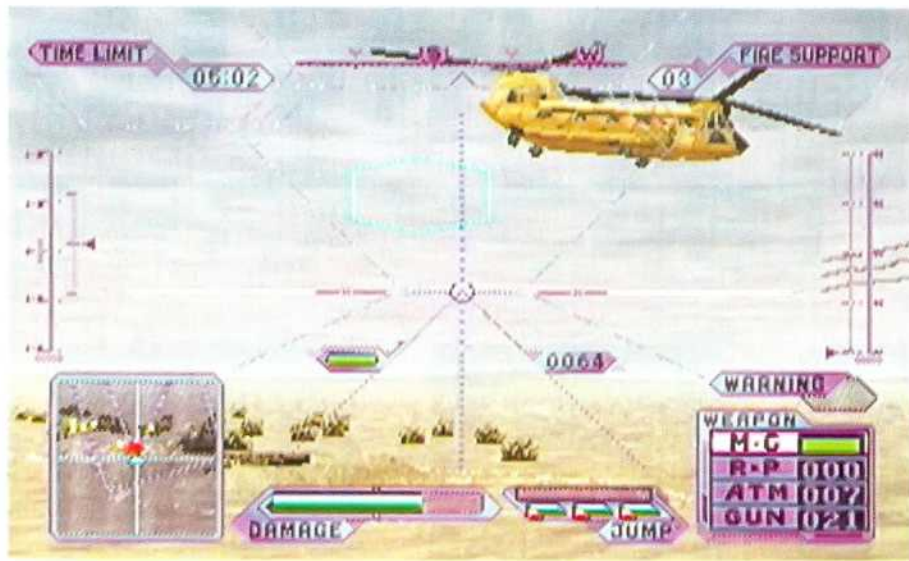
## MACH MIT!

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.	(2)	GUNGRIFON 2	3
2.	(4)	HOUSE OF THE DEAD	7
3.	(5)	NINJA	7
4.	(6)	CHORO Q3	3
5.	(NEU)	DEEP FEAR	1
6.	(NEU)	DRAGON FORCE II	1



Um Attacken aus der Luft zu begegnen, sind besonders gezielte Schüsse vonnöten. Tip: Home Missiles einsetzen.



Positiv: Selbst im extremen Zoom pixelieren die ansprechend modellierten Kampfroter nicht übermäßig.

# GUNGRIFFON 2

Die tonnenschweren Kampfroter kehren zurück! Game Arts hat die erfolgreiche Mech-Simulation noch einmal kräftig überarbeitet und ließ sich dabei einige interessante Neuheiten im Multiplayerbereich einfallen.



Im Gegensatz zum Vorgänger fällt die Einstimmung auf die Mechschlacht diesmal äußerst bescheiden aus. Während das Intro von GunGriffon 2 noch feinste CG-Sequenzen bot (übrigens als einzi-

ges auch durch das JPEG-Modul unterstützt), muß man sich diesmal lediglich mit zusammengeschnittenen Spielszenen begnügen – ziemlich langweilig. Doch nach dem enttäuschenden Start weiß sich GunGriffon 2

glücklicherweise zu steigern. Im Hauptmenü stehen euch insgesamt vier Spielmodi zur Auswahl. Unerfahrene Mech-Piloten sollten zunächst einmal im Exercise-Modus erste Spielpraxis gewinnen. Hier erlernt ihr die recht intuitiv gestaltete Steuerung, die sich gegenüber dem Vorgänger übrigens kaum verändert hat. Mit zwei Aktionstasten reguliert ihr die Laufgeschwindigkeit, wobei ihr in der Höchstgeschwindigkeit diesmal sogar mit einem recht beeindruckenden Tempo durch das 3D-Areal düst. Weiteren Knöpfen kommen die Bedeutung der Waffenwahl respektive deren Aktivierung zu. Auch der bekannte Mega-Sprung zum Sondieren der näheren Umgebung bzw. zur Attacke aus luftiger Höhe ist natürlich wieder mit von der Partie. Eine neuartige Funktion stellt hingegen der sogenannte Fire Support dar. Insgesamt dreimal pro Mission könnt ihr eure Luftwaffe zu Hilfe rufen, die dann ihrerseits ein weiträumig abgestecktes Areal mit Na-

palmbomben eindeckt – das überlebt kein Kampfroter. Sobald ihr euch mit diesen Funktionen vertraut gemacht habt, kann die fröhliche Mech-Hatz auch schon beginnen. Im Szena-



Billig: Statt aus aufwendigen CG-Grafiken wie beim Vorgänger besteht das Intro lediglich aus langweiligen Spielgrafiken.



Während sich getroffene Mechs in Schutt und Asche auflösen, tut sich bei den herumstehenden Objekten nur selten etwas; mehr Interaktivität hätte dem Gameplay gutgetan.

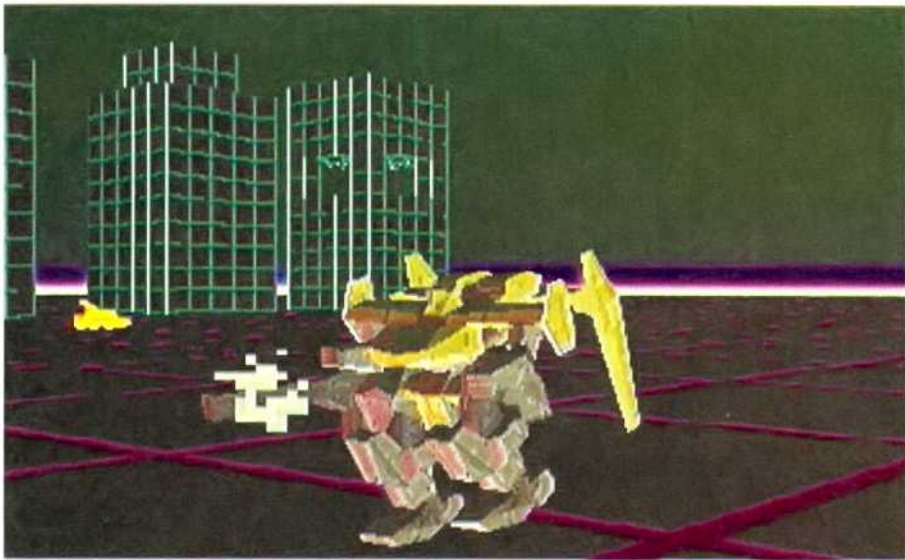


„Nackte“ Mechs: Im Übungsmodus wurde bei der grafischen Gestaltung der Rotstift angesetzt.



Jeder Mech kann mit unterschiedlichen Extrawaffen ausgerüstet werden.





Neu: Absolvierte Missionen könnt ihr dank des Replays noch einmal aus anderen Blickwinkeln genießen.

rio-Modus, dem Kernstück von GunGriffon 2, müßt ihr in bewährter Manier eine ganze Reihe von internationalen Missionen erfüllen. Das Briefing ist zwar nur in japanisch, doch angesichts der zumeist simplen Primärziele („Zerstöre Objekt A“) stört diese sprachliche Barriere nicht sonderlich. Sobald ihr eine Mission erfolgreich absolviert habt oder vorzeitig zu Schrott geballert wurdet, steht euch anschließend eine weitere Option zur Verfügung. Im Replay könnt ihr die komplette Mission noch einmal aus einem anderen Blickwinkel erleben, wobei ihr mit den Aktionstasten sogar den Zoom und Perspektive variieren könnt. Wer es besonders actionlastig mag, sollte sich gleich dem Survival-Modus zuwenden. Hier ist das erklärte Ziel so simpel wie schwierig: möglichst lange überleben – um jeden

Preis. Damit das gelingt, stehen euch insgesamt 13 futuristische Einsatzfahrzeuge zur Auswahl, und zwar nicht nur Mechs, sondern auch Panzer und Helikopter.

**Zu zweit spielt es sich besser**

Spätestens in der Option Vs. Battle müßt ihr euch zwangsweise mit dem Begriff Double Seater auseinandersetzen. Dahinter verbirgt sich eine interessante Idee für zwei Mech-Jockeys gleichzeitig. Sobald ihr diese Funktion aktiviert habt, wird das Stahlungetüm durch zwei Joypads kontrolliert. Die Arbeitsteilung ist recht simpel: Ein Spieler kümmert sich um die Steuerung des Mechs, während der andere Pilot für den Einsatz der Waffensysteme verantwortlich ist. Doch damit nicht genug der Multiplayer-Freuden. Wer einen Kumpanen mit Saturn und

» GunGriffon II ist sicherlich momentan das Flaggschiff in der Rubrik Mech-Simulationen. «

Sobald ihr die

**Word Up**

Grundsätzlich ist GunGriffon 2 ohne Zweifel eine tolle Mech-Simulation mit viel Tiefgang, einer verbesserten Grafik und zahlreichen Spielmodi. Ob es jedoch ein würdiger Nachfolger ist, sei einmal dahingestellt. Viele Verbesserungen, wie beispielsweise der Link-Modus, dürften für den Otto-Normal-Zocker nämlich nicht sonderlich attraktiv sein.



Auch bereits erfolgreich bewältigte Missionen könnt ihr jederzeit wieder anwählen.

GunGriffon 2-Spiel kennt, kann sich sogar per Link-Kabel heiße Mech-Gefechte liefern, ein tolles Feature, das jedoch hierzulande wohl kaum einer nutzen wird. Im Link/Double Seater-Modus dürfen sogar vier Freunde gleichzeitig die Waffen sprechen lassen – Mech-Gaudi ist hier natürlich vorprogrammiert.

Ulf Schneider ■



Während gegnerische Roboter im flotten Gänsemarsch an euch vorbeiziehen, könnt ihr nur mit viel Übung den feindlichen Salven reaktionsschnell ausweichen.

**Check Up**

<b>Titel:</b>	GunGriffon 2
<b>Genre:</b>	3D Shoot 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Game Arts
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Japan-Import
<b>Preis:</b>	-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	20+ im Szenario-Modus
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Mittel bis schwer
<b>Besonderheiten:</b>	Zwei Spieler können einen Mech gleichzeitig bedienen

**Grafik 78%**

Abgesehen vom enttäuschenden Intro durchaus überzeugend: Die Mechs wurden aufwendig modelliert und texturiert, zudem pixelieren sie beim Zoomen nicht. Die 3D-Areale könnten jedoch mehr Objekte und Interaktivität bieten.

**Sound 74%**

Soundeffekte geben hier vor allem den Ton an. Insbesondere am realistischen Rattern der Rifle Pulse kann man sich nicht satt hören, aber auch die anderen Knall & Bumm-Geräusche sind hörensenswert; die Musik hält sich vornehm im Hintergrund.

**Gesamt 82%**

Ohne Zweifel ein Festbraten für ambitionierte Mech-Jockeys, Kenner des ersten Teils dürfen allerdings nicht allzu viele Verbesserungen erwarten.





Seine Majestät in Not: Wie beim Schach müßt ihr den König zu Fall bringen, um die Schlacht zu euren Gunsten zu entscheiden.



Das Flammenmeer täuscht: Da sich der Explosionsradius nur horizontal und vertikal ausbreitet, kann man der drohenden Röstung geschickt ausweichen.

# BOMBERMAN



Nach dem ungewöhnlichen Bomberman Fight! melden sich Hudson Softs kleine Sprengmeister schneller als erwartet zurück. Diesmal haben die Designer das bewährte Spielprinzip sogar völlig umgekrempelt und aus dem ehemaligen Geschicklichkeitstest ein Strategiespiel geformt, das es wahrlich in sich hat.

**C**haos in Bomberman City! Ein Feuer-spucker als Vorbote einer feindlichen Armee ist im Begriff, die gesamte Stadt dem Erdboden gleichzumachen. Doch erwartungsgemäß stellt sich ihm ein

Haufen von wagemutigen Bomberman-Kriegern in den Weg – der Startschuß für die erste Strategieschlacht, und gleichzeitig für Bomberman-Veteranen der Beginn für eine Bomberman-Erfahrung der ganz besonderen Art.

Grob umschrieben handelt es sich um eine Mischung aus Shining Force und Bomberman. Wie bei diesem Genre üblich, zieht ihr eure Bombenleger rundenweise über ein abgegrenztes Areal, um durch strate-

gisch kluge Züge die gegnerische Armee schachmatt zu setzen. Das oberste Ziel ist dabei mit dem von Schach identisch. Ihr habt den Sieg errungen, sobald der König in die Knie gezwungen wurde – per Bombenkraft, versteht sich. Diese kleinen runden Dinger spielen nämlich auch bei dieser Strategie-Variante eine tragende Rolle. Jeder Sprengmeister kann eine vorgegebene Anzahl von Bomben legen, die – und das ist das Knifflige dabei – allerdings erst nach fünf gespielten Runden explodieren. Wieviele und in welcher Distanz der



Das A und O bei Bomberman Wars ist das geschickte Plazieren der Bomben sowie das genaue Berechnen ihrer Explosion; die Warnfarbe Rot markiert dabei, daß die Bombe in spätestens zwei Runden zündet.



Der Story-Modus wird durch hübsche, aber ziemlich naive CG-Clips illustriert, in denen ihr mitverfolgt, wie Bomberman City von einem grimmigen Drachen heimgesucht wird.



Hinter weggesprengten Barrikaden verbergen sich oftmals Power-Ups, die taktische Vorteile bringen.



Im Battle-Modus spielt ihr entweder gegen Freund oder Maschine eine schnelle Runde.

# WAR S

jeweilige Charakter die Bombe ablegen kann, hängt von seinen individuellen Attributen ab. Einige Charaktere können zwar längere

werden. Eine weitere Möglichkeit der Fortbildung eurer Recken ist ferner das Freisprengen von Power-Up-Symbolen hinter Barrikaden – ein Spielgedanke, den man schon vom Ur-Bomberman her kennt. So weit klingt das alles recht verständlich und simpel, ist es aber nicht. Gerade als Anfänger stellt man schnell fest, daß selbst eigene Bomben sehr schnell tödliche Fallen sein können, wenn sie blind gelegt werden. Das Legen der Bomben erfordert nämlich sehr viel Vorausplanung, da sie bekanntlich erst nach fünf gespielten Runden explodieren. Erst allmählich lernt man die zahlreiche Tücken von Bomberman Wars kennen,

**» Schnell mal durchspielen ist nicht: Wer bei Bomberman Wars siegreich sein möchte, muß sehr viele Spielstunden einkalkulieren. «**

Distanzen zurücklegen, haben dafür aber Schwächen beim weiten Plazieren von Bomben. Ein weiteres Merkmal der Charaktere ist der Feuerradius der Bomben. All diese Werte können nach einer gewonnenen Schlacht per erkaufte Power-Ups stetig verbessert



## Word Up

Bomberman Wars ist eines der intelligentesten Strategiewerke, die mir bislang unter das Joypad gekommen sind. Virtuos wurden hier die bekannten Bomberman-Elemente in ein taktisches Gameplay integriert. Das geniale an dieser Tüftelei ist allerdings auch der einzige Schwachpunkt: Da man sehr viele Dinge mit einkalkulieren muß, dürften Strategie-Novizen sich an dieser außergewöhnlichen Bombenschlacht anfangs die Zähne ausbeißen.

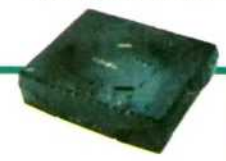


beispielsweise diese Kettenreaktionen, hinterhältige Zaubersprüche von Magiern (Verlängern oder Verkürzen den Sprengzeit von Bomben) sowie sonstige Tücken der Marke „extra-fies“. Zu dieser Kategorie gehört zum Beispiel das Wegstoßen der Gegner im Nahkampf, so daß der Betroffene sich plötzlich im Wirkungsradius einer explodierenden Bombe befindet. Wie beim Original-

Bomberman könnt ihr dieses Spielkonzept in zwei Modi genießen. Zum einen im Story-Modus, in dem die taktischen Schlachten durch eine Oberwelt miteinander verbunden sind, zum anderem im schlichteren Battle-Modus. Hier könnt ihr gegen Mensch oder Maschine antreten, wobei ihr vor jeder Partie eure Kampftruppe und den Austragungsort wählen dürft.

Ulf Schneider ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	Bomberman Wars
<b>Genre:</b>	Strategie
<b>Hersteller:</b>	Hudson Soft
<b>Tel.:</b>	–
<b>Release:</b>	Japan-Import
<b>Preis:</b>	–
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	25 im Storymodus
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 CD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Sehr anspruchsvoll
<b>Besonderheiten:</b>	Bomberman als Schachversion

### Grafik 62%

Das Geschehen wird diesmal aus der isometrischen 3/4-Perspektive präsentiert, und sämtliche Bomberman-Helden wurden ansprechend gerendert, ansonsten bietet der Titel die übliche, typisch japanische Knuddel-Optik.

### Sound 60%

Nachdem man eine Spielsession beendet hat, bleibt einem die dezente Hintergrundmusik mit leicht orchestralem Einschlag nicht im Gedächtnis hängen, was man positiv wie negativ bewerten kann.

### Gesamt 83%

Diese raffinierte Schach/Bomberman-Verknüpfung ist eines der anspruchsvollsten Strategie-Spiele für den Saturn.



# VAMPIRE SAVIOR



**Capcoms Prügelhelden aus der Darkstalkers-Serie sind zurückgekehrt! Ein Rudel von 18 mystischen Knochenbrechern balgt sich erneut in bewährter Street Fighter II-Tradition, mit dermaßen abgedrehten Fightern und Special Moves, wie ihr sie bestimmt noch nie zuvor gesehen habt.**

**M**it einer längeren Hintergrundgeschichte möchte ich euch nicht quälen, jedoch deutet der Untertitel „The Lord of Vampire“ an, daß das monströse Rudel diesmal um die höchste Beat 'em Up-Krone fightet, die es im Darkstalker-Reich zu vergeben gibt. Dementsprechend zahlreich sind die Für-

sten der Finsternis auch angetreten. Das Ensemble umfaßt sage und schreibe 18 Charaktere, ohne irgendwelche Pseudofighter, die lediglich etwas anders aussehen (man denke da an die unzähligen Ryu-Kopien). Erwartungsgemäß gehen sämtliche bekannten Darkstalkers-Größen erneut an den Start, als da beispielsweise wären: der Schönling Donovan, der knuddelige Yeti-Verschnitt Sasquatch, die Mega-Mumie Anakaris oder der Rock & Roll-Werwolf Zabel. Zu dem erlesenen Kreis sind außerdem noch vier Debütanten hinzugekommen, die es wahrlich in sich haben. Der absolute

Star ist zweifelsohne der Rotkäppchen-Verschnitt Bulleta. Das kleine Mädel sieht zwar wie die Unschuld vom Lande aus, hat es aber faustdick hinter den Ohren.

**» Achtung! Ohne das 4 MBit RAM-Modul gelangt Ihr bei Dark Savior noch nicht einmal bis zum Titelbild. «**

Unter dem Umhang wird schnell eine Uzi gezogen, wenn ihr ein Gegner zu nahe kommt, oder aber gleich unauffällig eine Landmine per Absatzkick auf die Reise geschickt. Im Nahkampf würgt sie den Widersacher von

hinten und schneidet ihm dann ohne mit der Wimper zu zucken, die Kehle durch. Alleine dieser absurden Gestalt beim Kämpfen zuzugucken, ist eine reine Augenweide. Bei dem zweiten neuen Gesicht, Jedah, weiß man hingegen sofort, worauf man sich einläßt. Es handelt sich um eine diabolische Gestalt mit einem insektoiden Körperbau. Über seinen Kampfstil braucht man nur eines zu sagen: Es fließt viel Blut! Das Bienen-Girlie Q-Bee und die sexy Fledermaus Lilith runden das Feld an neuen Charakteren schließlich ab.

## Bewährtes Gameplay

Kaum zu glauben, aber auch bei Vampire Savior dürften sich Street Fighter II-gestählte Rauheine sehr schnell heimisch finden. Die insgesamt sechs Aktionstasten kümmern sich wie gewohnt um die zahlreichen Schlag- und Trittktionen, angefangen von schnell bis langsam, aber deftig. Die R-Taste wurde mit einem Fun-Move belegt, der sich Friendship nennt und im Prinzip nur zum Verhöhnern der Gegner da ist. Weitaus interessanter ist da schon



*Im Intro gibt es eine Menge nackter Anime-Haut zu sehen.*



*Kein Rotkäppchen: Bulleta sieht zwar aus wie die Unschuld vom Lande, holt aber bei Bedarf schon einmal die Uzi unter dem Mantel hervor.*



*Wer Zeit sparen möchte, kann auch solch aufwendige Zwischenbilder per Shortcut-Funktion ausschalten; die Ladezeiten sind jedoch ohnehin sehr kurz.*



**Neu: Statt eines Super Moves könnt Ihr den Dark Force-Modus aktivieren, wodurch euer Recke für eine kurze Zeit besonders fulminante Schlagtechniken draufhat.**

die Funktion der L-Taste, die im direkten Zusammenhang mit dem Extrabalken steht. Sobald diese zweite Energieleiste voll aufgeladen ist, kann man bekanntlich mittels einer speziellen Kombination einen Super Move zelebrieren. Bei Vampire Savior steht euch jedoch eine weitere, Verwendungsmöglichkeit für diese Energie zur Verfügung. Per L-Taste tretet ihr für eine begrenzte Zeit in die sogenannte Dark Force-Welt ein (das komplette HintergrundLayout verändert sich). In dieser Umgebung erhält euer Haudegen besondere Gaben, zum Leidwesen des Kontrahenten. Die Blechdose Phobos beispielsweise vervielfältigt sich in dieser Dimension und ist dadurch nur schwer auszumachen – eine reizvolle Variation eines Themas. Die restlichen Neuerungen sind eher von untergeordneter Bedeutung. Vor dem Kampf dürft ihr diesmal die Auto-Guard und Turbo-Funktion



**Das üppige Charakterfeld läßt keine Wünsche offen; wer möchte kann neuerdings auch die Turbo- und die Auto-Guard-Funktion kombinieren.**



**Ein besonders skurriler Super Move: Schönling Donovan ruft sogar das Militär zu Hilfe, um den Kontrahenten in die Schranken zu weisen.**

miteinander kombinieren, und besonders ausgefuchste Prügler vollziehen einen Guard Change (man steht plötzlich hinter dem Gegner), wenn das Timing stimmt.

Ulf Schneider ■

## Word Up

Was für eine Grafik, was für aberwitzige Charaktere und Bewegungsabläufe! Schon das bloße Zuschauen ist bei Dark Savior die reinste Gaudi. Zwar besteht bei den Darkstalkers-Kloppereien das übliche Problem, daß man vor lauter Special Move-Organen hin und wieder den Überblick verliert, angesichts des enormen Einfallsreichtums sehen Beat 'em Up-Fans aber gerne über dieses kleine Manko hinweg.



## Check Up



Titel:	Vampire Savior
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Capcom
Tel.:	-
Release:	Japan-Import
Preis:	-
Spieler:	1-2
Levels:	18 Kämpfer
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Leicht bis schwer
Besonderheiten:	4 MBit RAM-Modul erforderlich, exzellente Grafik

### Grafik 81%

Das 4 MBit RAM-Modul macht 's möglich: Dark Savior bietet die bisher aufregendsten comicartigen Bitmap-Grafiken, die man auf dem Saturn je gesehen hat.

### Sound 70%

Die Soundkulisse flacht bei Capcom fast schon traditionsgemäß etwas ab. Immerhin paßt der Japano-Pop stets optimal zum Level-Thema.

### Gesamt 86%

Vampire Savior sieht wie ein animierter und total verrückter Zeichentrickfilm aus, der sich zudem noch sehr gut spielt.

## LINE EDITION

Advanced World War JP	119,90	Shining Force 3 Epis.2 JP	119,90
Battle Garegga (Shooter)JP	129,90	Shining Force 3 Epis.3 JP	i.V.
Black Matrix (August) JP	129,90	Silhouette Mirage JP	119,90
Burning Rangers DT	99,90	Soldivide (Shooter) JP	129,90
Castlevania X JP	129,90	Solo Crisis (Strategie) JP	89,90
Cotton 2 (Shooter) JP	119,90	Terra Diver (Shooter) JP	109,90
Daytona CE Remix *Plus*	129,90	Thunder Force 5 JP	139,90
Dead Or Alive JP	129,90	Wachenröder (Strategie)JP	129,90
Deep Fear (Action Adv.)JP	129,90	Yu-No (Anime Erotik) JP	149,90
Doukoku (Anime Erotik)JP	149,90		
Dragon Force 2 (Strategie)JP	129,90		
Elevator Action Returns JP	119,90		
Grandia (Rollenspiel) JP	149,90		
Grandia Digital Museum JP	109,90		
Gun Griffon 2 (3D Action) JP	139,90		
GT 24 (Model 2 Umsetzung)JP	129,90		
House Of The Dead ab	99,90		
Langrissier 4 Special Ed. JP	129,90		
Langrissier 5 (Strategie) JP	129,90		
Langrissier Dramatic Ed. JP	129,90		
Lunar 2 Eternal Blue JP	139,90		
Lunar Magic School JP	129,90		
Master Of Monsters JP	89,90		
Phantasy Star Collection JP	109,90		
Pia Carrot - We've been waiting for you (Anime Erotik) JP	149,90		
Panzer Dragoon Saga DT	99,90		
Power Drift - Sega Ages JP	89,90		
Radiant Silvergun (Shooter) JP	129,90		
Sakura Wars 2 (Strategie)JP	139,90		
Shadows Of The Tusk JP	129,90		
Shining Force 3 Episode 1 DT	99,90		

**Gleich mitbestellen: Gamefront Dt. Videospiellezeit-schrift nur DM 5,80 !**



Die folgenden Spiele funktionieren nur mit einer 1 bzw. 4 MByte RAM Karte und auf umgebauten Multinorm Saturn (Preis pro Spiel jeweils ab DM 129,90):

- King Of Fighters 97 JP
- Pocket Fighter JP
- Samurai Shodown 4 JP
- Vampire Savior JP
- X-Men Vs. Streetfighter

**Multinorm Umbau**  
JP/US/DT 79,90

**E3 Messe Video!**  
Jetzt vorbestellen!

Bei Fragen zu den Spielen stehen wir gerne zur Verfügung!  
Viele Komplettlösungen (z.B. Grandia, uvm.) lieferbar!



**07033/80237**

Line Edition Medienvertrieb \* Pf. 13 23 \*  
71263 Weil Der Stadt

# HITPARADE

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

## SATURN

### BAROQUE

Genre: Action-Adventure Spieler: 1  
 Release: 2. Quartal '98 Hersteller: ESP  
 Baroque ist seit dem 14.5.98 in Japan erhältlich!  
 Ein Import-Test folgt in der nächsten Ausgabe.



### BURNING RANGERS

Genre: 3D-Action Spieler: 1  
 Release: 23.4.98 Hersteller: Sega/Sonic Team  
 Wer auf der Suche nach dem derzeit heißesten Saturn-Spiel ist, muß bei diesem Spiel zugreifen.



### CHORO Q3

Genre: Rennspiel Spieler: 1  
 Release: 2. Quartal '98 Hersteller: Takara  
 Ein Import-Test zu diesem Fun-Racing-Spiel folgt in einer der nächsten Ausgaben.



### D2

Genre: Action-Adventure Spieler: 1  
 Release: 1998 Hersteller: Warp  
 In der nächsten Ausgabe verraten wir, wie das erste Warp-Spiel für die neue Konsole aussehen wird.



## BACK CATALOGUE • BACK CATALOGUE

### AMERICAN FOOTBALL

1. Madden '98	1/98 90%	4. NFL '97	3/97 78%
2. Madden '97	1/97 90%	5. NFL Quarterback Cl. '97	10/96 75%
3. NFL Quarterback Club	4/96 82%		

### Baseball

1. World Series Baseball 2	11/96 85%	3. Big Hurt Baseball	7/96 80%
2. World Series Baseball	1/96 81%	4. All Star Baseball	7/97 78%

### Basketball

1. NBA Action '98	12/97 86%	5. NBA Live '97	6/97 78%
2. NBA Jam Extreme	2/97 86%	6. NBA Action	9/96 76%
3. Slam 'n' Jam '96	8/96 80%	7. NBA Jam Tourn. Edition	2/96 75%
4. NBA Live '98	3/98 78%	8. Space Jam	3/97 68%

### Fußball

1. Worldwide Soccer '98	12/97 90%	6. Euro 96 Soccer	7/96 78%
2. Worldwide Soccer '97	10/96 90%	7. FIFA Soccer '97	5/97 76%
3. Victory Goal '97 (Import)	6/97 88%	8. International Victory Goal	8/95 75%
4. FIFA 98	4/98 82%	9. FIFA Soccer '96	3/96 74%
5. Olympic Soccer	10/96 78%	10. Striker '96	9/96 61%

### Eishockey

1. NHL 98	4/98 88%	4. NHL Hockey '97	1/97 74%
2. NHL Powerplay '96	9/97 86%	5. NHL All Star Hockey	1/96 71%
3. NHL All Star Hockey '98	1/98 78%		

### Golf

1. Actua Golf	1/97 81%	4. Valora Valley Golf	5/96 76%
2. Pebble Beach Golf	10/95 80%	5. World Cup Golf	4/96 59%
3. Virtual Golf	8/96 78%	6. PGA Tour '97	3/97 48%

### Rennspiele

1. Sega Rally	2/96 95%	15. Hang On GP '95	2/96 80%
2. Daytona USA C.C.E.	12/96 95%	16. Cyber Speedway	10/95 78%
3. The Need for Speed	7/96 91%	17. Destruction Derby	11/96 78%
4. Daytona USA	8/95 90%	18. WipEout	5/96 76%
5. Steep Slope Sliders	1/98 86%	19. Courier Crisis	5/98 76%
6. Sonic R	12/97 86%	20. Hardcore 4x4	2/97 76%
7. King the Spirits 2	8/97 86%	21. Road Rash	9/96 73%
8. Andretti Racing	6/97 85%	22. Scorchers	5/97 72%
9. Sega Touring Car	12/97 85%	23. Impact Racing	1/97 70%
10. Street Racer	12/96 84%	24. Formula Karts	12/97 68%
11. Nascar '98	3/98 82%	25. Hi Octane	1/96 59%
12. WipEout 2097	8/97 80%	26. Highway 2000	1/97 58%
13. Manx TT	5/97 80%	27. Virtua Racing	2/96 49%
14. F1 Challenge	4/96 80%		

### DEEP FEAR

Genre: Adventure      Spieler: 1  
 Release: 18.8.98      Hersteller: Sega  
 Wird Deep Fear der Action-Knüller dieses Jahres? Ein Bericht folgt in der nächsten Ausgabe.



### FIGHTING VIPERS 2

Genre: Beat 'em Up      Spieler: 1-2  
 Release: 2. Quartal '98      Hersteller: Sega  
 Es steht fest: Fighting Vipers 2 wird definitiv auf Segas neuer Konsole erscheinen.



### DRAGONFORCE II

Genre: RPG      Spieler: 1  
 Release: 2. Quartal '98      Hersteller: Game Arts  
 In Japan ist das Spiel bereits erhältlich, ein Deutschland-Release ist durchaus möglich.



### HOUSE OF THE DEAD

Genre: Action      Spieler: 1  
 Release: 9.4.98      Hersteller: Sega  
 Jetzt zugreifen! Segas neueste Light Gun-Schießerei ist seit Anfang April in Deutschland erhältlich.



### DUNGEON MASTER NEXUS

Genre: RPG      Spieler: 1  
 Release: 1. Quartal '98      Hersteller: FTL  
 Einen Bericht zur japanischen Import-Version haben wir bereits in Vorbereitung.



### MESSIAH

Genre: 3D-Action      Spieler: 1  
 Release: tba.      Hersteller: Shiny Entertainment  
 Die Spannung steigt: Wird Shiny Entertainment auf der E3 ein erstes Demo des kommenden Sega-Hits zeigen.



### GUNGRIFON 2

Genre: 3D-Action      Spieler: 1  
 Release: 2. Quartal '98      Hersteller: Game Arts  
 Endlich! Wir haben den Test zur Mech-Ballerei auf den Seiten 8 und 9 für euch.



### NINJA

Genre: Beat 'em Up      Spieler: 1-2  
 Release: Frühjahr '98      Hersteller: Core  
 Frustrierend! Zuerst war Ninja als reines Saturn-Spiel konzipiert, nun kommt es möglicherweise gar nicht mehr!



## BACK CATALOGUE Alle Saturn-Spiele im Überblick

### Tennis

- |                        |          |                      |          |
|------------------------|----------|----------------------|----------|
| 1. Tennis Arena        | 1/98 70% | 3. Breakpoint Tennis | 2/97 51% |
| 2. Virtual Open Tennis | 7/96 67% |                      |          |

### Sport (sonstiges)

- |                     |          |                      |           |
|---------------------|----------|----------------------|-----------|
| 1. Winter Heat      | 3/98 94% | 5. WWF In Your House | 1/97 72%  |
| 2. Athlete Kings    | 9/96 92% | 6. Sea Bass Fishing  | 12/96 70% |
| 3. WWF Wrestlemania | 9/96 81% | 7. Fire Prowrestling | 1/98 64%  |
| 4. Victory Boxing   | 2/96 76% |                      |           |

### 3D-Beat 'em Up

- |                                |           |                                |           |
|--------------------------------|-----------|--------------------------------|-----------|
| 1. Street Fighter Alpha        | 4/96 88%  | 8. Street Fighter Collection   | 1/98 80%  |
| 2. X-Men vs. Street Fighter    | 3/98 87%  | 9. Samurai Shodown IV          | 1/98 80%  |
| 3. Golden Axe – The Duel       | 1/96 86%  | 10. Primal Rage                | 8/96 76%  |
| 4. Street Fighter Alpha 2      | 2/97 85%  | 11. King Of Fighters '95       | 9/97 76%  |
| 5. Night W. Darkstalker's Rev. | 6/96 85%  | 12. Street Fighter – The Movie | 10/95 70% |
| 6. Marvel Super Heroes         | 12/97 83% | 13. Galaxy Fight               | 4/96 68%  |
| 7. X-Men Children of the Atom  | 5/96 83%  | 14. Rise 2: Resurrection       | 9/96 38%  |

### Action/Beat 'em Up

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

### 2D-Beat 'em Up

- |                         |           |                            |           |
|-------------------------|-----------|----------------------------|-----------|
| 1. Virtua Fighter 2     | 1/96 95%  | 7. Virtua Fighter Kids     | 11/96 88% |
| 2. Dead Or Alive        | 12/97 93% | 8. Virtua Fighter          | 8/95 87%  |
| 3. Fighters Megamix     | 6/97 92%  | 9. Toshinden Remix         | 4/96 76%  |
| 4. Fighting Vipers      | 11/96 91% | 10. Toshinden URA          | 1/97 65%  |
| 5. Virtua Fighter Remix | 11/95 91% | 11. Criticom               | 7/96 65%  |
| 6. Last Bronx           | 11/97 88% | 12. Zero Divide 2 (Import) | 2/98 56%  |

### 3D-Corridor-Shooter

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

### 3D-Roboter-Action

- |                      |           |               |           |
|----------------------|-----------|---------------|-----------|
| 1. Virtual On        | 1/97 89%  | 4. Krazy Ivan | 1/97 72%  |
| 2. GunGriffon        | 8/96 87%  | 5. Ghen War   | 10/96 63% |
| 3. Blam! Machinehead | 11/96 86% |               |           |

## RADIANT SILVERGUN

Genre: Shoot 'em Up  
 Release: 2. Quartal '98  
 Spieler: 1-2  
 Hersteller: Treasure  
 Shoot 'em Up-Fans dürften mit dem neuesten Werk von Treasure auf ihre Kosten kommen.



## SHINING FORCE 3

Genre: RPG  
 Release: 4.6.98  
 Spieler: 1  
 Hersteller: Sega  
 Das demnächst erscheinende Shining Force 3 steht im Mittelpunkt der nächsten Ausgabe!



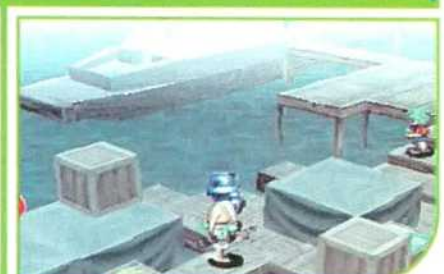
## REAL SOUND 2

Genre: Adventure  
 Release: 2. Quartal '98  
 Spieler: 1  
 Hersteller: Game Arts  
 Japaner mögen es! Das Spiel, das nur aus Sound besteht, wird fortgesetzt.



## SHINING FORCE III TEIL 2

Genre: RPG  
 Release: tba.  
 Spieler: 1  
 Hersteller: Sega  
 Während wir uns über die Veröffentlichung des Vorgängers freuen, freut sich Japan schon auf Teil 2.



## STREET FIGHTER 3 TEIL 2

Genre: Beat 'em Up  
 Release: 4. Quartal '98  
 Spieler: 1-2  
 Hersteller: Capcom  
 Pünktlich zur Veröffentlichung der neuen Konsole wird ein exklusives Street Fighter 3-Spiel erhältlich sein.



## SOLO CRISIS

Genre: Strategie  
 Release: 1998  
 Spieler: 1  
 Hersteller: Quintel  
 Ende Januar ist dieses vorzügliche Import-Spiel in Japan erschienen. Importfans dürften gerne zugreifen.



## RIVEN

Genre: Adventure  
 Release: 14.5.98  
 Spieler: 1  
 Hersteller: Sega  
 Den Test des Myst-Nachfolgers liefern wir in der nächsten Ausgabe nach.



## PANZER DRAGOON SAGA

Genre: Rollenspiel  
 Release: 2.4.98  
 Spieler: 1  
 Hersteller: Sega  
 Eine Komplettlösung zu Panzer Dragoon Saga findet ihr in dieser Ausgabe.



# BACK CATALOGUE • BACK CATALOGUE

### 3D-Vehikel-Action

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

### 3D-Flug-Action

1. Panzer Dragoon 2	6/96 95%	8. Independence Day	6/97 70%
2. Thunderhawk 2	1/96 93%	9. Star Fighter 3000	10/96 69%
3. Magic Carpet	4/96 93%	10. Black Dawn	3/97 69%
4. Panzer Dragoon	9/95 91%	11. Titan Wars	6/96 60%
5. Darklight Conflict	9/97 83%	12. Sky Target	7/97 58%
6. Shockwave Assault	7/96 79%	13. Black Fire	10/96 50%
7. Wing Arms	1/96 78%		

### Action-Adventure

1. Tomb Raider	12/96 96%	8. Swagman	9/97 78%
2. Burning Rangers	5/98 94%	9. Cyberia	5/96 78%
3. Resident Evil	9/97 91%	10. Casper	12/96 75%
4. Dark Savior	3/97 90%	11. Defcon 5	10/96 75%
5. Story of Thor 2	9/96 88%	12. Shining Wisdom	8/96 70%
6. Herc's Adventure	10/97 83%	13. Crusader: No Remorse	5/97 69%
7. Guardian Heroes	7/96 81%	14. Alone in the Dark 2	8/96 66%

### Adventure/RPG

1. Panzer Dragoon Saga	5/98 95%	9. Discworld 2	9/97 80%
2. Shining the Holy Ark	7/97 90%	10. Jewels of the Oracle	1/97 80%
3. Dragon Force	8/97 90%	11. Torico	5/97 76%
4. Mystaria: The Realms of Lore	3/96 86%	12. Virtual Hydlide	11/95 64%
5. Discworld	9/96 85%	13. Atlantis	5/98 63%
6. Myst	11/95 85%	14. Mystery Mansion	2/96 61%
7. Blazing Dragons	10/96 81%	15. D	6/96 60%
8. Enemy Zero	1/98 80%		

### Shoot 'em Up

1. Soviet Strike	3/97 85%	4. Return Fire	5/97 72%
2. Mass Destruction	5/97 82%	5. Tempest 2000	1/97 59%
3. Crime Wave	12/96 73%	6. Bedlam	5/97 54%

### Light Gun-Shoot 'em Up

1. Indiziert	12/96 —%	5. Chaos Control	12/96 69%
2. Indiziert	1/96 —%	6. Crypt Killer	5/97 55%
3. House Of The Dead	5/98 80%	7. Mighty Hits	12/96 53%
4. Indiziert	3/97 —%	8. Revolution X	7/96 26%



### RESIDENT EVIL 2

Genre: Action-Adventure      Spieler: 1  
Release: 1998      Hersteller: Capcom

Es ist offiziell: Capcom veröffentlicht die Fortsetzung des Horror-Schockers auch auf dem Saturn.



### VIRTUA FIGHTER 3

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

Virtua Fighter 4 kommt definitiv für Segas neue Konsole, Virtua Fighter 3 wird vielleicht niemals umgesetzt werden.



### SCUD RACE

Genre: Rennspiel      Spieler: 1-2  
Release: tba.      Hersteller: AM2

Es wäre wirklich schade, wenn Scud Race nicht auf Segas neuer Konsole erscheinen würde.



### VIRTUAL ON 2

Genre: 3D-Action      Spieler: 1-2  
Release: tba.      Hersteller: Sega

Virtual On 2 ist bereits seit zwei Monaten auf dem ersten Platz der japanischen Arcade-Charts.



### SEGA RALLY 2

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

Es ist definitiv: Sega Rally 2 wird auf Segas kommender Konsole verfügbar sein.



### VIRTUA STRIKER 2

Genre: Fußball      Spieler: 1-2  
Release: tba.      Hersteller: Sega

Virtua Striker 2 arbeitet übrigens mit einer modifizierten Model 3-Hardware.



### TIME COMMANDO

Genre: 3D-Action      Spieler: 1  
Release: 2. Quartal '98      Hersteller: Adeline

Electronic Arts veröffentlichte hierzulande nur PC- und PS-Versionen, in Japan kommt sogar eine Saturn-Variante.



### X-MEN VS. STREET FIGHTER

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

Offiziell! Das derzeit beste 2D-Prügelspiel wird auch in Deutschland erscheinen. Wann, ist allerdings noch nicht klar.



## BACK CATALOGUE • BACK CATALOGUE

### 2D-Shoot 'em Up

- |                              |           |                          |           |
|------------------------------|-----------|--------------------------|-----------|
| 1. Thunderforce V            | 10/97 90% | 6. Gradius Deluxe        | 6/96 75%  |
| 2. Galactic Attack           | 1/96 84%  | 7. Gun Frontier (Import) | 2/98 74%  |
| 3. Darius Gaiden             | 3/96 80%  | 8. Darius II             | 1/97 62%  |
| 4. Metal Slug                | 7/97 78%  | 9. In the Hunt           | 1/97 54%  |
| 5. Layer Section II (Import) | 2/98 76%  | 10. Terra Cresta 3D      | 11/97 52% |

### Jump&Run

- |                        |           |                            |           |
|------------------------|-----------|----------------------------|-----------|
| 1. Bug!                | 10/95 88% | 10. Mega Man 8             | 5/97 79%  |
| 2. Clockwork Knight II | 11/95 86% | 11. Sonic Jam              | 8/97 77%  |
| 3. Earthworm Jim 2     | 8/96 86%  | 12. Spot Goes to Hollywood | 2/97 76%  |
| 4. Rayman              | 12/95 85% | 13. Clockwork Knight       | 8/95 74%  |
| 5. Pandemonium!        | 7/97 83%  | 14. Gex                    | 5/96 74%  |
| 6. Croc                | 12/97 82% | 15. Johnny Bazookatone     | 4/96 73%  |
| 7. Sonic 3D            | 2/97 82%  | 16. Keio Flying Squadron   | 10/96 67% |
| 8. The Lost World      | 12/97 81% | 17. Mega Man X3            | 10/97 61% |
| 9. Bug! Too            | 3/97 79%  | 18. Ninja (Import)         | 2/98 40%  |

### Denkspiele

- |                       |           |                           |           |
|-----------------------|-----------|---------------------------|-----------|
| 1. Baku Baku Animal   | 7/96 88%  | 5. Super Puzzle Fighter 2 | 6/97 69%  |
| 2. Bust-A-Move 2      | 10/96 88% | 6. Hebereke's Popoitto    | 8/96 65%  |
| 3. Puzzle Bobble 3    | 6/97 87%  | 7. Tetris Plus            | 11/97 45% |
| 4. The Lost Vikings 2 | 4/97 85%  |                           |           |

### Strategie

- |                      |           |                               |          |
|----------------------|-----------|-------------------------------|----------|
| 1. Warcraft 2        | 9/97 94%  | 6. Advanced W. War 2 (Import) | 7/97 82% |
| 2. SimCity 2000      | 1/96 90%  | 7. The Horde                  | 6/96 78% |
| 3. Command & Conquer | 1/97 88%  | 8. Lemmings 3D                | 9/96 72% |
| 4. Theme Park        | 12/95 88% | 9. Battle Stations            | 9/97 59% |
| 5. Worms             | 4/96 88%  |                               |          |

### Arcade/Multiplayer

- |                                |           |                     |           |
|--------------------------------|-----------|---------------------|-----------|
| 1. Nights into Dreams          | 9/96 97%  | 6. Mr. Bones        | 12/96 76% |
| 2. Saturn Bomberman            | 6/97 93%  | 7. Grid Run         | 4/97 75%  |
| 3. Elevator Action R. (Import) | 8/97 80%  | 8. Bomberman Fight! | 4/98 74%  |
| 4. Blast Chamber               | 6/97 79%  | 8. Sega Ages        | 2/97 70%  |
| 5. Bubble Bobble & R.I.        | 10/96 77% | 9. Trash It         | 8/97 70%  |

### Flipper

- |                     |           |                 |           |
|---------------------|-----------|-----------------|-----------|
| 1. Pro Pinball      | 9/96 84%  | 4. Tilt!        | 12/96 76% |
| 2. Digital Pinball  | 11/95 83% | 5. True Pinball | 6/96 74%  |
| 3. Pinball Grafitti | 6/97 77%  |                 |           |

# TIPS & TRICKS

Diesmal haben wir ein paar Codes zu Spielen für euch ausgegraben, die schon seit einiger Zeit auf den Konsolen herumgeistern. Wir wollen ihnen hiermit neues Leben einhauchen – besonders Sega Touring Car Championship, in dem ihr mit unseren neuen Cheats Zugang zu einem neuen Track und zwei zusätzlichen Rennmodi bekommt. Darüber hinaus verpassen wir mit einem Cheat für NHL '98 den Spielern ein eigenartiges Äußeres, und mit unseren Pandemonium-Codes zeigen wir euch u. a., wie man an ein kleines Pinball-Subgame herankommt. Auch in der nächsten Ausgabe decken wir euch wieder mit jeder Menge aktueller Codes und Cheats ein – das solltet ihr euch auf keinen Fall entgehen lassen!



Viel Spaß, Michael Erlwein

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

## NHL '98

### Codes

Im Hauptmenü wählst du den Paßwortscren an und gibst dort einen der folgenden Codes ein:

#### STANLEY

Die Filmsequenz zum siegreichen Ende abspielen

#### NHLKIDS

Kleine Spieler

#### PLAYTIME

Kleine Spieler mit normalen Köpfen und große Goalies mit Riesenköpfen

#### BIGBIG

Riesige Spieler

#### BRAINY

Großkopf-Modus

## SKY TARGET

### Fliegende Dinosaurier

In der zweiten Mission siehst du ein Flugobjekt auf dich zukommen, während du den cremefarbenen Stealth-Bomber zerstörst – es handelt sich um einen fliegenden Dinosaurier.

### Bonus 5% Leben

Schieße die fliegenden Dinosaurier ab, und du bekommst einen 5%igen Bonus auf die Lebensdauer deines Schiffs.

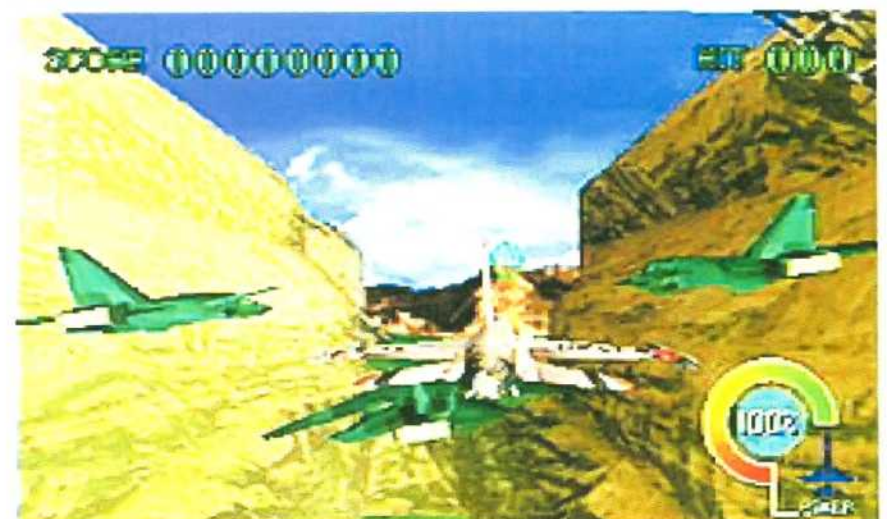
### Die XF/A-49 benutzen

Du kannst den Prototypen XF/A-49 benutzen, wenn du den Ranking Mode vollständig abgeschlossen hast.

Das neue Schiff kann sowohl im Arcade- als auch im Ranking-Modus angewählt werden.

### Unbesiegbarkeit

Auf dem Titelscreen drückst du links, rechts, B, C, C Start.



## Endsequenz anschauen

Im Titelscreen drückst du unten, oben, rechts, A, links und Start.

## Höhe verändern

Auf dem Titelscreen drückst du unten, links, C, C, Start und dann C oder Z auf dem zweiten Controller.

## Zentrieren des Turms abschalten

Auf dem Titelscreen drückst du B, B, B, oben, C und Start.



## Doppelte Hitpoints

Gib auf dem Titelscreen schnell X, Y, Z, oben, unten und Start ein.

## Debugging Display

Drücke auf dem zweiten Controller rechts, rechts, rechts, X, B, A, L, L, L und R.

## SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

### Die Farbe des Wagens ändern

In der Wagenauswahl drückst du auf dem Controller oben oder unten, um die Farbe deines Autos zu verändern.

### Versteckte Tracks (Global Net Event)

Um diese Cheats zu aktivieren, mußt du das Datum deines Systems umstellen. Dazu begibst du dich ins Sa-

turn-Systemmenü, wählst die Clock-Settings und änderst das Datum wie verlangt. Dann startest du dein Game, wo du nun die neue Option Global Net Event vorfindest. Dort erscheinen auch die Tracks.

Ändere dein Datum auf den 25.12.1997, um einen speziellen Winterurlaubs-Track anwählen zu können.

Wenn du dein Datum auf den 13.2.1998 änderst, werden die drei Standard-Strecken zu Hit & Run-Tracks, bei denen du jedes Hütchen treffen muß.

Ändere dein Datum in den 1.4.1998, um an einen speziellen Aprilscherz-Track heranzukommen: Du fährst in die falsche Richtung und mußt Zusammenstöße mit anderen Autos vermeiden.



## COURIER CRISIS

### Geheimlevel

Auf dem Hood Select Screen drückst du Z + rechts

### Air Moves:

Table Top:

D-Pad oben + L Air 360:

D-Pad unten + X

Cross up:

D-Pad unten + L

Back Flip:

D-Pad unten + Y Spread

Eagle: D-Pad oben + Y

## PANDEMONIUM

Gib auf dem Paßwortscreens die folgenden Codes ein:

### Bonus-Screen

Gib CASHDASH ein, dann kannst du nach jedem Level eine Bonusrunde spielen.

### Extra-Gesundheit

Gib CORONARY ein, um eine Menge Herzen zu bekommen.

### Extra-Leben

Gib VITAMINS ein, und du bekommst 31 Leben.

### Unsterbliche Gegner

Gib EVILDEAD ein, damit die Gegner nicht getötet werden können.

### Unbesiegbarkeit

Gib HARDBODY ein, dann bist du im ganzen Spiel unbesiegbar.

### Flipperspiel

Gib TOMMYBOY ein, dann kannst du nach jedem Level eine Runde Flipper spielen.

# PANZER DRAGOON SAGA

Nach dem falschen Spiel der Claymen, einer Rebellen­gruppe der Imperialen Armee, beginnt dein Quest. Führe Edge als Streiter für Gerech­tigkeit und Sühne durch die Welt. Mit unserem Strategie-Guide kannst du dein Gameplay verbessern, damit Edge seiner Bestimmung folgen kann.

## Deinen Drachen fliegen

Die meiste Zeit verbringst du fliegend auf dem Rücken deines Drachen – es ist also wichtig, sich so schnell wie möglich mit der Steuerung vertraut zu machen. Behalte den Radar im Auge, der sich in der rechten oberen Ecke deines Bildschirms befindet. Er klärt dich nicht nur über deine Flugrichtung auf (die weiße Linie zeigt Norden an), sondern zeigt dir auch, wie gefährlich die Location ist, in der du dich gerade aufhältst. Ist der Radar blau, bedeutet dies, daß keine



Gefahr im Verzug ist. Färbt er sich gelb, steigt das Risiko, angegriffen zu werden. Ist der Radar schließlich rot, solltest du dich schnell auf eine Schlacht gefaßt machen. Der Radar gibt außerdem Hinweise auf Items in deiner Umgebung, mit denen du etwas anstellen kannst – z. B. Türen, Hebel und Kisten. Beinahe jeden Gegenstand, den man im Radar sieht, sollte man auch untersuchen.



## Den Drachen morphen

Dein Drachen ist dein größtes Kapital im Spiel, und mit Hilfe des Drachen-Typ-Icons kann man ihn so beeinflussen, daß er für die jeweilige Situation bestmöglich gerüstet ist. Mit dem Steuerkreuz kannst du die Stärken und Schwächen deines Drachens auf einen bestimmten Gegner abstimmen. Falls dich ein Gegner überall auf dem Screen kräftig unter Beschuß nehmen kann, mußt du die Abwehrkräfte deines Drachen stärken, damit er den

Attacken besser widerstehen kann. Wenn du nur noch wenige Berserk-Punkte hast, kannst du deinen spirituellen Level steigern, was wiederum deine Berserker-Effektivität positiv beeinflusst. Steigerst du deine Angriffsfähigkeiten, stärkt das die Kraft deiner Laserattacken. Ist dein Gegner erst einmal ziemlich schwach, kannst du ihn schnell besiegen, was dir wiederum ein besseres Battle-Rating beschert.

## Waffenauswahl

Edge hat die Wahl zwischen vier verschiedenen Angriffsarten, wenn er in einen Kampf verwickelt wird: die Gun, den zielsuchenden Laser, Berserk-Attacken und Special Items. Bei der Gun handelt es sich um eine Handfeuerwaffe, die auf ein einziges anvisiertes Ziel schießt – sie ist sehr nützlich, wenn man es mit mehreren verschiedenen Gegnern zu tun hat, z. B. Kombinationen aus Claymen, Punishern und Rogue-Eskorten. Anders als die zielsuchenden Laser, die nur das nächstgelegene Ziel anvisieren können, ist es mit der Gun auch möglich, geschwächte Gegner in weiterer Entfernung aufs Korn zu nehmen. Die Gun kann auch erweitert werden, um ihre Performance zu steigern – stattdessen den Händlern im Dorf und den Karavanen einen Besuch ab, um an die gewünschten Teile heranzukommen. Jeder Schuß der Gun braucht einen Angriffsbalken, sie ist also ideal für Kombinationen und schnelle Feuerattacken.

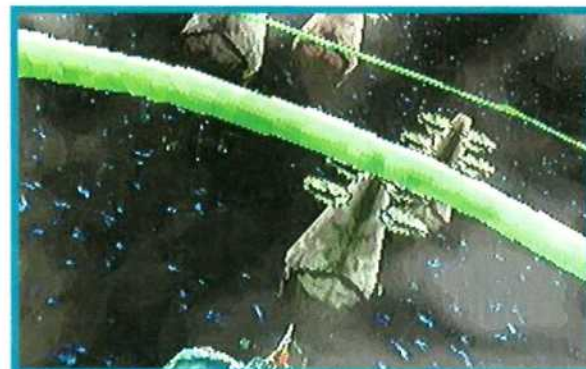
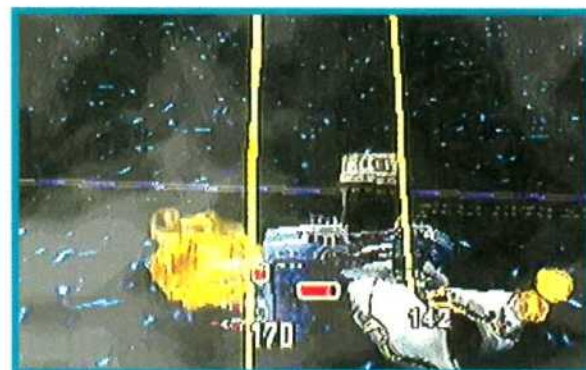


Die zielsuchenden Laser schalten auf mehrere Ziele auf, was sie besonders prädestiniert für den Kampf gegen Feinde, die in Gruppen angreifen. Sie empfehlen sich auch, um die versteckten Schwachpunkte großer Kreaturen ausfindig zu machen, da sie an mehreren Stellen

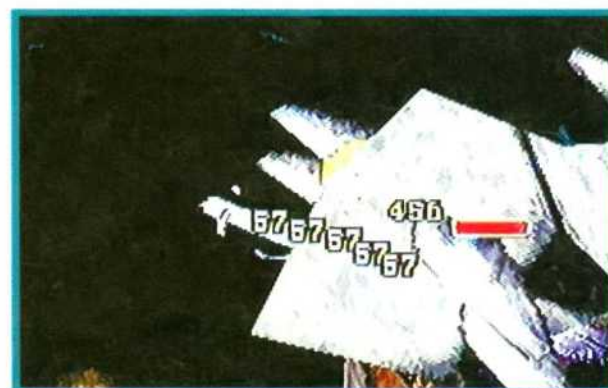
gleichzeitig treffen. Hat man die Achillesferse einmal gefunden, kannst du wieder zur Gun wechseln und dich ganz auf diese Stelle konzentrieren.

Berserk-Attacken sind kraftvolle Zaubersprüche, die von deinem Drachen eingesetzt werden. Es gibt davon sechs verschiedene Varianten: Attack, Spiritual, Defence, Agility, Full Gauge Class und Extra Class. Du brauchst für die meisten mindestens zweieinhalb Angriffsbalken, aber es

lohnt sich, denn die Sprüche richten verheerenden Schaden an. Sprüche der Angriffsklasse funktionieren am besten auf großen Zielen und kleinen Gruppen von ziemlich großen Zielen. Wenn dir eine große Zahl an Monstern (wie z. B. ein Lumid-Schwarm) gegenübersteht, brauchst du entweder eine Spiritual Attack mit breitflächiger Wirkung oder eine Agility Attack, mit der man mehrere Ziele gleichzeitig treffen kann. Wenn dir die Gesundheitspunkte knapp werden, kannst du Defence-Sprüche anwenden, um deine Hitpoints zu steigern. Die Full Gauge Class ähnelt der Defence Class, denn sie beeinflusst deine Fähigkeiten – du solltest sie in lang andauernden Kämpfen einsetzen, um die Kraft deiner Laserattacken oder deine Hitpoints zu steigern. Die Extra Class umfaßt die mächtigsten Zaubersprüche, aber sie ziehen dir massenweise Berserkpunkte ab – spar sie dir also für die Endgegner oder andere riesige Kreaturen auf.



Genau wie die Standard-Angriffsvarianten kannst du auch Items im Kampf zu deinem Vorteil einsetzen. Um Blast Chips und Double Blast Chips zu verwenden, brauchst du einen vollen Angriffsbalken. Mit diesen Items kannst du nicht nur den gesamten Bildschirm leeren, sie verbrauchen zu allem Überfluß auch keine Berserkpunkte – man sollte in erbitterten Schlachten also immer ein paar dieser Chips bereit haben, falls einem die Berserkpunkte knapp werden. Neben den Blast Chips gibt es noch weitere Items, von denen man sich einen größeren Vorrat anlegen sollte, bevor man in die Schlacht zieht. Dazu gehören Flash Chips, die deinen



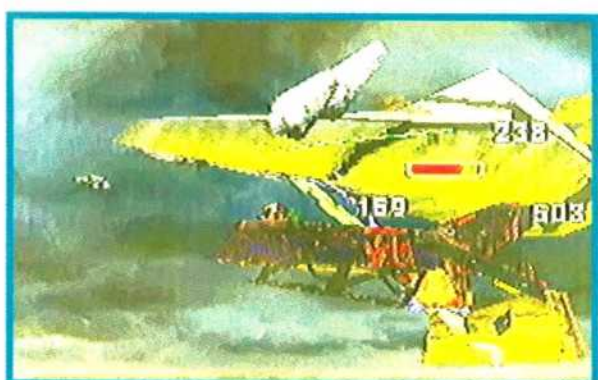
Gegner blenden und dir die Möglichkeit zur Flucht geben. Shield-Chips schützen dich, Armour-Chips bessern deine Rüstung auf, und Power-Chips steigern deine Laser-Power. Trage immer einen Vorrat dieser Items mit dir herum, denn sie erweisen sich immer wieder als sehr nützlich.

## Kampftaktiken

Deine Energie wird durch die Zahl deiner Hitpoints repräsentiert, du solltest also die Hitpoint-Anzeige immer genau im Auge behalten. Jeder gegnerische Treffer wird am Ende eines Angriffs aufsummiert – laß die Zahl deiner Hitpoints also nicht zu tief sinken, denn eine Reihe von flinken Attacken kann dein Spiel schlagartig beenden. Achte darauf, immer eine Menge Heiltränke mitzunehmen, und glaube nicht, daß du sie nicht brauchst, bloß weil du unter deinen Defence Class-Sprüchen einen Heilungszauber hast. Letzterer zieht dir ziemlich viele Berserkpunkte ab; setze Flash Chips ein, wenn du keine anderen Items mehr hast, mit denen du deine Hitpoints wieder aufstocken kannst, und ergreife die Flucht. Danach kannst du auf die Weltkarte zurückkehren und dir etwas für die Gesundheit besorgen.



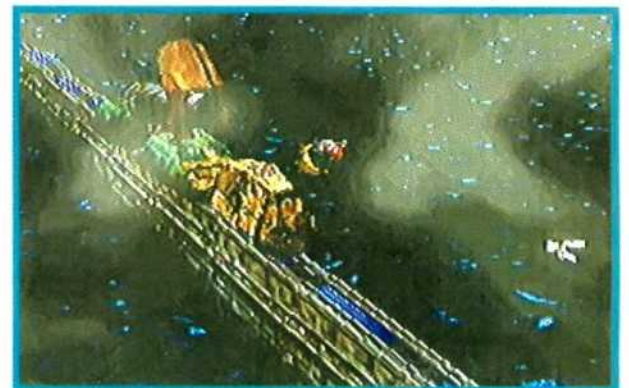
Mit Hilfe der Berserkpunkte kannst du die kraftvollen Berserker-Sprüche anwenden, mit denen du deinen Gegnern schnell und effektiv einheizt. Auch hier gilt es, nie die verbleibende Punktzahl aus den Augen zu verlieren und immer eine gewisse Zahl an Items mit-



zuschleppen, die die Punktzahl wieder in die Höhe treiben können. Du kannst auch die Berserk Leech Gun-Teile kaufen, die Treffer auf Gegner in Berserk-Punkte umwandeln.

Bist du mit Gegnern in eine Schlacht verwickelt, erscheint am unteren

Bildschirmrand ein hilfreicher Battle-Radar. Halte dich möglichst in den grünen Bereichen auf, denn dort bist du sicher und kannst nicht getroffen werden. In den offenen Bereichen können dich deine Gegner mit ihren sekundären Waffen erwischen, aber diese richten nicht soviel Schaden an wie die primären – falls also gerade kein grüner Bereich in der Nähe ist, solltest du dich hier aufhalten, um deine Balken wieder aufzuladen. Die Zielbereiche der Hauptwaffen sind in den roten Feldern, und dort haben sie im allgemeinen auch ihre schwachen Punkte. Am besten wartest du in einem solchen Fall an einem sicheren Ort, bis du drei voll aufgeladene Balken hast, begibst dich dann in den roten Bereich und feuertest drei schnelle Salven ab. Anschließend begibst du dich wieder in Sicherheit. Wenn du diesen Vorgang mehrmals hintereinander wiederholst, wirst du mit den härtesten Gegnern fertig.



Es ist sehr wichtig für den Erfolg, über seine Gegner Bescheid zu wissen. Achte besonders auf die Angriffsmuster deiner Widersacher, versuche dabei herauszufinden, welche Waffen sie einsetzen und wie lange sie von einem Schuß bis zum Wiederaufladen brauchen. Alle Daten von früheren Begegnungen sind gespeichert und können über das Hauptmenü abgerufen werden. Viele deiner Gegner verwenden spezielle Attacken, die deinem Drachen schaden – halte in der Schlacht demnach immer genug Gegengift und Wiederbelebungs-Items bereit.

Da dein Charakter auf seinem Weg durch die Levels an Erfahrung gewinnt, bekommst du sowohl zusätzliche Hit- und Berserkpunkte als auch neue Fertigkeiten. Nach einer Weile verwandelt sich dein Drache und steigert seinen Laser-Rang. Damit bist du in der Lage, in früher bereits besuchte Regionen zurückzukehren und an Dinge heranzukommen, die dir vorher unzugänglich waren. Halte nach Objekten Ausschau, die sich nicht auf Anhieb zerstören lassen, und merke dir ihren Standort und welchen Laser-Rang sie erfordern. Später, wenn sich dein Drache noch weiter verbessert hat, kannst du an diese Orte zurückkehren und dein Werk vollenden.

## Die Karawane

Nach dem Durchqueren der Garil-Wüste stößt du auf die Karawane. Im blauen Zelt wartet ein Händler, der dir verschiedene Items und nützliche Gun-Teile verkaufen



kann. Außerdem triffst du An'jou, den Nomadenführer. Sprich mit ihm, und er verrät dir, wo sich das Dorf von Zoah befindet.

## Das Dorf von Zoah



Zoah ist einer der wichtigsten Orte, die Edge während seines Quests aufsuchen muß. Hier dürfen Items ge- und verkauft werden, und man trifft Leute, die einem weiterhelfen, was man als nächstes zu tun hat. Man sollte immer daran denken, daß man diese Stadt sowohl bei Tag als auch bei Nacht aufsuchen



kann – dabei halten sich die Leute abhängig von der Tageszeit an verschiedenen Orten auf. Wenn du jemanden tagsüber sprechen mußst, es aber gerade Nacht ist, begibst du dich einfach zum Ausgang – dort hast du die Möglichkeit, bis zum Morgen zu warten. Gleiches gilt, wenn du die Stadt nachts aufsuchen mußst.

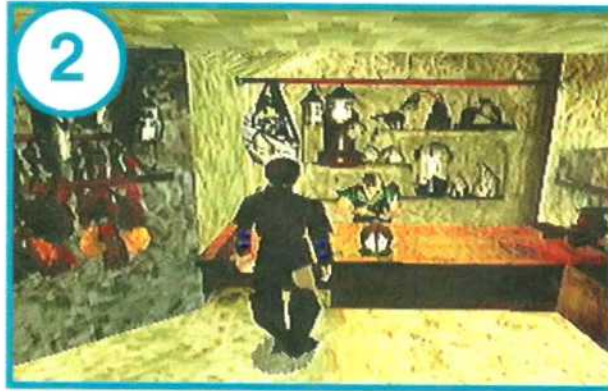
Die Stadt unterteilt sich in zwei verschiedene Areale, den Liberal District und den Holy District. Zunächst hast du nur Zugang zum Liberal District. Die Tür zum Holy District befindet sich neben dem Standort des Wächters, aber du kannst nicht hindurchgehen, solange du nicht nachts aus den unterirdischen Ruinen von Uru in die Stadt zurückgekehrt bist. Dann bekommst du vom Torwächter, der auf dem Platz herumspaziert, einen Paß.

Denke daran, daß du beide Distrikte der Stadt ganz erforschst. Man findet hier nicht nur viele Leute, mit denen es sich zu reden lohnt, sondern auch eine ganze Reihe versteckter Objekte. Sprache mit jeder Person mehrmals, denn viele haben mehr zu sagen, als sie sich beim ersten Mal anmerken lassen. In der Bar stößt du auf Juba, dem du ziemlich viele Informationen entlocken kannst. Danach mußst du den Mechaniker Paet finden, der dir den Aufenthaltsort von Georgius verrät – bei

diesem bekommst du ein paar Flugzeugteile. Paet findest du auf der gegenüberliegenden Seite der Bar, wenn du einen kurzen Weg entlangmarschierst. Solltest du Probleme haben, all die Leute ausfindig zu machen, kannst du dich jederzeit an den Torwächter wenden, der am Eingang zum Holy District herumsteht. Er kann dir genau sagen, wo du die gesuchten Personen triffst.

Im Holy District steht gegenüber der Kirche Vaimans Haus – er ist nicht nur Paets Vater, sondern auch Lokalpolitiker. Er gibt dir im Gespräch den Standort der Imperial Air Force preis – dein nächstes Ziel. Natürlich laufen auch hier noch mehr Menschen herum, mit denen du auch ausgiebig plaudern solltest. Du kannst übrigens auch mit weiter entfernt stehenden Personen reden, wenn du sie auswählst. Auf diese Weise findest du die wahren Gründe für ihre Hilferufe heraus.





**2** Im Haus neben dem Eingang zum Holy District wohnt ein Händler, bei dem du fast alle Items bekommst, die du brauchst, um die dauernden Attacken der Monster zu überstehen.



**1** Du findest den Torwächter beim Eingang zum Holy District. Ihn kannst du nach dem Weg fragen.



**3** Jubas Bar ist am Abend ein Treffpunkt für viele Einheimische. Du kannst auch mit Juba selbst sprechen. Er weiß viel und erzählt dir einiges, wenn du ihm einen Drink spendierst.



**4** Im Hof am Fuß der Treppe findest du den Mechaniker Paet. Er arbeitet den ganzen Tag über mit verschiedenen Maschinen. Wenn du mit ihm sprichst, verrät er dir, wo du Georgius findest.



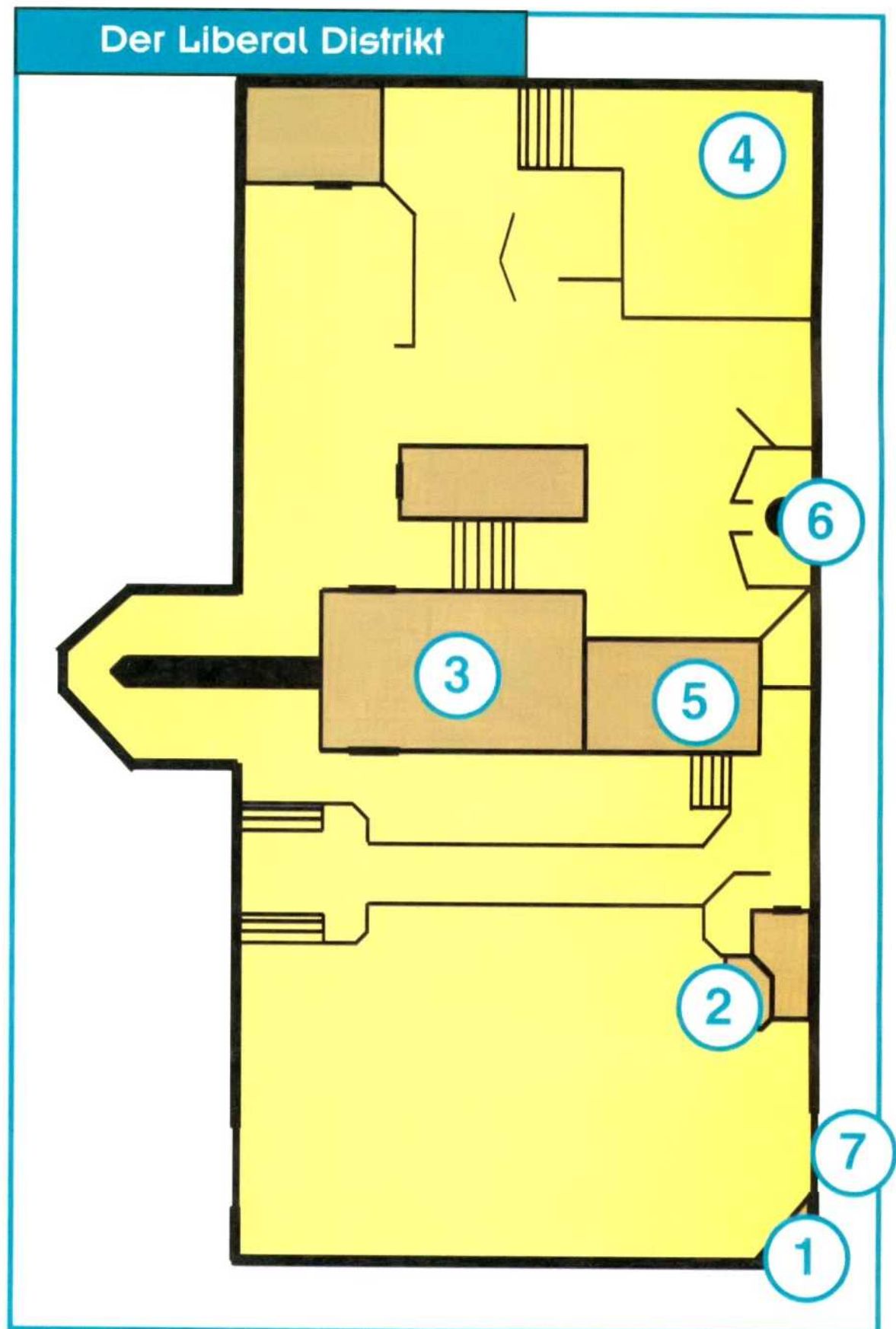
**5** Das Haus des Jägers. Tagsüber findest du ihn auf dem Hof beim Tor zum Holy District, aber abends kehrt er nach Hause zurück.



**6** Hier findest du einen Geheimgang, der dich zu einem kleinen Hof im Holy District führt.



**7** Der Eingang zum Holy District – du kannst ihn nicht passieren, bevor du nicht aus den unterirdischen Ruinen von Uru zurückgekehrt bist.

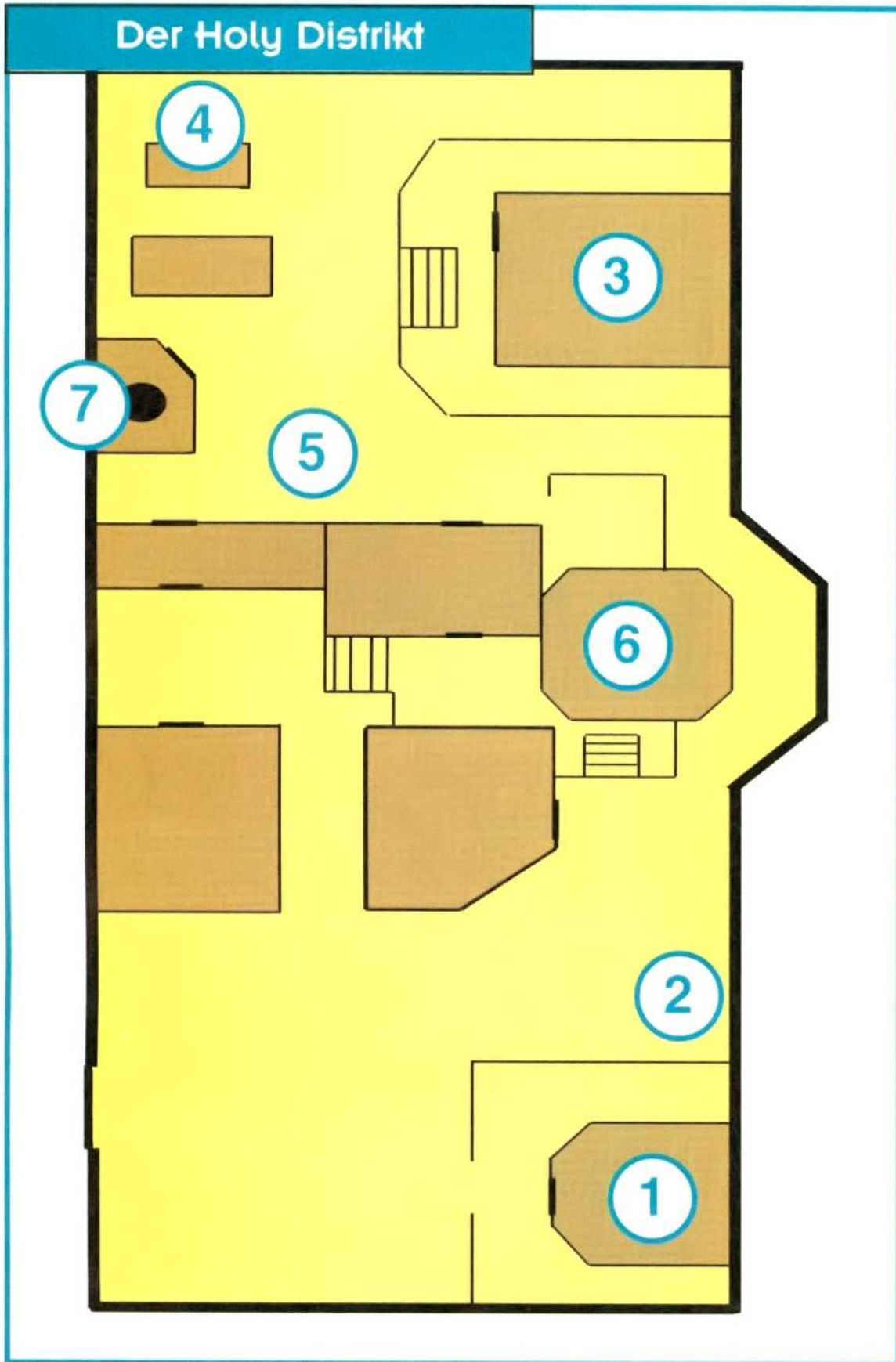




Diese Mühle, in der die Nahrungsmittel für die ganze Stadt gelagert sind, steht auf der entfernteren Seite des Hofes.



Schau dich mal unter den Bäumen links neben der Mühle um, dort findest du einen Wiederbelebungs-Chip.



Auf der entfernteren Seite des Distrikts steht Vaimans Haus. Vaiman ist der örtliche Politiker, und er verrät dir, wo du die Imperial Air Force-Basis findest. Darüber hinaus belohnt er dich mit einer Menge Geld dafür, daß du der Stadt hilfst.



Auf der entfernteren Seite des Zelts findest du eine Feuerstelle, in der eine Bibel zum Einsammeln liegt.



Sprich mit dem Mann, der auf dem Hof auf der entfernteren Seite der Kirche herumläuft. Wenn du dich vorher im Liberal District schon einmal mit ihm unterhalten hast, spendiert er dir ein wenig Extra-Geld.

Der kleine Hof am Ende des Geheimgangs befindet sich hier, aber du kannst ihn nicht vom Holy District aus betreten.



Die Kirche steht mitten im Holy District – sprich mit dem Priester, um an wertvolle Informationen heranzukommen.



# 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



## WINTER HEAT I

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

Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu)	Burow Daniel	156,01	1
2.	(Neu)	Pedo Nikokic	155,30	1
3.	(Neu)	Dehnel Kevin	155,25	1
4.	(1)	Wittwer Niklaus	155,24	3
5.	(2)	Montada Michael	155,23	2
6.	(3)	Koulis Wasilios	155,14	2
7.	(4)	Möring Andy	155,13	4
8.	(5)	Kurth Walter	155,12	3
9.	(6)	Kosmack Markus	155,10	3
10.	(7)	Kowatsch Thomas	155,06	2
11.	(8)	Reinsch Heiko	155,05	3
12.	(9)	Franke Marcus	154,88	3
13.	(10)	Schmidt Christian	154,87	2
14.	(11)	Louis Yvonne	154,66	2
15.	(12)	Berghoff Sebastian	154,66	2



## SEGA TOURING CAR

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



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(2)	Schenk Wilfried	28:346	3
2.	(1)	Fichtmüller David	28:375	3
3.	(3)	Schreiner Harald	28:619	4
4.	(4)	Zeibig Mike	28:853	6
5.	(5)	Schulenberg Dirk	28:906	5
6.	(6)	Witte Daniel	29:210	4
7.	(7)	Schilling Rainer	29:251	3
8.	(8)	Schönlebe Matthias	29:735	2
9.	(9)	Lebmeister Uwe	30:758	4

## WINTER HEAT II

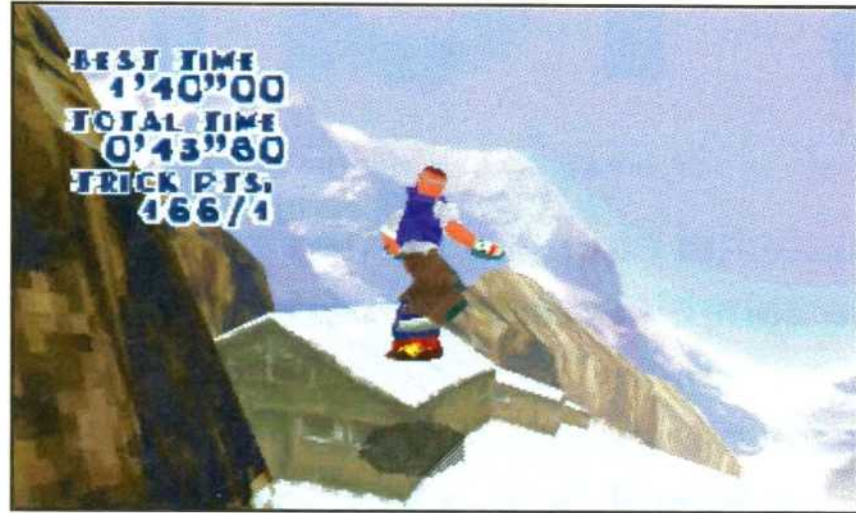
Wer schafft in Winter Heat die höchste Gesamtpunktzahl?  
Der gewählte Charakter ist nicht von Interesse.



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(Neu)	Montada Michael	15.711	1
2.	(1)	Wittwer Niklaus	15.171	3
3.	(2)	Okelmann Alexander	15.007	2
4.	(3)	Reinsch Heiko	14.799	3
5.	(4)	Koulis Wasilios	14.522	2
6.	(5)	Kowatsch Thomas	14.505	3
7.	(6)	Möring Andy	14.413	2
8.	(7)	Waterstradt Henning	14.312	2
9.	(8)	Mesinzew Eugen	14.306	2
10.	(9)	Neumann Volker	14.171	3
11.	(10)	Leuthold Timo	13.940	2
12.	(11)	Sarow Torsten	13.860	3
13.	(12)	Demic Kenan	13.748	2
14.	(13)	Louis Claus	13.675	2
15.	(14)	Hubatsch Nancy	13.619	3
16.	(15)	Gräff Hans	13.583	3
17.	(16)	Gabler Matthias	13.531	2
18.	(17)	Küter Dirk	13.491	3
19.	(18)	Schuchter Mario	13.426	3

## STEEP SLOPE SLIDERS

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



Platz		Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1.	(2)	Schwingel Matthias	1:05:44	3
2.	(1)	Melchert Ralf	1:05:68	4
3.	(3)	Santschek Benjamin	1:05:80	4
4.	(4)	Schmidt Sebastian	1:07:20	3
5.	(5)	Kerscher Thomas	1:07:64	3
6.	(6)	Jais Dominik	1:08:64	3
7.	(7)	Möring Andy	1:09:12	4
8.	(8)	Delasauce Rene	1:10:36	4
9.	(9)	Hamann Raik	1:10:96	3
10.	(10)	Rudert Marco	1:11:00	4
11.	(11)	Khoygani Thomas	1:11:06	3
12.	(12)	Siebert Alexej	1:11:20	3
13.	(13)	Bracht Daniel	1:11:23	4
14.	(14)	Rihm Steffen	1:11:33	3
15.	(15)	Benthin Torsten	1:11:36	4

**SCORE ATTACK**

**COUPON**

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.

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

# Mailbox

Zunächst einmal möchten wir uns für die zahlreichen Briefe bedanken, die uns in letzter Zeit erreicht haben. Viele Leser hatten zum Teil äußerst interessante Vorschläge, wie man den Seitenumfang des Sega Magazins auf hohem Niveau halten könnte. Viele vergessen dabei jedoch, daß der eigentliche Zweck des Magazins darin liegt, eine Kaufberatung zu bieten. Wenn jedoch nichts Neues mehr erscheint, fällt es natürlich auch schwer, diese Beratung auf 100 Seiten durchzuführen. Künstlich aufgeblasene Rubriken stoßen erfahrungsgemäß auf wenig Gegenliebe, außerdem verschlechtern sie die Wirtschaftlichkeit eines Magazins drastisch. In diesem Sinne!

Eure Sega Magazin Crew


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

Comptec Verlag  
 Redaktion   
 Kennwort: Mailbox  
 Roonstr. 21  
 90429 Nürnberg

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

## PANZER DRAGOON SAGA

Ich möchte mich auf diesem Wege für die absolut geniale Demo-CD der Ausgabe 6/98 bedanken. Ich hätte wirklich nicht gedacht, daß mir der dritte Teil der Dragoon-Reihe noch mehr Spaß macht als der zweite. Nochmals vielen Dank für diese „Ausprobiermöglichkeit“!

 Stellvertretend für viele andere Zuschriften, welche der Begeisterung über die letzte Demo-CD Ausdruck verliehen, wählten wir diesen Brief von Wolf Droessler aus. Wir werden uns bemühen, euch auch künftig derart spielspaßergiebige Demo-CDs zu bieten, allerdings scheitert


dieses Vorhaben meist schon daran, daß nur die wenigsten Spiele auf vier CDs geliefert werden.

*Wolf Droessler [101.163246@germany.net.de]*


## SHINING FORCE 3

Trotz der Seitenreduzierung habt ihr euch ganz gut gehalten. Kompliment! Nun aber zu meinen Fragen:

1. Wie sieht es mit den Erscheinungsdaten von Shining Force 3, Resident Evil 2 und vor allem Ninja aus? Kommen diese Topspiele auch für den Saturn in Deutschland? Wenn ja, wann?

 Shining Force 3 kommt definitiv in der ersten Jahreshälfte Resident Evil 2 wird möglicherweise nur in Japan erscheinen, zu Ninja gibt es keinerlei konkrete Information.

2. Könntet ihr nicht einmal eine Komplettlösung oder zumindest die Karten für Panzer Dragoon Saga abdrucken. Ich habe das Spiel schon mehrmals durchgespielt, aber ich entdecke nicht mehr als 85% der Karte.

 Spieltips zu Panzer Dragoon Saga gibt es bereits in dieser Ausgabe (Seiten 20 ff).


*Daniel*

## HERC'S ADVENTURE

Ich habe heute endlich die neue Ausgabe bekommen. Und wie immer ist sie sehr gut gelungen. Besonders hat mir die CD-ROM gefallen. Endlich mal eine, mit der man etwas anfangen kann.


Die Idee, eine komplette CD von einem aktuellen Spiel beizulegen, finde ich sehr gut.

Aber es ist klar, daß man das nicht so oft machen kann, denn wie viele Spiele mit mehr als einer CD für den Saturn gibt's denn schon? Aber egal. Die neue Gestaltung des „Überlebensheftes“ gefällt mir auch gut.

 Danke für dein Lob! Du siehst die Situation bezüglich der CD und des Magazins übrigens äußerst realistisch. Hut ab!

Nun habe ich doch mal ein paar Fragen:

1. Ihr habt in Heft 10/97 das Spiel „Herc's Adventure“ für den Saturn vorgestellt und sogar eine Komplettlösung geliefert. Aber leider kann ich das Spiel bis heute nirgends bekommen. Die Händler kennen es nicht, und man bekommt immer die übliche Antwort: Haben wir nicht, kennen wir nicht, gibt es überhaupt nicht. Und das nervt. Das Spiel hat mir sehr gut gefallen. Ist es nur über Import zu bekommen oder wurde es wieder mal in letzter Minute für den Saturn gestrichen? Denn für die PlayStation kann man es bekommen.

 Tatsächlich gibt es das Spiel auf alle Fälle in den USA, wieso das Spiel jedoch nicht wie geplant in

Deutschland zu haben ist, entzieht sich leider unserer Kenntnis.


**2. Habt Ihr irgend etwas über Shockwave Assault da? Cheats oder Tips? Das würde mir sehr helfen, denn ich sitze da etwas fest.**

 Wie zuvor schon erwähnt, übersteigt das leider unsere Möglichkeiten. Vielleicht hat jedoch einer der Leser ein paar Tips auf Lager?

*Jens-Uwe Roßberg [100573.2560@compuserve.com]*

**RIVEN-COVER**


**1. Als ich das Sega Magazin 6/98 aufschlug, um mir das Cover für die Panzer Dragoon-CD auszuschneiden, fiel mir auf, daß auf dem Cover Riven statt Panzer Dragoon RPG abgebildet war. Ist euch da ein Fehler unterlaufen? Könnt ihr das Cover mit der nächsten Ausgabe mitschicken?**

 Korrekt, tatsächlich landete aus nicht nachvollziehbaren Gründen ein Motiv von Riven auf der CD-Hülle, während der Titelsatz und die Infos von Panzer Dragoon Saga stammten. Da das Motiv jedoch nur als Illustration dient, entschieden wir uns dazu, die an sich schöne Grafik beizubehalten. Ein anderes Cover werden wir aus Platzgründen nicht bieten können.


**2. Wird es eine Komplettlösung für Panzer Dragoon RPG geben?**

 Ja, in einer der kommenden Ausgaben werden wir diese nachreichen.

**3. Gibt es Cheats für Panzer Dragoon RPG?**

 Sollte es welche geben, werden wir sie abdrucken.

**4. Als ich bei einem Freund war, der übrigens auch das Sega Magazin abonniert hat, sah ich bei ihm eine Abmeldung. Könnt ihr mir auch so eine Abmeldung schicken?**

 Sorry. Ich weiß leider nicht, was du mit Abmeldung meinst.

**5. Noch etwas: Seit ich das Sega Magazin lese (seit 1/95), muß ich sagen, daß ihr euch viel Mühe gegeben habt, um den Lesern bei der Kaufentscheidung zu helfen. Danke!**

*Christopher Ammazzini, 76131 Karlsruhe*


**VORSCHLÄGE**

Wir lesen das Sega Magazin schon seit vier Jahren und waren immer begeistert von eurer Arbeit. Doch in letzter Zeit sind uns einige Punkte negativ aufgefallen. Wenn ihr schon Probleme habt, das Magazin zu füllen, warum laßt ihr euch dann nichts einfallen? Wir hätten da ein paar Vorschläge:


**1. Räumt eine größere Sparte für Sega-Automaten ein.**

 Im Jahr kommen circa fünf neue Sega-Automaten in Deutschland auf den Markt, was bedeutet, daß wir damit etwa fünf Seiten füllen könnten, was pro Ausgabe noch nicht einmal eine halbe Seite ergibt.


**2. Warum berichtet ihr nicht über die Sega-Aktien in Japan (wir besitzen welche)?**

 Was sollen wir berichten? Zuerst ging die Aktie hoch, dann ging sie etwas runter, am Ende erholte sie sich? Wir denken nicht, daß der gewöhnliche Sega-Spiele-Fan daran interessiert ist.


**3. Warum macht ihr nicht eine Art Game Award wie in eurem Schwestermagazin Mega Fun?**

 In der Hitparade ist immer klar ersichtlich, welcher Titel in welchem Genre am besten ist. Umfragen nach dem heißesten Videospiele-Babe halten wir für witzig, aber diese sind im Rahmen eines 32 Seiten-Magazins nicht angebracht.


**4. Ihr habt versprochen, ein Sega Quiz III zu machen. Wo bleibt es?**

 Es kommt definitiv!


**5. Warum macht ihr im Score Attack nicht wieder Wettbewerbe für ältere Spiele wie beispielsweise Sega Rally?**

 Da sich ohnehin nur ein geringer Prozentsatz der Leserschaft für diese Rubrik interessiert, wollen wir die Geduld der restlichen Leser nicht übermäßig strapazieren.


**6. Warum testet ihr kein Zubehör?**

 Die qualitativen und preislichen Unterschiede beim Zubehör halten sich in Grenzen, weswegen eine detaillierte Vorstellung in einem 32 Seiten-Magazin als Platzverschwendung zu werten ist.


**7. Wir wissen, daß dies viele Vorschläge waren, aber vielleicht war ja das eine oder andere interessante Thema dabei.**

 Grundsätzlich sind wir für Vorschläge aller Art sehr dankbar, auch wenn sie noch so abwegig erscheinen. Tatsächlich liegt das redaktionelle Problem nicht darin, daß wir nicht wüßten, wie wir Seiten füllen könnten, die Schwierigkeit ist vielmehr, ein 100 Seiten-Magazin zu produzieren, das euren und unseren Ansprüchen gerecht wird. Ein künstlich aufgebautes Magazin ohne Informationswert ist allerdings das letzte, was wir produzieren wollen.


**8. Worum handelt es sich bei Deep Fear?**

 Deep Fear ist ein grafisch brillantes Action-Game in der Art von Resident Evil, das wir in der nächsten Ausgabe vorstellen werden.

**9. Könntet ihr nicht die Poster und die Helmi-Comics weglassen?**

 Poster haben wir schon seit einigen Monaten nicht mehr, die Helmi-Comics bleiben vorerst in geringerem Umfang.

**10. Wird es bald ein neues Handheld von Sega geben?**

 Ich denke, daß Sega im Augenblick seine Aufmerksamkeit mehr auf die neue Konsole richten wird.

*Michael & Marco Miedaner, 83395 Freilassung*

hätlich!

Ab 1,7,96 im Abonnement ex



## E3 ATLANTA

Ende Mai fand in Atlanta die Spielemesse des Jahres statt. Kann Sega mit einer überraschenden Konsolen-Präsentation den Anschluß an die Videospiele-Konkurrenz schaffen? Welche Spiele kommen noch für den Saturn? Wir haben einen ausführlichen Messebericht in Vorbereitung!

## ABO-CD 8/98

Wie versprochen, liefern wir mit der nächsten Ausgabe die Sega Flash. Vol. 7-Demo CD. Darauf enthalten sind spielbare Demos zu World League Soccer, Steep Slope Slider und Sega Touring Car. Außerdem gibt es Rolling Demos zu Burning Rangers, Panzer Dragoon Saga, Enemy Zero und vielen anderen.



## DEEP FEAR

Konkurrenz für Resident Evil kündigt sich mit dem Horror-Knaller Deep Fear an. Das schöne an diesem Spiel ist, daß es wohl auch in Deutschland erscheinen wird, und zwar exklusiv für den Sega Saturn. Wir verraten euch, wieso es das Saturn-Spiel des Jahres werden kann!



### 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)

#### Tips & Tricks

Jon Eves

#### Tests:

Oliver Preißner (op), Ulf Schneider (us)

#### Bildredaktion:

Richard Schöller

#### Freie Mitarbeiter:

Takeo Apitzsch

#### Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,  
Christian Harnoth, Hans Strobel, Gisela Tröger  
Titelgestaltung: Hans Strobel  
Titel: Bomberman © Hudson. Wir danken!

#### Werbeleitung:

Stefanie Geltenpoth

#### Produktionsleitung:

Michael Schraut

#### Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

#### Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

#### Anzeigenverkauf:

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

#### Anzeigenverkauf:

Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

#### Disposition:

Tanja Kaiser

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

#### Anzeigenverkauf:

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

#### Disposition:

Andreas Klopfer

#### 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:

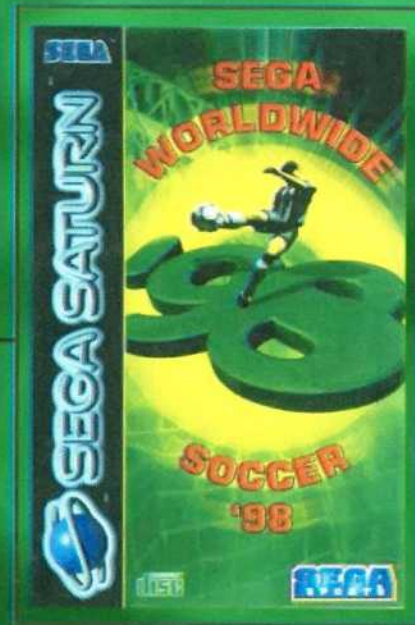
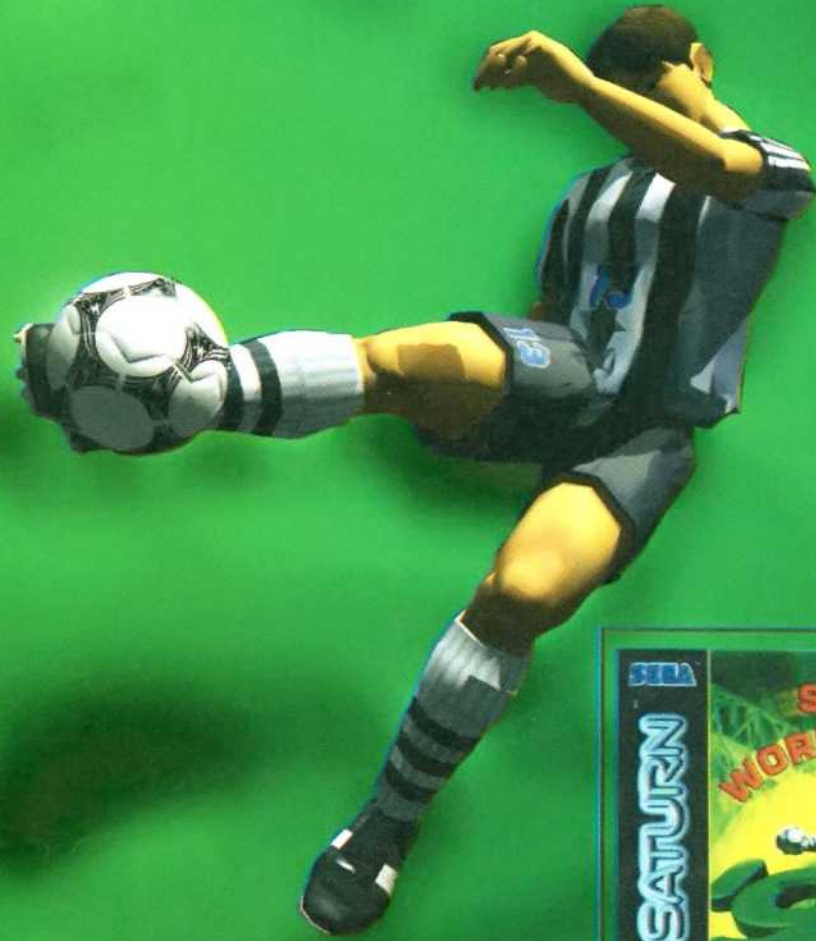
Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

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.**

EXCLUSIV FÜR



SEGA AND SEGA SATURN ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. © 1997.



Mitternacht vorbei,  
die Straßen leer ...

# Totenstille.

Träum ruhig weiter.

# LAST BRONIX