

SEGA

Maga



CASTLEVANIA X

Die Kultserie nun für den Saturn

DEEP FEAR

Der Horror-Knaller auf 4 Seiten

SHINING FORCE III

Die PAL-Version im Test



Z
Konkurrenz für
Command & Conquer



RAMPAGE W. T.
Die Zerstörungssorgie
auf dem Prüfstand

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. 19,95
- MPEG-KARTE ORIG. 99,95
- CONTROL PAD ORIG. 44,95
- PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG. 59,95



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



BURNING RANGERS 89,95

- EXPLORER PAD 24,95
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,95
- ARCADE RACER LENKRAD 59,95
- 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. 39,95
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 49,95



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

Top-Spiele Fast geschenkt

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

<p>DM 14,95</p> <p>CRIMEWAVE VOLL VERBLEIBT</p>	<p>DM 19,95</p> <p>THUNDERHAWK 2</p>	<p>DM 24,95</p> <p>SOVIET STRIKE</p>	<p>DM 24,95</p> <p>SHELLSHOCK</p>
<p>Beste Am-Footballspielbewertung SEGA MAGAZIN 1/97: 90%</p> <p>MADDEN NFL '97</p>	<p>SEGA MAGAZIN 10/96: 81% Adventure - komplett deutsch</p> <p>BLAZING DRAGONS</p>	<p>Die Nr.1 der Shoot'em Up-Spiele SEGA MAGAZIN 3/97: 85%</p> <p>BLAM! MACHINEHEAD</p>	<p>Die Nr.1 bei 3D-Vehikel-Action SEGA MAGAZIN 6/96: 87%</p> <p>BLAST CHAMBER</p>
<p>MEGA FUN 9/95: 84%</p> <p>PARODIUS DELUXE</p>	<p>STARFIGHTER 3000</p>	<p>SEGA MAGAZIN 3/98: 78%</p> <p>NBA LIVE '98</p>	<p>SEGA MAGAZIN 9/97: 86%</p> <p>NHL POWERPLAY</p>
<p>SEGA MAGAZIN 1/97: 72%</p> <p>KRAZY IVAN</p>	<p>SEGA MAGAZIN 8/96: 78%</p> <p>VIRTUAL GOLF</p>	<p>VIRTUAL HYDLIDE</p>	<p>SEGA MAGAZIN 10/96: 90%</p> <p>WORLDWIDE SOCCER '97</p>

- ACTUA SOCCER CLUB EDITION ... 89,95
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS ... 74,95
- ATHLETE KINGS 79,95
- ATLANTIS - 2 CD 89,95
- BEDLAM 79,95
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 69,95
- BURNING RANGERS 89,95
- BUST A MOVE 3 39,95
- COMMAND & CONQUER 79,95
- COURIER CRISIS 79,95
- CROC 89,95
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 59,95
- ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,95



SHINING FORCE 3 89,95

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

Theo KRANZ VERSAND

SOMMERAKTION!
 Bei Bestellungen bis 15 August ab 2 lieferbaren Artikel portofrei*!
 (Bitte bei Bestellung angeben!)

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

Kranz sand

Zusätzliche Bestell-
Hotline: 0931 / 35 45 20

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 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 11/97: 88%
...ein absolutes Genre-Highlight.

BUST A MOVE 3 39,95

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



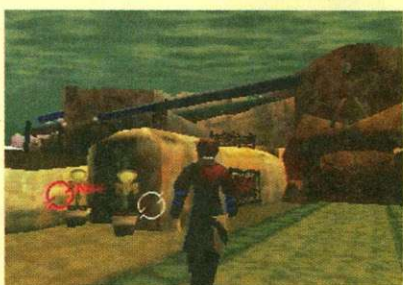
COURIER CRISIS
79,95

WORLD LEAGUE
SOCCER '98 89,95



SEGA TOURING
CAR 89,95

WARCRAFT II
99,95



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

RETURN FIRE	89,95
RIVEN - MYST 2 (4 CD's)	89,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINING FORCE 3	89,95



WINTERHEAT
89,95

ATLANTIS
(2 CD'S) 89,95



COMMAND &
CONQUER 79,95

"Z" 99,95

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



Dreamcast™

Dreamcast kommt!

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

SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	79,95
SONIC JAM	89,95
SONIC R (SONIC T.T.)	99,95
STEEP SLOPE SLIDERS	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
TETRIS PLUS	79,95
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,95
WARCRAFT 2	89,95
WINTERHEAT	89,95
WIPEOUT 2097	59,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95
WORLDWIDE SOCCER '98	84,95
Z	99,95

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

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME-POST & 4,00 DM ZUGEL. NACHNAHMEGEBÜHR BEI VORKASSE (NUR EUROCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM.
PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHENUNGSSTERMINE OHNE GEWÄHR. GILT NICHT FÜR AUSLAND.
ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT.

Top-Spiele zu Knallerpreisen

Nur solange der Vorrat reicht

SEGA SATURN

3 DIRTY DWARVES	39,95
AMOK	39,95
CLOCKWORK KNIGHTS 2	39,95
DARIUS 2	19,95
FORMULA KARTS	39,95
GEX	39,95
MASS DESTRUCTION	39,95
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,95
REVOLUTION X	9,95
ROAD RASH	39,95
STRIKER '96	49,95
THE HORDE	39,95
THEME HOSPITAL	29,95
TOMB RAIDER	59,95
TORICO	49,95

SEGA MAGAZIN 2/97: 82%

MASS DESTRUCTION
39,95



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

NIGHTS MIT 3D
ANALOG PAD 79,95



REVOLUTION X
9,95



TOMB RAIDER
59,95

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

Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!

SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE
ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO

magazin



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.

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>



EXKLUSIV-BERICHT?

Generell ist die Dreamcast-Berichterstattung in den diversen Medien äußerst positiv, von einigen Ausreißern einmal abgesehen. Was uns aber wirklich wundert, ist das Verhalten eines geschätzten Mitbewerbers aus Mering, der doch tatsächlich behauptet, er wäre als einziges Konsolenmagazin Deutschlands bei der Dreamcast-Präsentation in Japan dabeigewesen. Die Frage ist nur: Wie konnten wir in der Ausgabe 7/98 (also vier Wochen vor der genannten Konkurrenz) bereits einen Dreamcast-Artikel präsentieren, wenn wir

gar nicht dort waren? Ganz einfach: Unser Kollege Christoph Holowaty flog stellvertretend für uns nach Japan und schickte uns in einer Nacht- und Nebelaktion den Artikel, während wir uns auf die E3 vorbereiteten und das Heft fertigstellten. Kurioserweise behauptete der Mitbewerber dann auch noch, daß die Infos bei der E3 „weit spärlicher“ flossen als in Japan. Falsch! Auf dem Pre-Show-Event, zu dem die Konkurrenz übrigens nicht eingeladen wurde, gab es eine Weltpremiere zu bestaunen: Ein Dreamcast-Spiel (nämlich ein 3D-Shooter) wurde erstmals in bewegten Bildern gezeigt. Wir wagen jedoch nicht zu behaupten, daß wir als Deutschlands einziges Konsolenmagazin vor Ort waren.

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Chefredakteur

SPECIAL

Dreamcast & Godzilla 6

CHARTS

Die Hits der Leser 7

RUBRIKEN

Impressum 30

Vorschau 30

MAILBOX

Fragen & Antworten 28

SCORE ATTACK

Wer ist der Beste? 26

TIPS & TRICKS

Bomberman Fight 19

GT 24 18

House Of the Dead 18

Vampire Savior 19

KOMPLETTLÖSUNG

Bomberman Wars 20

Panzer Dragoon Saga 24

PREVIEW

Deep Fear 8

TESTS: SATURN

Arcade's Greatest Hits 15

Rampage World Tour 13

Shining Force 3 14

Z 12

Dreamcast



6

Erste Bilder von Dreamcast-Spielen!

Deep Fear



8

Der Horror-Schocker vorgestellt!

Z



12

Das Saturn-Debüt der Bitmap Bros.

Shining Force III



14

Die PAL-Version getestet

Castlevania X



16

Das Kultspiel jetzt für Saturn



GODZILLA FÜR DREAMCAST

Langsam, aber sicher gerät die Spielewelle für den Dreamcast ins Rollen. Neben Sega haben bereits Firmen wie NEC, Warp, Capcom, Konami, Ubi Soft, Argonaut, Core, Fox Interactive oder Shiny mit der Entwicklung von Dreamcast-Spielen begonnen. Wir sagen euch, was kommt!

Das in Japan an den Kinokassen erhältliche Godzilla-VMS stellen wir in der nächsten Ausgabe vor.

Die spektakulärste Neuankündigung in den letzten Wochen war zweifellos Godzilla, zu dem sich auch bereits Screenshots auf Segas Website befanden. Passend zum Godzilla-Start gab es übrigens auch bereits die VMS-Handhelds in ausgewählten japanischen Kinos zu kaufen. Nächste Ausgabe



Die neuesten Bilder von D2 machen deutlich, daß Warp sich ganz genau mit Tomb Raider beschäftigt hat.



Diese beiden Screenshots stammen bereits von der Dreamcast-Version von Godzilla.

werden wir euch das Visual Memory System ausführlich vorstellen.

Neue Third-Parties!

NEC ist zwar als Mitglied des Dreamcast-Hardware-Teams bekannt, überrascht waren wir jedoch trotzdem, als der Halbleitergigant gleich zwei Rollenspiele für den Dreamcast ankündigte. Die bisherigen Bilder zu Seventh Cross und Sengoku Turb machen einen ansprechenden Eindruck. In Seventh Cross startet man als Einzeller, der andere Organismen bekämpfen und fressen muß, um größer zu werden. Das Ziel des Spieles besteht darin, eine höhere Lebensform zu erreichen. Insgesamt gibt es in dem komplett dreidimensional dargestellten Spiel über 810.000 verschiedene Gegner.

Deutlich niedlicher sieht Sengoku Turb aus, in dem man in die Rolle des



Ausführliche Previews zu beiden Titeln, die übrigens am 20. November in Japan erscheinen sollen, liefern wir in einer der nächsten Ausgaben nach.

Hans Ippisch ■



Pen Pen Tri-Ice-Lon ist ein kunterbuntes Jump&Run von G.E.



Sengoku Turb ist ein niedliches Rollenspiel vom Dreamcast-Lieferanten NEC, das im November kommt.



Hier seht ihr ein Bild aus dem vielgerühmten Tower Of Babel-Demo, das AM2 innerhalb von 10 Tagen produzierte.

CHARTS-CHARTS

SATURN

1. PANZER DRAGON SAGA



Vormonat: 1
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega
Monat: 3

2. FIFA 98



Vormonat: 4
Bewertung: 82%
Hersteller: Electronic Arts
Monat: 5

3. BURNING RANGERS



Vormonat: 2
Bewertung: 94%
Hersteller: Sega
Monat: 3

4. RIVEN



Vormonat: 3
Bewertung: 72%
Hersteller: Sega
Monat: 2

5. HOUSE OF THE DEAD



Vormonat: 5
Bewertung: 80%
Hersteller: Sega
Monat: 3

6. BUST-A-MOVE 3



Vormonat: 6
Bewertung: 88%
Hersteller: Acclaim
Monat: 3

7. WAR CRAFT 2



Vormonat: 16
Bewertung: 94%
Hersteller: EA
Monat: 10

8. WINTER HEAT



Vormonat: 7
Bewertung: 94%
Hersteller: Sega/
Monat: 6

9. SEGA RALLY



Vormonat: 14
Bewertung: 95%
Hersteller: Sega/AM
Monat: 31

10. NHL 98



Vormonat: 8
Bewertung: 88%
Hersteller: Electronic Arts
Monat: 5

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat	Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Bewertung	Monat
11.	(13)	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA/AM2	95%	31	18.	(21)	WIPEOUT 2097	SEGA	80%	9
12.	(9)	STEEP SLOPE SLIDERS	SEGA	86%	6	19.	(17)	ENEMY ZERO	SEGA/WARP	80%	8
13.	(10)	CROC	EA/FOX INT.	82%	7	20.	(18)	COMMAND & CONQUER	VIRGIN	89%	20
14.	(19)	DAYTONA USA C.C.E.	SEGA	95%	17	21.	(20)	TOMB RAIDER	CORE/SEGA	96%	21
15.	(11)	SONIC R	SEGA	86%	8	22.	(24)	SATURN BOMBERMAN	SEGA/HUDSON	93%	14
16.	(12)	WORLDWIDE SOCCER '98	SEGA	90%	9	23.	(22)	SEGA TOURING CAR	SEGA	85%	8
17.	(15)	PANZER DRAGON 2	SEGA	95%	27	24.	(23)	SHINING THE HOLY ARK	SEGA	90%	13

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 Wunschspleie und fünf aktuellen Lieblingsspleie 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.	(5)	DEEP FEAR	3
2.	(1)	GUNGRIFON 2	5
3.	(3)	NINJA	8
4.	(4)	CHORO Q3	5
5.	(6)	DRAGON FORCE II	3
6.	(Neu)	D2	2

DEEP FEAR

Während man sich schon auf die neue Wunderwaffe von Sega – die Dreamcast-Konsole – freut, taucht urplötzlich ein potentieller Blockbuster im Stile des Gruselklassikers von Capcom für den Saturn auf. Auftauchen ist dabei durchaus wörtlich zu verstehen, denn Deep Fear ist extrem maritim angehaucht.



Wer erinnert sich nicht gerne an dieses geniale Spiel, welches im Sega Magazin 9/97 satte 91% eingefahren hat? Die Mischung aus packendem Gameplay, kaum zu über-

bietender Spannung und guter Steuerung sorgte bei Kollege Ulf nicht umsonst für Begeisterung. Der auch für den Saturn geplante – mittlerweile aber indizierte – Nachfolger hingegen konnte die hoch-

gesteckten Erwartungen nicht ganz erfüllen: PlayStation-Zocker klagten über zu wenig Innovation und einen zu geringen Umfang. Sega hingegen möchte seine User bis zum Launch des Dreamcast bei der Stange halten und veröffentlicht demnächst Deep Fear, einen Titel mit ähnlichem Konzept, aber kleinen Detailverbesserungen und sogar neuen Ansätzen. Hier zunächst die Story: Kurz nach dem Absturz einiger Ufos kam es auf der Unterwasser-Basis Big Table, die tief im pazifischen Ozean verborgen ist, zu einem folgenschweren Vorfall: Eines der zahlreichen U-Boote, die Seafox, geriet außer Kontrolle und rammte einen streng ge-

heimen U.S. Navy-Bereich im Hauptkomplex. Für die Regierung ein großes Problem, denn die hochdekorierete Biologin Gina Wisberg befindet sich in diesem Gebiet und muß um jeden Preis befreit werden. Zu diesem Zweck wird eine Spezialeinheit – die ESR – eingeschaltet. Ihr fähigster Mann, John Mayer, übernimmt diesen Job. Im Geheimbereich angekommen, scheint zunächst alles friedlich. Bald finden Mayer und sein Rekrut, der junge Mooky Carver, jedoch ein verletztes Besatzungsmitglied. Der Mann drückt John eine Pistole in die Hand, äußert seinen Todeswunsch und verwandelt sich dann in ein schreckliches, vielbeiniges



Der Sauerstoffvorrat in diesem Sektor ist begrenzt, ihr müßt also schnell handeln und dürft nicht zögern.



Wirklich praktisch! An diesen Kästen könnt ihr jederzeit abspeichern. Anders als beim großen Vorbild ist dies unbegrenzt möglich.

Monster. Der ESR-Mann erledigt das mutierte Wesen, aber dies war nur die Spitze eines großen Eisbergs, denn die Station quillt praktisch von diesen Wesen über. Ihr übernehmt natürlich den Part von John Mayer, habt euch mit den garstigen Kreaturen auseinanderzusetzen und müßt die merkwürdigen Vorkommnisse aufklären. Stecken vielleicht verbotene Experimente der Regierung hinter den Vorkommnissen? Haben Aliens ihre glitschigen Finger im Spiel? Oder steckt gar eine unbekannt GröÙe hinter den Monstern? Gina Wiseberg mit-

samt ihrem Affen ist schnell gefunden, aber zurück auf der Big Table gehen die Probleme erst richtig los: Torpedos lösen sich von der Seafox und beschädigen die Luftversorgungssysteme der Station: Wasser dringt in viele Bereiche ein, und der Sauerstoff in einigen Bereichen wird knapp.

Wahrlich schöne Aussichten...

Die Grafik besteht primär aus vorgerenderten Hintergründen. Betretet ihr einen neuen Abschnitt oder einen anderen Raum, wird kurz nachgeladen, und zu-



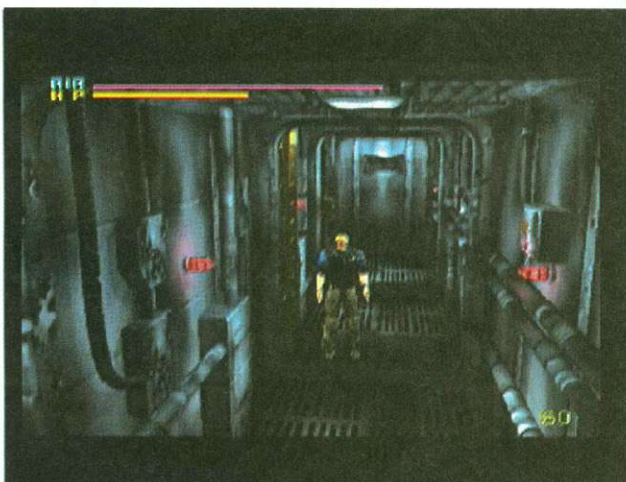
John Mayer, der Spieleheld, bekommt den Auftrag, die Biologin Gina Wiseberg aus dem streng geheimen Navy-Bereich zu befreien.



John im Gespräch mit seinem Rekruten, dem pffiffigen Mooky Carver. Er begleitet John meistens und kann eine wertvolle Hilfe, aber auch eine Nervensäge sein.

neuer – nicht veränderbarer – Blickwinkel. Mayer und die anderen Charaktere bestehen dabei aus relativ detaillierten Polygonen, die noch recht hölzern animiert sind. Dreh- und Angelpunkt des Spiels ist dabei die Navy-Station Big Table, die ihr aber des öfteren verlassen müßt. Zu diesem Zweck steht euch das wendige Mini-U-Boot Little Shark zur Verfügung, welches euch gleich zu Beginn zur Seafox und somit den ersten Begegnungen mit den Bestien bringt. Die Station ist recht weitläufig und bietet zahlreiche Unterbereiche. Der

wichtigste Sektor heißt CCD: Dort befinden sich die Little Shark und einige Kontrollvorrichtungen. Einsatzbesprechungen werden ebenfalls hier abgehalten. Dazu gibt es verschiedene Docks, Quartiere, Büros, Forschungsbereiche etc. Durch die Größe und Atmosphäre dieser Einrichtung kommen sofort dezente Erinnerungen an ein altes Herrenhaus und ein von Monstern besetztes Polizeirevier auf. Gespräche mit anderen Personen werden meistens in technisch saubereren Rendervideos angezeigt, und auch die



John muß den Launch einer gefährlichen Atomrakete auf der Seafox-Station verhindern.



Die zahlreichen Kreaturen sind detailliert dargestellt und verfügen über komplexe Angriffsmuster.



Dieser Mann verwandelt sich nach einem kurzen Gespräch mit John in ein schreckliches Monster.

Story wird auf diese Art und Weise weitergesponnen. Untermalt werden die Sequenzen durch einen dramatischen Soundtrack, der auch in einem Kinofilm nicht deplaziert wäre. Ebenfalls sehr gelungen ist die amerikanische Sprachausgabe: Die Stimmen passen perfekt zu den verschiedenen Personen: John Mayer etwa hört sich betont rau und Macho-like an, während der schrullige Konstrukteur der Station eine extrem hohe Fistelstimme hat. Aber auch die restlichen Effekte wissen zu gefallen.

Die Steuerung ist bewußt intuitiv gehalten und ermöglicht einen schnellen Einstieg. Mit der A-Taste könnt ihr Objekte untersuchen, Gespräche beginnen

oder aber eure zuvor mit R gezogene Waffe abfeuern. Mit B startet ihr einen flotten Spurt, was durchaus oft zu praktizieren ist, denn die normale Laufgeschwindigkeit gleicht eher dem Tempo einer Schnecke. Mit X öffnet ihr ein Item-Menü, in dem ihr z. B. energieauffrischendes Spray und verschiedene Keycards auswählen könnt. Das Inventory ist größer gehalten als bei der Horrororgie von Capcom, die Qual der Gegenstandswahl ist hier also nicht so stark ausgeprägt. Schlußendlich könnt ihr dann noch mit Y eine Karte aufrufen. Komfortabel gehalten wurde auch die Speicher-Funktion: Zwar könnt ihr auch hier nur an bestimmten Save-Points – den sogenannten AS/RC-

Systemen – abspeichern, dies aber immerhin unbegrenzt. Die lästige Suche nach Farbbändern oder ähnlichen Gegenständen entfällt also. Diesen Vorrichtungen kommt im übrigen eine Doppelfunktion zu: Hier könnt ihr sauerstoffarmen Bereichen eine begrenzte Menge Frischluft zuführen.

Die Kämpfe mit den zahlreichen Kreaturen gewinnen eine besondere Dramatik: Zum einen tauchen diese teilweise recht unvermittelt auf und lösen somit wohlige Schauer Momente aus, zum anderen macht John – und somit uns – des öfteren der arg begrenzte Sauerstoffvorrat zu schaffen. Einige der unheilvollen Gestalten stellen sich auch tot, sind es aber noch lan-

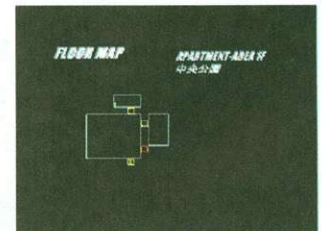
ge nicht. Hier gilt die altbekannte RE-Regel: Tot sind sie erst, wenn sich eine Blutlache um die Wesen gebildet hat. Zu Beginn des Spiels seid ihr nur im Besitz einer Standardwumme – der Pistole Rover Glock 617 –, im späteren Verlauf findet ihr natürlich schwe-



Cransy, der Leiter der Navy-Station, hat schlechte Nachrichten für unseren Helden.



Welche Kombination mag hier wohl richtig sein?



Die Maps sind simpel und übersichtlich gehalten.



Einige zentrale Personen von Deep Fear: Cransy, der Stationsvorseher, Gina Wiseberg, die hochbegabte, aber zugeknöpfte Biologin, John Mayer, Spezialagent der ESR, und Mooky Carver, sein junger Rekrut, der in seiner flapsigen Art dezent an Eddie Murphy erinnert.



98年のヤンキースなみに絶好調っス
何があったんです？

Mit diesen wendigen Mini-U-Booten verläßt man des öfteren die Hauptstation „Big Table“.

rere Kaliber und Spezialwaffen. Auf die Suche nach Munition braucht ihr euch bei Deep Fear nicht zu begeben: Hier werden die Wummen in speziellen Wandschränken „aufgeladen“.

Rätsel inklusive!

An nicht zu komplexe Rätselkost hat Sega ebenfalls gedacht: Diese besteht aus Problemen der Marke „Wo finde ich Schlüssel A, damit Tür B aufgeht“ oder aber dem Entschlüsseln von Kombinationen. Hier ein Beispiel: Nachdem von der Seafox auf unsere Basis Big Table gefeuert wurde, muß sich unser Prota-

gonist auf das U-Boot begeben. Dort findet er einen unpassierbaren, weil unter Feuer gelegten Bereich vor. Wie ist dieses Feuer nun zu bekämpfen? John untersucht zunächst einige andere Bereiche und stößt kurze Zeit später auf einen überfluteten Sektor. Mittels einer kleinen Atemmaske durchforstet er auch dieses Areal und findet glücklicherweise einen Feuerlöscher. Im Endeffekt löst dieser Titel bereits jetzt Freude und Trauer bei mir aus: Freude über ein Spiel mit dichter Atmosphäre, packender Story und gelungenem technischen Rahmen, Trauer über die



Handelt es sich hier um ein mutiertes Besatzungsmitglied oder um ein gefährliches Alien?



Bildschirmtexte und Dialogfenster bieten zwar nur japanischen Text, dank der englischen Sprachausgabe und quasi RE-kompatibler Benutzeroberfläche läßt sich Deep Fear dennoch gut spielen.

Tatsache, daß dies wohl einer der letzten großen Titel für den Saturn sein wird.
Marco Marzinkowski ■



悲惨な最期だ
首をかきむしったあとがある

Der grafische Stil erinnert frappierend an ein gewisses Action-Adventure von Capcom. Die gerenderten Screens werden bildweise umgeschaltet.

Facts



Titel:	Deep Fear
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sega
Release:	August
Levels:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Prickelnde Horroratmosphäre und packendes Gameplay tief unter dem Meer

First Look

Deep Fear bringt alle Voraussetzungen mit, um Capcoms Klassiker vom Thron zu stoßen. In nahezu allen Bereichen ebenbürtig, dazu mit einigen positiven Veränderungen (unbegrenzte Speichermöglichkeiten, zusätzliche Dramatik durch die Luftknappheit). Die endgültige Version dürfte ein absoluter Hammer werden. Freut euch drauf und wendet euch am besten schon jetzt an einen Händler eures Vertrauens.

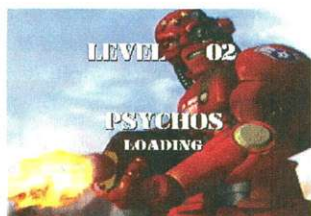


Hier besteht ein ungefähres Gleichgewicht der Kräfte: 4 Sektoren gehören uns, 5 dem Gegner.

Z Das Echtzeit-Strategie-spiel der legendären Bitmap Brothers hat mit einiger Verzögerung nun endlich die Umlaufbahn des Saturn erreicht. Sollten ausgehungerte Strategen zugreifen, oder kommt Z zu spät?



Dieser Sektor ist noch neutral, wird aber gleich von unseren Truppen besetzt.



Diese Screens werdet ihr öfter sehen, als euch lieb ist: Die Ladezeiten sind eklatant lang.

In einer fernen Zukunft kämpfen raumfahrende Roboter um die Vorherrschaft im All. Der Befehlshaber der Gegner ist der ominöse Commander Zod, eine Blechbüchse mit Cowboyhut, Sonnenbrille und Zigarre, der sich für den coolsten, tollsten und genialsten Robo aller Zeiten hält. An diesen Details merkt ihr schon, daß Z zwar durchaus einen kriegerischen Hintergrund hat, sich selbst – und das ganze Genre – aber nicht bierernst nimmt. Das Spielprinzip ist recht simpel, aber durchaus schwierig zu meistern: Ein großes Spielareal ist in mehrere kleine Sektoren un-

Word Up

Saturn-Strategen, die C&C und Warcraft II mochten, dürfen trotz einiger Designschwächen zugreifen: Die witzige Story, die gute Steuerung und das Gameplay wissen zu gefallen. Leider gibt es keine Speicherfunktion, sondern nur ein Paßwortsystem, die Ladezeiten zwischen den Stufen sind lang und 20 Levels nicht gerade viel. Noch dazu neigt Z bei größerem Gegnereufkommen zum Ruckeln.



Echtzeitstrategie wie gehabt: Das gegnerische Hauptquartier ist zu zerstören oder einzunehmen.



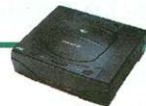
Witzige Rendersequenzen: Hier der bewußt überzogen dargestellte Commander Zod.

terteilt, die meisten davon sind zunächst neutral. Die eigene Armee besitzt, genau wie die gegnerische, zunächst ein Startgebiet, komplett mit Hauptquartier sowie einigen ersten Soldaten und Fahrzeugen. Ziel ist es, die gegnerischen Truppen entweder komplett zu zerstören oder aber das HQ des Feindes einzunehmen. Eine wichtige Rolle kommt hierbei den neutralen Bereichen zu: Diese verfügen über Produktionsstätten, Radarstationen etc. Sobald eines dieser Felder von einer Seite eingenommen wird, stehen dieser alle Gerätschaften zur Verfü-

gung – ein nicht zu unterschätzender strategischer Vorteil. Zwischen den Levels werdet ihr mit witzigen Rendersequenzen für eure Mühen belohnt. Insgesamt sind 5 Planeten mit jeweils 4 Schlachtfeldern zu erobern. Die Steuerung ist dabei gängigen Standards angepaßt, wer schon Command & Conquer oder Warcraft II gespielt hat, wird sich sofort heimisch fühlen. Eine kleine Warnung noch zum Schluß: Bei Z geht es extrem hektisch zur Sache, ihr solltet also eine gewisse Grunderfahrung im Bereich Echtzeit-Strategie haben.

Marco Marzinkowski ■

Check Up



Titel:	Z
Genre:	Strategie
Hersteller:	GT Interactive
Tel.:	01805-254391
Release:	Erschienen
Preis:	ca. DM 90,-
Spieler:	1
Levels:	20
Save Game:	Nein
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Besonderheiten:	Mit Maus-Unterstützung

Grafik 75%

Der typische Metallic-Look der Bitmap Brothers, witzig animierte Roboter und technisch saubere Rendersequenzen zwischen den Levels ergeben eine überzeugende Optik. Wäre da nur nicht dieses sporadisch auftretende Ruckeln...

Sound 80%

Ein dramatischer Soundtrack, überzeugende Explosionsgeräusche und eine gelungene Sprachausgabe sorgen für eine stimmige Geräuschkulisse.

Gesamt 74%

Generell etwas hektisches, aber gut beherrschbares Strategical mit kleinen Designmängeln.

RAMPAGE WORLD TOUR

Was macht den Reiz von Filmen wie Godzilla oder King Kong aus? Genau, nicht die menschlichen Darsteller sind das Salz in der Suppe, sondern die Monster. In der Neuauflage des Midway-Klassikers ist es ähnlich: Der Star sind die Bestien.

Dabei handelt es sich um George, Lizzy und Ralph. Ursprünglich 3 stinknormale Techniker bei der dubiosen Firma Scumlabs International. Diese hat sich auf das Recyclen von Giftmüll spezialisiert, dabei aber nur ungenügende Sicherheitsvorkehrungen getroffen. Eines Tages kommt es dann zu einer folgenschweren Explosion, die unsere Protagonisten in merkwürdige Kreaturen verwandelt: George mutiert zu einem Riesenaffen, Lizzy wird zu einer Art Dinosaurier und Ralph zu

einem garstigen Werwolf. Zu Beginn des Spiels entscheidet man sich für eine der Kreaturen und macht sich danach zu einer Zerstörungs- und Freßorgie rund um die Welt auf. Die ausgewählte Bestie besteigt Gebäude und schlägt und tritt wild auf sie ein, bis sie zum Einsturz gebracht werden. Auch gezielte Sprünge können zu diesem Zweck eingesetzt werden. Ist eine Stadt endgültig geplättet, geht es auf zur nächsten, wo es nach dem selben Strickmuster weitergeht.



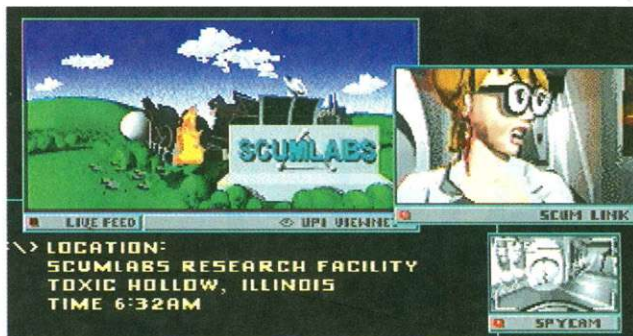
Da ist es platt: Ein weiteres Gebäude wurde dem Erdboden gleichgemacht.



In den Häusern verbergen sich Goodies, aber auch böse Überraschungen.

Word Up

Das klassische Konzept wurde zwar nur geringfügig modifiziert, ist aber immer noch für ein schnelles Spielchen zwischendurch bestens geeignet. Da in späteren Stufen kaum neue Ideen auftauchen, bleibt die Langzeitmotivation allerdings etwas auf der Strecke. Liebhaber von ausgedehnten Multiplayer-Sessions, die ein etwas anderes Konzept suchen, dürfen schon eher einen Kauf in Erwägung ziehen.



Die kurze Einführung und die Zwischenbildschirme sind im trashigen B-Movie-Stil gehalten.

Natürlich können die Monster ihrem Treiben nicht ungehindert nachgehen: Das Militär bekämpft mit Hubschraubern, Panzern und Bodentruppen den Vormarsch des Trios. Zum Glück befinden sich in den Gebäuden zahlreiche energieauffrischende Extras, wie etwa saftiges Fleisch oder

Obst. Auch Passanten und andere Personen können verspeist werden, um so neue Power zu bekommen. Wenn ihr ein Flaggensymbol entdeckt, erfolgt im nächsten Abschnitt eine witzige Sequenz: Per Flieger geht es dann zur nächsten City.

Marco Marzinkowski ■



Eine exakte Abrechnung.



Passanten opfern sich!

Check Up



Titel:	Rampage World Tour
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	GT Interactive/Midway
Tel.:	01805-254391
Release:	Erschienen
Preis:	DM 99,-
Spieler:	1-2
Levels:	144+
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Unverbrauchtes, witziges Konzept

Grafik 70%

Generell ist die Optik unspektakulär, bietet aber halbwegs detaillierte Gebäude, liebevoll dargestellte Monster und ein flottes Parallaxscrolling.

Sound 59%

Durchschnittlich in allen Belangen: Sowohl die nervige Dudelmusik als auch die restlichen Geräusche (Explosionen, Schreie, Gegrünze der Monster) können nicht überzeugen. Da retten auch die eingestreuten Brocken Sprachausgabe nicht viel.

Gesamt 65%

Witziger Oldie, der seine wahren Stärken aber erst im Multiplayer-Betrieb entfaltet.

SHINING FORCE III

PART 1

Haben wir in der letzten Ausgabe noch den Import-Test von Teil 2 der Shining Force-Trilogie geliefert, kommt nun „Part 1“ in der offiziellen deutschen Version. Der Vertrieb geht ab und zu schon seltsame Wege...



Bevor sie eine Aktion ausführen können, werden die Mitglieder der Party erst in Position gebracht.

Der zentrale Punkt des Spiels ist die schwimmende Stadt Saraband: Hier bekriegen sich seit mehreren Jahren die zwei Königsreiche Republic und Empire. Eine Friedensverhandlung soll endlich für Ruhe sorgen, stattdessen überschlagen sich die Ereignisse. Finstere Mönche tauchen in der Stadt auf, und der gutmütige König Benetran scheint zum Bösewicht mutiert zu sein. Nichts ist mehr so, wie es scheint, und eine Gruppe junger Krieger – die Shining Force – soll die mysteriösen Vorkommnisse aufklären. Nach einem kurzen, aber fulminanten Intro leitet ihr die Geschehnisse der jungen Wilden und besorgt euch Schwerter, Heilkräuter und andere Goodies. Nach einigen Gesprächen (übrigens komplett in Englisch) mit den verängstigten Dorfbe-

wohner folgt auch schon der erste Kampf: Diese laufen nach einem rundenbasierten Schema ab: Ihr bringt euch in Position (die Gegner natürlich auch) und wendet dann entweder rohe Gewalt oder effektive Magie an. Sinkt eure Lebensenergie dramatisch ab, könnt ihr auch eines der zahlreichen energieauffrischenden Extras anwenden. Die eingebildeten Kampfsequenzen sehen atemberaubend aus und demonstrieren noch einmal eindrucksvoll, welches Potential im Saturn steckt. Die Menüführung ist übersichtlich und komfortabel und die Grafiksicht sehr flexibel. Wahlweise wird der Blickwinkel automatisch festgelegt oder aber manuell modifiziert. Ein besonderes Lob verdient im übrigen der geniale Soundtrack.

Marco Marzinkowski ■



Eine Szene aus dem Intro, welches zwar kurz, aber ungeheuer fulminant ist.



Die Story wird weitergesponnen, Sprachausgabe gibt es nicht.

Word Up

Ich bekenne mich schuldig: Normalerweise kann ich mit japanischen Knuddelcharakteren nicht unbedingt viel anfangen, und selbst Final Fantasy VII hat mich kalt gelassen. Shining Force III sorgt aber selbst bei mir für Begeisterung: Die abwechslungsreiche Story, der pompöse Soundtrack und die genialen Kampfsequenzen machen es möglich. Einzig und allein die starke Redelastigkeit der Charaktere geht mir doch etwas gegen den Strich.



Check Up



Titel:	Shining Force III
Genre:	Strategie/ RPG
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Erschienen
Preis:	ca. DM 99,95
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Ausgefeiltes, intuitives Kampfsystem

Grafik 75%

Munter scrollende, aber unspektakuläre Polygon-Landschaften und brillante Kampfsequenzen ergeben ein gemischtes Bild.

Sound 75%

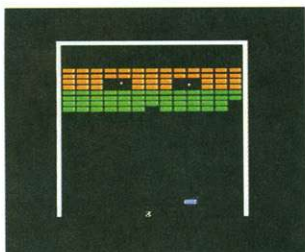
Unheilschwanger, dramatisch, teils orchestral, aber auch mit beruhigenden Phasen. Der Soundtrack ist einfach genial. Die sonstigen Effekte sind allerdings nicht der Rede wert, und eine Sprachausgabe gibt es auch nicht.

Gesamt 87%

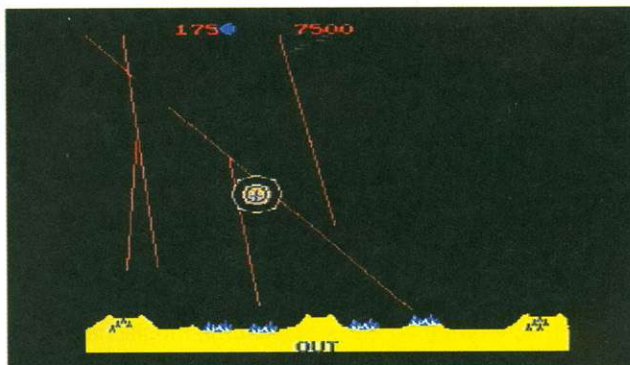
Die Saturn-Alternative zu Final Fantasy 7 und einer der letzten großen Titel für diese Plattform.

ARCADE'S GREATEST HITS: THE ATARI COLLECTION 1

Neue Ideen im Konsolensektor sind rar, warum also nicht gleich ein paar Klassiker aus der Mottenkiste kramen. Diesen Gedankengang hatte man wohl auch bei Midway, die uns 6 Oldies aus der glorreichen Atari-Vergangenheit schmackhaft machen wollen.



Super Breakout fand in Arkanoid seine inoffizielle Fortsetzung, welche das ehemals lasche Spielprinzip durch zahlreiche Extras gehörig aufpeppt.



Missile Command ist der einzige Titel dieser Sammlung, von dem es keinen Nachfolger gibt.

Zusätzlich zu den Spielen wird diese Vergangenheit auch in Form einer kleinen Firmengeschichte dokumentiert. Die Entwickler lassen sich dort in Videoform aus und geben allgemeine Weisheiten von sich, aber auch detaillierte Hintergründe über die Entwicklung der einzelnen Titel sind optional abrufbar. Bei Asteroids ist der Name Programm: Mit einem kleinen Raumschiff werden Asteroiden schrittweise zerstört. Die treffendste Beschreibung ist wohl Pang in Space. In seinerzeit richtungsweisender Vektorgrafik werden bei Battlezone

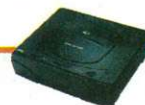
gegnerische Panzer abgeballert. Bei Centipede müßt ihr mit einer mobilen Kanone Tausendfüßler, Spinnen und anderes Krabbeltier erledigen. Pilze versperren dabei die Schußbahn und müssen zunächst aus dem Weg geräumt werden. Missile Command hat sich einigermaßen gut gehalten. Mit 3 Basisgeschützen müssen feindliche Sprengköpfe und Flugzeuge eliminiert werden. Da nur eine begrenzte Anzahl an Munition zur Verfügung steht, kommt hier sogar eine kleine Prise Taktik ins Spiel. Bei Super Breakout handelt es sich quasi um den Vorgänger von Ar-

kanoid und Konsorten. Mit einem kleinen Schläger wird ein Ball immer wieder vor eine Mauer geschlagen, bis kein Stein mehr übrig bleibt – der langweiligste Titel der Sammlung. Beim

letzten Titel der Compilation – Tempest – steuert ihr um eine Ansammlung von Röhren herum und müßt die aus der Tiefe kommenden Gegner vernichten.

Marco Marzinkowski ■

Check Up



Titel:	Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 1
Genre:	Action/Geschicklichkeit
Hersteller:	GT Interactive/Midway
Tel.:	01805-254393
Release:	Erschienen
Preis:	ca. DM 99,-
Spieler:	1-2
Levels:	Verschieden
Save Game:	Ja (High Scores)
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Leicht bis mittel
Besonderheiten:	Emulation von stark angestaubten Klassikern

Grafik 20%

Spartanische Vektorgrafik bei Asteroids, Battlezone und Tempest und fast Atari VCS-Grafik bei den anderen Titeln.

Sound 19%

Piep, piep, piep....ich habe diese Simpeleffekte nicht (mehr) lieb.

Gesamt 39%

Allenfalls für Videospiel-Historiker und Liebhaber klassischer Spielkost interessant.

Word Up

Leider habe ich meine verklärte Nostalgiebrille in der Wohnung vergessen und beurteile diese Sammlung nach heutigen Maßstäben. Daher kann ich auch keine Kaufempfehlung aussprechen, zu anspruchlos sind die ehemaligen Klassiker mittlerweile geworden. Hätte Midway an Titel wie Crystal Castles, Marble Madness oder Paperboy gedacht, wäre mein Urteil deutlich freundlicher ausgefallen, da diese über deutlich mehr Tiefe verfügen und zudem auch optisch mehr hergeben.



CASTLEVANIA X



Bei Castlevania handelt es sich um ein legendäres Action-Game, das in der einen oder anderen Version auf fast allen Computersystemen zu finden ist. Dank Konami gibt es diesen Titel nun endlich auch für den Saturn, wenn auch nur in der japanischen Import-Version.



Einige Animationen sind Geschmackssache, ein gewaltfreier Kampf gegen Vampire wäre aber fragwürdig.

Tief inmitten von Transsilvanien lebt seit Jahrhunderten der Fürst der Dunkelheit. Sein Schloß wird bewacht von den abscheulichsten Kreaturen der Nacht. Deine Aufgabe ist es nun, dich dorthin zu begeben und die Geheimnisse der Gemäuer zu erkunden, um Dracula letztendlich aufzuspüren und zu besiegen.

Nutze deine Fähigkeiten!

Drei wagemutige Helden stehen dir für deine Mission zur Auswahl. Da gibt es Richter Belmont, der sich mit seinem imposanten Schwert Respekt bei den Untoten verschafft. Alucard bevorzugt dagegen einen Morgenstern, der, an einer Kette befestigt, eine schlagkräftige Reichweite besitzt. Die Dritte im Bunde schließlich ist Maria. Weniger kräftig als ihre männlichen Kampfgenossen, teilt sie harte Fußtritte aus und

schießt mit magischen Feuerbällen um sich. Mit Castlevania X erlebt das Action-Genre seine Renaissance, denn bei diesem Titel handelt es sich um ein 2D-Plattform-Game der typischen Machart, wie es vor mehreren Jahren auf allen Homecomputern üblich war. Zu Beginn verfügt jeder Charakter neben seinen Grundfähigkeiten wie Laufen und Springen über ein überschaubar klein gehaltenes Repertoire an Schlag- bzw. Trittvarianten. Doch das soll sich im Verlauf des Spieles schnell ändern: Nahezu jeder Gegner, den ihr besiegt, spuckt bei seinem Ableben neben Talern und Goldsäckchen auch Bonusherzen aus, die es schnell einzusammeln gilt, bevor sie sich wieder in Luft auflösen. Mit der nötigen Energie versehen, fängt so der Morgenstern mitunter zu glühen an, und Maria vermag nun ihre Gegner mit großen Plasmakugeln oder Laserblitzen abzufackeln.

» Obwohl man sich einfacher technischer Mittel bedient hat, ist der Unterhaltungswert von Castlevania X groß geschrieben! «

Übrigens kann man seinen Vorrat an Herzen auch gewaltig aufstocken, indem man die Kerzen und Fackeln an den Wänden auslöscht. Bei dieser Gelegenheit kommt auch die eine oder andere Extrawaffe zum Vorschein, die allesamt eine ganz besondere Wirkung haben. Streitäxte lassen sich in einem Bogen zu einer höhergelegenen Plattform hinaufschleudern, Schwerter dagegen kann man auch aus großer Entfernung auf die Widersacher werfen. Daneben gibt es

noch Säureflaschen, heilige Bücher, Murmeln und ähnliches mehr. Zwar läßt sich immer nur eine Waffe mitführen, dafür besitzt jede von ihnen einen individuellen Streueffekt, mit dem man sich oftmals äußerst wirkungsvoll zur Wehr setzen kann. Der Einsatz dieser speziellen Items erfordert jedoch auch besondere Kraft, die in Form von zuvor angesammelten Herzpunkten wieder abgezogen wird.

Gefangen im Labyrinth

Der Weg durch das Schloß beginnt mit einem kühnen Sprung auf die Zugbrücke, die just in diesem Moment eingezogen wird und uns somit jeglichen Rückweg versperrt. Im Hof fletscht dann auch schon der erste Werwolf seine Zähne, und hinter der ersten Türe erwarten uns blutrünstige Zombies, die quasi aus dem Boden wachsen. Jeder thematische Abschnitt wird entsprechend betitelt, und so arbeiten wir uns über die Marble Gallery und den Outer Wall bis hin zum Long Library und dem anschlie-



Hübsche Parallax-Ebenen scrollen im Hintergrund.



Riesige Monster warten am Levelende.



Diese Mischung aus Schlange und Höllenhund besitzt ausfahrbare Köpfe, mit denen sie nach dir schnappt.

Benden Clock Tower vor. Verschiedene Räume gibt's in dieser Festung wirklich jede Menge, wobei jeder Bereich mit seinen individuellen stimmungsvollen Backgrounds und Gefahren aufwartet. Besonders erwähnenswert erscheint uns an dieser Stelle auch die durch und durch atmosphärische Begleitmusik, die vom klassischen Streichkonzert über chorale Gesänge bis hin zu fetzigen Rockrhythmen reicht. Jeder Feindkontakt geht mit einem mehr oder minder deutlichen Energieverlust einher, wobei das finale Game Over mit einem ansehnlichen Blutverlust vonstaten geht.

Weitere Besonderheiten...

Wir ihr den Screenshots unschwer entnehmen könnt, liegt die Stärke von Castlevania X nicht unbedingt in seinem brillanten Detailreichtum. In der Tat erinnern die Heldensprites sogar ein

wenig an die guten alten 16 Bit-Tage, und in puncto Handlungsvielfalt gibt das Gameplay auch nicht viel mehr her. Dafür jedoch darf man sich auf sehr unterschiedliche und liebevoll inszenierte Locations im Rahmen eines riesigen Burgareals freuen. Überall begegnen uns neue interessante Sprites, und ihren zahllosen Handlungsweisen scheinen kaum Grenzen gesetzt. Ein abrufbares Auto-mapping informiert uns über unseren momentanen Standort, wohingegen uns spezielle Regenerationsräume mit frischer Energie versorgen und gleichzeitig sozusagen als Checkpoint für einen unfreiwilligen Neuersuch fungieren. Für den Helden, der bis zuletzt durchgehalten hat, gibt es übrigens auch noch einen besonderen Videoabspann zu sehen, bevor er unter neuen, verschärften Bedingungen noch einmal auf die Jagd geschickt wird.

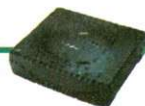
Oliver Preißner ■

Word Up

Jetzt hätte ich doch fast den Abgabetermin für diesen Bericht vergessen! Nach einem Wochenende unermüdlichen Zockens gehört Dracula der Vergangenheit an, und ich kann endlich wieder beruhigt schlafen. Wer auf unkomplizierte Action steht, sollte sich Castlevania X unbedingt mal ansehen!



Check Up



Titel:	Castlevania X
Genre:	Plattform-Action
Hersteller:	Konami
Tel.:	-
Release:	Import
Preis:	ca. DM 130,-
Spieler:	1
Levels:	-
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einfach bis mittel
Besonderheiten:	Abwechslungsreiche und stimmungsvolle Vampirjagd

Grafik 72%

Die Darstellung der Sprites und Backgrounds ist zwar einfach, vermittelt aber durchaus eine fesselnde und spannende Spielatmosphäre. Die Charaktere wie auch die diversen Locations bleiben durchgehend abwechslungsreich.

Sound 87%

Von choralen Kirchengesängen über gelassene Streichkonzerte bis hin zu dynamischen und hektischen Rhythmen ist alles vorhanden, um den Spieler bei Laune zu halten.

Gesamt 83%

Prinzipiell hat man alles zwar schon irgendwo einmal gesehen, doch der Unterhaltungswert stimmt. Castlevania bietet geradlinige Action in ihrer ursprünglichsten Form.

LINE EDITION

Advanced World War JP 119,90	Silhouette Mirage JP 119,90	
Battle Garegga (Shooter)JP 129,90	SNK Collection JP i.V.	
Black Matrix (August) JP 129,90	Soldivide (Shooter) JP 129,90	
Burning Rangers DT 99,90	Terra Diver (Shooter) JP 119,90	
Capcom Generation 1 JP 129,90	Thunder Force 5 JP 139,90	
Castlevania X JP 119,90	Wachenröder (Strategie)JP 129,90	
Cotton 2 (Shooter) JP 119,90	Yu-No (Anime Erotik) JP 149,90	
Daytona CE Remix *Plus* 129,90		
Dead Or Alive JP 129,90	Folgende Spiele laufen nur mit 1 bzw. 4 MByte RAM Karte und auf umgebauten Multinorm Saturn (Preis jeweils ab DM 129,90):	
Deep Fear (Action Adv.)JP 139,90	King Of Fighters 97 JP	
Doukoku (Anime Erotik)JP 149,90	Pocket Fighter JP	
Dragon Force 2 (Strategie)JP 129,90	X-Men Vs. Streetfighter JP	
Elevator Action Returns JP 129,90	Vampire Savior JP	
Galaxy Force 2 Sega Ages JP 109,90		
Grandia (Rollenspiel) JP 149,90	Universaladapter für Importspiele DM 29,90	
Grandia Digital Museum JP 109,90	Multinorm Umbau 79,90	
GT 24 (Model 2 Umsetzung)129,90		
Gun Griffon 2 (3D Action) JP 139,90		
Guardian Force (Shooter)JP 129,90		
House Of The Dead ab 99,90		
Langrisser 4 Special Ed. JP 129,90		
Langrisser 5 (Strategie) JP 129,90		
Langrisser Dramatic Ed. JP 129,90		
Lunar 2 Eternal Blue JP 139,90		
Magic Knight Rayearth US i.V.		
Phantasy Star Collection JP 109,90		
Panzer Dragoon Saga DT 99,90		
Radiant Silvergun (Shooter) JP 129,90		
Sakura Wars 2 (Strategie)JP139,90		
Shining Force 3 Episode 1 DT 99,90		
Shining Force 3 Epis.2 JP 119,90		
Shining Force 3 Epis.3 JP i.V.		

SEGA
Dreamcast.
Jap. Konsole ab 20.11.98
lieferbar für nur DM 699,90!
Vorbestellung möglich!

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

**SPIEL DES MONATS
CASTLEVANIA X
Jap. nur DM 119,90!**

07033/80237

Line Edition Medienvertrieb * Pf. 13 23 *
7 | 263 Weil Der Stadt

TIPS & TRICKS

Diesen Monat haben wir weitere Tips zu Vampire Savior und ein paar neue Codes für GT24 und das andere Spiel aus der Bomberman-Serie, Bomberman Fight.



Der Nachfolger von GunGriffon ist jetzt als Importspiel erhältlich, und es lohnt sich wirklich, ihn sich zu holen. Deshalb haben wir auch die neuesten Cheats dafür. Dazu noch einige brandheiße Cheats für House Of The Death, und schon habt ihr alle wichtigen Cheats für den Saturn.

Nächsten Monat könnt ihr euch auf den ersten Teil der Komplettlösung zu Shining Force III freuen – ein Spiel, auf das es sich zu warten lohnt! Bis dann!

Viel Spaß, Michael Erlwein

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

GUN GRIFFON II

Benutze Joypad 2, um folgende Codes einzugeben:

Radar entfernen
 Unten, Oben, A, A und B

Radar zur Gegnerverfolgung entfernen
 C, C, C, Unten und B

Gegneranzeige einschalten
 C, B, A, Z und Y

Auf Rosa umschalten
 Links, Links, B, Links und Rechts

Auf Schwarz umschalten
 A, C, B, C und C

HOUSE OF THE DEAD

Debug-Modus

Um den Level, mit dem du beginnen möchtest, die Anzahl der Leben und sogar die Farbe des Blutes auszuwählen, mußt du, wenn du im Haupt-Optionen-Bildschirm bist, wo du zwischen Arcade-Modus, Saturn-Modus usw. wählen kannst, die L-, die R-, die R-, die L-, die L- und die R-Taste drücken. Nun hörst du einen Jingle. Halte nun die L- und die R-Taste gedrückt, wähle einen Modus aus und drücke „Start“. Nun kommst du zu einem Debug-Menü.

Punktzahl anzeigen

Um die Punktzahl angezeigt zu bekommen,

hältst du die L- und die R-Taste gedrückt und drückst dann beim Spielen dreimal X.

Geheime Charaktere

Um mit Sophie und einer der weiblichen Forscherinnen spielen zu können, mußt du im Charakter-Auswahl-Bildschirm im Saturn-Modus die L- und die R-Taste gedrückt halten und dann Oben, Unten, X, Y und Z drücken. Wenn du den Code richtig eingegeben hast, hörst du einen Ton.

Unbegrenzt Munition

Halte während des Spieles die L- und die R-Taste gedrückt und drücke Y, Y, Y. Du mußt dann nicht mehr nachladen.

GT 24

Option Rennzeit

Wenn du am Titelschirm A, C, A, C und B eingibst, wird der Copyright-Satz gelb. Gehe nun in das Optionen-Menü, und du siehst eine neue Option, „Rennzeit“, in der du die Rennzeit nach der richtigen Zeit einstellen kannst usw.

Versteckte Autos

Wenn du in der Option „Rennzeit“ bist, mußt du Start gedrückt halten und irgendein Rennen beginnen. Nun kannst du die drei versteckten Autos benutzen.

BOMBERMAN FIGHT

Bonus-Filme

Wenn du im Multiplayer-Modus spielst, siehst du nach deinem zweiten oder dritten Siegestanz einen Bonusfilm – drücke diese Knöpfe also nicht!!!!

Versteckter Multiplayer-Level und -Charakter

Um in einen neuen Level zu gelangen, mußt du nur das Spiel im Story-Modus beenden. Nun kannst du auch als Boss spielen.

Level-Zoom

Drücke auf dem Levelauswahl-Bildschirm Oben auf dem D-Pad, um den Level zu drehen, die linke Schulter-Taste, um herauszuzoomen, und die rechte Schulter-Taste, um hineinzuzoomen.



VAMPIRE SAVIOR

Als Dark Gallon spielen

Wenn du deinen Kämpfer auswählst, mußt du Gallon markieren und dann L und alle drei Punch-Tasten auf einmal drücken. Wenn du alles richtig gemacht hast, verändert sich Gallons Farbe, und er blitzt.

Achtung: Seine Moves bleiben die gleichen, mit Ausnahme des Super Dragon Cannon, der nun wie der des Night Warrior aussieht.

Als Shadow the Soul Stealer spielen

Markiere das Icon „Zufällige Auswahl“ auf dem Charakterauswahl-Bildschirm und drücke sowohl die L- als auch die R-Taste fünfmal – beim fünften Mal mußt du sie dann gedrückt halten. Schlage dann alle drei Punches, und hinter deinem Charakter erscheint der Soul Stealer. Wenn du gewinnst, geht der Soul Stealer (Seelenräuber) zu dem besieigten Charakter



ter und ergreift von ihm Besitz. Den nächsten Kampf bestreitest du dann mit dem Charakter, den du soeben besiegt hast.

Zufällige Stage-Auswahl

Drücke die R-Taste, bevor du im Versus-Modus deine Stage auswählst.

Sasquatchs Banana Peel Super Move

Führe eine Halbkreisbewegung von hinten nach vorne aus und drücke die R-Taste. Sasquatch ißt nun eine Banane und wirft die Bananenschale weg, so daß andere Charaktere darauf ausrutschen.

Credits beschleunigen

Drücke eine beliebige Taste, um die Credits in Lichtgeschwindigkeit vorbeilaufen zu lassen.

Vampir-Stimme

Stelle das Spiel zurück, indem du A, B, C und Start drückst. Du kommst auf den Titelschirm zurück und hörst eine Stimme „Vampir“ sagen.

Auswahl Siegerpose

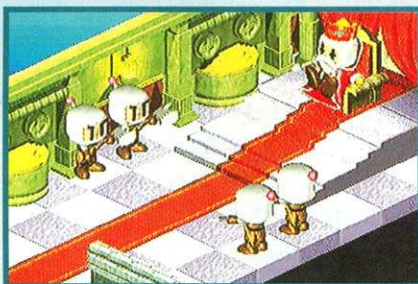
Halte nach deinem Sieg eine der 6 Haupttasten gedrückt, um deine Pose auszuwählen.

BOMBERMAN WARS

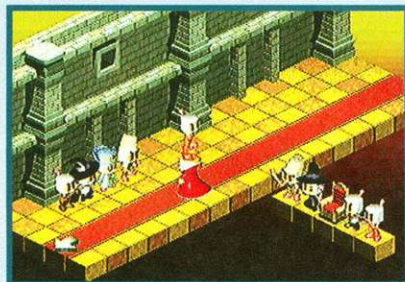
Bomberman Wars ist ein rundenbasiertes Strategiespiel, in dem du dich durch 25 Schlachten ballern mußt. Mit diesen Tips und Tricks holst Du das beste aus deinen Truppen heraus und besiegst deine Gegner spielend.

Bewegungen

In Bomberman Wars spielt sich alles auf einer Reihe von Schlachtfeldern ab, die in 8x8 Quadrate aufgeteilt sind. Du mußt deine Truppen rundenweise bewegen



und strategisch geschickt Bomben verteilen, mit denen du deinen Gegner zerstören kannst. Deswegen mußt du dich erst einmal mit den Bewegungen vertraut machen, die jeder Charakter ausführen kann, um einen guten Angriffsplan auszuecken zu können. Prinzipiell hat jedes Mitglied deines Teams einen anderen Aktionsradius während der Bewegungsphase. Probiere deshalb zunächst jeden Charakter aus und finde seine Stärken und Schwächen heraus. Wenn du eines deiner Teammitglieder markierst, erscheint in der oberen linken Ecke des Bildschirms ein Kasten, der dir zeigt, wie weit er pro Runde ziehen kann, wie weit er welche Bombe werfen kann und welches Gebiet seine Bomben abdecken. Im allgemeinen gilt: Je weiter sie sich bewegen können, umso besser, denn dann können sie schnell abhauen, wenn sie in die Bredouille geraten.



ben eine bestimmte Anzahl von Feldern weit werfen können, kannst du deinen Feind erwischen, ohne ihm zu nahe kommen zu müssen. Du kannst Bomben auch über feindliche Truppen hinwegwerfen, um den König dahinter zu erwischen oder um sie abzuschneiden.

Bomben werfen

Das zweite wichtige Merkmal, mit dem du dich vertraut machen mußt, ist die Bombenwurfweite. Da deine Charaktere die Bom-



Der gegnerische König

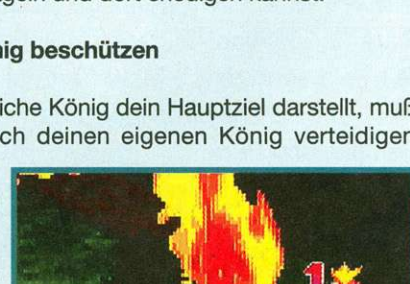
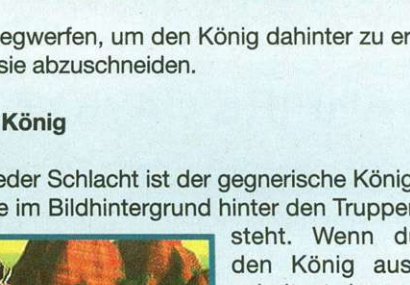
Das Hauptziel in jeder Schlacht ist der gegnerische König, der normalerweise im Bildhintergrund hinter den Truppen steht. Wenn du den König ausschaltest, kannst du den Level sofort beenden. Verliere also keine Zeit, indem du einzelne Truppen auslöscht, wenn dies nicht unbedingt notwendig



ist. Finde stattdessen heraus, wie du den König im Bildhintergrund festnageln und dort erledigen kannst.

Den eigenen König beschützen

Obwohl der feindliche König dein Hauptziel darstellt, mußt du zusätzlich noch deinen eigenen König verteidigen, denn wenn du ihn verlierst, hast du auch die Runde verloren. Halte ihn also hinter deiner Linie, so daß er aus dem Weg ist. Wenn einer der Gegner durchkommt, müßtest du dei-





nen König eigentlich leicht aus der Feuerlinie heraushalten können. Brich' also keine Attacke ab, um zurückzukehren und dich zu verteidigen, sondern bewege deinen König, um ihn

außer Reichweite eventueller Explosionen zu halten, während deine Truppen zum Gegner vorstoßen.

Explosionen

In Bomberman Wars sind keine Diagonalbewegungen



möglich, und auch die Explosionen folgen streng der Gitterstruktur. Nutze dies zu deinem Vorteil, indem du deinen Spieler, wenn eine Bombe bald in deine Richtung ex-

plodieren wird, so bewegst, daß er sich diagonal zur Bombe befindet – dann ist er vor der Explosion vollkommen sicher. Und hier mußst du jetzt wirklich gut sein: Da sich das Gitter allmählich mit scharfen Bomben füllt, mußt du ständig nach sicheren Feldern suchen. Jede Bombe besitzt einen Standardradius von zwei Feldern, achte also immer darauf, daß deine Truppen vor der



Explosion außer Reichweite sind. Allerdings zündet jede Bombe auch alle weiteren Bomben in ihrer

Reichweite. Gib also immer auf diese Kettenreaktion acht, nicht, daß du dich in Sicherheit wählst, aber trotzdem erwischt wirst. Halte also immer Ausschau nach nahe beieinander platzierten Bomben.

Taktiken

Prinzipiell mußst du alle deine Truppen nach vorne bewegen, um eine gute Chance auf den Sieg zu haben. Wenn du dies nämlich nicht



tust, rückt der Feind vor und treibt dich am hinteren Ende des Gitters in die Enge. Wenn du erst einmal dort fest sitzt, bist du echt in Schwierigkeiten, denn dann ist es ein

Leichtes für den Gegner, Bomben im Hintergrund zu platzieren, die deine Truppen auf jeden Fall erwischen. Wenn du dagegen zu Beginn vorstößt und dem Gegner auf der

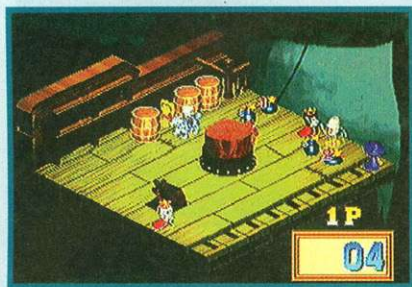


Hälfte des Feldes entgegentrittst, kannst du ihn hinten in die Enge treiben, bevor er dir zu nahe kommt, und dann in der vorletzten Reihe Bomben platzieren, um den König, der ja immer nur um ein Feld weiterrücken kann, in der letz-

ten Reihe festzunageln. Danach kannst du ihn erledigen, indem du deine Truppen mit den Bomben mit größerer Reichweite einsetzt und die letzte Reihe bombardierst. Jedes Mitglied deines Teams kann immer nur eine Bombe werfen



– wenn diese geworfen wurde, muß du warten, bis sie explodiert ist, bevor du mit diesem Charakter eine weitere



Bombe legen kannst. Das bedeutet, daß du deine Bomben gut getimet einsetzen und nicht einfach in der Hoffnung nach vorne schmeißen solltest, irgendjemanden zu erwischen.

Plane stattdessen sorgfältig, wo du welche Bombe platzierst, time deine Aktionen gut und entwerfe einen Angriffsplan. Wenn dir eine unerwartete Aktion des Gegners den Plan verdirbt, heb' dir die Bombe auf, bis du sie so einsetzen kannst, wie du ursprünglich wolltest. Wenn du auf eine schlechte Position gerätst oder aus Versehen eine

Bombe an der falschen Stelle ablegst, kannst du deinen Zug immer noch zurücknehmen, solange du noch nicht die Kontrolle über das Spiel an den Gegner verloren hast.

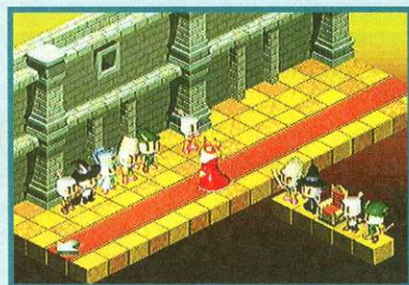
Kulisse ausnutzen

Auf jedem Feld gibt es verschiedene Kulissen, die dich am Weiterkommen hindern. Sie können dir aber auch dabei helfen, den Gegner festzunageln. Wenn der gegnerische König zum Beispiel im Bildhintergrund hinter einer Kulisse verschwindet, kannst du eine Bombe in seine Nähe feuern und ihn dadurch in die Enge treiben und isolieren. Nun muß Du nur noch warten, bis die Bombe explodiert. Die meisten Kulissen können mit Bomben weggesprengt werden, so daß deine Truppen weiterziehen können. Andererseits kann man sich deshalb auch nicht hinter ihnen verstecken, denn sie bieten deinen Leuten keinen Schutz. Auf manchen Feldern findest du Wasser vor, das dich ebenfalls am Vorrücken hindert – einige Truppen sind allerdings in der

Lage, es zu überqueren. Vermeide es, Bomben auf Wasserfelder zu werfen, denn sie gehen dort einfach nur unter.

Power-Ups

Indem du die verschiedenen Kulissen wegsprengst, die dir im Weg stehen, erhältst du auch versteckte Power-Ups, die deine Eigenschaften verändern. Jedes Power-Up beeinflusst nur jeweils die Truppe, die es aufsammelt, deshalb muß du genau planen, wer was einsammeln soll. Die Power-Ups beeinflussen die Eigenschaften deiner Figuren insofern, als sie deren Bewegungsfähigkeit erhöhen oder Bomben weiter werfen lassen. Sie können auch die Bomben selbst beeinflussen, indem sie deren Explosionsradius erhöhen oder dir erlauben, mehr als eine Bombe zu werfen, ohne darauf warten zu müssen, daß sie explodieren. Sobald du die Power-Ups erspähtst,



wenn du die Kulissen weggesprengt hast, mußst du sie schnell einsammeln. Wenn du zu lange wartest, schnappt sie sich dein Gegner oder sie werden weggeschossen.



Eigene Truppen zum Blockieren benutzen

Solange dein König in der Schlacht überlebt, erscheinen alle Truppen, die du im Kampf verlierst, wieder, wenn du zur Burg zurückkehrst. Dies bedeutet, daß du deine Truppen dazu benüttest, um die gegnerischen



Truppen zu blockieren und sie mit Bomben zu umzingeln. Dabei könntest du einige deiner Kämpfer verlieren, aber nur mit dieser Taktik kannst du den Feind effektiv festnageln. Wenn du deine Truppen so positionierst, daß sie keine

Überlebenschance haben, mußst du auch sicher sein, daß du diese Runde mit diesem Zug gewinnst, ansonsten hast du nämlich wertvolle Truppen verloren, und das Blatt wendet sich



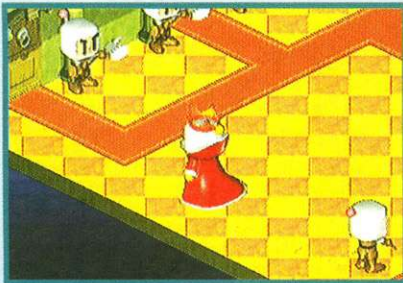
auf einmal. Du kannst deine Truppen auch dazu benutzen, um den Feind daran zu hindern, auf deine Hälfte des Spielfeldes vorzudringen: Indem du deine Truppen vor den Feind stellst, versperrst du ihm den Weg und zwingst ihn dazu, zwei Züge zu machen, um an dir vorbeizukommen. Wenn sich rechts



und links vom Feind Kulissen befinden und du mit einem Charakter vor ihm stehst, der Bomben über zwei Felder werfen kann, kannst du eine Bombe schmeißen, um ihn einzukesseln. Dann mußt du nur noch warten, bis der Timer auf 1 oder 2 heruntergelaufen ist, und dann ein Feld nach hinten zu ziehen, damit du dich nicht mehr im Explosionsbereich befindest.

Team zusammenstellen

Jedesmal, wenn du gewinnst oder verlierst, kommst du zu dem Schloß in der Mitte des Spielfeldes zurück. Wenn du durch die Tür gehst, die jener Tür gegenüberliegt, durch die du zur nächsten Runde kommst, gelangst du in einen Team-Raum, in dem du jedes Mitglied deines Teams



siehst. Im Laufe des Spiels erscheinen immer wieder neue Truppen, die dir dann zur Verfügung stehen. Bei jedem neuen Charakter kannst du dir seine Stärken und Schwächen an-

zeigen lassen. Du kannst dann einzelne Mitglieder deines Teams austauschen, um deine Gesamtfähigkeiten zu verbessern. Alle Truppen, die sowohl einen kleinen Bewegungsradius als auch eine geringe Wurfhöhe haben, solltest du ersetzen, so daß dein Team mobiler wird.

Spezialfähigkeiten

Bestimmte Truppen haben Spezialfähigkeiten, die sie ganz besonders nützlich machen. Einige können Bomben abschlagen und den Timer einen Punkt höher klettern lassen – dies kann sehr nützlich sein, wenn dein Team von Bomben umzingelt ist und du aller Wahrscheinlichkeit nach nicht mehr rechtzeitig aus dem Explosionsradius herauskommst.

Schlage die Bomben einfach ab, um Zeit zu gewinnen, während sich der Rest deiner Mannschaft in Sicherheit bringt. Andere Charaktere können den Timer herunterlau-



fen lassen.

Auch sie können sehr hilfreich sein, besonders dann, wenn sich der gegnerische König in Sicherheit bringen will, bevor deine Bomben hochgehen. Du kannst die Zeituhr dann niedriger stellen und ihn an der Flucht hindern.



Sudden Death

In der rechten unteren Ecke des Bildschirms siehst du einen Runden-



zähler, der dir zeigt, wie lange du den Gegner bekämpfen mußt, bevor das Spiel mit sog. „Sudden Death“ beendet wird. Es ist immens wichtig, den Gegner zu

erledigen, bevor die Zeit abgelaufen ist, denn andernfalls wird das „Sudden Death“-Feature aktiviert, und zwei Bomben fallen in jeder Runde vom Himmel und landen an beliebigen Stellen. Dies macht dir ein taktisches Planen und Vorgehen fast unmöglich, da du nie weißt, auf welchen Feldern du in Sicherheit bist.

Im Hochgeschwindigkeits-Modus spielen

Bomberman Wars ist ein ziemlich langsames Strategiespiel – probiere mal diesen Cheat aus, um die Sache etwas zu beschleunigen. Halte am Titelbildschirm C gedrückt und drücke Start. Das Spiel beginnt dann wie üblich, nur kannst du jetzt all die lästigen Screens überspringen.

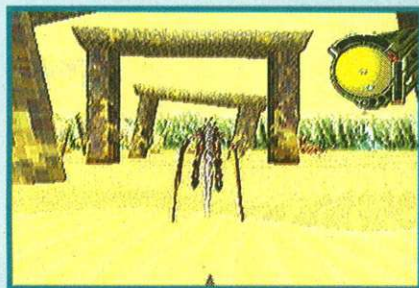


PANZER DRAGON SAGA

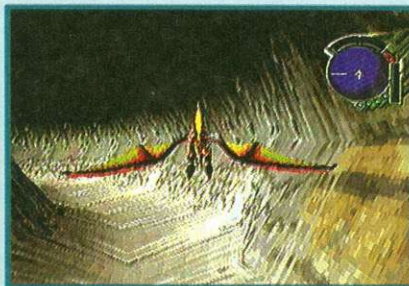
Obwohl wir euch schon einmal mit einer Strategie-Anleitung für Panzer Dragon Saga versorgt haben, scheint es immer noch Leute zu geben, die aufgrund der riesigen Größe des Spiels Schwierigkeiten haben. Deshalb geben wir euch hier Antworten zu häufig gestellten Fragen.

Die Grals-Wüste

Hier gibt es etliche geheime Stellen, die du nicht bemerkst, wenn du einfach nur durch die Wüste gehst. Halte also immer die Augen offen. Die erste befindet sich im ersten Abschnitt der Wüste. Drehe dich am Startpunkt um 90° nach rechts und gehe zu den Ruinen. Du kommst zu der geheimen Stelle, indem du durch die steinernen



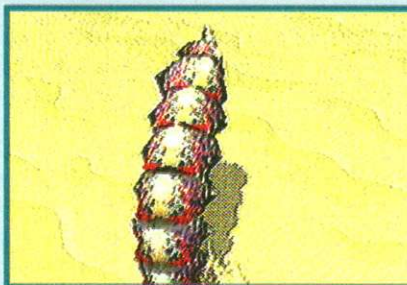
Bögen fliegst. Fliege durch alle drei hintereinander, dann erscheint ein roter Wurm. Nach mehrmaligem Tauchgang durch den Sand öffnet er einen geheimen Tunnel, in dem du einen versteckten Bonus findest. Das zweite Secret findet sich in dem Abschnitt mit der Oase, die du entwässern mußt. Am anderen Ende der Oase siehst du eine rotierende Stelle im Treibsand, in deren Mitte gerade ein Babywurm eingesaugt wird. Schieße auf den Babywurm, und er kommt aus dem Treibsand frei. Wenn er aus



dem Treibsand befreit ist, tauchen weitere Würmer auf und öffnen einen weiteren geheimen Durchgang, wo du das Mauler-Gewehr findest.

Stimmen ändern

Jeden, den Edge auf seinem Weg trifft und mit dem er spricht, hörst du zusätzlich zu den Untertiteln auch sprechen. Du kannst die Stimmen beschleunigen, indem du R gedrückt hältst, während sie sprechen. Du



kannst sie aber auch verlangsamen, indem du L gedrückt hältst, während du mit ihnen sprichst.

Extrabücher finden

Wenn du nach Zoah-Stadt gehst, findest du jede Menge Bücher, die du mitnehmen kannst. Dazu mußt du in den General Store gehen, der sich gegenüber dem Torwächter im Liberal-Distrikt der Stadt befindet. Betritt den Laden und sprich mit dem Ladenbesitzer. Dies mußt du mehrmals

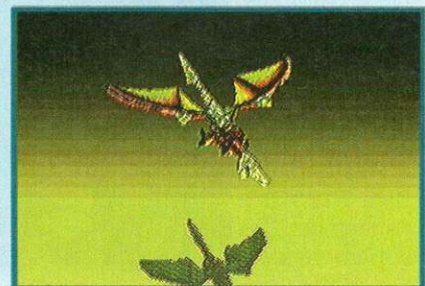
hintereinander tun, um alle Informationen aus ihm herauszubekommen und um dich gut mit ihm zu stellen. Gehe dann nach rechts; dort siehst du einige Bücher auf dem Regal. Wähle die Bücher aus, und der Ladenbesitzer wird dir anbieten, dich selbst zu bedienen. Nun erhältst du jedesmal, wenn du die Bücher auf dem Regal auswählst, ein anderes Buch, bis du 5 davon hast. Wenn du versucht, noch



mehr zu bekommen, wird der Ladenbesitzer ärgerlich.

Geheime Spezialkräfte

Um die Astral Phantoms Berserk-Attacke zu erhalten, mußt du stets freundlich zu deinem Drachen sein. Immer wenn du in deinem Lager bist, mußt du zu deinem Drachen gehen und mit ihm sprechen. Wenn du die Wahl hast, lächle oder streichle ihn, statt ihn zu ignorieren. Wenn er schläft, darfst du ihn nicht aufwecken, sondern mußt bis zum Morgen warten, bevor du gehst. Behalte diese



Verhaltensweise immer bei, und schließlich erlernt er die neue Fähigkeit.

Den geheimen Ring finden



Im Liberal-Distrikt von Zoah-Stadt gibt es noch ein weiteres Geheimnis zu finden. Um es aufzustoßern, mußt du die Werkstatt von Paet dem Mechaniker am anderen Ende des Distrikts finden. Genau vor dem Weg, der zu Paets Werkstatt führt, findest du einen anderen Weg, der zu einem Brunnen führt. Wähle den Brunnen an und gehe hinein. Dann findest du dich in einem verschlossenen Hof im Heili-



gen Distrikt wieder. Gehe durch die Tür in das Haus, wo du einen kleinen Jungen findest, der hier wohnt. Sprich mehrmals mit ihm, dann gibt er dir einen Ring. Wenn du ihn hast, mußt du zum Ladenbesitzer gehen und ihn diesem für ein kleines Vermögen verkaufen. Damit kannst du dir ein Waffen-Upgrade oder andere Boni kaufen, die du gerade benötigst.

Hohe Belohnungen sichern



Wenn du nach Zoah-Stadt kommst, hast du zunächst keinen Zugang zum

Liberal-Distrikt. Gehe deshalb erst einmal los und suche den Mann, der am anderen Ende der „Bar of the Day“ Früchte wäscht. Beim Start von Diskette Nummer 3 wirst du bemerken, daß du einen Paß erhalten hast, den du dem Torwächter geben kannst, der dich dann in den Heiligen Distrikt von Zoah-Stadt einläßt. Am anderen Ende der Kirche in der Stadt findest du den Mann, mit dem du vorher schon gesprochen hast. Er gibt dir einfach so 200 Dynes. Wenn du die Uru Southern Ruins betrittst, mußt du die Gegend nach einem Monster namens Kolba absuchen. Du findest es, indem du so lange ständig herum-



fliegst, bis du praktisch in es hineinrennst. Wenn du es mit einer sehr guten Punktzahl besiegst, bekommst du ein Macran-Juwel. Wenn du es hast, gehe damit zu dem Mann, der dir die 200 Dynes gegeben hat, und er wird dir anbieten, es dir abzukaufen. Wenn du sein erstes Angebot ablehnst, bietet er dir 10.000 Dynes dafür. Er bietet dir außerdem Zaal-Nüsse für 500 Dynes zum Verkauf an.



Enkak heilen

Wenn du zu der Karawane zurückgehst, nachdem du den Heiligen Distrikt von Zoah-Stadt betreten hast, wirst du feststellen, daß Enkak ernsthaft erkrankt ist. Du kannst ihn nur heilen, wenn du ein sehr seltenes Heilmittel findest. Dieses Heilmittel findest du in Uru. Am Anfang des Abschnittes findest du einen umherfliegenden Vogel. Wähle ihn an und bringe ihn zu seinem Nest links vom Tun-



neleingang. Wenn du ihn in Sicherheit gebracht hast, mußt du zwei weitere Vögel finden. Wenn du auch sie in das Nest gebracht hast, fliegen sie weg, und du findest das Heilmittel. Bringe es zu der Karawane und gebe es Baicah, der dir 2.000 Dynes dafür gibt.

Geschwindigkeit deines Drachen erhöhen

Du kannst die Gewindigkeit deines Drachen erhöhen, indem du zu dem Wald von Zoah gehst. Wenn du in dieser Gegend bist, gehe zu dem südwestlichen Eingang und zu den Ruinen. Genau südlich davon siehst du einen blauen Stengel. Wenn du den



Kuo-Pollen hast, kannst du den blauen Stengel betreten und bekommst eine goldene Frucht. Mit dieser Frucht kannst du deine Fluggeschwindigkeit erhöhen. Wenn du den Pollen nicht hast, mußt du in die Grals-Wüste zurückkehren. In dem Abschnitt, in dem du die grüne Oase betreten hast, mußt du zu den Ruinen gehen, die du zerstört hast, und du siehst jede Menge weiße Stengel. Gehe in alle hinein, und wenn du den richtigen gefunden hast, siehst du, wie der Pollen herausfällt, und du kannst ihn einsammeln.



SCORE ATTACK

WER IST DER BESTE ZOCKER UNTER EUCH?
SCHLIESST EURE KONSOLE AN EINEN
VIDEORECORDER AN UND MACHT MIT! ZU
GEWINNEN GIBT ES SPIELE NACH WUNSCH!

So geht's!

1. Schließt eure Konsole an einen VHS-Videorecorder an. Den Ausgang des Recorders stöpselt ihr an den Fernseher an. Damit ihr nun ein Bild bekommt, müßt ihr den Videorecorder noch auf den Kanal der Konsole und den Fernseher auf den Kanal des Recorders einstellen. Legt nun eine leere Videokassette ein, auf die ihr durch Drücken der „Record“-Taste die Spielsequenzen aufnehmen könnt.

2. Zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß eure Punktzahl oder die Bestzeit ersichtlich wird. Es ist Ehrensache, daß ihr dabei kein Action Replay-Modul einsetzt. Haben wir dabei auch nur den leisesten Verdacht, daß geschummelt wurde, gelangt die Videokassette nicht in die Wertung.

3. Notiert auf dem Coupon eure Bestleistungen und sendet ihn zusammen mit der VHS-Videokassette an uns. Legt den Coupon am besten in einen Briefumschlag und steckt diesen zwischen Videokassette und Hülle. Natürlich darf man seine Bestzeit verbessern und eine neue Kassette einschicken. Eine Bitte: Verzichtet auf unnötige Verpackung und Verklebung. Ein kleines gelbes Postpaket reicht vollkommen aus! Notiert die Bestleistung auf der Paket-Außenseite!

Die Regeln

Jedes Spiel ist mindestens drei Monate lang im Wertungskatalog enthalten. Wird eine Bestleistung nicht mehr übertroffen, bekommt der Spitzenreiter ein Spiel nach Wahl.

Aufgepaßt!

Ab sofort werden keine Päckchen mehr akzeptiert, auf denen die Wertung nicht außen gut sichtbar notiert wurde. Darüber hinaus bitten wir euch, zusätzliche Zeitungs-Verpackungen für die Videocassette wegzulassen, da es sich hierbei nur um unnötigen Müll handelt.

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

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

WINTER HEAT I

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

1.	(1)	Burow Daniel	156,01	3
2.	(2)	Gräff Hans	155,40	2
3.	(Neu)	Dehnel Heinz	155,40	1
4.	(3)	Pedo Nikokic	155,30	3
5.	(4)	Dehnel Kevin	155,25	3
6.	(5)	Wittwer Niklaus	155,24	5
7.	(6)	Montada Michael	155,23	4
8.	(7)	Koulis Wasilios	155,14	4
9.	(8)	Möring Andy	155,13	6
10.	(9)	Kurth Walter	155,12	5
11.	(10)	Kosmack Markus	155,10	5
12.	(11)	Kowatsch Thomas	155,06	4
13.	(12)	Reinsch Heiko	155,05	5
14.	(13)	Franke Marcus	154,88	5
15.	(14)	Schmidt Christian	154,87	4



SEGA TOURING CAR

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



1.	(1)	Fichtmüller David	28:152	5
2.	(2)	Schenk Wilfried	28:346	5
3.	(3)	Schreiner Harald	28:619	6
4.	(4)	Zeibig Mike	28:853	8
5.	(5)	Schulenberg Dirk	28:906	7
6.	(6)	Witte Daniel	29:210	6
7.	(7)	Schilling Rainer	29:251	5
8.	(8)	Knabe Daniel	29:666	2
9.	(9)	Schönlebe Matthias	29:735	4

WINTER HEAT II

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

SELECT A CHARACTER



KARL VAIN

WAITING FOR NEW PLAYER



1.	(1)	Montada Michael	15.711	3
2.	(2)	Wittwer Niklaus	15.171	5
3.	(3)	Okelmann Alexander	15.007	4
4.	(4)	Reinsch Heiko	14.799	5
5.	(5)	Koulis Wasilios	14.522	4
6.	(6)	Kowatsch Thomas	14.505	5
7.	(7)	Möring Andy	14.413	5
8.	(8)	Gräff Hans	14.359	5
9.	(9)	Waterstradt Henning	14.312	4
10.	(10)	Mesinzew Eugen	14.306	4
11.	(11)	Neumann Volker	14.171	5
12.	(12)	Leuthold Timo	13.940	4
13.	(13)	Sarow Torsten	13.860	5
14.	(14)	Demic Kenan	13.748	4
15.	(15)	Louis Claus	13.675	4
16.	(16)	Hubatsch Nancy	13.619	5
17.	(17)	Gabler Matthias	13.531	4
18.	(18)	Küter Dirk	13.491	5
19.	(19)	Schuchter Mario	13.426	5

STEEP SLOPE SLIDERS

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



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

SCORE ATTACK

COUPON

Ein Foto liegt bei!

Videokassette liegt bei!

Bereits platziert

Meine Bestleistung

Titel

System

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

Telefon

Postleitzahl, Wohnort

Straße, Hausnummer

Name, Vorname

Datum, Ort

Unterschrift

Mailbox

Erstaunlich, aber wahr! Sieht man sich die diversen Internet-Foren und Fachmagazine durch, dann stellt man fest, daß Sega mit dem Dreamcast überwiegend auf positive Resonanz stößt. Es gibt zwar immer wieder Ausreißer, die entweder über toll gemachte Parties nörgeln oder schlichtweg behaupten, die E3-Präsentation in den USA hätte nichts Neues ergeben (tatsächlich war eine Weltpremiere zum neuen Argonaut-Shooter zu sehen), doch das sind Einzelfälle. Übrigens, dieses Magazin, das behauptet, es wäre als einziges Fachblatt bei der Dreamcast-Präsentation in Japan gewesen, hat wohl übersehen, daß Christoph Holowaty für uns für Ort war, während wir zuhause den Artikel in letzter Sekunde (4 Wochen vor ihnen) in das Heft transferierten. Außerdem war es zur E3-Präsentation, die es als bedeutungslos einstuft, gar nicht eingeladen. Soviel zu den „kompromißlosen“ Mitbewerbern.

Eure Sega Magazin-Crew

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

Computec Verlag
 Redaktion 
 Kennwort: Mailbox
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg

Internet: hsippisch@pcgames.de


IN EIGENER SACHE

Aufmerksamen Lesern wird sicherlich nicht entgangen sein, daß es im Sega Magazin in den letzten Monaten etwas ruhiger zugeht als gewöhnlich. Der Grund liegt jedoch auf der Hand: Durch die Dreamcast-Verschiebung waren wir aus wirtschaftlichen Gründen gezwungen, das Magazin zu einem reinen Abo-Objekt mit geringerer Seitenzahl zu machen. Dadurch hatten wir zwangsläufig weniger Möglichkeiten, einen spektakulären Inhalt zu präsentieren. Dies soll sich aber zukünftig ändern, denn nicht zuletzt im Hinblick auf den Dreamcast-Launch stocken wir die Redaktion gewaltig auf. Mit Marco Marzinkowski hat sich der erste Neuzugang bereits bewährt (wie die zahlreichen Tests beweisen), Japan- und SNK-Experte Michael Pruchnicki beginnt Anfang August bei uns, und Mitte September folgt schließlich Florian Brich. Mit einer insgesamt siebenköpfigen Mannschaft sollten wir dann für ein erfolgreiches Jahr 1999 gewappnet sein. Übrigens, als Abo-CD bekommt ihr in den nächsten Monaten möglicherweise sogar Vollversionen bekannter Saturn-Hits.


Die Redaktion

SHINING FORCE III


1. Kommt eigentlich Shining Force III in Deutschland raus?

 Natürlich kommt Shining Force III in Deutschland raus, es soll bereits Mitte Juli erschienen sein. Den Test dieser Version findest du auf der Seite 14.

2. Braucht man für die amerikanische Version irgendein Modul oder sowas?

 Um ein japanisches oder amerikanisches NTSC-Spiel auf einem deutschen PAL-Saturn spielen zu können, braucht man einen sogenannten Import-Adapter, der dem Saturn vorgaukelt, daß er ein NTSC-System besitzt.

3. Warum ist das Dreamcast-Pad genauso groß und ätzend wie die Konsole?

 Das Pad fällt deswegen etwas größer aus, weil schließlich das VMS (das wir in der nächsten Ausgabe vorstellen) hineinpassen muß. Dies jedoch als ätzend einzustufen, wenn man es noch nicht einmal in der Hand hatte, halte ich für reichlich unangebracht. Tatsächlich liegt das Pad sehr gut in der Hand.

4. Wie kann Shining Force III einen Award bekommen, wenn es nur 75% hat?

 Tatsächlich ist uns hier leider ein Druckfehler unterlau-

fen. Das Spiel sollte nämlich 85% bekommen, womit auch der Get it-Award erst seine Daseinsberechtigung erhält.

Flo L., [lasinger@lrz.tu-muenchen.de]

SHINING FORCE III TEIL 2

Kann es sein, daß ihr euch beim Shining Force III 2-Test etwas verschrieben habt? Das Spiel hat einen Award, im Text heißt es, es wäre genauso gut wie Teil 1, und im Wertungskasten steht dann 75%! Wie lautet denn dann die korrekte Wertung?

SEGA Korrekt. Wie oben bereits erläutert, sollte die Wertung exakt 85% betragen.

Etwas anderes: Kann man eigentlich an Sega Beschwerdebriefe bezüglich des mißlungenen Dreamcast Control-Pads schicken? Das Ding ist potthäßig, und die vier Feuerknöpfe in der Super Nintendo-Anordnung sind doch echt nicht das Wahre!

SEGA Also wirklich. Statt dankbar zu sein, daß Sega sich mit dem VMS etwas Neues einfallen läßt (schließlich hat man dadurch ein innovatives Control-Pad mit LCD-Anzeige), nörgeln die Leute am zugegebenermaßen klobigen Aussehen herum. Hat man das Pad erst einmal in der Hand, dann dürfte jede Kritik verstummen.

23. SEPTEMBER?

Ich habe Ihre Nachricht erhalten und warte geduldig bis nächstes Jahr, wenn die Dreamcast-Konsole kommt. Dennoch fällt es mir schwer, zu entscheiden, ob ich mir dieses Jahr die japanische Version der Konsole, die am 23. September kommt, kaufen oder ob ich bis nächstes Jahr warten soll. Können Sie mir einen Rat geben, ob ich warten soll oder nicht?

SEGA Ich weiß nicht, wie Sie darauf kommen, daß der Dreamcast am 23. September in Japan erscheint. Tatsächlich wird er nämlich am 20. November erhältlich sein. Für einen echten Sega-Spielefreak wird es natürlich nicht in Frage kommen, auf die Veröffentlichung in Deutschland zu warten. Er wird sich schnellstmöglich die Import-Konsole holen.

Des weiteren möchte ich gerne von Ihnen wissen, welche Spiele kommen sollen und wie viele.

SEGA Da Sega bis zum heutigen Tag noch keine offiziellen Ankündigungen zu diesem Thema veröffentlicht hat, ist es nicht einfach, diese Frage korrekt zu beantworten. Als sicher gelten eine Virtua Fighter-Fortsetzung, Godzilla, ein

Sonic-Game, ein Rennspiel von AM2, Street Fighter 3 2nd Impact, F1 Racing Simulation, ein Ecco-Sequel und D2 von Warp.

MSchloeter@t-online.de

BURNING RANGERS

1. Kommt Shining Force III 2 denn wenigstens in den USA raus? Ich habe nämlich keine Lust auf japanische Schriftzeichen!

SEGA Leider sieht es derzeit nicht so aus, als ob das Spiel in den USA erscheinen wird.

2. Ich habe gehört, der Levelaufbau von Burning Rangers wäre zufällig. Stimmt das?

SEGA Wie wir bereits in unserem Test und in der Komplettlösung erwähnten, sind die Levels bei jedem Versuch anders aufgebaut. Genauso werden auch die Gefangenen immer neu verteilt.

3. Außerdem habe ich auf der aktuellen Demo-CD beim BR-Video 2 Rangers gleichzeitig gesehen. Geht das Spiel etwa über Link-Kabel?

SEGA Davon ist uns leider nichts bekannt.

Robert Jäger

DREAMCAST

Ich habe mal zwei Fragen: Sega veröffentlicht seinen Dreamcast am 20. November in Japan und erst Weihnachten '99 hier in Deutschland. In eurer aktuellen Ausgabe befindet sich auf Seite 27 eine Anzeige, in der steht, daß man sich einen DC importieren kann.

Nun zu meinen Fragen:

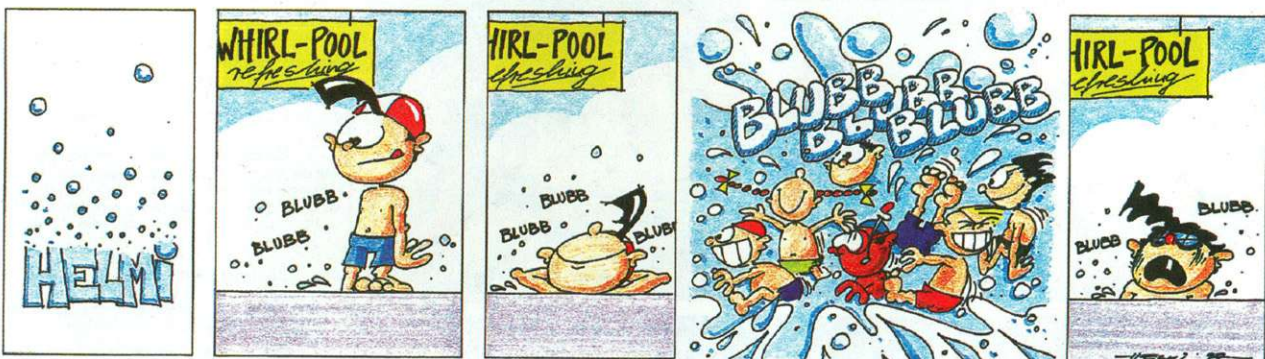
1. Da im japanischen DC ein Modem eingebaut ist, will ich nun wissen, ob ich es auch in Deutschland benutzen kann?

SEGA Solange das Gerät nicht erhältlich ist, können wir hierüber keine Aussagen machen.

2. Was für Geräte und Umbauten für den DC brauche ich, um in Deutschland spielen zu können, und woher kriege ich die?

SEGA Hier gilt das gleiche wie oben, denn solange das Gerät nicht erhältlich ist, kann man nicht sagen, ob überhaupt ein Adapter, wie es ihn für den Saturn gibt, möglich ist. Grundsätzlich würde ich jedoch von einem Umbau abraten. Er ist meistens viel zu teuer und lohnt sich nicht. Stattdessen würde ich einen Spannungsumwandler und einen NTSC-PAL-Wandler kaufen, wodurch man die Spiele in Original-Geschwindigkeit zocken kann.

Henning Müller, Bremen



Ab 2,9,98 im Abonnement erhältlich!



DEEP FEAR

Es ist zweifellos noch zu früh, um den Saturn endgültig in den Schrank zu stellen. Mit Deep Fear befindet sich ein echtes Action-Adventure-Highlight

in der Mache, das man nicht versäumen darf. Wir zeigen die neuesten Bilder!

DREAMCAST

Langsam, aber sicher nähert sich Segas neueste Traumkonsole der Fertigstellung. In der nächsten Ausgabe zeigen wir euch in einer umfangreichen Reportage, was die Hardware leistet, wer dafür entwickelt und welche Spiele kommen.



GRANDIA DIGITAL MUSEUM

In Japan ist softwaretechnisch fast alles möglich - ob Aquarium oder Katzensimulation, Veteranen-Compilation oder Digital-Museum zu einem erfolgreichen Spiel. In der kommenden Ausgabe stellen wir euch die Zusatz-CD zum Rollenspielhit Grandia von Game Arts ausführlich vor.



Impressum

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

Geschäftsführer:
 Dr. Rainer Cordes
 Christian Gellenpoth

Chefredakteur:
 Hans Ippisch

Lektorat: Margit Koch

Redaktion:

Assistenz: Werner Spachmüller (ws)

Redaktion: Marco Marzinkowski (mm)

Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)

England-Korrespondent: Derek de la Fuente (df)

Freie Mitarbeiter:

Takeo Apitzsch (ta), Oliver Preißner (op)

Bildredaktion: Richard Schöller

Layout:

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

Titelgestaltung: Christian Harnoth
Titel: Deep Fear © Sega. Wir danken!

Werbeleitung:

Martin Reimann

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:

Andreas Klopfer

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

Anzeigenverkauf:

Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 02 03-3 05 11-555

Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel

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 € 560,-, ohne CD € 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:

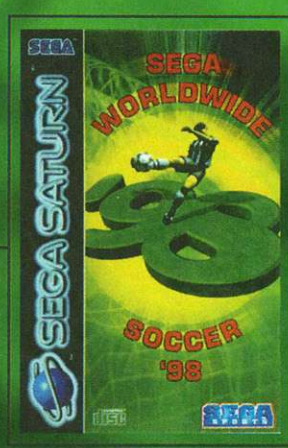
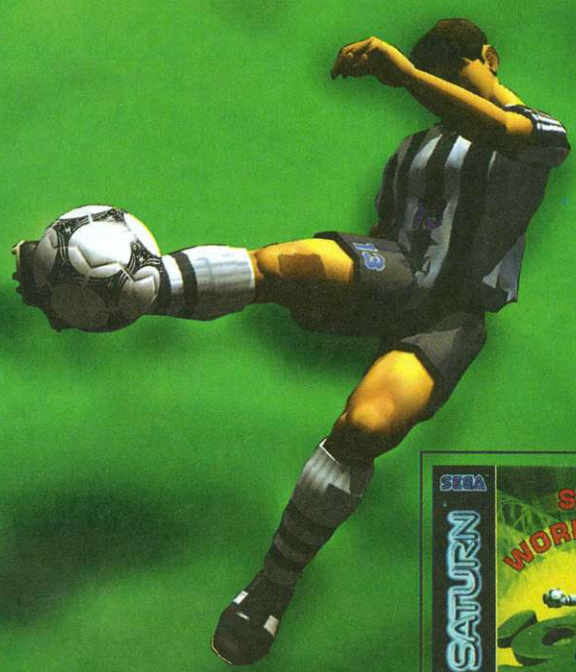
Alle in SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

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.

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





Mitternacht vorbei,
die Straßen leer ...

Totenstille.

Träum ruhig weiter.

LAST BRONY

EXCLUSIV FÜR

