

SEGA TM

Magazin

8/99

69. Ausgabe
August '99



CASTLEVANIA

Konamis Kultserie kommt für den Dreamcast!



SHENMUE
Angespielt:
Der E3-Superhit



NBA 2000
Sportlich:
Sega auf dem Parkett

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

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

dynatex

44135 Dortmund
Im Brückcenter

Zusätzliche Bestell-Hotline:
0931 / 35 45 20

Theo Versand

Sammler und Schnäppchenjäger aufgepaßt: Spitzenspiele fast geschenkt

Folgende Saturn-Spiele für nur

 SEGA MAGAZIN 10/96: 79% 2,95 OLYMPIC SOCCER	 SEGA MAGAZIN 10/96: 79% 2,95 CHAOS CONTROL	 SEGA MAGAZIN 6/97: 79% 4,95 BLAST CHAMBER	 SEGA MAGAZIN 10/96: 79% 4,95 ROBO PIT
 SEGA MAGAZIN 1/96: 93% 9,95 THUNDERHAWK 2	 SEGA MAGAZIN 3/98: 78% 9,95 NBA LIVE '98	 SEGA MAGAZIN 10/96: 81% 9,95 STARFIGHTER 3000	 MEGA FUN 9/95: 84% 14,95 PARODIUS DELUXE
 SEGA MAGAZIN 9/97: 86% 19,95 NHL POWERPLAY	 SEGA MAGAZIN 11/96: 86% 19,95 BLAM! MACHINEHEAD	 SEGA MAGAZIN 10/96: 81% Adventure - komplett in deutsch 19,95 BLAZING DRAGONS	 SEGA MAGAZIN 6/96: 87% Die Nr. 1 bei 3D-Vehikel-Action 24,95 SHELLSHOCK

Schnell zugreifen! Nur solange Vorrat reicht, da zum Teil nur noch kleine Stückzahlen!
Sonderaktion: Bei Bestellung von 3 Spielen aus diesem Kasten erhalten Sie ein Spiel unserer Wahl kostenlos!

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

Sega Saturn

Achtung: Nur solange Vorrat reicht, da Restposten!

Control Pad Explorer 32/JT406	24,95	Cyber Speedway	49,95
Game Buster	79,95	Euro Soccer '96	89,95
Lenkrad Mad Catz (m. Pedalen)	49,95	FIFA Soccer '96	29,95
Link Kabel	24,95	FIFA Soccer '97	19,95
S-VHS-Kabel	19,95	Frank Thomas Big Hurt Baseball	84,95
Tips & Tricks-Buch 1996	4,95	Galaxy Fight	39,95
Batman Forever	84,95	Grid Run	49,95
Battle Monsters	39,95	Hebereke's Popoitto	19,95
Breakpoint Tennis	99,95	Hulk	84,95
Bug	49,95	NBA Jam Extreme	24,95
Croc	39,95	NBA Live '97	14,95
		NFL Quarterbackclub '97	39,95
		NHL '97	19,95
		Pebble Beach Golf	59,95
		PGA Tour '97	39,95
		Streetfighter Collection	84,95
		Striker '96	29,95
		Tempest 2000	89,95
		Tilt	89,95
		Valora Valley Golf	39,95
		Victory Goal	29,95



SEGA MAGAZIN 12/97: 82%
Croc - Legend of the Gobbos
39,95

**SCHNELL,
SCHNELLER,
THEO KRANZ
VERSAND!**

Händleranfrage
erwünscht
Fax: 0931/57160

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. * BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.

**Theo
KRANZ
VERSAND**

SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT SEGA-SONDERAUSGABE) MIT FRANKIERTEM UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C 5) ANFORDERN.

VERSANDKOSTEN: POST NACHNAHME: 6,40 DM ZZGL. NACHNAHME GEBÜHR, UPS NACHNAHME: 16,- DM; BEI VORKASSE (NUR EUROSHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREIS-ÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. BUNDLE-ANGEBOTE GELTEN ALS 1 ARTIKEL!

0931/354522 oder 0180/5211844
Internet: <http://www.logon.de/kranz>

Kranz sand

DER SEGA-SPEZIALIST

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28

Austria Express
Schnellservice für unsere
Kunden in Österreich.

Lieferung in 1-2 Tagen
1 DM = 7,5 ÖS; Porto 6,90 DM zzgl. NN

Bestell-Hotline
Tel: 0049/85173777



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



Dreamcast™
am 23.09.'99
bei uns!

Dreamcast (Sept)494,-
deutsche Version, inkl. Modem!



Controller (Sept)59,95
Dreamcast-Stick (Sept) 94,95
Keyboard (Sept)59,95
VMU-Card (Sept)59,95
Racing CP (Sept)124,95
(Lenkrad)



SONIC ADVENTURE
114,95

PORTOFREI*

**GLEICH VORBESTELLEN,
UND DREAMCAST-ARTIKEL
ERHALTEN SIE
VERSANDKOSTENFREI!***

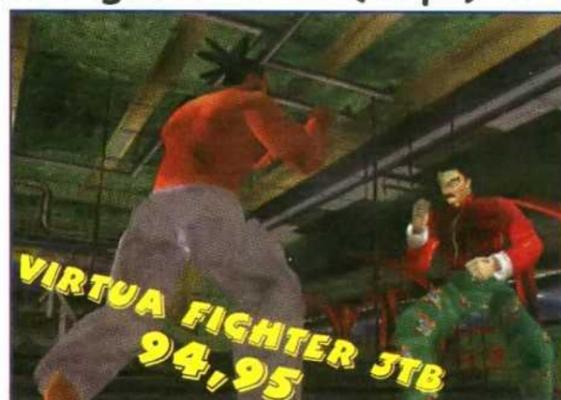
Software

Buggy Heat (Sept)94,95
Cool Boarders DC (Okt) . .94,95
D 2 (Dez)94,95
Dynamite Cop (Sept) . . .94,95
Get Bass (Sept)189,95
(inkl. Fishing Controller)
House of the Dead 2 . .149,95
(inkl. Gun) (Sept)



HOUSE OF DEAD 2
154,95

Metropolis (Sept)114,95
NBA (Nov)94,95
Red Dog (Sept)94,95
Sega Rally 2 (Okt)114,95
Sonic Adventure (Sept) .114,95
Soul Caliber (Nov)94,95
Toy Commander (Sept) .94,95
Virtua Fighter 3 tb (Sept) 94,95



VIRTUA FIGHTER 3TB
94,95

Zusätzliche Dreamcast Bestell-Hotline:
0931 -35 45 223

*LEDIGLICH NACHNAHMEBESTELLER BEZAHLEN DIE NACHNAHMEGEBÜHR 3,50 DM

0931/3545222 oder **0180/5211844**

2 Ausgaben kostenlos!

Das GAMES AND MORE - Abo:

12 Ausgaben zum Preis von 10 – nur DM 39,- (ÖS 290)

Jetzt anrufen!

0180 / 5959506

Neu



Immer schneller

GAMES AND MORE – alle 14 Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun



QUO VADIS, SEGA?

Hätte Sega auf der Electronic Entertainment Expo nicht mit einer enormen Anzahl von Dreamcast-Spielen überzeugt und die beeindruckende US-Werbekampagne vorgestellt, müßte man sich ernsthaft Sorgen um den japanischen Spieleveteran machen. Dreistellige Millionenverluste, ein Softwaremarkanteil von weniger als zwei Prozent in Japan und die Entlassung von 1000 Mitarbeitern stimmen einen nicht gerade

hoffnungsvoll. Und was macht Sega Deutschland? Es sind gerade noch drei Monate bis zum Dreamcast-Launch, und außer Segas Umzug von Hamburg nach Düsseldorf, gibt es nur zu vermelden, daß es den Dreamcast in Deutschland für DM 499,- inklusive Modem geben wird, wobei der Internet-Zugang dank BT kostenlos ist. Ich hoffe, daß es sich hierbei um die Ruhe vor dem Sturm handelt ...

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Chefredakteur

DREAMCAST-LEXIKON

Alle Dreamcast-Spiele im Überblick 14

RUBRIKEN

Impressum 30

Vorschau 30

MAILBOX

Fragen & Antworten 28

TIPS & TRICKS

F-1 Challenge 21

Dynamit Deka 2 20

Psychic Force 21

Puyo Puyo 4 21

Super Speed Racing 20

KOMPLETTÖSUNG

Blue Stinger 24

NEWS

Aktuelle Dreamcast-Infos 6

PREVIEW

Castlevania 13

Expendable 12

NBA 2000 10

NFL 2000 11

Shen Mue 9

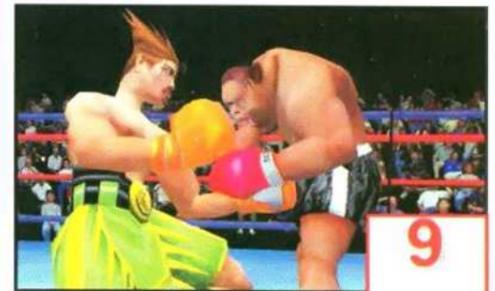
Speed Devils 8

TESTS: DREAMCAST

Dynamite Deka 2 16

Elemental Gimmick Gear 19

Shenmue



Yu Suzuki setzt neue Maßstäbe!

9

NBA2000



Der Basketball-Knaller von Sega

10

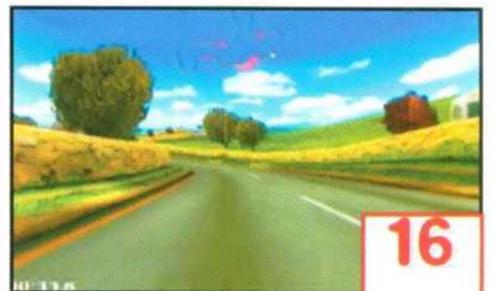
Castlevania



Comeback der Kultserie

13

Dynamite Deka 2



Im Test: Der Die Hard-Nachfolger

16

Blue Stinger



Komplettlösung des Action-Hits

22

**Schon
gewußt?**

- Warps ewig in Entwicklung befindliches *D2* soll nun am 11. November in Japan auf sage und schreibe vier (!) GD-ROMs ausgeliefert werden.
- CRIs *Buggy Heat* wird ebenso wie *Sega Rally 2* über Modem spielbar sein.
- Sega hat in Japan den Preis des Dreamcast um knapp 10.000 Yen auf nun 19.900 Yen gesenkt. Zusätzlich sind am 24. Juni *Sonic Adventure* und *Virtua Fighter 3tb* als Schnäppchen für je 1.990 Yen wiederveröffentlicht worden.
- Angeblich arbeitet man bei Sega derzeit an einer Naomi-Neuauflage des Rennspiel-Kults *Outrun*.
- Taito arbeitet an einer Dreamcast-Version der in Japan populären U-Bahn-Simulation *Densha de Go!*.
- Nun also doch: Sega hat den Release von *Geist Force* gecancelt. Als Gründe hierfür wurde die Produktqualität genannt.
- *GTA2* kommt: Rockstar Games' Kult-Nachfolger kommt auch für den DC.
- *Street Fighter Zero 3* auf allen Plattformen: Der Dreamcast-Version am 8. Juli soll am 5. August auch eine 4-MB-kompatible Saturn-Version folgen.
- Neue Dreamcast-Ankündigungen aus Japan: *Project Ares* ist ein neues Rollenspiel von den Machern der *Phantasy Star*-Reihe, und mit der PC-Konvertierung *Baldur's Gate* erscheint demnächst das erste Online-Rollenspiel für Segas neue Konsole.
- Laut Gerüchten soll die japanische DC-Version ab diesem Winter anstatt mit dem bisherigen 33.6K-Modem mit einem moderneren 56K-Modem im Bundle verkauft werden.

Virtua Striker auf Naomi!



Endlich die langersehnte Umsetzung: Virtua Striker als Heimversion ist bald kein Wunschtraum mehr.

Lange genug hat es gedauert, doch nun macht Sega endlich Nägel mit Köpfen: Noch in diesem Sommer wird in den Spielhallen eine neue Version von *Virtua Striker* auftauchen, die den Titel *Virtua Striker 2 Limited* trägt. Im Gegensatz zu den letzten Model-3-Updates wird diese Fassung allerdings auf dem dreamcastverwandten Naomi-Board laufen, was eine Heimversion zum Europalaunch der Konsole mehr als wahrscheinlich macht!

Internet kostenlos!

Einen Deal der besonderen Art hat Sega mit der British Telecom abgeschlossen. So wird die europäische Version des Dreamcast nicht nur standardmäßig mit einem 33.6K-Modem ausgestattet sein, im „Lieferumfang“ befindet sich auch ein kostenloser Zugang ins Internet – lediglich die Telefongebühren (Ortstarif) fallen zusätzlich an. Dies könnte sich beim Launch des Dreamcast am 23. September als nicht zu unterschätzendes Verkaufsargument erweisen und sollte sich positiv auf die Menge der onlinetauglichen Spiele für die neue Sega-Konsole auswirken.



Kostenloser Zugang zum Internet für europäische Dreamcast-User via British Telecom.



No Cliches Toy Commander erinnert optisch an einen Cartoon.

Toy Commander

Bei *Toy Commander* übernehmt ihr die Rolle des Befehlshabers einer Spielzeugarmee und schlagt euch mit Hilfe zahlreicher Fahrzeuge und Waffen durch unterschiedliche Missionen. *Toy Commander* verbindet Action-, Adventure- und Rennspiel-Elemente zu einem ungewöhnlichen Genremix und hat damit nicht nur dank der schrägen Optik beste Chancen, aus der Masse der Dreamcast-Titel herauszuragen.

Take The Bullet

Über Sega wird dieses ungewöhnliche Spiel der Red Lemon Studios erscheinen. Bei *Take The Bullet* handelt es sich um ein actionreiches Ballerspiel, bei dem man in die Rolle eines Bodyguards schlüpft und einen Kandidaten auf das Amt des Präsidenten beschützen muß. In den 12 Levels macht ihr von 18 Waffen Gebrauch, um eure Pflicht zu erfüllen. Besonders interessant klingt die Möglichkeit, sowohl aus einer Ego- als auch aus einer 3rd-Person-Perspektive zu spielen. Zusätzlich verspricht der mögliche Einsatz der Dreamcast-Gun ein neues Spielerlebnis – wir sind gespannt.



Grafisch mag Take The Bullet noch nicht umwerfend sein, doch das Spielkonzept kann gefallen.

Yu Suzukis Ferrari F355 für DC?

Noch nicht offiziell angekündigt, aber laut neuesten Meldungen gar nicht unwahrscheinlich ist eine Umsetzung von Yu Suzukis neuem Rennspiel-Knaller Ferrari F355. Obwohl viele der Meinung sind, daß das mit vier (!) Naomi-Boards betriebene Arcade-Original in dieser Form auf dem Dreamcast nicht möglich ist, sind wir eigentlich guter Hoffnung, was eine Umsetzung angeht – die Arcade-Fassung berechnet schließlich auch drei Bildschirme anstatt nur einem, während das vierte Naomi-Board angeblich vorwiegend zum Realisieren eines besseren Soundsystems hinzugefügt wurde.



Die Arcade-Version von Yu Suzukis Ferrari F355 braucht vier Naomi-Boards und läuft auf drei Monitoren gleichzeitig!

Ecco The Dolphin



Ecco kehrt zurück: Auf der E3 präsentierte Sega erstmals die Dreamcast-Version der Delphin-Serie.

Lange Zeit war es ruhig gewesen um Segas ehemals so populären Delphin, doch im Zuge des Dreamcast-Launchs will man auch diesem Altstar zu einem würdigen Comeback verhelfen. Die von Appaloosa Interactive entwickelte Dreamcast-Version war auf der E3 in einer frühen Demofassung zu bewundern, jedoch noch nicht spielbar. Über das Gameplay kann derzeit nur vermutet werden, daß es wie schon bei den Vorgängern auf eine Art Action-Adventure unter Wasser hinauslaufen wird, während die Grafik bereits jetzt ziemlich beeindruckend wirkt. Weniger erfreulich war bisher nur die Framerate, doch bis zur Endversion soll dieser Makel noch behoben werden.

Feuer frei!

Auf der E3 waren scheinbar bodenständige Ballerereien ziemlich in, jedenfalls wird es bis Ende des Jahres noch jede Menge interessante Spiele für Action-Fans mit einem Dreamcast geben. Bei *Red Dog* von Argonaut könnt ihr mit einem Panzer so ziemlich alles in Schutt und Asche schießen, bei DMA Designs interessantem *Wild Metal Country* steht trotz der ausgefeilten Fahrzeugphysik vor allem der Deathmatch-Modus im Mittelpunkt. Ähnlich sieht es bei Activisions *Vigilante 8 Second Offense* aus, das direkt auf dem beliebten Vorgänger aufbaut, den viele als die bisher beste *Twisted Metal*-Variante ansehen.



Der Nachfolger des Action-hits Vigilante 8 verspricht noch explosiver zu werden!



Red Dog von Argonaut ist eine Art „Starfox in einem Panzer“.



Wild Metal Country bietet viel Multiplayer-Spielspaß.

Schon gewußt?

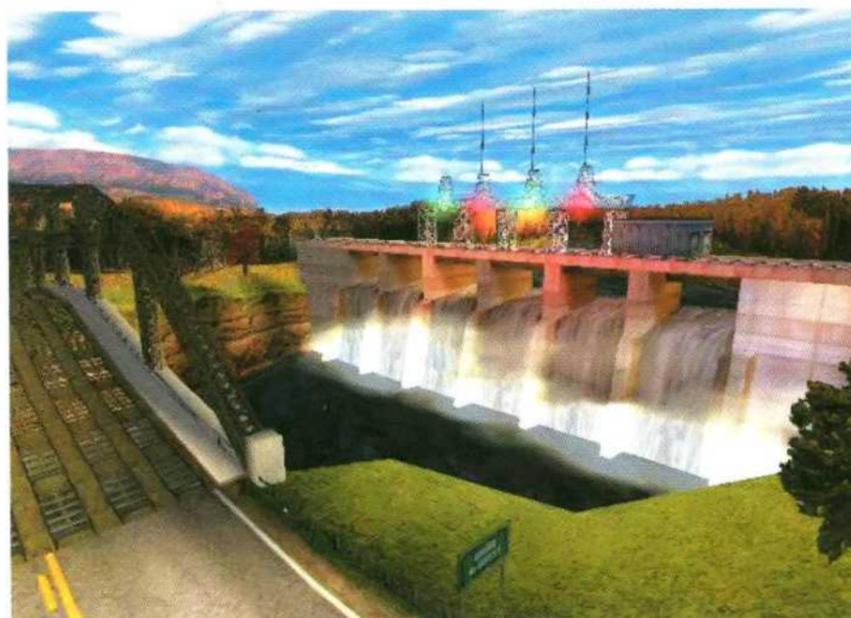
- Der Dreamcast-Launch in den USA verspricht ein Erfolg zu werden, so sollen Sega bereits 2,4 Millionen Bestellungen des Handels vorliegen. Ein Wermutstropfen ist hier die Tatsache, daß man bis zum März lediglich 1,5 Millionen Geräte liefern kann.
- Visual Concepts' vielversprechendes 3D-Jump&Run *Floigan Brothers* wurde auf einen unbestimmten Termin im Jahr 2000 verschoben.
- Nach Arsenal F.C. nun U.C. Sampdoria: Ab dem ersten Juli fungiert Sega als Sponsor des italienischen Fußballvereins, der sich derzeit allerdings erst wieder den Platz in der Serie A erspielen muß. Ob die Parallelen beabsichtigt sind?
- *Virtua Fighter 3tb* wird in den USA erst einen Monat nach dem Dreamcast-Launch erscheinen. Die zusätzliche Zeit soll in erster Linie genutzt werden, um nun doch noch einen Versus-Mode einzubauen.
- Sega entwickelt für den Game Boy: Da man derzeit keine mit Nintendos Handheld konkurrierende Hardware anbietet und dies in nächster Zukunft auch nicht vorhat, wäre dies ein „naheliegender Schritt“ gewesen, so ein Sega-Sprecher. Die Entwicklung von Software für direkte Konkurrenten des Dreamcast wäre aber kein Thema.
- Die spannende Spezialeinheiten-Simulation *Rainbow Six* wird bereits zum US-Launch des Dreamcast erhältlich sein.
- Ninjameister Kage-Maru wird beim Wrestling-Spektakel *Giant Gram* neben Jeffry und Wolf als dritter Vertreter der *Virtua Fighter*-Riege in den Ring steigen.

SPEED DEVILS

Der Dreamcast scheint zu einer guten Plattform für Rennspiele zu werden. Bereits in der Anfangsphase sind diverse Hochkaräter entweder erhältlich oder in einer fortgeschrittenen Planungsphase. Speed Devils von Ubi Soft ist einer dieser Titel und basiert auf dem PC-Game Speed Busters.

Von der Fachpresse für PC-Spiele wurde der Titel seinerzeit sehr wohlwollend aufgenommen und verbuchte zu meist Wertungen im mittleren bis hohen 80er-Bereich. Auf diesen Lorbeeren will sich Ubi Soft aber nicht ausruhen und verspricht eine modifizierte, verbesserte DC-Version. Simulationsansprüche weist man dabei weit von sich, *Speed Devils* soll einfach nur flotten Rennspielgenuß ohne Reue bieten. Das Korsett des Spiels sind dabei zehn aufmotzbare Wagen, die sich auf sieben uramerikanischen Strecken bewähren müssen. Basieren werden die Kurse dabei auf den Örtlichkeiten Kalifornien, Colorado, Louisiana,

New York, Kanada und Arizona. Ein absolut frischer Ansatz sind beim Racer die optional zuschaltbaren Katastrophen – so können etwa Tornados in Louisiana ihr Unwesen treiben oder Erdbeben New York heimsuchen. Da die Boliden durchaus anfällig für Schäden sind, sollte man diese „Bedrohungen“ nicht auf die leichte Schulter nehmen. Versprochen wird darüber hinaus eine dynamische, situationsabhängige Musik und interessante, facettenreiche Gegner. So wird etwa ein Geschwisterpaar versuchen, mit allerlei fiesen Tricks den Sieg einzufahren, andere Kontrahenten hingegen werden eher durch (fahr-)technische Kniffe den Erfolg su-



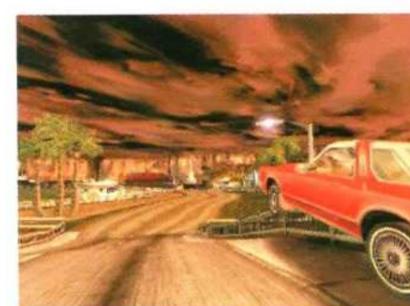
Einige Bilder aus *Speed Devils* hinterlassen bereits jetzt einen phänomenalen Eindruck.

chen. Sollte man den anderen Fahrern permanent den Auspuff zeigen können und eine Trophäe nach der anderen abstauben, können diese in einer Garage deponiert werden, wo auch der akkumulierte Reichtum und die erworbenen Flitzer untergebracht werden können. Optisch macht der Titel einen guten Eindruck, auch wenn die grafische Qualität bei weitem nicht an *Metropolis Street Racer* herankommt. Schicker als etwa *Sega Rally 2* könnten die Tempoteufel aber in jedem Fall werden.

Marco Marzinkowski ■



Diese Impression wirkt schon fast fotorealistisch.



Kleine Sprungeinlagen wollen bewältigt werden.

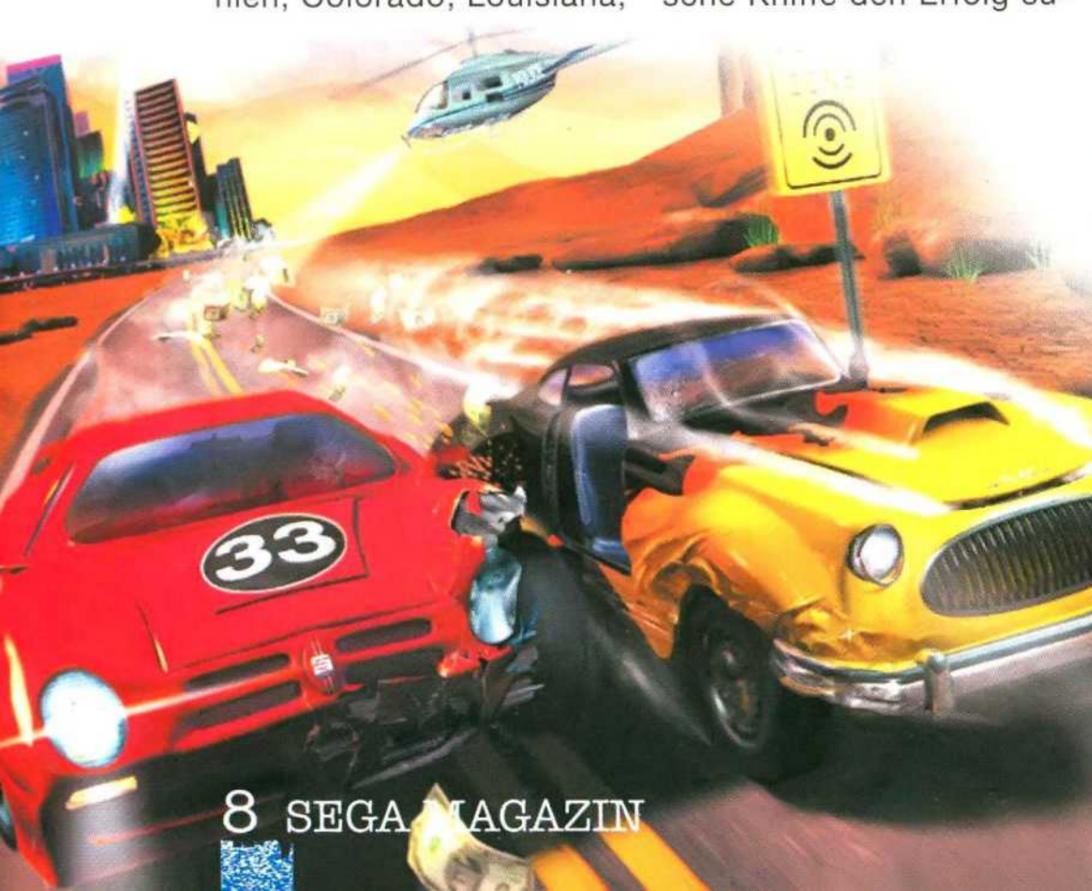
Facts



Titel:	Speed Devils
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubi Soft
Release:	September
Levels:	7 Strecken
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Mit *Speed Devils* hat Ubi Soft einen vielversprechenden Racer im Fuhrpark, der trotz starker Konkurrenz mit Sicherheit seine Anhänger finden wird.



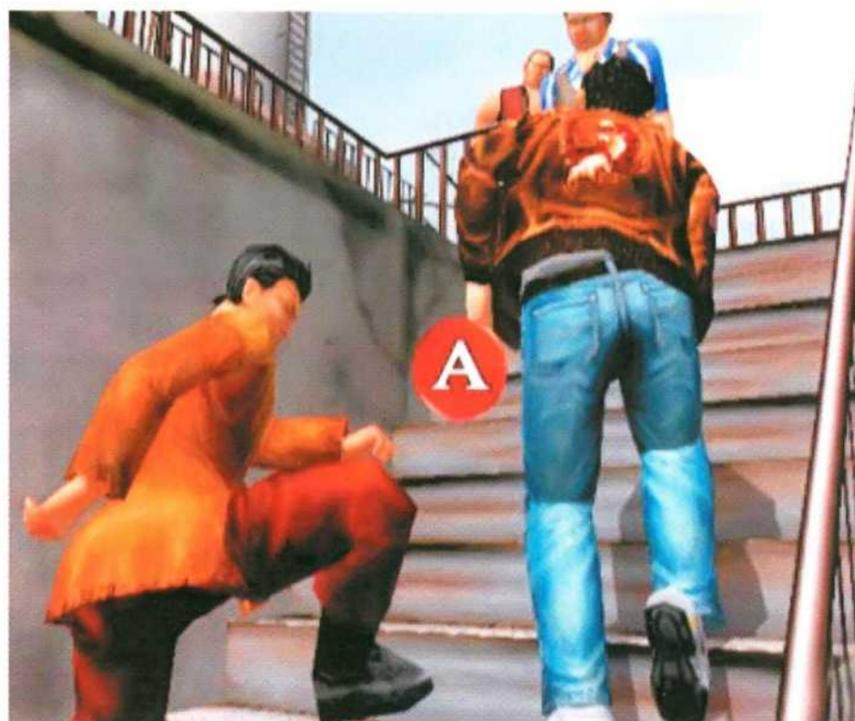
SHENMUE

Mit Shenmue will Yu Suzuki seine Vorstellungen von der Zukunft der Videospiele verwirklichen. Wir haben diesen Hoffnungsträger für Sega auf der E3 erstmals spielen können.

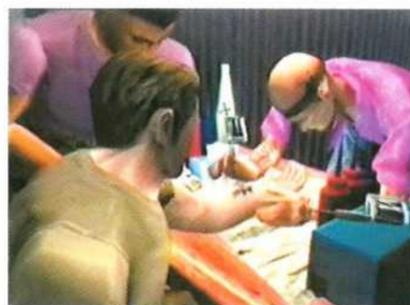
Auf der Messe in Los Angeles konnten zum einen Demos bestaunt werden, die die Gesichtszüge der Hauptfiguren in noch nicht gesehener Qualität wiedergaben. Man konnte bis auf die Augenwimpern heranzoomen und hatte immer noch den Eindruck, einem Wesen aus Fleisch und Blut gegenüberzustehen. Zum anderen wurden erste Minispiele preisgegeben, darunter ein Dart-Spiel, das die Besucher sofort in seinen Bann schlagen konnte. Noch beeindruckender war das mit Spannung erwartete „Quick Time Battle“, bei dem „nur“ im richtigen Moment die auf dem Schirm angezeigte Taste gedrückt werden muß. Nachdem ich den Schlagabtausch mit einer Gang in einem Lagerhaus mehrmals probiert hatte, wurde mir klar, daß das

Wort „nur“ in Bezug auf diese revolutionäre Idee sicher nicht paßt: Man hat das Gefühl, in einem interaktiven Film mitzuspielen. Denn die Controller-Bewegung entspricht der Bewegung, die euer virtueller Widerpart dann ausführt. Außerdem werdet Ihr derart abrupt mit neuen Anweisungen konfrontiert, daß euch schon nach fünf oder sechs „Takes“ der Schweiß von der Stirn tropft. Überdies verdichtete sich der Eindruck, daß es Sega gelingen wird, die Realität bis zu einem Grad nachzustellen, der bisher noch von keinem anderen Programm erreicht wurde. Als Beispiel mag die Information gelten, daß das Entwicklungsteam sogar die Wetterberichte der letzten zehn Jahre für die Stadt Yokosuka – euren Startpunkt im Spiel – gesammelt hat!

Florian Brich ■



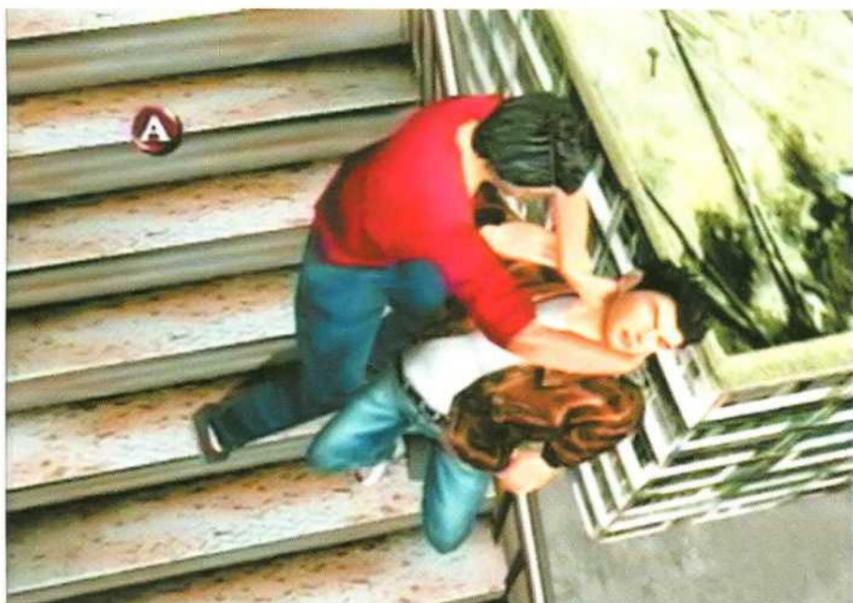
Ein Quick Time Battle beginnt. Die Gegner, die Ryo Hazuki auf der Treppe einkreisen, wollen euch noch ein paar Kratzer in die Lederjacke treten. Nur wer jetzt schnell „A“ drückt, reagiert angemessen und kommt ungeschoren in die nächste Sequenz.



Dieses Spiel ist so realistisch, daß ihr euren Charakter sogar in einem schummrigen Laden tätowieren lassen könnt.



Im Free Battle Mode dürft ihr den Schläger mit der gelben Jacke in Virtua-Fighter-Manier auf den Rasen schicken.



Ob ihr auch dann noch die richtige Tastenkombination trifft, wenn euch der Gegner derart im Würgegriff hat?

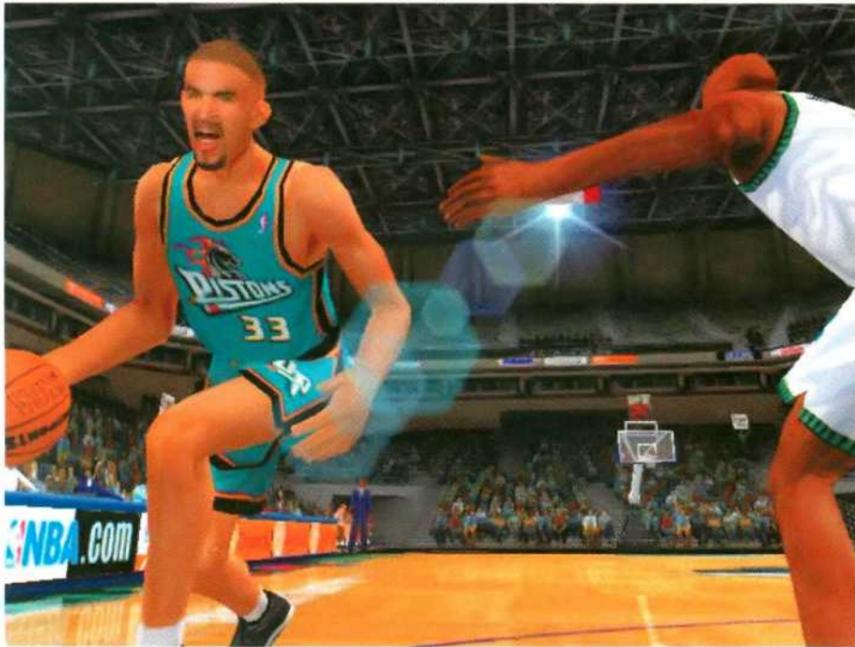
Facts



Titel:	Shenmue
Genre:	FREE
Hersteller:	Sega
Release:	28.10.1999 (Japan)
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	Erscheint in zwei Teilen (Teil 2 im Sommer 2000)

First Look

Shenmue hat das Zeug, unsere Vorstellung von einem Videospiel völlig auf den Kopf zu stellen. Zur Verdeutlichung, wie realistisch der Titel sein wird, nur ein Beispiel: Ihr könnt in einer Spielhalle Space Harrier, Hang On und andere Sega-Klassiker zocken. Und habt ihr kein Geld mehr, geht ihr arbeiten!



Anhand der feinen Gesichtstexturen könnt ihr erkennen, daß Grant Hill von den Detroit Pistons aggressiv zum Korb zieht. Neben den tollen Details der Trikots fallen vor allem die schönen Lens-Flare-Effekte ins Auge.



Kobe Bryant stopft den Ball in seiner unwiderstehlichen Art in den Korb. Die Tatsache, daß Glen Rice bereits in den Diensten der Los Angeles Lakers steht, zeigt die Aktualität der einzelnen Mannschaftskader.

NBA 2000

Auf dem blankpolierten Basketball-Parkett haben die Entwickler von Visual Concepts bereits mit dem Spiel NBA Fastbreak (für die PlayStation) Erfahrung gesammelt. Neben dem ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellten NFL 2000 präsentiert das Team kurz nach dem US-Launch der Konsole nun auch auf dem Dreamcast ein Spiel, bei dem die ebenso schnelle wie spektakuläre Ballsportart im Mittelpunkt steht.

Wie es sich für ein Basketballspiel mit einem hohen Authentizitätsgrad gehört, betreten bei *NBA 2000* natürlich die Original-Athleten der 28 Teams umfassenden, nordamerikanischen Basketball-Liga NBA die Spielarenen. Die Aktionen der hochbezahlten Spieler können aus verschiedenen Kameraeinstellungen verfolgt werden. Unter anderem stehen eine horizontale, eine vertikale, eine isometrische Perspektive sowie eine Draufsicht zur Verfügung, die ihrerseits modifiziert werden können. Ein weiterer technischer Eckpunkt des Spiels ist eine

flüssige Darstellung mit 60 Frames in der Sekunde, außerdem wurden wie bei *NFL 2000* ca. 1.500 Animationsstufen verwendet, um die NBA-Riesen möglichst authentisch dunken und dribbeln zu lassen. Dank eines Vorrats von über 400 individuellen Athleten-Modellen werden die verschiedenen Staturen vom kleinen Aufbauspieler bis zum gewaltigen Center auf dem Court realistisch dargestellt. Die allseits bekannten Stars aus der NBA lassen sich problemlos an den fein texturierten Gesichtern erkennen, je nach Spielverlauf ändert sich sogar die Mimik der Elite-Basketballer. Ne-

ben altbewährten Steuerungsmethoden wie dem Icon-Passing (ihr könnt einen beliebigen Mitspieler mit einem bestimmten Knopf anspielen) hat das Gameplay auch einige Neuerun-

gen zu bieten. Mit Hilfe der L-Taste ist es beispielsweise möglich, schnell zur Verteidigung unter den Korb zu laufen, ohne dabei den Blick von dem ballführenden, gegnerischen Spieler zu nehmen. In der Offensive dreht ihr im Zuge des sogenannten Aufpostens dem Verteidiger den Rücken zu, um einen einfachen Steal zu verhindern. Mittels des B-Knopfes vollführt der Akteur auf dem Spielfeld einen spezifischen Move und läßt somit die Verteidigung auf seinem Weg zum Korb durch geschickte Drehungen und gewagte Dribblings wie eine müde Schülermannschaft aussehen.

Jens Quentin ■

Facts



Titel:	NBA 2000
Genre:	Basketball
Hersteller:	Sega
Release:	Oktober '99 (USA)
Levels:	-
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Grafisch vielversprechende Basketballsimulation mit NBA-Lizenz, die aufgrund detaillierter und beeindruckender Darstellung des Spielgeschehens nicht nur Freunde der beliebten Ballsportart an die neue Sega-Konsole locken dürfte.

NFL 2000

Demnächst dürfen Fans von krachenden Tackles, spektakulären Catches sowie taktisch klugen Spielzügen auf dem Dreamcast ihre Lieblingsmannschaft aus der amerikanischen Profiligen zum heiß begehrten Super-Bowl-Ring führen.

Um das Flair und die einmalige Live-Atmosphäre der nur auf den ersten Blick wilden Keilerei möglichst authentisch auf dem Dreamcast umzusetzen, haben die Entwickler von Visual Concepts den durchtrainierten Athleten mehr als 1.500 Motion-Capture-Animationen spendiert. Wie bereits auf den ersten Bildern zu erkennen ist,

haben die Spieler je nach Position auf dem Platz eine andere Statur – so sind die schweren Jungs von der Verteidigungslinie deutlich von den wendigen, schlanken Paßempfängern zu unterscheiden. Insgesamt wird es drei verschiedene Spielergrößen geben. Auch bezüglich der Spielerkollisionen hat man großen Wert auf eine realistische Umset-

zung gelegt. Seid ihr beispielsweise zu weit entfernt, um den Spieler mit der Pille mit voller Wucht zu Boden zu reißen, könnt ihr den Gegner mit einem gekonnten Griff an den Knöchel zum Straucheln bringen. Nicht nur auf dem Spielfeld erwartet euch dabei eine detailtreue NFL-Atmosphäre, auch auf den Zuschauerrängen der einzelnen Stadien wird Realismus groß geschrieben. So werden die Fans bei plötzlich einsetzenden Regenfällen ihre Regenponchos überstreifen. Um auch beim Gameplay den von der Grafik gesetzten Standard halten zu können, haben die Macher für den Entwurf der Spielzüge den Rat des Defensive Coaches der Oakland Raiders eingeholt. Dank einer Lizenz werden die Original-Hünen aus der NFL ihrer harten Knochenarbeit nachgehen, alle Logos, Uniformen sowie die



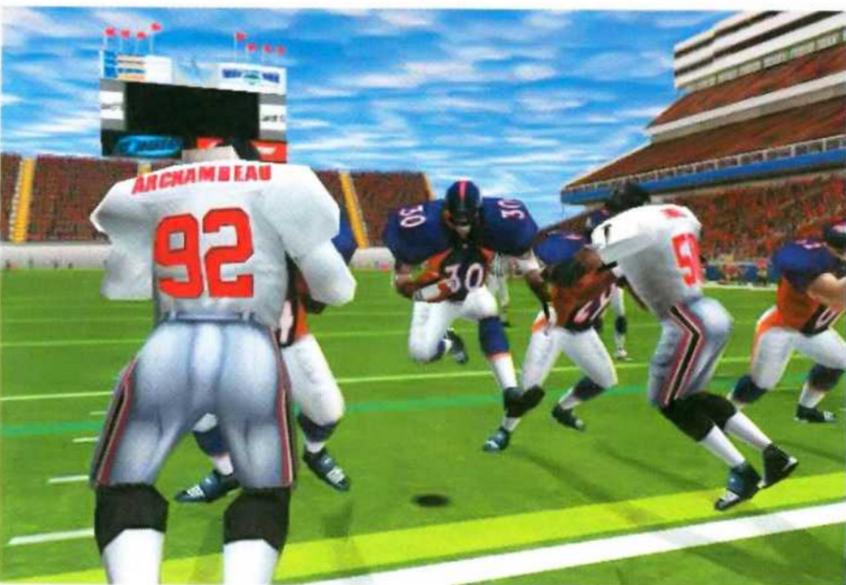
Der Lauf dieses Running Backs wird gleich von der Verteidigung gestoppt.



Trotz Bedrängnis des Verteidigers hält der Wide Receiver das Ei fest.



Die widrigen äußeren Bedingungen erschweren das Fangen des Spielgerätes. Hier könnt Ihr gut die unterschiedlichen Staturen der Athleten erkennen.



Die Körperhaltungen der einzelnen Spieler lassen auf realistische Bewegungsabläufe schließen.

Stadien werden wie die großen Vorbilder aussehen. Dank einer Management-Option können verwöhnte Jungmillionäre gegen hoffnungsvolle Talente ausgewechselt werden, mit Hilfe des Stat-Trackings werden alle individuellen Leistungen der knallharten Kerle festgehalten. Verschiedene Kameraperspektiven rücken spektakuläre Aktionen ins rechte Licht. Durch das Modem sind vor allem für Fans des Sports interessante Features wie ständig aktualisierte Mannschaftsaufstellungen zum Downloaden denkbar.

Jens Quentin ■

Facts



Titel:	NFL 2000
Genre:	Football
Hersteller:	Sega
Release:	9. September 1999
Levels:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Obwohl auch bei *NFL 2000* das Gameplay entscheidend sein wird, macht der Titel rund um das Leder-Ei schon jetzt einen sehr ansprechenden Eindruck. Mit einem hohen Realitätsgrad bezüglich der Spieleraktionen und einer guten grafischen Präsentation hat das Game definitiv das Potential zum Hit im bislang dünn besetzten Sportgenre.



Expendable bietet satte 20 Spielstufen, die allesamt Action in Reinkultur beinhalten – wer Tiefgang erwartet, dürfte enttäuscht sein.



Das perfekte Spiel für die Jahrtausendwende – Expendable brennt ein (grafisches) Feuerwerk der Extraklasse ab.

EXPENDABLE

Incoming war erst der Anfang. Expendable soll den Effekte-Overkill in noch höhere Dimensionen befördern, dabei aber ein gewohnt leichtgängiges Gameplay bieten.

Im Spiel übernehmt ihr den Part eines futuristischen Söldners, der zahlreiche, im All angesiedelte Kolonien der Menschheit vor außerirdischen Aggressoren bewahren muß. Diese Aliens verstehen nur eine Sprache: Gewalt (womit sich das Spielprinzip schon erklärt haben dürfte). Nachdem alle heimischen Planeten „gesäubert“ wurden, steht dann noch die ultimative Konfrontation auf der Heimatwelt der Charva (so heißen die Wesen) an, wo die Wurzel allen Übels ausgerottet werden soll. Ähnlich geradlinig wie die Story ist auch das komplette Game. Mit diversen ausbaufähigen Waffen heizt ihr den Gegnern ein und könnt in den zum Teil großen, dü-

steren Arealen nahezu alle Umgebungsmerkmale dem Erdboden gleichmachen. Okay, es müssen auch Gefangene befreit und Laserbarrieren überwunden werden, aber die Spieltiefe ist in etwa auf dem selben (niedrigen) Niveau wie beim eingangs erwähnten *Incoming*. Über die PC-Version urteilte Andreas Sauerland von der PC Games: „Expendable ist wie ein großer Haufen Zuckerwatte: gigantisch aufgeblasen, viel Luft drin und hinterher ist einem schlecht.“ Die technische Seite ist aber immerhin bemerkenswert gut: Beeindruckende Explosionen in Hülle und Hülle, detaillierte, abwechslungsreiche Landschaften, bildschirmfüllende End- und Mittelgegner sowie fein-

animierte Wasserflächen sorgen für einen optischen Genuß der allerersten Kategorie. Mich persönlich sprechen derartige, optisch brillante Actionkracher sehr an, da sie nach einem langen Tag im Büro perfekt zum Abreagieren und Entspannen geeignet sind. Gameplay-Gourmets hingegen, die Lust auf facettenreiche, anspruchsvolle Kost verspüren, werden nicht ihr Paradies finden. Bei *Expendable* läuft es letztendlich nur auf hirnlöse Dauerfeuerorgien hinaus – besonders intelligent ver-

halten sich die Feinde aus dem All nämlich nicht, dafür muß man sich aber zumeist gleichzeitig ganzer Horden erwehren.

Marco Marzinkowski ■



Die meisten Locations sind sehr düster gehalten und werden nur durch die fulminanten Explosionen etwas erhellt.

Facts



Titel:	Expendable
Genre:	Action
Hersteller:	Rage
Release:	tba.
Levels:	20 Welten
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Action-Knaller, der die kaum vorhandene Spieltiefe durch eine beeindruckende Optik kompensiert. Shoot-'em-Up-Freunde kommen in jedem Fall auf ihre Kosten.

CASTLEVANIA RESURRECTION

Tradition verpflichtet: mit einem zeitgemäßen Nachfolger seiner legendären Castlevania-Serie, einer Reihe, die es schon auf so gut wie allen nur erdenklichen Konsolenplattformen gegeben hat, will Konami gegen Ende des Jahres auch Dreamcast-Jünger in den Bahn ziehen. Traut man den ersten Eindrücken, dann steht ein absoluter Action-Blockbuster an.

Graf Dracula ist – wie auch die *Castlevania-Spiele* – einfach nicht unterzukriegen. Mit den uralten Kräften der Hölle hat die finstere Gräfin von *Castlevania* ein Portal öffnen können, durch der bissige Zeitgenosse in unsere Welt zurückkehrt. Mit Hilfe der Gräfin, seinem alten Freund Tod und zahlreichen dämonischen Kreaturen an seiner Seite will er seine Erzfeinde – den Clan der Belmonts – ein

für allemal besiegen und sich darüber hinaus zum Herrscher der Menschheit machen. Die Heldin Sonia, bei der noch nicht bekannt ist, in welchem Verhältnis sie zu den Belmonts steht, erfährt von diesen düsteren Plänen und macht sich auf, um diese Katastrophe abzuwenden. Neben den düsteren Gemäuern des Schlosses hat sie in einigen Außengebieten nach Dracula und seinen unheimlichen Komplizen zu suchen

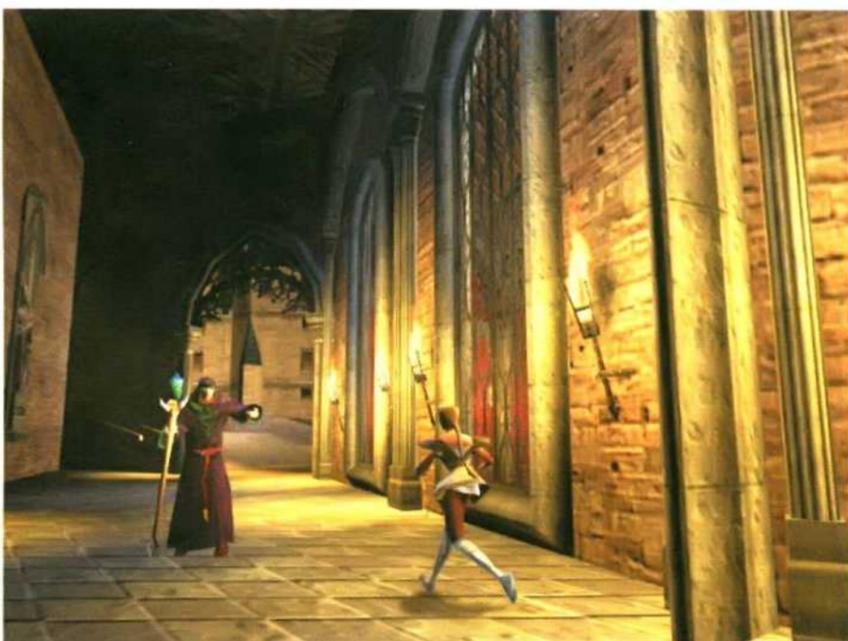


Eine spektakuläre Impression von Gevatter Tod, einem der Gehilfen von Graf Dracula.

– so begibt sie sich etwa in eine Sumpflandschaft, die durch realistische Nebelschwaden sehr beängstigend wirkt und in der seltsame Kreaturen mit abgetrennten Gliedmaßen schon auf sie lauern. Bei den Gegnern war Konami anscheinend besonders kreativ – so konnte man bereits Mumien, Hydras, Skelette, obskure Priester, undefinierbare Fabelwesen und Gevatter Tod höchstpersönlich bewun-

dern. Neben dem Kampf gegen all diese Wesen wird es aller Wahrscheinlichkeit nach auch wieder kleinere Jump&Run-Einlagen sowie dezente Rätselkost geben. Nähere, handfeste Informationen zum spielerischen Konzept waren leider noch nicht in Erfahrung zu bringen, aber allein schon die beeindruckenden Screenshots wecken die Lust auf *Castlevania Resurrection*.

Marco Marzinkowski ■



Die hohe Texturedichte und feine – in Echtzeit berechnete – Lichteffekte sorgen für eine Optik der Marke „Extrem atmosphärisch“.

Facts



Titel:	Castlevania Resurrection
Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Release:	4. Quartal '99
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Nachdem die letzten *Castlevania*-Titel zwar spielerisch potent waren, die Genialität der Anfangszeit aber vermissen ließen, scheint Konami mit *Castlevania Resurrection* wieder den richtigen Pfad eingeschlagen zu haben. Speziell die megageniale, überaus opulente Optik sorgt für Begeisterung und ein intensives Spielerlebnis.

DREAMCAST LEXIKON

Auf diesen Seiten bieten wir in jedem Sega-Magazin eine Übersicht über alle veröffentlichten, die nächsten erscheinenden und die wichtigsten angekündigten Titel für Segas neue Konsole. Dieses Lexikon soll euch helfen, bei den zahl-

reichen Terminverschiebungen und Neuankündigungen an Dreamcast-Spielen die Übersicht zu behalten. Durch die Angabe der Ausgabe könnt ihr außerdem leicht einen älteren Test in einer früheren Ausgabe finden.

BIOHAZARD – CODE VERONICA

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Capcom Release: Winter

Nichts Neues von der Zombiefrent: Capcoms Dreamcast-Ableger der berühmt-berüchtigten Action-Adventure-Serie soll nach wie vor im Winter auf die User losgelassen werden.



CLIMAX LANDERS

Genre: Action-RPG

Hersteller: Climax Release: 15. Juli '99

Ausnahmsweise mal keine Verschiebung: *Climax Landers* nähert sich langsam, aber sicher der Fertigstellung. Hoffentlich wird das Spiel durch die Verzögerung von den Schwächen eines *Blue Stinger* verschont!



BUGGY HEAT

Genre: Rennspiel

Hersteller: CRI Release: 8. Juli

Jetzt aber: Buggy Heat hat nach langem Hin und Her endlich wieder einen festen Release-termin. Zu einem Test im nächsten Heft wird's allerdings wahrscheinlich nicht ganz reichen.



CRAZY TAXI

Genre: Rennspiel

Hersteller: Sega Release: tba.

Obwohl das Spiel in der Arcade auf dem dreamcastverwandten Naomiboard läuft, hat Sega bisher eine Heimversion noch nicht bestätigt. Angesichts der Einfachheit einer Umsetzung wohl nur eine Frage der Zeit!

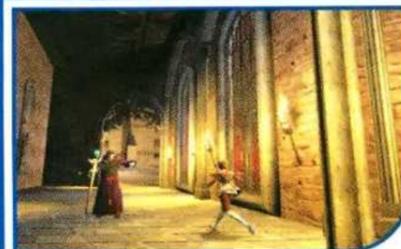


CASTLEVANIA RESURRECTION

Genre: Jump&Run

Hersteller: Konami Release: 4. Quartal

In dieser Ausgabe stellt euch Marco Konamis neuesten Teil der Vampirjäger-Sage vor, denn auf der E3 wurde wie vermutet endlich der Schleier um die Dreamcast-Version von *Castlevania* gelüftet!



DEAD OR ALIVE 2

Genre: 3D-Beat-'em-Up

Hersteller: Tecmo Release: tba.

Dead Or Alive 2 dürfte bei seinem Release *Virtua Fighter 3tb* optisch locker übertrumpfen und könnte spielerisch dem Genre-Platzhirsch durchaus Paroli bieten – einen Termin gibt es leider noch nicht.



Bereits erhältlich Alle Dreamcast-Spiele im Überblick

Titel	Genre	Hersteller	Test in Ausgabe	Wertung
AeroDancing feat. Blue Impulse	Simulation	CRI	5/99	70%
Blue Stinger	Action-Adventure	Sega/Climax Graphics	6/99	76%
Dynamite Deka 2	Action	Sega	8/99	71%
Elemental Gimmick Gear	Action-Adventure	Hudson Soft	8/99	75%
Evolution	Rollenspiel	ESP	4/99	74%
Get Bass	Angelsimulation	Sega	6/99	81%
Godzilla Generations	Action	Sega	2/99	58%
Incoming	Action	Imagineer	3/99	74%
Marvel vs Capcom	2D-Beat'em Up	Capcom	6/99	80%
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	5/99	85%
Pen Pen Tricelon	Rennspiel	General Entertainment	2/99	74%
Pop'n Music	Musik/Geschicklichkeit	Konami	5/99	70%
Power Stone	Beat-'em Up	Capcom	5/99	87%
Psychic Force 2012	Beat-'em Up	Taito	5/99	57%
Puyo Puyo 4	Denkspiel	Sega/Compile	5/99	88%
Redline Racer	Rennspiel	Imagineer	7/99	69%
Sega Rally 2	Rennspiel	Sega	4/99	91%
Seventh Cross	Rollenspiel	NEC Home Electronics	3/99	59%
Sonic Adventure	Jump&Run	Sega	3/99	90%
Super Speed Racing	Rennspiel	Sega	6/99	70%
Tetris 4D	Denkspiel	Bullet-Proof Software	3/99	63%
The House Of The Dead 2	Lightgun-Shoot-'em-Up	Sega	6/99	91%
Virtua Fighter 3tb	3D-Beat-'em-Up	Sega	2/99	93%

EXPENDABLE

Genre: Action

Hersteller: Imagineer Release: 24. Juni

In dieser Ausgabe findet ihr ein Preview dieses Effektspektakels, das in der PC-Presse trotz des insgesamt recht einfachen Gameplays teilweise überraschend hohe Wertungen einfahren konnte.



HIGHWAY BATTLE

Genre: Rennspiel

Hersteller: Genki Release: 24. Juni

Auf der E3 konnte Genkis Rennspielhoffnung durchaus gefallen und mit anderen Next-Generation-Rennspielen zumindest optisch mithalten. Wir sind gespannt, ob das Gameplay uns auch begeistern kann!



METROPOLIS STREET RACER

Genre: Rennspiel

Hersteller: Bizarre Creations Release: 23. Sept.

Pünktlich zum Deutschland-Launch des Dreamcast soll Bizarre Creations' neuestes Werk fertig sein. Wenn das Spiel hält, was die Bilder und die Entwickler versprechen, ist der Dreamcast um einen Top-Hit reicher.



SHEN MUE

Genre: FREE

Hersteller: Sega Release: 28. Oktober

Das wohl wichtigste Dreamcast-Spiel von Sega wurde leider verschoben – Teil eins erscheint in Japan nun Ende Oktober, das zweite Kapitel dadurch erst im Sommer des Jahres 2000!



SOUL CALIBUR

Genre: Beat 'em Up

Hersteller: Namco Release: 5. August

Noch einmal leicht verschoben, doch diesmal nur um wenige Tage – *Soul Calibur* sieht auf den neuesten Screenshots besser aus denn je, die Mimik der Figuren bleibt der Dreamcast-Version vorbehalten!



SPEED DEVILS

Genre: Rennspiel

Hersteller: Ubi Soft Release: September

Ubi Soft läßt auf dem Dreamcast die Reifen qualmen – nach *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* und dem enttäuschenden *Redline Racer* folgt im September die PC-Umsetzung *Speed Devils*.



V-RALLY 2

Genre: Rennspiel

Hersteller: Infogrames Release: tba.

Die PlayStation-Version konnte in unserer Schwesterzeitschrift *PlayStation Zone* die Traumwertung von 93% einheimen, die Dreamcast-Fassung verspricht dank 128-Bit-Power noch besser zu werden.



Angekündigte Titel

Titel	Genre	Hersteller	Release
The King Of Fighters— Dream Match 99	Beat 'em Up	SNK	24. Juni
Giant Gram	Wrestling	Sega	24. Juni
All Japan Prowrestling 2 Shutokou Battle	Rennspiel	Genki	24. Juni
Expendable	Shoot 'em Up	Imagineer/Rage Software	24. Juni
Street Fighter Zero 3	2D-Beat 'em Up	Capcom	8. Juli
Super Invention Boy Kanipan	Rollenspiel	Sega	8. Juli
Buggy Heat	Rennspiel	CRI	8. Juli
Climax Landers	Action-Adventure	Climax	15. Juli
Let's make a Pro-Baseball-Team	Baseball	Sega	15. Juli
Frame Gride	Mech-Action	From Software	15. Juli
New Japan Prowrestling - Toukon R. 4	Wrestling	Tomy	22. Juli
Seaman	„Simulation“	Vivarium	22. Juli
Space Griffon	Action	Panther Software	22. Juli
Air Force Delta	Action	Konami	29. Juli
Soul Calibur	Beat 'em Up	Namco	5. August
Cool Boarders BURRRN	Snowboarding	UEP System	26. August
Entertainment Golf	Golf	Bottom Up	Herbst
Speed Devils	Rennspiel	Ubi Soft	Herbst
Panorama Cotton	Shoot 'em Up	Success	Herbst
Let's make a J-League Pro-Soccer Club	Fußball	Sega	September
Espion-Age-Nts	Simulation	NEC Home Electronics	September
Maken X	Action	Atlus	September
NFL 2000	Football	Sega/Visual Concepts	September
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	September
Indiziertes Prügelspiel Gold	Beat 'em Up	Midway	September
NBA 2000	Basketball	Sega/Visual Concepts	Oktober
Carrier	Action-Adventure	Jaleco	Oktober
Shen Mue	FREE	Sega	28. Oktober
Castlevania Resurrection	Jump&Run	Konami	4. Quartal
Biohazard: Code Veronica	Action-Adventure	Capcom	Winter
Shienryu 2	Shoot 'em Up	Warashi	Winter
D2	Action-Adventure	Warp	1999
Geist Force	Shoot 'em Up	Sega	1999
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	1999
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	1999
Virtual On Oratorio Tangram	Mech-Action	Sega	1999
Agartha	Action-Adventure	No Cliche	tba.
Dead Or Alive 2	3D-Beat 'em Up	Tecmo	tba.
Dynamite Baseball	Baseball	Sega	tba.
Ecco The Dolphin	tba.	Sega	tba.
F-1	Rennspiel	Video Systems	tba.
Galleon	Action-Adventure	Interplay	tba.
Grandia II	Rollenspiel	Game Arts	tba.
Gultherman	Rennspiel	No Cliche	tba.
MDK2	Action	Interplay	tba.
Mercurius Pretty	„Simulation“	NEC Interchannel	tba.
Messiah	Action	Interplay	tba.
Metropolis	Rennspiel	Bizarre Creations	tba.
Monster Breed	Monster-Action	NEC Interchannel	tba.
NFL Blitz 2000	Football-Action	Midway	tba.
Nights 2	Geschicklichkeit	Sega	tba.
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	tba.
Rampage Universal Tour	Action	Midway	tba.
Snowboarding Supreme	Snowboarding	Housemarque	tba.
„Story Of Thor“	Action-Adventure	Sega	tba.
UEFA Striker	Fußball	Infogrames	tba.
Velocity	Rennspiel	Acclaim	tba.
Vigilante 8: Second Offense	Action	Activision	tba.
Virtua Striker '99	Fußball	Sega	tba.
V-Rally 2	Rennspiel	Infogrames	tba.
Zombie Zone	Beat 'em-Up-Action	Sega	tba.



DYNAMITE DEKA 2

Mit Dynamite Deka 2 entert eine solide Automatenumsetzung den Dreamcast. Das Spiel, bei dem ihr in Final-Fight-Manier mit einer Horde Geiseltgangster abrechnet, wurde von AM1 entworfen und stellt keine hohen taktischen Ansprüche. Vielmehr veranschaulicht Sega, wie sich allein mit einem beweglichen Daumen großes Unheil abwenden läßt.



In mehreren Modi zieht ihr mit einem der drei Spezialagenten – Bruno, Eddie oder Jean – los, um eine Schiffsentführung zu beenden und erneut die Tochter des Präsidenten (eine Reminiszenz an den Vorgänger) zu retten. Mit der Wahl des Schwierigkeitsgrades bestimmt ihr gleichzeitig, über

welchen Weg euer Sonderkommando in den Luxusliner eindringt. Dabei verbinden knappe Zwischensequenzen das simple Gameplay: Ihr rennt von einem Schauplatz zum nächsten, stampft eure Gegner in den Boden und bedient euch zu diesem Zweck auch des Mobiliars oder unterschied-

licher Waffen. Obwohl zwei Tasten genügen, um Schlag- und Trittkombinationen auszulösen, könnt ihr eure Aktionen durch die Bewegungen des Analog-Sticks variieren. So lassen sich Würfe und charakterabhängige Special-Moves ausführen. Greift ihr euch die Schurken im richtigen Win-

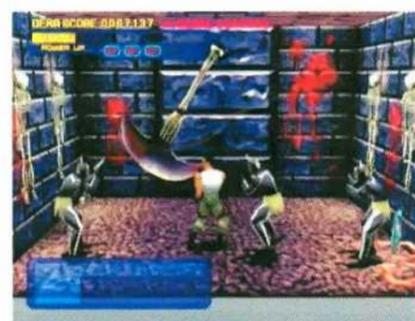
kel, könnt ihr sogar die Handschellen klicken lassen und eine Verhaftung vornehmen. Auf Seiten der modernen Piraten, die ihr in die Mangel nehmen müßt, treten nicht nur Ninja, Schwertkämpfer und Straßenschläger an, sondern auch exotische Muskelmänner mit Schildkrötenpanzer oder



Wenn euch der Koch nicht gerade mit Explosivmöhren bewirft, schleudert er euch an die Wand.



In der Schiffsdisco dürft ihr den Angreifern sogar einen Arcade-Automaten auf den Kopf donnern.



Stoßt ihr die Krieger in das schwingende Pendel, spalten sie sich in zwei neue Herausforderer auf.



Während ihr eine Rakete auf die Terroristen feuert, züngeln aus dem Bodengitter Flammen empor.



Nicht nur ihr, sondern auch die Computergegner können auf dem Deck des Piratenschiffes zu den gußeisernen Kanonen greifen und diese abfeuern.



Die Krake ist zwar hübsch anzusehen, leistet aber kaum Gegenwehr und läßt schon nach wenigen Treffern erschöpft die Tentakel hängen.

Krustenschale. Während ihr euch durch die Empfangshalle, die Kajüten oder die Boutiquenzeile des Luxusdampfers prügelt, könnt ihr Power-Ups, Waffen und Teile des Inventars aufheben.

Haudrauf mit Humor

Neben Pistolen dürft ihr auch Maschinengewehre, Laser oder die begehrten Raketen einsammeln. Letztere detonieren mit einem

haushohen Rauchpilz und saugen entsprechend viel Energie. Munition ist jedoch nur sehr begrenzt vorhanden, weshalb ihr auch auf eine lange Liste weiterer Objekte zurückgreifen könnt – vom Besen über einen Hantelsatz bis hin zu tiefgekühltem Fisch. Zwischengegnern wie dem Küchenchef läßt sich zum Beispiel mit Granat-Brokkoli einheizen! Der kuriose Humor ist eine Stärke von *Dynamite Deka 2*. Schon im Auswahlschirm seht ihr Bru-

no in einer Waffenkammer herumtollen, im Spiel selbst lassen sich Badeliegen und sogar Gegner als Schlag-

waffe verwenden, und wer zu viele Treffer einsteckt, steht schnell mit nacktem Oberkörper da.



Zu den seltenen 3D-Effekten zählen diese schwingenden Laternen, in die ihr eure Gegner auch hineindrängen könnt. Bedingt durch die Größe des Ballsaales seht ihr hier die maximale Entfernung, auf die sich die automatische Kamera einstellt.

Check Up



Titel:	Dynamite Deka 2
Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Tel.:	-
Release:	Erhältlich (Japan)
Preis:	ca. DM 140,-
Spieler:	1-2
Levels:	-
Save Game:	Ja
PuruPuru-Pack:	Nein
Datenträger:	1 GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Besonderheiten:	-

Grafik 73%

Bei der Grafik wurde der abstrakte Stil der Arcade-Vorlage beibehalten. Obgleich die Bewegungsabläufe flüssig und die Räume sehr detailliert gestaltet sind, wird die Optik daher nur dem Spielhallen-Automaten, nicht aber den Möglichkeiten des Dreamcast gerecht. Wenn der Rumpf eines Schnellbootes oder eine komplette Piratenfestung nur aus wenigen großflächigen Polygonen bestehen, kann *Dynamite Deka 2* in diesem Wertungsbereich nicht mehr als ein „Ordentlich“ ergattern.

Sound 62%

Die der Handlung angemessenen dramatischen Versatzstücke werden rasch von den monotonen Schlag- und Stöhngeräuschen überdeckt. Auch das hämische Gelächter mancher Gegner kann das durchschnittliche Gesamtbild nicht verbessern.

Gesamt 71%

Brauchbare Prügelei mit anständiger Technik. Trotz mehrerer Schwierigkeitsgrade, einiger Abkürzungen und mancher Überraschung (Minispiel) boxt man sich zu rasch durch den Titel.

Habt ihr die wenigen Effekte bestaunt und die Multiplayer-Phase hinter euch gebracht, flacht die Motivation merklich ab.

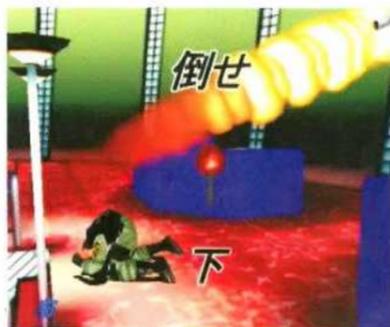
Mit *Dynamite Deku 2* präsentiert Sega eine bodenständige Arcade-Umsetzung, die sich jedoch nicht für den dauerhaften Gebrauch empfiehlt. Auch verschiedene Schwierigkeitsgrade und der Zwei-Spieler-Simultan-Modus können den Spielspaß nicht entscheidend strecken.

Angemessene Technik

Die Gegnertypen wurden kreativ modelliert und sind flüssig animiert. So könnt ihr das Teamwork der Piraten mitverfolgen oder seht, wie eure Figur in Kampfstellung die Hand wandern läßt und welche Anstrengung ihr das Heben schwerer Gegenstände bereitet. Auch in die bunten Räume wurden viele Details gesetzt. Nahezu alles, was ihr seht, läßt sich den Gegnern entgegenschleudern; was zur Folge hat, daß mancher Raum wie leergeräumt ist, wenn ihr ihn verläßt. Für zusätzliche Action sorgen die dynamischen Bewegungsabläufe der Schwertkämpfer, bewegte Hintergrundelemente und der Umstand, daß auch die Computerfieslinge Objekte aufheben können. Allerdings wirken manche Effekte etwas altbacken: Zertümmertes Mobiliar wird schlicht ausgeblendet, die Raketen-Explosion ist farbarm. Zudem sind einige Zwischenszenen (siehe Kasten)

Augenblick der Entscheidung

Bei *Dynamite Deku 2* gibt es mehrfach Spielsituationen, in denen ihr in Sekundenbruchteilen reagieren müßt. Ein solches Zwischenspiel findet meist dann statt, wenn ihr seht, wie eure Agenten von einem Schauplatz zum nächsten eilen. Drückt oder steuert ihr nicht rechtzeitig nach der eingeblendeten Vorgabe, habt ihr die Aktion verpatzt. Gelingt es euch jedoch, erreicht ihr andere Räume oder ihr werdet am Zielort mit stärkeren Waffen belohnt. Zusätzliche Dramatik gewinnen die Einschübe dadurch, daß der Bildschirm zwei- und vierfach gesplittet wird. Lustig anzuschauen sind auch eure Fehlschläge: Dann seht ihr, wie sich euer Charakter um einen Türpfosten wickelt oder gegen ein Gestänge knallt.



Drückt ihr den Stick im richtigen Moment in die vorgegebene Richtung, geht die Rakete fehl.



Wer beim gewagten Sprung in die Küche zu spät reagiert, bleibt im Türrahmen stecken.



Beiseite geschoben: Euer Sturmrunn auf das Schiff wird nicht von dem Gegner unterbrochen.

ermüdend: Wenn ihr beim Schwimmen einem Motorboot ausweichen müßt oder auf einer Treppenschräge den Zusammenstoß mit Fässern vermeiden wollt, erschöpft sich eure Aufgabe in einem lähmenden Rechts/Links. Unerfreulich ist, daß ausgerechnet dann, wenn das Spiel eigentlich seinem Höhepunkt entgegenstreben sollte, großflächige Polygone ins Auge fallen: Sowohl das Motorboot als auch die Pirateninsel samt Galeone hinterlassen einen etwas kantigen Eindruck.

Florian Brich ■



Im Nahkampf mit den Eingeborenen seht ihr eure Aktionen ganz genau. Da der Held schon einige Treffer hinnehmen mußte und die Energie knapp wird, hängt sein Hemd nur noch in Fetzen vom Körper.



In der Gefrierkammer dürft ihr die exotischen Widersacher mit gekühltem Thunfisch verprügeln.



Dynamite Deku 2 geizt nicht mit Gags: In einer Verschnaufpause werft ihr die Slot-Machine an.

Word Up

Wer das Automaten Vorbild schätzt, bei dem sich AM1 im Vergleich zum ersten Teil merklich steigern konnte, wird mit dieser akkuraten Umsetzung bestens bedient. Ist euch *Dynamite Deku 2* aber nicht bekannt, so erhaltet ihr einen attraktiven 3D-Prügler mit gesunder Schlagvielfalt und viel Humor. Da aber das Gameplay auf Werfen, Schießen und Klopfen beschränkt ist, die Grafik nicht höchstes Niveau bietet und nach dem ersten Durchspielen fast das gesamte Pulver verschossen ist, greift ihr schon bald nur noch gelegentlich zu diesem Sega-Produkt.



ELEMENTAL GIMMICK GEAR



Mit Elemental Gimmick Gear – oder abgekürzt EGG – erscheint das erste Spiel von Hudson Soft für den Dreamcast. Wir untersuchen das Action-Adventure auf Qualität und Spielbarkeit!



Die ordentlichen Videosequenzen enthalten nette Zeichentrickgrafik.

Bei *Elemental Gimmick Gear* schlüpft ihr in die Rolle von Leon alias „Sleepman“. In der aufwendig designten Spielwelt sind die titelgebenden EGGs, eine Art Roboter-Rüstung, gängige Hilfsmittel bei allen möglichen Arbeiten.

Auch Leon verfügt über einen jener Spezialanzüge, den ihr im Verlauf des Spiels mit einigen Gimmicks aufrüsten könnt. Dazu zählen beispielsweise der „Wire Arm“, mit dem das Greifen über längere Distanzen kein Problem darstellt. Gegner haltet ihr euch mit normalen Schlägen vom Leib oder greift gleich zum Spindash, bei dem Leons EGG sich drehend über das Spielfeld jagt. Die zahlreichen Dialoge erschweren Nicht-Japanern das Vorankommen im Spiel beträchtlich, so daß sich das Spiel trotz guter Präsentation in dieser Form nur für die hartgesottesten Importfans eignet.

Michael Pruchnicki ■



Check Up



Titel:	EGG – Elemental Gimmick Gear
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Hudson Soft
Tel.:	–
Release:	Erhältlich (Import)
Preis:	ca. DM 149,-
Spieler:	1
Levels:	–
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Durch Sprachbarriere sehr hoch
Besonderheiten:	Unterstützt VGA-Box

Grafik 73%

Die detaillierten und farbenfrohen Bitmapgrafiken stellen im Zeitalter der Polygonoptik eine willkommene Abwechslung dar. Die Videosequenzen gefallen mit einer geschickten Mischung aus Rendergrafiken und Zeichentrickfilm, kommen jedoch komischerweise nicht ohne Balken oben und unten aus.

Sound 80%

Der Soundtrack ist ein Highlight des Spiels und stellenweise absolut filmreif. Die Soundeffekte bleiben dagegen blaß und (japanische) Sprachausgabe gibt es nur im Intro zu hören.

Gesamt 75%

Da Elemental Gimmick Gear für Normaleuropäer nicht wirklich spielbar ist, ist unsere Wertung bestenfalls ein grober Richtwert, der sich vorwiegend an der technischen Umsetzung orientiert. Ob das Spiel halten kann, was die japanische Fassung verspricht? Wir hoffen auf eine zumindest englische Version!



Vor dem Betreten des Gebietes um die Bar herum müßt ihr die Rüstung stehenlassen.



Mit Schlägen oder der Drehattacke werdet ihr die ersten heranstürmenden Gegner schnell los.

Word Up

Ist das ärgerlich! Angesichts des tollen Soundtracks und der liebevollen 2D-Optik würde ich gerne mehr Zeit mit diesem Spiel verbringen, aber im Gegensatz zu so manchem anderen japanischen Rollenspiel oder Action-Adventure ist *Elemental Gimmick Gear* einfach nicht geradlinig genug. Schon nach kurzer Zeit kam ich an einen Punkt, an dem nichts mehr ging. Mit unermüdlichem Trial-And-Error mag dies eventuell zu meistern sein, aber so macht EGG halt keinen Spaß. Letztendlich bleibt nur die Hoffnung, daß Hudsons Dreamcast-Debüt auch in einer englischen Fassung erscheint – ich würde mich jedenfalls darüber freuen!



TIPS & TRICKS

Ähnlich wie im Testbereich sieht es auch diesen Monat bei den Tips aus – aufgrund der wenigen Dreamcast-Veröffentlichungen in Japan fehlt es derzeit einfach noch an aktuellen Spielen, mit denen wir diese Seiten füllen könnten. Für diejenigen, die sich nach Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 mal wieder mit dem schon etwas älteren F-1 Challenge für den Saturn beschäftigen, haben wir daher ein paar Codes aufgetrieben. Da die Softwaresituation aber schon ab Ende Juni deutlich besser zu werden verspricht, sind wir derzeit guter Dinge, diese Seiten schon bald ausschließlich mit Dreamcast-Codes füllen zu können.



Viel Spaß,
Michael Pruchnicki

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

DYNAMITE DEKA 2

Zusätzliche Missionen

Beendet die ersten drei Missionen innerhalb des Continue-Rahmens, um die zusätzlichen Missionen 4, 5 und 6 freizuschalten. Sie spielen zwar in den selben Räumen wie die ersten drei, sind jedoch wesentlich schwieriger zu meistern.

Unendlich Minigame-Credits

Um beim Tranquilizer-Gun-Minispiel unendlich viele Credits zu bekommen, müßt ihr die ersten Missionen beenden, ohne daß euch die Continues ausgehen.



Wer den Saturn-Vorgänger mag, wird die Dreamcast-Version lieben.

PSYCHIC FORCE 2012

Als Uon kämpfen

Uon wird anwählbar, nachdem ihr über sechs Stunden lang das Spiel gespielt habt. Die andere Möglichkeit, diesen Secret Character freizuschalten, ist das Beenden des Story Mode mit allen zehn Spielfiguren.

Als Kiss kämpfen

Für Kiss sind die Bedingungen ähnlich wie für Uon: Nach zwölf Spielstunden wird die Kämpferriege in diesem Fall erweitert. Alternativ könnt ihr auch den Arcade Mode mit allen zehn Spielfiguren hinter euch bringen.

Als Burn kämpfen

Zuerst müßt ihr in diesem Fall Uon und Kiss freigespielt haben. Beendet dann noch sowohl den Story- als auch den Arcade-Modus mit allen Spielfiguren inklusive Uon und Kiss selbst, um Burn anwählen zu können.

Bildfiles auf der CD

Wie bei vielen Dreamcast-Spielen finden sich auch auf der *Psychic Force 2012*-GD-ROM einige Grafiken, die ihr an einem PC betrachten könnt.



Besonders viel Spaß macht *Psychic Force* leider nicht!

SUPER SPEED RACING

Super Speed Mode

Beendet einmal den Championship Mode. Daraufhin wird der Super Speed Mode freigeschaltet, bei dem auf Kosten der Rückspiegel und 20 gegnerischer Fahrzeuge eine Framerate von 60 fps erreicht wird.

Zusätzliche Pacecars

Beendet den Championship Mode noch drei weitere Male, um so nacheinander den Acura NSX, den BMW M3, den Toyota Celica und einen Pick-Up freizuschalten.

Bonusfahrer

Um euch mit S. Hattori auf die Strecke begeben zu können, müßt ihr wie bei den anderen versteckten Goodies lediglich einmal den Championship Mode beenden.

Zusätzliche Kameraperspektive

Durch das Beenden des Championship Mode habt ihr zusätzlich die Möglichkeit, auf eine weit entfernte Vogelperspektive umzuschalten, bei der das Spiel ein wenig an *Micro Machines* erinnert.



F-1 CHALLENGE

Anzahl der Runden bestimmen

Benutzt folgende Tastenkombinationen im Streckenauswahl-Menü:

Runden Code

Haltet R+X+Y und drückt Start
 Haltet R+X+Z und drückt Start
 Haltet R+X und drückt Start
 Haltet R+Y+Z und drückt Start
 Haltet R+Y und drückt Start
 Haltet R+Z und drückt Start
 Haltet R und drückt Start
 Haltet R+X+Y+Z und drückt Start

PUYO PUYO 4

Doppelgänger-Arle und Carbunkle

Wenn ihr den Storymode auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durchspielt (Ausnahme: bei unendlich Continues), werden Doppelgänger-Arle und Carbunkle anwählbar. Ihr könnt auch stattdessen im Character-Select-Screen die L- oder R-Taste „halb“ drücken und dann mit Y bestätigen. Zusätzlich kommt ihr so auch an die I-Jigen-Stage.

Zusätzliche Schwierigkeitsgrade

Wenn ihr im VS-Modus euer Handicap auswählt, könnt ihr durch längeren Druck nach oben auf der einfachsten Stufe einen noch niedrigeren Schwierigkeitsgrad freischalten, andersherum funktioniert das Ganze mit nach unten auf der schwierigsten Stufe.

100+-Combo

Wählt den Spielmodus Tokoton-Puyo-Puyo an (es ist der dritte Punkt im Hauptmenü). Wählt dann Super-Chibi-Puyo als Puyo-Größe aus (der unterste Menüpunkt) und positioniert dann den Auswahlbalken auf dem mittleren Handicap. Haltet X und Y gedrückt und bestätigt dann mit A – ihr kriegt eine 100er-Combo zu sehen!



Startposition bestimmen

Folgende Tastenkombinationen müßt ihr nach der Wahl des Getriebetyps eingeben:

Position	Code
1	L+X+Y+Z
	L+X+Y
	L+X+Z
10	L+X
	L+Y+Z
16	L+Y
19	L+Z
22	L



BLUE STINGER

Wir befinden uns im Jahr 2018 und verfolgen mit Sorge, welche entsetzlichen Dinge auf Dinosaur Island geschehen. Ein seltsamer Meteorit schlägt auf der Insel ein und ist Auslöser für die absonderlichsten Begebenheiten. Es liegt ganz in der Hand von Eliot, die Gründe dafür aufzudecken und die Situation zu retten.

DER STRAND

Zu Beginn des Spiels erwacht ihr auf einem kleinen Pier. Nachdem ihr euch die kurzen Video-Sequenzen angeschaut habt, solltet ihr auf das Gebäude zulaufen, auf dessen Seite in großen gelben Buchstaben das Wort „C-Gate“ steht. Noch auf dem Pier hört ihr einen Alarm. Drückt Start und sprecht über das Intercom mit Ja-



nine King. Lauft anschließend weiter auf dem Pier entlang, bis ihr einen Mann mit gelbem T-Shirt seht, der euch beobachtet. Geht zu der Stelle, an der er gestanden hat, und sammelt den Energietrank ein. Lauft zurück zum großen Gebäude am Ende des Piers und nähert euch der Tür. Durchschreitet diese, nachdem ihr eine weitere Nachricht erhalten habt, und lauft den Korridor auf der anderen Seite entlang. Nach einigen Metern stoßt ihr auf drei Leichen, die auf dem Boden liegen. Sammelt die C01-Karte an der mittleren Leiche ein und geht durch die Tür am Ende des Korridors. Überquert den hölzernen Pier, und ihr gelangt an das C01-Sicherheitstor. Achtet auf den Mutanten am Boden: Er wacht auf und attackiert euch, sobald ihr euch ihm nähert. Benutzt die Schlag- und Trittkombo, um ihn wieder zu Boden zu bringen. Sammelt alle Münzen ein und schnappt euch den Energietrank. Geht anschließend zur Schalttafel rechts neben dem Sicherheitstor und benutzt die Codekarte, um die



Tür zu öffnen. Lauft dann den nächsten Pierabschnitt auf der anderen Seite entlang, an dessen Ende euch ein Mutant erwartet. Doch noch bevor euch das Monster zu nahe



kommen kann, wird es selbst von hinten angegriffen, und zwar von dem Mann im gelben T-Shirt, den ihr schon vorher gesehen habt. Es handelt sich um Dogs, den ihr von nun an jederzeit selbst steuern könnt. Geht etwas weiter, bis ihr an das C02-Sicherheitstor kommt. Schiebt die Kiste auf der linken Seite nach

rechts, um auf das Dach zu gelangen, wo ihr die Codekarte sowie etwas Munition findet. Laßt euch vom Dach herunterfallen und öffnet die Tür mit der Karte. In dem Raum findet ihr eine Handfeuerwaffe sowie eine Identifikationskarte für Besucher. Außerdem könnt ihr an dieser Stelle speichern und einen Teil der Karte laden. Verlaßt den Raum und nähert euch der Leiche links von der Tür. Dort findet ihr die C02-Zugangskarte, um den nächsten Abschnitt betreten zu können.

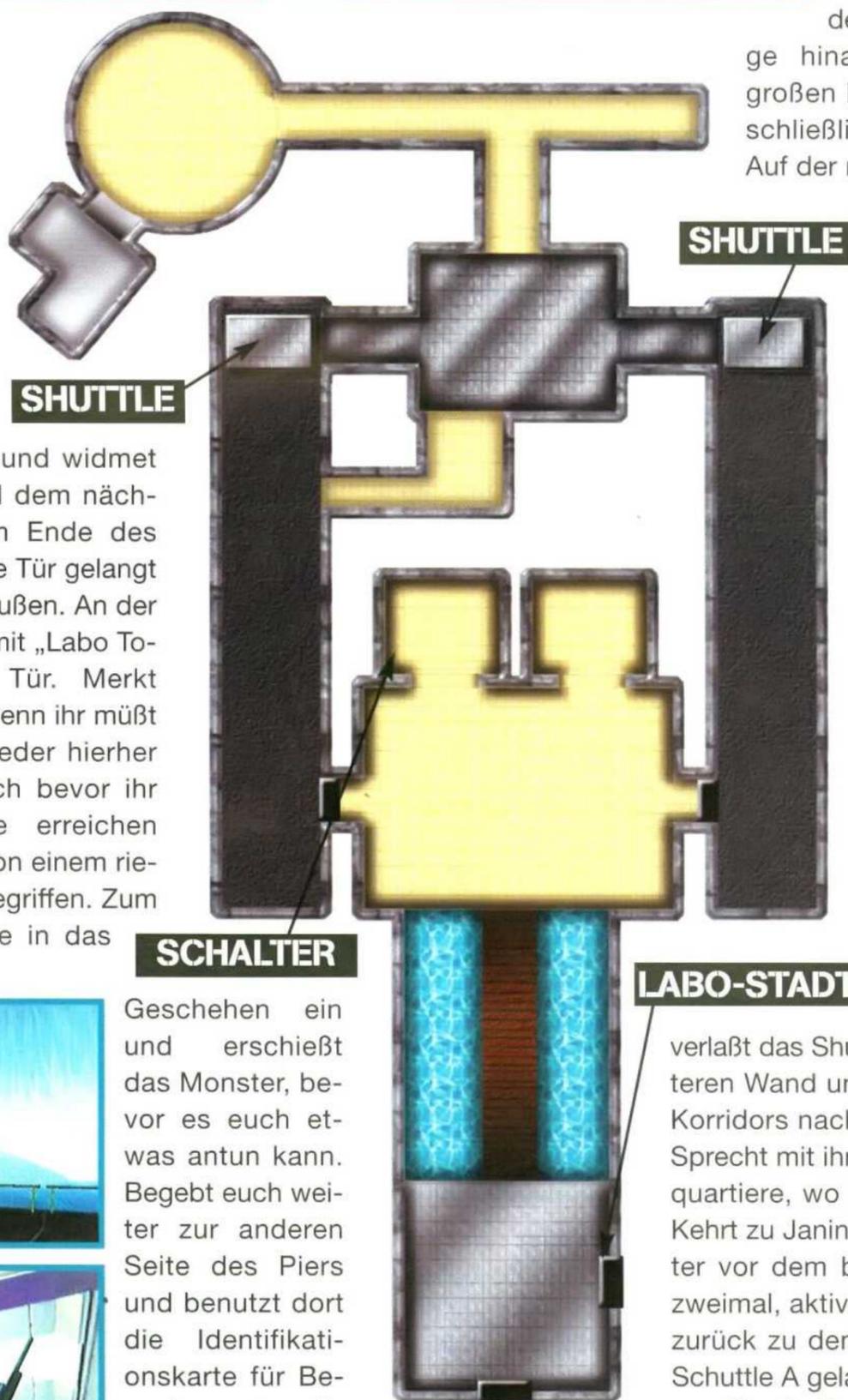




betretet den nächsten Raum. Hier befindet sich der Computer, mit dem ihr das Shuttle aktivieren könnt. Unglücklicherweise fallen prompt die Bremsen aus und euch bleiben nur eineinhalb Minuten Zeit, um den Ingenieur im Inneren zu retten. Verläßt den kleinen Raum und betretet den Shuttleschacht durch die Tür in der linken Wand. Lauft die Schräge hinauf und macht dabei einen großen Bogen um die Tentakel, bis ihr schließlich zum Shuttle selbst gelangt.

Im nächsten Abschnitt erwartet euch gleich eine weitere Mutation. Erledigt das Monster und schnappt euch die Münzen sowie die Munition für Dogs Armbrust. Geht weiter den Flur entlang, trifft kurz auf Nephilim und widmet euch anschließend dem nächsten Mutanten am Ende des Korridors. Durch die Tür gelangt ihr wieder nach draußen. An der Seite seht ihr eine mit „Labo Town“ beschriftete Tür. Merkt euch diese Stelle, denn ihr müßt später im Spiel wieder hierher zurückkehren. Noch bevor ihr die andere Seite erreichen könnt, werdet ihr von einem riesigen Monster angegriffen. Zum Glück greift Janine in das

Auf der rechten Seite befindet sich eine eingelassene Tür in der Wand. Klettert hin und betretet den Raum dahinter. Dort findet ihr den Sicherheitscomputer, mit dem ihr den Lift anhaltet. Verläßt



den Raum durch die Tür am Ende und geht durch die linke Tür in den nächsten Raum. Dort habt ihr es mit einem weiteren Mutanten und einigen Vögeln zu tun. Sprecht im Lift mit dem Ingenieur, schnappt euch das Napalmgewehr und

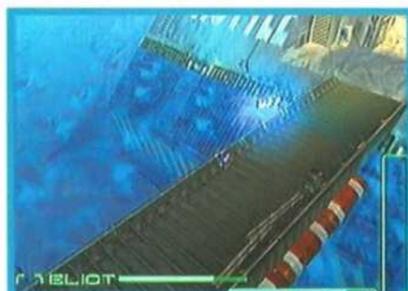


Geschehen ein und erschießt das Monster, bevor es euch etwas antun kann. Begeht euch weiter zur anderen Seite des Piers und benutzt dort die Identifikationskarte für Besucher, um die Tür zum Shuttleplatz zu öffnen. Weicht im nächsten Raum den Tentakeln aus und geht durch die Tür hinten rechts. Dort stoßt ihr auf noch mehr Munition für die Armbrust, einige Verkaufsautomaten, einen Kartenlader sowie einen Speicherpunkt. Nehmt euch die Extras und



verläßt das Shuttle. Lauft durch die Tür der hinteren Wand und geht am Ende des nächsten Korridors nach links, wo ihr auf Janine stoßt. Sprecht mit ihr und begeben euch in die Schlafquartiere, wo ihr euren Spielstand speichert. Kehrt zu Janine zurück und geht zum Computer vor dem blauen Schirm. Benutzt ihr ihn zweimal, aktiviert ihr das zweite Shuttle. Geht zurück zu dem Raum, von dem aus ihr zum Shuttle A gelangt seid. Von dort aus könnt ihr nun Shuttle B erreichen und nach unten fahren.

Lauft dann zum Pier und benutzt die Zugangskarte, um nach Labo-Stadt zu kommen.



LABO-STADT



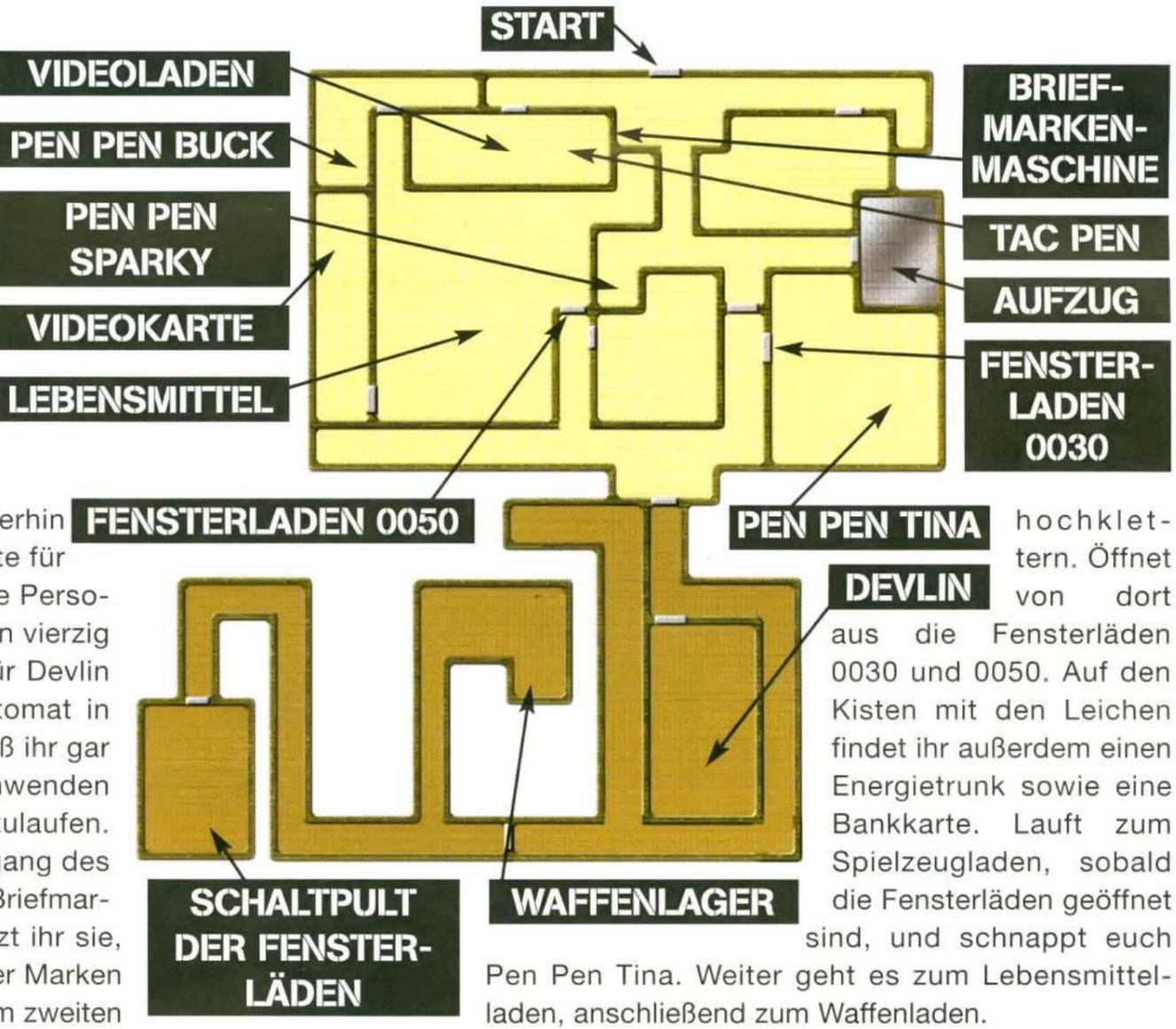
Folgt dem Korridor und erledigt alle Mutanten, die euch über den Weg laufen. Am Ende des Flures kommt ihr an eine Einmündung. Haltet euch dort rechts und folgt dem Weg. Ihr gelangt anschließend in einen weiteren Korridor. Schaltet wiederum alle Monster aus und lauft weiter, bis ihr zu der Si-

cherheitsstür kommt, die euch fürs erste den Weg versperrt. Gleich rechts findet ihr eine Zugangskarte. Nehmt sie mit und geht denselben Weg wieder zurück.



HALLO-MARKT

Wenn ihr zum äußeren Korridor zurückgeht, kommt ihr am Eingang zum Hello-Einkaufszentrum vorbei. Benutzt die eben gefundene Codekarte und betretet den Markt. Geht geradeaus in die zweite Hälfte und dann weiter in die Vorratsabteilung. Im Raum am Ende des ersten Flures findet ihr schließlich Devlin, den Manager des Zentrums. Weiterhin erhaltet ihr die Zugangskarte für den Waffenladen sowie eine Personalliste. Es bleiben euch nun vierzig Minuten, um die Medizin für Devlin zu finden. Der Verkaufsautomat in der Apotheke ist leer, so daß ihr gar nicht erst Zeit damit verschwenden braucht, dorthin zurückzulaufen. Geht statt dessen zum Eingang des Marktes zurück, wo ihr die Briefmarkenmaschine findet. Benutzt ihr sie, so müßt ihr anschließend vier Marken finden, um den Fahrstuhl zum zweiten Stockwerk benutzen zu können. Pen Pen Sparky findet ihr in der Apothekenabteilung des Marktes. Macht euch danach auf den Weg zum Schaltpult für die Fensterläden am anderen Ende der Vorratsabteilung. Schiebt den Block gegen die hintere



Wand und dann unter das Schaltpult. Den zweiten Block müßt ihr dann noch auf den ersten hinaufschieben, und schon könnt ihr zum Schaltpult

hochklettern. Öffnet von dort aus die Fensterläden 0030 und 0050. Auf den Kisten mit den Leichen findet ihr außerdem einen Energietrunk sowie eine Bankkarte. Lauft zum Spielzeugladen, sobald die Fensterläden geöffnet sind, und schnappt euch Pen Pen Tina. Weiter geht es zum Lebensmittelladen, anschließend zum Waffenladen.



Im Lebensmittelladen seht ihr zwei Türen. Die erste führt in einen dunklen Abschnitt, und ihr werdet hineingelassen, wenn ihr die Frage bejaht, ob ihr älter als 21 seid. Ihr findet dort am Ende des Korridors die Codekarte für den Videoladen. Geht durch die graue Metalltür zurück in den Lebensmittelladen, wo ihr die dritte Marke findet, nämlich Pen Pen Buck. Verlaßt den Laden und geht zum Eingang des Einkaufszentrum zurück, von wo aus ihr zum Videoladen gelangt. Benutzt eure Zugangskarte, um hineinzukommen, und schnappt



euch Taco Pen, die letzte Briefmarke. Nachdem ihr nun alle vier Marken zusammen und damit das Puzzle gelöst habt, könnt ihr den Aufzug zum zweiten Stockwerk benutzen. Stockt aber

unbedingt eure Vorräte an Munition und Energy Drinks auf, bevor ihr mit dem Lift in die zweite Etage hochfährt.



ENDGEGNER IM LIFT



Schlüssel zu seinem Safe. Kehrt ins Erdgeschoß zurück und lauft zu Devlin. Gebt ihm die Medizin, und ihr erhaltet im Austausch dafür die Zugangskarte für das Warenhaus. Links neben Devlin befindet sich



der Safe, in dem ihr schließlich den besagten Schlüssel zum Kühlraum findet. Macht euch auf den Weg durch die Korridore in die Vorratssektion und passiert die Tür 01. Nehmt anschließend die erste Abzweigung nach rechts und schaltet das Monster am Ende des Raumes aus. Benutzt die Codekarte von Devlin, um an die Schrotflinte sowie an Munition für Flinte und Napalmwaffe zu kommen. Deckt euch mit ausreichend Munition ein, speichert den Spielstand ab und verlaßt anschließend den Markt. Solltet ihr genug Bargeld haben, könnt ihr vorher noch dem Waffenladen im zweiten Stock einen Besuch abstatten und euch dort eine nette Waffe kaufen. Lauft zurück bis zu der Sicherheitstür, die euch den Weg versperrt hat.



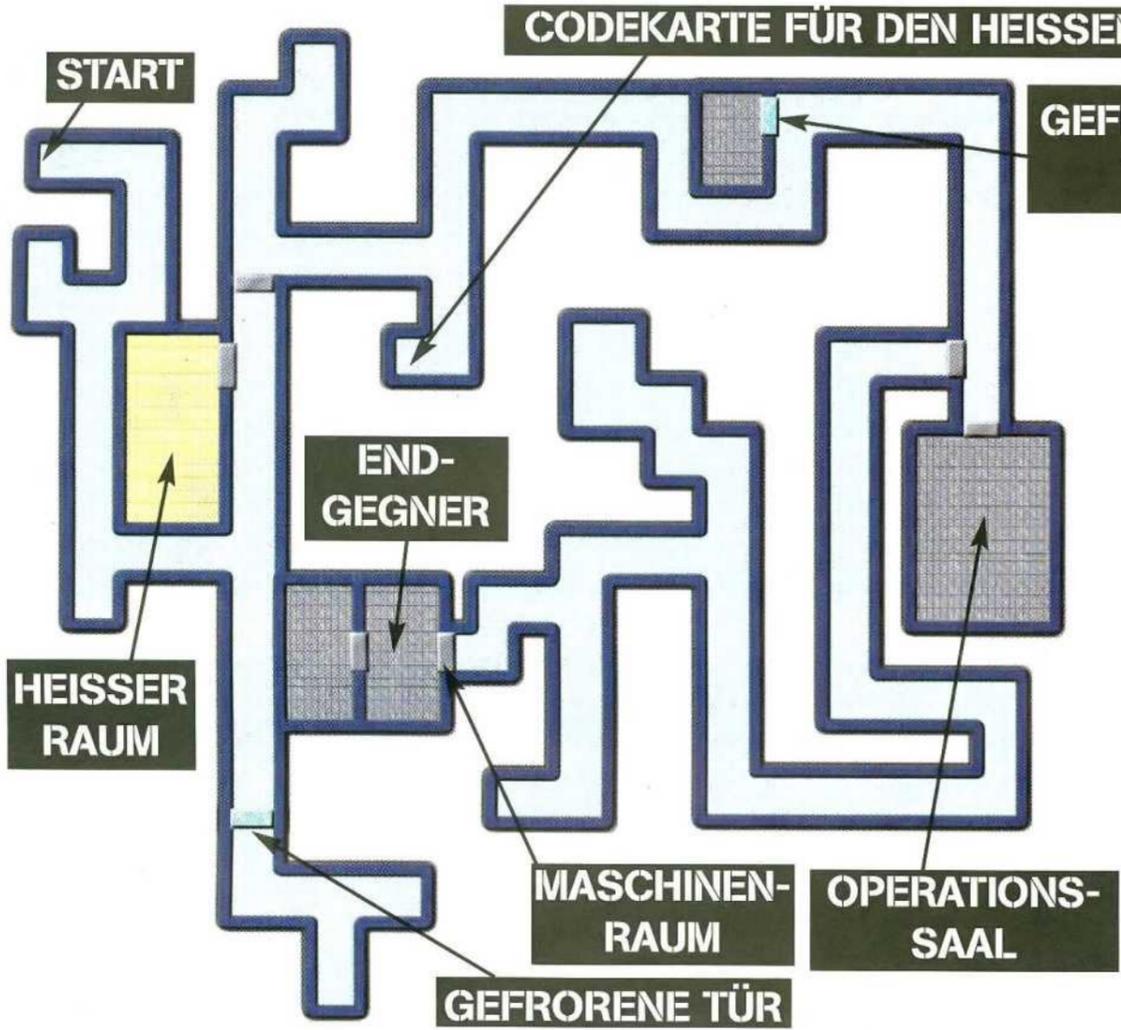
Sobald ihr im Aufzug seid, begegnet ihr dem ersten Gegner. Es handelt sich um ein riesiges Monster, das euch mit seinen Krallen erheblichen Schaden zufügen kann. Lauft möglichst weit

außen und eröffnet das Feuer, sobald ihr genug Abstand zum Gegner habt. Achtet aber darauf, nicht zu lange auf ihn zu schießen, da er euch sonst einholen und treffen wird. Haltet das Monster stets auf Distanz und feuert, wann immer es möglich ist. Nach einigen Treffern habt ihr es geschafft und dürft eure Belohnung einsammeln.

Betretet den zweiten Flur, nachdem ihr den Gegner erledigt habt, und ihr gelangt in einen großen Raum mit einigen Regalen und vier Automaten. In einem der beiden Automaten an der Seite findet ihr die Droge für Devlin. Den Raum an der hinteren Wand könnt ihr nur dann betreten, wenn ihr mehr als 3.000 Münzen gesammelt habt. In der Mitte des Hauptzimmers trifft ihr auf Roland, der laut Devlin möglicherweise den Schlüssel für den Kühlraum haben könnte. Sprecht mit ihm, und ihr erhaltet den



DAS KÜHLHAUS



ten, macht die Sache nicht gerade leichter. Haltet sie euch am besten mit der Schrotflinte vom Hals. Macht euch zu Beginn erst einmal auf den Weg zur Codekarte für den heißen Raum. Schießt die beiden patrouillierenden Monster aus dem Weg, sobald ihr sie seht. Falls sie zu Boden gehen, könnt ihr sie ruhig ignorieren: Bis sie wieder kampfbereit sind, seid ihr längst verschwunden. Geht schnell zum heißen Raum und öffnet die Tür mit der Karte. Sobald ihr eingetreten seid, fängt eure Körpertemperatur sofort und schnell zu steigen an. An der Wand befindet sich ein Computer, an dem ihr seht, wie ihr die Temperatur des Kühlers einstellen könnt. Dafür müßt ihr allerdings die Kryopumpen finden und die Drehzahl ändern. In der Nähe des Computers findet ihr eine Leiche auf dem Boden und genau daneben die Zugangskarte für den Operationssaal. Schnappt sie euch, kehrt in die Kälte zurück und lauft zum Operationssaal, in dem ihr einen weiteren Computer findet. Benutzt auch diesen und ihr werdet den Schlüssel bekommen, um Zugang zu den Kryopumpen zu erhalten. Auf dem Boden findet ihr außerdem die Codekarte für den Maschinenraum. Verlaßt den Raum und geht durch die Tür gleich links. Folgt dem Korridor und schießt alle Mutanten auf eurem Weg zum Elektrowärmer nieder. Das Gerät verhindert das Abfallen eurer Körpertemperatur und hält sie auf einem konstanten Level. Laft nun zum Maschinenraum und benutzt dort die Zugangskarte, um hineinzugelangen.

Kurz vor der Mauer zweigt ein kleiner Weg nach links ab. Benutzt die Codekarte, um Zugang zu dem Kühlraum zu bekommen. In diesem sehr vertrackten Abschnitt könnt ihr immer nur eine begrenzte Zeit herumlaufen, bevor ihr einzufrieren beginnt. Unterhalb der Energieanzeige erscheint nun ein zweiter Statusbalken. Erreicht dieser den Nullpunkt, wird eure Energieanzeige zurückgehen. Ihr könnt natürlich weiterhin



Energietränke und Nahrung zu euch nehmen, um eure Gesundheit aufzufrischen, und solltet deswegen auch genug davon griffbereit haben. Daß hier auch noch unzählige Mutanten auf euch war-



EISGEGNER



In dem Maschinenraum begegnet ihr einem großen Eismonster, das versuchen wird, euch mit seinem frostigen

Atem einzufrieren. Nutzt den Vorteil, daß es sehr träge und langsam ist, und wechselt zum flinkeren Eliot. Umkreist den Gegner und achtet dabei unbedingt auf genügend Abstand zu ihm. Wählt die Schrotflinte oder die Napalmwaffe, rennt von einer Ecke des Raumes zur anderen und schießt auf das Monster, wann immer ihr könnt. Nach einiger Zeit habt ihr es erledigt und könnt als Belohnung die Zugangskarte für den Kontrollraum einheimsen.

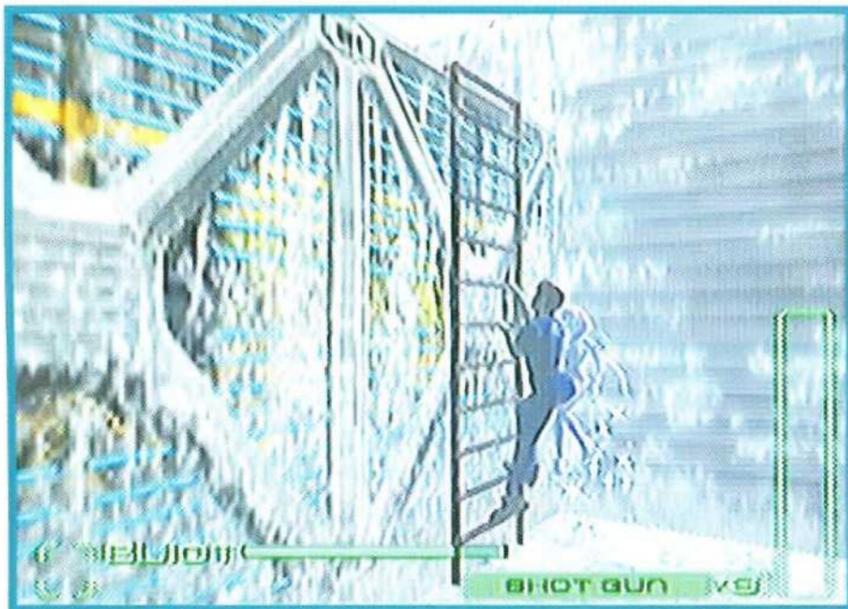


Lauft durch die Tür weiter hinten, nachdem ihr den letzten Gegner besiegt habt. Ihr befindet euch nun im Kontrollraum. Geht zum Terminal an der Wand und startet das Schnellauftau-Programm mit dem Zugangsschlüssel. Benutzt ihr das Terminal ein zweites Mal, werdet ihr nach der Drehzahl der Kryopumpen gefragt. Stellt sie auf 5.000 ein und verläßt anschließend den Raum. Lauft



zur gefrorenen Tür in der Nähe des heißen Raumes zurück, die ihr nun passieren könnt. Der Korridor führt euch in den nächsten Kühlraum, in dem ihr euch durch ein Labyrinth schlagen müßt. Ihr solltet sehr wachsam sein und nicht zu schnell laufen, da dort einige Mutanten auf euch lauern. Am Ende gelangt ihr an eine Leiter, die euch in einen großen Raum mit einigen Eisblöcken führt. Schiebt den zentralen Block nach hinten an die Wand und dann nach links. Klettert hinauf und nehmt euch eine weitere Codekarte. Öffnet damit die Tür auf der gegenüberliegenden Seite und schlagt euch durch die herabhängenden Fleischstücke. Weiter hinten ist der Weg blockiert. Geht einen Schritt zurück und schießt auf den rosa Kadaver am Haken, um den Weg in die nächste Sektion freizumachen.

DAS MITTLERE GEBIET



Geht durch den Ausgang auf die Straße, wo sich genau vor euch eine silberne Tür befindet. Gleich dahinter erwartet euch schon ein Mutant, den ihr mit einigen Schüssen aus der Schrotflinte erledigt. Klettert durch das Loch in der Wand auf der rechten Seite und gelangt so in den nächsten Raum, in dem es eine neue Waffe für euch gibt. Verläßt das Gebäude, lauft zurück in die Straße und dann in die Spielhalle auf der linken Seite. Dort seht ihr links neben dem großen Spiel ein kleines Mädchen stehen. Sprecht mit ihm, und es wird euch einen Sega-Chip geben, den ihr



in die grüne Maschine neben dem Mädchen steckt. Dort erscheinen daraufhin einige Ziele, die ihr mit der Pistole treffen müßt. Als Belohnung erhaltet ihr ein Plüschtier, das ihr natürlich dem Mädchen gebt. Geht anschließend zur silbernen Personaltür und gebt den Code 1224 an dem Schloß ein. Ihr gelangt in einen Korridor mit einigen starken Mutanten um euch herum. Erledigt sie schnell und lauft weiter zum Ende des Flures, wo ein Friseurgeschäft zu sehen ist. Geht hinein und lauft zum Ende durch, wo sich eine verborgene Tür befindet. Verläßt das Geschäft und beseitigt alle Mutanten, die draußen auf euch warten. Sammelt die Münzen ein und lauft weiter in Richtung des Fischladens. Unterwegs stoßt ihr auf immer mehr Mutanten, worüber sich zumindest euer Bankkonto freuen wird. Lauft in den Korridor neben dem Laden und folgt seinem Verlauf, bis ihr wieder nach draußen gelangt. Dort findet ihr als erstes die Bank, in der ihr die Bankkarten benutzen könnt. Eliots Kartenummer lautet 3532 und die der Bank 1008. Verläßt die Bank und lauft die Straße entlang, bis ihr nach einigen Metern auf der linken Seite an einem Club ankommt. Jetzt habt ihr es geschafft und seid am Ziel angekommen.

In der nächsten Ausgabe erwartet euch der zweite Teil des spannenden Abenteuers ...

Mailbox

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

Euer Michael

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

COMPUTEC MEDIA

Redaktion 

Kennwort: Mailbox

Roonstr. 21

90429 Nürnberg

Internet: mlpruchnicki@computec.de

Nomad und Leserbriefe

Ist der Nomad ein Handheld zum Abspielen von Mega-Drive-Games oder gibt es dafür spezielle Spiele?

 Der Nomad ist in der Tat eine tragbare Mega-Drive-Version, die allerdings nur in den USA erschienen ist. Damit können alle Mega-Drive-Spiele auf dem kleinen Bildschirm des Nomad oder sogar auf einem normalen Fernseher gespielt werden, auch der Anschluß eines zweiten Joypads für Multiplayer-Spiele ist möglich.

Wieso macht Hans nicht mehr die Leserbriefe?

 Hans widmet sich als Chefredakteur von mittlerweile vier Magazinen (Sega Magazin, PlayStation Zone, N-Zone und Games & More) mittlerweile anderen Aufgaben und kann sich daher ganz einfach nicht mehr um jede einzelne Rubrik in seinen Heften selbst kümmern.

Michael (platz10@mail.lindenpark.de)

Arcade-Spiele und Quellen

Könnt ihr nicht die Sega-Arcade Spiele (siehe Crazy Taxi) als Standard-Rubrik in das Magazin aufnehmen? In den anderen Sega-Magazinen (z. B. England) ist sowas seit Ewigkeiten Standard. Und da Sega ja nicht jede Woche einen neuen Naomi-Kracher rausbringt, denke ich, daß eine solche Rubrik nicht allzuviel Platz im neuen Sega Magazin oder wie es dann auch immer heißen wird, wegnehmen dürfte.

 Solange mit Konvertierungen von Arcade-Spielen zu rechnen ist, wollen wir natürlich immer Berichte zu den entsprechenden Titeln im Heft unterbringen. Tatsache ist jedoch leider, daß gerade im Arcade-Bereich die Beschaffung von Informationen nicht gerade ein leichtes Unterfangen ist. Soweit möglich, werden wir aber natürlich in Zukunft auf entsprechende Titel eingehen. Eine feste Rubrik extra dafür einzurichten halte ich für unnötig – falls eine Heimumsetzung wahrscheinlich ist, fällt der Artikel ganz normal unter die Previews.

Eine kleine Kritik am Rande: Ihr habt in der Ausgabe 6/99 geschrieben, daß Sega schon eine Million DC verkauft habe. Der Abschlußbericht des letzten Geschäftsjahres von Sega of Japan weist aber nur 900.000 Geräte aus – und das Ende Mai? Was für Informanten beliefern euch mit solch unseriösem Zahlenmaterial? Ich bin ein absoluter Sega-Fan (Saturn mit 140), da würde ich mich freuen, wenn das einzige in Deutschland verfügbare Sega-Magazin Zahlen liefert, die auf Fakten beruhen und nicht auf Spekulationen.

 Die Zahl von einer Million verkauften Dreamcasts haben wir nicht aus irgendwelchen „Quellen“, sondern direkt aus einer Pressemitteilung von Sega Deutschland. Daß die Werte knapp einen Monat später nachträglich nach unten korrigiert wurden, ist zwar etwas merkwürdig, entspricht aber nun einmal den Tatsachen. Die Falschinformation kam in diesem Fall einfach direkt von Sega selbst, so daß zum Zweifeln kein Anlaß bestand.

Christian Roth (sonic@home.gelsen-net.de)

Videos und Zombies

Ich habe heute euer Heft bekommen und habe mich riesig über das Video gefreut! Die gezeigten Spiele sehen einfach super aus, und ich kann es kaum erwarten, bis ich diese Spiele selber spielen kann. Haben eigentlich nur Sega-Magazin-Abonnenten das Video bekommen oder auch die Mega-Fun-Abonnenten?

 Das Dreamcast-Video war ein exklusives Geschenk an die treuen Abonnenten des Sega Magazins und wurde



daher natürlich nur an selbige verschickt. Wer nur die Mega Fun abonniert hatte, ging also hier leer aus.

Ich habe in der Mega Fun von Resident Evil-Code: Veronica gelesen und würde gerne wissen ob das Spiel wirklich für Dreamcast kommen soll. Da ich ein Riesenfan von den ersten beiden Teilen bin würde ich mich darüber super freuen. Berichtet Ihr im Sega Magazin darüber auch noch mal ausführlicher?

SEGA Wie bereits mehrfach im Sega Magazin zu lesen war, wird *Code Veronica* exklusiv für den Dreamcast entwickelt. Einen ausführlichen Bericht werden wir bringen, sobald mehr aussagekräftiges Material zu diesem Titel vorliegt.

Bjoern Kunow (AKunow@t-online.de)

Sonic-Soundtrack

Der Soundtrack von Sonic Adventure ist schlichtweg genial. Das wissen Sie, das weiß auch ich, aber höhere Persönlichkeiten bei Sega of America scheinen es nicht zu wissen. Mit Sonic Adventure passiert das Gleiche, was schon bei Sonic CD vorgefallen ist: Die Musik wird geändert. Ich frage mich jetzt natürlich, warum es nötig ist, die Begleitmusik, die überall gute Kritiken bekommen hat, durch ein 08/15-Gedudel zu ersetzen. Eigentlich hätte Sega ja aus der Vergangenheit lernen sollen: Schon bei Sonic CD waren die Fans alles andere als begeistert von der Änderung, aber da Sonic Adventure zweifelsfrei ein wichtigerer Titel als Sonic CD ist, halte ich die Wiederholung dieser Tat nicht nur für unsinnig und enttäuschend, sondern auch als einen Beweis dafür, daß Sega of America anscheinend unfähig ist, die Sonic-Fans nicht zu enttäuschen.

SEGA Grundsätzlich sehe ich das ähnlich, da der Soundtrack der japanischen Version hervorragend gelungen ist, doch ist es sicherlich noch zu früh, um über die neuen Musikstücke zu urteilen. Zwar kann ich mir nicht vorstellen, daß die internationale Version damit noch den Charme des Originals erreichen wird, doch schlecht muß sie deswegen noch lange nicht sein. Warten wir also einfach ab, was Sega in diesem Fall abliefert.

PS: Auch ich bin der Meinung, daß die Wertung von Sonic Adventure mit 90% viel zu niedrig war.

SEGA Bei Sega sieht man die Sache wohl anders, oder warum würde sonst an *Sonic Adventure* noch dermaßen gefeilt werden? Die von uns angesprochenen Schwächen bezüglich der Kamera und der Kollisionsabfrage sind keine Katastrophe, können aber den Spielspaß ein wenig trüben. Und 90% sind immer noch eine sehr hohe Wertung!

Klaus Thum (thum@bnro.de)

Videos

Das Dreamcast-Video war echt klasse! Allerdings kann ich die Jugendschutzeinwände gegen Ausschnitte aus HotD 2 nicht nachvollziehen. Ihr habt ja auch einige (extrem) eklige Szenen aus D2 präsentiert, ich sage nur: Auge!

SEGA Die Szenen aus D2 waren zwar nicht gerade appetitlich, doch im Gegensatz zu *House Of The Dead 2* nicht gewaltverherrlichend.

Da ihr ja offenbar eine einwandfreie Grabber-Hardware habt, wie stehen da die Chancen, daß ihr eigene Redaktions-GDs mit Demos und Videotests, wie bei PC-Heften üblich, produziert? Oder seid ihr in der Hinsicht von Sega abhängig?

SEGA Die Planung unseres Dreamcast-Magazins ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht abgeschlossen, so daß ich hierzu noch keine konkreten Angaben machen kann. Selbst zusammengestellte Videos von Spielen (wenn auch nicht so aufwendig produziert wie unser Dreamcast-Video) bieten wir beispielsweise schon monatlich bei unserer Schwesterzeitschrift PlayStation Zone.

Christian Melcher (christian.melcher@gmx.de)

Deutschland-Start

Kommen noch Testberichte zu House Of The Dead 2 und Metropolis vor dem Dreamcast-Start? Denn ich lege großen Wert auf eure Testberichte.

SEGA *House Of The Dead 2* haben wir bereits getestet, in der Ausgabe 6/99 hat es satte 91% bekommen. Was *Metropolis* angeht, rechnen wir zwar fest damit, können derzeit aber noch nichts garantieren.

Wißt ihr, ob das PuruPuru Pack zum Deutschlandstart schon erhältlich sein wird?

SEGA Höchstwahrscheinlich wird es verfügbar sein.

Da ich ein Sega-Magazin-Abo habe und spätestens im September das Dreamcast-Magazin kommt, möchte ich gerne wissen, ob mein Abo bestehen bleibt.

SEGA Du kannst davon ausgehen, daß alle Sega-Magazin-Abos automatisch in Abos des neuen Dreamcast-Magazins umgewandelt werden, sobald dies auf den Markt kommt. Fest steht allerdings schon jetzt, daß wir aus verschiedenen Gründen nicht das offizielle Dreamcast-Magazin produzieren werden.

Marquardt (Andreas-Marquardt@t-online.de)

VMS-Frage

Wäre es möglich, daß man per DC-Modem und PC-ISDN-Karte sowie dementsprechender Software Daten auf dem PC verwalten könnte, beziehungsweise Updates und dergleichen aus dem Netz über den PC auf das VMS des DC kopiert und diese dort weiterverwendet?

SEGA Solange Du auf den Speicher des VMS nur über den Dreamcast zugreifen kannst, wird Dir ein PC in diesem Fall natürlich gar nichts bringen. Weiterhin ist der Speicher des VMS mit gerade einmal 128 kB eigentlich viel zu klein, um größere Datenmengen wie bei umfangreicheren Patches zu halten.

Martin Schloeter (MSchloeter@t-online.de)

GIANT GRAM

Mit Giant Gram – All Japan ProWrestling 2 steht Dreamcast-Fans eine weitere hochkarätige Arcade-Umsetzung bevor. Wir untersuchen, inwieweit das Gameplay gegenüber dem Vorgänger für den 4-Spieler-Modus verändert wurde, und sagen euch, ob Sega mit diesem Titel ein weiteres Genre hochqualitativ abdecken kann.

EXPENDABLE

Rage Softwares Actionkracher erscheint schon in Kürze für den Dreamcast. Wir berichten, wie gut sich die Umsetzung im Vergleich zum Original auf High-End-PCs spielt und ob das einfache Gameplay auch dauerhaft fesseln kann – oder sollte Expendable letztendlich doch nur der befürchtete reine Grafikbender bleiben?



WEITERE THEMEN IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

- + Tests von Shutokou Battle und The King Of Fighters – Dream Match 1999!
- + Vorberichte zu kommenden Dreamcast-Hits wie Street Fighter Alpha 3!
- + Zweiter Teil der Blue-Stinger-Lösung

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

So erreichst Du uns

Anschrift der Redaktion:

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

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

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

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

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

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur:

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

Redaktion:

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

Layout:

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

Lektorat/Schlussredaktion:

Margit Koch, Michael Ploog

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

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

Inhaltspapier:

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

Beilagen:

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

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Telefon: 49-911-2872-143
Fax: 49-911-2872-241
E-Mail: carudolph@computec.de
Website: www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne -144
Jens Klüver -348

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140

Onlinewerbeflächenverkauf:
Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistent:
Ina Schubert -346

Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143

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

Verlag

Verlagsleitung
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung),
Sandra Wendorf, Hans Fauth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter

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

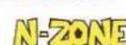
Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246-8820, Fax: 06246-8825277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben:
Mit 2-monatlicher CD: öS 560,-
Ohne CD: öS 528,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

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

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

ISSN: 0946-6274



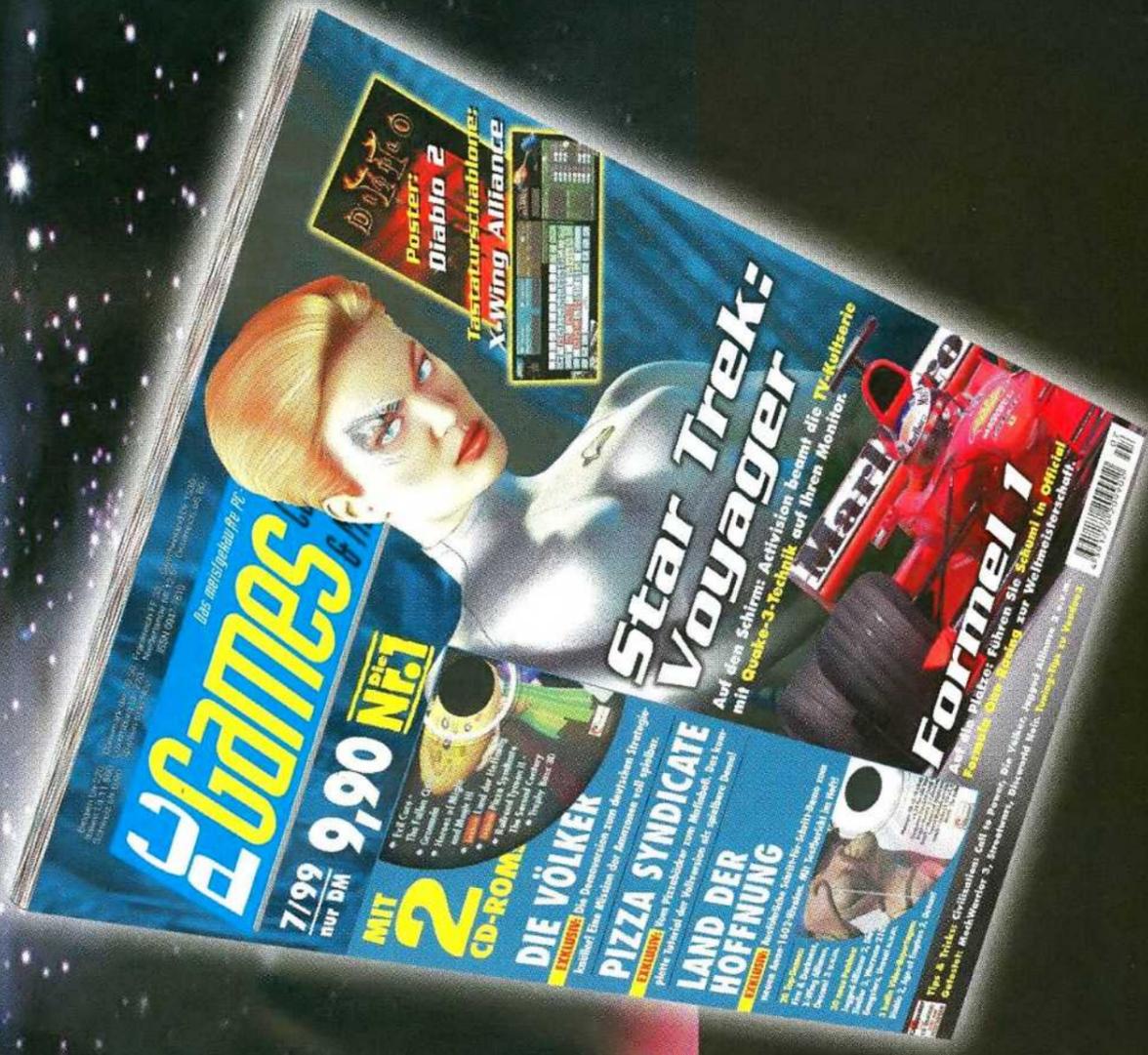
Mission: Entdecken Sie die Welt der PC GAMES...

... tauchen Sie ab in fantastische Dimensionen, verlieren Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das meistgekaufte PC-Spielmagazin – verrät Ihnen, wie kompetente Tests zeigen Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips und Tricks, 24 Seiten Hardware-Special, News, Previews

und Exklusivreportagen. Das Extra: CD-ROM-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD. PC GAMES – jeden Monat 250 Seiten für nur DM 9,90. Im Internet: <http://www.pcgames.de>.

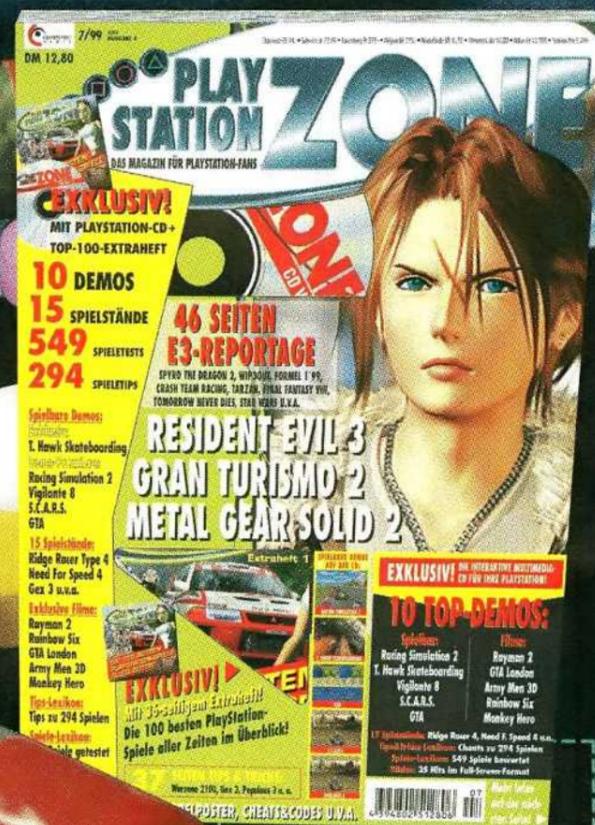
PC Games - Damit Sie

wissen, was gespielt wird!



Doping für Deine PlayStation!

**PlayStation Zone -
starkes Heft plus
Wahnsinns-CD**



Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe -
Game-Lexikon mit
Infos, Bildern und
Experten-Bewertung
zu 549 PS-Games.
First Aid - Tips &
Tricks-Data-Base zu
290 PS-Games.
High Score - mit
den Save Games
und der Memory
Card in unentdeckte
Level vordringen:
Ridge Racer Type 4,
Need For Speed IV,
Gex 3, Soul Blade...
**Alles einfach und
bequem von der CD
On-screen abrufbar!**

Suchtgefahr!

Exklusive spielbare
Demos zu aktuellen
Hits und Neuheiten:
Racing Simulation
2, Tony Hawk
Skateboarding, GTA,
SCARS, Vigilante 8.
Hit-Tip - die rasan-
testen Newcomer
des Monats im
Überblick:
Civilization II, UEFA
Champions League,
Warzone 2100...

Herzflimmern!

Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick -
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:
Rayman 2, GTA
London, Rainbow
Six, Army Men
3D, Monkey Hero

Geheimlabor!

Work in Progress -
der Blick in die
Entwicklungs-
Labors der
Hersteller. Bilder
zu über 15 Top
Secret Games in
der Vorschau. First
View - Screenshots
zu den neuen
Games in einer
spannenden On-
Screen-Show.

Mehr Heft - mehr Fun!

PlayStation Zone
ist die geballte
PS-Energie auf 148
Seiten. Spannende
Infos und aufregen-
des Insiderwissen
über Deine Konsole
und alle aktuellen
Games. Ein absolu-
tes Muß für alle
echten PlayStation-
Fans.
**PlayStation Zone -
wissen was läuft.**