

VIDEO

# GAMES



**IT'S  
DREAMCAST  
TIME!**

**AM 14.10.1999 IST ES SOWEIT:** Segas neue Traumkonsole geht an den Start; das Software-Angebot zum Launch kann sich wahrlich sehen lassen. Die Video Games präsentiert dieses Special, um euch einen Überblick über die Games der neuesten Konsolen-Generation zu geben. Alle Start-Titel und die kommenden Highlights im Jahre 1999 werden dabei kurz vorgestellt. Unsere neue Schwester-Zeitschrift *Dreamcast: Das offizielle Magazin* steuerte auch ihren Beitrag bei und präsentiert Euch die Peripherie-Geräte von Dreamcast. Sexy Spielzeug halt!



**NEU!**  
ab 16.9. im Handel

# Bitte 128Bit(S)

## Dreamcast: Das Offizielle Magazin

Eine Konsole. Ein Magazin. Eine GD-ROM.  
Alles über das schnellste Spielesystem der  
Welt in einem Heft.



Das einzige Magazin  
mit **GD-ROM!**



ein weiteres  
spannendes  
Magazin aus dem

**future**  
VERLAG

# Sonic Adventure

VON 0 AUF 100 IN 2 SEK.



Endlich! Das Warten hat ein Ende. Sonic, SEGAs stahliger Tempusünder, ist zurück. Mit fünf Freunden im Gepäck katapultiert er euch direkt ins 128-Bit-Zeitalter. Erlebt Dreamcast-Power der Superlative!



Tails flattert durchs imposante Windlevel: Die Weitsicht ist vom Feinsten.

Ready – GO! Haltet ihr B gedrückt, akkumuliert Sonic Energie und saust dann pfeilschnell die Ringe entlang.

Rechtzeitig zum endgültigen D-Day (14.10.) präsentiert Sonics Erzfeind Dr. Eggman (alias Dr. Robotnik) – seiner wohl fiesester Technikeufel der Videospiegelgeschichte – nun auch uns Europäern seine neuste Kreation: Chaos. Ein größtenteils aus Flüssigkeit bestehendes Ungetüm, welches Eggman durch sieben Chaos-Kristalle zum unbesiegbaren Machtinstrument seiner finsternen Pläne umfunktionieren möchte. Sonic, diesmal in Begleitung von Propeller-Fuchs Tails, Igeldame Amy, Wühl-Kumpel Knuckles, Angler-Katze Big und Roboter-Blehbüchse E102, hat schon Ärger gewittert und stellt sich in zehn Welten der dreidimensionalen Herausforderung. Seid ihr an bestimmte Stellen vorgedrungen, kann der Plot noch mal aus der Sicht der anderen Charaktere (alle weisen individuelle Fähigkeiten auf) durchgespielt werden, mit größtenteils komplett unterschiedlichen bzw. abgewandelten Stages versteht sich. Ihr pendelt dabei zwischen einem Adventure-Part, angesiedelt in einer Stadt, mystischen Ruinen, an Bord von Dr. Eggmans fliegender Festung usw., und einem Action-Part (den eigentlichen Leveln) hin und her. Passanten, Ureinwohner, Forscher, Infoterminals und ein leuchtender Ball versorgen euch unterdessen mit nützlichen Hinweisen wie's und wo's weitergeht. Eintönigkeit ist ein Fremdwort in dieser detailliert dargestellten Welt und so schauen neben dem extrem rasanten, völlig abgefahrenen Leveldesign vor allem eine Vielzahl an Minispielchen dem Titel



Allen Charakteren dienen die goldenen Ringe als Lebensenergie.

eine unglaubliche Dynamik ein. Freunde der nasen Unterhaltung gehen z.B. mit Kater Big die Angel auswerfen, Pinball-Fans machen einen Abstecher in's

Casino (Nights-Flipper!), Pokémon-Befallene versuchen sich an der Aufzucht possierlicher Kleintierchen (mobile Pflege durch Datenübertragung aufs VM möglich), außerdem jagt ihr in einem Autoscooter noch schnelleren Rundenzeiten hinterher oder flieht in der Ice-Stage vor einer hal-

ben Million Kubikliter angefrorener Wassermasse – andere nennen es Lawine. Mit einem Sprung- und Actionbutton ist die Steuerung bewusst simpel gehalten, im Laufe des Spiels eignen sich unsere Helden dann noch zusätzliche Moves an. cs



Die deutschen Untertitel können größtenteils überzeugen.

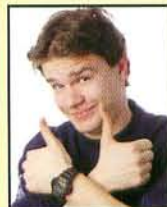
## short cut

- + 5-Sterne-Kaviar-Optik
- + 50/60 Hz kompatibel
- + überzeugende Soundkulisse
- + tolle Spielbarkeit
- vereinzelte Kamerabugs

## Sonic Adventure

System:	Dreamcast
Spieltyp:	3D-Jump'n Run
Datenträger:	1 GD-ROM
Hersteller:	Sonic Team
Testversion:	SEGA
Spieler:	1
Speicheroption:	VM
Schwierigkeit:	2-5
Features:	Vibration Pack, VGA-Box
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	94%
Musik:	87%
Sound:	90%

## SUPER



**Meine Meinung:** Wahnsinn! Unbeschreiblich! Grafisch teils perfekt inszeniert! Mir fehlen die Worte. Als SA Ende letzten Jahres auf den Markt kam, hab ich's angespielt, jedoch absichtlich nicht allzu weit. Umso beeindruckter war ich jetzt (zumal auch mehr Vergleichsmöglichkeiten bestehen), was SEGAs Flaggschiff, mal abgesehen von einem Soul Calibur, alles zu leisten vermag – wohlgeachtet, dieser Titel kam 1998 auf den Markt! Leider verhaspelt sich die Kamera einen Tick zu oft, was jedoch anhand der innovativen Features (Bestzeiten-Uploads ins Internet usw. – mehr dazu in VG 11/99) nicht so stark ins Gewicht fällt. Ein Meisterwerk!



# Sega Rally 2

## DRIFT-SPASS PUR

Legt ihr euch zum DC-Launch nur ein Rennspiel zu, muss es dieses Sequel zum besten Saturn-Racer überhaupt sein. In keiner anderen Schlamm-schlacht wird euch ein derart geniales, aber künstliches Driftverhalten als real verkauft.



Im 2-Player-Mode müsst ihr mit etwas mehr Nebel am Horizont rechnen.

Harte Positionskämpfe sind bei SR2 die Seltenheit, da die CPU-Fahrer keine KI aufweisen und nur stur ihre Linie verfolgen.



Oops, wir hängen jetzt schon in den Seilen, und da vorne kommt die schlimmste Hairpin-Kurve im ganzen Spiel ...

### short cut

- Unübertroffenes Drift-Handling
- 16 Strecken in DC-Qualität
- motivierender 10-Year-Champ-Mode
- starke Replays
- ☹ Nebel, Framerate-Drops

Die Saturn-Version des ersten *Sega Rally* wird auch heute noch, ungeachtet seines Alters, von vielen trotz *Colin McRae Rally*, *V-Rally* und wie sie alle heißen, als das Rallye-Spiel mit dem besten Handling gelobt. Lediglich viel zu wenig Strecken (vier, um genau zu sein) trübten damals den exzellenten Eindruck. Auf dem Dreamcast ist in diesem Punkt auf jeden Fall schon für Abhilfe gesorgt. Der Classic-Arcade-Modus bietet zwar nach wie vor nur vier Kurse (Wüste, Gebirge, Arktis und Riviera) – allerdings mit mörderisch hartem Zeitlimit, so dass man euch wie schon beim Vorgänger die Fehler von Strecke zu Strecke gnadenlos anrechnet, und ihr spätestens im verschneiten Polarkurs mächtig Probleme bekommen werdet. Zumal hier an den Auto-Einstellungen nichts gedeichselt werden kann. Spezielle Reifen (elf Stück), das Brems- und Lenkverhalten sowie männliche oder weibliche Beifahrer könnt ihr im höllisch **interessanten 10-Year-Championship** vor jedem Rennen einstellen. Dort gibt's auch wesentlich mehr Gelände (zusätzlich Schlamm- und ein Inselkurs mit je drei Varianten – insgesamt 16 Stück) zu durchrasen, das mit wechselnden Witterungs- bzw. Licht- und Bodenverhältnissen (Asphalt, Schotter, trockener und nasser Schlamm, Schnee und Eis) zunehmend mehr Ansprüche an eure Fahrkünste stellt. Und die werden hier wahrlich auf die Probe gestellt: Die zahlreichen Fallen, engen Driftkurven und hinterhältigen Schikanen und Hairpins meistert ihr mit eurem ständig ausbrechenden Vehi-



Der 10-Jahres-GP ist mit seinen zahl-reichen Setup-Möglichkeiten extrem motivierend.

kel (alles Original-Autos von Ford, Lancia, Subaru, Peugeot etc.) nur nach **wochenlangem Training** unter Zuhilfenahme des Ghost-Modus und der ansehnlichen Replays. Hier sind die Zeitlimits auch etwas gnädiger – solange ihr die einhaltet, dürft ihr mit jeder Endposition am nächst-jährigen Turnier teilnehmen. Ein Saison-Sieg schaltet aber neue Boliden frei – also strengt euch an! Über die Netzwerk-Option könnt ihr euch auch mit anderen, unbekannteren Top-Fahrern duellieren, wenn euch die ziemlich nebligen 2-Player-Duelle mit eurem Kumpel



nicht mehr fordern. Puristen trainieren die Strecken dagegen im Time Attack gegen die Uhr und freuen sich über ihre Einträge in der reichhaltigen Rekordliste. Sound-technisch wird die **typische Sega-Rennspiel-Musik** vom Röhren der Rallye-Motoren (natürlich für jeden Wagen unterschiedlich und kernig kräftig) und dem hektischen Gebrüll eures Beifahrers ("long easy left – maybe – hundred straight in gravel – jump – oh no!") übertönt. *rk*

### Sega Rally 2

System:	Dreamcast
Spieltyp:	Rally-Rennspiel
Datenträger:	1 GD-ROM
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1-2
Speicheroption:	VMS
Schwierigkeit:	7
Features:	VGA-Box, Vibration Pak ca. 110 Mark
Preis:	frei
Geeignet ab:	84%
Grafik:	75%
Musik:	85%

86%

SPIELSPASS

### SUPER



**Meine Meinung:** Schade, dass dieser geniale Arcade-Racer beim Japan-Release nicht mit dem angemessenen Feinschliff-Finishing ausgeliefert wurde, der einem solchen Hochkaräter zustehen würde. So sind durchaus Pop-Ups am mitunter nebligen Horizont genauso auszumachen, wie ein Abfallen der Framerate beim Wechseln von der Außen- in die Innenperspektive. Das sind aber nur Schönheitsfehler an einem ansonsten makellosen Arcade-Fahrverhalten, von dem Segas AM-Designer selbst sagen, es sei nicht realistisch, es solle dem Spieler nur Drift-Realismus vorgaukelt werden – dies ist jedoch perfekt gelungen!

# Power Stone

## BEAT'EM UP NEU ERFUNDEN!



Bei einem Power-Fusion-Move heißt die Devise für den Gegner: Laufen, was das Zeug hält und gleichzeitig beten!

Vorhang auf für das vielleicht ungewöhnlichste Beat'em-Up seit *Street Fighter 2* Anfang der 90er Jahre in den Arcades eingeschlagen hat. Das Spielprinzip von Capcoms *Power Stone* ist dabei gleichermaßen innovativ und komplex wie simpel – zunächst wird man etwas abgeschreckt, aber nach ein bis zwei Runden hat man die wichtigsten Elemente intus, als da wären: Ihr könnt so ziemlich jedes Objekt (Stühle, Tische, Pfosten, Fässer, Molotow-Cocktails) in den herrlich möblierten 3D-Stages aufnehmen und Richtung Gegner schleudern. Das Zielen übernimmt dabei die DC-CPU, da ihr mit weitaus wichtigeren Dingen beschäftigt seid. Höchste Priorität genießen da die **drei bunten Edelsteine** – genannt Power Stones – die euch vereint zu einem Superhelden mit magischen Super-Special-Move-Kräften machen. Dummerweise besitzt jeder der leider nur acht Kämpfer (die zwei Bosse Kraken und Valgas werden später anwählbar) zu Beginn je einen



Ein beliebter Trick: Gierige Powerstone-Sammler mit dem Raketenwerfer abfangen.

davon, der dritte wird per Zufall (wie übrigens alle Nachschubwaffen auch) irgendwo in die Arenen gebeamt. Jetzt heißt's also erstmal, den Kontrahenten erwischen und ihm seinen Stein abjagen. Und dazu gibt's fast **unerschöpflich viele Möglichkeiten**: Klettert auf Pfähle und stürzt euch hinunter, sammelt Flammenwerfer, MG, Pistole, Säbel oder Hammer auf, bugsiiert das Gegenüber in diese Level-Fallen wie Fallgruben, heiße Platten oder umstürzende Regale, oder startet, ausgestattet mit der vollen Power-Stone-Macht, vernichtende, bildschirmfüllende Destruction-Moves. Spielt ihr's durch, warten als Bonus-Items weitere Waffen wie Chain Gun, Alien-Strahlenkanone oder ein Steinklau sowie witzige Mini-Games für die einzelnen Charaktere

Da sage noch einer, Capcom hätte die Innovativität im Laufe der Jahre und seiner zig Sequels verlernt: Wollt ihr einmal Beat'em Up ganz anders serviert bekommen, dann haltet euch an **Power Stone!**



Wenn ihr erstmal im Love-Tunnel gefangen seid, gibt's kein Entrinnen mehr.

zum Downloaden auf euer VM, wie z.B. ein 1942-Style-Shoot'em-Up, mit dem ihr wiederum Punkte für neue Menüpunkte (Scrap Book, Sound Test) sammeln könnt. Seine volle Stärke spielt dieser neuartige 3D-Fighter aber im 2-Player-Modus aus – aufgrund der **simplen Controls** (keine Viertelkreise oder sonstigen Verrenkungen – fast alle Moves inklusive Specials werden durch simplen Tastendruck ausgelöst) entwickelt sich hier auch bei Duellen Fortgeschrittene gegen blutige Anfänger bald muntere Duelle. rk



That's Power: Indianer Galuda wurde gerade aus seinem eigenen Schatten geprügelt!

### SUPER



**Meine Meinung:** Unsere Verbeugung – *Power Stone* spielt sich so erfrischend leicht und bietet so viele Möglichkeiten, dass jede Runde von neuem Spaß macht: Soll ich den Edelsteinen nachrennen, mir lieber die Panzerfaust schnappen, ein bisschen mit Stage-Inventar umherschmeißen, mich auf das Dach in Lauerstellung begeben etc. Die einzelnen Super-Moves wurden technisch perfekt mit schönen Kamerawinkeln, viel bunten Lichteffekten und krachendem Sound in Szene gesetzt. Einzig der mit acht Leuten magere Charakterauswahlscreen passt nicht so ins glänzende Gesamtbild – typische Capcom-Update-Politik.

### short cut

- + innovative Beat'em-Up-Features
- + echtes 3D-Gameplay
- + perfekte Move-Effekte
- + viele geheime Waffen
- nur acht (zehn) Charaktere

### Power Stone

System:	Dreamcast
Spieltyp:	3D-Beat'em-Up
Datenträger:	1 GD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Eidos
Spieler:	1-2
Speicheroption:	VM
Schwierigkeit:	5-7
Features:	Vibration Pack Support, VGA-Box
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Gratik:	86%
Musik:	82%
Sound:	78%

85%

SPIELSPASS

# Virtua Fighter 3tb

## DER PROFI-PRÜGLER

Wer sich mit seinem Beat'em-Up-Können brüsten will, für den war Segas VF-Serie stets erste Wahl. Monatelanges Training garantierte hier im Gegensatz zu z.B. Tekken meistens überlegene Siege. Ob das auch bei der Dreamcast-Version des 96er-Model-3-Automaten der Fall ist, klären wir postwendend.



Da kommt Schadenfreude auf: Quick-Hand Kagamaru lässtig über die Klinge springen lassen.



Newcomerin Aoi zeigt ihre Aikido-Künste und lässt stürmische Angreifer auflaufen.



Ein klassisches Ring-Out: Nützt die Unebenheiten der Steges (Treppen, Dächer) aus, um den Gegner auszutricksen.



Vorgänger: Sumo-Tonne Taka-Arashi und Aikido-Queen Aoi), die euch ordentlich einheizen werden. Sehr lobenswert von Sega ist die **Geschwindigkeitsanpassung** der PAL-Version an das NTSC-Original. Ein Wort zum Sound: Einfach vergessen. rk

**K**napp ein Jahr nach dem Japan-Release rührt der dritte Teil der in Japan sehr angesehenen Beat'em-Up-Reihe nun auch bei uns mit die Werbetrömmel für die DC-Hardwareverkäufe. Wer *Virtua Fighter 3 tb* (das "tb" steht übrigens für Team Battle) noch nie gesehen hat, wird zunächst die perfekten Motion-Capture-Martial-Arts-Animationen und die herrlich gerenderten 3D-Arenen bewundern, sich aber bereits nach ein paar Runden über die recht trockene Kampfführung mokieren, die ganz schön mit **Leckerbissen fürs Auge** geizt. Treffer, Special Moves und Blocks werden nämlich mit keinerlei zusätzlichen Effekten untermalt. Immerhin gibt es winzige Details wie davonfliegende Kopfbedeckungen, verwischende Schritte im Sand und schöne Wasserspiegelungen in der Karibik-Stage zu entdecken. Die Stages weisen schöne Unebenheiten wie Treppen, Dünen, schiefe Dächer etc. auf, die in die Kampfführung mit einbezogen werden wollen. Gefightet wird diesmal wieder mit den Standard-Buttons: Je einmal Kick, Punch und Block lassen gar nicht vermuten, was für eine Spieltiefe in diesem Schläger steckt, die sich erst nach wochenlangem Training in Siege und Perfect-Victories für euch ummünzen lässt. Zusätzlich gibt's noch einen Escape-Button für blitzschnelles Ausweichen, an den ihr euch erstmal gewöhnen müsst. Nicht immer ist jedoch Spieltiefe automatisch gleichbedeutend mit ultimativem Spielspass (siehe Meinungskasten). Bei der Konvertierung hätte sich Genki (nicht Sega selbst!) jedoch mehr Mühe geben können: Keinerlei Spielmodi für die Langzeitmotivation (wie z.B. der Mis-

VF 3 tb ist sehr puristisch, steril und schwer – daher nur für Beat'em-Up-Experten geeignet.

sion Battle in *Soul Calibur*), **keine versteckten Kämpfer** und kein direkter VS-Mode – überhaupt hat man eigentlich nur den Automaten portiert – das aber ordentlich (bis auf die unterschiedliche Polygon-darstellung des Model-3-Boards und des DC ist fast kein Unterschied zu sehen). Charaktere gibt's übrigens 12 (nur zwei neue gegenüber dem

### SUPER



**Meine Meinung:** Ich höre sie schon aufschreien: *Virtua Fighter 3* muss doch ein Platinum-Classic sein. Genau dieses "Muss" ist aber der springende Punkt. Die Fachpresse fühlt sich geradezu verpflichtet, hier Höchstnoten zu ziehen. Ich persönlich habe jedes Beat'em Up der Genre-Big-Player Namco, Sega, Capcom und SNK bis zum Abwinken gezockt und dieser Sega-Launchtitel ist nicht unter meinen persönlichen Favoriten. Warum? Es gibt u.a. *Soul Calibur* und *Power Stone*, die mehr fürs Auge und die Langzeitmotivation bieten als dieser zwar fehlerlose, aber lieblos konvertierte Model-3-Automat für Profis.

### short cut

- tief verankertes Gameplay
- PAL-Geschwindigkeitsanpassung
- Animationsdetails
- puristisch sterile Aufmachung
- wenig Spielmodi

### Virtua Fighter 3tb

System:	Dreamcast
Spieltyp:	3D-Beat'em Up
Datenträger:	1 GD
Hersteller:	Sega/Genki
Testversion:	Sega
Spieler:	1-2
Speicheroption:	VM
Schwierigkeit:	8
Features:	VGA-Box
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Grafik:	86%
Musik:	60%
Sound:	72%

81%

SPIELSPASS

# Trick Style

## HOOVER-RACING AT ITS BEST



Jetzt schlägt's 12! Leider bleibt euch bei der Hektik des Geschehens kaum Zeit, die schöne Levelarchitektur zu bewundern.

Nicht nur, dass es ein schöner Anblick ist, das Mädels flachzulegen. In dieser Position beschleunigt das Board auch um ein Vielfaches.



Anstatt sich groß mit Menüs aufzuhalten, werdet ihr in *Trick Style* ohne großes Drumherum direkt in das Velodrome befördert – einer Arena, in der ihr euch für einen von neun verschiedenen Future-Skatern entscheiden müsst. Genretypisch unterscheiden sich diese in ihren rennrelevanten Eigenschaften wie Geschwindigkeit, Sprungkraft, Wendigkeit und Körperkraft. Gerade der letzte Punkt sollte nicht vernachlässigt werden, da in den Rennen harter Körperkontakt die Regel ist. Habt ihr Euch also für einen Fahrer entschieden, steht es euch frei, ob ihr



Nicht mal die allehrwürdige Tower-Bridge wird von den Racern verschont. Beachtet den typischen Nebel, der aber glücklicherweise nur als Stilmittel und nicht zur Verdeckung des Grafikaufbaus verwendet wird.



Grafisch ist *Trick Style* eine Augenweide.



Verwegene Sprünge durch das nächtliche London. Dank der Hoover-Boards sind selbst mehrere Doppeldeckerbusse kein Hindernis.



Im Übunglevel werdet ihr vorbildlich mit allen relevanten Manövern vertraut gemacht.

versteckte Abkürzungen und Gelegenheiten für spektakuläre Sprünge in sich birgt. Nachdem ihr fünf Strecken freigeschaltet habt, habt ihr in einem **Special-Event** die Gelegenheit, durch das Absolvieren verschiedener Stunts neue, leistungsfähigere Boards zu erhalten. ab

### GUT



**Fazit:** Auch wenn es einige Zeit und Geduld erfordert, bis man mit dem Handling der Fahrer zurechtkommt, ist *Trick Style* durchaus ein empfehlenswerter Titel. Allein die grandiose Grafik mit ihren beeindruckenden Lichteffekten und die butterweiche Animation der Charaktere überzeugt vollkommen. Selbst für DC-Verhältnisse hat Acclaim hier ganze Arbeit geleistet. Sicher, wenn man die tolle Präsentation weglässt, bleibt unterm Strich nicht mehr als ein solides Rennspiel, doch allein bis man die nahezu 200 verschiedenen Stunts beherrscht, dürfte man eine ganze Weile an den Bildschirm gefesselt sein.

Einmal mehr müssen die seit "Zurück in die Zukunft" wohl jedermann bekannten Hooverboards als Fortbewegungsmittel in einem futuristischen Rennspiel erhalten. Neben purer Geschwindigkeit liegt das Augenmerk auf abenteuerlichen Stunts.

### short cut

- + tadellose Grafik
- + abgedrehte Strecken
- simples Spielprinzip
- schwierige Steuerung



### Trick Style

System:	Dreamcast
Spieltyp:	Hoover-Simulation
Datenträger:	1 GD
Hersteller:	Criterion Studios
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	VM
Schwierigkeit:	6-7
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	6 Jahre
Grafik:	82%
Musik:	73%
Sound:	79%

80%

SPIELSPASS

# Aerowings

## DIE GROSSE FREIHEIT

**Ja, die große Freiheit soll man angeblich über den Wolken finden. Und tatsächlich - sobald ihr euch im Cockpit eines Aerowings-Jets befindet und nahezu ohne Grenzen durch die Lüfte schwebt, stellt sich schon ein gutes Gefühl ein.**



Bereits in Stufe Drei müsst ihr alle Ringe in der richtigen Reihenfolge durchfliegen - schwierig, schwierig.



Jedes Flugzeug wartet mit anderem Cockpit-Design auf.

Das Missionbriefing für die Blue-Impulse-Mission



Um eine schöne Formation zu halten, müssen Sie auch höher fliegen und dieselbe Neigung wie ihr Anführer einhalten. Also, Vorsicht.



### short cut

- + Flugzeuge wie aus einem Guss
- + passender Sound
- + perfekte Steuerung
- z.t. verwaschene Texturen
- hohe Frustgefahr, da sehr schwer



Wow, krass - voll die Farben! Diese Piloten rauchen wohl gerade das falsche Zeug...



Für jeden Flug könnt ihr euch die passende (bereits erspielte) Maschine aussuchen.

Rechts oben seht ihr die Befehle, die ihr euren Kollegen im Formationsflug geben könnt.

legen verschiedene Figuren in den Himmel. Dies geschieht alles auf demselben Screen (Splitscreen is 'nich'!) - entfernt ihr euch zu weit voneinander winkt das Game Over. Leider konnten wir keinen Internet-Mode ausmachen - schaaade...

Durch die Performance des DC bietet Aerowings natürlich im grafischen Bereich (vor allem die Flugzeuge sehen einfach wunderbar aus) einiges für des Spielers Auge. Lediglich die Bodentexturen kommen, wenn ihr nahe am Boden fliegt, ziemlich verwaschen rüber. Auf der Soundseite sind eher meditative, beruhigende Klänge, die sehr gut zum Spielgeschehen passen, zu vermerken. In den Replays (die nach einiger Zeit durch immer gleiche Kamerafahrten eintönig wirken) könnt ihr euch die schönsten Passagen noch einmal anschauen und auf VM abspeichern, um sie für die Nachwelt aufzuheben. Simulations-Fetischisten müssen zugreifen. cd

Im japanischen Original als *Aero Dancing feat. Blue Impulse* bekannt, macht sich Aerowings nun auf, unter der Flagge von Crave Entertainment den europäischen Luftraum zu erobern. Jedoch geschieht dies gänzlich ohne kämpferische Handlungen - wer ein neues *Ace Combat* oder *Air Force Delta* erwartet wird enttäuscht sein, denn Aerowings ist eher als Kunstflugsimulator zu verstehen. Wer von euch noch nie in einem (virtuellen) Jet gesessen ist, freut sich über ein ausgiebiges und **sehr gut gemachtes Tutorial**, das euch mit sämtlichen Feinheiten der Steuerung vertraut macht. Habt ihr alles verinnerlicht, geht's auch schon los. Vier verschiedene Spielmodi stehen euch zur Verfügung, die bis auf den Free Flight Modus, wo ihr euch ohne Vorgaben austoben könnt, das Letzte von euch fordern. In den Blue Impulse Missionen eignet ihr euch unter der Obhut eines Trainers alle relevanten Flugmanöver an, um später dann als Mitglied der Kunstflugstaffel Blue Impulse aufgenommen zu werden. Hier ist äußerste Konzentration gefordert, denn schon klein-

ste Abweichungen in der geforderten Flughöhe werden mit massivem Punkteabzug bestraft - schon ein simpler 180°-Turn (in Formation wohlgemerkt!) ist schwerer zu meistern als man glauben möchte. Im Sky-Mission-Angriff könnt ihr euch **neue Flugzeuge erspielen**, indem ihr in jedem Level eine bestimmte Punktezahl erreicht. Dazu fliegt ihr durch die in der Landschaft schwebenden Ringe, die je nach Farbe für unterschiedliche Punkte oder Multiplikatoren gut sind - ein knackiges Zeitlimit sorgt für zusätzliche Hektik. Im 2-Player-Modus zaubert ihr mit einem Kol-

### GUT



**Meine Meinung:** Alle kampferprobten Air Combat Fans, die sich wieder auf Nachschub freuen, sollten ihre Begeisterung etwas zurückschrauben - kriegerische Handlungen sucht ihr vergeblich. Aerowings richtet sich an alle Pazifisten und bietet Simulation pur. Die Jets in der Luft zu halten ist ja kein großes Problem, ästhetische Figuren mittels eurer Rauchdüse in den Himmel zu schreiben oder sämtliche Ringe zu durchfliegen allerdings schon. Aerowings erwartet von euch viel Übung und Geduld, belohnt euch dafür aber mit wunderbaren Grafiken und Replays und einfach dem guten Gefühl, im Free Flight Modus tun zu können, was ihr wollt. Flugfeeling pur!



# Millennium Soldier -

## EXPENDABLE



Hot Fighters Burrn: Darf ich vorstellen – mein Name ist Ken, Kentucky Fried Ken.

**A**uch Infogrames hat sich die himmelblaue Dreamcast-Spirale auf die hoch gehisste Action-Flagge gepinselt und steuert zum Launch den grafisch imposanten Third-Person-Shooter *Millennium Soldier - Expendable* bei.

Unaufhaltsam kolonisiert die Menschheit den Weltraum, gigantische Industriekomplexe werden aus den Planetenböden gestampft, künstliche Atmosphären entstehen— mit einer Sauerstoffqualität besser, als die intergalaktische Polizei erlaubt. So gut nämlich, dass bis an die Zehnspitzen bewaffnete Alienhorden mit vollen Umzugskisten prompt zur Landung ansetzen, um es sich richtig gemütlich zu machen. Sogenannte Expendables (zu Deutsch: zu Entbehrende), genetisch herangezüchtete, gefühllose Kampfeinheiten sollen dem Treiben der Charva (so der Name der Alienrasse) einen Riegel vorschieben – ihr übernehmt deren Kontrolle. Sechs Welten trennen euch vom Ursprung allen Übels – dem Charva-Heimatplaneten. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: schießt auf alles, was sich bewegt (Geiseln verschonen!) und



In den Bonusrunden zoomt die Kamera etwas näher an euren Charakter heran.



Kurzschluss Chaos: Elektroblitze peitschen unkontrolliert durchs Level.

Wer gerne stundenlang die Farbenpracht eines ausgewachsenen Regenbogens bestaunt, hat *Millennium Soldier* noch nicht gesehen – Picasso pur...



lasst euch dabei nicht treffen (strafen, Sidesteps, strafen!). Ein Expendable kann drei Waffen, sowie Granaten und diverse Schlüsselkarten gleichzeitig mit sich führen. Insgesamt beläuft sich euer Arsenal auf knapp ein Dutzend, teils ausbaufähige Handfeuerwaffen (z.B. Flammenwerfer, Hitze-suchende-Raketen, Power-Shotgun usw.), vier Granatentypen, eine Minenart und zahlreiche Bonusgegenstände. Wichtigster: der Orbiter – hierbei handelt es sich um bis zu drei euch umkreisende Minisatelliten, welche tatkräftig (und ohne Munitionslimit) mitfeuern.

Nach der ein oder anderen Stage erwartet euch eine zünftige, zeitlich begrenzte Bonusrunde nach dem Motto: Kisten verschrotten, Ausgang finden, Punkte kassieren. Wem hierbei die Zeit davonläuft, der geht leer aus. *Millennium Soldier* unterstützt sowohl das Vibration Pack als auch das VM, dieses jedoch



Big Fat Papa: Gegen Ende einer jeden Stage warten fiese Bossgegner auf euer Eintreffen.

nur zum Ablegen von Spielständen. Ausgefeilte Minispielchen für unterwegs sucht ihr lieber bei *Sonic* oder *Power Stone*. Für den Optik-Overkill empfehlen wir die Verwendung eines 19" Monitors und einer VGA-Box. Bezüglich der Multi-Player-Varianten müsst ihr euch mit einem Spielmodus abfinden: der kooperativen Alienvernichtung. CS

### GUT



**Meine Meinung:** *Rage* beweist mit *Millennium Soldier - Expendable*, dass auf dem Dreamcast audiovisuell saubere PC-Konvertierungen ohne Performanceeinbußen möglich sind. Wer jemanden von der DC-Grafik-Power überzeugen möchte, zeigt ihm *Soul Calibur*, *Sonic Adventure* und gleich danach *Millennium Soldier*. Für einen *Classic* hat es beim *Hi-Res-Zauber* jedoch nicht gereicht: Zu unfaire Zeitlimits, zu engstirniges Leveldesign, zu fade Steuerung, zu harmlose KI. Außerdem braucht man zwei VMs, um unterschiedliche Spielstandsdaten abzulegen. Zu zweit kommt immer noch am meisten Freude auf – doch irgendwann hat man's durchgespielt, und dann gibt es kaum einen Anreiz, von vorne zu starten.

### short cut

- beeindruckende Explosionen
- schlecht ausbalancierte Zeitlimits
- nur ein Speicherslot

### Millennium Soldier - Expendable

System:	Dreamcast
Spieltyp:	Shooter
Datenträger:	1 GD-ROM
Hersteller:	Rage
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1-2 gleichzeitig
Speicheroption:	VM, 4 Blöcke
Schwierigkeit:	2-7
Features:	Vibration-Pack, VGA-Box
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	16 Jahre
Grafik:	85%
Musik:	77%
Sound:	84%

79%

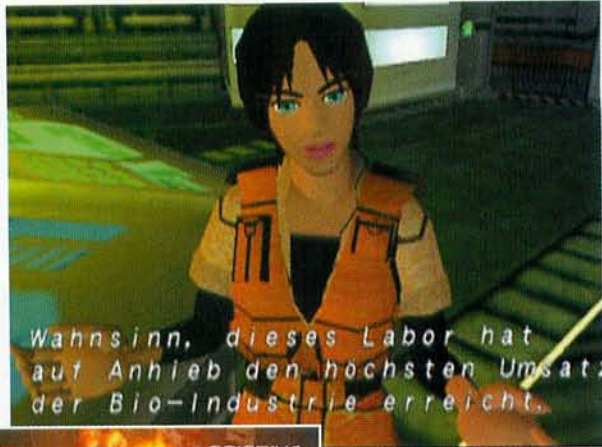
SPIELSPASS

# Blue Stinger

## WER STICHT WEN?



Die japanische Version von *Blue Stinger* war ja ziemlich umstritten. Für die einen der Überhammer schlechthin, andere fanden's eher lau und einfallslos. Mit der uns vorliegenden PAL-Version sollten aber endlich alle Differenzen bereinigt sein: Diese Version ist nämlich eindeutig schlechter als das "Original".



Schön und gut, was uns Janean da schreibt – nur sagen tut sie was ganz anderes.

### short cut

- ⊕ coole Graphik/Effekte
- ⊕ fesselnde Story
- ⊕ atmosphärische Sounduntermalung
- ⊖ miese Kameraführung
- ⊖ schlechte PAL-Anpassung (Texte)



Nephilim wacht als Schutzgeist während dem gesamten Game über euch.



Gegner verabschieden sich (sofern ihr die richtige Waffe gewählt habt) recht effektiv von dieser Welt.



Endgegner nehmen z.T. enorme Ausmaße ein.

bedeutet das, daß ihr beliebig zwischen diesen beiden Charakteren switchen könnt, wobei Eliot den Part des flinken Alrounders übernimmt und Dogs immer an die Front sprintet, wenn der Einsatz härterer Waffen gefordert ist. Auf eurer Reise trifft ihr noch auf die hübsche Sniper-Lady Janean King und versinkt immer tiefer in der unheimlichen Story um Genexperimente und Verschwörungen – der Plot kann überzeugen.

#### VERFLIXTE KAMERA

Der in der Ausgabe 5/99 angesprochene Kritikpunkt der Kameraführung (etwas konfus aber sehr atmosphärisch)

sollte in der PAL-Version nicht mehr zu finden sein. Pech gehabt – zwar befindet sich die Kamera auf freiem Gelände nun meistens hinter unserem Helden, doch in engen Räumen spielt sie jetzt noch verrückter als je zuvor und überlässt euch oft der totalen Orientierungslosigkeit. Was aber vielleicht noch schlimmer ist (weil es die mühsam aufgebaute Atmosphäre wieder total zerstört), ist die deutsche Übersetzung. Damit ist nicht einmal deren Qualität gemeint, sondern die Art, wie die Dialoge präsentiert werden. Die englische Sprachausgabe wurde beibehalten, zusätzlich werden am unteren Bildschirmrand die deutschen Texte eingeblendet, die immer (!) ein bis zwei Sätze vor oder hinter (!) der Sprachausgabe liegen. Versucht ihr, auf beides zu achten, sind Kopfschmerzen wohl nicht vermeidbar. Ansonsten lässt aber die grafische Präsentation wenig Kritik aufkommen und ist bis auf wenige Clippingprobleme recht gut gelungen.

Die Sounduntermalung, mal einschüchternd bedrohlich, mal aufpeitschend und aggressiv (bis auf die Kirmesbeschallung im Einkaufsbereich) lässt kaum Wünsche offen. Durch die oben beschriebenen, üblen Mängel ist *Blue Stinger* aber leider bei weitem keinen Classic mehr wert.

## Blue Stinger

System:	Dreamcast
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	1 GD-ROM
Hersteller:	Climax Graphics
Testversion:	Activision
Spieler:	1
Speicheroption:	VM, 4 Blöcke
Schwierigkeit:	5-7
Features:	dt. Menüs, VGA
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	16 Jahre
Grafik:	82%
Musik:	77%
Sound:	71%

73%

SPIELSPASS

### GEHT SO



**Meine Meinung:** Verdamm! Die japanische Version von *Blue Stinger* habe ich geliebt und hätte, würden wir für Importe Prozentwertungen vergeben, doch deutlich über 80 % gewertet. Durch diese miesen Anpassungsfehler bin ich aber doch schwer enttäuscht. Zumindest ist die "Entschärfung" für den deutschen Markt nicht so schlimm ausgefallen: Grünes Blut und die Monster zerplatzen nicht mehr so herrlich – das war's. Was mir nach wie vor gefällt, sind Story, Präsentation und das kleine bisschen RPG-Feeling durch das Monstermeucheln. Naja – anyway – kein Spiel, das ihr unbedingt haben müsst, einen Blick ist's aber allemal wert.

# Tokyo Highway Challenge

## LEBEN AUF DER ÜBERHOLSPUR

Auf den Strassen Tokios wird ein erbitterter Kampf ausgetragen. Nacht für Nacht rasen Gangs mit ihren hochgezüchteten Karossen um die Wette, um schließlich den Besten unter ihnen zu ermitteln.



Gewinnt ihr ein Rennen, werden euch je nach Renndauer, verbleibender Balkenlänge und Stärke des Gegners Punkte gutgeschrieben, mit denen ihr eure Karre gehörig tunen könnt.



Wo bleibt das Stinkefinger-Feature? Zivilverkehr nervt enorm.



Ab und an fordert euch einer der "4 Devas" (hier: Grim Reaper) zum Rennen heraus. Im Replay beobachtet ihr die (verlorene) Schlacht.

Und genau das wollt ihr auch sein. Der Beste unter den Besten, der Racing-King von Tokio. Doch leider ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Und auch wenn ihr ein höllisch guter Fahrer wärt, so mangelt es doch stark an der finanziellen Performance – eine Rennmaschine hat halt so ihren Preis. Mit euren anfänglichen 25.000 Mücken erseht ihr also ein zwar recht nettes, jedoch bei weitem kein konkurrenzfähiges Auto, um beim Wettbewerb teilzunehmen. Damit dürfte euer Ziel nun recht klar sein: Kohle schefeln bis zum Abwinken und die eigene Karosse zur absoluten Killermaschine hochtunen.

### NIGHT RACER

Dazu begeben sich euch Nacht für Nacht auf die Piste, sucht nach anderen Gang-Mitgliedern (auf der eingeblendeten Strassenkarte sind diese als farbige Punkte markiert) und animiert diese durch **fiese Auffahrmanöver und Einsatz der Lichtlupe** zu einem Rennen. Die Zweikämpfe (inklusive lästigem Zivilverkehr) werden nicht rundenweise, sondern nach Zeit ausgetragen. Am oberen Bildschirmrand werden



zwei Balken eingeblendet, wobei der Balken des zurückliegenden Fahrzeugs kontinuierlich abnimmt – ist er leer, hat derjenige verloren, und der Gewinner sackt massig Kohle ein. Insgesamt warten über 130 Raser, die zu unterschiedlichen Gangs gehören, auf eine satte Abreibung. Ab und an fordert euch sogar ein Mitglied der mysteriösen "The 4 Devas" zu einem Rennen heraus – und zeigt euch dann meistens sehr schnell eure Grenzen.

### ZU PURISTISCH

Was anfangs noch ziemlich Spass macht, verkommt nach einiger Spielzeit leider zu einem **eher lauen Spielvergnügen**. Nur eine Strecke (die allerdings bis auf einige Lichteffekte sehr gut

aussieht) schlicht aufgebaute Menüs und absolut keine Statistiken hinterlassen einen faden Nachgeschmack. Vor allem, dass ihr absolut keine Aufklärung über die Leistung eures Schlittens erhaltet, nehmen wir übel. Klar – ein teureres Auto wird schon auch mehr Leistung bringen – nur hätten wir das halt auch gerne in Zahlen- oder Balkenform gesehen. Zumindest gibt sich die Steuerung sehr feinfühlig und vermittelt euch ein gutes Gefühl für das Auto. Auch die **knackigen Motorengeräusche**, vor allem einer aufgemotzten Maschine, dröhnen angenehm aus den Boxen. Wer nur auf Rüstungswahn steht, greift zu – jeder der etwas Abwechslung sucht, sollte aber vor dem Kauf ein längeres Probispielchen wagen. *cd*

### GEHT SO



**Meine Meinung:** Hmmm – naja – o.k. War's das? Anfangs war ich ja noch recht motiviert, mit High-Speed durch die wunderschöne nächtliche Großstadtkulisse zu kurven – vor allem, da das Fahrverhalten mit Vibration Pak Unterstützung sehr gut gelungen ist. Sobald ich die Möglichkeit habe, irgendwas, sei es nun eine Party, ein Auto oder sonst was, aufzurüsten, packt mich ein unbändiger Rüstungswahn: Ich muß der Beste sein. Durch die mangelnde Abwechslung im Streckendesign wird's mir dann aber doch zu schnell langweilig.



Leider steht euch neben diesem Cockpit-View nur noch eine Aussenperspektive zur Verfügung.

### short cut

- + tolle Grafik
- + knackige Motorengeräusche
- + präzise Steuerung
- nur eine Strecke
- keinerlei Statistiken
- unrealistische Crasch/kein Schadensmodell



## Tokyo Highway Challenge

System:	Dreamcast
Spieltyp:	Racing
Datenträger:	1 GD ROM
Hersteller:	Genki
Testversion:	Crave
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	VM
Schwierigkeit:	6
Features:	Vibration Pak
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	77%
Musik:	73%
Sound:	81%



# Incoming

## BALLERMANN 6

**Incoming war einer der ersten Titel, die zum Japan-Release des DCs erschienen. Wie bereits beim Erscheinungstermin der PC-Version beeindruckte das Game durch überragende Grafikfähigkeiten auf der jeweils neuen Hardware. Mittlerweile gibt es eine ganze Menge anderer Titel für Segas 128 Bit-ter. Und schon siehts anders aus...**



In diesem Abschnitt müsst ihr eure Basis verteidigen. Keine leichte Aufgabe, wenn man sich Unmengen Angreifer vor Augen hält.



Beschützt die Ölplattformen vor den außerirdischen Eindringlingen.



Im Zwei-Spieler-Modus habt ihr wie im normalen Game zwischen unterschiedlichen Perspektiven die Wahl. Zu zweit sinkt die Frame-Rate leider nochmals ein ganzes Stück.



Erinnert irgendwie an Independence Day. Habt ihr die bösen E.T.s erstmal von der Erde vertrieben, folgt ihr ihnen in den Weltraum, um ihnen Saures zu geben.

### short cut

- ⊕ Auf den ersten Blick umwerfende Grafik
- ⊕ Soundeffekte passen wie Faust aufs Auge
- ⊕ 50 und 60 Hz-kompatibel
- ⊖ Nur sehr kurze Zeit fesselnd.

### Incoming

System:	Dreamcast
Spieltyp:	Shooter
Datenträger:	1 GD-ROM
Hersteller:	Rage
Testversion:	Sega
Spieler:	1-2
Speicheroption:	VM
Schwierigkeit:	4-8
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Grafik:	72%
Musik:	71%
Sound:	76%

69%

SPIELSPASS

Die Story ist ebenso einfalllos wie austauschbar – typisch Shooter eben. Mal wieder obliegt es euch allein, die Welt vor einer außerirdischen Invasion zu retten. Gnädigerweise werdet ihr nicht mit einer Steinschleuder auf diese undankbare Mission geschickt. Im Gegenteil. Je nach Level findet ihr euch in immer anderen Vehikeln wieder, die sich neben ihrer Bewaffnung in erster Linie durch Ihre Fortbewegungsmöglichkeiten unterscheiden. So gilt es, mal in einem Kampfhubschrauber gegen die Invasoren vorzugehen, ein anderes Mal rollt ihr im Panzer gegen die Feinde vor. In manchen Levelabschnitten müsst ihr sogar in einem unbeweglichen Flag-Geschütz Platz nehmen und eure Haut verteidigen. Jeder der Level ist in einer anderen Umgebung wie Schneewüsten, endlose Sanddünen oder im offenen Meer angesiedelt und in zehn Angriffsphasen unterteilt, zwischen denen die oben beschriebenen Fahrzeugwechsel stattfinden. Je nach Phase müsst ihr eine gegnerische Angriffswelle vernichten, oder aber eure eigenen Einrichtungen so lange wie möglich beschützen. Obwohl die Vehikel sich wie gesagt z.T. deutlich in ihren Ausführungen unterscheiden, sind doch die relevanten Steuerungsoptionen allen gleich. Somit ist nach einer kurzen Lernphase die Steuerung kein wirkliches Problem mehr. Dennoch zieht der anfangs moderate Schwierigkeitsgrad spätestens ab dem dritten Level deutlich an, ohne jedoch unfair zu werden. Was die anfängliche Grafik angeht, so muß der hervorragende Eindruck, den die japanische Version mangels Alternative hinterließ, ein wenig relativiert werden.

Zwar sieht das Game selbstverständlich noch phantastisch aus, dennoch lassen sich bei genauerem Hinsehen durchaus Pop-Ups am Horizont wahrnehmen, auch wenn diese das Gameplay nicht sonderlich beeinträchtigen. Ebenso kommt es bei direkt vor euren Augen stattfindenden Explosionen größerer Objekte zu Slow-Downs, die aber noch im Toleranzbereich liegen und durch die herrlichen Feuer und Lichteffekte auch absolut verschmerzbar sind. Immer noch genial sind die Soundeffekte, die euch (ausreichend hohe Lautstärke und nachsichtige Nachbarn vorausgesetzt) mitten in diesen gnadenlosen Kriegskonflikt versetzen. Jeder Schuss und jede Explosion läßt das Wohnzimmer erzittern. Wem die Alienhatz gegen den



Im Laufe der Missionen findet Ihr Euch auch in diesem Kampfhubschrauber wieder.

Rechner auf Dauer zu eintönig wird, kann im Zwei-Spieler-Splitscreen gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten und dabei auf jedes verfügbare Fahrzeug zugreifen.

### GEHT SO



**Meine Meinung:** Allzu hohe Erwartungen solltet Ihr in Incoming nicht setzen. An der zugegebenermaßen tollen Grafik und den Soundeffekten hat man sich leider relativ schnell satt gesehen. Und was dann unterm Strich übrigbleibt, ist leider etwas dünn. Auch wenn Steuerung und Kollisionsabfrage völlig in Ordnung gehen, hätte man sich doch etwas mehr Tiefgang gewünscht. Außer Ballern nichts gewesen. Schade. So ist Incoming leider nur ein Spiel für ein verregnetes Wochenende, das man danach am besten gleich wieder in die Videothek zurückbringt. Wer sich als absoluter Shooter-Fan bezeichnet, kann ja ein Probespielchen wagen.

# Monaco Grand Prix RS2

## START YOUR ENGINES...



Selbst im Zwei-Spieler-Modus fällt die Framerate nie merklich ab.

Leider muss man auch in dieser Rennsimulation ohne lizenziertes Fahrerfeld auskommen und muss somit auf Phantasieteams und Fahrer zurückgreifen. Wer sich jedoch daran nicht stört, wird mit einer grafisch äußerst beeindruckenden Rennsimulation belohnt, die im Vergleich zur bereits vor einem halben Jahr vorgestellten japanischen Version sogar noch etwas zugelegt hat. Sei es die extrem gute Fernsicht oder mitreißende Spielgeschwindigkeit – Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 schafft es hervorragend, die Faszination um die Königsklasse des Motorsports zu vermitteln. Im Gegensatz zur japanischen Version wurden die Landschaften rund um die Kurse mit erheblich mehr Details veredelt, und auch die Fahrzeuge sehen dank aufwendiger Texturen eine ganze Ecke realistischer aus. Selbst der ehemals statische Himmel bewegt sich nun. Auch eine zusätzliche Kameraperspektive wurde dem Renner mittlerweile spendiert und ermöglicht nun das Betrachten des Renngeschehens aus der Verfolgerperspektive.



Immer schön langsam. Wer zu rabiat abbremst, hat kaum eine Chance auf eine gute Platzierung.



Die Cockpit-Perspektive lässt keine Wünsche mehr offen. Selbst an funktionierende Rückspiegel wurde gedacht.



Neben den aktuellen Flitzern können auch mit Original-Oldtimern heiße Rennen gefahren werden.



Nicht nur, dass euch ein Ausritt ins Kiesbett wertvolle Zeit kostet – bis eure Reifen wieder Grip haben, ist das halbe Rennen gelaufen.

Eine weitere visuelle Verbesserung betrifft das nun eher an westliche Geschmäcker angepasste Aussehen der Menü-Screens. In diesen lassen sich neben diversen Einstellungen auch alle notwendigen Informationen über die jeweiligen Kurse abrufen. Der eher mäßige Sound der ursprünglichen Version wurde durch **realistische Motorengeräusche** für jedes der Fahrzeuge und 19 neue Hintergrundsongs ersetzt. Einziges Manko ist nach wie vor die zwar sehr realistische, aber gleichermaßen sehr schwer

zu beherrschende Steuerung, die neben viel Geduld und Fingerspitzengefühl auch eine **längere Einarbeitungszeit** voraussetzt. Selbst im Arcade-Modus, der übrigens auch um eine neue Variante erweitert wurde, lassen sich die PS-starken Boliden nicht gerade leicht auf der Strecke halten. Dennoch gibt es für Fans dieser Rennsportart im Augenblick keine bessere Alternative für Segas neue Wunderkonsole. Wer die fehlenden Original-Lizenzen verschmerzen kann und sich auf eine etwas längere Lernkurve einstellt, sollte auf alle Fälle zuschlagen. ab

**GUT**



**Fazit:** Monaco Grand Prix Racing 2 lässt bereits erahnen, in welche neuen Dimensionen die Racing-Games für das DC vorrücken werden. Vom grafischen Aspekt her gibt es kaum etwas auszusetzen – im Gegenteil, die Unterschiede zu realen Fernsehübertragungen werden immer geringer. Wäre nicht der zum Teil verteuflte hohe Schwierigkeitsgrad und die sehr penible Steuerung der Boliden, hätte das Game Potential zum Megahit. So bleibt es leider beim Gut, nicht zuletzt in Hinblick auf noch erscheinende Rennspiele. Fans sollten jedoch auf alle Fälle mal einen genaueren Blick riskieren und wenn möglich ein paar Proberunden drehen.

Dank seiner Hardware-Power ist das DC für schnelle Rennspiele geradezu prädestiniert. Dennoch warteten Segas Formel-1-Fans bislang vergebens auf eine vernünftige Umsetzung Ihres Lieblingssports. Mit Ubi Softs Monaco GP Racing 2 soll nun die Königsklasse des Motorsports adäquat umgesetzt werden.

### short cut

- + schnelle, fehlerfreie Grafik
- + schwierige Steuerung
- keine Original-Lizenzen
- schwierige Steuerung



### Monaco Grand Prix RS2

System:	Dreamcast
Spieltyp:	Renn-Simulation
Datenträger:	1 GD
Hersteller:	Ubi Soft
Testversion:	Ubi Soft
Spieler:	1-2
Speicheroption:	VM
Schwierigkeit:	8-9
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	6 Jahre
Grafik:	82%
Musik:	77%
Sound:	79%

79%

SPIELSPASS

**Der Gesundheits-  
minister warnt:  
Wenn Du weiter  
spielst, bleibt Dein  
Gesicht für immer  
so stehen**



**FingerFreuden**

Die kommen in Form der  
Kleinst-Konsole in jedes  
Haus und jede Hütte

# Sexy Spielzeug

Sega hat dem schnellsten Igel der Welt ein neues Zuhause spendiert. Vier Jahre war Sonic obdachlos, während Segas Ingenieure zusammen mit Microsoft, NEC, Hitachi und Yamaha an einer neuen Heimstatt bastelten

Text Thomas Gerhardt Fotos Pete Canning, Michael Schwerberger

**D**as Ergebnis: Dreamcast. Schneller und mit mehr Speicher als alles, was bisher den Weg ins heimische Wohnzimmer gefunden hat.

**Der erste Blick:** Beim Auspacken kommt erst einmal das Déjà-vu. Das Design: minimalistisch. Ein CD-ROM-Laufwerk, verpackt in schlichtem Weiß. Controller, die sich kaum von denen der großen Konkurrenten Nintendo 64 und Sony Playstation unterscheiden. Die Knöpfe sind da, wo man sie erwartet, der Stick ebenso. Also alles schon einmal dagewesen?

**Der zweite Blick:** Die feinen Unterschiede fallen nun auf. Da gibt es kein CD-ROM Laufwerk, sondern eines für GD-ROMs: eine Eigenentwicklung, die anstelle der üblichen 650 Megabyte Speicher ein komplettes Gigabyte schluckt. Mehr Platz für Spiele also. Und wahrscheinlich ein etwas größeres Problem für Raubkopierer, denn die handelsüblichen Brenner sind mit diesem Format hoffnungslos überfordert. Das seltsame Loch inmitten der Controller bietet Platz für eine Speicherkarte namens Visual Memory. Im Gegensatz zu anderen

Plastikkarten, die einfach nur Spielstände speichern können, kriegt man hier einiges mehr geboten: einen Mikro-„Game Boy“, mit LCD-Bildschirm, der dem Spieler unter anderem Karten bei einem Ego-Shooter anzeigen kann. Oder Mini-Games speichert, die dann auch ohne Dreamcast gespielt werden können. Und dann gibt's da noch das eingebaute 33,6-K Modem. Zusammen mit einem zusätzlichen

Keyboard wird aus der Spielekonsole ein Webbrowser. Es soll aber nicht nur gesurft, sondern vor allem gespielt werden. Eine Runde *Sega Rally 2* gegen den eMail-Freund in Berlin gefällig? Kein Problem mehr. Aber das ist noch nicht alles. Als erste Spielekonsole fürs neue Jahrtausend hat Dreamcast die Fähigkeit, sich weiterzuentwickeln. Das System ist offen und bietet Platz für alle Neuheiten, die auf den Spieler in den nächsten Monaten und Jahren zukommen können.

Was wir von Dreamcast aber schon jetzt alles erwarten können, und das ist eine ganze Menge, das zeigen wir Euch nun auf den nächsten Seiten.





### FishingController

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 200 Mark (mit Get Bass)
- **Für:** Get Bass

Es mag vielleicht dumm aussehen, so ganz ohne Haken und Angelleine, aber zumindest kann man diese virtuelle Angelrute genauso auswerfen wie im wirklichen Leben. Die Bewegung wird von kleinen Sensoren registriert. Das ganze soll besondere Wunder bei gestreßten japanischen Managern gewirkt haben, und dran aufgehängt hat sich auch noch keiner. Wer sonst schon alles bei sich im Spieleschrank stehen hat...



### Dreamcast

## InnenLeben

- **CPU:** Hitachi SH-4 SuperH RISC Chip mit 200 MHz Kapazität: 360 Millionen Rechenoperationen pro Sekunde
- **Grafik:** NEC Videologic PowerVR2DC Chipsatz. Kapazität: 3 Millionen Polygone pro Sekunde (Playstation: 360000 Polygone, N64 100000-150000 Polygone), Mögliche Effekte: Perspektivisches Texturen-Mapping, Point, Bilinear, Trilinear und Anisotropic Mipmap Filtering, Gourad Shading, Z-Buffer, Colored Light Sourcing, Full Scene Anti-Aliasing, Hardware-Based Fog und Bump Mapping.
- **Sound:** Yamaha Sound Chip, mit 64 Kanälen und 3D Sound
- **Speicher:** 26 Megabytes Komplettspeicher (16 MB RAM Systemspeicher, 8MB Video, 2MB Sound)
- **Laufwerk:** 12faches Yamaha CD-ROM Laufwerk (GD-ROM) mit Speicherkapazität von 1 Gigabyte
- **Abmessungen:** 190 x 195,8 x 75,5 mm
- **Gewicht:** ca. 1,5 kg



**Power:** Einmal gedrückt, verwandelt sich Dreamcast in einen Ferrari und vor der Haustür stehen spärlich bekleidete Frauen... hey, bei uns hat's geklappt!



### LightGun

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 160 Mark (mit The House of the Dead 2)
- **Für:** The House of the Dead 2

Für alle, die immer noch gerne Cowboy und Indianer spielen oder sich als *Taxi Driver* versuchen möchten. Sprichst du mit mir? Sprichst du mit mir? Ich sehe hier sonst niemanden... Schnell und absolut zielsicher. Die Light Gun macht aus dem eigenen Wohnzimmer einen Arcade Shooter



**Modem Port:** Einstöpseln in die normale Telefonleitung und auf geht's ins Netz...



**AV Multi-Out Port:** Die lebenswichtige Verbindung zum Fernseher oder, über eine VGA Box, zum Monitor

**Serial Port:** Wofür dieser Ausgang gut ist, verrät Sega zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Vielleicht für Netzwerkanschlüsse? Weitere Geräte? Warten wir's ab





**Modem Slot:** Wird vom Modem in Beschlag genommen. Kann aber später auch ein noch schnelleres Modem beherbergen



### GameController

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 60 Mark
- **Für:** alle Spiele

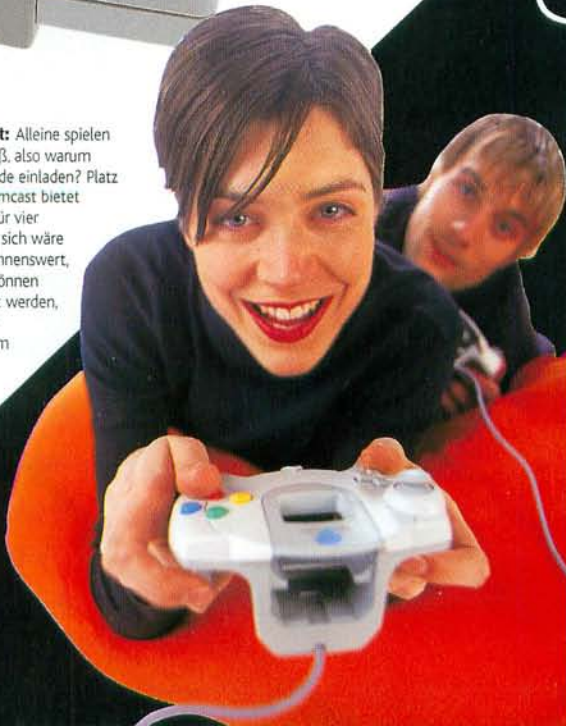
Sieht aus, als könnte er von Captain Picard auf der USS Enterprise als Tricorder mißbraucht werden. Für Spiele ideal. Liegt gut in der Hand und hat alles, was das Herz höher schlagen läßt: Die üblichen vier Verdächtigen auf der rechten Seite laden zum hemmungslosen Feuerein, links gibt's die analogen Steuerknöpfe und den digitalen Stick. Das Loch in der Mitte kann mit dem Visual Memory und dann noch zusätzlich mit dem Vibration Pack gefüllt werden, so daß man beim Spielen so richtig durchgeschüttelt wird



**GD-ROM:** Da reicht eine normale CD nicht mehr. Segas Topspiele brauchen mehr als die üblichen 650 MB, deshalb entwickelte Yamaha ein spezielles 12fach-Laufwerk mit einer Kapazität von 1 Gigabyte. Vorteil: kaum bemerkbare Ladezeiten. Zum Abspielen normaler Musik-CDs läßt sich Dreamcast aber auch mißbrauchen. Jede normale Audio-CD sitzt, paßt, wackelt und hat Luft...

**Eject:** Gibt den Weg ins Innere des Dreamcast frei. Sehen kann man da aber auch nicht mehr als die Linse für die CD-Abtastung

**Controller Port:** Alleine spielen macht keinen Spaß, also warum nicht einige Freunde einladen? Platz genug gibt's. Dreamcast bietet genügend Raum für vier Controller. Das an sich wäre nicht weiter erwähnenswert, aber diese Ports können auch dazu genutzt werden, weiteres Zubehör anzuschließen, zum Beispiel einen Drucker oder eine Digital-



### VisualMemory (VM)

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 60 Mark
- **Für:** alle Spiele

Sieht aus wie ein Game Boy, kann aber mehr. Das VM sollte eigentlich nur dazu dienen, Spielstände zu speichern. Das reichte den Dreamcast-Designern aber nicht. Und so kann man auf dem VM zusätzlich Mini-Spiele mitnehmen, die direkt von den großen Spielen heruntergeladen werden können



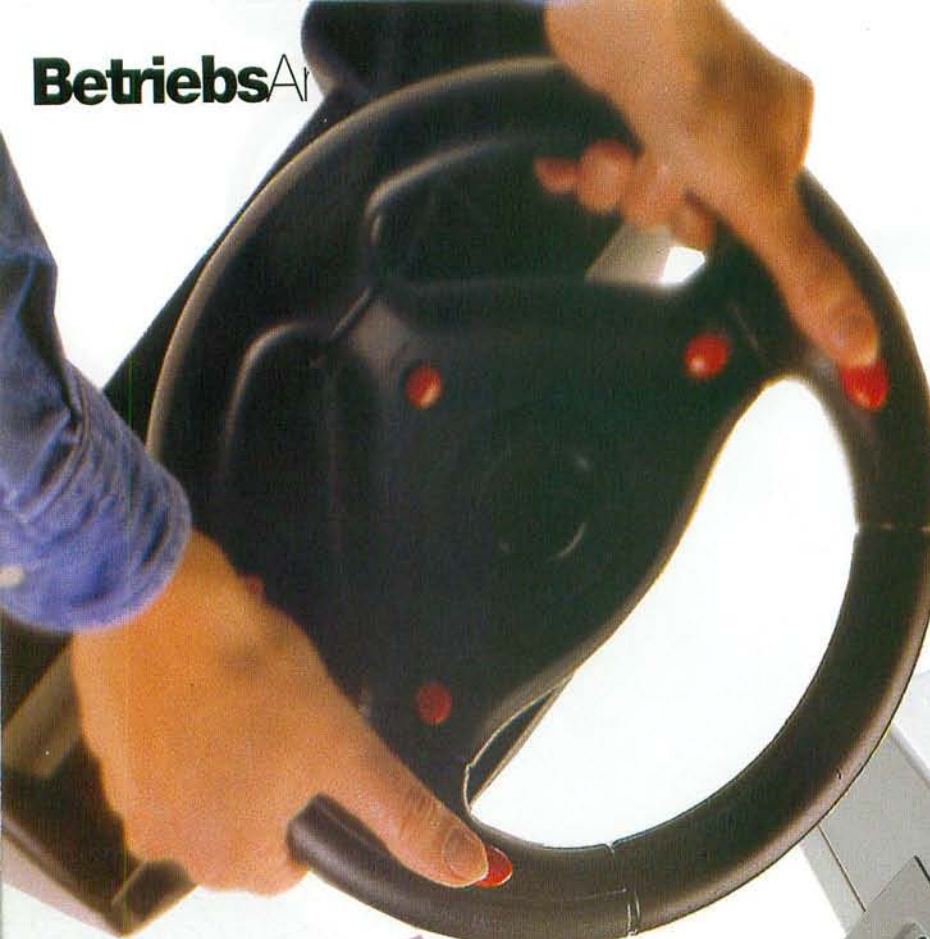
# Sexy Spielzeug

### VibrationPack

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 50 Mark
- **Für:** alle Spiele

Oh, welch ein Gefühl, wenn es in der Hand liegt. Es schüttelt und rüttelt wie ein kleiner Schwarm von aufgebrauchten Hornissen. Unerläßlich für Spiele mit Rückschlag, wie *Soul Calibur*

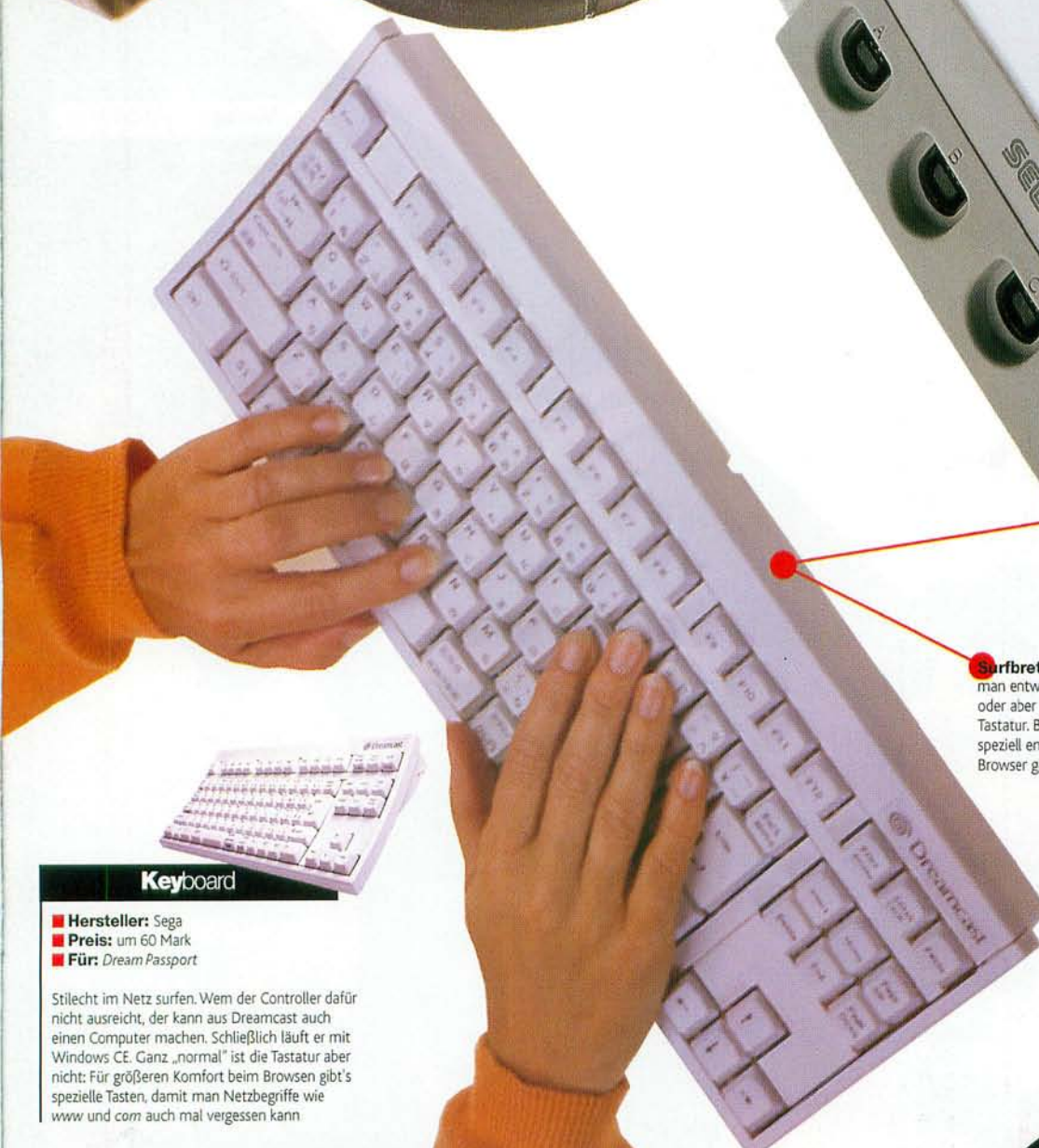




## RaceController

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 130 Mark
- **Für:** Sega Rally 2, Buggy Heat ...

Endlich mal durchdrehen?! Ohne Gas und Bremse fahren? Nun, zumindest ohne die entsprechenden Pedale. Um zu beschleunigen, drückt man heftig an den Seiten des Lenkrads und dreht und dreht und dreht...



## Keyboard

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 60 Mark
- **Für:** Dream Passport

Stille im Netz surfen. Wem der Controller dafür nicht ausreicht, der kann aus Dreamcast auch einen Computer machen. Schließlich läuft er mit Windows CE. Ganz „normal“ ist die Tastatur aber nicht: Für größeren Komfort beim Browsen gibt's spezielle Tasten, damit man Netzbegriffe wie *www* und *com* auch mal vergessen kann

**Surfbrett:** Ins Internet kommt man entweder mit dem Controller oder aber mit einer zusätzlichen Tastatur. Beide haben allerdings den speziell entwickelten Dreamcast-Browser gemeinsam



## ArcadeStick

- **Hersteller:** Sega
- **Preis:** um 100 Mark
- **Für:** Virtua Fighter 3tb, Power Stone, Marvel vs. Capcom

Damit man auch auf der Couch spielen kann wie in der Spielhöhle. Sieht genauso aus wie die Arcade-Controller von Segas Spielautomaten und spielt sich auch so. Abgesehen davon gibt's natürlich auch hier wieder Platz für die Visual-Memory-Speicherkarte.



# Sexy Spielzeug

## Drück mich!

## Ich bin ein Dreamcast!

Selbst ohne ein Spiel im Kasten bietet Dreamcast schon beim Anschalten so einiges

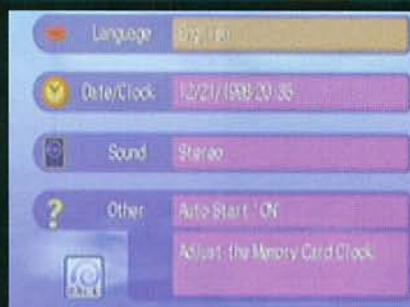
**U**nd zwar ein Menü. Das klingt vertraut, das hatten wir doch schon mal. Ja, gut mitgedacht, das kommt halt davon, wenn man Windows CE als Betriebssystem hat. Das freut den eingefleischten PC-Besitzer doch. Das Menü bietet vier Optionen:

■ **Play**  
Mit Play geht's direkt zum Spielen (wenn eine GD im Laufwerk ist)

■ **File**  
File gibt die Möglichkeit, über die angeschlossenen VM Speicherstände abzufragen

■ **Music**  
Mit Music läßt sich Dreamcast zum CD-Spieler umwandeln. THX-Sound darf man allerdings nicht unbedingt erwarten

■ **Setting**  
Über Setting muß und sollte man das Datum und die Zeit einstellen. Schließlich will Dreamcast wissen, was die Stunde geschlagen hat...



# Speed Devils

Noch sind Fun-Racer auf dem DC eher Mangelware. Doch spätestens mit Erscheinen dieses ehemals unter dem Namen *Speed Buster* bekannten Renners wird sich dieser Zustand gehörig ändern. Allein die Vielzahl der äußerst umfangreichen Strecken, die allesamt mit bizzaren Hindernissen wie abgestürzten Alien und ausgewachsenen Dinosauriern gespickt sind, lassen Racer-Herzen höher schlagen. Hinzu kommt eine ausgezeichnete grafische Präsentation der abgedrehten Boliden und eine sehr fordernde KI der gegnerischen Fahrzeuge, die auch nicht davor zurückschrecken, euch in eine Absperrung oder über einen Abhang zu drängen. Längerfristige Motivation soll darüber hinaus

durch einen gut durchdachten Championship-Modus, in dem für erhaltene Preisgelder neue Zubehörteile und Vehikel gekauft werden können, garantiert werden. Mal sehen, wie's wird – bis jetzt sieht's gut aus!



System: Dreamcast  
Name: Speed Devils  
Genre: Fun-Racer  
Hersteller: Ubi Soft

Geplanter Erscheinungstermin:  
Oktober 1999

Erster Eindruck:



# Suzuki Alstare

Die unter dem Namen *Redline Racer* in Japan bereits veröffentlichte Motorrad-Simulation machte bereits beim Import-Test einen sehr guten Eindruck. Features wie konstante 60 Frames und aus über 3000 Polygonen zusammengesetzte Biker/Motorräder ließen das Herz jedes Racing-Fans höher schlagen. Freunde von Arcade-Racern können sich nun auf eine in einigen Punkten verbesserte PAL-Version dieses Games freuen. So werden zu den bereits vorhandenen zwölf Strecken vier zusätzliche Tracks implementiert, und es soll eine deutlich verbesserte KI zum Einsatz kommen. Ob die in der PC-Version vorhandene Online-Anbindung, die Rennen via Internet ermöglichen soll, ebenfalls zum Einsatz kommt, stand leider zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht fest. Aber selbst ohne dieses Feature ist *Suzuki Alstare* ein Pflichttitel für Speed-Junkies.



System: Dreamcast  
Name: Suzuki Alstare  
Genre: Motorrad-Racer  
Hersteller: Ubi Soft

Geplanter Erscheinungstermin:  
Oktober 1999

Erster Eindruck:



# NBA Showtime

Auch wenn die Auswahl an Sport-Simulationen auf dem DC sich bislang eher bescheiden ausmachte, war es nur eine Frage der Zeit, bis sich namhafte Hersteller die augenblicklich konkurrenzlose Hardware-Power zu Nutzen machen. Aus dem Hause Midway erwartet uns nun eine Umsetzung des gleichnamigen Arcade-Automaten. Wenn man ersten Previews glauben darf, sind erfreulicherweise kaum Unterschiede zu verzeichnen. So läuft das gesamte Game unglaublich flüssig und kann mit einer grandiosen Grafik aufwarten.



Neben jeder Menge Spielmodis, Original-Lizenzen, versteckten Charakteren und Schauplätzen wird die Möglichkeit bestehen, eigene Spieler zu kreieren und diese via Memory-Pack mit zu einem Freund zu bringen.



System: Dreamcast  
Name: NBA Showtime  
Genre: Basketball-Simulation  
Hersteller: Midway

Geplanter Erscheinungstermin:  
Oktober 1999

Erster Eindruck:



# Buggy Heat

Auch dieses Game dürfte vielen von euch noch aus unserem Japan-Import-Test ein Begriff sein. Mit verschiedenen Gelände-Buggys gilt es, sich auf sechs verschiedenen Strecken gegen eine harte Konkurrenz zur Wehr zu setzen. Neben einer sehr flüssigen Grafik weiß die realistische und damit auch etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung zu überzeugen. Auch in *Buggy Heat* werdet ihr vom Memory-Pack regen Gebrauch machen können, darauf Fahrercharakteristiken speichern und gegen einen Freund auf die Piste bringen können. Inwiefern die PAL-Version über zusätzliche Features oder Neuerungen verfügen wird, lest Ihr in einer der nächsten Ausgaben.



System: Dreamcast  
Name: Buggy Heat  
Genre: Fun Racer  
Hersteller: Sega

Geplanter Erscheinungstermin:  
Oktober 1999

Erster Eindruck:



# IT'S TIME TO BE IN POLE POSITION.



**NEW!**

**DRIVE FASTER WITH THE  
McLAREN RACING WHEEL.**  
for Psx

**149,95**  
uvb. Preisempf.



# IT'S TIME TO HAVE MORE CONTROL

**POWER WING**  
-Analoge Sticks, gummiert  
-Rumble Power  
-5 verschiedene Farben  
lieferbar

**49,95 DM**  
uvb. Preisempf.



**DOUBLE SHOCK**  
-Analoge Sticks, gummiert  
-Rumble Power  
-5 verschiedene Farben  
lieferbar

**39,95 DM**  
uvb. Preisempf.

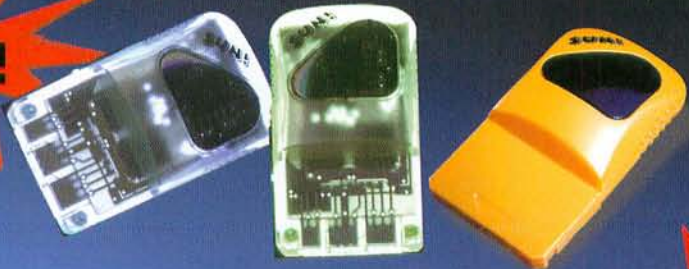


**VIDEO GAMES**  
Verarbeitung: Sehr Gut  
Gesamtwertung: Gut

**Memory Card mit "echten" 8 MBit**



**NEW!**



PlayStation  
8 Meg Memory Card

**49,95 DM**  
uvb. Preisempf.

In verschiedenen Größen  
und Farben lieferbar.

Dreamcast  
Extension Kabel

**19,95 DM**  
uvb. Preisempf.



**NEW!** Dreamcast  
Rgb Kabel

**29,95 DM**  
uvb. Preisempf.



# SUNFLEX

ORDER HOTLINE : 02371 - 935 70

[www.GetMoreSun.com](http://www.GetMoreSun.com)

**Get More**

Händler Anfragen  
erwünscht.  
Fax: 02371 - 935 721



**SUNSTORE**

**SPRINGE**

BULLDOG GAMES  
VÖLKSENER STR 46  
31832 SPRINGE  
Tel: 05041 972010

**SUNSTORE**

**Krefeld**

First Class Game Shop  
Rheinstr. 28  
47799 Krefeld  
Tel: 02151 602781

**SUNSTORE**

**DÜSSELDORF**

GAME COMPANY  
ACKERSTR 34  
40233 DÜSSELDORF  
Tel: 0211 353120

**SUNSTORE**

**HARSEWINKEL**

WP - COM  
CLARHOLZER STR 3  
33428 HARSEWINKEL  
Tel: 05247 407223

**SUNSTORE**

**WIESLOCH**

HALL OF FAME  
HEIDELBERGERSTR 62  
69168 WIESLOCH  
Tel: 06222 380 223

**SUNSTORE**

**Krefeld**

First Class Game Shop  
Niederstr. 103  
47829 Krefeld  
Tel: 02151 487245

**SUNSTORE**

**MÜNCHEN**

GAME TOWN  
KAPUZINER STR 25A  
80337 MÜNCHEN  
Tel: 089 54403481

**SUNSTORE**

**GOTHA**

WORLD OF GAMES  
ERFURTHERSTR 15  
99867 GOTHA  
Tel: 03621 850300

**SUNSTORE**

**EISENACH**

WORLD OF GAMES  
MARKSCHEFFELSHOF 8  
99817 EISENACH  
Tel: 03691 785296

**SUNSTORE**

**Burgau**

Elektro Braun  
Kapuzinerstr. 20  
89331 Burgau  
Tel: 08222 410494



# Dynamite Cop 2

**E**xtrem spaßige, aber etwas kurze Action bietet diese Umsetzung eines Model-2-Automaten von Sega, den wir als Import schon in der Video Games-Ausgabe 6/99 unter dem Namen *Dynamite Deka 2* unter die Lupe genommen haben. In bester 3D-Final Fight-Manier infiltriert ihr einen von fiesen Terroristen besetzten Luxus-Liner und prügelt und schießt in allen Variationen (mit Tischen, Stühlen, Raketenwerfern, Äpfeln, Hanteln, gefrorenen Thunfischen, Pfefferdosen, Uzis und vieles mehr) auf die teilweise recht grotesken Mutanten ein. Nach jeweils knapp einer halben Stunde ist die Schlacht in einem der Hand-

voll Wege zwar schon vorbei – vor allem zu zweit hat man jedoch selten soviel Spaß gehabt. Grafisch hätte man die mittlerweile veraltete Arcade-Technik aber etwas aufpolieren können. Vielleicht kommt's noch.



System: Dreamcast  
Name: Dynamite Cop 2  
Genre: Arcade-Action  
Hersteller: Sega

Geplanter Erscheinungstermin:  
November 1999

Erster Eindruck:



# Marvel vs. Capcom

**A**uch auf die guten alten 2D-Bitmap-Beat'em-Ups müssen Fighting-Fans auf dem neuen Sega-Flaggschiff nicht verzichten. Genre-Veteran Capcom macht hier mit einer brillanten Umsetzung einer der aktuellen Automaten den Anfang. *Marvel vs. Capcom* präsentiert sich als grandioses F/X-Spektakel, das weit über die gewohnten "normalen" Special Moves in herkömmlichen Prügelspielen hinausgeht, wenn sich Marvel-Superhelden mit Capcom-Heroen wie *Megaman*, die *Street Fighter-Clique*, *Strider* oder *Captain Commando* duellieren. Gekämpft wird jeweils im Zweier-Team mit zusätzlicher Unterstützung durch einen zufällig ausgewählten Hilfskämpfer. Während der Schlachten darf beliebig zwischen den Charakteren abgeklatscht werden. Wenn den DC-Fans

jetzt noch *Street Fighter 3: 3rd Strike* beschert werden sollte, avanciert die Maschine neben dem Neo Geo zur ultimativen Beat'em-Up-Hardware. Nicht schlecht, ihr Prügler, oder?



System: Dreamcast  
Name: Marvel vs. Capcom  
Genre: 2D-Beat'em-Up  
Hersteller: Capcom

Geplanter Erscheinungstermin:  
November 1999

Erster Eindruck:



# Ready 2 Rumble BOXING

**W**enn in den PR- und Marketing-Büros bei Midway, Konami und Sega derzeit trotz heißer DC-Einführungsphase alles stehen und liegen bleibt, hat das einen Grund: *Ready 2 Rumble Boxing*. Dieser E3-Publikumsmagnet und US-Launch-Titel schafft es in unnachahmlicher Weise, den Comic-Charme des SNES-*Super Punchout* in 3D einzufangen. Wenn sich spindeldünne Rasta-Bohenstangen mit schwergewichtigen Fleischklöpsen duellieren und Hakenserien mit krachenden Soundeffekten einschlagen, entsteht Spielspaß pur. Optisch mag diese Box-Persiflage nicht unbedingt von 128-Bit-Power zeugen, hat man jedoch das Pad einmal in die Hand genommen, kommt man so schnell nicht mehr davon los. In der nächsten VG folgt ein ausführlicher Test!



System: Dreamcast  
Name: Ready 2 Rumble  
Genre: Boxspiel  
Hersteller: Midway

Geplanter Erscheinungstermin:  
November 1999

Erster Eindruck:



# Hydro Thunder

**V**ergesst *Dead in the Water*, *Power Boats*, *Rapid Racer* und wie sie alle heißen, denn mit der Arcade-Umsetzung *Hydro Thunder* (ebenfalls US-Launch-Titel) wird eine neue Generation bei Rennboot-Spielen eingeläutet. Unglaublich "nasse" Wassereffekte, mutige Kurssetzung mit Super-Jumps, Höhlensystemen oder Wasserfällen, rasante Turbo-Power und ein klasse Handling lassen uns dem baldigen Release entgegenfeiern. Wird's nur annähernd so gut wie die Arcade-Maschine, ist *HT* ein klarer Muss-Titel. Wenn alles glatt läuft, präsentieren wir Euch nächstes Mal den Test.



System: Dreamcast  
Name: Hydro Thunder  
Genre: Boot-Rennspiel  
Hersteller: Midway

Geplanter Erscheinungstermin:  
November 1999

Erster Eindruck:



# Shadowman

**M**ike LeRoi kennt keine Verschnaufpause und muss auch auf Segas neuem Flaggschiff gegen die Schergen des üblen Legion kämpfen. In der Rolle des Shadowman, dem Wandler zwischen dem Diesseits und dem Jenseits schlägt ihr euch im Auftrag der bildhübschen Shamanin Nettie mit fünf der grausamsten Massenmördern der Geschichte, die versuchen, in unsere Welt zu gelangen, um den Weg für das unsagbar Böse zu ebnet. Dass Shadowman rein storytechnisch gesehen auf der ganzen Linie überzeugen kann, wissen wir spätestens seit dem Test der N64-Version in dieser Ausgabe. Die DC-Fassung soll genau denselben Spielspass vermitteln, jedoch grafisch so aufpoliert werden, daß sie sogar dem PC-Shadowman ebenbürtig sein wird. Wir jubeln vor Entzücken und können den Release-Date kaum noch erwarten.



System: Dreamcast  
Name: Shadowman  
Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin: November

Erster Eindruck:



# Get Bass

**S**ega tut gut daran, auch den europäischen Nischenmarkt zu bedienen – finden zumindest wir. *Get Bass* ist keine trockene Simulation, wie das in dieser Ausgabe vorgestellte *In Fisherman Bass Hunter*, sondern versteht sich als Fish-For-Fun-Simulation. Ihr wählt zwischen zwei Alter-Egos und begeben euch auf einem von acht Angelplätzen auf die Jagd nach dem größten Barsch. Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten wie z.B. Tageszeiten, Wetterbedingungen und verschiedenste Ködertypen laden zum ausgiebigen Probieren ein. Neben dem Trainingsmodus, in dem ihr ohne Vorgaben nach Herzenslust fischen könnt, locken noch ein Arcade- sowie ein Turniermodus, in denen ihr in einem knappen Zeitlimit möglichst viele Kilo Fisch aus dem See holen sollt. Selten hat angeln so Spaß gemacht!



System: Dreamcast  
Name: Get Bass  
Genre: Angel-Simulation  
Hersteller: Sega

Geplanter Erscheinungstermin: November

Erster Eindruck:



# The House of THE DEAD 2

**W**enn die lebenden Toten partout keine Ruhe geben wollen, dann sind professionelle Helden gefordert. Mit eurer Lichtknarre kämpft ihr euch durch eine zombie-verseuchte, gothisch angehauchte Stadt, um am Ende dem bösen Mr. Goldman eine Abreibung zu verpassen. Neben all der Dauerfeueraction solltet ihr immer darauf achten, unschuldige Zivilisten zu verschonen. Die vor allem grafisch extrem lecker designten Stages bieten euch Abzweigungen, Extrawaffen (nur im Original-Modus) und natürlich Monster satt. Im Trainingsmodus könnt ihr (unter Zuhilfenahme von Zielwasser) euer scharfes Auge und den schnellen Finger schulen. Hervorzuheben ist hierbei die Fairness des Games: es gibt kaum eine Stelle, die ihr nicht durch viel Übung auch ohne Energieverlust schafft. Greift zu, bevor es jemand anderes tut.



System: Dreamcast  
Name: The House of the Dead 2  
Genre: Lichtgun-Shooter  
Hersteller: Sega

Geplanter Erscheinungstermin: November

Erster Eindruck:



# WWF Attitude

**D**em Vorhaben, schnellstmöglich alle Genres auf dem Dreamcast abzudecken, kommt Acclains Umsetzung ihres derzeitigen Wrestling-Überfliegers *WWF Attitude* nur zugute. Denn nicht irgendein mieses Mit-der-tollen-Lizenz-machen-wir-die-schnelle-Kohle-Produkt erwartet Fans gepflegter Rängeleien, sondern – wie unsere Tests beweisen – ein echtes Schwergewicht im Wrestling-Bereich. Überarbeitungen im Gameplay (das ja eh schon sehr wenig Wünsche offen läßt) dürfen wir uns wohl nicht erwarten, jedoch eine grafische Präsentation, die ihresgleichen sucht. Selten zuvor sahen die Kämpfer so realistisch aus, selten zuvor konntet ihr euch mit euren Idolen so perfekt identifizieren. Wer sich den Kauf der N64-Version – aus welchen Gründen auch immer – noch überlegt, muß spätestens auf dem DC zugreifen.



System: Dreamcast  
Name: WWF Attitude  
Genre: Wrestling  
Hersteller: Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin: November

Erster Eindruck:



# NFL Blitz 2000

Die 2000er Variante dieses ursprünglichen Arcade-Games spricht mit detailliert modellierten Sportlern und rasantem, actionorientiertem Gameplay vor allem die Fun-Footballer unter euch an. Jedoch fordern zahlreiche Statistiken und Spielzugsvariationen auch den knallharten Taktiker in euch. Dank Vier-Spieler-Modus müsst ihr euch nicht alleine gegen die CPU plagen, sondern tragt mit drei Freunden harte Matches aus. Spielt ihr doch alleine, stehen euch wahlweise ein schnelles Einzelspiel oder gleich eine komplette Saison zur Verfügung.

System: Dreamcast  
 Name: NFL Blitz 2000  
 Genre: Football  
 Hersteller: Konami

Geplanter Erscheinungstermin:  
 November



Erster Eindruck:



# MK Gold

Nach zahllosen Sequels, Sub-Zeros Ausflug in ein Pseudo-Adventure, Marketing-Goodies, wie Action-Figuren und sogar einem Absteiger zum Film darf sich nun auch die DC-Fangemeinde auf einen Vertreter der *Mortal Kombat*-Reihe gefasst machen. Im Prinzip wird euch das alte Spielprinzip mit ein paar neuen Kämpfern präsentiert. Das Kampfsystem bleibt weiterhin weitestgehend 2D-fixiert, bietet euch aber Polygonfiguren und einigen 3D-Schnickschnack im Background-Design. Ob, und wenn, wie lange, das Game auf dem deutschen Markt erscheint, bleibt dahingestellt – ein großer Verlust wäre eine Indizierung aber sicher nicht.

System: Dreamcast  
 Name: MK Gold  
 Genre: Beatem-Up  
 Hersteller: Konami

Geplanter Erscheinungstermin:  
 November



Erster Eindruck:



# Worms Armageddon

Die Killerwürmer sind zurück! Und diesmal schlagen sie härter und erbarmungsloser zu als je zuvor – jahrelanger Missbrauch als edle Mesqual-„Beilage“ will gerächt werden. Neben dem genialen Mehrspielermodus, der auch schon in den Vorgängern für heftige Konflikte sorgte, wurden erweiterte Solo-Missionen integriert und das Waffenarsenal mit Flammenwerfern und Stinktier-Gasbomben kräftig erweitert. Auch die Grafik, die zwar immer noch nicht das Gelbe vom Ei ist, gibt sich sehr detailverliebt und ist mit schönen Animationen garniert. Für Multiplayer-Fans sicher ein Must-Have – nur, einen DC braucht man dazu eigentlich nicht...

System: Dreamcast  
 Name: Worms Armageddon  
 Genre: Multiplayer-Fun  
 Hersteller: Hasbro

Geplanter Erscheinungstermin:  
 Dezember



Erster Eindruck:



# Stunt GP

Keine Konsole ohne Fun-Racer – das ist offensichtlich Gesetz. Bei *Stunt GP* geht es nicht nur darum, einen Platz in den vorderen Rängen zu ergattern, sondern auch noch möglichst viele Punkte zu schieffeln. Dies schafft ihr durch irrwitzige Sprungeinlagen und anschließenden Twists und Überschlägen. Gewonnene Punkte steckt ihr in Upgrades und die Reparatur eurer Karre. Team 17 will großen Wert auf korrekte Fahr- und Flugphysik legen – und so sollen sich auch Unfälle negativ auf euer Gefährt auswirken.

System: Dreamcast  
 Name: Stunt GP  
 Genre: Fun-Racer  
 Hersteller: Hasbro

Geplanter Erscheinungstermin:  
 Frühjahr 2000



Erster Eindruck:



# Soul Fighter

In diesem arcade-lastigen Fighting Game übernehmt ihr die Rolle eines von drei wilden Recken und prügelt euch durch mittelalterlich angehauchte Städte, Schlösser und finstere Wälder. Finstere Goblins, Drachen und Werwölfe stellen sich euch dabei in den Weg, die ihr mit Schwert und Bogen aus dem Weg räumt. Neu für dieses Genre ist die wählbare Ego-Perspektive, mit Hilfe derer ihr die Feinde genauer ins Visier nehmen könnt. Die Grafik zeigt sich von der besten Seite, wie es mit der Spielbarkeit aussieht, wird erst ein genauer Test zeigen.

System: Dreamcast  
 Name: Soul Fighter  
 Genre: Fighting  
 Hersteller: Toka

Geplanter Erscheinungstermin:  
 Frühjahr 2000



Erster Eindruck:



# Vigilante 8:

## SECOND OFFENSE

Wieder einmal stehen sich die bösen Jungs der „Coyotes“ und die Bürgerwehr der „Vigilantes“ gegenüber und blasen sich mit allerlei High-Tech-Waffen das Blech weg. Neu dazu kommt die mysteriöse Gruppe der „Drifters“, wodurch die Anzahl der euch zur Verfügung stehenden Rowdies



System: Dreamcast  
 Name: Vigilante 8: Second Offense  
 Genre: Action  
 Hersteller: Activision

Geplanter Erscheinungstermin:  
 Dezember

und somit auch der Karossen auf nunmehr 18 anwächst. Selbstverständlich wurde das Waffenarsenal noch einmal gehörig aufgestockt (z.B. Hoverpads oder Skier) und die Grafik einer Generalüberholung unterzogen. Mit einem Kollegen könnt ihr im Split-Screen sogar zu zweit auf die Jagd gehen.

Erster Eindruck:





# Pen Pen

**W**arum ausgerechnet dieses unterdurchschnittliche "Rennspiel" seinen Weg in europäische Läden finden muss, bleibt uns ein Rätsel. Ihr schlüpf in die Rolle eines glubschäugigen Vertreters der Tierwelt (wie z.B. eines Walrosses oder einer Krake) und bestreitet einen Triathlon, der aus Ren-



nen, Rutschen und Schwimmen besteht. Wenig Innovationen, mieses Gameplay und hakelige Steuerung trieben uns schon beim Importtest Tränen des Grauens in die Augen. Dass sich bis zum Deutschland-Release noch etwas an der Spielbarkeit ändern wird, ist mehr als unwahrscheinlich – ganz ausschließen können wir's aber nicht.

**System:** Dreamcast  
**Name:** Pen Pen  
**Genre:** Racing  
**Hersteller:** Infogrames  
**Geplanter Erscheinungstermin:** Oktober

**Erster Eindruck:**



# Red Dog

**B**ei Argonauts (*Croc 2*) *Red Dog* nimmt ihr Platz in einem gepanzerten Gefährt und jagt euch in futuristischen Szenarien ähnlich wie in *Vigilante 8* Raketen und blaue Bohnen um die Ohren. Extrawaffen dürfen hierbei ebenso wenig fehlen, wie Shortcuts und heiße Kopf-an-Kopf-Rennen. Mega-Spaß verspricht natürlich wieder mal der Mehrspielermodus (höchstwahrscheinlich leider nicht im Internet), wo ihr euch mit bis zu drei Kollegen die Karosserie verbaut.



**System:** Dreamcast  
**Name:** Red Dog  
**Genre:** Racing  
**Hersteller:** Sega  
**Geplanter Erscheinungstermin:** November

**Erster Eindruck:**



# Toy Commander

**A**ufuhr im Kinderzimmer! Euer ansonsten ach so knuddelige Teddybär Hugolin hat das Kommando über euer Spielzeug an sich gerissen, und ihr müsst nun in der Rolle von Guthy versuchen, das Kommando wiederzuerlangen. Fünfzig Missionen führen euch quer durch das elterliche Haus: Mal müsst ihr mit eurem ferngesteuerten Flugzeug Eier in der Küche braten (!), in einem Matchbox-Auto heiße Rennen bestreiten oder Plastiksoldaten an strategisch wichtigen Positionen verteilen. Gut gelöst wurde auch die Interaktion mit den Einrichtungsgegenständen, die ihr auf verschiedenste Art und Weise manipulieren oder zerstören könnt.

**System:** Dreamcast  
**Name:** Toy Commander  
**Genre:** Action  
**Hersteller:** Sega  
**Geplanter Erscheinungstermin:** November



**Erster Eindruck:**



# Jimmy White's 2: CUEBALL

**I**n seinem Genre war der Vorgänger *Jimmy Whites Whirlwind Snooker* einer der Referenztitel, der sogar auf Segas Mega Drive umgesetzt wurde. Ihr könnt euch frei durch die drei Haupträume, in denen z.B. Snooker oder Pool gespielt wird, bewegen und so ziemlich alles einer näheren Untersuchung unterziehen. So ist der Dart-Automat im Snooker-Room nicht nur schönes Beiwerk, sondern auch wirklich spielbar.



**System:** Dreamcast  
**Name:** Jimmy White's 2: Cueball  
**Genre:** Billiard-Simulation  
**Hersteller:** Sega  
**Geplanter Erscheinungstermin:** November

**Erster Eindruck:**



# Snow Surfers

**E**in weiteres Snowboarding-Game für den Dreamcast? Sorry folks – dem ist nicht so. *Snow Surfers* ist nur der westliche Titel des in dieser Ausgabe vorgestellten *Cool Boarders Burren!* Mit einem von acht abgefreakten Typen (jamaikanischer Cool-Guy, Techno-Göre) brettet ihr durch Höhlensysteme und verschlafene Kleinstädte – nur wer die vorgegebene Zeit unterbietet, kann weitere Strecken freischalten. Werden euch simple Rennen mit der Zeit doch etwas zu fade, lockt noch eine Halfpipe, in der ihr waghalsige Moves ausführen könnt.

**System:** Dreamcast  
**Name:** Snow Surfers  
**Genre:** Snowboarding  
**Hersteller:** Sega  
**Geplanter Erscheinungstermin:** Dezember



**Erster Eindruck:**



# UEFA Striker

**D**ank offizieller UEFA-Lizenz tragt ihr auch Matches auf eurem Dreamcast mit geliebten europäischen Mannschaften. Bevor ihr jedoch um den Europameister-Titel antretet, ist erst mal ausgiebiges Training angesagt. Hier übt ihr vom millimetergenauen Pass bis zum unhaltbaren Torschuss alles, was ein Profi



halt so können muss. Das Geschehen auf dem Rasen gibt sich ziemlich actionorientiert und bietet durch recht einfache Steuerung auch dem Anfänger einen schnellen Einstieg. Die Grafik ist sehr detailliert ausgefallen, man kann sogar einzelne Muskelstränge erkennen, und bietet einen sehr hohen Wiedererkennungswert.

**System:** Dreamcast  
**Name:** UEFA Striker  
**Genre:** Fussball  
**Hersteller:** Infogrames  
**Geplanter Erscheinungstermin:** November

**Erster Eindruck:**



## MDK 2

**M**ax, the Doc und Kurt sind wieder da! Das Sequel wird zwar nicht mehr von Shiny selbst produziert, doch scheint es so, dass auch die Jungs von Bioware das Zeug haben, den zweiten Teil perfekt zu designen. Das, was wir bei einer Demonstration zu sehen bekamen, ließ uns auf alle Fälle schon mal das Wasser im Mund zusammenlaufen. Als einer der drei Recken kämpft ihr euch in der Third-Person-Perspektive durch feindliche Bastionen, die mit atemberaubenden Licht- und Partikeleffekten glänzen. Jeder Held verfügt dabei über seine eigenen Waffen (der vierarmige Max kann sogar vier Wummen gleichzeitig bändigen) bzw. körperliche Vor- und Nachteile. Ein Actionfest der Extraklasse?

System: Dreamcast  
Name: MDK 2  
Genre: Action  
Hersteller: Interplay



Geplanter Erscheinungstermin:  
Frühjahr 2000

Erster Eindruck:



## Castlevania Resurrection

**T**otgesagte leben länger. Zumindest will dieser ekelhafte Vampir Dracula wohl nie ins Gras beißen – diesmal ist eine fiese Vampir-lady darauf aus, den Grafen wiederzuerwecken. Nur gut für uns, denn *Castlevania Resurrection* scheint ein absoluter Blockbuster zu werden. Aus zwei Charakteren, der sexy Peitschenlady Sonia und dem hühnenhafnen Viktor, wählt ihr euren Favoriten aus und kämpft euch durch dreidimensionale Wälder und Sümpfe bis zum Schloss des Blutsaugers vor. Begleitet werdet ihr dabei von unheimlichen Sound- und Lichteffekten, die ihresgleichen suchen sollen. Warten wir's ab!

System: Dreamcast  
Name: Castlevania Resurrection  
Genre: Action  
Hersteller: Konami



Geplanter Erscheinungstermin:  
Frühjahr 2000

Erster Eindruck:



## Evolution

**I**n Stings RPG begleitet ihr die beiden Helden Mag Launcher und Linear Cannon (später stoßen noch weitere Verbündete zu euch) bei ihren aufreibenden Reisen durch die Welt von *Evolution*. Obwohl – so weit gehen deren Reisen eigentlich gar nicht. Es gibt nur eine Stadt, die ihr besuchen könnt, um Ausrüstungen und Items zu kaufen, der Großteil des Games spielt sich in den riesigen unterirdischen Dungeons ab. Im Test der Import-Version fiel uns schon das gut durchdachte Kampfsystem positiv auf. Wir sind gespannt, wie sich die Story entwickelt und halten euch auf dem Laufenden.

System: Dreamcast  
Name: Evolution  
Genre: RPG  
Hersteller: Ubi Soft



Geplanter Erscheinungstermin:  
Frühjahr 2000

Erster Eindruck:



## Baldur's Gate

**M**it *Baldur's Gate* kann der Dreamcast endlich seine Internet-Muskeln spielen lassen. Dieses knallharte Forgotten Realms RPG heimste nämlich vor allem im Multi-Player-Modus via Netz bei vielen PC-Mags hohe Wertungen ein. Als typisch "westliches" RPG sind Charaktere sowie Umgebung sehr realistisch designt und verschonen euch vor Kulleraugen und Kopffüßlern.

Die Region von Faerûn wird von einer argen Silberknappheit bedroht – gegen Dämonen wirksame Waffen können dadurch nicht mehr hergestellt werden. Ihr sollt nun der Sache auf den Grund gehen. Wie bei PC-Rollenspielen üblich seid ihr in euren Entscheidungen relativ frei und bestimmt selbst, wie sich eure Truppe entwickeln soll und welche Side-Quests (die hier wirklich Einfluss auf den Storyverlauf haben) ihr annehmt. Seid gewarnt, das Teil ist hammerhart! Kein Ultima Online oder Everquest – unser Rollenspiel-Altmeister Jan und sein treuer Gefolgsmann



Christian freuen sich aber trotzdem auf nächtliche und wochenlange Testsessions, wetzen schon mal die Schwerter und polieren ihre Rüstungen.



System: Dreamcast  
Name: Baldur's Gate  
Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Interplay

Geplanter Erscheinungstermin:  
2. Quartal 2000

Erster Eindruck:



## Slave Zero

**U**nsere lieber Sanka ist ja schon restlos begeistert vom PC-Auftritt des Sklaven Null – wir können diese Euphorie verstehen. Hoch über der Erde, in schwebenden Städten kämpfen haushohe Stahlroboter, die sogenannten Slaves, um die Freiheit der Erdbevölkerung. Fiese Aliens haben nämlich gerade unseren Planeten zu ihrem



Ziel erklärt und wollen die Menschheit auslöschen. Ihr springt und schießt euch, untermalt von knackigen Soundeffekten und Edelopekt, durch die feindlichen Reihen, immer auf der Suche nach Waffenupgrades und Energiezellen. Absolut einwandfrei gelungen sind die realistisch wirkenden Größenverhältnisse – selten waren wir Menschen sooo klein.

System: Dreamcast  
Name: Slave Zero  
Genre: Action  
Hersteller: Ubi Soft

Geplanter Erscheinungstermin:  
Dezember

Erster Eindruck:



# Playcom

Software Vertriebs GmbH



## SEGA Dreamcast

**Dreamcast jetzt vorbestellen und 10 DM sparen!!!**



Wenn Sie bis zum 20.09.99 einen Dreamcast bestellen, erhalten Sie einen Warengutschein über 10.00 DM.

Sega Dreamcast ohne Spiel inkl. Modem und kostenlosem Internetzugang  
dt \* DM **489.00**



**0361 - 49 29 300**  
Fax: 0361 - 49 29 292 \* eMail: Info@playcom.de

## Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ monatliches Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per &
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen



Blue Stinger dt\* DM 99.99  
Aero Dancing dt\* DM 99.99  
Power Stone dt\* DM 99.99



Sega Rally 2 dt\* DM 99.99  
Sonic Adventure dt\* DM 84.99  
Virtua Fighter 3tb dt\* DM 84.99

## SOFTWARE

Aero Wings	dt*	89.99
Aerodancing	dt*	99.99
Akihabara Denno-Gumi Pata Pias !	dt*	99.99
Battle	dt*	99.99
Blue Stinger	dt*	99.99
Buggy Heat	dt*	84.99
Cho-Hamaru Golf	dt*	99.99
Climax Landers	dt*	99.99
Cool Boarders	dt*	84.99
Crack 2	dt*	99.99
D 2	dt*	84.99
Denno Senki Virtuaron Oratorio T.	dt*	99.99
Digital Home Racing	dt*	99.99
Dynamite Cop	dt*	84.99
Elemental Gimmick Gear	dt*	99.99
Entertainment Golf	dt*	99.99
Evolution	dt*	99.99
Geist Force	dt*	99.99
Giant Glam - Japanese N.P.Wrestling	dt*	99.99
Gundam	dt*	99.99
Harukaze Sental V Force 2	dt*	99.99
Hiryu-no Ken Retsuden	dt*	99.99
The House of the Dead 2 inkl.Pistole	dt*	139.99
Incoming - Humanity's Final	dt*	99.99
July	dt*	99.99
Killer Loop	dt*	89.99
Let's Make a Professional Soccer C.	dt*	99.99
Let's Make Professional Baseball T.	dt*	99.99
Mar Jong	dt*	99.99
Merukurius Pretty	dt*	99.99
Metropolis	dt*	99.99
Millenium Soldier (Expendable)	dt*	99.99
Monster Breed	dt*	99.99
NBA	dt*	84.99

Nijiro Tenshi	dt*	99.99
Ohzumo	dt*	99.99
Power Stone	dt*	99.99
Puyo-Puyon	dt*	99.99
Racing Simulation 2	dt*	89.99
Red Dog	dt*	84.99
Resident Evil ""Code Veronica""	dt*	99.99
Sega Bass Fishing (inkl. Angel)	dt*	169.99
Sega Rally 2	dt*	99.99
Sengoku Turbo	dt*	99.99
Seventh Cross	dt*	99.99
Shenmue	dt*	99.99
Shionryu 2	dt*	99.99
Sonic Adventure	dt*	84.99
Soul Calibur	dt*	84.99
Speed Devils	dt*	84.99
Supercross 2000	dt*	94.99
Suzuki Alstare Racer	dt*	84.99
Take the Bullet	dt*	99.99
The King of Fighters - Dreammatch	dt*	99.99
To the North. White Illumination	dt*	99.99
Tokyo Highway Challenge	dt*	89.99
Toy Commander	dt*	84.99
Trick Style	dt*	94.99
Virtua Fighter 3tb	dt*	84.99



The House of the Death 2  
inklusive Pistole  
dt\* DM **139.99**

Japanische Dreamcast Artikel sind sofort lieferbar. Titel und Preise auf Anfrage

## HARDWARE

Joypad Dreamcast	dt*	54.99
Joystick - DC Stick	dt*	94.99
Kabel Scart	dt*	44.99
Keyboard (Tastatur)	dt*	54.99
Lenkrad Racing CP	dt*	119.99
Sega Dreamcast ohne Spiel	dt*	499.00
Vibration Pack	dt*	44.99
VMU-Card	dt*	54.99



Händler Anfragen erwünscht!  
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert.

Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.



## Test Drive 6

Und los geht das Rennen quer durch Paris, New York, London, Rom und viele weitere Städte. Natürlich rast ihr auch des Rasens willen über die Highways dieser Großstädte, netter Nebeneffekt ist aber, dass ihr die durch in den Rennen gewonnene Kohle in die Aufrüstung eures Wagens stecken könnt. Über 100 lizenzierte Edelkarossen werden ihren Weg in das fertige Spiel finden, alle mit eigenem Fahrverhalten – denn Infogrames legt sehr viel Wert auf die Umsetzung einer perfekten Physik. Shortcuts dürfen bei den aufreibenden Rennen ebenso wenig fehlen wie Unmengen an Streckendetails, die ihr in das Spiel miteinbeziehen (zerstören) könnt.

System: Dreamcast  
Name: Test Drive 6  
Genre: Racing  
Hersteller: Infogrames

Geplanter Erscheinungstermin:  
Frühjahr 2000



Erster Eindruck:



## Metropolis Street Racer

Racer gibt es zwar schon einige auf dem Dreamcast, nur kann es im Moment noch keiner mit solchen Größen wie *Gran Turismo* oder *Ridge Racer* aufnehmen. Dies soll sich nun mit Bizarre Creations *Metropolis Street Racer* schnell ändern. Neben dem Arcade Mode mit den typischen Features wie Time Attack, Single Race etc. bietet euch *MSR* noch einen sogenannten Gang Battle, der im Prinzip eine Art Story-Mode darstellt. Original-Modelle von Mercedes, Mazda, Honda und vielen mehr sollen euch ein realistisches Rennfeeling der Superlative verschaffen.

System: Dreamcast  
Name: Metropolis Street Racer  
Genre: Racing  
Hersteller: Sega

Geplanter Erscheinungstermin:  
Frühjahr 2000



Erster Eindruck:



## Zombie Revenge

Ursprünglich unter dem Arbeitstitel *House of the Dead Side Story* bekannt, macht sich diese Mischung aus Shooter und Fighter auf, die DC-Horrorgemeinde zu schocken – und das im positiven Sinne. Im *Dynamite Cop*-Stil kämpft ihr euch durch z.T. weit verzweigte, zombierversuchte Level und erwehrt euch mit Fäusten und Pistolen der anrückenden Übermacht. Diesmal haben die Zombies sogar dazugelemt und erwidern euer Feuer. Nettes Gimmick: In einem Level werdet ihr sogar die Möglichkeit haben, das originale *The House of the Dead* in perfekter Fighter-Manier zu durchwandern.

System: Dreamcast  
Name: Zombie Revenge  
Genre: Action  
Hersteller: Sega

Geplanter Erscheinungstermin:  
2000



Erster Eindruck:



## Shenmue

Eine Geschichte, die von einem Jungen und dessen Aufwachen in China nach dem Tod seines Großvaters erzählt. So beschreibt der Lead Designer Yu Suzuki das wohl am meisten erwartete DC-Game dieses Jahres. Nun, so einfach können wir uns das vermutlich nicht vorstellen. Obwohl – kann man es eigentlich besser beschreiben? In *Shenmue* wird der Schwerpunkt eindeutig im Charakterdesign sowie der Interaktion mit anderen Personen und eurer Umwelt liegen. Jedes Haus, das ihr seht, könnt ihr auch betreten, jeder Charakter wird ansprechbar sein und immer wieder unterschiedliche Antworten geben.

Auch die Zeit spielt eine wichtige Rolle: So haben Geschäfte ihre eigenen Öffnungszeiten, manche Personen sind nur an bestimmten Tageszeiten



an bestimmten Orten anzutreffen. Das Gameplay orientiert sich stark an den üblichen Adventure-Komponenten und wird immer wieder mit Quick-Time-Events (ihr müsst in einem selbstablaufenden Film zur rechten Zeit einen bestimmten Knopf drücken) und sogar Beat'em-Up-Einlagen aufgelockert. Auf dieses Produkt kann man mehr als gespannt sein.



System: Dreamcast  
Name: Shenmue  
Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Sega

Geplanter Erscheinungstermin:  
2. Quartal 2000



Erster Eindruck:



## Arcatera: THE DARK BROTHERHOOD

Mit *Arcatera* hält auch das Genre der Point'n-Click-Adventures Einzug auf dem Dreamcast. Als mittelalterlicher Detektiv seid ihr einer dunklen Verschwörung auf der Spur: Finstere Banditen wollen den Prinzen von Arcatera beseitigen und selbst die Macht übernehmen. Wie in *Shenmue* spielt auch hier die Zeit eine wichtige Rolle: Jede Person im



System: Dreamcast  
Name: Arcatera: The Dark Brotherhood  
Genre: Adventure  
Hersteller: Ubi Soft

Geplanter Erscheinungstermin:  
2000

Spiel geht ihren eigenen Aktivitäten nach und steht euch nicht jederzeit Rede und Antwort. Über 200 vorgerenderte Locations wollen besucht und ca. 150 Charaktere befragt werden. Je nachdem, welchen Erfolg ihr in der vorgeschriebenen Zeit habt, seht ihr eines von zehn möglichen Endings. Und glaubt uns: Nicht alle sind Happy Ends.

Erster Eindruck:



## Alone in the Dark 4

**E**in neuer Resi-Klon? Nun, über die Qualität des Produktes können wir noch nicht viel sagen, jedoch scheint das Ambiente zumindest schon zu passen. Aus welchen Gründen auch immer befindet ihr euch in einer surrealen, in ihrem Stil an H. P. Lovecrafts Romanen angelehnten Welt wieder. Im Prinzip ist euer Ziel simpel: Überlebt den Horror und findet



wieder in eure eigene Welt zurück. Anfangs läuft das Game noch ziemlich linear ab, mit fortschreitender Spieldauer eröffnen sich euch aber immer neue Wege, die euch viele Freiheiten beim Herumexperimentieren lassen. Doch seid vorsichtig – jede eurer Aktionen hat Auswirkungen auf den weiteren Storyverlauf.

**System:** Dreamcast  
**Name:** Alone in the Dark 4  
**Genre:** Adventure  
**Hersteller:** Infogrames

**Geplanter Erscheinungstermin:**  
2000

**Erster Eindruck:**



## Dead or Alive 2

**T**ecmos auf dem Naomia Board basierendes Beat'em-Up dürfte ein richtiger Knaller werden. Wahnsinnsdetaillierte Kämpfer, denen man das Polygongerüst kaum ansieht, riesige, frei begehbare, mehrstöckige Arenen und Mädels, bei deren anatomischen Vorzügen man freudestrahlend auf das beliebte "Wackel-Feature" hofft. Das Gameplay wird etwas verfeinert, bietet aber nach wie vor alle Vorzüge des Prequels, auch die Deadzone wird wieder auf unvorsichtige Kämpfer warten. Vom Storymodus können wir noch nicht viel berichten – die Tatsache, dass aber überhaupt einer integriert wird, lässt unsere Erwartungen in die Höhe schnellen.

**System:** Dreamcast  
**Name:** Dead of Alive 2  
**Genre:** Beat'em-Up  
**Hersteller:** Tecmo

**Geplanter Erscheinungstermin:**  
2000

**Erster Eindruck:**



## Ecco the Dolphin

**N**achdem Eccos gesamte Familie in einem seltsamen Vortex verschwunden ist, sollt ihr ihm nun auf der Suche nach seinen Angehörigen unter die Arme greifen. Mit Eccos Sonar nehmt ihr Kontakt zu anderen Delphinen oder Walen auf und erfahrt von denen Tips zur weiteren Vorgehensweise. Achtet bei eurem fast schon meditativen Ausflug durch die Weltmeere auf feindlich gesonnene Haifische und Riesenquallen. Freunde des ersten Teils (MD) werden auch sicher hier wieder voll auf ihre Kosten kommen und stundenlang in den atemberaubend gestalteten Tiefen versinken.

**System:** Dreamcast  
**Name:** Ecco the Dolphin  
**Genre:** Tauchen  
**Hersteller:** Sega

**Geplanter Erscheinungstermin:**  
2000

**Erster Eindruck:**



## Crazy Taxi

**E**ine Taxi-Simulation? Wohl kaum. Was zwar anfangs noch recht gemütlich aussieht (ihr fahrt mit eurem Yellow Cab durch eine belebte Großstadt, achtet auf Ampeln und Rechtsverkehr), wird spätestens nach dem Einsteigen eines Passagiers zu einer aufreibenden Hetzjagd durch die Metropolen dieser Erde. Diesen müsst ihr nämlich so

schnell wie möglich und ohne Rücksicht auf andere Verkehrsteilnehmer zu seiner gewünschten Destination bringen – Einbahnstraßen gibt es dann nicht mehr und die Fußgängerzone stellt eine willkommene Abkürzung dar. Je mehr ihr in der Stadt schrottet, desto höher ist euer Score.

**System:** Dreamcast  
**Name:** Jimmy White's 2: Cueball  
**Genre:** Billiard-Simulation  
**Hersteller:** Sega

**Geplanter Erscheinungstermin:**  
November

**Erster Eindruck:**



## Resident Evil: Veronica

**D**iesmal macht sich die hübsche Claire Redfield auf die Suche nach ihrem Bruder, der sich, um die geheimen Machenschaften der Umbrella-Corporation aufzudecken, in deren Hauptquartier in Europa befindet. Dort angekommen wird Claire jedoch gefangengenommen und auf eine geheime Forschungsstation auf einer tropischen



Insel verschleppt. Ein Firmenangestellter namens Rodriguez befreit Claire aber aus ihrer Zelle und ergreift mit ihr die Flucht. Ob dies allerdings trotz der plötzlich in Massen auftauchenden Zombies so einfach zu bewerkstelligen ist?

**System:** Dreamcast  
**Name:** Resident Evil: Veronica  
**Genre:** Survival Horror  
**Hersteller:** Virgin

**Geplanter Erscheinungstermin:**  
2000

**Erster Eindruck:**



## D2

**K**ommt's noch jetzt, oder erst für die nächste Konsolengeneration? Nach so vielen Verschiebungen sind wir auf das Schlimmste gefasst. Dabei hört sich die Story gar nicht mal so übel an: Nach einem Flugzeugabsturz findet sich Laura in einer Gebirgslandschaft wieder und wird recht bald von übel deformierten Horrorkreaturen angegriffen. Ihr sollt nun die mysteriösen Vorkommnisse ergründen und führt Laura durch einen spannenden Action-Adventure-Racing-Ego-Shooter-und-was-sonst-noch-alles-Mix. Das, was wir bereits sehen konnten, lässt auf ein ziemlich abgefahrener Horror-Game schließen – wenn es dann mal kommt...

**System:** Dreamcast  
**Name:** D2  
**Genre:** Action-Adventure  
**Hersteller:** Sega

**Geplanter Erscheinungstermin:**  
wer weiss...

**Erster Eindruck:**



# Operation Online

**Mit Dreamcast wird ein neues Kapitel der Konsolen eingeläutet: Zum ersten Mal erschließen sich auch die faszinierenden Welten des Cyberspace und Internet den bislang doch eher abgeschotteten Zockermöglichkeiten. Was kommt denn da nun alles auf uns zu?**

## KONSOLEN AN'S NETZ!

**W**as für PC-Spieler mittlerweile schon fast normal ist, mag für viele Konsolen-Spieler noch gänzlich neu sein: Echtes Multiplayer-Feeling! Klar, den Split-screen kennt jedes Kind und auch die Link-Option (selten genutzt, doch immer wieder gefordert) der PlayStation ist nicht unbekannt. Richtige Netzwerk-Sessions mit 16 oder mehr Spielern – welcher Konsolen-Freak kennt das schon? Diese Art des Multiplays ist aber auch mit einem PC nicht einfach: Man braucht jede

Menge Rechner mit Netzwerkkarten, viel Platz und natürlich die nötigen Mitspieler. Übers Internet geht das dann schon viel einfacher: Einfach beim Provider einwählen und auf die verschiedenen Game-Server einloggen – weltweit warten Tausende von Spielern auf euch, mit denen ihr euch messen könnt. Aber was sind das für Games, was erwartet euch in den nächsten Jahren des Online-Zockens? Etwas Genaues weiß man nicht, aber die Möglichkeiten sind auf alle Fälle vielseitig!

### Sportspiele:

Wie wär's denn mit Fußball? Jeder Mitspieler schlüpft in die Rolle eines Kickers – logischerweise spielen elf Mann in einem Team zusammen. Neben echten nationalen Ligen (egal ob Kreis-, Landes- oder Bundesliga) wären natürlich auch internationale Turniere (EM, WM) möglich. Man stelle sich vor: Die elf besten Deutschen treten im Zuge einer WM gegen elf Brasilianer an – virtuell natürlich. Und der Rest darf übers Internet zuschauen. Das gleiche gilt natürlich auch für andere Sportarten! Egal, ob Golf, Eishockey, Basketball, Tennis etc.

### Racer:

Auch hier könnten sich Teams bilden und Rallye-, Tourenwagen oder Formel-1-Rennen gegeneinander fahren. Künstliche Intelligenz ist ja schön und gut – aber wenn die anderen Fahrer eben auch nur Menschen sind, macht's doch gleich viel mehr Spaß, jemanden ins Kiesbett zu schicken, oder? Qualifikations-Läufe könnten garantieren, daß auch wirklich die Besten der Besten gegeneinander fahren – egal, ob der einzelne Spieler aus Japan, USA oder Österreich kommt. Rundenrekorde oder Bestzeiten wären leicht auf internationalen Ranglisten zu speichern. Ein Fest für jeden Racing-Fan!

### Prügelspiele:

Wer von euch Prüglern würde nicht gerne mal Ralph zeigen, wo der Hammer hängt? (Bei uns in der Redaktion schafft's keiner, aber wir hoffen doch stark, daß einer unserer Leser ihm mal eine saftige Abreibung verpaßt. Sonst wird er noch übermütig!) Über Forderungs-Ranglisten könnte sich dann auch langfristig die "Crème de la Crème" an der Spitze festsetzen. Keine obskuren Einladungssturniere mehr, bei denen irgendwelche Programmierer den WM-Titel ausspielen – jeder kann mitmachen und hat die Chance, sich durch echtes Können zu beweisen.

### Rollenspiele:

Der PC hat's uns vorgemacht: In *Ultima Online* oder *Everquest* schlüpfen täglich Zehntausende von Rollenspieler in eine Fantasy-Welt. Ihr wollt einen Zwergen-Paladin oder einen Hochelfen-Zauberer spielen? Kein Problem! Kämpft euch alleine durch Horden von Goblins, Orcs oder Skeletten, oder bildet mit anderen Spielern eine ausgewogene Party, mit der ihr die Mächte der Finsternis herausfordert. DAS ist Rollenspiel live – wer einmal damit angefangen hat, kommt nur schwer wieder davon los. Los, packt das Breit-schwert ein!

### Ego-Shooter:

'ne Runde Deathmatch gefällig? Vergeßt den Split-screen endgültig – ölt eure Waffenarsenale und ab geht's in die virtuelle Arena! Doch nicht nur Jeder-gegen-Jeden ist denkbar – wie wär's denn mit verschiedenen Kampfteams, die sich absprechen müssen, um die Festung der gegnerischen Einheiten zu erstürmen? Natürlich mit Rangabzeichen und allem, was dazugehört. Auch hier könnten natürlich Ranglisten zeigen, wer die beste Kill-Ratio hat oder wer im Kampf Mann-gegen-Mann (über Forderungslisten) den schnellsten Zeigefinger der Welt besitzt.

### Sonstige Genres:

Auch Denkspiele muß man wohl zukünftig nicht mehr alleine im stillen Kämmerlein spielen – *Swing* gegen menschliche Spieler macht einfach mehr Spaß. Oder wollen die Flieger unter euch doch lieber in Flugstaffeln gegeneinander antreten und mit Wingmen bösen Außerirdischen (die natürlich auch menschliche Internet-Zocker sind!) ihren intergalaktischen Hintern versohlen? Selbst Hobby-Strategen oder Aufbau-Fanatzen werden wohl bald würdigen Gegnern gegenüberstehen – eigentlich sind uns Spielern keine Grenzen gesetzt. Eigentlich...

Dies alles ist noch reine Zukunftsmusik für die Konsolen-Freaks – je schneller aber die Spieleprogrammierer die Möglichkeiten des neuen Mediums Internet verstehen, desto schneller werden wir die echten (!) Multiplayer-Games in unsere Konsolen schieben. Die Zukunft heißt Online – vergeßt die Künstliche Intelligenz und einsame Nächte vor der Flimmerkiste! Und das nicht nur bei Dreamcast, sondern wohl auch bei den anderen zukünftigen Konsolen – wenn die Hersteller mitmachen... jb

Ihr Theo Kranz Partner  
im Ruhrgebiet  
(nur Laden, kein Versand!)  
**dynatex**  
Im Brückcenter  
Brückstr. 42-44  
44135 Dortmund

# THEO KRANZ VERSAND

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

**& LADEN**



AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND  
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER  
AUF DER E3-MESSE 1997 IN NURNBERG



am  
**14. Okt. '99**  
bei uns!

**PORTOFREI\***

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

## DREAMCAST

- DREAMCAST** ..... 494,-
- DEUTSCHE VERS., INKL. MODEM**
- CONTROLLER ORIG. .... 59,95
- CONTR.-VERLÄNGERUNG ... 19,95
- DREAMCAST-STICK ORIG.** ... 94,95
- KEYBOARD ORIG. .... 59,95
- VMU-CARD ORIG.** ..... 59,95
- RACING CP (LENKRAD)** ... 124,95
- FERRARI SHOCK 2 LENKR** ... 124,95
- VIBRATION PACK ORIG.**..... 49,95
- SCART-KABEL ORIG. .... 49,95
- S-VHS-KABEL ..... 29,95



SEGA RALLY 2 114,95

- FORMULA ONE (NOV)** ..... 114,95
- HOUSE OF THE DEAD 2** ..... 149,95
- (INKL. GUN) (OKT)**
- INCOMING** ..... 114,95
- KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (NOV)** 94,95
- MARVEL VS. CAPCOM (OKT)** ... 99,95
- METROPOLIS MS-R (NOV)** .. 114,95
- MILLEN.SOLDIER-EXPENDABLE** 99,95



RACING SIMULATION 2 99,95

- NBA 2000 (DEZ)** ..... 94,95
- PENPEN (OKT)** ..... 99,95
- PLASMA SWORD (DEZ)** ..... 99,95
- POWER STONE (OKT)** ..... 94,95
- RACING SIMULATION 2 (OKT)** 99,95
- RED DOG (OKT)** ..... 94,95
- RENEGADE RACING (NOV)** ... 89,95
- SEGA BASS FISHING** ..... 189,95
- (INKL. CONTROLLER) (NOV)**

- SEGA RALLY 2 (OKT)** ..... 114,95
- SHADOWMAN (JAN)** ..... 99,95
- SNOWSURFERS (NOV)** ..... 94,95



SONIC ADVENTURES 94,95

- SONIC ADVENTURES (OKT)** .. 94,95
- SOUL CALIBUR (NOV)** ..... 114,95
- SPEED DEVILS (OKT)** ..... 94,95
- SUPERCROSS 2000 (OKT)** ... 99,95



VIRTUA FIGHTER 3TB 94,95

- SUZUKI ALSTARE RACER (OKT)** 94,95
- TOKYO HIGHWAY CHALLENGE** 94,95
- TOY COMMANDER (OKT)** ... 94,95
- TRICK STYLE (OKT)** ..... 99,95
- UEFA STRIKER (OKT)** ..... 99,95
- VIRTUA FIGHTER 3-TB (OKT)** 94,95
- WORLDWIDE SOCCER (NOV)** .. 94,95
- WWF ATTITUDE (DEZ)** ..... 99,95



POWER STONE 94,95



BLUE STINGER 94,95

- AERO WINGS (OKT)** ..... 94,95
- BILLARD NIGHTS (OKT)** ..... 84,95
- BLUE STINGER (OKT)** ..... 94,95
- BUGGY HEAT (NOV)** ..... 94,95
- DYNAMITE COP 2 (OKT)** ... 94,95

## NINTENDO 64

## PLAYSTATION

- NINTENDO 64 + MARIO 64** .. 244,-
- BATTLEZONE 64 (OKT)** ..... 109,95
- COMMAND & CONQUER 3D** 109,95
- F1 WORLD GRAND PRIX 2** ... 89,95
- GEX 3: DEEP COVER GECKO** . 119,95
- GRAND THEFT AUTO (NOV)** ... 99,95
- JET FORCE GEMINI** ..... 109,95
- LEGO RACERS (OKT)** ..... 89,95
- MARIO GOLF (OKT)** ..... 89,95
- RACING SIMULATION 2** ... 119,95
- RAINBOW SIX (NOV)** ..... 99,95
- RAYMAN 2 (OKT)** ..... 119,95
- SHADOWMAN** ..... 109,95
- STAR WARS EP.1: RACER** ... 109,95
- STARCRIFT (NOV)** ..... 109,95
- THE NEW TETRIS** ..... 89,95
- WORLD DRIVER CHAMPION** 119,95
- WWF ATTITUDE** ..... 99,95
- ZELDA: OCARINA OF TIME** .. 109,95

- PLAYSTATION DUAL SHOCK** .. 239,-
- APE ESCAPE inkl. DS-CONTR.** 139,95
- BUNDESLIGA STARS 2000** ... 89,95
- CHOKOBO (OKT)** ..... 89,95
- DINO CRISIS (NOV)** ..... 89,95
- DRIVER** ..... 89,95
- DUNE 2000 (OKT)** ..... 89,95
- FIFA 2000 (NOV)** ..... 89,95
- FINAL FANTASY VIII (OKT)** ... 99,95
- FORMEL 1 '99 (OKT)** ..... 89,95
- FUSSBALL LIVE (OKT)** ..... 89,95
- GRAND THEFT AUTO 2 (OKT)** . 89,95
- I.S.SOCER EVOLUTION (OKT)** 89,95
- JADE COCOON** ..... 89,95
- KILLER LOOP** ..... 89,95
- LE MANS (24 STUNDEN) (OKT)** 89,95
- LEG. OF KAIN: SOUL REAVER** . 99,95
- METAL G. SOLID MISSION** ... 44,95
- MISSION IMPOSSIBLE (OKT)** 89,95
- NHL 2000** ..... 89,95
- RAILROAD TYCOON 2** ..... 89,95
- SABOTEUR (OKT)** ..... 99,95
- SHADOWMAN** ..... 84,95
- SILENT HILL** ..... 89,95
- SPEED FREAKS - WHEEL NUTS** 89,95
- TARZAN (OKT)** ..... 89,95
- UEFA STRIKER (OKT)** ..... 84,95
- X-FILES - THE GAME** ..... 89,95
- XENA WARRIOR PRINCESS** .. 89,95

## Sammler und Schnäppchenjäger aufgepasst:

folgende SEGA-Saturn-Spiele für nur

<b>OLYMPIC SOCCER</b> SEGA MAGAZIN 10/96: 79%	<b>CHAOS CONTROL</b>	<b>ROBO PIT</b>	<b>STARFIGHTER 3000</b>
2,95	2,95	4,95	9,95
<b>THUNDERHAWK 2</b> SEGA MAGAZIN 1/96: 93%	<b>NBA LIVE '98</b> SEGA MAGAZIN 3/98: 78%	<b>PARODIUS DELUXE</b> MEGA FUN 9/95: 84%	<b>NHL POWERPLAY</b> SEGA MAGAZIN 9/97: 86%
9,95	14,95	19,95	19,95
<b>BLAZING DRAGONS</b> SEGA MAGAZIN 10/96: 81% Adventure - komplett in deutsch	<b>BLAM! MACHINEHEAD</b> SEGA MAGAZIN 11/96: 86%	<b>SHELLSHOCK</b> SEGA MAGAZIN 6/96: 87% Die Nr. bei 3D-Vehikel-Action	<b>CROC - LEGEND OF GOBBOS</b> SEGA MAGAZIN 12/97: 82%
19,95	19,95	24,95	39,95

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!

**AUSTRIA EXPRESS**  
SCHNELLSERVICE FÜR  
ÖSTERREICH  
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN  
**0049 931  
35 45 285**  
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:  
1 DM=7,8 OS; PORTO 6,90 ZZGL NN-GER

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄßt NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER BEI UNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFEBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG "SOGAR PORTOFREI!" NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI! BESTELLANNAHME 9.-20. UHR, SA, 10.-16. UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS JEDER BESTELLUNG BELIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (0IN C5) ANFORDERN.

# 0931 35 45 223

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: **0931 35 45 222**

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT Fax: 0931/571602



ACTIVISION  
www.activision.de

# BLUESTINGER™

© 1999 SEGA ENTERPRISES LTD. Sega, Sega Dreamcast und Blue Stinger sind Warenzeichen von SEGA Enterprises Ltd. Nur für die Verwendung auf dem Sega Dreamcast™ (Lizenziert, Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Erhältlich ab 23.09.99