

SEGA TM Magazin

4/99

65. Ausgabe
April '99

SEGA RALLY 2

Erstmals getestet: Das Dreamcast-Meisterwerk



BUGGY HEAT
Fun-Racing auf dem
Dreamcast



SONIC ADVENTURE
Teil 1 der
Komplettlösung

0931/354522 oder 0180/5211844

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

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

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

dynatex

44135 Dortmund
Im Brückcenter

Zusätzliche Bestell-
Hotline: 0931 / 35 45 20

Theo Versand

DER SEGA-SPEZIALIST

Importspiele

- BUBBLE SYMPHONY (B.BOBBLE 3) (JAP.) .79,90
- CAPCOM GENERATIONS VOL. 1 (JAP.) .109,90
- CAPCOM GENERATIONS VOL. 2 (JAP.) .109,90
- CAPCOM GENERATIONS VOL. 3 (JAP.) .109,90
- CAPCOM GENERATIONS VOL. 4 (JAP.) .109,90
- CAPCOM GENERATIONS VOL. 5 (JAP.) .109,90
- GUARDIAN FORCE (JAP.) .99,90
- G-VECTOR (JAP.) .29,90
- IMAGE FIGHT & X-MULTIPLY (JAP.) .109,90
- LIQUID KIDS(B.BOBBLE 4) (JAP.) .99,90
- MAGIC KNIGHT RAYEARTH (U.S.) .139,95
- PHANTASY STAR COLLECTION (JAP.) .69,90
- RADIANT SILVERGUN (JAP.) .119,90
- SEGA AGES MICKY & DONALD (JAP.) .109,90
- SHINING FORCE 3 PART 2 (JAP.) .109,90
- THUNDERFORCE V (JAP.) .79,60
- THUNDERFORCE GOLD PACK (JAP.) .69,90



MAGIC KNIGHT
RAYEARTH (U.S.)
139,95



DREAMCAST (jap.)
BESTELL-HOTLINE:
0931-35 45 223

Spitzenspiele Fast geschenkt

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

 DM 4,95	 DM 9,95	 DM 9,95	 DM 9,95
 DM 14,95	 DM 14,95	 DM 14,95	 DM 14,95
 DM 19,95	 DM 19,95	 DM 19,95	 DM 24,95

SEGA MAGAZIN 10/96: 79%
SEGA MAGAZIN 1/96: 93%
MEGA FUN 9/95: 84%
SEGA MAGAZIN 9/97: 86%
SEGA MAGAZIN 11/96: 86%
Die Nr.1 bei 3D-Vehikel-Action
SEGA MAGAZIN 6/96: 87%

Schnell zugreifen! Nur noch begrenzte Stückzahlen

**Sonderaktion: Wenn Sie 4 Spiele aus diesem Kasten
bestellen, brauchen Sie nur 3 zu bezahlen.
Zusätzlich erhalten Sie ein Spiel unserer Wahl!**

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



ZUM KNALLERPREIS :

SEGA SATURN

MEGA ACTION SET

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

333,-

Space Beamer



Strahlung absolut ungefährlich
dank spezieller Infrarot-Technik

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

- Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste)59,95
- Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo)79,95
- Space Team Set (2 Laser, 2 Westen)99,95
- V2 Team Set (Feb)149,95
- V2 Firestorm (Feb)89,95

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE
BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST
NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST
IN DER REGEL SCHON



AM NÄCHSTEN
MORGEN BEI IHNEN.
BEIM VERSENDEN
VON DREI LIEFER-
BAREN ARTIKELN
GLEICHZEITIG SOGAR
PORTOFREI.*

Kranz sand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
Austria Express
Schnellservice für unsere
Kunden in Österreich.
Lieferung in 1-2 Tagen
1 DM = 7,5 ÖS; Porto 6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

**BEI SEGA ARTIKELN
RATENZAHLUNG MÖGLICH
FRAGEN SIE NACH UNSEREN
FINANZIERUNGSANGEBOTEN**

**Händleranfragen
erwünscht
Fax: 0931/571602**

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



SEGA SATURN	279,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE	
SEGA SATURN MEGA ACTION SET	333,-
GRUNDGERÄT + NBA LIVE '98 + SHELLSHOCK + THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD	
6-SPIELER-ADAPTER ORIG.	19,95
MPEG-KARTE ORIG.	99,95
CONTROL PAD ORIG.	44,95
PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG.	59,95
EXPLORER PAD	24,95
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,95
ARCADE RACER LENKRAD	59,95
LENKRAD TOP GEAR DRIVE (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)	139,95
PREDATOR GUN PISTOLE	69,95
VIRTUA GUN	39,95
TIPS UND TRICKS-BUCH 1996	15,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	39,95
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	49,95
ATHLETE KINGS	79,95
ATLANTIS - 2 CD	89,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	64,95
BURNING RANGERS	89,95

FIGHTERS MEGAMIX	69,95
MANX TT SUPER BIKE	69,95
MARVEL SUPER HEROES	89,95
MASS DESTRUCTION	39,95
MR. BONES	29,95
NASCAR '98	39,95
NBA ACTION '98	79,95
NHL 98	39,95
NHL ALL STAR HOCKEY '98	79,95
NIGHTS INKL. 3D-PAD	79,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4CD	89,95



PANZER DRAGOON SAGA 89,95

SCORCHER	29,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINIG FORCE 3	89,95



SHINING FORCE 3 89,95

SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	59,95
SONIC JAM	89,95
SONIC R (SONIC T.T.)	99,95
STEEP SLOPE SLIDERS	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
TETRIS PLUS	79,95
THREE DIRTY DWARVES	39,95
TOMB RAIDER	89,95
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,95
VIRTUA FIGHTER	29,95
WINTERHEAT	84,95
WIPEOUT 2097	59,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95
WORLDWIDE SOCCER '98	84,95



BURNING RANGERS 89,95

COURIER CRISIS	79,95
CROC	39,95
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	59,95
DEEP FEAR	89,95



DEEP FEAR 89,95

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!



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



Dreamcast™

Dreamcast kommt!

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

Top-Spiele zu Knallerpreisen

Nur solange der Vorrat reicht

BLAST CHAMBER	24,95
CROC	39,95



CROC 39,95



BLAST CHAMBER 24,95

DARIUS 2	19,95
HEXEN	29,95
MASS DESTRUCTION	39,95
MIGHTY HITS	39,95



MASS DESTRUCTION 39,95



NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD 79,95

MR. BONES	29,95
NIGHTS + 3D ANALOG PAD	79,95
SCORCHER	39,95
THEME PARK	29,95
THREE DIRTY DWARVES	39,95
TRASH IT	24,95



THEME PARK 29,95



TRASH IT 24,95

Schnell zugreifen!
Nur noch begrenzte Stückzahlen

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

0931/3545222 oder 0180/5211844

NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have fun, baby!



Das Magazin für mehr Konsolenspaß. 2199 DM 5,90

MEGA FUN

NINTENDO SEGA · SONY

Dreamcast
 ■ Heißes Spiel: Sega-Special zur neuen Traumkonsole

Ridge Racer Type 4 PS
 ■ Schon jetzt angespielt — der Mega Racer '99

Star Wars: Rogue Squadron N64
 ■ Mit dem X-Wing gegen das Imperium

Castlevania N64
 ■ Konami geht in die Vollen: 11 Seiten Konami-Hits am laufenden Band

Crystal Dynamic Hits PS
 ■ Soul Reaver, Gex 3: Deep Cover Gecko

& tricks zum Sammeln
 Tombs Raider III, Zelda: Ocarina of Time, Virtua Fighter 3th, Ninja, TECCA 2, Turck 2, Small Soldiers, Extreme G 2, Devil Dice u. a. m.

Teil 4: Riesen-Lara-Poster

Lara-Poster

! Jetzt noch rasanter!
 ! Jetzt noch fetter!
 ! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!



Blue is back!

Unter dem Motto „Blue is back!“ präsentierte Sega Deutschland auf der Spielwarenmesse den Dreamcast erstmals der europäischen Öffentlichkeit. Die größte Überraschung war erstaunlicherweise nicht die Präsentation von Virtua Fighter 3tb, Sonic Adventure oder Sega Rally 2, sondern die für viele unverständliche Ankündigung, daß der Dreamcast nun doch mit einem Modem ausgeliefert wird. Daß nachweislich rund 90% der Konsolen-User kein Interesse an einer

Internetfähigkeit haben, insbesondere dann nicht, wenn der Preis der Konsole dadurch auf kaum durchzusetzende DM 500,- bis 600,- steigt, scheint keine Rolle zu spielen. Daß das Dreamcast-Logo hierzulande blau eingefärbt wird, läßt sich sicherlich noch leichter verschmerzen. Ein Wort noch in eigener Sache: Die für diese Ausgabe versprochene Videokassette liefern wir mit einer der nächsten Ausgaben nach.

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Chefredakteur

DREAMCAST-LEXIKON

Alle Dreamcast-Spiele im Überblick 18

RUBRIKEN

Impressum 30
Vorschau 30

MAILBOX

Fragen & Antworten 28

TIPS & TRICKS

Bug! 20
Godzilla Generations 21
Last Bronx 20
Pen Pen Trilcelon 21

KOMPLETTLÖSUNG

Sonic Adventure 22

PREVIEW

Buggy Heat 8
PowerStone 10
Shen Mue 6
Super Speed Racing 9
Under Cover 11

TESTS: DREAMCAST

Evolution 16
Sega Rally 2 12

Shen Mue



6

Neue Bilder und Infos!

Buggy Heat



8

Fun-Racing in Perfektion!

Sega Rally 2



12

Die Spielhallen-Umsetzung im Riesentest!

Evolution



16

Schon getestet: Unkonventioneller Spielespaß!

Sonic Adventure



22

Teil 1 der Komplettlösung

SHEN MUE

Fast vier Jahre arbeitet Segas Entwicklungsabteilung AM 2 nun schon unter der Führung von Yu Suzuki an Shen Mue. Grund genug für uns, weitere Informationen zu dem Großprojekt, das schon über zehn Millionen Dollar verschlungen haben soll, zusammenzutragen. Auf der Nürnberger Spielwarenmesse gewährte uns Sega einen tieferen Einblick in das gigantische Abenteuer.



In Shen Mue übernehmt ihr die Rolle von Ryo Hazuki und begleitet ihn ein Stück in seinem Lebenslauf. Dabei müßt ihr nicht nur Kämpfe meistern, euch mit der Unterwelt auseinandersetzen oder zarte Bande zu weiblichen Charakteren knüpfen, sondern auch alltägliche Aufgaben meistern: Vom Geldverdienen über den Einkauf des Mittagessens bis zum Kauf eines Flugtickets soll alles enthalten sein, was der Durchschnittseuropäer so erledigt, wenn er vor die Haustür tritt. In einem Budo-Zentrum

könnt ihr überdies neue Kampftechniken erlernen, mit denen sich die filmreif inszenierten Schlägereien noch variabler gestalten lassen. Der Titel, dessen Grafik jetzt schon zu offenen Mündern führt, wird auf 2 GD-ROMs ausgeliefert und das VMS unterstützen – in welcher Form, ist jedoch noch nicht bekannt. Sega beabsichtigt, die Eigenentwicklung, die erstmals die spektakulären Technikwerte des Dreamcast ausschöpfen soll, noch in diesem Jahr nach Deutschland zu bringen. Anlässlich der Nürnberger

Spielwarenmesse konnte das Sega Magazin ein Video mit Spieldausschnitten bewundern und im Gespräch mit Herrn Jon Matsumura (Sega Overseas Product Division) brennende Fragen klären. So fügen sich optische Eindrücke und Erklärungen zu Spielablauf, Kamerasteuerung und Kampfsystem zu einem vielversprechenden Gesamteindruck zusammen.

Organisches Gameplay

Die Geschichte, die ihr erlebt, läßt sich in Abenteuer-

Abschnitte, Quick-Time-Events und Kampfszenen unterteilen. In den Abenteuer-Abschnitten wandert ihr durch Städte, betretet Häuser und erforscht eure Umgebung. Gegenstände und Gespräche helfen euch, Aufgaben zu lösen und in der Geschichte voranzukommen. Besondere Bedeutung erhält dieser Teil des Spiels einerseits durch die faszinierende grafische Gestaltung der größtenteils interaktiven Settings, andererseits durch nackte Zahlen. Denn in Shen Mue trifft ihr auf 500 eigenständige Charaktere und

könnt an die 1.200 Kammern durchforsten! Laut Herrn Matsumura müßt ihr nicht zwingend alle Orte besuchen, um das Ende der komplexen Geschichte zu erleben. Aber brillante Effekte und der hohe Detailgrad dürften euch dazu verleiten, keine Tür auszulassen. Bei den Quick Time Events läuft ein Film ab, bei dem ihr im richtigen Zeitpunkt die richtige Tastenfolge eingeben müßt. Wenn ihr Ryo bei einem Wettrennen am Hafen oder einem Waldlauf begleitet, rennt die Figur automatisch. Stößt sie auf ein Hindernis wie zum Beispiel einen schmalen Steg, eine Hecke oder eine Absperrung, entscheidet euer Geschick darüber, wie es weitergeht. Das hört sich zunächst eintönig an und erinnert an Dragons Lair. Doch geht es hier nicht jedesmal um Erfolg oder Mißerfolg. Denn je nachdem, wie ihr euch verhaltet, nimmt die Handlung einen anderen Verlauf. Diese Verzweigungen im Spiel sollten Abwechslung und Spannung garantieren. Zudem tragen sie zu einer eigenständigen Charakterentwicklung und einem sehr persönlichen Spielerlebnis bei. Das Kampfsystem wurde, verglichen mit der Virtua Fighter-Serie, bewußt einfach gehalten, um auch Ungeübten eine Chance zu geben. Bestätigt ist mittlerweile der sogenannte FREE-Modus, in dem ihr Gefechte in einer gesonderten Arena austragen könnt. Hier dürft ihr Schläge, Tritte, Blocks und Ausweichmanöver direkt kontrollieren.

Lebensrettende Kamera

In vielen Situationen könnt ihr die Kamera mit dem Digtalkreuz dirigieren. So verän-



Dies ist ein Bild aus dem Spiel! Mit dieser natürlichen Schönheit veranstaltet ihr einen nächtlichen Waldlauf, der zu einer romantischen Quelle führt.

dert ihr zum Beispiel den Blickwinkel während einer Unterhaltung und seht dann, wie der euch gegenüberstehende Schurke das Klappmesser hinter seinem Rücken aufspringen läßt. Weitere hervorstechende Merkmale von Shen Mue werden eine ungeahnte Objektfülle von der Ziege über den Laib Brot bis zum Würfel, eine große Palette von Kampfkombinationen, die die vereinfachte Steuerung aufwiegen sollten, der Tag- und Nachtwechsel sowie unterschiedliche Wetterbedingungen sein. Außerdem sind die flüssigen Kamerafahrten erwähnenswert. Hier schwebt der Betrachter förmlich über die Landschaft, nähert sich beispielsweise einem Stadtpanorama und wird dann an die Spitze einer Serpentinstraße geführt, an der der Bus mit dem Helden hält. Und die brillanten Animationen! Herr Matsumura betonte, daß Sega so weit gegangen ist, sogar das Abheben eines Telefonhörers im Motion-Capture-Studio aufzunehmen. Diese Präzision wird das ganze Spiel durchziehen und sollte dafür sorgen, daß Budo-Kenner sogar den Kampfstil von Ryo – es ist Hakkyoken – erkennen können.

Florian Brich ■



Großstadt-Dschungel: Beachtet die zahlreichen Details der Fahrzeuge und die Sichtweite



Eine von insgesamt 1.200 (!) höchst realistischen Raumansichten zeigt den Bestand einer Apotheke.



Realistisch: Ihr müßt euch Arbeit suchen, damit ihr euch eine warme Mahlzeit leisten könnt.



Einer liegt flach, der nächste wartet. In den Kämpfen kommen auch diverse Waffen zum Einsatz.

Facts



Titel:	Shen Mue
Genre:	„FREE“
Hersteller:	Sega
Release:	Frühjahr 1999 (Japan)
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	2 GD-ROMs; VMS-Unterstützung

First Look

Angeblich hat Yu Suzuki, bevor mit der eigentlichen Programmierarbeit begonnen wurde, zuerst die Titelmusik komponiert, um sein Team zu inspirieren. Sieht man die überwältigende Grafik und die aufwendigen Kampfszenen in Bewegung, hat dieser ungewöhnliche Ansatz gewirkt. Optisch fließt Shen Mue wie ein Traum dahin. Bleibt zu hoffen, daß das Gameplay nicht zwischen phantasievollen Begriffen und großen Raum- und Charakterzahlen untergeht. Schließlich sollte Shen Mue ein neues Genre etablieren, das uns veranlaßt, die Bezeichnung „FREE“ bald nicht mehr in Anführungszeichen zu setzen.



Abwechslung scheint garantiert, denn auch Fahrten bei Schnee und Dunkelheit stehen auf dem Programm.



Der realistische Schattenwurf und die feinen Texturen sind weitere positive Elemente.

BUGGY HEAT

Mit Sega Rally 2 ist bereits in der Anfangsphase des Dreamcasts ein Titel an den Start geprescht, der eindrucksvoll das Rennspielpotential der Konsole aufzeigt. Für die Zukunft können Spieler mit Benzin im Blut somit einige absolute Kracher erwarten. Wird Buggy Heat von CRI, die für die Saturn-Version von Sega Touring Car verantwortlich zeichnen, auch einer?

Mit acht verschiedenen Wüstenflitzern, wahlweise mit automatischer oder manueller Gangschaltung, sollen die Kurse bei Buggy Heat unsicher gemacht werden, wobei die genaue Anzahl noch nicht feststeht – ebenso wenig wie eine mögliche Unterstützung des Puru Puru Packs, welches ja bekanntlich für gepflegte Schütteleffekte sorgen soll. Die Fahrt über Stock und Stein soll dabei über abwechslungsreiche Areale führen, so etwa durch Wüstenlandschaften, Berggebiete und Städte, wobei wechselnde Tageszeiten und veränderliche Witterung jeweils neue Herausforderungen darstellen sollen.

Die Buggys selbst können vor den Rennen in ihrer Farbe modifiziert werden – ob auch Tuningmaßnahmen geboten werden, ist noch nicht bekannt. Dafür gibt es immerhin schon Informationen zu den Spielmodi: Neben den üblichen Rennen gegen die Zeit oder einer Art Meisterschaft sollen auch zwei Spieler gleichzeitig per Splitscreen an den Start gehen können. Legt man die Hardware-Power des Dreamcasts zugrunde, sollte diese Variante bei sauberer Programmierung eigentlich ohne größeren Detailverlust und Einbrüche in der Frame-Rate auskommen. Wenn man sich die ersten Screens ansieht, kann man hier aber wohl guter

Dinge sein, denn die Wagen sehen extrem detailliert und überzeugend aus und auch die Transparenz-Effekte sowie der restliche optische Augenschmaus (aufwirbelnder Staub, realistischer Schattenwurf etc.) sind eine

Erwähnung wert. Wenn man nun noch berücksichtigt, daß die Entwicklung von Buggy Heat derzeit zu gerade mal 40% komplettiert ist, so könnte uns wohl durchaus ein Überraschungshit ins Haus stehen – es sei denn, die Programmierer bringen den Titel überhastet auf den Markt und lassen sich keine Zeit fürs Feintuning. Diese Möglichkeit ist durchaus gegeben, denn der japanische Release ist schon für den März anvisiert.

Marco Marzinkowski ■

Facts



Titel:	Buggy Heat
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	CRI
Release:	1. April (Japan)
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Die ersten Informationen und Bilder zu Buggy Heat sind durchaus verheißungsvoll. Sollten die Entwickler den Titel in den Bereichen Fahrzeugphysik, Steuerung und Streckenvielfalt nicht in den Wüstensand setzen, erwartet uns wohl ein gelungenes Rennspiel.

SUPER SPEED RACING

Fans von heißen Burnouts und gnadenlosen Überholmanövern dürfen frohlocken, denn an hochklassigen Rennspielen herrscht in der Dreamcast-Zukunft sicherlich kein Mangel. Nach dem schon erschienenen Sega Rally 2 und den Ankündigungen zu Buggy Heat und Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 steht mit Super Speed Racing ein weiterer vielversprechender Dreamcast-Racer bevor.

Was für Europa die Formel 1, das ist im Land der unbegrenzten Möglichkeiten die Indy-Car-Serie. Millionen Fans verfolgen die Rennen, wenn sich die Fahrer in ihren Boliden harte Positionskämpfe liefern. Sega will nun den in Japan noch weitgehend unbekanntem Sport mit der Umsetzung Super Speed Racing für den Dreamcast populär machen. Um den Japanern einen besseren Eindruck von dem amerikanischen Rennsport zu vermitteln, wird im April sogar ein CART-Rennen in Japan stattfinden. Taktisch geschickt hat Sega den Release-Termin für das Game auf Ende März gelegt. So können auf den Geschmack gekommene Fans das Rennfeeling gleich auf dem Dreamcast nachempfinden. Die Abkürzung

CART steht übrigens für Championship Auto Racing Teams. Dank offizieller Lizenz sind 17 Original-CART-Teams mit insgesamt 27 Fahrern und allen erforderlichen Statistiken am Start. Darüber hinaus stehen 19 Originalstrecken nachempfundene Kurse zur Verfügung. Um das Spiel so authentisch wie möglich zu gestalten, haben die Entwickler mit dem CART-Team „Rahal“ Experten zu Rate gezogen. So wurden z. B. echte Motorengeräusche der Formel 1-ähnlichen Flitzer aufgenommen, die später im Spiel verwendet werden. Erste Bilder sehen in dieser Entwicklungsphase bereits gut aus. Die Liebe zum Detail kann man an Features wie dem Rückspiegel oder der Amaturenanzeige erkennen. Das Gameplay soll eine Mi-



An den Häusern im Hintergrund und der Bandenwerbung erkennt man die Detailfülle.



Hier seht ihr die packende Cockpitsicht mit Rückspiegel und integrierter Amaturenanzeige.

schung aus trockener Simulation und schneller Arcade-Action bieten. Um ein möglichst reales Fahrgefühl zu vermitteln, wird das Lenkrad (Racing-Controller) unterstützt. Ein 2-Player-Split-screen-Modus wird definitiv enthalten sein, die Unter-

stützung der Internet-Play-Funktion des Dreamcast ist aber noch nicht sicher. Rennspielfans in Europa dürfen von einem Release auch außerhalb von Japan und den USA ausgehen.

Jens Quentin ■

Facts



Titel:	Super Speed Racing
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Release:	25. März (Japan)
Levels:	19 Strecken
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Sollte das Gameplay das halten, was die Bilder versprechen, dann steht definitiv ein weiterer Rennspiel-Kracher aus dem Hause Sega an, den sich nicht nur Fans der Indy-Car-Serie vormerken sollten.

POWER STONE

Dreamcast-Konvertierungen von Naomi-Spielen scheinen, wie angesichts der ähnlichen Hardware zu erwarten ist, ein leichtes Unterfangen zu sein: Nur zwei Wochen nach dem Arcade-Release erscheint Capcoms innovatives Power Stone bereits als Heimversion!



Wer mit Virtua Fighter 3tb wegen der fehlenden Innovationen oder des komplexen Gameplays nicht so recht warm wird, dürfte mit Capcoms Power Stone die perfekte Alternative finden.

Während bei VF3 lediglich der Arena-Rand taktisches Potential birgt, kann man bei PowerStone nicht nur die Wände hochrennen: Etwaige herumstehende Gegenstände können aufgenommen und mit der richtigen Tastenkombination auf den Gegner geschleudert werden. Zur Verteidigung kann dieser ein heranfliegendes Faß entweder mit einem Angriff zerstören oder den Versuch wagen, das Projektil im Flug abzufangen. Während schnellere Kämpfer wie der Pilot

Fokker einen Laternenpfahl zum Schwungholen benutzen, können die größeren Brocken im insgesamt achtköpfigen Kämpferfeld diese gleich komplett aus der Verankerung reißen und als Schlagwaffe benutzen. Beim Kampf ist das Erreichen der insgesamt drei namensgebenden

PowerStones sehr hilfreich, verwandelt sich der Kämpfer danach doch in eine wesentlich stärkere Form und hat dadurch Zugriff auf drei besonders vernichtende Attacken. Die Steuerung erfolgt dabei über lediglich drei Tasten (Punch, Kick, Jump) und deren Kombinationen, Blocken ist nicht möglich. Stattdessen muß man hereinprasselnden Combos durch geschicktes Ausweichen in den Raum entgehen, was zu einem

ebenso schnellen wie actionreichen Gameplay führen dürfte. Grafisch sieht Power Stone enorm gut aus und schafft es mühelos, das Zeichentrick-Flair der bisherigen Capcom-Titel in die dritte Dimension zu bringen. Das Gameplay ist sehr einsteigerfreundlich gehalten und dürfte daher viele Fans finden. Den Test gibt's schon in der nächsten Ausgabe!

Michael Pruchnicki ■



Beim Kampf um den blauen PowerStone zieht hier Indianer Galuda den Kürzeren.



Jetzt wird's bitter für Fokker: Ayame schaltet in den Super-Modus.



Farb-Overkill: Dermaßen knallbunte Grafiken sieht man selten.

ebenfalls sehr hilfreich, verwandelt sich der Kämpfer danach doch in eine wesentlich stärkere Form und hat dadurch Zugriff auf drei besonders vernichtende Attacken. Die Steuerung erfolgt dabei über lediglich drei Tasten (Punch, Kick, Jump) und deren Kombinationen, Blocken ist nicht möglich. Stattdessen muß man hereinprasselnden Combos durch geschicktes Ausweichen in den Raum entgehen, was zu einem

ebenso schnellen wie actionreichen Gameplay führen dürfte. Grafisch sieht Power Stone enorm gut aus und schafft es mühelos, das Zeichentrick-Flair der bisherigen Capcom-Titel in die dritte Dimension zu bringen. Das Gameplay ist sehr einsteigerfreundlich gehalten und dürfte daher viele Fans finden. Den Test gibt's schon in der nächsten Ausgabe!

Michael Pruchnicki ■

Facts



Titel:	Power Stone
Genre:	3D-Beat 'em-Up
Hersteller:	Capcom
Release:	25. Februar (Japan)
Levels:	8 Kämpfer
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	VMS-Support

First Look

Mit toller Grafik, vielen neuen Ideen und der hoffentlich Capcom-typisch perfekten Spielbarkeit dürfte Power Stone das noch kleine Dreamcast-Softwareangebot um einen interessanten Titel erweitern und gerade als einsteigerfreundliches Gegenstück zum komplexen Virtua Fighter 3tb viele Fans finden.

UNDER COVER

Die Flut an Action-Adventures für den Dreamcast geht weiter. Auch Pulse Interactive will dieses Marktsegment um einen Titel bereichern und hat sich dafür prominente Unterstützung geangelt: Für die Story des RE-angehauchten Titels zeichnet der in Japan bekannte Autor Arimasa Osawa verantwortlich.

Angesiedelt hat er die Geschichte dabei im Tokio des Jahres 2025. Ihr übernehmt den Part der Polizistin Kei Samejima, die für eine Undercover-Sondereinheit arbeitet, womit sich auch der Titel des Spiels erklärt. In der Metropole hat sie Ermittlungen durchzuführen und trifft dabei auf die verschiedensten, mehr oder minder zwielichtigen Gestalten, denen sie durch geschickte Befragungen Informationen entlocken soll und muß. Die

Storyline und die Interaktion mit den Charakteren sollen dabei essentielle Spiel-Elemente sein und den Spieler tief in das Geschehen einbinden. Das virtuelle Tokio wird sich dabei aus drei Hauptgebieten zusammensetzen, die nochmals in mehrere kleine Abschnitte unterteilt sind. Im einzelnen handelt es sich um das Umfeld eines luxuriösen Hotels, die umliegende Hafengegend und die Stadt selbst. Bei der Erforschung der verschiedenen Areale wird man zahlreiche Rätsel lösen müssen, um weiterzukommen, und auch der Kampf gegen verschiedene Opponenten steht auf dem Programm. Nähere Informationen zur Art der Feinde sind noch nicht bekannt, es sollen aber auch zahlreiche Zwischen- und Endgegner

auf Kei warten. Insgesamt befindet sich der Titel bereits seit drei Jahren in der Entwicklung – und diese Tatsache sieht man Under Cover auch deutlich an. So sehen die Gebäude zum Großteil doch arg undetailliert aus und auch die Polygon-Protagonisten wirken kantig und nicht sonderlich überzeugend. Eine gewisse Atmosphäre wird zwar dennoch aufgebaut, aber im Jahre 1999 und speziell auf einer Powerkonsole wie dem Dreamcast sollte man mehr erwarten können. Spielerisch und Story-technisch ist somit zwar durchaus Potential vorhanden, die Voraussetzungen für einen Megahit sind in dieser Form aber nicht gegeben.

Marco Marzinkowski ■



Für Dreamcast-Verhältnisse ist die Grafik zumeist recht unspektakulär und könnte noch ein paar weitere Texturen vertragen.



Genre-üblich soll eine ausgewogene Mischung aus Rätseln und Action geboten werden.



Drei große Areale müssen bei Under Cover durchforstet werden, darunter auch dieses Hotel.

Facts

Titel:	Under Cover
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Pulse Interactive
Release:	Juni (Japan)
Levels:	tba.
Schwierigkeitsgrad:	tba.
Besonderheiten:	tba.

First Look

Gegen die potentiellen Killergames (Blue Stinger, RE: Codename Veronica), die uns in diesem Genre erwarten, scheint Under Cover schlechte Karten zu haben, denn die Optik ist für ein Spiel der nächsten Generation einfach nicht überzeugend genug.

SEGA RALLY 2



Auf dem DC kaum wiederzuerkennen: der Desert-Kurs aus Sega Rally 1.



Auf dem Arcade-Snowy-Kurs kann man nur einen Platz gutmachen.



Segas Start-Lineup mag nicht gerade umwerfend gewesen sein, doch wenn man sich die großen Titel der ersten zwei Monate so ansieht, bleibt nur ein Fazit: Virtua Fighter 3tb war ein 90%-Spiel, Sonic Adventure ebenfalls – erfreulicherweise hat Sega dieses Niveau bei allen drei großen Anfangstiteln halten können, denn auch der Nachfolger von Sega Rally kann eigentlich schon als Instant Classic bezeichnet werden!

im Vorfeld einiges zu hören, von insgesamt 40 Strecken war da teilweise die Rede und die Gerüchte wollten kein Ende nehmen. Mittlerweile ist das Spiel jedoch in Japan erschienen (mit erfreulichen 200.000 verkauften Exemplaren in den ersten Tagen!), so daß wir uns in Ruhe mit Segas drittem Top-Titel für das neue Flaggsschiff auseinandersetzen konnten.

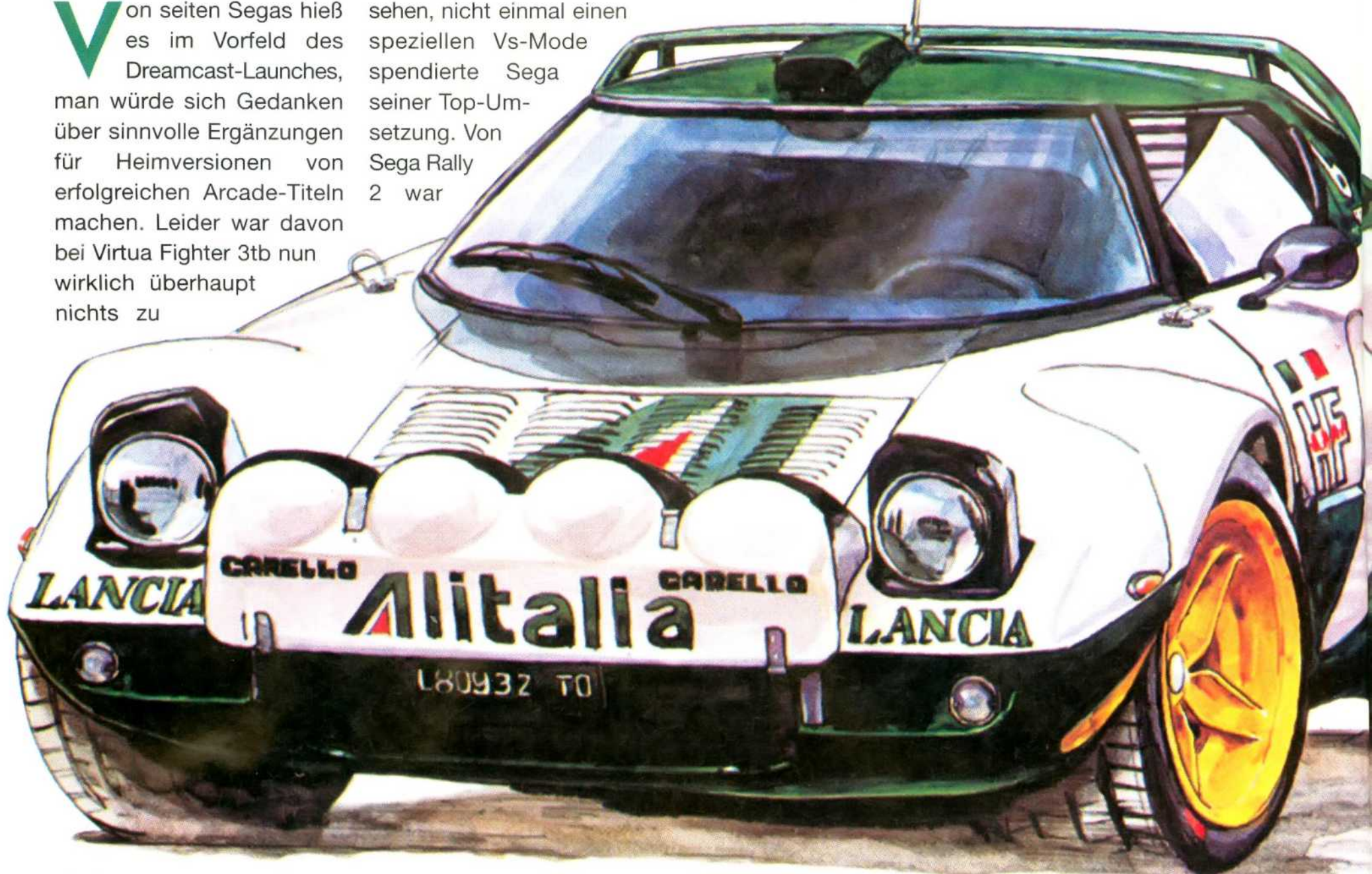
Umfang satt!

Was die Masse angeht, hat sich Sega im Gegensatz zu früheren Rennspie-

len diesmal nicht lumpen lassen: Insgesamt hat man der Dreamcast-Version 17 Strecken spendiert. War im Vorfeld von einer Einbindung der Kurse aus dem Vorgänger die Rede, hat es letztendlich nur die Desert-Strecke in den zweiten Teil

Von seiten Segas hieß es im Vorfeld des Dreamcast-Launches, man würde sich Gedanken über sinnvolle Ergänzungen für Heimversionen von erfolgreichen Arcade-Titeln machen. Leider war davon bei Virtua Fighter 3tb nun wirklich überhaupt nichts zu

sehen, nicht einmal einen speziellen Vs-Mode spendierte Sega seiner Top-Umsetzung. Von Sega Rally 2 war





Natürlich darf die klassische Rally-Version des Peugeot 205 nicht fehlen.



Der Riviera-Nachkurs ist die letzte Herausforderung im Arcade-Modus.

geschafft – immerhin sieht die dafür umso besser aus und läßt das schon ältere Model 2-Arcade-Original optisch verblassen. Zusätzlich zu den vier Arcade-Kursen wurden noch zwei zusätzliche Schnee-Kurse, ein weiterer Desert-Kurs und zwei Variationen einer neuen Mountain-Strecke hinzugefügt. Die Muddy-Strecken in Indonesien und die Isle-Strecken sind jeweils drei mehr oder weniger unterschiedliche

Variationen eines recht langen Kurses und für besonders gute Fahrer wartet am Ende noch eine geheime Bonus-Stage. Auch mit Autos hat Sega nicht geizt:



Auf der Desert-Strecke der Automaten-Version muß man geschickt an Schlammfützen vorbeimanövrieren.



Das Schloß im Hintergrund verdeutlicht die enorme Sichtweite, die die Grafikengine von Sega Rally 2 bietet.

Satte 20 verschiedene Fahrzeuge stehen letztendlich in der Heimversion zur Auswahl. Wer will, der kann sich seinen Favoriten vorher noch von einem Sprecher vorstellen lassen – leider bisher nur in feinstem Japanisch. Die einzelnen Wagen unterscheiden sich fahrerisch nicht nur enorm, durch die gegenüber dem Vorgänger leicht erweiterte Tuning-Option wird hier ein Maximum an Vielseitigkeit erzielt.

Der Meisterschafts-Modus

Wer mit den vier Strecken im Arcade-Mode alleine nicht glücklich wird und auf

Splitscreen-Duelle gegen einen Freund keine Lust hat, sollte sich am neuen 10-Year-Championship-Modus versuchen. Im Prinzip handelt es sich dabei nur um ei-



Der Staubeffekt wurde gegenüber dem Automaten ein wenig modifiziert.



Dieser Screen informiert im Meisterschafts-Modus über die nächste Strecke

ne zehnfache Version des Arcade-Modus mit anderen Strecken, doch kommt ein entscheidender Faktor hinzu – zwischen den Rennen können und sollten Einstellungen am Fahrzeug vorgenommen werden, um nicht mit Sommerreifen auf Glattis zu fahren. Teilweise wird man von schlechtem Wetter überrascht und muß sich bestmöglich auf die widrigen Umstände einstellen. Jedenfalls geht's im Endeffekt wie schon im Arcade-Mode darum, sich innerhalb von vier Rennen vom 16. auf den ersten Platz vorzukämpfen. Erfolgreiche Fahrer erhalten Zugriff auf das nächsthöhere

Der Racing Controller



Zeitgleich mit Sega Rally 2 wurde in Japan der Racing Controller für den Dreamcast ausgeliefert. Von der soliden Verarbeitung her und vor allem in der Spielpraxis kann dieses Lenkrad überzeugen und ist für Sega Rally-Fans eigentlich ein Pflichtkauf. Praktisch ist vor allem, daß auch die analogen Tasten für Gas und Bremse vom Joypad übernommen wurden.

Der 2-Spieler-Modus



Das klassische Duell: Delta vs. Celica auf der SR1-Desert-Strecke. Der 2-Spieler-Modus von Sega Rally 2 wurde wie schon beim Vorgänger per Split-screen gelöst. Zwar gibt es hier deutliche Einbußen in Sachen Sichtweite und auch die Framerate ist nicht immer die höchste, dem Spaß tut's aber keinen Abbruch. Die Spielbarkeit ist hervorragend und durch die hohe Auflösung kann man endlich mal genug erkennen, wenn man nur einen halben Screen für sich alleine hat.

TOTAL TIME
1' 38" 766
LAP TIME
1' 24" 698
0' 09" 068
0' 00" 000

PASTEST LAP
1' 14" 200
CAR RECORD
0' 10" 543
COURSE RECORD
0' 09" 068



Die Brücke auf den Isle-Kursen ist in beide Richtungen befahrbar und zudem zum Rasen wie geschaffen.

Word Up



Sega Rally 2 ist der erhoffte Top-Hit geworden. Das Fahrverhalten erinnert (zum Glück) sehr stark an den genialen Vorgänger, die Grafik ist hervorragend (gerade wenn man bedenkt, daß es sich hierbei um ein 1st-Generation-Produkt handelt!) und die Strecken können diesmal nicht nur in Sachen Klasse gefallen, sondern bieten mit satten 17 Kursen Langzeitmotivation bis zum Abwinken. Der wohl auffälligste Schwachpunkt ist hier die stark schwankende Framerate, die dauernd zwischen ca. 20 und 60 fps pendelt. Das stört mich persönlich zwar beim Fahren überhaupt nicht, sollte jedoch aus Gründen der Objektivität hier nicht unerwähnt bleiben. Für mich ist Sega Rally 2 jedenfalls eines der besten Spiele der letzten Zeit - mehrere durchgezockte Nächte bis vier Uhr morgens sagen wohl alles. Wenn Sega bei den kommenden DC-Spielen dieses Qualitätsniveau beibehalten bzw. technisch noch steigern kann, werden DC-Fans sich nicht über einen Mangel an Hits beschweren können!

CAR SETTINGS



Vor jedem Rennen sollte man diesem Menü einen Besuch abstatten – die Wahl der Reifen ist sehr wichtig!



Bei Regen oder nasser Fahrbahn kann die falsche Reifenwahl jegliche Fahrkünste relativieren.



Die Rennen am späten Abend sind atmosphärisch hervorragend gelungen.

Meisterschaftsjahr, wobei die Sichtverhältnisse zunehmend schlechter und die ausgewählten Strecken immer schwieriger werden. Nachtfahrten auf Glatteis und dichter Nebel auf kurvigen Strecken gehören zu den größten Herausforderungen. Durch die wechselnden Wetterbedingungen und die zusätzlichen Strecken positioniert sich die Dreamcast-Version klar vor dem Automaten, an der quasi nicht vorhandenen Gegnerintelligenz wurde jedoch nichts geändert. Nach wie vor sind die Rennen eher durch den großen Vorsprung denn durch das fahrerische Können der CPU-Gegenspieler spannend – und wie schon beim Vorgänger tut die Sache dem Spaß zum Glück kaum einen Abbruch. Etwas merk-

würdiger mutet da schon die Tatsache an, daß man im Time Attack nicht das Wetter bestimmen kann. Während es einige Kurse im 10-Year-Modus bei Tag zu befahren gilt, kann man im Time Attack teilweise nur bei Nacht oder Nebel antreten – selbiges gilt für den 2-Player-Modus.

Model 3 für zuhause?

Grafisch kann die Umsetzung nicht ganz mit dem Arcade-Original mithalten, was wohl auf die kurze Entwicklungszeit und die fehlende Erfahrung mit der Dreamcast-Hardware zurückzuführen ist. Bis auf die minimal eingeschränkte Sichtweite ist die Grafik zwar fast mit dem Automaten identisch, doch bot dieser durchgehend superflüs-



Der ansprechende Fuhrpark bietet mit 20 Autos den richtigen Wagen für jeden – auch für Nostalgiker!



Im strömenden Regen geht's hier durch die engen Schluchten des neuen Desert-Kurses.



Dieses Wetter macht die Fahrt auf dem schwierigsten Indonesien-Kurs noch herausfordernder.

sige 60 Bilder pro Sekunde, während die Dreamcast-Version unschön zwischen eben dieser Framerate und teils schon etwas ruckeligen 20 fps hin- und herschwankt. Zum Glück gibt es jedoch keine Slow-downs, so daß das Fahrverhalten von alledem nicht negativ beeinflusst wird. Insgesamt kann man wohl sagen, daß dies ein kosmetischer Schwachpunkt ist, der das Spiel optisch weni-

ger beeindruckend wirken lässt, am Gameplay jedoch nicht viel ändert. Die auf der Tokyo Game Show noch verbesserten Staub-Effekte sind nun doch nicht so deutlich geändert worden und wirken jetzt einfach unscheinbarer als die oft kritisierten Polygon-Effekte des Automaten. Erwähnenswert ist auf jeden Fall, daß die neuen, DC-eigenen Strecken denen der Arcade-Version grafisch und spielerisch



Der kurze Besuch der beleuchteten Stadt ist ein Highlight auf dem nächtlichen zweiten Isle-Kurs.



An dieser Stelle zweigt der neue Mountain-Kurs in eine der beiden Variationen der Strecke ab.



Die erste Snowy-Strecke ist zwar recht einfach zu fahren, bietet aber auch einige nervige Glatteis-Passagen.

überlegen sind, was erahnen läßt, welche grafischen Standards Sega mit den nächsten Spielen dieser Art setzen wird. Wer einen Dreamcast mit Modem hat und mit der Bedienung zurechtkommt, kann Sega Rally 2 auch online spielen – allerdings nur, wenn er sich vorher über einen japanischen Server ein-

wählt, was wohl den wenigsten finanziell gefallen dürfte. Wir sind gespannt, inwieweit die PAL-Version auf einen bestimmten Server festgelegt sein wird. Übrigens sollten unsere Screenshots ab dieser Ausgabe deutlich besser werden – dem SVHS-Kabel sei Dank! Ebenfalls empfehlenswert ist die neue VGA-Box, die ein gestochen scharfes Bild über den Monitor gibt – und als Bonus SVHS-, Cinch- und Kopfhörer-Anschlüsse bietet. Nachteil: Solange es nicht explizit auf der Packung vermerkt ist, funktioniert das VGA-Signal nicht bei allen Spielen – beachtet hierzu auch unseren aktuellen Tips & Tricks-Teil!

Michael Pruchnicki ■

Check Up



Titel:	Sega Rally 2
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega Of Japan
Tel.:	-
Release:	Erhältlich (Japan)/September '99
Preis:	ca. DM 149,-
Spieler:	1-2
Levels:	17 Strecken, 20 Autos
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar (Arcade), grundsätzlich aber hoch
Besonderheiten:	Multiplayer-Spiele per Modem über japanischen Server möglich

Grafik 87%

Die Strecken und Autos sehen ihren Arcade-Vorbildern verdammt ähnlich, die neu designten Modelle übertreffen sie sogar oft deutlich. Die minimal eingeschränkte Sichtweite stört nicht, die schwankende Framerate drückt aber ein wenig auf die Grafikwertung.

Sound 83%

Abwechslungsreicher, wenn auch nicht immer überzeugender Soundtrack und ordentliche Motorengeräusche ergeben eine akzeptable Klangkulisse, hier wäre aber mehr drin gewesen.

Gesamt 91%

Abgesehen von der instabilen Framerate ist Sega Rally 2 ein Spiel ohne größere Schwächen. Der einzige größere Kritikpunkt ist die fehlende Gegner-Intelligenz, doch auch so bleibt SR2 lange fesselnd und macht regelrecht abhängig, bis man zumindest alle Autos und die Bonusstrecke gewonnen hat. Grafisch wie spielerisch vielleicht nicht perfekt, aber nur knapp davon entfernt – ein absolutes Muß für jeden Rennspiel-Fan!

EVOLUTION

Evolution hat die Ehre, das erste Rollenspiel für den Dreamcast zu sein, und belebt das Genre mit einigen frischen Ideen. Doch trotz geschliffener Grafik, feiner Effekte und zufällig ausgewürfelter Dungeons ist dieser Titel nur ein solider Steigbügelhalter für kommende Rollenspiele.



In dem kampflastigen Rollenspiel führt ihr eine mehrköpfige Party durch eine Vielzahl autogenerierter Dungeons, um das Rätsel der geheimnisumwitterten Cyframe-Maschine zu lösen. Noch während der spannenden Intro-Sequenz, die an die Indiana Jones-Filme erinnert, werdet ihr in euer erstes Gefecht verwickelt, das ihr mit den beiden Hauptcharakteren Mag Launcher und Linear Cannon bestehen müßt. Danach findet sich das Pärchen mit den seltsamen Namen in einer Stadt wieder, die aus der schrägen Draufsicht gezeigt wird. Hier besucht ihr die Bücherei, nehmt dort einen Auftrag entgegen und begeben euch dann zum

Flugplatz, um zur ersten Höhlen-Szenerie zu fliegen. Zuvor solltet ihr versuchen, weitere Teammitglieder zu gewinnen. In den Unterhaltungen müßt ihr nur selten eine Wahl treffen, so daß es nicht schwerfällt, entweder den Butler Gre Nade oder den mit Düsentriebwerken bestückten Chain Gun zum Teambeitritt zu bewegen.

Durchtriebene Dungeons

Die Lavahöhlen, Paläste oder Tempel sind in mehrere Ebenen unterteilt, in denen ihr jeweils die Treppe zur näch-

sten Stufe finden müßt. Da nach jeder Passage der Lageplan neu zusammengewürfelt wird, ist eine gewisse Abwechslung gegeben. Allerdings darf nicht verschwiegen werden, daß diese Veränderungen sehr simpel sind, das Texturen-Set nur alle fünf Ebenen ausgewech-

selt wird und es sich nur um eine dürftige Aneinanderreihung von Kammern und engen Gängen handelt. Selten wird die Grafik durch Brücken, Lavaseen oder steinerne Götzen auf-

Word Up

Da ich Rollenspiele schätze, habe ich mit Evolution mehr Zeit verbracht als mit Sega Rally 2. Das simple Haudrauf-Spielprinzip, verpackt in leckere Grafik, kann dann langfristig motivieren, wenn ihr keine Wunderdinge erwartet. Gemessen an der knappen Zeit, die den Entwicklern zur Verfügung gestanden haben dürfte, ist ein ordentlicher Titel herausgekommen. Zur Überbrückung bis zum Erscheinen von Climax Landers, dessen Release sich bezeichnenderweise von Frühjahr auf Sommer verschoben hat, ist Evolution daher durchaus geeignet.



Sobald euch diese Mücke mit ihrem Psychostrahl erwischt, attackieren sich eure Helden gegenseitig.



Auf der rechten Seite befindet sich die Bibliothek, der zentrale Anlaufpunkt in der Stadt.



Der Hut des Abenteurers, den ihr in diesem Laden trefft, erinnert an einen bekannten Kinohelden.

geloockert. Während ihr diese nüchternen Katakomben mit euren Charakteren im Gänsemarsch erkundet, stoßt ihr auf Kisten, Fallen und Monster, wobei ihr schon aus dieser Perspektive erkennen könnt, welches Ungeziefer euch anfallen wird. Zwar könnt ihr die Ansicht rotieren, doch einigen Bodenplatten nicht entgehen. Tretet ihr auf eine solche, strömt Gas aus, werden eure Hit-Points abgefackelt oder die Steuerung verdreht. Andere Felder hingegen erfreuen euch mit ihrer heilenden Wirkung.

Effekt-Scharmützel

Rennt ihr in ein Monster, wechselt die Ansicht auf ein dreidimensionales Schlachtfeld, auf dem ihr euch mit den Gegnern über ein Menügesteuertes System bekriegt. Mit dem Standardangriff oder einem von mehreren Zaubersprüchen zerquetscht ihr Wölfe, Riesenratten oder Tausendfüßler. Diese beherrschen diverse Strategien und schlagen dementsprechend giftig zurück. Wenn ein Weberknecht angekrochen kommt, eine Motte ihren Schlafnebel verströmt oder Spinnen ihre Netze verschießen, müßt ihr noch während des Gefechts einen Heilzauber anwenden, der euer Magiepunkte-Konto

schmäleret. Eure Recken sind putzig animiert und fahren den Boxhandschuh oder die Turbo-Sense aus. Und es ist ein vergnüglicher Anblick, wenn Linear Cannon nach vorne stürmt und einem dreisten Monster die Bratpfanne über den Schädel zieht. Dies und die herrlichen Lichteffekte, die Heilzauber und flächendeckende Angriffs-



Bevor er die Fäuste in einer Kombo fliegen läßt, wird seine Entschlossenheit in einem Close-Up gezeigt.

magie verdeutlichen, können jedoch nicht darüber hinweg täuschen, daß hier nur Bekanntes neu präsentiert wird. Erfahrene Rollenspieler erkennen schnell, wenn die Helden paralysiert sind, es zu einem Intra-Party-Combat kommt oder eine Giftwolke bei jeder weiteren Runde nochmals Kraft kostet. Im Kern geht es nur darum, möglichst viele Kämpfe zu bestehen, so die Erfahrungsstufen-Leiter hinaufzuklettern und dann den jeweiligen Dungeon-Boß zu plätten.

Florian Brich ■

Check Up



Titel:	Evolution
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Sega/ESP
Tel.:	-
Release:	Erhältlich (Japan)
Preis:	ca. DM 159,-
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Datenträger:	GD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Besonderheiten:	Zufälliges Dungeon-Layout

Grafik 78%

Die Stadt wird in einer schönen Grafik gezeigt, die jedoch nicht an die Qualität des Intros anknüpfen kann. Da die Kampfsequenzen zentraler Bestandteil des Gameplays sind, wird hier nicht mit tollen Animationen, detaillierten Charakteren und beeindruckenden Effekten gezeigt. Die Dungeons hingegen sind nüchtern, um nicht zu sagen dürftig ausgefallen.

Sound 70%

Die nette Musik wird nach kurzer Zeit nur noch unterschwellig wahrgenommen. Die Schlachten-Fanfare nervt auf Dauer, zeigt aber durch einen Melodiewechsel an, ob es gelungen ist, die Monster zu überraschen.

Gesamt 74%

Evolution ist trotz der Sprachbarriere gut spielbar, und bietet witzige Figuren und konstant wechselnde Dungeon-Layouts. Mehr als ein traditionelles Hack&Slay-Gameplay mit viel optischem Zuckerguß wird jedoch nicht geboten.

Fauler Zauber?



Wenn Linear Cannon auf der Zauberflöte trällert, müssen die Monster eine Runde aussetzen.



Heilzauber neu präsentiert: Die Erste-Hilfe-Pflaster sind schon im Anflug.

Evolution folgt einem Trend, mit dem derzeit in Japan die Rollenspiele aufgewertet werden. Neben dem sicher vorhandenen, uns jedoch verborgen gebliebenen Sprachwitz und der Vermischung von futuristischen, witzigen und klassischen Elementen bei der Spielumgebung weisen vor allem die ulkigen Magie-Effekte in die neue Richtung: Feuerbälle und Frostzauber haben ausgedient. Wenn ihr eine Spezialattacke ausführt, seht ihr, wie eure Helden zu Beat 'em Up-ähnlichen Kombos ansetzen, mit Düsenantrieb auf die Gegner prallen oder das Scharfschützengewehr auspacken. Auch die Monster haben aufgerüstet und kontern zum Beispiel mit roten Illusionswolken, aus denen rosafarbene Schafe herauspringen.

DREAMCAST LEXIKON

Auf diesen Seiten bieten wir in jedem Sega-Magazin eine Übersicht über alle erschienenen und die meisten angekündigten Titel für Segas neue Konsole. Obwohl der Dreamcast erst recht kurz auf dem Markt ist, wird die Situation so langsam unübersichtlich,

so daß dieses Lexikon euch helfen soll, bei den zahlreichen Terminverschiebungen und Neuankündigungen die Übersicht zu behalten. Durch die Angabe der Ausgabe könnt ihr außerdem leicht einen älteren Test in einer früheren Ausgabe finden.

BIOHAZARD-CODENAME VERONICA

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Capcom

Release: Herbst

Angeblich erwägt man bei Capcom derzeit, den Release des beeindruckenden neuesten Ablegers der berühmten Action-Adventure-Serie vom Herbst auf den Sommer vorzuziehen.



BLUE STINGER

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Climax

Release: 25. März

Bald ist es soweit: Mit Blue Stinger erscheint eine der größten Dreamcast-Hoffnungen des Frühjahrs. Hoffentlich kann das Spiel halten, was die Grafik verspricht!



BUGGY HEAT

Genre: Rennspiel

Hersteller: CRI

Release: 1. April

In dieser Ausgabe findet ihr ein Preview dieses interessanten Rennspiels von CRI. Kann es neben Sega Rally 2 und Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 bestehen?



CLIMAX LANDERS

Genre: Action-RPG

Hersteller: Sega

Release: 10. Juni

Nach der baldigen Fertigstellung von Blue Stinger dürften bei Climax sämtliche Bemühungen auf Climax Landers gerichtet werden. Ob mal eine deutsche Version kommt?



DEAD OR ALIVE 2

Genre: 3D-Beat 'em Up

Hersteller: Tecmo

Release: tba.

Auf der AOU sorgte eine selbstlaufende Demo von DoA2 bereits für staunende Besucher — neben der bombastischen Grafik mit riesigen Stages überraschte vor allem ein Team-Battle-Modus!



MONACO GP RACING SIM. 2

Genre: Rennspiel

Hersteller: Ubi Soft

Release: 11. März

Auf der Nürnberger Spielwarenmesse konnten wir Ubi Softs erstes Dreamcast-Spiel bereits ausführlich anspielen. Technisch wie spielerisch ist RS2 sehr vielversprechend!



Bereits erhältlich

Alle Dreamcast-Spiele im Überblick

Titel	Genre	Hersteller	Test in Ausgabe	Wertung
Evolution	Rollenspiel	ESP	4/99	74%
Godzilla Generations	Action	Sega	2/99	58%
Incoming	Action	Imagineer	3/99	74%
July	Adventure	Fortyfive	-	-
Pen Pen Trilcelon	Rennspiel	General Entertainment	2/99	74%
Sega Rally 2	Rennspiel	Sega	4/99	91%
Sengoku Turb	Action-Adventure	NEC Home Electronics	-	-
Seventh Cross	Rollenspiel	NEC Home Electronics	3/99	59%
Sonic Adventure	Jump&Run	Sega	3/99	90%
Tetris 4D	Denkspiel	Bullet-Proof Software	3/99	63%
Virtua Fighter 3tb	3D-Beat 'em Up	Sega	2/99	93%

POWER STONE

Genre: 3D-Beat 'em Up

Hersteller: Capcom

Release: 25. Februar

In dieser Ausgabe haben wir Power Stone noch gepreviewt, schon in der nächsten solltet ihr den Test zu Capcoms innovativem 3D-Beat 'em-Up finden können.



PSYCHIC FORCE 2012

Genre: Beat 'em Up

Hersteller: Taito

Release: 4. März

Erst kürzlich wurde Psychic Force 2012 im japanischen Arcade-Magazin Gamest zum beliebtesten Spiel des Jahres 1998 gewählt — angesichts der DC-Umsetzung hoffentlich zu Recht!



SHEN MUE

Genre: FREE

Hersteller: Sega

Release: Frühjahr

Obwohl der Release offiziell mit „Frühjahr“ angegeben wird, soll Shen Mue erst dann auf den Markt kommen, wenn Yu Suzuki mit dem endgültigen Produkt zufrieden ist.



STREET FIGHTER ZERO 3

Genre: 2D-Beat 'em Up

Hersteller: Capcom

Release: 1999

Zuerst war nur von einer PlayStation-Version die Rede, nun soll SF Zero 3 sowohl für den Dreamcast als auch für den Saturn (!) mit 4 MB-Unterstützung erscheinen.



SUPER SPEED RACING

Genre: Rennspiel

Hersteller: Sega

Release: 25. März

Aus dem Nichts tauchte plötzlich dieser Titel mit einem März-Releasedatum auf. Hoffentlich ist es trotzdem nicht nur ein schnell zusammengesustertes Rennspiel!



THE HOUSE OF THE DEAD 2

Genre: Lightgun-Shoot 'em Up

Hersteller: Sega

Release: 25. März

Hier sehr ihr die neue Dreamcast-Lightgun im Direktvergleich mit der bewährten Virtua-Gun des Saturn. Interessant dabei: Es gibt sogar ein Steuerkreuz und zwei Buttons!



GRANDIA II

Genre: Rollenspiel

Release: tba.

Hersteller: Game Arts

Das wohl beste Saturn-Rollenspiel wird fortgesetzt! Die ersten Bilder von Grandia II wirken schon sehr überzeugend, hoffentlich wird es diesmal auch eine englische Version geben!



Angekündigte Titel

Titel	Genre	Hersteller	Release
Pop'n Music	Geschicklichkeit	Konami	25.2.
Power Stone	3D-Beat 'em Up	Capcom	25.2.
Aerodancing featuring Blue Impulse	Flugsimulation	CRI	4.3.
Mahjong Club 2 Special	Mahjong	Koei	4.3.
Psychic Force 2012	3D-Beat 'em Up	Taito	4.3.
Puyo Puyoon	Denkspiel	Compile	4.3.
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	11.3.
Real Sound — Kaze no Regret	Adventure	Warp	11.3.
Digital Horse Racing Newspaper — My Trackman	Pferdereiten	Shouei Systems	18.3.
Kita E — White Illumination	Adventure	Hudson	18.3.
The House Of The Dead 2	Lightgun-Action	Sega	18.3.
Blue Stinger	Action-Adventure	Climax	25.3.
Marvel vs. Capcom — Clash Of Super Heroes	2D-Beat 'em Up	Capcom	25.3.
Super Speed Racing	Rennspiel	Sega	25.3.
Buggy Heat	Rennspiel	CRI	1.4.
Get Bass	Angelsimulation	Sega	1.4.
Web Mystery	Adventure	Panasonic	8.4.
Elemental Gimmick Gear	Action-Adventure	Hudson	April
Chou Hamaru Golf	Golf	Sega	Frühjahr
Cool Boarders	Snowboarding	UEP System	Frühjahr
Shen Mue	FREE	Sega	Frühjahr
Littledream	Action-Adventure	Panther Software	Frühjahr
Space Griffin	Action	Panther Software	Frühjahr
Seaman	Action-Adventure	Vivalium	Frühjahr
Frame Gride	Mech-Action	From Software	Frühjahr
Speed Busters	Rennspiel	Ubi Soft	Frühjahr
SD Hiryu No Ken Gaiden EX	Beat 'em Up	Culture Brain	Mai
Mahjong	Mahjong	Naxat	Mai
Climax Landers	Action-Adventure	Climax	10.6.
Hiryu No Ken Retsuden	Beat 'em Up	Culture Brain	August
Entertainment Golf	Golf	Bottom Up	August
Ozumo	Sumo-Ringen	Bottom Up	August
Bio Hazard: Codename Veronica	Action-Adventure	Capcom	Herbst
Dynamite Robo 2000	Action	Warashi	Herbst
Shienryu 2	Shoot 'em Up	Warashi	Herbst
Brave Knight	?	Panther Software	1999
D2	Action-Adventure	Warp	1999
Geist Force	Shoot 'em Up	Sega	1999
Giant Glam — All Japan Pro Wrestling at the Nihon Budokan	Wrestling	Sega	1999
Gundam	Action	Bandai	1999
Let's make a J-League Pro-Soccer Club	Fußball	Sega	1999
Let's make a Pro-Baseball-Team	Baseball	Sega	1999
Maken X	Action	Atlus	1999
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	1999
Street Fighter Zero 3	2D-Beat 'em Up	Capcom	1999
The King Of Fighters	2D-Beat 'em Up	SNK	1999
Virtual On Oratorio Tangram	Mech-Action	Sega	1999
Agartha	Action-Adventure	No Cliche	tba.
Berzerk	?	ASCII	tba.
Carrier	Action-Adventure	Jaleco	tba.
Dead Or Alive 2	3D-Beat 'em Up	Tecmo	tba.
Dynamite Baseball	Baseball	Sega	tba.
Ecco The Dolphin	tba.	Sega	tba.
F-1	Rennspiel	Video Systems	tba.
Galleon	Action-Adventure	Interplay	tba.
Grandia II	Rollenspiel	Game Arts	tba.
Gutherman	Rennspiel	No Cliche	tba.
Marionette Handler	Mech-Action	Micromet	tba.
MDK2	Action	Interplay	tba.
Mercurius Pretty	"Simulation"	NEC Interchannel	tba.
Messiah	Action	Interplay	tba.
Metropolis	Rennspiel	Bizarre Creations	tba.
Monster Breed	Monster-Action	NEC Interchannel	tba.
NBA Action	Basketball	Sega	tba.
NFL Blitz 2000	Football-Action	Midway	tba.
Nights 2	Geschicklichkeit	Sega	tba.
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	tba.
Rampage Universal Tour	Action	Midway	tba.
Virtua Striker 2	Fußball	Sega	tba.
Zombie Zone	Beat 'em Up-Action	Sega	tba.

TIPS & TRICKS

Der Dreamcast ist in Japan verhältnismäßig gut angelaufen, kürzlich meldete Sega bereits 700.000 verkaufte Geräte – für einen Zeitraum von knapp zwei Monaten beachtlich! Auch unter Importfans erfreut sich die Konsole bereits großer Beliebtheit. Diesen Monat haben wir deshalb Tips für Pen Pen Trilcelon und Godzilla Generations. Obwohl diese beiden sicherlich nicht gerade die besten Spiele sind, geben sie doch einen kleinen Vorgeschmack auf das, was uns in der Zukunft erwartet. Freut euch auf Tips zu Sega Rally 2 im nächsten Monat!



Viel Spaß,
Michael Pruchnicki

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

LAST BRONX

Charakter-Porträts

Um auf das erste Porträt zugreifen zu können, müßt ihr mit dem jeweiligen Kämpfer zu ihrem Schatten-Gegenstück kommen und beide Runden gewinnen. Wenn ihr eine Runde verliert, müßt ihr wieder ganz von vorne anfangen! Um die zweite und dritte Porträt-Reihe für jeden Charakter freizuschalten, müßt ihr das Spiel auf der Hard- und der Arcade-Schwierigkeitsstufe durchspielen.

Zusätzliche Schwierigkeitsgrade

Ladet das Spiel mindestens 15 mal neu und ihr bekommt im Optionsmenü Zugriff auf die Schwierigkeitsgrade Defence, Berserk und Judo.

BUG!

Zusätzliche Continues

Um diesen Trick ausführen zu können, müßt ihr euch drei Continues erspielen, indem ihr Insectia beendet. Wenn ihr nach dem Verlust sämtlicher Continues wieder im „Press Start“-Bildschirm landet, müßt ihr Rechts + Start drücken. Drückt dann nochmals Rechts + Start im Hauptmenü.

Unendlich Leben

Drückt im Hauptmenü hintereinander A, C, B, B, Unten, Rechts und Oben.

Levelanwahl

Drückt im Hauptmenü hintereinander B, A, B, Y, Unten, Rechts, A, L und Unten. Im Spiel könnt ihr nun mit L + Oben einen Level weiter- und mit L + Unten einen Level zurückspringen.

Von bereits besuchten Levels aus spielen

Um in einem bereits besuchten Level wieder anzufangen, müßt ihr zum Spielstart die Kombination Oben + Start benutzen. In einem Menü werden dann alle Levels, die ihr besucht habt, aufgelistet. Auch könnt ihr hier sehen, wie oft ihr noch von welchem Level aus ins Spiel einsteigen könnt.

GODZILLA GENERATIONS



Original-Godzilla

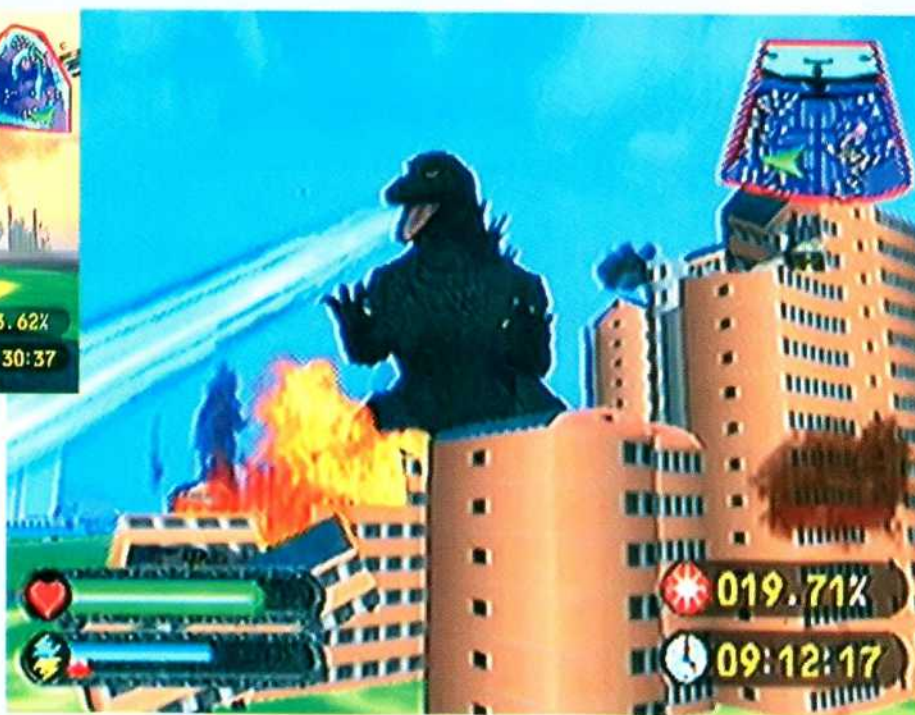
Spielt das Spiel einmal komplett durch, die Wahl des Godzillas spielt dabei keine Rolle.

Godzilla USA

Spielt das Spiel zweimal mit einem beliebigen Godzilla durch, um die Roland Emmerich-Version des Monsters steuern zu können.

Minilla

Beendet das Spiel mit Godzilla USA, um



diese Version des Urviechs anwählbar zu machen.

Dr. Serizawa

Wenn ihr das Spiel mit Minilla durchspielt, könnt ihr diese Riesen-Version eines Wissenschaftlers steuern.

PEN PEN TRIICELON

Als Hinamazu spielen

Beendet alle Abschnitte auf allen vier Stufen.

Alternative Kostüme

Beendet alle Kurse und Kurs-Variationen mit einem ersten Platz, um alle Kostüme freizuschalten.



DREAMCAST VGA-BOX

Leider verweigern einige Dreamcast-Spiele die Zusammenarbeit mit der VGA-Box als Adapter für PC-Monitore. Ihr könnt euch hierbei mit einem Trick behelfen: Wenn ihr den kleinen Schalter an der VGA-Box beim Starten auf TV stellt, booten alle Spiele ohne Ein-

schränkungen. Stellt den Schalter direkt vor dem ersten CD-Zugriff nach dem Dreamcast-Logo auf PC und zumindest Evolution und July bieten ein makello- ses VGA-Bild. Bei dem dritten non-VGA-Spiel, Incoming, funktioniert dieser Trick leider nicht.



AB 30. NOV. LIEFERBAR !!!



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



SEGARALLY 2 JP. 159,90



VIRT.FIGHTER 3tb JP. 159,90



BLUESTINGER JP. 159,90

GODZILLA JP. 159,90

GEIST FORCE JP. 159,90

SONIC ADV. JP. 159,90

JULY JP. 159,90

Weitere Spiele und Zubehör lieferbar !

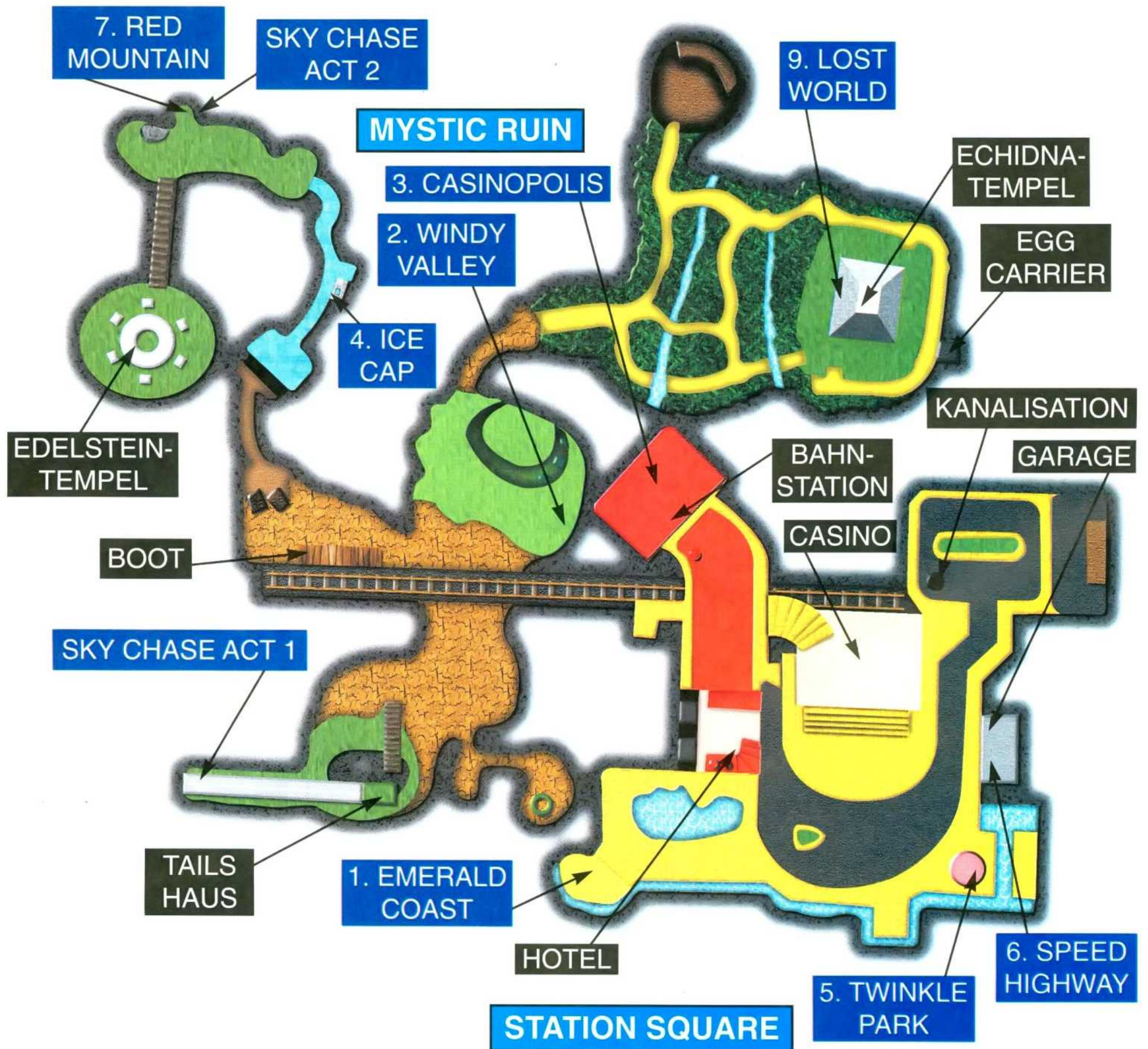
Unser TopTip
VHS Video von der Tokio Gameshow
alle Spieleneuheiten in bewegten
Bildern !!!
Ab Ende Oktb. lieferbar!

0201 / 777235

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

SONIC ADVENTURE

Sonic hat den Sprung auf die Dreamcast-Konsole geschafft und diesmal hat er mehr zu tun als nur Ringe einzusammeln und Feinde zu zerstören. Er erhält Verstärkung durch fünf andere Charaktere plus einem streng geheimen Charakter. Jeder von ihnen hat eine eigene Geschichte und individuelle Spielmöglichkeiten. Diesen Monat führen wir euch durch Sonics persönliches Abenteuer.



SONICS WELTKARTE

SCHLÜSSEL

Es gibt drei Hauptspielzonen in Sonic Adventure zu entdecken: Station Square, Mystic Ruin und Egg Carrier. Der Zutritt zu den Zonen hängt von der Spielfigur ab.

SONIC-LEVELS



The Egg Carrier

Der Egg Carrier ist Doctor Eggmans riesiges Raumschiff, das während des Spiels immer wieder auftaucht. Das

Raumschiff-Innere verändert sich dabei je nach Charakter, den richtigen Weg zu finden ist aber nicht sehr schwer. Im Raumschiff befinden sich Level 8, das Sky Deck, Level 10 und das Final Egg.

SONIC THE HEDGEHOG: Station Square

Boss One: Chaos 0

Ihr beginnt Sonics Abenteuer mit einem Kampf gegen Chaos 0, einen der zahlreichen Gegner aus dem Wasser. Springt einfach hoch und drückt in der Luft nochmals den Sprung-Knopf, um mit einem Dreh-Angriff das Gehirn von Chaos 0 anzugreifen. Nach drei Angriffen bleibt von ihm nicht viel mehr als eine Pfütze übrig. Habt ihr ihn besiegt, findet ihr euch an einem Swimming-Pool wieder, wo ihr

Tails Probleme mit seinem Flugzeug bemerkt. Er braucht eure Hilfe – lauft durch die Lücke vor euch, um den Strand und somit den ersten Level zu erreichen.



Stage 1: Emerald Coast

Wie die anderen Geschwindigkeitslevels ist auch dieser sehr linear aufgebaut. Bis auf ein paar spitzenbewehrte Tore und einige bombenwerfende Affen gibt es nicht viele Hindernisse. Es gibt einen versteckten Tunnel, der euch zu einem Extra-Leben führt. Um dorthin zu gelangen, müßt ihr die Steinwand rechts vom Pfad hinter dem Leuchtturm hochrennen. In dem Berg vor euch befindet sich eine kleine Öffnung, die ihr betreten könnt. Wenn ihr die rosa Plattform mit der Fee

erreicht, braucht ihr nur den Sprung-Knopf mehrmals schnell hintereinander zu drücken, um durch die Serie von Sprung-Plattformen zu gelangen. Seid ihr sicher auf der anderen Seite angekommen, ist es nur noch ein kurzer Weg zu Tails und dem Levelende. Mit Tails an eurer Seite gelangt ihr zurück zum Pool. Lauft nun zur Station Square und springt auf den Zug an der Spitze, um zur Mystic Ruin zu gelangen.



Mystic Ruin

Wenn ihr aus dem Zug gesprungen seid, findet ihr euch in einem schönen Waldgebiet wieder. Dies ist Mystic Ruin.

Springt von der Zug-Plattform und lauft die lange Treppe unter den Schienen bis zu dem kleinen Haus am Anfang. Hier trifft ihr zum ersten Mal Dr. Eggman. Er zeigt seinen Ärger über euer Erscheinen, indem er euch angreift.

Boss 2: Egg Hornet

Sammelt so schnell wie möglich einige Ringe ein, um Eggmans Raketen auszuweichen. Nach ein paar Angriffsversuchen wird er eine neue Taktik wählen. Sobald ein rosa Glühen sein Gefährt umgibt, rammt er es in den Boden. Weicht schnell zur Seite aus und greift ihn mit einer



Spin-Attacke an, wenn er im Boden steckt. Wiederholt die Attacke dreimal, um ihn zu besiegen. Rennt nun die Stufen zum Haus hoch und sammelt den grünen Stein an der Tür auf. Tragt den Stein durch den Wasserfall. Geht nun nach rechts und haltet nach einem Weg in den Bergen kurz vor dem Wasser Ausschau. Dieser führt euch zu einem Gebiet mit umherwehenden Zweigen und Blättern sowie einem Sockel. Legt den grünen Stein an dem Sockel ab. Der Stein positioniert sich und ermöglicht es euch, in den Windsog zu springen und somit den nächsten Level zu erreichen.

Stage 2: Windy Valley

Dieser Level ist aufgrund des Windes und des großen Wirbelsturms in der Levelmitte schwieriger, weil ihr den Luftstrom nutzen und über Teile des Levels hinweggleiten müßt. Das erste Mal müßt ihr euch kurz nach dem zweiten Checkpoint in den Luftstrom katapultieren. So gelangt ihr sicher auf das nächste Landstück. Nach dem Wirbelsturm solltet ihr noch zweimal vorsichtig in den Luftstrom rennen. Von diesem laßt ihr euch mitreißen, bis

ihr wieder ein Stück festen Boden erblickt. Der Windstrom sollte euch lange genug tragen, um sicher herüberzukommen. Jetzt sprintet ihr nur noch die Metallbahn bis zu dem purpurnen Edelstein am Levelende entlang. Nach Verlassen des Levels springt ihr wieder auf den Zug und fährt zurück zur Station Square.



Station Square: Special Item 1 – Lightspeed-Dash-Schuhe

Verlaßt die Station und lauft hinter dem Bahnhof nach rechts. Im Kanalschacht findet ihr das erste Special Item, die Lightspeed-Dash-Schuhe. Drückt den roten Knopf, um einen Ring-Kurs freizulegen, und aktiviert den Turbo, bis Sonic „Ready“ sagt. Laßt den Turbo-Knopf los, um den Ringen nach oben aus der Kanalisation zu folgen. Oben

angekommen, geht ihr zurück zum Bahnhof und nehmt die Stufen links in der Ecke zum Casino. Ein weiterer roter Knopf eröffnet einen Ring-Kurs, der zu dem großen gelben Knopf über dem Casino führt. Aktiviert den Turbo, drückt den Knopf und geht durch die nun offenen Türen zum dritten Level.

Level 3: Casinopolis

Hier solltet ihr alle Automaten ausprobieren, um genügend Ringe zu sammeln, denn nur so bekommt ihr den Edelstein. Wenn ihr glaubt, genügend Ringe zu haben, geht ihr durch den gelben Gang (mit Goldmünzen-Emblemen) nach draußen. Geht durch die Tür und drückt den roten Knopf. Die zwei Metallarme schütteln eure Ringe auf den Boden. Habt ihr genügend Münzen gesammelt, könnt ihr auf die Arme klettern und so den Edelstein ein-



sacken. Reichen die Ringe nicht (ihr benötigt ca. 400), geht ihr wieder ins Casino. Der Level eignet sich sehr gut, um weitere Leben zu erhalten, da die Ringe immer wieder neu erscheinen. Nach Verlassen des Casinos entreißt euch dummerweise Dr. Eggman den Edelstein. Aber kein Grund zur Sorge, denn ein blauer Stein befindet sich nun in der Straße, die vom Casino nach unten führt. Nehmt den Stein und transportiert ihn mit der Bahn zur Mystic Ruin. Wenn ihr aus dem Zug gestiegen seid, seht ihr eine riesige Höhle in den Bergen links vom Bahnhof. Betretet die Höhle und springt in den Luftstrom am Ende. An der Spitze findet ihr einen Sockel aus Eis. Steckt den Stein in den Sockel, um den vierten Level zu öffnen.

gungen und Tunnel achten. Konzentriert euch auf die vor euch liegende Strecke, um schnell reagieren zu können. Eisblöcke können getrost umgefahren werden, sie kosten weder Zeit noch verletzen sie Sonic. Am Streckenende springt ihr vom Snowboard und sammelt den grünen Edelstein auf. Verlaßt die Höhle und geht zu dem Wasserfall in der Hauptzone zurück, wo euch Knuckles erwartet. Der will anfangs allerdings gegen euch kämpfen.

griffen stürzt er ab. Nach dem letzten Angriff auf Knuckles verliert Sonic den Kristall, den er gerade ergattert hat, und Dr. Eggman sackt ihn mal wieder ein. Zu allem Überfluß läßt er auch noch einen großen Gegner aus dem Wasser auf euch los.

Level 4: Ice Cap

Als erstes arbeitet ihr euch in der Eis-Höhle nach oben, indem ihr die Eiszapfen nutzt. Jetzt springt ihr auf die große Eis-Säule, die automatisch erscheint, sobald ihr die Decke erreicht.

Von der Säule aus gelangt ihr auf die Brücken. Geht nun den Weg entlang bis zur Tür, wo ihr den zweiten Teil des Levels erreicht. Jetzt geht es auf dem Snowboard nach unten, dabei verfolgt euch eine Riesen-Lawine. Bleibt in der Mitte der Strecke und meidet die Felswände. Während der Ansicht von hinten solltet ihr auf plötzlich auftauchende Bäume, Abzwei-

gungen und Tunnel achten. Konzentriert euch auf die vor euch liegende Strecke, um schnell reagieren zu können. Eisblöcke können getrost umgefahren werden, sie kosten weder Zeit noch verletzen sie Sonic. Am Streckenende springt ihr vom Snowboard und sammelt den grünen Edelstein auf. Verlaßt die Höhle und geht zu dem Wasserfall in der Hauptzone zurück, wo euch Knuckles erwartet. Der will anfangs allerdings gegen euch kämpfen.



Boss 3: Knuckles The Echidna

Knuckles bekämpft ihr mit einem Dreh-Angriff, sobald er auf euch zuläuft. Fliegt er auf euch zu, wartet ihr, bis er gelandet ist, und attackiert ihn erneut. Nach ungefähr vier An-

griffen stürzt er ab. Nach dem letzten Angriff auf Knuckles verliert Sonic den Kristall, den er gerade ergattert hat, und Dr. Eggman sackt ihn mal wieder ein. Zu allem Überfluß läßt er auch noch einen großen Gegner aus dem Wasser auf euch los.

Boss 4: Chaos 4

Genau wie beim ersten Chaos ist auch hier das Gehirn der Angriffspunkt. Der Kampf findet im Wasser statt und Blätter bieten hier die Möglichkeit, euch in Sicherheit zu bringen. Am besten springt ihr im Wasser hinter dem Gegner her. Dem weitreichenden Laserschuß von Chaos 4 solltet ihr per Sprung aus-

weichen. Attackiert den Gegner per Dreh-Angriff, sobald er mit dem Kopf aus dem Wasser ragt. Nach fünf Attacken habt ihr ihn besiegt. Nach eurem siegreichen Kampf flieht Dr. Eggman mit seinem Raumschiff und ihr nehmt die Verfolgung auf. Begeht euch zum Haus hinter der Zug-Brücke (wo ihr den grünen Stein gefunden habt). Sobald ihr die Tür erreicht, erscheint Tails. Mit dem Flugzeug bringt er euch zum nächsten Level.

Sky Chase: Teil 1

In diesem Level jagt ihr Dr. Eggmans Raumschiff im Flugzeug. Ihr habt zwei Waffen an Bord, ein Maschinengewehr und einen „lock-on laser“ (Feuer-Knopf gedrückt halten). Mit

dem Laser kann man mehrere Ziele schnell und effektiv bekämpfen. Nachdem ihr das Raumschiff erreicht habt, bleibt euch nicht viel Zeit zum Zielen. Am besten bleibt ihr immer in Bewegung und fliegt eine Acht, während ihr mit dem Maschinengewehr das Raumschiff unter Dauerfeuer-



beschuß nimmt. Mit dieser Taktik schaltet ihr einen Großteil der Feinde aus und könnt euch besser auf die restlichen Ziele konzentrieren. Am Ende des Levels holt euch ein riesiger Laser vom Himmel.

Sonic landet kopfüber im Sand nahe des Hotel-Pools. Geht nun in die Vorhalle und verlaßt sie durch die Tür auf der ge-

genüberliegenden Seite, um zurück in den Casino-Bereich zu gelangen. Hier trifft ihr Amy mit ihrem Vogel. Nach dem Small-Talk geht ihr zurück in die Hotel-Vorhalle.



Special Item 2 – Mega Charge-Amulett



Geht in der Vorhalle die Stufen hinauf bis zu den zwei Knöpfen am obersten Ende. Ein Knopf eröffnet einen Ring-Kurs, der andere öffnet kurzzeitig die

gegenüberliegende Tür. Drückt den Turbo-Knopf, bis Sonic „Ready“ sagt. Dann eröffnet ihr mit gedrückter Turbo-Taste erst den Ring-Kurs und öffnet dann die Tür. Laßt jetzt schnell den Knopf los und düst durch die Türen. Nachdem ihr das Mega Charge-Amulett ergattert hat, be- gebt ihr euch in den Hauptstraßen-Bereich und geht Richtung Twinkle Park. Amy taucht noch einmal auf, wird aber kurze Zeit später von einem Riesen-Roboter verjagt. Sonic erreicht nun automatisch Twinkle Park und den fünften Level.

Level 5: Twinkle Park

Als erstes be- gebt ihr euch zu den Autoscootern. Attackiert alle Fahrer mit dem Dreh-Angriff und setzt euch selbst in ein Auto. Dreht eine Runde auf der Rennstrecke und springt aus dem Auto in das Loch am Ende der Strecke. Be- gebt euch nun in den nächsten Abschnitt. Hier vergnügt ihr euch in der Achterbahn – dies geschieht automatisch. Erst nach der Fahrt habt ihr wieder Kontrolle über Sonic. Der folgende Abschnitt ist voll von Goodies, besonders viele befinden sich in der Nähe von Häuserdächern. Wel- chen Weg ihr einschlagt, ist in diesem Level egal, ihr kommt immer am Levelende an. Werft ihr beim Bowling einen Strike, spuckt die Krone am Ende eine Menge Münzen

aus. Kanonenkugeln und Affen solltet ihr meiden. Beim Verlassen des Twinkle Park seht ihr, wie eine Passier-Karte in dem Flecken Gras vor dem Hotel erscheint. Nehmt sie, geht zurück zum Twinkle Park und öffnet mit der Karte die Garage auf der linken Sei- te. Geht in ei- nen der Aufzüge, um den sechsten Level zu erreichen.



Level 6: Speed Highway

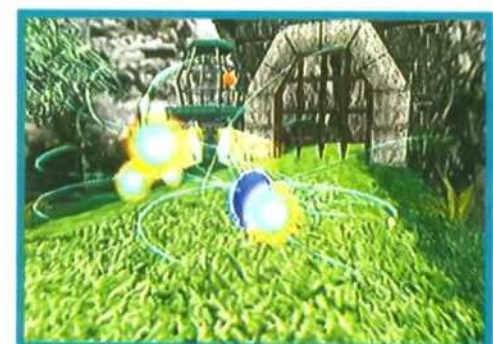


In diesem Level ist Sprinten angesagt. Im Weg sind dabei die Poli- zeiwagen, die euch zu rammen versuchen. Bei Berührung solltet ihr wenigstens einen Ring einsammeln und dann

über die Wagen springen. Wegen der wahnsinnigen Ge- schwindigkeit solltet ihr genau auf den Streckenverlauf ach- ten und schnell reagieren. Benutzt den Helikopter, um euch zum nächsten Abschnitt zu bringen. In diesem müßt ihr an einer Häuserfassade nach unten rennen und dabei etlichen Hindernissen ausweichen, bis Sonic schließlich durch ein Glasdach rauscht. Von dort fehlt nur noch ein kleiner Sprint zum Levelende. Zurück in der Station Square geht ihr zum Bahnhof. Dieser ist nur über die schmale Treppe nahe des Casinos zu erreichen. Auf eurem Weg müßt ihr mitansehen, wie Amy von dem Roboter gekidnappt wird.

Mystic Ruin: Special Item 3 – Light Spin Attack

Betretet die Höhle und laßt euch zum nächsten Level treiben. Geht direkt durch die Eis- Tür bis zum anderen Ende. Schließlich gelangt ihr zu einer grasbedeckten Fläche, wo ihr das dritte von Sonics Special Items, die Light Spin Attack, findet. Benutzt dieses Spe- cial bei dem Affen im Käfig genauso wie das Mega Charge Amulett. Nun öffnet sich das Tor und ihr gelangt in den siebten Level.



Level 7: Red Mountain

In diesem Level müßt ihr euch zur Bergspitze hocharbeiten. Zwar ist auch hier die Route ziemlich geradlinig, jedoch benötigt ihr verschiedene Gegenstände, um zum Ziel zu kommen.

Als erstes wären da die Raketen. Sie sind im Gebiet verstreut, seht ihr eine leere Raketenbasis, solltet ihr nach einem roten Knopf in der Nähe Ausschau halten, um eine Rakete nachzuladen. Außerdem müßt ihr die Kletterstan-

gen und die purpurnen Propeller-Gegner (springt einfach hoch und laßt euch von ihnen abprallen) nutzen. Springt auf die Kletterstangen und bewegt euch nach vorne. Ihr müßt den Knopf dabei nicht gedrückt halten. Wenn ihr mit der letzten Rakete nach oben fliegt, laßt ihr euch in das Loch fallen, um ins Berginnere zu gelangen. Es folgen ein paar einfache Sprünge, bei denen ihr nur darauf achten solltet, die Lava nicht zu berühren. Ihr erreicht schließlich die Bergspitze, wo Tails abhebt und euch in den nächsten Level mitnimmt.

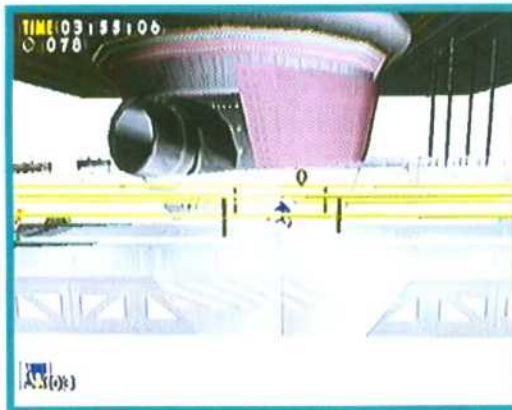
Sky Chase: Teil 2

Wählt die gleiche Taktik wie beim ersten Teil des Sky Chase. Bei den Minen haltet ihr den Feuer-Knopf gedrückt und bewegt euer Zielkreuz darüber. Damit visiert ihr alle Minen an und schaltet sie gleichzeitig aus. Auf jeden Fall müßt ihr die große Kanone vorne am Raumschiff ausschalten. Be-

gebt euch auf gleiche Höhe und nehmt das Geschütz unter Dauerfeuer, um abgefeuerte Raketen zu zerstören und der Kanone selbst Schaden zuzufügen.

Nachdem Tails auf dem Egg Carrier gelandet ist, lauft ihr über die Sprung-Bretter zu der großen, grünen Plattform. Nun verändert Dr. Eggman die Form des Raumschiffs und ihr müßt zur grauen Rampe laufen, um den nächsten Level zu betreten.

Level 8: Sky Deck



Hier müßt ihr von Pfeiler zu Pfeiler springen. Solange ihr nicht springt, während ihr euch um sie herum bewegt, fällt ihr nicht herunter. Auf eurem Weg zu dem vierten Pfeiler weicht ihr dem grünen Riesen-Laser

aus. Dort angekommen, benutzt ihr die Rakete, um zur Abschlußrampe zu gelangen. Auf eurem weiteren Weg solltet ihr schnell sein, da der Boden nach kurzer Zeit wegbricht. Lauft zur gegenüberliegenden Seite. Hier erwarten euch Laser-Kanonen, die ihr aber mit einem Dreh-Angriff ausschalten könnt. Folgt den Pfeilen auf dem Deck. Das Raumschiff beginnt nun, sich zu drehen. Springt an die Kletterstangen und folgt den Pfeilen, um ans Levelende zu gelangen. Ihr findet euch nun im Kontroll-Raum des Egg Carrier wieder. Springt auf den gelben Lift in der Mitte, um ein paar alte und einen üblen neuen Freund zu treffen.

Boss 5: E-102 Y

Bleibt in Bewegung, um dem Laser-Strahl des Roboters zu entgehen. Springt dann und bekämpft ihn vier- bis fünfmal mit dem Dreh-Angriff, um ihn zu besiegen. Nach dem Kampf geht ihr zurück zur rechten Deckseite und durch die linke Tür. Drückt den roten Knopf im nächsten Raum und saust mit dem Turbo über den Ring-Kurs. Wenn ihr euch auf den Stuhl im Raum darüber stellt, bewegt sich dieser und legt ei-

nen weiteren Schalter frei. Betätigt ihn, um die Form der Raumschiff-flügel zu verändern, und geht durch die Tür. Im hinteren Teil des Raumschiffs trifft ihr Big, die Katze. Es folgt ein Kampf mit Chaos 6.



Boss 6: Chaos 6

Trefft einen der glühenden Roboterköpfe, die Dr. Eggman nach unten wirft. Den nun auf den Boden gefallen Kopf nehmt ihr schnell auf und werft ihn in den Schlund von Chaos 6. Dadurch wird dieser kurzzeitig eingefroren und ihr könnt ihn mit einem Dreh-Angriff attackieren. Auf jeden

Fall solltet ihr immer mindestens einen Ring besitzen. Achtet auf die Atem-Attacke und den Energie-Strahl, dem ihr per Sprung ausweichen könnt. Nach ca. fünf Angriffen sollte Chaos 6 geschlagen sein. Nach dem siegreichen Kampf gelangt Sonic in einen neuen Bereich der Mystic Ruin. Lauft zum Tempel hoch und geht in das Schlangenmaul, um in den neunten Level zu gelangen.

Level 9: Lost World

Dieser Level besteht aus drei Räumen, in denen ihr jeweils ein Puzzle lösen müßt. Geht durch den Tunnel in den ersten Raum. Der Raum enthält einen großen Pool, in dem ein Schlangen-Floß schwimmt. Ihr betätigt die runden, blauen Schalter, um den Wasserstand zu erhöhen und auf das Floß zu springen. Vom Floß aus erreicht ihr die drei Steine, mit de-

nen ihr die Tür zum Ausgang öffnet. Achtet auf die Spitzen und vermeidet es, ins Wasser zu fallen. Im nächsten Raum ist es ziemlich duster. Reflektiert mit den kleinen Stein-Spiegeln das



Licht zu den größeren Spiegeln, um den Pfad zu erkennen. Rutscht nun auf dem Wasserstrahl nach unten in den nächsten Abschnitt. Nun werdet ihr von einem riesigen Felsbrocken gejagt, aber wenn ihr die nötige Geschwindigkeit beibehaltet, sollte er kein großes Problem darstellen. Danach betretet ihr den dritten Puzzle-Raum. Hier müßt ihr die Schalter



betätigen, um die Ziegel an der Wand zu bewegen. Sobald sie rosa glühen, könnt ihr auf ihnen zum nächsten Gang rennen. Begebt euch zum Ausgang an der rechten Wand und folgt dann dem Tunnel. Akti-

viert jetzt den Ring-Kurs und düst mit dem Turbo zum Levelausgang. Ihr bemerkt, daß der Kristall-Tempel in Flammen steht. Rennt nach vorne und redet mit dem weiblichen Echidna. Nachdem die Flammen auf mysteriöse Weise verschwunden sind, folgt ihr Dr. Eggmans Gefährt bis zum Eingang hinter dem Tempel. Geht hinein und ihr befindet euch wieder im Egg Carrier. Geht nun in die zweite Etage zu der Schalt-Tafel mit den sechs Lichtern. Hier gilt es, im „trial and error“-Verfahren alle Lichter auszuschalten, um die Tür zum letzten Level zu öffnen.



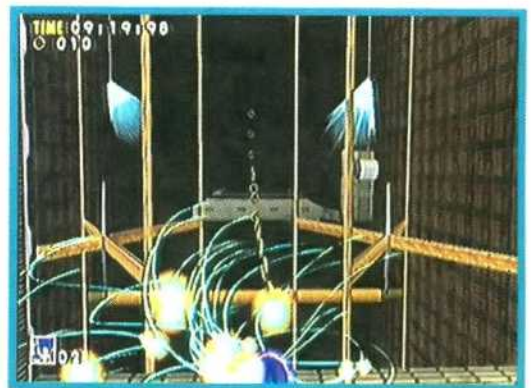
Level 10: Final Egg

Als erstes solltet ihr vorsichtig über die Laser springen und dann per Mega-Spin die Laser-Türme gleich hinter dem ersten Checkpoint ausschalten. Auf dem Förderband ist bei den Sprüngen wegen der Fallen gutes Timing vonnöten.



Dreht euch danach durch die riesigen Zylinder. Bei den ersten beiden Plattformen solltet ihr euch mal wieder die purpurnen Propeller-Gegner zunutze machen, um zur nächsten Tür zu kommen. Springt

nach unten zu dem Lift und hüpfst dann zu dem Raum mit der mechanischen Made. Geht zur Leiter in der Ecke. Die Ventilatoren im nächsten Raum tragen euch eine kurze Zeit. Positioniert euch über den Ventilatoren. Habt ihr die Rampe erreicht, geht es auf die braune Plattform. Nutzt nun die Ventilatoren, um zur Tür zu gelangen. Um den Level zu beenden, geht es per Turbo auf den Ring-Kurs. Nun begegnet ihr Dr. Eggman, der inzwischen in einer sehr bedrohlich wirkenden Maschine Platz genommen hat.

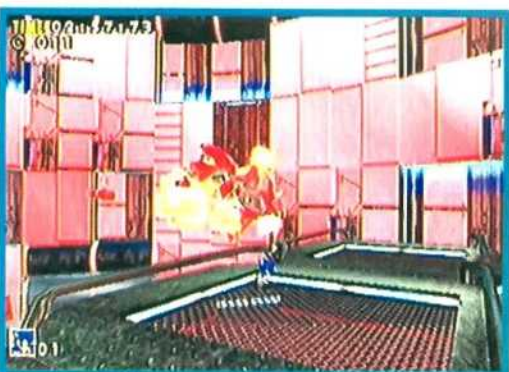


Final Boss: Egg Viper



Egg Viper hat verschiedene Angriffsarten. Die erste ist ein dreistrahliger Laser. Diesem weicht ihr aus, indem ihr erst eine Richtung einschlagt und dann, sobald Egg Viper attackiert, in die Gegenrichtung lauft.

Nun greift Egg Viper erneut an. Bei eurem ersten Angriff könnt ihr Eggman mit der Light Spin Attacke zu Leibe rücken. Zu einem späteren Zeitpunkt ist dies nicht mehr möglich, da er nach hinten fliegt und den hinteren Teil der Maschine anhebt. Wenn die grünen Lichter erscheinen, springt ihr erst auf die Lichter und danach auf Eggman. Dies

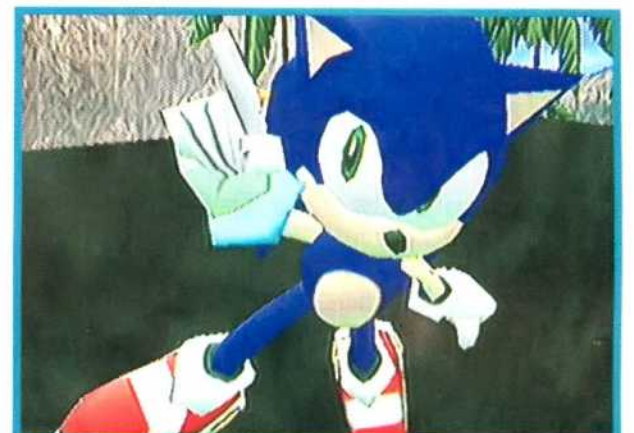


bringt euch auf den Gang auf der anderen Seite. Bei seinem zweiten Angriff benutzt Eggman seine dritte Angriffswaffe, einen gewaltigen Laser. Um diesem auszuweichen, rennt ihr den Gang hoch. Nun

könnt ihr wieder angreifen. Nach ein paar weiteren Angriffen ändert Eggman seine Strategie. Er taucht am Ende des Ganges auf und feuert mit dem Laser auf euch. Rennt auf der linken Seite auf ihn zu, um den Lasern auszuweichen. Bei seiner vierten Angriffsart greift Eggman auf zwei Plattformen mit Spitzen zurück. Mit diesen schießt er auf euch. Springt auf eine der beiden Plattformen. An dem Raumschiff von Eggman angekommen, attackiert ihr ihn mit dem Dreh-Angriff. Kommt das explodierende Raumschiff auf euch zu, rennt ihr von einem Ende des Ganges zur anderen Seite.

Geschafft!

Sonics Abenteuer ist beendet. Nun habt ihr alle anderen Charaktere zur Auswahl. Die schwerste Aufgabe ist gelöst, aber um das Super-Secret 1 zu erhalten, müßt ihr das Abenteuer auch mit den zusätzlichen Charakteren bewältigen. Wie ihr die weiteren Abenteuer besteht, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe.



Mailbox

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

Eure Sega Magazin-Crew

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

COMPUTEC MEDIA AG


Redaktion 
Kennwort: Mailbox
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Internet: hsippisch@computec.de

STAR WARS

Neulich habe ich mit einem Freund über folgendes Thema diskutiert: Nintendo hat wieder einmal die Rechte für Videospiele-Umsetzungen der neuen Star Wars-Filme bekommen. Warum ausgerechnet Nintendo und nicht Sony oder Sega? Wir finden einfach, daß das Nintendo 64 die unmöglichste Konsole für Star Wars ist! Gerade wegen der vielen Zwischensequenzen, die das Nintendo 64 „dank“ Modultech-nik nie unterbringen wird! Natürlich kommt es bei einem Spiel nicht nur

auf die Filmsequenzen an, aber Star Wars blüht doch gerade dadurch auf, oder? Was meinst du dazu?

 Zunächst einmal hat Nintendo die Rechte nicht einfach bekommen, sondern sie sich gesichert, wofür zweifellos mehrstellige Millionenbeträge bezahlt wurden, außerdem kommen sehr wohl Spiele zu den neuen Star Wars-Filmen auf anderen Systemen. Beispielsweise sind ein Star Wars-Adventure und ein Star Wars-Rennspiel für PC und PlayStation von LucasArts selbst angekündigt worden, es würde uns sehr wundern, wenn nicht auch eines davon auf dem Dreamcast erscheinen würde. Das Modulvorurteil ist nur begrenzt angebracht. Dank HiRes-Grafik und Echtzeitberechnung kann man sehr wohl eine Star Wars-Atmosphäre auf das N64 zaubern. Zu guter Letzt: Es gibt einen aktuellen Star Wars-Automaten von Sega in der Spielhalle, der hat natürlich allerbeste Chancen auf eine Umsetzung.

Jürgen Gössnitzer, Innsbruck

WING COMMANDER

Ich wollte dir eigentlich schon lange mal schreiben. Da ich ein Sega Magazin-Leser der ersten Stunde bin, sollte ich das eigentlich schon getan haben, aber besser spät als nie. Nun, ich schreibe auch aus einem gewissen

Grund: Ich bin seit Jahren, oder besser gesagt seit es Wing Commander gibt, ein Wing Commander-Fan. Leider hat es bisher keine Version eines Wing Commander-Games auf eine Sega-Konsole geschafft (wenn man die meines Wissens geplante, aber nie erschienene Wing Commander-Version für den Mega Drive einmal vergißt), was meistens an den technischen Voraussetzungen lag, die diese Konsolen mitgebracht haben. Da ja nun der Dreamcast in Japan erschienen ist und er außer der für ein Wing Commander-Game nötigen technischen Performance (3D-Leistung, Prozessorleistung, Speicher) auch noch eine Tastatur mitbringt (die hervorragend für die komplexe Tastenbelegung von Wing Commander-Games geeignet wäre),






sollte es doch eigentlich kein Problem sein, eine dem PC mindestens ebenbürtige Version zu ermöglichen. Ich denke, das Einzige, was fehlt, ist ein Anstoß an die Firma Origin, dies zu tun, und deshalb schreibe ich dir. Was würdest du davon halten, in einer der nächsten Sega Magazin-Ausgaben eine Umfrage zu starten, in der danach gefragt wird, ob Sega Magazin-Leser Interesse daran hätten, daß ein WC-Game auf dem Dreamcast erscheint, und ob sie es sich dann auch kaufen würden. Ich denke, du kennst den hohen Stellenwert, den die Wing Commander-Games bei den Spielern und früher auch bei den

Hardware-Entwicklern hatten. Welche Games haben denn Intel am meisten dazu verholfen, ihre neuen Prozessor-Generationen abzusetzen? Wohl die Wing Commander-Spiele, denn jedesmal, wenn ein neues Game erschien, war auch ein neuer Hauptprozessor fällig, und als echter Fan (von denen es viele gab) hat man dann auch einen gekauft und Intel war bestimmt nicht sauer über diese Entwicklung.

Wenn die Umfrage positiv ist und man eine hohe Nachfrage nachweisen kann, sollte es eigentlich kein großes Problem sein, die Firma Origin und EA davon zu überzeugen, eine Version für den Dreamcast zu entwickeln. Du kennst das ja, man braucht nur gute Argumente, um jemanden zu etwas zu bewegen, und eine hohe Nachfrage wäre immer ein gutes Argument.

Das hätte dann auch zur Folge, daß der Dreamcast eine größere Masse an Spielern ansprechen würde (PC-Spieler eingeschlossen), was das Interesse an der Konsole wohl sicher noch steigern würde und das kann ja nur im Interesse aller Sega-Fans sein.

So, ich hoffe, ich habe dich jetzt nicht ganz zugelabert (ist schlimm, wenn ich erstmal angefangen habe) und mein Brief hat dir einen kleinen Anreiz gegeben.


 Prinzipiell ist dieser Ansatz äußerst interessant. Es ist tatsächlich so, daß die Wing Commander-Reihe lange Jahre als das technische Zugpferd im PC-Sektor funktionierte, seit Chris Roberts jedoch Origin verlassen hat, wurde es um die legendäre Spiele-Serie wesentlich ruhiger, um nicht zu sagen, daß sie auf dem PC-Markt keine große Rolle mehr spielt. Dort haben mittlerweile andere Genres die führende Rolle übernommen und von Wing Commander spricht man eigentlich nur noch in Erinnerung an alte Zeiten. Ein anderes Problem ist die Ausrichtung von Origin, die derzeit ohnehin Schwierigkeiten ha-

ben, ihre geplanten PC-Projekte (Ultima IX) fertigzustellen. Die haben wirklich andere Sorgen, als ein Wing Commander-Spiel für den Dreamcast zu entwickeln. Auch wenn wir eine Umfrage im Sega Magazin machen würden, die wohl zum Ergebnis hätte, daß 98% der Leser ein Wing Commander-Spiel für den Dreamcast möchten, würde das entsprechende Spiel nicht im geringsten näherücken. Über 9.000 Sega Magazin-Leser aus Deutschland würde Origin nur milde lächeln, erst wenn man so ungefähr 100.000 Postkarten an die verantwortlichen Personen schicken würde, hätte man eine Chance, ernst genommen zu werden.


Carsten

KEIN MODEM!

Schönen Tag, Ihr, die Ihr uns in Segas dunkelster Stunde Beistand leistetet und uns Trost spendetet, bis ein neuer Stern am Firmament hell erleuchtete. Dafür möchte ich mich im Namen aller Sega-Fans bedanken. Meine Augen werden zwar immer noch feucht, wenn ich an den Untergang des Saturn denken muß. Und wenn ich mich an die älteren Spiele wie Panzer Dragoon und Virtua Fighter erinnere, frage ich mich immer, wieso ich erst so spät einen Saturn bekam. Ich hätte gerne solche Top-Titel in meiner Sammlung. Aber da es nun ja endlich diesen 128 Bit-Stern gibt, bin ich froh, ein Sega-Konsolent (tolles Wort, oder?) zu sein. Ich kann den Launch dieser Traumkonsole kaum noch abwarten und quäle mich andauernd mit der Frage: Warum bin ich nicht ein Japaner geworden? Aber dauernd nur Reis essen ist ja auch nicht das Wahre. Nun ja, ich möchte euch nicht weiter mit meinen Problemen nerven, sondern lieber mit Fragen zu Last fallen. Ich habe durch Zufall erfahren, daß es Alien Resurrection für den Saturn geben soll, und wollte euch fragen, ob es den Titel bereits in Japan gibt!

 Alien Resurrection, das von Argonaut in England entwickelt wird, war einmal für den Saturn geplant, wird aber nicht mehr kommen. Die PlayStation-Version kommt im Sommer.

Kommen wir zum Dreamcast. Als erstes möchte ich mich über den Leserbrief von David Holzeisen (Ausgabe 3/99) beschweren. Wieso zieht er über ein Spiel her, das er vielleicht noch nicht einmal selbst gespielt hat? Ich bin trotz der niedrigen Bewertung begeistert davon. Wie kommt er nur darauf, daß das Sega Magazin eine Layout-Renovierung nötig hat? Meiner Meinung nach kann man ein so gutes Magazin nicht besser machen. Jetzt noch schnell etwas zum Thema Dreamcast/Modem: Ich finde es spitze, daß der Dreamcast kein seriell Modem hat. Denn ich glaube, es werden sich nicht allzu viele ein Modem besorgen.

 Hier müssen wir dich leider enttäuschen. Sega will den Dreamcast nun doch mit eingebautem Modem auf den Markt bringen.

Carsten Baganz

RACING SIMULATION 2

Rennspiel-Fans werden weiter bei guter Laune gehalten. Nach dem grandiosen Sega Rally 2 soll bereits im März

Racing Simulation 2 von Ubi Soft folgen. Wir nehmen die Umsetzung des PC-Hits auseinander und fahnden



nach dem Feintuning, das für die Dreamcast-Version angestrebt wird.

DREAMCAST IN EUROPA

Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg stellte Sega den Dreamcast erstmals dem europäischen Publikum vor und überraschte unter anderem mit einem blauen Logo und der Ankündigung, daß die Konsole mit einem Modem ausgeliefert werden soll. Wir klären euch über die PAL-Pläne auf.



WEITERE THEMEN IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

- Tests von Power Stone, Aero Dancing und Psychic Force 2012
- House Of The Dead 2 im Preview
- Aktuell: Das Dreamcast-Lexikon auf den neuesten Stand gebracht!
- Teil 2 der Sonic Adventure-Lösung

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

So erreichst Du uns

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG,

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

Redaktion **SEGA**

Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Service-Fax:

Fax: 09 11/28 72-2 00

09 11-28 72-2 50

eMail: hsippisch@computec.de

Zentrale Abo-Nummer:

Tel: 01 80-5 95 9506

Fax: 01 80-5 95 9513

eMail: computec.abo@dsb.net

Anschrift des Abo-Service:

Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG

Postfach 90 02 01

90493 Nürnberg

Abo-Fax:

01 80-5 95 95 13

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

Redaktion

Chefredakteur:

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

Redaktion:

Assistenz: Werner Spachmüller

Redaktion: Florian Brich,
Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki,
Jens Quentin

Tips & Tricks: Jonathan Eves

Bildredaktion: Richard Schöller

UK-Korrespondent: Derek de la Fuente

Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch,
Oliver Preißner

Layout:

Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner,
Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,
Christian Harnoth, Nero A. Kaiser,
Christina Sachse, Hans Strobel,
Gisela Träger

Lektorat/Schlußredaktion:

Margit Koch

Manuskripte und Programme:

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

Urheberrecht:

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

Inhaltspapier:

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

Beilagen:

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

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Telefon: 0911-2872-150

Fax: 0911-2872-240

eMail: carudolph@computec.de

Website: computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.10.98

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)

Thorsten Szameitat -141

Anzeigenverkauf:

Wolfgang Menne -144

Anzeigendisposition:

Andreas Klopfer -140

Onlinewerbeflächenverkauf:

Susanne Szameitat -142

Anzeigenmarketing:

Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:

Claudia Rudolph -143

Ina Schubert -346

Verlag

Verlagsleitung
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:

Michael Schraut

Werbeabteilung:

Martin Reimann (Leitung),
Sandra Wendorf, Oliver Schneider

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung:

Klaus-Peter Ritter

Abonnement:

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

Abonnementsbestellung Österreich

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

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

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

ISSN: 0946-6274

Ab 1.4.99 im Abonnement erhältlich!

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



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

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

PC Games - Damit Sie

wissen, was gespielt wird!

VERLIERE NIE **DEIN SPIEL** **BEHALTE** **DIE KONTROLLE** **IMMER**

PlayStation Games 03/99
ab dem 17. Feb. erhältlich.
Für sensationelle 4,90 DM.

