

# SEGA <sup>TM</sup>

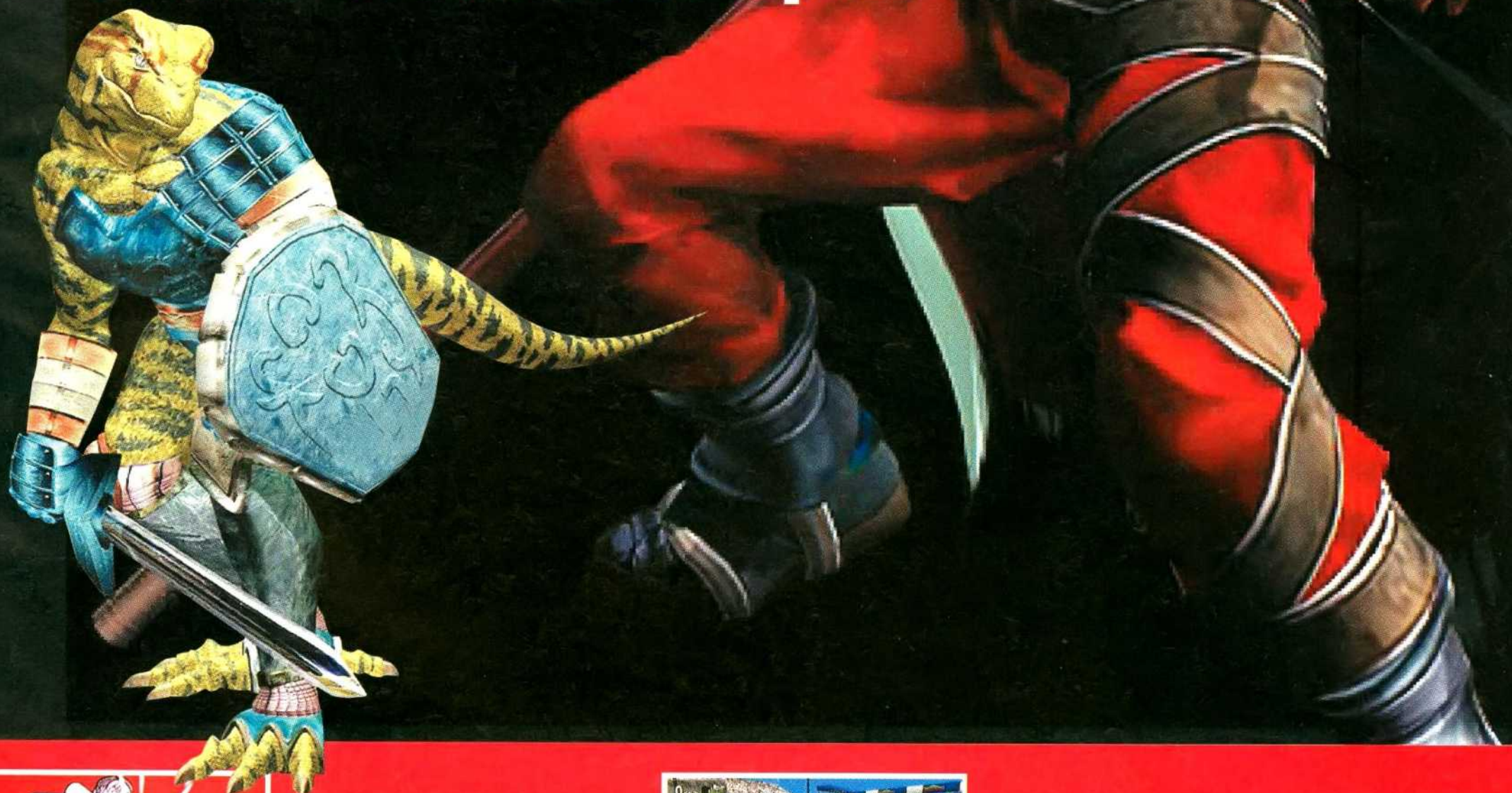
## Magazin

5/99

66. Ausgabe  
Mai '99

# Soul Calibur

**Die Sensation:  
Namco arbeitet  
an einem Dreamcast-Spiel**



**POWER STONE**

Capcom  
schlägt zu!



**RACING SIMULATION 2**

Ubi Soft  
gibt Gas!

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 MICKEY & 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 CHAOS CONTROL	 DM 9,95 STARFIGHTER 3000	 DM 9,95 OLYMPIC SOCCER	 DM 9,95 "D"
 DM 14,95 THUNDERHAWK 2	 DM 14,95 PARODIUS DELUXE	 DM 14,95 KRAZY IVAN	 DM 14,95 NBA LIVE '98
 DM 19,95 BLAZING DRAGONS	 DM 19,95 NHL POWERPLAY	 DM 19,95 BLAM! MACHINEHEAD	 DM 24,95 SHELLSHOCK

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 . . . . .149,95

### SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST

IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON DREI LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.\*

**Theo  
KRANZ  
VERSAND**

# 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**

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



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



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

## 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.

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 ARTEIL

0931/3545222 oder 0180/5211844

NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have  
fun,  
baby!



Das Magazin für mehr Konsolenspaß. **2/99 DM 5,90**  
NINTENDO SEGA · SONY

# MEGA FUN

**Dreamcast**  
■ Heißgespielt: 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**  
Tomb Raider III, Zelda: Ocarina of Time, Virtua Fighter 3tb, Ninja: TDCA 2, Turok 2, Small Soldiers, Extreme G 2, Devil Dice u.v.m.

Teil 4: Riesiger Lara-Poster

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

**Mega Fun — das Magazin für mehr Konsolenspaß!**



## DREAMCAST UNTER DRUCK!

Keine Frage: Bislang war der Dreamcast die mit Abstand leistungsfähigste Konsole, die man für Geld kaufen konnte, allerdings kamen die Sega-Manager mächtig ins Schwitzen, als Sony Anfang März die Hardware-Daten für die PlayStation 2 präsentierte. Natürlich wird die für den kommenden Winter angekündigte Konsole leistungsfähiger als der Dreamcast sein (alles andere wäre auch unlogisch), allerdings hat Sega gute Chancen, mit Titeln wie Shen Mue oder Resident Evil: Code Veronica für einen reißenden Konsolenabsatz zu sorgen, an dem Sony längere Zeit zu knabbern hat. Nutznießer hierbei sind alle Sega-Fans weltweit, denn Sega muß ganz einfach brillante Spiele auf den Markt bringen, um nicht von Sony ins Abseits gedrängt zu werden. Titel wie Power Stone oder Soul Calibur, die wir in dieser Ausgabe vorstellen, kommen da gerade recht.

*Hans Ippisch*  
Hans Ippisch, Chefredakteur

### DREAMCAST-LEXIKON

Alle Dreamcast-Spiele im Überblick

### RUBRIKEN

Impressum

Vorschau

### MAILBOX

Fragen & Antworten

### TIPS & TRICKS

Power Stone

Sega Rally 2

### KOMPLETTÖSUNG

Sonic Adventure

### PREVIEW

D2

House Of The Dead 2

Soul Calibur

Toukon Retsuden 4

### TESTS: DREAMCAST

Aero Dancing

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Pop'n Music

Power Stone

Psychic Force

Puyo Puyo 4

2012

### TESTS: SATURN

Dungeons & Dragons Collection

## Soul Calibur



6

Namcos erstes Dreamcast-Spiel

## D2



8

Warps Hithoffnung erstmals angespielt!

## Racing Simulation 2



12

Ubis PC-Umsetzung im Test

## Power Stone



16

Capcoms Beat 'em-Up-Innovation

## Sonic Adventure



22

Teil 2 unserer Komplettlösung

# SOUL CALIBUR

Lange Zeit wurde spekuliert, was Namco denn nun für den Dreamcast entwickeln würde – sollte die Softwareunterstützung nur halbherzig ausfallen? Nun ist die Sensation perfekt: schon im Juli erscheint mit dem Nachfolger von Soul Edge eine Arcadeumsetzung, wie sie Namco kaum besser hätte wählen können!



Main Character Heishiro Mitsurugi schwingt auch im Nachfolger von Soul Blade sein Katana.

Die Heimversion des Automaten, der lediglich auf einer aufgetriebenen PlayStation-Hardware lief, wird grafisch zum Glück einer Frischzellenkur unterzogen und macht bereits auf den ersten veröffentlichten Bildern einen sehr guten Eindruck. Laut Namco sollen auch die Animationen überarbeitet werden, obwohl sie bei superflüssigen 60 fps schon in der Ur-Version einen tollen Eindruck machten. Das Gameplay von Soul Calibur ist gegenüber dem Vorgänger deutlich überarbeitet worden, die vielleicht in-



Die Kämpfer sind in der Dreamcast-Fassung feiner modelliert als beim ohnehin sehr guten Automaten.

teressanteste Neuerung ist die Möglichkeit, sich in einem speziellen „Laufmodus“ frei innerhalb der Kampfarenen zu bewegen. Jeder Kämpfer bedient sich in den Kämpfen einer Waffe, doch ist deren Einbeziehung in die Duelle konsequenter umgesetzt worden als bei Segas Last Bronx. Der Wechsel zwischen mehreren Angriffsstellungen sorgt für eine variantenreiche Movepalette, mehrere spezielle Offensiv-Blocktechniken für eine angemessene Aktionsvielfalt in der Defensive. Die Heimversion soll Namco-typisch

zahlreiche Erweiterungen gegenüber dem Original bieten, die dort versteckten sieben Bonusfighter dürften ebenso den Sprung auf den Dreamcast schaffen wie unzählige neue Spielmodi. Hoffentlich integriert Namco auch etwas wie den Edge-Master-Mode von Soul Edge – hier konnte man sich in einem Story-Modus neue Waffen erspielen. Wir sind gespannt, ob das nächste DC-Spiel von Namco (wie viele Gerüchte besagen) Time Crisis 2 oder womöglich ein Ableger von Ridge Racer oder Tekken wird!

Michael Pruchnicki ■

## Facts



<b>Titel:</b>	Soul Calibur
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Namco
<b>Release:</b>	Juli
<b>Levels:</b>	10+ Kämpfer
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	tba.
<b>Besonderheiten:</b>	tba.

## First Look

Soul Calibur scheint eine technisch überzeugende Umsetzung eines der besten Arcade-Prügelspiele der letzten Jahre zu werden. Obwohl spielerisch nicht ganz so ausgefeilt wie etwa ein Virtua Fighter 3tb, dürfte die fertige Fassung mit ziemlicher Sicherheit auch im Heimbereich zur Elite der Beat 'em Ups zu zählen sein.



Die Varianten der verschiedenen Angriffsmöglichkeiten reichen von einfachen Schlägen und Tritten bis hin zu signifikanten Spezialmanövern.



Dieser Fight scheint durch einen Pin beendet zu werden. Die aufwendig gestalteten Masken sind ein Markenzeichen der japanischen Catcher.

# TOUKON RETSUDEN 4

**Wrestling-Liebhabern dürfte der Name von den drei PlayStation-Vorgängern ein Begriff sein, das durchdachte Gameplay machte die Serie trotz eher schlichter Optik zu einem Muß für Genre-Kenner. Demnächst führen die japanischen Muskelberge ihre ebenso spektakulären wie schmerzhaften Manöver auch auf dem Dreamcast aus.**

**N**eben All Japan Pro Wrestling 2 (Sega) und dem laut nicht verstummenden Gerüchten in Arbeit befindlichen Fire Pro Wrestling von Human stellt Tomy mit Toukon Retsuden 4 einen weiteren viel-



So ein Kniestoß in die Magengegend hat eine atemberaubende Wirkung.

versprechenden Genvertreter für die neue Konsole vor. Im Spiel catchen 30 Original-Hünen aus den diversen japanischen Ligen um Ruhm und Ehre. Deren Moves wurden mit Hilfe eines aufwendigen Motion-Capturing-Verfahrens auf den Bildschirm gebannt, um ein möglichst authentisches Wrestling-Flair zu vermitteln. Die Leichtgewichte unter den Catchern haben atemberaubende Manöver auf Lager, ihre schwereren Kollegen setzen verheerende Griffe an oder teilen kraftvol-

le Schläge aus. Das Gameplay wird sich voraussichtlich wie bei den Vorgängern am bewährten "Stein/Schere/Papier"-Prinzip orientieren. Jeder Kämpfer verfügt dabei über drei Grundangriffe: einen Schlag/Tritt, einen Power-Move sowie einen Submission-Move. Im Nahkampf kann derjenige Ringer seinen Angriff ausführen, der den höherwertigen Move geplant hat. So setzt sich beispielsweise ein Power-Move gegen einen Submission-

Move durch, ein Schlag/Tritt kontert dagegen einen Power-Move. Aufgrund dieses Systems ergeben sich während des Matches zahlreiche Spielsituationen, die taktisches Vorgehen erfordern. Auch der Mehrspieler-Spaß kommt nicht zu kurz. So betreten bis zu vier Recken gleichzeitig die Arena, dabei läuft das Geschehen in einer hohen Auflösung mit 60 fps ab. Mit Hilfe des Wrestler-Editors könnt ihr eurer Phantasie freien Lauf und neue Anabolika-Athleten auf die Wrestling-Welt loslassen. Toukon Retsuden 4 wurde auf der Tokyo Game Show zum ersten Mal der Öffentlichkeit präsentiert und soll ab Juli die Herzen der Genrefans höher schlagen lassen.

Jens Quentin ■

## Facts



<b>Titel:</b>	New Japan Pro-Wrestling Toukon Retsuden 4
<b>Genre:</b>	Wrestling
<b>Hersteller:</b>	Tomy
<b>Release:</b>	Juli 1999 (Japan)
<b>Levels:</b>	30 Wrestler
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	tba.
<b>Besonderheiten:</b>	tba.

## First Look

Erste Bilder lassen auf eine sehr gute grafische Darstellung hoffen, kombiniert mit dem bewährten Spielprinzip der Vorgänger dürfte Toukon Retsuden 4 somit ganz oben auf den Wunschlisten der Wrestlingfans landen.

# D2

**Megahype oder geniale Horrorperle? Das ungewöhnliche Action-Adventure von Kenji Enos Firma Warp liegt endlich in einer spielbaren Version vor, die uns aber noch nicht zu Begeisterungstürmen hinreißen konnte.**

Der Titel ist schon seit mehreren Jahren in der Entwicklung und sollte ursprünglich für die Konsole M2 erscheinen, die aber nie das Licht der Öffentlichkeit erblickt hat. Der exzentrische Designer Kenji Eno verfolgt mit diesem Projekt speziell ein Ziel: – Der Spieler soll komplett in eine verlassene, isolierte Welt hinein gezogen werden und dort ein atmosphärisches

Action-Adventure der Sonderklasse erleben. Mit der Heldin Laura setzt er dabei auf ein bekanntes Gesicht, denn diese Dame war auch schon der Hauptcharakter im Spiel D – einem mäßigen Adventure, welches man locker zum Frühstück lösen konnte. Hier stürzt die Lady Fall in einer einsamen Schneelandschaft ab, hat diese zu erforschen und sich gegen die unterschiedlichsten Bestien durchzusetzen. Neben einem kurzen Intro und einer weiteren Zwischensequenz enthielt die uns vorliegende Version von D 2 zwei spielbare Abschnitte, die uns natürlich am meisten interessiert haben. In der ersten hat man sich in Lauras abgestürztem Flugzeug gegen ein grausames Wesen mit tentakelartigen Armen zur Wehr zu setzten, welches zudem noch mehrere Mutationsphasen durchläuft. Mit einer kleinen Wumme ist dieses Wesen zu erledigen, wobei man die Schüsse aber nicht auf das Wesen selbst richten sollte, sondern auf eine kleine Fliege, die es umkreist. Nach kurzer Zeit ist diese Aufgabe aber bewältigt, die Kreatur mutiert erneut und... die Szene ist zu Ende. Der zweite spielbare Abschnitt



**Kurz vor Ende des Abschnitts mutiert die Kreatur erneut.**

zeigt auf, wie sehr man bei Warp anscheinend um Abwechslung bemüht ist. Dort wird nämlich eine Art Rennspiel light geboten. Mit einem von zwei auswählbaren Schneemobilen hat man eine kleine Spritztour durchs Eis zu unternehmen und dabei verschiedenfarbige Hütchen umzufahren. Grafisch kann der Titel zum Großteil gefallen, denn einige Locations wie das Flugzeug oder aber eine Holzhütte sind sehr detailliert ausgearbeitet. Auch die Gesichter der verschiedenen Personen wirken sehr fein und machen einen schon nahezu realistischen Eindruck. Kritisieren muß man allerdings die noch recht hölzernen wirkenden Animationen sowie



**Mit dem Schneemobil muß unsere Protagonistin diese Hütchen erwischen.**



**Allein für das Gesicht von Laura wurden angeblich 2.000 Polygone verwendet.**

die polygonalen Körper der diversen Charaktere, denn die verschiedenen Körperteile sehen so aus als hätte Meister Frankenstein höchstpersönlich sie nur sehr stümperhaft zusammengefügt.

Marco Marzinkowski ■



**Die Fliege über dem Fadenkreuz muß getroffen werden, um der mutierten Kreatur Schaden zuzufügen.**

## Facts



<b>Titel:</b>	D2
<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Hersteller:</b>	Warp
<b>Release:</b>	1999
<b>Levels:</b>	tba.
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	tba.
<b>Besonderheiten:</b>	tba.

## First Look

D 2 ist ungewöhnlich, teilweise geschmacklos und abartig und für Freunde von gepflegtem Splatter mit Sicherheit einen oder mehrere Blicke wert. Der technische Rahmen ist teilweise ganz gut gelungen, teilweise noch verbesserungswürdig – da können auch die angeblich über 30000 Polygone pro Bild nichts dran ändern. Das größte Problem könnte aber das Gameplay werden, denn in diesem Punkt hat Kenji Eno in der Vergangenheit immer nur Durchschnittsware abgeliefert.



# HOUSE OF THE DEAD 2

Die Bezeichnung House of the Dead 2 ist nur der Anknüpfungspunkt zu dem gleichnamigen Vorgänger. Tatsächlich findet die drastische Geisterstunde diesmal nicht in einem Haus, sondern auf einer verwunschenen Insel statt. Dort müßt ihr mit den Agenten James und Gary eine komplette Stadt durchkämmen, um das Geheimnis eines zwei Jahre zurückliegenden Vorfalles zu lüften. Habt ihr euch im Trainingsmodus warmgeschossen, gilt es, sechs komplexe Spielstufen zu meistern, an deren Ende euch jeweils erst ein Sub-Boss und dann das Ober-Ungeheuer gegenübertritt. So müßt ihr ausgangs der ersten Stage eine stachelbewehrte Kreatur, die von einem Flugteufel beschützt wird, hinrichten. Das Lichtpistolen-Abenteuer findet hauptsächlich in einer mittelalterlichen Umgebung statt, es sollen aber auch Wasserkurse im venezianischen Stil vorzufinden sein.

## Schrecken ohne Ende

Da House of the Dead 2 auf die Fähigkeiten der Naomi-Hardware ausgelegt ist und



In den gruftähnlichen Bogenhängen hacken Käuzchen mit ihren spitzen Schnäbeln auf euch ein.



In einer engen Gasse lauern langhaarige Untote mit scharfen Hackebeiteln auf euch.

im Lichtpistolen-Genre prinzipiell viel Wert auf die optische Gestaltung gelegt wird, dürfte die Grafik derart präzise werden, daß ihr jeden Sargnagel einzeln erkennen könnt. Ersten Berichten und Bildern zufolge sollen Ghoul, Geister und Zombies mit höchst realistischen Texturen überzogen sein, die euch jede Körperpartie erkennen lassen. Diese Unholde, die überraschend auf euch zukriechen oder aus der Bildschirmtiefe entgegenflattern, sollen über so viele Animationsphasen verfügen, daß das Spiel Filmqualität erreicht. Ein Beispiel: Wenn ihr einem Gegner den Arm abschießt, wird dieser nicht einfach weggeblendet,



Die aufwendigen Zwischensequenzen bringen das Arcade-Feeling in euer Wohnzimmer.

sondern er fällt zu Boden und verfault dort langsam. Neben den Unholden aus dem Schreckens-Fundus der Sega-Entwickler sollen Zwischensequenzen, Verzweigungen und raffinierte Angriffsmuster das Gameplay so packend gestalten, daß ihr die Lichtpistole erst dann wieder sinken laßt, wenn das letzte Monster zu einem Schleimhaufen zusammengeschrunpft ist.

Florian Brich ■

House of the Dead 2 wirft seine düsteren Schatten voraus. Der Titel wird in mehrfacher Hinsicht bemerkenswert sein: Die Umsetzung des spektakulären Arcade-Shooters ist neben Power Stone eine der ersten Portierungen eines Spieles, das für Segas aktuelle Naomi-Automatenplatte entwickelt wurde. Und es dürfte einen triftigen Grund darstellen, sich mit der neuen Dreamcast-Lichtpistole anzufreunden.



## Facts



<b>Titel:</b>	House of the Dead 2
<b>Genre:</b>	Action
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Release:</b>	25. März (Japan)
<b>Levels:</b>	6
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	tba.
<b>Besonderheiten:</b>	Mit oder ohne Lightgun erhältlich

## First Look

Zählten virtuelle Polizei-Operationen zu den Arcade-Highlights für den Saturn, könnte House of the Dead 2, das technisch zweifelsohne die nächste Generation der Lightgun-Shooter ein- und anführt, dem Dreamcast einen ähnlichen Push verschaffen. Wenn das Spielgefühl von der Verwendung der futuristischen Lichtpistole, in die das Puru-Puru-Pac eingesetzt werden kann, zusätzlich profitiert, dürfte es nicht weiter stören, daß ihr das Massaker nur durch einen grünen Blutschleier erlebt.

# 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 – CODE VERONICA

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Capcom Release: Winter

Code Veronica fällt noch etwas länger auf sich warten, doch angeblich will Capcom den Fans die Wartezeit im Sommer mit einer Demo als Zugabe zur Umsetzung des indizierten Vorgängers versüßen.



## CASTLEVANIA

Genre: Jump&Run

Hersteller: Konami Release: September (USA)

Nun wurden zahlreiche Gerüchte endlich bestätigt: Ein neues Castlevania soll bereits zum US-Launch des DC erscheinen. Angeblich handelt es sich um ein Spiel mit 3D-Grafik und klassischem 2D-Gameplay!

IN ARBEIT

## BLUE STINGER

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Climax Release: 25. März

Blue Stinger hat in der japanischen Presse mit Wertungen im Bereich von 70% leider etwas enttäuschend abgeschnitten. In der nächsten Ausgabe finden wir heraus, wo seine Stärken und Schwächen liegen!



## CLIMAX LANDERS

Genre: Action-RPG

Hersteller: Climax Release: 10. Juni

Nach der baldigen Fertigstellung von Blue Stinger dürften bei Climax sämtliche Bemühungen auf Climax Landers gerichtet werden. Laut Sega ist ein Release in Deutschland nicht unwahrscheinlich!



## BUGGY HEAT

Genre: Rennspiel

Hersteller: CRI Release: August

Auf der AeroDancing-GD-ROM hat Hersteller CRI ein optisch ansprechendes Werbevideo mit zahlreichen Szenen aus Buggy Heat integriert. Die Grafik stimmt, das Gameplay wird nun noch bis August aufgemotzt.



## DEAD OR ALIVE 2

Genre: 3D-Beat 'em Up

Hersteller: Tecmo Release: tba.

Allzu viele Informationen zu DoA 2 gibt es bisher leider nicht, dafür aber umso mehr phantastische Screenshots. Für die nächste Ausgabe planen wir ein Preview zu diesem Naomi-Grafikkoller von Tecmo!



## Bereits erhältlich

## Alle Dreamcast-Spiele im Überblick

Titel	Genre	Hersteller	Test in Ausgabe	Wertung
AeroDancing feat. Blue Impulse	Simulation	CRI	5/99	70%
Evolution	Rollenspiel	ESP	4/99	74%
Godzilla Generations	Action	Sega	2/99	58%
Incoming	Action	Imagineer	3/99	74%
July	Adventure	Fortyfive	-	-
Kita E – White Illumination	„Travel Communication“	Hudson	-	-
Mahjong Taikai II Special	Mahjong	Koei	-	-
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	5/99	85%
Pen Pen Trilcelon	Rennspiel	General Entertainment	2/99	74%
Pop'n Music	Musik/Geschicklichkeit	Konami	5/99	70%
Power Stone	Beat 'em Up	Capcom	5/99	87%
Psychic Force 2012	Beat 'em Up	Taito	5/99	57%
Puyo Puyo 4	Denkspiel	Sega/Compile	5/99	88%
Real Sound – Kaze no Regret	Adventure	Warp	-	-
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%

## DYNAMITE DEKA 2

Genre: Action

Hersteller: Sega

Release: Mai

Überraschend kündigte Sega die Umsetzung des Model-2-Nachfolgers des eigenen (übrigens indizierten) Die-Hard-Spiels an — die Arcade-Version heißt hierzulande Dynamite Cop, Dreamcast-Bilder gibt es noch keine.

IN ARBEIT

## MARVEL VS. CAPCOM

Genre: 2D-Beat 'em Up

Hersteller: Capcom

Release: 25. März

Die Dreamcast-Version wird der Arcade-Fassung nicht nur optisch mindestens ebenbürtig sein, sondern auch einen neuartigen 4-Player-Modus haben. Natürlich dank Dreamcast-Power ohne jegliche Slowdowns!



## SHEN MUE

Genre: FREE

Hersteller: Sega

Release: 5. August/Winter

Nun soll Shen Mue in zwei Kapitel aufgeteilt erscheinen, um die Fans nicht noch länger warten zu lassen. Der erste Teil erscheint in Japan am 5. August zu einem Sonderpreis, um den Doppelpack nicht zu teuer zu machen.



## SOUL CALIBUR

Genre: Beat 'em Up

Hersteller: Namco

Release: Juli

Namco ließ endlich die Bombe platzen: Das erste Dreamcast-Spiel ist eine aufgebohrte Konvertierung des ohnehin hervorragenden Arcade-Hits Soul Calibur und soll bereits im Juli VF3th Konkurrenz machen!



## SUPER SPEED RACING

Genre: Rennspiel

Hersteller: Sega

Release: 25. März

Unter dem Namen CART soll dieser Titel beim US-Launch des Dreamcast von Anfang an dabei sein — wir sind gespannt, wie es sich gegen den direkten Konkurrenten Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 schlägt!



## THE HOUSE OF THE DEAD 2

Genre: Lightgun-Shoot 'em Up

Hersteller: Sega

Release: 25. März

In der nächsten Ausgabe testen wir unter anderem diesen Lightgun-Knaller direkt aus der Spielhalle — Gerüchten zufolge soll sogar eine 1:1-Umsetzung des Model-2-Vorgängers auf der CD versteckt sein!



## V-RALLY 2

Genre: Rennspiel

Hersteller: Infogrames

Release: tba.

Das erfolgreiche (und umstrittene) Rallyespiel von Infogrames wird auch auf dem Dreamcast fortgesetzt werden. Bisher gibt es leider nur Bilder von der PlayStation-Fassung, doch auch die können schon gefallen.



## Angekündigte Titel

Titel	Genre	Hersteller	Release
The House Of The Dead 2	Lightgun-Action	Sega	25.3.
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.
Get Bass	Angelsimulation	Sega	1.4.
Web Mystery	Adventure	Panasonic	8.4.
Redline Racer	Rennspiel	Imagineer/Ubi Soft	April
Elemental Gimmick Gear	Action-Adventure	Hudson	Mai
Dynamite Deka 2	Action	Sega	27. Mai
The King Of Fighters - Dream Match 99	Beat 'em Up	SNK	27. Mai
Giant Grom - All Japan Pro Wrestling 2	Wrestling	Sega	Juni
Chou Hamaru Golf	Golf	Sega	Frühjahr
Cool Boarders	Snowboarding	UEP System	Frühjahr
Frame Gride	Mech-Action	From Software	Frühjahr
Speed Busters	Rennspiel	Ubi Soft	Frühjahr
Climax Landers	Action-Adventure	Climax	10.8.
Seaman	Action-Adventure	Vivarium	24.8.
New Japan Pro Wrestling - Toukon Retsuden 4	Wrestling	Tomy	Juli
Soul Calibur	Beat 'em Up	Namco	Juli
Shen Mue	FREE	Sega	5. August
Buggy Heat	Rennspiel	CRI	August
Entertainment Golf	Golf	Bottom Up	August
Shienryu 2	Shoot 'em Up	Warashi	Herbst
Castlevania	Jump&Run	Konami	September (USA)
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	September (USA)
M***** K***** 5	Beat 'em Up	Midway	September (USA)
Bio Hazard: Code Veronica	Action-Adventure	Capcom	Winter
Air Force Delta	Action	Konami	1999
D2	Action-Adventure	Warp	1999
Geist Force	Shoot 'em Up	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
Virtual On Oratorio Tangram	Mech-Action	Sega	1999
Agartha	Action-Adventure	No Cliche	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.
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.
„Basketball“	Basketball	Sega/Visual Concepts	tba.
„Football“	Football	Sega/Visual Concepts	tba.
NFL Blitz 2000	Football-Action	Midway	tba.
Nights 2	Geschicklichkeit	Sega	tba.
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	tba.
Rampage Universal Tour	Action	Midway	tba.
Snowboarding Supreme	Snowboarding	Housemarque	tba.
UEFA Striker	Fußball	Infogrames	tba.
Virtua Striker '99	Fußball	Sega	tba.
V-Rally 2	Rennspiel	Infogrames	tba.
Zombie Zone	Beat 'em Up-Action	Sega	tba.

# MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2



Nachdem der Start in die neue Formel-1-Saison für Ferrari, nicht aber für Michael Schumacher erfreulich verlaufen ist, können viele Fans den Start des nächsten Rennens am 11.4. kaum noch erwarten. Um die Zeit bis zu diesem und den anderen Rennen zu überbrücken, können Sie bei Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 die Geschehnisse von Schumi und Co. selbst in die Hand nehmen – zumindest fast....

**B**is auf die traditionelle Strecke in Monaco, für die Ubi Soft die Rechte erworben hat, muß der Titel nämlich ohne offizielle FIA-Lizenz auskommen. Statt Heinz-Harald Frentzen oder Damon Hill drehen hier daher so bekannten Größen wie etwa M. Schmidke oder D. Hugues ihre Runden. Mittels eines Editors lassen sich diese Namen zwar leicht in die „echten“ umwandeln, da aber auch die Wagen nicht unbedingt der Realität entsprechen, werden Hardcore-Realitätsfanatiker wohl weniger auf ihre Kosten kommen. Ähnlich verhält es sich im übrigen mit den 17 Strecken in Deutschland, Großbritannien, Argentinien, Australien, Öster-



*Bei einem heftigem Crash keine Seltenheit – ein verlorenes Rad.*

reich, Belgien, Brasilien, Kanada, Spanien, Frankreich, Ungarn, Italien, Japan, Luxemburg, San Marino, Europa und Monaco. Mit Ausnahme von Monaco lautet die Regel „Nah am Vorbild, aber halt nicht authentisch“.

## Optionsflut und Tuning-Wahnsinn

Drei grundsätzliche Optionen (Arcade, Simulation und Retro) sind das Herzstück des Ubi-Soft-Racers, wobei in diesen die



*Besonders die hohe Sichtweite ist ein großes Plus des Titels von Ubi Soft.*

gängigen Modi wie Einzelrennen, Time Trials (auch gegen einen Ghost) und Meisterschaft in unterschiedlichen Ausführungen auf dem Programm stehen. So ist der Arcade-Modus genau das Richtige für Pistenrebellens wie mich – ohne irgendwelche Tuningstunden an den Boliden abhalten zu müssen und ohne zu befürchtende Wagenschäden kann man hier über die Kurse brausen und sich voll und ganz dem Rausch der Geschwindigkeit hingeben. Wer es anspruchsvoller und realistischer mag, ist hier natürlich fehl am Platz und sollte sich sofort auf den Simulations-

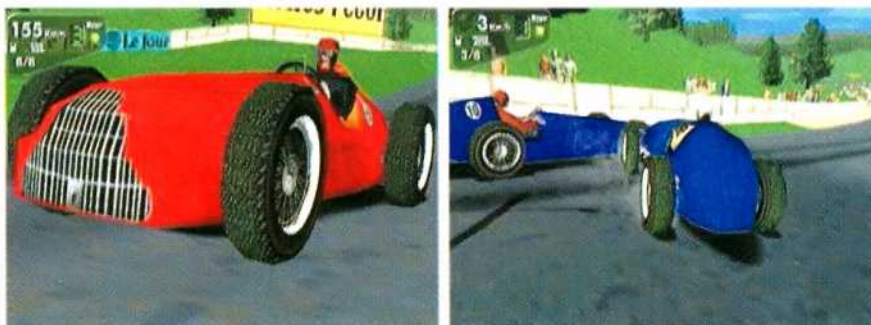
aspekt des Games konzentrieren. In der Meisterschaft kann man hier das komplette Procedere der Formel 1 absolvieren – inklusive Training, Warm-Up, Qualifikation und Rennen. Dabei wird man von einer wahren Optionsflut erschlagen, denn so gut wie alles ist hier regel- und einstellbar, sei es der Schwierigkeitsgrad, optionale Lenkhilfen, zufällig auftretende Defekte (etwa Probleme mit dem Getriebe, der Schaltung oder der Aufhängung), die Witterung oder gar die Heftigkeit von auftretenden Schäden während des Rennens. Hat man sich im letzten Punkt für die stärkste Stufe entschieden, sind verlorene Räder nach einem Crash noch das kleinste Übel. Oftmals werden die Boliden gar in Stücke gerissen – je nach Schwere der Kollision. Nicht genug damit, auch die umstrittenen Tuningmaßnahmen an den Flitzern werden natürlich feilgeboten: Von der Bremsbalance über die Federung bis hin zur Motordrehzahl ist hier jedes noch so winzige Detail justierbar. Wer also vor dem Start stundenlang virtuell an seinem PS-Monster herumbasteln möchte, kommt definitiv auf seine Kosten.

## Wie fährt es sich?

Wie oben bereits beschrieben, ist der Arcade-Mode genau das Richtige für Ein-

## Der Retro-Modus

In den 50er Jahren kam es noch mehr auf den Fahrer an und nicht so sehr auf die Power der Formel-1-Flitzer selbst. Als Hommage an diese Zeit hat man bei Ubi Soft einen witzigen Modus integriert, bei dem man in die Haut eines der Piloten dieser Zeit schlüpfen und ein Rennen auf einem lauschigen grünen Kurs mit dem passenden Namen Green Hell bestreiten kann, der durch seine Optik ebenfalls nostalgische Erinnerungen weckt. Hier und nur hier gibt es darüber hinaus eine zusätzliche sechste Perspektive, die eine Ansicht aus luftiger Höhe bietet.



Die Boliden des Retro-Modus sind noch schwerer zu kontrollieren als die Gefährte der Neuzeit.



Witzig! In der Retro-Variante können die Rennen auch aus dieser Perspektive bestritten werden.

steiger und Leute, die schnelle Erfolgserlebnisse suchen. Das Fahrverhalten ist hier schön locker-flockig und die Wagen liegen fast

schon auf der Straße wie ein Brett. Sollte man sich zudem noch die Ideallinie einblenden lassen, ist es eigentlich kein größeres Problem, die



Bis auf Monaco sind die Strecken ihren realen Vorbildern nur nachempfunden.



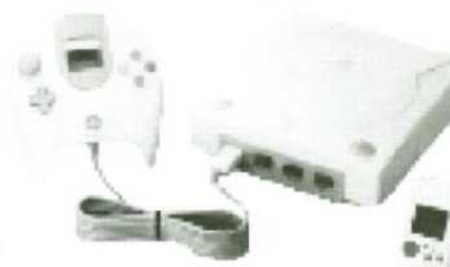
Selbst mit vielen Fahrzeugen gleichzeitig gerät die Engine nicht ins Wanken.

# GAMESTORE

Spieldenk durchs Leben

Ladenlokal  
45131  
**Essen**  
Rüttenscheider Str. 181  
Tel. 0201 / 777235  
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal  
40211  
**Düsseldorf**  
Kölner Str. 25  
Tel. 0211 / 1649409  
Ladenpreise können abweichen



Dreamcast + Pad 599,- DM  
Spannungswandler 39,90 DM

## BLUESTINGER

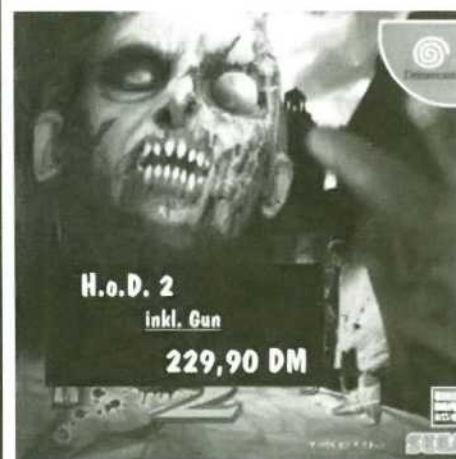
BlueStinger jp. 149,90 DM

## SEGA RALLY

Sega Rally 2 jp. 149,90 DM

## SONIC ADVENTURE

Sonic Adv. jp. 149,90 DM



H.o.D. 2  
inkl. Gun  
229,90 DM

Monaco GP. jp. 149,90  
Incoming jp. 149,90  
Super Speed Rac. jp. 149,90  
Powerstone jp. 149,90  
VirtuaFighter 3TB jp. 149,90  
Aero Dancing jp. 149,90  
Psycic Force jp. 149,90  
VMS jp. 79,90  
Pad jp. 89,90  
Puru Puru Rumble 79,90

weitere Spiele u. Zubehör lieferbar

## 0201 / 777235

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



Das Aushängeschild einer jeden Formel-1-Simulation – Monaco – ist auch hier erfreulich prächtig geworden.

Rennen erfolgreich zu bestreiten. Anders sieht es da schon bei der Simulation aus, denn hier über- und untersteuern die Gefährte und es ist schon eine ziemliche Herausforderung, überhaupt auf der Strecke zu bleiben. Fünf Perspektiven stehen insgesamt zur Auswahl, wobei alle mehr oder minder gut spielbar, einige davon aber eher ein Fall für Profis sind. So ist etwa in der Cockpit-Ansicht der Blickwinkel sehr flach und die winzigen Rückspiegel sind auch keine große Hilfe.

### Verdammt nah am PC

...ist die grafische Seite von Monaco Grand Prix ausgefallen. Wie in unserem Preview schon gemutmaßt (befürchtet?), wurde der Titel einfach per Windows CE auf die neue Plattform befördert, wodurch die volle Power des

Dreamcast natürlich bei weitem nicht ausgeschöpft wird. Zufrieden kann man aber dennoch sein, denn die Engine bietet durchaus einige Kabinettstückchen, von denen Besitzer anderer Konsolen nur träumen können. So ist die Fernsicht schon nahezu unglaublich hoch, die Spielgeschwindigkeit flott und noch dazu macht sich der Feind eines jeden Rennspiels – das Pop-Up-Syndrom – hier definitiv nicht breit. Diverse Spezialeffekte wie Lensflares, Staubwolken, Bremsspuren, detaillierte Fahrzeuge und realistisch anmutender Regen tragen ebenfalls zu einem sehr positiven, aber nicht überraschenden Gesamteindruck bei. Klasse auch, wie sich die – sei es durch Gras oder durch Kies – verschmutzten Reifen schön sichtbar wieder säubern, wenn man über die



Die Boliden sehen zwar nicht aus wie die Originale, sind aber herrlich detailliert.

normalen Abschnitte der Strecken fährt. Der Sound ist hingegen eher von der drögen Sorte: Die Musik nervt uns bereits nach kurzer Zeit und die Motorengeräusche mögen ja realistisch klingen, sind aber auch eher monoton und stumpf. Unterstützt wird aber immerhin das Puru-Puru-Pack, welches für gelungene Rüttel-effekte sorgt.

Marco Marzinkowski ■



Dank eines Editors kann man sich auch selbst als Fahrer eintragen.

### Word Up

Um den Zweiflern gleich den Wind aus den Segeln zu nehmen: Ja, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 hat keine offizielle Lizenz, und ja, es ist in dem Sinne nur eine schöne Konvertierung vom PC – der Spielspaß leidet darunter aber in keinsten Weise. Das Fahrgefühl ist nämlich realistisch und – speziell im Simulations-Modus – anspruchsvoll und die Engine fällt zwar durch eine gewisse Grundblässe auf, ist aber jederzeit flüssig und frei von störenden Pop-Ups – und das sogar in der hervorragend gelungenen Variante für zwei Spieler gleichzeitig. Wer den Formel-1-Zirkus auf seinem Dreamcast erleben möchte, darf zugreifen – es lohnt sich.



### Check Up



<b>Titel:</b>	Monaco Grand Prix Racing Simulation 2
<b>Genre:</b>	Rennspiel
<b>Hersteller:</b>	Ubi Soft
<b>Tel.:</b>	–
<b>Release:</b>	Erschienen (Japan)
<b>Preis:</b>	ca. DM 140,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	17 Strecken
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 GD
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	3 Stufen
<b>Besonderheiten:</b>	Retro-Modus

### Grafik 79%

Detaillierte Fahrzeuge und eine flüssige Engine, die nicht vom Pop-Up-Syndrom heimgesucht wird, sorgen für eine gelungene Optik, die aber für Dreamcast-Verhältnisse nicht übermäßig spektakulär ist.

### Sound 67%

Der größte Schwachpunkt des Spiels: nervende, belanglose Musik und gerade noch akzeptable Motorengeräusche.

### Gesamt 85%

Trotz fehlender Lizenz stellt Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 ein gelungenes Rennspiel nicht nur für Formel-1-Freunde dar. Durch die zahlreichen Spielvarianten ist zudem die Langzeitmotivation garantiert.

# AERODANCING



Wer sich bei einem Spiel mit Flugzeugen nicht gleich die Frage stellt, wie viele Bomben unter der Tragfläche hängen, sollte sich das originelle AeroDancing von CRI ansehen. Allerdings ist diese umfangreiche Simulation nur eifrigen Flugschülern anzuraten.

AeroDancing bietet euch die Möglichkeit, mit Spezialmaschinen am Himmel Loopings, Schleifen und andere Manöver durchzuführen. Um Starts, Landungen und Schwenks zu üben, empfiehlt sich zunächst die Blue-Impulse-Mission. Diese setzt sich aus diversen Einzelab-

schnitten zusammen, die euch in einem – leider japanischen – Briefing erklärt werden. Habt ihr hier Punkte und Erfahrung gesammelt, könnt ihr eure Wendigkeit bei der Sky Mission Attack erproben, in der ihr Zielkreise durchfliegen müßt. Ist euch der Umgang mit den Seiten- und Höhenrudern vertraut und erfaßt ihr die HUD-Angaben intuitiv, dürft ihr im Free-Flight-Modus schon über all jene Landschaften donnern, die zugleich Grundlage für die anderen Aufträge sind. Für die Spazierflüge über den Canyon, die Insel, einen Stützpunkt oder eine Großstadt lassen sich überdies bis zu drei Flügelmänner zuschalten. Mit diesen übt ihr spektakuläre Formationen, die ihr als Staffelführer über das Steuerkreuz anweist. Im Multiplayer-Match müßt ihr so präzise im Verband fliegen, daß ihr keine Abstürze provoziert oder aus dem Bild



**Geschafft! Das Flugzeug setzt sicher auf.**



**Hier müssen Ringe durchfliegen werden.**

## Word Up

AeroDancing ist simulationslastiger, als die Bilder vermuten lassen. Schon die wichtigen Briefings für die Blue-Impulse-Kampagne sind mit Höhen- und Geschwindigkeitsvorgaben gespickt. Ein Landeanflug glückt nur, wenn ihr den Zeitpunkt für die Aktivierung der Luftbremsen genau erwischt. Bis ihr ein Fluggefühl entwickelt und beim Formationsflug nicht gleich eurem Flügelmann ins Heck düst, müßt ihr euch ernsthaft einarbeiten. Nur wer dazu bereit ist, sollte sich die Pilotenmütze aufsetzen.



**Bei den Formations-Manövern über der Großstadt könnt ihr einen Rauchsweif einschalten.**

rutscht. Da ihr in höheren Stufen mehrere Manöver hintereinander vorführen müßt, werden sich nur diejenigen über die leckeren Re-

plays freuen können, die zuvor die Steuerung der Maschine verinnerlicht haben.

Florian Brich ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	AeroDancing feat. Blue Impulse
<b>Genre:</b>	Simulation
<b>Hersteller:</b>	CRI
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Erhältlich (Japan)
<b>Preis:</b>	ca. DM 140,-
<b>Spieler:</b>	1-4
<b>Levels:</b>	8 Settings
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 GD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Einstellbar
<b>Besonderheiten:</b>	Inkl. Demo-Video zu Buggy Heat

### Grafik 72%

Zwar sind die Flugzeugmodelle der Realität bis zur letzten Niete nachempfunden und die Effektfähigkeiten des Dreamcast werden sinnvoll genutzt, doch hätte die Umgebungsdarstellung zahlreicherer Texturen und sanfterer Übergänge bedurft.

### Sound 65%

Eure Touren werden von ordentlichen Ambient-Tracks begleitet, die auf Dauer aber viel von ihrer Wirkung einbüßen. Die Soundeffekte sind gut.

### Gesamt 70%

Optisch ansprechender Kunstflug-Simulator, der sich vor allem durch die Thematik hervorheben kann. Da die detaillierten Briefings in Japanisch sind, ist der Titel nur bedingt brauchbar.



# POWER STONE

**Mit Power Stone findet die erste Naomi-Konvertierung den Weg in unseren Testteil. Da die Arcade-Version nur zwei Wochen vorher in Japan veröffentlicht wurde, stellt sich nicht nur die Frage nach der Qualität der Umsetzung – was taugt eigentlich das Original?**



Von Capcom war man bisher eher so ziemlich das Gegenteil von Innovation gewohnt, selbst im

erst recht spät erschlossenen Bereich der 3D-Beat-'em-Ups waren die Gemeinsamkeiten mit der Street-Fighter-Serie (mit Ausnahme von Star Gladiator) bisher nicht zu übersehen. Umso überraschender kommt daher Power Stone daher, das nicht nur das erste veröffentlichte 3rd-Party-Spiel für das Dreamcast-verwandte Naomi-Arcadeboard, son-

dern auch die erste Heimversion eines Naomi-Spiels überhaupt darstellt. Im Kämpferfeld finden sich diesmal nicht Ryu oder Ken und auch die Steuerung unterscheidet sich dermaßen deutlich von Capcoms bisherigen Prügelspielen, daß hier nicht einmal Viertelkreise und dergleichen zum Einsatz kommen.

## Neuartige Steuerung

Power Stone bietet volle Bewegungsfreiheit innerhalb der Stages. Im Gegensatz zu Squaresofts ambitionierten Versuchen, diese Idee umzusetzen (Tobal No. 1 und 2, Bushido Blade), hat man dabei darauf verzichtet, die grundsätzliche Steuerung der Duelle trotz allem auf zwei Dimensionen anzupassen. Mit dem Analog-

stick und der Sprungtaste bewegt man seinen Fighter über das gesamte Spielfeld, umständliche Tastenkombinationen zum Ausweichen in die Tiefe des Raums oder zum Springen entfallen gänzlich – in dieser Hinsicht erinnert das Spiel eher an ein 3D-Jump&Run als an ein Prügelspiel. Für Angriffe sind prinzipiell nur je eine Punch- und eine Kicktaste gedacht, die Kombination von beiden (im Gegensatz zur 3-Button-Arcadeversion standardmäßig bereits auf eine Taste des DC-Pads gelegt) ermöglicht jedoch zahlreiche weitere Moves. Im Gegensatz zu so ziemlich jedem anderen Beat 'em Up gibt es bei Power Stone keinerlei spezielle Kommandos, die man sich einprägen müßte – die recht frei variierbaren Punch/Kick-Combos sind die einzigen Tasten-



Fokker feuert bei seinem Super eine Unmenge an Raketen auf den Gegner ab.





Wang Tang in seinen beiden Formen – die Nahaufnahme zeigt, daß die Charaktermodelle nicht das Niveau eines VF3tb erreichen.

kombinationen, die hier zum Einsatz kommen.

### Spieltiefe der anderen Art

Obwohl dadurch die Anzahl der Manöver sehr beschränkt erscheinen mag, ist dies im Endeffekt kein großer Nachteil. Power Stone punktet nämlich durch cleveres Design in Bereichen, wo die bisherigen Genrevertreter schwächelten. Macht es zum Beispiel bei den meisten Beat 'em Ups keinen großen Unterschied, welche Attacke man in der Luft benutzt, holt Capcom hier das Maximum aus den lediglich drei Optionen heraus: Punch ist ein kurzer Angriff, mit dem man beispielsweise Combos starten kann, Kick ist ein automatisch auf den Gegner zielender Flugangriff und

Punch+Kick ist eine Art Stampfattacke, die direkt nach unten zielt. Alternativ kann, wie natürlich auch am Boden, in so einer Situation ein Wurf angesetzt werden. In den Stages finden sich zahlreiche Gegenstände wie Stühle oder Kisten, die per Tastendruck mit einer flotten Animation direkt auf den Gegner geworfen werden. Alternativ können diese auch zuerst aufgehoben bzw. im Falle von heranfliegenden Objekten im letzten Moment abgefangen und dann aus einer beliebigen Position geworfen werden. Witziger gestaltet sich die Sache mit den Waffen, die in den zufällig auftauchenden Truhen versteckt sind. So kann man seinem Gegner mit einer Eisenstange oder einem Schwert ebenso zusetzen wie mit Pistolen sowie Flammen- und Rake-

## Das Puru Puru-Pack

Anfang März erschien in Japan endlich das Puru Puru-Pack, das das Dreamcast-Joypad um die neumodische Rumblefunktion bereichert. Auch die Dreamcast-Lightgun wird von diesem Zubehör profitieren. Im Gegensatz zu Nintendos Rumble Pak arbeitet Segas Version vorbildlicherweise ohne Batterien.



Derzeit unterstützen folgende Spiele das Rumble Pak: Godzilla Generations, PenPen TrilceLon, Sonic Adventure, Tetris 4D, Sengoku Turb, Evolution, Pop'n Music, Power Stone, AeroDancing, Psychic Force 2012, Puyo Puyo 4

tenwerfern. Blocken ist bei Power Stone übrigens nicht möglich – stattdessen kann man einem Angriff mittels des Escape-Systems durch Druck in die entsprechende Richtung (oder auf die Jump-Taste) effektiv ausweichen.

### Off The Wall

Nutzte Virtua Fighter 3tb die Dreidimensionalität der Arenen vor allem für einige spektakuläre Wurf-Variationen, geht Power Stone hier noch etwas weiter. Alle Kämpfer können sich von den Stagebegrenzungen abstoßen und so zum An-

griff übergehen. Wang Tang läuft beispielsweise einfach die Wand hoch und stößt mit einem Flipkick auf den Gegner nieder. In einigen Stages kann man sich an der Decke festhalten und daran entlanghangeln, im Schneelevel ist auf diese Art sogar eine zweite Ebene (auf dem Dach) erreichbar. Aus so einer Position ist nicht nur ein normaler Angriff möglich, mit einem gezielten Kick können manchmal auch Lampen von der Decke gestürzt werden. Auf ähnliche Weise lassen sich teilweise Kronleuchter oder von oben herabhängende Kisten her-



Vielleicht der größte Schwachpunkt des Spiels: Es stehen lediglich 8 (+3) Kämpfer zur Wahl.



Das Highlight in der Schneestage ist die Möglichkeit, auf dem Dach weiterzukämpfen.

## Word Up



Power Stone ist in vielerlei Hinsicht fast das genaue Gegenteil von Virtua Fighter 3tb: Es ist verdammt innovativ, sehr einsteigerfreundlich und ein wahres Effektfeuerwerk. In einem Punkt sind sich beide aber zum Glück sehr ähnlich, nämlich beim Spielspaß. Wer mit VF3tb aufgrund der Masse an Moves nicht viel anfangen kann, findet hier wahrscheinlich sein Traum-Beat-'em-Up. Doch obwohl die Anzahl an Combos und normalen Attacks recht stark begrenzt ist, bietet Power Stone genug Spieltiefe. Vor allem die zahlreichen Möglichkeiten, die Umgebung in den Kampf einzubeziehen, sind einmalig und lassen das Spiel so schnell nicht langweilig werden. Die Steuerung ist über alle Zweifel erhaben und der einzige Schwachpunkt des Spiels ist die Masse: Nur 10 richtige Kämpfer mit jeweils recht wenigen und zudem noch ähnlichen Moves sind halt nicht die Welt. Mal sehen, was der Nachfolger daran ändert – denn der kommt bestimmt!



**Ryomas grafisch beeindruckender Supermove erwischt hier Wang Tang mit voller Härte.**

unterreißen. In allen normalen Stages finden sich Laternenpfähle oder Tragebalken, an denen sich die Kämpfer festklammern können. Während die Leichtgewichte sich an diesen herumschwingen und dann auf den Gegner stürzen können, reißen die bei-

den kräftigeren Fighter solche Balken gleich aus dem Boden und benutzen sie als gewaltige Schlagwaffe.

## Drei gewinnt!

Den letzten Kick verleihen dem Gameplay die namensgebenden Power Stones – sobald ein Charakter die drei an zufälligen Orten auftauchenden Steine in seinen Besitz gebracht hat, mutiert er in eine Super-Version seiner selbst. Der dicke Gunrock ähnelt in dieser Form beispielsweise dem Ding von den Fantastischen Vier und wirft auf Knopfdruck mit riesigen Felsbrocken nach dem Gegner. Die Wirkung der Power Stones ist zeitlich



**Galuda hat drei Power Stones gesammelt und ist in seine witzige Superform mutiert.**

begrenzt und durch den Einsatz eines Drive-Power-Moves (meistens ein Projektil oder eine Art Dragon Punch) wird der entsprechende Balken schneller verkürzt, die verheerenden und grafisch beeindruckenden Fusion-Power-Moves schlucken gar gleich die ganze Leiste – der Fighter verwandelt sich danach in seine alte Form zurück. Innerhalb dieser Zeit ist der mutierte Kämpfer nicht nur fast unbesiegbar, er kann sich auch problemlos aus Combos befreien. Auch können die schwächeren Charaktere dann ebenso wie die stärkeren Kollegen

mit riesigen Stützpfeilern etc. um sich schlagen. Im Einzelspieler-Modus können außerdem zusätzliche Gegenstände (u. a. ein Kampfstab, ein Maschinengewehr und eine Strahlenpistole), neue Optionen und VMS-Spiele freigespielt werden, die insgesamt drei Endgegner sind später auch anwählbar – das Power-Stone Collection-Menü informiert über alle schon gefundenen Secrets. Das neue Puru Puru-Pack wird unterstützt, sofern man in den Optionen die entsprechende Einstellung geändert hat.

Michael Pruchnicki ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	Power Stone
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Capcom
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Erhältlich (Japan)
<b>Preis:</b>	ca. DM 149,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	8+3 Kämpfer
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Puru Puru-Pack:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 GD-Rom
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Einstellbar
<b>Besonderheiten:</b>	Unterstützt Arcade Stick

## Grafik 86%

Hohe Auflösung, superflüssige 60 Bilder pro Sekunde und hervorragende Texturen, die die Kampfarenen ungemein plastisch wirken lassen. Die Spezialeffekte lassen so manche Kinnlade herunterklappen – in dieser Hinsicht ist Power Stone das bisher optisch beeindruckendste Beat 'em Up. Kritisch betrachtet sind zumindest die Kämpfer aber noch deutlich verbesserungswürdig und könnten auch aus einem besseren PlayStation-Spiel stammen.

## Sound 83%

Die Soundeffekte sind ebenso gut gelungen wie die Musik, was für ein Capcom-Beat-'em-Up schon fast als Sensation einzustufen ist. Hätten die CD-Tracks noch den Wiedererkennungswert von Klassikern wie Street Fighter II, wäre die Wertung noch höher ausgefallen, so bilden sie jedoch eine sehr gelungene Hintergrundbegleitung.

## Gesamt 87%

Trotz des geringen Move-Repertoires kann Power Stone aufgrund der großen Interaktivität der Stages und der makellosen Spielbarkeit begeistern – in vielerlei Hinsicht das komplette Gegenteil von Virtua Fighter 3tb, aber fast ebenso genial. Obwohl Capcoms 3D-Beat-'em-Up-Revolution keine echten Mängel aufweist, gibt es noch viel Platz für Verbesserungen – den Platz nach oben müssen wir uns in Hinsicht auf garantiert folgende Updates und Fortsetzungen („Super PowerStone II Turbo“) lassen!

# PSYCHIC FORCE 2012



Mit PowerStone zeigt Capcom, wie man trotz ungewöhnlicher Ansätze ein gelungenes Beat 'em Up kreiert – Taito hat damit bei Psychic Force 2012 leider weniger Erfolg gehabt ...



Vor allem einige Hintergründe können optisch gefallen.



Das Character-Design ist teilweise wenig überzeugend.

**G**rundsätzlich ist dieses Spiel ein 3D-Beat 'em Up, doch kann man sich innerhalb des abgegrenzten Kampfringes nur in zwei Dimensionen bewegen, nicht jedoch in die Tiefe des Raumes. Neben Projektilangriffen und Combos gibt es noch einige Specialmoves, die über Streetfighter-artige Steuerkreuzschlenker oder kurze Tastenfolgen aktiviert werden – da diese jeweils der aktuellen Position des

Gegners angepaßt werden müssen, ist dies hier leider nicht ganz so einfach wie bei vergleichbaren 2D-Prügelspielen. Ein zusätzlicher Psy-Balken ermöglicht erst stärkere Angriffe, das Blocksystem ist für überraschende Konterangriffe gut. An Spieltiefe wird wenig geboten, was nicht zuletzt am kleinen Moverepertoire liegt. Nach Virtua Fighter 3tb und PowerStone braucht dieses Spiel niemand mehr!

Michael Pruchnicki ■

## Check Up



<b>Titel:</b>	Psychic Force 2012
<b>Genre:</b>	Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Taito
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Erhältlich (Japan-Import)
<b>Preis:</b>	ca. DM 139,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	10 + 3 Kämpfer
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 GD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Variabel
<b>Besonderheiten:</b>	Unterstützt Arcade-Stick

**Grafik 72% | Sound 63% Gesamt 57%**

# DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION



Capcom hat die D&D-Titel zu einer

Kollektion zusammengefaßt. Ob es sich lohnt, bei diesen Beat 'em Ups für den Saturn den Bogen zu spannen?

**B**eide Spiele basieren auf demselben Prinzip: Ihr wählt euren Charakter, wandert durch die Phantasie-Landschaften und laßt die Monster eure Klinge schmecken. In kurzen Bildfolgen wird die Handlung fortgeführt. Liegt der Zwischengegner erschöpft am Boden, könnt ihr zuvor in einem Laden aufgesammelte Münzen gegen Waffen, Heiltränke oder Zauberkräfte eintauschen. Da Capcom auf die D&D-Li-

zen zurückgreifen konnte, finden sich in den Spielen alle Monster und Objekte wieder, die der Artwork-Fundus von TSR hergegeben hat. Fans der Serie verspricht die D&D-Collection daher ein gemütliches Schlachtfest mit Wiedererkennungswert, in das ihr euch auch als Team stür-

zen dürft. Während Tower of Doom an sichtbarer Altersschwäche leidet, nutzt Shadow over Mystara die 4-MB-RAM-Erweiterung. Insgesamt kann das simple Gameplay nicht überzeugen.

Florian Brich ■



Tower of Doom hat leicht pixelige Sprites zu bieten.



Shadow over Mystara sieht besser aus.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Dungeons & Dragons Collection
<b>Genre:</b>	2D-Beat 'em Up
<b>Hersteller:</b>	Capcom
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Erhältlich
<b>Preis:</b>	ca. DM 150,-
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Levels:</b>	ca. 20
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	2 CD-ROMs
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Einstellbar
<b>Besonderheiten:</b>	'Shadow over Mystara benötigt die 4-MB-RAM-Cartridge

**Grafik 68% | Sound 60% Gesamt 66%**

Konami kitzelt erstmals den Soundchip des Dreamcast. Allerdings ist die Umsetzung des Automaten zu stark auf den japanischen Geschmack zugeschnitten.

Pop'n Music läßt sich als eine Art „Tetris der Töne“ beschreiben, bei dem ihr zu laufender Musik zum richtigen Zeitpunkt die entsprechende Taste drücken müßt. Während die Spielfiguren am Rand zu den Klängen des jeweiligen Stückes abzucken, fallen von der Spit-

ze der Notenleiste farbige Sample-Punkte herab. Sobald diese die untere Markierung erreichen, drückt ihr die korrespondierende Taste. Zu den Melodien, die ihr mit den Samples aufmischt, gehören neben J-Tekko, Pops oder Dance auch ein Agententhema und der Anime-Hero-Gesang. Das Gameplay zieht vor allem dann, wenn ihr im Neon-Gewitter trotzdem die richtige Taste trifft und euren Lernerfolg erkennt. Die Präsentation ist schrill; die meisten Tracks werden in Englisch gesungen. Ich persönlich liebe Pop'n Music, doch die Kollegen nahmen das Lied „I really want to hurt you“ wörtlich.

Florian Brich ■



# POP'N MUSIC



Die Fantasy-Klänge lassen sich kaum ertragen.



Ein grafisches Feuerwerk gibt es nicht.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Pop'n Music
<b>Genre:</b>	Musik/Geschicklichkeit
<b>Hersteller:</b>	Konami
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	Erhältlich (Japan)
<b>Preis:</b>	ca. DM 129,-
<b>Spieler:</b>	19 Tracks
<b>Levels:</b>	10 + 3 Kämpfer
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 GD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Einstellbar
<b>Besonderheiten:</b>	Mit 9-Button-Pop'n-Controller spielbar (gesondert erhältlich)

Grafik 45% | Sound 72% Gesamt 70%

# PUYO PUYO 4



Hierzulande eher als Dr. Robotnik's Mean Bean Machine bekannt, erscheint der neueste Ableger von Compiles Puyo Puyo-Reihe nun für den Dreamcast.

Wer Puyo Puyo nicht kennt, hat ein hektik-Puzzle-Ereignis in Tetris-Qualität verpaßt. Zwar müssen hier keine herabfallenden Klötzchen zu Zeilen, sondern nur

Paare von herabfallenden "Puyo"-Blasen zu Viererpacks (oder mehr) kombiniert werden. Je mehr davon man aneinanderreicht desto mehr störende, neutrale Puyos füllen das Spiel-

feld des Gegners auf und müssen mühsam entfernt werden – wer zuerst bis nach oben hin gestapelt hat, verliert. Technisch stellt das Spiel mit hochauflösender Optik und netten Effekten wohl so ziemlich das

Genre-Maximum dar und auch bei der flotten Begleitmusik gibt es keinen Grund zur Klage. Mit zwei oder mehr Spielern wird es zu einem der spannendsten Puzzle-spiele überhaupt.

Michael Pruchnicki ■



Die Grafik überzeugt mit hoher Auflösung.



Mit vier Spielern wird es extrem spaßig.

## Check Up



<b>Titel:</b>	Puyo Puyo 4
<b>Genre:</b>	Denkspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega Of Japan/Compile
<b>Tel.:</b>	-
<b>Release:</b>	erhältlich (Japan-Import)
<b>Preis:</b>	ca. DM 139,-
<b>Spieler:</b>	1-4
<b>Levels:</b>	16 Charaktere
<b>Save Game:</b>	Ja
<b>Puru Puru-Pack:</b>	Ja
<b>Datenträger:</b>	1 GD-ROM
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	Variabel
<b>Besonderheiten:</b>	Unterstützt Arcade-Stick

Grafik 70% | Sound 79% Gesamt 88%

# TIPS & TRICKS

Nicht nur im normalen Heftteil, sondern auch bei den Tips & Tricks wollen wir uns der aktuellen Situation anpassen und uns von nun an verstärkt dem Dreamcast widmen.

Aus mehreren Gründen schrumpft der Umfang dieser Rubrik in dieser Ausgabe auf nur eine Seite – wir wollen trotz des begrenzten Heftumfangs möglichst alle interessanten erscheinenden und kommenden Spiele vorstellen! Im nächsten Sega Magazin werden voraussichtlich wieder zwei Seiten Tips & Tricks enthalten sein, nachdem die Sonic-Adventure-Lösung nun abgeschlossen ist, könnt ihr euch auf einen umfangreichen Players' Guide zu Sega Rally 2 freuen!



## POWER STONE

### Zusätzliche Kämpfer

Um den Endgegner Kraken anwählen zu können, müßt ihr das Spiel mit jedem der Standardcharaktere durchspielen. Valgus könnt ihr steuern, wenn ihr Power Stone danach nochmals mit Kraken beendet. Schafft ihr es dann mit Valgus, das Spiel innerhalb von 20 Minuten ohne Einsatz von Continues durchzuspielen, könnt ihr auch auf den letzten Endgegner, den mutierten Valgus, zugreifen.

### Zusätzliche Optionen

Nach dem ersten Durchspielen erscheint im Hauptmenü der Menüpunkt „Extra Option“, in dem ihr unter anderem zusätzliche Gegenstände aktivieren könnt. Für jedes Durchspielen gibt es anfangs zusätzliche Items, u. a. einen Bo, ein Maschinengewehr und eine Strahlenpistole.

Viel Spaß,  
Michael Pruchnicki

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

## SEGA RALLY 2

### Alle Autos

Drückt im Titelschirm folgende Tasten hintereinander: Oben, Unten, Oben, B, A, Links, B, B und zuletzt Unten.



### Minispiel

Spielt den Arcade-Modus, bis ihr den abschließenden Riviera-Kurs erreicht. Haltet bei der ersten Runde nach zwei Hütchen am Rand der letzten Kurve Ausschau – ihr findet sie auf der rechten Seite nach der zweiten Haarnadelkurve. Fahrt beide Hütchen um – als Bestätigung solltet ihr einen Soundeffekt hören.

Bei der zweiten Runde bemerkt ihr dann einen geheimen Weg, der sich auf der linken Seite der Strecke nach der zweiten Haarnadelkurve aufgetan hat. Fahrt dort hinein, um zu einem kleinen Abschnitt voller Hütchen zu gelangen. Hier gilt es, innerhalb des Zeitlimits alle Hütchen umzustößeln.

### Low-Detail-Modus

Gebt im Titelschirm folgende Tastenkombination ein: Oben, A, Unten, Unten, Links, Rechts, B, B und zuletzt Unten. Mit diesem Cheat werden einige Details am Streckenrand abgeschaltet, was der Framerate zugute kommt. Die Detailfülle entspricht dabei übrigens dem Network-Play-Modus.

### Begrenzung auf 30 fps

Falls euch die schwankende Framerate stört, könnt ihr sie mit folgender Kombination im Titelschirm auf maximal 30 Bilder pro Sekunde einstellen: Oben, A, Unten, Unten, Links, Rechts, B, B und zuletzt Oben.

### Alle Jahre im 10-Year-Championship-Modus

Auch zur direkten Anwahl aller Saisons im Championship-Modus gibt es einen Cheat. Drückt hierzu im Titelschirm Oben, Links, Unten, Rechts, B, A, B, Rechts und als letztes Unten.



# SONIC ADVENTURE

In der letzten Ausgabe haben wir euch durch Sonics Abenteuer begleitet und in dieser Ausgabe weisen wir euch für die restlichen sechs Charaktere Tails, Amy, Big, E-102 Y, Knuckles sowie einen supergeheimen Charakter den Weg, um das Spiel endgültig zu lösen.

## Miles „Tails“ Prowers Abenteuer

Tails Abenteuer beginnt hoch über der Station Square in seinem kleinen Flugzeug, mit dem er kurze Zeit später abstürzt. Sonic eilt zu seiner Rettung, ihr erlangt am Hotelpool Kontrolle über Tails. Lauft durch das Hotel und nehmt dann die rechte Tür. Ihr gelangt zur Station Square, hier müßt ihr den Zug zur Mystic Ruin nehmen.

### Special Item 1 – Super-Schuhe (Station Square)

Diese befinden sich hinter dem Twinkle Park. Begeht euch in die Kanalisation und fliegt nach oben durch das Loch in der Decke. Dort oben findet ihr das erste von zwei Special Items.

### Boss 1 – Egg Hornet (Mystic Ruin)

Sobald ihr angekommen seid, begeht ihr euch zu Tails Haus, welches sich hinter dem Bahnhof von Mystic Ruin befindet. Geht die Treppe hoch, hier begegnet ihr Sonic. Auch Doctor Eggman greift euch hier zum ersten Mal an. Seine Angriffsmethoden sind dieselben wie bei Sonics Abenteuer. Sammelt ein paar Ringe und wartet, bis Eggman euch zum ersten Mal mit den Raketen angreift. Diesen weicht ihr aus, indem ihr einen weiten Kreis lauft. Dann erhebt sich Doctor Eggman in die Lüfte, der vordere Teil seines Raumschiffs glüht dabei lila. Nun gräbt er sich in den Boden. Weicht aus und attackiert dann das Cockpit mit einem Dreh-Angriff. Nach drei Angriffen sucht Doctor Eggman das Weite.

### Level 1 – Windy Valley (Mystic Ruin)

Der Weg zu diesem Level dürfte euch noch aus dem Abenteuer von Sonic bekannt sein. Geht den zweiten Teil der Stufen hinauf und holt euch die grüne Statue an der Vordertür. Bringt die Statue zu der



kleinen Einbuchtung rechts vom Wasserfall. Legt die Statue an dem Sockel ab, sie positioniert sich dann von selbst und erlaubt es euch, den ersten Level von Tails Abenteuer zu erreichen. In jedem der Levels habt ihr die Aufgabe, Sonic im Rennen zu besiegen. Dieser Level besteht aus dem zweiten Teil von Sonics Windy Valley-Level. Das einzige, auf das ihr hier achten müßt, sind die Windströme, von denen ihr euch tragen laßt, durch Tails Fähigkeiten wird euch dies erleichtert. Die grünen Ringe am Himmel sind speziell für Tails, fliegt vorsichtig hindurch. Nachdem ihr den purpurnen Edelstein erreicht habt, ist der Level geschafft.

### Level 2 – Casinopolis (Station Square)

Nachdem ihr Windy Valley verlassen habt, geht es mit dem Zug zurück zur Station Square.

Die Stufen an der linken Seite des Bahnhofs sind nun begehbar. Geht die Stufen hinab, ihr befindet euch dann außerhalb des Casinos. Schwebt

nach oben und drückt den großen gelben Knopf, um die Türen unten zu öffnen. Auch hier ist es eure Aufgabe, Sonic zu schlagen. Euch erwarten einige eklige Gegner, denen ihr ausweichen solltet, behaltet den vor euch



liegenden Weg daher gut im Auge und stockt euren Ringvorrat auf. Die Ventilatorenschächte befördern euch nach oben, so daß ihr den nächsten Teil des Levels erreichen könnt. Achtet auf die erleuchteten Türöffnungen und versucht, dorthin zu gelangen. Verliert ihr zu viel Zeit in den Schächten, wird Sonic die Führung übernehmen. Schließlich gelangt ihr zu dem Edelstein; seid ihr schnell genug, gehört er euch und der Level ist geschafft.

### Stage 3 – Ice Cap (Mystic Ruin)

Habt ihr das Casino verlassen, erscheint Doctor Eggman und klaut euch den gerade gewonnenen Edelstein. Nachdem er wieder verschwunden ist, erscheint eine blaue Statue in der Straße rechts vom Casino. Nehmt die Statue mit zur Mystic Ruin und betretet die Höhle, die nach eurem Eintreffen erscheint. Geht den Windkanal entlang und plaziert die Statue bei dem Eissockel, um die Tür zum nächsten Level zu öffnen. Dieser Level besteht aus einem Snowboardrennen gegen Sonic. Im ersten Teil werdet ihr von einer riesigen Lawine verfolgt, wegen der Kameraführung in diesem Teil könnt ihr die vor euch liegende Strecke nicht einsehen. Die einzige Gefahr liegt am Streckenrand, bleibt also immer in der Mitte.

Nach dem Wechsel der Perspektive wird die Fahrt ein wenig schneller, achtet während des Rennens auf Bäume und Weggabelungen. Durch die Eisbrocken könnt ihr locker durchfahren, sie kosten weder Energie noch Zeit. Habt ihr das Rennen gegen Sonic gewonnen, bekommt ihr den Edelstein, somit ist auch dieser Level überstanden.

### Boss 2 – Knuckles

Nach Verlassen der Höhle geht ihr zum Wasserfall, hier trifft ihr auf Knuckles, der euch seine Kampfkünste beweisen will. Sobald er auf euch zuläuft, springt ihr über ihn hinüber. Nun steht er für kurze Zeit still, dies ist eure



Chance, ihm mit dem Schwanz eins auszuwischen. Nach ein paar Treffern wird Knuckles abheben und sich auf euch stürzen. Weicht ihm aus und wartet wieder, bis er verweilt. Nach zwei weiteren Dreh-Angriffen wird Knuckles aufgeben.

**Boss 3 – Chaos 4**

Kurz nach Knuckles' Niederlage erscheint Doctor Eggman und stiehlt schon wieder einige eurer Kristalle. Außerdem hetzt er einen ziemlich großen Feind aus dem Wasser auf euch. Diesen habt



ihr schon mit Sonic bekämpft, also solltet ihr wissen, was zu tun ist. Durch Tails Flugfähigkeiten wird euch die Sache erleichtert, da ihr den gefährlicheren Angriffen von Chaos 4 ausweichen könnt. Springt herum und stellt sicher, daß ihr mindestens einen Ring besitzt. Sobald sein rosa Gehirn aus dem Wasser ragt, springt ihr darauf, nach vier weiteren Sprüngen ist Chaos 4 besiegt.

**Sky Chase – Teil 1 (Mystic Ruin)**

Nachdem Chaos 4 besiegt wurde, erscheint der Egg Carrier. Um ihm zu folgen, müßt ihr bei Tails Haus die Stufen erreichen. Tails steigt dann automatisch in sein Flugzeug und hebt ab. Dieser Level ist relativ leicht, er sollte euch noch von Sonic im Gedächtnis sein. Bleibt in Bewegung und schießt, der „lock-on laser“ hilft euch, mehrere Angriffe abzuwehren. Wenn ihr euch dem Raumschiff nähert, weicht ihr den Raketen aus, indem ihr euch auf dem Bildschirm ganz nach oben bewegt. Danach ist der Level abgeschlossen, auch wenn der Egg Carrier euch vom Himmel holt.

**Bonus – Sand Hill (Mystic Ruin)**

Nach dem Erwachen findet ihr euch in der Mystic Ruin nahe dem Wasserfall wieder. Springt links in die Minenlore und fahrt durch den Wald. Am Boden der Leiter nehmt ihr den sandigen Pfad nach links und gelangt so zu einem Frosch, der einen Edelstein trägt. Dieser springt in eine Höhle, folgt ihm und fliegt nach oben zum obersten Sims über der Sackgasse.

Benutzt den Hebel, um die untere Höhle zu öffnen, und betretet sie, um in den Bonus-Level zu gelangen. Ihr rutscht nun einen riesigen Sandhügel hinunter, dieser Level ist fast identisch mit dem Snowboard-Level (bis auf die Tore, die ihr passieren könnt). Um den Level zu beenden, braucht ihr nicht alle Tore zu passieren, sie erhöhen lediglich euer Punktekonto. Wenn ihr das Ende erreicht, geht es weiter zum Echidna-Tempel.

**Special Item 2 – Super Spin-Halskette (Echidna-Tempel)**

Geht auf der linken Seite des Tempels die Stufen hoch. Nun seht ihr ein Special-Item-Zeichen, geht hinein und nehmt euch die Super Spin-Halskette. Diese gibt euch die Möglichkeit zu einem „Super charged tail spin“. Nun müßt ihr noch den weiblichen Echidna finden. Sie befindet sich in der untersten Etage des Tempels.

**Sky Chase – Teil 2 (Mystic Ruin)**

Nachdem ihr mit dem weiblichen Echidna gesprochen habt, gelangt ihr automatisch zurück zum Wasserfall in Mystic Ruin. Hier packt ihr euch den Frosch, den ihr verfolgt habt, außerdem trifft ihr auf Big The Cat. Nach dem Smalltalk geht es zurück zu Tails Haus, hier startet ihr in den zweiten Flug-Level, welcher dem ersten sehr ähnlich ist. Bewegt euch kreisförmig über den Bildschirm, während ihr mit dem „lock-on laser“ mehrere Feinde aufs Korn nehmt. Achtet auf Raketen, wenn ihr unter dem Raumschiff entlangfliegt.

**Boss 3 – Egg Carrier**

Begebt euch auf eine Höhe mit dem zentralen Antriebssystem und nehmt alle Schiffe mit dem Laser ins Visier. Feuert so schnell wie möglich auf den sich öffnenden hinteren Teil des Schiffs, bevor es den rie-

sigen blauen Strahl auf euch feuern kann. Diesem könnt ihr aber auch ausweichen und dann einen Gegenangriff starten.

**Level 4 – Sky Deck (Egg Carrier)**

Nachdem der hintere Teil des Schiffs außer Gefecht gesetzt wurde, landet Tails auf dem Egg Carrier. Rennt nach vorn, ihr seht nun, wie Doctor Eggman die Form des Schiffes verändert.

Wenn ihr wieder Kontrolle über Tails habt, rennt ihr nach vorne auf die silberne Rampe. Geht durch die Tür, um in den nächsten Level zu gelangen, dies sollte euch von Sonic bekannt sein.

Nun müßt ihr gegen Sonic im unteren Teil des Schiffes zum Rennen antreten. Ihr könnt die sichere Variante wählen, indem ihr vorsichtig von Säule zu Säule springt, aber damit könnt ihr Sonic nicht schlagen. Ich müßt vielmehr Tails Fähigkeiten ausnutzen, um die Ecken zu schneiden und Tempo zu machen. Achtet auf die Hauptkanone, die einen grünen Laserstrahl abfeuert, und auf die Plattformen. Habt ihr den Endschalter gefunden, springt ihr darauf, um den Level zu beenden.

**Boss 4 – E-102 Y (Egg Carrier)**

Nun befindet ihr euch im Inneren des Kontrollraums des Egg Carrier. Springt in den gelben Lift und laßt euch nach oben fahren. Jetzt seht ihr neben Amy und Doctor Eggman auch E-102 Y, gegen den ihr leider kämpfen müßt. Er ist jedoch leicht zu besiegen: Schnappt euch ein oder zwei Ringe und springt in ihn hinein. Wenn ihr dies dreimal schnell hintereinander schafft, ist er erledigt, bevor er euch mit seinem Laser ins Visier nehmen kann. Nach eurem Sieg explodiert der Egg Carrier und ihr gelangt zurück zur Station Square.

**Level 5 – Speed Highway (Station Square)**

Zurück in der Station Square dauert es nicht lange, bevor Doctor Eggman auftaucht und eine Rakete in ein nahes Gebäude feuert. Er entkommt mit seinem Schiff durch ein Garagentor.

Folgt ihm, um in den fünften und

letzten Level zu gelangen, hier rast ihr nicht gegen Sonic, sondern gegen Eggman höchstpersönlich. Auch hier solltet ihr nicht die normale Route nehmen, sondern auf volles Risiko gehen und Tails Flugkünste nutzen, um die Klötze von der Strecke zu kippen. Es gibt auch jede Menge grüner Ringe, die dabei hilfreich sind. Habt ihr genügend Vorsprung, könnt ihr euch in Ruhe den schwierigen Plattformsprüngen am Ende widmen.

**Endgegner – Egg Walker**

Ihr habt ihn zwar im Rennen schlagen können, der Kampf ist aber noch nicht vorbei. Bei der Bekämpfung der Maschine ist Vorsicht geboten. Ihr könnt dem Egg Walker nur dann Schaden zufügen, wenn dieser auf den Boden gestürzt ist. Um ihn in diese Position zu bringen, müßt ihr die blauen Lichter an den Beinen im Auge behalten. Schwebt über die Raketen und die Flammenattacken und begeben euch unter den Walker. Sobald der Walker ein Bein anhebt, springt ihr hoch und bleibt in der Luft, um den Schockwellen des aufstampfenden Beines zu entgehen. Sobald das Bein glüht, springt ihr darauf. Das Bein versprüht nun Funken und der Egg Walker stürzt zu Boden. Nun könnt ihr Doctor Eggmans Kapsel treffen. Bei der ersten und dritten Attacke müßt ihr zwei Schockwellen ausweichen und schnell zwei Beine treffen (am besten ein hinteres und ein vorderes). Bei der vierten Attacke müßt ihr drei Beine treffen.

Nach dem vierten Angriff ist der Egg Walker Vergangenheit und Tails' Abenteuer ist geschafft.



## Amy Roses Abenteuer

### Level 1 – Twinkle Park (Station Square)

Amy beginnt ihr Abenteuer in Station Square, wo sie vergnügt dem Einkaufen frönt und von Sonic träumt, als sich ein böser Roboter nähert. Nachdem sie sich vor diesem versteckt hat, begeben ihr euch zum Casino, um Sonic aufzuspüren. Nach der Konversation geht ihr in den Twinkle Park, um den ersten Level zu betreten. Als erstes rennt ihr um die Ecke des Pools, um die drei roten Hebel am Boden zu betätigen. Dadurch öffnen sich die großen braunen Türen. Haltet euch nicht zu lange auf, denn der große Roboter ist immer noch hinter euch her. Folgt dem Korridor, um in eine Halle mit Spiegeln zu gelangen. Begeben euch nach unten, nun taucht der Roboter erneut auf. Nehmt euch hier vor den Kanonenkugeln in Acht, am Ende gelangt ihr durch den Korridor zu einem zweiten verspiegelten Raum. Achtet auf die abgedunkelten Böden, sie weisen euch den Weg, wenn ihr darauf steht. Ihr landet schließlich draußen, wo ihr über Dynamit-Fässer springen müßt, um in den nächsten Abschnitt zu kommen. Dort angekommen, schnappt ihr euch den großen gelben Ballon. Sobald ihr Twinkle Park verlassen habt, schnappt euch der Roboter und bringt euch zum Egg Carrier.

### Level 2 – Hot Shelter (Egg Carrier)

Der Level beginnt in einer Gefängniszelle. Amys Vogel verwirrt E-102 Y so sehr, daß er euch befreit. Lauft zur Tür am Ende, ihr findet euch nun in einem „Whack-Attack“-Spielzimmer wieder. Stellt euch in die Mitte



der Plattform, um das Spiel zu starten. Schlagt die auftauchenden blauen und gelben Sonics – ihr benötigt 2.000 Punkte, um die nächste Tür zu öffnen. Habt ihr die nötige Punktzahl erreicht, erhaltet ihr außerdem euer erstes Special Item, die Fighters-Feder. Nach Verlassen des Raumes berührt ihr das linke Licht am Boden, um die zentrale Tür zu öffnen und zum nächsten Level zu gelangen. Solange ihr genügend Münzen dabei habt, sollte euch der Roboter keine Schwierigkeiten bereiten. Es gibt eine Menge Türen und Aufzüge, die ihr manuell mit Hilfe des Griffs betätigen müßt, wegen eures metallenen Verfolgers solltet ihr dabei schnell vorgehen. Ihr braucht einen guten Ringvorrat, um den Horden von bombenwerfenden Affen gewachsen zu sein. In dem Raum mit dem farbigen Glasboden müßt ihr die passenden Farbblöcke einsetzen, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Bald kommt ihr erneut in einen solchen Raum, dieser ist jedoch größer und außerdem verfolgt euch der Roboter. Lockt ihn an den Rand der Plattform und schmeißt ihn dann herunter, somit könnt ihr in Ruhe die fehlenden Blöcke einsetzen (der blaue Block befindet sich auf dem oberen Balken, benutzt die Rampe in der Ecke, um ihn zu erreichen).

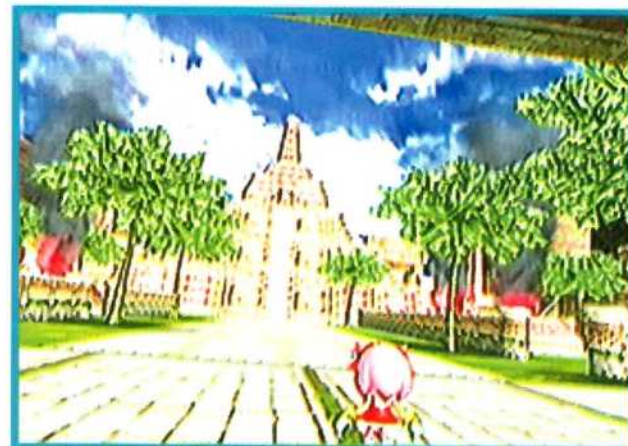
Sprintet nun bis zum Ende und greift euch den Ballon. Wenn ihr den Level verläßt, erscheint Amy außerhalb des Echidna-Tempels. Dreht euch um und geht den Weg hinter euch herunter. Begeben euch zum Kristall-Tempel, um den weiblichen Echidna zu sehen, bevor ihr zurück in den Egg Carrier gebeamt werdet. Geht durch die Tür zur anderen Seite des Pools. Nachdem ihr dort Sonic, Tails und E-102 Y getroffen habt, bringt euch Tails zurück zur Station Square. Dort nimmt Amy den Zug zur Mystic Ruin.

### Level 3 – Final Egg (Mystic Ruin)

Begeben euch zur Minenlore in der Nähe des Wasserfalls. Nun geht es durch den Dschungel zum hinteren Teil des Tempels (ihr werdet Scheinwerferlicht am Himmel erkennen). Hier könnt ihr den Egg Carrier betre-

ten. Begeben euch zu der Schalt-Tafel mit den Lichtern (auch die sollte euch von Sonics Abenteuer noch bekannt sein). Schaltet alle Lichter an, um den letzten Level zu erreichen. Einen Großteil des Levels werdet ihr mal wieder von dem Roboter gejagt.

Folgt dem Kurs und versucht, den Roboter in Schach zu halten, notfalls versetzt ihr ihm einen Schlag. Ihr kommt in einen Raum mit Aufzügen und einem roten Hebel am Boden. Betätigt diesen und weicht dem Roboter aus, bis der Aufzug ankommt. Steigt aus dem Aufzug und geht weiter bis zum Ballon. Nachdem ihr den Level verlassen habt, geht es zurück zur Mystic Ruin. Hier nehmt ihr das Boot unterhalb des Bahnhofs, um erneut zum Egg Carrier zu gelangen. Jetzt habt ihr die Chance, mit dem Roboter abzurechnen.



### Endgegner – Zero (Egg Carrier)

An Bord bemerkt ihr, wie euer Vogel unsanft aus der Luft geholt wird. Der Roboter ist zurück und nun ist es an der Zeit, ihn ein für allemal zu stoppen. Die einzige Möglichkeit, Zero zu schlagen, besteht darin, ihn in den Elektrozaun zu stoßen. Ihr könnt ihn nur schlagen, wenn er euch verfolgt, und es braucht einige Treffer, um ihn zu dem Zaun zu drücken. Habt ihr es geschafft, öffnet sich sein Kopf. Drückt auf den zum Vorschein gekommenen blauen Knopf. Nach jedem Sprung feuert Zero einen Energiestrahler ab – springt hoch, um diesem zu entgehen. Nach zwei Treffern begibt sich Zero in die Mitte der Arena und dreht seine langen, elektrischen Arme. Rennt mit ihnen mit und springt, sobald sie näher kommen. Nach vier Treffern ist er schrottreif und Amys Abenteuer ist bestanden.

## Das Abenteuer von Big The Cat

### Big Cats Level

Big hat die Aufgabe, seinen Frosch zu angeln und an Land zu ziehen. Es gibt eine Taktik für alle Levels: Findet den Frosch und werft die Leine aus. Wenn der Frosch am Köder knabbert, bewegt ihr schnell das Steuerkreuz nach unten und drückt X, um den Haken zu festigen. Sobald er gefangen ist, steigt die Anzeige an der Seite an. Erreicht sie die Spitze, verliert ihr euren Fang, also behaltet sie im Auge. Benutzt den X-Knopf, um die Leine einzuziehen. Nähert sich die Anzeige der Spitze, laßt ihr den X-Knopf los, bis sie in eine sichere Distanz abfällt. Nach einigen Mühen ist der Frosch gefangen und der Level geschafft. Die einzige Schwierigkeit tritt auf, wenn einer der vielen Fische nach dem Köder schnappt. Geschieht dies, müßt ihr ihn einholen, um kein Leben zu verlieren. Nähert sich ein Fisch eurem Köder, drückt ihr die beiden L/R-Knöpfe, um dies zu verhindern.





**Special Item 1 – Grüne Spule**

Diese findet ihr unter Bigs Bett, dort beginnt auch euer Abenteuer. Nehmt sie am besten gleich am Anfang mit, aber auch ohne sie ist das Abenteuer zu schaffen.

**Level 1 – Twinkle Park (Station Square)**

Big erwacht zu Hause bei Mystic Ruin und stellt entsetzt fest, daß sein Frosch verschwunden wird. Seine Suche führt ihn zur Station Square, geht um die Kurve zu der Kanalöffnung (wo ihr Sonic erstes Special Item gefunden habt). Ein Auto versperrt euch den Weg, aber Big hebt es einfach hoch und begibt sich nach unten. Folgt dem Gang, ihr gelangt so zu dem Glastunnel des Twinkle Park. Geht nach vorne, um den ersten Level zu betreten. In diesem Level könnt ihr euch mit dem Angelstil vertraut machen. Es befinden sich nur wenige Fische im Pool, der Frosch schwimmt in der rechten unteren Ecke.

**Level 2 – Ice Cap (Mystic Ruin)**

Wenn ihr Twinkle Park verläßt, wird an der hinteren Seite ein Eis-Stein erscheinen. Nehmt diesen und bringt ihn zur Mystic Ruin. Nachdem ihr angekommen seid, tragt ihr den Stein in die Höhle und schwebt zur Eis-Tür. Legt den Stein an dem Sockel ab und durchschreitet die Tür zum nächsten Level.

**Special Item 2 – Luft-Gürtel**

Nach Betreten der Eishöhle nehmt ihr den Luft-Gürtel, mit diesem könnt ihr sowohl auf dem Wasser treiben als auch untertauchen. Dieser Level sieht zwar groß aus, der Frosch befindet sich aber in der Ecke, in der ihr startet. Sprengt die Eisdecke durch Herumspringen und fischt durch das entstandene Loch (haltet nach dem Extraleben Ausschau). Nachdem ihr den Level verlassen habt, lauft ihr zur Höhle, von dort geht es gemeinsam mit Tails zurück zur Station Square.

**Level 3 – Emerald Coast (Station Square)**

Wenn ihr den Bahnhof verläßt, seht ihr Bigs Frosch ins Hotel hüpfen. Folgt ihm und geht durch den Poolbereich zum Strand, um in den dritten Level zu gelangen. Nun schwebt ihr am besten über den Wasserbereich



und benutzt den Luft-Gürtel zum Eintauchen. Der Frosch befindet sich in einem Gebiet mit einer Reihe von Ringen. Wenn ihr ihn ausfindig gemacht habt, fangt ihr ihn ein. Sobald ihr den Level verläßt, erscheint E-102 Y und schnappt euch den Frosch weg. Big verfolgt ihn nun bis auf den Egg Carrier.

**Level 4 – Hot Shelter (Egg Carrier)**

Lauft zum Schiffsende und betätigt den Schalter an der mittleren Tür, um diese zu öffnen. Dies führt euch zum vierten Level. Nachdem ihr dem Aufzug entstiegen seid, lauft ihr den Korridor nach unten, bis ihr einen Raum mit einer hohen Konstruktion in der Mitte erreicht.

Lauft die Stufen hinauf, ihr erkennt in einer Cut-Szene, daß sich der Frosch in einem der Glastanks befindet. Betätigt den roten Schalter



am Boden, um die Tanks zu leeren. Sucht mit Hilfe des Luft-Gürtels nach dem Frosch, er befindet sich in der Nähe der Stufen. Habt ihr ihn eingefangen, ist der Level geschafft. Bei Verlassen des Levels geht es zuerst zum Echidna-Tempel und dann zurück zum Egg Carrier. Dort wieder angekommen, betätigt ihr den gelben Bodenschalter in der Mitte, um mit der Bahn auf das oberste Deck zu fahren. Macht euch auf den Weg nach oben zur großen grünen Plattform nahe der Schiffsvorderseite, dort trifft ihr auf den Endgegner.

**Endgegner – Chaos 6 (Egg Carrier)**

Diesen Endgegner erledigt Sonic freundlicherweise für euch. Eure Aufgabe besteht darin, den Frosch aus dem Inneren der Wasserkreatur zu fischen. Zu diesem Zweck müßt ihr eure Leine durch das rote Ziel auf Chaos 6 auswerfen, ein Treffer reicht aus. Habt ihr getroffen, zieht Big seinen Frosch heraus und das Abenteuer ist bestanden. Nun müßt ihr nur noch zu Tails Flugzeug schlendern.

**E-102 Ys Abenteuer****Level 1 – Final Egg (Egg Carrier)**

Zu Beginn werdet ihr von Doctor Eggman eingeschaltet. Nachdem ihr E-102 Y kontrolliert, seht ihr Doctor Eggman in der Ecke stehen, er öffnet die Tür zum ersten Level. Euer Hauptziel besteht darin, die Sonic-Attrappe am Levelende zu vernichten. Nehmt die verschiedenen auftauchenden Ziele ins Visier und zerstört sie, um euer Punktekonto zu erhöhen. Um alle Ziele im Raum aufs Korn zu nehmen, dreht ihr euch mit aktiviertem Laser im Kreis. Bei der Sonic-Attrappe müßt ihr dreimal feuern, um sie zu zerstören und den Level zu beenden.

**Boss 1 – E-102 B**

Nach Beendigung des Levels begeben sich ihr euch nach unten auf die nächste Etage des Schiffs, um mal wieder mit Doctor Eggman zu plaudern. Dieser überrascht euch mit einem Nachbau, um eure Fähigkeiten zu testen. Der Roboter feuert eine hitzesuchende Rakete auf euch ab, dieser weicht ihr aus. Aktiviert nun den Laser und dreht euch einmal im Kreis, um E-102 B und mögliche Raketen anzuvisieren. Trefft ihr ihn dreimal schnell hintereinander, verschrottet ihr ihn, bevor er seine zweite Rakete abfeuern kann.

**Level 2 – Emerald Coast (Station Square)**

Habt ihr E-102 B besiegt, erteilt euch Doctor Eggman den Auftrag, den Frosch von Big The Cat zu finden. Geht von der Station Square durch das Hotel zum Swimmingpool. Nehmt die drei Ziele an dem Tor zum Strand ins Visier und zerstört sie, um den Weg zum zweiten Level freizumachen. Lauft nun einfach den Weg entlang und dreht euch mit aktiviertem Laser von einer Seite zur anderen, um alle Gegner zu erwischen. Am Ende findet ihr den Frosch.

**Special Item 1 – Jet Pack**

Habt ihr den Frosch gefunden, werdet ihr per Warp zum Echidna-Tempel befördert, um den weiblichen Echidna zu sehen, danach geht's zurück zum Egg Carrier.



Habt ihr wieder Kontrolle über E-102 Y erlangt, geht ihr zu den drei Türen am Ende und nehmt die rechte Tür. Ihr landet im Gefängnis, wo ihr freundlicherweise Amy und ihrem Vogel die Freiheit schenkt. Nun geht ihr zurück zum Kontrollraum des Egg Carrier.

Nehmt die Stufen zur zweiten Etage und geht dann durch die Tür an der rechten Raumseite. Dort findet ihr ein Jet Pack, mit dem ihr in der Luft schweben könnt. Bei Verlassen des Raumes bemerkt ihr, daß der gelbe Aufzug zum Schiffsdeck erschienen ist. Benutzt ihn, um euch an Deck mit Sonic zu treffen.

## Boss 2 – Sonic

Weicht durch Springen den Angriffen von Sonic aus, aktiviert dann eure Laser und dreht euch, um ihn anzuvisieren und zu feuern. Nach drei Angriffen ist Sonic geschlagen, das Schiff explodiert nun und alle bringen sich in Sicherheit. Ihr landet schließlich in Mystic Ruin.

## Special Item 2 – Super Pistole

Von Mystic Ruin aus geht ihr direkt zurück zum Egg Carrier. Nachdem dieser zerschellt ist, könnt ihr ihn nur noch mit dem Boot unterhalb des Bahnhofs erreichen. Auf dem Egg Carrier angekommen, begeben sich euch zum obersten Deck und nehmt den gelben Aufzug nach unten zum Kontrollraum. Geht in der zweiten Etage zur linken Tür, hinter dieser befindet sich das zweite Special Item.

## Level 3 – Windy Valley (Mystic Ruin)

Nachdem ihr mit dem Boot in Mystic Ruin angekommen seid, geht es hoch zu Tails Haus, dort nehmt ihr die grüne Statue. Geht zu der Einbuchtung rechts vom Wasserfall und legt die Statue in der Nähe des Sockels ab. Nun könnt ihr euch vom Wind in den nächsten Level tragen lassen. In diesem müßt ihr am Ende gegen E-103 kämpfen. Greift hier auf die Taktiken aus dem Emerald Coast-Level zurück. Nutzt euer Jet Pack, um über die zweite Brücke zu schweben, da sie unter eurem Gewicht zusammenbricht. Schließlich trifft ihr auf E-103, bekämpft ihn genauso wie E-102 B und der Level ist geschafft.

## Level 4 – Red Mountain (Mystic Ruin)

Nachdem ihr das Windy Valley verlassen habt, seht ihr den Berg gegenüber des Mystic Ruin-Bahnhofs explodieren, dadurch wird eine Höhle freigelegt. Betretet die Höhle und folgt ihr, bis ihr zu einer Grasfläche gelangt. Pulverisiert den Affen in dem linken Käfig, um den nächsten Level zu erreichen. Geht in diesem Level genau wie im Windy Valley-Level vor, so gelangt ihr zu E-104. Baut euch in gebührendem Abstand gegenüber von ihm auf, feuert er eine Rakete ab, aktiviert ihr euren Laser und nehmt sowohl die Rakete als auch E-104 ins Visier. Feuert noch dreimal auf ihn, um den Level zu bewältigen.



## Level 5 – Hot Shelter (Egg Carrier)

Begeben euch zurück zum Egg Carrier und nehmt den Aufzug nach unten zum Kontrollraum. Lauft durch die mittlere der drei Türen am Ende des Raums, um den nächsten Level zu betreten.



Der Level besteht zum größten Teil aus sorgfältigen Sprüngen und Laserschüssen.

Nun bahnt ihr euch den Weg zu dem Knopf, der sich an der Vorderseite des rechten Zuges befindet. Ihr müßt so schnell wie möglich auf die linken Wagen springen; seid ihr zu langsam, erscheint ein Countdown. Erreicht ihr die Sackgasse, kann euer Laser anvisieren und Schalter betätigen. Erreicht ihr das Ende, müßt ihr gegen E-105 antreten. Rennt den rotierenden Boden entlang und dreht euch beim Anvisieren, dadurch trifft ihr sowohl die Raketen als auch den Roboter selbst.

## Endgegner – E-101

Nachdem ihr den Hot Shelter verlassen habt, geht es im Aufzug zurück auf das Deck des Egg Carriers. Auf der großen grünen Plattform trifft ihr auf E-101. Diesen könnt ihr nur treffen, wenn er euch den Rücken zudreht. Seinen Angriffen könnt ihr leicht ausweichen, versucht, hinter ihn zu gelangen, und visiert ihn an. Nach vier Treffern ist E-101 zerstört und das Abenteuer bestanden.

## Knuckles Abenteuer

### Level 1 – Speed Highway



Nachdem Knuckles sieht, wie einer von Doctor Eggmans Feinden aus dem Wasser den Edelstein im Echidna-Tempel zerschlägt, findet er sich in der Station Square wieder. Lauft um die Station herum zu dem Gebäude mit den Barrikaden vor dem Eingang. Springt in die Barrikaden und geht in das Gebäude, um den ersten Level zu erreichen. In jedem der Knuckles-Levels gilt es, drei Kristallscherben zu finden. Ihr müßt dafür den „heiß“- und „kalt“-Symbolen am unteren Teil des Bildschirms folgen. Nähert ihr euch den Scherben, blinkt das Symbol grün, es blinkt schneller, je mehr sich der Abstand verringert. Wechselt die Farbe von Grün auf Gelb, seid ihr in unmittelbarer Nähe. Ändert sich die Farbe in Blau, entfernt ihr euch vom Ziel. Habt ihr alle drei Scherben gefunden, ist der Level geschafft.

### Level 2 – Casinopolis (Station Square)

Geht durch das Hotel auf die Straße, um zum Casino zu gelangen. Ihr erkennt eine Ringlinie, die eine Gebäudeseite herauf führt. Klettert auf das Dach und schwebt hinüber, um den Knopf auf dem Casino zu drücken. Dadurch öffnet sich unten die Tür. Achtet nun wieder auf die Symbole, um die Scherben zu finden. Die erste Scherbe befindet sich innerhalb eines Feindes bei dem riesigen Bronze-Löwen. Die zweite Scherbe findet ihr im Duschaum, die dritte befindet sich im Gebäude nahe des Geldraums. Ihr müßt vom höchsten Punkt des Piratenschiffs auf das Dach schweben und euch dann durch die Luke fallen lassen.

Habt ihr alle drei Scherben gefunden, ist der Level erfolgreich beendet.

### Boss 1 – Chaos 2

Nach dem Verlassen des Casinos gelangt ihr zum Echidna-Tempel. Geht in die Mitte, um mit einer Frau und einem weisen, älteren Echidna zu sprechen.

Danach befindet ihr euch außerhalb des Casinos. Nach Betreten des Hotels seht ihr Doctor Eggman in den Aufzug steigen. Folgt ihm, um den ersten Boss zu bekämpfen. Um ihn zu schlagen, rennt ihr herum und weicht seinen großen Wasserball-Angriffen aus. Stoppt er in der Mitte des Raums, umkreist ihr ihn und wartet darauf, daß er seinen starken Schlag ausführt. Danach versetzt ihr ihm einen Schlag. Wiederholt dies dreimal, um ihn zu besiegen.

### Special Item 1 – Silber-Krallen

Ihr befindet euch wieder in Mystic Ruin. Begeht euch jetzt zu dem kleinen Tunnel in der Nähe von Tails' Haus. In diesem findet ihr die Silber-Krallen. Sucht nun den Hügel in der Ecke, in dem das Eggman-Sym-



bol auf- und abhüpft. Drückt ihr den Sprung- und Aktionsknopf gleichzeitig, grabt ihr und findet ein seltsames Objekt. Nehmt dieses und tragt es aus der Höhle. (Um das Tor wieder zu öffnen, müßt ihr das Objekt unter dem Affen plazieren.)

### Level 3 – Red Mountain (Mystic Ruin)

Geht in die Höhle auf der gegenüberliegenden Seite des Bahnhofs und folgt ihr, bis ihr zu einer kleinen Grasfläche gelangt. Plaziert das Objekt unter dem rechten Affenkäfig und geht durch das Tor zum nächsten Level. Auch hier müßt ihr wieder die Scherben finden, greift dazu auf eure Kletterfähigkeiten zurück. Nach einer der Scherben müßt ihr graben.

### Boss 2 – Sonic

Verlaßt die Höhle und begeht euch zurück in das Gebiet der Mystic Ruin. Ihr trefft Sonic und Tails am Wasserfall, Sonic wird euch angreifen. Auf jeden Fall solltet ihr mindestens einen Ring in petto haben, da euch Sonic mit seinen Attacken überraschen kann. Versucht, ihn in der Luft zu treffen, und wenn ihr landet, rennt ihr zu ihm und schlagt ihn. Nach vier Treffern gibt Sonic auf.

### Boss 3 – Chaos 4

Knuckles Gleitfähigkeiten erleichtern euch das Ausweichen der Schockwellen-Angriffe. Wenn das rosa Gehirn aus dem Wasser ragt, schlagt ihr darauf ein. Nach fünf Treffern ist Chaos 4 besiegt.

### Special Item 2 – Gold-Krallen

Nehmt die Minenlore links vom Wasserfall, um durch das Waldgebiet zu gelangen. Schwebt vom oberen Ende der Leiter über die Baumspitzen. Wenn ihr zur linken Seite des Tempels gelangt, bemerkt ihr einen vorstehenden Holzklotz. Landet auf diesem, um zum Haus von Big zu gelangen. Klettert in die Baumkrone und schwebt hinüber zum Sims, hier findet ihr die Gold-Krallen.

### Level 4 – Lost World (Mystic Ruin)

Geht den ganzen Weg zurück bis zur Leiste der Minenlore und nehmt die goldene Statue. Nehmt sie mit zu dem Tempel in der Mitte des Waldes und stellt sie auf den goldenen Sockel auf der gegenüberliegenden Seite des versteinerten Schlangenkopfes. Nun benötigt ihr die silberne Statue von dem gegrabenen Hügel (gegenüber der blockierten Höhle, nahe der Leiter). Die schwer zu erkennende Einbuchtung befindet sich im dunkelgrünen Laub. Habt ihr die Statue richtig plaziert, begeht ihr euch durch das geöffnete Tor zum vierten Level. Die erste Scherbe befindet sich unter einigen Kisten auf dem Boden, die zweite steckt im Sand des kleinen Strandes. Die dritte Scherbe findet ihr auf einem hohen Sims im Hauptraum.

### Level 5 – Sky Deck (Egg Carrier)

Nachdem ihr Lost World hinter euch gelassen habt, findet ihr euch am Echidna-Tempel mit dem weiblichen Echidna wieder. E-102 Y taucht auf, folgt ihm zum Egg Carrier. Der Eingang befindet sich entlang des sandigen Pfades hinter dem Tempel, wo ihr die Lost World betreten habt. Geht auf dem Egg Carrier nach vorne, bis Knuckles Selbstgespräche führt, und geht dann durch die Tür hinter dem gelben Aufzug. Laßt euch in den leeren Swimmingpool fallen und geht durch die Tür. Am Anfang seht ihr einen Steuerknüppel. Mit diesem kann das Schiff gedreht werden, zieht ihn als erstes nach hinten. Dies öffnet die unteren Türen und eröffnet den Weg zur ersten Scherbe. Bewegt nun den Knüppel zurück in die mittlere Position, um die anderen Scherben zu erlangen. Eine befindet sich in einem purpurnen Feind, die andere erreicht ihr, wenn ihr den sich drehenden Kranhaken packt.

### Endgegner – Chaos 6

Es geht nun zum brennenden Echidna-Tempel. Geht nach vorne und sprecht mit dem am Boden liegenden weiblichen Echidna. Zurück auf dem Egg Carrier geht es zur großen grünen Plattform, um dort Sonic und Chaos 6 zu treffen. Auch hier solltet ihr mindestens einen Ring innehaben. Weicht den Angriffen von Chaos 6 aus und wartet, bis die kleinen Roboterköpfe herunterfallen. Nehmt einen davon, springt hoch und werft ihn schnellstmöglich in den Schlund von Chaos 6. Hattet ihr Erfolg, erstarrt das Monster und ihr könnt mit Sprüngen und Schlägen angreifen. Dies müßt ihr viermal wiederholen, paßt dabei auf, daß ihr nicht verpeist werdet. Nachdem Chaos 6 besiegt wurde, ist auch Knuckles' Abenteuer bestanden.

## Super Sonics Abenteuer

Habt ihr alle Abenteuer bestanden, erscheint ein letzter Charakter auf dem Auswahlbildschirm. Mit Super Sonic könnt ihr das Spiel endgültig lösen. Begeht euch mit dem alten Sonic zu dem Echidna-Tempel nach oben, wo sich Doctor Eggman und Knuckles aufhalten. Sprecht mit den beiden, dadurch gelangt ihr zu dem brennenden Echidna-Tempel. Geht nach vorn zu dem weiblichen Echidna und dann die Tempelstufen hoch, dort reißt Tails Sonic aus seinem Tagtraum. Mit Hilfe der Minenlore geht es in das Waldgebiet von Mystic Ruin, die Stadt wird nun überschwemmt. In der überschwemmten Stadt begegnet ihr Perfect Chaos. Jetzt erscheinen auch die anderen Charaktere, sie übergeben Sonic die Edelsteine, damit er sich in den goldenen Super Sonic verwandeln kann.

### Endgegner – Perfect Chaos

Die Strategie zur Zerstörung des Gegners besteht darin, Geschwindigkeit zu gewinnen und durch die Wasserkreatur von unten nach oben bis zum rosa Gehirn zu rasen. Dies müßt ihr insgesamt sechsmal schaffen. Für die ersten drei Treffer braucht ihr nur eine Geschwindigkeits-Rampe zu erwischen, bewegt euch dann vorsichtig in Richtung Perfect Chaos. Den Raketen weicht ihr mit genügend Geschwindigkeit aus, bei eurer Annäherung an die Wasserkreatur bewegt ihr euch am besten ganz nach rechts, um den abgefeuerten Wasserstrudeln zu entgehen.

Sammelt auf dem Weg Ringe ein, am oberen Rand des Bildschirms läuft ein Countdown. Sonic benötigt Ringe, um seinen Super-Status beizubehalten. Nach drei Treffern fährt die Kreatur schwerere Geschütze auf.

Bewegt euch von einer Seite zur anderen, um den Gold-Raketen auszuweichen, und behaltet die selbe Taktik bei. Nach drei weiteren Treffern ist das Spiel gelöst.

Herzlichen Glückwunsch!



# Mailbox

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

**Euer Michael Pruchnicki**

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

**COMPUTEC MEDIA AG**

Redaktion 

**Kennwort: Mailbox**

**Roonstr. 21**


**90429 Nürnberg**

**Internet: [mlpruchnicki@computec.de](mailto:mlpruchnicki@computec.de)**

## Fragen über Fragen

Ich lese schon seit ca. zweieinhalb Jahren das Sega Magazin und bin auch sonst ein richtiger Sega-Fan. Ein großes Lob an euch, mir sind aber einige Dinge aufgefallen:

**1. Warum bewertet ihr Panzer Dragoon Saga oder Virtua Fighter 3tb mit 95% und Sonic Adventure nur mit 90%? Ich habe selbst einen Dreamcast mit Sonic Adventure und fand es viel besser als Panzer Dragoon Saga.**


 Du solltest keine Wertungen von Saturn-Spielen mit Einschätzungen von Dreamcast-Spielen vergleichen. Da der Dreamcast derzeit noch ganz am Anfang steht, müssen wir uns bei den Wertungen Gedanken machen, wieviel Platz nach oben wir lassen müssen – gerade technisch ist auf jeden Fall noch deutlich mehr aus dem Dreamcast rauszuholen. Bei Virtua Fighter 3tb haben wir die Wertung trotzdem so hoch angesetzt, weil die Erfahrung zeigt, wie sehr diese Serie der Konkurrenz nach wie vor überlegen ist. Womöglich wird VF3 erst vom direkten Nachfolger klar übertroffen werden, vom Gegenteil lassen uns natürlich jederzeit gerne überzeugen. Sonic Adventure ist ohne Zweifel ein hervorragendes Spiel, aber die

Schwächen bezüglich der Kamera und der Kollisionsabfrage mußten wir einfach in die Wertung einfließen lassen. Daß es trotzdem eines der spannendsten Spiele ist, zeigen 90% wohl auch noch sehr deutlich. Außerdem ist davon auszugehen, daß bei den ersten Titeln die PAL-Versionen etwas verbessert werden – was sollten wir einem Sonic Adventure mit perfekter Kamera und Kollisionsabfrage geben, wenn die japanische Version schon 95% bekommen hätte?


**2. Wo bleibt mein Sega Magazin 1/99? Als ich es vergeblich bei der Mega Fun gesucht habe, war ich schon ein bißchen sauer!**

 Generell ist bei solchen Fragen nicht die Redaktion der richtige Ansprechpartner, sondern unser Leserservice. Da wir in letzter Zeit einige solche Fragen erhalten haben, stellen wir dies an dieser Stelle klar.


**3. Warum kündigt ihr manchmal Sachen groß an, die dann gar nicht kommen? (Sonic X-Treme, Tomb Raider II...)**

 Wir können auch nur darüber berichten, was die Hersteller selbst ankündigen. Wenn Sega Sonic X-Treme nach einiger Entwicklungszeit aus Qualitätsgründen cancelt oder Core Design aufgrund Segas Rückzieher mit 64-Bit-Cartridge und eines Exklusivvertrags mit Sony entscheidet, daß Tomb Raider II doch nicht für den Saturn erscheint, können wir nichts dafür – ansonsten dürften wir über in Entwicklung befindliche Spiele erst berichten, wenn sie schon im Laden stehen!


**4. Könnt ihr mir sagen, warum ich alle Dreamcast-Spiele nur in Schwarzweiß spielen kann, obwohl ich einen 60-Hz-Fernseher habe?**

 Grundsätzlich hat das eine mit dem anderen nichts zu tun. Wenn dein Fernseher 60 Hz verträgt, kannst du zwar mit einem RGB-Kabel ohne Probleme ein Farbbild von einem NTSC-Dreamcast bekommen. Solange es jedoch kein Multinorm-Fernseher ist, wirst du über die standardmäßig dem DC beiliegenden Cinch- oder das optional erhältliche SVHS-Kabel immer nur ein schwarzweißes Bild bekommen.

**5. Gibt es eigentlich Cheats zu Sonic Adventure?**

 Nein, Cheats im eigentlichen Sinne gibt es keine. Interessant ist aber vielleicht, daß auf der GD-ROM im Extra-Verzeichnis einige nette Grafiken zu finden sind, die du mit jedem normalen PC ansehen kannst.

**6. Wann kommt endlich das Sega-Magazin-Quiz?**

 Aus Platzgründen ist mit einem neuen Quiz vor dem Start des neuen Dreamcast-Magazins zum deutschen Dreamcast-Launch nicht zu rechnen.

**7. Komme ich mit dem Dreamcast-Modem eigentlich auch in Österreich ins Internet?**

**SFNA** Selbstverständlich. Einige findige Dreamcast-Fans haben es sogar geschafft, sich mit dem japanischen Dreamcast von Deutschland aus ins Internet einzuklinken – generell kann mit dem Dreamcast-Modem jeder normale Internet-Provider genutzt werden.

**8. Wird es in Österreich eigentlich wieder eine Zweigstelle von Sega geben?**

**SFNA** Dies dürfte sehr stark vom Erfolg des Dreamcast in Europa abhängen.

**Mit besten Wünschen für die Zukunft verabschiede ich mich und wünsche mir, daß ihr meinen Brief abdruckt!**

*Daniel Bösze [sonicundknuckles@netway.at]*

**Der kleine Unterschied**

**Seit Tagen geistert mir eine Frage durch den Kopf, auf die ich keine Antwort finde:**

**Der japanische Dreamcast läuft ja mit 60 Hz. Wenn ich jetzt einen deutschen Dreamcast (einmal angenommen, es gäbe bereits einen) mit Sega Rally 2 mit einem japanischen vergleichen würde, wäre dann derjenige, der mit dem japanischen spielt, schneller im Ziel (bei Sega Rally 2)?!**

**Um zum Punkt zu kommen: Sind Rennspiele auf 60-Hz-Konsolen im Vergleich mit den 50-Hz-PAL-Konsolen im Grafikaufbau schneller, flüssiger und besser? Ich hoffe, ihr könnt mir weiterhelfen.**

**SFNA** Wie die beiden Versionen von Sega Rally 2 laufen werden, hängt ganz davon ab, wie gut die PAL-Version angepaßt werden wird. Im Optimalfall läuft die PAL-Version im Vollbild-Modus – PAL-Konsolen arbeiten in einer höheren Auflösung, wird das Spiel nicht daraufhin angepaßt, kommt es zu den berüchtigten PAL-Balken, weil das NTSC-Bild den Screen nicht ganz ausfüllt – und genauso schnell wie das NTSC-Original. Der Unterschied liegt letztendlich vor allem in der Framerate, die in der NTSC-Version 20% höher ist. Meistens sind es 25 bzw. 50 fps in der PAL und 30/60 fps in der NTSC-Version. Die Uhr im Spiel läuft übrigens bei gar keiner (oder einer optimalen) PAL-Anpassung ohnehin gleich schnell – wird das Spiel und damit der Wagen langsamer, wirkt sich das auch auf die Uhr aus, die Rundenzeiten ändern sich nicht.

*Jürgen Gössnitzer, Innsbruck*

**PlayStation 2**

**1. Was haltet ihr von der PlayStation 2, die ja angeblich 10.000.000 Polygone auf einen Bildschirm bringen soll (hört sich in meinen Ohren ziemlich lächerlich an).**

**SFNA** Die PlayStation 2 ist sicherlich eine sehr interessante Konsole, doch stehen bisher weder ein Startter-

min noch der Preis fest. Angesichts der topaktuellen Grafikhardware und des DVD-Laufwerks dürfte der Preis allerdings merklich über dem des Dreamcast liegen. Zudem ist es zur PlayStation 2 wohl selbst in Japan noch ein Jahr oder mehr hin, so daß Sega bis dahin einen Vorsprung hat und viele hochwertige Dreamcast-Titel vorweisen kann, während für die PlayStation 2 noch kein einziges Spiel offiziell angekündigt ist.

**2. Wird Shen Mue (das für mich das zur Zeit wohl beste Spiel überhaupt) in Deutschland eine Chance haben? Oder kommt es vielleicht mit deutscher Sprachausgabe bzw. mit deutschen Untertiteln?**

**SFNA** Shen Mue wird definitiv in Deutschland erscheinen. Aufgrund der Unmengen an japanischer Sprachausgabe überlegt man bei Sega derzeit, Yu Suzukis Mammutprojekt nicht zu synchronisieren und lediglich mit Untertiteln zu veröffentlichen. Eine professionell ins Englische oder gar ins Deutsche übersetzte und komplett synchronisierte Version wäre aber auf jeden Fall ein größeres Verkaufsargument für den Dreamcast, so daß dieses Thema sicherlich noch nicht abgeschlossen ist.

**3. Wieso könnt ihr nicht euer Magazin um ein bis zwei Seiten vergrößern (für die Mailbox)? Oder die Tips & Tricks-Seiten etwas verkleinern?**

**SFNA** Aufgrund der Softwaresituation des Dreamcast haben wir ehrlich gesagt schon genug Probleme, die wirklich guten Titel wie Power Stone mit ausreichend vielen Seiten zu würdigen, ohne ebenfalls interessante Previews wegzulassen. Die Tips & Tricks-Seiten werden bis zur Ausgabe 9/99 den bisherigen Umfang behalten, lediglich in dieser Ausgabe haben wir sie aufgrund der wenigen verfügbaren Cheats und der großen Menge an interessanten Spielen (Soul Calibur mußte beispielsweise noch kurzfristig ins Heft!) um eine Seite gestutzt.

**4. Würdet ihr mir bei Spielen wie Sega Rally und Daytona USA einen Arcade Racer und bei Virtua Fighter 2 und Fighters Megamix einen Virtua Stick empfehlen?**

**SFNA** Ein Arcade Racer ist für Sega Rally und Daytona USA auf jeden Fall ein nützliches Zubehör, denn durch die feinfühligere Analogsteuerung kann man hier noch mehr aus den Kursen herausholen. Der Virtua Stick ist zwar ein gutes Stück Hardware, doch falls du nicht unbedingt das Arcade-Feeling mit einem Joyboard haben willst, finden wir die Saturn-Joypads für die VF-Spiele absolut ausreichend.

**5. Wird es für Dreamcast ein Fighters Megamix 2 geben?**

**SFNA** Das läßt sich knapp vier Monate nach dem Start des Systems natürlich nicht mit Sicherheit sagen, angekündigt ist zumindest noch nichts. Sega dürfte eher zuerst Fighting Vipers 2 oder Spike Out von AM2 umsetzen und selbst dafür existiert noch keine Ankündigung.

*Ben „DIG“ Tschacher (FamilieTschacher@t-online.de)*

## HOUSE OF THE DEAD 2

Nach Power Stone erscheint Ende März bereits die zweite Umsetzung eines Naomi-Automaten für den Dreamcast. Wir können den Release kaum abwarten und untersuchen in der nächsten Ausgabe die rasante Zombiejagd auf Spiel-



spaßgehalt und die neue Dreamcast-Lightgun auf Funktionstüchtigkeit!

## BLUE STINGER

Blue Stinger gehörte zu den ersten gezeigten Titeln für den Dreamcast und sorgte mit seiner teilweise umwerfenden Echtzeit-Grafik für staunende Blicke. Wir sagen euch, ob dieses actionreiche Action-Adventure von Climax halten kann, was die ersten Screenshots versprachen!



## WEITERE THEMEN IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

- + Tests von Super Speed Racing, Marvel vs. Capcom
- + Dead Or Alive 2 und Bizarre Creations' Metropolis im Preview
- + Wieder da: die Rückkehr der Newsbox!
- + Players' Guide zu Sega Rally 2

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

## So erreichst Du uns

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

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

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

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

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

**Abo-Fax:**  
01 80-5 95 95 13

### Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

### Redaktion

#### Chefredakteur:

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

#### Redaktion:

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

#### Layout:

Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner,  
Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,  
Christian Harnoth, Christina Sachse,  
Hans Strobel, Gisela 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: 49-911-2872-143  
Fax: 49-911-2872-241  
eMail: carudolph@computec.de  
Website: www.computec.de  
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

#### Anzeigenberatung

Wolfgang Menne -144  
Jens Klüver -348

#### Anzeigendisposition:

Andreas Klopfer -140

#### Onlinewerbeflächenverkauf:

Susanne Szameitat -142

#### Anzeigenassistentz:

Ina Schubert -346

#### Anzeigenmarketing:

Monika Fleenor -345

#### Assistenz der Anzeigenleitung:

Claudia Rudolph -143

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

Thorsten Szameitat -141

### Verlag

**Verlagsleitung**  
Roland Bollendorf

**Produktionsleitung:**  
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.

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



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>.

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

**PC Games - Damit Sie**

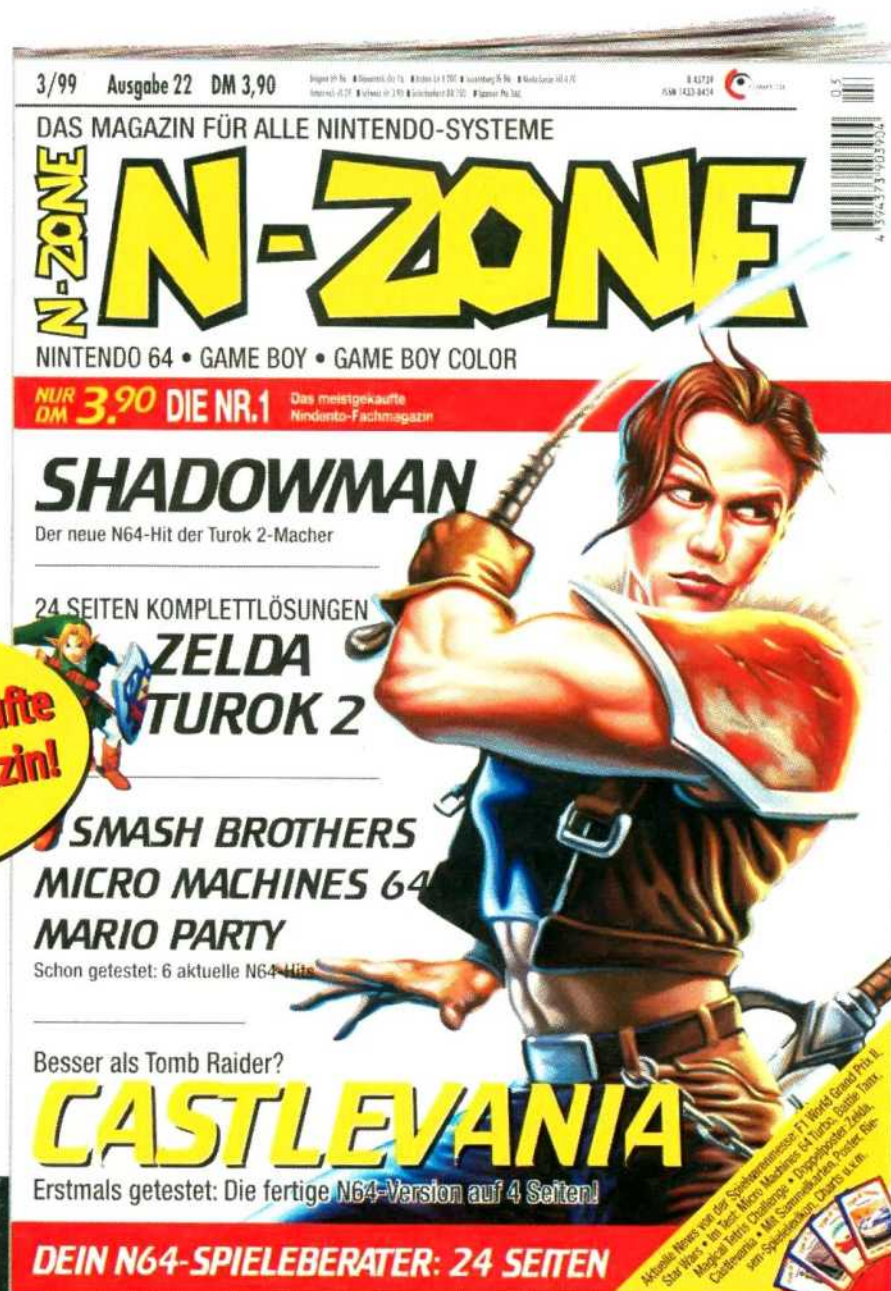
**wissen, was gespielt wird!**



# Ich wollt, ich wär' ein Mario.

Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die genialsten Strategien, geheimsten Kniffe und hilfreichsten Tips und Tricks kennt, kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE – dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem: umfangreiche Tests, News und Previews der aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen: das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis? Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

**N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!**



Das meistverkaufte  
Nintendomagazin!

